

1998년 춘계 발표회

정보화 사회의 철학적 진단

철학연구회

1998년 춘계 발표회

정보화 사회의 철학적 진단

철학연구회

철/학/연/구/회

1998년 춘계 발표회

정보화 사회의 철학적 진단

일 시 : 1998년 5월 23일

장 소 : 연 세 대 학 교

정보사회와 자아의 정체성

엄 정 식 (서 강 대)

1. 머 리 말

철학에서 가장 중요하고 오래된 쟁점 중에 하나는 자아의 정체성을 확인하는 문제이다. 그것은 인격의 개별성과 단일성과 통일성 및 생멸성과 연관되어 있기 때문에 형이상학, 인식론, 심리 철학, 언어철학 등 많은 분야가 이와 연관되어 있다. 요컨대 인격체가 다른 존재와 확연히 구분될 수 있으며 그 정체성이 환경 및 자신의 변화와 어떤 함수 관계를 갖는지의 문제가 이와 같은 관련을 맺고 있다.

한편 현대 사회는 대중사회의 후기 산업 사회적 특성을 넘어서서 전자 기술이 풍미하는 이른바 정보사회로 전환되고 있다. 이것을 가능하게 하는 것은 자연적 인격과 인공적 기계를 구분하기 어렵게 만드는 인공지능의 대두, 그리고 인간의 생활 세계를 급진적으로 뒤바꾸는 가상 현실의 등장이다. 인격체가 유전인자와 환경의 산물이고 그 정체성이 인간에 관한 새로운 인식 및 파격적으로 제시된 새로운 환경과 무관하지 않다면 정보화와 자아의 정체성은 새롭게 제기된 철학적 과제가 아닐 수 없다.

본 논문은 대중매체가 창출한 대중사회의 특성을 살펴보고 자아의 인식이 어떠한 형태를 나타내며, 특히 정보화 사회로 이행하면서 전통적인 자아 동일성 문제가 어떠한 형태를 갖추게 되는지 살펴볼 것이다. II에서는 자아의 정체성이 일반적으로 철학에서 지니는 중요성이 무엇인지 검토하고 인격체를 어떻게 규정할 것인지, 그리고 이것이 서로 어떠한 관계를 갖는지 살펴볼 것이다. III에서는 현대문명의 총아라고 불리우는 대중매체의 본질을 분석하고 그것이 사회의 구조와 환경의 본질을 어떻게 변질시키는지, 또한 그렇게 변질된 대중사회가 인간의 인격 형성과 자아의 정체성 유지에 어떠한 영향을 미치는지 검토할 것이다. IV에서는 컴퓨터의 실용화로 대중사회를 정보사회로 다시 한 번 탈바꿈하게 한 이른바 '신매체'의 특징과 이것이 창출해낸 가상현실을 조명하고, V에서 그것이 자아의 정체성 문제에 어떻게 작용하는지 살펴보기로 한다.

2. 자아의 정체성과 인격체

일반적으로 자아의 정체성 문제를 철학적으로 고찰함에 있어서 우리는 개별성(individuation), 단일성(unity), 동일성(identity) 및 생멸성(becoming) 등을 고려한다. 개별성이란 존재의 세계에 하나 이상의 존재가 있음을 전제로 하고 그것이

다른 존재와 어떻게 구별될 수 있는 지를 문제삼는다. 우리가 사물들을 양적으로 구분하고 계산하는 것도 여기에 근거해 있으며 상이성을 근거로 하여 다른 존재와 종류의 차이를 규정하는 이유도 바로 이 원리에 따라 설명될 수 있다. 가령 종이를 두 장으로 쉰다던가 다른 종류의 종이를 구분할 때 개별성을 문제삼는 것이다.

한편 단일성은 어떤 사물을 하나라고 간주했을 때 그것을 하나로 묶는 원리가 무엇인지를 묻는 데 사용하는 기준이다. 가령 우주에 존재하는 사물들을 계산함에 있어서 개별자들은 각기 하나로 간주되어야 하며 서로 다른 사물로 판명되었을 때에는 각기 다른 단일성의 원리가 적용되어야 할 것이다. 예를 들어서 한 조각의 종이가 갖는 단일성은 어떤 노래가 하나의 노래라고 하는 원리와 다르지 않으면 안된다. 섬유질을 배합하여 어떤 노래를 만들 수는 없기 때문이다.

그 다음으로 문제가 되는 것은 동일성인데, 어떤 사물이 시간이 경과함에 따라 어느 정도 변화를 거치더라도 스스로 이전과 같은 것이라고 주장할 때 그것을 뒷받침 하는 근거나 기준이 무엇인지를 규명하는 문제이다. 가령 종이에 글자를 썼거나, 어떤 음악이 기타 대신 피아노 혹은 오케스트라가 연주했다고 하더라도 여전히 하나의 같은 그 음악이라고 하는 이유를 규명하는 것이다. 여기서 우리는 결국 그 이유를 제시하지 못할 때 생멸성의 문제에 부딪치게 된다. 가령 종이를 태워서 한 줌의 재가 되었을 때 우리는 그것을 더 이상 '그 종이'라고 부르지 않는다. 동일성을 유지하기에는 너무 많은 변화를 겪었기 때문이다. 그러나 한편의 음악은 이러한 식으로 파괴되지 않는다. 음표를 적힌 종이를 태울 수 있지만 어떤 노래, 가령 '가고파'나 '아리랑'같은 노래를 태울 수는 없기 때문이다. 따라서 종子和 음악의 경우 생멸의 원리는 서로 다를 수밖에 없다.

이와 같이 일반적인 정체성의 문제가 인격체와 연관되면 다소 복잡한 양상을 띠게 된다. 우선 개별성에 있어서는 육체가 기준이 되겠지만 사후의 문제가 개입되면 이것만으로는 충분하지 않다. 단일성에 있어서는 하나의 인격체가 지니는 다양한 경험들, 생각이나 감정 등이 하나의 주체와 단일한 관계로 맺어지는지의 문제가 되며 동일성에 있어서는 시공의 맥락에서 신체의 연속성, 심리적 지속성 등을 고려하여 이런 요소들이 유지되지 않을 때 생멸성의 문제가 제기되는 것이다.

인격동일성(personal identity)의 문제는 철학에서 일반적으로 사물을 재확인(re-identification)하는 문제의 일환으로 제기되는 데 특히 이것을 자기 자신에게 적용할 때 그 특성이 드러난다. 따라서 어떤 개념을 바로 그 개념으로 재확인하는 논리적 동일성의 문제는 아니므로 구체적으로는 시간의 경과와 환경의 변화속에서 자기 변신을 거치면서도 동일성을 유지하는 근거가 무엇인지를 해명한다. 즉 동일성과 변화가 하나의 인격 안에서 양립될 수 있는지의 문제인 것이다.

전통적으로는 이원론에서 심신 관계의 해명이 여의치 않기 때문에 이 문제가 구체화되었으며, 자기 인식과 영혼의 불멸성, 도덕적 책임의 전제가 된다는 점에서 매우 중요한 의미를 지닌다. 인격의 동일성을 규명하는 데에는 주로 신체와 기억이 기준으로 등장하는데 신체의 지속성과 기억의 일관성에 대한 확인이 완

전하지 못하기 때문에 동일성을 정당화하는 근거를 찾기가 어렵다는 점이 구체적인 과제로 남아 있다.

심리철학적 관점에서는 무엇보다 정신의 존재론적 규명과 관련하여 여러 가지 문제가 제기되며, 특히 기억은 의식의 문제이므로 이것이 자의식(self-awareness)과 연관되어 정체성의 확인이 인격체만의 배타적인 문제인지 의문을 제기할 때 정보화에 직접적 관련을 갖게 된다. 이러한 맥락에서 언어철학적인 문제도 동시에 제기되는데 언어 습득의 방식과 그것을 구사하는 능력이 곧 인격체를 규정하는 특징적 요소가 되기 때문이다. 이러한 관점에서 보았을 때, 환경의 변화에 따른 자아 정체성의 문제는 주로 심리철학의 문제가 되며, 특히 대중사회가 극도로 환경을 확대함으로써 하나의 인격으로서 자기 자신을 지속시키고 재확인하며 책임의 주체로서 역할을 수행하는데 있어서 갖가지 제기되는 문제를 다루게 된다. 또한 정보사회의 특성 중 하나로 제기되는 이른바 '사이버 공간(cyber-space)' 혹은 '가상 실재(virtual reality)'는 이 문제를 더욱 복잡하게 함으로써 전통적으로 다루어 오던 이 철학적 주제에 본질적인 변화를 가져오게 하는 것이 아닌가 하는 의구심을 자아내게 한다.

그렇다면 대중매체란 무엇인가. 그것이 핵심적인 역할을 함으로써 등장한 대중사회란 무엇인가. 그리고 "후기 산업 사회" 혹은 "정보 사회"로 일컬어지는 오늘날 자아 인식이 새삼스럽게 문제가 되는 이유는 어디에 있는가. 이것이 전통적인 철학적 문제를 다시 제기하고 거기에 심각성을 부여하는 요소가 무엇인가. 이제 이러한 점들을 좀더 자세히 살펴보자.

3. 대중매체와 대중사회

일반적으로 현대는 '소외의 시대', '불안의 시대' 혹은 '기계화의 시대' 등으로 불리워진다. 현대를 보는 시각에 따라 여러 가지 표현이 있을 수 있으나, 그 어느 것이든 '대중(mass)'이라는 새로운 인간상이 이 시대의 역사적 무대에서 주역을 담당하고 있다는 사실을 간접적으로 표현해주고 있다. 후기 자본주의 시대에 접어들면서 대중민주주의가 정착되어가고, 유산층 뿐만 아니라 모든 대중이 간접적으로나마 정치에 참여할 의무와 권리를 갖게 되었으며, 특히 '대중매체'라는 시대의 총아가 나타나서 대중의 관심을 지역적 혹은 시간적 제약에서 탈피시켜 지구촌의 거의 모든 사건과 사물에 관심을 갖도록 자극하고 있다. 현대를 '대중의 시대'라고도 하며 현대 사회를 '대중사회(mass society)'라고도 하는 이유가 바로 여기에 있는 것이다. 이것은 만하임(Karl Manheim)이 '산업화된 대중사회'라고 불렀을 때 본격적으로 거론되기 시작한 것이다.¹⁾

대중사회에는 바로 전 단계의 사회형태이던 공중사회(public society)와도 엄연히 구분되는 요소가 많이 있다. 정치, 경제 및 사회 전반에 걸쳐 막중한 위력을 발휘하는 고도의 대중매체 외에도 인간의 성장에 바탕이 되는 가정의 변모, 교육

1) Karl Manheim, *Man and Society in the Age of Reconstruction* (London: Kogan Paul, 1940), p. 60.

제도의 개편, 변질된 종교관에서 큰 차이를 볼 수 있다. 예를 들어서 일반적으로 부모들은 바쁜 생활에 쫓겨서 전시대에서 처럼 자녀에게 충분한 사랑을 쏟지 못하고 있다. 더구나 근래에 들어와서 부모들의 이혼율이 격증하여 성장하는 아동의 인격 형성에 중대한 영향을 주고 있는 것이다. 문화를 계승하고 인격을 도야해야 할 임무를 맡은 교육기관도 오늘날 급속한 기술의 습득이라는 구호아래 대중사회라는 거대한 기계에 알맞는 부속품의 제조 공장 같은 양상을 보이고 있다. 극한 상황에 처한 인간에게 최후의 보루를 제공해야 할 종교도 심각한 변질을 가져왔다. 성직자들이 시민으로서는 덕이 높다고 하기 어려운 부유한 신자들에게 대하여 너무나 공손하며, 또 스스로 자신들이 삶의 주류에서 고립되어 있다고 생각하기 때문이다. 그런데 이미 언급한 바와 같이 이러한 대중사회를 창출해내는 데 가장 큰 영향력을 미친 것이 바로 대중매체이다. 무엇보다 그것은 결코 합일될 수 없는 두 개의 이질적인 세계를 만들어서 그 사이에서 방황하는 대중인의 자아를 최악의 상태로 분열시키고 있기 때문이다.

어떤 의미에서 인간은 두 개의 세계에서 살고 있다. 하나는 직접 지각할 수 있는 사건의 세계이며, 이것은 우리의 감각 앞을 흐르고 있는 현상의 흐름이다. 또 하나의 세계는 간접 전달 형식인 보고 혹은 재현의 세계이며, 타인에 의해서 그려진 지도의 모습이기도 한 것이다. 이것은 엄청나게 확대된 세계이긴 하지만 간접적으로 여러 과정을 거쳐서 형성된 지도에 불과하기 때문에 적어도 두 가지 오류가 뒤따른다. 하나는 그것이 잘못 그려진 지도일 수 있다는 점이며 다른 하나는 그 지도마저 오독될 가능성이 있다는 점이다. 대중 매체가 자기 인식에 가장 큰 영향을 미치는 이유는 너무 확대되어서 검증이 불가능한 유형의 지도를 무한히 반복하여 제공한다는 데 있다.

리프만(W. Lippmann)은 이러한 지도를 “의사 환경(pseudo-environment)”이라고 부르고 필연적으로 대중 매체의 영향을 받지 않을 수 없는 현대인은 이 의사 환경(擬似環境)속에서 살게 된다고 한다.²⁾ 가령 뉴스의 가치가 어떤 일관성이나 정확한 평가 기준을 가지고 있지 않으며, 따라서 대중 매체가 제시하는 환경은 사이비의 성격을 띄지 않으면 안된다는 것이다. 이와 같이 환경적 및 기술적 제약 때문에 일부만 전달되고 오히려 중요한 것이 빠지거나 왜곡되어 제시된다는 것이 문제라고 리프만은 지적한다. 이러한 문제는 대중매체가 지니는 특성을 살펴볼 때 더욱 분명해진다. 캐츠(Daniel Katz)에 의하면 신문은 인간에게 심리적 장애를 일으킨다고 한다. 그것은 부분적으로 언어에 의존하기 때문이지만 이것을 무비판적으로 받아들일 수밖에 없는 현대적 상황도 중요한 원인이 된다. 그는 이러한 상태를 다음과 같이 설명해준다.

언어는 우리에게 개별적 사건의 특수성을 초월하게 하여 여러 가지 경험을 분석하고 비교할 수 있게 한다. 이와 같이 인간이 자연계를 지배할 수 있다는 것은 언어라는 상징을 통해서 추상화나 일반화가 가능하기 때문이지만 이러한 작용은 동시에 실재를 크게 왜곡시킨다... 신문이 늘

2) W. Lippman, *Public Opinions*, (N.Y.: The Macmillan Co., 1961), p. 15, 25, 27, 28, 참조.

라움게도 그 기능을 잘 발휘한다고 하더라도 사실의 발견이나 제시를 제대로 할 수 없다는 것은 명백하다.³⁾

그러나 대중인은 이 신문 때문에 기뻐하고 슬퍼하며 즐거워하는 ‘신문의 제품’이라고 오버스트리트(H. A. Overstreet)는 지적한다. 물론 이것은 신문에만 국한된 것이 아니라 라디오나 TV의 경우에도 마찬가지이고 그 효과는 더욱 클 것이 분명하다.⁴⁾

한편 대중 매체가 고도의 기술을 자랑하는 기계 문명의 산물이라는 것은 잘 알려진 사실이지만 이것이 화폐와 재부를 추구하는 발행인 혹은 경영자의 대기업이기도 하다는 것을 간과해서는 안된다. 그들이 목표로 하는 것은 인류의 평화나 행복 혹은 자아의 인식이나 진리의 발견이 아니라 우선적으로 자신의 경제적 이윤이라는 것을 부정하지 못할 것이다. 그리하여 그들은 이 목표를 달성하는데 필요한 공식을 발견하였는데, 그것은 대중이 대체로 본능적인 자극과 충격을 좋아하므로 이것을 충족시켜주면 된다는 사실이다. 한마디로 신문을 비롯한 대중 매체들은 살인이나 강간, 혹은 천재지변 따위를 계속 보도함으로써 돈벌이를 위한 공식을 찾은 것이다. 그러므로 오버스트리트가 지적한 바와 같이 신문은 “불행에 대한 추구”를 의도하고 있는지도 모른다.⁵⁾

대중인은 어릴때부터 이러한 지도 속에서 살므로써 어떤 일방적이고 왜곡된 인생관을 가지게 될 우려가 있다. 물론 신문이 인간과 사회의 근대화에 공헌했고 사회악을 척결하는데 있어서 과감한 투사의 역할을 해온 것을 무시해서는 안된다. 그러나 오버스트리트가 주장하는 바와 같이, “우리의 문화 속에서는 이 신문이 허다한 사람에게 영향을 주고 있으며 그나마 모든 사람들이 어린 시절부터 어떤 ‘대사건’에 대한 호기심을 갖게 함으로써 마침내 그들의 마음 속에 갈등과 불행이 깃들게 했다”고 볼 수도 있다.⁶⁾

한편 라디오의 경우 사람들이 항상 귀를 기울이고 있게 하는 방법을 모색함으로써 대중인으로 하여금 즐거움이란 것은 의지보다 감정에 더 크게 작용할 때라는 사실에 호소하였다. 더구나 이질적이고 차원이 다른 내용을 구분없이 계속 보도함으로써 대중인을 평생 변덕스런 마음의 소유자가 되도록 강요했고, 필연적으로 가치에 대한 감각을 상쇄하거나 중화시켜서 인상을 세분화하였다. 한편 영화 제작자들은 대중인을 최대한으로 환상 속에 빠지게 함으로써 평소에 이를 수 없었던 일들을 영화에서나마 보상하도록 하는데서 돈벌이의 공식을 찾았다. 그러나 오버스트리트가 지적한 바와 같이 “마음 속에 간직한 원망을 환상의 세계를 통해서 만족시킨다는 것은 심리적 미숙의 증거”이며, 이와 반대로 “합리적이고 오래동안 인내심 있는 노력을 통해서 얻으려는 것은 심리적 성숙의 증거”인 것이다.⁷⁾

3) D. Katz, “Psychological Barriers to Communication”, *Mass Communication*, W. Schram ed. (Chicago: Univ. of Illinois, 1960), pp.317-318.

4) H.A. Overstreet, *The Mature Mind*, (N.Y.: W.W. Norton & Co. Inc., 1948), p.152.

5) Ibid. p.156.

6) Ibid.

요컨대 대중 매체는 한결같이 대중인의 심리적 미숙에 공헌했다고 볼 수 있다. 이것이 계속 성공을 거둘 수 있었다는 것은 현대 문명 속에 깊이 뿌리박은 대중인의 질병, 즉 권태, 불안, 무기력 등에 영합할 수 있었다는 것을 의미한다. 그렇다면 대중 매체가 직접적으로 자아의 형성과 그 인식에 미치는 영향은 무엇이며, 어떠한 방식으로 이 문제와 연관되는가. 우리는 그것을 매스컴의 여러 가지 기능을 통해 고찰해 볼 수 있으며 궁극적으로는 대중 매체를 통해 형성되는 독특한 문화 형태에 의해서 규정된다고 볼 수 있다. 이제 이러한 점들을 좀더 자세히 살펴 보자.

라스웰(Harold D. Lasswell)은 매스컴의 기능은 환경의 감시자, 사회 각 분야와 유기적 관계, 그리고 이것을 다음 세대로 전승하는 것 등으로 구분한다. 이것을 대중 사회의 특성과 관련하여 좀더 자세히 살펴 보면 사람들에게 지위를 부여하고 사회적 일체감을 유지하게 하며 마취적 효과를 나타나게 할 뿐 아니라 일반적으로 취미를 저속하게 하는 등 부정적 혹은 소극적 기능을 한다. 그러나 공공 문제에 관해 안내자 역할을 하고 일상 생활에서 도구가 되며 휴양과 접촉 및 사회적 위신을 높이는 수단이 된다는 점에서 적극적이고 긍정적 기능을 하는 측면도 있다.⁸⁾

이러한 여러 기능이 역기능, 순기능 혹은 물기능적으로 작용한 결과 앞서 언급한 바와 같이 대중에게 간접 전달에 따르는 '사이비 환경'을 제시하고 여론을 조성하는가 하면 정치적 무관심을 야기시키고, 문화를 널리 보급하는 동안 대중과 야합한 독특한 문화 형태, 즉 '대중문화(mass culture)'를 출현시키게 된 것이다. 대중 매체의 부산물 혹은 사생아라고 볼 수 있는 이러한 현상이 자아의 인식에 어떠한 영향을 미칠지는 좀더 검토해 보아야 하겠지만 바안스(H. E. Barnes)가 지적한대로 대중 매체가 "전근대적 고립성을 타파하고 지리적 거리를 단축시키며 새로운 심리적 태도를 만들어내고 특유한 사회적 및 문화적 문제를 야기시킨 현대의 기술 중에서 가지는 뚜렷한 것"임은 확실하다.⁹⁾ 그렇다면 대중 매체가 만들어낸 '대중'은 무엇이고 그들이 향유하는 이른바 '대중문화'란 무엇인가.

대중 매체에서 말하는 '대중'은 집단이나 군중, 또는 공중보다 규모가 훨씬 크다. 무엇보다 대중은 상당히 널리 퍼져있으며, 서로에 대해서는 거의 알지 못한다. 또한 자아 인식이나 주체성이 부족하며, 목적을 달성하기 위해 조직적인 방법으로 함께 행동하는 것이 불가능하다. 더구나 변화할 때마다 구성원이 바뀌는 특성을 갖고 있을 뿐만 아니라 타율적으로 행동하는 경향이 있다. 특히 맥퀘일(D. McQuail)이 지적하는 바와 같이, 대중은 "모든 사회 계층과 인구학적 집단을 망라한 다수로 구성된다는 점에서 이질적인 성격을 갖고 있지만, 특정 관심 집단을 선택하고, 그것을 조정하려는 사람들의 생각에 따라 행동한다는 점에서는 동

질적인 것이다."¹⁰⁾ 대중 문화란 바로 이러한 유형의 인간들을 위해서 대중 매체의 절대적인 영향 아래 만들어진 문화 형태인 것이다. 그는 이어 "대중문화라는 문화 형식 자체를 부정하는 사람들도 그 지배를 받지 않을 수 없을 만큼 그 영향력이 커졌다"고 한다.¹¹⁾ 문제는 대중매체가 현대인의 심리적 미숙을 조장했던 것과 마찬가지로 대중문화도 인간의 본능과 충동만을 자극함으로써 대중의 질병과 야합해왔다는데 있다. 문화는 본질적으로 자아의 인식과 그 표현을 의미함에도 불구하고 대중사회를 특징짓는 이 문화 형식은 처음부터 그런 것은 염두에 두지 않았던 것이다. 벤스맨(J. Bensman)의 표현을 빌리면 대중문화는 대중인의 내면을 객관화시키고 내면적인 자아에서 도피할 수 있는 요소만을 취급함으로써 자아로부터 "전면적 도피(wholesale escape)"를 시도하는데 모든 노력을 기울여왔다고 한다. 이러한 의미에서 대중문화는 '몰자아성(Dis-Selfness)의 문화'라고 할 수 있다는 것이다.¹²⁾

지금까지 우리는 대중매체들과 여기서 파생된 대중문화와 함께 만들어낸 '지도'가 현대인의 인격 형성과 자아 인식에 얼마나 큰 피해를 주어왔는지 살펴 보았다. 이러한 사실들이 직접 자아의 구조 속에 파고 들어서 '역동적인 통일체제'에 이질적인 요소를 부식해 왔음은 당연한 귀결이라고 할 수 있을 것이다. 다시 말해서 현대 사회의 전형적 인간상인 대중인(mass man)은 대중매체의 영향으로 실재의 정확한 묘사나 축소가 아닌 지도로 인하여 이미 자아 개념의 형성과정에서부터 오류를 범하였고, 자기 합리화를 신봉하는 경향에서 그 차질이 더욱 심해짐으로써 자아를 인식하는 것이 더욱 어렵게 되었다는 것이다. 결국 대중매체가 만들어낸 의사환경 속에서 대중인이 의식하는 자아란 결국 '의사 자아(pseudo-self)'일 수밖에 없다. 자아가 유전인자와 환경의 역동적 체계일 수밖에 없다면 환경이 '의사적'일 때 자아의 구조 속에도 사이비적 요소가 침투될 것이기 때문이다. 이제 이러한 현상이 이른바 '신 매체(new media)'가 등장하여 정보사회를 형성하는 상태에서는 어떠한 형태로 나타날 것인지 검토해 보기로 하자.

