



21세기 공공도서관의 발전방향

현 규 섭

전 공주대 문헌정보교육과 교수

목차

1. 탈구조주의의 새로운 해석
 1. 1 탈 구조주의의 기본적 원인
 1. 2 탈 구조주의의 사회적 변화에 대한 해석
2. 사이버 스페이스와 문화적 변이
 2. 1 사이버 스페이스의 출현
 2. 2 사이버 버그의 특성
 2. 3 생명체로서의 신체적 기반
3. 탈 구조주의와 사이버 스페이스 이론의 공통점
 3. 1 정합 과정과 텍스트성
 3. 2 정합과정과 여가사회학
 3. 3 개방과정과 분산형 사이버 스페이스
4. 21세기 공공도서관의 존재양식
5. 참가민주주의와 공공도서관



공공도서관의 미래는 전자화된 정보의 통신 체계 확립과 확산된 컴퓨터의 보급으로 인하여 급격한 변화를 마지하게 될 것이다. 변화의 핵심에는 “텍스트성의 종언”과 “가상세계의 공유된 환각”의 가능성이 역동적인 작용력으로 잠복되어 있다. 공공도서관은 이들 두 가지의 변인이 초래하는 시대에 어떻게 존재하여야 하는지를 고찰하여 보려한다. 먼저 탈 구조주의이론이 제기하는 “텍스트성의 종언”이라는 명제를 살펴보고자 한다. 다음으로 사이버 스페이스의 무한 가능성에 대한 이해를 설명한다. 이를 통하여 공공도서관이 있어야 할 존재양식을 제시하고자 한다. 이러한 시도는 무모한 모험이 될 것이다. 그러나 장래에 대비하기 위한 방향을 설정하는 데에는 유용한 관찰이 될 수 있을 것이다.

1. 탈구조주의의 새로운 해석

데리다(Derrida, Jacques)와 후고(Foucault, Michel)에 의하여 제기된 탈구조주의(post-structuralism)는 컴퓨터에 의하여 구조화되어 가는 미래에 대하여 신랄한 비판을 가한다. 그들은 전자 언어에 의하여 제기되는 현상을 관찰하고 철학적인 관점에서 진단하는 사변적인 논리를 전개하고 있다.⁽¹⁾ 무엇보다도 우리는 먼저 이들의 논리가 로고스 중심주의적 텍스트성에 대한 비판에 기초하고 있다는 점에 주목하여야 한다. 문헌정보학의 시각에서 볼 때 텍스트성에 대한 비판은 비록 철학적인 난해한 언설일 쥘라도 주목하여야 하는 것이다. 그것은 도서관의 미래와 불가분의 관계가 있기 때문이다. 아래에서 탈 구조주의를 제기한 언설들을 문헌정보와 관련 지워 정리하여 본다.

1.1 탈 구조화의 기본적 원인

① 텍스트성의 파괴

전자적 문자는 텍스트성에서 중요한 요소라 할 수 있는 각인된 문자를 탈 물질화 시킨다. 문자는 전자적 부호로 대체되고 이들 부호는 언제나 변형 가능한 유동적인 상태로 변화된다. 전자문자는 컴퓨터에서는 이진수의 부호로 변경되며 저장공간은 자기화된 매체가 됨으로서 각인의 효과는 소멸된다.

더구나 전자적 문자의 원격화 기능은 한 수신자에서 다른 수신자로 이행될 때마다 재 배치 가능하다. 따라서 내용의 변화는 지극히 가변적이며 이를 수신하는 미확정된 다수의 수신자는 근원적으로 그 내용에 대한 동일성에 대하여 의구심을 갖게 된다. 즉 안정된 동일성은 붕괴되어 버린다.

정보의 포화현상은 언어의 혼란을 더욱 증대시키며 이는 무의미할 뿐만 아니라 잡음(noise)을 일으키는 원인이 된다. 제임슨, 프레드릭(Jameson, Fredric)은 포화된 언설의 세계에서는 언어 그 자체가 표상능력을 상실하며 기호와 지시물과의 결합, 언어와 사실과의 결합을 산란하게 한다고 주

장한다.⁽²⁾ 언어의 산란성은 비고정적이며 비현실적인 것의 현실화를 획책하려는 위장된 문맥에 의하여 새로운 발화수준의 비 문맥적인 언설을 유포한다. 하나의 언명을 변호하기 위한 언명, 담화에 대한 담화가 성행된다. 이리하여 언어의 작회(作戲)가 시작된다.

이는 인쇄언어의 안정성(물질성)과 고정된 의미를 부여하는 표상능력, 사물에 대한 확고한 지시 기능, 기술된 문맥의 선형성(linearity) 등을 기본으로 하는 텍스트성을 산란하게 할 뿐만 아니라 심지어는 파괴한다.

② 익명성에 결부된 저작성/주체성의 상실

전자정보의 저작성은 책임자를 탈 중심화 함으로써 주체를 산란하고 비연속적인 불확실성 속에서 다수화 시킨다. 즉 저작자는 자신의 저작성의 책임을 고정시킬 수 없으며 수신자는 그 필요성을 인정하지 않는다. 저작성은 저자 자신의 중심성에서 이탈되고 원격화 기능은 저작성의 불확실성을 더욱 증가시킨다.

더구나 익명성(匿名性)을 인정하는 컴퓨터 통신의 개방적인 환경은 저자와의 동일성을 무시한다. 누구나 말할 수 있으며 누구에나 발송할 수 있고 누구에게도 책임지를 필요가 없다.

전자적인 문서는 두 사람 이상의 개인에 의하여 집합저작을 가능하게 할 수도 있게 한다. 집합저작성은 개인의 책임을 감면하고 다수의 전체성을 강화한다. 이리하여 한 명의 저자도 없는 전자문서는 무한정도로 양산된다. 이에 개인은 흔적은 사라지고 텍스트성에서는 분명하게 부각되는 수사학적인 특색(즉 인격화)조차도 퇴색된다.

이렇게 형성된 다수의 전체성은 전자적인 공동체를 형성한다. 이 공동체는 저자/텍스트성에 대한 제한을 가하며 주체에 대한 동일성을 방해하고 발신자와 수신자의 구분을 모호하게 하는 등 전체적으로 주체(개인)를 동요시키며 산란시킨다. 전달되는 정보는 의미가 상실되어 버린 언어의 작회(作戲)가 지배하고 주체는 이러한 동요에 의하여 분해되어 간다.

