

사이버 문화의 철학과 기독교 세계관

최태연

송실대 기독교대학원 겸임교수,
안양대학교 신학연구소 전임연구원, 본회 연구위원

오늘날 정보·통신 혁명은 인류에게 새로운 문화를 가져다주고 있다. 길을 걸어가면서 멀리 떨어져 있는 친구와 통화하거나, 지구 저편에 있는 고객과 인터넷으로 몇 분만에 상담을 나누는 일이 일상사가 되어가고 있다. 뿐만 아니라 직접 새로운 경험을 얻는 대신 컴퓨터가 만들어 내는 가상현실을 통해 더욱 실감나는 경험을 할 수 있는 길이 열리고 있다. 최근까지 공상과학소설의 내용으로만 치부되었던 생각들이 하나하나 현실이 되어가면서 사람들의 관심을 사로잡고 사회 전체의 방향을 이끌어가고 있다. 이렇게 정보통신혁명이 만들어 내는 문화를 흔히 “사이버 문화”라고 부른다.

이 글의 주된 관심은 사이버 문화가 근거하거나 함축하고 있는 철학을 찾는 일이다. 이에 그치지 않고 이 글은 사이버 문화 속에 내재하는 철학이 기독교 세계관의 입장에서 어떻게 평가될 수 있느냐를 묻고자 한다. 한마디로 이 글이 시도하는 바는 미래 사회를 지배할 사이버 문화의 철학적 기반을 해명함으로써 다가오는 미래사회를 지배하게 될 사이버 문화에 대한 좀더 근본적인 신학적 평가를 가능하게 만드는

데 있다.

1. 사이버 문화란 무엇인가?

1844년 모오스의 전신기가 미국 발티모어와 워싱턴 사이에 설치됨으로써 원거리 전기통신의 시대가 열린 지 한 세기 반, 1946년 최초의 진공관 컴퓨터(ENIAC)가 탄생한 지 50년만에 인류는 정보 통신 기술의 발전에 의한 새로운 사회·문화적 혁명을 맞이하고 있다.¹⁾ 컴퓨터 정보처리(소프트웨어) 기술, 인공위성과 광섬유를 이용한 통신기술, 초고밀도의 반도체 소자기술의 세 가지 기술이 결합된 커뮤니케이션 기술의 혁신은 산업사회의 성격과 구조를 바꾸고 있을 뿐만 아니라 사람들의 생활 방식(the way of life)과 사고방식(the way of thinking)의 총체인 문화까지도 변화시키고 있다. 인류사회의 의사소통방식과 문화생활을 새로운 차원으로 이끌어 가고 있는 이러한 정보통신기술의 발전속도는 점점 더 가속화되고 있기 때문에 정보통신 혁명이 인류를 어떻게 이끌어 갈지 그 누구도 자신 있게 예측할 수 없게 되었다.²⁾ 바야흐로 인류는 새로운 기술의 마력적인 힘과 장래의 불확실성사이에서 기대와 불안이 교차하는 지점을 통과하고 있는 것이다.

정보화 사회에 대한 문명 비평적 진단을 선구적으로 제공한 이가 미국의 미래학자 앨빈 토플러(Alvin Toffler)이다. 그는 1970년의 「미래 쇼크」(Future Shock)와 1980년의 「제3물결」(The Third Wave)이란 책을 통하여 정보혁명에 의해 일어나고 있는 문명 자체의 변화를 예리하게 분석해 주었다. 토플러는 지금 일어나고 있는 현상을 인류 문명에 닥쳐온 세 번째의 가장 큰 변화라는 의미에서 「제3물결」이라는 은유적 표현을 사용한다.³⁾

그에 따르면 인류 문명사의 '제1물결'은 기원전 8000년 경 인류가 채취나 수렵, 아주 단순한 어업에 의해 생계를 유지했던 상태를 벗어나 집단적으로 농지를 경작하

1) 김상현, 「정보 통신 혁명과 한국 사회」, 한나래, 1996, 27쪽이하; 이화용, 문대철, 박노경 공저, 「정보 통신과 정보화 사회」, 한성출판사, 1996, 1쪽이하.

2) 한 예로 미국에서만 1997년 말 이용자가 1억 명에 도달한 인터넷은 1백일마다 100%의 인터넷 교통량 증가를 보이고 있다.(조선일보 1998년 4월 17일자 1면 보도)

3) 앨빈 토플러, 「제3물결」(The third Wave), 한국경제신문사, 1989, 40쪽 이하.

기 시작했던 최초의 농업 혁명을 가리킨다. 이러한 농업 혁명에 의해 이집트로부터 인도와 중국을 거쳐 멕시코에 이르는 고대 문명들이 성립되었고, 그 결과 거대한 관개 시설을 기반으로 하는 잘 조직된 중앙 집권 국가가 출현했다. 그러나 수천 년 동안의 왕조의 흥망성쇠와 기술이나 상업의 발전에도 불구하고 농업에 의존하는 생산 방식에는 큰 변화가 없었다.

