

## 사이버스페이스의 문화와 커뮤니케이션

충남대학교 이재현

### 1. 들어가는 말

최근 인공지능(AI), 생체공학(biotechnology), 가상현실(VR), 그리고 인터넷으로 대표되는 컴퓨터 매개 커뮤니케이션(computer-mediated communication, CMC)은 사이버스페이스라는 새로운 사회적 공간(social space)을 창출해 내고 있다. 이제 사이버스페이스는 실험실이나 공상과학소설·영화에서 그려지는 낯선 공간이 아니라 일상적인 삶의 공간이 되고 있다. 사이버스페이스를 가능케 하는 최근의 테크놀로지는 기존의 다른 테크놀로지와 마찬가지로 시간과 공간이라는 물리적 한계를 극복해주는 인간 확장의 매체라는 특성을 가지고 있지만, 다음 몇가지 점에서 기존 테크놀로지와는 다른 독특한 특징을 보여주고 있다.

첫째, 텍스트 측면에서 볼 때, 기존의 텍스트가 선형성(linearity)을 근간으로 한다면 새로운 텍스트는 비선형성, 즉 하이퍼텍스트성(hypertextuality)이라는 특성을 갖는다[1]. 정해진 시작과 끝이 없는 하이퍼텍스트는 마치 미로(Labyrinth)와 같이 얽혀 있어서, 읽는 자의 입장에서 보면 어떤 길을 선택하느냐에 따라 무한한 텍스트‘들’의 가능성이 열려있다. 저자와 독자와의 관계에서 볼 때, 텍스트 저자에게 상대적인 힘이 부여되어 있는 것이 기존의 선형적 텍스트라면, 하이퍼텍스트의 경우는 저자의 힘이 크게 약화될 뿐만 아니라, 주어진 텍스트를 토대로 새로운 텍스트들을 만들어 낼 수 있는 힘이 독자에게 부여된다. 최근에 유행하는 시뮬레이션 게임과 인터넷 텍스트(서핑

는 완전한 것은 아닐지라도, 하이퍼텍스트성을 보여주는 대표적인 예들이다.

둘째, 커뮤니케이션 구조 측면에서 볼 때, 기존의 커뮤니케이션이 중앙집중화된 모순적 구조를 전제로 한다면, 인터넷으로 대표되는 CMC는 탈집중적(decentralized) 구조를 보여준다[2]. 메시지나 텍스트를 생산하는 자가 소수이고 이를 수용하는 자가 다수인, 소위 “방송모델”(broadcast model) 대신 다원적인 커뮤니케이터들이 서로 정보를 전달하는 “매개 커뮤니케이션 모델”(mediated communication model)이 새로운 커뮤니케이션 구조로 등장하고 있다. 여기서 중요한 것은 단순히 커뮤니케이터들의 수적 비율이 아니라 사회적 자원의 불/균등한 분포이다. 이같은 특성은 사회이론에서 민주주의에 대한 새로운 기술적 가능성으로 제시되기도 한다.

셋째, 인터페이스 측면에서 볼 때, 새로운 테크놀로지는 인간-기계의 합체(embodiment)를 점진적으로 확대시켜 나가고 있다[3]. 생체기술(prosthesis)과 가상현실 기술의 발전은 인간과 기계간의 경계를 약화시키고 새로운 인간형인 사이보그를 만들어내고 있다. 사이보그는 공상과학소설의 존재가 아니라 인터넷과 게임을 통해 현실화되고 있는 우리의 모습이다. 인간-기계의 합체에서 중요한 것은 상호작용성과 원격현전이다. 이제 기계를 매개로 한 인간과 인간간의 상호작용 보다는 텍스트(기계)와 인간간의 상호작용의 비중이 더 커지고 있다[4]. 원격현전(telepresence)을 통해 육체는 물리적 공간의 제약을 극복한다. 고도의 상호작용성과

원격현전은 육체와 정신(의식)의 분리, 즉 육체이탈(disembodiment)을 가능케 한다.

