

사이버 공간의 페미니즘적 의미 *

이 채 리†

본 논문의 목적은 다너 해러웨이와 사디 플란트를 중심으로 사이버 공간에 대한 페미니즘적 입장을 고찰하고 그 문제를 분석함으로써 사이버 공간이 지니는 페미니즘적 의미를 평가함에 있다. 해러웨이는 사이버 공간에서 인간은 기계와 유기체의 잡종인 사이보그이며 사이보그에게 젠더 이분법은 해체된다고 본다. 그리고 플란트는 사이버 공간의 시스템은 여성적이므로 여성들을 위한 페미니즘적 시스템이라고 말한다. 그러나 이들의 이론과 달리 현재 사이버 공간은 젠더 이분법에 지배되고 있으며, 가부장적 현상들도 존재한다. 필자는 이러한 현상들은 기계/유기체의 경계선 해체를 통해 남성/여성의 경계선 해체를 전망하는 해러웨이의 주장에 문제가 있으며, 여성적인 시스템이 반가부장적인 시스템을 의미한다는 플란트의 이론에 결함이 있기 때문이라고 분석한다. 필자는 사이버 공간을 페미니즘적 유토피아로 보는 이들의 시각은 지나친 낙관론임을 지적하고, 사이버 공간이 현재 어느 정도의 페미니즘적 의미를 지니고 있는지 재조명하고자 한다.

【주제어】 사이버 공간, 사이보그, 반가부장적 시스템, 젠더, 페미니즘

1. 들어가며

컴퓨터 공학기술 시대에 우리는 컴퓨터가 만든 사이버 공간에서 쇼핑을 하고 정보를 얻고 타인과 대화를 나누는 예전과는 다른 일상을 지내고 있

* 접수완료: 2007.11. 17 / 심사 및 수정완료: 2007. 12.19

† 한양대학교 철학과 강사

다. 우리의 세계는 물질적인 영토를 넘어 비물질적인 디지털 영토, 사이버 세계로 확장되었고 우리의 삶의 양식은 접속, 전송, 연결, 이미지, 커뮤니케이션 등 새로운 양상으로 변화되었다. 현 시대 인류의 대화 방식은 네트워크와 네트워크 사이의 연결과 접속이라는 방식으로 새로워졌고, 인류의 유기체적 몸은 비트, 이미지로 재구성되고 있다. 인간의 몸을 비트로 분할하고 ‘연결’과 ‘접속’을 주된 코드로 하는 이 새로운 시스템, 사이버 공간은 페미니즘(feminism)적 관점에서 어떻게 평가될 수 있을까? 새로운 기술 시스템은 해묵은 가부장적 시스템에 변화를 가져오지 않을까?

현대의 대다수의 페미니스트들은 사이버 공간을 성차별의 구조가 약화되는 시스템으로 평가하고 있다. 예컨대 사이버 페미니즘(cyberfeminism)의 선두주자인 다너 해러웨이(Dana J. Haraway)는 사이버 공간과 같은 첨단 과학기술을 젠더(gender)¹⁾ 이분법이 해체되는 유토피아(utopia)로서 평가하였고, 근래에 들어 사이버 페미니스트로서 가장 주목 받고 있는 사디 플란트(Sadie Plant)는 연결적인 네트워크 시스템 자체가 가부장적 구조의 소멸을 표상하는 페미니즘적 구조라고 예찬하고 있다. 이들에 따르면 사이버 공간은 결국 우리의 삶의 양식을 변화시킬 뿐 아니라 오래된 성차별적 억압 구조마저 변경시켜주는 고마운 기술인 셈이다. 그러나 현재 사이버 공간에는 페미니즘적 입장에서 긍정적인 현상들도 존재하지만 남성 중심적이고 가부장적인 현상들도 존재한다. 과연 사이버 공간을 페미니즘적 유토피아로 평가하는 이들의 주장은 옳은 것일까?

본 논문의 목적은 사이버 공간을 페미니즘적 유토피아로 평가하는 해러웨이와 플란트의 입장을 고찰하고 그 문제를 분석함으로써 사이버 공간의 페미니즘적 의미를 평가함에 있다. 사이버 페미니즘의 두 대표적인 이론가인 해러웨이와 플란트는 각각 포스트모더니즘적 페미니즘과 본질주의 페

1) 남성/여성에 대해 사회적으로 규정된 특성을 마치 생물학적인 특성이므로 간주하는 관습에 대항하여 페미니즘에서는 사회적으로 규정된 남성, 여성을 sex와 구별하여 gender라고 표현한다. 그런데 한국어 표현으로 ‘sex’와 ‘gender’는 의미의 구별 없이 모두 ‘성’ 혹은 ‘성별’로 번역되어지므로 이 글에서는 ‘gender’를 sex의 의미를 갖는 ‘성’과 구별하여 원어 그대로 ‘젠더’로 쓰기로 한다.

미니즘이라는 상이한 입장에 서있음에도 불구하고 사이버 공간에 대해서는 모두 긍정적인 평가를 내리고 있다.²⁾ 해러웨이는 현대의 첨단과학기술이 우리로 하여금 젠더 이분법 및 각종 이분법을 해체하는 사이보그(cyborg)로 만든다고 주장하며, 플란트는 네트워크 시스템이 여성적이므로 사이버 공간은 반가부장적인 낙원이라고 말한다. 필자는 해러웨이의 사이보그 페미니즘을 가장 대중적인 첨단 기술인 사이버 공간 시스템을 통해 고찰하고 해러웨이의 이론과 달리 사이보그가 젠더 이분법에 지배됨을 보일 것이다. 그리고 여성적인 것이 곧 반가부장적인 것이라는 플란트의 주장에 결함이 있음을 보일 것이다. 필자는 사이버 공간이 페미니즘적 입장에서 긍정적인 의미를 갖는 것은 사실이지만 그것을 페미니즘적 유토피아로 예찬하는 것은 지나친 낙관론임을 지적하고 이를 통해 사이버 공간의 페미니즘적 의미를 재조명하고자 한다.

2. 젠더 이분법의 해체

페미니즘의 가장 핵심적인 문제는 젠더 범주화에 따른 여성 억압의 문제이다. 남성/여성에 대한 이분법적 젠더 개념은 대체로 남성을 이성적이고 합리적인 '인간'으로 규정하는 반면, 여성은 그보다 못한 '결여된 인간'으로, 비주체적이고 보조적인 존재로 규정함으로써 성차별적 성별분업과 성별에 대한 편견을 정당화하는 기제가 되어왔다. 젠더는 생물학적인 차이에서 기인한 자연적인 특성으로 규정되어 이에 따른 성차별은 차별이 아닌 자연스러운 숙명처럼 간주되었다. 이러한 문제에 대한 페미니스트들의 전

2) 포스트모더니즘적 페미니즘은 젠더는 허구이며 젠더 이분법은 해체되어야 한다는 입장이며, 문화적 페미니즘은 여성의 젠더가 남성의 젠더 보다 우월하다는 입장을 통해 여성 억압문제를 해소하려는 입장이다. 본 논문의 목적은 이 두 입장 가운데 어느 입장이 옳은지를 평가하고자 하는 것이 아니라 이들 입장을 이론적 배경으로 한 해러웨이와 플란트가 사이버 공간에 내리는 낙관론 모두를 비판하고자 함에 있다.

통적인 접근법은 젠더가 생물학적 성의 본질적인 속성들을 지시하는 것이 아니라 사회, 문화, 역사적인 복잡한 체계 속에서 구성된 것이라는 주장을 제시하는 것이었다.

해러웨이 역시 이와 같은 맥락에서 젠더는 남성 중심적인 사회가 만든 허구에 불과하다고 말한다. 그리고 그는 한 걸음 더 나아가 젠더 규정의 근저에 존재하는 이분법적 사고 자체를 반대함으로써 여성 억압 문제에 도전한다. 여성이 비이성적이고 비주체적이며 자연적이며 동물에 가깝고 감성적이라는 등의 젠더 규정에는 사실, 남성/여성, 이성/감성, 주체/객체, 자연/인공, 인간/동물 등, 하나의 항목이 다른 항목보다 우월시 되는 이분법이 존재한다. 해러웨이는 이러한 이항 대립적인 이분법들의 해체를 통해 여성 억압에 대한 근본적인 해법이 마련될 것으로 보았다. 즉 이분법의 해체라는 토대 위에서 진정한 페미니즘이 기능한다는 것이다.

그리고 해러웨이는 이분법이 해체된 페미니즘적 표상으로서 ‘사이보그(cyborg)’를 제시한다. 사이보그는 ‘cyber’와 ‘organism’의 합성어로서 인간의 생물학적 기관과 기계가 결합된, 유기체와 기계의 혼합물을 말한다. 그에 따르면 사이보그는 인간과 동물, 인간-동물과 기계 사이의 경계가 와해된, 기계와 유기체가 결합된 잡종이다.³⁾ 해러웨이는 이 잡종, 사이보그는 기존의 ‘인간’에 대한 총체적이고 통일된 개념으로는 접근되지 않는다고 본다. 사이보그는 인간과 기계가 뒤섞여 있어서 인간도 기계도 자연도 인공도 아니며, 또한 인간이면서 기계이고, 자연적이면서 인공적인 모호한 정체성을 지녔기 때문이다. 그래서 무엇이 인간이고 무엇이 기계인지를 구분하는 인간, 기계에 대한 총체적인 개념으로 사이보그를 규정할 수 없다. 사이보그에게 인간/기계, 자연/인공의 이분법적 경계선은 해체되어 있다. 또한 해러웨이는 사이보그는 그 정체가 인간인지 기계인지 만들어진 것인지 자연적인 것인지 알 수 없는 모호한 존재이므로 그것을 주체/타자, 정신/몸, 실재/외양, 문명/원시 등 서양의 오래된 이분법들로 구별하고 확정 짓기 어려운 존재라고 본다. 그에 따르면 사이보그는 하나의 항목이 다른

3) Haraway.(1991), pp.149-50.

