

사이버 공간의 정체성과 커뮤니티

-----해석학적 문화선교의 입장에서

성석환(문화선교연구원 책임연구원)

1. 들어가는 말

사이버 상의 가상 공간을 실제(*real*) 공간과 비교하는 사람들은 크게 두 부류로 나뉘어진 다. 가상 공간에의 참여와 활동이 개인에게 어떤 영향을 끼치는지에 특별한 관심을 집중하 거나 또는 가상 공간의 사용자(*user*)들이 어떻게 관계를 맺는지에 대한 관심에 따라 최근 가상 현실(*virtual reality*)을 주제로 하는 활발한 연구가 진행되고 있다.

문화를 연구하는 사람들은 가상 현실 또는 사이버 공간의 등장을 두고 매우 흥분하며, 이 들의 대체적인 접근 방식은 근대에서 개인이나 공동체가 규정되는 방식과 사이버 공간을 통 해서 촉발되는 새로운 관계성을 형성하는 방식을 비교하려고 한다. 이들의 입장은 컴퓨터와 인터넷이 가상과 현실의 구분을 모호하게 하는 새로운 도전을 통하여, 그 동안 현실 세계에 서 개인과 개인들이 맺어왔던 근대적 방식에 패러다임의 전환이 요구되고 있다고 본다(박창 호, 2001, 23쪽). 즉 가상 현실이 실제 현실과는 다른 방식으로 사람들의 관계를 형성하고 있으며, 이러한 새로운 관계의 방식들이 근대적 관계의 부정적 측면들을 효과적으로 극복하 고 있다고 본다.

그러나 가상 현실에 대한 연구는 아직 초보적이어서 앞으로 더욱 많은 가능성을 남겨 놓 은 상태이다. 현재로서는 성과와 결과를 말할 단계라기보다는 실제 세계와는 다른 방식으로 가상 공간이 만들어내는 현상에 대한 질문을 어떻게 구성할 것인가를 두고 고민해야 할 단 계이다. 가상 공간이 지금까지 실제 공간에서 제기되었던 질문들이 동일하게 적용될 수 있 는 대상인지 물어야 한다. 동일한 기준과 접근 방식으로 문제를 제기했을 때, 가상 공간에 서만 가능한 개인이나 관계들의 독특한 존재양식이 무시되거나 평가되지 못할 것이다.

간단한 예로, 가상 현실에의 참여가 개인화를 극단적으로 부추긴다거나 게임에 중독되어 공동체성을 상실한다는 등의 각종 보도와 비판이 가상 현실의 창조적 잠재력과 새로운 커뮤 니티의 가능성을 간과하게 만든다. 라도삼은 사이버공간의 특징에 대해서, 물질이 아닌 비 트의 공간이라는 점, 현실 공간의 물리적 시간, 국경, 인종 등의 경계를 벗어나 있다는 점, 인터페이스를 통해 구성되는 공간이므로 특정한 구조나 질서의 체계를 전제하지 않는다는 점, 인간의 육체로 대면하지 않는 새로운 사이버인간의 탄생, 그리고 마지막으로 비트와 네 트의 매개는 새로운 공동체를 형성한다는 점을 들고 있다(라도삼, 1999, 33-37쪽). 그가 정 리한 특징들을 정리해 보면, 결국 근대적 형식의 공간과 관계성이 가상현실에서는 새로운 구조와 관계로 전환되고 있음을 지적한 것이다.

21세기가 시작되면서 이른바 ‘문화의 세기’라 하여 호들갑을 떨었지만, 정작 ‘문화’가 가 진 역동적 가능성과 전사회적 담론의 문화적 재편성이라는 인문학적 과제가 제대로 진전되 지 못하는 상황에서 가상 현실이 가져다주는 새로운 가능성과 잠재력을 파악하려는 노력은 대단히 중요하다. 이는 다만 문화적 재편을 넘어, 우리 사회의 전반적인 권력의 재편이며 이미 조직화되거나 세력화되어 있는 기득권 구조를 효과적으로 극복하고 보다 유연하며 다 층적인 선택의 폭을 넓히도록 할 것이다. 현 정부의 탄생과정이나 월드컵, 탄핵국면 등에서

사이버공간이 어떤 역할을 상기한다면 이러한 주장은 설득력있게 받아들여질 것이다.

교회는 주 예수를 믿는 이들의 공동체이다. 우리는 교회를 증인공동체, 선교공동체 등의 이름을 붙여 ‘공동체’임을 강조한다. 최근 이러한 교회의 공동체성이 약화되자 새로운 목회 전략으로 셀(Cell), 소그룹, 목장, 가정교회 등의 시도를 통해 성도간의 긴밀한 관계를 회복하려고 한다. 새로운 관계의 형성은 대규모 동원의 논리에서 소규모 참여의 논리로 변화되고 있다. “OO교회”의 소속감에서 “OO소그룹”으로 자신의 정체성을 재규정하여 새로운 공동체의 가능성을 살핀다고 할 것이다.

따라서 가상현실은 이러한 교회의 변화에도 매우 긍정적인 기여를 할 가능성이 있는 새로운 공간이다. 특별히 청년, 청소년 세대는 가상현실에서 신앙공동체를 형성하고 나누는 일이 이미 일상화되어 있어서, 각종 포탈 사이트에서 제공하는 클럽이나 커뮤니티에서 기독교적 색채를 띤 개체 수는 다른 여타의 개체보다 월등히 많다(야후코리아 509개, 다음 98197개, 싸이월드 18367개). 물론 이 경우 대부분이 오프 라인에서 이미 형성된 조직이 온 라인에서 다시 커뮤니티로 구성된다는 연속성이 존재하지만, 구성원은 동일하나 만남의 방식이 전혀 다르므로 새로운 관계가 형성된다. 즉 해석학적 접근이 요구되는 대목이다.

그래서 본 연구는 가상현실에 참여하는 개인의 정체성과 커뮤니티 형성(formation)과정의 특징을 파악하여 이 과정이 기존의 방식과 어떻게 다른지 고찰한 후 문화선교라는 견지에서 가상현실을 해석학적으로 접근하려 한다.

