

보드리야르의 정보사회 이론과 디자이너의 사고에 대한 고찰

A Study on the Information Society of Baudrillard's Theory and Designer's Thinking.

김 태 균 (Kim, TaeKyun)

한국기술교육대학교 디자인공학과

1. 서론

2. 시뮬레이션으로서의 사회

2-1 시뮬라시옹

2-2 모사물의 질서들 (Orders of Simulacra)

3. 하이퍼 리얼리티(hyper-reality)의 출현

3-1 내파이론

3-2 하이퍼 리얼리티

4. 결 론

(要約)

인터넷의 폭발적인 성장에 힘입어 '정보사회', '가상공간'이라는 용어가 더 더욱 혼란스럽게, 그렇지만 당연시되어 사용되고 있다. 현대세계의 핵심적 특성으로서 '정보'와 '미디어'에 일부 사회이론가와 대부분의 일반인은 매료되어 있으며, '지식이 가치의 원천이고 세계를 움직이는 것은 정보이다.' 라는 식의 검증되지 않은 주장을 쉽게 하고 있다. 이에 보드리야르는 현대문화를 기호(signs)의 문화로 정의하고, 우리는 기호와 의미화 양식으로 둘러싸여 있으며, 모더니티의 주장과 같이 기호의 배후에 어떤 실체가 있는 것이 아니라 단지 기호만이 존재한다고 주장한다. 따라서 우리는 비진정성(inauthenticity)을 벗어날 수 없으며 그렇게 할 수 있다고 주장하는 것은 전혀 타당하지 못하다는 것이다. 사람들이 기호가 시뮬라시옹에 불과하다는 것을 깨닫고 있다면 무엇이든 괜찮게 된다 - 그리고 아무것도 괜찮지 않게 된다. 그리하여 보드리야르의 결론, 즉 "우리는 아무 것도 볼 것이 없는 이미지를 대량으로 만들어낸다. 오늘날 대부분의 이미지는... 아무 것도 볼 것이 없는 문자 그대로 이미지이다." 라는 것에 도달하게 된다. 따라서, 이러한 세계는 의미 없이 보여지고 경험되기 위한 그리고 즐겨지기 위한 기호를 가지게 되는 포스트모던한 세계이며, 이러한 예들은 인터넷등 미디어에서 폭발적으로 보여지고 있다. 즉, 관객들은 아무 것도 보거나 듣지 않으며 단지 현대를 특징 짓는 불거리들을 경험할 뿐이라고 결론 내릴 수 있다. 본 연구는 정보와 미디어의 새로운 디자인 패러다임에 정보의 긍정적 사회 현상뿐 아니라, 비판적 사상을 검토해 봄으로써 미디어를 바라보는 디자인 철학과 방향에 도움이 되고자 하는데 그 목적이 있다.

(Abstract)

Due to the explosive growth of the internet, terminology like "information society" and "virtual space" is frequently used, but often in a confusing manner. Some Social theorists and many people are fascinated by "information" and "media" as key characteristics of the contemporary world and rely on the unproven opinion that "Knowledge is a source of value and information moves the world". In this regard, Boudllian defines contemporary culture as a culture of signs and insists that we are surrounded by signs and forms of meaning.

There isn't anything behind the signs but signs only exist, so we cannot escaped from its inauthenticity and consider it improper to insist on it. If people can understand that signs are just simulation of reality, that would be alright. But in fact anything cannot be alright.

In this matter Boudllian's conclusion is that we produce images in bulk which are not worthy seeing. Today we reach the conclusion that most images are the letter(character) image itself which shows nothing special.

Consequently, this kind of world is a postmodern-world that seems meaningless but has signs to experience and enjoy, many examples of which are shown in the media, such as the internet. We can get to the conclusion that the audience neither sees nor hears anything, but they just can experience many interesting things which characterize the present age. The purpose of this research is to help you to understand current design philosophy and the direction of media while considering both a positive social phenomenon about the new design paradigm of information and media, as well as critical thinking about it.

(Keyword)

Baudrillard, post-modernism, information society, media

1. 서론

로타르(J. F. Lyotard)가 70년대부터 '오늘의 세계를 달리 보아야 한다.'는 인식론적 관점에서 포스트 모더니즘의 문제들을 상징함으로써 이후 포스트 모더니즘 논의를 촉발시키는 계기를 마련했다면, 보드리야르는 아예 '오늘의 세계는 이미 달라졌다.'는 인식을 전제로 하여 그 '달라졌다.'는 세계의 메커니즘을 보다 직접적이고 구체적으로 그 용어의 실체를 가시화하는 여러 분석을 그려 보였다.

프랑스의 포스트모더니즘 이론가 장 보드리야르(Jean Baudrillard)의 초기 저작은 현대의 대중사회를 '소비 사회'로 지칭하면서 소비가 사회를 움직이는 동력원이자 새로운 신화를 낳는다는 것을 주장하고, 소비는 기호의 소비를 포함하는 과정으로 맑스의 사용가치 개념과 정치경제학 체계 자체가 부정되게 된다. 70년대 중반 이후의 저작들은 '포스트모던' 시대의 대중매체와 사회 현상에 대한 연구와, 초기에 내재하던 비판이론으로부터 이른바 '숙명적 이론(fatal theory)'으로 방향 전환을 모색하는 것들이 있다. 특히 포스트모더니즘 사회이론에 대한 저작으로 「침묵하는 다수의 곁에, 혹은 사회적인 것의 종언」(In the Shadow of the Silents of Majorities, 1978: 영역 1983)과 「시물라시옹」(Simulations, 1981: duddur 1983)이 속하는데, 이들은 '시물라시옹', '내파(內破)', '하이퍼 리얼리티'라고 하는 새로운 현상들이 인간 경험의 새로운 영역, 역사의 새로운 단계를 구성하게 되어 이제까지 지배적이던 산업사회의 가치, 범주, 경계를 없애 버렸으며, 따라서 새로운 유형의 사유 방식이 필요함을 촉구한다.

보드리야르가 제시하는 포스트모더니즘의 내용은 크게 '기호의 정치경제학', '시물레이션의 사회', '사물의 숙명적 전략'으로 구분해 볼 수 있겠으나, 본 논문에서는 '시물레이션의 사회'를 고찰해 보는 것으로 한정하도록 하겠다.

'시물레이션으로서의 사회'에서 보드리야르의 경우 포스트모더니즘의 핵심은 '모사의 사회'라 하고 있다. 이 사회를 구성하는 힘은 '미디어(media)'와 '대중(mass)'인데, 이 두 가지가 결합하여서 '사회적인 것의 소멸'을 촉진시키며 대신 새로운 유형의 리얼리티, 즉 '하이퍼 리얼리티'를 출현케 한다는 것이다. 그가 말하는 '하이퍼 리얼리티'는 새로운 사회의 지형을 지적하는 것이기도 하다. 따라서, 이 새로운 리얼리티가 도래하거나 구성되는 방식을 이해하는 것이 곧 보드리야르의 포스트모더니즘 사회이론을 이해하는 첩경이 될 것이며, 정보영역에서의 미디어의 변화를 바라보는 또 다른 견해를 살펴 보는 계기가 될 것이다.

2. 시물레이션으로서의 사회

2-1. 시물라시옹

오늘의 세계에서는 재현과 리얼리티 사이의 경계가 허물어지며, 그 결과 '리얼한 것'의 경험이나 근거가 사라진다. 예전의 언어 철학과 형이상학에서 낱말은 사물과 같은 대상을 지시했으며, 재현이란 어떤 '리얼한 것'을 가리킨다고 믿었다. 그러나 이런 식의 자유와 언술은 이제 끝나고 있다.

이상의 묘사가 보드리야르의 포스트모더니즘 인식의 요체이다. 더 나아가 재현(representation)의 기호와 양식은 '리얼리티'를 구성하게 되는데, 이를테면 독자의 작동 법칙을 얻은 기호

가 여타의 기호들과의 상호작용 속에서 새로운 유형의 사회질서를 구성한다는 것이다. 그리고 이 점은 상품의 영역에도 적용된다. 상품 기호들 역시 동일한 코드의 규칙에 의거해, 여타의 상품 기호들과의 관계 속에서 자신들의 의미를 얻게 되지만 어떤 다른 외적인 근거들에 의존하지는 않는다. 이런 식의 논리에 따르면 미디어의 재현들이나 오늘날의 이론들 모두 저 밖에 있는 '리얼한 것' 보다는 여타의 재현물이나 이론들을 이른바 '상호 텍스트적'으로 가리킬 뿐이다. 결국 개개인들은 상품 기호, 미디어 재현, 시물라시옹의 세계 속에, 근본적으로 상대적이며 가상적인 세계 속에 존재하게 된다.

