

디지털 복제 시대의 지식, 미디어, 정보

지식의 기술·사회적 조건 변화를 중심으로

백옥인*

이 논문에서는 벤야민과 맥클루언의 복제와 전기라는 두 가지 개념을 토대로 하여 디지털 복제 시대 지식의 위상과 성격을 밝히고자 하였다. 복제와 전기는 디지털 시대 지식의 탈물질화를 해명하는 실마리이다. 탈물질화는 디지털 시대 지식의 기술적 조건으로서 그것이 갖는 현상 형태에 대한 이해의 실마리를 제공한다. 이 논문은 디지털 복제 시대의 변화된 기술적·사회적 조건이 무엇인지 분석하고, 그런 조건에서 지식이 어떤 모습을 갖게 되는지를 검토한다. 이를 위하여 기계 복제, 전자 복제, 디지털 복제의 차이점을 정보, 미디어, 지식의 상호관련 속에서 분석하였다. 이러한 연구의 의미는 디지털 복제 시대의 지식이 처한 기술적·사회적 조건을 밝힘으로써 향후 이에 대한 본격적인 논의의 출발점을 마련하는 데 있다.

주제어: 복제, 전기, 지식, 정보, 미디어, 디지털 복제, 지식생산, 탈물질화

1. 머리말

벤야민(Benjamin, 1936/1983, 204쪽)은 ‘기술복제 시대의 예술작품’에서 기계 복제로 만들어진 예술작품이 ‘일시성(Flüchtigkeit)’과 ‘반복성(Wiederholbarkeit)’을 얻는 대신 ‘일회성(Einmaligkeit)’과 ‘지속성(Dauer)’의 결합에서 비롯되는 ‘아우라(Aura)’를 상실하고 있다고 주장했다. 그의 통찰은 기계 복제 시대를 거쳐 전자 복제, 디지털 복제 시대를 살고 있는 현재에도 여전히 많은 생각거리를 우리에게 던져준다. 벤야민이 논문을 쓴 1930년대에는 기계 복제가 정점에 이르던 초기 포디즘의 시기였고, 전자 복제는 충분히 활성화되지 않았으며, 디지털 복제는 아직 태어나지도 않았던 때였다. 그럼에도 불구하고 ‘복제’에 대한 벤야민의 직관은 이후 일어난 지식, 미디어, 정보간의 위상 변화를 이해하는 데 매우 중요한 실마리를 제공해준다.

2차세계대전 후 과학과 기술은 아주 빠른 속도로 발전하였고 그 결과 1930년대와는 엄청나게 다른 생산 조건이 마련되었다. 대량생산-대량소비의 포디즘적인 생산방식이 전 세계로 퍼져나가 정착한 이후 정보통신혁명을 통해 새로운 축적양식이 만들어졌다. 정보사회의 변화된 생산조건은 예술을 포함하여 모든 지적 산물의 성격과 모양새를 1930년대에 벤야민이 생각했던 것 이상으로 바꾸고 있다. 20세기 초중반의 전기·전자를 활용한 대량전달 미디어 시기를 거쳐 20세기 후반부터 본격적으로 진행된 정보통신혁명은 포디즘의 기계복제 시대를 넘어 디지털 복제 시대를 열었다.

벤야민의 저작이 매체철학과 매체사회학의 관점에서 새롭게 조명되는 이유는 그것이 현재의 미디어 상황을 이해하는 데 필요한 핵심적인 실마리를 던져주기 때문이다.¹⁾ 벤야민의 ‘기술복제시대의

* 서울산업대학교 기초교육학부 부교수(klangwelt@snut.ac.kr)

1) 벤야민의 기술 복제를 기계 복제로 한정하여 받아들이는 경우가 흔히 있다. 그러나 벤야민이 사용한 ‘기술 복제 시대’라는 범주에는 기계 복제, 전자 복제, 디지털 복제 모두가 포함될 수 있다. 이 글에서는 기술 복제를 기계 복제, 전자 복제, 디지털 복제를 포괄하는 것으로 사용하였다. 벤야민 저작의 매체철학적 의미에 대한 논의에 대해서

예술'은 디지털 복제 시대의 지식이 처한 기술적·사회적 조건을 해명하는 단서를 던져준다. 이 논문에서는 벤야민의 통찰을 기반으로 하여 '기술복제시대의 지식'을 탐구하고자 한다. 곧, 디지털 복제 시대의 변화된 기술적·사회적 조건이 무엇인지 분석하고, 그런 조건에서 지식이 어떤 새로운 모습을 갖게 되는가를 검토하고자 한다. 이를 위하여 기계 복제, 전자 복제, 디지털 복제의 차이점을 정보, 미디어, 지식의 상호관련 속에서 분석할 것이다. 복제 기술이 발전해 온 획기적 계기로 ① 기계를 사용한 대량생산, ② 전기를 이용한 대량전달과 재생, ③ 컴퓨터와 네트워크를 이용한 디지털화를 꼽을 수 있다. 이러한 과정은 지식 생산의 물질화, 탈물질화, 재물질화와 연관된 것으로서 지식 생산의 성격 변화를 해명하는 실마리를 제공한다. 한편 맥클루언(McLuhan, 1994)은 '기계시대(mechanical age)'와 '전기시대(electric age)'를 구분함으로써 현재의 미디어 환경을 이해하는 데 벤야민의 '복제(reproduction)' 개념과 더불어 '전기(electricity)'라는 또 하나의 중요한 변수를 제공해준다.

이 논문에서는 벤야민과 맥클루언이 던져준 복제와 전기라는 두 가지 핵심 개념을 실마리로 하여 디지털 복제 시대의 지식이 어떤 위상에 처해 있는가를 밝히고자 한다. 이러한 연구의 의미는 디지털 복제 시대의 지식이 처한 기술적·사회적 조건을 밝힘으로써 향후 이에 대한 본격적인 논의의 출발점을 마련하는 데 있다. 이를 위하여 2절에서는 벤야민의 '복제' 개념과 맥클루언의 '전기' 개념을 활용하여 지식의 기술적인 조건이 어떻게 변화하였는가를 분석하고자 한다. 이는 디지털 복제 시대의 지식에 대한 우회로가 필요하기 때문이다. 디지털 시대의 지식이란 무엇인가에 대해 곧바로 철학적인 수준에서 인식론적 질문을 던지기보다는 지식이 미디어와 어떤 연관을 맺는가를 살펴보는 방법론적 우회로를 통해 디지털 복제 시대 지식의 핵심에 더 가까이 접근할 수도 있다.

벤야민이 '기술복제시대'로 파악한 현대의 예술과 지식은 새로운 미디어의 등장을 무시하고서는 온전히 이해될 수 없다. 3절에서는 책으로 대표되는 인쇄매체와 텔레비전으로 대표되는 전자매체를 거쳐 인터넷의 디지털 매체로 변화해 온 매체 기술을 물질과 정보의 관계 속에서 검토하면서 지식 생산의 기술적 조건과 지식의 위상 변화를 분석할 것이다. 이를 위하여 '미디어는 세 가지 레이어로 구성된다'는 벤클러(Benkler, 2000)의 논의를 확장하여 레이어간의 분리와 미디어 변형이 이루어지는 과정을 밝히면서 디지털 복제 시대 미디어의 특성을 정보와 지식의 위상 변화와 연결하여 파악하고자 한다. 지식 생산의 기술적 조건 변화는 지식 생산의 사회적 조건과 분리될 수 없다. 4절에서는 지식 생산의 사회적 조건을 네트워크 '협동(collaboration)'²⁾이라는 차원에서 접근하면서 디지털 시대 지식의 상품화와 탈상품화의 대립점을 드러내고자 한다. 특히 지식의 사회적 생산조건의 변화에 주목하면서 디지털 복제 시대라는 새로운 생산조건 아래서 지식의 성격이 어떻게 변화하고 있는가를 살펴볼 것이다.