③ 데칼트적 주체의 산란

전자문자에 의하여 재 구성된 주체는 텍스트성에 의하여 구조화된 데카르트적 이성을 해체시킨다. 즉 확고한 저작성과 고정된 주체성 그리고 언어의 표상능력과 지시기능의 고정성 금석문과 같은 각인된 문자의 불변성 등으로 의미전달의 확실성을 가능하게 하였던 텍스트성은 불확실한 저작성, 산란(散亂)되어 버린 주체성, 애매 모호한 표상능력과 저하된 지시기능, 전자매체로의 비 물질성, 각인에 의한 유동성 그리고 이에 따른 의미전달의 모호함 등에 상실된 의미의 언명속에 함몰되어 버린다. 선형적인 단선화된 문자정보에 의한 데카르트의 인식론적 토대(이가적 평가=two level evaluation에 의한)위에 구조화 된 로고스 중심의 지식은 회의(懷疑)와 단절을 통하여 해체되어 가게 된다. 주체는 비 선형적이며 비 연속적인 불확실성 속에서 전자적 공동체를 형성하고 상실된 의미의 언명 속에서 산란된다. 데리다는 이렇게 말한다. “우리는 시간과 공간에 뿌리를 둔 [목구조



(tree)]의 존재로부터 물을 구해서 매일 지상을 헤매 다니는 유목민으로 변화해 간다” 주체의 비선형적인 공간, 시간 속에서의 산란 그 비 물질성에 의한 회의 그리고 결여된 안정성속에서 평가능력은 붕괴되며 구조화되어 있던 로고스 중심의 이성은 붕괴되고 해체되어 버린다.

1. 2 탈 구조주의의 사회적 변화에 대한 해석

① 긍정적 전망

전자정보의 비 선형성 그리고 공간과 시간의 확장성은 현실세계의 이가적 체계로 구조화된 현상을 이탈하게 한다. 동시에 어떤 원천적(primitive)인 생명력을 잉태하게 한다. 새로운 가능성에 대한 다양한 시도가 이루어질 수 있는 것이다.

전자 통신망에 의하여 형성된 전자 공동체는 모든 사회적 비판을 개인적 수준의 판단으로 개방된다. 사회적인 논의와 평가는 광역화되며 참가자의 평등성이 유지된다. 즉 지위 인종 성별 구분이 없어진다. 이러한 과정을 통하여 가치기준이나 사회제도의 개선이 촉진된다.

권력의 중심을 중앙 집중형에서 분산된 개인수준으로 이동시킨다. 이리하여 다원적 참가 민주주의의 의미가 구현되어 간다.

분명히 지식은 과학기술에 참여하여 생산성을 제고하는데 기여한다. 지식집약적 노동의 증가는 앞으로의 사회의 명확한 진로이기도 하다. 소비자는 단순한 향락자가 아니라 확대 재생산자로 등장한다.

② 데리다의 2중의 갈등

이와 같은 사회의 변화에 대하여 데리다는 이중의 접근방법을 택한다. 그는 “주체는 격분할 정도로까지 동요되고 분산되지만 어떤 한 순간에는 경계(警戒) 주의(注意) 진실성 등이 표출되어 ‘인내성 있는 깊은 숙고’, ‘근면한 탐구’ 또는 ‘조심성 깊고 세분화되고 여유 있는 다양한 시각에서의 해독’을 갈망한다. 각인을 통한 저자의 주체적인 의도, 눈에 보이는 실제성, 진정성을 요구하게 된다는 것이다. 즉 텍스트성으로의 회귀를 바란다. 사회는 이와 같은 2중의 갈등체계로 재 구조화 되어 갈 것으로 전망한다.

2. 사이버 스페이스와 문화적 변이

2. 1 사이버 스페이스의 출현

사이버 스페이스를 가장 극단적으로 예시하는 것은 Habitat 프로그램이다. 1985년에 Lucasfilm

사에 의하여 제작된 이 프로그램은 미국의 캘리포니아에 있는 가상적인 주거지를 설정하고 참가자는 “avatar”라고 부르는 가상인물을 통하여 사회생활을 영위하는 일종의 게임으로 구성되었다. “avatar”는 시스템에서 지시하는 가상 인물을 지정하거나 또는 공급되고 있는 그래픽 도구를 통하여 참가자 자신이 새로 만들 수도 있다. 참가자가 지정하는 이름으로 “avatar”는 가상사회속에서 사회생활을 영위한다. 대화하며 경쟁하며 때로는 투쟁도 하는 인간의 관계가 가상화면상에서 형성된다. 결혼과 이혼, 교회의 설립, 보안관의 선출, 신문의 발행, 법률의 제정, 변호사의 개업 등이 참가자에 의하여 이루어진다. 이리하여 완전한 가상적 세계가 형성되며 참가자는 마치 현실세계와 동일한 차원에서 행위 하듯 Habitat가 제공하는 가상공간(Virtual Space)에서 생활하게 된다.⁽³⁾

1970년대 후반부에 들어서면서 정보 기술은 공개적인 컴퓨터 통신사회를 구축하기 시작하였다. 전자계시판시스템(BBS:bulletin board systems)은 이를 대표하는 기술이었다. 1978년에 시작되었던 CommuniTree계획은 나무구조 회의라는 새로운 방식으로 시스템에 참가자에게 주제를 제시하고 각각의 의견을 올릴 수 있도록 하는 BBS를 시행하였다. 최초의 주제는 “기원(origin)”이라는 다분히 종교적인 내용으로 새로운 신념과 믿음에 대한 의견을 개진하는 것으로 시작되었다. 이 시스템에 참가하는 이용자는 새로운 사회적인 실험에 참가하는 대리자로서 생각하고 단말기를 사회적인 작용력에 새로운 표현을 부여하는 독자적인 수단으로 간주하여 사회 변혁을 시도하는 것으로 확신하고 있었다. CommuniTree 시스템은 광역화된 광장으로 변하고 어느 누구라도 자유롭게(특히 익명으로) 의견을 제시하는 전자적 가상사회(Electronic Virtual Community)를 형성하였다.

