

TRANS- HUMANITIES

Title : 사이버스페이스와 여성 정체성의 재구성

Cyberspace and Reconstruction of Women's Identity

Author(s) : 장정희 (CHANG Junghee)

Source : *Trans-Humanities*, Vol. 4 No. 2 (2011), pp. 125-149

Published by : Ewha Womans University Press

URL : <http://eiheng.ewha.ac.kr/page.asp?pageid=book10&pagenum=060600>

Online ISSN : 2383-9899

All articles in *Trans-Humanities* are linked to the Homepage of KCI and
Ewha Institute for the Humanities and can be downloaded:

www.kci.go.kr & <http://www.trans-humanities.org/>



이화여자대학교
EWhA WOMANS UNIVERSITY

사이버스페이스와 여성 정체성의 재구성

장정희

1. 머리말: 사이버문화와 여성

사이버문화 시대의 과학 및 정보기술 혁명, 기계와 인간의 결합 등이 논의되는 가운데 인간 주체, 지식, 자연과 문화의 관계 등은 혁신적인 변화를 겪고 있다. 이에 따라 정보과학기술에서 철학, 문화연구, 지리학에 이르기까지 우리가 거주하고 있는 세계의 이해를 위해 학문 간의 탈경계적 작업이 활발히 진행되고 있다. 특히 디지털 기술과 새로운 형태의 미디어가 우리의 일과 생활 전반을 지배함에 따라 점차 사이버스페이스와 실질적 공간의 경계가 모호해지고 상호작용하는 양상은 일상적 현상이 되어가고 있다. 이에 따라 사이버스페이스를 중심으로 한 사이버문화에 대한 이해가 필연적으로 요구된다.

사이버문화는 다양한 학문적 전통과 이론적 관점들을 포괄할 뿐만 아니라 통섭적 연구방법과 접근을 보이고 있는 복합적 분야이며 여전히 생성중인 분야로서 탈경계적 속성을 지니고 있다. 실제 해외연구의 경우

문화, 과학, 커뮤니케이션, 종교 등의 영역에 이르기까지 다양한 영역을 아우르고 있으며 J 프로우(J. Frow)와 M 모리스(M. Morris)의 지적처럼 이러한 사이버문화 연구는 방법적 불순성과 격렬한 혼합을 특징으로 하고 있다(Frow and Morris 327). 데이비드 벨(David Bell)도 사이버문화 연구는 진행 중인 영역임에 주목하면서 대표적인 20개의 영역을 지목하고 있다(10).¹⁾

이처럼 여러 평자들이 지적하듯 이 영역은 아직 완결된 체계와 방법론이 정립되지 않은 '과정'의 영역이라 할 수 있다. 사이버문화 연구는 1990년대 중반 경부터 본격화되면서 문화연구와 문학연구의 관점에서 이루어진 텍스트적 분석의 방법과 사회학적 전통에 근거한 경험론적 연구를 볼 수 있고 페미니스트 사이버 연구나 사이보그 연구 등을 볼 수 있다. 이러한 사이버문화 영역이 여전히 형성중일 수밖에 없는 이유는 사이버와 관련된 기술이 지속적으로 진전됨에 따라 이에 기반을 둔 스토리나 생각들이 계속 진전되고 복합적으로 되고 있기 때문이다.

특히 사이버 문화와 여성의 관계에 대해서 새로운 인식 틀과 방법론에 대한 고민이 끊임없이 따르고 있다. 이제 현실적으로 21세기 과학기술과 정보화의 진전을 고려하지 않고 현시대 여성 정체성이나 여성 육체의 문제를 논할 수 없는 상황임은 자명하기 때문이다. 특히 이러한 논의 가운데 사이버스페이스 논의는 현재성을 지닌 주요한 담론으로서 21세기 여성의 삶에 어떠한 방향과 가치를 제시할 수 있는지 면밀한 검토가 필요

1) 데이비드 벨이 지적한 20개 영역 가운데 주목할 만한 것으로는 컴퓨터 과학과 관련된 사이버테크노과학, 새로운 기술의 사용, 사용자, 새 기술의 충격들에 대한 사회학적 연구, 사이버스페이스에 대한 연구, SF나 사이버펑크와 같은 문학이론과 연구들, 새 미디어에 관련된 미디어 연구, 즉 SF나 디지털 영화 만들기, 분배소비에 관련된 새 미디어 연구, 과학과 기술에 대한 철학 연구, 정보와 지식경제 속의 변화하는 직업패턴에 대한 경제학 및 조직 연구, 과학과 기술에 관련된 페미니스트 연구, 다양한 형태의 사회적 정치적 문화적 이론들, 사이버스페이스의 물질적 상징적 경험적 차원, 사이버문화 형식 및 실행, 정치학, 정체성, 사이버 문화적 생산과 소비를 이해하기 위한 문화 연구적 접근 등을 들 수 있다.

한 시점이다. IT 강국으로 정보기술이 세계 어느 지역보다 발달해있으며 사이버스페이스가 일상의 중대한 활동영역이자 곧 실천으로 이어지는 우리 현실에서 사이버문화나 사이버스페이스의 의미는 매우 중대하다고 볼 수 있다. 사이버스페이스, 인공지능, 사이보그 등을 중심으로 한 사이버문화론은 포스트페미니즘에서 어떠한 의의와 가치를 지닌 것인지, 사이버문화연구에서 사이버스페이스와 여성 정체성의 문제, 여성 육체의 문제는 어떠한 방향으로 구성되어야하는지 짚어볼 필요가 있을 것이다.

사이버스페이스에 대한 관심과 탐구는 학문 간의 경계를 넘어서서 이루어지고 있는 만큼 21세기의 여성 삶에 사이버스페이스의 의미는 무엇이며 사이버스페이스와 여성 정체성의 관계는 어떠한가 검토해볼 필요가 있다. 과연 사이버스페이스는 육체 이탈이 이루어지고 자신의 젠더를 변형하여 정체성의 실험을 시도하는 공간인가, 실제 육체가 부정되고 가상의 육체만이 활동 가능한 영역인지, 여성과 관련하여 기존 권력이나 제도의 서열이 전환될 가능성이 있는 영역인지 짚어볼 필요가 있다고 본다. 이에 본 논문은 특히 사이버 문화의 중심 개념인 사이버스페이스의 속성을 검토하고 이와 관련하여 여성 정체성의 구성 문제, 여성 육체의 문제를 짚어보아 사이버시대의 페미니즘이 나아가야할 방향을 모색해보기로 한다.

2. 사이버스페이스와 여성

다양한 논의들에서 공통으로 지적되는 사이버스페이스의 특징들은 기존의 공간 개념을 변화시키고 있다. 사이버스페이스와 가상현실(virtual reality)이 인간의 거주환경 변화를 초래하고 있는 것이다. 사이버공간의 유동적, 탈경계적 속성은 윌리엄 깁슨(William Gibson)의 유명한 SF 작

품 『뉴로맨서』(*Neuromancer*)에서 사이버스페이스라는 용어가 처음 사용되면서 이미 예견되고 있다.

