

제8강 피에르 레비 『사이버 문화』 I

(1교시)

1. 사이버 문화의 마당발



피에르 레비(Pierre Levy, 프랑스)의 Cyberculture(Les Editions Jacob, 1997)를 번역한 『사이버 문화』(김동역/조준형 역, 문예출판사, 2000)가 오늘의 텍스트입니다. 이 책은 레비가 쓴 새로운 매체 내지는 새로운 테크놀로지에 대한 여러 책들 중 비교적 늦게 쓴 책입니다. 『지능의 테크놀로지』(1990), 『역동의 표의문자』(1991), 『지식의 나무』(1992, 미셸 오티에와 공저), 『집단지성』(1994), 『디지털 시대의 가상현실』(1995), 『세계 철학』(2000) 등의 책을 썼는데, 이 중 『집단지성』(문학과지성사, 2001), 『디지털시대의 가상현실』(궁리, 2002)이 국내에 번역되어 있습니다.

뒤늦게 썼다는 것은 특별한 사정이 없는 한, 대체로 앞서 저술한 책들에 담긴 내용들을 여러모로 활용한다는 것을 말해 줍니다. 오늘 우리가 살펴보고자 하는 『사이버문화』를 읽어본 사람은 알겠지만, 여러 중요한 개념들이나 언명들 또는 원칙들이 문맥을 달리하면서 제법 반복적으로 논의되고 있습니다. 그러니까 레비의 글쓰기 방식은 완전한 체계성을 갖추려고 하기보다는 사안에 따라 중요 개념들을 다양하게 활용하면서 재조명하는 방식으로, 즉 다소 하이퍼텍스트적으로 이루어집니다. 그러니까 그가 앞에 쓴 책들의 내용이 이 책에 여러모로 활용되고 있다는 것이지요. 예컨대 그의 사이버 문화에 대한 낙관적 전망을 가능케 하고 또 그렇게 나름대로 바람직한 방향으로 사이버 문화를 이끌기 위한 전략적인 조치인 ‘지식의 나무’라든가 ‘공동 지적 자산(CI)’이라는 개념은 애초 『지식의 나무』나 『집단지성』에서 자세하게 다루었거나 예시한 것들이라 할 수 있습니다. 요컨대 『사이버 문화』를 읽으면 간접적으로 앞서 저술한 책들의 내용을 대략 짐작할 수 있다는 것입니다. 혹은 달리 말하면 이 책의 피에르 레비의 생각에 대한 결정판이라 할 수도 있다는 것입니다.

이 책을 읽으면서 가장 먼저 느끼게 되는 것은 피에르 레비가 사이버 문화에 관련해서 대단한 ‘마당발’이라는 사실입니다. 그는 컴퓨터를 통한 커뮤니티 안에서 지식을 맵핑, 분배, 교환하는 소프트웨어인 <지식의 나무>를 공동으로 개발한 전력을 갖고 있습니다. 이것은 커뮤니티에 참여하는 모든 사람들의 지적인 역량을 상호 검토, 평가, 인정할 수 있도록 함으로써, 대학 위주의 학력 인정을 벗어나 모든 사람들이 상호 인정의 틀 속에서 지성적 역량을 발휘하여 열려 있는 그러나 공신력이 높은 지성 그룹을 형성할 수 있도록 하는 프로그램입니다. 한편 그는 현실의 예술 현장에 대해 늘 신경을 곤두세우고 있는 것으로 보입니다. 특히 사이버 예술계에 대해서는 상당한 경험과 식견을 갖추고 있다는 것을 책을 통해 알 수 있습니다. 그리고 이 책이 유럽 의회의 주문에 의해 ‘디지털 정보 통신 기술의 발달이 어떤 문화적 의미를 지니는가?’라는 주제 하에 작성된 보고서라는 점만 보더라도 피에르 레비가 유럽의 지성계에서 현실적으로 책임 있는 역할을 수행하고 있음을 알 수 있습니다.

