

# 사이버스페이스에서의 인식 문제에 대한 기독교적 고찰

신광은(침신대 종교철학)

## 1. 들어가는 말

인류는 얼마 전 사이버스페이스(cyberspace)라고 하는 신대륙을 발견하였다. 이 새로운 세계로 인해 인류의 삶은 엄청난 속도로 바뀌고 있다. 흥미로운 것은 이 신세계가 아직 미완의 세계라는 것이며, 또한 이 세계의 창조주는 다름 아닌 인간 자신이라는 사실이다. 인간은 사이버 세계의 창조자(creator)인 동시에 탐험가(explorer)인 셈이다. 이 세계의 창조는 끝나지 않았다. 이제 겨우 시작되었으며 아마도 이 창조는 영원히 끝나지 않을 것이다. 지금 사이버스페이스라고 하는 세계는 비트뱅(beat bang)이라고 불리울 정도로 급속도로 팽창하고 있다.<sup>1)</sup> 처음에는 컴퓨터 모니터에 불과하던 것이 얼마 안 있어 ‘공간’으로서의 지위를 얻었고, 이제 ‘싸이월드닷컴,’ 즉 ‘세계’로서의 지위를 얻었다. 이와 함께 현실 세계는 오프라인(off-line)이름의, 즉 또 하나의 세계로 상대화되었다. 그런데 사이버 펑크족들은 머지않아 현실 세계가 사이버스페이스 세계에 종속될 것이며, 중국에는 사이버스페이스라는 단 하나의 진정한 세계로 통합될 것이라고 주장하고 있다. 이것이 영화 <매트릭스(Matrix)>가 보여주는 우울한(?) 미래상이다. 본 글은 이러한 매트릭스적 전망의 가능성에 대해 간단히 언급한 다음 장차 도래할 사이버스페이스 세계에서의 문제가 될 인식의 문제를 지적하고, 참된 인식의 기초를 기독교적으로 모색하고자 한다.

## 2. 매트릭스적 전망

### 1) 매트릭스적 전망

영화, <매트릭스> 속에서 인간들은 튜브 속에 누워서 영원한 잠에 들어있다. 그러나 그들의 뇌는 매트릭스에 ‘플러그-인(plug-in)’ 되어서 사이버스페이스 속에서 지금의 우리와 똑같은 일상의 삶을 살고 있다. 영화, <매트릭스>에서 실제 세계는 사이버스페이스에 완전히 종속되어 있다. 우리에게 과연 이와 같은 일이 일어날 수 있을까?

Margaret Wertheim에 의하면 “우리는 많은 사이버스페이스 옹호자들에게서 육체의 한계를 초월하려는 열망과 고통, 구속, 그리고 심지어는 죽음의 사슬에서 벗어나고자 하는 바람을 또한 발견할 수 있다”고 하였다.<sup>2)</sup> 그의 말처럼 사이버스페이스가 몇몇 사람들에게는 그야말로 ‘장난이 아닌,’ 심각한 의미가 있는 것이 분명하다. 가상현실의 철학자, Michael Heim은 사이버스페이스가 우리 인간에게 ‘존재론적 전환’을 가져다 줄 것이라고 하였고,<sup>3)</sup> ‘가상현실’(Virtual Reality)라는 말의 창시자, Jaron Lanier는 “오로지 인간 상상력의 한계만이 그 한계가 되는 완전히 열린 세계”가 열릴 것이라고 예언하였으며<sup>4)</sup>, ‘사이버스페이스’

1) 1969년 4개의 컴퓨터가 연결된 것을 시작으로 출현했던 ARPA넷은 1972년까지 29개 노드, 61개 사이트로 발전하는 것이 전부였다. 그러나 최근 15년 동안 인터넷은 전세계적으로 주전산기만 3,700만개 이상, www 웹 상의 사이트만 3억 개, 그리고 매일 거의 100만개의 신규 사이트가 만들어지고 있다. 가히 비트뱅(beat bang)이라고 할 만한 현상이다. Margaret Wertheim, 「공간의 역사」, 박인찬 역 (서울: 생각의 나무, 2002), 306.

2) Ibid., 359.

3) Michael Heim, 「가상현실의 철학적 의미」, 여명숙 역 (서울: 책세상, 1997), 18.

라는 말의 최초의 창시자 William Gibson은 몸은 죽었으나 그 의식은 컴퓨터 네트워크 안에서 생생하게 살아 있는 디시 플래트라인이라는 미래의 인물을 보여주고 있다. 또한 2030년 경에는 인간과 동일한 지능을 가진 로봇이 생겨날 것이라고 믿고 있는 로봇 공학자, Hans Moravec는 “인간의 정신을 컴퓨터로 다운로드할 수 있는 날이 언젠가는 올 것이며 그렇게 되면 인간은 육체를 초월하여 디지털 공간에서 영원히 살게 되리라”고 말했다.<sup>5)</sup>

어떤 이들은 소위 사이버 펑크들의 상상력이 지나치다고 쉽게 단정해 버릴 지도 모르고, 또 어떤 이들은 인간과 기계, 현실과 가상이 아무리 근접하고 유사해질 지라도 두 세계 사이의 구분선은 영원히 와해되지 않으리라고 굳게 확신할 지도 모른다. 그러나 그러한 믿음을 가졌더라도 문제가 그리 단순하지만은 않다는 사실을 인정해야 한다.

Nobert Wiener라는 뛰어난 수학자는 ‘Cybernetics(인공지능학)’이라는 학문을 만들어 냈다. 그의 주장에 의하면 동물, 인간, 기계는 모두 동일한 원리 - ‘정보의 교환’이라는 원리 - 에 의해서 유지되는 반(反)엔트로피적 시스템이다. 이러한 주장은 한 걸음 더 나아가 동물, 인간, 기계가 교환하는 정보가 동질의 것이라는 주장으로, 그리고 중국에는 인간과 기계가 동일한 것이라는 주장으로 나아간다.<sup>6)</sup> 인공지능학적으로 볼 때 인간의 체험은 뇌에 전달된 정보로 환원될 수 있다.<sup>7)</sup> 이 말은 인간의 뇌 속의 정보와 컴퓨터 네트워크 상의 정보가 호환이 가능하다는 말이다. 체험이 만일 정보에 불과하다면 인간은 육체의 도움 없이도 순전히 정보만으로 모든 종류의 체험을 할 수 있다. 매트릭스라고 하는 고도로 정교한 컴퓨터 네트워크가 제공하는 정보를 뇌에 직접 플러그-인하면 튜브 속에 누워 있으면서도 걸어 다니고, 말하고, 흥분하고, 기쁨을 느낄 수가 있다는 말이다.<sup>8)</sup> 물론 이것은 두고 보아야 알 일이다. 하지만 사이버네틱스와 분자 생물학, 수학, 물리학 등 여러 유관 학문의 급속한 발전은 우리에게 매트릭스적 전망이 실현될 지도 모른다는 불안감을 주고 있다. 그래서 사이버 펑크들의 황당한 주장, 곧 머지 않은 미래에 인간은 육체 없는 네트워크 상에서 정신만의 영생을 얻게 될 것이며, 나아가 매트릭스 상에 다운된 인간의 정신이 전 인류의 정신과 합일되며, 중국에는 매트릭스라는 우주 정신과 합일되는 해탈의 경지에 이르게 될 것이라는 말이 자꾸만 신경이 쓰이는 것이다.

## 2) 가상현실(Virtual Reality) 기술의 전망

사이버스페이스라는 말과 함께 우리는 가상현실이라는 말을 부쩍 자주 듣게 된다. 가상현실(VR: Virtual Reality)이란 컴퓨터가 만들어 낸 가상적인 환경을 사용자가 실제인 것처럼 착각하게 만드는 기술이다. VR의 발달로 인해 앞으로는 컴퓨터 사용자가 자판을 두드리는데 대신 컴퓨터가 만들어 낸 가상의 공간 속에 직접 들어가서 컴퓨터 네트워크와 교감할 수 있게 된다. 물론 아직 가상현실 기술은 초보적인 수준이다. 하지만 우리는 Gary Bishop의 말을 귀담아 들어야 한다. “가상현실의 궁극적 목표는 체험자에게 컴퓨터가 만들어내는 세계를 진짜라고 착각하게 만드는 데 있다.”<sup>9)</sup>

4) 배국원, “사이버스페이스의 기독교적 의미,” 『종교연구』 (2001), 51에서 재인용.

5) Margaret Wertheim, 『공간의 역사』, 27.

6) H. E. Hatt은 중국에는 인간의 자유(freedom)와 책임(responsibility)까지도 기계적 언어로 번역될 수 있다고 주장한다. Harold E. Hatt, *Cybernetics and the Image of Man: a study of freedom and responsibility in man and machine* (NewYork: Abingdon, 1968), 11-12.

7) 인공 지능(AI: Artificial Intelligence)이란 인간의 지능과 컴퓨터의 정보 체계가 동일한 성질이라는 전제 하에서만 가능한 개념이다.

8) Putnam의 흥미로운 비유, “통 속의 뇌”가 현실화될 수 있는 것이다. 정기도, “가상세계와 현실세계의 구별가능성 고찰,” 『철학논구』, 24집 (1996), 200-2.

가상현실이 제공하는 '실제감'은 사이버스페이스가 인간에게 얼마나 영향력을 미칠 수 있는지를 결정하는 열쇠라 할 수 있다. 가정하기를 만일 가상현실이 만들어 내는 이미지가 현실 세계의 이미지와 구분이 불가능할 정도로 비슷해진다면, 또 만일에 현실 세계 속에서의 체험과 사이버 상에서의 체험이 구분이 불가능할 정도로 비슷해진다면 사이버스페이스의 현실 세계에 대한 영향력은 상상을 초월할 것이다. 매트릭스적 전망을 가능케 할 열쇠는 가상현실의 실제감이다.