는 Hartman (2000), 최성만(2007), 오창호(2004) 참조

2) 협업을 의미하는 영어 단어로는 cooperation과 coordination, collaboration 등이 사용된다. 산업혁명기에 공장에서 이루어지던 분업에 기초한 협업은 위계적 체계의 의미가 들어있는 cooperation이나 조정의 뜻이 포함된 coordination 이 더 적합하고, 네트워크를 통해 자발적으로 이루어지는 협업은 자발적 참여 및 협력이라는 의미에서 collaboration 이 더 적합하다. 이러한 네트워크 협동에 기반한 지식 생산 방식이 갖는 특징에 대해서는 Bruns(2008), Benkler(2006), 참조 브런스(Bruns, 2008)는 생산과 사용의 결합을 강조하면서 '생산사용(Prodsusage)'이라는 신조어를 활용하고 있는 반면, 벤클러(Benkler, 2006, p.60)는 네트워크 정보경제의 특징으로 사회적 생산을 강조하면서 '공동기반 동류작업 생산(common based peer production)'이라는 용어를 사용하고 있다.

2. 복제와 탈물질화

이 절에서는 복제와 전기라는 두 가지 척도를 사용하여 정보사회의 지식이 어떤 기술적 지형에 놓여 있는가를 살펴볼 것이다. 복제는 벤야민은 그의 논문 ‘기술복제시대의 예술작품’에서 전개한 개념이고, 전기는 맥클루언이 그의 저서 『미디어의 이해』에서 사용한 개념이다. 여기에서는 복제와 전기가 지식이 처한 기술적 조건을 어떻게 변화시켰는가를 살펴봄으로써 디지털 복제 시대의 지식의 위상을 측정하는 잣대를 마련하고자 한다.

벤야민은 기술 복제를 기계 복제의 수준에서 파악하면서 원본과 복제의 문화적 영향이 갖는 차이점에 주목한 반면, 맥클루언은 기계 복제와 전자 복제의 질적 차별성을 드러내는 데 주력하였다. 바로 이 지점에서 변화된 시대의 환경을 기술 복제로 파악한 벤야민의 통찰과 기계 복제와 전자 복제간의 패러다임 차이를 명확하게 부각시키는 동시에 다가올 디지털 복제 시대를 해명하는 열쇠를 제공한 맥클루언의 직관을 결합할 필요성이 생겨난다.

맥클루언(McLuhan, 1994: 347)의 직관은 기계시대와 전기시대를 구분한 지점에서 활짝 피어난다. 그가 ‘자동화(automation)’ 혹은 ‘사이버네이션(cybernation)’이라고 부르는 현상은 정보사회의 핵심적인 특징을 보여준다.³⁾ 사이버네이션은 물질과 분리된 지식을 생성하면서 동시성을 통해 시간간의 지속과 통일성을 동요시키고 새로운 시간과 공간을 창출해낸다. 동시성이란 송신과 수신을 통해 기호가 물질로부터 분리되어 전달된 후 다시 송신기에 의해 재현되는 과정에서 이루어진다. 이것은 통일성을 지닌 사물의 총체성과 지속성을 해체하면서 기존 미디어의 변화를 가져왔다. 전기는 사물로부터 내용을 떼어내 신호로 바꾸고, 그 신호를 다시 전파로 재물질화하여 전달한다. 그래서 전기 미디어는 구텐베르크 시대의 종말을 가져오는 동시에 인쇄시대의 물질 기반성에 종지부를 찍는다. 그 결과 전기성이 사물의 권위를 대체하고 인쇄매체는 전기 신호에 자리를 내어주기에 이른다. 맥클루언은 자동화를 사이버네이션과 같은 뜻으로 사용하면서 전기시대를 정보시대로 확장하고 있다.⁴⁾ 이 지점이 맥클루언의 미래에 대한 통찰이 가장 잘 드러나는 부분이다. 그는 전기시대 후기의 정보시대를 미디어적인 관점에서 정확하게 이해하고 있었던 것이다.

미디어는 원시적인 대상물에 인간의 생각을 도구로 새겨 넣던 시대를 거쳐 기계 복제를 통해 대량으로 물질상품을 생산하는 기계복제시대로 이행하였다. 기계복제시대는 물질과 미디어를 결합하여 상품화하였다. 두 시기 모두 물질과 정보의 결합에 바탕을 두고 있으나 전자가 복제불가능한 물건을 만들었던 데 반하여 후자는 복제가능한 상품을 생산했던 점에서 다르다. 또한 전자가 도구와 미디어의 결합이라면 후자는 기계와 미디어의 결합이라는 점이 다르다. 그러나 두 시대 모두 미디어는 물질에 기반하였고 물질 속에 기호와 상징을 새겨 넣었다.

컴퓨터와 인터넷은 미디어에 새로운 성격을 부여한다. 디지털화는 물질에 기반하지 않는 무한 복제를 가능하게 만들었다. 인터넷은 또한 현실세계의 서로 다른 미디어들을 하나의 복합 미디어로

3) 『미디어의 이해』 33장(자동화)은 맥클루언의 대표적 저작물인 『미디어 이해』의 결론인 동시에 디지털 시대에 대한 신탁이다.

4) “자동화는 정보이다(McLuhan, 1994, p. 346)”. “프로그램과 그것을 소비하는 과정이 공간상으로 떨어져 있지만 시간상으로는 동시발생적이다. 이러한 기본적 사실은 자동화 혹은 사이버네이션이라고 불리는 과학적 혁명을 일으킨다(McLuhan, 1994, p.347)”. 맥클루언은 전기시대의 정점으로 자동화 시대, 곧 사이버네이션 시대를 설정하고 있는 데 이러한 이것이 그를 인터넷 네트워크 시대의 예언가로 받아들여지게 만든 지점이다.

결합할 수 있다. 아날로그 대중매체에 실린 내용은 디지털화되어 인터넷에서 재매개된다.⁵⁾ 오래된 미디어는 새로운 미디어에서 재매개화된다. 기계복제 시대 대중매체의 대표적인 주자인 책, 신문과 전기시대의 라디오, 텔레비전은 여러 가지 형태와 방식으로 재매개화되어 인터넷 웹사이트로 옮겨진다. 인터넷 이전의 책, 영화, 라디오, 텔레비전 등 과거 미디어는 새로운 미디어인 인터넷의 내용이 된다. 이러한 재매개 과정을 겪으면서 오래된 미디어는 변형된다. 변형된 미디어는 내용과 형식 모두에서 이미 달라진 새로운 미디어이다. 얼핏 미디어의 내용은 변하지 않고 미디어 형식만 바뀐 것처럼 보이지만 이러한 미디어 변형과정에서 미디어의 내용과 형식 모두가 변화한 것이다.

미디어를 구분하는 대표적인 척도로 복제가능성과 디지털화를 사용하여 기계복제, 전자복제, 디지털복제 시대에 이르는 경과와 유형을 살펴보자. 이하에서는 아날로그(기계)와 디지털(전기)이라는 척도와 복제가능성과 복제불가능성이라는 두 가지 구분틀을 이용하여 미디어간의 이행과 상호관련성이 어떻게 변화하는가를 검토할 것이다. 이러한 검토를 통해 ① 기계복제를 통한 미디어의 탄생, ② 전기혁명을 통한 탈물질화, 그리고 ③ 컴퓨터 네트워크혁명을 통한 디지털화가 갖는 의미를 파악하는 것이 중요하다. 기계복제 이전의 단계로부터 기계복제, 전자복제, 디지털복제로 이어지는 미디어 발전 과정에서 어떤 기술적 조건 변화가 이루어졌는가를 검토하면서 그것이 지식이 만들어지는 사회적 조건과 어떻게 연결되는가를 밝히는 것이 이 절의 주요한 목적이다. 물질에 기반을 둔 복제 불가능한 영역과 기계복제로 물질을 대량복제해내는 것과 전자복제 미디어 영역, 그리고 디지털복제를 통해 데이터를 복제해내는 미디어 영역으로의 발전이 어떻게 이루어졌는가를 보자.