2. 사이버 공간과 정체성 형성

1) 정체성(Identity)

정체성은 한 사람이 세계 속에서 차지하는 위치를 규정하는 전반적 방향과 종교적 제약을 제시하는 한편, 사고와 행동의 영역을 엄격하게 제한하는, 미리 규정된 사회적 역할이자 전통적 신화체계(mythical system)로서 기능하였다. 그래서 근대 이전의 사회에서는 정체성이라는 주제가 부각되지 않았다. 개인이 소속되어 있는 조직에서 정체성의 인식을 수정하거나 조정할 필요를 느끼지 못했다.

근대에 이르러 개인의 정체성은 타자와의 관계 속에서 설정되게 되었는데, 이전보다 개인적이면서도 성찰적인 성격을 갖게 되었다. 미드(Mead)는 “개인의 전체적(whole) 자아가 우리가 속한 공동체나 우리 자신을 발견하는 상황과의 연관 속에서 발견된다.(George H. Mead, 1962, p. 142)”라고 함으로써 개인의 정체성을 상호인정의 맥락에서 설명했다. 그러나 근대의 자아 정체성의 규정방식은 다분히 실체적이며 고정적인 것으로서, 여전히 정체성이 개인을 구속하는 일련의 역할과 규범에 따라 좌우되었다. 미드는 개인의 정체성이 개인이 사회에서 감당하는 역할, 아버지, 의사, 기독교 신자 등의 조합으로 이루어진다고 보았으므로, 여전히 사회적 고정의 틀을 유지하였다.

개인의 정체성을 공동체와의 연관성으로부터 도출하는 것은 서양 철학의 오랜 전통에서 그 명분을 제공받는다. 플라톤이나 아리스토텔레스의 경우 변화하는 감각세계는 정체성의 영역인 형식의 변화와 대조를 이룬다. 형식의 영역에서는 일관성있는 자신의 정체성이라는 주제가 제기된다. 계몽주의는 서양의 개인에게 자신을 한 개인으로 즉 다른 집단과 분리해서 자신을 발견하도록 해 주었다. 그러나 이 경우도 사회적 영역 속에서 자신의 독자적 기능을 발견하는 것이 정체성을 발견하는 것이었고, 그 기능을 충실히 발견하는 과정으로서 교육이라는 도구가 발달하게 되었다(Dorian Wiszniewski and Richard Coyne, 2002, pp.

191-192).

사회 속에서 자신의 정체성을 발견하게 된 자아에게 타자는 근대적 정체성의 한 구성요소가 되었다. 데카르트 철학을 기반으로 한 근대는 타자를 자신과 동일시하는 동일화의 과정을 통하여 자신의 정체성을 구성한다. 그래서 정체성이 개인의 문제이자 이론적 문제로 부각되었으며, 정체성은 본질적이고 실체적이며 통일되고 고정된 어떤 것으로 다루어질 수 있었다. 그러나 흄(Hume)¹⁾이나 하이데거와 같은 이들은 정체성이 오히려 비실체적이며 실존적으로만 파악되어야 한다고 주장하기도 한다.

근대적 자아는 자신의 정체성이 이제 구성되거나 수정될 수 있다는 사실을 알게 되었다. 한 사람의 정체성은 이제 시대에 뒤떨어진 것이거나 또는 늘 새롭게 구성되는 불안한 것으로 파악된다. 정체성의 문제는 집단과의 관계에서 소속감으로 드러나는가 하면, 집단과는 관계없이 본질적 자아를 발견하는 문제로 주로 심리학적 접근에 의해 드러난다. 이 정도의 논의가 근대에 이르기까지의 정체성과 관련한 논의라면, 정체성에 대한 탈근대적 또는 포스트모던적 입장은 사뭇 다르다.

탈근대 사상은 본질적이거나 합리주의적인 정체성 개념을 부정하고, 후기 구조주의적 영향 아래 정체성 구성의 권력개입이나 이데올로기를 폭로한다. 정체성이라는 개념 자체의 불합리성을 지적하여 정체성이라는 것이 하나의 환상이며 허구라고 주장한다. 플라톤의 형식적 이데아에서 근대의 합리적 이성주의에 이르기까지의 정체성에 대한 명증적이고도 고정적인 인식은 이제 탈근대 논의에서는 완전히 그 정당성을 상실하고 만다. 근대의 자기 구성적 주체는 합리화, 관료화로 인해 소비주의에 빠진 대중사회와 미디어 문화 속에서 개별성을 평준화시키는 사회적 과정에 의해 파편화되고 소멸되고 있다는 주장들은 프랑크푸르트 학파 같은 현대이론가들이나 보드리야르²⁾와 같은 포스트모던 학자들에게서 찾아 볼 수 있다(더글라스 켈너, 1995, 436쪽). 후기구조주의 계열이라 할 수 있는 푸코는 주체로서의 인간의 출현이 근대의 새로운 '지식의 배치'를 통해 가능했는데, 그러한 배치의 변화 또는 전환으로 인해 그 결과로 산출된 주체로서의 인간도 종말을 고하게 되었다고 지적한다. 특히 탈근대 담론에 와서는 자아의 정체성이 타자에 대한 대상화 또는 동일화가 아니라 타자에 의존하거나 통해서, 그리고 관여해서 자신의 주체성을 확보할 수 있다고 라캉이나 레비나스 등이 주장한다. 결국 자아 정체성은 구조와 타자에 의해 구성될 뿐만 아니라 단일하거가 규정적이

1) 흄은 정신분학적 방식에도 동의하지 않았는데, 정신분석학이 개인의 정체성의 통일성을 추구한다는 의미에서 오히려 정체성이 개인의 정체성을 위장하거나 가장하는 효과를 가진다고 비판하였다. 흄에게 있어서 정체성이란, 그 자체가 이미 개인의 불연속성을 전제한 것이다. 우리가 경험하는 동안에 축적되는 정보들이 정체성을 구성하며, 정체성은 궁극적으로 불변하는 것이 아니라 늘 변화하는 감각의 영역에서 진정성(authenticity)을 갖는 것이다.

