

디지털 콘텐츠 표현양식과 다중정체성의 양상: 사례분석과 미래문화의 전망

2009. 9

연구기관: 성균관대학교 하이브리드컬처연구소
연구책임자: 김연순(성균관대학교 하이브리드컬처연구소 수석연구원)
참여연구원: 김응준(성균관대학교 하이브리드컬처연구소 책임연구원)
안상원(성균관대학교 하이브리드컬처연구소 책임연구원)

1. 본 연구보고서는 방송통신위원회의 방송발전기금으로 수행한 『디지털 컨버전스 기반 미래연구(I)』의 연구결과입니다.
2. 본 연구보고서의 내용을 발표할 때에는 반드시 방송통신위원회 『디지털 컨버전스 기반 미래연구(I)』의 연구결과임을 밝혀야 합니다.

제 출 문

정보통신정책연구원 원장 귀하

본 보고서를 『디지털 콘텐츠 표현양식과 다중정체성의 양상: 사례분석
과 미래문화의 전망』의 최종보고서로 제출합니다.

2009. 9. 30

연 구 기 관 : 성균관대학교 하이브리드컬처연구소

연 구 책 임 자 : 김연순(성균관대학교 하이브리드컬처연구소 수석연구원)

참 여 연 구 원 : 김응준(성균관대학교 하이브리드컬처연구소 책임연구원)

안상원(성균관대학교 하이브리드컬처연구소 책임연구원)

목 차

요약문	5
제 1 장 서 론	17
제 2 장 다중정체성의 이론적 검토	20
제 1 절 정체성의 현대적 해체	20
1. 근대의 정체성과 현대의 정체성	20
2. 자아와 정체성: 이성적 주체에서 속성들의 조합으로	22
제 2 절 새로운 패러다임의 현대 담론	24
1. 패러다임 변화와 자아 담론	24
2. 탈육체화와 가상정체성의 변형	36
제 3 절 디지털 컨버전스와 자아 다중성	39
1. 가상공간의 특성	40
2. 자아 다양체와 노마드	42
3. 디지털 컨버전스 환경과 다중정체성	43
제 3 장 디지털 콘텐츠와 다중정체성의 사례	45
제 1 절 인터넷 사용 및 아바타	46
1. 일반적 특성	46
2. 설문조사 분석	48
제 2 절 가상공동체	52
1. 네트워크 정체성	52
2. 설문조사 분석	53
제 3 절 UCC 제작 및 사용	57
1. 생산자와 소비자의 컨버전스	57

2. 설문조사 분석	58
제 4 절 세컨드 라이프	61
1. 자아 정체성의 실험과 확장	61
2. 설문조사 분석	64
제 5 절 온라인 게임	68
1. 역할 선택적 자아 정체성	68
2. 설문조사 분석	69
제 6 절 다중 정체성과 문화적 컨버전스	73
제 4 장 디지털 컨버전스 시대의 인간 이해	79
제 1 절 자아의 실험으로서 다중정체성	80
제 2 절 커뮤니티에서 조절되는 정체성	85
제 3 절 문화의 특수집단에 대한 이해	89
1. 가상현실과 실제현실의 소통	89
2. 사회의 다원화와 다양한 가치 창출	90
3. 소수문화 집단 오타쿠	91
4. 우리나라의 오타쿠 문화	93
5. 취향집단으로서 오타쿠의 문화적 잠재력	96
제 4 절 컨버전스적 인간	98
제 5 장 결 론	100
제 1 절 미래문화의 전망	100
제 2 절 정책적 함의	102
1. 가상과 실제의 컨버전스와 다중정체성의 ‘현재화’	103
2. 실제 세계에서 다중정체성의 질적 강화	103
3. 취향집단의 활성화	103
참고문헌	104

그 립 목 차

[그림 3-1] 인터넷 사용 및 아바타 설문 문항 1	48
[그림 3-2] 인터넷 사용 및 아바타 설문 문항 2	49
[그림 3-3] 인터넷 사용 및 아바타 설문 문항 3	49
[그림 3-4] 사회적 네트워크의 활용 설문 문항 1	53
[그림 3-5] 사회적 네트워크의 활용 설문 문항 2	54
[그림 3-6] 사회적 네트워크의 활용 설문 문항 3	54
[그림 3-7] UCC 제작 및 사용 설문 문항 1	58
[그림 3-8] UCC 제작 및 사용 설문 문항 2	59
[그림 3-9] UCC 제작 및 사용 설문 문항 3	59
[그림 3-10] 세컨드 라이프 설문 문항 1	64
[그림 3-11] 세컨드 라이프 설문 문항 2	64
[그림 3-12] 세컨드 라이프 설문 문항 3	65
[그림 3-13] 온라인 게임 설문 문항 1	70
[그림 3-14] 온라인 게임 설문 문항 2	70
[그림 3-15] 온라인 게임 설문 문항 3	70

요 약 문

□ 연구의 배경 및 목적

인간의 정체성은 오랫동안 불변의 고정된 개념으로 이해되어 왔다. 그러나 오늘날 다양한 상황에 처해 있는 인간은 그때그때 상이하게 대처하고 있으며, 이 때 자아는 ‘복합체’로서 ‘다중정체성’으로 새롭게 이해되고 있다. 무엇보다도 디지털 기술에 의해 사이버 공간이 열리면서 가상세계에서 실행되는 ‘디지털 정체성’의 다중화는 더욱 심화되었다.

디지털 기술의 급격한 발전은 무엇보다도 그 수용주체인 자아의 정체성에 대한 시각을 변화시켰다. 가상공간에서 자아는 콘텐츠 성격에 따라 다양하게 재구성되는 유동적 존재가 되었다. 현실세계에서 단일한 육체에 근거한 자아정체성이 가상공간에서는 해체되기 때문이다. 콘텐츠가 제공하는 대로 유저는 다양한 자아를 체험하며 그것을 향유한다. 가상현실이 현실세계와 동일한 가치를 갖기 시작하면서 제기된 자아의 다중성이란 무엇이며 그 구조와 특성은 어떠한가? 다중정체성은 디지털 콘텐츠를 통해 어떤 양상으로 표출되는가? 그리고 이러한 자기이해가 어떻게 미래 인간의 모습으로 연결되는가? 이렇게 인간의 다양한 정체성에서 비롯되는 질문들을 해명하는 것은 오늘날의 시대적 요청이다.

본 연구는 자아의 복합적인 분할 현상과 다중적 자아 체험의 긍정적 기능과 그 조건을 구체적인 사례를 통해 탐구하고, 그것이 인간과 문화에 대해 가지는 의미는 무엇인가를 제시하고자 한다. 본 연구의 목적은 다음과 같다.

- 디지털 시대의 다중정체성 이해를 위한 이론 검토
- 사이버공간에서 표출되는 다중정체성의 양상 분석
- 디지털 컨버전스 시대의 새로운 인간 이해

□ 연구 주요 내용

○ 제1장 서론

과학기술발달에 의해 가능해진 이질적인 것들 간의 융복합화는 지난 세기 이래로 주요 경향이 되었다. 이것은 퓨전, 크로스오버, 하이브리드, 컨버전스 등, 다양한 개념들을 통해 설명되어왔다. 특히 디지털 기술의 발전과 함께 미디어와 관련된 방송·통신의 상호 융합에 의해 다양한 문화 콘텐츠의 공급이 가능해지면서 컨버전스 개념은 점차 예술과 일상 영역까지 폭넓게 사용되고 있다.

디지털 컨버전스 시대로 이해되는 오늘날 핵심은 ‘네트워크’이다. 본래 언론방송 영역에서 주로 사용되었던 네트워크 개념은 인터넷 사용의 보편화로 인해 일상어가 되었다. 가상공간을 통해 쌍방향 소통이 활발해지면서 개방·공유·참여가 강화되고 커뮤니케이션의 방식도 다변화되었다. 가상세계가 열리면서 실제의 시공간적 제한성을 벗어나게 된 인간은 그 안에서 자신을 다양하게 변형시킬 수 있게 되자 다수의 정체성도 가능하게 된 것이다.

이에 본 연구는 디지털 컨버전스 시대의 네트적 환경에서 현대인의 다중정체성을 연구하고자 한다. 이를 위해 우선 여러 학문 영역들—사회학, 정신분석학, 철학, 물리학, 미래학에서 다중정체성과 직간접적으로 관련을 맺는 담론들이 간략하게 제시되고, 이론적 배경을 토대로 한 구체적인 설명은 설문조사와 인터뷰의 분석을 통해 제시될 것이다. 더 나아가 실제로 드러난 현상 이면에 내포되어 있는 의미를 파악하여 미래문화의 전망과 새로운 인간상을 모색해보고자 한다.

○ 제2장 다중정체성의 이론적 검토

— 제1절 정체성의 현대적 해체

자아의 정체성은 근대 서구에서 신을 대신하여 최고의 심급으로 간주되었던 이성을 중심으로 확립되었지만, 신과 이성에 대해 회의하면서 이성중심의 통합적인 자

아관은 위기를 맞게 되었다. 더욱이 현대에 이르러 기술복제와 미디어의 진화가 가속화되고 더 나아가 디지털 기술에 의해 가상세계가 창출된 이래, 초월적이고 탈육체적인 가상세계에서 자아는 컴퓨터 스크린을 매개로 실제세계와 가상세계에서 동시에 존재하면서 다양하게 펼쳐지는 층위들에서 분열되고 그 분열을 통해 복수화를 체험하게 되었다. 이로써 자아의 다중성은 이성적이고 동일적인 정체성의 관점에서 보면 자아의 해체로 설명되겠지만 가상세계의 존재론적 관점에서 보면 자유롭게 반응하는 자아들로 의미된다.

탈육체적인 가상세계에서 자아는 데이터화된 속성들에 의해 구성된다. 자아는 정보로 제시된 자신의 속성들을 조합하여 이미지화 된 캐릭터를 만들고 그 캐릭터를 통해 자신의 욕구를 실현한다. 이 때 실제세계에서 속성들을 통제하는 이성적 주체는 전제되지 않으며, 또한 성별, 인종, 계급, 연령에 따른 특징과 한계 및 조건들도 무의미하다. 말하자면 이성적 주체에 통합되기보다 속성들의 조합으로 분열되는 현대적 자아가 욕구를 자극하고 충족시키는 이미지적 환경에 직접적으로 반응한다는 점에서 단일정체성에 의문이 제기되는 것이다. 따라서 자아의 실체성이란 더 이상 유효하지 않으며, 가상세계의 자아 정체성은 탈중심적인 네트워크 상에서 정보화된 속성들의 융합을 통해 다양하게 표출된다. 그 속성들은 기존의 인간-형식을 벗어나서 모든 조합이 가능한 캐릭터의 형태로 재구성되어 끊임없는 유동하는 것이다. 이런 맥락에서 디지털 컨버전스 시대에서는 단일정체성은 약화될 수밖에 없고, 네트워크라는 유리한 환경에 근거한 분열적인 자아의 다중화가 변화된 현실에 반응하는 자아의 새로운 국면으로 수용된다.

— 제2절 새로운 패러다임의 현대 담론

자아에 대한 인식변화는 지난 세기에 정신분석학, 사회심리학, 현대철학, 미래학 심지어 물리학 등 다양한 영역에서 논의되었다. 그 담론들은 시대의 패러다임 변화를 제시하면서 정체성의 다중화도 직간접적으로 주장하였다. 현대의 자아는 다원화되는 사회변화에 다양하게 적응하면서 다중자아를 지향하고 있다는 것이다. 사회심리학에서 관계와 역할의 다중자아, 정신분석학에서 타자와 욕망 속에서의 자아, 현

대철학에서 사회적 연결·접속에 의한 다양체적 자아, 미래학에서 탈영토화를 지향하는 노마드적 자아, 현대물리학과 복잡계에서 설명하는 유동적인 관계의 탈중심적 입자 등, 자아 담론은 다층적이고 중층적으로 전개되었다. 여기서 공통적으로 자아는 끊임없는 변화를 추구함으로써 고정된 체계적 주체의 해체와 맞물린다.

이러한 자아의 다중정체성은 가상세계를 통해 강화되고 있다. 가상현실의 특성상 육체로부터 자유로워진 자아의 무한한 변형이 가능하기 때문이다. 신체성에 근거한 정체성에서 벗어나 탈육체적인 다중화를 체험하게 되면서 가상정체성을 통해서 사회적 성차별을 극복할 수 있는 가능성이 주장되는가 하면 끊임없는 타자화를 통해 많은 가능성에 열려 있는 유연성이 제기되기도 한다. 다만 해러웨이의 사이보그 정체성이나 셰리 터클의 ‘유연한 자아’가 그 예들이다. 이러한 논의들은 가상공간의 창의적 활용성을 토대로 하여 긍정적인 가능성을 전제로 하고 있다. 자아는 실제세계에서 억제된 욕망을 가상공간에서 실현해내면서 이제까지와는 전혀 다른 차원의 상상 세계를 구현할 수 있게 되었기 때문이다.

따라서 디지털 컨버전스 시대의 자아는 자신의 정체성을 다양화하는 문화콘텐츠들을 떠도는 디지털 노마드로 촉진되고 있다. 디지털 컨버전스 시대의 가상세계에서 자아는 연결·접속의 네트적 세계를 끊임없이 떠돌면서 그 세계의 내용을 최대한 활용하는 노마드로서 다양한 콘텐츠를 경험하는 가운데 정체성을 다양하게 실험할 수 있고 정립해나갈 수 있게 된 것이다.

○ 제3장 디지털 콘텐츠와 다중정체성의 사례

디지털 테크놀로지의 보급에 따른 인간의 자기이해 변화와 인지상황을 살펴보기 위해 서울 및 경기지역 대학생 251명과 20명을 대상으로 설문조사 및 인터뷰 조사를 실시하였다.

－ 제1절 인터넷 사용 및 아바타

인터넷에 접속한 후 본인은 어디에 위치하는가라는 질문에 유저들은 육체성에 입

각한 자기이해와 탈육체적인 자기이해의 모습이 다양하게 양분되어 나타나고 있음을 보여주고 있다(온라인 61명(24%), 오프라인 57명(22%), 온과 오프를 넘나드는 공간(105명, 41%), 전혀 느끼지 못함 28명(11%)).

아바타와의 동일화 가능성에 대해서는 그렇지 않다는 대답이 115명(46%), 아니라는 대답이 78명(31%)으로 부정적인 견해가 월등히 높게 나타났다. 그렇기에 아바타는 곧 나 자신이라는 응답은 19명(7%)으로 낮게 나왔다. 하지만 나 자신의 확장 및 대리인이라는 나와 연관성 아래에서 바라보는 응답 또한 15명(60%)으로 나타났다. 유저들은 때로는 온라인과 때로는 오프라인과 자신을 연결하는 다중적이면서도 모순적인 아노미적 경향을 보여주고 있다.

이것은 유저들이 아직도 육체성에 바탕을 둔 자아를 염두하고 있음을 보여주고 있다. 하지만 커뮤니케이션의 주체에 대해 온과 오프 사이의 통합적 단계에 있는 유저들과 아바타라는 응답이 96명(38%)이라는 점은 정체성의 변화 내지는 다중적 정체성 체험 가능성이 가속화될 것이라는 전망을 가능하게 한다.

－ 제2절 가상공동체

온라인과 오프라인 커뮤니케이션이 동일한가라는 질문에 그렇다는 응답과 그렇지 않다는 응답이 각 108명(43%)과 112명(45%)으로 비슷하게 나타났다. 또한 온라인 커뮤니케이션이 오프라인으로 연결된다는 응답은 132명(53%), 그렇지 않다는 응답은 114명(45%)으로 나타났다. 이 질문항목이 일관성을 얻기 위해서는 온라인과 오프라인의 커뮤니케이션의 동일성에 대한 긍정적 답변이 높게 나와야 하지만, 그렇지 않은 것으로 보아 육체성에 기반을 둔 유저들의 자기이해가 아직까지 약 6:4 정도의 비율로 양분된 채로 공존하고 있음을 알 수 있다.

설문조사 응답내용은 온라인과 오프라인의 자아 연결과 통합에 대한 다양한 이론과 달리 유저들의 인식과정은 더디게 진행되고 있음을 보여주고 있다. 이것은 주체의 다양화와 다중화에 대한 문화적 함의과정이 진행되고 있음을 암시한다.

– 제3 절 UCC제작 및 사용

UCC가 성립되기 위해서는 소비자인 유저가 콘텐츠를 생산해야 하기에 전통적인 생산과 소비의 이분법을 넘어서야 한다. UCC를 사용하는 유저가 생산자라는 답변은 14명(6%), 소비자라는 답변은 122명(49%)로 나타났다. 하지만 생산자와 소비자 모두라는 응답(89명, 35%)에 주목해야 한다. UCC가 등장한지 얼마 되지 않은 콘텐츠임을 감안한다면 이러한 인지변화속도는 상당한 것이며 향후 그 속도는 가속화될 것으로 전망된다. 또한 UCC가 창의력 발달에 연결된다는 응답이 213명(85%)로 아니라는 응답 36명(14%)보다 압도적으로 높게 나왔다. UCC 공유가 타인과의 의사소통의 창구가 된다는 견해는 131명(52%)이었다.

이것은 유저들이 커뮤니케이션과 창의적 욕구표현과 같은 직접적인 니즈의 대상으로 UCC를 바라보고 있으며, 이 경우 자신을 생산자로 바라보는 견해가 높다는 것이다. 하지만 UCC를 단순 유희의 콘텐츠로 보는 경우는 소비자로서의 정향된 자기 이해가 나타나는 것이다. 이것은 볼프강 벨쉬와 올리히 렉의 견해대로 이분법적 사고와 결별하고 다양한 복수의 연결형태가 생성되고 있음을 보여준다. 이 설문조사 내용은 유저들의 자기이해가 생산과 소비의 이분법을 지양하고 두 영역을 수렴하는 유저로의 자기이해 변화가 시작되고 있음을 보여주고 있다.

– 제4 절 세컨드 라이프

설문 응답자들은 세컨드 라이프(이하 SL로 축약함)가 현실세계와는 다른 또 다른 삶의 공간이 될 수 있다는 견해를 114명(45%)이 보이고 있으며, 그렇지 않다고 응답한 수는 130명(52%)이었다. 하지만 희망 직업 선택의 경우에서 볼 수 있듯이 SL에서 욕망이 충족되거나 표출이 가능하다는 응답이 118명(47%)으로 나타났다. 일반적인 인터넷 사용의 경우에서도 알 수 있듯이 여기에서도 유저들은 아직까지는 SL과 같은 가상현실 시뮬레이션 공간을 때로는 육체성에 기인한 전통적인 자기이해 관점에서 때로는 탈육체화된 관점에서 바라보고 있음을 알 수 있다.

분명 SL에서 활동하는 아바타는 단일성이나 동일성을 전제로 하는 정체성 개념과는 달리 다수의 정체성을 가질 수 있다. 그러므로 유저들은 현실세계에서와는 다른

정체성을 체험할 수 있게 된다. SL이라는 가상공간 속에서 유저들은 전통적으로 간주되던 ‘나 자신(myself)’에서 ‘나 자신들(myselves)’로의 변화를 경험하게 된다.

– 제5절 온라인 게임

전반적으로 응답자들은 온라인 게임 환경과 현실 환경 사이를 완전히 구분하고 있었으며, 디지털 환경과 실제 물리적 환경 또한 동시에 인지하고 있었다(그렇다 153명(61%), 아니다 79명(31%)). 롤플레이팅 캐릭터는 유저의 대리인이라 할 수 있지만 응답 대학생들은 게임과 실제 현실을 완전히 구분하며 인지할 판단능력이 있기 때문에 육체성에 기인한 자신을 콘텐츠인 캐릭터보다 더 뚜렷한 주체로 인지하였다.

하지만 이러한 경향은 지속되기 힘들어 보인다. 왜냐하면 세리 터클의 견해대로 온라인상의 경험이 현실의 경험 속으로 귀속되어 완전한 단일 정체성을 보장하는 것은 불가능하기 때문이다. 이제는 ‘유연한 자아’가 등장할 수 있음을 염두에 두어야 한다. 전통적으로 인간은 사회적 관계 속에서 형성되는 정체성을 기반으로 존재했지만 컴퓨터 게임과 같은 가상공간은 물리적 시공간을 벗어난 탈맥락화된 세계이다. 그러므로 인간은 가상공간이 제시하는 새로운 환경을 만나게 되는 것이다. 이 새로운 영역과 물리적인 영역을 연결하고 넘나들 수 있는 정체성 변화가 나타난다는 것이다.

– 제6절 다중 정체성과 문화적 컨버전스

설문조사와 인터뷰 조사는 응답자들이 오프라인에 정향되거나 국한된 자기이해의 모습을 주장하고 있지 않음을 보여주고 있다. 응답자들은 육체성에 입각한 자기이해에 친화력을 보이고 있지만, 동시에 디지털 매체를 통해 전달되는 다층적 자기이해의 모습을 보이고 있다.

이러한 변화의 출발점은 디지털 테크놀로지이다. 디지털 테크놀로지는 인간과 기술영역사이를 연결해주고 있는데, 이 연결은 기술발전의 결과물이며 동시에 인간과 테크놀로지의 컨버전스라는 말을 사용 가능하게 한다. 즉, 이것은 헨리 젠킨스의 견해대로 컨버전스가 테크놀로지와 인간 사이의 문화적 컨버전스라는 것을 의미한다.

설문조사와 인터뷰에서 알 수 있듯이 테크놀로지와 인간의 컨버전스는 완료형이 아니라 현재 진행형이다. 다시 말해 컨버전스 시대 인간의 자기이해는 개인의 의식 속에서 그리고 타인과의 관계 속에서 나아가 테크놀로지와의 상호작용 속에서 발생하는 문화적 변형과정이라는 것이다. 그러므로 컨버전스는 사회·문화적 함의의 과정이며, 이 과정은 끊임없는 분산과 수렴, 생산과 재생산 그리고 지속적인 변형의 과정인 것이다.

○ 제4장 디지털 컨버전스 시대의 인간 이해

－ 제1절 자아의 실험으로서 다중정체성

오늘날 인터넷은 시간과 공간 개념을 바꾸어 놓았다. 시공간적 한계를 뛰어넘을 수 있는 디지털 문화의 조건과 특성이 마련됨으로써, 자아에 잠재하는 가능성들이 다중정체성을 통해 표출되고 있다. 가상공간은 이제 개인이 자아의 가능성을 실험하는 장으로서 의미를 갖는다. 자아는 아바타나 캐릭터와 같은 이미지, 그리고 닉네임을 사용하여 실제 현실에서의 자아와는 다른 정체성들을 형성시킬 수 있다. 물론 가상의 정체성을 통해 표출되는 인격이 실제 자아의 속성과 동일할 수도 있다. 가상 세계에서 자신을 어떤 유형의 인물로 만들어갈 것인지는 전적으로 개인의 기획과 선택에 따르는 문제이다. 설문 응답자들은 SL과 같은 온라인 현실 시뮬레이션 콘텐츠를 이용할 경우 현재와 다른 모습으로 활동하겠다고 답했다. 온라인 커뮤니케이션에서 자신을 은폐하는 행위를 ‘거짓’으로 간주하는 경우에도 현실 시뮬레이션 공간에서는 또 다른 삶에 대한 욕망을 드러내는 것이다. 이와 같은 욕망은 단순한 호기심과 유희의 차원을 넘어, 자아의 가능성 실험과 인간에 대한 이해의 폭을 넓히는 것과 관련이 있다.

－ 제2절 커뮤니티에서 조절되는 정체성

자아 정체성이라는 개념이 ‘타자들 속에 존재하는 자아’일 때 의미를 갖는 것처럼 가상공간에서도 정체성 확인은 타자와의 네트워크 관계 속에서 이루어진다. 가상세계

에서 자아는 ‘표현’을 통해 존재를 드러내며, 이 표현이 타자에 의해 인정받지 못할 경우 그 존재는 의미를 갖지 못한다. 그러므로 조회 수나 댓글, 덧글 등 더 많은 피드백을 얻기 위하여 커뮤니티 안에서의 표현과 행동 양식이 조절될 수 있다. 즉 익명성과 탈육체성이 담보된다 해서 자의적 행동이 무제한으로 보장되지는 않는 것이다. 개인은 가상공간을 우선 개별적으로 경험하지만 이 공간은 점차 사회적 공간으로 발전하게 된다. 가상세계에서의 다중정체성은 독자적·고립적 산물이 아니라 타자와의 네트워크 관계에 의해 통제·조절되는 측면을 내포하고 있다.

－ 제3절 문화의 특수 집단에 대한 이해

사회가 다원화됨에 따라 전통적 단일 가치는 새롭고 다양한 가치들에 의해 대체된다. 게임 등 디지털 콘텐츠에 대한 몰입이 중독에 빠질 위험성도 있지만 다른 한편으로는 전문성의 의미를 가질 수도 있는 것이 오늘날 대중문화의 속성이다. 실제 생활세계의 삶을 도외시 한 채 매체들이 제공하는 판타지의 세계에 전적으로 몰입한다는 점에서 ‘오타쿠’와 같은 특수 집단은 일종의 병리적 문화 현상으로 간주되어 왔다. 그러나 디지털 컨버전스 시대의 복잡하고 새로운 문화적 상황은 이러한 집단을 새롭게 파악할 것을 요구한다.

경제 성장과 물질문화의 팽배, 그리고 사회적 소외가 사적인 취미에 극단적으로 몰입하는 문화적 소수 집단을 형성시켰다. 그들은 타인과의 커뮤니케이션에 소극적이며 대체로 은둔적 생활을 하고 있으나 가상공간에서는 무수한 타자들과 관계를 맺을 수 있다. 가상공간에서 가능해진 다중정체성을 통하여 스스로를 은폐함으로써 대인기피의 심리적 난관을 극복하고 타인과 교류하는 것이다. 대부분의 오타쿠가 현실 사회에 부적응적인 특성을 드러내지만, 다변화 하는 시대가 취향의 다양화를 야기하면서 생활세계를 포기하지 않은 채 취향에 몰입하는 오타쿠 유형도 점점 증가하는 추세다. 전통적인 문화 이해에서 오타쿠와 같은 소수 취향집단은 사회문화적 병리현상으로 파악되었다. 그러나 이제는 디지털 네트워크를 통해 사회문화적 연결을 지속하면서, 개성적인 취향집단으로서 그들에 대한 인식도 달라지고 있다. 더 나아가 그들은 일종의 전문가 집단으로서 문화생산에 기여하는 측면을 갖는다.

– 제4 절 컨버전스적 인간

오늘날 인터넷과 가상공간을 활용하는 개인들에게 멀티태스킹은 자연스러운 행위양식이 되었다. 디지털 기술은 공간과 시간의 컨버전스를 완성함으로써 물리적 시공간을 넘어 다양한 영역으로의 이동이 가능해졌다. 발전하는 디지털 컨버전스 테크놀로지는 가상세계로의 진입이 실제 현실 공간의 어느 한 지점에 제약되는 상황마저 극복하게 했다. 인간은 어떤 장소 어떤 시간에 처해 있든지 가상세계로 접속할 수 있으며 접속을 끊고 현실로 되돌아올 수 있게 된 것이다. 실제와 가상세계를 수시로 넘나들면서 다수의 정체성으로 여러 가지 활동을 함께 수행하는 오늘날의 인간은 그 자체로 융합적 특성을 지닌다. 기술적 기기 융합의 디지털 컨버전스가 컨버전스적 인간의 새로운 인간상을 형성시킨 것이다. 컨버전스적 인간은 가상세계의 다중정체성을 통해 자아를 확장·분산시키며, 가상세계의 노마드로서 복수 자아의 풍부한 가능성과 경험들을 수렴하여 존재를 풍성하게 만들고 있다.

○ 제5 장 결 론

– 미래문화의 전망

오늘날 실제 세계와 가상세계를 이분법적으로 구분하는 과거의 인식은 더 이상 유효하지 않다. 디지털 컨버전스 시대에 가상과 실제 사이의 경계는 더욱 모호해지고 있다. 미디어와 콘텐츠의 융합으로 더욱 복잡해지고 다양해진 디지털 문화는 가상적인 이미지로 머물지 않고 실제 현실과 상호적인 관계를 맺음으로써 가상과 실제가 불가분적으로 공존하는 하나의 현실로 수렴된다. 더 나아가 메타버스 단계에 이르면 웹과 인터넷 등 가상세계가 실제 현실에 흡수·융합된다. 가상세계의 콘텐츠가 스크린을 벗어나 실제 공간 속에 혼용되어 존재하게 되는 것이다. 그러므로 미래의 문화에서는 가상과 실제의 공존이 갖는 의미를 다시 묻게 될 것이다. 미래에는 가상세계의 다중정체성이 더 이상 ‘저 너머’ 세계에 존재하는 자아들의 표현으로 머무는 것이 아니라 가상과 실제의 경계가 사라진 현실 세계에서 실제의 자아와 공존하면서 질적으로 더욱 강화될 것으로 전망되기 때문이다.

□ 연구의 정책적 시사점

정책을 기획하는 작업은 현실 인식과 분석에서 출발한다. 그리고 모든 현실 인식의 근거에는 철학이 있다. 정책의 목표와 그 정당성은 정책에 내포된 철학을 통해 검증되는 것이다. 사실적 측면만을 강조하고 철학적 근거를 간과하는 정책에서는 효과적이고 실질적인 정책안의 수립을 기대할 수 없다. 따라서 ‘디지털 콘텐츠 표현양식과 다중정체성의 양상’에 대한 본 연구의 성과에서 도출한 세 가지 정책적 함의는 실질적인 정책안 수립에 앞서서, 정책의 기본적인 방향성과 관련이 있다.

- 가상과 실제의 컨버전스와 다중정체성의 ‘현재화(actualization)’
- 실제 세계에서 다중정체성의 질적 강화
- 취향집단의 활성화

제1장 서론

오늘날 인류는 첨단기술의 발전에 따라 어느 시대보다도 급변하는 환경을 체험하고 있다. 그 변화의 한가운데에 디지털 기술이 자리하며, 디지털 기술의 높은 효율성은 다양한 미디어들의 융합은 물론 인간의 의식적, 사회제도적 차원의 융합을 촉진시키고 있다. 더욱이 이러한 변화과정에서 디지털 기술은 사람들의 사회문화적 소통관계는 물론 인간 자체의 변화에도 깊이 관여하게 되었다. 이로써 인간, 기술 그리고 문화의 공진화가 인식되면서 기술문화가 부가되고 있으며, 이런 점에서 21세기는 ‘디지털 시대(digital age)’, 더 나아가 ‘디지털 컨버전스 시대(digital convert gence age)’로 규정되고 있다.

지난 세기 말부터 디지털 기술로 인해 가속화된 이질적인 것들 간의 융합은 사회 문화 전반에 걸쳐 드러난 주요 경향이다. 산업 영역에서나 생활과 문화의 영역에서 융복합화 경향은 영역별 특성에 따라 퓨전, 크로스오버, 하이브리드 등의 개념들을 통해, 또는 방송통신을 비롯한 사회·기술의 영역에서는 컨버전스 개념을 통해 설명되어왔다. 여기서 컨버전스 개념은 우선 “고도의 기술 개발로 제품 생산에 박차를 가하고 있는 언론 방송과 산업 영역에서 주로 사용되며, 기술 진화에 따라 고효율성을 담보해주는 기술, 제품 및 산업 간의 영역을 넘나드는 융복합¹⁾”을 의미했다. 그 대표적인 예로는 전화기능 외에도 방송, 인터넷, 카메라 등 다기능을 자랑하는 핸드폰 외에 거울이라든가 인터넷과 융합된 TV, 컴퓨터와 MP3가 장착된 의류 등이 제시되고 있다.

기기의 융합에 중점이 두어졌던 컨버전스는 점차적으로 생활·문화 영역에까지 확대되면서 광범위하게 적용되고 있다. 개인의 문화공간으로서 미니홈피도 디지털 컨버전스 시대의 산물이다. 더 나아가 설치예술과 공연예술에서 실제와 비실제의

1) 김연순, 현대문화와 하이브리드, 『하이브리드컬처』, 커뮤니케이션북스 2008, 14쪽.

변증법적인 융합이 가능케 되면서 전혀 새로운 예술이 연출되고, 생활영역에서는 하나의 기기(器機) 안에 다양한 기능이 수렴되는가 하면, 미디어와 관련해서는 방송과 통신의 융합을 통합 콘텐츠 공급이 질적으로나 양적으로 확대되고 있다. 이렇듯 컨버전스는 21세기 초반에 이미 거대한 문화흐름을 형성하였다.

디지털 컨버전스 시대의 핵심은 ‘네트워크(network)’라고 할 수 있다. 네트워크는 다양하게 흩어져 있는 개체들이 그물망과도 같은 형태로 연결되는 것을 일컫는다. 본래 언론방송 영역에서 사용되던 네트워크라는 용어는 컴퓨터와 인터넷의 이용이 보편화 되면서 이제는 일상어가 되었다. 신문, 라디오, 텔레비전 등, 매스미디어에 의한 일방향 커뮤니케이션 방식이 디지털 기술의 진화로 인해 뉴미디어가 등장하여 쌍방향으로 진화되면서, 네트워크는 한층 개방·공유·참여를 강화시켰다. 이에 디지털 기술 발전을 토대로 한 컨버전스에 의해 문화콘텐츠가 다양하게 공급되면서 그만큼 커뮤니케이션의 방식도 다변화되었다. 커뮤니케이션은 단순하고 경직된 형태에서 복잡하고 유동적인 형태로 진화했고 개방적이고 쌍방향적인 연결형태를 띠게 되었다.

