

# 디지털 시대의 인문학

진중권\*

안녕하세요. 반갑습니다. 생각보다 안 사납게 생겼죠? 저를 처음에 보고 하는 말이에요.

생각보다 순하게 생겼다 그러면 “애개~~” 그러더라고요. 사실 논객은 컴퓨터로 말하면 윈도우 창의 아이콘과 같은 것입니다. 아이콘이라는 것은 여러분이 보기 참 좋죠.

클릭하면 다 컴퓨터를 쓸 수 있게 하지만 실제로 아이콘의 정체는 아주 복잡한 명령어입니다. 학자들은 복잡한 명령어들을 다 늘어놓지만 논객들은 그래서 안 됩니다. 시각적으로 대중들이 알아들을 수 있는 쉬운 표현들로 집약해서, 예컨대 산업사회에서 정보화 사회로 넘어가는데 또다시 정보화 사회에서 산업사회로 퇴행하는 이런 경우에는 (?) 이런 식의 표현이 있지 않습니까? 한마디로 딱 요약해서 보여지는 것인데 그렇다 보니까 말 자체가 대중적인 말들을 사용하게 됩니다. 좀 상스럽게 느껴지는 부분도 있고, 그런 것 같아요.

제가 오늘 드릴말씀은 사실 제가 사회비평하거나 문화평론 할 때 바탕에 깔려있는 인문학적인 틀, 보통 드러내지 않죠. 논객들은 자기의 먹물 티를 내면 안 됩니다. 다 빼 버려야해요. 대중들에게 만만하게 보여줘야 해요. 대중들에게 덤비어 보고 싶다는 느낌이 들게끔 약간 허점도 내보여

---

\* 문화평론가. 이 글은 2009년도 숭실대학교 인문대 주최 제15회 인문학포럼의 강연녹취임.

줘야 하고, 그래야 글이 인터랙티브(interactive) 해지거든요.

실제로 제가 가르친다고 하기보다는 툭 던져서 대중들끼리 싸우게 만드는 이런 것들이 논객에게 더 중요한 것 같아요. 그래서 디지털 시대의 인문학에 대해 저는 고민을 많이 하게 됩니다. 왜냐하면 저도 지금 대학에서 강의를 하지만 인문학이 축소되어가고 있거나 대학원생들이 하나도 안 올라오는 경우가 서울대도 마찬가지고 중대도 마찬가지고 많이 생기는 것 같아요. 왜 그러느냐, 그 이유, 그리고 거기에 대해서 어떻게 대처해야 될 것인가 이런 것들이 오늘날 우리의 주제가 될 것 같습니다.

요약해서 말하자면 우리가 인문학의 위기는 왜 왔느냐, 간단합니다. 커뮤니케이션의 수단이 바뀌었기 때문입니다. 즉, 문자문화에서 활자문화를 거쳐 다시 영상문화로 넘어가고 있습니다. 젊은 세대들 같은 경우에는 활자로 된 매체보다도 정보를 텍스트로 받아들이는 것이 아니라 정보를 대부분 이미지와 사운드로 받아들이는 환경이 되었다는 것이죠. 하지만 인문학은 아주 옛날부터 텍스트 문화거든요. 긴 책을 처음부터 끝까지 꼼꼼하게 읽는 그런 것인데 요즘들어 여러분들은 정보를 공간적으로 지각하는 기분, 뭐랄까, 그림처럼 예를 들어서 시험을 보면 학생들이 답안지를 패러그래프(paragraph)를 만들거나 이런 경우가 많지가 않습니다. 그런 경우가 있지만 어떤 학생들은 어떤 경우가 있냐면, 답안지에 프레젠테이션(presentation)을 합니다. 밴다이어그램(venn diagram)을 그리고 화살표를 치고, 제가 늘 이야기하는 게 답안지에 절대 등장해서는 안되는 게 일단 밴 다이어그램, 2번 화살표, 3번 이모티콘. 풀어쓰는 것 보다 공간적으로 배치하는 것이 익숙한 정보습득의 방식이니까요. 그렇지만 저는 인문학자이기 때문에 인문학은 역시 텍스트거든요. 텍스트를 가르쳐야 하기 때문에 일단 무조건 그어버리지요. 일단 그림이 등장하면 무조건 그어버립니다. 저는 그게 아니라 '네가 알고 있는 것을 얼마나 말로 효과적으로

풀어낼 수 있느냐' 그 능력을 가르치는 것이기 때문에 그런 평가를 안 해 준다고 해도 또 그렇게 하는 학생들이 있어요. 왜일까요? 알고 있다는 것을 드러내고 싶은 거예요. 모르는 게 아니라, 말로는 안 풀어지고, 농담 삼아서 이야기하는 이런 것입니다. 컴퓨터가 처음 등장했을 때만 해도 문자문화의 매체였어요. 예를 들어서 공대생들한테는 계산기였고, 인문대생에게는 타자기였습니다. PC통신을 생각해 보세요. 그때는 문자 문화적 글쓰기입니다. 밤새 공들여서 글을 올리면 밤새 공들여서 반박문이 나오고 다 그렇게 되잖아요.

그런데 요즘은 그게 아니라 딱 한 줄씩이죠. 쪽글. 누군가 아주 긴 글을 써서 올리잖아요. 그 밑에 답글을 보세요.

첫 번째 답글이 뭐니까, 우 스크롤 압박. 두 번째는 누가 세 줄로 요약 해줘요. 세 번째는 참 좋은 글입니다. 물론 읽지는 않았습시다만. 그러니까 쉽게 말하면 정보를 받아들이는 플랫폼(platform)이 변한 거예요. 플랫폼이 변했기 때문에 다시 말하자면 옛날에 인간이 세계와 텍스트를 매개로 받아들였다면 이제는 그게 아니라 사운드와 이미지와 텍스트가 같이 어우러지거든요. 그 가운데서 텍스트가 자기 위치를 찾지 못하는 거예요. 옛날 인쇄매체, 활자본, 활자매체 그 시절만 생각하다 보니까 특히 이미지와 결합해야 되는 부분, 사운드와 결합되어야 하는 부분에 대한 고민들이 많이 없는 겁니다. 또 하나는 구술문화거든요. 옛날에 우리가 사람들이 말로 정보를 전달했죠. 그러던 사람들이 그 정보를 글로 기록하기 시작한 것이거든요. 그런데 또 다시 구술문화예요. 여러분의 인터넷은 글들은 아마 입에서 나오는 말, 글이지만 실제로 입에서 나오는 말을 그대로 옮겨놓았을 것입니다. 그 다음에 (?) 대화체예요. 올리고 바로 쪽글 달고 쪽글 달고 이렇게 나오죠. 대화체입니다.

하지만 이제까지의 인문학자들의 글은 독백이거든요. 기본적으로, 저자는 쓰고 독자는 읽어라. 그다음은 독자가 저자를 성찬한다는 거죠, 아 역시, 김 훈의 문체는! 이런 것 있잖아요. 그런데 그런 시대가 아니라는 겁니다. 이젠 구술문화거든요. 인터랙티브(interactive)해야 하고 훨씬 더 그것을 빼야 되는 그런 문제가 있습니다. 사운드와 이미지와 텍스트가 새로운 디지털시대를 맞아서 완전히 다른 관계를 맺고 있는데 거기에 대한 적응, 대응, 인식, 그 문제를 어떻게 풀 것인가에 옵티멀 솔루션(Optimal solution)을 찾아야 하는데 그 부분에 대한 뭐랄까 고민의 부족 이런 것들이 오늘날의 인문학의 위기를 초래한 것이 아닌가. 이런 생각을 합니다. 그래서 디지털 시대의 또 다시 인문학의 문제를 한번 생각해봐야 할 것 같아요.

고전적인 인문학은 만약에 그 고전적인 인문학이 옛날처럼 그대로 남는다고 한다면 제가 오늘 소개시켜드릴 빌렘 플루서(Vilém Flusser)가 예측한대로 수도원처럼 됩니다. 세상은 다 타락해도 우리는 순수한 진리를 우리만이 보존하리라. 이렇게 되는 거죠. 실제로 몇몇 학문 공동체가 그런 경향을 보이고 있어요. 무슨무슨 수유 공간넘어 외로움, 이런 데를 보면 딱 수도원 같은 분위기거든요. 실제로 빌렘 플루서가 예측한 것이지요. 저는 사실 이런 것을 원하지 않아요. 어느 때보다도 지금 인문학이 필요합니다. 왜냐 간단하거든요. 망 깔아놓았잖아요. 망 깔렸으면 그곳으로 콘텐츠가 들어가야 됩니다. 콘텐츠의 대부분이 뭐예요, 인문학이잖아요. 각 대학의 콘텐츠학과 만드는 것은 저도 사실 썩 반갑지가 않아요. 왜냐하면 콘텐츠 학과에서 4년 동안 뭘 가르치겠냐는 거예요. 그냥 콘텐츠가 중요하다라는 사실을 배울 거 아녜요. 그런 게 아니고 문학, 철학, 사학, 문·사·철 없이 무슨 콘텐츠가 따로 있냐는 거예요 이해가 안가요. 그런데 지금은 그게 아니라 굉장히 실용적으로, 말이 실용이지 그게 전혀

실용적이지도 않거든요. 그래서 제가 볼 때는 문, 사, 철 이것은 기본입니다. 다만 이 문, 사, 철이 옛날엔 텍스트였는데 이제는 이미지와 사운드와 결합되어있는 그 양상을 어떻게 디자인할 것인가 이런 식으로 고민이 되어야 된다고 생각합니다. 그래서 오늘 제가 지금 준비해왔습니다. 그리고 말이 디지털(digital)이라고 하는데 그런데 좀 예외 조건을 두자면 사실 디지털이란 말도 달갑거든요. 왜냐하면 10년 전부터는 디지털이라는 말은 안 쓰고 우리가 흔히 말하는 포스트 디지털(post digital)이란 이야기를 해요. 그러니까 디지털이란 말이 의미를 갖는 건 아직 모든 것이 아날로그였을 때 새로운 것이 등장하니까 아, 그것과 구별되는 것이 디지털이었거든요. 그런데 오늘날은 다 디지털이거든요 사실은. 방통융합 이런 것도 방송하고 통신이 융합되고 디지털 컴프레션스(digital compressions)거든요 이런 상황 속에서는 디지털이 죽었어요. 한마디로.