2) 보드리야르는 주체가 대중으로 내파(implosion)되었다는 표현을 사용하는데, 여기서 내파란 더 이상 일관된 정체성을 보증하지 못하는 상태로써 과잉상징의 포화로 실체가 사라져버리는 현상을 말한다. 이는 메시지, 기호, 다량의 정보의 포화에 의한 내적인 폭력이다. 재현이 불가능해지고 의미가 사라지며 실재와 재현 등 서구 근대적 사유가 기반을 두고 있었던 이분법적 차이가 소멸하는 현상을 설명하기 위하여 보드리야르는 '내파(implosion)'라는 개념을 사용한다. 그는 대중과 매체가 포스트모던 사회를 구성하고 있는 중요한 요소라고 보는데, 매체는 기호와 정보를 과잉증대시킨 나머지 의미를 소멸시키고 매체와 실재의 구분을 와해시켰으며 이와 같은 정보의 과잉공급은 결국 대중을 '침묵하는 다수'로 만들어버렸다는 것이다. 정체성과 관련해서 보드리야르는 "실재는 조작적일 뿐이다."라고 선언하면서 근대적 사유방식인 주체인식을 정면으로 부정한다. 형이상학의 사라짐으로 표현하는 이러한 현상은 지시대상의 소멸로 인해 개인의 정체성을 확보하는 근대주의적 방식, 즉 대상의 자기동일화가 근본적으로 불가능함을 말한다.(보드리야르, 1981, 16쪽)

지도 않으며, 늘 생성되며 조정되면서 오히려 자아의 개별성 자체를 침식할지도 모르는 위기에 휩싸여 있다.

2) 사이버 공간의 자아 정체성

그러면 사이버 공간이나 가상 현실에 참여하는 개인의 자아 정체성의 형성의 양상은 어떠한가? 우선 많은 비판적인 주장이 제기하는 대로 가상 공간에서의 정체성은 분열적 양상을 보인다고 외양 상 말할 수 있다. 즉 정체성이 은폐된다는 것이다. 각기 다른 사이트마다 다른 정체성으로 참여한다든지, 연령과 성별을 기만한다든지 하는 행위를 들어 우리는 어느 정도 이러한 정체성 기만이라는 지적이 타당하다고 인정할 수 있다. 이것은 우리나라에서도 많은 논란을 빚고 있는 사이버 익명성에 대한 규제 문제와 함께 부각되고 있다. 개인이 온라인 공간에 자신의 정체성을 드러내는 가장 쉬운 방식은 게시판에 자신의 글을 올리는 행위인데, 이 경우 대부분이 익명으로 활동한다는 것이다. 일반 포털뿐 아니라 기독교 온라인 신문인 ‘뉴스앤조이’의 경우에도 이러한 유저(user)들의 익명성으로 인해 오히려 정체성이 기만당하거나 침식당하는 경우가 종종 있다.

그런가 하면, 익명성은 더욱 정교하게 구사되면서 근대적인 체제 감시에서 해방을 보장하는 유용한 자유의 도구로 활용된다. 익명성이 정체성과 관련하여 우리의 주목을 끄는 대목은, 그것이 사람들로 하여금 직업, 재산, 연령, 지위 등과 같은 근대적 사회기능에 따라서가 아니라 자신의 견해의 내용에 따라 자신의 평판, 즉 정체성을 구성하도록 돕는다는 것이다. 그래서 사이트마다 다른 견해를 올림으로써 다양한 자신의 정체성을 구성한다. 만일 현실 세계에서 이런 다양한 모습을 보였다면, 정신분열적 특성이나 다중 인격장애 등으로 진단될 것이나 사이버 공간에서는 그 각각이 모두 개인의 다양한 정체성으로 인정된다(황상민, 2000, 90쪽).

현실 속에서 하나의 고정된 모습으로 고정된 개인의 정체성이 사이버의 가상 현실에서 복합적으로 나타나는 현상은 바로 현실과 가상 현실의 차이를 드러내는 상징적 현상이다. 다양하게 나타나는 복합적 자아가 특정 개인의 정체성이 된다. 이를 두고 분열적 자아 또는 개인 정체성의 침식이라고 부정적으로 평가하는 것은 정체성이 개인의 핵심적 틀, 고정적인 역할로 기능해야 한다는 근대적 사고의 산물이다.

사실 개인의 통합적 정체성, 즉 고정적 기능에 의한 정체성은 자아를 한 역할에 충실하도록 규정함으로써 자아의 다양한 가능성을 발현하지 못하도록 한다. 황상민은 특별히 청소년기에 사이버공간에 친밀하게 참여함으로써 타인의 모습으로부터 규정되는 또는 자기 동일시되는 방식에서 스스로를 미지의 다른 사람에게 어떻게 표현할 것인가를 두고 고민한다고 지적한다. 이 과정에서 현실과는 다른 자신의 모습을 찾고 만드는 경험을 할 수 있다(황상민, 250쪽).

채팅이나 클럽 활동에 참여하고 최근에 개인미디어 시대를 열었다고 평가되는 블러그(blog)에 이르기까지 개인은 다양하고 복합적으로 자신의 정체성을 구성함으로써 고정된 사회적 역할을 넘어서 다양한 방식의 교류를 가능하도록 한다. 청소년들이 경험하는 사이버공간은 자신에게 스스로의 모습을 바꿀 수 있는 자유와 능력이 있음을 인식하도록 한다. 우리 사회의 근대적이고도 억압적인 역할요구가 가장 강력하게 지지되는 장소인 학교에서 입시교육이나 대학진학에 의해 고정된 역할만을 하도록 강요되는 상황에서, 사이버공간의 자유로움과 변화 가능성은 하나의 새로운 정체성 형성의 가능성이다.³⁾

이 가능성을 두고 다른 말로 우리는 ‘유연성(flexibility)’의 확장이라고 말할 수 있다. 이

후에 다룰 공동체, 커뮤니티의 문체에 있어서도 동일한 논점이 되겠으나 사이버 공간의 가상 현실에의 참여와 활동이 개인적 정체성을 유연하고도 유동적으로 만들고 있다. 정체성의 유연성이란, 개인이 다양한 상호과정의 맥락에도 불구하고 행위의 일관성을 유지할 수 있도록 성찰적으로 활동하는 것을 의미하며, 이를 통해 자아의 응집력이 보존될 수 있다고 본다. 이러한 유연성의 확대는 근대의 기계론적 사회담론을 극복하고 개인의 정체성이 유연하면서도 일관되게 작동되도록 하는 것이다. 이러한 입장의 유용함은 사이버 공간에서 드러나는 복합적 정체성을 분열이라는 부정적 측면보다는 성찰적이라는 근대적 가치를 여전히 유효하도록 만드는 것이다. 그러나 앞서 제기한 대로 근대의 성찰성이라는 것에 대해 탈근대 이론들은 깊은 의심을 던지는 바, 우리가 살펴볼 것은 이제 이 유연한 복합적 정체성이 어떻게 공동체를 형성하는지를 살펴보아야 한다. 어차피 공동체라는 것은 근대적 가치로서 탈근대 이론은 공동체 자체의 비실체적(*non-substantial*) 특성을 비판하고 있기 때문에, 가상 공간의 공동체가 실체적인지 아니면 말 그대로 허구인지를 규명해야 할 것이다.

