

기술적 성향 가설

미디어 기기의 행위 능력*

이재현 서울대학교 언론정보학과 교수**

이 글은 미디어 기기들로 구성되는 미디어-네트워크의 잠재태와 현실태, 양자 사이의 관계에 대한 분석에서 관찰된 ‘놀라운 현상’에 대한 가설적 설명이다. 보유하고 있는 미디어 기기의 수를 나타내는 잠재태의 크기 지표 SI와 실제로 이용하는 미디어 기기의 수를 나타내는 현실태의 크기 지표 SI의 비율인 현실화 지표 AI의 값이 TV 수상기, 데스크톱 PC, 휴대전화 등 모든 경우에서 가구 특성과 상관없이 0.4 또는 0.3 등으로 거의 동일하게 나타났다. 이런 현상은 경제 자본이나 문화 자본만으로는 설명되지 않는 사물(미디어-네트워크)의 그 무엇이 있다는 것을 의미한다. 이는 제3의 관점을 요구하는 것으로, 이 글은 반인간중심주의의 관점에서 이 현상을 설명하기 위해 새롭게 ‘기술적 성향 가설’을 제시하였다. 기술적 성향은 경제 자본이나 문화 자본과 같이 문화적 국지성을 갖는 요인들과 독립해서 기술적 진화가 보편성을 지닌다는 것을 뜻하는 개념으로, 기술적 진화의 한 예인 미디어-네트워크의 경우도 가구 및 개인 특성과 같은 요인들과 독립해서 보편적인 경향을 현실화 지표를 통해 드러낸 것이라고 해석된다. 기술적 성향 가설은 사물의 행위 능력, ‘네트워크화의 역설’, 네트워크 변이의 선제적 포획 등 세 명제로 구체화된다. 이런 기술적 성향 가설은 반인간중심주의적 사물 철학의 경험적 확장, 즉 데이터에 대한 경험적 분석을 근간으로 하는 사물 이론의 출발점으로서의 의미를 갖는다.

KEY WORDS 미디어-네트워크, 반인간중심주의, 행위 능력, 기술적 성향 가설, 라투르, 르루아-구랑

* 본 연구는 2017년도 서울대학교 언론정보연구소 연구기금의 지원을 받았음.

** leejh@snu.ac.kr

1. 귀추법

17세기 과학자 요하네스 케플러(Hohannes Kepler)는 마침내 1605년 초 케플러의 제1 법칙으로 알려진 타원 궤도의 법칙을 발견한다. 케플러는 스승인 티코 브라헤(Tycho Brahe)의 화성에 대한 방대한 관측 자료가 원 운동이라는 기존 이론과 맞지 않는다는 것을 발견하고 화성 궤도를 정확하게 설명할 수 있는 대안적인 이론을 수학적으로 모색하다가 타원 궤도라는 가설을 수립하게 되는데, 이는 관측 자료와 정확하게 일치하는 것이었다. 이는 새로운 이론의 발견을 보여 주는 대표적인 사례로 간주될 수 있다.

기호학자로 널리 알려진 논리철학자 찰스 퍼스(C. S. Peirce, 1896, 1901)는 진리를 발견하는 새로운 방법으로 귀추법(abduction)을 주창하는데, 구체적인 사실들로부터 일반적인 명제를 이끌어 내는 귀납법(induction)이나 보편적인 명제로부터 논리적으로 또 다른 명제를 추론하는 연역법(deduction)과 달리, 케플러의 법칙과 같은 새로운 진리는 귀추법에 의해 발견될 수 있다고 본다. 이는 다음과 같은 절차를 거친다. 1) 어떤 놀라운 현상 P가 관찰된다. 2) 그러나 만일 가설 H가 참이라면, P는 당연한 것으로 설명될 수 있다. 3) 따라서 가설 H가 참이라고 생각할 충분한 이유가 있다. 이를 통해 케플러의 사례를 보면, 원 궤도의 이론에 맞지 않는 현상이 관찰되는 상황에서 타원 궤도라는 가설이 참이라면 관찰된 현상은 잘 설명되며, 따라서 타원 궤도라는 가설이 참이라고 받아들일 수 있는 것이다.

이 글은 인간중심주의(humanism)라는 기존의 관점으로는 설명될 수 없는, 미디어 기기들 사이의 관계에 관한 ‘놀라운 현상’을 설명할 새로운 가설을 제시하고자 한다. 이 글에서 놀라운 현상을 설명해 줄 것으로 기대하는 새로운 가설은 ‘기술적 성향 가설(technical tendency hypothesis)’이라 부르하고자 하는데, 이는 기본적으로 사물의 행위 능력에 주목하는 반

인간중심주의(anti-humanism)에 토대를 두고 있다. 이에 대한 설명은 뒤로 하고, 먼저 놀라운 현상에 대한 관찰을 소개하는 것으로 시작한다.

2. 미디어 기기 연결 분석: 미디어-네트워크의 잠재태와 현실태

미디어 기기들 사이의 관계, 나아가 미디어 기기의 행위 능력에 대한 관찰은 원래 다른 목적으로 수행된 한 연구의 과정에서 발견된 것이다. 기존 이론으로 설명할 수 없는, 퍼스의 말대로 ‘놀라운 현상’이 발견된 것이다.

이재현·이소은(2017)은 KISDI의 한국미디어패널조사의 미디어 기기 보유 및 이용 행태 자료를 토대로 가구별 미디어 기기의 연결을 분석한 바 있다.¹⁾ 발견한 ‘놀라운 현상’에 대한 소개 이전에 연구의 내용을 간략히 소개하자면, 이 연구는 행위자-네트워크 이론(Actor-Network Theory, ANT), 시몽동(Simondon), 화이트헤드(Whitehead) 등 반인간중심주의(anti-humanism) 입장에 기초해 TV 수상기, PC, 프린터 등 가정 내 미디어 기기들의 연결로 구성되는 외적 네트워크를 “미디어-네트워크”로 정의하고, 이를 미디어-네트워크의 잠재태와 미디어-네트워크의 현실태로 구분하였다. 여기서 잠재태는 개별적인 미디어 기기들이 ‘기술적 성향(technical tendency)’에 따라 서로 결합되어 하나의 기술적 결합체가 되는 “개체화(individuation)” 과정을 통해 구성되는 네트워크이며, 현실태는 잠재태인 기술적 미디어-네트워크가 ‘인간 행위자의 조작’을 계기로 사회적 미디어-네트워크로 전환되는 “현실화(actualization)” 과정을 통해 구성되는 네트워크다. 미디어 기기를 예로 들어 쉽게 설명하자

1) 원래 이 연구는 2016년에 열린 제4회 한국미디어패널 학술대회에 발표한 것으로, 일부 수정하여 2017년 학술지 〈언론정보연구〉에 게재하였다.

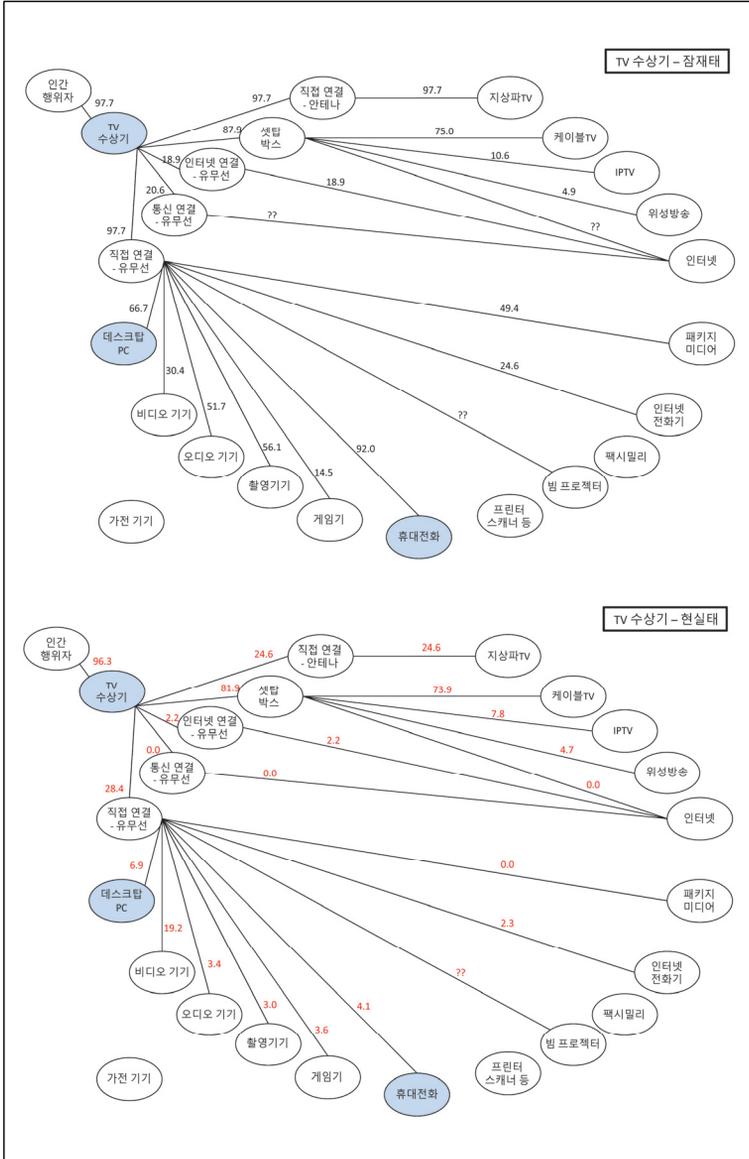
면, 구입한 TV 수상기는 기술적으로, 즉 잠재적으로 지상파 수신 안테나, TV용 셋톱박스, 컴퓨터, 비디오 기기, 스피커, 촬영기기, 게임기, USB와 같은 패키지 미디어 등과 연결될 수 있는데, TV 수상기 자체가 기술적으로 지원하는 기능에 따라 연결 가능한 기기는 제한된다. 실제 연결과 무관하게 TV 수상기와 잠재적으로 연결 가능한 기기들과 TV 수상기의 네트워크가 바로 미디어-네트워크의 잠재태다. 이와 달리 가정 내에서 인간 행위자는 이런 기기들을 연결해 실제로 다른 기기의 미디어 콘텐츠를 TV 수상기를 통해 이용하거나 TV 수상기의 콘텐츠를 PC와 같은 다른 기기에 옮길 수도 있는데, 이렇게 인간 행위자의 이용이라는 조작을 계기로 구성되는 네트워크가 바로 미디어-네트워크의 현실태다.

