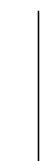


미디어 문식성의 새 패러다임

- 융합(convergence)과 체현(embodiment)의 렌즈를 중심으로



방상호

고려대학교 국어교육과 강사

1. 들어가며

인터넷을 비롯한 다양한 디지털 미디어가 일상 속에 깊숙이 자리 잡았다. 그러나 21세기가 시작한 지 이십 년이 다 되어 가는 오늘날에도, 이것이 우리의 삶에 긍정적으로 기능하고 있는지 혹은 그 반대인지, 그것의 활용과 교육에 보다 적극적으로 임해야 하는지 오히려 비판적 입장을 취해야 하는지, 그 내용과 방법은 어떠해야 하는지에 대한 논란이 지속되고 있다. 특히, 문식성과 관련하여 디지털 미디어로 인해 여러 학자들이 예측했던 후기 인쇄(post-typography) 시대가 본격화된 것은 틀림없어 보이지만[월터 옹, Walter Ong(1982)], 그래서 일상이, 사유 방식이, 교육 방식이, 사회 풍경이 어떻게 변화했는지, 변화하고 있는지, 변화해야 하는지에 대한 우리의 인식과 태도는 여전히 엉거주춤하다. ‘엉거주춤하다’라는 말은 이러지도 저러지도 못하면서 일이 돌아가는 형편을 살피고 있는 모양을 가리키는 말이다. 학부와 대학원에서 미디어 문식성에 대한 강의를 여러 학기 진행하면서 끊임없이 곱씹는 단어이다.

이와 관련하여 떠오르는 영화 속 일화가 있다. <죽은 시인의 사회(Dead

Poets Society))에서 키팅 선생님이 자신의 학생들에게 시 개론서의 서문을 찢도록 지도하는 대목이다. 이 장면을 보는 묘미는 키팅의 요구가 불러일으킨 학생들의 다채로운 반응에 있다. 그중에서 캐머런이라는 학생의 엉거주춤함이 특히 인상적이다. 키팅 선생님이 서문의 내용을 그래프로 바꾸어 칠판에 그리고 있을 때 자신의 노트에 그것을 깔끔하게 베끼던 학생, 키팅이 판서한 내용을 쓰레기라고 폄하하자 얼른 가위표(X)를 하던 학생, 모두가 서문을 찢어 내자(〈그림 1〉) 어쩔 줄 모르다가 결국 자를 대고 서문을 말끔하게 도려낸(〈그림 2〉) 학생이 바로 캐머런이다.

그림 1 책을 찢는 학생¹⁾



그림 2 자를 대고 자르는 캐머런²⁾



한 연구자의 지적대로 이 장면은 “인쇄 문화가 전제하는 저자의 지배적 권위에 저항하는 데 대한 찬사인 동시에, 그 안에 담긴 지식과 지혜로 인해 우리의 존경과 애정을 받아 온 책이라는 도구에 가하는 거침없는 폭력으로 움츠러들게 하는 극적 긴장감을 불러일으킨다.”[라인킹, Reinking(2019), 21쪽].

물론, 〈죽은 시인의 사회〉의 이 장면들은 디지털 미디어와는 관련이 없는 이야기이다. 그러나 이 장면은 디지털 미디어로 인해 위기에 놓인 요즘, 인쇄 문화를 바라보는 우리의 느낌과 태도를 잘 연상시킨다. 종이에 인쇄된 교과서는 더 이상 필요 없는 시대가 되었는가? 인쇄 문화가 발전시켜 온 여러 관습과 활동에 도전하여야 하는가? 디지털 미디어는 우리에게 새로운 질서와

1) 그림 출처: <http://www.beopbo.com/news/articleView.html?idxno=82238>

2) 그림 출처: <https://twitter.com/i/moments/816943322409287680?lang=sk>

관습의 형성을 요청하는가? 특히, 교육에서 인쇄 문화가 계속 지배적인 위치를 차지해도 괜찮은가? 디지털 시대, 책이라는 도구와 함께 인류가 발전시켜 온 질서와 관습을 부정하는 듯한 움직임과 여러 문제 제기 속에서 우리의 입장은 कै머런처럼 엉겨주춤하다.

따지고 보면, 이 글의 제목에 사용된 미디어 문식성(media literacy)이라는 용어에도 우리의 엉겨주춤한 인식과 태도가 반영되어 있다. 버킹엄이 지적했듯이 미디어 문식성이란 용어는 미디어 교육을 자국어 교육에 통합하려는 시도에서 탄생한 결과물이다[(버킹엄, Buckingham(2003))]. 문식성, 즉 문자 언어 읽기·쓰기를 중심으로 하는 기존 사고와 관습의 틀 속에 미디어를 편입시키려는 노력이 투영된 것이다. 버킹엄은 이런 측면에서 미디어 문식성이라는 용어 사용이 언어로 이루어지는 의사소통과 그 외에 다른 양식으로 이루어지는 의사소통의 경계를 흐릿하게 하는 문제점이 있다고 비판했다. 미디어로 이루어지는 의사소통을 이해하기 위해서 반드시 언어에 적용되는 것과 비슷한 관행을 익히지 않아도 된다는 것이다[(버킹엄(2003))].

