

부흥의 불가능성과 희망의 가능성에 대해

아즈마 히로키, 『일반의지 2.0』 & 『약한 연결』

정민재

1. 들어가며: 후쿠시마와 나쁜 장소

일본의 현대미술 평론가 사와라기 노이는 한신 대지진이 벌어진 지 3년 후인 1998년에 저술한 『일본·현대·미술』¹에서 현대 일본을 나쁜 장소(悪い場所)라고 명명한다. 이유를 몇 마디로 요약하자면 다음과 같다. 전후 일본에는 역사라고 말할 수 있을 만한 역사가 존재하지 않으며, 유의

정민재(鄭珉在) 성균관대학교 일반대학원 철학과 석사과정에 재학 중이다. 월간 『미술세계』에 “무라카미 다카시의 새로운 도전, 6HP와 애니메이션의 문법”을 기고하였으며, 리처드 로티의 『철학에 대한 민주주의의 우선성』(전기가오리, 2017)을 공역하였다. 서양 철학과 더불어 일본의 현대 사상, 그 중에서도 현실과 이론이 만나는 접점에 관심이 많다.

* 이 글은 『일본비평』이 국내 일본학계의 신진 연구자를 대상으로 실시한, 제2회 서평 현상공모에 응모한 것으로, 편집위원회는 이 글을佳作로 선정하고 공모를 종료하기로 하였다(당선작은 없음). 이 공모는 『일본비평』 제9호, 「애국소년론: '일본적 성장소설' 천황 서사의 구조」를 집필한 오쓰카 에이지(大塚英志) 교수가 한국 신진연구자의 일본연구 진작에 도움이 되고 싶다는 기탁한 원고료를 재원으로 시행되었으며, 제1회 공모에서는 이영진, 「근대 일본 사회의 원한의 한 계보」(『일본비평』 11, 2014. 8)이 당선작으로 선정된 바 있다.

미한 축적 없는 망각과 조악한 반복이 거듭되고 있을 뿐이라는 것이다. 물론 그가 일본을 나쁜 장소라고 말한 데에는 정치·사회적인 맥락보다는 현대 미술의 미술사적인 맥락이 개입하고 있지만, 이제 이 나쁜 장소라는 도발적인 어휘는 단순히 현대 미술에 국한된 의미로 쓰이고 있지 않아 보인다. 버블경제 붕괴 이후로 일본인이 가지고 있던, 혹은 가지고 있다고 상상된 힘과 자신감은 갑작스럽게 사라져버렸고, 빈자리를 채운 것은 안정 없는 일자리와 기나긴 불황, 앞으로 더 나은 삶을 살 수 없으리라는 절망과 체념이었다. 『절망의 나라의 행복한 젊은이들』²에 등장하는 사토리 세대는 버블 경제가 붕괴한 이후 새로운 환경에 적응한 산물이다. 주로 20대에서 30대를 지칭하는 사토리 세대는 일본이라는 국가, 일본인이라는 민족과 자신의 삶을 철저하게 분리한다. 그리고 후자에 삶의 의미를 부여하고 더 나은 삶의 가능성의 체념을 통해 행복을 찾는다. 만약 일본이 나쁜 장소가 아니라 좋은, 지금보다 나은 장소였다면 상황은 달라졌을까? 이 질문에 대한 대답은 현재 없지만, 일본의 한 사상은 지금과 다른 일본을 상상하기 시작했다.

일본에서 어떠한 사건이 벌어졌는지 되짚어 보자. 2011년 3월 11일, NHK 뉴스 속보를 통해서 전 세계로 방영되었던 모습을 다들 기억하고 있을 것이다. 동일본 대지진에 후속해서 발생한 쓰나미는 대지와 함께 대지 위의 차, 집, 농장, 학교 등을 집어삼켰다. 대다수 일본인들은 쓰나미가 땅을 집어삼키는 모습을 보고 무력감을 느꼈다. 게다가 쓰나미는 땅에만 영향을 미친 것이 아니었다. 쓰나미는 후쿠시마 원자력 발전소를 직격했고, 발전소는 폭발했다. 며칠 뒤에는 발전소 안의 노심이 용해되었을 확률이 높다는 소식이 전해졌다. 미증유의 재난이 일본인의

1 사와라기 노이, 김정복 옮김, 김용철 감수, 『일본·현대·미술』, 두성북스, 2012.

2 후루이치 노리토시, 이연숙 옮김, 『절망의 나라의 행복한 젊은이들: 어려운 시대에 안주하는 사토리 세대의 정체』, 민음사, 2014.