커뮤니케이션 변화를 활성화시킨 네트워크의 주된 요소는 디지털 기술이다. 디지털 기술의 발전으로 인해 다양한 기능과 속성들이 결합되면서 네트워크는 본격적으로 소통을 위한 새로운 융합의 수용과 선택의 가능성을 열어주었다. 인간은 실제세계의 시공간적 제한성을 벗어나 가상세계에서 자유롭게 소통하고, 다양한 소통경로를 동시에 즐기며 단일자아로 또는 복수자아로 자신을 연출할 수 있게 되었다. 이제 인간은 생각한다는 것에 모든 가치를 부여한 ‘호모 사피엔스(homo sapiens)’로 자신을 규정했던 과거와는 달리, 오늘날에는 네트워크의 원활성으로 소통경계를 인식하지 않는 ‘호모 커뮤니쿠스(homo communicus)’, 소통을 위해 시공간적 제약없이 네트워크에 접속할 수 있는 ‘호모 유비쿼터스(homo ubiautous)’, 새로운 디지털 문명에 적응하고 반응해야 하는 ‘호모 디지피엔스(homo digipiens)’ 등의 개념으로 새롭게 규정되고 있다.

이 모든 개념들은 네트워크의 가상세계에서 확대된 소통구조에 적극적으로 대응

하는 인간상과 맥을 같이 한다. 이를테면 가상공간에서 ‘호모 디지피엔스’는 사용자의 아이디와 패스워드로 구성되는 디지털 정체성(digital-identity)을 통해 자신의 존재를 확인한다. 이 때 인간은 자신의 디지털 정체성을 가상공간의 특성상 자유롭게 구성할 수 있다. 또한 네트워크가 다선적이고 혼합적이기 때문에 디지털 정체성은 오직 하나로만 존재하지도 않는다. 인간은 가상공간에 접속하는 순간 접속경로에 따라 다양한 콘텐츠를 경험함으로써 다수의 정체성을 가질 수 있게 된 것이다. 여기서 중요한 것은 자아 정체성의 다양화는 물적 토대와 사회체계의 변화에 따른 자아의 반응이자 적응이라는 것이다. 이렇게 정체성의 이해를 심화·확장할 수 있는 기술적 조건으로서 가상공간의 네트워크는, 층위를 달리하며 병존할 수 있게 된 현대인의 다중정체성(multiple identity)에 관한 논의를 가능케 하는 근거이다.

이에 본 연구는 디지털 컨버전스 시대의 네트적 환경에서 확장·심화된 현대인의 다중정체성을 이론과 실제의 구체적인 사례분석을 통해 연구하고자 한다. 이를 위해 우선 물리적 현실세계와 디지털 가상세계에 대한 이분법적 인식이 지양될 것이며, 전통적인 단일정체성의 한계 및 자아의 분산과 다중성 증가의 불가피성이 주목될 것이다. 가상과 실제, 두 세계 간의 소통을 가능케 하는 네트워크는 그 특성상 현실 ‘들’의 다층화에 근거하기 때문이다. 이러한 방향성에서 본 연구는 우선 다중정체성과 긴밀하게 관련을 맺는 이론적 전제들을 살펴보고, 그러한 전제들을 구체적으로 설명해줄 수 있는 현상들을 제시하고자 시도할 것이다. 이것을 위해 실행한 설문조사와 인터뷰의 분석을 통해 여러 콘텐츠들을 사용하는 유저들의 정체성이 변화할 수 있는지 또는 변화의 여지가 보인다면 그것을 다중정체성으로 설명할 수 있는지를 살펴보게 될 것이다. 이로써 본 연구는 현상으로 드러난 여러 양상에 대한 분석을 토대로 하여 디지털 컨버전스 시대의 새로운 인간상을 살피고 미래의 문화를 전망하고자 한다.

제 2 장 다중정체성의 이론적 검토

제 1 절 정체성의 현대적 해체

1. 근대의 정체성과 현대의 정체성

자아의 정체성은 본래 이성적 사유 주체인 자아의 행동과 인식의 방향성을 설정하고 사회적 공동체 속에서 자아가 담당하는 다양한 지위와 역할을 일관성 있게 유지해주는 상징적인 구조를 뜻한다. 르네상스 시대 인간이 자신을 자유로운 이성적 행위자로 인식한 이래, 데카르트가 신에 의해 “특별히 창조된”²⁾ 이성적 정신에 근거하여 진리를 인식하고 행동하는 주체로 자아를 규정함으로써, 본질적이고 불변하며 단일하게 고정된 자아에 근거한 근대의 정체성이 정초되었다. 여기서 출발하여 칸트는 신의 존재를 정당한 것으로 증명해주었던 이성에서 신의 그림자를 떨쳐버렸다. 그에게 이성은 현실에 대한 인식을 독립적이고 능동적으로 구성해내는 주체이자 인간의 행위를 판단하는 최고 심급으로 간주되었기 때문이다. 이어서 헤겔은 이러한 이성을 끊임없이 변해가는 현실에 반응하면서 대립, 모순, 부정을 통해 모든 것을 자기 체계 안에 흡수해버리고 마침내 절대화 시켰다. 이로써 과거 신에게 부여했던 절대권은 이제 이성에게 넘겨져 절대이성을 구가하게 되었고 이것을 중심으로 자아는 자기의 정체성을 확립시켰다.

근대의 철학에서 독일 관념론을 통해 자아의 정체성이 정립되었다면 니체는 이것을 부정함으로써 현대를 열었다. 니체의 이성비판은 근대적 자아정체성의 해체를 예고하는 서막이었다. 우선 신의 죽음에 대한 선포는 근대 이후 신을 대신하여 최고의 심급으로 자리했던 이성적 자아조차도 그 절대권을 상실할 수밖에 없음을 의미

2) 데카르트, 『방법서설』, 김종호 역, 범우사 2000, 386쪽.

했다. 신과 이성적 자아가 함께 그 힘을 잃어가는 순간 물질의 가치가 엄청난 에너지를 분출하며 우세해지는 가운데 그 틈새를 비집고 나오는 것은 그간 종교적·윤리적 규범에 의해 억압되었던 ‘욕망’이었다. 욕망이 인간을 설명하는 하나의 패러다임으로 떠오르면서 통합적인 자아관은 위기를 맞게 되었다. 더욱이 이성적 자아로는 감당할 수 없을 정도로 복잡해진 시대의 저변에서 과학기술은 무단히 발전을 거듭했고 그 흐름 속에서 인간은 자신의 물질적 욕망을 충족시키면서 삶의 형태를 변화시켰다.

인간의 형이상학적인 영역이 위기를 맞고 가속화된 것은 물적 토대의 변화와 그에 따른 욕망의 분출이었다. 변화의 중심에 자리하는 과학기술은 인간의 욕망을 충족시키면서 놀라운 발전을 거듭했다. 기술발전은 특히 20세기에 들어서서 기술복제와 미디어의 진화를 촉진시켰고, 세계를 전자망에 연결시켰으며, 더 나아가 디지털화된 가상세계를 창출해냈다. 이 가상세계는 0과 1의 비트로 구성되는 정보의 세계이다. 가상세계에서 자아는 가공기술에 의해 제공될 수 있는 정보들로 자기정체성을 구성하고, 주어진 정보를 조합하여 자신을 무한히 변형시킬 수 있게 되었다. 자아의 다양한 표현을 통해 인간은 자기욕망을 표출함에 있어서 자유롭고 과감해졌다. 현대 자아는 이제 통일적이기 보다 분열적이고, 이성 중심적이기 보다感性 중심적으로 되어갔다. 심지어 가상세계의 자아는 탈육체화를 통해 새로이 열린 세계에서 다양하게 펼쳐지는 층위들의 의미와 분열조차도 향유할 수 있게 되었다.

여기서 분열은 욕망의 실현을 위한 자아의 복수화에 다름 아니다. 현대 자아의 복수화란 가상현실의 다양한 층위에 대한 자아의 동시적인 참여가능성을 뜻하며 층위를 달리하는 다양한 자아에 근거하여 실재하는 다중정체성을 뜻한다. 말하자면 가상적 육체는 물리적 육체로부터 자유로운 순수한 정보체로서 자신을 얼마든지 새로운 형태로 복제할 수 있는 것이다. 자아가 컴퓨터 스크린을 통해 가상세계에 들어서는 순간 실제세계와 가상세계에서 동시에 존재하게 된 것 자체가 이미 자아의 다중성을 의미한다. 더욱이 무한히 열린 가상세계에서 다양한 콘텐츠 양식들을 통해 다양하게 연출이 가능해진 각각의 자아는 독립적이고 접속으로 연결되어 있다. 자아

의 이러한 다중성은 단일 정체성의 관점에서 보면 자아의 해체로 설명될 수 있겠지만 가상세계의 존재론적 관점에서 보면 가상현실에 자유롭게 반응하는 자아의 ‘다수화’를 의미한다.

2. 자아와 정체성: 이성적 주체에서 속성들의 조합으로

자아는 생각하고 느끼고 욕구하는 다양한 작용들을 주관하며 통일하는 개별자의 의식이나 관념을 뜻한다. 개별적 존재로서 자아는 한편으로는 동일한 신체에 근거해서 다른 한편으로는 자신의 정신적 내면에서 ‘변하지 않는 존재의 본질’을 깨달음으로써 정체성을 정립하고 그 정체성을 토대로 자신과 타인을 구분한다.³⁾ 그 구분의 기준은 매시대마다 변화를 겪어왔다. 사회체계의 변화와 인식의 변화가 맞물려 상호 작용하는 가운데 정체성에 영향을 미치는 중요한 요인들도 아래의 설명에서 볼 수 있는 바와 같이 변화를 겪은 것이다.

- 1) 농경사회의 중심은 가족이다. 자아의 정체성은 대단위를 이루는 가부장적인 가족을 중심으로 그 구성원들 간의 관계에서 요구되는 바에 의해 규정되었다. 어느 가문에 몇째로 태어났는가는 늘 중요했다. 그것은 그 구성원의 생활태도를 비롯한 삶의 전반에 중요한 것은 물론 그 가문 전체의 운명까지 규정할 정도로 대단한 영향을 미치기 때문이다. 농부의 자제는 농부로, 양반의 자제는 양반으로, 말아들로 태어나면 가문을 잇는 등 태어나기도 전에 자아의 정체성은 이미 규정되었다.

3) 참조. 김선희, 『자아정체성과 다중자아의 문제, 정보통신정책연구원, 9~44쪽. 자아의 이러한 이해는 자아정체성과 자아동일성』을 구분케 하는 근거가 되기도 한다. 이에 대해 저자는 “자아의 동일성이 개별적 신체의 시공적인 지속성에 근거한다면, 자아의식의 정체성은 개인의 중심적 성품체계의 지속적이고 통일적인 연결 정도에 놓여 있다.”고 규정지었다. 그러나 이러한 구분은 개별적 신체에 대한 의학적 변형이 다반사인 오늘날 자아 동일성이 과연 신체에만 근거하는가 하는 것에 대한 문제가 제기될 수 있다. 더욱이 기계인간을 논의하고 있는 오늘날 신체에 근거한 자아 동일성에 대한 새로운 이해가 점차 요구되고 있기 때문이다.

- 2) 이런 경향은 산업사회로 넘어가면서 변화를 겪게 되었다. 가족을 중심으로 태어나서 죽을 때까지 땅을 중심으로 한 곳에서만 정착하던 농업 중심의 시대가 지나감으로써 가족들은 노동을 찾아 흩어졌다. 이로써 자아의 정체성은 가족을 토대로 규정되기보다 노동을 통한 가치창출에 의해 규정되었다. 자아의 정체성은 이른바 본인의 직업에 의해서 규정되기 시작한 것이다. 가족과 무관하게 개인의 능력이 반영되면서 직업에 대한 자각은 독립적이고 객관적인 존재로서 자아의 정체성 형성에 중요한 역할을 하였다. 그러나 가족을 중심으로 한 인적 관계가 자아의 정체성에 절대적인 영향을 미쳤던 농업사회에서도 노동과 직업의 관계가 자아의 정체성에 영향을 미쳤던 산업사회에서도 자아는 가족과 사회를 중심체계로 인식하고 이성에 근거한 단일성을 고수해야 했다.
- 3) 시대가 급변하면서 사회체계의 의존성이 높은 자아의 정체성도 변화를 겪지 않을 수 없게 되었다. 정보화 사회가 등장하고 실제세계와 함께 가상세계가 부상하면서 현실의 확장은 자아의 정체성에 대한 이해에 큰 영향을 미쳤다. 가상세계에서는 가족의 이름이나 사회적 역할을 통한 이성적 주체로서의 자아 규정은 그리 중요하지 않기 때문이다. 탈육체화를 특성으로 한 가상세계에서는 가부장적 가족중심의 기득권이나 직업을 통한 자기 확인은 전혀 중요하지 않으며 기존의 가치들은 아무런 힘을 발휘하지 않았다. 그 세계에서는 실제 세계에서 제한적으로 작용했던 규정들은 무의미할 뿐이며 오히려 다양하게 이미지화할 수 있는 자아의 속성들이 중요하기 때문이다.

따라서 오늘날 자아는 정보로 제시된 자신의 속성들을 조합하여 자신을 대신해서 역할을 담당할 캐릭터를 구성해낸다. 자아의 속성들로 형성된 캐릭터는 자아의 욕구를 실현한다. 따라서 가상세계에서의 정체성은 속성들을 통제하는 이성적 사유 주체인 자아를 전제로 하지 않으며, 또한 성별, 인종, 계급, 연령에 따른 특징과 한계 및 조건들과도 무관하고, 욕구를 자극하고 충족시키는 이미지적 환경에 직접적으로 반응한다는 점에서 기존에 이해되었던 실제세계에서의 단일정체성에 의문이 제기된다. 가상세계에서 정체성은 그 만큼 다면적 가능성을 가지고 변형가능하게 된 것

이다. 따라서 자아는 실제세계와 가상세계를 넘나들며 가상세계에서는 캐릭터를 통해 무한히 자신을 확장시킬 수 있게 되었다.

자아의 복수화를 가능케 하는 것은 가상세계의 네트워크이다. 네트워크를 통해 가능해진 자아의 다중적인 정체성이 보편적인 현상으로 드러나면서 더욱 촉진되었다. 이른바 가상세계에서의 네트워크는 자아가 확장될 수 있는 전제이자 필수조건인 것이다. 전통적인 시각에서 단일정체성이 이성적 주체를 중심으로 정립되고 집중되면서 이성적 주체에 의해 체계적으로 통제를 받아왔던 것과는 달리, 가상세계에서의 정체성은 자아가 이성적 주체로 귀속될 필요가 없으므로 그것에 근거해서 통제받을 이유도 없다. 가상세계에서 자아의 실체성이란 더 이상 유효하지 않기 때문이다. 따라서 가상세계의 정체성은 가상공간의 탈중심적인 네트워크 안에서 끊임없이 이어지는 연결·접속을 통해 정보화된 속성들을 다양하게 융합함으로써 자아를 표현한다. 그 속성들은 기존의 인간-형식을 벗어나서 모든 조합이 가능한 캐릭터의 형태로 재구성되어 끊임없는 유동하는 것이다. 이런 맥락에서 디지털 컨버전스 시대에서는 단일정체성은 약화될 수밖에 없고, 네트워크라는 유리한 환경에 근거한 분열적인 자아의 다중화는 변화된 현실에 반응하는 자아의 새로운 국면으로 수용되고 있다.

제2절 새로운 패러다임의 현대 담론

1. 패러다임 변화와 자아 담론

사회체계가 복잡하게 변해갈수록 자아의 역할은 다양해지고 인간관계도 다각화된다. 더욱이 21세기에 들어서서 부각된 ‘디지털 컨버전스’를 통해 가상세계에서 문화적 제도적 다양성이 확대됨에 따라, 사회체계 변화와 그에 따른 자아의 인식 변화는 양측간의 높은 상호의존성에 의해 가속화되고 있다. 이러한 현실에서 개인, 집단, 정부당국 등이 노드 단위들로 구성되는 네트워크의 중심은 사회와 끊임없이 상호작용을 하는 개인이다. 개인은 네트적 가상세계에서 시공간적 제약으로부터 벗어나 극대화된 자유와 욕망을 실현시킬 수 있게 되었고, 이에 개인적 자아의 정체성 문제

가 새로이 제기되었다.

자아에 대한 인식변화를 보여주는 담론들은 이미 지난 세기에 정신분석학, 사회심리학, 철학, 미래학 심지어 물리학 등 다양한 영역에서 전개되었다. 그 담론들은 시대의 패러다임 변화를 제시하면서 정체성의 다중화를 직간접적으로 주장했다. 현대의 자아는 단일자아를 지향하기보다 다양성에 근거한 다중자아(multiple selves)를 지향하고 있다는 것이다.

가. 사회심리학에서 다중자아

정체성의 다중화는 자아의 형성과 사회적 환경의 상호작용 관계 안에서 이루어진다. 개인과 사회의 상호작용 속에서 자아는 다중자아로 자신을 다양하게 표출하게 된다. 달리 말하자면 이것은 사회가 자아를 형성시킨다는 것을 뜻하며, 자아는 자신의 사회적 지위와 연관해서 다양한 역할에 관련된 정체성을 형성한다는 것을 의미한다. 이미 지난 세기에 사회가 급속도로 다원화되면서 개인에게 부과되는 다양한 요구들은 자아의 역할을 다중화했고, 자아는 자신의 역할을 수행하면서 현실과의 균형을 잡기 쉽지 않았다. 이로써 자아 정체성 위기와 함께 정체성에 대한 문제의식이 제기되었다. 학자들은 단일정체성에 근거해서 그러한 현실에 대응하기에는 사회 조직이 상당히 복잡화 되었음을 인식하게 된 것이다. 따라서 그들은 복잡화된 사회 현실 앞에서 유연하게 대처해야 하는 자아의 상황을 고려한 정체성에 대한 이해를 전개시켰다.

자아에 있어서 동일성을 고수하려는 전통적인 관점과는 상이한 견해를 제시한 사람은 바로 조지 허버트 미드(G. H. Mead)였다. 미드의 견해에서 주목되는 점은 인간의 자아는 애초 주어진 것이 아니라 사회적 관계에서 상호작용에 의해 형성되며, 외부환경의 자극에 대해 능동적으로 자기조직화 한다는 것이다. 사회적 상호작용을 통해 발전되고 조직화된 자아는 개인의 행위를 결정할 뿐만 아니라 다시 사회에 영향을 준다는 점에서 미드는 사회와 자아의 상호성을 강조한다.⁴⁾ 미드는 그 근거를

4) 손장권 외, 『미드의 사회심리학』, 일신사 1994, 4쪽.

역할담당(role taking)에서 찾았다. 이것을 통해 개인은 주변의 다른 사람들을 의식하고, 관계 속에서 담당하게 되는 역할을 수행하면서, 다른 사람들의 관점을 취하게 된다는 것을 뜻한다. 이러한 역할을 담당하는 과정에서 개인의 내면에서 이루어지는 사유행위는 사회적 행위로 간주된다. 개인은 그것을 통해 다양한 사회의 구성원들 입장에서 자기 자신과 내적인 대화를 하고 자신을 객관화시킬 수 있게 되기 때문이다. 이로써 자아는 타자를 대상화하듯이 자기 자신도 대상화시킬 수 있다는 것이다.

이런 맥락에서 미드는 행위자인 ‘주관적 자아(I)’와 타인으로 반응하는 ‘객관적 자아(me)’ 사이의 역학적인 상호작용을 제시했다. 인간의 행동은 자아와 사회 간의 상호작용에서 이루어지지만 주변 환경의 자극에 대한 충분한 사고과정을 거쳐서 일어나므로, 자아는 사회적 상호작용 안에서 주체가 될 수도 있고 객체가 될 수도 있기 때문이다. 이런 점에서 미드가 제시하는 자아상은 유연하다. 그만큼 현대를 살아가는 오늘날의 개개인들은 “서로 다른 자아들이 존재할 수 있는 상황”⁵⁾에 놓여 있다는 것이다. 이로써 제시되는 다중자아는 당시 흔히 인식되었던 비정상적인 병리적 현상이 아니라 지극히 정상적인 것이었다. 그는 오랫동안 병리적인 상태로 이해되었던 다중적 퍼스널리티(multiple personality)를 사회가 다변화되고 그에 의해 역할이 다각화되면서 형성된 정상적인 것으로 해석했다. 그의 해석은 정체성의 다중화가 일반적인 원칙에 수용되는데 기여했다.

사회적 맥락에서 자아의 다양한 역할담당은 곧 다양한 사회적 관계를 반영한다. 여기서 자아의 다양한 역할은 자아 정체성과 불가피한 관계를 갖는다. “조직화된 사회관계가 개인들의 다양한 역할들로 이루어진 것”이고, “자아개념은 사회구조 속에 자신의 위치와 연관되는 다양한 역할과 관련된 정체성들로 조직화”⁶⁾되기 때문이다. 자아에 대한 미드의 이러한 성찰은 많은 사회학자들에게 영향을 미쳤다. 그들 중에 어빙 고프만(E. Goffman)은 다양한 상황에 처하게 되는 사회적 존재로서 개인의 다

5) 위의 책, 121쪽. 미드의 재인용.

6) 손장권 외, 앞의 책, 5쪽.

중적인 자기정체성에 대한 이해를 심화시켰다.⁷⁾

고프만은 현대에 이르러 자아의 사회적 역할과 그에 따른 자아의 자기연출이 다양해졌음을 주목하였다.⁸⁾ 그는 무엇보다도 산업화와 도시화에서 인간의 관계들이 점차 단편화 되고 익명의 대중에 묻히면서 개인이 타자화 되어가는 현대사회를 연극학적인 방법으로 설명하였다. 일상적으로 행해지고 있는 사회적 소통관계의 과정을 무대에서 행해지는 연극에 비유해서 분석함으로써 그는 자아의 행위양식이 특정 시점에서 행하는 역할에 달려있다는 것을 제시했다. 중요한 것은 오늘날의 사회는 너무 복잡하기에 자아에게 주어진 각각의 역할을 일관되게 연출한다는 것은 어려울 뿐 아니라 그만큼 연출된 내용에 대한 객관적인 평가와 주관적인 평가도 동일하기 어려워졌다는 것이다. 상황 자체에 대한 이해보다 그것에 대한 개인의 이해가 중요하며 개인의 상황에 대한 정의에 근거해서 개인과 사회적 상황과의 상호작용이 달라지기 때문이다.

이에 고프만은 사회적 맥락에 따라 달리 연출되는 행위의 표면과 이면의 상이성이 불가피한 것으로 간주했다. 다원화된 현대사회에서 자아는 매상황마다 적절하게 반응하면서 합당한 행동을 취해야 하기 때문이다. 이제 이성적 주체를 중심으로 한 ‘자아(I)’나 ‘실체(substance)’라는 것을 일관되게 고수하는 것은 어려워졌다. 다양한 맥락에서 자연스럽게 형성된 자아의 복수화는 복합적인 사회에 적응하면서 자아

-
- 7) 참조. 어빙 고프만, 『스티그마』, 윤선길/정기현 역, 한신대학교출판부 2009. 고프만은 정체성을 사회적 정체성(social identity), 개인적 정체성(personal identity), 자아 정체성(self identity)으로 세분화했고 그 각각의 이해가 낙인과 일탈이란 주제와 어떤 관계를 맺는가를 규명하였다. 여기서 고프만은 ‘직업’과 같은 사회구조적 속성뿐만 아니라 ‘정직함’과 같은 개인적 속성도 포함해서 사회적 정체성이라 했고 ‘자신의 상황, 그리고 개인이 다양한 사회적 경험의 결과로 얻게 된 연속성과 특질에 대한 주관적 느낌’을 자아 정체성이라 하여 이 둘을 구분하였다. 말하자면 사회적 정체성이란 다른 사람들이 개인에 대해 갖는 관심과 특징을 규정짓는 것인 반면 자아 정체성은 그 당사자가 불가피하게 느끼는 지극히 주관적이고도 성찰적인 것이다.
- 8) 참조. 앤서니 기든스, 사회적 상호작용과 일상생활, 『현대사회학』, 김미숙 외 역, 을유문화사 2003, 96~118쪽.

의 내면에 이미 구성되어 있고 그것은 사회 내에서도 점차적으로 받아들여지고 있다. 이와 같이 자아의 행위가 사회와 상호작용을 통해서 이루어지는 것 외에 인간의 내적인 욕망구조에서도 설명될 수 있음은 이후 정신분석학에서 라캉(J. Lacan)을 통해 제기되었다.

나. 자아, 타자 그리고 욕망

자아의 문제를 집중적으로 연구한 또 하나의 영역은 정신분석학이다. 정신분석의 창시자인 프로이트는 인간의 내면 깊숙이 존재하는 무의식을 발견해내고 일상에서 억압된 무의식으로 인한 자아의 자기 이해와 자기 인식의 장애를 설명해냈다. 말하자면 심리 과정의 인과관계에 의해 억압된 무의식이 신경증적 징후를 보인다면지 또는 기이한 행동을 하는 등의 장애를 일으킨다는 것이다. 프로이트는 이러한 무의식을 해결하여 얻어지는 자아의 안정성을 강조했다. 그러나 프로이트 사상에서 많은 영향을 받은 자크 라캉은 무의식을 발견함으로써 인간 주체의 분열을 예리하게 간파한 프로이트가 오직 무의식을 통해서 자기동일성으로 회귀하고자 했다면 이것에 대해 이의를 제기하였다. 라캉에 따르면 프로이트는 자아 내면에 의식할 수 있지만 규제할 수 없는 이질성이 있음을 인식하지 못했다. 프로이트는 자아 내면의 이질성을 고려하지 않은 채 무의식을 연구함으로써 이질성으로 인한 분열상을 무시해버렸다는 것이다. 이로써 오직 무의식으로 회귀하고자—‘나는 무의식이 있던 바로 그 자리로 가야만 할 것이다.(Wo es war, soll Ich werden)’—했던 프로이트의 연구목적은 사람들로 하여금 “분열된 인간성의 면모를 호기심 있게 바라보게 하려는 데 있지 않다”는 한계를 가질 수밖에 없게 된 것이다. 따라서 프로이트가 초기에는 무의식을 강조하고 후기에 자아에 몰입하면서도 분열상을 간파한 이유는 인간을 주체로 만들고자 했던 것에서 찾아진다.

프로이트는 무의식의 문제를 해결하여 자아를 강화시켰다. 그것은 유럽 철학의 데카르트 전통 내에서 강조되어온 이성적 자아를 지향하는 것이기도 했다. 자아동

9) 라캉, 『욕망이론』, 권영택 엮음/민승기 외 역, 문예출판사 1994, 87쪽 이하.

일성을 추구했던 그에게 이성적 주체란 의심할 수 없이 확실한 것이었기 때문이다. 이에 프로이트는 자아에게 과도한 권한과 책임을 부여했고 자아의 이성을 지나치게 높이 평가해왔던 유럽의 고전철학을 지지했다.¹⁰⁾ 그러나 라캉은 그것에 의문을 제기하고 이질성을 고려하여 이것에 근거한 분열상에 주목하였다. 프로이트식의 자아동일성에 근거해서 “「통합적인 인간성(total personality)」을 주장한다든가 우리시대의 도덕적인 위선주의와 결합하는 것은 대안이 되지 못한다”¹¹⁾는 것을 라캉은 인식했기 때문이다. 따라서 라캉에게 타자가 갖는 이질성을 단순히 다른 주체들에 대한 인식 정도로 무시해버리는 것은 대단히 잘못된 것이었다. 결국 자아 내면의 이질성을 인식하지 못함으로써 타자화 된 이질성은 자아의 분열증이라는 병리적 현상으로 간단히 처리되어버리기 때문이다.

자아를 강조하는 유럽철학의 전통을 거부했던 라캉은 예리한 자아반성적 의문을 유도해낸다. ‘나는 나 자신보다도 이 타자에 속해 있는 것이 아닐까?’ ‘내가 스스로의 자기동일성을 확증하려는 바로 그 순간에도 나를 동요시키는 이 타자는 도대체 누구인가?’ 이 질문들을 통해서 드러나는 것은 분열된 각기 이질적인 자아들이었다. 이로써 라캉은 근본적으로 인간 내면에 자리하는 자아의 분열상을 제시하고 그것의 동인이 타자임을 인식하면서 자아, 이질적인 타자 및 다른 자아의 관계를 규명하고자 했다. 그는 프로이트처럼 타자를 단순히 나와 다른 또 하나의 주체로 간주하지 않았다. 그는 타자를 “주체가 환원시킬 수 없는 이질성으로 이해될 때야 비로소 나와 다른 주체 사이에서 중재역할을 수행할 수 있는 것”¹²⁾으로 파악했기 때문이다. 더욱이 라캉은 타자를 진리와 연관지음으로써 그 존재적 가치를 정당화시키고자 했다. 그에게 타자란 이미 자아의 내면에 자리하는 “진리의 보증자”¹³⁾였다. 그것이 없다고 한다면 진리란 존재할 수 없으며, 진리의 부재는 그것으로 인해 규정되는 거짓

10) 참조. 맬컴 보위, 프로이트와 라캉, 『라캉』, 시공사 2001, 12~35쪽.

11) 라캉, 앞의 책, 88쪽.

12) 위의 책, 89쪽.

13) 위의 책, 같은 쪽.

의 부재이기도 하므로 자아에게 타자의 존재는 불가피한 것이다. 이로써 라캉은 프로이트의 무의식을 타자의 담론으로 발전시켰다.

“정신분석학적 경험은 「전혀 의심할 수 없는 사고주체(cogito)」에 근거한 어떤 철학도 반대해야 한다”¹⁴⁾

라캉은 이성적 주체를 부정하고 자아 내면에 엄존하는 이질성을 인정하였다. 그는 프로이트의 억압된 무의식에 머물지 않고 거기서 더 나아가 무의식에서 금기된 욕망을 보다 유동적으로 이해하고자 했다. 의식의 나약한 틈새를 비집고 나온 금기된 욕망은 이제 적극적으로 인간의 행동에 영향을 미치는 것으로 설명되었다. 라캉은 금기된 욕망의 억압에만 초점을 맞추지 않았던 것이다. 욕망은 근본적으로 충족될 수 없으며 욕망의 대상은 끊임없이 달아나기 때문이다.¹⁵⁾ 라캉의 이러한 인식은 욕망과 그 대상이 분리되어 있음에도 불구하고 오랫동안 인간의 전체성이니 이성적 주체니 하는 것들로 인해 대상과 비분리상태에서 욕망이 억압되고 기만되어 왔음에 대한 자각에 근거한다. 그러나 욕망은 ‘상징계/상상계/실재계’로 구축된 자아의 전개과정을 통해 인간에게 있어서는 본능과 동일한 것으로 이해되며 다양하게 자아를 분열시킬 수 있는 근원으로 설명된다.

다. 현대철학에서 다양체적 자아

근대 이후 최고심급으로 인정되어온 이성적 주체가 도구적 이성에 불과했음이 드러난 것은 20세기 중반에 이르러서이다. 자연의 정복은 물론 인간마저도 객체로 간주하고 그 위에 군림해왔던 이성적 주체의 폐해에 대한 반성은 두 차례에 걸친 세계대전을 통해 일기 시작했고, 독일관념론을 통해 강화된 이성적 주체에 대한 해체의 목소리는 높아만 갔다. 권력화 된 주체에 대한 비판은 지난 세기 말 현대철학자들에 의해 더욱 활발하게 행해졌다. 포스트모던의 시기로 규정받는 현대에 이성적 주체에 의한 역사의 진보는 의심을 받게 되었다. 따라서 포스트모더니즘 시대에 이성적

14) 위의 책, 38쪽.

15) 맬컴 보위, 앞의 책, 25쪽.

주체가 약화되고 단일자아가 부정되기 시작하면서 복수 자아는 이제 병리적인 것도 주변적 존재도 아닌 것으로 인식되었다. 아울러 자아 정체성의 다양화는 ‘다양한 역할들의 집합’으로 인식되었다.¹⁶⁾

포스트구조주의 이론가들에게 정체성은 그 자체로 신화이자 환상이었다. 그들은 무엇보다도 이성적 주체를 해체시키고자 했다. 그 이면에는 분산화에 근거한 탈중심화 전략이 배태되어 있었다. 이런 점에서 들뢰즈(G. Deleuze)와 가타리(F. Guattari) 역시 여전히 영향력을 행사하는 이성적 주체를 가차없이 비판했고 그것의 해체와 분산을 당연한 귀결로 보았다. 주체를 해체시키기 위해 그들은 무엇보다도 욕망과 주체의 유목성에 주목하였다. 이것을 위해 그들이 내세운 것은 새로운 패러다임으로써 탈영토화(déterritorialisation)와 권력의 분산이었다.

