

# 텔레비전에서 실재가 가진 의미 귄터 안더스의 <팬텀과 매트릭스로서의 세계>를 중심으로 Meaning of Reality on Television

-Focused on <THE WORLD AS PHANTOM AND AS MATRIX>, of Günter Anders-

신상기

동국대학교 영상문화콘텐츠연구원

Shang-Ki Shin(yuchissk@naver.com)

## 요약

현실과 가상을 오고가는 텔레비전의 모습은 이미 오래 전부터 문제시 되어왔다. 그럼 텔레비전은 실제와 가상의 메시지를 과연 어디에 어떠한 모습으로 배치시키며, 어떤 상황에 모습을 드러내는 것일까? 이러한 질문에 처음으로 답을 한 사람은 독일의 비평가, 귄터 안더스이다. 안더스는 실제와의 혼동에서 오는 실제와 가상의 혼동 세계를 팬텀(Phantom)이라고 했으며, 그 팬텀이 가져오는 세상은 암울하고 혼란스러울 것이고 결국 인간은 미디어기계가 만든 복제 세상에 살게 된 것이라고 한다. 미디어 스스로가 이미지가 되고 그 이미지가 또 다른 이미지를 만들어 내고, 이런 과정을 통해서 우리 인간들은 실재가 과연 어떤 형상을 지녔는지 모르게 되었다. 자꾸만 텔레비전은 이런 상황을 조장하고 이런 상황의 옳고 그름을 논하기 전에 벌써 우리들은 깊은 팬텀의 세계에 빠져들어 가고 있다. 물론 이제는 미디어현실과 현실이 엄격하게 구분 될 수는 없다. 미디어는 더 이상 실재와 가상을 나누지 않고, 인간은 스스로 미디어가 보여주는 세상을 판단할 필요가 없는 것이 지금의 미디어현실이다.

■ 중심어 : | 팬텀 | 매트릭스 | 텔레비전 | 실재 | 가상 |

## Abstract

Images of TV that crossed the reality & the virtual reality have been discussed for a long time. Then, With what feature can TV make messages of the reality & the virtual reality maintain to achieve such a target, and in which situation will the feature be exposed? One who answered first about these questions is a German critic, Günter Anders. Anders called the reality confused with the reality and the confused world of the virtual reality Phantom, and thought human beings would live in the reproduced world created by media machine in the long run as a world that the Phantom created would be gloomy and confusing. The media, themselves, become images, and an image creates another image. Through this process, human beings became unaware of which image the reality was indeed. As TV often created these situations, we have been already seduced into the deep Phantom world before discussing right or wrong of the situation. Of course, the media reality & the reality can't be strictly distinguished. Because the means that help to form judgement of viewers is the media. The subject of practical judgement is the media reality not human beings.

■ keyword : | Phantom | Matrix | TV | Reality | Virtual Reality |

## I. 서론

마셜 맥루한(Marshall McLuhan)은 1970년대에 이미 인간의 확장은 미디어로부터 오고 그것이 메시지이며 가장 발달된 도구로서 존재한다고 하였다. 우리 인간들이 메시지를 끊임없이 생산하면서 타인과의 소통을 위해 미디어라는 매체를 이용한다. 그리고 그 메시지를 전달하는 과정 중에서 미디어가 단순한 전달체로서가 아니라 우리 자신을 확장하는 것이라고 한다면 미디어는 우리 자신일까, 아니면 복제된 우리일까? 또한 미디어가 우리 인간이 우리 자신을 복제하는 과정에서 실재와 가상을 오고가며 현실의 희노애락(喜怒哀樂)을 표현하는 매개체라고 한다면, 그 매개되는 과정[1]은 우리가 실제로 행동하는 결과인가? 아니면 만들어진 가상인가? 이러한 질문에 진중권은 미디어는 한갓 인식론적 현상이 아니라 존재론적 현상이며, 그것은 한갓 정보전달의 수단, 특징이념이나 가치관의 메시지라는 차원을 넘어서 그 자체가 현대인의 삶을 조직하는 원리[2]라고 하였다.

그런 미디어 중에서 지금까지 가장 활발히 활동하며 우리 인간들의 도구로 살아온 텔레비전은 단순히 인식하는 미디어가 아니라 우리의 삶을 지배하는 기계이다. 오늘날 텔레비전은 우리 인간의 몸만이 아니라 정신세계를 포함한 사회 전반에 걸쳐 폭 넓게 가공할 만한 영향을 미치고 있다.

특히, 실재와 가상을 오고가는 텔레비전 영상은 이미 오래 전부터 동시대의 문화, 사회적 키워드로 작동되어 왔으며, 또한 실재와 가상을 혼동하게 하는 것은 텔레비전의 가장 중요한 역할 중의 하나이다. 그러한 역할이 실제로 우리 인간의 삶을 윤택하게 만들고 현재를 살아가는데 있어서의 휴식 같은 친구 역할도 하고 있다. 그럼 이러한 역할을 달성하기 위해 텔레비전은 실재와 가상의 메시지를 과연 어디에 어떠한 모습으로 배치시키며, 어떤 상황에 모습을 드러내는 것일까? 이러한 질문에 독일의 비평가, 쿤터 안더스(Günter Anders)는 이전보다 좀 더 진지한 답을 내놓았다. 진중권은 텔레비전에 관한 모든 이론은 안더스에게서 출발하고 있다[3]고 쓰고 있다. 안더스는 이제 '실재는 '실재', 그 자

체로 존재할 수 없으며 점차 미디어에 의해 흡수되어 사라질 것이라고 주장하고, 실재와 가상의 구분이 혼란스럽게 될 뿐만 아니라 결국 실재라는 개념 자체가 불가능해질 것이라고 주장 한다[4].

따라서 텔레비전의 실재와 가상의 관계를 최초로 인식하고 분석하였고, 장 보드리야르의 '시뮬라시옹(Simulation)이론'의 근거를 만들어준 안더스의 이론을 통해서 텔레비전의 실재와 가상의 경계를 살펴보고자 한다. 과연 우리가 매일 같이 보는 텔레비전은 실재를 가상화 하는 것인가, 아니면 가상을 실재처럼 복제하는 미디어인가를 논의해 보도록 하겠다.

## II. 두 개의 실재

2013년 초에 MBC 버라이어티 프로그램인 <우리 결혼했어요>[5](이하 '우결')에 출연 중이던 이준·오연서 가상부부는 '실제 연인 같은 느낌을 받는다.' 라는 반응을 얻으며 큰 인기를 끌었다. 하지만 오연서의 열애설로 팬들의 하차 요구가 빗발쳐서 결국 스케줄 문제라면서 프로그램에서 하차를 결정하였다. 그리고 실제 커플인 조정치·정인 커플이 합류한 일이 있다.