정신에 끼친 영향은 서적, 영화 등의 예술작품으로 간접적으로 표현되었다. 그리고 또한 현재 일본에 살고 있는 사상가인 아즈마 히로키에게 ‘후쿠시마 원자력 발전소’라는 재난의 이름은 사상의 방향을 크게 바꾸는 결과를 가져왔다. 저자가 『일반의지 2.0』(2011)의 서문에서 고백한 것처럼, “만약 지금 마음껏 수정을 한다면 필자는 아마 이 책을 일본론으로 변형시키고 말 것이다. (중략) 일본의 미래에 대해 새로운 이미지와 비전을 제안하는 전혀 다른 책이 되고 말 것이다.”³ 이를 단순하게 받아들여서 한 사상가의 깨달음 정도로 생각하면 문제는 간단할 것이다. 그러나 정반대로, ‘후쿠시마’라는 고유명은 이후에도 계속해서 아즈마 히로키가 해결해야 하는 사상적인 과제로 남는다.

그리고 이를 확인할 수 있는 저서가 바로 『악한 연결』(2014)이라는, 한눈에 보았을 때는 전혀 철학서처럼 보이지 않는 핸드북이다. 『일반의지 2.0』을 저술하기 전까지 아즈마 히로키의 주된 관심은 현대 일본의 서브컬처(subculture)와 서브컬처와 함께 자라난 동물적인 욕망이었다. 그 전에 아즈마 히로키는 박사 논문으로 데리다론을 다루었으며, 이는 단행본으로 정리되어 『존재론적, 우편적: 자크 데리다에 대하여』(1998)⁴라는 단행본으로 출판되어 있다. 『존재론적, 우편적』에서 아즈마 히로키가 주로 다루었던 철학적인 문제란 인터넷의 열린 공간 등에서 우연히 벌어지는 ‘배달 오류’(誤配), 즉 내가 의도하지 않는 장소와 사람으로 우연히 나의 메시지가 향하는 문제였다. 어떤 점에서 본다면, 이 때 아즈마 히로키가 가졌던 문제의식들이 이후의 저서에서도 반복해서 나타난다고 생각할 수 있을 것이다. 현전과 비현전이라는 개념은 『일반의지 2.0』에서 의식과 —의식화하지 않은 다수의 억압된— 무의식이라는 개념으

3 아즈마 히로키, 안천 옮김, 『일반의지 2.0』, 현실문화, 2012, 17~18쪽.

4 아즈마 히로키, 조영일 옮김, 『존재론적, 우편적: 자크 데리다에 대하여』, 도서출판 b, 2015.

로 나타나며, 배달 오류라는 개념은 『약한 연결』에서 ‘마을 사람’(村人)과 ‘나그네’ 사이에 있는 ‘관광객’이라는 개념을 통해 은유적으로 표현된다. 이제 후쿠시마라는 문제는 마을 사람의 자세를 견지하는 것으로는 해결할 수 없고, 그렇다고 해서 나그네의 자세로 해결되는 것도 아니다. 둘 사이의 섯길을 모색하면서, 『약한 연결』에서 아즈마 히로키가 제시하는 일본의 새로운 그림은 현대 미술을 거치며 한층 구체화된다.

2. 일반의지와 정치의 불가능성

왜 18세기에 살았던 사람인 장 자크 루소의 생각이 21세기에 문제가 될까? 루소 이전에 사회계약론을 주장했던 토머스 홉스나 존 로크 같은 철학자는, 자연 상태에 살고 있는 인간이라면 불완전하거나 서로 무한한 투쟁을 거듭할 뿐이라는 전제에서 출발했다. 그러므로 이들에게 사회계약이란 끊임없이 벌어지던 투쟁을 종결하고 소유권을 보장받을 수 있는 평화로의 유일한 길이었다. 하지만 루소는 정반대의 방향에서 생각하기 시작했다.

인간이 혼자 할 수 있는 일, 사람들의 협력을 필요로 하지 않는 기술에만 전념하는 한 [인간은] 인간 본성에 따라 가능한 한 자유롭고, 건강하고, 선량하고, 행복하게 살 수 있었고, 서로 독립된 상태에서의 교제(commerce)가 주는 즐거움을 계속 누렸던 것이다.⁵

5 ジャン=ジャック・ルソー, 原好男訳, 『人間不平等起源論』第4巻, 白水社, 1978~1981, 240쪽. 아즈마 히로키, 『일반의지 2.0』, 62쪽에서 재인용.

