

## 사이버 공간과 도시경관 읽기

-테헤란 벨리를 중심으로 -

Cyber Space and Reading the Urban Landscape:  
Focusing on Teheran Valley in Seoul, Korea

최지연\*

### 1. 서 론

2000년대가 들어서면서 나는 맨홀 안으로 들어가 작업을 하고 있는 기술자에 대해서 호기심을 갖게 되었다. 그들은 하수도나 가스관을 묻는 사람들이 아니었고, 분명 그것과는 다른 일에 매달려 있었다. 결국 나는 그들에게 무엇을 깔고 있느냐고 물기 시작했다. 그들은 “광케이블을 깔고 있다”고 말했다.”

- by William J. Mitchell, City of Bits에서-

우리가 살고 있는 이 시대를 이해하기 위해서는 우선 지리적 공간의 변화 과정을 기본적으로 이해해야 한다. 현시대는 소위 말하는 ‘정보화 시대(Information Age)’로 향하고 있으며, 우리의 지리적 공간은 역시 사회적, 기술적 변형에 의해서 변화되고 있다고 설명할 수 있다.

새로운 정보통신 기술은 유연적 전문화와 네트워크 조직의 패턴을 구축하고, 동시에 인구 거주패턴과 여러 가지 활동의 공간 분산화와 집중화를 동시에 형성한다.

다시 말하면 컴퓨터시스템을 이용한 정보통신기술과 빠른 교통 체계는 도시공간의 입지를 재구성한다.

또한 대도시간·지역간·국제간의 네트워크는 지구적으로 연결됨에 따라서 지역적인 집중과 분산을 촉진시키며 새로운 공간구조를 구성하게 된다.

컴퓨터 네트워크 조직은 정보의 흐름과 전자적 순환(electronic circuit)으로 구성된 다양하고 기하학적인 구조이다. 이 조직은 다시 인간 사회의 모든 활동이 비트<sup>2)</sup>로 바뀐 하나의 거대한 공간으로 인식된다<sup>3)</sup>(윤영민, 1996). 따라서 우리는 컴퓨터 네트워크 조직으로 창출된 공간을 사이버 공간이라 통칭하게 되며, 사이버 공간은 현실 세계의 시간과 공간의 의미를 새롭게 부여하는 토대가 된다. 사이버 공간은 단순히 네트워크를 만들어 내는 도구가 아니다. 실재 공간에서 이루어지는 것처럼 사이버 공간에서는 컴퓨터 통신이나 인터넷을 이용하는 사람들에 의해 그들의 언어, 인간 관계, 자료, 부와 권력을 표현하는 하나의 개념적 공간이 된다. 이렇게 창출된 사이버 공간은 물질적 성격을 지닌 물리적 공간도, 인지되고 재현되는 정신적 공간도 아닌 사회적 공간으로 생산된다. 예를 들면, MUD, IRC(Internet relay chat) 등은 온라인상의 사회적 공간이다. 이곳은 사람들이 만나고 상호 교류하는 장소로서 참여 방식은 현실공간과는 다르다. 그리고 선

\*한국해양수산개발원 연구원

밖에서의 지리와는 전혀 다른 공인되지 않은 가상적인 지리 안에서의 장소가 된다(Barry, 1996; Kitchin, 1998에서 재인용). 요컨대 사이버 공간은 컴퓨터 네트워크를 매개로 형성된 사회관계를 의미하며, 이러한 사회관계는 현실공간을 재구성한다고 볼 수 있다.

현실의 도시 경관과 장소의 의미, 정체성 형성을 해석하는 차원에서 근본적인 변수는 정보통신기술 발전이다. 비트형태의 정보를 교환하는 공간적 시스템으로서의 정보통신네트워크는 새로운 사회의 모습이다. 정보통신 네트워킹의 논리는 생산과정, 경험, 권력과 문화 등의 차원에서 실제 도시공간을 새로운 모습으로 구성한다. 예를 들면 건물 하나 자체가 정보통신기술의 지원능력을 완전히 갖춘 정보통신의 네트워크의 한 결절로서 등장하여 건물 자체가 하나의 컴퓨터처럼 이용하고 관리되는 경우가 있는가 하면, 사이버공간에서 통용되는 신호들(예를 들면, www · .com · @ 등)이 실제 도시 경관을 구성하는 요소인 광고판이나 건물의 간판들로 반영된다.

따라서 본 연구에서는 컴퓨터 통신으로 은유되는 사이버공간에 대해 살펴보며, 서울의 테헤란밸리를 사례지역으로 하여 도시공간에서 사이버공간의 이미지들이 도시경관 속에서 어떻게 읽혀지는가에 대해 논의해 보도록 하겠다.

## 2. 사이버 공간; 공간적 메타포

### 1) 사이버 공간의 개념

공상과학소설가인 William Gibson이 그의 소설 'Neuromancer'에서 'Cyberspace'<sup>5)</sup>를 처음 사용한 이래 1990년대 중반을 지나면서 이 용어는 정보통신 기술의 빠른 발달과 그에 따른 사회적 변화를 상징하

는 것으로 정착되었다.<sup>6)</sup> 사이버공간이란 '공감적 환상' (consensual hallucination), 인간 체계 안에서 매일 컴퓨터들과 연결된 데이터들의 그래픽적인 표현 (Gibson, 1984), 우리의 직접적인 감각에 의해서 볼 수 없는 새로운 공간의 일종이며(Gibson, 1984), 이러한 공간은 물리적 공간보다도 더 중요하게 되어 가고 있으며 전통적인 지리공간 사이에 있거나 아니면 그 안에 있거나 그 위에 위치한 공간(Batty, 1993)으로 다양하게 정의된다. 의사소통면에서 컴퓨터 통신의 가장 큰 특징은 발신자와 수신자 사이에 쌍방향 통신 및 집단적인 다대다 통신이 가능하다는 것이다. 이 덕분에 컴퓨터 통신은 새로운 '가상공동체'<sup>7)</sup>를 구성 할 수도 있다. 의사소통방식의 변화가 기술적 혁신에 머무르는 것이 아니라, 사람들의 결합방식을 변화시켜 새로운 사회관계 형성으로까지 나아간다는 점에 있다.

