

# ‘디지로그’의 개념적 검토와 비판

## —아날로그와 디지털의 개념적 관련성을 중심으로

조형래\*

1. 서론
2. 아날로그와 디지털의 본의에 내포되어 있는 상호보완적 관계에 대한 검토
3. 디지털 없는 디지로그, 문화유전자론의 시대착오
4. 아날로그와 디지털의 재현적 이미지 간 상호 교착  
: 영화 <와일드 와일드 웨스트>와 <어벤저스 2 - 에이지 오브 울트론>을 중심으로
5. 결론

### 국문요약

이 글은 2006년 이어령에 의해 제기된 이래 디지털과 아날로그 간 융합의 의미와 필요성을 강조하는 관용적인 용어로서의 ‘디지로그’의 개념적 애매성과 자의성에 관한 문제점을 비판하는 것을 목적으로 한다.

해당 개념을 구성하는 용어인 아날로그와 디지털은 그 어원에 있어서부터 일반적 통념과 달리 대립적이라기보다 상호 보완적·연장적인 용어였다. 『디지로그 선언』에서 디지로그라는 용어 또한 한국인의 자기 표상과 관련하여 어떤 내용을 기입해도 좋을 무한한 크기의 공백의 기표로서만 작용한다. 저자는 디지털과 아날로그 심지어 디지로그 자체에 대해서도 전혀 말하고 있지 않고 있다. 오히려 디지털의 기술 진보가 가져다줄 수 있을지도 모를 해방적 가능성 일체를 다시금 문화유전자론에

---

\* 동국대학교 문화학술원 전임연구원

기초한 국가주의적 억압의 무저갱 속으로 회수해버리는 자기 순환의 논리와 반복에 머무르고 있다.

〈와일드 와일드 웨스트〉와 〈어벤저스 2〉의 영화에 대한 분석에서 알 수 있는 것처럼 문제적인 형상으로 남는 것은 결국 기계인간인 것처럼 기계는 인간성을 구성하는 불가결한 조건이 되었다. 그것은 아날로그와 디지털의 상호 대립 및 융합에 기초한 통념을 근본적으로 내파하는 기표다. (주제어: 이어령, 『디지로그 선언』, 디지로그, 아날로그, 디지털, 테크놀로지, 인터페이스, 기계인간)

## 1. 서론

이 글은 2006년 이어령이 『중앙일보』의 연재지면 및 『디지로그 선언』을 통해 제기하고 이후 디지털과 아날로그 간 융합의 의미와 필요성을 강조하는 일반명사로 정착되어 관용적으로 널리 쓰이고 있는 ‘디지로그’의 개념적 취약성과 문제점을 비판하는 것을 목적으로 한다. 디지로그(digilog)는 알다시피 디지털(digital)과 아날로그(analog)의 합성어로서 본래 “아날로그에서 디지털로 넘어가는 과도기에 디지털의 장점을 수용하지만 기본적으로는 아날로그 시스템으로 구성된 제품”<sup>1)</sup>을 의미하는 말로 통용되고 있었다. 그러나 한국의 경우, 이어령에 의해 양자 간 융합과 통섭의 가능성을 고취하고 정당화하는 미래지향적인 용어로 그 의미가 완전히 달라졌다. 그것은 『디지로그 선언』이 한국과 한국인, 한국 문화 그리고 무엇보다도 한국 정보산업 전반이 나아갈 방향과 미래를 제시한 저서로 언론 등을 통해 널리 회자되면서 상당한 파급력을 갖는

1) 전산용어사전편찬위원회, 『컴퓨터인터넷IT용어대사전』, 일진사, 2011.

용어가 되었다. 실제로 한국에서 디지로그는 디지털과 아날로그의 융합을 지칭할 때 가장 먼저 연상되는 관용적인 어휘로 정착되었으며 또한 통용되고 있다. 뿐만 아니라 2015년 10월 현재 한국교육학술정보원 RISS에서 ‘디지로그’를 키워드로 삼는 관련 논문만 대략 100여 편을 상회하는 것으로 검색될 정도다.

그런데 정작 디지로그의 정의는 대단히 막연하다. 실제로 『디지로그 선언』에서조차 디지털과 아날로그의 융합 정도의 두루뭉술한 의미 외에는 명확한 규정이 이루어지고 있지 않다. 해당 용어를 채택하여 논의를 전개하고 있는 대다수의 논문에 있어서도 사정은 마찬가지다. 뿐만 아니라 정보통신 기술에서부터 마케팅이나 디자인 분야에 이르기까지 실로 광범위한 범주를 포괄하는 다방면의 연구에서 주요 개념으로 활용되고 있는 만큼 디지털+아날로그 정도의 기본적인 정의만이 공유될 뿐, 문맥이나 상황에 따라 그 의미를 달리하는 경우도 많다. 그도 그럴 것이 디지로그는 엄밀한 학문적 규정이나 검토를 경유한 용어라기보다 첨단 정보통신기술 분야에 대한 남다른 관심과 이해를 갖고 있다고 자부하는 한 노학자의 박람강기에 기초한 아이디어에서 출발한 일종의 슬로건이기 때문이다. 그러므로 사실상 디지로그는 다소간의 관련성만 있다면 그 어떤 의미라도 기입될 수 있는 단어로 통용되고 있다고 해도 과언이 아니다. 그럼에도 불구하고 디지로그는 마치 그 실체가 확실한 자명한 개념처럼 통용되고 있는 것이 사실이다.

하지만 디지로그라는 용어가 갖는 광범위한 영향력을 염두에 둘 때, 그리고 무엇보다도 스마트폰이나 태블릿 PC 및 각종 웨어러블 기기 등이 인간 신체의 일부로 장착되는 식의 기술의 발전이 가져온 변화가 이미 『디지로그 선언』에서 예고된 미래상을 일정부분 초과하고 있는 현재의 사태를 감안할 때, 디지털과 아날로그 그리고 양자 사이의 관계를 근

본적으로 심문하고 정립하기 위해 해당 개념의 애매성과 자의성에 관한 비판적인 검토와 성찰이 필요해 보이는 것도 사실이다. 그러나 여기에는 한 가지 어려움이 있는데 그것은 디지로그의 근간을 이루고 있는 디지털과 아날로그라는 용어 및 양자 사이의 관계에 관한 본격적인 검토 또한 이루어지지 않고 있다는 점이다. 따라서 이 글에서는 디지로그라는 개념을 성찰하기 위해 다소 간의 우회를 경유하고자 한다. 그것은 먼저 『디지로그 선언』에 관한 본격적인 논의 이전에 아날로그와 디지털의 어원적 의미부터 검토하는 것이다. 이를 통해 디지로그가 기초해 있는 디지털과 아날로그의 상호대립적 관계에 대한 통념을 근본적으로 탈구축하고자 하는 작업을 『디지로그 선언』에 관한 검토와 병치시키고자 한다. 두 편의 블록버스터에 나타난 아날로그와 디지털적 이미지에 관한 검토는 이러한 우회적 작업의 일환이다. 이러한 논의를 통해 궁극적으로는 오늘날 디지로그 또는 아날로그 대 디지털의 이분법 이면에 감추어져 있는 인간과 기술 또는 기계 사이의 관계에 관해 근본적으로 심문하고자 한다.

## 2. 아날로그와 디지털의 본의에 내포되어 있는 상호보완적 관계에 대한 검토

일반적으로 아날로그(analog)는 디지털의 대립적인 의미를 가진 단어 정도로 통용되고 있다. 그러나 이것은 사실 그리 간단한 용어가 아니다. 그것은 프랑스어 아날로그(analogue), 독일어 아날로그곤(analogon)과 함께 유비, 비례를 의미하는 라틴어 아날로그스(analogus)를 공통 어원으로 하고 있다.<sup>2)</sup> 그리고 아날로그스는 두 대상 또는 대상의 집합 간 유사

2) C. T. Onions ed., *The Oxford Dictionary of English Etymology*, Oxford: The Clarendon

성의 관계에 의거한 개념인 라틴어 아날로지아와 분리하여 생각될 수 없다. 오늘날의 아날로지에 해당하는 아날로지아는 본래 균형이나 비율을 의미하는 고대 그리스어 ἀναλογία(analogia)에서 유래했고, 모델(παρδείγματα)이나 도상(εἰκόνες)을 통한 명시적이거나 내포적인 비교의 의미를 포함했던 역사적으로 유서 깊고 복잡다단한 의미를 가진 단어다. “그들(피타고라스학파)은 수들에서 화음들의 속성들과 **비율들(analogiai)**을 보았으므로”<sup>3)</sup>와 같은 용법에서 알 수 있는 것처럼 원래 자연의 조화를 가능케 하는 제일의적 원리로서 수(數)(와 그 비례)를 상징했던 피타고라스학파에 관한 논의에서 주로 사용되었다. 그러나 플라톤과 아리스토텔레스를 위시한 여러 철학자에 의해 다양한 자연현상의 섭리나 국가 사회의 원칙, 윤리적 당위성 및 신체의 기계적 작동 등을 설명하는 유사성(닮음)과 비례에 의거한 수사로 다방면에서 통용되었다. 궁극적으로 그것은 본래 각기 상이한 대상들로부터 일정 부분의 유사성을 읽어내는, 실재의 표현으로서의 현상, 보편적 원리로부터 연원한 개별성을 매개하거나 해명하는 용법으로 진화했다. 그렇기 때문에 아날로지아가 고대 그리스 철학에서 우주론적인 원리의 표현이라든가 자연과학 및 윤리적, 정치적 논의에 있어서 근본적인 역할을 담당했던 것은 지극히 당연하다고 할 수 있다.<sup>4)</sup> 따라서 그것이 사실상 초기 그리스 철학을 정초한 일자와 다자, 정치와 운동, 일원론과 이원론 간 대립과 논쟁을 관통하고 있었던 용어였다고 해도 무리는 아니다.