오늘날 여러 첨단 과학 기술 기술은 사이버스페이스의 실제감을 빠른 속도로 증대시키고 있다. 김태용은 매체가 제공하는 실제감을 구성하는 것을 두 가지로 설명하였는데, 하나는 매체의 사실성(Vividness)이고 다른 하나는 쌍방향성(Interactivity)이다.<sup>10)</sup> 매체의 사실성을 얻기 위해서 HDTV와 같은 고화질의 영상매체, 입체 음향 기기, 거대한 화면을 통해 현장감을 극대화시키는 IMAX나 OMNIMAX 영화 등이 개발되었다. 최근에는 기존 영상매체의 2차원성을 극복하기 위해서 3차원 입체 영상 매체가 개발 중에 있다. 입체 영상 기술은 19세기에 양안 시차를 이용하여 개발된 입체경이 그 효시가 아닐까 싶다. 그 후 1939년에 편광 안경식 입체 영상이 등장한 바 있으며<sup>11)</sup> 최근에는 영상을 관찰자를 중심으로 전, 좌, 우면과 바닥 면까지 총 4면의 스크린에 투사하는 CAVE(Cave Automatic Virtual Environment) 시스템이 개발되었다.<sup>12)</sup> 또한 빛의 간섭 현상을 이용하여 스크린 없이 허공에 3차원 영상을 투사하는 홀로그램 기술도 개발 중에 있다.<sup>13)</sup>

가상현실의 실제감은 사실성과 함께 쌍방향성이 확보될 때 비로소 완전하게 얻을 수 있다. 기존의 영상 매체는 촬영된 화면을 관객이 일방적으로 관람해야 하지만 컴퓨터 기술의 발달로 관객의 행동에 따라 반응하는 매체가 고안되고 있다. 이를 컴퓨터 시뮬레이션(computer simulation) 기술이라고 한다. 그 대표적인 예가 컴퓨터 게임이다. 자동차 운전 게임을 하는 게이머(gamer)는 자신이 핸들을 움직이는 대로 영상이 따라 움직이는 것을 경험한다. 그래서 마치 실제로 운전을 하는 것 같은 착각을 하게 되는 것이다. 이러한 기술에서 문제가 되는 것은 영상이 아직 만화적인 수준을 벗어나지 못하고 있다는 것이다. 그러나 이 문제도 사진과 똑같은 화질로 렌더링해 낼 수 있는 사진 사실주의(photorealism) 기술과 실시간으로 구동이 가능한 실시간 그래픽(real-time rendering) 기술이 발달되면 해결될 수 있을 것으로 보인다.<sup>14)</sup> 그래서 이제 머지않아 영화와 똑같은 수준의 화질로 만들어진 컴퓨터 게임을 할 수 있을 것으로 보인다.

또 한 가지 문제는 컴퓨터 시뮬레이션 기술과 3차원 입체 영상 기술, 그리고 오감 체험 영상 기술<sup>15)</sup> 등이 총체적으로 결합되는 것이다. Myron Krueger의 VIDEO PLACE나

9) 이창민, "가상현실과 Human Interface," 「한국멀티미디어학회지」, 1권 1호 (1997), 12.

10) 김태용, "가상 현실(Virtual Reality) 연구현황: 커뮤니케이션 매체로서의 의의와 전망," 「저널리즘비평」 (1995), 17.

11) 이것은 양안 간격으로 촬영된 두 개의 영상을 한 스크린에 중복 투사하고 관객으로 하여금 편광 안경을 쓰고 영상을 보게 하는 3차원 입체 영상 기술이다. 김정환, "입체영상의 과학적 재현방법과 영화에서의 예술적 적용: 3차원 Stereoscopic과 Hologram 을 중심으로," 「영화연구」, 20호 (2002), 95-96.

12) 이관우, 이두성, "3차원 공간 자료 시각화를 위한 CAVE형 가상현실 시스템 구축," 「물리탐사」, 7권 2호 (2004), 117.

13) 김정환, "입체영상의 과학적 재현방법과 영화에서의 예술적 적용," 95-96.

14) 서중환, 「가상현실의 세계」 (서울: 영진, 1994), 33.

15) 인간은 오감 중 60%의 시각, 20%의 청각, 15%의 촉각, 3%의 미각, 그리고 2%의 후각으로 외부로의 정보를 받아들인다. 현재의 가상현실 기술은 시각, 청각, 촉각에 반응하는 데까지는 상당한 진보를 이루었으나 아직 후각과 미각에 반응하는 온전한 오감 체험 영상으로 가기까지는 요원한 상태이다. 이영재, "컴퓨터게임과 가상현실을 위한 촉각 응용에 관한 연구," 「멀티미디어학회논문지」 (2002), 647.

Jaron Lanier의 VRML(Virtual Reality Modeling Language) 등의 기술은 그 예라고 할 수 있다.<sup>16)</sup> 현재 가상현실 기술은 시각, 청각, 그리고 촉각 응용이 가능한 상당한 수준까지 이르렀다.<sup>17)</sup> 그리고 머지않아 이러한 가상현실 기술은 사이버스페이스의 극사실성(hyper reality)을 확보해 줄 것으로 보인다. 이 모든 기술적 진보가 목표치에 도달할 때쯤이면 우리는 방안에 앉아 로마시내를 여행할 수도 있으며, 순식간에 알프스산 언덕으로 이동하여 알프스 소녀 하이디와 만나 대화를 나누다가 다시 우주 정거장으로 이동하여 그곳에서 웅장한 스케일의 <2001 스페이스 오딧세이>를 생생하게 감상할 수도 있을 것이다.

### 3) 해방 공간으로서의 사이버스페이스

우리가 맞이하게 될 새로운 세계인 사이버스페이스는 어떤 곳인가? 사이버스페이스는 여러 가지 면에서 현실 세계를 능가하는 탁월성을 가지고 있다. 우선 첫째로 사이버스페이스는 공간적 구속으로부터 해방된 세계이다. 사이버 상에서 공간은 무제한적으로 확장된다. 또한 사이버 상에서 인간은 한 곳에서 다른 곳으로의 순간 이동이 가능하며, 지구에서 달착륙선의 내부기계를 만지고 조작할 수 있는 원격현존(telepresence)이 가능하며, 필요하다면 여러 개의 창(window)을 열어 여러 장소에 동시에 현존할 수도 있다.

둘째로, 사이버스페이스는 시간적으로 해방된 세계이다. 사이버 상에서 모든 사건은 무한한 반복, 재생이 가능하다. 따라서 사이버 상의 모든 사건은 항상 되돌릴 수 있는 영원한 현재(eternal present)로 존재한다. ‘엿질러진 물’이라는 말은 사이버 상에서 통하지 않는다. 결정되거나 고정된 것은 없다. 모든 것은 임의적이고 가변적이며 가역(可逆)적이다.

셋째, 사이버스페이스는 존재의 개체성과 유일무이성, 혹은 고유성으로부터 해방된 세계이다. 사이버스페이스에서 모든 존재는 개체가 아니라 형상으로, 혹은 속성으로 존재한다.<sup>18)</sup> 따라서 원본이라고 할 만한 것이 존재하지 않는다. 모든 원본은 무한 복제, 무한 공유가 가능하다. 사이버스페이스는 모든 것이 원본이며 모사가 있다 하더라도 그것은 진본보다 더 나은 시뮬라크르의 세계이다.<sup>19)</sup>

넷째로, 사이버스페이스는 죽음으로부터 해방된 세계이다. 사이버 상에서 물질과 에너지의 소비와 소멸은 정지된다. 온 우주에 충만한 엔트로피라는 죽음의 신은 최소한 사이버스페이스 속에서는 패배한다. 사이버스페이스는 영생의 세계요, 천년왕국이다.

이러한 사이버스페이스의 특징을 한 마디로 요약하면 무제한성이라 할 것이다. 궁극적으로 사이버스페이스란 인간에게 가해진 모든 제한과 구속의 굴레를 벗겨 주는 완전히 해방된 공간이라고 할 수 있다. 한 마디로 사이버스페이스는 모든 것이 가능한 세계이다. 이 세계 속에서 인간은 전지(omniscience), 전능(omnipotence), 편재(omnipresence)라는 신적 권능을 얻게 된다. 아담에게 다가왔던 뱀의 유혹, 즉 “너희가 신처럼 되리라”는 말이 거짓이 아니라 참이 되는 세계가 사이버스페이스이다.

16) 서종한, 「가상현실의 세계」, 34-39.

17) 시각과 청각의 재현을 위해서는 HMD(Head-Mounted Display) Technology가, 촉각 재현을 위해서는 데이터 장갑(Data Glove)과 같은 Gloves Technology가, 그리고 관람자의 위치 이동을 감지하고 반영하는 네비게이션 장치로는 데이터 옷(Data Suit)과 같은 Tracker Technology 등의 기술이 연구 개발 중에 있다. 박화진, 조세홍, “몰입형 가상현실 시스템을 위한 기술 및 사례에 대한 연구,” 「정보처리학회지」, 10권 1호 (2003), 69-71.

18) 김선희, “사이버 공간이 다중자아 현상을 일으키는 존재론적 구조,” 「철학」 (2003), 176.

19) Jean Baudrillard, 「시뮬라시옹」, 하태완 역 (서울: 민음사, 1997), 12-19.

#### 4) 사이버스페이스에 대해서 논한다는 의미

사이버스페이스 예찬론자들이 말하는 해방 공간으로서의 사이버스페이스가 실제로 도래할 수 있을지에 대해서 우리는 아직 단언할 수 없다. 그렇다면 존재할지 안 할지도 모를 가상적 세계를 논할 만큼 우리가 한가한가? Heim이 친절하게 찾아서 보여주는 바대로 웹스터 사전에 의하면 virtual은 “형상적으로(주관과 독립해서 객관적으로) 인지되거나 허용되지 않지만 본질적으로 또는 효력을 미치는 면에서 존재하는”이라는 의미이다.<sup>20)</sup> 사이버스페이스는 아직 객관적으로 우리 앞에 현존해 있지는 않지만 그러나 그것은 이제 곧 그 진면목을 드러낼 것이다. 마치 밭에 심겨진 씨앗처럼 말이다. 뿐만 아니라 그것은 이미 지금 우리에게 벌써 큰 영향을 미치고 있는 세계이며, 그래서 이미 존재하고 있는 세계이다. 그래서 사이버스페이스를 “효력면에서는 실제적이지만 사실상 그렇지 않은” 가상세계라고 할 수 있는 것이다.<sup>21)</sup> 얼마 전까지 사이버스페이스는 전혀 가능하지 않았던 세계였다. 그러나 이제 사이버스페이스는 가능한 세계가 되었다. 그것은 가능적이고 잠재적인 현존으로 우리 앞에 있다. 경찰이 일어날 지도 모를 범죄를 예방하기 위해서 순찰을 돌듯이, 그리고 법이 일어날 지도 모를 사건에 대해서 미리 규정을 하듯이, 우리는 가상적으로 이미 존재하는 가상세계에 대해서 논할 필요가 있는 것이다.

