

컴퓨터세계 속의 자기 아닌 삶

셰리 터클의 《스크린 위의 삶-인터넷 시대의 자아》

이봉재

서울산업대 교수·철학

나는 컴퓨터에 대해 나쁜 감정이 적지 않다. 컴퓨터야 나에게 무슨 감정 상할 일을 할 수 있겠는가? 그 감정은 모두 컴퓨터에 대해 떠들어대는 사람들 때문에 생긴 것이다. 등그렇게 모여서 하드웨어나 소프트웨어에 대한 조각난 지식들을 비교하고 떠들어대는 모임에 끼어 있으면, 컴퓨터에 별 관심이 없는 나는 세상에서 낙오된 자가 그렇듯이 표현할 길 없는 반감만 가득차곤 한다.

그렇다고 해서 컴퓨터에 대해 궁금할 것이 하나도 없으니 문제가 개선될 여지도 없었다. 그래서 컴퓨터에 대해서는 워드 프로세서 이상 탐구할 아무런 지적 자극도 느끼지는 못하는 나와, 하루도 쉬지 않고 컴퓨터에 대해 떠들어대는 세상 사이의 불쾌한 평행선의 끝이 어떤 모양인지 그냥 기다려보기로 하였다.

‘컴퓨터는 도구 이상의 것’

내 생각에 컴퓨터는 일단 도구일 뿐이다.

도구란 용도에 의해 존재한다. 그렇다면 도구에 대해 용도 이상으로 관심을 쏟는다는 것은 잘못된 일이다. 그때 도구는 도구 아닌 무엇, 장난감 같은 것이다. 장난감이라는 말 속에는 유희적인 것, 그리고 일상의 필수적인 일에 반해서 잉여적인 것이라는 의미가 담겨 있다.

컴퓨터에 대한 내 친구들의 관심은 나에게 대부분 유희이며 잉여에 대한 탐닉으로 해석되었다. 그런데 MIT의 사회심리학자인 셰리 터클은 이 명제를 정면에서 부정한다. 컴퓨터는 이제 도구 이상의 것이며, 컴퓨터는 프로이드에게 꿈이, 다윈에게 짐승의 개념이 그랬던 것처럼 인간성에 대한 우리 시대의 관점을 시험해보는 상징물이 되었다는 것이다.

《스크린 위의 삶-인터넷 시대의 자아》(Life on the Screen Identity in the Age of the Internet)에서 터클의 요점은 컴퓨터와 인간지능을 비교하는 식의 주제와는 무관하

다. 70년대부터 철학자들은 그 주제를 “기계도 생각할 수 있는가?”라는 물음의 형태로 제기하였다. 그리고 결론은 결코 ‘인간의 생각’이 아니라는 것이었다.

왜냐하면 인간의 생각이란 주변의 부정형적 환경에 대한 포괄적인 파악 능력과 결부 되어 있으며, 학습에 의해 심화해가는 것이며, 여러 가지 감정적 계기들 과도 연결되어 있는 것이기 때문이다. 단순한 논리적 추론 과정으로 복제되기 어려운 것이라는 말이

컴퓨터환경은 우리의 자아, 인간, 기계, 삶에 대한 포괄적인 재개념화를 경험적으로 제시한다. 여러개의 ID로 필요에 따라 적절하게 자기 아닌 삶으로 접근할 수 있고 프로그래밍된 가짜 인물을 감정적으로 대할 수도 있다. ‘인간존재의 연장’이라는 컴퓨터의 세계에 대한 터클의 이야기는 충격적이다.



셰리 터클 교수.

다. 그들은 이렇게 반문하곤 한다. “컴퓨터가 상상할 수 있느냐, 창의적일 수 있느냐?”

터클의 문제의식은 그러한 문제제기와 답변의 진부함을 배경으로 한다. 인터넷과 윈도우로 대표되는 오늘날의 컴퓨터 환경은 그것과 전혀 다른 문제를 제기하고 있다는 것이다. 새로운 컴퓨터 환경의 의미는 무엇인가, 그리고 그 환경 속에서 자라나는 세대의 정신은 어떤 것이 될 것인가? 이런 물음들이 터클의 주제다.

자아의 복수화 체험

우리에게도 흔치 않은 PC통신의 체험을 상기해보자. PC통신에서 각각의 대화자는 자신의 신분을 자기 마음대로 만들 수 있다. 남자가 여자인 척할 수 있으며, 남자인 척하는 여자의 신분을 구사하는 남자도 있을 수 있다. 한 사용자가 여러 개의 ID를 설정해놓고 기분에 따라, 필요에 따라 적절한 ID로 통신에 참여할 수도 있다. 이것 자체가 놀라운 체험이다. 타인이란 얼마나 궁금한 신비인가? 그곳, 자기 아닌 삶에 대해 이토록 리얼하게 접근해볼 수 있는 방법이 또 있을까?

