

제9장 피에르 레비 『사이버 문화』 II

(1교시)

<가상 공동체>

결코 비현실적이거나 상상의 산물이거나 헛된 꿈이 아니다. 그것은 전지구적 전자우편을 수단으로 해서 구축되는 (어느 정도) 영속적인 집단이다. ‘현재 공동체’(actual community)라는 표현이 사실상 ‘가상 공동체’라는 표현보다 사이버 공간 안에서의 집단적인 의사소통의 현상을 묘사하는 데 훨씬 더 적절할 것이다.(183)

<가상현실>

우리는 더 이상 어떤 인터페이스에 의해 컴퓨터와 관계를 맺는 것이 아니라, 우리가 필요로 하는 창작, 정보, 통신에 관련된 다양한 자원을 지정된 지점에 제공해주는 ‘자연스러운’ 환경에서 다양한 임무에 몰입하게 된다.(61)

규격 VRML(가상현실 모델링 언어)은 전산망에 접속된 기기가 무엇이든 간에, 월드 와이드 웹 기반의 쌍방향 대화형 3차원 이미지의 탐색을 허용한다. 규격 VRML 사용의 확대는 인터넷상에서 사용 가능한 가상 세계의 상호 연결을 예측하고, 모든 가상 세계들을 포함하는 거대한 (부단히 변화하는) 혼성의 가상 메타 세계와 유사한 사이버 공간의 지평을 투사한다.(69)

본래의 의미에서 ‘가상현실’은 쌍방향 대화형 시뮬레이션의 특이한 유형을 가리킨다.(106) 탐색자는 정보 기억 장치의 내용과 운동 감각적인 상호 작용을 유지하면서 자신이 뛰어 들어가는 듯한 ‘현실’과 같은 환상을 느끼게 된다. 즉 디지털 기억 장치가 묘사하는 현실과 같은 환상이다. 실제로 가상현실의 탐색자는 자신이 들어간 감각 세계가 가상적인 것에 지나지 않는다는 점을 잊을 수 없다.

<지식의 나무>

교육기관, 기업, 취업 뱅크, 지역 공동체 그리고 단체들 안에 있는 지적 역량들을 총괄적으로 관리하기 위한 컴퓨터 프로그램화된 방법이다.(245) ‘지식의 나무’ 기제는 학위 체제 밖의 또 다른 지식 인증 체계를 표현하고 있으며, 지식 역량의 기호들의 상호 공조를 도모한다.(248)

<공동 지적 자산(CI)>

정보 과학을 추동하는 이상은 인공 지능(기계를 사람만큼 지적으로, 더 나아가 사람보다 더 지적으로 만들기)이 아니라 CI이다. 즉 CI의 기능이란 역량과 상상력 그리고 지적 에너지들(이러한 것들의 질적 다양성의 정도나 수준에 관계없이)을 더욱 가치 있게 하고, 최적으로 활용하며, 시너지 효과를 내는 일이다. 이러한 CI의 이상적 형태는 분명 기억과 상상력 그리고 경험의 공유, 지식 교환의 대중적 실행, 실시간으로 이루어지는 새로운 형태의 유연한 조직과 협력을 거치게 된다. (...) 지구상의 컴퓨터들의 상호 연결망인 사이버 공간은, 경제적 생산과 경영 그리고 금융 거래의 (결정적인) 기반 구조가 되고 있다. 사이버 공간은 머

지않아 기억과 생각 그리고 커뮤니케이션의 중요한 국제적 공동 장비가 될 것이다.(232-3)

<쌍방향 대화형>

쌍방향 대화형 통신망들은 지식을 인격화, 육화하는 강력한 동인들이다.(225)

<지식 공간의 새로운 모델>

선형적-평행적인 사다리 형태나, 자격 요건이라는 개념에 의해 조직되며 ‘상위’ 지식을 향해 모여드는 피라미드 ‘층위’ 구조로 재현하는 것보다는, 개방되고 지속적이며, 흐름의 상태에 있고, 비직선적이며, (각자가 독특하고 진행적인 위치를 점하는) 목표나 맥락에 따라 재구성되는 새로운 지식 공간의 이미지를 중요하게 여겨야 한다.(219)

