

특집논문

4

사이버공간의 이데올로기성과 우상성
-하웃즈바르트의 「현대·우상·이데올로기」를 중심으로-
The cyberspace as an ideology and an idol in
Goudzwaard's 『Idols of Our Time』
이상화(목사, VIEW 재학생)

I. 서론

1. 연구 동기
2. 연구 방향

II. 사이버공간의 태동과 확산

III. 사이버공간의 이데올로기성

1. 목표의 중요성
2. 수단의 무제약성
3. 다른 가치 기준과 체제에 대한 왜곡
4. 공동체적 현실성

IV. 사이버공간의 우상성

V. 결론

Abstract

**The cyberspace as an ideology and an idol in
Goudzwaard's 'Idols of Our Time'**

Sang Hwa Lee

In his book "Idols of Our Time" Goudzwaard has chosen four ideologies as idols of our time. They are 'revolution ideology', 'nationalism ideology', 'substantial prosperity ideology', and 'security ideology'. It was wise for Goudzwaard to choose those four things as idols of our time.

However, when Goudzwaard was writing his book he did not realize that there was something happening that has a power to bring a whole new world. In 1968, people were introduced with this thing called internet which was initially developed for military uses. The power of the internet spreaded around the world very fast.

The purpose of writing this paper is to clarify the tendencies of ideology and idol within the cyber space that has so much power to change this world.

Cyber space is such an open space. You can move around so freely without being restricted. That is something that human beings desired; there is no limit and there is so much freedom of what we can do. As Goudzwaard suggests, cyber space, which offers limitless freedom, has the characteristics of an ideology which has a precondition of the "importance of having a goal". Because of such a precondition ideology justifies whatever steps one may take in order to achieve one's goals.

Moreover, ideology has a characteristics of denying any rules or systems that is different from the ideology itself. Cyber space users tend to deny the reality and drift away from their reality. This clarifies the tendency of ideology within the cyber space.

The difference between ideology and philosophy is that ideology has reality. The freedom of thought and expression immediately makes special groups through cyber space and they exercise their influence in our real world.

Today's cyber space has already taken five steps to be an worshipped idol that Goudzwaard explains including the last step of inversion. That means anyone who comes in contact with the cyber space with curiosity becomes insane and turns themselves to worship themselves.

Finally, the cyber space creates and units different shapes of ideology. And they become super-ideology that has an awesome power. guides.

Key Words : 이데올로기(Ideology), 사이버(Cyber), 하웃즈바르트(Goudzwaard)

I. 서론

1. 연구 동기

Goudzwaard는 그의 저서 『Idols of Our Time』에서 현대의 이상으로 4가지 이데올로기를 꼽았다. 그것은 ‘혁명 이데올로기’, ‘민족주의 이데올로기’, ‘물질적 변영의 이데올로기’, ‘안보 이데올로기’이다.

현대의 이상으로 위의 4가지를 언급한 것은 Goudzwaard의 탁월한 안목이었다. 그러나 그가 이 책을 쓴 이후로 20년이란 세월이 지났고 21세기를 맞이하게 되었다. 이러한 시간의 흐름은 이 세상에 많은 변화를 이끌어왔다. 그래서 이 책을 읽으면서 한편은 공감을 하면서도 다른 한편으로는 좀 구시대적이라는 생각을 떨쳐버릴 수 없었다.

그래서 Goudzwaard가 현대의 이상으로 언급한 것 외에 바로 이 시대에 세상에 가장 영향을 미치는 새로운 이데올로기가 무엇인가를 고민하게 되었다. 그 결과 이 시대에 인류에게 가장 큰 영향을 미치는 것이 무엇인가라는 질문에 대한 답으로 “인터넷”이 아닐까하는 생각을 하게 되었다. 그래서 사이버공간이 가지는 이데올로기성과 이상성을 밝혀 보고자 이 연구를 시작한다.

2. 연구 방향

사이버공간의 이데올로기성과 이상성을 밝히기 위해서는 먼저 이데올로기의 정의와 이상의 정의가 전제되어야 한다. 그러나 본 연구는 이러한 전제를 Goudzwaard에게 많이 의지하려고 한다. 그래서 본 연구에서는 사이버공간의 이데올로기성과 이상성을 밝히기 위해서 Goudzwaard의 저서 『Idols of Our Time』를 중심으로 전개해 나갈 것이다. 그가 지적하는 완전한 이데올로기의 특징²⁾을 중심으로 사이버공간의 이데올로기성을 비교해보고 또한 몇 개의 보편적 이데올로기의 특징과 사이버공간의 이데올로기성을 비교, 검토할 것이다.

본 연구는 “사이버공간의 이데올로기성은 무엇인가?”라는 연구 질문을 가지고 진행할 것이다. 다만 Goudzwaard가 말했듯이 완전한 이데올로기는 하나의 절대적인 이상의 모습을 띄기에 연구의 마지막 부분에서 간략하게 완전한 이데올로기로서 사이버공간이 가지는 우

1) Originally published as Genoodzaakt goed te u' ezen, Uit geversmaats chppij J. H. Kok. © 1981 by Bob Goudzwaard.

2) Goudzwaard가 제시한 완전한 이데올로기의 특징은 다섯 가지이다. 그러나 목적과 수단에 대한 지적에서 몇 가지 유사한 개념이 있어서 하나의 개념으로 묶어서 살펴볼 것이다.

상성의 모습에 대해서 밝혀 보고자 한다.

