정책연구 10-19

인터넷의 철학적 문제와 탈근대적 통신정책 기조에 대한 연구

손상영/김희연

2010.11



서 언

인터넷이 본격적으로 보급되기 시작한 1990년대부터 인터넷에 대한 철학적인 논의도 시작되어 오늘날까지 국내외적으로 관련 연구가 꾸준히 진행되고 있습니다. 또한국내에서는 일련의 정치적 사건에 인터넷을 비롯한 정보통신서비스가 중요한 역할을하면서 인터넷의 탈근대성에 대한 연구가 관심을 받았습니다. 한편 지난 10여 년 동안 인터넷 규제문제에 대한 다양한 논쟁이 진행되었지만 이러한 논쟁들은 학계에서진행되었던 인터넷에 대한 철학적인 논의와는 별로 연관성이 없었습니다.

어떤 정책이 좋은 정책이 되기 위해서는 정책 대상의 본질이 무엇인지 정확히 파악해야할 것이며, 그러기 위해서는 정책 대상에 대한 철학적 고찰이 필요합니다. 인터넷과 관련된 정책도 든든한 철학적 배경으로부터 도출되어야 설득력 있고, 폭넓은 지지를 받을 수 있다고 생각합니다. 따라서 인터넷 관련 정책연구자들을 위한 철학적배경을 제공하는 일이 중요하다고 하겠습니다.

그 동안 인터넷과 관련된 철학 문헌들은 다수 출간되었지만 정책연구자들을 위한 체계적이고 종합적인 서베이 문헌은 없었습니다. 본 연구에서는 기존 문헌들을 체계적으로 서베이 하면서 인터넷이 가지고 있는 철학적인 문제들을 지적하고자 합니다. 또한 인터넷과 탈근대론의 관계에 대해 부분적인 언급은 있었지만 전체적인 분석은 없었습니다. 본 연구는 탈근대론의 다양한 시각에서 인터넷의 탈근대적 성격을 분석하고 이로부터 문제점을 발견하고자 합니다. 끝으로 이러한 인터넷의 철학적인 문제점들을 해소하고 성숙한 가상사회로 발전하기 위한 통신정책의 방향을 모색하고자 합니다. 이 보고서가 인터넷 관련 정책연구자들에게 든든한 철학적 배경을 제공하고 나아가 탈근대사회에 적합한 통신정책 기조를 개발하는데 도움이 되기를 기대합니다.

본 연구는 정보통신정책연구원의 손상영 박사와 김희연 전문연구원의 공동연구로 수행되었습니다. 손상영 박사는 연구 총괄과 함께 기존 문헌에 대한 서베이와 인터넷 의 철학적 문제와 정책적 시사점 도출 등을 수행하였으며, 김희연 전문연구원은 인터 넷의 탈근대성에 대한 연구를 수행하였습니다. 또한 성균관대학교 이종관 교수와 동국대학교 이호규 교수로부터 많은 조언과 도움을 받았습니다. 연구진의 노고를 치하하며 인터넷에 대한 철학적 연구에 더욱 정진하여 우리나라 통신정책의 발전에 크게기여하기를 바랍니다.

2010년 11월 정보통신정책연구원 원 장 방 석 호

목 차

서 언1
요약문····································
제1장 서 론
제2장 인터넷 관련 기존의 철학적 논의 21
제 1 절 디지털 존재론 22
1. 디지털 존재론이란? 22
2. 디지털 존재론의 형이상학적 문제 24
3. 사고실험
제 2 절 관념 존재론: 하이퍼플라톤주의 28
제 3 절 들뢰즈-베르그송의 가상 존재론45
1. 다중성과 운동46
2. 초월적 망상과 초월적 경험론46
3. 차이와 반복
4. 가상 존재론의 의의49
제4절 정보 존재론과 인식론 51
1. 정보 존재론 51
2. 정보 인식론 52
3. 사이버 공간에서의 실존 53
제 3 장 인터넷 탈근대론55
제 1 절 탈근대적 주체들 57

제2절 디	다양성의 추구·····	62
제3절 연	연속성의 공간	68
제4장 인터	터넷의 철학적 문제들과 새로운 정책방향	72
제1절 인	인터넷의 철학적 문제들	72
제2절 시	새로운 통신정책 기조의 모색	75
제5장 결 C	거	7 9
참고문헌 …		81

그 림 목 차

[그림 2-1]	인터넷 관련 철학의 구조	21
[그림 3-1]	정보통신 네트워크 구조의 변화	68
[그림 3-2]	사이버 공간에서의 관계맺기	70

요 약 문

1. 연구의 배경 및 목적

오늘날 인터넷을 중심으로 한 통신 서비스 이용행태에 있어 탈근대적인 경향이 나타나고 있다. 이는 향후 더욱 강화될 것으로 예상되어 탈근대적 시각에서 정책적 대응이 필요하다. 탈근대사회의 통신정책을 개발하기 위해서는 사이버 공간의 본질에 대한 이해를 바탕으로 하는 탈근대론적 해석이 필요하다.

이 보고서는 인터넷에 대한 탈근대론을 바탕으로 하는 통신정책의 방향을 모색하고자 한다. 아울러 기존의 인터넷에 대한 철학적 논의를 종합하여 인터넷의 철학적 배경을 정립하고 인터넷과 관련된 철학적 문제들을 찾아내어 통신정책적 시사점을 도출하고자 한다.

인터넷의 철학적 문제점을 찾아내기 위해 본 연구에서는 두 가지 접근방법을 사용했다. 첫 번째는 인터넷에 관한 기존의 철학적 연구들을 분석하여 문제점들을 발견하는 것이고, 두 번째는 기존의 탈근대론에 경험적인 방법을 이용하여 인터넷의 탈근대적 성격을 규명하고 문제점을 발견하는 것이다. 그리고 발견한 문제점들을 해결하는 방향을 통신정책에 대한 시사점으로 제시한다.

2. 주요 연구내용

- 제2장 인터넷 관련 기존의 철학적 논의
- 제1절 디지털 존재론

20세기 후반부터 상당수의 이론 물리학자들과 컴퓨터 과학자들의 세계관은 소위 디지털 존재론(digital ontology)에 의해서 대변되고 있다. 디지털 존재론은 일반적으

로 다음과 같이 요약된다.

- i) 시간, 공간 그리고 시공 안에 모든 실체들과 과정을 포함하는 물리적 우주의 근본 속성은 궁극적으로 이산적(discrete)이다.
- ii) 물리적 우주는 정수들(integers)과 같은 이산적 수치들에 의해 적절히 모 형화될 수 있다.
- iii) 물리적 우주의 진화는 알고리즘의 결과에 의해 계산가능하다.
- iv) 물리적 우주를 지배하는 법칙은 전적으로 확정적(deterministic)이다.

디지털 존재론을 뉴턴과 데카르트의 근대적 세계관과 비교해 보면, 근대적 세계관에서의 신의 지위를 디지털 존재론에서는 컴퓨터가 대신하고 있다는 것이다. 다시 말해서 디지털 존재론은 근대적 세계관에서 신학을 배제하고 그 대신 컴퓨터 과학을 그 중심에 놓은 것이라고 할 수 있다.

- 제 2 절 관념 존재론: 하이퍼플라톤주의

하이퍼플라톤주의(Hyper-Platonism)는 사이버 공간을 플라톤 철학의 구현물로 보는 이론으로서 Heim(1994)에서 제시되었다. 그는 자신의 이론을 플라톤의 에로스적 존재론(erotic ontology)과 라이프니쯔의 단자론(monadology)을 이용하여 구성하였다. 그는 "사이버 공간의 정보(inFORMation)가 플라톤의 형상(FORM)의 아름다움을 물려받는다는 점에서 사이버 공간에 있는 공간적인 객체들은 플라톤의 상상의 구성물로부터 생겨난다. 컴퓨터는 경험적인 특정성과 함께 인지의 이상적인 내용물을 주입함으로써 고대의 플라톤주의를 환류시킨다"고 하였다.

그러나 과연 오늘날의 사이버 공간이 그럴까? 현재 사이버 공간은 현실과 뒤섞여서 플라톤의 이데아와는 거리가 먼 것들로 가득 차 있다. 따라서 하이퍼플라톤주의는 일종의 이상적인 사이버 공간에서 성립할 수 있다고 생각한다.

컴퓨터 재현물은 경험적인 요소가 개입하기 때문에 순수한 관념의 세계에서 생겨 날 수는 없다는 것이다. 따라서 사이버 공간의 객체들이 순수하게 플라톤적 상상의 세계에서 생겨날 수는 없다. 현실과 착각할 만큼 몰입감을 주기 위해서는 경험적인 요소의 개입이 불가결하다.

Heim에 따르면 라이프니쯔는 이미 오늘날 컴퓨터의 기본 구조와 원리를 추상적이고 관념적인 수준에서 간파하고 있었던 것으로 보인다. 라이프니쯔의 단자론이 구체적으로 오늘날과 같은 사이버 공간을 염두에 둔 것은 아니겠지만 300여 년 전 라이프니쯔가 생각한 관념적인 컴퓨터에 의해서 전산화된 공간(computerized space)에 대한 형이상학으로 보아도 크게 지나친 것은 아닐 것이다.

단자론에서 주목할 만한 내용은 단자들은 고립되어 있는 실체들이지만 하나의 운영체계 위에서 조화를 이루고 조율될 수 있는 것은 중앙무한단자, 즉 '컴퓨터 신'의 존재 때문이라고 하였다. 이러한 논의를 현대의 사이버 공간에 적용해 보면, 컴퓨터 신의 전지전능함이란 사이버 공간에서 무한생산의 꿈과 같은 것이고 자비로움이란 무한분배의 꿈과 같은 것이다. 사이버 공간에서의 표상은 디지털 복제를 통해 무한히 생산될 수 있지만 현대의 컴퓨터 신, 즉 자본가는 자비로움이 없기 때문에 시장의 논리에 따라 생산하고 분배한다.

Markley는 인간이 사이버 공간에서 현실로 넘어오면서 자신의 실존을 뒷받침해 주는 능력을 상실하고 자신으로부터 소외된다고 하였다. 이러한 소외의 문제는 (무엇으로부터의 소외인가는 다르지만) Heim의 단자론에서도 언급되고 있다. 그는 사이버 공간에서의 인간을 사이보그로 보고 있으며 인간이 사이보그화 될수록 인간성을 상실한다고, 즉 사이보그는 인간성으로부터 소외된다고 하였다. 결국 소외에 관한 Markley와 Heim의 주장을 모두 수용한다면 소외는 양방향으로부터 발생하는 것이다. 사이버 공간에서 현실로 넘어오면 사이보그적 능력과 욕망으로부터, 그리고 현실에서 사이버 공간으로 빠져들수록 인간성으로부터 소외된다.

Markley는 기술을 지배하는 것이 사이버 공간의 신화라고 하였지만 하이데거의 기술철학에 의하면 이것은 어림없는 욕망일 뿐이며 정보기술이 초래하는 것은 기술에 대한 이중적 욕망에 의한 자기소외가 아니라 정보기술의 몰아세움이 초래하는 인간 본질의 상실이라고 하겠다.

- 제3절 들뢰즈-베르그송의 가상 존재론

가상이란 어떤 해답이 도출되게 한 문제들이라고 할 수 있다. 물론 그 문제들로부터 다른 해답이 도출될 수 있다. 따라서 가상으로부터 해답을 찾는 과정, 즉 현실화과정은 일률적이지 않으며 다분히 창조적인 작업을 요하게 된다.

이제 현실화의 반대 방향인 가상화란 무엇인가라는 자연스런 의문이 발생하게 된다. 현실화의 결과로서 어떤 해답이 주어져 있을 때, 가상의 존재론에 따르면 그 해답을 가상화한다는 것은 무엇인가? 어떤 대상을 가상화한다는 것은 그 대상이 도출되게 한 문제들을 찾아나가는 역동적이고 비결정적인 과정이라고 할 수 있다.

그 동안 사이버 공간에 대한 논의에 가상 존재론이 별로 적용되지 않았다는 점에 대해 인터넷 연구자들이 반성할 필요가 있으며 향후 인터넷과 관련된 철학적 논의에 서 가상 존재론이 중심적 역할을 할 것으로 기대된다.

- 제4절 정보 존재론과 인식론

일반적인 인터넷 이용자들이 사이버 공간으로 인식하는 것을 웹사이트들이라고 하면 웹 사이트들은 웹 서버들에서 운영되며, 이용자들과 웹사이트들을 연결시켜 주는 사이버 공간이 바로 네트워크와 전송로가 된다.

웹 사이트는 자신이 운영되는 웹 서비 안에 있는 집적회로를 따라 흐르는 전자기파 (electro-magnetic wave) 위에 디지털 신호의 형태로 존재한다. 웹 서버들과 이용자 PC들 간에 교환되는 정보와 전송되는 데이터들은 네트워킹 장비 내의 집적회로와 전송로를 따라 흐르는 전자기파 위에 디지털 신호를 실어서 주고받는다. 물리적으로, 사이버 공간은 다양한 선형으로 이루어진 회로들과 전송망의 연결된 모음(connected collection) 위를 흐르는 전자기파 위에 존재한다.

전자기파 위에 있는 사이버 공간은 직접 관찰이 불가능한 공간이다. 따라서 인간은 사이버 공간에 있는 대상(object)을 PC의 모니터에 투영된 모습을 통해 인식한다.

이와 같은 사이버 공간 고유의 인식 방법 때문에 사이버 공간에서의 인식은 다음과 같은 특징을 가진다. 인터넷은 많은 사람들로 하여금 동질적인 인식을 하게 하여 같

은 생각을 하게 하는 힘이 있으며, 개인은 자신이 직접 체험을 통해 대상을 인식한 것이 아니기 때문에 다수의 생각에 반대할 근거가 약해 쏠림(herding)의 경향을 보이기도 한다. 사이버 공간에서의 인식은 기본적으로 '습관적인' 신뢰를 바탕으로 한다. 인식의 주체는 모니터에 투영된 인식의 대상을 보고 인식하기 때문에 그 투영된 모습의 진정성을 가정하지 않으면 인식 자체가 불가능하다.

• 제3장 인터넷 탈근대론

인터넷은 탈근대성에 기반한 새로운 가치와 사회원리의 형성에 상당부분 기여하고 있다. 본 장에서는 근대성과 탈근대성의 구분을 시대적 구분이 아닌 문화적 성격을 나타내는 개념으로 이해하고, 주체, 보편성과 다양성, 불연속성과 연속성 등 주요 변수를 중심으로 탈근대성을 정리한 손상영 외(2009)의 논의를 따라 인터넷의 탈근대적 특징들을 보여주고자 한다.

- 제1절 탈근대적 주체들

먼저, 주체를 지배하는 무의식이다. 무의식의 문제는 흔히 욕구의 문제와 관련되어 있다고 생각되어지는데, 이런 점에서 다양한 욕구와 욕망이 발산되는 장소로서의 인터넷은 주체를 지배하는 무의식의 존재를 간접적으로 증명하는 탈근대적 공간이라할 수 있다.

사회화를 통해 자신의 욕구를 의식하부에 잠재시켜온 현실의 주체는 신체적, 그리고 시공간의 제약에서 벗어난 인터넷이라는 공간에서 개인이 욕망하는 바를 마음껏 발산하고 현실에서 쉽게 하지 못하는 일들을 행하게 된다. 미네르바 사례와 민경배·박수호(2009)의 설문조사에 따르면, 사람들은 현실의 나와 다른 나를 온라인 공간을 통해 발산하고 싶은 욕구가 있는 것으로 나타났다. 물론 인터넷상에서 현실의 나와 다른 모습으로 행동하는 것을 무의식의 발현으로만 해석하는 것은 위험한 일이다. 그러나 분명 인터넷은 인간의 잠재의식속에 내재된 무한한 욕구를 유사실현이라는 현상으로 경험하게 해주고 자신의 세계를 종합적으로 구성하게 해준다는 점에서 탈근

대적이라고 볼 수 있다.

둘째, 탈근대성에서는 주체가 선험적으로 존재하는 것이 아니라 형성된다는 인식을 가진다. 주체가 타자를 통해 형성된다는 것은 주체가 자발적으로 생성되는 것이 아니라 구조 속에서 형성되는 것이며, 구조 속에서 의미를 가진다는 것을 의미한다. 어떤 사람이 온라인상에서 표현한 글이나 이미지는 그 사람 자체를 나타내며, 이러한 글이나 이미지에 대해 동일한 온라인 공간에 참여한 사람들이 어떻게 받아들이느냐에 따라 그 사람(ID, 대화명)의 정체성이 정해진다는 것이다. 따라서 인터넷 상에서 '나'라는 주체는 타자라는 외부세계와 끊임없이 교류하는 과정에서 형성되는 것으로 볼 수 있다. 이처럼 온라인상의 구조를 체화하고 이를 배우며, 자신을 표현한 것에 대한 타자들의 반응과 평판, 기대치를 통해 주체가 형성되고 재구성된다는 점에서 인터넷상의 주체는 구조 속에서 의미를 가지게 된다. 따라서 인터넷의 주체는 선험적으로 주어진 것이 아니라 형성되는 탈근대적 주체이며, 타자와의 관계에 의해 조절되면서도 자율적이고 다중적인 자아를 가진 주체라는 점에서, 때로는 현실의 나에서 벗어난다는 점에서, 규칙적이고 예측가능한 근대의 주체와는 다른 탈근대적 주체이다.

셋째, 하나의 실체가 아닌 적분된 주체에 대한 논의이다. 들뢰즈는 애벌레 주체 (larva subject)들의 개념을 도입하며 우리의 주체가 하나의 실체가 아님을 주장하였다. 사실 들뢰즈가 말한 애벌레 주체들은 우리가 의식하는 차원 아래에 있는 것이기에, 사이버 공간에서 표현되는 한 개인의 다양한 정체성과는 구별되는 지점이 있을수 있다. 왜냐하면 사이버 공간에서 표출된 다양한 주체는 때로는 의식의 수준에서 조절되기도 하고, 어떤 의미에서 정체성은 이미 실체라고 볼 수 있기 때문이다. 또한사이버 공간상의 다양한 정체성들이 적분된 것을 우리의 주체로 보는 것도 논의의 전개에 무리가 있다. 그러나 사이버 공간상에서 나타난 다양한 정체성들이 개인의 무한한 욕망, 무의식속에 잠재된 욕구의 표출이라는 점에서는 의식의 차원 아래에 존재한다고 볼 수도 있고, 다중정체성 자체도 탈근대적 주체의 속성이 될 수 있다는 점은분명하다. 근대사회에서 생각하는 유일한 주체의 실체성이란 더 이상 유효하지 않다. 이런 맥락에서 단일정체성은 약화될 수밖에 없고, 인터넷이라는 네트워크 환경에 근

거한 다중적인 자아들이 주체의 새로운 모습에 편입된다.

- 제2절 다양성의 추구

탈근대성은 근대성이 추구했던 보편성, 총체성, 그리고 단일성을 거부한다. 보편성이라는 이름하에 억압되었던 개체의 고유성을 인정하고, 거대담론에 묻혀 있던 작은이야기들을 수면 위로 끌어올림으로써 다양성을 추구한다.

특히 사이버 공간은 통일된 스타일의 추구가 아니라 구성원들의 특성과 차이 하나하나를 인정하는 공간으로, 구별하는 것이 아닌 공존하는 공간으로 진화하고 있다. 블로그와 까페수의 증가, 사회의 주변부에 있던 평범한 사람들이 인터넷에서의 활동을 통해 주목받고 있는 사례, 그리고 2008년도의 촛불집회에 참여한 시민들은 통일성이나 단일한 동일성으로 결코 환원될 수 없는 수많은 내적 차이로 구성되어 있다. 총체성, 보편성, 단일성이 아닌 이질성, 차이성, 다양성의 탈근대적 사회원리가 가장 명확히 드러나는 공간이 사이버 공간임은 분명하다.

- 제 3 절 연속성의 공간

들뢰즈와 가타리가 말한 연결·접속의 체계는 자유롭고 오직 역동적인 관계 자체에 정향성을 두기 때문에 시작도 없고 끝도 없으며 언제나 '사이에' 존재함으로써 탈중심적이고, 다양한 방향으로 연계되고 외부로 향해서 자신을 무한히 펼쳐나가려 하며 다른 다양체들과 연결·접속을 통해 끊임없이 변화해간다. 그래서 계속 흐른다.

이러한 흐름과 연속성의 원리는 인터넷상의 커뮤니케이션에서도 찾아볼 수 있다. 무엇보다 송신자와 수신자의 구분이 어려운 커뮤니케이션 현상이 재현되고 있으며, 커뮤니케이션의 주체로 메시지도 역할을 하고 있기도 하다. 형성된 메시지는 끊임없 이 수정되고 보완되면서 점이 아닌 선의 커뮤니케이션, 혹은 관계의 커뮤니케이션 형 태를 갖게 된다(이호규·박성복, 2009).

사이버 공간에서 이루어지는 관계맺기의 양상은 트위터, 페이스북 등 오늘날 다양한 소셜네트워크 서비스를 통해 계속되고 있다. 이처럼 인터넷상의 커뮤니케이션과 관계맺기는 새로운 네트워크가 계속 생겨나고, 네트워크가 서로 연결되면서 수많은 거미줄 모양의 네트워크, 즉 네트워크의 네트워크를 만드는 양태로 진행되고 있다. 그래서 시작도 알기 어렵고 그 끝도 알기 어려운 인터넷의 독특한 구조는 들뢰즈가 말한 연속적으로 흐르는 공간에 부합한다. 또한 그 안에서 존재하는 다양한 공동체들 은 공통점이 일시적으로 찾아지는 즉, 일시적 개체화가 이루어지는 구성체라고 볼 수 있다는 점에서 인터넷은 분명 탈근대적 성격을 지닌 공간이다.

• 제 4 장 인터넷의 철학적 문제들과 새로운 정책방향

- 제1절 인터넷의 철학적 문제들

하이퍼플라톤주의와 같은 이상론은 지난 세기말까지 인터넷 분야에 종사하는 많은 사람들의 공감을 받았고 인터넷이 추구해야 할 방향으로 여겨지기도 하였으나 현 시점에서 볼 때, 자본의 논리를 무시하지 못하는 한 인터넷이 지향할 수 있는 목표는 아니라고 생각된다.

하이퍼플라톤주의가 던지는 두 번째 문제로서 '소외(alienation)의 문제'를 들 수 있다. 하이퍼플라톤주의의 세계에서 영혼은 육체를 떠나 표상의 세계를 배회하게 되며, 탈육체화된(disembodied) 자아는 기계와 결합하여 대리 자아, 즉 사이보그가 된다. 그리고 사이보그성이 증진될 때마다 인간성을 상실하게 되어 소외의 문제가 발생한다. 사이버 공간에서 사이보그인 대리 자아는 자신의 능력이 신장되고, 창조적 행위를 경험하지만 현실 세계로 돌아와 파편화되고 자기 본성을 상실한 자아를 발견하면서 소외의 문제가 발생한다. 종합하면 소외의 문제는 사이보그와 인간 사이의 갈등에서, 그리고 현실과 사이버 공간 사이의 갈등에서 발생한다. 이러한 갈등은 개인 차원에서 해결하기에는 너무나 어려운 사이버 공간의 구조적인 문제로부터 발생한다.

다음은 정보 인식론적 관점에서 인터넷의 문제점을 논의한다. 사이버 공간에서는 수동적인 방법으로 인식하기 때문에 어떤 사실의 진위를 파악하는데 한계가 있다. 여기에 습관적인 신뢰라는 인터넷 세대들의 인식론적 약점이 더해져 인터넷 상에서 접하는 내용들이 매우 짧은 시간 안에 많은 사람들 사이에 사실처럼 공유된다. 또한 네

티즌은 실존을 확인하기 위해 사이버 공간에 지속적으로 어떤 의사를 표현해야 하는데 이런 행위를 자주하기 위해서는 진지한 의견보다는 가벼운 표현을 할 수밖에 없다. 따라서 사이버 공간상에 단순히 실존을 확인하기 위한 가치 없는 표현들이 산적하게 되어 진지한 담론들은 이들에게 묻혀버린다.

