디지털 대중 매체 시대의 언어의 향배

김진해
경희대학교 후마니타스 칼리지 교수

1. 디지털 환경: '문턱 없음'

문화가 '삶의 방식'이라면, 디지털 환경은 우리의 삶의 방식을 변경시켰다. 이 글의 독자도 가장 최근 인터넷에 접속해서 한 행동을 떠올려 보라. 처음에는 뭔가 궁금한 게 있어서 들어갔지만 얼마 지나지 않아 해당 텍스트에 걸려 있는 링크를 누르게 되고, 몇 번 그러다 보면 처음과 완전히 다른 주제의 글을 읽게 되었을 것이다. 스마트폰으로 대표되는 스마트 환경은 우리를 끊임없이 접속 상태에 있게 만든다. 접속 상태는 잠들 때까지, 아니 잠든 후에도 이어진다. 화장실에 앉아 스마트폰을 만지작거리는 게 자연스럽다. 머리맡에 놓아둔 휴대 전화는 언제 울릴지 모른다. 궁금하면 바로 연락할 수 있고, 문자 메시지에 곧바로 답을 할 수 있으며, '시간을 빼앗지 않고' 간단하게 상대의 의견을 물어볼 수 있다. 중요한 대화를 나누면서도 뒷주머니에 꽂아 둔 스마트폰으로 수신되는 문자 메시지에 답하느라 대화가 끊긴다. 연인끼리 나란히 앉아 말없이 각자의 스마트폰에 집중하는 모습은 이젠 흔한 장면이다.

디지털 환경이 가장 먼저 바꾼 것은 시공간에 대한 우리의 감각이다. 전통적인 시공간은 인간과 자연을 경험적으로 연결한다. 걷거나 느린 교통

수단으로 천천히 움직이는 인간은 풍경과 육체적으로 관계 맺을 수밖에 없다. 살아 있는 인간에게 공간은 가깝거나 멀었고, 친숙하거나 낯설었고, 나만을 위한 곳이거나 타인과 함께하는 곳이었고, 안(內)이거나 밖(外)이었다. 시간도 인간과 함께 흐르거나 순환하는 것이었다.

하지만 철도와 통신 기술의 발달로 시작된 근대적 시공간은 공간과 공간의 '사이', 시간과 시간의 '사이'를 없애 버렸다. 디지털 매체는 이를 더욱 밀어붙여 전통적인 과거, 현재, 미래라는 연대기적 시간 개념을 없앴다. 디지털 환경은 모든 문턱을 없앴다. 과거와 현재 사이, 현재와 미래 사이에 존재하는 문턱이 사라졌다. 과거, 현재, 미래는 하나로 흡착되어 모두 '지금(현재)' 내 눈앞에 튀어 오른다. 우체통에 넣은 편지가 수신인의 손에 당도할 시간이나 답장을 어떻게 쓸지 고민하는 시간, 답장이 오는 데 걸리는 시간은 모두 삭제되었다. 우리는 언제나 실시간(real-time)으로 메시지를 발사하고, 실시간으로 반응해야 한다. 전통적인 공간 개념도 해체되었다. 장소성(placeness)은 사라졌다. 손안의 스마트폰은 안과 밖, 위와 아래, 공과 사, 익숙한 곳과 낯선 곳, 지역과 세계의 구분선을 지워 버렸다. '그때, 거기'가 사라지고 모든 것이 '지금, 여기'에 와 있다.

'지금, 여기'로 수렴된 시공간은 디지털 매체 시대의 가장 큰 특징이다. 디지털 매체는 시간의 선형성을 뒤섞고, 공간의 원근성을 소멸시켰다. 새로운 매체는 존재의 기본 조건이던 시공간의 성격을 뿌리부터 바꾸어 버렸다. 게다가 디지털 매체는 실제 공간에 가상 공간을 얹었다. 가상 공간은 실제 공간과 경합할 뿐만 아니라, 실제 공간 안으로 침투했다. 실제 공간과 가상 공간이라는 이분법마저 해체했다. 물론 가상 공간의 영역이 우리 일상에서 점점 더 확대된다고 해서 실제 장소가 사라지는 건 아니다. 장소의 의미가 달라졌다. 장소는 더 이상 머물러 있거나 고정된 물리적 공간이 아니라 유동하는 공간, 흐름을 본성으로 하는 공간이 되었다.

시공간의 의미가 바뀌었다는 것은 언어에도 중요한 시사점을 던진다.

인간 사회는 언제나 매체 사회다. 대중 매체 시대 이전에도 매체 사회였다. 문자 이전의 벽화, 매듭, 돌탑도 매체다. 인간은 언제나 상징적 교환이라는 상호 작용을 했고, 이러한 상호 작용을 가능케 하는 것이 매체이기 때문이다. 독일의 매체사 연구자인 베르너 파울슈티히(2007)는 매체를 단순히 '정보를 전달하는 기술적 수단이나 도구'라고 정의하지 않는다. 그는 '사회적인 지배력과 함께 특정한 능력을 지니고 있는 조직화된 의사소통의 통로를 둘러싼 제도화된 체계'로 매체를 정의한다. 매체가 사회적 상호 작용 과정을 매개하는 메커니즘으로 자신을 둘러싸고 있는 사회적 관계에 결정적인 영향력을 행사하는 의사소통의 체계라는 것이다.