시뮬레이션을 중심으로 한 Simnet는 가상공간에서 전투의 결과를 분석하는 수단으로 사용되었다. 미국 국방성 고등연구기획청(Defense Advanced Research Project Agency=DARPA)에서 개발한 이 프로그램은 4인승 탱크 200대가 투입된 전투 시뮬레이터라고 알려져 있다. 전투는 지정된 환경 속에서 시행되며 시뮬레이터에 참가하는 실험 자들은 시스템에서 제공하는 변화에 대하여 직접 참가하는 방식으로 운영된다.

사이버 스페이스를 제시하고 있는 위에 든 사례를 통하여 이 공간이 컴퓨터에 의하여 “공유된 환각” 또는 “공유된 가상세계”라는 것을 알 수 있다. 이 가상공간은 인간사회가 당면하고 있는 다양한 상황을 정보와 기호로서 추상화된 시간과 장소로 구성하여 인간의 한계를 확장한다고 인식되고 있다. William Gibson이 만들어 낸 “사이버 스페이스”는 “공유된 환각” 또는 공유된 3차원의 가상현실이라 일컫어 지고 있다.

문화인류학자인 터너(Turner, Victor)는 사이버 스페이스가 생성하는 문화적인 변화에 대하여 다음과 같은 긍정적인 측면을 강조한다.⁽⁴⁾

- 1) 구조주의적 사회가 직설법에 기반을 두고 있는 반면 사이버 스페이스 사회는 가정법의 회귀에 기반을 둔다.
- 2) 전체성(구심점을 갖는 사회 프로세스의 강화를 통한 집합성)에서 개별성(중심적인 정치와



- 경제의 프로세스를 떠나 그 외부에서 개별적으로 발전하는)으로 이행하는 사회
- 3) 중앙구조에 대하여 유토피아적인 다양한 새로운 모델을 제시하는 사회
 - 4) 사회라는 존재를 여건이 아닌 과제로 생각하는 문화적 다원주의를 획책한다.
 - 5) 창의력과 놀이를 풍부하게 하는 반 구조적인 존재가 될 잠재력을 준다.
 - 6) 이와 같은 반 구조는 사회의 주류 계층과 정치적 역할을 담당하는 개인들의 행동에 영향을 주고 진보적인 개혁으로 향하게 한다.

결국 사회는 창조적 논리와 무제한적인 감각의 양태를 생성하는 무한한 가능성을 주는 장으로 변화되어 간다고 주장한다.

2. 2 사이버 버그의 특성

스톤(Stone, Allucauere Rossane)은 사이버스페이스에 적극적으로 참가하는 사람들 즉 사이버 버그(cyborgs)들은 다음과 같은 인식이 지배적으로 작용하고 있다고 분석한다.⁽⁴⁾

- 1 가상사회에 참가하는 회원은 이 사회가 물리적으로 형성된 공적인 공간인 듯이 인식하고 있다.
2. 참가자는 가상적인 환경에 자신의 신체로서 주거한다고 생각하려 한다. 그들은 온라인 상에서 신체를 만들고 이 가정 하에서 각각의 언설을 펴 나간다.
3. 로카리티, 프라이버시의 의미는 정해져 있지 않다. 암호화는 종이를 사용한 문서에서의와 같은 봉합된 비밀을 유지하는 것과는 다르다.
4. 저작성은 국소적인 수준에 불과하다. 한 개인은 수많은 핸들을 사용하며 여러 개의 ID를 사용한다. 이에 대한 경고나 제재(制裁)는 효력이 없다.

이와 같은 현상은 탈구조주의자에 의하여 제기되는 텍스트성의 소멸을 명료하게 드러낸다. 사이버 스페이스에서 사용되는 정보는 비 선형적이며 주체의 동일성은 상실될 뿐만 아니라 표상능력이나 지시능력이 각란되며 저작성과 책임의 한계는 모호해 진다. 불확실성 속에서 현실을 떠나 환각으로 몰입하고 때로는 망각하기도 한다. 다만 이러한 망각이 현실을 초월한 상상의 세계로 유도할 지라도 주체는 부유(浮游)하는 존재가 된다.

2. 3 생명체로서의 신체적 기반

사이버 스페이스의 참여자는 주체를 더욱 더 가상적인 공간에 침잠 시킨다. 그러나 어떠한 가상 공간이라 하더라도 인간의 물리적인 상황에서 출발된다는 점을 부인할 수 없다. 인간은 생명체로서

의 신체를 가지고 있는 것이며(설혹 가상현실이 신체의 생물학적 구조를 변경한다 하더라도) 생물로서의 속성을 이탈할 수 없다.

스톤은 “버추얼 사회가 피지컬한 것으로부터 출발하고 있다는 사실 그리고 인간은 결국 이 피지컬한 것으로 돌아가지 않으면 안 된다는 것을 잊지 말아야 한다. 재 구조화된 버추얼 신체가 아무리 건강한 것이라도 에이즈에 걸린 육신의 죽음을 막을 수는 없다. 기술사회주체의 시대일지라도 생명은 신체를 통하여 살게 되기 때문이다” 라고 주장하면서 인간의 생체로서의 신체라는 문제를 제기한다. 또한 터너는 “사람들은 신체를 통하여 일하며 생활하고 주체는 가상세계에서 놀이를 한다”고 분석하고 있다.⁽⁵⁾

여기서 인간의 신체적 속성(사고 방식을 중심으로 한)을 사고방법의 선형성(linearity)과 관여(involverment)라는 것으로 연관시킬 수 있다.

