

종교교육학연구 제17권. pp.45~58

서울: 한국종교교육학회, 2003. 12

디지털 문화와 종교교육

李 相 勳

(대진대학교)

《요약》

정보화 사회로의 이행은 문화와 인지 및 학문체계 전반에 걸쳐 총체적인 변화를 이끌고 있을 뿐 아니라, 최근 완료된 계놈 프로젝트에서 볼 수 있듯이 인간과 그 영혼의 문제에 이르기까지 적지 않은 영향을 미치고 있다. 이런 이유로 디지털 혁명을 과학기술의 문제가 아니라 존재론적 혁명이라는 차원에서 바라보는 논의들도 나타나고 있다. 줄고는 정보화 사회의 주요 특징을 디지털 문화에 대한 문화철학적 이해라는 관점에서 정리하고자 하며, 이 과정에서 부수적으로 디지털 문화가 종교 교양교육에 미치는 영향을 간략히 살펴보고자 한다.

핵심 주제어: 디지털 문화, 가상, 사이버 사회관계, 종교 교육,

I. 들어가는 말

정보화 사회로의 이행은 문화와 인지 및 학문체계 전반에 걸쳐 총체적인 변화를 이끌고 있을 뿐 아니라, 최근 완료된 계놈 프로젝트에서 볼 수 있듯이 인간과 그 영혼의 문제에 이르기까지 적지 않은 영향을 미치고 있다. 이런 이유로 디지털 혁명을 과학기술의 문제가 아니라 존재론적 혁명이라는 차원에서 바라보는 논의들도 나타나고 있다. 줄고는 정보화 사회의 주요 특징을 디지털 문화에 대한 문화철학적 이해라는 관점에서 정리하고자 하며, 이 과정에서 부수적으로 디지털 문화가 종교 교양교육에 미치는 영향을 간략히 살펴보고자 한다. 물론 후자가 부수적으로 다루어지는 이유는 종교 교육에 대한 필자의 과문과 역량부족의 탓임을 먼저 밝히둔다.

신석기나 철기 시대 등 역사적 시대 구분이 대체로 매체의 변화에 토대하고 있음을 볼 때 디지털 혁명 이후의 사회를 탈근대로 구분하는 것은 일리있는 말이다. 즉, 아날로그 매체에서 디지털 매체로의 발전이 단순한 기술의 변동이 아니라 매체의 혁명이며 또 하나의 문명사적 전환을 초래하고 있음을 적시하고 있는 것이다. 인간을 포함한 자연의 신호체계는 대부분 아날로그 형식(analog signal)이다. 예를 들면 새소리, 바람소리, 음성, 음악, 진동, 주기적 신호, 무작위적 신호 이 모두가 그렇다. 따라서 신호처리 형식(signal processing)의¹⁾ 관점에서 볼 때, 디지털 혁명은 이를 아날로그 방식에서 디지털 방식으로 바꾸는 것을 말한다.

그러므로 디지털 문화란 결국 신호처리와 매체 영역에서 이루어진 이와 같은 과학기술혁명에 의해 야기된 새로운 생활양식 및 의사소통양식을 일컫는 말이다.²⁾ 즉, 의사소통체계와 구조에서의 기술적 변화로 초래된 새로운 인지체계 및 행위양식, 그리고 그 기저에 놓인 변화된 가치관 및 세계관을 포괄적으로 일컬어 디지털 문화로 총칭할 수 있는 것이다.

사실 한국과 일본, 중국을 필두로 한 동양사회가 정보화에 민감하게 반응하며 이를 쉽게 수용하는 이유도 동양의 전통적 가치관과 쉽게 소통되는 디지털의 원리와 무관하지 않다. 디지털이란 말은 원래 손가락을 뜻하는 라틴어 d'igitus'에서 나왔으며, 손가락이 신호를 위해 사용될 때는 주로 셈과 관련하였기에 여기서부터 숫자라는 의미의 d'igit'라는 말이 생겼고, 이것이 2진법을 의미하는 d'igital'이란 단어로 만들어진 것이다. 이진법이란 모든 계산을 0과 1, '켜짐과 꺼짐', '있음과 없음'의 구조로 이해하는 방식이며, 쉽게 짐작할 수 있듯이 동양의 음양과 그 변화의 세계관과도 일맥상통한다. 이런 의미에서 디지털 문화는 동양인에게 어찌면 친숙한 세계관인지 모른다.

물론 정보화와 디지털 문화에 대한 비판도 만만치 않다. 특히 정보는 진리기준이 적용되지도 않고 반성적인 사유의 영역도 아니기에 근세적인 관점에서 볼 때는 지식도 인식도 아니며, 또한 물역사적이고, 나아가 인간의 영적인 측면까지를 통제하려는 엄험한 시도를 노골적으로 드러낸다. 다시 말해 디지털 세계의 정보는 비역사적이며 무준거적이며 반초월적이다. 이런 이유로 종종 디지털 사회를 기술 지배와 전자감시의 혐오스럽고 두려운 빅브라더스(Big-brothers)의 사회로 영상화한다.