실제 연구에서 이재현·이소은(2017)은 KISDI 미디어패널조사(2011년도)가 제공하는 자료 중 가구별 미디어 기기 보유 현황 자료를 통해 미디어-네트워크의 잠재태를, 그리고 동 조사의 개인별 미디어 다이어리 자료, 즉 미디어 기기 이용 행태 자료를 통해 미디어-네트워크의 현실태를 구성하였다.²⁾ 지면의 한계상 여기서 자세히 설명할 수는 없지만, 조작적으로 표현하면, 미디어-네트워크의 잠재태는 미디어 기기의 ‘보유’가 보여 주는 네트워크인 반면, 현실태는 미디어 기기의 ‘이용’이 드러내는 네트워크다.

실제 자료 분석 및 제시에서 중요한 점은 네트워크를 구성할 특정한 미디어 기기의 관점인데, 이재현·이소은(2017)은 현재 가정 내 중심적인 미디어 기기로 간주될 수 있는 TV 수상기와 데스크톱 PC를 중심으로 네트워크를 구성하였다. <그림 1>은 자료 분석 결과 드러난 TV 수상기의 잠재태와 현실태로서, TV 수상기가 연결 가능한 미디어 기기의 수는, 가구별로 차이가 있지만, 최대 19개다. 그리고 잠재태 그림에서 링크 위

2) 최근 자료가 아닌 2011년도 자료를 활용한 이유는 2011년도 조사에서만 미디어-네트워크 구성을 추정할 정도의 가구별 기기 보유 현황에 대한 세세한 자료를 제공하기 때문이다.

그림 1. TV 수상기의 미디어-네트워크: 잠재태와 현실태



출처: 이재현·이소은(2017), 미디어-네트워크의 잠재태와 현실태: 가구별 미디어 기기 연결 분석, <언론정보연구>, 54권 1호, 196쪽에서 인용. 원 저작권자의 모든 권리가 보호됨.

의 값은 전체 가구를 대상으로 집계한 두 기기 사이의 연결 비율이고, 현실태 그림에서 그 값은 전체 가구를 대상으로 집계한, 두 기기를 실제로 연결해 이용한 비율이다.

그런데 이 글에서 주목하는 것은 전체 가구를 대상으로 집계한 비율보다는 개별 가구 단위의 “개체화” 지표, 그리고 특히 “현실화” 지표다. 이재현·이소은(2017)은 미디어-네트워크의 특성을 크기 지표(size index: SI)와 현실화 지표(actualization index: AI) 두 가지로 나타냈다. 전자는 다시 두 가지로 나누어지는데, 하나는 잠재태 SI로서, TV 수상기와 잠재적으로 연결 가능한 미디어 기기들의 개수이고, 다른 하나는 현실태 SI로서, TV 수상기와 연결해 이용한 미디어 기기들의 개수로 정의된다. 한편 후자, 즉 현실화 지표는 현실태 SI를 잠재태 SI로 나눈 비율이다. <표 1>은 TV 수상기의 미디어-네트워크가 보여 주는 크기 지표와 현실화 지표를 가구 특성별로 집계한 것이다. 여기서 전체 가구의 경우, 잠재태 SI와 현실태 SI가 각각 10.6, 3.9이고 현실화 지표 AI는 0.4이다. SI만 보면, 가구별로 최대 19개의 미디어 기기가 있을 수 있다고 할 때, 기술적으로(잠재적으로) TV 수상기에 연결 가능한 미디어 기기의 개수는 10개 남짓인데, 그중에서 이용의 맥락에서 실제로 연결한 미디어 기기의 개수는 네 개쯤 된다는 의미다. 표에서 보듯, 크기 지표는 잠재태든 현실태든 모두 일관되게 가구 소득이 올라갈수록, 가구원 수가 많아질수록, 세대 수가 많아질수록 커지며, 주택 형태별로는 단독주택보다 아파트일 경우 더 큰 것으로 나타났다.

‘놀라운 현상’은 바로 현실화 지표 AI에서 관찰되었다. 미디어-네트워크의 현실태 SI를 잠재태 SI로 나눈 값인 현실화 지표 AI 값이 가구 특성과 상관없이 모두 0.4로 동일하게 나온 것이다(예외는 19~34세 1인가구의 0.3). 즉, 가구 소득, 가구원 수, 가족 구성, 주택 형태가 AI 값에 영향을 주지 않았다. 이런 ‘예외적’인 결과를 어떻게 해석할 것인가? 이는 무엇을 의미하는 것인가?

표 1. TV 수상기의 미디어-네트워크: 크기 지표 SI와 현실화 지표 AI

		잠재태 SI	현실태 SI	AI
전체 가구		10,6	3,9	0,4
가구 소득	100만 원 미만	7,9	3,1	0,4
	100~200만 원	9,6	3,5	0,4
	200~300만 원	11,1	4,1	0,4
	300~400만 원	11,8	4,2	0,4
	400~500만 원	11,8	4,3	0,4
	500만 원 이상	12,4	4,7	0,4
가구원 수	1인 가구	7,9	3,0	0,4
	19~34세 1인 가구	6,8	2,2	0,3
	2인 가구	9,6	3,5	0,4
	3인 이상	11,7	4,3	0,4
가족 구성	독신 가구	7,9	3,0	0,4
	1세대 가구	9,6	3,5	0,4
	2세대 가구	11,7	4,3	0,4
	3세대 가구	11,3	4,3	0,4
주택 형태	단독주택	9,5	3,5	0,4
	연립/빌라	10,5	4,0	0,4
	아파트	11,4	4,2	0,4

일반적으로 예상할 수 있는 해석은 다음과 같다. 가구 특성 중 가구 소득만을 가지고 설명하면, 미디어-네트워크의 잠재태 SI는 가구 소득이 늘어날수록 TV 수상기에 연결 가능한 ‘보유’ 기기의 수가 늘어나며, 미디어-네트워크 현실태 SI의 경우도 가구 소득이 늘어날수록 TV 수상기에 연결해 ‘이용’하는 기기의 수가 늘어나는데, 그 증가 비율이 동일하다. 두 지표의 값이 갖는 기울기가 동일하다는 것인데, 불행히도 이것만으로 이 현상이 모두 설명되는 것은 아니다.

이런 놀라운 현상과 관련해 즉각적으로 다음과 같은 네 가지 문제가 제기될 수 있다.

첫째, TV 수상기 이외에 다른 미디어 기기의 경우에는 어떠한가? 즉 TV 수상기의 경우에만 예외적으로 나타난 현상은 아닐까? 가정의 또 다른 중심적인 미디어 기기인 데스크톱 PC의 경우는 어떠한가?

둘째, TV 수상기와 같은 가내 미디어(domestic media)가 아닌, 휴대전화와 같은 개인 미디어 기기의 경우에는 어떠한 것인가? 즉, 다른 미디어 기기로 일반화할 수 있을까?