따라서 문자 중심의 대중 매체가 디지털과 스마트화로 급격히 전환되는 매체 환경에서 중요한 질문 하나가 떠오른다. 이 질문은 '디지털 환경이란 무엇인가?', '언어란 무엇인가?', '디지털 환경에서 언어란 무엇인가?' 등의 질문과는 사뭇 다르다. 이런 존재론적 질문도 의미가 있고, 이를 바탕으로 인간의 사유가 발전해 온 것은 틀림없는 사실이다. 하지만 우리의 관심은 '지금의 디지털 환경에서 언어는 인간에게 무엇인가?' 하는 것이다. 이 질문을 통해 '세상이 아무리 바뀌어도 언어 자체는 변함없다'는 의식을 문제 삼고, 매체 장치가 달라지면 언어도 다른 방식으로 작동한다는 것을 확인해 보고자 하는 것이다. 매체 변경에 따라 구사되는 언어가 달라지고 언어를 운용하는 인간의 인식도 바뀐다.

2. 장치로서의 매체

그렇다고 언어 없는 인간을 상상해 보자는 뜻은 아니다. 언어야말로 인간을 인간답게 만드는 본질이라는 것을 부인하는 것도 아니다. 다만 인간됨의 '본성'이기 때문에 언어를 신성불가침의 영역으로 놔두는 것이 아니라, 하나

의 역사적 '장치(dispositif)'로 파악함으로써 '지금의 언어가 인간에게 무엇인가?'라는 질문을 해 보자는 것이다.

먼저 따져 봐야 할 사항이 매체(media)가 바뀌면 언어도 바뀌느냐 하는 점이다. 매체의 변경은 언어가 존재할 수 있는 여러 방식 중에 어떤 것은 선택되고 어떤 것은 배제됨으로써 재구성된다. 그것은 그저 표면적인 언어 변화 양상을 언급한다거나 이른바 '통신 언어'를 별도의 언어군으로 다룬다고 해서 파악되는 것은 아니다. 매체 환경의 변화는 언어에 대한 사람들의 태도(attitude) 변화를 동반한다. 디지털 환경에서 사람들은 어떤 방식으로 언어를 표출하는지, 표출할 때 고려하는 게 무엇인지, 표출의 수신자(청자/독자)는 어떤 특성이 있는지, 효과적 표출을 위해 동원하는 요소가 무엇인지, 독자/청중의 반응을 확인하는 방법은 무엇인지, 시공간적인 조건은 어떠한지 등등 이런 것을 일일이 따져 볼 수는 없지만, 매체 환경의 변화가 그저 외부적이고 기술적인 환경 변화만을 뜻하는 것이 아니라, 매체 환경 속에 놓이는 인간(개인) 존재의 태도와 인식에도 근본적인 변경을 요구한다는 점은 분명하다. 인터넷으로 모든 지식 정보에 접근 가능하다는 것, 그리고 이러한 모든 일이 '내 손' 안에서 가능해졌다는 것은 각 개인의 생활 방식, 정보를 대하는 태도, 타자를 이해하는 방식, 관계를 맺는 방식, 그리고 무엇보다도 지금 우리가 관심을 갖는 언어를 운용하는 방식에 변경을 가져왔다.

그동안 언어학자들은 매체 변화의 영향을 '또 다른 언어 자료 출현'이라는 틀 속에 가둬 버렸다. '아, 새로운 광산이 또 생겼구나. 파자!' 하며 해당 언어 현상을 관찰하고, 그것이 기존의 언어와 어떻게 다른지 살핀다. 매체 변화에 따른 언어 변화 양상을 기능적이거나 규범적인 차원에서 살핀다(이선웅, 2009; 박철주, 2010; 이정복, 2014). '이런 표현이 새로 등장했고, 이런 표현의 기능과 특징은 어떠하며, 이런 표현은 어떤 차별 의식을 표출하는 것이며, 원활한 의사소통을 위해서는 이 정도의 선은 넘지 말라!'는 식이다. 아니면 기존의 언어 이론을 새로운 매체에 적용하는 시도들이 있었다.

예를 들어 담화 분석 이론이나 텍스트 언어학 이론을 새로운 매체에 적용해 본다든가 하는 일이다.

하지만 매체는 그저 현실을 재현하거나 매개하는 도구가 아니다. 제도화된 체계인 매체는 현실을 재구성한다. 매체는 하나의 '장치(dispositif)'다. 철학자 조르조 아감벤(2010)에 의하면 장치란 '생명체들의 몸짓, 행동, 의견, 담론을 포획, 지도, 규정, 차단, 주조, 제어, 보장하는 능력을 지닌 모든 것'이다. 여기에는 '감옥, 정신병원, 패놉티콘, 학교, 고해, 공장, 규율, 법적 조치 등과 같이 권력과 명백히 밀착되어 있는 것들뿐만 아니라 펜, 글쓰기, 문학, 철학, 농업, 담배, 항해(인터넷 서핑), 컴퓨터, 휴대 전화 등'도 포함된다. 생명체를 끊임없이 포획한다는 의미에서 언어는 가장 오래된 장치인데, 이 언어는 그것이 실현되는 형식, 즉 매체에 의해 꼴바꿈을 한다.