‘제2물결’은 1750년 이후 그 모습을 드러낸 ‘산업혁명’을 의미한다. 제임스 와트가 1769년에 발명한 증기 기관은 여태까지 사람의 손이나 가축, 물레방아, 풍차에 의존하던 탈곡 작업이나 직물 생산에 획기적인 생산 증가를 가져왔다. 1766년에는 석탄을 연료로 하는 용광로(고로)가 발명되어 대량으로 철강을 생산하기 시작했다. 1800년대에 들어와서는 증기 기관에 의해 운행하는 기선이 등장했고 드디어 1830년에는 리버풀과 맨체스터 사이에 증기 기관차가 달리는 철도가 건설되었다. 이러한 생산과 교통 수단의 혁신은 20세기를 가장 잘 특징짓는 발명들로 이어졌다. 1864년의 가솔린 엔진과 1893년의 디젤 엔진의 개발에 이어 1895년에는 항공기가 제작되었다. 산업 혁명이 낳은 새로운 대량 생산 방식은 자본주의와 사회주의 체제 모두에게 열광적으로 받아들여져 철강, 자동차, 기계, 석유 화학, 조선, 항공기 등의 고도로 전문화된 거대 산업 조직을 만들어 냈을 뿐만 아니라 여기에 적용하는 사회 제도와 사람들의 생활 방식도 형성시켰다.

그러나 1955년 이후 10년에 걸쳐 미국에서는 산업 문명의 전환인 ‘제3물결’이 일어났다.⁴⁾ 이제 공장 노동자의 수보다 사무직과 서비스직 근로자의 수가 많아지고 컴퓨터가 광범위하게 보급되기 시작했다. 이러한 변화는 다른 산업 국가에도 점차로 파급되었고 기존의 산업 체제와의 충돌 속에서 전자·정보·통신 산업이 그 발전 속도와 파급 효과에서 주도적인 산업으로 자리를 잡아가기 시작했다. 이러한 정보통신 혁명은 유전자 공학, 항공 우주 공학, 신 에너지 공학, 재료공학, 환경공학의 발전과의 연계 속에서 새로운 생산 방식과 생활 방식, 즉 새로운 가정 형태에서 기존의 국가의 붕괴에 이르는 엄청난 사회적 변화를 초래할 것이다.

이상의 토플러의 삼 단계 문명 발전론은 지나친 단순화의 위험에도 불구하고 오늘날 일어나고 있는 경제와 사회의 변화를 인상적으로 설명해 준다. 토플러가 말하는 제3물결 또는 정보통신 혁명을 이끌고 있는 기반 기술에는 마이크로 일렉트로닉

4) 앨빈 토플러, 같은 책, 176쪽.

스(반도체), 광전자(레이저), 컴퓨터 및 소프트웨어 등이 있다. 이러한 기술의 기초 위에서 응용 기술인 정보 처리 시스템과 근거리 통신망(LAN), 자동화 기술, 그리고 광통신, 위성통신, 이동 통신, 종합정보 통신망(ISDN) 등의 정보 통신 기술, 고선명(HD)TV, 개인휴대통신(PCS), 케이블(CA)TV, 멀티미디어, 부가가치 통신망(VAN), 텔레마텍 서비스(teletex)와 원격화상회의(teleconference) 등의 뉴 미디어 기술, 전자우편(E-Mail), 파일전송(FTP), 월드 와이드 웹(WWW) 방식에 의한 인터넷(Internet) 기술이 놀라울 정도로 빨리 발전하면서 사회 조직과 일상 생활을 변화시키고 있다.⁵⁾

위에서 살펴본 정보통신 혁명의 여파는 기술이나 산업의 변화를 가져오는데 그치지 않고 일종의 '문화전환'(cultural turn)을 가져오고 있다. 정보화사회에서는 단지 새로운 기술에 의한 생산방식만이 변하는 것이 아니라 그 속에서 살아가는 사람들의 생활패턴이 변하고 있다. 이제는 점점 더 많은 사람들이 지식과 정보를 교환하거나 인간관계를 형성하거나 여가나 문화생활을 즐기거나, 심지어는 상거래를 하는 방식까지도 직접 접촉이 아닌 컴퓨터에 의존하게 되었다. 물론 지금까지도 인류는 편지나 전화, 라디오, TV 등의 종래의 미디어를 수단으로 간접적인 의사소통을 해왔다. 그러나 세계에 대한 모든 정보를 디지털 신호로 바꾸어 기호·문자, 음성, 화상 등의 다양한 형태로 동시에 양방향으로 주고받을 수 있는 미디어는 존재하지 않았다. 그러나 정보통신 혁명에 의해 지구상의 모든 개인은 컴퓨터가 제공하는 멀티미디어를 통해 의사소통을 할 수 있게 된 것이다.