이는 비단 고대 그리스에만 국한되었던 것은 아니었다. 그것은 중세

Press, 1966.

3) 아리스토텔레스, 『형이상학』(『소크라테스 이전 철학자들의 단편선집』, 아카넷, 2005, 469쪽에서 재인용. 괄호 및 강조, 영어식 표기는 모두 인용자에 의한 것.)

4) G. E. R. Lloyd, “Analogy in early Greek thought”, Philip P. Weiner ed., *Dictionary of the History of Ideas*, New York: Charles Scribner’s Sons publishers, 1978, p.60b.

전반을 통틀어 세계와 자연의 각기 다른 현상 일체에서 성경에 나타난 신의 섭리 내지는 질서를 내포한 비의(秘意)적인 상징이나 기호를 확인하고 읽어내는 용법과 관계된 복잡다단한 논쟁 속에 통용되었다.<sup>5)</sup> 나아가 서양 철학의 전통을 통틀어 아날로지는 사물의 존재 방식을 이해하고 설명하는 것 자체 및 그것을 위해 불가결한 추론이나 단정, 지식 획득의 방법으로서 인간과 세계에 대한 철학적 지식을 생산하고 축적하는데 긴요한 키워드로 작용해 왔다. 무엇보다도 그리스어 아날로지아(*ἀναλογία*) 자체가 본래 접근이나 일치, 증가를 나타내는 ‘an-’, ‘ana-’(*ἀνα*)와 조립과 구성, 결합 또는 말하기를 의미하는 ‘logos’(*λόγος*) 간 조합을 통해 구성<sup>6)</sup>되었으며, 알다시피 이성이나 논리, 언어 등의 실재나 원리 그 자체를 의미하는 로고스가 서구 철학의 핵심을 지탱하고 있는 어휘라는 사실을 감안하면 더욱 그렇다.

물론 철학 및 신학적 전통에 있어서의 아날로지와 오늘날 통용되고 있는 아날로그의 정의를 직결시키는 것은 무리라고 생각될 터다. 알다시피 아날로그는 ‘연속적’인 물리량 내지는 전자기적 흐름의 증감 그리고 그것을 재현(representation)하는 방식에 관한, 다방면에 걸친 기술공학 분야의 지식체계와 관련되어 있는 용어다. 그리고 (디지털의 이진법에 기초한 단속적인 특성과 단적으로 대비되는) ‘연속적(continuous)’이라는 자질이 그 정의에 있어서 핵심적인 부분으로 여겨지고 있다는 점은 말할 필요도 없을 것이다. 아울러 그 연속성을 인간의 감성을 포함하는 정신성 일체와 유사한 것으로 조응시키는 사고가 오늘날의 아날로그

5) Armand Maurer, “Analogy in patristic and Medieval thought”, Philip P. Weiner ed., *Dictionary of the History of Ideas*, New York: Charles Scribner’s Sons publishers, 1978, pp.64-67; 『종교학대사전』(한국사전연구소, 1998)의 ‘아날로지’ 항목도 참조할 것.

6) Mieczysław A. Krąpiec “Analogy”, *Polskie Towarzystwo Tomasza Z Akwinu*. Web. 28 Feb. 2012. (<http://www.ptta.pl/pef/haslaen/a/analogy.pdf>)

에 관한 일반적 통념의 기초를 이루고 있다. 다시 말해서 아날로그적 신호 및 재현은 연속적인 방식에 의거한다는 점에서 인간의 감성을 비롯한 일체의 지각방식·정신작용과 동질적이며 따라서 상호 친화적이라는 것이다.

그럼에도 불구하고 앞서 고찰한 아날로그의 어원과 의미에는 이러한 통념에 근본적으로 반하는 로고스가 관찰되어 있다. 알다시피 본래 아날로지는 만물의 질서 일체를 수 및 그것의 비율로 환원시키고자 하는 사고로부터 비롯되었다. 뿐만 아니라 그것은 서로 다른 대상들을 유사성에 기초하여 대응시키거나, 세계와 자연 일체를 비의를 간직한 상징으로 간주한다는 추상적 사고와 개념의 비약이 선행하지 않으면 결코 성립되지 않는다. 다시 말해 대상 간의 차이를 지각하면서도 동시에 그것을 무화시키는 유사성의 관찰에 의해 구성되는 개념이라는 것이다. 그러므로 아날로지는 지각하거나 인식한 개별적 대상을 유사성에 의거하여 질서나 원리로 환원하기 위한 사고나 수사의 단초를 제공하며 그 역이 아니다. 그것은 비록 연역이나 귀납, 관찰과 실험 등의 여타 진리 탐구의 방법에 비해 확실히 보다 덜 엄격하지만 어디까지나 개념적 사유의 방식을 전제하고 있다. 단적으로 말해 아날로지는 그 어원 그대로 로고스적이다.

아날로그 역시 개별적인 현상이나 감각, 정보 등을 특정한 규칙이나 비율에 입각하여 연속적인 변화나 운동을 표현하는 선이나 물질적 진동, 전자기적 신호로 변환하는 것을 전제로 한다. 여기에 (엄밀히 말하면 결코 동질화될 수 없을) 대상과 그것의 표현 간의 아날로지에 입각한 어떤 비약 또는 추상화가 간여하지 않을 수 없다. 그것이 어떤 대상을 변환하든, 또는 어떤 기술이나 매체가 물질적인 기록에 개입하든, 아울러 그것을 다시금 시각적·청각적인 것으로 재생하든 간에 마찬가지다. 더욱이

그러한 변환을 경유하는 아날로그적 기호는 어디까지나 그것을 둘러싼 특정한 체계나 맥락 내부에서만 의미를 갖게 된다.

이를 단적으로 보여주는 사례가 그래프와 아날로그시계다. X-Y축 및 수로 환원되는 좌표 체계에 의해서만 곡선은 의미를 갖게 된다. 아날로그시계 역시 본래 무한한 시간을 지구 자전과 공전의 주기에 기초한 24시간-60진법에 입각하여 파악 가능한 것으로 분할한 표상체계에 입각해 있다. 단지 그 속에서 기계적 장치에 의한 시침과 분침의 연속적이며 규칙적인 원운동의 중단 없는 순환이 이루어지고 있을 뿐이다. 따라서 아날로그시계는 시간 및 시간의 물리적 흐름 그 자체가 아니라 시간에 대한 아날로그지에 지나지 않는다. 그것은 시간이라는 선형적 형식을 엄밀하게 규명하거나 정의하는 것이 아니라 단지 직관적으로 파악 가능한 체계로 환원할 뿐이다. 이것이 칸트의 물리적 시간관을 단적으로 연상<sup>7)</sup>시키는 것처럼 아날로그시계는 바로 시간의 비례와 규칙성을 전제한 세계상의 축도다. 그것은 근대적 시간관 자체를 압축하여 시각화하고 있는 도상의 기계라고 해도 과언이 아니다. 그러므로 시간 자체가 본래 연속적인 것이 아니다. 단지 아날로그시계라는 시간의 규명과 재현의 기계적 형식 및 테크놀로지가 근대적 시간의 연속성(과 반복)에 관한 다양한 파토스를 만들어낸 것이다. 나아가 물리적인 진동이나 감광(感光), 전자기의 강약 등을 매개로 하는 일체의 아날로그 미디어 테크놀로지가 대상을 매개한다는 아날로그지에 기초해 있을 뿐만 아니라 이에 기초하여 항상 인간의 감각을 초과하도록 개발되었기 때문에 도리어 인간의 감각적 경험 및 문화 형식의 상당 부분을 사실상 결정<sup>8)</sup>했다는 점을 감안하

7) 임마누엘 칸트, 『순수이성비판』 1, 백중현 역, 아카넷, 2006, 251-256쪽.

8) 프리드리히 키틀러, 『광학적 미디어—1999년 베를린 강의: 예술·기술·전쟁』, 윤원화 역, 현실문화, 2011, 60쪽.