형식이 바뀌면 인식도 바뀐다. 장치로서의 매체가 바뀌면 정신도 바뀌고, 언어도 바뀐다. 매체가 바뀌면 언어도 바뀌는데 지금의 언어는 인간에게 무엇인가? 디지털 매체 시대에 언어는 이전 시대와 어떻게 다른가? 매체의 변화가 언어를 둘러싼 사람들의 태도(attitude)와 인식에 어떤 영향을 미치는가? 여기서 언어가 바뀐다는 게 그저 비속어나 신조어, 약어가 남발되거나('쌍코체, 괴체, 닭체'처럼) 새로운 문체가 생긴다거나, 소리 나는 대로 적는다거나 하는 표면적 현상을 말하는 게 아니다. 그건 매체 변화가 없더라도 생생무상(生生無常)한 언어가 보이는 당연한 모습이다. 변화된 매체의 성격 파악과 더불어 그 바뀐 매체에 적응하는 인간의 행동 방식, 환경, 정신적 태도가 어떻게 변모했느냐를 확인하는 것이 중요하다.

디지털 환경에서 언어는 어떤 모습을 하고 있는지를 살펴보기 전에, 구술 매체 시대에서 문자 매체 시대로 넘어오면서 인간의 언어에 대한 태도는 어떻게 바뀌었는지를 먼저 살펴보자.

(1) 구술 매체: 인간 중심성

역사적으로 매체는 구술 매체에서 문자 매체로, 문자 매체에서 디지털 매체로 바뀌어 왔다(월터 옹, 마셜 매클루언, 빌렘 플루서 등). 문자가 만들어지기 전에는 말하기(구술)가 매체였다. 구술 매체 시대에는 언어적 상호작용이 대면적이다. 구술 매체는 언어가 본질적으로 화자와 청자, 맥락과 텍스트가 상호 작용 하면서 구사된다는 것을 보여 준다. 구술로 실행되는 이야기는 전적으로 기억과 암송을 통해 전승된다. 노인이나 현자들은 조상의 영웅담, 신화, 계보를 이야기나 춤과 노래로 전수했다. 구술 매체의 주인공은 인간이다. 그래서 구술 매체는 인간 매체다. 월터 옹이 언급했듯이, 기억에 바탕을 둔 구술 매체는 첨가적이고 집합적이며, 다변적이고 보수적이며, 인간 생활 세계에 밀착되어 있다. 말은 논쟁적이고 감정 이입적이며, 현재적이고 상황 의존적이었다.

구술 매체 시대는 생활 방식이 비교적 고정되어 있고, 개인은 집단의 일원으로 인식되었다. 거기에 쓰이는 말(구술)은 고정된 생활 방식에 대응하는 것이고, 공동체에 이미 알려져 있고 수용된 것들을 표현하는 상투어구들(cliché)이 많았다. 구술 매체는 기본적으로 시간의 흐름에 사로잡혀 있으며 구현되는 장소에 제약을 받는다. 청자들도 시간과 공간의 굴레를 벗어날 수 없다. 구술 매체를 통한 대화는 인간 존재의 영역 안에 있기 때문에, 화자가 이미 획득한 권력에서 풍기는 권위의 자장을 벗어나지 못한다.

(2) 문자 매체: 문자의 독립성

반면에 문자 매체 시대는 언어를 일차원적인 질서와 선형적인(linear) 배열로 만들었다. 문명 태동 이후에 구술 문화에서 문자 문화로 문명사적 전환이 이루어졌을 때, 매체로서의 말과 글의 역할이 단순히 언어의 두 가지 표현 방식으로 확대되거나 두 가지 선택지가 생겼다는 뜻으로만 이해

해서는 안 된다. 문자는 말과 다르다. 문자 시대의 언어 인식은 구술 시대의 언어 인식과 다르다. 이제 문자는 사유를 일렬로 정돈해야 하며, 언어 체계를 이상적이고 체계적인 상태로 만들었다. 언어가 화자와 청자, 맥락을 요구하는 발화 상황적 성격이라는 것을 삭제한다. 문자가 만들어지자 이야기꾼의 역할은 글 쓰는 사람(저자)에게 넘어갔다.

이제 사람들은 노인이나 현자들 앞에 앉아 이야기를 듣지 않아도 된다. 권위 있는 작가의 글도 소파에 누워 읽을 수 있다. 저자는 누구인지 모를 독자를 위해 글을 쓴다. 담화 주체의 흔적을 없애 버리고 텍스트를 중립적이고 객관적인 공간으로 밀어 넣었다. 소통의 핵심 요소인 청자와 화자 간의 긴장과 공명은 불필요해졌다. 한 사람의 저자(주체)와 다수의 독자(객체)로 분리된 수직적 소통 방식이 고착화된다. 대신에 텍스트 전체의 주제와 이를 뒷받침하는 요소들 간의 논리적 일관성과 유기성이 더 중요해진다. 말에서는 곧잘 용인되던 횡설수설이 글에서는 허용되지 않는다. 주제라는 축을 중심으로 요소들은 매끈하게 응축되어야 한다.