그러나 사이버공간이라는 용어가 새로운 정보통신 기술의 특성을 드러내는 용어로 널리 사용하지만 그런 만큼 아주 많은 혼란을 낳고 있다. 그것은 무엇보다도 '공간'<sup>8)</sup>이라는 표현에서 비롯된다. 그러나 사이버공간은 공간이라는 물리적 기반이 아니라 정보라는 물리-인지적 현상에 속한다는 것이다. 그것은 물리적 공간에서 펼쳐지는 새로운 정보처리 및 소통방식이 되며 공간이란 표현은 사실 새로운 정보처리 및 소통과정에서 우리가 경험하게 되는 새로운 공간감을 뜻하게 된다(홍성태, 1996). 따라서 사이버 공간이란 컴퓨터 통신이라는 새로운 정보통신 기술을 배경으로 전개되는 현실의 새로운 공간 및 사회적 현상으로 인식하여야 할 것이다.

사이버공간의 물리적 기반에 대해서는 지리학자들에 의해서 '공간시스템으로서의 정보 통신 네트워크'라는 개념으로 정립되어 있다.(Hepworth, 1989, Abler, 1991, Kellerman, 1993) 사이버공간의 존재

기반이 바로 구체적인 장소에 입지한 호스트 컴퓨터, 서버컴퓨터, 클라이언트 컴퓨터 그리고 단말기 등의 노드와 이를 노드를 연결하고 있는 통신네트워크이기 때문이다.

표 1. 실재공간과 정보공간의 특성

실재공간	사이버 공간
건물과 리나 도로 그리고 물리적 공간에 기반	컴퓨터 소프트웨어를 이용한 정보통신 네트워크 내부에 형성
영역	네트워크
고정성	운동/유동성
embedded	disembedded
물질	비물질
가시성	비가시성
유형(tangible)	무형(intangible)
실재	가상/추상
유크리드/사회공간	논리 공간

자료 : Graham and Marvin(1996, 116p)

출전 : 이정협, 1998

따라서 사이버공간은 '사회적 행위 주체들이 비트 형태의 정보를 통신 수단을 통해서 교환하는 공간적 시스템으로서의 정보통신네트워크'로 정의할 수 있다. (이정협, 1998)

## 2. 사이버공간: 공간적 메타포

공간이란 무엇보다도 물리적 개념이다. 사실상 '공간'이라는 개념은 사람들이 살고 정의되고 구조되는 일상생활 안에서의 현실, 물질적 공간과 장소에 관련된다. 그러나 Castells(1996)은 정보화를 매개로 하여 자본의 공간적 입지보다는 정보 공간 분포의 이용능력이 더 중요한 '장소로 구성된 공간(space of place)'이라는 전통적 의미의 공간과 대비되는 네트워크를 통한 '흐름의 공간(flow of space)<sup>9</sup>'를 만들어 낸다. 네트워

크 연결에 의해 형성된 사이버 공간은 네트워크에 접근할 수 있다면 물리적, 사회적, 경제적, 정치적, 문화적 거리가 0에 가깝게 되는 반면 네트워크 외부에 있을 경우 물리적으로 바로 인접하고 있어도 거리가 무한대로 멀어 질 수 있다. '흐름의 공간(space of flows)'은 과거의 '장소의 공간(space of place)'를 지배하고 있다는 것으로 보인다.

따라서 사이버 공간은 정보통신기술의 심대한 영향을 집약적으로 보여지는 물리적인 면에서 보면 하나의 메타포로 설명할 수 있다.

공간의 은유를 통해서 정보는 물리적으로 실체화하는 효과를 얻는 것이다. 다른 통신에 비해 실시간으로 다대다 혹은 쌍방향성의 특성을 갖는 컴퓨터 통신은 이 같은 특성을 통해 일종의 공간을 형성하는 것으로 인식된다.

그러나 이 공간은 실재의 공간이 아니다. 사이버 공간은 '컴퓨터 네트워크는 우리가 네트워크하는 단순한 도구가 아니라, 우리가 네트워크하는 공간으로 경험' (Harasim, 1993)에 의해 인지되는 공간감인 것이다. 물리적 측면에서 보면 사이버 공간이란 은유적 공간이며 여기서 중요한 점은 공간의 은유와 은유의 정치경제가 맺고 있는 연관관계이다.

공간의 은유가 지시하는 물리적 실체는 거대 통신망과 첨단 컴퓨터 장치 일 것이다. 그리고 이 은유의 정치경제학적 실체는 갈수록 거대화되는 멀티미디어 복합체와 갈수록 강화되는 지구적 정치경제 권력일 것이다.

여기서 사이버 공간을 연구하는 지리학자들이 강조해야 할 점은 새로운 정보통신기술의 메타포로서의 사이버공간과 공간, 장소, 사회간의 복잡한 연관성을 경제, 사회, 문화, 정치적으로 어떻게 밝혀내는 것인가를 논의해야 한다.