항목 보다 우월시되고 하나의 항목이 다른 항목에 대해 억압을 가하는 서양의 오래된 이분법들에 저항하는 신종 피조물이다.

사이보그의 몸은 순수하지 않다. 그것은 흙에서 태어나지 않았다. 그것은 일원론적인 정체성을 추구하지 않으며 그래서 끝없이(혹은 이 세계가 끝날 때까지) 적대적인 이원론을 발생시키지 않는다. 사이보그는 모순을 당연하게 받아들인다.⁴⁾

사이보그는 유기체와 기계의 결합물로서 순수한 유기체도, 순수하게 기계도 아니며, 자연적으로 흙에서 태어난 것도 아니다. 그것은 과학기술과 인간이 만나서 생긴 새로운 피조물로서 인간이면서 기계이고 자연이면서 인공인 다원적인 정체성을 지녔다. 그러기에 사이보그는 인간/기계, 자연/인공, 주체/타자, 실재/외양 등의 적대적인 이원론 대신 이원론이 함께 뒤섞인 모순을 당연하게 받아들인다.

이러한 사이보그에게는 기존의 젠더 개념이나 성차별적 성역할 역시 적용되지 않는다. 그래서 해러웨이는 사이보그는 탈-젠더 세계의 피조물이라고 말한다.⁵⁾ 다시 말해서 사이보그는 인간, 기계, 동물, 여성, 남성, 자연, 인공 그 어느 하나로 규정될 수 없는 파편화된 정체성을 지닌, 젠더 없는 페미니즘적 피조물이다. 이 피조물은 ‘원래의 통일성’이라는 단계를 뛰어넘어 전체적이지 않고 부분적이며, 일관되지 않고 모순적이다. 해러웨이는 이렇게 해체된 사이보그의 정체성이 페미니즘에서 지향해야하는 정체성이라고 본다.

사이보그는 일종의 해체되고 재조립된, 포스트모던적인, 공동적이면서 개인적인 자아이다. 이것은 페미니스트들이 반드시 코드화해야하는 자아이다.⁶⁾

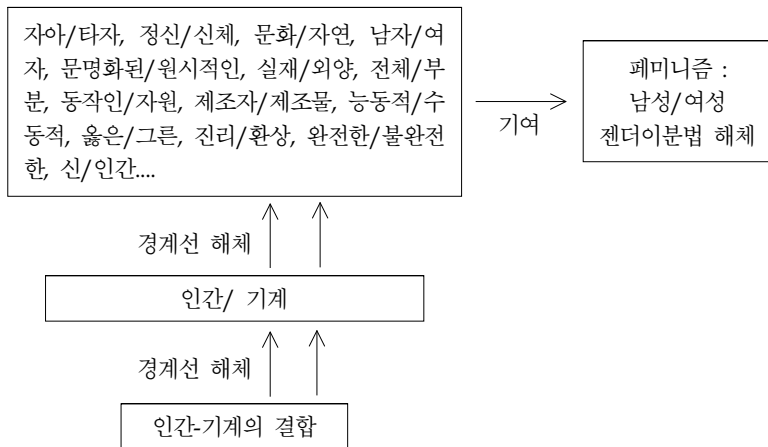
4) *Ibid.*, p.180.

5) *Ibid.*, p.150.

6) *Ibid.*, p.293.

즉 페미니스트들은 이분법이 해체되고, 모든 개념들이 재조립된, 포스트 모던적인 자아를 추구할 때 페미니즘을 실현시킬 수 있다. 다시 말하면 여성 억압의 근원인 남성/여성의 젠더 이분법은 이항대립적인 여타의 이분법들이 해체될 때 함께 해체되며, 이분법의 해체는 인간과 기계가 합체된, 포스트모던적인 사이보그에게서 찾아질 수 있다.

다시 정리해보면, 해러웨이는 인간-기계가 결합된 사이보그로부터 인간/기계의 경계가 해체되고, 이로부터 서양의 오래된 이분법들이 모두 해체된다고 본다. 이분법들 안에 포함된 남성/여성의 이분법도 자연스럽게 해체되고, 이를 통해 여성 억압의 근원인 젠더 개념을 철폐하려는 페미니즘의 문제가 소멸되는 것이다. 이를 그림으로 나타내면 다음과 같다.



이러한 입장에서 해러웨이는 이분법에 기반한 페미니즘, 예컨대 여성성을 예찬하는 본질주의 페미니즘에 반대한다. 본질주의 페미니즘은 젠더 범주화에 따른 여성 억압의 문제를 젠더의 허구성에 초점을 두기보다는 여성의 젠더-예컨대 관계지향성, 돌봄, 친교, 모성, 자연친화성 등-를 예찬함으로써 여성 억압문제에 접근한다.⁷⁾ 해러웨이는 여성 억압의 근본적인 문제

7) 예컨대 길리건(C. Gilligan)은 여성의 관계 그물망적인 보살핌의 윤리가 남성의

는 통일성의 추구, 이분법적 사고에 있는 것이기 때문에 여성의 특성을 총체적으로 묶어 오히려 범주화를 강화하는 본질주의적 접근법은 바람직하지 못하다고 본다. 그는 '여성'이라는 범주도 허구적이며 여성들을 자연스럽게 묶어주는 '여자이게 하는 것'은 없다고 말한다.⁸⁾ 젠더, 인종, 계급의식 등은 가부장제, 식민주의, 자본주의사회 속에서 타자의 지배를 합리화하는 변명일 뿐이다. 그래서 그는 "나는 '여신'이 되기보다는 차라리 사이보그가 되겠다"고 말한다.⁹⁾

그리고 그는 이미 현 시대의 첨단과학기술 문화가 우리를 사이보그로 만들고 있다고 본다. 그는 현대 과학기술과 그 문화 안에서 인간과 기계, 자연과 인공, 정신과 몸, 남성과 여성 등의 경계선들이 와해되는 사이보그가 실현되고 있다고 말한다. 말하자면 해러웨이가 지향하는 페미니즘적 표상인 사이보그가 기술 문화 속에 이미 내재하고 있는 것이다.

...특정한 이원론이 서양전통 속에서 지속되어왔다. 그것은 모두 여성, 유색인, 자연, 노동자, 동물에 대한 지배-요컨대 자아를 반영하는 것이 임무인, 타자로 규정된 이들에 대한 지배-논리와 실제에 체계적이었다. 이성가신 이원론 가운데 주요한 것은 자아/타자, 정신/신체, 문화/자연, 남자/여자, 문명화된/원시적인, 실제/외양, 전체/부분, 동작인/자원, 제조자/제조물, 능동적/수동적, 옳은/그른, 진리/환상, 완전한/불완전한, 신/인간이다..... 하이테크문화는 흥미로운 방식으로 이러한 이원론에 도전한다. 인간과 기계 사이의 관계에서 누가 만들고 누가 만들어지는 것인지 분명하지 않다....우리는 우리 자신이 사이보그, 잡종, 모자이크, 키메라임을 알게 된다.¹⁰⁾

해러웨이에 따르면 현대 첨단과학 기술, 예컨대 커뮤니케이션 과학 및 생물공학 등을 통해 우리는 이미 사이보그가 되었다. 커뮤니케이션 기술과 생물 공학은 세계를 코드화의 문제로 번역한다. 데이터베이스 구축이나 인

정의(justice)보다 우월할 수 있음을 강조했고, 루딕(S. Ruddick)은 여성의 모성적 사고방식을 예찬했다. Gilligan(1982) ; Ruddick.(1982).

8) Haraway(1991), p.155.

9) *Ibid.*, p.181.

10) *Ibid.*, p.177.

공두뇌 체계 이론 등에서 세계는 정보의 흐름, 속도, 방향으로 재코드화 되고 생물공학에서 유기체는 유전적 코드와 정보 관독의 문제로 재해석된다. 유기체인 인간의 몸은 전체가 아닌 부분으로 분절화된다. 그것은 액체, 물질, 정보, 유전자 코드, 워드 프로세싱, 암호로 재배열된다. 그 안에서 몸과 정신, 유기체와 기계, 자연과 인공의 이분법은 무의미하다.

