

# 텔레비전 장치의 이데올로기적 접근

신 상 기<sup>†</sup>

## Ideological Approach to Television Dispositif

Shang Ki Shin<sup>†</sup>

### ABSTRACT

This study examines the mechanism of how the dispositif, a dispositional concept of television, which is changing in form, Q-Sheet, is expressed as 'ideology' embedded in television. The dispositif implemented in television aims at the realization of mechanical desire through the internal disposition and makes the reality that it dazzles the public by adjusting the density of the gap and depreciates the existence of the aura itself. Instead of gaining new experience through the disposition, the public accepts the manipulated experience and falls into the illusion that it is true. In the television literacy program, the Q-sheet acts in the intervals and gaps that exist in the movement between the stacks, spreading the ideology, and the act of Channel Surfing by using the remote control is also a dispositif form of television viewing. In modern capitalist societies, television disposition are regenerating through proliferation and expansion, showing intent to dominate even art and culture through disposition, and autonomously injecting ideologies by television disposition.

**Key words:** Television, Dispositif, Ideology, Intermediality, Visual Contents

### 1. 서 론

현대 텔레비전은 대중의 일상에 가장 가까운 정보 매체이자 오락도구로서 그 자리를 굳건히 지키고 있다. 사실 인터넷의 급격한 발전과 다양한 미디어 플랫폼의 확산이 텔레비전의 고유한 역할을 많이 탈취하였다 하더라도 기획이나 제작 또는 송출까지의 대중과 만나는 과정이 텔레비전을 모방하고 있으며 대중은 아직도 공중파를 비롯한 케이블TV 및 종합편성채널까지의 방송 미디어를 중심으로 세상을 이해하며 여가를 즐기고 있다.

본 연구는 이렇게 형식적·내용적으로 급격하게 변화되고 있는 텔레비전을 비롯한 커뮤니케이션 도구를 이데올로기적 국가장치라고 보는 알튀세르의 이

데올로기론을 중심으로 텔레비전 장치의 성격을 매체미학이라는 개념으로 포착하고, 이를 통해 텔레비전의 장치적 개념인 디스포지티프(dispositif)가 텔레비전에 내포되어있는 '이데올로기'로서 어떻게 발현되고 있는지에 관한 메커니즘을 가장 텔레비전적 방식인 큐시트를 중심으로 분석하고자 한다.

디스포지티프라는 개념은 처음에 프랑스의 장치이론가, 장 루이 보드리가 영화의 미장센과 다른 의미로 규정하였다. 영화적 장치는 카메라를 비롯한 영화 기구들, 영상 시스템과 같은 일련의 실제적 구성(하드웨어적인 측면)뿐만 아니라 원근법이나 광학적 원리와 같은 지식 그리고 영화를 발생시키는 조건들(소프트웨어적 측면)을 모두 포함한다. 다시 말해서 보드리적 장치는 영화의 '리얼리티'를 가능하게 하는

※ Corresponding Author: Shang Ki Shin, Address: (35345) 155-40 Baejae-ro(Doma-Dong), Seo-gu, Daegjeon, Korea, TEL: +82-42-722-23430640, FAX: +82-70-4850-8466, E-mail: ssk@pcu.ac.kr

Receipt date: Nov. 12, 2018, Revision date: Dec. 5, 2018

Approval date: Dec. 10, 2018

<sup>†</sup> Dept. of Media & Contents, Pai Chai University

※ This work was supported by the research grant of Pai Chai University in 2018. (Research No. 2018A0352)

사회적이며 기술적인 조건, 관객과 영화의 접촉이 이루어지는 과정 아래 노출되는 심리적인 메커니즘, 이 두 가지 요소의 양상불을 의미한다고 볼 수 있다.[1]

이미지 과잉의 시대인 현재, 현대 영상매체를 아우르는 텔레비전은 단순한 대중의 일상에 관한 쇼잉(Showing)의 수준이 아닌 텔레비전이 호명하고 있는 객체화된 주체<sup>1)</sup>의 이데올로기를 초월적 구성을 통해서 과시하고 있으며, 대중에게 관습적이고 인위적인 미의식을 전달하고, 비가시적이고 은폐된 장치를 통해서 대중이 일련의 행동을 유발하게 안내하고 조직하는 방식을 취하고 있다. 예컨대 텔레비전은 인위적인 디스포지티프, 즉 기획, 촬영, 편집 및 편성이라는 과정을 통해 대중에게 이데올로기를 전파하며 주체화에 대한 의지를 공고히 하고 있다.

인간이 가지고 있는 욕망이 텔레비전 화면을 통해서 발현되기도 하지만 디스포지티프로 발화한 화면이나 영상이 제작자, 출연진, 그리고 대중의 암묵적인 동의를 이끌어 내는 부정적인 현상이 지속되고 있는 것도 사실이다. 어떠한 실재도 텔레비전을 통해서 재현된다면 그 자체로 가상현실이 될 것이며 그 자체는 실재라는 사실뿐만 아니라 그 사실을 재가공하는 과정에서 따라오는 텔레비전적 디스포지티프의 의도대로 더 이상 객체가 아니라 이미지와 소리의 주체로서의 이데올로기가 형성되어 대중에게 전달되고 있다고 볼 수 있다. 이러한 논의는 지금/여기에 존재하는 텔레비전 장치를 현재 텔레비전의 매체미학적 특성<sup>2)</sup>을 바탕으로 디스포지티프 개념과의 유사성의 파악으로 볼 수 있다.

이 논문은 디스포지티프 개념이 현대 텔레비전 장치의 배치를 통해 어떻게 작동 되고 있으며 그 영향력에 의해 감추어진 이데올로기의 편재성을 무엇 인지를 분석한다. 텔레비전의 구성, 촬영, 편집 그리고 편성에 이르기까지의 기술적 방법론 및 전통적인

미디어 문화 연구를 통해 텔레비전장치에 내재된 이데올로기를 겹눈으로 평가하고 분석해서 고찰한다. 그러기 위해서 미셸 푸코(Michel Paul Foucault)의 디스포지티프 이론, 조르조 아감벤(Giorgio Agamben)과 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)의 장치이론, 루이 알튀세르(Louis Pierre Althusser)의 이데올로기론과 텔레비전의 리얼리티 재현의 상관관계를 통해서 대중의 구체적이고 현실적인 욕망과 지극히 보편적이지만 사회적 규범과 질서가 어떻게 이데올로기로 나타나는지에 대해서도 분석하고자 한다.

결국 이 연구를 통해 밝혀보고 싶은 문제의식은 이런 것이다. 과연 지금/여기 대중이 살고 있는 이 시대에 대중을 사로잡고 있는 매스미디어인 텔레비전 장치인 디스포지티프와 내재된 이데올로기적 특성은 어떤 것일까? 아마도 텔레비전에서 발현되는 이데올로기적 특성은 디스포지티프에 예측된 스펙타클의 상상적인 재현을 통해서 형상화 되고, 그런 형상화를 통해서 나타난 대중의 기만적인 욕망이 대중 스스로를 다시 통제되지 않는 현실의 자신으로 분리해서 거울에 비쳐져 스스로 자신을 상상계에 구속 시키고 있다고 볼 수 있다. 또한 텔레비전이 주체화 과정에서 가지고 있는 욕망을 제시하고 기존과 다른 각도에서 접근할 수 있는 시각을 제시해 보고자 한다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 장치의 개념

이 장에서는 푸코와 들뢰즈 그리고 아감벤이 말한 ‘디스포지티프’의 개념에 대해서 알아보고 각각의 개념의 연관성과 더불어 텔레비전에서는 어떻게 적용될 수 있는 지에 대해서 주목해 보자.

디스포지티프 라는 개념은 푸코가 권력 장치를 말하면서 부각 되었다. 푸코는 디스포지티프를 이데올로기와 관련된 폭 넓은 정치 문화적 의미를 띄고 있지만 명확하게 디스포지티프의 개념을 설명하지는 못하였다. 푸코는 단지, 1997년에 행한 인터뷰에서 이렇게 말했다.