1) 신호처리 형식(signal processing)이란 “원하는 정보를 추출, 전달, 축적하거나 혹은 시스템을 관측, 제어할 수 있도록 신호에 어떠한 가공을 하는 것”을 의미한다. 이채욱, 《최신 디지털신호처리》, 서울: 북스힐, 1999, 1쪽 이하.

2) 디지털 혁명에 대한 보다 자세한 이해를 위해서는 잭 라일, 《커뮤니케이션 혁명과 뉴 미디어》 참조.

그러나 토플러가 《제3의 물결》에서 언급했듯이 이제 정보화와 세계화는 거스를 수 없는 역사의 흐름이다. 그러므로 인간의 존엄성이나 삶의 가치, 그리고 교육의 수월성을 높이기 위해서라도 우리는 먼저 디지털 문화의 내재적 논리를 체계적으로 분석 이해할 필요가 있다. 어떤 의미에서 디지털 문화는 기존의 근대 문화와 분명한 차이를 갖는다. 기본적으로 근대 문화는 의미론적 차원에서 지시적이었고, 감각차원에서는 질료적이었다. 다시 말해 분명한 대상을 두고 그로부터 비롯하는 경험적 차원의 문화였다. 반면에 디지털 문화는 가상으로 가는 새로운 차원을 열고 있다. 따라서 줄고는 여기서부터 논의를 출발하고자 한다.

II. 디지털 문화와 가상

이라크의 사담 후세인을 겨냥한 미국의 첫 번째 미사일이 바그다드의 밤거리를 불꽃놀이처럼 만든 지 얼마 안 되어 보드리야르(J. Baudrillard)는 엉뚱하게 《걸프전쟁은 일어나지 않았다》라는 책을 출간했다.³⁾ 사실과 배치되는 이 책의 제목은 그러나 당시 CNN 위성중계를 통해 생생한 전쟁놀이'의 스타일을 만끽한 세계시민에게는 제법 그럴 듯한 것이었다. 왜냐하면 이미 전자오락이나 닌텐도(Nintendo) 게임에 익숙해진 현대인으로서의 걸프전이 '실재'였다기보다, 마치 스크린을 통해 '쥬라기 공원'을 감상하듯, 폭탄(미사일 앞에 달린 렌즈)을 통해 바라본 '가상'에 불과했기 때문이었다. 설마 하던 2003년에도 한차례 지나간 걸프전은, 전쟁의 참화와는 무관하게, 가상과 실재 사이의 일종의 도착이자 경계 허물을 보여주는 사건이자 스펙타클라 영화였다. 따라서 어느덧 가상은 오락의 저편에 서 있는 사회현실로 우리에게 다가와 있는 듯 하다. 마르크스의 말대로, '치대의 대세가 이러하니 이 대세는 진홍색 망토로도, 흑색 법의로도 감추지 못한다.'⁴⁾

스타워즈 계획이나 걸프전들이 상징적으로 보여주듯이 오늘날의 정보화가 가상현실 쪽으로 방향을 잡은 지는 이미 오래되었다. 그러나 가상현실 프로그램을 통한 원격현전(telepresence)⁵⁾이나 텔레딜도닉스(teledildonics)⁵⁾ 그리고 인공지능

3) 1991년 1월과 2월에 걸친 유엔 대 이라크와의 전쟁 이후 5월에 보드리야르는 이 책을 출간한다 (영역본은 1995년도 발간). 공식 통계에 따를 때도 이 전쟁의 직접 공격으로 인한 사망자가 10만 명이 넘게 추산되었다. J. Baudrillard, *The Gulf War did not take place*, Indianapolis: Indiana University Press, 1995, pp.1-2 참조.

4) Karl Marx • Friedrich Engels Werke, Bd. 23, Berlin: Dietz Verlag, s. 16.

5) 가상현실을 technosex와 연관지워 적극적으로 평가하는 논의로는 H. Rheingold, *Virtual Reality*, New York: Touchstone, 1991, pp.345-353 참조. Ulrich도 가상현실을 21세기의 '정서

갖춘 사이보그(cyborg)⁶⁾ 등의 등장이나 마치 행성 지구호'를 구하기 위한 의협심에서나, 생명의 신비와 한계를 극복하기 위한 과학의 이상에 의해 낭만적으로 개발되고 있는 것만은 아니다.⁷⁾ 이렇게 가상'이 이미 실전에 배치되고 우주개발에 활용되며, DNA 분석과 같은 염색체 조작의 생명공학에 개입하는 단계에까지 이르렀지만, 아직 이른바 신생 사건으로서의 가상'에 대한 우리의 이론적 관심은 상당히 초보적인 편이다. 그러므로 사회적 현상으로서의 가상'에 대한 철학적인 분석이 어느 때보다도 절실한 단계에 이르렀다 할 것이다.

사실 최근 유행하고 있는 사이버스페이스나 가상현실(Virtual Reality), 시뮬라크라(simulacra) 등의 용어는 이미 일정 정도 철학적 함축을 지니고 있다. 즉, 가상이 현실을 대체'한다는 뉴앙스가 그것이다. 하지만 이와 같은 논의들은 대체로 가상'에서 출발하지, 가상의 근거'를 밝히지는 않는다.⁸⁾ 이 점으로 인해 우리는 종종 가상을 대중문화 또는 탈산업사회 현상으로만 오해하게 되는 경향을 지닌다.

