

사이버공간과 몸 교육¹⁾

고 미 숙

(고려대학교 교육문제연구소 연구교수)

《요약》

사이버공간은 물리적인 몸의 한계를 벗어나 인간의 마음을 자유롭게 하는 공간이며 평등한 공간으로 간주되곤 한다. 우리의 몸은 필요 없고 정신이 작용하는 데카르트적 공간이 사이버공간이라는 것이다. 그러나 이와 같은 몸의 폐기에 대한 생각이 우리에게 미치는 영향은 무엇인가? 사이버공간에서는 몸이 필요 없는 것이 아니라 우리의 몸에 대한 기존의 의미가 변화되어야 하는 것은 아닌가? 본 논문은 사이버공간에서 몸을 둘러싸고 제기되고 있는 여러 가지 문제점을 탐구함으로써 몸의 의미를 재해석하고 이를 토대로 몸 교육의 방향을 탐구하였다. 사이버공간에서의 몸의 문제는 인간존재, 자아, 정체성의 문제와 연관되어 있다. 사이버공간과 관련하여 몸 교육은 학생들에게 테크놀로지와와의 관계를 통해서 자신의 몸의 의미를 인식하고, 더 나아가 자신의 존재를 재구성할 수 있는 능력을 길러주는 것이다. 우리는 물리적인 몸뿐만 아니라 사이버 몸에 이르기까지 확장된 몸에 대한 시각과 그 의미를 이해할 필요가 있다. 또한 실세계에서의 정체성과 사이버공간에서의 다중 정체성을 조화롭게 하기 위해서 서사적 정체성 교육을 논하였다. 몸 교육의 방법으로는 가상현실 체험 시스템, 토론, 대화, 글쓰기, 서사의 방식을 제안하였다.

주제어 : 사이버공간, 몸, 사이버 몸, 몸 교육, 사이보그, 서사적 정체성, 테크놀로지

I. 서론

현 시대에서는 인터넷을 빼놓고는 이야기가 되지 않을 정도로 우리 인간의 삶 깊숙이 인터넷이 스며들어 있다. 어쩌면 우리 인간이 인터넷을 만들었지만, 이제 우리의 삶이 지배를 당하고 있는 것처럼 느껴질 때도 있다. 하루라도 인터넷을 하지 않으면, 세상으로부터 동떨어진 삶을 살고 있고, 세상에 참여하지 않는 것 같은 생각에 빠져들기도 한다. 인터넷, 사이

1) 이 논문은 2002년도 한국학술진흥재단의 지원에 의하여 연구되었음(KRF-2002-050-B00006).

버공간, 가상현실과 같은 단어들이 우리에게 친숙해지면서, 우리의 삶은 한편으로는 풍요롭고 편리한 삶을 살게 된 것 같으면서도, 한편으로는 피폐해져 가고 있는 것만 같다. 우리는 하루 종일 밖으로 나가지 않고도 우리에게 필요한 모든 것을 인터넷을 통해 구할 수 있다. 온라인상에서 모든 것이 가능한 것처럼 보이기 때문에 현실세계는 귀찮은 존재로 전락해버린 느낌마저 든다.

그리하여 사이버공간에서는 인간의 몸이라는 것은 필요 없는 것처럼 여겨지고 있다. 사이버공간은 우리의 물리적인 몸이 직접적으로 들어갈 수 없기 때문에, 몸이 보여주는 성별, 인종, 연령, 장애 등의 편견과 구속, 한계가 나타나지 않는다는 것이다. 그리하여 사이버공간은 자유롭고 평등한 세계를 나타내는 하나의 대안처럼 간주되곤 한다. 사이버공간이 우리에게 공간, 시간, 물질성의 구속으로부터 해방을 약속하는 것으로 이해되는 것이다(Anderson, 2000, p. 154; Nguyen & Alexander, 1996, p. 117).

이와 같이 사이버공간에서 평등한 세계를 건설하는 데 그 주안점이 되는 것은 바로 탈신체화(disembodiment)와 익명성이라는 것이다. 또 다시 사이버공간에서 인간의 몸이라는 것은 억압되어야 할 대상으로서 인식된 것이다. 과연 사이버공간에서 몸의 사라짐이 갖는 의미는 무엇인가? 정말로 사이버공간에서는 몸이 필요 없는 것인가? 우리의 몸이 나타나지 않는다면, 우리는 사이버공간에서 정말로 자유롭고 평등한 존재가 되는가?

사이버공간에서의 몸의 사라짐은 한편으로는 평등한 세계를 건설할 수 있을 것 같은 희망을 품게 하기도 하지만, 한편으로는 도덕적인 문제를 불러일으키기도 한다. 하임(Heim, 1997, pp. 165~169)은 사이버공간이 사람들 간에 직접 대면하지 않는 공간이기 때문에, 도덕 의식이 느슨해지게 될 것이라고 지적한다. 그의 우려처럼 현재 사이버공간에서의 익명성이 잘못 악용되어 나타나는 윤리적인 문제는 무수히 많다. 면대면 관계에서는 차마 함부로 하지 못하는 욕설과 비방을 사이버공간에서는 아무렇지 않게 하기도 하고, 심지어는 잘못 했다고 느끼지 않는 경우도 허다하다. 사이버공간에서의 익명성을 통한 몸의 사라짐이 우리에게 도덕적인 문제까지 흔들고 있는 것이다.

또한 사이버공간이 몸의 구속으로부터 자유로울 수 있다는 것은 우리의 정체성에 대해 새로운 주장을 하도록 하고 있다. 사이버공간에서는 물리적인 몸이 보이지 않기 때문에, 우리는 우리가 되길 원하는 모든 사람이 될 수 있다는 것이다. 그리하여 사이버공간에서는 다중 정체성이 제기되고 있고, 사이버공간에서의 정체성이 현실세계에 영향을 미쳐 가상현실과 현실세계가 혼동되고 있는 경우도 많다.

이와 같이 사이버공간과 관련하여 일어나는 문제들에는 몸이 그 중심에 서 있다. 우리는 몸이 없이는 현실세계나 사이버공간에서나 활동을 할 수 없다. 그럼에도 불구하고 몸의 경시는 가속화되어 인터넷 게임을 하다가 사망하는 사례도 생겨나고 있다. 이러한 혼란 속에서 우리는 몸을 어떻게 이해해야 할 것인가?

본 연구는 사이버공간에서 몸이 필요 없는 것이 아니라, 새로운 몸의 의미가 요구된다고 본다. 우리가 기존의 물리적인 몸에 우리의 존재를 한정하게 된다면 사이버공간에서의 우리의 행위는 단지 가상적인 일에 불과하며, 우리는 그 행위에 대해 책임을 지지 않아도 될지 모른다. 사이버공간을 몸의 사라짐을 통한 자유로운 정신의 영역으로 본다고 할 때, 사이버공간에서 행위를 하고 있는 가상적인 자아는 실제의 나와 분리된 자아로 볼 수 있다. 그것은 더욱 더 가상현실을 자신의 마음대로 할 수 있는 영역으로 보도록 할 것이다. 이런 상황을 해결하는 데에는 사이버공간에 거주하고 있는 나와 현실세계에 거주하고 있는 나를 이해하는 문제가 중요하며, 여기에는 몸을 어떻게 이해할 것인가의 문제가 본질적인 물음으로 남게 된다. 사이버 몸과 물리적인 몸을 다 같이 우리의 존재로서 받아들일 수는 없는 것인가? 몸에 대한 새로운 의미를 우리가 인정한다고 하면, 우리의 존재 역시 새로운 의미로 해석할 필요가 있는 것은 아닌가?

이와 같이 몸의 주제는 우리의 자아, 인간존재, 정체성, 도덕 등과 밀접하게 관련되어 있다. 컴퓨터 테크놀로지가 우리의 일상이 되어버린 지금, 우리는 몸을 멀찌감치 폐기할 것이 아니라 몸의 의미를 탐구함으로써 자신과 인간존재에 대해 올바른 이해를 할 수 있도록 교육할 필요가 있다. 그리하여 본 논문에서는 사이버공간에서의 몸의 의미를 탐구하고, 이를 토대로 과연 몸 교육을 어떻게 해야 할 것인지를 다루어보고자 한다.

Ⅱ. 사이버공간에서의 몸의 의미

사이버공간은 물리적인 공간에서처럼 어떤 영역을 점유하고 있는 것이 아니라 공간적인 은유이며, 참여자들은 실세계와 다른 공간체험을 하게 된다. 사이버공간은 컴퓨터 네트워크가 창출하는 디지털 공간이면서, 사람들이 컴퓨터 통신을 매개로 하여 형성하는 사회적 공간이다(홍성태, 2001, pp. 27~41). 사이버공간은 테크놀로지가 창출한 공간이지만 우리는 그 속에서 생활을 한다. 실세계가 면대면 의사소통을 통해 이루어지는 공간이라고 한다면, 사이버공간은 컴퓨터 테크놀로지를 통해서 비대면적으로 만나게 되는 공간이다.

사이버공간은 익명성을 그 특징으로 하기 때문에 남성인지 여성인지, 백인인지 흑인인지, 어떤 계층인지, 어떤 직업을 갖고 있는지, 얼굴 생김새는 어떠한지와 같은 특성들이 가려질 수 있는 공간으로 이해되어 왔다. 사이버공간에서는 몸과 관련된 단서들이 제거된다는 것이다. 이와 같은 탈신체화는 사이버공간과 현실세계를 이분화 시키는 중요한 주제로 자리를 하게 된다.

사이버공간과 현실세계의 이분법은 마음과 몸의 이분법과 연관된다. 즉, 사이버공간을 마

음의 영역으로, 우리의 현실공간을 몸의 영역으로 분리하는 것이다. 이러한 이분법은 그 이외에도 문화와 자연, 현실과 가상, 인간과 비인간(기계, 동물)의 이분법 등과도 관련되어 있다. 우리의 물리적인 몸이 사이버공간에 들어갈 수 없다는 사실에 근거하여 우리의 의식, 정신만이 나타나는 세계가 사이버공간이라는 것이다. 사이버공간이 순수한 마음의 세계인 반면, 현실세계는 혼탁한 몸의 세계로 간주된다. 처음으로 사이버공간이라는 용어를 사용한 김슨(Gibson)에게도 사이버공간은 몸을 떠난 의식이 환희 속에서 살아갈 수 있는 낙원으로, 그리고 현실세계는 그 낙원으로부터 추방된 몸이라는 감옥에 머물러 있는 곳으로 그려지고 있다(Dodge & Kitchin, 2001, p. 1; Gibson, 2005, pp. 14~16). 이와 같은 마음과 몸의 이분법은 멀리로는 플라톤으로부터 데카르트에 이르기까지 이어져 온 몸의 부정에 대한 오랜 서구적 전통의 부분으로 이해될 수 있다(Bukatman, 2001, p. 159; Penny, 1997, pp. 87~88). 루프톤(Lupton, 1995, p. 100)은 마음과 몸의 이분법을 사이버공간과 관련하여 다음과 같이 잘 나타내고 있다. 즉, “사이버 글쓰기에서 몸은 진정한 자아를 구성하는 활동적인 정신을 감싸고 있는 죽은 살, 고기로 종종 언급되었다. 사이버문화의 꿈은 ‘고기’를 뒤에 남기고 떠나는 것이고, 컴퓨터 테크놀로지와 깨끗하고 순수하며 오염되지 않은 관계가 되도록 증류되는 것이다.” 이와 같은 사이버공간과 현실세계에 대한 비유는 다시 사이버공간을 자유롭고 평등한 공간으로 간주하도록 하였다. 사이버공간은 물리적인 몸이 나타나지 않기 때문에, 몸이 갖게 되는 한계로부터 벗어날 수 있는 영역이라는 점이다. 마음과 몸의 이분법 속에서 몸의 불순하고 비합리적이고 편견적인 특성들이 나타나지 않는 영역이 바로 사이버공간이고, 이 공간은 해방과 평등의 공간으로 간주된 것이다.