이런 상황은 과연 무엇을 말하는 것일까? 많은 사람들은 텔레비전의 프로그램을 통해서 본 사실에 대해서 혼동하고 있다는 것이다. 가상으로 만들어진 방송 프로그램에 시청자들은 자신들의 내면에 의해 생성된 실재의 상황을 실재인 것처럼 혼동하고 있는 것이다. 이것은 '감정 이입'과는 다른 문제다. 왜냐하면 감정 이입은 자신의 감정이 어떤 사물이나 사람에게 동화 되는 것으로서 사람들마다 그 강도나 형태가 다르며, 심리학적인 지각과는 다른 본질이다. 지금 우리가 예를 든 버라이어티 프로그램은 사실을 복제한 것으로서 감정적인 혼동과 사실의 복제는 다르기 때문이다.

따라서 '실제 연인 느낌'이 아니라 '연인 같은 느낌'을 받은 시청자들은 복제된 실재를 현실의 실재로 착각하고 있고, 실제로 만나는 연인이 있다는 사실을 불쾌하게 여기며 당연한 사실을 거부하고 있다. 단지 그들이 즐겨보는 프로그램에 집중할 수가 없다는 이유로 말이

다. 과연 어떤 것이 실재인가? 이에 안더스는 텔레비전과 같은 기술복제 미디어는 현실과 가상의 구분을 불가능하게 만들 뿐만 아니라 ‘은둔자 대중(Massenermit)[6]’을 양산하고 인간의 경험과 세계 상실을 야기할 것이며 기술적으로 조작된 현실을 은폐된 형태로 창조할 뿐[7]이라고 말한다. 텔레비전 시청자들이 모두 안더스가 말한 ‘은둔자 대중’은 아니지만, 프로그램을 보면서 실재와 가상을 헷갈려하는 것은 바로 안더스가 예견한 기술복제 미디어인 텔레비전에 의한 암울한 현실이 사실로 들어난 것이다.

기술복제에 대해서 발터 벤야민은 아우라(Aura)의 상실로 이야기하고 있다. 예술도 기계로 생산되는 시대에서 아우라의 유무는 전통예술과의 단절을 의미한다고 이야기 하였다. 하지만 소통의 의미로 예술을 생각해 본다면 복제된 예술은 그 나름대로 존재 이유가 있을 것이다. 좀 더 많은 인간들이 타인들과의 소통을 위하여 복제된 예술을 도구로 이용한다면, 담론적인 아우라의 상실이 가져오는 복제의 의미는 설명이나 예제로써의 가치가 충분할 것으로 생각 된다. 기존의 몇몇을 위한 예술에서 만인을 위한 소통의 도구로서의 기계 문명은 가히 매혹적이지 않을 수 없다.

하지만 문제는 다른 데에서 발생했다. 현대는 벤야민이 말한 예술 작품과의 소통 보다는 인간들 사이의 소통이 좀 더 중요하고 필요한 세상이 되었다. 세계(타자)와 인간의 소통 통로로 만들어진 기계 문명인 미디어들이 점점 더 인간들끼리의 소통을 무시한 채, 인간과 기계, 기계와 기계의 소통의 본질이 되었다. 따라서 소통의 본질적 사유가 점점 사라져 가고 세상에서 실재와 가상을 나눈다는 것 자체가 무리일 수도 있다는 생각이 들지도 모른다. 이런 인간들이 제외된 소통들만으로 가득한 이 세계에서 인간들이 느끼는 혼자라는 생각은 아마도 인간 스스로를 고립 시키면서 그런 상태를 어쩔 수 없이 받아들이고 즐기는 모양새로 변화하였다. 결국 인간 스스로가 자기 자신들을 ‘소외’하면서 스스로를 벌하는, 어쩌면 그런 역할들을 가장 대중적인 텔레비전이라는 미디어가 만들어 가는지 모르겠다. 물론 지금은 인터넷이나 다른 뉴미디어의 활성화로 유독 텔레비전만의 문제만은 아닐지 몰라도 새로운 모습으로 끊임없

이 진화하며 새로운 미디어들의 성격을 적극적으로 받아들이는 모습뿐만 아니라, 그 전에 자신이 가지고 있는 미디어적 성격도 고스란히 발현하는 양상에서 텔레비전이라는 미디어는 우리 인간들에게는 빠져나올 수 없는 복제된 실재, 바로 그 자체일지도 모른다는 생각을 하게 된다.

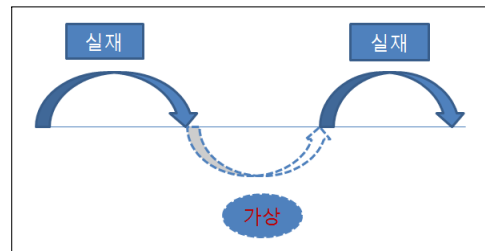


그림 1. 실재와 가상의 범위

여기에서 우리는 실재에 대한 가상의 실재가 얼마나 더 우리의 지각을 자극하는지에 대해서 알아보자. 앞에 언급한 ‘우겔’의 홈페이지에 들어가 보면, 프로그램 소개에 이런 말이 나온다. “리얼리티와 가상을 넘나드는 커플들의 좌충우돌 가상결혼생활을 통해, 연애와 결혼에 관한 현실적 고민의 해답을 찾아본 것이다[8].” 여기서 ‘가상결혼생활’이라는 표현은 실재가 아니라는 말이다. 위의 [그림 1]에서 보면 실재와 실재 사이의 간극을 연결시켜주는 도구가 가상이다. 가상이 실재와 실재를 연결해 주지만, 그렇다고 실재라고 볼 수는 없다. 단지 실재를 모방하는 역할인 것이다. 어쩌면 아리스토텔레스가 <시학>에서 말한 미메시스(mimesis), 시적 모방이지만 아주 ‘극적’인 모방과 서로 통할 수도 있을 것 같다. 즉, 가상이 실재의 모방이라면 아리스토텔레스가 말한 ‘극적’이라는 표현은 바로 가상현실과 가깝다고 볼 수 있기 때문이다. 단순한 님은 꼴 모방이라든지, 몸짓을 흉내 내는 것이 아니라, 예술적 모방에 가까운 것이라고 한다면, 가상은 ‘극적’으로 발현된 모방의 실체일 수도 있을 것이다.

이런 예술적 모방을 텔레비전을 통해서 볼 수 있는데, 안더스는 이것을 ‘방송된 사건’이라고 설명했다. 한마디로 실재가 아닌 가상 실재라는 말인데, 이 말은 ‘만들어진’, ‘이야기로 꾸며진’ 것과 같은 의미로도 읽힐 수 있

다. 그렇다면, 인간이 기본적으로 가지고 있는 이야기를 좋아하는 습성이 가상의 세계 구축과 통한다고 볼 수 있을 것이다. 다시 말해, 이야기로 존재하는 실재는 실제로 존재하는 실재가 아닌 우리가 꾸며낸 이야기 속의 실재, 즉 가상의 실재이라고 볼 수 있으며, 다시 말해서, 가상의 실재를 상상해 볼 수 있는 판타지의 구축이라고도 볼 수 있는 것이다. 이 말은 또한 가상의 실재를 이해함으로써 상상력이 커지고 그 상상력은 판타지로 표현됨으로써 가상의 실재가 실제로 구현될 수 있는 이론적 배경이 만들어 지는 것이다.

