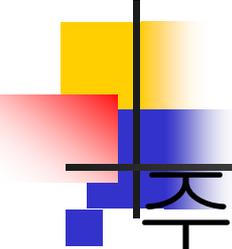




디자인된 물에 대한 소고

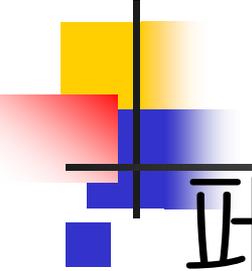
박 동섭

- littleegan@gmail.com



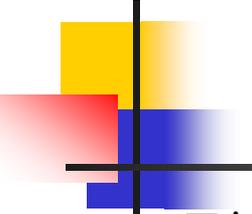
디자인된 물

주스와 같은 음료수와 물을 담고 있는 현대사회에서 어디서나 구할 수 있는 페트병의 배후에는 오랜 여행으로 인해 가죽 주머니에 담겨 있던 물을 잃어버린 나그네들과 흔들리는 마차 위에서 컵에서 물이 넘쳐 물을 마시지 못하게 되었던 여행객들의 곤란한 경험이 살아 숨 쉬고 있다.



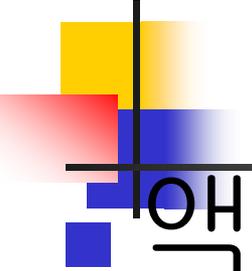
디자인된 물

- 페트병이라고 하는 현재의 도달점에 이르게 된 여정은 성공가도만 있었던 것이 아니라 무엇을 택하고, 무엇을 버리고 또한 무엇인가에 실패한 역사가 있다.



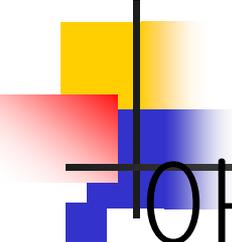
디자인된 물

- 과학사회학자 Callon(2004)에 의하면 이렇게 지금 현재 이용 가능한 인공물의 배경에는 사람과 세계와의 관계 맺는 방식의 변화가 있었다.
- 그는 덧붙여 세계의 의미와 가치를 유지하고 자신들의 자율성(agency)을 형성하고 있는 것은 개인만의 문제가 아니다 라고 말한다.
- 우리 개인의 자율성 혹은 주체성(agency)은 다양한 도구와 규칙, 제도 그리고 행위자들이 서로 섞여 있는 하이브리드의 집합체의 효과로서 나타난다



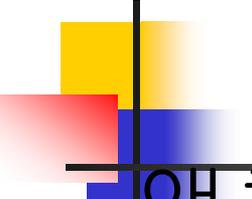
디자인된 물

■ 액체를 예로 우리 세계를 다양한 요소가 서로 아울러서 만들어지는 집합체로서 포착하는 관점을 소개해 보기로 하자.



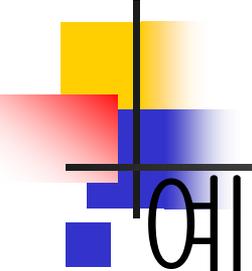
디자인된 물

- 아마 액체의 ‘불순물이 섞여 있지 않은 액체만의 성질’은 유사이전부터 지금까지 계속 똑같은 것이다.
- 그런데 우리는 사회문화적 동물이고 빈손이 아니라 도구를 매개로 해서 환경과 마주하는 존재이다.



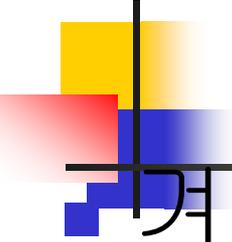
디자인된 물

- 액체도 똑같다.
- 액체는 우리 삶 속에서 추상적인 존재가 아니다.
- 액체와 우리는 문화적 진공상태 안에서 만나는 것이 아니다.
- 우리는 액체를 특정한 문화적 도구를 매개로 해서 알게 되고 그리고 그것을 다룬다.



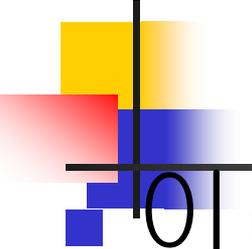
디자인된 물

■ 예를 들면 난파로 인해 구사일생으로 당도한 무인도에서 겨우 찾아낸 샘물의 물을 아무런 용기도 없이 어떻게 옮길 것인가?



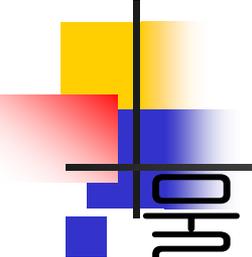
디자인된 물

- 겨우 삽 모양으로 만든 양손은 액체의 운반에는 아무래도 성능이 떨어진다.
- 겨우 발견한 샘물에서 퍼 올린 물도 몇 걸음도 가지 못해서 손에서 다 흘러 새고 말 것이다.
- 이 조난자는 아마도 “물이라고 하는 것 정말 다루기 곤란해”라고 한탄할 것이다



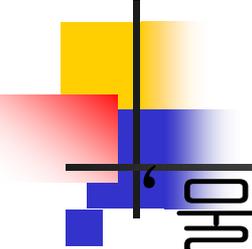
디자인된 물

- 이러한 사고실험으로부터 액체의 성질이 ‘액체만’으로 결정되지 않는다는 것을 이미지로 떠올릴 수 있을 것이다.
- 넘치기 쉽고, 새기 쉬운 액체의 성질은 양손으로 물을 움길 수 밖에 없는 이 조난자가 겪고 있는 이 장면에서 여지없이 가시화되어 경험된다.