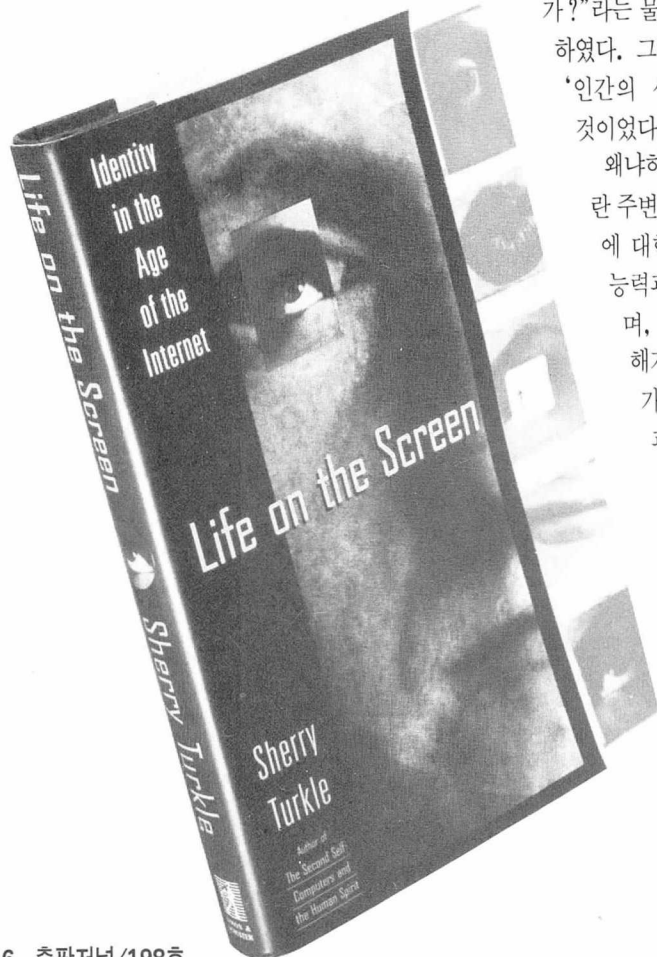
그런데 이것이 윈도우의 멀티태스킹의 능력과 결부되면 또다른 의미를 갖게 된다. 한

사용자는 한 화면에 자신의 일과 게임, 통신을 동시에 올려놓을 수 있을 것이다. 그리고 그 화면들 사이를 ‘동시에’ 오가며 즐길 수 있을 것이다. 그때 그 사람의 자아란 무엇일까? 터클에 따르면 남자로, 여자로, 짐승으로도 모두 나타날 수 있는 그 사람의 자아란, 윈도우에 나타난 것들의 합이 아닌가? 그렇다면 그것은 포스트 모더니즘이라는 철학에서 말하는 자아의 복수화, 탈중심화라는 현상의 체험이 아닌가?

화면 속의 여러 윈도우 중 어느 것이 가장 리얼한 세계일까? 단적으로 일과 게임을 비교해보자. 현실의 일과 게임의 세계가 모두 화면 위에 놓인 윈도우일 뿐이라면 그중 어느 하나가 더 리얼하다는 말이 정말 쉽지 않을 것이다. 그렇다면 터클이 인터뷰한 어떤 학생의 말이 실감나게 된다. “이제 현실이란 또다른 윈도우일 뿐이다.”

나는 왜 대학생들이 채팅을 즐기는지 항상 궁금했다. 어떤 대학생이 말했다. “아무때나 자기 생각을 말해보고 그것에 대한 반응을 듣고, 또 누군가 낯선 사람을 만날 수 있는 체험은 흥미진진한 것이다. 그것을 중지하기 어렵다.”

여기에 자동적으로 응답해주는 어떤 프로그램을 생각해 보자. 인공지능 프로그램의 초창기에 정신분석 전문의를 모의한 프로그



끈으로 엮으며 배운다

햄린 칠드런스 북스의 《스트링얼롱 STRINGALONGS》

장익순
출판기획가

램이 있었다고 한다. 그 프로그램은 사용자의 심리적 고민에 대해 정신분석 특유의 모호하고도 자극적인 반문을 계속하도록 돼 있었다. 사용자가 그것을 프로그램이라고 느낄 수 없을 만큼 교묘한 것이었다고 한다. 많은 사람이 그 프로그램에 심취했고, 심지어는 그 가짜 의사를 사랑하게 된 사용자마저 있었다는 것이다.