이와 같은 테크놀로지의 발전으로 사이버스페이스에서의 인간 행위, 즉 사이버문화(cyberculture)는 이제 보편적인 현상으로 받아들여지고 있다. 일반적으로 사이버문화는 앞서 언급한 새로운 테크놀로지에 의해 가능해진 사이버스페이스에서 이루어지는 문화적 과정과 그 산물, 또는 그러한 문화에 대한 이야기, 즉 담론(discourse)이라고 정의될 있다[5]. 누구나 이 용어를 쓰고 있음에도 불구하고 이 용어의 개념은 여전히 모호하다. 사이버스페이스의 문화를 지칭하는 말로, 지시하는 대상은 다소 상이하기는 하지만, 테크노문화, 인터넷문화, 포스트휴먼 문화, 하이테크 문화 등이 사용되고 있는데, 이러한 용어의 혼란이 바로 사이버문화의 다양성을 보여주는 것이기도 하다. 그리고 문화라는 말 자체가 갖고 있는 일반성이 그대로 전이되어 그 모호성을 더하게 된 것으로 보인다.

이러한 이유 때문에 사이버문화에 대한 논의도 체계적인 틀에 따라 이루어지고 있지 못하며, 연구자에 따라 자신의 관심 영역을 사이버문화의 일부만으로 간주하고 있을 뿐이다. 결국 사이버문화라고 지칭하는 연구 대상들을 끌어 모으면, 극단적으로는 사이버스페이스 전체가 될 수도 있겠지만, 대체적으로 (1) 가상공동체 문화, (2) 온라인커뮤니케이션 행위와 정체성, 그리고 (3) 사이버펑크(Cyberpunk)와 초인간주의 등 세 가지 영역이 사이버문화의 범주에 포함될 수 있을 것이다.

첫번째와 두번째가 인터넷 커뮤니케이션을 둘러싸고 이루어지는 것이라면, 세번째는 문학과 영화에서 시작된 사이버펑크라는 문화양식이 가상현실 기술과 만나게 되면서 나타나는 현상이다. 이런 기준에서 본다면, 사이버문화는 인터넷문화와 사이버펑크문화라는 두가지 영역으로 나뉘어질 수도 있다. 기존의 논의를 볼 때, 일반적으로 사이버정치, 사이버자본주의(cyber-capitalism), 인터넷 법제 등은 사이버문화의 범주에서 제외되고 있는 듯하다. 이 글은 사이버문화에 대한 세가지 영역들을 중심으로 현재 논의되고 있는 쟁점들을 정리한 다음,

사이버문화가 갖는 특성을 결론으로 제시하고자 한다.

## 2. 가상공동체 문화

가상공동체(virtual community)는 인터넷을 통해 공통의 관심사를 갖고 있는 사람들이 모여 의견과 정보를 교환하고 상호작용하는 공간이라고 할 수 있다. 미국 캘리포니아지역의 공동체네트워크인 WELL의 운영자이자 가상공동체 주창자의 대부라 할 만한 Rheingold (1993)는 “인터넷에서 충분한 수의 사람들이 충분한 인간적 정서를 가지고 충분히 긴 시간 동안 공개적 토론을 수행함으로써 사이버스페이스 내에 대인관계망을 형성하게 될 때 나타나는 사회(교)적 집합체”[6]라고 정의한다.

‘가상’공동체는 인터넷의 등장으로 그 논의가 본격화되었지만, 그 역사는 과거로 거슬러 올라간다. Stone(1991)에 따르면[7], 가상공동체의 역사는 네 단계로 시기구분이 가능한데, 첫번째 단계는 서적이 등장하여 학자들간에 연구결과가 공유되면서 나타난 텍스트 공동체의 단계이고, 두번째 단계는 라디오와 텔레비전과 같은 대중매체가 등장하면서 현대적 수용자들을 중심으로 구성된 미디어 공동체이다. 이 두 시기의 공동체가 갖는 특성은 즉각적인 상호작용이 거의 불가능하다는 것이다. 세번째 단계는 70년대 말 BBS가 등장하면서 상호작용의 즉각성이 상당 수준으로 진전된 단계의 BBS 공동체이다. 인터넷의 급속한 보급으로 이러한 공동체는 급격히 확대되고 있다. 네번째 단계는 가상현실 기술의 발전으로 가능해질 것으로 예상되는 사이버스페이스 공동체이다. Gibson의 〈Neuromancer〉에 제시된 “공감각적 환상”(consensual hallucination)은 바로 이러한 공동체의 커뮤니케이션이 보여주는 핵심적 측면이다. 이러한 네 가지 단계의 공동체 모두 면대면(face-to-face) 커뮤니케이션을 근간으로 하는 기존의 공동체와는 달리 의식 내지 정신의 상호작용만이 이루어진다는 것이다.