디지털이 오늘 디지털의 죽음을 이야기할 수 있는데 왜냐하면 디지털은 없어서 죽은 게 아니라 너무 많아서 죽은 겁니다. 다 디지털이기 때문에 따로 디지털에 대해서 이야기하는 것 자체가 의미가 없어진 상황. 옛날에 미대생들이 와가지고 그림 그리는 애들이 대학에 와서 "와, 미디어 아트구나, 컴퓨터 프로그램도 소프트웨어도 다루고 피지컬 컴퓨팅(physical computing) 등등도 하고 이랬는데 요즘에 미대 들어오는 학생들 보면 태어날 때부터 컴퓨터 게임과 더불어서 자라났기 때문에 아날로그의 기록자체가 없는 세대들이 지금 올라오고 있다는 것이죠. 제가 말은 디지털이라고 했지만 사실 말 자체는 낡은 것이고 포스트 디지털시대의 인문학이라고 해야지 더 정확한 말이 될 것입니다. 그럼 인문학의 상황을 얘기하자면 인문학도 유행을 타죠. 아마 여러분도 아실 겁니다. 20세기 초에 중세 때는 인문학이, 특히 철학이 존재론 위주입니다. 세상의 근원이 무엇이나? 세계의 본질이 무엇이나? 그러다가 근대로 들어오면 인식론적 전회를 해요. 세계를 바라볼 때 세계를 올바르게 알기 위해서 그것을

비치는 거울인 인간의 두뇌를 제대로 알아야 한다. 그래서 경험론, 합리론이 나올 겁니다. 올바른 인식을 위해서는 논리가 중요해, 경험이 중요해 이런 것들이죠. 그것을 의식철학이라고 합니다. 그런데 20세기 들어서 철학에서 또 한 번 터닝(turning)이 일어나요. 그게 바로 랭귀지스틱(linguistic turn)해서 언어철학적 전회가 일어나요. 하이데거라든지 비트겐슈타인이라든지 이런 사람들, 그것은 무엇을 말하는 것이냐면 옛날에는 세계가 의식에 주어졌다고 했잖아요. 그러나 20세기에 들어서면서 세계는 의식에 주어졌다는 것이 아니라 언어에 의해서 구조화되었다. 쉽게 말하면 인간은 언어로 세계를 짓는다. 이런 개념입니다. 그래서 세계를 알기 위해서는 언어를 이해해야 한다. 그렇게 해서 언어철학이 나오지요. 아 최근에 또 한 번 터닝했습니다. 그걸 우리가 뭐라고 하나면 medial turn 또는 Iconic turn, 그래요. 미디어적 전회, 도상적 전회라고 합니다. medial 전회라하면 인간, 뭐냐면 오늘날 세계는 무엇으로 구성되느냐 하면 언어에 의해 구성된다기 보다는 미디어로 구성된다. 사실 저는 옛날에 부시 욕을 많이 했거든요. 부시 이 나쁜 놈 이러면서. 물론 제가 태어나서 한번도 미국에 가본 적이 없어요. 이런 게 맞습니까? 제가 미국에 대해 알고 있는 모든 것은 미디어에 의해 인식된 것입니다. 매개되어서 들어오는 거예요. 이렇게 세계가 구성된다는 것이죠. 그렇기 때문에 세계를 알기 위해서는 미디어를 이해해야 합니다. 또는 언어철학이라는 것은 텍스트잖아요. 언어라는 것은. 오늘날 젊은 세대들은 이미지로 소통합니다. 제가 인터넷 논객을 많이 했는데 제가 키보드 워리어의 원조잖아요. 그런데 키보드 워리어의 시대가 언제 몰락이 되었냐면 DC와 더불어서 몰락하게 되었죠. DC 찌질이들의 무기는 키보드가 아니라 카메라입니다. 카메라를 놓고 사진, 짤방 뭐 이런 거 있죠. 딱 한 줄입니다. 키보드 많이 안 씁니다. 사진 올리고, 이게 확 달라진 거고 그것을 2002, 3년 그 때 제가 느꼈어요. 왜냐하면 인터넷의 주요한 사건들은 거의 다 DC에서 터져 나오더라

고요. 아햏햏, 햏자문화 이런 것들, 아햏햏 이런 거는 굉장히 상징적인 거예요. 왜냐하면 말을 안 해요. 무슨 이야기냐 하면 묵언수행중이잖아요. 언어가 사라 진거예요. 말레비치(Malevich)의 검은 사각처럼 모든 것이 사라져 버린 듯한 또는 선이라고 하죠. 선. 말이 필요 없는, 불립문자 뭐 이런 거 있잖아요. 거기서 그런 문자의 사라짐을 상징적으로 보여준 것이라고 생각합니다. 그래서 오늘날은 iconic turn, medial 이에요, 오늘날 세계를 인문학도들은 다시 봐야합니다. 왜냐하면 세계가 달라졌고, 인간이 달라졌습니다. 인문학의 영원한 주제는 인간과 세계예요. 세계 속의 인간은 무엇이나?, 인간은 어떤 의미를 갖느냐?, 그게 인문학의 주제이기 때문에 세계와 인간의 관계가 어떻게 변해왔는지 역사적으로 짚 살펴보도록 하죠.

인간이 동물과 다른 점은 자연으로부터 떨어져 나온다는 거예요. 동물은 자연의 일부로 살아가고 자연과 자신을 구별하지 못하죠, 그러나 인간은 자연과 떨어져 나와서 자기 자신을 자연과 구별 짓는 존재로, 어떤 자연과 적대, 대립되는 존재로 인식을 해요. 바로 그게 인간입니다. 철학에서 인간의 존재를, 존재라는 말이 두 가지가 있을 겁니다. existence와 being이란 말이 있는데 being이란 말은 철학에서 있는 거예요, 그냥 있는 거. existence란 말은 실존이라고 번역하죠. 어떤 것이 본질에 맞게 존재하는 것, 그 규정에 적합하게 존재하는 것, 자기다움을 다 살리면서 존재하는 것. 진정한 존재는 being이 아니라 existence가 되어야 하는 것, 자기다 ex란 말과 istence란 말로 되어있을 거예요. (……) 서있다, 인간이 진짜 인간답게 존재하는 것은 바깥에 있다 것, 겐 그 바깥 nce가 되 바로 자연의 바깥을 말하는 것이죠. 인간이 자연과 낯설어진 겁니다. 아마 그때 떨어져 나온 슬픔, 아픔들 그 황당함들, 당혹스러움들 자연, 어머니로부터 떨어져 나오는 거예요. 수유기의 아이 같은 그런 아픔들이 신화적으

로 반영된 것이 아마도 성경에 나오는 아담과 이브의 낙원추방신화 또는 프로메테우스의 신화일 겁니다. 불을 갖다 준 대가로 인해서 고통을 당하죠. 자 그런데 이제 자연과 인간과의 관계가 멀어졌잖아요. 그러면 메워 주어야 됩니다.

인간은 자연과 다시 관계를 맺어야 해요. 그래서 인간과 자연이 관계를 맺는 방식을 보통 상징형식이라고 하는데 어렵게 생각할 것 없이 상징형식이란 인간이 세계를 설명하는 틀, 해석하는 틀, 자기의 위치를 이해하는 틀 쉽게 말하면 역사 같은거죠, 철학, 종교, 예술 이런 것들이 상징형식이예요, 최초의 이미지는 바로 이거였습니다. 최초의 이미지였어요. 사람들은 세계와 자연 사이에 이미지를 끼워 넣었어요. 뭐가 확대되었죠? 가슴과 엉덩이만 확대되어있죠. 다산의 상징이죠. 당시로서는 종족의 재생산이 제일 중요했기 때문에 출산과 육아와 같은 것을 강조했던 것입니다. 사람들은 왜냐하면 당시로서는 의학이 없었잖아요. 의학이 없었으니 저렇게 만들어 놓으면 정말로 여자들이 애를 더 많이 낳고 더 잘 기를 수 있다고 주관적으로 믿어버리는 거예요. 세계를 지배할 수 없었을 때는 세계의 모상을 만들어 놓고 모상을 지배함으로써 세계를 지배할 수 있다고 믿는 것, 주술적 사고방식이죠. 구석기시대의 여자들이 정말로 이렇게 생겼었는가? 그렇지는 않다는 겁니다. 아까 그것은 구석기시대 여성들의 이상이에요, 현실이 아니라. 왜냐 구석기시대의 영양상태가 좋을 수가 없었잖아요. 그게 무엇이랑 똑같나 하면 여러분이 블로그에다가 자기 사진 올릴 때 결코 리얼리즘을 추구하진 않잖아요. 여러분의 블로그에 있는 사진들은 여러분의 이상이에요. 결코 도달할 수 없는, 여러분의 현실, 진리가 어디에 있냐하면 아침에 일어나서 세수할 때 바라보는 거울 속에 비치는 여러분의 썸얼, 피할 수 없는 여러분이 반드시 받아들여야만 하는 진리입니다. 그 진리라는 것은 사진 상에 커다란 차이가 있죠. 그 다음으