하지만 이와 같은 사이버공간에 대한 이분법적인 생각이 갖게 되는 문제점은 무엇인가? 사이버공간에서는 우리의 신체적인 단서가 직접 나타나지 않는다고 해서 몸이 필요 없는 공간으로 보는 것이 타당한 것인가? 우리는 사이버공간은 마음의 영역이고, 실세계는 몸의 영역이라는 이분법을 해체²⁾시켜야 할 것이다. 이와 같은 이분법에 대한 관점을 해체한다면, 우리는 사이버공간과 관련하여 몸에 대한 해석이 달라질 수 있다. 기존의 전통적인 관점에서 몸은 자연적이고 고정되며 주어지는 것으로 간주되었다. 몸은 사고하지 않는 비합리적인 존재로 간주되어 왔다.

그러나 현상학에서 몸에 대한 관점은 몸이 세계를 이해하는 방식으로 본다. 우리의 몸이

2) 이러한 이분법의 해체는 포스트모더니즘의 사상과도 연계될 수 있을 것이다. 포스트모더니즘은 총체적인 진리, 현전의 형이상학, 정초주의, 정전을 거부하고 작은 이야기들이 공존하는 체계, 다원주의, 반정초주의의 특징을 갖는다. 포스트모더니즘은 형이상학적인 전통에 전제되어 있는 이분법의 해체를 시도한다. 모더니즘 사유에서는 본질적이고 궁극적인 것들이 현전한다는 생각에 비본질적인 것으로 간주되는 것들을 경시하였다고 할 수 있다(목영해, 1995, pp. 11~126). 그리하여 마음과 몸의 이분법은 마음을 본질적인 것으로, 몸을 비본질적인 것으로 여겼던 것이다.

세계를 지각하고 상황을 전인지적으로 파악한다는 것이다. 우리의 몸에는 세계에 대한 앎이 축적되어 있는 것이다(고미숙, 2004, pp. 48~61). 몸은 이제 더 이상 고정된 것이 아니라 문화가 담겨져 있고, 변할 수 있는 유동적인 것으로 이해된다. 몸은 ‘과정’ 중에 있는 것이며, 몸의 변화는 자신의 존재, 정체성 역시 변화될 수 있음을 함의한다. 우리가 몸에 대한 전통적인 관점으로부터 벗어나 현상학적인 관점에서의 몸에 대한 관점을 받아들인다면, 우리는 몸이 사이버공간에서 폐기된 것으로 볼 수 없을 것이다. 우리의 의식과 정신이 사이버공간에서 나타난다고 하더라도, 그것은 이미 신체적인 의미가 배제된 것이 아니기 때문이다. 사이버공간에 우리의 물리적인 몸이 직접 들어가지 못한다고 해도 우리의 몸에 담겨져 있는 앎은 이미 우리의 의식과 융합되어 있는 것이며, 이런 의식이 사이버공간에서의 우리의 행위에 영향을 미친다. 우리의 의식은 상황이나 맥락과 분리되어 있는 순수한 의식이 아니라 이미 체현된 의식이다. 사이버공간의 행위가 이미 체현된 것이라고 한다면, 즉 실세계의 앎을 담고 있는 것이라면, 사이버공간을 자유로운 평등의 영역으로 보는 것 역시 문제가 있다. 군켈(Gunkel, 2001, pp. 155~171)이 지적하고 있듯이 사이버공간이 주로 백인의 영역이라고 할 때, 몸과 연합된 유색인종, 여성, 가난한 자들은 테크놀로지 접근에서 제한을 받게 된다. 이는 사이버공간이 이미 현 지배체제를 재확인하는 영역임을 나타낸다. 사이버공간은 순수한 마음의 영역이 아니라 그곳에서도 역시 억압과 편견이 존재한다.

또한 우리는 몸은 물리적인 몸만 존재한다는 생각을 버려야 할 것이다. 사이버공간에서는 또 다른 몸의 의미가 나타난다. 사이버공간은 인간들이 서로 상호작용하는 사회적인 공간이기 때문에 우리의 물리적인 몸을 대신하게 될 가상적인 몸, 사이버 몸, 디지털 몸을 요구하게 된다. 물론 가상적인 몸과 물리적인 몸은 차이가 있다. 물리적인 몸은 우리의 실세계에 뿌리를 내리고 있고, 우리의 몸은 우리의 성별, 연령, 인종 등 다양한 단서를 드러내 주는 역할을 한다. 우리의 물리적인 몸은 우리의 문화를 반영하고, 우리의 감정 상태를 나타내 주며, 세계와 환경을 알아채는 도구로서의 역할을 하기도 한다. 우리는 우리의 몸에 의해서 자신의 존재를 이해한다. 이와 달리, 우리는 사이버공간에 들어가면서 정보화되고 탈육화되는 동시에 여러 가지 형상을 이용하여 자신을 이미지화 할 수 있으며(예컨대, 아바타), 사이버 자아는 가상적인 몸을 갖게 된다(김선희, 2004, p. 245). 가상적인 몸은 실제의 몸은 아니지만 사이버공간에서 우리의 존재를 대변해준다. 우리는 우리의 가상적인 몸을 자유롭게 부여할 수 있다. 가상적인 몸은 시공간의 제약이 없고, 우리가 원하는 대로 만들 수 있다. 또한 이와 같은 가상적인 몸은 우리의 말과 선택을 통해서 존재하게 된다. 현실세계에서는 하나의 몸에 하나의 자아가 존재하는 것처럼 간주되지만, 사이버공간에서는 다양한 몸에 다양한 자아가 가능해진다. 우리는 사이버 몸을 통해서 그 사람의 존재를 알 수 없다. 또한 그러한 다양한 자아 사이에 어떤 일관성이 있다기보다는 완전히 다른 자아가 가능하기도 하다. 사이버 몸은 변화가능한 존재이다.

이와 같은 사이버공간에서의 사이버 몸을 통한 체험도 우리의 현실세계에 영향을 미치게 된다. 사이버공간에서는 물리적인 몸이 직접적으로 나타나지 않는다고 해도 사이버 몸에 근거한 체험이 이루어진다고 할 수 있다. 사이버공간에서는 사이버 몸이 실세계에서의 우리의 몸을 대신해 체험을 하게 되는 것이고, 이 체험은 우리의 의식에 쌓여지게 된다. 우리가 사이버 몸으로 수행하는 동안 사이버 몸은 우리의 존재의 일부가 된다. 사이버 몸의 활동은 물리적인 몸을 포함하는 우리의 존재 자체에 영향을 미친다. 그런 의미에서 우리의 존재는 이제 확정된 의미존재가 되지 않는다.

우리의 몸과 마음은 서로 분리되어 있는 것이 아니기 때문에 사이버공간에서 이미지와 언어를 통한 행위는 우리의 현실세계에 영향을 미치게 되는 것이다. 예컨대, 사이버공간에서의 가상강간(virtual rape)에 대해 말해보도록 하자. 가상강간이 이루어졌다고 해도 그 피해자의 몸에는 외형상으로 직접적인 피해가 없기 때문에 아무런 문제가 없는 것처럼 생각할 수도 있다. 실제 몸에 해가 없는데, 어떻게 강간이며, 그것이 문제가 되는가 하는 것이다. 하지만 이와 같은 사건은 피해자의 정신과 정서에 영향을 미치고, 이것은 결국 몸에 영향을 미치게 한다. 사이버공간에서 강간당한 인물이 남자이든 여자든지 간에 강간당했다는 사실로부터 고통을 받게 될 것이다. 그러므로 그 사건은 실생활에서의 강간과 같은 영향을 미칠 것으로 생각한다. 사이버공간에서의 행위는 단순하게 언어적인 문제로 그치는 것이 아니다. 사이버공간과 현실세계, 몸과 마음, 이들은 서로 복잡하게 얽혀있다. 사이버공간을 마음의 영역, 현실세계를 몸의 영역으로 양분하는 것은 그 본질적인 의미를 놓치고 있는 것이다. 몸과 마음은 서로 침투해 있는 것이지, 이 양자가 분리되어 있는 것이 아니다. 우리가 몸과 마음이라는 용어를 구분하여 사용하고 있지만, 이미 몸은 마음의 표현이요, 마음은 몸의 표현이기 때문에 이 둘은 서로 엄밀히 분리될 수 없는 것이다. 따라서 현실세계와 사이버공간에서의 가상세계는 상호적으로 교통하게 되어 실세계의 경험과 사이버공간의 경험은 점점 더 구분하기 어려워질 것이다.

또한 사이버공간에서 나타나게 되는 사이버 몸은 인간존재의 의미에 대해 새로운 정의를 내릴 것을 요청한다. 인간과 테크놀로지의 결합에 의해서 생겨난 가상적인 몸은 자연적인 것과 인공적인 것의 분리, 인간과 기계에 대한 분리, 사이버공간을 가상적인 영역으로, 실생활을 현실적인 영역으로 분리하는 것이 무의미함을 나타낸다. 그리하여 사이버 몸은 모더니즘의 경계 짓기를 와해시키게 된다. 사이버공간은 새로운 사회형식이나 가상 시스템에서 인간과 기계의 결합의 증대가 나타나는 본질적인 부분이 된다(Williams, 2004, p. 82).

