

사이버 시대의 디자인 지형  
A Topography of Design in Cyber Age

오 창 섭 (Changsup Oh)

영동대학교 산업디자인전공

1. 서론

- 1-1. 문제정의
- 1-2. 하부문제
- 1-3. 연구배경 및 방법

2. 사이버, 사이버문화

- 2-1. 사이버
- 2-2. 사이버문화
- 2-3. 가상공간의 성격과 한계

3. 이미지와 텍스트, 가상과 실제

- 3-1. 기록방식의 전개
- 3-2. 전자적 글쓰기
- 3-3. 실제와 가상의 감수성

4. 사이버디자인의 지형

- 4-1. 전통적 의미의 디자인
- 4-2. 디자인의 지향점

5. 결론

참고문헌

(要約)

전통적 의미의 산업디자인은 산업혁명으로부터 시작된 기계적 생산양식에 그 바탕을 두고 있다. 그런데 최근 컴퓨터와 관련 기술들의 발달에 따른 새로운 매체들의 등장으로 전통적 의미의 디자인은 정체성의 혼란을 경험하고 있다. '사이버'라고 불리는 새로운 흐름은 산업혁명의 기계적 생산양식이 수공예적 생산양식의 여러 가정들을 파괴한 것처럼 기계적 생산양식의 가정들에 대해 의문을 제기하고 있는 것이다.

본 논문은 어떻게 컴퓨터, 그리고 가상실제와 같은 새로운 매체들의 등장이 삶의 환경과 생활 주체들의 감수성을 변화시키고, 또한 디자인의 모습을 변화시키는지에 대한 연구이다. 논문은 사이버공간과 문화, 이미지와 텍스트, 가상과 실제, 정체성 등의 논의를 통해 기계적 생산양식에 바탕을 둔 소재 중심적 경계 구분을 해체하고 변화하는 시대의 디자인 지형과 정체성을 구체적으로 찾아 나가고 있다.

(Abstract)

Industrial design, as a traditional meaning, is based on the method of production by machine beginning with the Industrial Revolution. At present, the identity of design is in confusion with the development of computer and related medium technology. The new wave called 'cyber' has doubts about the hypothesis in the method of production by machine as the production method by machine had doubts about the hypothesis of the production method by handicraft long before.

This thesis is a study on how computers and new media, such as virtual reality, change our environments and susceptibilities of life and design culture. The thesis is going to dismantle and reorganize the material-oriented classification based on the production method by machine through the discussion on cyberspace and culture, image and text, virtual image and reality, and so on. Eventually this study finds out a topography and identity of the design in this changing age.

(KeyWords)

cyber, identity of design, design culture, new media

## 1. 서론

### 1-1. 문제정의

본 연구는 전자적 작용에 의해 기능이 발휘되는 컴퓨터, 그리고 관련기술의 발전에 따른 새로운 매체들의 등장이 삶의 환경과 감수성을 어떻게 변화시키는지 고찰함으로써, 변화하는 시대의 디자인 지형과 정체성에 대한 비평적 지향점을 도출하는데 그 목적이 있다.

### 1-2. 하부문제

첫째, 사이버(cyber)의 어원적 유래와 그 전개과정, 그리고 국내에서 새로운 문화를 칭하는 기표(signifier)로 사이버가 자리하게 된 배경을 고찰한다.

둘째, 실재(實在)를 따르고자 하는 사이버공간의 성격과 한계를 규명한다.

셋째, 이미지(image)와 텍스트(text)의 문제를 통해 전자적 글쓰기의 특성을 고찰한다.

넷째, 가상(假象)과 실재(實在)의 차이를 비교 분석한다.

다섯째, 사이버시대 사이버디자인의 지형을 고찰하고 그 지향점을 제안한다.

### 1-3. 연구배경 및 방법

산업혁명 이후 기계적 생산양식의 출현은 이전의 수공업적 전통에 바탕을 둔 가치들을 변화시켰다. 세계를 인식하는 방법을 바꾸었고 삶의 모습을 변화시켰다. 무엇보다 디자인의 맥락에서 변화된 생산양식은 근대적 의미의 산업디자인의 출현을 가능하게 하였는데, 윌리엄 모리스(William Morris)가 거부하고자 했던 기계에 의해 이루어진 대량생산은 디자인이 자리하는 바탕이 되었다. 대량생산이라는 일련의 과정에서 생산품의 형태와 이미지를 만드는 작업이 사회적으로 디자이너가 할 일이 된 것이다.<sup>1)</sup> 최근까지 이러한 전통적 의미의 디자인에 대한 내용은 디자인 행위뿐만 아니라 담론의 영역에서 체계모니를 장악하고 이어져왔다.

그리고 언제부터인가 새로운 또 하나의 거대한 흐름이 시작되었다. 이 '거대한 흐름'을 한마디로 정의하기는 어렵다. 그러나 그 흐름의 중심에는 컴퓨터와 관련 매체들이 자리하고 있다. 지금 우리는 정보(information), 디지털(digital), 사이버(cyber), 인터넷(internet), 가상실체(virtual reality) 등의 용어들과 함께 다가오는 그 흐름을 거부하거나 선택할 수 있는 지점에 위치하고 있지 못하다. 그것은 이미 우리를 자신의 영역으로 이끌었고, 그 영역으로부터 벗어나는 것은 이제 상상하기 어려운 일이 되어 버렸다.

이 새로운 흐름은 기계적 생산양식의 출현과 더불어 지금까지 유효했던 여러 가치들에 대한 재고(再考)를 요구하고 있다. 그 흐름은 이미 하나의 힘이 되어 기존의 가치들과 충돌하며 반응을 시작했다. 기계적 생산양식 속에서 자신의 정체성을 확인 받아왔던 디자인은 전파의 불안정으로 흔들리는 텔레비전 화면 속에 찌그러진 뉴스앵커의 형상만큼이나 정체성을 위협

1) 사노 히로시 Hiroshi Sano, 21세기의 디자인, 현동희/강희선(역), (서울: 태학원, 1998), p. 43

받고 있다. 우리 앞에 펼쳐지고 있는 풍경은 낯설기만 하다. 여기서 우리는 '사이버환경에서 디자인이 어떻게 정의될 수 있는가?'라는 다소 순박하지만 본질적인 물음을 던질 수 밖에 없다. 그것은 우리가 가야할 방향에 대한 솔직한 고민이다. 삶의 공간에서 지속적으로 치고 달아나는 유행과 같은 사이버의 혼적들 속에서 디자인의 모습을 그려보는 것은 쉬운 일이 아님에 틀림없다. 그럼에도 불구하고 피할 수 없는 어떤 당위가 우리를 압박한다. 바로 이 당위가 이 논의를 가능하게 하는 힘인 것이다.

본 논문은 관련 문헌 및 자료들을 비평적 관점에서 고찰하고, 서술적 분석 방법을 통해 연구문제에 접근하고 있다. 이는 객관적 접근이라는 명목으로 자료의 나열로 그칠 수 있는 오류를 피하기 위해 연구자가 취한 방법이다. 이러한 접근 방법을 통해 연구문제에 대한 보다 실질적이고 현실적인 연구가 가능할 수 있을 것이다.

## 2. 사이버, 사이버문화

### 2-1. 사이버

사이버스페이스(cyberspace), 사이버인간, 사이버문화, 사이버섹스(cybersex), 사이버펑크(cyberpunk) .... 오늘날 이 용어들은 더이상 낯선 어휘들이 아니다. 왜냐하면 우리는 삶의 공간에서 어렵지 않게 이 용어들을 발견할 수 있기 때문이다. 이로부터 우리는 '사이버(cyber)'라는 용어가 오늘날 독립된 하나의 접두사처럼 널리 사용되고 있음을 알 수 있다. 그러나 '사이버'는 '사이버네틱스(cybernetics)'라는 보다 낯선 용어에서 유래한 것으로서, 그것이 접두사로 이미 존재하고 있었던 것은 아니다. 사이버네틱스의 의미와 유래는 다음과 같다.

