

사이버공간과 간접전달

- 인터넷의 간접전달에 대한 기독교적 이해 -

이혜정 (천안대 기독교전문대학원)

들어가면서

본 연구의 목적은 사이버공간에서 이루어지는 의사소통 방식을 키에르케고어가 언급하였던 간접전달로서 이해하려는데 있다. 사이버공간의 등장은 대중매체를 통해서 이루어졌던 이전의 커뮤니케이션 방식에 일대 전환이 일어나도록 하였다. 사이버공간에는 기존의 커뮤니케이션 방식에서는 볼 수 없었던 쌍방향성(雙方向性), 자발성, 개방성, 분산성, 복합성 등과 같은 특성들이 있다. 이러한 특성들은 키에르케고어(Søren Kierkegaard, 1813 ~1855)의 간접전달(indirect communication)과 많은 점에서 유사하다고 필자는 생각한다.

그래서 본 연구는 사이버공간에서 이루어지는 커뮤니케이션 방식의 특성을 우선 검토해보고 이어서 키에르케고어의 간접전달에 대해서 살펴보고자 한다. 키에르케고어는 간접전달을 윤리적 전달과 종교적 전달로 나누었는데, 윤리적 전달은 소크라테스의 예를 통해 설명하였으며 종교적 전달은 예수의 경우를 통해 설명하였다. 본 연구는 이러한 예에서 드러나는 간접전달을 사이버공간에서 이루어지는 커뮤니케이션의 특성과 연결시켜 검토하고자 한다. 또한 간접전달의 주체자인 “제자”(disciple)와 유사하다고 여겨지는 “네티즌”(netizen)에 대해서 살펴보고자 한다. 이는 사이버공간에서 커뮤니케이션을 수행하는 주체자로서 네티즌이 실존적인 단계의 도약을 통해 진리인식의 커뮤니케이션을 수행하는지를 살펴보고자 하는 것이다.

1. 사이버공간에서 일어나는 커뮤니케이션(communication)의 특성

사이버공간은 1990년대에 들어와 급속하게 발달한 인터넷으로 주로 형성되어 있다. 인터넷은 다양한 매체형식과 지각방식, 사용하는 언어, 활용하는 장치 등으로 이루어진다. 우리가 인터넷에서 일어나는 커뮤니케이션 방식의 특성을 살펴보기 위해서는 우선 인터넷의 정보와 통신에 관련된 핵심용어들에 대하여 “커뮤니케이션의 다양한 차원”으로 살펴보아야 할 것이다<표1>.

<표1> 커뮤니케이션의 다양한 차원¹⁾

	정의	예(例)
미디어	정보와 통신매체	인쇄물, 영화, 라디오, TV, 전화, CD롬, 인터넷 (컴퓨터와 텔레커뮤니케이션) 등등
지각방식	정보수용에 관련되는 감각	시각, 청각, 촉각, 후각, 미각, 내적 감각
언어	표현유형	언어, 음악, 사진, 그림, 동영상, 기호, 춤 등등
코드화	정보의 기록과 전달 시스템의 원리	아날로그, 디지털
정보장치	정보의 요소들 사이의 관계	선형적 구조의 메시지(고전적인 텍스트, 음악, 영화) / 통신망의 메시지(사진, 하이퍼 문서) / 가상세계(정보는 연속된 공간으로 탐색자 혹은 그 표본이 이 공간에 들어가는

		것이다) / 정보들의 흐름
통신장치	커뮤니케이션 참가자들 간의 관계	방사형의 하나 대 모든 다수 장치(신문, 라디오, TV) / 통신망으로 된 일대일 장치(우편, 전화) / 공간상의 모든 다수 대 모든 다수 장치(전자화상회의, 학습이나 협력 작업을 위한 시스템, WWW, 다중 참여적 가상세계)

위의 <표>를 통하여 우리는 인터넷에 관한 전체 틀을 잡을 수 있다. 또한 이전의 매스 미디어에서 이루어졌던 커뮤니케이션이 시공간적으로 몇몇 한계들을 지녔던 것을 인터넷에서는 극복하였거나 또 다른 커뮤니케이션 방식을 취한다는 것을 알 수 있다. 이제 좀더 구체적으로 사이버공간에서 나타나는 커뮤니케이션의 특징을 살펴보자.²⁾

첫째로, 인터넷 커뮤니케이션은 그 전달 방향이 쌍방향(雙方向)으로 진행된다. 이전의 매스 미디어에서는 메시지가 전해지는 방향이 송신자에서 수용자에게로 가는 일방향(一方向)으로만 이루어졌지만 사이버공간에서는 송신자와 수용자 쌍방향에 커뮤니케이션이 이루어진다. 특히 사이버공간에서 형성된 가상현실은 쌍방향 대화형 시뮬레이션의 특이한 유형이다. 이 시스템은 탐색자의 머리와 손의 움직임에 의해 일어나는 상황을 디지털로 묘사한다. 이에 따른 변형을 이미지와 소리를 실시간으로 계산하고 그리하여 계산된 이미지와 소리를 탐색자의 모니터-안경과 헤드폰으로 보낸다. 여기에는 탐색자의 움직임을 포착하기 위해 다양한 기술적 방법들이 사용되며 실시간으로 이미지들을 계산하기 위해 매우 큰 처리능력이 필요하다. 급속히 발달하는 정보기술로 인해 이러한 시뮬레이션은 점차 다양한 영역에서 활용되고 있다.³⁾

기존의 아날로그 미디어에서는 송신자와 수용자의 구분과 역할이 명확하며 일방적인 전달이 이루어졌다. 그런데 디지털 미디어에서는 송신자와 수용자의 구분 자체가 사라지는 추세이다. 대체로 수용자의 역할을 수행하였던 네티즌은 연예산업에서 배출된 스타상품의 단순한 소비자만이 아니라 스스로 자신들의 스타를 만들어 낼 수 있게 된 것이다.⁴⁾ 여기에서 더 나아가 네티즌은 인터넷에서 자신의 미디어를 만든다. 이전의 매스 미디어에서 보면 독자들은 대중문화의 수용자에 지나지 않았지만 사이버공간에서는 1인 미디어로서 대중문화의 송신자가 될 수 있다. 인터넷의 개인 홈페이지나 개인 인터넷 방송과 같은 1인 미디어는 특별한 전문적인 기술이나 지식, 엄청난 자본이 없어도 자신만의 미디어로 만들어 낼 수 있다.⁵⁾

최근에는 미니홈피의 형태를 가진 “블로그(blog)”를 통해 보다 자유롭게 자기를 표현하며 자신의 주장을 밝힌다. 속칭 ‘싸이’라고도 부르는 블로그는 “웹”(web)과 “일지”(log)의 합성어로 인터넷에 쓰는 웹일지를 일컫는다. 최근 『목회와 신학』에서 블로그에 관하여 특집기사로 다루었는

1) 피에르 레비, 『사이버 문화』, 김동윤 외 옮김 (서울: 문예출판사, 2000), 98.

2) 특히 피에르 레비의 『사이버문화』, 『지능의 테크놀로지』, 강상현의 『대중매체의 이해와 활용』, 현택수의 『일상 속의 대중문화 읽기』, 정주영의 『현대문화와 그리스도인의 책임』, 윌리엄 포어의 『매스미디어 시대의 복음과 문화』 등 인터넷 관련 저서들에는 각 저자의 논하고자 하는 관점에 따라 여러 형태의 용어들이 유사한 의미들로 사용하며 거론하면서 특성들을 논하였다.

3) 피에르 레비, 『사이버 문화』, 106~108.

4) 사이버문화연구소, 『Cyber is-네트에서 문화읽기』 (서울: 역사넷, 2001), 125~ 126.

5) 김정은, 『대중문화 읽기와 비평적 글쓰기』 (서울: 민미디어, 2003), 53.

데, 특히 홍운선은 “미국을 비롯한 서구의 인터넷 커뮤니티는 이메일을 중심으로 발전했으나 우리나라의 인터넷 공동체는 게시판 문화에서 성장했”다고 하였다. 그에 따르면 이러한 성향은 블로그에도 이어져 미국에서 시작한 “원조 블로그는 각종 전문가 그룹과 신문사와 인터넷 서점 등에서 정보 공유 수단으로 이용하는 반면 토종 블로그인 미니홈피는 엔터테인먼트를 위한 상품에 가깝다.” 그에 따르면, “블로그는 개인주의와 공동체 문화의 절묘한 결합이자, 동양과 서양의 가치관이 만나는 지점과도 같다.” 이를 통해 우리는 개인미디어의 활성화와 가상공동체의 확장이 더욱 가속될 것임을 추정할 수 있다.⁶⁾

이렇게 사이버공간에서는 전달방식이 쌍방향으로 이루어지고 수용자인 네티즌의 주도성이 강해지면서 개인성(個人性)이 강화(強化)된 새로운 공동체가 형성되고 있다. 현실공간에서는 전통적 공동체의 연대가 갈수록 약화되고 있지만 사이버공간에서는 네티즌들의 활발한 활동으로 서로간의 유대뿐만 아니라 더 나아가 가족 및 사회조직의 유대까지도 활성화되고 있다. 때로는 온라인의 대화모임이 오프라인 상으로 연장하여 공동체 자신들의 세(勢)를 과시하기도 한다.⁷⁾

둘째로, 사이버공간에서 다양한 취향을 가진 네티즌들은 언제 어디서든지 자발적으로 다양한 의견을 제시하고 토론하며 자율적으로 운영한다. 한국인터넷진흥원에서 조사한 ‘연령별 인터넷이용률 추이<표2>’를 살펴보면 2003년의 ‘6~12세’에서 ‘40~49세’까지의 인터넷 이용률이 조사자의 절반을 넘어섰다. 이를 보면 연령별로 다양한 계층으로 형성되어있음을 가늠할 수 있다. 물론 2003년도의 이용률에서 아직 우리나라가 일본에 비해 젊은 사람들에 편중되어 있다. 하지만 점진적인 상승을 감안한다면 곧 일본의 형태와 비슷해질 것으로 추정된다.