미디어는 물질성에 바탕을 둔 아날로그 영역에서 디지털 영역으로 발전하였다. 동시에 미디어는 복제 불가능한 일회성에서 복제가능한 대량생산의 복제성을 획득하는 방향으로 변화하여왔다. 기계복제 이전 시기에는 물질성에 바탕을 둔 직접 생산이 주를 이루었다. 말, 글, 그림 모두 복제성을 획득할 미디어가 없었기 때문에 일회적이었고 도구 의존적이었다. 그러나 글과 그림은 종이라는 물질과 결합할 때 사물성을 획득하면서 시간의 마모에 대항할 수 있었다. 동굴벽에 그려진 벽화나 그리스 로마 시대의 조형물과 건축 등은 모두 물질과 결합된 미디어의 대표적인 사례들이다. 벤야민은 이들 예술 작품의 사물성에서 출현하는 일회성과 지속성을 아우라와 연결시켜 이해하였다. 기술복제 이전 시기의 원시적 미디어는 모두 사물과 깊게 결합되어 있었고 사물의 단단한 물성에 뿌리를 두고 있다.⁶⁾

기계복제가 가능하게 된 산업사회에서 비로소 물질의 재생산이 기계적으로 이루어지게 된다. 아울러 전자복제는 기호와 정보를 탈물질화하여 대량으로 전달하기에 이른다. 벤야민은 기술복제시대를 대표하는 미디어로 사진, 영화 등을 꼽았지만 가장 핵심적인 기계복제의 산물은 맥클루언이 지적한 것처럼 인쇄매체의 산물인 책이다. 벤야민이 장인생산에서 자본주의적 기계생산으로 전환되는 기계복제에 주목한 반면 맥클루언은 기계복제(인쇄매체)에서 전자복제(전자매체)로의 전환을 중시한다. 인쇄혁명을 통해 책은 물질로서의 존재성을 확보하였다. 그러나 이러한 인쇄혁명의 완고성은 전기혁명에 의해 와해되기 시작한다. 벤야민은 기술복제에 의해 ‘사물의 권위’, 곧 물성이 흔들리게 되었음을 지적한다.⁷⁾ 그런데 복제에 의한 물성의 동요는 아이러니하게도 인쇄혁명이 아니라 전기혁명에 의해

5) ‘재매개(remediation)’는 디지털 미디어 혹은 뉴미디어가 채택하는 사물의 반영 방식이다. ‘재매개’는 새로운 미디어가 앞 선 미디어 형식들을 개조하는 형식 논리를 의미한다. Bolter and Grusin(1999) 참조.

6) 물론 기술복제 시대 이전에도 원본을 복제하는 것이 가능하였다. 하지만 그런 복제는 여전히 장인의 손기술과 물질성에 의존하고 있었기 때문에 제한적일 수밖에 없었다.

7) “사물의 역사적인 증언가치는 사물의 물질적 지속성에 그 바탕을 두고 있기 때문에, 복제의 경우 물질적 지속성이

진행되었다.

기계복제와 디지털 복제 미디어 사이에는 전신, 라디오, 텔레비전 등의 전기매체들이 중간에 자리잡고 있다. 맥클루언의 관점에서 보자면 이 영역이 매우 중요하다. 왜냐하면 전기는 정보의 저장고이고 촉진자로서, “전기의 경우 물질적인 실체가 아니라 지각과 정보가 움직이기(McLuhan, 1994, P.351)” 때문이다. 라디오와 텔레비전으로 대표되는 매스미디어는 전기의 순간적인 속도를 활용하여 기계적 인과성이 아닌 유기적 상호관련성을 만들어내면서 구텐베르크의 기계시대에 종말을 고한다. “매스미디어는 그 수용자가 많기 때문에 매스미디어인 것이 아니라 모든 사람이 거기에 동시에 관여하기 때문에 매스미디어인 것이다(McLuhan, 1994, p.349).” 맥클루언의 관점에서 보자면 동일한 인쇄매체라도 책은 매스미디어가 아니다. 반면 일간 신문은 간행물이 읽히는 시간을 하루 단위로 한정하고 있기 때문에 어느 정도 매스미디어이다. 전자매체에 이르러서야 많은 사람이 동시에 관여하는 매스미디어가 본격적으로 전개된다. 이러한 전자 매스미디어의 가장 큰 특징은 전기를 통한 물질과 신호의 분리, 그리고 분리된 신호의 ‘재물질화’⁸⁾이다.

전자매체에서는 신호가 물질에서 분리되어 신호만 전달되지만 수신기를 통해 신호의 순간 복제와 재생이 이루어진다. 이런 재생은 사물과 일체화된 기호와 달리 물질의 지속성을 갖지 못한다. 전기의 순간적 성격은 같은 시간에 많은 사람이 동시적으로 관여하게 만들지만 그것이 전달하는 신호는 순식간에 사라진다. 전자매체에서는 시간의 동시성과 일시성이 공존한다. 전자 매스미디어는 대량의 순간 복제를 통해 소통을 확산하지만 그것은 순간에 사멸하는 비물질의 숙명에서 벗어나지 못한다. 이 지점이 물질에 바탕을 둔 기계복제와 신호에 기반한 전자복제 사이의 가장 핵심적인 차이점이다.

디지털 복제의 영역에는 맥클루언이 예측한 사이버네이션 시대를 대표하는 컴퓨터와 인터넷 미디어가 자리한다. 이 단계에 이르러서야 비로소 미디어는 물질로부터 완전히 자유롭게 되어 수치와 기호로 이루어진 세계를 이룬다. 디지털 복제에 이르면 기호는 물질로부터 완전히 분리되어 사물에 근거한 복제에서 숫자의 조합을 통한 시뮬레이션의 세계⁹⁾로 넘어가게 된다. 디지털 복제는 물질과 분리되어 있다는 점에서 보면 전자복제의 연장이지만 그것은 전기복제가 갖는 순간성을 뛰어넘는다. 디지털 복제물은 출생부터 물질과 무관하거나 물질로부터 떼어난 신호와 탈물질화된 정보에 기반하기 때문에 기계복제의 물질성이나 전자복제의 일시성을 뛰어 넘는다. 물질이 아닌 데도 일시성을 뛰어넘어 네트워크 속에서 아카이브의 형태로 존재하는 디지털 파일은 디지털 시대의 재물질화 형식을 보여준다. 디지털 복제물은 다른 디지털 복제물과 섞일 수 있고, 사용자가 원한다면 다시 물질적 레이어와 결합하여 새롭게 물질의 옷을 바꿔 입을 수도 있다. 이 지점에 디지털 복제물의 수수께끼 같은 존재 특성이 놓여 있다.

사라지게 되면 사물의 역사적 증거가치 또한 흔들리게 된다. 이렇게 해서 위험한 상황에 놓이게 되는 것은 사물의 권위이다(Benjamin, 1936/1983, 202쪽).”

8) 신호의 ‘재물질화’는 송신자와 수신자 측에서 계기적으로 진행된다. 물질로부터 분리된 신호의 재물질화는 송신자가 보내는 전파와 수신자 측에서 전파를 재생하는 수신기에 의해 이루어진다. 그러나 이러한 재물질화는 사물과 결합되어 지속되는 물질화가 아니라 신호가 일시적으로 재생되고 사라진다는 특성을 갖는다. 이런 맥락에서 전기신호의 전달과 재생을 ‘제한된 물질화’라고 부를 수 있다.

9) 시뮬레이션은 숫자와 신호로 이루어진 가상의 세계인 동시에 실제세계의 재현물이고 모방이다. 순수 시뮬레이션은 실제세계가 아닌 가상 자체를 모상으로 재현하기도 한다.