"사이버는 사이버네틱스라는 더욱 낯선 단어의 줄임말로써 배의 키를 잡다는 뜻을 가지고 있다. 이런 뜻에서 조종하다는 의미가 파생되었으며, 더 뒤에는 통치하다라는 의미로까지 확장되었다. 원래 그리스어인 사이버네틱스를 현대적 의미로 되살린 사람은 미국의 수학자 노버트 위너(Nobert Wiener, 1894-1964)였다. 그는 정보의 소통에 관한 새로운 통합학문을 설립한 사람이기도 한데, 이 통합학문의 명칭으로 그가 채용한 것이 바로 사이버네틱스였다. 다시 말해서 정보소통을 통한 조종과 통제의 학문, 이것이 사이버네틱스의 현대적 의미이다."<sup>2)</sup>

여기서 우리는 사이버네틱스가 하나의 새로운 학문 영역을 칭하는 용어로 등장하였음을 알 수 있다. 그러나 이후 이 용어의 줄임말인 사이버는 그와는 다른 의미로 소통된다. 사이버라는 용어가 널리 확산된 데에는 윌리엄 깁슨(William Gibson)의 역할이 크다. 그는 1984년 <뉴로맨서 Neuromancer>라는 소설에서 사이버스페이스(cyberspace)라는 용어를 처음 사용하였는데, 이 용어는 '컴퓨터와 관련 기술이 만들어 내는 가상의 공간'을 칭하는 의미로 급속히 확산되어 갔다. 이처럼 사이버라는 용어는 본래적 의미와는 달리 상업적인, 혹은

2) 홍성태, 사이보그 사이버컬처, 서울: 문화과학사, 1997, 서문

문화적인 이유로 인해 '가상'이라든지 '컴퓨터와 관련기술들이 만들어 내는' 이라는 보다 세속적인 의미로 더 많이 소통되기에 이르렀다. 따라서 우리는 사이버문화를 컴퓨터와 관련 기술들이 만들어 가는 문화라고 정의할 수 있는 것이다.

그러나 이 용어가 하나의 체계모니를 획득한 어휘라고 보기는 아직 이르다. 여전히 컴퓨터와 관련 기술들이 만들어 가는 세계에 대한 다른 명칭들이 존재하고 있기 때문이다. 디지털문화, 뉴미디어문화 등이 그것이다. 그럼에도 불구하고 사이버라는 용어는 다른 어떤 용어들 보다 컴퓨터와 관련기술이 만들어 가는 새로운 변화를 포괄적으로 담은 기표로 빠르고 광범위하게 자리잡아가고 있다.

국내에서 사이버라는 용어가 일상으로 확산된 데에는 얼마전 화제가 되었던 '아담'과 같은 사이버가수의 출현과 무관하지 않다. 국내 최초의 사이버가수라고 불리는 아담은 <세상엔 없는 사랑> 등의 노래가 담긴 음반을 내놓으면서 본격적인 활동을 시작한 바 있다. 그는 가로서 뿐만 아니라 광고의 CF 모델로도 활동하였는데, 그의 출현은 또 다른 사이버연예인의 등장이다.

물론 아담은 실재하지 않은 가상의 사이버인물이다. 사이버인물이란 '컴퓨터와 관련 기술에 의해 만들어진 인물'을 칭한다. 좀더 구체적으로 말하면 '현실에는 존재하지 않는 3차원 컴퓨터 그래픽 기술로 만들어진 가상의 인간, 즉 최선 컴퓨터 그래픽 기술을 이용해 인간과 똑같은 표정을 갖고 입체적 모습을 지닌 그래픽으로 꾸며진 컴퓨터 화면 속의 인간'을 말한다. 어제는 이러한 사이버인간들의 출현과 컴퓨터의 확산, 그리고 최근 현실감을 극대화시킨 게임들의 등장 등이 사이버라는 용어를 우리의 보다 가까운 것으로 만들고 있는 것이다.

## 2.2. 사이버문화

오늘날 컴퓨터는 우리의 삶의 환경에 큰 영향을 끼치고 있다. 특히 통신이나 인터넷은 컴퓨터 속의 또 하나의 공간이 생활 공간으로 존재하고 있음을 시사하고 있다. 실제로 컴퓨터 네트워크를 통한 인터넷의 확산은 전혀 새로운 사이버문화들을 만들어가고 있다. 특히 다음의 예는 사이버문화가 만들어내는 새로운 이윤추구 형태를 보여주고 있다. 우리는 여기서 가상의 사이버공간에서 상품의 제조, 유통, 소비가 실제로 이루어지면서 기존의 상권이라든지 업종의 개념이 흐려지고 있는 모습을 발견할 수 있다.

미국 최대의 네트통신판매회사인 샌던트는 상품거래에 이윤을 붙이지 않는다. 대신에 이 회사는 많은 양의 상품정보를 데이터베이스화하고 이를 인터넷을 통해 회원들에게 제공하며 이용료를 받는다. 상품 거래가 아닌 정보로부터 경제적 가치가 창출되는 것이다. 사이버공간에서 발생하는 또 다른 이윤추구 형태는 사이버골드라는 회사에서 찾을 수 있다. 이용자는 이 회사의 인터넷 사이트에 자신의 소속과 관심에 관한 자세한 정보를 등록한다. 그러면 이 회사와 계약한 자동차나 가전제품 등 각종 메이커의 광고가 이용자의 개인정보에 연결되어 화면에 나타난다. 이용자는 열람할 때마다 광고열람 대가로 자신의 가상계좌에 '사이버 캐쉬(전자화폐)'가 쌓인다. 이용자

3) '사이버 인간 군단'이 물려온다, 주간조선, 1998년 7월 9일자, p. 44

는 이렇게 적립된 전자화폐를 상품 구입시 현금처럼 사용한다.4) 소비자는 이를 통해 필요한 정보를 얻을 뿐만 아니라 광고를 열람한 대가를 받는다. 이는 사이버공간 속의 시장이 등장함에 따라 바뀐 유통환경의 모습을 보여주고 있는 것이다.

최근에 등장하고 있는 게임은 사이버문화를 경험할 수 있는 또 하나의 현상이다. 게임 참가자는 등장 인물들 중 하나를 선택하고, 가상의 공간에서 자신이 선택한 인물이 되어 행위를 한다. 가상의 적과 결투를 하는가 하면, 스키를 즐기기도 하며, 빠른 자동차를 타고 험난한 코스를 달리기도 한다. 과거의 게임들이 조작하는 대로 움직이는 단순하고 평면적 성격을 띠고 있었다면, 오늘날의 게임들은 3차원 그래픽으로 무장하고 참가자의 행위에 물리적인 반응까지를 행사하는 실제적 체험을 제공한다. 새로운 사이버 관련 기술들은 게임에서 우리의 손과 시간만을 요구하는 것이 아니라 우리의 몸 전체와 오감을 요구하고 있다.

가상현실 기술의 등장은 통신기술의 발달에 의한 네트워크 환경과 더불어 새로운 사이버문화를 만들어가고 있다. 가상현실 기술로 인해 컴퓨터는 우리 삶의 아주 미묘한 부분까지 파고 들 수 있는 큰 힘을 얻게 되었고 그것은 실제의 모습을 변화시키고 있는 것이다. 사이버문화는 살아 움직이는 유기체와도 같이 우리 삶의 공간에서 끊임없는 세포분열을 시작하고 있다. 그렇다면 사이버세계를 구체화하는 힘은 무엇인가?