다음은 인터넷의 탈근대성과 관련된 문제들을 논의하기로 한다. 첫 번째는 인격의다중성이다. 사이버 공간에서는 한 사람이 여러 개의 정체성을 가질 수 있고 인간의다양한 욕망이다중정체성을 통해 표출될 수 있다는 긍정적인 면도 있다. 그러나다 중정체성을 유지하는 과정에서 지속적인 가치관의 혼란을 겪을 것이며, 이러한 가치관의 혼란은 결국 인격적 파멸을 초래할 수도 있다. 인터넷의 탈근대성과 관련된 두번째 문제는 가상성과 관련된 문제로서 "탈근대적 인터넷에 진정한 가상성이 있는가?"이다. 현실을 그대로 사이버 공간에 옮겨놓은 것은 현실의 또 하나의 양태일 뿐진정한 가상이 아니다. 진정한 가상성 없이 사이버 공간으로 옮겨진 현실은 사이버공간의 개방성과 역동성에 의해 갈등이 증폭될 뿐이다.

- 제 2 절 새로운 통신정책 기조의 모색

하이퍼플라톤주의에 대한 비판에도 불구하고 인터넷에 대한 유토피아적 이상주의는 끊임없이 제기되어 왔다. 그러나 유토피아적 이상주의와는 거리를 두는 것이 바람직하다. 오늘날 인터넷 관련 산업은 거대한 자본의 논리에 의해 운영되고 있으며, 이러한 환경이 과거 소수의 학자들만 인터넷을 사용하던 1980년대 환경에서 기대할 수있었던 이상주의를 수용할 수 없다.

소외의 문제는 사이보그와 인간 사이의 갈등에서, 그리고 현실과 사이버 공간 사이의 갈등에서 발생한다. 이제 이 문제들에 대해서 사회적, 사전적 대응을 고려할 필요가 있다. 예컨대, 인간의 사이보그화를 어느 수준까지 허용할 것인지, 그에 따라 사이버 공간에서 사이보그적 행동을 어느 수준으로 규제할 것인지를 본격적으로 논의할 필요가 있다.

현실 세계와 사이버 공간의 조화와 공존을 위해서는 사이버 공간에 대한 세대 간

입장 차이를 좁히는 노력이 필요하다. 보수적 기성세대는 사이버 공간이 현실세계에 미치는 악영향을 원천 봉쇄(blockade)할 것이 아니라 그 중 일부를 필요악으로 수용 (accommodate)하는 자세를 가져야 한다. 그리고 국가는 이러한 역기능에 대해 사후적으로 대처하는 시스템을 구축할 비용을 마련할 필요가 있다. 젊은 세대는 습관적신뢰와 같은 사이버 공간의 내재적 문제점들을 인식하고 이러한 역기능에 휘말리지 않는 노력이 필요하다.

인터넷의 탈근대적 특성의 하나인 인격의 다중정체성은 긍정적인 측면과 부정적인 측면이 있으며, 또한 지극히 개인적인 문제이므로 국가가 정책적으로 개입하기는 어렵다고 본다. 따라서 다중정체성은 개인이 선택할 문제라고 본다. 다만 다중정체성의 부정적인 효과에 대해서는 충분한 홍보가 필요하다.

향후 통신정책에 있어서 커다란 과제는 사이버 공간이 진정한 가상성을 가진 공간으로 거듭나게 하는 것이다. 사이버 공간과 관련된 가상성에 대한 구체적이고 심도 있는 철학적 연구를 추진하여 진정한 가상성을 회복할 수 있는 구체적인 전략을 논의할 필요가 있다.

3. 연구결론 및 시사점

인터넷에 대한 철학적 논의를 바탕으로 탈근대시대의 성숙한 가상사회를 지향하는 통신정책을 위한 정책적 시사점은 다음과 같다. 첫째, 정보통신산업이 자본의 논리와 시장기능에 의해 운영되는 현실에서 인터넷에 대한 유토피아적 이상주의는 지양해야 한다. 둘째, 인간의 사이보그화와 현실과 사이버 공간 사이의 괴리 때문에 발생하는 소 외의 문제를 개인의 문제가 아닌 사회의 문제로 대처해야 한다. 셋째, 인터넷에 대한 세대 간 시각 차이를 줄이고자 하는 정책적 노력이 필요하다. 넷째, 가상성의 철학을 이론적인 기반으로 삼아 사이버 공간이 진지한 담론의 장으로 거듭나도록 해야 한다.

제1장 서 론

인터넷이 철학적 연구의 대상이 된 것은 인터넷이 본격적으로 일반 대중에게 확산되기 시작한 1990년대 중반부터라고 할 수 있다. 미국의 철학자 Heim이 자신의 저서 「The Metaphysics of Virtual Reality」에서 사이버 공간을 플라톤 철학의 구현물로보는 하이퍼플라톤주의(Hyper-Platonism)를 발표하면서 이에 대한 논쟁이 시작되었고 그 이후 일군의 철학자들이 사이버 공간에 대한 철학적 분석을 수행하였다.

한편, 인터넷이 현실에 많은 영향을 주면서 사생활 침해나 명예훼손과 같은 부작용이 발생함에 따라 사이버 공간도 현실과 마찬가지로 규제해야 한다는 인터넷 규제주의자들이 등장하면서 인터넷은 현실과는 달리 제약이 없는 자유로운 공간이 되어야한다는 인터넷 자유주의자들과 갈등이 발생하게 된다. 이들 양 그룹은 지난 십여 년동안 인터넷 관련 현안문제가 발생할 때마다 충돌하였으며 이들 간 의견 차이는 줄어들지 않는 양상이다. 사실 이들의 논쟁은 인터넷에 대한 철학적 논쟁과는 별도로진행되어 왔다. 다시 말해서 인터넷에 대한 규제문제가 인터넷에 대한 철학적 배경이미흡한 상태에서 논의되어 왔다고 할 수 있다. 이들의 의견 차이가 계속 평행선을 유지한 것도 문제의 본질을 규명하고자 하는 철학적 접근이 부족했기 때문이라고 할수 있다.

국내 철학계에서도 1990년대부터 인터넷과 사이버 공간에 대한 철학적인 연구가시작되었다. 위에서 소개한 Heim의 저서가 국내에 소개되면서 이에 대한 비판이 제기되었고 가상공간에 대한 존재론적 연구들 그리고 정보기술에 대한 기술철학적 분석들이 등장하였다. 2008년 촛불시위를 계기로 인터넷에 대한 인문사회과학적 관심이 높아지면서 '통신정책에 대한 인문사회과학적 연구'라는 프로젝트가 추진되었다. 그 중에 김문조 외(2008)와 손상영 외(2008)는 인터넷과 탈근대론을 연관시켜 인터넷

의 본질을 이해하고자 하는 노력을 시도하였다.

이 보고서는 위의 연구들의 연장선에서 인터넷에 대한 탈근대론을 바탕으로 하는 통신정책의 방향을 모색하고자 한다. 아울러 기존의 인터넷에 대한 철학적 논의를 종 합하여 인터넷의 철학적 배경을 정립하고 인터넷과 관련된 철학적 문제들을 찾아내 어 통신정책적 시사점을 도출하고자 한다.

인터넷의 철학적 문제점을 찾아내기 위해 본 연구에서는 두 가지 접근방법을 사용했다. 첫 번째는 인터넷에 관한 기존의 철학적 연구들을 분석하여 문제점들을 발견하는 것이고, 두 번째는 기존의 탈근대론에 경험적인 방법을 이용하여 인터넷의 탈근대적 성격을 규명하고 문제점을 발견하는 것이다. 그리고 발견한 문제점들을 해결하는 방향을 통신정책에 대한 시사점으로 제시한다.

인터넷에 대한 기존의 철학적 문헌들은 크게 두 부류로 나눌 수 있다. 첫 번째는 인터넷의 이론적 기반을 제공하는 수학, 물리학, 컴퓨터 과학 등의 철학적 배경이다. 20세기 후반 이들 분야의 주된 철학적 배경은 디지털 존재론이다. 이 이론은 이들 분야의 주요 학자들의 세계관으로서 우주를 관념적으로는 하나의 커다란 컴퓨터로 보는 시각이다. 디지털 존재론과 관련된 문헌들은 매우 방대하기 때문에 이 보고서에서 일일이 소개할 수는 없고 이 이론을 간략하게 서베이한 Floridi(2009)의 논의를 중심으로 살펴본다.

두 번째는 사이버 공간에 대한 철학적 논의이다. 이에 관한 문헌도 적지 않지만 그중 중요한 것들을 소개하면 다음과 같다. 앞서 언급한 Heim(1994)은 사이버 공간에 대한 대표적 관념적 존재론이라고 할 수 있다. 그는 사이버 공간을 플라톤적 이상주의와 라이프니쯔의 단자론(monadology)으로 설명하고자 하였다. Heim의 철학은 국내외 많은 철학자들로부터 비판을 받았는데 그 중 Markley(1994a,b)의 논문들을 주목할 필요가 있다.

한편 국내 철학자들의 사이버 공간에 대한 논의로서 이지훈(1999)은 가상현실에 대한 철학을 논하면서 Heim(1994)의 이론을 날카롭게 비판하였다. 여명숙(1999)은 사이버 문화에 대한 존재론을, 차건희(2002)는 가상의 존재론과 가상화의 개념을 논

하였다. 또한 고창택(2005)은 사이버 세계에 대한 다양한 존재론들을 비교·분석하고 체계화하였다. 문동규(2004)는 정보기술을 하이데거의 기술철학으로 그 본질을 규명하였으며, 이채리(2010)는 사이버 공간을 사이보그 기술의 관점에서 보았다. 사이버 공간에 대한 정보 존재론과 인식론에 대해서 손상영 외(2009)는 컴퓨터 과학과 공학적인 관점에서 논하였다.

이 보고서는 다음과 같이 구성되었다.

제2장은 인터넷과 관련된 기존의 철학적 논의를 앞서 언급한 디지털 존재론과 사 이버 공간에 대한 철학적 논의로 구분하여 소개한다. 제1절에서는 디지털 존재론의 개념, 이 이론을 주장하는 주요 학자들 그리고 근대적 세계관과 디지털 존재론의 비 교분석 등을 제시한다. 또한 이 이론이 안고 있는 형이상학적인 문제들에 대해 논한 다. 제2절은 사이버 공간에 대한 대표적인 관념 존재론으로서 하이퍼플라톤주의와 이에 대한 논쟁을 소개한다. 여기에서는 플라톤의 에로스적 존재론과 라이프니쯔의 단자론이 어떻게 사이버 공간의 존재론에 적용되었는지를 살펴보고, 하이퍼플라톤주 의에 대한 이지훈(1999), Markley(1994a,b) 등의 비판과 함께 문동규(2004), Ajana(2005) 의 논의를 통해 이 이론의 형이상학적 문제점에 대해서 논한다. 제3절은 들뢰즈-베 르그송의 가상성 철학을 소개하고 이것이 어떻게 사이버 공간의 존재론에 적용되는 지를 설명한다. 여기서는 우선 들뢰즈-베르그송 철학의 핵심적인 개념들을 소개하 고 차건희(2002), 고창택(2005) 등의 논의를 통해 이들의 철학이 어떻게 가상세계의 존재론으로 해석할 수 있는지 그리고 가상성의 철학이 사이버 공간의 형이상학에 어 떤 의의를 주는지 논한다. 제4절은 정보 존재론과 인식론을 다룬다. 여기서는 사이버 공가에서 정보의 존재양식은 무엇이며 정보를 인식하는 방법은 현실 세계와 어떻게 다른지, 그래서 사이버 공간은 태생적으로 어떤 문제를 안고 있는지를 논한다.

제3장은 인터넷의 탈근대적 특성에 대한 이론 및 경험적 논의로서 탈근대 사회의 인터넷에 대한 규제를 위해 필수적인 논의라고 할 수 있다. 제1절에서는 탈근대적 주 체의 특성이 인터넷에서 어떻게 나타나는지를 무의식 측면, 비선험적 측면, 적분된 주체의 측면에서 논한다. 제2절은 탈근대사회의 다양성을 인터넷이 어떻게 구현하고 있는지를 다양한 사례를 통해 설명한다. 제3절은 탈근대사회의 또 하나의 특징인 연 속성을 사이버 공간의 구조와 구성원리를 통해 설명한다.

제4장은 앞에서 논의한 인터넷과 관련된 철학적 분석을 바탕으로 인터넷의 철학적 문제들을 발견하고 이에 대한 대응 방향을 모색한다. 제1절에서는 단자론에 있는 컴 퓨터 신의 의미와 현실적 문제점, 인간과 컴퓨터가 결합한 사이보그의 문제점, 정보 인식론에서 논의한 사이버 공간 고유의 인식방법의 문제점 그리고 인터넷의 탈근대 성이 야기하는 문제점 등에 대해 논한다. 제2절에서는 앞 절에서 제기한 문제점들을 해소하기 위한 새로운 통신정책의 방향을 모색한다. 여기서는 인터넷에 대한 유토피 아적 이상주의를 경계하고, 인간의 사이보그화에 따른 소외문제에 대해 사회적 차원 의 대응을 권유하며, 인터넷에 대한 관념적 측면에서 세대 간 격차완화를 위한 정책 적 노력과 함께 진정한 가상성의 회복이라는 가상사회의 새로운 과제를 제안한다.

제5장에서는 탈근대시대의 성숙한 가상사회를 지향하는 통신정책을 위한 정책적시사점을 정리하고 인터넷과 관련된 미래의 철학적 연구과제들을 제시한다.

제2장 인터넷 관련 기존의 철학적 논의

직접적으로 인터넷과 관련된 철학적 논의는 1990년대 인터넷이 본격적으로 보급되 어 사이버 공간이 전문가가 아닌 일반 이용자들의 생활공간이 되기 시작하면서 촉발 되었다고 할 수 있다. 그 당시 주목받았던 철학자로는 사이버 공간이 플라톤적 이상 주의가 실현되는 세계라고 주장한 마이클 하임을 들 수 있다. 그러나 인터넷과 관련 된 철학적인 문제를 좀 더 근본적으로 다루기 위해서는 인터넷의 학문적인 배경이 되는 수학, 물리학, 컴퓨터과학 분야의 철학적 배경, 특히 20세기 후반 이들 분야의 철학적 주류인 디지털 존재론(digital ontology)을 검토할 필요가 있다.

그 다음으로 사이버 공간에 대한 본격적인 철학적 논의들을 살펴보고자 하는데 이 에 관해 고창택(2005)은 사이버 공간의 존재론을 실재적 존재론과 비실재적 존재론 으로 구분하고 전자의 범주에는 가상 존재론, 정보 존재론과 이미지 존재론, 접면 존 재론과 속성 존재론을 소개하였으며, 후자의 범주에는 관념 존재론, 영혼 존재론, 파 생실재 존재론을 소개하였다. 본 보고서에서는 연구의 목적상 관념 존재론, 정보 존 재론 그리고 가상 존재론을 중심으로 관련 연구들을 소개하고 그 결과들을 검토하고 자 한다.

Ontology & Hyper-Philosophy Internet 사이버공간 Epistemology of **Platonism** Postmodernism of the Virtual Information 수한 이론물리 **Digital Ontology** 컴퓨터 과학

[그림 2-1] 인터넷 관련 철학의 구조

제1절 디지털 존재론

1. 디지털 존재론이란?

20세기 후반부터 상당수의 이론 물리학자들과 컴퓨터 과학자들의 세계관은 소위 디지털 존재론(digital ontology)에 의해서 대변되고 있다. 이 이론은 물리적 우주부터 사이버 공간에 이르기까지 우리 인류가 생각할 수 있는 모든 세계에 대한 본질을 연구 대상으로 삼고 있다. 우선 이 분야를 선도해온 학자들을 살펴보면, 이 이론의 창시 자라고 할 수 있는 Konrad Zuse는 1941년 세계 최초로 프로그램에 의해 제어되는 연산장치를 발명한 컴퓨터 과학자이고, 디지털 물리학의 선구자인 Edward Fredkin, 1999년 노벨물리학상을 받은 Gerard 't Hooft, 아인슈타인의 공동연구자였으며 'black hole'이라는 용어를 만든 John A. Wheeler 등이 디지털 존재론의 개발자에 포함된다.

우선 디지털 존재론의 주요 내용을 살펴보기로 한다. 디지털 존재론은 디지털 철학 또는 디지털 형이상학으로도 불리며 이에 대한 다양한 문헌이 존재하지만 그 핵심 내용이 간결하게 정리된 Floridi(2009)의 Section 2를 발췌해 인용하면서 그 의미를 검토하고자 한다.

디지털 존재론은 일반적으로 다음과 같이 요약된다.

- i) 시간, 공간 그리고 시공 안에 모든 실체들과 과정을 포함하는 물리적 우주의 근본 속성은 궁극적으로 이산적(discrete)이다.
- ii) 물리적 우주는 정수들(integers)과 같은 이산적 수치들에 의해 적절히 모 형화될 수 있다.
- iii) 물리적 우주의 진화는 알고리즘의 결과에 의해 계산가능하다.
- iv) 물리적 우주를 지배하는 법칙은 전적으로 확정적(deterministic)이다.

위의 내용 중 i)과 ii)는 디지털 존재론이 신피타고라스 학파적 속성을 가지고 있음을 시사하고 있다. 즉, 본질은 더 이상 분할 가능하지 않은 이산적인 개체들로 분해할

수 있다는 것이다. 여기에 iii)은 신피타고라스 학파적 존재론에 전산학적 의미를 부 여한다. 즉, 본질을 구성하고 있는 이산적 개체들은 실제로 연산가능한 수치들이라는 것이다. 여기서 Fredkin(2003)은 디지털 존재론의 핵심적인 두 개념을 언급한다. 첫째 는 정태적 정보를 미시적으로 표상해 주는 컴퓨터의 이진법 체계와 같은 비트들(bits) 이다. 둘째는 시간에 따른 동태적 진화를 나타내는 디지털 정보처리로서 컴퓨터의 회 로에서 발생하는 것이다.

우주에서 발생하는 상태의 변화는 일종의 정보처리 과정으로 표시될 수 있으며, 심 지어 우주는 간단한 알고리즘에 의해 운영되고 있다고 주장하기도 한다. 또한 iv)는 불확정성을 주 내용으로 하는 양자물리와 정면으로 배치되는 주장이다. 이에 대해 디 지털 존재론자들은 우주의 모든 곳에서 모든 방향으로부터 수집되는 정보를 가지고 그 미래를 계산하고 있으며 그 안에 있는 관찰자는 그 결과를 알 수가 없기 때문에 그 결과가 양자물리의 불확정성처럼 보이는 것이라고 설명한다.

또한 대부분의 디지털 존재론자의 입장을 대변하는 명제로 Zuse Thesis가 있다.

"우주는 일종의 거대한 그러나 이산적인 컴퓨터 위에서 확정적으로 계산되 고 있다."

여기서 컴퓨터란 일종의 cellular automaton 또는 범용 튜링기계(Turing machine)를 의미한다. 결국 디지털 존재론이란 일종의 일원론(monism)으로서 우주를 하나의 거 대한 컴퓨터로 보는 것이며, 우리가 인지하는 물질들은 복잡한 이차적 구현물에 지나 지 않는다는 것이다.1)

지금까지 소개한 디지털 존재론을 뉴턴과 데카르트의 근대적 세계관과 비교해 보 면, 우주의 현상들은 계산가능하고 확정적이라는 점에서는 유사하지만 물리적 우주 의 근본 속성이 이산적이라는 것은 차이점이라고 하겠다. 그러나 무엇보다도 큰 차이 점은 근대적 세계관에서의 신의 지위를 디지털 존재론에서는 컴퓨터가 대신하고 있

¹⁾ Floridi(2009) pp.152-155 참조.

다는 것이다. 다시 말해서 디지털 존재론은 근대적 세계관에서 신학을 배제하고 그 대신 컴퓨터 과학을 그 중심에 놓은 것이라고 할 수 있다.

2. 디지털 존재론의 형이상학적 문제

다음은 Floridi(2009)가 제기한 디지털 존재론의 형이상학적 문제를 소개하기로 한다. 그는 디지털 존재론에 대한 아래의 두 가지 질문이 발생한다고 하였다.

- (a) 물리적 우주는 그것이 실제로 디지털이고 근본적으로 연산적인지(computational) 아닌지에 상관없이, 디지털에 의해 그리고 연산에 의해 적절히 모형화될 수 있는 것인가?
- (b) 물리적 우주의 궁극적인 속성은 그것이 어떻게 효과적으로 그리고 적절히 모형화될 수 있는가에 상관없이, 그 자체가 실제로 디지털이고 연산적인가?

질문 (a)는 경험적이고 수학적인 문제로서 이에 대해 아직 논란이 계속되고 있다. 질문 (b)는 형이상학적 문제로서 잘못 제기된 질문이 되기를 기대한다. 두 질문에 대한 답은 서로 얽혀 있다. 그러나 어떤 시스템이 디지털로 모형화된다는 사실이 그 시스템이 디지털이라는 것은 아니다. 따라서 존재론적인 결정을 요구하지 않는 질문 (a)에 대한 대답이 덜 부담스러울 수 있으며 따라서 많은 디지털 존재론자들이 취하고 싶은 입장일 수 있다.

실제적인 실험이나 모델은 그 대상이 되는 시스템과 동일한 존재를 가진다고 할 수 있다. 예컨대, 바람 터널의 경우 실제 상황과 마찬가지로 바람의 세기 등 물리적인 요소들을 가지고 있다. 그러나 컴퓨터 시뮬레이션의 경우 물리적인 요소를 체험할 수 없기 때문에 실제 상황과는 다른 존재를 가질 수 있다. 예컨대, 유체동학(fluid dynamics) 시뮬레이션의 경우 바람의 세기와 같은 물리적 요소는 체험할 수 없다. 그러나 그렇지 않은 경우도 있다. 예컨대, 컴퓨터 시뮬레이션은 응용 프로그램들을 테스트하고 버그를 찾기 위해 일상적으로 이용되고 있는데 이 때 시뮬레이션 주체와

대상은 동일한 디지털 존재를 가진다. 디지털 존재론에 의하면 물리적 우주의 궁극적 속성에 대한 진정한 디지털 모형 또는 시뮬레이션은 그 모형화의 대상과 동일한 디 지털 존재를 가져야 한다는 것이다.

디지털 존재론자들이 (a)의 입장을 취한다고 문제가 없는 것이 아니다. 왜냐하면 (a)의 입장은 이미 우주에 대해 알려져 있는 물리학적 지식들과 부합하지 않기 때문 이다. 예를 들면, 우주는 10^{80} 개의 양자와 동일한 수의 전자로 이루어져 있는데 우주 를 빅뱅부터 자세히 시뮬레이션 하려면 컴퓨터는 10^{90} 개의 비트를 가져야 하고 10^{120} 번 비트의 조작이 필요하다. 그러나 우주에는 10^{80} 개 입자가 존재한다.

노벨 물리학상 수상자인 Steven Weinberg는 많은 디지털 존재론자들이 디지털 컴 퓨터 프로그램 작업의 경험을 자연의 법칙에 응용하려는 경향이 있는데 이것이 그들 이 컴퓨터에서 작업하면서 익숙해진 시스템이라는 이유 외에는 다른 이유가 없다고 하였다. 결론적으로 디지털 존재론자들은 디지털 기술을 이용하여 우주의 법칙을 연 구하는 것과 우주 법칙의 디지털적인 속성을 연구하는 것을 혼동하는 우를 범하고 있다고 하겠다.2)

그러나 디지털 존재론자들이 이와 같은 실수를 범하고 있다는 것을 객관적으로 입 증한 것은 아니다. 또한 다수의 디지털 존재론자들은 수학, 물리학, 컴퓨터 과학 분야 에서 뛰어난 학자들이므로 이들이 집단적으로 우를 범하고 있다고 단정하는 것은 설 득력이 떨어진다.

