



가상현실과 사이버공간

(1999)

설동렬

들어가는 말

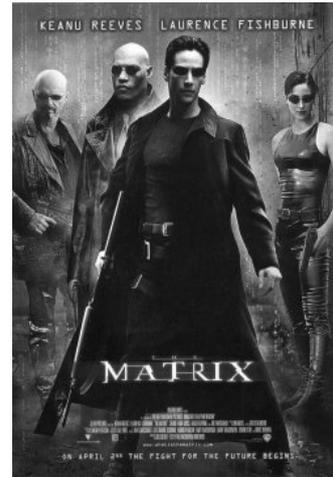
'가상현실'은 '사이버 공간'과 구분 없이 컴퓨터 통신 네트워크와 멀티미디어가 합쳐진 첨단 기술의 하나로 이해되고 있다. 그러나, 애당초 가상현실과 사이버 공간은 서로 뿌리가 다른 개념이다. 가상현실은 컴퓨터 시뮬레이션을 통해서 마치 존재하는 현실인 듯 사람들로 하여금 인식하도록 오감의 자극을 주는 기술이다. 한편, 사이버 공간은 컴퓨터 통신 네트워크의 발달과 보급으로 네트워크의 사용자들 및 정보 제공자들이 하나의 사회를 이루어낸 것을 의미한다. 가상현실이 감각적인 경험이라면 사이버 공간은 사회적인 경험이라고 할 수 있겠다. 따라서, 사이버 공간은 인간사회에 대한 넓은 의미에서의 가상현실이라고 해도 무리가 없을 것 같다. 하여튼, 가상현실이나 사이버 공간은 모두 컴퓨터를 통해서 현실과 흡사한 경험을 하게 한다는 점에서 구분 없이 섞어 사용하고 있는 듯하다. 게다가 지금에 와서는 가상현실이나 사이버 공간의 기술이 별개가 아닌 하나의 시스템으로 구현되는 통에 굳이 두 가지를 나누는 것은 무의미할 지도 모를 일이다.

언제부터인가 SF 영화들 - 론머맨, 토탈리콜, 해커스, 너바나, 매트릭스 등 - 은 하나 같이 가상현실 또는 컴퓨터 네트워킹 기술에 의해서 초래될 지도 모르는 미래의 디스토피아를 그리고 있다. 간간이 신문이나 텔레비전에서는 컴퓨터 통신 중독 또는 컴퓨터 게임 중독이 사회 문제로 다루어지곤 한다. 그러나, 정작 첨단이라고 불리는 이러한 기술이 과연 그러한 문제를 일으킬 수 있는 야누스적인 측면을 가지고 있는지 여부에 관해서는 감히 입을 열려고 들지 않는 것 같다. 언론매체에서 지적하는 내용이라야 겨우 인터넷 게임 중독중이고 영화에서 보여주는 것은 허황되기 짝이 없는 상상의 세계에 지나지 않기 때문이다. 최근 개봉한 『매트릭스(The Matrix)』의 경우에도 중국무협지를 가상현실로 풀어낸 것으로 해석할 수 있다. 매트릭스의 주인공이 보여 준 것은 모든 자연의 법칙을 초월할 수 있는 무술 고수의 모습에 불과하며, 가상현실이 하는 역할은 이러한 이야기에 그럴듯한 개연성을 제공해 줄 뿐이다. 가상현실이 그렇게 발전할 것인가 하는 문제는 '미래'라는 시점을 사용해서 적절히 피하고 있다. 마이클 하임이 지적했던 것처럼 해체주의나 신비주의가 가지지 못했던 것을 컴퓨터 기술은 가지고 있었고, 매트릭스는 그것을 영상화해낸 것 뿐이다. 그렇다면, 정보화 사회라는

이 문서는 라브리 웹사이트에서 내려받은 것으로, 개인 및 그룹 공부를 위해서만 인쇄, 복사, 배포 등이 허가되었습니다. 그 밖의 용도로 사용하려면 별도의 허가를 받으시기 바랍니다. 내용은 라브리의 공식 입장과 일치하지 않을 수 있습니다. This document was downloaded from L'Abri Korea. Printing and distribution are permitted only for study purposes. For all other uses, please obtain permission from L'Abri. L'Abri does not endorse the contents of this document.

것의 결국은 정말 그러한 모습일까?

컴퓨터는 늘 '정보'라는 단어를 데리고 다니지만, 과연 그 정보가 무엇을 위한 것이고 어떻게 사용되는 것인지에 대한 의식 없이 사용하는 경우가 잦다. 네트워크가 발전하면서 컴퓨터에서 처리되는 정보란 『가상현실을 표현하기 위한 정보, 사이버 공간을 구축하기 위한 정보』를 뜻하게 되었다. 컴퓨터를 사용해서 기업을 운영하기 위한 생산, 재무, 인사 등의 정보들을 관리하는 경영정보시스템을 만들기도 하고, 우주왕복선이 무사히 우주여행을 마치고 돌아오도록 제어하는 데에 필요한 복잡한 계산을 처리하기도 한다. 그러나, 인류가 컴퓨터를 통해서 궁극적으로 완성하고자 하는 것 가운데 하나는 가상현실이란 마감재로 말끔히 단장된 사이버 공간이라 할 수 있다. 세상 모든 것을 디지털화해서 컴퓨터 속에 구현하고자 하는 컴퓨터 공학자의 꿈과 업



[그림 1] 매트릭스의 포스터

청난 이익이 창출될 수 있는 새로운 사업 영역에 대한 거대 자본의 투자는 사이버 공간을 어디로 이끌어갈 것인지... 컴퓨터 관련 직종에 종사하는 이들은 이 놀랍고 환상적인 기술에 대해서 낙관적인 기대를 품고 마치 가상현실 전도사인 냥 이 기술에 대한 자신의 꿈을 늘어놓는 경우가 많다¹⁾. 한편, 이러한 기술에 대한 깊은 이해 없이 낯선 신기술에 대하여 잔뜩 겁먹은 표정으로 필요이상의 거부감과 우려를 표현하는 경우도 적지 않다. 이제 이 글을 통해서 가상현실이나 컴퓨터 네트워크 기술이 차라리 발명하지 않았으면 좋았을 기술인지 아니면 충분히 선용하고 누릴 수 있는 기술인지 함께 생각해 보도록 하자. 공포감까지는 아니더라도 사이버 공간과 가상현실 기술의 위험성은 재고될만한 가치가 있기 때문이다. 이미 인류는 좋은 방향으로 사용할 수 있는 기술이지만 결국 제대로 사용되지 못했던 기술들을 발명한 경험을 가지고 있기 때문에 더더욱 신중함이 필요하다.

삼천포로 빠지는 얘기

가상현실과 사이버 공간에 대한 이해를 돕기 위해서 컴퓨터 게임 이야기에서 시작하고자 한다. 컴퓨터 게임은 그 자체만으로도 흥미로운 주제이기 때문에 삼천포로 흘러가게 될 지도 모르겠다는 조바심이 든다. 그런 이유로 두 가지 면에 초점을 맞추고자 애쓰려 한다. 첫째는 가상현실은 어느 정도까지 그리고 얼마나 응용 가능한가 하는 점, 그리고 둘째로 사이버 공간과 가상현실이 접목되는 사례로서 게임이 가지는 위상 등이다.

제대로 된 가상현실 시스템을 갖추기 위해서는 고급 주택 한 채를 장만할 정도의 비용이 든다. 물론, 갖가지 가상현실을 경험하기 위한 소프트웨어를 구하는 데에 드는 비용이 거기에 덧붙여져야 한다. 그러나, 컴퓨터 게임은 일반인들에게 화려한 가상현실 기술을 싼 가격에 손쉽게 경험하게 해준다. '만화산업'이 유행하더니 요즘은 '게임산업'에 관해 한 마디씩 하는 것이 유행인가 보다. 텔레비전 시사 프로그램들과 신문 특집란들이 앞을 다투어 게임산업에 대해서 다루고 있어 나머지 '게임'을 이야기해야 하나 싶지만 게임은 가상현실을 설명하기에 가장 적합한 텍스트임에 틀림없다.