3. 사이버 공간과 커뮤니티 형성

1) 사이버 공간의 커뮤니티 정의

사이버 공간의 자아 정체성 역시 네트워크를 통해서 형성되고 유연한 복합적 특성을 지닌다는 사실은 곧바로 그 정체성이 사회적 성격을 가진다는 것을 의미한다. 사회적 상호작용은 사이버 세계가 만들어 가는 또 다른 문화다. 사이버 세계란 수많은 상호작용과 커뮤니케이션 관계로 형성되는 공간이며 공동체의 세계이다. 따라서 사이버 공간을 공동체의 집합체 문화라고 보아도 과언이 아니다(성동규, 2002, 225쪽)

사이버 공간의 커뮤니티를 두고 벌어지는 논란의 핵심 중 하나는, 이 커뮤니티가 기존의 것과 어떻게 다르며, 참여자들은 어떻게 커뮤니티 안에서 상호작용(*interaction*)하는가? 하는 것이다. 다시 말하면, 가상 현실의 참여자들의 가진 특성이 사이버 커뮤니티의 구성에 어떻게 구성하는가? 하는 것을 추적하는 것이다. 물리적(*physical*) 공동체와 가상(*virtual*) 공동체 사이의 차이가 무엇인지를 규명하는 것이다.

우선 가상 커뮤니티의 현실을 생각해 보면, 우리나라만큼 이 연구를 진전시키기에 적합한 곳은 없다. 프리챌(*freechal*) 클럽, 다음(*daum*) 커뮤니티, 싸이월드(*cyworld*) 클럽 등의 확장은 새로운 활동 영역으로 만들었다. 여기에 개인 블로그(*blog*) 시대의 개막은 개인 홈페이지가 미디어로 진화하면서 개인 네트워크의 무한한 확장 가능성을 보여주고 있다. 이 블로그를 통한 커뮤니티 또는 개인 홈페이지의 미디어화는 사이버 공간의 파급력을 더욱 확대시킬 뿐만 아니라, 정보의 확산 효과와 매스 미디어의 정보 독점에 제동을 걸 것이다. 특히 사이버 커뮤니티들은 더욱 능동적으로 그들의 의사소통과 홍보능력을 증대시킬 것이다(성동규, 2003, 34쪽).

사이버 커뮤니티의 기원은 미국 국방성에서 군사적 목적으로 실시한 알파넷(*ARPANET*) 계획이 70년대 들어서 미국의 과학자들을 중심으로 인터넷을 통해 데이터 공유와 상호작용

3) 사이버 공간의 자아 정체성 형성과정이 극히 개인적이며, 개인의 필요에 의해서 자신의 정체성을 변화시킨다는 점에서 오히려 관계성이 약화된다는 부정적 측면을 지적하는 입장도 있다. 그러나 이것을 거꾸로 유추해 본다면, 자신의 세계를 자신 스스로 구성하고 또 그러한 능력이 자신에게 있음을 증명하려는 노력을 통해서 개인적 네트워크의 세계를 구축하는 것이다. 이에 대해서는 다음을 참고하라. 성동규, 사이버 커뮤니케이션, 세계사, 2002. 223-224쪽.

적 협업이 이루어지게 되면서 최초로 온라인 커뮤니티를 형성한 것이다. 현재 우리가 말하는 사이버 커뮤니티와 유사한 최초의 성공 사이버 커뮤니티는 1985년 미국 샌프란시스코 베이 지역에서 처음 만들어진 WELL(*Whole Earth Lectronic Link*)이며, 이 커뮤니티는 독서, X세대, 법률 등 다양한 주제로 260개 이상의 회의를 주관한 것으로 알려져 있다.

가상 커뮤니티가 무엇인지에 대한 정의에 대해서 다양하게 말하고 있으나, WELL의 운영자였던 라인골드(Rheingold)의 정의에 따르면, 사이버 커뮤니티란 “인터넷에서 충분한 수의 사람들이 충분한 인간적 정서를 가지고 충분히 긴 시간 동안 공개적 토론을 수행함으로써 사이버 공간 내에서 대인 관계망을 형성하게 될 때 나타나는 사회적 집합체”라고 정의한다. 이 외에도 다양한 정의가 존재하는데, 여기서는 우선 두 가지 다른 정의에 주목해 보자.

우선, 사이버 공간의 가상 커뮤니티는 실체인가? 이 물음에 커뮤니티의 환상적 특성 즉, 상징적 구성체임을 지적하는 정의가 있다. 물리적으로 존재하지 않는 전통적인 커뮤니티의 시뮬레이션 또는 상징체계라는 것이다. 가상 커뮤니티의 실체성을 인정받으려면 그 참여자들이 물리적으로 현실 공간에 존재해야 한다. 현실세계가 물질로 이루어진 반면, 사이버 커뮤니티는 상징으로 구성된다. 커뮤니티의 만남이 지속되면 그들만의 언어⁴⁾, 행위, 의례, 징표 등의 상징적 도구를 만들어 커뮤니티의 정체성을 확인하려 한다.