3. 지식생산의 기술적 조건 : 탈물질화와 재물질화

1) 미디어의 세 가지 레이어

이 절에서는 벤클러(Benkler, 2000)와 레식(Lessig, 2002)의 미디어 레이어론을 확장하여 디지털 복제의 특성과 위상을 설정하고자 한다.¹⁰⁾ 이를 통해 정보의 탈물질화와 재물질화가 갖는 의미를 정보와 미디어의 관련성 속에서 검토할 것이다. 벤클러는 미디어가 세 개의 레이어로 구성된다고 보았다. 그는 미디어를 ① 기계로 이루어진 물리적 하부구조 레이어(the physical infrastructure layer : 유선, 케이블, 라디오 주파수), ② 논리적 하부구조 레이어(the logical infrastructure layer : 소프트웨어, 프로토콜), 그리고 ③ 콘텐츠 레이어(the content layer : 내용)로 구분하였다. 레식(Lessig, 2002, p.23)은 벤클러의 ‘레이어(layers)’ 개념을 확장하여 이들 세 개 레이어의 특정한 조합이 특수한 커뮤니케이션 체계를 구성한다고 보았다. 그는 각각의 레이어가 규제되거나 자유로울 수 있다고 가정하면서 현실사회의 미디어에 대한 통제와 자유를 각각의 레이어별로 구분하여 설명하고 있다.

각각의 레이어는 미디어의 특성에 따라 전체 미디어에서 차지하는 중요도와 비율이 달라진다. 그렇다면 “과거의 미디어는 새로운 미디어의 내용이다(McLuhan, 1994, p.52)”¹¹⁾라는 말은 무엇을 의미하는가? 왜 과거 미디어의 내용물이 새로운 미디어의 내용이라고 하지 않고, 과거 미디어가 새로운 미디어의 내용이라 했을까? 그 이유는 미디어가 세 개의 레이어로 이루어진 통합체이기 때문이다. 적어도 물질 기반의 아날로그 미디어가 기호 기반의 디지털 미디어로 대체되기 전에는 세 개 레이어가 분리되는 상황을 그려보기 어려웠을 것이다. 그래서 맥클루언은 과거의 미디어가 새로운 미디어의 내용이라고 말할 수밖에 없었던 것이다.

그러나 만약 세 가지 레이어가 각각 분리될 수 있고 그들간의 조합이 다양한 모양으로 이루어질 수 있다면 어떻게 될까? 미디어의 내용 레이어가 서로 다른 몸통에 프로토콜을 달리하면서 흡착되어 미디어간의 이동과 변형이 자유롭게 이루어지고 내용이 여러 물질의 몸을 자유롭게 빌릴 수 있다면 정보와 미디어 사이에는 이제까지와는 다른 새로운 관계가 만들어질 것이다. 이를 알아보기 위해 인쇄매체의 대표격인 책과 전자매체, 디지털 매체를 비교하면서 물질성과 비물질성의 상호관계, 기계복제와 전자복제, 디지털복제간의 차이점에 대해 살펴보자.

최초의 기계복제물인 책은 종이에 글을 인쇄하여 저자가 생각한 내용을 종이라는 물질과 결합시킨 미디어이다. 인쇄미디어에서 물질과 내용이 물리적으로 결합하기 때문에 이를 분리해내기 힘들다. 인쇄된 책에서 글자와 이미지를 분리해내는 것은 불가능하다. 콘텐츠 레이어와 물리적 레이어를 분리해내기 힘들기 때문에 이런 경우 콘텐츠의 독자성과 이동성은 매우 약하다. 책의 레이어간 결합도

10) 벤클러와 레식은 모두 법률 전공자이다. 벤클러의 미디어 레이어론은 판례 분석 위주로 전개되는 법률 연구 분야에서는 드물게 찾아볼 수 있는 경향이다. 특히 레식은 사이버세계의 규제와 자유에 대한 법률적 접근에 이론적이고 분석적인 지평을 열어주었다. 벤클러(Benkler, 2006)는 이후 인터넷에서 이루어지고 있는 사회적 생산이 시장을 어떻게 변화시키고 있는가에 대해 동류작업생산(peer production)의 공유 차원에서 접근하였다.

11) 인터넷 문화를 검토하려면 기존의 매스미디어와 새로운 디지털 문화간에 어떠한 상호 작용이 이루어지는가를 살펴보아야 한다. 서로 다른 미디어간의 상호작용과 결합, 경쟁, 대체에 대해서는 McLuhan(1994 : pp. 48-55). 참조. 볼터와 그루신(Bolter and Grusin, 1999)은 맥클루언의 미디어 이론을 디지털 미디어로 확장하여 미디어간의 관계를 ‘재매개’라는 개념을 사용하여 설명하고 있다.

가 큰 이유는 프로토콜과 물리적 레이어가 사용자 외부에서 이루어지기 때문이다. 책은 사물성을 지니고 있고 ‘사물의 권위’가 ‘저자의 권위’와 결합되어 독립된 존재물로 현존한다. 책은 완성된 물질 미디어로서 독자에게 던져진다. 독자는 책의 내용물을 찢어내거나 세 개의 레이어를 분리할 수 없다.¹²⁾ 곧 책의 몸통(physical layer)에서 내용(content layer)을 물리적으로 떼어내기 힘들다. 그만큼 책의 세 가지 레이어간 결합도가 크다는 의미이다. 그래서 책은 물질로서의 지속성과 통합성이 높고 다른 미디어와 결합하기 힘들다.¹³⁾ 책의 내용을 베끼거나 다른 몸통으로 옮겨놓으면 그것은 이미 책이 아닌 것이 된다. 책의 세 개 레이어간의 강한 흡착성 때문에 책의 독립성과 지속성이 생긴다. 우리는 책을 볼 때 기호뿐만 아니라 물질을 대하게 된다. 그것은 대상화된 타자이고 말하는 타자이며 지속하여 곁에 있는 타자이며 언제든지 부활하는 타자이다. 책은 쉽게 분해되지 않는다. 그래서 책은 힘이 세고 오래 간다.

미디어는 물질과 결합된 정보이다. 산업혁명기까지의 미디어, 특히 인쇄미디어는 물질(종이)에 기호(글자)를 입혀 둘을 하나로 만들어 책이라는 통합체를 만들었다. 종이라는 몸통은 책의 크기, 장과 절의 구분, 편집, 활자체 등의 논리 레이어(logical layer : 프로토콜 레이어, 편집 레이어, 디자인 레이어)에 의해 결정된다. 콘텐츠 레이어는 프로토콜에 따라 최종적으로 인쇄과정에서 종이에 흡착된다. 세 개의 레이어는 분리되기 힘들 정도로 흡착되어 있다.

한편 전자매체는 전기를 사용하여 세 가지 레이어간의 흡착성을 약화시키고 유동성을 크게 만들었다. 전기는 물질로부터 정보를 분리한다. 그것은 물질에서 정보를 분리하여 전기 신호로 바꾼다. 전자매체는 물질과 정보로 이루어진 정보의 텍스트로부터 물질을 제거하고 정보의 기호적 조합만을 추출해낸다. 그들간의 연결성은 고체 상태에서 액체 상태로 변화한다. 이 과정에서 텍스트는 이중적으로 해소된다. 첫째, 물질과 결합된 통합체로서의 미디어가 해체되고, 둘째, 선후의 선행적이고 고정적인 텍스트의 내용이 서열과 순차성에서 해방되면서 개방성과 운동성이 증가한다. 이 과정에서 텍스트는 다른 텍스트와 조합되거나 변형되어 새로운 내용물로 변환되기 쉬운 상태로 변형된다. 디지털 매체는 이러한 레이어간 분리를 더욱 철저하게 진행시킨다. 디지털 매체에서는 떼어내고 섞어서 새로운 물질로 변형(rip, mix, burn)하는 일이 가능하게 된다.