면 더욱 그렇다. 비록 각기 다른 매체 간 상호 변환이나 컨버전스가 그리 용이하지 않다고 해도 말이다.

아날로그와 대립되는 디지털이라는 어휘는 또한 어떨까. 잘 알려져 있다시피 그 어원은 본래 손가락 또는 그것에 기초한 최소단위를 의미하는 라틴어 디지투스(digitus)에서 유래한 디지털(digit)에서 온 것이다.<sup>9)</sup> 본래 손가락을 꼽아 숫자를 헤아리는 행위에 대응하는, 즉 정수로 계량 가능한 것을 의미한다. 일반적으로는 모든 데이터를 전기 신호의 플러스와 마이너스 즉 0과 1의 이진법으로 환원하는 정보통신 기술 및 그것에 기초한 다방면의 커뮤니케이션 일체를 폭넓게 지칭하는 용어다. 디지털에 관한 논의에 있어서 정수 간, 궁극적으로는 0과 1의 불연속성에 주목하는 것은 일반적인 경향이다, 즉 데이터의 취급에 있어서 플러스와 마이너스, 0과 1을 별개의(discrete) 것으로 대립시키는, 본질적으로 단속적인 속성에 기인한다고 본다. 하지만 일체의 데이터를 이진수에 입각한 근본적으로 동질적인 전자기 신호로 환원하여 처리하는 정보통신 기술의 효율성과 범용성에 있어서 전례 없이 혁신적이었다는 것은 분명하다. 그것이 오늘날과 같은 전세계적 규모의 디지털 네트워크를 이룩하는 등 전대미문의 정보화혁명을 초래했다는 사실 역시 상식이다. 바로 이 점에서 아날로그와 대립되며 보다 덜 인간-감성 친화적인 위화감을 환기하는 것으로 간주되는 것도 사실이다.

그러나 모든 프로그램과 알고리즘, 일체의 대상과 그것의 재현을 0과 1이라는 이진법으로 환원시킨다는 점에서 디지털이라는 용어는 오히려 수의 비례와 화성에 입각한 피타고라스학파적 우주 및 아날로지의 용법을 연상시킨다. 또한 아날로지의 개념이 이원론과 부단한 운동 내부의

---

9) C. T. Onions ed., *The Oxford Dictionary of English Etymology*, Oxford: The Clarendon Press, 1966.

로고스를 발견하고자 했던 헤라클레이토스를 거쳐, 파르메니데스로 대표되는 엘레아학파의 일원론적 우주론에 대한 가장 격렬한 반대자에 속했던 아낙사고라스나 엠페도클레스에 의해 플라톤과 아리스토텔레스에게로 계승되었다는 점 또한 디지털과 아날로그를 이항대립적인 개념으로 간주하는 기존의 통념에 근본적인 모순이 존재한다는 사실을 단적으로 환기한다. 디지털의 통상적 의미가 단지 전기적 신호의 플러스와 마이너스를 처리하는 기술적 수단에 관련된 문제이므로 0과 1 즉 무(無)와 유(有)라는 존재론의 문제 및 그 사이의 무한한 간격에 대해서는 구태여 논하지 않아도 될 것이다. 무엇보다도 이진법에 기초하여 모든 상이한 대상을 질적으로 유사한 것으로 환원시키는 정보통신기술의 본질 또한 오늘날 실로 다양한 플랫폼으로 진화한 사용자 인터페이스의 환경을 감안한다면 지극히 사소한 문제라고 해도 좋다. 즉 일상적 차원에서 디지털의 이진법이라는 근본적 질료나 형식이 식별될 도리나 방법은 사실상 없다고 할 수 있다. 그것은 마치 이 세계를 구성하고 있는 가장 근본적인 단위로서 분명히 존재하지만 기술적 수단의 매개를 거치지 않고서는 좀처럼 지각될 수 없는 양자나 미립자 또는 그것이 구성하는 극소(極小)의 체계 같은 것이다.

오히려 대부분의 사용자 일반에게 있어서 디지털의 로고스는 철저히 각종 인터페이스에 의해 매개되는 것이다. 심지어 오늘날 프로그래머조차 인터페이스(나 각종 프로그래밍 언어, 프로토콜) 너머의 실재와 직접 대면하는 일은 좀처럼 발생하지 않는다. 정보통신에 있어서의 초고속의 효율성·편의성·범용성, 인터페이스의 쌍방향성 또는 다방향성 그리고 그것에 의해 범세계적으로 구성된 실시간의 인터랙티브한 네트워크 형식이 전대미문의 것이라고 할 수 있으며 그것이 가져온 인류 생활의 변화는 실로 어마어마한 것이었지만 그것은 알다시피 결코 인터페이스와 분

리될 수 없다.

이와 관련하여 정작 초창기 컴퓨터의 입출력 장치에 관한 다양한 사례를 통해 알 수 있는 것처럼 대부분의 사용자 인터페이스란 기존에 존재했던 타자기나 텔레비전 수상기, 자기 테이프 등의 아날로그적 장치의 채용 및 모방에 의거해 고안되고 그 형식에 의해 결정되었으며 그것에 기초하여 발전했다는 것은 의미심장하다. 또한 오늘날 널리 보급된 IT기기 예컨대 모토로라의 휴대전화가 〈스타트렉〉의 커뮤니케이터로부터 영감을 얻었다든지, 또는 아이패드를 비롯한 태블릿PC의 형상 또한 〈2001 스페이스 오디세이〉의 영화적 상상력에 의해 선취되었다는 사례 또한 흥미롭다. 그것은 단지 시대를 앞서나간 SF적 상상력이 기술적 발전에 힘입어 실현된 것으로만 간주해서는 안 될 것이다. 또는 디지털 아키텍처 및 그것의 활용에 관한 보편적 인간의 직관성에 기초한 수요가 먼저 있고 그것에 호응하여 기술 혁신이나 신제품 개발과 생산이 이루어진다는 통념에 대해 정면으로 반한다. 이것은 각종 디지털 아키텍처 및 인터페이스의 고안과 발전 과정에 있어서 실로 다종다양한 요소 및 계기가 개입한다는 것을 의미한다. 그 중에서도 위의 사례는 모델이 되는 구체적인 기계 장치가 선행하고, 그것으로 인해 사용자 인터페이스에 대한 감각과 사용 방식이 상당부분 미리 결정되어 있으며, 그것에 부합하는 형태로 디지털 아키텍처의 조합과 개발이 이루어지는 경우에 관한 것이다.<sup>10)</sup> 다시 한 번 말하지만 그것은 기술적 요구에 기인하거나 디지털 고유의 속성에만 제약받은 결과가 아니다. 애초 디지털 혁명을 가능케 한 핵심적 기기 중 하나인 개인용 컴퓨터조차 스티브 워즈니악이

10) 〈아바타〉같은 영화가 아이패드 같은 직관적 기기의 미학적 용이성을 무의식적으로 고취하는 이데올로기적 사례에 관해서는 조형래, 『네트워크의 이데올로기』, 최정우 외, 『아바타 인문학』, 자음과모음, 2010 참조.

라는 한 엔지니어의 개인적 호기심과 흥미에 의해 일단 제작된 연후에 특정한 용도와 수요가 부여되었다는 것 또한 잘 알려져 있다.

디지털 네트워크가 실로 방대한 규모의 인공적 자연과 그것에 입각한 독자적인 생태계를 형성하고 있는 것은 분명한 사실<sup>11)</sup>이지만, 역사적으로 그것이 인간 경험과 감수성 일반 나아가 감각체계와 완전히 분리되었던 적은 없었다. 도리어 디지털 관련 논의에서 사실상 0과 1의 이진법이라는 실재는 언제나 서장에 놓여 필수적으로 그러나 잠깐씩 통과의례처럼 언급될 뿐이다. 우리는 정보통신 기술의 경이적인 혁신에 의해 이룩된 유형무형의 다종다양한 아키텍처와 인터페이스에 완전히 둘러싸여 있고 네트워크의 생태계와 항상적으로 접속되어 살아가지만, 정작 그것 자체에 대해서는 논하는 경우는 드물다. 수많은 관련 논의는 오히려 정보화혁명이 초래한 역사·사회적 변화 및 유토피아와 디스토피아적 미래, 시대를 앞서 그것을 예견한 선각자 내지는 예언자로서의 특정 개인의 천재성 등 그것이 가져온 결과와 변화에 대해서만 초점을 맞추는 일이 다반사다. 이것은 우리가 디지털을 기술의 문제라기보다 문화적 영역에 속하는 부분임을 부지불식간 시인해왔다는 것을 반증하는 사례가 아닐까. 이점에서 우리는 디지털이 본래적으로 단속적이며 따라서 비인간·감성 친화적이라는 오래된 편견에 맞서서 디지털 인터페이스와 아키텍처로 대표되는 물질적 실체가 언제나 감각을 위시한 다종다양한 인간적 자질이나 특성과 접속되어 있지 않았던 순간은 역사적으로 없었

11) 이에 관한 자세한 내용은濱野智史, 「『人工的自然』にどう対峙するか」, 『思想地図 vol.3—アーキテクチャ』, NHK出版, 2009; 리누스 토발즈 외, 『해커, 디지털 시대의 장인들』, 신현승 역, 세종서적, 2004 참조. 한편 한국의 PC 도입 및 개발의 역사에 관해서는 서현진, 『처음 쓰는 한국 컴퓨터사』, 전자신문사, 1997; 조형래, 「컴퓨터의 국가—1980년대 한국의 PC 생산을 둘러싼 기억과 신화」, 『한국문화연구』 제47집, 2014, 433-473쪽 참조.