특히 가장 대중적인 커뮤니케이션 기술인 사이버 공간은 해러웨이가 말하는 현대 과학의 사이보그 기술의 정점을 보여주고 있다. 사이버 공간은 인터넷 및 가상현실(Virtual Reality) - 인터넷은 네트워크들을 연결한 정보 소통 시스템이며 가상현실은 HMD(Head Mounted Display), Data 장갑과 같은 감각모의 장치를 통해 생성한 체험을 구현하는 시스템이다 - 기술을 통해 열린 세계 및 공간을 말한다. 인간이 사이버 공간에 접속한다는 것은 인간의 몸이 컴퓨터, 마우스, 네트워크 및 가상현실 장비 등과 하나가 됨을 뜻한다. 즉 사이버 공간에 접속하는 유기체적 인간은 인터넷 및 가상현실 기계와 잡종이 되는 사이보그이다. 현 세기 인류는 매일 기계들과 한 몸이 되어 가상현실과 현실의 경계가 흐려진 사이버 공간을 넘나든다. 사이버 공간을 여행하는 사이보그의 몸이 유기체인지 기계인지 구분은 모호하며 또한 그러한 이분법은 중요한 문제가 되지 않는다. 사이버 공간에서 중요한 것은 정보의 속도, 흐름, 방향 등이기 때문이다. 정보의 속도, 방향, 이미지의 입출력, 생생함을 위해 사이버 공간 시스템은 정보 및 이미지를 디지털의 비트(bit) 단위로 분할한다. 비트는 불연속적인 0 혹은 1의 이진법 코드가 입력된 정보의 가장 원자적 요소로서 전송과정에서 왜곡이 일어나지 않아 정보의 정확한 복제를 가능하게 하고 생생한 구현을 가능케 한다.¹¹⁾ 그래서 사이버 공간의 이미지 존재자들은 '01001001'과 같은 비트의 배열이고 조합물이다.¹²⁾ 다시 말하면 컴퓨터와 잡종이 된 사이보그의 몸은 비트로 재배열되고 조합된다. 몸은 유기체적 전체가 아니라 비트로 세밀하게 분절화된다. 그것은 유기체이면서 동시에 기계이고, 비트, 이미지, 정보로 이루어진 비물질이면서 동시에 물질이며, 자연물이면서 동시에 제조된

11) Negroponte, 백옥인 역(1995), pp.17-9.

12) 이채리(2004), p.244.

인공물이다. 혹은 유기체도 기계도 아니며 물질도 비물질도 아니다. 인간은 물질과 비물질, 유기체와 기계와의 잡종이 된 채로 매일 사이버 도서관을 드나들고 전자시장에서 쇼핑을 하며 가상의 여행지를 관광한다. 해러웨이가 말하듯 기계들은 우리의 보철장치이고, 친근한 부품이며, 친절한 자아들이다.¹³⁾

인간과 기계가 혼합되고 자연과 인공의 경계가 무너지며 현실과 가상현실이 뒤섞이는¹⁴⁾ 사이버 공간은 그야말로 해러웨이의 사이보그 세계이다. 해러웨이는 이러한 첨단 과학기술에서 젠더 없는 세계를 꿈꾼다. 사이보그라는 존재는 '0111000'과 같은 코드의 배열이며, 코드 배열에서 중요한 것은 생물학적 성, 인종, 외모, 계급과 같은 것이 아니라 정보의 흐름, 속도, 방향과 같은 것이다. 사이보그는 접속되고 전송되고 입출력되는 비트, 이미지, 정보이다. 몸이 유연하게 재배열되는 사이보그에게 성, 종, 인종, 직업, 외모 등은 확정된 운명이 아니라 선택의 문제이다. 사이버 공간의 사이보그는 한 순간 남자였다가 다른 순간 여자일 수도 있으며 흑인이거나 백인일 수도 있고, 심지어 토끼일 수도 있다.¹⁵⁾ 사이보그의 정체성은 확정적

13) Haraway(1991), p.178.

14) 사이버 공간에서 원본/이미지, 현실/가상현실의 이분법은 무의미하다. 사이버 공간은 원본을 재현하면서도 원본과 독립된 위상을 갖는 또 하나의 원본이다. 예컨대 사이버 도서관은 도서관을 재현한 것이지만 실제 모습과 달리 2차원으로 변형되고, 검색 기능이 강화되고, 클릭과 접속이라는 행동양식을 낳는, 또 하나의 도서관이다. 그것은 비물질이면서 물질적인 도서관으로서의 역할을 하며, 재현물이면서 원본과 독립된 위상을 갖는다. 이미지는 원본을 재현하지만 그것의 특성을 변형하고 재구성함으로써 원본과 독립된 위상을 갖는다. 보드리야르(J. Baudrillard)는 이미지가 다음과 같은 단계를 거쳐 원본에 의존하지 않는 순수한 인공물이 된다고 말한다. 1. 이미지는 원초적 현실에 대한 반영이다. 2. 이미지는 원초적 현실을 왜곡한다. 3. 이미지는 원초적 현실의 부재를 감춘다. 4. 이미지는 현실과 관계를 갖지 않는다. ; 그것은 순수한 인공물이다. Baudrillard (1988), p.170.

15) 이수자는 사이버 공간의 사이보그의 대표적 예로 '아바타'를 들고 있다. 아바타는 채팅이나 가상현실 게임에서 사용자의 역할을 대신하는 애니메이션 캐릭터이다. 사용자는 아바타를 통해 육체적 형상, 젠더, 성, 직업 등을 선택할 수 있다. 여기에서 정체성은 이미 주어진 것이기 보다 스스로 정의내리고 조합한 정체성이다. 이수자(2003), pp.74-5.

이지 않고 유동적이며, 일관되지 않고 모순적이다. 해러웨이는 이러한 사이보그에게 성차별적 젠더 규정은 작동하지 않는다고 본다. 사이보그에게 정체성, 생물학적 성, 그리고 젠더는 확실성의 세계 너머로 위치 지워진다.

해러웨이의 입장에서 본다면 근대적 이분법이 해체되는 테크놀로지, 사이버 공간은 젠더 없는 페미니즘적 유토피아를 담고 있다고 할 수 있다. 사이버 공간은 우리를 사이보그로 만들고, 사이보그는 젠더 이분법의 미궁에서 벗어난다. 해러웨이는 이러한 사실을, 곧 우리가 사이보그, 키메라, 잡종이며, 그리하여 더 이상 이분법적 범주는 우리 스스로에게 무의미하다는 사실을 깨달아야 한다고 말한다.

3. 반 가부장적 시스템

사이버 공간에서 젠더 이분법의 해체를 전망한 해러웨이와 달리 플란트는 오히려 여성의 젠더가 우위를 차지하는 여성 중심적인 페미니즘을 제안한다. 플란트는 사이버 공간의 기술 구조 자체가 반 가부장적인, 페미니즘적 구조라고 말하는데, 그 이유는 그가 보기에 사이버 공간이 여성적인 시스템이기 때문이다. 그에 따르면 사이버 공간은 여성적인 특성을 지녔기 때문에 여성들에게 자연스럽고 유리한 반면 남성들에게는 부자연스럽고 불리한 시스템이다. 말하자면 사이버 공간은 여성들을 위한 여성 중심적인 공간이라고 할 수 있다. 그러므로 여성 중심적인 사이버 공간에서 남성이 여성을 지배하고 타자화하며 도구화하는 가부장적 통제는 무력화된다.

사이버 공간은 남성의 통제를 벗어난다. 가상현실은 남성의 정체성을 파괴하고 디지털화는 남성의 영혼을 도표화한다. 그리고 남성은 ...그가 안전을 위해 만든 시스템을 대면하고는 곧 그것이 여성적이고 그래서 위험스럽다는 것을 알게 된다.¹⁶⁾

16) Plant(1995), p.62.

복잡한 네트워크와 가상세계는...이천년 동안의 가부장적 통제라는 세 계관과 물질적 실제 둘 다를 침식시켰다는 점에서 중요하다.¹⁷⁾

플란트는 여성적인 사이버 공간은 가부장적 통제에 반하는 시스템으로 구성되어 있다고 생각한다. 그리고 다음과 같은 점에서 사이버 공간이 여성적이라고 주장한다. 첫 째, 플란트에 따르면 사이버 공간의 시스템은 복잡하다는 점에서 여성과 유사하다. 사이버 공간을 구현하는 컴퓨터는 단순한 목적을 가지는 다른 기계들과 달리 복잡한 목적을 갖는 시스템이다. 컴퓨터는 타이프라이터의 실행을 자극하고 언어처리 프로그램을 작동시키는 데 결과적으로 그것이 언어 프로그램 자체이다.¹⁸⁾ 컴퓨터는 어떤 프로그램이든 실행시키고 모든 명령, 심지어 자신의 기능에 대한 명령까지 실행한다. 컴퓨터가 네트워크, 가상현실 장비와 연결되면 네트워크와 네트워크를 연결하여 이미지를 송수신하고 정보를 입출력하면서 그 복잡함은 더욱 커진다. 이렇게 복잡한 목적 및 기능을 가진 컴퓨터는 그것이 무엇을 하는 기계인지 단순하게 정의되지 않는다. 사이버 공간을 구현하는 시스템의 정체성은 복잡하고 유동적이다. 이러한 복잡성은 여성들의 역사적으로 오래된 특성이기도 하다. 가부장제 하에서 여성들은 남성의 메시지를 전달하고, 심부름을 하고, 용건을 수락하고, 아이를 낳아 유전자 코드를 운반하는 메신저, 심부름꾼, 비서, 협력수단에 불과한 매개체로서 존재해왔다.¹⁹⁾ 그것은 여성들이 '인간'인 남성에 비해 부족한 '결여된 인간'이며 남성과 이질적인 육체를 가졌기 때문이었다.²⁰⁾ 즉 여성에게는 남근이 없어서 남성에게만 발생하는 자아, 정체성, 주체성이 없으며 남성들을 위한 도구로서의 역할을 할 뿐인 것이다. 그래서 여성이 누구인지에 관한 정체성은 단순히 하나로 정의되지 않는다. 필요에 따라 그녀들은 재생산의 도구이거나 의사소통의 중재자이고 간호인이거나 매춘부이며 하녀이면서 양육자이고 혹은

17) Plant(1996), p.170.