사이버 문화란 바로 미래 사회의 인간 관계형성의 가장 지배적인 방식이 될 정보화 사회의 문화를 말한다. 여기서 '사이버'(cyber)란 단어는 원래 수학자 노버트 위너(Norbert Wiener)가 창시한 사이버네틱스(Cybernetics)에서 온 말로서 생물체나 전자제어기에 공통적으로 적용될 수 있는 정보의 제어 및 통제과정을 연구하는 학문을 가리킨다. 그러나 사이버란 용어가 널리 쓰이게 된 계기는 훗날 '사이버펄크 작가'란 이름을 얻게 된 미국의 공상과학(Science Fiction) 소설가 윌리엄 깁슨(William Gibson)이 '사이버 스페이스(Cyberspace)라는 신조어를 확산시키면서였다.⁶⁾ '가상 공간'이라고 번역되기도 하는 사이버 스페이스는 실제의 공간은 아니지

5) 이화용, 문대철, 박노경 공저, 같은 책, 17쪽 이하.

6) 홍성태, "사이버 공간과 사이버네틱스", 『한국사회와 언론』, 1997, 제8호, 특집: 정보혁명과 문화혁명,

만 많은 사람들이 자발적으로 컴퓨터를 통해 서로를 연결함으로써 정보를 교환하고 다양한 관계를 형성하는 사회적 공간이라는 의미에서 하나의 현실이다.

미디어 이론가 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)이 일찍이 컴퓨터는 단순히 정밀한 계산기가 아니라 인간과 인간, 인간과 사회를 이어주는 '미디어'(media)라고 간파했던 대로⁷⁾, 사이버 문화는 기계문명의 정점에 서 있는 컴퓨터와 인간의 만남에서 일어나는 새로운 현상이다. 사이버 문화는 가상현실의 예처럼 컴퓨터가 조작해주는 영상과 촉감과 소리를 인간이 마치 자기의 신체의 연장물로서의 현실처럼 받아들임으로써 비로소 생겨나는 '현실과 같은 가상'(fact-like fiction)이지만 그 자체가 하나의 인간 경험이라는 점에서 '가상과 같은 현실'(fiction-like fact)이라고 할 수 있다. 이처럼 사이버 문화는 정보혁명을 이용한 자연에 대한 인간의 도구적 이용의 극대화이면서도 동시에 새로운 도구에 대한 인간의 적용의 산물이다. 이러한 상호작용을 통하여 정보혁명은 기술혁명에서 그치지 않고 인간의 삶의 방식인 문화를 바꾸어 가는 것이다. 즉 인간은 자신이 만들어 낸 정보기술에 의해서 새롭게 형성되고 있다는 역설적 순환에 처하게 되었다. 인간과 기술사이의 주객관계가 바뀌게 된 것이다. 그 때문에 사이버 문화는 기술의 폭발적 발전과 빠른 상업화와 함께 인류의 미래에 새로운 차원을 열어줄 것이라는 낙관적 견해와 인류의 장래를 위협할 것이라는 비관적 견해를 동시에 제공하는 문화인 것이다.⁸⁾

그렇다면 사이버 문화의 공헌은 무엇이며 인류의 장래에 어떤 문제를 제기하고 있는가?

사이버 문화의 공헌은 무엇보다도 그 정보교환의 신속성과 양방향성에 있다. 이제 인류는 사이버 정보통신에 의해 시간과 공간의 장벽을 넘어 동시적이고 공감각적으로 의사소통을 할 수 있게 되었다. 노트북 보다 더 작은 초소형 컴퓨터를 가지고 다니면서 모든 업무를 보거나 상대방의 얼굴을 보면서 통화를 할 수 있는 시대가 눈앞에 와있는 것이다. 정치영역에서도 인터넷을 통한 시민들의 직접 참여민주주의가 확산되고 있다. 또한 가상현실 기술을 이용하여 모든 분야의 교육이나 기술습득에 유용하게 사용하거나 여러 가지 여가와 오락을 즐길 수 있다.

26쪽.

7) 마셜 맥루한, 「미디어의 이해 - 인간의 확장 -」(Understanding Media: The Extensions of Man), 커뮤니케이션스, 1977, 25쪽 이하.

8) 홍성태 편, 「사이버 공간, 사이버 문화」, 문화과학 테크노문화신서 1, 문화과학사, 1996, 9쪽.

그러나 사이버 기술과 문화는 긍정적인 면만 가지고 있지 않다. 전문가들이 지적하는 문제점으로는 일반적으로 다음 네 가지를 들 수 있다.⁹⁾

첫째, 전 세계가 하나의 거대한 전자통신에 의해 연결됨으로써 전 세계와 인류가 소수의 정보 강국이나 미디어를 조종·지배하는 권력집단이나 국가에 의해 지배될 수 있다. 왜냐하면 사이버 문화는 철저히 정보통신 산업과 소프트웨어 산업의 발달을 전제로 하는 정보화의 정도에 달려있기 때문이다. 따라서 기술과 경제적 부를 가진 정보부국은 더욱더 많은 정보를 향유하고 정보빈국은 더욱 빈약한 정보를 갖게 된다. 실제로 첨단 정보 산업의 종주국인 미국의 정보지배력은 세계의 어느 나라도 압도한다. 즉 특정 국가나 특정집단의 정보독점이 심화된다.