말과 글의 근원적 차이는 글만이 '다듬기'를 할 수 있다는 점이다. 말은, (말을 하기 전에 어떤 말을 해야 할지 계획할 수는 있겠지만,) 하다 보면 계획대로 되지 않는 경우가 많다. 글은 불필요한 내용을 지우거나 부족한 부분을 채워 넣을 수 있다. 글은 되돌릴 수 있는 것이다.

글에 의한 언어는 문자의 독립성을 강화한다. 사람들은 문자를 순간적이고 구술적인 말을 고정시키는 도구로 본다. 청각적인 말을 시각적으로 재현한다고 이해한다. 대표적으로 장 자크 루소의 생각이 그러한데, 그는 '쓰기(문자)는 목소리로 된 말에 덧붙여진 것에 지나지 않는다'고 했다.

문자는 말을 고정시킨 것에 지나지 않는가? 그렇지 않다. 문자는 말과 다르다. 예를 들어, 나는 일본 말을 할 줄 모른다. 머리가 굳어서 히라가나 오십음도를 완벽히 외우지 못해 초급 단계에서 계속 맴돌기만 한다. 그래도 근대 일본인들의 언어적 모색을 원전으로 읽고 싶은 욕심이 있다. 그것이

조만간 가능하리라 기대하는 것은 이런 이유 때문이다. 일본어의 문자 체계는 개념어를 한자로, 문법 요소를 히라가나로 표기한다. 조사나 어미와 같은 문법 요소 몇십 개만이라도 히라가나로 알아 두면 '책'을 읽을 수 있을 것이다. 말은 몰라도 문자로 언어를 알 수 있다. 예를 들어 "7時に起きます"란 문장을 보고, 'に'가 '시점'을 나타낸다는 걸 알고, '일어나다'란 뜻의 '起き(る)'에 '공손하게 말을 맺는 조동사'를 뜻하는 'ます'가 결합한다는 것을 알면 "일곱 시에 일어납니다."라는 뜻의 문장이라는 걸 안다. 읽지 못해도 안다. 문자로 쓰인 일본어로 의사소통하기 위해 문자를 어떻게 발음하는지 알아야 하는 것은 아니다.

일본어가 한자와 가나(仮名)를 병용한 이중 문자 체계를 갖는다는 특수성 때문만은 아니다. 이상하게 들리겠지만, 한국어를 배우는 외국인도 'river'를 뜻하는 '강'이 어떻게 소리 나는지 몰라도 이 '문자'가 무엇을 뜻하는지 알 수 있다. 영어도 마찬가지다. 'pneumonoultramicroscopicsilicovolcanoconiosis'라는 고약한 단어의 발음을 정확히 몰라도, 문자로 쓰인 이 단어가 '진폐증'을 뜻한다는 것을 알 수 있다. 말을 할 줄은 모르지만, 영어라는 언어를 아는 것이다. 문자가 음성적인 대응물이 없더라도 기호로 작동할 수 있다. 이는 문자가 말을 시각화하는 것이 아니라는 것을 보여 준다.

소리를 기반으로 하는 말과 달리, 문자는 공간을 기반으로 한다. 말은 소리의 흐름이고, 문자는 공간의 연속이다. 문자는 언어에 시각적 요소를 도입한다. 청각적인 말을 시각적인 문자로 재현(re-presentation)하는 게 아니다. 문자가 없던 시대의 언어는 대화 당사자 사이에 순간적이고 역동적인 양상을 보이지만, 문자가 사용된 시대의 언어는 고정되고 멈춘 양상을 보인다. 그래서 구술(말)과 문자는 전혀 다른 매체이고, 이때의 언어는 전혀 다른 성격을 갖는다.

(3) 디지털 매체

디지털 매체가 대중 매체의 주류가 되면서, 언어가 구현되는 조건도 변했다. 그로 인해 인간이 언어를 구사하는 태도가 바뀌고, 이는 다시 인간이 언어를 이해하는 방식의 변경을 갖고 왔다.

디지털 매체 시대의 역사적 독특성은 무엇인가? 나는 세 가지 정도를 들고 싶다. 첫째, 이차적 구술성, 둘째, 상호 작용성, 셋째, 비선형성. 이 세 가지 특성은 이전 매체와 단절된 것도 아니지만 이전 매체의 특성을 그대로 답습하는 것도 아니다. 디지털 환경 속에서 이전의 특성들이 새롭게 재목적화되어 새로운 장치로 작동한다.