① 선형성(linearity)

커뮤니케이션이론 학자인 브로드벤트(Broadbent)와 트래버스(Travers)는 인간의 지각은 오로지 한 개 채널에 의하여 작용한다는 이론을 개진하였다. 즉 감각기관으로부터 두뇌에 이르는 통로는 일차선적이어서 청각정보이던 시각정보이던 그 길을 통과할 수는 있지만 두가지 정보가 같은 순간에 그 길 위를 지나갈 수는 없다는 것이다. 전체 메시지의 한 부분은 단기기억(short-term memory)의 형태로 자기차례를 기다려야만 일차선으로 입력되는 영구기억 영역으로 삽입되므로 개인은 두 개의 감각 커뮤니케이션을 통해서 들어오는 정보(즉 증폭되었다고 믿는 정보)를 결코 두 배 이상으로 증가될 수는 없다는 것이다.⁽⁶⁾

인간의 사고 구조는 기본적으로 영구기억의 두뇌 구조에 따라 선형적(linearity)이다. 활자매체는 이와 같은 선형적 인간의 사고구조와 전적으로 일치한다. 문자의 배치는 일차선으로 나열되며 독서행위도 본질적으로 선형적이다. 인간의 신체가 유지하고 있는 생각하는 힘은 바로 이 선형성에 있는 것이며 이것이 데칼트적 로고스의 구조를 가능하게 하였던 것이다. 컴퓨터에 의한 복합정보매체가 사고의 폭을 확장한다는 것은 인간의 사고 구조와는 일치되지 않는다.

② 관여(involverment)

가상공간에 대한 인간의 관여는 활자매체에 관여되는 집중성에 비할 때 현저한 차이가 있다. 크르그만(Krugman, Herbert)은 인쇄매체와 텔레비전 매체가 인체에 미치는 영향을 조사하였다. 인쇄매체는 인간의 왼쪽 뇌를 자극하는 언어적이며 합리적이고도 이성적인 모형에 속한다. 그러나 텔레비전 메시지는 왼쪽 뇌보다는 오른쪽 뇌에서 처리된다. 오른쪽 뇌에 저장된 정보는 확인 행위로 반복되기 이전까지는 영구기억으로서 저장되지 않는다. 선형성 이론에 따른 단기기억으로만 저장되는 것이다. 크르그만의 조사는 아직은 가설적인 수준이지만 커뮤니케이션 이론에서는 저관여 이론(theory of low involverment)라고 한다.⁽⁷⁾ 컴퓨터에 의한 가상 세계 역시 저관여 이론에서 추론



할 때 관여의 정도는 인쇄매체에 비하여 현격하게 저조하다는 것이다.

인간의 신체는 탈 구조주의자들이 지적하는 경면효과(鏡面效果=Screen Effect)에도 지배된다. 동요되는 비 물질성 정보의 유동성과 여러 화면을 통하여 복합적으로 발생하는 복잡성은 단선 정보의 파괴를 가져온다. 즉 인간의 기본적인 사고 구조인 선형성을 파괴하는 것이다.

3. 탈 구조주의와 사이버 스페이스 이론의 공통점

탈 구조주의논자인 데리다의 “이중의 갈등”이라는 주제와 사이버 스페이스의 연구자인 스톤과 터너의 “신체와 주체”라는 분석은 근본적으로는 동일한 차원에 있다.

데리다의 언설을 다시 한번 상기하여 보면 이 사실을 명료하게 인식할 수 있다. “주체는 격분할 정도로까지 동요되고 분산되지만 어떤 한 순간에는 경계(警戒) 주의 진실성 등이 표출되어 ‘인내성 있는 깊은 숙고’ ‘근면한 탐구’ 또는 ‘조심성 깊고 세분화되고 여유 있는 다양한 시각에서의 해독’을 갈망한다. 이는 텍스트성으로의 회귀를 의미한다. 또한 “우리는 시간과 공간에 뿌리를 둔 [목구조(tree)]의 존재로부터 물을 구해서 매일 지상을 헤매 다니는 유목민으로 변화해 간다”고 말한다. 여기서 주체의 동요는 가상공간에서의 체험과 같은 맥락에 있다. 유목민이란 바로 사이버 버그를 지칭하는 것이다.

사이버 스페이스의 연구자들도 “인간은 결국 피지컬한 것으로 돌아가지 않으면 안 되며” 이는 “생명은 신체를 통하여 살게 되기 때문이다”라고 주장한다. 이 뜻은 인간은 생명을 영위하는 신체를 떠나 존재할 수 없으며, 인간의 사고 방식이 텍스트성에 근거하고 있는 것이라는 점을 말하고 있는 것이다. 이 텍스트성은 두뇌의 단선적인 선형성 그리고 경면효과에서 파생되는 저관여성이 생래적으로 내재되어 있는 것이다. 결국 사회는 주체의 동요와 신체로의 복귀가 이원적으로 작용하는 역학적인 존재가 된다는 것이다.

이와 같은 이중의 접근을 정보 엔트로피라는 관점에서 해석한 Klapp, Orrin E.의 논리는 새로운 시각에서 분석한다. 정보의 엔트로피 현상을 집중적으로 분석하였던 Klapp Orrin E.는 산란되어 가고 있는 현대사회의 균형적 발전을 위하여서는 개방(opening)과 정합(closing)이라는 사회 시스템이 필요하다는 독특한 이론을 전개한다(토인비도 이와 유사한 견해를 밝힌바 있는데 그는 산일(散逸)과 귀환(歸還)이란 용어를 사용하였다). 그의 이론과 위에서 정리한 이원적 역학관계는 밀접한 동질성을 갖는다. 인간이 현존에 대한 진부함을 느낄 때 그들은 ① 현실의 탈출 - 환각체험 ② 창조적 놀이 - 기존가치에 대한 반항 ③ 신비주의적 추구 - 직관과 계시의 추구 ④ 낭만주의 - 무한자유의 추구 등을 통하여 개방화를 시도한다. 이러한 개방화는 질서를 잃은 방향과 권대를 유발하며 각란상태가 된다. 이를 정돈하기 위하여 인간은 정합(양질의 폐쇄)을 요구한다. 이 과정은 1) 정보의 선택적 접촉 - 선택한 주제의 전문화 2) 강화 - 정체성의 탐구 3) 기억, 재생, 학습 -

반복적 탐구 4) 경계의 설정-종파(宗派)의 형성 등으로 나타난다는 것이다.

Klapp이 지적하는 개방은 주체의 동요 그리고 산란을 통한 구조의 해체를 의미하며 동시에 사이버 공간으로 이동을 의미한다. 반대로 정합은 텍스트성으로의 회귀이자 신체적 속성으로의 귀착을 의미한다고 볼 수 있다.