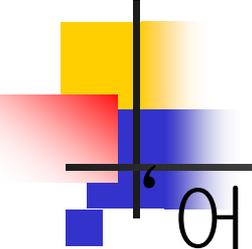
디자인된 물

- 물이 옮기기 힘들고 다루기 힘들다고 우리는 일상에서 언제 느낄까?
- 우리가 보통 지각하는 액체가 가진 ‘운반가능성’은 이처럼 이용가능한 인공물과의 관계에서 성립하는 것이다.



디자인된 물

- ‘물 하나 사다 주시겠습니까?’ 라든지 “수재를 입은 지역에 음료수를 나른다”라고 말하면 그 전제에 있는 것은 양손과 같은 흘러넘치기 쉬운 용기가 아니라 페트병과 음료수 탱크와 같은 액체의 운반 가능성이 높은 인공물이다.
- 이 경우 흘러넘치기 쉽고 새기 쉬운 액체의 성질을 상상하는 것조차 어려울 것이다.



디자인된 물

- 어떠한 용기를 사용해서 액체를 운반할까 그것에 의해서 액체의 성질은 크게 바뀐다.
- 액체를 계속 담을 수 있는 가능시간(금속 양동이, 종이봉지, 삼모양으로 만든 손), 용량(주전자, 물탱크 차 등) 방수성능, 흔들림에 견디는 정도(뚜껑이 있는 머그컵, 병, 캔 페트병 등)
- 즉 대략적으로 말해도 그 운반가능성에 관련되는 것은 액체만의 성질이 아니라 액체와 액체를 담을 수 있는 용기이다.

행위 ' , 행위 " ...

- 그럼 여기서 어떤 물건/것의 디자인에 의해서 개인의 변화된 행위를 「행위'」 (예컨대 로밍폰을 갖고 해외에 나가서 국내에 있는 사람과 통화하는 행위: 어떠한 새로운 현실이 내 눈앞에서 전개될까?)라고 부르기로 하자.
- 뭐가 달라질까요?

행위 ' , 행위 " ...

- 로밍폰이 있음으로 해서 개인에게는 지금까지와는 다른 현실이 지각될 것이다.
- 이제 거기는 이 디자인 이전과 똑같이 행위 할 수 있는 현실이 아니다.
- 그러한 현실에 대응한 행위에 '를 붙여 보기로 하자.

행위 ' , 행위 " ...

- 예를 들면 전후 내용을 읽고 책 속에서 읽다가 만 곳을 찾을 때의 '기억'과
- 페이지 번호를 기억하고 찾을 때의 '기억'은 그 수행의 결과는 같지만 프로세스는 완전히 다르다.
- 읽는 사람으로부터 본 작업내용, 걸리는 시간과 수고는 페이지 번호의 유무에 따라 완전히 다르다.

행위 ' , 행위 " ...

- 책을 읽다가 그만둔 장소의 소박한 찾기가 그냥 '기억' 활동이라고 한다면
- 페이지 번호라는 인공물에 도움을 받는 활동은 '기억'
- 부엌에서 그만 컵을 깬지만 부엌용 슬리퍼를 신고 있기 때문에 파편을 걱정하지 않고 걷는 것은 그때까지의 '보행'과는 다른 '보행'

행위 ' , 행위 " ...

- 인공물로 가득 찬(예컨대 책상, 의자, 빔프로젝트) 새로운 환경에서 행위를 할 때 우리의 행위는 더 이상 디폴트(default) 행위가 아니라 '디자인된 현실'에서의(으로의) 행위이다.
- 쇼핑을 할 때의 덧셈, 표계산 소프트웨어를 갖고(엑셀)하는 집계, 초등학교 교실에서 시험문제로 출제된 덧셈문제해결은 똑같은 계산이지만 행위자로부터 본 과제의 양상은 다르다



행위 ' , 행위 " ...

- 그것은 「덧셈¹」 「덧셈²」 「덧셈³」
- 그런데 이것은 어딘가에 '가 붙지 않는 이른바 「무인」 행위가 말을 바꾸면 「원(날)행위-raw action」 라고 불리는 행위가 있다는 것을 의미하지 않는다.
- 원행위도 실은 문화역사적으로 설정되어온 디폴트의 환경 디자인에 대응한 역시 ‘행위’라고 할 수 있다.



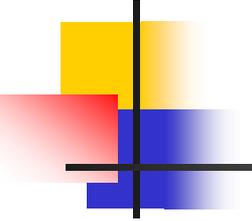
행위 ' , 행위 " ...

- 페이지 번호가 매겨져 있지 않은 책이라고 하더라도 그것 이전의 텍스트 형태인 두루마리에 비하면 읽는 사람의 입장에서 보면 자신이 읽다가 만 곳을 특정하는 것은 상대적으로 쉬울 것이다.
- 인간에게 ‘날현실’은 없고 모두 자신들이 만들어 왔다고 생각하면 모든 인간행위는 인공물과 세트인 ‘행위’이다.



행위 ' , 행위 " ...

- 인간은 환경을 철저히 계속해서 디자인해왔고, 앞으로도 계속할 것이다.
- 그 덕분에 우리는 동물에게 있어서의 환경과는 결정적으로 다른 「환경'」을 살고 있다.
- 그것이 인간의 기본적인 조건이라고 나는 생각한다.



행위', 행위" ...

- 즉, 주류심리학이 비판받을 수밖에 없는 포인트는 다름 아닌 이러한 사실에 대한 무자각이다.
- 예컨대 심리학 실험실에서 「기억'」을 그냥 날 「기억」이라고 정해버린 무자각함, 혹은 그러한 심리학 실험실에서 이루어지는 행위를 「행위'」로 보지 않는 무자각함