즉 채팅이나 클럽, 개인 홈페이지 등의 공간 확장은 상징물의 저장소의 역할을 하며, 다른 한편으로 공유한 상징에 대해 공통의 이해를 바탕으로 저마다 다양한 의미와 해석을 허용하는 소통적 영역이다(홍성욱, 백옥인 역, 2001, 129쪽). 이러한 소통적 영역을 형성하는 방식은 네 가지 정도로 나뉘어 진다. 우리가 잘 아는 초기 형태의 소통 형식인 전자우편(*e-mail*)과 전자 게시판이 비동시적 교류의 방식이고, 채팅이나 MUD(*Muliple User Dimension, Dialogue, Dungeon*)과 같이 동시적 교류를 가능하게 하는 경우가 있다. 이러한 동시적, 비동시적 관계망과 소통 영역이 확장되면서 가상 커뮤니티가 형성된다.

두 번째로 생각해 볼 수 있는 것은, 커뮤니티의 구성원이 되기 위해서 걸쳐야 하는 절차나 의사소통의 방식에 따라 연구자들은 ‘열린’ 커뮤니티와 ‘닫힌’ 커뮤니티를 구분하는데, 이에 따라 다르게 나타나는 커뮤니티의 존재 방식이다. 커뮤니티가 기존의 물리적 공간에서 관계를 맺은 사람들의 모임이라면 그것은 ‘닫힌’ 성격이 강하며, 아무런 물리적 관계망이 형성되어 있지 않지만 각자 개인의 필요나 관심에 의해서 구성된 모임이라면 누구에게나 개방된 ‘열린’ 성격이 강할 것이다. ‘닫힌’ 경우, 이미 기존의 모임이 형성된 상태이므로 그 실체에 대해 의문을 제기할 수 없다. 문제는 ‘열린’ 경우, 물리적 기반이 없는 상태에서 이 커뮤니티를 존재하는 실체로 인정할 수 있으며, 물리적 영역에서 관계망을 형성하지 않음에도 불구하고 일반적인 공동체로서의 특성을 가질 수 있겠는가? 하는 점이다.

가상 커뮤니티를 실체로 인정하지 않는 연구자들은 커뮤니티가 물리적 자원과 필요를 공유하며, 상호 의존적이어야 하며, 정치경제적인 친밀관계, 즉 물리적 공간의 사회적 관계를 통해 조직화되어야 한다는 기본적인 공동체의 구성요건을 갖추지 못했다고 지적한다(Wesley Shumar and K. Ann Renninger, "*On Conceptualizing Community*", 2002, p. 2). 그러나 이에 대해서 가상 커뮤니티의 실체성을 인정하는 입장은, 앞서 가상 커뮤니티가 단지 ‘상징적 체계’라는 점에 더해서 상징뿐 아니라 그 커뮤니티 구성원들이 함께 하는 ‘행

4) 예컨대, 채팅에서 사용하는 ‘방가 방가’라든가, 최근 유행했던 ‘아햏햏’, ‘방법하다’ 등의 용어는 이러한 현실을 반영한다. 특별한 상징이나 기호(이모티콘)를 통해서 정체성을 확인하고 공유하는 상징적 커뮤니티가 된다. 이 문제에 대해서 성동규의 책, <사이버 공간과 새로운 문화>의 34-39쪽을 참조하라.

위(*activity*)'에 더 많은 주목을 한다. 참여자들이 주고받는 언어와 기호들, 정보와 지식들은 하나의 상호작용이므로 이것은 곧 자아 정체성을 구성하면서 공히 공동체를 구성하는 요건이 되는 것이다. 그들이 가상현실에서 작동하는 것은 엄연한 행위에 속한다. 이 문제에 대해서 우리는 추후 해석학적 접근을 통해 더욱 자세히 논할 것이다.

2) 사이버 커뮤니티의 특징

전통적인 공동체는 시간과 공간의 제약을 받는다. 동시대적 공감과 공간적 연대를 매개로 해서 본질적으로 고정적이며 규정적이다. 친족 관계를 통해서 형성되었던 초기 공동체의 입장에서 가상 커뮤니티를 평가한다면, 아마도 가상 커뮤니티가 연대감이 약하거나 소속감이 없다고 비판될 수 있겠다. 하지만 초기의 공동체들이 혈연이나 친족의 관계를 통해 구성되었다고 해서 그에 상응하는 유대감이나 친밀감을 보장한 것은 아니다. 오히려 가부장적이고 남성 중심적이고, 중앙집권적 형태를 띠어왔는데, 이러한 입장에서 가상 커뮤니티를 본다면 오히려 이상적인 공동체 형성이 더 유리한 영역이라고 할 수 있다.

상징과 기호로 이루어진 웹(*Web*)을 통한 상호작용은 유동적이며 역동적이다. 이것은 과거의 고정된 공동체 상(*image*)와는 다른 특성이다. 가상 커뮤니티에 있어서 “관계성은 가까움(*proximity*)에 의해서가 아니라 지식과 가치를 축적하는 방식이 서로 다른 유형의 참여자들의 의해서 구성된다(Wesley Shummar and K. Ann Renninger, p. 6).” 전통적인 공동체가 공간적이고 시간적 제약 아래에서 직접적인 접촉을 통해 구성된 것과는 달리, 가상 커뮤니티는 인지적(*cognitive*)이고, 피차 영향을 주고받는 방식으로 구성원간 관계가 설정된다. 따라서 기존의 공동체 특성으로 가상 커뮤니티를 평가하는 것은 이원론적이며 현재 중심적(*temporal and spatial*)이라고 말할 수 있다. 가상 커뮤니티는 다른 커뮤니티와의 차이와 구분을 통해서 만들어지는 것보다는 구성원의 관심과 필요가 일차적 구성요소이며, 현재라는 시간에 대해서 비판적으로 과거와 미래와의 연관성을 성찰한다. 기존의 분석은 인터넷을 독립된 사회적 현상으로 간주하고 인터넷 상의 상호작용이 사람들 삶의 다른 측면과 어떻게 연결되는지 고려하지 않고 있다(Barry Wellman and Milena Gulia, “공동체로서의 가상공동체”, 327쪽).