<표2> 연령별 인터넷이용률 추이⁸⁾

	2001		2002		2003	
	한국	일본	한국	일본	한국	일본
6-12세	87.6	49.2	85.1	52.6	90.8	61.9
13-19세	99.1	72.8	97.7	88.1	99.2	91.6
20-29세	84.6	68.5	89.8	89.8	94.5	90.1
30-39세	61.6	68.4	69.4	85.0	80.7	90.4
40-49세	35.6	59.0	39.3	75.0	51.6	84.5
50-59세	14.9	36.8	17.9	53.1	22.8	62.6
60-64세	3.3	19.2	2.3	32.8	5.2	39.0
65세 이상		7.7		9.9		15.0

* 각 연령층을 100%로 보았을 때 해당 계층의 이용률(단위:%)

(7~12세: 2001년은 만 7세부터 조사가 이루어짐)

이렇게 다양한 연령층으로 이루어진 네티즌이 활동하는 사이버공간에는 여러 형태의 정보들이

6) 임성빈 외, 「블로그 문화가 뜨고 있다」, 『목회와 신학』, 184호(2004. 10.), 218~227.

7) ‘붉은 악마’ 네티즌들의 활약으로 2002년 월드컵의 열기는 더욱 달아올랐으며, 수많은 시민들을 시청 앞 광장으로 모이게 하였다.

8) 한국인터넷진흥원, 「한-일 인터넷 이용현황 비교」, (2004. 8), 3.(<http://www.nida.or.kr/index.htm>)

무궁무진하게 흩어져 있다. 네티즌은 이러한 정보들을 자발적으로 제공하는 송신자가 되기도 하고 동시에 정보를 자산으로 어획하는 수용자가 되기도 한다. 네티즌이 적극적으로 활동하는 원인은 경제적인 측면에 있다고 볼 수 있다. “제3의 물결”이 흐르는 정보시대에서 정확한 정보를 습득하는 것이 곧 현명한 자산(資産)을 축적하는 것임을 네티즌이 이미 알고 있기 때문이다.⁹⁾

또한 다양한 연령과 계층들로 형성된 사이버공간에서 어떤 세력에 의해서 의도적이고 일방적 커뮤니케이션은 진행되기가 어려운 민주적 공간이 형성된다. 예를 들어, 면대면(面對面) 커뮤니케이션 회의와 CMC(Computer Mediated Communication) 회의를 비교해보자. 우리는 CMC 회의에서 자신의 소신을 보다 더 진솔하게 펼치는 것을 볼 수 있다. 면대면(面對面) 커뮤니케이션 회의보다 더 많은 의견이나 제안이 창출되어 회의가 활발하게 진행될 수 있음을 보게 된다. 대부분의 CMC 회의에서는 다수 대(對) 다수가 소통하며 여론으로 형성되어 결론에 이르게 된다. 그 과정에서는 어느 한 사람이 토의를 지배하는 양상이 드물기 때문에 평등한 관계를 유지할 수 있다. 또한 지위(地位), 학연(學緣), 지연(地緣) 등과 같은 언어 외적(外的)인 정보가 거의 드러나지 않는다. 그렇기 때문에 대화를 하는 사람(話者)보다는 대화 내용 그 자체의 논리에 관심을 기울이게 되어 합리적인 의사 결정을 할 수 있다.¹⁰⁾

이러한 자발적이고 민주적 특성은 인터넷 미디어 산업 영역에서도 찾아볼 수 있다. 기존 미디어 산업에서는 관련된 전파 자원들과 배급망의 구축이 필요하고 이에 따른 엄청난 자본과 관련 전문가들이 필요하다. 이러한 요구는 새로운 미디어 산업이 기존 영역으로 진입하는 것을 어렵게 한다. 반면에 새로운 인터넷 미디어 산업을 구성하는 데에 필요한 자원은 소규모적이고 전문적 기술을 요구하지 않는다. 이것은 새로운 인터넷 미디어 산업이 기존 영역에 매우 쉽게 진입할 수 있도록 한다. 이렇게 인터넷은 많은 예산을 들여 만든 콘텐츠가 유통될 수 있는 창구이면서도 저 예산으로 만들어진 콘텐츠를 전달할 수 있는 대안 매체일 수도 있기에 그만큼 수용영역이 넓다.¹¹⁾ 기성언론사들의 닷컴 신문들과 제3세대 뉴스게릴라들¹²⁾ 사이에 헤게모니 쟁탈전이 가능한 것은 모든 미디어가 사이버공간에서는 평등한 조건으로 독자에게 뉴스를 전달할 수 있기 때문이다. 또한 뉴스 게릴라들은 상업적·정치적 영향력으로부터 독립성도 확보할 수 있기에 자유롭게 보도할 수 있다.¹³⁾

9) 예를 들면, 보다 적극적인 소비자들은 싸고 좋은 제품구매를 위해 보다 왕성한 사이버 활동을 한다. 그리하여 무수한 소비자 커뮤니티 사이트들이 만들어진다. 거기에는 사고팔기는 기본이고 제품에 대한 정보교환을 위한 질문과 답변, 사용 후기, 추천 및 고발, A/S 경험담 등 생생한 정보들이 있다. 특히 추천 고발 인터넷 게시판은 유용한 정보로 가득하다. [현택수, 『일상 속의 대중문화 읽기』 (서울: 고려대학교 출판부, 2003), 55.]

10) 그러나 역할 분담이 이루어져야 하는 과제, 집단의 조직화가 필요한 과제, 빠른 의사 결정을 요구하는 과제 등은 CMC를 통한 의사결정으로 부적합하다. [사이버문화연구소, 『Cyber is-네트에서 문화읽기』, 127~ 129.] 또한 가부(可否)에 대하여 자신의 입장을 명확하게 밝히지 않는 일반적인 한국인의 성향을 고려해 본다면 언어 외적인 정보 부재가 도리어 의사실행을 원활하게 하지 못하게 하는 요인일 수도 있다. 그러나 사적(私的)인 커뮤니케이션 차원이 아닌 공적(公的)인 회의에서는 이러한 성향은 우리가 극복해야 할 요인이다.

11) 이렇게 넓어진 영역 내에서 인터넷을 이용해서 상거래를 하는 사업자들과 기존 물리적인 유통망을 가진 사업자들 간의 갈등인 채널간 마찰 현상이 생겼다. 영상물 유통의 경우에는 인터넷 영화관이 등장하여 개봉관 다음이던 홈비디오 임대시장을 위협하고 있다. 음반 산업의 경우에는 MP3 파일의 유통이다. 인터넷이 새로운 유통망으로 부각되면서 오프라인 사업자들은 적극적으로 온라인 콘텐츠 사업에 뛰어들고 있다. [강상현 외, 『대중매체의 이해와 활용』, 제3판 (서울: 한나래, 2003), 412~414.]

12) 제3세대 뉴스게릴라들로 형성된 제3세대 대안언론은 자체 취재진과 회원제 사이버 기자진을 운영하면서 독자적인 취재·보도기능을 담당하고 있는 전업형 언론이다.

13) 사이버문화연구소, 『Cyber is-네트에서 문화읽기』, 122~ 123.

물론 기존의 매스미디어들도 개인들의 의견, 주장들을 모으고 여론을 형성하는 기능을 하고 있다. 그러나 이미 올드 미디어가 되어버렸다. 신문, TV와 같은 올드 미디어들은 현대 젊은이들의 요구가 잘 반영되지 않을 수 있고 대체로 일방적인 메시지 전달을 하기 때문에 공적 기능을 충분히 수행하지 못한다고 볼 수 있다. 이러한 한계를 인터넷 미디어들이 극복할 수 있다.¹⁴⁾ 사이버 공간에서는 언제 어디서든지 각계각층의 네티즌들이 자발적으로 다양한 의견을 제시하고 토론하여 자율적으로 운영되며 자발적으로 합류하고 흩어지곤 한다. 이러한 조건에서는 기존의 그 어느 때보다도 자발적이고 민주적 분위기에서 여론을 형성할 수 있다.