로 이런 것도 마찬가지로요. 이런 거를 그리게 되면 정말로 현실에서 더 많은 동물을 잡을 수 있다고 믿는 거예요. 알타미라, 라스코 동물벽화 이런 것들도. 이런 예가 있습니다. 아메리카 대륙에 처음에 백인들이 왔을 때 들판에서 들소를 막 그리는 거예요 스케치북에다가, 그런데 인디언 부족들이 와서 항의하는 거예요. 당신들이 들소를 그려가는 바람에 들판에 들소가 줄어들지 않나. 똑같은 들소의 의미지만 의미가 다른 겁니다. 백인들에게는 예술일 뿐이에요. 가상은 가상이고 현실은 현실이죠. 내가 그것을 그린다고 해서 현실의 들소가 늘어나거나 줄어들진 않는다는 생각 인거죠. 반면에 인디언들에게는 가상과 현실은 연결되어 있어요. 인과관계가 있습니다. 가상의 원인이 현실의 결과를 낳는다는 거예요. 그래서 이렇게 가상과 현실을 넘나드는 능력을 우리는 상상력이라고 해요. 그런데 이 상상력이 어떤 상상력이예요? 주술적 상상력이라고 합니다. 그런데 여러분도 마음에 안 드는 사람을 혼내주는 방법이 있습니다. 뭐냐면 그 사람 사진을 구하세요. 그래서 밤 12시에 바늘로 찌른다든지, 아니면 또 다른 방법이 있습니다. 그 사람 쫓아다니면서 머리카락 같은 거 흘리는 거 잘 챙겨주세요. 밤 12시에 라이터불로 지진다든지, 이건 바로 뭐니까? 주술이죠. 가상에 가한 작용이 현실에 미친다. 그런데 실제론 어떻게 됩니까? 다음날 멀쩡하게 나타나거든요. 반복되는 실험을 통해서 아무짝에도 소용이 없다는 것을 깨달은 뒤에 사람들은 가상은 가상이고 현실은 현실이구나 라는 생각을 하게 되요. 그래서 분별력이라는 것이 생기게 되죠. 그 때부터는 인간이 자연과 주술적 관계를 맺는 게 아니라 합리적 관계를 맺습니다. 실제로 자연을 객관적인 관점에서 법칙을 발견하고 그걸 이용해서 진짜로 바꿔놓으려는, 옛날에 주술이라는 것은 주관적인 믿음이잖아요. 그런데 점점 객관적으로 극복하려는 움직임이 시작되고 그때 사람들은 이미지가 세계를 매개하는데 실패했기 때문에 이미지 대신에 사람들이 이미지가 자기만 못하니까 인간과 세계의 관계가 또 멀어졌잖아

요. 그걸 매개하기 위해서 새롭게 등장하는 것이 문자입니다. 문자는 처음에 그림이었어요. 그림으로 어느 정도는 (?) 썩기문자쯤 되면 완전히 추상적인 문자로 가고요.

알파벳입니다. 알파벳은 초기단계에서는 아이콘이에요. 상형문자라는 게 단순화 되어서 문자가 되는 거죠. 이게 파피루스, 양피지, 이런 것입니다. 사람들이 문자를 사용하게 되었다는 것은 어떤 의미나 하면 굉장히 자연에 대해서 오늘날 말하는 과학적 태도를 갖게 되었다는 것입니다. 그래서 얻어낸 진리를, 지식을 텍스트에 저장해놓으면 멀리 떨어진 사람들, 지금 제가 말하는 것은 여러분들만 들을 수 있잖아요. 글을 쓰게 되면 어떻게 되요? 여기 없는 사람도 볼 수 있거든요. 유비쿼터스가 되었다 그래요. 모든 매체는 그 자체가 유비쿼터스거든요 어떤 의미에서는. 또 내가 죽어도 내 글이 남아있으면 후배한테 넘겨줄 수가 있잖아요. 지식의 사회적 확산, 사회적인 협업과 지식의 누적적 발전이 가능하죠. 그게 바로 문명이라는 것의 토대가 됩니다. 문자라는 건 굉장히 오래전에 등장했지만 문자문화가 전면화 되는 건 비교적 최근의 일이에요. 왜냐 아직까지도 문자는 소수만이 쓸 수 있는 것이었잖아요. 대다수는 문자에 무식했습니다. 그렇기 때문에 문자문화가 전면화 되는 것은 제가 볼 때는 서구에서 대충 1500년경입니다. 인쇄소가 발명되었다는 것입니다. 인쇄소만의 문제가 아니에요. 종이가 발명 되요. 중국에서 종이가 나오죠. 지금은 양피지잖아요. 양피지가 어떤 것이냐면 북음서 중에 마태, 마가, 누가, 요한 그 북음서 중에 하나를 양피지로 옮기기 위해선 양 12마리가 죽어야 해요. 이런 것은 대량으로 복제될 수가 없는 것입니다.

인쇄술이라는 것은 종이와 더불어서, 이제 구텐베르크입니다. 구텐베르크의 인쇄소죠. 프랑크푸르트 도서관 있지요, 그게 500년 된 겁니다. 그

당시엔 소규모의 도매상들이 책을 팔고 전국에서, 유럽 각지에서 소매상들이 와서 떼 가는, 지금 동대문의 밀리오레 있죠. 인쇄소는 우리가 빠르잖아요. 300년 안되었잖아요. 우리는 왜 이런 효과를 못 내느냐. 간단합니다. 그 이유는 뭐냐면 한국의 인쇄술의 배경으로는 중국어였어요, 한자였어요. 한자가 1set을 갖추는데 3만자였어요. 그런데 알파벳은 24자거든요. 3만자를 가져야 인쇄를 할 수 있는, 그건 대 자본만 가능하고 당시대 자본을 가진 곳은 국가밖에 없었습니다. 그러니까 커뮤니케이션이 국가에 종속됩니다. 하지만 독일 같은 곳에서는 소자본도 창업이 가능했죠. 오늘날의 인터넷 비슷한 겁니다. 중앙에서 통제가 안 되어요. 그러다보니까 인쇄문화가 나중에 유럽에 들어옵니다. 봉건적인 질서로 들어오는 혁명적인 계기가 되는 겁니다. 사람들은 알파벳으로 세계를 기록했거든요. 알파벳으로 세계를 기록하는 데는 한계가 있습니다. 여러분들이 세계를 정말로 극복하려면 알파벳만으로는 좀 힘듭니다. 세계를 기술적으로 정복할 수 있으려면 세계를 다 수치화 해야 합니다. 수학으로 번역을 해야 해요. 한번 생각해 보세요. 사실 그게 천공기 프로젝트거든요. 우리나라 정치할 때 치자가 물 다스릴 치자잖아요. 물 다스려서 댐을 만들고 이런 것은 사실 은나라 때, 주나라 때 황하문명 그런 것들인데 어쨌든 그렇다 하더라도 말로 할 순 없는 겁니다. 여기는 품을 넉넉하게 주고, 여기는 깊숙이 파내고, 여기는 슬림하게 가세요 이렇게 해서는 안 됩니다. 모든 걸 다 수치화해서 정확하게 몇 센티, 몇 점 몇 센티까지 밀리미터까지 해야 기준이 들어갈 수 있거든요. 자연은 끊임없이 수학을 반복해야 하는데, 자연을 수로 번역해야지 테크놀로지로 계획할 수가 있습니다. 효율적으로. 그러나 어떤 문제가 있냐면 자연은 연속량이에요, 컨티뉴이티(continuity)죠, 모든 게. 그런데 수는 딱딱 끊어집니다. 하나 둘 셋 넷 다섯. 디지털이라고 하면 뭐예요 0, 1입니다. 그런데 그 사이에 얼마나 많은 것이 있는지 알고 있죠. 그러니까 디지털이라고 해서, 손가락이거든요. 하나 둘 셋

넷 다섯을 세계에 대보세요. 그러면 손가락 틈으로 세계가 빠져나옵니다. 다시 말하면 세계의 컨티뉴이티와 숫자, 넘버의 dis-컨티뉴이티 사이의 보수를 극복해야지 세계를 수로 번역하는 게 가능한 겁니다.

그 방법이 17세기에 발명 되요. 그래서 17세기부터는 자연의 수확화가 일어납니다. 옛날의 자연은 알파벳으로 기록되었는데 사람들이 숫자로 기록하게 되는데 그 때 그 결정적인 역할을 한 게 뉴턴, 그리고 라이프니츠입니다. 이른바 여러분 5학년 때 배웠던 미분, 적분입니다. 미적분이죠. 재미있는 것은, 미적분에서 가장 큰 문제는 역시 계산의 문제예요. 여러분들이 시험문제에 나왔고 미적분문제 푸는데 5분이면 무난하게 푸는데 실제로 생활에 도움이 되는 문제를 한번 생각해 보세요. 북한에서 미사일을 쏘았다. 일본에서 요격하려고 한다. 그때 그 요격 미사일의 궤적을 구하라. 그러면 여러분 아마 돌아가실 겁니다. 그런 문제가 있어요. 이미 그때 알았던 것 같아요. 라이프니츠, 파스칼 이런 사람들이 계산기, 이걸 아날로그 계산기이고 10진법이죠, 이런 것을 만들기도 했고요 기계적인, 계산을 어떻게 기계적으로 할 수 없을까 이런 생각을 한 겁니다. 그때부터 이미.