가상공동체를 주창하는 사람들의 공통적인 주장은 테크놀로지의 발전으로 그리고 그것을

통해 새로운 형태의 공동체가 구축될 수 있다는 것이다. Rheingold가 주장하는 바와 같이, 가상공동체의 핵심은 “선물경제”(gift economy)에 있다. 즉 사적인 이익을 추구하기 보다는 다른 사람에게서 얻은 만큼 다른 사람에게 그 무엇-정보, 감정적, 정치적 지지-을 주는 호혜성(reciprocity)에 기반하고 있다는 것이다. 기존의 공동체와 같이 물리적인 접촉은 이루어지지 않지만, 정신적, 정서적 유대를 바탕으로 한 '우리 의식'(we-feeling)이 생성된다는 것이다. 개인적 수준에서는 소속감을 붙여 넣어 주고, 대인적 수준에서는 공공선(public goods)을 추구하는 상호작용이 이루어지고, 정치적 수준에서는 자유로운 의사표현을 통해 합리적인 합의에 도달하는, 고대 그리스와 같은 정치적 아고라(Agora)의 장이 마련될 수 있다는 것이다. 즉 가상공동체는 파편화된 현대 사회의 궁극적인 대안이 될 수 있다고 주장한다.

그러나 이러한 주장에 대해 다양한 입장에서 비판이 제기되고 있다. 우선, 가상공동체는 전통적인 공동체에 대한 갈망(hunger)에서 나타난 믿음이거나 기껏해야 의사공동체(pseudo-community)에 불과하다는 것이다. Lockard (1997)는 가상공동체가 사이버스페이스의 상품화를 위한 욕망의 자극이며, 미국적인 공동체 정신의 이데올로기적 유산에 불과하다고 본다[8]. 또한 민주주의적 잠재력에 대한 주장에 관해서도 인터넷 이용자들의 사회경제적 배경을 볼 때 가상공동체는 계급 현상 내지 계급주의적 현상이라고 반박한다. 즉, 인터넷 이용자의 확산과 접근성의 증대에도 불구하고, 인터넷은 여전히 중산계급 출신의 고학력자 중심의 영어 사용자인 백인에 의해 주도되는 현상이라는 것이다. 사회적인 평등을 지향해 나간다고 보다는 정보 부자와 정보 빈자라는 사회적 양극화를 초래하고 있다는 것이다[9]. 결국 인터넷에 의해 가능하다고 주장하는 가상공동체의 기저에는 기술낙관론(technological optimism)과 신자유주의(Neo-liberalism)의 이념이 깔려있다는 것이다[10].

그러나 이와 같은 대립적인 양 입장과는 달리 좀더 유연한 입장을 보이는 경우도 있다.

Poster는 인터넷이 사회, 정치, 경제에 어떠한 영향을 미치게 되는가 하는 식의 문제 제기는 기술결정론적 발상이라고 비판하면서, 인터넷이 기본적으로 탈집중화된, 그리고 비물질적 커뮤니케이션인 것은 분명하지만, 그러한 기술적 잠재력이 바로 현실이라는 주장에는 반대한다[11]. 그는, 다른 한편으로, 새로운 테크놀로지에 의해 창출된 새로운 사회적 조건이 기존의 권력구조에 변화를 줄 가능성이 충분히 있다고 본다. 결국 그는 모던한 기술결정론적 사고에서 벗어나, 포스트모던한 복합적인 현상에 대한 구체적인 분석이 필요하다고 주장한다.

### 3. 온라인 커뮤니케이션과 정체성

인터넷과 같은 온라인에서는 여러 사람이 실시간에 커뮤니케이션할 수 있는 MUD, MOO, IRC, 그리고 다소 시간적 지연은 있지만 여러 사람들이 정보와 의견을 교환할 수 있는 E-Mailing, BBS, 뉴스그룹, 각종 Mailing List 등 다양한 형식의 CMC가 이루어지고 있다. 일반적으로 CMC는 기존의 면대면 커뮤니케이션과 그 특성이 비교되어 왔다.