셋째, 이런 현상은 가구 특성 변인이 아닌 개인 변인이 작용한 결과로도 볼 수 있을 텐데, 특히 개인 미디어인 휴대전화의 경우, 개인 변인별 집단들에서는 AI 값이 어떤 패턴을 보일 것인가?

넷째, 통계적 관점에서 평균인 $AI = 0.4$ 라는 값은 우연인가? 평균 이외의 다른 대푯값은 어떠한가?

이 글은 이 네 가지 문제를 차례로 검토하면서 현실화 지표 AI가 보여 준 ‘놀라운 현상’에 대해 새로운 설명을 제시해 보고자 한다.

3. 네 가지 문제에 대한 검토

첫째, TV 수상기 이외에 다른 미디어 기기의 경우에는 어떠한지 살펴보기 위해 먼저 가내 미디어인 데스크톱 PC를 대상으로 TV 수상기와 동일한 방식으로 지표를 산출해 보았다. 분석 결과, <표 2>에서 보는 바와 같이, 가구 특성별 집단과 상관없이 가내 미디어인 데스크톱 PC의 경우 AI 값은 0.2~0.3으로 나타났다. 가구 특성에 따라 약간의 차이를 보여 주는 집단이 있기는 하지만 대체로 커다란 편차 없이 일정한 값을 보이고 있다. 둘째, 그렇다면 가내 미디어가 아닌 개인 미디어는 어떠한지 휴대전화를 대상으로 지표를 산출한 결과, AI 값은 데스크톱 PC보다 안정적

표 2. 데스크톱 PC의 미디어-네트워크: 크기 지표 SI와 현실화 지표 AI

		잠재태 SI	현실태 SI	AI
전체 가구		9.8	2.7	0.3
가구 소득	100만 원 미만	2.2	0.5	0.2
	100~200만 원	7.2	1.6	0.2
	200~300만 원	11.9	3.2	0.3
	300~400만 원	13.1	3.5	0.3
	400~500만 원	13.4	4.0	0.3
	500만 원 이상	14.1	4.4	0.3
가구원 수	1인 가구	3.1	0.7	0.2
	19~34세 1인 가구	7.3	2.0	0.3
	2인 가구	6.0	1.3	0.2
	3인 이상	13.2	3.8	0.3
가족 구성	독신 가구	3.1	0.7	0.2
	1세대 가구	5.1	1.0	0.2
	2세대 가구	13.1	3.8	0.3
	3세대 가구	12.6	3.4	0.3
주택 형태	단독주택	6.8	1.6	0.2
	연립/빌라	10.8	3.1	0.3
	아파트	11.7	3.3	0.3

인, 대체로 0.3의 값을 나타냈다. 두 기기에 대한 분석 결과는 TV 수상기에 이은 또 다른 ‘놀라운 현상’이었다. 셋째, 가구 특성을 넘어 교육, 성, 연령, 직업 등 개인 변인들을 고려할 경우 AI 값이 어떤 패턴을 보일지 분석해 본 결과, <부록 표 1>에서 보듯, 개인 미디어인 휴대전화의 AI 값 또한 0.2~0.4 사이의 일정한 값을 보이는 것으로 나타났다.

데스크톱 PC와 휴대전화를 대상으로 한 분석에서 얻은 AI 지표 값을 통해 다음과 같은 점을 확인할 수 있다. 첫째, TV 수상기처럼 일률적

표 3. 휴대전화의 미디어-네트워크: 크기 지표 SI와 현실화 지표 AI

		잠재태 SI	현실태 SI	AI
전체 가구		10.2	2.6	0.3
가구 소득	100만 원 미만	5.1	1.6	0.3
	100~200만 원	8.3	2.2	0.3
	200~300만 원	11.3	2.7	0.3
	300~400만 원	12.4	2.9	0.2
	400~500만 원	12.9	3.2	0.3
	500만 원 이상	14.0	3.6	0.3
가구원 수	1인 가구	6.0	1.8	0.3
	19~34세 1인 가구	10.0	3.0	0.3
	2인 가구	7.6	2.1	0.3
	3인 이상	12.5	3.0	0.3
가족 구성	독신 가구	6.0	1.8	0.3
	1세대 가구	7.2	2.0	0.3
	2세대 가구	12.5	3.0	0.2
	3세대 가구	11.6	3.0	0.3
주택 형태	단독주택	7.9	2.1	0.3
	연립/빌라	11.2	2.9	0.3
	아파트	11.7	2.9	0.3

이지는 않았지만, 가구 특성별로 차이가 나타나지는 않았다는 점에서 TV 수상기, 데스크톱 PC, 휴대전화 모두 유사한 패턴을 보여 주고 있다고 간주할 수 있다. 이는, 아직 모든 미디어 기기가 그렇다고 일반화할 수는 없겠지만, 가내 미디어든 개인 미디어든 가구 특성별로, 그리고 개인 특성별로 AI 값은 거의 동일하다는 것을 확인시켜 주는 것이다. 이는 연구 과정에서 발견한 현상의 일반화 가능성을 강력히 시사하는 것이다. 둘째, AI 값에서 데스크톱 PC의 AI 값이 휴대전화의 AI 값에 비해 약간

작다는 것을 알 수 있는데, 이 차이가 유의미한 것이라면, 그것이 어떤 의미를 갖는지 새로운 문제가 제기된다.

그렇다면 앞서 제기한 네 번째 문제와 관련하여, 가구별 평균인 AI라는 대푯값이 우연이 아닌지 다른 대푯값을 통계적으로 검토할 필요가 있다. 이를 위해 이 글은 세 가지 미디어 기기에 대해 평균 이외에 AI 값의 표준 편차(SD), 중앙값(median), 첨도(kurtosis), 왜도(skewness)를 산출했다. 여기서 대푯값 각각에 대한 검토 결과를 상세히 서술하지는 않겠지만, <부록 표 2>로 제시한 분석 결과에서 보듯, 세 가지 미디어 기기 모두 AI 평균값을 중심으로 정규 분포의 모습을 보여 주고 있다. 이는 0.4, 0.3, 0.2 등으로 나온 AI의 평균값이 우연이 아닌 통계적인 하나의 지표로 간주될 수 있음을 보여 주는 것이다.

이상에서 보듯, TV 수상기, 데스크톱 PC, 휴대전화의 미디어-네트 워크가 보여 주는 현실화 지표 AI 값은 유의미한 지표로 간주될 수 있을 것으로 보인다. 그렇다면 다시 원래의 문제로 돌아가, ‘놀라운 현상’으로 관찰된 AI 값은 도대체 무엇인가? 이것의 의미를 어떻게 이해해야 할 것인가?

앞 절에서 이 글은 두 가지 크기 지표인 잠재태 SI와 현실태 SI에 대한, 일반적으로 예상할 수 있는 해석을 제시한 바 있다. 즉, 잠재태 SI 값의 분포는 소득 수준, 가구원 수, 가족 구성, 주택 형태에 따라 ‘보유’가 달라짐을 보여 주는 것으로, 그리고 현실태 SI의 분포는 가구 특성에 따라 ‘이용’이 달라짐을 보여 주는 것으로 해석될 수 있다는 것이었다. 달리 말하면, 이는 각각 보유와 이용, 두 측면으로 구분되는 바, 전자는 대체로 경제 자본(economic capital)이라는 요인으로, 후자는 문화 자본(cultural capital)이라는 요인으로 설명되어 왔다. 여기서 경제 자본에 의한 설명을 제1의 관점, 문화 자본에 의한 설명을 제2의 관점으로 부를 수 있다면, 제1의 관점은, 예를 들어 소득 수준이 높은 집단이 낮은 집단에 비해 TV 수상기, PC 등에 연결할 수 있는 미디어 기기를 더 많이 구입, 보유하고

있다고 설명한다. 한편, 제2의 관점은 부르디외(Bourdieu)가 말하는 것처럼 교육, 미디어 리터러시, 문화적 취향 등 문화 자본이 높은 집단이 낮은 집단에 비해 더 많은 미디어 기기들을 TV 수상기나 PC 등에 연결해 이용하고 있다고 설명한다.

여기서 다시 두 가지 문제가 제기된다. 첫째, AI 값으로 표현되는, 미디어 네트워크의 잠재태와 현실태, 즉 미디어 기기의 보유와 이용, 양자 사이의 관계는 어떻게 되는 것인가? 보다 기술적으로 말해서, 잠재태 SI와 현실태 SI의 값이 같이 변화한다는 것, 즉 양자 사이의 기울기가 같다는 것은 어떤 의미인가? 둘째, 0.4, 0.3 등으로 나타난 AI 값의 의미는 무엇인가? 그리고 TV 수상기(0.4), 데스크톱 PC(0.2~0.3), 휴대전화(0.3) 사이에 나타난 AI 값의 차이는 무엇을 의미하는가? 이런 문제에 답을 제시하려면, 경제 자본에 의한 설명을 근간으로 하는 제1의 관점, 그리고 문화 자본에 의한 설명을 근간으로 하는 제2의 관점 두 가지를 넘어 제3의 관점이 요구된다. 이 글은 제3의 관점으로 이른바 ‘기술적 성향 가설(technical tendency hypothesis)’을 새롭게 제안하고자 한다. 이에 대한 설명에 앞서 이 가설의 근간이 된 “반인간중심주의”의 관점에 대한 논의를 먼저 제시한다.