이것은 2진법입니다. 라이프니츠가 만든 거예요. 라이프니츠는 모든 숫자가 0과 1로 환원될 수 있다. 아무리 복잡한 숫자라고 하더라도 0과 1로 두 가지 기호로 다 표기할 수 있다는 것을 배운 것입니다. 사람들은 이것을 무엇이라고 했냐면 신의 창조의 비밀이라고 했어요. 왜냐, 하나님께서 세상을 무로부터 창조했잖아요. 무가 0이고 만물이 1이에요. 0과 1로 반복되잖아요. 당시만 해도 유럽의 지식인들이 아시아에 대해 굉장히 열등 의식이 있었습니다. 왜냐하면 이게 17세기에 만들어졌잖아요. 그런데 중국 사람들은 2진법 이미 가지고 있었어요. 그것이 무엇이나 하면 태극기

의 궤에서 이어진 게 1이고 끊어진 게 0입니다. 그런데 중국 사람들은 몇 천 년 전부터 가지고 있었다고 하니 기가막히는거죠. 사람들이 그래서 열 등의식이 있었어요. 그런데 중국 사람과 유럽 사람을 비교해보면 유럽 사람들이 잘 난거는 전쟁하는 기술밖에 없다. 그런데 중국 사람들이 왜 전쟁하는 기술을 발전시키지 않았는가? 그것은 그들의 테크놀로지가 실용적인 것이, 왜냐하면 중국 사람들의 평균 수준이 어떻게 되느냐 하면 평균적인 성품이 그리스도와 같아서 원래 전쟁을 싫어한다. 이런 식이죠. 그 다음에 복희가 옛날의 노아의 아들이었다. 그랬었습니다. 그리고 중국 사람들 아시아 사람들이 예법이 다르잖아요. 중국에서는 농부들조차도 예법을 지키는데 중국의 농부의 예법 수준이 유럽의 귀족수준이라는 거예요. 그러니 중국의 귀족들은 오죽하겠느냐. 우리가 혹시 야만인이 아닐까, 그 후에 100년 200년쯤 지나면 경멸로 바뀌어버리기 시작하죠. 이때까지만 해도 특히 청나라의 계몽군주로서 강희제가 굉장히 존경을 받던 시대입니다. 어쨌든 문제가 무엇이냐면 중국 사람들은 유럽 사람들은 이걸 가지고 컴퓨터로 연결시키잖아요. 중국 사람들은 왜 발전하지 못했느냐, 간단합니다. 중국 사람들은 이것을 가지고 점을 쳤어요.

그래서 그 이후에는 17세기 이후의 사람들이 다 자연을 수로 기록하게 되는 겁니다. 이게 무엇인지 아세요? 이게 세계입니다. 으뜸방정식이 이거예요. 아까 보셨죠, 소도 보셨죠? 세계 그림 보면 알 수 있잖아요. 이것이 세계예요. 아마 여러분 알파벳을 써서 무슨 일이 벌어졌는지 알잖아요. 그런데 저거 딱 보면 보이세요? 이것이 무엇입니까? 이렇게 되는 겁니다. 그 다음에 어떤 일들이 벌어지느냐면 문자문화의 종언이 시작됩니다. 1950년대부터 시작되는데, 1950년대의 특성이 뭐냐 TV가 가정으로 들어와요. 사람들이 정보를 읽어야만 하잖아요. 텍스트는 직접 사람들이 능동적으로 읽어야지 텍스트가 됩니다. 반면에 사운드와 이미지는 소리는 그

냥 들리고 이미지는 그냥 보여요. 이렇게 정보가 전달되는 겁니다. 그래서 사람들이 신문에서 얻던 정보를 텔레비전과 라디오에서 얻게 됩니다. 또 다른 것은 1950년에 컴퓨터가 발명 되요. 아까 이야기했던 계산의 과제, 아까도 말했듯이 자연을 수학적화 했을 때

인간이 자연을 정복할 수 있는 이론적 가능성이 열린 겁니다. 그런데 아직 실천적 가능성이 못되었어요. 왜냐하면 계산기가 있어야 하잖아요. 그런데 그 계산기가 언제 개발 되냐면 1950년대에 발명이 되는 겁니다. 그때부터 완전한 새로운 시대가 열린 거죠. 인간이 정말로 자연을 정복할 수 있는, 지배할 수 있는 시대가 온 겁니다. 그러는 사이에 문자문화와 숫자문화가 퇴행을 하기 시작해요. 옛날에는 문자문화 때는 세계를 알고 싶으면 책을 읽으라고 했어요. 책이 곧 세계다. 그런데 요즘은 달라졌습니다. 그런 얘기 많이 들었을 겁니다. 현대인의 심리를 알고 싶으면 도스토옙스키의 소설을 읽어라. 도스토옙스키의 소설을 읽으면 현대인의 심리를 알 수 있다. 그런데 요즘은 도스토옙스키의 소설을 읽고 알 수 있는 것은 현대인의 심리가 아니라 도스토옙스키의 심리다. 우리 때는 사실 문자문화시대의 마지막세대인줄 알았던 386세대입니다. 우리는 자본주의의 몰락을 믿었거든요. 자본주의를 알고 싶었어요. 그래서 칼 마르크스의 자본론을 읽었습니다. 그러니까 자본주의가 다 보여요. X-ray적인 것처럼 보여요. 분노를 했죠. 혁명해야겠다. 뛰어다녔던 게 우리세대입니다. 그런데 1980년대 말에 망한다는 자본주의는 안 망하고 줄줄이 사회주의만 망하는 거예요. 이게 어떻게 된 일인가? 그때 포스터를 보니까 마르크스가 씩 겸연쩍게 웃고 있어요. 밑에 뭐라고 써있냐면 Sorry, 그냥 한번 해본 생각이래요.

그러니까 자본론을 읽고 알 수 있는 것은 자본주의가 아니라 자본주의에 대한 마르크스의 생각이예요. 못 넘어간 거죠. 그러니까 책이 텍스트

라고 굳게 믿고 있던 386세대가 굉장히 충격을 받은 겁니다. 그 다음부터 이후 세대가 탈정치화 되잖아요. 그게 그런 이유 때문에 그런 겁니다. 지금 화면에 보시면 칼 마르크스의 초상인데 뭐로 그려진 거냐면 공산주의 선언 텍스트예요. 그 다음 17세기 이후에 문자문화의 몰락이라는 게 시작 되었는데, (이건 뭘니까 아인슈타인의 얼굴이 수식으로 되어있죠) 그 다음 넘어가서 이게 컴퓨터입니다. 이때부터 인간이 계산기가 등장하면서 자연을 남김없이 정복할 수 있는 가능성이 생기는 겁니다. 그러니까 자연과학에서의 모델은 자연과학의 세계사겠죠. 여러분 자연과학에서 말하는 이론이 세계라고 생각하잖아요. 절대 그렇지 않습니다. 자연과학에서 제공하는 이론은 세계의 모상이 아니에요. 모형이라는 겁니다. 모상과 모형의 차이는 이런 거예요. 예를 들어 제가 한국사에 대해서 A라고 이야기를 합니다. 그랬더니 누가 좋을까요 누군가가 B라고 얘기합니다. 그러면 나는 옛날 같으면 내 것이 세계의 모상이고 네 것은 왜곡상이야. 나만 옳고 너는 거짓이야. 나는 참이고 너는 거짓이야. 이렇게 이야기하잖아요. 그런데 요즘은 안 그렇습니다. 어떻게 이야기 하나면 A라는 견해가 있고 B라는 견해가 있다. 그러면 넌 B야? 그럼 난 A야. 누가 옳은지 나는 모르겠어, 관심 없어. 문제는 뭐냐면 나는 내 이론을 사용하게 되면 더 많은 사람에게 무모순적으로 설명해 낼 수 있어. 더 적은 예외를 만들어내면서. 이런 거죠. 쉽게 말하면 input은 알아요. 이런 input이 이렇게 들어온다면 output이 이렇게 나간다고 봐야죠. 그러면 이것이 블랙박스가 되는 겁니다. 블랙박스는 '그런 경우에는 뭘까?' 가설이에요. 옛날에 뉴턴의 세계관을 절대적으로 믿었잖아요. 시간과 공간은 절대적이다. 그런데 아인슈타인은 아니라잖아요. 오늘날처럼 우리가 아인슈타인의 세계상을 갖고 있거든요? 언젠간 또 다시 바뀔 겁니다. 왜? 지금은 나타나는 현상을 설명하는데 문제가 없으니까 쓰는 것이지 거기서 예외가 자꾸 등장하거나 설명할 수 없는 현상이 파악되면 그때 패러다임이 확 바뀌는 거죠. 과

학혁명이 일어나는 거죠. 그래서 즉 가설적이라고 생각해야하고, operational하죠. 조작적인.

자, 이것은 미국에서 만든 최초의 컴퓨터고 사실 최초의 컴퓨터는 독일 겁니다. 컴퓨터로는 사실 이게 최초예요. 자, 그래서 우리가 어느 시대로 가느냐 하면, 인간이 세계를 알파벳으로 매개하고 텍스트로 매개했잖아요. 문자, 숫자를 합쳐서 발음하면 알파뉴메릭 코드(alphanumeric code)라고 하거든요. 알파뉴메릭 코드. 그런데 아까도 이야기했듯이 인문학에서도, 자연과학에서도 이론이, 텍스트가 세계의 모습이라는 믿음을 잃어버린 거예요. 그래서 인간과 세계가 또 거리가 멀어졌잖아요. 그때 또 다시 이미지가 등장하는 거예요. 우리가 갖고 있는 이 이미지라는 것은 디지털 이미지거든요. 뭐로 되어있어요? 디지털 이미지는? 점으로 되어있죠. 그러면 옛날에 이미지시대였다가 텍스트시대로 갔다가 또 다시 이미지시대로 왔잖아요. 그러면 원래로 돌아온 거냐? 결코 그렇지 않습니다. 한번 생각해 보세요. 아까 빌렌도르프(Willendorf)의 비너스 조각상은 몇 차원이죠? 3차원이죠. 알타미라, 라스코의 동물벽화는 2차원이죠. 공간을 접었죠? 텍스트는 선이잖아요 1차원이죠. 우리가 보는 비슷한 이미지는 점이죠. 몇 차원이예요. 0차원.