그러나 필자가 보기에 정보화와 더불어 오늘날 가상'이 새로운 문제들로 대두되는 맥락은 그것이 단순히 실재를 대체'한다는 의미에서가 아니라 오히려 실재를 생산'하는 데 있는 것 같다. 말하자면, 대체는 배제나 소멸 또는 결여나 보충을 전제로 하지만, 정보화에서 가상은 실재를 배제하는 것이 아니라 오히려 과잉 규정하는데 문제가 있기 때문이다. 고대 서양의 플라톤 철학이나 노장 및 불교 사상, 그리고 수많은 종교 이론 등에서 일찍부터 가상'이 논란되어 왔지만 그것은 대체로 인간의 자연 조건이나 한계와 연관된 것이었지, 현대 사회에서처럼 가상의 인위적이고 사회적인 생산과 그 일반적 유통이 문제시되지는 않았던 것 같다. 이런 면에서 정보화는 가상'을 새로운 문제 영역, 곧 상품생산의 영역 내에 자리잡게 한다.⁹⁾

적 콘돔(emotional condom)'이라고 말한다. A. Ulrich, "Here's reality: 'Mower' is less," in *San Francisco Examiner*, Mar. 7. 1992. 페미니즘적 시각에서 이런 논의들에 대한 비판적 분석은 Cheri Kramarae, "A Backstage Critique of Virtual Reality," in Steven G. Jones (ed.), *Cybersociety*, Thousand Oaks: Sage, 1995 를 들 수 있다.

6) 진보적 페미니즘 입장에서 cyborg의 등장을 적극 반기는 대표적인 경우로 Dana Haraway, "A Manifesto for Cyborg: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s", in *Socialist Review* no. 80 을 들 수 있을 것이다.

7) M. 하임은 우주개발의 역사에서 구소련과 미국의 태도를 대비시키면서, 구소련에서는 일종의 도덕적 의무감에서 우주개발을 시작했음을 시사한다. 즉, 구소련의 초기 우주탐사는 우주내에서 인간이 처할 수 있는 운명에 대한 대비책을 강구하는 노력의 일환이었다는 것이다. M. Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, 1993, pp.118-122 참조.

8) 보드리야르는 《완전범죄》에 들어 좀 더 과격하게 가상을 통한 "실재의 청산"을 주장하지만, 가상의 근거를 밝히지는 않는다. J. Baudrillard, *The Perfect Crime*, London · New York: Verso, 1996, pp.107-9 참조.

9) '사이버스페이스'라는 용어를 최초로 주조해 낸 W. 김슨의 소설이 가상세계로 이동할 때의 교

이런 관점에서 볼 때, 디지털 문화의 대표적 현상으로서의 가상'에서 다음 두 가지 점을 유의할 필요가 있다. 첫째, 가상'의 일반화는 단순한 환각이나 오락 내지 대중문화의 저급화 현상과 관련되거나 또는 후기구조주의 이론에서처럼 탈근대적 현상과만 연관된 것이 아니라, 오히려 현대사회의 기본 특징으로서의 상품 생산 및 자본의 운동과 밀접히 연관된다. 다시 말해 자본주의적 재생산의 내포적 발전 단계가 가상의 재생산과 관련하여 새로운 전환점을 맞고 있는 것이다.

둘째, 만약 시뮬라크라라는 말이 상징하듯이 가상'이 자기재생산되고 있다면, 그 재생산기계에 대한 분석이 또한 요청된다 하겠다. 이것은 곧 가상의 정치경제학 비판'이 요청됨을 뜻하며, 이에 대한 분석이 디지털 문화 이해에 관건이 될 수 있다. 마르크스는 사회구성체에 관한 이론을 생물학에 빗대어 인간의 해부는 원숭이의 해부를 위한 하나의 열쇠"¹⁰⁾라고 말한 바 있다. 이 비유를 확장하면 가상의 정치경제학 비판'은 오늘날 정보화로 달려가는 자본주의 생산양식을 이해하기 위한 열쇠라고 말할 수 있을 것이다.

디지털 시대의 가상을 이렇게 이해할 때 현대비판이론의 과제를 새로운 지평에서 발견할 수 있다. 사실 줄고에서 시도하는 가상의 정치경제학 비판'은 일정 부분에서는 호르크하이머(M. Horkheimer)와 아도르노(Th. W. Adorno)가 《계몽의 변증법》에서 하고자했던 작업의 연장선에 서 있다. 《계몽의 변증법》에서 그들은 이성이 정치적 사회관계 속에서 쉽사리 독선과 이데올로기로 빠지며, 또한 대중문화의 영역이 자본의 이해관계를 관철시킴으로써 오히려 정신의 자기비판력을 저해하는 측면을 신랄하게 비판한 바 있다. 그들에 따르면 자본주의 발전의 새로운 단계인 대중사회는 대중의 욕구와 욕망에까지 자본의 논리를 관철시킨다.¹¹⁾ 줄고의 관점에 의하면, 여기서 조금 더 나아가 가상'의 영역에까지 자본의 논리가 관철되고 있다고 말할 수 있는 것이다. 말하자면 정신의 내부 식민지화가 진행되고 있는 것이다.