II. 사이버공간의 태동과 확산

Goudzwaard가 자신의 책을 쓸 당시에 그가 전혀 예기치 못했지만 앞으로 새로운 세계를 도래시킬 엄청난 힘이 보이지 않는 곳에서 태동하고 있었다. 1968년 단지 군사적인 목적으로 개발된 인터넷 기술이 급속도로 발달하면서 인류에게 사이버 세계라는 신대륙을 선사하게 되었다. 이것은 보이지 않는 세계이다. 그렇지만 네티즌이라 불리는 엄청난 시민들이 그 세계에서 생활한다. 우리는 그리하여 그 곳을 가상현실³⁾이라고 명하게 되는 것이다. 이러한 가상현실의 영향력은 누구도 예기치 못하게 급속도로 전 세계에 퍼지게 되었다.

최근 통계로 보면 “전 세계 인터넷 이용인구는 약 5억 8천만 명을 넘어섰고(Nua, 2002년 5월), 2003년 12월말 현재 우리 국민 중 인터넷 인구는 2,861만 명이며, 무선 인터넷 사용자를 포함하면 인터넷 사용자는 3,426만 명에 달한다고 한다.”⁴⁾고 한다.

처음에 군사적인 목적으로 만들어진 인터넷이 1980년대에는 연구기관이나 교육기관에서 주로 학술적인 데이터를 전송하는 목적으로 이용되다가 1990년대에 들어와서는 월드와이드웹(WWW)과 넷스케이프(Netscape), 익스플로러(Explorer) 같은 웹브라우저(web browser)의 보급으로 말미암아 기하급수적으로 인터넷 사용 인구가 늘어나게 되었다. 인터넷은 이제 사업이나 연구에 종사하는 특정 전문인에게만 요구되는 것이 아니라 라디오나 T.V처럼 일반인들에게 생활화되고 말았다.⁵⁾

III. 사이버공간의 이데올로기성

1. 목표의 중요성

Goudzwaard는 완전한 이데올로기의 특성을 다섯 가지로 규정한다. 그 첫 번째 특징으로 Goudzwaard는 “목표의 중요성”을 꼽는다.

3) 원래 사이버(cyber)라는 말은 키잡이(조타수)를 의미하는 희랍어 ‘kubernetes’에서 유래한 것으로서, 변변한 지도나 장비 없이 대양을 항해하면서 독자적인 능력을 길러야 했던 희랍의 조타수들이 기른 자립심이 내포되어 있다. 오늘날과 같은 의미에서의 사이버라는 말은 1984년 윌리엄 깁슨(William Gibson)의 소설 『뉴로맨서』(Neuromancer)에서 비롯되었는데, 당시에 그 의미는 ‘가상현실 기반 컴퓨터 네트워크’였다.(인터넷과 사이버공간)

4) 산업자원부, 『2004 e-비즈니스백서』

5) 2001년 “인터넷 인구센서스” 보고에 의하면 일반 가정에서 인터넷을 이용하는 인구가 전체 인터넷 이용자의 70%를 넘고 인터넷 이용 가정의 52.9%가 초고속망인 ADSL로 인터넷에 접속하는 것으로 드러났다(청소년 인터넷 중독의 이해와 지도)

이데올로기의 목표는 사람들을 감동시키는 힘이 있는데 그 이유는 이데올로기의 목표들이 정당하고 사람들의 마음에 쉽게 자리 잡을 수 있는 것이기 때문이다.

그런데 사이버공간은 약간 그 목표가 특이하게 형성된다. 다른 이데올로기처럼 스스로 목표를 내세우거나 주장하는 것이 아니라, 그 자체의 구조상 사이버공간을 이용하는 사람들에게 의해서 자생적으로 목표가 세워지게 된다. 그것은 인류가 오래 세월동안 염원해왔었던 인간이 가지는 한계, 즉 시공간의 제약과 육체의 제약을 뛰어넘는 완전한 자유의 추구이다.

사이버공간은 개방적인 공간이다. 이 공간은 누구에게나 열려져 있는 공간이며 또한 정보의 흐름도 탈중심적인 개방형의 공간이다. 즉, 개방형으로 구성된 그물형의 네트워크로 구성되어 있다. 그래서 이곳에는 탈영토화와 탈구조화의 특징을 지니고 있다. 또한, 사이버공간은 무제한적인 공간이다. 이 공간은 탈물질화, 탈육체화의 특징을 가지고 있다. 그러므로 사이버공간에서는 제약을 받지 않고 어느 장소, 어느 시간이든 마음대로 옮겨 다닐 수 있다. 이런 관점에서 사이버공간은 자유의 공간이다. “마음껏 무엇인가를 할 수 있다는 의미로서의 자유야말로 사이버스페이스의 철학적 본질”인 것이다(이봉재, 2001).

사상과 표현의 자유는 사이버공간이 만들어지던 초기부터 가장 중요한 가치로 여겨졌다. 초기 사이버공간의 이용자들은 자율성과 자유를 극단적으로 옹호하였고, 인터넷의 기본 철학과 이념으로 ‘제퍼슨의 자유주의(Jeffersonian Liberalism)’를 내세웠다. 그 이유는 제퍼슨이 민주주의의 다른 어떤 가치보다도 ‘사상과 표현의 자유’를 우선 시했기 때문이다(백옥인, 2001).