둘째, 한 나라안에서도 컴퓨터와 미디어를 소유, 사용할 수 있는 부유층 및 중산층과 서민, 빈곤층간의 격차와 함께 미디어를 적극적으로 이용하는 청소년층과 노년층간의 격차는 점점 심해진다. 즉 새로운 정보산업의 발달과 사이버 문화의 일상화와 함께 사회적 불평등이 심화될 수 있다.

셋째, 사이버 문화의 상업주의를 들 수 있다. 새로운 미디어는 모든 정보를 전세계에 동시적으로 현실감 있고 생생하게 제공하면서 제품으로 판매한다. 인터넷 정보의 80%가 이 상업화된 음란물과 게임이라는 사실은 이 점을 잘 보여준다.¹⁰⁾ 사이버 문화가 지배하는 사회는 철저히 상업화된 사회가 될 가능성이 높다.

넷째, 사이버문화는 직접적인 현실 경험과 인간과 인간사이의 직접적인 만남을 가상현실에서의 만남으로 대체한다, 따라서 사이버문화 속의 사회관계나 인간관계는 간접적이나 더욱 익명적이 될 것이다.

2. 사이버문화의 철학적 성격

1) 계몽주의의 절정으로서의 사이버 문화

사이버문화는 토플러의 말대로 근대 이후의 산업사회를 일컫는 '제2물결'과 구별되는 새로운 산업과 문화의 사회이지만 그 사회는 갑자기 생겨난 것이 아니라 18세

9) 강상현, 같은 책, 206쪽 이하.

10) 추광영, "커뮤니케이션 혁명과 미래문화", 「철학과 현실」, 1997 (가을), 철학문화연구 소, 107쪽.

기 중엽부터 본격화 된 산업혁명의 추동력의 결과이며 발전의 연속선상에 있다. 산업혁명과 함께 18세기의 유럽을 특징짓는 사상이 바로 '계몽주의'(the Enlightenment; die Aufklärung; l'éclaircissement; Il Illuminismo)이다. 계몽주의는 18세기 초반부터 등장한 사상으로 과거의 시대들, 특히 중세와 종교개혁기의 신구교 간의 대립에서 온 혼란과 전쟁의 시대를 어두움의 시대로 규정하고 이에 대하여 인간 이성에 의해 지배될 새로운 세기를 '빛의 시대'(le siècle des lumières; das Zeitalter des Erleuchtens)로 규정했다.¹¹⁾ 이 사상은 바로크 문화, 개신교 정통주의, 가톨릭의 반종교개혁, 왕권절대주의에 대항하면서 종교, 교육, 예술, 문화, 정치 전반에 퍼져 나갔다. 계몽주의는 전형적인 계몽사상가들(볼테르, 디드로, 달랑베르, 라메트리, 돌박, 콩도르세, 튀르고, 루소, 퍼거슨, 이셀린, 마블리, 빌란트, 헤르더, 레싱, 칸트)뿐만 아니라 18세기에 새로 설립된 사회공익단체(societas), 학술원(Akademie), 살롱(Salon), 독서클럽(Lesegesellschaften), 경제단체(Ökonomische Gesellschaften), 비밀결사(Freimaurer)들을 통하여 광범위하게 퍼져 나갔다. 이러한 사상운동의 공통된 신념은 인류가 더 이상 과거의 신앙이나 인습, 제도에 매이지 않고 오직 이성의 빛 안에서 '자유롭게' 사고하고 행동함으로써 안정과 평화, 행복과 발전의 새로운 시대가 열린다는 것이다.

대표적 계몽사상가의 하나인 칸트(Immanuel Kant, 1724-1804)는 1784년 멘델스존의 "계몽이란 무엇인가?"라는 질문에 대한 답변¹²⁾이란 기고문에서 다음과 같이 정의한다. "계몽이란 인류 스스로에게 책임 있는 미성숙(Unmündigkeit)으로부터의 벗어남이다. 미성숙은 자신의 오성(사고)을 타인의 지도가 없이는 사용하지 못하는 무능력을 말한다. (...) 네 자신의 오성을 네 스스로 사용하는 용기를 가지라는 것이 바로 계몽의 구호이다"¹²⁾ 즉 계몽주의는 인간능력의 신뢰와 미래 역사의 진보에 대한 확고한 신념에서 스스로의 세계를 만들어 가는 것을 의미한다.

이미 위에서 지적했듯이 사이버 문화 역시 이러한 계몽주의의 신념 위에서 성립된 문화현상이다. 사이버 문화는 자신의 창의적 사고에 의해 자연 속에 내재해 있는 원리를 발견하고 그것을 모방하고 재현해 낸 인간 기술의 가장 정밀한 산물이라는 점에서 자연에 대한 인간의 도구적 이용의 극대화이다. 따라서 여기에는 인간이 스

11) U. Im Hof, Das Europa der Aufklärung, München: C. H. Beck, 1993, 13쪽.