이 [장치라는] 이름으로 제가 포착하고자 한 것은 담론 제도, 건축 상의 정비, 범규에 관한 결정, 법, 행정상의 조치, 과학 표, 철학적 · 도덕적 · 박애적 명제를 포함하는 확연히 이질적인 집합입니다. ... 이것

- 1) 대중의 일상을 재현하고 복제하는 텔레비전은 단순한 오락적 매체를 떠나서 대중의 일상을 조작하고 때로는 대중이 텔레비전을 호명함 그대로 자신들을 객체(오브제)화 하고 있는 현실이 대중이 주체적으로 텔레비전을 바라보는 것이 아니라 객체화되고 재가공 된 자신들을 텔레비전을 통해서 다시금 바라보고 있다 라고 연구자는 주장한다.
- 2) 매체미학적 특성은 지각현상학적 특성, 공간교차와 동시성, 사진성, 흐름과 세분화, 연속, 잠재성으로 나눌 수 있는 데 본 연구에서는 공간교차와 동시성, 흐름과 세분화가 텔레비전 장치의 중심적인 언어로 사용될 것이다.

이 장치의 요소입니다. 정치 자체는 이런 요소들 사이에서 세워지는 네트워크입니다. ... 장치란 (이른바) 일종의 형성체/형성물이라고 저는 이해합니다. 그것은 어떤 순간에 긴급함에 답하는 것을 주요 기능으로 삼았습니다. 따라서 장치의 지배적 기능은 전략인 것입니다. ... 저는 장치가 본성상 전략적인 것이라고 말했습니다만, 이것에 의해 전제되는 것은 장치가 힘 관계에 대한 어떤 조작이며, 그런 힘 관계에 대한 합리적·계획적 개입이라는 것입니다. 이렇게 개입하는 까닭은 힘 관계를 특정한 방향으로 발전시키거나 봉쇄하거나, 힘 관계를 안정시켜 사용하기 위해서입니다. 따라서 장치는 늘 권력의 개입에 기입되어 있을 뿐만 아니라 거기서 생겨나고 또 그것과 조건 짓기도 하는 지식의 한 가지 또는 여러 제한과 연결 됩니다. 지식의 여러 유형을 지탱하고, 또 그것에 의해 지탱되는 힘의 관계의 전략들, 바로 이것이 장치입니다<sup>3)</sup>[3].

여기서 말하는 장치란 권력을 행사하는 요소로서 장치를 말하고 있다. 현대 권력의 주체들 즉, 소위 자본가들이나 정치 권력자들은 텔레비전을 대중 선동의 장치로 활용하거나, 자신들에 대한 의혹이 불거지거나 어떤 불리한 사건에 개입 되었을 때 대중의 시선을 돌리기 위한 수단이나 도구로 활용하고 있다. 또한 자본가들은 자신들이 생산한 재화를 텔레비전 광고나 PPL을 통해서 대중에게 전달함으로써 재화의 소비를 촉진시키고 그러한 소비가 대중에게 자신의 신체를 물신화하는 이데올로기를 호명하게 만들면서 재현된 이미지를 장치화 하고 있다. 때문에 푸코가 말한 힘 관계에 대한 어떤 조작을 권력자들은 텔레비전을 통해서 하고 있는 것이다.

디스포지티프에 관한 사전적 의미를 살펴보면, 세 가지로 구별 되고 있음을 알 수 있다. 첫 번째가 엄밀한 법적인 의미로서 판결 이유에서 따로 떼어 결정 내용만을 담고 있는 판결의 일부분이다. 즉, 결정하고 규정하는 판결문의 일부(즉, 주문(主文))이다. 두 번째가 기술적 의미로서 기계나 메커니즘의 부품이 배치된 방식으로 넓게는 그 메커니즘 자체를 말하며, 세 번째로는 군사적 의미로 작전계획에 따라 배치된

수단들의 집합으로 사용되고 있다[4].

텔레비전에서 디스포지티프를 장치와 배치의 함의로 바라본다면 두 번째 의미인 메커니즘을 중심으로 논의해 보는 것이 적절해 보인다. 과학기술적인 의미에서 부품의 배치에 대한 의미라고 한다면 텔레비전에 적용시킬 수 있는 새로운 장치개념을 생각해 볼 수 있다. 분명 텔레비전은 과학기술의 발달에 의한 산물로 우리 대중에게 처음에 다가왔다. 정보를 전달하고 여가를 즐길 수 있게 도움을 주는 도구로서 텔레비전 발명은 과학기술 발전의 상징일 것이며, 이런 과학기술의 발전 없이는 텔레비전이 현대 사회에서 가지는 사회문화적인 함의를 개진할 수도 없을 것이다. 왜냐하면 텔레비전이라는 미디어 도구가 가지는 사회적 문화적 함의는 텔레비전이 대중의 일상을 복제하고 가상과 현실의 경계를 허물어 현대 대중에게 영향력을 극대화하고 있다는 사실을 증명하고 있으며 현대적 영상미디어 도구의 원형으로서 충분한 가치를 지니고 있기 때문이다.

또한 텔레비전이 대중에게 전달하는 경험은 가상과 현실의 경계를 넘나들면서 표상화되고 비가시적인 사실성으로 제공되는 텔레비전적 미장센으로서 영화보다는 조금 더 사회적인 기제로 볼 수 있다. 다만 텔레비전은 피상적이고 단절된 경험을 제공하고 그 단절된 간격 사이를 편집과 구성으로 메우고 있을 뿐이다. 이러한 간격을 에이드리언 마틴은 영화에서는 창조적 간격을 만드는 계기로 삼고 간격들의 변형뿐만 아니라 쇼트들 사이의 간격도 현저하게(readability) 만든다고 하였다[5].

들뢰즈는 장치를 통해 푸코의 철학을 설명하는데 집중했다. 들뢰즈는 장치를 ‘다선형의 모임’이라고 하였으며, 본성이 다른 선들로 구성되어 있고 그 중에서 장치의 선은 균열이 존재하고, 그 균열들에는 방향의 변화와 파생이 존재한다고 주장하였다. 다시 말하면 방향의 변화와 파생은 새로움을 위한 변화이고, 디스포지티프로 이루어지는 창조성이라고 보았다[6]. 장치를 창조성이 만들어지는 도구로 보면서 장치 자체가 아닌 장치에 생기는 균열, 틈이 새로운 변화의 상징이라는 것이다. 이러한 관점은 텔레비전에 존재하는 사회적 기제로서 디스포지티프를 제기할 수 있다. 단순한 텔레비전 내부에 존재하는 장치의 개념을 초월해서 텔레비전 내부의 디스포지티프가 수신자들이 창조적이지만 이미 존재하고 있는 사

3) 이것은 푸코가 『성의 역사 1: 앎의 의지』를 출간한 뒤 일군의 정신분석학자들과 나눈 인터뷰였다. 위에 인용한 구절은 ‘성장치’라는 말에서 ‘장치’가 무슨 뜻인가 라는 질문에 대해 푸코가 대답한 것이다.

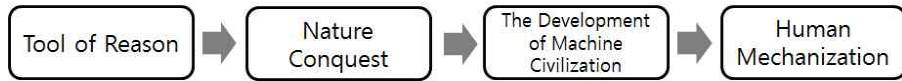


Fig. 1. A Desire Machine.

고 체계를 구축하게 하는 데 일조한다고 볼 수 있고, 들뢰즈는 장치가 힘 관계를 조작하며 그러한 힘 관계에 합리적·계획적으로 개입한다 라는 푸코의 주장을 증명하고 있기 때문이다. 구체적인 진술은 3장과 4장에서 하겠다.

푸코의 장치에 대해서 오늘날 새롭게 다시금 이 논의를 제기한 아감벤은 디스포지티프를 “어쩌면 우리가 지금 살고 있는 이 자본주의적 발전의 최종 장치들의 거대한 축적과 증식으로 정의한다 해도 그리 틀리 것은 아닐 것이다<sup>4)</sup>”[7]. 라고 정의했다. 현대 과학기술의 발전으로 인공지능과 로봇의 결합이 불러 일으키는 미래의 모습을 아감벤은 지적하고 있지 않은가 하는 생각이 든다.