4. 기술적 성향 가설의 전제: 반인간중심주의

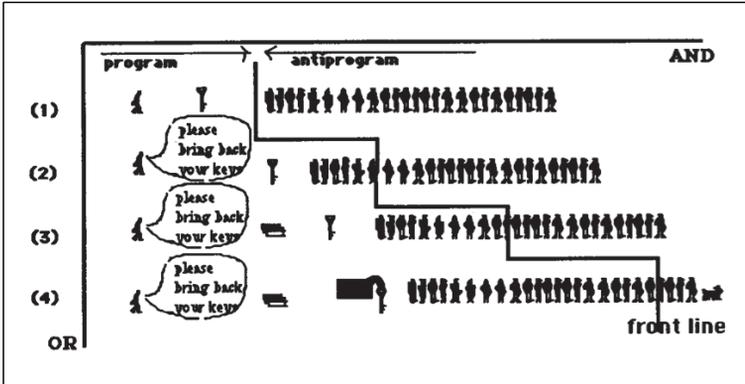
이 글이 제안하는 기술적 성향 가설은 기본적으로 반인간중심주의 입장에서 있다. 비판의 대상인 인간중심주의는, 메야수(Meillassoux, 2008)에 따르면, 다른 아닌 “상관주의(correlationism)”인 바, 이는 세계가 인간에 의해, 인간을 위해 존재한다고 보는 입장으로, 데카르트 이후의 서구 근대 철학은 이의 대표적인 예에 속한다. 상관주의를 비판하는 반인간중심주의는 세계는 인간과 무관하게 존재하며, 하이데거 식으로 표현하면,

세계는 인간으로부터 물러나 있다(withdrawn)고 본다(Harman, 2002; 이재현, 2016). 이의 대표적인 예는 과학기술사회학의 행위자-네트워크 이론(Actor-Network Theory, ANT), 그리고 최근에 부상하고 있는 사변적 실재론(Speculative Realism)을 들 수 있다.

이 글은 기본적으로 이런 반인간주의적 입장을 받아들이면서, 미디어 기기들로 구성되는 미디어-네트워크에 대한 분석에서 드러난 현실화 지표의 의미를 해명하기 위해 ANT의 핵심 개념인 비인간 행위자의 “행위 능력(agency)”에 주목하고자 한다. ANT의 대표적인 이론가인 브루노 라투르(Bruno Latour)는 인간 행위자 못지않게 비인간 행위자의 지위, 역할, 능력을 인정해야 기존의 사회학적 이론이 놓친 반쪽을 메울 수 있다고 주장하는데, 비인간 행위자의 행위 능력에 대한 이해를 돕기 위해 그는 1990년 한 논문에서 유럽 한 호텔의 방 열쇠 회수 전략을 사례로 든다.

〈그림 2〉에서 보듯, 이 사례는 호텔 방 열쇠의 회수율을 높이기 위한 호텔 매니저의 각기 다른 상황을 보여 준다(pp. 106-110). 이 상황은 호텔 매니저라는 관찰자의 관점에서 서술된 진술로 표현되는데, 소쉬르의 구조언어학에 의거한 것에서 알 수 있듯이, 세로의 (1), (2), (3), (4)는 상황의 전개를 나타내는 계열체(paradigm, OR)를, 그리고 가로는 인간 및 비인간 행위자의 결합을 보여 주는 통합체(syntagm, AND)를 나타낸다. 매니저는 회수율을 높이기 위해, 그대로 방치한 (1)의 경우와 달리 (2)의 경우 구두로, (3)의 경우 이에 더해 텍스트 표시로, (4)의 경우 이에 더해 무거운 열쇠뭉치를 추가한다. 비인간 행위자가 추가됨에 따라 전선(frontline)이 확대되면서 매니저의 기획(program)이 관철되는 동맹(ally)이 확대되고 이에 저항하는 반기획(anti-program)은 축소된다. 라투르는 구두, 텍스트 표시, 특히 무거운 열쇠뭉치와 같은 비인간 행위자의 행위 능력이 인간 행위자의 행위 능력이나 의지 못지않게 이 상황을 설명해 주는 유력한 요소라고 간주하는 것이다.³⁾ 그리고 이와 같은 인간

그림 2. 라투르의 호텔 열쇠봉치 사례



출처: Latour, B. (1990). Technology is society made durable, *The Sociological Review*, 38(S1), 107쪽에서 인용. 원 저작권자의 모든 권리가 보호됨.

및 비인간 행위자의 행위 능력은 다른 인간 및 비인간 행위자를 자신의 네트워크로 통합(번역 translate)해 내는 네트워크(“동맹”) 구성 능력이 라는 것이다.

그러나 비인간 행위자의 행위 능력에 대한 라투르의 이런 설명에 대해 흔히 다음과 같은 문제가 제기될 수 있다. 이 문제는 곧 바로 이 글의 연구 대상인 미디어 기기의 행위 능력에 대한 해명과도 직결된다. 문제 제기는 인간중심주의 관점에서의 반박에 해당하는 것으로, 회수율의 증가라는 이런 사태의 진전이 인간의 의지에 따른 것이 아니라는 것인가, 진정 인간 행위자가 아니라 비인간 행위자인 사물 자체가 그런 힘을 발휘한 것인가 하는 것이다. 이런 문제에 대한 설득력 있는 답이 제시되지 않는다면, 자칫 인간중심주의-반인간중심주의가 선택의 문제로 치부될

3) 라투르는 존슨(Johnson, 1988)이라는 필명으로 쓴 글에서 문닫이 장치(door-closer)라는 또 다른 사례를 들어 비인간 행위자의 행위 능력을 구체적으로 설명한 바 있다.

수 있다.

이런 비판에 맞서 반인간중심주의 입장에 선다는 것은, 라투르가 강조하듯 비인간 행위자가 행위 능력을 가진다고 본다는 것을 의미하는데, 이는 인간 행위자의 행위 능력을 배제하는 것이 아니라, 인간과 비인간 행위자 양자의 행위 능력을 모두 인정하는 것이 된다. 그렇다면, 결국 비인간 행위자의 행위 능력이 어느 정도 되는지를 추정해야 하는 과제가 제기된다. 이를 어떻게 추정할 것인가? 사변적(speculative)인 방식이 아닌 경험적(empirical)인 방식으로 추정할 수 있을까? 이 글은 라투르의 경우와 같은 사변적 방식에서 벗어나 행위 능력의 크기를 경험적 자료를 통해 지표로 나타내는 경험적 방식을 시론적으로 채택한 것이다. 이런 맥락에서, 앞서 소개한 ‘놀라운 현상’, 즉 현실화 지표의 패턴은 바로 비인간 행위자인 미디어 기기의 행위 능력을 경험적으로 보여 주는 하나의 사례로 간주될 수 있다.

5. 기술적 성향 가설

앞서 전개해 온 논의를 다시 환기하면, 미디어 기기들로 구성되는 미디어-네트워크의 현실화 지표 AI 값은 가구 특성과 상관없이 0.4 또는 0.3이라는 일정한 값을 갖는 ‘놀라운 현상’을 보여 주었다. 그리고 미디어 네트워크의 잠재태(보유)와 미디어 네트워크의 현실태(이용) 사이의 관계인 현실화 지표는 전자에 대한 설명을 지향하는 경제 자본의 관점(제1의 관점), 그리고 후자에 대한 설명을 지향하는 문화 자본의 관점(제2의 관점)으로는 설명될 수 없다는 것이었다. 이에 이 글은 두 관점에 빠지지 않으면서 발견한 놀라운 현상을 설명하기 위해 ‘기술적 성향 가설’이라는 제3의 관점을 제안하고자 한다. 이는 다름 아닌 미디어 기기라는 비인간 행위자의 행위 능력에 대한 해명이다.