그러나 다른 한 편으로, 줄고는 가상'의 재생산을 새로운 사회관계의 등장으로 인식하고자 하는 점에서 전통적인 비판이론의 이데올로기 비판의 한계를 넘어서고자 한다. 물론 후기산업사회에 대한 분석을 담고있는 하버마스(J. Habermas)의 비판사회이론에서도, 잘 알려져 있다시피, 《인식과 관심》 이래 새로운 사회관계들에 대한 다양한 이해가 나타난다.¹²⁾ 그러나 후기에서 생활세계와 언어의 문제

환거래와 관련해 스토리가 전개된다는 것은 이 점에서 매우 시사적이다. W. Gibson, *Neuromancer*, 노혜경 옮김 《뉴로맨서》, 열음사, 1996 참조.

10) Karl Marx • Friedrich Engels Werke, Bd. 13, Berlin: Dietz Verlag, s. 636.

11) M. Horkheimer • Th. W. Adorno, *Dialektik der Aufklärung*, Frankfurt a. M.: Fischer Taschenbuch Verlag, 1969, 가운데 '문화산업(Kulturindustrie)' 장, 특히 ss. 125-9 참조.

를 새롭게 조명함에도 불구하고, 하버마스는 《의사소통행위이론》에서조차 이성의 타당성 문제¹²⁾라는 태두리를 맴도는데 그침으로써 가상'과 같은 디지털 사회 이후의 현상들을 놓치고 있다. 그러므로 줄고는 이런 공백에 개입하고자 하는 것이다.

사이버 공간은 탈체현(disembodiment)과 익명성을 토대로 개인의 정체성을 실험할 수 있는 무한대의 기회를 제공하며, 아울러 쌍방향적인 커뮤니케이션을 옹호함으로써 사회적 피드백을 초시간적으로 가능하게 한다. 디지털 정보통신망을 이용한 멀티커뮤니케이션은 '월드컵의 대중 응원'과 '비군장갑차 여중생 치사 사건' 등 사회적 이슈들에 대한 담론 시대를 새롭게 열었다. 물론 디지털 문화가 절제되지 않은 비판이나 분노, 혐오, 인신공격 등을 여과없이 통과시키는 탈금제 효과(disinhibition effect)로 인해 부작용을 수반하기도 하지만, 이런 부정적 현상들에 대한 비판적 견제 작용 역시 성숙해 지고 있다. 누구에게나 참여가 허용되는 사이버 공간은 다양한 관심사와 의견이 교환되는 장으로 자리잡고 있으며, 네티즌들은 현실 공간에서는 구현할 수 없는 이 상상의 세계 속에서 자신들의 존재 의미를 확인하게 하는 희귀한 관심들까지 같이 나누고 있다.

인터넷 게시판이나 뉴스 그룹은 다양한 유형의 사람들이 신분이나 자연적, 사회적 거리감과 격차를 뛰어넘어 함께 가는 사회를 건설하는 통로 역할을 한다. 우리 앞에 놓인 펄스널 컴퓨터는 수많은 웹사이트들을 자신의 관심에 맞게 검색해 주며, 이제 언제라도 스스로의 기호나 관심과 유사한 사람들끼리 만나 유익한 정보를 교류하고 새로운 만남을 준비할 수 있다. 말하자면 사이버 공간은 개방적이고 다층적인 만남과 교류의 가능성을 획기적으로 열고 있는 것이다. 그래서 가상은 단지 자본의 논리에서만이 아닌 새로운 사회관계의 등장이라는 측면에서도 주목되어야 한다. 사회비판은 항상 이렇게 좌우 날개를 지닌 중용점 위에서 운동해야 하는 것이다.

12) 하버마스는 《인식과 관심》이 출간되기 직전에 발표된 “노동과 상호작용: 예나시대 헤겔의 정신철학에 관한 연구”에서부터 이미 사회관계의 복수성에 대한 이해를 구체화시킨다. 그의 해석에 따르면, 예나시대 헤겔은 후기와는 달리 언어, 노동, 그리고 상호작용을 서로 환원불가능한 독립적 개념으로 다루고 있지만, 마르크스는 결국 반성을 노동으로 환원시키는 오류를 범한다고 한다. J. Habermas, *Technik und Wissenschaft als 'Ideologie'*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1968, ss. 9-10, 44-7 참조.

13) 하버마스는 자신의 《의사소통행위이론》이 자유시장경제 체제에 대한 효과적 분석을 제공하는 면에서 이성주의적 의식철학과 또한 역사유물론 보다 더 나은 대안이라고 보지만, 필자는 그가 여전히 의사소통적 합리성의 한계 내에 머무르고 있는 점이 주목될 필요가 있다고 생각한다. J. Habermas, *Theorie des kommunikativen Handelns*, Bd. 1, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1981, ss. 196-203 참조.