다는 사실을 강조할 필요가 있다. 오히려 그것은 인간의 감각체계를 형성하는 다종다양한 요소<sup>12)</sup>와의 접속을 가능케 하고 심지어 그것의 물질적 형식까지도 결정하는 문화적·감각적 코드의 회로 내지는 모듈로서 작용해왔다. 나아가 이러한 맥락에서 정보통신기술 및 디지털 아키텍처와 인터페이스 등은 언제나 거대한 ‘표준화된 연결망’으로서의 행위자-네트워크(actor-network)의 일부를 이루고 있는 요소라고 간주하는 편이 보다 정확할지 모른다. 즉 기술은 언제나 독자적으로 존재한 적 없었으며 언제나 사회적 실천의 한 부분을 구성해 왔다는 점에서 사회기술적인 것이 되어 왔다.<sup>13)</sup>

또한 아날로그와 디지털의 대립적 구도 역시 그러한 네트워크를 구성하는 장치 내지는 담론체계의 일부로 작동해왔다는 사실을 직시하지 않으면 안 된다. 앞서 검토했던 것처럼 아날로그는 아날로지를 어원으로 하는 유서 깊은 용어지만, 그것이 일반화되었던 것은 알다시피 디지털이라는 개념과 실체가 본격적으로 부각되면서부터였다. 아날로그에 대한 노스탤지어가 디지털의 전일적 지배에 대한 문제의식이 강화/확산되는 정도에 정비례하는 것은 (일차적으로 시대/세대적인 상실감에서 비롯된 것이지만) 근본적으로 이와 무관하지 않다. 뿐만 아니라 오늘날 일반적으로 아날로그적 장치로 간주되는 진공관이나 트랜지스터가 구성하는 회로가 축소/집약된 것이 집적회로로 진화했고, 앞서 언급했듯이 타자거나 텔레비전 같은 아날로그 기기가 각종 디지털 인터페이스의 모델로 작용했으며, 따라서 그 기능적 측면에서 있어서만큼은 본질적인 차이를 내포하고 있지 않다는 사실에 기초해 볼 때 순전히 이론적이고

12) 자크 랑시에르, 『이미지의 운명』, 김상운 역, 현실문화연구, 2014.

13) 브뤼노 라투르, 『브뤼노 라투르의 과학인문학 편지』, 이세진 역, 사월의책, 2012, 52-66쪽; 브뤼노 라투르, 『인간·사물·동맹—행위자 네트워크 이론과 테크노사이언스』, 홍성욱 역, 이음, 2010도 참조.

물질적인 차원에 입각한다면 양자 사이의 간극은 그리 멀지 않으며 그 관계에 있어서 단절적이라기보다 연장적이다. 아날로그와 디지털이 연속과 불연속 같은 본래적인 속성에 의해서가 아니라 재현(representation)과 감각의 방식에 있어서 구별된다고 보았던 코레이 J. 멀레이 같은 인지과학자의 논점<sup>14)</sup>은 이러한 문제와 관련하여 시사하는 바가 크다. 즉 아날로그와 디지털은 근본적으로는 그 기술적 수단에 의한 재현의 방식에 있어서 차이가 있을 뿐이다. 결론적으로 양자는 적어도 비기술적인 차원에 있어서만큼은 상호 대립적이라기보다 오히려 다분히 상호보완적인 관계에 있는 것이다.

물론 이러한 문제의식에 대한 무수한 반론이 가능하다. 그러나 오해가 없었으면 좋겠다. 이상의 논의는 정보통신 기술이 이룩한 혁신이 무의미하다거나 그것이 가져온 정보화혁명과 네트워크 생태계의 의의를 폄하하거나 또는 아예 그런 영역은 실재하지 않는다고 말하려는 것이 아니다. 인문학적 지식을 동원하여 특정 분야를 일방적으로 재단하려 시도하거나 또는 관련 분야에 종사하는 전문 인력의 역량과 노동을 존중하지 않거나 평가절하하려 드는 것도 아니다. 단지 아날로그는 감성적이라거나 또는 디지털은 비인간적이어서 삭막하다든가 또는 그렇기 때문에 양자는 상호 간 장단점을 보완하여 통섭되어야 한다든가 식의 일반적 통념 및 그것에 기초한 디지털로그와 같은 개념의 제안이 얼마나 취약하고 안이한 근거에 기반하고 있으며 또한 그만큼 얼마나 무망한 기획인가를 근본적인 차원에서 탈구축하기 위해 제기한 것이다. 즉 역사적으로 아날로그는 결코 아날로지의 로고스 및 기술 발전이라는 토대와 분리해서 사유될 수 없으며 디지털은 인간의 감각체계와 결코 분리

14) Corey J. Maley, "Analog and Digital, Continuous and Discrete", *Philosophical Studies*, Volume 155, August 2011.

된 적이 없었다. 디지털의 어원인 디지투스<sup>15)</sup>는 물론 정수 내지는 최소 단위를 지칭하는 말이었지만, 그것이 손가락 자체를 가리키는 말에서 유래했다는 점에서 본래적으로 촉지(觸指)의 감각과 관련되어 있었다고 말하는 것은, 단지 이어령 식의 말장난일지도 모르지만, 확실히 의미심장하다. 그러므로 궁극적으로 디지털과 아날로그 간 통섭의 기획 및 그것을 전면화한 디지로그와 같은 신조어 등은 그 가능성을 타진하기에 앞서서 대단히 신중하게 검토되어야 할 문제이며 따라서 그 근본적인 개념과 의미부터 본격적으로 심문하고자 했던 것이다.

### 3. 디지털 없는 디지로그, 문화유전자론의 시대착오

그럼에도 불구하고 이어령의 『디지로그 선언』에는 사실 앞서 언급한 바와 같은 디지털 인터페이스나 아키텍처, 심지어 웹이나 네트워크 환경을 구축한 기술적 수단 및 물질적 기반 일체에 관한 의식과 직접적인 논의가 배제되어 있다. 이 점에서 『디지로그 선언』은 디지털+아날로그의 통섭과 융합에 관한 특별한 비전을 제시하는 텍스트가 아니다. 사실상 그 제목과 취지가 무색하게 한국·한국인·한국민족문화론에 가깝다. 즉 이어령은 이 책을 통해 한국의 언어 및 문화적 기호의 다양한 사례를 들어 한민족이 본래 상호 관계성에 입각한 조화 및 융화의 정신을 소위 민족문화의 정수(精髓)로 간직해왔다고 주장한다. 그러므로 소위 디지털과 아날로그의 통섭이 시대적 과제로서 다가올 21세기가 한민족의 시대가 될 것이라는 낙관론을 전개하고 있다. 이 점에서 『디지로그 선언』이 사실상 ‘지나간 미래’<sup>15)</sup>의 확인이라는 것은 말할 필요도 없다.

15) 라인하르트 코젤렉, 『지나간 미래』, 한철 역, 문학동네, 1998.

그러나 그 자신이 신문에 연재된 글을 모았다는 사실을 명시하면서 이 책의 저널리즘적 성격을 부정하지 않고 있는 데서 알 수 있는 것처럼 ‘디지로그’는 사실 엄밀한 학문적 검토를 경유한 개념은 아니다. 굳이 표제에 ‘선언’을 부가하고 있으며 후속으로 ‘전략’ 편의 집필을 예고하고 있는 것(실현되지는 않았지만)을 보면 저자 자신도 이러한 성격을 어느 정도 의식하고 있는 것으로 보이며 사실상 정치적·문화적 슬로건에 가깝다. 그런 만큼 분명 『디지로그 선언』은 한국의 ‘지나간 미래’에 관한 논의를 개진하고 있지만 전혀 역사적인 맥락을 고려하지 않고 있다. 한국의 전통적인 언어 및 생활 문화에 관한 다양한 통념에 기초하여 논의를 전개하고 있지만 사실 이 책에서 논거로 제시된 다수의 사례들은 그 역사적 기원과 맥락에 관한 검토가 절실히 필요한 것으로 보이며 실제로도 상당한 논의가 이루어지고 있는 것이 사실이다.<sup>16)</sup>

그런데 이와 같은 『디지로그 선언』의 방법론은 기실 과거 『축소지향의 일본인』에서 활용된 바 있었던 언어-문화-내셔널리티의 필연적인 연관성에 입각한 직관적 통찰을 답습하여 적용한 것에 지나지 않는다. 즉 ‘축소지향을 일본 고유의 본질로 간주하고 있다면 이번에는 한국의 본래적인 특성으로 조화와 융화를 내세우는 식이다. 그것은 일찍이 가라타니 고진이 신랄하게 비판했던 것처럼 “비역사적인 문화본질론”이다. 그럼에도 불구하고 『축소지향의 일본인』이 일본인들의 호응을 얻을 수 있었던 것은 한국과 일본 간 식민지와 피식민지의 역사적 관계와 맥락을 과거 식민지 지식인인 저자 자신이 괄호에 넣었기 때문이며, 바로 그 부분이 도리어 암묵적인 역사성을 환기하고 있는 아이러니로 인해 가라

16) 일일이 거론할 수 없을 정도로 무수한 논쟁점과 오류가 발견된다. 대표적으로 오방색은 유교 문명권에 속한 다수의 국가에서 보편적으로 통용되었던 형이상학적인 도상이었다. 또한 전주의 비빔밥이 전국적으로 유명해진 것은 1960-70년대의 일이었고 한국을 대표하는 음식으로 내세워진 것은 1980년대 들어서였다.