디지털 미디어의 확산이 불러온 새 패러다임은 도대체 무엇이며, 우리는 왜 이를 흔쾌히 인정할 수 없는 것일까? 패러다임에 대한 우리의 배경지식이 이 엉겨주춤함에 일조한다는 것이 글쓴이의 판단이다. 학부와 대학원에서 여러 차례 진행된 교실 토론을 통해, 패러다임과 관련하여 우리가 주로 활성화하는 스키마가, 토머스 쿤이 과학 지식 발달의 구조를 설명하기 위해 제안한 틀이라는 사실을 깨달았다[쿤, Kuhn(1962)]. 주지하듯이, 쿤의 모형은 기존 패러다임의 완전한 소멸과 새 패러다임으로의 전환을 강조한다. 과학 지식의 발전 과정에서 불연속적, 비연계적, 혁명적 궤적이 만들어진다는 것이다. 프톨레마이오스적 세계관(지구 중심설)이 코페르니쿠스적 세계관(태양 중심설)으로 교체된 것이 패러다임 전환의 주요 사례로 제시되었는데, 이 사례에서 불일치, 불연속, 단절이 핵심 논리로 작동한다.

그러나 자연 과학 분야의 이론을 인문, 경제, 사회 등 다른 분야에서 일어

난 일을 설명하는 데 그대로 적용할 경우 문제가 있다. 후술하겠지만, 수사적 융합, 재매개, 제2의 구술성, 제3의 구술성 등 미디어와 의사소통 분야에서 패러다임의 전환을 설명하기 위해 제안된 여러 개념들이 하나같이 연속, 계승, 진보의 측면을 강조해 왔다. 과학 지식의 발달 구조와는 달리 기존 관습이 여전히 남아 있는 상태에서 더욱 복잡하고 정밀해진 다중적인 국면을 향하여 새로운 인식과 관습을 형성해 온 것이다. 새 패러다임이라 해서 우리가 추구해 온 모든 것이 무효가 되지는 않는다. 우리가 지금 어느 정도 갖고 있는 것을 달라진 미디어 환경이 어떤 방식으로, 복잡하고 정밀하게 변화시켰는가에 주목해야 한다. 원래 하고 있는 것인데 달라진 환경에서는 새롭게 봐야 한다니, 디지털 미디어 문식성에 대한 인식과 태도의 엉거주춤함이 여기서 발생한다.

이 글을 쓴 목적은 디지털 미디어가 요청하는 문식성의 새 패러다임을 연속·계승·진보의 측면에서 논의하는 데 있다. 특히, 융합(convergence)과 체현(embodiment)이라는 렌즈를 통해 관련 사례를 들여다봄으로써 미디어 문식성의 새 패러다임이 갖고 있는 속성을 이해해 보고자 한다. 이 글이 미디어·의사소통·문식성 분야에서 패러다임이라는 용어가 어떻게 정의되고 활용되는지에 대해 학술적이고 이론적인 차원에서 엄격한 개념 분석을 시도하는 것은 아니라는 점을 분명히 밝힌다. 본문에서 반복해서 사용하는 패러다임(paradigm)이라는 용어는 우리가 넓게 공유하는 상식, 철학, 신념, 사고의 틀 정도의 비전문적이고 느슨한 의미를 갖는다.

2. 융합(convergence)

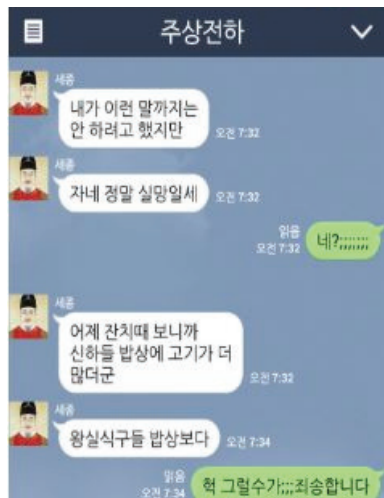
이 글에서 ‘융합’으로 번역하여 사용하는 ‘컨버전스(convergence)’라는 용어는 원래 디지털 시대, 하나의 기기, 서비스, 회사에 다양한 기능이 한데 모이는 수렴 현상을 가리킨다. 이 수렴 현상은 디지털화(digitalization)의

영향에 대해 논의할 때 가장 자주 언급되는 개념이다. 모든 것을 0과 1의 숫자 조합으로 바꾸어 처리하는 디지털 미디어의 지원성(affordance)으로 네트워크 간, 서비스 간, 사업체 간에 다양한 수렴 현상이 이루어졌다. 얼핏 생각하면 수렴 현상이 지속되면 미디어의 다양성(divergence)이 위협받을 듯하지만, 이 과정에서 오히려 새로운 기능, 플랫폼, 서비스 등이 창조되기 때문에 다양성은 오히려 증가한다[파예리오르, Fagerjord(2003b)]. 이런 측면에서 컨버전스라는 용어를 단지 기존 것의 집합, 합침, 겹침을 뜻하는 ‘수렴’이라는 말 대신에 새로운 것이 만들어지는 뜻을 내포하는 ‘융합’이라는 말로 번역하여 사용하는 것이 타당하다.