4. 정보사회와 가상자아

신매체는 기존의 대중매체에 새로운 정보처리 및 정보전달 기술이 부분적으로 융합되어서 독립적으로 새로운 정보교환 기능을 갖춘 매체라고 할 수 있다. 여기서 "신(new)"의 의미는 더욱 새롭고 진보된 매체의 형태를 지칭할 수도 있고 기

7) Ibid. p.166.

8) Harold D. Lasswell, "The Structure and Function of Communication in Society", *Mass Communication*, (op. cit.), p.118.

9) H.E. Barnes, *Society in Transition*, (N.Y.: Het, Rinehart and Winston Inc. 1957), p.609.

10) Denis Macquail, *Mass communication Theory* (매스커뮤니케이션 이론), 오진환 역, (나남, 1990), p.53.

11) Bernard Rosenberg, "Mass Culture in America", *Mass Culture*, ed. B. Rosenberg and D.M. White, (N.Y.: 1957), p.4.

12) Joseph Bensman, "Mass Media and Mass Culture", *America as a Mass Society*, ed. P. Obson, (N.Y. : 1960), p.182.

존의 대중매체와는 별도로 새로운 형태와 기능을 갖춘 혁신적 매체를 지칭할 수도 있다. 그러므로 신매체를 평가하는데에는 점진적이고 진화론적인 관점이 있을 수 있고, 돌발적이고 혁명론적인 관점이 있을 수 있다.¹³⁾ 한편 여기서 어떠한 점을 더 강조하는지에 따라 자아의 정체성에 관한 논리로 양상을 달리 할 수 있는 것이다.

정보사회가 등장하기까지의 단계와 통신 기술과 관련하여 변모된 과정을 먼저 살펴보면 다음과 같다. 첫째 인간은 좁은 지역에서 1대 1의 통신에 주로 의존했었는데 여기서는 개인과의 신뢰와 직접적인 대면이 대단히 중요한 요소로 작용하였다. 둘째, 대중매체가 널리 보급되면서 1대 1 통신뿐만 아니라 한 개인 또는 한 집단으로부터 불특정 다수의 개인들에게 동시에 의사를 전달할 수 있는 기술 수단을 확보하게 되었다. 그러나 정보 전달의 대량화와 일방성 때문에 부정적 효과를 낳게 되었다. 셋째, 정보사회에 진입하면서 컴퓨터와 통신 기술의 비약적인 발전으로 인해 비록 가상 공간에서이긴 하지만 실제 시간(real time)에 타인과 1대 1 통신도 가능하고 단체 대 단체의 통신도 가능하며 불특정 다수에게 동시에 자신의 의사를 전달할 수 있는 가능성이 활짝 열린 셈이다. 정보사회란 컴퓨터와 전자 기술이 발달하여 다양각색의 정보를 신속하고 정확하게 전달하여 가공, 저장, 검색할 수 있으며 이러한 정보의 체계가 산업, 사회생활, 가정, 개인의 모든 분야에 침투하여 이것 없이는 지속할 수 없는 사회라고 규정할 수 있다. 농업 시대가 오래동안 지속되다가 르네상스 이후 상업시대가 되었고 산업 혁명 이후에는 공업시대가 되었듯이 정보가 가장 소중한 가치로 평가되는 현대를 정보시대라고 할 수도 있는 것이다.

한편 정보사회는 다른 유형의 사회와 확연하게 구별되는 몇 가지 특징을 지니는데, 이것을 요약하면 다음과 같다. 첫째, 정보가 가치를 낳게 되어 무한한 변화가 일어나고 그 변화를 재빨리 파악하여 대응하는 것이 중요해 진다. 둘째, 정보가 물건이나 에너지 이상으로 유력한 자원이 되어 정보 가치의 창조나 생산을 중심으로 사회나 경제가 발전해 가는 사회를 공업사회와 구별하여 “정보사회”라고 할 수 있다. 셋째, 이러한 사회에서는 언제 어디서나 즉시 필요로 하는 정보를 원하는 형태로 선택, 입수하거나 처리, 가공하여 지적 활동에 도움이 되고 활용할 수 있다는 것이 전제가 된다. 즉 정보의 송수신이 양방향화되어 받는 측이 자유롭게 선택할 수 있어야 한다는 것이다. 넷째, 원하는 형태로 정보를 입수하게 되려면 영상이나 음성, 문자, 인상 등 정보의 표현 형태를 다양화하고, 더구나 동일한 단말기기로 원하는 형태의 정보를 꺼낼 수 있어야 한다. 끝으로 이러한 여러 조건을 만족시키는 사회기반은 “종합 정보 통신망(ISDN, Integral Services Digital Networks)”이며 뉴미디어의 추구이다. 이것이 완성된 사회가 이른바 “정보화 사회”인 것이다. “다른 컴퓨터와 연결되지 않은 컴퓨터는 전화선에 연결되지 않은 전화기와 같다”는 말이 실감나는 것이 정보사회의 현실이기도 하다. 컴

13) 전석호 「정보 사회론」, 나남, 1993, p. 165-166, 그는 어느 한 관점에 치우치지 보다는 “기술적 속성과 그 기술이 사회에 수용되는 상황과 과정에 따라 양 관점을 병행하면서 개념적 특성을 이해할 필요가 있다”고 지적한다.

퓨터끼리 서로 연결해 주는 정보통신 기술의 급격한 발전은 여러 가지 부수적인 현상을 야기시키는데, 그 중에 가장 두드러진 것은 물리적 공간이 상대적으로 덜 중요해지고 새로운 형태의 공동체 구성이 가능해 졌다는 점이다. 정보통신 기술의 발달은 물리적인 차원의 공동체를 넘어 같은 사고와 취미를 공유하고 있으면서 밀착된 관계를 유지할 수 있게 된 것이다. 이러한 현상을 긍정적으로 본다면 편견에 찬 좁은 지역 안에서의 교류에 만족하지 않고 광활한 통신망에 의지하여 정보의 바다에 나갈 수 있게 된다는 점을 들 수 있다. 여기서 자신과 유사한 인간관, 세계관, 사회관을 가진 사람들과 만족할 만한 만남의 광장을 마음껏 즐기고 자신의 공간으로 다시 무사하게 귀환할 수 있는 시대에 살게 된 것이다.

그런데 정보사회의 특징인 정보 공간으로서의 이 만남의 광장을 왜 ‘가상 현실’ 혹은 ‘가상공간’ 이라고 부르는가? 그것은 ‘실재현실’ 혹은 ‘물리적 공간’과 어떻게 다른가? 미첼(William J. Mitchell)은 그물망을 ‘전자광장(Electronic Agoras)’이라고 부르기도 한다.¹⁴⁾

고대 그리스의 도시국가 이후 사람들은 도시의 중앙에 있는 광장에 모여서 서로 의사를 소통해 왔는데 컴퓨터의 그물망이 보급된 이후로는 ‘광장(agoras)’의 개념이 달라졌다. 그것은 유클리드 기하학적 공간 개념이 아니라 위상 공간(topology)을 갖는 비공간적(antispacial) 광장이라는 것이다. 여기서 그물(net)은 정보 원소(bit)가 머무는 마디(node)로서 삼차원적 공간의 제약에 구애받지 않는다. 그 그물은 존재의 위치를 파악할 수 없고 그 형태나 크기를 규정할 수도 없다. 그러나 그것은 동시에 어디에든지 있다고 할 수 있다. 따라서 이 그물 속에서 전개되는 세계는 통상적 의미로는 실재하지 않는 가상적 세계이며, 그러나 여기에서 모두 만날 수 있고 의사를 소통할 수 있고 활발하게 토의를 전개할 수 있는 가상현실(virtual reality)이기도 한 것이다. 이제 이러한 현실로 특징지어진 정보사회와 자아의 정체성이 어떠한 함수관계를 지니는 지 살펴보기로 하자.

우선 우리는 우리들 자신이 어느 정도 정보사회에 진입해 있는지 문제가 될 수 있다. 반 퍼슨(C. A. van Peursen)은 우리가 정보사회로 향해 가고 있다고 주장하고 그 이유로 다음 두 가지를 제시한다.

첫째는 “정보만큼 결정적인 영향을 주는 것도 없다는 사실이 날이 갈수록 더욱더 분명해 지고 있기 때문”인데, 그는 이것을 다음과 같이 설명한다.

주가 변동에 관한 정보는 금전적 가치가 있고, 첩보원의 정보는 무기보다 더 결정적일 수 있으며, 관광지에 관한 정보는 관광객의 흐름을 조절하고, 정치가의 시의적절한 자료는 그에게 권력을 안겨 준다. 주민등록은 세금 징수, 구직 알선, 의료보험 등에 영향을 주며, 어떤 사람의 심리 상태에 관한 정보는 정신 치료, 목회, 교육상담 또는 신흥 종교 단체의 세뇌 공작 등에 이용되어 그 사람을 전혀 다른 사람으로 바꾸어 놓을 수도 있다.¹⁵⁾

14) Willam J. Mitchell, *City of Bist*, (Cambridge, The MIT press., 1955), p.52.

15) C.A. van Peursen, *Culture in Stroomversnelling*, (Leiden: 1987), 장영안 역, 「급변하

반 퍼슨에 의하면, 그 둘째 이유로 “컴퓨터의 발달과 소형화(개인 탁상용 컴퓨터, 노트북 컴퓨터 등)로 인해 정보 전달이 쉽게 이루어질 수 있다”는 점을 들고 이렇게 말한다.

에너지와 공산품 가격은 점점 비싸지는 반면 정보 이용 가격은 점점 싸지고 있다. 이와 같은 현상을 사람들은 ‘(컴퓨터) 칩의 행진’이라 부르기도 한다. 컴퓨터의 출현은 곧 사회와 문화에 엄청난 변화가 일어나고 있음을 뜻한다.¹⁶⁾

이와 같이 정보사회에서는 질적인 변화가 일어나지만 이것이 전통 사회가 정보와 아무런 상관이 없었다는 것을 의미하는 것은 아니다. 원래 정보는 어떤 문화에도 늘 있었기 때문에 모든 사회가 정보사회라고 할 수도 있다. 그러나 오늘날 큰 변화가 일어났다는 것은 원시사회의 ‘텔레파시’가 ‘텔레폰(전화)’으로 전환되어 그 기능이 마비되고 있는 현상에서 찾아 볼 수 있을 것이다. 반 퍼슨은 이러한 변화를 다음과 같이 설명한다.

이것을 한마디로 요약하자면 “전화를 많이 쓰면 텔레파시가 줄어든다”라고 말할 수 있을 것이다. 텔레파시란 먼 거리에 떨어져 있는 사람끼리 가시적인 수단을 사용하지 않고서도 자신의 감정이나 생각을 타인에게 전달하는 현상을 일컫는다. 오늘날에도 텔레파시 현상이 없지 않으나 신화적 사회에서는 거의 보편화된 현상이었다.¹⁷⁾

가령 티벳의 라마승들은 수백 킬로미터나 떨어진 곳에서 손님의 도착 소식을 텔레파시로 전하기도 했다고 지적하며 반 퍼슨은 “지금은 ‘초능력’으로 보이지만 신화적 사회에서는 거의 정상적인 현상이었다”고 덧붙인다.¹⁸⁾

이렇게 볼 때 정보사회에서 특징으로 나타난 가상 현실의 정체는 더욱 분명해진다. 정보사회에서 말하는 가상현실은 주로 컴퓨터가 만들어 내는 것으로서 원광연이 지적하는 바와 같이 “자연 환경이 제공하는 감각신호를 인간의 감각기관으로부터 인위적으로 차단시키고, 컴퓨터를 이용한 인공적인 감각신호를 생성, 대체하여 인간으로 하여금 컴퓨터에 내재하는 추상환경에 몰입하도록” 고안된 것이다.¹⁹⁾ 따라서 이봉재가 강조하는 바와 같이 사이버 공간에서 정보는 그 추상적 내용에 감각적 형체를 위장해서 담고 있다.²⁰⁾ 그러므로 그것은 얼핏 보기

는 흐름속의 문화, (서광사, 1994), p.240.

16) Ibid. p.241.

17) Ibid.

18) Ibid.

19) 원광연, “Virtual Reality 연구현황”, 「인공지능 연구센터 소식」 8·9월, p.11, 과학기술 연구원.

20) 이봉재, “정보통신 기술의 문화철학적 특성”, 「문화의 진보와 정보통신 기술」, 한국철학회 대외보, 1997 춘계, pp.329-330.

물리적 세계의 모사물처럼 착각할 수 있지만 그것이 수용하는 실재성이란 이진 기호로 번역할 수 있는 것에 국한된 것 뿐이다. 만약 이것이 사실이라면 그러한 현실은 자아를 형성하는 데 있어서도 결정적인 역할을 미칠 수밖에 없다. 그리고 물리적 환경과의 역학 관계에서 형성된 자아가 실제 자아라면 이와 같은 가상환경에 영향을 받아 만들어진 자아를 ‘가상 자아(virtual self)’라고 부를 수 있을 것이다. 그렇다면 이러한 자아의 정체성은 어떠한 양상을 지닐 것인가? 그것은 전통적인 인격 동일성 문제에 어떠한 변화를 가져올 것인가? 그러나 이 문제를 다루기 전에 먼저 사이버 공간의 특성과 그것이 미치는 인격체의 정체성에 대해서 검토해 보자.

5. 가상현실과 인격체

맥루한은 전자매체가 제시하는 새로운 환경을 이렇게 설명해준다.

전자매체는 ‘시간’과 ‘공간’의 체계를 무너뜨리고, 우리에게 다른 사람에 대한 관심을 즉석에서, 지속적으로 강요하고 있다. 그것은 세계적인 차원의 대화를 재구성한다. 그리하여 대중매체의 메시지는 과거의 심리적, 사회적, 경제적, 정치적 국지주의를 종결시킨 전체적인 변화를 만들었다. 지난날의 시민적, 지역사회적, 국가적 연합은 이제 불가능하게 되었다. “모든 것에는 거기에 합당한 자리가 있으며, 또한 실제로 모든 것은 제 자리에 있다”는 생각이야말로 새로운 테크놀로지의 정신과는 극히 거리가 먼 발상이 되었다. 이제 우리는 다시 고향으로 돌아갈 수 없다.²¹⁾

여기서 우리는 그것이 대중매체이든지 상관없이 일반적으로 전자매체가 창출하는 현대인의 새로운 환경이 어떠한 특징을 지니는지 잘 설명해주고 있다. 그것은 삼차원적 절대시간과 절대공간의 개념을 무화하듯이 그 속에서 구체적으로 존재하는 자아의 인식을 구조적으로 어렵게 만드는 것이다. 전통적인 의미의 시공이 사라졌다는 의미로 ‘돌아갈 고향’이 더 이상 존재하지 않는다고 말할 수 있는 것이다.

맥루한에 의하면 자동화된 기계는 각분야에 통달한 전문가들에게 모든 것을 유형적이고 구조적이며 세계적인 차원으로 눈을 돌리게 함으로써 현대인을, 하이데거 식으로 표현해서 이른바 ‘통속인(das Man)’으로 만든다. 그렇게 해서 컴퓨터는 그들을 “나의 방으로 들어오라!”고 명령하는 것이다. 이에 편승해서 결국 대중매체는 순수한 의미에서의 타인을 허용하지 않는다. 로빈슨 크루소는 존재할 수 없다. 우리는 이제 “모든 사람이 모든 사람을 알게 되는 어항속의 삶”을 영위하게 된다. 싫든 좋든 모든 사람은 모든 일에 직접적으로나 간접적으로 참여해야 하고 함께 대처할 수밖에 없는 운명이다. 여기서 진정한 ‘나’는 사라지고 위장된 ‘우리’만 존재할 뿐이다.²²⁾

그러나 곰곰히 생각해보면 이러한 현상은 철학적 관점에서 볼 때, 별로 놀라운

21) Marshall McLuhan, *The Medium in the Massage* (A Benthm Book, 1967), p.16.

22) Ibid.

사실이 아니다. 환경과 무관하고 다른 사람과의 관계를 초월한 나, 즉 데카르트적 실체로서의 자아가 과연 존재하는지의 여부는 항상 논쟁의 대상이 되어있기 때문이다. 그러므로 '위장된 우리'라는 것은 항상 가정할 수밖에 없고 다만 그것이 얼마나 그리고 어떻게 위장된 것인지를 문제삼을 수밖에 없는 것이다. 여기서 우리는 정보매체의 성격과 그것이 창출하는 정보공간의 특성을 어느 정도 검토할 필요가 있다.

이기현은 정보매체는 다른 매체와 마찬가지로 매체일 뿐이지 실체가 아니라고 지적하며 이렇게 말한다.

매체의 양식이 어떻든간에 그것은 인간과 자연, 인간과 인간 사이의 관계에 개입하는 매개물이다. 언어라는 음성매체에서 시작해서 19세기의 초보적인 통신술을 거쳐, 대중매체와 인터넷에 이르기까지 그 형식의 변화와 효율성의 증대를 지적할 수 있으나 한 가지 공통적은 매체가 인간이 자연 및 세계와 맺는 관계에 개입한다는 사실이다. 이러한 관점에서 볼 때, 대중매체와 정보매체는 많은 양의 정보를 불특정 다수의 수용자들에게 제공하고나 많은 양의 정보를 신속하게 전달한다는 것 이상의 효과가 없다.²³⁾

그는 또한 정보매체가 제공하는 공간의 의미를 다음과 같이 설명한다.

정보매체에 저장될 수 있는 정보자료의 양은 물론 인간의 두뇌의 용량을 넘어서지만, 이 정보자료들은 기억의 물화된 데이터일 뿐이다. 이렇게 기억이 물화된 공간으로서 정보공간은 문화가 물화된 공간이며, 결국에는 인간이 물화된 공간이기도 하다. 자연적인 세계가 디지털의 세계로 전환되는 공간이며, 기호의 자연적인 생애주기가 물리적으로 분할되고 전자적으로 고정화되는 공간이기도 하다.²⁴⁾

따라서 그러한 공간에서는 매체가 "지식의 생산-유통-소비 과정에서 기술적으로 개입하는 것이지 결코 생산과 소비의 주체가 되지 못하는 것"도 사실이다.²⁵⁾ 그 주체는 역시 인간이며 따라서 '지식'이란 개념도 단순한 정보자료의 축적을 의미하지 않는다. 여하튼 이기현에 의하면 정보공간에서는 적어도 세 가지 결핍 현상이 일어나는데, 첫째 정보의 양적 증대가 역설적으로 '의미'의 결핍을 가져온다는 것이고, 둘째 그것은 시공간적 거리의 축소에도 불구하고 '친근성'이 결핍되는 공간이며, 셋째 기호환경의 오염과 해석의 혼란이 가져오는 '소통성'의 결핍이 일어난다는 사실이다. 그는 이어 이러한 결핍공간으로서의 정보공간은 가상적이지만 동시에 실재적 공간이라는 이중적 의미를 지닌다고 지적하며 다음과 같이 주장한다.

정보공간은 우리의 삶의 공간을 일정한 방식으로 구획하며, 정보망에 의해 구축된 공간은 우리의 일상공간과 대치한다. 또한 컴퓨터 통신과 전자오락이 중독성을 지닌다는 지적도 타당하다. 컴퓨터의 가상공간이 일

상공간과 대치하는한 우리는 양자택일할 수밖에 없다. 가상공간의 마력은 일상공간의 소외를 토대로 하며, 가상공간의 중독성이나 마약의 중독성은 일상적 삶과 자연적 삶의 폐기화되는 점에서 일치한다.²⁶⁾

이와 같이 가상공간은 사이버 공간으로 머물러 있지 않고 현실공간을 침투하고 차단하며 마침내 그것을 대체할 수도 있는 위력을 나타낸다. 그러므로 결국 인간의 의식과 자아의 정체성에 영향을 미칠 수밖에 없는 것이다. 로빈스(Keirn Robins)에 의하면 가상현실에서는 자아의 정체성이 자유로운 선택의 문제 되어 전통적인 논의에 심각한 타격을 가하게 된다고 주장한다. 가상현실은 체험자를 능동적 참여자로서의 느낌을 갖게하고 가상공간을 마음대로 돌아다닐 수 있게 하여 마침내 탈 육체화에 따른 정체성의 문제를 제기하게 만든다. 실재공간에서와는 달리 자아의 경계가 육체의 제약을 받지 않기 때문에 다만 자기 신체와 시뮬레이션을 연결하는 피드백 고리에 의해서 규정될 뿐이다. 이러한 의미로 자아의 개별성과 단일성도 위협을 받게된다.

그런데 여기서 철학적으로 흥미를 끄는 것은 로빈스가 가상현실에서 칸트적 선험성을 지닌 자아는 더 이상 존재할 수 없다고 주장한다는 점이다. 비록 가상현실 속에서도 그것이 간접적으로나마 실재현실과 연결되어 있는 한 초월적 자아의 결단에 의한 능동적 참여와 조작 능력을 부각시킬 수 있는 것이다. 다시 말해서 우리는 가상현실 속에서도 자기 자신의 동일성을 끊임없이 유지하면서 자신의 탈을 선택해서 쓰는 초월적 자아를 전제할 수 있다. 그러나 로빈스는 이러한 자아의 존재를 부정하고 따라서 정체성의 해체를 주장한다.²⁷⁾ 이것은 다시 한번 흄의 다발 이론을 연상케하는데, 그것은 의식의 문제 즉 다발의 지각과 지각의 다발의 구분을 간과한데서 나온 발상이라고 판단된다. 이러한 환경의 변화 속에서 정작 문제가 되는 것은 자아의 정체성에 이질적인 요소를 도입하고 있다는 점이다. 정성욱은 이 점에 대해 "압축된 의식의 연장 구조는 파편된 자아의 유일한 구원 통로인 것이로 보이지만, 동시에 그 통합을 대가 없는 통합이 아닌" 것으로 사이버 공간에 작위적으로 모아진 이른바 "사이버 자아(cyber-self)"를 대가로 지불하고 있는 셈이다.²⁸⁾ 이러한 자아는 분명히 사이버 공간에서 새롭게 형성된 자아인데, 그것은 삼차원적 장소들이 추상화된 결과로서 나타난 것이고 이러한 추상화의 과정을 통해서 고유한 의미의 장소(place)가 사라지는 대신 가상의 공간(space)이 나타나며, 그것을 우리는 '가상공간(Virtual space)'라고 부르고 있는 것이다. 그리하여 풀러(M. Fuller)가 잘 지적해준 바와 같이 고유한 의미의 '장소'는 이제 한낱 조작의 대상인 '공간'으로 대체되는 것이다.²⁹⁾

그러나 이러한 현상은 전통적인 철학적 주제로서 자아의 정체성 문제에 타격

26) ibid. p.73.

27) Keirn Robins, "Cyberspace and the World We Live In", *Cyberspace / Cyberbody / Cyberpunk, Cultures of Technological Embodiment*, London, 1995, pp. 138-140.

28) 정성욱, "개념연구", 『에듀테인먼트의 개념과 가능성』, LG커뮤니케이션 연구소, 1996, p.56.

29) M. Fuller & H. Jenkins, "Ninto and New World Travel Writing: A Dialogue", *Cyber Society: Communication and Society* (Thousand Oaks, 1995), pp.57-72.

23) 이기현, "정보화 사회와 매체의 스펙트럼", 『철학과 현실』, 1996 가을, p.70.

24) ibid. p.73.

25) ibid. p.72.

을 주는가? 여기서 일반적으로 우리는 자아의 이론을 '중심설'과 '비중심설'로 나누어서 고찰할 수 있다. 브로드(C.D. Broad)에 의하면 중심설이란 특정하게 존재하지만 정신적 현상에 비대칭적인 관계에 있으므로 "마음의 상태가 아닌 중심"이었다는 입장이다. 한편 비중심설이란 그러한 중심의 존재를 부정하는 입장으로서 "정신적 현상은 특정한 방식으로 서로 관계 맺고 있거나 그렇지 않다는 사실"에 근거한 이론이다.³⁰⁾ 이러한 기준에 따르면 데카르트의 실체설은 중심설의 고전적인 예가 될 수 있고 흄의 다발설은 비중심설의 전형이라고 할 수 있다.