이제 게임을 통해서 무엇을 경험할 수 있는지 최근 유행하는 몇 가지 게임을 통해서 이야기하고자 한다. 여기에서 게임을 예로 드는 것은 게임의 유해성에 대해서 논하고자 하는 것이 아니며, 가

상현실이나 사이버 공간을 경험해 보기 위해서이다. 가상현실 기술이 생활 전반에 걸쳐 게임과 같은 수준으로 발전하고 응용될 것인지에 의문을 가질 수는 있지만, 극단적인 경우를 경험해 본다고 생각하면 되겠다.

일상에 대한 가상적인 경험(Sports and Racing)

첫 번째로 예를 들고자 하는 게임은 가상현실에서의 습관이 현실세계에 어떠한 영향을 줄 수 있는지 보여주는 예이다.

당신은 최신형 스포츠카에 앉아 있다. 곁에 서 있던 다른 자동차들이 요란한 소리와 함께 타이어자국을 남기며 출발한다. 먼지를 날리며 달려가는 그 자동차들을 보며, 당신 역시 액셀러레이터를 강하게 밟는다. 순식간에 속도는 200 킬로미터를 넘어가고 있다. 사고가 있었는지 몇 대의 자동차가 길 옆에 뒤집혀 있다. 코너를 도는 순간 백미러에 경찰차가 나타났다. 사이렌 소리를



「그림 2」 니드 포 스피드 3

울리며 쫓아오는 경찰차를 발견한 당신은 액셀러레이터를 더욱 힘주어 누른다. 갑자기 앞쪽에서 다른 경찰차가 나타났지만 당신은 경찰차의 뒤쪽 범퍼를 박고는 그대로 달려나간다. 잠시 후 평하는 소리와 함께 바닥에 뿌려진 스파이크 때문에 당신이 몰던 차가 크게 회전을 하며 가로수에 부딪히고 만다. 다행히 연행되지 않고 경고만 받았지만, 당신은 어느새 앞서간 자동차를 쫓아가고자 다시 액셀러레이터를 밟고 있다.

몇 해 전까지만 해도 게임으로 즐길 수 있는 자동차 경주 게임들에 등장하는 자동차는 진짜 자동차와 달랐다. 잘 만들어진 게임이라고 할지라도 잘 흉내낸 것에 불과하였다. 그러나, 게임에 있어서 컴퓨터 그래픽의 발전²⁾과 게임 컨트롤러³⁾의 발전으로 전과는 비교할 수 없을 정도의 실감나는 자동차 운전이 가능해졌다. 앞에서의 상황은 일렉트로닉 아트(Electronic Arts)사에서 제작한 『니드 포 스피드 3(Need for Speed 3)』라는 게임에서 흔히 일어나는 일이다. 스포츠 게임이나 자동차 경주와 같은 게임들은 사실성 높은 시뮬레이션⁴⁾이 매우 중요하게 여겨지는 장르⁵⁾이다. 초기의 게임들은 자동차 운전을 흉내낸(자동차 운전은 아니지만 비슷한) 정도로도 사용자들에게 충분히 만족스러웠지만, 지금에 와서는 실제 자동차 운전과 다른 점들은 곧바로 게이머들의 불만사항으로 지적되어 게임 회사에 압력이 가해지게 된다. 즉, 이제는 진짜 자동차 운전이어야 게임이 된다는 것이다.

스포츠 게임은 게임의 성격 상 반복하여 게임을 즐기게 된다. 하나의 레이스에서 상위에 입상해야 다음 레이스로 진행하거나 실제 프로 스포츠 리그처럼 시즌을 운영해 나가는 방식이기 때문이다. 그런데, 레이싱 휠⁶⁾을 가지고 이 게임을 즐기는 사람들이 실제 자동차 운전할 때에 무심코 게임에서 하던 방식의 고속 주행이나 난폭한 운전을 하려고 할 때가 있어서 스스로도 놀랄 때가 있다고 고백하는 글들을 컴퓨터 통신의 게임 게시판에서 쉽게 찾아 볼 수 있다. 사실성이 높은 게임들을 습관적으로 하게 될 경우에 이러한 영향은 현실세계에 반영된다. 그런데, 재미있는 것은 현실세계를 가상세계인 것처럼 느낀다기 보다는 가상세계를 현실세계처럼 받아들여지게 된다는 점이다. 삶의 공간이 확장되는 셈이다. 다만 문제는 가상세계에서만 허용되는 생활습관이 현실세계에서 받아들여지지 않

는다는 점이 긴장상황을 유발한다는 것이다. 이러한 긴장상황은 가상세계에서의 경험이 일상적으로 겪을 수 있는 것에 가까울수록 쉽게 발생할 것이다.

살인(3D Action)

이제 두 번째 예로 들 게임을 살펴보자.

이제 당신의 두 손에는 칼빈 소총이 들려있다. 허리춤에는 소음기가 달린 권총이 꽂혀 있다. 수류탄도 3개나 가지고 있고, 옆 방에 사람이 있는지 확인할 수 있는 심장박동 탐지기도 가지고 있다. 당신은 지금 테러범들을 사살하고 건물 위층에 잡혀 있을 인질들을 구하라는 명령을 받고 작전 지역으로 이동하고 있는 중이다. 작전을 수행하기 위해서 세밀한 계획을 세웠지만 여전히 긴장되는 것은 어쩔 수 없다. 문을 열고 건물 안에 들어서서 순간 세 명의 테러범들이 한꺼번에 몰려 나왔다. 반사적으로 당신의 총은 그들의 머리와 가슴을 향해 불을 내뿜는다. 총에 맞은 테러범들은 피를 흘리며 쓰러져 괴로워하기도 하고, 총에 맞은 다리를 끌고 방 안으로 도망치기도 한다. 방 안으로 쫓아 들어가 테러범의 죽음을 확인한 당신은 안도의 한숨을 내쉬며 벽에 기댄 채 탄창을 갈아 끼운다.



「그림 3」 레인보우 식스

이것은 요즘 유행하고 있는 3차원 액션 게임인 레드스톰(Red Storm)사의 『레인보우 식스(Rainbow Six)』에서 연출되는 한 장면이다. 마치 할리우드 액션 영화를 보는 듯 하지만, 주인공은 바로 나 자신이며 주인공이기 때문에 끝까지 살아남는다는 보장도 없다. 게임을 통한 첫 번째 살인은 아무런 거리낌없이 행해진다. 살인을 저지르는 당신의 머리 속에는 두 가지의 상반된 의식이 공존한다. 당신(진짜 사람)의 컴퓨터 게임 속에서의 모습과 당신의 총에 맞은 테러범의 모습에 차이가 없다는 점에서 컴퓨터 게임 속의 세계에서 당신이 총구를 향하고 있는 상대를 진짜 사람처럼 이해한다. 한편, 당신은 그 사람이 단지 컴퓨터 게임이라는 가상현실 속에서만 존재하는 인물이기에 그를 죽이는 것이 살인은 아니라고 생각한다. 문제는 과연 언제나 컴퓨터 게임 속의 인물과 현실 속의 인물을 구별할 수 있겠는가 하는 점이다. 최초로 등장한 3차원 액션 게임인 『둠(Doom)』에서부터 최신작인 『퀘이크 3(Quake 3)』에 이르기까지 이러한 장르의 게임들은 줄곧 인간이 아닌 끔찍한 형태의 괴물을 적으로 삼았었다. 『레인보우 식스』에 이르러서는 드디어 게임 속에서 인간들이 적으로 등장한다. 사람을 총으로 쏘야 하는 게임은 『레인보우 식스』가 처음이 아니지만, 네트워크 게임이 가능해지면서 상대방이 정말 사람이 되어버렸다는 데에 문제가 있다. “단지 게임에 불과하지 않은가? 전쟁놀이에 불과한 것이다.”라고 쉽게 생각해버릴 수도 있겠지만, 날로 발전하는 기술이 과연 게임 속의 상대와 현실 속의 상대를 구분할 수 있게 내버려두겠는가 하는 점에 문제의 핵심이 있다. 더구나, 사이버 공간에서의 삶이 차지하는 비중이 높아질수록 가상적인 죽음 또는 살인이 사람에게 어떠한 영향을 줄 것인지 하는 것을 간단한 문제로 지나쳐 버릴 수 없다.