게다가 안더스는 방송된 사건은 ‘존재론적 모호성’을 가지고 있다고 한다. 그러면 왜 텔레비전은 존재론적 모호성을 가질 수밖에 없는가? 그 이유로는 “현재적인 동시에 부재하고, 현실적인 동시에 가상적이고, 바로 여기에 존재함과 동시에 여기에 존재하지 않기” 때문이다 [9] 라고 하고 있다.

이 말은 ‘경험’을 통해 얻어지는 존재감과 텔레비전에 의해 기술적으로 복제된 경험에 의한 존재감과의 관계가 모호하다고 생각하기 때문이다. 실제로 벌어지는 일이 내 곁에서 일어나지 않고 텔레비전을 통해서 벌어지지만 그런 경험이 결코 현실이 아니라고는 말 할 수 없기 때문이다. 예를 들어, 매일 같이 텔레비전에서 방송하는 보도 프로그램 중에서 해외에서 벌어지는 사건이나 토픽은 우리에게 다른 세계의 실재의 모습을 보여주지만, 우리의 바로 곁에서 일어나는 사건은 아니라는 것이다. 텔레비전의 영상을 통해서 보여 지기 때문에 현실이지만 우리가 실제로 경험한 현실은 아닌 것이다. 결국, 미디어라는 기계는 인간이 실재를 이해하는 데 있어서 많은 영향을 주었고, 그러한 방식을 통해서 우리의 일상생활과 인간의 존재 방식에도 어떤 커다란 영향을 미치고 있지 않는가? 하는 의문이 든다.

그러므로 실재에 대한 혼동은 사실에 대한 혼동이 아니라 복제된 실재에 대한 혼동이며, 이 말을 다시 하자면 인간 스스로가 편리함을 위해서 또는 오락을 위해서 만든 기계 문명에 인간이 오락을 넘어선 인간의 지각 범위인 사실성을 느끼는 능력까지 기계에 의지하고 있다는 것이다. 이제 인간은 인간 스스로가 인간의 능력으로 어떤 사건이나 사물을 이해하지 못하고 모든 사고

(思考)에서 미디어를 통한 가상의 방식으로 삶을 영위하고 있다고 생각을 할 수밖에 없다. 왜냐하면, 18세기 산업혁명 이후로 인간들은 이성이라는 도구를 이용하여 그 동안 같이 공존했던 자연을 인간과 구별하기 시작하였고, 과학 기술의 발전으로 인한 새로운 발견과 발명은 인간을 점점 신격화 하게 되었기 때문이다. 결국, 인간 세계의 일부분으로서의 기계가 아니라 인간의 감정까지 기계에 종속되는 세계로 변하고 있기 때문이고, 이는 기계적 인간이 되어간다는 것과 동일시된 것이다. 그 발명품 중에서 텔레비전은 천리안을 가진 괴물처럼 지구 어디에서나 벌어지는 사건을 실재처럼 보여주기 때문에, 이러한 사실들을 통해 언젠가는 인간이 기계 세계의 일부분이 될 날도 멀지 않았다는 생각이 든다. 단지, 기계라고 말하고 있지만 인간이 소통을 위해, 오락을 위해 만든 미디어 기계가 인간 뜻대로 움직여지지 않는 세상은 멀지 않아 도래할 것이다. 아니 벌써 텔레비전이 만들어 가고 있는지도 모르겠다.

### III. 팬텀의 세계

그러면 이제 인간들은 기계가 만들어내는 이미지, 즉 기계가 만들어 내는 복제된 실재를 수용만 하면 되는 것인가? 안더스는 “영상 전달의 목적으로, 다시 말해서 전체 세계를 전달하는 것의 목적은 이른 바 실제 그 자체라는 것을 통해서 실제적인 것을 은폐하는 데 있고, 말하자면 그것은 세계를 영상 속에서 사라지게 하는 것이다[10].” 라고 말했다. 실제적인 것을 감춰서 가상으로 꾸민 복제를 실재라고 하고 실제 세계를 영상 속에서 보여주지 않으면서 실재도 아닌, 가상도 아닌 상태가 팬텀(Phantom) 이라는 것이다.

게다가 미디어에 의한 표현의 ‘가상적 현상’이 우리를 비현실적 과정에 ‘현실적인 참여자’로 만들고 있다. 우리는 팬텀적인 것을 받아들였기 때문에, 말하자면 팬텀적인 것을 (우리가 진리라고 여기는 그러한)대체물로서가 아니라 고유한 실재로서 받아들이기 때문에 (우리는 단지 미디어현실만을 진리로 여긴다), 우리는 팬텀의 차원에서 현실을 변형시키고 있다. 그렇기 때문에 미디어

어에 의해 생산된 세계는 (직접적인 실재도 아니고 그것의 모상도 아닌) 팬텀이자 동시에 매트릭스다. 말하자면 세계는 이와 같이 구성되고, 구성된 사이버 형상은 새로운 사회적 현실의 모범이 된다[11].

텔레비전 속의 영상이 팬텀의 차원에서 현실을 변형시키고 있다면, 거저 현실과 기만의 문제는 우리들이 의식하지 못하는 사이에 만들어 지고 있다는 것이다. 아니 우리가 의식하던 의식하지 못하던 간에 그것들은 존재하며 텔레비전에 속해 있는 것이다. 이러한 상황이 되면 객관성이 문제가 된다. 우리가 흔히 보는 다큐멘터리를 우리는 객관화의 산물이라고 말하기도 하고, 창작의 요소가 많이 가미된 드라마나 영화 같은 장르보다 객관성을 담보하고 있다고 생각한다. 하지만 다큐멘터리 만큼 개인적이고 주관적인 영상 장르는 없을 것이다. 왜냐하면, 다큐멘터리 작가들이 객관적인 사실을 영상화하는 과정에서 자신들의 주관적인 관점이 제일 크게 작용하기 때문이다. 이런 주관적인 관점 자체가 텔레비전 영상의 실재를 왜곡하고 가상의 모습을 만들어 내고 있다. 바로 편집이나 촬영 시 피사체를 바라보는 카메라의 렌즈에서 가장 많은 가상이 만들어지고 있는 것이다. 렌즈와 사람의 눈 사이에서, 그리고 편집이라는 가상의 틈을 이용하여 객관화 속에 주관적인 관점을 삽입하는 것이다.

특히, 다큐멘터리 중에 퍼포먼스 다큐멘터리는 실재와 가상이라는 인식을 혼란스럽게 하여 수용자(시청자)가 실재와 가상 사이에 공간이 있을 수 있다는 생각을 하도록 한다. 이 양식은 '사실주의'를 거부하지만 '사실성'을 거부하지 않는 특징을 가지고 있다. 다시 말하면 지시대상과 이미지 사이의 관련성은 깨면서도 현실과의 관련성은 여전히 유지하는 것이다[12]. 즉, 실재를 가상으로 경험하게 함으로써 실재 자체에 다큐멘터리 작가들의 시선이 포함되어 있다고 말할 수 있는 것이다. 이렇게 존재론적인 담론에서 보면 텔레비전을 비롯한 미디어 기체가 안고 있는 객관성을 담보로 하는 가상은 미디어라는 기계 자체가 사실을 표현하려 해도 영상 상황은 일관되게 실재와 가상의 사이에 간극을 만들어 놓고 사실을 혼동하게 하고 있기 때문에 엄격하게 실재와 가상을 구분할 수는 없다 라는 결론에 도달한

다.