III. 사이버 사회와 종교 교육에 관한 소고(小考)

사이버 공간에서 펼쳐지는 새로운 사회관계는 앞으로 종교 교육에도 큰 영향을 미치리라 여겨지는 중요한 몇 가지 특징들을 가지고 있다고 생각한다. 첫째, 사이버 사회관계는 시간적 제약과 공간적 한계를 벗어나는 점에서 초월성(transcendancy)을 갖는다. 그런데 이때의 초월성은 사실 이중적이다. 즉, 시간 공간이라는 자연적 형식으로부터의 초월과, 그리고 정신의 흐름과 유사한 디지털로의 초월이 그것이다. 사이버 사회와 문화의 이런 점은 대부분의 종교공동체가 자연 종교의 한계를 넘어 보편성과 초월성을 추구하는 면에서 매우 주목할 만한 대목이다. 사실 종교 문화 자체가 초월적이기도 하지만, 신앙의 공유 가능성이 시공간을 넘어 초월적으로 열린다는 것도 모든 종교에서, 특히 교육적으로 중요한 사건이다. 따라서 사이버 문화는 이 초월성의 이중적 의미, 즉 자연적 초월과 정신적 초월이라는 양가적 의미에서 인간이 만든 인위적 문화 가운데 가장 종교성과 근접해 있다고 생각된다. 이 정신의 초월성과 관련하여 조금 더 부연해 보기로 하자.

근세 철학자이자 컴퓨터의 원조라고 일컬어지는 라이프니츠(Leibniz)는 ‘예정조화설’에서 재미있는 언급을 한 마디 한다. ‘천이 있어 계산을 할 수 있다면, 그리고 그 계산이 실제로 이루어진다면’ 그 때 ‘세계는 형성’된다는 것이다.¹⁴⁾ 이 말을 오늘날 표현으로 바꾸면, 만일 컴퓨터가 있어 계산을 할 수 있다면, 그때 그 계산에 따라 세계가 형성될 것이라고 바꾸어도 어색하지 않다. 라이프니츠에서 계산은 시간 공간을 넘어선 초월의 영역이자 예정조화를 연출하는 창조적 정신으로의 흐름이다. 이렇게 볼 때 디지털 문화나 디지털 미디어로의 전환은 단순한 의사소통수단의 변화를 넘어 존재론적 초월을 의미한다.

둘째, 사이버 사회관계는 현실공간에서 불가능한 새로운 세계에 대한 사고실험과 역할 재정립을 가능하게 하는 가상성(virtuality)을 특성으로 한다. 대부분의 종교 교육에서도 신앙 체험의 영역은 사실 가상성에 토대하고 있다고 여겨진다. 그러므로 이와 같은 가상성은 앞으로 종교 문화에 대한 이해를 높이는 매우 강력한 도구 역할을 하리라 여겨진다. 사실 현대에 이르기까지 대부분의 종교 교육은 경전의존적 형태를 취했다. 그러나 플라톤이 《파이드로스》에서 소크라테스의 말을 빌려 진리를 담는 그릇으로서의 문자의 부적합성에 대해 비판했음을 상기할 필요가 있다. 여기서 소크라테스는 글쓰는 일을 ‘톡(pharmakon; 그리스어로 치료’와 ‘독’을 동시에 의미)’¹⁵⁾에 비유하고 있다.

14) G. W. Leibniz, *Philosophische Schriften*, hrsg. v. I. Gerhardt, Berlin: 1875, Bd. VII, s. 191.

소크라테스의 관점에서 볼 때 참된 글쓰기에 사용되는 개념과 문자는 대화에서 제 기능을 수행한 다음에 자기소멸 해야 한다. 제자였던 플라톤이 역설적으로 수많은 책을 쓰면서 굳이 대화 형식을 취했던 이유도 여기에 있다. 이렇게 볼 때 영원한 초월적 진리를 담고자 하는 종교 교육에서 경전은 더더욱 부적합하다. 어떤 의미에서 가상은 글쓰기의 추상과 중독성을 넘어서는 매우 좋은 방식이다. 글은 기억을 확장시켜 주지만, 전통적인 이야기 방식이나 영혼과의 대화를 퇴화시킨다. 그래서 문자 이상의 수단으로서의 가상은 종교 교육에 탁월한 팔마콘이다. 오늘날 사이버 문화가 꽃피우는 시뮬레이션이 종교적 내용을 일반인에게 이해시키고 공감을 불러일으키는 데 찬가나 성가 못지않게 효과적일 수 있다고 생각한다.

셋째, 사이버 사회관계는 참여자 모두가 자발성과 인식관심을 공유하는 면에서 개방적 연대성을 가진다. 이점은 현실 사회에서 대부분의 관계들이 자연적 및 지리적 연대성에 기초하고 있음과 크게 차이 지며, 대부분의 세계 종교가 기본 신념으로 공유하는 개방적 평등개념이나 상생개념과 일치한다. 최근 기독교 근본주의와 이슬람 근본주의가 상호 대화하지 못하고 극단을 취하는 것은 이 개방적 연대성에 벗어나 있기 때문이다. 사실 근본주의(radicalism)'란 뿌리를 뜻하는 라틴어 라디스(radix)에서 나온 말이다. 무릇 뿌리란 땅과 접해 생명을 키워내는 기본을 뜻한다. 그래서 뿌리란 원래 만물의 근원을 뜻하는 말이며, 이것이 영원성을 추구하는 종교와 연관될 때는 우주에 시원과 끝이 없듯이 개방되어 있는 근원을 뜻한다. 바로 이런 개방적 연대성을 사이버 사회관계는 잘 보여주며, 그래서 종교적 네트워크도 사이버 사회관계에서 시사 받을 점이 적지 않다고 생각한다.