### 3. 사이버스페이스에서의 인식론적 위기

영화, <매트릭스>를 보면 인간은 매트릭스 속에서 순수한 의식의 자유와 해방을 경험한다. 현실 세계에서는 전혀 가능하지 않는 일들, 예컨대 공중부양이라든지 날아오는 총알을 피하거나 때로는 그것을 멈추게 하는 일들이 매트릭스 속에서는 가능하다. 네오(Neo)라고 하는 인간은 매트릭스 속에서 완전한 의식의 자유를 구가하는 인간의 표상이라고 할 수 있다. 그러나 대신에 인간은 튜브 속에 갇혀 자신의 생체 에너지를 빼앗기는 막대한 값지불을 해야 했다. 장차 도래하게 될 사이버스페이스 속에서 우리도 그와 같은 막대한 댓가를 지불해야 할지도 모를 일이다. 그렇다면 우리가 지불해야 하는 댓가란 무엇인가?

#### 1) 명료한 인식의 위기

다가올 사이버스페이스에서 인간이 지불해야 하는 댓가는 영화, <매트릭스>에서와 같이 시험관 속에 갇혀서 거대한 기계에 생체 에너지를 제공해야 하는 그런 종류의 것 같지는 않다. 그렇다면 댓가는 무엇일까? 아마도 그것은 인식의 문제가 될 것이다. 우선 첫 번째로 인식의 명료성이 위협을 받을 것으로 보인다. 동서고금을 막론하고 인간은 자신이 환상이나 꿈, 착각 등에 의해서 잘못된 인식에 이르거나 앎을까 염려해 왔다. 이러한 ‘데카르트적 불안(Cartesian Anxiety)’은 모든 인간의 보편적 불안임이 틀림없다. 모든 인간은 거짓 없이 순수하게 참되고 진실한 인식을 추구한다. Descartes는 이를 위해서 명석함과 판명함이라는 보다 특수하고 기술적인 기준을 제시하였다.<sup>22)</sup> 하지만 논자는 보다 보편적이고 일반적인

20) Michael Heim, 「가상현실의 철학적 의미」, 180.

21) Ibid.

22) 참된 인식을 위해서 Descartes는 명석함과 판명함이라는 두 조건을 제시하였다. 이에 대해서 자세히 설명한 그의 말을 인용한다. “바라보는 눈에 현존하여 눈을 충분히 강하고 분명하게 자극하는 것들을 우리가 명석하게 본다고 말하듯이, 나는 집중하고 있는 정신에 현존하며 드러난 지각을 명석한 지각이라 부른다. 그리고 나는 명석하기 때문에 모든 다른 것과 잘 구별되어 단지 명석한 것만을 담고 있는 지각을 판명한 지각이라고 부른다.” Rene Descartes, 「철학의 원리」, 원석영 역 (서울: 아카넷, 2002), 38.

의미에서 ‘명료한 인식’을 제안하고자 한다.<sup>23)</sup> 명료하다는 말은 사물을 혼돈하지 않고 정확히 분별해서 본다는 의미요, 또한 옳고 그름의 이치, 즉 진위(眞僞)를 잘 구분한다는 말이다. 따라서 명료한 인식이란 진위를 구분하고, 사리를 분별하는 인식이라고 할 것이다. 명료한 인식을 추구하는 것은 철학과 학문의 가장 근본적인 발전 동인이면서 동시에 모든 인간들의 본능적인 추구라고 할 수 있다.

앞에서 설명한 대로 명료한 인식이란 진위를 판별함으로써 가능하다. 따라서 진실과 거짓이라는 이분법은 명료한 인식을 위한 필수적 전제라고 할 수 있다. 만일 진실과 거짓의 이분법이 무너지면 명료한 인식은 불가능해진다. 그런데 진실과 거짓의 이분법은 현실과 가상의 이분법과 불가분의 관계에 있다. 사막의 지평선 위로 떠 오른 신기루는 거짓이다. 왜냐하면 그것은 현실이 아니라 가상이기 때문이다. LSD을 마시고 환각 상태 속에 들어간 마약중독자는 가상의 세계 속에 있으며, 그래서 그가 경험하는 세계는 거짓이다. 이처럼 현실과 가상의 이분법은 진실과 거짓의 이분법과 불가분의 관계 속에 있다.

문제는 사이버스페이스가 현실과 가상의 이분법을 폐기한다는 것이다. 사이버스페이스는 언제나 “마치 --과 같은”(as if) 세계로서 사이비(似而非) 세계요, 영원히 가상적인 세계이다.<sup>24)</sup> 그러나 가상에서의 체험이 현실에서의 체험과 구분할 수 없을 정도로 똑같이 될 경우 현실과 가상의 경계는 지탱되기 어렵다. 지금까지 사진이나 비디오 등은 법정에서 증거물로 채택되어 왔다. 왜냐하면 사진과 비디오의 영상은 그림과는 다르게 ‘그때 그 사건’을 정확하게 재현한다고 믿어지기 때문이다. 그래서 사진의 영상은 증언의 진위를 구분할 수 있는 증거물이 될 수 있었다.<sup>25)</sup> 그러나 사이버스페이스에서 이것은 불가능하다. 사이버 상에서 영상은 아무리 그럴듯하더라도 가공된 것일 수 있기 때문이다. 이 말은 단순히 법정의 증거물 목록에서 사진과 비디오가 사라진다는 의미를 넘어서 ‘그때 그 사건’ 자체가 소멸되는 것을 의미한다.<sup>26)</sup> 사이버 상에서의 우리의 체험은 ‘그때 그곳에서’ 했던 체험이 아니라 마치 게임을 하는 것처럼 ‘효력면에서는 진짜이지만 현실이 아닌’ 체험이 된다. 이것은 체험도 아니고 체험이 아닌 것도 아닌 체험이다. 이러한 세계에서 진위의 이분법이 존재할 수 없다. 아울러서 진위를 판별하는 명료한 인식도 위협받게 될 것은 분명하다.

## 2) 정체성(identity)의 위기

두 번째로 사이버스페이스에게 우리가 치루어야 할 댓가는 정체성의 상실이 될 것이다. 현실과 가상의 구분이 무너지면 정체성에 대한 질문이 제기되는 것은 당연하다. 이 점에서 장자의 꿈 이야기는 시사적이다. 장자가 꿈 나비의 꿈이 현실과 똑같은 정도로 생생할 때, 그래서 현실에서의 장자와 꿈 속에서의 나비를 구분할 수 없을 때, 그 꿈이 ‘누구의 꿈’인지에 대한 의문이 일어나는 것은 당연하다. 마찬가지로 사이버스페이스가 현실과 가상의 구분을 무너뜨릴 때 우리의 정체성에 대한 질문이 생기는 것은 자연스러운 일이다.

23) 여기서 논자가 제시하는 ‘명료한 인식’이란 흔히들 이야기하기를, “정신 똑바로 차려라”고 할 때 ‘똑바른 정신’에 해당하는 말이라고 할 것이다.

24) 배국원, “사이버스페이스의 기독교적 의미”, 50.

25) 사진은 최초 발명되었던 순간부터 신적 기록에 비견될 만한 진실성을 가진 기록, 혹은 재현 매체로 인정을 받았다. Elizabeth Eastlake의 사진에 대한 평가를 인용한다. “사진술은 시야에 들어오는 모든 것을 남김없이 진술하겠다고 맹세한 증인과 마찬가지로이다.” Lady Elizabeth Eastlake, “Photography,” *Quarterly Review* (London), vol. 101 (1857), 442-68. Beaumont Newhall, 「사진의 역사」, 정진국 역 (서울: 열화당, 1987), 121에서 재인용.

26) Jean Baudrillard는 시플라크르의 발전 단계를 설명하면서 중국에는 시플라크르가 ‘그때 그 사건’을 감추고 사라지게 한다고 말하였다. Jean Baudrillard, 「시플라시옹」, 27, 113-15.

사이버 상에서 우리의 정체성(identity)은 ‘ID’나, 혹은 ‘아바타(avatar)’<sup>27)</sup>라는 이름의 대리 자아(cyber-‘I’)로 바뀔 것이다. 장차 아바타라고 하는 대리 자아는 실제 자아(real-‘I’)를 익명적 암흑 속에 감추고 사이버 상에서 ‘나’의 역할을 나보다 훨씬 더 훌륭하게 잘 감당할 것이다. 지금이야 아바타가 만화 캐릭터 수준이지만 장차 아바타는 <매트릭스>의 주인공, 네오의 분신인 앤더슨과 같이 고도로 정교한 모습을 갖추게 될 것이다. 이때 생겨나는 질문이 바로 어떤 ‘나’가 ‘진짜 나’인가에 대한 질문이다.

아바타는 단순한 캐릭터가 아니다. Mark Foster에 의하면 아바타는 사이버 상에서 ‘자아’를 가진 실체이다.<sup>28)</sup> 놀랍게도 아바타의 기술적 수준이 아직 초보적임에도 불구하고 사용자들 중에는 아바타를 자신과 동일시하는 일들이 자주 그리고 심각하게 발생하고 있다. 다중 사용자 영역(MUD)에서 머딩(MUDing)하는 머더(MUDer)들 중에는 종종 사이버 자아를 실제 자아보다 더 실체라고 여기는 사람들이 있다.<sup>29)</sup> 다른 자아를 자신과 동일시하는 일들은 심리치료극(psychodrama)에서도 어렵지 않게 가능한 일이다. 사이버스페이스에서 그와 유사한 일들이 일어나고 있는 것이다. 확실히 S. Turkle의 말처럼 사이버스페이스는 자아에 대한 훌륭한 실험장이 될 것이다.<sup>30)</sup>

그러나 진짜 나와 나의 아바타 사이에는 근본적인 차이점 두 가지가 있다. 첫째로 실제 ‘나’는 부모님이 물려주신 유전 형질을 내 의지와 상관없이 물려 받아야 한다는 것이지만 아바타는 내가 나를 직접 만들어 갈 수 있다는 것이고<sup>31)</sup>, 둘째로 현실 세계의 ‘나’는 일단 한 번 생겨나면 내 모습을 바꾸기가 어렵지만 아바타는 수시로 바꿀 수 있다는 것이다. 이 두 가지 특성이 현실 세계의 ‘나’의 자아 정체성을 구성하는 중요한 외적 조건이 된다. 현실 세계에서는 신체발부(身體髮膚)를 부모님으로부터 일방적으로 물려 받았다는 사실과, 일단 한 번 물려 받은 내 외모는 쉽게 바꾸기 어렵다는 것, 즉 신체의 소여성(giveness)과 고정성(fixity)이 자아 정체성을 형성하는 중요한 두 조건인 셈이다.