2) 물질과 정보

컴퓨터에 물질을 저장할 수는 없지만 물질의 기호는 그곳에 저장할 수 있다. 물질과 물질에 대한 기호는 무엇이 다른가? 물질은 실재이고 기호는 실재의 재현이다. 현전(present)과 재현(represent)의 차이이다. 사물이 기호로 바뀔 때 사물은 무게를 거세당한다. 그렇게 만들어진 기호의 조합은 중력으로부터 자유로운 대신에 무게와 힘을 잃는다. 디지털 시대에는 ‘기호의 권력(power of sign)’이 ‘사물의

12) 세 가지 레이어간의 결합도를 놓고 볼 때 책과 같은 미디어를 통합미디어라고 부를 수 있겠다. 통합미디어에서는 세 가지 레이어가 안정된 구조로 강하게 결합되어 있다. 프로토콜은 내용물을 감싸면서 그것을 물리적 레이어의 물질과 강고하게 결합시킨다. 한편 전자매체와 같은 겹침미디어는 통합미디어와 달리 세 가지 레이어간의 결합이 느슨하다. 전자매체의 프로토콜은 내용과 물리 레이어를 매개하고 있지만 통합미디어만큼 강한 결합을 유지하고 있지 않다.

13) 책의 프로토콜을 바꾸는 대표적인 방식은 편집이나 제본이다. 아트북은 프로토콜을 바꿈으로써 물리적인 책의 재질과 형태 및 내용을 새롭게 재편한 것이다.

힘(thing force)'을 대체한다. 그러나 그 기호의 조합은 사람들의 마음을 흔들고 감동을 주고 재미를 줄지라도 스스로 존재하는 힘을 갖고 있지 못하다.

기호의 조합은 전기 신호로 바뀌어 인간의 감각에 전달될 수 있는 인터페이스 미디어를 통해서만 잠시 재현되었다 사라진다. 기호는 철저히 상대를 생각하여 미리 만들어진 재현물이며 상대의 반응을 예측하여 조종하는 사이버네틱스의 통제이자 의미의 마케팅이다. 그렇지만 사물이 스스로 존재하고 때로 인간에 거스르는 힘을 갖는 데 반해 사물의 기호는 인간 없이는 의미를 가질 수 없다. 기호는 항상 인간에 의존한다. 이처럼 사물이 아니면서 사물을 재현하는 기호는 부재하면서 존재하는 모순적인 존재이다.

현대사회의 사물은 자연물과 인공물, 그리고 인공물과 자연물의 결합체로 구성된다. 언어와 문자가 만들어지기 이전의 자연은 사물과 정보가 분리되지 않은 통합체였다. 자연물은 사물과 정보를 구분하지 않는다. 그것은 그냥 사물일 뿐이다. 그래서 인간에게 자연은 사물과 정보의 결합체로 나타난다. 인간이 그림과 말이란 기호를 만들어 자연물을 표현하기 시작하면서 사물과 정보가 분리되기 시작했다. 그러나 자연에서 분리된 정보는 다시 사물과 결합하여야만 전달될 수 있다는 아이러니에 빠지게 되었다.

사물에서 분리된 정보는 음식물을 저장하는 그릇처럼 그것을 저장할 용기가 필요하다. 토기가 사물을 저장하는 용기였다면 동굴 벽은 기호를 담는 그릇이었다. 이제 기호와 기호저장용기라는 인공물을 통해 사물과 정보는 서로 분리된 채 재결합한다. 최초의 인류 문명은 사물에서 정보를 분리하고 그 정보를 담는 인공물을 만들면서 개화하기 시작했다. 사물저장고인 토기에 그림을 그려 넣는 행위는 사물에서 분리된 정보를 다시 인공물에 투입하여 새로운 사물-정보 통합체를 만드는 과정이다. 글자와 종이의 결합체인 책도 마찬가지다. 갈대의 변형물인 파피루스지에 상형문자를 써넣은 고대 이집트의 책은 자연을 사물과 정보로 분리한 후 그 정보를 파피루스란 인공물에 글자를 통해 결합한 것이다. 이처럼 인간이 만든 이차 사물(미디어)에서 사물과 정보는 다시 결합된다. 인공물은 그 자체로 내용과 형식의 결합체이고 사물과 정보의 통일체이다. 인간이 생산한 모든 이차 사물은 그것과 결합된 정보를 지니고 있다.

그렇다면 정보가 사물의 몸을 빌리지 않고 사물로부터의 독립하기 시작된 것은 언제부터일까? 아마도 몸과 마음을 분리한 데카르트의 이원론적 관념론이 사물과 정보의 분리를 보여주는 시점일 것이다. 사물로부터 정보가 극단적으로 분리되면 사회적으로는 구상과 실행의 분리가 이루어진다. 자본주의적 인공물 생산은 사물을 만지는 사람과 정보를 만지는 사람간의 사회적 분리를 낳는다. 사물을 만지는 사람은 사물의 정보로부터 소외되어 사물과 관계맺지 못한다. 정보를 만지는 사람 또한 사물의 몸을 만질 수 없게 되어 사물과 관계를 맺지 못하게 된다. 그렇게 만들어진 인공물은 처음부터 상품으로 만들어지고 시장에서 상품으로 팔리며 최종 소비자에게서 상품으로 소비된다. 자연과 인간 사이에 맺어지는 직접적 관계와 '야생성(wildness)'은 상품이란 인공물(artifact)을 통해 매개된(media-ted) 관계와 조작성(operability)으로 대체된다.¹⁴⁾

지적 행위와 실천의 결과가 외화되어 나타나면 그것은 정보가 된다. 자본주의의 발전은 생산과 경영 및 시장 활동을 통해 무수한 데이터를 만들어낸다. 그것은 수치화된 형태의 모양을 띠면서

14) 야생성(wildness)에 대해서는 Bennett(2004) 참조.

정보의 원료가 된다. 행위의 결과와 사태를 숫자의 집합으로 변형시키고 그것을 통해 사후의 행위와 방향을 진단하고 예측하는 기법이 통계를 통해 발전한다. 데이터는 곧바로 정보로 변형될 수 있게 되었고 인간 활동의 결과가 정보로 전환되기 시작했다. 곧이어 이를 처리할 정보시스템이 요구되었으며 정보기술이 발전하기 시작하였다(Beniger, 1986). 교통과 통신의 발전은 산업혁명을 뒷받침하는 주요한 커뮤니케이션 수단이 되었다.

인공물이 생산되고 유통, 분배, 소비되는 사회적 과정에서 만들어지는 정보는 순수 정보의 형태로 축적된다. 그것은 사물에서 만들어지지만 사물을 통제하는 대항물로 독립한다. 사물과 분리된 정보는 수나 관념의 형태로 축적되었다. 사물로부터 외화된 이러한 정보를 처리하고 사물에 다시 적용시키기 위한 필요성이 커지자 본격적인 정보 처리 기술이 모색되었다. 이것이 정보처리기계의 출현 동기이다. 이후 전기의 발명은 사물과 정보의 분리를 완성하는 중요한 계기로 작용하였다.¹⁵⁾

전기시대에 접어들어 사물을 동반하지 않는 순수 정보의 전달이 가능해졌다. 중력의 법칙 안에 있는 자연물이나 인공물과 달리 사물에서 분리된 정보는 빛의 속도로 전달되어 새로운 형태로 재현된다. 전기는 가짜 현전과 동시에 새로운 재현을 가능하게 만들었다. 복제된 전기신호는 상대방의 수신기나 모니터에 소리나 영상을 나타내게 하여 사물없는 기호로서 사물을 재현한다. 사물들은 이제 전기신호를 통해 만들어진 사물의 재현물을 통해 육체 없이 복원된다. 육체 없는 사물은 정보만으로 이루어진 허깨비이자 유령이다. 이제 이러한 매트릭스가 전기시대의 삶을 둘러싼 환경이자 조건이 된다. 육체와 결합하지 않는, 사물과 완전히 분리된 정보가 만들어 낸 세계, 그것이 가상현실(virtual reality)이다. 그러나 이것이 사물의 세계와 독립되어 존재할 수 없음을 자명하다.