18) 이채리(2006), p.360.

19) 이리가라이(L. Irigaray)는 여성들이 남성과 남성사이의 중재, 매매, 운송, 양도를 위한 다양한 매개체였다고 말한다. Irigaray(1985), p.193.

20) 이채리(2006), p.361.

여신이다. 여성은 이런 것도 되고 저런 것도 되는 유동적이고 복잡한 존재이다.²¹⁾ 플란트는 이러한 복잡한 정체성이 사이버 공간 시스템의 특성이라고 분석한다. 여성처럼 컴퓨터 시스템은 복잡하고 유동적인 존재이다. 플란트는 남성의 약탈에 의해 일관된 정체성을 가지지 못했던 여성들의 무능력은 오히려 자신과 유사한 사이버 공간 시스템에서는 유리한 이점이 된다고 본다.²²⁾

둘 째, 플란트는 사이버 공간이 ‘연결’에 기초하는 시스템이라는 점에서 여성적이라고 말한다. 사이버 공간은 컴퓨터와 컴퓨터를 연결하는 네트워크 시스템이다. 정보의 커뮤니케이션은 컴퓨터들을 엮고 연결함으로써 이루어진다. 이러한 연결은 바로 여성들의 살아가는 방식이다. 남성들은 독립적인 반면 여성들은 연결적이고 관계적이다.²³⁾ 여성들은 가정, 교회, 자치단체 등에서 타인과의 관계를 중시하며 사람과 사람 사이를 연결하며 살아왔다. 여성들에게 주로 할당되는 일도 전화교환사, 비서, 메신저와 같이 주로 연결하는 일이었다. 연결적인 사이버 공간 시스템은 전적으로 여성적인 기술이라고 할 수 있다. 플란트는 이러한 사이버 공간은 연결주의 시스템에 이미 익숙한 여성들에게 자연스러운 공간이라고 평가한다.

셋 째, 플란트는 사이버 공간의 커뮤니케이션 시스템을 감각으로 표현하자면 그것은 ‘접촉’이라는 여성적 감각이라고 말한다. 커뮤니케이션은 기본적으로 접촉, 전송, 가입, 연결하는 것인데, 이는 시각적으로 관조하는 것이 아니라 다가가서 접촉하는 것이다.²⁴⁾ 정보의 흐름, 속도, 방향의 문제들은 네트워크와 네트워크가 어떻게 접촉하는가의 문제라고 할 수 있다. 이러한 접촉이라는 촉각은 여성적인 감각이다. 남성의 성적 감각은 시각적인 반면 여성의 성적 감각은 접촉하는 촉각에 있기 때문이다. 뤼스 이리가라이(Luce Irigaray)는 그것이 남성과 여성의 성기 구조의 차이에서 온다고 보

21) 그래서 이리가라이는 여성은 “아무것도 아니면서 모든 것”이라고 말한다. Irigaray, 이은민 역(1977), p.29.

22) Plant(1996), p.177

23) 이채리(2006), p.362.

24) Plant(1996), p.179.

는데, 남성의 성기는 시각적으로 보이는 대상이지만 여성의 성기는 시각적으로 감추어져 있고 두 개의 음순이 항상 접촉하는 구조로 되어 있기 때문이라고 한다.²⁵⁾ 사실, 보이고 노출되어 있는 남근을, 보이지 않고 감추어져 있는 여성의 것에 비해 이상적인 것이라고 해석하는 남근 숭배 사상도 시각이라는 남성적 감각에 근거한다고 볼 수 있다.²⁶⁾ 플란트는 남근 숭배의 남성적 감각이 아닌 여성적 감각이 지배하는 사이버 공간은 여성들에게 보다 유리할 것이라고 생각한다.

넷째, 사이버 공간의 시스템은 원자적 단위로 분할된 이진부호들을 촘촘히 엮어 정보를 구현한다. 이러한 디지털 시스템의 엮음(*weaving*)이라는 기술은, 플란트에 따르면, 다름 아닌 여성들의 기술이다.²⁷⁾ 씨실과 날실을 엮고 짜는 기술은 전통적으로 여성들이 잘 해왔던 여성스러운 일이다. 프로이트(S. Freud)는 이 일이 여성에게 생물학적으로 자연스러운 일이라고 분석한다. 그에 따르면 엮음이라는 기술은 남근이 없어서 부끄러운 여성의 성기를 음모가 덮고 가로지르는 모습에 대한 시물레이션이기 때문이다.²⁸⁾ 이는 남성 중심적인 시각으로 여성을 비하하는 해석이지만, 플란트는 이렇게 비하된 여성성이 엮음의 시스템인 사이버 공간에서는 오히려 남성들을 위축시킨다고 본다.²⁹⁾

마지막으로, 사이버 공간은 플란트가 보기에 여성처럼 비서열적인 구조로 되어 있다. 여성들은 돌봄, 양육, 친밀성을 도모하는 비서열적인 관계망을 지향하지만, 남성들은 명령과 통제를 주축으로 하는 서열적이고 위계적인 상하관계에 주력한다. 여성에 대한 가부장적 통제 역시 이러한 남성들의 서열적인 특성에 기반한다. 서열적인 가부장제 시스템은 위에서 아래로 명령을 내리는 구조로 되어 있으며 권력이 하나의 중심에서 다른 쪽으로 일방적으로 흘러가는 중앙 집중형의 구조를 갖는다.³⁰⁾ 그러나 사이버 공간

25) 이채리(2006), p.362.

26) 앞의 글, p.362.

27) Plant(1995), p.63.

28) Freud(1985), p.167.

29) Plant(1996), pp.181-2.

30) *Ibid.*, pp.173-4.

시스템은 하나의 송신지에서 다수의 수신 지점이 직렬로 연결되는 중앙 집중형의 구조가 아니라 네트의 각 지점이 송신지이면서 수신지가 되는 병렬형의 구조를 갖는다.³¹⁾ 또한 위에서 아래로 명령을 내리는 탑-다운(top-down)시스템이 아니라 각 지점이 중앙의 통제 없이 자기 조직화하는 분산처리 시스템이다. 컴퓨터는 중앙의 명령을 넘어 그보다 더 한 것을 실행시키며, 병렬식으로 연결된 네트는 자율적으로 정보를 송수신한다. 사이버 공간은 가부장제 시스템과 달리 비위계적이고 비서열적이다.

사이버 공간은 복잡하고, 연결적이고, 위음의 기술로 되어 있으며, 접촉의 감각을 지닌, 비서열적인 시스템이다. 플란트에 따르면 그것은 곧 여성적인 특성, 감각, 기술이다. 여성은 사이버 공간의 시스템처럼 정체를 알 수 없는 복잡한 존재이고, 연결적이며, 위음의 기술에 익숙하며, 접촉적이며, 비서열적이다. 반면, 남성은 단순하고, 독립적이며, 위음의 기술에 관심이 없고, 시각적이며, 서열적이다. 그러므로 플란트는 사이버 공간은 남성보다 여성에게 유리한, 여성들을 위한 시스템이라고 본다. 남성을 여성보다 우월한 존재로 자리매김 해주었던 남성성은 사이버 공간에서는 이질적이고 불편한 특성이 된다. 남성의 단순한 정체성은 사이버 공간에서 파편으로 흩어져야하고, 독립성은 연결성으로 교체되어야 하며, 서열적인 구조의 가부장제는 분산처리 시스템 속으로 사라진다. 사이버 공간은 남성이 가까이 해보지 못한 위음의 기술로 되어 있으며, 남근 숭배의 시각이라는 코드 대신 접촉의 코드로 움직인다. 남성의 특성들은, 플란트에 따르면, 사이버 공간에서 어떤 우월성도 통제력도 지니지 못한다. 가부장적인 천국은 사이버 공간에서는 실현되지 못한다.

남성이 이곳에 접근하기 시작할 때, 영원한 삶이라는 남근적 꿈과 여성의 죽음이라는 판타지 모두는... 사이버네틱 환경이라는 추상적 물체에 의해 중단된다.³²⁾

31) 이채리(2004), p.244.

32) *Ibid.*, p.182.

단순하고 서열적인 남성을 여성 보다 우월한 인간으로 규정하는 가부장적 판타지는 사이버 공간에서 중단된다. 오히려 여성들의 복잡성, 연결성, 비서열성 등은 사이버 공간에서 유리한 특성들이다. 플란트가 보기에 사이버 공간은 복잡하게 연결하고 엮고 접촉하며 비서열적으로 살아온 혹은 살아갈 여성들에게 보다 자연스러운 공간이다.