표 4. 세 관점의 비교

	제1의 관점	제2의 관점	제3의 관점
행위	보유	이용	행위 능력
자본	경제 자본(계급, 소득)	문화 자본(교육, 리더러시)	기술적 성향
환경	외적 환경	내적 환경	연합 환경
네트워크	네트워크 잠재태	네트워크 현실태	행위자-네트워크

먼저 “기술적 성향(technical tendency)”⁴⁾이라는 개념을 살펴볼 필요가 있는데, 이 용어는 프랑스 고인류학자 르루아-구랑(Leroi-Gourhan, 1943; 1945)이 기술적 진화를 설명하기 위해 베르그송(Bergson)으로부터 원용한 개념으로, 인간 집단들로 구성되는 문화적 국지성과 독립해서 작동하는 기술의 보편적 동학을 의미하는 바, 르루아-구랑은 이런 기술적 성향이 내적, 외적 환경 속에서 “물질화(materialization)”된 것을 기술적 대상들에서 확인하는 “기술적 사실들(technical facts)”이라고 본다. 기술적 성향이라는 개념은 두 가지 측면을 강조하는 것으로서, 첫째 기술적 진화의 보편성에 대한 주장은 천부적 재능이나 접촉에 의한 문화 전파 등을 주장하는 기존의 인류학적 접근을 비판하면서 기술적 영역의 자율성(autonomy)을 강조한다는 점에서 반인간중심주의적 기술 발생론(technogenesis)이라 할 수 있다. 둘째, 보편성을 주장한다고 해서 그 가 기술적 진화의 문화적, 민속적 다양성을 부정하는 것은 아닌데, 기술적 사실들은 바로 기술적 성향이 문화적인 차별성을 만들어 내는 물질화(시몽동의 용어로는 “구체화(concretization)”) 과정으로 이어진다고 보

4) 여기서 tendency에 대한 “성향”이라는 번역어는 라투르의 “행위 능력(agency)”처럼 비인간 행위자까지도 고려하는 다소 의인화된 표현이다. 일반적으로 심리학에서는 행동이나 태도의 경향성을 나타내는 propensity(성향)라는 용어가 있지만, 이는 인간 행위자에 국한된 개념이다.

기 때문이다. 그럼에도 불구하고 그가 기술적 성향이라는 보편성을 주장하는 것은 생물학적 진화 과정에서의 수렴(convergence)과 마찬가지로, 기술적 진화 내지 발전의 동학을 더 높은 차원의 결정 과정 속에 위치시키려 하기 때문이다(Johnson, 2013, p. 35). 달리 말하면, 내적-외적 환경과의 상호작용 속에서 기술적 사실들로 다양하게 차별화될 수 있지만, 그 기저에 이 과정을 수적으로 유한한 특정한 형태로 수렴시키는 보편적 경향이 존재한다고 보는 것이다.

그렇다면 이런 과정에서 인간의 지위는 어떻게 되는 것인가? 르루아-구랑은 이를 생물학적 진화와 기술적 진화의 차이점에서 찾는다. 그에 따르면, 기술적 성향은 내적-외적환경과의 상호작용이라는 동학 속에서 물질적으로 구현되는데, 내적 환경(interior milieu)은 지적 자본, 정신적 전통, 사회적 기억을, 그리고 외적 환경(exterior milieu)은 지리적-기후적 환경, 동식물 생태 등을 말한다. 생물학적 진화와 기술적 진화 사이에는 유한한 수나 특정한 형태로의 수렴이라는 유사성이 있지만, 후자의 경우 기술적 성향의 물질화에 내적 환경이라는 문화적, 인간적 요인이 작용한다는 데에 차이가 있다고 본다. 이것이 바로 르루아-구랑에 의거해 “후천 계통 발생(epiphylogenesis)”이라는 인간의 기술적 진화를 주장하는 스티글레르(Stiegler, 1994/1998)가 르루아-구랑의 논의에서 주목한 인간의 기술성(technicity)이다.

그러나 스티글레르는 한 걸음 더 나아가 시몽돈(Simondon, 1958/2011)에 의거해 산업화 이후 기술적 대상(technical objects)의 기술적 진화, 그리고 인간의 지위 문제를 검토한다. 시몽돈은 산업화 이후 내적 환경이 더 이상 기술적 성향을 구체화하는 능력을 상실하여 외적 환경과 결합된 “연합 환경(associated milieu)”이 되면서 인간이 아닌 기술 그 자체가 “기술의 논리(techno-logic)”에 따라 요소들의 기능들을 통합하고 결정하는 단계에 이르렀다고 본다.⁵⁾ 스티글레르의 말대로, “내적 환경의 한 부분이 (인간적) 의지의 주체이자 (기술적 다양화라는) 굴절의 교

정자로 구성되기에 이르렀는데, 이 한 부분이 바로 기술적 환경(technical milieu)”이다(Stiegler, 1994/1998, p. 60). 이 단계에서 인간은 더 이상 의지나 지향의 주체이자 사회적 기억의 담지자가 아니라 기술적 대상의 “조작자(operator)”라는 지위를 갖게 된 것이다(Simondon, 1958/2011, 118쪽; Stiegler, 1994/1998, p. 66). 그러나 여기서 다시 확인하고자 하는 것은, 기술적 대상이 보편적인 기술적 성향을 가지고 있고, 나아가 산업화 이후 인간이 조작자의 지위로 전락했다고 하더라도, 스티글레르나 시몽동도 강조한 바와 같이, 인간의 개입 내지 행위 능력 자체가 완전히 배제되는 것은 아니라는 점이다. 이는 앞서 반인간주의, 특히 ANT에 대한 논의에서 언급한 바와 일관된다.

이상에서 보듯, 인간과 관련한 기술적 영역의 상대적 자율성과 진화의 보편성은 이중적 구조를 보이는데, 하나는 르루아-구랑의 기술 발생론에서 말하는 원초적인 기술적 성향의 차원이고, 다른 하나는 시몽동이 말하는 산업화 이후 기술적 성향의 전개, 즉 기술적 대상의 존재 양식의 차원이다. 이런 점에서 미디어 기기라는 요소들의 결합에 의해 전개되는 미디어-네트워크의 현실화는 기술적 성향의 이중성을 보여 주는 전형적인 사례로 간주할 수 있다. 그렇다면 기술적 진화의 자율성과 보편성을 의미하는 기술적 성향은 구체적으로 무엇을 의미하는가? 가구 특성과 무관하게 AI = 0.4라는 ‘놀라운 현상’에 직면해, 경제 자본(또는 보유)의 관점과 문화 자본(또는 이용)의 관점, 양자에 빠지지 않을 새로운 제3의 관점은 바로 다음의 세 가지 명제로 구체화될 수 있다.⁶⁾ 세 명제는 TV 수상의 AI = 0.4, 데스크톱 PC의 AI = 0.2~0.3, 휴대전화의 AI = 0.3

5) 이런 사태가 바로 시몽동이 말하는 인간 소외의 원인이다.

6) 여기서 자본의 두 형태를 르루아-구랑의 “환경(milieu)” 개념과 연관지어 보면, 경제 자본은 외적 환경에, 문화 자본은 내적 환경에 대응한다고 할 수 있다. 이 글이 지향하는 제3의 관점은 외적-내적 환경의 구분이 없어져 “연합 환경”이 되는 산업화 이후 기술적 대상의 존재 양식을 설명하는 시도로서의 의미도 가진다.

이라는 발견에 대한 해명이다. 결국 이 글은, 스티글레르(Stiegler, 1994/1998, p. 47)의 표현처럼, 다양하고 차별적인 기술적 사실들 속에서 보편적인 기술적 성향을 발견하려는 시도의 일환이다.

- 명제 1: 기술적 성향은 미디어 기기라는 기술적 대상의 행위 능력이다!

이 명제는 TV 수상기, 데스크톱 PC, 휴대전화와 같은 미디어 기기의 기술적 성향은 경제 자본이나 문화 자본과 같은 특정한 조건 속에서 “기술적 사실”, 즉 미디어-네트워크로 발현시키는 행위 능력이라는 것이다. 일차적으로 기술적 성향은 각기 다른 행위 능력을 의미한다.

기술적 성향은 행위자의 특성과 관련하여 두 가지 의미를 가진다. 한편으로 ANT, 특히 라투르의 말대로, 인간 및 비인간 행위자의 행위 능력은 또 다른 행위자들을 “번역”해 내는 능력, 즉 행위자-네트워크 구성 능력이다. 다른 한편으로, 다시 라투르의 말대로, 행위자-네트워크가 어떻게 구성되느냐에 따라 그 행위자의 정체성이 규정된다는 점에서 기술적 성향은 정체성을 의미하는 것이기도 하다.