### 3. 사이버공간과 도시 경관 읽기

최근 변화되고 있는 도시 담론은 현대의 도시들이 이전의 도시들과는 다르게 변화되고 있다는 것이다. 과거 대량생산 대량소비의 중심이었던 제조업지구가 쇠퇴하고 도시의 제조업기반이 쇠퇴하면서 첨단산업, 생산자 서비스산업 등과 더불어 여가, 레크레이션산업 등이 이를 대체하고 있다. 이런 새로운 산업들의 특징은 자본, 토지, 노동과 같은 생산적 요소보다는 이미지, 서비스, 디자인, 스타일 등이 중요한 요소로 작용되었다.<sup>10)</sup>

현재 우리사회는 탈산업화와 구조재편을 통한 서구의 주요 도시들은 금융 및 소비·위락의 중심지로 이루어지고 있으며 스펙타클한 도시공간 조직을 통해 도시 이미지를 재구성함으로써 자본 및 사람들을 끌어들인다. 양호한 기업환경을 보존함에 따라 생산기능 유치만 둘러싼 장소간의 경쟁이 이루어지기보다는 문화 중심지나 독특한 도시 및 지역경관 따위를 만들면서 소비자를 끌어들기 위한 소비스펙타클에 대한 투자, 장소이미지의 판매, 문화자본이나 상징자본의 윤리를 둘러싼 경쟁, 특정장소와 관련된 토착전통의 부흥과 맞물리면서 진행된다(Harvey, 1993). 현실 공간의 경관<sup>11)</sup>은 환경과 사회사이 상호작용의 물질적 결과가 된다. 경관의 상징적 속성과 사회적 의미들이 어떻게 형성되고 변화하는가는 공간분석의 중요한 의미가 된다. 도시경관을 분석한다는 것은 도시 사회문화를 공간적 차원에서 읽는다는 것 외에 경관을 통해서 드러나는 서로 경쟁적인 여러 가지 정치·경제·사회·문화적 문제를 파악하는 것을 의미한다.

특히 현대의 도시 경관을 해석하는 차원에서 중요한 요소는 정보통신기술이다. 사이버 공간이라는 용어가 빠르게 확산된 배경에는 사이버 공간이 함축하고

있는 이미지가 훨씬 더 중요한 역할을 하는 것이다. 오늘날의 이미지는 물질에 부속되는 것이 아니라 오히려 물질을 유도하는 힘으로 작용된다. 또한 사이버공간에서의 활동이 현실공간에서 활동처럼 자연스럽게 느끼면서 가상과 현실의 구분이 애매 모호하게 된다. 따라서 사이버 공간의 이미지와 의미가 현실적으로 존재하는 공간과 장소에서 이탈하는데서 발생하는 실체와 이미지의 혼동이 중요한 쟁점이 된다.

따라서 본 연구에서는 사이버공간의 출현과 함께 나타난 도시 경관 변화 요인을 살펴볼 것이다. 다음은 최근에 정보통신관련산업들이 집적해 있는 테헤란 벨리를 사례지역으로 하여 사이버공간 이미지가 도시경관 속에서 어떻게 반영되는지에 대해 알아보도록 하겠다.

#### 1) 사이버공간과 도시

사이버공간 연구의 주요관점은 인터넷과 인트라넷<sup>12)</sup>의 연결성과 사회적, 경제적 경관을 재구성하는 초국가 기업의 정보통신의 네트워크에 초점이 맞추어진다. 기업의 생산, 소비 및 경영 과정은 지식의 발생, 정보교환, 정보운영에 점점 의존이 증가된다. 따라서 사이버공간의 기술은 경제 경관의 구조재편이 되는 과정 안에서 근본적인 '변화의 동인(agents of change)'이 된다(Kitchin, 1998). 또한 이러한 정보통신 기술의 하부구조의 생성은 산업시기에 철도와 전후 자동차의 뿐만 아니라 오늘날 중요한 것으로 된다고 주장한다.(Goddard et al., 1985)

사이버 공간의 출현은 도시의 새로운 역할을 부여 한다. 첫째는 도시는 새로운 경제 활동의 주체로서 국가를 대신하여 세계 경제 활동을 이해하는 데 중요한 구체적인 지역 단위로 이해된다. 도시가 제공하는 장



그림 1. 삼성동 옥외 대형광고판

〈세상을 바꾸는 힘 - 디지털 LG-라는 카피에서 보듯 디지털은 세계 변화에 대한 위대한 힘이라는 것이 도시경관 안에서 투영된다.〉

소의 중심성이 세계적 생산체계에서 중요한 이유는 도시가 생산활동에서 집중의 중심지, 상징의 중심지, 사회적 상호작용의 중심지, 혁신의 중심지가 되기 때문일 것이다. 둘째는 네트워크로 이어지는 도시는 사람들의 접촉이 이루어지는 장소로서 대면 접촉 네트워크의 결절지가 되며, 상이한 기업과 고객간의 네트워크, 전문가 집단의 네트워크, 지식과 관심을 공유하고 행동준칙과 정책적 지침을 공유하는 지적 공동체로서의 독특한 역할을 수행할 것이다. 셋째는 도시는 정보의 흐름에 중요한 역할을 할 것으로 보인다. 네트워크로 연결된 도시는 정보 흐름의 결절지로서 정보의 흐름을 매개하는 매개체적인 역할, 그리고 정보를 생산하고 생산자와 정보를 소비하는 소비자의 역할을 동시에 수행한다.

## 2) 사이버 공간과 도시경관 읽기

### (1) 도시의 하이테크놀러지 이미지

사이버 공간의 창출된 근본적인 요인은 무엇보다도 첨단 기술의 힘일 것이다. 첨단산업이 집적된 도시는 고도의 하이테크놀러지 이미지를 제공하고 이러한 이미지를 제시함에 따라 무한히 발전될 수 있다는 미래에 대한 환상을 구상해 낸다. 여기서 미래는 '현재 속의 미래'이기도 하다. 본래 미래에 대한 관심은 현재의 변화에 대한 인식에서 비롯된 것이기도 하다.<sup>13)</sup> 특정 도시의 하이테크 놀러지적인 이미지의 구축은 새로운 도시경쟁의 수단으로 이용된다.<sup>14)</sup> 특정 도시의 발전 동인이 기존의 다른 배후지역과의 용이한 접근성에서 도시간의 정보 유통과 초국적으로 운영되는 기업과의 네트워크의 연결성으로의 변화를 반영한다고 볼 수 있다.