우리가 갖고 있는 이미지는 옛날 이미지와는 글자 그대로 차원이 다른 이미지예요. 다시 말하자면, 옛날에 박정희 찬양하는 소설을 썼던 이상한 소설가가 있었는데 그분이 요즘은 뭐하는지 모르겠어요. 그 분이 중앙일보에서 인터뷰를 하는데 그런 이야기를 하더라고요. 너무나 책을 많이 읽는 요즘 젊은이들이 너무나 사랑스러워요. 쉽게 말하면 그 사람 생각이 그런거예요. 문자문화 시대가 지났다. 그런데 요즘 애들이 책을 안 읽고 컴퓨터 게임만 하는 것은 너무나 당연한 일이다. 이건 진보적인 일이다. 이런 식의 생각을 하는 거예요. 과연 그런가? 그렇지 않습니다. 지금 우



리가 갖고 있는 이미지 있잖아요. 그 이미지는 붓으로 그린 이미지가 아니에요. 끌로 깎아서 만든 이미지가 아니에요. 우리가 그린 디지털 이미지라는 것은 문자, 숫자로 그린 이미지예요. 알파뉴메릭 코드로 만들어낸 이미지라는 거예요.

여러분 영화 매트릭스 보셨죠? 매트릭스 보면 사람들이 세계로 알고 있는게 나중에 알고 보니까 문자열이죠. 그래서 저는 그것을 상형문자라고 생각해요. 미래의 문맹자는 글자를 못 읽는 사람이 아니라 이미지를 못 읽는 사람이에요. 지금 글자 못 읽는 사람 없죠? 그러나 미래의 문맹자는 글자를 못 쓰는 사람이 아니라 글자로 그림을 못 그리는 사람이에요. 왼쪽에 보면 이미지잖아요. 그런데 저 그림을 그릴 때 사람들은 자를 사용하지도 않고 붓을 사용하지도 않고 펜을 사용하지도 않았습시다. 저 이미지의 옆에 있는 텍스트예요. 세보면 스무 줄이거든요. 스무 줄의 명령어입니다. 그 명령어를 보면 알파벳과 넘버로 되어있을 거예요. 알파뉴메릭 코드로 그린 그림이라는 겁니다. 컴퓨터로 생성해낸 최초의 예술작품인 것이예요. 잘 보시면 알고리즘이 있을 거예요. 아래부터 위로 올라갈수록 더 무질서해져라. 이렇게 그리는 그림이란 거죠. 오해하지 마세요. 지금 이미지는 우리가 갖고 있는 이 이미지의 바탕에 항상 메시지가 깔려있어요. 그렇기 때문에 그것을 읽어낼 줄 아는 사람과 읽어내지 못하는 사람이 있을거예요. 그래서 빌렘 플루서는 무엇이라고 이야기 하나 하면 읽어내지 못하는 미래의 인간은 두 종류로 나누어질 것이다. 하나는 프로 그래밍 하는 사람들. 나머지부류는 프로그래밍 당하는 사람들. 이미지를 보고 좋아하는 사람들은 소비자밖에 안 돼요. 남이 만든 이미지를 자기 세계로 알고 살아가게 되는 거예요. 그게 바로 매트릭스 영화에 나오는 매트릭스 주민들이예요. 그런데 문자숫자코드를 다루면서 이미지를 만들어내는 사람은 매트릭스의 아키텍트(architect)가 되는 거죠. 남이 구축하

죠. [...]가 되는 거예요. [...] 이 그림은 문자숫자 코드로 그린 그림이기 때문에 주위를 보면 요구되는 인간상이 달라요, 즉 문명화시대, 산업화 시대였을 때는 무얼 [...] 됩니까? 문자문화였으니까 알파뉴메릭 코드잖아요. 알파벳 영어, 숫자 수학, 영수를 강조하는 데는 심오한 뜻이 있었던 겁니다. [...] 문자 숫자 코드를 잘 읽는 것이 중요하다는 겁니다. 왜냐하면 지식은 권력이잖아요. 아는 것은 힘이에요. 지식은 권력이라는 거예요. 권력에 접근하려면 지식에 가야하죠. 지식에 접근하려면 그것에 토착된 매체를 장악할 수 있어야 해요. 문자 또는 숫자로, 그걸로 나뉘죠. 그런데 그것도 이제는 옛날 시대라는 겁니다. 이제는 뭐가 중요하냐면 텍스트의 위에 이미지를 얹었죠. 상상력이 중요해요 또 다시. 상상력이 중요한 시대가 되었습니다. 다시 말하면 아까 텍스트는 알파뉴메릭 코드로 되어있죠. 위에 이미지가 없죠. 그렇게 되면 결국 뭐냐면 알파벳 이게 인문학이에요. 넘버 이게 문학입니다. 이미지 이게 뭐냐면 예술이에요. 제가 볼 때 미래의 생산형태는 삼각함수로 생각됩니다. 즉 아티스트와 엔지니어 그리고 인문학자의 삼각함수로 이루어지는 거죠.

제가 올해 들어서 대학을 세 군데를 모두 잘렸습니다만, 어떤 알 수 없는 이유로 잘렸는데 그 이유는 저들도 설명하지 못하고 저도 납득을 못했는데 최근에 아주 합리적인 설명을 하나 찾아냈어요. 왜 그랬을까 생각을 해보니까 제가 허경영을 세 번 안 외쳤어요. 아 이게 부조리한 사태를 해명할 수 있는 유일한 합리적인 이유거든요. 그래서 개그콘서트에 갔죠. 그리고 그분의 눈을 보았고요, 그분의 이름을 불렀습니다. 자 앞으로는 모든 일이 잘 될 겁니다. 제가 웃기려고 하는 게 아니라, 잘린 곳이 제가 중대는 독문과하고 문화연구학과 다 인문학 이에요, 한국예술종합학교에서 잘렸죠. 뭐예요 예술이죠. 또 카이스트입니다. 여기저기서 자리는 많이 들어오는데 안하거든요. 꼭 필요한 것만 하는데 나중에 하고보니까 이게

무엇을 보여주느냐, 알파벳 인문학, 넘버 공학 이런 컨셔스(conscious)의 형태. 미래의 생산형태가 될 것이라는 것입니다.

아까 설명 안하고 넘어간 게 있었어요. 아까 텍스트가 더 이상 세계와 인간을 매개할 수 없다고 했잖아요. 인문학도 요즘 보면 철학에 회의적이 거든요. 과학은 옛날부터 회의적인 사람들, 이 사람들은 자기들이 세계의 모상을 준다고 생각하는 사람들이 아니라 모형을 준다고 스스로 생각하는 사람들이기 때문에 언제든지 세상의 모형을 바꿀 의사가 있는 사람들이에요. 그래서 실패했잖아요. 텍스트가 인간과 세계를 매개하는데 실패했는데, 그러면 어떻게 이미지로 이야기하는 것은 성공할 수 있느냐는 거예요. 어떻게 이미지는 그 일을 할 수 있느냐? 거기엔 이유가 있습니다. 어떤 이유냐 하나면 우리가 디지털, 점으로 만들어낸 이미지들은 그것들은 정말로 현실이 됩니다. 그러니까 세계가 점으로 만들면 현실이 되거든요. 그러니까 당연히 뭐랄까 세계와 인간의 관계가 맺어질 수밖에 없는 거죠.

다시 말하면 무슨 이야기냐 하면 지금 아까 점만 이야기했는데 저것은 pixel만 말하는 게 아니라, 아마 빅뱅이란 말 아시죠? 그러면 Bang을 한번 이제 추리해봅시다. bit은 뭘니까 비트예요. 약자, A 뱅에서 A는 아톰(atom)입니다. 원자. N은 뉴런(neuron), G는 유전자(Gene), 무슨 이야기냐 하면 지금 사람들이 과학의 연구단위가 점 단위까지 내려갔어요. 미립자라는 단위까지 내려갔어요. 재미있는 것은 이겁니다. 기술의 조작단위가 존재 단위, 또는 존재 생성단위가 일치하잖아요, 그러면 창세기적 기술이 됩니다. 하나님과 같은 기술이 되요. 한번 생각해 보세요. 먼저 bit로 생각해 보죠. 픽셀로 조작하는 겁니다. CG를 보시면 아시겠지만 재미있는 건 사진과 만화는 분명히 다르죠. 사진은 증거물이 되고 만화는 증거물이 안 되죠. 그런데 CG는 어때요, 만화예요 원래는. 그런데 사진과 같은 생

생함으로 나오죠. 그것은 다른 말로 하면 미래의 법정에서는 사진이 증거물로 인정이 안 될 수가 있다는 이야기예요. 없는걸, 있게 만들 수가 있어요. 완벽하게. 이런 문제라는 거죠. 옛날에 찍힌 사진은 어떤 것이 있었다는, 없었다는 결정적 증거잖아요. 그것이 불가능 해지는 겁니다. 두 번째, 아톰이라고 했죠. 수소로 뭉쳐서 원자폭탄을 만들었다는 겁니다. 이게 사실 에너지를 물질로, 물질을 에너지로 전환하는 거예요. 물질이 에너지로 전환하고 에너지를 물질로 전환하고 이걸 바로 우주 창조과정의 역과정이에요. 사실 인간이 세계 창조의 행위를 하나님의 행위를 인간이 기술적으로 시뮬레이션할 수 있게 되었다는 것입니다. 분자수준으로 올라가면 나노입니다. 나노물질들을 조합을 하게 되면 이제까지 존재하지 않았던 새로운 물질이 탄생하는 거예요. 새로운 원소가 탄생하는 것입니다. 뉴런으로 가게 되면 지금은 컴퓨터라는 것이 인간의 두뇌랑 상당히 다르게 움직여요. 도표를 그려서 Y N뽑아서 Y가 될 때까지 계속 돌리다가 Y가 나오면 통과시키잖아요. 인간두뇌는 그렇게 안가거든요. 인간의 두뇌는 망형으로 되어있고, 그런데 뉴런을 연구하게 되면 망형 구조가 되어있고 거기다 나노 컴피팅이 들어와서 나노 수준에서 컴피팅이 된다면 정말 인간의 뇌와 똑같은 뇌, 똑같이 기동하는 뇌 그러나 문제는 인간보다 훨씬 더 빠른, 비교할 수 없을 정도로 빠른 속도로 연상하고, 비교할 수 없을 정도로 많은 정보를 내장할 수 있는 그런 두뇌가 나왔다고 생각해 보세요. 매트릭스 영화를 보면 거의 하나님과 같은 두뇌 있죠. 그 다음은 유전자, 유전자 조작하게 되면 이제까지 존재하지 않던 새로운 생명의 종을 창조할 수 있습니다. 카메라 같은 것. 염소와 양을 합쳐놓은 것, 또 양과 소를 합쳐서 걷는데 양처럼 털도 얻고 소처럼 고기도 얻는. 아마 그렇게 되면 동물과 식물을 디자인 할 수 있을 거예요. 이미 GMO표시 있잖아요. 유전자 조작된 식품이란 말이죠.