데카르트의 정신적 실체로서의 자아개념은 형이상학적이고 객관화하기 어려운 직관에 의해 파악되는 것이기 때문에 비판하기에 어려움이 있다. 더구나 흄과 같이 설득력이 약한 경험론적 근거로 그러한 입장을 전적으로 부정한다는 것은 지식의 원천에 대한 견해를 달리하기 때문에 설득력을 결여하고 있다. 오운(Bruce Aune)이 잘 지적해 준 바와 같이 "우리가 지각할 수 없는 술한 사물들의 존재를 합리적으로 믿을 수 있다면 자아를 지각할 수 없다는 사실만으로 그것이 경험의 다발일 뿐이라고 증명하지는 못할 것이다."³¹⁾ 그렇다면 데카르트적 중심설이나 흄이 제시하는 비중심설을 극복하고 종합할 수 있는 자아 이론은 없는가? 우리는 그 대안을 칸트의 비판철학에서 제시되는 이른바 '초월적 자아'에서 찾아볼 수 있을 것이다.

칸트는 정신적 실체로서의 자아를 부정하는 흄과 입장을 같이 한다. 그러나 마음속에서 그러한 것을 경험한 것을 경험적으로 찾아낼 수 없기 때문에 결국 자아는 지각의 다발에 불과하다는 그의 결론을 받아들이지 않는다. 만약 단일하고 동일한 능동적 자아가 존재하지 않는다면 지각의 다발조차도 경험되지 않을 것이기 때문이다. 가령 애국가의 시작 부분에 나오는 가락을 들을 때 우리가 어떤 경험을 하는지 생각해 보자. 실제로 별개의 음이 하나씩 주어지지만 그것을 단일한 것으로 의식한다. 그런데 이렇게 의식한다는 사실이야말로 어떤 경험들을 하나로 통합하는 능동적 주체가 있음을 말해준다고 칸트는 생각하였다. 사실 애국가의 마지막 음을 들을 때 첫 번째 음은 그치지 오래되었지만 우리는 그것을 기억하며 그 기억은 지금 듣고 있는 것과 혼합된다. 더구나 하나의 다발이 아니라 술한 다발들을 경험할 때는 연속적인 사건을 포함하므로 여기에 일정한 통일성을 부여하는 능동적 아아가 존재하지 않으면 안되는 것이다.

그러나 칸트는 이러한 자아가 데카르트가 주장하는 바와 같이 정신적 실체라고 믿지는 않았다. 데카르트는 이미 지적한 바와 같이 보편적인 회의를 통해서 코기도 명제를 도출하였고, 사고란 "양태"에 불과하기 때문에 "실체"인 자아에 속해있어야 한다는 형이상학적 이유로 그러한 결론에 도달한 것이다. 그러나 칸트는 이러한 이유를 받아들이지 않기 때문에 정신적 실체로서의 자아 개념을 거부할 수 있었던 것이다. 그러나 흄의 '경험'에서 보여주듯이 마음안에서 찾아낼 수도 없고 직관적으로 명확한 하나의 실체도 아니라면 칸트의 자아는 과연 무엇

30) C.D. Broad, *The Mind and It's Palce in Nature*, (N.J.: Lettefield, Adams & Co., 1960), p.558.

31) B. Aune, *Metaphysics*, (Univ. of Minesota, 1985), p.168.

일까. 그는 이 자아가 잡다한 경험을 하나로 묶는 역할을 수행한다고 말할 수 있을 뿐, 우리의 경험을 초월하기 때문에 그것이 무엇인지 개념화할 수 없다고 말한다. 그런 뜻으로 이 자아는 '선험적(a priori)'이라고 말할 수 있을 뿐이다.

결국 칸트의 초월적 자아는 하나의 '현상'이 아니므로 물자체(Ding an Sich)에 속한다고 할 수 있다. 따라서 이 자아는 정신적 실체로 확인될 수 없는 것과 같이 지각의 다발이라고 말할 수도 없지만, 그러나 그 존재를 부정할 수 없는 규제적 의미의 자아인 것이다. 오히려 이러한 자아의 초월성은 비트겐슈타인(L. Wittgenstein)의 「논고」에 더 잘 설명되어 있다. 그는 자아를 심리학적으로나 생물학적으로 다룰 필요가 없다고 주장하며, "세계는 나의 세계"라는 사실 때문에 자아가 철학적 의미를 지닌다. 철학적 자아는 인간도 아니고 인간의 육체나 심리학에서 다루는 인간의 영혼도 아니며, 형이상학적 주체 즉 세계의 일부가 아니라 그 한계"라고 설명한다.³²⁾

확실히 자아의 초월성은 쉽사리 제거되지 않는다. 후설(E. Husserl)도 현상학적 입장에서 '나는 생각한다(Ich denke)'라는 순수 선험적 자아는 형상학적 잉여로 남아있다고 주장하였다. 상키아 철학에서도 프르샤(purusa)를 초월적 주체로 파악하여 인식의 대상이 될 수 없다고 주장하는데 이와 비슷한 성격을 지닌다고 이해할 수 있을 것이다. 그러나 오늘날 자아 개념을 이와 같이 초월적인 측면에 국한시키지는 않는다. 심층심리학과 대뇌생리학의 발달로 이러한 초월성의 분석과 해부가 현대 철학에서 활발하게 진행되고 있다. 그러나 아직 우리는 그것을 자신있게 부정할 수 없다.

여하튼 이미 지적한 바와 같이 인격체를 구성하는 것은 신체와 의식이며 특히 인간의 자아의 정체성을 논의할 때는 자의식이 중요한 요소로 작용한다. 그렇다면 인간의 의식은 우리에게 어떠한 종류의 현실인가? 그것은 항상 실제 현실이고 전혀 가상적인 요소가 배제된 상태에 있는가?

인간의 의식도 일종의 가상 현실이라고 할 수 있다. 그것은 언어나 비언어적 기호로 표상된 세계이며 칸트적으로 표현하면 선험적 구조 안에서 현상으로 나타난 세계이다. 소호렐은 "그것은 경험적 내용을 개념화 혹은 추상화하여 표상하는 기호의 세계 또는 관념의 세계"라고 그 세계가 갖는 가상성을 다음과 같이 설명한다.

... 사유 기능의 비약적 추리도 이러한 개념화나 추상화를 필요로 한다. 개념화나 추상화 자체가 일종의 비약을 뜻하기 때문이다. 그러므로 관념의 세계는 이러한 추상화와 비약적 추리를 통하여 만들어지는 허구적 세계가 될 수 있는 것이다. ³³⁾

인간의 의식은 경험적 내용을 넘어서 허구적인 관념의 세계를 만들어 낼 수 있고 거짓 믿음을 가질 수 있으며 상상의 세계를 그려볼 수 있을 뿐만 아니라

32) L. Wittgenstein, *Tractatus Logico-Philosophicus*, London, 1961, p.117.

33) 소호렐, 「문화적 자연주의」, (서울: 철학과 현실, 1995), p.201.

환상에 사로잡힐 수도 있고 꿈의 상태로 빠져들 수도 있기 때문이다. 이러한 사실을 근거로 하면 마음이 만들어 낸 현실은 “실재 현실(real reality)”이고 컴퓨터가 만들어 낸 현실은 “가상 현실(virtual reality)”이라고 구분하는 것은 철학적 관점에서 볼 때 타당하지 않다. 소홀트는 이 두 개의 현실을 모두 가상 현실로 규정하고 그 차이를 다음과 같이 설명한다.

마음의 가상 현실은 자연환경이 제공하는 감각신호를 차단하지 않으면서, 경험적 내용을 넘어서 추상화한 관념의 세계이다. 또 한편 컴퓨터에 내재하는 추상환경이 만들어 내는 것은 인간의 마음이므로 마음의 가상현실이 컴퓨터의 가상현실로 표현된다고 할 수 있다. 그리고 컴퓨터의 놀라움은 역시 그러한 가상현실을 재생할 수 있는 능력에 있으며, 재생과정에서 다양한 변화를 가져올 수 있다는 데 있다.³⁴⁾

만약 이것이 사실이라면 마음이 만들어 낸 현실과 컴퓨터가 만들어 낸 현실 사이의 가상성(virtuality)은 질적인 차이가 아니라 정도의 차이이므로 자아의 정체성 문제에 있어서 적어도 철학적 차원에서 새로운 문제를 제기하지는 않는다. 그러므로 우리는 이 문제를 천착함에 있어서 가상현실이 자아의 정체성에 미치는 영향보다는 인격체가 다른 존재 특히 인공지능과 뚜렷하게 구분될 수 있는 지에 주의를 기울여 보는 것이 좋을 것이다.

하젤로프(O. W. Haseloff)는 인간과 컴퓨터 사이에 평행의 현상이 있음을 이렇게 설명해 준다.

인간도 역시 많은 경우 확실히 세밀하게 프로그래밍 되어 있다. 이 프로그램을 인간은 교육을 통하여 학습한다. 그 중에 일부는 이미 유전적 정보로부터 유래하고 일부는 생존 경쟁의 강제적 억압으로부터 생기고 일부는 노동자의 요구를 통하여 생긴다. 이렇게 하여 우리들도 또한 프로그래밍 되어 있으며, 그렇지 않으면 결코 어떠한 질서잡힌 공동생활도 존재하지 않을 것이다.³⁵⁾

그러나 이것이 곧 인격체와 컴퓨터가 동질의 수준에 있다는 것을 의미하지는 않는다. 이점에 관련하여 오스굿(C. E. Osgood)과 세비오크(C. E. Sebeok)는 그들의 공저인 『언어심리학』에서 인간을 다음과 같이 설명한다.

인간은 다른 유기체 및 의사 소통 체계(예컨대, 컴퓨터, 유도 미사일 등)와는 다르다. 인간의 가장 두드러진 특징은 외적 세계(환경) 혹은 내적 세계(자아)로부터 정보(기호화한 것이 전달 내용이 된 것)를 입

34) Ibid.

35) O.W. Haseloff, *Kybernetike als soziale Tatsache*, Bergedorfer Gesprache, 10 Tagung, 1963), s.33.

력하여 수용하고 그것을 해독하여 해석해내면서 내적 피드백과 외적 피드백을 통하여 기호화함으로써 태도나 행동, 표정 등으로 출력해 가는 가장 높은 수준의 역동적 체계이다.³⁶⁾

처치랜드(P. M. Churchland)도 시각과 촉각 감지기에 좀더 세련된 프로그램을 장치할 경우 컴퓨터가 외부의 세계를 ‘의식’하게 될 수 있으리라고 생각하지만 그렇다고 해서 자기 의식도 가능하다고 볼 수는 없다고 주장한다. 그는 그 이유를 이렇게 설명한다.

자기 의식이라는 것이 자신의 상위 인지 과정들에 대한 내성적 파악으로 이루어진 것이라면 그 인지 과정들이 성공적으로 본떠지기 전에는 그런 과정들에 대한 내성적 파악을 본뜨려 하는 것은 거의 또는 전혀 의미 없는 일이다. 참으로 반성적 지각이라고 할 만한 ‘자아들’을 몇 개 AI가 구성해 낼 때까지는 자기 지각에 대한 총체적인 공략이 연기될 수도 있을 것이다.³⁷⁾

물론 이 주제와 관련하여 좀더 많은 연구가 진행되어야 할 것이다. 인공지능에 관한 실험적 연구뿐만 아니라 자연 지능에 대한 연구도 병행되어야 하고 이 두 가지 유형의 지능을 구별하거나 동일시 할 경우에 활용되는 용어의 언어철학적 이해도 동시에 병행이 되어야 할 것이다. 그러므로 이 단계에서 결정적인 결론에 도달하는 것은 가능하지도 않고 또 바람직한 것도 아닐 것이다. 그러나 현재로서는 인격체와 지능적 기계를 동일시할 수 있는 단서가 우리에게 없다는 사실이 분명하다.

인공적 기계에 대해서는 그것들이 계산을 하고 문제를 풀고 문장을 엮어 내는 수준의 지능을 지녔다고 하더라도 인간이 지닌 수준의 의식을 갖추지 못하였다는 점에서 하나의 인격체라고 간주할 수 없다. 여기서 물론 제기될 수 있는 문제는 인공적인 의식이 자연적인 의식의 수준으로 향상될 수 있는지의 여부이다. 기계의 이해와 인간의 이해를 구분하는 기준이 주관적 의식의 유무에 있다면 인공지능은 이러한 의식을 지닐 수 없는 지의 문제로 나타난다. 다시 말해서 인공 의식의 가능성이 문제가 되는 것이다.

브린bacher(Dieter Brinbacher)에 의하면 인공 의식은 세 가지 이유로 가능하지 않다. 첫째, 현재로서는 기술적인 측면에서 의식을 지닌 기계를 인공적으로 만들 수 없고, 둘째, 어떤 것이 인공적이면서 동시에 의식을 지닌다는 것은 모순이 되므로 개념적으로 불가능하며, 셋째, 규범적인 측면에서 그것은 바람직하지 않고 가능하지도 않기 때문에 불가능하다는 등의 이유이다.³⁸⁾ 여기서 특히 언어철학적

36) C.E. Osgood and T.A. Sebeok, 1954.

37) P.M. Churchland, *Matter and Consciousness*, 석봉래 역, 『물질과 의식』, (서울: 서광사, 1992), p.191

38) Dieter Brinbacher, "Artificial Consciousness"

으로 주목할 만한 것은 개념적 불가능성의 논의이다. 비트겐슈타인에 의하면 “오직 살아 있는 인간과 같은 것만이 의식을 지닌다고 말할 수 있다”고 한다.³⁹⁾ 그렇다면 의식적인 의자나 식탁이 모순이듯이 의식적인 기계 즉 인공 의식도 허구에 지나지 않는다. 물론 이것이 동화나 신화에 나오는 것처럼 그러한 존재를 언급하고 상상할 수 없다는 뜻이 아니다. 여기서 비트겐슈타인이 주장하는 것은 인공의식은 인간의 조건과 달리 경험적 기준을 달리하기 때문에 규칙을 따를 수 없고 따라서 언어를 배우고 구사하는 것이 불가능하다는 점이다. 김선희가 지적하는 바와 같이 언어를 갖는 인간의 조건은 “의식과 신체와 두뇌가 통일된 유기체”로서, 그러한 통일체로서의 인간으로부터 나오는 행동과 생태형식이 언어를 가능하게 하는 경험적 기준을 마련해 주는 것이다. 김박사는 컴퓨터에 대해서 이렇게 설명한다.

컴퓨터는 두뇌는 물론 인간과 같은 신체와 신체 행동을 결여하므로, 언어(규칙)를 이해할 수 있는 경험적 근거를 상실한다. 그리하여 우리는 기계를 우리와 같이 의식과 언어를 가진 존재로 간주하지 않는다. 이것이 우리가 인공지능을 인격 공동체의 일원으로 간주하지 않는 적어도 부분적인 이유가 된다.⁴⁰⁾

이러한 맥락에서 볼 때 주관적 의식이 인격의 징표가 되는 이유는 “의식과 신체와 두뇌의 통일체로서의 인간을 전제로 할 때 비로소 성립된다”고 할 수 있다. 인격의 개념은 의식과 신체와의 통일성을 요구하고 다른 인격들과의 유기적인 관계 속에서 비로소 의미를 지니기 때문이다.

6. 맺는 말

지금까지 우리는 대중사회 및 정보화의 문제와 관련하여 전통적인 자아의 정체성 문제를 검토해 보았다. 자아의 형성을 그 자체의 신체적 요소와 환경의 산물로 보았을 때 대중사회와 정보사회가 제시하는 사이버 환경과 가상 현실, 그리고 이것을 가능하게 하는 과학기술의 도전에 의한 인격체 규정의 문제를 집중적으로 다루어 보았다. 일단 여기서 잠정적으로 얻을 수 있는 결론은 대중사회에서 자아 인식의 문제가 심각하게 제기된 반면, 정보사회와 인공지능의 연구가 전통적인 철학적 차원에서의 자아 정체성 문제에 질적인 변화를 가져오지 못했다는 점이다. 대중사회에서는 대중매체의 영향으로 환경이 극도로 확대되어 의사환경을 조장하고 여기서 자아의 정립관정에 사이버적 요소가 개입되어 의사자아(pseudo-self)를 형성할 위험이 있다는 것이다. 한편 정보사회에서는 컴퓨터의 등

장으로 정보매체가 가상실재 혹은 사이버 공간을 만들어 자아의 분열 현상을 조장하지만 자아의 초월적 혹은 선험적 특성 때문에 전통적으로 다루어 오던 정체성의 문제를 본질적으로 수정하지는 않았다는 것이다. 여기서 우리는 자아란 무엇이고 어떠한 특성을 지니는지 다시 한 번 음미할 필요가 있다. 가령 티투스(Herold H. Titus)는 이렇게 말한다.

자아나 인격은 비유기체적 혹은 단순한 유기체적 수준에서나 생리학적 인 혹은 심리학적 측정으로서는 발견되지 않는다. 자아는 과학에 앞서는 것이지 그 대상이 아니다. 자아는 인격적 의식, 반성적 사고, 윤리적 및 심리적 사려, 감상같은 것이 있는 곳에서 발견된다.⁴¹⁾

그는 이어, “시가 문법 이상의 그 무엇이고, 음악이 리듬 이상의 그 무엇이듯이 인간은 공간 속의 신체 이상의 그 무엇이며, 이 ‘그 무엇’이야말로 이른바 자아의 중요한 부분이다”라고 지적한다. 이것이 곧 의사환경이나 사이버 공간에서 비록 자아가 변질되더라도 그 속으로 완전히 환원되거나 변질될 수 없는 이유인 것이다.

그러나 이것은 잠정적 결론에 지나지 않는다. 아마 이러한 결론은 박승수의 다음과 같은 지적에서 정당화될 수 있을 것이다. 그는 『인공지능과 철학의 이중 협주곡』에서 이렇게 지적한다.

어쩌면 (인공지능 연구에서) 우리가 얻은 가장 큰 결실은 그 동안 당연히 여겨왔던 인간의 여러 가지 형태의 사고능력에 대하여 그 위대함과 오묘함을 재발견하였다는 것, 그리고 이를 (모의하는 인공기계를) 만들어 보려는 인간능력의 보잘 것 없음에 대한 뼈저린 깨달음인지도 모른다.⁴²⁾

아마 당분간은 인식론적 상대주의와 함께 사이버 자아(cyber-self)로서 정신적 표류가 지속될 것이다.

39) L. Wittgenstein, *Philosophical Investigation*, (N.Y.: Barnes and Noble, 1968), G.E.M. Anscomb trans. §281.

40) 김선희, “인공지능과 이해의 개념”, 『인지과학』, vol. 8, no. 1, 1997, p. 19.

41) H.H. Titus, *Living Issues in Philosophy*, (N.Y.: Van Nostrand Reinhold Co., 1970), p.152.

42) 박승수, “인지과학과 철학의 이중 협주곡”, 『철학과 현실』, 철학문화연구소, 1993, 가을호, P.83.

정보사회와 역사발전단계에서 본 그 위상

이 한 구 (성균관대)

- 1) 정보사회에 대한 규정
- 2) 정보기술과 정보사회의 도래
- 3) 정보사회가 우리의 삶과 사회 구조에 미친 영향
- 4) 정보사회의 철학적 논제들
- 5) 정보사회와 자유의 증진 가능성

정보사회(information society)라는 말은 이미 생소한 용어가 아니다. 우리는 일상적으로 이 말을 사용하면서, 우리가 사는 현대사회를 정보사회로 규정하거나, 적어도 21세기에는 모든 사회가 정보사회가 될 수밖에 없다는 판단을 자연스럽게 내린다. 이런 판단과 함께 정보사회는 지금까지의 사회가 해결하지 못했던 문제점들을 모두 해결한 유토피아로서 상정되기도 한다.

우리의 일상적인 삶을 둘러보더라도 정보통신 혁명과 연관된 변화들이 급속하게 일어나고 있다. 세계가 하나의 지구촌으로 되어 가는 사실만으로도, 새로운 사회가 도래하고 있는 것은 분명해 보인다. 그렇지만 현대 사회를 정보사회로 규정하는 데는 과연 아무런 문제점도 없겠는가? 정보사회는 본질적으로 어떤 사회이며, 그것이 기존의 사회와 근본적으로 다른 특성은 무엇인가? 정보사회는 왜 도래하게 되었는가? 정보사회가 우리의 삶과 사회구조에 미친 영향은 무엇인가? 이런 물음들에 대한 해명을 통해 정보사회의 특성을 총체적으로 구명해보고, 정보사회가 제기하는 철학적 문제들에 관해 성찰해 봄으로써, 역사의 발전과정에서 정보사회가 차지하는 위상을 확인하는 일은 필요한 철학적 작업이 될 것이다.

1. 정보사회에 대한 규정

가장 넓은 의미에서 정보사회는 인간의 주요 활동이 정보기술의 지원 하에 이루어지는 사회라고 규정할 수 있다. 이 때 정보(information)는 통상 자료(date)보다는 좁은 의미로, 지식(knowledge)보다는 넓은 의미로 사용된다. 즉 정보는 아직 평가되지 않은 자료를 특정 목적을 위해 처리, 가공한 것이며, 지식은 더욱 추상화되고 일반화된 정보라고 할 수 있다. 그러므로 지식은 비교적 항상적인 의미를 지니는데 반해, 정보는 지식보다 용이하게 항상 새로운 정보에 의해 대체될 수 있는 가능성을 지닌다. 이런 맥락에서 다니엘 벨(Daniel Bell)은 정보와 지식을 다음과 같이 구분한다:¹⁾ 정보는 넓은 의미에서 처리된 자료를, 지식은 사실에 대한 진술의 조직화된 체계를 뜻한다. 그렇지만 이 두 말은 실제로는 서로 혼용

되며, 그 결과 정보사회와 지식사회는 서로 교환되어 사용된다.

정보기술은 반도체로 대표되는 소자기술, 컴퓨터로 대표되는 정보처리기술, 위성통신과 광통신으로 대표되는 통신기술의 복합체이다. 정보기술의 발전은 일차적으로 극소전자혁명(micro-electronics revolution)이라고 지칭되는 반도체 기술에 힘입고 있는데, 반도체 기술의 발전은 정보의 저장과 처리능력을 획기적으로 향상시켰다. 여기에 통신기술이 덧붙여져, 정보기술은 종합적으로 정보의 저장, 처리 및 송수신 기술이라고 규정될 수 있다.

그렇지만 우리의 활동이 정보기술의 지원 하에 이루어진다는 것은 무엇을 의미하는가? 정보사회에 대한 자세한 규정과 관련해서 프랭크 웹스터(Frank Webster)가 정리한 다섯 가지 정의는 매우 유익한 것으로 판단된다. 그는 정보사회에 대해 기술적 정의, 경제적 정의, 직업적 정의, 공간적 정의, 문화적 정의를 소개한다.²⁾

기술적 정의(technical definition)는 눈부신 기술혁신을 강조하는 것으로, 정보처리, 정보저장 및 정보전송의 획기적인 발전으로 인하여 사회의 거의 모든 부분에서 정보기술(information technology)을 활용하게 되어 엄청난 대변혁을 맞이하게 된 사회를 정보사회라 규정한다. 이러한 정의는 정보기술을 새로운 질서의 주된 특징으로 인식하는 것으로서, 컴퓨터 혁명이 전혀 새로운 실리콘 문명(silicon civilization)으로 우리를 인도함으로써 지구상의 모든 사람들의 삶에 모든 측면에서 압도적이고 포괄적인 영향을 미치게 될 것이라고 보는 것이다.