### (2) 정체성의 분열?, 새로운 자아의 표현?

사이버 공간의 등장과 더불어 전자적으로 매개되는 경험은 오늘날 개인의 정체성<sup>15)</sup>에 관련하여 중요한 의미를 지니고 있다. 일단 사이버 공간은 현실 공간과는

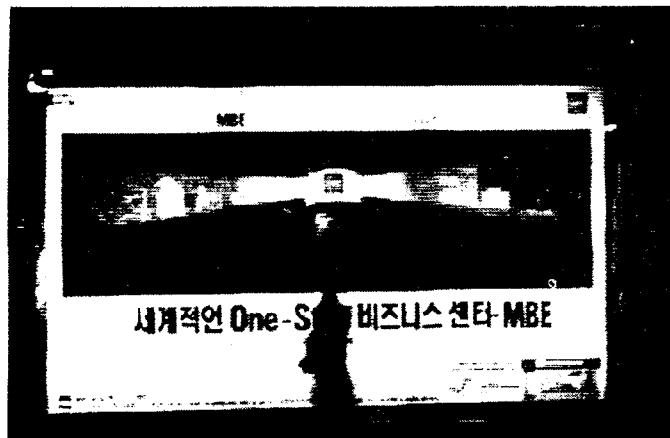


그림 2. 삼성역 지하철 대형광고판

〈광고에서 보듯이 비즈니스 센터가 온 도시를 삼키는 듯한 이미지를 제공한다. 정보통신기술에 따른 기술유토피아적인 도시 경관을 보여준다. 다국적 본사가 입지한 도시는 자본축적의 중추적 역할을 하며, 자본과 정보이동의 결절점이 된다.〉

다르게 개인의 육체를 끌어 둘 수 있는 공간은 아니다. 즉 현실에서 자신의 모습이나 역할이 어느 정도 한정되어 있는 상황과는 달리 사이버 공간에서는 자신의 관심에 따라 새로운 자아를 표현 할 수 있다. 사이버 공간에서의 상호작용은 직접적인 참여를 요구하지 않으며 대부분의 상호작용은 텍스트(메세지나 이미지)를 통해서 이루어진다고 볼 수 있다. 주체들의 파편화되고 탈구되고 불연속적인 경험 양식은 주체의 경험과 텍스트 모두에서 포스트모던한 문화로 설명할 수 있다. 포스트모던 사회 그리고 정보사회에서 개인은 기껏해야 '단말기의 한 항'에 불과하거나 '환상적인 통제 시스템' 속에서 인공두뇌학적으로 처리된 효과 일뿐이다. 사이버 공간에서의 정체성은 매우 불안정한 것이거나 아니면 존재의 불완전성을 깨닫게되면 다른 사람들과의 결합을 필요로하게 된다. Haraway(1997)는 '쪼개지고 모순적인 자아'를 '자아를 알게되는 것'과 등치 시키기도 한다.

### (3) 독립성, 저항성 그리고 N세대

사이버공간은 N세대, 사이보그 등과 같은 새로운 주체들과 밀접하게 연관되어 있다. N세대라고 하면 영어로 Net Generation<sup>16)</sup>의 줄임말이다. N세대의 문화적 특징은 우선 인터넷과 함께 성장한 세대이며 자신이 직접 참여하면서 상호 작용하는 매체를 선호하는 편이다. 둘째는 사이버 공간을 자신들 삶의 중요한 무대로 인식한다는 점이다. N세대는 공유, 자유, 상상력, 감성으로 대표되며 때로는 컴퓨터 중독증과 사회성 결핍, 그리고 '개성 없는 개성'으로 인한 정체성 상실로 나타나기도 한다. 이들은 또한 불량한 외모에서 쉽게 드러나는 것이지만 더 중요한 것은 불량한 외모를 그렇게 노골적으로 드러내는 그의 철학이다. 스스로 주변을 선택함으로써 이들은 체계의 주변에 머물지라도 주변적 존재가 되지는 않는다.

사이보그라는 용어는 '자기 규제적인 인간-기계 체제'를 가리키기 위해 1960년에 고안되었다(Tomas,



그림 3. 삼성역 버스정류장 광고판

〈버스정류장은 도시민들의 이동을 위한 중요한 장소이다. 모 이동통신 업체의 광고로서 주인공은 자신의 모습을 컴퓨터의 모니터를 통해 보고 있다. 이 광고에서 자아분열 혹은 새로운 자아를 창출이라는 이미지를 만들어낸다.〉



그림 4. 삼성역 대형 광고판

〈‘무반주 인터넷 협주곡’이란 카피는 뭔가 혼돈되면서도 세상에 대한 저항의 이미지를 만들어낸다. 사이버 공간에는 어울리지 않는 것 이 어울려져 있다는 것과 세상에 대한 저항이 들어가 있다는 것을 도시 경관에서 나타나고 있다. 그리고 이런 사람들이 현실 공간에 존재 한다는 것을 암시한다.〉



그림 5. 도심 속의 버스 광고판

〈나. 디지털리스트', '내 인생은 내가 프로그래밍한다'라는 카피와 도도하게 보이는 여자의 표정에서 사이버 문화의 저항, 독립과 같은 이미지가 도시 경관에 반영된다.〉

1995, 홍성태, 2000에서 재인용). 현재는 일종의 '전자 공학적 인조인간'을 의미하는 것으로 널리 사용된다. 이 용어야말로 사이버 문화를 착잡하게 만드는 기술적, 문화적, 경제적, 정치적 상상력의 응집체라고 할 수 있다. 이 존재를 둘러싼 다양한 논란을 떠나서 그것은 사이버 문화를 완전히 아닐지라도 상당히 새로운 주체에 의해 구성된 문화로 이미지화한다. 기계-인간은 단순한 노예가 아니라 인간 주체에 대한 반역의 가능성을 안고 있는 두려운 존재이다(홍성태, 2000).