셋째로, 사이버공간에서 네티즌은 정보를 비롯한 다양한 지식들을 선택적으로 수용할 수 있다. 그들은 사이버공간에 펼쳐져 있는 메시지에 적극적으로 반응하고 원하는 메시지를 찾기 위해 하이퍼링크된 텍스트를 클릭하여 다른 사이트로 이동한다. 인터넷 미디어에서도 하이퍼텍스트로 인해 독자 개개인이 능동적 정보의 사용자가 되어 뉴스의 가치를 주체적으로 판단하고 선택할 수 있다. 그리고 더욱 확대된 하이퍼텍스트로 메시지를 순차적이 아니라 선택적으로 반응한다. 또한 DB 서비스로 방대한 양의 정보를 제공받을 수 있으며 선정(選定)한 정보들을 압축과 저장의 과정을 거쳐 다시 DB로 집적하여 언제든지 검색이 가능하다.¹⁵⁾ 이뿐 아니라 네티즌은 메시지를 표현 양식이 복합적으로 구성된 형태로 전달받는다. 인터넷 미디어에서는 문자·이미지·동영상 등의 콘텐츠를 디지털 정보 처리 방식을 이용하여 복합적으로 제공한다. 여기에다가 쌍방향 상호작용성, 동시성도 첨가하면서 보다 신속하고 편리하며 현실감나는 의사소통, 정보교환, 정보관리가 이루어지게 한다. 즉, 인터넷, CD-ROM, DVD, 고선명 TV, 쌍방향 TV, 주문형 영상 서비스 등으로 영상전환, 화상회의, 사이버 교육, 원격의료서비스 등이 가능하게 된 것이다. 또한 가정에서 TV, 오디오, 에어컨, 세탁기, 냉장고 등 가전제품을 개인 컴퓨터와 연계한 하나의 시스템을 만들 수 있다. 이 시스템에서는 리모컨 하나만 가지고도 여러 가전제품들과 상호작용을 하면서 조정할 수 있다.¹⁶⁾(주16)

넷째로, 사이버공간에 산재해 있는 정보들은 네트워크 망에서 개방되어 있다. 사이버 공간은 계층과 신분 또는 연령과 성별의 차별 없이 모든 인터넷 사용자에게 열려있다.¹⁷⁾(주17) 이렇게 공

14) 또다른 시각에서 본다면 사이버공간은 기성세대를 반발하는 젊은이들로 가득차 있는 또 하나의 세대에 편중된 공간이라 할 수 있을 것이다. 이런 견해는 앞서 각주 8)에 있던 「한·일 인터넷 이용현황 비교-2004. 8」, (한국인터넷진흥원)에서 ‘연령별 인터넷이용률 추이’를 살펴볼 때 강력히 주장될 수 있다. 이 표를 참고한다면 ‘40~49세’와 ‘50~59세’의 이용률이 해마다 계속 상승하고 있지만 전체의 여론으로 상정하기에 현재 역부족이다. 송호근도 “2030 네티즌들의 의견을 과도하게 대변하는 인터넷 폴리틱스(internet politics)이 진정한 참여인가”라는 논란에서 젊은이들을 통해 형성되고 있는 인터넷 여론몰이에 대한 부정적인 시각을 가지고 있으며 아울러 통계상의 격차가 곧 세대차이로 일컫는 것은 해석의 과장이며 여전히 사회참여를 통한 여론형성은 기성세대가 주축이 되고 있다고 한다. 그러므로 30~50대들이 보다 적극적으로 참여한다면 사이버공간에서 한 세대에 편중된 여론형성은 지양될 것이다. [송호근, 『한국 무슨 일이 일어나고 있나』 (서울: 삼성경제연구소, 2004), 232~235]

15) 사이버문화연구소, 『Cyber is-네트에서 문화읽기』, 120~121.

16) 현택수, 『일상 속의 대중문화 읽기』, 30~31.

17) 모든 계층, 성별, 나이를 따지지 않는 이러한 개방적 특성은 부정적 측면과 긍정적 측면을 동시에 가진다. 부정적인 측면은 자아가 아직 형성이 되지 않는 청소년들이나 유아들은 많은 정보들이 자신의 처지와 상황에 맞는 것으로 적용시키거나 정보를 여과시킬 능력이 부족하기 때문에 무비판적으로 정보를 수용할 위험성이 있다. 그러나 이 논문에서는 긍정적인 측면에서 접근하고자 한다.

개된 정보를 통해 네티즌은 면대면(面對面) 커뮤니케이션 상황에서 드러내기가 부담스러운 고민이나 구체적인 궁금증들도 타인의 간섭이나 눈치를 보지 않고 풀어낼 수 있다.¹⁸⁾ 이렇게 개방되어 있는 상황에서 다양한 네티즌들이 접속하여 각자의 의견을 내놓고 상호 토론을 할 수가 있기에 적절하고 다양한 여론들을 형성할 수 있는 또 하나의 공간이 된다.¹⁹⁾ 그리고 인터넷은 중앙에서 전체 네트워크를 운영하며 통제, 관리하는 기관이 없다. 공통의 통신 규약을 따라 세계의 어떤 컴퓨터라도 인터넷으로 편입이 가능한 분산(分散) 형태의 네트워크이다. 사이버공간에서는 누구나 자유롭게 접근하여 많은 양의 정보를 신속하게 서로 나누어 가질 수 있는 탈중심적 특성을 가지고 있다.

마지막으로, 인터넷에서는 동시적(同時的)으로, 혹은 보다 빠른 속보(速報)로 전달이 이루어진다.²⁰⁾ 전화, 전보, TV 등과 같이 동시적으로 이루어지기 때문에 정보의 신속하고 유연한 실시간 전달이 가능하다. 인터넷 미디어에서 전해지는 소식들은 인쇄매체가 가진 큰 약점인 시간적 제약성을 극복하였다. 이뿐 아니라 네티즌들은 정보에 대한 반응을 즉각적으로 피드백(feed-back)할 수 있다.

이렇게 우리는 사이버공간에서 이루어지는 전달방식에 대한 특성을 다섯 부분으로 살펴보았다. 이러한 특성들은 이전(以前)의 커뮤니케이션 매체들의 일방향성과 견주어 보면 여러 측면에서 차이가 있기에 기존의 SMCR(Source->Message->Channel->Receiver) 모델로서 설명하는 것이 다소 어렵다.²¹⁾ 사이버공간에서의 전달방식은 이보다 키에르케고어의 윤리적 전달에서 더 유사한 모습들을 찾아볼 수 있다. 그러므로 이제부터 키에르케고어의 간접전달에 대해 살펴보자.

2. 키에르케고어의 간접전달

키에르케고어에 따르면, 전달에는 직접전달과 간접전달이 있다. 직접전달은 메시지의 내용을 전달해 주는데, 즉 “무엇을 주는가?”에 역점을 둔다. 이 전달은 송신자가 수용자에게 메시지를 주는 데에 주력하며 대체적으로 강의 형태로 이루어진다. 그리고 송신자는 수용자가 메시지의 내용에

18) 현택수, 『일상 속의 대중문화 읽기』, 52~58.

19) 이러한 특징으로 본다면 자연스레 합리적이고 논리적인 토론으로 이어져야 한다. 그런데 현실적으로 속어(俗語), 비어(卑語) 등의 용어들이 자주 사용하며 다소 감정적인 분위기로 진행되는 경우가 일반적이다. 이러한 분위기는 인터넷의 특성 중에 하나인 익명성으로 인한 것만은 아니라 인터넷에 참여하는 사용자들의 연령층들이 아직 낮기 때문에 합리적인 토론으로 이끌어 갈 만한 역량이 부족한 것으로 생각된다. 논리적으로 논변할 지식인들이 수동적으로 참여하거나 참여하는 빈도(頻度) 및 참여의 수가 적어 합리적 토론을 이끌어 가는 분위기를 조성할만한 역력이 부족하기 때문이다.

20) 앞선 글에도 언급한 바와 같이 정확한 정보를 습득하는 것이 자산의 축적이다. 여기에 그 누구보다도 정확한 정보를 빨리 습득하는 것도 경쟁에서 앞선 자가 된다. 폴 비릴리오(Paul Virilio)는 그의 저서 『속도와 정치』에서 속도라는 개념에서 역사철학과 정치철학을 논하였다. 그는 서구인들이 동양보다 경제적으로 우위에 설 수 있었던 것은 서구인들이 기계적 속도를 선점했기 때문이라는 것이다. 한국인의 성급한 성향을 함축하는 “빨리, 빨리”라는 용어에 대한 또 하나의 측면에서 설명하는 데에도 도움이 될 것이다. [폴 비릴리오, 『속도와 정치』, 이재원 옮김 (서울: 그린비, 2004), 120.]