우선, 면대면 커뮤니케이션과 달리, CMC는 주로 텍스트에 기반한 메시지가 송수신된다는 점에서 면대면 커뮤니케이션이 갖고 있는 풍부한 비언어적 단서들(non-verbal cues)이 없다는 것이 가장 큰 특징이다. 메시지의 의미는 물론이고 메시지 생산자에 대한 판단도 전달된 텍스트 메시지에 전적으로 의존할 수 밖에 없다. 물론 사전에 메시지를 주고 받은 경험이 선입견이 되어, 면대면 커뮤니케이션과 같이, 메시지 의미 해석에 영향을 주기도 하지만, 그러한 사전의 경험 또한 텍스트 메시지에 근거한 것이다. 이에 따라 단서들의 결핍을 보충하기 위해 다양한 정서적 메시지를 담은 '언어', 즉 정서도상들(emoticons)이 개발되어 활용되고 있다.

한편 CMC는 메시지 생산자에 대한 신원(identity)이 불확실하거나 익명적(anonymous)이라는 특성을 갖는다는 것이다. 일반적으로 온라인 환경에서 커뮤니케이션하게 될 경우, 본인의 소개 또는 상대방에 대한 판단의

근거가 되는 것은 이름(ID), 성별, 연령, 외모, 관심사 등인데, 이러한 내용도 텍스트로 이루어진다. 여기서 정체성이 불확실하거나 익명적이라는 것은 현대면 커뮤니케이션과 달리 ‘볼 수 없다’는 데에서 기인한 것인데, 오프라인의 세계에서든 이러한 경우는 얼마든지 있다. 문제는 자신에 대한 소개를 즉각적으로 내지 원칙적으로 확인할 수 없다는 점이다.

이와 같은 특성 때문에 정체성을 새롭게 ‘창출’할 수 있다. 이름을 짓는 것부터 성별이나 나이를 실제와 다르게 표현하는 것까지 완전하게 새로운 인물(character)로 만들 수 있다. 상대방이 밝힌 사항이 의심스럽다 하더라도 의거할 또 다른 단서들이 없는 한 주어진 사항들을 근거로 커뮤니케이션할 수 밖에 없다. 이러한 정체성의 창출은 비도덕적인 것으로 비판을 받기도 하지만, 새로운 정체성을 통해 실제 세계에서 갈망하던 새로운 인물로 ‘태어나고자’ 하는 욕망의 표현이기도 하다는 점에서, “정체성의 실험”(experiment)으로 평가되기도 한다[12].

여성이라는 사회적 존재를 경험하고자 하는 남성의 욕구, 날씬하고 아름다운 여성이 되고자 하는 못 생긴 여성의 열망, 백인이 되어 인종차별에서 벗어나고자 하는 유색인의 욕구 등은 그러한 예에 속한다. 이와 같은 정체성의 실험은 온라인 커뮤니케이션에만 국한되지 않는다. 컴퓨터 게임, 특히 역할수행게임(role playing game)은 게임이 제공하는 다양한 인물들을 대리함으로써 다양한 정체성을 경험할 수 있다. 이와 같은 정체성 경험은 기존의 소설, 텔레비전 드라마, 영화 등에서 경험하는 수동적 동인시(identification)와는 달리 능동적이라는 점에서 큰 차이가 있다.

그렇다면 이와 같이 새로운 정체성이 창출될 경우 기존의 사회적 지배관계는 변화될 수 있는가 하는 것이 문제가 된다. 즉 기존의 권력 관계가 사이버스페이스에서는 무력화되거나 역전되는가 하는 것이다. 예를 들어, 성, 인종, 계급 등은 각각 가부장제, 제국주의, 계급 지배라는 사회적 모순과 대응된다. 흑자는 기존의 권력관계가 사이버스페이스에서 그대로 재생산된다고 주장한다. 일반적으로 연령, 인종, 학력

등은 비슷한 것으로 추정되기 때문에 가장 많이 논의된 것이 바로 성(gender)이다. 소위 성별 바꾸기(cross-gendering)로 불리는 이러한 온라인 관행은<sup>1)</sup> 바로 기존의 가부장적 지배구조가 재생산되기 때문에 나타나는 것이라고 본다.