인간의 몸은 살로 이루어졌다고 보는 관점, 인간과 기계의 이분법 역시 해체되는 것이다. 인간은 기계와 결합되어질 수 있는 유동적인 존재가 된다. 우리는 현재 몸에 의해서 자신의 존재를 인정하고 있지만, 점차 우리 자신이 테크놀로지와 결합된 사이보그가 될 것이며, 사이보그인 인간이 로봇과 상호관계를 맺는 상황이 벌어지게 될 것이다. 해러웨이(Haraway,

1991, pp. 149~150)는 사이보그를 기계와 유기체의 잡종으로 간주하고, 우리 모두는 사이보그로 존재한다고 주장한다. 사이보그는 인간의 물리적인 몸의 한계를 벗어날 수 있도록 해주기 때문에 해방의 주체가 될 수 있다는 것이다. 사이보그는 사이버공간을 드나들고 접속하면서 자신을 확장하고 변형하게 된다(임옥희, 2004, p. 85). 사이보그는 인간의 약점으로 작용해 왔던 몸의 문제점을 보완하여, 인간의 물리적인 몸보다 훨씬 더 강력한 것으로 그려진다. 이와 같이 사이보그가 인간을 해방시킬 수 있을 것으로 보는 입장들도 있지만, 사이보그는 여지없이 우리 사회가 갖고 있는 문화적인 규범을 반영하고, 문화적인 규범이 각인된 장이기도 하다. 인간을 사이보그로 이해하게 된다는 것은 기존의 인간의 본성에 대한 우리의 시각이 변화될 것을 요청한다. 사이보그가 우리의 존재론이라는 것은 우리 존재가 테크놀로지에 의해서 영향을 받고, 우리가 테크놀로지에 영향을 주며, 인간과 테크놀로지는 서로 얽혀있는 존재가 된다는 것이다.

사이보그가 우리의 존재론, 우리의 구조와 정체성이라고 말하는 것은 테크노과학이 우리가 누구인지를 만든다는 것을 인정하는 방식이다. ... 우리는 사이보그이다. ... 사이보그 신화는 우리의 테크놀로지화된 본성을 인정한다. ... 사이보그는 자아를 소유하는 자율적인 개인으로서 인간의 개념에 대한 종말을 나타낸다. ... 사이보그는 현대적인 존재의 양식을 기술한다. ... 인간으로서 간주하는 것은 정의상 주어지는 것이 아니다. 그것은 중립적으로 이용할 수 있는 것이 아니다. 그것은 상황적이고 세속적인 만남에 참여함으로써 단지 관계로부터만 나온다. 정체성은 인간과 비인간, 또 다른 유기체, 기계 그리고 신화와 은유사이 에 공동의 창조이다(Kull, 2002, pp. 284~287).

인간과 기계의 결합, 인간의 기계화는 우리에게 인간중심적인 관점을 이제 벗어날 것을 요청한다. 인간존재는 단 하나의 몸을 갖고 있는 존재가 아니라 다양한 존재와 결합할 수 있는 존재가 되며, 이것은 인간이 존재가 어떤 존재인지에 대해서도 다른 해석을 내리도록 할 것이다. 우리의 몸에 대한 새로운 이해가 인간에 터한 이해를 다르게 하고, 또 인간의 의미를 새롭게 이해한다고 하면, 기존의 인간관에 터한 도덕성 역시 달라지도록 한다. 쿨(Kull, 2001, p. 51)이 지적하듯이, 사이보그 인간학은 인간중심적인 관점에 도전을 할 뿐만 아니라 기존의 불변하는 인간본성 관점에 근거한 도덕성 역시 재고하도록 한다. 포스트휴먼 시대에 우리의 몸은 지속적인 변화를 만들어내기 때문에 우리의 도덕관은 이제 영원히 변하지 않는 보편적인 도덕성에 근거할 것이 아니라 상황, 특수성, 관계의 맥락을 고려하는 도덕성이 요구된다. 우리는 사이보그화된 인간의 몸과 인간 존재를 어떻게 해석할 것인지, 인간관의 변화에 따라 달라지는 도덕관을 어떻게 설정할 것인지를 문제에 직면하게 된다. 헤일즈의 지적처럼, “문제는 우리가 포스트휴먼이 될지에 대한 것이 아니다. 왜냐하면, 포스트휴먼이 이미 여기에 있기 때문이다. 오히려 문제는 우리가 어떤 종류의 포스트휴먼이 될 것인지이다”(Hayles, 1999, p. 246). 우리는 우리가 미래에 어떤 인간이 될 것인지에 대해서 숙

고해야 한다. 우리는 테크놀로지를 어떻게 이해해야 할 것이며, 인간과 기계의 결합이 된 인간을 어떻게 이해해야 할 것인지를 문제를 숙고해야 한다.

이와 같이 마음과 몸의 이분법을 해체할 때, 우리는 사이버공간에서도 여전히 몸이 중요하다는 것을 인식할 수 있을 것이다. 테크놀로지를 통한 몸의 확장은 우리에게 몸에 대한 새로운 이해를 요구하며, 이것은 인간존재에 대한 새로운 이해도 요구하게 된다.

Ⅲ. 사이버공간에서의 몸과 정체성

사이버공간과 관련해서는 왜 정체성이 위기를 맞게 되는가? 정체성이란 누구인가의 문제라고 할 수 있다. 전통적인 관점에서의 정체성은 다른 사람과 나 자신을 구분해주는 독특한 것, 나를 나 자신과 동일하게 만드는 본질, 실체가 존재한다고 보았다. 이러한 본질이나 실체는 시간에 따라서 변하는 것이 아니다. 그렇기 때문에 전통적 관점에서는 정체성을 불변하는 자아의 관점, 개인을 구성하는 내적이고 자기 동일한 본질의 관점에서 이해하려고 한다(고미숙, 2005, pp. 272~275). 전통적 관점은 본질적 자아가 인간 내부 어딘가에 고정되어 존재하는 것처럼 간주한 것이다. 그리하여 정체성 교육 역시 자신의 본래적인 모습, 참된 자기 자신을 찾는 과정으로서 이해해왔다.

이와 같은 전통적 관점에서의 정체성은 사이버공간에서는 여지없이 무너지게 된다. 사이버공간에서는 물리적인 몸이라기보다는 가상적인 몸에 근거하고, 우리는 이 가상적인 몸을 수없이 만들 수 있으며, 또 이것은 수없이 많은 가상적인 자아의 출현 역시 가능하도록 만들기 때문이다. 또한 우리는 텍스트에 의해 자아를 설명하는 과정을 통해서 자아를 만들 수도 있다. 그리하여 전통적 관점에서 통일되고 일관된 정체성은 위협을 받게 된다. 사이버공간에서 자아는 단일한 존재가 아니라 다양한 자아가 되는 것이 가능하고, 그런 점에서 다중 정체성이 제기되고 있다. 터클의 말처럼, “컴퓨터 위에서 당신의 정체성은 당신의 분배된 출현의 총계”(Turkle, 1995, p. 13)가 될 수도 있다. 사이버공간에서는 다양하고 탈 중심적이며, 분산적이며, 유동적인 자아의 구성이 가능해지게 되었다. 그리하여 터클(Turkle, 1995, p. 185)은 전통적인 정체성의 개념이 진정성(authenticity)의 개념에 묶여있는 반면에, 가상적인 경험은 이를 적극적으로 전복하고 머드는 차이, 다양성, 이질성 그리고 파편화를 함의한다고 주장한다.

물론 이러한 사이버공간에서의 정체성에 대해 의문이 제기될 수도 있다. 즉, 사이버공간에서 우리가 다양한 역할을 하고 다양한 자아가 된다고 해서 그것이 정체성이라고까지 일컬어질 수 있는가? 그것은 단지 다양한 역할을 하는 유희에 불과한 것이 아닌가? 어떻게 가상현

실에서의 캐릭터를 자기 자신으로 생각할 수 있는가? 그것은 현실감이 없는 사람들의 이야기가 아닌가? 가상현실(virtual reality)을 통해 이 물음을 생각해 보기로 하자. 가상현실은 인간과 컴퓨터 간의 상호작용을 통해 사용자들을 가상현실 환경에 몰입하도록 하고 자신이 장면이나 환경의 한 부분인 것처럼 느끼게 해준다. 가상현실은 컴퓨터 네트워크에 의해 구성된 인공현실이라고 해도, 사람들에게 현전감(presence)을 준다. 현전감은 가상환경 체험을 통해 즉각적이고 물리적인 환경보다 더 실재감을 느낄 때 발생하는 현상이다. 그리하여 가상현실 참여자들은 기술적인 측면에서의 생동감과 사람들과의 상호작용으로 인해 가상현실 체험에 몰입하게 된다(이수진, 2004, pp. 18~28). 이와 같은 가상현실 체험이 현재 두드러지게 나타나는 것은 온라인 게임이라고 할 수 있다. 온라인 게이머들은 게임을 하는 동안 마치 내가 실제로 그 게임 안에 있는 것 같은 생각에 빠져들면서 몰입하게 된다. 온라인 게임에서는 물리적인 몸이 직접적으로 나타나는 것이 아니라 자신을 대변하게 될 아바타를 통해서 행위를 하게 된다. 게이머들은 자신의 캐릭터를 자신이 만들었기 때문에 그 캐릭터에 대해서 소유욕을 불러일으킬 뿐만 아니라 그 캐릭터를 자기 자신으로 부여하기도 한다. 게이머들은 그 캐릭터를 ‘키운다’고 표현함으로써 단순하게 도구적이고 수단적인 것으로 보는 것이 아니라 자신의 존재를 그 캐릭터와 동일시하기도 한다(김재휘·박유진, 2004, pp. 51~57). 온라인 게임 속에서 게이머들은 복수의 아바타를 만들고, 이런 아바타들 간에 사회적 상호작용이 일어나기 때문에 단지 이것이 가상이라고 여기지 않는다. 사이버공간에서 사용자들은 신체적인 접촉을 하지 않는 타인들과 상호작용을 할 때도 그들이 체현된 존재인 것처럼 상호작용을 하게 되며, 그들에 대한 이미지를 그리게 된다(O'Brien, 1999, p. 100). 사이버공간에서도 우리는 이미지를 통해 체험을 하게 되는 것이다. 게이머들은 게임에 몰입하게 됨으로써 캐릭터와 자신을 내적으로 밀착시키게 되고, 이는 우리의 정체성에 영향을 미치게 된다.

그리하여 가상현실에서의 다양한 자아를 통한 다중 정체성을 우리는 단지 게임으로만 보기 어렵다. 현재는 주로 게임을 통해서 가상현실을 체험할 수 있겠지만, 미래에는 우리의 일상이 될 정도로 가상현실 세계의 체험이 일반화될 것이다³⁾. 그리하여 사이버공간에서의 정체성과 실세계에서의 정체성 사이의 괴리, 사이버공간에서의 다양한 정체성 사이의 갈등에 의해 나타나게 되는 정체성 혼란의 문제는 훨씬 더 심각해질 것이다. 이 양자의 세계는 서로가 서로에게 영향을 미쳐 분명하게 분리하는 것이 매우 어려워질 것이다. 가상현실의 세

3) 우리는 가상과 현실의 이분법 해체 역시 고려할 필요가 있다. 사이버공간은 가상현실로 인정되어 왔다. 실제 현실은 아니지만 실제 현실과 같은 느낌과 효과를 준다고 할 수 있다. 현재는 주로 사이버공간이 정보를 공유하거나, 쇼핑을 하거나, 게임을 하거나, 이메일과 채팅을 통해 의사소통하는 공간으로 전개되고 있지만, 앞으로 사이버공간의 영역은 더 무한대로 확장되고, 우리의 생활공간이 될 것이다. 과학혁명, 컴퓨터 기술과 인간의 상상력을 토대로 사이버공간은 우리의 실세계에서의 환경보다 훨씬 더 현전감을 주는 생활 영역이 만들어질 것이다. 가상세계는 단지 가상이 아니라 우리의 현실이 된다. 그리하여 가상과 현실, 상상과 실재는 서로 분리되어 있지 않다.