위험성은 있습니다. 예를 들어 비트, 아까 bit가 무엇이 위험했습니까? 진짜인지 가짜인지 구별할 수 없게 된다는 위험성이 있어요. 두 번째 아톰 같은 경우는 원자폭탄은 방사능의 위험을 알고 있습니다. 나노 같은 경우에는 은나노 무슨 나노 그러는데 그거 몰라요 아직 검증도 안되었거든요, 10년째 20년째 지났는데 그 물질이 위험한 것으로 드러날 수도 있는 상황이 올수도 있어요. 그리고 뉴런 같은 경우는 생각만 해도 끔찍하죠. 기계가, 또 다른 것으로는 유전자, 유전자가 오염되면 어쩔 겁니까. 인간이 하나님의 창조를 시뮬레이션 하는 상황이 되어버리니까 굉장히 위험성이 따르는 겁니다. 가능성과 위험성이 다 같이 존재하는 것입니다. 어쨌거나 인간은 세계를 만들어가요. 옛날에 원시인들은 가상을 만들면 가상은 가상이고 현실은 안 되다. 지금 인간들은 지금 유전자를, 나노를, 원자를, 미립자를, 픽셀을 조합해서 만든 이미지는 그 자체가 현실이 됩니다. 예를 들어 컴퓨터게임 같은 경우는 아이템 사는데 돈을 쓰잖아요. 허탈하지 않아요? 아이템 사는데 돈을 씁니다. 전자의 가치를 구하는데 현실의 돈을 씁니다. 사이버 인간관계, 이런 상황이 되는 거죠.

꿈을 꾸게 되면 그게 현실이 되요. 역시 가상이 바로 현실이 되죠. 가상과 현실의 구별이 없죠. 그렇기 때문에 현대인에게는 상상력이 중요해요. 그럼 옛날과는 뭐가 다른 것은 그때는 주술적 상상력이었죠, 그런데 우리가 갖고 있는 주술에 기술을 갖고 있죠. 기술적 상상력입니다. 지금 현대는 기술적 상상력의 시대라는 거예요. 자, 이런 시대에 옛날과 문제가 달라졌기 때문에 몇 가지 예들만 보여드리겠습니다. 옛날에 그림은 세계의 반영이었잖아요. 이제는 그런 그림들이 아니라 완전히 다른 상상력이 필요해요. 예술가들도 인문학자들도.

저 타이프라이터(typewriter)는 때리잖아요. 그런데 글자가 잉크가 묻어

서 때리는 게 아니라 낱말이 짝 찾아서 벌레가 되요. 그런데 이 벌레는 통제가 안 되어요. 벌레가 서로 잡아먹는 겁니다. 어떻게 잡아먹냐면 원리가 이렇습니다. 그 벌레들이 원래는 낱말이었죠. 알파벳이었잖아요. 그들이 염기질의 역할을 해요 자기 염기체를 가진 놈만 살아남게 되어있어요. 그 다음에 막 움직이는 겁니다. 오토 노운스(Auto-Knowns) 에이전트라고 해요. 인간이 프로그래밍 했지만 자율적으로 움직여요. 프로그래머가 그들이 어떻게 움직일지 몰라요. 재미있는 거고.

다음은 삼성 광고인데, 자 이런걸. 만들려면 옛날과는 완전히 다른 사고방식이 필요한 겁니다. 예술가들도 공학을 알아야하고 공학자들도 예술을 알아야하고, 콘텐츠를 부여하려면 인문학자들이 같이 들어가야 한다는 것이구요.

Messa Di Voce라는 것인데 목소리로 그림을 그리는 겁니다. 소리를 지르면 사운드를 이미지로 그리는 거예요. 사실 오늘날 가상이 현실이 된다고 했어요. 가상과 현실이 뒤섞인 현실도 있습니다.

제가 허경영을 좋아하는 이유가 그거예요. 허경영을 좋아하는 게 아니라 사람들이 허경영을 좋아라 하는 것을 좋아해요. 사실 허경영이 하는 말이 거짓말인건 다 알잖아요. 허경영이 사기꾼인건 모르는 사람 없이 다 알죠. 그런데 왜 그를 좋아하느냐. 그것이 재미있는 거예요. 그건 왜 그러냐면 판타피지컬(fanta-physical)이라는 개념이 있어요. 가상과 현실이 뒤섞여서 판타피지컬이라고 하는 거거든요. 인터페이스가 완전히 달라지는 겁니다. 판타피지컬의 개념을 설명하자면 예를 들면 전쟁을 해요. 전투가 벌어지고 있는데 미군과 아프가니스탄 국민들이 총을 쏘고 있어요. 전투하고 있어요. 아프가니스탄에서 미군과 탈레반들이. 이건 실제 리얼리티

죠. 이쪽엔 전투의 시뮬레이션이 있습니다. 가상이 있어요. 장기, 체스 전쟁 시뮬레이션이죠. 이걸 가상이죠. 딱 분리되어있죠. 그런데 문제는 이 두개가 섞여있는 경우가 있어요. 그것을 판타피지컬이라고 합니다. 다시 말하자면 장기판, 체스판 위에서 미군병사와 탈레반이 전투를 하고 있는 겁니다. 그게 판타피지컬 현상입니다. 이게 요즘엔 굉장히 강해졌어요. 그런데 허경영씨가 바로 지금 그런 상태인 것 같아요. 예를 들면 여기 정치인이 있죠. 김대중 등등 현실이에요. 정치를 흉내 내는 개그가 있습니다. 성대모사 잘하는 분들 있죠. 퀴즈쇼 나와서 김대중씨, 또는 노무현씨 김종필씨 YS 등등 그건 개그죠. 그런데 허경영씨는 그 두개 다 해요. 젊은 이들이 왜 좋아하느냐 거기에 취향이 생긴 겁니다. 그건 굉장히 재미있는 현상인데. 허튼 예가 아니라 굉장히 중요한 부분이라고 생각하는데 거기에 대한 우리사회의 태도를 보면 황당해요. SBS에 '그것이 알고 싶다'를 보니 정육을 없애기 위해서 마늘 안 먹는다더니 애까지 있는 유부남이었다. 알고 보니까 사람들 등쳐가지고 그걸로 출마했다더라. 하등 중요하지도 않은 것이잖아요. 그런데 그게 낄는다고 나오는 거예요. 정말 황당하죠. 그건 이제 가짜라는 걸 폭로하는 것입니다. 저건 가짜라고. 여러분 그 사람이 사기꾼인거 모르는 사람 있어요? 거기서 하는 거짓말이라는 걸 모르는 사람이 있어요? 그걸 알고 대중들은 ~하는 거거든요. 그런데 SBS에서 짜증났던 건 그것이 알고 싶다, 무엇이 알고 싶은가? 젊은이들은 왜 허경영에게 열광하는가, 정답: 무지몽매해서 그렇다, 공중부양을 믿지 말라. 얼마나 황당합니까? 내 이름을 불러봐, 내 눈을 바라봐. 그러면 좋은 일들이 생길거야 라고 이야기하잖아요.

조선일보에 기사가 났는데 뭐라고 났냐면 전문가들에게 물어봤는데 대중들 사이의 이런 문화가 퍼질 경우에는 대중들의 의존증세가 심화될까 봐 극히 우려된다고 나왔어요. 그런 게 그 기사의 마지막이 너무 재미있

있어요. 그래서 뭐라고 나왔냐면 정말 허경영을 연호하면 로또에 당첨될까? 도대체 누가 또라이냐. 그래서 허경영 현상이 위대한건 무엇이냐면 전문가들이라고 하는 사람들 있잖아요. 온갖 권위와 위엄을 뒤집어 쓴 그 인간들이야 말로 진정으로 미친놈들이라는 걸 보여준다는 거죠. 보니까 2탄을 만든대요. 그래서 제안을 했죠. SBS 2탄을 만들어보라고. 서울대 물리학 교수를 초청하고 테크놀로지한 전문가들을 초청해가지고 허경영의 실체를 해부하는 거지. 공중부양이 정말로 가능한가? 의학적으로. 축지법이 가능한가. 교통전문가에 따르면 불가능하다. 이런 젊은 사람들이 열광하는 것은 알고 열광하는 거거든요. 왜 그러냐 하면 인터페이스 디자인. 옛날에 디지털 초기도 가상과 현실이 구별되었습니다. 여러분도 싸이나 세컨라이프에 들어갈 때 굉장히 분리된 형태로 들어가요. 옛날에는 핑퐁 게임 움직이는 걸로 했잖아요. 요즘 닌텐도 Wii는 정말로 합니다. 젊은 세대들에게 취향이 생기는 너무 다양하다는 거예요. 이게 바로 인문학의 관점에서 이런 현상들을 설명하는 예입니다. 추상적인 게 아니에요. 바로 이런 식의 인문학들 있잖아요. 그게 필요하다는 거죠. 인문학이 자기 존재를 영 못했던 겁니다. 왜냐하면 지금 이렇게 눈앞에 벌어지는 사건들을 설명해주어야 하거든요. 그걸 못했다는 겁니다. 무가치하게 여기고, 잘 생각해 보세요. 지금 필요한 게 I-pod이라는거 있죠. ipod을 보면 그것도 3개 과제가 합쳐져 있다는 것을 알 수 있습니다. 여러분이 ipod 기능 때문에 삽니까? 디자인때문에 삽니다. 그렇기 때문에 ipod이 고장 났어도 기어이 이어폰을 꽂고 다닙니다. 그건 고마운 일이겠죠. 그 다음에 스티브 잡스 같은 사람이 딱 한마디 합니다. 버튼을 다 없애보았다. 그럼 밑에서 난리가 납니다. 스티브 잡스를 보면 이 사람은 상상력이 있는 거죠. CEO인데 예술가형 CEO인거죠. 그 다음에 퍼포먼스 하는 것, 제품소개하면 나오는거 있죠. 청바지 입고 탁 튀어나와서 보면 주머니가 2개잖아요. 왜 이렇게 주머니가 2개냐 큰 게 있고 작은 게 있다. 큰 거는 왜 있는지 알