정보사회에 대한 경제적 정의는 정보와 관련된 산업이 국민 총생산에서 차지하는 비중이 과반수이상인 경우 그 사회를 정보사회로 규정하는 것이다. 예컨대 마크 포랫(Marc Porat)은 경제를 1차 정보부문, 2차 정보부문, 그리고 비정보 부문으로 3분한 후, 1차 정보부문에는 정보를 사용하는 산업—대중매체, 교육, 정보서비스, 광고, 컴퓨터 제조업 등—을 포함시키고, 2차 정보부문에는 다른 산업의 내부에 들어있는 정보산업—제약회사의 연구개발, 정보부서가 만들어내는 국내소비 관련정보, 석유회사의 도서자료 등—을 포함시켰다. 이렇게 하여 포랫은 현대의 미국사회가 “정보적 재화 및 서비스의 생산자 그리고 공적 및 사적(2차 정보부문)관료제가 경제활동의 주요부문인 정보사회”³⁾라는 결론을 내렸다. 같은 맥락에서 정보산업이나 정보경제라는 말도 사용되는데, 이런 말들은 새로운 정보를 생

1) Daniel Bell, 'The Social Framework of the Information society', L.Dertouzos & J Moses(eds.) *The computer Age: A Twenty-Year View* (Cambridge: MIT Press, 1979), 163쪽 참조, 「정보사회의 이해」, 권태환, 조형제 편, (미래미디어, 1997), 35쪽
 2) Frank Webster, *Theories of the Information Society* (London & New York: Loutledge, 1995), 6쪽; 조동기역 「정보사회이론」(사회비평사, 1997) 이 책은 정보사회에 대한 여러 이론들을 요약해서 잘 설명하고 있다. 이 논문은 웹스터의 이 책에서 많은 도움을 받았다.
 3) M.Porat, 'Communication Policy in an Information Society', O Robinson.(ed.) *Communications for Tomorrow: Policy Perspectives for the 1980,s* (New York: Praeger, 1978), 11쪽

산하는 산업과 그러한 정보를 유통시키는 산업을 포함한다.

직업적 정의는 직업의 변화에 초점을 두는 것으로 정보업무와 관련된 직업이 지배적이 될 때 정보사회가 등장한다는 것이다. 정보사회에 대한 이러한 정의는 다니엘 벨이 주장하는 이론의 핵심을 이룬다. 그는 정보노동의 등장과 산업노동의 쇠퇴를 통하여 계급에서 발생하는 정치적 갈등이 해소되고, 평등이 보편화되는 중대한 변화가 도래할 수밖에 없다고 주장한다. 정보의 생산, 처리 및 분배에 관련되는 직업은 다음과 같이 분류될 수 있다. “첫째 범주는 주된 활동의 결과가 지식을 생산하고 판매하는 노동자를 포함한다. 여기에는 과학자, 발명가, 교사, 사서, 언론인 그리고 정보를 수집하고 분배하는 사람들을 포괄한다. 두 번째 범주의 노동자는 정보를 수집하고, 분배하는 사람들을 포괄한다... 여기에는 관리자, 비서, 사무원, 법률가, 중개인, 타자수 등이 포함된다. 마지막 범주는 정보기계를 작동시키는 노동자, 앞의 두 범주를 지원하는 기술자를 포함한다. 여기에는 컴퓨터 조작용, 전화설치공, 그리고 텔레비전수리공 등이 포함된다.”⁴⁾

공간적 정의는 지역을 연결하고 시간과 공간의 조직화에 중대한 영향을 미치고 있는 정보통신망의 중요성을 강조하는 것이다. 우리는 가정이나 상점, 사무실 어디에나 정보의 접속장치가 완비된 연결망 사회(wired society)⁵⁾를 예상할 수 있고, 이 전자 고속도로를 따라 상상할 수 없을 정도로 많은 양의 메시지, 대화, 영상, 그리고 명령들이 움직이는 사회를 상정할 수 있다. 공간적 정의는 이런 사회를 정보사회로 규정한다. 모든 것은 특정한 시간과 공간에서 발생하지만, ‘통신망사회’의 도래와 더불어 공간과 시간의 특성은 변형되었다고 할 수 있다. 간단히 말해서 시간과 공간의 제약이 아주 제거되지는 않았지만, 극적으로 감소한 것이다. 이러한 시공축약(time-space compression)으로 인하여 기업, 정부, 그리고 개인까지도 지금까지는 수행하기 힘들었던 선택을 할 수 있게 되었다.

문화적 정의는 일상생활에서 정보가 엄청나게 증가하였다는 측면에 비중을 둔다. 이러한 관점에서는 현대의 문화란 과거 어느 때보다 많은 정보로 가득 차 있다. 정보사회란 정보가 편재한 사회이며 본질적으로 우리의 삶이 다른 사람과 메시지를 교환하는 과정으로 규정되지만, 정보가 더 많아질수록 의미는 더욱 적어지게 되는 사회이다.⁶⁾ 포스트모더니즘들이 상정하는 현대사회가 대체로 이런 측면에서 접근한 사회라고 할 수 있다.

이런 정의들은 나름대로의 관점에서 내린 것들이기 때문에 모두 독특한 특징을 갖고 있다. 그러므로 정보사회를 총체적으로 규명하기 위해서는 이러한 정의들을 복합적으로 활용할 필요가 있다.⁷⁾ 그렇지만 가장 중요한 것은 기술적 정의와 경제적 정의일 것으로 생각된다. 이것은 우리가 기술적 정의를 조금만 더 확대한다

면 공간적 정의를 포함 할 수 있고, 경제적 정의 속에 직업적 정의 역시 포함할 수 있을 것으로 판단되기 때문이다. 말하자면 공간적 정의가 주목하는 시공의 축소는 결국 정보통신 기술이 초래한 결과이며, 직업적 정의에서 논의한 정보관련 직업분포와 국민총생산에서 정보산업이 차지하는 비중은 상호 연결될 수 있을 것이다. 이렇게 볼 때 정보사회란 결국 다음과 같이 종합적으로 정의 될 수 있을 것으로 판단된다: 정보사회는 정보의 처리, 저장 및 전송을 다루는 정보기술의 획기적인 발달에 따라, 정보산업에 종사하는 사람이나 정보산업이 국민총생산에서 차지하는 비중이 지배적으로 되어 정보가 편재된 사회이다.

2. 정보기술과 정보사회의 도래

산업사회에서 정보사회로의 변동은 어떻게 해서 일어나게 되었는가? 어떤 추동력이 정보사회를 초래했는가? 이에 대한 대답으로는 두 가지가 있다. 하나는 정보사회는 정보기술의 급속한 발전에 의해 초래되었다는 기술결정론적 입장이고, 다른 하나는 자본주의 사회의 생존전략에서 정보사회가 발생했다는 사회구조론적 입장이다.⁸⁾

기술결정론적 입장을 대변하는 자는 다니엘 벨이다. 그는 진화론적 입장에서 사회를 전산업사회(pre-industrial society), 산업사회(industrial society), 후기 산업사회(post-industrial society)로 구분한 후, 후기 산업사회가 21세기 미국, 일본, 소련, 그리고 서유럽의 사회구조를 성격 짓는 주요 특징이 될 것이라고 주장한다. 그가 의미하는 전산업사회는 농경사회이며, 산업사회는 제조업이 중심이 되는 사회이다. 그리고 후기 산업사회는 서비스업이 지배하는 사회인데, 이 후기 산업사회가 바로 정보사회이다. 이러한 구분은 고용의 양식에 따라 이루어진 것으로, 전 산업사회에서는 농업노동이, 산업사회에서는 산업노동이, 그리고 후기 산업사회에서는 서비스노동이 주류를 이룬다.

왜 이런 사회적 변동이 일어나는가? 벨은 생산력의 증가를 통해 이러한 변화를 설명하려고 한다. 생산력이 증가함에 따라 모든 사람이 토지를 경작하지 않고도 전체인구를 부양하는 것이 가능해짐으로써 일부의 사람들이 농업에서 벗어나 공장에서 일을 하게 되었다. 같은 논리로 생산력의 증가에 의해 공장에서 잉여가 발생하게 되었고, 이러한 잉여는 교육, 병원, 오락 등 과거에는 상상하기조차 힘든 사치스러운 소비를 가능하게 만들었다. 그리고 이러한 소비는 서비스업에서의 고용기회를 창출한다.

어떻게 해서 생산력은 증가하게 되었는가? 주로 새로운 기술의 개발에 의해서이다. “기술은 생산성 증가의 기반이고, 생산성은 경제적 생활을 변형시킨다.”⁹⁾ 그러므로 정보기술의 혁명적 발달은 생산성을 획기적으로 향상시켰을 뿐만 아니

4) 위의 책 5쪽 이하

5) J. Martin, *The Wired Society* (Englewood Cliffs; Prentice Hall, 1978)

6) M. Poster, *The Mode of Information: Poststructuralism and Social Context* (Cambridge: Polity, 1990), 63쪽 참조

7) J. Salvaggio, (ed) *The Information Society* (Hillsdale, New Jersey; Lawrence Erlbaum Associates, 1989), 9쪽

8) 권태환, 조형제편, 「정보사회의 이해」(미래미디어, 1997) 2장 ‘정보사회의 자리 매김’ 참조. 이 책은 이 문제와 다음에 다룰 사회체제의 연속성 여부에 대해 매우 간결하게 잘 정리하고 있다.

9) D. Bell, *The Coming of Post-Industrial Society* (Penguin Books, 1976), 191쪽

라 정보산업이라는 새로운 산업부문을 창출하고, 그에 따라 고용구조를 변화시킴으로써 사회의 기존 구조까지 바꾸게 되었던 것이다.

그렇지만 서비스산업이 중심이 되는 후기 산업사회가 어떤 근거에서 정보사회로 규정되는 것인가? 그것은 벨이 후기 산업사회의 핵심, 즉 서비스업의 핵심을 정보라고 보았기 때문이다. 벨은 전 산업사회의 생활을 “자연에 대한 게임”으로, 그리고 산업사회의 생활을 “인공적 자연에 대한 게임”으로 규정하는 반면, 서비스업이 중심이 되는 후기 산업사회의 생활을 “사람들간의 게임”으로 규정한다. 그리고 ‘사람들간의 게임’은 정보가 기본적 자원이 되는 게임이다.¹⁰⁾

한편으로 사회구조론적 입장은 정보기술의 발달을 부정하는 것은 아니지만, 정보사회가 출현하게 된 원인을 정보기술에서 찾는 것이 아니라 자본주의 경제의 내적 변화 속에서 찾고자 한다. 말하자면 기술은 사회적 변화를 야기하는 독립변수라기보다는 사회적 변화의 맥락 속에서 이해되어야 하는 종속변수이며, 자본주의 사회에서는 자본이 오히려 독립변수라는 것이다. 뿐만 아니라 기술은 중립적이다. 그러므로 설러는 다음과 같이 말할 수 있었다. “새로운 정보기술의 특성과 그 전망에 관한 중심적인 문제는 우리에게 친숙한 기준, 즉 그것이 누구의 이익을 위해서 그리고 누구의 통제하에서 수행되는가”¹¹⁾라는 것이다. 이것은 다음과 같은 질문들로 정식화될 수 있다. 누가 기술적 혁신을 시도하고, 개발하고, 응용하는가? 무슨 목적으로 그리고 어떤 이익이 있기 때문에 그러한 기술 혁신이 옹호되는가?

이러한 관점에서 보면 정보사회는 철저하게 자본주의적 요구를 반영하는 것이다. 설러의 분석에 의하면, 현대 자본주의는 기업적 제도, 즉 전국적 범위나 국제적 범위를 가진 과두적인 조직체에 의해 지배된다. 말하자면 모든 곳에서 몇 백개의 기업이 경제를 지배하면서 경제의 수준을 결정한다. 특히 기업자본주의의 규모와 범위가 커짐에 따라 기업들은 초국가적 제국을 만들어 내었다. “오늘날 자동차산업은 포드, 제너럴 모터스, 그리고 닛산과 같은 기업이 주도하는 국제적 활동이다. 또한 컴퓨터는 IBM과 그보다 소규모의 디지털 이퀴프먼트, 스페리-유니팩, 그리고 애플과 같은 집단을 의미하는 것이 되었다. 통신의 경우는 AT&T, ITT 그리고 이와 비슷한 지위와 특권을 가진 거대회사를 의미하는 것이 되었다.”¹²⁾ 이와 같이 정보와 그 기술은 기업자본주의의 발달에 의해 촉진되었고, 그것을 지속하는데 필수적인 것이 되었다. 이것은 정보와 그 기술이 공적인 목적보다는 사적인 이유 때문에 개발되었다는 것을 의미한다. 말하자면 그 활동범위가 국제적인 기업은 정교화 된 정보통신망을 필요로 하게 되었을 뿐만 아니라 또한 이윤추구를 위해 정보를 생산하고 그것을 상품화하기 시작한 것이다. 사회구조론자들은 특히 1970년대 선진자본주의 사회의 전반적인 경기침체는 일종의 체제위기를 불러왔고 각국은 이를 극복하기 위해 정보기술의 개발과 정보통신산업을 육

10) D. Bell, 'Communication Technology: For Better or For Worse?', J. Salvaggio, (ed) *The Information Society*, 94쪽

11) H. Schiller, *The Mind Managers* (Boston: Beacon Press, 1973), 175쪽

12) F. Webster, 「정보사회이론」, 135쪽

성하고 추진하게 되었다고 본다. 정보기술자체가 높은 부가가치를 창출할 수 있는 새로운 상품으로서의 특성을 지닐 뿐만 아니라 기존산업의 생산성을 높이는 유효한 수단으로 이해되어, 그것은 침체에 빠진 자본주의를 구원해 줄 잠재력을 지닌 기술로 평가되었기 때문이라는 것이다.

정보산업은 산업조직의 정보화와 정보의 상품화를 동시에 추구하는 것이었다. 산업의 정보화는 정보기술의 도움으로 생산과정 및 관리업무를 자동화함으로써 노동인력을 기계로 대체할 뿐 아니라 시장통제를 더욱 용이하게 하려는 입장이며, 정보의 산업화란 더욱 고도화된 정보통신기기 뿐만 아니라 그로부터 가공, 처리, 저장 또는 송수신되는 정보를 판매 가능한 상품으로 만들고 그러한 상품의 생산, 유통, 소비영역을 더욱 확대해 나가는 일련의 과정이라고 할 수 있다.¹³⁾ 그러므로 이런 사회구조적 입장에서 보면, 정보사회란 산업조직의 정보화와 정보의 상품화를 추구하는 사회에다 이데올로기의 옷을 입힌 데 불과할 뿐이다.

기술의 개발이 사회구조 속에서 이루어진다는 사회구조론의 주장은 정당해 보인다. 특히 기업의 전폭적인 지원하에 기술연구가 이루어지는 현대 자본주의 사회에서 이러한 주장은 의문의 여지가 없어 보인다. 그렇지만 새로운 기술의 개발이 생산성을 높이고, 높은 생산성은 다시 새로운 소비를 창출하고, 이것은 다시 사회구조에 어떤 변화를 가져올 것이라는 것도 확실해 보인다. 자본주의 체제하에서 기업들의 기술개발은 분명 사적 이윤의 추구 때문에 시작될 것이다. 그러나 그것은 그 개발자들이 의도하지 않았던 사회적인 변화를 초래할 수도 있을 것이다. 이런 관점에서 보면, 비록 기술의 개발자체가 자본 의존적이라 할지라도, 우리는 결국 기술이 사회적 변화의 직접적인 원동력이라는 것을, 그러므로 정보기술이 정보사회를 초래한 직접적 원인이라는 것을, 부인할 수는 없을 것으로 생각된다.

3. 정보사회가 우리의 삶과 사회구조에 미친 영향

정보사회는 기존의 산업사회와 완전히 다른 사회인가? 아니면 본질적으로 산업사회와의 연속선상에서 이해되어야 할 사회인가? 이 물음에 대한 웹스터의 분류는 좋은 참고자료가 될 것으로 보인다. 그는 새로운 종류의 사회가 출현했다고 주장하는 사람들로서, 후기산업사회론의 다니엘 벨과 그 추종자들, 포스트 모더니즘을 주장하는 장 보드리야르(Jean Baudrillard)와 마크 포스터(Mark Poster), 우연전문화를 특징으로 내세우는 마이클 피오레(Michael Piore)와 찰스 세이블(Charles Sabel), 래리 허쉬혼(Larry Hirschhorn), 그리고 정보양식 발달론의 마누엘 카스텔(Manuel Castells)들을 들고 있다. 반면에 정보사회의 연속성을 강조하는 대표적인 사람들로서는 신 맑스주의자인 허버트 설러(Hebert Schiller), 근대 민족국가의 정체를 폭력과 감시에서 찾는 안소니 기든스(Anthony Giddens), 그리고 공론영역을 중시하는 위르겐 하버마스(Jürgen Habermas)들을 든다.¹⁴⁾

13) 강상현, 「정보통신혁명과 한국사회」(한나래, 1996), 160쪽 이하

벨이 정보사회가 기존의 산업사회와 완전히 다른 사회라고 주장하는 이유는 분명하다. 산업사회는 제조업이 중심이 되는 사회이고, 후기산업사회, 즉 정보사회는 서비스업이 중심이 되는 사회이기 때문이다. 후기산업사회에서는 자동화가 고도로 진행되어 기계가 육체노동을 대신함으로써 산업 노동자가 지속적으로 감소하게 되고 결국 극소수의 사람만이 공장에서 일하게 된다. 반면에 계속적인 합리화에 따라 생산력과 부는 지속적으로 증가된다. 증가된 부는 새로운 욕구를 만들어 내고 이 새로운 욕구를 충족시키기 위해서 서비스업이 팽창한다. 이렇게 하여 고용의 구조가 바뀌게 되고, 사회는 옛날의 산업사회와는 다른 사회, 즉 정보의 공급과 활용에 기초를 둔 정보사회가 된다는 것이다.

정보사회는 단순히 유통되는 정보의 양이 증가된 사회를 의미하는 것이 아니다. 그렇다면 그것은 기존의 사회와 질적인 차이점을 갖기가 어려울 것이기 때문이다. 벨에 의하면 정보사회에서의 정보는 질적으로 다른 특성을 지니고 있다. "후기 산업사회는 경험주의에 대한 이론의 우위 그리고 상이하고 다양한 영역의 경험을 설명하는데 사용될 수 있는 추상적 상징체계로의 지식의 부호화에 의해 특징지어진다."15) 여기서 경험주의는 산업사회의 지식이 갖고 있는 특성을 가리키고, 이론은 후기산업사회의 지식의 특성을 가리킨다. 경험주의는 우리가 부딪친 문제에 대해 경험적이고 시행착오적인 방법으로 해결을 시도하는 입장인데 반해, 후기산업사회의 문제해결 방식은 이론적 원리를 전제한다는 것이다, 예컨대 컴퓨터 과학은 "계산할 수 있는 수에 관하여"(on Computable Number, 1937)라는 알랭 튜링(Alan Turing)의 독창적 논문에서 출발하고 극소전자 혁명을 가능케한 집적 회로의 엄청난 축소화는 이미 알려진 물리학의 원리에 근거하고 있다는 것이다. 사회나 경제적 문제에 대처하는 방식에서도 같은 논리가 성립된다. 경제적 난국을 헤쳐나가기 위해서는 소위 실물경제의 논리만으로는 안되고 고도의 경제적 이론이 배경에 깔려있어야만 한다. 이것은 후기 산업사회에서는 생활의 대부분이 추상적이고 일반화시킬 수 있는 원리를 기초로 해서 조직화된다는 것을 의미한다.16)

경험주의에 의한 이론적 지식의 우위는 미래에 대한 낙관주의를 함축한다. 후기 산업사회는 모든 영역에서의 이론의 우위로 말미암아 과거사회보다 훨씬 높은 정도로 미래를 계획하고 그에 따라 통제하는 능력을 갖게 되었기 때문이다.

14) F.Webster, 위의 책, 5쪽

15) D. Bell, *The Coming of Post-Industrial Society*, 20쪽

16) F.Webster, 「정보사회이론」, 91쪽 참조

사회양식	전산업사회	산업사회	후기산업사회
생산양식	추출	제조	처리 및 재순환적 서비스
경제부문	1차산업:농업,광업,어업,임업,석유및가스	2차산업:제조업,중공업,중장비건설	3차산업:수송,공공산업 4차산업:무역,금융,보험,부동산 5차산업:보건연구,오락,교육,통치
변형되는 자원	자연의힘:바람,물,공기,동물과 인간의근육	만들어진에너지:전기,석유,가스,석탄,원자력	정보:컴퓨터와 자료전송체계들
전략자원	원자재	금융자본	지식
기술	손기술	기계기술	지적기술
직업군	직공,농부,수공업자	기술자, 반숙련노동자	과학자, 전문직종사자
방법론	상식,시행착오,경험	경험주의,실험	추상적이론:모형,가상실험,결단이론,체계분석
시간전망	과거지향	즉시적응실험	미래지향,예측과 계획
구도	자연과의 게임	제조된 자연과의 게임	사람사이의 게임
기축원리	전통주의	경제성장	이론적 지식의 집대성

벨이 주장하는 사회변동의 일반적인 도식은 위와 같이 정리될 수 있다.17) 벨이 제시한 이 표는 후기산업사회가 기존의 산업사회와 얼마나 다른 사회인가를 극명하게 보여준다. 지식이 전략적 자원으로 되고, 이론적 지식이 생산과 유기적 결합을 이룬다. 뿐만 아니라 컴퓨터를 이용한 자동화는 지속적인 기술혁신으로 그 내용과 수준이 다양화, 고도화되는 추세이다. 이와 함께 노동의 성격과 노동자의 존재형태에도 적지 않은 변화가 일어나, 전문직 종사자가 대중을 이루게 된다.

이러한 맥락에서 엘빈 토플러(A. Toffler)는, 정치제도, 생활양식, 문화적욕구, 사회의 조직원리, 생활양식, 국가간의 관계 등에도 혁명적인 변화가 올 것으로 예측한다. "우리는 미래를 향한 일대 비약의 시기에 접어들고 있다. 사회의 근본을 뒤흔드는 대변동, 이제까지 없었던 새로운 문명을 창출하는 변혁에 직면하고 있다."18) 토플러는 정보혁명을 농업혁명(제2의 물결)에 뒤이은 제3의 물결이라 명명하면서, 산업사회에서의 과학기술의 특징이 육체적 힘의 확대와 강화에 있었다면, 정보사회에서의 과학기술의 특징은 정신적 힘의 확대와 강화에 있다고 결론짓는다. 또한 산업사회의 지배적 6원칙인 표준화, 분업화, 동시화, 집중화, 극대

17) D.Bell, 'Communication Technology: For Better or For Worse?' J.Salvaggio,(ed.)*The Information Society*, 94쪽

18) A. Toffler, *The Third Wave* (William Morrow and Company, 1980) 28쪽; 고영복편 「현대사회론」(사회문화연구소, 1991), 96쪽 참조

화, 중앙집권화는 모두 탈 표준화, 탈 분업화, 탈 동시화, 탈 집중화, 탈 극대화, 탈 중앙집권화 될 것으로 예측한다.

이러한 정보사회의 주장에 대해 기든스는 다음과 같은 의문을 제기한다. 후기 산업사회의 이론적 지식이 산업사회의 지식과 과연 얼마만큼 다르다고 할 수 있겠는가? “기술적 지식을 생산기술에 응용하는 데에서 현상적으로 새로운 것은 아무 것도 없다. 사실 베버가 무엇보다도 강조하였듯이 기술의 합리성은...처음부터 이전 형태의 사회질서로부터 산업주의를 차별시켜온 일차적 요인이다.”¹⁹⁾ 이러한 주장은 정보사회에서의 지식과 산업사회의 지식사이에 어떤 결정적인 차이도 있을 수 없다는 것을 의미한다. 웹스터도 벨의 이론적 지식론에 대해 다음과 같은 의문을 던진다. 이론적 지식은 일반적인 교과서의 과학적 원리를 의미하는가 아니면 인플레이션과 고용의 관계 같은 어떤 가설을 의미하는가? 나아가 이론적 지식의 우세가 연구개발투자 및 조직혁신의 특권적인 위치를 의미하는가, 아니면 현대생활의 조직화에서 전문가 체계의 특수한 위치를 의미하는가?

이러한 문제들이 분명하게 정리되지 못할 때 이론적 지식의 성장을 측정하고 측정된 내용을 해석하려고 할 경우, 중대한 문제에 봉착한다고 웹스터는 지적한다.²⁰⁾ 예컨대 고등교육의 일반화가 ‘이론적 지식’의 우위를 보장할 수 있을까? 연구개발 사업이 이론의 중요성을 부각시키는 기능을 한다는 주장도 지지되기 어려워 보인다. 왜냐하면 대부분의 경우 연구개발은 기초적이라기 보다는 응용의 성격이 강하기 때문이다. 후기 산업사회에서 서비스업이 주류를 이룬다는 주장에 대해서도 산업을 분류하는 기준의 애매성 때문에 서비스업이 사실이상으로 과장되었다는 반론이 제기된다.