단지 기존 것들을 모아 놓았을 뿐인데 여기에서 무엇인가 새로운 것이 나타난다는 융합의 개념을 이해하기는 쉽지 않다. 파예리오르는 열대 수렴대(intertropical convergence zone)라 불리는 지역을 유추적 사례로 들어 이에 대해 설명했다[파예리오르(2003a)]. 북동 무역풍과 남동 무역풍, 두 바람이 이 지역에서 만나 상승 기류가 되어 아주 높게 올라가면 결국 여러 경로를 따라 이동하는 각양각색의 기류로 바뀐다. 다양한 기류의 생성이 단지 두 무역풍의 겹침으로 인해 발생하는 것이다.

여러 연구자들이 디지털 공간에서 우리 의사소통의 양식과 관습이 뒤섞이고 있다고 보면서 특히, 오랫동안 지속되어 온 구술 문화와 문자 문화가 융합하고 있다고 지적하였다. “말과 글의 기묘한 동거”가 이루어지고 있으며[진중권(2005)], “제3의 구술성”[이동후(2010)]이 만들어지고 있다. 이에 대한 이해를 돕기 위해 《조선왕조실록》을 카카오톡 대화 형식의 만화로 패러디한 다음 사례를 살펴보자.

그림 3 네이버 웹툰 <조선왕조실록>³⁾



임금이 대연들에게 이르기를 “어제 행한 연회는 1년에 한 번만 실시하는 것이
라, 연회가 파한 뒤에 신녕 공주에게 술 한잔을 올리기 위하여 중궁에 들어갔었
는데, 마침 보니 큰 상에 놓인 고기가 바깥 사람들의 작은 상에 차린 것만도 못하
니, 이것은 담당 관청에서 반드시 내가 직접 보지 않을 줄로 알고 이렇게 한 것이
다. 어찌하여 이렇게까지 조심하지 아니하는가.” 하였다.

세종 31권, 8년(1426 병오/명 선덕 1년) 1월 2일(정유) 첫 번째 기사

- 《조선왕조실록(朝鮮王朝實錄)》 중에서

〈그림 3〉이 불러일으키는 독자의 반응은 어떠할까? 은어, 속어, 통신 언어
등 가벼운 언어 사용으로 존경하는 역사 속 위인이 희화화되고 있다는 불쾌
감이 들 수 있겠다. 문자 문화가 가정하는 엄숙성의 관습이 부정되는 데서 오
는 불쾌감 말이다. 디지털 공간에 흔히 보이는 기존 관습에 대한 부정이 불쾌

3) 그림 출처: <https://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=642598&no=2&weekday=wed>

한 독자들은 차치하더라도 과연 위 사례가 새로운 의사소통의 관습을 유도하는지에 대해서는 한번 생각해 볼 필요가 있다. 무엇이 새롭다는 것인가? 《조선왕조실록》의 내용을 카카오톡 형식과 섞어 놓은 그 자체인가? 문자 언어로 기록한 내용이 단지 대화 언어 형식으로 바뀐 것에 불과하다는 생각이 들 수도 있겠다. 파예리오르는 ‘융합’은 피상적 차원에서 이전 양식의 단순한 조합이나 한 미디어가 다른 미디어 속에 끼어 들어간 것으로 인식된다고 하였다[파예리오르(2003a)].

그러나 여러 학자들은 디지털 실천이 새로운 관습을 형성하고 요청하는 점에 주목해야 한다고 주장한다. 파예리오르는 이를 ‘수사학적 융합(rhetorical convergence)’의 개념으로 설명했다[파예리오르(2003b)]. 수사학적 융합이란 화자(필자), 청자(독자), 발화(담화), 목적, 맥락 등과 관련한 의사소통의 각 양식 속 관습이 뒤섞이는 일이다. 아날로그 환경에서 활용되는 음성, 문자, 이미지, 동영상 등이 디지털 공간에 함께 모이면 하나의 양식이 새로운 수사학적 역할을 담당하게 된다는 것이다. 위 만화에서 카카오톡 메시지에 사용된 문자는 전통적인 환경의 그것과 같지만, 구술 문화가 가정하는 즉각적 상호 작용이라는 수사학적 특성을 함께 지닌다. 수사학적 융합의 결과 이모티콘의 활용과 같은 새로운 문식성 관습도 출현하였다. 재미있는 그림과 대화로 사건을 전개하는 만화에서 가정되는 수사학적 관습이 사소한 일일지라도 자세하게 기록한 실록이 가정하는 수사학적 관습과 융합하여 대화 정보의 기록과 전달이라는 새로운 관습을 만들어 낸다는 점에도 주목해야 한다.