개방	정합
현실의 탈출	정보의 선택적 접촉
창조적 놀이	강화
신비주의적 추구	기억, 재생, 학습
낭만주의적 자유	경계의 설정
해체와 재구조	텍스트성으로의 회귀
사이버 공간으로 이동	신체적 속성으로의 귀환

Klapp의 이론을 통하여 우리는 개방과 정합의 이론적 사회모형이 미래에 도래할 사회 시스템이 될 것이라는 관망에 긍정적인 평가를 내릴 수 있다. 이에 텍스트성으로의 회귀와 신체적 속성으로의 귀착이라는 중요한 명제가 내포되어 있음도 주의할 필요가 있다. 이러한 관점에서 Klapp의 주장을 좀 더 세분하여 살펴본다.

3.1 정합 과정과 텍스트성

정합과정(양질의 폐쇄)을 구현하는 최적의 방안은 “휴먼 스케일의 소집단화” 라고 Klapp은 주장한다.⁶⁾ 그는 이미 2000년전 아리스토텔레스가 말한 “행정관이 그 구역의 모든 시민을 알고 있으며 시민과 다른 지역의 시민이 변별 가능한 소규모의 커뮤니티”가 바로 “휴먼 스케일의 소집단”이라고 보고, 이에 ① 소속 시민이 서로 변별 가능한 규모 ② 그곳에 거주하는 시민의 시간적인 연속성(즉 충분한 시간) ③ 여가시간의 확보 ④ 시민의 활동을 보여주는 무대 가 조성되어야 한다고 풀이한다. 이러한 소규모의 내집화는 무엇보다도 정보의 선택적 접촉을 추구하고 자아의 정체성을 강화하며 자신의 경계영역을 설정함으로써 기억과 재생 그리고 학습을 효율적으로 수행하게 한다. 여기서 인간의 신체적 속성이 발현된다. 즉 선형성(Linearity)이 부활되는 것이다. 또한 로고스 중심주의에 입각한 구조화된 이성으로 복귀하게 된다. 선형성은 자연히 인쇄된 언어의 안정성(즉 물질성)을 요구하게 될 것이며 각인된 문자는 언어의 수사학적인 문맥과 표상능력, 지시기능을 부각시키고 주체성의 동일성과 저작성을 고정시킨다. 이렇게 하여 한 사회는 휴먼 스케일의 소집단화를 통하여



텍스트성을 부활시킬 수 있게 되는 것이다.

3. 2 정합과정과 여가사회학

여가사회의 진전은 21세기의 중대한 사회적 문제가 될 것이다(이 문제는 실제로는 사이버 스페이스의 옹호론자들도 제기한 바 있다). 프랑스의 프리드만(Friedmann, G)은 주 40시간 근무를 목표로 하는 사회운동에 대하여 격렬하게 비판하면서 그것은 결국 “노동의 신성함을 거부하며 인간 자아를 파괴로 이끄는 유아병의 전염원이 될 것”라고 단언한다. 그러나 듀마스지에(Dumazedier, Joffre)는 “여가(Leisure)는 인간의 자기를 표현하려는 동경과 사물에 대한 관심(지적 호기심)을 충족시키기 위하여 자발적으로 행해지는 활동”으로 정의한다.⁹⁾ 자발적인 레저의 활동은 처음에는 보조적 노동 가족적인 의무, 사회봉사를 통한 활동이 이루어 지지만 점차 사회의 개체로서 새로운 소망의 자아표현으로 집약되고 이것이 각 개인의 누적적 품성의 총화가 되며 나아가서는 사회 윤리의 형성, 사회 개혁의 원동력(새로운 가치의 추구를 통하여)이 된다고 주장한다.

이러한 레저활동(특히 인간의 미적영역과 지적영역의 탐구)은 정합과정에 속한다. 그들은 소집단을 형성하는 성향이 있으며 경계를 설정하고 지속적인 시간을 같이하고 때로는 무대를(즉 발표의 장을) 갖기도 한다. 역사탐방, 일요화가 활동, 영화동호인, 문학, 음악 등에 걸친 다양한 여가활동이 정합과정의 일환으로 해석될 수 있다.

듀마스지에는 앞으로의 세대에는 레저가 사회학적인 정책 대상이 되어야 하며 문명의 진화를 도모하는 원동력으로 간주하여야 한다고 주장한다.

3. 3 개방과정과 분산형 사이버 스페이스

한편으로 개방과정은 진부(陳腐)한 정합과정에서 탈출하고자 하는 역작용에서 시도된다. 고착된 현실로부터의 탈출, 신비한 세계에 대한 탐익과 낭만주의적 자유의 추구 등을 시도하는 행위가 이에 속한다. 사이버스페이스로의 몰입은 이러한 행위를 가능하게 하는 방편이 된다. 사이버 스페이스를 가능하게 하는 프로그램은 아마도 전적으로 컴퓨터 기업들에 의하여 제공될 것이다. 상업주의에 입각한 다양한 프로그램은 컴퓨터 이용자의 호기심을 자극하고 그들의 감각적 세계를 확장하기 위하여 개발될 것이다.

그러나 일부 사이버 연구자들은 완전한 가상적세계만을 구현하는 프로그램보다는 실세계의 객체(object)와 가상세계를 연결하는 프로그램에 관심을 보이기 시작하였음을 보고하고 있다. IBM Thomas Watson Research Center 의 연구원인 케로그(Kellogg, Wendy A.) 등 몇몇 개발자들은 분산형 사이버 스페이스(distributed cyberspace)라고 불리우는 프로그램을 개발하였다. 예컨대 박물관에 견학 오는 이용자에게 실물 전시물과 함께 그것에 관련되는 가상적 세계(공용의 실

물을 보고 공룡이 생존하였던 시대의 환경에 들어가 여러 가지 경험을 할 수 있도록 하는 것과 같은)를 보여 주는 프로그램과 같은 것이다.⁽¹⁰⁾ MIT의 Media Lab.라는 프로그램은 이용자의 과심사에 대응하는 각종 매스 미디어로 부터의 추출을 자동화하는 프로그램을 개발하였다.

이와 같은 프로그램은 완전한 가상세계가 아닌 현실세계의 활동과 이를 제어하고 이해하는 기능을 실험해 보는 가상환경과의 결합형식을 취한다. 분산형 사이버 스페이스를 주장한 케로그는 서지 참조용 프로그램의 가능성을 제시하고 있다.