들뢰즈와 가타리는 『천개의 고원-자본주의와 분열증 2(Mille plateaux: capitalisme et schizophrénie 2)』에서 다중정체성의 핵심을 이해하는데 결정적으로 중요한 개념인 다양체를 하나의 원리로 제시한다. 이 다양체 원리는 그들이 제시한 다른 다섯 가지 원리-연결·접속의 원리, 다질성의 원리, 지도제작의 원리, 전사의 원리, 탈기표작용적인 단절의 원리-와 함께 연결과 접속으로 구성되는 네트워크적 리좀(rhizome)의 체계를 구성한다. 리좀은 본래 식물학에서 사용된 개념인데 일정한 방향 없이 얽히면서 뻗어나간 “구근이나 덩이줄기”¹⁷⁾를 뜻하며 위계화 된 나무모델과는 반대적 의미를 갖는다. 이것은 “유기적이고 의미를 만들며 주체의 산물인, 아름다운 내부성”을 고수하는 나무의 이미지로 세계를 대변하며 다양체를 이해한 적도 없는 기존의 사유체계에 대립되는 개념이다.¹⁸⁾ 계보적인 나무체계는 나무와 뿌리의 일정한 틀 안에서 다양체를 이해하고 “언제나 다양체의 증대를 조합의 법칙으로 환원시켜 상쇄”¹⁹⁾시키고 만다.

16) 세리 터클, 『스크린 위의 삶』, 최유식 역, 민음사 2003, 271쪽.

17) 들뢰즈/가타리, 『천개의 고원』, 새물결 2003, 18쪽.

18) 위의 책, 14쪽.

19) 위의 책, 17쪽.

그러나 리즘은 일정한 위치가 정해진 위계를 고수하지 않는다. ‘하나의’ 리즘이 어디에 있건 간에 리즘은 다른 어떤 지점과 연결·접속이 가능한 네트워크적 구조를 갖기 때문이다. 이질적인 것들이 다양하게 연결·접속됨으로 인하여 리즘은 어떤 곳에서는 끊어지거나 깨질 수 있지만 이질적일 수도 있고 새로울 수도 있는 다른 선들을 따라 복구될 수도 있다.

“리즘은 시작하지도 않고 끝나지도 않는다. 리즘은 언제나 중간에 있으며 사물들 사이에 있고 사이 존재이고 간주곡이다. 나무는 혈통관계이지만 리즘은 결연관계이며 오직 결연관계일 뿐이다. 나무는 ‘~이다(être)’라는 동사를 부과하지만, 리즘은 ‘그리고 …… 그리고 …… 그리고 ……’라는 접속사를 조직으로 갖는다.”²⁰⁾

이러한 리즘의 조직은 자연히 중앙에 집중되는 형태일 수 없다. 그 때문에 리즘체계는 중앙과 주변을 구분할 수 없게 만드는 분산의 형태를 취한다. 따라서 분산과 관련해서 주목되는 것이 연결·접속이다.

연결·접속의 체계는 불변의 위계체계에서 자유롭고 오직 역동적인 관계 자체에 정향성을 두기 때문에 시작도 없고 끝도 없으며 언제나 ‘사이에’ 존재함으로써 탈중심적인 특성을 가진다. 그 때문에 기존의 나무체계가 위계적 질서를 통해 모든 것을 항상 동일자(the One)로 환원시키며 그 체계의 목적을 위한 파생물로 전락시키는 것과는 달리, 다양한 이질적인 것들이 네트워크를 형성하며 소통할 수 있는 연결·접속은 근본적으로 분산적일 수밖에 없다. 분산의 가능성은 연결·접속의 고리를 형성시키는 다양체에 의해서 구체화된다.

들뢰즈와 가타리는 다양체를 추상적인 개념이 아닌 실재적 개념으로 간주했다. 그래야 다양체는 신경세포와도 같이 무수하게 열려있는 관계들 속에서 실제로 연결·접속을 현실화시킬 수 있기 때문이었다. 이로써 연결·접속의 주어로서 다양체 개념은 동일자로 환원되는 나무체계와는 달리 역동적으로 활성화된다. “다양체들은 현실이며, 어떠한 통일도 전제하지 않으며, 결코 총체성으로 들어가지 않으며

20) 위의 책, 54쪽.

절대 주체로 되돌아가지도 않는다. 총체화, 전체화, 통일화는 다양체 속에서 생산되고 출현하는 과정들일 뿐²¹⁾인 것이다. 따라서 다양체는 리좀의 네트워크 조직에 근거하여 다양한 방향으로 연계되고 외부로 향해서 자신을 무한히 펼쳐나가려 하며 다른 다양체들과 연결·접속을 통해 끊임없이 변화해 간다.

그렇다면 다양체의 연결·접속의 형태는 어떠한 것일까? 그것은 어떠한 통일도 전제하지 않는 다양체의 주요특징으로서 ‘되기의 방식’을 통해 제시된다. 절대적인 주체를 상징하지 않기 때문에 동일자로 회귀하지 않으면서 오히려 다양한 타자가 되어보는 것, 이른바 ‘~으로 되기’가 다양체 관계방식의 특성인 것이다. 마치 연극에서 배우들이 매번 다른 역할을 맡는 것과 마찬가지로 자아는 아이-되기, 남자-되기, 여자-되기, 동물-되기 등 그 존재적 기반을 바꾸어보는 것이다. 이로써 위계적 상하의 구별이 지양되고 차이에 대한 인식과 타자에 대한 인정이 가능해질 수 있게 되는 것이다. 무엇보다도 다양체들 간의 관계방식으로서 ‘되기의 방식’은 존재의 경계를 넘나들으로써 존재의 다양화를 체험할 수 있게 하고 그것에 대한 인식을 통해 절대 주체를 무력화할 수 있는 것이다. ‘되기의 방식’을 통해서 다양체는 한 존재로서 고착화되는 것을 벗어나 타존재로 유목적인 존재바꾸기, 일명 탈영토화를 가능하게 한다.

라. 미래학에서 노마드적 자아

들뢰즈와 가타리는 기득권 확보를 위해 영토화를 고수하고 권력을 집중시킴으로써 욕망을 충족시키는 것을 비판하면서 현대 사회의 한 특징으로 간주되는 유목적성에 의한 탈영토화(déterritorialisation)와 권력의 분산을 새로운 패러다임으로 주장하였다. 이성적 주체와 동일성이라는 기존 체계의 심급들이 억압의 기제로 작용하는 것에 대한 강력한 비판은 그것으로부터 벗어나려는 욕망의 구조에서 자신을 부정하면서 자아를 찾아가려는 새로운 시각으로서 노마드(Nomad)를 지향하기에 이른다. ‘유목민’ 또는 ‘유랑자’를 뜻하는 노마드는 본래 들뢰즈가 1968년 『차이와 반복

21) 위의 책, 같은 쪽.

(Difference et Repetition)』에서 제시한 것이다. 이후로 노마드는 현대사회를 가장 적절히 설명하는 개념으로 받아들여지면서 오늘날에는 공간이나 특정한 삶의 방식에 매이지 않고 계속 자신을 창조적으로 바꾸어가며 살아가는 현대인의 생활방식이나 생존전략을 뜻한다.

또한 미디어의 기술에 의해 노마드가 등장하리라 예견했던 사람은 캐나다의 미디어학자 맥루언(M. McLuhan)이다. 그는 이미 70년대 초에 현대인은 미디어의 발달에 힘입어 빠르게 이동하면서 전자제품을 이용하는 디지털 노마드가 될 것이라고 예견했다.²²⁾ 그 후 90년대 말 독일의 미래학자 앵리쉬(G. Englisch)가 직업을 찾아 떠도는 노마드적 사회문화현상을 가리켜 ‘잡노마드(Job Nomade)’로 정의하였다.²³⁾ 현대인은 하나의 직업에 정착하기보다는 여러 직업을 갖게 되고, 다양한 인맥을 찾아 나서며, 국가를 넘나들면서 지속적으로 떠도는 등 자유로움을 곧 안정으로 이해한다는 것이다. 또한 프랑스 사회학자이자 미래학자인 아탈리(J. Attali)는 인류의 역사를 노마디즘으로 이해했다. 그에게 “인간의 모든 역사에는 노마디즘의 봉인”²⁴⁾이 찍혀 있고, “정주성은 아주 잠깐 인류역사에 끼어들었을 뿐이다. 인간은 중대한 모험들 속에서 노마디즘으로 역사를 이루어왔고, 다시 여행자로 되돌아가고 있다”²⁵⁾는 것이다. 아탈리는 이렇게 노마디즘에서 인류 발전의 추동력을 보았다. 특히 미디어기술의 발전과 관련해서 21세기 사람들은 시공간적 경계 없는 가상공간을 떠돌며 자유롭게 움직일 수 있게 되었다.

이렇듯 시대의 패러다임 변화에서 노마드적 현상을 고찰하는 담론들은 오늘날을 노마드의 시대로 규정한다. 경제와 기술이 발달함에 따라 노마드적 사회구조 변화에 적극적으로 반응하는 영역은 문화이다.²⁶⁾ 문화의 종사자들은 기존의 경직된 제도에

22) 참조. 마셜 맥루언, 『미디어는 맛사지다』, 김진홍 역, 커뮤니케이션북스 2001.

23) 참조. 군둘라 앵리쉬, 『잡노마드』, 이미옥 역, 문예출판사 2002.

24) 자크 아탈리, 『호모 노마드—유목하는 인간』, 이효숙 역, 웅진 2005, 16쪽.

25) 위의 책, 18쪽.

26) 아탈리는 노마드의 유형을 4가지 구분하면서 다음과 같이 설명을 덧붙였다. 1) 상인과 순례자, 2) 예술가, 철학자, 음악가 등 지적 노마드, 3) 발견가, 여행가, 직인,

문화를 부정하고 새로운 역동성을 찾아 자신을 내던지는 존재들이다. 이런 점에서 노마드리즘이 반드시 공간적 움직임을 전제로 하지 않는다. 그것은 공간적일 수 있고 공간을 넘어선 정신적인 것일 수 있다. 이른바 영토화 된 강압과 통제로부터 항시 탈주하려는 욕망이자 그것의 실행일 수도 있다는 것이다. 이로써 노마드리즘은 실체세계와 가상세계 모두에 적용되며 기존의 코드와 관습에 안주하는 것 자체를 거부하는 정신의 내적 역동성으로도 이해될 수 있다. 따라서 현대인은 실체세계나 가상세계의 네트워크를 통해 정보지식사회가 지향하는 유동성과 유연성을 자기화하고 있다. 이런 점에서 그는 “어떤 영토나 어떤 문화에 따라서 결정할 필요 없이 자신의 다양한 정체성들을 받아들이기 위해 해왔던 술한 여행들이 모두 만나는 지점에서 마침내 복수적이고 혼합적이며 상호모순적이기까지 한 자기 자신을 받아들이게 될 것이다.”²⁷⁾

마. 현대물리학과 복잡계의 탈중심적 입자

물리학자 카프라(F. Capra)는 물질들 간에 활발하게 상호작용을 하는 역동적인 우주를 동적인 그물구조로 이해했다. 그에 의하면 물질적 대상들을 이루는 원자들은 연결접속에 의해 갖가지 방식으로 상호 연관을 맺으면서 다종다양한 분자구조를 형성한다. 여기서 원자보다 작으며 더 이상 나눌 수 없는 아원자적 입자들은 독립된 실체가 아니라, 동류의 입자들과 또는 상위 단위구조와 연결되어 있다는 것이다. 말하자면 아원자입자들로 이루어진 원자구조가 다시 분자구조를 이루면서 형성되는 계열은 주변 환경과의 지속적인 연결을 통해 진동하게 된다. 이것은 고전물리학에서 제시했던 특성과는 달리 선형적이거나 인과적이지 않다. 물론 기계론적이지도 결정론적이지도 않다. 입자들은 과거 고전물리학적인 견고한 물체 같은 것으로 이해되지 않기 때문이다. 궁극적으로 이러한 모형들은 사물들 간에 상호연관의 확률을 나타냄으로써 이 구조 속에 중심부는 존재하지 않으며 전체는 그저 네트워크처

학생 및 광대, 4) 새로운 도시 노마드들 등이 그것이다.

27) 자크 아탈리, 앞의 책, 497쪽.

럼 긴밀하게 연결되어 있을 뿐이다.

“물질을 뚫고 들어가 보면 볼수록 자연은 어떤 독립된 기본적인 구성체를 보여주지 않고 오히려 전체의 여러 부분들 사이에 있는 복잡한 그물의 관계로 나타난다.”²⁸⁾

그물관계로 설명되는 네트워크 개념은 “연결성, 연관성, 맥락 등의 측면에서 새로운 사고방식, 즉 ‘시스템적 사고’를 낳았다.”²⁹⁾ 시스템적 사고자들은 네트워크 모델을 모든 시스템 수준에 적용하여, 생태계를 유기체의 세포, 기관, 그리고 기관계의 네트워크로 보았다. 이러한 이해에 근거해서 카프라는 물리학에서 생명과학으로 전환할 것을 주장하기도 한다. 현대물리학에서 물질적 대상은 고정된 실체로 파악되는 것이 아니라 항상 팽창과 수축의 운동 상태에 있기 때문에 계속적으로 진동하는 유희로 간주되며 그러한 진동은 주위 환경과 불가피한 상호작용을 한다는 것이다. 현대물리학은 이러한 상호작용적 물질구조를 복잡성의 구조로 파악하고 있다. 복잡성의 구조는 중층적이다. 흔히 중층적이라 함은 이질적인 것들이 여러 층위를 이루며 중첩되고 병치되면서 얽혀진 현상들을 뜻한다. 따라서 이런 중층적 연결성은 주변의 다른 층위와 상호작용하면서 새로운 의미를 낳으며 탈중심화를 통해 유동적으로 끊임없는 변화를 창출함으로써 고정된 체계적 주체의 해체와 맞물리게 된다.

2. 탈육체화와 가상정체성의 변형

앞에서 살펴보았듯이 20세기 중엽 이후 다양한 영역에서 지속적으로 연구되고 주장되는 자아의 다중성은 다원화된 사회현상에 대한 자아의 적응형태로 정당화되었다. 오늘날 이것은 가상세계에서 강화되고 있다. 자아는 우선 가상세계로의 진입 자체를 통해 신체성에 근거한 정체성을 벗어남으로써 다중화를 체험하게 된다. 더욱이 디지털 기술의 발달로 가속화되는 컨버전스를 통해 다양해지는 콘텐츠 개발은 정체성의 다양화를 촉진시키고 있다. 가상현실의 특성상 육체로부터 자유로워진 자

28) 프리츠오프 카프라, 『현대물리학과 동양사상』, 이성범 역, 범양사 2006, 98쪽.

29) 프리츠오프 카프라, 『생명의 그물』, 김용정 외 역, 범양사 2004, 48쪽.

아의 무한한 변형이 가능하기 때문이다. 이로써 자아정체성은 자아에 의해 인식하기도 전에 가상현실 및 가상정체성이란 복합적인 구조 안에서 다층적인 구조로 확장되고 있다.

가. 다나 해러웨이(D. Haraway)의 사이보그 정체성

해러웨이는 과학기술의 발달로 재편된 포스트모더니즘 시대에 무엇보다도 성차별을 벗어나고자 했다. 몸 자체를 성찰 대상으로 하는 페미니즘적 관점에서 그녀는 남성과 여성의 이분법적 구별과 그러한 구분에 근거한 사회정치적 권력에 대항하여 현대 문화 속에 내재해있는 남성과 여성, 인간생명과 기계 등의 경계를 없애으로써 탈성차를 이루어내고자 했다. 정체성은 본래 지속적으로 이루어지는 사회화 과정을 통해 형성되고 끊임없는 타협과 조정을 거치는 사회적이며 역사적인 과정의 산물이며, ‘성’은 개개인의 여러 속성들을 통해서 정체성을 이해하는데 매우 중요한 범주이기 때문이다.

이런 의미에서 해러웨이의 전략은 컨버전스요, 그 현실태는 사이보그로 설명된다. “사이보그는 우리의 존재론”³⁰⁾이라고 한 해러웨이는 사이보그를 사회적 실재와 육체적 실재를 도표화하는 허구이며 대단히 유용한 연결장치로서 상상력의 원천으로 간주했다. 사이보그가 페미니즘을 위한 사회정치적 역할을 해낼 수 있다고 보이기 때문이다. 이런 전략에 근거해서 그녀에게 중요했던 것은 경계를 일탈시키면서 또한 경계를 융합시킬 수 있는 컨버전스였다. 컨버전스를 통해 “기계와 유기체의 이론화되고 제작된 잡종인 키메라(chimera)”로 간주되는 오늘날의 인간 존재는 성구별이 모호해지기 때문이다.³¹⁾ 이로써 그녀는 서구의 동일성 논리에 뿌리를 내리고 있는 동질적인 주체에 의해 오랫동안 억압되어온 차이가 복원될 수 있다고 보았다.

사이보그는 인간과 동물, 생명체와 기계의 경계를 소멸시키는 것에서 더 나아가 가상현실과 실제현실의 경계를 넘나들 수 있는 미래의 인간 모습을 제시한다. 이를

30) 다나 해러웨이, 사이보그를 위한 선언문, 『유인원, 사이보그 그리고 여자』, 민경숙 역, 동문선 2002, 268쪽.

31) 위의 책, 같은 쪽.

테면 네트워크에 접속하는 순간에 인간은 기계와의 경계가 모호해지면서 존재론적인 분리가 불가능해진다는 것이다. 이에 인간 자신은 어느 정도까지 자신이 사이버로 변해 있는지, 그로 인해 생물과 기술, 컴퓨터 코드가 기묘하게 결합한 비윤리적 혼합체로 되어가는 것은 아닌지에 대한 의문을 품지 않을 수 없게 되었다. 이러한 의문이 반복되는 가운데 인간-기계의 혼합으로 인해 파편화된 자기정체성과 모순적인 관점이 지속되더라도 사이버그는 두터운 성차별의 사회정치적 불평등을 무너트릴 수 있는 사회적, 육체적 실재로 간주되었다. “인공두뇌적이고 탈여성주의적인 자유주의의 가능성”을 열어줄 사이버그가 기존의 코드화된 성의 ‘잡종화’라는 전혀 새로운 대안을 제공함으로써, 정체체성과 연계된 다중정체성의 단초도 제시된 것이다.³²⁾ 그러나 그녀의 주장은 너무 급진적이어서 인류학으로서 구체적인 현실성을 제공해주지 못하고 있다는 비판을 받고 있다.

나. 셰리 터클(Sh. Turkle)의 ‘유연한 자아(flexible self)’

디지털 시대를 주도하는 사상가인 셰리 터클은 “스크린을 통해 가상 공동체로 들어서는 순간, 우리는 투명 유리 저편의 사이버 공간에 새로운 ‘정체성’을 구축하기 시작한다”며 그것을 “현재 진행형의 문화적 행위”로 보았다.³³⁾ 그에게 의하면 사용자가 네트워크화 된 컴퓨터에 몰입하면서 선택한 수많은 정체성은 곧 자아의 무한한 복제이며 자아 복제는 연결과 접속을 통해 자신을 무한히 전개시켜가는 ‘현재 진행형의 문화적 행위’에 속한다. 이것은 인도의 신 비쉬누(Vishnu)의 10가지 아바타 처럼 한 사람이 여러 사람이 될 수 있고 여러 사람이 한 사람일 수 있음을 의미한다. 자아는 가상공간에서 자기복제를 통해 유연적인 많은 관계를 체험하고 그것을 통해 자신을 새로이 발견하고 확장해간다.

중요한 것은 “단일 자아와 복수 자아 사이의 경계는 점점 사라져가고 있다”³⁴⁾라는 점이다. 물론 지난 세기 후반기에 이미 복잡한 사회구조의 대응으로서 자아가 다중

32) 크리스토퍼 호락스, 『마셜 맥루언과 가상성』, 김영주 외 역, 이제지북스 2002, 63쪽.

33) 셰리 터클, 앞의 책, 267쪽.

34) 위의 책, 9쪽.

적일 수밖에 없음이 제기되었다. 그러나 디지털 컨버전스 시대의 자아는 상황에 따른 사회적 역할과 관련해서 다중적인 것이기 보다 스크린을 접하는 순간 우선 탈육체적으로 분리되는 존재론적이고 인식론적 점에서 다중화가 불가피하다는 것이 제시된다. 말하자면 가상공간에 접속함과 동시에 자아는 스크린에서 실제세계와 마주하는 자신을 경험하게 되고, 이것을 통해 자아는 이미 다중화를 겪게 되는 것이다. 가상세계는 자아에게 무한히 자유로운 복제 가능성을 열어주기 때문에 터클은 “자아와 정체성을 바라보는 우리의 시각도 복잡성, 이질성, 유연성, 분자화 등의 개념들로 채워지고”³⁵⁾ 있음을 인식했다. 무엇보다도 인터넷이 인간 정체성의 복잡성론을 확산시켰다는 것이다.

그렇다고 가상 정체성의 구조가 급진적인 분열을 지향하는 것은 아니다. 그 구조는 외적 인격과 내적 자아가 서로 수렴되는 상태로 나아간다.³⁶⁾ 터클은 온라인과 오프라인의 상호 침투적인 관계 속에서 다양하면서도 일관된 새로운 정체성이 가능하고, 온라인상의 다중정체성을 통해 심리적으로 행복감을 얻을 수 있다고 낙관하기까지 했다. 말하자면 터클은 가상세계에서의 자아 확장은 유연성의 증가와 같은 긍정적 평가를 강조하면서 가상현실의 창출로 인한 인식의 변화는 불가피하다고 주장하였다.

제3 절 디지털 컨버전스와 자아 다중성

오늘날 디지털 컨버전스 시대의 자아는 모든 것이 가능한 것처럼 보이는 가상세계에서 자신의 욕구를 다양하게 실현할 수 있게 되었다. 첨단통신기술에 의해 확장된 공간이 시공간을 뛰어넘어 무한한 활동의 장을 열어주었기 때문이다. 이 공간에서 사람들은 과거에는 상상도 못했던 것들을 어떤 제약도 없이 체험할 수 있게 되었고, 그것은 인간 자아에 대한 새로운 가능성을 열어주었다. 그러나 아직 그 깊이를

35) 위의 책, 269쪽.

36) 참조. 크리스토퍼 호락스, 앞의 책, 65~72쪽.

다 알길 없는 가상세계가 우선적으로 경제적 효율성에 노출되자, 온라인 사행성 게임이나 포르노그래피의 창궐 등 부정적 현상들로 인한 폐해가 속출하면서 가상세계는 또한 경계와 우려의 대상이 되고 있다. 그러나 본 연구에서 주목하는 것은 창의적 활용성에 의한 긍정적인 가능성들이다. 자아는 실제세계에서 표출할 수 없는 잠재된 능력을 가상공간에서 구현할 수 있기 때문이다. 그렇다면 앞에서 제시된 바와 같이 다양한 영역에서 정당화 되어온 자아의 다중화는 가상공간에서 어떤 특성에 근거하여 제시되는가? 또한 그 근거들이 가속화 될 수 있는 그 추동력은 무엇인가? 더 나아가 디지털 컨버전스 시대로 접어들면서 다중정체성은 이전 시대와 어떤 차별성을 드러내는가?

1. 가상공간의 특성

피에르 레비(P. Levy)에 따르자면 가상은 철학적, 기술적, 보편적인 세 가지 의미로 설명된다. 그 중 보편적인 의미에서 가상은 비현실적인 것을 뜻하고, 철학적인 의미에서는 ‘실재적인 것이 아닌 잠재적인 힘’으로 이해된다. 철학적인 가상은 형식적으로 구체화되기 이전의 단계를 의미하지만 보편적 의미에서는 물질적으로 구현되지 않는 것을 뜻한다.³⁷⁾ 이런 점에서 볼 때 실제적이지 않는 가상은 모든 것이 비현실적인 것이고, 물질적으로 구현되지 않은 가상은 구체적으로 실현되기 이전의 잠재적 실재를 의미하게 된다. 말하자면 가상은 먼 훗날 언젠가는 나무로 자라게 될 씨앗의 본질과 같은 것이며, 이런 의미에서 가상이란 장차 현재화 될 수 있는 잠재적인 것이며, 드러나지 않았지만 엄연히 ‘실재하는 것(reality)’으로 받아들여진다. 이 때문에 가상과 현실보다 가상과 현재가 대비되어 이해된다. 가상은 또 하나의 현실이지만 드러나지 않은 현실이기에 ‘현재화(actuality)’를 통해 실재하는 것으로 드러난 현실과 대비되기 때문이다. 가상공간의 전체는 현재화되지 않았기 때문에 인식적으로 다 파악되지 못하고 있으며 전체를 파악할 수 없기 때문에 미지의 공간으로

37) 피에르 레비, 『사이버문화』, 김동욱/조준형 역, 문예출판사 2000, 74쪽.

남겨져 있는 것이다. 이렇듯 가상세계는 현상세계 너머에 존재하는 초월적 특성을 가짐에도 불구하고 유저들에게 엄연히 실재하는 세계이다.

초월성은 인식의 근원인 시공간의 제약으로부터 벗어난 탈육체성을 의미한다. 초월성과 탈육체성은 자아의 다중화에 중요한 단초를 제시한다. 컴퓨터 안으로의 진입은 바로 자아의 탈육체성을 통해 비물질적인 가상세계로의 초월이며, 스크린을 사이에 둔 자아의 분화이기 때문이다. 자아는 컴퓨터에 접속함과 동시에 실제세계와 가상세계에서 동시에 존재하게 되는 것이다. 실제 세계에서 하나의 육체에 두 자아가 독립적으로 활동한다면 그것은 정신병리적 현상으로 해석되겠지만, 실제세계와 가상세계에서 동시적인 자아의 활동은 자연스럽게 받아들여진다. 이로써 초월적인 가상세계에서 인간은 상상의 세계에서나 가능했던 것들을 첨단 기술을 통해 실재하는 것으로 체험할 수 있는 기회를 갖게 되는 것이다. 그러나 가상공간에서 자아는 탈육체적이기 때문에 육체를 대신할 아바타의 사용은 불가피하다. 자아는 아바타를 통해서 가상세계에서 ‘현실세계에서의 나’를 벗어나 변형된 ‘다른 나’로 자신을 표현하게 된다. 이것은 자아가 익명으로 활동할 수 있는 전제이기도 하다. 이로써 초월적이고 탈육체적인 가상의 자아는 자신을 표출하려는 욕망에 의해 무수히 많은 변형들을 구성해내고 정체성의 다중화를 경험하게 되는 것이다.

이렇게 자아가 변형을 통해 자신을 당당하게 노출시킬 수 있는 것은 가상공간의 또 하나의 특성인 비인과성에 근거한다. 물리적 조건에 의해 제약을 받는 육체를 벗어남으로써 원인과 결과의 직접적인 인과성이 가상세계에서는 약화되기 때문이다. 이에 인과성으로부터 해방된 자아는 면대 면이 불필요한 가상공간에서 자신의 욕망을 그대로 표출할 수도 있는 과감성을 가지게 된다. 인과성에 종속되지 않는 자유로운 자아에게 가상세계는 자아에게는 자신을 은폐시킬 수 있는 익명의 공간이다. 익명으로 즐길 수 있게 된 자아는 아바타를 통해 새로운 자신을 찾아갈 수도 있게 된 것이다. 이 때 아바타는 고대 그리스의 배우들이 사용하던 가면 페르소나(persona)의 기능을 수행한다. 자아는 페르소나의 이면에 존재한다. 그는 상황에 따라 자유와 분열을 동시에 실행하면서 다중화를 체험하고 소통을 위한 매개역할을 수행한다.

2. 자아 다양체와 노마드

오늘날 우리는 가상공간에서 활발하게 생활하고 있다. 그러나 그러한 활동공간과 그 공간에서 활동하는 자아에 대한 인식은 아직 미비한 상태이다. 이미 앞에서 언급한 대로 가상세계에서 자아 다양체가 ‘~ 되기’ 방식의 변형을 통해 다중화로 변화되고 있음에도 불구하고, 그렇게 활동하는 자아에 대한 이해와 그에 따른 정체성의 변화는 충분히 자각되지 못하고 있는 것이다. 그렇더라도 정체성을 다양하게 실행하고 타자와 자유롭게 교류하면서 가상세계의 네트워크에서 활발하게 활동하고 있는 자아가 모두 ‘~ 되기’ 방식의 무한한 변형가능성을 향유하는 유동적인 다양체임은 부정될 수는 없다.

가상세계에서의 다양체란 연결하고 연결되며 접속하고 접속되는 네트워크 구조 내에서 존재하며 활동하는 행위자로서 곧 자아의 대리자인 아바타, 곧 캐릭터를 의미한다. 다양체로서 캐릭터 개념은 무한하게 변형가능하기 때문에 주관과 객관, 자연과 역사, 이미지와 세계, 영혼과 육체 등의 분리를 뛰어넘는 동일자로 환원될 수 없다. 자아는 자기 자신과의 관계에서나 타자와의 관계에서 다양체의 원리상 연결·접속의 순환구조를 통해 상대화되기 때문이다. 이점에 근거해서 자아 다양체는 주체이자 객체로 상대화되기 때문에 이성적 주체로 환원되어야 할 이유가 없는 것이다. 가상세계에서 모든 존재는 타자에게 열려있고 자아 자신도 또한 타자로서도 열려져 있기 때문이다.

이런 의미에서 다중정체성은 네트워크적인 연결접속에 의해 자아의 무한한 변화 과정과 결과의 집합이다. 이것은 가상세계에서 다양하게 제공하는 콘텐츠를 활용함으로써 실현된다. 자아에게 있어서 단일성은 더 이상 어떤 의미도 가치도 없다.

“더 이상 <나>라고 말하지 않는 지점에 이르기 위해서가 아니라, <나>라고 말하든 말하지 않든 더 이상 아무 상관이 없는 지점에 이르기 위해서 이제 우리는 더 이상 우리 자신이 아니다. 사람들은 각자 자기 것을 찾아낼 수 있을 것이다.”³⁸⁾

38) 들뢰즈/가타리, 앞의 책, 11쪽.

여기서 ‘〈나〉라고 말하든 말하지 않든 더 이상 아무 상관이 없는 지점’이란 곧 자아가 완전히 자유로울 수 있는 순간을 의미한다. 가상세계에서 자유를 향유하고자 하면 할수록 자아는 일정한 형태와 내용에 묶이는 정착에서 어떤 의미도 찾을 수 없기에 탈영토화를 추구하게 된다. 여기서 탈영토화의 유동성을 추구하는 자아는 새로운 것을 향해 과감히 부유하는 노마드인 것이다.

따라서 디지털 컨버전스 시대의 자아는 자신의 정체성을 다양화하는 문화콘텐츠를 떠도는 디지털 노마드이다. 자아는 연결·접속의 네트워크 가상세계를 끊임없이 떠돌면서, 그 세계의 내용을 최대한 활용하는 노마드로서 다양한 콘텐츠를 경험하는 가운데 정체성을 다양하게 실험할 수 있고 정립해나갈 수 있게 되었다.

3. 디지털 컨버전스 환경과 다중정체성

가상공간에서 디지털화 된 자아는 아바타를 통해 다양하게 활동하고 있다. 이런 현상은 기기와 기술융합의 확대로 들어서게 된 디지털 컨버전스 시대에는 양적 질적으로 더욱 확대되며, 다양성에 있어서 현실세계를 훨씬 뛰어넘게 된다. 그러나 디지털 컨버전스 시대는 자아에게 다중정체성의 가능성을 무한히 제공하기도 하지만, 그와 더불어 자체 내에 조절의 메카니즘도 형성해가고 있다.

컨버전스가 강화됨으로써 이전의 인터넷 시대와는 여러 면에서 많은 변화가 야기될 수 있다. 현재 시작 단계에 있으므로 구체적인 현상을 제시하기는 어려우나 예상은 가능하다. 긍정적인 경우, 우선 디지털 컨버전스는 가상세계에서 다양한 욕구를 실현코자 하는 자아에게 다차원적인 만족을 제공할 것이다. 이를 테면 형이상학적인 측면과 관련해서, 성스러움과 같은 종교적 가치들이 가상세계에서 생생하게 재현되는 것도 가능해진다. 물론 이것은 환상과 실재 간의 모호함으로 인해 많은 논란을 일으킬 것이다. 미학적인 측면에서, 자아는 문화를 향유함에 있어 이전 시대보다 다양하고 질 높은 콘텐츠를 즐길 수 있으며 정서적인 측면의 고려가 한층 높아질 것이다. 또한 현실 참여의 측면에서, 장애가 있는 사람들이 장애에 대한 의식을 극복할 수 있다. 디지털 컨버전스는 가상세계가 삶 자체인 이들의 적극적인 참여 여부에

따라 삶의 의미를 창출할 수 있는 토대를 마련해줄 것이기 때문이다.

