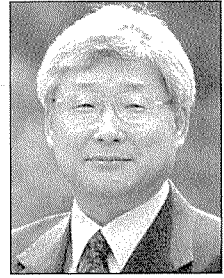


유토피아에서 유티쿼터스로 패러다임의 변화



남 태 우*

유토피아(*utopia*)는 'u'와 'topia(장소)'의 합성어이다. 그리스어에서 'u'는 없다(ou)는 뜻과, 좋다(eu)의 뜻을 함께 지닌 모순어이다. 그러므로 유토피아는 이 세상에 없는 곳(*outopia=no-where*)을 뜻하지만, 동시에 좋은 곳(*eutopia=good-place*)을 의미하기도 한다. 전자는 "이 세상에 없는 곳", "비현실적"이고 "실현 불가능한 것", "환상적이고 공상적인 것"을 가리킨다. 이런 점에서 마르크스와 엥겔스는 그것을 현실적 기반을 갖지 못한 비과학적인 것이라고 비판하기도 하였다. 반면에 후자는 "더 좋은 사회"와 "더 좋은 세계"에 대한 꿈과 동경, 그것의 가능성에 대한 사색, 그러한 이상이 실현되리라는 기대와 희망이 그것이다. 주지하다시피 '유토피아'라는 말이 처음으로 등장한 것은 16세기 영국인 토마스 모어(*Tomas More*)가 1516년에 출판한 『최선의 국가 상태와 유토피아라는 새로운 섬에 관하여 *De optimo rei publicae statu, deque nova insula Utopia*』라는 저서에서이다. 이 책의 서시에서 유토피아는 지리적, 역사적으로 존재하지 않지만, 그곳은 좋은 곳이라고 언급하였다. 모어는 그의 유토피아어로 쓴 '4행시'에서 "내 이름은 유토피아가 아닌 차라리 행복의 나라 *Eutopia*라 할 것이다"라고 표현하고 있어 유토피아를 적극적 의미로 사용하였다. 이처럼 유토피아는 본래부터 '없는 곳'과 '좋은 곳'이라는 이중의 의미를 갖고 있다.

이러한 유토피아를 완전사회와 이상적 질서의 추구라는 적극적인 관점에서 해석할 때, 그것의 스펙트럼과 범주는 광범하고 애매하다. 첫째, 문학작품에 나타나는 목가적인 자연 상태나 황금시대를 가리킨다. 예컨대, 헤시오드의 『노동과 날』에서 엿보이는 황금시대의 신화, 성서에 나타나는 『에덴동산』, 유헤메루스(*Euhemerus*), 오비드(*Ovid*), 루시안의 『아르카디아 *Arcadia*』, 중세의 『코케인』 등이 그것이다. 둘째, 픽션에 의해 설계된 이상사회 또는 최선의 국가상, 즉 모어의 『유토피아』, 캄파넬라의 『태양국』, 모를리의 『자연법』, 윌리엄 모리스의 『無可有郷에서 온 소식』, 웰즈의 『근대 유토피아』 등이 이 범주에 해당한다. 셋째, 플라톤의 『국가론』, 아리스토텔레스의 『정치학』, 루소의 『사회계약론』처럼 정치사상에 있어서 이상적 정치질서와 그 원리를 제시한 것을 들 수 있다. 넷째, 튀르고, 콩도르세, 헤겔, 마르크스의 경우처럼 역사철학에서 추구하는 역사의 최종적 완성단계, 다섯째, 존 볼, 토마스 뮌처, 영국혁명기의 제5왕국과, 19세기의 안달루시아파 등에서 보이는 종교집단이나 혁명집단이 표방하는 천년왕국의 추구도 유토피아의 족보이다. 마지막으로 지식사회학에서 다루는 이데올로기와 유토피아, 문화인류학과 교육심리학에서 다루는 행복한 생활과 인간의 성격개조론 등이 모두 유토피아의 범주에서 거론되고 있는 것이다. 사실상 따지고 보면 위대한 사상가와 철학자의 체계적 사상은 대부분 유토피아적 요소를 내포하지 않는 것이 없다. 이러한 발전적인 지식사회학은 지식의 성장과 배포와 관련이 있으며, 그것도

* 협회 분류위원회 위원장, 중앙대학교 문헌정보학과 교수, namtw@cau.ac.kr

‘좋은 곳’이라는 정보유토피아적인 의미의 신장성에서 이해할 수 있을 것이다.

이러한 유토피아적 계통에 최근 새로운 기류가 형성되고 있는데, 바로 그것이 유비쿼터스(Ubiquitous)개념이다. 유비쿼터스의 사전적 정의는 ‘동시에 언제 어디서나 있는’, ‘편재(omnipresent)하는’이라고 설명되어 있으며, 그 어원은 라틴어의 ‘Ubique’ 즉, ‘어디서나(everywhere)’라고 설명되어 있다. 또한 컨버전스(Convergence)라는 단어와 함께 쓰이는 경우가 종종 있다.