타니 자신의 관심을 끝었다고 말하고 있다.<sup>17)</sup> 무한에 대한 의식과 분리할 수 없는 축소지향은 결코 일본인·일본문화의 고유한 본질로서 논의될 수 없을 만큼 동서고금을 막론하고 보편적인 시공간 장치의 하나였다. 다만 축소지향이 일본의 역사적 맥락에서 의미를 갖게 된 것은 아즈치모모야마(安土桃山) 시대 이래 지배계급의 거대한 권력의 과시에 대응하는 조난 문화의 저항의 한 표현으로 나타났던 것에서 비롯되며, 메이지시대 이후 그것이 일본문화의 고유한 전통으로 숭배되는 과정에 의해 그 본래적 의미를 상실했다. 가라타니가 『축소지향의 일본인』에서 확인하고 있는 것은 (그의 다른 용어를 빌려 말하자면) 한·(중·)일 간 역사적·문화적 시차(視差)를 통해서 드러나는 축소지향에 관한 기원의 전도이며 그것에 의해 가능해진 일본문화론 자체다.<sup>18)</sup>

황호덕 또한 가라타니의 문제의식과 유사한 맥락에서 『축소지향의 일본인』에 대한 비판을 개진한 바 있다. 과거 일본제국의 식민지였고 당시 포스트식민의 신흥 개발도상국으로서의 한국이라는 문화접경의 위치에서 발언하면서 “소위 동양 안에 존재하는 동형성과 차이”<sup>19)</sup>를 부각시켰다는 점에 이 책의 특수성이 있다. 그러나 결국 일상의 사물과 세부와 언어가 일본의 문화적 본질과 국민성을 대표한다는 제유의 방법을 고수할 수밖에 없는 “유사기호학적 형태를 띤 문화유형론”<sup>20)</sup>으로 낙착되고 말았다. 그것은 한편으로 일본인들에게 한국이라는 문화접경지대

17) 가라타니 고진, 「사케이(借景)에 관한 고찰」, 김윤식 외, 『상상력의 거미줄』, 생각의 나무, 2001, 479-480쪽.

18) 가라타니 고진, 「사케이(借景)에 관한 고찰」, 김윤식 외, 『상상력의 거미줄』, 생각의 나무, 2001, 496-497쪽.

19) 황호덕, 「일본, 그럼에도 여전히, 세계의 입구—『축소지향의 일본인』으로 읽는 후기 식민지인의 초상」, 『일본비평』 3호, 2010, 170쪽.

20) 황호덕, 「일본, 그럼에도 여전히, 세계의 입구—『축소지향의 일본인』으로 읽는 후기 식민지인의 초상」, 『일본비평』 3호, 2010, 175쪽.

에서 도착한 자기표상의 신선한 거울로서 작용한 동시에 다른 한편으로 축소지향 그 자체가 아니라 일본의 경제적 번영을 설명하고 그것에 비추어 한국과 한국인 그리고 그 대표자임을 자임하고자 했던 “후기식민의 자기증명”<sup>21)</sup>과 관계되어 있었다. 역사적으로 축소지향이 무한과 승고를 다루기 위한 시각장치의 발명과 관련된 근대문화 일반의 현상임에도 불구하고 그것이 일본인과 일본문화의 고유한 본질로 제시되고 있는 것은 결국 이에 대해 한국의 표상불가능성이라는 무한의 승고를 대비시키고자 한 자기표현의 욕망에서 비롯된 것이라고 할 수 있다.

사실상 『축소지향의 일본인』의 많은 부분을 고스란히 답습하고 있는 『디지로그 선언』은 그러나 『축소지향의 일본인』에서 표상불가능한 것으로 좀처럼 말해지지 않았던 한국을 대상으로 하고 있다는 바로 그 이유 때문에 그 자기표상의 파토스에 있어서 보다 노골적이다. IMF 구제금융 사태로 인한 국가부도의 난국을 적어도 표면적으로는 수습한 것으로 보였고, 6.15 공동선언으로 인한 남북 평화체제 정착이 과거 어느 때보다 가시화된 것처럼 여겨졌으며, 2002 피파 한일 월드컵에서 국가대표 축구팀이 거둔 그야말로 기적적인 성적에 힘입어 한국의 국가주의가 최고조로 고양되어 있었던 바탕 위에서 삼성과 현대 등 재벌의 영업이 익과 시가총액이 일본의 대표적인 대기업집단과 어깨를 나란히 하거나 심지어 넘어서기까지 했던 2000년대 중반의 시점에서 더 이상 일본이라는 매개항은 불필요한 것으로 여겨졌을지 모른다. 그만큼 『디지로그 선언』을 통해 선언되고 있는 한민족의 본질적(인 것으로 간주되는) 특성과 역량에 대한 자긍심은 실로 예사로운 것이 아니다, 포스트식민지 출신의 지식인이라는 위치에 입각하여 일상의 사물 및 전통의 세부에 관

21) 황호덕, 「일본, 그럼에도 여전히, 세계의 입구—『축소지향의 일본인』으로 읽는 후기식민지인의 초상」, 『일본비평』 3호, 2010, 184쪽.

한 새로운 의미부여와 통찰에 있어서 흥미로운 부분이 많았던 『축소지향의 일본인』의 경우와 달리 『디지로그 선언』은 일체를 ‘먹는’ 조화와 융합에 기초한 한국인 일반의 문화적 본질 내지는 문화유전자에 관한 통념과 확신을 이미 전제하고 있다. 여기에서 문화본질론은 아예 리처드 도킨스 식의 문화유전자론으로 진화했다. 그리고 주로 식문화 관련 세부와 소위 정보 및 정보기술, 정보화시대의 다양한 특성을 부단히 아날로지하는 식의 수사에 의해 논의를 전개하고 있다.

그러나 모든 부분과 전체를 가리지 않고 먹고 조화·융합시킨다는 것은 결국 일체를 수렴할 수 있다는 자기 내부의 무한성의 크기 및 그것에 기초한 자기 확장을 방증하는 것이 아닌가. 그것은 물론 오늘날 정보통신 기술의 경이적인 발전에 따라 사실상 인간 생활과 일상에 관련된 모든 것을 집성해가면서 스스로를 변화시키고 있는 실로 거대한 규모의 네트워크에 대응하는 것일 터다. 그런데 일체를 조화·융합시키며 부단한 자기갱신과 확장을 거듭하는 무한한 실체에 대해 과연 우리는 말할 수 있는 것일까. 모든 것을 자기 내부로 수렴할 수 있다는 것은 곧 스스로가 모든 것 자체 즉 세계 전체라고 자임하고 있는 것은 아닐까. 그러므로 이어령이 말하고 있는 한국의 문화유전자와 디지로그는 사실상 영속적으로 변화하는 세계 전체를 가리키는 다른 말이다. 그런데 그것 즉 세계 전체를 자기 내부로 수렴하는 압도적인 무한이란 결국 표상불가능한 것이다. 그것은 오히려 모든 물질과 욕망을 탐욕스럽게 집어삼키며 부단히 무한증식·유위변전하는, 단단한 모든 것을 모두 녹아 날아가게 하는 자본주의의 일반성과 더 관련 있어 보인다. 오늘날 자본주의야말로 세계 전체가 되었다는 것은 말할 필요도 없다.