다른 한편에서는 지배관계를 역전시킬 수는 없을지 모르지만, 이를 상당히 약화시킬 수는 있을 것이라고 주장하기도 한다[15]. 이러한 주장을 하는 사람들은, 현대의 포스트모던한 사회조건에서 다원적 정체성(multiple identities)의 창출은 기존의 사회구조를 변화시키는 기능을 수행할 것으로 전망한다. 그러나 이러한 주장은 반대 주장과 달리 경험적 자료에 근거하기 보다는 다분히 이론적 통찰에 머물고 있다는 점에서 아직 그 이론의 정당성이 미약할 실정이다.

#### 4. 사이버펑크와 초인간주의

사이버펑크는 80년대 전반 소설부문에서 출발하여 다른 문화형식으로 확대된 문화적 양식 내지 운동을 지칭한다. 1984년 William Gibson의 소설 〈Neuromancer〉가 기원이 되는 이 양식은 테크놀로지의 발전이 가져다줄 미래를 기존의 유토피아적인 공상과학소설과 달리 비관적이고 암울하게 묘사한다. 사이버펑크는 한편으로는 복제인간, 기계와 인간의 결합, 육체 이탈 등과 같은 ‘사이버’적 측면과, 다른 한편으로는 하이테크의 그늘 속에서 주변화되어 있는 범죄자, 부랑자, 낙오자와 같은 인물을 통해 양극화된 사회모습을 그리는 ‘펑크’적 측면이

1) 여성이 자신을 남성으로 바꾸는 경우가 대부분인데, 이는 사이버스페이스에서 빈번하게 나타나는 성차별 내지 성폭력에 대한 두려움 때문이다. 사이버스페이스에서의 성차별은 다양한 형태로 나타나는데, 토론그룹의 경우, 여성의 게시글(posting)을 경시하거나 무차별적으로 반박하기도 하고, 그것을 평가절하하기도 한다는 것이다[13]. 문제는 성희롱 내지 성폭력인데, 실제 세계와 달리 물리적인 접촉 없이, 그리고 텍스트 메시지에 의해 이루어지는 것임에도 불구하고 상징적 폭력의 경험은 상당한 정신적, 심리적 충격을 받는 것으로 알려져 있다. Dibbell은 LambdaMOO에서 실제로 일어난 사이버스페이스 공간에 대해 상세히 기술하고 그것과 관련된 문제들을 제기하고 있다[14].

결합되어 있다[16].

PC의 보급이 확대되고, 네트워크가 진전되는 것은 물론, 텍스트 이외에 그림과 사운드를 처리할 수 있을 정도로 컴퓨터 기술이 고도로 발전하는 80년대 중반에 사이버펑크가 시작되었다는 것은 우연이 아니다. 그리고 그 당시는 사회적으로 오락과 정치, 실재와 시뮬레이션의 구분이 모호한 포스트모던 상황이 진전되고 있었다. 이러한 기술적, 사회적 배경은 새로운 형식의 SF, 즉 사이버펑크를 탄생시킨 것이다. <Neuromancer>는 바로 새롭게 등장하는 사이버문화의 핵심 개념, 즉 사이버스페이스라는 개념을 제시해 주었고, 사이버펑크라는 새로운

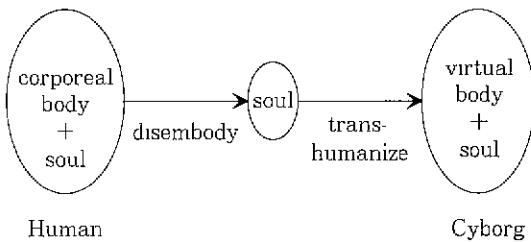


그림 1 육체이탈과 사이보그의 탄생

문화양식의 모델을 제공했다[17].

사이버펑크의 모티브는 육체이탈(disembodiment)의 열망이다. 이것을 가능케 해주는 것이 가상현실 기술에서의 합체(embodiment)이다. 기계와 인간 사이의 인터페이스가 정교해지면서 인간의 육체는 이제 정신을 연결해주는 채널로, 디스플레이 장치로, 그리고 커뮤니케이션 장치로 전락한다[18]. 기술의 발전에 따른 점진적인 합체(progressive embodiment)로 이제 육체는 거추장스러운 부속물이 된다.<sup>2)</sup> 정보를 흡치는 크래커(카우보이)인 주인공이 회열과 두려움 속에서도 매트릭스(사이버스페이스)로 넘나드는 장면을 묘사한 <Neuromancer>, 그리고 주인공이 유한한 육체를 버리고 영원한 사이버스페이스의 세계로 들어가버리는 <Lawnmower Man>이라는 영화는 육체이탈

의 욕망에 대한 하나의 형상화이다. 육체이탈은 단순히 육체와 정신의 분리에 그치는 것이 아니라 사이버스페이스 속의 가상육체(virtual body)를 획득하면서 완성된다. 이제 사이보그는 물리적 육체를 버리고 새로운 가상육체를 얻어 새롭게 탄생한다(그림 1).