사이버스페이스. 매일 수백만의 합법적 이용자들이 일상으로 경험하는 공감각적 환상...인간이 만든 시스템의 모든 컴퓨터 저장장치로부터 추출된 정보의 도표적 재현. 상상할 수 없는 없는 복잡성. 마음의 비공간에 배치된 빛의 행렬들, 정보의 군집체와 무리. 도시의 빛처럼 멀어져가는 곳(67).

이러한 생생한 묘사는 예측키 힘든 복잡성을 지닌 공간으로서의 특색과 미래에 강력한 변화를 가져올 수 있는 공간의 의미를 내포한다. 김슨의 소설뿐만 아니라 SF 콘텐츠들에서 사이버스페이스는 순수하게 커뮤니케이션 넷 워크의 정보 영역으로 묘사되어왔다. 이러한 근거로 사이버스페이스는 탈육체화된 정보에 근거한 의식 영역으로 생각되었다. 사이버스페이스에서 물질화된 육체의 배제, 공감각적 환상은 기존의 의사소통과 다른 패턴의 만남을 보여주며 아울러 기존 공간의 다양한 경계들이 허물어지고 유동성, 불확정성이 특징인 공간이 된다. 이러한 김슨적 정의는 이후 여러 영역에 막대한 영향을 미쳤으며 새로운 영역, 가상의 영역이 우리에게 줄 수 있는 가능성에 대한 많은 담론이 쏟아져 나왔다. 이에 대해 일부는 사이버스페이스가 너무 막연한 개념이라 디지털, 혹은 뉴미디어와 같은 특정한 영역을 붙여서 사용하기도 하지만, 벨은 사이버스페이스란 용어가 기술, 이용과 이용자, 체험, 스토리와 이미지들을 함께 접어서 포괄하기에 지속적인 호소력과 개념적 가치를 가지고 있다고 본다(4). 벨의 지적대로 실상 사이버스페이스란 용어가 가장 포괄적이고 호소력있는 개념으로 사용되고 있다.

여성은 사이버스페이스에서 어떻게 재현되며 사이버기술이나 사이버스페이스의 사용도 젠더화된 것인가, 즉 사이버스페이스는 젠더의 상투

적 재생산이 이루어지는 또 다른 영역일까의 문제는 여전히 쟁점이 되는 영역이다. 이는 곧 과학기술이 여성에게 해방적 기능을 하는가, 여전히 젠더를 재생산하는 데 머무는 것인가의 쟁점과 연관된다. 이와 관련된 논의는 크게 두 가지 방향을 이루고 있다. 사이버시대의 기술이 여성에게 다시 억압의 굴레로 작용할 수 있다는 논의는 과학기술 영역에서 여성은 다시 억압 대상이 된다는 관점을 취한다. 이러한 논의들에서는 사이버시대에 젠더 재생산이 이루어질 수 있다는 점을 지적하며 다른 대안을 탐색해야함을 주장한다. 주디스 스콰이어즈(Judith Squires)는 사이버페미니즘이 여성을 해방시켰다고 보는 사디 플랜트(Sadie Plant)나 다너 해러웨이(Donna Haraway)의 사이버문화 페미니즘에 회의적인 입장을 보인다. 스콰이어즈는 사이보그나 사이버문화에 주력하는 현상을 “사이버에 대한 열광”(cyberdrol)으로 지칭하면서 이를 경계해야한다고 보고 명확히 정의될 수 있는 물질론적 페미니즘의 필요성을 주장한다(360). 스콰이어즈는 플랜트나 해러웨이의 논의가 기술에 격양된 해방적 비전을 낭만적으로 투사하고 있다고 본다. 아울러 해러웨이는 계몽주의 인식론을 부정했지만 스콰이어즈는 이러한 인식론에서 얻을 것이 있다는 입장을 보인다(360-373).

주디 와이즈먼(Judy Wajcman)도 『페미니즘과 기술의 대면』(*Feminism Confronts Technology*)에서 남성성과 기술의 연결 관계를 확인할 수 있고 이러한 점은 양성 사이의 불공평한 권력관계를 낳는다고 보고 있다(137). 이와 유사한 맥락에서 신시아 콕번(Cynthia Cockburn)도 기술적 면은 남성성과 연루되는 것으로 보았다(7). 이러한 양상은 디지털 기술까지도 확장된다고 보고 여성이 기술에 접근한다 해도 가부장적 지배 가치관의 축도 안에 남는다고 보는 것이다. 이 문제에 대한 급진적 페미니즘의 해결책은 기술을 거부하고 여성의 힘으로 유기적 육체의 가치를 재평가하는 것이다, 이러한 관점은 사이버문화시대에 실재의 육체에 중점을 두어 여성성을 재수립하려는 데 초점을 두려는 것이나 여성을

자연이나 육체와 근접한 것으로 본질화시키는 것으로 또 다른 비판의 대상이 되고 있다.

대중문화에서도 과학기술과 여성성의 문제는 쟁점이 된다. 사이보그가 대중문화에서 젠더의 상투적 이미지를 재생산할 수도 있다는 점을 우려하는 논의들을 주목해볼 수 있다. 특히 사이보그 이미지에 초점을 둘 경우 페미니스트적 유토피아의 상징으로 물화될 가능성에 대해서 우려의 목소리가 나오고 있으며 매리 도안(Mary Doanne)의 경우 페미니스트 여성작가들이 젠더 경계를 없애는 것을 가능하게 하면서도 여성성에 대한 관습적 이해를 더 강하게 만드는 경향이 있다고 지적한다(110-121). 이와 유사하게 수잔 호손(Susan Hawthorne)도 사이버페미니스트의 기술-인간 찬양이 문제가 있음을 지적하면서 실제 세계의 중요성을 주장한다. 실제 여성의 산 경험의 현실에 위협이 되는 가상적, 탈영토화된 사이버스페이스에 대해 회의적이며 “실제 육체”(real body)의 중요성에 초점을 둔다(217).

