

## 사이버문화의 형이상학적 기초

이화여자대학교 여명숙\*

### 1. 머리말: 사이버문화의 존재론적 특성

정보통신기술(ICTs)의 발전에 따른 컴퓨터의 폭발적 보급과 범지구적인 통신망의 확장은 과거의 물리적, 심리적 환경과는 전혀 다른 환경을 현대인에게 제공한다. 지능형 컴퓨터에 의한 대항자 영역의 확대와 컴퓨터매개통신(CMC)으로 대변되는 다중매체 시스템 및 초고속 통신망을 통한 의사소통방식의 변화는 '사이버환경(cyber environment)'이라는 새로운 개념의 환경을 만들어내고 있다.

사이버환경의 등장과 이에 적응하기 위한 독특한 행위양식은 통상적인 문화와 구별되는 고유한 문화영역을 산출한다. '정보화(informatization)'가 광범위하게 진행되어 감에 따라 경제, 사회, 교육, 예술을 포함한 삶의 전 영역에 걸쳐 이른바 '사이버문화(cyberculture)'라고 일컬어지는 새로운 형태의 문화가 급속히 구축되고 있다. 사이버문화는 문화일반의 공통적 속성인 물질적, 규범적, 관념적 내용을 지니고 있다는 점에서 문화의 한 유형임을 부정할 수 없다.<sup>1)</sup>

\*정회원

1) '문화'를 간단히 정의하는 것이 쉽지 않다. 타일러(Edward B. Tylor)의 정의를 따른다면 「문화란 사회의 한 성원으로서 인간에 의해 습득된 지식, 신념, 기술, 도구, 도덕, 법, 관습 및 그밖의 능력들과 습관 등을 포함하는 복합적 총체(complex whole)이다」(Tylor, 1871). 클럭혼(Clyde Cluckhohn)에 의하면 「문화는 일부 또는 전체 집단 구성원에 의해 공유되어 있으며, 역사적으로 연역된 명시적이고 암묵적인 생활양식이다」 파슨즈(Talcott Parsons)와 크뢰버(A. Kroeber)는 「문화는 기치, 이념 및 기타 상징들로서 전송되거나 창조되며, 인간 행위를 결정하는 요인이자 동시에 인간행

그러나 문화의 구조적 측면에서 볼 때, 사이버문화는 그 특질(traits)로서의 도구와 사용법, 언어와 표현방식, 관습과 윤리 등 명시적인 요소들뿐만 아니라 시간, 공간 등 관념적이자 은현적(隱現的, Qculto)인 요소에 이르기까지 일반적인 문화의 구성물과는 다르다.<sup>2)</sup> 또한 이러한 문화요소들을 바탕으로 발현되는 문화복합(cultural complex)이나 그것들이 결합된 더 상위의 문화유형(cultural pattern)들도 전통적인 문화와는 다르다.<sup>3)</sup> 뿐만 아니라 전통적으로 구분해오던 문화의 기술적 내용과 의식적

위를 통해 구성되는 인공물이다」라고 정의하고 있다 (Johnson, 1960; Parsons and Kroeber, 1958).

2) 'Qculto'는 '보이지 않는'이라는 뜻의 스페인어이다. 홀(Edward Hall)은 문화의 동질화 현상을 인정하면서도 관념적 문화 가운데 '시간' '공간' '우정' 개념 등 좀처럼 쉽게 동질화가 되지 않는 부분이 있다고 지적하며, 그러한 관념적 요소를 은현문화라고 불렀다(Hall, 1962; 현승일, 1989: 120-123).

사이버문화는 다른 문화와는 달리 이런 묵시적인(implicit)인 내용물마저 다른 문화권에 쉽게 전파하고 빨리 동질화시켜 버린다. 이는 사이버문화의 형이상학적 토대가 일상적인 지공의 개념에 묶여져 있는 일반문화의 그것과 다르고, 또한 민행(folkways)과 原規(mores)의 차이를 拂拭시키는 '정보'라는 보편적인 존재론적 기반을 공유하고 있기 때문이라 여겨진다.

3) 문화의 특성, 내용, 구조, 종류에 대한 더 상세한 논의는 아래의 자료들을 참조  
양춘, 박상대, 석원호 공저.(1986). 『사회학 개론』 서울: 진성사. 132-162쪽.  
현승일.(1989). 『사회학』 서울: 박영사. 101-126쪽.  
Honigmann, John J.(1959). *The World of Man*. New York: Harper & Row.  
McGee, Reece.(1980). *Sociology*. New York: Worth Pub. Co. pp.51-62.  
Sorokin, Pitrum A.(1948). *Society, Culture and Personality*. New York: Harper & Row.

내용도 사이버문화에서는 분리하여 다룰 수 없다. 물질문명과 정신문화라는 물심이분법적(物心二分法的) 구도가 사이버문화에서는 통용되지 않는다.<sup>4)</sup> 사이버문화의 여러 요소들, 예컨대 컴퓨터, 통신망과 같은 매체는 도구나 수단이자 그 자체가 문화의 현시(menifest)인 것이다.

보편화된 일반문화(universals)와 대안문화(alternatives)로 등장한 사이버문화는 공동체의 성격과 그 구성원들 사이에서 일어나는 상호작용의 방식에서도 차이가 난다. 사이버문화의 영역에서는 전통적으로 구분해오던 ‘공동사회(Gemeinschaft)’와 ‘이익사회(Gesellschaft)’의 구별이 모호해지고, 인터넷이라는 동일한 물리적 환경과 공통된 언어소통규약(TCP/IP)으로 맺어진 수많은 참여자들을 ‘정보사회(information society)’라는 단일한 공동체의 일원으로 묶어 놓는다. 공간과 시간은 극도로 압축되고 지구라는 이 거대한 행성을 하나의 촌락으로 변모시킨다.<sup>5)</sup>

사이버문화가 펼쳐지고 있는 사회는 현실의 실제공동체(actual community)가 아니라 가상공동체(virtual community)이다. 실제공동

체가 물리적 공간 속의 자연인과 자연물로 이루어진 사회라면 가상공동체는 사이버스페이스라는 인공적 공간 속에 존재하는 정보인들(infonauts, cybernauts)과 가상현실(VR)로 이루어진 사회, 즉 가상사회이다.

가상사회는 비록 ‘가상’이라는 용어로 표현되고 있지만 이론적이고 추상적인 사회는 아니다. 거기에는 나름대로의 행위주체, 행위양식, 제도와 규범, 도덕적·심미적 내용물이 존재하고 있다. 또한 가상사회는 실제사회와 격리되어 있지 않다. 그 속에서는 우리의 일상적 삶에 즉각적인 영향을 미치는 목적지향적이고 합법적인 행위가 펼쳐지고 있다.

그러나 가상사회에서의 인간행위는 일상적인 물리적 시공간의 규정을 받지 않기 때문에 실제사회에서 일어나는 행위유형과 구별되는, 이른바 가상행위의 독특한 측면을 드러내 보인다. 사이버스페이스의 행위 주체인 다양한 소프트웨어 에이전트들(software agents)과 정보화된 인간들 그리고 객체인 가상현실들은 하나의 보편적이며 통합된 체계로서의 문화를 형성하고 유지하지만, 그들 사이에서 일어나는 상호작용은 실제사회에서의 유형과는 아주 다르다.

무엇보다 인간은 사이버스페이스에 육체적, 심리적 특성을 지닌 자연상태 그대로 들어갈 수 없고 그 대신 정보화된, 사이버화된 인간으로 사이버스페이스에 참여한다. 정보인들 사이의 소통 그리고 정보인을 매개로한 자연인들 사이의 접촉은 현실세계의 자연인들 사이에서 일어나는 것과는 다른 경험양식이나 행동패턴을 산출한다.