물론, 새 관습은 현재 우리가 갖고 있는 것과 어느 정도는 연계된 것이다. 아날로그 환경에서도 유명한 역사 강사가 재미를 위해 역사의 주요 내용을 대화체로 전달하는 일이 얼마든지 있지 않은가? 그러나 이러한 대화체 강연이 디지털 환경의 카카오톡 메시지로 전환되었을 때, 수사학적으로 무엇이 달라지는지 그 미묘함에 주목할 필요가 있다. 그 달라짐은 불분명한 청자를 대상으로, 시공간을 공유하지 않은 상태에서, 카카오톡 이용자의 시점으로,

일 대 일이나 일 대 다의 대화 형태로 이루어진다는 것이다. 상황에 대한 그림 설명은 생략한 채, 공감이나 이해를 확인해야 하는 부담 없이, 재미와 학습을 동시에 겨냥하며, 보다 많은 양의 정보를 실어, 기억의 부담을 적게 지우는 방식 등을 사용할 것이다. 파예리오르는 ‘어떤 수사적 융합은 전통적인 관습과 상당히 비슷하지만, 어떤 것은 아주 새롭고 창의적인 것도 있다.’ 하였다 [파예리오르(2003a)]. <조선왕조실록>은 학습 만화라는 전통적 문식 분야와 상당히 비슷해 보이기도 한다.

볼터와 그루신의 관점에서 이해하면 융합은 재매개(remediation) 현상이다[볼터·그루신, Bolter·Grusin(1999)]. 재매개는 새로운 미디어가 인간의 인식과 소통의 폭을 완전히 대신하는 것을 나타낸 용어로, 원래는 복원, 개선, 교정의 의미이나 볼터와 그루신이 목적에 맞추어 새로운 의미를 붙여 넣었다. 이는 한 미디어가 다른 미디어가 갖고 있는 속성을 재사용함을 나타내는데 이때, 재목적화(repurposing) 과정이 필연적으로 수반된다. 이 재목적화가 바로 수사학적 융합이다. 재목적화가 미디어 자체에 초점을 두는 데 비해 수사학적 융합은 미디어를 구성하는 양식에 초점을 둔다는 차이점을 제외하면, 두 개념이 실제로 의미하는 바는 거의 비슷하다.

볼터와 그루신은 엄밀한 의미에서 미디어 역사상 모든 매개가 재매개이며, 특히 디지털 미디어의 결정적 속성이 재매개라고 주장하였다[볼터·그루신(1999)]. 디지털 미디어가 때로는 기존 패러다임을 차용하는 방식으로 때로는 독특한 방식으로 기존 미디어들을 재매개할 때 다양한 스펙트럼이 나타나는데, 우리의 인식과 태도도 이에 영향을 받는다. 일반 전자책은 선형성과 폐쇄성이라는 종이 책의 기본 가정을 훼손하지 않는 데 반해, 다양한 기능을 갖추어 보다 공격적으로 기존 관습을 파괴하는 앱 북도 만들어졌다. 디지털 미디어가 만들어 놓은 세상이 친숙하면서도 낯설게 느껴지는 것은 어찌 보면 당연한 일이다.

3. 체현(embodiment)

‘체현’이라는 용어는 개념·사상·관념 등의 추상적인 것이 구체적 형태나 행동으로 실현되는 일을 가리킨다. 단일 양식의 문자 인쇄물 형태로 유통되던 지식과 정보가 디지털 시대에는 복합 양식의 미디어에 담기는 일이 급증하면서 참여와 체험을 통해 이를 습득하는 일이 점점 빈번해지고 있다. 복합 양식 환경에서는 뇌보다 몸의 감각을 통한 지식의 습득이 더 많이 요구되기 때문이다. 농경 사회의 우리 조상들이 곡물을 심고, 물을 주고, 김을 매고, 수확하고, 저장하는 노동의 체험을 통해 꼭 필요한 지식을 익히며 세상을 이해하던 방식이 인쇄 시대를 거쳐 후기 인쇄 시대로 계승되며 변형되고 있다.