따라서, 보드리야르는 오늘날 그 어느 것도 리얼리티가 공허한 기호로 바뀌는 현상에 저항할 수 없다고 한다. "기호는 현실세계를 지시하지 않고 한 기호에서 다른 기호로 라는 순서로 받고 돌려 줄 뿐이다."¹⁾ 자연도 이제 더 이상 문화와 상징적 대립 관계에 있는 본래적으로 특수한 존재가 아니라 하나의 시물레이션 모델(modele de simulation) 즉, 유통 과정에 재 투입된 자연 기호의 소비된 모습으로 "르시클라주된 자연"이다. 르시클라주(recyclage)란 재교육, 재발견이라는 의미로 지식의 재교육과 의료 분야의 건강진단등을 의미한다. 재교육이라는 르시클라주는 어느 누구도 좌천된다든가 밀려난다든가 하지 않으려면 자신의 지식과 학식, 즉 노동시장에서의 자신의 실전용 지식을 시대 흐름에 맞도록 재충전해야 할 필요성을 뜻한다. 의료 분야에서의 르시클라주는 건강진단으로 남자들에게는 헬스클럽, 여자들에게는 몸을 돌보기 위한 단식요법, 그리고 모든 사람들에게는 휴가 등의 의미이다. 보드리야르는 이러한 원칙이 오늘날의 대중문화 전체를 지배하고 있다고 한다.²⁾

또한 보드리야르는 대상에 대한 주체의 관계가 전혀 결백할 수 없음을 보여주면서 대상들 역시 기호, 즉 효용적 기능 이외에 숨겨진 기능들로 둘러싸인 기호임을 명확히 한다. 기호는 우선 기호가 지시하는 대상과는 이원적인 관계에 있다. 기호와 지시물의 관계는 실체와 그 그림자와의 관계, 절대와 그 재현과의 관계를 반복한다. 지시물과 기호 사이에는 좁힐 수 없는 최소한의 거리가 있으며, 바로 이 거리는 의미의 거리가 되고 깊이의 거리가 되는 것이다. 이제 중요한 것은 어느 예술 작품이 단지 수천 명에게만 영향을 준대거나 또는 수백만 명을 감동시킨다는 것이 아니라 그 작품이 매년 모델이 바뀌는 자동차나 녹지대로 남아 있는 자연처럼 일시적인 기호가 되지 않을 수 없다고 하는 사실이다. 오늘날 작품은 보편성을 지니고 있는 생산의 영역에서 즉 주기성과 르시클라주의 영역에서 만들어지고 있기 때문이다.³⁾

미디어 자체의 메시지 생산은 광고의 경우에 전형적으로 행해지며 기호가 현실에서 독립하여 자율화한 현상을 보드리야르는 시물라시옹(simulation)이라 부른다. 그리고 그것에 의해 창출해 낸 것을 시물라크르(simulacres)라고 한다. 시물라크르는 실제로는 존재하지 않은 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 인공물을 지칭한다. 보드리야르는 시물라크르를 세 가지로 분류하고 있다. 제 1열은 이미지, 모방, 위조 위에 세워지

1) The Mirror of Production, 배영달 역, 1994. p.41

2) La societe de consommation, p.138

3) La societe de consommation, p.140-141

고 조화로우며 낙관자적이고 신의 이미지에 따라 자연의 이상적인 회복과 그 이상적인 제도를 목표로 하는 자연적이고 자연주의자들의 시뮬라크르들, 그리고 제 2열은 에너지와 힘 위에, 기계에 의한 물질화 위에, 모든 생산 시스템 속에 세워진 생산적이고 생산주의자들의 시뮬라크르들이다. 첫번째 질서에는 유토피아의 상상력이 대담하다. 두 번째에는 본래 의미로 공상 과학이 상용한다.⁴⁾ 보드리야르가 말하는 시뮬라시옹이란 현실의 모사도 모방도 아니다. 기원도 현실성도 없는 실재를, 모델에 의해 상정하는 것이다. 즉, 그가 말하는 복제나 시뮬라시옹은 기호화 된 실재에 관한 극단적인 양상으로 그것은 단순히 지금의 역사 단계에만 해당하는 어떤 전혀 새로운 것, 지금 갑자기 나타난 타락의 양상이 아니고 그 전 단계들에도 모두 통용되는 일반적인 과정이다. 현실보다 모델이 선행하여 시뮬라시옹 모델로부터 현실이 만들어지는 것이다. 그것은 현실적 이상이며 보드리야르는 그것을 과실재(하이퍼 리얼, hyper-real)이라 부른다.

시뮬라시옹은 '표상'과 대립한다. 표상은 기호와 실재와의 등가 원칙에서 출발하지만 시뮬라시옹은 이 등가성이 없는 지점에서, 기호를 가치로서 근본적으로 부정하는 지점에서 출발한다. 기호는 실재와 교환될 수 없으며 기호 그것 밖에는 교환할 수 없다. 따라서 기호는 현실을 지시하지 않으며 시뮬라시옹은 바로 '참'과 '거짓', '현실'과 '상상'의 구별이 불가능한 지점에서 생겨나는 것이다.⁵⁾

이처럼 보드리야르는 우리의 시대를 시뮬라시옹의 시대로 보고 있으며 이 시뮬라시옹의 시대에는 이미지의 끊임없는 생산만이 있을 뿐, 이미지의 생산을 실재에 기초하려는 어떠한 시도도 가능하지 않다. 단지 실재의 이미지를 생산 함으로써 실재 속에 산다는 착각을 일으키게 하며 이것은 "실재 그 자체보다 더 실재 같다."⁶⁾ 보드리야르는 미국이 더욱 더 디즈니랜드처럼 되어감에 따라서, 디즈니랜드에 있는 모델들은 미국사회에서 예시되는 것보다 더욱 실제적이라고 주장한다.

"유혹에 관하여"(1979)에서 보드리야르는 남성이 여장을 한 경우 진짜 여성보다도 유혹적인 것은 여장한 남성이 여성의 시뮬라시옹을 행하고 있기 때문이며, 이 경우 여성은 시뮬라시옹 목적의 모델에 불과하다고 한다. 또한 그 시뮬라시옹의 목적이 되는 그 사물은 더 이상 사물이 아니며, 더 이상 아무렇게나 있지도 않은 것이 된다. 그것은 사회적인 것이든 종교적인 것이든 예술적인 것이든 간에 반 기념비적이고 반 재현적

4) Simulacres et simulation, 하태환 역. p.198

5) 기호는 가공적인 것을 표상하는 능력 외에 있는 것을 없는 것처럼 만드는 능력도 있다. 이와 같은 조작을 비모조(dissimulation)라고 한다. 비모조는 두 가지로 작용할 수 있는데 있는 것을 비모조하는 것과 없는 것을 비모조하는 것이 그것이다. 있는 것을 비모조화 하는 것은 신앙 같은 것을 일으킨다. 그러나 없는 것을 비모조하는 것은 순수한 모조(pure simulation)로 거짓 중의 거짓이다. 비모조는 내놓고 하는 사기이기 때문에 거짓이 분명하여 진위 판단의 원리가 위협을 받지 않는다. 그러나 순모조는 진위 판단의 기준을 파괴하여 진실과 거짓, 실재와 가공의 차이를 분별할 수 없게 만든다. 순모조는 현실성을 우회하여 기호에게 기는 신학이 일어날 수 있지만 순모조가 판을 칠 때는 신조차도 자기 자신을 알아 볼 수 없게 되고 온 우주가 비결정성(indeterminacy)으로 빠져 든다고 했다. 파국(catastrophe)이 오는 것이다. Simulacres et simulation, 하태환 역. p.19

6) Steven Connor, Postmodernist Culture: An Introduction to Theories of the Contemporary, Blackwell, p.57

인 것을 말하고 있는 비어있는 기호들, 공허한 기호들이다.⁷⁾ 이 세계에서 시뮬라시옹 모델들은 실제적인 제도들보다 더욱 실제적이 되며 따라서 시뮬라시옹과 실재가 실재 그 자체의 기준이 되는 것이다.

오늘날은 소위 카세트의 대량 보급으로 음악과 영상의 복제를 일상적인 것으로 하고 있다. 그것은 오리지날의 카피copy가 아니라, 카피의 카피이다. 그리고 레코드 음악도 살아 있는 음악의 충실한 재제작이 아니라 레코드 음악으로서 제작된 것으로서 그 고유의 가치를 갖는다. 그것은 복사 자체가 오리지날한 것이다. 하지만 보드리야르는 위조와 복제(위조품은 서명에 작용하고 진본으로 주어지며 복제품은 내용에 작용하고 진본으로 인정받는다.) 사이에 더 이상 차이가 없으나 그림이 몸짓에 의거하여 가치로서 확립된다는 것을 인정한다면 복제가 흉내내는 것은 더 이상 내용이 아니라 그림 창작의 돌이킬 수 없는 몸짓이므로 모든 복제는 명백히 위조라고 밝히고 있다.⁸⁾

2-2. 모사물의 질서들 (Orders of Simulacra)

보드리야르는 생산에 기초한 사회를 비판하기 위해 생산 개념을 부정적인 방식으로 사용하여 생산 개념(맑스적이든 자본주의적이든) 및 그에 근거한 사회, 경제적 메카니즘의 전면적이고 획기적인 파괴를 주장한다. 즉 생산(pro-duction)대신에 유혹(se-duction)을, 현실적이고 상상적인 질서 대신에 상징적인 질서를 내세운다.