가상인격체들과 가상현실들의 역동적 활동에서 비롯되는 사이버문화의 현상을 기존의 문화인류학적 개념장치나 윤리적·미학적 기준으로

4) ‘문화(culture)’와 ‘문명(civilization)’에 대한 이분법적 구도는 ‘정신’과 ‘물질’이라는 오래된 존재론적 신념에서 비롯된 것이다. 특히 정신의 우월성을 강조한 이성 중심, 인문학 중심의 西歐史에서 문화는 인문중심적이고 합목적적이며 특수성을 지닌 것이다, 이에 비해 문명은 기술중심적이고 맹목적이며 일반성을 지닌 것으로 간주되어 왔다. 굳이 문화적 상대주의(cultural relativism)를 언급하지 않더라도 문화는 우열을 비교할 수 있는 보편적인 척도를 지니고 있지 않다. 특정한 문화에 대한 이해(understanding)에 머물지 않고 이더 문화의 발생과 서로간의 관계를 설명(explanation)하기 위해서는, 또 문화의 진보와 연속성을 논의하기 위해서는 공통된 기준이 있어야 하며 그것은 문명(넓은 의미에서의 기술문명)에서 찾을 수밖에 없다. 정신문화와 기술문명은 통합되어 가고 있고 또 통합될 수밖에 없다. 문화 혹은 문명을 보는 인문사회학적 시각과 과학기술적 시각은 하나로 합쳐질 수 있다. 이것이 바로 브로크만(John Brockman, 1995)이 지향하는 ‘제3의 문화(The Third Culture)’인 것이다.

사이버문화는 가장 세련된 문명이자 전세계인이 공유할 수 있는 문화이다. 이것은 문명과 문명사이를 계속 흐르며 진화해 온 것이며 브로노프스키(Jacob Bronowski, 1973: 20-21)의 말을 빌리자면 인진정신사의 긴 여정 끝에 성취한 ‘인간의 등정(The Ascent of Man)’인 것이다.

5) 맥루한(McLuhan)이 말한 「지구는 하나의 촌락에 지나

지 않는다(the globe is no more than a village)」라는 잘 알려진 명제는 사이버문화와 가상공동체의 실현을 통해 명확히 이해할 수 있다. 이 ‘지구촌’이라는 개념은 1980년대 금융시대가 컴퓨터와 통신시스템에 이식됨으로써 촉발되었지만, 지금은 정치, 사회, 교육 등 전 문화영역에 걸쳐 정보화사회로 이행해가는 후기산업시대(post-industrial age)의 공동체적 결속을 의미하는 것으로 받아들여지고 있다(McLuhan, 1964: 5; Wooley, 1992:124).

서는 평가하기 어렵다. 문화변이와 문화이식(acculturation)의 심층구조에서 볼 때, 사이버문화의 등장은 근본적으로 형이상학적 배경의 전환을 함축하고 있다(공용현, 1999: 449). 문화를 창조하고 변형시키는 공간과 시간의 척도가 달라질 뿐만 아니라, 도덕적 행위의 주체·권한·책임의 개념이 바뀌고, 예술적 행위의 독자성·창조성·심미성의 개념도 바뀐다. 이러한 모든 독특한 문화적 현상들은 정보화의 심층에서 일어나고 있는 세계관과 인간관 그리고 가치관의 변이와 맞물려 있는 것이며, 자연물과 인공물, 실재와 허구, 행위주체와 대상, 능동자와 피동자, 제작자와 감상자 등에 대한 존재론적인 반성이 있어야만 비로소 해명될 수 있는 것이다.

본고는 사이버문화를 주조(鑄造)하는 철학적 기초로서 사이버스페이스의 현상적 특질과 가상현실의 존재론을 규명하고, 사이버문화의 주체로서 가상인격과 자아의 정체성을 분석할 것이다. 이어서 가상행위에서 비롯되는 가치론적 문제들을 검토함으로써 사이버문화와 전통문화의 공존(co-exist)과 공진화(co-evolution) 가능성을 타진해 보고자 한다.

## 2. 정보공간으로서의 사이버스페이스

사이버스페이스는 '컴퓨터에 의해 제어되는'이라는 뜻을 지닌 'cyber'와 '공간 혹은 장소'를 의미하는 'space'가 결합된 것이다.<sup>6)</sup> 물리적 공간이나 심리적 공간과 구별되는 독특한

현상을 드러내기 때문에 많은 사람들이 사이버스페이스를 시공의 제약을 받지 않는 자유롭고 환상적인 공간으로 기술하고 있다. 그러나 그 내용을 분석해 볼 때 지나치게 과장되어 있거나 잘못 이해하고 있는 부분이 많다.<sup>7)</sup>

사이버스페이스의 독특한 기능과 현상을 강조하는 정의들이 많이 있지만, '정보공간'만큼 사이버스페이스의 특질을 모두 포함하면서도 압축적으로 정의할 수 있는 말은 없는 것 같다. 정보공간은 정보인으로서의 인간과 인간, 정보체(information entities)로서의 물체와 물체, 그리고 이렇게 정보화된 인간과 물체들의 교류가 일어나는 공간이다.

정보공간은 한편으로 사용자의 의식이 향하는 동안 마음 속의 표상들이 다루어지듯 그 속의 사물들과 '자유롭게' 상호작용할 수 있다는 점에서 심리적 공간이 연장된 것처럼 여겨진다. 그러나 또 한편으로 정보공간의 사물들은 사용자의 의식작용과 관계없이 객관적으로 존재할 수 있고, 물리적 실재들과 '인과적으로' 상호작용할 수 있다는 점에서 물리적 공간이 연장된 것처럼 여겨진다. 그러나 그 연장된 공간을 심리적인 것과 물리적인 것이 적당히 혼합된 것으로 볼 수는 없다. 왜냐하면 정보공간은 순수한 정보만이 거주하는 동질적인 공간이기 때문이다.

정보공간은 심리공간이나 물리공간과 완전히 격리되어 있지는 않다. 정보공간으로서의 사이버스페이스는 서로 이질적인 두 공간을 매개하는 것처럼 보인다. 문제는 사이버스페이스가 심리적 공간과 물리적 공간의 특징을 함께 지

6) 사이버스페이스(cyberspace)에서 'cyber'라는 접두어는 회랍어 '쿠베르(κυβερ)'에서 유래한다. '쿠베르닌(kubernan)'은 '조종하다(to pilot)' '안내하다', '쿠베르네테스(kubernetes)'는 노젓는 사람, 조타수를 가리킨다. 이 용어가 라틴어로 번역되며 'gubernetes'가 되었는데 여기에는 '통치자' '명령자'라는 뜻을 지니게 되었다. 현대적 용법으로서의 'cyber'는 '전자적, 기계적, 생물학적 시스템의 통제과정, 특히 이러한 시스템에서의 정보의 흐름에 대한 통제'를 의미한다. 'cybernetics'라는 용어는 위너(Nobert Weiner)가 '통제와 소통이론의 모든 영역'을 가리키기 위해 회랍어 'kubernetes'로부터 빌려온 말로서, 현재는 주로 '컴퓨터를 사용하는 제어시스템'을 가리키고 있다. 'cyberspace'는 정확히 말하자면 'cyber'가 아니라 'cybernetics'와 'space'의 합성어이다.(Leary, 1994, 홍성태 편, 1996: 198쪽; 홍성태 편, 1997: 19-40쪽).