그러나 탈육체적 사이버스페이스에서 이 두 조건은 제거된다. 사이버 상에서 나는 ‘나’를 선택할 수 있으며, 또한 그것을 마음껏 바꿀 수 있다.<sup>32)</sup> 그런데 과연 이러한 나를 진짜 ‘나’라고 할 수 있을까? 아바타는 나라기보다는 ‘나의 창작물’ 혹은 ‘나의 소유물’이라고 해야 하지 않겠는가? ‘나’라고 하는 것은 나의 모든 의식과 활동보다 선행하는 선행적 주체가 되어야 하지 않겠는가? 또한 수시로 내 모습을 바꾼다면 어느 ‘나’가 진짜 나인가? 사실 모습을 바꾸기 어렵다는 단순한 이 한 가지 사실이 지금까지 그 사람의 정체성의 표지(sign)가

27) 아바타(avatar)는 산스크리트어 “아바트르(ava-tr; 내려오다)”의 명사형, “아바따라(avataara: 내려옴)”에서 유래한 말로 지상에 강림한 신의 화신을 뜻한다. 즉 아바타는 사이버 공간에 안착한 우리의 화신이요 분신이다. 손상희, “사이버공간에서의 캐릭터의 정체성에 대한 연구,” 『디지털디자인학연구』, 6권 (2003), 120.

28) 그는 아바타 다섯 가지로 설명하였는데, 1) 사용자에게 의해 무한히 다양한 역할을 수행할 수 있으며, 2) 탈성별화되며, 3) 기존 위계 질서와 무관하며, 4) 분산 주체를 가능케 하며, 5) 사용자의 사적 정체성과 근본적으로 분리된 자아라고 하였다. Ibid.

29) 한 머더는 다음과 같이 말했다고 한다. “나의 매우 중요한 부분은 오직 퍼머드(PernMUD) 내부에서만 존재한다.” Sherry Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, (NewYork: Simon and Schuster, 1995), 12. Margaret Wertheim, 「공간의 역사」, 323에서 재인용.

30) MIT의 사회학자 Sherry Turkle이 한 말이다. “인터넷은 포스트모던한 삶의 특징인 자아의 구성과 재구성을 실험할 수 있는 중요한 사회 실험실이 되고 있다.” Ibid., 55에서 재인용.

31) 이 점에서 영화, <매트릭스I>는 훌륭한 본보기를 보여준다. 네오는 스스로 자신이 네오라고 믿을 때 비로소 네오가 될 수 있었다.

32) “여기(사이버스페이스: 주)에서만큼은 비만, 주름살, 백발, 여드름, 대머리, 작은 키, 그리고 그 밖의 육체의 미적인 ‘죄’도 눈에 안 보이게 가려진다.... 원하기만 하면 누구든지 적어도 완벽한 척할 수 있다.” Margaret Wertheim, 「공간의 역사」, 33.

되어 왔다. 그래서 얼굴을 그의 ‘열(spirit)’로 통하는 ‘굴(tunnel)’이라 한다. 그러나 아바타는 익명적이고, 유동적이며, 다면적이다.<sup>33)</sup> 수시로, 그것도 완벽하게 성형이 가능한 것이다. 과연 이러한 사이버 자아를 통해서 우리는 자기 정체성을 제대로 가질 수 있을까?<sup>34)</sup>

### 3) 의식의 동일성의 위기

정체성과 관련해서 ‘자기의식의 동일성’을 고려하지 않을 수 없다. ‘나’란 무엇인가? 자아의 보다 근본적인 문제는 결국 ‘자기의식’이다. 남이 나를 어떻게 보든, 내가 남에게 어떻게 보이든, 또 외모가 아무리 바뀌어도 결국 ‘나는 나’다. 어제의 ‘나’가 오늘의 ‘나’이고, 또 그 ‘나’가 내일의 ‘나’가 될 것이라는 확신, ‘내가 남이 아니고 바로 나라는 자기의식’이 자아의 핵심을 이룬다. 이러한 자기의식은 새로운 지식이나 다양한 체험을 기존의 지식과 체험에 통합시킴으로써 자아의 분열을 막고 자기 의식의 동일성을 유지한다.

그런데 자세히 보면 자기의식의 동일성도 사실은 시간과 공간에 구속되어 있는 신체의 지배를 받는다. 공간적으로 나는 여기에 있으면서 동시에 다른 곳에 있을 수 없다. 시간적으로 나는 오직 현재라는 한 시점에만 존재한다. 시공상의 한 점, 이것이 지금 나의 위치이며 그리고 이것이 자기의식의 동일성을 형성하는 외적인 형식이다. 이러한 시공상의 한 점은 단속 없이 연속성을 갖는다. A라는 곳에 있는 나는 B라는 곳에 동시에 존재하지 않는다. 만일 B라는 곳으로 가고 싶으면 A에서 B로 갈 수 있는 경로를 따라 가야 하며, A에 있던 ‘나’가 길을 따라 B로 이동하는 동안 나의 의식은 단속 없이 연속된다. 이러한 연속성이 자기의식의 동일성을 형성하며, 인식의 역사성을 이룬다. 이처럼 신체는 하나의 동일한 자기 의식을 형성하는 데 절대적인 역할을 한다.<sup>35)</sup>

그러나 몸의 구속으로부터 자유로운 사이버스페이스에서 의식의 동일성은 위협에 처한다. 사용자가 사이버스페이스 속으로 효과적으로 들어가기 위해서는 기존의 인식에 차단을 가져야 한다. 영화를 감상하기 위해서 바깥 세계와 차단된 극장으로 들어가는 것과 같은 이치이다. 이때 두 체험 사이에 마치 술 취한 사람의 ‘필름 끊김’ 같은 단속이 일어난다. 사이버상에서의 체험이 현실과 가까울수록 단속은 더욱 심해진다. 이러한 이질성과 단속은 마치 기억 상실증 환자나 다중 인격 장애자들이 그러한 것처럼 의식의 동일성을 구성하는 데 어려움을 발생시킬 것이다. 초보적 수준의 가상현실임에도 불구하고 가상현실에 들어갈 때와 나올 때 사용자들이 소위 현기증이나 멀미를 경험하는 일들이 있는 데 이것은 가상현실이 의식의 동일성이 위협할 수 있다는 증거가 된다.<sup>36)</sup> 또한 이러한 가상 체험이 다중 자아들에 의해서 복수적으로 이루어 질 때 각 체험들끼리는 더욱 파편화되게 될 것이며, 주체의 의식의 동일성은 더 심각하게 위협받게 될 것이다. 사이버스페이스 속에서 인간은 시공상의 자유를 획득함과 동시에 그의 경험은 일관성 없는 파편으로 분해되며, 이로 인해 마치 <메멘토>의 레너드와 같이 자기 의식의 동일성을 구성하는 데 큰 어려움을 겪게 될 것이다.

31) 박창호, “사이버 공간의 탈근대성: 공동체와 자아의 의미,” 『담론201』 (2001), 85-86.

34) 이순형은 인터넷 사용자를 대상으로 조사한 결과 38.2%가 정체성의 혼미를, 7.9%가 정체성의 유실을 겪고 있다고 밝혔다. 이순형, “사이버공간과 실공간에서의 자아 정체성의 불일치,” 『대한가정학회지』, 40권 4호 (2002), 7.

35) “물리세계의 다중자아들은 한 개체의 몸을 통해서만 표상되며 한 몸에 속하는 만큼 다중자아들은 독립적이고 개별적인 존재들이 되는 데 한계가 있을 뿐 아니라, 개별적인 몸의 물리적 제약을 벗어날 수 없다.” 김선희, “사이버 공간이 다중자아 현상을 일으키는 존재론적 구조,” 189.

36) ‘신체 기억 상실증(body amnesia)’나 ‘대안적 세계 열망 증후군(Alternate World Syndrome),’ 혹은 ‘대안적 세계 분열증(Alternate World Disorder)’ 등은 이러한 필름 끊김 현상과 관계가 있는 증후군들이다. 자세한 의미는 Michael Heim, 『가상현실의 철학적 의미』, 223-259 ‘용어 해설편’을 참조하라.



#### 4) 윤리적 책임 개념의 실증

사이버스페이스가 가져올 가장 큰 위기 중 하나는 윤리적 책임 개념의 실증이다. 이와 같은 일이 가능한 이유는 다음 두 가지 때문이다. 첫째로는 과연 사이버 상에서 일어난 사건들이 책임을 져야 할 만한 사건으로 인정될 수 있는가 하는 것이고, 둘째로는 그 책임을 누구에게 지워야 하느냐는 문제이다. 첫 번째부터 살펴보면, 책임 개념이 위협을 받는 이유는 가상현실이 모의현실이기 때문이다. 사이버스페이스가 만들어 내는 현실은 ‘가상의’ 현실이다. 가상이란 ‘모의의’(mock 혹은 simulated), 혹은 ‘연습의’(exercised)라는 뜻이 있다. 김선일 씨 참수 동영상에 주는 충격은 영상의 잔혹함 때문이라기보다는 ‘그것이 실제로 일어났다’는 데서 온다. 그보다 훨씬 더 잔혹한 장면의 영화를 보더라도 관객은 그보다 충격을 덜 받는다. 이유는 그것이 실제로 일어난 것이 아니라 ‘연기’(performance)요, 특수 효과에 의한 ‘모의의 사건’(mock event)이기 때문이다. 그렇다면 관객이 어떻게 그 사실을 알까? 영상을 보고 구분하는 것이 아니다. 그 영화가 극장에서 상영되기 때문에 실체가 아니라고 ‘믿는 것’이다. 결국 실체가 아니라는 ‘믿음’이 영화를 가상으로 인식하게 한다. 그리고 그 믿음이 영화 속의 행위가 책임질 필요가 없는 행위라고 여기게 한다. 반대로 김 씨 동영상의 경우 그것이 현실이라는 믿음이 행위자에게 책임을 묻게 한다. 여기서 ‘실체냐, 모의냐’ 하는 문제는 책임을 지울 것이냐, 말 것이냐를 결정하는 중요한 단서가 됨을 알 수 있다.