① 이차적 구술성: 언어의 공감각성

디지털 매체로의 이행은 말하기를 밀어내고 글쓰기를 전면화한 문자 매체 시대와는 질적으로 다른 변곡점이다. 하이퍼텍스트와 유비쿼터스를 특징으로 하는 디지털 매체는 말하기(구술)와 몸동작(손짓, 발짓)을 동시에 호출한다. 일차원적이고 선형적인 글 속을 헤집고 들어가 이미지, 동영상, 이모티콘이라는 몸짓을 기입해 놓는다. 구술은 그저 말(청각)로 하는 언어가 아니다. 대화 참여자의 눈빛, 표정, 자세, 거리 등 통각적인 행위다. 그런 차원에서 디지털 매체에 자주 등장하는 이미지, 동영상, 이모티콘은 몸동작의 역할을 대행한다.

디지털 매체는 문자의 선형적 질서를 넘어 새로운 형태의 글쓰기와 다른 형식의 읽기를 만들어 내고 있다. 디지털 매체로 대중 매체가 급격히 변화하면서 시공간에 대한 개념은 달라졌고, 그 속에 배치된 인간은 다른 존재로 변모한다. 월터 옹이 지적했듯이 지금 우리는 '구술에 입각한 세계(oral universe)'와 '문자에 입각한 세계(literate universe)'의 각축 이후에 도래할 '이차적인 구술성(secondary orality)'의 시대에 접어들었다.

디지털 매체 시대의 글쓰기의 가장 큰 특징은 구술성을 재등장시킨다는 점이다. 앞서 말했듯이, 문자는 구술과 독립적이다. 디지털 매체는 이 문자에 구술적 요소를 다시 도입한다. 글쓰기는 '저자'와 '독자'가 텍스트를 매개로 만나는 행위인데, 디지털 매체는 사람들을 '저자-독자'라는 이분법적 관계에서 '화자'와 '청자'라는 대화적 관계로 전환시킨다.

이차적 구술성은 '제2차 언문일치(言文一致)'라고 할 수 있다. 우리에게 근대 개화기의 일차적 언문일치는 '구어(말)와 문어(글)의 일치'라는 사전적 정의에 따라 이루어지지 않았다. 한자를 '국문'이라는 한글로 바꾸는 문자 차원의 논의를 필두로, 한문 문장 구조에서 한국어 문장 구조로의 이행, '-더라'류를 '-었다'류로 통일하는 문장 종결 형태의 변화 등이 개화기 언문일치 운동의 핵심이다. 그런데 이러한 논의는 '글을 말에 일치시킨다'기보다는, 말과 다른 차원의 글, 단일한 근대적 질서로서의 글을 지향하는 것이다. 언문일치체의 핵심은 서술자나 이야기꾼, 화자와 같은 '말하는 주체'의 소멸에 있다. 말하는 주체가 소멸되면 청자와 발화 맥락도 소멸된다. 다시 말해 근대적 언문일치는 '누군가가 누군가에게 말을 했다'는 언표 행위는 삭제하고, 형해화한 '말'만 남긴다. 언표 행위로서의 언어의 살을 도려내고 뼈를 발라내 버림으로써 맥락이 소거된 상상의 랑그(langue)를 창조하는 일이었다(김병문, 2013).

이에 비해 디지털 매체 시대의 언문일치는 언어의 대화적 본질을 복원한다. 일차적 구술성이 문자 이전의 '말'에 국한된 것이라면, 이차적 구술성은 문자, 다시 말해 쓰기와 인쇄 사용에 기초를 둔 구술성이다. '스마트' 기기를 손에 쥔 사람들은 소셜 네트워크 서비스(SNS), 문자, 메신저, 블로그 등으로 철자법이 아닌 구술성(입말)을 기본으로 하여 소통한다.

디지털 시대는 '공적 공간/사적 공간, 생산/소비, 안/밖' 등의 근대적 이분법적 구조를 해체했다. 마찬가지로 언어적 측면에서는 '말/글'이라는 전통적인 언어 구분을 해체한다. 단순히 디지털 매체 시대를 글 속에 구술적

요소가 도입된다는 식으로 이해할 수는 없다. 디지털 시대의 언어는 '말과 글'이 융합된 새로운 형태의 언어라고 말할 수 있으며, '말과 글'이 융합된 이 새로운 형태의 언어는 디지털 매체라는 장치를 통해 만들어지고 있는 것이다.

② 상호 작용성: 언어의 대화적 본질 환기

디지털 매체의 상호 작용성에 대해 자주 지적하는데, 사실 이 말은 동어 반복일 뿐이다. 모든 매체는 상호 작용적이기 때문에 디지털 매체만의 특성일 수 없다. 모든 상징적 교환은 일방적인 경우란 없다. 디지털 매체 이전의 인쇄물이나 여타의 예술 작품도 어떤 식으로든 상호 작용적이었다. 매체 수용자들에게 빈칸을 채우도록 요구하는 장치들을 빈번하게 만난다. 문학에서 독자의 상상과 추리를 요구하는 장치가 있고, 연극에서도 관객에게 장면과 장면 사이를 메우도록 요구한다. 미술 작품들도 원본의 세부를 숨기거나 생략한다. 매체 수용자들은 수동적인 구경꾼이 아니라, 몸과 마음을 움직여 기호 사이를 오가며 간극을 스스로 채운다.