맑스주의에 대한 보드리야르의 전면 비판은 정치경제학의 범주들이 더 이상은 적실성을 갖지 못하는 새로운 시대에 들어섰다는 명제에 기반 한다. 이 새로운 사회질서의 윤곽이 처음 명료하게 드러나는 곳이 「모사물의 질서들」(The Orders of Simulacra, 영역 1983a)인데,⁹⁾ 이 글은 모사의 여러 단계를 역사적으로 개관한다.

모사물은 가상의 이미지를 말하며, 포스트모던 사회를 지배하는 현상으로 나타나고 있는 것이다. 보드리야르에게 있어 '모사물'이란 사물이나 사건의 재생산물이며, '모사물의 질서'란 모사물과 '리얼한 것' 사이에 맺어지는 관계들의 여러 단계/차원을 가리킨다. 그는 모사물이 사회적 삶을 지배하게 되는 방식을 역사적으로 이론화하는데, 이 과정에서 그는 푸코의 「사물의 질서」(The Order of Things, 1973)에서의 '인간 과학과 고고학'으로부터 크게 영향을 받고 있다.¹⁰⁾

보드리야르는 기호들이 그 지시하고 있는 세계와의 관련을 증명하도록 요구조차 하지 않는 세상에 우리가 살고 있다고 말하면서, 재현이 단순한 모사의 상태로 옮겨가는 과정을 네 단

7) 눈속임 회화, Baudrillard, 기호학과 시각예술에 수록, 184쪽

8) For a Critique of the Political Economy of the Sign, p.111 "...그러므로 오늘날은 미술가만이 스스로를 복제할 수 있다...현대 미술은 더 이상 세계에 대한 독자적 해석이 아니라, 채색, 붓놀림, 방울져 떨어지는 물감 자국 등 창작상의 물질 기호에 대한 독자적 해석인 것이다."

9) 이 글은 원래 불어판 「상징적 교환과 죽음」에 있던 것이지만 나중에 영역판 「시뮬레이션」(Simulations, 1983a)에 재수록 된다.

10) 푸코는 서구 문화의 인식론적 구조에서 두 가지 유의미한 불연속들을 지적하며, '르네상스'/'고전적'/'모던' 사유 형태(에피스테메)들을 구분한다. 그는 이러한 에피스테메로서의 사유 형태를 일정한 시대에 우리의 인식 지평과 문화적 구조를 가능하게 하는 하부구조라고 부른다. 1973: xx-xxiv

계로 나누어 제시해 준다.

최초 단계에서 기호는 기본적인 리얼리티를 반영하며, 이 단계는 과학적 언어나 지시적 언어의 단계로 여기에서 부르조아의 지식이 생성된다고 말한다. 첫 번째 모사 질서의 단계에서는 기호가 기본적인 리얼리티에 가면을 씌우고 그것을 왜곡한다. 이 단계는 기호에 의하여 이데올로기나 이론이 소비자로서의 대중으로 하여금 소외와 착취의 실상을 인식하지 못하게 하는 허위 의식으로서의 이데올로기 단계이다. 두 번째 모사 질서의 단계에서 기호는 기본적 리얼리티의 부재에 가면을 씌운다. 이 단계에 대해 보드리야르는 성상 파괴자의 광포함을 예로 들고 있다. 세 번째 모사 질서의 단계에서 기호는 리얼리티와 어떠한 연관도 가지지 않는다. 이러한 상황에서 기호는 하나의 실재가 되며, 또한 기호는 모조품이기 때문에 진짜와 가짜의 구별이 없어지게 된다. "모사품은 부재(absence)를 실재(presence)로 제시할 뿐만 아니라, 상상을 실제로 내보임으로써 실제(the real)를 상상(the imaginary)속으로 흡수해 버린다. 이렇게 함으로써 상상과 실제의 구별은 와해된다."¹¹⁾ 그것은 그 자체의 순수한 시물라시옹이다. 즉, 보드리야르는 이미지의 연속적 단계를 다음과 같이 설명하고 있다. (1)이미지는 깊은 사실성의 반영이다. (2)이미지는 깊은 사실성을 감추고 변질시킨다. (3)이미지는 깊은 사실성의 부재를 감춘다. (4)이미지는 그것이 무엇이건 간에 어떠한 사실성과도 무관하다: 이때 이미지는 자기 자신의 순수한 시물라크르이다.¹²⁾

이러한 기호와 이미지의 역사는 다음과 같이 나누어 고찰될 수 있다. 최초의 시기는 사회적 유동성이 거의 없었으며, 사실주의적 세계관을 유지하고 있었던 르네상스 이전의 봉건주의 시대이다. 이 시대에는 객관적인 실재가 우선시되는 사회질서로 인해 정해진 사회적 위치나 지위와 관련한 기호 또는 이미지가 전체적으로 명확하게 규정되어 있었다는 것이다. 그리고 이러한 기호는 영원한 실재(신이나 다른 초월적 존재)와 결합되어 결코 의심할 수 없는 현실로 받아들여졌다.

첫 번째 차원의 모사품은 르네상스부터 산업혁명에 이르는 시기로 재현(모조품)의 시기로 표현된다. 즉 자연을 구체화하거나 재현함으로써, 진짜와 동일한 재현적 생산이 가능해짐으로써 이전까지 아무런 의심없이 존재하던 기호의 계급적 질서가 와해되기 시작하였으며, 이 시기는 기호가 더 이상 고정된 사회적 신분이나 지위, 변하지 않는 사회적 관계와 결합되어 있지 않고, 임의적으로 표현되었다. 기표는 탈마술화된 기의의 세계를 벗어나기 시작하였으며, 어떤 특정한 관계를 가지지 않는 현실세계의 일상적 지시어로 바뀌게 되었다.¹³⁾ 그리고 이러한 변화와 함께 사회 내의 여러 계급들 사이에 존재하던 특권을 표현하던 기호와 가치의 변화를 수반하는 민주주의적 정치 이데올로기가 확대되기 시작함으로써 계급간에 고유한 가치나 특권을 서로를 모방할 수 있는 기회를 마련해 주었다. 이에 따라 가치와 기호의 급속한 모방이 발생하였으며, 기호와 이미지는 모조적 기능으로 변해 버렸다는 것이다. 따라서 대량의 물질적 생산으로 인한 풍요한 삶은 고정된 사회적 계급체계에 의하여 한계 지워져 있던 사회적 지위를 변화시키고

확장시키게 되었다.¹⁴⁾ 결국 르네상스 시대 이후 근대적 기호 체계의 탄생은 현실세계의 모방과 함께 과거에 대한 향수를 대상으로 생산할 수 있도록 해 주었다는 것이다.

보드리야르의 주장에 의하면, 모더니티는 인위적이며 민주주의적인 기호의 세계를 도입함으로써 중세의 고착된 기호 및 사회적 지위의 위계와는 단절한다. 이 인위적인 기호 세계에서는 자연적 기호들보다 연극, 유행, 바로크 예술, 정치적 민주주의 등의 인공적 고안물들을 더 우위에 두면 그렇게 함으로써 중세의 위계질서를 깨뜨렸다는 것이다. 한 예로 유행은 이 같은 모더니티의 틀 내에서 존재한다. 모더니티는 생산의 기술적 진보와 역사의 단선적인 시간을 확립 시키는 동시에 유행에서의 순환적 시간도 확립 시키는 것이다.¹⁵⁾

그에 의하면, 이처럼 세계를 통제하고 개조하려는 새로운 욕망은 당시 예수회 교도들의 정치적 야심에서 전형적으로 보여진다. 이들은 철근으로 보강한 콘크리트를 사용해서 위조물의 세계를 만들고자 하였다. 17세기 예수회 교도들은 바로크적인 미술과 건축양식을 자신들의 공식 예술 이념으로 채택하였다. 이러한 바로크 스타일의 위조물은 신이 사라지게 되고 초월성은 종말을 고하면서 오직 기호의 자유로운 전략을 위한 알리바이로서만 이용되었다고 한다.¹⁶⁾ 이 같은 차원의 모사품은 유연하고 통제 가능한 그런 보편적인 질서와 권력의 체계를 세우는 데 그 본래의 목적이 있다.

보드리야르는 '자동화와 로봇' 그리고 '산업적 모사'에서 논의된 모사의 두 번째 질서로 옮긴다. 산업혁명기 동안의 시기에 산업적인 모사품 혹은 시리즈 물의 형태가 도입되었기 때문이다. 산업혁명과 함께 사물은 계열적인 시리즈 형태로 생산되었다. 사물 특유의 개별성은 더 이상 문제가 아니게 되는데, 사물들 사이의 관계가 이전 질서의 경우처럼 '원본'과 '모사품'의 그것이 아니었기 때문이다. 생산은 기계화되었으며 계열적 형태의 사물들이 대대적으로 쏟아졌다. 보드리야르는 앞서의 첫 번째와 이 두 번째 차원의 모사품 사이의 차이를, 자동인형 혹은 기계를 모방하는 인간과 로봇에 비교해서 설명한다.