이러한 사이버공간에서의 자유 추구에 대한 열망은 John Barlow⁶⁾의 ‘사이버스페이스 독립선언문’에 잘 나타나고 있다. 그는 ‘사이버스페이스 독립선언문’에서 “우리는 인종, 경제력, 군사력, 태어난 곳에 따른 특권과 편견이 없이 아무나 들어갈 수 있는 그런 세상을 만들고 있다. 우리는 침묵과 동조를 강요당하지 않으면서 누구나 어디에서나 그의 믿음을 표현할 수 있는 그런 세상을 만들고 있다.”⁷⁾고 말하면서 사이버공간에서의 자유의 중요성을 주장하였다.

이상의 논지에서 살펴보았듯이 사이버공간을 이용하는 자들이 추구하는 것은 자유이다. 흔히 네티즌이라고 불리는 이들은 사이버공간이 제공하는 자유에 의해서 마음껏 표현하고 현실에서 불가능하거나

6) 전자프론티어재단, EFF(Electronic Frontier Foundation)의 공동 설립자

7) John Barlow의 ‘사이버스페이스 독립선언문’의 일부를 백옥인이 자신의 논문 ‘사이버 윤리와 법적 규제’에서 인용하였는데 이 내용을 재인용.

얻을 수 없는 것들을 사이버공간에서 체험하므로 만족을 얻게 된다. 사이버공간이 제공하는 이러한 매력 때문에 혹은 이러한 자유를 누리기 위해서 사람들은 사이버공간 속으로 뛰어들다. 따라서 사이버공간은 그 구조가 가지는 특성 때문에 이용하는 사람들에 의해서 “자유”라는 자생적이고 분명한 목표를 지니게 되는 것이다.

결론적으로 우리는 무제한적인 자유를 추구하는 자들에게 만족을 주는 사이버공간은 Goudzwaard가 제시한 완전한 이데올로기가 가지는 첫 번째 전제조건인 “목표의 중요성”의 특징을 갖추고 있다고 판단할 수 있을 것이다.

2. 수단의 무제약성⁸⁾

1) 사이버공간에서 수단이 무제약성을 가지는 원인

수단의 무제약성은 이데올로기의 대표적인 부정적 특징이다. 이데올로기는 목표의 중요성 때문에 목표를 이루기 위한 모든 수단이 정당화된다. 수단의 정당화는 자연스럽게 탈윤리화와 탈도덕화를 이끌어 되고 목표를 이루기 위한 수단 사용에 있어서 제약이 없어지게 된다.

사이버공간은 이러한 이데올로기의 특징을 그대로 보여주고 있다. “무한 자유”라는 목표를 실현하기 위해서 사이버공간에서는 모든 수단의 사용이 가능하다. 현실 세계에서 전통과 법 그리고 기술적인 제약으로 눌러 있던 인간의 욕망이 거침없이 분출되어진다.

사이버공간에서 무제한적인 수단을 통한 자유의 표현이 가능한 이유는 크게 두 가지로 지적될 수 있다. 첫째는 사이버공간의 익명성과 비대면성이다. 익명성과 비대면성의 공통점은 자신이 드러나지 않는다는 것이다. 현실 세계에서는 사람의 눈을 의식해서 하지 못했던 일들이 익명성과 비대면성으로 사이버공간에서는 가능하게 된다는 것이다. 예를 들어 현실 세계에서는 두 사람이 얼굴을 마주 대하고 대화를 한다면 언어의 절제가 이루어진다. 즉 사람 앞에 대놓고 비방이나 욕을 하기 어렵다. 그러나 사이버공간에서는 비대면성으로 인하여 나이, 신분을 불문하고 거침없이 비방이나 욕이 가능하다는 것이다. 이와 같이 자신이 어떤 말을 하든지 어떤 수단을 사용하든지 자신이 드러나지 않기 때문에 거침없이 모든 수단들이 무제약적으로 사용되어진다.

둘째는 미약한 제재 장치이다. 현실 세계에서는 법이 무서워서 못

8) Goudzwaard의 완전한 이데올로기의 다섯 가지 특징에서 수단의 무제약성(두 번째)과 수단의 정당성(네 번째)을 구분하였지만, 수단의 정당성이 수단의 무제약성을 이끌기 때문에 여기서는 같은 범주에서 다루도록 하겠다.

할 일들이 사이버공간에서는 자신이 드러나지 않을 뿐 아니라 법적 제재 장치가 미약하기 때문에 자유롭게 수단들이 사용되어진다. 물론, 이러한 문제점에 대해서 사이버공간 자체에서 정화의 움직임도 있고⁹⁾, 또한 사회단체들이 사이버공간에서의 자율 규제를 선도하기도 하고¹⁰⁾ 한편으로는 국가적 차원에서 정보통신법을 제정하고 사이버 수사대를 운영하여서 법적인 대응들을 해나가고 있지만 적절한 역할을 감당하지 못하고 있는 실태이다.

2) 사이버공간에서 수단의 무제약성이 낳은 부정적 결과

사이버공간은 인류에게 많은 유익을 가져다주었지만 또한 부정적인 영향들도 끼치게 되었다. 사이버공간이 낳은 많은 해악들이 있지만 여기서는 수단의 무제약성으로 인해 발생한 부정적인 영향들에 집중해서 살펴보자. 수단의 무제약성으로 인해 발생한 부정적 사례들이 많이 보고되고 있지만 이러한 모든 사례들은 크게 세 가지로 분류할 수 있을 것이다.