넷째, 사이버 사회관계는 확산성을 기본 특성으로 한다. 다시 말해 네티즌들은 선입견이나 고정관념에 묶이지 않고 아이디어와 관심의 공유에 기초해 쉽사리 관계 형성에 나선다. 이른바 네트워크의 사회가 열리고 있는 것이다. 모든 신앙공동체는 이런 네트워크의 가능성에 매우 큰 관심을 가지고 있다. 이 확산성은 앞에서 언급한 가상성과도 연관이 있다. 오늘날 가상은 의복이나 주거, 식생활, 오락, 교육, 심지어 육아나 전쟁¹⁶⁾에 까지도 확산되어 있다. 대중사회가 대중문화의 확산 매체가 되었듯이, 역으로 사이버 문화의 가상성은 사이버 사회관계의 확산에 촉매

15) Platon, *Phaidros*, *Werke*, Bd. 5, Darmstadt: 1990, Hrsg. v. D. Kurz, ss. 2-193, 113-133.

16) 전쟁은 사회관계의 파괴처럼 보이지만, 실제로는 가장 극렬한 형태의 실현일 수 있다. 고도로 발전한 어떤 한 사회관계가 자신을 실현시키는 방식은 교역을 통한 수도 있지만, 역량에 따라 더 급격하게 정복의 형태로 나타날 수도 있다. 최근 미국이 후세인 제거 이후의 이라크를 전격적으로 재구성하고자 하는데서 잘 나타나듯이, 현대의 과학기술전은 고도로 전개된 가상이 전형적으로 육화된 형태이다. 역설적으로 보드리야르가 걸프전을 가상으로 보았던 이유도 여기에 있다고 줄고는 생각한다.

역할을 한다. 이를 앞 절에서의 논의와 연관 지워 조금 더 상술해 보기로 하자.

자본은 마치 '가슴속에 사랑의 정열을 품은 듯이 열하는' 생기있는 괴물(ein beseeltes Ungeheuer)"이다.¹⁷⁾ 그러나 디지털 시대 대중문화의 재생산과정을 자본'의 관점에서 이해하는 것과 가상'의 관점에서 파악하는 것은 몇 가지 중요한 차이를 갖는다. 우선, 전자의 관점이 전통적 사회철학이나 경제철학에서 정치경제학 비판'이라는 한계 내에 머무르는 것이라면, 후자의 관점은 이 한계를 확장하는 점이 다르다. 다시 말해서 기존의 정치경제학 비판'이 실천철학과 경제적 범주의 연관을 경제적 잉여의 생산과 전유', '계급' 및 '사회구조'라는 좁은 사회관계의 한계 내에서 파악하고 있다면, 가상의 정치경제학 비판'은 자본주의 생산양식이 확장시키는 실재성의 새로운 영역과 그 준거를 인식하게 한다. 이로 인해 디지털 사회로의 변화에서 생산수단으로서의 지식기술 뿐 아니라 인문학적 이해의 중요성을 가상의 재생산과 연관 지워 이해할 수 있게 한다. 말하자면, 가상의 정치경제학 비판'은 뉴미디어와 디지털 문화를 통해 새롭게 생산되는 사회관계를 상상력과 초월성이 재구성되는 차원에서 종교 교육과도 연관지을 수 있게 더 잡아 주는 것이다.

또한, 가상의 정치경제학 비판'은 마치 마르크스가 당대의 유물론과 관념론을 종합하고자 했듯이, 현대철학의 이성주의적 한계와 오늘날 탈근대적 이론의 비역사성을 새롭게 종합할 수 있게 한다. 마르크스 당시 실천에 대한 이해가 유물론에서보다 관념론에서 더 잘 이해되고 있었듯이 오늘날 가상'에 대한 논의는 전통철학이나 영미철학에서보다, 들뢰즈나 보드리야르의 경우에서처럼 탈구조주의 철학에서 더 깊이 있게 파악되고 있다. 비판이론의 발전적 연장선상에 서있는 하버마스가 의사소통의 타당성 문제에 여전히 머물고 있는데 반해, 가상의 실재성에 대한 들뢰즈의 인식과 가상의 과잉규정성(high definition)을 주장하는 보드리야르의 논의¹⁸⁾ 등은 디지털 문화 현상을 이해하는 데에 시사하는 바가 크다. 따라서 정보화에 따른 자본주의 생산양식의 리모델링에는 기존의 비판이론보다 탈구조주의 이론이 더 유용할 수 있다. 가상의 정치경제학 비판'은 탈구조주의 이론과 같은 타자적 이해'에 열려있는 이론이다.