"자동 인형은 알랑거리며 충성하는 친구의 역할을 한다. 그것은 혁명 이전 프랑스의 연극과 사회적 오락에 참여한다. 다른 한편, 로봇트는 그 이름이 가리키듯이, 노동자이다. 연극은 끝났고 이제 기계적 인간의 지배가 시작된다. 자동 인형은 인간의 '유사품'(analogy)이자 말상대가 된다(이들은 함께 체스놀이를 한다). 그 자신에다가 결합시킨다. 이 점이 바로 첫 단계의 모사와 두 번째의 그것 사이의 차이이다."¹⁷⁾

벤야민이 지적한 바 있듯이, 사진술과 영화의 등장과 함께 예술의 분야조차도 기계적 재생산과정에 의해 압도되며 예술 특유의 '아우라'(aura)는 약화된다. 벤야민은 예술 작품의 복제와 그것의 수용에서의 영향에 대해 관심을 가졌다. 물론 예술의 복제 가능성은 언제나 있었던 것이지만, 사진이나 영화 같은 기계 복제의 발전은 '새로운 어떤 것'을 보여준다.¹⁸⁾ 사진은

11) Jean Baudrillard: Selected Writings, p.6

12) Simulacres et simulation, p.27

13) Denzin, Norman K. 1986. Postmodern Social Theory, Sociological Theory Vol.4 No.2, pp.195

14) Denzin, Norman K. 1986. Postmodern Social Theory, Sociological Theory Vol.4 No.2, pp.196

15) J. Baudrillard, 1983a: pp.91-2.

16) J. Baudrillard, 1983a: p.88.

17) J. Baudrillard, 1983a: pp.92-3.

18) W. Benjamin, 1969: pp.220-21.

인간의 감각과 예술 창작의 관계를 처음으로 변모시켰다(렌즈를 통한 눈의 작용, 그에 따른 손의 약화).

기계 복제 수단의 발전과 함께 변모한 것은 예술 작품의 유니크한 지위, 즉 그것의 '진정성'이었다. 예술은 더 높은 차원의 우월한 가치를 재현한다는 자신의 이전 주장을 저버리지 않을 수 없게 된다. 바로 여기가 보드리야르가 구분하는 두 번째 차원의 모사 질서이기도 하다. 이제는 자연적 차원을 향한 어떤 향수도 있을 수 없다. 자연은 지배의 대상이 되며, 재생산 자체가 지배적인 사회 원리로 된다. 등가교환에 기반하는 시장의 법칙, 이른바 '산업적 가치법칙'이 전면에 대두하며 '가치의 자연법칙'은 더 이상 작동하지 못한다. 시리즈 형태로 생산되는 사물들은 서로 등가이며, 복제 가능성만이 사회의 기본적인 논리이자 코드로 된다.

또 '산업적 모사'에서는 타락한 상징인 위조물이 기계적 재생산에 의해 '생산(production)'으로 대체된다. 이 과정에서 테크놀러지와 기술 복제는 새로운 실재의 구성에 있어 중요한 역할을 담당한다. 그 결과 가치의 상품 법칙(commercial law of value)에 따르는 제열적 '생산의 질서'가 도래한다.

산업혁명 이후 이루어진 대량생산의 체계는 현실세계의 재현적 모방에 그치던 것을 기계적 재생산을 통해 모방의 단계를 벗어나게 하였으며, 무한한 재생산을 가능하게 하였다. 이제는 이전에 가지던 진짜와 가짜, 유일함이나 정통의 구별이 전혀 무의미해지게 되었으며, 기술적 대량 생산으로 인하여 재현과 모방의 시대가 종결하게 된 것이다. 즉 대상들은 아무런 차이가 없어지게 되었고 끊임없는 모방과 재생산이 이루어지는 시뮬라크르의 세계로 나아가게 된 것이다. 동시에 이러한 대상들을 생산하던 인간주체도 시뮬라크르가 되었으며, 보드리야르에 따르면 이것은 현대의 노동 분업의 본질이라는 것이다. 인간은 자신들의 노동(사용가치)이 정의하는 만큼의 가치(교환가치)를 지니게 되었으며, 산업자본주의 시대가 이러한 생산의 전형을 만들어 내었다는 것이다.

그런데 오늘날에는 상황이 또 달라졌다고 보드리야르는 말한다. 특히 전후 세계에서 커뮤니케이션과 정보 기술 및 광고 등의 발전으로 표상 되는 이른바 '탈 산업사회'의 도래와 함께 세 번째의 모사 질서¹⁹⁾가 출현하였다는 것이다.

"우리는 3차적 모사물의 질서에 있는데, 이것은 1차적 질서에서의 위조물과도, 2차적 질서에서의 시리즈물과도 다르다. / 오늘날 우리는 알고 있다. 모든 물질적 생산이 복제의 영역에 들어와 있음을, 바로

19) 보드리야르는 '세 번째 모사질서' 이론가로 평가되곤 한다. 이 평가는 보드리야르의 이론적 특징을 '3차적 모사질서'의 이론화에서 찾는 것이다. 3차적 질서는 모사물(simulacrum) 모사(simulation), 모델(model) 하이퍼리얼(the hyperreal) 등의 재현적 현상들로 구성된다. '모사물'은 원래 헬레니즘과 로마 문화에서의 외설적인 건축물을 가리키는 용어였으나 이후 바타이유(Bataille)에 의해 기호의 소통할 수 없는 계기라는 뜻으로 쓰인 바 있다. '모사'는 컴퓨터의 프로그램인 '시뮬레이션 모델'의 뜻으로 가장 쉽고 분명하게 이해된다. 그러므로 보드리야르에게서 모사나 모델은 동의어로 가깝다. '하이퍼리얼'은 일종의 사진적 리얼리즘을 가리키지만, 보드리야르가 사용하는 이 용어의 함의는 사진적 리얼리즘보다는 더 폭 넓다. 그는 이 용어로서 경험의 외설적 포화상태를 함축하는데, 이러한 뜻을 가장 명시적으로 드러내는 예가 '유혹'의 [포르노-스테레오]('Porno-stereo')이다. 여기서 음악에 대한 4채널 사운드(quadrasonic sound)의 관계, 섹스에 대한 포르노의 관계 등이 '하이퍼리얼'의 전형으로 간주된다.

이 재생산의 차원에서 (유행/미디어/광고/정보/커뮤니케이션 망). 즉 모사 코드의 수준에서 자본의 전지구적인 과정이 확립되고 있음을 이 책은 알고 있다."²⁰⁾

이 단계는 모사의 오랜 역사적 과정의 귀결인데, 여기서는 모사의 모델들이 세계를 구성하며 중국에는 재현마저도 '삼켜버린다'(devour). '구조적 가치법칙'이 위세를 떨치며 모델들이 사물들보다 우위를 차지한다. 여기서는 리얼리티의 세계가 모델들 속에서, 모델들을 통해서 구성된다.

보드리야르의 분석에서 핵심적인 것은 이러한 새로운 모사질서의 출현이며, 마셜 맥루한(M. McLuhan)이 내세우는 '미디어는 메시지다'라는 슬로건 역시 그것을 가리킨다고 볼 수 있다. "자본주의의 생산 주의적인 사회로부터 신자본주의적 사이버네틱한 질서"로의 이행이 일어난 것이다.²¹⁾ 이를 두고 보드리야르는 다음과 같이 설명한다.

유전자 코드에 의한 규제가 실험실이나 이론가들의 명제를 넘어서 일상생활에까지 침투하는 것처럼, 디지털의 논리는 '우리 사회의 모든 메시지, 모든 기호'에 늘 붙어 다닌다는 것인데, 보드리야르는 이것을 설명하기 위해서 언어, 유전자, 사회조직 사이에 시사적인 비유들을 제시한다. 언어가 우리의 커뮤니케이션 방식을 규제하는 '코드나 모델을 내포하고 있으며 세포 역시 DNA라는 유전자 코드를 갖고 있는 것처럼, 사회 역시 우리의 환경이나 생활을 조직하고 구조화하는 코드를 갖는다. 그리하여 코드와 모델이 일상생활을 구성하며 그러한 코드의 변형이 차이 및 사회관계의 체계를 구조화한다.

이런 의미에서 커뮤니케이션 과정은 이제 질문과 대답이라는 이항 대립적인 기호 체계의 성격을 갖게 되는데, 이 같은 체계 속에서는 대답은 이미 지정되어 있기 마련이다. 질문 자체가 일방적인 속성을 갖고 있기 때문이다. '감시와 처벌'의 양식에 근거한다는 미셸푸코의 '규율 사회'(disciplinary society)가 보드리야르의 경우로 말하자면 모사된 '테스트'와 프로그램 된 차이의 사회라고 번역할 수 있겠다. 이를테면 투표, 선거, 소비자의 구매, 유행, 미디어 등등등 모두 이항 대립적인 규제 체계의 부분이라는 것이다.

이 같은 상황은 진지한 성찰을 허용치 않으며 그보다는 '예스냐, 노냐' 라는 식의 즉각적인 반응만을 요구할 뿐이다. 그래서 미디어의 커뮤니케이션은 사실은 어떤 진정한 의미의 정보도 전달하지 않는다. 이런 맥락에서 미디어는 문자 그대로 메시지가 된다.

이제는 오늘날 미디어가 작동하는 메커니즘을 살펴보겠다. 그 과정에서 보드리야르의 포스트모더니즘 이론의 주요 구성 요소인 '내파'(內破)와 '하이퍼 리얼리티'의 개념들도 분명해질 수 있을 것이다.