“예를 들면 어떤 사람의 연구실의 서적이나 연구논문을 조사한다는 것은 그 개인의 정보세계를 검색하는 것이다. 이것은 개인의 관심에 이미 필터가 걸려있는 것이며 이 필터를 사용하여 완결형 사이버 스페이스속에 공공 또는 사업적 데이터 베이스에서 추출된 데이터로 편성되는 영구적이며 특정적인 개인용 데이터 베이스를 생성할 수 있다.”⁽¹¹⁾

이들 프로그램의 공통된 특성은 현실 세계의 객체(object)가 주 대상이 되고 가상세계는 부수적인 수단이 된다는데 있다. 즉 인간의 신체를 중심으로 한 객체를 기반으로 삼는다는 것이다. 이와 같은 프로그램의 개발은 아마도 상업주의에 의하여 다양한 사이버 공간으로 형성될 수도 있을 것이다.

그러나 인간의 지혜를 부양시키는 이러한 시스템의 개발이 시장 경제원리에 입각한 정보산업의 주요 대상이 될 수는 없을 것 같다.

4. 21세기 공공도서관의 존재양식

이제까지의 탈 구조주의자의 주장과 사이버 스페이스 연구자의 논의를 통하여 문헌정보학에서 중시해야 할 몇 가지 사실을 추출할 수 있다. 특히 공공도서관의 21세기 존재양식이란 관점에서 주목하여야 할 시사점이 제시되고 있다고 보아야 한다.

① 텍스트성으로의 복귀 : 첫째로 공공도서관은 텍스트성으로의 복귀라는 명제를 실현하는 사회적 장치가 되어야 한다. 인간은 각인된 문자의 불변성, 확고한 표상능력과 지시능력에 의한 명확성, 저작성의 고정과 발화자의 동일성이 보장되는 인쇄언어의 안정성(물질성)으로 회귀하려는 사회적 역동성을 수용한다는 것을 의미한다. 사실 데리다의 탈구조주의는 문헌의 선형성이 비선형적 각란으로 소멸되어 가는 현상을 지적하고 있다. 그러나 그의 신중한 사고는 “이중의 갈등” 구조를 제시하여 결국 “문헌의 사망”을 시도하는 듯 한 컴퓨터의 작용력은 오히려 “문헌의 부활”로 이어 진다는 점을 제시하고 있다.

책의 죽임은 절대로 없다. 이는 인간의 사고구조가 선형성으로 되어 있음에 근원하며 문헌만이 인간의 사고구조와 동일한 선형성에 의하여 성립되어 있음에 근거한다. 커뮤니케이션 학자들은 이



미 이 사실을 인지하고 있었다. 그들은 어떤 “새로운 미디어는 기존의 다른 미디어에 영향을 주기는 하지만 한쪽이 다른 한쪽을 완전히 제거하는 법은 없다”라는 사실을 방송매체와 영화와 T.V.의 관계에서 오래 전에 발견했던 것이다.⁽¹²⁾

공공도서관은 “책의 부활”을 실현하는 영원한 성지가 되어야 할 것이다. 다른 어떤 사회기관도 이를 수행할 능력은 없다.

② 정합과정에 대응 : 둘째로, 공공도서관은 정합과정을 실현시켜 나가는 구체적이며 현실적 사회기관이 될 수 있어야 한다. 이는 현재 전개되고 있는 공공도서관 기능에 새로운 개념으로 도입해야 할 것을 요구한다. 휴먼 스케일로 구성되는 내집화된 조직체, 네트워크의 밀도를 조밀하게 할 수 있는 공동체의 형성이 그것이다. Klapp의 주장대로라면 ① 소속 시민이 서로 변별 가능한 규모 ② 그곳에 거주하는 시민의 시간적인 연속성(즉 충분한 시간) ③ 여가시간의 확보 ④ 시민의 활동을 보여주는 무대 가 조성되도록 하여야 한다. 즉 이용자의 활동이 소집단화 되도록 지속적인 지원을 획책하며, 그들이 자아표현의 동경을 실현시켜 줄 수 있는 발표의 장을 제공하여야 한다.

아마도 미래의 사회는 수많은 학자들(Erich Fromm, E.F. Schumacher 등)이 주장하는 소집단의 조직화와 이를 통한 인간성의 회복을 촉구하여 나아갈 것으로 추측된다. Klapp이 착안한 개방과 정합(Opening & Closing) 과정은 사회의 오메오스타시스 과정(homeostatic process)과 동일한 것이다. 즉 균형을 이루려는 작용력을 발휘할 것이다. 공공도서관이 이와 같은 사회적 과제를 전적으로 부담할 수 있을 지는 미지수이지만 그러나 최소한 변화하는 사회적 상황에 대한 대응기관으로 부상하여야 할 것이다.

③ 선형성에 대한 사회적인 인식 : 세번째로 선형성(linearity)에 대한 사회적 발언을 강화하여야 한다. 데칼트적 구조의 지식은 사실 선형성이란 독서 행위의 속성을 해명하는 중요한 생물학적 근거이다. 그러나 이를 객관화하는 방법은 아직은 과학적인 것이라 할 수 없다. 현재단계에서는 비 선형성이 인간 사고방식에 비합리적인 요인이 포함되어 있음을 증명하는 실험적이며 실증적인 연구가 있다. 저관여이론은 책의 선형성이 인간 본연의 사고구조에 관여성을 고조시킨다는 이론적 배경으로서 매우 중요한 관점인 것이다. 그러나 이에도 실증적연구가 필요하다. 커뮤니케이션 이론에서 가장 많이 사용하였던 실험집단과 모집단의 실험데이터의 추출 또는 실험집단간의 차이를 나타내는 통계적인 분석 등이 시행되어야 한다.

독이성(readability)의 연구도 이에 속한다. 이 주제의 연구는 커뮤니케이션의 연구자들이 선구자였다. 1935년 Gray 와 Leary는 독이성에 대한 수학적 공식을 성안하였던 최초의 학자였다.⁽¹³⁾ 그의 공식을 보면 그들의 연구가 얼마나 치밀하였는지를 알 수 있다.

$$X_1 = -.01029X_2 + .009012X_3 - .02094X_4 - .03313X_7 - .01485X_8 + 3.774$$

X_1 = 독이성 점수

X_2 = 100단어의 문장 속에서 어려운 단어들의 수(750개의 쉬운 단어표에 들어 있지 않은 단어들)

X_3 = 1인칭, 2인칭, 3인칭 대명사의 수

X_4 = 단어수에 있어서 평균 문장길이

X_7 = 사이한 단어들의 비율

X_8 = 전치사구들의 수

변수앞의 숫자는 난해점수(difficulty score)이다.