여기서의 ‘실체’란 무슨 뜻인가? 그것은 치명적이며, 위험스럽고, 돌이키기 어려우며, 그래서 결정적이라는 의미가 포함되어 있다.<sup>37)</sup> 반대로 ‘모의’란 안전하고, 되돌릴 수 있으며, 그래서 비결정적이라는 의미가 있다. 가상현실(VR)이 모의 비행 조종에 사용되는 이유도 이 때문이다. 그런데 가상세계에서 일어나는 모든 사건은 모의의 사건이라고 할 수 있다. 즉 가상현실에서 결정적인 것은 없다. 모든 것은 임의적이고 가변적이고 가역적이며 포맷(format)이 가능하다. 그래서 가상현실은 안전하며, 덜 부담스럽다. 컴퓨터 게이머가 아무리 많은 적군을 총으로 쏘아 죽여도 그것은 사건이 아니라 모의 사건이며 그저 놀이일 뿐이다. 따라서 게이머는 죄책감을 가질 필요도 없고 법적 책임을 질 필요가 없다. 결국 가상현실로서의 사이버스페이스에서는 책임 개념이 존재할 수 없다. 아울러서 이러한 모의의 사건과 현실의 사건이 구분이 불가능할 정도로 똑같아질 때, 결국에는 현실에서 일어난 사건에 대한 책임 개념마저 흔들릴 수 있을 것이다.

둘째로 사이버스페이스에서의 책임 문제는 ‘누구에게 책임을 물을 것인가?’라는 문제로부터 제기될 것이다. 게임에서 내가 열 명을 죽였다고 하자. 누가 누구를 죽인 것일까? 피해자는 누구고 가해자는 누구인가? 피해자와 가해자는 모두 실체가 없는 가상 자아들이다. 또한 사이버 상에서 수 십 개의 ID와 아바타를 가지고 있는 어떤 사람이 사이버 상에서 어떤 잘못을 했다고 하자. 책임은 어느 ID, 어느 아바타에게 물어야 할까? 사이버 상에서는 모든 인간은 실체가 증발된 인간들이다. 인격적 실체가 없는 디지털 신호요, 인식의 자료일 뿐이다. 자아도 없고 타자도 없다. 그래서 책임적 주체도 없는 것이다.<sup>38)</sup> 사이버 상에서 인간은 단지 여행자이며 구경꾼(spectator)이다. 감각한다는 점에서 그는 감각 주체일 수 있을지 몰라도 행위에 책임을 부과할 수 없다는 점에서 책임적 주체일 수는 없다. 그는 다만 실감

37) Michael Heim에 의하면 실재성은 죽을 수 있음, 돌이킬 수 없음, 상처입을 수 있음이라는 세 가지 고리에 의해서 묶여 있다고 하였다. Michael Heim, 「가상현실의 철학적 의미」, 217.

38) 이종관, “가상현실의 형이상학과 윤리학: 자아파열적인 가상현실의 형이상학적 특성에서 비롯되는 윤리적 진공상태에 대한 고찰,” 「철학」 (1998), 334-36.

나는 영화를 구경하는 관객일 뿐이다. 주체는 없고 주인 없는 체험만 존재한다.

#### 4. 사이버스페이스에서의 참된 인식을 위한 기독교적 모색

이상에서 보는 바와 같이 사이버스페이스에서는 전통적인 인식이 큰 도전을 받을 것이다. 그런데 사이버스페이스가 우리에게 던지는 질문은 놀랍게도 ‘어떻게 참된 인식에 도달할 수 있는가?’라는 오래된 철학적 질문과 동일하다. 예컨대 장자가 꿈이 나비가 꿈인지, 아니면 장자 자신이 꿈인지 묻고 있을 때나, Platon이 눈에 보이는 현상은 그림자에 불과하며 이데아라고 하는 참된 실상이 있으리라고 상상했을 때, 불타(佛陀)가 색(色)을 비롯하여, 수(受), 상(想), 행(行), 식(識)의 실상이 공(空)이라고 했을 때, Descartes가 철저한 의심을 통해 일말의 오류도 없는 세계의 진상을 파악하고자 했을 때, Marx가 자본주의가 만들어 낸 허위의식을 걷어내고 세계의 진상을 밝히고자 했을 때, 이들의 공통된 문제의식은 세계와 자신과 삶에 대한 참된 인식에 도달하는 것이었다. 사이버스페이스가 우리 인간에게 던지는 문제도 우리의 여러 지적인 스승들이 씨름했던 문제와 근본적으로 다르지 않다. 이 작은 글에서 이 문제를 해결하겠노라고 호언하는 것은 허풍으로 그칠 것이다. 대신에 논자는 이 문제를 풀기 위한 하나의 기독교적 대안을 제안하고자 한다.

##### 1) 추상에의 열정, 혹은 영지주의적 충동

사이버스페이스는 20세기 말에 갑자기 출현한 생경한 현상이 아니다. Heim이 주장한 것처럼 사이버스페이스는 Platonism의 산물로서 오랜 역사를 가지고 있다.<sup>39)</sup> 특별히 논자는 역사 속에서 그토록 자주, 그리고 강렬하게 표출되었던 ‘추상에의 열정’에 주목하고자 한다. 이것은 다른 말로 ‘영지주의적 충동’이라고 할 수도 있을 것이다. 이상하게도 인간은 추상에 대한 기묘하고 놀라운 열정을 가지고 있었다. 그리고 이러한 열정은 구체적인 세계와 육체에 대한 경멸로 이어졌다. 헬라인들에게, 특히 Platon에게 구체적인 세계는 환상이며, 보이지 않는 추상적 세계가 실재라고 여겨졌다. 그들에게 신은 추상화된 인간이라 할 수 있다. 인간은 육체를 가졌다는 이유로 신보다 열등하다. 구원이란 추상적 세계로 진입하는 것으로서 죽거나 사유하거나 둘 중 하나를 통해 가능했다.

추상적 세계에 대한 열정은 영혼과 정신에 대한 경외로, 동시에 육체에 대한 경멸로 나타났다. 이것은 육체를 부정하는 금욕주의적 전통이 문화를 초월하여 보편적으로 나타나는 것을 통해서 알 수 있다. 이단으로 정죄받은 고대 기독교의 영지주의적 전통이나, 중세 기독교 세계관에도 이런 반육체적 경향은 강하게 나타났다. 근대에 들어와서 영혼과 정신에 대한 경외심은 이성에 대한 경외심으로 바뀌었다. 그래서 근대인의 전형이라고 할 수 있는 Descartes에게 인간성의 표지는 이성이며, 정신은 물질보다 우월한 것이다.<sup>40)</sup>

추상성(abstractness)이 구체성(concreteness)을 압도하기 시작한 시기는 대략 18-19세기 이후라고 생각된다. 과학이 인간의 정신을 지배하면서 공간은 유클리드적 공간으로 변화하였다. 아울러 땅은 세계의 중심(axis mundi)<sup>41)</sup>를 상실하고 지질학적으로 균질한 평면으로 치환되었다. 시간도 추상화되면서 세계의 창조와 소멸의 반복이라는 기존 시간 관념<sup>42)</sup>은 일

39) Michael Heim, 「가상현실의 철학적 의미」, 150.

40) 노양진, “몸의 철학적 담론: 몸과 마음의 이원론을 넘어서,” 「철학연구」 (2004), 34-35.

41) 고대인들에게 공간은 균질하지 않다. 세계의 축(axis mundi)라는 거룩한 공간을 중심으로 세계는 체계를 이룬다고 믿기 때문이다. Mircea Eliade, 「성과 속: 종교의 본질」, 이동하 역 (서울: 학민사, 1997), 33-38.

42) Ibid., 69-75.

정한 간격의 시계눈금으로 바뀌었다. 대량 기술 복제는 사물의 개체성과 고유성을 추방하였다. 우주에 단 하나뿐인 사물이 발산하던 아우라(aura)<sup>43)</sup>는 제거되고 보편의 개별에 대한 지배, 추상의 구체에 대한 지배가 성취되었다. 미술은 큐비스트를 시작으로 추상미술로 바뀌었으며, 건축에서 까치발이나 아치, 페디먼트와 같은 장식은 제거되고 추상적인 원리도 도입되었다.<sup>44)</sup> 바우하우스(Bauhaus) 운동의 결과 일체의 생활 용품도 원, 삼각형, 사각형을 기본으로 하는 추상적 디자인으로 바뀌었다. 인간도 이름을 잃어버리고 ‘소비자,’ ‘생산자’ 등과 같은 추상적 존재로 변화되었다.<sup>45)</sup> 유리의 중첩되는 이미지, 네온사인, 중량감을 잃은 것 같은 매끈한 건물들, 그리고 어디서나 똑같은 모습을 하고 있는 연예인들의 웃는 영상... 모든 것이 낯설다. Anton C. Zijderveld가 말하는 추상적 사회가 도래한 것이다.<sup>46)</sup>

사이버스페이스란 구체성에 대한 추상성의 완전한 승리가, 육체에 대해서 정신의 완전한 지배가 기술적으로 구현된 결과물이라고 할 수 있다.<sup>47)</sup> 사이버스페이스란 순수한 추상적 세계이다. 매트릭스 세계의 본질이란 0과 1로 구성된 디지털 세계이다. 그러나 그러한 순수한 추상이 완벽한 구체성의 모습을 입고 육화(肉化: embodiment)된다. 유사 구체성이 구체성을 대체하는 탈육신적, 탈구체적, 추상적 세계가 바로 사이버스페이스다. 이러한 이유로 사이버스페이스를 테크노 영지주의(techno-gnosticism)라고 할 수 있다.<sup>48)</sup>

## 2) 준거점(reference point)으로서의 몸

요사이 사이버스페이스라고 하는 낯선 세계를 어떻게 이해하고, 평가하며, 활용해야 하는지에 대한 논의가 분분하다. 이것은 교회 공동체 안에서도 마찬가지이다. 그러나 교회 내에서 논의되고 있는 주제는 대체로 ‘어떻게 쓸 것인가’라는 활용론 중심의 논의에 그치는 경향이 있다. 이러한 논의는 피상적인 대안의 제시로 끝날 가능성이 많으며, 특별히 ‘사이버스페이스를 얼마만큼 허용해야 하는가?’라는 소모적 선긋기 논의로 전개될 가능성이 많다.