3. 하이퍼 리얼리티(hyper-reality)의 출현

3-1. 내파이란

보드리야르는 '모사물의 질서'에서 현 사회를 시뮬라시옹이 지배하는 포스트모던 사회로 규정하였다. 그리고 포스트모던 사회의 구성 인자를 '대중(mass)'과 '미디어(media)'로 파악하

20) J. Baudrillard, 1983a: pp.99-101.

21) J. Baudrillard, 1983a: p.111.

었다. 그는 미디어가 기호 및 정보를 증대시켜 모든 의미를 증화하고, 해소하는 과정이 결국은 의미를 소멸시키고 미디어와 실제의 구분을 와해시킨다고 주장한다.²²⁾ 그 결과 정보와 미디어의 급격한 증가는 현 사회에서 사회적 과정의 산물로 존재하는 대중을 침묵하는 다수(silent majority)로 재생산한다. 이러한 과정에서 대중들은 더 이상 '재현의 질서'에 속해 있지 않으며, 더 이상 재현이 가능한 지시대상도 아니다.

보드리야르는 1970년대 초에 실제 자체로 논의를 전환하고 이를 사회적 상황과 맥락에서 언급하고자 하였다. 그는 재현의 근거가 되어왔던 실제 자체가 소멸되거나 '증발되었다'(volatilized)는 것을 정보 홍수의 (information-saturated), 매체 지배적(media-dominated) 사회의 출현과 관계에서 상호 유기적으로 설명하였다. 그 결과 새롭게 변화된 사회적 특성은 현실과 이미지, 전언(message)과 매체, 지시대상과 표상, 기표와 기의의 이원적 구분을 무의미하게 하는 것으로 특징 지워진다. 그는 이러한 이항 대립 구조의 무의미화에 대한 설명을 위해, '내파(implosion)' 개념을 사용한다. 내파라는 용어의 사전적 의미는, '본질적으로 상이한 것, 동등하지 않은 것이 돌발적으로 동일한 평면 안으로 함몰하는 경우'를 가르킨다. 이 개념은 원래 맥루한(M. McLuhan)의 『미디어의 이해』에서 발췌한 것이다. 내파 개념은 보드리야르의 포스트모던 사회 이론의 핵심적인 요소로 이전의 서구 산업사회는 '외파' 즉 사회적 영역, 담론, 가치의 분화뿐만 아니라 상품, 생산, 토대, 객관성, 과학, 확실성, 체계 등의 표준적이고 현대적 목표를 열망했던 구조주의의 과학과 기술, 국가 경제 및 자본의 확장으로 특징 지워졌는데, 세분화와 기술로 인하여 3천년에 걸쳐 '외파(explosion)'해온 서구 세계가 이제 '내파(implosion)'하게 되었다는 것이다. 보드리야르는 매체에 대한 긍정론과 부정론 양자 모두에 대해 중립적 입장을 표명하고 있으나, 전자로부터 이론적 개념을 도출해내고 있다.²³⁾ 그의 경우 내파라는 것은, 그 동안 철학이나 사회이론의 흐름에서 내재해온 외관/실재, 재현/대상물, 사유/사물 등과 같은 이항 대립의 내파를 의미한다. 그리하여 이전의 사회이론에서 대전제를 이루었던, 실재의미/역사/사회까지도 포함하는 '지시대상'들이 시뮬라시옹이 지배하는 사회에서는 소멸된다고 주장한다.²⁴⁾

보드리야르가 주장하듯이, 우리는 지금 컴퓨터화, 정보화, 대중매체, 인공 두뇌 학적 통제 체계, 그리고 가장된 코드와 모델에 따른 사회조직이 그 원리로서 생산을 대신하는 새로운 시뮬라시옹의 시대에 살고 있다. 만약 모더니티가 산업 부르주아에 의해 통제된 생산의 시대라면, 대조(contrast)에 의한

시뮬라시옹의 시대는 모델과 코드와 인공두뇌에 의해 지배되는 정보와 기호의 시대이다.

이러한 시대에서 모든 반응들은 미리 프로그램 된 것으로, 모두 동일하게 사용 가능하며 동시에 작용할 수도 있는 것이다. 그 결과 권력과 그 효력은 더 이상 불균형한 상태로 있는 것이 아니라 시뮬라시옹이라는 모형에 의해서 정치적인 영역 전반에 걸쳐 고르게 분포되어 있다. 모든 사람은 코드의 침범에 의해서 이득을 본다. 왜냐하면 그것에 의해서 코드는 더 확고해지기 때문이다.

여기서 적대적인 것들은 서로서로 향해 무너져 내리는데 보드리야르는 이것을 "긍정과 부정이 서로를 야기시키고 겹치며, 능동도 수동도 존재치 않고, 모든 행위가 모든 사람에게 이익을 주고 모든 방향으로 흩어지며 원의 끝에서 끝마쳐지는 유동적인 인과관계를 산출하는 것, 즉 내파imploer하는 것"이라고 한다.²⁵⁾

보드리야르는 결코 이러한 과정 뒤에 있는 경제적인 힘이나 사회집단을 특수화하지 않으며, 모델이나 코드를 사회 경험의 우선적인 결정 인자로 설명하지 않는다. 그는 맥루한McLuhan의 '내파' 개념을 이용해 포스트 모던 세계에서는 이미지 또는, 시뮬라시옹과 실재간의 경계가 안에서 파열되므로 실재간의 근거와 경험이 사라진다고 주장하고 있다. 이 내파(implosion)라는 개념은 대중 매체에서의 의미의 내파, 대중매체와 대중 사회의 내파를 포함하여 경제의 붕괴를 이끄는 사회 엔트로피의 증가 과정을 기술한다.

보드리야르의 내파이론은, 내파로 말미암아 기표와 기의가 하나의 연속체상에 있게 되었음을 주장한다. 그의 이론의 요점은 기의의 증발과 실재성의 죽음에 있다. 이제는 기표가 모든 것을 대신한다. 따라서 기표는 모든 은유를 환유의 차원으로 끌어내림으로써 우리의 지각 작용에 새로운 질서를 부과하는 것이다.

그의 내파이론은 '미디어 내 의미의 내파' 뿐만 아니라 '대중 안에 미디어 및 사회의 내파'를 초래하는 이른바 사회적 엔트로피의 과정을 서술한다. 그가 보기에 시뮬라시옹의 새로운 '포스트 모던' 시대를 구성하는 두 가지 힘은 언술한 바와 같이 미디어와 대중이다. 메시지에 피폭된 대중들은 그들로 하여금 구매하고 일하고 투표하고 의견을 발표하고 사회생활에 참여 하도록 즐라대고 유혹하는, 정보, 오락, 광고, 정치 등에서 제공하는 모든 메시지에 대해 지겨워 하고 분개하게 된다. 이렇게 부루통하고 냉담한 대중을 그는 '침묵하는 다수'(silent majorities)라고 부른다. 그렇다고 해서 대중은 더 이상 존재하지 않는다는 뜻은 아니다. 대중은 사회적 과정의 산물이지만 어떤 특정한 사회적 주체도 혹은 객체도 아니다.²⁶⁾ 이는 대중이 '재현의 질서'에 속해 있지 않기 때문이며, 따라서 더 이상 재현 가능한 레퍼런트가 아니라는 것이다.

냉담한 대중이 '침묵하는 다수'가 되는 데 주요 원인은 아무래도 정보와 미디어의 급증에서 찾을 수 있겠다. 이런 점 때문에 보드리야르는 미디어와 정보, 그리고 커뮤니케이션 과정의 말 없는 터미널을 이루는 '침묵하는 다수', 즉 대중 사이의 관계를 분석한다.

22) 미디어는 세계의 사건들을 구경거리, 기호로 변형시키는 효과를 가지고 있다. 여기서 현실의 형식은 소비가 가능한 기호로 변화한다. (J. Berger, Ways of Seeing, London, Penguin, 1977, 하태진 역, 「어떻게 볼 것인가」, 현대미술사, 1995, p.171)

23) 보드리야르는 지금까지 매체 분석에는 긍정론과 부정론이라는 두 가지 흐름이 있었음을 지적한다. 그는 스스로 낙관적이거나 비관론적이지 아니라 역설적이거나 상반적인 시각을 제안한다. 그럼에도 그의 이론은 기술 결정론자인 맥루한(M. McLuhan)에게 상당 부분 기대있다. (J. Baudrillard, The Mass: The Implosion of the Social in the Media, Selected Writings, M. Poster(ed), California, Stanford University Press, 1988, p.111)

24) 김성기 학위 논문, 포스트모더니즘의 사회이론에 관한 연구, P.120

25) Simulacres et simulation, p.30-31

26) J. Baudrillard, 1983b: p.5.