첫째는 퇴폐적 음란 문화이다. 사이버공간이 등장한 이후 가장 발달한 것이 섹스 산업이다. 불경기에도 음란 사이트를 운영하는 회사들은 호황을 누리고 있다고 한다. 이런 음란 사이트를 운영하는 사람들은 보다 새로운 것을 제공하기 위해서 아동 포르노를 제작하기도 하고 상상을 초월하는 수단을 동원해서 사람들로 하여금 음란의 늪에서 헤어 나오지 못하게 하고 있다.

또한 이러한 음란 사이트뿐 아니라 사이버공간에서는 화상 채팅을 통해서 육체의 욕망이 거침없이 표현되고 있다. 대표적인 예로 성인 채팅 사이트에서는 화상채팅 중에 성에 대한 호기심으로 서로 옷을 벗거나, 성기를 노출하고, 자위를 하는 등 음란한 장면이 많이 연출되고 있다. 심지어는 화상채팅을 하며 실제 성행위 장면을 보여 주기도 한다.

심지어 가정을 가진 유부녀, 유부남들이 채팅을 통해서 만남 상대방에게서 자신의 배우자에 대한 불만과 불만족을 대신 채우기도 하면서 일탈과 부정을 일삼는다. 그 결과로 가정이 파탄을 맞이한 경우

9) 사이버공간을 이용하는 사람들을 ‘네티즌’이라고 부르고 이들은 ‘네티켓’이라는 자체적인 규율들을 시도하지만 강제성이 없는 자율적 성격의 것이라 큰 성과를 거두지 못하고 있다.

10) 사이버 일탈행위를 예상하고 가장 먼저 자율규제를 주창한 것은 컴퓨터를 주로 사용하는 미국의 대학과 연구소의 컴퓨터 공학자들이었다. 이들은 컴퓨터 사용의 보편화가 가져올 사회적 악영향에 대하여 예측하고 소위 컴퓨터 사용자를 위한 윤리강령(code of ethics)과 윤리실천강령(code of practice)을 제정하여 이를 공포하고 지킬 것을 주창하였다. 미국 브루킹스 연구소(Brookings Institution)가 설립한 컴퓨터 윤리연구소(Computer Ethics Institute)가 만든 소위 “컴퓨터 윤리 십계명”은 자율규제의 좋은 본보기가 되고 있다.(사이버 일탈과 여성)

가 허다하다.

둘째, 사이버공간에서 수단의 무제약성의 부정적 결과는 타인의 사생활을 침해하는 것으로 나타난다. 여기에는 스팸 메일, 컴퓨터 바이러스, 해킹 같은 기술적인 문제와 더불어 나타나는 것도 있고 몰래 카메라를 찍어 인터넷에 무단 배포하는 초상권 침해라든지 개인의 신상을 도용하는 것들이 있다.

셋째, 사이버공간에서 수단의 무제약성의 부정적 결과는 컴퓨터 경제 범죄이다. 인터넷에서 불법 거래를 한다든지 인터넷 판매의 사기 행각에서부터 은행의 인터넷 뱅킹 시스템을 해킹한다든지 경쟁회사의 컴퓨터에 침투해서 업무를 마비시키며¹¹⁾ 기밀문서들을 빼내는 행위들이 여기에 해당한다.

무제약적인 수단이 가능한 사이버공간은 인간의 자유를 진정으로 증폭시켜주는가? 이 물음에 대해 우리는 부정적인 입장에 설 수 밖에 없다. 왜냐하면 무제약적인 자유의 다른 한 면은 타인의 자유에 대한 능욕과 무시이기 때문이다.

3. 다른 가치 기준과 체제에 대한 왜곡

Goudzwaard는 완전한 이데올로기의 “목적이 참된 가치 기준과 규범을 왜곡시킨다”¹²⁾고 주장했다. 이데올로기는 그 성격상 다른 가치 기준이나 규범 그리고 체제들을 왜곡시키거나 부정하는 배타성을 지니고 있다. 이데올로기로서 사이버공간이 가지는 이러한 특징은 현실의 부정으로 나타난다. 사이버공간의 이용자들은 현실 세계보다 사이버공간에서 더욱 자아실현의 기회를 가지게 되고 그러므로 이곳에서 더욱 편안함과 친밀감을 가지며 현실 세계보다 더 많은 시간을 사이버 공간에서 보내게 된다.¹³⁾ 그리하여 결국은 현실을 부정하고

11) 2002년 1월 18일 서울지검 컴퓨터수사부는 업무제휴 업체의 서버를 해킹한 혐의(정보통신망이용촉진법)로 기소된 유명 인터넷동창회 사이트 아이러브스쿨 전 대표이사 김모(34)씨와 부하직원 조모(28)씨에게 각각 징역 2년과 징역 1년6월을 구형했다. 아이러브스쿨 2대 사장인 김씨는 작년 7월 호주에 머물고 있던 조씨를 시켜 현지 PC방에서 26차례에 걸쳐 영어학습 사이트인 O사의 서버에 무단 접속한 뒤 DB서버, 미디어서버, 웹서버를 해킹, 회원 관리용 파일 6개와 학습용 파일 2천500여개를 삭제한 혐의로 지난해 12월 구속기소됐다. 한편 피해업체인 O사는 김씨 등의 해킹으로 학습용 파일이 불법 삭제되는 등 시스템이 완전히 마비됐다며 아이러브스쿨을 상대로 100억원의 손해배상 청구소송을 서울지법에 냈다(서울=연합뉴스).