그런데 이 책의 목적도 그렇고 성격 때문인 것으로 보이지만, 석사 과정에서만 철학을 전

공하고 그 뒤에 사회학박사와 커뮤니케이션학 박사 학위를 받아서 그런지 깊이 있는 철학적인 천착은 그다지 눈에 띄지 않습니다. 그러니까 이 책은 1997년 당시 유럽에서 디지털 기술에 의한 사이버 문화에 대한 사회적인 인식의 수준을 대변하고 있다는 점에서 귀중한 자료가 되지만, 매체 철학적인 구도에서 보면 획기적인 논의의 계기를 마련한 것은 아니라고 평가할 수 있습니다.

2. 사이버 문화에 관련한 피에르 레비의 여러 이야기들

<사이버 공간>

컴퓨터를 통해 세계적으로 긴밀하게 연결됨으로써 형성되는 커뮤니케이션의 새로운 공간을 말한다. 이 용어는 디지털 커뮤니케이션의 물적 인프라를 지칭할 뿐만 아니라, 정보의 바다 그리고 그 공간에 자료를 공급하고 항해하는 인간들까지 포함하는 개념이다.(32쪽. 이하 괄호 안 숫자는 번역서의 쪽수임.),

컴퓨터는 중심이 도처에 있고, 경계도 없다. 그것은 하이퍼텍스트적이며, 미완적이고, 산재되어 있고, 살아 있어 엄청난 수로 ‘우글거림’(proliferation, multitude)의 상태에 있다. 그것은 사이버 공간 그 자체다.(70)

‘사이버스페이스’라는 표현은 [윌리엄 깁슨의 『뉴로맨서 Neuromance』(1984)라는] 소설에서 다국적 기업 간의 경쟁의 장과 세계적 갈등의 목적, 새로운 경제적, 문화적 경계선으로서 묘사되는 디지털 통신망의 세계를 뜻한다.(133)

필자는 사이버스페이스를 **컴퓨터와 정보 기억 장치들의 전지구적 상호 연결에 의해 펼쳐지는 개방된 커뮤니케이션 공간**으로 정의한다.(134) 사이버 공간은 실시간으로 계산 능력을 공급한다.(135)

지구상의 모든 컴퓨터들이 상호 연결이자 동시에 쌍방향 커뮤니케이션 장치인 사이버 공간은 어떤 기반 구조가 아니다. 사이버 공간은 존재하고 있는 인프라들[예컨대 정보초고속도로]들을 활용하는 방식이며, 그 인프라들의 자원을 (분산되고 지칠 줄 모르는) 창발성의 도움을 받아 활용하는 어떤 방식으로, 이 경우 창발성은 불가분 사회적이면서도 기술적인 것이다.(266) 사이버 공간의 전자 신경망은 정보나 쌍방향 서비스의 소비 기능이 아니라, 공동의 지적 자산이라는 사회적 과정에 참여하는 기능을 담당한다.(267) 사이버 공간은 스스로 자율적으로 자체 구성되는 기술-사회적인 과정이다.(267)

사이버 공간을 상품으로 해석하려는 태도의 이면에는 기술을 지배하고 있는 자들을 이롭게 하고 종래의 경제와 금융 관련 중개자들을 희생시킴으로써 시장을 재구성하려는 의도와 계획이 깔려 있다.(279)

(2교시)

<가상virtual>

철학적으로 보자면, 가상은 현실(real)이 아닌, 현재성(actual)에 대립되는 개념이다. 즉 가상성과 현재성은 단지 현실의 서로 다른 두 가지 방식이다. 씨앗 속에 들어 있는 나무의 가

상성은 현실적인(real) 것이다. (...) 그 자체가 특정 장소 혹은 시간에 관련되지 않은 ‘탈영토적’인 현실체가 바로 가상적인 것이다. (...) 의미 차원에서건 청각적 관점에서건, 한 단어의 어떠한 현재화도 다른 것과 정확하게 같지가 않으며, 예측할 수 없는 발음 혹은 의미들이 항상 나타날 수 있다. 가상은 현재화의 무한한 원천이기 때문이다.(75)