또 하나의 삶(Role-Playing)

이제 마지막으로 네트워크를 통한 게임들을 살펴보도록 하자. 최근 각 방송사마다 경쟁적으로 특정 게임을 사회적인 이슈로 삼아 집중적으로 보도하고 있다. 블리자드(Blizzard)사에서 제작한 『스타크래프트(Starcraft)』라는 게임이다. 비슷한 종류의 게임⁷⁾이 장르화한 것은 이미 오래 전의 일이지만, 낮은 사양의 컴퓨터에서 게임이 가능하다는 점 때문에 그리고 인터넷의 보급과 시기가 맞아떨어진 덕에 더욱 인기를 끌고 있는 게임이다.



「그림 4」 스타크래프트

『레인보우 식스』가 게이머로 하여금 게임 속의 한 등장 인물로 참여하게 하는 반면, 『스타크래프트』와 같은 게임은 마치 장기나 바둑을 두듯이 한 종족 또는 나라를 선택하여 전쟁에서 승리하도록 하는 것이 목적이다. 너무 쉽게 단정짓는 것이 아닌가 싶을 수도 있겠지만, 이러한 게임은 단지 게임으로서의 의미를 가질 뿐이다. 게임방의 활성화라든지 인터넷의 보급이라는 면에서는 의미를 가지는 게임이지만 가상현실과 사이버 공간이라는 면에서는 오히려 같은 블리자드사에서 개발한 『디아블로(Diablo)』 시리즈나 오리진(Origin)사의 『울티마(Ultima)』 시리즈와 같은 롤플레이링 장르의 게임들을 주목해야 한다. 울티마 시리즈의 경우에 네트워크를 통해서 온 세계의 게이머들이 울티마가 제공하는 세계에서 나름대로의 직업을 가지고 살아가게 된다. 울티마에서 제공하는 세계를 그저 둘러보기만 하는 데에도 몇 일로는 모자를 정도이다.

롤플레이링 게임은 게이머가 주인공이 되어 주어진 문제를 해결해 나가며 방어능력, 공격능력을 키워나가고, 재산도 늘려가는 종류의 게임이다. 롤플레이링 게임은 인터넷의 발달과 함께 네트워크 게임으로서 고유한 영역을 자리매김하고 있다. 여러 사용자들이 게임이 제공하는 공간⁸⁾에서 서로 만나고 협력하거나 정보를 공유하고 물건을 사고 팔기도 하며 심지어 싸우기도 한다. 하나의 인생을 더 살도록 하는 게임인 셈이다. 『디아블로』와 같이 3인칭 시점을 지원하는 롤플레이링 게임



「그림 5」 디아블로 2

도 있지만, 1인칭 시점을 지원하는 게임들은 게임이 제공하는 가상현실의 사이버 공간에서 존재하는 가상의 나에게 이입되는 것을 보다 쉽게 해 준다. 내가 조종하는 존재의 경험(3인칭 시점 게임)과 나 자신의 경험(1인칭 시점 게임)이 가지는 차이는 설명할 필요가 없을 것이다. 국내에서는 『영웅문』과 같은 3인칭 시점의 온라인 롤플레이링 게임이 여럿 개발되어 운영되고 있다. 국내에서 개발되어 운영되는 온라인 게임 사용자들 가운데에는 게임 속에서 필요한 무기들을 현실 속에서 돈을 주고 파는 사례가 보고된 바 있다⁹⁾. 사이버 공간이 현실 세계에까지



「그림 6」 영웅문

영향을 미치기 시작한 예로 이해할 수 있다. 현실 세계는 사이버 공간을 위한 허부 세계가 된 셈이라고나 할까. 마치 마약 중독자들이 마약에 의한 환각 세계에 있기 위해 범죄를 저지르는 것과 얼추

비슷하다고나 할까. 또한, 유의할 점은 게임에 몰입하여 게임 속의 인물이 자신의 새로운 인격으로 승화되는 순간 다중인격의 삶을 살게 된다는 점이다. 이와 같은 문제점은 뒤에서 좀더 자세히 다룰 것이다.

컴퓨터 게임의 미래



「그림 7」 톰레이더 3

컴퓨터 게임은 스포츠의 달인이 되어 보기도 하고, 낯설고 위험한 지역을 탐험해 보기도 하고, 잘 훈련된 특공대원으로 적진에 뛰어들어 임무를 수행해 보기도 하며 실감나는 대리 만족을 경험할 수 있게 해 준다. 현실이 주는 갖은 제약들을 벗어버리고 자유롭고 신비로운 경험을 얻을 수 있는 기회를 제공한다는 면에서 컴퓨터 게임은 인기를 끌어오고 있는 것 같다. 어린이용 오락기로 출발한 컴퓨터 게임은 이제 성인에 이르기까지 그 소비층을 넓혀 기획/제작되고 있다. 에이도스(EIDOS)사는 『톰레이더(Tomb Raider)』 시리즈

는 미녀 주인공을 내세워 20-30대의 성인층을 공략하는 데에 성공했다. 영국은 『톰레이더』의 주인공인 『라라 크로프트(Lara Croft)』를 사이버 문화대사로 삼았을 정도이다. 게다가 영화 매트릭스의 트린이라는 인물은 라라 크로프트를 본뜬 듯 하다. 게임은 이미 문화적인 영향력을 가진 막강한 매체가 되어 가고 있다.

이제까지는 영화 산업이 대표적인 멀티미디어 산업으로 인정받아 왔다. 첨단 기술을 사용한 특수 효과들과 잘 짜여진 각본 그리고 훌륭한 배우들의 연기는 분명히 관객들에게 새로운 경험을 하게 해 준다. 그러나, 늘 한 가지 아쉬웠던 것은 이 모든 과정이 너무나도 일방적이라는 점이다. 마치 내가 주인공인 듯 영화 속에 몰입해 있을지라도 영화 속의 주인공이 실제로 어떤 행위를 하기 전까지는 마음만 안타까울 뿐 그저 기다리는 일 이상을 할 수 없는 것이다. 『마지막 액션 히어로(The Last Action Hero)』에서처럼 내가 대신 뛰어들어가서 주인공과 함께 또는 주인공이 되어 문제를 해결할 수는 없으니 말이다. 그런데, 컴퓨터 게임의 예에서 본 것처럼 가상현실 기술은 상호작용을 가능하게 해 주었다. 더 이상 마음 조리며 주인공이 무엇인가를 해 줄 때까지 기다릴 필요 없이 직접 무엇인가를 할 수 있고 그 결과를 확인할 수 있다. 컴퓨터 게임이 영화를 대체할 것을 기대할 수는 없지만, 컴퓨터 게임의 이야기 전개 방식이라든지 컴퓨터 게임과 같은 상호작용이 도입된 새로운 형식의 영상매체가 나타



「그림 8」 마지막 액션 히어로

날지도 모를 일이다. 최근 미국에서 개봉된 『스타워즈(Starwars)』의 경우에는 영화내용을 그대로 옮긴 게임¹⁰⁾이 함께 발매되어 관객들에게 영화 속의 세계를 직접 체험해 볼 수 있도록 하고 있다. 초고속 네트워크와 멀티미디어 압축에 관련된 기술의 발달은 이러한 영상매체를 생각보다 빨리 만나게 보게 해 줄 것이다. 고해상도의 디지털 영상과 CD수준의 음질을 즐기게 해 줄 고화질 텔레비전(HDTV)과 유선방송의 발전된 형태인 VOD (Video On Demand) 서비스는 이미 실용화 직전에 와 있다.

너희가 사이버 공간을 아느냐

사이버 공간은 자유가 보장되는 공간으로 미화되어왔다. 맘껏 자신의 의견을 주장할 수 있고, 공간의 제약 따위는 아예 존재하지 않으며, 어떤 종류의 차별도 없는 평등한 사회로 묘사되었다. 그리고, 홈쇼핑, 홈뱅킹 등의 이름으로 일상생활 깊숙하게 침투해 들어오면서 또한 가상현실과 컴퓨터 네트워킹 기술의 발달로 실감나는 게임을 즐길 수 있게 되면서 죄다 사이버 공간으로 이주할 수 있게 될 지도 모르겠다는 생각마저 들게 한다. 그렇다면 그곳은 유토피아가 아니겠는가! 실제로 최근 영국에서는 현실을 떠나 사이버 공간에서 생활할 수 있는가에 관한 실험이 수행되고 있다.