디지털 복제 시대는 디지털화를 통해 통합 미디어에서 기호를 떼어내 그들이 자유롭게 재조합될 수 있는 가능성을 열어 놓았다. 물질로부터 기호를 떼어내어(Rip), 자신의 숨씨와 생각대로 섞음(Mix) 다음 그것을 다시 재물질화(Burn)하면서 만들어지는 디지털 복제 시대의 지식은 정보와 지식, 미디어를 새롭게 결합시킨다. 이 지점이 레식(Lessig, 2002; 2008)이 강조하는 ‘생각의 미래’이고 ‘혼합(Remix)’을 통한 ‘잡종경제(hybrid economy)’의 기반이 된다.¹⁶⁾

4. 지식 생산의 사회적 조건 : 탈상품화와 재상품화

하르트만은 벤야민의 ‘기술복제 시대의 예술’이 던져주는 함의에 대해 다음과 같이 지적하고 있다. “호크하이머와 아도르노의 문화산업 비판은 이윤동기가 모든 정신적 형상물에 확산되는 것을 비판하였다. 이에 반해 벤야민은 정신적 생산수단이 사회화 될 수 있는 가능성이 새로운 문화를 만들 수 있는 기회를 주고 있다고 보고 있다(Hartmann, 2000, p211).” 이 인용문은 디지털 복제 시대의 지식과 관련하여 매우 중요한 시사점을 던져준다. 실제로 디지털 시대의 문화와 지식에서는 프랑크푸르트 학파의 비판적인 전망과 벤야민의 조심스런 낙관적 전망이 동시에 현실화되고 있기 때문이다.¹⁷⁾

15) 미디어를 다시 매개하는 디지털 복제는 물질을 필요로 하지 않는다. 디지털 매체는 기호와 기호화된 사물의 정보를 물질없이 복제하며 ‘재매개(remediation)’를 통해 특정한 미디어와 정보의 일대일 결합 체제를 해체한다.

16) 디지털 복제 시대 지식의 합성과 혼합성에 대해서는 Manovich(2004), Lessig(2008) 참조

17) 디지털 시대의 지식에 대한 낙관적인 전망은 신자유주의 진영과 좌파 진영에서 동시에 제출되고 있다. 탭스코트(Tapscott, 2006)나 벤클러(Benkler, 2006), Lessig(2008) 등은 인터넷 협업을 통해 새로운 지식 형성의 틀이 만들어졌

디지털 시대의 지식은 상품화되는 동시에 탈상품화되고 있다. 현재 지식 생산의 사회적 조건은 지식의 상품화와 탈상품화, 그리고 탈상품화에 대항하는 재상품화를 통해 그 모습을 드러내고 있다. 이 절에서는 디지털 시대의 지식이 생산되는 사회적 조건이 어떻게 변화하였고 그것이 함의하는 바가 무엇인지에 대해 살펴보고자 한다.

1) 지식의 상품화

지식상품은 미디어와 마찬가지로 지식 내용(콘텐츠 레이어)과 그것을 담는 그릇(물리적 레이어), 그리고 담는 방식(논리적 레이어)으로 구성된다. 인쇄혁명을 통해 대량생산된 책은 지식을 물질화된 정보로 바꾸어 담기 시작한 최초의 그릇이었다. 그 후 전기시대를 거쳐 소리와 이미지를 담는 음반, 카세트테이프, 비디오테이프, 시디, 디브이디에 이르기까지 미디어는 지식이란 술을 담아 퍼는 술병이었다. 물론 술을 살 때 술만 구입하는 것이 아니라 술병도 함께 구입하는 것처럼 미디어는 내용물까지를 포함한 물질화된 지식상품의 역할을 수행하였다. 그래서 인쇄술의 발명 이래 ‘지식의 상업화’가 의미하는 것은 지식과 결합된 미디어의 상업화를 뜻한다. 그것은 지식생산의 상품화가 아니라 지식을 상품의 형태로 가공하고 판매하는 미디어의 상업화였다.

지식의 상업화는 지식이 시장에서 팔릴 수 있는 형태로 만들어지고 실제로 지식 시장에서 거래가 이루어지는 것을 의미한다. 지식은 여러 가지 형태로 상업화 될 수 있지만 기본적으로 미디어의 형태를 띠고 시장에서 팔릴 때 이루어진다. 이에 반해 지식의 상품화란 지식생산이 자본-노동의 관계 속에서 이윤을 목적으로 생산될 때 가능하다. 지식생산의 상품화, 혹은 자본주의적 생산은 기업 연구소나 몇몇 우크라드를 제외하면 아직까지 제대로 출발도 못한 단계에 있다. 전기시대의 대량전달 미디어가 출현하여도 지식 내용 생산은 여전히 소상품생산의 단계를 벗어나지 못했다. 매스미디어의 등장으로 대량으로 지식을 전달할 수 있었지만 지식 생산은 수공업적인 단계를 벗어나지 못했다.

그런데 컴퓨터와 네트워크의 출현은 지식의 생산방식을 전통적인 상품생산과는 완전히 다른 방식으로 진행되도록 만든다. 디지털 혁명은 물질이라는 그릇을 없애버리고 그 모든 것을 기호화해버렸다. 담긴 것과 담은 것의 구분이 없어지기에 이른 것이다. 그릇이 없어진 대신에 필요하면 글자와 그림과 소리를 불러내오는 소프트웨어라는 도구가 등장했다. 컴퓨터와 소프트웨어가 새로운 지식생산의 수단이라면 네트워크는 협업이 이루어지는 장소 없는 지식 공작소다. 네트워크의 협동이 매뉴팩처 단계의 협업과 다른 점은 그것이 분업에 기초한 협업이 아니라 무작위적이고 통제되지 않은 협동이라는 데 있다. 그것은 관리나 통제 없는 협동으로 분업이 동반되지 않는 협업이다.

네트워크를 통해 정보가 연결되고 공유되면 그 정보는 곧바로 노동대상이나 원료가 된다. 이런 경우에는 소프트웨어나 프로토콜에 따라 작업의 순서와 방식이 결정된다. 그래서 디지털 복제 시대에는 소프트웨어 코드에 의한 통제(Lessig, 1999)가 가장 효율적이고 위력을 발휘한다. 대형 포털 사이트의

다고 평가한다. 한편 이탈리아 자율주의적 전통을 잇는 라자라토(Lazzarato, 2004)와 비판적 정치경제학의 입장을 견지하는 바우웬(Bauwens, 2008)도 노동 영역 바깥에서 이루어지는 사회적 생산의 활성화와 공유의 확대에 주목한다. 바우웬은 피어생산이 자본주의 생산방식을 뛰어넘을 수 있는 사회주의적 요소를 지니고 있다고 보면서 낙관적인 입장을 견지한다. 그러나 지식 생산물의 재상품화와 전유에 주목하면서 테라노바(Terranova, 2000)나 브런스(Bruns, 2008)처럼 자본의 새로운 상품화 방식과 재상품화 경향에 대해 비판하는 입장도 존재한다.

사용자 플랫폼이나 그들이 제공하는 다양한 서비스는 모두 특정한 프로토콜에 따라 이루어진다. 대형 포털 사이트들은 공짜 서비스와 계정을 제공하면서 사용자들의 경로의존성을 만들어낸다. 뿐만 아니라 사용자들의 온라인 활동을 특정한 플랫폼으로 유도하면서 사용자들의 반응과 행위를 조절한다. 대형 포털 사이트나 인기 사이트는 사용자들의 협동적 활동과 생활의 결과물을 상업적으로 전유한다.