더욱 상세한 논의가 필요하겠지만 조화와 융합의 일반성을 한국 내부의 특수성으로 치환하고자 하는 역설에 기초한 『디지로그 선언』이 다분

히 공허해 보이는 것은 그러므로 당연하다. 다시 말하지만 일체를 조화·융합시키면서 끊임없이 변화하는 자기 내부의 무한=세계 전체는 표상불가능하다. 그러나 『축소지향의 일본인』의 경우와 달리 그것은 단지 한국인의 자기 표상과 관련하여 어떤 내용을 기입해도 좋을 공백의 기표로서만 작용한다. 가령 오방색이 우주를 나타내며 그것이 한국인의 식탁에 구현되어 있다고 간주하는 사례에서 단적으로 알 수 있는 것처럼 저자는 그 텅 빈 곳에 단지 한국이 세계 전체이며 아날로그라는 과거와 디지털이라는 미래의 종합 즉 디지털로그를 통해 더욱 그렇게 될 수 있다는 비역사적인 확신을 기입하는 데 그친다. 그러므로 이어령은 정작 디지털과 아날로그 그 어느 쪽, 그리고 심지어 디지털로그 자체에 대해서도 전혀 말하고 있지 않다고 할 수 있다. 말하지 않은 것에 대해 말한다는 것은 불가능하다. 단지 미래지향적이고자 하는 저자 자신의 명시적인 의도와는 전적으로 배치되게 『축소지향의 일본인』의 제유 또는 아날로그의 방법론을 고스란히 답습했다는 점에서 다분히 시대착오적이며, 역설적인 의미에서 오히려 아날로그적이라고는 말할 수 있을 것 같다. 애초 신문 연재한 글을 묶어 웹페이지를 연상케 하는 포맷으로 구성하여 출간한 책 표지에 큐알코드를 인쇄한 형식과 발상 자체가 저자 자신의 논의에 비추어 디지털 또는 디지털로그적이라기보다 다분히 통상적 의미의 아날로그적이지 않은가. 아니 오히려 이점에서 디지털의 장점을 수용하지만 본래적으로는 아날로그적인 것을 가리키는 디지털로그의 본래 정의로 회귀해버리고 있는지도 모르겠다. 디지털의 기술 진보가 가져다줄 수 있을지도 모를 해방적 가능성 일체를 다시금 문화유전자론에 기초한 국가주의적 억압의 무저갱 속으로 회수해버리는 자기 순환의 논리와 반복에 머무르고 있다는 점에서 더욱 그러하다.

그러나 앞서 언급했다시피 아날로그 또한 디지털이 주요한 키워드로

부상하면서 그 의미가 재정의되는 역사적 과정 속에서 사실상 새롭게 출현한 개념이라고 할 수 있다. 그 맥락 속에서 아날로그가 먼저 존재했고 디지털로 진화했다는 식의 통념 및 아날로그에 대한 노스텔지어와 디지털의 기술 진보에 대한 기대라는 이항대립이 자명한 것으로 창출되었다. 그러한 기원의 전도에 의해 아날로그-구시대의 기계장치 대 디지털-최첨단의 전자기기 식의 편의적인 구분이 널리 통용되고 있다. 그러나 가령 오늘날 CPU에 의해 엔진을 비롯한 구동계(驅動機)에 대한 조작과 통제가 이루어지는 자동차의 일반적 형상(과 그것에 탑승해 있는 인간의 신체가 없다면 그 의미와 기능 전체가 상실되는) 및 오로지 키보드나 터치패드, 스피커 같은 말단과 접촉해야만 네트워크가 제공하는 프레임에 의해 데이터를 습득할 수 있는 인간 자신의 초상에서 알 수 있는 것처럼 사실상 양자 간의 결합과 연장 즉 상호보완적·규정적 관계에 의거하지 않으면 그 온전한 작동을 기대하기 어려워진 인공지능을 둘러싼 현실 전반 및 그것에 항상적으로 접속하거나 포획되어 있지 않으면 삶 자체를 영위하는 것이 더 이상 불가능해진 인간의 일상적 조건을 은폐한다. 표상불가능한 무한으로서의 한국=세계 전체=디지로그라는 이 어령의 등식은 역설적인 의미에서 이러한 상황에 관한 무의식적인 반영의 결과일지 모른다. 이 점에서 디지로그는 일국의 지나간 미래에 관한 환상을 투사하는 것이 아니라 지금 여기에 이미 현행화되어 있는 아날로그-디지털-인간의 삼위일체라는 결코 회피 불가능한 역사적 맥락과 조건에 관한 문제로 다시금 성찰-탈구축되어야 한다.

#### 4. 아날로그와 디지털의 재현적 이미지 간 상호 교착: 영화 <와일드 와일드 웨스트>와 <어벤저스 2 - 에이지 오브 울트론>을 중심으로

CPU와 OS, 월드와이드웹과 같은 국제적인 표준에 입각하여 그야말로 급속도의, 대규모적인 통합을 이룩한 모든 인공 장치-기계 및 그것에 접속하지 않을 수 없는 인간 자신을 둘러싼 토대와 상부구조는 경제 즉 자본과 노동의 국경 없는 순환과 통합을 가능케 할 일원화된 시스템의 전지구적 인스톨과 부단한 업데이트를 지향하는 신자유주의가 기반한 보로메오의 매듭과 유비될 수 있는 측면도 있다. 예컨대 아날로그 대 디지털의 통념적 구분은 첨단 최신품에 반하는 낡은 것=구제품에 대한 일상적 폐기를 영속화하면서 물질적 소비에 관한 인간의 무한한 욕망을 조장하거나 부추기는 무한 생산-소비 경제의 순환 및 활성화에 기여한다. 또한 일차적으로 매체 간 호환의 범용성에 있어서 다분히 제약이 많은 자기 완결성에 기초한 메커니즘으로서의 아날로그는 반대로 소위 국가경제 또는 민족경제를 위주로 한 (관세 등의 경계에 기초한) 일국적 경제 시스템의 상징적 형식이라고도 볼 수 있지 않을까. 오늘날 양자 모두 노스텔지어의 대상이 되는 과거로서 향수되고 있다는 점에서 더욱 그렇게 보인다.

이는 다양한 허구적 서사물에서 재현되고 있는 기계의 이미지를 통해 어렵지 않게 확인할 수 있다. 예컨대 베리 소넨필드가 1950년대 미국드라마를 리메이크한 스티븐 핑크 영화 <와일드 와일드 웨스트>(1999)에는 남북전쟁 직후 미국 서부를 배경으로 한 증기기관 오버 테크놀로지의 향연이 펼쳐진다. 이 영화에서 하반신 전체를 증기기관 휠체어에 접합시킨 러브리스 박사와 소형 나팔식 청음기로 잃어버린 귀를 대체한 맥그레스 장군은 남부 재건이라는 향수에 입각한 공통의 가치 하에 협력

한다. 전형적인 열혈 속성의 바디 액션 캐릭터인 제임스 웨스트와 각종 신이한 기계장치의 발명가인 아티머스 고든이 연방정부 요원으로서 티격태격하는 와중에도 서로 협력하여 러브리스 박사 일당의 음모를 저지하고 대통령 그랜트를 보호하는 과정이 이 영화의 기본적인 줄거리다. 그러므로 남북전쟁에서 패배한 남부의 잔당과 연방정부의 권위를 대항하는 요원들이 서로 대결한다는 설정에서 알 수 있는 것처럼 <와일드 와일드 웨스트>는 일견 연방으로부터의 독립국가 수립을 목표로 하는 집단 대 연방정부를 수호하고자 하는 개인들 간의 승부, 즉 그 범주와 영역, 목표를 달리하는 스테이트(states) 간 대립의 구도로 읽히는 것도 무리는 아니다. 물론 스팀펑크라는 장르 자체가 이미 과거의 테크놀로지에 관한 도착적 환상에 기초한 것이라는 점을 부정할 수는 없다. CG에 의해 조성된 증기와 복고적으로 디자인된 기계의 광음이 난무하는 이 영화에 등장하는 대부분의 기계는 러브리스 박사와 고든의 발명품(러브리스의 그것에 비해 소소하지만)으로, 물론 역사적 맥락을 초과한 초현실적 상상력의 산물이지만 오늘날 우리가 이날로그에 대해 가지고 있는 통상적인 향수에 대체로 부합하는 형태로 재현된다. 즉 이 영화의 기계들은 그 종류 및 작동의 형태 등을 제각각 달리 하지만 각자 속해있는 양쪽 스테이트의 수호에 복무한다는 복고적인 목표만큼은 서로 공유하고 있는 것처럼 보인다.

그런데 사실 이 영화의 최종보스 격에 해당하는 러브리스 박사의 진정한 목표는 따로 있다는 점에서 문제는 그리 간단하지 않게 된다. 즉 연방정부를 전복하는 실적을 통해 그가 발명한 첨단 무기에 대한 각국의 판로를 개척하여 부를 축적하려고 하는 것이다. 따라서 그는 자신과 의견을 달리 하는 맥그레스와 그의 부하들을 증기기관으로 작동되는 전투장갑차로 살해하고 타란툴라라는 거대한 거미 형상의 보행 기계의 위

용을 과시하면서 최종 목적을 달성하기 일보 직전에 고든과 웨스트에 의해 결국 저지당한다. 즉 내전 상황 속에서 하반신을 상실하게 된 한 개인이 연방정부 국가에 반기를 들고 (과거의 국가인 아메리카 연합국 남부의 잔존세력을 매개로) 세계시장에 진출하려다 (이제 막 남북을 재통합하고 동서를 횡단철도로 연결하고 있는 미합중국의 재흥하는) 국가의 권위를 대표하는 요원(실제로 배우 켈빈 클라인이 고든과 그랜트 대통령의 1인 2역을 수행하고 있다는 점은 의미심장하다)의 활약 앞에서 좌절하는 이야기다. <와일드 와일드 웨스트>에서 연방정부라는 일국의 권위는 남부 즉 내부의 스테이트 연합 및 세계 (무기) 시장이라는 과거와 미래의 이중의 적으로부터 보호받는다.