12) I. Kant et al., Was ist Aufklärung?, Stuttgart: Reclam, 1990, 9쪽.

스로의 힘에 의해 역사를 만들어 가고 최고도의 문명을 만들어 낼 수 있다는 계몽주의적 자신감이 깃들여 있다. 만일 18세기의 계몽사상가들이 오늘날의 1기가 Ram의 반도체를 만들어 내는 나노단위의 소자기술과 이진법의 논리를 사용하여 모든 매체를 통일하고 있는 디지털 기술을 그들의 두 눈으로 확인한다면 그들이 예언했던 대로 새 시대의 성취로 보았을 것이다. 이런 맥락에서 사이버 문화의 기술적 성취만을 찬양하는 낙관주의를 경계하는 입장에서조차 정보사회를 “(계몽주의에 의해 주동된) 근대사회의 매커니즘의 연속성”에서 이해한다: “정보사회로 기술되는 특징들은 기본적으로는 근대사회의 형성과 함께 개시된 가능성들의 철저히로 이해되어야 한다. 따라서 정보사회의 구조적 특성의 해명을 위해서는 근대성과 근대사회의 의미와 형성을 사회일반이론의 틀에서 이해하는 것이 선행되어야 한다”¹³⁾ 엄청난 속도로 가속화되고 있는 빠른 속도의 컴퓨터 프로세서와 대용량의 메모리칩의 개발, 새로운 소프트웨어의 개발과 인터넷의 발달은 계몽주의적 인간의 무한한 자기신뢰와 미래에 대한 낙관의 새로운 상징을 제공하고 있다.

2) 계몽주의의 해체로서의 사이버 문화

사이버 문화는 계몽주의에 의해 정신적 기초가 놓여지고 산업혁명에 의해 실현된 근대이후의 인간 주체 사상의 절정을 이루는 동시에 새로운 사이버 병리현상의 주체 분열적 성향에 의해 독자성과 자율성을 생명으로 하는 계몽주의적 이성적 주체의 해체를 함축하기도 한다. 즉 사이버 문화는 놀라운 합리성과 창조력을 가진 인간 주체의 산물이지만 동시에 계몽주의적 주체를 소외와 혼란에 빠뜨리는 사이버 문화에 내재하는 철학적 성격의 자기모순과 이율배반성이 드러난다. 사이버 문화가 가지는 이러한 이중적 자기모순은 역사적 우연의 산물이라기보다는 인간에 대한 계몽주의적 확신 자체가 갖는 필연적 귀결이라고 할 수 있다. 왜냐하면 사이버 문화는 한 꺼번에 다양한 정보를 얻어주며 시공간을 초월하여 타자와 정보를 교환하고 의사소통하며 가상을 현실처럼 경험할 수 있게 해줌으로써 오히려 지금까지의 산업사회에서 보다 인간을 더욱 더 자아상실과 타자와의 관계상실, 사회 현실에의 부적응, 마

13) 정호근, “정보통신문명과 사회구조의 변동”, 한국철학회 편, 「기술문명에 대한 철학적 반성」, 철학과 현실사, 1998, 209쪽.

침내는 현실과 가상의 도착상태, 사이버 가상인물이나 세계에 대한 이상승배에 빠지게 하기 때문이다.

1944년 독일의 비판사가가 막스 호르크하이머(Horkheimer)와 테어도어 아도르노(Adorno)는 「계몽의 변증법」(Dialektik der Aufklärung)에서 계몽주의적 이성의 추구하고 그 추구로 인한 자기파멸의 결과를 다음과 같이 지적한 바 있다. 「계몽의 프로그램은 세계의 탈마술화(Entzauberung)였다. 계몽주의는 신화를 해체하고 지식을 통해 상상의 세계를 뒤엎으려 했다」.¹⁴⁾ “그러나 자연에 대한 세계적 지배는 결국 인간의 사고하는 주체를 나의 모든 표상을 동반해야만 하는 영원히 동일한 자아로 만듦으로써 인간 주체에 대한 지배로 전락하였다”.¹⁵⁾ “인간의 사고가 신화로부터 논리체계에 지배됨에 따라서 오히려 스스로 반성하는 이성의 요소는 사라지고 인간은 자신의 생명을 유지시켜 주는 기계에 의해 불구가 되었다.”¹⁶⁾ 호르크하이머와 아도르노의 계몽주의 비판은 인간을 미신과 마술로부터 해방시키려 했던 계몽주의가 세계와 자연을 수학과 실증과학의 논리에 의해 철저히 지배하려한 결과 인간 자신을 수학과 논리의 대상으로 만들어 버리고 개인을 전체(인종, 국가)라는 또 하나의 허구에 종속시켰다는 것이다.