7) 사이버스페이스라는 용어는 1984년 김슨(William Gibson)의 공상과학소설 『뉴로맨서(Neuromancer)』에서 처음 등장한 것으로, 김슨은 암암리에 '합의된 환각'으로 정의내리고 있다. 김슨에게 있어서 케헨과 그것을 일으키는 환경은 결합된 채 분리되지 않는다. 이러한 정의는 물리적인 컴퓨터 환경, 심리적인 가상현실감, 심리적인 것도 물리적인 것도 아닌 가상현실자체에 대한 구분이 전혀 이루어지지 않으므로 모호하며 별로 유용하지 않은 개념이다.

또한 사이버스페이스를 '정보 초고속도로'라는 은유로 표현하는 경우도 적잖이 있다. 이것 역시 사이버스페이스가 컴퓨터와 전자통신 기반시설에 의존하고 있음을 말하는 것일 뿐 자연적 환경과 구분되는 독특한 환경에 대해서 아무것도 말해주는 바가 없다.

니면서도 그 어느쪽 공간개념으로도 환원할 수 없다는 것이다. 그렇다면 사이버스페이스는 어떤 존재양상을 지니는가? 이것이 실재하는 공간인가?

대부분의 사람들이 직관적으로 인정하고 있듯, 경험의 대상인 물리적 사물들의 실재성과, 경험을 질서지우는 물리적 공간의 실재성을 기본적인 형이상학적 전제로 받아들이는 경우<sup>8)</sup>, 문제는 사이버스페이스가 물리적 공간성에 비견할만한 공간성을 지니고 있는가의 여부이다.

물리적 공간은 동일성, 운동, 크기를 허용한다. 그리고 공간의 통일성을 유지하기 위해 조건, 귀결, 속성 등이 원리로 적용된다. 사이버스페이스는 이 물리적 공간의 원리들이 적용되지 않는 공간이다. 그렇다고 이것에 ‘공간일반’이 갖는 위상학적 규정이나 이 공간에 적용되는 고유한 원리가 없는 것은 아니다. 사이버스페이스에는 차원성(dimensionality), 연속성(continuity), 밀도(density)와 같은 물리적 공간에 적용되는 위상학적 규정들이 있다. 또한 사이버스페이스에는 공간의 특성과 그 속해 속한 사물들 그리고 여기에 참여하는 사용자들의 행위에 잘 들어맞는 나름대로의 원리들(혹은 법칙들)이 있다.<sup>9)</sup>

사이버스페이스의 위상학적 특성들에 비추어 볼 때, ‘비(非)장소적 공간’, ‘비(非)시간적 공간’, ‘물리법칙이 적용되지 않는 공간’, ‘기능적 공간’, ‘공개적 공간’이라는 사이버스페이스의 현상적 특질에 기대어 그것이 심리적 공간이라고 말하거나, 아니면 단지 통신서비스 프로그램 혹은 컴퓨터와 전자통신 장비에 지나지 않는다고 보는 일부 견해들은 오류임이 드러난다.

### 3. 가상현실의 존재론

가상현실은 사람들이 일상적으로 경험하는 시공간 속의 현실이 아니라 사이버스페이스라는 인공 공간에서만 존재하는 현실이다. 현전(presence)과 몰입(immersion) 그리고 상호작용성(interactivity)을 특징으로 하는 가상현실의 존재방식은 기존의 지각이론으로서는 설명하기 어렵다. 가상현실이 물리적 시공간에 존재하는 현실이 아니면서도 현실이라고 불릴 수 있는 근거를 찾기 위해서는 우리가 일상적으로 이해하고 있는 ‘가상’ ‘현실’ ‘실재’에 대한 새로운 각도의 조명이 필요하다.

#### 3.1 가상성, 현실성, 실재성

가상현실이라는 조어가 ‘가상’과 ‘현실’라는

8) 공간(물리적 공간)이 객관적으로 실재하는가의 문제는 물질과 시간의 실재성과 더불어 매우 복잡하고 어려운 형이상학적 논쟁을 불러 일으킨다. 공간의 실재성은 물질의 실재성과 더불어 우리가 지닌 가장 기초적이고 보편적인 신념으로 간주되어 왔다. 그러나 관념론적 견해에 따르면 공간과 시간은 주관적인 상상의 산물이거나 의식내부에 직관적 형식으로 존재하는 것이다. 공간의 문제를 다룰 때 흔히 일어나는 이런 상충은 물리적 공간과 수학적 공간을 구분하지 않는 데서 비롯될 수 있다. 수학적 공간은 개념적 구조이며 그래서 관념적일 수 있다. 그러나 물리적 공간은 이런 구조 중 하나를 객관적 경험의 대상인 물리적 실체에 질서있게 표상화시킬 수 있다는 점에서 객관적이고 실재적인 것으로 볼 수 있다. (Reichenbach, 1957, 이정우 역, 1986: 323-328쪽).

9) 사이버스페이스는 차원을 갖는다. 그러나 물리적 공간 내의 대상이 지닌 차원들, 즉 3차원의 공간차원과 1차원의 시간차원과 달리 그것들을 대신하는 주소(address)-데이터 공간에서의 위치-로서의 차원을 지니며, 이것이 사이버스페이스 내의 사물들의 외적인 상태를 결정한다. 사이버스페이스에서는 사물들의 외적인 성질(extrinsic)을 결정하는 외적 차원과 내적인(intrinsic) 성질을 규정하는 내적 차원이 있다. 예를 들어 움직이는 화살(tumbling arrow)을 묘사하기 위해서는 현재의 화살의 위치를 기술하는 4차원(공간 3차원, 시간 1차원)의

외적 차원과 화살의 운동상태를 기술하는 4차원(화살운동의 각도 3차원, 화살의 길이 1차원)의 내적 차원이 필요하다. 색상이 필요하면 3차원의 내적 차원이 추가된다. 이러한 차원의 값들은 모두 데이터의 주소와 연결된 데이터 값으로 표현된다. 사이버스페이스 내의 두 대상이 동일한 외적 차원을 지닐 경우, 그 내적 차원을 맞춰봐서 같은 값을 지닐 때 그 두 대상은 ‘일치하고(identical)’, 다른 값을 지닐 때 ‘유사하다(similar)’. 그리고 외적 차원이 아예 다를 때 두 대상은 완전히 ‘차이하는(different)’, 즉 별개의 다른 대상이다. 따라서 사이버스페이스에도 배중률(principle of exclusion)-동일한 장소에 두 사물이 동시에 존재할 수 없다-이 성립한다. (Benedikt, 1993: p. 142).

사이버스페이스에는 데이터의 집적도로서의 밀도가 있고 연속성이 있다. 사이버스페이스 내의 사물은 비트라는 최소단위의 정보의 연속체로서의 데이터 크기를 가진다. 사이버스페이스 자체의 크기도 비록 물리적 공간의 크기 개념과는 다르겠지만 측정가능하다. 예를 들어 사이버스페이스에 존재하는 사이트들(sites)의 수나 아니면 사이버스페이스를 창출해내는 컴퓨터들의 계산용량에 의해 측정될 수 있을 것이다. 이 경우 사이버스페이스의 크기는 잠재적으로 거의 무한하다 할 것이다. (Zaleski, 1997: pp. 30-31).