4. 젠더화된 사이보그와 사이버 마초

페미니즘에서 젠더로 인한 여성 억압 문제를 해결하려는 입장에는, 필자가 보기에, 크게 두 가지 접근법이 있어 왔다.³³⁾ 하나는 여성성과 남성성은 허구적인 것이며 따라서 그러한 규정을 하는 젠더 이분법은 잘못되었다는 입장이다. 다른 하나는 젠더가 허구적인지 여부를 떠나서 규정된 여성의 젠더가 남성의 것 보다 오히려 우월하다는 입장이다.³⁴⁾ 전자의 입장은 젠더가 허구이므로 그로 인한 여성 차별도 숙명적인 것이 아님을 주장하는 전략이고, 후자는 여성의 젠더가 더 우월하기 때문에 여성에 대한 차별적 시선이 소멸되어야 함을 주장하는 전략이다.

두 입장 가운데 해러웨이가 전자의 입장이라면 플란트는 후자의 입장이라고 할 수 있다. 젠더 이분법을 반대하는 전략에서 해러웨이는 사이버 공간을 이분법이 해체되는 사이보그 시스템으로 해석하였고, 여성성의 우월성을 통해 성차별 문제를 해결하는 전략을- 이 전략은 해러웨이가 비판하

33) 종종 젠더 문제를 처리하는 페미니즘적 접근법은 세 가지로 분석되기도 한다. 즉 젠더가 사회적으로 구성된 허구에 불과하다는 입장인 사회 구성주의와, 젠더 이분법 자체의 해체를 주장하는 포스트모던적 페미니즘, 그리고 여성성을 남성성 보다 우월한 것으로 재평가하는 문화페미니즘, 에코페미니즘으로 분류되기도 한다, 여기에서 사회 구성주의와 포스트모던적 페미니즘은 모두 젠더 이분법에 반대한다는 점에서 같은 부류로 볼 수 있다. 그래서 이 글에서는 두 가지 전략으로 해석하기로 한다.

34) 사회구성주의, 포스트모더니즘적 페미니즘이 전자의 입장이라면, 에코페미니즘, 문화페미니즘, 본질주의 페미니즘이 후자의 입장이라고 할 수 있다.

는 본질주의적 전략이기도 하다. 지닌 플란트는 사이버 공간이 여성적이기 때문에 여성에게 유리하다고 평가하였다. 해러웨이에게 사이버 공간이 젠더 중립적인 공간이라면 플란트에게 그 곳은 여성에게 유리한 여성 중심적인 공간이라고 할 수 있다. 차이가 있긴 하지만, 두 입장은 모두 사이버 공간을 여성 억압이 소멸되는 시스템으로 해석하고 있다. 말하자면 페미니즘의 어떤 전략으로 접근하든, 사이버 공간은 긍정적으로 평가되는 셈이다.

실제로 여성들은 물리적 공간에서 보다 사이버 공간에서 높은 참여도를 보이며 활발하게 활동하고 있다. 이미 2000년 국내의 온라인 업체인 다음(www.daum.net)의 여성 회원은 50%를 넘어섰고,³⁵⁾ 2005년 여성 창업 비율은 61%였으며,³⁶⁾ 2007년 현재 인터넷 쇼핑은 여성이 63.6%로 남성 보다 월등히 높은 참여율을 보이고 있다.³⁷⁾ 또한 달나라 딸세포(www.dalara.jinbo.net), 언니네(www.unninet.co.kr), VNX Matrix 등의 여성주의 사이트나 웹진에서 여성들이 서로 연대하고 여성주의 운동에 참여하는 현상도 두드러지게 나타나고 있다. 사이버 공간에서 여성들은 자유롭게 쇼핑하고 수다 떨고 페미니즘 운동에 참여하면서 물리적 공간에서 보다 적극적으로 활동하고 있다. 그것은 플란트가 말하듯 예전부터 여성들이 사이버 공간처럼 복잡하고, 연결적이며, 접촉적이고, 비서열적으로 살아왔기 때문일 수도 있으며, 혹은 해러웨이가 생각하듯 인간들이 젠더 이분법이 해체된 사이보그가 되었기 때문일지도 모른다. 그러나 사이버 공간에는 이렇게 이들의 이론과 잘 맞는 페미니즘적인 현상들도 존재하지만 다른 한편으로는 이들의 이론에 반하는 현상들도 존재한다.

우선, 여성 중심적인 낙원을 전망한 플란트의 이론과 달리 실제 사이버 공간은 남성 중심적이고 가부장적이다. 여성들이 물리적 공간에서 보다 사이버 공간에 높은 참여도를 보이는 것은 사실이지만, 여전히 사이버 공간

35) 이채리(2006), p.358.

36) 인터넷 쇼핑물 구축 서비스 전문업체인 메이크샵이 6만2500여개의 자사 서비스를 이용하는 인터넷 쇼핑몰을 대상으로 조사한 결과 여성 창업은 이미 2003년에 52%, 2004년에 58%, 2006년에 61%로 나타났다고 한다.

37) 정보통신부와 한국인터넷 진흥원의 “2007년 상반기 정호화 실태”에 따른 집계 결과이다. <http://www.mic.go.kr>

의 반 이상을 차지하고 여론을 주도하는 것은 남성들이다.³⁸⁾ 쇼핑을 제외한 토론, 채팅, 게시판 등의 커뮤니케이션의 흐름은 남성 중심으로 흘러간다. 게다가 사이버 공간에는 여성을 도구화하고 비하하는 이른바, 사이버 마초(cybermacho)³⁹⁾도 등장한다. 남성 우월주의자인 마초들은 사이버 공간에서 보다 더 자유롭게 여성들을 공격한다. 이들은 여성 인권과 관련된 주장이 게시판에 올라오면 폭력적인 언행으로 힘을 과시하며 특히 여성 인권 단체 사이트나 여성전용 게시판에 욕설과 협박의 글을 반복해서 올리는 문화를 형성하고 있다.⁴⁰⁾ 또한 사이버 마초들은 성폭행, 성희롱과 같이 여성을 성적으로 괴롭히는 일도 마음껏 벌이고 있다. 온라인 게임에서 여성 캐릭터를 강간하기도 하고 게시판에 성희롱적인 발언을 일삼기도 한다. 2000년의 한 조사에 따르면 채팅에서 여성 네티즌의 58%가 성적 수치심을 느끼게 하는 메시지를 받은 경험이 있다고 한다.⁴¹⁾ 플란트의 전망과 달리 단순하고, 독립적이고, 시각적이며 서열적인 남성들은 복잡하고, 연결적이고 접촉적이며 비서열적인 사이버 공간 시스템에서 위축됨 없이 활발하게 활동하고, 공격적으로 여성을 도구화시킨다.

플라트가 간과한 것은 무엇일까? 필자가 보기에 플란트 이론의 첫 번째 결함은 사이버 공간의 시스템이 여성적이어서 여성들에게만 적합할 것이라는 주장에 있다. 시스템의 성별적 특성은 그것을 사용하는 성별과 별반 연관관계를 가지지 않는다. 예컨대 T.V는 사이버 공간 시스템과 달리 남성적인 구조를 갖는다. T.V는 사이버 공간과 달리 중앙에서 주변으로 메시지가 송신되는 중앙 집중형의 위계적인 시스템이며, 청각이라는 감각에 의존하고, 네트워크보다 단순한, 남성적인 시스템이다. 플란트 식으로 본다면

38) 신희선은 인터넷에의 가입률에서 성별차이는 감소하고 있지만(여성의 인터넷 이용률은 각각 75.9%, 64.6%로 남성이 조금 높게 집계되었지만 해를 거듭할수록 격차는 감소하고 있다) 토론방 등에 참가하거나 의견을 제시하고 여론을 형성하는 주류는 여전히 남성이라고 말한다. 신희선(2005), pp.235-6.

39) 마초란 주로 남성우월주의자를 지칭하여 사용되는 단어이다. 그리고 사이버 공간에 등장하는 마초들을 사이버 마초라고 한다.

40) 이채리(2006), p.365.

41) 앞의 글, p.365.

T.V는 남성적인 시스템이므로 남성에게만 적합해야 하지만 실제로 이 매체의 압도적인 이용자는 여성들이며, 여성들은 T.V를 자유자재로 다루고 그 시스템에 열광하며 T.V 문화에 적극적으로 참여한다.⁴²⁾ 시스템의 젠더적인 특성은 시스템 이용자의 젠더를 선택하지 않는다. 시스템의 구조가 복잡하고, 연결적이고, 접촉적이며, 비서열적이어서 여성들이 사이버 공간에서 활발하게 활동하는 것이 아니며, 남성들이 여성을 도구화하는 일이 중단되는 것도 아니다. 사이버 공간이 여성에게 적합하고 잘 맞는 공간이라면 그것은 시스템의 구조가 여성적이어서가 아니라 기술 시스템이 구현한 산물인 기술의 이점 및 문화, 예컨대 정보 검색, 채팅, 익명성, 정체성의 변환 등이 여성들과 잘 맞기 때문이라 할 수 있다. 이러한 기술의 산물들은 여성 뿐 아니라 남성에게도 적합한 이점들이며 그러기에 그들은 시스템의 구조가 여성적임에도 불구하고 사이버 공간에서 활발하게 활동하고 있는 것이다.