루소는 자연 상태의 인간이 고독하게 태어났기 때문에 평화롭고, 따라서 사회계약을 맺을 필요도 없다고 주장한다. 그럼에도 불구하고 인간은 타자에게 측은지심을 느끼기 때문에 사회계약을 맺는다. 그가 보기에 이는 모든 사회 구성원들의 자발적인 동의가 없으면 불가능한 일이었다. 따라서 그는 모든 사람들의 의지의 총합이라는 뜻에서 일반의지라는 말을 정의하고, 이 개념을 중심으로 사회계약이라는 논제를 구체화한다. 그러므로 로크와 홉스의 전제였던 무정부, 만인의 만인에 대한 투쟁이라는 개념은 루소에게 있어서 사회계약 이후에 따라오는 문제가 된다. 루소는 사회계약을 통해 인간이 영원한 평화를 획득한다고 생각하지 않았다. 인간이 서로 모여 살게 되는 이상 사회계약은 성립한다. 문제는 이것이 고독한 개인을 평화롭게 만들지 않고, 오히려 개인과 개인 사이의 잣아들지 않는 불화를 가져온다는 데 있다.

아즈마 히로키는 『사회계약론』에서 처음 등장한 루소의 일반의지 개념을 새롭게 독해하는 데 집중한다. 그는 일반의지 개념이 루소 이후의 많은 사상가들에 의하여 본래 뜻과는 다르게 독해되어 왔다고 주장하며, 일반의지가 칸트적 의미로 규제적으로 존재하는 이념이 아니라 실제 수학적으로 계산할 수 있는 구체적인 사물로서 존재한다고 주장한다.

일반의지는 단순한 이념이 아니다. 그것은 사람들의 의지 혹은 사람들 사이의 힘의 관계 속에서 수학적으로 도출해낼 수 있는 것으로 여겨졌다. 루소의 『사회계약론』은, 즉 근대 민주주의의 기초가 된 텍스트는 이와 같이 해석될 여지를 남겨두고 있는 것이다.

일반의지는 정부의 의지가 아니다. 개인들의 의지를 합한 것도 아니다. (중략) 일반의지는 수학적인 존재이다. 만약 루소의 텍스트를 이렇게 해석해도 된다면 민주주의를 그 원리부터 다시 생각해볼 수 있다.⁶

그에 따르면 일반의지를 수학적으로 정의할 수 있다. 그리고 18세기 루소에 충실한 독해로부터 ‘일반의지 1.0’을 도출하고, 더 나아가서 ‘일반의지 2.0’이라는 개념을 정의한다.

앞으로 이 책에서는 필요에 따라 일반의지 개념 자체는 ‘일반의지’라 칭하고, 루소에 충실한 개념을 ‘일반의지 1.0’, 그리고 그의 텍스트를 충기록사회의 현실에 비추어 새로 업데이트한 후 얻게 된 개념을 ‘일반의지 2.0’이라고 칭하여, 각각을 구분하도록 한다.⁷

루소에 대한 그의 독해에 동의하는 사람이라고 할지라도, 일반의지 2.0이라는 개념을 받아들이기 어려울 것이다. 하지만 아즈마 히로키는 자신의 개념을 받아들였을 때 얻을 수 있는 이점이 많다고 주장한다. 일례로 현대사회 환경은 근대 정치철학자들의 이상이었던 소통과 공론장을 잃어버리고, 훼손하는 방향으로 나아가고 있다. 당장 ‘일베’나 포털 사이트의 댓글만 살펴보다도 이는 명백한 사실이다. 따라서 그는 정치를 새롭게 정의해야 하며, 오히려 일반의지 2.0이 새로운 정치의 개념과 일치한다고 주장한다. “따라서 우리는 사적/공적, 비타자/타자를 분할하는 추상적인 틀을 버리고 보다 구체적인 형태로 논의를 끌어가야 한다. 그리고 이런 방향으로 발상을 전환했을 때, 일반의지 2.0이라는 사상이 정치와 공공성에 반하는 것이 아님을 알게 될 것이다.”⁸ 일반의지 2.0이 정치를 새롭게 이해하는 한 가지 방법이 될 수 있다고 하더라도, 그것이 현실화되지 않는다면 큰 의미를 갖지 않는다.

아즈마 히로키도 이러한 지적에는 동의한다. 지난 세기까지는 일반

6 아즈마 히로키, 『일반의지 2.0』, 49~50쪽. 이제부터 볼드체 강조는 원저자 강조.

7 아즈마 히로키, 『일반의지 2.0』, 92쪽.

8 아즈마 히로키, 『일반의지 2.0』, 110쪽.