교사는 직접적인 지식 전달자가 아니라 오히려 그가 맡은 학생 집단이라는 지적 공동체의 안내자가 될 것이다.(220)

<사이버 예술>

사이버 예술의 가장 두드러진 특성 중 하나는, 작품을 즐기거나 해석, 탐색하거나 아니면 읽는 이들이 그 작품에 참여한다는 것이다. 단순히 의미의 구축에 참여하는 것이 아니라 작품의 공동 제작에 참여하는 것이다.(190), 사이버 문화의 많은 예술 작품들은 선명한 한계를 갖지 않는 ‘열린 작품들이다. 사이버 문화의 작품은 더 이상 (반드시 어디서나) 유효하거나 보존된 의미가 아니라, 통신망 속에서의 편재성, 다른 작품과 동시적인 연결성, 그리고 물질적 개방성에 의해 보편성에 도달하게 된다.(205) [여기에서] 저자는 의미의 담보자로서의 특권을 박탈당하게 된다.(206) 창작 행위란, 지금 여기서 하나의 공동체를 위해 이벤트를 만들거나, 더 나아가서 이벤트를 만들어낼 집단을 구성하는 일이며, 말하자면 인간과 작품을 둘러싸고 있는 불안정한 의미의 풍경, 즉 가상의 메타 세계를 부분적으로 재구성하는 일이다. 이처럼 사이버 문화 안에서의 커뮤니케이션 실천을 통해 작품을 전체화하려는 고전적인 요소, 즉 저자를 통한 내적 의도의 전체화(총체화), 기록에 의한 외연상의 전체화(총체화)라는 두 가지 요소가 상당히 희석된다.(207) 사이버 문화의 장르들은 퍼포먼스의 부류에 속한다. 사이버 문화의 장르들은 설치 예술의 연장선상에 속하며 수용자의 적극적인 개입, 상징적-현실적인 공간으로의 이동, 메시지의 구성에 수용자의 기억이 의식적으로 참여하는 것을 요구한다.(217) 사이버 문화 예술은 일방적인 스펙터클보다는 오히려 쌍방향적인 이벤트를 진작시킴으로써, 과거의 놀이와 제식의 위대한 전통을 되찾는 셈이다.(217)

(2교시)

<노동>

점점 더 많은 사람들에게, 노동은 더 이상 지시된 임무를 반복적으로 실행하는 행위가 아니다. 이제 노동은 창의적인 문제 해결, 팀 구성원 간의 조정, 인간 관계의 관리가 중요하게 되는 복합적인 활동이다.

<진정한 전자 민주주의>

가능한 한 (사이버 공간의 쌍방향성에 힘입어) 시민들이 도시의 문제에 관해 스스로 표현하고 구상하며, 지역 공동체들이 자체 조직되고, 유관 집단들이 논의에 참여하여 결정권을 행사하고, 공공 권력을 투명하게 하고, 공공 권력의 투명성에 대한 시민들의 평가를 장려한다.(256)

<사이버 문화의 미래>

쌍방향 커뮤니케이션 네트워크는 그 어느 때보다도, 더 도시의 주된 매력을 구성하는 다양성과 물리적인 인접 그리고 직접적인 인간 교류를 대체하기보다는, 우선적으로 도시의 사회성을 재구축하고, 거주자들이 도시를 자체 관리하며 공공시설을 실시간으로 운영하는 데 쓰여야 할 것이다. 이것이 우리가 바라보는 (사이버 문화의) 미래에 대한 전망이다.(263)

<디지털 기술의 올바른 사용>

인간이 상상력과 지적 역능을 인류의 발전과 해방에 도움이 되도록 결합시키는 것이 디지털 기술을 가장 잘 사용하는 법이라고 확신한다.(287-8)

‘웹 사이트’나 쌍방향 통화 장치 위에 기존의 전시물을 다시 펼쳐놓기보다는, 어떠한 물질적 집적으로부터 완전히 벗어난 공간 안에서 집단적 항해를 통해 지속적으로 재구성되고 개별화되는 행로를 생각해 볼 수 있다. 말하자면, 새로운 유형의 작업, 즉 탐색자들이 투자하고 현재화시키는 가상 세계를 장려하는 것이 보다 더 적절하다.(258)

기존의 관습적인 제도 형태를 사이버 공간 안에 그대로 복제하는 것과 그것을 반영한 ‘만인의 정보 접근 가능성’만이 사이버 공간과 영토 사이의 관계 설정에 대한 정책이 될 수는 없다.(259)

3. 사이버 문화에 대한 피에르 레비의 핵심 주장

- 사이버 문화의 본질은 획일적 전체성이 없는 보편성을 향한다는 점이다.