서로 상충되는 개념의 조합으로 여겨지는 것은 'reality'를 '실재'가 아니라 '현실'이라고 번역했기 때문이다. '현실'은 복잡하고 모호한 개념이지만 대체로 시공간에서 직접적으로 지각가능한 대상이나 사건 혹은 그것들에 대한 경험을 가리킨다. 이에 비해 실재는 현실보다는 넓은 개념이다. 실재 중에는 현실화된 실재도 있고 현실화되지 않은 실재도 있다. 이 점에서 'virtual reality'는 '가상적 실재'로, 'actual reality'는 '현실적 실재'로 번역하는 것이 타당하다고 여겨진다.<sup>10)</sup>

가상현실의 'virtuality(가상성)'는 'reality(실재성)'와 대비되는 것이 아니라 'actuality(현실성)'와 대비되는 개념이다. 가상성은 현실성과 더불어 사물의 두 존재 방식이다. 가상적인 것은 아직은 시공 속에 'actualization(현실화)'되지 않았지만 어딘가에 '잠재(subsist)'하고 있는 것이다. 그러다가 어떤 계기를 만나면 시공 속에서 현실화된다.<sup>11)</sup>

가상적인 것을 종종 가능한(possible) 것과 같이 취급하는데 현실화의 가능성이 풍부하다는 점에서 그렇다는 것이지 엄밀히 말해 이들은 같지 않다. 가능한 것은 단지 시공 속에 존재하지 않을 뿐 현실적인 것의 속성을 그대로 지니고 있는 것이다. 이에 비해 가상적인

것은 현실적인 것의 속성을 그대로 지니고 있지 않다. 가능한 것이 현실세계에 존재하게 되는 과정과 가상적인 것이 현실세계에 존재하게 되는 과정은 다르다. 가능한 것은 그 자체 변화없이 실현(realization)되지만 가상적인 것은 현실화되는 동안 주어진 조건에 따라 변용의 과정을 겪는다.<sup>12)</sup>

가상현실(정확히 말해 가상실재)은 감각가능한 또는 상상가능한 사물이 가상화된 것이다. 이 가상화 과정에 컴퓨터의 정보처리기능과 인간의 의도가 함께 참여한다. 가상화는 역동적 통합의 과정인 현실화의 반대과정이다. 따라서 가상현실은 실제현실과 똑 같은 속성을 지니지 않는다. 현실세계의 공간적, 시간적 척도에 따라 규정되는 양적인 속성과 질적인 속성들이 다른 형태로 바뀌는 것이다.

### 3.2 실제현실과 가상현실의 존재론적 토대

가상현실은 실제현실에 덧붙여져 우리가 접속하는 실재의 총량을 증가시킨다. 하지만 가상현실이 실제현실의 재현(re-presentation)이나 모의(simulation)일 뿐 새로운 실재가 창조되는 것은 아니라는 주장도 있다(이봉재, 1998: 67). 그러나 이전에는 한 번도 현실화

10) 흔히 가상현실의 상대개념으로 '실체현실'을 사용하고 있는데 아마도 'actual reality'를 '현실적 현실'이라고 번역하는데 오는 혼란을 피하기 위해서 일 것이다. 그러나 실제현실에 상응하는 정확한 영어표현은 'real reality'이다. 이것은 중복적 표현일 뿐만 아니라 여기서 'real'은 'virtual'과 대립되는 수식어가 아니다. 이 점에서 가상현실의 'virtual'을 '가상'이라고 번역한 것에 문제가 있다고 본다. 이것을 한자로 표현할 때 '가짜의' '거짓된' '마음 속에 있는'이라는 뜻이 강하게 풍기는 '假想' 혹은 '假像'이라는 번역보다는 오히려 '가능한' '잠재적인' '마음과 독립된'이라는 뜻을 살릴 수 있는 '可象' 혹은 '可像'이 더 적절한 번역이라고 여겨진다. '가상현실'과 '실체현실'은 이미 우리의 언어관습에 따라 굳어진 용어지만 학문적(특히 존재론적) 논의를 위해서는 조심스럽게 사용해야 한다. (여명숙, 1998b: 43-44쪽).

11) 가상현실에서의 '가상(virtual)'이란 말은 사전적 의미에서 볼 때, '사실상으로는 그렇지 않지만 본질 또는 효력에 있어서 존재하는(being in essence or effect, not in fact)'이라는 뜻을 지니고 있다. 이 단어는 중세 철학의 용어인 'virtualis'에서 비롯된 것으로 'strength' 'power'를 뜻하는 'virtue'에서 유래한다. 스킨라철학에서는 가상적인 것이 '실제로(actually)' 존재하는 것이

아니라 '잠재적으로(potentially)' 존재하는 것으로 보고 있다. 이 점은 'virtual'이라는 용어를 존재론과 관련된 논의한 중세 철학자 돈스 스코투스(Duns Scotus)의 언급에도 나타나 있는데, 그는 한 사물의 개념은, 그 경험적인 속성들을 '형식적으로(formally)'가 아니라, '가상적으로(virtually)' 그 사물대에 포함하고 있다고 주장했다. 이 가상적 특질들은 후천적인 경험을 통해 알려지지만 그 자체 경험적 관찰과 독립적으로 존재하는 어떤 것이다. 스코투스의 말에 따르면 가상적인 것들은 아직 감각기관을 통해 포착된 것은 아니지만, 감각가능한 것들로 세계의 어딘가에 존재하는 것이다. (Hypertext Webster Gateway: "Virtual" from Webster's Revised Unabridged Dictionary, 1913; Wolter, 1962: pp. 25-26., 177f. 182.)

12) 가능성과 현실성의 관계는 순수하게 논리적인 관계이다. 이에 비해 가상성과 현실성의 관계는 구체적인 생성의 과정이 개입되어 있다. 가상성의 개념은 아리스토텔레스의 잠재태-현실태론에서 말하는 잠재태(potentiality)의 개념과 흡사하다. 씨앗이 지라 나무가 될 때, 씨앗 속에는 어떤 의미에서 이미 나무가 가상적으로 존재하고 있다. 그러나 그 가상적인 것은 나무가 될 수 있는 규정(determination)이나 성질이지 나무자체는 아니다(Lévy, 1998: 24).

된 적이 없는 것, 그리고 물리적 공간에서는 도저히 현실화 불가능한 것이 가상현실 기법에 의해 구현되었을 때, 이것을 단지 실제현실의 모사라고 부를 수는 없을 것이다. 예컨대, 전설상의 페가수스를 사이버스페이스 속에 가상현실로 만들어 타고다닐 수 있고, ‘아마존(Amazon)’처럼 현물로서의 책과 진열대와 점원도 없지만 국회도서관보다 더 많은 책을 진열해놓고 아무리 많은 고객이라도 수용할 수 있는 무제한적 공간을 구축할 수도 있다. 이러한 경우 원본과 변형물 혹은 진품과 모조품이라는 대립구조로 세계 내의 존재자를 구분짓는 것은 적절치 못하다.

실제현실과 가상현실은 그것들을 세계의 부분으로서 존재하게 만드는 형이상학적 토대에서 구분되어야 한다. 인간을 포함하여 실제의 사물들이 지니는 유한성, 즉 생성과 소멸, 탄생과 죽음, 과거로부터 현재로의 이행, 다른 것에 대한 배려는 실제세계의 존재론적 특성이다(Heim, 1993). 이에 비해 가상세계는 이러한 형이상학적 토대에 닿을 내리지 못하고 있다. 가상현실은 바로 이런 실존적 조건을 완전히 구비하지 못하고 있다는 점에서 ‘자기충족적’인 현실이 아니며, 현실의 피상적 부분만을 모사하는 파생적 현실에 지나지 않게 된다.

가상현실이 실존적 사물을 대체하지 못한다는 것은 부정할 수 없다. 그러나 가상현실의 기능과 목적을 고려할 때 위와 같은 실존적 조건을 통한 가상현실과 실제현실의 관계설정은 전적으로 타당한 것은 아니다. 가상현실은 일차적으로 현실의 충실한 모의를 목표로 하지만 궁극적 목적은 현실세계의 실존적인 한계를 극복하기 위해서 만들어지는 것이다. ‘시간의 가역성’과 ‘공간의 탈영역성’을 특징으로 하는 가상현실의 형이상학적 토대는 실제현실의 토대와 다르고, 또 다르기 때문에 가상현실만의 존재가치가 있는 것이다.