겠는데 작은 주머니는 어디다 쓰는 건가 그게 늘 궁금했는데 이것 때문에 구나, 엄지. 현금봉투를 갖고 와요 거기에 뭐가 들었나. 고개를 갸우뚱하는데 100불이 나온다던지. 이런 식이예요 주로. 하면서 정형사에서 말하는 운율이에요. 반복이 되잖아요. 대구 반복들. 완전히 예술가적 정신인 겁니다. 옛날에는 시대마다 바람직한 인간상이 달라지거든요. 옛날 농경시대 때는 사람들이 말로 했잖아요. 정보저장이 안되죠. 정보저장의 유일한 방법은 머리에 담는 거죠. 거기서 가장 많은 정보를 가진 사람이 가장 많은 기억을 가진 사람, 즉 연장자예요. 그래서 농경문화의 잔재로 나이 따지는 거 있잖아요. 먹살 잡고 How old are you? You have no father? 두 번째 라인 산업사회로 넘어가다보면 사람들이 테크놀로지 기호를 많이 쓰잖아요. 그 때문에 알파뉴메릭 코드가 굉장히 중요해 집니다. 특히 계산능력이 중요해지죠. 그래서 우리 아마 어렸을 때 암산학원 속셈학원 많았을 거예요. 요즘에는 없죠. 컴퓨터, 계산기가 해버리거든요 그러니까 기계가 할 수 있는 것은 인간 일이 아니 거죠. 계산은 컴퓨터에 맡겨놓고 인간은 그때 뭐하느냐면 이제는 프로그래밍을 해요. 문제는 제 동생은 프로그래머인데 그것도 거의 3D 업종이더라고요. 테크놀로지 강연을 들었는데 실리콘 벨리에서는 R&D를 하칭 준다고 하더라고요 주로 인도, 중국, 한국에서 받아간대요. 자기네들은 뭐하느냐, 뭘 연구해야하느냐 지들끼리 어울려요 그냥, 프로그래밍 직접 안합니다. 밑으로 시켜버려요, 한국 중국 이런데 보면 수학 잘하고 영어 잘하는 애들 많거든요. 자기들은 뭘 프로그래밍 할지 떠올리는 것, 어떻게 프로그래밍할지 디자인 하는 것만 해요. 실제로 하는 건 밑으로 내려버린다는 겁니다.

한때는 고급스런 능력이었던 것들이 이제는 점점 퇴화된다는 것입니다. 지금은 알파뉴메릭 코드 영어, 수학 잘하는 것은 이미 있는 것을 이직하는 능력이잖아요. 이해하는 능력이잖아요. 그게 아니라 상상력은 이미 있는 것을 이해하거나 그런 게 아니라 상상력이라는 것은 아직 없는 것을

떠올리는 능력이라는 거죠. 얼마 전에 지식??포럼도 아주 인상적이었던 표현이 이젠 best가 아니라 Unique다. 베스트를 따라가는 것은 기준이 똑같은 거예요. 동일한 기준으로 그 사람들을 다 비교해서 점수매기는 겁니다. 거기서 제일 점수 많이 받은 사람이 베스트예요. 유니크라는 것은 그게 아니라 질적으로 달라요. 질적으로 다른 것. 다르게 생각하는 것 다르게 떠올리는 것. 그게 미래의 힘이 된다는 겁니다. 그런데 우리나라는 거꾸로 가고 있죠. 그게 가장 큰 문제라는 생각이 듭니다.

제가 아주 구체적인 예를 들어볼게요. 저는 이제 학생들에게 매일 그렇게 하거든요. 문화 비평 한다는 애들 많고 영화 비평한다는 애들 많고 문학비평 한다는 애들 많은데 제가 제품 비평하라고 하면 안하려고 해요. 지금 대중들이 지금 피카소보고 미감을 익히는 게 아닙니다. 셰익스피어 보고 언어에 대한 감각을 익히는 게 아니예요. 대중들은 프라다, ipod 이런 거예요. 넷북, 소니, 바이오 이런 것들을 보면서 미감을 느끼는 거거든요. 완전히 다른 건데 그거에 대한 관심들이 없다는 겁니다. 쉽게 말하면 제가 볼 때는 세계와 인간의 관계가 변했기 때문에 인문학의 주제 자체가 변해야 한다는 겁니다. 주제화해야 하고 두 번째로는 방식도 문제가 있어요. 어떤 방식이냐면 아까도 인문학이 공학으로부터 좀 배워야 합니다. 도스시절에는 모든 명령어들을 썼을 거예요. 컴퓨터가 수행해야 할 명령들이 늘어나면 늘어날수록 그걸 일일이 다 못하는 거예요. 사실 오늘날 인문학도 그 정도로 발전했고 점점 더 세분화 되었어요. 중대 국사 교수님을 만났는데 그분은 자기 과 교수님과 만나면 할 얘기가 없대요. 둘 다 조선 후기사 하시는데...

왜냐하면 한분은 왕족사 하시고 한분은 풍속사 하시거든요. 세분화되어서. 이런 상황이라는 거죠. 그게 문제라는 겁니다.

그래서 어떻게 해야 하나? 그때는 컴퓨터 공학자하는 분은 윈도우를 발명했어요. 도스는 텍스트기반 인터페이스잖아요. 그런데 Icon화 했잖아요. 인문학도 그런 게 필요하다는 겁니다. 인문학의 내용은 계속 어려워지고 대중들은 텍스트를 점점 안 읽는데 이것은 텍스트만의 문제가 아니라 텍스트와 이미지와 사운드가 같이 결합되어있는 새로운 인터페이스의 플랫폼이 만들어져야 한다는 것이죠. 내용과 형식이 같이 고민되어야 하는. 그런 식으로 결합이 되는 게 중요한 것 같습니다. 인문학이 어떻게 결합을 할지 제가 로봇 디자인의 예를 들어보겠습니다.

우리나라도 로봇공학이 발달했죠. 아마 전 세계 3, 4위권은 될 겁니다. 미국 일본에 이어서, 기술도 85%이상 올라온 걸로 알고 있거든요. 그런데 지금 보면 어떤 문제냐면 로봇은 두 종류가 있습니다. 안드로이드(Android) 로봇과 서비스 로봇이에요. 서비스 로봇은 인간의 특정기능만을 시뮬레이션 하여 인간을 도와주는 로봇이고 안드로이드 로봇은 인간의 친구가 되는 로봇이에요. 안드로이드 로봇은 2인칭 관계이기 때문에 인간에게 친근감을 주어야 합니다. 서비스로봇은 3인칭 관계이기 때문에 세탁기, 냉장고나 자동차라고 생각해요. 그러나 안드로이드 로봇은 2인칭 관계이기 때문에 사람들에게 호감을 주어야 하는데 호감을 주는 가장 좋은 방법은 로봇 디자인을 사람처럼 하는 겁니다. 이게 점점 늘어나면 늘어날수록 호감도가 상승하는데 저점에서 고점을 지나면 뚝 떨어져서 불쾌감으로 변합니다. 섬뜩함으로 변해요. 마네킹만 있는 방에 혼자 들어간 느낌이죠. 그러다가 이게 사람과 완전히 구분할 수 없을 정도가 되면 또 다시 상승합니다. 그래서 가장 높은 지점에 올라가죠. 사람과 똑같은 수준의 호감을 주는, 그런데 문제는 뭐냐 하면 이 두 번째 봉우리를 향해 가다가 계곡에 빠져버립니다. 그럼 특정한 구간에서만 그냥 끔찍함을 느끼느냐 그것은 여러 가지 요인이 있는데 그중에 하나가 뭐냐면 그런 로

봇은 인간에게 corpse 시체입니다. 시체와 인간은 어딘가 모르게 다르죠. 색깔이 이상하거나, 섬뜩함을 주죠. 그런데 동작을 줄 경우에는 더 커져요. 훨씬 더 커집니다. 떨어지는 낙차도 더 커요. 시체보다 무서운 좀비가 되는 겁니다. 로봇을 디자인할 때 쉽게 말하면 인간을 닮긴 닮았으되 확연하게 인간과 구별되는 수준 그걸 넘어서지 마라, 그걸 넘어서게 되면 섬뜩함의 계곡에 빠진다.