계와 실세계가 서로 완전히 이분된다고 하면, 정체성의 혼란이 덜하게 될지 모르지만, 실제로는 이 양자가 서로 영향을 미친다. 우리의 의식세계는 우리의 실생활에 영향을 미칠 수밖에 없다. 예컨대 실생활에서는 한 아이의 엄마이며 남편이 있는 한 여성이 가상현실에서 결혼을 하여 또 다시 아이를 낳고 산다고 하면, 그리고 가상공간에서의 그녀의 가족이 그녀에게 더 즐거운 것으로 생각된다고 하면, 그녀는 이혼을 하여 가상공간에서의 가족과 관계를 맺는 것이 타당하다고 할 수 있는가? 우리의 정신과 몸은 분리되어 있지 않기 때문에 그녀가 가상현실에서의 한 남자의 아내로서 자기 자신을 생각한다면(물론 그녀는 한 플레이어의 많은 아내 중의 하나나 많은 플레이어들의 한 아내가 될 수도 있다), 이것은 확실히 그녀의 현실생활에 영향을 미칠 것이다. 온라인 게임에서는 사이버 가족(사이버팍)도 만들고, 사이버 결혼을 하기도 한다. 온라인 게임에서 만나 게임 속에서 결혼을 한 부부가 실제 생활에서도 부부가 되는 경우도 있다(임태주, 2000).

그리하여 사이버공간에서 다양한 역할을 하고 있는 자아 즉, 다중자아가 서로 분리되어 조화를 이루지 않는 상태를 그냥 방치해서는 안 된다. 왜냐하면 이것은 우리의 실생활에 영향을 미치며, 우리의 정체성은 점점 더 혼란스러워질 것이기 때문이다. 자칫 인터넷시대의 정체성은 모자이크식 정체성, 여러 개의 자아를 어떤 유기적 연관도 없이 한데 묶어 놓은 것과 같은 정체성이 될 우려가 있다. 우리의 정신은 몇 개의 부분으로 분리되지 않으며 이러한 부분들의 결합이 우리인 것은 아니다. 모자이크식 정체성이 되지 않기 위해서 우리는 오프 스크린과 온 스크린 삶에 대해 끊임없이 자기반성을 할 필요가 있다. 그리하여 사이버공간에서 다양한 자아들을 어떻게 통일시킬 것인가의 문제를 고려할 필요가 있다. 한편으로는 가상공간에서의 나와 현실세계에서의 나를 통합시키는 문제가 있고, 또 한편으로는 가상적인 자아들 사이를 통합시키는 문제가 있을 수 있다. 이러한 통합은 우리의 삶에 의미를 부여하고, 정체성의 조화를 이루도록 하는 방식으로 고려되어야 할 것이다.

인터넷 시대의 정체성의 문제와 관련하여 가상공간에서의 다양한 경험이 우리의 마음, 정신, 몸을 확장하도록 만들고 우리의 자아를 구성하는 데 긍정적인 역할을 한다는 것을 부정할 생각은 없다. 사이버공간은 실생활에서의 여러 가지 신체적, 사회적, 환경적, 물질적, 시간적, 공간적인 제약으로 인해 우리가 경험해보지 못하고 발달시키지 못했던 자아의 많은 숨겨진 측면들을 계발할 수 있는 좋은 기회가 될 수 있다. 인터넷을 통해 우리는 우리의 삶을 보다 풍요롭게 만들 수 있다. 그러나 실생활에서의 삶 대신 사이버공간에서의 삶을 추구한다거나, 윤리적 제약을 벗어나 실생활에서 해보지 못한 것들을 마음대로 할 수 있는 공간으로서 사이버공간을 생각하는 것은 문제가 있다. 사이버공간에서의 정체성을 통해서 우리는 전통적인 관점에서와 같이 진정한 나를 찾는 여행으로 정체성 문제를 이해할 것이 아니라 다양한 역할을 동시에 수행하고 있는 내 자신을 어떻게 이해하고 해석할 것인가의 문제로 보아야 한다. 자신의 정체성은 처음부터 정해져 있는 것이 아니라 해석의 문제로 남게

되고, 이는 교육을 통해서 우리가 다루어야 할 주제인 것이다. 우리는 사이버공간에서 새롭고 다양한 경험을 통해 우리자신을 지속적으로 재구성하는 법을 배워야 한다.

IV. 사이버공간과 몸 교육의 방향

과연 사이버공간과 관련하여 몸 교육을 한다는 것은 무슨 의미인가? 일반적으로 사이버공간에서는 몸이 폐기되는 것처럼 간주되는 상황에서 몸 교육은 왜 필요한 것인가? 이미 살펴본 것처럼, 사이버공간에서의 몸의 문제는 단지 몸의 문제로 그치지 않는다. 우리가 몸에 대한 이해를 제대로 하지 않게 될 때, 우리의 존재 자체가 위태롭게 된다는 문제를 낳는다. 왜냐하면 몸의 문제는 인간존재 및 정체성의 문제와 서로 얽혀있기 때문이다. 현재 컴퓨터 테크놀로지가 우리의 존재와 우리의 정체성에 미치는 영향을 고려해볼 때, 몸 교육을 종합적으로 시작해야 할 시점에 이르렀다. 일반적인 사람들도 그렇지만, 특히 청소년들은 실세계만이 아니라 사이버공간에 존재하는 시간의 양이 급증하고 있다. 현재로서는 사이버공간이 우리의 실세계에 대한 어떤 보조적인 세계로서 인식되고 있지만, 점차로 사이버공간은 우리의 실세계의 양만큼이나 크게 우리의 생활을 차지하게 될 것이다. 지금은 인간의 기계화, 기계의 인간화, 포스트휴먼의 시대가 발아하고 있는 초보적인 단계이지만, 그 현상은 가속화되어서 공상 과학영화에 나오는 미래의 모습이 점차로 우리의 현실로 다가서게 될 것이다. 인간이 테크놀로지와의 결합을 통해서 구체적으로 어떤 존재가 될 것인지에 대해 명확한 상이 아직 그려진 것은 아니지만 인간과 테크놀로지의 결합은 피할 수 없는 현실이 된 것이다. 이제 포스트휴먼의 시대를 대비하기 위한 교육이 요청되고 있는 것이다.

1. 몸 교육의 의미 및 필요성

사이버공간에서의 몸의 문제를 다루게 될 때 우리는 인간, 몸 그리고 테크놀로지 사이의 관계, 물리적인 몸과 사이버 몸 사이의 관계, 사이버 몸과 인간 존재 사이의 관계는 어떠한지를 다루고, 더 나아가서는 과연 인간이란 어떤 존재인지를 다룰 필요가 있다. 사이버공간에서의 몸의 의미를 이해한다는 것은 결국 우리 자신의 의미를 이해한다는 것과 관련되어 있다. 사이버공간과 관련하여 몸 교육은 학생들에게 테크놀로지와의 관계를 통해서 자신의 몸의 의미를 인식하고, 더 나아가 이를 통해 자신의 존재를 재구성할 수 있도록 하는 교육을 뜻한다.

마음과 몸의 이분법이라는 사유방식을 갖고 몸 교육을 받지 않은 상태에서 사이버공간에 노출되었을 때, 어떤 문제가 발생하는가? 이에 대한 극단적인 예를 들어보기로 하자. 우리는

신문상에서 간간히 온라인 게임을 하던 게이머가 며칠씩 게임을 하다가 사망했다는 사건을 접하는 경우가 있다. 온라인 게임을 하는 동안 게이머는 잠도 자지 않고 먹지도 않고 그 게임에 몰두하게 된다. 게임을 하는 동안 컴퓨터 앞에 앉아 있는 우리의 물리적인 몸은 게이머에게 잊혀진 존재가 된다. 그 때에는 우리의 정신과 의식만이 필요하고 우리의 몸은 필요 없는 것처럼 보일 수도 있다. 우리의 몸은 게이머의 의식 속에서 사라졌을 수 있지만, 실제로 그 몸 자체가 사라진 것은 아니다. 우리의 몸이 없이는 우리는 존재하지 못한다. 그리하여 프랭크(Franck, 2002, p. 240)는 가상현실이 매우 신체적이라고 지적한다. 물리적인 몸은 가상적인 세계와 물리적인 세계에 동시에 점유하고 있다는 것이다. 우리가 사이버공간에서 보고 듣고 생각하고 움직일 수 있는 것은 우리의 물리적인 몸에 근거한 것이지만, 그렇다고 해서 우리의 몸 전체가 적극적으로 활동을 하고 있다고 볼 수는 없을 것이다. 외형상으로는 우리의 몸 전체가 아니라 특히 시각적인 감각과 청각적인 감각, 우리의 손, 두뇌 등이 활발하게 움직이게 된다.

우리의 몸이 파편화된다는 것은 무엇을 의미하는가? 컴퓨터 테크놀로지에 의해서 활성화 되는 것은 우리의 전 몸이 아니라 부분적인 몸이다. 이렇게 부분적인 몸만이 지속적으로 작용하게 되면, 이는 심리적·정신적 측면만이 아니라 신체적 측면에도 동시에 부작용을 낳게 된다. 이장한(2004, pp. 98~99)은 가상환경의 장시간 사용이 사이버 멀미와 부작용을 일으킨다고 지적한다. 즉, 가벼운 두통에서 심각한 구역질까지 다양한 수준의 고통을 경험하는데 주로 두통, 시력과 청력장애, 트림, 눈의 피로, 현기증, 목과 척추 등의 질병이 나타나게 된다. 이러한 신체적 장애는 심리적이고 정서적인 측면에도 영향을 미쳐 혼란과 장애를 유발시킬 수 있다. 그리하여 우리가 몸을 소홀히 다루게 될 때, 그것은 단지 우리의 몸을 소홀히 다루는 것으로 그치는 것이 아니라 우리의 존재 자체를 소홀히 다루는 결과를 갖는다. 그리하여 컴퓨터 테크놀로지는 우리에게 풍요로운 삶을 제공하지만 또 한편으로는 전인교육이 극도로 박탈되는 상황을 초래시키고 있다.

이와 같은 상황 속에는 전제된 가정은 게이머가 몸(육체)과 마음(정신)을 서로 분리할 수 있는 것으로 보고, 자기 자신을 마음 내지는 정신과 동일시하였다는 가정이 전제되어 있다. 우리의 존재를 사이버 몸과 동일시하는 입장은 결국 현실세계에서의 자신의 몸을 경시하도록 하고, 더 나아가서는 사이버공간에서의 가상적인 몸 역시 경시하는 결과를 낳게 된다. 왜냐하면 우리 인간이 자기 자신을 몸과 분리할 수 있는 것으로 보고, 몸을 자기 자신에게서 하나의 대상으로 물상화시키게 될 때, 자기 자신을 이분화시키는 결과를 낳게 될 것이기 때문이다. 또 이러한 사유방식은 결국 사이버 몸과 자기 자신을 이분화시키고, 사이버 몸을 통해 행위하고 있는 인간까지도 하나의 대상으로 만들어 버리기 때문이다. 이와 같이 인간을 사물화하는 과정 속에서 인간을 비인간화시키게 된다.