그러나 Illich의 주장대로 우리 사회의 가장 큰 문제는 사회 내에서 일어나는 제반 사회적 현상들을 제대로 해석하고 평가하는 데 기준이 될 만한 준거점(reference point)의 부재에 있다.<sup>49)</sup> 평면상 어느 한 점의 위치를 어떻게 알 수 있겠는가? 먼저 x.y 좌표가 (0, 0)인 영점(zero point)이 있어야 한다. 사이버스페이스에 대한 평가도 마찬가지이다. 여러 현상적인 측면들과 기술적 특성들로 사이버스페이스를 평가하는 것은 피상적이고 상대적인 평가로만 그칠 수 있는 것이다. 따라서 사이버스페이스를 평가하고 특별히 그곳에서 야기될 인식론적 문제를 해결하기 위해서 선결되어야 할 과제는 다름 아닌 준거점을 찾는 일이다.

추상적 사회로서의 사이버스페이스를 제대로 해석하고 평가하기 위해서 요구되는 준거점

43) 아우라(aura)는 영기(靈氣)라고도 번역되는데 원래는 분위기를 뜻한다. 이것은 자연 대상의 일회적 나타남이라고 할 수도 있으며 예술 작품의 경우, 진품의 유일무이한 현존성으로 인해 생겨나는 숭배 가치를 의미하기도 한다. Walter Benjamin, “기술복제시대의 예술작품,” Walter Benjamin, 「발터 벤야민의 문예이론」, 심성완 편역 (서울: 민음사, 1995), 200-204.

44) 고전 건축의 장식을 최악이라고 한 사람은 Adolf Loss이다. 근대 건축은 장식 없는 순수한 형태가 특징이다. 근대 건축의 추상적 원리는 특별히 Le Corbusier의 건축 원리에서 잘 나타난다. William J. R. Curtis, 「1900년대 이후의 근대 건축 I」, 강병근 역 (서울: 화영사, 1993), 181.

45) Jacques Ellul, 「세상 속의 그리스도인」, 이문장 역 (서울: 대장간, 1998), 115-17.

46) Anton C. Zijderveld, 「추상적 사회」, 윤원일 역 (서울: 종로서적, 1983), 58.

47) “사이버스페이스의 일부 대변자들은 ‘물질성의 토대’ 혹은 어떤 평자가 말하는 소위 육체의 ‘몸뚱어리’로부터 완전히 벗어나는 꿈을 꾸다.” Margaret Wertheim, 「공간의 역사」, 34

48) 배국원, “사이버스페이스의 기독교적 의미,” 53-59.

49) Jacques Ellul, *Technological System*, tr. by Joachim Neugroschel (New York: Continuum, 1980), 318에서 재인용.

은 살과 피로 이루어진 ‘몸(body)’이다. 몸은 20세기의 가장 중요한 철학적 주제들 중 하나이다. 특별히 사이버스페이스와 관련하여 현상학자들을 중심으로 몸에 대한 논의가 활발하게 일어나고 있다. E. Husserl을 비롯하여 Merleau-Ponty로 이어지는 현상학자들에게 핵심적인 문제는 ‘몸 문제’였다.<sup>50)</sup> 그러나 현상학이나 다른 철학이 준거점으로서의 몸에 대해서 타당하게 설명해 줄 수 있는지는 의문이다.

현상학은 객관적 세계가 실재하느냐 하지 않느냐에 대한 물음과 답변을 일체 유보한다. 이를 소위 ‘판단 중지’라고 부른다. 중요한 것은 나의 인식과 독립해서 존재하는 객관적 세계가 아니라 지금 내가 ‘근본적으로 뚜렷하게 보고 있는 것’ 곧 ‘현상의 장’이다.<sup>51)</sup> Merleau-Ponty에 의하면 “이 세계는 나와 분리된 세계가 아니라 우리가 지각한 세계이고, 내가 살고 체험하는 세계”이다.<sup>52)</sup> 그런데 그에게 가장 치명적인 문제는 ‘내가 살고 체험하는 세계’가 진짜인지 아니면 가짜인지, 그리고 그러한 구분이 왜 중요한지에 대해서 말해 주기 어렵다는 것이다. Merleau-Ponty가 든 예 중 ‘컴컴한 방안에 있는 광원’의 예가 있다.<sup>53)</sup> Merleau-Ponty에 의하면 과학적으로 볼 때 빛은 지각되지 않지만, 현상적으로는 지각된다. 이러한 경우 Merleau-Ponty는 우리가 현상적인 빛을 신뢰할 필요가 있다고 말을 한다. 같은 방식으로 우리는 컴컴한 방에 투사된 외국 친구의 홀로그램 영상을 생각해 볼 수 있다. 물론 나의 영상도 외국 친구의 방에 투사되어 있을 것이다. 우리는 그 영상을 입체적으로 볼 수도 있고 심지어 만질 수도 있다. Merleau-Ponty의 말대로라면 우리는 그 빛을 보이는 현상대로 즉 친구라고 믿어야 하지 않을까?

현상학자들은 현상의 장을 환각의 장과 구분하기 위해서 몸을 강조한다. 현상학에 의하면 인간은 몸적 존재이며, 타자 역시 나와 같은 구조의 몸을 가진 몸적 존재이다. 이러한 상호 육체성으로부터 상호 주관성을 추출된다. 그리고 한 걸음 더 나아가 상호 주관성으로부터 공동체와 객관적인 세계가 구성될 수 있다고 말한다.<sup>54)</sup> 여기서 현상의 장과 환각의 장이 구별될 수 있다는 것이다. 여기서 몸은 결정적인 역할을 한다. 그러나 문제는 ‘진짜 육체’와 ‘진짜와 똑같은 가짜 육체’를 현상학적으로 어떻게 구분할 수 있느냐는 것이다. 가상현실 체험은 환각 체험과는 다르다. 그것은 구체적이며, 질서가 있고, 감각적이고, 반복 가능하며, 공유 가능하다. 즉 현상적으로는 실제 세계와 똑같다. 그런데 현상학자들은 객관적 세계의 실재에 대한 확신을 가지지 않는다. 이러한 입장에서 가상과 현실이라는 구분이 가능할까? 보다 심각한 문제는 ‘가상과 현실의 구분을 해야 하는 이유가 무엇인가?’하는 것이다. 엄밀학으로서의 현상학은 현상의 정확한 기술(description)을 최우선과제로 삼는다. 이러한 현상학이 참된 코기토의 근거가 ‘진짜와 똑같은 가짜 몸’이 아니라 ‘진짜 몸’이어야만 하는 이유를 설명할 수 있을까?

흥미롭게도 사이버 펑크인 W. Gibson도 자신의 소설, 「뉴로맨서」에서 “컴퓨터 매트릭스로부터 본능적으로 일정한 거리를 유지하고 있는 인간 집단”인 “자이온 사람들(Zionites)”을 소개하고 있다.<sup>55)</sup> 가상현실의 철학자, M. Heim은 한 걸음 더 나아가 “우리가 사이버스페이스의 흥미진진한 미래를 향해 나아갈 때 반드시 지켜야 할 것은 자이온 사람들, 즉 땅

50) 조광제, 「몸: 몸의 세계, 세계의 몸」(서울: 이학사, 2004), 13.

51) Ibid., 15.

52) Merleau-Ponty, 1945: iv-xii. 고미숙, “현상학과 몸 교육,” 「한국교육학연구」, 10권 1호 (2004), 53에서 재인용.

53) 조광제, 「몸: 몸의 세계, 세계의 몸」, 38-45.

54) 강동수, “후설의 선험현상학에서 신체성 분석의 의의,” 「철학과 현상학 연구」 (2000), 38-39.

55) Michael Heim, 「가상현실의 철학적 의미」, 176.

의 정기에 뿌리내린 채 살아남은 육체 인간들과 계속해서 접촉하는 일이다”고 말한다.<sup>56)</sup> 왜냐하면 실제 몸이 사이버스페이스의 “무거운 환각”에서 벗어나게 해 주기 때문이라는 것이다. 그러나 Heim에게 묻고 싶은 것은 “왜 그래야 하는가?”이다. 왜 Heim은 실제 몸이 디지털 몸보다 우월하다고 말하는가? 왜 디지털 환경은 환각이며 실재가 아니라고 말하는가? 이것은 사이버스페이스가 존재론적 전환을 가능케 할 것이라고 했던 자신의 주장을 뒤집는 것은 아닌가? 또한 여전히 그는 실재에 대한 향수를 가지며 육체에 대한 편애를 극복하지 못한 구시대인이 아닌가?

몸이 사이버스페이스를 평가하기 위한 준거점이라고 할 때, 반드시 몸이어야만 하는 이유를 찾아야 설명해야 한다. 즉 단순히 몸의 문제가 아니라 몸의 규범성의 문제인 것이다. 이 문제를 해결하는 데에는 가장 적합한 철학은 성서의 가르침에 바탕을 둔 기독교 철학이어야 한다고 논자는 믿는다. 성서는 인간의 몸이 하나님의 선한 창조물이라는 ‘창조’의 교리와 하나님께서 친히 인간의 몸을 입고 이 땅에 오셨다고 하는 ‘성육신’의 교리, 죽음 이후 인간의 몸은 다시 부활하여 영생을 살게 될 것이라는 ‘부활’의 교리를 가르친다. 논자는 이 세 가지 몸에 대한 성서의 가르침으로부터 몸의 규범적 의미를 찾을 수 있다고 믿는다.