“모든 곳에 컴퓨터가 있다(Computing Everywhere)”는 개념은 1984년에 도쿄대학 교수인 사카무라 겐 교수가 내세운 차세대 컴퓨팅 개념이다. 사카무라 교수는 ‘초기능 분산시스템’을 내걸고 트론(Tron)프로젝트를 시작했다. 그의 저서 『유비쿼터스 컴퓨팅 혁명』을 통해 “선진국의 경우 저성장 사회로의 이행이 가속화되고 있는데 유비쿼터스 컴퓨팅은 지속적 성장이 가능한 순환형 시스템의 정착을 가능하게 해줄 것”이라고 전망하였다. 그는 이 저서에서 유비쿼터스 환경하에서는 정보습득과 활용이 최적화돼 소모성 자원의 효율적인 사용이 가능해질 것이며, 유비쿼터스 컴퓨팅이 대량 생산의 획일적인 ‘하드와이어드’ 사회를 개개인의 다양성에 적절하게 대응할 수 있는 ‘프로그래머블’ 사회로 탈바꿈시켜줄 것으로 전망하였다. 4년 후 유비쿼터스 컴퓨팅은 제록스사의 팰로알토 연구소(Palo Alto Research Center)의 마크 와이저(Mark Weiser)가 다시 주창하고, 1991년 9월호 《Scientific American》지에 “미래의 컴퓨터는 우리가 그 존재를 의식하지 않는 형태로 생활 속에 점점 파고들어 확산되고 있다. 한 개의 방에 수백 개의 컴퓨터가 있고, 그것들이 케이블과 무선 양쪽의 네트워크로 상호 접속되어 있을 것이다.”라고 발표하였다. 이는 지능형 네트워크도서관 환경의 첨단화라고 볼 수 있다.

유비쿼터스 컴퓨팅은 실제계의 각종 사물들과 물리적 환경 및 공간 전반에 걸쳐 컴퓨터들이 편재해되, 사용자들에게는 컴퓨터로서 겉모습이 드러나지 않도록 환경을 조성하고, 모든 사물과 대상이 지능화되고 전자공간에 연결돼 서로 정보를 주고받는 공간을 만드는 개념으로 기존 홈네트워킹·모바일 컴퓨팅 보다 한 단계 발전된 컴퓨팅 환경을 말한다. 현재 유비쿼터스는 컴퓨팅 ‘제3의 물결’로 전 세계 IT업계를 강타하고 있다. 마크 와이저는 유비쿼터스의 개념인 ‘신’을 ‘컴퓨터 칩’으로 바꿔 모든 곳에 칩을 내장시켜 놓은 환경, 즉 유비쿼터스 컴퓨팅을 제창한 셈이다. 온라인과 오프라인의 통합, 사람과 사물 간 인터페이스(HTI), 사람과 컴퓨터 간 인터페이스(HCI), 사물들 간 인터페이스(TTI), 컴퓨터 간 인터페이스(CCI), 사물과 컴퓨터 간 인터페이스(TCI) 등으로 상호 연계운용이 가능해 그야말로 전천후 정보기술 환경이 구현되고 있다. 이러한 정보세계를 네비게이트하는 이용자 그룹의 명칭도 새롭다. 인터넷 세상의 네티즌, 모바일 시대의 모티즌에 이어 유비쿼터스라는 새로운 공간의 주인인 유티즌(utizen)은 유비쿼터스와 시티즌의 합성어다. 그래서 유티즌은 유비쿼터스 도서관을 놀이동산으로 삼는 집단이다.

유비쿼터스는 물이나 공기가 그 자체로 일상이듯, 언제 어디서나 네트워크에 접속할 수 있는 정보체계를 상징하는 용어다. 그리고 이는 컴퓨터와 뗄레야 뗄 수 없는 개념이기도 하다. 그렇게 탄생한 조어가 ‘유비쿼터스 컴퓨팅’이다. ‘모든 물체에 신(神: 컴퓨팅)이 깃든다’는 유비쿼터스 컴퓨팅이 도서관에서 응용되고 있다. 디지털도서관에서도 SDI, 맞춤정보, 요구정보 또는 one-stop service의 구현은 유토피아였는데, 이제는 꿈이 현실로 이루어지는 기술천국의 도래가 유비쿼터스 도서관개념이다. 그러나 윌트 크로포드와 마이클 고먼(W. Crawford & M. Gorman)이 1995년에 발행한 그의 저서 『Future Library: Dream, Madness & Reality』에서 기술결정론적으로 흐르는 디지털도서관을 인문학적 측면에서 근심과 걱정어린 시각으로 “꿈, 광기 그리고 현실”로 투영한 것처럼 ‘광기의 현실’로 끝나지 않기를 꿈꾸어본다. 그것은 보르헤스와 에코가 꿈꾼 천상의 도서관, 우주의 도서관개념이다. 정보에 익숙하지 않고, 지식의 갈증과 목마름을 해결해 주는 디지털의 유토피아인 유비쿼터스 도서관의 구현을 갈망하면서……