적절한 컴퓨터 환경이 주어지기만 한다면 우리는 현실세계에 존재하는 물리적 사물의 속성을 가상화시켜 영원히 변치않는 형태로 보존할 수도 있다. 예를 들어 당신이 아내나 남편을 잃었다면, 그들의 물리적 신체가 죽었다면, 당신은 그들의 평상시의 모습과 동작을 가상현실

로 구현하여 원할 때마다 생생한 만남의 기쁨을 누릴 수 있다. 함께 산보를 할 수도 있고 카푸치노를 마실 수도 있다(Slouka, 1995: 19-21). 전 세계의 온갖 장소에서 일어나고 있는 반복불가능한 사건들, 역사 속으로 흘러가 망각되어 버리는 사건들을 사이버스페이스에 모아놓고 어디에서나 누구든지 그것을 반복체험할 수 있다.

가상현실의 경험은 인간경험의 실존적 측면을 충분히 반영하지 못하기 때문에 가상적이다. 그러나 한편으로 실제사물의 불충분한(또는 지나친) 모사 때문이 아니라 실제세계의 사물들이 지닌 한계를 넘어서고 있기 때문에 또한 가상적인 것이다. 가상현실은 물리적 시공간의 제약을 받을 수밖에 없는 실제현실의 약점을 보완하는 대안적 현실이며 확장된 세계의 일부를 이룬다. 그것은 고유한 형이상학적 토대를 가지고 있다는 점에서 실제현실에 대한 기생적 현실이 아니라 공생적 현실이며, 인간 지성의 발전에 따라 실제현실과 더불어 공진화하는 현실이다.

가상현실의 등장은 세계 내의 모든 실재를 재형성(reshape) 한다. 이것이 현실세계의 축소나 소멸을 의미하지는 않는다. 가상세계는 실제세계를 대체(replace)하지 않고 다만 다른 자리로 옮겨놓을(displace) 뿐이다(Benedikt, 1993a: 5). 가상현실의 등장은 그 자체의 존재론적 위상과 함께 확장된 세계 속에서 현실세계와 현실적 사물이 갖는 존재론적 의미를 재고찰하게 만든다.

#### 4. 사이버스페이스에서의 인격과 자아의 정체성

실제세계의 나 자신을 특징짓는 심리적 속성과 육체적 속성이 사이버스페이스에서 임의적으로 바뀔 수 있다는 점에서 전통적인 의미로서 자아의 정체성은 성립하지 않으며, 이러한 상황은 문화행위 주체에 대한 새로운 인간학적 해석을 요청한다.

##### 4.1 다중자아의 가능성

사람들은 실제세계와 가상세계 둘 다에서 동

일한 자아를 지닌 인격체로 참여할 수 있다. 그러나 가상환경이 제공하는 무제약성은 사용자들로 하여금 단일하고 고정된 자아의 속박에서 벗어나 자유로운 변신을 추구하게 만든다. 이제 사이버스페이스에서 자아동일성의 문제는 자유와 선택의 문제가 된다.

여러개의 자아가 펼쳐지는 다양한 행위들이 모두 현실적으로 하나의 개별자에게 귀속될 수 있다고 하자. 그러나 어떻게 우리는 동시에 다수의 자아를 가지면서 행위를 정합적으로 이끄는 주체가 될 수 있는가? 자아가 개별자의 내적, 외적인 경험들을 일관적으로 통합하는 원리라는 점에서 이것은 일견 모순적인 것으로 여겨진다.

자아의 통일성에 대한 도그마를 포기할 경우 가능한 선택지는 분절된(fragmental) 자아나 다중(multiple) 자아의 개념을 받아들이는 것이다. 그러나 분절된 자아의 개념은 인식과 실천에 있어서 행위의 온전한 주체가 되지 못한다는 점에서, 그리고 곧바로 인격의 파탄과 분열을 초래할 수 있다는 점에서 조심스럽게 수용해야 한다. 이에 비해 다중자아는 개별적 주체가 될 수 있고 자아의 유연한 변환이 환경에 대한 대응성과 도덕적 전망을 가질 수 있다는 점에서 받아들일 만 하다.

웹 상의 홈페이지는 정합적이면서도 다수인 행위주체의 정체성에 대한 새로운 개념을 극적으로 보여주고 있다. 예를 들어 '케이스(Case)'는 실제세계에서 남성 산업디자인사로 활동하는 사람인데, 그는 가상세계인 Medieval-MUSH<sup>13)</sup>에서 여성범플가인 '메이리드(Mai-read)'의 역할을 한다. 그는 하나의 통일된 자아로서의 경험을 하지 않는다. 그는 실제세계와 가상세계를 넘나들며 남성과 여성으로서의 자신을 제어하며 결혼, 우정 등 인간관계에서 일어나는 실제의 일들과 가상의 일들을 모두 충실히 수행한다.<sup>14)</sup> MUDs 환경 하에서 대부분의 사람들은 다중인격성에 따른 혼란증세

(MPD: Multiple Personality Disorder)를 드러내 보이지 않는다는 사실에 비추어볼 때, 인격을 하나의 통일된 자아가 아니라 유연하고 분절적인 자아들의 집합으로 이해하는 것이 올바른 것으로 여겨진다.

## 4.2 자아의 확장

자아의 다중성은 규범에 대한 다양한 접근을 허용한다. 우스꽝스럽고 역설적인 인격들에 대해 위계를 설정하거나 부적절하다고 해서 제거할 이유가 없어진다. 사람들은 사이버스페이스에서 다른 인격체로 행위하면서 현실세계의 자신을 망각할 수 있다. 사이버스페이스를 인격 부조화가 일어나는 일상세계로부터의 손쉬운 도피처로 여길 수도 있다. 그러나 사이버스페이스에서 일어나는 인격변환의 경험은 이런 부정적인 측면보다는 긍정적인 측면을 더 많이 부각시킨다.

가상인격을 통한 경험은 거짓된 경험이 아니라 실제의 경험을 미리 모의함으로써 사회에 대한 적응을 길러 주는 대안적 경험이 될 수 있다. 교통사고를 당해 오른 쪽 다리를 잃어버린 사람이 머드(MUDs)에서 의족을 낀 가상인격체로 몇 년 동안이나 거주하며 가상의 친구를 사귀고 사랑을 나누는 등 적응 훈련을 함으로써 갑작스러운 사고를 당한 뒤 생기는 자아의 혼란을 극복할 수도 있었다.<sup>15)</sup> 그녀가 사이버스페이스에서 겪은 경험은 위장된 경험이 아니라 진지한 경험이다. 그녀가 표출한 자아는 '사이비 자아(pseudo self)'가 아니라 실제세계의 자아를 형성하게 되는 부분적인 그러나 그 자체 '진정한 자아(genuine self)'이다. 그녀에게 있어서처럼 많은 사람들에게 있어어도 사이버스페이스는 자기가 상상했던 자아의 실현가능성을 시험해 볼 수 있는 장소이며 사이버스페이스에서 다중자아의 실현은 자아의 분

13) MUSH는 'Multiple User Shared Hallucination'의 두 문자를 딴 것으로 MUDs의 일종이다. MedievalMUSH는 중세의 환경을 배경으로 만들어진 가상공동체이다 (Slouka, 1995: 157).

14) 이것은 인간종에만 국한되는 것은 아니다. '가렛(Garre

tt)'은 28세의 남성 프로그래머인데 그는 150만명이 거주하고 있는 MUD 환경 내에서 '리빗((Ribbit)'이라고 불리는 압둘 개구리의 역할을 하고 있다(Laurel, 1995: 216).