그렇다면 디지털 매체 시대의 상호 작용이 갖는 고유성은 무엇인가? 그것은 이전의 매체 수용자들이 눈앞의 객체(텍스트든, 이미지든, 영상이든)와 상호 작용 한다는 것에 있지 않다(이는 다른 매체에도 마찬가지이므로). 아이콘을 누르고, 하이퍼링크를 넘나드는 것과 같은 디지털 매체와의 물리적 상호 작용을 한다고 해서, 디지털 매체가 이전의 매체에 비해 상호 작용성이 강하다고 할 수는 없다. 책을 읽을 때도 종이를 넘기고 밑줄을 긋기도 하고 저자의 의도를 상상하며 행간의 의미를 파악하려고 한다.

중요한 것은 수용자들이 디지털 매체의 여러 장치를 이용해서 자신들의 생각을 외현시킨다는 점에 있다. 이전의 상호 작용이 폐쇄적이고 내면적이었다고 한다면, 디지털 매체의 상호 작용은 수용자의 내적 정서와 심리가

끝없이 외적으로 표출될 수 있는 장치 속에서 이루어진다는 점이다.

수용자의 내적 정서를 외적으로 표출하도록 하는 디지털 매체의 이러한 특성은 언어의 대화적 본질을 환기한다. 인간의 의사소통의 가장 본질적 조건이자 형식이 대화적 상황임을 재확인한다. 텍스트를 읽는 독자가 현실에서 육성으로 터지는 웃음을 '현웃'이라고 한다. '현웃'이란 말은 사용자가 글을 쓰면서 텍스트 세계와 현실 세계를 수시로 왔다 갔다 한다는 것을 포착한다. 그냥 '웃음이 터진다'고 하지 않고, 굳이 '현웃'이라고 '현실'을 강조하는 것은 '이 상황이 웃긴다'는 표현만으로는 부족하기 때문이다. 텍스트에 현실을 기입해 놓고 싶은 것이다.

디지털 매체 시대에서는 독자(청자)가 저자(화자)와 맺는 관계가 이전 매체에 비해 훨씬 참여적이다. 문자 매체 시대에 독자의 참여는 전적으로 독자의 머릿속에서만 이루어졌다. 구술은 대화 상황에서 눈에 보이는 청자의 반응과 개입이 가능하지만, 문자 매체를 경유한 디지털적 대화는 구술과는 다르다. 구술 매체 시대처럼 청자와 대면적이지는 않지만, 이전의 어떠한 매체보다도 독자의 반응이 직접적이다. 독자의 참여와 선택 폭이 훨씬 넓다.

③ 비선형성: 하이퍼텍스트

디지털 매체 시대의 글쓰기의 특징인 하이퍼텍스트는 텍스트의 각 단위에 불연속적으로 접근할 수 있도록 텍스트들을 비선형(非線型) 구조로 배치하는 방식을 말한다. 하이퍼텍스트의 구조는 텍스트가 네트워크를 이루어 다양한 갈래로 나뉘어 읽힐 수 있다는 점이 특징이다. 이전의 문자 매체(인쇄매체)는 결국 선형적이고 일직선적인 성격의 텍스트 구성이었다면, 하이퍼텍스트는 비선형적이고 다면적인 성격의 구성을 이룬다. 이러한 비선형성과 다면성은 저자와 독자(화자와 청자) 사이의 역할에 상당한 변화를 가져왔다.

크리스티앙 방당도르프(2013)는 이전의 문자 매체와 달리 하이퍼텍스트

를 중심으로 한 디지털 매체 사용자(독자)가 누리는 권리로 다음 다섯 가지를 제시한다.

> 1) 제안된 텍스트의 크기, 그리고 이미지의 수, 소리 파일과 동영상의 전체 길이를 최소한 대충이라도 텍스트를 읽기 전에 알 권리, 2) 텍스트에서 우리가 원하는 곳에 들어갈 권리, 3) 동일한 주제에 할애된 다양한 단위를 계속하여 읽을 권리, 4) 앞에서 읽은 구절을 쉽게 다시 찾고, 그것을 다시 읽을 권리, 5) 읽은 지면에 주석을 붙일 권리

이런 다섯 가지 권리는 글의 성격과 하위 매체의 종류에 따라 선택적으로 발휘되겠지만, 하이퍼텍스트 때문에 저자가 아닌 '독자'의 권리를 강조하게 되었다는 점이 더 중요하다.

헨리 젠킨스(2008)는 뉴미디어를 '컨버전스' 개념으로 설명하는데, 그는 컨버전스가 여러 미디어 기능들을 하나의 기기에 융합하는 기술적 과정으로 보는 견해에 반대한다. 도리어 컨버전스를 '소비자로 하여금 새로운 정보를 찾아내고, 서로 흩어진 미디어 콘텐츠 간의 연결을 만들어 내도록 촉진하는 문화적 변화', 또는 '미디어 수용자들의 활발하고 적극적인 이주성 행동'으로 보아야 한다는 것이다. 해리포터에 열광하던 어린이들이 그저 책 소비자로 머물지 않고, 허구의 세계인 호그와트를 위해 인터넷에 접속하여 해리포터의 등장인물 중 하나를 선택, 스스로 이야기를 끝없이 만들어 가는 사례를 제시한다. 하이퍼텍스트는 인터넷 텍스트의 물리적 입체성만을 뜻하지 않고 독자의 예측 불가능한 참여(글쓰기) 공간을 확보한다.