우선 위에서 소개한 디지털 존재론에 대한 반론을 다시 검토해 보면, (a)의 입장에 대한 반론은 그 자체는 설득력을 가짐에도 불구하고 빅뱅부터 현재까지와 같은 거대 한 물리현상을 하나의 모형으로 설명하고자 하였기 때문에 컴퓨팅 용량이 bottle neck이 된 것이다. 우주적인 거대한 물리현상을 여러 개의 부분집합으로 나누어 각 부분집합별로 디지털 모형화하고 각 모형들의 관계를 설명해 주는 관계모형을 만들 면 거대한 현상도 디지털 모형으로 설명할 수 있다. 사실 지금까지 디지털 물리학도

²⁾ Floridi(2009) pp.155-159 참조.

거시세계나 미시세계의 부분별로 모형화를 해왔다.

(b)의 입장에 대한 반론으로 물리적 우주의 궁극적 속성에 대한 진정한 디지털 모형은 그 모형화의 대상과 동일한 디지털 존재를 가져야 할 것을 요구하였으며, 그 반례로 유체동학 시뮬레이션을 들었다. 그러나 이것은 본질에 대한 경험론적 접근의 시도로 보이며, 비록 모형과 모형화의 대상이 동일한 존재를 갖지 않는다고 그 대상의본질이 디지털이 아니라고 할 수는 없을 것이다. 즉, 'A \Rightarrow B' 참이면 ' \sim B \Rightarrow \sim A'는 참이지만 ' \sim A \Rightarrow \sim B'는 참이 아닐 수도 있다.

이제 디지털 존재론을 사이버 공간에 적용해 보기로 하자. 사이버 공간에서 자연계에서의 물리적 현상에 해당하는 것은 모니터에 투영된 허상이라고 할 수 있다. 그것은 컴퓨터 시스템 내에 일군의 비트들의 조합과 정보처리를 통해서 투영된 것으로서그 허상의 본질은 그 자체가 디지털이다. 따라서 그 자신이 이미 디지털 모형이므로질문 (a)는 어리석은 질문이 되며, 질문 (b)에 대한 대답은 자명하다. 따라서 적어도사이버 공간의 물리적인 속성에 관해서는 디지털 존재론이 완벽하다고 할 수 있겠다.

그런데 앞에서 (b)에 대한 반론으로 유체동학을 반례로 들면서 디지털 존재론에 의하면 물리적 우주의 궁극적 속성에 대한 진정한 디지털 모형 또는 시뮬레이션은 그모형화의 대상과 동일한 디지털 존재를 가져야 한다고 하였다. 유체동학 시뮬레이션은 은 사이버 공간에서 수행되므로 사이버 공간에 대한 디지털 존재론이 옳지 않음을 시사한다. 이는 (b)의 입장을 부정하여, 물리적 우주의 근본적 속성이 디지털이 아니라고 하면, 즉 유체동학 시뮬레이션의 대상의 근본 속성이 디지털이 아니라고 하면, 그 시뮬레이션과 그 대상은 동일한 존재를 가질 수 없다. 그러나 (b)의 입장에서는 시뮬레이션 대상의 근본 속성이 디지털이기 때문에 이 시뮬레이션에 그 디지털 정보가 정확히 반영되었다면 그 시뮬레이션과 그 대상은 동일한 존재를 갖는다. 결국 (b)에 대해 어떤 입장을 취하는가에 따라 결과가 달라지므로 사이버 공간에 대한 디지털 존재론의 완벽성은 논리적 결함이 없으며 유체동학 시뮬레이션 반례에 의해 부정되지 않는다.

3. 사고실험

이제 질문 (b)에 대한 Floridi(2009)의 사고실험(thought experiment)을 소개한다. 이 실험은 네 단계로 구성되며 각 단계별로 실험주체가 있다. 1단계에서 주체 1은 선험 적 혜안을 가지고 있어 우주의 본질(noumenal)이 디지털 또는 아날로그라고 가정한 다. 2단계에서 주체 2는 주체 1의 가정에 따라 본질이 아날로그이면 아날로그 현실세 계를, 본질이 디지털이면 현실세계를 아날로그로 전환시켜 주체 3에게 전달한다. 즉, 주체 2는 인터페이스의 역할을 한다. 3단계에서 주체 3은 인식(epistemic)의 주체로서 주체 2로부터 전달받은 현실세계를 무한한 경우의 추상화 수준(level of abstraction) 을 적용하여 모형화하고 구조를 파악한다. 그러나 주체 3은 결코 본질이 디지털인지 또는 아날로그인지 결론내릴 수가 없다. 왜냐하면 적용된 추상화 수준에 따라 결과가 다르기 때문이다. 4단계에서 주체 4는 네 개의 ADC(Analog-to-Digital Converter) 또 는 DAC(Digital-to-Analog Converter)로 구성된 바퀴 모양의 시스템을 설치한다. 이 시스템 상에서 주체 3과 본질 간의 관계에 따라 주체 3은 본질을 디지털 또는 아날로 그로 판단한다.

결론적으로 질문 (b)는 인식의 주체가 어떤 인식론적 입장을 취하는가와 어떤 추상 화 수준을 적용하는가에 따라 그 답이 달라진다. 그러나 질문 (b)는 무조건적인 답을 요구하고 있기 때문에 이 질문 자체가 부적절한 것이다. Kant의 언급대로 갈등이란 것이 경험과 논리 사이에서 발생하는 것이 아니라 시간, 공간, 인과, 자유 등과 같이 기본적인 문제들에 대해 무조건적 해답을 요구하는데서 발생한다.

양자역학에서 유명한 이중슬릿실험은 질문 (b)에 대해 중요한 힌트를 주고 있다. 슬릿을 한 개만 열어 놓고 광자를 발사하면 광자가 입자처럼 보이지만, 슬릿을 두 개 모두 열어 놓으면 광자가 파동처럼 보인다. 이것은 인식의 주체가 취하는 입장에 따 라 인식의 결과가 달라진다는 것이다. 즉, 인식의 주체가 디지털적 추상화 수준을 취 하면 본질이 디지털로 인식되고, 아날로그적 추상화 수준을 취하면 본질이 아날로그 로 인식된다. 결과적으로 본질은 양면성을 가지고 있다고 판단되며, 중요한 것은 본 질의 어떠한 구조적 특성 때문에 이러한 양면성을 가지는지를 규명하는 것이라고 하겠다.3)

사이버 공간에 대해서는 이미 질문 (b)에 대한 단정적인 해답을 주었기 때문에 위에서 소개한 사고실험은 별 의미가 없다. 그럼에도 불구하고 이 사고실험은 인식의 주체와 본질과의 관계 속에서 판단이 내려진다는 점에서 사이버 공간에서의 인식에 대해 중요한 시사점을 준다. 사이버 공간에서 모니터에 투영된 허상을 통해 그 본질의 속성을 파악할 때 본질을 구성하고 있는 비트들의 구조를 파악할 수 있는 것은 아니다. 따라서 사이버 공간에서도 추상화 수준이라는 것이 인식에 개입하게 되고 인식의 주체와 본질과의 관계, 맥락 등이 본질 파악에 영향을 주게 된다.

제2절 관념 존재론: 하이퍼플라톤주의

하이퍼플라톤주의(Hyper-Platonism)는 사이버 공간을 플라톤 철학의 구현물로 보는 이론으로서 Heim(1994)에서 제시되었다. 그는 자신의 이론을 플라톤의 에로스적 존 재론(erotic ontology)과 라이프니쯔의 단자론(monadology)을 이용하여 구성하였는데 여기서는 그의 이론을 소개하면서 각 대목마다 그에 대한 기존의 반론들과 함께 하이퍼플라톤주의의 허와 실을 분석해 보기로 한다.

Heim의 하이퍼플라톤주의에 대한 서설은 다음과 같다.

사이버 공간에 대한 나의 접근은 고대 플라톤의 이상주의(idealism)를 거쳐 근대 라이프니쯔의 형이상학을 거쳐 나간다. 사이버 공간의 분위기는 한 때 지혜를 감싸고 있던 향기를 가지고 있다. 순수한 정보의 세계는 우리의 눈과 마음을 매혹할 뿐만 아니라 우리의 가슴을 사로잡는다. 우리는 확대되어지고 권한이 강화된 듯한 느낌이 든다. 우리의 심장은 그 기계들 속에서 뛴다. 이것이 에로스(Eros)이다.

초보적인 수준에서 에로스는 우리의 유한한 존재를 연장하는 또한 우리의 물리적

³⁾ Floridi(2009) pp.159-172 참조.

자아를 주어진 운명 이상으로 연장하는 추진체이다. 그러나 에로스는 물리적 연장의 추진체에서 멈추지 않는다. 우리는 에로스를 통해 우리 자신을 연장하고 일반적인 우 리 삶의 강도를 고양하려고 한다. 에로스는 인간들로 하여금 더 많은 것을 보고 깊이 알도록 한다.

사이버 공간은 플라톤주의의 작동하는 산물이다. 사이버넛(가상현실 체험자)은 감 각기관 입력장치를 부착하고 그 세상에 빠져있는 듯 우리 앞에 앉아 있었다. 그 사이 버넛은 가상공간에 떠 있으면서 육신의 감옥을 떠나 디지털 감각의 세계에 나타난다.

이 플라톤주의는 완전히 현대적이다. 감각이 없는 순수한 관념의 세계에 출현하는 대신 그 사이버넛은 어떤 특별한 의미로 잘 형상화된 구성워들 사이로 움직인다. 완 벽한 고체들이나 이상적인 숫자들이 플라톤의 구성물이라는 것이 아니라 사이버 공 간의 정보(inFORMation)가 플라톤의 형상(FORM)의 아름다움을 물려받는다는 점에 서 사이버 공간에 있는 공간적인 객체들은 플라톤의 상상의 구성물로부터 생겨난다. 컴퓨터는 경험적인 특정성과 함께 인지의 이상적인 내용물을 주입함으로써 고대의 플라톤주의를 환류시킨다.

컴퓨터에 의한 지식의 표상은 플라톤주의에 의해 길러진 직접적인 정신적 직관이 아니다. 컴퓨터는 경험의 자세한 내용들에 옷을 입혀 그들이 형상들에 대한 안정된 지식의 이상성을 나누어 갖도록 한다. 그 수학적 기계는 경험적 물질 덩어리를 재구 성하기 위해 디지털 틀을 이용함으로써 컴퓨터가 등장하기 이전에는 불가능했던 경 험적 데이터 속에 있는 진정성을 인간의 의식이 즐길 수 있도록 한다. 초기 플라톤주 의에 이상적 형상의 개념은 완벽한 꿈의 유혹이다. 그러나 고대의 꿈은 정보검색의 하드웨어가 정신의 지식에 대한 탐구를 뒷받침할 때까지 공허하게 남아 있었다. 이제 는 전자회로의 도움으로 그 꿈은 혀존의 조그마한 것까지도 포함할 수 있다. 전자적 기반과 함께 완벽한 형상들(FORMS)의 꿈은 정보(inFORMation)의 꿈이 된다.4)

하이퍼플라톤주의를 반박한 문헌들 중에 주시할 만한 문헌으로 이지훈(1999)을 들

⁴⁾ Heim(1994) pp.85-89 참조.

수 있다.

"본디 플라톤주의에서 진실로 존재하는 것은 이데아이며, 인공물이나 영상은 그렇게 볼 때 진실로 존재하는 것은 아닐진데, 말하자면 전자는 '있음'이며 후자는 차라리 '없음', 아니 '없어(져)야 할 것'임에도, 오늘날 사람들이 플라톤주의를 다시 업고 나오는 것은 어쨌든 아이러니가 아닐 수 없다."(이지훈, 1999:133)

Heim도 사이버 공간에 있는 인공물, 즉 정보 자체가 이데아라고 하지는 않았다. 그는 정보는 형상(FORM)이 구현되었다는 의미에서 inFORMation이라고 칭하였으며, 플라톤의 꿈과 같은 이상의 세계가 컴퓨터의 등장으로 말미암아 경험적 데이터 속의 진정성이 형상을 안정된 지식으로 전환시켜 준다는 것이다. 또한 여기서 에로스는 이데아에 대한 에로스가 아니라 현대인의 컴퓨터에 대한 에로스라는 점이 고대 플라톤 철학과 다른 점이다.

하지만 사이버 공간에 있는 인공물들이 전부 형상의 구현물이라고 할 수 있을까? Heim은 이 질문을 명시적으로 제기하지는 않았으나 문맥상 '대체로 그렇다'라고 해석할 수 있다. 이는 어쩌면 Heim이 생각하는 사이버 공간은 William Gibson류의 공상과학소설에 나오는 순진한(naive) 가상현실의 공간이기 때문일 것이다. 그러나 과연 오늘날의 사이버 공간이 그럴까? 현재 사이버 공간은 현실과 뒤섞여서 플라톤의이테아와는 거리가 먼 것들로 가득 차 있다. 따라서 하이퍼플라톤주의는 일종의 이상적인 사이버 공간에서 성립할 수 있다고 생각한다.

"그럼에도 하이퍼플라톤주의가 설득력이 있다고 주장되는 곳은 가상공간을 통해 정보가 물질화되고 데이터에 형체가 부여되는 대목이다... 그래서 전자 재현물(representation)은 재현물이 되기 위해 먼저 자신을 결정해줄 수학 알고리듬(algorithm)을 요구한다. 재현물은 그러므로 재현물이기에 앞서 0/1의 알파벳으로 이루어진 '언어'다. 아니면 적어도 수학적인 존재와 같은 '관념의

추상물'이다라는 주장이 여기서 나온다... 이때 하이퍼플라톤주의는. 적어도 필자가 볼 때, 가상공간의 재현물이 '재현물이기에 앞서 관념물(언어, 수학) 이라는 측면을 과장되게 표현하는 것이다... <수학적 존재(알고리듬) → 전자 재현물>이라는 과정을 빗대어 <자유로운 상상, 이미지 → (가상적) 실재>의 관계를 확보하려는 것으로 보인다는 말이다."(이지훈, 1999:134)

Heim은 사이버 공간의 객체들이 플라톤의 상상의 구성물로부터 온 것이라고 하였 지만 수학을 관념적인 것이라기보다는 형상을 사이버 공간에 구현하는 수단으로 보 고 있는 듯하다. 일반적으로 컴퓨터 과학에서 사용하는 알고리듬은 관념적인 수학이 아닌 기계적인 논리언어이기 때문에 알고리듬을 관념에 비유하기는 어렵다. 보다 근 본적인 문제는 사이버 공간의 객체들과 플라톤적 상상의 관계에 대해 충분한 설명 없이 단정짓고 있다는 것이다.

"컴퓨터를 통해서 재현되는 것들은 물론 수학 언어로 미리 완벽하게 결정된 다. 그러나 어디까지나 <경험적인> 방식으로 결정된다.... 전자 재현물은 그 래서 순수한 수학적 존재가 아니다. 차라리 수학과 경험적인 현실 대상 사이 에 놓여있는 <접면존재>이다."(이지훈, 1999:136)

이 주장은 컴퓨터 재현물은 경험적인 요소가 개입하기 때문에 순수한 관념의 세계 에서 생겨날 수는 없다는 것이다. 따라서 사이버 공간의 객체들이 순수하게 플라톤적 상상의 세계에서 생겨날 수는 없다. 이 주장은 몰입감을 추구하는 가상현실의 세계에 대해서는 지극히 타당하다. 현실과 착각할 만큼 몰입감을 주기 위해서는 경험적인 요 소의 개입이 불가결하다. 그러나 오늘날 사이버 공간에서는 현실과 상관없는 화상의 산물들도 흔히 만날 수 있다. 따라서 모든 사이버 공간의 객체에 경험적 요소가 내재 하는 것은 아니다.

이제 Heim이 고대의 이상주의를 떠나 근대의 플라톤주의자 라이프니쯔의 형이상 학에 어떻게 접목하였는지 살펴보기로 한다. 그는 우선 라이프니쯔에 대해 다음과 같

이 소개하였다.

"수학은 똑똑한 관찰자(observer)를 관조자(contemplator)에서 계산기(calculator)로 변환시킨다. 그러나 그 계산기가 무력한 인간의 기억력과 흩어진 인쇄물들에 의존하는 한, 지식에 대한 갈망과 만족 사이에는 격차가 펼쳐져 있을 것이다. 그 격차를 줄이기 위해서는 연산기계가 필요하였다. 이러한 기계를 제작하기 전에 이를 위한 근대적인 논리와 형이상학이 필요했는데 라이프니쯔가 이것들을 만들어냈다. 실제로 라이프니쯔가 개발한 계산기는 1970년대전자공학 혁명까지 모든 계산기의 원형이 되었다. 따라서 라이프니쯔는 사이버 공간의 내부 구조를 위해 필수적인 철학적 가이드 중 한 명이었다. 그의논리, 형이상학 그리고 표상적 기호의 개념은 사이버 공간의 감추어진 기초를 우리에게 보여준다. 동시에 그의 단자론적 형이상학은 사이버 공간의 미래 거주자들을 집어 삼킬 것 같은 모순들에 대해 우리에게 경종을 울린다".5)

Heim에 따르면 라이프니쯔는 이미 오늘날 컴퓨터의 기본 구조와 원리를 추상적이고 관념적인 수준에서 이미 간파하고 있었던 것으로 보인다. 단자론이 구체적으로 오늘날과 같은 사이버 공간을 염두에 둔 것은 아니겠지만 300여 년 전 라이프니쯔가 생각한 관념적인 컴퓨터에 의해서 전산화된 공간(computerized space)에 대한 형이상학으로 보아도 크게 지나친 것은 아닐 것이다. Heim은 이어서 다음과 같이 언급하였다.

"라이프니쯔는 '전기적 언어(electric language)' 즉 생각의 속도로 조종되도록 만들어진 기호들의 집합을 처음으로 생각한 사람이다.... 그의 언어에 대한 일반적인 견해(outlook)가 컴퓨터 매개에 의한 커뮤니케이션의 이데올로기적 기초가 되었다. 근대적 플라톤주의자, 라이프니쯔는 회로를 꿈꾸었다."(Heim, 1994:93)

⁵⁾ Heim(1994) pp.92-93 참조.

이제 Heim이 소개하는 단자론(monadology)에 대해 살펴보기로 한다. 여기서는 라 이프니쪼의 관념 속에 존재하던 컴퓨터가 Heim에 의해 상당히 현실화된 것으로 느 껴지므로 이것은 단자론에 대한 Heim의 해석, 또는 Heim 버전 단자론으로 이해하는 것이 적절할 것이다.

라이프니쯔는 그의 형이상학을 단자론이라고 불렀다. 단자론은 '단자들(monads)'의 시스템을 설명하는 실재론인데 우리의 시각에서는 단자론은 컴퓨터 회로를 운영할 수 있는 존재들의 속성을 개념적으로 설명한다. 단자론은 어떻게 사이버 공간이 네트 워크로 연결되고 전산화된 존재들의 큰 세계와 잘 부합하는지를 알려주고 있다.

단자는 생생한 의지력, 즉 내면의 명령에 따라 자신의 목표를 성취하기 위한 솟아 오르는 추진력이라는 독립적인 포인트로서 존재한다. 그것들은 얇고 강한 추진력이 기 때문에 공간적인 차원을 갖지 않으며 그들의 움직임의 부산물로서 공간이 만들어 진다. 단자들은 비물리적이고, 심리적인 실체로서 그들의 강력한 삶이란 마음 속에만 존재하는 행위들이다. 단자들에게는 접근할 수 있는 외부세계도, 크고 넓은 시야도 없다. 단자들이 보는 것은 그들 자신의 욕망과 이데아의 투시들이다. 라이프니쯔는 간단히 "단자들은 창문이 없다"고 하였다.

단자들은 창문은 없지만 단말기는 가지고 있다. 단자들의 정신적 삶은 내적 표상의 행진이다. 라이프니쯔는 이러한 표상들을 독일어로 'Vorstellungen', 즉 vor(앞에) stellen(자리잡다)라고 하였다. 현실이라는 것은 단자의 조망 도구 앞에 연속적으로 놓여지는 표상들이다. 다만 그 현실들은 묘사되고 있는 것을 시스템이 해석하는 또는 표상하는 방법대로 놓여진다. 단자는 사물들의 그림을 보고 오직 그려질 수 있는 것 만 안다. 단자는 인터페이스를 통해 안다. 인터페이스는 사물들을 표상하고 의태하고 (simulate), 단자는 어떤 방식이든 조작할 수 있는 형태로 그들을 가직하다. 단자는 사 물들의 현존을 언제든지 그 상태로 쓸 수 있게 하고, 사물들의 현존이 표상되거나 버 려질 수 있도록 사물들의 현존을 즉시 사용할 수 있거나 폐기할 수 있게 한다. 물리 적이고 현상적인 존재들의 유리한 입장에서 보면 단자는 대리 경험을 하고 있는 것 이다. 그러나 단자는 인터페이스에 있는 사물들에 대해 생각하거나 상상하는 그 이상 의 행위를 하고 있는 것이다. 단자는 그것들을 인지물로서 느끼고 보고 듣는다. 그러나 현상적 실체들의 인지는 현실의 물리적 공간에서는 일어나지 않는다. 왜냐하면 단자 이외의 실체가 정말로 존재하지 않기 때문이다. 사물들과의 인터페이스는 단자의인지 및 인식능력을 넓게 확장시키지만 그 인터페이스에 있는 사물들은 의태물과 표상물들이다.

라이프니쯔의 단자론은 단자를 복수(plural)로 언급하고 있다. 네트워크가 존재하기 위해서는 두 개 이상의 존재가 필요하다. 그러나 단자들은 고립되어 있는 상태에서 어떻게 어떤 사안에 대해 조정을 하고 합의를 할 수 있는가? 라이프니쯔에 의하면 각각의 단자는 자신 안에서 우주 전체를 표상한다. 마치 인드라의 그물(Indra's net)처럼 각각의 단자는 전 세계를 반영한다. 각 단자는 집약된 형태로 우주를 표상한다. 각 소우주는 대우주를 포함한다. 각각의 단위가 모든 것을 표상하므로 각 단위는 다른 단위들을 표상된 상태로 포함하게 된다. 비록 단자들은 동일한 우주를 표상하지만 각자는 우주를 다르게 본다. 인지의 차이는 관점의 차이에서 기인된다. 이러한 관점의 차이는 공간에서 상이한 물리적 위치에 기인하는 것이 아니라 — 단자는 물리적인 개념이 아니다. 물리적 공간이란 정신적인 인지의 부산물이다 — 각 단자의 정신적 전망(landscape)의 투명도와 강도의 차이에 기인한다. 각 단자 속 욕구에 의한 충동이 일련의 표상적 경험들 중에서 다른 것들을 밝게 조명한다. 그들의 상이한 충동들은 그들이 보는 장면을 항시적으로 이동시킨다. 즉, 단자들은 상이한 '소프트웨어'를 돌리고 있다.