사이버 문화의 철학적 성격을 포스트모던 철학의 도움으로 해명하려는 마크 포스터(Mark Poster)의 말대로 계몽의 변증법은 모든 사실을 총체적으로 파악·설명하려는 변증법적 성격과 “언어학에 기초한 정보이론의 부재”¹⁷⁾ 때문에 사이버 문화의 철학적 성격을 규명하는데 직접 적용하기 어렵다고 볼 수 있다. 그러나 새롭게 형성되고 있는 정보사회와 사이버 문화가 계몽주의의 가장 정교한 산물이라면 사이버 문화 역시 「계몽의 변증법」에서 주장된 대로 계몽주의가 산출한 역사적 자기모순으로부터 벗어나기 어렵다. 즉 사이버 문화도 인간의 정신에 의한 자연과 세계의 지배를 추구하는 사이에 인간을 자기자신과 이웃으로부터 소외시키고 컴퓨터에 의해 매개되는 현실에 인간을 종속시킨다고 할 수 있다. 현대의 포스트모던 사상이 가운데 사이버 문화의 이러한 경향을 가장 극단적으로 진단한 이가 장 보드리야르(Jean

14) T. W. Adorno/M. Horkheimer, *Dialektik der Aufklärung*, Frankfurt a. M.: Fisher, 1971, 7쪽.

15) 아도르노/ 호르크하이머, 같은 책, 27쪽.

16) 아도르노/ 호르크하이머, 같은 책, 37쪽.

17) 마크 포스터, 「뉴미디어의 철학」, (The Mode of Information), 민음사, 1994, 87쪽.

Baudrillard)이다. 보드리야르는 원래 현실에 대한 모방에서 출발하지만 마침내는 현실로부터 완전히 분리되어 독자적인 원본성을 주장하는 ‘원본 없는 이미지’를 시물라크르(simulacres)라고 정의한다.¹⁸⁾ 사이버문화는 끊임없이 이러한 시물라크르들을 만들어 내는 활동, 즉 시물라시옹(simulation)이다. 걸프전의 예에서처럼 전쟁의 진행과 실상에 대한 정보와 판단은 다른 기자들이나 통신원들의 사실보도가 철저히 통제된 채 CNN이 공중촬영을 통해 제공하는 TV장면에 의존하므로 걸프전의 시물라크르는 대다수의 인류에게 쿠웨이트나 이라크에서 일어나고 있는 실제의 전쟁 현실보다 더 현실적이 된다. 이렇게 시물라크르의 현실성은 현실자체의 실상을 감춤으로서만 확보된다. 이점이 바로 주체의 해체를 가져오는 사이버문화의 함열적 성격(implosion)이다. 함열 현상은 시물라크르에 의해 원래의 실체가 사라지면서 모조된 이미지 또는 기호, 즉 가상에 의해 실체가 완전히 치환됨을 의미한다.¹⁹⁾

보드리야르의 사이버 문화 진단은 Video, CATV, 전자게임, PC통신이나 인터넷을 통한 폭력, 음란, 충동구매, 불필요한 채팅 등의 무분별한 가상현실에의 탐닉을 통한 주체의 분열과 해체라는 병리현상을 통해서 현실로 나타나고 있다. ‘cyberism’이라고 부를 수 있는 이러한 증후군에는 “웹 중독, 가상과 실제의 전도, 폐쇄, 고립, 격리, 수면장애, 사회적 부적응, 최근 일본의 ‘사이버우상’송배에서 드러난 것과 같은 자동 인형적 순응(automation conformity), 파괴성, 경박함, 모방과 혼성, 조작, 고착성 상실, 찰나주의”²⁰⁾ 등이 속한다. 계몽주의적 이성에 의한 첨단기술이 가져온 이러한 병리 현상들은 사이버문화가 근대적 이성의 산물이면서 동시에 그러한 이성을

18) 장 보드리야르, 『시물라시옹』(Simulacres et simulation), 민음사, 1992, 12쪽.

19) 장 보드리야르, 같은 책, 42쪽. 포스터는 이러한 함열 현상의 전형적 예를 보드리야르의 광고분석에서 찾는다. 마루바닥을 닦는 ‘존슨스’ 왁스를 선전하는 광고에서 한 평범한 여자가 별효과 없이 바닥을 닦고 있는 순간 멋진 남성이 출현하면서 갑자기 바닥에 칠해진 왁스는 윤을 내게된다. ‘멋진 남자와의 로맨스와 존슨스 왁스’라는 현실에서는 무의미한 관계가 이 광고에서는 상품의 의미를 소통하게 하는 조건이 된다. 시물라크르가 현실에서의 새로운 의미를 만드는 것이다. (포스터, 같은 책, 116쪽).

20) 문헌병, “정보통신문화와 주체성-예비적 고찰”, 한국철학회편, 『기술문명에 대한 철학적 반성』, 철학과 현실사, 1998, 314쪽.