현실 속에서 존재하는 모든 텔레비전 프로그램은 잘 만들어진 복제품이다. 우리가 알고 있는 모든 미디어 매체들은 실재로 팬텀을 계속적으로 재생산하며 그 재생산된 팬텀을 다시 복제하고 있는 실정이다. 이젠 누가 누구를 배겼는가 중요한 것이 아니라 좀 더 강력하게 좀 더 선정적으로 베껴서 이 지구상의 인간들에게 상업적으로 인정받았는가 중요하다. 이러한 현실 속에서 가상을 실재라고 말하는 자체가 어렵지 않는 시대인 것이다. 안더스는 이런 사회를 예견하고 어둡고 절망적으로 표현하였다. 그는 인류가 더 이상 실제 세계나 세계 경험 속에서 살아가는 것이 아니라, 오히려 텔레비전에 의해 구성된 팬텀 세계에서 살고 있고, 또 이 팬텀 세계를 소비하면서 살고 있다고 하였다[13]. 그렇기 때문에 우리에게 실제 세계는 그 자체로는 아무런 의미가 없다 라는 것이다. 왜냐하면 우리가 '실제 세계'라고 믿는 세계는 이미 텔레비전에 의해 방송됨으로서 이미 '팬텀화'가 되었기 때문이며, 그렇기에 우리는 '팬텀-버전(Phantom-Version)'으로 된 세계를 체험할 수 밖에 없다[13].라고 주장한다. '팬텀-버전'으로 이루어진 세계는 쉽게 접근할 수 있고, 텔레비전은 실제 세계를 '팬텀-버전'으로 만들기 위해 모든 것을 편집한다. 결국 우리는 지금 어느 곳에서 실제로 일어나고 있다는 사건도 '실재' 그 자체로 받아들이는 것이 아니라, 텔레비전을 통해 보이는, 즉 '팬텀-버전'으로 변화한 사건으로 경험하고 있는 것이다[13].

텔레비전이 보여주는 실재가 실제 세계를 드러내는 것 같지만, 우리가 실제로 보는 이미지는 복제된 팬텀의 세계이며, 우리는 그 자체를 인식하지 못한 채, 그냥 아주 자연스럽게 그 것이 실제의 세계라고 믿고 있는 것이다. 결국 텔레비전의 복제된 팬텀의 세계를 체험함으로써 우리는 지금까지 우리가 가졌던 경험이나 체험의 방식이 바뀔음을 알 수 있다. 미디어의 등장은 이렇게 우리의 실제의 삶을 송두리째 바꿔 놓았다. 앞에서 예를 들었듯이 우리가 좋아하는 텔레비전 프로그램에서도 지적 했지만 실재와 가상을 구별할 수 없을 정도로 사람들은 텔레비전의 존재감을 믿는다. 거의 종교적인 수준까지 다다르지 않았나 하는 생각이 들 정도다.

특히, 진중권은 텔레비전이라는 매체는 현실과 가상이라는 전통적인 대립을 무너뜨린다[14] 라고 하였다.

가령 불타고 있는 쌍둥이 타워를 비추는 CNN의 화면을 보자. 브라운관에 뜬 저 현실은 내 앞에 존재하는가? 아니면 존재하지 않는가? 어느 쪽으로도 대답하기 어렵다. 지금 쌍둥이 빌딩이 불타는 모습을 실시간으로 보고 있다. 쌍둥이 빌딩에는 실제로 지금 불이 나고 있다. 하지만 그것은 분명히 우리 집 안방에서 벌어지는 사건은 아니다. 우리 집에는 화재가 나지도 않았고, 그 이전에 쌍둥이 빌딩도 없다. 그런 의미에서 저 영상은 '존재하지도 않고 부재하지도 않는' 사건이다.

이렇게 만들어진 실재도 아니고 가상도 아닌 존재가 '팬텀' 이다[14]. 그리고 안더스는 이를 '사물로서 등장하는 형태' 라고 정의 한다. 팬텀 자체를 단순히 회화라고 생각한 것이다. 텔레비전은 이렇게 팬텀의 세계를 만들어 낸다.

예를 들어, 텔레비전의 프로그램 중에서도 전 세계적으로 인기가 있는 리얼리티 프로그램은 이런 팬텀 현상을 극명하게 보여주고 있다. 재미를 위해서 현실과 허구를 혼합하는 현상, 다시 말해서 픽션 장르들은 현실에서 일차자료와 영감을 얻고, 현실 장르들은 스펙타클의 강도를 높이기 위해 또는 재미를 창출하기 위해 픽션물의 각종 이야기 장치들[드라마투르기Dramaturgie, 내러티브 전개, 인물구성, 서스펜스의 창출법 등]을 도입해 쓰는 현상으로 요약할 수 있다. 새로운 것은 픽션물들이 픽션으로서 창조된 세계의 그럴듯함을 통해 시청자에게 소구하는 것이 아니라, 픽션물이 재료로 한 사건의 현실성을 강조함으로써 진정성을 획득하는 경향이다. 픽션물이 현실 사건을 드라마화 할 경우, 수용자는 감추어진 진실, 보이지 않는 진실을 굳이 찾으려 할 필요가 없이 보여주는 진실을 믿기만 하면 되는 수용의 위치에 놓이게 된다[15]. 이제는 진실이 무엇인지, 실재가 무엇인지가 중요한 시대가 아니다. 텔레비전 화면에 나오는 내용의 실재 여부를 떠나 시청자들은 우리의 집안으로 들어온 미디어 기계가 보여준 영상만을 지켜보면 되는 것이다. 진정성을 찾으려 모험을 떠나고

그 모험에서 획득한 경험들이 이제는 쓸모없는 것들이 된 것이다. 본능이 결여된 경험이 우리에게 부여한 것이 바로 팬텀이고, 우리는 지금 그런 세계 속에서 살고 있는 것이다.