Fig. 1을 보면 알 수 있듯이 연구자는 아감벤이 인류의 편의성 확보를 위한 과학기술의 발전이 기계적 장치의 일상적 배치로 치환되고 대중은 점점 그러한 장치에 익숙되어가는 풍경을 위의 글에서 예시한 것이라고 보고 있다. 이성을 중심으로 한 인류의 발전은 중세 이후 승배의 대상이었던 자연을 정복함과 동시에 인류의 편의성 증대를 위한 기계 문명으로의 진화를 선택하였는데 이 선택의 중심에 미디어가 존재하게 되었고, 미디어의 확장은 바로 인간의 기계화를 촉진하는 계기가 되었다는 것으로 정리할 수 있다. 즉, 대중은 텔레비전을 비롯한 미디어에 스스로 아우라를 입히게 되었다. 특히 어떠한 매체보다 일상적인 오늘날의 텔레비전은 아우라를 구성하는 요소 요소에 장치를 배치하고 간격의 밀도를 비가시적으로 제공함으로써 권력 장치를 구축하고 있다는 말이다. 텔레비전에서 구현된 디스포지티프는 내부적인 장치를 통해 기계적 욕망의 실현을 목표로 하고 있다. 다시 말해서 텔레비전의 디스포지티프는 간격의 밀도를 조정하여 대중을 현혹하고 아우라의 존재 자체를 경시하는 현실을 만들어 보여주고 있다. 대중은

장치를 통해서 새로운 경험을 얻기보다는 조작된 경험을 받아들이고 그것이 사실이라는 착각에 빠지게 되는 것이다.

대중은 자본주의 발전의 중요한 요소인 장치가 만들어 내는 거대한 바벨탑의 하나의 부품으로서 자신을 발견하지 못하고 있다. 마르크스주의라는 이데올로기가 생명을 다했고, 이의 대적점에서 있던 자본주의는 계속 진화해서 자본주의의 본질마저 망각하게 된 현실을 지나서 이젠 자본주의를 대적할 만한 이데올로기조차 없는 현대에 우리는 살고 있다. 대중은 텔레비전을 비롯한 미디어를 통해서 자본주의라는 장치에 익숙되어 가고 대중을 현혹하고 대중의 미적 감수성과 상황적 가변성이 창출되는 현실을 막고, 대신에 텔레비전이라는 장치를 이용해서 대중이 주체적으로 기계적 감성을 원하게 되었다. 결국 텔레비전 디스포지티프는 그런 감성적 지배를 위한 장치를 대변하는 새로운 이데올로기를 창조하고 있는 것이다.

모든 장치는 주체화 과정을 내포하며, 이런 과정이 없다면 장치는 통치 장치로 기능할 수 없고 그저 폭력행사가 되어버린다[7]. 텔레비전에서 프로그램은 촬영과 편집 그리고 구성을 통해서 간격을 설정하고 그 간격의 밀도가 만들어 내는 주체적인 활동은 대중에게 새로운 장치로서 기능을 하게 된다. 바로 현대 텔레비전 프로그램의 소재가 대중의 일상을 기반으로 하고 있다는 전제와 재현하는 도구로 가상과 실재가 적절하게 혼합되어 있다는 실체가 바로 그 방증이기도 하다. 규율사회의 권력 장치들이 일련의 실천, 담론, 앎, 훈련을 통해 순종적이지만 자유로운 신체를 만들어내고, 그 신체는 확실히 자신이 익숙되는 바로 그 과정에서 자발적으로 순종하는 주체로서의 정체성이나 ‘자유’를 받아들이고 있다고 말하는 것이다. 즉, 장치란 무엇보다 복종하는 주체화를 생성하는 하나의 기계이다. 그리고 그런 기계이기에 비로소 통치기계이기도 하다[7].

주체적인 기계만이 장치로서 존재하고 그 존재감이 통치 장치로서 기능을 발휘한다는 말은 텔레비전이라는 미디어가 주체적으로 인간을 통치할 수 있는

4) 『스펙타클의 사회』(1967)에서 맑스의 『자본』 첫 번째 문장을 전용(Détournement)한 기 드보르의 테제(“현대적 생산조건들이 지배하는 모든 사회들에서, 앎 전체는 스펙타클들의 거대한 축적물로 나타난다.”) §1을 아감벤이 다시 전용하고 있다.

기계라는 말과 결코 다르지 않다. 이 진술은 현실적으로는 타당하다. 지금은 텔레비전이 주체성을 가지고 인간들을 지배하는 세상이다. 정치적 이벤트를 통해서 권력자들의 이데올로기를 충실히 전파하고, 텔레비전 광고나 프로그램에 표현하는 여러 가지 구성과 이미지로 자본가들의 상품을 선전한다. 이렇게 텔레비전은 자본과 권력의 이데올로기를 전파하는 아주 충실한 전달 장치로 존재한다.

Fig. 2를 보면 이성이 대두된 18세기 이후 현재까지 과학기술의 발전이 가져온 인간의 편리함이 결국은 기계문명에 기대어 이루어진 것을 알 수 있다. 특히 미디어를 중심으로 한 기계 문명에 비판적인 프랑크푸르트학파는 자본주의에서의 문화산업이 대중을 동질화 시키고 사람들의 취향을 저급화함으로써 탈개인화를 촉진하고 있다고 본다[8]. 대중을 동질화 시키고 탈개인화를 촉진함으로써 경제적 이득과 관념적인 이데올로기를 통합하고, 이런 방식을 통해서 대중을 지배하고 있는 것이다. 텔레비전이 전달하는 정보와 오락적 재미를 구성하고 있는 텍스트와 광고는 기계문명의 통제에 의한 장치의 역할이라고 볼 수 있다.

2.2 영화적 디스포지티프와 텔레비전적 디스포지티프

그럼 여기서 처음 디스포지티프를 언급한 장 루이 보드리의 영화에 대한 장치 개념을 알아보자. 보드리는 일반적으로 장치(apparatus)를 영화에서는 텍스트를 시각화하는 기술이라고 하며, 관객이 관람하게 만들어 주는 조건, 즉 영사기를 비롯한 음향 시스템과 극장 내부의 환경 등 기술적, 물리적 특성과 밀접한 관련이 있다고 하였다. 하지만 보드리에게 영화의 디스포지티프(dispositif cinematographique)는 기술적 측면에서 고려되는 조건들뿐만 아니라 사회적 관습이나 관객의 상상력과 같은 이질적 요소들 간의

네트워크의 산물이었다[9]. 따라서 보드리의 장치는 이런 기술적인 환경뿐 만아니라 이런 기술을 구성하는 영사기 및 카메라 렌즈의 광학적 원리와 영화가 존재할 수 있게 해주는 모든 요소들이 바로 디스포지티프라고 보았다. 다시 말해서 보드리가 말하는 장치는 영화의 '리얼리티'를 가능하게 하는 사회적이며 기술적인 조건, 관객과 영화의 접촉이 이루어지는 과정 아래 노출되는 심리적인 기제, 이 두 가지 요소의 앙상블을 의미한다고 볼 수 있다[10].

하지만 현대 텔레비전에서의 디스포지티프는 보드리가 주창한 디스포지티프의 소프트웨어의 단순한 결합이 아니라 이러한 결합을 도모하고 촉진하는 내부의 시스템과 외부의 권력이 순수하지 않다는 것에 영화적 디스포지티프와의 차이가 존재한다. 현대 텔레비전의 장치는 매우 복잡한 사회문화적 또는 정치경제적 함의를 가지고 있다. 제작자들이 기획하고 구성하는 소프트웨어인 텔레비전 프로그램은 프로그램을 제작하는 주체의 이익에 부합한다고 해서 또는 시청자 개인이 좋아한다고 해서 제작되는 것이 아니다. 왜냐하면 텔레비전 자체가 이데올로기적으로 작용하고 특정한 의미를 생산하고 촉진하며, 특정한 의미들을 순환시키고, 다른 사회적 이익이 아닌 특정한 이익에 더 잘 봉사하도록 하기[11] 때문이다. 이렇듯 텔레비전의 디스포지티프는 이데올로기가 많은 영향을 미치고 있으며 이 이데올로기는 사회적 관계에 의해서 형성된다고 볼 수 있다.