의지 2.0을 구현할 수 있는 환경이 마련되지 않았기 때문이다. 소통은 가까운 사람이나 연락처를 알고 있는 사람에 한정되었고, TV와 라디오 같이 일방적인 정보의 흐름이 바깥 세계와 연결되는 수단으로서 주어진 전부였다. 그러나 최근 10년간의 급격한 변화는 전혀 새로운 수단을 가져왔다. 이제 지구 반대편에 있는 사람과 소셜 네트워크를 통해서 대화할 수 있으며, 이러한 즉물적인 대화는 자신의 의지와는 상관 없이 우연하게, 무작위로, 빠른 시간 안에 벌어진다.⁹ 저자의 『약한 연결』에도 비슷한 예가 나온다. 해당 저서에서 그는 환경을 바꿈으로써 검색어가 바뀐다는 단순한 예를 들어 이것은 내가 가지 않았으면 알 수 없었을 정보를 ‘우연하게’ 획득하는 일과 같다고 주장한다. 구글이든 트위터든 상관없이 검색어의 변화는 알 수 없는 세계, 즉 타자와의 만남을 가능하게 만든다.

그러나 타자와의 만남을 가능하게 만든다고 해서 민주주의가 지니고 있는 근본적인 문제가 해결되는 것은 아니다. 분명한 사실은 일반의지 2.0이 존재한다고 해도, 그것은 사물에 지나지 않으므로 기존의 정치를 제한하는 방식으로만 역할이 주어질 수 있다는 사실이다. 그렇다면 일반의지 2.0은 어떻게 정치적인 결정을 제한할 수 있는가? 이 지점에서 아즈마 히로키가 도입하는 개념이 바로 프로이트가 처음 주장하기 시작한 무의식이다.

로크가 말하는 사회계약의 당사자들은 자신이 무엇을 원하고 무엇을 지켜야 하는지를 확실하게 알고 있었다. 그러나 루소의 사회계약에서는 이 전제

9 아즈마 히로키가 드는 대표적인 예는 트위터다. 트위터는 기본적으로 팔로우 기능을 통해 타임라인에 들어오는 사람의 트윗을 사용자가 지정할 수 있지만, 리트윗 — 다른 사람의 트윗을 자신의 모든 팔로워에게 보여주는 기능 — 을 통해 타임라인 밖의 사람이 남긴 트윗을 볼 수 있으며, 이것이 우연적이며 폭력적임에도 불구하고 완전한 타인 사이의 연대를 가능하게 만든다고 그는 주장한다. 아즈마 히로키, 『일반의지 2.0』, 232~235쪽을 참조할 것.

가 무너진 것이다. 필자는 여기에서 이후에 등장할 프로이트를 예고하는 그 무엇을 감지했기 때문에 이 책에서 ‘무의식’이라는 용어를 사용한다.¹⁰

그리고 무의식이라는 의미에서 일반의지는 물질¹¹로 이해될 수 있다. 일반의지를 물질로 이해할 때 중요한 사실은, 그것이 내리는 결정이 최종적으로 민주주의 정책에 영향을 끼치는 것이 아니라, 간접민주주의 제도 하에서 뽑힌 사람들—이른바 정치인들—이 무의식적인 욕망의 결과를 보고 결정을 내리게끔 강제된다는 점이다. 그는 간접 민주주의라는 제도를 전면적으로 부정하지 않는다. 실제로 트위터상에서 그는 정치인에 대한 구체적인 평가를 하기도 하고 일부와 만나서 대화하기도 한다. 하지만 그의 관점에서 숙의를 거듭할 뿐인 일본의 제도정치는 근대 민주주의의 한계를 여실히 보여준다는 문제점을 지니고 있다. 그러므로 그가 저서에서 그리는 미래상은 그것의 실현 가능성에 관한 적절한 근거 없이 추상적이거나 급진적으로 이해될 수밖에 없으며, 실제 많은 제도권 학자들의 비판을 받기도 하였다.

아즈마 히로키에 대한 비판을 한편에 내버려 두자. 『일반의지 2.0』이 더더욱 도발적으로 여겨지는 이유는 ‘인간과 동물, 의식과 신체, 개체와 통계, 고유명과 익명, 작가와 데이터베이스, 메타적 성찰과 즉물적 반응’이라는 이분법 안에서 평범한 사상가는 관성적으로 전자를 선택하지만, 아즈마 히로키는 이분법을 전도시켜 후자를 적극적으로 옹호하고 있기 때문이다. 근대적 주체는 데카르트의 자의식을 가지며 이 자의식의 외

10 아즈마 히로키, 『일반의지 2.0』, 126쪽.