12) Goudzwaard, Idols of Our Time, 김재영 역, IVP: p27

13) 19세 여대학생은 고등학교 때 6시 30분까지 등교였는데, 새벽 3시까지 채팅을 하느라고 잠을 자지 않아서 학교에서는 매시간 잠만 잤고, 공부는 수업 외에 자율학습만으로 성적을 유지하였다고 한다. 대학에 와서도 일상의 대부분을 인터넷 앞에서 보내고 있으며, 학교생활뿐만 아니라 대인관계 역시 폐쇄적인 모습을 띄고 있음을 보고하였다. 보고된 회사원 31세 남성은 하루에 9시간 주당 42시간 정도를 온라인상에서 머물고 있다고 하였다.(인터넷

현실과 단절 상태에 이르게 된다.

사이버공간에서는 익명성을 배경으로 하는 ID¹⁴⁾를 만드는 것부터 시작되는데 이것은 사이버 세계에서 새로운 자기의 창조 과정이다. 이렇게 만들어진 사이버공간에서의 자아는 새로운 정체성을 가지게 되는데 이것을 ‘페르조나(persona)’¹⁵⁾라고 부른다. 페르조나는 현실에서의 자기로부터 분화의 과정을 거쳐 자기분절(self-fragmentation)과 같은 현상을 일으키고 이것은 현실에서의 정체성 위기로 나타난다.¹⁶⁾

페르조나의 매력이 무엇인가? 페르조나는 현실에서 자기 모습과 전혀 다른 인물로 행세할 수 있기 때문에 특히 현실에서 타인의 인정을 받지 못하거나 상처를 받은 자들에게 매력적이다. “과도한 인터넷 사용자는 현실의 자아상에 만족하지 못하고, 매우 부정적인 자기 가치감을 가지고 있을 가능성이 높으며, 현실적인 자기와 이상적인 자기 사이에 불일치를 경험할 수 있다.”고 한다(송명준, 2000). 그러나 사이버 공간에서는 현실의 자아를 떨쳐버리고 신적인 존재에 버금가는 이상적인 자아를 만들 수 있다.¹⁷⁾

사이버 심리학자 Suler의 말을 인용하여 보다 구체적으로 사이버 공간 매력이 무엇인지 알아보자.

“인터넷은 사용자들의 정체성과 내적 관심들, 태도들을 사이버 상의 대관계 속에서 다중적으로 발현시키기 때문에, 그 동안 감추어져 왔던 자신의 성격성들을 자기對面

증후군에 관한연구)

- 14) 아이디(ID)는 아이덴티티(identity)의 준말이다. 즉 그것은 정체성을 나타내는 말에서 축약되어 생긴 말이다. 그러나 아이디는 결코 아이덴티티를 나타내지 않는다. 아이디는 일종의 이름이지만 이름의 기본 기능에 해당하는 지칭 기능을 가지고 있지 않다. 아이디는 다만 인터넷 사이트를 서핑할 때 필요한 일종의 여권과 같은 것이다. 여권이 없으면 국경을 넘을 수 없는 것처럼 아이디가 없으며 접속할 수 없다. 즉 아이디는 일종의 패스포트의 기능을 하는 패스워드이다. 그러나 아이디와 여권과의 중요한 차이가 있다. 여권이 개인의 정체성을 보증해주는 반면 아이디는 그렇지 않다. 아이디는 결코 개인의 정체성을 보증하거나 표시하지 않는다. 아이디는 사람을 구별하는 기호에 불과하다. 아이디는 얼마든지 바꿀 수 있으며, 특정한 상황에서 쓰임이 있을 뿐이다. 다시 말하면, 아이디는 단지 ‘누군가’를 가리키는 말이며, 그 ‘누군가’의 이름이 곧 아이디이며, 이는 곧 익명화 된 이름이라 할 것이다.(조재준, 인터넷 채팅과 청소년의 정체성 및 사회성과의 관계, 2002)
- 15) Mackinnon은 컴퓨터 매개 커뮤니케이션 상에서 만들어지는 새로운 정체성을 ‘페르조나’라고 부르고 있다. 이 페르조나는 인공적인 사람으로, 인터넷 사용자들은 온라인상에서 그들의 말과 행동을 만들어 냈으로써 이를 형상화하게 된다.(인터넷증후군에 관한연구)
- 16) 김현수, 청소년 인터넷 중독의 문제 인식과 대처 방안1
- 17) 커뮤니케이션 단절 상태에 놓여 있는 현존재인 인간은 일상 생활공간에서 지향대상을 찾는다. 사이버공간은 이같이 현실 세계에서 커뮤니케이션 단절 현상을 경험한 인간에게 다가가 그 자신이 갖고 있는 종래 경험의 부족분을 보완하게 된다.(김강호, 자기에 대한 의식양태로서의 사이버 중독 현상 고찰, 2001)

할 기회를 제공한다. 또한 인터넷은 생리적 욕구로부터 호기심, 자기성취, 환경지배, 자기존중, 자기실현 욕구에 이르는 다양한 인간욕구들을 충족 · 발달시킬 수 있는 최초의 ‘상호 인격적인 매체’이다. 따라서 인터넷은 배움과 창조성과 자기표현의 아울렛이다. 또한 가상공간들에서의 지위와 권력은 실제 삶과 매우 다른 방식으로 얻어지며, 평등하게 느껴진다. 인터넷 사이트들은 〈누구에게나 개방〉되어 있으며, 안전하고 빠르고 새로운 관계들을 형성하게 한다.”(송명준, 2000)

이러한 사이버공간의 자체적 매력으로 인해 인터넷 이용자들은 사이버공간으로 빠져들게 되고 그들에겐 ‘사회적 현실’보다 ‘사이버 세계’가 훨씬 가치 있는 현실로 느껴지기에, 사이버 대상들에 대한 집착은 점점 심화된다(이창재, 2001).