그러나 단자론의 의하면 하나의 실제적 우주가 존재한다. 그들은 매우 고독한 성격 임에도 불구하고 단자들은 하나의 세계에 속해 있다. 이 세계의 모든 실체들의 조화는 그 저변에 있는 하나의 운영체계(operating system)로부터 기인한다. 비록 어느 단자도 다른 단자와 직접적인 접촉을 하지 않지만 각 단자는 동일한 현실에서 동일한시간에 존재한다. 그들의 모든 표상들은 전통적으로는 God로 알려진 중앙무한단자(Central Infinite Monad)에 의해서 조율된다. 중앙무한단자는 모든 유한한 단자들을 조화롭게 하는 Central System Operator(sysop)라고 할 수 있다. 중앙무한단자는 절대

적 필요성에 의해 존재하는 유일한 존재이다. sysop이 없으면 아무도 현실에 접속할 수 없다. 중앙무한단자 덕분에 개별 단자는 다른 단자들과 조화를 이루면서도 자기 의지의 명령에 따라 자기만의 분리된 삶을 산다.6)

단자론에서 주목할 만한 내용은 단자들은 고립되어 있는 실체들이지만 하나의 운 영체계 위에서 조화를 이루고 조율될 수 있는 것은 중앙무한단자. 즉 '컴퓨터 신'의 존재 때문이라고 하였다. 라이프니쯔는 '풀 수 없는 문제는 없다'는 신념의 소유자로 서 자신의 관념 속에 있는 컴퓨터가 구현되면 신의 섭리도 컴퓨터에 의해 계산할 수 있다고 믿었던 것 같다. 이는 라이프니쯔 시대의 근대론에서 신의 역할이 컴퓨터 기 반의 사회에서는 무한 능력의 컴퓨터에게로 넘어간다는 것으로 해석할 수 있다. 이런 측면에서 라이프니쯔의 단자론은 20세기 디지털 존재론의 탄생을 예언하였다고 볼 수도 있다.

컴퓨터 신에 의해 조율되는 단자들의 세계가 사이버 공간에 대한 에로스적 존재론 과 부합하는 측면도 있으나, 그 안에는 오늘날 컴퓨터 문화가 가져오는 역기능과 같 이 부조리한 측면도 발견할 수 있다. 이에 대해 Heim은 다음과 같이 설명하고 있다. 단자론적 형이상학은 심각한 모순의 모습을 보여주고 있다. 사이버 공간은 물리적 공간을 대체한다. 온라인 상에서 우리는 단자들과 같이 육체적 존재로부터 자유롭다. 통신은 현실 세계에 비해 위계와 형식을 약화시키면서 무제한적인 표현과 개인적 만 남의 자유를 제공한다. 그것들은 일상의 도시 생활 속에서는 사실상 영위할 수 없는 유동적이고 다수의 선택적인 동호인들을 육성하는 사회적 노드로서 기능한다. 불행 히도 기술은 한 손에 무엇을 주면 다른 손에서는 무얼 가져간다. 기술은 점증적으로 인가들의 직접적인 상호의존성을 제거해 가다. 우리의 장치들이 우리에게 더 많은 자 율성을 주면서 동시에 직접적인 모임이라는 친근한 네트워크를 붕괴시킨다. 기계들 은 우리에게 우주를 훨훨 날아갈 힘을 주지만 우리의 공동체는 우리의 관계들이 늘 어남에도 불구하고 더욱 깨지기 쉽고 공허하고 단명해진다.

⁶⁾ Heim(1994) pp.97-99 참조.

우리 육신의 존재는 우리 개인의 정체성과 개인성의 최전방에 위치한다. 법과 도덕은 물리적 육체를 우리의 프라이버시를 설정하고 지켜주는 담장, 어떤 절대적 경계와 같은 것으로 인식한다. 컴퓨터 네트워크는 육체적인 즉시성(immediacy)을 삭제하거나 흉내냄(simulate)으로써 참여자들의 물리적 존재를 고려 대상에서 제외한다. 어떤 의미로는 이것이 우리의 물리적 정체성에 의해 주어지는 제약들로부터 우리를 자유롭게 한다.

우리는 사이버 공간에 등장하는 육신을 무시하거나 만들어낼 수 있기 때문에 우리는 네트워크 상에서 더욱 평등할 수 있다. 그러나 다른 의미로는 인간의 만남의 질이떨어진다. 우리는 다른 사람들을 물리적으로 만나지 않고 분리된 우리 자신의 존재를 영위할 수 있다. 그러나 이것은 어두운 측면을 가지고 있다.

어두운 측면은 인간과 기계의 불길한 혼합을 감추고 있다. 우리를 대신하고 있는 육체를 통해 삶을 영위할 때 과연 우리는 완전히 존재할 수 있을까? 대리 자아는 우리의 일차적 정체성이 가지고 있는 다치기 쉽고(vulnerability), 깨지기 쉬운(fragility) 속성을 결여하고 있다. 그 대리 자아는 우리를 완전히 대변할 수 없다. 우리가 사이버육체를 우리 자신으로 오인할수록 그 기계는 우리 자신을 우리가 입고 있는 인조 팔속으로 비틀어 넣는다.

사이보그성이 증진될 때마다 그에 해당하는 인간성의 상실이 있다. 그런데 그 상실은 개인마다 다르다. 따라서 인간성의 상실은 주사위 던지기와 같은 무작위성에 의존한다. 컴퓨터 인터페이스에서 영혼은 육신으로부터 완전한 표상의 세계로 이동한다. 정보와 이미지는 육체적 경험에 착지하지 않고 플라톤적 정신을 통해 떠다닌다. 주사위 던지기에 따라 인간성은 상실된다.

온라인 자유는 모순이다. 만약 사이버 실체들을 구성하고자 하는 추진력이 플라톤적의미에서 에로스로부터 나온다면 그리고 사이버 공간의 구조가 라이프니쯔의 컴퓨터신의 모형을 따른다면 사이버 공간은 그 기저에 있는 패러독스의 오류에 위험스럽게의존하고 있는 것이다. 익명성을 제거한다면 드러내고 더 멀리 나아가고자 하는 에로스적 욕구도 파괴될 것이다. 그리고 열망의 원천도 파괴될 것이다. 컴퓨터 신의 시선

은 당신이 완전한 인간이 되고자 하는 자유를 박탈한다. 컴퓨터 신이 모든 구석구석을 이미 알고 있다는 사실이 탐색하고 발견하려는 당신의 자유를 박탈할 것이다.

인위적인 조화의 내면에는 전지전능한 중앙 시스템 단자의 감시 가능성이 있다. 그 절대적인 sysop은 네트워크의 모든 구성원들에게 눈에 보이지 않는 권력을 휘두른다. 그 무한한 중앙 단자는 어떤 정보이든, 네트워크상에 어떤 현상적 존재이든 감시하고 검열하고 조정하는 열쇠를 쥐고 있다.

사이버 공간에 대한 에로스적 존재론은 탈체화된(disembodied) 지적 능력에 대한 선호와 모순된다. 전산화된 정보의 동시성이라는 이상은 알 가치가 있는 어떤 세계도 훼손시킨다. 육신의 세계는 그 거리 그리고 숨겨진 지평선 등에 대하여 알 가치가 있 다. 고맙게도 중앙 단자는 단말기 너머로 나와 풍성한 물리적 세계로 들어오지 않는 다. 다행스럽게도 여기 이 넓은 세계에서는 우리는 아직도 눈, 손가락, 마우스, 모뎀 그리고 전화선 등을 필요로 한다.7)

사이버 공간에 대한 각론으로 들어가기 전에 총론적 시각에서 사이버 공간 옹호론 자들과 이에 대한 회의론자들의 주장을 수사적으로 비교한 분석한 Markley(1994a)의 다음과 같은 논의를 주목할 필요가 있다.

사이버 공간의 옹호자들은 사이버 공간은 우리의 정체성과 본질에 대한 감각을 혁 명적으로 확대하고 자유롭게 할 것이라는 믿음을 공유하고 있다. 그러나 사이버 공간의 형이상학에 대한 회의론자들은 포스트모더니즘의 합의된 환각(consensual hallucinations) 을 알리는 강력한 신화들을 문제시하고 있다.

사이버 공간에 대한 중요한 은유적 표현들은 자의식적으로 전체론적이고, 초월적 이고 숭고하다는 것이다. 그들은 프로이드의 억압, 마르크스의 소외를 넘어서는 우리 인간의 완전한 지각기관을 묘사하고자 하며 우리의 상상과 시를 가난이라는 물질적 존재의 제약으로부터 자유롭게 하고자 한다. 그러나 그러한 은유들은 사이버네틱스 (cybernetics), 수학 그리고 가상공간의 복잡하고 파편화된 역사에 가면을 씌운다. 사

⁷⁾ Heim(1994) pp.93-107 참조.

이버 공간은 전자적으로 매개된 존재의 이상화된 투영이고 일관된(실제로 존재할 것으로 상상하는) 허구로 묘사된다.

가상현실이 완전히 몰입될 정도의 현실감을 주기 위해서는 그것이 표현하고자 하는 현실세계만큼이나 복잡하게 세상을 모사해야 한다. 이러한 상상의 영역의 끝없는 확장은 포스트모던 기술을 사로잡는 형이상학적 유령이다.

비록 사이버 공간을 서구의 과학, 형이상학 그리고 경제학의 전통 안에서 복잡한 매개의 형태로 볼지라도 이것은 물질성, 육체화, 자본의 문제들을 초월할 수 없다.

기술이 20세기 후반 이전까지는 상상도 못한 방법으로 우리의 주체에 개입하는 혁명적인 시기를 살고 있다는 식의 견해가 M. Heim의 접근 방식이다. 그는 사이버 공간의 형성을 라이프니쯔의 단자론을 통해 설명한다. 그는 사이버 공간과 관련된 정치적 문제를 사이버 공간에 대한 접근(access)의 문제로만 보았다.

회의론자들은 사이버 공간이 새로운 자유나 초월의 모드가 아니라 새로운 형태의 분산된 권력을 제공한다고 하였다. 사이버 공간의 역사를 다시 쓰는 것은 인류와 기술의 관계를 그리고 뒤에 남고자 하는 희소한 자원의 실제 현실과 인류의 관계에 대한 이해를 재조명하는 것이다.8)

사이버 공간에 대한 옹호론자들의 입장을 요약해 보면, 사이버 공간은 인간의 감각적 능력을 확대하여 억압과 소외 그리고 가난을 극복할 수 있는 풍요로운 표상의 세계라는 것이다. 반면 회의론자들은 그 표상이라는 것이 전적으로 허구이며 가상현실은 기술적으로 실패작이고 사이버 공간도 자본의 논리 안에 있다는 것을 주장한다. 총론의 시각에서 보면 옹호론자들과 회의론자들은 사이버 공간상에 표상이라는 실체에 대한 기본적인 입장이 완전히 다르기 때문에 사이버 공간에 대해 정반대의 주장을 하고 있는 듯하다. 그러나 각론으로 들어가면 그들의 논리는 그리 단순하지 않음을 알 수 있다.

Markley(1994b)는 라이프니쯔의 단자론과 Heim 버전의 단자론에 대해 다음과 같

⁸⁾ Markley(1994a) 참조.

이 비판하였다.

단자(monad)는 불가분이다. 즉 단자는 정신으로부터 분리할 육체가 없다. 또한 네 트워크 상에 있는 다른 단자들과 대화를 할 수 있는 윈도우도 없다. 성스런 영혼의 아바타로서 단자들은 시끄럽고 불완전한 표현의 영역에 대한, 그리고 인간이 자기 자 신을 객관적으로 관찰할 능력이 없기 때문에 겪을 수밖에 없는 부서진 존재에 대한 라이프니쯔의 해답이다. 그러나 라이프니쯔와 그의 추종자들의 주장에도 불구하고 단자론은 표상의 한 시스템이다. 이것은 초월적 진실-가치를 나타내지도 못하고, 우 리가 본 바와 같이 일군의 불확정적 가치에게, 자기 관찰의 영원한 현재보다는 17세 기 신학과 더 관련성이 많은 세계관에게 형식적인 모습을 줄뿐이다. 단자론자들이 표 상의 이데올로기의 초월을 상상할 수 있다고 주장하기 때문에 그들은 그들이 본 바 를 부정하거나 거부할 수 있다. 즉, 우리는 근본적으로 우리 자신으로부터, 우리가 표 현하려는 것으로부터, 신비적인 자기 존재(self-presence)로부터 소외되는 것이다. 라 이프니쯔와 스펙서 – 브라운을 따르는 현대의 사이버 공간 옹호자들은 실제 물질적인 현실의 존재 위에 암묵적으로, 또는 명시적으로 근본적이고 돌이킬 수 없는 소외를 투영함으로써 자기 존재의 영역, 그리고 전자적으로 매개되는 단자론을 상상할 수 있 다. 각 개인은 자신과 그리고 타인들과 분리된 상태에서 항상 그리고 이미 존재하는 것이다.

가상현실은 실존의 첫 번째 조건으로서 그리고 기술적으로 매개되지 않은 주체의 기원 그리고 핵심으로서, 주위 환경으로부터, 그리고 자아로부터의 소외를 자연스럽 게 만들어준다. 이미 존재하는 언어들과 주체들 위에 투영된 소외는 사이버 공간이 철학적 그리고 이데올로기적 구성물이 되게 하는 조건이 된다.

사이버 공간은 수학적 단자론에 관념적 뿌리를 두고 있음에도 불구하고 소외를 분 석하고 파열을 치유할 수단을 갖지 못한다. 사이버 공간은 가상과 현실 사이에 있는 경계를 다룰 방법이 없다. 중재의 물질적 기반, 즉 가상현실을 가능하게 하는 하드웨 어의 이데올로기적 중요성을 탐구할 방법이 없다. 이런 측면에서 사이버 공간은 연계 된 상반된 것들을 재생산한다. 즉, 사이버 공간에서 개인은 전체적이고 자기 관찰적 이고 자기 창조적이지만, 가상에서 현실로 건너오면서 파편화되고 자신의 본성을 모르고 소외된다. 주체는 사이버 공간에서 권력이 강화되고 자신의 욕망이 생산적이지만, 가상현실을 벗어나면서 자신의 실존을 정의해주는 창조성을 상실하고 심각한 욕망의 상실을 경험한다. 이와 같은 들뢰즈와 라깡의 욕망의 모형들 간 상반됨은 사이버 공간의 분석이라기보다는 오늘날 단자론자들이 제공하는 대조적인 상황들에 대한기술이라고 본다.

사이버 공간은 기술의 이중적 욕망을 생산한다. 서구의 전통에서 기술은 권능 부여, 자연 통제, 삶의 질 향상 등을 위한 중요한 수단으로서 등장한다. 따라서 기술적지식은 타인들과 환경에 대한 사회경제적 통제력을 확보하고 유지하는 필수적인 정치적 수단이 된다. 반면에, 기술이 제안하는 약속들, 즉 즐거움, 풍요, 자기 구현 등은 아이러니하게도 기술을 투명하게 한다. 이런 측면에서 기술의 목적은 자연의 존재를 재창조하고 개선하는 것이다. 이러한 이중적 욕망, 우리에게 기술적 생산 조건들을 초월하는 권력과 즐거움을 주도록 기술을 지배하는 것이 사이버 공간의 신화이다. 사이버 공간은 우리가 기술의 개입을 초월하게 해줄 것을 약속한다. 그러나 아이러니하게도 오직 그 개입을 억압함으로써, 의존하고 있는 기술을 말살함으로써 그렇게 한다. 이러한 면에서 사이버 공간은 새로운 개념적 도약이 아니라 우리의 이중적 욕구의 자기 소외 문제들을 극복하거나 감추는 새로운 전략이다.

사이버 공간은 우리의 욕망을 고갈되지 않는 소비 자원으로 이용하기 때문에 사이 버 공간은 최고의 자본가 판타지이다. 이런 점에서 사이버 공간은 항상 불안하고 완 전하지 않은 정체성을 지극히 효율적인 욕망의 기계로 전환시키는 수단으로서 출시 하기 위해, 포스트모던하고 파편화되고 수행적인(performative) 주체들을 선호하고 자 유주의적이고 인간적인 정체성을 약화시켜야 한다. 사이버 공간의 꿈은 무한 생산의 꿈이다. 자아를 단자론적인 욕망의 기계로 상상하는데 있어 사이버 공간은 실존에 대 한 그들 자신의 조건들에 영원히 혁명을 일으키는 붕괴의 과정인 자아와 사회에 대 한 자본주의적 논리를 구현한다.

사이버 공간은 단자론의 영원한 현재에 대한 가장 최근의 화신이며 아직도 에너지

원과 경제력과 정치력을 위한 비재생적 자원들에 의존하고 있는 사회로부터 결과가 발생한 노동, 투자, 기술발전, 생태적 훼손의 상호침투적 역사를 부정하거나 억압하 려는 시도이다.

사이버 공간의 가상적인 영역, 즉 끝없는 욕망의 재생산과 만족의 영역은 생태학과 노동에 대한 부정, 그리고 세련된 기술들을 가져오기 위한 사회경제적 권력에 대한 변명에 기초한 판타지이다. 재구성된 사이버 공간, 후기산업사회의 생태학에 대한 논 쟁의 영역을 위한 진입 코드는 노동, 더 일반적으로는 마찰과 훼손이 없는 시스템은 없다는 것을 인식하는 시민의식이다.9)

단자론에 대한 Markley의 비판을 다시 검토해 보면 몇 가지 주목할 만한 점들을 발 견할 수 있다. 첫째, 그는 현대의 사이버 공간 옹호자들이 단자론을 계승하고 있는 것 으로 언급하고 있는데 라이프니쯔의 단자는 비물리적 존재인 반면, 현대의 사이버 공 간에서는 물질적인 현실의 존재 위에 소외를 투영하므로 완전한 비물리적 공간이라고 할 수 없다. 즉, 현대의 사이버 공간에서는 자아가 물질적인 현실의 존재로부터 분리되 는 것을 경험하지만 단자론에서 단자들은 본래 무엇으로부터 분리될 것이 없는 비물리 적 존재이다. 따라서 현대의 사이버 공간을 단자들의 세계로 보는 것은 무리가 있다.

둘째, Markley는 인간이 사이버 공간에서 현실로 넘어오면서 자신의 실존을 뒷받 침해 주는 능력을 상실하고 자신으로부터 소외된다고 하였다. 이러한 소외의 문제는 (무엇으로부터의 소외인가는 다르지만) Heim의 단자론에서도 언급되고 있다. 그는 사이버 공간에서의 인간을 사이보그로 보고 있으며 인간이 사이보그화 될수록 인간 성을 상실한다고, 즉 사이보그는 인간성으로부터 소외된다고 하였다. 결국, 소외에 관한 Markley와 Heim의 주장을 모두 수용한다면 소외는 양방향으로부터 발생하는 것이다. 사이버 공간에서 현실로 넘어오면 사이보그적 능력과 욕망으로부터, 그리고 현실에서 사이버 공간으로 빠져들수록 인간성으로부터 소외된다. 결과적으로 인간이 현실 또는 사이버 공간 중 어디에 머물고 있어도 소외의 문제는 지속적으로 발생하

⁹⁾ Markley(1994b) pp. 500-507 참조.

게 되어 개인의 의사결정으로 치유될 수 없는 만성적인 병리현상으로 자리잡게 된다. 이제 Markley의 사이버 공간과 정보기술에 대한 논의를 검토하면서 하이데거의 기술철학을 상기해 보기로 한다. 하이데거는 기술은 탈은폐의 한 방식이라고 하였다. 문동규(2004)에 따르면, '탈은폐'는 말 그대로 '존재하는 것이 은폐로부터 벗어나 스스로를 훤히 드러냄'을 말한다.

"현대 기술의 세계에서 인간은 현대 기술의 방식인 '도발적으로 요구하는 탈은폐'에 의해 자신에게 나타나 보여지는 모든 것을 단지 '그의 계획과 계산의 부품으로 확보'하고자 한다. 그리고 부품 확보를 위한 '주문 요청의 행위'를 끝없이 몰고 가고자 한다. 그런데 현실적인 것을 주문 요청의 행위의 방식을 통하여 부품으로 탈은폐하도록 인간을 닦아세우는 '기술의 본질'은 무엇인가? 그것은 바로 '몰아—세움(Ge-stell)'이다. 그러나 문제의 심각성은 여기에 있다. 이 '몰아세움'을 통해 존재하는 모든 것이 오로지 부품으로 탈은폐된다면, 모든 존재자는 자신의 자립성, 고유함을 상실할 것이다. 그리고 그것뿐만 아니라 인간도 마찬가지의 상황에 몰리게 될 것이다. 왜냐하면 인간은 자신마저도 그저 한갓된 부품으로 받아들여지게 될 위험에 있기 때문이다."(문동규, 2004:187-188)

Markley는 기술을 지배하는 것이 사이버 공간의 신화라고 하였지만 하이데거의 기술철학에 의하면 이것은 어림없는 욕망일 뿐이며 정보기술이 초래하는 것은 기술에 대한 이중적 욕망에 의한 자기소외가 아니라 정보기술의 몰아세움이 초래하는 인간 본질의 상실이라고 하겠다.

"그런데 이 위험은 왜 나타났는가? 우선 우리가 이해해야 할 것은 그 위험을 인 간이 만든 것이 아니라는 사실이다. 사실 이 위험은 근본적으로는 '존재의 진리의 역운(Geschick, 보내져 옴)'에 의해 나타난 것이다. 왜냐하면 정보 기술이 속해 있 는 기술의 본질인 몰아세움은 존재의 역운이기 때문이다."(문동규, 2004: 191)

몰아세움에 의한 본질의 상실은 디지털 정보처리라는 정보기술 고유의 탈은폐 방 식에 의해서도 초래되겠지만 정보기술에 고유한 네트워크 효과가 몰아세움을 촉진하 는 측면도 있다. 원래 네트워크 효과란 네트워크 가입자는 네트워크의 규모가 커질수 록, 즉 신규 가입자가 늘어날수록 효용이 증가한다는 긍정적인 의미를 가지지만 그 이면에는 네트워크 미가입자 입장에서는 네트워크의 규모가 커질수록 네트워크에 가 입하지 않음에 따른 (잠재적인) 피해가 더 커질 수 있다는 의미를 감추고 있다. 따라 서 정보기술은 네트워크 효과를 이용하여 인간들을 정보기술로 몰아세우는 성향을 보이며 이 과정에서 인간은 주체자적 입장을 상실하게 된다.

결론적으로 하이데거의 기술철학은 앞서 언급한 소외의 문제가 정보기술의 본질이 야기하는 것이므로 이 문제에 대한 대책을 논의하기 전에 그 본질에 대한 충분한 성 찰이 필요하다는 것이다. 그리고 이러한 성찰을 바탕으로 사회가 정보 기술에 대해 무조건적으로 수용하고 활용하는 자세를 지양하고, 진지하고 신중한 사회적 분위기 를 만들어 나갈 때 위 문제에 대한 실마리를 찾을 수 있을 것이다.

Markley는 사이버 공간에서의 끝없는 욕망의 재생산과 만족이라는 자본주의의 논 리를 비판하였다. 사실 Heim의 에로스적 존재론이나 단자론에는 경제적인 논의는 찾 아보기 어려우므로 Markley의 비판은 Heim에 대한 비판이라기보다는 보완이라고 볼 수 있다.

그런데 Markley의 비판은 사이버 공간에 대한 이상론에 대한 비판이 아니라 현상 에 대한 비판에 가깝다. 라이프니쯔의 이상주의적인 단자론에서 모든 단자들은 각자 의 고립된 삶을 영위하면서도 컴퓨터 신의 조율에 의해 서로 조화를 이루고 있다고 하였다. 일반적으로 신성으로 언급되는 것으로 전지전능함, 자비로움을 꼽을 수 있 다. 컴퓨터 신이 전지전능함과 자비로움을 모두 갖추었다면 이상적인 단자론이 실현 될 수 있지만, 자비로움이 결여되어 있다면 단자들의 자유도 구속될 것이다.

이러한 논의를 현대의 사이버 공간에 적용해 보면, 컴퓨터 신의 전지전능함이란 사 이버 공간에서 무한생산의 꿈과 같은 것이고 자비로움이란 무한분배의 꿈과 같은 것 이다. 사이버 공간에서의 표상은 디지털 복제를 통해 무한히 생산될 수 있지만 현대

의 컴퓨터 신, 즉 자본가는 자비로움이 없기 때문에 시장의 논리에 따라 생산하고 분 배하다.