그러나 이 영화에서 고든이 발명한 첨단인 아날로그 기계는 물론 연방정부의 수호라는 임무에 부분적으로는 기여하지만 기실 대단히 우스꽝스러우며, 러브리스 박사의 오버 테크놀로지 타란툴라는 지나치게 과시적으로 현시된다. 사실상 잃어버린 과거인 남부의 영광 및 하반신을 역설적으로 대체하기 위해 과도하게 비대해진 러브리스의 기계 및 기계 인간들은 결국 고든과 웨스트의 고난당하는 신체 앞에서 굴신한다. 마찬가지로 온갖 고난에도 불구하고 건강한 작동을 중단하지 않는 요원들의 신체 앞에서 고든이 고안한 기능적으로 활성화된 기계의 표상은 프로이트적 의미의 유머 외에는 그 어떤 의미도 갖지 못한다. 기계(+인간)의 압도적인 작동은 순수하고도 온전한 신체의 고통으로 경험되는 생생한 분투 앞에서, 결국 아무 것도 아니다. 그러므로 이 영화에서 미합중국의 굴기(屈起)는 살아 움직이는 신체를 매개로 그 권위를 재현(represent)하고 있다고 해도 과언이 아니다. 실제로 이 영화의 대단원에서 미개척의 신천지인 서부를 두고 벌이는 듯한 건곤일척의 내기에서 승리하는 것은 고난 자체로 스스로의 신체성을 증명하기에 여념 없는



주인공이며 그 이름 그대로 ‘웨스트’다. 그러므로 <와일드 와일드 웨스트>의 스펙터클을 견인하는 스팀펍크 메카닉 간 대결은 온전한 신체의 액션 앞에서 결국 무의미한 것이 된다. 아날로그 테크놀로지의 이미지는 언제나 스테이트의 유기체적 작동과 유비되는 신체에 미달하거나 또는 그것을 보완하는 부속물로서만 향수되고 있다.

그러나 알다시피 인간의 신체라는 자연 앞에 굴복하거나 미달하는 인공기계 또는 기계인간에 관한 이야기야말로 시대착오적 환상이다. 오히려 증기기관 휠체어라는 기계와 불가분하게 접합되어 있는 몸으로 세계 무기 시장으로의 진출을 꿈꾸었던 러브리스의 소망은 사실 20세기에 미합중국에 의해 사후적으로 성취되지 않았는가. 1999년의 시점에서 도무지 회피할 수 없는 조건이 된 이러한 실재의 사막을 애써 부정하고, 단지 일국적 권위의 환상을 요원의 튼튼하고도 변화무쌍한 육체에 투사하려고 했던 <와일드 와일드 웨스트>는 흥행에 실패했다. 도리어 러브리스의 꿈은 보다 최신의 블록버스터 아이언맨 시리즈 그중에서도 <어벤저스 2-에이지 오브 울트론>(2014)에서 보다 세련된 형태로 체현되었다고 해도 과언이 아니다. 사실 엔진을 포함한 구동계와 직접 접합되어 있는 인간의 기괴한 형상이 무수히 등장하는 <와일드 와일드 웨스트>에 비해, <어벤저스 2>의 스크린의 전면을 차지하고 있는 것이 터치스크린과 3차원 홀로그램, 음성인식 장치 등의 보다 감각적인 인터페이스의 세련된 이미지라는 것을 부정할 수는 없다. 영화 <아바타>(2008) 이래 3D 영화의 클리셰로서 현시되고 있는 그것들의 형상은 물론 알다시피 디지털 테크놀로지에 관한 오늘날의 통념적인 이미지에 부합한다.

그런데 토니 스타크에 의해 제작된, 사실상 디지털 네트워크 자체가 기 때문에 불사의 권능을 구가하는 악역 울트론은 세계의 종말과 창조의 신이 되기 위해 인간적인 신체를 갈구한다. 애초 아이언레기온의 외

피로부터 출발한 그는 그 과정에서 창조주 토니와 마찬가지로 쓸모없어진 구 버전의 자신을 주저 없이 용도 폐기한다. 그야말로 세계 도처에서 언제든 출몰하고 어디에나 접속할 수 있으며 전지구적 규모의 파멸적 기획을 추진하는 데 어떤 시공간의 제약도 없는 울트론에 맞서서 분투하는 이들은 알다시피 한때나마 평범한 인간인 적이 있었던 어벤저스다. 공교롭게도 그들은 소코비아라는 일국의 운명을 놓고 대결한다는 점에 있어서 사실상 거대한 디지털 네트워크(=신자유주의)의 가차 없는 작동에 대항하는 영웅적 개인들의 인간적이고 열정적인 분투를 찬양하는 텍스트처럼 읽힐 여지가 없는 것은 아니다.

그러나 울트론을 결정적으로 제압하고 말살하는 것은 그의 인간적 육체를 찬탈한, 프로그램적 오류가 수정된 인공지능 내지는 디지털 네트워크의 또 다른 버전이라고 할 수 있는 비전이다. 그가 이마에 부착된 마인드 스톤을 통해 전우주적 규모의 네트워크와 교류하는 인공지능으로 설정되어 있는 것은 우연이 아니다. 비전은 더 거대하고 강력한 네트워크 자체로서 울트론을 압도한다. 그리고 울트론과 비전을 그렇게 창조한 것은 다름 아닌 스타크인더스트리라는 군산복합기업의 CEO 즉 국제적인 무기상 출신인 토니다. 마블 시네마틱 유니버스에 등장하는 모든 인간-기계 의 원형으로서 자비스를 매개로 모든 디지털 네트워크에 자유자재로 접속할 수 있는 권능을 누구보다도 먼저 구가했던 아이언맨의 여러 속성을 울트론과 비전이 사이좋게 공유하거나 분유하고 있는 것은 그(것)들이 사실상 하나의 근원으로부터 갈라져 나왔으며 단지 프로그램의 업데이트 버전이나 특성을 달리할 뿐이라는 사실을 말해준다. 그렇다면 <어벤저스 2>의 전투는 사실상 근본적으로는 동질적인 네트워크 프로그램 간에 이루어지는 것이라고 해도 틀리지 않다. 아이언맨과 울트론의 얼굴이 사실상 닮은꼴이며 비전이 기존(아이언맨의 운용에

간여하던) 자비스의 목소리(와 배우)를 취하고 있는 점은 이와 관련하여 다분히 상징적이다.

그 와중에 소코비아의 상승과 하강, 파멸과 구원이 결정되며 본래 이 해관계나 성향, 목표를 서로 달리 했던 초인(과 로봇)들은 예의 네트워크의 수족 내지는 말단처럼 부러지고 고생한다. 이 영화에서 인간이란 네트워크 간 전쟁에 자신의 생존을 맡기지 않을 수 없는 익명의 엑스트라-희생자들의 군중이라는 배경으로 물러나 있다. 또는 언제나 21세기의 빅터 프랑켄슈타인 격인 토니 및 그의 피조물이 내포한 양가적 측면으로서의 울트론이나 비전 같은 인공지능 또는 한때나마 인간이었던 초인-괴물들이 동경하고 지향하는 그 너머에 언제나 비인간의 반대급부로 가정될 뿐인 부재하는 대상으로서만 나타난다. 바로 그렇기 때문에 토니도, 울트론도, 모두 비록 아이언맨 수트와 얼티밋 울트론이라는 외피를 언제든지 탈착 가능한 자동인형처럼 취급하면서 그 내부에 있을 것으로 확신하는 ‘진짜 자기’에만 집착하고 있다. 그러나 정작 거기에 있는 것은 울트론 같은 인공지능 즉 네트워크 어딘가에 존재할 것으로 여겨지는 실체 없는 정신이거나 또는 그렇지 않으면 수트라는 외피를 조종할 수 있도록 모든 예상되는 신체적 자극과 접촉, 동작 등을 망라한 인터페이스의 집합이다.

요컨대 그 텅 비어 있는 기능적 주형(鑄型)에 담기는 ‘인간’이란 사실상 인간적 본질의 반대급부로서 부차적인 것으로 가정·간과되는 인공지능 네트워크의 (파편적인) 데이터 자체거나 아니면 데카르트적 신체-기계적 모든 정보를 집약한 데이터베이스에 관한 가정(假定)이라고 해도 크게 틀리지 않다. 오늘날 양자가 결합하거나 또는 접촉하는 그 역동적이고 구성적인 어느 지점이 우리 자신에게 ‘검색되지 않을 자유’<sup>22)</sup>를

22) 임태훈, 『검색되지 않을 자유』, 알마, 2014.