이 책의 II장의 첫 절, 전체적으로 6절에 해당되는 ‘획일적 전체성 없는 보편성, 사이버 문화의 본질’은 책 전체에서 가장 철학적이라 할 수 있습니다. 그리고 매체 철학적으로 볼 때, 레비의 철학적인 분석력이 상당하다는 느낌을 줍니다. 그 핵심은 사이버 공간의 시대가 열리면서 이전의 시대 즉 문자 메시지가 지배하던 시대의 특징이라 할 수 있는 탈맥락화에 따른 전체성과 보편성의 굳건한 결합을 깨뜨렸다는 것입니다. 그러면서 이제 사이버 문화는 맥락성을 담보하는, 따라서 획일적인 전체성을 제거한 보편성을 추구하게 되었다는 것입니다. 그러니까 특정한 맥락 속에서 발휘되는 인류 전체의 역량을 보편적으로 결집시켜 생동적이면서 인류 전체의 복리를 기할 수 있는 길이 열리고 있다는 것인데요. 그런 점에서 레비는 사이버 문화에 대한 낙관주의자로 자리 매김이 되는 것 같습니다.

우선 레비는 사이버 문화의 기술적인 차원을 보면 무한정한 호환성을 추구함으로써 보편성을 향하고 있다고 말합니다.

“사이버 공간은 다른 주요 기술 체계보다 더 강한 의미에서 보편성과 체계성(상호 조작, 투명성, 전략적 선택의 수정 불가능성)을 지향한다. (...) 맥루언이 단언했던 것처럼, ‘미디어가 메시지’라면, 인터넷 미디어의 메시지는 보편적인 것, 투명하고 무한하게 체계화된 것이다.

덧붙이자면, 이 특징은 실제로 그 창안자들의 기획과 사용자들의 기대에 부응한다.”(160-1)

이는 다소 쉬운 이야기인데요. 그 기술적인 기반은 모든 일들을 0과 1의 디지털 부호로 환원해서 계산할 수 있다는 것이겠습니다. 이에 관해서 얼마든지 비관적인 진단이 가능할 것 같은데요. 예컨대 앤드류 달리는 오히려 디지털 문화를 의미가 약화되고 극사실주의적인 피상성이 강화되는 스펙터클 위주의 문화가 되고 있다는 점을 강조하지 않습니까. 그러면서 보들리야르가 말한 ‘외설성’, 에코의 ‘과잉성’, 제임슨의 ‘패스티시’ 등을 유사한 개념들로 제시하지 않습니까. 그런데 레비는 디지털 기술적인 호환성을 자신이 추구하고 있는 것으로 보이는 보편성의 기반으로 본다는 점이 흥미롭습니다.

그리고 레비는 사이버 공간의 ‘접속에 의한 보편’을 제시하면서 그것이 일종의 윤리적인 명령으로 작동할 수 있는 인류 각자의 보편적인 권리를 보여주고 보장하는 것으로 말합니다.

“‘접속에 의한 보편’은 보다 심층적인 의미에서 여전히 보편적이라고 볼 수 있다. 그것은 인류의 개념과 불가분의 관계를 맺기 때문이다. 심지어 (많은 사람들이 거기서 배제되거나 아프리카가 거기에 거의 포함되지 않음을 당연히 유감스럽게 생각하면서) 사이버 공간을 경멸하는 사람들도 이 차원에 있어서는 찬사를 보낸다. ‘모두의 접근 가능성’이라는 요구는 무엇을 드러내는가? 그것은 각 인간을 모든 사람들에게 연결시키고, 공동체들이 서로 간에 그리고 공동체 내부에서 커뮤니케이션을 할 수 있게 하며, 보급의 독점을 배제하고, 연관되거나 흥미가 있는 사람들에게 사이버 공간에의 참여를 가능케 한다. 말하자면 이 요구는 이 공간에의 참여가 하나의 권리에 속하며, 사이버 공간의 구축은 일종의 윤리적 명령과 유사하다는 점을 드러낸다. / 요컨대 사이버 문화는 ‘획일적 전체성 없는 보편’이라는 새로운 종류의 보편에 형식을 제공한다.”(169)