사이버 사회관계가 갖는 이와 같은 네 가지 특징은 가상'에 사회존재론적 토대를 확립해 준다. 컴퓨터와 인터넷의 결합을 통해 이루어지는 커뮤니케이션(Communication)의 세계에서 이미 사이버 사회관계는 사회적 실재 이상의 실재성을 가지며, 따라서 각종의 사회 문제 해결에 직접적으로 원용되고 있다. 예를 들

17) Karl Marx • Friedrich Engels Werke, Bd. 23, Berlin: Dietz Verlag, s. 209

18) J. Baudrillard, *The Perfect Crime*, London • New York: Verso, 1996, pp.29-30 참조.

어 인지과학에서의 컴퓨터에 대한 인식론적 관심이나 기술철학의 초점도 전문가 시스템(expert system)에서의 의사결정'이나 문제해결'의 과정에 관심이 모아진다.¹⁹⁾ 이런 관점에서 위노그라트(T. W inograd)는 컴퓨터 프로그램의 설계 자체부터가 기술적인 문제라기보다 벌써 일종의 존재론적' 디자인에 해당함을 강조하며, 컴퓨터 프로그램을 재현(representation)'의 맥락 내에서 바라본다.²⁰⁾

오늘날 우리는 드디어 비트(B its)'의 세계에 진입했다. 일반적인 물리적 세계의 기본 단위가 원자라면 네글로폰트(N. Negro Ponte)의 말처럼²¹⁾ 정보의 바다를 구성하는 DNA는 비트라고 말할 수 있을 정도로 두 세계는 큰 차이를 보인다. 현재 사이버 사회관계는 비트를 매개로 자신의 영역을 엄청난 속도로 넓혀나가고 있다. 그러나 여전히 사이버 사회관계는 또한 <상품-화폐-자본>의 로도스(Rhodes)에서도 뛰고 있다. 따라서 사이버 사회관계에 대한 이해는 말하자면, 우리가 삶의 현재적 조건에서 염두에 두어야 할 마이크로소프트사의 시장지배력에 대한 인식과 동시에 또한 가상'의 문화적 생산수단'에 대한 관심을 동시에 환기시키고자 하는 문화철학이다. 다시 말해, 사이버 사회관계에 대한 이해는 교육마저 상품이 되는 시대에 대한 비판적 이해와 동시에 또한 왜 철학이 전자언어와 뉴미디어의 사회적 효과를 분석하고 비판 대상으로 삼아야 하는 지를 밝혀주는 문화철학의 현대적 버전의 한 모습이라고 생각하는 것이다.²²⁾

IV. 맺 음 말

서양사를 놓고 볼 때 과학과 종교 그리고 철학이 같은 배를 탄 기간이 결별의 세월보다 길다는 사실이 시사하는 바는 세 영역이 일반의 인식과는 달리 매우 큰 친화성을 지닌다는 점이다. 이런 면에서 볼 때, 과학의 세계가 사실상 혼돈 속에서의 질서를 구현하고 있으며, 이로 인해 현대과학의 발전에도 불구하고 여전히

19) 컴퓨터의 생활화와 더불어 인간의 판단/의사결정 과정을 보다 완성도가 높은 프로그램으로 대체할 수 있는가 하는 것이 인공지능학의 초미의 관심이다. T. Winograd에 의하면 인간의 문제풀이 과정은 선형적인 논리적 의사결정과정과는 달리 상황에 대한 탐색과 같은 숙고를 필요로 한다. 전문가 시스템에서 의사결정 모델과 문제풀이 과정의 차이에 대해서는 T. Winograd/F. Flores, *Understanding Computers and Cognition: A New Foundation for Design*, New York: Addison-Wesley Publishing Company, Inc., 1986, pp.143-150 참조.

20) Ibid., pp.83-90, 163 참조.

21) N. Negro Ponte, *Being Digital*. New York: Alfred A. Knopf, 1995, p.11 참조.

22) 현재 '가상현실' 등 사이버 사회관계를 문제삼는 철학적인 논의로 M. Heim, *op.cite*나, Steven G. Jones, *Cybersociety 2.0*, London: SAGE Publication, 1998 등을 꼽을 수 있을 것이다.

종교적 신비에 대한 이해가 훌륭한 교양교육이 될 수 있다는 김용정 교수의 주장은 시사하는 바가 크다.²³⁾ 그래서 “인간이란 무엇인가?”라는 실존적 물음에 초점을 맞출 때 교양교육과 종교교육은 한 정점에서 만날 것”이라는 주장은 사이버 시대에도 마찬가지로 타당하다.

지식정보사회에서는 더 이상 디지털 문화와 사이버 사회관계에 대한 철학적 이해가 부수적인 영역이 될 수 없다. 어쩌면 대학을 비롯한 모든 교과과정에서 디지털 시대에 대한 이해가 필수적으로 다루어져야 할지 모른다. 다른 한편 종교학 영역에서도 이미 종교에 대한 이해가 신앙의 차원을 넘어서야 함에 대한 지적이 일고 있는 것으로 알고 있다. 이런 점에서 초중등교과과정에서 종교교육이 신도교육이 아니라 종교문화이해교육이자 종교에 대한 인문적인 교양교육으로 방향 전환해야 한다는 정진홍 교수의 글은²⁴⁾ 시사하는 바가 크다. 줄고도 이런 종교교육학계의 기본 관점에 동조하면서, 이제 종교문화이해교육에서 사이버 문화가 미칠 수 있는 가능성에 종교교육학계가 좀 더 주목해 주시기를 기대하는 바이다.