또한 인터넷 이용에 익숙한 젊은 자녀들은 그렇지 못한 부모들 사이에서 상호공감대를 형성하기 못하고 대화의 단절을 경험하지만 사이버공간에서는 낯선 사람과도 자연스럽게 대화를 나누게 된다. 이러한 현상도 “실생활에서의 대인과의 관계를 부담스럽게 생각하고, 대인접촉을 회피하도록 만들고”(조재준, 2002), 더 나아가서 현실을 부정하며 현실과의 단절이라는 무서운 결과를 초래하게 된다.

지금까지 살펴본 것은 사이버공간은 이데올로기가 가지는 다른 가치와 체제에 대한 왜곡과 부정의 배타성을 충분히 지니고 있다는 것을 말하고 있다. 그것은 사이버공간의 자체적 매력과 현실에 불만족하고 적응하지 못하는 사람의 심리에 의해서 파생된 이데올로기성이라고 하겠다.

4. 공동체적 현실성

이데올로기가 철학과 다른 점은 현실성을 갖는다는 것이다. 이데올로기는 정치와 경제뿐만 아니라 예술에 이르기까지 영향을 미친다. 또한 이데올로기의 기본적 성격은 공동체성을 지닌다는 것인데 이것은 전체주의로 발전하게 된다.¹⁸⁾ 이러한 두 가지 특징을 합하면 이데올로기는 공동체적인 현실성을 지니고 이것은 현실 사회에서 집단행동으로 나타나게 된다.

이데올로기의 이러한 성격은 사이버공간에서도 발견되어진다. 사이버공간은 비록 ‘가상’이라는 용어로 표현되고 있지만 그렇다고 해서 추상적인 사회는 아니다. 즉, 가상 사회로서의 사이버공간은 실제 사회와 전적으로 격리되어 있는 것이 아니다. 사이버공간에서 발생한 일들은 현실 세계로 뛰어 나와 정치와 경제 그리고 문화에 지대한 영향력을 행사하게 된다.

18) 전광식 교수의 이데올로기 강의 노트 중에서

사이버공간이 공동체적 현실성을 갖는 이유는 우선 사이버공간은 그 연결망들을 통하여 하나의 정서적 유대의식을 형성하게 된다. 라인골드(Rheingold)의 말에 의하면 사이버공간에서는 기존의 공동체와 같은 물리적인 접촉은 이루어지지 않지만, 정신 혹은 정서적 유대를 바탕으로 한 우리 의식(we-feeling)이 생성된다고 한다.¹⁹⁾

이러한 우리 의식은 사이버공간이 제공하는 사상과 표현의 자유와 어우러진다. 이런 과정은 사이버공간의 연결망을 통해서 삼시간에 이루어지며 가공할만한 힘으로 가지고 현실 사회에서 집단행동으로 이어지게 된다.²⁰⁾

사이버공간의 이러한 공동체적 현실성의 힘을 한국 사회는 최근 경험하였다. 미군에 의해 무참히 죽어간 두 명의 여중생을 추모하기 위해 광화문에서 촛불을 들고 모이자는 한 네티즌의 제안은 사이버공간의 연결망을 타고 급속히 번지게 되었다. 그리고 이 제안은 많은 네티즌으로 하여금 공감대를 불러일으키면서 유대를 형성하게 되었다. 결국 수많은 인파들이 광화문에 촛불을 들고 모여들었고 집회는 며칠간 계속되었다.

사이버공간의 이러한 힘을 경험한 네티즌은 최근 국회의 대통령 탄핵이라는 초유의 사태에 다시 사이버공간의 힘을 이용하게 되는데, 국회에서 대통령 탄핵이 결정되던 바로 그날 저녁에 국회 앞에서 촛불 집회를 할 정도로 빠른 결속력을 보이게 된다. 이것은 사이버공간이 존재하기에 가능한 것이다. 사이버공간의 연결망이 없었더라면 결코 이렇게 빠르게 유대를 형성할 수도, 모일 수도 없었을 것이다. 따라서 사이버공간은 이데올로기가 가지는 공동체적 현실성을 가장 효과적으로 실현시키는 현대의 새로운 이데올로기임을 부인할 수가 없다.

IV. 사이버공간의 이상성

『Cyberspace: first steps』의 저자 베네딕트에 의하면 사이버공간은 초창기부터 종교적 비전을 가지고 있었다고 한다. 초창기 사이버공간의 이용자들은 사이버공간을 부활한 전자 광장(electronic agora)으로 비유하곤 했다고 한다. 각기 고립되어 있으나 네트워크를 통해 폭력이나 감염의 위험 없이 만나고 이야기할 수 있는 공간이자 광장으로 '천상의 도시'로 비유되었다.

