

# 사이버공간의 문화현상에 대한 연구 - 아바타를 중심으로

## The Study about Culture phenomena of Cyberspace - on the Avatar

손상희

경희대학교 신문방송학과

Son, Sang-Hee

Dept. of Journalism and Mass Communication, KHU

• Key words: Cyberspace, Avatar

### 1. 서론

인간은 기호(문자, 전화, TV, 물질등)와 이미지를 통해서 현실 세계의 삶과 세계에 의미를 부여하면서 살아가고 있다. 인간이 사용하기 위해 상상·해석되고, 만들어질 뿐만 아니라, 도구를 집중적으로 사용함으로써 인류 그 자체를 구성하는 행위 그 자체에 의해서 생산된 기술의 결과물을 소유하고 사용하므로, 물질세계를 생각과 개념, 그리고 그것을 발명하고 생산하여 인간으로부터 떼어낼 수 없다. 이미지·말·언어 구성물 등은 인간의 정신 속에 깃들여 있으며, 인간과 사회 제도에 존재 이유와 수단을 제공한다. 우리가 살고 있는 세계를 기술·문화·사회 등 세 가지 현실체가 존재한다고 가정했을 때, 기술에 의해서 생성된 사이버 세계도 사회와 문화의 산물이라고 가정할 수 있다. 인간들이 '순전히 기술적'이거나, '순전히 문화적'이거나, '순전히 경제적'이라는 주장에 대해서 진정한 관계는 원인을 제공하는 '테크놀로지'와 그것의 영향을 받는 '문화' 사이에 있는 것이 아니라 여러 가지 기술들을 만들어내고, 사용하고, 다양하게 해석하는 수많은 행위자들 사이에 존재한다고 해석하는 것이 바람직하리라 볼 수 있다.

우리가 기술·문화·사회 등 세 가지 문화사이버라는 용어가 널리 확산되고 더 나아가 문화라는 명칭을 얻게 된 것은 인간의 핵심적인 활동의 일한인 커뮤니케이션과의 접합에서 그 이유를 찾아볼 수 있다. 이제 사이버 문화는 소통뿐만 아니라 디지털 정보수단을 매개로 하는 사회적 인지적 활동의 총체를 포함하고 있다. 사이버 공간이 새로운 커뮤니케이션 환경으로 자리 잡음으로서 사이버 공간을 떠나 생활속의 문화로 인정받고 있는 것이다.

이렇듯 사이버 문화는 대중들에게 현실로 다가오고 있으며, 독자적이고 자유로운 활동으로 인해 그 범위가 점점 확대되어서 거대화되고 있다. 사이버 문화는 일반 대중 문화의 변화를 촉구하기도 하며, 그 변화 양상은 우리의 생활 도처에서 쉽게 찾아볼 수 있다. 사이버 문화는 현실속의 또 다른 실재로 표현되기 시작한 것이다. 사이버공간은 즉각적이며 자유로운 공간이지만 완전히 현실세계를 떠난 가공의 공간이 아니라 지속적으로 현실세계의 규범과 문화를 반영하고 있다. 즉 사이버 공간은 사회적으로 구성되고 재구성된 공간으로서의 존스의 언급과 관련하여 살펴보면 "컴퓨터로 매개되는 커뮤니케이션은 사회적 관계의 구조일 뿐 아니라 그러한 관계가 생겨나는 공간이면서 개인이 그 공간으로 들어가기 위해 이용되는 도구이기도 하다. 그것은 개인과 집단들에 의해 이끌어지고 유지

되는 상징적인 과정들에 의해서 상상적으로 구성되는 공간이면서 그 안에서 사회적 관계가 일어나는 맥락이다."<sup>1)</sup>

사이버공간에서의 컴퓨터를 매개로 하는 활동들은 기존에 형성되어 있던 관념이나 행동들을 변화시키고 있다. 이러한 변화중에서 한가지는 자기 정체성과 자기 표현 욕구의 변화를 들 수가 있다. 최근 많이 나타나고 있는 아바타는 바로 이러한 정체성을 표현하고 있는 형태라고 볼 수 있다. 가상이 항상 가상의 그 자체로 끝나는 것이 아니라, 현실과 가상공간에서 개인의 인간성이 합쳐지는 차원으로 전환되고 있다. 가상공간에서 자기를 또는, 자기와 관계 있는 것과 무의식, 혹은 반의식적으로 동일하게 느끼는 현상으로 가상공간이 형성되면서 생기는 새로운 문화 현상으로 보여진다.