한 공동체가 규정적이고 고정적인 정체성을 갖는 경우는 외부 세계와의 차이와 구분을 목적으로 할 경우에 가능하다. 이 경우 한 차원(*dimension*)의 정체성만을 요구한다. 가상 커뮤니티의 경우 참여자들로 하여금 스스로 경계(*boundary*)를 정하게 하며 토론과 참여를 통해서 관계망을 형성하도록 보장한다. 외부 세계를 ‘대상’으로 고립시킬 필요가 없이 개인의 필요와 관심에 의해서 이루어졌으므로, 기존의 공동체가 강한 유대감을 바탕으로 형성된 것에 비해 가상 커뮤니티는 약한 유대(*weak tie*)를 공유한다. 사이버 공간에서의 약한 유대는 상이한 사회적 특성을 가진 사람들을 연결하는 경우에 강한(*strong*) 유대보다 더 적절한 것이다.⁵⁾ 이러한 약한 유대는 또한 상이한 사회적 집단과의 접촉을 유지하는 데에도 강한 유대보다 더 좋은 방법이다(배리 웰만, 밀레나 굴리어, 344쪽). 예를 들어 네이버(*naver*) 지식검색의 경우 잘 모르는 사람의 질문에 친절하게 답하기를 경쟁하는 것은 모르는 사람의 일에 간섭하기를 꺼려하는 오프 라인의 대면적 상황과 매우 대조적이다.

5) 물론, 가상 공간에서도 강한 유대가 아주 불가능한 것은 아니다. 커뮤니티를 통해서 매우 절친한 우정을 나누다거나 심지어 채팅을 통해서 결혼까지 하는 사례가 실제로 있는 것을 보면 가상 커뮤니티가 반드시 약한 유대만을 기반으로 한다고 말할 수는 없겠으나, 기본적으로 개인의 필요를 중심으로 한 네트워크가 가상 커뮤니티의 본질임을 부정할 수는 없다.

우리는 가상 공간의 커뮤니티의 형성이 물리적 시, 공간의 공동체에 비해 유연하고 약한 유대를 기반으로 이루어지고 있다고 보았다. 이러한 특성의 유용함은 무엇인가? 간단히 파악할 수 있는 유용함은, 유연함과 약한 유대를 통해서 지구화와 지역화를 동시에 효과적으로 실천할 수 있다. 시간과 공간의 제약을 넘어서면서 전통적인 공동체의 형성방식으로는 불가능한 연결망을 조직한다. 더군다나 이러한 제약없는 공동체적 상호작용은 분절되고 과편화되어 있는 사회를 통합하고 사회적 신뢰를 촉진시키는 역할을 할 수 있다. 예컨대, 환경문제나 인권문제에 대해서 사이버 커뮤니티는 신속하게 결성되며 이에 대한 입장과 여론을 주도한다. 그런가 하면, 특정 연예인의 홈페이지는 흩어져있는 팬들이 스스로 만들어 운영하는 경우가 많다. 이러한 자발적인 커뮤니티 형성은 가상 현실의 커뮤니티가 약한 유대를 기반으로 하기 때문에 기존의 경직된 공동체와는 다른 유연함과 역동적인 참여를 보장하는 것이다. 이는 앞서 커뮤니티를 정의함에 있어서 ‘열린’ 공동체라는 지적과 상통한다. 홍성욱은 이에 대해서 “특정한 개인들 사이의 구체적 친분을 바탕으로 하기보다는 확장된 커뮤니티스, 즉 사람 일반에 대해 보편적으로 느끼는 따스함을 바탕으로 하는 공동체”(홍성욱, 백육인, 136쪽)라고 말한다. 이는 전통적인 방식의 공동체와는 전적으로 다른 새로운 의미의 인간관계인 것이다.

4. 사이버 공간의 해석학적 문화선교

1) 사이버 공간의 해석학적 이해

우리는 가상 현실이 실제로 존재하는 정체성이나 커뮤니티를 제공하느냐는 질문보다는 그것을 어떻게 정확하게 표현하고 정의할 수 있는지에 대해서 고민해야 한다. 사이버 공간의 개인 정체성은 시, 공간의 제약을 받지 않고 표현되므로 그것은 특정 개인이라기보다는 오히려 사회적 의미를 지닌 커뮤니티를 필연적으로 동반한다. 공통적 주제나 관심, 필요에 의해서 개인은 더 이상 개인으로 자신을 드러내지 않고 가상 공간에서는 항상 집단적 커뮤니티를 형성하게 된다.

우리는 앞서 탈근대 이론의 급진적 입장에 대해 잠깐 언급하였다. 즉 전통적 정체성 내지는 공동체성이 기반하는 근거에 대한 의심과 그 불변성의 허구성을 폭로하려는 시도가 있어 왔는데, 이는 해석학적 이해에 대한 연구를 반영한다. 해석학에 있어서 개인의 정체성은 항상 의문의 대상이다. 변화나 차이는 하이데거나 들뢰즈에 있어서 개인 정체성의 핵심적 조건이지 단지 피상적 효과만을 나타내지 않는다. 하이데거는 현존재(*Dasein*)를 통해서 불변하는 근대적 정체성의 개념을 흔들었고, 들뢰즈는 과거에 주어진 권위나 또 그 권위가 지속될 것을 전제하는 미래의 이상적 이미지를 근거로 하는 정체성을 부정했다. 이러한 해석학적 재해석의 노력은 공동체에 대한 새로운 이해를 요청한다.

해석학적 질문은 개인과 공동체 사이의 관계성으로부터 부수적으로 발생하는 것이다. 즉 자아 정체성에 대한 질문은 개인의 정체성에 대한 해석의 문제만이 아니라 개인과 공동체의 관계를 해명하려는 노력인 것이다. 여기서 가다머는 개인과 공동체의 관계를 해명함에 있어서 공동체가 놓여 있는 전통을 이해를 정당화시켜주는 중요한 지평으로 부각시켰다. 이해사건(*understanding event*)은 지식과 이해 사이의 관계성에 대한 질문이다. 그래서 해석학은 개인의 실천이 공동체의 실천에 의해 부수적으로 발생하는 사건이라는 점을 인정한다. 전통의 두께와 공동체적 지식의 편견을 벗어나려고 노력하는 것과 그것이 순수하게 이루어질 수 없다는 탈근대 이론의 연구 성과를 통해 해석학은 실천적 차이를 기반으로 하는 개인

의 정체성과 공동체의 본성을 이해하려 한다(Wiszniewski and Coyne, p. 209).