## 2.3. 가상공간의 성격과 한계

우리는 컴퓨터와 관련 기술들이 만들어 가는 세계가 이제까지의 물리적인 세계와 닮을 것을 기대하는 것 같다. 실제로 지금까지의 흐름은 그 기대를 저버리지 않고 있다. 인터넷을 통해 정보를 찾아 나서는 것을 마치 배를 타고 미지의 세계를 찾아 나서는 항해에 비유할 한다든지, 컴퓨터 통신을 통해 형성되는 새로운 관계망을 '사이버스페이스(cyberspace)'라는 하나의 공간(space)으로 표현한다든지 하는 것은 그러한 예일 것이다.

이러한 모습은 컴퓨터에서 사용되고 있는 표현양식에서 더욱 구체화되어 나타난다. 마이크로소프트사(Microsoft)의 'Windows95'에서 문서의 이동은 종이 가 휘어져 날아가는 형상을 반복하면서 이루어진다. 실제로 발생하는 내용은 0과 1의 조합에 의한 전자적 과정임에도 불구하고 그것은 실제 세계에서처럼 정보가 문서화하여 이동하는 형상을 따르고 있는 것이다. 애플사의 매킨토시(Macintosh) 컴퓨터 OS(operating system)에서 어떤 파일을 삭제하기 위해서는 휴지통 모양을 하고 있는 아이콘으로 삭제할 파일을 가져가야 한다. 이것은 물리적인 실제의 환경에서 불필요한 쓰레기를 쓰레기통에 버리는 것을 흉내내고 있다.

최근 사이버가수 아담(Adam)은 자신을 나이는 20세, 키는 178cm, 몸무게 68kg, 혈액형은 O형이라고 소개한 바 있다.

4) "사이버 시장서 광속거래 진행중", 뉴스메이커, 1998년 5월 7일자, p. 59

5) 실제로 <Netscape Communicator>라는 인터넷 프로그램의 아이콘은 바다에 불을 비추고 있는 등대의 형상을 취하고 있고, <AltaVista>라는 검색프로그램의 아이콘은 배의 방향키의 모습을 취하고 있다.

이 사이버 가수는 실제 인간과 같은 신체 조건을 취하고 있다. 그렇다고 해서 아담이 그러한 물리적 공간과 시간 속에서 실제로 존재하고 있는 것은 아니다. 단지 실재를 닮으려는 노력의 하나일 뿐이다. 이에 비해 또다른 사이버가수인 '류시아(Lusia)'는 가상의 사이버인물임을 강조하는 모습을 보이고 있다. 홈페이지에서 그녀는 자신을 키가 18.527폴리곤, 몸무게는 1.63mb(디스켓 한 장에 들어가지 않음), 좋아하는 음식은 0.2kwh의 변동 없는 전력이라고 소개하고 있다. 아담과는 달리 보다 컴퓨터화한 신체조건을 갖고 있는 것으로 류시아는 자신을 소개하고 있지만, 그녀가 자신을 구체화하는 방식인 성별, 몸무게, 키, 나이, 생일, 직업, 취미, 좋아하는 음식 등은 실제 삶의 공간에서 서로를 소개하는 모습을 따르고 있다.

컴퓨터에 의해서 만들어지는 사이버환경에 존재하는 사물들과 인물들은 이처럼 현실계를 은유적 수용함으로써 구체적인 형상을 취하고 있다. 이처럼 사이버세계가 전형적인 현실을 담고있고 또한 답하려 하는데는 이유가 있다. 그것은 사용하는 사람들이 현실과 관계하면서 자신의 경험들을 만들어가기 때문이다. 경험은 하나의 기억으로 세계를 인식하고 반응하는 기준으로 작용한다. 경험적 지식은 마지의 세계에서 마치 나침반과 같은 것이다. 따라서 컴퓨터 인터페이스 (Human-computer Interface) 디자인들뿐만 아니라 사이버세계를 구체화하는 이들에게 실제(實在)는 써내야 할 하나의 모범답안일 수 있는 것이다. 현재의 사이버 측수들은 물리적인 실제환경 속을 더듬고 있다. 사이버세계를 위한 컴퓨터그래픽의 최종 목적지 또한 리얼리티의 증가에 있다. "실재보다 더욱 실재적으로 보이는"이 바로 그들의 행동강령인 것이다. 그러면 이것이 유일한 길인가? 사이버 세계는 현실의 복사판일 수밖에 없는가? 우리는 그 답의 단서를 앞의 예에서 찾을 수 있다.

사용하기 쉬운 인터페이스 디자인으로 널리 알려진 매킨토시 OS의 예에서 우리가 실재를 은유적으로 표현한 휴지통 아이콘과 상호 작용하는 것은 사실이다. 가상의 공간에서 필요없는 이미지나 문서를 쓰레기통에 버리는 것은 실제에서와 같이 파일을 쓰레기통까지 끌고 간 후 마우스 버튼에서 손을 떼는 행위로 마무리된다. 이 행위로 쓰레기통은 블록해진다. 이는 비가시적인 전자적인 작용일 뿐임에도 불구하고 마치 실제 물리적 환경에서와 유사한 행위모습을 보여주고 있는 것이다. 그래픽 이미지들과의 상호작용은 사이버세계를 특징짓는 가장 큰 내용일 것이다. 그러나 엄밀한 의미에서 그 방식은 실제하는 세계의 내용과는 다르다.

컴퓨터상의 환경에서는 쓰레기를 담기 위해 뚜껑을 열거나 닫을 필요가 없다. 만일 버릴 내용이 너무 많을 경우라 하더라도 그 작은 쓰레기통으로 충분하다. 더욱이 그 휴지통의 이미지는 다양하게 변할 수 있다. 즉, 지금 존재하는 쓰레기통의 이미지가 절대적인 형상이 아니라는 것이다. 심지어는 쓰레기통이라는 텍스트만으로 존재할 수도 있다. 그렇더라도 기능하는데 아무런 문제가 없다. 물론 실제 물리적 환경에 존재하는 쓰레기통 또한 다양한 형태로의 전환이 가능하다. 그러나 그것이 쓰레기통으로 기능하기 위해서는 사이버환경에서 이루어지는 것에 비해 상상력과 표현에 있어 제약을 받는다. 구조적으로 그것은 서있어야 하며 쓰레기를 담을 수 있을 만큼의 실제공간을 확보해야 한다. 그리고 많은 양을 한꺼번에 담을 수

도 없을 뿐만 아니라, 가득 담겨져 오랜 시간이 흐르면 냄새가 진동한다. 이것은 물리적 원칙들이 지켜지고 있기 때문이다.

사이버세계의 사물들은 많은 부분 현실의 이미지만을 취할 뿐이다. 쓰레기통 아이콘은 뚜껑을 가지고 있지만 우리는 사이버공간에서 그 쓰레기통의 뚜껑을 열고 시각화된 쓰레기 데이터를 처넣지는 않는다. 물론 그렇게 프로그램을 제작할 수도 있다. 그러나 그것이 번거로운 것임을 알고 있기 때문에 누구도 그러한 식으로 사용체계를 만들지는 않을 것이다. 사이버 세계에는 실재를 동일하게 복사할 수 없는 그곳만의 자유와 한계가 존재한다. 이러한 자유와 한계가 그곳을 실제와 다른 모습으로 만들어감에 따라 세계에 대한 인식과 반응을 관장하는 우리의 경험목록은 그 내용까지를 하나의 또다른 경험목록으로 받아들여야 하는 고통을 감수해야 하는 것이다. 새로운 기술이 만들어내는 새로운 경험은 "기술의 위험성은 그것이 인간성을 변형시킨다는 점에서 찾아볼 수 있다. 기술은 인간의 행위를 변형시키고 인간의 욕구를 근본적으로 왜곡시키기 때문이다."<sup>6)</sup>라는 마이클 하임(Michael Heim)의 경고와 같이 우리를 변화시킬 것이다. 이제 새로운 사이버적 감수성은 우리가 원하던 원하지 않던 우리의 몸속으로 스며들고 있다. 그리고 그 영향은 우리의 아주 가까운 곳에서부터 시작되고 있다.