보드리의 디스포지티프 이론은 영화가 현실과 유사하거나 현실을 복제한 것이라는 리얼리즘적 신념에 대한 비판이자 대안이었다[12]. 하지만 텔레비전의 디스포지티프는 앞서서도 언급했듯이 사회적 관계의 산물로서 현실과의 괴리감 보다는 조금 더 현실적 유사성 및 복제성과 관계가 깊다고 볼 수 있다. 텍스트를 기반으로 하는 것은 영화와 텔레비전과 같

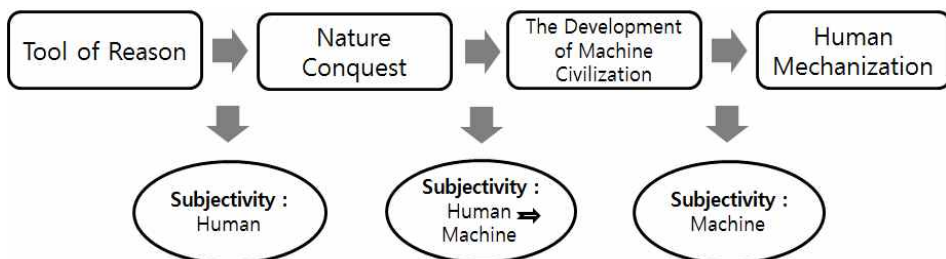


Fig. 2. Machine Civilization Becoming a Subjectivity.

은 영상미디어의 속성이겠지만 보드리는 텍스트를 이미지화하는 기술적 기반에 중점을 두고 영화 주변부와 영화적 도구에 관심을 둔 반면에 현대 텔레비전은 여러 다른 의미를 생성하는 텍스트를 기반으로 하고 있으며, 이런 텔레비전의 대중성을 준거 틀로 보는 속성을 가지고 있다. 바로 이런 텔레비전의 대중성 때문에 텔레비전은 현대적 매체로서 이익 창출과 이데올로기 전파라는 모순된 충동[13]들로 가득하다. 단지 보드리는 카메라의 시선이 특정한 주체의 입장을 대변하는 이데올로기적 도구지만 그 위치는 감춘다고 하였는데, 텔레비전은 이런 도구적 위치뿐만 아니라 교양 및 예능 프로그램에서는 큐시트로 드라마에서는 연출자의 지시나 스토리보드를 통해서 이데올로기가 극대화 되면서 텔레비전의 디스포지티프가 구체화 되고 있다고 할 수 있다. 물론 영화 제작 현장에서도 이와 같은 감독의 몽타주나 미장센이 활용되고 있지만 디스포지티프라는 용어 자체가 미장센이나 몽타주 이론 같은 영화적 개념 자체를 거부하고 만들어진 새로운 개념이기 때문에 텔레비전 프로그램과는 분명 다른 구성 요소와 함께 간극을 메우는 이데올로기의 투입이 영화보다는 자유스러운 속성을 나타내고 있다.

텔레비전에서 디스포지티프의 문제는 영화에서 바라보는 리얼리티의 문제라기보다는 푸코가 설명한 대로 주체의 권력에 관한 문제이다. 주체의 권력에 대한 문제이며 주체를 구성하는 조건으로서의 체계모니와 이데올로기의 문제이기도 하다. 즉, 메시지에 대한 발신자(제작자)와 수신자(시청자)가 극명하게 대비될 수밖에 없는 텔레비전에서는 프로그램에 대한 주제뿐만 아니라 화면을 구성하는 영상에 대한 의도적인 이데올로기적 이미지 장치 때문에 디스포지티프가 발생하며 그렇게 발생된 디스포지티프는 주체적 권력을 추구하는 전략적 기능을 한다고 볼 수 있다.

이런 텔레비전의 구체적인 이데올로기 장치이며 주체적 권력을 추구하는 사례로서 다음 장에서는 아침 교양 프로그램의 큐시트를 분석해 보자.

### 3. 텔레비전에 내재된 장치

#### 3.1 텔레비전에 내재된 다의성

텔레비전 프로그램은 프리 프로덕션-프로덕션-

포스트 프로덕션 이라는 3단계를 거쳐 완성된다. 앞의 용어는 기획과 구성 그리고 현장 제작과 후반 작업이라는 복잡한 과정을 쉽게 풀어놓은 것에 지나지 않는다. 하지만 이런 과정 속에서 가장 중요한 요소는 결국 텍스트를 어떤 이미지로 탈바꿈 시켜야 발신자의 의지나 의도가 수신자에게 정확하게 전달될 수 있는가? 이다.

텔레비전은 단순히 발신자의 메시지 전달을 통해서 수신자가 그에 대한 오락적 가치와 정보적 가치를 추구할 수 있으면 된다. 그러나 구체적인 화면 구성으로 들어가면 복잡한 광학적 체계와 그렇게 표현된 메타포적 메시지의 기능적 요소가 자리 잡고 있다. 이런 텔레비전 장치를 피에르 샤페르는 “감시를 목적으로 포획하기 위해 인간이라는 동물에게 설치된 닷”이라고 말했다[14]. 텔레비전 장치는 메시지를 전달하고자 하는 발신자의 의도가 텔레비전 곳곳에 숨겨져 있다. 한 장면 한 장면이 서로 다른 의미를 내포하기도 하지만 전체적인 하나의 시퀀스로 본다면 그런 하나하나의 장면이 복합적으로 연결되어 있기 때문에, 전달하고자 하는 의미는 공간적 의미와 함께 다의적인 의미 또한 내포하고 있다.

물론 에이젠슈타인도 몽타주 이론에서 영상의 의미 작용을 문학적 코드로 인식하고 관념을 상징기호로 파악하기[15]도 하였지만, 텔레비전에서는 그런 의미작용의 프레임 자체가 미리 구축되어져 있고, 그런 프레임 안과 밖에서 일어나는 모든 의미작용은 이데올로기 장치로 변환되어 수신자들에게 전달되고 있어서, 프레임이라는 내적·외적 경계에 대한 의미와 함께 수신자에게 전달되는 다양한 잡음들까지 포함해서 다의성을 내포하고 있다고 볼 수 있다. 예컨대 커뮤니케이션 모델 중에 슈람이 제시한 ‘커뮤니케이션 모델과 잡음’을 살펴보면 더 정확히 알 수 있다.

Fig. 3을 보면 일반적인 커뮤니케이션 모델에서 일어나는 잡음(noise)를 나타내고 있다. 슈람은 채널 잡음을 커뮤니케이션 외부에서 일어나는 잡음이라고 하였고, 심리적 잡음을 커뮤니케이션 과정에서 오해로 이끌 수 있는 내부 요인이라고 하였으며, 마지막으로 의미적 잡음을 수신자가 메시지의 내용이나 단어를 제대로 해석하지 못할 경우에 발생하는 잡음이라고 하였다[16]. 위와 같은 잡음들은 일반적인 커뮤니케이션 과정에서 순수하게 발생할 수 있는 것이

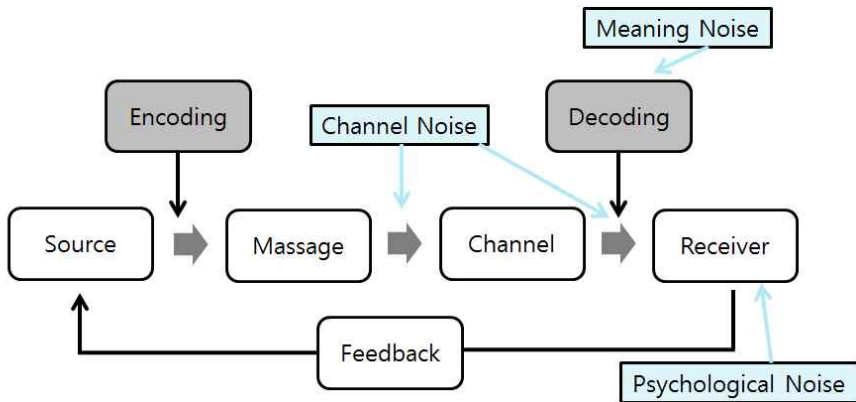


Fig. 3. SMCR(Source-Message-Channel-Receiver) Model & Noise by W. Schramm.