21) SMCR 모델은 송신자(S)가 메시지(M)를 만들고 이것을 특정한 채널(C)을 통하여 수용자(R)에게 전달하는 것으로 전통적인 커뮤니케이션학에서 매체를 통한 커뮤니케이션 현상을 설명하는 대표적인 이론이다. [강상현 외, 『대중매체의 이해와 활용』, 407~408.]

반응하는 태도, 인격적 변화 등에 관심을 갖지 않는다. 도리어 송신자가 수용자에게 얼마큼 훌륭한 메시지를 전했는지, 어느 정도 정확한 지식을 전달했는지에 따라 전달의 성공여부가 판가름이 된다.²²⁾

반면에 간접전달은 송신자가 수용자에게 있는 것을 “어떻게 끄집어내는가?”에 초점을 둔다. 이 전달은 수용자에게 이미 어떤 능력이 내재되어 있는데, 그 능력이 간접전달을 통해 드러나게 하는 것이다. 기술적인 숙련이 사람의 능력을 증가시키는 것과 같이 수용자의 내부에 있는 것이 간접전달에 의해 변화가 있는 것이다. 키에르케고어는 이러한 간접전달을 윤리적(소크라테스적) 전달과 종교적(그리스도적) 전달로 나누어 고찰하였다.

2.1 윤리적 전달

키에르케고르는 윤리적 간접전달을 소크라테스와 제자 간에 오고가는 “산과술”적 대화 내용을 보여주면서 설명하였다. 소크라테스가 제자에게 질문들을 던지면 제자는 이전까지 자신이 의례히 알고 있었던 것을 대답한다. 그 대답에 대해 소크라테스는 잘못된 점을 지적하면서 계속 질문을 던진다. 제자는 계속되는 질문에 답하다가 결국에는 의례적으로 생각했던 것들에 대한 정확한 의미를 자신이 알지 못한다는 것을 깨닫게 되는 지적인 충격에 빠지게 된다. 지적 충격에 의해 혼란에 처해 있는 제자는 스승인 소크라테스에게 그 해답을 요청한다. 하지만 그는 해답을 건네주지 않고 계속적으로 제자가 자신의 내면을 향하게 하고 이미 내면에 존재해 있는 진리를 끄집어내려는 정열만 부추길 뿐이다. 이렇게 제자에게 향하는 소크라테스의 질문은 개인의 내면을 향하게 하는 주체적인 성격의 물음들이다. 이는 간접전달과 연관된 것으로 자아의 내재된 진리를 찾기 위한 것이며 자신의 삶을 반성하게 하는 근본적이고 실존적인 물음들이다.

그리고 키에르케고르는 소크라테스의 방관(傍觀)적 태도에 주목한다. 소크라테스가 제자들에게 ‘이것은 무엇인가?’라는 물음을 거듭 던지고 제자의 답들이 잘못되었다는 것을 지적하면서도 본인은 진리를 모른다고 말할 뿐이다. 하지만 스승과의 대화에서 충격에 빠져있는 제자들은 그가 참된 진리를 소유하고 있을 것이라 추정하거나 확신한다. 계속 그를 추종하며 그에게 진리를 요청하지만 그는 방관만 할 뿐이었다. 그는 스스로 진리를 갖지 않았다고 하였지만 가진 자만이 가능한 질문들을 제자에게 쏟아내었다. 키에르케고르는 이러한 소크라테스를 가리켜 진정 “아이러니”(Irony) 그 자체라고 하였다.²³⁾

22) 표재명에 의하면, 키에르케고어는 메시지의 내용인 객관적인 진리를 부정하거나 업신여기는 것이 아니라고 하였다. 다만 키에르케고어는 주체적 사고를 통한 터득한 진리를 강조했다. 이어서 그는 진리가 주체적인 ‘어떻게’에 있는 것이라면 사람은 ‘어떻게 자기처럼 실존하고 있는 다른 사람에게 자기가 터득한 진리를 전달할 수 있을까’ 하는 질문을 던지며 이에 대해서 객관적 진리의 직접적인 전달이 아닌 주체성·내면성과 같은 실존의 진리를 전달하는 방법으로서 간접전달을 도입하였다는 것이다. [표재명, 『키에르케고어의 연구』 (서울: 지성의샘, 1992), 234~236.]

23) 임병덕에 의하면, 헤겔이 그의 『철학사』에서 소크라테스의 특징을 ‘아이로니’로 규정한 것에 대하여는 키에르케고르도 『아이로니의 개념』에서 동의하였지만 헤겔은 역사적인 소크라테스와 플라톤 사상의 대변자인 소크라테스를 구분하지 않고 소크라테스의 아이로니를 긍정적인 결과인 진리에 도달하기 위한 것으로 보았지만 키에르케고르는 플라톤적 측면을 배제하여 진리를 가지고 있지 않은 사람으로서 혼란에 처하게 하는 소크라테스의 아이로니로 전개하였다는 것이다. [임병덕, 『키에르케고르의 간접전달』, 제2판 (서울: 성경재, 2003), 25~30.]

2.2 종교적 전달

키에르케고어는 종교적 전달을 예수를 통해 설명한다. 그에 의하면 참된 종교적 전달은 절대적 진리인 하나님이 완전히 전달되는 것이다. 즉, 송신자인 하나님이 자신에 관한 메시지를 전달 매개를 통해 수용자인 인간에게 전하는 것이다. 그러나 인간은 하나님에 관한 메시지를 온전히 전달해야 하는 매개 역할을 할 수 없다. 인간으로는 불가능하다. 그렇다고 하나님이 직접 인간에게 메시지를 전하지 않는다. 인간이 감당하지 못한다. 이것은 성육신한 그리스도 예수가 절대적으로 필요한 주요 이유들 중 하나이다. 예수 그리스도는 송신자인 하나님 자신이며, 전달할 메시지인 “진리” 자체이며, 전달하는 통로, 즉 “길”이다(요14:6). 이를 감당하려면 예수는 하나님을 온전히 전달할 수 있는 신(神)이어야 한다. 동시에 인간이 감당할 수 있는 전달을 행해야 할 인간이어야 한다. 이는 엄청난 “패러독스(paradox)”이다. 키에르케고어는 이러한 패러독스인 예수가 인간에게 큰 시험이며 걸림돌이라고 하였다. 인간은 이 시험에 넘어져 그를 십자가에 못을 박든지, 아니면 이성으로는 이해할 수 없는 패러독스를 신앙으로 받아야 한다. 이 신앙은 “가장 미친한 자와 똑같이 되려고 하는” 신(神)의 사랑을 깨달은 인간이 신에게 향한 사랑으로만 가능하다는 것이다.

그가 신이다. 하지만 그는 머리 둘 곳이 없다. ... 그러나 종의 모습은 단순히 받아들여지지 않는 것이다. 그러기에 신은 모든 괴로움을 겪고 모든 것을 참으며 모든 일에 시험을 받고, 광야에서 굶주리며, 고난 중에 목마르고, 죽음 가운데 버림을 받았던 것이다. ... 그에게는 죽음의 고난이 고난이 아니라, 그의 전 생애가 실로 하나의 고난의 역사이기 때문이다. 그리고 그의 생애는 고난을 겪는 사랑이며 모든 것을 마치고 스스로를 버리는 사랑이다. 놀라운 자기 부정이다. ... 만일 내가 그에게 그의 몸을 보살피고 이 땅위에 남아 있기를 간청한다면, 나는 죽도록 슬퍼하는 그의 모습을 보게 될 것이다. 그는 또한 나를 위해서도 슬퍼할 것이다. 왜냐하면 그 슬픔은 곧 나를 위한 슬픔이기 때문이다. 그러나 그의 슬픔은 또한 내가 그를 이해할 수 없었던 것에 대한 슬픔일지도 모른다. ... 확실히 이 모든 고난을 낳는 것은 사랑이다. 왜냐하면 신은 스스로를 시기하지 않고 사랑 속에서 가장 미친한 자와 똑같이 되려고 하기 때문이다.²⁴⁾

위 글에서 보듯이 키에르케고어는 역사적 예수의 고난이 인간을 향한 사랑이라 표현했다. 이렇듯 완전하고 참된 종교적 간접전달은 예수만이 할 수 있다는 것이다. 진리를 추구하는 정열만 부추겼던 소크라테스와 달리 예수는 진리를 알 수 있는 조건까지 단독자(單獨者)에게 심어 주었고 하나님 앞에 홀로 설 수 있는 신앙까지 이끌어 간다. 또한 3년의 공생애를 통해서, 십자가에 달림을 통해, 부활함을 통해, 아니 전(全) 생애를 통해 그리스도 예수 자신이 계시의 송신자이면서 메시지 자체로서 가장 완벽한 간접전달을 행하였다.²⁵⁾ 예수가 수행한 간접전달을 수용하는 사람이

24) 키에르케고어, 『철학적 단편』, 손재준 옮김 (서울: 삼성출판사, 1982), 187~189.