사이버 공간에서 새로운 모습으로 살아간다는 '아바타 현상'은 사이버 문화로서 흥미 있는 주제로 받아들여진다. 아바타는 익명성의 매력과 현실에서 불가능한 대리만족을 얻을 수 있다는 점, 그리고 아바타를 통해 인기를 끈다는 스타 추구성 등이 결합된 인터넷 시대의 새로운 문화현상으로 논의된다. 그러나 전통적인 미디어와 다른 커뮤니케이션의 형태를 가지고 있는 사이버 공간을 새로운 공간으로만 받아들일 수 있는가 생각해 볼 필요가 있다. 경제적으로, 정치적으로, 문화적으로, 디자인적으로 등 인간적인 차원에서 새로운 커뮤니케이션 공간이 가지는 매우 긍정적인 잠재력있는 개발은 연구과제이기도 하다. 문화비평가들은 '아바타 현상'은 육체적 한계를 극복할 수 없는 오프라인의 범위를 넘어 사이버 상에서의 또 다른 나를 만들어 활동하면서 자신의 삶을 확장시키는 창조의 작업이며, 일시적인 가상체험이 아닌 완전한 삶의 양식이라는 점에서 현대 사회의 소외감을 극복할 수 있는 중요한 시사점을 준다는 측면을 논하고 있기도 하다. 물론 반대론적인 입장의 비평가들이 제시하는 이론들도 존재한다.

본 논문에서는 긍정적인 측면에서 관찰되는 사이버 공간에서의 문화 현상의 형태인 아바타를 중심으로 연구함으로써 사이버 현상을 커뮤니케이션 사회현상으로 받아들이고자 하는 이론적 접근을 목적을 하고 있다.

### 2. 사이버공간의 문화의 특성

'사이버(cyber)'라는 단어는 노버트 위너가 자신이 창안해 낸

1) S. G. Jones(1995), "Understanding Community in the Information Age" In S. G. Jones ed., Cybersociety : Computer-mediated Communication and Community(Thousand, CA: Sage), p. 16

메시지의 소통과 통제 이론을 지칭하기 위하여 '사이버네틱스'라는 용어를 만들어내면서 처음 등장한 개념으로, 원래의 어원은 그리스어로 배의 조타장치를 뜻하는 'kuber'로부터 유래한 말이다. 그러나 이 단어는 이후 윌리엄 깁슨(W. Gibson)이 1984년에 발표한 소설 <뉴로맨서>(Neuromancer)에서 가상현실이 구현된 컴퓨터 네트워크의 세계를 '사이버공간'이라는 용어로 지칭하면서, 흔히 '가상', 혹은 '허구'라는 의미로 대중들에게 널리 알려지게 되었다. 사이버문화는 인터넷 사용자들이 사이버공간의 매체들을 활용하여 커뮤니케이션하고 상호작용하는 과정에서 형성되고 발전되는 문화이다. 사회현실은 객관적으로 실재하는 것이 아니라 사람들이 상호주관적으로 경험하고 구성하는 것이라고 할 때 문화의 의미의 집합적 생산으로 정의될 수 있다. 즉 문화는 집합적 행위에 따라 생성되는 구성적 의미라고 할 수 있다.<sup>2)</sup> 실세계와 구별되는 사이버공간의 가장 큰 특징적 성격은 실물이 없지만 보고 느낄 수 있는 허구적 세계라는 것이다. 사이버공간이 가상세계(Virtual world) 혹은 가상현실(virtual reality)의 동의어로 간주되는 것은 바로 그 때문이다.

그리고, 박성익(1998)은 사이버공간의 문화적 특성을 3가지인 익명성, 개방성, 시간과 공간의 초월성등으로 정리하고 있다. 첫째, 사이버공간에서의 정보는 정보발신자의 신분을 노출하지 않으면서도 전달이 가능하고, 불특정 다수의 수신자를 대상으로 발송될 수도 있다. 사이버공간에서 정체성이 완전히 익명적인 경우는 드물지만 대화명이나 필명과 같은 가명성(pseudonymity)을 통해 상대적인 익명성이 유지되는 것이다. 아바타의 선택에 있어서 현실세계에서의 성별·나이·외모·신체적 조건·이름 등은 자연스럽게 소멸되고 자신이 원하는 성별·호칭·특성을 선택함으로써 서로 간의 구분은 레벨과 힘을 통해서만 나타나게 된다. 사이버공간에서 존재하는 규칙만이 사람들간의 지위·이름으로 결정하는 경향이 있다. 둘째, 사이버공간에 띄워지는 정보는 연령수준이나 자격에 제한 없이 모든 수신자들이 접속할 수 있기 때문에 무한한 개방성을 지니고 있다. 사이버공간상에서는 비교적 용이하게, 다양한 유형의 사람들 그리고 수많은 사람들과 커뮤니케이션할 수 있다. 가상의 인격체인 아바타는 내가 선택한 가명과 기술명을 통해서, 그리고 그에 따른 가명과 기술명으로 구축된 네트워크를 통한 가상공간에서 남들에게 나 자신을 드러내지만 동시에 남들은 나를 구성하며, 나도 남들을 구성한다.<sup>3)</sup> 이 가공된 인물은 가상의 인격체인 버티즌(Virtizen), 가상적 시민(Virtual citizen)으로 그 사회의 구성원이 되고, 가상공간을 여행하고 있는 네티즌은 이 실체를 매개로, 현실과는 또 다른 새로운 경험을 하고 있다. 그러므로 우리는 성별, 사회적 신원, 인격적 실체 등을 얼마든지 가공해 낼 수 있다. 이 실체는 디지털 가공물이므로 무수히 복제될 수 있으며 네트워크를 통하여 거의 동시에 전세계적으로 배포될 수도 있다. 셋째, 사이버공간에서의 정보교환은 시간이나 공간의 제약을 받지 않고 이루어지