문식성 차원에서 ‘체현’이란 의미 구성 과정에 여러 감각을 동원하여 참여하는 일을 뜻한다. 제임스 폴 지는 이를 디지털 미디어 환경이 요청하는 문식성 교육의 새로운 패러다임 중 하나로 꼽았다[제임스 폴 지, James Paul Gee(2015)]. 그는 디지털 환경의 의미 구성 과정에서 체현이 어떻게 작동하는지를 설명하기 위하여 비디오 게임 설명서 읽기를 사례로 들었다. 다음은 독자의 이해를 돕기 위해 그가 예로 든 것과 유사한 비디오 게임 설명서를 제시해 놓은 것이다.

로비에서 우측 창 가운데에 있는 사각형 보물을 손대면(터치) 목록(인벤토리)을 볼 수 있습니다. 현재 소유 중인 보물을 페이지 형식으로 제공하고 있으며, 보물을 선택하고 완료 버튼을 누르면 선택된 보물이 로비에 나타나게 됩니다. 여기서 선택한 보물은 전투할 때 배팅하는 보물로 설정이 되니 신중하게 선택해주세요.

- 비디오 게임 <나는 해적이다> 설명서 중에서

제임스 폴 지에 따르면 이 비디오 게임을 직접 실행해 보는 체험이 있지 않는 한, ‘로비, 보물, 터치, 인벤토리, 페이지, 완료 버튼, 배팅, 전투’ 등이 무엇을

의미하는지 이해하기 어렵다. 물론 어느 정도의 피상적 이해는 가능하다. 그러나 그것의 실제 의미를 알기 위해서는 이 비디오 게임이 제공하는 상황과 맥락에 대한 정보가 필요하다. 게임을 직접 실행해 가면서 단어들의 상황 속 의미를 연결해야만 비로소 이 글에 대한 완전한 이해가 가능해진다. 제임스 폴 지는 이 사례를 통해 우리가 학교에서 활용하고 있는 교과용 도서가 전제하는 전통적인 문식 관습을 비판한다. 인쇄 시대를 거쳐 오면서 우리가 발전시켜 온 관습이 지나치게 뇌 중심, 언어 중심, 명제 중심, 논리 중심이어서, 현재 학교 교육에서는 체험을 통한 학습이 거의 배제되고 있는 것이다. 이에 대한 이해를 돕기 위해 그가 사례로 든 것과 유사한 내용을 담고 있는 텍스트를 제시하였다.

침식(浸蝕, erosion) 작용은 중력에 따른 반응이나 생물에 따른 생물 침식(bio-erosion)으로 바람, 유수, 얼음 따위의 유동체에 의하여 지표(토양, 바위, 침전물)가 깎임으로써 광물 입자가 떨어지거나 이동하는 현상을 말한다. 침식 작용은 화학적으로나 물리적으로 바위 속 광물이 깎이는 과정인 풍화 작용과 구분한다.

- 위키백과 중에서⁴⁾

이 글 역시 축자적(literal) 차원에서 의미를 구성하는 데에는 문제가 없다. 그러나 이 글을 읽는 것만으로 완벽한 이해에 도달하기 힘든데 이것은 비디오 게임 설명서를 볼 때와 마찬가지다. 만일 침식 현상에 대해 직접 관찰하고 연구하는 체험의 과정이 배제되었다면 완전한 이해에 도달하기는 어렵다. 이런 측면에서 비디오 게임을 직접 실행하는 것처럼 지식을 다루는 일이 요구된다. 가치를 부여하고, 목표를 설정하고, 연관된 사람들과 대화하며, ‘학습적 게임’을 통해서 보다 나은 학습에 도달할 수 있다[제임스 폴 지(2015)]. 이런 주장은 문식성을 언어 중심, 명제 중심, 논리 중심의 의미 구성 과정으로

4) 내용 출처: <https://ko.wikipedia.org/wiki/침식>

여겨 온 인쇄 문화의 전제와 크게 구별된다.

전통적 환경의 문식성에서도 체험이 필수적이었다는 주장이 있다. 이해와 학습에 상황 지식이 중요하다는 것이다. 예를 들어, 눈(雪)이라는 기상 현상을 경험해 본 적 없는 사람은 ‘하늘에서 눈이 내린다.’라는 단순한 문장도 이해하기 힘들다. 이런 측면에서 인쇄 사회에서 맥락 또는 체험이 어느 정도는 중요성을 갖는다고 볼 수 있다. 조금 더 정확하게 말하자면 텍스트가 담고 있는 상황을, 직접 체험을 통해 저장해 놓은 지식과 관련짓는 일, 즉 추론과 상상력이 중요하다고 할 수 있다[제인·케이트·카스틴, Jane Oakhill·Kate Cain·Carsten Elbro(2014)]. 추론과 상상을 통해 얼마든지 생생한 의미를 구성하는 일이 가능하며, 또 그런 능력을 키우는 것이 인간에게 더욱 중요해졌다.