허하지 않는 불가피한 물질적 조건을 구성한다. 그렇다면 이중에 어느 한쪽 면만으로는 결코 식별 불가능한 대상을 성형(成形)해 내는 수트라는 가면이야말로 사실 그들의 진짜 얼굴이지 않을까.<sup>23)</sup> 〈아이언맨 3〉에서 토니의 불안 증세야말로 어떤 의미에서 더 이상 가능하지 않은 휴머니티의 순수한 본질에 관한 멜랑콜리에 입각한 증상 즉 사실 그러한 가면을 자신의 진정한 얼굴로 여기지 않을 수 없다는 사실을 암묵적으로 수궁하고 있었던 데에 따른 결과일지 모른다. 그 기계의 가면을 떼어내는 순간, 그들 자신의 스스로를 향한 모험은 예외 없이 막을 내린다.

## 5. 결론

이와 같은 영화적 재현의 사례들은 기존의 아날로그와 디지털의 이항 대립적 이해 그리고 이에 입각한 아날로그-과거-국민국가, 디지털-미래-세계시장 식의 통념적 인식으로는 설명되지 않는 부분이 많다는 사실을 환기시킨다. 그러나 스팀펍크의 아날로그적 기계의 이미지가 난무하든, 첨단 디지털 인터페이스와 네트워크의 이미지가 전경화되든 간에 이들 영화에서 문제적인 형상으로 남는 것은 결국 기계인간이다. 즉 인간은 기계와 분리될 수 없다. 또는 기계는 인간을 구성하는 데 있어서 불가결한 조건이 되었다. 그것은 과학혁명 이래 테크놀로지의 발전이 회피할 수 없는 역사적 조건이 되면서 프랑켄슈타인의 괴물과 호프만의 『모래사나이』에 등장하는 올림피아의 섬뜩한(unheimlich) 형상이 출현한 시점에서 이미 의식되기 시작했을 만큼 유서 깊은 것이다. 러브리스와 토니가 장착하고 있는 기계는 아날로그와 디지털 또는 양자 간 이분법 대

23) 슬라보예 지젝, 『전체주의가 어쨌다구?』, 한보희 역, 새물결, 2008.

통섭, 그리고 그 너머에 실재한다고 여겨지는 인간성의 본질에 관한 통념을 근본적인 차원에서 내파하는 흥미로운 기표다. 즉 그것은 인간의 신체라는 외피와 분리불가능하게 결합되어 있는, 일반적으로 비인간적이라고 여겨지는 속성인 기계-데이터다. 증기기관 오버 테크놀로지의 스펙터클은 마치 아날로그의 노스탤지어에 입각하여 작동하며 일국-스테이트를 수호하려 드는 것처럼 보이지만, 동시에 그것이 기술사(技術史)를 초과하고 있는 것만큼이나 도착적으로 세계(시장)를 재패한 미합중국의 영광스러운 미래에 관한 욕망을 (영화 내의 시점(時點)에서) 선취하며 또한 사전에 예고한다. 그야말로 전세계의 모든 네트워크를 자유롭게 유동하며 변신하는 울트론이 지구와 인류를 파멸시키기 위해 구애되는 것은 공교롭게도 결국 모든 문제가 시작된 장소로서의 소코비아라는 일국의 땅 또는 인간 정신과 신체의 불가결한 결합에 관한 어떤 기원적 지점이다. <와일드 와일드 웨스트>와 <어벤저스 2>의 사례가 잘 보여주는 것처럼 아날로그적이라고 해서 반드시 과거 지향적이거나, 또는 디지털적이라고 해서 미래지향적인 것은 아니다. 앞서 언급했다시피 양자는 부단한 상호간 변전과 내파를 거듭하는 연장적 관계에 있다. 그러므로 문제는 아날로그와 디지털에 관한 편의적인 통념 및 그것에 기초한 양자 간 통섭과 융합 등이 아니라 역사적으로 회피 불가능한 조건으로서의 (아날로그와 디지털 모두를 망라하는) 테크놀로지이며 그것에 의존하거나 매개되지 않으면 구성될 수 없는 인간의 매체성 자체다. 이러한 대상에 대한 유물론적인 성찰은 본격적인 의미에서 아직 시작되지 않았다. 새삼스러운 아전인수지만 감히 단언컨대 이것이 오늘날 우리에게 디지털과 아날로그에 대한 기계비평<sup>24)</sup>이 요구되는 진정한 이유다. 원점으로 회귀한 감이 없지 않지만, 바로 그렇기 때문에 문제는 이제 다시 시작일 것이다.

24) 이영준, 『기계비평』, 현실문화연구, 2006.

참고문헌

- 가라타니 고진, 『사케이(借景)에 관한 고찰』, 김윤식 외, 『상상력의 거미줄』, 생각의 나무, 2001.
- 김인곤 외 역, 『소크라테스 이전 철학자들의 단편선집』, 아카넷, 2005.
- 서현진, 『처음 쓰는 한국 컴퓨터사』, 전자신문사, 1997.
- 이어령, 『디지로그 선언』, 생각의나무, 2006.
- 이영준, 『기계비평』, 현실문화연구, 2006.
- 임태훈, 『검색되지 않을 자유』, 알마, 2014.
- 전산용어사전편찬위원회, 『컴퓨터인터넷IT용어대사전』, 일진사, 2011.
- 조형래, 『네트워크의 이데올로기』, 최정우 외, 『아바타 인문학』, 자음과모음, 2010.
- \_\_\_\_\_, 『컴퓨터의 국가—1980년대 한국의 PC 생산을 둘러싼 기억과 신화』, 『한국 문학연구』 제47집, 2014, 433-473쪽.
- 황호덕, 『일본, 그림에도 여전히, 세계의 입구—『축소지향의 일본인』으로 읽는 후 기식민지인의 초상』, 『일본비평』, 3호, 2010, 166-191쪽.
- 라인하르트 코젤렉, 『지나간 미래』, 한철 역, 문학동네, 1998.
- 리누스 토발즈 외, 『해커, 디지털 시대의 장인들』, 신현승 역, 세종서적, 2004.
- 브뤼노 라투르, 『브뤼노 라투르의 과학인문학 편지』, 이세진 역, 사월의책, 2012.
- \_\_\_\_\_, 『인간·사물·동맹—행위자 네트워크 이론과 테크노사이언스』, 홍성욱 역, 이음, 2010.
- 슬라보예 지젝, 『전체주의가 어쨌다구?』, 한보희 역, 새물결, 2008.
- 임마누엘 칸트, 『순수이성비판』 1, 백종현 역, 아카넷, 2006.
- 프리드리히 키틀러, 『광학적 미디어—1999년 베를린 강의: 예술·기술·전쟁』, 윤원화 역, 현실문화, 2011.
- Krąpiec, Mieczysław A., “Analogy”, *Polskie Towarzystwo Tomasza Z Akwinu*. Web. 28 Feb. 2012. (<http://www.ptta.pl/pef/haslaen/a/analogy.pdf>)
- Maley, Corey J., “Analog and Digital, Continuous and Discrete”, *Philosophical Studies*, Volume 155, August 2011.
- Onions, C. T. ed., *The Oxford Dictionary of English Etymology*, Oxford: The Clarendon Press, 1966.
- Weiner, Philip P. ed., *Dictionary of the History of Ideas*, New York: Charles Scribner's Sons publishers, 1978.
- 濱野智史, 『『人工的自然』にどう対峙するか』, 『思想地図 vol.3—アーキテクチャ』, NHK出版, 2009.

## Abstract

Critique on concept of Analog, digital and Lee O-Young’s Digilog

Cho, Hyung-Rae (Dongguk University)

This study aims to criticize on conceptual ambiguity and arbitrariness of Lee O-Young’s Digilog. The word has disparate origins, digital and analog. Generally these words were considered as contradict concepts. But their historical, etymological relation had been rather continuous and extensive each other. The term ‘Digilog’ is an empty signifier about Korean self-representation. Lee O-Young did not talk about digital, analog and digilog in this book. His argument moves liberal possibilities in digital technological advances to national oppression based on the discourse of Korean’s Cultural Meme. Like the analysis on movies ‘Wild wild west’ and ‘Avengers 2’, the question is that technology is an essential element to form humanity in present. Those images of machine-human interaction or cyborg make be implosive common ideas on the relation of analog and digital.

(Key Words : Lee O-young, Digilog, digilog, analog, digital, technology, interface, machine-human interaction)

논문투고일 : 2016년 1월 10일

심사완료일 : 2016년 1월 30일

수정완료일 : 2016년 1월 30일

게재확정일 : 2016년 2월 17일