사이버 공간의 실체는 어떠한가? 사이버 공간은 미개척의 신대륙이었다. 불과 몇 년 전까지만 해도 그러했다. 그러나, 그곳에 금이 있다는 소문이 퍼지자 사람들이 몰려들었고, 정부와 재벌들이 관여하기 시작했다. 사람의 수가 들어가면서 자치조직이 구성되기도 했지만 한편 범죄조직이 만들어지기도 했다. 큰 도로가 건설되었다. 많은 사람이 많은 정보를 빠른 속도로 동시에 주고받을 수 있는 도로가 만들어진 것이다. 이미 곳곳마다 자치정부가 있었지만, 보다 체계적인 통제를 위한 제도와 기구가 만들어져 사이버 공간에 대한 중앙 정부의 통치가 시작되었다. 사이버 범죄 방지를 위한 명목으로 사이버 경찰 업무도 시작되었다. 아이디어 하나로 사이버 공간에서 사업을 일으켜 성공한 경우도 있었지만, 금세 막강한 자금력을 가진 대기업들이 사이버 공간에 입성하면서 경쟁력을 잃어가기 시작했다. 게시판에 올라오는 글들은 검열을 받기 시작했다. 이제 사이버 공간은 현실의 모습을 그대로 닮아가고 있다.

각각 독립적으로 운영되던 사이버 공간은 인터넷으로 점차 통합되는 경향을 보이고 있다. 서비스 방식은 종전의 문자 위주라고 할지라도 접속하는 방법에 있어서는 인터넷을 통해서 직접 접속할 수 있도록 하는 것이다. 하이텔, 천리안, 나우누리, 유니텔과 같은 대형 통신 서비스 업체는 자체적인 사이버 공간과 함께 인터넷에 접속할 수 있는 기능을 함께 제공한다. 인터넷을 통해서 이들 통신 서비스를 이용할 수 있음은 물론이다. 이들 사이버 공간에서 할 수 있는 일에는 거의 차이가

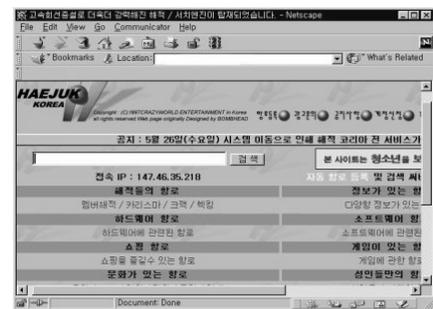


그림 10 소프트웨어 해킹 사이트

없고, 메뉴의 구성 또한 비슷하다. 물리적인 공간으로 말하자면, 각각의 서비스가 하나의 도시에 대응된다고 할 수 있다. 대형 통신 서비스 업체에서 제공하는 사이버 공간은 그만큼 강한 통제 아래 놓여져 있기 때문에 소규모 통신 서비스 업체에서 제공하는 사이버 공간에 비해서 상대적으로 사이버 범죄를 저지르기 어렵다. 그러나, 게시판처럼 흔적이 남지 않는 채팅, 이메일을 통한 불법 소프트웨어 복제라든지 실력있는 해커에 의한 아이디 도용 등은 종종 일어나고 있다.

PC 통신 서비스는 서비스 제공 업체가 사이버 공간을 통제할 수 있지만, 인터넷과 같이 분산되어 있어 중앙에서 통제하는 기관이 없는 경우에는 사실 무법 천지가 되기 쉽다. 소프트웨어 불법 복제라든지 음란 정보 등을 제공하는 사이트는 부지기수이며, 하루에도 몇 백 개의 이러한 사이트들이 생겨나고 없어진다. 쫓고 쫓기는 끊임없는 싸움이 사이버 공간에서 벌어지고 있다. 더구나 외국 업체에서 제공하는 사이버 공간에서 이러한 정보를 제공하는 경우에는 대응할 마땅한 방법이 없는 것이 가장 큰 문제가 된다. 최근 오양 포르노 비디오 사건에서 보는 바와 같이 디지털화된 정보가 사

이더 공간에서 확산되는 속도를 생각하면 사이버 공간에 대한 규제를 무조건하고 반대할 수도 없는 노릇이다.



[그림 10] 음란 사이트

사이버 공간 안에는 아직까지 익명이 보장되는 서비스들이 많이 있지만, 사이버 범죄를 막는다는 차원에서 익명성을 제거하고자 하는 움직임이 시작되고 있다. 사이버 공간에 들어갔을 때에 여기 저기에 남기게 되는 전자 지문(electronic fingerprint)은 얼마든지 추적이 가능하기 때문에 현실 세계보다도 더욱 확실한 감시가 가능하다. 익명성은 자유로운 발언을 보장하는 장치였기에 익명성의 제거는 곧 사이버 공간이 평등성을 잃어버리게 되는 결과를 가져온다. 해커들은 미래 사회를 그리는 SF 영화들에서 곧잘 절대권력

에 대항하는 투사로 묘사된다. 사이버 공간에서의 해커란 현실 세계의 말로 표현하자면 신분위조 전문가 혹은 전문금고털이범 정도가 된다. 사이버 공간에서 한 개인은 아이디(ID)로 규정된다. 그리고, 각 개인은 자신의 아이디를 보호하기 위해서 비밀번호를 사용한다. 해커는 이 비밀번호를 훔쳐내는 전문가를 의미한다. 익명성이 사라진 사이버 공간에서 자신의 신분을 맘대로 가장할 수 있는 해커는 범죄자가 될 수도 있고, 정의의 사자가 될 수도 있다.

사이버 공간은 돈과 힘의 지배를 받으며 차별과 규제가 존재하는 현실과 크게 다르지 않다. 음란물에 관한 문제와 저작권에 관한 문제 그리고 해커들에 의한 컴퓨터 시스템 파괴나 정보 유출 등은 사이버 공간에 대한 정부의 통제에 힘을 실어 주고 있다. 사이버 공간의 확장에 필수적인 기술적인 표준은 컴퓨터 기술자들에 의해 좌우되는 것 같지만, 그 이면은 결국 직접적인 이권이 달려있는 기업과 정부의 힘겨루기일 뿐이다. 윈도우95가 출시되었을 때에 프로그램 설치 과정에서 PC에 관한 정보가 유출될 수 있다고 정부기관에서의 사용을 유보한 적이 있었고, 펜티엄 III는 개인정보유출 가능성이 있다는 문제로 논란의 대상이 되었지만, 지금으로부터 1년 후에는 아마도 펜티엄 III를 장착한 컴퓨터에서 윈도우 95의 후속 버전인 윈도우 98이나 윈도우 2000을 사용하게 될 것이다.

사이버 공간이 가지는 가장 큰 특징 중의 하나는 거리의 개념이 없다는 것이다. 미국에 있는 아마존 홈페이지에서 책을 구입하는 것이나 한국에 있는 종로서적 홈페이지에서 책을 구입하는 것이나 동네 서점에서 책을 구입하는 것이나 책을 사는 소비자에게 문제되는 것은 제품의 가격 뿐이다. 떨어져 가지 못한다는 것은 사이버 공간에서 성립하지 않는다. 물류 시스템의 발달로 제품들은 몇 일 내에 친절하게도 집까지 배송되어 온다. 문제는 가격. 적은 자본력을 가진 잔챙이 기업들은 고유한 상품을 가지고 있지 않으면 사이버 공간에 입점해 있는 전세계의 기업들과 경쟁해서 살아남을 수 없다. 거대한 다국적 기업들이 사이 좋게 서로의 영역을 분할하며 전세계의 시장을 장악하게 될 지도 모를 일이다. 사이버 공간이 제공하는 완벽한 경쟁 시스템은 결국 부의 불균형을 가속화할 뿐이다.