### 3. 이미지와 텍스트, 가상과 실제

#### 3-1. 기록방식의 전개

인류가 문자적 기호들을 사용하기 시작하면서 혼돈스럽고 맴돌던 사고에는 질서가 부여되었다. 혼돈 속에 있던 사고의 단편들은 하나씩 선형적(linear)으로 배열되었고, 그것은 논리적 사고와 계산, 그리고 추상적 사고를 가능하게 하였다. 획득된 지식을 잊지 않기 위해 끊임없이 반복해야만 했던 구술문화에서 텍스트 속에 지식을 저장하는 새로운 길이 문자문화에 의해 열림에 따라 정신은 해방되어 자유로워졌고 더욱 독창적이며 추상적인 사고가 가능하게 되었다고 일찍이 월터 J. 옹(Walter J. Ong)은 지적한 바 있다.<sup>7)</sup> 이러한 인간 사고의 발전 이면에는 단순히 문자의 출현만이 자리하고 있었던 것은 아니다. 문자를 기록하고 보관하며 전파하는 구체적 방식들은 그것을 가능하게 한 또 하나의 공신(功臣)이자 그것을 변화시킨 혁명가였다.

초기단계의 기록 방식은 어떤 대상에 새겨 넣는 것이었다. 이 단계에서 기록대상은 현대적 의미의 텍스트만을 의미하지 않는다. 이미지와 텍스트, 그들은 혼돈 속에 공존하고 있었다. 따라서 우리는 '쓰다'라는 말을 이미지와 텍스트의 영역을 모두 포함하는 보다 광의적 의미로 해석할 필요가 있는 것이다. '쓰다'라는 말의 어원은 초기의 기록양식을 유추할 수 있는 단서를 우리에게 제공하고 있다.

“글쓰다”라는 단어는 라틴어의 “scribere”라는 단어에서 유래

6) 마이클 하임 Michael Heim, 가상현실의 철학적 의미, 여명숙(역), (서울: 책세상, 1997), p. 110

7) 월터 J. 옹, 구술문화와 문자문화, 이기우/임명진(역), (서울: 문예출판사, 1995), pp. 41-42

되었는데, 이것은 “...에 틈(틈)을 내다”라는 의미이다. 그리고 그리스어 “graphein”은 “새기다”라는 의미이다. 이에 따르면 글쓰기는 근원적으로 어떤 대상 속으로(in) 어떤 것을 새겨 넣었고 동시에 어떤 뾰기처럼 뾰족한 연장(철필)을 사용했던 하나의 동작이었다.”<sup>8)</sup>

‘쓰다’라는 하나의 기록 행위는 위에서 보듯이 뾰족한 철필과 같은 것으로 내용을 어떤 대상 속으로 새겨넣는 것을 의미했다. 그것은 그만큼 어려운 작업이다. 그러나 새기는 방법에 의하여 쓰여진 기록물은 지울 수 없는 어떤 확고함을 내포한다. Cecil B. De Mille 감독의 <십계: The Ten Commandments, 1956>라는 영화에는 하느님께서 인간이 지켜야 할 계명이 쓰여진 돌판을 모세에게 내리는 장면이 등장한다. 이 영화에서 십계명은 ‘새기는 방법’에 의하여 쓰여진다. 새로운 약속이 있기까지 이것은 우리 인간에게 ‘그렇게 살아야 한다’라는 당위를 포함한 변화될 수 없는 것이었다.

다음 단계의 기록은 표면에 색을 입히는 방법을 취했다. 먹, 혹은 잉크가 펜이나 붓과 같은 매개물을 통해 종이로 전해지는 이 방법은 다소의 기술적인 변화는 있었지만 우리의 사고와 경험을 기록하는 주된 방법으로 지금까지 존재하고 있다. 이 방법은 붓이라든지 펜과 같은 매개물을 거치기는 하지만 기록 주체의 습성이나 흔적들을 포함하고 있다. 우리는 실제로 글의 필체를 통해 누구의 것인지 파악할 수 있다. 문자의 형상이나 이미지의 형상에 대한 주체의 해석, 기록 속도와 힘, 표면, 그리고 먹이나 잉크에 의해서 만들어지는 개별적인 스타일들이 존재하는 것이다. 이후 글쓰기의 전통은 타자기라는 새로운 지류를 만들어 낸다.

타자기의 등장은 기록에 있어서 개인적 스타일을 제거하였다. 정형화된 자형과 자간, 그리고 행간은 개인적인 흔적들을 없애고 그 자리에 ‘보편성과 효율’이라는 새로운 이념을 심었다. 이것은 모더니즘 문화의 산물이다. 타자기는 텍스트와 이미지의 병존을 거부하는 몸짓으로 그들의 만남을 방해하였다. 이러한 이분법적인 진행은 인간의 요구라기 보다 기계의 요구에 의해 이루어졌다. 우리의 사고는 기계 기록 문화에 의한 기계적인 감수성으로 몰들어 갔다. 오늘날도 이러한 전통은 일정 부분 유효하다. 마르틴 하이데거(Martin Heidegger)는 이에 대해 다음과 같이 지적하고 있다.

“타자기가 처음 확산되기 시작했을 때, 기계로 타이프된 개인적 편지는 교양없는 행위나 일종의 모욕적인 행동으로 간주되었다. 그러나 오늘날 손으로 쓰여진 편지들은 빠르게 읽던 속도를 늦추게 만들고 따라서 구식이라느니 별로 바람직하지 못하다느니 하는 소리를 듣는다. 기계화된 쓰기법은 쓰여진 단어의 영역에서 손의 존엄성을 박탈했으며, 단어를 단순한 의사소통의 수단으로 전락시켰다.”<sup>9)</sup>

하이데거는 타자기라는 기계기술의 등장이 우리의 글쓰기 행위와 인식에 적지 않은 영향을 끼쳤음을 지적하고 있는 것이

8) 빌렘 플루서 Vilem Flusser, 디지털 시대의 글쓰기: 글쓰기에 미래는 있는가, 윤종석(역), (서울: 문예출판사, 1998), p. 28  
9) 마이클 하임 Michael Heim, 앞의 책, p. 113 재인용

다. 그럼에도 불구하고 타자기는 인간이 취할 수 있는 속도를 크게 앞서가지 않았다. 그것은 여전히 물리적이고 가시적이다. 우리의 물리적인 손끝의 힘은 글자가 새겨진 쇠뿔치를 통해 먹지를 통과하고 이내 종이에 그 힘의 흔적을 만든다. 모든 것이 분명하다. 그러나 이러한 ‘분명함, 가시적임’은 새로이 등장하는 전자적인 기록도구에 의해 해체된다. 이 전자적 기록 도구는 컴퓨터라고 불리는 이전에 경험하지 못한 새로운 매체다.

### 3-2. 전자적 글쓰기

커서(cursor)라 불리는 컴퓨터 모니터의 깜빡이는 작은 막대는 그 많은 글자가 새겨진 쇠뿔치를 박물판으로 보냈다. 그 막대가 지나간 자리에는 새로운 글자들이 마술사의 손을 통해 날아오르는 비둘기처럼 새롭게 태어난다. 우리는 타자기를 통해 기록할 때와 같은 힘을 자판에 가하지 않아도 된다. 그것은 더 이상 우리의 물리적인 힘에 의하여 새겨지거나 입혀지는 것이 아니기 때문이다. 내부에서는 전자적인 흐름에 의해 모든 과정이 통제되고 있다.