분업에 기초한 협업은 관리와 통제가 필요하다. 그리고 작업과정에서 생산자의 작업에 대한 사실지가 외화되어 거꾸로 작업을 규제할 때 생산자는 탈숙련화된다.¹⁸⁾ 이에 반해 컴퓨터 네트워크의 분업 없는 협업은 ‘글로벌 브레인’이나 ‘연결된 지식’을 낳지만 그것은 아직 시장을 향해 의도된 생산이 아니다. 앞으로 자본은 이것을 시장을 향한 체제로 만들기 위해 노력할 것이고 그를 둘러싼 갈등과 투쟁도 갈수록 강화될 것이다. ‘지식기반사회’가 물질 상품뿐만 아니라 지식이 자본주의적 생산방식으로 생산되는 사회를 의미한다면 이제 겨우 지식 생산의 공장제 수공업 단계에 가까스로 진입한 것으로 볼 수 있다.¹⁹⁾ 문제는 자본-노동의 관계 바깥에서 이루어지는 미디어 커뮤니케이션과 그 영향력에 대한 해명이 필요하다는 데 있다. 자본에 대한 노동의 직접적 예측이 약해지거나 무의미해진 생활과 소비의 영역에서 기술과 미디어의 확장이 아주 빠르게 이루어지고 있다. 이러한 새로운 활동에 기반한 생산이 지식 생산의 새로운 축으로 성장하고 있는 이유와 의미에 대한 설명이 필요하다.

2) 지식의 탈상품화와 재상품화

디지털 복제 시대의 문화상품과 정보는 디지털 복제의 기술적 조건으로 인하여 세 가지 레이어간의 분리와 유동성이 커짐으로써 탈상품화의 과정을 겪게 된다. 상품이 시장에서 가치실현을 하지 못하거나 온전한 상품 형태를 유지할 수 없을 때 탈상품화가 이루어지게 된다. 탈상품화의 방식은 여러 가지가 있으나 통합된 미디어에서 내용 레이어만을 분리하여 그것을 디지털 파일 형태로 전환한 후 네트워크 상에서 공유하는 방식이 가장 흔하게 이루어지고 있다. 기존의 문화상품이나 지적 생산물에서 내용물을 떼어내어 네트워크를 통해 공유하게 되면 전 세계적인 차원에서 디지털 아카이브가 만들어지게 된다. 최근의 ‘피어 투 피어(Peer to Peer : P2P)’ 기술은 개인 사용자들의 컴퓨터 안에 저장된 파일들을 주고받을 수 있도록 해주기 때문에 전 지구적 차원에서 디지털 아카이브가 날마다 확장된다.

탈중심화되고 분산된 참여를 통해 만들어지는 새로운 지식 저장고로서의 디지털 아카이브는 사용자 공동의 산물이다. 그것은 과거의 위계적인 분류체계에 의해 닫혀진 지식체계가 아니라 서로 연결되는 열린 지식의 저장고이다. ‘모든 것’이 다른 ‘어떤 것’에 잠재적으로 연결되어 있는 틀은 지식의 새로운 패러다임을 만드는 모태로 작용한다. 디지털 아카이브에 공공성을 불어넣고 창의력을 확대할

18) 지식생산과정에서 발생하는 테일러리즘의 기계와 지식 소비과정에서 발생하는 ‘사회적 테일러리즘’(Webster, 1988) 이 지식생산자를 어떻게 탈숙련화하고 외화된 자신의 지식이 어떻게 거꾸로 자신을 대상화하는지에 관한 실증 연구가 필요하다. 사회적 테일러리즘을 통해 축적된 정보는 사이버네틱스의 수행성 원리에 따라 개인의 행동과 사고를 통제하고 조종한다.

19) 그러나 자본주의적 생산발전 과정에 유추하여 지식생산이 이제 겨우 매뉴팩처 단계에 들어섰다고 판단하는 것은 좀 문제가 있다. 왜냐하면 지식은 생산되는 것이 아니라 형성되는 것이기 때문이다. 지식을 물질상품생산에 대비하여 주어진 공간에서 생산수단과 원료를 결합하여 노동을 통해 만들 수 있다고 보는 시각이 옳은 것인지 아닌지 좀 더 숙고할 필요가 있다. 지식은 생산과정보다 생산 이후 지식으로 형성되는 과정이 더 중요하기 때문이다.

수 있는 힘은 창의적인 사용자들의 적극적인 상호작용을 통해 만들어진다. 이러한 상호작용의 활성화는 공유하려는 윤리 의식에서 만들어진다기 보다는 스스로 자신이 필요로 하는 과일을 찾는 이기적 목적을 통해 이루어진다. 자신의 필요에 따라 모아 놓은 파일 아카이브가 다른 사람에게도 필요한 저장물을 제공하는 역할을 하게 되는 것이다.

디지털 아카이브에는 정보와 지식의 사적 생산물과 사회적 생산물이 혼재한다. 디지털 아카이브의 사용방식도 사적인 전유와 사회적 전유방식으로 나누어진다. 상업적인 포털사이트들은 사용자들이 사적으로 생산하거나 집합적으로 생산한 정보들을 사적으로 전유하고 있다. 사용자의 인터넷 활동 없이는 포털사이트에 존재하는 중요한 자원들이 만들어지지 않을 것이다. 사용자가 포털 사이트가 제공하는 각종 서비스를 무료로 사용하는 것처럼 보이지만 사실은 사용자들이 자신의 활동 결과물을 무료로 포털 회사에 제공하고 있는 것이다.

디지털 내용물을 만들고 공유하는 사용자들의 활동에 따라 디지털 시대의 지식의 사회적 위상이 달라진다. 테라노바(Terranova, 2000)는 자본에 의해 전유되는 사용자들의 활동을 ‘공짜노동(free labour)’이라 부르지만 사용자들이 노동과정 안에서 자본을 위해 노동하는 것이 아니라 생활현장에서 스스로 활동하는 것이기 때문에 엄밀히 따지자면 자본이 노동의 결과를 전유하는 것은 아니다. 공간과 시간의 규율과 폐쇄 공간 안에서의 강요된 잉여노동이라는 틀이 아니라 공장의 바깥에서 이루어지는 사용자의 활동을 전유하는 새로운 형태의 축적체제가 모양을 드러내고 있다. 한편 자본에 의한 디지털 생산물의 전유에 대한 대안으로 사적 생산물은 물론 집합적 생산물까지도 사회적으로 전유하는 디지털 공유물(digital commons)을 만들기 위한 운동이 존재한다. 위키디피아로 대표되는 협동을 통한 디지털 아카이브의 생산과 공유는 향후 지식 생산의 새로운 패러다임을 보여준다.

데이터와 정보는 처리되고 생산될 수 있다. 그러나 지식은 공론화와 커뮤니케이션의 과정을 거쳐 합의되거나 인정되어야 한다. 반증 혹은 합의, 인정이 이루어지는 과정과 그것을 수행하는 집단과 주체에 대한 논의 없이 지식의 생산만 따로 분석하는 것은 그래서 문제가 있다. 지식의 문제는 복잡하고 미묘하다. 지식을 생산되는 것으로 볼지, 아니면 형성되는 것으로 볼지에 따라 아주 다른 관점이 만들어진다. 생산의 관점에서 보면 지식을 소상품생산으로 보게 되고, 형성의 관점에서 보면 지식을 사회적 틀에서 다루게 된다. 지식은 생산과 배분 및 소비의 순환을 몇 바퀴 돌면서 사회적으로 확정되고 형성된다. 지식의 생산과 그것의 형성 과정 중 어떤 것을 더 중시하느냐에 따라 지식에 대한 평가가 달라지고 그것을 얻는 방식도 달라진다. 지식은 개별적으로 생산된 후 그 다음에 사회적으로 형성된다고 보아야 한다. 그래서 협의의 생산과정과 광의의 형성과정을 합쳐서 하나의 전체 과정으로 보는 시각이 필요하다. 물질 상품은 생산될 뿐 형성되지는 않는다. 이것이 물질상품과 지식상품이 갖는 차이점이다. 물질 상품은 공장에서 생산되는 과정과 시장에서 팔리는 과정, 그리고 소비자의 손에 넘어가 소비되는 과정 사이에 순차적인 시간 경과가 있고 생산, 유통, 소비 주체간에 공간적 단절이 존재한다. 그러나 지식은 생산과 배급, 소비, 평가가 양방향의 소통을 통해 공유의 공간에서 형태를 갖추어 나가면서(formation) 비로소 완결된 자신의 모양을 이룬다. 이 차이점을 간과한 채 단순히 물질 상품에 지식 상품을 대체한 후 ‘노동과정론’의 틀로 지식생산을 정리하면 잘못된 결론에 도달할 것이다.