15) 이 사례는 Ava라는 30세된 여성이 MUDs에서 가상인격체를 통해 체험했던 내용이다(Laurel, 1995: 262-63).

열이라기보다는 자아의 확장을 의미하는 것으로 보아야 한다.

사이버스페이스는 사람을 환각에 빠뜨리거나 유폐시키는 장소가 아니다. 그것은 뗏목이나 사다리처럼 우리를 더 높고 안전한 장소로 전이시키는 과도적인(transitional) 공간이며, 실제의 공간에서 일어나는 사건을 잠시 유예시킬 수 있는 공간이다. 그것은 더 큰 자유를 얻은 다음 폐기될 수 있다. 사이버스페이스에서의 삶을 거부할 필요도 없지만 그것을 현실의 삶을 대신하는 것으로 다룰 이유도 없다. 우리는 그곳을 자아가 성장하는 공간으로 사용할 수 있다. 사이버스페이스에서 가상인격을 통한 다양한 체험을 통해 우리는 일상적 삶에서 우리가 어떻게 투사되고 있는 지를 자각할 수 있다. 마치 인류학자들이 다른 문화권의 탐색을 통해 자기 문화를 더 깊이 알게 되는 것처럼 가상세계의 항해자들은 그 전에는 잘 몰랐던 자신의 인격과 자아를 이해하고 실제세계로 되돌아올 수 있다.

## 5. 가상행위의 가치론적 문제들

가상세계에서 일어나는 행위의 작동 메커니즘은 일상세계의 행위와는 다르다. 통상의 행위는 주체의 고유한 지식, 지각내용, 의도에 따라 (육체적 행동을 포함하여) 인지적, 정의적 행위로 표출된다. 그러나 가상세계에서 다룰 수 있는 공유가능한 광범위한 지식과 다양한 지각내용, 그리고 의사결정에 영향을 미치는 각종 전문가 시스템과 더불어 펼쳐지는 다양한 행위는 ‘나의 행위’를 온전히 ‘나의 것’으로 만들지 않는다. 가상세계를 포함한 확장된 세계의 구성물들, 특히 행위주체와 대상 그리고 행위패턴이 다양하기 때문에 가상세계의 가치론을 제대로 다루기 위해서는 전통적 방법과 다른 철학적 접근이 필요하다.

### 5.1 사이버스페이스의 윤리적 행위와 평가

가상세계의 정보들을 처리하는 주체들이 인간만이 아니라 에이전트 프로그램일 수 있다는 사실이 인간행위의 윤리적 평가에 어떤 영향을

미치는가? 가상세계의 과제들을 여러 소프트웨어 에이전트들, 예를 들어 지능형전문가(intelligent experts), 아바타(avatars), 보트(bots)들과 함께 처리할 때, 행위의 근본적인, 최종적인 주체는 누구인가? 주체가 명확하지 않을 경우 책임은 어디에 귀속되는가?

예를 들어 원격수술을 대행하는 가상현실 시스템의 오작동으로 사람이 죽었을 때, 책임을 져야 할 자가 누구인가? 프로그래머인가, 오피레이터인가, 기계제작자인가, 아니면 가상행위자로서 소프트웨어 에이전트 그 자체인가?

이에 대해 사고를 일으킨 원인을 추적하여 그 행위를 일으킨 주체에게 책임을 부과할 수 있다고 주장할 수 있을 것이다. 그러나 예를 들어 프로그래머의 잘못으로 밝혀졌을 때라도, 그 프로그래머가 한 사람이 아니라 여러 사람이라면 그리고 그 인과관계가 복잡하게 얽혀있다면 과연 누가 최종적 책임을 지게 될 것인가? 소프트웨어 에이전트의 제작에는 매우 많은 사람들이 개발에 참여하고있기 때문에 책임이 분산되어 있다. 잘못 설계된 프로그램이 사고를 일으킨 경우 어쩌면 아무도 책임추궁을 당해야 될 사람이 없게될 지도 모른다.

한편 가상세계는 그 자체 나의 것이 아니지만, 내가 그 구성원으로 참여할 때부터 나의 것으로 현전(presence)한다. 참여기간이 길어지면 길어질수록 가상현실은 실제현실을 대신하게 되고, 가상성과 현실성의 구분이 모호해진다. 가상현실에의 탐닉이 어떤 윤리적 문제를 발생시키는가? 예를 들어 가상현실과 실제현실을 혼동하여 가상폭력이 실제폭력으로 이행된 경우, 그 행위를 어떻게 이해해야 하는가? 가상세계의 수많은 익명의 에이전트들이 일으키는 행위를 어떻게 평가해야 하는가?

머드(MUDs)에서 벌어지는 성폭행과 가상살인 및 상해 행위를 어떻게 다루어야 하는지를 놓고 논쟁이 분분하지만, 아직 이렇다할 규범을 만들지 못한 실정이다.<sup>16)</sup> 머드 상의 개인

16) 머드에서의 성폭행(MUD Rape)은 단지 말에 지나지 않는 것일까? 「아바타가 나가 죽었을 경우 집으로 송신되어 온다. (텍스트상으로진 화상으로 묘사되진) 잘려나간 머리통을 손에 들고, 주머니는 다 털리고 빙죄 현장에는 들고 있었던 물건들이 다 흩어져 뒹군다」 이는 컴



용 거실에서 한 캐릭터가 다른 캐릭터에 의해 잔혹하게 성폭행을 당한 경우, 피의자는 이는 단지 명령어를 타이프해 넣은 것에 불과하므로 무죄라고 항변할 수 있는가? 발생론적으로 언어적 행위가 물리적, 육체적 행위보다 이차적이라는 이유만으로 책임회피의 빌미를 제공할 수는 없을 것 같다. 탈육화된 행위자 중 스스로 학습하고 중을 번식시켜 가는 인공생명의 경우, 기능과 효과 면에서 이미 생명의 주요 특질들을 그대로 구현하고 있기 때문이다. 사이버스페이스는 생명의 발생론적 우선성이 묻혀지지 않는 공간이다.

미래의 정보시대에는 사람들이 현실세계 못지 않게 (어쩌면 더 많이) 사이버스페이스와 접촉하게 될 것이며 수많은 가상행위자들과 더불어 활동하게 될 것이다. 거기서 모든 에이전트는 단지 '상면가치(interface value)'로 평가된다. 앞으로는 실제현실과 가상현실이 공존하는 가운데 인간의 고유한 특질을 유지해가면서 인간과 소프트웨어 에이전트들이 공진화(coevolution)할 수 있는 길을 모색해야 할 것이다.

## 5.2 사이버스페이스의 예술적 행위와 평가

가상현실은 인간의 감각경험과 체험의 한계를 넘어서서 양적으로나 질적으로나 과거와는 비교할 수 없는 창작의 소재와 기법을 제공하고 있다. 작가들은 소프트웨어 에이전트와의 상호작용을 통해 독특한 감정을 느끼고 새로운 제작과정을 통해 예술적 표현을 할 수 있다. 이 경우 소프트웨어 에이전트의 도움으로 만들어진 작품에 창조성을 부여할 수 있을까? 작곡가는 자신의 고유한 악상이나 플롯 혹은 이미지보다는 가상현실이 제공하는 정보에 더 큰 영향을 받을 수가 있다. 이때 어디까지가 자신의 작품이라고 말할 수 있을 것인가? 작품의 독창성을 구별지을 수 있는 엄밀한 기준이 있거나 한 것인가? 가상현실이 제공하는 재료가

풍부해질수록 작가들은 '창작'이 아니라 '선택'에 몰두하게 되지 않겠는가?