다. 부호화(encoding)과정은 발신자의 영역으로서 발신자의 의도가 내포되어 있어서 하나의 의미가 내포되어 있지만, 해독(decoding)과정은 수신자의 영역으로 수신자 각 개인의 인지 작용 과정에서 서로 다르게 나타날 수 있고, 그 결과를 포함한 전체적인 수신자의 인지적, 감각적 오류는 분명히 다의적으로 해석 될 수 있다 라는 것을 슈람의 커뮤니케이션 모델에서도 찾아 볼 수 있다. 다만 이런 수사적 의미는 외부적 의미로서의 해석이 가능하지만, 텔레비전 장치적 다의성은 이런 물리적 과정을 벗어난 텔레비전 프로그램의 특정한 내부적 간격을 발생시키고 그 간격을 해석하는 데에서 내포되는 내부연결적 의미이다. 다시 말해서 텔레비전적 디스포지티프는 비가시적이고 은폐가 가능한 장치로서의 텔레비전 프로그램 내부에서 암약하고 있다는 것을 알 수 있다.

### 3.2 텔레비전 디스포지티프의 구체적 사례

텔레비전 장치는 관습적이고 초월적인 지위를 가지고 있다. 텔레비전은 1930년 대 이후, 표면적으로는 전 세계의 대중을 상대로 친숙한 미디어로 존재하면서 그들의 프로그램 제작 방식을 고수하였고, 커다란 변화보다는 다른 미디어의 장점을 고스란히 텔레비전화하면서 대중의 일상을 복제하였다. 현재는 대중 일상의 복제를 떠나서 텔레비전이 복제한 가상의 현실을 다시금 대중이 학습하는 데까지 이르렀다. 장보드리야르가 주장한 시뮬라크르적 이미지 즉, 하이퍼 리얼리티의 영역 안에서 대중은 일상의 삶을 살아가고 있는 것이다. 따라서 벤야민이 주장한 예술 작품의 아우라는 이미 존재 유무를 가릴 필요가 없는

세상이 된 것이다. 이런 세상을 구축하는 데 많은 역할을 한 텔레비전은 그들의 방식을 고집하고 대중을 예측화 시키는 위치를 차지하고 있다고 볼 수 있다. 형식적이고 도식적이며 기술적인 가치를 미적 기준으로 삼는 텔레비전은 이런 구성과 구성 사이의 간격마저 장치화 해서 대중에게 자신들의 이데올로기를 전파하고 있다. 이것이 바로 텔레비전에 내재화된 장치, 텔레비전 디스포지티프라고 할 수 있다. 그러나 이러한 이데올로기의 구축과 동시에 텔레비전에서의 잠음과 비가시적 장치들은 이데올로기의 틈을 만들어내는 장치로서 작용하기도 한다. 이러한 이질적인 작용이 다중적인 권력 작용을 만들어 내기도 한다.

텔레비전에 대한 디스포지티프의 구체적인 사례는 뉴스-매거진 프로그램을 분석한 마거릿 모스의 글을 통해 살펴볼 수 있다.

일반적으로 텔레비전 담론은 외양과 '풍미'에 있어서 통상 확연히 다른, 반복적으로 순환되는 레벨들의 '더미(Stack)'로 이루어져 있다. 또한 이 더미들은 취하는 공간적 및 시간적 거리를 달리하며 기호화되어 있고 서로 다른 종류의 콘텐츠를 담고 있다.....텔레비전 형식은 시청자와의 관계 및 계층 구조로서 시청자의 '더미'을 개념화하고 체계화하는 특별한 방법을 제공 한다[17].

뉴스나 연예 프로그램의 실제 사례를 떠올려 보면, 사회자의 프로그램 소개나 발언이 있고(스튜디오), 그 후 사회자의 연결 소개를 통해 야외 생중계를 위한 중계차 연결이나 녹화된 영상(VCR)을 상영하는 등 다른 세부 프로그램(꼭지 프로그램) 영상으로

이동이 일어나게 된다. 이런 다른 어딘가의 공간으로의 이동을 할 때, 하나의 더미를 이루는 영상(사회자의 소개 혹은 세부 프로그램 각각)은 전통적인 영화의 연속편집과 거의 유사한 방식을 이룬다. 하지만 텔레비전의 디스포지티프는 이러한 더미들 간의 이동 속에 존재하는 간격과 틈에서 작용하며 이데올로기를 전파하고 있으며, 완전히 다른 차원으로의 열림이라는 의미에서 일반적인 영화적 몽타주와는 많이 다르기 때문에 영화의 디스포지티프하고는 다르다고 볼 수 있다. 마거릿 모스는 이러한 이동으로 인하여 텔레비전은 생산자와 시청자까지도 하나의 제도적 연관 안에 포함하는데, 이런 측면에서 텔레비전 시청자가 리모컨을 통해 재빨리 채널을 넘기는 행동양식, 즉 스위칭(Switching), 재핑(Zapping), 채널 호핑(Channel Hopping)<sup>5)</sup> 등은 새로운 파편화된 형태의 인지 방식을 형성하는 것이라고 주장했다[18].

리모컨을 이용해서 채널을 돌리는 행위도 텔레비전 시청 형태의 디스포지티프에 해당되며, 어떤 텔레비전 프로그램-특히, 스튜디오에서 교양 혹은 예능 프로그램의 녹화 방송이나 생방송을 할 때의 그 프로그램의 프롤로그나 각각의 토픽(Topic)이나 에피소드(Episode)로 넘어가는 행위 자체도 텔레비전 장치, 즉 디스포지티프라고 할 수 있는 것이다.

그렇다면 구체적인 예를 들어보자. 여기 현재 방영되는 지상파 텔레비전 교양 프로그램의 큐시트(Cue Sheet)<sup>6)</sup>가 있다.

위의 Table 1은 서울방송(SBS)의 아침 시사정보 프로그램인 <모닝와이드<sup>7)</sup>>의 큐시트다. 이 큐시트를 보면 타이틀과 방송 전 광고가 나간 후에 오프닝이 시작된다. 오프닝에 'MC 인사'와 '사회 이슈' 및 뉴스 센터를 연결하고 바로 뉴스센터에서 간밤에 일어난 사건사고를 중심으로 주요 뉴스를 소개한다. 그리고 기상 캐스트를 연결하여 날씨 정보를 듣고, 교통상황센터를 연결하여 교통 상황에 대한 자세한 정보도 듣는다. 그 다음에 막간을 활용하여 <모닝와이

드>로고를 노출하는 일명 '브릿지 타임'을 가지고 나서 스튜디오에 나와 있는 리포터와 함께 다음 정보에 대한 리포팅과 미리 구성한 세부 프로그램을 보여준다.

이런 토픽들이 하나의 시퀀스마다 몇 개씩 존재한다. 이런 각각의 토픽들이 하나의 더미를 이루고 있고, 이런 더미들의 집합들, 즉 하나의 시퀀스가 끝나면 다른 공간으로 이동하게 된다. 이러한 시퀀스의 반복과 반복이 연결되어서 하나의 프로그램이 제작되고 있는 것이다. 이렇게 구성되어진 프로그램은 하나하나의 개별적인 장치로 작동하는 것이고, 이 개별적 장치와 텔레비전 프로그램을 시청하는 시청자와 시청자의 시청행위까지 포함한 것이 텔레비전의 디스포지티프라고 할 수 있다. 또한 이렇게 각각의 토픽에 대한 시청 행위가 시청자 개개인의 개별적 시청행위에 의해서 다를 수 있다는 데에 초점을 맞추고 있으며, 그런 개별적 행위와 함께 시청자 개개인이 거부하여 보고 싶어 하지 않는 광고 방송이 나오면 채널을 돌리는 행위 자체도 디스포지티프라고 할 수 있는 것이다. 따라서, 이런 텔레비전 프로그램을 배치하는 것도 하나의 텔레비전 장치인 디스포지티프이며, 각각의 프로그램에 대한 지배 행위 즉, 그 프로그램을 볼 것인가, 말 것인가에 대한 시청자들의 선택 또한 디스포지티프를 이루는 하나의 결정적 요소라고 할 수 있다.