이 공식은 Flesch, R에 의하여 보다 효율화되고 단순화된다. 독서의 용이성을 검증하는 한가지 수단으로서 이와 같은 시도는 사회적인 호응 얻기에 충분하다. 각 언론사에서는 자사의 신문기사의 용이성을 검증하는데 이들의 공식을 사용하였던 것이다.⁽¹⁴⁾

공공도서관은 이와 같은 독서와 출판물의 선형성을 주창하며 연구하는 사회적인 선도자가 되어야 할 것이다. 즉 사회적인 호응을 얻을 수 있는 연구성과가 제시되어야 하는 것이다. 그래야만 공공도서관의 존재양식은 대 사회적인 의미를 갖는다.

④ 여가사회에 대처 : 네번째로 공공도서관은 여가 사회에 대한 하나의 사회적 원동력으로서 존재되어야 한다. 듀마스지에는 문명은 결국 여가사회의 행방에 의하여 결정된다고 주장한다. 왜냐하면 문명은 크게 보아 그 사회의 생산양식(즉 경제적 활동)과 사회적 제도(즉 정치와 전통적 관습)에 의하여 결정된다. 그런데 이 두 측면을 결정하는 것은 그 사회의 시민정신인 것이다. 여가의 선용은 시민의 품성을 결정하는 중요한 원천이되며 동경과 소망을 갖게하는 동력을 부여하게 된다. 이를 통하여 사회적 개혁과 성장은 촉진되는 것이며 문명의 결정적 표상적 행위를 단행하게 한다.

여가사회의 구현은 다가오는 시대의 사회적인 목표가 될 것이며 문화산업의 기반이 될 것이다. 물론 다른 경우와 동일하게 여가산업의 시장경제원칙은 가차없이 적용될 것이며 시민의 선택은 혼돈과 방종으로 일관할 가능성이 농후할 것이다. 공공도서관은 여가선용의 방향을 각 개인의 적극적인 참여와 휴먼 스케일로서의 내집화 그리고 자아를 표현하려는 각개인의 동경을 충족시킬 수 있는 활동으로서 지향성을 설정하여 주어야 한다. 자아를 파괴하며 현실을 도피하려는 자멸적인 여가활동을 자아성자의 활동으로 대체할 수 있어야 한다.

⑤ 개방시스템에 대한 방향설정 : 다섯째로 공공도서관은 개방시스템에 대한 올바른 방향을 설정해 나가야 한다. 이미 살펴본 바와 같이 사이버 스페이스는 그 가능성을 최대한으로 확장하여 인간의 현실을 넘어 가상의 세계에서 경험을 확장할 수 있다. 이는 개방시스템으로의 전개를 의미하게 되며 탈 구조주의론자의 신랄한 비판인 텍스트성의 파괴와 주체의 산란을 획책할 것이다.



그러나 이러한 현상은 시대적 조류이며 사회적인 관점에서 본다면 정보의 역학적인 작용력(즉 항상작용 homeostatic process)이라 할 수 있다. 또한 사이버 스페이스의 장점은 문화적 다원화를 도모할 수 있다는데 있을 것이다.

공공도서관에서는 사이버 스페이스에 대한 대책에 있어서도 소홀히 할 수 없다. 다만 공공도서관은 도서관으로서의 특색을 갖춘 사이버 스페이스의 기능을 준비하여야 한다. 분산형 사이버 스페이스의 설계는 공공도서관만의 특성을 살린 가상공간이 될 수 있을 것이다. 아마도 분산형 사이버 스페이스의 설계는 박물관이나 미술관에서 선도될 것이다. Klogg는 “박물관의 건축자를 위하여 박물관에 설치된 표본들(object)과 결부된 가상의 과학적이며 문화적인 정보세계로의 탐색과 이해로 유도하는 것이” 앞으로의 과제가 될 것임을 분명히 천명하고 있다. 도서관인 경우 오브젝트는 문헌이다. 이 문헌과 결부된 가상세계의 설계는 다양한 시각과 착상을 통하여 설정될 수 있을 것이다. 예컨대 한 작가의 작품과 그 작품에 대한 역사적 배경 또는 시대적 정황을 설정하여 이용자로 하여금 실제 상황과 유사한 경험을 주는 프로그램, 그리고 작가를 가상적으로 면담하며 비평론자의 관점과 조우하게 하는 것과 같은 것이다.

이러한 프로젝트가 상업적인 목적을 갖는 기업에 의하여 개발될 가능성은 매우 희박하다. 이윤을 전제로 하는 기업이 비 영리적이며 공익성이 강한 프로그램에 투자하지는 않기 때문이다. 공공도서관의 사회적인 존재의의는 공익성을 사회적 정의(正義)로 견지시켜 나가는 데 있다. 따라서 공공도서관은 이 과중하고도 난해한 프로젝트를 담당하지 않으면 안될 것이다.

완성된 사이버 스페이스가 아닌 컴퓨터 통신세계에 있어서도 공공도서관은 조직적이며 구조적인 프로그램을 제공하는 사회적 기관이 되어야 한다. 근래에 미국의회도서관에서 개발한 미국의 기억(American Memory)은 남북전쟁의 사진모음, 독립전쟁시기의 의회자료, 중요 영상기록 1880-1920, 대통령과 영부인의 초상 등 미국역사의 중요한 자료를 체계적으로 편성한 구조화된 역사이다. 프랑스 국립도서관(BNF)이 제공하는 “찰스5세와 그 시대”는 14세기의 회화중 역사적으로 중요한 자료가 망라되어 있다. 이러한 프로그램은 한 시대를 총체적으로 정리하고 이를 체계적으로 편성한 문화사라고 해야 한다. 공공도서관의 전자도서관이 시장경제원리 하에 지배되고 있는 프로그램의 전시장으로 전락하지 않기 위하여서나 독자적인 사회적 지위를 확보하기 위하여서나 자신의 독자적이며 체계적인 프로그램을 생산하여야 할 것이다.