행위 능력과 관련하여 중요한 점은 라투르의 호텔 방 열쇠의 사례에서 구두 메시지, 텍스트 메시지, 열쇠뭉치와 같은 비인간 행위자들에서 보듯, 미디어 기기와 같은 비인간 행위자의 행위 능력은 각기 다르게 주어진다라는 것이다. 이 글에서 미디어 기기의 현실화 지표 AI는 미디어 기기 고유의 기술적 성향, 즉 각기 다른 행위 능력으로 간주될 수 있다. 따라서 AI = 0.4인 TV 수상기의 행위 능력은 0.2~0.3의 AI 값을 갖는 데스크톱 PC나 휴대전화의 행위 능력보다 크다고 할 수 있다. 달리 말하면, TV 수상기는 데스크톱 PC나 휴대전화보다 더 많은 기기들을 미디어-네트워크로 구성해 낼 수 있는 행위 능력을 가지고 있다고 할 수 있다. 다른 한편으로 AI = 0.4라는 지표 값은 값의 크고 작음 이전에 TV 수상기의

정체성을 보여 주는 지표이기도 하다. 우리는 AI라는 현실화 지표를 통해 미디어 기기를 포함해 인간 및 비인간 행위자들 사이의 차별적인 정체성을 확인할 수 있다.

그렇다면 왜 행위자의 네트워크 구성 능력, 즉 행위 능력과 정체성을 나타내는 AI 값이 가구 특성과 상관없이 집단별로 동일한 값을 갖는 것일까? 이 문제는 후술할 〈명제 3〉 네트워크 변이의 포획에서 설명한다.

- 명제 2: 기술적 성향은 ‘네트워크화의 역설’을 보여 준다!

기술적 성향이 행위자의 행위 능력, 즉 네트워크 구성 능력이라고 할 때, 이를 나타내는 현실화 지표 AI의 차이는 어떻게 이해해야 할 것인가? 즉 TV 수상기 = 0.4, 데스크톱 PC = 0.2~0.3, 휴대전화 = 0.3이라는 차이는 무엇을 의미하는가?

두 번째 명제, 즉 ‘네트워크화의 역설’은 외적 미디어-네트워크와 내적 미디어-네트워크 사이의 변증법이다. 미디어 기기는 기기 내부의 요소들로 구성되는 내적 네트워크, 그리고 외부의 다른 기기들로 구성되는 외적 네트워크의 두 층위를 갖는다. 라투르 식으로 표현하면, 내적 네트워크는 안정적인 “블랙박스”의 형태다. 다양한 기능을 갖는 이질적인 요소들이 결합되었음에도 불구하고 하나의 요소로 된 행위자처럼 간주될 때 그런 행위자-네트워크는 블랙박스라고 간주된다. 다른 기기들과의 결합도 블랙박스의 모습을 보여 줄 수 있는데, 예를 들어, 과거와 달리 현재 시점에서 인터넷에 연결된 컴퓨터는 하나의 블랙박스가 되었다. 그럼에도 불구하고 이 글은 내적 네트워크와 외적 네트워크를 구분하고자 하는데, 이는 시몽동의 지적처럼 형태상의 경계가 확인되기 때문이다.

여기서 네트워크화의 역설이라는 〈명제 2〉는 외적 미디어-네트워크의 행위 능력은 내적인 네트워크화, 즉 “구체화” 정도와 반비례한다는 것이다. 즉, 각기 다른 기능을 수행하는 이질적인 요소들을 내적으로 결

합해 내는 정도가 높은 네트워크는 그렇지 않은 네트워크에 비해 상대적으로 외적 네트워크화의 정도가 낮을 것이라는 것이다. 미디어 기기의 경우, 많은 기능을 내적으로 통합한 미디어 기기는 상대적으로 외적으로 다른 미디어 기기들을 결합해 내는 정도가 적을 것이다. 이런 점에서 상대적으로 내적 네트워크화의 정도가 낮은 TV 수상기는 데스크톱 PC나 휴대전화와 달리 외적 네트워크화 정도가 높으며, 따라서 네트워크 구성 능력을 나타내는 현실화 지표 AI가 높게 나온 것이라고 해석할 수 있다. 데스크톱 PC와 휴대전화의 경우, 상대적으로 전자가 후자보다 약간 낮은 가구 집단도 있지만 그 차이는 유의미하지 않다. 굳이 그 차이를 유의미한 것으로 받아들여 설명하자면, 휴대전화의 경우 기능의 고도화에도 불구하고 데스크톱 PC에 비해 ‘제한적인 인터페이스’를 갖고 있기에 외적 네트워크화 정도가 약간 높게 나온 것으로 해석할 수 있다.

이와 같은 역설은 “소프트웨어화(softwarization)”에 의한 미디어의 “메타미디어(metamedium)”으로의 전환으로 설명할 수 있다. 현대 개인용 컴퓨팅의 선구자인 제록스 PARC 학습연구실의 앨런 케이(Alan Kay)는 일찍이 1970년대 컴퓨터가 “기존 미디어는 물론 아직 발명되지 않은 미디어까지도 광범위하게” 포괄하는 “메타미디어”이 될 것이며, 그렇게 되어야 한다고 예견하고 강조한 바 있는데, “메타미디어”으로의 전환은 이 글의 관점에서 보면 바로 ‘내적 네트워크화’를 의미한다. 마노비치(Manovich, 2013/2014)는 케이 이후 가속화된 메타미디어으로의 전환을 “소프트웨어화”라고 규정한 바 있는데, 여기서 소프트웨어화는 기존의 물리적, 전기적, 전자적 미디어를 컴퓨터상의 소프트웨어로 구현하는 과정을 의미한다. 소프트웨어화된 최근의 TV 수상기는 스마트TV에서 보듯 메타미디어으로 전환되고 있지만, 컴퓨터나 휴대전화에 비하면 메타미디어으로서의 기능적 통합성은 낮은 편이다. 이런 점에서 자신이 가지고 있지 못한 기능을 외적으로, 즉 다른 미디어 기기를 통해 전유하려는 것이며, 이에 현실화 지표 AI 값이 컴퓨터나 휴대전화에 비해 높게

나온 것으로 해석된다.

- 명제 3: 기술적 성향은 네트워크의 변이를 '선제적으로' 포획한다!

그렇다면 기술적 성향, 즉 네트워크 구성능력 또는 행위 능력을 나타내는, 그리고 네트워크화의 역설을 드러내는 미디어-네트워크의 현실화 지표 AI는 왜 가구 특성과 상관없이 집단별로 일정한 값을 나타내는 것일까? 이는 매우 난해한 문제인데, 기술적 성향의 사회과학적 함의와 관련하여 다음과 같이 해설될 수 있을 것 같다.

기술적 성향은, 앞서 소개한 르루아-구랑, 시몽동, 스티글레르의 논의에서 보듯, 내적 환경과 외적 환경 속에서 다양하게 "구체화"될 수 있다. 이는 스티글레르(Stiegler, 1994/1998)가 "기술적 성향은 기술적 사실들을 통해서만 물질화된다"(p. 58)고 해석한 것이다. 기술적 성향이 다양하게 구체화 또는 물질화된다는 것은 기술의 계통 발생 과정에서 생물학적 진화에서처럼, 아니 그보다 더 많은 변이들(mutations)이 나타날 수 있다는 것을 의미한다. 이 문제와 관련해서, 르루아-구랑은 그런 가능성에도 불구하고 기술적 진화는 문화적 국지성에 독립해서 보편성을 가진다고 보고 있으며, 시몽동은 내적-외적 환경이 산업화 이후 "연합 환경"으로 결합되면서 기술적 환경이 특정한 방향으로 기술적 진화를 수렴시켜 가고 있다고 진단한다.

이런 진단은 이 글이 주목하는 현상, 즉 현실화 지표 AI가 일정한 값을 갖는다는 관찰과 일관되는 것이다. 이에 <명제 3>은 기술적 성향이 미디어-네트워크의 변이들이 갖는 우발적 요소들(contingencies)을 선제(preemption)하여 불변 함수(invariant function)와 같은 예측 가능성 속에 묶어 두려는 기제라고 규정하는 것이다. 기술철학자 드란다(DeLanda, 2011)는 셀룰라 오토마타, 유전 알고리즘, 인공신경망, 다중 에이전트와 같은 알고리즘 체제의 시뮬레이션 사례들을 통해 다양한 기술적 변이가

능성을 잠재적으로 갖고 있는 “가능태의 공간 구조(structure of the space of possibilities)”(p. 5) 속에서 수적으로 유한한 특정한 형태가 어떻게 출현하는지를 확인시켜 준 바 있다. 나아가 패리시(Parisi, 2013)는 현대 알고리즘 체제(algorithmic system)가 대규모 데이터를 처리하면서 발생할 수 있는 불확실성 또는 우발성을 최소화하는 기제를 지능적으로 고도화하고 있으며, 이것이 바로 현대 사회의 “포스트-사이버네틱 통제(post-cybernetic control)” 전략이라고 분석한다. 마수미(Massumi, 2007)의 말대로, 선제는 과거 사건(현존)에 기반해 현재를 통제하려는 억제(containment)와 달리 미래(부재)에 대한 예측을 기반으로 현재를 가상적으로 통제하려는 기제다.⁷⁾ 선제 전략은 대테러 작전과 같은 군사 정치적 영역을 넘어 인공지능을 이용하는 다양한 서비스에서 보듯 일상적인 차원으로 확대되고 있다(이재현, 2016).⁸⁾

이와 같은 불확실성 또는 우발성의 통제는 미디어 기기들로 구성되는 미디어-네트워크의 경우도 예외가 아닌 것 같다. 아직은 단언할 수 없지만, 이 글이 소개한 관찰, 즉 현실화 지표 AI가 일정한 값을 갖는 것은 기술적 성향의 보편성을 넘어 알고리즘 체제에 기반하는 현대 사회의 새로운 통제 기제를 보여 주는 하나의 사례로 이해할 수 있을지도 모른다.