예술적 표현의 매체에 있어서도 가상현실은 새로운 영역을 제공한다. 문학작품이 문자뿐만이 아니라, 소리, 동화상을 포함한다면 이것을 어떤 예술 장르로 규정할 것인가? 더구나 독자와의 상호작용을 통해 스토리의 구조가 바뀌어가는 동안 더 큰 감동을 준다면 이 경우 작가는 제작자인가 참여자중의 한 사람인가?

가상현실 상에 구현된 인공적 경치에 몰입하여 실제의 경치를 볼 때보다 더 심미적 쾌감을 느낀다면, 이것에 예술적 가치를 부여할 수 있을까? 어떤 음악이 현실적인 악기로 연주되지 않고(또는 연주 불가능하고) 가상세계의 디지털 악기로 연주된다거나, 어떤 미술작품이 오직 가상세계에서만 존재하게 될 때,<sup>17)</sup> 이러한 작품의 예술성을 어떻게 평가할 것인가?

가상현실이 넓게 작용하는 문화에서는 작가의 창작 동기나 독창성과 같은 고전적인 평가기준이 아닌 다른 기준으로 평가될 수 있는 예술이 존재할 수 있다. 작가 없는 작품과 연주자 없는 공연이 사람들에게 예술적 감동을 불러일으킬 수 있다. 또한 많은 작품들이 인간과 소프트웨어 에이전트의 협동으로 만들어질 수 있다. 예컨대, 전 세계 사이버인이 함께 쓰는 대화형 소설이 이미 보편화되었으며, 여기서 주인공의 운명과 소설의 종결은 전혀 방향을 알 수 없다. 다중매체를 통해 표현되는 새로운 형태의 소설에서 등장인물이 실제의 인간을 대신하는 에버타이저나 '바니 보트(Barney Bot)'처럼 스스로 번식하는 프로그램일 수도 있으며, 등장인물들 간의 이해관계가 상충하여 일어나는 사건들이 현실세계에서 자판을 두드

퓨터게임에서 흔히 일어나는 일이지만 우리의 생활공간의 연장인 사이버스페이스에서 벌어질 땐 심각한 정체성 논쟁을 일으킨다(Turkle, 1995; 250-251).

17) 사이버스페이스는 조각가에게 실제세계에서는 존재할 수 없는 것을 예술적 표현의 대상으로 만드는 기회를 제공한다. VR조각가 제임스(Michael James)는 톨고기, 폼팡이, 독수리, 카멜레온 같은 일상적인 오브제를 가상공간에서 역동적인 프렉탈 구조로 재구성하는 작업을 한다. 종종 중력과 무게의 제약 때문에 조각작품을 만드는 데 어려움을 겪던 그는 이제 가상공간에서 작업함으로써 무한히 풍부하게 작품을 만들 수 있게 되었다고 한다. 그는 중력과 시공간 척도의 지배를 받지 않는 가상공간이야말로 자신의 뜻대로 조각작품을 만들 수 있는 유일한 공간이라고 말한다(Holtzman, 1997: 53-56).

리고 있는 인간에게 심각한 영향을 미칠 수도 있다. 이제 영화를 ‘본다’고 말할 것이 아니라 영화 속에 ‘살고 있다’고 말해야 할 것이다. 이러한 것들을 예술이라고 부를 수 있는지 아닌지는 우리가 어떤 평가기준을 선택하느냐에 달려 있는 것이 아닌가?

## 6. 맺음말

오그번(William Ogburn)이 주장한 문화의 기술결정론(technology determinism)을 따르자면 과학기술이 인간의 행동양식과 태도(의식)를 결정한다(Ogburn, 1950). 물질적 조건과 정신적 태도는 불가분의 관계에 있으며, 인공지능과 같은 전례 없는 명민한 도구의 사용과 컴퓨터매개통신과 같은 편리하고 혁신적인 소통방식의 도입은 필경 광범위한 문화전파와 이식을 통한 문화동질화를 초래할 수밖에 없다. 사이버문화의 핵심요소인 사이버스페이스와 가상현실은 문화의 동질성을 유지시키는 보편적 기저체(基底體)로서 다양한 인류들을 하나의 공동체로 묶어놓게 될 것이다.

사이버문화가 주도하는 후기산업사회의 전망에 대해 낙관론과 비관론이 엇갈리고 있는 것이 현재 실정이지만,<sup>18)</sup> 분명한 사실은 이제 와서 이 새로운 문화를 거부하거나 회피할 수 없다는 점이다. 사이버스페이스와 가상현실은 과

학기술적 성과와 그 적용의 특별한 사례에 국한되지 않고 개별적인 인간행위와 공동체적 삶의 양식 전반을 급속도로 변모시키고 있다. 사이버문화는 어느새 문화일반을 구성하는 부분문화(partial culture)로서 자리잡았으며, 기존의 전통문화와 상호작용하는 가운데 때로는 전통문화의 하위문화(subculture)로서 긍정적 역할을 하거나 혹은 반문화(counter culture)로서의 부정적인 역할을 하기도 한다.

사이버문화의 수용에 문제가 있다면 문화지체(cultural lag)의 기간이 너무 짧아 이 대안적 문화의 등장이 물고 올 파장에 대해 충분히 숙고할 시간이 없었다는 점이다. 점차 지배문화로서의 위력을 드러내고 있는 사이버문화의 본성을 인간문화의 진화적 맥락에서 밝히고, 그것과 전통문화의 공생 방안을 모색하는 것은 단지 인문사회학의 과제만은 아니다. 이 과제야말로 과학자와 인문학자, 공학자와 철학자가 머리를 맞대고 풀어야 할 심각한 난제이며, 문명의 일대 전환기를 맞아 문화의 피조물이자 창조자인 우리 인류가 마주칠 수밖에 없는 숙명적인 과제이기도 하다.

## 참고 문헌

- [1] 공용현.(1999). ‘정보화의 존재론적 함축’ 한국인지과학회 편. 「1999년도 춘계학술대회 발표논문집」 448-471쪽.
- [2] 양춘, 박상태, 석현호 공저.(1986). 「사회학 개론」 서울:진성사.
- [3] 여명숙.(1996). ‘가상현실의 존재론’. 「제9회 전국철학자연합학술대회 발표논문집」.
- [4] 여명숙.(1998a). ‘사이버스페이스의 현상과 실재’ 제3회 명지대, 서강대, 연세대 철학연구소 공동주최 「'98 학술대회 발표논문집」, 73-100쪽.
- [5] 여명숙.(1998b). 「사이버스페이스의 존재론과 그 심리철학적 함축」 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- [6] 원광연.(1993a). ‘인공현실감 구현에 관한 연구’ 한국과학기술원 인공지능연구센터 편. 「인공지능연구센터 중점 및 기초

18) 사이버스페이스와 가상현실이 자유롭고 즉각적인 의사소통을 통한 편리함과 친숙감을 가져오는 순기능도 있지만 개인의 사생활과 정체성을 위협하는 역기능도 무시할 수 없다. 저구촌이라는 단일 공동체는 지역적으로 개별화되어 있는 문화의 특수성을 사라지게 함으로써 문화전반의 다양성과 역동성을 약화시킬 수도 있다. 울리(Woolley, 1992: 124)는 「가상현실의 활용이 후기산업사회에 적합한 작업환경을 구축하여 도시적 삶이 겪게되는 분열과 소외를 극복하고 마치 산업화되기 이전의 사람들 사이처럼 친밀한 유대를 보장하게 될 것」이라고 말하지만, 이것은 지나친 낙관론이라 여겨진다. ‘사이버스페이스’라는 용어의 창시자인 깁슨(William Gibson)은 그의 『Neuromancer』와 이어지는 그의 후속 소설에서 도시의 몰락과 권력의 집중 그리고 편집광적인 삶의 분열과 소외 등 후기산업사회가 맞게 될 비관적인 전망을 예견하고 있다(Gibson, 1984: 1987a; 1987b, 1988).