이러한 해석학적 시도는 가상 현실의 정체성과 커뮤니티의 본질에 있어서 무슨 의미가 있는가? 우선, 해석학적 질문 방식은 가상 현실에서 정체성과 공동체의 본질을 파악하는데 유용하다. 해석학적 입장에서는 모든 것이 유동적이며 고정되어 있지 않다. 또 자아의 정체성은 항상 공동체를 전제하며, 이는 전통에 대한 실천적 이해를 요청한다. 자아에 대한 실천적 이해는 멀게는 흄과 하이데거로부터 시작된 경험과 실존의 중요성을 인식하는 것이며, 최근 탈근대 담론에서 논의되는 자아와 공동체의 정체성 형성의 이데올로기적 과정을 폭로하면서 더욱 강화되었다.

사이버 공간의 자아 정체성과 공동체의 형성과 본질을 해석학적으로 파악한다는 것은 결국 참여자들의 실천적 행위와 상호작용을 통해서 파악한다는 것을 의미한다. 따라서 일부 연구자들이 사이버 공간의 자아 정체성과 커뮤니티가 허구이며 실재하지 않거나 물리적 오프 라인의 그것에 유사한 비실체적 특성을 가진다고 우려하는 것과는 달리, 우리는 이제 사이버 공간의 정체성과 공동체가 기존의 근대적 방식과는 대단히 다르게 형성되며, 이러한 새로운 방식이 새로운 문화를 창출하고 있음을 인정해야 한다. 더구나 해석학적 이해의 노력이 실천적 의미에 무게를 두고 있으며, 가상 현실은 상징과 기호를 통해 구체적인 상호작용 즉 교류와 나눔, 소통과 참여를 통해서 개인의 실천적 의미를 획득하므로 고정적이거나 강제적으로 주어지는 정체성과는 다른 방식으로 파악되어야 한다. 해석학이 기존의 전승이나 전통의 실체를 인정하듯이, 가상 현실의 본질을 파악함에 있어서도 가상 현실이 갖는 독특한 정체성 형성의 방식을 이해하여야 한다.

2) 사이버공간과 교회공동체의 선교적 정체성; 문화선교의 입장에서

오프 라인에서의 선교와는 달리, 사이버 공간의 선교적 실천은 해석학적으로 이루어져야 한다. 이는 선교의 내용이라기보다는 선교의 전략의 차원에 속한다. 그러면, 우리는 사이버 공간에서 어떻게 선교적 전략을 해석학적으로 실천할 것인가? 앞서 가상 공간의 자아 정체성과 커뮤니티의 특성을 토대로 당연히 해석학적 교회공동체의 그림을 그리는 일이 요청된다. 우리의 질문은, 교회 공동체의 본질이 무엇이며, 또한 사이버 공간의 교회가 그 본질을 담지하고 있는지, 그래서 가상 현실에서 신앙활동에 참여하는 행위가 자아의 신앙적 정체성을 확장하는데 기여할 수 있는지 물어야 한다. 결국 우리의 질문은 교회의 본질을 해석학적으로 규명하고, 이 본질이 가상 공간의 선교적 커뮤니티에서 작동할 수 있는지를 확인한다면, 참여자의 신자로서의 정체성이나 커뮤니티의 교회공동체로서의 가능성을 확인하게 될 것이다.

우리는 이 논의를 위해서 ‘문화선교’라는 개념을 사용할 것이다. 교회 공동체의 본질을 해석적으로 파악한다는 것은, 곧 교회와 세상 또는 복음과 문화의 관계성을 파악한다는 것을 의미하며, 이는 오늘 한국교회의 현장에서 활발하게 시도되고 있는 문화선교적 전략을 실천하면서 구체화되고 있기 때문이다. 즉 문화선교를 가능하게 하는 교회 공동체의 특성은 해석학적 공동체라는 우회적 접근을 통해 사이버 선교의 가능성을 유추하려 한다.

나는 문화선교의 입장에서 교회를 ‘간문화 담치체’로 파악한다. 문화선교의 수행은 문화속에 있는 교회 공동체에 의해서 이루어진다. 문화선교의 개념화는 선교학적으로 접근할 수도 있으나, 문화선교가 갖는 실천적 의미와 윤리적 의미를 고려하건대 교회론으로 접근하는 것이 더욱 정당하다. 문화를 선교의 장으로 인식하는 한 문화선교의 수행자인 교회 공동체는 문화에 대해서 해석학적 자세를 견지해야 한다. 해석학적 자세란 인식론적 전환을 넘어

서 앞서 제기한 대로 실천적 의미를 갖는다. 교회는 세상에 위치해서 문화 안에 있다. 선교와 문화의 긴장을 해소하고, 교회 공동체는 선교와 문화가 존재론적으로 융합된 새로운 지평으로 설정되어야 한다.

히버트는 이러한 공동체를 ‘이중문화적 공동체(*Bicultural Community*)’라고 부른다. 히버트는 “이중문화적 공동체는 타문화에서 온 사람들이 특정한 사회적인 역할 위에서 상호관계를 맺고 있는 하나의 지역 공동체”(Paul G. Hiebert, 1996, 330쪽)라고 말한다. 해외 선교적 맥락에서 이 개념을 다루는 히버트는 두 문화의 사람들로 구성된 한 공동체가 생겨나게 된다고 말하면서, 이 공동체가 발전하면서 그것은 현지인의 것도 아니고 외국인의 것도 아닌 새로운 문화를 생성하게 된다고 한다. 선교 수행자는 문화의 중개인이 된다. 문화의 교량역할을 해서 급기야 새로운 문화를 창출하게 된다. 이중문화 공동체는 복음이 한 문화에서 다른 문화로 건너가기 위한 가교이다. 복음이 전파되는 역사의 흐름에서 반드시 필요한 부분이다. 이중문화 공동체는 문화를 선교의 대상으로 전락시키지 않는다. 문화는 이 공동체의 맥락이며, 만남이다. 그래서 이중문화 공동체는 문화선교를 존재론적으로 수행한다. 두 문화의 지평이 상호침투, 개방, 대화하며 새로운 대안을 생산한다.