7) 마수미(Massumi, 2007)에 따르면, “억제는 객관적인 원인에 기반했다. 선제는 효과 확산에 기반한다. 둘 다 작전의 논리들이다. 그렇지만, 억제라는 작전 논리는 그 원인의 효과를 대체하는 경우라도 여전히 인과적이다. 선제는 인과적 작전 논리라기보다는 효과를 지향하는 작전 논리다. 그 기반이 잠재력이기에 그 자체를 조직화하기 위한 실제 원인은 존재하지 않는다. 이것은 실제 원인의 부재를, 그것을 대신할 실제 효과를 만들어냄으로써 보상해 내려 한다. 이것이 바로 그 움직임의 동력을 만들어 낸다. 이것은 부재하는 가상의 원인을 실제적으로 또 직접적으로 실제-효과-산출로 전환해 낸다.”(para. 23)

8) 이의 전형적인 사례로 아마존은 2013년 이른바 “예기적 배송(anticipatory shipping)” 특허를 냈다(US Patent 8,615,473). 고객의 구매 내역에 대한 정밀한 분석을 토대로 실제로 구매하기 전에 미리 고객의 주소지와 가까운 창고에 그 고객이 살 만한 책을 미리 보내 놓겠다는 것이다(이재현, 2016).

6. 케플러적 전환을 기대하며

이 글은 미디어 기기들로 구성되는 미디어-네트워크의 잠재태와 현실태, 양자 사이의 관계에 대한 분석에서 관찰된 '놀라운 현상'에 대한 가설적 설명을 제시하고자 하였다. 앞서도 반복해서 기술한 바와 같이, 보유하고 있는 미디어 기기의 수를 나타내는 잠재태의 크기 지표 SI와 실제로 이용하는 미디어 기기의 수를 나타내는 현실태의 크기 지표 SI의 비율인 현실화 지표 AI의 값이 TV 수상기, 데스크톱 PC, 휴대전화 등 모든 경우에서 가구 소득, 가구원 수, 가족 구성, 주택 형태 등 가구 특성과 상관없이 0.4 또는 0.3 등 일정한 값으로 나타나는 '놀라운 현상'에 직면했다.

양자 사이의 관계에서 드러난 이런 현상은 인간중심주의 입장에서 설정해 온 경제 자본(보유, 제1의 관점)이나 문화 자본(이용, 제2의 관점)으로는 설명되지 않는 사물(미디어-네트워크)의 그 무엇이 있다는 것을 의미한다. 이는 제3의 관점을 요구하는 것으로, 이 글은 반인간중심주의의 관점에서 이 현상을 설명하기 위해 새롭게 '기술적 성향 가설'을 제시하였다. 기술적 성향은 경제 자본이나 문화 자본과 같이 문화적 국지성을 갖는 요인들과 독립해서 기술적 진화가 보편성을 지닌다는 것을 뜻하는 개념으로, 기술적 진화의 한 예인 미디어-네트워크의 경우도, 전적으로는 아닐지라도, 가구 특성과 같은 요인들과 독립해서 보편적인 경향을 현실화 지표를 통해 드러낸 것이라고 해석하였다.

구체적으로 기술적 성향 가설은 세 가지 명제로 구체화될 수 있는데, <명제 1> 기술적 성향은 미디어 기기라는 기술적 대상의 행위 능력이며, <명제 2> 기술적 성향은 '네트워크화의 역설'을 보여 주며, <명제 3> 기술적 성향은 네트워크의 변이를 '선제적으로' 포획한다는 것이다.

그렇다면 기술적 성향 가설을 근간으로 하는 대안적인 설명은 어떤 함의를 갖는가? 이재현·이소은(2017)의 연구 목적이었던, 일상적인 미디어 기기들의 보유와 이용, 그리고 기기들 사이의 관계 등을 가구 특성

에 따라 분석, 기술하는 것은 일차적인 의미를 넘어설 수 없을 것 같다. 이런 취지의 연구는 윌리엄스(Williams, 1974) 이후 문화 연구의 핵심 개념이 되어 온 “가정의 기술화”와 “기술의 가내화”를 새로운 기술 환경 속에서 탐색하는 데 그치기 때문이다. 기술적 성향 가설은 사물 인터넷(IoT)과 인공지능(AI) 기술에서 보듯, 사물들 사이의 연결이 확대되고 고도화되는 상황에서 인간 행위자와 구별되는 비인간 행위자의 행위 능력을 설명하고 그 크기를 가늠하는 새로운 접근으로 기대할 수 있을 것 같다. 나아가, 앞서 라투르로 대표되는 ANT에 대한 비판에서 제시한 바와 같이, 전통적인 ANT를 포함해 사물의 행위 능력을 인정하는 반인간 중심주의적 관점의 “사물 철학(philosophy of things)”(이재현, 2015)에 제기되던 비판들을 극복하는 대안이 될 수도 있을 것이다. 비판에 대한 답은 다름 아닌 사물, 즉 비인간 행위자의 행위 능력이 어느 정도 되는가 하는 데에 있다. 이에 답할 수 있을 때에만 비인간 행위자의 행위 능력 자체가 인정될 수 있을 것이다.

이런 점에서 이 글이 경험적 분석을 토대로 제안한 기술적 성향 가설은 ‘반인간중심주의적 사물 철학의 경험적 확장’으로 이해할 수도 있다. 알고리즘 객체를 고도의 인공지능으로 생산해 내는 알고리즘 체제가 급속히 확대되고, 사물을 대상으로 측정, 수집, 분석되는 데이터의 범위와 크기가 확대되는 상황에서, 이에 따라 기술적 대상, 그리고 또 다른 사물인 데이터 객체와 그것들 사이의 관계에 대한 ‘이론’이 요구되는 조건 속에서 이 글이 제안하는 기술적 성향 가설은 데이터에 대한 경험적 분석을 근간으로 하는 ‘사물 이론(empirical theory of things)’의 출발점이 될 수 있을 것으로 기대한다.

이 글의 맨 앞으로 돌아가, ‘놀라운 현상’에 대한 설명의 시도로 시작한 이 글은 귀추법의 또 다른 사례로 간주될 수 있다. 퍼스의 말대로, 새로운 현상은 새로운 이론을 요구한다. 경제 자본이나 문화 자본에 의한 설명, 사변적인 사물 철학의 관점, 고전적인 문화 연구의 개념들, 즉 기

존의 ‘원 궤도 이론’은 이제 기술적 성향 가설과 같은 ‘타원 궤도 이론’으로 대체될 계기를 맞이하고 있는 셈이다. 이론의 교체 여부는 또 다른 행성의 적용, 즉 이 가설의 일반화 가능성에 달려 있다. 미디어 연구에서의 케플러적 전환을 기대한다!

참고문헌

- 이재현 (2015). 사물인터넷과 사물 철학. KISDI <ICT 인문사회융합 동향>, 13호, 2-13.
- 이재현 (2016). 피드-포워드: 21세기 미디어, 화이트헤드, 포스트-현상학. <사이버커뮤니케이션학보>, 33권 3호, 201-237.
- 이재현 · 이소은 (2017). 미디어-네트워크의 잠재태와 현실태: 가구별 미디어 기기 연결 분석. <언론정보연구>, 54권 1호, 172-218.
- DeLanda, M. (2011). *Philosophy and simulation: The emergence of synthetic reason*, London: Continuum,
- Harman, G. (2002). *Tool-being: Heidegger and the metaphysics of objects*, Peru, IL: Open Court.
- Johnson, C. (2013). The prehistory of technology: On the contribution of Leroi-Gourhan, In C. Howell & G. Moore (Eds.), *Stiegler and technics* (pp. 34-52). Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Johnson, J. (Latour, B.) (1988). Mixing humans and nonhumans together: The sociology of a door-closer. *Social Problems*, 35(3), 298-310.
- Latour, B. (1990). Technology is society made durable. *The Sociological Review*, 38(S1), 103-131.
- Leroi-Gourhan, A. (1943). *L'homme et la matière*. Paris: Albin Michel.
- _____. (1945). *Milieu et techniques*. Paris: Albin Michel.
- Manovich, L. (2013). *Software takes command*. 이재현 (역) (2014). <소프트웨어가 명령한다>. 서울: 커뮤니케이션북스.
- Massumi, B. (2007). Potential politics and the primacy of preemption. *Theory & Event*, 10(2). [On-line] Available: http://muse.jhu.edu/journals/theory_and_event/v010/10.2massumi.html
- Meillassoux, Q. (2008). *After finitude: An essay on the necessity of contingency*. London: Bloomsbury.
- Parisi, L. (2013). *Contagious architecture: Computation, aesthetics, and space*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Peirce, C. S. (1931). Lessons from the history of science. In C. Hartshorne & P. Weiss (Eds.), *Collected papers of Charles Sanders Peirce* (Vol. 1, pp. 227-276). Cambridge, MA: Harvard University Press. (Original work published 1896).