전기 산업사회의 개인적 삶의 안정과 공동체의 결속은 공간의 격리와 소통의 절제에서 비롯되었다. 정보의 범람과 남용은 새로운 형태의 분열과 소외를 조장할 수도 있다.

- 연구과제 보고서」.
- [7] 원광연.(1993b). '컴퓨터와 예술에 관한 소고' 「한국정보과학회지」 제11권 제6호. 53-57쪽.
- [8] 원광연.(1997). '전산학으로서의 가상현실' 「한국정보과학회지」 제15권 제11호. 5-13쪽.
- [9] 이봉재.(1998). '경험양식으로서의 가상현실' 철학연구회 1998년 춘계발표회 논문집.
- [10] 전경수.(1994). 「문화의 이해」 서울:일지사.
- [11] 현승일.(1989). 「사회학」 서울:박영사.
- [12] Aukstakalnis, S. & Blatner, D. (1992). *Silicon Mirage : The Art and Science of Virtual Reality*. Berkeley : Peachpit Press.
- [13] Baudrillard, Jean.(1989). 'Simulacrum and Simulations'. in M. Poster ed. *Selected Writings*. Cambridge : Polity Press.
- [14] Benedikt, Michael.(1993a). 'Introduction' in Benedikt. ed. *Cyber Space: First Steps*. Cambridge, MA : MIT Press.
- [15] Benedikt, Michael.(1993b). 'Cyberspace : Some Proposals' in Benedikt. ed. *Cyber Space: First Steps*. Cambridge, MA : MIT Press.
- [16] Gibson, William.(1984). *Neuromancer*. New York : Ace Books.
- [17] Gibson, William.(1987a). *Count Zero*. New York : Ace Books.
- [18] Gibson, William.(1987b). *Burning Chrome*. New York : Ace Books.
- [19] Gibson, William.(1988). *Mona Lisa Overdrive*. New York : Bantam Books.
- [20] Hacking, Ian.(1995). *Rewriting the Soul : Multiple Personality and the Science of Memory*. Princeton : Princeton Univ. Press.
- [21] Hall, Edward T.(1962). 'The Silent Language' in *Americas*, Vol. 14.
- [22] Haraway, Donna.(1991). 'The Actors are Cyborg, Nature is Coyote, and the Geography is Elsewhere:Post-script to [Cyborg at Large]' in C. Penny and E. Ross. eds. *Technoculture*. Minnespolis:Univ. of Minnesota Press.
- [23] Heim, Michael.(1993). *The Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford : Oxford Univ. Press. 여명숙 역.(1997). 「가상현실의 철학적 의미」 서울 : 책세상.
- [24] Heim, Michael.(1998). *Virtual Realism*. Oxford : Oxford Univ. Press.
- [25] Holtzman, Steven.(1997). *Digital Mosaics*. New York : Simon & Schuster.
- [26] Honigmann, John G.(1959). *The World of Man*. New York : Harper & Row.
- [27] Johnson, David R. & Post, David G. (1997). 'The Rise of Law on the Global Network' in Kahin, Brian. & Nesson, Charles. eds. *Borders in Cyberspace:Information Policy and the Global Information Infrastructure*. Cambridge:MIT Press.
- [28] Johnson, Harry M.(1960). *Sociology: A Systematic Introduction*. New York : Harcourt, Brace & Row.
- [29] Laurel, Brenda.(1995). *Life on the Screen:Identity in the Age of the Internet*. New York : Touchstone.
- [30] Leary, Thimothy.(1994). 'Counter Cultures' 홍성태 편.(1996). 「사이버공간, 사이버 문화」 서울 : 문화과학사. 175-228쪽.
- [31] Lévy, Pierre.(1998). *Becoming Virtual:Reality in the Digital Age*. trans. by Robert Bononno. New York : Plenum Press.
- [32] Lifton, Robert J.(1993). *The Protean Self:Human Resilience in an Age of Fragmentation*. New York : Basic Books.
- [33] McGee, Reece.(1980). *Sociology*. New

- York : Worth Pub. Co.
- [34] McLuhan, Marshall.(1964). *Understanding Media :The Extensions of Man*. London :Routledge.
- [35] Mitchell, William J.(1995). *City of Bits*. Cambridge :The MIT Press.
- [36] Novak, Marcos.(1993). 'Liquid Architectures in Cyberspace' in Benedikt ed. *Cyberspace :First Steps*. Cambridge : MIT Press. pp. 225-254.
- [37] Ogburn, William F.(1950). *Social Change with Respect to Culture and Original Nature*. New York : Viking.
- [38] Parsons, Talcott. and Kroeber, A. L. (1958). 'The Concept of Culture and of Social System' *American Sociological Review*, Vol. 23.
- [39] Penny, Simon.(1994). 'Virtual Reality as the Completion of Enlightenment Project' 홍성태 편.(1997). 「사이보그, 사이버컬처」 서울 : 문화과학사.
- [40] Poster, Mark.(1990). *The Mode of Information :Poststructuralism and Social Context*. London : Polity Press. 김성기 역. 「뉴미디어의 철학」 서울 : 민음사.
- [41] Reichenbach, Hans.(1957). *Philosophy of Space and Time*. trans. M. Reichenbach and J. Freude. New York : Dover Pub, Inc.  
이정우 역(1986) 「시간과 공간의 철학」 서울 : 서광사.
- [42] Robins, Kevin.(1995). 'Cyberspace and the World We Live In' in Featherstone, Mike. & Burrows, Roger. eds.(1995). *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk :Cultures of Technological Embodiment*. London : SAGE.
- [43] Shield, Rob. ed.(1996). *Cultures of Internet :Virtual Soaces, Real Histories, Living Bodies*. London :SAGE Publications.
- [44] Slouka, Mark.(1995). *War of the Worlds*. New York : Basic Books.
- [45] Sorokin, Pitrim A.(1948). *Society, Culture and Personality*. New York : Harper & Row.
- [46] Star, Susan L. ed.(1995). *The Cultures of Computing*. Cambridge, MA : Blackwell.
- [47] Stonier, Tom.(1997). *Information and Meaning :An Evolutionary Perspectives*. London : Springer.
- [48] Turkle, Sherry.(1984). *The Second Self :Computers and the Human Spirit*. New York : Simon and Schuster.
- [49] Turkle, Sherry.(1995). *Life on the Screen :Identity in the Age of the Internet*. New York : Simon & Schuster.
- [50] Tylor, Edward B.(1871). *Primitive Culture*. London : J. Murray.
- [51] Wooley, Benjamin.(1992). *Virtual World :A Journey in Hype and Hyperreality*. Oxford : Blackwell.
- [52] Hypertext Webster Gateway : "Virtual" from Webster's Revised Unabridged Dictionary(1913).
- [53] Wolter, Allan.(1962). *Philosophical Writtings :John Duns Scotus*. New York : Bobbs-Merrill. pp. 25-26., 177f. 182.
- [54] Zaleski, Jeffrey P.(1997). *The Soul of Cyberspace*. Sanfrancisco : Harper.

---

여 명 속



1998 이화여자대학교 대학원 철학  
박사(서양철학 전공)  
현재 이화여대 철학과 강사  
관심분야 : 인지과학의 철학, 심리  
철학, 문화철학  
E-mail : gband@unitel.co.kr

---