25) 하나님은 인간의 이성으로서 완벽하게 논증될 수 없는 실체(實體)이다. 이 실체가 육화되어 영원에서 시간의 역사 안으로 들어왔다. 이 실체는 예수 그리스도이며 기독교인에게 주어진 생명은 오직 예수 그리스도를 통해서만 가능하다. 그 자체가 진리인 예수 그리스도만이 실체로서의 진리를 완전하게 전달할 수 있다. 이렇게 완전하고 완벽하게 진리를 전달한 예수의 전달은 인간의 전인적(全人的)인 변화인 중생으로 이어지는 종교적인 간접전달이다. “아이러니”

단독자(單獨者)이다. 이 사람은 예수와 동시성(同時性)을 가진 사람으로, “세상이 나를 대하여 십자가에 못 박히고” 그리하여 “예수의 흔적”을 가진 자이다(갈6:14~17). 예수의 간접전달을 이미 받은 단독자는 “하나님의 본받는 자가 되고 그리스도께서 너희를 사랑하신 것 같이 너희도 사랑 가운데서 행하”는 삶으로 살아가야 하는 자이다(엡5:1~2).

키에르케고어는 윤리적 간접전달을 소크라테스를 통해 설명하였고, 종교적 간접전달을 예수를 통해 설명하였다. 그렇다면 이런 키에르케고어의 간접전달이 과연 사이버공간에서 어떠한 모습으로 나타나고 있을까? 이 질문에 대해 본 논문에서는 직접적으로 답론하기보다 우회적 접근으로 살펴보고자 한다. 즉, 윤리적 간접전달에서 제자가 수행한 역할과 사이버공간에서 활약하는 네티즌이 수행한 역할을 살펴보고 이에 그 유사점을 밝혀보는 것이다.

3. 사이버공간에서 볼 수 있는 간접전달

물론 앞서 키에르케고어가 설명하였던 소크라테스의 산파술에서처럼, 제자에게 거듭된 질문을 쏟아내듯이 사이버공간에서도 네티즌에게 질문공세를 가하거나 내면적 진리를 추구하는 정열을 부추기지 않는다. 다만 한 질문에 대한 다양한 형태의 대답들이 사이버공간에서 네티즌들에게 펼쳐져 있다. 펼쳐져 있는 많은 대답들 중에서 어떤 대답을 선택하느냐는 네티즌에게 달려 있다. 이렇게 선택하는 네티즌이 바로 소크라테스의 제자라는 것이다. 그렇다면 네티즌은 간접전달을 어떻게 행하는지 살펴보자.

첫째로 네티즌은 주체자(主體者)로서 사이버공간에서 쌍방향적으로 주고받는 상호작용을 자발적으로 행한다. 이는 대부분의 지식(知識)들이 편만(遍滿)하게 공개되어 있는 사이버공간에서 네티즌들이 이미 놓여져 있는 대답들을 주체적이고 실존적인 자신의 입장에서 탐색하며 스스로 정답(正答)으로서 선택하며 수용하는 것이다. 이러한 모습은 소크라테스의 제자들이 자신의 내면의 진리를 주체적으로 찾아가는 모습과 유사하다. 키에르케고어가 언급했던 간접전달은 스승 소크라테스의 일방적인 직접전달로 이루어지지 않고 어떠한 형태로든지, 어느 정도이든지 제자의 자발적인 개입을 필요로 한다. 어떤 경우에는 송신자로서의 역할과 역량까지 발휘하기도 한다. 이렇게 네티즌은 “정보의 바다”에서 자신의 배에서 자신이 만든 그물을 통해 자기 주도하에 지식(知識)을 낚는 것이다. 이와 같이 자율적이고 주체적인 탐구가 가능하며 송신자에게 영향을 끼칠 수 있는 적극적인 개입도 가능하다. 그리고 자신이 정보의 바다에서 어획하기 위한 그물질과 그 결과까지 책임을 지는 주체자(主體者)이다. 비록 진리를 내면에서 완전하게 끄집어내지 못할 수도 있지만 네티즌은 소크라테스의 제자들처럼 그 자아의 내면을 향하는 주체적이고 실존적인 태도를 견지하고 진리를 추구하고 있는 것이다.

만 던져주고 유혹만 하였던 사이버공간의 윤리적 간접전달에서 종교적 간접전달은 예수 그리스도가 실체적으로 보여 주며 전달을 수행하였다.

둘째로 네티즌은 개별자(個別者)로서 개방적이고 탈중심적 특징을 가지고 사이버공간을 확보한다. 사이버공간에서는 커뮤니케이션 참가자들 간의 일대일(一對一)관계뿐만 아니라 다수 대(對) 다수의 관계가 가능하다. 이렇게 다수 대(對) 다수로 움직이는 공간에서는 각자가 소유한 지식들이 자연스레 개방적으로 펼쳐진다. 이러한 상황에서는 어떤 중심적인 세력이 존재하지 않고 그 힘이 모든 이들에게 분산되어 있다. 네티즌에게는 이렇게 펼쳐져 있는 지식을 자기 자신의 내면에 존재하고 있는 진리로 이끌어 낼 수 있는 정열이 필요하다. 이 정열은 커뮤니케이션의 어떤 외적인 세력에 의해 만들어진 것이 아니라 내적으로 이끌어낸 힘으로서 네티즌 각 개인의 자아형성으로 나아가게 한다.²⁶⁾

이러한 네티즌의 모습은 키에르케고어가 『철학적 단편』에서 언급하였던 소크라테스와 그의 제자가 나눈 대화를 연상하게 한다. 소크라테스는 아고라(Agora)²⁷⁾에서 아테네의 전체 시민이나 많은 사람들을 향하여 진리를 추구하도록 웅변을 하지 않았다. 또한 정치적·정신적 카리스마를 가지고 시민들을 주도해 가지도 않았다. 다만 개별적인 제자와 대화를 나누었을 뿐이다. 제자가 자신의 내면을 바라보게 하며 정열을 가지고 스스로 내면에 있는 진리를 발견하도록 부추겼을 뿐이다. 그는 송신자의 입장에서 암묵적이라도 강요하거나 메시지의 내용을 중요시하며 대화를 주도하는 모습을 보여주지 않았다. 제자들이 스스로 자신의 진리추구를 하는 데에 주축이 되도록 하였다. 이와 같은 제자가 사이버공간에서는 네티즌이다.

또한 직접전달은 전달하고자 하는 메시지가 인쇄된 글로, 들려지는 말(言語)로, 아니면 다른 수단들을 동원하여 전달될 때에 정확히 그 메시지가 전달되는 것을 중요시한다. 이와 달리 간접전달에 있어서는 송신자의 표정, 몸언어(body-language)까지 포함하는 전체적 모습이나 내면, 그리고 삶 그 자체를 통해 수용자가 어떤 영향을 받는 것이 중요하다. 이와 같이 간접전달이 중요시하는 것은 이전의 매스 미디어보다 사이버공간에서 잘 드러난다. 사이버공간은 급격히 발전하는 디지털 정보산업의 기술에 의해 음향, 영상, 동영상 등의 각양 형태의 멀티미디어로 복합되어 있으며 계속되어질 기술적 향상은 보다 인격적인 커뮤니케이션을 형성할 수 있도록 할 것이다.²⁸⁾ 이러한 발달된 멀티미디어 매체들은 다양한 표현 방법이나 수단을 복합적으로 활용하여 송신자가 주고자 하는 메시지를 보다 잘 전달할 수 있도록 하는 것이다. 더 나아가 송신자가 원하던 원하지 않든지 간에 자기 자신을 드러낼 수 있다. 이는 송신자가 의식적으로 의도하지 않은 것까지도 수용자에게 개별적으로 읽혀질 수 있고 전달할 수 있는 간접전달의 또 하나의 모습이 된다. 제자들이 감동을 받은 것은 단지 스승의 언변(言辯)만이 아니라 스승이 의도하였든 의도하지 않았던 간에, 자신의 원칙을 지키고자 독약을 피하지 않고 순순히 마셨던 스승의 삶이었다.

26) 김중두가 언급하기를, 키에르케고어는 『죽음에 이르는 병』에서 ‘개인(個人)’은 그 누구와도 대치할 수 없는 유일한 존재이며 ‘인간성’이라는 공통분모로 획일화할 수 없고 ‘인간(人間)’이라는 종(種)으로 같이 취급할 수 없다고 거듭 밝혔다. 개인은 각각 절대 독특한 자신만의 방법으로 신 앞에 홀로 서 있는 단독(單獨)적 개인이라고 하였다. [김중두, 『키에르케고어의 실존사상과 현대인의 자아이해』 (서울: 엠-에드, 2002), 102~103.]

27) ‘아고라’(Agora)는 ‘시장’, ‘광장’의 의미를 가지고 있으며 고대 아테네에서 시민들이 모여 갖가지 웅변과 토론이 오가는 정치집회 장소였다.