이러한 비판적 관점들과 달리 사이버스페이스와 사이보그를 여성에게 해방의 실마리를 제공하는 것으로 보는 논의도 지속적으로 진행되고 있다. 특히 최근의 사이버페미니즘은 기술과 남성성을 연관시켜보는 전통적인 관점을 거부하며 근본적으로 여성을 사이버스페이스의 능동적인 행위자로 설정한다. 사이버스페이스에서의 육체화, 탈육체화, 가상육체화와 같은 과정은 남성과 여성에게 다른 의미를 가진다고 보는 것이다. 새로운 젠더 가능성과 정체성의 가능성을 모색하는 경우, 사이버스페이스를 유용한 영역으로 간주할 수 있는 것이다. 이처럼 사이버스페이스나 사이보그가 포스트휴먼시대 여성의 가능성을 위한 여성의 정체성을 찾는 하나의 출구로 작용하고 있는 점에 초점을 둘 수 있다. 이러한 맥락에서 경계를 벗어나 다양한 종의 공존 가능성이 주장되면서 타자의 경험도 주요한 것으로 대두되고 있다.²⁾

이러한 논의에서 사이버페미니즘은 여성이 기술의 희생자라는 관점을

벗어나서 여성이 자신의 쾌락을 위해 기술 문화적 공간에 거주할 수 있다는 사실에 초점을 둔다. 이 가운데서 사디 플랜트(Sadie Plant)는 젠더화된 기술개념을 거부하고 여성이 실제로 디지털 시대의 새로운 경제에 더 적합하다고 주장한다. 사이버스페이스는 여성에게 부재의 장소라기보다 긍정의 장소로서 이 공간에서 여성의 차이성은 여성에게 장애물이 아니라 내부로부터 남성 권력이라는 개념 자체를 약화시킬 수 있는 것으로 본다(60). 플랜트는 사이버스페이스에서 여성이 컴퓨터나 인공두뇌 시스템과 마찬가지로 시뮬레이션 기제(simulation mechanism)이며 이러한 자격으로 여성과 자연을 연관시킨 범주 구성을 해체할 수 있다고 본다. 즉 여성의 이러한 정치 행위를 통해 자아를 실행할 수 있다고 본다(58-59). 플랜트와 같은 사이버페미니즘의 관점에서 보면 사이버시대의 정보기술이나 과학기술이 여성에게 더 해방적인 의미를 지닐 수 있다.

사이버스페이스에서의 육체화, 탈육체화, 재육체화는 여성과 남성에게 다른 과정으로 작용하는 것일까, 젠더정체성이 변화할 수 있는 계기가 되는 것일까, 물질적 육체가 사라지고 사이버스페이스상의 육체는 육체를 초월하는 유토피아적 판타지를 가능하게 하는 것일까? 실제 육체의 의미란 무엇인가? 사이버스페이스와 연루된 사이버기술의 관점에서 볼 때 여성의 육체 및 여성의 정체성은 새로운 변형의 가능성이 있을까? 사이버스페이스나 사이버기술과 젠더의 관계는 어떠한가, 사이버스페이스

-
- 2) 이러한 과학기술과 페미니즘의 관계 논의에서 해러웨이의 『사이보그론』은 가장 중심에 자리하고 있으며 해러웨이에서 파생된 논의들은 21세기 여성 정체성과 자연, 문화, 지식에 대해 다양한 제안을 하고 있다(*Simians* 155-161). 사이보그론은 육체적 실제의 방식이나 여성의 공유경험이라는 보편적 개념을 넘어서는 새로운 돌파구를 마련했고 사이보그는 사이버문화 시대에 여성의 정체성이 재구축될 가능성, 즉 여성의 정체성을 찾는 하나의 수사로서 주요한 지침이 될 수 있다. 사이보그론에서 더 확장된 해러웨이의 동반종론에 대해서는 기계와 인간뿐만 아니라 동물을 포함한 다양한 종의 공존 가능성이 어떻게 미래 삶과 페미니즘의 방향에 지침을 마련해줄 수 있는가에 대해 논의가 다양하게 이루어지고 있다.

스나 사이보그를 해방적 실체로 볼 수 있을까?

이러한 문제들에 대한 논의는 사이버스페이스가 자신의 정체성을 능동적으로 재편할 수 있는 가능성을 주고, 다원적 정체성을 실현할 기회를 주는 점을 출발점으로 해야 할 것이다. 왜냐하면 사이버스페이스에서 육체를 재구현함으로써 여성은 사이버스페이스라는 기술의 매트릭스에 연루되고 새로운 관계망에 연루될 수 있기 때문이다. 즉 전통적인 시간과 공간의 장벽을 넘어서 새로운 관계망이 이루어지는 양상이 이미 우리가 접하는 현실이다. 이러한 시점에서 여성과 기술의 관계를 포함하는 사이버문화 연구의 방향, 특히 사이버스페이스와 여성 연구의 방향은 단순한 정신/육체, 물질/비물질의 이분법을 넘어서야 할 것이다.

따라서 사이버스페이스와 여성에 대한 논의는 단순히 위협자/혜택자의 논리로 파악할 수 없다. 관점이 서로 대립되는 경우에도 기본적으로 사이버스페이스에서의 여성 정체성이 새로이 탐색될 필요성과 방향 모색에 초점을 두는 점은 동일하기 때문이다. 사이버스페이스의 유동성, 탈경계성으로 인해 끊임없는 변형의 가능성이 제시되고 있어 한 범주로 정의내릴 수 없는 변수가 늘 따르기 마련이다. 따라서 주체-기술의 관계에 대해 다른 사고방식이 요청되고 여성 육체나 정체성의 정치학 탐색에 새로운 출구가 필요하다. 여성 주체의 관습적 모형이 변형되며 자연/문화, 자아/타자, 유기체/기술, 사이버스페이스/실질공간의 이분법이 어떻게 해체될 수 있는가를 모색하는 작업이야말로 여성의 가능성에 대한 새로운 출구가 될 수 있다.

사이버스페이스와 사이버문화적 기술들은 실제 여성이 거주하는 세계에서 볼 수 있는 만큼이나 권력관계들을 포함한다. 다이앤 큐리어(Dianne Currier)는 사이버 육체들의 젠더화된 속성을 탐색하려는 작업에서 출발하여, 육체는 차이와 주체성의 터전이자 기술과의 접촉 지점임을 주목하면서 사이버문화에서 탈육체화를 강조하는 것은 오래된 정신/육체의 이분법이 여전히 근거로 작용하고 있음을 보여준다고 지적한다

(255). 큐리어는 이처럼 사이버스페이스에서도 오래된 이분법이 근거로 작용하는 데 대한 대안으로 들뢰즈(Gilles Deleuze)와 가타리((Félix Guattari)의 배치(assemblages)의 이론을 빌어서 정체성의 논리를 다시 구성하고 있다. 육체와 기술은 1+1의 이분법적 정체성 개념이 아니며 육체는 고정된 하나의 패턴으로 규정되는 것이 아니라 타 육체들, 대상들, 제도들, 기술들, 기호체제들, 권력관계들의 복합적 배치 안에서 분절되거나 현실화되는 것이며 (“articulated or actualized, within complex assemblages of other bodies, objects, institutions, technologies, regimes of signs, and relations of power”) 결코 통합되거나 안정적인 실체로 되지 않는 것으로 볼 필요가 있다고 주장한다(Currier 264). 이러한 큐리어의 논의는 사이버스페이스와 육체담론에 새로운 방법론을 제시하고 있다. “배치”와 관련하여 구성되는 육체의 속성을 다시 살펴보는 작업은 사이버페미니즘에도 유용한 지표가 될 수 있다.

사회 기술적 형성이라는 맥락에서 이러한 육체의 구성들을 보게 된다면 페미니스트들은 현재 작동중인 권력관계를 감지할 수 있으며 기존의 배치들을 전복하고 그 안에서 새로운 배치가 이루어지도록 방향을 잡아갈 수 있을 것이다. 이러한 점에서 큐리어의 논의는 사이버문화의 사회적 구성뿐만 아니라 문화적 기술적 구성에 대해 탈경계적 성격에 주목하게 해주며 사이버스페이스와 육체, 젠더 논의에 새로운 실마리를 제공해주고 있다.