《참고문헌》

김용정, <대학의 교양교육과 종교>, 한국종교교육학회, 《종교교육학연구》 제12권, 2001.

이채욱, 《최신 디지털신호처리》, 서울: 북스힐, 1999.

정진홍, <제7차 교육과정과 종교교육>, 한국종교교육학회, 《종교교육학연구》 제13권, 2001.

J. Baudrillard, The Gulf War did not take place, Indianapolis: Indiana University Press, 1995.

Karl Marx, Friedrich Engels Werke, Bd. 23, Berlin: Dietz Verlag, s. 16.

A. Ulrich, “Here’s reality: ‘Mower’ is less,” in San Francisco Examiner, Mar. 7. 1992.
Cheris Kramarae, “A Backstage Critique of Virtual Reality,” in Steven G. Jones (ed.), Cybersociety, Thousand Oaks: Sage, 1995.

Dana Haraway, “A Manifesto for Cyborg: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s”, in Socialist Review no. 80.

23) 김용정, <대학의 교양교육과 종교>, 한국종교교육학회, 《종교교육학연구》 제12권, 2001, 3-24쪽.

24) 정진홍, <제7차 교육과정과 종교교육>, 한국종교교육학회, 《종교교육학연구》 제13권, 2001, 3-42쪽.

- G. W. Leibniz, Philosophische Schriften, hrsg. v. I. Gerhardt, Berlin: 1875, Bd. VII, s. 191.
- H. Rheingold, Virtual Reality, New York: Touchstone, 1991.
- J. Baudrillard, The Perfect Crime, London · New York: Verso, 1996.
- Karl Marx · Friedrich Engels Werke, Bd. 13, Berlin: Dietz Verlag, s. 636.
- J. Habermas, Technik und Wissenschaft als 'Ideologie', Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1968.
- J. Habermas, Theorie des kommunikativen Handelns, Bd. 1, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1981.
- M. Heim, The Metaphysics of Virtual Reality, Oxford University Press, 1993.
- M. Horkheimer · Th. W. Adorno, Dialektik der Aufklärung, Frankfurt a. M.: Fischer Taschenbuch Verlag, 1969.
- N. Negroponte, Being Digital. New York: Alfred A. Knopf, 1995.
- Platon, Phaidros, Werke, Bd. 5, Darmstadt: 1990.
- T. Winograd/ F. Flores, Understanding Computers and Cognition: A New Foundation for Design, New York: Addison-Wesley Publishing Company, Inc., 1986.
- W. Gibson, Neuromancer, 노혜경 옮김 《뉴로맨서》, 서울: 열음사, 1996.

원고접수: 10월 1일 1차심사: 10월 10일 게재승인일: 11월 30일

연구자 소개

- ① 전공: 사회철학 및 문화철학 / 소속: 대진대학교 철학과 교수
- ② 관심영역: 사이버문화와 철학
- ③ 주요논저: 〈자본과 가상〉, 〈Techno-philosophy in the New Millennium〉, 〈The Korea Wave and the East Asian Cultural Community〉
- ④ E-mail: shlee@daejin.ac.kr
-

Digital Culture and Teaching Religion

Lee, Sang-Hoon

(Daejin University)

《Abstract》

The transition to the Information Society is causing great paradigmatic changes in the academic spheres and mass culture. Recent Genome Project shows it can make effects directly on the Human itself and its identity. By this reasons, the Digital Revolution and the Knowledge-based Information Society are now considered not just on the technical and scientific levels but also on the ontological dimension. This article deals with the various characteristics of digital culture in the perspective of cultural philosophy. And during this process, it will also deal the issues of teaching religion in the Digital Age.

The Proliferation of digital culture which is represented by multimedia computers and the Internet, is not caused only by the technological merit. The digital culture is intimate with human unconsciousness and even driving it. The digital culture opens a new way to reach the unconscious so that it can transform the human being all the whole. It initiates a new multi-interactive communications and organizes open social relations which are not biased by the genders, races, and traditional culture. It has utterly changed the way we deal with the world, and made different continents in a global village whose citizens are constituted of various races. It has made change so omnipresent that change itself has become the leitmotif of our time.

The most impotent characteristic of digital culture comes from the cyberspace and the virtual. The cyberspace and the virtual have some new characteristics in comparison with the real. These transcend physical limitations and give rise to the anonymity. By this reasons, the private person can experience its multiple identities with veil of other's ignorance in the cyberspace. As a result, those bring also new opportunities and challenges to traditional philosophy and religious activities. Therefore, in this article. I will roughly attempt to examine and analyse these newly emerging phenomenon

in the perspective of philosophy and religious education.

Key words: digital culture, virtuality, cyber-social-relation, teaching religion.