그럼 또 다른 예로써 텔레비전의 장르이자 가장 실재를 표현할 것 같은 뉴스를 보자. 현대 뉴스는 드라마나 극영화가 가지고 있는 내러티브적인 성격을 지니고 있다. 특히, 드라마와는 매우 비슷한 내러티브를 가지고 있는 것이다. 어쩌면 드라마보다 더 일상적이지 않은 기록들, 즉 '비일상성'을 뉴스 기준으로 삼고 있는 것이다. 그러니까 좀 더 과격적이고 자극적인 뉴스들이 화면을 장식한다거나 사회의 어두운 면 (전쟁, 화재, 살인 사건, 분쟁 등)을 뉴스를 내보내는 가치 기준으로 삼고 있다는 것이다. 이번에 일어난 '철도노조파업'을 예로 들어보자. 국민의 일상과 직결된 문제로서 관심이 모아지는 것은 당연한 결과이다. 그래서 뉴스에서는 철도노조파업으로 고통 받는 시민들의 인터뷰나 정부나 회사의 대책 등을 보도하고, 또한 파업 근로자들의 모습들 (머리띠를 두르고 집회를 하는 장면 등)을 집중적으로 보도했다. 하지만 그 모습들은 평범하지 않은 모습들이다. 파업 현장의 과격한 모습들은 정부나 회사의 피해를 최소화하려고 대체인력을 투입한다든지 연장 운영을 한다는 등의 보도와는 달리, 사회의 안녕을 해치려는 위험한 행동으로 비쳐지고 있다. 왜냐하면 텔레비전 뉴스 제작진들은 매우 예측 가능하고 통상적인 장소나 인물을 촬영하여 이를 시각적 부품으로 이용[16]하려고 하기 때문이다. 이렇게 예측 가능한 영상으로 대립각을 세워 파업의 중요성을 알려주는 것도 뉴스 보도의 주된 기능이지만, 반면에 뉴스 화면과 앵커의 멘트에서 시청자들은 우리 편과 다른 편을 가르는 선악으로 묘사하는 것을 볼 수 있다. 어느 누구도 정의 내리지 않은 사실을 텔레비전은 보여주고, 우리 인간들은 그런 비일상성 자체를 보고 믿으면서 실재도 가상도 아닌 팬텀의 세계로 매일 같이 진입하고 있다.

#### IV. 거실의 탁자가 변형된 텔레비전

안더스는 부정적인 의미로서 미디어 기계인 텔레비

전을 바라보고 있다. 텔레비전이 가정에 들어와 그 전까지 가족들의 소통의 창구였던 저녁 식사의 탁자를 대신하고 이것은 텔레비전의 대량 생산으로 인해 가족생활의 깊숙한 면까지 팬텀 현상이 침투하고 있다는 것을 말해주고 있다. 20세기 초에 미국의 자동차 왕, 포드에 의해서 제시된 포드주의는 자동차뿐만 아니라 텔레비전의 확산에도 일조했다. 자본주의 사회에서 대량 생산은 당연한 결과이다. 그것은 소비자가 원하는 생산품을 대량으로 공급하는 것은 바로 자본주의 사회의 미덕이기 때문이다. 이것이 비록 물질적인 기계 복제품에 한해 만들어진 규칙인지는 몰라도 우리들이 필요로 하는 오락을 위해서 충분히 준비되어져야 할 품목인 것이다.

하지만 이 텔레비전이라는 미디어가 물질적인 풍요로움의 상징으로 끝나지는 않았다. 이 텔레비전이 우리들의 가정으로 들어온 결과, 우리들은 지금까지 가정의 화목의 대상으로 느꼈던 거실의 탁자를 텔레비전이라는 미디어 현실에게 자리를 내놓게 되었다. 단순히 집안의 가구를 재배치하는 것이 아닌, 그 동안 집을 지배하던 집 안의 실체가 바뀌고 집의 붕괴를 걱정하게끔 되었다. 왜냐하면 이제 집을 지배하는 것은 텔레비전으로 비취지는 외부의 세상이기 때문이다. 지금까지의 가족들의 탁자에서 화제가 되었던 어떠한 가족들의 일상생활도 외부에서 들어온 텔레비전이라는 미디어 기계가 보여주는 가상의 미디어 현실에 포위되었다. 더 이상 가족들의 중대 관심사는 가족들 일부의 이야기가 아니라 가상의 외부 세상이 되었고, 결국 그들의 저녁 식사의 대화를 점령하고 그 외부 세상사에 더 많은 관심을 주고 그들이 전하는 이야기가 나와 타자를 이어주는 소통의 창구가 되어 버린 것이다.

실재의 진실은 가상으로 꾸며지고 복제된 진실이 더 재미있고 흥미를 끄게 되는 것이다. 나에게서 멀리 떨어진 곳에서의 진실, 나에게 웃음과 눈물을 주기 위해서 만들어진 진실만이 나에게 감동을 주고 나의 감정을 이끌게 되는 것이다. 결국은 재미로서, 감동으로서의 실재는 우리가 인식하면서도 멀게 느껴지게끔 우리를 길들였기 때문에 우리는 텔레비전의 복제품에 익숙해지고 열광하게 된 것이다. 안더스는 “결국 거실의 탁자는 현대 가정에서 제거되어 버렸다. (Eventually the living

room table was eliminated from the modern home)[17]” 라는 표현까지 쓰면서 텔레비전이라는 ‘유령(Phantom)’의 거실 정복을 암울한 미디어의 현실이라고 생각했고, 텔레비전 그 자체를 ‘부정적인 가족의 탁자’라고 표현하기도 했다.

이 ‘부정적인 가족의 탁자’인 텔레비전은 기존에 가족들의 소유하고 있던 소통의 탁자와는 비교의 대상이 되지 않는다. 텔레비전 그 자체가 가정에 들어오면서 승리는 결정이 나버렸다. 무자비한 정복자는 가족들이 공유하던 프라이버시를 붕괴시키면서 실재를 복제한 외부세계의 이야기를 가져와 실제와 똑같은 가상의 세계를 경험하게 함으로써 인간적인 소통을 기계적인 미디어 소통으로 바꿔 놓았다. 안더스는 이러한 소통의 문제를 이렇게 단면적으로 표현했다.

*소파에 나란히 앉아서 앞에 놓인 화면에 집중하면서 가족 구성원 서로의 얼굴을 더 이상 바라보지 않게 되었고, 그들이 서로를 바라보려고 하면 화면 속의 어떤 순간을 놓쳐야 하며, 만약 그들이 서로를 바라보거나 대화를 원한다면, 그것은 오직 우연에 의해서만 이루어진다.*

*The seats in front of the screen are so arranged that the members of the family no longer face each other; They can see or look at each other only at the price of missing something on the screen; they converse (if they still can or want to talk with each other) only by accident[17].*

이 모습은 지금까지도 존재하는 가장 일반적인 가정의 텔레비전 시청 모습을 보여주고 있다. 여기에서 안더스는 가족 구성원들 간의 소통의 불협화음을 읽어 낸 것이다. 가족 간의 소통을 더 많이 만들어 줄 것 같은 텔레비전은 가족들을 더 고립화 시키고 있다. 이런 현상은 비단 현재의 텔레비전만의 문제는 아닐 것이다. 안더스는 그 당시의 텔레비전을 보고 말한 것이지만, 현대의 인터넷이나 게임의 대중화로 인한 가족 간의 소통의 부족도 여기에 포함될 것이다. 이러한 소통의 해

결핵으로 SNS(소셜네트워크서비스)가 많이 활성화 되었지만, 개인 간의 소통의 창구이지 가족들 간의 소통의 창구는 아닐지도 모른다. 게다가 소통 보다는 잘못된 진실이나 악성 루머 또는 상업적인 홍보의 도구로 쓰인다는 생각이 일반적일 것이다. 또한, 이러한 소통의 기계적 도구, 디바이스는 저속한 관음증과 나르시시즘을 양산하는 도구로 변모하였다. 급속한 산업화로 가족중심주의의 보다는 개인주의가 확산된 이 시대에 텔레비전과 같은 미디어는 개인화로 쓸쓸해진 자기 자신을 남에게 보여주고 인정받고 싶어 하는 나르시시즘의 온상이 된 것이다[18]. 요즘의 텔레비전 프로그램에는 자기 자신을 타인의 시선으로 보려는 몸짓, 즉 텔레비전에 나와서 자기 자신을 홍보하려는 수단으로도 쓰이기 때문이다. 이렇듯이 텔레비전은 소통보다는 단절의 도구라는 혐의가 짙다.