큐리어의 지적대로 사이버스페이스가 여성들에게 제공할 수 있는 가능성들을 탐색하는 것은 단순한 차원의 문제가 아니라 광대하고 복합적인 프로젝트가 될 수밖에 없다(254). 사이버스페이스의 여성들은 페미니즘, 정체성, 성차, 의사소통, 사회적 문화적 제도, 공동체, 권력, 지식과 같은 주요문제들을 탐색하고 있기 때문이다. 기술의 상호작용을 통해 실체화된 권력관계는 어떠한 것이며 여성들에게 정당한 분배가 이루어지고 있는가의 문제를 예로 들 수 있다. 또한 이러한 관계들이 어떻게 도전이

되고 변형될 수 있는가의 문제도 주요한 문제이다. 이러한 문제들은 복합적이며 일터나 가정에서 다양한 기술을 접하는 여성들로부터 기술과 여성, 남성들의 관계가 어떻게 이루어지는지에 대한 광범위한 이론적 틀과 지식의 양태에 이르기까지 복합적 단계에서 접근이 이루어져야한다. 새로운 소통 공간인 사이버스페이스가 어떻게 여성에게 변형의 가능성을 제공할 수 있는가는 이러한 기술의 속성과 남성, 여성의 속성을 탐색하여 어떻게 새로운 관계로 전이되는가의 문제와 연동이 되어 있기 때문이다.

3. 사이버시대의 육체와 정체성

사이버스페이스에 대한 논의 가운데 사이버스페이스에 취하게 되는 가상의 육체(virtual body)에 대한 논의는 다양하다. 즉 사이버스페이스로 진입 시 육체를 이탈하는 과정은 가상 육체를 취하는 과정인데 이러한 소재를 중심으로 한 대중문화 콘텐츠에서는 실제 육체를 벗어나서 사이버스페이스의 세계에 거주하기도 하고 아예 이 영역에서 영원히 거주하는 양상을 주로 다룬다.³⁾ 다시 말해 정신과 육체를 분리하여 육체는 현실에 남는 것이며, 정신이 사이버스페이스에서 활동하는 패턴이 중심이 된다. 이러한 양상에서 고찰되다시피 정보에 기반을 둔 사이버스페이스의 속성은 실제 물질적 육체의 접근을 어렵게 하고 이처럼 육체가 제외되는 것에서 정체성의 변형을 이루기 위한 수단을 찾는다.

이러한 육체논의는 궁극적으로 이분법적 대립에 근거한 사고 패턴의 정체성 논리에 간혀있는 경우가 많다. 다시 말해 인공지능학과 SF 콘텐츠들에서 흔히 발견되는 것은 육체에서 해방되어 자유로이 이동하는 의

3) 소설 『뉴로맨서』뿐만 아니라 영화 〈매트릭스〉나 〈인셉션〉 등에서 이러한 모티브들을 볼 수 있다. 사이버스페이스로 진입하는 것은 정신이며 육체는 현실에 남아있는 것으로 설정되어 육체/정신의 이분법적 구도에 기반을 두고 있다.

식이라는 개념이다. 이는 사이버스페이스 담론에서 가장 일반적으로 볼 수 있는 육체/정신의 논의형태이다. 이러한 급진적 분리는 정보를 사이버스페이스의 수단이나 장치로 강조하기 때문이다. 기술과 개인의 관계에서 정보를 결정적 요인으로 보는 경우 육체보다 정보를 우위에 두기 쉽다. 사이버스페이스에서 정보는 물질보다 더 우위에 있는 특권적 용어로 작용하는 경우가 많다. 이처럼 정보와 물질의 이분법적 구분은 사이버스페이스에 대한 일상적 개념들에 팽배해있다.

구체적인 실체의 육체와 기술적 도구들, 사이버스페이스 영역과 육체 관계를 이론화하는 데 물론 정보가 결정적인 원칙이 된다. 그러나 육체는 그대로 있고 사이버스페이스로 진입하는 주체는 정신이라는 이분법적 접근은 물질/비물질, 육체/정신의 이분법을 재생산하는 것과 같다. 사이버스페이스의 속성은 이러한 경계를 허물고 새로운 가능성을 탐색하는 데 있다.

사이버스페이스의 가상 육체를 논할 때 주요한 점은 가상세계가 완성된 것이 아니라 지속적으로 진행되는 단계에 있다는 점이다. 사이버스페이스의 공간적 특징은 과정(process)이 중심으로 진행되며 유목적 성격을 지니고 있다. 이러한 유목적 성격은 고정된 육체 개념이나 정체성 개념을 함유하지 않는다. 이점에서 사이버스페이스의 유목적성은 로지 브라이도티(Rosi Braidotti)의 유목적 개념과도 통한다. 브라이도티는 우리가 영원한 변형과 잡종화, 유목적 과정에 있으며 이러한 '사이'의 상태들과 단계들은 이미 수립되어있는 이론적 재현의 방식에 도전하는 것으로 본다. 브라이도티는 통합적 정체성이나 육체담론을 시도하지 않으며 (*Metamorphoses 2*). 브라이도티의 유목적 상황 이미지는 주체의 복수성, 유동성을 상징하고 있다.

해러웨이의 "분열된 정체성"(fractured identities) 개념도 유사한 성격을 지닌다(*Simians* 155-161). 해러웨이는 통합적 정체성 혹은 체험을 총체화하려는 시도를 거부하며 여성이라는 공통된 이름으로 타자의 경험

을 말하려는 입장을 부정한다. 특히 해러웨이의 사이보그는 젠더를 초월한 존재로서 여성적 총체의 체험을 부정하며 사이보그의 정체성은 상황에 따라 유동적인 특성을 지닌 것임을 알 수 있다. 해러웨이는 차라리 줄리아 크리스테바(Julia Kristeva)의 여성개념이 청년이나 동성애자처럼 역사적 집단으로 상정된 점에 주목하면서 커뮤니케이션 네트워크 속의 여성, 즉 사회적 범주로 구축된 여성 개념이 페미니즘에 더 적합하다는 관점을 보인다.

실상 해러웨이의 분열된 정체성 개념은 여성을 부정한다기 보다 타자(여성, 유색인종, 자연, 노동자, 동물 등)를 고립시키는 이원론 비판과 통한다. 지속적으로 하나라는 통합신화가 환영일 따름이라는 해러웨이의 주장은 고도의 기술문화가 중심인 사이버시대와 상통하는 면이 있다. 고도의 기술문화에서는 인간과 기계의 관계에서 누가 만들고 누가 만들어졌는지 명백하지 않기 때문이다. 이제 우리 자신은 생물학과 같은 공식적 담론 안에서건, 통합회로 안의 가정경제 같은 일상에서건 사이보그, 혼종, 모자이크, 괴물이며 이처럼 경계해체와 융합이 특징인 정체성의 구성은 본질적 여성 개념을 넘어서서 유동적 정체성 개념을 수립하는 의미가 있다(장정희 275).