레이먼드 윌리엄스는 텔레비전의 편성을 연속과 흐름으로 보았고, 실제 프로그램은 단일 작동으로 단일 환경에서 이루어질 수 있다고 주장[19]하였다. 텔레비전 프로그램 제작에는 편성이라는 대전제의 개념이 존재하면서 구성안이나 큐시트라는 작은 개념도 존재한다. 게다가 현대의 텔레비전은 이러한 구성에 개별 토픽들의 시청 유발 조건과 시청자의 시청행위까지 포함해서 텔레비전 장치라는 개념을 구성하고 있다. 하지만 현대 텔레비전은 예전과 같은 단일한 환경 속에 존재할 수 없고, 매일 같이 다양한 미디어와 플랫폼이 생성되는 환경 속에서 텔레비전 편성은 요즘과 같은 복잡한 현대 사회를 표현하기가 쉽지 않다. 때문에 텔레비전 편성은 이런 복잡한 사회에 사는 현대인들의 개별화되어 예측하기도 어려운 심리 변화까지 대처해야 하는 어려움도 존재하지만 결국 이마저도 텔레비전 장치, 즉 디스포지티프 범주 안에서 일어나는 작은 소용돌이일 수도 있다는

5) 채널 서핑(Channel Surfing)이라고도 하는데, 자기가 보고 싶은 채널로 이리저리 옮겨 다니는 것을 말한다.

6) 극이나 라디오·텔레비전 프로그램 따위를 만들 때, 무대 감독이나 기술 담당원을 위해 여러 가지 큐를 상세히 정리한 표이며, 일반적으로 방송국에서는 약자로 Q-Sheet로 표현하기도 한다.

7) SBS 1991.12.10. ~ 방영중, SBS의 아침뉴스 및 시사교양 프로그램. 월~토요일 아침 6시에 방송되며 평일은 2시간 40분, 토요일은 1시간 10분 진행한다.



Table 1 SBS <Morning Wide> Q-Sheet

	Item	Video	Audio	Contents	Time	Note
1	Title	CG	(m) Title			
2	CM	CM	SOV	CM		
3	Opening	S/T 2MC	S/T	Greeting, Social Issue, Connect to News Center	45"	
4	News	News Center	News Center	Major News of Last Night	5"/ 5'45"	
5	MC Announce	S/T	S/T	Connect to Weather Caster	20"/ 6'05"	
6	Weather	Weather Caster	Relay Car- Music	Today's Weather	1"/ 7'15"	Relay Car
7	MC Announce	S/T 2MC	S/T	Connect to Traffic Condition	10"/ 7'15"	
8	Traffic Condition	Reporter	Traffic Information Center	Traffic Condition of Seoul	1"/ 8'05"	Relay Camera
9	LOGO	CG	SOV	Morning Wide LOGO	10"/ 8'05"	
10	MC Announce	S/T 2MC Reporter	S/T	Introduce to Reporter	20"/ 8'35"	Show Reporter
11	Food Introduction	VTR	S/T	Food Introduction of Andong HwaHoe Village	5'10"/ 13'45"	Show Reporter
12	MC Announce	S/T 2MC Reporter	S/T	Previous Content Arrangement / Introduce to Next Text	20"/ 14'05"	Show Doctor
13	Health	S/T 2MC Doctor	S/T	Prevention and Treatment of Spring Flowers	5'20"/ 19'25"	Chart
14	MC Announce	S/T 2MC Doctor	S/T	Previous Content Arrangement / Part 1 Greeting	20"/ 19'50"	
15	CM	CM	SOV	CM		
16	Ending Title	CG	Title			

것이다.

이런 텔레비전 장치의 배경에 대해서는 다음 장에서 구체적으로 살펴보도록 하자.

#### 4. 텔레비전 장치와 이데올로기

이데올로기는 실로 표상의 체계이다[20]. 텔레비전을 비롯한 영상에서의 표상은 이미지로 치환된다. 이 이미지는 개념도 될 수 있고, 문학적 대상이 되기도 한다. 이런 표상적 이미지가 대중에게 전달될 때에는 분명 발신자의 의도가 은유 또는 환유의 형태로 감추어져서 내포되어 있으며 의도 자체도 하나의 존재가 아닌 다양한 형태로 분화되어 수신자에게 전달된다. 위의 Fig. 3을 보더라도 의미 전달 체계 내/외

부에서도 다양한 잡음(noise)이 형성되고 전달 과정에서 관여하여 수신자가 메시지를 전달 받았을 때에는 수신자의 사고체계 안에서 복잡한 의식이 형성되고 있다.

특히 텔레비전 프로그램은 경험체이다. 경험을 함으로써 이 생산물이 어떤 것인지 알 수 있다. 대중의 호응과 관심으로 이어졌는지 아닌지는 바로 시청률과 각 기관에서 측정하는 지표들로 알 수 있다. 이러한 화제성과 더불어 현대의 과학기술은 대중의 일상을 복제하고 이제는 가상현실이 진짜 현실을 대체하는 하이퍼 리얼리즘의 세상일만큼 경험하고 체험하고 그것을 내 것으로 만드는 체득의 과정까지 도달하고 있다. 게다가 3D, 4D, AR, VR, MR, 그리고 홀로그

램까지의 가공할만한 시각미디어 기술의 진보는 점점 더 대중의 일상에 파고들어 현실 감각을 무력화시키고 있다. 그런데 이러한 체득에 도달하기까지의 과정을 관리하는 것이 바로 이데올로기다. 알튀세르는 인간은 자신의 행동을 체험하는데, 그러한 행동은 이데올로기 내에서, 또 이데올로기에 의해, 그리고 이데올로기를 거쳐 체험하는 것[20]이라고 하였다. 인간의 행동 전반에 걸쳐 이데올로기는 생성되고 인간 내부에 침투하여 인간의 행동 양식에 결정적으로 관여하고 있다.

발신자의 의도가 세분화 되어 수신자에게 전달되는 과정은 의식과 무의식의 경계에서 대중의 선호도에 따라 결정되지만, 사실 이러한 과정 속에 침투하고 있는 발신자의 이데올로기는 프레임의 형태로 수신자에게 전달되고 있는 것이다. 경험 자체에 스며든 발신자의 의도가 수신자의 행동을 제어한다고 볼 수 있다. 예컨대, 현대 텔레비전은 다양한 미디어와 플랫폼의 공격에 직면하여 미디어로서의 지속가능성이 점점 줄어들고 있다. 아감벤도 인터넷, 컴퓨터, 휴대전화 등의 현대 테크놀로지들을 장치 개념에 포함시키고 있다. 하지만 그런 다양한 미디어와 플랫폼의 시청 형식의 원형은 텔레비전으로부터 비롯됐을 뿐만 아니라, 텔레비전이 지켜가고 있던 이데올로기적 표상을 현대의 미디어와 플랫폼이 모방하였고 지금은 그런 일정한 방식을 변형하고 있다는 사실이다. 정리하자면, 기존의 텔레비전 장치인 디스포지티브가 지니고 있는 이데올로기적 체제가 과학기술의 발전과 다양한 미디어와 플랫폼의 등장으로 인하여 확장되어지고 있다는 것이다. 대중의 선택에 따른 불가피한 변화와 확장이지만 텔레비전 장치가 가지고 있는 이데올로기적 표상은 변하지 않고 있다고 볼 수 있다.