타자기라는 도구를 탄생시킨 기계 문화는 전문가 체계에 바탕을 두고 있다. ‘효율’이라는 이름 아래 유기적인 사회의 움직임을 유형별로 세분화하고 그 분야의 전문가를 두는 것이 이 시스템의 내용이다. “좁지만 깊게”를 원칙으로 전문가들은 전체를 아우르기보다는 부분에 충실하였고 그것은 하나의 미덕이었다. ‘부분의 합은 전체’가 되어줄 것이라는 다소 낭만적인 계산은 그 시스템을 더욱 확고한 것으로 만들어갔다. 왜냐하면 전문영역들은 요소 요소의 깊이를 충분히 실현시켜줄 것이고, 그것의 합은 더 이상 바랄 것 없는 매우 이상적인 전체로 이해될 수 있었기 때문이다.

전문가 시스템은 글쓰기를 대상으로 하는 문학, 사고(思考)를 대상으로 하는 철학, 소리를 대상으로 하는 음악, 이미지를 다루는 미술과 디자인 등의 영역을 구분하였다. 각 영역 내부에서 또한 “좁더 깊게”를 목표로 자신의 폭을 좁히는 회생을 기꺼이 감수하는 각각의 부분들이 존재하였다. 전문가 시스템이 제대로 작동하기 위해서는 우선 빈틈없는 전문분야의 설정과 각 전문분야간의 원활한 연결이 필요하다. 그러나 각 부분들의 폐쇄성은 서로의 소통을 어렵게 하였다.

이미지와 텍스트 사이의 거리는 이러한 전문가 시스템에 의해 더욱 멀어져 갔다. 타자기는 텍스트를 다루는 것으로 자신의 영역을 한정하면서 이미지에 자리를 허용하지 않았다. 그러나 오늘날 컴퓨터에 의한 기록양식의 등장은 분야간의 해체를 요구하고 있다. 음악과 그래픽, 음악과 문학이, 텍스트와 이미지가 서로의 몸을 컴퓨터라는 매개를 통해 해체하고 다시 태어나고 있는 것이다. 텍스트는 이미지와 더 이상 떨어져서 존재하지 않는다. 그들은 서로 가깝다 못해 누가 누구인지를 판단하기 어려운 상황에까지 이르렀다. 서로를 서로를 서로의 자리로 불러들이고 있는 것이다.

특히 최근 사이버공간에서 이루어지는 통신문화로부터 우리는 그 한 지류를 발견하게 된다. 사이버공간상의 대화는 키보드를 통해 발화(發話)하고 모니터를 통해 상대방의 반응을 읽어내면서 이루어진다. 때문에 기존의 대화방식과 규칙들은 해체되고 새로운 소통 방식과 규칙들이 그 속에서 파생되고 있다. 특히 텍스트와 이미지가 섞여 공존하는 모습을 어렵지 않게

발견하게 되는데, 이것은 사이버대화 환경에 의한 제약과 인간의 창조적 상상력이 만나면서 이루어지고 있다. 대화 중에 만나게 되는 다양한 형태의 특수문자들의 조합은 때로는 놀란 표정(O.O)을, 때로는 화난 표정(>-<)을, 때로는 즐거워하는 표정(:) ^\_^ :D)을 만들어냄으로써 대화를 보다 풍요롭게 만들어간다. 우리는 일상 삶에서 우리의 인상이 더 많은 것을 함축적으로 이야기한다는 것을 알고 있다. 그러나 화상을 통한 통화의 경우는 다르겠지만, 현재 통신을 통한 사이버공간에서 이러한 자신의 상태를 드러내는 것은 아직 일반적이지 않기 때문에 네티즌들은 그 어려움을 주어진 환경 속에서 해결하려는 상상력을 발휘하고 있다. 이것은 이미지와 텍스트가 사이버공간상에서 만나는 하나의 모습임에 틀림없다.

사이버공간상에서의 통신은 이 뿐만 아니라 다양한 문화와 규칙들을 만들어가고 있다. '어쇼요(어서 오세요), 쟈업서(재미없어), ic(I see), 고딩어방(고등학교생들만 모이는 방)과 같은 언어의 축약과 받침의 삭제, 신조어의 탄생 등은 그 대표적인 예라 할 수 있는데, 이 또한 실제 대화환경과는 다른 사이버대화환경이 만들어낸 현상들이다.<sup>10)</sup> 사이버 공간속의 언어는 점점 그 환경에 적응하면서 변화하고 있으며, 또한 변화된 언어는 실제로 흘러 들어오고 있다. 이에 대해 우리말이 오염되고 있다는 우려의 목소리도 존재하지만 그것은 이미 거부할 수 없는 살아있는 문화의 움직임의 하나로 우리에게 다가오고 있는 것이다. 인쇄기가 처음 발명되었을 때, 그것이 문어체의 양식을 변화시키고, 초기의 출판업자들로 하여금 구두점을 통일하고 활자체를 발명하고 대중시장에 맞게 책의 크기와 스타일을 정하도록 한 것<sup>11)</sup>처럼 전자적 기록문화는 우리에게 이전의 가치들과 가정들을 해체하고 새로운 규칙과 가정들을 만들어 갈 것을 희망하고 있는 것이다.

'신중함'은 더 이상 미덕이 아니다. 우리는 저지른다. 그리고 우리의 검열을 통과하지 못한 이미지와 텍스트는 우리의 시계(視界)에서 사라진다. 그리고 새로운 검열의 대상들이 만들어진다. 이제 기록이라는 행위는 새로운 것의 창조만큼이나 삭제의 역할을 크게 만들고 있다. 그것이 이미지이든, 텍스트이든, 아니면 서로가 섞인 형태이든 빠르게 삭제하고 그 빈자리를 채워간다. 검열은 삭제를 무기로 이루어진다. 삭제는 그 존재를 부정하는 것이기 때문에 사이버세계의 가장 가혹한 형벌이다. 더불어 삭제는 그 자리에 무언가를 채워넣기 바라는 손 것이다. 꺾뻑거리는 커서의 재촉을 우리는 거부할 수 없는 것이다.

### 3-3. 실제와 가상의 감수성

여기서 실제와 가상의 문제가 제기 되는 것은 사이버공간이 그 은유 자체에 암시되어 있는 바와 같이 하나의 또 다른 성격의 세계이기 때문이다. 그 공간은 등장과 함께 실재하는 것들의 정체성에 대해 묻고 있다. "사이버 공간 속에서 나는 누구인가?"라는 물음은 그 중 하나일 것이다. 더욱이 사이버공간과의 인터페이스가 키보드나 마우스와 같은 전통적 주변기기에 의해서가 아니라, 우리의 몸동작이 하나의 입력장치의

역할을 하는 가상현실(virtual reality) 기술이 일반적인 인터페이스로서 자리한다면 이러한 정체성에 대한 물음은 더욱 확대 될 것이다.

현재 통신공간의 대화방에서는 개별 주체의 정체성을 이름에 의해 확인 받는다. 그 이름은 일반적으로 실재의 이름을 사용하기보다는 새로운 가상의 이름을 사용한다. 때로는 여성이 남성스러운 이름을 사용하기도 하고 그 반대의 경우도 존재한다. 실재와는 달리 가상 공간에서는 남성이 여성처럼 행세할 수 있는 것이다. 때문에 통신문구상에서 여자인지 남자인지를 밝히려는 텍스트를 종종 볼 수 있다. 이름뿐만 아니라 캐릭터가 사용되기도 하는데, 이러한 게임이나 채팅방에서 참가자들을 상징하는 캐릭터를 아바타(Avatar)라고 부른다. 아바타는 인도신화에서 신(神)이 화신(化身)해 인간 세계에 내려온 것에서 유래한 말이다.<sup>12)</sup> 가상의 신은 인간의 탈을 쓰고 구체화되었을 것이다. 이것은 사이버공간에서 사용자가 아이콘이나 캐릭터의 탈을 쓰고 구체화되는 것과 같은 것이다. 아바타는 실재의 사실과 관계없이 사용자의 마음대로 변화시킬 수 있다. 또 다른 모습의 '나'가 존재할 수 있는 것이다. 가상현실이라는 새로운 인터페이스에 의해 이루어지는 공간에서도 이것은 유효할 수 있다.