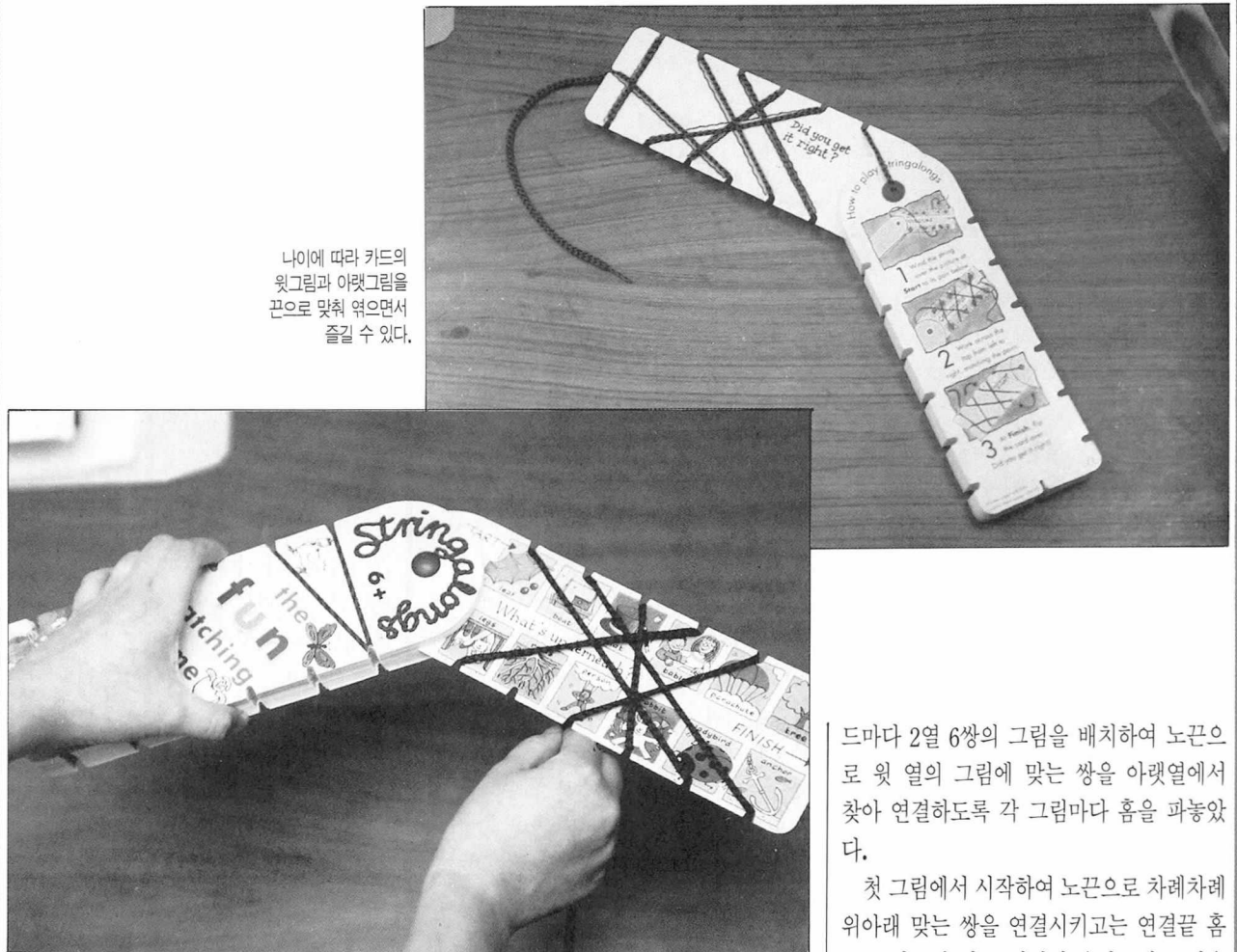
기계적 삶의 구분

그런데 그 사용자들은 왜 거기에 몰두했을까? 왜 프로그램 의사를 사랑하게 되었을까? 채팅에 대해 말했던 대학생의 심리와 마찬가지로 이리저리. 누구에게도 털어놓기 어려운 물음을 속 시원하게 묻고, 그 물음들에 대하여 짐작고도 정형화된 반문으로 계속적인 관심을 보여주는 '무엇'에 대해 친밀감과 애정을 느끼지 않을 사람이 어디 있겠는가?