28) 시공간적으로 떨어져 있는 송신자와 수용자 간의 커뮤니케이션을 위해 문자, 인쇄물, 전신, 전화 등의 여러 수단들이 발명되었고 이들은 시공간을 초월하면서도 완벽한 면대면(面對面)의 커뮤니케이션과 같은 상황을 이루는 것을 최종 목표점으로 두면서 계속적으로 복합적인 수단들을 발명하고 있다.

셋째로 네티즌은 사이버공간에서 자율자(自律者)로서 개인성과 민주성, 공공성 등을 동시에 공유하고 있다. 매스 미디어에서 지식과 정보를 보유하면서 메시지를 만들어내는 송신자가 된다는 것은 여러 요건을 갖춘 기관, 단체, 혹은 일부 개인만이 가능하다. 그리고 정보는 소수의 송신자에 의해 제한된 채널을 통해 일방향적으로 다수의 수용자에게 공급된다. 이러한 정보의 위력은 다수의 수용자, 즉 대중(大衆)들에 의해 성립되고 동시에 대중들에게 강요하듯이 발휘한다. 그런데 키에르케고어는 대중의 비실체성(非實體性)과 비주체성(非主體性)을 폭로하며 비판하였다. 또한 대중을 빌미로 하여 득세(得勢)하는 언론에게 비판을 가했다. 그리고 당시의 현대인들에게 언론이 의도하여 만든 대중을 비판없이 자신과 합류하는 것이 곧 자신의 정체성을 잃어버리는 것임을 강조하며 각성을 촉구했다.²⁹⁾ 이와 같은 비판은 현재 오늘날에도 그대로 적용될 수 있을 것이다. 간혹 우리는 다수의 의견이 소수의 의견을 일방적으로 묵살하거나 혹은 과거 전쟁의 와중에서 횡행 하였던 인민재판식으로 여론몰이가 형성되면서 문제를 풀어나가는 모습을 보기도 한다.

그러나 사이버공간에서는 조금의 여건만 갖추면 ‘광야에서 외치는 자의 소리’(마3:3; 요1:23; 막 1:3)처럼 자율적이고 주체적인 한 개인의 목소리를 담아낼 수 있다. 이 소리는 다수의 익명(匿名)들로 구성된 대중에게 함몰되지 않는다. 막강한 세력을 등에 업고 일방향으로 지식과 정보를 쏟아내는 매스미디어에 대응하며 저항할 수 있다. 간접전달은 개인 자신의 내면에 있는 진리를 끄집어 내어 개별적인 자아를 형성하는 것을 추구한다. 형성된 자아를, 형성되어 가고 있는 자아를 표현할 수 있는 소리가 사이버공간에서는 모든 개인들에게 가능하며 하나의 사이트로 평등하게 부여되기에 자율적으로 자신을 표현할 수 있다.

이렇게 개인 미디어에서 시작한 자율적이고 합리적인 목소리들은 상호작용하며 선택적으로 수용하거나 수용을 받으면서 하나, 둘, 셋 ... 계속 모이게 된다. 스스로 모이는 개인들은 공동체를 형성하기 시작한다. 사이버공간에 이루어지는 가상공동체를 이제까지의 공동체와 비교한다면 각 개인들이 가지고 있는 유사(類似)한 특징들로 인해 모인다는 공통점이 있지만 가상공동체가 가지는 자율성의 측면에서는 상당한 차이를 보인다.³⁰⁾ 대부분 사이버공간의 가상공동체에서는 자율성이 상당히 향상되어 공동체 구성원으로 가입하거나 탈퇴하는 것에 강제적으로 간섭할 수 없다. 이러한 공동체 속에서 네티즌은 개인의 의미를 형성하면서 기초적인 “네티켓”에서 시작되는 가상공동체의 규칙들을 개인의 틀 속에서 준수하고자 한다. 이들은 자신이 주체적으로 만들고자 하는 세로방향의 “날실”과 자신이 속해 있는 가상공동체의 범주에서 구성되는 가로방향의 “씨실”로 짜여진 그물로 넓고 깊은 정보의 바다에 있는 지식(知識)들을 어획한다. 보다 촘촘히 짜여진 그물을 통해 획득한 지식들을 활용하고 적용시키고 첨가하면서 자신의 삶으로 형성시키고 유지하고, 그리고 시간의 연속성에서 이어지는 자신의 역사를 쌓아간다. 이렇게 만들어져 가는 각 개인의 역사 속에서 타인과의 커뮤니케이션은 필연적으로 상호작용하게 되며 서로에게 영향을 주고받는다.

29) 강학철이 언급하기를, 키에르케고어가 “평준화의 대중(大衆)은 민족이나 세대나, 동시대자나 교구민이나 또한 사회도 아니다. ... 하나하나의 개인은 모든 중간 규정없이 ‘순수 인간’으로 무한히 추상화되어 그런 과정 속에 대중이 발생한다. 그것은 상황이나 집합을 만들 수 없다. ... 대중은 환영(Phantom)이며 임자없는 지껄임(chatter)이어서, 대개의 경우 언론의 도움으로 생긴 현상이다”라고 하였다. [강학철, 『무의미로부터의 자유』 (서울: 동명사, 1999), 228~229.]

30) 혈연과 지연으로 형성된 전통적 공동체가 지니는 강제적인 소속감을 산업사회에서의 공동체에서는 어느 정도 벗어나 조금의 자율성이 확보되고 조금이나마 선택의 여지가 있었지만 사이버공간에서는 보다 더 자율성이 확보된다.

여기에서 우리는 이전의 미디어에서와 다른 면을 또 하나 볼 수 있다. 네티즌은 사이버공간에서 서로에게 영향을 주고받는 한 공동체 속에 속해 있으면서도 또한 개별자로서 뚜렷하게 구별되어 존재한다. 우리가 만약 가상공동체에 속한 개별자들의 모습들을 본다면 소크라테스의 제자들 중에 극단적인 반대의 길을 갔던 알키비아데스와 플라톤 같은 유형의 사람들이 함께 거하고 있음을 보게 될 것이다. 『국가』(Politeia)를 비롯한 여러 저서에서 보듯이 진리로서 이데아를 제시하며 이상국가를 이루어내려고 노력했던 플라톤과 달리 알키비아데스는 스파르타로 건너가 아테네와 아테네의 시민들을 곤경에 빠뜨렸던 인물이다. 여기 두 사람은 아이로니의 간접전달을 수행했던 소크라테스의 제자이다. 이와 마찬가지로 사이버공간에서도 개별자의 개인성을 극대화시키는 네티즌과 공공의 “좋은”을 추구하고자 하는 네티즌이 공유하고 있다. 이 공간에서는 이전과는 달리 개인성을 강조할 네티즌의 목소리는 더욱 높아질 것이며 이를 강압적으로 통제할 공공의 권한은 갈수록 약화될 것이다. 그럼에도 불구하고 개별자이며 주체적인 네티즌은 정보의 바다에서 함대(艦隊)와 유사한 나름대로의 공동체적인 전선(戰船)을 구축하고자 고군분투하고 있다.

이처럼 네티즌은 사이버공간에서 주체자로, 개별자로, 자율자로서 활동하지만 그 확보하는 범위나 활동능력, 활약동기 등이 다양하다. 그렇다면 우리는 다양한 계층을 형성되어 있는 네티즌들을 각자가 처해 있는 실존적 단계에 따라 구분할 수 있을 것이다. 이 구분은 키에르케고어가 이미 시도하였던 실존적 단계의 틀을 가지고 사이버공간에서 네티즌이 어떤 실존적 단계에 처해 있는지를 살펴보고자 한다.

3. 향유자 · 대화자 · 단독자로서의 네티즌

이전 어느 시대보다도 네티즌은 사이버공간에서 간접전달을 다양하게 활용하고 있다. 네티즌은 일방적인 전달을 시도하였던 매스 미디어의 강요를 극복하였다. 또한 암묵적이든 강압적이든 동참과 참여를 유도하였던 전통적인 공동체에서도 어느 정도 벗어났다. 이렇게 본다면 사이버공간에서의 네티즌은 자율적으로 확보하며 민주적으로 운영할 수 있는 역량이 그 어느 때보다 많이 확보하고 있는 것이다. 하지만 활발하게 이루어지는 간접전달을 네티즌 각자는 현실적으로 과연 어떻게 누리고 있을까? 이 질문에 대한 답을 위해, 우리는 이제부터 네티즌 각자가 어떤 상태(狀態)³¹⁾에 처해있는지 즉, 실존적으로 어떠한 단계에 처하고 있는지 살펴보자. 키에르케고어는 실존적인 인간이 삶을 영위하는데 있어 세 가지 단계가 있다고 언급하였다. 처음에는 심미적(審美的) 단계이며 다음은 윤리적(倫理的) 단계, 끝으로 종교적(宗教的) 단계이다.