플란트 이론의 두 번째 결합은 여성성이 곧 반가부장적인 것이라는 그의 믿음에 있다. 플란트는 남성이 여성을 지배하고 도구화하는 가부장제 시스템은 기본적으로 남성성이 여성성보다 우월하게 평가됨을 통해서인데 사이버 공간에서는 여성성이 우월한 가치를 지니기 때문에 가부장제는 힘을 잃게 된다고 본다. 그러나 필자가 보기에 플란트가 열거하는 여성적 특성은 여성들에게 유리한, 여성들을 우월하게 만드는 특성이 아니다. 열거된 특성들은 모두 도구적인 특성에 불과하기 때문이다. 복잡성, 연결, 접촉, 비서열성 등은 모두 여성들이 주체인 남성들을 위해 도구로서 가지게 된 비주체적인 특성들이다.⁴³⁾ 여성들은 남성과 남성 사이를 연결하고 접촉하며, 다양한 도구가 되기 위해 복잡한 정체성을 지니며, 남성들의 질서를 전복시키지 않기 위해 비서열적이어야 했다. 그러나 이러한 도구적인 여성성은 보봐르(Simone de Beauvoir)가 “여자는 태어나는 것이 아니라 만들어진 것이다⁴⁴⁾”라고 말하고 있듯이 여성의 숙명이 아니라 깨뜨려야 할 사회

42) 이채리(2006), p.368.

43) Beauvoir, 강명희 역(2002), p.363.

44) Beauvoir, 강명희 역(2002), p.373.

적 허구에 불과하다.⁴⁵⁾ 웨스트폴(J. Westfall)은 플란트가 제안하는 대로 여성들이 스스로를 비주체로 인식하고 행동하는 것은 자기 억압이라고 비판한다.⁴⁶⁾

그럼에도 불구하고 플란트는 이러한 여성성이 사이버 공간에서는 시스템 자체의 특성이기 때문에 오히려 우월하다고 주장한다. 그러나 사이버 공간 시스템의 여성성은 이용자들을 위한 도구적 특성에 불과하다. 가부장제 하에서 여성들이 남성들을 위한 도구로서 복잡성, 연결성, 비서열성 등을 가진 것처럼, 사이버 공간 역시 이용자의 편의를 위해 이러한 특성들을 지닌다. 사이버 공간은 이용자가 정보를 편리하게 검색할 수 있도록 비서열적인 구조로 네트워크를 연결하고 접촉하며, 이용자의 다양한 명령을 수행하도록 하기 위해 복잡한 정체성을 지닌다. 사이버 공간 시스템의 여성성은 플란트가 주장하듯 남성의 힘을 약화시키는 것이 아니라 도구로서 그들의 명령과 요구를 충실히 수행하고 있을 뿐이다. 오래동안 도구를 지배해온 남성들에게 도구적인 특성, 기술, 원리를 지닌 사이버 공간은 또 하나의 도구에 불과하다. 즉 사이버 공간의 도구적인 여성성은 가부장적인 남성들의 힘을 제어하는 우월한 것이 아니라 오히려 그들의 도구로서 가부장적 활동을 돕는 기제에 불과한 것이다. 이렇게 도구적인 여성성을 우월한 것으로 자리매김하려는 플란트의 이론은 여성 스스로 도구가 되는 것을 합리화하는 봉사이데올로기를 조장함에 다름없다고 생각된다.

세 번째로, 필자는 플란트의 이론대로 사이버 공간의 여성성을 우월한 것으로 인정한다 할지라도 이 이론으로 혜택을 보게 되는 '여성'은 제한되어 있다고 본다. 플란트가 규정하는 '여성적'인 것은 모든 여성들에게 해당되는 특성일 수 없기 때문이다. 해러웨이가 말하듯 여자를 하나로 묶어주는 '여성적'인 것은 없기 때문이다. 해러웨이는 백인 여성, 흑인 여성, 중산층 여성, 전문직 여성, 빈민 여성 등 다양한 계층과 복잡한 문화 속에서 여성들의 특성은 다원화되며 그러한 여성들을 하나로 정의하는 것은 불가능

45) 또한 거제브는 플란트가 제시하는 정체성의 복잡성은 그가 보기에 자기 자신에 대한 책임을 배제하는 비윤리적인 특성이라고 말한다. Gur-Ze'ev(2004), p.140.

46) Westfall, J.(2000), pp.164-5.

하다고 말한다. 기존의 본질주의 페미니즘에서 여성성으로 규정된 특성들은 대체로 백인 중산층의 여성에 해당하는 것이었으며 결국 여타의 다양한 계급, 인종의 여성들은 그러한 규정에 의해 열등한 것으로 전락할 수밖에 없었다. 마찬가지로 복잡성, 연결성, 엮음, 접촉, 비서열성이라는 특성들을 여성적인 것으로, 그리고 우월한 것으로 규정할 때 이에 소속되는 여성들은 제한적이며, 이러한 이론에 의해 차별되는 다양한 계층의 여성들이 존재할 수밖에 없을 것이다. 이는 플란트를 위시하여 여성성 예찬을 통해 페미니즘 운동을 펼치는 본질주의 페미니즘이 맞게 되는 한계이기도 하다. 필자는 플란트가 열거하는 여성성이 우월한 것일 수도 없으며, 그것을 우월한 것으로 자리매김한다 할지라도 플란트의 주장과 달리 여성들 일반에게 유리한 상황은 오지 않는다고 본다. 플란트의 사이버페미니즘은 현실화 되더라도 복잡성, 연결성, 엮음, 접촉, 비서열성이라는 특성을 지닌 특정한 여성들-플란트는 의도하지 않았겠지만 여기에는 소수 남성들도 포함된다-에게만 열려진다.

그렇다면 플란트와 달리 여신이 아닌 사이보그를 택한 해러웨이의 이론에 결함은 없는가? 해러웨이의 이론 역시 사이버 공간의 실제 현상과 맞지 않는 부분들이 있다. 해러웨이의 전망과 달리 사이버 공간은 젠더와 무관한 곳이 아니다. 인간과 기계가 혼합되고 유기체적 몸이 디지털의 비트로 분산되면서 젠더 역시 해체될 것이라는 예상과 달리 오히려 젠더는 고스란히 보호된다. 남성과 여성의 특성은 여전히 이분되며 그에 따른 역할과 대우는 여전히 차별된다. 예컨대 온라인 게임에서 여성들은 남성들과 달리 게임을 못한다거나 퍼즐을 풀지 못할 것이라고 판단되어지며, 종종 여성 캐릭터가 등장하면 남자들이 성희롱을 일삼기도 한다.⁴⁷⁾ 여성은 바보스럽고 비이성적이고 나약하고 의존적이며 성적인 대상에 불과하다는 젠더 이분법이 작동하는 것이다. 이러한 이분법은 성별을 밝히지 않아도 되는 채팅이나 게시판에서도 나타난다. 사이버 공간의 접속자들은 채팅이나 게시판에서의 아이디와 대화명, 말투 등을 단서로 상대방의 성별을 추측하며

47) Turkle(1995), pp.222-3.

그에 따라 상이한 태도를 보인다. 자동차에 대한 식견을 보인 글의 어투가 부드럽고 감성적이면 여성이라 추측되고, 그러한 경우 그 글은 신뢰되지 않는다. 또한 게임 속의 사이버 몸 역시 젠더화된다. 사이버 공간 속의 여성 몸은 철저하게 수동적이고 성적인 모습으로 재현된다. 게임 속의 남성 전사의 모습은 전쟁하기에 좋은 튼튼한 모습으로 그려지는 반면, 여성 전사는 날씬하고 성적인 모습으로 그려진다. 이렇듯 사이버 공간에는 남성/여성의 특성, 몸, 역할의 이분법이 존재한다. 해러웨이의 주장과 달리 사이보그는 젠더화된다.

앤 발사모(Ann Balsamo)는 이렇게 사이버 공간이 젠더 이분법으로부터 자유로운 것이 아니라 젠더화된 육체에 대한 전통적인 서사들을 재생산하는데 이용되고 있음을 지적하면서⁴⁸⁾ 사이보그는 젠더 이분법을 해방시키는 것이 아니라 한계를 재생산하기 때문에 유토피아를 꿈꾸며 사이보그 이미지에 초점을 맞추는 것은 페미니즘에 도움이 되지 않는다고 비판한다.⁴⁹⁾ 해러웨이가 간과한 것은 무엇일까? 필자가 보기에 해러웨이의 이론의 결함은 유기체와 기계의 경계 해체로부터 각종 이분법의 해체가 함축된다는 그의 믿음에 있다. 해러웨이는 사이보그가 유기체와 기계의 결합으로서 인간/기계의 경계가 해체된 것으로 정의한다. 그리고 별반 논리적 설명 없이 인간/기계의 경계 해체와 더불어 사이보그는 남성/여성의 이분법, 그리고 그 외의 각종 이분법들 -인공/자연, 자아/타자, 정신/몸, 문명화된/원시적인, 실재/외양, 전체/부분, 제조자/제조물, 능동적/수동적, 옳은/그른 등등 - 역시 철폐한다고 말한다.