부정적인 경우도 상정된다. 우선 다양한 콘텐츠를 실행함에 있어서 연결접속의 과부화 현상이 일어날 수 있다. 즉 다중정체성이 극단화 될 우려가 있다. 호기심을 자극하는 많은 콘텐츠들을 표류하게 된다면 자아는 정체성의 해체와 정서적인 이탈의 상황에 빠질 수 있다. 더 나아가 이때 ‘어떤 곳에서든 끊어지거나 깨질 수 있지만 이질적일 수도 있고 새로울 수도 있는 다른 선들을 따라 복구될 수도 있다’는 연결접속의 논리가 인간의 정신과 정서적 차원에서도 동일하게 작동하리라는 점에서는 회의적이다. 끝으로 디지털 컨버전스는 실제 공간의 참여도를 훨씬 약화시킬 수 있다. 실제 공간에 존재하면서 수시로 가상공간을 넘나들게 됨으로써 실제에서의 행위약화를 초래하게 되는 것이다. 이로 인해 인간관계 역시 가상공간을 통해서 견고해질 수 있는 만큼 실제 세계에서의 교류가 약화될 가능성도 배제할 수 없다.

이제까지 디지털 컨버전스 시대의 다중정체성에 대한 현대 담론들을 살펴보았다. 이러한 이론을 바탕으로 이제 다중정체성이 현재 어떻게 드러나고 있는지를 살펴보고자 한다. 이론에서 제시되고 있는 다중정체성이 실제에서도 그러한지, 또한 다중정체성에 대한 인식이 어떤 단계에 있는지 등을 다음 장에서 설문조사의 결과분석을 통해 제시할 것이다.

제 3 장 디지털 콘텐츠와 다중정체성의 사례

제3장에서는 전통적 단일정체성 이해의 한계와 디지털 컨버전스 시대 자아의 분산과 다중성 증가라는 전제하에 물리적 현실세계와 디지털 가상세계의 이분법적 인식 지양과 이질적 영역간의 인터랙티비티 그리고 매체간의 상호연결과 이질적 영역간의 상호교통을 통한 정체성 변화 가능성을 다양한 사례를 통해 살펴보고자 한다. 본 설문조사는 디지털 콘텐츠의 대표적 양식과 정체성 변화 가능성을 다음의 6가지 범주로 나누어 실시하였다. 첫째, 인터넷 사용과 아바타에서는 온라인 접속 후 주체의 다중화 가능성과 아바타를 통한 자아 변형 가능성을 살펴본다. 둘째, 사회적 네트워크와 커뮤니케이션에서는 온라인상에서의 자아 표현이 네트워크적인 자기이해로 이어지는가를 살펴보고, 셋째, UCC 단락에서는 생산자와 소비자의 이분법 지양에 따른 주체의 다양화와 수렴가능성을 살펴본다. 넷째, 세컨드 라이프에서는 온라인과 오프라인의 상호 교차와 교류가 자기이해의 다양화와 확장으로 이어지는지 그리고 다섯 번째는 온라인 게임에서의 롤플레이를 통한 자아변형 체험이 역할 선택적 자기이해로 이어지는 지를 살펴본다. 마지막 여섯 번째는 디지털 시대의 수렴과 분산의 다양화는 소수 취향집단의 강화로 이어지는데 이를 문화적 마이너리티라 할 수 있는 오타쿠를 중심으로 사례를 살펴본다.

정체성에 대한 다양한 이론과 논의들이 존재하지만, 지금 현재 디지털 시대의 정체성을 단일 이론만으로 규정하기는 힘들다. 왜냐하면 정체성 규정을 위한 다양한 시각이 존재하는 것만큼이나 디지털 기술의 발전과 다양한 표현양식은 지속적인 변화에 노출되어 있기 때문이다. 따라서 본 설문조사는 다양한 이론을 기반으로 디지털 컨버전스 시대의 현주소를 살펴보고 또한 다양한 이론이 어느정도 일상화되어있는지를 살펴보고자 한다. 본 설문조사는 서울 및 경기지역 대학생 251명을 대상으로 (남학생: 127명, 여학생: 124명) 2009년 6월 실시하였다.

제 1 절 인터넷 사용 및 아바타

1. 일반적 특성

일반적으로 인터넷의 기원은 1969년 미국 국방성의 지원으로 미국의 4개 대학을 연결하여 구축된 알파넷(arpnet)으로 알려져 있다. 이 후 약 40여년이 지난 오늘날 우리시대는 인터넷 시대라고 해도 과언이 아닐 정도로 인터넷 사용은 급속히 확장되고 팽창되었다. 정보성과 상호작용성의 미디어인 인터넷이 지닌 다양한 특성 가운데 주목해야 할 것은 커뮤니케이션 가능성이다. 전통적인 면대면(face to face) 커뮤니케이션과는 달리 시간과 공간의 제약성에 얽매이지 않는 컴퓨터를 매개로한 커뮤니케이션(CMC, computer mediated communication)이 바로 그것이다. “CMC는 커뮤니케이션 과정에서 탈육체화 과정을 거친다. 〈…〉 현대의 정체성은 움직이고, 복합적이며, 개인적이고, 스스로 반응하며 변화의 주체가 된다. 사람들은 더 이상 고정된 사회 구조 안에서 태어나지 않는다. 대신 그들은 스스로 자신의 정체성을 만들어 갈 수 있다.”³⁹⁾ 즉, 오프라인에서 실행되던 커뮤니케이션 과정은 온라인 환경에 적응하고 나아가 진화된 형태로 발전되고 실행되고 있으며, CMC는 모니터 앞에 앉은 인간의 커뮤니케이션 환경과 자기이해에 변화를 불러온다는 것이다.

일대일 접촉에 의한 커뮤니케이션 보다는 컴퓨터를 매개로 수많은 유저들과 동시 접촉이 가능해짐에 따라 유저는 수동적인 시그널 수신자이기를 넘어 직접적이며 적극적 참여자로 변한다. 하지만 유한한 생물학적 존재인 인간의 신체가 어떻게 전자 신호체제로 구성되는 디지털 영역 속으로 들어갈 수 있을까? 인간의 한계를 벗겨갈 수 있는 일종의 대리인이 필요한데, 바로 아바타(avatar)이다.

초창기 사이버 영역에서의 커뮤니케이션은 문자로 된 아이디를 기반으로 이루어졌으나, 기술발전에 의해 유저의 존재를 시각화하는 것이 가능해 졌는데, 그 대표적

39) 수잔 반스, 『사이버 커뮤니케이션』, 권상희 역, 성균관대학교 출판부 2007, 203쪽.

인 것이 아바타이다.⁴⁰⁾ “원래 고대 인도아리아어인 산스크리트로 하강이라는 뜻의 아바타라(avatara)는 힌두교에서 세상의 특정한 죄악을 물리치기 위해 신이 인간이나 동물의 형상으로 나타나는 것을 말한다. 그런데 인터넷에서 가상현실 게임이나 채팅 등을 즐길 때 사용자를 대신하는 그래픽 아이콘을 지칭하는 의미로 영어식 발음인 아바타로 쓰이게 되었다.”⁴¹⁾

악을 물리치기 위해 신이 인간이나 동물의 형상으로 자신의 모습을 바꾸는 것은 자신의 정체성에 변화를 주고 있음을 의미한다. 이것이 인터넷에서는 유저를 지칭하는 그래픽 아이콘으로 사용되는데, 일종의 변형된 온라인상의 정체성 표현으로 볼 수 있다. 힌두교에서 아바타를 통해 인간, 동물, 신의 통합과 혼재가 가능했던 것처럼, 아바타를 통해 실재현실과 가상공간의 통합과 혼재가 가능해지는데, 이는 단일한 신체와 정신을 의미하던 인간의 자기이해에 혼란과 변화로 이어진다. 왜냐하면 질 들뢰즈(G. Deleuze)와 펠릭스 가타리(F. Guattari)의 견해대로 정신적 실재는 ‘뿌리-나무’의 이항논리로 대변되며, 이런 사유체계는 단일성과 동일성만을 보았을 뿐 다양성 혹은 다양체를 이해한 적이 없기 때문이다. 소위 리즘적인 연결 접속의 원리나 다양체의 원리는 특정 체계의 통일성보다는 서로 연결 접속하여 본성상의 변화를 겪게 된다. 다시 말해 끊임없이 연결되고 확장되고 다시 생성되는 과정을 겪는다. 리즘은 언제나 중간에 있으며 사물들 사이에 있는 사이-존재이다.⁴²⁾ 디지털 네트워크는 이런 리즘적 특성을 보이고 있기에 인간의 자기이해 또한 네트워크된 상태, 즉 수많은 다양체들의 연결 속에서 관찰되어야 할 것이다.

결국 아바타가 지닌 특성은 오프라인 유저의 정체성이 투영된 온라인 콘텐츠인가라는 문제와 결합된다. 왜냐하면 온라인에서 아바타는 오프라인 유저의 신체적 역

40) 위의 책, 212쪽. “아바타는 다중 사용의 그래픽 가상현실(graphical virtual realities, GVRs)에서 사용되는데, 이는 개인이 영상 아이콘으로 자신을 표현하거나 텍스트를 통해 커뮤니케이션을 하는 웹에 기반을 둔 온라인 환경을 말한다.”

41) 참조 www.nate.com. 브리태니커 백과사전.

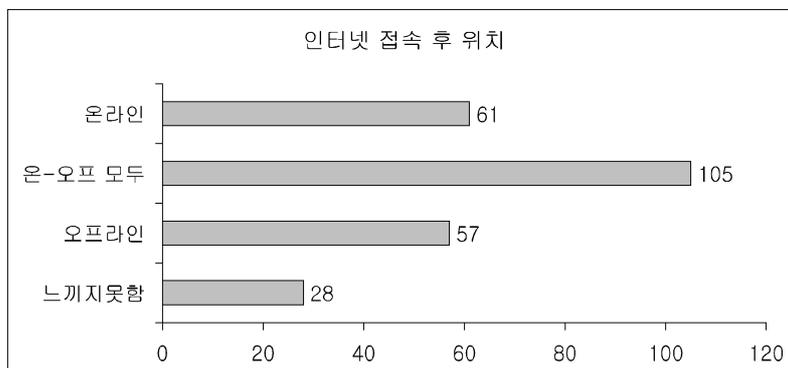
42) 질 들뢰즈/펠릭스 가타리, 앞의 책, 21쪽.

할, 사회적 역할 그리고 심리적 역할을 수행하고 있기 때문이다. 이 사회적 유형은 타자의 현존을 통한 관계성 속에서의 정체성이다. 이는 네트워크상에 타자를 현존하게 함으로써 더더욱 현실감을 높인 것이다. 다시 말해 유저의 생각이 외부세계와 소통할 수 있는 일종의 매개자적 역할을 하는 것이다. 결국 아바타는 매우 실재적인 현실을 지향하고 있으며 현실과 밀접한 관계를 맺게 하며 사이버 공간을 실재화하는 역할을 하는 것이다. 그렇다면 전통적인 단일 정체성에 입각한 유저의 자기이해 역시 변화에 직면할 수밖에 없다. 다양한 자아 표출이 단일 자아에게 조화롭게 귀속되는 것이라기보다는 그 자체로 멀티 페르소나(multi-persona)를 이루며 존재할 수 있다는 가능성이 대두된다.

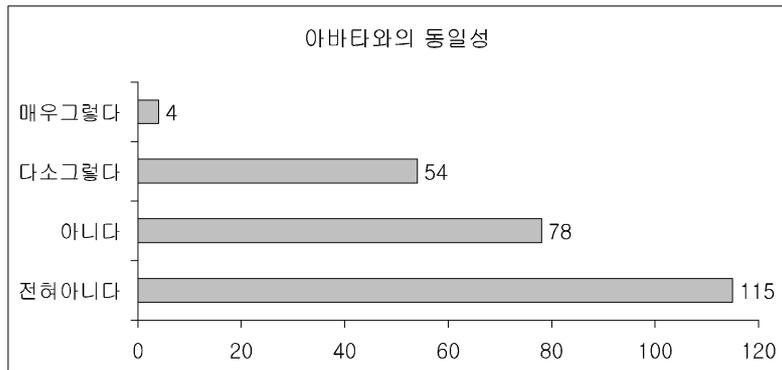
2. 설문조사 분석

이 설문항목의 중점사항은 인터넷에 접속한 유저의 자기이해 변화 가능성이다. 온라인과 오프라인이라는 이질적 영역에서 유저의 자기이해는 과연 어떠한 변화를 보일 것인가? 또한 아바타를 통해 유저는 자신을 온라인에 표출할 수 있는 가능성을 제공받는가? 아바타를 통해 자신을 표현할 경우 발생할 수 있는 유저들의 다중적 자기이해의 모습을 살펴본다.

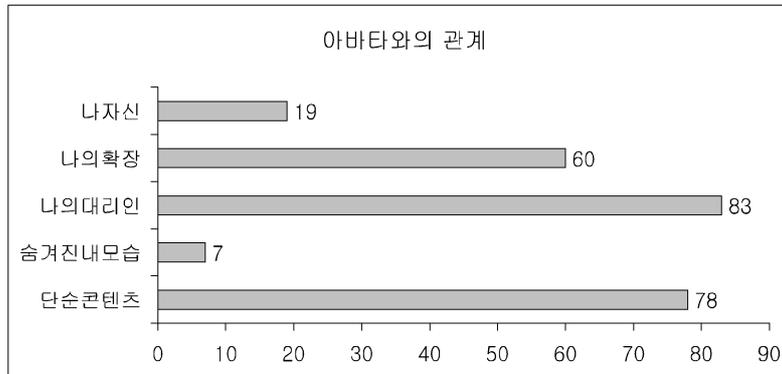
[그림 3-1] 인터넷 사용 및 아바타 설문 문항 1



[그림 3-2] 인터넷 사용 및 아바타 설문 문항 2



[그림 3-3] 인터넷 사용과 아바타 설문 문항 3



일반적인 인터넷 사용에 있어 가장 많은 시간을 보내는 대상은 정보검색과 흥미/블로그를 이용한 커뮤니케이션이라는 응답자가 총 251명 가운데 229명(91%)이었다. 게임이나 쇼핑 등에 가장 많은 시간을 소비한다는 응답은 각 14명(6%)과 4명(1.6%)으로 상대적으로 미비한 정도였다. 따라서 대학생들은 정보검색 뿐 아니라 흥미 및 블로그를 통한 커뮤니케이션이라는 인터넷의 특성을 활용하고 있음을 알 수 있다.

인터넷에 접속한 후 인터넷 사용의 주체인 나는 어디에 위치하는 가라는 질문에 온라인과 오프라인을 넘나드는 공간이라고 대답한 학생이 105명(41%)으로 가장 많

았다. 또한 온라인과 오프라인을 전혀 느끼지 못하는 사용자가 28명(11%)이었다. 이것은 인터넷 사용자가 육체성에 기인한 자기이해와 육체성이 필요 없는 가상공간에서의 자기이해가 어느 정도 뒤섞이고 있음을 보여준다. 이에 반해 온라인 또는 오프라인에 단독으로 위치한다는 대답은 각 61명(24%)과 57명(22%)이다. 이 두 응답자군(群)의 경우는 자신을 철저히 육체성에 기반을 두고 이해하거나 아니면 탈육체화된 가상공간에서의 자아 또한 자신의 투영물로 인식하는 것이다.

이 두 가지 큰 범주, 즉 한편으로는 온라인과 오프라인이 공존하는 경우, 다른 한편으로 온라인과 오프라인 사이에서의 양자택일을 한 응답자 사이에는 육체성과 결합된 자아의식과 탈육체화된 자아의식이 공존하고 있음을 보여준다. 이런 이유는 온라인과 오프라인을 명확히 구분하기가 상당히 어려울 뿐 아니라 육체성에 기반을 두고 정체성을 이해하고자 하는 경우 오프라인의 정체성에 집착하기 때문이다.

아바타와 자신의 동일화 가능성에 대해 전혀 그렇지 않다는 대답이 115명(46%), 아니라는 대답이 78명(31%)이었다. 즉, 대부분의 응답자들은 아바타를 일종의 온라인 콘텐츠로 인식하고 있었다. 그렇기에 아바타는 곧 나 자신이라는 응답자는 19명(7%)에 불과한 것이다. 하지만 나 자신의 확장(60명, 24%), 나의 대리인(83명, 33%), 숨겨진 나의 모습(7명, 2%) 등 주체와의 연관성에서 그리고 자아의 욕망과 욕구가 온라인 공간에서 표현되고 분출 될 수 있는 연결고리라는 전제조건 아래에서 아바타를 이해하는 시각은 상당히 두드러졌다. 웹상의 제작사가 제공하는 여타의 캐릭터들과는 달리 직접 제작 및 편집이 가능한 아바타에 유저들은 자기 자아와의 동일성 혹은 동일화 가능성을 느끼고 있었다. 따라서 아바타는 현실 세계와 가상공간을 이어주는 교차역할을 하고 있으며, 이용자들은 가상공간에서 새로운 정체성을 경험할 수 있는 기회를 맞게 되는 것이다.

물론 아바타가 나와는 무관한 단순 온라인 콘텐츠일 뿐 이라는 대답이 78명(31%)이나 있었다. 아바타를 나와 무관한 온라인 콘텐츠로 인식하는 이유는 위의 질문항목에서와 마찬가지로 사용자가 자신의 정체성을 육체성에 근거하여 바라보는 경우이다. 이 경우 온라인상의 아바타는 물질적 세계의 자아가 컨트롤하고 조정할 수 있

는 온라인 콘텐츠일 뿐 물질적 세계에 있는 유저 자신과는 무관하다는 것이다. 따라서 현재 단계에서 아바타와 자아와의 관계에 대한 이해는 상당히 혼란스러운 모습을 보이고 있으며, 아바타를 자아와 구분하려는 경향 또한 뚜렷이 나타났다. 설문 응답자들은 아바타와 자아라는 대상의 상호 관계에 대해 때로는 온라인 세계에 접속하기 위한 나의 대리인으로, 때로는 나와 동일하지 않은 단순 콘텐츠로 바라보는 등 다양한 시각이 아노미적으로 존재한다고 볼 수 있다.

모더니즘적 자아이해가 육체성에 근거하며 동시에 이성적인 판단에 근거한 자아를 주장하였다면, 위의 설문조사는 다음과 같은 의미를 보여준다. 첫째, 사용자들은 한편으로는 아직도 육체성에 바탕을 둔 자아를 염두에 둔다는 것이다. 이는 온라인 접속 후 느끼는 주체의 위치 그리고 아바타와 자아의 동일화 가능성에 대한 배재 등에서 쉽게 살펴볼 수 있다. 그렇기 때문에 온라인 커뮤니케이션의 주체는 오프라인의 나라는 응답자가 155명(62%)으로 양쪽 모두라고 응답한 88명(35%) 보다 높게 나온 것이다. 둘째, 하지만 커뮤니케이션의 주체에 대해 오프라인과 온라인 사이의 통합적 인식단계에 있는 유저들 그리고 온라인상의 아바타라고 대답한 응답자가 총 96명(38%)이라는 점을 주목해야 한다. 이는 아바타를 통해 온라인과 오프라인의 자아가 상호 연결되고 교차되는 다층적 자기이해가 나타나고 있는 것이다.

인터넷의 가장 큰 특징은 무엇보다 상호 네트워크성이다. 들뢰즈와 가타리가 지적인 리즘적 연결은 기술적 네트워크뿐 아니라 유저들간의 연결 나아가 유저들의 자기이해 또한 리즘적으로 네트워크되어 있음을 설명한다. 즉 유저들은 의식적으로 혹은 무의식적으로 인터넷을 통해 네트워크적이며 인터랙티브한 정체성을 형성하고 또한 체험하고 있는 것이다. 이 과정은 기술발전과 매체활용 가능성의 지속적인 증가와 더불어 더욱 강화될 것이며, 이에 따른 정체성 변화 또는 다중적 정체성의 체험은 가속화될 것이다. 또한 인터넷과 아바타 관련기술은 가상공간과 실제 공간 사이의 간극을 좁히는 방향으로 진화할 것이다. 그러므로 들뢰즈/가타리적 의미의 리즘적 네트워크와 사이-존재에 따른 연결과 변화 가능성은 이미 일상화의 단계에 접어들었으며, 이에 따른 정체성의 변화와 다중화는 가속화 될 것이다.

제 2 절 가상공동체

1. 네트적 정체성

사회적 네트워크는 인터넷이 미디어로 작동하는 곳이다. 즉 네트워크된 컴퓨터가 커뮤니케이션에 사용되는 것이다. 이러한 네트워크 기능성과 가능성은 사회적 네트워크를 구성하는 보편적 토대를 이룬다. 가상공동체는 인터넷상에서 다양한 형태로 표출되고 있지만 무엇보다 블로그의 활성화로 인해 유저는 개인적인 관심과 욕구를 표출할 수 있는 사적인 사이버 공간을 확보했다는 의미를 받는다. 여기에서 유저는 일상적인 주제에서부터 전문적인 지식에 이르기까지 자신의 관심에 따라 내용을 채울 수 있다. 따라서 블로깅은 단순 커뮤니케이션의 연장을 넘어 일상의 연장이라고 볼 수 있다.

들뢰즈와 가타리의 견해대로 보자면, 사이버 공간은 욕망으로 가득한 세계이며, 뿌리 없는 식물처럼 떠돌아다니는 자유로운 항해자의 공간으로 일종의 유목민의 세계이다. 이 공간은 끊임없는 접속과 연결의 조직망이며, 이 공간에서 유저들은 서로 서로 연결되어 자신의 욕망을 쏟아내고 있는 것이다.⁴³⁾ 각종 블로그나 싸이월드와 같은 사회적 네트워크는 실제세계와 동일한 혹은 실제세계에서는 실현하지 못한 것을 보여 주고자 하는 욕망과 보고자 하는 욕망이 교차하는 곳이며, 타인과 소통할 수 있는 지극히 개인적인 미디어이다. 간단히 말해 사이버 커뮤니케이션에서는 CMC와 컴퓨터에 기반을 둔 커뮤니케이션 시스템에 의해 창조된 원격 현존감(telepresence)이 지배하는 곳이다. 이 경우 물리적인 공간과 디지털 사이버 공간을 포괄할 수 있는 유저의 자기이해라는 용어가 적용될 수 있는지에 대해 생각해 보아야 한다. 왜냐하면 물리적인 현존 공간에서 인간의 주체성은 신체라는 기관을 통해 증거 제시 될 수 있지만, 디지털 가상공간에서는 이 전제조건을 완전히 버려야 하기 때문이다. 즉, 디지털 가상공간에서는 육체성이라는 것이 필요 없는데, 이것이 주체의 다양화와

43) 질 들뢰즈/펠릭스 가타리, 앞의 책, 52쪽.

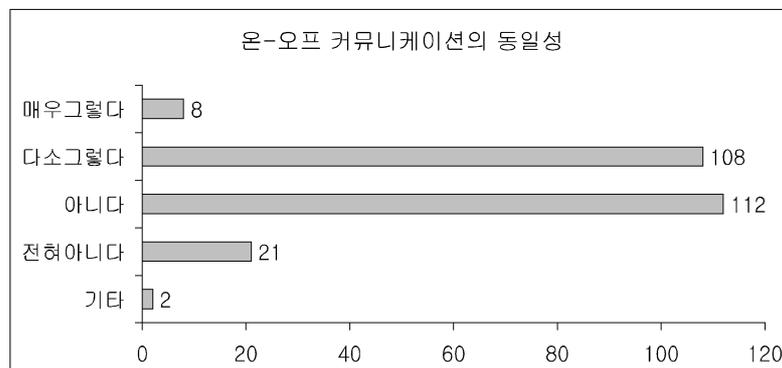
다중화로 이어지는가에 대한 문화적 함의가 필요하다.

사이버상의 인간관계는 물리적 조건에 기반을 둔 사회적 접촉이라기보다는 사이버 상에서 의견을 교환하는 가상의 인간관계라는 특징을 지닌다. 그렇기에 실제 친인척이 아니어도 일촌이 될 수 있는 것이다. 하지만 이 과정은 가상적, 즉 이미지적인 과정이다. 다시 말해 이 과정은 인간이 인식하는 사회적 과정 또는 실재하는 것을 디지털 가상공간에 디지털이징하는 과정이며, 나아가 모사된 가상공간에서 현실공간과 연결하고 접속하는 것이다. 각 공동체 구성원들의 코드와 가치들의 집합체, 즉 의미 집합체를 공동체라고 생각한다면, 사회적 네트워크에서 생성되는 공동체적 정체성은 육체정보보다는 이미지의 코드와 맥락화가 작동하는 변형된 네트워크적인 정체성 유형이라 할 수 있다.

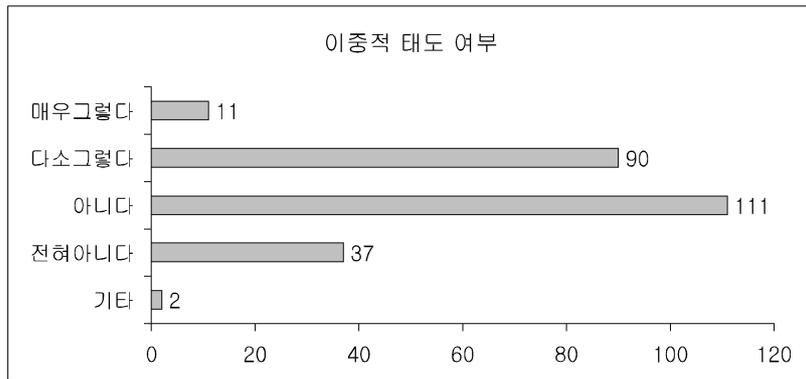
2. 설문조사 분석

이 설문항목의 중점사항은 사회적 네트워크 공간이 유저들의 욕구표현으로 이어질 수 있는가 그리고 오프라인과는 상이한 자아표현의 공간이 될 수 있는가 나아가 온라인 커뮤니티가 자아의 네트적 다중화로 이어질 수 있는지를 살펴보는 것이다. 이를 위해 온라인과 오프라인 커뮤니티 과정에서 자기이해 가능성여부 혹은 오프라인과 온라인에 대한 친화력 등에 대해 설문조사한다.

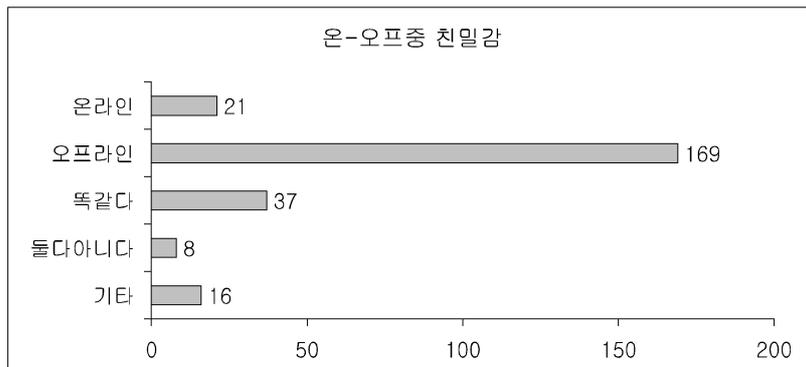
[그림 3-4] 사회적 네트워크의 활용 설문 문항 1



〔그림 3-5〕 사회적 네트워크의 활용 설문 문항 2



〔그림 3-6〕 사회적 네트워크의 활용 설문 문항 3



설문응답자 대부분은 홈페이지나 블로그 등을 직접 운영하고 있으며(204명, 81%), 홈페이지나 블로그를 운영하는 가장 큰 목적은 커뮤니케이션이 124명(49%) 그리고 일기, 감상평 등 개인기록 목적이 59명(24%)으로 나타났다. 또한 213명(85%)의 응답자가 가상공동체에서 활동하고 있다고 대답하였다. 설문 응답자들은 정보검색과 흥미 등을 이용한 커뮤니케이션을 위해 인터넷에 접근하는 것과 마찬가지로 놀이의 목적보다는 타인과의 의사소통을 위해 사회적 네트워크 유형의 콘텐츠를 사용하고

있음을 알 수 있다.

하지만 온라인 커뮤니케이션과 오프라인 커뮤니케이션이 동일하다고 생각하는 사람과 그렇지 않다고 생각하는 사람이 각각 108명(43%)과 112명(45%)으로 비슷한 비율을 보여 주었다. 이것은 I-5의 질문, 즉 온라인 의사소통의 주체가 누구인가라는 질문에 대해 150명(60%)이 오프라인의 나를 생각한다는 대답에 대한 반증이기도 하며, 동시에 온라인과 오프라인 커뮤니케이션 가능성에 대한 유저들의 자세가 상당히 다양화되어 있음을 의미한다.

또한 온라인에서 오프라인과 다른 이중적 태도를 취한 적이 있다는 대답은 90명(35%), 매우 그렇다는 11명(4%)으로 총 101명(40%)이 욕구를 표출한 적이 있다는 대답을 했지만, 그런 적이 없다는 대답은 111명(44%), 전혀 그런 적이 없다는 37명(15%), 총 149명(59%)으로 더 많았다. 이 대답을 한 유저들은 오프라인의 확고한 자아정체성을 중심으로 온라인과 오프라인을 바라보고 있는 것이다. 따라서 때로는 온라인과 오프라인을 넘나들며, 때로는 두 영역을 구분하며 유저들은 양분화되고 분열적인 커뮤니케이션 가능성과 자아의식을 형성한다고 볼 수 있다. 커뮤니케이션 주체의 이런 분화된 커뮤니티가 유저들의 자기 정체성 변형의 한 요소를 작동할 수 있는지에 대한 설명이 과제로 남는다.

그렇다면 온라인 커뮤니티가 오프라인의 커뮤니티로 연결되고 있는가라는 질문에 긍정적인 답변을 보인 응답자는 총 132명(53%), 부정적인 답변을 보인 응답자는 총 114명(45%)이다. 그리고 온라인 커뮤니케이션에서 얻을 수 있는 정보를 신뢰할 수 있다는 긍정적 대답이 220명(88%)으로 나타났다. 긍정적인 답변을 보인 응답자는 온라인과 오프라인의 연계성을 보여주고 있지만, 부정적 대답을 보인 응답자는 온라인과 오프라인의 비연계성, 나아가 다중적 정체성이 형성될 가능성을 보이고 있다. 이들에게는 오프라인의 커뮤니티가 온라인보다 훨씬 더 중요하다고 생각되는 것인데, 그 이유는 육체성에 입각한 자아의식과 이로 인한 커뮤니티의 진정성 역시 오프라인에서 더 발견될 수 있기 때문이다. 그러므로 설문 응답자들이 더 친밀감을 느끼는 것은 169명(67%)이 대답한 오프라인의 커뮤니티과정이었다. 커뮤니케이션

의 내용에 관한 설문응답자들은 전반적으로 온라인과 오프라인 사이를 극단적으로, 다시 말해 때로는 오프라인에 때로는 온라인에 방향을 맞추고 있는 것이다.

이 질문문항의 답변이 일관성을 얻기 위해서는 온라인과 오프라인 커뮤니케이션이 동일한가라는 질문에 긍정적인 답변이 다소 높게 나와야 한다. 하지만 그렇지 않은 것으로 보아 이것은 커뮤니케이션의 주체는 당연히 나 자신이라고 생각하지만 디지털 온라인상의 정체성 형성에 대한 인지와 육체성에 기반을 둔 정체성에 대한 인지가 아직까지는 약 6:4의 비율로 양분된 채로 공존하고 있음을 보인다. “결과적으로 컴퓨터 네트워크는 사회적 실재(social presence)의 감정을 조장하는 것을 도와준다.”는 것이다.⁴⁴⁾

이 설문항목은 다음과 같은 이중적 의미를 제시하고 있다. 첫째, 온라인과 오프라인에서의 자아의 연결과 통합에 관한 다양한 이론과는 달리 유저들의 인식단계는 상당히 더디게 진행되고 있다는 것이다. 둘째, 하지만 사회적 네트워크는 지속적인 연결을 가능하게 하며 나아가 방대한 연결망을 통해 네트적인 자기이해의 모습을 보이고 있다는 점이다. 아바타를 통해 또 다른 자아를 체험할 수 있다면, 대면적 접촉이 결여되어 있는 사회적 네트워크는 실제세계의 가치관과 규범보다는 공유와 수렴의 네트워크적 자기이해를 불러온다.

바로 이 점은 전통 규범체계에서 소외되던 소수 취향집단의 증가와 연결되는 모습을 보여주고 있다. 사회적 네트워크는 사회적으로나 문화적으로 분리되어 있던 집단들을 연결하는 고리역할을 수행하는 것이다. 이에 따라 유저들의 자기이해 역시 타인의 현존과 연결을 통해 그 체험 범위를 넓히고 있는 것이다. 양분화되어 나타나는 본 설문조사의 응답은 네트워크된 공동 관심의 증가가 오프라인 공동체에 영향을 줄 것이며, 이에 따른 네트워크적 정체성으로의 변화 역시 가속화 될 것을 보여주고 있다.

44) 수잔 반스, 앞의 책, 242쪽.

제 3 절 UCC 제작 및 사용

1. 생산자와 소비자의 컨버전스

콘텐츠를 사용하던 소비자로서의 유저들은 UCC(user created contents)라는 유저 제작 콘텐츠의 등장과 더불어 제작자로서의 유저라는 새로운 경험을 하게 된다. 전통적 관점에서 볼 경우 UCC는 소비자인 유저가 콘텐츠를 제작해야하는 모순을 지니고 있다. UCC가 성립하기 위해서는 전통적인 생산과 소비의 이분법을 넘어서야 하며 이와 동시에 유저는 콘텐츠를 생산하고 또한 소비해야 한다.⁴⁵⁾ 전통적인 이분법적 사고를 지양할 경우 그래서 단일 통합체를 주장하기 어려울 경우, 인간의 자기 이해는 어떠한 변형을 겪을 수 있는가에 대한 질문을 던질 수 있다.