우리는 실제로 존재하고 있음을 어떻게 확인받을 수 있는가? '나는 생각한다, 그러므로 존재한다 cogito ergo sum'라는 데카르트의 명제는 신으로부터 벗어난 인간의 실재성을 확인해주는 복음으로 받아들여졌다. 그러나 우리가 이 세계의 실재성을 자신으로부터 확인받는 것은 오늘날 더 이상 유효하지 않다. 우리는 우리가 생각하고 있다는 사실만으로 사회 내에서 우리의 존재를 확인받을 수 없다. 주체들은 이 세계에서의 실재성은 자신에 의해서가 아니라 타자에 의해서 확인받는다. '내가 아닌 타자의 호명' 그것은 나의 존재를 증명해주는 증인인 것이다.

지금까지 세계는 우리가 이해하고 있는 기본적인 서사(敘事)<sup>13)</sup> 내용과 같은 방향으로 존재할 것이라는 믿음을 저버리지 않았다. 세계는 일관성을 우리에게 보여주었고, 그곳의 타자 또한 일관되고 안정된 것이었다. 우리는 그곳에서 어떤 신뢰감을 얻었고 그것은 세계에 대한 인식의 출발점이었다. 우리는 이러한 출발점에서 벗어나는 것을 '괄호치기'라는 방법을 통해 극복하였다. 타자는 우리를 자체로서 인정하였고 또한 그렇게 불러주었기 때문에 우리는 우리의 실존성을 의심할 필요가 없었다. 그런데 이제 새로운 타자가 등장하였다.

사이버라는 타자는 지금까지 내가 작성한 서사로는 받아들일 수 없는 그 무엇이다. 그는 나를 다르게 호명한다. 그의 호명을 괄호치기를 통해 받아들이는 것도 이제는 어려운 것이 되었다. 나의 서사는 일관성을 상실하고 혼돈 속에서 나를 의심하기 시작한다. 나의 서사에는 괄호를 치지 않은 부분과 괄호를 친 부분이 혼돈스럽게 섞여있는 모습으로 존재한다. 나는 하나가 아닐지 모른다는 의심을 떨치기 어렵다. 사실 나는 사

10) 정태영, 사이버스페이스 문화 읽기, (서울: 나남출판사, 1997), pp.76-82

11) 마이클 하임 Michael Heim, 앞의책, p. 82

12) 정태영, 앞의책, p. 44

13) 사실을 있는 그대로 기술하는 행위를 칭하는데, 우리는 태어나면서부터 이러한 서사행위를 하게된다. 자신의 내부에 기록된 이 내용은 삶의 여러 현상들을 이해하고 판단하는 기준으로 자리하게 된다.

이버공간에서 다른 나로 존재할 수 있지 않는가?

Paul Verhoeven 감독의 영화 <토탈 리콜: Total Recall, 1990>은 이러한 두 개의 정체성이 존재, 즉 가상과 실재에 대한 물음을 우리에게 던지고 있다. 이제 우리는 현실세계와 가상의 시뮬레이션된 세계를 소유하게 되었다. 이전에도 가상의 세계는 존재했다. 귀신과 유령이 존재하는 이야기 속의 가상세계, 본드와 마약에 의한 가상체험은 그 예이다. 그러나 이것들은 우리의 팔호치기로 충분히 소화할 수 있는 범위에 있었다. 우리는 이러한 팔호 안의 세계를 탐닉하는 이들을 '병(病)'이라는 이름으로 '정상(正常)'과 구분하였다.

그러나 이제 팔호 안의 세계가 사이버라는 이름을 통해 또 하나의 당당한 세계로 우리 앞에 등장하고 있다. 현재 우리의 고통은 기존의 서사적 틀을 통해 사이버세계를 바라보고자 하는데서 오는 것은 아닐까? 변화된 시대에 우리는 우리자신이 하나가 아닐 수 있음을 인정해야 한다. 왜냐하면 우리는 또 다른 나를 입고 가상의 여행을 떠날 수 있기 때문이다. 영화 <토탈 리콜>에서 리콜사의 책임자가 주인공에게 했던 대사는 현실이 된다. "여행기간에 다른 사람으로 만들어드리지요. 예를 들면 플레이보이, 운동선수, 첩보원 ...."

우리는 이제 실재성을 진리로 받아들일 수 없다. '보이는 것이 우리가 믿어야 할 진리다'라는 사진의 신화는 컴퓨터그래픽의 조작 앞에서 무릎을 꿇어야만 했다. 우리는 더 이상 보는 것만으로 그것의 실재성을 믿지 않는다. 우리는 우리의 오감으로 확인되는 것을 진리로 받아들여야 한다. 그렇다면 만지고 느낄 수 있는 것이 진리인가? 이제 이 물음에 대해서도 부정적인 답을 내려야 할 때가 서서히 다가오고 있다. 가상현실이 하나의 현실로 다가옴에 따라 가상과 현실의 경계는 희미해지고 서로는 서로에 대한 마음의 문을 열고 있다.

우리는 앞에서 사이버공간 속으로 실재의 모습이 스며들고 있음을 보았다. 그러나 사이버공간은 반드시 실재와 같은 모습으로 존재하는 것은 아니다. 그곳만의 어떤 독특한 성격이 존재한다. 그리고 그것은 다시 현실로 스며들 것이다. 우리는 머지않아 가상현실의 감수성에 익숙하게 될 것이다. 우리가 기계적 감수성에 젖어 현대를 살아온 것처럼 말이다. 엄밀히 말해서 그것은 가상현실의 감수성이기 보다는 실재와 가상이 공존하는 세계의 감수성이라고 할 수 있다.

가상의 공간에서 현실은 또 하나의 가상일 수 있다. 그곳에는 하루만 굶어도 힘이 빠지고, 위에 위치한 것은 밑을 향해야 하는 물리법칙이 지배하는 묘한 가상공간일 수 있는 것이다. 가상공간에서 현실이 또 하나의 가상일 수 있는 것처럼 현실에서 가상은 또 하나의 새로운 현실일 수 있다. 이 새로운 현실은 우리로 하여금 새로운 눈으로 자신을 바라볼 것을 원한다.

결국 진리의 기준으로서의 실재성은 더 이상 유효하지 않은 것 같다. 가상과 현실이 만나는 새로운 공간에서 여전히 실재성을 기준으로 진리를 이해하려 한다면, 더나가 여전히 실재성을 기준으로 팔호치기를 계속하고 있다면 우리는 우리의 분열된 정체성 앞에서 계속 고통스러워해야 할 것이다. 우리는 가상과 실재가 공존하는 곳에서 새로운 출발을 해야 한다. 실재와 가상이 공존하는 세계에서 새로운 규칙들을 만들어가야 하는 것이다.