파괴하고 해체하는 역할을 한다는 피할 수 없는 역설에 도달한다. 사이버 문화의 내재적 모순을 해결해나가기 위해 「컴퓨터 윤리학」, 「방송매체와 윤리」, 「미디어와 권력」 등의 사이버윤리학이 정보사회론의 중요한 분야로 등장했다. 그러나 이러한 사이버문화에 대한 윤리적 반성과 규제가 사이버문화의 내재적 모순을 근본적으로 해결할 수 있을까? 여기서 우리는 사이버문화가 가져올 미래사회의 문제에 대한 궁극적 대답을 기독교 세계관에서 발견하고자 한다.

3. 사이버 문화와 기독교 세계관

사이버 문화에 대한 기독교의 반응은 대체로 두 가지로 나뉘어 진다. 한편에서는 인터넷을 목회와 선교에 적극적으로 활용할 것을 간곡하게 호소하며 더 나아가서 사이버교회의 필요성을 역설한다.²¹⁾ 그러나 다른 편에서는 사이버 문화를 교회에 도입할 때 생길 수 있는 영적 이완이나 부작용을 진지하게 걱정한다. 더욱이 사이버 교회 같은 새로운 교회 형태의 문제점에 대해서는 예리하게 비판을 가한다.²²⁾ 그러나 보다 근본적인 문제는 교회가 사이버 문화를 이용해야 하는가, 아니면 거부하는가의 실천적인 차원의 대답 이전에 사이버 문화를 성경에 근거한 기독교의 교리와 세계관에 입각하여 평가하고 비판하는 일이라고 생각된다. 그것은 사이버 문화가 가지고 있는 철학들에 대한 기독교적인 관점을 분명히 함을 의미한다.

앞서 살펴 본 대로 사이버 문화는 계몽주의가 산출해 낸 내적 모순과 긴장을 지니고 있다. 이러한 사이버 문화의 철학적 성격을 기독교적으로 어떻게 평가할 수 있을까?

기독교 세계관이란 성경을 통해 제시된 하나의 통일된 관점에 의해 세계(자연, 역사, 사회, 인간)를 이해하는 방식을 의미한다. 세계관(Weltansicht 또는

21) 이재규, 「인터넷 선교에 눈을 떠라」, 『목회와 신학』, 1996. 10, 57-65쪽.

양창삼, 「인터넷 교회, 인터넷 교인시대의 목회」, 같은 책, 66-76쪽.

김거성, 「멀티미디어 시대와 교회의 대응」, 『기독교 사상』, 1996. 2, 34-43쪽.

이재규, 「사이버 성례, 목회의 선한 도구일 수 있어」, 『목회와 신학』, 1998. 2, 62-65쪽.

22) 윤원철, 「사이버의 세계를 클릭 한다」, 『목회와 신학』, 1998. 2, 36-42쪽.

김진년, 「사이버 성례전 왜 막아야 하는가」, 같은 책, 65-68쪽.

Weltanschauung)이란 개념은 독일 철학자 빌헬름 딜타이(Wilhelm Dilthey)가 이론화했는데 그는 예술(Kunst), 종교(Religion), 철학(Philosophie)을 세계관의 형태들로 규정하고 그 유형을 분석하는 '세계관의 철학'(Weltanschauungslehre)을 제시했다.²³⁾ 그러나 이러한 세계관들의 기초에 종교적 신념이 전제되어 있다는 점을 가장 날카롭게 지적한 이는 화란의 기독교 철학자 헤르만 도예베이트(Herman Dooyeweerd)였다. 그는 근대의 계몽주의 이후 서양철학의 독단, 즉 인류의 밝은 미래는 '인간 이성의 자유' 내지는 '철학적 사유의 자율성'에 근거하여 모든 종교적 전제를 배제함으로써만 보장된다는 주장이 결국 철학을 자가당착에 빠지게 했다고 진단한다.²⁴⁾ 왜냐하면 이미 흄(Hume)의 경험론적 회의주의나 칸트(Kant)의 선험 변증론이 도달한 바와 같이 철저한 경험론적 사고는 객관적 법칙을 파악하는 이성을 능력을 철저히 회의하게 만들며 아무리 선천적으로 주어진 이성의 능력을 믿더라도 그 이성은 경험을 넘어서는 문제들, 즉 우주의 근거와 한계, 그리고 필연적 존재와 자유의 가능성에 대해 스스로 이율배반(Antinomie)에 빠진다는 점을 자율적인 사유에 의해 발견했기 때문이다. 도예베이트는 자율적 이성을 주장하는 철학적 주의 주장들이 하나의 특정한 철학적 입장을 철저히 추구할 때 회이나 이유배반에 빠짐에도 불구하고 자신의 독단에 대해 무비판적인 이유를 다음과 같이 설명한다. 이론의 근거인 경험의 세계는 어느 한 면으로 환원할 수 없는 다양한 경험양태와 그 복잡한 상호관계 때문에 일방적인 절대성을 주장할 수 없음에도 불구하고 철학적 이즘들이 절대성을 주장하는 것은 자율성의 명목아래 위장된 '초이론적 동기'(supra-theoretical motive)에 근거한다. 이러한 경험의 다양성을 포함하기 위해 아무리 대립된 주장을 이론적으로 종합해도 이론의 출발점에 놓여있는 동기와 전제의 문제는 해명되지 않는다.²⁵⁾

도예베이트의 자율적 이성 비판은 계몽주의의 절정인 동시에 해체로 나타나는 사이버 문화의 철학적 진단에도 적용될 수 있다. 사이버 문화는 한편 수학과 자연과

23) 참고: Wilhelm Dilthey, *Weltanschauungslehre*, Gesammelte Schriften VIII, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1968.

