

신매체의 '얼빠기 효과'

95.1.7

20세기 초에 서양의 일상세계를 뒤바꾸기 시작한 문명사적 대사건은 자동차 시대의 출현이었다. 포드 자동차 티-모델의 대중적 성공과 함께 구미 도시들에서는 말발굽 소리가 뜸해지기 시작하고 길바닥에서 말뚝 구경하기도 어렵게 되었다. 그무렵 유행한 표현들 중에 "이륜마차와 함께 사라졌다"라는 것이 있었다. 그것은 전통적인 것, 고풍스런 것들의 사라져감을 추억과 향수 속에 담아내는 한 가지 표현법이었다. 영국 소설가 올더스 헉슬리의 생물학적 미래소설 〈용감한 신세계〉(1932)는 'AF 7세기'의 미래세계를 그린 것인데 여기서 AF란 '포드 이후'를 의미한다. 자동차가 새로운 시대의 '기원'으로까지 여겨졌던 것이다.

21세기가 단연 '신매체'(뉴미디어)의 시대가 될 것이라는 예측은 이제 예측이랄 수도 없는 불문가지의 확실성이 되어 있다. 신매체는 지금 모든 새로운 것, 놀라운 미래, 무한 가능성과 변화를 요약한다. '진보'라는 19세기 용어가 20세기 중반에 '개발'로 바뀌고 그 개발이 '세계화'로 대체된 지금, 뉴미디어는 세계화의 수단이자 현실로 여겨지고 있다. 정보고속도로, 인터넷, 멀티미디어, 대화형 텔레비전, 가상현실 등의 신매체적 기술 폭발과 새로운 용어들 앞에서 사람들은 대체로 열이 빠져 있으면서도 신매체가 무언가 아주 다른 시대, 신나고 휘황하고 빠르고 번쩍거리는 시대를 가져올 것이라는 기대에 차 있다. 신매체 시대의 연호는 AF가 아니라 AC(컴퓨터 이후), 또는 ABG(빌 게이츠 이후)이다.

신나고 휘황한 21세기?

하지만 신매체의 비전이 제시하는 시대가 신나고 휘황하지만 한 시대일 것인가. 새시대 그림 앞에서 사람들이 얼 빠져 있을 때 문화적으로 필요한 것은 그 '얼빠기 효과'에 대한 비판적 개입이다. 얼빠기 효과란 무엇인가. 너무 많은 변화가 너무 빨리 발생할 경우, 그 변화의 속도·규모를 따라잡는 인간의 인식능력은 느리고 관성적이다. 얼빠기 효과는 일단이 빠른 변화와 느린 인식력 사이의 괴리를 의미한다. 변화에의 적응력과 학습력이 떨어지는 문화적 구세대일수록 그 얼빠기 효과의 희생자가 될 가능성이 크다.

그러나 얼빠기 효과에 대한 반성적 개입이 문제삼아야 할 것은 구세대의 희생이 아니라 그 효과가 신매체의 세대에 일으키고 있는 환상 착각, 미망이다. 이 환상, 착각, 미망에

는 두 범주가 있다. 하나는 정보를 저장, 전달, 처리하는 수단이 나이지기만 하면 창조적 사색과 판단의 능력도 덩달아 커질 것으로 아는 '바보 효과'의 범주이다.

'바보 효과'와 '쓰레기 효과'

컴퓨터가 여러가지 요상한 일들을 해낼 수 있고 그 활용 범위가 크다는 것은 두말할 필요 없지만, 인공지능 개발사업의 진척도가 보여주듯 컴퓨터는 인간의 창조적 두뇌를 결코 대신하지 못한다. 예컨대 그것은 단 한줄의 창조적 문장도 제 힘으로 쓰지 못하고 함축 언어문장을 단 하나도 제대로 번역해내지 못한다. 현재까지 개발된 인공지능의 정도는 톱파리 수준의 것이다. 컴퓨터의 원대한 목표,

그것의 궁극적 모방대상은 인간의 창조적 두뇌이다. 그런데 머리가 오히려 컴퓨터를 모방하고 그것에 전적으로 기대려는 것은 얼빠기 효과의 극치가 아닐 수 없다.

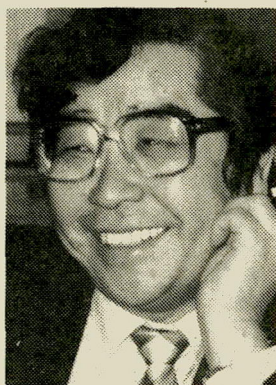
두번째 착각의 범주는 정보전달의 속도가 빨라지기만 하면 그 정보의 유용성과 중요성도 동시에 커질 것으로 생각하는 미망이다. 빠른 정보 전달 수단은 빨리 전달해야 할 정보가 있을 경우에 유용한 것이지만 무거나 '빨리' 전달한다고 해서 그 정보의 가치가 높아지는 것은 아니다. 그런데 지금 우리가 흔히 보는 것은 너절한 정보도 정보고속도로에 실어 총알 같이 나르기만 하면 그 정보 가치가 덩달아 높아질 것으로

아는 미망의 '쓰레기 효과'이다. 많은 양의 쓰레기를 고속운반하기 위해 고속의 신매체를 열심히 사용한다는 것은 희극적이다.

이런 얼빠기 또는 얼빠지기 효과가 문화 또는 소설의 경우만인가. 신매체 시대의 문화가 당면하는 가장 큰 문제는 정보 저장, 전달, 처리의 기술 발전에도 불구하고 유용하고 가치있는 정보·지식의 생산이나 신뢰할 만한 판단·평가의 공급 자체는 점점 위축된다는 사실이다. '불구하고'가 아니라 오히려 그 기술발전 '때문에' 창조적 작업의 가치가 평가절하되고 창조성의 공핍화가 일어나고 있다. 특히 비싼 돈 내면서 쓰레기를 사고 그 쓰레기를 향유하는 데 막대한 시간을 투입하는 것은 자고로 대중문화현상이 보여주는 신비한 불가사의의 하나이다. 신매체가 제시하는 오락문화적 가능성은 21세기의 대중문화에 어두운 전망을 던지고 있다. 신매체의 시대가 우리에게 요구하는 것은 신매체 앞에서의 얼빠진 찬양이 아니라 얼빠기 효과에 대한 문화적 교육적 대응과 정책의 개발이다.

시평

문화·예술



도정일

문학평론가·경희대 영문과 교수