이게 아시모의 초기버전부터 후기버전까지 쭉 나열한 것이거든요. 가면 갈수록 호감도가 늘어나는 게 느껴지죠. 그래프선이 쭉 올라가고 있습니다. 그 다음으로 저 정도면 예쁘잖아요. 아시모가 커피도 날라주고. 그런데 이걸 어때요? 이게 문제라는 거죠. 이게 넘어야 할 구간에 들어가는 거죠. 섬뜩해지기 시작하거든요. 이걸 어때요. 키워보세요. 여러분들이 밤 10시에 들어와서 불을 켜는데, 저런 로봇을 사고 싶겠어요? 그런 문제라는 거죠. 이것은 로봇을 만드는 이시보로라는 로봇학자고, 왼쪽이 로봇이고 오른쪽이 실물입니다. 이것은 별로 안 닮았는데, 동작이 닮았거든요. 애처럼 땡깡을 부립니다. 그러면 주변에 있는 사람이 다 자지러지거든요. 섬뜩했다고 하더라고요. 자 미국에서는 CG가 문제가 됩니다. 로봇과 애니메이션에서 일본과 미국의 경향이 뒤바뀌었어요. 미국사람들은 사람 닮은 로봇을 안 만들거든요 반면에 애니메이션에서는 완전히 영화처럼 만들려고 해요. 디즈니 만화에서도 1초에 24프레임 다 돌렸어요. 영화처럼. 그런데 일본은 로봇은 사람처럼 똑같이 만들려고 하는데 애니메이션은 어떻습니까? 분명히 구별되고 굉장히 거칠죠. 1초에 7프레임정도 돌아갑니다. 미국에서는 로봇공학보다 주로 CG에서 문제가 됩니다. 눈 좀 보세요. 유령 같죠. 문제는 여기다 센서를 달아서, 눈에 센서를 달 순 없잖아요.

이건 안젤리나 졸리죠. 실물이지만 뭔가 유령 같다는 느낌이 들어요.

재들 보세요. 이 당시에 나온 영화 중 인크레더블이란 영화가 있어요. 확실히 구별되죠. 플라 익스프레스에서 가장 어울리는 캐릭터는 유명 있잖아요. 그게 제일 어울려요. 애초에 유명이니까.

기술적으로는 이제 불가능 하거든요 정말 사람처럼 만드는 것은, 기술이 못하는 것을 예술적으로 돌파하려는 겁니다. 그런데 예술적 돌파하는 일은 봉우리가 두개가 있었죠? 사람과 완전히 똑같은 것은 높은 부분인데 사람과 적당히 닮았으면 첫 번째 봉우리죠. 하지만 이 봉우리의 크기를 아예 진짜 사람만큼 높이 올리는 방법이 있어요. 플라워 로보틱, 예쁘죠. 이런 방식으로 가능합니다.

이거는 일부로 이렇게 만들어요. 왜 이렇게 만들었냐면 거기서 빠져나오는 방법을 보여주려고 하는 거예요. 실제로 이렇게 디자인 했는데 사람들에게 호감을 준다고 하면 모리 마사이어론이 틀린 게 아니냐. 그걸 입증하는 게 이 사람입니다. 이 사람이 했던 게 이겁니다. 이걸 전시했어요. 뒤를 다 뜯어냈죠. 섬뜩합니다. 재미있는 건 이것을 보고 나간 사람들을 설문조사 했더니 70%가 호감을 표현했어요. 그건 결국 뭐냐면 로봇의 호감도를 결정하는 것은 오로지 외모만이 아니라는 거죠. 다른 요인들을 조작함으로써 외모는 섬뜩하지만 호감을 줄 수도 있다고. 모리 마사이어론이 틀렸다. 틀린 건 아니라도 한계가 있다. 너무 단편적이라는 것을 보여주는 거죠.

사람을 하나도 닮지 않았으니 그래프 상에서 호감도는 0이 되어야 해요. 그런데 굉장히 호감이 높습니다. 아줌마와 춤도 추고 굉장히 좋아했다고 합니다. 이런 로봇이 있습니다. 사람은 하나도 안 닮았는데 공처럼 생겼는데 굴러다니다가 사람을 만나면 이렇게 합니다. 또 어떤 로봇은 늘

러달라는 요구조건을 줍니다. 늘러주면 요구조건이 점점 늘어나는데 누를 수록 재밌단 말이죠.

이게 무엇이나면 로봇을 인간답게 느끼게 만든다는 것은 인간에 대한 행동, 인간의 지각방식이 필요하다는 것입니다. 일본에 가서 아시모를 보았대요. 아시모(Asimo)가 뛰어다니는 것을 볼 때는 중독자 같다고 해요. 그래서 별로 감동을 못 받았대요. 그런데 아시모가 서있었대요. 가까이서 재질을 보려고 다가갔는데 아시모가 가만히 서 있다가 이렇게 쳐다보았대요. 그러니까 쉽게 말하면 공학의 문제가 단지 공학의 문제가 아니라는 겁니다. 인지과학이라든지 인문학이라든지 시선의 존재라던가 예리한 것까지도 있어야지 제대로 된 인간도, 로봇도 만들 수 있다고 하는 것이죠. 이런 식으로 인문학이 결합해 들어갈 수 있겠죠.

이것도 사람과 하나도 안 닮았죠. DJ 로봇이죠. 이것보다 조금 상상력이 떨어지는 것, 상투적인 것은 이런 거예요. 이것은 국산입니다. 아인슈타인 머리 있죠. 이것은 데이빗 텍스만입니다. 의미가 있다면 완전히 사람과 닮은 로봇들은 움직이지 않아요. 움직이는 2족보행하는 로봇은 추상적입니다. 우리나라의 문제는 양자가 충돌을 일으켜요. 위는 두 번째 봉우리에 있잖아요. 그러나 아래는 첫 번째 봉우리에 있는 것이죠. 뭐하자는 거냐. 이러한 이야기입니다. 디자인의 감각 자체가 없다는 겁니다. 그래서 다음 것을 한번 보죠. 이것은 어때요. 얼굴부분의 리얼리즘을 약간 추상화 시켜서 게임이나 애니메이션 캐릭터처럼 추상화시켰어요. 반대로 아랫부분은 유선형으로 만들었죠. 가능한 한 인간의 신체에 비슷하게 만들었다는 거죠. 위아래가 충돌이 일어난다는 것입니다. 로봇 디자인이라는 것도 이렇게 디자인에 대한 감각들 인문학적인 지식들이 한꺼번에 융합되어있다는 것이죠. 오로지 공학만의 문제는 아니라는 겁니다.

자, 로봇입니다. 굉장히 예쁘죠. 벌써 계곡을 벗어났어요. 완벽한 이성상을 충족시키기 위해 만든 겁니다. 현실의 여성들을 보면 항상 한계가 있잖아요. 피그말리온 있잖아요. 세상의 여자들에게 실망해서 자기가 조각상을 만들어서 사랑에 빠진다는 것과 똑같다는 겁니다.

제가 말씀드린 것은 결국은 인문학의 역할은 어느 때보다 중요하다는 것입니다. 다만 지금과 같은 인문학은 안 된다는 것입니다. 인문학의 내용과 형식 자체를 Re-design해야 하고 인문학을 과감하게 예술적으로 또는 공학으로부터 솔루션을 얻어야 합니다. 인문학이 중요하구요. 왜냐하면 결국은 인간이란 땅이 깔린 바탕에 콘텐츠가 흘러야 합니다. 한류는 미국에 없습니다. 일본에서는 배용준 좋아하는 아줌마들 있잖아요. 일본의 젊은 세대들에게 물어보면 “우리 엄마가 배용준 따라하면 나 자살해버릴거야” 이릅니다. 이것은 무엇이냐면 돌아올 수 없는 겁니다. 그 문화가. 그로망이 있었던 시절 이예요. 개인적으로 그 아줌마들의 그 시대 때 이야기입니다. 이젠 안 그런 것입니다. 그런데 문제는 거꾸로 생각해봅시다. 우리가 한류 다 난리를 쳤거든요. 그런데 오늘의 배용준과 최지우가 일본의 40대 아줌마들에게 어필할 때 우리나라 20대들은 어때요. 일본의 40대 아저씨 아줌마들이 쓴 소설에 빠져있으면. 그게 진짜 격차라는 거예요. 일본의 만화책을 보세요. 만화가 만화가 아닐 거예요. 웬만한 교양서적 수준입니다. 그게 바로 문화의 힘입니다. 어느 날 갑자기 나오는 것이 아니예요. 온갖 문학 철학 역사 문화들의 토대가 튼튼한 가운데 그런 상상력이 나오는 거지. 그런데 우리는 콘텐츠 그러면 당장 게임소재 개발, 소재 찾아 납품해, 이런 식입니다. 기다리질 않아요. 이게 토대를 잡고 올라오기를 기다려야 하는데 그걸 기다리지 못하는 겁니다. 실용성. 진짜로 실용실용 떠드는 사람들이 가장 실용적이지 못한 거예요. 10년 20년 바라

보고 토대를 깔아줘야 해요. 그게 바로 문학이 가진 힘이에요. 일본의 영상문화에 깔린 서사의 힘이 바로 이런 거라는 겁니다. 이번에 중앙대가 인문대 다 정리하고 경영대만 남긴다고 하는데 그건 미친 짓입니다. 그 다음 자연 공학도 순수과학 다 포기하고 응용 쪽만 하겠다고 하잖아요. 그건 무엇과 똑같은 거냐면, 나무가 있는데 사과가 매달려있어요. 나는 사과만 따먹으면 되는데 뿌리가 왜 필요하냐는 거예요. 우리는 사과만 따먹겠다는 거죠 이게 말이 되냐는 겁니다. 지금 그렇다는 겁니다. 오늘날 인문학이라는 것 자체가 쓸데없는 것처럼 되어버렸지만 절대 그렇지 않습니다. 아까 이야기했듯이 아티스트와 인문학과 엔지니어의 삼각함수 중 굉장히 중요한 게 있습니다. 어차피 어느 시대든지 간에 인간에게 가장 중요한 것은 결국 나는 무엇인가. 나와 세계의 관계는 무엇인가. 세계사에서 나의 삶의 의미는 무엇인가. 그거라는 겁니다. 요즘 CEO의 인문학 이런 이야기 많이 들죠. 돈 벌고 하다보니까 인생이 인문학적인 문제가 아닌 자기들의 고상한 취미가 되어버렸어요. 그것도 참 우스운 일이지만 어찌되었든 인문학이라는 것은 디지털시대에 사라지는 것이 아니라 더 중요해진다는 것입니다. 다만 기존의 인문학도 내용과 형식 모든 면에서 디자인을, 다시 생각해야 한다. 이렇게 저는 생각합니다. 감사합니다.