볼프강 벨쉬(W. Welsch)는 모더니즘적 이상향인 통일성이 사라진 자리에 무절제한 복수의 다양성을 주장하는 것이 아니라 오히려 다양한 복수의 연결 형태를 강조한다.⁴⁶⁾ 한스 울리히 렉(H. U. Reck) 또한 이분법적 사고와의 결별을 주장하며 나아가 그는 헤테로적인 것들의 존재를 인정한다.⁴⁷⁾ 이 두 주장에서는 ‘이것 또는 저것’이 아니라 ‘이것과 저것’이라는 연결과 뒤섞임이 강조된다. 이제는 생산과 소비의 영역을 구분하는 것이 아니라 오히려 이 두 영역간의 상호작용이 강조된다. 따라서 생산자와 소비자로서의 유저 그리고 온라인과 오프라인의 유저는 이질적 영역의 경계를 넘어 서로 연결되는 인터랙티비티가 생성된다.

물론 UCC가 가능했던 것은 참여와 공유 그리고 개방이라는 특성을 지닌 웹 2.0이

45) 김응준, UCC. 생산과 소비의 인터랙티브와 하이브리드, 『하이브리드컬처』, 커뮤니케이션북스 2008, 249쪽.

46) Irmela Schneider: Von der Vielsprachigkeit zur Kunst der Hybridation. Diskurse des Hybriden. In: Hybridkultur. Hrsg. v. Irmela Schneider/Christian Thomsen. Wienand Verlag, Köln 2007. 43쪽. 재인용.

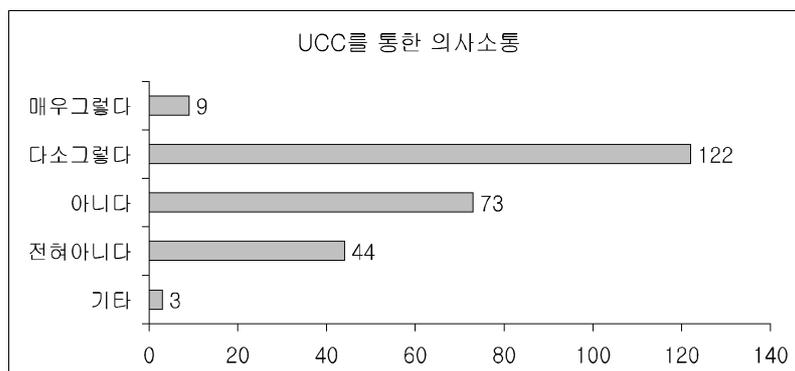
47) Hans Ulrich Reck: Entgrenzung und Vermischung. Hybridkultur als Kunst der Philosophie. In: Irmela Schneider: Hybridkultur. Medien, Netze, Künste. Köln 1997. 112쪽.

라는 테크놀로지의 덕분이다. 하지만 여기서는 기술적인 부분보다 이 기술을 기반으로 형성되는 콘텐츠와 그것의 사회적 기능이 더 관심 받게 된다. 즉, 유저들은 온라인 공간에서 자신들의 창작욕구와 유희의 즐거움을 표출할 수 있는 공간을 발견한 것이다. 그러므로 UCC는 사용자를 생산자에게로, 생산자를 사용자에게로 이어지는 상호 연결적 관계라고 할 수 있다. 여기서 유저들의 자기이해 역시 변화를 겪게 된다. 전통적인 소비자로서의 단일 정체성이 아니라 생산과 소비를 모두 수행하는 다층적 정체성이 형성 될 수 있는 것이다.

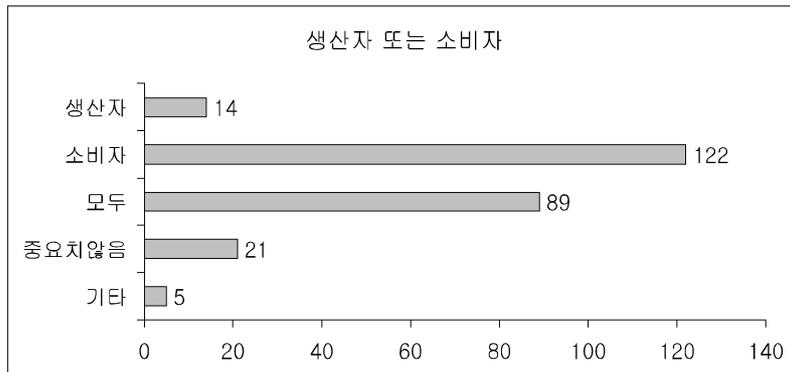
2. 설문조사 분석

이 설문조사 항목의 목적은 최근 가장 많이 애용되는 UCC에 대한 이해와 소비자와 생산자로서 유저의 자기이해 변화 가능성 및 창의적 인터넷 활용을 위한 유저의 인식변화 가능성이다. UCC가 단순 오락과 흥미위주의 콘텐츠로 인식되는지 혹은 그것을 넘어 새로운 커뮤니티의 공간이자 변화하는 정체성의 수렴 공간으로 인식되고 있는가에 대한 설문조사를 실시한다.

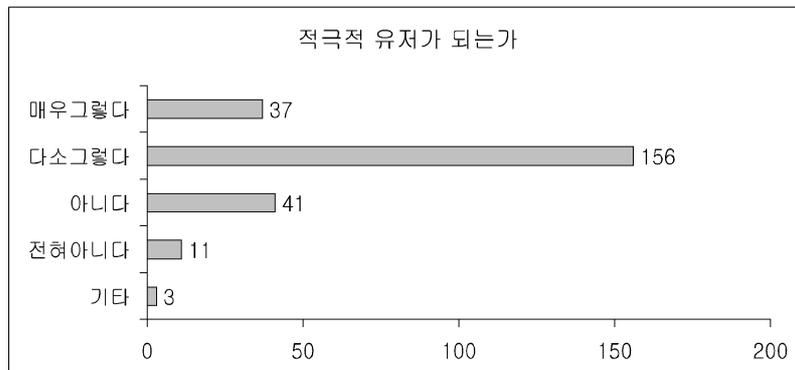
[그림 3-7] UCC 제작 및 사용 설문 문항 1



[그림 3-8] UCC 제작 및 사용 설문 문항 2



[그림 3-9] UCC 제작 및 사용 설문 문항 3



UCC는 최근 상당히 활발하게 보급되고 있지만, UCC를 직접 제작한 경험이 있다는 답변은 총 63명(25%)에 그치는 반면 제작한 경험이 없다는 응답은 187명(75%)이었다. 즉, UCC의 활발한 보급과는 달리 대부분의 유저들은 스스로를 콘텐츠 소비자로 이해하고 있다. 다시 말해 소수의 유저들이 유저 자작 콘텐츠를 다양하게 제작하고 있으며, 다수의 유저들은 이 콘텐츠를 단순히 소비하고 있다고 판단 할 수 있다. 만약 직접 UCC를 만든다면 어떤 내용으로 만들 것인가라는 질문에 즐거움을 줄

수 있는 유희적 성격이 짙은 콘텐츠, 사회 비평 패러디물, 혹은 자신의 일상을 재미 있게 소개할 수 있는 콘텐츠를 가장 많이 구상하고 있었다. 이것은 UCC가 정보의 창고라기보다는 유저들에게 즐거움을 생산하고 소비하는 콘텐츠로 이해되고 있다는 것을 보여 주고 있다.

그렇다면 UCC를 사용하는 유저는 생산자인가 소비자인가라는 질문에 생산자라는 답변은 14명(6%), 소비자라는 답변은 122명(49%)이 있었다. 이것은 187명(75%)이 UCC제작 경험이 없다고 응답한 것과 상통한다. 유저들은 아직까지는 유저창작 콘텐츠라는 UCC를 소비의 온라인 콘텐츠로 인지한다는 것이다. 하지만 주목해야 할 것은 생산자와 소비자 두 가지 모두라는 답변이 89명(35%)이라는 점이다. 이것은 전통적인 소비자로서 정향되어 있던 유저들이 생산과 소비의 주체로서의 자기 정체성에 대한 변화를 인지하기 시작한 것으로 생각할 수 있다.

UCC 제작 및 공유가 유저 자신의 창의력 발달에 도움을 줄 수 있다는 답변이 총 213명(85%)으로 그렇지 않다는 답변 36명(14%) 보다 압도적으로 많았다. 또한 UCC 제작 및 공유를 통해 적극적인 참여의 유저로 변모할 수 있는가라는 질문에 193명(77%)이 긍정적인 답변을 하였다. 하지만 UCC를 직접 제작함에 있어 가장 큰 어려움으로 꼽은 것은 기술적 이해가 부족해서라고 대답한 사람은 143명(57%)이었다. 온라인 제작사들은 간단한 제작 툴을 제공하여 누구든지 자작 콘텐츠를 만들어 업로드하고 공유할 수 있도록 노력하고 있지만, 다수의 유저들은 본인의 기술적 이해를 높여가면서 콘텐츠를 이용하기 보다는 주로 놀이와 즐기기의 대상으로 UCC를 바라보고 있는 것이다. 또한 개인정보 노출(21명, 8%), 다른 유저들의 반응에 대한 두려움(35명, 14%), 제작할 만한 콘텐츠 아이디어가 없음(43명, 17%) 또한 적극적인 UCC제작의 방해요소라고 지적되었다. 그렇기 때문에 직접 제작한 적이 있는가라는 1번UCC에서 만든 적이 없다고 응답한 사람이 187명(75%)이나 된 것이다. 대부분의 유저들은 한편으로는 인터넷 적극적시 오프라인의 주체를 선호한 것처럼 UCC 제 I-5번 참조) 육체성에 기인한 자아의식을 가지고 있으며, 다른 한편으로는 UCC가 결국 유희와 놀이의 콘텐츠이기에 자신의 노력을 기꺼이 투입하기를 꺼려하는 것이

다(설문문항 III-3번 참조). 그렇기 때문에 온라인 콘텐츠 생산자로의 자기이해 변화에 조심스러운 반응을 보이는 것이다. 따라서 친구나 공감대를 형성할 수 있는 사람들에게 자료 공유와 열린 커뮤니티를 형성하지만, 그 외의 공간이나 익명성이 보장되지 않는 경우 혹은 개인 신분이나 개인정보가 노출되는 것에 대해서는 철저히 자기방어적인 심리가 작동하는 것으로 판단된다.

한 가지 주목할 것은, 유저들이 인터넷을 사용함에 있어 커뮤니케이션과 같은 직접적인 니즈가 있을 경우 보다 적극적으로 참여하며, 가상공간에 적극적으로 자신의 의사를 투입하려 한다는 것이다. 또한 이 경우 아바타와 같은 대리인과 친화력을 보인다는 것이다. 하지만 이와는 반대로 UCC와 같은 유희와 즐거움의 콘텐츠에 대해서는 적극적 참여보다는 직접적인 소비자로서의 자기이해가 뚜렷이 나타난다는 점이다. 그러므로 UCC를 공유하는 것이 타인과 의사소통의 창구가 될 수 있는가라는 질문에는 131명(52%)이 긍정적인 답변을 보여 주었다.

UCC가 등장한 것이 얼마 되지 않은 점을 감안한다면, 유저들이 아직까지 소비자로서의 자기이해에 더 친밀감을 보이는 것은 당연하다고 할 수 있다. 그러나 유저 자신의 창의력 발달과 참여가능성 증가라는 측면에서 보자면 소비자보다는 생산자와 소비자의 모습을 모두 갖춘 정체성의 변화가 시작된 것으로 볼 수 있다. 즉 인터넷 및 아바타 사용과 사회적 네트워크에서 볼 수 있는 네트적 자기이해의 모습과 더불어 생산과 소비와 같은 이질적 특성을 연결하고 수렴하는 컨버전스적인 자기이해가 나타나고 있는 것이다.

제 4 절 세컨드 라이프

1. 자아 정체성의 실험과 확장

2003년 린든랩에 의해 처음 선보인 세컨드 라이프(Second Life, 이하 SL로 축약 표기함)는 수많은 아바타들이 모여 사는 온라인 3차원 가상세계이다. 여기서 유저는 자신의 아바타로 현실세계에서와는 다른 ‘제 2의 삶’을 시작할 수 있다. 누구에게나

열린 이 가상공간은 참여와 공유의 콘텐츠이다. SL은 열린 테마, 유저 제작 콘텐츠 그리고 실제 세계의 시장경제원칙이 적용된다는 점에서 유저들에게 상당한 매력을 얻고 있다. 또한 현실과의 유사성을 높여주는 3D 기술과 유저들 간의 커뮤니케이션 및 인터랙션 가능성, 나아가 유저에 의한 지속적인 변화 가능성은 SL이 보여주는 특성들이다. 하지만 단지 가상 시뮬레이션 공간인 SL에 실제세계의 유저들은 어떻게 접속하는가? 유저의 인격묘사와 가상영역에서의 동일화 인물로 등장하는 것이 아바타이다. 현실 세계의 유저는 다양하게 변화하는 아바타를 통해 자신을 표현할 수 있다. 아바타는 유저들에게 자신이 거기에, 즉 나는 물리적인 현실세계의 모니터 앞에 있지만 그곳에 있다는 느낌을 마련해준다. 가상세계에 자신을 드러내고 구체화시키는 아바타의 변화 가능성이 SL에서는 상당히 높다. 그러므로 이 현실 시뮬레이션 가상공간은 유저들이 현실세계에서 실현한 혹은 실현하지 못한 욕구들이 나타날 수 있는 공간이 된다.

다른 한편으로 웹 2.0이라는 테크놀로지에 기반을 둔 SL은 유저가 직접 참여하여 자신의 콘텐츠와 아이템을 제작하고 공유한다. 또한 이곳에서는 물건을 만들어 사고 팔 수 있으며, 가상세계의 토지를 소유할 수도 있고 나아가 그 안에서 통용되는 화폐를 현실 화폐로 환전할 수 있다. 결국 SL에서는 전통적인 생산자와 소비자의 경계가 불투명해지며, 나아가 온라인과 오프라인의 경계 또한 불투명해진다. 즉, 생산과 소비, 온라인과 오프라인의 인터랙티비티가 형성되는데, 단순 소비 형태에 정향되어있던 유저는 생산자라는 정체성의 변화를 체험하며, 온라인과 오프라인을 넘나드는 정체성의 변화와 확장을 체험하게 된다.

인터넷에서와 마찬가지로 SL 내부에서는 유저들의 서브커뮤니티를 추구하는 다양한 이해집단을 볼 수 있다. 또한 SL에서는 실제세계에서와 동일한 기관들, 예를 들어 정치, 문화, 기업 등이 존재한다. 프랑스 대통령 니콜라 사르코지의 선거운동이나, 하버드 대학교 법학대학원의 SL 캠퍼스 그리고 로이터 통신 등 다양한 기업들이 SL에 거주하고 있다. 유저들은 이 가상공간에서 실제세계와 동일한 교육, 상품들을 이용할 수 있으며, 이 체험은 오프라인에서의 구매행위와 동일한 체험으로 유저

들에 다가간다. 그러므로 유저들은 아바타를 통한 온라인 체험과 오프라인의 물리적 세계에서 체험을 동일하게 간주할 가능성이 생기는 것이다. 이것은 온라인과 오프라인의 연결이자 동시에 아바타와 유저간의 변화된 상호 관계를 의미한다.

SL에서 활동하는 아바타는 단일성이나 동일성을 전제로 하는 정체성 개념과는 달리 다수의 정체성을 가질 수 있다. 그러므로 유저는 현실세계에서와는 다른 정체성을 체험할 수 있게 된다. 가상공간 속에서 유저는 자신의 육체성에 대한 새로운 감각을 체험하게 되는데, SL에서 “유저는 신체화(embodiment)와 탈육체화(disembodiment)를 번갈아 체험하게 된다. 그러므로 유저들은 ‘나 자신(myself)’이 SL에서 ‘나 자신들(myselves)’로 변화하는 것을 체험하게 되는 것이다.”⁴⁸⁾

SL에 내재해있는 인식모델은 실재세계와 SL 사이를 연결하고 한쪽에서 다른 쪽으로 전용될 수 있는 전송 전략적 모델이다. 이는 실제세계와 시뮬레이션된 가상영역 사이의 소통을 의미한다. 보드리야르(J. Baudrillard)는 우리가 경험하는 세계란 실체가 존재하지 않는 시뮬라크르들의 세계이며, 또한 시뮬라크르들이 자신의 비실재성을 은폐하기 위해 다른 시뮬라크르들을 재생산하는 구조로 이루어진 세계라고 주장한다.⁴⁹⁾ 이에 따르면 SL도 결국 하나의 시뮬라크르이며 나아가 또 다른 시뮬라크르와의 연결을 전제로 한다. SL을 현실세계의 시뮬라크르라고 가정한다면, SL의 가장 강력한 경쟁자는 바로 유저들의 물리적 현존 공간인 ‘퍼스트 라이프’이다. SL이 현실세계에서 불가능했던 욕망들을 분출할 수 있는 공간이 될 수 없다면, SL의 매력은 감소되고 말 것이다.

그렇다면 SL에 거주하는 아바타는 과연 유저들과 동일한 정체성을 지니고 유저들의 욕구를 충족시키고 있는가 아니면 아직도 여전히 타자에 불과한 캐릭터인가라는 생각을 해 볼 수 있다. SL은 유저들의 실제 생활을 완전히 디지털이징한 공간인지 아니면 대안적 가상 시뮬레이션 콘텐츠인지 나아가 이것이 유저들의 자기이해과정에 어떠한 영향과 변화를 주고 있는가를 살펴본다.

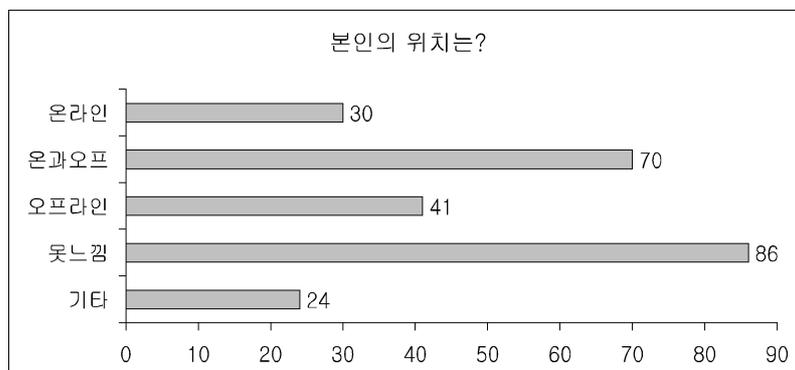
48) 진중권/정재승, 혁명의 공간 세컨드 라이프, 〈한겨레 21〉 2009년 4월 1일. 제 754호.

49) 장 보드리야르, 『시뮬라시옹』, 하태완 역, 민음사 2001, 25쪽.

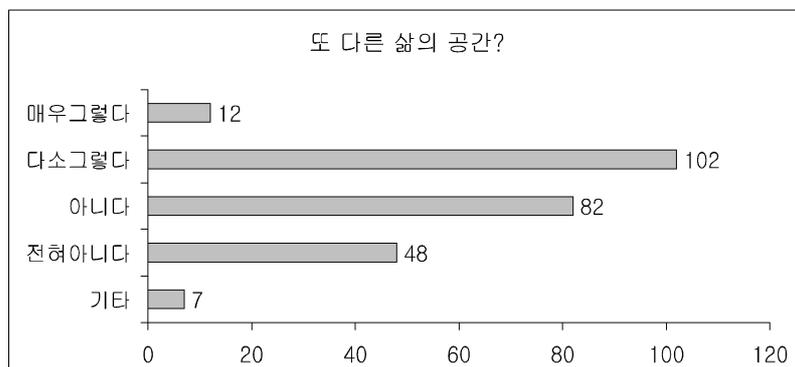
2. 설문조사 분석

이 설문항목의 중점사항은 온라인 가상 시뮬레이션 콘텐츠인 SL을 대하는 유저들의 인식과정이다. 현실 시뮬레이션의 경우 유저는 자신을 주체로 인지하는지 그리고 사이버스페이스가 물리적 현실세계의 대안적 혹은 대체공간이 될 수 있는지 그리고 이에 따른 유저들의 자기이해는 어떠한 변화를 체험하는가가 중점사항이다. 나아가 가상공간 콘텐츠의 적극적인 활용 및 참여를 통해 가상 시뮬레이션 공간이 ‘제 2의 삶’의 공간으로 인지될 수 있는가를 살펴보는 것이다.

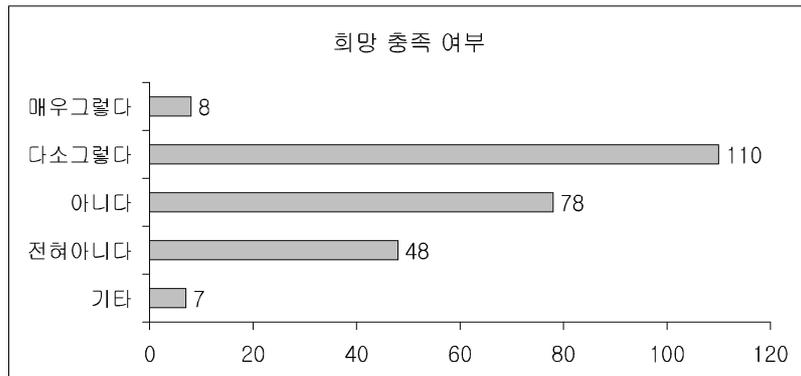
[그림 3-10] 세컨드 라이프 설문 문항 1



[그림 3-11] 세컨드 라이프 설문 문항 2



[그림 3-12] 세컨드 라이프 설문 문항 3



SL에서 유저는 본인의 희망에 따라 자유롭게 아바타 그리고 직업을 선택할 수 있다. 또한 SL은 유저들의 욕구나 희망사항이 다양하게 표출될 수 있는 공간이다. SL에서 자유롭게 직업을 선택할 경우 어떤 직업유형을 선택할 것인가라는 질문에 디자이너(73명), 연예인(61명), 학자(59명), 스포츠스타(52명), 클럽매니저(22명), 슈퍼맨(44명), 성실한 직장인(24명), 성직자(9명) 등의 직업군을 선택한 응답자가 가장 많았다. 이런 직업군을 선택한 것은 시대적, 문화적 흐름에 따른 유저들의 희망이 반영된 것으로 판단된다. 즉, 유저들이 가지고 있는 희망이란 것은 시대문화의 요구사항 혹은 그 시대의 인기를 반영한다는 것이다.

주목할 것은 SL이라는 가상공간에서 롯데구단주(2명), 대통령(2명), 백수(2명), 마법사(1명), 신(1명), FBI(1명) 등 다양한 직업을 선택한 응답자가 있다는 것이다. 이것은 현실세계의 직업을 온라인 가상영역으로 옮기는 것을 유저들이 선택했다기보다는 그 반대로 가상공간에서 자신의 희망을 표출한 것으로 보인다. 왜냐하면 현실 세계와는 달리 이 공간에서는 누구든 신이 될 수도 있고 롯데구단주가 되어 자신의 생각을 마음대로 그릴 수 있기 때문이다. 하지만 이런 대답은 상당히 소수에 불과했다. 왜냐하면 한국에서는 자유롭게 욕구표출이 가능한 공간으로서 SL보다는 오히려 온라인 게임으로 소개되어 있기 때문이다. 그러므로 SL이 지닌 자유로운 유저 참여

와 활동가능성에 대한 설문 응답자들의 인지가 낮은 것이다. 이러한 가운데 소수이기는 하지만 자신의 욕구를 표현하는 응답이 있는 것은 상당히 주목할 만한 사항이며, 유저들은 이런 가상공간에 적극적으로 욕구를 표현할 것이라고 예측할 수 있다.

희망 충족에 대한 욕구가 드러나는 답변이 바로 가상결혼에 대한 답변이다. SL에서 가상결혼 프로그램에 참여하겠다는 응답자가 86명(34%)이었으며, 참여하지 않겠다는 응답자는 39명(16%)이었다. 관심이 없다고 응답한 사람은 119명(47%)이었다. 참여의사를 밝힌 유저들은 이 온라인 콘텐츠를 일종의 놀이이자 동시에 욕구충족의 공간으로 인지하는 것이다. 그리고 참여하지 않겠다는 응답자는 온라인 공간을 자유롭게 욕망이 표출될 수 있는 독립적인 공간으로 이해하기보다는 육체성과 결합된 자아가 존재하는 오프라인의 연결 내지는 종속되는 대상으로 바라보고 있는 것이다. 또한 관심 없다는 응답자의 경우는 미국이나 유럽과는 달리 아직까지 한국에 SL에 대한 소개가 미진하며 또한 게임으로 규정되어 있기에 정확한 선택과 판단이 불가능했을 것이다.⁵⁰⁾

무엇보다 설문 대상자들이 20대 대학생들로 국한되었는데, 결혼문제는 이 연령층이 직면하고 있는 문제라고 보기는 어렵기에 응답자들이 다소 제한적이며 소극적으로 답변하였다고 볼 수 있다. 만약 설문의 연령층이 30~40대 혹은 그 이상의 연령층이라면 가상결혼에 대한 응답비율은 상당히 변화할 가능성이 높다.

유저들은 SL에서 실행되는 경제행위(168명, 67%), 교육프로그램참여(152명, 61%), 광고효과(168명, 67%) 등에 대해서는 전반적으로 긍정적인 대답을 하였다. 온라인에서의 경제행위, 교육, 광고가 오프라인에서의 행동과 판단에 상호작용하고 있음

50) Markus Breuer: *Second Life und Business in virtuellen Welte*. Hamburg 2007. 2007년 1월 현재 적극적으로 참여하는 유저는 약 60만 명이며 연간 성장률은 600퍼센트에 이른다. 성별로는 남성과 여성의 비율이 59대 41이며, 월평균 21시간 SL에 체류한다. 대륙별로는 북아메리카지역이 34%, 유럽 52%, 아시아 7%, 라틴아메리카 4% 이지만, 독일은 10.5%, 프랑스는 12.5%의 사용률을 보이고 있다. 사용자의 평균연령은 32세이며, 18~24세가 27%, 25~35세가 39%, 35~44세가 21%, 45세 이상이 11%이다.

을 배제할 수 없다. 이런 이유에서 소니BMG, 아메리칸 어패럴, ABC방송국, 로이터 통신, 아마존 닷컴 등 수많은 기업들이 진출해 활동하고 있다. SL이 한국에서 게임으로 규정된 것과는 달리 유저들과 기업들은 이 가상공간을 단순 온라인 게임으로 인지하지 않을 가능성이 높다는 것을 알 수 있다. 그렇다면 유저들은 SL을 일종의 현실 대리 공간으로 바라보는가라는 질문을 던질 수 있다.

SL이 현실세계와는 다른 또 다른 삶의 공간이 될 수 있다는 견해를 114명(45%)이 보이고 있으며, 그렇지 않다고 응답한 수는 130명(52%)이었다. 일반적인 인터넷 사용의 경우에서도 알 수 있듯이 여기에서도 유저들은 아직까지는 SL과 같은 가상현실 시뮬레이션 공간을 전통적인 자기이해 관점에서 보고 있음을 알 수 있다. 하지만 경제, 교육, 광고 등의 경우와 희망 직업 선택의 경우에서 볼 수 있듯이 가상공간에서의 욕망이 충족되거나 표출될 가능성이 나타나는 것을 알 수 있다. 이는 I의 1-2번 질문문항, 즉, 인터넷에 접속한 후 인터넷 사용의 주체인 나는 어디에 위치하는가라는 질문에 온라인과 오프라인을 넘나드는 공간이라고 대답한 학생이 105명(42%)으로 가장 많았으며, 온라인과 오프라인을 전혀 느끼지 못하는 사용자가 28명(11%)이나 되었다는 응답결과와 서로 연결되는 모습을 보이고 있다.

SL은 분명 가상 시뮬레이션 콘텐츠이다. 하지만 유저들은 이미 가상공간과 물리적 실제영역 사이를 넘나들고 연결하며 통합하고 있음을 알 수 있다. 유저들에게 현실 시뮬라크르는 더 이상 가상공간에 국한되지 않는다. SL이라는 가상공간은 아바타를 통한 자아표현과 유저들 간의 커뮤니티가 형성되는 곳이며, 여타의 사회적 네트워크의 경우보다 더 극단적으로 다중적 자아표현이 가능한 곳이다. 나아가 가상영역과 실제영역의 교차를 통해 다층적 자아정체성의 실험과 확장이 생성되는 장소이다. 그러므로 SL이라는 가상공간은 바로 현실공간의 연장이자 확장인 것이다. 시뮬라크르는 현실보다 더 현실적이라는 보들리야르의 이론은 온라인과 오프라인을 넘나들며 연결을 시도하는 유저들의 정체성 변화에 대한 이론적 설명을 제공한다. SL의 사례는 디지털 영역과 물리적 인간의 현존영역이 상호 수렴되는 컨버전스적 단계로 진입하였음을 뚜렷이 보여주고 있다.

제 5 절 온라인 게임

1. 역할 선택적 자아 정체성

인간을 규정하는 여러 속성 가운데 하나는 바로 놀이의 인간, 즉 인간은 호모 루덴스(Homo Ludens)라는 것이다. 디지털 기술의 발전과 네트워크 구축은 인간의 욕구인 놀이를 온라인으로 옮겨 왔으며, 기술발전은 온라인 게임의 급속한 보급과 발전을 불러왔다.

여러 형태의 게임이 주어진 특정 규칙에 의해 진행되지만, 무엇보다 온라인 특성, 즉 다중 접속과 연결 가능성을 가장 잘 활용한 다사용자 온라인 롤플레이게임(MMORPG, Massive Multi-user Online Role Playing Game)은 전 세계적으로 유저들이 즐겨 사용하고 있는 유형의 게임이다. 이 롤플레이게임에서 유저는 게임 내 등장인물이 되어 줄거리를 따라 게임을 진행한다. 유저는 자신이 주인공이 된 것과 같은 느낌을 가지고 이야기 속에 빠져들며 또한 특정 역할을 수행하게 된다. 그리고 네트워크에 연결하여 다른 유저들과 함께 미션을 수행할 수도 있다. 이때 유저는 제작자가 제공한 규칙을 수행하는 단순 게임 사용자이기를 넘어 게임 스토리를 변화할 수 있는 인터랙티브를 보장받는다. 즉, 유저들의 실제적인 행위를 통해 게임은 완결성을 갖게 되는 것이다. 이 과정은 얼핏 보적인 유저가 행위주체로 당연성을 얻는 것처럼 보이지만, 유저는 비물질적인 전자신호를 통해서만 온라인 가상 세계에 연결될 수 있으며, 특히 다른 유저와의 연결을 통해서만 게임의 임무를 수행할 수 있다. 그러므로 온라인 게임은 다른 유저와의 상호작용과 커뮤니케이션이 요구되며, 이 전제하에만 게임속의 역할을 수행하는 주체로서의 자신을 이해하게 된다.

롤플레이에 따라 다양한 역할을 수행하는 것은 유저가 온라인에서 다양한 자기 변형을 시도할 수 있음을 의미한다. 한명의 유저가 다양한 정체성을 체험할 수 있는데, 여러 역할을 단일한 일관성으로 묶을 수 있는 통합적이며 단일한 정체성은 여기서 무의미하며 불가능하다. 유저는 언제나 여러 롤플레이 세계의 인물로 참여할 수 있기에 각 인물의 정체성은 언제나 임의적이고 가변적이다. 결국 다원적이고, 이

질적이며 유동적인 정체성이 등장할 수 있게 된다.

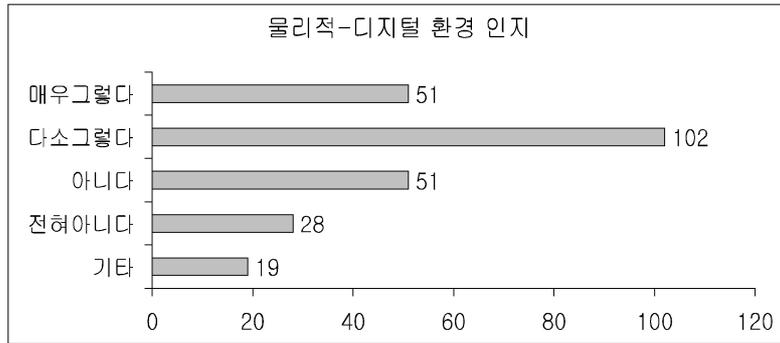
그러므로 단일하고 명확한 단수가 아닌 복수의 존재를 생각해 볼 수 있는데, 유저를 게임 속에 연결하는 고리는 바로 캐릭터이다. 유저는 마우스와 같은 인터페이스를 조작하여 캐릭터의 움직임을 만들며 동시에 시각적 이미지의 변화를 체험하게 된다. 직접 캐릭터를 조정하고 다른 유저들과의 상호작용을 통해 가상공간에 하나의 작은 가상공동사회를 만들기 때문에 유저는 롤플레이팅게임의 사회적 측면을 단순 오락이 아닌 실재로 받아들일 수 있다. 그렇다면 유저는 캐릭터를 통해 어느 정도 자신의 생각이나 행위를 표현할 수 있는가? 이 경우 체험되는 가상공간의 현실은 물리적 현실과 어떻게 구분될 수 있는가? 이것을 인지하는 것은 유저의 몫이다.