### 3) 성서가 가르치는 몸에 대한 교리

#### 가. 창조와 육체

구체적인 물질 세계와 인간 육체에 대한 부정적인 시각은 서양의 역사에서 상당히 보편적인 현상이었다. 이러한 시각이 기독교 내부에서도 출현하였는데 영지주의(Gnosticism)적 전통이 대표적인 사례이다. Riemer Roukema에 의하면 영지주의 전통의 공통적 교리는 최고신(a highest God), 조물주, 인간의 비참상, 그리고 구속자에 대한 교리들이다.<sup>57)</sup> 영지주의적 전통에서 최고신은 조물주가 아니다. 그는 자신보다 열등한 신적인 존재들을 만드는데, 이 신적인 존재들이 세상을 창조한다.<sup>58)</sup> 성서의 하나님도 여기에 속한다. 열등한 신에 의해서 창조되었기 때문에 이 세상은 고통과 불행으로 가득하게 된다. 따라서 물질 세계는 태생부터 불완전하고 악하다. 특별히 인간의 몸은 타락의 표지요, 죄악의 온상으로 묘사된다.<sup>59)</sup>

그러나 성경에서는 창조주 야훼가 유일한 주시며, 지존자시다. 하나님은 세상을 선하게 창조하셨다. 세상의 창조가 악하지 않고 선하다는 가르침은 창세기 1장에서만 7번이나 반복해서 나타나는 후렴구, “보시기에 좋았더라”를 통해서도 알 수 있다. 이 중 마지막은 “보시기에 심히 좋았더라”라고 강조적으로 표현되어 있다. 이 선언은 모든 창조 사건이 끝난 다음 결론적으로 나타난다는 점에서 더욱 중요하다. 이것은 창조 세계가 선하다는 분명한 가르침이다. 또한 이러한 선한 창조 교리는 시편 104편을 비롯한 여러 찬송의 주제이기도 하다.

인간 창조 역시 마찬가지이다. 성경에서 인간 창조는 창조의 절정이다. 창세기 1장에서는 인간 창조가 하나님의 창조의 정점으로 나타나 있으며 2장에서는 인간 창조가 창조 사건의 중심으로 묘사되어 있다. 이때 인간 창조는 몸의 창조를 포함한다. 창세기 2장 7절은 하나

56) Ibid., 176-77.

57) Roukema는 여러 영지주의적 전통 중에서 시몬추종자(Simonians), 메난더(Menander)파, 그리고 나그 함마디 문서(Nag Hammadi Library) 중 “영혼의 주석서(the Exegesis on the Soul)”의 전통 등을 언급한 것이다. Riemer Roukema, *Gnosis and Faith*, tr. by John Bowden(London: SCM press, 1999), 32.

58) 나그 함마디 문서 중 “세상의 기원서(the Origin of the World)”편을 참조하라. “On the Origin of the World,” tr. by Hans-Gebhard Bethge. James M. Robisson ed. *The Nag Hammadi Library* (San Francisco: Harper Collins, 1990), 170-89.

59) 나그 함마디 문서 중 “영혼의 주석서(The Exegesis on the Soul)”를 참조하라. Ibid., 190-98.

님이 인간을 창조하시되 몸을 가진 인간으로 창조하신 것을 분명히 보여주고 있다. 흠으로 사람의 형상을 빚고 당신의 호흡을 불어넣자 “생령(נפש חיה: a living soul)”으로서의 인간이 되었다. 생령으로서의 인간은 영혼뿐만 아니라 육체를 포함한다. 인간의 신체(physical body)는 그 자체로 악하지 않다. 그것은 최소한 타락의 순간까지 아름답고 선한 것이었다. 뿐만 아니라 인간의 형상이 하나님의 형상대로 지음을 받았다는 가르침(창1:27)은 몸을 포함하는 인간의 규범성을 선명하게 드러내주고 있다. 인간은 하나님의 형상이요, 대리자로서 그가 다스리도록 위탁된 창조 세계에서의 규범적 존재이다.

#### 나. 성육신과 육체

한 영지주의적 전통에 의하면 인간은 원래 본성은 여성(feminine)이지만, 형상은 양성(androgyne)인 존재로서 순수한 영혼의 상태로 하늘에 살았다고 한다. 그러다가 그가 육신의 몸(여성의 몸)으로 이 땅에 내려오게 되었는데, 이것이 타락이다.<sup>60)</sup> 그리하여 그녀의 육체와 마음은 타락하게 된다. 그러나 그녀의 최심연의 영혼은 아직도 온전함을 유지할 수 있었다. 구원이란 심연의 영혼이 몸과 마음을 벗어버리는 해방이다.<sup>61)</sup> 육체는 죄의 근원이며, 죄에 대한 최고신, 곧 아버지의 저주요 징벌이다. 그래서 육체는 악하다.

그러나 신약성서는 이러한 영지주의적 전통과 정면으로 맞선다. 성서에 의하면 하나님은 물질 세계 속으로 인간의 몸을 입고 의도적으로 들어오셨다. 이에 대해서는 요한이 자신의 복음서 첫 머리에서 “말씀이 육신이 되어 우리 가운데 거하시매”(요1:14)라고 분명하게 밝히고 있다. 성육신의 교리가 육체 혐오론자들에게 큰 고민거리가 되었음은 분명하다. 그래서 만들어 진 교리가 바로 가현설(docetism)이다. 가현설에 의하면 예수는 육체로 오셨고, 십자가에서 돌아가신 것이 분명하지만 그 모든 것은 이미지, 즉 가현(docetic)이었다는 것이다.<sup>62)</sup> 요한은 마치 가현설을 의식하기라도 한 듯 자신의 두 서신서에서 분명하게 “예수 그리스도께서 육체로 오신 것을 시인하는 영마다 하나님께 속한 것이요”(요일 4:2), “미혹하는 자가 많이 세상에 나왔나니 이는 예수 그리스도께서 육체로 임하심을 부인하는 자라 이것이 미혹하는 자요 적그리스도니”(요이1:7)라고 밝히고 있다.

놀랍게도 신약성서는 성육신 교리가 복음의 핵심이요, 전제임을 점차 선명하게 밝히고 있다. 요한은 그의 서신서 첫 머리에, “태초부터 있는 생명의 말씀에 관하여는 우리가 들은 바요 눈으로 본 바요 주목하고 우리 손으로 만진 바라”(요일 1:1)라고 못박고 있으며, 바울은 갈라디아서에서 예수께서 인간의 몸으로 오신 이유는 율법 아래 있는 자들을 구원하기 위하여서라고 주장하고 있다.(갈4:4) 특별히 예수의 성육신은 십자가의 의미를 해석하는 가장 중요한 열쇠인데, 예수는 몸으로 실제로 고통을 당하셨고, 몸으로 실제로 죽음을 당하셨다. 예수의 실제 고통과 실제 죽음은 대속을 효력있게 하는 근거로 작용한다. 예수의 실제 고통이 인간의 실제 고통을 대신하며, 예수의 실제 죽음이 인간의 실제 죽음을 대신할 수 있는 것이다. 만일에 예수의 고통과 죽음이 일종의 이미지였다면, 예수의 대속은 정신적인 차원에서 효과가 있을지 몰라도 실제적인 차원에서 효과가 있을지 알 수 없게 된다. 또한 예수의 실제 죽음은 예수의 몸의 부활의 전제가 되며, 예수의 몸의 부활은 신자의 몸의 부활의 전제가 된다.(빌3:10-11; 롬6:5) 즉 그리스도가 몸으로 부활하셨기 때문에 그를 믿는

60) Ibid., 192-98.

61) Kurt Rugolph, *Gnosis*, tr. & ed. by Robert McLachlan (San Francisco: Harper & Row, 1977), 88-92.

62) Riemer Roukema, *Gnosis and Faith*, 20.

신자들도 몸의 부활을 얻을 수 있는 것이다. 그래서 바울은 예수를 부활의 첫 열매라고 하였다.

또한 성육신 교리는 기독교 윤리의 기초가 된다. 예수께서는 제자들에게 자신이 십자가를 지는 것처럼 제자들도 십자가를 지고 자신을 좇으라고 하셨다.(마16:24 외) 십자가는 성자 예수의 유일한 사건이면서, 동시에 모든 제자들이 따라야 할 모범이다.<sup>63)</sup> 하나님의 본체이신 예수께서 사람의 몸을 입으신 성육신은 성도가 배워야 할 겸손의 모범이며(빌2:6-8), 친구를 위해서 자기 목숨을 내어 주신 예수의 십자가 죽음은 모든 성도가 배워야 할 사랑의 모범이며(요15:12-14), 그것은 또한 순종의 모범(히5:8-9)이요, 인내의 모범(히12:2)이다. 이처럼 예수의 성육신 교리는 기독교 복음의 핵심이요, 기초이다.

#### 다. 부활과 육체

영지주의자들에게 구원이란 영혼의 해방이다. 구원받은 상태는 육신을 벗어버린 상태이다. 이것은 Platon이 말하는 ‘영혼불멸’의 상태이다. “영혼의 주석서”에서 육신을 입고 타락한 인간은 창녀가 되어 지상의 여러 강도들에 의해서 유린당하는데, 그녀가 울며 회개하자 아버지가 은총으로 그녀를 구원한다. 그러자 그녀는 육신을 벗어버리고 최초의 순수한 영혼의 상태로 회복된다.<sup>64)</sup> 이처럼 육체를 벗고 순수한 영혼의 상태로 영원히 아버지와 함께 거하는 것이 영지주의가 말하는 구원이요 부활이다.

그러나 신약성서가 가르치는 구원과 부활은 이와 다르다. 신약성서는 몸의 구원과 몸의 부활을 가르친다. 고린도전서 15장에서 바울은 몸의 부활을 부정하는 이단적 교사들에 대하여 몸의 부활을 확언하고 있다. 물론 주의를 기뻐하여야 할 것은 몸 중에서도 썩을 몸이 있고 썩지 않을 몸이 있다는 것이다. 하나님의 나라는 썩을 몸(육의 몸)으로 받는 것이 아니라 부활한 후 썩지 않을 몸(신령한 몸)으로 받게 된다.(고전15:39-44) 그러나 바울이 말하는 신령한 몸은 Platon이 말하는 몸을 벗어버린 영혼과는 완전히 다르다. 예수께서는 부활하신 후 제자들에게 나타나 자신이 유령이나 이미지, 혹은 가현이 아님을 증명하기 위하여 자신의 손과 발을 보이셨고, 만져 보게 하셨으며, 음식까지 잡수시는 것을 보여 주셨다.(눅 24:36-44) 이때의 예수의 몸이 바울이 말하는 신령한 몸이다. 신자는 이러한 신령한 몸으로 하나님 나라를 유업으로 받게 될 것이다. 이것은 당시 헬라인들의 상식에 맞지 않는 가르침이었다. 바울이 아덴 설교를 통해 회심자를 많이 얻지 못한 이유는 이러한 몸의 부활(resurrection of body)의 교리 때문이었다.(행17:32-33) 만일에 바울이 영혼의 부활(resurrection of soul)을 가르쳤다면 분명히 많은 열매를 거두었을 것이다. 그러나 그는 몸의 부활과 불멸을 전하였다. 즉 바울의 부활 교리의 핵심은 ‘부활’이라기 보다는 ‘몸’이었다.