조금 더 구체적으로 살펴보면 현재 대중은 미디어를 소비하는 도구로 휴대가 간편한 스마트폰을 비롯한 디바이스를 중심으로 활용하고 있다. 그리고 이 도구들이 전달하고 생산해 내는 이미지는 공감과 공유를 통해서 배포되고 있다. 그런데 이런 공감과 공유는 현대 디지털 소통 미디어인 소셜미디어(SNS)의 기초 개념과 그 본질을 같이 한다. 따라서 일방적이었던 전통미디어의 소통 방식이 공감을 통한 공유의 방식으로 전환되었다고 볼 수 있지만, 이미지의 생산과정과 ‘전달’이라는 유통 과정 고유의 형식적

유사성은 텔레비전 장치의 이데올로기를 내포하는데 전혀 문제가 없으며, 발신자의 의도는 더 다양한 방식을 통해서 수신자에게 전달될 수 있는 과정의 다양화를 구축하게 되었다고 볼 수 있다.

현대는 테크놀로지에 지배당하고 있다고 본 아감벤은 장치의 확장 자체가 동시대적인 자본주의의 특성이라고 주장한다[21]. 이런 장치들이 내포하고 있는 이데올로기는 실제적이면서도 대중들이 자신들이 살고 있는 이 세계의 실체를 확인하는 상상의 힘을 제공하고 있다. 실제적 관계와 상상적 관계의 연결을 통해서 서로에게 자극을 주고 있는 것이다. 자크 라캉은 인간의 욕망이 타자와의 관계에서 생성되며, 자신의 결핍을 타자의 시선에서 보상받고 싶어한다고 하였다. 이런 결핍을 상상과 현실의 소통과정으로 해결해 주면서 각각의 대중을 네트워크로 연결하는 것이 현대의 초연결 사회이며, 그 근간을 이루며 사회적 문화적 기술적으로 배치된 것이 바로 현대 테크놀로지 장치인 것이다. 바로 알튀세르가 주장하듯이, 대중문화의 산물은 실존의 실제적 조건과의 상상적 관계를 표현하여 독자들에게 제공하는 것[22]이다.

그런데 이런 관계 속에서 이데올로기는 어떻게 수행되는 것인가? 하는 의문이 들게 된다. 알튀세르는 국가는 ‘이데올로기적 국가장치(ISA)’에 의해서 구성되고 이 구성 안에 종교, 교육, 가족, 사법, 정책, 직능조합 및 언론매체와 문화가 속해 있다고 주장한다[22]. 연구자는 이 중에서 현대 대중에게 가장 큰 이데올로기적 국가장치는 바로 언론매체와 문화라고 주장한다. 쿤터 안더스는 1950년대 중반 길거리의 상가에서 진열해 놓은 텔레비전 수상기를 단지 몇 십분 가량 보고나서 미래 시대의 가상과 현실을 팬텀과 매트릭스에 대응시키는 가운데, 현실보다 더 현실 같은 새로운 세계가 펼쳐질 것임을 예언하였다. 안더스는 텔레비전을 비롯한 미디어에 의해 새로이 만들어진 세계는 현실과 가상이 뒤얽힌 세계이며, 그 속에서 인간들은 혼란에 빠질 것이고, 그리고 현실은 결국 미디어 현실에 흡수되어 사라질 것이라고 주장한다. 실상, 인간의 미래는 미디어의 조작에 의해 결정되는 것이며, 인간성의 상실로 이어진다는 것이다[23]. 바로 팬텀과 매트릭스로 치환될 수 있는 현대의 텔레비전은 그런 상상력이 동원된 장치, 즉 디스포지티브라고 할 수 있는 이데올로기를 통해서 대중을

흡수하고 있다.

가까운 한국의 현실을 되돌아봐도 같은 의미로 작용하고 있다. 1960년 대 말 그리고 1970년 대 초, 텔레비전이 한국에 처음 소개될 당시에는 오락적 기능과 함께 대중을 훈육하고 계몽하는 기능이 두드러졌다. 박정희 군사정권이 내세운 조국근대화 정책의 일환으로 텔레비전 보급은 비로소 활기를 띠기 시작했다. 텔레비전을 비롯한 미디어 보급을 적극적으로 추진한 박정희 정권은 군사정권의 정당성을 홍보하고 경제발전의 성과를 국민에게 홍보하려는 목적을 가지고 있었다[24]. 이처럼 폭력적 군사 정권도 그들의 정당성을 홍보하기 위하여 실제적인 폭력을 동반하지 않지만, 이데올로기적 이미지와 표상을 통해서 자신들의 의도를 시민들의 받아들여도록 억압하고 조작하였다. 실제로 의도가 고스란히 드러나기도 하지만, 앞에서 주장하듯이 은유와 환유를 통한 메타포 형식으로 공감을 불러일으키고 그러한 공감을 텔레비전이라는 미디어를 통해서 시민들에게 공유하도록 과정을 구축하였다. 이러한 사실만 보더라도 텔레비전은 이데올로기를 구축하고 전파하는 대중에게는 아주 가까운 장치인 것이다.

연구자는 이 논문 3장을 통해서 텔레비전에 내재된 장치, 디스포지티프의 역할을 재조명하였다. 텔레비전 프로그램 안에서 벌어지는 간격과 간격 사이의 틈을 메꾸고 연결하면서 벌어지는 이데올로기적 장치로서의 역할을 구체적으로 제시하였다. 그렇게 작동한 텔레비전 장치는 결국 발신자의 의도를 수신자에게 전달하고, 그런 전달을 통해서 발신자의 이데올로기를 수신자에게 주입시키는 역할도 한다는 것으로 볼 수 있다. 현대 자본주의 사회에서 텔레비전 장치는 증식과 확장을 통해서 거듭나고 있으며, 장치 자체를 사유화한 발신자들은 비가시화된 장치를 통해서 예술과 문화마저도 지배하려는 의도를 보임으로써 그런 장치에 길들여진 수신자들이 자율적으로 텔레비전 장치에 의한 이데올로기를 체득할 수 있도록 텔레비전 장치인 디스포지티프를 배치하고 있다.

## 5. 결 론

지금까지 텔레비전 장치인 디스포지티프가 어떤 배치를 통해서 이데올로기를 효과적으로 수신자에게 전달하고 있는지에 대해서 살펴보았다. 텔레비전은 전통적 미디어로서 현대에는 그 영향력이 많이

급감하였지만, 현대 미디어 및 플랫폼의 원형으로써의 가치와 현대적인 이미지를 생산하는 측면에서 대중으로부터 인정을 받고 있다. 한물간 미디어로서의 이미지조차도 텔레비전의 형태적 범주를 어디에다 두어야 하는가의 문제에 따라 달라질 수도 있기 때문이다<sup>8)</sup>.

이런 텔레비전의 프로그램은 아직까지도 자가 증식을 통해서 계속 확장되고 있다. 특히 발신자의 의도나 주장을 충실하게 전달하는데, 이런 전달 및 연결에 발신자의 이데올로기가 내재되어 있다고 볼 수 있다. 장 루이 보드리가 처음 주장하고 푸코가 개념화를 시도했으며, 들뢰즈와 아감벤이 실질적인 논리를 만들어 낸 디스포지티프는 원래 영화적 배치로 만들어진 것이다. 하지만 연구자는 디스포지티프라는 개념이 현대 텔레비전에 더 적합하다고 생각했다. 현대 미디어와 대중문화에서 텔레비전이 가지는 영향력은 아직까지는 굳건하다고 생각했고, 텔레비전 배치에 따른 장치적 개념이 이데올로기적 특성을 표방하고 있다고 생각한 것이다. 현대 대중의 가장 가까운 미디어이면서 가장 많은 변화를 주도적으로 실행한 미디어로서의 텔레비전은 프로그램을 통해서 발신자의 이데올로기를 사실적으로 전파하고 있다.