실재감이 인간의 실제 물리적인 환경에 대한 경험이라면, 컴퓨터를 통한 원격 현존감(telepresence)은 일종의 중재된 환경 속에서 실재감을 느끼는 것이다. 커뮤니케이션 테크놀로지에 의해 인간의 대화행위가 중재될 경우 인간은 실존하는 물리적 환경과 매체를 통해 주어진 환경을 모두 인지해야 한다. 바로 여기에 전통적인 매스미디어와 차이가 있다. 유저는 온라인 세계와 오프라인 세계라는 두 가지 이질적인 세계의 사이에 위치한다. 전통적으로 인간은 사회적 관계 속에서 형성되는 정체성을 기반으로 존재했지만 컴퓨터 게임과 같은 가상공간은 물리적 시공간을 벗어난 탈맥락화된 세계이다. 그러므로 인간은 가상공간이 제시하는 새로운 환경을 만나게 되는 것이다. 문제는 이 새로운 영역과 물리적인 영역에서 어떠한 정체성 변화가 나타나는 가라는 점이며, 이에 대해 설명해야 한다는 것이다.

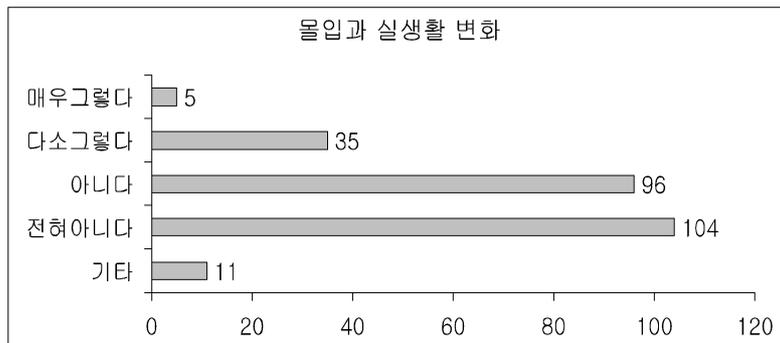
2. 설문조사 분석

이 설문의 중점사항은 온라인 게임 캐릭터를 유저들은 자신의 대리인으로 이해하고 있는지, 만약 그렇다면 유저들의 주체성은 온라인과 오프라인 어디에 위치하고 있는지를 파악하는 것이다. 유저들은 온라인과 오프라인의 물리적 환경을 동시에 인지하고 있는가 또는 온라인에서의 경험이 물리적 현실세계로 진입하여 자기이해에 변화를 초래할 수 있는지를 살펴본다.

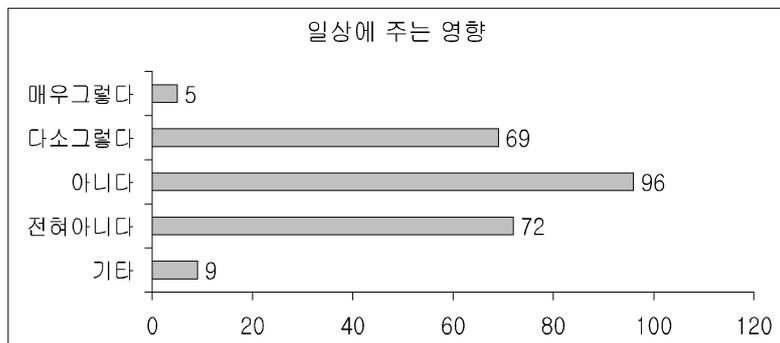
〔그림 3-13〕 온라인 게임 설문 문항 1



〔그림 3-14〕 온라인 게임 설문 문항 2



〔그림 3-15〕 온라인 게임 설문 문항 3



설문조사 대상자들은 MMORPG유형(63명, 25%)이나 시뮬레이션 유형(47명, 19%)의 온라인 게임을 가장 즐거한다고 대답하였다. 하지만 무응답과 기타의 대답은 남학생이 35명(14%), 여학생이 65명(26%)으로 설문조사 대학생들이 온라인 게임을 즐겨하지 않는다는 응답(155명, 62%)과 상응하는 모습을 보여주었다. 온라인 게임을 접하는 대학생들은 온라인 콘텐츠에 어느 정도 거리감과 자기 절제력을 가지고 있는 것으로 판단된다.

롤플레이 게임에서 미션을 실패하였을 경우 캐릭터를 바꾸거나 다시 시도한다는 대답은 각 10명(4%)과 72명(29%)이지만, 단지 게임일 뿐 나와는 아무런 관계가 없다는 응답이 120명(48%)이었다. 또한 게임을 하는 경우 온라인 환경과 오프라인의 환경을 동시에 모두 인지하는 가라는 질문에 그렇지 않다는 대답이 79명(31%)인 반면, 그렇다는 대답이 153명(61%)으로 월등이 높았다. 그리고 게임의 영향이 현실세계에 영향을 미칠 수 있다는 것에 대해서는 그렇다가 74명(29%)인 반면, 그렇지 않다가 168명(67%)이었다. 또한 롤플레이 미션에 실패하는 경우 실생활에 변화를 주지 않는다는 대답이 200명(80%)이었다.

전반적으로 응답 대학생들은 온라인 게임 환경과 현실 환경 사이를 완전히 구분하고 있으며, 디지털 환경과 물리적 실제 세계의 환경 또한 동시에 인지하고 있음을 알 수 있다. 이것은 게임이라는 속성에서 그 이유를 찾을 수 있다. 즉, 현실과는 다른 내지는 무관한 유희와 오락으로서 게임이라는 것이다. 롤플레이를 하는 동안 유저는 캐릭터를 자신의 의지에 따라 움직이며 조정할 수 있다. 이 미션을 수행하는 동안 캐릭터는 온라인상에서 움직이는 유저의 대리인이라 할 수 있다. 다시 말해 어느정도 유저의 모습이 캐릭터에 반영되고 투영될 수 있지만, 디지털 환경과 물리적 실제 세계를 구분할 수 있는 판단력과 인지력을 지니고 있는 대학생들은 캐릭터와 자신이 분리되어 있다고 판단한다. 다시 말해 미션이 수행되는 동안 온라인 공간은 놀이에 대한 유저의 욕구가 표출되는 공간이며 표출대상이라는 점을 인지하지 못한다는 것이다. 왜냐하면 이질적인 두 영역을 구분하고 인지할 판단력이 있으며, 나아가 자신의 육체성에 기인한 주체가 단순 콘텐츠인 캐릭터보다 더 뚜렷한 주체라고

생각하기 때문에 온라인과 오프라인의 동일화 가능성은 낮아지는 것이다. 특히 자신이 직접 제작하여 일체감을 높일 수 있는 아바타보다 제작사에 의해 주어진 캐릭터를 사용하는 경우 유저 자신과 동일화시킬 가능성은 낮아지게 되는 것이다. 이 경우 게임공간은 단지 게임공간으로 인지될 뿐이다.

그러나 이런 경험이 장기간 지속되기는 힘들어 보인다. 왜냐하면 셰리 터클(S. Turkle)의 견해대로 온라인상의 경험이 현실상의 경험 속으로 귀속되어 완전한 단일 정체성을 보장하는 것은 불가능하기 때문이다. “극단적으로 보면 일원론적 자아는 그와 맞지 않는 다른 요소들을 억누름으로써 유지할 수 있다. 자기 검열을 통해 부적절한 부분을 차단하는 것이다. 〈…〉 일원론적 자아론과 다중 인격 장애라는 두 극단이 아닌 제 3의 길, 즉 유연한 자아라는 개념을 상상해 볼 수 있다.”⁵¹⁾ 굳건하던 단일 정체성 자리에 ‘유연한 자아’가 활성화되면 “가상현실과 실제현실간의 관계가 상호 소통적이 되고 동시에 〈…〉 이성적 규범과 비이성적 상상력, 자연과 인공적 디지털 가공, 언어와 비언어 등의 경계는 점차 불투명해지고, 경계의 양쪽을 넘나들 수 있는 가능성이 두드러진다. 경계 넘기가 가능해지고 이에 따른 혼종화 혹은 하이브리드화의 경향이 우리 사회와 문화를 설명하는 화두로 자리 잡고 있음을 볼 수 있다.”⁵²⁾

온라인 롤플레이밍 게임은 초창기 플래시 유형에서는 볼 수 없는 특징을 보여주고 있는데, 그것은 유저에게 게임보드를 만드는 역할이 부여되었다는 것이다. 유저는 자유롭게 게임 스토리를 만들어가며 게임을 한다는 것이다. 이 과정에서 유저의 자아투영 가능성과 이에 따른 자기이해 변화 가능성 또한 높아지게 된다. 즉, 롤플레이밍 미션을 수행하는 것은 “게임을 주도하는 유저의 심리적 특징과 동기가 주도적 역할을 한다는 것이다.”⁵³⁾

롤플레이밍은 아바타의 경우에서 볼 수 있듯이 자신의 정체성을 변화하고 표현할 수 있는 기회가 될 뿐 아니라 사회적 네트워크나 SL에서처럼 다양한 자아를 상호

51) 셰리 터클, 앞의 책, 403쪽.

52) 김웅준, 『리얼리즘』, 연세대학교출판부 2009, 180쪽.

53) 최유찬, 『컴퓨터 게임과 문학』, 연세대학교 출판부 2004, 96쪽.

네트적으로 연결하고 체험하는 계기가 된다. MMORPG 유형과 시뮬레이션 유형의 콘텐츠가 급증하는 추세는 게임이 단순 놀이의 공간에서 다양한 정체성 변형과 체험의 장으로 변하고 있음에 대한 반증이며, 유저의 자기이해 또한 고정된 불변의 모습보다는 가변적이고 유연한 자아의 모습으로 변화하고 있음을 보여주고 있다.

제 6 절 다중 정체성과 문화적 컨버전스

전통적 단일정체성 이해의 한계와 다중정체성 등장에 대해 총 251명을 대상으로 실시한 설문조사와 총 20명을 대상으로 실시한 인터뷰 사례조사는 응답자들이 육체성에 입각한 자기이해와 온라인과 오프라인을 넘나드는 다층적 자기이해의 모습을 동시에 지니고 있음을 보여준다. 이는 아이디 또는 아바타와 나의 동일화 가능성에 대해 부정적으로 응답한 193명(76%)의 대답에서도 알 수 있다. 또한 인터뷰 사례조사에 응한 총 20명의 학생 가운데 온라인상에서 오프라인과 다른 모습을 취한 적이 있다는 응답이 12명(60%), 없다는 응답이 8명(40%)로 나온 것과 상통한다. 동일한 모습을 보인다는 8명(40%)의 이유는 온라인과 오프라인의 나는 동일하다고 생각하기 때문이다. 다른 모습을 취한 12명(60%)의 이유는 오프라인에서와 다른 성격으로 활동하고 싶다는 이유가 8명(40%), 익명성이 보장되기에 라는 응답이 4명(20%)으로 나타났다.

하지만 온라인과 오프라인을 넘나드는 자기이해의 모습을 곧바로 자아의 다중화 혹은 컨버전스라는 말로 규정할 수 있는가에 대해 생각해보아야 한다. 고유한 단일 자아라는 개념은 나 자신의 외부에 위치한 타자와의 대비를 통해 뚜렷이 이해될 수 있다. 하지만 포스트모던 시기에 이러한 방식은 더 이상 유용하지 않다. 세리 터클의 견해대로 “경계선은 언제든 무너질 수 있다. 우리 스스로도 경계를 지었다 풀었다하는 복합적이고 이중적인 움직임을 보이고 있다. 〈...〉 자아와 정체성을 바라보는 우리의 시각은 복합성, 이질성, 유연성, 분자화 등의 개념들로 채워지고 있다.”⁵⁴⁾

그러므로 온라인과 오프라인을 넘나드는 자기이해의 모습을 다중적 자기이해라고 단정 짓기보다는 나와 타인 혹은 온라인과 오프라인의 경계선을 넘어서며, 나아가 유연하게 연결하는 네트적 관계가 등장할 수 있음을 고려해야 한다.

이러한 자기이해 변화 가능성은 UCC를 제작하고 공유하는 당신이 생산자인가 소비자인가라는 질문에 소비자(122명, 48%), 생산자(14명, 5%) 그리고 두 가지 모두라는 응답이 89명(35%)에서도 흔적을 볼 수 있다. 비록 아직은 자신을 소비자로 인식하는 응답이 많지만 생산자 혹은 두 가지 모두라는 응답에 주목해야 한다. 이는 전통적 의미에서의 콘텐츠 소비자로서의 유저라는 자기이해에 변화가 생긴 것을 의미하고 있는 것이다. 유저들은 전통적 이분법적 사고에서 벗어나 생산자와 소비자라는 영역 사이를 넘나들며 이어가는 네트적 사고의 경향을 보이고 있는 것이다. 물론 소비자라는 범위에 국한된 응답이 상당수 있지만, UCC가 최근에 등장한 콘텐츠 유형임을 감안한다면 그 인지변화의 속도는 상당한 것이며, 향후 이러한 변화추세는 급속하게 증가될 것으로 보인다.

또한 컴퓨터상에서의 멀티태스킹 가능성에 대해 20명을 대상으로 한 인터뷰 질문에 멀티태스킹적인 사용을 하고 있다는 응답이 20명(100%)이었다. 이는 디지털 매체를 활용한 다양한 사용가능성이 유저들에게는 이미 일상화 및 보편화 되어 있다는 것이다. 하지만 주목해야 할 것은 다음의 인터뷰 내용이다.

“온라인에서 이러한 모든 일들이 비교적 순조롭게 진행되지만, 오프라인에서 핸드폰에 메시지가 오거나, 주고받거나 하면 친구 A한테 할 말을 B한테 보내거나 하는 등, 모니터 외의 멀티태스킹은 어렵습니다.”

즉, 유저들은 생물학적 육체가 지닌 한계를 보완할 다양한 가능성으로 온라인 매체를 활용하고 있으며, 이 두 이질적 영역을 구분하는 것이 아니라 상호 네트적으로 연결하여 인지한다는 것이다. 이러한 변화가 진행될 경우 “포스트모더니즘 시대에는 복수의 정체성이 더 이상 주변적 존재로 머물러 있지 않다. 정체성이란 ‘다양한

54) 세리 터클, 앞의 책, 258쪽, 269쪽.

역할들의 집합'이라는 관념이 일반화 됐다. 역할들은 서로 섞이고 짝을 이룬다.”⁵⁵⁾ 라고 주장한 터클의 견해가 타당성을 더욱 얻을 것이다. 그렇다고해서 단순 상호연결의 인터랙티비티를 컨버전스라고 생각하기에는 충분하지 않다. 상호텍스트적인 연결성은 인터랙티브한 연결교차점이 반드시 존재해야 하지만, “컨버전스적 발상은 교차점이 없는 텍스트를 융합해 새로운 가치를 창출해내기 때문이다.”⁵⁶⁾

그러므로 설문응답 역시 교차점이 없으며 다소 모순적인 연결의 흔적을 보인다. 응답자들은 아바타를 본인과 동일하지 않다고(193명, 77%) 생각한다. 하지만 아바타가 나와 동일하다고는 생각하고 있을지라도 응답자들은 아바타를 나와의 연결선 상에서 보고 있다. 아바타와의 관계를 묻는 질문에는 나 자신(19명, 7%)이라는 응답은 소수였지만, 나 자신의 확장(60명, 24%), 나의 대리인(83명, 33%), 숨겨진 내 모습(7명, 3%) 등 때로는 나 자신과 연결하며, 때로는 나 자신과 분리하는 등 일관되지 않은 모습을 보여주고 있다. 이것은 온라인 캐릭터와 현실의 나와의 상호 영향에 대한 질문에 영향이 있다(92명, 37%)와 아니다(161명, 64%)로 양분되는 것과 상통한다.

또한 인터뷰 질문 가운데 가상시뮬레이션 콘텐츠에서 현실과 동일한 모습으로 활동하겠다는 응답자는 7명(35%)이었다. 이들은 온라인과 오프라인을 동일 연장선상에서 바라보기에 동일한 모습으로 활동할 것이라 대답하였다. 하지만 현실과는 다른 모습으로 활동하겠다는 응답자 13명(65%)의 이유는 단순히 재미를 추구하기 위해서라는 응답이 1명(5%)인 반면 물리적 현실세계에서는 불가능한 새로운 경험이나 간접체험 그리고 변화의 욕구를 충족시키기 위해서라는 응답이 12명(60%)으로 나타났다.

위 설문조사와 인터뷰 사례조사는 응답자들이 오프라인에 정향되거나 국한된 자기이해의 모습만을 주장하지 않는다는 것을 확연히 보여주고 있다. 즉, 응답자들은 전통적인 자기이해 혹은 육체성에 입각한 자기이해에 친화력을 보이고 있지만, 다

55) 위의 책, 269쪽.

56) 한혜원, 게임 스토리텔링 분석을 위한 연구영역과 접근방법, 『디지털 콘텐츠와 문화정책』, 북코리아 2007, 69쪽.

른 한편으로 이제 디지털 매체를 통해 전달되는 다층적 자기이해의 모습을 보이기 시작한다는 것 또한 의미하고 있다.

이러한 변화의 출발점 혹은 계기의 역할을 한 것은 분명 테크놀로지이다. 테크놀로지는 생물학적 인간과 기술적 영역 사이를 연결하는 매개체라고 가정해 볼 수 있다. 즉 인간과 테크놀로지의 인터페이스는 기술발전의 결과물이며 이와 동시에 인간과 테크놀로지의 컨버전스라는 말을 사용 가능하게 한다. 다시 말해 온라인 접속 후 온라인과 오프라인을 넘나들고 있는 자신의 모습을 보고 있는 응답자가 132명(53%), 아이다나 아바타를 자신과 동일하다고 응답한 58명(23%)의 경우 그리고 아바타를 나 자신 또는 나 자신의 확장 내지는 대리인으로 보는 총 162명(65%)의 응답은 디지털 테크놀로지와 응답자 사이의 인터랙티비티를 전제로 하는 것이다. 이것은 컨버전스가 테크놀로지와 인간 사이의 문화적 컨버전스라는 것을 의미한다. 결국 컨버전스가 성립되기 위해서는 테크놀로지와 인간의 상호작용이 전제가 되어야 하며, 마이클 하임의 견해대로 이것은 세계를 변형시키는 방식을 의미하고 있는 것이다.⁵⁷⁾

테크놀로지와 인간의 상호 교통과 교류는 테크놀로지의 산출물과 그 테크놀로지의 시스템 속으로 우리가 다시 피드백 시키는 정보들로 구성되는 것이다. 그러므로 이 과정을 테크놀로지적 기기융합이라는 표현에 국한하여 이해하기보다는 인간과 테크놀로지의 상호작용 나아가 문화적 수렴과 합의과정을 전제로 하고 있음을 고려해야 한다. 이러한 관점에서 헨리 젠킨스(H. Jenkins)는 컨버전스 문화시대를 “올드 미디어와 뉴 미디어가 충돌하고, 풀뿌리 미디어와 기업 미디어가 교차하며, 미디어 생산자의 힘과 소비자의 힘이 예측할 수 없는 방식으로 상호작용 하고 있다”고 파악한다.⁵⁸⁾

57) 마이클 하임, 『가상현실의 철학적 의미』 여명숙 역, 책세상 1997, 132쪽. “인터페이스는 비디오 하드웨어나 우리가 들여다보는 스크린 이상의 것을 의미한다. 인터페이스는 소프트웨어를 지칭하기도 하고, 우리가 능동적으로 컴퓨터의 동작에 변화를 가하고 결과적으로 컴퓨터에 의해서 조절되는 세계를 변경시키는 방식을 지칭하기도 한다. 〈…〉 인터페이스의 창조는 소프트웨어와의 상호작용에서 이루어진다.”

여기서 강조되는 것은 수용자인 유저들의 수동적 수용성보다는 적극성이다. 그러므로 “컨버전스는 누가, 그리고 어떠한 의도로 말을 하는가에 따라 기술적, 산업적, 문화적 혹은 사회적 변모를 묘사하는 의미로 사용되곤 한다”⁵⁸⁾고 젠킨스는 주장한다. 결국 젠킨스는 컨버전스를 다양한 미디어의 기능들이 하나의 기기에 융합되는 기술적 과정이라는 점에 국한하기보다 일종의 문화적 변이 과정으로 보고 있다.

총 251명을 대상으로 실시한 설문조사와 총 20명을 대상으로 실시한 인터뷰 사례 조사에서도 젠킨스의 견해와 유사한 양상을 찾아볼 수 있다. 온라인과 오프라인의 커뮤니케이션이 동일하다(116명, 46%)는 의견과 다르다(133명, 53%)는 의견이 양분되어 나타났다. 이것은 테크놀로지와 인간의 컨버전스가 완료된 단계가 아니라 현재 진행형임을 암시한다. 다시 말해 컨버전스 시대 인간의 자기이해는 개인의 의식 속에서 그리고 타인과의 상호작용 속에서 발생하는 문화적 변형과정이라는 것이다. 그러므로 컨버전스는 사회·문화적 함의의 과정이며, 이 과정은 종착역을 갖고 있지 않다. 이 과정은 끊임없는 생산과 재생산 그리고 지속적인 변형의 과정이다.⁶⁰⁾ 결국 젠킨스의 주장대로 “컨버전스는 사람들이 미디어를 자신의 삶 속으로 받아들일 때 나타난다.”⁶¹⁾는 것이다.

이러한 관점에서 본다면 디지털 기술의 보급과 이에 따른 사이버스페이스에 관한 다양한 초창기 논의 가운데 마이클 하임이 제시한 아래의 전망은 상당한 의미를 가

58) 헨리 젠킨스, 『컨버전스』, 김정희원 외 역, 컬처비즈앤비즈 2008, 17쪽. 젠킨스는 컨버전스를 다음과 같이 주장하고 있다. “다양한 미디어 플랫폼에 걸친 콘텐츠의 흐름, 여러 미디어 산업 간의 협력, 그리고 자신이 원하는 엔터테인먼트를 경험하기 위해서 어디라도 기꺼이 찾아가고자하는 미디어 수용자들의 이주성 행동을 의미한다.”

59) 위의 책, 17쪽.

60) 위의 책, 36쪽. “미디어 컨버전스는 단순히 기술 변화만을 의미하지 않는다. 컨버전스는 기존 기술, 산업, 시장, 장르 그리고 시청자간의 관계를 변화시킨다. 컨버전스는 미디어 산업이 운영되는 논리를 변화시키고, 미디어의 소비자들이 뉴스와 엔터테인먼트를 받아들이는 과정 또한 변화시킨다. 컨버전스는 최종 지향점이 아니라 과정이라는 점을 기억하도록 하자.”

61) 위의 책, 38쪽.

진다. 그는 컴퓨터화 되어가는 흐름 속에서 테크놀로지의 당위성을 주장하기 보다는 인간의 사회·문화적 맥락과 이 맥락의 수렴과정을 강조한다.

“사이버스페이스의 사물들은 20세기의 마지막 30여 년 동안 일어난 넓은 문화현상 즉 컴퓨터화 되어가는 현상에 속한다. 어떤 사물이 하나의 현상이 되었다고 말할 수 있는 경우는 그것이 문명의 관심을 모으고 있는 때이다. 우리가 공유하고 있는 언어는 오직 그러한 경우에만 그 사물의 현존에 대하여 상세히 기술할 수 있고 그럼으로써 역사의 흐름처럼 안정된 정체성을 구축할 수 있다.”⁶²⁾

사이버 가상공간의 등장 이후 다양한 학자들은 디지털 가상공간이 인간의 또 다른 삶의 공간 내지는 자아의 변화를 불러올 것이라고 전망하였다. 설문조사와 인터뷰에 응했던 대학생들은 디지털 컨버전스 시대로 넘어가는 일종의 과도기적 세대라고 할 수 있다. 그러므로 대학생들에게는 전통적 육체성에 기반을 둔 자기이해와 탈육체적 자기이해의 모습이 중첩되어 나타났다. 하지만 아동들이나 청소년들은 태생부터 디지털 세대이다. 이 연령대의 학생들이 성인이 되었을 때는 지금과 같은 아노미적 자기이해 현상은 존재하지 않을 것이다.

총 271명이 참여한 설문조사 및 인터뷰 사례조사는 이러한 변화를 테크놀로지와 문화—사회적 연관성아래에서 어떻게 해석할 것이며 나아가 이러한 변화가 어떻게 진행될 것인가 그리고 개별적 이론적용을 지속적으로 수행하고 검토해야 할 과제를 남겨놓고 있다. 또한 사회·문화적 함의과정으로서의 컨버전스 시대 소위 하위문화가 보여주는 독특한 행동양식 속에서의 다중정체성 양상을 살펴보며 컨버전스 시대 새로운 인간상을 모색해야 할 과제를 남겨놓고 있다.

62) 마이클 하임, 앞의 책, 145쪽.

제 4 장 디지털 컨버전스 시대의 인간 이해

정체성과 다중정체성에 대한 이론적 검토, 디지털 콘텐츠에서 표현되는 다중정체성의 실제 양상에 대한 분석에 이어 본 장에서는 다중정체성에서 비롯된 디지털 컨버전스 시대의 새로운 인간 이해를 모색하고자 한다. 디지털 테크놀로지에 의해 인간과 기계의 융합 작용으로 발생한 가상현실과 그로 인한 정체성의 복수화는 긍정적·부정적 양면성을 내포하고 있다. 현실공간의 확장으로 인해 인간의 체험세계는 확대되었으며 그만큼 인간에게는 많은 가능성이 열렸다. 실제 현실에서는 불가능한 경험이 사이버 공간에서 가능해졌고, 또한 커뮤니케이션의 범위도 확장되어 시간과 공간을 초월하여 세계인들과 교류할 수도 있게 되었다.

그러나 여전히 가상세계에서 단일정체성의 해체를 부정적인 것으로 보는 비판도 제기되고 있다. 가상현실에서 정체성의 위기와 탈윤리성을 거론하는 케빈 로빈스(K. Robins)는 가상현실과 자아 정체성에 대한 담론들을 양극단화된 형태로 구별하였다. 한편에서는 환상과 상상으로 가득 찬 새로운 세계에 대한 기대가 담론의 중심축을 이루고 있는 반면, 다른 한편에서 가상현실은 주체와 자아 정체성의 해체를 야기하면서 원초적 리비도적 감각에로의 탐닉으로 귀결되는 것을 우려하고 있다는 것이다.⁶³⁾ 후자의 우려는 무엇보다도 가상세계에서의 탈육체성에 기인한다. 가상세계의 다중정체성이 애초부터 익명성을 담보하기 때문에 가상세계에서는 도덕적 측면에 대한 고려가 취약해지고 따라서 무제한적 욕망의 표출 공간으로서 작용할 가능성이 높다고 보는 것이다.

본 연구에서는 가상세계에서 촉진·강화된 다중정체성이 자아의 확장이라는 측면에 중점을 두었다. 그러므로 디지털 문화에서 사이버 자아와 현실의 자아가 어떤

63) 참조. 이종관, 가상현실의 형이상학과 윤리학, 『철학』 제54집, 한국철학회 1998, 332쪽.

양상으로 관계망을 형성하는지 살펴볼 필요가 있다. 또한 같은 맥락에서 현실에서 문화적 소수 집단으로 취급되었던 오타쿠에 대해서도 고려하고자 한다. 그리고 가상세계에서 다중정체성을 통해 이루어지는 소통양식도 주목되어야 한다. 다중정체성이 자아들 간의 네트적 관계에서 형성될 뿐 아니라 또한 타자들과의 네트적 관계에 의해서 확인되는 것이기 때문이다. 이로써 네트워크가 핵심이 되는 디지털 컨버전스 시대에 다중정체성에 의한 새로운 인간과 문화의 의미를 규명할 수 있다.

제 1 절 자아의 실험으로서 다중정체성

오늘날 인터넷은 시간과 공간 개념을 혁신함으로써 우리의 생활환경 전체를 바꾸었다. 인터넷은 잠재된 역량을 표출할 수 있는 환경을 제공함으로써 개인의 삶에도 많은 변화를 일으켰다. 인터넷 글쓰기를 통해 숨겨 있던 작가적 역량을 발견하거나, UCC를 통해 창조적 역량을 발휘할 수도 있다. 일상에서 주부로 살아가는 평범한 여성이 개인 미디어인 블로그에 요리 레시피나 재활용의 아이디어를 탑재하면서 인터넷의 인기 스타로 발돋움하여 주목받은 경우도 있고, 영화나 드라마, 신간 서적의 리뷰를 통해 높은 조회 수를 기록하는 것도 드문 예가 아니다. 또한 얼마 전 미네르바의 사례가 보여주었던 것처럼, 가상의 정체성과 익명성을 활용하여 인터넷에서 정치 시사 논객으로 활발한 활동을 펼치는 사람들도 있다. 이러한 사례들에서 볼 수 있듯이 가상공간에서 발현되는 개인적 역량이 사회적 문화적으로 끼치는 영향은 인터넷과 디지털 문화가 활성화 되지 않았을 때에는 예측도 할 수 없었을 만큼 지대한 것이다. 이는 실제 세계에서 시공간적 한계를 뛰어넘을 수 있는 디지털 문화의 조건과 특성이 마련되었기에 가능한 것이다. 자아에 잠재해 있던 가능성들이 다중정체성을 통해 현실화되어 다양한 경로로 증폭되어 표출될 수 있다.

이처럼 가상공간은 개인이 자아의 가능성을 실험해 볼 수 있는 무대가 되었다. 자아는 아바타나 캐릭터와 같은 이미지, 그리고 닉네임을 사용하여 실제 현실에서의 자아와는 다른 정체성들을 형성시킬 수 있다. 가상세계에서는 실제 세계의 나와는 전혀

다른 모습으로 존재하는 것이 가능한 것이다. 나이와 학력을 바꾸거나 직업도 바꿀 수 있고, 심지어 현실의 나와는 다른 성별로 존재할 수도 있다. 그러한 외형적 조건만이 아니라 실제 세계에서와는 전혀 다른 성격과 행동양식을 드러내는 것도 가능하다.

물론 가상의 정체성을 통해 표출되는 인격이 실제 자아의 속성과 동일할 수도 있다. 현실세계에서의 자아를 은폐하거나 가장하지 않은 채 가상세계에서도 실제의 모습 그대로를 표현할 때 그렇다. 본 연구에서 시행한 설문조사에서 ‘온과 오프에서 이중적 태도를 취한 적 있나?’라는 항목은 바로 그러한 현실 세계와 가상세계에서 자아 속성의 동일성에 대한 물음이었다. 이에 대하여 응답자 251명 중 과반수의 148명(59%)이 ‘그렇지 않다’는 답을 내놓았다. 이는 가상세계에서 자아의 속성과 행동양식이 현실 자아의 동일한 연장으로 표출되는 경우를 뜻한다.

인터뷰 조사에서 오프라인상의 자아가 온라인상 자아의 성격과 다르지 않게 표현된다고 응답한 경우, 그 이유는 ‘진실성’에 있었다. 그들은 온라인상의 커뮤니케이션이 면대 면 관계는 아니라 할지라도 인간과 인간의 관계이기 때문에 진실해야 한다는 태도를 취한다. 그들에게 가상공간에서 실제 현실의 자아와 다른 특성을 보이거나 행동하는 것은 거짓이며 속이는 행위로 간주된다. 심지어 오프라인의 나와 사이버 공간에서 나의 행동 양식에 차이가 있을 때 부정적인 심리적 작용을 경험했다고 답한 응답자도 있었다.

성별을 바꾸거나 한 적은 없으나, 인터넷 채팅이나 메신저를 통하여 나의 성격이 다르게 표출됨을 경험한 적은 비교적 최근에 해당하는 몇 년 전까지 있었습니다. 대개 오프라인 상에서는 낯선 상대 앞에서 말수가 적어지고 소심하게 행동하곤 하였는데 온라인상에서 보다 가벼운 마음으로 경쾌하고 대담한 대화를 하곤 했던 것입니다. 이런 괴리를 몇 차례 경험하며 스스로도 이상하다 여기게 되었고 불쾌감을 느끼기도 하여 인터넷상에서의 채팅, 메신저에 대한 흥미가 떨어지고 멀어졌습니다.

이 응답자는 가상공간의 탈육체성과 익명성으로 인한 심리적 해방감으로 인해 현실의 자아와는 다른 방식으로 활동할 수 있었다. 하지만 그러한 자아의 모습에 오히려 괴리를 느끼고 불쾌감까지 경험하게 되었다. 응답자의 이러한 심리적 반응은 경

쾌하고 대담해진 사이버 상의 모습 역시 자신에게 내재한 잠재적 속성이라는 사실을 본인이 의식하지 못했기에 비롯된 것이다. 그는 실제 현실에서 존재하는 수줍은 성격의 자아만이 자신의 진정한 자아라고 여기기 때문에, 현실 세계에서와는 다른 가상공간에서의 자기표현을 스스로 낫설게 여기는 아노미 상태에 빠지게 되었다.