5. 참가민주주의와 공공도서관

이제까지 21세기에 있어서 공공도서관이 대처해야 할 준비 요목을 탈 구조주의론자의 견해와 사이버 스페이스 연구자의 견해를 종합하여 몇가지 방안을 제시하였다. 텍스트성의 부활을 위한 보루(堡壘)로서의 공공도서관, 정합과정을 실현시켜 휴먼 스케일로의 내집화, 선형성(linearity)에 대한

사회적 발언의 강화, 여가사회에 대한 사회적 원동력, 개방시스템에 대한 올바른 방향의 설정이 그것이다.

그러나 이러한 과업은 공익성이 강하여 정부의 공공자금에 의하지 않고는 효율적으로 운영되거나 개발 될 수 없다. 공공도서관은 공익성을 보장하는 국가의 정책 실현 대상이었으며 국가의 공공 자금으로 운영되는 비영리 기관이었다. 아마도 앞으로도 공공자금에 의하지 않는 공공도서관이란 존재할 수 없을 것이다. 이는 민간기업이 미술관이나 박물관을 운영관리할 수 있는 것과는 다른 성격을 갖는다. 문제가 되는 것은 정치와 공공도서관의 관계정립이다.

다니엘 벨(Bell, Daniel)은 미래의 정치제도는 참가민주주의(Participatory Democracy)가 될 것이며 공동사회(communal society)가 요구하는 많은 집단이 그들의 사회적 권리를 정치질서 속에서 확립하려 할 것임을 밝힌 바 있다. 참가집단의 요구는 비록 집표력과 정치자금력에 비례되기는 하지만 정치집단의 민감한 사항이 된다. 그런데 만일 참가집단의 요구가 없을 경우 정치집단은 비록 사회적 정의이자 당위성이 있는 정책사항이라도 이를 간과하는 경향이 있다. 막스 웨버의 목적합리성(Zweckrationalistaet)이 가치합리성(Wertrationalisaet)에 우선되는 것이 정치적 속성이기 때문이기도 한다.⁽¹⁵⁾

공공도서관은 가치합리성에 속하는 정책대상이다. 정치적 수단이 아니라 목적 자체가 타당한 이성적 존재란 뜻이다. 그러나 정치권이나 관료집단에서는 목적합리성 즉 수단과 기능이 우선되는 합리성에 기초하여 결정권을 행사하는 경향이 있다. 공공도서관의 난관은 바로 여기에 있다. 이 두 가지 합리성은 서로 대립되어 있으며 타협 가능성은 매우 희박하기 때문이다. 그러함에도 불구하고 공공도서관은 가치합리성에 서서 정치권과 관료집단에 대응하지 않을 수 없다. 참가민주주의의 의의를 최대한으로 활용하여 “책과 문명의 진화” “문화의 생명력으로서의 독서” 등을 사회적으로 설득하고 명시적이며 실증적으로 입증함으로써 정치권에 이러한 인식이 확산되도록 전략적인 계획이 필요한 것이다. 공공도서관의 미래전략연구를 도서관인 스스로 시행하며 그 효과를 정치권에 확장하는 참여집단으로서의 도서관인은 앞으로의 생존을 위하여 필요하게 될 것이다. 우리는 때로는 압력단체로서의 자위권을 발휘해야 할 경우에도 대비할 수 있어야 할 것이다. 공공도서관인의 자각과 투철한 사명 의식이 없이 이와 같은 난관을 극복할 수는 없을 것이다.

참 고 문 헌

- (1) Derrida, Jacques. Of Grammatology/translated by Gayatri Spivak. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1974.
 Michel Foucault. Discipline and Punish, trans. by Alan Sheridan. New York: Pantheon, 1977.



- (2) Fredric Jameson. *The political unconscious*. Ithaca : Cornell University Press, 1981.
- (3) Chip Momingstar F & Randall Farmer. "The Lessons of Lucasfilm's Habitat" in Michael Benedikt, ed. *Cyberspace: First steps*. Massachuset: MIT, 1991. Chapter 10.
- (4) Turner, Victor. "Betwixt and Between: the Liminal Period in Rites Passage" in V. Turner ed. *The Forest of Symbols*. Cornell University Press: 1977.
- (5) Allucquere Rosanne Stone. "Will the Real Body Please Stand Up?: Boudary stories about virtual cultures." in Michael Benedikt, ed. *Cyberspace: First steps*. Massachuset: MIT, 1991. Chapter 6.
- (6) E.D.Broadbent. *Perception and communication*. London: Pergamon Press, 1958. 및 R.M.W. Travers, et al. *Research and theory related to audiovisual information transmission*. Salt Lake City: Bureau of Educational Research, Univeristy of Utah, 1966.
- (7) Krugman, H. E. "Memory without recall, exposure without perception. *Journal of Advertising Research* 17(4), 1977. pp. 7-12,
- (8) Orrin E. Klapp. *Opeining and Closing: Strategies of information adaption in society*. London: Cambridge Univ. Press, 1978.
- (9) Joffre Durmazedier. *Sociologie empirique du loisir*. Paries : Edition du Seuil, 1974.
- (10) Wendy A. Kellogg, John M. Carroll & John T. Richards. "Making Reality a Cyberspace" in Michael Benedikt ed. *Cyberspace: first steps*. Massachusetts: MIT Press, 1991.
- (11) Robert S. Lee "The Future of the Museum as a learning environment" in *Computers and Their Potential Application in Museums*. Metropolitan Museum of Art edition. New York: Arno Press, 1988.
- (12) Wilbur Schramm & William E. Porter. *Men, Women, Messages, and Media: Understanding Human Communication*. 2nd ed. New York: Harper & Row, Publishers, 1982. p.117.
- (13) Gray, W.S., & B.E. Leary. "What makes a book readable, with special reference to adults of limited reading ability: an initial study. Chicago: University of Chicago Press, 1935.
- (14) Flesch, R. *Marks of a readable style: A study in adult education*. New York: Teachers College, Columbia University, 1943.
- (15) Daniel Bell. *The Coming of Post-Industria Society: A Venture in social forecasting*. New York: Basic Books, Inc., Publishers, 1973. pp.364-367