사이버 공간은 돈 한 푼 없어도 그저 걸어서 갈 수 있는 곳이 아니다. 정보를 처리해 주는 컴퓨터가 필요하고, 통신 네트워크에 접속하기 위한 정보 이용 요금과 통신 요금을 지불할 수 있는 능력이 되어야 한다. 빠른 통신을 즐기기 위해서는 남보다 갑절의 비용을 부담해야 한다. 당장 먹을 것 입을 것 잠잘 것을 걱정해야 하는 사람들에게는 꿈도 꾸지 못할 사치스러운 곳이다. 정보화가 진행되면 될수록 우리 사회의 소외 계층은 철저하게도 천민의 신분을 벗어날 수 없게 된다. 마치 옛날 천민들에게 글을 배울 교육의 기회조차 제대로 주어지지 않았던 것처럼. 사이버 공간의 수혜자는 한

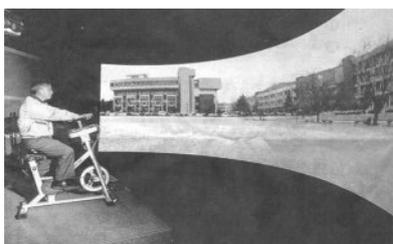
달에 최소한 5만원 이상을 정보 비용으로 지출할 수 있고, - 비록 번역 서비스가 있기는 하지만 - 영어를 읽고 이해할 수 있는 수준의 교육을 받은 엘리트층인 것이다.

사이버 공간은 평등한 사회를 건설할 수 있는 곳으로 오해된 적이 있었다. 사이버 공간이 성차별, 인종차별, 지역차별, 학력차별이 없이 누구나 평등한 곳이 아니라는 것을 알게 되는 데에는 그다지 많은 시간이 필요하지 않았다. 초기의 인터넷 홈페이지들은 아무런 규제없이 방문할 수 있는 곳이었지만, 날이 갈수록 회원제로 운영되는 사이트들이 늘어가고 있다. 이미 PC통신 서비스에서는 동호회 활동들이 회원제로 운영되고 있기는 하지만, PC통신에 비해서 훨씬 자유롭던 인터넷조차도 끼리끼리 뭉치는 경향을 보이는 것이다. 전문가 그룹에 끼지 못하면 사이버 공간에서도 의미있는 정보를 얻기란 하늘의 별 따기라 할 수 있다.

너희가 가상현실을 아느냐

컴퓨터 게임의 발전에서 볼 수 있듯이 마치 실제로 존재하는 것 같은 느낌을 만들어내는 것은 이미 가능하다고 할 수 있다. 이제까지 존재하지 않던 공간을 만들어내고 그것을 경험하게 해 줄 수도 있을 것이고, 이미 존재하는 것들을 대신할 수 있는 공간을 만들어낼 수도 있을 것이다. 전자가 현실공간의 확장을 의미한다면, 후자는 현실의 대체라고 말할 수 있다. 그렇다면, 짚고 넘어가야 할 사안이 있다. 과연 가상현실은 컴퓨터 게임과 같은 수준 또는 그보다 더 발전된 형태로 우리 삶에 파고들 것인가 하는 점이다. 다른 말로 하자면, 우리의 진짜 삶을 포기하고 사이버 공간에 뛰어들 정도로 가상현실이 발전할 것인가 하는 문제가 되겠다. 영화 매트릭스에서 보듯이 우리 삶을 가상현실에서 시작하여 가상현실에서 마감하는 지경에까지 이를 것인가 하는 것이다.

현재 가상현실은 컴퓨터 게임에서만 아니라 영화나 텔레비전에서, 군사무기의 훈련과 조정에서 그리고 다양한 과학기술 분야 등에서 활용되고 있다. 텔레비전에서 지금은 없어져버린 건축물을 만

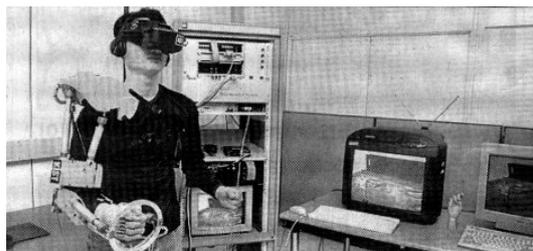


「그림 11」 리얼리티 스튜디오

들어 진행자가 그 내부를 돌아다니는 장면은 이제 더 이상 낯선 장면이 아니다. 과학기술대학에는 과학기술대학을 자전거로 둘러볼 수 있는 리얼리티 스튜디오가 마련되어 있다. 길의 오르막과 내리막을 그대로 맞볼 수 있다. 한 눈에 볼 수 있는 것보다 더 넓은 폭으로 스크린이 펼쳐져 있기 때문에 의도적으로 고개를 돌리지 않는 이상 정말로 자전거를 타고 있는 기분이 든다. 또한, 직접 조정하기가 불가능하거나 위험한 기계를 제어하기 위해서 가상현실 기술을 사용하기도 한다. 영화 『타이타닉(Titanic)』에서 사람이 들어갈 수 없는 심해에 무인잠수정을 대신 넣고, 마치 본인이 직접 들어가 있는 것처럼 가상현실을 통해서 조정하는 장면을 보았을 것이다. 첨단 전투기 역시 전투에 꼭 필요한 화상만을 컴퓨터로 보면서 조정하도록 하는 기술이 사용되고 있다. 과학기술대학의 자전거 타기가 현실과 독립적인 가상현실이라면, 로봇 조정과 같은 것은 현실과 밀접하게 관련지어진 가상현실이라고 생각하면 된다. 그런데, 가상현실을 체험하는 사람에게 있어서 이 두 가지의 차이점은 도대체 무엇인가? 그것은 현실과의 관계에 달려 있다. 다음 그림을 보며 생각하자.

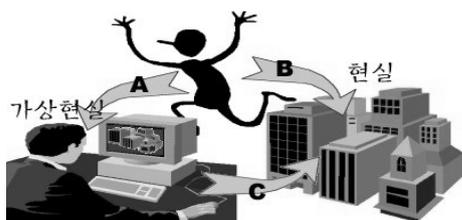
가상현실에서는 얻는 경험(A)과 현실에서 얻는 경험(B) 그리고 가상현실과 현실 사이의 상호작용

(C)이 쉽고 허 가상현실과 관련된 온갖 문제들이 생겨난다. 현실에서 얻는 경험만이 존재하던 시절, 컴퓨터로 경험할 수 있는 가상현실은 생활공간의 확장으로 받아들여졌으며, 현실의 제약을 보완해 줄 수 있는 그 무엇으로 평가받았다. 그러나, 가상현실은 현실로부터의 도피처가 될 가능성도 있으며, 가상현실에 익숙해질수록 가상현실을 통해서라야 현



「그림 12」 가상현실에 의한 로봇의 원격제어

실과 상호작용하게 되고 궁극적으로는 현실과의 직접적인 고리를 끊어버리게 될 수 있다. 풀어서 설명하면 이렇다. 컴퓨터가 전화와 만남으로 통신 네트워크가 만들어졌다. 사람들이 컴퓨터를 통해 통신 네트워크에 접속해 들어가자 새로운 공간, 즉 사이버 공간이 형성되었다. 그곳에는 은행이나 도서관이 들어섰고 쇼핑도 가능해졌다. 사람들이 게시판이나 대화방을 통해서 서로 교류하기 시작하면서 사이버 공간은 빈 공간이 아닌 사이버 사회로 발전하게 되었다. 사이버 사회의 구성원들에게 있어서 사이버 공간은 확장된 생활 공간으로 자리 잡았다. 대용량 데이터의 고속 전송이 가능해지면서 오락 분야에서부터 가상현실 기술들이 도입되기 시작하였다. 문자들만으로 처리되던 대화방에 그래픽이 덧입혀져서 이곳저곳을 걸어다니기도 하고 상대방의 뒤통수에 대고 소리를 지를 수도 있게 되었다.



「그림 13」 가상현실 對 현실

었다. 동료들과 모험도 가능해졌고 편을 갈라서 혹은 컴퓨터에 의해 제어되는 팀과 가상 공간 안에서 전쟁놀이를 하기도 한다. 앞으로 사이버 공간에서 제공되는 서비스들에 하나 둘 가상현실 기술이 도입되면서 마침내는 전반적인 분야에 걸쳐 가상현실이 접목될 지도 모를 일이다. 그 때가 되면 사이버 공간은 현실 사회를 대체할 지도 모를 일이다. 컴퓨터 게임은 애완 동물 기르기에서부터 처절한 전투에 이르기까지 인간 생활 모든 분야를 담아내고 있으며, 게임마다 가상현실 기술이 도입되어 다들 어지고 있다. 컴퓨터 게임 개발 과정에서 집적된 기술력은 사이버 공간을 현실을 대체할 수 있을 만한 것으로 만들기에 충분하다.

