

# 디지털 시대를 읽는다

네그로폰테 지음 《디지털이다》

백옥인

종합유선방송위원회 연구위원

이 책의 저자 네그로폰테는 올해 52살인데 현재 미디어랩의 소장이다. 그는 엠아이티대학의 교수임에도 불구하고 책만 읽는 일상적인 교수 생활과는 거리가 먼 인물이다. 일년에 30만 마일을 여행하고, 기금을 모금하고, 돈받고 연설도 하며 미디어랩을 지원하는 스폰서를 찾아 오대양 육대주를 돌아다니는 디지털 같은 사람이다. 여행중에 인터넷을 사용하여 업무를 처리하며 하루에 몇 시간씩 컴퓨터통신에 매달린다.

## 디지털이 미치는 사회의 영향

그는 디지털시대의 변화를 꿰뚫고 있으며, 인간-컴퓨터 인터페이스에 대한 전문적인 식견과 통찰을 갖고 있다. 또한 디지털이 사회에 미칠 영향에 대한 사회학적 상상력을 갖추고 있을 뿐더러, 무엇보다도 이런 현상을 재미있게 풀어서 전달하는 글재주를 지니고 있다. 《와이어드(Wired)》라는 잡지의 컬럼에 게재한 글을 보완하여 《빙 디지털(Being Digital)》이라는 책을 썼다. 올해 초에 출판된 이 책은 유럽과 일본 등 세계 10여국에서 번역되고 있는데, 미국에서는 베스트셀러라 한다.

이 책은 디지털 시대의 존재론이다. 이 책의 원제는 《Being Digital》인데 Being은 존재의 진행형이다. 이 책은 우리가 디지털이며 디지털이 되고 있다는 존재론적 변화상을 전달한다. 그리고 그러한 존재론적 변화가 우리의 삶에서 어떤 의미가 있고, 우리 주위 세계를 어떻게 변화시키는데에 대해 재미있게 설명한다. 《디지털이다》(백옥인 옮김)는 우리의 문화가 직면하고 있는 아톰(atoms)에서 비트(bits)로 이동하는 변화에 관한 책이다. 저자에 따르면 이 변화는 ‘돌이킬 수도 없고 멈출 수도 없는 것’이다. 그러면 과연 돌이킬 수 없는 디지털혁명의 물결은 어떤 변화를 가져오고 있는가? 디지털혁명은 우리의 삶 전체에 영향을 미친다. 네그로폰테는 컴퓨터가 이제 더 이상 계산기가 아니라 바로 생활 그 자체라는 사실을 강조한다. 디지털세상은 우리가 일하는 방식, 공부하는 방식, 노는 방식, 그리고 친구나 아이들과 커뮤니케이션하는 삶의 방식을 변화시킨다.

이 책의 가장 큰 매력은 철학용어나 전문

### 이 책의 가장 큰 매력은

철학용어나 전문기술용어를 별로

사용하지 않으면서 우리 시대의

급변하는 모습을 조망한다는 데

있다. 과학개념을 사용하지 않고

일상경험과 사례를 들어 디지털세계의

핵심적인 변화모습을 잡아낸다.

컴퓨터 전공자에게는 사회학적 상상력을,

인문사회 전공자에게는 컴퓨터의

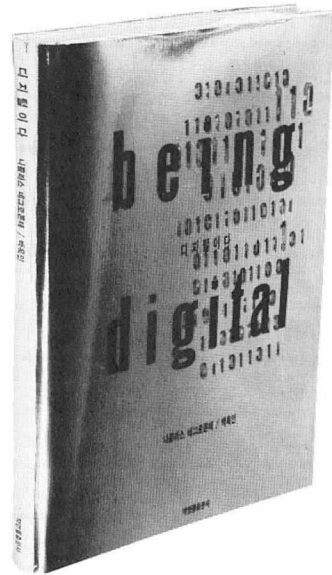
상상력을 불러넣는 책이다.

기술용어를 별로 사용하지 않으면서 우리시대의 급변하는 모습을 조망한다는 데 있다. 네그로폰테는 과학 용어나 개념을 사용하지 않으면서도 일상 경험과 사례를 들어 디지털 세계의 핵심적인 변화 모습을 잡아내는 수월찮은 재주를 갖고 있다. 디지털 기술이 단순히 비트나 바이트를 전송하는 수단이나 문화 전달하는 수단이라는 사실을 직관적으로 간파하고 있다. 잡지 와이어드의 엄청난 성공을 통하여 사람들 사이에 컴퓨터나 통신망을 기술적 측면이 아니라 문화적 측면에서 이해하려는 욕구가 널리 퍼져 있음을 알아차렸다.

그가 컴퓨터를 대하는 방식은 그래서 기술적이라기보다는 인간적이고 문화적이다. 무엇보다도 그는 휴머니즘의 입장에서 컴퓨터를 대한다. 인간-컴퓨터 인터페이스에 관한 관심은 결국 차가운 금속성 기술결정주의의 무쇠로봇이 아니라 부드러운 인간의 모습을 한 휴머니즘적 기술관을 보여준다.