온라인의 자아와 오프라인의 자아를 다르게 구성할 필요를 느끼지 못하기 때문에 굳이 이중적 태도를 취하지 않는다 해도, 경우에 따라서는 오프라인의 자아와는 다른 속성의 자아를 구성하는 것이 강요되기도 한다. 인터뷰 조사의 한 응답자는 특정한 성격과 목적을 갖는 사이버 커뮤니티에서 동질감을 형성하기 위하여 온라인상의 자아정체성을 현실과 다르게 구성해야 했던 사례를 제시하였다.

일반적으로 현실에서의 나의 성격과 신분 그대로 온라인에서도 활동한다. 그러나 그렇지 않을 때도 존재하는데, 어떤 무리나 모임에서 그곳만의 보편화된 문화나 룰이 지배적인 경우이다. 온라인 게임에서 채팅을 할 때 나는 나로서 라기 보다 익명의 플레이어들 중 하나로서 행동하여, 평소에 현실에서 쓰지 않는 ‘초성체(初聲體)⁶⁴⁾나 ‘약어(略語)’ 등을 다른 사람과 마찬가지로 사용한다. 독립된 인격체로서의 나를 드러낼 필요를 느끼지 못할뿐더러 그것이 그 무리에서 어울리기 편하기 때문이다. 하지만 인터넷카페와 같은 커뮤니티 사이트에선 내 아이디를 걸고 활동하는 데 익숙했던 탓에, 처음으로 DC⁶⁵⁾ 라는 존재를 알고 익명에 가까운 아이디를 쳐서 DC인 중 하나로서 댓글을 달았을 때는 나 스스로도 위화감을 느꼈다. 그러나 성격이 아닌 실제적 정보, 나이나 신분 등을 바꾸는 것은 거짓말로 느껴진다.

이 응답자는 나이와 신분 등 실제적 정보까지 위장하는 것에 대해서는 거부감을

64) 한글 자모의 초성만을 따 쓴 단어. 인터넷 언어의 일종으로서 처음에는 웃음소리를 나타내는 의성어(ㅋㅋ, ㅎㅎ 등)에서 시작되었으며, 보통 단어도 암시적으로 표현하기 위해서도 자주 사용된다.

65) 대한민국의 주식회사 ‘디시인사이드’에서 운영하는 전자 게시판 커뮤니티 사이트(www.dcinside.com). 디지털카메라 관련 정보를 공유하던 게시판 형태의 웹사이트로 출발했으나, 점차 커뮤니티 자체의 기능이 더 확대되어 원래 의도했던 디지털 카메라에 대한 정보 부분은 축소되었고, 대한민국의 인터넷 문화를 주도하는 웹사이트의 하나로 발전했다.

표명하였지만, 실상 온라인 게임 커뮤니티에서는 그러한 기본 정보까지 위장하는 사례가 빈번하게 발생한다. 한 응답자는 게임을 할 때, 성별을 속이는 경우는 없지만 나이의 경우 가끔 속이게 된다고 답했다. 그것은 속이기 위한 나쁜 의도가 아니라 게임 유저들 사이에서 나이가 어느 정도 위계의 의미를 가지고 있기 때문에 낮잡아 보이거나 혹은 이질적으로 보이지 않기 위해서이다. 게임에서는 나이를 위장하는 것이 용이할 뿐 아니라, 게임 캐릭터를 선택할 때 다른 성별을 고르는 경우도 많다. 이를 테면 게임 공간에서 ‘트랜스젠더’로 거듭나는 것이다.

‘라그나로크 온라인’이라는 MMORPG가 있습니다. 그 게임에서는 주민등록번호에 따라 성별이 결정되기 때문에 만약 자신과 다른 성별의 캐릭터를 육성하고 싶다면 아버지나 남자 형제, 친구, 그 외의 남자 누군가의 주민등록번호를 사용해야 했습니다. 저도 아버지 주민등록번호를 빌려서 남자 캐릭터를 하나 육성한 적이 있습니다만, 그것은 어쨌든 간에 결과적으로 게임 내 트랜스젠더가 참으로 많이 생성되고 만 것입니다. 그럴 수밖에 없었던 것이 남자 눈에는 여자 캐릭터가 예뻐 보이고 여자 눈에는 남자 캐릭터가 멋있어 보였으니 당연지사라 할 수밖에. 게임을 시작하고 길드에도 가입해 즐거운 게임 라이프를 만끽하던 중, ‘새미야’라는 여자 집사(공수 계열)를 만났습니다. 이모티콘 남발이나 말투나 어느 면모를 보더라도 여자 아이임이 확실했기에 (예) 까~~ 오랜만이야! > < 아무도 의심치 않았는데, 이 애가 어느 날 군대를 간다는 겁니다. 그래서 모두 “아아~ 여군?”하고 되물었더니, “아니, 현역 공군.”이라고 말하고는 키를 연속으로 날리며 웃는 게 아니겠습니까... 나중에 정모 때 보니 정말 그냥 남자더군요. 착각하거나 오해할 수 없는 남자... 그 이후로 그 아이만한 트랜스젠더는 본 적이 없습니다만, 뒤통수 한번 제대로 맞은 충격적인(!) 경험이었습니다.

게임 커뮤니티는 공간 자체가 놀이를 목적으로 하기 때문에 성별 바꾸기도 하나의 유희적 요소로 작용할 뿐, 심각한 의미를 지니지는 않는다. 그러나 채팅을 통해 대화를 나누고 인격적인 교류가 이루어지는 진지한 상황에서의 성전환은 그것이 폭로되었을 때 자못 심각한 결과를 초래할 수 있다. 터클이 제시했던 ‘조안’의 일화는 사이버 성전환 사례에서 매우 커다란 파장을 일으킨 경우이다.⁶⁶⁾ 채팅 사이트에 조

66) 뉴욕의 한 정신과 의사 알렉은 채팅 사이트에서 채팅을 하는 동안 자신을 여자로

안이라는 여성으로 접속한 정신과 의사 알렉은 여성들과 속 깊은 대화를 나누었으며 심지어 레즈비언의 사이버 섹스를 행하기도 했다.

얼마 전 인터넷 뉴스에는 ‘인터넷 채팅 사이트에 여장 남자들이 판을 치고 있다.’는 기사가 보도된 바 있다(2009년 8월 27일, 뉴시스). 채팅을 통해 이성을 만나려는 남성들에게 여성인 것처럼 접근하여 성관계를 조건으로 돈을 먼저 입금 받고 사라지거나 또는 이 행위를 빌미삼아 협박으로 돈을 뜯어내는 범행이 잇따라 발생하고 있다는 것이다. 알렉의 경우 그는 처음부터 의도하지는 않았으나 자신을 여성으로 착각하는 유저들로 인하여 여성으로서의 역할극을 시작하게 되었고 이 놀이에 점점 깊이 빠져든 경우이다. 인터넷에서 성별을 바꾸는 것은 이처럼 단순한 호기심에서 출발한다.

고의적인 사기를 목적으로 악용되는 자아 변형의 문제는 인터넷 문화에서 극복되기 어렵지만, 성별 바꾸기는 자아의 실험으로서 의미를 지닐 수 있다. 가상공간에서는 성별 바꾸기가 용이하며 실제로 수많은 유저들이 자유롭게 성을 바꾸면서 가상공간을 드나들고 있다. 터클은 가상공간에서 행해지는 성전환의 동기를 크게 세 가지로 지목하였다.⁶⁷⁾ 첫째, 성전환은 사이버 섹스에 대한 욕망과 관련이 있다. 둘째, 자신의 생물학적 성별 때문에 고민해 온 사람들이 고민의 원인을 탐구할 기회를 가질 수 있다. 실제로 성별을 바꾸고 동성과 접촉하는 가운데 자신의 은폐되었던 성적체성을 확인하는 경우도 있다. 그리고 셋째, 성별이 사람의 선입견에 미치는 영향을 체험할 수 있다. 상이한 젠더 체험을 통해 인간과 사회를 새롭게 이해하게 되는 것이다.

착각하는 사람들에 대해 흥미를 느껴 아예 ‘조안’이라는 여자 정신과 의사로 활동하기 시작했다. 알렉은 처음에는 호기심으로 시작했던 것으로 여겨진다. 그는 조안의 캐릭터를 장애와 모든 역경을 극복한 강한 여성으로 형성시켰다. 여자들은 조안과 채팅을 하기 위해 모였으며, 심지어 동성애적인 온라인 섹스까지 행하였다. 그러나 오프라인에서 만나자는 요청이 끈덕지게 제기되면서 결국 그의 속임수는 들통 나고 말았다. 사람들은 알렉의 철저한 가면놀이에 대해 허탈감과 분노를 느꼈다. 세리 터클, 앞의 책, 350쪽 이하 참조.

67) 세리 터클, 위의 책, 325쪽.

인터뷰 설문 응답자 가운데서 세컨드 라이프와 같은 온라인 현실 시뮬레이션 콘텐츠를 이용할 경우 현재와 동일한 모습으로 활동할 것인가 아니면 다른 모습으로 활동할 것인가 하는 물음에서 여러 응답자들은 현재와 다른 모습으로 활동하고자 했다. 온라인 커뮤니케이션에서 자신을 은폐하는 행위를 ‘거짓’으로 인지한 응답자들도 완전히 다른 가상현실 공간에서 자신을 운영하는 차원에서는 전혀 새로운 삶에 대한 욕망을 드러내는 것이다. 그 중에는 인간에 대한 이해의 폭을 넓히기 위해 다른 성으로 살아보고 싶다는 응답도 있었다.

현재와 같은 동성 캐릭터를 설정할 경우에도 실제의 자신보다 과장되고 대담한 캐릭터로 설정하여 최대한 적극적이고 유쾌한 생활을 시도함으로써 자신에게 내재한 가능성을 가늠해 볼 수 있으며, 같은 의미에서 현재에 이루지는 못했으나 미래에 꿈꾸는 직업 생활을 미리 시뮬레이션 해볼 수 있다. 또 이성 캐릭터를 설정할 경우에는 젠더 차이(혹은 차별)의 간접경험을 통하여 실제 생활의 해석을 풍부하게 할 수 있다. 이러한 가상세계에서의 성별 바꾸기 역시 자아의 실험을 통하여 자아를 더욱 확장시키는 것이다.

디지털 기반의 가상세계는 또 다른 자아로의 변모를 통한 자아의 실험을 가능하게 했다. 가상세계에서 자신을 어떤 유형의 인물로 만들어갈 것인가, 이는 전적으로 개인의 기획과 선택에 따르는 문제이다.

제2절 커뮤니티에서 조절되는 정체성

인간에게 내재한 욕망 가운데 하나는 타자로부터 인정받고자 하는 것이다. 인정이란 존경과 명망에 대한 욕구 이전에 자신의 존재를 확인하고자 하는 보다 근원적인 욕망에 속한다. 정체성이라는 개념도 ‘세계 속의 자아’, ‘타자들 속에 존재하는 자아’일 때 의미를 갖는다. 인간은 생물학적 관점에서도 최소한 부모와의 관계 속에서 형성된 존재이며, 또한 사회학적 관점에서 보더라도 사회 속에서 타인과 더불어 살아가는 존재이기 때문이다. 인간이 거울에 비친 자신의 영상을 바라보는 것은 가

장 고립된 순간에도 자신의 정체성을 확인하는 상징적 의미를 지닌다. 이 경우 자아는 자신의 영상을 통해 스스로를 타자화 함으로써 타자의 시각에 비추어진 자신의 존재를 확인한다.

현실 세계에서 인간이 타자와의 관계에서 자아를 확인하는 것은 가상세계에서도 동일하게 벌어지는 양상이다. 사이버 정체성의 탈육체성과 익명성을 통하여 인간은 육체에 기반한 현실관계로부터 벗어나 자유롭게 자신에게 내재된 욕망을 실현하고 자신의 잠재력을 표현할 수 있게 되었지만,⁶⁸⁾ 그렇다고 해서 가상공간에서 자아는 유아독존의 독립된 형태로 존재할 수는 없다. 다중정체성의 현상을 우리의 시각으로 보는 것처럼, 모든 제약을 초월하여 독자적 존재로 활동할 수는 없기 때문이다. 가상세계에서의 자아정체성 역시 가상세계의 무수한 자아들과 ‘네트적 관계’ 속에서 자신의 위상을 확인하며, 타자들에게 긍정적이든 부정적이든 그 관계 속에서 자신의 정체성을 인정받으면서 존재한다. 그러므로 가상세계에서의 다중정체성 역시 독자적·고립적 산물이 아니라, 그러한 네트적 관계에 의해 통제·조절되는 측면을 내포하고 있다.

가상세계에서 자아는 ‘표현’을 통해 존재한다. 아바타를 꾸밈으로써, UCC를 제작해 업로드 함으로써, 게시판에 글이나 이미지를 올림으로써, 게임 캐릭터를 선택하거나 가상 시뮬레이션 프로그램의 자아를 형성시킴으로써, 즉 ‘표현’을 통해 가상세계에 진입하게 된다. 그러나 이 표현이 타자에 의해 인정받지 못할 경우 존재 자체는 의미를 갖지 못한다. 예를 들어, 개인의 고백적 차원에서 블로그나 홈페이지를 운영하는 사람이 이 공간을 폐쇄하고 오직 혼자만의 공간으로 이용하는 경우를 생

68) 패트리샤 윌리스, 『인터넷 심리학』, 황상민 역, 에코리브르 2001, 71~72쪽. “온라인의 특성은 다양한 역할 놀이, 속임수, 위장 그리고 과장으로 나타난다. 그 이유는 사람들이 이 공간에서 아무런 시각이나 청각적인 단서를 경험하지 못할 뿐 아니라 익명성을 느끼며 동시에 자신이 하는 행동의 결과로부터 격리되어 있기 때문이다. 심지어 우리가 넷 상에서 완전히 익명적이지 못한 경우에도 물리적 거리와 낮은 사회적 노출로 사람들의 눈에 덜 띌 것처럼 보이기 때문에 덜 자제하게 되고 초자아의 보호에서 조금은 벗어나게 된다.”

각해 보자. 여기에 글이나 사진을 올리고 자신의 생각을 펼쳐 놓았다 하더라도 그것이 타자에 의해 확인되지 않는다면, 그 과정이 비록 디지털의 과정을 거쳤다 하더라도 온과 오프의 차별성은 생각할 수 없다. 이 경우 자신이 일기장이나 메모장에 사적인 기록을 남기는 행위와 차이가 없기 때문이다.

가상세계로 진입하기 위해서는 접속을 통해서 가상세계의 타자들과 네트워크 관계 속으로 들어가야 한다. 그리고 이 공간에서의 표현은 자신의 존재를 확인 받는 근거가 된다. 사이버 커뮤니티에 가입을 하면 대개는 먼저 가입 인사를 올리는 수순을 밟게 된다. 그런데 아무도 그가 올린 글을 조회하지 않는다면 그는 그 커뮤니티에 아직 존재하는 것이 아니다. 커뮤니티에서는 다른 사람들의 반응이 중요하며, 그 반응은 무엇보다도 조회 수를 통해 나타난다. 조회 수가 높을수록 커뮤니티 안에서 그의 존재는 강화된다. 여기에 덧붙여지는 댓글이나 댓글은 더 적극적인 피드백이 된다. 다른 사람들의 조회, 그리고 더 나아가 거기에 덧붙여진 코멘트를 통해서 가상 공간에서의 존재가 확인을 받고 인정되는 것이다. 그러므로 카페 활동 역시 더 많은 피드백을 얻기 위하여, 게시 글과 정보 자료 등을 통해 표현되는 커뮤니티 안에서 행동 양식이 조절될 수 있다.

사이버 커뮤니티에 속하기 위한 가입의 수순은 새로운 공간 사회로 진입하기 위한 관문을 통과하는 것과 같다. 자신의 인적사항을 기재한 후에 닉네임이나 아바타를 설정함으로써 정체성을 획득하게 된다. 그러므로 커뮤니티의 일원으로서 가입자는 커뮤니티에서 이미 정해놓은 규칙을 순응해야 한다. 일정한 관심사를 지닌 일종의 ‘비밀사회’⁶⁹⁾로 진입하는 것이다. 처음엔 가입 인사를 남기고, 그 다음에 정회원으로 등급이 상승되며 카페 내 활동 여부에 따라 우수회원, 특별회원 등으로 등급이 갈리게 된다. 이는 비밀 공유를 공고히 하여 카페의 정체성을 굳건히 하기 위해 카페에 충실한 회원들을 걸러내는 과정이다. 커뮤니티에 충성적인 회원이 많을수록 이 커뮤니티는 활성화 되고 지속적인 생명력을 갖게 된다.

69) 참조 게오르그 짐멜, 『짐멜의 모더니티 읽기』, 김덕영 외 역, 새물결 2005. 241~249쪽.

김(A. J. Kim)은 인터넷 사이트 커뮤니티의 구성원을 그들의 참여 기관과 역할에 따라 방문자(visitors), 초보자(novices), 고정 회원(regulars), 리더(leaders), 원로(elders)의 다섯 집단으로 구분하였다.⁷⁰⁾ 방문자는 커뮤니티의 일원이 아닌 단순한 방문자를 뜻한다. 링크를 통해서, 주제어 검색을 통해서 혹은 호기심과 우연에 의해 카페에 방문하게 된 그는 카페의 메뉴라든가 이모저모를 살펴보고 욕구와 필요성 여부에 따라 카페 가입을 결정하여 초보자가 된다. 초보자들은 시간이 흐르면서 커뮤니티의 주축을 이루는 고정 회원이 된다. 이들은 커뮤니티의 분위기를 형성해나가는 주체적 역할을 한다. 고정 회원 중에서 커뮤니티 운영에 의욕이 있는 사람들이 커뮤니티의 리더가 된다. 번영하는 커뮤니티에는 여러 명의 리더가 있어서, 회원 가입 승인 및 탈퇴 절차 등의 회원 관리를 비롯하여 커뮤니티 내의 다양한 행사를 주관한다. 리더 그룹 가운데 공식적인 역할에서 물러난 회원은 원로의 대접을 받게 된다. 이들은 커뮤니티의 문화와 내부 사정에 정통한 존재들로서, 이들에 의해 커뮤니티는 역사적 깊이와 고유의 정서를 갖게 된다.

이처럼 온라인 커뮤니티는 현실의 커뮤니티와 크게 다른 차이를 보이지 않는다. 어떤 마을에 처음 방문한 이방인은 그 마을에 정착하기 위해서는 먼저 그 마을에 살고 있는 사람들의 행동양식과 문화에 익숙해져야 한다. 그렇지 않고 제멋대로 행동하는 경우 그는 이 마을의 일원으로 받아들여지지 못하고 외톨이 신세를 면할 수 없다. 게다가 커뮤니티의 성격에 적합하지 않는 활동을 하여 문제를 일으킬 경우에는 운영자에 의해 강제로 퇴출당함으로써 존재 자체가 무화될 수도 있다. 개인이 우선 개별적으로 경험하는 가상공간은 점차 사회적 공간으로 진화된다. “사이버 공간에서 개인이 자신을 드러내거나 다른 사람과 관계를 맺는 방식은 한편으로는 익명성 속에서 자신을 감추는 행위처럼 보이지만, 실제로는 자신을 새롭게 드러내는 사회적 과정이다.”⁷¹⁾ 결국 가상공간 역시 네트로 이루어진 세계이며, 다중정체성 역시 온

70) 참조. 애미 조 킴, 『성공적인 온라인 커뮤니티 구축 전략』, 박광식 역, 안그래픽스 2001, 118쪽 이하.

71) 황상민, 『사이버공간에 또 다른 내가 있다』, 김영사 2000, 191쪽.

라인에 접속하는 타자들과의 네트워크적 관계에서 조절되고 유지된다.

제 3 절 문화의 특수집단에 대한 이해

1. 가상현실과 실제현실의 소통

디지털 콘텐츠는 다중정체성에 의한 다양한 취향과 기호의 형성을 촉진하였지만, 거기에 중독되고 매몰되어 현실 감각을 상실하고 소통의 관계망으로부터 고립되는 병폐를 낳기도 한다. 그러한 문제적 현상들은 미래지향적 관점에서, 인간 정체성의 다양화와 다중화라는 측면에서 고려할 필요가 있다. 앞서 2장에서 현대의 다중정체성을 다양체의 모델을 통해 이론적으로 검토하였는데, 여기서 관건이 되는 것은 가상공간에서 가능해진 다수 정체성 간의 ‘연계성’이다. 사이버 공간에서의 복수 자아와 실제 세계에서의 자아가 관련을 맺으며 원활한 소통을 할 때, 자아의 확장으로서 다중정체성의 긍정적인 이해가 가능한 것이다. 즉, 실제 세계에서 존재하는 자아의 맥락을 상실하지 않은 채 사이버 세계에서 가능한 무수한 자아들의 실험이 서로 네트워크적인 연결을 맺고 있어야 다중정체성이 자아의 ‘분열’이 아닌 ‘확장’으로서 의미를 확보할 수 있는 것이다.

디지털 테크놀로지가 야기한 가상현실의 폐해를 지목할 때 종종 실제의 삶을 도외시키고 가상세계에 매몰되는 부정적 양상을 거론한다. 이는 본 연구의 맥락에서 가상현실의 다중 정체성과 현실의 자아와의 연계성이 단절된 경우로 볼 수 있다. ‘인터넷 중독’이라든가 ‘페인’ 현상에 대한 문제적 인식은 인터넷 문화가 활발해지기 시작했던 90년대 초부터 이미 제기되어 왔던 터이다. 그러나 지적된 문제적 현상에 대한 어떠한 확실한 해답에 이르지 못한 채 디지털 테크놀로지는 가속적으로 발전하여 오늘날까지 이르렀다.

이러한 흐름 속에서 실제와 가상세계를 구분하여 이해하는 이분법적 사고는 한계에 봉착하게 되었다. 디지털 시대를 넘어 디지털 테크놀로지를 기반으로 모든 것이 융합 단계로 들어선 디지털 컨버전스 시대의 문화는 가상현실과 실제현실 사이의

경계마저도 모호한 상태로 만들어 가고 있기 때문이다. 하드웨어적인 미디어들의 융합과 디지털콘텐츠들의 융합이 생산해내는 이미지 문화는 가상에 머물지 않고 실제 현실 속으로 침투함으로써 가상과 실체가 ‘하나의’ 현실로 수렴되고 있다. 머지않은 미래로 예견되는 메타버스의 단계에 이르면 웹과 인터넷 등 가상세계가 실제 현실에 흡수·융합됨으로써 가상과 실제 현실의 구분이 무의미해질 것이다. 그러므로 가상세계에서 활동하는 복수 자아의 체험을 실제 세계에서의 체험과 분리시키고 가상세계의 다중정체성을 육체를 근거로 한 실제 현실의 자아정체성으로 환원시켜 문제적 현상들을 해결하려 한다면 올바른 답을 구하기 어려울 것이다.

디지털 컨버전스는 디지털 기술과 미디어들 간의 하드웨어적인 상호융합만을 의미하는 것이 아니다. 기술의 융합은 인지적 체험에 있어서 가상현실과 실제현실의 융합까지 초래하였다. 그러므로 가상세계는 더 이상 스크린 너머에 존재하는 ‘허위’의 이미지로 간주될 수 없다. 그것이 이미 ‘실재’로 현대의 삶 속에 침투하여 생활세계의 일부로 자리하고 있다는 사실을 인정해야 한다. 따라서 가상현실의 자아들을 실제현실의 자아로 끌어들이 통제·조절하는 것이 아니라, 이제는 가상현실과 실제현실의 ‘소통’을 통해서 다중정체성으로 야기되는 새로운 인간과 문화의 문제들에 접근해야 한다.

2. 사회의 다원화와 다양한 가치 창출

90년대 인터넷 온라인 게임이 활성화 되었던 시절, 청소년의 게임 중독에 대한 우려의 소리가 높았다. 입시 등 현실의 스트레스로부터 도피하고자 하는 청소년들은 컴퓨터 그래픽이 만들어 낸 화려한 게임 비주얼에 매혹되었고 MMORPG에서 게임 캐릭터를 통한 익명의 타자들과 소통 경험은 현실세계에서와는 다른 커뮤니케이션의 쾌락을 제공하였다. 그러나 해야 할 일을 제쳐놓고 밤을 새우거나 식음을 전폐하면서까지 게임의 몰입하는 현상은 심각한 부작용으로 간주되었다.

그런데 흥미롭게도 청소년들의 게임 중독에 대한 기성세대의 우려가 심화되는 것과 때를 같이 하여 우리 사회에는 ‘프로게이머’라는 전문직이 새롭게 등장하였고,

성공한 프로그래머들은 대중문화의 스타가 되어 부와 명성을 누릴 수 있게 되었다. 청소년들의 새로운 이상으로 부각된 이들 프로그래머는 한갓 놀이로만 여겨졌던 게임에 몰입하여 그 중독 상태가 우려되었던 그 세대들이었다. 뿐만 아니라 그러한 게임 마니아들은 오늘날 세계 시장에서 각광을 받으며 문화 산업의 가장 큰 몫을 차지하고 있는 게임 산업에서 게임 제작자로서 성공을 거두고 있다. 훌륭한 게임 프로그램을 제작하기 위해 중요한 것은 창의적인 아이디어와 게임 내러티브를 구성하는 스토리텔링 기법 그리고 디지털 기술에 대한 이해이지만, 그것과 더불어 실제 경험이라는 부분 역시 간과할 수 없는 것이다. 그리고 이러한 경험의 영역은 이론과 기술적인 학습만으로 보충할 수 없는 것이다.

사회가 다원화됨에 따라 전통적 가치는 새롭고 다양한 가치들에 의해 대체된다. 단일한 가치에 의해 상대적으로 폄하되었던 양상도 새로운 의미를 갖고 부각되는 것이 현대 대중문화의 속성이다. 게임에 대한 몰입이 중독에 빠질 위험성도 있지만 한편으로는 전문성의 의미를 갖게 되는 것이다.

3. 소수문화 집단 오타쿠

이런 맥락에서 ‘오타쿠(お宅)’라는 소수문화 집단을 주목할 필요가 있다. 오타쿠라는 용어는 일본에서 만화나 애니메이션, 게임, 피규어 수집 등에 광적으로 몰입하여 현실 감각을 상실한 사람들을 가리키는 말로 시작되었다. 이들은 한동안 병리적 현상으로 받아들여졌으며, 우리나라에서도 오타쿠와 그 단어를 변형시킨 ‘오덕후(오덕, 덕후)’는 매우 비하적인 의미의 속어로 사용되고 있다. 이 용어에는 아이돌 스타를 맹목적으로 추구하는 광적인 팬들, 혹은 게임이나 만화, 애니메이션과 같은 콘텐츠나 성인물 콘텐츠에 매몰된 사람들, 아동성에 등 기이하고 변태적인 취향을 가진 사람들에 대한 비아냥거림이 담겨 있다. 또한 이 용어는 그들을 건전한 문화생활 영역으로부터 배제시키려는 정치적 의도를 내포하기도 한다. 이 부류의 사람들에게 가장 문제가 되는 것은 실제 생활세계의 삶을 도외시 한 채 그러한 매체들이 제공하는 판타지의 세계에 전적으로 몰입한다는 점에 있다. 본 연구의 맥락에 따라

서 본다면 그들은 현실적 자아정체성의 고리를 끊고 매체가 제공하는 시뮬라크르의 세계 속에서 살면서 자족하는 존재들이라 할 수 있다. 그러나 디지털 컨버전스 시대의 복잡하고 새로운 문화적 상황에서 이들은 새롭게 파악되고 있다.

일본에서 오타쿠가 등장한 것은 1980년대의 일이다. 오타쿠 문화는 만화를 좋아하는 아이들로부터 시작되었다. 그들은 고속 경제 성장으로 인해 소비가 미덕이 되는 한편 학교에서의 경쟁이 심화되던 시대에 자랐다. “학교에서의 스트레스에 유난히 민감한 오타쿠들은 자기들 속에 간혀 현실보다 만화 영화의 주인공들과 놀기를 더 좋아한다. 80년대에 생겨난 사회 현상으로서 2000년대의 젊은 세대를 예고하는 이 젊은이들은 일본 사회를 구성하는 세 가지 중심 요소, 곧 교육·정보·소비가 한데 섞여 과도한 방식으로 승화된 결과이다.”⁷²⁾ 그들은 일종의 사회부적응자로서 자신들을 이해하고 인정하지 못하는 사람들과의 교제보다는 만화와 애니메이션의 주인공들이나, 접근이 불가능한 TV 스타들과의 마음 편한 가상 교제를 더 좋아한다. 또래 문화와 사회에 적응하지 못하고 사회적 폭력에 의해 이른바 ‘왕따’가 된 아이들이 문화 소비재에서 만족을 찾고 그것이 제공하는 이미지 속으로 매몰되는 것이다. 더구나 오타쿠는 이러한 몰입이 청소년기에 일시적인 현상으로 그치지 않고 성인이 된 후에도 계속 된다는 점에서 비정상적 존재로 여겨지게 되었다. 특히 비정상성의 선입관을 부추기고 오타쿠에 대해 결정적으로 부정적 이미지를 야기한 것은 1988년에서 1989년에 걸쳐 있었던 미야자키 쓰토무의 연쇄살인사건이었다. 일본에서 “오타쿠라는 말은 원래 70년대에 대두한 새로운 서브컬처의 주역을 가리키는 것”⁷³⁾이었으나, 엽기적 사건의 용의자가 오타쿠라는 것이 밝혀지면서⁷⁴⁾ 오타쿠는 비

72) 에티엔 바랄, 『오타쿠. 가상세계의 아이들』, 송지수 역, 문학과지성사 2002, 26쪽.

73) 아즈마 히로키, 『동물화 하는 포스트모던』, 이은미 역, 문학동네 2007, 19쪽.

74) 사건의 용의자로 지목된 미야자키의 방에서 수천 장에 이르는 로리콘(소녀 성애를 다룬 음란물) 비디오가 발견되었으며, 그가 오타쿠들이 정보와 자료를 공유하는 ‘코미케’에도 드나들었다는 사실이 밝혀졌다. 미디어에서 이 사건을 오타쿠의 문제로 확대하여 보도함으로써 일반인들에게 오타쿠는 위험한 병적 존재로 각인되었고, 그 영향은 오랫동안 남게 된다.

사회적이고 도착적인 성격유형으로서 사회에 해악적인 존재로 치부된 것이다.

4. 우리나라의 오타쿠 문화

오타쿠 문화가 일본이라는 지역적 영역을 넘어 세계적인 현상으로 확산된 것은 90년대 이후의 일이다. 우리나라에서 오타쿠의 발생 배경은 일본의 상황과 크게 다르지 않다고 할 수 있다. 경제 성장과 물질문화의 팽배, 그리고 사회적 소외가 사적인 취미에 극단적으로 몰입하는 문화적 소수 집단을 형성시킨 것이다. 그러나 그와 아울러 일본 만화와 애니메이션 산업의 발전이 끼친 영향 또한 고려하지 않을 수 없다. 일본 만화와 애니메이션은 20세기 후반까지 세계만화시장의 선두를 차지했던 월트디즈니 프로덕션과 같은 서구의 만화와는 차별되는 독특한 특성을 가지고 있었다. 일본 만화와 애니메이션이 우수한 품질로 발 빠르게 세계 시장을 공략하면서, 그와 더불어 일본의 만화 팬들의 문화 역시 함께 유포되었다. 또한 인터넷을 비롯한 디지털 문화의 급속한 발전도 오타쿠 문화 확산에 중요한 요인으로 작용하였다. 인터넷으로 인해 현지의 TV 프로그램을 실시간으로 접할 수 있게 되었고 끊임없이 제작되는 새로운 콘텐츠와 관련 정보를 신속하게 습득할 수 있게 된 것이다.

본인 스스로 오타쿠적 성향을 인정한 30대의 만화가 H씨는 주위에 자신이 알고 있는 오타쿠의 사례를 몇 가지 전해주었다.

○ 사례 1: 33살의 A군

서울에 살고 있으며 특정한 직업이 없이 적당한 아르바이트를 통해 생활에 필요한 최저 수준의 수입만으로 생활하고 있다. 하루 일과는 애니메이션 시청으로 시작된다. 애니메이션 전문 커뮤니티를 통해 일본에서 방영하는 최신 프로를 시청을 하고 있으며 좀 더 정확한 듣기를 위해 일본어를 공부하고, 자막 없이 시청을 한다.

애니메이션 전문 커뮤니티에는 주로 일본 만화의 동영상이 올라오고 있으며, 거의 실시간으로 신작 애니메이션이 업데이트 되고 있고, 이 커뮤니티는 비공개 모임으로서 정회원들만 출입할 수 있다. 애니메이션 시청을 마치면 온라인 게임 등을 하고 시간이 흐르면 유일한 수입원인 아르바이트를 하기 위해 외출을 하고 귀가 후에

는 다시 애니메이션 시청과 온라인 게임을 병행하며 하루를 보내고 있다. 그가 이런 오타쿠 생활을 하게 된 건 5년 여 정도 되었다. 거의 히키코모리⁷⁵⁾와 같은 은둔적 생활을 하고 있고, 인터넷 커뮤니티를 통해 자신과 같은 부류의 사람들과 대화를 나누는 것이 사회적 커뮤니케이션의 대부분을 차지한다.