_____ (1958). On the logic of drawing history from ancient documents, especially from testimonies. In A. W. Burks (Ed.), *Collected papers of Charles Sanders Peirce* (Vol. 7, pp. 89-164). Cambridge, MA: Harvard University Press. (Original work published 1901).

Simondon, G. (1958). *Du mode d'existence des objets techniques*. 김재희 (역) (2011). <기술적 대상들의 존재양식에 대하여>. 서울: 그린비.

Stiegler, B. (1998). *Technics and time 1: The fault of Epimetheus* (R. Beardsworth, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press. (Original work published 1814).

Williams, R. (1974). *Television: Technology and cultural form*. London: Routledge.

투고일자: 2017년 01월 15일

심사일자: 2017년 02월 16일

게재확정일자: 2017년 03월 04일

부록

표 1. 개인특성별 휴대전화의 미디어-네트워크: 크기 지표 SI와 현실화 지표 AI

		잠재태 SI	현실태 SI	AI
전체		8,7	2,1	0,3
성별	남	9,0	2,2	0,3
	여	8,4	2,0	0,3
나이	만 10세 미만	3,4	0,7	0,2
	만 10~19세	9,7	2,3	0,2
	만 20~29세	12,1	3,1	0,3
	만 30~39세	11,6	2,6	0,2
	만 40~49세	10,5	2,3	0,2
	만 50~59세	8,1	2,0	0,3
	만 60~69세	5,7	1,6	0,3
	만 70세 이상	3,2	1,1	0,4
교육	무학	2,1	0,7	0,4
	초등학교 재학	6,0	1,3	0,2
	중학교 재학	9,9	2,4	0,3
	고등학교 재학	10,5	2,7	0,3
	대학교 재학	12,5	3,3	0,3
	고졸 이하	7,8	1,9	0,3
	대졸	11,8	2,7	0,2
	대학원 이상	12,7	2,8	0,2
직업	임금 근로자	10,7	2,5	0,3
	고용주	10,8	2,2	0,2
	단독 자영업	8,2	2,0	0,3
	무급 가족 종사	5,7	1,6	0,3

표 2. 현실화 지표 시의 대푯값

(1) TV 수상기

		AI	표준편차	중앙값	첨도	왜도
전체 가구		0,38	0,13	0,38	2,62	0,92
가구 소득	100만 원 미만	0,41	0,11	0,38	4,25	1,21
	100~200만 원	0,37	0,13	0,38	3,73	0,81
	200~300만 원	0,37	0,14	0,33	3,09	1,16
	300~400만 원	0,36	0,14	0,33	2,06	0,92
	400~500만 원	0,37	0,14	0,33	2,91	1,02
	500만 원 이상	0,38	0,14	0,36	0,43	0,71
가구원 수	1인 가구	0,39	0,13	0,38	3,81	0,16
	19~34세 1인 가구	0,33	0,15	0,33	0,89	-0,36
	2인 가구	0,38	0,11	0,38	2,80	1,10
	3인 이상	0,37	0,14	0,33	2,29	1,04
가족 구성	독신 가구	0,39	0,13	0,38	3,81	0,16
	1세대 가구	0,38	0,11	0,38	2,91	1,08
	2세대 가구	0,37	0,14	0,33	1,87	0,95
	3세대 가구	0,39	0,15	0,33	3,46	1,35
주택 형태	단독주택	0,38	0,12	0,38	3,69	0,97
	연립/빌라	0,38	0,13	0,35	1,64	0,94
	아파트	0,37	0,15	0,36	2,77	1,05

(2) 데스크톱 PC

		AI	표준편차	중앙값	첨도	왜도
전체 가구		0,27	0,16	0,25	-0,31	0,00
가구 소득	100만 원 미만	0,22	0,18	0,23	0,75	0,61
	100~200만 원	0,22	0,16	0,23	-0,36	0,19
	200~300만 원	0,26	0,16	0,25	-0,42	0,00
	300~400만 원	0,27	0,16	0,25	-0,32	-0,07
	400~500만 원	0,30	0,16	0,31	-0,16	-0,18
	500만 원 이상	0,32	0,16	0,33	-0,22	-0,14

		AI	표준편차	중앙값	첨도	왜도
가구원 수	1인 가구	0,21	0,18	0,21	0,81	0,70
	19~34세 1인 가구	0,28	0,20	0,25	0,82	0,56
	2인 가구	0,20	0,16	0,21	-0,56	0,24
	3인 이상	0,29	0,16	0,29	-0,23	-0,09
가족 구성	독신 가구	0,21	0,18	0,21	0,81	0,70
	1세대 가구	0,18	0,16	0,20	-0,33	0,45
	2세대 가구	0,29	0,15	0,29	-0,23	-0,08
	3세대 가구	0,27	0,17	0,27	-0,35	-0,06
주택 형태	단독주택	0,23	0,16	0,23	-0,69	0,02
	연립/빌라	0,28	0,16	0,28	-0,24	-0,04
	아파트	0,28	0,17	0,29	0,02	0,04

(3) 세대전환

		AI	표준편차	중앙값	첨도	왜도
전체 가구		0,27	0,11	0,25	1,59	0,60
가구 소득	100만 원 미만	0,33	0,13	0,33	1,78	-0,54
	100~200만 원	0,29	0,12	0,29	3,27	0,58
	200~300만 원	0,25	0,11	0,22	2,57	1,13
	300~400만 원	0,24	0,10	0,22	0,92	0,73
	400~500만 원	0,25	0,11	0,22	2,62	1,28
	500만 원 이상	0,26	0,10	0,25	0,17	0,51
가구원 수	1인 가구	0,31	0,13	0,33	1,82	0,05
	19~34세 1인 가구	0,32	0,17	0,29	1,36	1,03
	2인 가구	0,29	0,12	0,29	1,56	0,07
	3인 이상	0,25	0,11	0,22	2,18	0,99
가족 구성	독신 가구	0,31	0,13	0,33	1,82	0,05
	1세대 가구	0,30	0,12	0,29	1,85	0,02
	2세대 가구	0,25	0,11	0,22	2,35	1,00
	3세대 가구	0,26	0,11	0,25	0,91	0,74
주택 형태	단독주택	0,29	0,12	0,29	1,13	0,08
	연립/빌라	0,28	0,11	0,24	1,01	0,61
	아파트	0,25	0,13	0,25	2,78	1,20

Abstract

Technical Tendency Hypothesis

Agency of Media Device

Jae-Hyun Lee

Professor, Department of Communication, Seoul National University

This paper is a hypothetical explanation of the ‘surprising phenomenon’ observed in the analysis of the relationship between potentialities and actualities of media-network composed of media devices. AI (actualization index), the ratio of SI(size index) of potentialities, indicating the number of media devices possessed, and SI of actualities, indicating the number of media devices actually used, were almost the same as 0.4 or 0.3 in all cases such as TV sets, desktop PCs, and mobile phones, regardless of the household characteristics. This means that there is something of a thing (e.g. media-network) that cannot be explained by economic capital or cultural capital. This calls for a third perspective, so this paper presents ‘technical tendency hypothesis’ to explain this phenomenon in the perspective of anti-humanism. The concept of technical tendency means that technological evolution has universality, independent of factors having cultural localities such as economic capital or cultural capital. Media-network that is an example of technological evolution, is interpreted as revealing the universal tendency, independently of factors such as household and personal characteristics. Technical tendency hypothesis is embedded with three propositions: agency of things, a paradox of networking, and preemptive capture of network mutations. This technical tendency hypothesis has meaning as an empirical expansion of anti-humanistic philosophy of things, that is, as the starting point of ‘theory of things’ based on empirical analysis of data.

KEY WORDS media-network, anti-humanism, agency, technical tendency hypothesis, Latour, Leroi-Gourhan