이러한 육체이탈은 사이버펑크 소설이나 미래의 가상현실 속에서만 존재하는 것이 아니라 인터넷과 같은 지금의 현실 속에서도 존재한다. 인터넷 서핑, MUD와 채팅그룹에서 이루어지는 커뮤니케이션, 그리고 컴퓨터 게임을 통해 인간은 물리적인 육체의 조건을 벗어나 가상세계로 나아간다. 실제 세계를 벗어나 사이버스페이스로 가고자 하는 모든 행위가 바로 육체이탈 욕망의 표현이라 할 수 있다.

이러한 육체이탈의 욕망에 대한 입장은 대체로 두가지로 나뉘어질 수 있다. 그 하나는 초인간주의(transhumanism)의 입장이고 다른 하나는 정치경제학적 입장이다. 전자는 현재의 인간 형태가 완성된 것이 아니라 지속적으로 진화하는 과정 상의 한 단계이며, 새로운 기술을 이용해 인간의 지적, 물리적 능력과 생명을 연장시켜 나갈 수 있다고 본다[19]. 이런 점에서 이 입장은 기술진화론(technological evolutionism)의 일종이다. 이 입장에서 보면 육체이탈을 꿈꾸고 이를 기술적으로 실현하고자 하는 것은 '자연적'인 인간의 본성이다.<sup>3)</sup> 이런 점에서 초인간주의는 정치적으로 자유주의 내지는 무정부주의와 연계되기도 한다[21].

이와 반대로, Kroker와 Weinstein과 같은 정치경제학자들은 육체이탈의 욕망은 바로 범자본주의(Pan-capitalism)의 "가상에의 의지"(the will to virtuality)라고 본다[22]. 산업자

2) 합체가 진전될수록 인간은 기계에 가까워지고 기계는 인간처럼 되어버리는데, Biocca는 이것을 "사이보그의 딜레마"라 부른다.

3) <Extropy 연구소>를 운영하면서 초인간주의를 주창하는 Max More는 초인간주의의 철학인 Extropianism의 요체를 제시하고 있다. 그는 올해 7개의 "초인간주의 선언" 버전 3.0을 발표하였는데, ① 영속적 진보, ② 자기변형, ③ 실용적 낙관론, ④ 지능형 테크놀로지, ⑤ 개방사회, ⑥ 자기통제, ⑦ 합리적 사고 등이 그것이다[20]. 여기서 extropy는 entropy에 대립되는 것으로서, 한 시스템의 지능, 정보, 질서, 생명력 등이 개선되는 정도를 뜻한다. 이론 점에서 extropy의 증가를 꾀하는 사람을 Extropian이라 할 수 있지만, Extropian은 대체로 육체이탈을 열망하는 사람을 지칭한다.

본주의에서 가상자본주의(virtual capitalism)로의 전환되면서, 가상에의 의지는 초국가적 무역블록의 구축, 복지국가의 소멸, 기술자유주의라는 이데올로기의 유포, 그리고 노동계급의 탈정당화 등과 함께 가상경제(virtual economy)의 핵심을 구성하게 된다는 것이다. 이 입장에서 보면, 육체이탈을 통해 탄생한 사이보그는 스피디한 과정 속에서 파일전송 기능만을 담당하는 “윈도우 육체”(windowed body)로 전락하게 된다.

## 5. 맺는 말

새로운 테크놀로지에 의해 창출된 사이버문화는 한편으로는 인터넷을 중심으로, 다른 한편으로는 사이버링크를 중심으로 확산되고 있다. 이러한 사이버문화는 포스트모던한 현대 사회에서 다음과 같은 특성을 갖는다.