가상현실에 대해 사람들이 거는 기대는 어찌 보면 단순한 것이다. 그들은 가상현실이 만들어 주는 공간에 발을 들여 놓는 것으로 말미암아 그들의 생활 공간 및 영역이 확대될 것을 기대한다. 심지어는 온갖 불평등이나 제약이 사라진 이상적이고 참 자유가 보장된 공간으로 받아들여지기도 한다. 가상현실 기술은 물리적인 제약까지도 극복할 수 있게 해 줄 수 있다. 예를 들어, 고소공포증 환자에게 가상현실 기술은 현실 적응을 위한 연습 공간이 되어 줄 수 있다. 장애인들에게 있어서 가상현실 기술은 현실 속의 장애를 극복할 수 있는 해방의 공간이 되어 줄 수 있다. 그러나, 사이버 공간이 현실을 완전하게 대체하리라는 것은 1970년대 인공지능을 연구하던 컴퓨터 공학자들의 환상에 지나지 않는다. 컴퓨터 기술이 발전하면서 인간과 동일하거나 오히려 그보다 더 나은 지능을 가진 존재가 될 것으로 여겼지만, 정작 컴퓨터는 생활필수품으로 자리매김하였다. 인간을 짓밟아 다스리는 자리라기 보다는 오히려 너무나도 친근한 인터페이스로의 역할에 충실한 셈이다. 그런데 놀라운 것은 컴퓨터를 통해서 세상과 접촉하는 것에 익숙해지면서 그것은 공포스러운 압제자보다 더욱 영향력있는 존재가 되어가고 있다는 점이다. 가상현실에 대한 이해도 여기에 기초해야 한다. 즉, 가상현실이

진짜 현실과의 상호작용을 위한 필수적인 인터페이스로 자리매김해가고 있다는 점이다. 그런데, 가상 현실이 제공하는 멀티미디어 환경은 강한 몰입을 가능하게 하기 때문에 가상현실에 익숙해질수록 현실로 되돌아 오는 데에 어려움을 느끼게 된다. 강한 몰입성은 사이버 공간이나 가상현실을 처음 접하는 사람들에게 쉽게 중독 증세를 일으키곤 한다. 현실감을 회복하는 일은 쉽지 않기 때문에 미국의 경우에 컴퓨터 시뮬레이션에 의해 비행기 조종 훈련을 받은 조종사들은 일정 기간 동안 실제 비행을 조정하기 못하도록 하고 있다.

가상현실이 무섭다.

마이클 하임은 실존주의 또는 신비주의적인 입장에서 가상현실을 철학적인 경험으로 평가하였다. 그러나, 하이데거¹¹⁾에 기반한 자신의 정체성을 잃어버릴까 두려웠던지, 가상현실은 지나치게 실제 세계와 같지 않아야 한다고 주장하였다. 아마도 그는 가상현실을 초월적이고 실존적인 경험을 할 수 있는 대상으로 이해하고자 한 것 같다. 한편, 그는 도교적인 방법으로 진짜 육체에 대한 감각을 잃지 않도록 할 것을 제안하고 있다. 마이클 하임이 가상현실을 초월적이고 신비적인 경험으로 다소 몽환적인 인식을 한 것에 비해 마크 슬로카는 보다 현실적인 접근을 하였다. 마크 슬로카는 사람들이 진짜 경험을 박탈당한 채 세계를 묘사해 주는 매개체를 더 신뢰한다는 것을 지적하면서, TV나 신문까지도 현실을 대체해 버린다는 점에서 가상현실의 넓은 범주 안에 포함시켰다. 그는 사이버 공간을 “해체주의와 컴퓨터 과학기술의 결합, 즉 괴물들의 결합”이라고 했는데, 이것은 사이버 공간의 잠재적 위험성을 가장 잘 설명한 것이라고 생각한다. 인간을 채웠던 관념적 충전물의 산물이라고 간주한다면, 사이버 공간은 컴퓨터 과학기술을 사용하여 실제로 인간을 해체해낸 것이기 때문이다. 즉, 우리에게서 진짜 현실을 빼앗아 가는 것이 문제가 아니라 우리가 사이버 공간 속으로 사라지는 것이 문제라는 점이다. 마크 슬로카는 “인간 종족의 대부분이 초월보다는 생존에 더 급급하다는 사실을 잊게 되리라는 것, 우리가 가상의 숲을 헤매고 있을 때 진짜 숲들이 불타 없어지리라는 것이 문제”라고 말한다. 즉, 가상현실이란 인터페이스에 익숙해진 나머지 진짜 현실을 잃어버릴 뿐만 아니라 가상현실 속에 갇혀 인간성을 잃어버리는 지경에 이르고 말 것으로 경고한다.

마크 슬로카는 크게 4가지 면에서 사이버 공간이 공격해 오고 있다고 주장한다. 사이버 공간 안에서의 이중적인 정체성, 물리적 세계에 대한 등한시, 개성을 잃어버린 공동체¹²⁾, 그리고 현실의 붕괴¹³⁾이다. 사이버 공간이 오히려 인간의 자율성을 침해할 수 있다는 점은 유의할 만 하다. 사이버 공간 안에서의 대화를 채팅이라고 한다. 익명성이라는 전제 하에 사이버 공간 안에서의 자신의 성, 나이, 이름, 직업 등의 모든 신상은 허구적으로 구성될 수 있다. 50대의 중년 남성은 20대의 젊은 여성으로 살아갈 수도 있다. 결국 그는 2가지 정체성을 가지고 살아가게 된다. ‘사이보그, 사이버컬처’의 저자 홍성태(서울대 사회학과 박사과정) 씨는 사이버 공간의 이중 정체성의 핵심은 탈맥락성이라고 설명한다. 탈맥락성은 아이디를 가지고 접속하는 사이버 공간에서 실제 그 사람의 사회적 지위를 고려하지 않고 새로운 인격을 만들어 갈 수 있다는 것을 의미한다. 다른 사람의 아이디를 빌려 쓴다거나 신상을 허위로 기재하는 방법이 가능하다. 이중 정체성은 다분히 현실 도피적이며, 정신분열에까지 이를 수 있다. 사이버 공간에서 만들어 가는 자신의 모습이 현실과 차이가 나면 날수록 정신분열증으로 발전할 위험도 커진다고 전문가들은 지적한다.

사이버 공간은 사람들로 하여금 점점 움직이지 않게 한다. 사람이 인식하는 세계는 신체의 감각기관이 보내오는 정보를 뇌가 처리한 결과물로 이해하며, 가상현실이 신체의 감각기관을 대신하여 정보를 전달하면서 몸은 평가절하되어버리고 만다. 더 이상 현실은 의미를 갖지 못하고 가상현실이 현실이다. 얼마전 엑스 파일에 사이버 공간에서 존재하는 인공지능에 대한 이야기를 다룬 적이 있다. 사람의 인격이 디지털화되어 사이버 공간에서 살아가는 것, 한 인간을 가상현실 속에 가두어 두는 것에 대한 상상을 끝낼 만나보게 된다. 당신이 사이버 공간을 운영하는 기업의 사장이라면, 잔디를 밟을 때 발바닥에 전해 오는 느낌, 산들산들 불어오는 봄바람이 머리를 스쳐지나가는 느낌, 들판에서 일하는 농부의 땀에 땀이 흘러내리는 느낌까지 굳이 가상현실로 구현해 주겠는가?²⁴⁾ 머지않아 사람들은 그러한 물리적 감각이 존재하는 현실로부터 가상현실로 사라져버리고, 통제된 가상현실 안에 갇힌 존재가 될지도 모르겠다.