11 “루소는 일반의지를 ‘물질’로 비유했다. 정신분석학도 무의식을 ‘물질’로 비유하곤 한다. 이들이 물질로 불리는 이유는, 루소나 프로이트의 생각에 일반의지=무의식을 상대로 특수의지=의식이 저항해도 의미가 없는 애당초 저항이 의미를 지니지 않는, 사회나 인격이 성립하는 데 있어 물리적인 제약 조건에 가까운 것으로 여겨졌음을 의미한다.”(아즈마 히로키, 『일반의지 2.0』, 153쪽)

부를 찾아서 이상적인 타자를 요구한다.¹² 반면 현대 사회에서는 근대적 주체가 바랐던 이상적인 타자상이 붕괴하고 있으며, 마찬가지로 큰 이야기도 무너지고 있다. 개개인의 삶에 대한 근거로 기능하였던 이야기, 즉 오래된 것이 무너진 이후에 새로운 것이 찾아오지 않은 상황에서 아즈마 히로키가 제시하는 그림은 일본 사회에서 작은 반향을 불러일으키고 있으며, 동물적인 감정이 인간적인 이성에 우선시하기 때문에 중요하게 다루어져야 한다는 그의 진단은 설득력 있게 들린다.

3. 관광객이 발견하는 약한 연결

한편, 다음 저서인 『약한 연결』에서 아즈마 히로키는 전작과 비교하면 훨씬 더 겸손한 주장을 한다. 하지만 궁극적으로는, 그가 가진 거대하고 치밀한 사상의 틀 안에서 같은 톱니바퀴의 부분으로 기능하고 있다는 사실을 잊으면 곤란하다. 검색어와 관광객이라는 개념을 두고 우리는 욕망과 무관한 중립적인 존재자를 가정하지만, 실은 이 중립적인 존재자의 욕망이 검색어라는 ‘사물’을 통해서 가시화된다는 점이 주장의 핵심 근거로 성립하기 때문이다. 아즈마 히로키가 참조하는, 때로는 새롭게 해석하는 프랑스 철학의 맥락에서 말(또는 언어)과 욕망은 서로 등가물로 취급된다. 말은 곧 욕망을 표현하는 구조화된 매개물이다. 관광하는 우리의 검색이 삶을 뒤바꿔 버릴 수도 있다. 이제 『약한 연결』에서 아즈마 히로키가 전개하는 주장과 근거를 자세히 살펴보겠다.

『약한 연결』에서 아즈마 히로키의 주장은 『일반의지 2.0』보다는 한

12 고바야시 히데오(小林秀雄)는 자의식을 “공 모양의 자의식”이라고 말한다(아즈마 히로키, 『일반의지 2.0』, 259쪽을 참조).

층 순화된 방식으로 제시된다. 여기서 그가 독자들에게 제시하는 그림은 후자의 그림과는 다르다. 미래 사회의 구체적인 정치 환경 모습을 보여주었던 전작과는 달리 『약한 연결』은 관광과 검색어라는 키워드와 연관되는 사적인 세계에만 논의를 국한한다. 그는 기존의 소셜 네트워크—페이스북, 라인, 인스타그램—을 강한 유대관계라고 정의한 뒤에, 강한 유대관계 속에는 우연을 도입할 수 없다고 주장한다.

사람들은 대개 현실의 인간관계는 강하고, 인터넷은 얇고 넓은 약한 유대관계를 만드는 데 적합하다고 생각한다. 하지만 실제로는 정반대다. 인터넷은 강한 유대관계를 더 강하게 만드는 미디어이다.¹³

그렇다면 우연을 도입하는 방법으로는 무엇이 있을까? 아즈마가 소개하는 한 가지 방법은 바로 관광객 유형이다. “세상에는 두 가지 인생론이 있다. (중략) 마을 사람 유형과 나그네 유형이다. 하지만 둘 모두 좁은 삶의 방식이기는 마찬가지다. 따라서 제3의 관광객 유형이라는 삶의 방식을 권유한다.”¹⁴ 관광이라는 행위를 통해 우리는 평소에 경험하지 않을 장소에 갈 수 있으며 그 곳에서 새로운 사람을 만나고, 새로운 검색어를 구글에 입력하고 싶다는 충동을 느낀다. 그리고 관광지에서 입력하는 검색어는 주변 환경의 영향을 강하게 받은 것이다.¹⁵ 따라서 관광객이 된다는 것은 자신의 삶에 예측할 수 없는 우연을 도입하는 것이다. 우연에 대해서 그는 다음과 같이 말한다.

13 아즈마 히로키, 안천 옮김, 『약한 연결』, 북노마드, 2016, 14쪽.

14 아즈마 히로키, 『약한 연결』, 53쪽. 이제부터 밑줄은 원저자 강조임을 밝힌다.