캐서린 해일즈(Katherine Hayles)의 논의 역시 포스트모던 시대, 사이버시대에 정체성의 탈경계적 성격에 주목한다. 해일즈는 이미 우리가 포스트휴먼이 되었다는 가정 하에 유기체와 시물레이션, 인공지능 매커니즘 사이에 경계를 두지 않으며, 인간과 인공지능이 각기 다른 형태로 진화하는 포스트휴먼 상황에 대해 논한다. 정보기술과 문화사 탐구방식을 결합한 방법론으로 정보가 어떻게 육체를 잃어버렸는지, 즉 물질화된 형태와 이에서 분리된 총체로 개념화되는가, 사이버네틱 담론에서 자유주의 휴머니즘적 주체가 어떻게 분해되는가를 분석한다. 인간의 육체는 교환되고 상호침투되고 서로 다른 정보 진행 시스템과 뒤섞일 수 있는 정보의 특별한 분배로 된다. 해일즈는 포스트휴머니즘이 여성에게 더 유

리할 수 있다고 주장하면서 포스트의 개념이 종결이 아니라 진행되고 있는 변형과 변화의 과정을 함축하고 있음에 초점을 둔다. 사이버 문화시대, 유동성과 우연성(fluidity and contingency)이 특징인 시대에 사이버 보그 이론은 성, 주체성, 정체성의 창조적 탐색을 위한 하나의 풀(pool)이자, 남성, 여성 양자를 위해 해방적 기능을 할 수 있다고 보고 있다 (Hayles 283-91).

이처럼 다양한 논의들에서 보다시피 사이버문화 시대의 정체성 문제는 열린 가능성의 문제로 접근되며 인간이 거주하는 세계의 개념을 변형시키고 있다. 호워드 레이골드(Howard Rheigold)의 주장처럼 인터넷 공간 같은 사이버스페이스는 성, 인종, 연령 등이 배제될 수 있는 보다 평등한 공간을 허용한다(26). 레이골드는 인종, 젠더, 연령, 국적, 육체적 외양은 원하지 않으면 명백하게 밝히지 않아도 되는 이 공간의 속성을 잘 지적한다. 이러한 경우 인종, 젠더, 등이 생물학적으로 구체성이 부여된 육체라기보다 사회적·문화적 가치관과 기대를 육체에 각인시키는 방식으로 의미가 부여된다. 그러므로 육체는 이러한 경우 정보영역으로 들어가지 못하는 단순한 물질적 육체가 아니다. 즉 주체를 억압하는 사회범주들과 가치들이 새겨지고 이러한 사회범주와 가치들에 의해 형성되는 과정이 육체가 된다. 사이버스페이스에서 육체의 변형이 이루어진다면 이처럼 기존의 이분법과 타협을 이룬 육체들을 넘어서는 데 있는 것이다.

다양한 사이버스페이스와 육체논의는 페미니스트들에게 생물학적 육체를 초월하는 방식으로 생각을 표현할 수 있는 기회를 제공함으로써 여성, 타자, 대상이라는 역사적 범주를 넘어서 자신들의 정체성을 재정의할 수 있는 힘을 주었다고 볼 수 있다. 그러나 이러한 논의들에서는 탈육체, 탈영토적 사이버스페이스와 육체의 물질성의 관계를 여전히 육체/정신, 물질/비물질의 대립항의 틀에서 파악하는 경우가 많다. 실제로 페미니스트들의 사이버스페이스 분석에서 탈육체에 대한 논의들을 볼 수 있으며 사이버스페이스가 제공하는 정체성 재구성의 가능성에도 불구하고

실제 육체와의 피할 수 없는 끈이 남아있다고 주장한다.⁴⁾ 주체가 아무리 가상적이 되더라도 항상 육체는 남아있으며, 역사적으로 육체와 기술, 공동체는 서로를 구성해주고 있다고 보는 것이다. 사이버스페이스의 가상 육체와 실제 육체는 대립적 개념이 되는 경우가 많으며 기존의 이분법적 대립항의 구조와 연관된 정체성 논리가 사이버스페이스를 통해 재생되는 양상은 사이버스페이스 담론이나 이를 주제로 만든 문화 산물들에서 지속적으로 발견된다. 즉 여성 육체들이 어떻게 사이버스페이스에서 이용되어 이러한 정체성의 논리를 재생산하고 있는지를 발견할 수 있다.

그러나 육체와 사이버스페이스에서 획득하는 새로운 정체성의 개념은 보다 복합적으로 접근되어야 한다. 가상적인 존재와 물질적 존재는 서로 얽히어 있으며 가상공간의 육체는 물론 프로그래밍을 통해 변환될 수 있다. 실제 젠더도 바뀔 수 있으며 피부색도 일시적으로 망각될 수 있고 나이와 육체의 질병도 피할 수 있다, 이처럼 육체를 재프로그래밍하는 것은 사이버스페이스에서 어떤 형태도 취할 수 있다는 것을 의미한다. 이러한 경우 물질적 육체가 배제되는 이분법적 사고에 기반을 두기 쉽다. 가상의 육체를 구성하는 과정에는 가상의 육체와 실제 육체의 관계를 수정된 방식이지만 유지하려는 욕망이 자리하고 있다. 실제 육체는 스스로 구성한 정체성을 더 정확히 재현하려는 개인의 욕망을 따라 재구성되

4) 특히 앤 발사모(Anne Balsamo)는 주체와 기술의 연관관계를 이해하기 위해서는 물질주의적 기반으로 돌아갈 필요가 있다고 말한다, 물질적 육체의 중요성을 지적하면서 이에 기반을 두어야 젠더, 인종 등의 담론이 생성될 수 있다고 본다(“Forms of Technological Embodiment” 220). 사이보그와 젠더 문제에 대해 사이보그와 퀴어 사이의 관계, 사이보그 신학의 가능성, 내재와 초월에 대한 지배적 이해에 도전의 의미를 탐색한다. 발사모의 주장은 사이보그들이 실은 포스트모던 아이콘이며 기술적 남성 상상계에 의해 침투된 문화에서 생산된 것이라는 것이다. 사이보그의 지배적 재현은 인간, 기계, 여성성에 대한 부르주아적 개념을 다시 확인케 함으로써 지배적 이데올로기로 다시 몰입하게 한다는 것이다(*Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women* 154). 발사모는 물질주의적 기반을 중시하고 물질적 육체의 중요성을 지적하면서 이에 기반을 두어야 젠더, 인종 등의 담론이 생성될 수 있다고 본다 (“Forms of Technological Embodiment” 220).

는 것이다. 그러므로 가상의 육체는 실제 육체를 완전히 저버리지 않으며 오히려, 육체의 속성을 다른 맥락으로 새로이 만들려는 시도와 연루된다. 이러한 과정에서 육체의 재현들, 의미들과 기능들은 재형성되는 것이다.