쉴러는 현대사회에서 정보와 통신이 안정이나 번영과 관련하여 핵심적인 중요성을 갖고 있다는 사실을 긍정한다. 그리고 과거 어느 때 보다도 많은 정보가 만들어지고 있다는 사실도 의문의 여지가 없는 사실로 받아들인다. 뿐만 아니라 이러한 정보를 만들어내고, 저장하고, 검색하고, 확산시키는 기계도 과거에는 없었던 성질과 특성을 갖고 있다는 사실도 수용한다. 그렇지만 쉴러는 이러한 특징들이 새로운 사회의 출발이라는 데에는 찬성하지 않는다. “자본주의가 극복되었다는 관념에도 불구하고 오랫동안 지배적으로 되어온 시장경제의 요구는 그대로 남아서 기술 및 정보영역에서 일어나고 있는 변환과정에서 결정적인 요인으로 작용하고 있다.”²¹⁾

이러한 쉴러의 주장 속에는, 웹스터가 잘 요약한대로, 세 가지 중요한 주장이 들어있는 것으로 판단된다. 첫째로, 정보산업은 시장원리에 의해 발달되었다. 말하자면 정보와 통신의 혁신은 이윤을 위하여 추구되었다. 둘째로, 계층구조 안에서 위치의 따라 정보의 생산능력, 분배, 접근은 차이가 난다. 말하자면 계급에

19) A. Giddens, *the Class Structure of the Advanced Societies* (Hutchinson, 1981), 262쪽

20) 웹스터, 「정보사회이론」, 93쪽

21) H. Schiller, *Who Knows: Information in the Age of the Fortune 500* (Norwood; Ablex, 1981), xii쪽

따라 정보혁명의 수혜자가 될 수도 있고, 손실자가 될 수도 있다. 셋째로, 정보 및 통신 영역에서 거대한 변동을 겪고 있는 사회는 기업자본주의 사회다. 그러므로 정보와 정보기술은 공적인 목적보다는 사적인 목적을 위해서 개발된다.

정보사회는 여전히 자본주의의 논리가 지배하는 사회이다. 따라서 정보는 이윤을 남기면서 판매될 수 있는 곳에서만 생산되고 상품화되며, 이득의 기회가 매우 분명한 곳에서만 양질의 정보가 생산된다. 그러므로 어떤 종류의 정보가 누구를 위해 어떤 조건으로 생산될 것인가를 결정하는 데는 시장의 논리가 결정적이라 할 수 있다. “정보사회라고 하는 것은 사실 개인적 문제나 국가적 문제, 사회적 문제나 상업적 문제, 경제적 문제나 군사적 문제 할 것 없이, 모든 종류의 문제에 대해서 매우 많은 양의 자료를 생산, 처리, 전달하는 것이다. 그 자료의 대부분은 선진산업국가의 거대기업, 정부관료조직체 및 군사적 조직이 가지고 있는 특정한 요구를 충족시키기 위해서 생산된다.”²²⁾

더 나아가 쉴러는 다음과 같은 의문을 던진다. 더 많은 정보는 그 자체가 계몽적이고 이로운 것인가? 우리는 정보가 적게 제공되었기 때문에 무지한가? 정보사회에서 정보폭발의 가장 두드러진 현상중의 하나는 데이터베이스의 엄청난 확산이라고 할 수 있다. 그런데 전형적인 데이터베이스의 내용은 신용카드, 가격표, 전기요금, 합병 및 인수, 귀금속 및 세계보험 등이다. 이러한 정보는 점점 전문화되어 특정한 시장영역을 지향하고 있다. “오늘날 매우 정교한 수준에서 생산되고 있는 정보는 어떤 종류의 것인가? 주가, 상품가격, 통화정보 등이다. 우리 주위에는 대규모 기업자료 생산자, 많은 종류의 중개인 등이 비디오 단말기와 정보시스템을 통하여 매우 전문적인 정보를 얻고 있다. 그러나 이 모든 것이 연결되는 것은 우리가 주식시장에서 얼마나 많은 돈을 벌 수 있으며...돈을 어떻게 해외로 반출하고 국내로 반입하는지...등인데, 이러한 분야가 바로 대부분의 정보가 들어가고 나오는 곳이다.”²³⁾

정보의 생산과 소비에서 시장이 중심적인 역할을 담당한다는 것은 정보와 정보기술이 대가를 지불할 수 있는 사람들을 위해서 생산된다는 것을 의미한다. 말하자면 빈센트 모스코(Vincent Mosco)가 지적한대로 유료사회(Payer Society)는 정보의 생산과 그에 대한 접근에서 지불능력이 결정적인 의미를 지닌다. 말하자면 계급사회에서 상층계급일수록 중요한 정보에 접근할 수 있는 반면, 하층계급일수록 열등한 종류의 정보만 접하게 된다. 이렇게 해서 정보부자와 정보빈자가 나누어진다. 선진사회라고 할지라도 일반대중에게 정보혁명은 텔레비전 수상기의 개선과 더 많은 텔레비전 프로그램을 의미할 뿐이다.

정보부자와 정보빈자의 논리는 국가간에도 그대로 적용된다. 세계의 부가 집중되는 선진국이 정보혁명의 주요 수혜자들이다. 가난한 국가들은 선진국이 생산해 내는 정보의 소비자로 전락한다. 선진국은 위성과 같은 첨단정보기술을 독점하

22) H.Schiller, 위의 책, 25쪽

23) H.Schiller, 'An Interview with Herbert Schiller', *Comnotes*, Department of Communication, University of California San Diego, 4(2) Winter: 3쪽, 참조, 웹스터, 「정보사회이론」, 145쪽

고, 세계의 구석구석을 감찰하며, 식량재배, 광물매장량, 어획량, 일상적인 첩보 등 중요한 정보를 독점한다. 정보혁명의 주된 수혜자는 기업 자본주의(Corporate Capitalism)이다. 기업의 활동영역이 넓어지고 규모가 커짐에 따라, 기업들은 지역적으로 분산되어 있는 조직체를 조정하고 통합하고 관리하기 위해 최첨단 정보기술을 필요로 한다. 다국적 거대기업들은 최첨단 통신망을 이용하여 주권국가의 감시까지 피할 수 있다.

정보산업은 사업 중에서도 가장 소수독점적이고, 방대하며, 국제적인 것 중의 하나이다. 정보를 소유한 기업들이 자신들의 전유물로 간주하고 처리하기 때문에 엄청난 양의 정보가 일반인들에게는 제공되지 않고 있다. 선도적인 정보회사 중에는 거대한 기업들, IBM, 디지털 이키프먼트, ITT, 필립스, 히타치, 지멘스, 스페리-유니박, 그리고 제네럴 일렉트릭이 포함되어 있다.

이것은 결국 무엇을 의미하는가? 정보가 아무리 많이 생산된다고 할 지라도 중요한 정보는 소수의 기업들이 독점하는 반면, 별로 쓸모없는 쓰레기 정보만을 일반대중들에게 제공하는 정보사회에서 공론영역은 오히려 더욱 궁핍화되고 있음을 뜻한다.

이러한 정보혁명이 우리의 삶에 가져온 결과는 어떤 것인가? 그것은 우리의 삶을 억압으로부터 해방시키고 풍요롭게 만들었는가? 아니면 그 반대인가?

정보사회에 대해 부정적 입장을 취하는 사람들은 정보혁명은 두 가지 부정적 결과를 가져왔다고 주장한다. 하나는 정보혁명은 시민에 대한 감시를 강화하게 되었고, 다른 하나는 소비자 자본주의(Consumer Capitalism)를 만들어내고 강화시킴으로써 자본주의 체제를 확장시켰다는 것이다. 정보화가 진전됨에 따라 감시는 더욱 용이해지고, 반대세력들에 대한 통제는 더욱 효과적으로 수행된다. 감시는 물론 정보사회의 전유물이 아니다. 기든스에 의하면 “조직화와 감시는 몸이 붙은 쌍둥이로서 근대세계의 발전과 함께 성장하여온 것이다.” 근대사회에서 감시는 주로 국가가 담당했지만, 자본주의가 기업자본주의가 됨에 따라 감시는 이제 기업의 중요한 업무가 되었다. 특히 자본주의 기업에서 감시는 관리에 대한 열쇠가 된다. 데이비드 번햄(David Burnham)은 거래정보(transactional information)²⁴⁾라는 현상에 대해서 주의를 환기시킨 적이 있는데, 이것은 현대적 감시와 특별한 관련성을 가지고 있다. 거래정보는, 전화, 수표교환, 신용카드 이용, 식료품구매, 자동차대여, 유선텔레비전 시청과 같은 것에서 채집되는, 일상생활에 대한 정보이다. 이것은 생활 속의 일상적인 정보지만, 기업의 관리자에게는 필수적인 정보이다. 그리고 이것은 동시에 기업의 판매전략을 매우 향상시켜 줄 수 있는 감시의 유형이다.

이런 관점에서 보면 정보사회는 오히려 감시사회(surveillance society)가 된다. 물론 이러한 주장이 조지 오웰의 시나리오나 푸코(Foucault)의 원형감옥(Panopticon)을 적극적으로 옹호하는 것은 아니다. 감시사회라는 말 자체가 대형

24) D.Burnham, *The Rise of Computer State* (Weidenfeld and Nocolson, 1983), 51쪽

(Big Brother)이나 감시자의 이미지와 연관되는 측면이 있지만, 이것은 어떤 면에서는 조직화된 생활방식에서 파생되는 불가피한 결과로 볼 수도 있기 때문이다. 그런데도 불구하고 개인의 사생활이 침해받을 가능성은 점점 더 커진다고 할 수 있다.

소비자 자본주의는 자신이 원하는 것에 대해서 개별적으로 대가를 지불함으로써 생활을 구매하는 방식을 의미하는데, 이것은 결국 개인주의적 생활방식이라 할 수 있다. 이러한 생활방식에서는 이웃과의 연대나 책임감, 사회적 관심 같은 공적인 미덕은 구매를 통해 자아를 실현할 수 있다는 환상에 의해 대체되고 있다. 인간 생활의 모든 영역이 상업적 가치의 침입을 받게 된 것이다. 텔레비전 프로그램들, 그리고 온갖 종류의 광고들이 이에 기여한다.

지금까지의 논의는 다음과 같이 정리할 수 있겠다. 정보사회를 산업사회와는 완전히 다른 사회로 보면서 긍정적으로 보는 입장에서는 정보사회에서의 i)정보의 질이 다르다. ii)정보의 확산은 사회적 불평등과 갈등을 해소시킨다. iii)보다 나은 미래가 설계될 수 있다고 주장한다. 반면에 정보사회를 산업사회의 연속선상에서 보면서 부정적으로 보는 입장에서는 i)정보의 양이 증가했을 뿐 정보의 질은 동일하다. ii)계급의 불평등은 그대로이거나 아니면 더욱 심화된다. iii)미래는 더욱 세밀하게 감시되며 통제된다고 주장한다.

4. 정보사회의 철학적 논제들

정보사회에 대한 사회학적 차원에서의 논의를 한 단계 더 전진시키기 위해서는 정보사회에 대한 철학적 성찰이 필요할 것으로 판단된다.

먼저 우리는 정보사회의 특성을 이루는 정보가 본질적으로 무엇인가를 반문할 수 있다. 통상적으로 정보는 지식보다는 넓은 의미로 사용되는 것이지만, 정보와 지식의 차이가 단순한 외연의 대소에 국한되는 것으로 생각되지는 않는다. 지식은 오랫동안 정당화된 참인 믿음이라고 규정되어 왔다. 이것은 플라톤에서부터 시작하여 근대의 데카르트와 칸트, 현대의 대다수 인식론자들에게까지 이어진 지식의 기본적인 패러다임이었다. 그러나 현대의 많은 인식론적 논의는 지식의 정당화 조건을 지나친 요구조건으로 판단하여, 지식을 참인 믿음 정도로 간주하기에 이른다. 전통적 인식론에서 주장하던 지식의 절대적 보편성과 확실성은 살아있는 것이다. 여기서 많은 사람들은 참인 믿음으로서의 지식을 정보와 동일시한다.

이러한 관점에서 보면 그 자체는 물리적 사태에 불과한 물리적 신호와 그 신호가 전달하는 내용은 분명히 구별되지 않으면 안 된다. 이 때 신호의 내용이 곧 의미이며, 이 의미가 바로 정보라고 할 수 있다. 동일한 의미, 동일한 정보는 여러 가지 물리적 매체에 담길 수 있다. 예컨대 오늘의 연구발표가 녹음테이프에 녹음될 수도 있고, 활자화되어 책으로 출간될 수도 있다. 그러나 내용이 변화되는 것은 없다. 이러한 정보의미론에 의하면 정보는 의식적인 존재의 활동에 의해 산출되는 것이다. 의미는 의미를 이해하는 의식적 존재자를 전제하지 않고는 논

의할 수 없기 때문이다.

카르납(Carnap)과 바힐렐(Bar-Hillel)은 모두 정보를 물리적 신호가 내포하는 의미와 동일시한다.²⁵⁾ 이들은 정보를 전달하는 기본단위를 언어의 유의미한 서술문장으로 제한하면서, 언어이외의 정보매체가 전달하는 정보는 모두 서술문장으로 환원될 수 있다고 주장한다. 이러한 환원주의는 몇 가지 문제점을 안고 있다. 언어체계를 갖고 있지 않은 생물계에는 정보가 통용되지 않는다는 불합리한 사태가 예견되고, 비언어적 정보가 모두 언어적 정보로 환원되는데도 난점이 예견되기 때문이다.

드레츠키(F. Drestke)는 이런 여러 난점들을 정보에 대한 보다 객관적인 정의를 통해 해결하려고 한다. 즉 그는 해석적인 활동을 전제하거나 요청하지 않는 객관적인 상품으로서의 정보를 주장하면서, “정보란 무엇보다 그것으로부터 우리가 무엇인가 학습할 수 있고 지식을 산출할 수 있는 대상”²⁶⁾이라고 규정한다. 예컨대 우리는 <연기가 난다>는 사건으로부터 <불이 났다>는 사건을 자연법칙에 기초해서 예측할 수 있다. 그러므로 연기는 바로 정보가 된다.

정보는 지식과 본질적으로 구별되는 것인가?, 정보의 존재론적 특성은 무엇인가?, 정보사회는 정보에 대한 어떤 정의를 수용하고 있으며, 또 수용해야 할 것인가?

정보사회와 필수적으로 연결되는 것이 가상현실과 가상공간이다. 가상공간이란 컴퓨터가 만들어 내는 어떤 공간을 의미하며, 그런 공간속에서 창조되는 현실이 바로 가상현실이다. 가상공간은 정보들의 서식처를 의미한다고 할 수 있다. 이런 점에서 그것은 포퍼의 3세계와 유사하다.

가상현실속의 체험은 우리의 상상력이 만들어내는 예술적 체험에 비유될 수 있다. 그렇지만 가상현실이 주는 예술적 체험은 정통적인 예술적 체험과는 다르다고 해야 한다. 전통적 예술적 체험은 예술가가 제공하는 체험의 내용을 수동적으로 받아들이는 것이지만, 가상현실에서의 체험은 능동적이다. “가상공간 창조자는 관객이 그 안에서 직접 활동할 수 있는 세계를 만들어낸다.”²⁷⁾ 이런 관점에서 보면 가상현실, 가상공간은 모든 관객들이 동시에 무대에 등장하는 극장이라 할 수 있다. 이런 가상현실 속의 체험을 통해 우리는 제한받지 않고 가능한 많은 세계들을 체험할 수 있다. 그리고 이를 통해 현실세계의 장애와 한계를 뛰어 넘을 수 있다. 그렇지만 가상현실은 반예술적으로 추구될 수도 있다. 말하자면 그것은 현실 속에서 성취하지 못한 욕망의 대체물로 채워질 수도 있다. 이렇게 될 때 현실세계의 객관성과 그 세계 속에 존재하는 자아는 점차 별 가치 없는 이차적 존재로 전락할 가능성이 커진다. 사물과 그림자가 뒤바뀌는 것이다.

여기서 우리는 다음과 같은 질문을 다시 한번 던지지 않을 수 없다. 도대체 실

25) Y.Bar-Hillel, *Language and Information* (Addison-Wesley Pub. co., 1973), 221쪽

26) F.Drestke, *Knowledge and the Flow of Information* (MIT Press, 1982), 44쪽

27) R.Walser, ‘가상공간 극장의 구성요소’: 노용덕 옮김 「가상현실과 사이버 스페이스」 (세종대학 출판부, 1994)

재의 기준은 무엇인가? 컴퓨터가 만들어내는 가상현실과 우리가 사는 실재현실의 본질적인 차이는 어디에 있는가?

하임(Heim)은 인간존재가 체험하는 실재현실을 본질적인 특성으로, 죽을 수밖에 없는 인간존재의 유한성, 내장된 기억과 역사 때문에 일어난 사건을 지워버릴 수 없는 시간의 비가역성, 환경의 위협에 대해 자신을 지키고자하는 초조한 염려를 든다.²⁸⁾ 가상현실속에서는 이러한 특성들을 발견할 수 없다. 즉 가상현실속에서 우리는 우리의 죽음을 필연적으로 예상할 필요가 없으며, 쓰러린 기억을 계속 간직하거나 우리의 생존을 걱정할 이유도 없다. 가상현실속에서의 나는 나의 신세를 벗어나 있기 때문이다. 이런 관점에서 보면 가상현실은 실재현실과는 완전히 다른 허구적인 현실이다.

그렇지만 칸트적인 구성적 인식론에서 보면 우리가 아는 실재현실이 사물자체의 현실이 아니라는 점에서 우리의 실재현실 역시 우리의 의식이 구성한 것이 된다. 그러므로 실재현실이든 가상현실이든 사물자체의 세계가 아니라는 점에서 아 들은 모두 허구라고 할 수 있다. 어떤 사람은 허구의 정도를 구분하고자 할 수도 있고, 우리에게 맞서는 저항성의 정도에서 이 두 현실을 구별짓고자 할 수도 있을 것이다. 어쨌든 그것은 새로운 존재론의 문제를 야기할 것이다.

가상현실과 연관되는 가상적 자아의 정체성도 새롭게 제기되는 문제이다. 가상현실속의 자아와 실재 현실 속의 나는 어떤 관계에 있다고 해야 할 것인가? 가상현실을 실재현실의 파생물로 볼 때 가상적 자아는 실재 자아의 파생물이라고 해야 할 것이다. 포스트 모더니즘은 자아의 정체성에 대해 이런 저런 공격을 하지만, 현실 속의 실재자아는 정체성을 유지하지 않고는 유지되기 어려워 보인다. 말하자면 분열된 자아로는 생존하기가 용이하지 않는 것이다. 그렇다면 가상적 자아에도 우리는 정체성을 가정할 수 있다. 그러나 실재자아에서는 필요불가결했던 정체성이 더 이상 필요하지 않을지도 모른다. 가상 현실 속의 자아에게 생존은 큰 문제가 아니기 때문이다.

완전히 분열된 자아를 여전히 자아라고 부를 수 있을까? 가상적 자아와 현실적 자아의 결정적인 차이점을 신체성에서 찾는다면, 즉 실재 자아만이 신체를 갖고 있는 것으로 용인 할 경우, 우리가 자아의 참된 본질이나 사람다움을 의식이 아니라 신체성에서 찾는 것은 정당화되는 것일까?

정보사회에서의 윤리는 산업사회의 윤리와 어떻게 구별되는가? 먼저 예상할 수 있는 것은 보편적 규범의 확산일 것이다. 지구상의 모든 문화가 급속하게 교류되어 가는 과정에서, 윤리규범의 지역주의는 영향력을 발휘하기 어렵게 될 것이다. 그렇지만 한편으로 가상현실이 보편화 됨에 따라 윤리적 무정부 상태가 도래할 수도 있을 것이다. 가상현실속의 가상적 자아는 파편화된 다면적 자아로서, 정체성을 유지할 필요가 없는 자아이다. 그러므로 이런 가상적 자아에게는 모든 명령과 강요가 무력화된다. 명령과 강요가 통하지 않는 다면적 자아는 리비도가 지배하는 원초적 본능의 자아가 될 가능성이 높다.

28) M.Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality* (Oxford University Press, 1993), 133쪽; 여명숙 옮김, 「가상현실의 철학적의미」 (책세상, 1997), 217쪽;

많은 사람들이 정보사회에서는 새로운 공동체가 출현하고, 발달된 정보통신 매체에 의해 모든 국민이 직접 참여하는 소위 전자민주주의가 실현될 것으로 예측한다. 사실 컴퓨터 동호인 같은 새로운 공동체가 이미 일반화되어 있고, 투표표의 집계에 사용되는 프로그램이 개발되어 있기도 하다. 그렇지만 이러한 현상들이 어떤 진보를 나타낸다고 할 수 있을까?

새로운 공동체에 대한 갈망은 현대사회에서 공동체적 삶이 퇴조하고 있다는 사실에 대한 반명제로서 제기된 것이다. 라인홀드(H. Rheinhold)는 실제세계에서 점차 상실되어가는 공동체성을 가상현실속에서의 가상공동체가 회복시켜 줄 것이라고 주장한다. 이러한 주장의 근거는 간단하다. 가상현실은 익명성과 항시 탈퇴허용을 그 특징으로하고 있기때문에, 인간 상호간의 교류를 촉진시켜 공동체적 삶을 형성시켜준다는 것이다.

이에 대해 로빈스는 가상공동체의 기만성을 다음과 같이 지적한다.²⁹⁾ 그것은 디즈니 랜드에 비유될 수 있다. 수천명의 방문객이 디즈니랜드를 찾지만, 정작 그곳에 거주하는 자는 없다. 그러므로 가상공동체에는 같은 배를 탄 거주자들의 공동운명이 존재하지 않는다. 누구든 약간의 불편함만 있어도 탈퇴하고 마는 공동체는 고통과 기쁨을 함께 나누며 삶을 살아가는 우리가 바라는 공동체가 아니다.

모든 유권자들이 개인용 컴퓨터앞에 앉아, 어떤 문제에 대해 직접 찬반의사를 개진한다면, 이것은 분명 직접민주주의라 해야 할 것이다. 그렇지만 직접민주주의가 대표자를 뽑는 간접민주주의보다 반드시 낫다고 할 수 있을까? 많은 사람들이 시간에 쫓겨 의사결정에 참여하지 못할 수도 있고, 주제에 관한 전문적 지식의 부족으로 참여하지 못할 수도 있을 것이기 때문이다. 이것은 정보기술과 민주화가 동일시 될 수 없다는 것을 의미한다.

정보의 확산이 권력의 확산과 비례한다고 할 수 있을까? 그래서 정보사회는 민주사회라고 할 수 있을까? 정보와 권력이 동일하다면 이러한 명제가 성립될 것이다. 그렇지만 정보 가운데서 중요한 것은 철저하게 통제되고 하찮은 정보만이 확산된다면, 이러한 가설은 성립되기 어려울 것이다.

5. 정보사회와 자유의 증진 가능성

정보사회를 총체적으로 우리는 어떻게 평가해야 할 것인가? 그것은 우리가 바라는 유토피아인가 아니면 디스토피아인가?

한가지 분명한 사실은 정보사회가 산업사회보다 생산력에서 앞선다는 점이다. 이것은 정보기술에 의해 뒷받침되고 있다. 설사 정보사회를 탄생시킨 정보기술 자체가 기존의 산업사회가 부딪친 문제를 해결해 가는 과정에서 창출되었다 할지라도, 사태는 마찬가지라고 해야 할 것이다. 그러므로 생산력의 관점에서 보면

29) K. Robins, "Cyberspace and the World We live in", Cyberspace/Cyberbody/Cyberpunk, Cultures of Technological Embodiment (London, 1995), 참조, 이종관 '가상현실의 형이상학과 윤리학', 「철학」, 54집, (1998, 봄)

정보사회는 산업사회와는 일단 차이가 나는 사회임에 틀림없다. 이런 맥락에서 벨이 전산업사회, 산업사회, 그리고 후기산업사회로 나눈 것은 가능한 분류라고 생각된다.