이렇게 이전의 매체 시대에서는 주어지지 않던 (독자의) 권리가 디지털 매체에 주어지는 이유는, 하이퍼텍스트가 책이나 신문 지면과 같은 이차원적 공간의 텍스트를 삼차원 공간으로 만듦으로써 텍스트의 성격을 변화시켰기 때문이다. 소수의 저자(생산자)가 지녔던 저술 권력 및 이를 성립시켜 주는 출판 인쇄 유통의 구조가 바뀌었다. 디지털 문화 환경에서 대중은

텍스트의 수용뿐만 아니라, 생산, 유통, 재생산에 이르는 다방향적 참여가 가능해졌다. 대중은 '가만히 있는' 소비자로 머무르지 않고 자발적인 생산과 발화의 형식으로 자신의 취향의 질서를 구현한다.

3. 접속 시대의 글쓰기: 언어 활동의 기초 단위는 언표다

디지털 매체와 스마트화는 정보 순환을 가속화했다. 사람들은 매 순간 중얼거리듯이 이 소란스러운 세계에 반응한다. 조각나고 단편적일지언정 어느 시대보다 글쓰기가 넘친다. 내 손과 내 컴퓨터에 범람하는 정보는 주의력을 분산시킨다. 기억의 깊이는 얕아지고 사유의 두께는 얇아졌다. 개인의 기억과 집단의 기억의 경계가 흐려지고, 집단의 기억이 넘쳐남에 따라 개인화의 가능성은 점점 사라지고 있다. 무한히 연결되고 끝없이 확장되는 사이버 네트워크는 개인의 독립적인 시공간 개념을 방해한다.

하지만 이런 환경 변화에 절망할 필요도, 그렇다고 환호할 필요도 없다. 우리를 둘러싼 디지털 환경은 발화의 조건, 담론의 상황, 언어 발화의 장치가 근원적으로 바뀌었다. 문자 매체가 디지털화되고 네트워크화되자 언어 교환 장치가 변경되었다. 언어의 표면적인 변이가 아니라, 담론의 거래 조건이 달라진 것이다. 이는 언어 자체에 대한 권위/비권위, 전문가/아마추어, 말하는 자/듣는 자의 구분을 흐트러뜨린다. 접속의 시대에 달라진 글쓰기 환경은 장치로서의 언어 자체의 성격 변화를 가져온다. 더구나 글쓰기 저자는 끊임없이 독자를 의식해야 한다. 독자는 끊임없이 저자와 텍스트에 즉각적으로 반응한다.

디지털 매체는 반응(reaction)을 상수로 한다. 디지털 매체가 제공하는 모든 글쓰기 공간의 밑바닥에는 댓글/답글을 달 수 있는 '빈 상자'가 놓여 있다. 그 빈 상자를 못 본 체할 수는 있지만 의식하지 않을 수는 없다.

빈 상자는 내가 쓰는 글이 모종의 반응을 수반한다는 것을 계속 알린다. 누구든 반응하라는 명령이다. 반응하지 않을 수 있지만 명령하는 깃발은 늘 그 자리에서 나부낀다. 이전의 책이나 지면에 쓴 글도 독자들의 반응(전화, 편지)이 있지만, 그때는 반응하지 않는 게 상수다. 편지나 전화로 반응할 수 있지만, 반응해 주면 고맙지만, 그 반응은 그저 예외적 상황일 뿐이다. 반응의 상수화는 글을 쓰는 단계에서 이미 의식해야 하는 장치로 기능한다.

디지털 시대에 언어가 갖는 이차적 구술성, 상호 작용성, 비선형성은 언어의 성격 변화를 가져왔다. '언어 활동의 기초 단위는 언표'라는 들뢰즈, 가타리의 말은 언어가 단어나 문장이 아닌 언표 행위(utterance, énonciation)가 중심적이라는 것을 확인시키고 있다. 랑그가 아닌 파롤(parole)이 글쓰기와 소통의 전면에 등장했음을 선언한다. 표정, 행동, 기분, 머뭇거림 등 비언어적 요소를 언어화함으로써 언어와 언어 외부의 경계를 허물어 버린다. 외생적인 어떤 요소에도 호소하지 않는, 언어라는 추상적 기계가 따로 존재한다는 주류 언어학의 명제를 실천적으로 전복한다. 언어 외적 요소들이 언어 내에 이미 포함되어 있다는 것을 확인한다. 언어의 선형성 주변에는 비선형성과 초선형성이 분리되지 않고 공존하고 있다.

이전의 주류 언어학에서 말하는 '언어의 자율성', '구조적 완벽성'은 디지털 매체 시대에 완전히 탈구되었다. 문장이 끝나기 전에 엔터 키를 친다거나, 문장 사이사이에 간투사를 집어넣는 것은 언어가 언어 외부의 요소, 비분절적 요소와 공존한다는 것을 확인하는 경험이다. 그것은 '말'이 쓰이는 현장과는 다른 변형을 한다. 머뭇거림은 말줄임표('……')로, 표정은 여러 가지 이모티콘으로 변주된다.