### 3) 도시경관의 역공간성(liminal space)과 상품화

정보통신기술의 발달에 따라 경험하게 되는 새로운 공간감으로서 가상현실은 상업적으로 현실공간과 대비시킴으로써 사이버 공간이 마치 새로운 물리적 공간인 듯한 이미지를 유포한다. 즉, 사이버 공간은 현실 공간의 구체적인 장소감(sense of place)<sup>17)</sup>이 결핍되

어진 환상적인 공간을 창출하게 되며, 이것은 '시공간의 압축'과 '비동시성의 동시성'이라는 공간 경험과 맞물려 있으며 이러한 새로운 공간성이 도심공간의 역공간성(liminal space)<sup>18)</sup>을 강화시키는 기제로서 작용한다고 볼 수 있다.<sup>19)</sup> 정보통신기술이 도시경관을 장악하게 되면서 실재도시공간과 가상공간사이에서의 애매모호함이 나타났다. 즉, 분명 실재공간에 내가 존재하면서도 마치 가상공간에 들어 온 듯한 느낌이 유발된다. 이로 인해 도시 공간의 성격을 파악하고 이해하는데 더욱 어려워진다.

자본의 새로운 공간전략은 물리적 자본축적환경의 구축이라는 자본순환의 공간적 돌파 뿐만 아니라 공간 자체의 소비상품화라는 공간미학을 통해 이윤의 확대재생산을 추구한다. 또한 정보통신기술이 새로운 자본 축적 수단을 위한 수단이 된다는 것은 사적 이익을 위해 분산된 노동자와 소비자 정보이용에 대한 통제와 감시가 이루어진다는 것을 의미하게 된다. 따라서 사

용지불능력에 의해 정보이용이 강력히 제한되면서 '정보의 상품화'가 유도된다.

정보통신기술은 지리적 차이와 불평등을 없애주는

것이 아니라 공간의 생산과 소비방식을 새롭게 바꾸어 지는 것을 의미하게 된다. 새로운 정보통신기술은 자본가로 하여금 장소들 간의 차이에서 이득을 얻는 더



그림 6. 포스코 빌딩의 입구

〈유리로 만들어진 건물, 안테나 모양의 조형물이 있는 소광장. 이 곳은 마치 도시공간의 역성을 들어낸다. 현실 공간속에 있어도 가상공간으로 들어온 듯한 느낌을 부여한다.〉



그림 7. 삼성동 일대 경관

〈정보통신산업이 집적된 삼성동 일대의 경관은 대부분이 www로 시작되는 광고판, 정보통신기술을 대표하는 이동통신 및 광통신망의 옥외대형광판, 전광판들로 구성된다. 이런 경관은 정보를 상품화하고 다시 이런 정보의 상품화에서 머무르는 것이 아니라 다시 도시공간을 상품화한다.〉

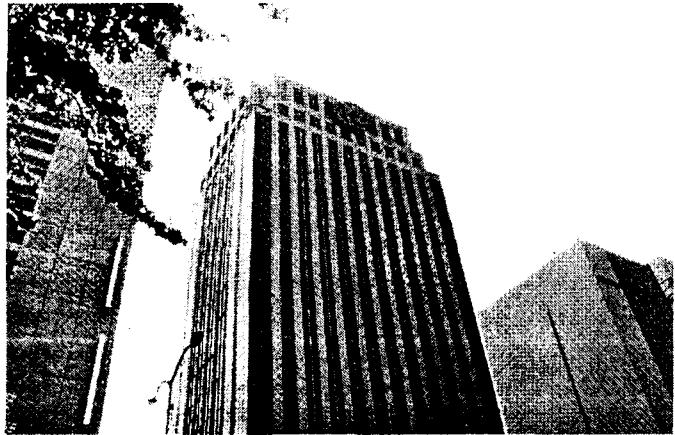


그림 8. 한국통신 프리텔의 건물(역삼동 소재)

〈Net를 상징하는 n과 @의 합성인 간판 하나가 건물의 의미를 설명하여 준다. 이 건물은 도시의 정보통신 기술의 중심의 역할을 하며 다른 정보통신업체들을 이 곳으로 유인하는 역할을 하는 것 같다.〉

우복잡한 입지 전략을 개발케 하고 이는 순환을 촉진시키는 통신체계를 통해 자본주의의 정치·사회를 재생산한다. 도시는 하부구조와 서비스, 정부, 기술 등의 유일한 집중지로서 사회적 감독과 통제의 장소로서 지구적 네트워크의 통제 허브로서 거대한 투자지역이 되고 있고 이 모든 수준에서 사회·지리적 불평등을 야기한다고 볼 수 있다.

#### 4. 결 론

사이버공간은 정보통신기술의 발달에 따라 경험되는 새로운 공간감으로서 '가상현실'을 뜻한다. 그러나 이것은 실제 현실 혹은 현실 공간과 대비됨으로써 사이버공간이 마치 새로운 물리적 공간인 듯한 이미지가 널리 유포되었다. 그러나 사이버 공간은 이런 의미에서의 공간은 아닌 것이다. 가상현실을 통한 새로운 공간감을 지칭하는 것이다. 그 공간감이 새로운 이유

는 무엇보다도 실제로는 존재하지 않는 공간을 마치 존재하는 것처럼 체험하기 때문이다. 여기서 중요한 문제는 정보통신 기술에 의해 기존의 사회관계가 크고 빠르게 변화되고 있다는 점이다. 따라서 사이버 공간의 경험은 다음 세 가지 면에서 도시 경관에 반영된다고 볼 수 있다. 첫째는 도시의 하이테크놀러지이미지, 분열 혹은 새로운 자아의 표현, 사이버공간의 새로운 주체인 N세대는 도시 경관 안에서 광고를 통해 반영된다. 둘째는 현실공간의 '역공간성(liminal space)'이다. 정보통신기술이 도시경관을 장악하게 되면서 도시의 성격을 더욱 애매모호하게 함에 따라 과편화가 가속화된다. 셋째는 정보 그 자체가 거대 자본의 새로운 상품으로 생산하고 상품화된다. 사이버공간의 연결성과 접근성은 특정 도시나 지역에서의 기술적인 하부구조가 잘 발달되었는가 아닌가에 따라 불평등하게 분포된다. 대부분의 정보통신망과 정보 기기 심지어는 이용될 정보 그 자체도 그것을 향유할 경제적, 기술적

능력이 있는 곳에서 소비 될 것이기 때문이다.