그렇다면 이런 컴퓨터를 과연 죽어 있다고 말할 수 있을까? 나를 기준으로 할 때, 살아 있는 타인이란 어떤 의미일까? 터클은 80년대 이후 컴퓨터를 즐기는 아이들에게 컴퓨터가 점차 심리적 대상으로 받아들여지고 있음을 보고한다. 기계와 인간, 유기체적 삶과 기계적 삶의 구분이 흐려지고 있는 것이다.

90년대 중반의 컴퓨터환경은 우리의 자아, 인간, 기계, 삶에 대한 포괄적인 재개념화를 경험으로서 제시해주고 있다는 것이 터클의 요점이다. 터클의 이야기는 충격적이다. 분명한 사실, 명백한 경험으로부터 출발하여 우리가 겪을 미래의 철학적 변화에 대해 놀라우리 만큼 설득력 있게 진단한다.

'지능의 연장'이라는 성격을 넘어서 '인간존재의 연장'이라는 새로운 차원에 들어 서고 있는 컴퓨터의 세계, 그것이 변화시키고 있는 우리와 이 세계에 대해 터클보다 더 리얼한 이야기를 들어본 적이 없다. ❖



나이에 따라 카드의
윗그림과 아랫그림을
끈으로 맞춰 엮으면서
즐길 수 있다.

'안다', '인지한다'의 행위는 특정한 사상(事象)들을 어떤 의미망으로 엮은 것으로 설명할 수 있다. 그 의미망은 사상들을 단순히 엮어놓는 자의적인 것이 아니라, 어떤 경험적 '연관성'이나 '인과관계' 또는 '연상' 등의 독특한 발생과정에서 생겨나는 것이다. 그 의미망은 초기의 발생과정을 거쳐 점점 넓어지고 깊어지는데, 우리는 그것을 '학습'이라 부른다.

학습은 따라서 그 '의미망을 찾아 엮는 행위'로 볼 수 있다. 의미망을 구성하는 일이란 곧 사상을 의미있게 엮는 일인 것이다. '배울 학(學)'이란 글자가 본디 '어린이가 두 손으로 막대기들을 엮어보는 모습'을 본따 만들어진 것도 매우 시사하는 바가 크다.

이처럼 '엮는 행위'는 예부터 재미있는 놀이이자 생존에 필수적인 지식을 이해하는 중요한 학습과정이었다.

고도로 발달한 컴퓨터 시대에도 이 '엮는 행위'로서의 학습과정은 기초교육 단계에서 주된 유효수단으로 자리잡고 있다.

이번에 소개하는 기획물 《스트링얼롱, STRINGALONGS》은 바로 이 '엮는 행위'로서의 학습과정을 실제로 노끈으로 엮을 수 있게 하여, 재미있는 게임이면서 동시에 아주 효과적인 교육 수단이 될 수 있게 만든 수준 높은 출판물이다. 제목하여 "재미있는 연결 게임 THE FUN MATCHING GAME"이다.

세계적인 출판 그룹 중의 하나인 리드 인터내셔널 북스의 자회사 햄린 칠드런스 북스(HAMLIN CHILDREN'S BOOKS)에서 1995년에 출간한 작품이다.

가로 7.8×세로 23.3cm의 길쭉하게 생긴 카드모음인데, 독특한 것은 카드묶음 나사 안에다 노끈을 달아놓은 점이다. 그리고 카

드마다 2열 6쌍의 그림을 배치하여 노끈으로 윗 열의 그림에 맞는 쌍을 아랫열에서 찾아 연결하도록 각 그림마다 홈을 파놓았다.

첫 그림에서 시작하여 노끈으로 차례차례 위아래 맞는 쌍을 연결시키고는 연결끝 홈으로 나오면 카드 뒷면에 올바르게 그림을 연결할 때의 노끈 상태가 그려져 있어서, 곧바로 자신이 제대로 연결했는지 확인할 수 있게 되어 있다.

카드를 튼튼하고 탄성이 큰 판지 재질이며 모두 30매로 구성되어 있다. 각 카드에는 윗열 6그림과 아랫열 6그림이 배열되어 있고, 두 열 사이에는 위 아래 그림 한쌍을 연결하는 키워드가 써져 있다.

형태가 맞는 것끼리 엮기, 숫자 맞추기, 단어 맞추기, 짝 맞추기, 구체 사물에 맞는 수단을 맞추기 등. 어린이들의 기초적인 '연관성' 학습을 위해 안성맞춤인 기획물이다.

카드와 끈을 접목시킨 아이디어도 눈여겨 볼만 하거니와 '홈'을 파서 엮는 방식과 확인 방식을 깔끔하게 처리하여 예쁜 하나의 상품으로 내놓은 창의성도 칭찬할 만하다.

❖