15 서문에서 그는 환경의 중요성을 강조한다. “여기에 인간이 고통스러워하는 큰 모순이 있다. 우리는 (중략) 환경의 산물일 뿐이다. 그런데 안에서는 모두 ‘유일무이한 나’라고 느낀다. (중략) 이 모순을 극복하는, 적어도 극복한 것처럼 보이게 하는 유효한 방법은 오로지 하나. 다시 한번 말하지만, 환경을 의도적으로 바꾸는 것이다.”(아즈마 히로키, 『약한 연결』, 11~12쪽)

한편 악한 유대관계는 우연성의 세계다. 인생은 우연으로 가득하다. 이를 상징하는 것이 ‘아이’다.¹⁶

이 책은 3·11 동일본 대지진 이후에 쓰였으므로 아즈마가 자신의 저서에서 후쿠시마 원자력 발전소 사고를 언급하는 것도 전혀 이상한 일이 아니다. 그는 ‘관광’이라는 키워드를 중심으로 본격적으로 후쿠시마 제1원전 관광지화 계획(福島第一原発観光地化計画)을 세우는데, 이를 위해 그와 겐론¹⁷의 스태프들은 2012년 직접 체르노빌을 방문해서 원전 안의 쓰레기 등을 정리하는 노동자들이 현지에서 살고 있는 모습을 취재하게 된다. 또한 체르노빌에 가까운 키예프 시내에는 기억을 보존하기 위한 체르노빌 박물관이 있는데, 여기서 그는 자신이 느낀 바를 다음과 같이 기술하고 있다.

예를 들어 체르노빌 박물관에서는 여러 자료와 정보가 디자이너의 주도 하에 문학적·예술적으로 마치 예술 작업처럼 전시되어 있다. 일본에서 흔히 볼 수 있는 객관적·과학적 자료를 최대한 중립적인 관점으로 전시하는 방식과는 달랐다. (중략) 하이다마카 씨는 감정을 배제한 객관적인 전시만으로는 사건의 기억을 오롯이 전할 수 없다고 말했다. (중략) 체르노빌 박물관의 방법이 있다는 사실을 머릿속 어딘가에 기억해두는 것이 좋다.¹⁸

사건의 기억을 객관적으로 재현하는 일이 과연 가능한가? 아즈마 히

16 아즈마 히로키, 『악한 연결』, 141쪽. 아이는 아즈마 히로키에게 중요한 개념이다. 그가 쓴 소설인 『퀸텀 패밀리즈』(아즈마 히로키, 이영미 옮김, 『퀸텀 패밀리즈』, 자음과모음, 2011)를 참고하면 좋다.

17 겐론(ゲンロン)은 2010년에 아즈마 히로키가 설립한, 출판을 중심으로 활동하는 영리 목적의 벤처 기업이다.

18 아즈마 히로키, 『악한 연결』, 79~81쪽(원저에는 사진이 포함되어 있음).

로키는 그것이 사건이나 자연재해에 대해 말할 수 없는 것을 객관화해서 보여주기 때문에, 혹은 보여주려고 노력하기 때문에 실패한다고 말한다. 자크 데리다에 따르면, 언어 게임의 내부에서 외부로 나가는 일은 불가능하다. 따라서 외부를 도입하기 위해서 데리다는 해체(deconstruction)라는 전략을 사용하는데, 해체의 가장 핵심적인 역할이란 바로 ‘말할 수 없는 무언가’가 존재한다는 사실을 보여주는 것이다. 『존재론적, 우편적』에서 데리다의 사상을 파고들었던 것처럼, 아즈마 히로키는 『약한 연결』에서 사상의 중심이 되는 개념들을 데리다를 비롯한 현대 철학자, 사회학자를 인용하며 창조한다.

일반의지 2.0을 설명하면서 ‘물질’에 대해 언급한 절을 떠올려 보자. 마찬가지로, 『약한 연결』에서도 기억의 재현과 관련해서 사물의 중요성을 강조한다. 90년대 미국에서는 가정 폭력과 학대가 사회적인 이슈가 되었다. 이슈에서 중심이 되었던 것은 기억의 문제다. 정신과 의사와 상담한 아이들이 어렸을 적 학대의 기억을 떠올리며 아이의 부모는 학대범이 되었다. 그러나 몇백 명 중에 한 명이 학대의 당사자라는 것은 상식적으로 납득할 수 없는 일이었고, 부모가 정신과 의사를 상대로 소송을 거는 일까지 벌어지면서 이 문제가 사회적인 이슈로 부상하게 된다. 아즈마 히로키는 데리다를 따라서 말싸움을 메타 게임이라고 말한다. 그리고는 메타 게임을 해결하기 위해서 사물이 요청된다고 주장한다. “왜 사물이 필요한가? 메타 게임을 멈추기 위해서다.”¹⁹ 역사가 객관적이라는 환상을 걷어내고 보면, 역사는 언제나 ‘기억의 변경’을 통해 변화한다. 그는 대표적인 예로 위안부와 아우슈비츠를 언급한다. 폴란드로 떠나 아우슈비츠까지 향했던 관광의 경험이 이후 자신을 크게 바꾸는 계기가 되었다고 고백하고 있다.