그럼, 왜 텔레비전은 가족들 간의 소통의 도구가 아닌 불통의 도구가 되었으며, 이러한 현실이 실제의 존재와 무슨 연관이 있는 것인가? 텔레비전은 팬텀의 세계를 만들어 낼 뿐만 아니라 동시에 새로운 인간을 만들어 낸다. 앞에서 말한 ‘은둔자 대중(Massen-Eremiten)’이다. 텔레비전을 시청하는 대중들은 그저 빨빨이 흩어져서 자기 집안의 감옥에 틀어박혀 자기만의 세계를 소비하는 세속적 수도승일 뿐이다. 설혹 텔레비전이 세계를 향한 창을 열어 줄지는 모르나, 그것은 동시에 세계의 소비자를 ‘관념론자’로 만들어 버린다. 아무리 객관적이라고 하더라도 관념론자들의 세계는 어디까지나 환영의 세계다. 그것은 세계가 아닌 세계, 현실이 아닌 현실이다[19]. 결국 실제의 존재의 의미는 우리가 살고 있는 실제의 세상이 아닌 텔레비전이 만들어낸 관념론적인 가상의 환영의 세계인 것이다. 텔레비전에 대한 이러한 시청 행태가 점점 우리 인간들을 관음증 환자로 만들고 있는 것이다. 텔레비전이 보여주는 단순한 영상 속에서 우리는 열광하고 진실이라고 믿으며, 좀 더 선정적인 그림을 찾고 있는 것이다. 일상을 미화하고, 권력을 미화하고, 아름다움만을 찾아가는 텔레비전의 가상 현실에서 우리는 실재가 무엇이고 무엇이 진실인지 이제는 알고 싶어 하지도 않는다. 그냥 우리의 삶이 즐겁고 아름다우면 되는 것이

다. 추함이 배척당하고 진실이 외면당하고 실재와 가상에 대한 혼동이 일어나면, 그 마지막에는 가상이 실재가 되고 그런 가상이 우리 인간을 퇴화 시키며, 외부 세계에 대한 구경꾼으로 우리는 은폐되어 가는 것이다.

## V. 경험하기 위한 미디어 기계

*세계가 우리 집으로 들어오기 때문에 우리는 그것을 탐험할 필요가 없다. 그 결과 우리는 경험을 획득하지 않는다. 현대인은 마지막 휴양으로만 여행한다.*

*Because the world is brought into our homes, we do not have to explore it; as a result, we do not acquire experience. Modern man travels only as a last resort[20].*

텔레비전에서 보여주는 세계가 있기 때문에 우리는 스스로가 실제의 경험을 굳이 하지 않아도 되는 것이다. 텔레비전에서 범람하는 여행 프로그램을 보더라도 우리는 금방 알 수 있다. 물론 그런 프로그램에 협찬을 하거나 광고를 하는 사람들은 시청자들이 그런 프로그램을 보고 기꺼이 여행지나 휴양지에 대한 환상에 사로잡혀 매출이 오르고 광고 효과를 볼 것이라고 생각할 것이다. 물론 그런 경제적인 이득을 취하는 사람이 없는 것은 아니다. 하지만 그런 환상을 경험하지 않더라도 그들의 안방과 거실의 텔레비전은 끊임없이 그들이 지상낙원이라고 생각하는 곳의 모습을 보여주고 있다. 심지어 안더스가 <팬텀과 매트릭스로서의 세계>를 집필하던 시대에는 존재하지 않았던 프로그램들, 예를 들어, 홈쇼핑 채널의 여행 상품 방송 같은 것들은 쇼핑 호스트들이 직접 현지까지 가서 경험한 내용들을 텔레비전이라는 미디어 기계를 통해 보여줌으로서 텔레비전의 새로운 복제품의 포맷까지 결정해 주고 있다. ‘경험의 복제’, ‘새로운 환상에 대한 복제’는 우리 인간들이 지금까지는 실제로 느껴보지 못했던 실재에 대해 실재보다 더 아찔한 ‘시각의 경험’을 통해 ‘우리에게 경험은 필요 없다’ 라고 느끼게 해주는 것이다.



어디에서든지 누구나 집에서 텔레비전이라는 가상의 경험을 할 수 있는 미디어 기계는 우리가 경험을 통해서 얻는 지식보다 더 많은 지식과 존재의 의미를 느끼게 해주고 있다. 때로는 '바보상자'라고 놀림을 받으며 천덕꾸러기 취급을 받던 텔레비전이었다. 하지만 그런 바보상자이기 때문에 인간들은 쉽게 텔레비전을 믿었고, 텔레비전의 실재를 가장한 가상의 복제품에 우리 인간들의 정신세계까지 점령당하고 있음을 깨닫지 못했던 것이 아닌가 모르겠다. 어쩌면 실재의 모습과 존재의 의미가 아닌 가상의 모습과 가상 세계의 존재 의미를 우리는 점점 피부로 느끼기 때문에 지금까지 비판하고 두려워했는지도 모른다. 텔레비전이 가지고 있는 실재를 복제하는 무한한 능력은 현대에 우리가 즐기는 미디어라는 소통 도구의 참 모습일 것이다. 인간 스스로가 찾아 헤매던 절대적인 가상세계에 대한 그리움이 텔레비전이라는 미디어 기계를 통해 실현되는 그런 세상 말이다. 이런 세상에 매몰되어 우리 인간들은 실제로 소외된 세계, 즉 가상 세계에 살고 있고, 이 세계가 우리를 위해 존재하고 그것이 우리의 것이고 우리 자신인 것처럼 보여 지는 행태로 지금 우리에게 나타나고 있는 것이다[21]. 텔레비전 시청자나 라디오 청취자들은 그 자신의 것처럼 녹음 되서 재생되어지는 소리와 만들어진 영상을 통해서 그들이 알고 싶고 살고 싶은 가상 세계를 보고 있다. 마치 유령(Phantom) 세계를 지배하는 일종의 관음증 환자처럼 말이다[22]. 다시 말해서 인간 스스로 가상 세계에 대한 그리움 때문에 텔레비전에 나오는 실재의 복제품을 여과 없이 바라보고 있는 것이다. 실재를 가장한 가상 자체가 인간들에게 어떠한 인식처로서 작용하는 지는 잘 모르겠지만 때로는 우리 인간들에게 커다란 위안이 된다는 사실을 부정할 수는 없을 지도 모른다.