'모사의 시대'에 대중은 오로지 스펙터클에만 몰두한다. 아니면 그들은 모든 정보/이미지/메시지를 삼켜버려 무의미하게 만든다. 이러한 대중의 성격을, 보드리야르는 '스폰지 레퍼런트'/'블랙홀'/'통계학적인 수정구'/'반투명한 리얼리티'/'무' 등의 메타포로 표현한다. 그렇다고 이런 표현이 곧 대중은 그저 수동적이며 그리하여 허위의식에 완전히 포섭됨을 의미하지는 않는다.²⁷⁾ 보드리야르는 이러한 대중의 모습에서 이른바 '문화적 멍청이' 보다는 오히려 오늘날 지배적인 이미지들에게 의미의 부여를 거부한다는 뜻에서 일종의 '전략적 저항'을 본다. 예컨대 더 좋은 정보를 얻으려는 설득과 유혹에 대해 냉담함을 표현하는, 무수한 정보의 '소음'에 직면해서 침묵하는, 그리하여 '의미의 궁극적인 토대에 대하여 의미의 거부와 스펙터클에 의지'를 대립시키는 이 역설적 관점에 따르면,²⁸⁾ 현존 지배 체계는 새로운 종류의 정당화 위기에 직면하는 셈이다.

특히 그의 내파이론은 궁극에는 침묵하는 다수가 구현하게 될 진정성이나 리얼리티를 향한 숨겨진 희망을 나르는 것처럼도 보인다. 요컨대 진정한 리얼리티는 대중 속에서, 일종의 전(前)언어적이고 비(非)상징적인 영역에서 찾을 수 있다는 것이다.

그러므로 대중은 미디어에 의해 조작된다는 익숙한 주장과는 상당히 상이한 견해, 즉 "대중과 미디어는 하나의 단일 과정을 구성한다"는 견해가 제출된다.

요컨대, 사회적인 것은 그것을 산출한 것(미디어/정보)에 의해 파괴되며 또한 그것이 산출한 것(대중)에 의해 재 흡수 된다는 것이다.²⁹⁾ 여기서 보드리야르는 대중이 미디어의 사회화 힘보다 더 강한 힘을 갖는다고 상정하는 것 같다. 미디어를 '감싸고 흡수하는' 것이 바로 대중이라는 말이다. 그래서 대중의 순응성은 사회적인 것의 효과적인 거부로 인식되며, 이 때문에 대중은 사회적인 것의 논리와 그 한계를 넘어서며, 그것의 전체 구조물을 소멸시킨다는 것이다. 이런 의미에서 그는 맥루한의 명제를 흉내내서 '대중(시대)는 메시지다'라고 말했던 것이며,³⁰⁾ 사회적인 것의 몰락은 그 당연한 결과라는 것이다.

모사는 저 밖의 실제성을 내파 시켜 기표를 생산하는 공정이며, 모사물들은 그것의 문화와 소비자들에게 파국의 운명을 암시한다. 이런 기표들은 현대인들의 주변에 산재해 있고 아주 흔히 볼 수 있지만 그러나 동시에 이 기표들은 현대인들이 모르는 비밀한 내면을 가지고 사람들을 유혹한다. 고도의 가시성과 숨겨진 비밀은 역관계에 있는 것이다. 유혹적 기표들은 그것의 소비자들을 무아지경으로 이끌어간다. 모사와 황홀

27) 여기서 '대중'이란 표현은 전기적인 의미에서 쓴 것임을 유의할 필요가 있다. 즉 대중에 접하면 무엇이나 전기를 따지않은 중립 상태로 되어버린다는 뜻이다. 단순한 무관심에 의해서 대중은 일체의 내용을 말소시켜버린다. 크리스티앙 데랑, 김희영 역, 1991: p.112.

28) J. Baudrillard, 1983b: p.104.

29) 보드리야르가 '사회적인 것의 종언'을 말할 때, '진정한' 사회적인 것은 상징적 교환, 예컨대 '도전, 죽음, 유혹, 의례'에서 찾을 수 있다고 전제하는 것 같다. 그런데 생산 주의적 사회가 그것을 제거하고 대신 '모사된 사회적인 것'을 설립했다. 그 결과, 사회적인 것의 내용은 노동/권력/의미 등의 폐기된 잔여 물을 재처리하는 과정으로 귀결된다. Baudrillard, 1983a: pp.66-72.

30) J. Baudrillard, 1983b: p.44.

이 모순 관계에 있는 것은 다음과 같이 설명된다. 모사가 과실재성임에 비하여 황홀은 그와 반대의 함축 의미를 갖는 과장(hyper)과 연관되기 때문에 모사와 황홀은 서로 모순된다. 과실재성은 '사실보다 더 사실적인 것'을 뜻함에 반해서 과장은 '거짓보다 더 거짓된 것', '추한 것보다 더 추한 것' 따위를 뜻한다.

텔레비전의 세계에서는 때때로 의사(가장된 의사)의 이미지나 모델이 실제의 의사를 대신한다. 하이퍼 리얼리티는 실제와 비실재 간의 구분을 희미하게 한다. 여기서 접두사 'hyper'는 실제보다 더욱 실제 같은 것을 의미하며, 실제는 모델에 의해 산출된다. 더 이상 실재가 단순히(풍경이나 바다처럼) 주어지지 않고, 인공적으로 실재로(위장된 환경처럼) 재 산출될 때, 실재는 비실재도 초실재(surreal)도 아니다. 그것은 실제보다 더 실제적인 것이며, 그 자체와의 '환각적인 유사'속에서 재 접촉되고 재구성되는 실재이다.

'초현실'의 세계에서는 모사물이 맨 앞에 온다. 그러나 그것은 비가시적이라는 특징을 띤다. 사람들이 보는 모든 것 또한 모델과 같은 모사물의 예들뿐이기에 그렇다. 현실의 모사물이 현실 그 자체를 대신하며 '진실, 지시 대상, 객체적 원인'은 시야에서 사라진다. 이 경우 텔레비전이 그 전형이며, "생활 속으로 텔레비전의 내파, 텔레비전 안으로 생활의 내파"라는 명제가 성립된다는 것이다.³¹⁾ 텔레비전 미디어는 '초 현실 안으로 현실의 내파'를 규제하는 유전자 코드 같은 것이다.

3-2. 하이퍼 리얼리티

보드리야르는 재현 체계에서 기표와 기의의 일대일 대응 관계가 기의에 의해 확정되는 구조주의의 이상적 전제와는 입장 차이를 분명히 하고 있는데, 그는 기표와 기의가 유리되어 현전과 부재가 동일시되는 것을 '순수한 모사(Pure Simulacrum)'라는 용어로 개념 정리하고 있다.³²⁾ 그는 순수한 모사가 만들어지는 단계는 이미 모사물의 질서에서 살펴 본 바와 같다. 순수한 모사는 진위 판단의 기준을 파괴하며 진실과 거짓, 실재와 가공의 차이를 분별할 수 없게 만든다. 이와 같이 보드리야르는 객관적 세계가 지시대상의 부재 속에 붕 떠 있는 비실재의 세계, 이전의 어떤 사회 구성체에서도 경험할 수 없었던 허상의 세계가 되었다고 주장하였다.³³⁾ 이러한 상황을 보드리야르는 '하이퍼 리얼리티'라 명명한다. 보드리야르는 하이퍼 리얼리티가 우리를 지시대상의 규율로부터 해방시켰으며, 탈 근대성은 시뮬라시옹을 그 한계까지 밀고 나가 하이퍼 리얼리티를 발생시켰다는 극단적인 주장을 한다.

우리는 완전한 생산적 질서가 기능적 시뮬레이션에 의해서 지배되는 포스트모던적 질서에 위치해 있다는 것이다. 여기서는 대상과 그것의 기호가 관계하는 기초적인 현실이 더 이상 존재하지 않으며, 과실재(hyper-real)의 세계가 되었다는 것이다. 즉 의사소통망, 정보공학, 매체와 광고 등의 점진적인 집중화가 이루어진 것과 동시에 무한히 다양하고 너무나 똑 같은 모

31) J. Baudrillard, 1983a: p.55.

32) J. Baudrillard, The Mass: The Implosion of the Social in the Media, Selected Writings, M. Poster(ed), California, Stanford University Press, 1988, p.170

33) F. Jameson, 정현이 역, 「대중 문화에서 문화와 유토피아」, 「21세기 문화리더 보기」, 시각과 언어, 1996, pp.21-23.

사물이 세계를 가득 채우고 있는 현실로 변했다는 것이다. 그리고 실제 세계는 모델을 통하여 구성되어지고, 가치의 구조적 법칙(예를 들면 효용이론과 같은)에 의하여 지배되고 있다는 것이다. 시뮬라시옹 모델이 압도하는 세계에서 재현과 대상, 관념과 사물간의 구별이 더 이상 가능하지 않기 때문에 현실적 지시대상을 찾는다는 것은 불가능하다는 것이다. 결국 "실재는 이제는 조작적인 뿐"이며, "실재는 대기도 없는 파생 공간 속에서 조합적인 모델로부터 발산되어 나온 합성물인 과실재"라는 것이다.³⁴⁾ 즉 시뮬라크럽도 현실도 존재하지 않고, 단지 시뮬라크르만 존재한다. 지금 우리가 경험하고 있는 현실은 지시대상의 소멸된 시뮬라시옹의 세계라는 것이다. 이러한 질서는 포스트모던적 경험을 포함하고 있으며, 정치, 경제, 문화, 그리고 대중매체가 기호와 코드의 증폭 속에서 끝없이 서로를 재생산하는 사회 조직의 형태를 구성한다는 것이다. 그리고 산업자본주의적 질서는 컴퓨터화된 사이버네틱 체계로 대체되어진다는 것이다.³⁵⁾ 즉 우리는 모든 것이 초현실의 가상적 차원에서 통합되어지는 역사적 시대에 살고 있다는 것이다.