19 아즈마 히로키, 『약한 연결』, 94쪽.

검색어와 관광은 사람을 크게 바꾼다. 사람이 바뀌는 경험이 표면적이고 일시적인 변화에 그칠 수도 있다. 실제로 관광에서 돌아오면 그곳에서 있었던 일을 잊어버리는 경우도 허다하다. 그럼에도 불구하고 과거로는 돌아갈 수 없는 불가역적인 지점이 존재한다. 내가 불가역적인 시점에서 말로 할 수 없는 무언가를 목격하게 되는 이상, 비-언어적인 대상을 통해서 언어로는 구조화되지 않는 세계에 대한 인식이 성립할 수 있는 여지가 있다. 말로 할 수 없는 것은 ‘영원히 끝나지 않는 말=메타 게임’으로는 도달할 수 없는 윤리이다. 책의 마지막에서 그는 서로의 이해가 성립하지 않는 타자와 진정으로 만나기 위해 새로운 검색어가 필요하다는 것으로 이제까지의 논의를 맺는다.

“사람이 서로를 이해하기는 힘들다. 사람은 처음에 극히 조금밖에 알지 못한다. 사람은 검색어를 통해서만 다른 사람의 ‘얼굴’을 발견할 수 있다. 우리는 늘 새로운 검색어가 필요하다. 하나의 새로운 검색어를 발견하는 것은 하나의 새로운 ‘얼굴’을 발견하는 것과 같다.”²⁰

4. 불가능한 부흥과 희망

『일반의지 2.0』에서 그는 현대 정치의 구조에서 제도로 기능할 수 있는 새로운 민주주의의 청사진을 그린다. 이는 물질에 가까운 대중의 욕망, 즉 무의식을 한편으로 참고하면서, 전통적인 숙의 민주주의가 결정을 내리는 이중의 메커니즘으로 작동한다. 선거 제도를 통해 뽑힌 정치인(선량)은, 그에 따르면 ‘대중의 욕망=무의식’을 무시하면서 멋대로 중요

20 아즈마 히로키, 『약한 연결』, 164~165쪽. 아즈마 히로키가 여기서 사용하고 있는 얼굴 개념은 에마뉘엘 레비나스(Emmanuel Levinas)의 타자로서의 얼굴 개념을 차용한 것으로 보인다.

한 결정을 내리거나 번복할 수 없다. 이로써 민주주의를 새롭게 정의할 수 있는 가능성이 있지만, 복구할 수 없는 비가역적인 재난을 겪으며 일본의 상상력은 다시 사와라기 노이가 말했던 나쁜 장소로 회귀하고 만다. 여기서 아즈마 히로키는 한 걸음 물러난다.

『약한 연결』에서 그는 삶에 타자를 도입할 수 있는 방법을 제시한다. 소속된 공동체에서 벗어나서 타자를 대면할 때 우리는 타자를 알고 소통하며, 그에 대해 말할 수 있다. 하지만 기존의 논의가 주장하는 것처럼 의사소통으로 달성하기란 어렵다. 인간은 말보다는 환경에 좌우되는 존재이며, 일상의 환경 속에서 아무리 노력한다고 해도 타자와 만나기란 불가능하다. 그러므로 인간은 다른 환경으로 자신을 던져야 하고, 관광이라는 행위를 통해 환경을 바꾸면 인간의 욕망도 변한다. 결과적으로 욕망이 변하고 새로운 언어를 접하게 되는 인간은 다른 검색어로 검색하고 싶어 하고, 이는 무한한 언어의 메타 게임에서 도출되는 ‘기억의 변경’에 저항할 수 있는 방법이 된다. 넓고 좁은 범위의 정치에 대해 말하고 있다는 차이가 존재할 뿐 『일반의지 2.0』과 『약한 연결』에서 아즈마 히로키의 주장을 요약하면 메타 게임으로서 말보다는 사물이 더 중요하고, 통계화가 가능한 필연적인 삶보다는 통계화가 불가능한 우연적인 삶이 더 중요하다는 것으로 동일하다.