텔레비전이 우리 인간의 세계에 들어오면서 일어나는 현상 중에서 미디어 기계로서 가장 충실한 점은 바로 우리 인간을 기만하는 것이다. 인간이 소외된 세계에서 살고 있지만 모든 것과 모든 사람들과의 커다란 친밀감의 기반 위에 있다고 믿게끔 만들어 진다는 것이다[22]. 우리들이 텔레비전에 나오는 상황이나 사람들에게 느끼는 친밀감 자체가 텔레비전이 만들어낸 복제

품에서 나오는 기만이라는 것이다. 인간들이 특별히 잘 알지도 못하는 사람들, 나라들, 상황들, 사건들에 보이는 관심 자체가 가상 세계에 대한 우리 인간들의 잘못된 소통의 한 단면이라고 할 수 있다. 가상 세계를 꿈꾸면서 가상 세계에 기만당하는 우리 인간들은 어쩌면 잘 알지도 못하는 사람에게 호감을 가졌다가 그 사람이 상대해주지 않으면 자신을 무시한다고 생각하는 것과 다를 바가 없다. 항상 호감을 가져왔던 텔레비전의 스타들이 나에게도 텔레비전에서 보이던 모습으로 다가와 주기를 바라는 것이다. 마치 우리 옆집에 사는 이웃에게서도 아니면 멀리 사는 친척에게서도 바라지 않는 친밀감이나 선의를 그들, 텔레비전 스타에게 바라는 것 자체가 텔레비전이 우리를 기만하는 것이다.

사실 텔레비전 이미지는 항상 우리 인간들에게 이런 친밀감을 느끼도록 하고 있다. 텔레비전 프로그램 자체가 만들어 내는 이미지에서 호감을 이끌어 내지 못한다면 과연 누가 그 프로그램을 보겠는가? 실재를 가상으로 복제해서 보여주는 기만이 없다면 어느 누구도 텔레비전을 가까이 하려 들지 않을 것이다. 텔레비전 속에서 나오는 모든 사람들이 나에게 커다란 의미로 다가온다고 생각한다. 이것이 바로 텔레비전이 우리 인간들에게 주는 환상의 묘약인 것이다. 단순하면서도 복잡해 보이는 가상현실을 우리에게 던져주고 그런 가상현실이 우리를 안락하고 기쁘게 해줄 것이라는 믿음, 그 자체를 주고 있다. 실재는 언제나 힘들며, 괴로움의 연속이지만, 우리만의 휴식처인 가족의 탁자, 텔레비전은 항상 우리를 우리가 꿈꾸는 가상의 세계로 인도하는 것이다. 현실 도피처로써 텔레비전은 우리가 직접 경험하지 않아도 되는 고행이나 어려움도 매일 같이 우리를 대신해서 행동으로 보여준다. 미디어로써의 텔레비전은 경험자로서 우리에게 세상의 일을 알려주는 것이다. 굳이 우리가 직접 하지 않아도 말이다.

때로는 우리가 직접 경험하고 싶어 하는 것도 미리장, 단점을 알려줘서 우리가 어떤 경험을 할 때 조심하거나 무리 없이 즐기도록 도와주기도 한다. 비록 그것이 전부 우리에게 효용이 있든지 없던지 간에 말이다. 사실 이런 진실성은 텔레비전에서는 중요하지 않다. 그런 감각적이고 감성적인 경험들은 사람마다 느끼는 강

도에 차이가 있기 때문에 어느 정도 통계적인 수치로 보여주면 되기 때문이다. 단지 이 텔레비전이라는 미디어가 내가 원하는 것만 주면 된다. 그것이 실재이던 가상이던 간에 말이다.

그럼 안더스는 이러한 상황을 어떻게 표현했을까?

비전문가나 과학자들이 주장하는 대로 다른 행성의 외계인이 비행접시를 타고 우리들처럼 정확히 우리 시간에, 항성 간의 여행들이 가능하고 그러할 것이라고 여긴다는 사실은 우리가 이 우주 모든 것을 '우리 편 중의 하나' 로서 생각한다는 것을 증명 한다

*The fact that layman and scientists regard it as possible and even probable that the inhabitants of other planets who allegedly operate the flying saucers have, like us and precisely in our time, no other worry but to undertake interplanetary voyages, proves that we look upon everything in the universe as 'one of our sort'[23].*

우리가 자신 있게 텔레비전에 나오는 여러 사물들이나 사람들을 '우리 편'이라고 생각한다면, 그 자체가 우리들이 실재가 아닌 가상의 세계를 믿고 따르며, 우리가 실재라고 믿는 것 자체가 우리 정신세계의 가상을 표현하는 것이라는 생각이다. 앞으로 돌아가서 연구자가 예를 들었던 '우리 결혼했어요'의 이준·오연서 사건에 대한 우리 시청자들의 태도가 바로 이 점을 말해주고 있는 것이다. 그 프로그램에 나오는 출연자들을 시청자들은 친밀감을 가지고 애정 어린 시선으로 바라보기 때문에 '우리 편'이고, 그런 가상의 '우리 편'을 깨는 행동이나 소문은 모두가 다 악의적인 억측이며 거짓이라는 것이다. 이것이 바로 '가상의 실재화'가 이루어낸 인간들의 실재인 것이다. 결국, 이런 실재 같은 가상 세계에 살고 있는 현대인들의 가장 큰 고민은 어떻게 하면 모든 가상의 실재를 '우리 편'으로 만드느냐는 것이다. 어떠한 정치적 사회적 경제적 민족적 편견 없이 모두가 평등하게 만들어 내는 가상 세계 속의 실재가 바로 기만이기 때문이다.

## VI. 결론

지금까지 권터 안더스의 논리에 따라 텔레비전을 비롯한 현대의 미디어 기계, 즉 매체나 플랫폼이 우리 인간들에게 어떻게 실재의 복제품인 가상 세계를 보여주고 있는지, 그리고 우리 인간들은 어떠한 방식과 관습에 의해서 미디어 기계들이 만들어 내는 미디어현실에 적응해 왔는지 알아보았다. 실재를 혼동하게 하는 텔레비전의 복제품은 팬텀이라는 가상의 복제 세계로 우리를 끌어들이고 그러한 세계에 빠져든 우리 인간들은 우리가 지금까지 간직해온 가정의 생활 방식을 텔레비전 중심으로 바꾸면서 우리가 스스로 경험하고 알아야 할 진실을 텔레비전을 통해 배우게 되었다. 결국, 현실적인 소통의 도구로 쓰여야 할 텔레비전이 우리 스스로 우리 자신을 가상의 세계에 빠져들게 만들고 그 세계에서 벌어지는 기만이라는 방식으로 만들어진 가상현실을 실재라고 믿게 된 것이다. 소통도 가상을 통해 이루어지는 것이다.