요컨대 지리학자들은 가상현실과 지리학적 공간이 상호 작용한다는 것을 연구해야 할 것이다. 상호 작용한다는 점은 공간적 변화가 사회적 변화에 영향을 미칠 수 있으며, 사회적 변화가 공간적 변화에 영향을 미칠 수 있기 때문이다. 이러한 정보통신기술의 변화는 대규모의 경제, 사회, 문화, 정치적인 함축을 담긴 새로운 공간을 형성하고 있다. 사이버공간에 대한 지리학적인 이해는 바로 선으로 된 세계(world in the wires)의 탐험부터 시작되어야 할 것이다.

### 註

- 1) 그들은 전세계로 빠르게 확산되고 있는 광대역 디지털 통신 네트워크의 한 부분을 이루는 지역 광섬유 다리를 잇고 있었던 것이다. 19세기의 철도 기술자들이 북미 대륙의 황량한 변방을 연결하기 위해 침목과 강철을 깔았던 것처럼, 여하튼 최첨단을 걷는 건설역군들은 정보고속도로를 깔아서 시간관계와 공간관계를 재편함으로써 우리 삶을 영원히 뒤바꿔 놓을 변화를 불러오고 있었던 것이다. 그러나 그들의 혁명적인 개입은 빠르고 조용하게 이루어졌으며, 대부분의 사람들 눈에는 보이지 않았다.(Mitchell, 1995; 이희재(역), 1999)
- 2) 오늘날 정보량의 단위로서 사용되는 '비트(bit)'는 정보이론 혹은 통신이론의 창안자인 끌로드 샤논에 의해 고안되었다. 이것은 binary digit 즉 이진수의 약자이다. 그는 0과 1만을 이용하여 모든 정보를 처리할 수 있다는 데에 착안하여 그 정보량을 재는 단위로서 이 용어를 고안했던 것이다. 오늘날 사실상의 디지털은 비트를 뜻하는 것으로 컴퓨터들이 사용하는 정보처리 방식은 모두 비트를 기본단위로 하는 방식이다.
- 3) 이러한 컴퓨터 네트워크로 창출된 공간에 대해서 전자 공간(electronic space), 사이버스페이스, 정보공간 등 많은 표현들이 학자들에 의해 제시되었다. 본 논문에서는 cyberspace로 통칭하며 다음 논의에서 구체적인 설명을 하도록 하겠다.
- 4) 윌리엄 김슨(William Gibson)은 1984년 「뉴로맨서

(Neuromancer)」란 그의 소설에서 컴퓨터 네트워크들의 광범위한 상호접속망으로 연결되는 인간과 기계 간의 근본적인 변형을 묘사하기 위해 사이버 공간(Cyberspace) 이란 개념을 도입하였다. Gibson에 따르면 사이버 공간은 네트워크와 연결된 컴퓨터들 간에 정보에 접근할 수 있는 네트워크들간의 공간으로 정의할 수 있다.

- 5) Cyber- 란 용어는 '가상의'라는 뜻의 접두어처럼 사용된다. 그러나 '가상의'는 'virtual'의 역어이고, 'cyber'는 'cybernetics'의 줄임말이다. cybernetics는 보통 '인공두뇌학'이라는 역어로 알려져 있지만, 이보다는 '자동제어학'이라는 역어가 더 정확할 것으로 보인다. 이러한 cybernetics가 cyber라는 줄임말로 널리 사용되고 그 뜻도 '가상의'라는 것으로 바뀌었으며, 윌리엄 김슨이 1984년에 발표한 「뉴로맨서」에서 사용한 'cyberspace'라는 신조어가 큰 영향을 미쳤다. 이러한 cyberspace의 상은 1980년대 중반부터 대중적 관심사로 급부상하면서 이로부터 cyber는 '가상의'라는 뜻을 가지게 되었다. 이 경우의 '가상'이라는 용어의 뜻은 우리가 오늘날 일반적으로 사용하는 것과는 다르다. 이때 '가상'은 우리의 오감을 속여서 존재하지 않는 것은 그것을 존재하는 것처럼 느끼게 만드는 고도의 컴퓨터기술을 뜻하기 때문이다. 이에 비해 그 일반적인 용어에서는 대체로 발달한 3차원 그래픽이나 컴퓨터 통신에 기반을 둔 사회적 관계를 가리킨다(홍성태, 1996)
- 6) 'Neuromancer'에서의 cyberspace는 'dataspace'로, 이것은 가시적이고 네카르트적인 전자공간안에서 정보를 교환하는 초국적 기업들이 있는 'matrix'로 잘 알려진 거대한 '선들로 된 세계(world in the wires)'를 말한다. 여기서 데이터는 상상적으로 들어가고 접촉할 수 있는 공간으로 다채로운 건축적인 형태 안에 존재한다. Gibson에 의하여 묘사된 사이버스페이스는 네트워크에 접속된 컴퓨터에 의하여 접근되고 연결할 수 있는 데이터 저장고(data stores)와 연결될 수 있는 네트워크 공간이다. 영화<매트릭스>에서 매트릭스는 김슨의 사이버공간을 가르킨다.(Kitchin, 1998)
- 7) 가상공동체란 통신행위를 통해 나타나는 새로운 사회적 관계를 대표한다. 가상공동체는 전자게시판이나 채팅과 같이 컴퓨터 네트워크의 매개를 통해 말과 생각을