그래서인지 최근 디지털 기술의 발달로 가상 또는 증강 기술을 통해 다양한 체험이 가능하지만 우리의 인식과 태도는 엉거주춤하다. 그것이 제공하는 실감과 몰입감이 놀랍기는 하지만, 얼마든지 실제로 경험하거나 상상할 수 있는데 가상으로 경험하는 일이 왜 필요하며, 무엇이 새롭냐는 것이다. 보다 중요한 것은 실제 체험보다는 상상과 추론 능력을 키우는 것으로 보는 입장도 있다. 가상이나 증강 기술이 아주 조잡하게 적용된 미디어를 보면, 이런 주장이 타당하게 느껴지는 것도 사실이다. 그러나 아주 새롭고 창의적인 체험의 방식도 있다. 아래 제시된 사례를 통해 생각해 보자.

그림 4 5)



그림 2 6)



5) 그림 출처: <https://www.parents.com/pregnancy/stages/1st-trimester-health/what-to-expect>

〈그림 4〉는 남편이 임신한 아내의 배에 직접 귀를 대고 아기의 태동을 느끼는 장면이고, 〈그림 5〉는 엄마가 느끼는 아기의 태동을 특수 센서가 부착된 복대를 통해 남편이 고스란히 경험하는 모습이다. 아기의 태동을 고스란히 경험하는 남편들은 하나같이 말 못할 감정에 압도되어 울음을 터뜨린다고 한다. 이 체험으로 인해 남편은 자신의 아이에 대한 애착이 훨씬 커진다고 한다.

〈그림 4〉의 남편도 이처럼 생생하게 엄마의 경험에 공감할 수 있을까? 태동은 제한된 사람만이 할 수 있는 특수한 체험이다. 생물학적으로 임신이 가능한 몸이어야 하고 실제로 임신한 상태여야 한다. 산모가 아이의 잉태와 탄생이라는 생명 현상에 대해 이해하는 바는 산모로서의 경험이 없는 사람들과 어떻게 다를까? 체험의 시각에서 보아도 디지털 미디어로 인해 사람들의 인식이 새롭게 변화하고 있다. 현상학 연구의 일환으로 아빠가 되는 체험을 언어로 생생하게 기술한 아래 자료를 보자.

어느 날 우리는 주디스의 사촌 집을 방문했다. 주디스의 사촌은 바로 얼마 전에 셋째 아이를 낳았다. 그 집이 난장판이었던 기억이 난다. 음식 냄새, 크래커, 허셉스레기들, 장난감, 담요 등등. 나는 그 정신없는 광경을 보고 다소 혐오감을 느꼈다. 그 집은 우리 집이나 나의 교실과는 완전히 대조를 이루고 있었다. 한순간이 분명히 기억난다. 내 아내가 얼마 전에 태어난 아기를 안고 있었다. 그때 나는 이상하게도 감동을 받았다. 그녀와 갓 태어난 아기는 너무나 사랑스러웠다. 그 모습은 어울리는 것 같았고 좋은 것 같았다. 그 순간 아이를 가지면 어떻게 하는 생각이 떠올랐지만, 나는 여전히 그 생각에 저항했다. 하지만 전만큼 강하게 저항하지는 않았다. 나는 현신적인 아버지가 될 수 있을까 의심스러웠다. 한번 - 이번에는 전보다 약하게 - 주디스에게 나는 우리가 살고 있는 세계를 불신한다

in-the-first-trimester

6) 그림 출처: <https://abcnews.go.com/blogs/lifestyle/2013/06/huggies-creates-belt-for-dad-to-feel-the-babys-kick>

고 말했다. 이 미친 세계에 아이를 태어나게 한다는 것은 너무나도 어리석고 이기적인 일인 것 같았다. 그러나 마음속으로는 우리의 첫아이가 태어나기를 조바심치며 기다리고 있었다. 그러나 때때로 나는 두려움을 느꼈다. 만일 주디스의 배 속에 있는 이 아이를 사랑하지 못하면 어떻게 하나? 죄책감을 느끼고 있던 나는 아내에게는 격려의 말을 하면서도 스스로는 불안해하고 있었다.

- <체험 연구: 해부학적 현상학의 인간과학 연구방법론> 중에서,
막스 판마넨, Max Van Manen(1994), 79~80쪽.

이렇게 특정 체험을 언어로 생생하게 전달하는 글을 읽으면 인쇄 문화에도 체험 패러다임이 작동하는 영역이 있음을 인정할 수밖에 없다. 전술한 위키백과의 글을 읽을 때와는 전혀 다르다. 주지하듯이, 독서를 권장하는 주된 이유 중 하나가 체험 때문이다. 모든 것을 직접 체험하기에는 시간과 비용이 제한적이고, 어떤 종류의 체험은 위험하기 때문에 책을 통한 간접 경험만이 대안이었다. 게다가 그 과정에서 추론과 상상 능력이 활성화되는 장점도 있다.