이렇게 함으로써 새로운 언어 장치와 서사가 탄생하고 있다. 승인받은 작가가 아니라 새로운 언어와 경험을 가진 평범한 저자들의 탄생! 그것은 민주주의를 강화할 것이다. 실질 권력이 아무리 물리적으로 이 세계를 망가뜨려도, 삶의 구체성 속에 사는 평범한 사람들의 아우성은 이제 막을 수도

줄일 수도 없다. 말문이 트인 민중은 새로운 서사의 공간을 넓히고 있다. 시가 부적응과 불화의 언어라면, 우리는 모두 시인이다. '지금, 여기' 속에 살게 된 현대인들은 자신들의 언어가 사라지거나 절판되지 않고 언제 어디서나 맥락 없이, 아니 애초의 맥락은 사라지고 새로운 맥락 속에 끊임없이 재인용될 수 있음을 경험한다.

참고 문헌

김병문(2013), ≪언어적 근대의 기획 – 주시경과 그의 시대≫, 소명출판.
김병홍(2012), 대중 매체 언어 분석 방법론, ≪우리말연구≫ 30, 우리말학회, 5~39.
김예란(2014), ≪말의 표정들: 미디어 문화의 실천과 소통의 윤리≫, 문학과지성사.
김희동(2015), 디지털 컨버전스 시대 문자의 공감각화와 국어교육적 의미, ≪새국어교육≫ 104, 한국국어교육학회, 65~91.
레프 마노비치 저, 서정신 역(2014), ≪뉴미디어의 언어≫, 커뮤니케이션북스.
로버트 레인 그린 저, 김한영 역(2013), ≪모든 언어를 꽃피게 하라: 말에 관한 잔소리의 사회사≫, 모멘토.
바흐친 M.·볼로노쉬노프 V. N. 저, 송기한 역(1988), ≪마르크스주의와 언어철학≫, 한겨레.
박철주(2010), ≪대중 매체 언어 연구: 인터넷 통신 언어의 정체성 분석≫, 역락.
베르너 파울슈티히 저, 황대현 역(2007), ≪근대 초기 매체의 역사: 매체로 본 지배와 반란의 사회 문화사≫, 지식의풍경.
빌렘 플루서 저, 윤종석 역(1998), ≪디지털 시대의 글쓰기: 글쓰기에 미래는 있는가≫, 문예출판사.
심광현(2006), 유비쿼터스-디지털 미디어 시대의 탈근대 문화 정치: 맑스-벤야민-맥루한의 성좌적 배치와 새로운 주체성의 생산, ≪문화과학≫ 48, 90~116.
심혜련(2012), ≪20세기의 매체 철학≫, 그린비.
월터 J. 옹 저, 이기우·임명진 역(1995), ≪구술 문화와 문자 문화≫, 문예출판사.
이득재(2003), ≪바흐찐 읽기: 바흐찐의 사상·언어·문학≫, 문화과학사.
이선웅(2009), 대중 매체 언어 연구의 현황과 과제 – 신문, 방송, 인터넷 통신 언어에 대한 최근 연구를 중심으로 –, ≪어문학≫ 103, 한국어문학회, 117~142.
이정복(2014), 대중 매체 언어 연구의 목적과 방향, ≪어문학≫ 124, 한국어문학회, 67~101.
이재현(2014), 미디어 이용의 시공간적 매핑 – 크로노토프 접근과 그 적용, ≪언론정보연구≫ 51, 서울대 언론정보연구소, 214~250.
자크 랑시에르 저, 진태원 역(2015), ≪불화 – 정치와 철학≫, 길.

정우향(2011), ≪바흐친의 대화주의와 외국어 읽기 교육≫, 박이정.
조도현(2010), ≪구텐베르크에서 스마트폰으로≫, 해냄.
조르조 아감벤 저, 양창렬 역(2010), ≪장치란 무엇인가? 장치학을 위한 서론≫, 난장.
질 들뢰즈·펠릭스 가타리 저, 김재인 역(2001), ≪천 개의 고원≫, 새물결.
크리스티앙 방당도르프 저, 박정준 역(2013), ≪파피루스에서 하이퍼텍스트로: 텍스트와 읽기의 격변≫, 연세대학교 대학출판문화원.
프랑코 베라르디 비포 저, 정유리 역(2013), ≪프레카리아트를 위한 랩소디≫, 난장.
프랑크 하르트만 저, 이상엽·강웅경 역(2008), ≪미디어 철학≫, 북코리아.
프랭크 웹스터 저, 조동기 역(2016), ≪현대 정보사회 이론≫, 나남.
츠베탕 토도로프 저, 최현무 역(1987), ≪바흐찐: 문학 사회학과 대화 이론≫, 까치.
헨리 젠킨스 저, 김정희원·김동신 역(2008), ≪컨버전스 컬처: 올드 미디어와 뉴 미디어의 충돌≫, 비즈앤비즈.