- 교환하는 사람들이 집단이다. 즉, 같은 취미나 관심사를 가진 사람들이 서로 정보와 의견을 교환하면서 생성된 유대관계라는 점이다.(Rheingold, 1993)
- 8) 르페브르의 공간 생산과정은 물리적 공간관계 건설로 나타나는 '공간적 실천', 공간의 지각방식과 개념화를 의미하는 '공간의 재현', 상상과 상징으로 창조되는 '재현된 공간'으로 구분된다. 공간적 실천이 구체적인 물질적 공간생산의 과정이며, 공간의 재현과 재현된 공간은 정신적으로 생산되는 공간이다. 공간을 어떻게 해석하고 표현할 것인가는 오늘날 매우 중요하다. 재현의 공간은 잠재적으로 공간의 재현에 영향을 미칠 수 있을 뿐 아니라, 공간적 실천들과 관련하여 공간의 물질적 생산력으로 작용할 수도 있을 것이다. 따라서 공간을 인식한다는 것은 이 세 가지 차원을 변증법적 관계로 인식하여야 할 것이다.(김덕현, 1996)
- 9) Castells(1999)에 따르면 흐름의 공간(flow of space)은 다음 것으로 구성된다.
- ① 정보시스템, 정보통신, 교통체계의 기술적 하부구조로 구성
  - ② 노드와 허브로 구성
  - ③ 네트워크 안에서 작용되는 사회적 행위를 하기 위한 장소
  - ④ 웹사이트와 같은 전자공간으로 구성
- 10) 포디움에서 포스트 포디움으로 이행되면서 단순히 상품을 생산해내기 보다는 특정 상품에 이미지, 기호, 정체성 등 상품의 내부적인 가치를 부여하여 소비자들로 하여금 특정 문화적 가치가 부여된 상품을 소비하게 함에 따라 사람들은 그 안에서 자신의 정체성을 확인 할 수 있도록 한다.
- 11) 경관은 특별한 장소와 시간상에서 인간의 실천의 경험을 보여주는 장이다. 즉, 경관이라고 하는 것은 사람과 장소가 상호 작용하여 형성된 것으로 그 안에서 사람들의 정체성과 의미가 공유되어 있다. 또한 경관은 규모가 구체적이거나 고정된 것이 아니라는 것이다. Massey에 따르면 "경관은 사회적 관계와 이해의 네트워크를 통해 명확한 순간으로써 상상해야 한다. 경관은 항상 '만들어져가는(becoming)' 과정이다. 더 이상 구체화되어지지는 않는다. 그러나 계속적으로 유심히 봐야하고 즉각적으로 다를 수 있어야 하고 다루어야 하며, 항상 변화한다고 생각해야 하고 사회적 생활의 계속적인 공식화는 어느 곳이든지 함축되어 있다."라고 하였다(Schein, 1997). 따라서 경관이라는 개념은 문화적 의식과 물리적 배경이 합친 된 상징적 효과라는 것을 알 수 있다. (이정재, 1994)
- 12) Internet은 세계(the global)로 나갈 수 있는 광범위한 네트워크와 네트워크끼리 연결된 컴퓨터들의 거대한 집합(collection)이다. 모든 컴퓨터와 네트워크는 '장소의 세계 위에 첨가된 가상사이트의 새로운 네트워크'로 생성된 보편적인 의사소통 프로토콜(정보교환방식)을 통해 연결된다. 컴퓨터, 모뎀과 전화가 있는 사람이면 누구든지 네트워크와 인터넷에 접속할 수 있다. 현재 인터넷은 사용자들에게 상호작용의 범위를 제공하며, 이것은 그들의 집을 넘어서 세계를 탐험할 수 있도록 한다. Intranet은 세계적으로 기업의 사무실, 생산, 분포와 연결된 사적인 기업네트워이다. 이것은 네트워크와는 폐쇄되어 있으며, 이것은 telecommunication 제공자들로부터 떨어져 있거나 대중이 접근할 수 없는 극히 제한된 특별한 통신망을 사용한다(Kitchin, 1998).
- 13) 벨에 따르면 '사회 및 개인이 계획을 세울 때 당연히 미래가 중요한 의미를 가지게 된다. 그것은 새로운 종류의 여러 가지 압력을 냉고 반항을 불러일으킨다. 이것은 미국 사회에서 우리가 경험하는 새로운 측면이다.'고 한다.(Bell, 1976)
- 14) 네트워크가 발달된 도시는 생산과정상의 이점, 정보 및 기술의 공유, 공동의 시장의 확보의 측면에서 그렇지 못한 도시에 비해 우위적인 위치를 차지한다. 따라서 세계의 도시들은 첨단 과학 기술의 집적지인 테크로폴리스를 추진하고 있으며, 위성과 광섬유망을 가진 더 발전된 정보통신 링크들을 제공하는 하이테크오피스파크(hightech office park)가 추진 중에 있다.(최재현, 1998)
- 15) 정체성은 생생한 경험과 모든 일상적 의식에 연결된 느낌에 관한 것이다. 그러한 경험들은 자신이 속한 폭넓은 사회적 관계의 틀 속에 자리잡은 경험과 느낌이다. 즉, "내가 살고 있는 사회적, 문화적, 그리고 경제적 관계와 특히 과거가 혼존의 나와 밀접하게 결합되고 소속되어 있음을 나타내는" 합축적 개념이다.(김덕현, 1996)
- 16) 컴퓨터나 통신기기를 이용한 '접속'을 중시한다는 점에서 '네트워크 세대'라고도 불린다. 미국의 경우 N 세대는 1976년 이후 출생한 인구집단을 가르키는데 현재 전체 인구의 30%를 점하고 있다.(중앙일보, 밀