#### 4. 사이버디자인의 지형

#### 4-1. 전통적 의미의 디자인

우리는 근대적 의미의 산업디자인의 출현 시점을 산업혁명으로 이해하고 있다. 유럽의 기계적이라고 불리는 산업혁명은 대량생산과 대량소비의 경제구조를 보편적인 체계로 전파하였다. 기계적 생산에 바탕을 둔 산업 생산양식은 하나의 거대한 물결이 되어 미래를 향해 도도히 흘러갔다. 이 거대한 물결의 흐름을 바꾸고자 하는 노력도 있었다. 노동자들에 의한 기계파괴 운동인 러다이트(Luddite)운동, 러스킨과 모리스의 미술공예운동(Arts and Crafts Movement) 등이 다소의 성격의 차이는 있으나 반기계적인 노력들이었다.

특히 19세기말의 미술공예운동은 기계에 의해 생산되었던 초기 제품들의 질적인 저하와 계급적인 사회 구조에 대한 하나의 사회주의적 반응이었다. 디자인사에서 미술공예운동이 근대적 의미의 디자인 형성에 중요한 역할을 한 것으로 기술될 수 있는 이유는 초기 기계제품의 조악함에 대한 반대입장에서 예술적 가치를 사물에 반영하려 하였다라는 점보다도 그들이 취했던 사회주의적 사상에서 찾아야 할 것이다. 왜냐하면 초기 모던디자인의 보편주의적 이념의 냄새를 그곳에서 발견할 수 있기 때문이다. 물론 미술공예운동의 이러한 이상은 실재라는 무거운 현실 앞에서 자체 모순으로 좌절하게 된다.

어쩌든 러다이트운동이나 미술공예운동 등을 통해 거대한 기계생산양식의 흐름을 바꾸기에는 그 물살이 너무도 거세게 흐르고 있었다. 중기력에 바탕을 둔 기계생산은 이제 거역할 수 없는 보편적 양식으로 자리하였다. 이미 이러한 기계적 생산양식은 사회계급의 내용을 변화시켰다. 토지의 소유여부를 바탕으로 한 지주와 소작인에서 생산수단과 자본의 소유여부를 바탕으로 한 부르주아와 프롤레타리아의 구분이 그것이다. 생산수단과 자본을 소유한 계급은 변화하는 시대의 중심축으로서 사회적 가치와 구조를 새롭게 만들어 가기 시작했던 것이다.

만일 누군가 산업시대를 특징짓는 하나의 표상을 찾으려 한다면, 그의 시선은 기계로 향해야 할 것이다. 맞물려 돌아가는 기어들, 공장에서 피어오르는 시커먼 연기는 최근까지 발전된 인류의 미래를 보장하는 하나의 상징이었음에 틀림없다. 이러한 시대정서는 인공물의 형태를 결정하는데도 영향을 끼쳤다. 금세기 초 디자인의 중요한 모티브로서 기하학적인 기계적 조형어휘가 사용되었다는 사실은 이미 널리 알려져 있는 사실이다. 그 이전에는 기계적인 것에 대한 낙관적 신화가 자리하고 있었다.

전통적 의미의 산업디자인은 이러한 바탕아래 자신의 뿌리를 내리기 시작하였다. 디자이너의 중요한 업무는 구체적인 사용자가 누구인지 모르는 시장을 향해 쏟아지는 산업제품의 형태를 결정하는 것이었다. 영국의 디자인사가인 페니 스파크(Penny Sparke)는 산업디자인의 업무에 대하여 다음과 같이 말하고 있다.

"전기제품이나 도자기, 유리, 은제품 혹은 공학적 구조물 등 어느 분야를 전공하든 디자이너의 중요한 업무의 한 가지는 형태가 없는 원료 혹은 형태를 갖추지 않은 일단의 원자재에 형태를 부여하는 것이다. 그의 의도가 생산을 원활히 하는 것



이든 아니면 시각적으로 정교한 형태를 통해서 소비자를 현혹 하려는 것이든 간에 디자이너가 형태를 부여하는 작업은 언제나 디자인상의 문제로 남아있으며 그것은 금세기와 그 이전의 여러 세기들에 걸쳐 다양하고 영감이 넘치는 해결방식들이 모색되는 계기를 만들었다.”<sup>14)</sup>

이러한 전통은 아직도 유효하다. 디자이너는 페니 스파크가 언급한 대로 그것이 도자기이든 아니면 전기제품이든 형태를 부여하는 일과 관계하고 있다. 최근에 새롭게 등장하는 전자 제품에서 또한 디자이너의 업무는 그것의 형태를 정의하는 것이다. 그런데 이것들이 가지는 공통점이 있다. 그것은 우리가 만지고 보고 느낄 수 있는 실재하는 것이라는 점이다. 디자인에 대한 여러 모습의 담론이 존재하지만 그 대부분은 디자인을 실재와 관계하는 것이라는 가정을 넘어서지 않는다. ‘참된 것은 실재하는 것’이라는 가정아래 존재하는 디자인의 영역에 ‘가상’이 들어갈 자리는 없었던 것이다.

어쩌면 그것은 고민의 대상도 아니었다. 왜냐하면 스파크적 의미의 형태를 요구하는 것은 항상 실재였기 때문이다. 오늘날의 사이버기술, 사이버문화의 도래가 이러한 고민을 하도록 만들고 있는 것이다. 앞서 고찰한 바와 같이 사이버문화는 실재와 가상이라는 이분화된 틀로서 세계를 참과 거짓으로 대응시키는 것을 지양하기 원한다. 그보다는 가상이 존재하는 실재를 하나의 실재로 받아들이길 원한다. 보이지 않는 것에 대한 두려움을 버리고 그것까지를 포용하는 모습이기를 원하는 것이다. 이미 안드레아 브란지(Andrea Branzi)는 다음과 같이 변화된 환경에서의 디자인의 모습을 시사하고 있다.

“오늘날 디자인은 ... 서비스 세계로 나아가기 위해서 그리고 정보를 서로 교환하기 위해서, 형태적이고 물리적인 오브제 디자인의 전통적인 활동 범위를 완전히 넘어서고 있는 변화의 수많은 과정 속에서 작용한다.”<sup>15)</sup>

우리에게 주어진 첫 번째 행동 목표는 실제적인 물리적 오브제를 대상으로 한 활동범위를 넘어서는 것이다. 지금까지 디자인은 물리적 오브제를 대상으로한 소재 중심적 구분을 통해 각 부분을 전문화 시켰다. 전자제품디자인, 의상디자인, 플라워디자인, 포스터디자인, 헤어디자인, 인테리어디자인 등등. 앞에서 고찰한 전문가 시스템을 따르고 있는 이러한 구분은 지극히 기계적 사고에 바탕을 두고 있다. 마치 컨베이어 벨트 조립라인에 앉아 있는 노동자들처럼 각 부분은 독립된 자신들만의 행동 강령에 따라 디자인이라 불리는 것을 한다. 의사가 법에 관한 일을 대하는 것처럼 낯선 눈으로 제품디자이너는 의상디자이너를, 인테리어디자이너는 헤어디자이너를 대했다.

자신의 전문 분야를 넘어선 디자이너는 이방인으로 전락한다. 이러한 기계적 사고는 사이버라는 새로운 흐름을 하나의 또 다른 전문분야의 출현 정도로 받아들이려 하고있다. 사이버디자인은 인터넷상의 홈페이지를 만드는 것을 자신의 기의

14) 페니 스파크 Penny Sparke, 20세기의 디자인과 문화, 이순혁(역), (서울: 도서출판 까치, 1995), p. 59

15) Andrea Branzi, Learning from Milan: Design and the Second Modernity, Milan: Idea Books, 1988; Cambridge, Mass: The MIT Press, 1988, P.18

(signified)로 만들려는 기계적 사고에 바탕을 둔 외압에 시달리고 있다. 그러나 사이버의 흐름은 그 이상이다. 우리는 앞에서 이미 그것을 확인했다. 기계적 생산양식이 우리의 사고와 생활 양식을 변화시킨 것처럼, 그리고 그 바탕에서 현대적 의미의 산업디자인이 탄생한 것처럼, 이제 정보적 생산양식이라 불릴 수 있는 사이버의 출현은 또다른 사고와 생활양식의 변화를 예고하고 있다. 우리는 그 전조를 이미 경험하고 있다.