이와 관련하여 젠더도 사이버스페이스에서 변형 가능성이 매우 큰 것으로 볼 수 있다. 사이버스페이스의 변형 가능성 가운데 젠더는 변형의 핵심 터전이 되는데 젠더는 두 가지 양태로 작용한다(Currier 261). 첫째 그것은 기존의 물질적 성적 육체에 부가된 젠더와 구분된다. 실제 세계에서는 쉽게 분리될 수 없는 것이지만 가상성, 탈육체성으로 인해 젠더 패턴은 없어질 수 있다. 두 번째로 젠더는 순수한 정보의 사이버스페이스 안에서 자유로이 유동하는 패턴이므로, 개인은 자유로운 틀을 취하여 자신의 의지대로 기존 젠더를 무효화할 수 있다. 실제로 인터넷 공간에서 많은 여성들이 남성의 젠더로 활동하거나 젠더와 관련없는 실체로 활동하기도 한다.

실상 젠더는 최근 페미니즘 이론에서 매우 여러 의미를 적재하고 있는 담론으로서 사이버스페이스에서 전개될 때는 문제화되는 개념이 된다. 육체와 젠더는 강력한 유대가 있지만 급진적인 기술의 중재로 이러한 관계를 바꾸어놓을 수 있다. 즉 젠더와 물질적 육체를 연관시키는 기존의 젠더 구성은 사이버스페이스에서 다른 패턴으로 구성될 수 있다는 사실이 주목받아왔다. 지속적으로 사이버스페이스의 젠더 모형은 복합적으로 형성되어 왔으며 육체와 관련된 젠더 구성 패턴을 넘어서는 새로운 영역이 제시되고 있다. 섹슈얼리티와 관련된 육체, 남성성, 여성성은 사이버적 변형을 향한 욕망 속에서 새로운 젠더 관계를 이룰 수 있고, 젠더는 하나의 패턴으로 규정되기 어렵게 되었다. 그러므로 젠더를 분리할 수 있는 정보패턴으로 보는 것은 사이버스페이스에서 육체를 제대로 규명하지 못하게 되는 것이다.⁵⁾

5) 큐리어는 젠더를 분리 가능한 정보패턴으로 보고 있는 셰리 터클(Sherry Turkle), 린 처니(Lyn Cherney), 레즐리 리건 셰이드(Leslie Regan Shade), 등이 그러한

이에 육체와 육체를 새로이 만들 수 있는 각종 기술, 이의 상호작용
가능성의 관점에서 볼 때 통합된 육체를 어떻게 규정하는 가는 점점 어렵
게 되었다. 큐리어는 기술과 개인의 육체관계를 볼 때 정체성과 동일성을
강화하는 대신 육체와 기술에 대한 대안적 이해나 새로운 이해는 들뢰즈와
가타리에서 나올 수 있다고 본다(264). 즉 육체와 기술의 상호관계를 생각
해볼 때 기존의 정체성의 정치학에 갇히지 않을 가능성은 들뢰즈와 가타리
의 배치의 개념에서 찾을 수 있다는 것이다. 이는 차이성의 영역을 열어들
수 있으며 사이버스페이스와 여성의 육체 구성에 관심을 지닌 페미니즘에
유용한 창구가 될 수 있다. 큐리어는 배치의 가능성에 대해 이분법적
경계를 허물고 새로운 다양성을 창출해낼 수 있는 점을 강조한다.

배치는 요소들의 기능적 혼합이지만 가장 중요한 것은 구성요소들
이 통합되고 안정되거나 자기 정체적 총체나 대상으로 이해되지 않는
다는 점이다. 각 배치마다 구성요소들의 힘과 흐름은 다른 요소들의
힘과 흐름과 만나고 연결된다. 이러한 만남들의 결과로서 생기는 분
포는 배치를 구성한다. 다양한 대상과 총체들의 만남에 관련되어있지
만 이는 추가함으로써 연결하는 생체 기술적 모형이 아니다...오히려
육체들과 다른 요소들은 각 배치 안에서 임시적 연결과 정렬을 만들
어내는 다양성의 영역들이다(263).

배치의 요소들이 서로 다른 복합성들과 혼합되는 복합성들이라면 각
각의 혼합은 앞선 혼합과 다른 복합성들을 생성해낼 것이다 이러한 양태
로 각 요소는 각 배치 안에서 새로운 연결점을 이루는 또 다른 존재가
된다. 이러한 배치의 내용들은 결코 지속적이거나 안정적으로 되지 않
으며 개별화되거나 자기정체성을 갖지 않는다. 특별한 배치의 맥락 안에서

관점에 근거하여 사이버스페이스의 젠더 문제에 접근한다고 보고 이들이 이분법적
논리에 갇혀있다고 보고 있다(261).

요소의 흐름들은 복합적이기 때문이다. 정보, 물질, 사고, 분자, 움직임들, 파편들이 특별히 인식 가능한 영역과 기능들 안에 배치되어서 유입되는 것이다.

이러한 식으로 이루어지는 배치 요소들 간의 만남은 권력의 위계를 형성하지 않는다. 오히려 복합성의 흐름이나 힘, 강도(intensity)들이 서로 연결되고 다른 흐름, 힘, 복합성들과 연결되어서 또 다른 복합성들이 정교하게 구축된다. 이러한 구축이 혼종(hybrid) 혹은 변이들이며 이들은 서로 다른 종류를 형성하므로 하나의 단일한 총체로 추적될 수 없다.

이처럼 다른 요소들의 움직임이 배치를 구성한다면 그 요소들은 하나의 정체성이나 이분법적 대립항들의 구도를 따라 조직화되지 않는다. 배치는 파편의 집합들이라는 개념이 아니라, 전체와 구성의 관계에 전혀 다른 각도의 이해를 제공한다. 복합성들 간의 연결로 구성되어있기 때문에 배치는 구성요소의 합이라도 요소를 초월하거나 조직화하는 구조에 의해 질서화되거나 지배되지 않는다. 이러한 구성으로 인해 하나의 배치 안에 구성요소의 어떤 변화나 변경은 새로운 배치를 가져오게 된다.⁶⁾

그러므로 배치의 개념은 육체를 이해하는 두 가지 연장된 접근을 제시하고 있다. 첫째, 육체는 물질적, 화학적, 전기충동의 조합이면서 어떤 불변의 패턴으로 고정되지 않는다. 연속적으로 흐름 속에 있고 환경들과 대상들과 담론영역에 개방되어 있다. 둘째로 특이한 육체들은 다른 육체들, 결코 통합되거나 안정화되지 않는 대상들, 제도들, 기술들, 기호체계들, 권력관계들의 복합적인 배치 안에서 구성되거나 실제화된다.

사이버스페이스에서 육체와 정신의 관계도 탈경계적 관점에서 접근되어야 할 것이다. 어떤 것이 위계상 더 우위라고 말할 수 없고 두 요소들은 동일하게 작용하기 때문이다. 큐리어의 말처럼 육체도 이러한 관점에

6) 배치에 대한 설명은 사이버스페이스의 특성이나 이에 진입하는 육체의 특성을 규명하는 데 이분법을 넘어설 수 있는 유용한 근거로 배치를 제시한 큐리어의 논의를 참조하였다.