그러나 이런 차원과과는 또 다른 새로운 체험의 세계가 열리고 있는 것도 사실이다. 간접 체험을 통한 인식과 이해의 폭 그리고 결은 직접 체험으로 얻어진 것과 차이가 있다. 그리고 체험할 수 없는 영역이 점점 줄어들고 있다. 만일, 디지털 기술의 도움으로 적외선과 자외선을 볼 수 있다면, 사냥개처럼 예민하게 냄새를 맡을 수 있다면, 벌레의 눈으로 세상을 볼 수 있다면, 인간은 어떤 종류의 지식을 만들까? 그런 지식을 언어로만 표현하고 소통할 수 있을까?

4. 나오며

이제까지 디지털 미디어가 요구하는 문식성과 연계하여 새 패러다임의 속성을 논의하였다. 미디어 문식성의 새 패러다임은 연속·계승·진보의 속성을 지닌다. 특히, 융합과 체험이라는 렌즈를 쓰고 볼 때, 이러한 속성이 더욱 두

드러진다. 이 두 렌즈와 더불어 몇몇 디지털 문식 실천 사례들을 살펴본 결과 새 패러다임이 지니는 연속·계승·진보의 속성과 관련됨을 알 수 있었다. 나아가 이러한 속성에 대한 이해 부족이 디지털 미디어에 대한 엉거주춤한 인식과 태도를 유도한다고 주장하였다. 즉, 불일치·불연속·단절의 관점에서 새 패러다임을 바라보기 때문에 이러한 인식이 나타나는 것이다. 불일치·불연속·단절의 인식 속에서 엉거주춤하는 사람도 많지만 어느 한쪽을 선택하여 지지하는 태도 역시 드물지는 않다.

먼저, 디지털 미디어가 초래하는 변화와 여러 학자들이 주장하는 후기 인쇄 문화의 도래를 인정하지 않는 입장이 있다. 많은 사람들은 여전히 오늘날 같은 문명사회를 발전시키는 데 결정적인 역할을 한 인쇄 문화에 대한 애착과 동시에 새로운 문화에 대한 불신을 드러낸다. 사람들 입에 많이 오르내리는 대표적인 주장을 여기에 나열한다. “디지털 미디어에 대한 과도한 의존이 치매와 비슷한 인지 능력의 저하를 초래한다[만프레드, Manfred(2012)].”, “우리의 뇌가 점점 강렬한 자극에만 반응하는 ‘팝콘형 두뇌’로 바뀌어 가고 있다[코언, Cohen(2011)].”, “인터넷이 매개하는 의사소통으로 인해 우리의 사고가 점점 피상적으로 이루어지고 있다[카, Carr(2011)].”, “대면 대화를 통한 공감과 친밀한 관계를 형성하는 능력에 문제가 생기고 있다[터클, Turkle(2017)].”, “이렇게 전통 패러다임의 우월한 관습을 소멸하고 파괴하는 측면이 있으니 힘을 모아 이에 저항하자[바울라인, Bauerline(2015)].”

반면에 전통적으로 우리가 일구어 놓은 것을 완전히 부정하는 듯한 목소리도 있다. 역시 대표적인 목소리를 여기에 나열한다. “잉크와 종이 산업이 환경에 유해한 독성 물질을 발생시키며 알레르기성 호흡기 질환을 유발한다[파파·콰라티노·폰소·주프레다·로마노·베누티, Papa·Quarantino·Fonso·Giuffreda·Romano·Venuti(1996)].”, “하이퍼텍스트가 오히려 깊은 이해를 유도한다[더스테퍼노 다이에나·러페브 조앤, DeStefano Diana·LeFevre Jo-Anne(2007)].”, “컴퓨터는 분산 기억을 돕는 훌륭한 도구이며, 이해력

과 사고력은 진보하고 있고, 디지털 공간을 통해 다양한 협업과 지식 공유도 이루어지고 있다[톰프슨, Thompson(2013)].”, “이로 인해 인간은 더욱 진보하고 있으니 더 이상 걱정하지 말고 인쇄 문화를 떠나자[러파지, Farge(2017)].”

두 입장이 첨예하게 대립하면서, 우리는 마치 갈림길에 놓인 듯한 느낌을 받는다. 웬지 선택을 강요당하는 느낌이다. 인터넷을 비롯한 다양한 디지털 미디어를 일상 속에서 사용하면서, 과거의 관습으로 돌아가자는 주장은 부담스럽다. 새로운 방향으로 나아가는 선택도 부담스럽기는 마찬가지이다. 이 글을 쓴 이유 중 하나는 이와 같은 엉거주춤한 인식과 태도가 오히려 자연스럽고 어찌 보면 당연하다는 주장을 하기 위해서이다. 우리의 엉거주춤함에는 이유가 있다. 반복하여 주장하듯이, 미디어 문식성 발전의 패러다임은 연속·계승·진보의 속성을 띠기 때문에 이전 것과 새로운 것이 공존하는 다원적 현실을 살아가면서 우리는 굳이 어느 한쪽을 지지하거나 그로 인해 다른 쪽을 싫어하지 않아도 좋다.