이러한 문제들을 안더스는 1950년대에 미리 예견하였다. 물론 많은 논문에서 실재와 가상에 대한 주제를 다루었으며, <매트릭스> 같은 영화는 실제로 이러한 현실을 비추는 내용으로 만들어지기도 했다. 하지만 현재의 시청자들은 끊임없이 실제효과를 강조하는 텔레비전프로그램의 가상현실을 통한 왜곡된 현실인식을 안고 살아가고 있으며, 실재와 가상의 경계 개념에 의존하는 프로그램을 시청할 때 시청자들은 끊임없이 실제코드와 가상코드 사이에서 선택을 강요당하는 상황에 놓인다. 이 상황 속에서 시청자들은 실제코드를 선택하든지 가상코드를 선택하든지 일종의 피해자의 입장에 놓이게 된다. 텔레비전의 사회적 형성 역할의 중요성을 고려할 때, 텔레비전에 많은 의지를 하고 시간을 소비하는 젊은 세대들은 이러한 상황 속에서 실재에 대한 구체적인 기준을 상실할 위험도 존재 한다[24]. 이렇게 이제는 가상이 실재를 완전히 전복한 상황 속에서 다시 한 번 텔레비전의 미래를 경고한 안더스의 논문을 바탕으로 현실을 되돌아보고자 하였다. 텔레비전에서는 우리에게 실재와 가상을 구분지어 보여주지 않는다. 하지만 우리 인간은 현대의 텔레비전의 진실이 무엇인

지는 몰라도 그 진실에 가깝게 다가가 봐야하지는 않을까? 지금 살아가는 현대인들이 다양한 삶의 방식을 보여주는 텔레비전의 진실을 안더스의 논문에 비춰보고자 하는 것이 이 논문의 배경이다.

이제는 실제의 본질에 대한 의심 없이 텔레비전에서 만들어 내는 복제품에 상상을 뛰어넘는 몰입은 실제와 가상을 구분할 수 없을 것이다. 점점 가상을 실재라고 믿고 싶어 질 것이고 실제 상황을 모면하고 싶어 마약을 하고 어떤 것이 중독이 되어가는 현실과 다르지 않을 것이다. 또한, SNS를 통해서 자신을 미화하는 이미지적 나르시시즘의 표현과 그 이미지에 댓글을 달고 타인을 주시하는 관음증의 발현도 현대사회의 문제로 자리 잡아 가고 있다. 이러한 문제들의 배경에는 텔레비전과 함께 유년 시절을 보낸 '텔레비전 키드'들이 중심에 있다는 사실은 놀랍지도 않다.

미디어 스스로가 이미지가 되고 그 이미지가 또 다른 이미지를 만들어 내고, 이런 과정을 통해서 우리 인간들은 실재가 과연 어떤 형상을 지녔는지 모르게 되었다. 자꾸만 텔레비전은 이런 상황을 조장하고 이런 상황의 옳고 그름을 논하기 전에 벌써 우리들은 깊은 팬텀의 세계에 빠져들어 가고 있다. 물론 이제는 미디어 현실과 현실이 엄격하게 구분 될 수는 없다. 시청자들의 판단을 꾸미게끔 도와주는 매체가 바로 미디어이기 때문이다. 현실적 판단의 주체는 이제 인간이 아니라 미디어 현실이다. 텔레비전은 자신이 보여주고 싶어 하는 것만 보여주며, 그것이 진리라고 말한다. 아니 텔레비전을 보는 우리들은 그렇게 믿어버리고 만다. 텔레비전이 실재를 조작해도 우리가 조작이 아니라고 생각 한다. 텔레비전 자체가 가상을 만들어 우리에게 즐거움을 주는 존재라는 믿음이 우리를 그렇게 만드는 것이다. 드디어 인간들은 미디어 기계의 대표 주자인 텔레비전에 현혹되고 신도가 된 것이다. 텔레비전에 나오는 사적인 영역은 이제 공적인 영역으로 바뀌었고, 모두들 그 공적인 영역에 자신을 비추고 싶어 한다. 이러한 가상 세계가 과연 우리가 꿈꾸던 유토피아일까? 아니면 세기말에 나오는 디스토피아 인가?

## 참 고 문 헌

- [1] 텔레비전이 전파를 이용하여 발신자와 수신자를 연결하는 과정이 실재와 가상의 점점이라고 생각한다면 텔레비전이라는 미디어는 발신자와 수신자가 같을 수도 있고 아닐 수도 있기 때문이다.
- [2] 진중권, "팬텀과 매트릭스: 쿼터 안더스의 미디어 이론", 한국방송영상산업진흥원 프로그램/텍스트, 제5호, p.206, 2001.
- [3] 진중권, p.207, 2001.
- [4] 이상엽, "쿼터 안더스의 종말론적 미디어철학", 사회와 철학 연구회 논문집, 제21권, p.453, 2011.
- [5] 설날 특별 프로그램으로 시작하였으며, 연예인들의 가상결혼 생활을 다루는 MBC연예 오락 프로그램이다. 지금 현재 시즌4를 방영 중이다, <우리 결혼했어요>, 위키백과, <http://ko.wikipedia.org>, 2008.2.6.
- [6] 쿼터 안더스의 <팬텀과 매트릭스의 세계>에 나오는 말로 진중권은 '오타쿠'라는 말로 대응 했으며, 외부환경과 일체의 접촉을 끊고 집에서 TV나 비디오를 보거나 인터넷 중독자를 말한다고 했다.
- [7] 이상엽, p.454, 2011.
- [8] <http://www.imbc.com/broad/tv/ent/wedding/info/>
- [9] 심혜련, 20세기의 매체철학-아날로그에서 디지털로, 그린비, p.111, 재인용, 2012.
- [10] 프랑크 하르트만, 이상엽. 강웅경 역, 미디어철학, 북코리아, p.304, 재인용, 2008.
- [11] 프랑크 하르트만, p.309, 2008.
- [12] 박인규, "다큐멘터리의 사실성과 장르변형: 모큐멘터리를 중심으로", 현상과 인식, Vol.30, No.1·2, p.154, 2006.
- [13] 심혜련, p.109, 2012.
- [14] 진중권, p.213, 2001.
- [15] 홍석경, "텔레비전 리얼리티 프로그램의 현실구성: 현실과 허구의 혼합을 통한 텔레비전의 장르형성에 대한 연구", 방송문화연구, 제16권, 제1호, p.262, 2004.

- [16] 박덕춘, “텔레비전 뉴스의 영상의제설정 효과: 환경뉴스를 중심으로”, 한국콘텐츠학회논문지, 제11권, 제1호, p.101, 2011.
- [17] Günter Anders, “THE WORLD AS PHANTOM AND AS MATRIX,” On Work and Play In Industrial Society, Vol.3, Dissent, p.17, 1956.
- [18] 신상기, “욕망의 시각화, 셀프카메라의 재구성”, 디지털디자인학연구, 제14권, 제1호, p.539, 2014.
- [19] 진중권, p.214, 2001.
- [20] Günter Anders, p.20, 1956.
- [21] Günter Anders, p.21-22, 1956.
- [22] Günter Anders, p.22, 1956.
- [23] Günter Anders, p.23, 1956.
- [24] 홍석경, p.278, 2004.

#### 저 자 소 개

신 상 기(Shang-Ki Shin)

정회원



- 1997년 2월 : 건국대학교 경영학과(경영학사)
  - 2003년 3월 : 오사카예술대학 대학원 영상학과(실기석사)
  - 2012년 9월 : 동국대학교 영상대학원 문화콘텐츠학과 콘텐츠기획 박사과정 수료
  - 2012년 9월 ~ 현재 : 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원 전임연구원
  - 2013년 9월 ~ 현재 : 배재대학교 미디어콘텐츠학과 겸임교수
- <관심분야> : TV 영상매체 미학