이 논문에서는 텔레비전 프로그램 중에서 아침 시사 정보 프로그램의 큐시트를 중심으로 디스포지티프가 이데올로기를 전파하는 과정을 살펴보았다. 큐시트에서 제시되는 시퀀스 안에서 토픽 사이의 간격과 틈 사이에 존재하는 디스포지티프는 발신자의 의도가 내포되어 있고 그 더미들 간의 이동 속에 존재하는 이데올로기를 전파하고 있었다. 단순하게 프로그램 녹화나 생방송의 순서를 열거하였지만, 텔레비전 장치로서의 디스포지티프는 간격과 틈 사이의 밀도를 측정하고 시청자와의 관계를 설정하면서 그 자체로서 기호화되고 도식화된 이데올로기로서 존재하고 있는 것이다. 이런 이데올로기가 알튀세르가 주장한 국가 장치로서의 이데올로기를 지나서 현재 대중에게 가장 강력한 메시지를 전달하고 대중의 일상을 지배하는 장치로서의 힘과 권력관계로 형성되었

8) 텔레비전의 형태적 범주는 기존의 아날로그 텔레비전 수상기, 현대의 스마트TV, 컴퓨터 모니터 그리고 스마트폰의 형태가 동일하다고 볼 수 있으며, 텔레비전의 프로그램 전송 수단으로 보아도 지상파 방송부터 유선, 위성, 인터넷 방송까지 포함한다고 볼 수 있다.

다고 볼 수 있다.

텔레비전 프로그램으로 생성된 이미지는 그 자체적 의미를 내포하고 있지만, 그것이 텔레비전 화면을 통해 세상에 공개되었을 때에는 나름의 제도와 권력으로서 배치되었다고 볼 수 있다. 예컨대 특정한 텔레비전 프로그램에서 생성되는 이미지는 이미 그 텔레비전 프로그램의 성격에 의해 가능성이 규정되어 있고 시청자들은 그 가능성에 내재된 이데올로기를 흡수하고 있는 것이다.

이미지를 보는 것이 아니라 느끼는 것이며, 또한 이미지 앞에 고정적으로 머물러 서있는 것이 아니라 참여를 통해 이미지 안으로 들어오게 한다[25] 라는 주장을 텔레비전 장치에 적용한다면 텔레비전 장치는 단순히 기술적이고 물리적인 차원을 떠나서 텔레비전 장치의 확장 가능성을 설명하고, 그에 따른 권력관계를 이해함으로써 발신자의 이데올로기에 충실한 사회적 실천의 차원으로 확장시키고 있음을 알 수 있다.

텔레비전 장치로서의 디스포지티프 라는 개념이 단순히 기계적 장치라는 의미를 뜻 하는 것이 아니라 ‘디스포지티프’라는 배치 개념을 통해 지금/여기의 이데올로기적 지배 장치를 가장 추상적이면서도 구체적으로 포착하고 있다 라는 점, 또 ‘디스포지티프’와 ‘스펙타클’의 상관관계에 대한 분석을 통해 지금/여기의 텔레비전이 어떻게 안정적으로 영향력을 유지하고 있는지도 파악해 볼 수 있었다. 아울러 가장 중요한 기여는 현대사회에서 ‘이데올로기’가 작동하는 또 다른 메커니즘을 분석할 수 있는 기반을 마련해 줄 것이라는 점이다. 이는 ‘이데올로기’ 개념 자체를 구체적이면서도 정교하고 풍부하게 해줄 뿐 아니라, 결과적으로는 제작진, 출연진, 그리고 대중의 암묵적인 동의로 만들어진 텔레비전 장치인 디스포지티프의 ‘이데올로기’에 대한 분석에 새로운 지평을 열어 줄 것이다.

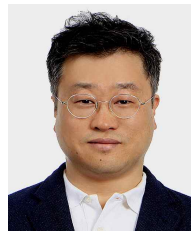
또한 연구자는 현대인에게 가장 사랑받고 있는 모바일 디바이스나 유튜브로 대표되는 1인 미디어들이 이런 텔레비전의 영향으로 내용적 또는 형식적인 이데올로기를 전파하는 도구로 발전될지는 모르겠지만 연구해볼 만한 가치는 충분히 있다 라고 보고 있다. 현대 모바일 디바이스들은 휴대성과 유비쿼터스적 활용도 때문에 현대인이 더 많은 시간을 함께 보내고 있다. 이런 모바일 디바이스가 가지는 재미와

오락적 요소에 내재된 이데올로기를 분석함으로써 현재 이후의 미디어 이데올로기를 예측할 수 있는 척도가 되리라 생각한다.

## REFERENCE

- [ 1 ] J.L. Baudry, *A Film of Reason*, Moonji Publishing Company Limited, Seoul, 2011.
- [ 2 ] S.K. Ha, “edia-Aesthetic Study ion the Relationship of Modern Media of Images and Spatial Experience,” *The Journal of Aesthetics*, Vol. 71 No. -, pp. 336-356, 2012.
- [ 3 ] M. Foucault, “*Le jeu de Michel Foucault*,” Trans. S. M. Hong, NaNam, Seoul, pp. 235-236, 1991.
- [ 4 ] G. Agamben, *What Is an Apparatus? and Other Essays*, NanJang, Seoul, 2010.
- [ 5 ] A. Martin, *Turn the Page: From Mise en scene to Dispositif*, Liberal arts magazine F, Melbourne, 2012.
- [ 6 ] G. Deleuze, *Deleuze’s Philosophy*, Ehaksa, Seoul, 2007.
- [ 7 ] G. Agamben, *What Is an Apparatus? and Other Essays*, NanJang, Seoul, 2010.
- [ 8 ] J. Fiske, *Television Culture*, Culturelook, Seoul, 2017.
- [ 9 ] N. Carroll, “Jean-Louis Baudry and The Apparatus,” *Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*, Columbia University Press, NY, 1988.
- [ 10 ] M. Foucault, “*Le jeu de Michel Foucault*,” Trans. S. M. Hong, NaNam, Seoul, pp. 299-300, 1991.
- [ 11 ] J. Fiske, *Television Culture*, Culturelook, Seoul, 2017.
- [ 12 ] C.H. Kim, *Theoretical Background Research and Paradigmatic Analysis in Dispositif Cinema*, Master’s Department of Art Culture and Image The Graduate School Pusan National University, 2017.
- [ 13 ] L. Ferretter, *Louis Althusser*, Routledge, Abingdon-on-Thames, 2005,

- [14] Y. H. No, Analysis of the notion of "Dispositif" in Contemporary Art, *The Korean Journal of Art and Media*, Vol. 13 No. 2, pp. 63, 2014.
- [15] S. Okada, *An Imaging*, Communicationbooks, Seoul, 2006.
- [16] J. Y. Lee, *Communication and Media*, Mulretime, Seoul, 2011.
- [17] M. Morse, "An Ontology of Everyday Distraction: The Freeway, the Mall, and Television", in *Logics of Television: Essays in Cultural Criticism*, Indiana University Press, Bloomington and Indianapolis pp. 193-221, 1990.
- [18] M. Morse, "An Ontology of Everyday Distraction: The Freeway, the Mall, and Television", in *Logics of Television: Essays in Cultural Criticism*, Indiana University Press, Bloomington and Indianapolis pp. 193, 1990.
- [19] Raymond Williams, *Television: Technology and Cultural Form*, Hyundaemeehaksa, Seoul, 1974.
- [20] L. Ferretter, *Louis Althusser*, Routledge, Abingdon-on-Thames, 2005.
- [21] G. Agamben, *What Is an Apparatus? and Other Essays*, NanJang, Seoul, 2010.
- [22] L. Ferretter, *Louis Althusser*, Routledge, Abingdon-on-Thames, 2005.
- [23] Günter Anders, *The World as Phantom And as Matrix*, On Work and Play In Industrial Society, Dissent, 1956.
- [24] S.K. Shin, *Impact of TV Entertainment Programs on the Public - Focusing on Real Variety Show Programs -*, Doctor's Thesis of Dongguk University, 2015.
- [25] S.K. Lim, and C.Y. Kim, "A Study on the 21<sup>st</sup> Century Digital Visuality Through Lacan's Notion of the Real Gaze—From an Aspect of Digital Frame Expansion," *Journal of Korea Multimedia Society*, Vol. 21, No. 5, pp. 638-647, 2018.



#### 신 상 기

건국대학교 경영학사  
 일본 오사카예술대학 대학원 영  
 상예술학 석사  
 동국대학교 영상대학원 문화예술  
 학 박사  
 2017년~현재 배재대학교 미디어  
 콘텐츠학과 교수  
 관심분야 : 문화콘텐츠, 기술인문학