첫번째로 사이버공간에서 심미적 단계에 처해있는 네티즌은 향유자(享有者)이다. 그들은 끊임없이 표출되는 자신의 욕구를 채우기 위해 욕망꺼리들을 탐색하며 웹상에서 끊임없이 항해한다. 채팅을 통해서, 게임을 통해서, “지식(知識)의 나무”를 형성하는 것을 통해서, 각종 사이버매체들을

31) 여기에서 상태(狀態)이라고 할 때에 외부적인 드러나는 모양(模樣)이나 양태(樣態)에 맞추어진 것이 아니라 실존적으로 삶을 영위하고 있는 수용자 내면(內面)에 보다 초점을 두고 있다. 수용자 내면이 어떠한 상황에 처해있는 지에 대해 키에르케고어는 ‘단계(段階)’라는 용어로 일컬었다.

통해서 지식이나 정보를 활용하면서 일회적이고 소모적인 쾌락을 계속하여 추구한다. 돈 주안과 같은 단계에 있는 이들은 다양하고 복합적인 사이버공간 속에서 거듭 소모되어 없어지는 욕망을 충족시키기 위해 드넓은 정보의 바다를 헤쳐 나가는 항해에 몰입한다.³²⁾ 이들이 싫어하고 두려워하는 것은 “순간”에서 이어지는 연속된 시간이다. 이어진 시간을 감당하지 못해 연신 “심심하다”, “재미없다”라는 말로 표현하는 “지겨움”, “권태(倦怠)”이다. 이 지겨움에서 벗어나고 권태를 이겨내기 위해 보다 강도 높은 순간의 쾌락들을 계속적이고 상승적으로 추구한다.

그러나 사이버공간에서 끊임없이 쾌락을 추구하는 윤작(輪作)의 결국은 지금까지 추구해왔던 모든 것에 흥미를 잃어버리는 “허무(虛無)”이다. 이는 세상의 모든 영화를 접해 보았다는 솔로몬이 거듭하여 내뱉었던 “헛되다”(전1:1~18)고 부르짖었던 절망의 구렁텅이이다. 이곳에서 윤리적 단계로 나아갈 수 있는 선택이 네티즌에게 놓여진다. 이 선택의 이행(移行)은 정열적 비약(飛躍)으로 가능하다.

두번째로 윤리적 단계에 처해 있는 네티즌은 대화자(對話者)이다. 그들은 미적 단계의 절망에서 비약하여 빠져나온 자들이다. 이들은 자기 나름의 의미와 자아(自我)를 찾기 위해 정열을 가지고 개별적인 정체성을 적극적으로 모색하면서 선과 악으로 나누어지는 보편적인 질서를 찾고자 한다.³³⁾ 이들은 자신의 삶에 대한 개별적 의미와 가치를 염두에 둔다. 그리고 자아정체감을 형성하고자 하면서 동시에 “네티켓”에서 시작되는 가상공동체의 각종 규칙들을 개인의 윤리적 틀 속에서 준수하고자 한다. 마치 자신을 주체적으로 만들고자 하는 세로 방향의 “날실”을 만들어 가면서도 동시에 자신이 속해 있는 가상공동체의 범주에서 구성되는 가로 방향의 “씨실”도 만드는 것과 같다. 날실은 주체성과 자율성, 민주성 등의 개별적 성향으로 이루어진 것이다. 끊임없이 자신의 내면을 향해 수직적으로 파고든다. 또한 씨실은 공동체 속에서 이루어지는 각종 커뮤니케이션으로 인해 서로 상호작용하면서 다져진 윤리적 성향으로 이루어진다. 자신과 주변 이웃들과의 관계를 경제적 · 정치적 · 정서적으로 조금씩 수평적 확장을 시도하는 것이다. 이러한 날실과 씨실을 번갈아 짜면서 만들어진 그물로 넓고 깊은 정보의 바다에서 지식(知識)들을 어획하는 것이다. 보다 촘촘히 짜여진 그물을 통해 획득한 지식들을 활용하고 적용시키고 첨가하면서 자신의 삶으로 형성시키고 유지하고, 그리고 시간의 연속성에서 이어지는 자신의 역사를 쌓아간다.

그런데 네티즌이 사이버공간 속에서 절대적이고 보편적 질서와 완전한 진리를 찾기는 어렵다. 자신이 짜고 있는 그물조차도 절대적이고 완벽하게 짜기가 힘들다. 그럼에도 불구하고 네티즌은 이상적(理想的) 진리를 본능적으로 추구하고 그 진리에 의한 삶을 굳건하게 영위하고자 분투한다.

32) 키에르케고르는 『이것이냐, 저것이냐』에서 돈 주안(Don Juan)와 로마황제 네로를 심미적 단계의 모습을 가장 잘 보여주는 사람으로 언급하였다. 돈 주안은 돈나 엘비라(Donna Elvira)에게 사랑을 갈구하여 유혹한 후에 그녀를 버렸고, 사랑을 다시 채우기 위해 또 다른 여인에게로 쫓아가며 사랑을 추구하는 윤작(輪作)을 행했다고 한다. 그는 심미적 단계가 단순한 성적(性的)인 탐미(耽美)만을 가리키는 것이 아니라 지적(知的)인 욕구도 포함시켰다. 이는 다음에 이어져 올 윤리적 단계에 이르지 못하는, 타인이나 공동체에 대한 배려나 윤리적 가치 추구가 없는 모든 삶의 실존을 가리킨다고 볼 수 있다. [키에르케고어, 『이것이냐 저것이냐』, 백재욱 옮김 (서울: 해원출판사, 1999), 106~123.]

33) ‘비약(飛躍)’을 감행했다. 이 비약은 ‘단계(段階)’를 어떻게 해석하느냐에 따라 그 양상이 달라진다. 만약 단계를 수직적으로 놓여 있는 것으로 본다면 비약은 낮은 단계에서 초월한 높은 단계로 뛰어 올라가는 것이며, 수평적으로 본다면 비약은 좁은 단계에서 보다 많이 넓혀진 단계로 확장되는 것으로 볼 수 있다. 다양한 삶의 형태들이 현존하는 실존적인 측면에서는 수평적 비약이 보다 현실적인 것으로 여겨진다.

이렇게 서로 암투(暗鬪)하는 두 가지의 상황이 사이버공간에서 계속적으로 펼쳐진다. 이러한 현장은 완전(完全)을 갈망하면서도 불완전(不完全)할 수밖에 없는 “에로스”가 처한 실존적 고통의 현상이다. 결국에는 그들도 진리로 향하는 정열의 한계를 절감(切感)하고 절망(絶望)한다.³⁴⁾

이제 마지막 단계인 종교적 단계에 처해 있는 네티즌은 단독자(單獨者)이다. 그들을 살펴보기 전에 우리는 먼저 키에르케고어가 종교적 단계에서 가리키는 진리, 혹은 신(神)이 무엇인지를 알아야 할 것이다. 키에르케고어가 최종적으로 언급했던 종교는 기독교이다. 그가 가리키는 진리, 혹은 신(神)은 하나님 자신이다. 그리고 하나님 앞으로 나아갈 수 있는 사람은 하나님 앞에 홀로 서 있는 “단독자(單獨者)”이다.³⁵⁾ 그러나 단독자는 스스로 진리를 이해할 수 있는 능력도 없으며 스스로 진리에게 갈 수도 없다. 무한자인 하나님이 단독자에게 다가와야 하고, 하나님을 깨달을 수 있는 인식의 조건을 하나님이 직접 단독자에게 심어주어야 한다. 이렇게 영원하고 자존하는 하나님 앞에 불가항력(不可抗力)적으로 서게 된 단독자는 자신이 시간과 공간에 매어 있는 “유한자(有限者)”이며 “죄인(罪人)”임을 통감한다.³⁶⁾ 이러한 죄의식은 진리의 사실을 단순한 지식(知識)으로 알게 될 때에 일어나는 것이 아니라 자신이 도저히 감당할 수 없는 진리의 실체(實體)를 접하게 될 때에야 가능하다.

단독자는 자신의 쾌락을 추구하기 위해 사이버공간을 확보하지 않는다. 단독자는 단순히 자신의 삶의 의미 추구나 사회공동체적인 유대를 추구하기 위해 사이버공간을 향해하지 않는다. 종교적 간접전달을 통해 전인격적으로 변화를 겪은 그는 사이버공간에서 단독자의 모습을 드러내고자 애를 쓴다. 단독자의 모습은 사이버공간을 통해 완전한 종교적 간접전달을 수행한 예수와 동시성(同時性)을 끊임없이 추구하는 것이다.

나오면서

위에서 논의한 바와 같이 사이버공간에서 이루어지는 커뮤니케이션 방식은 키에르케고어의 간접전달에서 나타나는 특성과 많은 유사성을 보인다.

사이버공간에서 이루어지는 커뮤니케이션 방식의 특성을 요약해 보자.

첫째로 커뮤니케이션 방식의 방향이 쌍방향성으로 진행되며 수용자인 네티즌의 주도성과 개인성이 강화된 공동체가 형성된다.

둘째로 네티즌의 자발적인 참여로 민주적 특성을 가진 공간이다.