또한 자기 자신을 물리적인 몸으로만 인식하는 경우도 가능하다. 이 입장 역시 여전히 윤

리적인 문제를 낳게 된다. 사이버공간과 관련하여 우리의 물리적인 몸은 안전한 현실세계에 있다고 생각하기 때문에 사이버 몸을 자기 자신과 분리된 존재로 보고, 내가 아닌 존재인 사이버 몸이 하는 것에 대해서 책임을 질 필요가 없다고 생각할 수 있기 때문이다. 사이버 공간에서 가상의 몸을 마음대로 할지라도, 자신의 현실세계에서의 몸은 전혀 무해한 것으로 생각할 수도 있다. 하지만 사이버 몸은 인간 자신을 상징하는 존재이기 때문에, 그 사이버 몸의 경시는 현실세계에서의 몸도 경시하도록 할 것이다. 또한 사이버 몸을 통한 사이버 자아의 체험은 사이버공간에서의 체험으로 그치는 것이 아니라 현실세계 그대로 영향을 미치게 된다. 왜냐하면 우리는 이론적으로 두 개의 세계를 구분할 수 있지만, 실제로 우리는 그 두 세계에 동시에 존재하고 있기 때문이다.

물리적인 몸, 사이버 몸, 그리고 자아의 관계에 대한 이러한 양면성은 동시에 나타나기도 한다. 즉, 한편으로는 물리적인 몸을 거부하고 사이버 몸을 자신과 동일시하면서도, 또 한편으로는 사이버 몸을 경시하고, 물리적인 몸을 자신과 동일시하는 것이 동시에 일어날 수 있다는 것이다. 이것은 한 개인에게 상황에 따라서 때로는 전자의 입장을 취하기도 하고, 때로는 후자의 입장을 취하는 것으로 나타날 수도 있다. 이와 같은 몸에 대한 인식은 모두 문제를 갖고 있다. 그러나 물리적인 몸이나 가상의 몸은 모두 우리 자신을 나타내는 다른 종류의 방식이라고 할 수 있다. 그리하여 우리가 둘 중 어느 하나를 소홀히 취급하는 것은 우리 자신을 소홀히 취급하는 결과를 낳게 될 것이다.

컴퓨터 테크놀로지에 의한 사이버사회는 시·공간적으로 떨어져 있는 사이버 몸조차 자기 자신으로 볼 수 있는 능력을 요구하게 된다. 지금까지 자기 자신의 존재를 물리적인 몸에 한정해서 생각해 오던 우리에게 이런 능력은 어려운 일이 아닐 수 없다.

현재 실세계에서 학생들이 활동할 수 있는 공간은 계속해서 줄어들고 있다. 학생들은 공부나 열심히 하면 되었지, 몸이 활동할 수 있는 공간은 없어도 된다고 생각하는 것이다. 하지만 활동공간이 줄어든다는 것은 몸의 능력을 떨어뜨리는 것이고, 이는 결국 마음과 정신의 능력을 떨어뜨리게 된다. 몸과 마음은 이분되지 않기 때문이다. 사이버 몸이든 물리적인 몸이든 이것은 모두 우리 자신에게 영향을 미치게 된다.

그리하여 우리는 사이버공간과 관련하여 몸 교육을 할 필요가 있다. 학생들은 사이버공간에서의 전체적인 자신의 활동에 대해서 깊이 숙고해보고, 그것이 갖는 의미를 아는 것이 필요하다. 이에는 사이버 몸과 사이버 자아에 대한 이해가 중요한 위치를 차지하게 될 것이다. 우리는 가상의 몸의 행위를 이해할 시간을 가지면서도, 자신의 물리적인 몸의 능력 역시 발달시킬 수 있어야 한다. 가상의 몸이 행하는 행위 역시 우리의 체험의 일부가 된다. 그리하여 우리는 학생들이 몸을 자기 존재와의 관계 속에서 어떻게 이해해야 할 것인지를 진지하게 숙고해 보도록 하는 몸 교육을 할 필요가 있다.

그런데 현재 사이버공간과 관련하여 이루어지는 교육은 어느 교과에서 무엇에 초점을 두

고 있는가? 이는 사이버 윤리교육이라는 차원에서 주로 도덕과에서 다루어지고 있다. 사이버 윤리교육에서 주로 취하는 교육 원리는 예방과 금지라고 할 수 있다. 즉, 사이버공간의 다양한 특성들을 이해하고 정보사회에 맞는 교육 원리를 찾는 데 있다기보다는 어떻게 하면 인터넷을 학생들이 적정하게 사용하도록 할 것인가, 보다 협소하게는, 인터넷에 빠지지 않고 윤리적인 문제를 일으키지 않도록 하기 위해서 어떻게 교육할 것인가에 주안점을 두고 있다. 고등학교 도덕교과(교육인적자원부, 2005, pp. 49~54)에서 가상공간과 관련해 설명한 것을 들어보면, 가상공간의 등장으로 인해서 겪게 되는 실제의 나와 가상의 나 사이의 혼란과 가상공간의 윤리적인 문제들이 지적되고 있다. 또한 이러한 문제를 해결하는 데 주로 주장되는 것은 정보통신 윤리강화와 네티즌 윤리강령이다. 그런데 이러한 해결방안들이 갖는 문제점 중의 하나는 가상공간에서의 인간관계의 중시는 인간을 비인간화시키는 것으로 보고, 현실생활에서의 인간관계를 보다 중시할 것으로 강조하고 있으며, 가상의 나는 진정한 내 자신이 아니라는 식의 논의가 제기되고 있다는 점이다. 그렇다고 해서 본 논문이 실세계보다 가상세계의 인간관계를 더 중시해야 한다고 주장하는 것은 아니다. 우리의 사이버 윤리교육의 방향이 실세계와 가상세계 중에서 어느 하나에 더 중점을 두어야 하는 것으로 이해하는 것은 문제라는 점이다. 우리는 그 양자의 세계에 모두 존재하고, 또한 경험을 통해서 체험을 한다. 이러한 경험은 우리의 자아를 지속적으로 재형성하도록 한다.

그리하여 인터넷과 관련하여 우리가 해야 할 교육의 방식은 회피나 금지의 차원, 또는 컴퓨터 사용 및 활용과 관련된 기능교육 차원이 아니라 사이버공간을 우리의 삶의 영역으로 이해하고, 그 영역에서 우리의 삶을 어떻게 이해할 것인가 하는 근본적인 차원의 문제로 돌아야 한다는 점이다. 목영해(2003, pp. 276~277)도 정보화시대 윤리교육은 정보윤리강령 및 네티켓을 제정하고, 그것을 준수하는 것만으로는 문제를 해결하지 못한다고 주장한다. 그는 정보공간 사용자로 하여금 가상의 정보공간과 그 속에 있는 또 하나의 나인 가상 자아의 특성을 이해하도록 하는 일이 윤리교육의 중심이 되어야 한다고 주장한다. 우리는 사이버공간에서의 인간관계의 증가가 문제임을 지적할 것이 아니라 무의미하고 의미 없는 인간관계의 증가에 대해서 문제점을 지적해야 한다. 학생들의 가상세계에의 참여는 갈수록 증가할 것이고, 사이버 몸을 자신의 존재로 간주하는 경향성은 더 커질 것이다. 그렇다고 할 때, 사이버공간에서의 인간관계나 정체성의 문제를 해결하기 위해서 면대면 인간관계의 중요성만을 지적하거나 본질적이고 참된 자기 자신을 찾자는 전통적인 관점에서의 정체성 교육을 주장하는 것은 우리의 현실을 놓고 볼 때 유익한 해결책은 아니라고 생각한다. 기존의 사이버공간과 관련된 교육은 테크놀로지와 몸 사이의 관계에 대해 전체적인 숙고를 할 기회가 주어지지 않았고, 피상적이고 수동적으로 학생들이 지켜야 할 윤리적인 규범을 제시해왔다. 그것은 학생들에게 자신의 존재에 대해 반성해 볼 수 있는 기회를 주지 못한다. 정민승(2002)은 청소년의 사이버활동을 교육적으로 견인해 내기 위해서는 금지의 차원이 아니라 자율규

제를 할 수 있도록 돕고, 사이버 이해교육을 실시해야 한다고 지적한다. 사이버 윤리교육과 관련하여 몸 교육을 할 때, 우리는 자신의 존재 전체의 차원에서 사이버공간에서의 자기 자신과 실세계에서의 자기 자신의 존재를 이해할 필요가 있다.

2. 몸 교육의 목적 및 내용

몸 교육이란 테크놀로지와의 관계를 통해서 우리의 몸의 의미를 이해하고 자신의 존재를 재구성할 수 있도록 하는 교육이라고 지적하였다. 사이버공간과 관련하여 몸 교육은 크게 테크놀로지, 몸, 정체성, 인간존재의 문제를 둘러싸고 이루어질 것이며, 몸과 테크놀로지를 비판적으로 인식하고 해석하는 데 초점이 맞춰질 것이다. 이와 같은 과정은 우리에게 몸의 의미를 재고하도록 함으로써 자신의 존재를 재구성할 수 있도록 해준다. 사이버공간은 우리의 몸의 능력을 확대할 수 있는 기회를 제공하고, 그런 점에서 우리 존재의 의미까지 확장하도록 하는 계기를 마련해주었다는 긍정적인 면을 갖는다.

몸 교육을 하기 위해서 추구해야 하는 목적을 제시해보면 다음과 같다. 첫째, 물리적인 몸 뿐만 아니라 사이버 몸에 이르기까지 확장된 몸에 대한 시각과 그 의미를 이해하도록 해야 한다. 사이버공간에서는 자신의 사이버 몸을 마음대로 동식물뿐만 아니라 무생물에 이르기까지 재구성할 수 있지만, 실생활에서는 그와 같은 몸에 대한 구성이 제한적이다. 이것은 사이버공간과 우리의 실생활을 서로 이분화하자는 것도 아니고, 실생활에서는 자신의 몸을 재구성할 수 없다는 것도 아니다. 우리는 인간 존재에게 물리적인 몸과 사이버 몸이 어떤 의미를 주는지, 물리적인 몸이 사이버공간에서의 사이버 몸에 어떻게 반영되는지, 그 반대는 어떠한지 등을 파악할 필요가 있다. 몸 교육의 내용은 가상현실과 현실생활의 영역에서 몸이 어떻게 이해되고 있는지, 이 영역들에 동시에 존재하고 있는 인간존재는 어떻게 통합적으로 이해될 수 있는지를 다루어야 한다. 그러려면, 상이한 자아를 지속적으로 연결짓고자 하는 반성적 숙고가 요구된다.