[그림 14] 엑스 파일의 한 장면
(시즌 5, 에피소드 11)

가상현실에 의한 현실의 붕괴는 현실의 가상화에서부터 시작된 다. 최근에 미국이 개입한 전쟁들을 생각해 보자. 전쟁 과정은 마치 영화를 보듯이 CNN 기자들을 통해 보도되었다. 전쟁 그 자체보다는 방송사에서 연출하고 편집하여 낸 전쟁이 중계방송되고, 우리는 그것이 전쟁이라고 여긴다. 우리는 이미 진짜 현실보다는 텔레비전 속의 현실에 더 익숙해져있는 지도 모를 일이다. 가상현실에 익숙해져버린 우리에게 다른 나라의 전쟁은 기사거리 그 이상도 그 이하도 아니게 되어 버렸다. 한편, 그 전쟁터에 있는 병사들은 어떠한 것인가? 스마트 무기의 발달은 재래식 무기와는 다른 형태의 전쟁을 가능하게 하였다. 병사들은 직접 적과 얼굴을 마주하고 총을 쏘는 것이 아니라 컴퓨터 게임을 하듯 모니터를 보며 조이스틱을 조정하여 미사일을 발사한다. 목숨이 1개만 있는 게임이라는 점에서 컴퓨터 게임의 긴장감에 비할 바 아니지만, 사람을 죽이는 것에 대한 죄책감을 상실한 채 긴장감만 높아졌다면 문제가 아닐 수 없다. 가상현실 자체의 문제와 함께 현실의 가상화가 가져오는 문제가 오히려 더 시급한 것일 수 있다. 가상현실이라는 인터페이스는 현실조차도 가상화해버릴 위력이 있다.

사이버 공간에서 살아가는 법

20세기말에 드디어 우리는 마츠모토 레이지의 『은하철도 999』의 주인공 철이에게 주어졌던 질문을 받고 있는 듯하다. 영원한 삶이 가능한 기계인간이 될 것인가 언젠가는 죽게 될 자연인으로 남을 것인가. 컴퓨터 그래픽과 통신 네트워크 기술의 발전은 눈에 보이는 것, 귀에 들리는 것은 죄다 디지털화하여 사이버 공간을 흡사 현실과 같은 모습으로 만들어가고 있다. 코로 맡아지는 냄새, 손 끝에 느껴지는 촉감까지도 어느 정도는 디지털화되었다. 사람들의 상상력은 인간의 의식조차도 디지털화하고자 하는 데에 이르렀다. 하지만, 사실 그 누구도 가상현실의 진짜 현실에 대한 공격에 대해서 마땅히 대응할만한 준비가 되어 있지 않다. 사이버 공간에 가상현실을 접목하기 위한 실제적인 연구가 활발히 이루어지고 있고, 많은 연구비가 멀티미디어, 통신 네트워크, 인공현실 등 관련 분야에 투

자되고 있다. 일부 인문학자들의 경고는 어렵고, SF 영화의 경고는 선정적이다.

꿈과 현실은 꼭 일치하지는 않는다. 하지만, 꿈은 현실 속에 투영되어 방향과 흐름을 만들어내기 마련이다. 영화 속에서도 볼 수 있을 것 같은 현실감을 경험할 수 있는 가상현실은 기술적으로는 가능할지 몰라도, 경제적인 문제로 인해서 고급 오락물이나 연구기자재, 군사훈련장비 등에 국한될지 모르겠다. 한편으로는 값비싼 디지털 마약으로 자리잡을 가능성 또한 배제할 수 없다. 가상현실이 그러한 수준에 이르지 못하는 못한다 할지라도 이미 사이버 공간에서 보여주는 증후들은 충분히 긴장할 필요가 있음을 드러내고 있다. 광발작성 증후군, 인터넷 게임 중독, 이중 정체성에 의한 자아분열, 현실의 가상화 등이 그것이다.

사이버 공간은 현실과 같은 문제점도 가지고 있다. 디지털화된 금을 캐고자 그곳에 가기 위해서는 값비싼 운임을 지불해야 하기에 발 한 번 들여놓지 못하는 사람들도 있다. 사이버 공간 안에서 돈을 훔치고, 음란물을 유통시키고, 지적재산권을 침해하며, 디지털화된 폭력을 가하기도 한다. 이러한 문제를 해결하고자 권력이 개입하고, 엉뚱하게도 개인의 자유나 사생활을 침해하기도 한다. 자유와 평등이 있는 곳이라기 보다는 엉경퀴와 가시덤불이 있는 현실이나 마찬가지로의 사람 사는 곳에 불과하다는 점에서 사이버 공간만이 가지는 독특한 문제로 규정지를 필요는 없다고 본다. 오히려, 현실감을 잃게 하는 인터페이스로서의 가상현실에 유의해야 할 것이다. 누구라도 현실과 구분하지 못할 정도의 가상현실은 금지해야 한다는 주장을 펴는 이들도 있다.

가상현실이나 사이버 공간은 현실을 대체하는 공간보다는 현실을 확장하는 공간으로 받아들여야 한다. 교통과 통신의 발달이 활동과 교류의 폭을 넓혀 준 것처럼 사이버 공간의 독특한 물리적 초월성이 활용되어야 한다. 사이버 공간이 완벽에 가까운 현실감을 제공한다고 할지라도 진짜 농장에서는 곡식이 재배되고 가축이 사육되어 먹거리를 만들어내야 하고, 진짜 공장들에서는 생활에 필요한 제품들을 제조해야 한다. 진짜 현실로부터 완전한 도망갈 수는 없다. 사이버 공간은 물리적 제약에 의해서 교류하기 어려운 사람들 사이에는 훌륭한 매개체 역할을 해낼 수 있다. 그리고, 가상현실은 특별한 교육을 받지 않은 사람에게도 사이버 공간을 친숙하고 편리한 것으로 만들어 주는 도구로 활용될 수 있다.

가상현실이 현실을 도피하는 수단 내지는 현실을 대체하는 존재가 되려는 순간 문제는 발생한다. 김영민 등은 “사이버 공동체에서의 사람과의 만남(이 만남의 의미는 직접적인 만남이 아닌 재해석된 만남 즉 대화로의 만남을 의미한다)은 어떤 의미에서는 모방대화인 문어체로 컴퓨터와의 대화를 의미하기 때문에 공동체나 개인의 정체성을 균열시킬 수 있다는 우려가 있다. 근래에 컴퓨터나 인터넷을 많이 접하는 사용자들이 우울증을 경험하기 쉽다는 연구결과도 이를 뒷받침해 준다고 할 수 있다.”고 말한다. 따라서, 가상현실이 안전하고 유용한 것이 되기 위해서는 몇 가지 노력이 필요하다.

첫 번째는 기술적인 문제이다. 가상현실의 현실감이 높을수록 이용자의 의도와는 상관없이 가상현실에 대한 강한 몰입을 유발하게 된다. 사람은 어쩔 수 없이 신체의 감각 기관에 의해서 외부 세계와 교통하기 때문이다. 따라서, 가상현실은 마이클 하임의 주장처럼 현실과 구분될 수 있게 만들어질 필요가 있다. 고도의 현실감이 요구되는 경우라고 할지라도 가상현실이라는 의식을 잃지 않도록 가상공간 안에서 머무르는 시간을 제한하여야 한다. 마치 의사의 관리 하에 마약을 의료용으로 사용한다거나 철저한 위험관리를 통해서 원자력 에너지를 사용하듯이 말이다. 먼저 선결되어야 하는 문제는

가상현실이라는 인터페이스에 대한 철저한 검증이다. 의학적으로 그리고 심리학적으로 가상현실의 영향력을 연구해야 할 것이다.

두 번째는 인간성 회복에 관한 문제이다. 산업화와 정보화가 진행될수록 세계는 디지털화되고 있는 것 같다. 이미 우리는 기계에 대고 말하는 것에 익숙해져 있으며, 직접적인 만남을 부담스러워한다. 우리의 정체성은 주민등록번호와 신용카드번호로 규정된다. 일상생활에 있어서 많은 부분을 기계를 다루는 데에 할애한다. 학교 교육 역시 인간관계보다는 현대사회에서 요구하는 각종 기호를 처리하는 방법에 무게를 두는 듯하다. 땀 흘리며 일하는 육체 노동과 직접적인 만남을 통한 인간관계 훈련보다 컴퓨터를 이용한 정보처리와 채팅과 이메일을 통한 정보교환에 온통 관심이 쏠려 있으니 말이다.