우리가 유기체와 기계의 잡종인 사이보그이며 사이보그에게 유기체/기계의 경계선은 무의미하다는 해러웨이의 주장에는 별반 무리가 없다. 사이버 공간에 접속하면 인간의 유기체적 몸은 컴퓨터, 키보드, 비트, 이미지, 네트워크, 가상현실의 HMD, Data 장갑과 뒤섞인 잡종이고, 키메라이고, 사이보그이다. 이러한 사이보그에게 기계/유기체의 경계는 해체된다. 그러

48) 발사모(A. Balsamo)는 사이버 공간이 젠더화된 육체에 대한 전통적인 서사들을 재생산하는데 이용되고 있다고 말한다. Balsamo, 홍성태 역(2000), p.240.

49) Balsamo(1988), p.341.

나 이러한 사실로부터 남성/여성의 이분법의 해체가 따라 나오는 것은 아니다. 인간이 곧 남성을, 기계가 곧 여성을 의미하는 것이 아니기 때문이다. 인간/기계, 남성/여성의 젠더 특성에 대해 관습적으로 규정되어온 특성들을 모두 열거할 수는 없으나 대략적으로 문제가 될만한 특성들을 정리하면 다음과 같다.

A		B	
인간	이성, 합리성, 주체성, 독립성, 실수가능, 융통성, 감정적, 자연적...	남성	이성, 합리성, 주체성, 독립성, 단순성, 위계성, 비관계지향성, 냉정함...
기계	비이성, 도구, 비주체성, 의존성, 정확성, 비융통성, 비감정적, 냉정함, 인공적...	여성	비합리성, 감성, 비주체성, 의존성, 복잡성, 친밀성, 관계지향성, 모성, 부드러움...

인간은 이성적이고 합리적인 주체인 반면 기계는 비이성적이며 인간에게 의존하는 비주체이며, 기계는 정확하고 비감정적인 반면, 인간은 기계와 달리 실수할 수 있고, 감정적이다(A). 전통적인 젠더 규정에 따르면 남성은 이성적이고 독립적이며 단순하고 위계적이고 냉정한 반면, 여성은 감성적이고 의존적이며 복잡하고 관계지향적이며 부드럽다(B). A와 B를 비교하면 A의 항목 인간, 기계가 각각 B의 항목 남성, 여성의 특성과 중첩되는 부분은 있으나 전면 일치하는 것이 아니며 B의 항목들 각각이 A의 항목들의 부분집합도 아니다. 이성적 합리적 주체적 독립적인 특성이 인간과 남성이 함께하는 특성이며, 비이성, 비주체성, 의존성은 기계와 여성에게 중첩된 특성이라는 점에서 남성과 인간이, 여성과 기계가 유사한 것으로 생각될 수 있다. 그러나 여성의 젠더로 규정된 부드러움, 감성, 모성 등은 기계의 특성에 해당하지 않으며, 기계의 비감정적이고 냉정한 특성은 여성과 반대되는 남성의 특성에 해당한다. 또한 인간은 기계와 달리 정확하지 못해서 실수하기도 한다는 특성은 남성과 여성 모두에게 해당된다.

그러므로 A의 인간/기계 이분법이 해체된다고 해서 반드시 B의 남성/

여성의 이분법 해체가 함축되지는 않는다. 인간과 기계가 합체된 사이보그에게 기계의 특성과 인간의 특성의 이분법은 무의미해 질 수 있다. 그러나 이와 더불어 남성과 여성을 구분하는 젠더 특성들이 해체되는 것은 아니다. 또한 해러웨이가 남성/여성 이분법 외에 언급한 이분법들, 예컨대 옳은/그른, 진리/환상 등과 같은 이분법들 역시 몇몇을 제외하고는⁵⁰⁾ 기계/유기체 경계 해체와는 별반 상관이 없는 것으로 보인다.⁵¹⁾ 필자는 사이보그에게 해체된 것은 A항목들의 이분법에 불과하다고 본다.

아마도 해러웨이는 A 항목들의 경계를 와해시키는 사이보그 기술이 여타의 각종 이분법들 역시 와해시킬 것이라고 희망하는 듯하다. 즉 과학 기술이 인간의 지배를 넘어 독자적인 힘을 발휘하여 인간의 관념을 해체하고 문화를 지배하게 될 것임을 선언하는 것이다. 이는 기술이 인간의 통제를 넘어서 인간의 변화를 유도하고 규정한다는 기술 결정론의 일환이다. 그러나 필자는 근본적으로 기술은 인간의 관념, 의도, 필요와 분리되어서 생각될 수 없다고 본다. 인간은 정보를 신속하게 송수신하고 이미지를 생생하게 재현하기 위해서 기계인 시스템을 지능형 유기체처럼 만들고 유기체적 인간과 기계가 상호작용하도록 한다. 즉 기계/인간의 이분법 해체라는 것도 인간의 의지가 개입되어 이루어지는 것이다. 인간의 의식구조는 여전히 가부장적이며 가부장적인 현대 사회의 사이보그에게 젠더는 쉽게 해체되지 않는다. 역사적으로 오래된 이 젠더 이분법은 해러웨이가 희망하듯 과학기술 하나만으로 해체될 수 있는 단순한 문제가 아니다. 그래서 발사모는 안정적으로 보이던 경계(인간/기계)가 기술적 혁명에 의해 대체되더라도 다른 경계, 곧 젠더 이분법은 오히려 보호된다고 말한다.⁵²⁾

50) 예컨대 유기체/기계 이분법의 해체에서 자연/인공, 제조자/제조물의 이분법이 해체된다는 주장은 가능해 보인다.

51) 만일 해러웨이가 주장하는 사이보그라는 개념 자체가 단지 기계-유기체간의 잡종인 것이 아니라 각종 이분법이 해체된 기계-유기체간의 잡종이라면, 인간/기계 이분법 해체로부터 남성/여성 이분법 해체로 나아가는 논리적 결함은 없어 보인다. 그러나 그렇다면 현대 첨단기술 속에서 우리가 이미 사이보그라는 그의 주장은 현실적으로 반증된다. 현실적인 사례들을 살펴보면 현대 첨단 기술 속에서 인간이 기계와 친밀하게 잡종이 되고 있는 것은 사실이지만 각종 이분법이 해체된 것은 사실이 아니기 때문이다.

5. 나오며

해러웨이가 전망하고 플란트가 꿈꾸는 여성들의 낙원은 아직 오지 않았다. 해러웨이의 사이보그는 젠더화되고, 플란트의 여성적인 네트워크에는 사이버 마초가 등장한다. 사이버 공간에 접속하면 삶과 빠르게 이루어진 유기체적 인간의 몸은 키보드, 마우스, 컴퓨터 등과 합체되고 이미지, 정보, 비트로 재구성된다. 해러웨이가 주장하듯 현세기 사이버 공간 속의 인류의 몸은 기계와 인간의 경계선을 허물고 인간과 비인간의 구분선을 와해시키면서 재구성된다. 그러나 이렇게 몇몇 경계들이 해체될 때 해러웨이가 함께 해체되리라 희망했던 젠더 경계는 보호된다. 사이버 공간의 복잡성, 연결성이라는 특성은 플란트가 지적한 대로 여성의 젠더와 유사해 보인다. 그러나 플란트의 주장과 달리 남성들은 자신과 닮지 않은 시스템을 적극적으로 이용해가며 남성 중심적인 문화를 만들고 있다.

필자가 보기에 가부장제 하에서 수천년 동안 학습된 젠더 이분법이 인간/기계의 해체로부터 와해될 수 있다는 해러웨이의 주장은 젠더 이분법을 유지하려는 가부장적 문화를 너무 쉽게 판단한다. 또한 사이버 공간을 여성적인 것으로 규정하고 이를 통해 가부장제의 소멸을 전망하는 플란트 역시 여성성이 곧 반가부장제를 뜻하는 것이 아님을 간과한다. 플란트가 열거하는 여성성은 단지 도구적인 특성에 불과하며 도구란 바로 가부장적인 문화에서 마초들에게 가장 익숙한 대상이다. 그들이 가장 잘하는 일이 다름 아닌 도구를 부리는 일이기 때문이다. 필자는 사이버 공간의 여성성에 초점을 맞추어 페미니즘적 의미를 조망하려는 시도는 성공적일 수 없다고 본다.

인간과 기계가 합체된다고 해서 젠더 이분법이 해체되지는 않으며 네트워크의 몇몇 특성이 여성의 젠더와 유사하다고 해서 가부장제가 소멸되지는 않는다. 사이버 공간에서 페미니즘적 유토피아를 전망하는 해러웨이, 플란트의 사이버페미니즘은 지나치게 낙관적이다. 그러나 그렇다고해서 사

이버 공간이 페미니즘적으로 비판적인 시스템은 아니라 생각된다. 필자는 사이버 공간이 해러웨이, 플란트가 예찬하는 것만큼 유토피아적 기술 시스템은 아니지만 페미니즘적 견지에서 긍정적인 의미를 지닌다고 본다. 사이버 공간의 과학기술 구조는 해러웨이가 분석한 바와 같이 인간과 기계를 혼합시키는 사이보그 기술이다. 필자가 보기에 사이보그 기술이 부여하는 페미니즘적인 이점은 사이보그 상태에서는 젠더를 선택할 수 있다는 점이다. 물질적인 인간의 육체를 디지털의 비물질적인 이미지, 비트로 재배열하는 사이버 공간 시스템에서는 개개인을 표징하는 외양, 종, 성, 젠더 등이 선택될 수 있다. 이미지로 존재하는 사이버 인간은 남성일수도 있고 여성일 수도 있으며, 인간이 아닌 개구리가 될 수도 있다. 즉 정체성은 확정된 것이 아니라 변환 가능하다. 이는 오프라인(offline)에서는 만나볼 수 없는 사이버 공간 시스템만의 특성이며 또한 유기체와 컴퓨터, 마우스, 비트, 이미지가 혼합된 사이보그가 주는 혜택이다. 필자는 성 및 젠더 정체성이 선택 가능한 사이버 공간은, 젠더 이분법을 해체할 정도의 페미니즘적 유토피아는 아니지만, 적어도 다음 두 가지 면에서 페미니즘적으로 긍정적인 의미를 갖는다고 본다.