인간의 역사를 생산력의 진보과정으로 정식화 한 철학자는 칼 맑스였다. 그는 인간의 역사를 다섯 단계로 구분했는데, 그가 말한 다섯 단계는 생산력의 변천에 따른 구분이었다. 그런데 어떻게 해서 생산력은 계속해서 발전하는 보편적인 성향을 갖는 것일까? 코헨은 인간의 합리적 본성을 기초로 다음과 같이 생산력 발전논제를 설득력있게 논증하려고 한다.³⁰⁾

- i) 인간은 어느 정도 합리적 존재이다.
- ii) 인간의 역사적 상황은 회소성의 상태이다.
- iii) 인간은 자신이 부딪힌 상황을 개선할 수 있는 그런 정도의 지성을 소유하고 있다.

∴ iv) 생산력은 역사의 과정을 통해 발전하는 경향이 있다. (발전논제)

여기서 인간이 지성을 소유하고 있다는 것은 그들이 하는 일에 대해 반성할 수 있으며, 그것을 수행하는 보다 우수한 방식을 식별할 수 있다는 것을 의미한다. 합리적이라는 것은 욕구를 만족시킬 수 있는 수단을 강구할 수 있다는 의미이다. 결핍의 상황이란 역사적으로 분명한 생물학적 상황이다. 이런 전제들로부터 그 결핍을 해결할 수 있는 우수한 방식들이 고안될 수 있고, 생산력이 발전한다는 발전논제가 도출되는 것이다.

맑스에서는 생산력의 진보와 억압적 구조로부터의 해방이 필연적으로 결합되어 있다. 끊임없이 진보하는 생산력은 생산관계를 변화시키고, 끝내는 무계급의 사회로 우리를 인도한다. 계급투쟁에서 프롤레타리아의 승리는 생산력의 진보에 의해 보장되어 있기 때문이다. 그렇지만 생산력의 진보와 인간의 해방이 필연적으로 연결되어 있다는 주장은 지나친 생산력중심주의 일뿐만 아니라 역사주의적 사고에 기초하고 있다는 비판을 면하기 어려울 것이다. 역사 전체가 어떤 법칙에 의해 필연적으로 전개되어 간다거나, 어떤 목적의 실현을 위해 각 단계들을 하나씩 밟아 간다는 역사주의적 사고는 어떠한 과학적 근거도 갖지 못한 사상일 뿐만 아니라, 역사의 발전에서 인간을 완전히 수동화시키는 사상이기도 하다. 역사의 논리가 우리가 부딪치는 사회적 문제들, 불의와 불평등 부자유등을 해결해 주면서, 사람들이 더 살기 좋고 바람직한 사회를 향해 상승적 변화를 계속해 갈 수 있도록 보장해 주기 때문이다.

물론 우리가 역사의 과정을 단계별로 구분한다해서 반드시 역사주의자일 필요는 없다. 역사의 전 과정을 어떤 질적 차이에 따라 구분하는 것은 언제나 가능하고, 이런 질적 차이를 가진 새로운 사회는 사회구성원들의 자발적인 선택에 의해

30) G. Cohen, Karl Marx's Theory of History: A Defence (Princeton University Press, 1978) 152쪽

전개되었다고 상정할 수도 있기 때문이다. 다시 말해서 우리가 역사의 과정을 A에서 B로, B에서 다시 C로 변천해온 것으로 구분한다고 해서, 역사의 법칙이나 추세를 전제하는 역사주의자일 필요는 없는 것이다.

역사 전체를 지배하는 어떤 역사의 법칙도, 역사가 실현하고자하는 어떤 목적도 우리가 가정하지 않는다면, 우리는 사회의 변화를 어떻게 설명할 수 있을까? 우리는 사회적 변화의 추동력을 문제해결의 압력에서 찾을 수 있을 것이다. 모든 사회는 문제를 안고 있다. 이를 해결하지 않고는 사회가 유지되고 발전해 갈 수 없다. 그러므로 모든 사회는 주어진 상황에서 문제해결에 몰두하지 않으면 안 된다. 이러한 관점에서 보면 정보사회도 산업사회가 부딪친 문제해결의 과정에서 탄생했다고 해야 할 것이다.

생산력의 진보는 역사의 단계를 나누는 중요한 준거가 될 수 있을 것이다. 이것은 자연의 구속과 예측으로부터의 탈출을 의미하기 때문이다. 그렇지만 역사의 단계를 생산력의 진보만으로 평가하는 것은 정당화되기 어려울 것으로 보인다. 예컨대 사회 B가 이전 사회 A보다 생산력에서 월등하게 진보했다고 할지라도, 사회체제에서 더욱 부자유하고 불평등한 사회라고 한다면 어떻게 사회 B의 진보성을 주장할 수 있겠는가? 생산력의 발전은 억압으로부터 해방되고 풍요로운 사회를 위한 전제일 뿐, 자유의 왕국을 필연적으로 보장하는 것은 아니다. 오히려 생산력의 발전은 인간을 억압하고 구속하는 족쇄로서 작용할 수도 있다. 하버마스가 갈파한대로,³¹⁾ 생산력의 발전은 자동적으로 그에 맞는 생산관계를 정립시키는 것은 아니며, 사회발전을 설명하기 위해서는 생산력의 발전이외에 사회구성원의 상호작용을 규정해주는 규범적 구조의 발전과 제도화를 설정하지 않으면 안 된다. 말하자면 사회발전은 새로운 사회적 통합 양식의 출현을 통해서 가능하게 되는 것이다.

이런 관점에서 우리는 다음과 같은 잠정적 결론에 도달한다. 정보사회는 생산력의 증가에 의해 자유의 가능성이 한층 증대된 사회이다. 정보기술의 발달에 의해 체험의 영역이나 범위도 확대되었으며, 보다 넓은 공론의 광장도 확보되었다고 할 수 있다. 그렇지만 정보사회는 적어도 아직까지는 산업사회와 비교해서 사회의 규범적 구조를 발전시키거나 제도화하지 못하고 있다. 그러므로 이런 측면의 사회적 발전에 대해서는 고려하지 않은 채 기술적 측면의 발전만 보고 정보사회를 새로운 문명내지는 유토피아라고 규정하는 것은 성급한 결론일 것이라고 해야 하지 않을까.

31) J.Habermas, *Zur Rekonstruktion des Historischen Materialismus* (SuhrKamp, 1982), 160쪽이하참조

동양철학과 매체

김수중 (경희대)

--- 내용 ---

들어가는 말

1. 중국어의 언어적 특색과 중국적 사유
2. 비문자적 전달매체의 사용
3. 직관과 유추의 논리
4. 에필로그: 한자문화권과 정보화 사회

들어가는 말

인류역사의 전개는 매체와 인식의 발전사라고 할 수도 있다. 초기 口傳의 매체로부터 신화와 종교문화가 발전하였다. 이어서 文字가 등장하면서 세계에 대한 보편적인 해석, 즉 체계적인 세계관이나 철학이 등장했다. 다시 印刷術이 보급되면서 지식의 축적이 본격적으로 이루어지고 문화는 급속한 발전을 가져왔다. 이제 근래의 정보화 시대에 와서는 이른바 멀티미디어 혹은 시청각 매체가 일반화되면서 우리 사회와 문화의 기본 틀이 바뀌고 있다. 그것은 새로운 문화의 혁명 혹은 사고의 혁명을 가져올 것이다.

이 논문에서는 동양의 문화전통과 관련된 매체 문제를 중심으로 그 특성과 인지론적 의의를 구명해 보고자 한다. 단지 우리의 논의에서 관심의 대상이 되는 '매체'는 주로 전통적인 철학활동과 관련된 것들로 한정한다.

우리의 전통문화에서 정보나 지식의 전달을 위해 사용된 매체들을 살펴볼 때, 몇가지 흥미로운 현상들이 발견된다. 우선 몇천년 동안 우리의 지식 매체가 되었던 漢字는 象形文字 혹은 表意文字라는 독특한 성격을 가지고 있다. 또 中國語(漢文)는 고착어로서 어미변화가 없다. 따라서 시제나 복수의 개념이 희박하다. 이는 굴절어로서 다양한 어미변화를 가지는 인도-유럽언어와 커다란 차이를 가지고 있으며, 인지구조에 있어서도 많은 연관을 가질 것이다. 그런데 18세기에 이르기까지 전 세계 문헌의 반 이상이 한자로 씌여졌다고 한다.¹⁾ 우리는 중국어의 특성과 이것이 중국적 사유방식에 어떠한 영향을 갖는지를 1절에서 다룰 것이다.

우리의 철학전통에서는 문자 외의 전달 매체들도 많이 사용되었다. 周易은 기본적으로 기호들로 구성된 체계이며 이에 대한 해석을 그 내용으로 하고 있다. 뿐만 아니라 우리의 선조들은 서술적 표현으로 부족함을 느껴서 이른바 '圖說'류를 많이 사용하였다. 가령 周濂溪의 太極圖說, 權近의 入學圖說, 李退溪의 聖學十

1) Encyclopedia of Britannica, 'writing' 항목

圖 등은 우리 철학사에서 매우 중요한 문헌이다. 그림을 그려놓고 설명하는 방식을 쓴다는 점에서 그들의 전달 방식은 독특하며, 이것도 또한 우리의 전통적인 인지구조와 관련이 없지 않을 것이다. 이 주제를 우리는 2절에서 다룰 것이다.

철학에 있어서 이와 같은 매체의 사용은 동양의 독특한 사유구조와 세계관에 깊은 연관성을 갖는 것으로 보인다. 필자는 이 주제를 '直觀과 類推'에 초점을 맞추어 3절에서 다루어 보고자 한다.

1. 중국어(漢文)의 언어적 특색과 중국적 사유

중국어는 기본적으로 상형문자에 바탕을 두고 있으며 '表意文字'로 지칭된다. 옛부터 중국인은 文字學과 音聲學에 대한 연구에 관심이 많았던 반면 文法學이 거의 전무했다. 언어를 형태론에 의해 구분하자면 굴절어, 교착어, 고립어로 나눌 수 있는데 중국어는 孤立語에 속한다. 康熙字典(1716)에는 49,000자가 실려 있지만 그것을 발음하기 위한 음성의 수는 412개에 불과하다. 다만 聲調(四聲)의 도입으로 이용할 수 있는 음성의 수는 1,280개에 이르지만 그래도 음성 하나에 대해서 평균 약 40개의 의미가 붙어 있다는 계산이 나온다.²⁾

더구나 방대한 영역과 수많은 민족과 인구에 따라 중국어는 매우 다양한 방언을 가지고 있다. 따라서 중국인이 표의문자를 사용할 수 있었던 사실은 방대한 영역을 하나의 통일된 국가로 유지하는 데 극히 중요한 역할을 해왔다. 발음을 기준으로 하는 表音文字를 사용했다면 중국인이 하나의 통일된 국가와 문화를 갖는다는 것이 거의 불가능했을 것이다. 그러나 秦代에 이루어진 문자의 통일은 방대한 영역과 장구한 기간의 격차를 넘어 중국문화를 하나의 유기적 연대로 묶어 줄 수 있었다.

중국문자의 형성에 대해서는 옛부터 後漢의 許慎이 편찬한 說文解字에 따라 육서(六書:指事·象形·形聲·會意·轉注·假借)의 원칙이 적용되었다. 그러나 오늘날의 연구에 의하면 造字法은 4가지이다. 象形은 구체적 사물의 이미지를 간결하게 표현한 것(日·山·川 등)이며, 指事는 추상적인 개념을 간략히 표현한 것(上·一·本 등)으로 이 두가지가 중국문자 형성의 원초적 기본이 되었다. 會意는 서로 다른 글자의 뜻을 연결하여 새로운 관념을 표현하는 방식(林·信·乖 등)이고, 形聲은 사물의 이름을 나타내는 부분(意符)과 소리를 나타내는 부분(音符)이 합하여 하나의 글자를 이룬 경우(江·銅·聞 등)이다. 그 외에 轉注와 假借는 조자법이 아니라 用字法을 말한 것으로, 전주는 같은 뜻의 글자끼리 서로 설명(注)하는 것이며, 가차는 발음이 같을 때 다른 문자를 빌려 표현하는 경우를 말한다. 淸代의 朱駿聲은 설문해자에 나오는 9,353자 가운데 象形이 364자, 指事 125자, 會意 1,167자, 形聲 7,697자라 하였다. 형성에 의한 造字는 계속 증가하여 강희사전의 경우 약 95%가 형성문자라 한다.³⁾

2) 니담, 『중국의 과학과 문명』 I, 을유문화사, 44쪽

문자의 구성에 위의 네가지가 있다고 하지만 궁극적으로 그것은 상형이나 지사에 바탕을 두고 있다. 하나의 글자는 곧 하나의 단어를 이루며, 각각의 단어는 형태가 변하지 않고도 명사, 동사, 형용사 등으로 사용될 수 있다. 의미론적 측면에서 볼 때 중국어에는 품사가 없다. 약간의 예외를 제외하고는 형태론적 측면에서 보아도 품사는 존재하지 않는다. 기능적 차원에서만 품사를 볼 수 있다. 단어의 문법적 다가치(polyvalence)는 중국어에서 절대적 현상이다.⁴⁾

그라네(Granet)에 의하면 중국어 단어는 기호라기 보다는 차라리 문장(embleme)이며, 그것은 문법적 또는 통사적 장치의 도움에 의해서만 생명을 지닌다.

상형문자를 바탕으로 하는 고립어로서 중국어는 인도-유럽어 계열과 전혀 다른 특성들을 갖게 된다. 그러면 중국어의 구문론(syntax)적 특성은 중국적 사유와 어떤 관련을 갖는가? 우선 중국어는 구조상 주어(subject)와 술어(predicate)의 구분이 불분명하며 심지어는 아예 구분이 안되는 경우도 많다. 19세기 이래로 서양학자들이 자기들 문법에 따라 중국어 문법을 정리해 보고자 했지만 현대에 이르기까지 서양문법의 방식으로는 한계를 가지고 있다. 현대 중국의 北溟교수는 중국어의 구조적 특성과 그것이 중국적 사유방식에 준 영향을 다음과 같이 주장한다.⁵⁾

알파벳 문자의 경우 어미변화나 격(格) 등 형태적 요소에 의해 주어가 분명히 드러나며 주어는 생략되지 않는 것이 원칙이다. 예를 들어 영어에서

Albert's mother gives him cakes.

라는 문장이 있을 때, 첫 번째 단어는 소유격을 표현하는 어미를 가지고 있고, 세 번째 단어도 삼인칭 동사임을 어미가 표현하고 있으며 네 번째 단어는 목적격을 나타낸다. 따라서 어느 것이 주어인지 형태적으로 분명히 드러난다. 그러나 중국어의 경우에는 그러한 형태적 요소가 없으며 사정이 전혀 다르다. 예를 들어

學而時習之

라는 논어의 첫구절에서, '學'은 동사도 명사도 될 수 있으며, '時習'도 또한 동사나 부사로 여겨질 수 있다. 따라서 '學'은 이 구절에서 주어인지 아닌지 분명하지 않다. 또

不亦說乎

라는 구절은 주어를 가지고 있지 않다. 물론 회랍어 라틴어에서도 주어가 생략된 경우가 있다. 그래서 "중국어는 주어를 생략한 경우가 많다"고 말할 수도 있을 것이다. 그러나 회랍어 라틴어에서 생략은 '예외'적인 데 비해 중국어의 경우에는 그것이 오히려 '常例'라고 하는 점이 다르다. 더욱 근본적으로는 영어에서

3) 니담, 『중국의 과학과 문명』 I, 을유문화사
최영애, 『한자학강의』, 1995, 통나무, 참조

4) 줄리아 크리스테바, 『언어 그 미지의 것』, 1997, 민음사, 95쪽

5) 이하는 北溟, 『從中國語言構造上看中國哲學』, 項維新 주편, 『中國哲學論集』(總論篇), 臺北 牧童出版社, 1976(1979) 49-68면을 요약한 것임.

는 구(phrase)와 문장(sentence)이 엄연히 구별되지만 중국어에는 그러한 구별이 모호하다.

이러한 중국어의 특성이 사상에 있어서 끼친 영향에 관하여 北溟은 다음과 같은 점들을 거론하고 있다.

첫째, 주어가 불분명하기 때문에 생각에 있어서도 '주체' 나 '본체' 개념이 미발달했다.

가령 아리스토텔레스의 <형이상학>에는 주체나 본체의 개념이 매우 중요하다. 그런데 그의 본체 개념은 논리학의 주어 개념으로부터 나온다. 예를 들면

“꽃이 붉다”

라고 했을 때 ‘꽃’은 주어이고 ‘붉다’는 술어이다. 일체의 술어는 주어(주체)에 첨가된다. 주체가 분명하기 때문에 논리학에서 세가지 기본 법칙[同一律, 矛盾律, 排中律]이 뚜렷이 성립한다. 그것은 서양인의 사유방식 혹은 mentality를 나타내 준다. 아리스토텔레스적인 존재론과 논리학은 이천년 이상 서양을 지배해 온 것이다.

그러나 이런 점은 중국의 경우에는 사정이 다르다. 중국어의 경우에는 주어가 불분명하기 때문에 따라서 중국철학에는 ‘본체’에 대한 사상이 없다. 가령 중국고대의 세계관을 대변하는 周易에서 보자면, 8괘나 64괘는 사물의 ‘변화’나 다양성을 상징하는 형식이다. 주역은 우주 만물을 생성과 소멸 즉 ‘消息’의 측면에서만 보는 것이다. 주역에도 “易有太極 是生兩儀”라는 구절이 있지만, 여기서 ‘太極’은 단지 ‘시작’이란 뜻이다. 거기에는 arche의 의미는 들어있지만 being의 의미는 포함되어 있지 않다. 중국철학에 보편적으로 등장하는 ‘天’도 본체로 해석될 수 없다. 그것은 스피노자의 ‘능산적 자연natura naturans’ ‘소산적 자연natura naturata’에서 ‘능산적 자연’에 가깝다. 즉 天은 ‘생성의 근원’이지 ‘존재 그 자체’로서의 본체는 아니다.

둘째, 주어와 술어가 분명히 나뉘지 않음으로서 중국철학은 현상론 phenomenism에 기울었다. 가령 주역의 경우를 들어보면 이점은 분명하다. 주역에서 8괘나 64괘는 모두 상징을 사용하여 변화의 양식을 나타낸다. 그 변화양식들의 상호관계를 알면 전체 우주의 비밀이 모두 파악된다. 또 중국철학에 매우 중요한 ‘五行’개념은 엠페도클레스가 말하는 4원소설의 원소와는 다르다. 오행은 서로 다른 성질을 갖는 다섯가지 물질 혹은 氣를 상징하며 근원적인 원소는 결코 아니다. 그것은 주역의 八卦가 그러한 것과 마찬가지로 ‘原質’의 의미를 가지고 있지 않기 때문이다. 이러한 것들은 모두 중국언어가 象形文字라는 점과 깊은 관련이 있다. 중국문자는 상형문자이기 때문에 중국인은 현상적인 모습을 관찰(觀象)하는 데 주안점을 둔다. 사물의 모습(象)을 보고 이에 바탕하여 이름을 취하기 때문에, 유가에서 나온 正名論이나 고대 논리학파(辯者)의 形名學은 ‘名은 반드시 象에 부합하도록 정해야 한다’고 주장했다. 理도 역시 象에 내포된다.

셋째, 중국문자는 어미변화가 없기 때문에 사상에 있어서 範疇의 관념이 미발달하는 결과를 가져왔다. 아리스토텔레스는 실체, 분량, 성질, 관계, 장소, 시간, 위치, 상태, 능동, 수동 등 10개의 범주를 제시하였다. 그런데 이들은 언어 혹은

문법과 밀접한 관련이 있다. 실체는 언어에 있어서 주어에 해당하고, 분량은 복수/단수로 표현된다. 이후에도 서양철학은 ‘범주’와 밀접한 관계를 가져왔다. 만일 철학을 비판적(critical) 철학과 사변적(speculative) 철학으로 나누어 본다면, 중국 사상에는 범주 관념의 미발달로 인하여 비판적 철학이 없고 사변적 철학만 있다고 할 수 있다.

이상의 고찰을 통하여 北溟은 중국적 사유(心思)는 서구와 근본적으로 다른 방향으로 나갔다고 본다. 北溟의 주장은 대단히 선명하다. 단지 우리는 위에서 거론된 중국적 사유방식의 특징이 오로지 중국어의 구조에만 원인이 있다고 한다면 지나친 단순화라고 할 것이다. 왜냐하면 거기에는 중국의 사회의 구조나 생활방식이 또한 긴밀히 연관되어 있을 것이기 때문이다.

나카무라 하지메(中村元)는 『중국인의 사유방식』에서 우선 중국인들이 具象的 知覺을 선호했음을 들면서 중국문자의 具象性을 지적하고 있다. “중국인들이 판단하고 추리하고 표현하는 방법을 검토해 볼 때, 중국인의 사유방법은 보편적인 것보다는 오히려 개별적인 것 또는 특수한 것을 중요시하며, 또한 추상적인 것보다 具象的인 것(concreteness)을 중시하는 경향이 있다는 것을 알 수 있다.” 이러한 점은 중국어의 특성과 깊은 관련을 가지고 있다. 그는 이러한 것의 근거로 마르셀 그라네의 다음과 같은 지적을 들고 있다. 그라네는 詩經의 어휘를 연구한 결과를 토대로 다음과 같이 말한다.

“중국인들이 가지는 개념은 대단히 구체적인 성격을 띠우고 있다. 거의 모든 단어는 개별적인 관념을 표시하며 특수하고 가능한 한 한가지 국한된 일면에 의하여 알려진 존재양식을 뜻한다. 이 어휘는 분류, 추상, 개괄하는 관념, 명확하게 판단하여 논리적인 구성을 지향하고 있는 질료에 대하여 작용할려는 관념들의 필요성을 만족시키는 것이 아니라, 전혀 그 반대로 특수화, 개별화하여 회화적(繪畫的)인 것의 지배적인 욕구를 만족시키는 것이다. 중국인의 정신은 본질적으로 종합적인 작용과 구체적인 직관에 의하여 작용될 뿐 분석적으로 작용되지 않는다.”⁶⁾

하지메에 의하면 중국인은 위와 같이 개념을 표현하는 방법이 구상적인 까닭에 그것을 추상적으로 표현하기를 좋아하지 않는다. 그에 의하면 중국인들은 불교를 받아들이면서도 추상적인 개념들을 구상적인 글귀로 표현하곤 했다. 특히 禪宗이 그러했다. 우리 몸을 냄새나는 ‘가죽주머니(臭身袋)’라고 한다면, 모임이라는 추상명사인 승가(sangha)를 ‘叢林’이라고 하여 나무가 모여있는 숲에 비유하는 것, 돌아다니며 수행하는 것을 ‘雲水’라고 하는 것들이 좋은 경우들이다.⁷⁾ 불교에는 원래 추상적 개념들이 많이 사용되지만 중국인들은 불교에 있어서도 구상적인 표현방법과 도형들을 사용하여 설명하기를 좋아했던 것이다.

이상의 논의를 통해 볼 때 중국어는 특성상 서술적 표현보다는 함축적 표현에 적합하다고 할 수 있다. 따라서 중국문화는 논리적·분석적 사고보다는 직관

6) 나카무라 하지메(中村元), 『중국인의 사유방식』, 1990, 까치, 28쪽에서 재인용

7) 위의 책, 31쪽

적·유추적 사고가 발달했다고 하겠다. 중국의 철학적 고전에서 경구·격언·비유등을 많이 사용하는 것도 바로 이러한 점에서 이해할 수 있을 것이다.