이를 두 개의 원으로 이미지화하면 다음과 같다. 즉 넓은 원에는 『약한 연결』이 그리는 타자와 관광객의 이미지가 존재한다. 여기서 ‘인간’은 관광객이며, 그가 관광지에서 입력하는 검색어는 타자와의 만남을 가능하게 만든다. 좁은 원에는 『일반의지 2.0』이 그리는 욕망과 정치와 감정의 이미지가 존재한다. 여기서 ‘인간’은 남에게 측은지심을 베풀 수 있는 동물이 되며, 이는 인간 사이에서 벌어지는 모든 정치적, 사회적 행위의 근본적인 요소로 성립한다. 아즈마 히로키의 사상이 실현되는 한 가지 예를 들어보겠다. 그와 친한 미술 평론가이자 작가인 쿠로

세 요헤이는 현재 일본에서 활동하는 미술가 집단인 <카오스*라운지>²¹의 설립자이다. 단순히 서브컬처의 작품을 모방하고 패스티시를 구사했던 이 집단은 3·11 이후로 사고가 벌어진 후쿠시마(福島) 주변에서 전시를 기획하기 시작한다. 가장 최근에 있었던 전시가 바로 <150년의 고독>이라는 시가극(市街劇)²²이다. 이 전시에서 주목할 점은 우선, 도쿄도(東京都)가 아닌 후쿠시마현의 이즈미(泉)라는 이와키시(いわき市)에 자리 잡은 작은 시골 마을에서 개최되었다는 점이다. ‘후쿠시마’라는 이름에서 짐작 할 수 있듯 <카오스*라운지>의 전시는 동일본 대지진을 겪은 해당 지역의 부흥을 겨냥하고 있다. 그러나 여기서 말하는 ‘부흥’은 긍정적인 의미에서 사용되는 것이라고 할 수 없다. 대신, ‘고독’이라는 표현을 통해 이즈미의 부흥이 실패한 원인을 지금으로부터 약 150년 전에 벌어졌던 폐불훼석(廢仏毀釈) 운동과 결부시킴으로써 극히 부정적인 의미로 사용된다.

이즈미에 전시를 보러 가는 ‘관광객’은 우선 제1회장에서 <카오스*라운지>의 전시와 마주하게 된다. 관객은 시골 마을의 낡은 집에서 불교의 도상과 전승을 적극적으로 차용한 현대 미술을 감상한 뒤에 제2회장으로 이동한다. 두 번째 장소에서 관광객은 불교적 이미지의 변용과 함께 이즈미가 과거에 겪은 일을 추체험한다. 마지막으로, 관객은 파괴된 불상과 함께 묘석을 관람하고 다시 집으로 돌아간다. 전시의 의도는 이즈미에서 있었던 재난을 응시하면서, 150년 전에 있었던 사건과 공명하는 가운데 겹치는 현재의 ‘부흥’을 생각하게 만들려는 것이다. 이는 아즈마 히로키의 후쿠시마 제1원전 관광지화 계획과 비슷하다. 우선 이즈

21 2010년부터 활동하기 시작한 일본의 현대 미술 집단이다. <카오스*라운지>의 작업과 전시는 일본의 미술계와 서브컬처 커뮤니티 사이에서 많은 논란을 일으킨 것으로도 유명하다.

22 시가극(市街劇)이라는 연극·전시의 방법은 일본의 시인이자 각본가, 연극 연출가이기도 한 데라야마 슈지(寺山修司)가 처음 제창하였던 것으로 알려져 있다.

미의 과거를 살펴보는 일은, 이미 과거의 일이 된 미래의 시점에서 후쿠시마 발전소를 살펴보고 순례하는 일과 흡사하다. 눈 앞에 드러난 작품과 파괴된 불상을 통해 관객은 말할 수 없는 것을 체험하고 그것이 중요하다는 사실을 깨닫는다. 더불어 관광객은 우연히 이즈미에 방문한 후 ‘폐불훼손’과 같이 새로운 검색어를 입력하게 된다. 이는 『약한 연결』에서 아즈마가 주장하는 느슨한 타자와의 만남의 실현이며, 전시의 끝에서 관광객은 관람 이전으로 돌아갈 수 없는 사람이 된다. 아즈마 히로키의 사상에 동의하지 않는 사람이더라도 이즈미에 들어서 전시를 감상하고 나면 생각이 변한다. 사람의 생각이 변할 수 있다는 일말의 가능성이 있는 이상, 인간은 절망 속에서도 포기하지 않을 것이라고 저자는 믿고 있는 게 아닐까?