둘째, 몸 교육은 확장된 몸의 개념을 토대로 서사적 정체성(narrative identity)을 통해 자신의 정체성을 구성해갈 수 있는 힘을 길러주는 데 있다. 몸 교육은 정체성 교육과 연관되어 있다. 정체성 교육은 실세계에서의 자아가 진정한 자아인지, 아니면 사이버공간에서의 자아가 진정한 자아인지를 묻는 것으로 가야 할 것이 아니라 사이버공간에서의 가상현실 체험과 현실세계에서의 체험이 모두 조화로운 한 인간을 형성하도록 하려면 어떻게 해야 하는지에 초점을 두어야 한다. 가상세계에서 사람들은 하나의 안정된 통일된 주체가 되는 것이 아니라 다양한 자아가 될 수 있다. 사이버공간에서는 더 이상 정체성이 안정되고 지속적인 것이 아니라 정체성은 불확실해진다. 사이버공간은 사회적 상호작용이 이루어지는 공간이기 때문에 정체성을 체험할 기회를 제공해준다. 그리하여 정체성 교육은 자신의 본질적인 자아를

찾도록 하는 교육이 아니라 다양한 자아를 통해서 자신의 정체성이 무엇인지를 지속적으로 재구성해 나가도록 해야 한다.

그렇다면 어떻게 이러한 정체성 교육을 할 수 있을까? 그것은 바로 서사적 접근을 통해서이다. 왜냐하면 서사는 개별적인 인간의 행위와 사건들을 말하는 과정을 통해서 플롯에 의해 그들을 하나의 전체적이고 통일된 이야기로 조직하기 때문이다(Polkinghorne, 1988, pp. 142~152). 그리하여 정체성 교육은 자신의 다양한 자아 간에 서사를 통해서 통일을 유지하고, 통일을 찾기 위해 서사를 만들어내는 능력에 있다. 리코르(Ricoeur)는 서사적 정체성(narrative identity) 즉, 자신이 누구인지 자신의 삶의 이야기를 말하고 다시 말하는 과정 속에서 형성되는 정체성을 제안한다. 서사적 정체성은 안정적이고 한결같은 정체성, 불변적이고 참된 자아에 의존함이 없이 자신의 삶의 이야기를 해석하고 재해석함으로써 자신이 누구인가를 만들어가는 과정 중에 있는 정체성이라고 할 수 있다. 서사적 정체성은 부조화적인 조화를 가능하게 하는 것이다(고미숙, 2005, pp. 290~292). 따라서 우리는 다양한 자기 자신의 존재를 이야기하는 과정을 통해서 자신의 존재가 어떤 존재인지를 지속적으로 재해석하게 된다. 서사적 정체성 교육은 차이, 다양성과 이질성을 인정하면서도 이들을 넘어서 조화와 일관성을 추구하려고 한다. 각각의 다양한 자아가 서로 일관성을 이루지 못한 채 갈등 속에서 살게 된다면, 과연 그 사람은 제대로 자신의 삶을 유지할 수 있을까? 학생들은 사이버공간에서 자신의 다양한 아바타와 자기존재와의 관계, 몸과 정체성의 관계 등을 통해서 사이버 몸이 자신의 존재에 어떤 영향을 미치고 있는지를 반성해 볼 수 있어야 한다.

사이버공간을 통해서 우리의 정체성이 재구성될 수 있도록 하기 위해서는 우리의 지식관 역시 변화되어야 한다. 사이버공간에서 우리는 또 다른 인간존재 및 기계와의 상호작용을 통해서 정체성과 지식을 형성해 나간다. 사이버공간의 교육학은 상황적인 지식을 중시한다. 사이버공간과 관련하여 형성해야 할 주체는 지식을 상황 속에서 구성해 낼 수 있고, 그와 같은 지식에 근거해서 자신의 정체성과 몸을 새롭게 구성해 나갈 수 있는 주체이다. 자신의 경험과 맥락을 통해서 지식을 구성해 간다는 것은 전통적인 관점의 절대적이고 객관적인 지식을 주장하는 것이 아니다. 우리는 사이버공간에서 행동을 하는 과정 속에서 삶을 얻게 된다. 그 행동이라는 것은 우리의 텍스트를 통한 것일 수도 있고, 우리의 아바타를 통한 것일 수도 있다. 어쨌든 사이버공간에서도 우리는 사이버 몸으로 사회적 상호작용을 통해서 삶을 얻게 된다는 것이고, 이러한 삶은 사이버 몸을 통해 우리의 의식에 습득된다. 사이버 몸과 우리의 의식은 서로 분리되어 있지 않다.

셋째, 사이버공간은 우리의 존재 자체가 생활하는 영역으로 이해되어야 하며, 우리의 행위에 대한 도덕적 책임을 인식할 수 있어야 한다. 사이버공간은 우리의 책임이 면해진 영역이 아니다. 존슨(Johnson, 2004, p. 74)은 우리가 가상 시스템에서 행위를 할 때, 우리는 무엇인가를 행하게 되며, 실세계에 영향을 미친다고 주장한다. 그리하여 폭력적인 환타지게임에서 한

인물을 죽이는 것이 실제 사람을 죽이는 것과 동일한 것은 아니지만, 실제 플레이어에게 영향을 미칠 수 있다는 것이다. 그는 인간이 점점 더 가상현실에 시간을 보내게 됨에 따라서 가상행위가 의미하는 것이 무엇인지를 분석하고, 개인이 가상행위에 대해져야 하는 책임이 무엇인지를 분석해야 한다고 주장한다. 사이버공간도 우리의 생활영역이며, 익명성이 우리의 인격적인 책임을 면하도록 하지는 않는다. 우리의 사이버 몸 역시 우리 자신의 존재의 일환으로서 확장해서 볼 수 있도록 하고, 우리의 텍스트가 우리의 행위이며, 우리 자신을 나타낸다는 것을 인식하도록 할 필요가 있다. 우리는 자신의 말과 행위를 분석함으로써 자신의 존재의 의미를 알 필요가 있다. 이를 통해 실생활에서나 가상현실에서나 우리는 모두 책임 있는 존재자라는 것을 자각하고 실천하도록 해야 한다.

넷째, 학생들에게 새로운 테크놀로지와 몸, 문화의 관계에 대해 비판적 디지털 교육을 해야 한다. 테크놀로지는 잠재력도 갖고 있지만 함정 역시 갖고 있다. 이러한 테크놀로지의 특성이 과연 우리 자신과 어떤 관계에 있으며, 어떤 영향을 미치고 있는지를 비판적으로 인식할 수 있도록 하는 것이 필요하다. 테크놀로지는 중립적인 가치를 지닌 것이 아니다. 쉐링(Shilling, 2005, p. 195)은 테크놀로지가 정치적으로 중립적인 것이 아니라 군사적, 경제적, 규범적 전통에 의해 움직여지는 것 같다고 지적한다. 우리 인간이 점차 사이보그가 되고 있는 상황 속에서 우리는 테크놀로지를 중립적인 것으로 볼 것이 아니라 인간의 의도가 내재된 가치 개입적인 것으로 보아야 한다. 사이버공간은 자유롭고 평등한 영역으로만 볼 수 없다. 테크놀로지가 누구의 이익을 반영하며, 테크놀로지가 담고 있는 사회적인 규범은 어떤 것들이 있으며, 테크놀로지의 한계는 무엇이 있는지, 우리는 테크놀로지를 어떻게 이해해야 할 것인지 등을 다루는 것이 필요하다. 이런 논의가 테크놀로지를 비판적으로 이해할 수 있는 힘을 주게 될 것이다. 컴퓨터 테크놀로지의 익명성, 정보화, 속도는 인간 존재 자체를 변모시키고 있다.

또한 몸 교육이 테크놀로지와 몸과의 관계를 탐구하는 데 주안점이 있다고 지적한 바와 같이, 테크놀로지가 인간의 몸의 능력을 증진시킨다는 긍정적인 측면뿐만 아니라 디지털화된 몸이 갖는 한계는 무엇인지도 교육내용으로 다루어야 한다. 우리는 몸 교육을 통해 사이버 몸에 담겨져 있는 시각을 비판적으로 의식할 수 있어야 한다. 사이버 몸은 실생활에서의 다양한 사회적 규범의 영향을 받고 있다. 우리의 사회적이고 문화적인 편견이 담겨있기도하다는 것이다. 여성이 남성의 역할을 하든, 남성이 여성의 역할을 하든, 또 중성의 역할을 하든지 간에 실생활에서의 우리의 사고나 가치관은 사이버공간에서의 우리의 의사소통에 영향을 미치게 마련이다. 어떤 면에서 보면 우리의 고정된 시각이 더 첨예하게 나타날 수도 있다. 사이버문화는 정체성과 관련하여 규범적인 젠더 구속이나 인종차별주의로부터 자유를 성취하는 것이 아니다(Pitts, 2003, p. 159). 사이버공간에서의 몸 교육은 우리의 몸의 행위를 비판적으로 인식할 수 있도록 하는 비판적인 능력도 함양해 주는 것이 필요하다. 그러기 위

해서는 사이버공간에서의 자신의 행위에 대해서 숙고해 볼 수 있는 기회를 가져야 한다.

다섯째, 몸 교육은 인간이 된다는 것의 의미에 대한 숙고와 더불어 인간중심적인 세계관으로부터 벗어날 수 있도록 하는 것이 필요하다. 사이버공간을 고려해 볼 때, 인간존재는 이제 자율적이고 합리적인 존재로서 간주되는 것을 넘어서야 한다. 인간이 다양한 인간존재, 인간 이외의 존재들과 조화를 이루며 살아갈 수 있도록 하기 위해서 융합과 통합의 교육이 이루어져야 한다. 개방성, 유동성, 다양성, 차이, 융합, 재구성과 같은 말들이 중심적인 키워드가 되는 것이다. 인간이 기계화될수록 인간은 자율적인 존재가 되는 것이 아니라 테크놀로지에 의해 네트워크화되는 공동 존재, 상호의존적인 존재가 된다. 컴퓨터 칩, 기계적인 장치들이 계속해서 우리 자신의 존재를 변화시킬 것이기 때문에 몸 교육은 인간존재의 의미, 사이보그로서의 인간 등을 교육내용으로 다루는 것이 필요하다. 브라이도티(Braidotti, 2004, p. 134)는 테크놀로지를 통해 우리 자신을 재발명할 기회가 우리에게 주어지게 되었다고 주장한다. 우리가 고민해야 하는 것은 우리가 무엇인가가 아니라 우리가 되길 원하는 사람이 누구인지, 우리가 이것을 성취할 수 있도록 테크노문화가 어떻게 도울 수 있는가이다. 우리는 어떤 사이보그가 될 것인가. 우리는 테크놀로지와의 관계 속에서 미래의 인간이 어떠한 인간이 되기를 원하는지 선택할 수 있다. 그러려면, 우리는 기존의 인간관에 머물러 있을 것이 아니라 적극적으로 우리 인간의 의미에 대한 숙고를 통해서 인간의 모습을 선택해야 한다. 인간성은 이미 주어져 있는 것이 아니라 우리가 선택함으로써 만들어 가게 된다.