2. 비문자적 전달매체의 사용

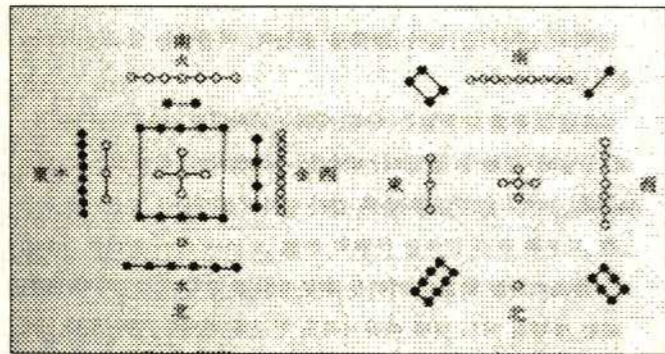
2.1 周易의 괘와 象數

주역은 기본적으로 괘라고 부르는 부호의 체계이다. 그런데 음양의 부호들이 중첩되어 팔괘와 64괘를 형성한다. 그런데 음양의 부호를 세 개(八卦), 혹은 여섯 개(64卦)로 겹치면 그것은 어떤 중심 이미지(象)를 갖게 된다. 따라서 象은 괘를 판단하고 응용하는 데 중요한 기능을 하게 되었다. 예를 들어 8괘에서 乾은 하늘이며, 離는 불이고, 坎은 물이며, 艮은 산이다. 또 주역 64괘에서 重天乾괘의 중심 이미지는 龍이며 이 괘는 '용'이라는 개념을 중심으로 설명된다. 地雷復괘의 중심 이미지는 회복(復)이나 때로는 '땅속에 우리가 있는 모습(雷在地中)'이나 '동짓날'로 해석된다.

또 음양(--, -)은 짝수·홀수가 되고 6획으로 된 괘는 아래서부터 위로 1-6의 수를 갖고 있다. 기본적으로 50개의 산가지로 左右手에 나누는 조작을 거쳐 남은 4 이하의 수에 의해 어떤 특정의 괘가 정해지기 때문에 모든 괘는 數와 불가분의 관계를 가지고 있다.

주역은 처음 발생할 때는 단순히 吉凶을 묻는 것이었지만, 음양가 이후로 그것은 사계절의 消息이나(卦氣易學) 방위, 천문, 지리 등과 결합하면서 매우 복잡한 체계로 발전하였으며, 결과적으로 인문·사회·자연을 망라하는 중국인의 축적된 모든 지식과 연관을 갖게 되었다.

여기서 주역을 方位나 數와 연결하는 데 중요한 매개 역할을 담당한 것이 '河圖'와 '洛書'였다. 河圖는 1에서 10까지의 수를 사방과 중앙에 늘어 놓은 것이다(그림1). 洛書는 1에서 9까지의 수를 가로 세로 각각 3행으로 늘어놓은 이른바 魔方陣이다(그림2).



[그림1] 河圖

그런데 전통적으로 하도낙서는 반드시 점을 늘어놓는 도형으로 나타내며 그냥 숫자만 표시하는 경우는 없다. 두 그림에서 홀수는 흰색(陽)으로, 짝수는 검은색(陰)으로 표현된다. 그래서 이 그림은 주역에서 말하는 象과 數의 기본 원리를 말해

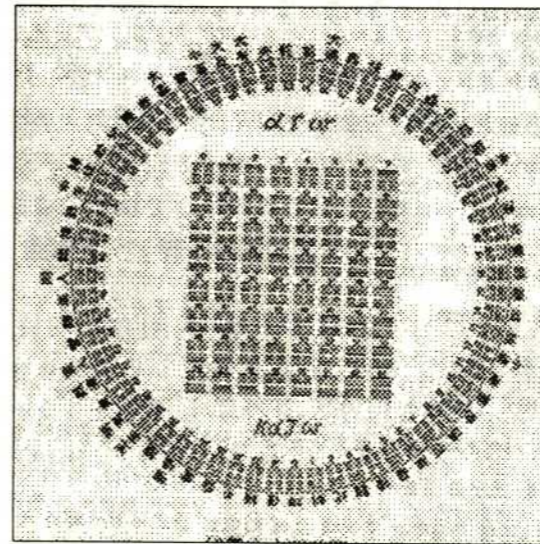
[그림2] 洛書

주는 극히 중요한 근거로 취급되어 왔다. 이에 따르면 우주는 현상적으로 유형의 것들(象)로 되어 있으나 반드시 그 안에는 數의 질서가 들어 있다.

이점은 오늘날 어떤 것을 量化할 때, 아날로그적 방식과 디지털 적 방식을 쓰는 것과 상통하는 점이 있다.

한편 唐末에서 宋初에 걸쳐 민족의식을 가진 지식인들은 唐代에 유행하던 불교를 배척하고 유학을 다시 숭상하면서 중국고유의 周易을 원용하여 우주설명을 하고자 하였다. 주역에 조예가 깊었던 邵雍(호;康節)은 주역의 64괘를 두 개의 반원으로 늘어 놓고 이를 합쳐 하나의 둥근 모습 속에 전체 64괘를 배열하였다(이를 전통적으로 '伏羲六十四卦方位之圖'라 한다;그림3). 주자에 따르면 이 그림은 陽이 아래 子中(北)에서 생겨 復에서부터 왼쪽으로 돌아 위의 午中에 있는 乾에 와서 최대가 되며, 陰은 午中에서 생겨 姤에서 오른쪽으로 돌아 子中에 있는 坤에서 최대가 됨을 나타내고 있다. 밖으로 원형의 배열은 陽(하늘), 안의 정방형의 배열은 陰(땅)을 나타내는데, 그것은 "원은 움직여 하늘이 되고, 네모는 고정되어 땅이 되기" 때문이다.

그런데 중국에 파견된 부베(Bouvet)라는 선교사로부터 이 그림을 전달 받은 라이프니츠는 원형으로 배열된 괘에 일련의 번호를 붙이고 이것이 자기가 생각한 2진법 표기와 일치함을 발견하게 되었다. 가령 坤은 000000=0, 剝은 000001=1, 觀은 000011=3 ... 등으로 표현될 수 있는 것이다. 마침내 2진법 체계를 최초로



완성한 라이프니츠는 1703년에 간행된 <2진법 산술>이라는 논문의 부제로 "0과 1의 기호만을 사용, 그 효용 및 그것이 伏羲의 고대 중국의 卦象에 주는 의미에 관한 고찰"이라는 긴 구절을 붙였다.

라이프니츠는 부베 신부와 서신을 주고 받으면서 주역에 관한 기초적인 지식을 갖게 되었지만 한자를 전혀 몰랐기 때문에 이 그림에 나오는 64괘의 이름이나 의미에 대해서는 거의 무지했을 것이다.

[그림3] 伏羲六十四卦圖(라이프니츠)

주역의 기본 구조는 2진법적 체계에 기초하고 있지만 중국인들은 그것을 단지 吉·凶, 음·양, 剛·柔 등을 나타내는 부호로 보는 데 주목한 반면, 라이프니츠는 그 부호들에서 2진법 체계의 구조를 파악하는데 주안점을 두었던 것이다.

2.2 도형을 이용한 설명; '圖說'

동양의 전통적 철학에서는 도형을 이용한 설명(圖說)이 매우 많았다. 우주의

이치를 함축하고 있다고 생각되어 성리학의 우주론이나 존재론의 원천이 된 주렴계의 太極圖說은 일련의 그림과 그 해설로 되어 있다. 우리나라 성리학에서도 조선초 權近의 入學圖說이나 사단칠정론의 단초가 된 鄭之雲의 天命圖, 퇴계의 대표작이라 칭해지는 聖學十圖 등의 예에서 圖象들이 주요하게 사용되었음을 알 수 있다.

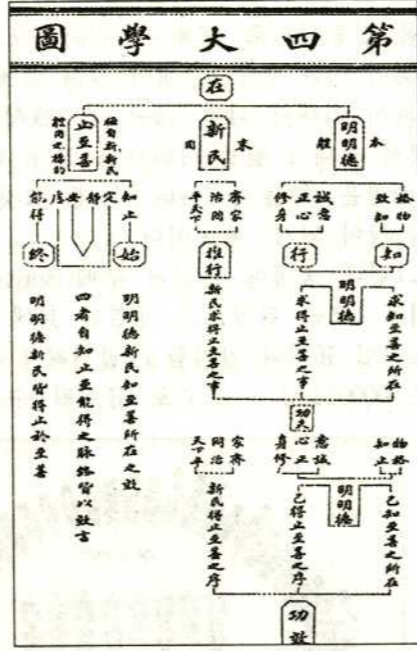


[그림4] 入學圖說 중 大學之圖

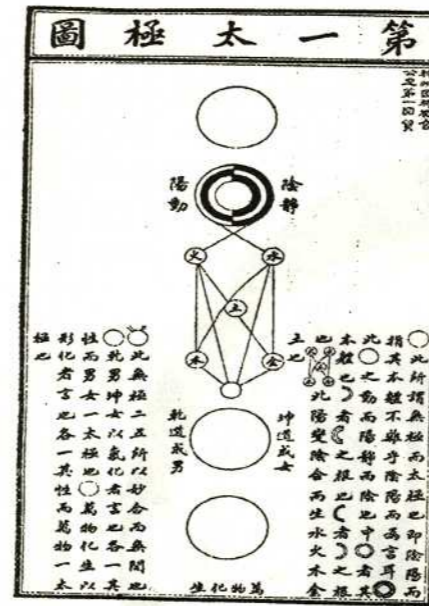
儒家에서 도설을 사용한 동기는 크게 두가지로 나누어 볼 수 있을 것이다. 우선 한가지는 교육의 방편으로 복잡한 내용을 알기 쉽게 요약하거나 전달하기 위한 수단으로 사용된 경우이다. 그리고 다른 한가지는 문자로서 표현하기가 적합하지 않거나 혹은 문자로 표현할 수 없는 심오한 내용을 드러내기 위한 수단으로 사용된 경우들이다.

전자의 대표적인 경우로 우리는 권근(權近:1352~1409)의 <入學圖說>을 들 수 있겠다. 이 책은 성리학이 아직 우리나라 지식인들 사이에 일반화 되기 이전에 성리학의 입문서로서 유가의 교리와 세계관을 드러내기 위해 저술된 것이다. 권근은 19개의 圖說을 통하여 經典과 性理學의 내용을 요약·소개하고 있다. 그중에 세 번째의 도설이 大學之圖(그림4)이다. 여기서 권근은 四書의 하나인 大學의 삼강령(明明德, 新民, 止至善)과 팔조목을 중심으로 經文의 내용을 구조적으로 보여주고 설명한다. 이 그림은 퇴계의 聖學十圖 중 네 번째 도설인 大學圖에 그대로 계승되었다.(그림5)

후자의 대표적인 경우로 주렴계의 太極圖說을 들 수 있겠다(그림6). 원래는 [그림6]의 가운데 부분 그림과 249자의 짧은 글이지만, 朱子가 정치(精緻)한 해석



[그림5] 聖學十圖 중 大學圖



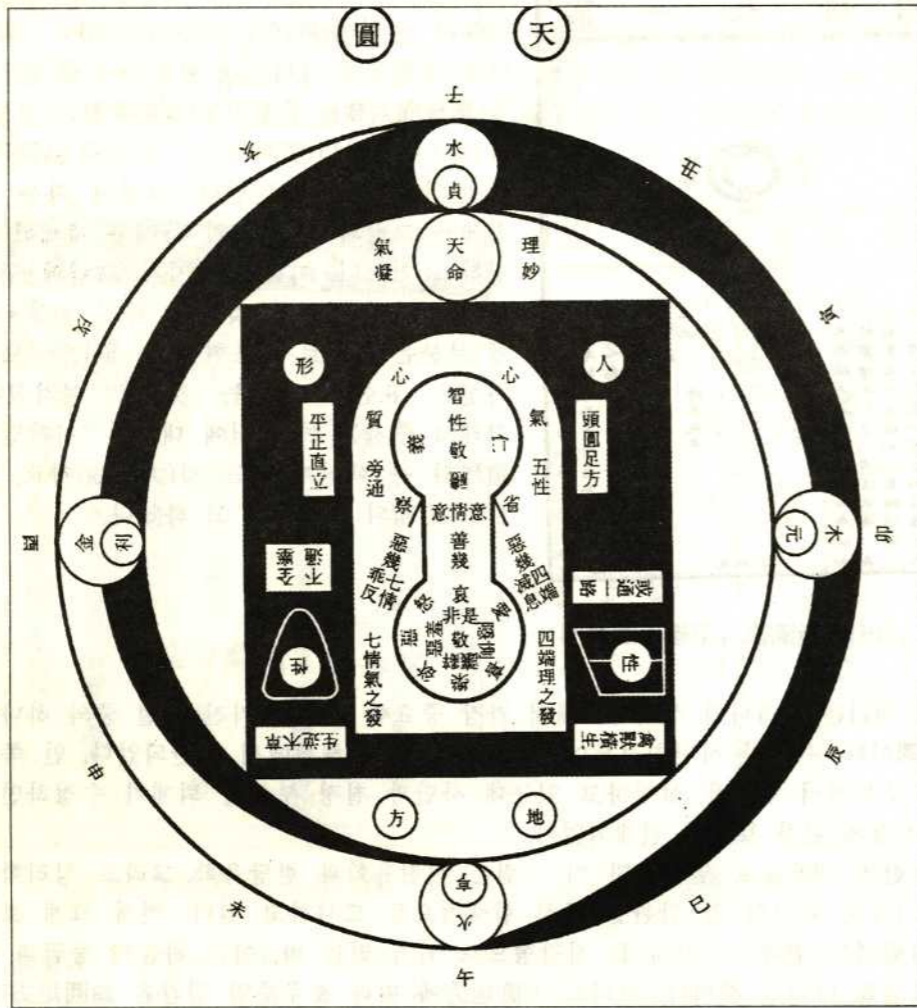
[그림6] 太極圖說 (聖學十圖에서)

을 통하여 자신의 철학을 서술한 이후로 朱子學의 성전(聖典)이 되었다. 그림은 크게 다섯 부분으로 나뉘는데 위로부터 무극이태극(無極而太極)·음정양동(陰靜陽動)·오행(五行)·건곤남녀(乾坤男女)·만물화생(萬物化生)의 전개를 나타낸다. 그림의 좌우 양편에는 그림의 각 부분의 의미를 자세히 설명하고 있으니, 이것은 주자가 그림의 구조를 해설하여 덧붙인 것이다. 특히 음양·오행 부분은 언어로서 표현할 수 없는 심오한 사상을 표현하고 있는 것으로 여겨졌다. 그래서 주자는 이 그림에 대하여 “이야말로道理의 큰 핵심이 되는 것(大頭腦)이요, 또百世 道術의 연원이다”고 하였다.

[그림7]은 우리나라 성리학사에서 가장 중요한 의미를 가진 도설 중의 하나인 天命圖이다. 유명한 사단칠정론이 바로 이 그림의 해석에서 발단되었다. 안 쪽의 하얀 부분에서 인간을 설명하고 있는데 사단과 칠정 부분을 퇴계가 수정하면서 사단칠정에 관한 토론이 전개되었다.

그런데 내용으로 말하자면 이 그림은 선진유학과 한당유학 그리고 성리학에 이르기까지 유가의 인 간관을 극히 함축적으로 묘사하고 있다. 먼저 크게 보아 이 그림에는 원과 그 안에 든 사각형으로 되어 있는 바, 이는 하늘의 둥글고 땅의 모퉁이를 나타낸 것이다. 그리고 天圓地方에 따라 소우주인 인간은 頭圓足方(머리는 둥글고 발은 네모짐)으로 표현된다. 밖의 원도 안의 사각형도 모두 어두운 부분과 밝은 부분으로 되어 있는데, 이는 모든 것이 음양으로 되어 있음을 나타낸다.

외형적으로 볼 때, 인간은 두원족방의 모습을 지닐 뿐만 아니라 平正直立(기울어짐 없이 곧추 섰)의 모습, 즉 머리를 하늘로 고추세우고 발은 땅에 붙이여 곧바로 수직이 된 모습을 특징으로 한다. 가운데 흰 부분은 인간을 상징하는데 윗부분이 둥글게 그리고 아랫부분이 모나게 그려진 것은 이와 같은 인간의 모습 [人形]을 나타낸다. 인간을 묘사하는 부분 양쪽에 동물과 식물의 본질[性]을 그린 부분이 있다. 동물은 옆으로 다니며 살아가기 때문에 동물의 본성을 ‘禽獸橫生’이라 규정하고 이 말을 옆으로 써놓았다. 또 식물은 근본이 되는 뿌리를 아래로 땅에 대고 오히려 위로 살아가기 때문에 식물의 본성을 ‘草木逆生’이라 규정하고 글자를 거꾸로 써놓았다.



[그림7]天命圖 (退溪의 天命新圖에서)

이와 같은 외형에 비례하여 금수와 초목은 그 성품도 다르다. 즉 동물은 부분적으로 지각의 통로를 가지고 있는데[或通一路] 비해, 식물들은 전혀 통로가 막혀 있다[全塞不通]. 즉 동물은 부분적으로 주체적인 지각을 가지고 있으나, 식물은 그런 기능마저 없다. 그러면 인간은 어떤가? 기본적으로 인간은 仁義禮智를 가지고 있어서 天理를 그대로 깨닫고 실천할 수 있는 존재이다. 그림에서 보면, 가운데 두 원에서 윗부분은 인간의 선천적 본성으로서 '性'을 나타내고 있고 아래 원은 인간의 경험적 심성으로서 '情'을 나타내고 있다. 선천적인 덕성들이 현실에서 실현될 때, 氣質로 인하여 곧바로 실현되지 못할 수도 있다. 그림에서는 이것을 양쪽 옆으로 나가는 빗금으로 표현하고 있다[惡幾]. 전체적으로 이 그림은 天命 혹은 天理가 인간의 선천적 본성으로 들어와 內在하며, 우리가 경건성[敬]만 유지하면 현실에서 그것을 그대로 실현할 수 있음을 묘사하고 있다.

이 절에서 우리는 전통 철학에서 비문자적 매체로 사용된 주역이나 도설류를 살펴보았다. 가령 周易의 繫辭傳에서는 “글은 말을 다 표현하지 못하고, 말은 우리의 뜻을 다 전달하지 못한다(書不盡言 言不盡意)”고 하였다. 이 구절은 주역에서 왜 기호를 사용하는지를 간접적으로 대변해 주고 있다. 주역을 지은 사람이 볼 때 주역의 기호들은 말로 환원될 수 없다. 그것은 마치 한쪽의 그림의 내용을 언어로 환원할 수 없는 것과 같다. 또 위에서 살펴본 河圖洛書는 주역의 卦爻를 만드는 근거가 되며 따라서 주역의 원리를 제공한 것으로 전통적으로 여겨져왔다.

이런 점은 圖說들에 대해서도 적용된다. 朱子는 太極圖說을 평하여 ‘道理之大頭腦處’ ‘百世道術淵源’이라 하였으니, 그 그림의 독자성과 심오함에 대하여 그가 얼마나 크게 인정하고 있는지 말해준다. 주자를 비롯한 성리학자들이 볼 때, 太極圖說은 우리가 언어로 다 표현할 수 없는 우주와 인간의 본질을 나타내 주고 있었던 것이다. 이렇게 언어로 표현할 수 없는 철학적인 내용을 전달하고자 그림(圖)이라는 매체를 이용한 점은 독특한 전통이라 할 것이다. 필자는 이것도 중국인들이 지각과 인지에 있어서 직관적 방법을 선호한 점과 깊은 관련이 있다고 생각한다. 따라서 그들은 추론과 판단 방법에 있어서도 직관과 유추의 논리를 발전시켰던 것이다.

3. 直觀과 類推의 논리

3.1 周易: 分類와 取類

인도-유럽 문명에서 고대부터 발견되는 문법학이 중국에는 없다. 한자문화권에서는 문자학이나 聲韻에 대해서는 일찍부터 관심이 많았지만 형식적인 문법학에 대한 연구는 없었다. 이것은 앞서 우리가 살펴본 바 ‘한자’라는 언어의 특성과 불가분의 관계에 있을 것이다.

또 서양에서는 회랍시대부터 (형식)논리학이 발달되어 있었지만 중국문화에서는 그렇지 못했다. 동양문화에서 발달된 추론형식은 類推 혹은 ‘比類’였다. 이런 점은 앞 장에서 본 바와 같이 중국인들이 具象的 直觀과 圖形的 說明을 선호했던 사실과 관련이 있는 것으로 보인다.

어떤 하나의 패턴을 비슷한 대상들에 확대하여 적용하는 방법을 한의학에서는 ‘取象比類’ 혹은 간단히 ‘比類’라 한다. 그것은 하나의 직관적인 analogy이다.

比類에는 크게 두가지가 있다. 하나는 大小의 관계이다. 황제내경에서는 가령 사람의 몸은 확대하면 한 사회가 되고 더 확대하면 우주가 된다고 한다. 그래서 “治身을 알면 治國도 안다”고 말한다. 그런데 이러한 비류법은 중국문화에 극히 광범위하고 일반적이라 할 것이다. 가령 유가의 修身·齊家·治國·平天下는 동일한 구조가 각각 身, 家, 國, 天下로 확대되는 과정으로 인식되었다.

다른 하나는 어떤 하나의 패턴 혹은 구조가 정해졌을 때, 그것을 유사한 다른 경우들에 적용하는 것이다. 가령 ‘陰陽’은 晝夜, 男女, 善惡 ... 등등 수많은 경우들에

적용되었다. 범주(類)는 작은 것일 수도 있고 큰 것일 수도 있다. 때로는 3(天地人등), 5(五行), 10(十干), 12(十二支) 등으로 범주가 나뉘기도 한다.

周易에서는 “1(太極) → 2(陰陽) → 4(四象) → 8(八卦) → 64(주역 전체의卦)”로 범주가 분화되어 나간다. 周易에서는 “動·靜(陰·陽)에 일정함이 있어서 剛·柔가 결정된다. 부분(方:특수)은 類에 따라 모이고 사물은 무리(群)로 나뉘니, 吉·凶이 발생한다.”⁸⁾고 하였다. 여기서 ‘類’와 ‘群’이라는 개념에 주목할 필요가 있다. 주역에서 吉·凶, 善·惡을 ‘판단’한다는 것은 결국 사태를 ‘分別’하는 것이고 그것은 곧 사물이나 현상을 범주(類)들로 분류하여 문제 되는 대상이 어디에 속하는지를 보는 것이다. 周易 자체의 성립을 계사전에서는 이렇게 말한다.

“옛날 복희가 천하를 다스릴 때에, 위로는 하늘의 모습을 살피고 아래로는 땅의 법칙을 살피고 鳥獸의 모양과 지세의 마땅함을 살피어, 가까이는 우리 몸에서 그리고 멀리서 여러 사물들에서 취하여 팔괘를 만들기 시작했다. 이렇게 함으로써 神明의 능력(德)에 통하고 만물의 실정을 분류했다.”⁹⁾

결국 周易의卦들은 길흉과 음양의 개념을 중심으로 인간사회와 자연에서 나타나는 현상들에 대한 분류 체계이며 주역의 내용은 그 설명이라고 할 수 있을 것이다. 그리고 이렇게 하여 정해진 패턴들은 이제 새로운 상황을 판단할 때 폭넓게 적용되었다.

3.2 孟子와 荀子: 知類·統類

한편 맹자는 학문 방법으로 ‘知類(범주를 구별함)’를 중시했고 순자는 ‘統類(계통적으로 類의 질서를 세움)’를 중요시 했다.

먼저 맹자는 인간의 보편적인 성질(人性)이 규정될 수 있음을 주장하면서 다음과 같은 논리를 편다.

“무릇 같은 類의 것들은 모두가 서로 비슷하니, 어찌 인간에 있어서만 의심 하리오? 聖인도 나와 더불어 同類者이다. 그래서 (옛 현인) 龍子는 ‘발의 크기를 알지 못하고 짚신을 만들더라도 나는 그것이 삼태기는 되지 않을 것임을 안다’고 하였으니, 이는 천하의 발에 공통성이 있기 때문이다.”¹⁰⁾

짚신의 크기에 다양함이 있지만 그러나 짚신과 삼태기의 ‘類’는 분명히 구별된다. 같은 類에는 공통된 본질(相似=性)이 있기 때문이다. 따라서 인간의 수많은 다양성에도 불구하고 ‘사람’이라는 類에는 사람의 본질(性)이 공통적으로 규정될 수 있다고 맹자는 주장하고 있다. 맹자가 날카로운 논변으로 告子를 비롯한 논적

8) 動靜有常, 剛柔斷矣. 方以類聚, 物以群分, 吉凶生矣. 주역 계사(상)

9) 古者包羲氏之王天下也, 仰則觀象於天, 俯則觀法於地, 觀鳥獸之文, 與地之宜, 近取諸身, 遠取諸物, 於是始作八卦, 以通神明之德, 以類萬物之情. 주역, 계사(하)

10) 故凡同類者 舉相似也. 何獨至於人而疑之. 聖人與我同類者. 故龍子曰不知足而爲屨我知其不爲實也, 屨之相似天下之足同也. (孟子, 告子 상)

들을 논파함에 있어서 제일 중요하게 사용한 방법은 바로 위와 같이 類의 같음과 다름을 분별하는 것이었다.