서 보면 일시적이며 주변을 둘러싼 대상들, 지식들, 지리들, 제도적 실행들의 흐름과의 관련이라는 복합적 영역 안에서 형체를 취하는 것이다(264). 엘리자베스 그로즈(Elizabeth Grosz)는 이러한 육체들을 “과정, 기관, 흐름, 에너지, 육체적 본질들, 비육체적 사건들, 속도와 연속 등의 불연속적, 비총체적 시리즈”로 묘사한다(164). 이러한 그로즈의 육체에 대한 이해는 정신/육체의 이분법을 넘어서 육체구성의 복합적인 요소들을 포괄하고 있다. 아울러 들뢰즈와 가타리가 이야기한 배치의 개념과도 상통하는 것이다.

사이버스페이스를 탐색하는 페미니스트에게 들뢰즈와 가타리가 시사한 이론적 변환들은 기술과 사이버스페이스의 문제에 하나의 틀에 갇히지 않은 정체성의 실마리를 제공하며 변형의 가능성을 제공한다. 복잡성의 임의적 배치라는 개념이나 구성요소들이 다른 요소들과의 지엽적 특이한 구성을 이룬다는 개념은 육체와 기술 사이의 조우 방식에 하나의 대안을 제공해줄 수 있다. 이제 기술이 육체에 가한 효과들을 측정하는 방법론이 아니라 육체, 기술, 실행들, 대상들, 담론들이 특이한 배치에서 어떤 구성을 이루는 가 추적하는 방법론이 페미니스트들에게 유용한 지침이 된다.

그러므로 사이버스페이스에 진입하는 육체의 문제는 단지 정신/육체의 분리에 입각한 것이 아니라 어떤 종류의 육체가 특이한 실행들의 활동들, 교환들, 회로들 안에서 구성되는가를 추적하는 문제가 될 것이다. 여성의 육체는 더욱이 여러 실행들과 회로들 안에서 어떠한 구도로 배치되는가의 문제가 중요하다. 즉 사이버화된 육체와 물질적 육체가 분리되는 것이 아니라 육체의 에너지와 충동들과 전자적 회로 등이 결합하여 새로운 형태들을 구성하게 되며 문화, 정보, 기호, 성, 대화, 접촉 등의 흐름에 의해 영향을 받는다. 이러한 과정을 통해 육체의 구성은 차별화된다. 이처럼 차별화되는 구성들을 추적하는 문제는 이미 고정된 육체 모형이나 정체성을 탐색하는 작업과는 구분된다.

육체들과 다른 요소들은 각 배치 안에서 임시적 연결과 정렬을 만들어내는 다양성의 영역들이라는 들뢰즈의 배치 개념은 복잡성을 상정하고 있으며 이는 배치된 육체들과 기술들, 사이버스페이스의 실행들이 어떻게 지식과 권력제도와 교차하는지 검토하는 진단 도구를 제공한다 (Currier 265). 즉 이를 통해 사이버스페이스에서의 실행과 담론들은 어떠한가를 제대로 읽어낼 수 있다. 정체성의 주요 요소인 지식과 권력의 구조들이 초월적이고 통합적 구조들보다는 배치의 기능적 요소들로 재위치될 수 있는 것이다. 따라서 정체성의 인식론적 구조들을 수립하도록 유도하는 요소들을 밝히거나 정의하기보다는 정체성이 구축되는 과정을 추적하는 일이 더 중요하다. 즉 어떻게 권력 구성이 육체, 주체, 기술의 다른 형성들을 시사해줄 수 있는 정체성의 경계 지점과 연관되는지 검토해 보는 일이 중요하다. 여기에서 사이버시대의 여성 정체성과 권력의 관계에 대한 새로운 패턴을 모색할 수 있다.

페미니스트들의 사이버스페이스에 대한 접근이 이처럼 들뢰즈식으로 이루어져야한다는 주장 가운데 큐리어는 여성 정체성 구성의 방향을 제시한다.

첫째로 우리는 사이버스페이스 자체를 단순히 기술적으로 생성된 정보공간이나 장소로 이해해서는 안되며 기술적, 사회적, 담론적, 물질적, 비물질적 요소들로 구성된 일련의 배치들로 이해해야한다. 그러면, 어떻게 권력관계들이 배치들을 관통하는지, 어떻게 여성성과 남성성의 담론과 실행들이 기술과 기술적 인공물들과 교차하는지, 어떤 위계질서가 기능하는지, 어떤 특별하고 지역적인 연합을 통해서 육체와 기술들이 구성되는지를 분별해내기 위해 그러한 배치들의 지형도를 만들어보는 것이 필요하다...두번째로 육체와 기술, 정보의 흐름, 권력관계, 사회제도 및 실행 사이의 교차영역들을 추적하고 나면, 역시 배치를 가로지르는 일련의 탈주들과 차이의 움직임들을 탐색하기 시작할 수 있다. 이러한 차이의 움직임들이야말로 그 자체로 창조

적인 것이다. 아울러 이 움직임들은 육체의 새로운 연결과 구성으로 새로운 영역을 생성해낼 가능성을 높여줄 것이다. 그 영역에서는 새로운 자율적이며 자유로운 여성의 구성이 나올 수 있을 것이다(266).

이러한 재배치 과정들을 통해 권력관계와 지식관계에 대한 보다 섬세하고 복합적인 이해가 나올 수 있다. 권력과 지식관계의 재배치 과정에서 사이버스페이스의 육체 변형 가능성과 정체성의 변형 가능성이 생성될 수 있는 것이다. 사이버스페이스, 기술, 육체의 새로운 배치 관계 속에서 여성의 육체 및 정체성 구성도 가상공간/실체공간, 정신/육체의 이분법을 넘어설 수 있다.

다시 말해 큐리어는 들뢰즈와 가타리에 근거한 기술에 대한 대안적 생각들이 이분법적 정체성의 논리에 맞설 수 있는 개념적 전환을 이뤄낼 수 있다고 지적한다(255). 이러한 논리에 근거하면 사이버스페이스에서의 여성 육체는 실제 육체와 분리된 것으로 볼 수 없으며 실제 육체와 가상 육체의 복합적인 관계망 안에 있는 것으로 보아야한다. 이는 사이버스페이스와 여성 육체 담론에 하나의 새로운 대응방식의 논리로서 사이버시대 새로운 페미니즘 정치학으로 작용할 수 있다. 육체 자체를 하나의 단일한 물질 단위로 파악하기보다 다른 육체들, 대상들, 제도들, 기술들, 기호체제들, 권력관계들의 복합적 배치 안에서 구성되거나 실체화되는 것이며 결코 통합적 실체로 보지 않는 점은 사이버시대의 여성 정체성 구성에 새로운 가능성을 제공해주는 것이다.