베네딕트는 타락 이전의 '에덴'과 '천상의 도시'를 비교하기를 예

19) 김현수의 「청소년 인터넷 중독의 문제 인식과 대처 방안1」의 내용의 일부를 정리

20) 서울산업대학교 백옥인 교수는 연대하고 행동할 수 없는 사상과 표현의 자유는 아무런 의미가 없고, 사상과 표현의 자유는 '집회와 결사'의 자유로 이어질 때 온전한 의미를 갖게 된다고 주장한다.(사이버 윤리와 법적 규제)

덴은 무지상태를 나타낸다면 천상의 도시는 지혜와 지식의 상태를 나타내고, 에덴에서는 자연 물질계와 인간이 접촉하지만 천상의 도시에서는 물질성과 자연 모두를 초월하는 상태이고, 에덴은 상징화되지 않은 비사회적 현실의 세계인 반면 천상의 도시는 개화된 인간의 상호작용과 형식과 정보의 세계라고 하였다. 이러한 천상의 도시는 사이버공간의 종교적 비전이며 이것은 결코 근거 없는 약속과 희망은 아니었다.²¹⁾

그러나 오늘날 사이버공간은 더 이상 종교적 비전에 머물지 않고 사람들에게 우상의 역할을 하는 단계에 이르게 되었다. Goudzwaard는 우상 숭배의 과정을 다섯 단계로 설명하고 있다.²²⁾ 그런데 사이버공간은 Goudzwaard가 말하는 우상 숭배의 다섯 단계를 이미 다 거치게 되었다.

우선, 사람들은 과학 기술의 발달을 이용하여 사이버공간이라는 새로운 세계를 만들었다. 다음으로 사람들은 사이버공간이 현실에서 줄 수 없는 것들을 제공하는 특별한 장소로 여기고 점차 그곳에 빠져들게 되었다. 그리고 자신의 경험과 이웃의 말을 듣기보다는 사이버공간에서 얻는 지식과 정보를 더 신뢰하고 보다 빠르게 보다 많은 정보와 지식을 얻기 위해서 컴퓨터의 하드웨어와 소프트웨어를 최신형으로 바꾸는데 많은 투자를 하게 되었다. 그리하여 사람들은 사이버공간에 많은 물질과 시간을 바치므로 이곳에서 현실 세계에서 줄 수 없는 평안과 기쁨 그리고 만족을 기대하게 되었다.

그 결과 사이버공간과 인간 사이에서 우상 숭배의 마지막 단계인 역할 전도 현상이 일어나게 되었다. 사이버공간을 만든 인간이 이제 사이버공간이 없는 생활을 두려워하고 컴퓨터에만 매달리게 됨으로 온전히 사회와 가정생활을 감당할 수 없는 지경에 이르게 되었다. 이리하여 ‘컴퓨터 폐인’이라는 신조어까지 생기게 되었다.

사이버공간은 호기심에 발을 들여놓은 사람들을 추종자들로 만들고 결국 그들을 자신을 숭배하는 광신도로 바꾸어 버림으로 날마다 더 많은 폐인들이 생겨나고 있다. 이것은 사이버공간이 우상으로서 마귀적인 모습을 그대로 드러내는 것이다.

21) Benedikt의 「Cyberspace: first steps」의 서론에 나오는 글을 이봉재가 자신의 논문 ‘사이버스페이스와 자유의 곤경’에서 인용하였는데 이 내용을 재인용하여 정리함

22) Goudzwaard는 우상 숭배 행위의 첫 단계는 사람들이 주변 환경에서 어떤 것을 취하여 다듬어서 특별한 장소에 세우고 둘째로 그런 다음 의식을 집행하여 그것을 성별하고 마지 그 자체가 생명이 있는 것처럼 여기고 그 앞에 무릎을 꿇고 절을 올린다. 셋째, 희생 제물을 바치고 우상에게서 충고와 지시를 듣고자 기대한다. 넷째, 사람들은 자기들이 경외와 복종과 희생을 드리는 대신에, 그 신이 건강과 안녕과 번영과 행복을 보상해 줄 것을 기대한다. 끝으로 우상으로 만든 주인이 자기가 만든 우상에게 의존하게 되는 역할 전도 현상이 일어나서 우상에 대한 공포를 느끼게 되는 것이 우상 숭배의 다섯 단계이다.

V. 결론

본 연구는 현대 이데올로기의 움직임을 중심으로 사이버공간에 대한 최종 평가를 내릴 것이다. 현대에서 이데올로기의 움직임은 크게 두 가지 특징으로 나타나는데 첫 번째 특징이 이데올로기의 파편화 현상이다. 소련 공산주의가 몰락한 이후 인류의 미래에 대한 논의가 학자들 사이에서 진행되었는데, Fukuyama는 그의 저서 『The End of History & the Last Man』에서 '이데올로기 시대는 끝이 났다'고 주장하였다. 그러나 현실은 그의 예견과는 달리 작은 이데올로기간의 분쟁이 벌어졌다. 공산주의라는 메타 이데올로기는 무너졌으나 공산주의의 강력한 통치 아래 숨죽이고 있던 작은 이데올로기들이 밖으로 표출되기 시작했다. 그 결과 국지적으로 인종적, 종교적, 지역적 이데올로기의 분쟁과 갈등이 발생하게 되었다.²³⁾

이데올로기의 이런 파편화 현상은 사이버공간에서 활발히 진행되고 있다. 그것은 다름 아닌 같은 사상과 뜻을 가진 사람들끼리 모여서 사이버 공간에서 활동하는 카페 혹은 커뮤니티의 활동이다. 현재 한국의 한 포털 사이트에서 개설된 카페 만해도 400만 개에 이르고 있다.²⁴⁾ 이러한 카페 활동은 단순한 예일 뿐이다. 사이버공간에서 헤아릴 수 없을 정도의 파편화된 이데올로기들이 나름대로 활발한 활동을 하고 있다.