이제 사이버 공간에서의 탈체화 문제를 논의하기로 한다. 앞서 에로스적 존재론에서도 '사이버넛은 가상공간에 떠 있으면서 육신의 감옥을 떠나 디지털 감각의 세계에 나타난다'고 한 바와 같이 감각의 세계가 육신에서 분리되는 탈체화의 상태를 상정하고 있다. 탈체화와 관련하여 육체와 정신의 분리를 주장한 데카르트의 카티전 (Cartesian) 인식론을 들 수 있는데, 그 중심에는 비논리적 자연에 대한 논리적 이성의 우월성에 대한 체계적인 믿음이 있다.

카티전 인식론은 기술에 대한 담론에 있어서는 탈체화의 문제가 그 핵심을 이루고 있다. 그러나 탈체화에 대한 존재론과 인식론을 이해하기 위해서는 우선 체현(embodiment)의 조건을, 즉 물질성(materiality), 공간성(spatiality) 그리고 육체 자신의 경험 등을 구성하고 있는 것들의 본질을 카티전 인식론을 뛰어넘는 수준으로 이해해야 한다. 이를 위해 Ajana(2005)는 육체에 대한 관념과 Merleau-Ponty(1962)의 현상학적인(phenomenological)인지(perception)를 고찰하였다.

그에 따르면 인지는 객체를 인식하고 감지하는 현상학적 과정을 발생하게 하는 의미들(meanings)의 시스템으로서 우리가 세상을 경험하고 인지하게 되는 것은 육체의매개를 통해 이루어진다. 따라서 육체는 인지의 주체이며 인지의 주체가 된다는 것은바로 세계를 가진다는 것을 의미한다. 육체는 결코 거부될 수 있는, 없어도 되는 객체가 아닌 것이다. Merleau-Ponty의 이론은 자아와 세계의 재결합을 추구하고 있으며그 재결합을 통한 정체성은 현상학적인 육체의 경험의 인지적 축적이라는 것을 시사한다. 초월의 매우 서사적 시점에서 그리고 현상학적 축소의 최고 시점에서 육체는여전히 여느 초월적 경험의 준거이며 거점이며 궤적이다. 왜냐하면 육체를 부정하는 것 자체가 그 불가피성을,특히 경험적으로 초월이라는 것이 자아가 무한히 머물 수있는 영원한 상태가 아니라 세상에서 무엇이 되는 일시적인 상태임을 비준하는 것이기 때문이다.

위의 논의는 오직 물리적으로 감지할 수 있는 현실 세계에서 타당한 것이지 감각기

능이 작동할 수 없는 사이버 공간에서는 성립할 수 없는 주장이라는 반격을 받을 수 있다. 사이버 공간은 경험이라는 것이 Merleau-Ponty류의 감각적 현상의 문제가 아니 라 그 경험의 인지 이전에 순수하게 정신적인 역량에 의거하는 정보의 확산이라는 것이다. 이것은 육체와 공간 사이의 연결고리를 끊으며 물질성(materiality) 대신 가상 성(virtuality)을 앞세우게 된다. 그러나 사이버 공간의 가상성 안에서 정체성, 주관, 자아의 구성에는 육체적인 인지가 완전히 결여된 것이 아니다. 이는 사회문화적 개체 발생론적 단계에서 이륙하여 시뮬레이션의 영역을 여행하다가 궁극적으로는 '유사' 탈체화라고 부를 수 있는 것에 착륙한다. 여기서 유사라 함은 사이버 공간에 사용자 의 존재는 먼저 감각기관과 정신의 데이터를 혼합하여 그 기능성과 방향성을 도출함 을 의미한다.10)

사이버 공간에 대한 Ajana의 현상학적 분석 결과에 따르면 에로스적 존재론에서 완벽한 탈체화는 불가능함을 알 수 있다. 그러나 Heim도 사이버 공간의 표상은 정신 적 직관이 아니라 경험적 데이터로 '포장된' 것이라고 하였으므로 처음부터 사이버 공간에 카티전 인식론을 적용하고자 하지는 않은 것으로 판단된다. 오히려 Ajana의 유사 탈체화에 가까운 개념을 염두에 두고 있는 것으로 보인다. 이와 같이 Heim은 자신의 이론에 인식론적 보완을 하였음에도 불구하고 '에로스'와 '플라톤주의'라는 용어를 앞세움으로써 사이버 공간에 대한 회의론자들에게 과장된 이론으로 오해될 소지가 있다.

제3절 들뢰즈ー베르그송의 가상 존재론

본 절에서는 Boundas(1996)가 소개한 들뢰즈-베르그송(Bergson-Deleuze)의 가상 존재론(ontology of the virtual)의 주요 내용을 발췌하여 인용하고 그 의의를 검토해 보기로 한다.

¹⁰⁾ Ajana(2005) 참조

1. 다중성과 운동

들뢰즈—베르그송 철학의 핵심개념은 다중성(multiplicity), 운동(movement), 된다는 것(becoming) 그리고 차이(difference)이다. 이 개념들은 별개의 것들이 아니고 동일한 문제를 네 개의 다른 각도에서 보는 것이다. 그러나 '다중성 = 운동 = 된다는 것 = 차이'라는 등식은 오직 한 종류의 다중성과 차이에 대해서만 성립한다.

들뢰즈의 차이이론(theory of difference)에서 핵심적인 개념인 이산적 다중물 (discrete multiplicities)은 분할 후에도 그 속성이 변하지 않는 확장된 수량들이고 연속적 다중물(continuous multiplicities)은 분할 후엔 그 속성이 변하는 강도(intensity)의 크기를 말한다.

그것들은 어떤 주어진 대상을 두 가지의 경향(tendencies)으로 분할하는 작업을 주도한다. 두 가지 경향이란 연장(extension)과 강도(intensity), 공간(space)과 지속(duration), 확대(dilation)와 수축(contraction) 등이다. 그들은 잘 조율되지 않으면 초월적 망상 (transcendental illusion)의 지속적 원천이 된다. 그들을 조율하기 위해서는 '초월적 경험론(transcendental empiricism)'이라는 방법론에 의존해야 한다.

연속적 다중체들에 대한 존재론을 동원하는 이유는 다음과 같다. 운동이란 순간적인, 지속성 없는 움직임의 스냅샷들로는 구성될 수가 없다. 운동은 양적인 측면에서분해되고 재결합되는, 어떤 궤적을 따라가는 것이 아니라 질적인 변화를 요구하는 것이다. 연속체(continuum)는 이산적인 다양체(discrete manifold)로 환원될 수 없기 때문에 운동도 정태적인 것으로 환원될 수 없다. 여기서 들뢰즈의 현상론 비판이 시작된다. 현상론은 자연적 인지의 정상성(normalcy)에 기초하고 있다. 그러나 세상은 연속적으로 흐르는 상태이고 어떤 고정점이나 참조점과 같은 것도 없다. 들뢰즈는 자연적인지의 한계를 지적한다.

2. 초월적 망상과 초월적 경험론

초월적 망상의 가능성은 사물에 뿌리 박혀있는 경향들에 의해 그리고 경향들이 서

로 갈등을 일으키면서 현실로 구현되는 것으로 설명될 수 있다. 이러한 경향들은 어 떤 조건 하에서 어떤 초월적 망상을 창출하는가? 들뢰즈가 비난한 초월적 망상은 시 간에서의 강도 대신 공간에서의 확장된 수량에 배타적으로 집착한 결과이다. 또한 초 월적 망상은 연속체 대신 이산적 다양체에, 본성의 차이 대신 정도의 차이에, 시간 대 신 공간에, 과정 대신 사물에, 문제 대신 해답에, 학습 대신 침전된 문화에, 근본적인 조우 대신 인지에, 경향들보다는 결과들에 집착한 결과이다. 요약하자면, 초월적 망 상은 가상(virtual)과 현실(actual) 대신 실재(real)와 가능(possible)에 배타적으로 집착 한 결과이다.

가능한 차이는 정도의 차이, 즉 수량이 많고 적은, 따라서 표현가능한 차이라고 우 리는 생각하는 경향이 있다. 그러나 차이의 철학자들이 밝히고자 하는 진정한 차이, 본성의 차이는 이런 수준에서는 존재하지 않는다. 그 자체 그리고 진정한 본성으로서 의 사물은 어떤 워인에 의한 효과가 되기 전의 경향들의 표현이다. 경향들은 사물과 는 달리 공간적인 개념으로 생각될 수 없으며, 표현될 수도 없다. 그것들은 이산적인 다중체가 아니다.

경향들은 가능한(possible) 것일 뿐만 아니라 실재적인(real) 것이다. 그것들은 현실 화(actualized)되기 위해 존재하는 가상의 실재를 가지고 있다. 어떤 가상 X는 X가 되 거나 닮지 않고도 X를 생산하는 능력을 가지고 있다. 가상과는 반대로, 가능은 실재 를 갖지 못한다. 그러나 가상은 현실화(actualize)되지 않고도 실재가 된다. 가능은 실 재화되어야하고 그 실재화 과정은 닮음과 한계라는 두 개의 근본적인 규칙을 따르게 된다. 실재는 가능의 이미지 안에 존재한다고 가정된다. 가능은 실재를 닮고 표상한 다. 가능과 실재 간의 관계에 영향을 주는 한계라는 것에 대해서는 이것은 마치 실재 는 다수의 가능 중에 살아남는 것과 같다.

가상의 현실화에 대한 규칙은 바로 차이(difference)와 분화(divergence)의 규칙이다. 현실은 그것을 체화시키는 가상을 닮거나 표상하지 않는다. 가상의 특징은 '현실화되 는 것이 차별화되는 것이다'라는 식으로 존재하는 것이다.

들뢰즈는 초월적 망상의 덫에 반대하여 초월적 경험론을 전개하였다. 초월적 경험

론은 경험을 넘어서 경험에 주어진 사물들을, 사물들의 상태를 그리고 그들의 혼합을 설명하고자 하는 것이다. 그 객체는 법칙에 의해 주어지는데 그것이 바로 경향이며, 표상될 수 없는 가상이다. 초월적 경험론은 현실(actual)이 가상의 경향들에 의해 분해되고 다시 현실에 대한 충분한 당위성을 구성하는 방법론이다.

들뢰즈에 있어서 경향과 가상이 공명하게 하는 횡단선은 이데아의 라인이다. 이러한 이데아들은 지식이 아닌 문제들에 의한 구성체(constitutive of problems)이다. 칸트와 같이 들뢰즈도 이데아들은 문제를 설정하는 명령들이라고 믿었다. 그러나 칸트와는 달리, 어떤 문제가 풀릴 수 있는가는 그 문제가 취하고 있는 형식에 의존한다고 믿었다. 따라서 문제들에 대한 해답을 요구하는 대신, 문제들이 풀릴 수 있는 조건들을 결정해야 한다.

이데아들은 다중체이며, 다양하고 상이한 요소들의 시스템이고 특이한 문제설정의 구조이다. 그리고 구조이기 때문에 그들은 가상이지만 그것 때문에 덜 실재적이지는 않다. 이데아의 가상성은 실재가 되기 위해 다른 도움을 필요로 하지 않는다. 이데아는 스스로를 대표(self-representative)한다.

3. 차이와 반복

들뢰즈는 이데아 구조 안에서 일어나는 차별할 수 있는 관계들의 전체를 'differentiation' 이라고 하고, 그러한 구조가 현실화되는 과정을 'differenciation'이라고 하였다. 따라서 'differenciation'은 가상성의 현실화를 의미하며 차이라는 개념의 절반에 해당한다. differenciation되는 것은 자기 자신과 달라야 하는데 오직 가상적인 것만이 자신과 다르다. differenciation이란 이데아의 구조 안에서 생산이 정당화될 수 있는 실체들의 생산에 대한 것이다. Different/ciation은 가상 안에 있는 요소들의 동시적 가능성(compossibility)과 가상이 현실화되는 연속물들의 분화를 표현한다. 이것은 마치가상적인 것들은 자신을 쪼개고 나누어지면서 자신을 현실화하는 방식으로 존재하는 것과 같다.

현실화의 과정에서 가상의 전체성은 분화가 이루어지는 노선들에 따라 자신의 부분 들을 개발하게 되는데 각 노선들은 전체성의 특정 정도에 대응하게 되어 있다. 가상체 안에서 동시에 가능한 정도들은 분화를 시작하는 현실화의 선상에서 더 이상 공존할 수 없다. 즉 가상체들은 자신 안에 있는 경향들을 현실화하면서 쪼개지는 것이다.

differentiation이 현실화 과정을 결정하지는 않는다. 이것은 문제들을 만들고 질문 을 하고 해답을 구한다. 그러나 모든 답이 성공적인 것은 아니며 성공 여부는 문제가 제기되는 방법에 그리고 문제를 풀려는 노력 속에 있는 살아있는 존재에게 가용한 수단에 달려 있다.

지속(duration)과 공간(space)은 초월적 경험론의 과정을 따라 양자의 혼합물(mixture) 을 분해할 때 우리가 얻는 것이다. 공간이란 외형성(exteriority), 동시성(simultaneity), 병렬(juxtaposition), 양적 구별(quantitative differentiation), 정도의 차이(difference of degree)로 구성되는 다중체로서 불연속적이고 현실적이다. 반면, 지속은 계속(succession), 융합(fusion), 이질성(heterogeneity), 질적 차별화(qualitative discrimination), 본성의 차이 (difference of nature)로 구성되는 다중체로서 연속적이고 가상적이다. 지속은 항시적 으로 자신을 분할하며, 그 과정에서 지속의 본성이 변한다. 지속은 구체적인 보편적 실재이며 가상적 전체이다. 그러나 이 전체는 주어지는 것이 아니다.

4. 가상 존재론의 의의

위에서 들뢰즈-베르그송의 가상의 존재론을 살펴보았다. 그러면 여기서 결론적으 로 가상이란 무엇인가?

"가상은 실재의 반대가 아니라 현실의 반대라고 했다. 정태적이며 이미 구성 된 가능과는 달리 가상은 일종의 '문제 덩어리'이다. 하나의 상황이나 사건 또는 그 어떤 대상을 수반하는 힘 내지 경향들의 결절, 그 상황 등이 해결되 는 과정 즉 현실화를 초래하는 이 결절이 바로 가상이다. 어떤 것을 현실화 시키기 위해서 교차되는 문제의 경향들의 총체, 이와 같은 문제의 복합체는 해당 상황이나 대상에 속하면서 그 중요한 차원들 중의 하나를 이루고 있다."(차건희, 2002:348-349)

다시 말해서 가상이란 어떤 해답이 도출되게 한 문제들이라고 할 수 있다. 물론 그 문제들로부터 다른 해답이 도출될 수 있다. 따라서 가상으로부터 해답을 찾는 과정, 즉 현실화 과정은 일률적이지 않으며 다분히 창조적인 작업을 요하게 된다.

이제 현실화의 반대 방향인 가상화란 무엇인가라는 자연스런 의문이 발생하게 된다. 현실화의 결과로서 어떤 해답이 주어져 있을 때, 가상의 존재론에 따르면 그 해답을 가상화한다는 것은 무엇인가?

"가상화는 실재를 가능적 존재로 만들어버리는 '비실재화'가 아니라 일종의 '정체성의 변이'이며, 해당 대상의 존재론적 중심이 이동하였음을 의미한다. 다시 말해 그 가상화된 대상은 이제 자신의 현실적 복합, 문제적인 영역 속에서 찾아지게 된 것이다. 그러므로 그 대상을 가상화한다는 것은 그 대상이 관련되어 있는 일반적인 물음을 발견해내는 것이며, 결국 그 대상을 이런 문제 제기의 방향으로 변이시키는 것이고 출발점이 된 현실을 어떤 문제의 해답으로 재정의하는 것이다."(차건희, 2002:350)

이 가상화의 개념은 위에서 소개한 가상의 존재론으로부터 자연스럽게 도출된 것이라고 할 수 있다. 어떤 대상을 가상화한다는 것은 그 대상이 도출되게 한 문제들을 찾아나가는 역동적이고 비결정적인 과정이라고 할 수 있다. 예를 들면, 최근 사이버 공간에서 대부업이 성행하고 있는데 '대출'이라는 해답을 가상화한다는 것은 이 해답이 도출되게 한 문제의 덩어리들, 즉 대출 신청자의 신상, 재무상태, 신용평가 등으로 존재론적 중심을 이동하는 것이다. 이것은 주어진 대상의 현실화를 초래한 본질적인 문제들을 찾아가는 과정이라고 할 수 있다.

"가상 존재론은 가상·현실·실재의 존재론적 관계를 해명함으로써 가상의 실재적 성격을 역설하고 있다. 물론 사이버 공간에 존재하는 대상이나 과정 에 대해 직접 논급치 못하는 한계가 있음은 시대적 차이를 감안한다면 당연한 일로 생각한다. 그렇지만 사이버세계에 대한 본격 토론으로 진입하는 개념적 통로를 마련하는 예비적 성찰로는 전혀 모자람이 없다."(고창택, 2005:11)

그 동안 사이버 공간에 대한 논의에 가상 존재론이 별로 적용되지 않았다는 점에 대해 인터넷 연구자들이 반성할 필요가 있으며 향후 인터넷과 관련된 철학적 논의에 서 가상 존재론이 중심적 역할을 할 것으로 기대된다.

제 4 절 정보 존재론과 인식론11)

1. 정보 존재론

사이버 공간의 물리적 존재에 대한 관심이 언급되어 있는 문헌은 그리 흔치는 않 다. 그 중 하나로 Negroponte(1995)는 자신의 email 주소가 자신의 오피스 근처 한 벽 장 안에 있는 HP Unix machine 속에 물리적으로 존재한다고 하였다.

인터넷의 물리적 구성요소로는 서버, PC, 네트워킹 장비들, 전송로 및 전송장치 등 이 있고, WWW의 구성요소로는 Web 사이트들, Web 브라우저들, URL 그리고 이들 을 연결하는 통신망 등을 들 수 있다.

일반적인 인터넷 이용자들이 사이버 공간으로 인식하는 것을 웹사이트들이라고 하 면 웹 사이트들은 웹 서버들에서 우영되며, 이용자들과 웹사이트들을 연결시켜 주는 사이버 공간이 바로 네트워크와 전송로가 된다.

웹 사이트는 자신이 운영되는 웹 서버 안에 있는 집적회로를 따라 흐르는 전자기파 (electro-magnetic wave) 위에 디지털 신호의 형태로 존재하다. 웹 서버들과 이용자 PC들 간에 교환되는 정보와 전송되는 데이터들은 네트워킹 장비 내의 집적회로와 전 송로를 따라 흐르는 전자기파 위에 디지털 신호를 실어서 주고받는다. 물리적으로,

¹¹⁾ 본 절은 손상영 외(2009) 제3장을 개선하여 요약한 것이다.

사이버 공간은 다양한 선형으로 이루어진 회로들과 전송망의 연결된 모음(connected collection) 위를 흐르는 전자기파 위에 존재한다.

집적회로 속에 있는 트랜지스터(transistor)나 다이오드(diode)는 전류를 일정한 방향으로만 흐르게 하므로, 회로는 기본적으로 선형(linear)이며, 네트워크나 전송로도 결국 선형인 선로들의 조합이다. 따라서 사이버 공간은 1차원 공간, 즉 선들의 세계이다.

2. 정보 인식론

전자기파 위에 있는 사이버 공간은 직접 관찰이 불가능한 공간이다. 따라서 인간은 사이버 공간에 있는 대상(object)을 PC의 모니터에 투영된 모습을 통해 인식한다. 즉사이버 공간 안의 어떤 대상은 자신이 모니터에 어떻게 투영되는지에 대한 정보를 해당 서버가 복제하여 통신망을 통해 이 정보를 인간의 PC에 전달한다. 그러면 PC의마이크로프로세서와 관련 소프트웨어들이 그 정보를 처리하여 모니터에 투영시켜 주면 비로소 인간은 그 대상이 무엇인지를 인식하게 된다.

이와 같은 사이버 공간 고유의 인식 방법 때문에 사이버 공간에서의 인식은 다음과 같은 특징을 가진다. 첫째, 마이크로프로세서와 관련 소프트웨어라는 매개물을 통해 모니터에 투영된 모습을 인식한다. 이러한 매개물은 마치 인간의 감각기관과 같은 역할을 하는데 인식 대상에 대한 정보가 디지털 정보이기 때문에 매개물 성능에 큰 차이가 없다면 개인별 인식의 차이는 거의 없다. 즉, 사이버 공간에서는 서버가 모든 네티즌들에게 동일한 '사진'을 나누어 주기 때문에 현실세계와 같은 다양성과 개인별차이는 사라지게 된다. 따라서 인터넷은 많은 사람들로 하여금 동질적인 인식을 하게하여 같은 생각을 하게 하는 힘이 있으며, 개인은 자신이 직접 체험을 통해 대상을인식한 것이 아니기 때문에 다수의 생각에 반대할 근거가 약해 쏠림(herding)의 경향을 보이기도 한다.

둘째, 디지털 복제는 사이버 공간에서의 인식에 있어 불가피하므로 사이버공간에

서의 인식은 데이터 전송과정에서 다수의 자기복제가 수반되며 사이버 공간 곳곳에 복제물들의 흔적을 남기게 된다. 또한 인식의 주체는 인식과정에서 만들어진 복제물 들이 어디에 존재하는지 잘 알지 못하기 때문에 이에 대한 관리도 어렵다.

셋째, 사이버 공간에서의 인식은 기본적으로 '습관적인' 신뢰를 바탕으로 한다. 인 식의 주체는 모니터에 투영된 인식의 대상을 보고 인식하기 때문에 그 투영된 모습 의 진정성을 가정하지 않으면 인식 자체가 불가능하다. 사이버 공간에서의 행위가 빈 번해짐에 따라 모니터에 투영된 대상의 진정성을 의심하지 않고 자기도 모르는 사이 에 신뢰하는 습관이 길러지게 된다.

3. 사이버 공간에서의 실존

다음으로 사이버 공간에서 인간의 실존 본능에 대해 논하기로 한다. "나는 접속한 다. 고로 존재한다"는 제레미 리프킨의 말처럼 사이버 공간에의 접속이 나의 존재를 증명해 주는 것인가? 사이버 공간에 접속하기 위해서 내 컴퓨터에 부여된 IP주소를 DNS 서버에게 알려 준다는 것은 내가 사용하고 있는 컴퓨터의 존재가 증명된 것에 불과하다. 그러면 username과 password를 이용한 로그인의 경우, 나는 해당 사이버 공간에 존재하는 것인가? 일단 로그인을 통해 나의 존재를 알리기는 한 것이다. 그런 데 로그인 후 아무런 움직임이 없다면 내가 사이버 공간에 존재한다고 할 수 있을까? 현실의 공간은 내가 움직이지 않고 정지 상태를 계속 유지하여도 나의 존재를 확인 할 수 있으나, 사이버 공간에서는 내가 움직이지 않으면 나의 존재를 확인할 수가 없 다. 따라서 사이버 공간에서는 움직임, 즉, 운동이 존재의 필요조건이 된다.

그렇다면 사이버 공간에서 운동하는 것들은 무엇인가? 사이버 공간의 물리계층, 즉 전자회로나 전송망 등에서 실제로 움직이는 것은 디지털 신호를 전달해 주는 전자기 파들이다. 논리계층에서는 여러 가지 명령어들이 교환되면서 컴퓨터 이용자들의 주 문사항 또는 요구사항들이 표현되고 전달된다. 역으로 설명하면, 컴퓨터 이용자들의 의사가 컴퓨터 프로그램을 통해 명령어로 전환되고 이것이 다시 기계어로 전환되면

서 물리계층에서 전자기파를 타고 전달되는 것이다. 결과적으로, 운동하는 물체는 전자기파이지만 전자기파는 전달매체이고 실제로 전달되는 것은 이용자들의 의사라고할 수 있다. 따라서 사이버 공간에서 나 자신의 존재를 확인하기 위해서는 인터넷에 접속하여 키보드나 마우스를 이용해서 나의 의사를 표현하고 이를 모니터를 통해 확인하면 된다.