첫째, 사이버문화에서는 기존의 문화에서 관습처럼 굳어져왔던 다양한 경계들(boundaries)이 붕괴되어 가고 있다. Haraway가 지적하고 있는 바와 같이[23], 진화론에 기반한 생물학의 발전으로 인간의 고유한 특성이라고 할 만한 것이 약화되면서 인간과 동물 사이의 경계가 허물어지고 있고, 생체공학의 발전에 따른 사이보그의 출현으로 인간(유기체)과 기계 사이의 경계가 허물어지고 있으며, 미시물리학과 전자공학의 발전은 물리적인 것과 비물리적인 것 사이의 경계를 허물어가고 있다. 이런 점에서 자연적인 것과 인공적인 것, 즉 실재와 가상 사이의 경계는 더 이상 유효하지 않은 것으로 보인다. 더 나아가 가상적인 것, Baudrillard의 표현으로, 시뮬라크라(simulacra)가 실재보다 더 실재적인 것으로 기능하게 되면서 실재적인 것을 대체한다[24].

둘째, 사이버문화는 현대사회의 유동성, 다원성, 불확정성, 탈중심성을 표상한다. 하이퍼텍스트의 확대로 저자의 힘이 약화되고 독자가 저자로 역전되는 양상이 나타나고, 인터넷과 같은 탈중심화된 컴퓨터 커뮤니케이션이 보편화되면서 소수 중심의 모순적 커뮤니케이션 구조가 해체되고, 다양한 텍스트들을 접하면서 인간은 다원적인 정체성을 경험하게 된다. 성,

인종, 계급에 각각 대응하는 가부장제, 식민주의, 계급지배의 체제는, 역전이라고는 할 수 없지만, 상당히 변화될 가능성들을 보이고 있다. 이런 변화가 자본주의의 새로운 구조 전환이라고 평가될 수도 있겠지만, 변화되고 있는 현재의 모습을 부정할 수는 없다.

셋째, 사이버문화는 과거와 같은 산물(products)의 문화가 아니라 ‘과정’(process)의 문화라 할 수 있다. 이는 문화적 측면에만 국한된 것은 아니다. 네트워크가 진전되면서 경제체제는 물질적 상품이 중시되던 산업자본주의와는 달리 과정의 경제(process economy)로 전환된다. 가상경제 하에서 다양한 소스들이 결합된 “재조합형 상품”(recombinant commodity)은 스피디하게 네트워크, 즉 사회의 회로를 이동한다[25]. 이런 점에서 사이버문화는 끊임없이 부유하는 ‘유목민적 문화’(nomadic culture)라 할 만하다.

이와 같은 특성에도 불구하고 사이버문화는 기존의 문화와 완전히 분리된 새로운 형태의 문화는 아니다. 지금부터는 사이버스페이스라는 새로운 세계가 열리고 그 세계 속에서는 새로운 문화가 꽃피우게 되리라는 ‘밀레니엄’의 문화도 아니다. 그리고 실제 세계와는 완전히 분리된 가상세계만의 문화도 아니다. 사이버문화는 새롭게 부상하는 다양한 문화양식들이 테크놀로지를 매개로 실제 세계와 끊임없이 교차하는 문화의 콜라주이다.

## 참고문헌

- [1] Mitra, A. & Cohen, E., “Analyzing the Web: Directions and Challenges.” In Jones, S. (ed.), *Doing Internet Research: Critical Issues and Methods for Examining the Net*. Newbury Park, CA, Sage, 1999, pp. 179-202.
- [2] Poster, M., “Cyberdemocracy: Internet and the Public Sphere,” in Porter, D. (ed.), *Internet Culture*. New York, Routledge, 1997, pp. 201-218.  
<http://www.hnet.uci.edu/mposter/writings/democ.html>