3. 몸 교육의 방법

몸 교육은 몸의 의미를 이해함으로써 자아를 재구성할 수 있도록 하는 능력을 함양하는 것이다. 우리는 사이버공간과 관련하여 몸의 의미를 물리적인 몸으로만 이해하는 관점으로부터 벗어나 사이버 몸을 포함하는 확장된 관점에서 이해할 필요가 있음을 지적하였고, 몸 교육은 서사적 정체성 교육, 비판적 디지털 교육, 도덕적 책임의 교육을 포함한다는 것을 제시하였다. 그렇다면 어떻게 이러한 교육을 행해야 할 것인가?

몸 교육은 온라인과 오프라인 모든 장에서 행할 수 있다. 사이버공간과 관련하여 몸 교육은 교사가 규범을 제시하는 방식으로 행할 것이 아니라 학생들의 실제적인 경험을 그 교육내용이자 방식으로 활용하는 것이 보다 유익할 것이다. 학생들의 특성상 “선형적 학습보다는 하이퍼미디어 학습이, 강의식 학습보다는 참여와 발견의 학습이, 교사 중심보다는 학습자 중심 교육이, 주입식 교육보다는 학습하는 방법의 학습이 더욱 효과적이기”(추병완, 2001, pp. 200~201) 때문이다.

우선적으로 온라인에서의 몸 교육은 가상현실 체험 시스템을 활용하는 방법을 생각해볼 수 있다. 학생들은 가상현실 체험 시스템을 통해서 다양한 사이버 몸을 체험할 기회를 갖고,

서사적 방식을 통해서 사이버 몸의 경험에 대해 이야기를 말할 수 있는 기회를 갖는다. 서사를 이야기하는 것은 현실세계와 연계하여 말할 수도 있고, 이것 역시 사이버상에서 이루어질 수도 있다. 학생들은 익명성을 토대로 사이버 몸이 경험한 이야기들을 말하면서, 파편화된 자신의 이야기들을 하나로 관련짓고, 그러면서 그 경험을 통해 자아를 재구성할 수 있을 것이다. 서사적 접근을 통해서 사이버 상에서 자신의 다양한 역할에 대해 이야기를 말하도록 하는 것은 자신을 반성하고, 자신의 행위에 의미를 부여하도록 할 것이며, 더 나아가 자신을 재구성하도록 할 것이다. 이야기를 말한다는 것은 반성과 해석을 내포한다. 그리하여 몸의 행위에 대한 서사를 말한다는 것은 반성을 통해 정체성을 재구성하도록 할 것이다.

또한 가상현실 체험 시스템을 활용하는 방법은 오프라인과 병행하여 수행할 수도 있다. 학생들은 가상경험을 하고 난 뒤 대화와 토론, 글쓰기, 서사의 방식을 사용하여 자신의 경험을 반성해 볼 시간을 갖는 것이다. 학생들은 자신의 체험에 대해서 다음과 같은 주제를 고려하는 것이 필요하다. ‘무슨 일이 일어났는가? 나는 무엇을 하였는가? 왜 그것을 하였는가? 내가 사이버공간에서 한 사이버 몸의 체험은 나의 현실세계와 자신에게 어떤 영향을 미쳤는가? 내가 한 행동은 나의 어떤 가치관을 반영한다고 생각하는가? 그때 내가 한 행동은 옳다고 생각하는가? 나는 그 행동을 하면서 무엇을 느꼈는가? 또한 나의 행동에 반영되어 있는 사회적 규범은 무엇이라고 생각하는가? 나의 그러한 행동은 어디로부터 영향을 받았다고 생각하는가?’ 이와 같은 물음은 자신의 사이버 몸의 행위에 대해서만이 아니라 타인의 사이버 몸의 행위에 대해서도 마찬가지로 제기되어야 한다. ‘나의 행동은 타인에게 즉, 타인의 생각, 감정, 행위에 어떤 영향을 미쳤다고 생각하는가? 타인의 행위는 또 자신에게 어떤 영향을 미치고 있는가?’ 학생들은 자신의 이야기만이 아니라 타인의 이야기 역시 듣고 서로 상호작용할 필요가 있다. 가상현실 시스템에서 다른 행동을 한 학생들의 이야기를 들으면서 타인을 이해하는 것은 물론이고, 가상적인 몸이 단지 가상이 아니라 거기에는 또 다른 인간이 존재한다는 것을 인식할 수 있도록 해야 한다.

이와 같은 가상현실 체험 시스템을 활용하는 것 이외에도, 학생들 각자가 개별적으로 체험하였던 사건이나 경험들을 이야기하고 글쓰는 방식도 사용될 수 있다. 교사는 학생들이 자신의 경험을 반성하고 의미를 부여하며 비판적으로 사고할 수 있도록 도와주어야 한다. 그리하여 교사는 학생들이 사이버공간에서 무비판적으로 행위를 하도록 내버려 둘 것이 아니라 테크놀로지에 잠재되어 있는 전제들을 비판적으로 읽을 수 있는 능력을 함양하도록 해야 한다. 사이버공간에서 했던 다양한 역할을 말하거나 쓰는 과정 속에서 학생들은 무심코 참여했던 자신의 사이버 행위가 어떤 의미를 지니고 있는지를 비판적으로 반성해 볼 수 있을 것이다. 가상적인 경험에 대한 반성은 자신의 행위에 전제되어 있는 사회적인 규범을 비판적으로 인식할 수 있는 단계로까지 확대할 수 있다. 이와 같이 사이버공간에서 자신의 행위가 자신의 실생활에 어떻게 영향을 미치는지를 논의해 볼 수 있는 장을 교실에서 마련하

도록 하고, 이를 통해서 학생들이 자신의 몸의 의미를 이해하고 자아를 재구성해 볼 수 있는 기회를 제공할 필요가 있다.

또한 학생들의 실제 이야기만이 아니라 신문 등 다양한 매체를 통한 사례들을 활용할 수도 있다. 예컨대, 신문을 통해서 다음과 같은 사례를 학생들에게 들려주고, 이 점에 대해 학생들이 토론을 하도록 하거나, 역할 연기의 방식을 사용할 수도 있다. ‘20대 여자가 온라인 상에서 남자인 줄 알고 대화를 나눠왔는데 상대가 여자인 것으로 밝혀지자 시비 끝에 폭행한 사건이 벌어졌다. 아바타가 남성 캐릭터여서 남성인줄 알고 사이버상의 이성친구처럼 지내왔는데, 실제로는 여성이었다는 사실에 분노해 폭행한 사건이다’(한겨레신문, 2005. 12. 28). 이와 같이 ‘인터넷 게임이나 채팅 시 자신의 아바타를 통해서 성을 바꾸는 행위에 대해서 어떻게 생각하는지? 성을 바꾼 경험이 자신에게 어떤 영향을 미치는지?’ 등에 대해 토론을 하도록 하는 것이다. 사이버공간은 면대면 대화를 하는 영역이 아니기 때문에 상대방의 생각, 기분에 대해 무감각해지고, 자신의 행위가 타인에게 어떤 영향을 미치고 있는지를 인식하지 못할 수 있다. 그리하여 이와 같은 상황을 공개적으로 이야기하는 과정 속에서 사이버상의 자신의 행위가 타인과 자기 자신에게 어떤 영향을 미치고 있는지를 반성해 볼 수 있는 기회를 가질 수 있는 것이다.

몸 교육을 하는 데 있어서는 교사의 역할 역시 매우 중요하다. 교사는 학생들이 사이버 자아나 사이버 몸에 대해서 숙고하고, 물리적인 몸과 사이버 몸 사이의 조화로운 관계를 통해서 자신의 자아를 통합적으로 이해할 수 있도록 도와주어야 한다. 교사는 학생들이 자신의 행위를 비판적으로 사고할 수 있도록 질문을 하는 자이어야 한다. 교사는 인터넷 중독 가능성이라는 이유로 학생들에게 인터넷을 하지 못하게 막는 어떤 검열자로서 역할을 할 것이 아니라 인터넷 역시 학생들에게 하나의 생활영역으로서 자리 잡도록 하되, 거기서 자신을 어떻게 이해할 것인가를 가르칠 수 있어야 한다. 교사는 학생들에게 사이버공간이 단순히 유희의 공간이 아니라 사람들과 테크놀로지가 결합되어 상호작용이 일어나는 공간으로서 인식할 수 있도록 해야 한다. 사이버공간에서 자아는 다중적이고 변할 수 있고 파편화된 존재로서 자리를 하는 만큼, 교사 역시 학생들을 본래적이고 참된 자아를 추구해야 한다는 전통적인 자아관에서 이해할 것이 아니라 다차원적인 존재로 이해할 필요가 있다.

V. 결론

오늘날 인터넷, 사이버공간은 우리의 일상이 되었지만 그에 못지않게 많은 역기능이 제기되고 있다. 우리는 사이버공간하면 지식과 정보를 접할 수 있는 공간으로 인식하면서도, 또

한편으로는 인터넷 중독, 게임, 일탈과 같은 용어를 떠올리게 된다. 우리의 실세계를 가상세계가 점점 더 잠식해 들어갈 것임을 감안해 볼 때 우리는 사이버공간을 부정적인 측면에서 인식하는 것으로부터 벗어나 우리의 삶을 풍요롭게 하는 방향에서 그것을 비판적으로 이해하는 것이 필요하다. 우리는 사이버공간이 갖는 장점과 단점을 모두 잘 인식하고 있어야 한다. 사이버공간과 관련하여 나타나는 문제들은 주로 몸의 부재라는 조건에서 파생된 것처럼 보인다. 이에 본 연구는 사이버공간에서의 몸의 의미를 탐구하고, 이를 위한 몸 교육은 어떠한지 탐구하고자 하였다.

몸 교육은 몸이 물리적인 것이든 가상적인 것이든 간에 테크놀로지와의 관계를 통해 몸의 의미를 종합적으로 이해하고, 몸이 자신의 존재와 어떤 관련성이 있는지를 알며 자아를 재구성할 수 있도록 하는 교육을 일컫는 것이다. 우리는 물리적인 몸의 의미를 포함하여 다양하고 복수적이며 가상적인 몸의 의미를 우리의 존재로서 받아들이고, 이들이 인간이해에 어떻게 작용하는지를 인식할 필요가 있다.

몸 교육을 위한 토대로서 우리는 먼저 가상현실 체험의 의미에 대해 숙고할 기회를 갖는 것이 요구된다. 사이버 몸이 수행하고 있는 체험이 학생들 각자의 삶에 어떤 의미를 주는지를 생각해 볼 기회를 가져야 한다는 것이다. 가상현실은 가상이고, 실세계는 현실이라는 이분법적인 사유 속에서 가상현실을 허구로 만들어 버리지 말아야 한다. 우리는 실세계에서 타인들과 상호작용하고 생각하고 느끼는 것처럼, 가상현실에서도 마찬가지이다. 그렇기 때문에 학생들이 가상현실에 참여하는 것을 막을 것이 아니라 가상현실의 의미를 반성해 볼 수 있도록 해야 한다.