사이버 공간에서의 의사 표현이 존재확인에 중요한 요소이며, 의사 표현을 하기 위해서 나는 생각을 해야 한다. "나는 생각한다. 고로 존재한다"는 데카르트의 명제는 비록 의미는 다르지만 사이버 공간에서도 성립하게 된다. 그런데 지속적인 의사표현을 하기 위해서는 지속적으로 생각을 해야 하는데, 인간이 두뇌활동을 하기 위해서는 많은 에너지가 필요하므로 인터넷에서는 '에너지 절약형'의사표현들이 많이 분출하게 된다.

제3장 인터넷 탈근대론

근대사회는 합리성과 이성에 바탕을 둔 보편화된 법칙의 추구 속에 이루어졌다. 그러 나 최근 정보통신기술의 발전과 더불어 근대사회의 방식과는 전혀 다른 패러다임이 출 현하고 있다. 웹 2.0 이용기술의 발전과 네트워크의 고도화는 근대사회의 발전과 성장을 위해 으뜸되는 원천이었던 동질성의 가치를 전복시키고, 그 결과 과거에는 감지할 수 없 었던 소수자의 목소리가 부상하고, 이질적이고 다양한 집단에 주목하게 되는 등 사회 전반의 다양성이 증가하고 있다. 이전의 사회에서 차이와 다양성이 성장과 발전을 저 해하는 요소로 규정되고 배제되었다면, 오늘날 작은 힘들의 부상은 다양성, 비보편성. 탈중심성을 특징으로 하는 탈근대적 융합사회로의 전환을 이끌고 있다.12) 김문조 외 (2008)가 지적하듯 단일인과론, 동질성, 획일성, 근본주의, 안정성, 보편성을 특징으로 하는 근대 패러다임은 비선형적 복잡성 이론, 차이, 다원성, 상대주의, 불안정성이라는 탈근대적 사유의 도전에 직면해 새로운 패러다임적 전환을 요청받고 있는 것이다.

최근 들어서는 소수의 지도자가 다수의 개인들을 이끌던 방식에서 벗어나 자율적 개인들의 의견이 점점 더 중요해지는 방식으로 변화되면서 다양성을 인정하고, 공존 하며, 조화를 이루는 사회를 구현하고자 하는 가치가 우세해지고 있다. 또한 이성에 기초하여 규범과 원칙에 위배되거나 대립되는 것은 처벌하고 배제했던 과거와 달리. 오늘날에는 상호협력과 설득을 통해 자율적으로 통제하며 엄격한 규칙의 적용이 아니 라 규칙의 완화를 통해 서로에게 득이 되는 방식을 추구하는 방식으로 변화하고 있다.

¹²⁾ 장용석 외(2010)는 위계와 폐쇄적 일방향성 대신 네트워크와 개방적 소통구조, 이 성과 현실 대신 감성과 가상이 강조되는 다원성, 그리고 배제와 원칙 대신 수용과 재량을 강조하는 유연성이 근대사회 이후의 융합사회발전의 중요한 가치체계로 자리 잡을 것이라 하였다.

이러한 새로운 패러다임의 출현을 촉발한 것이 인터넷 혁명이다. 인터넷은 인류 최초의 글로벌 네트워크로서 정해진 프로토콜만 지키면 누구든지 접근과 상호접속이 가능하다. 무엇보다 인터넷은 인터넷 이용자 간 네트워크 효과, 쏠림현상 등이 창출하는 인터넷에 내재된 엔트로피의 예측할 수 없는 가변성 또는 휘발성으로 인해 질서와 안정을 추구하는 근대 패러다임과는 전혀 다른 탈근대적 성격을 갖고 있으며13), 동시에 인간의 행동과 사회의 가치관을 탈근대화하는 모멘텀을 가지고 있다(손상영 외, 2008; 2009).

사실 우리는 인터넷의 등장과 함께 다소 무질서하게 보이는 작은 힘들이 사회적으로 커다란 반향을 가져온 사례를 수차례 목격해왔다. 촛불시위는 특정한 이슈에 대한 사이버 공간에서의 의견들과 수많은 소통들이 분산되었던 자율적 개인들을 결집하게 한대표적 사례이다. 아마 과거였다면, 물리적 · 기술적 한계로, 그리고 차단된 소통구조로인해 불가능했었을 일들이 인터넷과 같이 쌍방향 소통이 가능한 네트워크에 기반을 두어 발생되고 있다. 이처럼 인터넷은 탈근대성에 기반한 새로운 가치와 사회원리의 형성에 상당부분 기여하고 있다. 그러나 인터넷의 탈근대성에 대한 이해는 여러 연구에서 부분적으로 이루어졌을 뿐이를 보다 종합적으로 분석하고, 더 나아가 탈근대적 통신정책으로까지 확대한 연구는 거의 없다. 탈근대성의 특징을 이해하고, 통신정책이슈를 논의한 손상영 외(2009)의 연구가 거의 유일하다. 본 장에서는 근대성과 탈근대성의구분을 시대적 구분이 아닌 문화적 성격을 나타내는 개념으로 이해하고, 14) 주체, 보편성과 다양성, 불연속성과 연속성 등 주요 변수를 중심으로 탈근대성을 정리한 손상영외(2009)의 논의를 따라 인터넷의 탈근대적 특징들을 보여주고자 한다.

¹³⁾ 탈근대성의 사회라는 것은 근대성이 보여온 질서와 규율의 강조로부터 벗어나려는 인간의지를 실천하는 사회이다(박창호, 2001).

¹⁴⁾ 손상영 외(2009)는 근대성과 탈근대성이 완전히 단절되지 않고 이들이 우리의 삶속에서 교묘히 연결되어 있다고 보고 있다. 우리는 탈근대사회를 살아가면서도 근대성을 여러 곳에서 마주치고 있으며, 탈근대성의 특징을 지닌 특정 개체나 조직 안에서조차 근대성의 영역을 발견하기도 한다. 이것은 역으로도 성립하며, 탈근대적 특징을 잘 보여주고 있는 인터넷에서도 찾아볼 수 있다.

제 1 절 탈근대적 주체들

근대철학의 아버지 데카르트는 "나는 생각한다. 고로 존재한다(ego cogito, ergo sum)" 는 명제를 통해 '나'라는 주체의 존재가 확고부동한 기초임을 분명히 하였다. 이는 인간이 주체의 존재를 경험하고 이것을 의식한다는 선언임과 동시에 개인의 내재적이고 본질적인 특성이 있다는 것을 인정한 것이다(황상민, 2001). 그러나 근대성에서 말하는 진정한 인간주체와 의심할 수 없는 완전한 주체는 탈근대적 사유를 만나면서 자신도 완전히 알 수 없는 복합성을 담고 있는 존재, 하나의 총체성을 간직하고 있다기보다 여러 조각으로 갈래갈래 찢겨진 존재로 파악되기 시작한다(이동성, 2008). 라캉은 주체 밑에 무의식이 존재하며, 주체는 형성되는 것임을 주장하였고, 들뢰즈도 애벌레주체라는 새로운 개념을 통해 탈근대적 주체 개념의 생성에 기여하였다.

손상영 외(2009)는 주체를 지배하는 무의식의 존재, 선험적으로 존재하는 주체가 아닌 형성되는 주체, 하나의 실체가 아닌 적분된 주체로 탈근대성의 주체를 설명하고 있는데, 여기서는 인터넷으로 대표되는 사이버 공간상의 주체가 앞서 말한 세 가지특징에 얼마나 부합하는지 살펴보겠다.

먼저, 주체를 지배하는 무의식의 존재에 대한 증명이다. 라캉은 "내가 존재하지 않는 곳에서 나는 생각하고, 내가 생각하지 않는 곳에서 나는 존재한다"는 명제를 통해 내가 생각하는 것이 아니라 무의식이 생각한다는 것을 보였지만, 실제로 무의식의 존재를 증명하기란 어렵다. 무의식의 문제는 흔히 욕구의 문제와 관련되어 있다고 생각되어지는데,15) 이런 점에서 다양한 욕구와 욕망이 발산되는 장소로서의 인터넷은 주체를 지배하는 무의식의 존재를 간접적으로 증명하는 탈근대적 공간이라 할 수 있다. 인터넷 상에서 사람들은 현실의 나와는 전혀 다른 모습을 보이기도 한다. 인터넷에서는 자신의 나이와 성별을 바꾸어 행동하거나16, 소극적인 사람이 적극적인 사람으

¹⁵⁾ 무의식적 구성물은 무의식 안에 존재하는 욕구, 소망, 느낌, 환상과 기억들로 이루어진 복합체이다(하인즈 코헛, 2002).

로 온순한 사람이 공격적인 사람으로 활동하기도 하며, 이러한 욕구의 발산은 개별 인터넷 공간에서 모두 다르게 나타나기도 한다. 이처럼 온라인 공간에서 새로운 정체 성의 창출은 육체적 요소뿐만 아니라 직업, 교육수준 등 모든 관계적 요소, 그리고 성 격이나 취향 등 감정적 요소까지 새롭게 창조해낼 수 있다(민경배·박수호, 2009). 이 는 '하나의 몸에 하나의 자아정체성'이 보편적으로 적용되는 오프라인에서와는 달리, 온라인에서는 물리적 · 신체적 현실과는 무관하게 자신을 표현할 수 있기 때문에 가 능한 일이다. 사회화를 통해 자신의 욕구를 의식하부에 잠재시켜온 현실의 주체는 신 체적, 그리고 시공간의 제약에서 벗어난 인터넷이라는 공간에서 개인이 욕망하는 바 를 마음껏 발산하고 현실에서 쉽게 하지 못하는 일들을 행하게 되는 것이다. 가장 최 근에 이슈가 되었던 예가 미네르바라는 닉네임으로 다음 아고라에 경제관련 글을 올 린 박대성씨 사례이다. 온라인 공간에서 형성된 '경제 대통령 미네르바'라는 가상의 정체성과 오프라인 공간에서 밝혀진 '고졸출신 30대 실업자 박대성'이라는 혂실의 정체성 간에 놓여 있는 커다른 간극은 많은 사람들을 당혹케 했다.17) 그러나 그 파급 력에 차이가 있을 뿐 실제로는 많은 사람들이 미네르바 사례와 비슷하게 자신이 원 하는 여러 개의 정체성을 창출하고 필요에 따라 그 중 하나를 골라 선택하여 행동하 고 있다.18) 이는 민경배 박수호(2009)의 설문조사를 통해서도 나타나는데, 사람들은 현실의 나와 다른 나를 온라인 공간을 통해 발산하고 싶은 욕구가 있는 것으로 조사 되었다.!9) 설문에 응답한 사람들 중 적지 않은 사람들은 온라인 공간이 오프라인 공

 ^{16) 2009}년 인터넷중독 실태조사(NIA, 2010)에 따르면 약 20.4%의 응답자가 나이, 성, 학벌 등 실제 신분을 속인 경험이 있는 것으로 조사되었다. 동 조사는 2009년 11 월~12월에 만 9세~39세 이하 청소년 및 성인 중 최근 1개월 이내 1회 이상 인터넷을 이용한 6,500명을 대상으로 한 결과이다.

¹⁷⁾ 미네르바는 그가 온라인상에서 밝힌 바와 같이 외국계 금융기관에서 일한 적이 없는 것으로 밝혀졌는데, 그가 직업을 다르게 밝히고 '고구마 캐는 늙은이' 등으로 소개했던 이유는 사람들의 흥미를 끌고 싶었기 때문이라고 하였다.

¹⁸⁾ 민경배·박수호(2009)는 이를 정보화 시대의 정체성인 카멜레온형 정체성으로 규정하고 그 특징을 유연성, 다중성, 조작성으로 정리하였다.

간에서 잘 드러나지 않던 자신의 모습을 잘 보여줄 수 있다고 믿고 있으며(31.9%). 오프라인 공간에서 보여지는 자신과 다른 새로운 모습의 자신을 온라인 공간에서 만 들고 싶어 하는 것으로(25.9%) 나타났다.20)

물론 인터넷상에서 현실의 나와 다른 모습으로 행동하는 것을 무의식의 발현으로 만 해석하는 것은 위험한 일이다. 일부의 경우 익명성의 추구를 통해 재미와 기쁨을 얻기도 하고, 때로는 불순한 의도를 가지고 자신을 감추는 사례도 있다. 인터넷 채팅 사이트에서 자신의 성별을 속이고, 결혼을 미끼로 돈을 가로챈 여러 사례 등 사이버 범죄에서 그 예를 볼 수 있다. 그러나 분명 인터넷은 인간의 잠재의식속에 내재된 무 한한 욕구를 유사실현이라는 현상으로 경험하게 해주고 자신의 세계를 종합적으로 구성하게 해준다는 점에서 탈근대적이라고 볼 수 있다(박창호, 2001).

둘째, 탈근대성에서는 주체가 선험적으로 존재하는 것이 아니라 형성된다는 인식 을 가진다. 라캉은 아기가 언어를 배우고, 언어구조속에 들어가면서 타인의 시선을 매개해 스스로를 이해하는 과정을 설명함을 통해 나의 존재와 주체는 스스로 획득하 는 것이 아니라 타자로부터 주어진다는 것을 밝히고자 하였다(이정우, 2007). 주체가 타자를 통해 형성된다는 것은 주체가 자발적으로 생성되는 것이 아니라 구조 속에서 형성되는 것이며, 구조 속에서 의미를 가진다는 것을 의미한다.

이와 비슷하게 사이버 공간상의 주체도 인터넷 상에 표현되는 나와 나에게 반응하 는 여러 사람들과의 상호작용을 통해 형성된다고 볼 수 있다(황상민, 2001). 어떤 사 람이 온라인상에서 표현한 글이나 이미지는 그 사람 자체를 나타내며, 이러한 글이나 이미지에 대해 동일한 온라인 공간에 참여한 사람들이 어떻게 받아들이느냐에 따라 그 사람(ID, 대화명)의 정체성이 정해진다는 것이다.²¹) 따라서 인터넷 상에서 '나'라

^{19) 2009}년 9월중 인터넷 설문조사를 통해 534명의 데이터를 분석에 사용하였다.

²⁰⁾ 자아 정체성은 일정 영역에서는 오프라인 자아 정체성의 연장선상에 있다고 할 수 있다. 하지만 보다 많은 영역에서 인간은 또 다른 자아 정체성을 형성해나간다.

²¹⁾ 온라인 상태에서 나는 의지와 권력을 지닌 주체로서 존재하는 것이 아니라 ID를 통해 나의 형상이 결정되고 구분된다(박창호, 2001).

는 주체는 타자라는 외부세계와 끊임없이 교류하는 과정에서 형성되는 것으로 볼 수 있다. 이 과정에서 개인의 정체성은 안정되고 예측 가능한 실체가 아니라 재구성을 거듭하는 유동적 존재로 바뀐다. 이른바 '구성적 정체성'으로서의 가능성을 열어 놓은 것이다(민경배·박수호, 2009). 여기서의 구성과 재구성은 개인이 선택하거나, 타자에 의해 선택되는 것을 동시에 의미한다. 본인의 의식과 의지에 따라 표현할 수 있고, 또 때로는 무의식이 발현되기도 하며, 그리고 이러한 표현에 대해 타자의 반응이생겨나고, 타자와 관계를 맺고 유지하는 과정에 온라인 공동체내의 보이지 않는 요인들이 작용하기도 하는 등 복합적이고 중층적인 작용을 통해 스스로를 이해하게 된다.만약 나의 표현이 타자에 의해 인정받지 못한다면, 그 표현 즉 온라인 공간 내의 나라는 존재는 의미를 갖지 못한다. 따라서 많은 사람들이 댓글과 같은 타자의 반응을 얻기 위해 노력하게 되고 그 안에서 통용되는 구조(예를 들면 현실세계의 언어와 같은 것)들을 습득함을 통해 조절한다.22)

이처럼 온라인상의 구조를 체화하고 이를 배우며, 자신을 표현한 것에 대한 타자들의 반응과 평판, 기대치를 통해 주체가 형성되고 재구성된다는 점에서 인터넷상의 주체는 구조 속에서 의미를 가지게 된다. 따라서 인터넷의 주체는 선험적으로 주어진 것이 아니라 형성되는 탈근대적 주체이며, 타자와의 관계에 의해 조절되면서도 자율적이고 다중적인 자아를 가진 주체라는 점에서, 때로는 현실의 나에서 벗어난다는 점에서, 규칙적이고 예측가능한 근대의 주체와는 다른 탈근대적 주체이다.

셋째, 하나의 실체가 아닌 적분된 주체에 대한 논의이다. 들뢰즈는 애벌레 주체 (larva subject)들의 개념을 도입하며 우리의 주체가 하나의 실체가 아님을 주장하였다. 그는 우리의 의식, 자아라고 하는 것이 사실 무수한 작은 주체들, 즉 애벌레 주체들이라고 하였으며, 우리가 일반적으로 이해하는 주체는 수많은 애벌레들이 적분된 것이기에 주체는 완벽한 하나의 실체로 존재하는 것은 아니라고 주장하였다.

²²⁾ 사람들은 더 많은 관심을 얻기 위해 해당 커뮤니티에서 사용되는 독특한 용어나 양식을 배우고 활용하며, 필요에 따라서는 외계어, 이모티콘, 이미지 등을 사용하기도 한다.

사실 들뢰즈가 말한 애벌레 주체들은 우리가 의식하는 차원 아래에 있는 것이기에, 사이버 공간에서 표현되는 한 개인의 다양한 정체성과는 구별되는 지점이 있을 수 있 다. 왜냐하면 사이버 공간에서 표출된 다양한 주체는 때로는 의식의 수준에서 조절되 기도 하고, 어떤 의미에서 정체성은 이미 실체라고 볼 수 있기 때문이다. 따라서 들뢰 즈가 말한 애벌레 주체들과 사이버 공간상에서 표현된 다양한 정체성들을 동일선상에 서 보기에는 무리가 있다. 또한 사이버 공간상의 다양한 정체성들이 적분된 것을 우리 의 주체로 보는 것도 논의의 전개에 무리가 있다. 그러나 사이버 공간상에서 나타난 다 양한 정체성들이 개인의 무한한 욕망, 무의식속에 잠재된 욕구의 표출이라는 점에서는 의식의 차워 아래에 존재한다고 볼 수도 있고, 다중정체성 자체도 탈근대적 주체의 속 성이 될 수 있다는 점은 분명하다. 어느 쪽이건 간에 사이버 공간에 나타난 한 개인의 다양한 정체성들이 어떤 지점에서는 각각 하나의 주체로 존재하는 것처럼 보인다.

기본적으로 사이버 공간의 주체는 하나의 주체로 존재하지 않고, 여러 개의 주체로 다중화된다. 사람들은 마치 컴퓨터 모니터에 여러 개의 창들이 존재하는 것처럼 여러 개의 페르소나(persona)를 만들어냄으로써 복합적으로 자신을 표상한다. 따라서 하나 의 정체성에 고정되지 않고, 복잡성과 이질성을 가진 '복합정체성' 개념으로 탈바꿈 한다(김종길, 2008). 이에 대해 김선희(2004)는 한 개인의 마음이 심리적 원인에 의해 여러 개의 준독립적이고 자율적인 하위체계들로 분할되며, 이렇게 분할된 마음의 체 계들은 각각 내적으로 상대적 일관성과 자율성을 가짂으로써 일종의 하위정체성처럼 기능한다고 하였다.

사이버 공간에서는 개인에게 내재되어 있던 가능성들이 다양한 주체들로 표출되고 있다. 개인들은 자신들의 속성들을 조합하고, 다양한 아바타나 캐릭터, 닉네임, 글과 이미지 등을 사용하여 자신을 표현하고 욕구를 실현한다. 김연수 외(2009)의 조사 결 과에 따르면 사람들은 아바타와 자신의 동일화 가능성에 대해서는 대부분 부정적인 견해를(77%) 보였으나, 자신의 확장 및 대리인이라는 나와의 연관성 아래에서 바라 보는(60%) 것으로 나타났다.23) 또한 현실세계에서와는 다른 정체성을 체험할 수 있 는 세컨드라이프라는 가상공간 속에서 이용자들은 전통적으로 간주되던 '나 자신

(myself)'에서 '나 자신들(myselves)'로의 변화를 경험하게 되는데, 이러한 경험으로 사람들은 디지털 매체를 통해 전달되는 다층적 자기 이해의 모습을 보이는 것으로 나타났다. 예를 들어 어떤 사람이 채팅사이트에서는 매우 소심하게 나타나고, 인터넷 게임에서는 매우 용맹한 전사로 나타나고, 자동차 커뮤니티에서는 미공개된 신차의스파이샷을 전문적으로 올리는 모습으로 나타난다면 어떠한 주체가 그 사람을 표현한다고 볼수 있는가? 아마도 각각의 모습 모두일 것이고, 이러한 다중적인 자아들의합이 그 사람의 주체라고 볼 수 있을 것이다.

이처럼 인터넷 시대의 주체는 현실의 나를 구성하는 여러 속성과 관련되기도 하고, 때로는 무관하게 나타나기도 하기에 근대사회에서 생각하는 유일한 주체의 실체성이 란 더 이상 유효하지 않다. 이런 맥락에서 단일정체성은 약화될 수밖에 없고, 인터넷 이라는 네트워크 환경에 근거한 다중적인 자아들이 주체의 새로운 모습에 편입된다.

제 2 절 다양성의 추구

근대성은 모든 개별적 현상에 단일성을 부여하는 하나의 중심으로서 보편성과 총체성을 추구하며, 중심부와 주변부를 설정해왔다. 이 과정에서 상당수의 개별 주체들은 보편의 주인이 되지 못한 채 주변으로 밀려났다. 동일성과 중심성의 원리에서 설정된 보편성은 기본적으로 이분법적 구조를 가지고 있고 차이와 불일치를 인정하지 않기에 오늘날의 다양한 주체와 문화를 담기에는 한계가 있다.

반면, 탈근대성은 근대성이 추구했던 보편성, 총체성, 그리고 단일성을 거부한다. 보편성이라는 이름하에 억압되었던 개체의 고유성을 인정하고, 거대담론에 묻혀 있 던 작은 이야기들을 수면 위로 끌어올림으로써 다양성을 추구한다.

손상영 외(2009)는 '차이'의 인정과 '작은 이야기'의 활성화를 통해 탈근대성의 특징인 다양성을 설명하고 있는데, 여기서는 인터넷으로 대표되는 사이버 공간을 중심

²³⁾ 설문조사는 2009년 6월, 서울 및 경기지역 대학생 251명을 대상으로 실시되었다.

근대성이 추구했던 보편성은 평균으로서의 전체를 지향하기에 개체의 고유성은 무시되거나 말살되었다. 반면, 탈근대성은 하나의 표준이 아니라, 각각의 고유한 특성을 가진 개별적 개체들의 이질성을 인정하고 다양성을 추구한다. 이렇게 '차이'를 인정하고 그들의 이야기에 귀 기울이다 보니 근대성에서 추구하던 보편성, 전체성, 총체성, 통일성, 단일성, 체계성, 지양성, 연속성, 중심성, 일치성 등의 개념을 동반하는 '메타이야기'24)는 개체성, 파편성, 다원성, 다양성, 이질성, 차이성, 파국성, 변별성, 비연속성, 불확정성, 탈중심성, 불일치성의 개념을 동반하는 '작은 이야기'로 상당부분 대체되고 있다(이현복, 1993). 리오따르는 메타이야기에 의해 정당화된 근대성은 개별 영역이 가진 고유한 특성과 영역을 억압했다고 보았다. 그래서 이질성과 다양성이 강조되는 탈근대 사회를 지향하기 위해 근대성이 추구했던 메타이야기를 불신하고, '작은 이야기'를 활성화해야 한다고 주장한다.