문화선교가 놓인 해석학적 조망은 무엇인가? 히버트가 말한 이중문화적 공동체는 현대사회에서 문화선교를 수행하는 교회 공동체의 의미로 전용된다. 복음과 문화의 소통, 커뮤니케이션으로서의 교회가 그리스도의 세속적 현존이라는 의미를 구체화시키는 방식이다. 히버트의 이중문화 공동체의 전망은 해석학적으로 간문화적 매개 개념으로 확장된다. 윤철호는 “ 화이트헤드(Whitehead)의 분화적이고, 관계적이고, 생성적인 보편자의 모델 개념을 기독교의 하나님 관계성의 간문화적 의미를 위한 인지적 매개”(윤철호, 2001, 607쪽)로 차용한다.

매개적 사상과 개념들의 도움으로, 열린 태도를 가지고 상호 비판적이고 변증법적인 과정 속에서 의미의 소통을 적절히 수행함으로써, 그리고 간문화적인 세계관의 지평융합의 과정을 통해 우리는 서양과 동양의 의미 경험과 표현 사이의 소외를 감소시키고 극복해 나갈 수 있다는 희망을 갖게 된다. 이러한 간문화적 의사소통이 이루어질 때 우리가 믿는 보편적인 관계성 안에 계신 하나님을 향한 올바른 신앙과 예배와 섬김이 요구하는 문화적 화해와 종교적 평화를 기대할 수 있을 것이다(윤철호, 615쪽).

간문화적 공동체를 교회의 문화선교에 임하는 타당한 입장이라고 보고, 이러한 신학적 노력을 니버의 책임적 윤리와 변혁적 교회 공동체, 그리고 본회퍼의 비종교성의 신학과 이론과 실천의 통합으로서의 윤리학적 전망과 연관을 시도할 수 있는 지면이 허락되지 않음을 안타깝게 생각한다. 간단히 생각해 보면, 본회퍼에게서 우리의 성도들의 선교적 존재방식은 해석학적 존재방식에 우선하는데, 그것은 ‘교회 내 존재’이며, 그러나 동시에 교회는 그리스도의 세속적 현존이기에 ‘교회 내 존재’는 하이데거의 ‘세계 내 존재’와 동일시된다.⁶⁾

그러면, 가상 현실의 신앙활동 내지는 신앙적 커뮤니티가 간문화적 공동체를 형성하는가? 우리는 이 질문에 자연스럽게 긍정적으로 대답할 수 있는데, 그것은 이미 가상 공간의 자아 정체성의 형성과 그에 따른 커뮤니티의 본질이 해석학적으로 형성된다는 것을 보았기 때문이다. 만약 교회가 간문화 공동체가 되어야 한다면, 그것은 가상 현실에서는 더 없이 좋은 모델이라고 할 것이다. 따라서 가상 현실을 선교적 영역이라고 상정할 때, 우리는 가상 현실이 요구할 해석학적 특성들을 간문화적 공동체라는 방식으로 응답해야 할 것이다.

가상 현실은 선교적 영역으로 그 실체가 인정되어야 한다. 그것은 가상 현실의 자아 정체

6) 이에 대해서 다음의 산상수훈 해제를 참조하라. Dietrich Bonhoeffer, *Discipleship*, Series Vol. 4, Fortress, 2003, p. 111.

성과 커뮤니티의 형성의 과정이 기존의 근대적 방식과는 달라야 한다는 의미에서 그 실체를 의문시하는 연구자들의 반성을 촉구한다. 그런데, 한국교회 역시 고정적이고 불변하는 이상적 공동체 이해를 가지고 가상 공간에 접근하다보니 매우 피상적이고 일차적인 현상에 급급하여 중독이나 음란, 폭력 등 부정적 측면만 부각시킨다. 그러한 양상들이 개인의 정체성이나 공동체성을 침식할 것이라는 우려일 것이다.

이제 본 연구는, 한국교회가 다른 방식으로 가상 현실을 고려하며 새로운 커뮤니티를 형성하기를 촉구한다. 복합적이며 다양한 정체성, 유연하면서도 역동적인 해석학적 커뮤니티를 형성하여 사이버 공간에도 하나님의 나라가 충만히 이루어지기를 소망한다. 해석학적 실천을 통한 새로운 커뮤니티의 가능성을 가상 현실이 보장하고 있으므로, 앞으로 사이버 공간에 대한 문화선교가 활발히 진행될 수 있도록 교회는 간문화 공동체로서 준비되어야 할 것이다.

참고문헌

- 라도삼. 비트의 문명 네트의 사회. 커뮤니케이션 북스. 1999.
- 박창호. 사이버공간의 사회학. 정림사. 2001.
- 성동규. 사이버 커뮤니케이션. 세계사. 2002.
- 성동규. 사이버 공간과 새로운 문화. 한국통신문화재단. 2003.
- 윤철호. 기독교 인식론과 해석학. 한국장로교출판사. 2001.
- 황상민. 사이버공간에 또 다른 내가 있다. 김영사. 2000.
- 홍성욱, 백옥인. 2001 싸이버스페이스 오디세이. 창비사. 2001.
- Baudrillard, Jean. 하태환 역. 시뮬라시옹. 민음사. 2001.
- Bonhoeffer, Dietrich. Discipleship(Series Vol. 4). Fortress. 2003.
- Mead, George H. *Mind, Self, & Society*. University of Chicago Press. 1962.
- Dorian Wiszniewski and Richard Coyne. "Mask and Identity: The Hermeneutics of Self-Construction in the Information Age". in *Building Virtual Communities*. Renninger K. Ann & Shumar Wesley. Eds. Cambridge. 2002.
- Hiebert, Paul G. 김동화 외 3인 역. *Anthropological Insights for Missionaries*. 선교와 문화인류학. 죠이선교회출판부, 1996.
- Kellner, Douglas. 김수정 정중희 역, 미디어 문화. 새물결. 1995.
- Wellman, Barry and Gulia, Milena. "공동체로서의 가상공동체". 사이버공간과 공동체. Mark Smith & Peter Kollok. 조동기 역. 나남출판. 1999.
- Smith, Mark & Kollok, Peter. "사이버공간의 공동체". 조동기 역. 나남출판. 1999.
- Wesley Shumar and K. Ann Renninger. "On Conceptualizing Community". in *Building Virtual Communities*. Renninger K. Ann & Shumar Wesley. Eds. Cambridge. 2002.