### 사회학적 컴퓨터의 상상력

네그로폰테는 비트를 아톰으로 바꾸는 과정이 감각적으로 풍부해지는 반면 아톰을 비트로 바꾸는 일은 황량하기 그지없음에 섭섭해한다. 이것은 컴퓨터가 우리를 알아듣고, 보고, 느끼고, 대화할 수 있도록 컴퓨터와 인간 간의 인터페이스를 만드는 작업을 필요로 한다. 그런데 우리의 컴퓨터 대하기는 기술공학도의 기술주의와 비즈니스의 실용주의에서 한걸음도 진전하지 못하



고 있다. 이런 사정에서 인문과학과 사회과학, 예술은 컴퓨터와 별다른 연줄을 대지 못한다. 이 책은 컴퓨터 전공자에게는 사회학적 상상력을 불러넣고 인문사회 전공자에게는 컴퓨터의 상상력을 불러넣을 것이다.

네그로폰테는 디지털시대가 기술과 합리성, 과학과 예술, 왼쪽 뇌와 오른쪽 뇌 사이의 단절을 이어줄 것으로 기대한다. 디지털시대는 복제와 변형의 시대이자 참여와 협동의 시대이다. 일과 놀이의 구분이 흐려지고 창조적 취미가 존중되는 시대가 열리는 것이다. 이런 시대에는 기억 용량이 풍부한 하드기가 이미 컴퓨터에 장착되어 있기 때문에 주입식 교육에 길든 딱딱한(하드)머리(기억장치)는 더 이상 효력이 없다.

그는 디지털시대의 개성과 발현과 창조적 교육에 대해 큰 관심을 갖고 있다. 미디어랩에서 전개하고 있는 레고/로고(LEGO/Logo) 프로젝트는 놀이를 통해 인식에 도달하는 새로운 학습방법을 시험하고 있다. ‘개구리를 해부하지 말고 한마리 만들어보라’는 네그로폰테의 제안은 주입식 교육에 매달린 한국의 교육 실정에 대한 다음과 같은 질타로 이어진다.

“바로 당신들의 교육체제, 내가 이 책에서 가장 크게 중점을 두었던 바로 그 문제에 대해 말하고 싶다. 내가 받은 인상으로는 당신들은 교육 분야에서 극히 위험한 길을 걷고 있다. 창의적이고 유연한 교육의 길 대신에 주입식 암기교육에 극단적으로 가치를 부여하고 있기 때문이다.”

개성과 창조성이 디지털시대에 꽃피려면 조화와 협동이 필요하다. 디지털시대야말로 협동과 공동작업이 필요한 때이다. 디지털 복제와 변형은 개인의 창조성과 더불어 지식과 정보의 공유 및 변형이라는 아주 중요한 역할을 하게 된다. 따라서 개인의 창조성만을 고집하며 우물 안 개구리식으로 디지털시대를 맞이하다가 오랜 동면에 빠져들어 나중에 디지털시대의 봄이 오면 정말로 ‘경칩’할 것이다.

## 지식정보의 공유가 중요

네그로폰테는 디지털시대의 미래에 대해 낙관한다. 물론 모든 기술, 혹은 과학의 선물은 어두운 면을 갖고 있는 것처럼 디지털 세상도 부정적인 측면을 갖고 있다. 그는 지적 소유권의 남용과 프라이버시의 침해, 디지털 야만주의, 소프트웨어 해적질, 데이터 도둑질, 실업 등을 걱정한다. 비트는 먹을 수 없다. 비트는 배고픔을 멈출 수 없다. 컴퓨터는 도덕이 아니다. 컴퓨터는 삶과 죽음의 권리와 같은 복합적 문제를 풀 수 없다. 그럼에도 불구하고 네그로폰테는 디지털세상을 낙관한다.

네그로폰테의 낙관론은 어디에 근거하는가? 무엇보다도 천성적으로 낙천주의자이기 때문이지만 그는 디지털세상이 가져오는 탈중심화(decentralizing), 지구촌화(globalizing), 조화력(harmonizing), 권력강화(empowering) 등 네 개의 특질을 꼽는다. 그의 낙관주의는 무엇보다도 디지털세상이 사람들에게 권능을 부여하는 특성에서 비롯된다. 아이들이 전지구적 차원에서 정보자원을 전유함에 따라 우리는 과거에 아주 조급하게 존재하지 않았던 희망과 존엄을 발견하게 될 것이라 예언한다. 그는 다음과 같은 구절로 책을 끝맺는다.

“디지털세상은 새로운 발명을 기다리고 있는 것이 아니라 ‘지금 여기’에 있다. 디지털세상은 본성이 발생적이다. 신세대는 앞선 세대보다 디지털에 더 가깝다. 디지털 세상의 미래 비트를 통제하는 일은 바로 젊은이의 손에 달려 있다. 나는 이 사실을 가장 기쁘게 생각한다.”

박영물출판사 / A5신 / 238면 / 12,000원