박창호(2005)는 근대성의 사회가 하나의 붓으로 그려진 그림이라면 탈근대성의 사회는 개개인의 이미지로 모여져 하나의 그림으로 보이는 점묘화법의 스타일이라고 하였는데, 과거에는 개개인의 인정이 혼돈과 가까운 것으로 보고 하나의 표준에 맞는 질서를 찾으려 했다면, 개성을 강조하고 보편적 기준을 넘어서고 질서와 규율에서 벗어나 때로는 혼돈과 무질서로 보이는 현상을 포용하고 다양성을 추구하는 오늘날의 사회는 탈근대적 성격을 다분히 지니고 있다.

특히 사이버 공간은 통일된 스타일의 추구가 아니라 구성원들의 특성과 차이 하나하나를 인정하는 공간으로, 구별하는 것이 아닌 공존하는 공간으로 진화하고 있다. 그래서 과거에는 들리지 않았던 소수자의 목소리를 들을 수 있게 되었고, 주변부로 밀려났던 수많은 작은 이야기들이 활성화되면서 우리 삶의 구체성을 높이고 다양성을 확보해나가고 있다.

²⁴⁾ 메타이야기, 즉 거대서사는 신화와 전통, 그리고 해방과 계몽의 이야기인 계몽사 상, 자본주의, 헤겔의 정신의 해방, 기독교적 죄로부터의 해방과 같은 근대성의 기 획으로 구분된다(이현복, 1993).

사이버 공간에서 수많은 작은 이야기들이 활성화되고 있음을 양적으로 보여주는 것이 블로그와 까페수의 증가이다. 2010년 11월 현재, 네이버(www.naver.com)의 경우 약 390만개의 블로그가 개설되어 운영되고 있으며, 약 720만개의 까페에서 3,980만명의 회원들이 활동하고 있는 것으로 나타났다. 그리고 네이버의 경우 하루에도 약5,000개의 까페가 새로 개설되고 있어 사이버 공간의 다양성은 날로 확장되고 있는 것으로 보인다. 또한 인터넷 개인방송 서비스인 아프리카(www.afreeca.com)의 경우 2007년을 기준으로 누적 방송채널 1,000만개, 하루 평균 방송채널 5만개에 이르는 것으로 나타나 폭발적으로 성장하고 있음을 알 수 있다.

뿐만 아니라, 이전에는 사회의 주변부에 있던 평범한 사람들이 인터넷에서의 활동을 통해 주목받고 있는 사례가 늘어나고 있다. 대표적 사례가 2001년 고등학교 시절은 인터넷 소설 '그놈은 멋있었다'로 폭발적인 인기를 끌었던 귀여니로 알려진 인터넷 소설가 이윤세이다. 25) 그의 소설에 대해 문학적 완성도가 낮고 이모티콘과 통신체의 사용이 지나치다는 비판이 있지만, 네티즌들은 기성 문학과는 완전히 다른 그의소설을 인정하고 열광했다. 26)

또한 최근에는 온라인상에서 '공포스릴러텔러'라는 이름으로 활동 중인 이용호가

²⁵⁾ 그는 최근 한 잡지와의 인터뷰에서 인터넷에 소설을 올린 이유가 친구 없는 외로 움을 이겨내기 위해서였다고 하였다. "저, 소심해요. 제 글을 인터넷에 올릴 엄두 도 못 냈어요. 고등학교 때 전학을 가는 바람에 친구가 하나도 없었어요. 그때의 분노와 고민들을 소설에 모두 쏟아내 글을 썼어요. 본명 이윤세가 아닌 '귀여니' 라면 글을 올릴 수 있겠다는 용기가 생겼죠."

²⁶⁾ 그의 소설은 아래 발췌에서 볼 수 있듯이 글의 전개에서 필요한 최소한의 묘사조 차도 전부 이모티콘으로 대체함으로 소설의 형태를 벗어나, 시나리오, 소설, 수필 어느 장르에도 해당하지 않는 탈문학작품이라는 지적이 있다.

[&]quot;왜그래 무슨 일 있어? ㅇㅅㅇ"

[&]quot;아, 아냐. 아무일도 없어 ^^;"

[&]quot;아닌 것 같은데? 너 숨기고 있는 것 있구나? 뭐야? - -"

[&]quot;아니래두 -0-!"

⁽출처: http://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B7%80%EC%97%AC%EB%8B%88)

디지털 셀프출판 소설 '공포에 대한 6가지 이야기'를 지난 10월말 발표하며 쟁쟁한 기성작가들을 제치고 인터파크 전자책 주가수위 2위에 오르며 화제가 되고 있다(아 이뉴스24, 2010-11-14). 두 사람 모두 작가가 되기 위한 기성 교육을 받거나, 작가로 성장하는 기존 채널을 거치지지 않고 사이버 공간에서 활로를 모색하였다는 공통점 을 가졌다. 이윤세씨는 고등학교 시절 전학을 간 후 외로움을 달래기 위해 인터넷 소 설을 읽기 시작하면서 그 정도는 본인도 쓸 수 있을 것이란 생각에 글쓰기를 시작했 고, 이용호씨는 PC통신 시절 '어둠의 저 편'이라는 나우누리 공포소설 동호회에서 활 동하면서 호러에 대한 감각을 배운 후 한 포털사이트의 유머게시판에 '나와 귀신이 야기'를 연재하여 폭발적인 관심을 받았다.

인터넷을 통한 소설 연재에서 더 나아가 최근에는 트위터를 통한 글쓰기도 이뤄지고 있다.27) 일본에서는 인터넷 게시판에 올린 글을 그대로 묶어 소설로 출간한 '전차남'이 100만부 넘게 팔리고 트위터 소설 연재가 활발히 이뤄지는 등 인터넷이나 트위터를 통한 소소한 이야기들이 새로운 문학 형태로 자리 잡고 있다(경향신문, 2010-10-24).

이처럼 기성사회의 중심채널에 기대지 않고, 이모티콘과 외계어가 가득한 인터넷 소설이나 디씨인사이드에서의 이미지와 같이 기존의 보편적 기준에서 보았을 때 완 성도나 품질이 높지 않음에도 불구하고, 그 특유의 고유성과 새로운 세대 혹은 매니 아의 취향에 맞는 콘텐츠들을 있는 그대로 인정하고, 이것을 새로운 문학과 예술의 형태로 공유하는 사이버 공간의 문화속에서 주변부의 작은 이야기들이 활성화되고 있다.

인터넷 소설뿐만 아니라 방송에서도 아프리카와 같은 인터넷 개인방송 서비스를 통해 특별한 기술이나 장비, 비용 없이도 개인이 라이브 방송을 할 수 있게 되면서 개인방송진행자들이 등장하고 있다. 직접 캠코더와 노트북을 들고 야구장을 찾아 1 인 스포츠 중계를 하거나, 택시기사가 운행을 하면서 손님과의 대화나 노래 부르기를

²⁷⁾ 화가이자 작가인 김의규씨는 지난 8월부터 '트윗픽션'이라는 이름으로 자신의 트위 터에 직접 그린 그림과 짧은 글을 함께 연재하고 있는데, 연재 한 달 만에 팔로워 수 가 1만여 명으로 성장하는 등 폭발적인 관심을 받고 있다(경향신문, 2010-10-24).

방송하는 등 일부 방송진행자들은 인기 진행자로 인기를 얻고 있다.

이호영 외(2009)는 인터넷에서 적극적으로 스스로를 표현하는 행위를 통해서 일종의 영토화 실천을 하는 집단이 '소수자의 부상'이라고 불렀던 새로운 주체의 탄생을, 그리고 인터넷 공간 그 자체에 대한 열광을 낳게 한 요인이 되었다고 하였다. 즉, 오프라인에서 스스로를 대표할 수 있었거나 공식적인 직함을 갖고 있고 사회적 현전 (social presence)이 분명했던 이들보다 현실세계의 장벽에 가로막혀 자신의 이름을 걸고 표현할 장이 없었거나 공식적으로 대표되지 못한 사람들에게 인터넷이 새로운 통로로 활용된 것이다. 그리고 그 밑에는 기존과 다름, 중심이 아닌 주변부도 인정하고 공존하는 사회적 분위기가 기초한다.

이러한 차이의 인정, 소수자의 부상, 작은 이야기의 활성화는 문화영역에서만 찾아볼 수 있는 것은 아니다. 최근의 사회운동에서도 이러한 탈근대적 움직임을 찾아볼 수 있다. 2008년 촛불집회가 그 대표적 사례인데, 기존의 사회운동과 달리 운동을 주도하는 뚜렷한 중심세력을 찾아볼 수가 없으며, 시민들의 자발적인 참여하에 복수의온라인 네트워크가 촛불집회를 조직하고 주도하는 양상을 보였다. 28) 여기서 주목해야 할 것은 참여한 사람들의 구성과 이슈이다. 촛불집회에 참여한 시민들은 네그리와하트가 말한 '다중(multitude)'의 개념에 매우 가깝다. 다중은 통일성이나 단일한 동일성으로 결코 환원될 수 없는 수많은 내적 차이로 구성되어 있다. 이러한 다중은 모든 차이들을 인정하고 각각의 차이점들에 기반하여 지구적 네트워크를 구성하며 다양한 이슈의 시민운동의 동력이 될 잠재성을 가지고 있다(장우영·송경재, 2009). 2008년도 촛불집회에 참여한 사람들은 전통적인 정치집단의 특성을 가지고 있지 않다. 오히려 비정치적이고 비사회운동적인 참여집단으로 분류할 수 있다. 소울드레서, 마이

²⁸⁾ 최초의 촛불시위는 개인들과 온라인 커뮤니티들에 의해 2008년 5월 2일 개최되었다. 이후 1,800여개의 사회운동단체들이 참여하여 5월 7일 광우병 국민대책회의를 결성하였다. 위계적 결사체가 아닌, 복수의 온라인 네트워크가 집회를 조직하고 주도했으며 뚜렷한 운동지도부도 존재하지 않은 상태에서 시위참여자들을 동원해 내었다(장우영·송경재, 2009).

클럽, 화장발, 82쿡닷컴, 엽기 혹은 진실 등의 커뮤니티의 회원으로 요리와 육아에 관 심을 가지던 평범한 여성들과 청소년들이 상당수였다. 평소 정치에 무관심하던 집단 이 온라인 공간을 통해 새로운 주체세력으로 전환하게 된 또 하나의 힘은 해당집회 의 이슈가 가진다. 광우병이라는 이슈는 먹거리와 관련된 문제로 일상생활과 밀접한 생활정치 이슈로서 청소년과 여성 등 기존의 정치 주변부에 존재하던 시민들을 끌어 들였다. 그래서 이들은 기존의 정치집단과 달리 확고한 집합성과 통일성만을 주장하 지 않고, 다양성과 관용을 조건으로 한다. 그 결과 이들의 정치참여는 매우 다양한 형 태로 자발적으로 이루어졌다. 예를 들면 82쿡닷컴의 여성회원들은 보수언론지에 광 고를 게재한 광고주에 항의전화운동을 전개하기도 하였고, 소울드레서의 회원들은 코엑스에서 플래시몹을 통해 주목을 받기도 하였다(시민사회신문, 2008-7-14).

이렇듯 사이버 공간은 여러 가지 방식으로 근대성이 추구하던 보편성, 중심성을 허 물고 있으며 기존에는 인정되지 않았던 타자와 주변부에 관심을 기울이며 새로운 사 회와 주체를 만들어가고 있다.

그러나 사이버 공간이라고 다름의 인정이 무한대로 존재하는 것만은 아니다. 사이 버 공간에서도 사회규범에 어긋나는 행위나 행위자에 대한 구별과 나름의 응징은 이 루어진다. 몇 년 전의 개똥녀 사건, 그리고 최근의 결혼남 사건은 온라인과 오프라인 이 혼합되며 기존의 규범에 어긋나는 행동들에 대해 때로는 폭력적으로 보일만큼 단 호히 대처하다. 또한 사이버 공간내의 수많은 공동체들 내에서는 공동체의 가치와 규 범에 어긋나는 일들에 대해 권력을 행사하는 등 사이버 공간에서도 근대성의 사회와 다름없는 원리가 적용된다. 따라서 사이버 공동체라는 소부족주의의 원리가 적용되 면서 그 안에서는 제약없는 차이와 다름의 인정이 이루어지지는 않는다.

그럼에도 불구하고 총체성, 보편성, 단일성이 아닌 이질성, 차이성, 다양성의 탈근 대적 사회원리가 가장 명확히 드러나는 공간이 사이버 공간임은 분명하다.

제 3 절 연속성의 공간

근대성은 이성에 근거하고 실체성을 추구한다. 실체는 모든 사물의 근본이 되는 요소로서 자립적으로 존재하는 것이다. 비유하자면 근대성에서 추구하는 실체는 고체와 같은 것으로 각각이 따로 존재하고 불연속적이다. 그러나 탈근대성은 '연속성'과 '흐름'에 주목한다. 실제 자체는 흐르고 있으며, 그 장안에서 일시적으로 일정한 개체화가 성립된다는 것이다. 들뢰즈는 이것이 차이생성(differentiation)이며, 모든 개체의존재양식이라고 하였다. 손상영 외(2009)는 이러한 '연속성'을 탈근대성의 특징으로설명하고 있는데, 여기에서는 사이버 공간의 구조와 구성원리를 통해 살펴보겠다.

이호규·박성복(2009)은 전화서비스에서부터 최근의 컴퓨터 네트워크까지의 정보통 신 네트워크 구조의 변화를 연구하여, [그림 3-1]과 같이 정보통신네트워크가 피라미 드 구조에서 지오디식 구조로, 그리고 리좀의 구조로 변화하고 있음을 분석하였다.

피라미드 네트워크 지오디식 네트워크 리좀 네트워크

[그림 3-1] 정보통신 네트워크 구조의 변화

* 자료: 이호규・박성복(2009)

연구에 따르면 초기의 전화서비스는 점대 점을 전화선으로 연결하는 형태를 띠고 있는 피라미드 네트워크 구조를 이루었는데, 이 네트워크는 폐쇄형 네트워크로서 중 앙 집중형의 네트워크 구조이다.29) 이후 컴퓨터의 등장으로 인해 네트워크의 구조가 교환기 위주의 지오디식(geodesic)구조로 이행하게 되었으며, 이 과정에서 네트워크

상에서의 정보 흐름을 관장할 수 있는 이용자들의 영향력이 증대되면서 '이용자 지 향적'인 네트워크 구조로 변화되었다. 그리고 오늘날에는 네트워크들의 컨버전스가 이루어지면서 리좀 형태의 네트워크 구조로 변화하고 있는데, 특히 인터넷의 네트워 크 구조가 그러하다.30)

리좀의 개념을 처음으로 도입한 들뢰즈와 가타리는 연결과 접속으로 구성되는 네 트워크적 리좀(rhizome) 체계를 설명하며, 리좀은 일정한 위치가 정해진 위계를 고수 하지 않는다고 하였다. 마치 고구마 뿌리처럼 얽힌 구근형 구조는 하나의 리좀이 어 디에 있건 다른 어떤 지점과 연결과 접속이 가능한 네트워크적 구조를 갖는다. 그래 서 리좀은 어느 지점에서 끊어지거나 깨질 수 있지만 다른 선들을 따라 복구될 수도 있는 것이다(김연순 외, 2009). 네그리 역시 인터넷에서 리좀의 구조를 발견하고 있 는데, 비결정적이고 잠재적으로 무한한 수의 상호 접속된 노드들이 어떠한 통제중심 점 없이 소통한다는 점에서 인터넷은 위계적이지 않고 중심이 없는 리좀적 네트워크 구조라고 하였다(김경수, 2005).

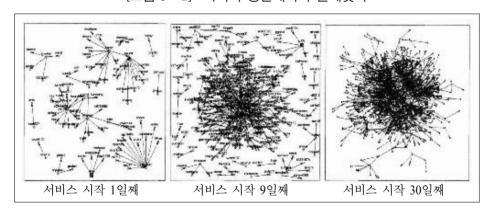
들뢰즈와 가타리가 말한 연결ㆍ접속의 체계는 자유롭고 오직 역동적인 관계 자체 에 정향성을 두기 때문에 시작도 없고 끝도 없으며 언제나 '사이에' 존재함으로써 탈 중심적이고, 다양한 방향으로 연계되고 외부로 향해서 자신을 무한히 펼쳐나가려 하 며 다른 다양체들과 연결ㆍ접속을 통해 끊임없이 변화해 간다. 그래서 계속 흐른다. 이러한 흐름과 연속성의 원리는 인터넷상의 커뮤니케이션에서도 찾아볼 수 있다. 무엇보다 송신자와 수신자의 구분이 어려운 커뮤니케이션 현상이 재현되고 있으며, 커뮤니케이션의 주체로 메시지도 역할을 하고 있기도 하다. 형성된 메시지는 끊임없 이 수정되고 보완되면서 점이 아닌 선의 커뮤니케이션, 혹은 관계의 커뮤니케이션 형 태를 갖게 된다(이호규·박성복, 2009). 인터넷을 기반으로 개인들의 끊임없는 상호

²⁹⁾ 네트워크상에 흐르는 모든 정보들은 중앙 교환기를 거치게 되어, 이용자들은 전화 업자가 제공하는 틀내에서 커뮤니케이션을 하게 된다.

³⁰⁾ 이호규 · 박성복(2009)은 컴퓨터 네트워크의 리좀구조는 수동적 정보 소비자를 적 극적인 정보 사용자로 강화하는 가능성을 지니고 있다고 하였다.

작용이 이루어지면서 인터넷에 흩어져 있는 블로그들에게 연결의 끈을 제공해주는 블로그 허브사이트인 올브로그(Allblog)와 같은 경우, 자신의 블로그를 등록하고 글을 쓰면서 공개를 선택하면 올블로그에 접속하는 모든 이들에게 글이 노출된다. 이렇게 글이 노출되면 다른 사용자가 방문하여 글을 읽고 추천을 하며, 때로는 공감, 때로는 반박하는 적극적인 커뮤니케이션이 형성된다. 이 과정에서 느슨한 관계, 하지만 끊임없이 연결된 관계를 형성하게 되기도 한다(김문조 외, 2008).

이는 소셜네트워크 분석을 활용하여 사이버 공간에서 이루어지는 관계맺기의 양상과 동학에 대해 알아보고자 했던 장덕진·배영(2004)의 실험연구에서도 분명히 나타난다.



[그림 3-2] 사이버 공간에서의 관계맺기

* 자료: 장덕진·배영(2004)

[그림 3-2]는 사이버 공간에서 맺어지는 사람들 사이의 관계맺기의 구조를 극명하게 보여주고 있다. 그림에서 볼 수 있는 것 같이 실험 첫날에는 소수의 적극적 사용자들만이 다른 사람들을 관심인맥으로 지정하고 관계를 맺고자 하였으나, 실험 9일째가 되면 많은 사람들이 서로 연결되어 가는 모습을 볼 수 있다. 그리고 실험 30일째가 되면 대다수의 사람들이 연결되어 있음을 볼 수 있다. 이 실험의 과정 중에 신규 가입 회원수보다 링크의 수가 두 배 이상 빠르게 일어나고 있다는 점에서 사이버

공간에서의 관계는 점의 커뮤니케이션이 아니라 선, 혹은 관계의 커뮤니케이션 형태를 띠고 있음을 알 수 있다.

이러한 방식의 끊임없는 연결은 트위터, 페이스북 등 오늘날 다양한 소셜네트워크 서비스를 통해 계속되고 있다. 이처럼 인터넷상의 커뮤니케이션과 관계맺기는 새로 운 네트워크가 계속 생겨나고, 네트워크가 서로 연결되면서 수많은 거미줄 모양의 네 트워크, 즉 네트워크의 네트워크를 만드는 양태로 진행되고 있다. 그래서 시작도 알 기 어렵고 그 끝도 알기 어려운 인터넷의 독특한 구조는 들뢰즈가 말한 연속적으로 흐르는 공간에 부합한다. 또한 그 안에서 존재하는 다양한 공동체들은 공통점이 일시 적으로 찾아지는 즉, 일시적 개체화가 이루어지는 구성체라고 볼 수 있다는 점에서 인터넷은 분명 탈근대적 성격을 지닌 공간이다.

제 4 장 인터넷의 철학적 문제들과 새로운 정책방향

제1절 인터넷의 철학적 문제들

이제 제2장과 제3장에서 살펴 본 인터넷과 관련된 철학적 논의들을 배경으로 인터넷의 철학적 문제들을 발견하고 문제 해결의 방향을 모색해 보기로 한다. 우선 첫 번째 문제는 하이퍼플라톤주의가 던지는 문제로서 "과연 인터넷은 하이퍼플라톤주의와 같은 이상론을 추구할 수 있을까?"이다.

단자론에 의하면 컴퓨터 신이 각 단자에게 주어지는 표상들을 조율하여 단자들은 세계와 격리되어도 조화로운 삶을 영위한다고 하였다. 고대부터 근대에 이르기까지 이상론에서는 어떤 형태이든 신의 존재가 필요하였다. 그런데 일반적으로 신성이라 함은 전지전능, 자비, 이타심 등을 의미한다.

만일 단자론을 따른다면 인터넷에서 컴퓨터 신은 과연 무엇인가? 아마도 디지털 존재론자들은 ubiquitous computing, cloud computing, semantic web 등과 같은 기술이 발전하면 컴퓨터 신이 될 것이라고 대답할 것이다. 그러나 여기서 문제는 이들이 기술적으로 충분히 발전한다면 적어도 기능적으로는 전지전능에 근접할 수 있고 디지털 기술의 특성상 무한복제가 가능하므로 인간이 원하는 것은 무엇이든지 비용을 발생하지 않고 가져다 줄 수 있다. 따라서 적어도 기술적인 측면만 보면 현대의 컴퓨터 신은 위에서 제시한 신성을 모두 갖출 수도 있다.

그러나 유감스럽게도 이들은 자비롭거나 이타적일 수는 없을 것이다. 왜냐하면 이들의 배후엔 이윤 추구와 이기심으로 대표되는 자본의 논리가 있기 때문이다. Markley(1994b)도 하이퍼플라톤주의를 비판하면서 "사이버 공간은 단자들의 무한한욕망으로 번창하지만 결국은 자본가들의 판타지가 된다"고 지적하였다. 현실을 돌아

보아도 디지털 재화의 비경합적 재화의 특성에도 불구하고 공유와 공용의 경향은 거 대 자본에 의한 지적 재산권과 독점력 강화의 경향에 압도되고 있음을 알 수 있다. 하이퍼플라톤주의와 같은 이상론은 지난 세기말까지 인터넷 분야에 종사하는 많은 사람들의 공감을 받았고 인터넷이 추구해야 할 방향으로 여겨지기도 하였으나 현 시 점에서 볼 때, 자본의 논리를 무시하지 못하는 한 인터넷이 지향할 수 있는 목표는 아니라고 생각된다.

하이퍼플라톤주의가 던지는 두 번째 문제로서 '소외(alienation)의 문제'를 들 수 있 다. 하이퍼플라톤주의의 세계에서 영혼은 육체를 떠나 표상의 세계를 배회하게 되며, 탈육체화된(disembodied) 자아는 기계와 결합하여 대리 자아, 즉 사이보그가 된다. 그 리고 사이보그성이 증진될 때마다 인간성을 상실하게 되어 소외의 문제가 발생한다. 현대의 인간들은 많은 기계들과 결합하여 생활을 영위한다. 예컨대 사람과 자동차 가 결합하면 달리는 사이보그가 되는데, 사이보그성이 강화되면, 즉 자동차의 성능이 향상되면 인간성이 상실되는가? 그렇지는 않다고 본다. 그러면 왜 사이버 공간에서 인간성이 상실되는 이유는 무엇인가? 사람과 자동차가 결합한다고 자아가 탈육체화 되는 것은 아니다. 따라서 사이보그성 증진에 따른 인간성 상실, 즉 소외의 필요조건 은 바로 탈육체화이다.