기 때문에, 정보교환면에서 시간과 공간의 초월성이라는 특징을 지니고 있다. 사이버공간의 많은 행위나 사회적 집합체는 현실공간과의 연장선상에서 전개되지만, 온라인 게임이나 여러 가지 가상현실 시스템에서는 현실과 다른 세계를 보여준다. 다른 한편으로는 초월성과 가상성은 사람들이 복잡하고 문제가 많은 현실로부터 도피하려는 경향을 강화시킬 수도 있고, 구체적인 현실공간에서 살아가고 있다는 사실을 망각해버리는 비역사적이고 비사회적인 인식으로 빠져들게 할 수도 있다. 가상공간에서 사람들은 한 개만의 아바타를 사용하는 것이 아니라, 예를 들면 시간과 대상에 따라 다른 아바타를 사용하며 다른 정체성을 나타내기도 한다. 마녀에서 천사로, 힘합가수에서 의사로, 빨간색의 머리카락에서 파란 염색 머리에 이르기 까지 다양하게 변화할 수 있다. 우리 현실 세계에서 해볼 수 없는 것들을 가능하게 하면서 실제와는 다른 초월된 세계를 경험하게 한다.

### 3. 사이버공간의 아바타 커뮤니케이션

Day Javid Boltr(1996)은 "Communication and Cyberspace: social Interaction in an Electronic Environment"에서 확실히 가까운 미래에 2~3차원적인 그래픽은 전자적 개념과 커뮤니케이션 분야에 있어 대단히 중요한 역할을 할 것임이 틀림없다고 설명하고 있다. 컴퓨터와 텔레커뮤니케이션 기술을 바탕으로 하는 네트워크 커뮤니케이션은 시간과 거리의 장벽을 제거한 반면, 문자로만 이루어진 가상공간에서의 커뮤니케이션 현상은 감정이 담긴 신체적인 언어 즉, 비언어적 요소의 부재 현상을 낳고 있으며, 부재 현상에서 오는 사회적 실체감의 현상을 초해하기도 한다. 커뮤니케이션에서 있어서 이러한 비언어적 요소가 태도나 감정을 표현하고 서로간의 관계를 규제해 나가는데 중요한 역할을 담당하고 있으므로 이러한 요인들의 결여는 분명히 커뮤니케이션 과정에 적지 않은 영향을 미치게 될 것이다. 가상의 인격체를 가지고 있는 아바타는 비언어적, 언어적 표현요소의 표현이 모두 가능하다.

### 4. 결론

사이버공간에서의 아바타의 생존의 원칙은 존재한다고 볼 수 있다. 일반적인 추세는 보다 많은 다양성과 정교함의 추구이다. 이러한 경향은 개인 정체성의 독특한 표현에 대한 욕구와도 관련이 있다. 인간 감각의 확장인 미디어는 우리의 사고와 행동 유형 및 인식하는 방법을 변화시키고 있다.

### 참고문헌

- 조동기, 조희경, 김병준, "사이버문화의 특성과 사회적 영향", 정보통신정책연구원, 2001. 12
- William J. Mitchell(1995), City of Bits: Space, Place, and the Infobahn, Massachusetts Institute of Technolo, 이회재(1999), 『비트의 도시』, 김영사
- S. G. Jones(1995), "Understanding Community in the Information Age" In S. G. Jones ed., Cybersociety : Computer-mediated Communication and Community (Thousand, CA: Sage)

2) 조동기, 조희경, 김병준(2001), "사이버문화의 특성과 사회적 영향", 정보통신정책연구원, p. 109.

3) William J. Mitchell(1995), City of Bits: Space, Place, and the Infobahn, Massachusetts Institute of Technolo, 이회재(1999), 『비트의 도시』, 김영사, p. 25.