#### 4-2. 디자인의 지향점

사이버기술과 사이버문화의 출현은 디자인사고(Design Thinking)에 새로운 계기를 마련하고 있다. 그것은 우리에게 반성과 보다 메타적인 차원의 고민을 하도록 주문하고 있는 것이다. 소재적 특성에 바탕을 둔 구분은 이제 해체되어 가상까지를 포괄하는 새로운 모습으로 재구성되어야 한다. 물론 그것을 가능하게 하는 기준은 전문가 시스템에 바탕을 둔 효율이라는 기계적 이념이 아니라 새롭게 정의되어야 할 것이다. 우리의 움직임은 시스템 자체가 아닌 보다 근본적인 무엇인가를 지향해야 하는데, 그 지향점이 새로운 재구성을 위한 하나의 기준으로 자리해야 하는 것이다.

그렇다면 이제 우리의 지향점은 어디인가? 우선 소통방식의 제안에서 그 하나를 찾아야 한다. 실재에서 뿐만 아니라 가상 공간 속에서, 그리고 가상과 실재 사이의 연결을 제안하는 존재로 자리해야 하는 것이다. 그것의 매개는 전통적인 ‘형태’에 국한되어서는 안될 것이다. 시각 중심적인 사고에서 벗어나 주어진 모든 매체들을 넘나들면서 다양한 소통방식들을 제안하는 것, 이것은 사이버시대의 하나의 미덕으로 자리할 것이다.

두 번째의 지향점은 사회 내에서 인간의 존재 방식을 제안하는데서 찾을 수 있다. 인간을 인간으로서 존재하게 하는 중요한 요소 중의 하나는 욕망이다. 채워도 채워지지 않는 속성을 가지는 욕망은 그럼에도 불구하고 계속 채우는 행위를 하도록 손짓한다. 이 채우는 과정을 통해 인간은 인간으로 사회 내에서 존재한다. 그는 채워도 채워지지 않는 욕망의 본질 때문에 지속적으로 자신의 존재에 대한 물음을 던질 수 밖에 없다. 더욱이 여러 개의 정체성의 존재를 인정해야 하는 사이버시대의 주체들이 변화한 사회에서 어떻게 존재할 수 있는가에 대한 물음은 디자이너들이 지향해야 할 또 하나의 길인 것이다. 이것은 보다 총체적인 접근을 요구한다.

세 번째 디자인의 지향점은 물질과 정보가 어떻게 존재할 수 있는지에 대한 존재양식을 제안하는 것이다. 이것은 가상과 실재가 만나서 어떻게 함께 공존할 수 있는지에 대한 고민으로부터 도출될 수 있다. 또한 이것은 하나의 삶의 환경에 대한 제안으로 아름다움과 추함이라는 미학적 차원을 넘어선 물음이다. 거기에는 ‘어떻게’라는 방법적 차원보다는 ‘왜?’라는 철학적 문제가 보다 중요하게 자리잡을 수 있다. 이러한 지향점들이 물론 독립적으로 존재하는 것은 아니다. 그것들은 서로 얽혀있다. 하나의 실을 따라가다 보면 또 다른 줄기와 만나게 된다. 그 축수들은 인간의 삶이라는 문화적인 차원의 바탕아래 존재하는 것이기 때문이다.

여기서 디자이너는 결정자로 존재해서는 안된다. 모든 사람에게 적합한 무엇을 만들어내기 위해 디자이너가 결정하였던 것

들이 모든 사람에게 적합하지 않을 수 있음을 우리는 경험을 통해 알고 있다. 디자이너는 가상과 실재가 공존하는 세계에서 결정자가 아닌 제안자로서 자리해야 하는 것이다. 그가 제안자로 존재함에 따라 세계에 대한 그의 해석력은 보다 중요한 디자인요소로 부상할 것이다. 세계에 대한 각 주체마다의 해석은 서로 다른 행위를 유도하기 때문이다. 그 행위들은 서로 다른 힘으로 존재하고 수용이라는 화학반응을 통해 실제화 될 것이다.

## 5. 결론

미래는 예측하기 어렵다. 우리는 단지 다가올 시대가 과거와 비교할 수 없을 만큼 다를 것이라는 추측을 할 수 있을 뿐이다. 만일 이러한 추측이 사실이라면 '다름'을 만들어내는 중심에는 사이버기술과 문화가 자리하고 있을 것이다. 그리고 그것은 새로운 기술들과의 결합을 통해 우리의 상상을 앞질러갈 것이다.

본 연구를 통해 우리는 사이버문화를 고찰하고 그로부터 사이버시대 디자인이 취해야할 지향점을 도출해 보았다. 우리의 지향점은 이전까지의 가정들을 일정부분 해체해야하는 고통을 포함하고 있다. 그러나 사이버에 대한 논의과정을 통해 우리는 지향점을 향해야만 하는 거역할 수 없는 당위를 발견할 수 있었다.

이제 사이버세계의 도래는 가치판단의 대상을 넘어선 현실이다. 물론 누구든지 그것에 대하여 긍정 혹은 부정적인 태도를 보일 수는 있다. 그러나 그것이 이제 피할 수 없는 현실이라고 보았을 때, 우리는 그것이 만들어내는 또다른 변화들에 주목해야 할 것이다. 우리가 그 흐름에 대하여 불평한다고 해서 이전으로 돌아갈 수 있는 것은 아니기 때문이다. 마치 도미노 게임의 역동적인 운동처럼 이어지는 변화의 연속들, 이것이 우리가 위치한 현실인 것이다.

사이버문화가 확산되면서 그것은 새로운 규칙들을 만들어내었고 우리의 감수성은 보다 사이버적인 것으로 바뀌고 있다. 실재와 가상이 공존하며 더 이상 실재가 진리판단의 기준이 아닌 세계에서 디자인은 소재 중심적인 접근을 통해 자신을 확인받으려는 시도들을 해체하고 새롭게 재구성되기를 기다리고 있다. 그것은 사이버기술, 혹은 문화를 또 하나의 새로운 디자인 도구의 도래가 아닌 보다 근본적인 것을 변화시킬 수 있는 힘으로 인정해야함을 의미하는 것이다.

## 참고문헌

1. 홍성태, 사이버공간 사이버문화, 문화과학사, 1997
2. 정태영, 사이버스페이스 문화 읽기, 나남출판사, 1997
3. 홍성태, 사이보그 사이버컬처, 문화과학사, 1997
4. 김민수, 21세기 디자인문화 탐사, 솔, 1997
5. 오창섭, 디자인과 키치, 토마토, 1997
6. Michael Heim, 가상현실의 철학적 의미, 여명숙(역), 책세상, 1997
7. Vilem Flusser, 디지털 시대의 글쓰기; 글쓰기에 미래는 있는가, 윤종석(역), 문예출판사, 1998
8. Hiroshi Sano, 21세기의 디자인, 현동회/강화선(역), 태학원, 1998
9. Penny Sparke, 20세기의 디자인과 문화, 이순혁(역), 까치, 1995
10. Walter J. Ong, 구술문화와 문자문화, 이기우/임명진(역), 문예출판사, 1995
11. "사이버 인간 군단이 몰려온다", 주간조선, 1998, 7월 9일자
12. "사이버 시장서 광속거래 진행중", 뉴스메이커, 1998년 5월 7일자
13. Andrea Branzi, Learning from Milan: Design and the Second Modernity, Milan: Idea Books, 1988: Cambridge, Mass: The MIT Press, 1988