둘째, 현대에 이데올로기의 움직임은 이데올로기들의 연합이다. Goudzwaard에 의하면 이데올로기들은 서로 갈등 관계에 있지만 현대에 와서 이데올로기끼리 서로 상호간에 제휴하기도 한다고 말하였다. 더 나아가 이데올로기는 변증법적인 플레이를 연출하여 또 다른 이데올로기를 생성시키기도 한다고 하였다.²⁵⁾

이데올로기의 생성과 소멸 그리고 연합의 움직임을 가장 잘 보여주는 것 또한 사이버공간이다. 이러한 사실을 한국의 촛불 집회를 예로 살펴보자. 미군의 장갑차에 죽은 여중생을 추모하는 촛불 집회는 연인원 500만 명 넘게 참가했고 1주기 추모행사에는 준비위원만 17만 명에 이르는 엄청난 행사였다.²⁶⁾ 이 추모행사는 '반미'라는 민족적 이데올로기성을 가진 집회였다. 사이버공간에 의해 형성된 이 집회가 그 이듬해 2004년 국회의 대통령 탄핵 반대 집회로 새롭게 생성이 되면서 더욱 거대한 정치적 이데올로기성의 집회로 나타나게

23) 전광식 교수의 VIEW 2004년 이데올로기 과목의 강의에서 정리한 내용

24) 포털 사이트인 다음(DAUM)에서 제공한 카페는 1000만 명이 넘는 회원들이 활동 중이고 카페의 수는 400만 개를 초과하였다(아이뉴스 2004년3월19일자)

25) Goudzwaard, Idols of Our Time, 김재영 역, IVP: p85-86

26) 2003년6월12일 인터넷 한겨레신문 정치면에서

되었다. 만약 대통령 탄핵이 무효가 되면 이 집회는 소멸될 것이다. 그러나 이 일을 계기로 '노사모'와 비슷한 단체나 아니면 더욱 연합적 성격을 가진 '나라를 사랑하는 범국민단체'가 생성될 수도 있을 것이다.

이상과 같이 사이버공간에서는 현대 이데올로기의 움직임의 두 형태, 파편화와 연합이 활발하게 진행되고 있다. 사이버공간은 마치 이데올로기의 공장처럼 이곳에서 새로운 이데올로기가 생성되고 소멸되며 또한 연합하여 새롭게 변형된 이데올로기들을 마구 뿜어내고 있다. 이런 맥락에서 볼 때 사이버공간은 더욱 가공해지고 무서운 힘으로 뭉쳐진 거대한 이데올로기 덩어리이자 슈퍼-이데올로기이다. 따라서 이 시대에 우리가 가장 경계해야 할 이데올로기는 Goudzwaard가 말한 혁명, 안보, 민족주의, 번영의 이데올로기가 아니라 바로 이데올로기와 우상으로서 사이버공간인 것이다.

참고문헌

- 김강호, 자기에 대한 의식양태로서의 사이버 중독 현상 고찰, 서강대학교 언론대학원 석사학위 청구논문 (2001)
- 김성천, 청소년의 인터넷 중독 증후군에 관한 연구, 성균관대 교육대학원 석사학위 청구논문(2001)
- 김현수, 청소년 인터넷 중독의 문제 인식과 대처 방안 1, 출처: 빈곤지역 공부방 실무자 교육 자료집 1 (<http://www.cyberwelfare.or.kr>)
- 백옥인, 사이버 윤리와 법적 규제, 월간 에머지 기고 논문 (2001년 7월호)
- 서울개포초등학교 인터넷 윤리교육, 인터넷과 사이버 공간, 자료출처: 한국정보문화센터
- 성운숙, 사이버 일탈과 여성, 한국 가정법률 상담소에서 주최한 사이버 성폭력을 예방을 위한 강좌 (2002)
- 송명준, 인터넷 중독자의 온라인 및 면대면 커뮤니케이션 만족도 연구, 고려대학교 대학원석사학위 청구논문 (2000)
- 아이뉴스 (2004년 3월 19일자)
- 이봉재, 사이버스페이스와 자유의 곤경, 월간 에머지 기고 논문 (2001년 7월호)
- 이창재, 사이버 중독증 편견 - 정신분석학적 접근, 월간 에머지 기고 논문 (2001년 7월호)
- 전광식, 이데올로기 과목의 강의 노트, VIEW (2004 봄학기)
- 조재준, 인터넷 채팅과 청소년의 정체성 및 사회성과의 관계, 경남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문 (2002)
- 하웃즈바르트, 현대, 우상, 이데올로기, 김재영 역, IVP (1999)
- 하지현, 청소년 인터넷 중독의 이해와 지도, 출처: 경상남도교육과학연구원 교수학습 지원센터 사이트(<http://www.gnedu.net>)
- 한겨레신문 (2003년 6월 12일자)
- 산업자원부, 『2004 e-비즈니스백서』

이상화는

경북대학교 영어영문학과와 총회신학대학원을 졸업하고 목사 안수 후 부산신평로교회에서 부교역자로 섬기다가 지금은 밴쿠버 기독교 세계관 대학원에서 수학중이다.