- [3] Biocca, F., "The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments," *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3: 2. 1997.  
<http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue2/biocca2.html>
- [4] Steuer, J., "Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence," *Journal of Communication*, 42: 4, 1992, pp. 73-93.
- [5] Price, A. R., "What is Cyberculture?"  
<http://www.architech.com/alanna/cyberculture/index.html>
- [6] Rheingold, H., *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading, Mass., Addison-Wesley, 1993, p. 5.
- [7] Stone, A. R., "Will the Real Body Please Stand Up?: Boundary Stories about Virtual Cultures," in Benedikt, M. (ed.), *Cyberspace: First Step*. MA, MIT Press, 1991, pp. 81-118.  
<http://www.rochester.edu/College/FS/Publications/StoneBody.html>
- [8] Lockard, J. "Progressive Politics, Electronic Individualism and the Myth of Virtual Community," in Porter, D. (ed.), *Internet Culture*. New York, Routledge, 1997, pp. 219-231.
- [9] Fernback, J. & Thompson, B., "Virtual Communities: Abort. Retry, Failure?" (1995, May)  
<http://www.well.com/user/hlr/texts/VCCivil.html>
- [10] Turkle, S., "Virtuality and its Discontents: Searching for Community in Cyberspace," *The American Prospect*, 24 (Winter), 1996, pp. 50-57.  
<http://epn.org/prospect/24/24turk.html>
- [11] Poster, M., 앞의 글.
- [12] Reid, E. M., "Electropolis: Communication and Community On Internet Relay Chat. Communication and Community on Internet Relay Chat: Constructing Communities," in Ludlow, P. (ed.), *High Noon on the Electronic Frontier: Conceptual Issues in Cyberspace*. MA, The MIT Press, 1996, pp. 397-412.  
<http://people.we.mediaone.net/elizrs/electropolis.html>
- [13] Herring, S. C., "Gender and Democracy in Computer-Mediated Communication," *Electronic Journal of Communication*, 3: 2, 1993.
- [14] Dibbell, J. "A Rape in Cyberspace," *The Village Voice*, 23 (Dec), 1993, pp. 36-42.  
<http://www.levity.com/julian/bungle-vv.html>
- [15] Poster, M., 앞의 글.
- [16] alt.cyberpunk, Frequently Asked Questions, 1998.  
<http://www.knarf.demon.co.uk/alt-cp.htm>
- [17] Maddox, T., "After the Deluge: Cyberpunk in the '80s and '90s," in Miller, R. B. & Wolf, M. T. (eds.), *Thinking Robots, an Aware Internet, and Cyberpunk Librarians*. distributed at the Library and Information Technology Association meeting in San Francisco. during the 1992 American Library Association Conference.  
<http://eserver.org/cyber/maddox.txt>
- [18] Biocca, F., 앞의 글.
- [19] Sandberg, A., "Introductory Texts about Transhumanism."  
<http://www.aleph.se/Trans/Intro/>
- [20] More, M., "The Extropian Principles, version 3.0: A Transhumanist Declaration."  
<http://www.extropy.org/extprn3.htm>
- [21] alt.cyberpunk, 앞의 글.
- [22] Kroker, A. & Weinstein, M. A., Data

Trash: *The Theory of the Virtual Class*. New York, St. Martin's Press, 1994, pp. 63-93.

<http://www.ctheory.com/a-political-economy.html>

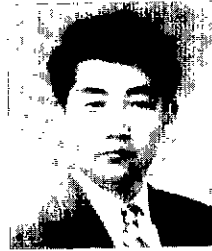
[23] Haraway, D. "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century," in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York, Routledge, 1991, pp. 149-181.

[24] Baudrillard, J. *Simulacres et Simulation*. Paris, Galilee, 1981. 하태완 (역), <시물라시옹: 포스트모던 사회문화론>

서울, 민음사, 1992.

[25] Kroker, A. & Weinstein, M. A., 앞의 책.

이 재 현



1985 서울대학교 언론정보학과 학사  
1987 서울대학교 대학원 언론정보학과 석사  
1993 서울대학교 대학원 언론정보학과 박사  
1993~1995 KBS 정책연구실 책임연구원  
1995~현재 충남대학교 신문방송학과 조교수  
관심분야: 인터넷 커뮤니케이션, 사이버문화, 가상현실, 미디어이용패턴

E-mail: [leejh@hanbat.chungnam.ac.kr](mailto:leejh@hanbat.chungnam.ac.kr)

● 제26회 정기총회 및 추계학술발표회 ●

- 일 자 : 1999년 10월 22일(금)~23일(토)
- 장 소 : 광운대학교
- 논문 접수마감 : 1999년 8월 21일(토)
- 문의 및 접수처 : 한국정보과학회 사무국

Tel. 02-588-9246, Fax. 02-521-1352

<http://kiss.or.kr>, E-mail: [kiss@kiss.or.kr](mailto:kiss@kiss.or.kr)

서울시 서초구 방배3동 984-1(머리재빌딩) ☎ 137-063