한편 荀子에 이르게 되면 개념의 보편과 특수에 관한 기본적인 인식이 있었다. 그는 개념 중의 최고 범주를 ‘物’이라 칭하고 일반적으로 사물을 구분하는 명사의 예로 ‘鳥’ ‘獸’등을 들었다. 그는 ‘統類’라는 개념을 많이 사용하였는데, 이는 사물에 내재하는 공통된 이치를 말한다.

“성인이 속지 않는 것은 무엇 때문인가? 성인은 자기의 기준으로 헤아린다. 그러므로 사람으로 사람을 헤아리고, 마음(情)으로 마음을 헤아리고, 범주(類)로서 범주를 헤아리고, 말로 그 공적을 헤아리고, 모든 것을 도로써 보기 때문에 고금의 度數가 하나인 것이다. 범주(類)가 다르지 않으면 비록 오래 되었다 해도 그 이치가 같다. 따라서 잘못되고 삐뚤어진 것에 대해서도 미혹되지 않고, 뒤섞여 있는 것에 대해서도 어긋나지 않으니, 그러한 (보편적인) 기준으로 헤아리기 때문이다.”¹¹⁾

순자에 의하면 문화나 예의는 시대에 따라 변하지만 그 이치는 불변하는 것이다. 이렇게 오래 되어도 공통되는 이치(“雖久同理”)로서 다양한 변화에 응용되는 것을 순자는 ‘統類’라 한다.

순자는 지식인(儒)을 세 부류로 나누었다. 첫째는 속물적 지식인(俗儒)으로 학문이 부족하여 예의나 법도를 존중할 줄 모르면서도 세대에 따라 이익과 재산을 추구하는 사람들이다. 둘째는 고지식한 지식인(雅儒)으로 학문을 통하여 제도나 예의를 알며 언행이 법도에 일치하지만, 아직 새로운 상황에 대처하고 응용할 줄 모르는 사람들이다. 셋째는 막힘없는 지식인(大儒)으로 “기이한 사물이나 괴이한 사태가 일어나 들어 본 바도 본 바도 없는 일이 갑자기 발생한다 해도 統類로써 대처하여 의심할 바가 없으며, 법으로 미루어 헤아려, 부절이 맞듯이 정확하다면 큰 선비라 한다.”¹²⁾

3.3 陰陽五行: 同型構造

중국고대에 우주의 기원과 그 구조를 설명하려는 두가지 사상이 있었다. 하나는 陰陽家の 저작에서, 그리고 다른 하나는 易傳 특히 繫辭傳에서 찾을 수 있다. <洪範>(書經)이나 <月令>(禮記)에서는 五行을 강조했으나 陰陽에 대한 언급이 없고, 周易의 繫辭傳에는 오히려 음양에 관한 언급이 적지 않으나 오행에 대해서는 전혀 언급이 없다.(馮友蘭, 중국철학사185쪽)

漢代에 와서는 음양가 사상이 儒家에 흡수되었으며 중국인들의 고전적 세계관인 陰陽五行說이 확립되었다. 음양가의 대표적 인물로는 騶衍(B.C.350-270년

11) 聖人何以不[可]欺? 曰: 聖人者, 以己度者也. 故以人度人, 以情度情, 以類度類, 以說度功, 以道觀盡, 古今一度也. 類不悖, 雖久同理, 故鄉乎邪曲而不迷, 觀乎雜物而不惑, 以此度之.” (荀子 非相편)

12) 倚物怪變, 所未嘗聞也, 所未嘗見也, 卒然起一方, 則舉統類而應之. 無所僞作, 張法而度之, 則曉然若合符節, 是大儒者也. (儒效편)

경)이 있으며, 그는 齊나 燕과 같은 동해안의 지역에서 유포되어 전해온 사상을 체계화 한 것으로 보인다.

철학적 원리로 말해지는 五行은 영어로 five elements로 번역되기도 하지만, 그러나 그것은 기본적인 물질이나 요소라기 보다는 오히려 다섯가지의 기본적인 과정이며 관계이다.(니담, II, 343쪽) 오행은 다음과 같이 수많은 경우들에 적용되었다.

木	火	土	金	水
계절;春	夏	(中央)秋	冬	
五色;青	赤	黃	白	黑
五味;酸	苦	甘	辛	鹹
五牲;羊	禽	牛	犬	豚
五常;仁	禮	信	義	知...

五行의相生; 木 火 土 金 水
五行의相克; 木 金 火 水 土

음양오행의 사상은 현대의 시스템 이론에서 말하는 동형구조론으로 설명될 수 있다. 어떤 시스템들은 일정한 구조를 공유한다. 가령 하루에 밤과 낮이 있는 것은 일년에 겨울과 여름이 있는 것과 구조가 같으며 전통적으로 그것을 '陰陽'의 구조로 설명해 왔다. 이렇게 공동된 구조를 시스템 이론이나 사이버네틱스에서는 '동형구조'라 한다. 가령 위에서 든 경우들에서 五色,五味,五牲, 五常 등은 같은 구조를 가지고 있다고 음양오행 사상에서는 본다. 그러나 전통적 음양오행 사상은 '동형구조'로 설명되지 않는 부분이 있다. 거기에는 같은 氣는 서로 반응한다(同氣相應)는 사고가 내포되어 있기 때문이다.

3.4 同類相動: 유기체적 세계관

한편 陰陽家를 거쳐 漢代에 이르게 되면 주역이나 음양오행 사상이 인간과 자연에 걸쳐 광범위하게 형이상학적 혹은 종교적으로 적용되었다. 그 대표적인 예로 우리는 董仲舒(179-104.B.C.)의 철학과 漢醫學을 들 수 있을 것이다.

동중서는 그 대표작 <春秋繁露>의 同類相動 편에서 이렇게 말한다.

“지금 평평한 땅에 물을 부으면 마른 곳을 피하고 젖은 곳으로 간다. 같은 장작에 불이 붙으면 불길은 젖은 곳을 피하고 마른 곳으로 나간다. 만물은 자기와 다른 것을 피하고 자기와 같은 것으로 쫓아간다. 그러므로 같은 氣는 서로 모이고, 같은 음정의 소리는 共鳴하니 (앞서 말한 바의) 분명한 증험이다. 시험적으로 琴瑟을 조율해 보면, 宮音을 낼 때 다른 쪽에서도 궁음이 반응(공명)하며, 商音을 내면 다른 쪽에서도 상음이 반응한다. 모든 음(五音)이 마찬가지로 그렇게 소리로 반응하니 이것은 (그것을 주재하는) 神이 있어서가 아니라 그 이치(數)가 그런 것이다.

아름다운 것은 아름다운 類를 불러오고, 나쁜 것은 나쁜 類를 불러오니 類가 상응하여 그런 현상이 일어난다. 가령 말(馬)이 울면 말이 응답하고, 소(牛)가 울면 소가 응답한다.

제왕이 흥기하려 할 때는 먼저 좋은 징조(美祥)가 나타나고, 그가 망하려 할 때는 먼저 나쁜 징조(妖孽)가 나타난다. 사물은 (같은) 類끼리 서로 부르기 때문이다. 그러므로 龍은 비를 불러오고, 부채는 열을 쫓아내며, 군대가 머문 자리에는 가시덤불이 돋는다.”

위와 같은 사상을 현대에 와서 어떻게 평가할 수 있을까? 우리는 여기서 J.Needham의 견해를 간단히 요약해 보고자 한다.

니담은 同類相動의 개념을 중심으로 한 동중서의 세계관을 '상징적 상관관계 (symbolic correlations)의 체계'라 부른다. 먼저 동중서의 사상에는 인류학자 Frazer가 말하는 바 '相似의 법칙(law of similarity)'이라고 부르는 사고와 일치되는 면이 있다. 프레이저에 의하면, 고대의 마술사에게는 同類가 同類를 탄생시킨다는 '인접 혹은 감염의 법칙'이 있었다. 그 법칙에 의하면 지금까지 접촉을 해 오던 것이 지금은 더 이상 접촉을 하지 않아도 서로가 그 작용을 계속한다고 믿는다.

한편 현대의 많은 학자들¹³⁾은 이같은 사고를 '동격화 법칙(co-ordinative thinking)' 혹은 '연상사고(associative thinking)'라고 이름지었다. 이 직관적·연상적 체계는 그 자신의 인과율과 그 자신의 논리를 가지고 있다. 그것은 미신이거나 원시적 미신은 결코 아니며, 특징적인 사고 형식인 것이다. 빌헬름은 그것을 외적인 인과율을 크게 강조하는 유럽과학에 특유한 '존속적 사고(subordinative thinking)'와 대비한다.

동격화 사고에서는 제개념이 서로 포섭되는 것이 아니며, 패턴 속에 나란히 놓여지며, 사물은 상호간에 인과율의 작용에 의해서가 아니라 일종의 '감응(inductance)'에 의하여 영향을 준다.

그런데 중국 전통사상의 관건은 '질서'이며, 특히 패턴(달리 말하자면, 유기체 organism)이었다. 상징적 상관관계 즉 대응(correspondences)은, 모두가 거대한 패턴의 각 부분이었다. 사물은 각자 특유의 방식으로 행동하지만, 그것은 반드시 다른 사물에 선행하는 행동이나 자극에 의해서가 아니며 영원한 순환을 행하는 우주에서의 그것들의 위치가 그런 거동을 필연적인 것으로 만드는 본질적인 성질은 부여하는 것이다. 만약에 그것들이 그런 특유의 방식으로 거동하지 않았다면, 그것들은 전체 속에서 상관적인 위치를 잃고, 다른 것으로 변했을 것이다. 이렇게 하여 그것들은 전체적인 세계 유기체에 존재적으로 의존해 있는 일부분이었던 것이다.¹⁴⁾

다른 한편 위와 같은 사상을 Levy Brul은 '원시적인 사고'로 치부하였다. 그에 따르면 '원시적인 사람들에게 있어서는 모든 것이 기적이다. 혹은 오히려 아

13) H.Wilhelm, Eberhard, Jablonski, M.Granet 등
14) 이부분에서 니담은 장둥손이 말한 바 중국의 '萬物一體'사상을 언급한다. 정이천은 "萬理歸於一理"라 하였으며 이를 이어 받아 주자는 '理一分殊'를 주장했다.

무것도 기적이 아니다. 그러므로 당연히 모든 것을 믿는다. 따라서 불가능한 것이나 부조리한 것이라곤 아무것도 없다.” 레비-부뤼에 의하면 논리 이전의 사람들은 논리적 내지는 물리적 부조리의 어느 것에도 둔감하다. 이와 같이 미분화한 현상에서 무차별하게 ‘원인’을 선택하는 것을 레비-부뤼는 ‘참여의 법칙’(law of participation)이라고 부른다. 원시인에 의해서 경험되는 환경은 모두가 빠짐없이 설명에 기여한다. 즉 참여한다.

그러나 니담은 동중서를 비롯한 중국 전통사상은 레비-부뤼에 말한 것과 구분하지 않으면 안된다고 본다. 즉 우리들이 레비-부뤼의 분석에서 분리하지 않으면 안 될 점은, 그가 동격화 사고, 내지는 연상사고를 원시적 사고의 일종으로 말한 대목이다. 연대적인 뜻에서는 원시적일는지 모르지만, 그러나 그것이 ‘참여적’사고의 일부분은 절대 아니다. “오행 체계와 같이 범주화된 체계가 일단 확립되고 나면, 어떤 일의 원인으로서는 아무것이나 손에 잡히는 대로 갖다 댈 수는 없게 된다.”

니담의 설명으로는 원시적인 참여적 사고에서 진보하기 위해서는 두 개의 방법이 있었다. 그 하나는 데모크리토스적인 자연현상의 설명으로 인도하도록 인과율의 개념을 세련되게 하는 일이다. 다른 하나는 우주의 사물과 事象을 어떤 패턴의 구조로 체계화하고, 각 부분의 상호 영향이 모두 그 패턴에 의하여 요구되어지도록 하는 일이었다. 장구한 역사의 흐름에 따라가 보면, 앞의 견해의 끝에서는 뉴턴적 우주와 마주치게 되며, 뒤의 견해의 끝에서는 화이트헤드적 우주를 보게 될 것이다.

그래서 니담은 다음과 같이 결론을 내린다: 중국의 연상사고 또는 동격화 사고의 개념적 틀은, 유럽의 인과적 사고 및 ‘법정’사고(legal thinking) 내지는 ‘입법적 사고와 본질적으로 다른 것이었다. ... (동중서적 세계관에서 보자면) 우주 그 자체가 거대한 유기체이다. 그라네가 말한 것처럼 ‘질서’의 개념이 중국의 세계상의 기초에 있다. 거기에서는 세계에 아무것도 창조되는 것도 없으며 또 세계 그 자체도 창조된 것은 아니다. 중국인의 이상(관념)에는 ‘神’도 ‘法’도 포함되어 있지 않았다. 각 부분은 그 자체에 내재하며, 그 자체의 본성에서 생기는 구속에 의해 자기의 기능을 전체의 순환 속에서 수행한다.

4. 에필로그: 한자문화권과 정보화 사회

중국인은 언어에 대하여 소극적이었다. 老子를 펼치면 첫마디에 “말할 수 있는 도는 항상된 도가 아니다”고 선언하고 심지어는 “知者不言 言者不知”라고까지 표현한다. 또 莊子에 의하면 언어는 뜻을 전하기 위한 방편에 불과하다. 물고기를 잡았으면 통발에 대해서는 잊어야 하고 의미가 전달되었으면 언어는 잊어야 한다(釜者所以在魚, 得魚而忘釜. ... 言者所以在意, 得意而忘言.) 글이나 말은 실천을 위한 방편이다(訥於言而敏於行, 논어).

언어가 진리 자체를 표현하기에는 부족하다는 생각은 동서고금에서 어렵지

않게 발견할 수 있는 주장이다. 그러나 역시 중국인은 언어에 대해 더욱 소극적이었다. 필자는 그 배경으로 두가지를 고려할 수 있다고 본다. 하나는 사회적인 배경으로서, 중국문화가 농경중심의 공동체적 생활 배경을 가지고 있다는 점이다. 도시에서는 자기 표현을 분명히 하고 자기 주장을 적극적으로 하는 것이 덕이 되지만, 향촌이나 전원에서는 나서기 보다는 겸손한 것이, 웅변 보다는 침묵이 더 큰 덕이 된다. 회랍-로마 문화가 비교적 도회지적 요소가 많았다고 한다면 중국의 경우는 전원적 농경사회가 일반적이었던 것이다. 둘째로는 언어적 배경으로서, 앞서 우리가 살펴본 중국어의 구조와도 관련이 있을 것으로 짐작된다. 서구의 음성언어가 서술적이라면 회의문자를 기본으로 하는 고립어인 중국어는 함축적 표현에 적합하다. 이런 점은 같은 대화체인 <플라톤의 대화록>과 <논어>를 비교해 보면 분명히 느낄 수 있는 차이이다.

플라톤의 이데아 사상으로부터 현대의 분석철학에 이르기까지 서양의 전통은 진리관이나 존재론에서 ‘언어’에 집착하고 혹은 적어도 ‘언어’에 크게 의존함을 볼 수 있다. 중국의 전통에서 볼 때, 서양철학은 ‘사물에 대한 우리의 경험’ 보다는 ‘사물에 대한 언어적 표현’에 집착한다. 그러나 상대적으로 중국의 경우에는 ‘언어’에 그런 독점적인 지위를 부여하지 않는다. 언어는 우리가 가진 수많은 표현 방법--몸짓, 그림, 소리 등--의 하나일 뿐이며, 다른 표현 수단들과 마찬가지로 어디까지나 眞相에 대하여 2차적인, 하나의 ‘方便’일 뿐이다.

가령 중국의 전통에서 詩, 書, 畫는 깊은 연관을 맺고 있다. 한자문화권에서는 글씨 그 자체가 미술의 일부(書藝)이기도 하다. 또 대부분의 그림에는 畫題를 설명하는 간단한 詩가 들어가 있는 것이 일반적이다. 소동파는 唐代의 王維를 평하여 “그의 그림에는 詩가 들어있고, 그의 시에는 그림이 들어있다(詩中有畫 畫中有詩)”고 하였다. 詩·書·畫는 우리의 생각을 표현하는 방법들이며 그것들은 서로 배타적인 범주로 반드시 나눌 필요도 없다. 그래서 동양에서는 ‘그림을 읽는다(讀畫)’는 표현도 사용한다.¹⁵⁾ 중국의 전통에서 말하자면, 문자(書)와 그림(畫)과 詩가 완전히 분리되지는 않았던 것이다.

표의문자로서 중국어는 그 특성으로 인하여 단점과 장점들을 가지고 있다. 그래서 중국어를 크게 폄하하는 입장들도 있고 또 그 장점에 깊이 매혹된 사람들도 있었다.

헤겔은 유럽중심주의적인 관점에서 독일어는 철학을 위한 완벽한 언어라고 한다. 한편 그는 악명 높은 중국어 폄하관을 형이상학적 위계질서 속에서 구성한다. 그에 따르면 세계사의 발전은 아시아에서 시작하여 유럽에서 완성된다. 이러한 관점은 언어에도 적용되었다. 그의 입장에서 보자면, 독일어와 서양의 알파벳으로 된 문자는 대부분 오직 소리, 음성, 내적 발화를 기록하기 위해 존재하며, 따라서 좀 더 훌륭한 문자의 형식인데 반해, 상형적인 중국문자는 ‘정음학적 발전(orthoepic development)’의 적절한 수단을 결여하고 있어 후진적인 언어의 고전적인 예가 된다고 한다.

15) 조용진, 『동양화 읽는 법』, 집문당, 1995, 34쪽

그러나 데리다는 서구의 전통적 언어관을 서양문화의 고질적인 편견으로 간주하여 '로고스 중심주의(logocentrism)', 즉 음성문자의 형이상학이라고 부른다. 데리다에 따르면 생생한 음성을 완전하게 필사한 서양 알파벳에 의한 글쓰기는, 로고스의 진리를 '음성적인 것 속에서 소리와 의미가 명료하게 통일된 것'으로 간주하면서, 말을 글쓰기 보다 편애하는 로고스 중심주의적인 편견을 보여준다. 데리다는 아리스토텔레스, 루소, 헤겔의 경우를 들어 로고스 중심주의적인 편견이 서양의 철학사 전체에 강력하고도 철저하게 퍼져있음을 강조한다.¹⁶⁾ 데리다는 비음성적인 중국문자에서 "모든 로고스 중심주의의 바깥으로 발전하는 문명의 강력한 운동의 증거"를 본다.(데리다, 『그라마톨로지』, 스피박의 서문)

데리다가 서양의 전통에서 돌파구를 찾을 때, 그는 중국 표의문자의 독특한 읽기로 형상시학(graphic poetics)을 수립했던 에즈라 파운드(Ezra Pound)와 그의 조연자 어니스트 페놀로사(Ernest Fenlosa)의 詩學을 발견하게 된다. 페놀로사는 표의문자로 쓰여진 중국의 시를 "자연의 움직임에 대한 속기적 그림"이라고 믿었다. 이러한 생각에 영향받은 파운드는 중국문자를 상형문자로 분해하고, 거기에서 발견한 이미지들에 매혹되었다. 그는 실제로 중국의 시들을 자기식으로 독특하게 번역하기도 하였다. 그러나 그것은 매우 주관적이어서, T.S.Eliot은 파운드의 번역시집 <중국Cathay>이 '번역'이라기 보다는 오히려 '20세기 시의 장엄한 건본'으로 불릴 것이라 말하였다.¹⁷⁾

동양인들이 지각에 있어서 具象性을 선호하고, 비문자적인 기호나 도형의 매체를 적극적으로 사용한 것은 그들이 직관과 유추의 사유방법을 발전시킨 점과 더불어 동양의 통합적·종합적 세계관과 깊은 연관성을 갖는다. 우리는 3절에서 중국적 세계관의 원천이 된 周易을 비롯한 陰陽五行 사상, 나아가 고대적 사유를 종합하여 이후 고전적 패러다임을 형성한 董仲舒의 '同類相動'적 사유방식에 대하여 고찰하였다. 그 내용들은 오늘날 시스템이론이나 사이버네틱스의 관점에서 해석되곤 한다. 현대과학의 이론으로 그것들이 어느정도 해명될 수 있느냐 하는 문제는 잠시 접어두더라도, 위에서 언급한 동양의 고전적 세계관이나 사유방식이 거시적 관점, 통합적 시각, 유기체적 세계관의 특성을 갖는다는 점은 지적될 수 있다고 생각한다.

우리는 이 글의 초두에서 인간이 사용한 매체에 따라 문화의 본질이 달라짐을 말하였다. 바야흐로 우리는 다양한 멀티미디어를 매체로 하는 정보화 시대를 맞이하고 있다. 한자문화권의 전통에서 드러나는 지각적 인식의 선호성, 직관과 유추를 중심으로 하는 사유, 이와 관련한 통합적·종합적인 관점과 유기체적 세계관 등의 특징은 다가올 정보사회에서 부정적인 측면 보다는 긍정적인 측면으로 작용하는 점이 더 많을 것이다.

16) 張隆溪(재미화교,비교문학교수), 백승도 외역, 『도와 로고스』,1997, 강(출판사). pp50-53

17) 위의 책, 57쪽

김수중 교수님의 <동양철학과 매체>를 읽고

이 승 환 (고려대)

I

김수중 교수님은 <동양철학과 매체>라는 논문에서 동양의 문화전통(혹은 한자문화권의 문화전통)이 지니고 있는 "언어적 특색", "도상성과 상징성", 그리고 "직관과 유추의 논리"에 대하여 서술한 후, 이러한 특성들이 정보화 시대에 지니는 의미에 대한 긍정적인 발언으로 결론을 대신하고 있다. 나는 김수중 교수님이 논문에서 제시한 동양의 문화적 특성에 대하여 대부분 그대로 동의한다. 특히 동양에서는 보편적·추상적 사고보다 개별적·구상적(具象的) 사고를 중시했다는 그라네(Granet)의 견해랄지, 분석적 사유보다 직관적·유추적 사고가 발달했다는 장동손(張東蓀 선생)의 견해에 대해서 전적으로 동감한다. 또한 주역이나 하도·낙서, 그리고 각종 도설(圖說)에 보이듯이 동양에서는 문자 이외에도 도형과 상징을 통해서 의사전달을 해왔다는 철학사적 설명에 대해서도 동의한다. 그리고 동양에서는 논리적 사고보다는 유추적·비유적 사고가, 또 인과적 사고보다는 상관적 사고(correlative thinking)가 주류를 이루어왔다는 니이담(Needham)의 견해도 동의한다. 다만 논평자로서 김수중교수님께 질의하고 싶은 사항은, 동양문화의 이러한 특성들이 어떻게 해서 '정보화'에 긍정적으로 작용할 수 있는지에 관한 질문이다.

II

김수중교수님은 논문의 결론 부분에서 이렇게 적고 있다. "바야흐로 우리는 다양한 멀티미디어를 매체로 하는 정보화시대를 맞이하고 있다. 한자문화권의 전통에서 드러나는 지각적 인식의 선호성, 직관과 유추를 중심으로 하는 사유, 이와 관련한 통합적·종합적 관점과 유기체적 세계관의 특징은 부정적 측면보다는 긍정적 측면으로 작용하는 점이 더 많을 것이다."

과연 동양문화가 지닌 이러한 특징들은 '정보화'라는 추세에 긍정적으로 작용할 것인가? 나는 김수중교수님의 주장과 견해를 다소 달리 하는 부분이 있기 때문에 먼저 나 자신의 의견을 간략하게 제시해보기로 한다. (김수중 교수님의 글에

1) 북명(北溟)의 본래 이름은 장동손(張東蓀: 1886-1968)이며, 그는 북경대 철학교수를 지냈고, 점진적 사회주의를 주장했으며, 중국대륙이 모택동에 의해 함락될 때 대륙에 그대로 남아 있다가 문화대혁명 때 감옥 안에서 옥사했다.