여러 학자들이 예측하였듯이 디지털 미디어는 문식성 측면에서 다원적 현실(multiple realities)을 초래하며, 이와 같은 다원적 현실 속에서 우리가 끊임없이 고민하고 협상하면서 살아가고 있음을 있는 그대로 받아들이는 자세가 현명하다[래보·라인킹, Labbo·Reinking(1999)]. 중요한 전제는 디지털 미디어가 문식성에 큰 영향을 주고 있다는 것이다. 후기 인쇄 사회를 맞이한 우리는 인쇄 문화의 패러다임 중에서 어떤 부분을 계승할 필요가 있는지 혹은 새롭게 변형해야 하는지 이해해야 한다. 동시에 디지털 미디어가 어떤 관습을 새롭게 만들어 가고 있는지에 주목해야 한다. 어느 한 패러다임이 우월하다거나 열등하다는 입장을 취하기보다는 오히려 더욱 엉거주춤하면서 어떤 일이 벌어지고 있는지를 주의 깊게 관찰하여 이를 자신이 하는 일에 실용적으로 적용해 나가도록 하자.

참고문헌

- 이동후(2010), “제3의 구술성 - ‘뉴 뉴미디어’ 시대 말의 현존 및 이용 양식”,
《언론정보연구》 47-1, 43~76쪽.
- 진중권(2005), “인터넷 시대 ‘말과 글’의 기묘한 동거 - 강한 구술성이 즉시
문자화돼 ... 논리·추론 없고 찬양·비난 일색”, 《주간동아》.
- Anders Fagerjord(2003a), 《Rhetorical Convergence》 (293~325쪽),
Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Anders Fagerjord(2003b), “Four axes of rhetorical convergence”,
《Dichtung Digital》 4-30.
- Clive Thompson(2013).《Smarter than you think: How technology is
changing our minds for the better》, PenguinPress.
- David Buckingham(2003), 《Media education: Literacy, learning and
contemporary culture》, Polity Press.
- DeStefano Diana·LeFevre Jo-Anne(2007), “Cognitive load in hyper-
text reading: A review”, 《Computers in human behavior》,
23(3), 1,616~1,641쪽.
- Elizabeth Cohen(2011). “Does life online give you popcorn brain?”,
《CNN Health website》, [http://www.cnn.com/2011/HEALTH/
06/23/tech.popcorn.brain.ep/index.html](http://www.cnn.com/2011/HEALTH/06/23/tech.popcorn.brain.ep/index.html).
- Farge, P.(2016), “The Deep Space of Digital Reading: why we shouldn’t
worry about leaving print behind”, [http://nautil.us/issue/47/
consciousness/the-deep-space-of-digital-reading-rp](http://nautil.us/issue/47/consciousness/the-deep-space-of-digital-reading-rp).
- Gee, J. P.(2015), “Three paradigms in reading (really literacy) research
and digital media”, 《Reading at a Crossroads?》, Routledge,
49~58쪽.
- J. David Bolter·Richard Grusin(1999), 《Remediation: Understand-
ing new media》, MIT Press.
- Jane Oakhill·Kate Cain·Carsten Elbro(2014), 《Understanding and
teaching reading comprehension: A handbook》, Routledge.

- Manfred Spitzer(2012), 《Digitale Demenz: Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen》, Verlag Droemer.
- Mark Bauerlein(2015), “The resistance to 21st-century reading”, 《Reading at a Crossroads?》, 40~48쪽, Routledge.
- Max Van Manen, 신경림·안규남 옮김(1994), 《체험연구: 해석학적 현상학의 인간과학 연구방법론》, 동녘.
- Nicholas Carr(2011), 《The shallows: What the Internet is doing to our brains》, W. W. Norton & Company.
- Papa, G., Quaratino, D., Fonso, M. D., Giuffreda, F., Romano, A., & Venuti, A.(1996), “Allergic respiratory diseases and environmental pollution: experience in the printing/paper-manufacturing industry”, 《Allergy》 51-11, 833~836쪽.
- Reinking, D.(1995), “Reading and writing with computers: Literacy research in a post-typographic world”, 《YEARBOOK-NATIONAL READING CONFERENCE》 44, 17~33쪽.
- Reinking, D.(2019), “Shattering the Crystal Goblet: Seeking a Pedagogy of Visuality in Post-Typographic Expository Texts”, 《Journal of Literacy and Technology Special Edition》 20-1.
- Sherry Turkle(2017), 《Alone together: Why we expect more from technology and less from each other》, Hachette UK.
- Thomas Kuhn(1962), 《The structure of scientific revolutions》, University of Chicago press.
- Walter Ong(1982), 《Orality and Literacy》, Routledge, New York. NY.