우선, 첫째, 사이버 공간은 오프라인에서의 젠더 부담을 덜어줄 수 있다. 여성 억압의 핵심은 젠더 규정에서 기인한다. 여성에 대한 차별적 젠더 규정은 성별을 나타내어 주는 몸, 여성적 외양 등에 가해지는데 사이버 공간에서는 외양, 몸, 성별 등이 선택가능하기 때문에 젠더 규정에서 잠시나마 벗어날 수 있다. 여성은 자신의 성별을 전환하거나 성별자체를 숨김으로써 여성이기 때문에 여성적으로 행동하고 생각하기를 강요하는 젠더 편견에서 떨어져 있을 수 있다. 물론 여성 억압의 핵심적인 근원인 젠더 규정 자체가 사이버 공간에서 사라지는 것은 아니지만 젠더 규정을 하도록 하는 물리적 몸의 구속력에서 잠시나마 벗어나 볼 수 있다는 것은 긍정적으로 평가할 수 있는 부분이라 생각된다. 여성들의 사이버 공간에의 참여도가 오프라인의 사회 참여도 보다 월등하게 높게 나타나는 것도 바로 이러한 젠더 부담 약화라는 이점 때문으로 보인다.

둘째, 사이버 공간에서의 성별 전환은 각 성별에게 부과되는 젠더 편견

에 대한 체험을 가능하게 한다. 즉 사이버 공간에서는 젠더 전환(gender-swapping) 체험이 가능하고 이는 젠더 이분법으로 인해 상대 성별이 처하게 되는 억압적 상황에 대한 이해도를 높인다는 점에서 긍정적인 의미를 지닌다. 사이버 공간에서 여성의 성별을 선택한 남성은 여성의 캐릭터가 되기 위해서 성별 뿐 아니라 여성적인 외양, 태도, 말투, 성격 등의 젠더도 함께 전환하는데 그 과정에서 남성과 다른 대우를 받는 여성 억압적 상황들을 체험할 수 있다. 반대로 여성 역시 남성의 캐릭터를 체험함으로써 젠더 이분법의 편견들을 경험할 수 있게 된다. 셰리 터클(Sherry Turkle)의 연구 사례를 살펴보면 온라인 머드(MUD)⁵³⁾게임에서 젠더 전환을 통해 성별에 대한 편견을 체험하게 되는 사례들이 많이 발견된다.⁵⁴⁾ 예컨대 데이비드(David)라는 한 남성은 여성 캐릭터가 되었을 때 남성 이용자들이 처음에는 사이버머니까지 주면서 도와주다가 결국은 성희롱을 하는 경험을 통해 여성의 입장을 체험해 보았으며,⁵⁵⁾ 개럿(Garrett)이라는 한 남성은 머드에서 여성 캐릭터가 되었을 경우 자신의 도와주는 행동이 '자연스럽고 친절한 행위'로서 환영받았지만 동일한 행동을 남성 캐릭터가 되어서 했을 경우에는 '예기치 못한 친절'로서 경계되었던 경험을 통해 남성/여성의 편견에 대해 체험할 수 있었다.⁵⁶⁾ 사이버 공간에서 젠더 이분법이 소멸되지는 않을지라도 젠더 이분법으로 인한 억압을 체험해보는 것은 분명히 페미니즘적으로 긍정적이다. 상대 성별이 처한 억압적 상황을 이해하는 것이 젠더 이분법을 철폐하기 위한 첫걸음이기 때문이다.

필자가 보기에 사이버 공간은 플란트와 해러웨이가 주장하듯 페미니즘적 유토피아는 아니다. 그러나 성차별의 표징자들(몸, 외양, 성별)로부터 인간을 분리하고, 젠더 이분법의 편견을 체험하는 기회를 부여한다는 점에서 사이버공간의 페미니즘적 의미는 크다고 생각된다. 보파르를 위시한 전통

53) 머드(MUD, Multi User Domain)는 여러 명의 캐릭터가 벌이는 온라인 다자간 게임을 말한다.

54) Turkle(1995), pp.212-23.

55) *Ibid.*, p.222.

56) *Ibid.*, p.216-21.

적인 페미니즘 및 페미니즘 운동에서 오래동안 외쳐온 것이 다른 아닌 성 차별의 표징자들과 여성을 분리하는 것이었으며, 여성에 대한 억압적 상황을 이해시키는 것이었기 때문이다. 사이버 공간이라는 과학기술은 페미니즘을 자동적으로 보장하지는 않지만 페미니즘에 일조하는 의미있는 도구라 생각된다.

참고 문헌

- Balsamo, A.(1995), "Forms of Technological Embodiment : Reading the Body in Contemporary Culture", *Cyberspace/ Cyberbodies/ Cyberpunk - Cultures of Technological Embodiment*, eds., M. Featherstone & R. Burrows, London : Sage Pub.
- Balsamo, A.(1998), "Reading Cyborg Writing Feminism", *Communication*, vol.10.
- Balsamo, A., 홍성태 역(2000), "사이버 공간의 가상육체", 『사이보그, 사이버컬쳐』, 문화과학사.
- Baudrillard, J.(1988), "Simulacra and Simulation", *Selected Writings*, tr., P. Foss & P. Beitchman, eds., M. Poster, Stanford, California : Stanford Univ.
- Beauvoir, Simone de, 『제 2의 성 I』, 강명희 역(2002), 하서.
- Freud, S.(1985), *New Introductory Lectures on Psychoanalysis*, Harmondsworth : Penguin.
- Gilligan, C.(1982), *In a different voice*, Cambridge, Massachusetts, London, England : Harvard Univ. Press.
- Ruddick S.(1982), "Maternal Thinking", *Rethinking the Family : Some Feminist Question*, eds., B. Thorne & M. Yalom, Stanford Univ.
- Gur-Ze'ev, Ilan(2004), " Cyberfeminism and Education in the era of the exile of Spirit", *Education Theory*, Fall 99, vol. 49, Issue 4.

- Haraway, Donna J.(1991), *Simians, Cyborgs, and Woman - The Reinvention of Nature*, New York : Routledge.
- Irigaray, L.(1985), *Speculum of The Other Woman*, New York : Cornell Univ. Press.
- Irigaray, L., 이은민 역(1977), 『하나이지 않은 성』, 동문선.
- Negroponte, N., 『디지털이다』, 백옥인 역(1995), 커뮤니케이션북스.
- Plant, S.(1995), "Weaving Woman and Cybernetics", *Cyberspace/ Cyerbodies /Cyberpunk - Cultures of Technological Embodiment*, eds., M. Featherstone & R. Burrows, London : Sage Pub.
- Plant, S.(1996), "On the Matrix - Cyberfeminist Simulation", *Cultures of Internet*, ed., Robs Shields, London : Sage Pub.
- Turkle, S.(1995), *Life On the Screen - Identity in the Age of the Internet*, New York : Touch Stone.
- Westfall, J., "What if Cyberwoman? : The Second Sex in Cyberspace", *Ehtics and Information Technology*, 2000, vol. 2, No. 3
- 신희선(2005), "디지털 시대와 사이버페미니즘 - 한국여성단체의 온라인 여성운동과 의사소통방식을 중심으로, 『아시아여성연구』, 44집, 1호.
- 이수자(2003), "사이버 공간에서 분절화되는 젠더 정체성과 몸개념", 여성연구논총, 4호. 성신여대 한국여성연구소.
- 이채리(2006), "인터넷과 여성", 『철학논총』, 44집, 2권, 새한철학회.
- 이채리(2004), "인터넷의 존재론적 특성과 온라인 상의 자아정체성에 대한 고찰", 『철학연구』, 65집, 철학연구회.

Feministic Implication of Cyberspace

Chae Lee Lee

The purpose of this study is to inquire and analyze feministic view on cyberspace on the base of the opinion of Dana J. Haraway and Sadie Plant so that assess feministic implication of cyberspace. Haraway has the view that human being is a cyborg, the hybrid of machine and organism in cyberspace, and the gender dualism is broken up in the cyborg. Plant suggests that the system of cyberspace is feminine so it is feministic system for woman. However unlike their theory, the cyberspace is ruled by gender dualism at present and there is patriarchal phenomenon. I think that this phenomenon shows the flaw of Haraway's theory which prospects breaking of boundary between female and male through breaking of boundary between machine and organism. And I understand that there is a fault in Plant's assumption which insists feminine system imply anti-patriarchal system. In this process of study, I would like to point out that the view of Haraway and Plant, which understands cyberspace as feministic utopia, is too optimistic and so review cyberspace to see how much it has feministic implication at present.

[Key Words] cyberspace, cyborg, anti-patriarchic system, gender, feminism