24) 헤르만 도예베이트, 「서양사상의 황혼에서」(In the Twilight of western Thought), 크리스찬 다이제스트, 1994, 17쪽. 참고: H. Dooyeweerd, *A New Critique of Theoretical Thought*, 4 vols. Philadelphia: Presbyterian and Reformed Publishing Company, 1953-1958.

25) 헤르만 도예베이트, 같은 책, 28쪽 이하.

학의 지식에 의한 자연의 정복이라는 계몽주의 이념의 구체화인 산업혁명이 최고로 발전된 형태로써 계몽주의의 자기절대화의 동기를 감추고 있다. 따라서 사이버 문화는 엄청난 기술발전에 따른 미래에 대한 거의 무조건적인 낙관주의의 경향을 가진다. 그러나 동시에 계몽주의가 2세기 동안의 역사적 경험의 결과 가공할 양차 대전, 냉전과 핵전쟁의 위험, 성장의 한계, 환경파괴의 문제에 직면하면서 모든 절대성 주장을 거부하는 포스트모더니즘을 사생아로 탄생시킨 것처럼, 사이버 문화도 그 문화를 산출한 인간주체를 소외시키고 해체시킴으로서 미래에 대한 낙관에 회의의 그림자를 던지고 있다. 따라서 사이버문화의 이러한 자기모순은 사이버 문화의 출발점에 놓여있는 계몽주의적 전제의 필연적 귀결이라고 볼 수 있다. 사이버 문화의 자기모순을 극복하려는 어떠한 이론적 종합의 시도도 그러한 전제의 문제점에 대한 정직한 승인이 없이는 사이버 문화의 실체문제를 해결할 수 없을 것이다.

사이버 문화를 그 전제로부터 귀결에 이르기까지 투명하게 볼 수 있는 세계관이 있다면 그것은 기독교 세계관일 것이다. 기독교 세계관은 자연과 세계가 창조주에 의해 자유롭게 창조되었으나 발생한 악에 의해 타락되었음을 확신한다. 따라서 기독교 세계관에서는 사이버 문화를 산출한 주체의 능력이 근본적으로 창조에 의해 주어졌음을 인정하지만 동시에 주체를 파괴하고 해체하는 사이버 문화의 경향을 타락의 결과로서 파악한다.²⁶⁾ 따라서 사이버 문화의 모순을 무시하는 계몽주의의 독단은 인간의 자기절대화라는 잘못된 전제에 기인함이 기독교 세계관의 빛 아래 드러난다. 또한 기독교 세계관은 타락을 근원적으로 극복하는 예수 그리스도에 의한 구속과 성령의 인도를 통해 사이버 문화의 모순된 현실을 이해하므로 사이버 문화의 미래를 일방적으로 낙관하지도 비판하지도 않는다. 기독교 세계관의 입장에서는 문화 그 자체가 인류에게 궁극적 희망을 가져다주거나 완전한 절망과 파멸을 의미하지 않기 때문이다. 왜냐하면 사이버 문화는 인간의 다른 문화와 함께 그리스도의 다시 오심을 통한 종말을 맞을 것이기 때문이다. 사이버 문화는 자신의 운명을 최종적으로 결정할 수 있는 자기 충족적이고 자기 완결적 과정이 아니다. 사이버 문화는 창조와 타락의 산물이면서 구속과 완성에 의해 변화되고 종결될 현상에 불과하기 때문이다. 이러한 구속사적 세계관의 입장에서는 사이버 문화의 적극적 의미는 그것

26) 헤르만 도예베르트, 같은 책, 99쪽: "그래서 성경의 중심주제 즉 창조, 죄로의 타락, 성령의 교제 속에서 이루어지는 예수 그리스도에 의한 구속은 의미의 근본적 통일성을 갖고 있다."

이 구속사의 목적에 얼마나 기여를 하는가에 달려있다.²⁷⁾

27) 아더 홉즈, 「기독교 세계관」, (Contours of a World View : Studies in a Christian World view), 엠마오, 1985, 306쪽 이하: “결국 우리의 희망은 과학기술에 있는 것이 아니라 온 피조물의 로고스이신 살아 계신 하나님께 있다. 과학과 과학기술도 궁극에는 하나님의 선하신 목적을 이루는 수단으로서의 기능을 해야 하기 때문이다”.