5. 맺음말

이 논문에서는 벤야민과 맥클루언이 던져준 복제와 전기라는 두 가지 개념을 토대로 하여 디지털 복제 시대 지식의 위상과 성격을 밝히고자 하였다. 복제와 전기는 디지털 시대 지식의 탈물질화를 해명하는 실마리이다. 탈물질화는 미디어의 세 가지 레이어간의 융합을 해체하고 콘텐츠의 자유로운 이동을 촉진한다. 콘텐츠의 자유로운 이동은 컴퓨터 네트워크를 통해 더욱 촉진된다. 복제와 디지털화는 지식의 유동성과 흐름을 촉진하는 기술적인 조건이다.

이러한 기술적 조건은 지식 생산의 사회적 조건과 긴밀하게 결합되어 있다. 미디어의 물리적 레이어로부터 분리되어 자유로워진 정보는 사용자에게 의해 손쉽게 탈상품화된다. 전기신호와 디지털 파일로 전환된 콘텐츠 레이어는 네트워크 사용자들의 활동에 의해 디지털 아카이브를 형성하면서 지식의 공유지를 확대한다. 이러한 탈상품화는 자본의 입장에서 볼 때 해적질에 다름 아니지만 디지털 복제의 기술적인 성격 때문에 법적적인 강제를 동반하지 않고는 지식의 탈상품화 추세를 막기 힘들다. 디지털 복제 시대의 미디어가 처한 기술적 조건은 지식 생산의 방식을 바꾼다. 자유소프트웨어(free software)에 이어 ‘자유 문화(free culture)’, ‘자유지식(free knowledge)’의 공유에 대한 관행과 실천이 늘어나면서 지식 생산의 새로운 사회적 조건이 등장하고 있다. 네트워크로 연결된 집합적 활동을 통해 협동의 틀로 생산되는 지식은 지식의 공유지를 확대하면서 지식 생산의 새로운 형태를 만들어낸다. 자본은 이러한 탈상품화의 동향에 대해 두 가지 방향에서 대응을 마련하고 있다. 하나는 국가적 강제장치를 동원하면서 재산권 옹호를 강화하는 지적재산권의 입장이다. 이런 입장에서는 정보의 자유로운 공유 활동이나 디지털 아카이브의 형성, 지적 내용물의 혼합(Rimix) 등은 모두 기존의 상품관계를 흔들고 상품의 가치실현을 가로막는 범죄행위로 간주한다. 법률적 강제장치를 마련하고 법적 토대에서 지적 재산권을 강화하는 이런 경향은 사용자를 범죄자나 해적으로 규정하면서 자본의 이해를 네트워크 윤리와 도덕이라는 이데올로기로 가린다.

다른 하나는 사용자들의 탈상품화에 대응하여 네트워크 사용자들의 활동 결과물을 상업적으로 전유하는 적극적 대응책이다. 마치 양계장 주인이 닭장 속의 수많은 닭들이 낳아놓은 달걀을 전유하듯이 거대 포털 사이트는 사용자들의 활동 결과물을 무상으로 전유한다. 그러나 해적과 닭장 주인과의 싸움은 어느 일방의 승리로 쉽게 결말나기는 어려울 것이다.

이 논문에 담긴 문제의식은 디지털 시대의 지식이 생산되는 기술적 조건과 사회적 조건을 밝히는 데 있었다. 그러나 하나의 논문에서 이러한 과제를 수행하기는 매우 힘들다. 이 논문은 본격적인 연구를 위한 하나의 실마리를 던진 것에 불과하다. 마지막으로 이 논문이 디지털 복제 시대의 지식이 갖는 현상적인 특성²⁰⁾ –모듈화, 축적성, 연결성, 개방성, 탈상품성–이 어디에서 비롯되는가에 대한 근거 있는 논의를 촉진하는 매개가 되었으면 한다.

20) 디지털 시대의 지식이 갖는 현상적 특성에 대해서는 백옥인(2005), 이재현(2002) 참조.

■ 참고문헌

- 백옥인(2005). 디지털 복제시대의 지식. 『새로운 인문주의자는 경계를 넘어라』, 서울. 고즈윈.
- 오창호(2004). 맥루한과 벤야민-탈근대적 커뮤니케이션 양식에 대한 탐구. 『한국언론학보』, 48권 3호.
- 이재현(2002). 사이버 시대, 지식 패러다임의 전환. 『사회과학연구』, 제13권.
- 최성만(2007). “현대 매체미학의 선구자, 발터 벤야민”. 최성만역, 『기술복제시대의 예술작품/사진의 작은 역사외』. 서울. 도서출판 길.
- Bauwens, M.(2008). Class and Capital in Peer Production. *Class and Capital. volume 97*.
- Benkler, Y.(2000). From Consumers to Users : Shifting the Deeper Structures of Regulation. *Federal Communications Law Journal. 52*.
- Benkler, Y.(2006). *The Wealth of Networks*. Yale university Press.
- Beniger, J.(1986). *The Control Revolution : Technological and Economic Origins of the Information Society*. Harvard University Press.
- Bennett, J(2004). The Force of Thing-Steps toward an Ecology of Matter. *Political Theory. 32(3)*
- Bemjamin, W. (1983). 기술복제시대의 예술작품, 반성완(역), 『발터벤야민의 문예이론』. 민음사.
- Bolter, J. and Grusin, R.(1999). *Remediation*. The MIT Press.
- Bruns, A.(2006). *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond : From Production to Prodsusage*. Peter Lang.
- Hartman, F.(2000). *Medienphilosophie*. WUV.
- Lazzarato, M.(2004). From Capital-Labour to capital-Life. *Ephemera, 4(3)*.
- Lessig, L.(2002). *The Future of Ideas. : The Fate of the Commons in a Connected World*. Vintage Books.
- Lessig, L.(2008). *Remix*. The Penguin Press.
- Manovich, L.(2004). *The Language of New Media*. Thinking Tree Publishing.
- McLuhan, M(1994). *Understanding Media : The Extensions of Man*. MIT Press.
- Sandywell, B.(2003). Metacritique of Information. *Theory, Culture & Society, 20(1)*
- Tapscott, D.(2006). *Wikinomics : How Mass Collaboration Changes Everything*. Portfolio.
- Terranova, T.(2000). Free Labor : Producing Culture for the Digital Economy. *Social Text, 63, 18(2)*.
- Webster, F.(1988). Cybernetic Capitalism : Information, Technology, Everyday Life. In *The Political Economy of Information*. The University of Wisconsin Press.

(투고일자: 2009.11.30, 수정일자: 2010.1.14, 게재확정일자: 2010.1.19)

ABSTRACT

Knowledge, Media and Information in the Age of Digital Reproduction

Wook-Inn Paik^{*}

The purpose of this paper is to disclose the characteristics of knowledge in the age of digital reproduction. To achieve this I extended Benjamin's concept of technological reproduction to three different stages as mechanical reproduction, electric reproduction and digital reproduction. Each stage has different degree of reproducibility and de-materialization. I also combined McLuhan's concept of the electricity at the point of de-materialization with reproducibility. The degree of materiality and reproducibility is the key concept which could scale the technical condition of knowledge production. The social condition of knowledge reproduction is controlled by economic and political factors. In this connection between technological and social condition the current knowledge production and intellectual property could be explained properly. This study could open the theoretical door to deepen such an understanding.

Keywords: reproduction, electricity, knowledge, information, media, digital reproduction, knowledge production

* Associate professor(Sociology, Seoul National University of Technology)