사이버 공간에서 사이보그인 대리 자아는 자신의 능력이 신장되고, 창조적 행위를 경험하지만 현실 세계로 돌아와 파편화되고 자기 본성을 상실한 자이를 발견하면서 소외의 문제가 발생한다. 이것은 사이버 공간과 현실 간의 괴리에서 오는 소외로서 탈육체화 없이도 발생할 수 있는 또 다른 형태의 소외이다. 이러한 소외는 게임 중독 자들에게 흔히 발생한다. 게임을 할 때는 자신은 절대 권력자이지만 혐실로 돌아오면 평범한 중학생에 불과한 이들이 겪는 소외이다.

종합하면 소외의 문제는 사이보그와 인간 사이의 갈등에서, 그리고 현실과 사이버 공간 사이의 갈등에서 발생한다. 이러한 갈등은 개인 차원에서 해결하기에는 너무나 어려운 사이버 공간의 구조적인 문제로부터 발생한다.

다음은 정보 인식론적 관점에서 인터넷의 문제점을 논의한다. 사이버 공간에서의

인식 방법의 특이성으로 인해 인터넷은 인식론적 문제점들을 안고 있다. 제2장 4절에서 지적한 바와 같이 사이버 공간에서는 수동적인 방법으로 인식하기 때문에 어떤 사실의 진위를 파악하는데 한계가 있다. 여기에 습관적인 신뢰라는 인터넷 세대들의 인식론적 약점이 더해져 인터넷상에서 접하는 내용들이 매우 짧은 시간 안에 많은 사람들 사이에 사실처럼 공유된다. 그 대표적인 사례가 '타진요' 사건이다.31) 물론 감추어진 진실이 인터넷을 통해 밝혀지기도 하지만 거짓 루머가 진실처럼 확산되는 경우에 당사자가 입는 피해와 사회적 손실은 더욱 크기 마련이다.

사이버 공간에서의 실존의 문제는 인터넷의 '품격' 저하를 초래하게 된다. 제2장 4절에서 지적한 바와 같이 네티즌은 실존을 확인하기 위해 사이버 공간에 지속적으로 어떤 의사를 표현해야 하는데 이런 행위를 자주하기 위해서는 진지한 의견보다는 가벼운 표현을 할 수밖에 없다. 따라서 사이버 공간 상에 단순히 실존을 확인하기 위한 가치 없는 표현들이 산적하게 되어 진지한 담론들은 이들에게 묻혀버린다. 물론 기존의 미디어라고 해서 진지한 내용만 있는 것은 아니다. 하지만 기존의 미디어는 상호 작용을 하는 공간이 아니므로 개인의 실존본능이 작동하지는 않는다. 문제는 사이버 공간에서 실존본능이 어떤 의사표현으로 구현된다는 점에 있다. 그리고 자신의 의사표현을 위해서는 생각을 해서 무엇을 만들어내야 하는데 그런 행위를 지속적으로 하기 어려우므로 남의 것을 이용하게 된다. 즉, 자신의 미니홈피나 블로그 등에 다른 사이트에서 퍼온 글이나 그림 등을 올리게 된다. 이처럼 사이버 공간에서의 저작권 침해는 실존의 문제와도 관련이 있다.

다음은 인터넷의 탈근대성과 관련된 문제들을 논의하기로 한다. 첫 번째는 인격의 다중성이다. 사이버 공간에서는 한 사람이 여러 개의 정체성을 가질 수 있고 인간의 다양한 욕망이 다중정체성을 통해 표출될 수 있다는 긍정적인 면도 있다. 또한 익명 성과 맞물려서 다중적 인격의 유지로 인해 자신의 현실에서의 신분적 제약으로부터

³¹⁾ 타진요(타블로에게 진실을 요구합니다) 사건은 가수 타블로가 자신의 학력을 위조 했다고 주장하는 네티즌들에게 짧은 시간동안 수십만 명이 동조하자 타블로는 그 주동자들을 고발하였고, 검찰의 조사 결과 학력 위조 사실이 없었음이 확인되었다.

자유로운 활동을 할 수도 있다.

그러나 다중정체성을 유지하는 과정에서 지속적인 가치관의 혼란을 겪을 것이며. 이러한 가치관의 혼란은 결국 인격적 파멸을 초래할 수도 있다. 또한 다중정체성을 유지하기 위해서는 지속적으로 자신의 본 모습을 감추어야 하고 드러남에 대해 항상 경계해야 할 것이다. 이러한 행위는 결국 성격적 분열을 초래할 수도 있다.

인터넷의 탈근대성과 관련된 두 번째 문제는 가상성과 관련된 문제로서 "탈근대적 인터넷에 진정한 가상성이 있는가?"이다. 가상화는 이미 현대문명에서 메가트렌드가 되었다. 그런데 가상성의 철학에서 현실의 가상화란 현실, 즉 특정한 답에서 일반적 인 문제를 찾는 것이라고 하였다. 즉. 현실로부터 본질을 찾아가는 것이 바로 가상화 이다. 다양한 정보기기들이 현실을 사이버 공간으로 옮겨가고 있는 상황에서 현실에 대한 본질적이고 일반적인 질문을 발견하는 가상화가 중요하다.

최근 인터넷을 통해 다양한 의견과 가치가 표출되면서 사회적 갈등이 증폭되는 경 향을 보이고 있다. 그러나 진정한 가상성, 즉 문제의 덩어리가 사이버 공간에서 논의 되는지에 대해 의구심이 생긴다. 사이버 공간이 작은 이야기의 공간이지만 가벼운 이 야기의 공간이 되고 있는 것으로 보인다.

현실을 그대로 사이버 공간에 옮겨 놓은 것은 현실의 또 하나의 양태일 뿐 진정한 가상이 아니다. 진정한 가상성 없이 사이버 공간으로 옮겨진 현실은 사이버 공간의 개방성과 역동성에 의해 갈등이 증폭될 뿐이다. 진정한 가상이 결여된 인터넷에서 탈 근대성은 가치없는 인간관계와 사회갈등의 원인을 제공한다.

제 2 절 새로운 통신정책 기조의 모색

이제 제2장과 제3장에서 제시한 인터넷에 대한 철학적 논의를 바탕으로 앞 절에서 밝힌 인터넷의 철학적 문제를 고려하면서 사이버 공간을 성숙한 가상사회로 만들기 위한 통신정책의 기조를 모색해 보기로 한다.

하이퍼플라톤주의에 대한 비판에도 불구하고 인터넷에 대한 유토피아적 이상주의는 끊임없이 제기되어 왔다. 그 근본적인 이유는 인터넷의 기반이 되는 학문인 컴퓨터과학의 이상이 '탈육체화된 순수한 정신의 세계에서 인간의 모든 욕망을 만족시키는 것'이기 때문이다. 그러나 유토피아적 이상주의와는 거리를 두는 것이 바람직하다. 그 이유는 이상주의 자체를 부정하는 것이 아니라 인터넷 환경에서 '컴퓨터 신'의 존재에 대한 확신이 없기 때문이다. 오늘날 인터넷 관련 산업은 거대한 자본의 논리에 의해 운영되고 있으며, 이러한 환경이 과거 소수의 학자들만 인터넷을 사용하던 1980년대 환경에서 기대할 수 있었던 이상주의를 수용할 수 없다. 정치적인 목적으로 인터넷에 대한 이상주의적 구호를 내걸면 국민들은 자신들의 잠재된 욕망을 국가가 사이버 공간에서 실현시켜 주기를 기대하게 된다. 그러나 자본의 지배를 받는 인터넷 환경에서 국가가 국민들에게 해줄 수 있는 것은 그리 많지 않다.

그 동안 정보화에 따른 인간의 사이보그화와 이로 인한 소외문제, 그리고 사이버 공간에서의 가벼운 인간관계가 야기하는 고독감 등은 인터넷 역기능의 차원에서 접 근하였으나 정보 보호, 보안과 같은 다른 역기능에 비해 그리 적극적으로 정책 대응 을 하지는 않았다. 그리고 인터넷 중독문제는 개인적, 사후적 치유 차원으로 대응해 왔다.

최근 스마트폰의 보급, 확산으로 인간의 사이보그화가 더욱 촉진되면서 사이버 공간에서 보내는 시간이 급속히 늘어나고 있으며, 사이버 공간과 현실 사이를 오가는 횟수도 늘어나고 있다. 앞에서 언급한 바와 같이 소외의 문제는 사이보그와 인간 사이의 갈등에서, 그리고 현실과 사이버 공간 사이의 갈등에서 발생한다. 스마트폰은 이러한 갈등을 증폭시킬 잠재력을 가지고 있다.

이제 이 문제들에 대해서 사회적, 사전적 대응을 고려할 필요가 있다. 예컨대, 인간의 사이보그화를 어느 수준까지 허용할 것인지, 그에 따라 사이버 공간에서 사이보고적 행동을 어느 수준으로 규제할 것인지를 본격적으로 논의할 필요가 있다. 앞에서인간과 자동차의 결합에 의한 인간의 사이보그화의 예를 들었는데 이 경우에는 제한속도를 두어 달리는 사이보그의 행동을 규제하고 있다. 또한 현실과 사이버 공간 사

이의 괴리를 줄이기 위해서는 예컨대 게임산업에 대해 어떠한 규제가 필요한지 논의 할 필요가 있다.

인터넷과 관련된 갈등 중 상당 부분은 세대 차이와 관련된 것들이다. 기성세대 입 장에서 사이버 공간은 1990년대 말에 등장한 또 하나의 생활공간 또는 보조적인 공 간이고, 젊은 세대에게는 현실 세계와 사이버 공간은 대등한 생활공간 또는 사이버 공간이 더 살기 좋은 공간으로 인식되고 있다.

현실 세계를 지키고자 하는 보수적인 입장에서는 사이버 공간이 현실 세계에 미칠 악영향을 사전에 봉쇄하고자 할 것이다. 그 결과, 현실세계에서는 전혀 문제가 되지 않는 행동들이 사이버 공간에서는 범죄 행위가 될 것이며, 사이버 공간은 그 고유의 특성들을 상실하게 되고 젊은 세대의 무한한 잠재력 개발을 막게 된다.

한편, 사이버 공간은 자유로운 공간이 되어야 한다는 입장에서는 사이버 공간에서 의 표혂의 자유를 강조한다. 그러나 사이버 공간에서 거짓된 주장이 혂실세계에 심각 한 영향을 미쳐서 개인과 기업을 파멸로 이끈 사건들을 우리는 알고 있다. 이는 바로 앞에서 강조한 사이버 공간에서의 습관적인 신뢰와 루머 형성의 역동성에 기인한다.

현실 세계와 사이버 공간의 조화와 공존을 위해서는 사이버 공간에 대한 세대 간 입장 차이를 좁히는 노력이 필요하다. 보수적 기성세대는 사이버 공간이 현실세계에 미치는 악영향을 원천 봉쇄(blockade)할 것이 아니라 그 중 일부를 필요악으로 수용 (accommodate)할 자세를 가져야 한다. 그리고 국가는 이러한 역기능에 대해 사후적 으로 대처하는 시스템을 구축할 비용을 마련할 필요가 있다. 젊은 세대는 습관적 신 뢰와 같은 사이버 공간의 내재적 문제점들을 인식하고 이러한 역기능에 휘말리지 않 는 노력이 필요하다.

인터넷의 탈근대적 특성의 하나인 인격의 다중정체성은 앞서 논의한 바와 같이 궁 정적인 측면과 부정적인 측면이 있으며, 또한 지극히 개인적인 문제이므로 국가가 정 책적으로 개입하기는 어렵다고 본다. 따라서 다중정체성은 개인이 선택할 문제라고 본다. 다만 다중정체성의 부정적인 효과에 대해서는 충분한 홍보가 필요하다.

향후 통신정책에 있어서 커다란 과제는 사이버 공간이 진정한 가상성을 가진 공간

으로 거듭나게 하는 것이다. 그 동안 정보통신 분야에서는 '가상성의 철학'은 매우생소한 용어로서 그 내용이 정책기조에 반영되지 않았다. 따라서 우리 학계조차도 사이버 공간에 대한 가상성 철학의 기반이 매우 빈약하다고 하겠다. 향후 사이버 공간과 관련된 가상성에 대한 구체적이고 심도 있는 철학적 연구를 추진하여 진정한 가상성을 회복할 수 있는 구체적인 전략을 논의할 필요가 있다.

앞에서 인터넷에 대한 이상주의적 관념론을 비판한 바가 있지만 인터넷에 대한 이상론, 즉 사이버 공간을 무한한 자유의 공간으로 만들어야 한다는 주장과 인터넷이현실에 주는 역기능을 적극적으로 막기 위해 사이버 공간에서도 자유를 제한해야 한다는 주장이 아직도 팽팽히 맞선 채 지난 10여 년 동안 인터넷에 대한 규제문제에 대해 사회적 합의를 이루지 못하고 있다. 물론 이 문제는 우리 사회뿐만 아니라 전 세계적인 문제이며, 최근 위키리크스(Wiki-leaks) 사건으로 논란이 증폭되고 있다.

우리가 경험하고 있는 사이버 공간은 실험실 환경에서 제공되는 완전히 탈육체화된 가상현실 세계는 아니다. 사이버 공간은 대부분의 경우 현실과 연관성을 맺고 상호작용을 하고 있다. 사이버 공간에 신적인 수준의 자기조율 기능이 존재하지 않는한 사이버 공간에서의 무한자유는 현실세계에 부정적인 영향을 줄 수밖에 없다. 이때 인터넷에 대한 본질적인 성찰 없이 현실세계의 입장에서 인터넷을 규제하려고 하면 인터넷 이상주의자들과 부딪칠 수밖에 없다. 우리는 이 시점에서 가상성의 철학을 적용하여 현실 세계에 나타나는 부정적인 현상을 초래한 문제의 덩어리들을 파악하고 이로부터 문제 해결의 실마리를 찾아야 한다.

제5장 결어

인터넷에 대한 철학적 배경은 그 동안 부분적으로 논의되었으나 종합적이고 체계화된 논의는 발견되지 않았다. 이 보고서에서는 인터넷의 철학적 배경을 인터넷의 기반이 되는 학문분야에 대한 과학철학과 인터넷 자체에 대한 철학적 논의들로 구성하였다. 전자는 디지털 존재론으로 대표되는 컴퓨터 중심의 세계관이며 후자는 관념존 재론, 정보존재론 그리고 가상존재론 등 존재론적 논의와 정보인식론, 인터넷에 대한 탈근대론 등으로 구성하여 인터넷의 본질에 대해 여러 각도에서 논의하였다.

인터넷에 대한 철학적 논의를 바탕으로 탈근대시대의 성숙한 가상사회를 지향하는 통신정책을 위한 정책적 시사점을 다음과 같이 제시하였다. 첫째, 정보통신산업이 자본의 논리와 시장기능에 의해 운영되는 현실에서 인터넷에 대한 유토피아적 이상주의는 지양해야 한다. 둘째, 인간의 사이보그화와 현실과 사이버 공간 사이의 괴리 때문에 발생하는 소외의 문제를 개인의 문제가 아닌 사회의 문제로 대처해야 한다. 셋째, 인터넷에 대한 세대 간 시각 차이를 줄이고자 하는 정책적 노력이 필요하다. 넷째, 가상성의 철학을 이론적인 기반으로 삼아 사이버 공간이 진지한 담론의 장으로 거듭나도록 해야 한다.

최근 웹 2.0, 특히 소셜미디어(social media)와 같은 새로운 인터넷 서비스들이 등장함에 따라 그 본질을 파악하기 위해 소위 '소셜미디어의 철학'과 같은 용어가 등장하고 있다. 아직 그에 대한 철학적 논의는 이렇다할만한 것이 없으나 이에 대한 논의가 충분히 진전된다면 인터넷의 철학적 배경은 [그림 2-1]의 2계층적 구조 위에 구체적인 서비스나 어플리케이션을 철학적 연구대상으로 하는 새로운 계층을 추가할 수 있을 것이다. 그리고 이 새로운 계층에 대한 철학적 논의는 좀 더 구체적인 시사점을 줄 것으로 예상된다.

인터넷이 보급되면서 사이버 공간에서 인터넷 이용자의 행위에 대한 규제가 통신 정책의 새로운 도메인으로 등장하였다. 여기서 인터넷 이용자는 인간과 기계, 즉 컴퓨터가 결합된 사이보그이므로 인터넷 이용자 행위에 대한 규제라 함은 바로 이 사이보그의 행위에 대한 규제를 의미한다. 그리고 규제를 하는 이유는 바로 이 사이보그의 행위가 현실에 부정적인 영향을 줄 수 있기 때문이다. 그러한 사이보그의 행위에 대해 사전적으로 또는 사후적으로 규제할 것인지, 규제의 강도는 어느 정도가 좋을지 등의 문제에 대해 그 동안 어떤 문제가 발생할 때마다 논의되기는 하였지만 사회적 합의에 이르지는 못했다. 이러한 문제에 대해 사회적 합의에 도달하기 위해서는 사이보그의 행위의 본질에 대한 정확한 이해가 선행되어야 하며 이를 위해서는 사이보그에 대한 철학적 성찰이 중요하다. 앞에서도 언급한 바와 같이 가상성의 철학은 사이보그의 행위의 본질을 파헤치는데 매우 중요한 이론적 배경을 제공할 것이라고 생각된다.

참 고 문 헌

- 고창택 (2005), "사이버세계의 존재론", ≪철학연구≫, 제93집, pp.1-23.
- 김경수 (2005), "매체혁명과 공공적 이성의 구조변화─제국과 다중, 그리고 변증법의 몰락:네그리의 경우", ≪철학연구≫, 제29집, pp.195-220.
- 김문조 외 (2008), 『정보사회의 미래와 통신정책의 새로운 패러다임』, 정책연구 08-72, 정보통신정책연구원.
- 김선희 (2004), 『사이버시대의 인격과 몸』, 대우학술총서, 2004.
- 김연순·김응준·안상원 (2009), 『디지털 콘텐츠 표현양식과 다중정체성의 양상: 사례분석과 미래문화의 전망』, 디지털 컨버전스 기반 미래연구(I) 시리즈 09-05, 정보통신정책연구워.
- 김종길 (2008), "사이버 공간에서의 자아인식과 복합정체성 수행", ≪사회이론≫, 33 호, pp.201-329.
- 문동규 (2004), "정보기술에 대한 철학적 숙고: 하이데거 사유를 중심으로", ≪범한철학≫, 제34집, pp.177-201.
- 민경배·박수호 (2009), 『융합사회의 인간 인간관계: 온라인 자아정체성과 사회화를 중심으로』, 디지털 컨버전스 기반 미래연구(I) 시리즈 09-22, 정보통신정책연구원.
- 박창호 (2001), "사이버 공간의 탈근대성-공동체와 자아의 의미", ≪지방시대≫, vol.4 no.2 , 한국역사학회.
- 박창호 (2005), "탈맥락적 삶과 문화적 혼란. 이미지 지배에 대한 사회학적 인식", ≪사회이론≫, 27호, pp.115-137.
- 손상영·김사혁·김희연 (2008), 『새로운 통신정책 패러다임의 모색』, 정책연구 08-71,

정보통신정책연구원.

- 손상영·김사혁·김희연 (2009), 『최근 통신정책 이슈에 대한 탈근대론적 재조명』, 정책연구 09-44, 정보통신정책연구워.
- 여명숙 (1999), "사이버문화의 형이상학적 기초", ≪정보과학회지≫, 제17권 제8호, pp.4-15.
- 이동성 (2008), "포스트모더니즘 문화이론의 철학적 기반", ≪동서언론≫, 제11집, 동 서언론학회, PP.215~235.
- 이정우 (2007), "철학사 입문코스VI: 오늘날의 철학" 강의자료, 아트앤스터디 (http://www.artnstudy.com.)
- 이지훈 (1999), "가상현실의 형이상학: 라이프니츠 철학의 옹호", ≪철학≫, 제58집, pp.127-150.
- 이채리 (2010), "사이버 공간에 대한 기술철학적 연구", 《범한철학》, 제56집, pp.257-282.
- 이현복 (1993), "모던과 포스트모던: 언어, 지식, 그리고 사회", ≪철학과 현실≫, 제 16호, 철학문화연구소, pp.353~362.
- 이호규·박성복 (2009), 『디지털 컨버전스 환경에서 미디어문화 패러다임의 변화』, 디지털 컨버전스 기반 미래연구(I) 시리즈 09-24, 정보통신정책연구원.
- 이호영 외 (2009), 『한국 인터넷 문화의 특성과 발전방안 연구 총괄보고서』, 정책연구 09-65, 정보통신정책연구원.
- 장덕진·배영 (2004), "사이버 공간의 네트워크 실험: 개인미디어를 통한 관계맺기의 구조분석", ≪2004년도 한국사회학회 후기사회학대회 자료집≫, 한국사회학 회, pp. 661~666.
- 장용석 외 (2010), 『사회문화적 융합의 동역학』, 디지털 컨버전스 기반 미래연구(II) 시리즈 10-19, 정보통신정책연구원.
- 장우영·송경재 (2009), 『디지털 융합시대 온라인 사회운동 양식의 변화와 의미』, 디지털 컨버전스 기반 미래연구(I) 시리즈 09-10, 정보통신정책연구원.
- 차건희 (2002), "가상과 현실의 존재론", ≪철학연구≫, 제57집, pp.341-358.

- 하인즈 코헛 (2002), 『자기 심리학』, 권명수 역, 한국심리치료연구원 pp.108-109. 황상민 (2001), "사이버 공간의 자아, 그리고 사이버 정체성의 발달", ≪과학사상≫, 통권38호.
- Ajana, B. (2005). "Disembodiment and Cyberspace: a phenomenological approach." *Electronic Journal of Sociology*.
- Boundas, C.V. (1996). "Deleuze-Bergson: an Ontology of the Virtual." in *Deleuze: A Critical Reader*. edited by Paul Patton, Blackwell, Oxford, UK.
- Floridi, L. (2009). "Against Digital Ontology." Synthese 168, pp.151-178.
- Fredkin, E. (2003). "An Introduction to Digital Philosophy." *International Journal of Theoretical Physics*, 42(2), pp.189-247.
- Heim, M. (1994). "The Erotic Ontology of Cyberspace." in *The Metaphysics of Virtual Reality*, written by M. Heim, Oxford University Press, New York.
- Markley, R. (1994a). "Introduction: Shreds and Patches: The Morphogenesis of Cyberspace." *Configurations* 2:3 pp.433-439.
- Markley, R. (1994b). "Boundaries: Mathematics, Alienation, and Metaphysics of Cyberspace." *Configurations* 2:3 pp.485-507.
- Merleau-Ponty, M.. (1962). Phenomenology of Perception. London: Routledge.
- Negroponte, N. (1995). Being Digital. Alfred A. Knopf. New York.
- ≪경향신문≫ (2010. 10. 24), "인터넷 이어 트위터도 문학작품 발표의 장으로 각광"
- ≪시민사회신문≫ (2008. 7. 14), "촛불 승리, 대한민국 여성의 힘!"
- ≪아이뉴스24≫ (2010. 11. 14), "무명 네티즌 스타작가 반열에 오르다"

● 저 자 소 개 ●

손 상 영

- · 서울대학교 경제학과 졸업
- · 미국 로체스터대학교 경제학 박사
- 현 정보통신정책연구원 연구위원

김 희 연

- 이화여자대학교 사회학과 졸업
- · 이화여자대학교 사회학과 석사
- · 현 정보통신정책연구원 전문연구원

정책연구 10-19

인터넷의 철학적 문제와 탈근대적 통신정책 기조에 대한 연구

2010년11월일인쇄2010년11월일발행

발행인 방 석 호

발행처 정보통신정책연구원

경기도 과천시 용머리2길 38(주암동 1-1)

TEL: 570-4114 FAX: 579-4695~6

인 쇄 크리홍보(주)

ISBN 978-89-8242-711-4 93320