○ 사례 2: 37살의 B군

직업은 프리랜서이나 아주 적은 양의 일을 할 뿐이다. 따라서 한 달 최저생계비에도 못 미치는 수입으로 빠듯한 생활을 하고 있으며, 그의 삶에서 유일한 낙은 인터넷을 통한 영화 보기와 음악 듣기이다. 영화에 대한 지식과 음악에 대한 비평은 전문가 수준으로, 가끔 관련 잡지들에 기고를 하기도 한다.

B군 역시 A군과 마찬가지로 외부 세계와의 관계를 거의 끊고 지내는 히키코모리형 오타쿠이다. 외부인들과의 접촉 없이 인터넷과 오디오를 끼고 하루를 보내며, 적은 수입으로 인한 경제적 어려움에도 불구하고 더 나은 조건의 일을 찾아 나서려 하지 않고 자신이 원하는 것에 몰두한 채 만족하며 살아가고 있다. B군은 히키코모리지만 자신이 원하는 분야와 관련된 외부와의 접촉에서는 적극적인 모습을 보인다. 영화 시사회나 밴드의 쇼케이스 등에는 적극적으로 참여하고 있다.

○ 사례 3: 42살의 C씨

온라인 게임 마니아이며 프리랜서이다. 프리랜서의 일을 하러 혼자만의 작업실 공간에 나와 모 온라인 게임에 접속, 하루일과의 대부분을 온라인 게임에 할애한다. 기혼자로 가정이 있으나, 집에는 거의 들어가지 않고 밤샘 작업을 핑계로 작업실에서 홀로 남아 온라인 게임을 즐긴다. 자신과 같은 길드 멤버들과의 플레이에 많은 시간을 쏟으면서 아내와 학교를 다니는 아이들에게도 등한시 할 정도로 게임에 푹 빠져 지낸다.

온라인 게임에 있어서는 그 게임 서버의 내로라하는 유명 캐릭터로, 사이버 게임

75) 사회생활에 적응하지 못하여 사회와 담을 쌓은 채 집안에만 은둔하는 사람들을 가리키는 용어.

세계에서의 높은 위치에 만족하고 그 위치를 지키기 위해 더 많은 시간을 쏟고 있다. 가장으로서의 의무, 경제적 어려움에도 불구하고 게임에서 빠져나오지 못하는 케이스이다.

이상의 예에서 공통적으로 나타나는 것은 실제 현실을 도외시하고 자신들이 좋아하는 취미에 극단적으로 몰입한다는 점이다. 좋은 직장을 구한다거나 돈을 많이 버는 등 현실에서의 성공은 그들에게 중요한 사안이 아니다. 그들은 실제 현실에서는 타인과의 커뮤니케이션에 소극적이고 대체로 은둔적 생활을 하고 있다. 하지만 인터넷으로 열리는 사이버 공간에서는 무수한 타자들과 관계를 맺고 있다. “그들의 주요 통신 수단이 전자 통신망이나 인터넷이라는 것, 그리고 그들이 가명을 사용한다는 것은 의미심장하다.”⁷⁶⁾고 한 바랄(E. Barral)의 언급은 오타쿠가 현실 관계와 커뮤니케이션을 기피하는 것을 지적하는 것이지만, 여기서 다른 측면에서 오타쿠의 커뮤니케이션 가능성 또한 확인할 수 있다. 그들은 사이버 공간에서 가능해진 다중정체성을 통하여 스스로를 은폐하면서도 타인과 교류할 수 있는 것이다. 가상의 정체성을 통하여 그들은 대인기피의 심리적 난관을 극복하고 가상공간에서 실제 현실보다 더 편안하게 활동할 수 있는 터를 확보하게 된 것이다. 현실에서는 비록 아르바이트로 생계를 유지하지만 가상현실로 들어가면 그들은 게임 서버의 내로라하는 고수로 활동하고, 영화나 음악에 대한 높은 전문적 지식으로 다른 네티즌들에 의해 주목을 받으며 새로 출시된 게임이나 애니메이션에 대한 수준 높은 비평을 제공할 수 있다.

H씨가 전해 준 또 다른 오타쿠 사례로 35살의 D양의 경우에는 오늘날 오타쿠의 의미가 새로운 취향집단으로 변화하고 있음을 알 수 있다. 앞의 세 경우와 달리 D양은 약사라는 안정적인 직업을 가지고 있다. 그녀는 ‘야오이(やおい)’⁷⁷⁾ 동인지 오타쿠로서, 기존의 야오이 동인 행사에는 빠짐없이 참여하여 아마추어 작품의 야오이 만화책은 물론 전문 작가들의 야오이 만화책들과 소설들을 다량으로 구매한

76) 에티엔 바랄, 앞의 책, 27쪽.

77) 여성들이 상상하여 창작하고 향유하는 남성 동성애물.

다. 그녀는 규모가 큰 야오이 사이트에 작품 비평은 물론 직접 쓴 소설까지 올리면서 자신의 지식을 사람들에게 과시하고 토론을 즐기기도 한다. 소지하고 싶은 콜렉션을 구하기 위해 해외로 ‘원정’을 가기도 하며, 야오이에 대한 동경심과 지식을 실제 현실과 비교하기 위해 동성애자들이 모이는 업소에도 출입하고 동성애자 친구들을 만들기 위한 노력도 아끼지 않는다. D양은 모든 생활을 포기하고 취미에 매달리는 것이 아니라 실제 현실의 자아를 유지하면서 시간과 돈을 최대한 취미에 쏟는 케이스이다.

5. 취향집단으로서 오타쿠의 문화적 잠재력

대부분의 오타쿠들이 현실 사회에 부적응적인 특성을 드러내는 것은 사실이지만, 다변화 하는 시대가 취향의 다양화를 야기하면서 생활세계 속의 자아를 포기하지 않은 채 자신의 취향에 몰입하는 오타쿠 유형도 점점 증가하고 있다. 이러한 식의 취향 몰입은 디지털 컨버전스 시대에 커뮤니케이션 경로와 제공되는 콘텐츠가 다양해짐으로써 가능하게 된 것이다. 실제로 본 연구의 설문조사에서도 오타쿠에 대한 인식이 상당히 긍정적으로 자리 잡고 있음을 알 수 있었다.

설문에 참여한 251명 중 92%에 달하는 236명이 오타쿠라는 말을 들어 본 적이 있다고 응답했다. 오타쿠의 어원에 대한 인식을 묻는 질문에서 그렇다고 대답한 응답자는 85명(33.8%) 정도였지만, 그 어원적 의미는 몰라도 그 말이 어떻게 사용되는지는 안다고 한 응답자는 127명(50.5%)이었다. 84%가 넘는 다수의 응답자들이 오타쿠라는 단어의 사용에 대해서도 인지하고 있었다. 오타쿠가 어떤 부류의 사람들인가? 라는 질문에서는 ‘도피적 폐인’으로 보는 응답(76명)보다 ‘일종의 취향집단’으로 보는 응답(154명)이 2배 이상 많았다. 이는 오타쿠에 대한 이미지가 전적으로 부정적이지 않으며, 하나의 취향집단으로서 오타쿠의 존재를 인정한다는 의미가 된다. 주위에 오타쿠에 해당되는 사람을 알고 있는가? 라는 질문에서 90명(5.8%)은 없다고 응답했으나 121명(48.2%)은 1~2명 정도 알고 있다고 응답했고, 3~4명 정도라고 한 응답자의 수도 22명(8.7%)이었으며, 놀랍게도 5명 이상 알고 있다는 응답자가 11명

(4.3%)이나 되었다. 이러한 설문 결과는 오타쿠가 지극히 특이한 현상만은 아니며 우리 사회에서도 점차 보편화 되고 있음을 보여준다.

그 다음 질문은 응답자 자신에 대한 물음이었다. 본인이 스스로 오타쿠라고 생각하느냐는 질문에서 218명(86.8%)이 부정적인 답변을 내놓은 반면 다소 그렇다는 응답이 20명(7.9%), 매우 그렇다는 응답도 3명(1.1%) 있었다. 한편 본인이 오타쿠가 될 가능성이 있느냐는 질문에 대하여 62.1%에 달하는 156명은 부정적으로 응답했지만 그럴 수도 있다고 대답한 학생 수도 89명(35.4%)이나 되었다.

오타쿠의 사회적 영향에 관한 질문에서는 부정적 영향을 끼친다는 응답자가 69명(27.4%)인 데 반하여 그렇지 않다고 대답한 응답자는 158명(62.9%)으로 두 배가 훨씬 넘었다. 또한 오타쿠를 교육을 통해 변화시켜야 하는가? 라는 질문에서도 62.9%에 해당하는 158명이 그렇지 않다고 응답하였다. 이러한 설문결과를 통해 오타쿠에 대한 인식이 긍정적으로 변하고 있음을 알 수 있다. 더욱이 거의 같은 비율로 155명(61.7%)이 오타쿠가 문화 발전에 기여하는 바가 있다고 답하였으며 그 중 19명(7.5%)은 문화 발전의 기여도가 매우 높다고 적극적인 의사를 표명하였다.

자신이 좋아하는 콘텐츠의 충성스런 구매자라는 점에서 문화상품 소비층으로서 오타쿠의 잠재력은 상당히 높다. 그러나 오타쿠가 취미의 만족만을 추구하는 소비 집단에만 머무르는 것은 아니다. 애니메이션이든 게임이든 새로운 작품이 출시되면 오타쿠들은 경쟁적으로 비평을 제기하는데, 전문가 뺀치는 오타쿠의 비평능력은 제작자들에게 더없이 훌륭한 피드백으로 작용한다. 또한 오타쿠는 자신이 좋아하는 분야의 작품과 작가를 집중적으로 연구하여 엄청난 양의 데이터베이스를 축적해 놓았다. 애니메이션 등 영상 작품과 게임소프트웨어를 제작하는 일본 ‘가이낙스(GAINAX)’의 창업자 오카다 토시오는 “오타쿠는 고도의 백과사전(reference)적 능력을 가진 인간들”⁷⁸⁾이라고 정의하였으며, 오타쿠를 “특별한 인종이 아니라 ‘영상의 세기’였던 20세기에 태어난 ‘뉴타입(newtype)’의 인종”, “진화된 시각을 가진 사람”⁷⁹⁾이라고 평

78) 오카다 토시오, 『오타쿠』, 김승현 역, 현실과 미래 2000, 34쪽.

79) 위의 책, 12쪽.

가하였다.

전통적인 문화 이해에서 오타쿠와 같은 소수 취향집단은 사회문화적 병리현상으로 파악되었지만, 이제는 지식의 축적체로서 일종의 전문가 집단으로 문화생산에 일조하고 있다. 문화적 소수 집단으로 고립되었던 존재들이 디지털 네트워크를 통해 사회문화적 연결을 지속하면서, 이들이 지닌 이질적 속성은 병리가 아니라 개성으로 이해되기에 이른 것이다.

제 4 절 컨버전스적 인간

컴퓨터를 켜고 먼저 네이버 내 블로그에 가서 기억에 남은 사진, 감정, 영화감상평 등 기록을 남기고 서로 이웃이 되어 있는 친구들의 블로그에 가서 글을 읽고 댓글을 단다. 그 다음으로 싸이월드 미니홈피에 가서 방명록을 확인하고 새 방명록에 댓글을 달아주고 다른 사람의 방명록을 돌아다닌다. 그러는 중에 '네이트 온'으로 친구들과 쪽지를 주고받으며 대화한다. 과제가 있거나 작성해야 할 문서가 있다면 한글이나 메모장을 이용해 작성을 하다가 설 겸 즐겨찾기에 있는 좋아하는 쇼핑몰에 가서 신상품이 나왔는지 확인한다. 그리고 음악 사이트에서 음악을 듣거나 다운받고 엠피쓰리를 연결해 엠피쓰리에 다운받는다. 핸드폰에 있는 사진들을 컴퓨터에 저장시키고 그 사진들을 블로그나 미니홈피 등에 올리기도 한다.

이는 인터뷰 설문에 응했던 한 응답자가 컴퓨터 앞에서 멀티태스킹을 하는 자신의 모습을 기술한 것이다. 다소간 차이는 있지만 모든 응답자가 이와 같이 멀티태스킹을 하고 있었다. 대학생들은 인터넷 검색과 메신저, 카페 방문, 음악 감상, 쇼핑, 게임, 인터넷 강의, 수업 과제 작성 등의 다양한 행동을 동시적 혹은 순차적으로 영역을 넘나들며 진행하고 있다. 과거에는 강의실, 놀이터, 카페, 쇼핑 몰 등 공간의 물리적 이동을 통해 각 공간에서 원하는 목표를 실현할 수 있었지만 이제는 디지털 정체성을 통하여 공간에서 공간으로의 이동이 마우스 클릭 한번으로 순식간에 이루어지게 되었다. 디지털 기술은 공간의 컨버전스를 완성시켰다. 그리고 공간의 컨버전스는 곧 시간의 컨버전스를 동반한다.

공간과 시간의 컨버전스가 가장 먼저 성과를 거둔 것은 컴퓨터였다. 연산기기로 시작한 컴퓨터는 인터넷의 발달과 맞물리며, 커뮤니케이션, 엔터테인먼트, 쇼핑, 콘텐츠의 창조 등 삶의 전 영역을 포괄하는 다양한 기능을 융합시켰다. 이러한 기술적 조건에 힘입어 인간은 한 장소에 위치하면서 상이한 영역을 넘나들며 다양한 목적을 수행할 수 있게 되었다. 그러나 앞으로는 이러한 현상이 컴퓨터 모니터 앞에서만 벌어지지 않을 것이다. 디지털 컨버전스 시대의 기술은 핸드폰과 인터넷을 이미 결합시켰으며, 조만간 TV 수상기와 인터넷의 결합도 실현될 것이다. 이는 가상세계로의 진입이 실제 현실 공간의 어느 한 지점에 제약되는 상황의 극복을 의미한다. 인간은 어떤 장소 어떤 시간에 처해 있든지 가상세계로 접속할 수 있고 또 그 세계로부터 접속을 끊고 현실로 되돌아올 수 있다. 거실에서 TV를 시청하다가 혹은 이동하는 중에도 언제든지 가상세계에 접속하여, 가상세계의 노마드로 활동하면서 정보를 탐색하고 게임을 즐기고 캐릭터를 육성하고 무수한 타자들과의 소통을 향유하게 되는 것이다. 현실과 가상을 수시로 넘나들면서 다수의 정체성으로 다양한 공간의 여러 가지 활동을 함께 수행하는 오늘날의 인간은 그 자체로 융합을 특성으로 지니게 되었다. 기술적 기기 융합의 디지털 컨버전스 시대는 이러한 융합적 인간, 컨버전스적 인간의 새로운 인간상을 형성시키고 있다.

수렴과 융합으로서의 컨버전스는 ‘분산’을 전제로 한다. 단일 정체성으로부터 다중정체성으로의 변화는 고정된 자아가 유연한 자아로 분산되는 과정으로 볼 수 있다. 그러나 이 분산된 자아들은 그 전체가 결과적으로 하나의 자아로 융합되기 때문에 자아의 분산과 수렴은 동시에 일어나는 과정이라고 할 수 있다. 오늘날 컨버전스적 인간은 가상세계의 다중정체성을 통해 자아를 확장·분산시키며 그 세계에서 복수 자아의 풍부한 가능성과 경험들을 수렴하여 존재를 살찌우고 있다.

제 5 장 결 론

제 1 절 미래문화의 전망

자아 정체성에 대한 개념은 근대로 접어들면서 ‘개인(individual)’에 대한 이해가 제기되기 시작한 서구의 사상적 토대에서 성립되었다. 자아는 자신의 존재적 의미를 소유하는 주체에서 찾게 되었으며 이성은 사유의 최고 심급으로 설정되었다. 이성과 사유에 준하여 획득되는 정체성은 근대 이래로 개인의 자아와 사회의 소통적 관계에서 결정적인 잣대로 기능해왔다. 이성을 중심으로 한 소통은 위계질서가 명확한 체계에서 강화되었고, 자아는 단일자아를 지향하며 체계에 순응하지 않을 수 없었다.

그러나 사회가 다변화되고 디지털 기술진화로 인해 가상세계가 열린 이후 자아는 복합적인 상황에 처하게 되었다. 초월적이고 탈육체적이며 비인과적이고 익명적인 가상세계에서 인간은 자유롭게 자신을 변형시키고 자신의 정체성을 다양하게 형성할 수 있게 된 것이다. 더욱이 디지털 컨버전스 테크놀로지에 의해 강화된 가상세계의 네트워크 환경은 인간에게 다양한 소통의 기회를 제공했을 뿐만 아니라 잠재적 창의성과 욕망의 실현도 가능케 했다. 이로써 가상세계의 다중정체성에 의한 자아의 복수화는 자연스러운 현상으로 인식되기에 이르렀다.

다중정체성의 인식은 디지털 문화 발전 단계에 따라 차이를 두고 발전해왔다. 인터넷 초창기에 디지털 영역과 물리적 영역간의 상호작용성은 유저들에게 온라인과 오프라인이라는 이질적 영역을 연결할 수 있는 새로운 체험가능성을 마련해 주었으며, 유저들은 가상공동체와 홈페이지, 블로그와 같은 사회적 네트워크를 형성하면서 다양한 의견개진과 의사소통의 장으로 활용할 수 있었다. 이때 온라인 커뮤니티는 모니터 앞에 있는 육체적 인간에 의해 주도되었고, 따라서 가상현실의 자아는 실제 현

실의 자아에게로의 귀속되는 경향을 보였다.

그러나 디지털 테크놀로지의 발전은 인간의 자기이해 변화의 지속적인 동기로 작용하였다. 상호작용성은 다양한 콘텐츠와 프로그램 개발을 통해 더욱 강화되어 이질적 영역간의 소통과 교차를 가능하게 하는 한편, 물리적 현존의 대안 공간에서의 탈육체적 자기이해 또한 가속화시켰다. 예컨대 세컨드 라이프와 같은 가상현실 시뮬레이션 콘텐츠는 오프라인의 나와 즉각적인 동일성을 요구하지 않기 때문에 오프라인의 나와는 별개의 자아가 존재할 수 있는 가상영역이다.

가상공간의 ‘현실성’이 증가함에 따라 가상공간에서의 활동이 오프라인의 자아에게로 직접 귀속되어야 할 필연성은 감소하였다. 유저들은 더 이상 육체성에 기반을 둔 자기이해에 머무르지 않으며, 가상공간은 자아의 실험 공간이자 더 나아가 대안적 삶의 공간으로서 그 의미를 확장하게 되었다. 또한 오늘날의 인간은 자아의 분산과 수렴으로서 다중정체성을 이해하고, 실제 자아와 가상세계의 복수 자아들 간의 네트적 자기이해를 토대로 하여, 새로운 컨버전스적 인간상을 만들어가고 있다.

자아들 간의 네트적 관계는 가상세계에 접속하는 타자들과의 네트적 관계로 연결된다. 가상세계의 정체성은 타자를 통해 확인되고 인정받기 때문이다. 오늘날 가상세계에는 짐작조차 불가능할 정도로 수많은 커뮤니티가 존재하고 있다. 온라인 기술을 바탕으로 가상공동체와 취향집단이 증가함으로써 통합적 혹은 전체적인 사회구조를 주장하던 메커니즘에 커다란 변화가 야기되었다. 아주 작은 집단이라 하더라도 그들의 네트적 연결이 문화적 다양화를 촉진하는 원동력으로 작용하게 된 것이다. 전통적인 문화이해에서 소수자 취향집단은 전체 문화의 구성체가 아니라 단지 그들만을 위한 특수한 집단으로 간주되었다. 그러나 이질적 속성의 연결과 융합을 불러온 테크놀로지의 발전이 바로 이들 소수자 집단들에게 네트적 연결 가능성을 열어 줌으로써, 그들이 갖고 있는 독창성으로 문화생산에 기여할 수 있게 된 것이다. 문화적 특수 집단으로 취급되던 오타쿠와 같은 고립된 존재들도 디지털 네트워킹을 통해 연결됨으로써, 그들은 고립된 병리적 현상이 아니라 새로운 전문가 집단으로 이해되는 것이다.

오늘날 실제 세계와 가상세계를 이분법적으로 구분하는 과거의 인식은 더 이상 유효하지 않다. 디지털 테크놀로지를 기반으로 모든 것이 융합 단계로 들어선 디지털 컨버전스 시대의 문화는 가상과 실제 사이의 경계를 지웠기 때문이다. 실제 현실의 자아와 가상세계의 자아가 네트워크 관계로 연결될 때 양자를 단절적으로 이해하는 것은 무의미하다. 미디어와 콘텐츠의 융합으로 더욱 복잡해지고 다양해진 디지털 문화는 가상적인 이미지로 머물지 않고 실제 현실과 상호적인 관계를 맺음으로써 가상과 실제가 불가분적으로 공존하는 하나의 현실로 수렴되고 있다.

머지않은 미래로 예견되는 메타버스에 이르면 웹과 인터넷 등 가상세계가 실제 현실에 흡수·융합된다. 가상세계의 콘텐츠가 스크린을 벗어나 실제 공간 속에 혼용되어 존재하게 되는 것이다. 현재의 디지털 기술 환경에서 가상과 실제의 공존은 컴퓨터, 핸드폰, TV 모니터 등의 스크린으로 연결되고 있다. 그러므로 미래의 문화에서는 가상과 실제의 공존이 갖는 의미를 다시 묻게 될 것이다. 미래에는 가상세계의 다중정체성이 더 이상 ‘저 너머’ 세계에 존재하는 자아들의 표현이 아니라 가상과 실제의 경계가 사라진 현실 세계의 실제 자아와 공존하면서 질적으로 더욱 강화될 것이기 때문이다. 그러한 시대에 인간과 인간의 정체성은 어떤 의미를 가질 것인가? 이 질문에 대한 답은 차후의 연구로 이어져야 한다.

제2 절 정책적 함의

정책을 기획하는 작업은 현실 인식과 분석에서 출발한다. 그리고 모든 현실 인식의 근거에는 철학이 있다. 정책의 목표와 그 정당성은 정책에 내포된 철학을 통해 검증되는 것이다. 사실적 측면만을 강조하고 철학적 근거를 간과하는 정책에서는 효과적이고 실질적인 정책안의 수립을 기대할 수 없다. 따라서 ‘디지털 콘텐츠 표현양식과 다중정체성의 양상’에 대한 본 연구의 성과에서 도출한 세 가지 정책적 함의는 실질적인 정책안 수립에 앞서, 정책의 기본적인 방향성과 관련이 있다.

1. 가상과 실제의 컨버전스와 다중정체성의 ‘현재화’

디지털 기술의 진화와 함께 컨버전스는 더욱 활성화되며, 현재 스크린을 통해 매개되는 가상과 실제의 공존으로부터 가상세계가 스크린을 벗어나 실제 현실공간에 동시적으로 공존하는 단계에 이를 것이다. 다중정체성에 의한 가상세계에서의 자아 확장이 실제 현실에서 실현되면서 다중정체성의 ‘현재화’ 문제는 사회적 인정과 책임의 문제를 자극할 것이다. 이에 따르는 사회적·윤리적 문제들을 포함하여 인간 정체성에 대한 인문학적 숙고가 요구될 뿐 아니라 사회·법제적 측면에서도 연구가 필요하다.

2. 실제 세계에서 다중정체성의 질적 강화

미래의 메타버스에서 다중정체성 이해는 새로운 국면으로 접어들 수밖에 없다. 따라서 차후 심층화될 디지털 컨버전스의 논의와 연구는 메타버스적 컨버전스의 방향성과 활성화 방안에 연계되어야 한다. 아울러 메타버스 콘텐츠에 대한 사회문화적 담론도 활성화함으로써 디지털 컨버전스 연구는 실질적인 정책입안의 토대를 마련할 수 있다.

3. 취향집단의 활성화

온라인상에서 취향집단들의 공론은 더욱 활성화 될 것이다. 특수한 취향집단의 창의적이고 자유로운 표현과 문화 활동을 보장하기 위해 인터넷실명제 등 강제적 규제 조치는 피하는 것이 옳다고 본다. 또한 소수 집단이 문화의 질에 미치는 영향을 감안하여 경제적 지원 등의 육성 방안도 고려하고, 문화장르의 세분화를 통해 소수 취향집단을 발굴할 수 있는 통로를 확보해야 한다.

참 고 문 헌

- 게오르그 짐멜, 『짐멜의 모더니티 읽기』, 김덕영 외 역, 새물결 2005.
- 김선희, 인간존재론. 보편 정신인가? 개별적 몸인가? 『철학적분석』 3호, 한국분석철학회 2001, 49~59쪽.
- 김연순/김응준/안상원 외, 『하이브리드컬처』, 커뮤니케이션북스 2008.
- 다나. L. 해러웨이, 사이보그 선언문: 20세기말의 과학, 기술, 그리고 사회주의적-페미니즘, 『유인원, 사이보그 그리고 여자』, 동문선 2002, 265~325.
- 데카르트, 『방법서설』, 김종호 역, 범우사 2000, 285~399.
- 마거릿 버트하임, 『공간의 역사- 단테에서 사이버스페이스까지 그 심원한 공간의 문화사』, 박인찬 역, 생각의 나무 2002.
- 미셸 마페졸리, 『현대를 생각한다. 이미지와 스타일의 시대』, 박재환 외 역, 문예출판사 1997.
- 박정순, 『익명성의 문제와 도덕규범의 구속력』, 정보통신정책연구원, 2004
- 셰리 터클, 『스크린 위의 삶』, 최유식 역, 민음사 2003.
- 손장권 외, 『미드의 사회심리학』, 일신사, 1994
- 스콧 래쉬 외(편), 『현대성과 정체성』, 윤호병 외 역, 현대미학사 1997.
- 아즈마 히로키, 『동물화하는 포스트모던』, 이은미 역, 문학동네 2007
- 애미 조 김, 『성공적인 온라인 커뮤니티 구축 전략』, 박광식 역, 안그래픽스 2001.
- 앤서니 기든스, 『현대사회학』, 김미숙 외 역, 을유문화사 2003.
- 어빙 고프만, 『스티그마』, 윤선길/정기현 역, 한신대학교출판부 2009.
- 에티엔 바랄, 『오타쿠. 가상세계의 아이들』, 송지수 역, 문학과지성사 2002.
- 오카다 토시오, 『오타쿠』, 김승현 역, 현실과미래 2000.
- 이종관, 가상현실의 형이상학과 윤리학, 『철학』 제54집, 1998 한국철학회, 319~350.

- 이지훈, 가상현실의 형이상학. 라이프니츠 철학의 옹호, 『철학』 제58집, 1999. 한국 철학회, 127~150.
- 자크 라캉, 『욕망이론』, 권택영 역/민승기 외 역, 문예출판사 1994.
- 자크 아탈리, 『호모 노마드—유목하는 인간』, 이효숙 역, 웅진 2005.
- 제이콥 브로노프스키, 『인간을 묻는다. 과학과 예술을 통해 본 인간의 정체성』, 김 용준 역, 개마고원 2007.
- 질 들뢰즈/펠리스 가타리, 『천개의 고원』, 김재인 역, 새물결 2003.
- 프리츠포 카프라, 『생명의 그물』, 김용정/김동광 역, 범양사 2004.
- _____, 『동양사상과 현대물리학』, 이성범 역, 범양사 2006.
- 크리스토퍼 호락스, 『마셜 맥루언과 가상성』, 김영주/이원태 역, 이제지북스 2002.
- 패트리샤 윌리스, 『인터넷 심리학』, 황상민 역, 에코리브르 2001.
- 황경식, 『고도 과학기술사회의 철학적 전망』, 정보통신정책연구원, 2004.
- 황상민, 『사이버공간에 또 다른 내가 있다』, 김영사 2000.
- 황주성 외, 『IT의 사회문화적 영향 연구 총괄보고서』, 정보통신정책연구원, 2004.
- Böhme, Harmut, “Zur Theologie der Telepräsenz”. In: Hager, Frithjof(Hg.): Körper Denken. Aufgaben der historischen Anthropologie; Berlin 1996, S. 237~249.
- _____, “Enträumlichung und Körperlosigkeit im Cyberspace und ihre historischen Vorläufer”. In: Dencker, Peter(Hg.): Die Politik der Maschine. Computer Odyssee 2001; Hamburg 2002, S. 488~501.
- Krüger, Oliver, “Virtualität”. In: ders.: Virtualität und Unsterblichkeit, Freiburg im Breisgau 2004, S. 43~48.
- Margaret Morse: Virtually Live: Hybride Körper, Bildschirme und “Replikanten”, In: Hybridkultur. S. 193~207.
- Wörterbuch der philosophischen Begriffe. vollständig neu herausgegeben von Arnim Regenbogen und Uwe Meyer, Hamburg 1998, S. 580~581.

Schneider, Irmela/Thomsen, Christian: Hybridkultur. Wienand Verlag, Köln 1997.

Welsch, Wolfgang: Transkulturalität. Zur veränderten Verfassung heutiger Kulturen. In: Hybridkultur. S. 67~90.

Reck, Hans Ulrich: Entgrenzung und Vermischung. Hybridkultur als Kunst der Philosophie. In: Hybridkultur. S. 91-117.

Faßler, Manfred: Handlung ohne Ende? Simulation, elektronisch verteiltes Wissen und programmierte Hybride. In: Hybridkultur. S. 299~322.

Turkle, Sherry: Playing in the MUDs. Konstruktion und Rekonstruktion des Bewußtseins in der virtuellen Welt. In: Hybridkultur. S. 323~338.

디지털 컨버전스 기반 미래연구(I) 시리즈 안내

- 09-01 디지털 컨버전스 기반 미래연구(I) 총괄보고서(황주성, KISDI)
- 09-02 디지털 컨버전스 시대의 의식과 행동(이종관, 성균관대)
- 09-03 영상콘텐츠의 일상화에 따른 인지방식의 변화(김성도, 고려대)
- 09-04 욕망과 매체변화의 상관관계와 디지털 컨버전스 시대의 욕망구조(김상호, 대구대)
- 09-05 디지털 콘텐츠 표현양식과 다중정체성의 양상: 사례분석과 미래문화의 전망 (김연순, 성균관대)
- 09-06 디지털 컨버전스와 공간인식의 변화(황주성, KISDI)
- 09-07 디지털 컨버전스 환경에서의 정치제도와 시민사회 변화 연구(류석진, 서강대)
- 09-08 디지털 컨버전스 환경에서의 대의제 변화와 정당의 역할(강원택, 숭실대)
- 09-09 디지털 컨버전스 환경에서 정치 거버넌스의 변화(윤성이, 경희대)
- 09-10 디지털 융합시대 온라인 사회운동 양식의 변화와 의미(장우영, 대구가톨릭대)
- 09-11 디지털 컨버전스 환경에서 글로벌 정치질서의 변화: 네트워크 사회에서의 국내정치와 국제관계(홍원표, 한국외대)
- 09-12 디지털 컨버전스 시대 미디어 플랫폼의 진화와 정치참여 연구(이원태, KISDI)
- 09-13 컨버전스 시대의 경제 패러다임 변화 연구(조남재, 한양대)
- 09-14 미디어 플랫폼의 다양화가 소비자 행동에 미치는 영향(정현수, 건국대)
- 09-15 방송통신 융합환경에서 감성적 공감대 기반의 소비행동에 관한 연구(김연정, 호서대)
- 09-16 녹색성장 전략에서 차세대 통신망의 역할(홍성걸, 국민대)
- 09-17 디지털 융합과 콘텐츠 관련 산업의 공급사슬 변화 연구(한현수, 한양대)
- 09-18 디지털 컨버전스와 주요 멀티미디어 비즈니스 모델의 진화(손상영, KISDI)
- 09-19 융합사회의 소통양식 변화와 사회진화 방향 연구(김문조, 고려대)
- 09-20 미디어 융합의 전개과정과 사회문화적 파장(유승호, 강원대)

- 09-21 미디어 발전과 사회 갈등 구조의 변화(이명진, 고려대)
- 09-22 융합 사회의 인간, 인간관계: 온라인 자아 정체성과 사회화를 중심으로(민경배, 경희사이버대)
- 09-23 융합미디어를 활용한 공공-민간 상호작용 확대방안 연구(정국환, KISDI)
- 09-24 디지털 컨버전스 환경에서 미디어 문화 패러다임의 변화(이호규, 동국대)
- 09-25 가상성과 일상성의 컨버전스에 관한 연구(임종수, 세종대)
- 09-26 미디어 컨버전스와 감각의 확장: 감각확장 미디어의 사용성에 대한 연구(정동훈, 광운대)
- 09-27 컨버전스 시대와 매체로서의 개인(김관규, 동국대)
- 09-28 컨버전스 시대의 트랜스미디어 이용자 연구(이호영, KISDI)
- 09-29 미래예측방법론을 활용한 디지털 컨버전스의 미래 연구(최항섭, 국민대)

디지털 컨버전스 기반 미래연구(I) 시리즈 09-05

디지털 콘텐츠 표현양식과 다중정체성의 양상:
사례분석과 미래문화의 전망

2009년 9월 일 인쇄

2009년 9월 일 발행

발행인 방 석 호

발행처 정보통신정책연구원

경기도 과천시 용머리2길 38(주암동 1-1)

TEL: 570-4114 FAX: 579-4695~6

인쇄 인성문화

ISBN 978-89-8242-630-8 94320

ISBN 978-89-8242-655-1 (세트)