“새로운 보편은 더 구체화되고 명백해지면서, 덜 전체화(획일화)된다. 그것은 더 이상 지역성의 확대도, 특정 문화 산물의 강요된 전파도 아니기 때문에, 결국 진정한 보편에 해당한다.”(170-1)

그러면서 레비는 포스트모더니즘 철학은 보편과 획일적 전체성을 뒤섞는 우를 범했다고 비판합니다. “보편이라는 ‘아이’를 획일적 전체성이라는 ‘더러운 물’과 함께 던져버린 것은 포스트모더니즘의 잘못이다.”(171) 분명히 보편주의의 맥락에는 획일적인 전체주의의 위험이 들어있습니다. 레비가 디지털 기술의 ‘무한한 호환성’과 사이버 공간의 ‘모두의 모두에게의 접속 가능성’을 바탕으로 말하고 있는 보편성은 일단 형식적이 차원에서 성립하는 것이지요. 그 내용에 있어서조차 전 인류적인 보편성을 확보하기 위해서는(실제로 레비가 노리는 것은 이것인데) 지난한 과정이 기다리고 있다 하겠습니다. 그가 말하는 ‘지식의 나무’라는 소프트웨어를 통해 구현하고자 하는 ‘공동 지적 자산’ 운동은 그러한 노력의 일환이라 하겠습니다.

재미있는 대목은 레비가 이러한 새로운 디지털 문화 내지는 사이버 문화의 특성을 이전의 문자 시대와 비교하는 것입니다.

레비는 문자 메시지는 그것이 작성되는 맥락을 벗어나서 존재하는 특성을 지닌다는 점을 강조합니다. 그러면서 이러한 특성이 합리성과 보편성 개념으로 이어진다고 봅니다. 예전에 유클리드의 『기하학 원본』이나 코란 또는 성경 등이 그러했다고 보는데요. 이러한 문자

덕분에 ‘조물주적인’ 저자들이 생겨나고 또 진실에 대해 독자적인 입지를 창안한다고 말합니다.(참고, 162-3) 그리고 그러한 문자 메시지의 특성은 결국 의미의 전체적인 통제와 ‘전체’에 대한 요구 그리고 모든 곳에 동일한 의미(과학의 경우에는 동일한 엄밀성)를 설정하고자 하는 시도가 나타나 보편성과 연결된다고 말합니다.(참고, 164)

그리고 매스 미디어(신문, 라디오, 영화, TV) 역시 이러한 고전적인 문자 위주의 문화 지형, 즉 전체주의적인 보편성의 문화적 계보를 벗어나지 못한다고 말합니다. 그 까닭은 매스 미디어 메시지가 상호 작용이 없는 공간에서 순환함으로써 특정 순간의 구체적인 상황을 무시하기 때문에, 그 결과 구조상 수용자들이 결코 행위자가 될 수 없기 때문이라고 말합니다.(참고, 164-5)

레비는 그러나 사이버 공간의 출현으로 문자적이고 매스 미디어적인 맥락에서 굳게 결합되어 있던 전체성과 보편성이 서로 단절됨으로써 대대적인 문화적인 사건이 일어나게 되었다고 봅니다.

“실제로 사이버 공간의 출현으로 나타난 주요한 문화적 사건은, 보편성과 전체성이라는 이 두 사회적 조작자 혹은 추상적 기계(이는 개념을 훨씬 넘어선다!) 사이의 단절이다. 그 이유는 간단하다. 사이버 공간은 문자의 발명 이후로 보편성과 전체성을 결합시켰던 커뮤니케이션의 환경을 해체하기 때문이다. 그것은 실제로 온라인 기억 장치의 상호 연결과 실시간 역동성으로 인해 통신 참여자들이 동일한 맥락이나 생생하고 거대한 공동의 하이퍼텍스트를 공유할 수 있게 되었다는 점에서 (그러나 다른 규모나 다른 차원에서) 우리는 문자 이전의 상황[구술적 상황]으로 되돌아간다.”(167)