보드리야르는 현 세계를 '모든 것이 모사인 추상적인 장소'로 특징짓고, 하이퍼 리얼리티라는 주제에 대한 지시 관점을 초현실주의(Surrealism), 누보 로망(nouveau roman), 앤디 워홀(A. Warhol), 팝 아트(Pop Art)와 사진 등의 예술계로부터 도출해 내었다. 특히 시각예술 분야에 대한 논의는 리얼리즘(Realism), 초현실주의(Surrealism), 하이퍼 리얼리즘(Hyper realism)의 비교로 구체화되고 있다. 시각예술 형식을 기표, 기의 그리고 지시대상의 의미작용 체계로 설명하고자 한다면, 리얼리즘은 확실한 기표가 실재를 재현하는 것을 성립의 전제 조건으로 삼는다. 여기서 리얼리즘은 과학에서 명제들이나 개념들이 '참(true)'인 것과 동일한 방식으로 회화의 재현 물들이 '참'이 아니라는 것을 명확히 한다. 이것을 구분하기 위해 리얼리즘의 예술 형식들은 문화의 관습들을 받아들인다. 회화에서 15세기의 원근법(Quattrocento perspective)이 그것이다.³⁶⁾ 따라서 리얼리즘에서 실재와 재현은 문제가 되지 않는다. 시각예술 분야에서 실재에 대해 문제를 제기한 것은 초현실주의였다. 초현실주의 작가들은 실재적인 것 또는 지시대상을 기표로 사용함으로써 탈분화(de-differenciation) 또는 통합된 의미작용을 설명하는데 유효성을 인정받는다. 이들은 의미를 통해서가 아니라 일종의 충격을 통한 의미작용의 효과를 노린다. 그리고 이런 종류의 충격은 특수한 방식으로, 예를 들면 겹보기에는 부자연스러운 둘 이상의 표현형상들의 병치를 통해 이루어진다. 그 결과 초현실주의의 혁신은 기표를 문제시할 뿐 아니라, 실재적인 것들에 대한 회의를 그 대상으로 한다. 이러한 실재에 대한 문제는 쾌락의 원리(principle of pleasure)를 근거로 '이드(id)'의 심층에서 발생한다. 이러한 관점에서 보드리야르는 리얼리즘을 실재에 비중이 실린 미술사 조로, 상상 쪽에 치우친 시각예술 운동으로는 초현실주의를,

그리고 하이퍼 리얼리즘을 양자 사이의 대조를 조직적 전체성 내에서 일상 생활의 편재로 일반화 해버린 것으로 이해한다. 하이퍼 리얼리즘은 부각법(relief), 원근법 그리고 공간적이고 심리적 깊이에 대해 종말을 고하는 한편, 초현실주의처럼 뜨겁고 열광적이고 환상적인 세계의 형태로 실현되지도 않는다. 하이퍼 리얼리즘은 차갑고, 매우 탈 환상적 혹은 환멸 적이고, 원인과 결과 시작과 끝이 사라진 행복감으로 실현된다. 즉 현실 원리(principle of reality)와 쾌락의 원리(principle of pleasure)는 시뮬라시옹의 원리(principle of simulation)로 대체 되었다.³⁷⁾ 이것은 보드리야르의 이론을 일상 생활의 기호학(semiotics of every life)으로 명명할 수 있게 하는 근거로 작용한다. 관객이 예술과 삶의 구분이나 문화 영역과 현실 분야 사이의 구분을 거부하는 포스트모던 문화의 수용에 대한 감수성을 지니게 된 것은 바로 '일상 생활의 기호학'에서 기인한다. 즉, 일상생활의 기호학에서는 예술과 삶, 이미지와 현실 사이의 경계가 그 어느 때보다 빈번히 허물어지고 있으며, 문화적 이미지들 예컨대 광고, 팝음악, 비디오에 담긴 이마 재현 적인 것들 자체가 사람을 둘러싼 '자연적인' 사회적 현실의 중요하고도 점진적으로 증대되는 부분을 구성하고 있다.³⁸⁾ 기표와 기의의 대립이 해소되고 원실재성이 소멸되며 기호의 결합 구조에서 '자기 창조성'이 증대대면서 현실 원리에 근거한 깊이(환영적 거울)는 시뮬라시옹의 원리에 따라 표면적(평면적 스크린)으로 바뀐다. 실재(reality)와 비실재(unreality)간의 구분을 희미하게 하는 반복과 하이퍼 리얼리티는 은유와 환유의 시대를 종결시킨다.

보드리야르는 '미디어는 메시지다'라는 맥루한의 명제가 여전히 타당하다고 본다. 맥루한의 경우 미디어는 중심적이며 내용이나 메시지는 부차적이다. 물이 놓여지는 그릇에 따라 물이라는 내용이 규정되는 것과 같이, 메시지의 의미도 그것을 담는 그릇의 역할을 하는 미디어에 따라 임의로 규정되기는 마찬가지이기 때문이다. 이에 대해 보드리야르는 더 나아가 미디어의 형태를 조작할 수 있는 기능성과 그에 기반하여 실재까지도 변화시킬 수 있는 가능성을 본다.

그러면 미디어와 리얼리티 사이의 구분은 더 이상 유지될 수 있는가? 이 점을 보드리야르는 다음과 같이 설명하고 있다. 예컨대 미디어에서의 기호 및 정보의 증대는 그 모든 의미를 증화하고 해소하는데, 이 과정은 결국 의미의 소멸과, 미디어/리얼리티 구분의 해체를 초래한다. 그리하여 미디어의 메시지로 가득찬 사회에서는 정보와 의미가 무의미한 '잡음' 혹은 모호한 '안개' 속으로 사라진다는 것이다.³⁹⁾

이 같은 주장은 앞에서 논의한 세 번째 모사질서의 출현이라는 맥락을 전제로 하고 있으며, 따라서 진실/허위, 리얼한 것 / 상상적인 것의 구분들이 점차 의문사 된다는 것이다. 모사와 함께 '기원'이나 리얼리티(현실)없는, 모델에 의한 산출, 즉 하이퍼 리얼리티(초 현실)가 출현하게 된다. 다시 말하여 초현실은 현실과 비현실의 구분이 소멸된 결과라 하겠는데, '하이퍼'라는 접두어는 모델에 따라 산출된 현실이 현실보다 더

34) J. Baudrillard, 1981. Simulacres et Simulation[하태환 옮김: 시뮬라시옹-포스트모던 사회문화론, 초판(서울: 민음사, 1993)], p.16.

35) Denzin, Norman K. 1986. Postmodern Social Theory, Sociological Theory Vol.4 No.2, pp.196

36) S. Lash, Sociology of Postmodernism, London & New York, Routledge, 1991, p.9.

37) S. Lash, Sociology of Postmodernism, London & New York, Routledge, 1991, p.103.

38) S. Lash & J. Urry, "Postmodern Sensibility", The End of Organized Capitalism, Cambridge, Polity Press, 1987, p.35.

39) J. Baudrillard, 1983b: pp.98-100.

현실적임을 의미한다. 이렇게 현실이 바다나 경치처럼 주어졌 것이 아니라 모사된 환경으로서 재생된다면, 그것은 비현실적이거나 관념적인 것이 아니라 오히려 현실보다 더 현실적인 것, '최면술적인 유사함'으로 손질되고 일신된 현실이라 하겠다.

이런 논의에 따르면, 이제 '현실'은 '동등한 복제물을 줄 수 있는 것'으로, '초 현실'은 '언제나 이미 복제된 것'으로 규정된다.⁴⁰⁾ 오늘날 모든 현실은 정밀한 모사 속에서 분해되고 재생된다는 것이다.

보드리야르의 하이퍼 리얼리티는 모델들이 실재를 대신하게 하는 조건이다. 그러한 예들로는 여성들이나 삶의 스타일을 다루는 잡지에 나타나는 이상적인 성, 광고나 패션쇼로 대표되는 이상적인 패션, 컴퓨터 메뉴얼에서 제시되는 이상적인 컴퓨터 기술 등과 같은 현상들이 있다. 이런 경우 모델들이 실재를 결정하므로 하이퍼 리얼리티와 일상생활과의 경계는 사라진다.

시뮬라시옹이 현실을 지시하지 않는다고 해도 그것은 일차적인 지시의 중단이며 이차적인 가능성인 것으로 단순히 현실을 들어 반복하고 있는 것만은 아닐 것이다. 그러나 이러한 모든 것은 결코 평온한 만족이나 무관심이 아니라 오히려 공포에 질린 상태에서의 실존적이고 지시적인 생산이며, 그렇게 때문에 이 시뮬라시옹은 '과도하게 현실적인 hyper real', 즉 현실보다도 더 현실적이고자 하는 경험이나 제조 상품의 형태를 취하는 것이다.