#### 3) 인식의 기초로서의 몸

영지주의가 던지는 질문은 이것이다. ‘굳이 예수의 몸이 실제 몸이어야 하는가?’ 아마도 이 질문은 하나님께서 구속사를 계획하실 때 가장 심각하게 논의되었던 천상 회의의 주제(?)였을 것이다. 성서를 통해 알 수 있는 것은 이 회의의 결론이 ‘반드시 실제 몸이어야 한다’고 내려졌다는 것이다. 이것은 사이버스페이스가 던지는 질문에 대한 가장 타당하고 확실한 답변이라고 믿는다. 테크노 영지주의자들은 우리에게 묻는다. ‘과연 실제 몸이어야 하는가?’ 이에 대해서 기독교 철학의 답변은 이것이다. ‘그렇다. 반드시 실제 몸이어야 한

63) Richard B. Hays, 「신약의 윤리적 비전」, 유승원 역 (서울: IVP, 2002), 60.

64) “The Exegesis of the Soul,” *Nag Hammadi Library*, 192-98.

다.(Yes, it must be real body.)

몸은 모든 기독교 교리의 기초요 핵심이다. 기독교를 영지주의나 헬라 철학과 구별시켜 주는 결정적 단서는 몸이다. 몸은 기독교가 기독교 되게 하는 데 결정적인 역할을 한다. 단순히 ‘몸’이 아니라 ‘실제 몸’이어야 하며, 단순히 실제 몸‘인 것(be)’이 아니라 반드시 실제 몸‘이어야(must be)’ 한다. 이유는 하나님께서 몸을 선하게 창조하셨기 때문이고, 독생자 예수께서 인간의 몸을 입고 이 땅에 오셨기 때문이고, 장차 몸이 다시 부활하여 불멸을 얻게 될 것이기 때문이다. 논자가 몸이 규범적이라고 하는 이유는 이 때문이다. 논자는 이것이 참된 인식을 얻는 데에도 동일하게 적용될 수 있다고 믿는다. 참된 인식의 기초는 데카르트적인 ‘cogito’가 아니라 ‘몸’이다. 단순히 몸인 것이 아니라 반드시 실제 몸이어야 한다. 몸은 인식의 기초이며, 사이버스페이스를 해석하고 평가하기 위한 준거점이다.

#### 4) 참된 인식의 두 가지 조건

몸이 참된 인식의 기초라고 주장하는 것만으로 아직 부족하다. Peter Weir의 탁월한 영화, <트루먼쇼(Truman Show)>는 몸을 가진 인간이라 하더라도 참된 인식에 도달하기 위해서 두 가지의 조건이 더 필요하다는 사실을 보여주고 있다. 주인공 트루먼(Trueman)에게도 가장 중요한 문제는 참된 인식의 문제였다. 과연 그가 보고 체험하는 세계는 참인가, 거짓인가? 또 자기 자신은 참인가, 거짓인가? 자신은 누구인가? 그래서 트루먼은 크리스토퍼 PD에게 묻는다. “Was nothing real?” 그러자 PD는 대답한다. “YOU were real.” 여기서 주목할 것은 트루먼이 묻는 “real”과 PD가 답하는 “real”이 다르다는 것이다. 트루먼이 묻고 싶었던 것은 “real”이 아니라 “true”였다. 그러나 PD는 이에 대한 대답을 회피하고 그저 “real”이라고 답한다. 옳다. 트루먼은 실제 몸(real body)을 가진 실제 인간(real man)이다. 그러나 real-man으로는 부족하다. true-man이어야 한다. 그렇다면 무엇이 더 필요한가?

#### 가. 자유

영화 <트루먼쇼>가 말하는 첫 번째 조건은 자유이다. 몸이 참된 인식을 위한 기초라면 자유는 참된 인식을 위한 첫 번째 조건이다. 자유롭지 않은 인간은 참된 인간이 아니다. 자유로운 인간만이 참된 인간일 수 있다. 영화 <트루먼쇼>에서의 자유란 단순히 신체적인 자유를 뜻하지 않는다. 정신적, 영적인 자유가 필요하다. 물론 트루먼의 몸은 뉴 헤이븐이라는 거대한 스튜디오 안에서 구속되어 있었으며 그곳을 빠져 나오는 데 많은 제지를 받고 있었다. 그러나 기억해야 할 것은 영화 속의 뉴 헤이븐은 전지구상으로 확장가능한 공간이라는 사실이다. 트루먼을 참으로 구속하고 있는 것은 뉴 헤이븐이라는 스튜디오 공간이나 그의 탈출을 저지하는 경찰, 소방관들이 아니라 그를 둘러 싸고 있는 인위적인 환경이었다. 자동차, 자전거, 건물, 그리고 사람들.. 이 모든 것들은 물리적 실체이기는 하지만 허상이다. 왜냐하면 그 모든 것들은 인위적으로 가공되고 조작된 것들이기 때문이다. 트루먼은 태어나자마자 방송국에 의해 선택되어져서 그가 살 곳뿐만 아니라 그의 삶 자체가 결정되어졌다. 이러한 조작과 가공이 트루먼의 삶을 허상이 되게 한다. 따라서 트루먼이 트루먼 되기 위해서 필요한 것은 자유이다. 무엇이 트루먼의 자유를 빼앗아 갔는가? 그것은 기술이다. 뉴 헤이븐은 기술 왕국이며, 현대의 ‘기술 사회(Technological Society)’에 대한 통렬한 풍자다. Jacques Ellul은 선택의 자동성이라는 기술의 특징이 인간의 선택을 배제한다고 하였다.<sup>65)</sup> 우리는 점차 증대되는 기술 환경이 우리의 삶에서 자유와 함께 진실을 앗아갈 것이라는 사

65) Jacques Ellul, 「기술의 역사」, 박광덕 역 (서울: 한울 아카데미, 1996), 95-101.



실을 기억해야 한다.

#### 나. 사랑

참된 인식의 두 번째는 조건은 사랑이다. 진리란 ‘그러함’이 아니라 ‘진실로 그러함’이다. 즉 참된 인식에서 요구되는 것은 진실함(truthfulness, sincerity), 혹은 신실함(faithfulness)이다. 이것은 사랑 안에서 완성된다. 이것은 진리가 단순히 인지적인 측면을 넘어서 인격적이고 윤리적인 측면을 포함하고 있음을 의미한다. Descartes를 비롯한 여러 철학자들은 이것을 간과하였다. 영화 <트루먼쇼>는 트루먼이 참된 인식을 얻지 못하는 이유를 사랑이 없기 때문이라고 말한다. 뉴 헤이븐이 지상에서 가장 완벽한 세상이 아니라 가장 끔찍한 지옥이 되는 이유도 그곳에 사랑이 없기 때문이다. 물론 그곳에도 위장된 사랑은 있었다. 부모의 모성애와 부성애, 메릴과의 로맨스, 친구와의 우정 등이 있었으나 그 모든 것은 진실함이 결여된 거짓 사랑이었다. 그러나 실비아에게는 그들에게 없었던 진실함이 있었다. 트루먼이 실비아를 사랑하게 된 이유도 바로 그 때문이다. 실비아를 사랑했기 때문에 트루먼은 실비아를 믿었고, 그녀를 믿었기 때문에 그는 참된 세계를 발견했다. 실비아는 진정한 세계를 향한 출구의 상징이다. 사랑할 때 진실을 발견할 수 있다.

### 5. 결론

사이버스페이스가 생겨난 지는 채 50년이 되지 않지만 불과 몇 년 만에 세계의 모습을 바꾸어 버렸다. 이것이 어디까지 발전될 것인지 아무도 예측할 수 없다. 우리는 사이버스페이스의 경이적인 발전상을 보며 놀라움과 함께 불안감을 감출 수 없다. 사이버스페이스는 단순히 하나의 기술이 아니다. 이것은 개별 기술들을 하나로 모으는 기술적 전체로서, 이것은 공간이고, 환경이며, 세계이다. 이러한 이유로 사이버스페이스는 자연환경이 그러하듯이 인간의 의식의 영역에 심대한 영향을 끼칠 수 있는 것이다. 논자가 보기에 사이버스페이스에서 가장 심각한 문제가 되는 것은 인식의 문제이다. 현실과 가상의 구분이 무너지면서 진위를 구분하는 명료한 인식, 자기 정체성, 의식의 동일성, 그리고 윤리적 책임의 개념이 큰 위협을 받을 것으로 보인다. 그러나 흥미롭게도 이 문제는 오랫동안 인류가 씨름해 온 문제이기도 하다. 우리의 위대한 여러 지적 스승들은 우리보다 앞서 세계와 자신에 대한 참된 인식을 얻기 위해 부단히 노력해 왔던 것이다. 사이버스페이스에서의 인식의 문제는 결국 우리의 지적 스승들이 싸워왔던 문제의 연장선상에 있는 것이다.

논자는 성서로부터 사이버스페이스를 해석하고, 설명하고, 평가할 수 있는 준거점으로 ‘몸’을 발견하였다. 오늘날 몸에 대해서 적지 않은 철학자들이 말을 하고 있지만 그들이 몸의 규범적 의미를 타당하게 설명해 주고 있는지 의심이다. 그러나 성서는 인식의 기초가 실제 몸일 뿐만 아니라 반드시 실제 몸이어야 하는 이유를 창조, 성육신, 부활의 교리를 통해 알려주고 있다. 몸은 복음을 복음 되게 하고 기독교를 기독교 되게 하는 전제조건이며 참된 인식을 구성할 수 있는 기초이다. 그러나 몸만으로는 아직 부족하다. 자유와 사랑이라는 두 가지 전제 조건이 충족될 때 비로소 인간은 참된 인식에 도달할 수 있다.

우리는 사이버스페이스를 무조건 환영해서는 안 된다. 그리고 그것을 무작정 거부해서도 안 되고 또 할 수도 없다. 지금 우리가 해야 할 일은 사이버스페이스를 올바르게 해석하고 설명하고 평가할 수 있는 기준을 확고히 세우는 것이다. 그러할 때 우리는 사이버스페이스를 제대로 해석하고 평가하고 또한 활용할 수 있을 것이다. 그 기준이란 하나님께서 창조하시고 예수께서 입으시고 천국을 유업으로 받게 될 우리의 몸이다.