마지막으로 가상현실이니 컴퓨터 네트워크니 하는 험란한 용어에 현혹되지 말아야 한다는 점이다. 마크 슬로카는 사이버 공간의 발전은 결국 별집공동체를 만들어낼 것이라고 하였다. 사이버 공간은 자기 개성을 최대로 발휘할 수 있는 것처럼 묘사되기는 하지만 실제로는 몰개성화를 촉진할 뿐이어서 사이버 공동체는 마치 별집 속의 별떼와 같은 꼴이 되고 말 것이라는 것이다. 통신 기술이나 멀티미디어 기술이 발전할수록 오히려 중요시되는 것은 콘텐츠(contents)이다. 즉, 정작 중요한 것은 얼마나 훌륭한 그릇을 사용하는가 하는 것보다 그릇에 담은 내용물이 훌륭해야 한다는 점이다. 예를 들어, 인터넷 방송국이나 주문형 비디오 서비스는 사용자가 원하는 시간에 원하는 프로그램만을 볼 수 있는 점을 내세운다. 그러나, 어차피 이러한 서비스를 통해서 전혀 새로운 것을 볼 수 있는 것은 아니다. 해 아래 새 것이 없다고 했던가, 이미 만들어져 있는 것 가운데 원하는 것을 골라낼 수 있을 뿐이다. 가상현실이나 사이버 공간 역시 무엇을 담아내고 있는가, 무엇을 담아낼 것인가에 관심을 기울여야 할 것이다. 다만, 담아낼 수 있는 것이 무궁무진한 그릇이기에 당황스러울 뿐이다.

〈참고자료〉

설동렬, “신대륙, 사이버 공간”, 『예감』, 제1호, 1998

마이클 하임, 『가상현실의 철학적 의미』, 책세상, 여명숙 譯, 1997 (Michael Heim, The Metaphysics of Virtual Reality, Oxford University Press Inc., 1993)

마크 슬로카, 『사이버 공간 전쟁』, 한국경제신문사, 김인환 譯, 1996 (Mark Slouka, War of the Worlds: Cyberspace and the High-Tech Assault on Reality, BasicBooks, A Division of Harper Collins Publishers, Inc., New York, 1995)

산드라 헬셀, 주디스 로스, 『가상현실과 사이버스페이스』, 세종대학교 출판부, 노용덕 譯, 1994 (Sandra K. Helsel and Judith Paris Roth, Virtual Reality: Theory, Practice and Promise, Meckler Co., 1991)

빌 게이츠, 『빌 게이츠의 미래로 가는 길』, 도서출판 삼성, 이규행 監譯, 1997 (William H. Gates III, The Road Ahead, Microsoft Press, 1995)

리 햄릭, Sex in Games, <http://cnet.chollian.net/Games/Features/Sexingames/index.htm>, 1998

프란시스 쉐퍼, 『거기 계시는 하나님』, 생명의 말씀사, 김기찬 譯, 1995 (Francis A. Schaeffer, The God Who Is There, Inter-Varsity Press, England, 1968)

계간 『사상』 (특집: 정보기술혁명과 정보사회) 1995 가을호, 사회과학원, 1995

정보통신연구 (특집: Cyber Society 서비스 기술의 현재와 미래) 제12권 제4호, 1998

- 1) 예를 들어, 빌 게이츠의 『미래로 가는 길』은 컴퓨터와 네트워크 기술을 사용하여 가능한 온갖 것들을 소개하고 있다.
- 2) 디즈니(Disney)사에 의해서 『토이 스토리(Toy's Story)』가 만들어졌을 때에 세계의 영화인들이 열광했지만, 컴퓨터 게임을 즐기는 사람들에게 그러한 컴퓨터 애니메이션은 이미 친숙한 것이었다. 단지 약 640x480 개의 적은 정보를 처리하거나 극장의 커다란 화면을 가득 채울 정도의 정보를 처리하느냐의 차이가 있을 뿐이었다. 개인용 컴퓨터에서는 3차원 그래픽을 고속으로 처리해 주는 고급 장비도 10만원 이내에서 구입할 수 있다.
- 3) 게임 컨트롤러라면 조이스틱이 대표적이다. 조이스틱은 '입력 전용' 장치였지만 지금은 '출력'도 가능한 장치이다. 포스 피드백(Force Feedback) 기술은 조이스틱 안에 작은 모터를 넣어서 조정하고 있는 주인공이나 비행기, 자동차 등의 반응을 모터의 진동으로 표현해 준다.
- 4) 예를 들어, 스포츠 게임으로 유명한 EA 스포츠의 슬로건은 "경기에 있는 것이라면 게임에도 있습니다(If it's in the game, it's in the game)!"이다. 게임산업이 추구하는 가상현실의 목표를 극명하게 드러내는 표현이다.
- 5) 게임의 장르는 액션/아케이드, 전략시뮬레이션, 스포츠, 롤플레이, 어드벤처, 시뮬레이션, 퍼즐 등으로 나눌 수 있다. 그러나, 여러 장르의 성격이 복합적으로 구성되어 장르 사이의 경계를 모호하게 하는 게임도 많으며 전반적인 추세도 또한 그러하다.
- 6) 자동차 운전 게임을 위해서 사용되는 조이스틱. 실제 자동차와 같이 핸들, 기어, 페달을 갖추고 있다. 비행기 시뮬레이션 게임 매니아들은 실제 비행기에서 사용되는 것과 동일한 스틱, 스로틀, 페달 등과 HMD(Head-Mount Display)를 갖추고 게임을 즐기곤 한다.
- 7) 블리자드사와 웨스트우드(Westwood)사는 이러한 류의 실시간 전략시뮬레이션 게임에 있어서 양대 산맥이라고 할 수 있다. 블리자드사는 『워크래프트(Warcraft)』 시리즈로 웨스트우드사는 『커맨드 앤드 콘커(Command and Conquer)』 시리즈로 인기를 끌었다. 최근에 마이크로소프트(Microsoft)사에서 『에이지 오브 엠파이어(Age of Empires)』라는 게임으로 높은 수익을 올린 바 있다.
- 8) 게임 속의 공간이라고 해서 무시해서는 곤란하다. 게임 속의 공간을 그대로 실제 물리적인 공간으로 옮겨놓을 경우에 영국 전체와 맞먹는 크기에 이르는 게임도 있다.
- 9) KBS 제3지대
- 10) 스타워즈의 감독 조지 루카스는 일찌감치 루카스아트(Lucasarts)라는 컴퓨터 게임 회사를 설립하여 스타워즈 시리즈나 인디애나존스 시리즈를 컴퓨터 게임으로 상품화하였다.
- 11) 하이데거는 "기술의 위험성은 그것이 인간성을 변형시킨다는 점에서 인간의 실존을 파괴한다...기술은 인간적인 실존의 가장 깊숙한 곳으로 들어와, 우리가 인식하고 생각하며 의지하는 모든 방식을 바꾸어 놓는다."라고 하였다.
- 12) 고속도로가 지역 문화의 특색 있는 색상과 언어를 추하게 여기지기 편재해 있는 공동의 좁고 긴 땅으로 대체하면서 미국의 풍경을 동질화시키는 데 이바지했던 것과 마찬가지로...정보고속도로는 여러 종류의 지역주의를 없앨 것이다. 호리명당하고 무개성한 네트 영혼을 위해 모든 상이한 점들을 지움으로써 우리를 훨씬 더 특색없는 존재로 만들어 놓을 것이다. 그렇게 해서 우리는 동질화되고 또 가장자리가 둥글고 부드러운 것처럼 독재적 통제의 못박이 판에 보다 쉽게 맞춰질 것이다.
- 13) 미국의 법정에서는 전문적으로 사건을 재현하는 전문업체가 점점 더 일반화되어 가고 있으며(예를 들어 상해 보상 사건 등에서) 증거로 인정될 수 있다. 그리고 배심원단은 그것이 매우 효과적이라고 생각한다. ... 그것은 우리 문화에서 현실의 붕괴를 보여 주는 하나의 징후인 동시에 그를 초래하는 기여요인이다.
- 14) 최근의 영화들은 심지어 그 모든 것까지도 완벽하게 준비된 가상현실에 대해서 다루곤 한다. 정말 그것이 가능하다면, 우리는 존재에 대한 고민을 새롭게 해야 할 지도 모른다. 단지 정보처리기에 불과한 인간은 사이버 공간 안에서는 고작 자의식을 가진 고급 소프트웨어에 불과하게 된다.