컴퓨터의 플로피디스크 혹은 하드디스크에 기록된 정보 코드들(보이지 않으며, 전자 통신망의 한 노드에서 다른 노드로 쉽게 복사하거나 전송할 수 있는 것)은 거의 가상적이다. 그것들은 정해진 시공간적 좌표와는 거의 독립적이기 때문이다. 전자 통신망에서, 정보는 분명히 주어진 매체 위에 물리적으로 어디엔가 위치해 있다. 그러나 정보는 또한 이것이 요망되는 장소인, 전자 통신망의 각 부분에서 가상적으로 존재한다.(76)

사이버 공간의 확장은 경제와 사회에 있어서 전반적인 가상화를 촉진시킨다. 우리는 실체와 사물로부터 이를 생산하는 과정으로 거슬러 올라간다. 인간은 (구체적인) 영토로부터 그것(영토)의 가치를 높이고, 구획하는 여러 유동적인 네트워크를 향해 거슬러 도약한다.(77)

<디지털화>

보다 유동적이고, 보다 쉽게 사라질 수 있는 디지털 저장 방식은 시각화 이전, 비현실적-비물질적 상태가 아닌, 가상적 상태로 존재하므로 매우 특별한 위치를 차지한다.(84)

컴퓨터는 텍스트, 소리, 이미지를 만들어내는 부수적인 도구가 아니라, 무엇보다도 정보의 가상화를 주도하는 조작자(operator)이다.(85)

인간과 컴퓨터 간의 관계가 더 공생적이 되고, 소프트웨어와 서로 다른 어플리케이션 사이에서 작업 공간의 경계가 사라지고 있다.

<하이퍼텍스트>

하이퍼텍스트는 노드들(정보의 요소들, 즉 문단, 페이지, 이미지, 음악 시퀀스 등)과 이 노드들 사이의 관계 즉 지시, 주석, 포인터, (한 노드에서 다른 노드로의 이행 방향의 정하는) ‘버튼’으로 구성된다.(86)

하이퍼텍스트는 바로 움직이는 텍스트, 만화경과 같은 텍스트이다. 이것은 독자 앞에서 다양한 면을 펼쳐 보이며 한껏 변화하고, 독자의 의지에 따라 자동적으로 접히고 펼쳐진다.(87)

모든 것은 마치 하이퍼텍스트의 작가가 잠재적 텍스트들의 모체를 구성한 것처럼 이루어진다. 항해자의 역할이 각각 나름대로의 방식으로 노드들 간의 결합을 유도하면서 이 텍스트들 가운데 몇몇을 실현시키는 데 있기 때문이다. 하이퍼텍스트로 인해 텍스트의 가상화가 이루어진다.(88)

가상적으로 모든 텍스트들은 하나의 단일 하이퍼텍스트, 단 하나의 유체적인 텍스트 층을 형성할 뿐이다.(153)

<멀티미디어>

멀티미디어라는 말을 듣거나 읽을 경우, 상대방에게 그것이 다중 방식 단일미디어의 지평, 다시 말해서 디지털적이며 쌍방향 대화형인 통합적 커뮤니케이션의 기반 구조의 점진적 구성을 가리킨다는 의도를 친절하게 보여야만 한다.(99)

<사이버 문화>

수천 아니 수백만의 사람들이 커뮤니케이션할 수 있는 공유된 가상현실은 사이버 문화의 전형적인 형식인 ‘모두 대 모두’ 통신 기제로 인식되어야 한다.(151)

사이버 공간의 팽창에 따라 발달하고 변화하는 물적, 지적 테크닉, 실천, 태도, 사유 방식 등의 총체를 지칭한다.(32) 사이버 문화는 프랙탈하며, 그 문화 각 부분의 하위 집합은 전체적인 구성의 형태와 비슷한 모습을 드러낸다.(199)