둘째, 가상현실 체험방과 같은 인공환경이 우리의 환경이 될 것임을 감안할 때 우리의 학교교육은 자아, 정체성의 문제를 지속적으로 다루어야 한다. 내가 누구인가의 문제는 점점 더 혼란스럽게 될 것이다. 자연환경, 인공환경, 그 양자의 세계 속에서 테크놀로지를 통해 살고 있는 자신의 존재를 어떻게 이해할 것인가의 문제가 제기될 것이기 때문이다. 우리는 자아에 대한 지속적인 해석을 통해서 자신을 이해할 수 있는 능력을 발달시킬 필요가 있다.

셋째, 인간과 테크놀로지의 상호관계에 대한 비판적 시각을 학생들에게 가르치는 것이 필요하다. 인간과 테크놀로지는 지금 서로 얽혀있어서 우리가 테크놀로지에 영향을 미치는 것만이 아니라 테크놀로지에 의해서 우리의 정신, 신체, 정서가 영향을 받고, 우리의 인간관계와 사고방식이 영향을 받는다. 테크놀로지의 변화는 우리 자신과 인간존재를 변화시키는 문제이기도 하다. 그러므로 테크놀로지에 대한 선택은 우리에게 매우 중요한 문제이다. 테크놀로지에 의해서 우리 자신의 존재를 형성해 나가고 있기 때문에 그 테크놀로지에 대한 비판적 문해교육이 요구된다. 즉, 어떤 테크놀로지를 만들 것인지, 테크놀로지가 인간에게 어떤 영향을 미치고 있는지를 비판적으로 분석할 수 있는 안목을 갖추는 것이 요구된다. 이제 우리는 테크놀로지에 의해서, 테크놀로지와 결합된 우리가, 테크놀로지와 함께 대화를 하게 될

것이다.

넷째, 사이버 몸이나 물리적인 몸은 모두 우리의 존재를 나타내는 것으로서 그 중요성이 인정되어야 한다. 우리는 물리적인 몸과 사이버 몸을 종합적으로 이해함으로써 우리 몸의 의미와 우리의 존재를 이해해야 할 것이다. 이것은 양자 중에서 하나의 선택의 문제가 아니다. 사이버 몸을 가꾸는 것만큼이나 우리는 물리적인 몸 역시 가꾸어야 한다. 우리는 물리적인 몸을 우리 자신이 컴퓨터와 매개할 수 있도록 해주는 수단이나 우리의 의식을 담고 있는 껍데기로서 이해하지 말아야 한다. 우리의 몸은 우리의 의식과 정신을 반영하고 있는 것이다. 따라서 몸을 소홀히 할 것이 아니라, 우리의 몸이 다양한 능력을 갖출 수 있도록 하는 교육환경이 요구된다.

참 고 문 헌

- 고미숙(2004). 현상학과 몸 교육. **한국교육학연구**, 10(1), 43-69.
- 고미숙(2005). **대안적 도덕교육**. 서울: 교육과학사.
- 교육인적자원부(2005). **고등학교 도덕**. 서울: (주)지학사.
- 김선희(2004). **사이버시대의 인격과 몸**. 서울: 아카넷.
- 김재휘 · 박유진(2004). 인터넷상에서의 자아인식과 집단인식. 정보통신정책연구원 보고서.
- 목영해(1995). **후 현대주의 교육학**. 서울: 교육과학사.
- 목영해(2003). **디지털 문화와 교육**. 서울: 문음사.
- 박상돈(2005). “왜 남자인척 해” 채팅 파트너 폭행. **한겨레신문**, 2005. 12. 28.
- 성윤숙(2004). 청소년의 온라인 게임과 사이버 일탈에 관한 연구. **한국가정관리학회지**, 22(2), 37-57.
- 성윤숙 · 이소희(2003). 게임방 청소년의 사이버일탈 과정에 관한 문화기술적 연구. **아동학회지**, 24(3), 109-134.
- 윤진(2002). 사이버 가족 확산. **한겨레신문**, 2002. 4. 22.
- 이수진(2004). 가상현실의 체험과 현실세계의 상호성. 정보통신정책연구원 보고서.
- 이장한(2004). 가상현실로 들어간 심리학. **한국심리학회지: 일반**, 23(2), 87-104.
- 임옥희(2004). 몸의 물질성과 사이버 공간의 정치성. **여성과 사회**, 제15호, 70-90. (사)한국여성연구소.
- 임태주(2000). 사이버 부부가 진짜 부부됐네. **게임조선**, 2000. 3. 22.
- 정민승(2000). 온라인에서의 자아정체성. **교육인류학연구**, 3(3), 141-162.
- 정민승(2002). 청소년의 인터넷이용실태와 문제점. 사이버 공간의 윤리적 쟁점과 새로운 교육 패러다임. 2002년도 정보통신윤리 학술행사. 정보통신윤리위원회.
- 조찬식(2002). 인터넷 중독에 관한 연구. **정보관리학회지**, 19(3), 189-210.
- 추병완(2001). **정보 윤리 교육론**. 서울: 울력.
- 홍성태 역(1997). 계몽기획의 완성으로서 가상현실. 홍성태 편(1997). **사이보그, 사이버컬처**. 서울: 문화과학사, 68-95.
- 홍성태(2001). **사이버사회의 문화와 정치**. 서울: 문화과학사.
- 황상민(2002). **사이버공간에 또 다른 내가 있다**. 서울: 김영사.
- Anderson, Thomas (2000). The Body and Communities in Cyberspace. *Ethics and Information Technology*, 2, 153-158.
- Balsamo, Anne (1997). *Technologies of the Gendered Body*. Durham: Duke University Press.

- Bell, David (2001). *An Introduction to Cybercultures*. London: Routledge.
- Braidotti, Rosi (2004). Meta(l)morphoses. In The Aberdeen Body Group (ed.), *The Body V* (pp. 89-142). London: Routledge.
- Bukatman, Scott(2001). "Terminal Penetration". In David Bell & Barbara Kennedy (eds.), *The Cybercultures Reader* (pp. 149-174). London: Routledge.
- Campbell, John Edward (2004). *Getting It On Online*. New York: Harrington Park Press.
- Dodge, Martin & Kitchin, Rob(2001). *Mapping Cyberspace*. London: Routledge.
- Franck, Karen A. (2002). When I Enter Virtual Reality, What Body Will I leave Behind? In Neil Spiller (ed.), *Cyber_Reader* (pp. 238-245). London: Phaidon.
- Gibson, William (2005). Neuromancer. 김창규 역. *뉴로맨서*. 서울: 황금가지.
- Green, Nicola (1997). Beyond Being Digital. In David Holmes (ed.), *Virtual Politics* (pp. 59-78). London: SAGE Publications.
- Gunkel, David (2001). *Hacking Cyberspace*. Colorado: Westview Press.
- Haraway, Donna (1991). *Simians, Cyborgs, and Women*. New York: Routledge.
- Hayles, N. K. (1999). *How We Became Posthuman*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Heim, Michael (1997). 여명숙 역. *가상현실의 철학적 의미*. 서울: 책세상.
- Husserl, Edmund (1989). *Ideas Pertaining to a Pure Phenomenology and to a Phenomenological Philosophy. Second Book : Studies in the Phenomenology of Constitution*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Johnson, Deborah (2004). Computer Ethics. In Luciano Floridi (ed.), *The Blackwell Guide to the Philosophy of Computing and Information* (pp. 65-75). Malden: Blackwell Publishing.
- Kull, Anne (2001). The Cyborg as an Interpretation of Culture-Nature. *Zygon*, 36(1), 49-56.
- Kull, Anne (2002). Speaking Cyborg. *Zygon*, 37(2), 279-287.
- Lupton, Deborah (1995). The Embodied Computer/User. In Mike Featherstone & Roger Burrows (eds.), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk* (pp. 97-112). London: SAGE Publications.
- Nguyen, Dan Thu, & Alexander, Jon (1996). The Coming if Cyberspacetime and the End of the Polity. In Rob Shields (eds.), *Cultures of Internet* (pp. 99-124). London: SAGE Publications.
- O'Brien, Jodi (1999). Writing in the Body. In Marc A. Smith & Peter Kollock (eds.), *Communities in Cyberspace* (pp. 76-104). London: Routledge.
- Penny, Simon (1997). 홍성태 편. *계몽기획의 완성으로서 가상현실*. 서울: 문화과학사, 68-95.
- Pitts, Victoria (2003). *In the Flesh*. New York: Palgrave Macmillan.
- Polkinghorne, Donald E. (1988). *Narrative Knowing and the Human Sciences*. Albany: State University of New York Press.

- Shaw, Rhonda (2003). Our Bodies, Ourselves, Technology, and Questions of Ethics. *Australian Feminist Studies*, 18(40), 45-55.
- Shilling, Chris (2005). *The Body in Culture, Technology and Society*. London: SAGE Publications.
- Stanovsky, Derek (2004). Virtual Reality. In Luciano Floridi (ed.), *The Blackwell Guide to the Philosophy of Computing and Information* (pp. 167-177). Malden: Blackwell Publishing.
- Stone, Allucquere Rosanne (1991). Will the Real Body Please Stand Up? In Michael Benedikt (ed.), *Cyberspace* (pp. 81-119). Cambridge: The MIT Press.
- Turkle, Sherry (1995). *Life on the Screen*. New York: A Touchstone Book.
- Whitley, Edgar A. (1997). In Cyberspace All They See is Your Words. *Information Technology & People*, 10(2), 147-163.
- Williams, Simon (2004). Emotions, Cyberspace and the “Virtual” Body. In The Aberdeen Body Group (ed.), *The Body V* (pp. 76-88). London: Routledge.
- Worthington, Marjorie (2002). Bodies that Natter. *Critique*, 43(2), 192-208.

• 논문 접수 : 2006년 10월 14일 / 수정본 접수 : 2006년 11월 15일 / 게재 승인 : 2006년 11월 27일

ABSTRACT

Cyberspace and Body Education

Mi-Suk Ko

(Research Professor, Korea University Institute of Educational Research)

Cyberspace has often been recognized as a liberal space of mind forgetting about the body. But we are required to reinterpret the meanings of bodies as well as human beings through the advent of cyberbodies. The meanings of bodies are concerned with the definition of human, self and identity. I explored the meanings of bodies and the direction of body education through several problems concerning bodies in cyberspace. Body education related cyberspace means the education for students to understanding meanings of bodies, furthermore, to cultivating capacities to reconstruct their beings through their relationships with technology. We need to understand the views of extended bodies and their meanings from physical bodies to cyberbodies. Narrative identity is useful to the harmony between real self and virtual self, the harmony among virtual selves. It is to construct identity through telling multiple selves. I suggested lived experience, discussion, dialogue and narrative as methods of body education.

Key Words : cyberspace, body, physical body, cyberbodies, virtual bodies, technology, body education, identity, narrative identity