4. 결 론

일반적으로 포스트모던 사회이론들의 특징은 기존의 이론적 접근이 포스트모던 시대의 사회 현상이나 지식의 조건을 더 이상 정당화할 수 없다는 것이다. 특히 포스트모던 이론가들은 이원론적 성격과 데카르트주의에 대하여 의문을 제기하기 시작하였다.⁴¹⁾ 데리다(J. Derrida)의 음성 중심주의⁴²⁾와 로고스 중심주의⁴³⁾, 푸코(M. Foucault)의 인간 중심주의⁴⁴⁾, 보드리야

르(J. Baudrillard)의 시뮬라크르, 료타르(J. F. Lyotard)의 언어 게임⁴⁵⁾ 등은 기존의 사회 현상을 해석하고 설명하는 방식이 포스트모던 시대에 적합하지 않음을 나타내고 있는 것이다. 다시 말하면 이들은 이전에 당연시 되었던 방법이나 개념, 신념 등에 의문을 제기하면서 현대 사회를 특징짓는 새로운 이론적 담론을 통하여 현상을 기술하고자 하는 것이다.

계몽주의와 함께 시작된 휴머니즘의 전통도 현재의 역사적 시기 속으로 몰락해 가고 있다는 것이다. 포스트모던 시대에서는 중폭된 기호들의 지배적인 현실과 인간중심주의의 자기언술적 행위, 기호와 상징들의 시뮬라크르가 지배하는 파생적 현실만이 존재한다는 것이다.

보드리야르의 포스트모던 사회이론에 대한 진단과 입장은, 현대 사회의 분석을 통해서 확증 된다. 그가 보기에 오늘의 현대 사회는 시뮬레이션의 사회이다. 특히 새로운 커뮤니케이션 미디어들이 사회적 삶의 내용과 경험에 지대한 영향을 미치는 사회라는 것이다. 가령, 실제의 사회적 삶과 미디어가 재현하는 사회적 삶 사이의 경계가 없어지고, 모두가 미디어의 기호 효과로 환원된다는 것이다. 이러한 오늘의 현대 사회에서 그가 목격하고 있는 것은 사회가 가지고 있는 활력의 진공상태 때문에 사회현상은 더 이상 실체적인 현상이 아니라 기호적인 현상으로 대치됨으로써, 사회적인 것이 안으로 붕괴되고 있다는 사실이다.

사회적인 것이란 주체들이 자신들의 실천을 집단적인 방향으로 향하며, 공적 사건들이 '합리적인' 메타서사와 관련 속에서 해석되며, 일상과 역사의 연속성을 느끼게 하는 그런 사회적 관계를 가리킨다. 종래의 리얼리티는 이 사회적인 것을 구성하였다고 볼 수 있다. 그러나 오늘의 사회에서는 사회적인 것이 하이퍼리얼리티의 형태로 존재한다는 것이다.

하이퍼 리얼리티가 의미하는 바는, 우리가 리얼리티라고 믿고 있는 혹은 느끼고 있는 사회현 상은 기호에 의해 형성되어진 허구에 불과하다는 것이다. 이 점은 오늘의 현대 사회, 적어도 서구 사회의 타락상과 깊은 관계를 지닌다. 그런데 그는 이러

서 더 이상 지속될 수 없음을 밝혀 내려 하였다.

40) J. Baudrillard, 1983a: p.146.

41) Murphy, John W. 1989. Making Sense of Postmodern Sociology, The British Journal of Sociology Vol.36 No.4 p.602.

42) 음성중심주의적(phonocentrism) 전통에서는 기호보다 음성에 우선적인 지위를 부여하고 기호에는 단지 음성을 표현하는 부차적인 지위만을 허용해 왔다고 주장하고 있다. 이것은 현전하는 말이 기록되는 기호보다 우선시되어 왔음을 의미하며, 이러한 의미는 "말이 글보다 훨씬 우수하다. 그리고 또 더 위대한 힘을 가지고 있다."고 한 플라톤에게서도 잘 나타나고 있다. 즉 말은 현재적 상황과 의미를 명확하게 전달하고 묘사하기 때문에 현실을 가장 잘 드러내 준다고 할 수 있지만 기호는 읽는 사람의 상태에 따라서 다르게 전달되고 이해될 수 있다는 것이다. 그리고 기호는 그러한 말의 의미를 묘사하는 도구로서 적용되었으 며, 기표와 기의의 통일된 인식으로 나타난다는 것이다.

43) 로고스중심주의(logocentrism)는 기호에 대한 음성의 관계와 마찬가지로 모든 것에 우선적으로 로고스를 주장해 왔다는 것이다. 즉 "우리의 모든 사상, 언어 그리고 경험의 토대로서 작용할 궁극적인 로고스, 현존, 진리, 실재에 대한 믿음을 피력한다는 점에서 로고스 중심적"으로 나타나며, 기호는 그러한 로고스를 향하는 "변하지 않고 의심할 바 없는 의미를 추구"하는 도구로 사용되어져 왔다는 것이다. 이러한 로고스 중심주의는 전통적인 이론론, 즉 세계를 자아와 비아(非我), 진리와 허위, 의미와 무의미, 이성과 감성, 중심과 주변등의 형태로 파악하는 것을 가능하게 하였다는 것이다. 그러나 이러한 이분법적 대립은 이데올로기적으로 파악되어 질 수 있으며, 해체적 방법을 사용함으로써

44) 현대에서 말은 "사물을 직접적으로 우리에게 보여주는 상징도, 사물들은 간접적으로 우리에게 표상하는 기호도 아니고, 단지 초월적인 인간 주체의 자기 언급적인 진술"로 바뀌어 버렸다는 것이다. 이러한 결과는 말과 사물에 있어서 전반적인 단절도 이어져 대상도 없는 말과 말의 끊임없는 연결일 뿐인 것으로 나타난다. 그리고 이런 시대적 에피스테메를 푸코는 '인간중심주의(anthropologism)'라고 표현하고 있다. 즉 인간을 설명하기 위해 신이나 기타의 다른 존재가 필요하지 않고 오직 인간 자체만이 자신을 표현하고 설명할 수 있다는 것이다.

45) 료타르는 모더니티의 거대화법과 대서사들이 포스트모던 사회의 도래 이후 그 의미를 상실하였다고 주장한다. 그리고 "우리의 작업가설은 사회가 후기 산업시대라고 알려진 단계로 접어들고, 문화가 포스트모던 시대라고 알려진 단계로 접어들면서 지식의 지위가 바뀌었다."고 주장하면서, 이제는 일반적인 언술이 거부되어지고 언어게임으로서의 지식이 존재한다는 것이다. 료타르는 지식을 두 가지, 설화적(narrative) 지식과 과학적(scientific) 지식으로 나누고 있다. 그리고 이러한 지식들은 다른 언어게임의 규칙에 의하여 인도되고 있다는 것이다. 설화적 지식은 약속적이고 실행적이며 묘사적인 것에 적합한 규칙에 의존하며 사회 내에서 일상생활의 개인들을 구조화하는 당연시된 지식과 대응하고, 과학적 지식은 지시적인 규칙에 의존하며 다른 모든 것을 배타적으로 지시하는 언어게임이라는 것이다. 즉 모든 것이 일반적 원칙 아래서 통합되어지는 대서사의 종말과 함께 그 나름대로의 원칙과 방식을 정의하는 지엽적인 언어게임만이 존재할 뿐이라는 것이다.

한 허구를 부인하고 존재하지도 않은 리얼리티를 찾겠다는 자기 기반적 태도와 허구의 환상적 신화를 즉흥적으로 즐기는 태도 모두를 거부한다. 이 때문에 그 특유의 '포스트 모던' 사회 분석이 가능하였다.

결국 미디어의 역할에 비판적인 관점에서 보드리야르의 포스트모더니즘 정보사회 이론은 오늘의 사회 상황에 대해 아주 극단적이지만 어떻게 보면 '사실 그대로'의 진단일 뿐 아니라, 이성, 진리, 리얼리티 등 허구적 개념에 더 이상 기대지 않고서도 문제해결을 위해 스스로 자구책을 마련하려는 동기를 유발시킨다고 평가할 수 있다. 따라서 기호화의 문화로 상정한 보드리야르의 정보사회에 대한 이해는 최근의 변화를 이해하고 미디어에 대한 새로운 예측을 가능하게 하는 또 하나의 방법이 될 것으로 판단된다.

참고문헌

- F. 웹스터/조동기 역, 「정보사회이론」, 나남출판, 1998
- 장 보드리야르/하태환 옮김, 「시뮬라시옹」, 민음사, 1997
- 장 보드리야르/이상률 옮김, 「소비의 사회」, 문예출판사, 1997
- 장 보드리야르/이규현 옮김, 「기호의 정치경제학 비판」, 문학과 지성사, 1998
- 채영숙, 「포스트모더니즘과 재현의 문제」, 경희대, 1992
- 김성기, 「포스트모더니즘의 사회이론에 관한 연구」, 서울대학교, 1993
- 공주형, 「포스트모던 시각 예술의 양식적 특성 고찰」, 홍익대학교, 1997