- 례니엄 기획 21세기 키워드, 1999, 12월 15일자)
- 17) 가시적 경관과 공공적 상징으로서 의미를 전달하는 장소는 외부에서 볼 수 있고 그 장소감도 외부로 알려진다. 장소감은 본질적으로 마음깊은 곳에서 느껴지는 정서이며 영속인 친밀성과 같은 인간들간의 관계가 장소를 통해서 느껴지는 정체성이라 볼 수 있다. 즉 장소감은 지역이라는 장소에 기반하여 나타난 사회적 정체이다.
- 18) 인류학자 터너는 주어진 자극이 의식되는 한계를 뜻하는 자극역(limen)이라는 개념을 빌어 '역'을 '한 사회집단이 하나의 사회적 지위 혹은 카테고리에서 다른 사회적 지위로 옮겨갈 때 겪는 통과의례'를 설명하기 위한 개념으로 사용하고 있다.
- 19) 역은 모든 사람들에게 열려져 있지만 어떠한 지침 없이는 쉽게 이해되지 않는 어느 누구의 영역도 아닌 공간을 의미하며 '역공간'은 공적인 것과 사적인 것 문화와 경제, 상품시장과 일상의 장소 등을 가로지르고 결합하는 공간이다.(Zukin, 1991)

### 참고문헌

- 김덕현, 1996, 장소성과 장소구축, 사회과학 연구 제 14집, 제1호, 경상대학교.
- \_\_\_\_\_. 1997, 장소감의 유형화와 장소의 재현, 사회과학연구 제15권 제2호, 경상대학교.
- 윤영민, 1996, 전자정보공간론: 컴퓨터네트워크의 사회학적 탐색, 전예원, 서울
- \_\_\_\_\_. 2000, 사이버 공간의 정치, 한양대출판부, 서울
- 이무용, 1998, 도심속의 전자스펙타클: 전자식 전광판 중심으로, 문화과학 14권, 문화과학사.
- 이정재, 1994, 도시의 문화 경관, 문화과학 5호 특집: 서울 연구를 위하여, 문화과학사.
- 이정협, 1998, 정보의 상품화와 정보통신서비스의 공간구조, 서울대학교 박사학위논문
- 최재현, 1998, 세계화 시대의 도시지리 연구를 위한 글러벌 패러다임의 쟁점과 연구동향, 한국도시지리학회지, 제1권 제1호.
- 홍성태, 1996, 사이버 공간, 사이버 문화, 문화과학사, 서울
- \_\_\_\_\_. 2000, 사이버사회와 문화와 정치, 문화과학사, 서울
- Abler, R. F., 1991, "Hardware, software, and brainware: mapping and understanding telecommunications technologies," in Brunn, S. D and Leinbach, T. R.(eds), *Collapsing Space and Time: Geographic Aspect of Communications and Information*, HarperCollins Academic, London.
- Batty, M., 1993, "The geography of cyberspace," *Environment and Planning B: Planning and Design* 20.
- Benedikt, M., 1991, "Introduction," in Benedikt, M., ed., *Cyberspace: First Step*, Cambridge, MIT.
- Castells, M., 1996, *The Rise of Network Society*, Oxford, Blackwell.
- \_\_\_\_\_. 1999, "Grassrooting the space of flow," *Urban Geography*, 20(4).
- Crang, M., 2000, "Public space, urban space and electronic space: would the real city please stand up?," *Urban Studies*, 37(2).
- Gibson, W., 1984, *Neuromancer*, London : Harpercollins.
- Goddard, J.B., Gillespie, A.E., Robinson, J.R., and Thwaites, A.T., 1985, "The impact of new information technology on urban regional structure in Europe," in Thwaites, A.T., and Oakley, R.P., editors, *The Regional Impact of Technological Change*, London: Frances Pinter.
- Graham, S., & Marvin S., 1996, *Telecommunications and The City*, London: Routledge.
- Graham, S., 1998, "The end of geography or the explosion of place?: conceptualizing space, place and information technology," *Progress in Human Geography*.
- Harasim, L., 1993, "Networks: netwakes as social space," in Linda Harasim eds., *Global Networks: Computers and The International Communications*, MIT.
- Haraway, D., 1991, "A manifesto for cyborgs: science, technology, and socialist-feminism in the late

- twentieth century," in Haraway, D., ed., Simians, *Cyborgs and Woman: The Reinvention of Nature*, New York: Routledge.
- Harvey, D., 1990, *The Condition of Postmodernity*, Cambridge.
- \_\_\_\_\_. 1993, "From space to place and back again : Reflections on the condition of postmodernity," in J. Bird, et. al. eds., *Mapping the Future : Local Cultures, Global Change*, Routledge, pp 3-29. (박영민(역), 1995, 공간에서 장소로, 다시반대로 : 포스트모더니티의 조건에 대한 성찰, 공간과 사회 5호, 한국공간환경연구회 편, 한울
- Hepworth, 1989, *Geography of the Information Economy*, Belgrave Press, London
- Kellerman, A., 1993, *Telecommunications and Geography*, Belgrave Press, London.
- Kitchin, R. M., 1998, "Toward geographies of cyberspace," *Progress in Human Geography*, 22(3).
- Mitchell, W., 1995, *City of Bits*, MIT press.: 이희재(역), 1999, 비트의 도시, 김영사.
- Price, M., & Lewis, M., 1993, "The reinvention of cultural geography," *Annals of AAG* 83.
- Rheingold, H., 1993, *The Virtual Community - Homesteading on the Electronic Frontier*, Addison Wesley Publishing Company.
- Schein, R. H., 1997, "The place of landscape: a conceptual framework for an American scene," *Annal of AAG* 87.
- Zukin, S., 1991, *Landscape of Power*, Univ. of California.  
[http://www.stanford.edu/group/siqss/Press\\_Release/press\\_release.html](http://www.stanford.edu/group/siqss/Press_Release/press_release.html)  
<http://www.infomecca.new21.org/forum/>