34) 이러한 자기 자신의 절망은 질병처럼 밖에서 들어오는 것이 아니라 스스로의 행위이다. 『향연』의 디오티마는 ‘에로스’(Eros)를 풍부의 신(父:포로스)과 결핍의 신(母:페니아) 사이에 태어난 정령으로 미(美)와 추(醜), 선과 악, 지혜와 무지의 중간을 방황하며 미와 선과 지혜를 추구하지만 결코 그것들을 소유하지 못하는 존재로 묘사한다.

35) 키에르케고르가 ‘단독자’라는 말을 『두 개의 건덕적 강화』(1843)의 머리말에서 처음으로 썼다. [표재명, 『키에르케고어의 단독자 개념』(서울: 서광사, 1992), 89.]

36) 기독교적으로 인간을 이해하고자 접근하려고 했을 때에 『불안의 개념』에서 키에르케고르는 인간이 진리를 발견할 수 없고 이해할 수 없게 하는 원인으로 ‘죄(罪)’를 거론하였고 이를 심리학적인 측면에서 ‘불안(不安)’이라는 개념을 가지고 심층적으로 분석하였다. 여기에서는 이 부분을 다루지는 않지만 실존의 다음 단계로 뛰어 건너기 전에, 필연적으로 통감하게 되는 인간의 한계와 절망은 결국 ‘죄(罪)’에서 시작되었고 그 열매가 타락과 불안이라는 것을 전제한다.

셋째로 네티즌은 원하는 지식들을 선택적으로 수용하며 복합적으로 전달받는다.

넷째로 사이버공간에서는 정보들이 누구에게나 개방되어 있고 자유롭게 접근할 수 있으며 탈중심적이다.

다섯째로 보다 빠른 속보(速報)로 전달이 이루어진다.

이러한 특성을 통해 우리는 기존의 그 어떤 전달체계보다도 사이버공간에서 간접전달이 활발하다는 것을 알 수 있다. 이로서 네티즌은 소크라테스의 제자처럼 주체자로서, 개별자로서, 자율자로서 큰 역량을 발휘하고 있다.

이어서 네티즌을 실존적 차원에서 살펴볼 때에 심미적 단계는 향유자(享有者)로, 윤리적 단계는 대화자(對話者)로, 종교적 단계는 단독자(單獨者)로 구분된다. 이들은 각자가 처해 있는 실존적 단계에 따라 사이버공간에서 자발적이고 정열적인 탐색으로 확보하고 있으며 다양한 멀티미디어로 향상된 표현방법과 수단을 통해 자율적이고 주체적인 자신을 표현하고 있다.

이제 기독교인으로서 우리의 입장을 잠깐 돌아본다면, 단독자인 우리에게 사이버공간을 변혁시켜야 하는 과제가 주어졌음을 부정할 수 없다. 본문에서 언급한 바와 같이 단독자는 예수와 동시성을 지닌 신앙인이다. 완벽한 간접전달을 수행했던 예수의 생애를 본으로 삼고 그 뒤를 따라가야 하는 것이 단독자이다. 그 과제를 풀어나가는 방법도 역시 예수가 수행했던 방식을 따라 행해야 한다. 그리고 만일 네티즌이 진리 앞에 홀로 선 단독자의 자아로 형성되었다면 그와 관련한 사이버공간은 이미 기독교적으로 변혁되어 가고 있는 것이다.

오늘도 컴퓨터 앞에 앉아있을 네티즌이 자칭 기독교인이라고 한다면, 사이버공간을 마음껏 확보하기 전에, 정보의 바다를 거침없이 항해하기 전에 그는 이미 하나님 앞에서 자아를 구축하고 있어야 하는 자이다. 그러므로 우리는 사이버공간에 항해하기 전에 자기 자신의 배를 정비하듯이 자신의 실존적 단계를 반성(反省)하여 정립해야 한다. 변화무상한 정보의 바다를 정화(淨化)하기 위해 갖가지 방안들을 모색하기 전에 출렁이는 바다에 침몰당하지 않을 배를 먼저 건조(建造)해 놓는 것이 우선이다.

참고문헌

키에르케고어 관련

- 가디너. 패트릭, 『키에르케고어』, 임규정 옮김 (서울: 시공사, 2001)
- 강학철, 『무의미로부터의 자유. 키에르케고어의 역설적 인간학』 (서울: 동명사, 1999)
- 김종두, 『키에르케고어의 실존사상과 현대인의 자아이해』 (서울: 엠-애드, 2002)
- 르페브르. 페리 D. 外, 『키에르케고어의 기도』, 이창승 역음 (서울: 기독교연합신문사, 2004)
- 만하이먼. 로날드 J., 『키에르케고어의 교육이론』, 이홍우 外 옮김 (서울: 교육과학사, 2003)
- 임병덕, 『키에르케고어의 간접전달』, 제2판 (서울: 성경재, 2003)
- 키에르케고어, 『불안의 개념』, 임규정 옮김 (서울: 한길사, 1999)
- _____, 『유혹자의 일기』, 임규정 外 옮김 (서울: 한길사, 2001)
- _____, 『이것이냐 저것이냐』, 백재욱 옮김 (서울: 해원출판사, 1999)
- _____, 『철학적 단편』, 손재준 옮김 (서울: 삼성출판사, 1982)
- 표재명, 『키에르케고어의 단독자 개념』 (서울: 서광사, 1992)
- 표재명, 『키에르케고어의 연구』 (서울: 지성의 샘, 1998)
- 장재환, 「키에르케고어의 사상에 근거한 기독교교육의 한 연구」 (장신대학교 대학원 박사학위, 1996)
- 최병환, 「키에르케고어의 인간이해」 (대전대학교 대학원 석사학위, 1996)
- 최은미, 「키에르케고어의 실존적 인간이해와 교육에 관한 연구」 (원광대학교 대학원 석사학위, 2000)
- 이승구, 「키에르케고어의 기독교적 진리이해와 그 자신의 실존적 고백」 『21세기 문화와 개혁신앙: 제9회 정기 학술 심포지엄 발표 논문』 (서울: 이레서원) 2001

기독교문화 관련

- 김영한, 『한국기독교문화신학』 (서울: 성광문화사, 1995 2판)
- 박영배, 『새 천년시대와 기독교문화』 (서울: 김영사, 1998)
- 박종균, 『기독교와 대중문화 이해』 (서울: 대한기독교서회, 1999.)

- 방선기, 『대중문화도 기록해질 수 있는가』 (서울: 예영커뮤니케이션, 1999)
안환균, 『르뽀, 기독교문화가 위태롭다』 (서울: 규장, 1999)
원용일, 『문화의 유혹』 (서울: 예영커뮤니케이션, 1997 2쇄)
로마노프스키. 윌리엄 D., 『대중문화전쟁』, 신국원 옮김 (서울: 예영커뮤니케이션, 2001)
윌리엄 포어, 『매스미디어 시대의 복음과 문화』, 신경혜 外 옮김 (서울: 대한기독교서회, 1998)
이상훈, 『문화로 엿보는 그리스도, 예수로 바라보는 문화』 (서울: 대한기독교서회, 2003)
정주영, 『현대문화와 그리스도인의 책임』 (서울: 예영커뮤니케이션, 2000)
로크마커. 한스, 『현대 예술과 문화의 죽음』 김유리 옮김 (서울: 한국기독교학생회출판부, 1999 6
쇄)
임성빈 外, 「블로그 문화가 뜨고 있다」, 『목회와 신학』 184호 (2004. 10.)

사이버공간 관련

- 강상현& 채백, 『대중매체의 이해와 활용』 (서울: 한나래, 2003 3판)
김광현, 『기호인가 기만인가』 (서울: 열린책들, 2002)
김정은, 『대중문화 읽기와 비평적 글쓰기』 (서울: 민미디어, 2003)
네그로폰테. 니콜라스, 『디지털이다』, 백옥인 옮김 (서울: 커뮤니케이션북스, 1999)
버트하임. 마거릿, 『공간의 역사』, 박인찬 옮김 (서울: 생각의나무(도), 2002)
사이버문화연구소, 『Cyber is ... -네트에서 문화읽기』 (서울 : 역사넷, 2001)
송호근, 『한국 무슨 일이 일어나고 있나-세대, 그 갈등과 조화의 미학』 (서울: 삼성경제연구소,
2003)
비릴리오. 폴, 『속도와 정치』, 이재원 옮김 (서울: 그린비, 2004)
레비. 피에르, 『사이버 문화』, 김동윤 外 옮김 (서울: 문예출판사, 2000)
_____, 『지능의 테크놀로지』, 강형식 外 옮김 (서울: 철학과현실사, 2000)
_____, 『지식의 나무』, 강형식 옮김 (서울: 철학과현실사, 2003)
브르통. 필립, 『인터넷 숭배』, 김민경 옮김 (서울: 울력, 2004)
현택수, 『일상 속의 대중문화 읽기』 (서울: 고려대학교 출판부, 2003)

한국인터넷진흥원, 「한·일 인터넷 이용현황 비교(2004. 8)」, <http://www.nida.or.kr/index.htm>