이러한 가능성은 사이버문화 시대 과학기술 발전에 따라 여성이 어떻게 현재 세계질서에 적응해야 하는가의 문제를 본격적으로 탐구하는 데 하나의 방향을 제공한다. 탈경계적 공간인 사이버스페이스의 속성을 방향성 없는 상대주의로만 치부할 수 없으며 낱알이 일상이 되어가고 있는 정보공간, 정보기술이나 과학기술과 관련된 여성 정체성 재편의 방향을 보다 복합적 차원에서 탐구해야한다는 인식을 가져야한다. 사이버시대

여성의 육체, 정체성 재편의 가능성을 적극적으로 탐색하는 작업은 사이버스페이스에서 형성되고 있는 복잡다단하고 얼핏 무질서해 보이는 여러 현상들을 점검하는 데 유용한 지표가 되기 때문이다.

이러한 맥락에서 사이버스페이스는 정보/기술 시대에 대응하여 여성의 육체 개념을 복합적으로 구성하고 새로운 주체로서 삶의 전략을 세우는 데 하나의 주요한 장이 된다. 일상 생활에서 사이버스페이스가 이제 친숙한 하나의 공간인 시점에서 이와 관련된 여성 육체 및 젠더, 정체성 구성은 이제 사이버 문화 구성에 새로운 이정표로 작용하고 있다. 관습적 젠더, 육체 범주에 도전하고 서구의 가부장제와 근대성의 기반을 다시 점검하는 작업도 함께 이루어지고 있다. 이에 기술과 육체, 사이버스페이스와 여성 정체성의 관계는 좀 더 긍정적인 관점에서 조명되어 사이버스페이스가 제공할 수 있는 잠재적 가능성에 초점을 두는 방향으로 나아가야 할 것이다.

참고문헌

- 장정희. 「과학기술시대의 페미니즘과 사이보그론」. 『영미문화페미니즘』 17.1 (2009): 269-294.
- Balsamo, Anne. "Forms of Technological Embodiment: Reading the Body in Contemporary Culture." *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. Eds. Mike Featherstone and Roger Burrows. London: Sage, 1995. 215-237.
- _____. *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*. Durham and London: Duke UP, 1999.
- Bell, David. *Cyberculture Theorists*. London and New York: Routledge, 2007.
- _____. Barbara M. Kennedy. Eds. *The Cybercultures Reader*. London: Routledge, 2001.

- Braidotti, Rosi. *Nomadic Subjects: Embodiment and Sexual Difference in Contemporary Feminist Theory*. New York: Columbia UP, 1994.
- _____. *Metamorphoses: Towards a Materialist Theory of Becoming*. Cambridge and Oxford: Polity Press, 2002.
- Cockburn, Cynthia. *Machinery of Dominance: Women, Man, and Technical Know-How*. London: Pluto Press, 1985.
- Currier, Dianne. "Assembling Bodies in Cyberspace: Technologies, Bodies, and Sexual Difference." *The New Media and Cybercultures Anthology*. Ed. Pramod K. Nayer. West Sussex: Willey-Blackwell, 2010. 254-267.
- Deleuze, Giles, and Félix Guattari. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Trans. Brian Massumi. Minneapolis: U of Minnesota P, 1987.
- Doanne, Mary Ann. "Technophilia: Technology, Representation, and the Feminine." *The Gendered Cyborg*. Eds. Gill Kirkup, Linda Janes, Kath Woodward, and Fiona Hovenden. London: Routledge, 2000. 110-121.
- Foot, Kirsten. "Web Sphere Analysis and Cybercultural Studies." *The New Media and Cybercultures Anthology*. Ed. Pramod K. Nayer. West Sussex: Willey-Blackwell, 2010. 11-18.
- Frow, J. and Morris, M. "Culture Studies." *The Handbook of Qualitative Research*. London: Sage, 2000.
- Gibson, William. *Neuromancer*. London: Grafton, 1984.
- Graham, Elaine L. *Representations of the Post/Human Monsters, Aliens and Others in Popular Culture*. New Brunswick, NJ: Rutgers UP, 2002.
- Green, Eileen and Alison Adam. Eds. *Virtual Gender: Tehchnology, Consumption and Identity*. London: Routledge, 2001.
- Grosz, Elizabeth. *Volatile Bodies: Toward a Corporeal Feminism*. St. Leonards: Allen &Unwin, 1994.
- Haraway, Donna J. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. London: Routledge, 1991.

- _____. *The Companion Species Manifesto: Dogs, People, and Significant Otherness*. Chicago: Prickly Paradigm Press, 2003.
- _____. *When Species Meet*. Minneapolis: U of Minneste P, 2008.
- Hawthorne, Susan. "Cyborgs, Virtual Bodes and Organic Bodies: Theoretical Feminist Responses." *Cyberfeminism: Connectivity, Critique and Creativity*. Eds. Susan Hawthoren and Renate Klein. Melbourne: Spinifex, 1999. 213-249.
- Hayles, N. Katherine. *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cibernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: Chicago UP, 1999.
- Morse, Margaret. "Virtually Female: Body and Code." *Processed Lives: Gender and Technology in Everyday Life*. Eds. Jennifer Terry and Melodie Calvert. New York: Routledge, 1997.
- Plant, Sadie. "The Future Looms: Weaving Women and Cybernetics." *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. Eds. Mike Featherstone and Roger Burrows. London: Sage, 1995. 45-64.
- Rheingold, Howard. *Virtual Communities: Homesteading on the Electronic Frontier*. New York: Addison-Wesley, 1993.
- Squires, Judith. "Fabulous Feminist Futures and the Lure of Cyberculture." *The Cybercultures Reader*. Eds. David Bell and Barbara M. Kennedy. London: Routledge, 2001. 360-373.
- Toffoletti, Kim. *Cyborgs and Barbie Dolls: Feminism, Popular Culture and the Posthuman Body*. London: I.B. Tauris, 2007.
- Turkle, Sherry. "Constructions and Reconsturctions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs." Massachusetts Institute of Technology, 1994. Massachusetts Institute of Technology. 5 Apr. 2011.
<<http://www.mit.edu/people/strukle/constructions.html>.>
- Wajcman, Judy. *Feminism Confronts Technology*. Cambridge and Oxford: Polity Press, 1991.

Cyberspace and Reconstruction of Women's Identity

Chang, Junghee
(Kwangwoon University)

Recent discourses on cyberculture have changed the patterns of women's everyday lives and their politics of identity. The various debates on women's relationship to cyberspace provide new modes of conceiving subjectivity as well as new notions of women's shared experiences. This paper examines the recent debates regarding women's relationship to cyberspace, focusing on women's body and reconstruction of identity.

Though cyberspace is helpful for understanding new directions of feminism in the age of cyberculture, the logic of identity through the binary structures of mind/body and real/virtual should be examined in terms of the changing views on cyberspace. Through transgressed boundaries and potent fusions, cyberspace can offer us a new way of envisaging the relation of technology to women. In particular, Deleuze and Guattari's concepts of assemblage and multiplicity are helpful for reconfiguring women's identities in an increasingly dominant cyberculture age. It provides the possibility that new connections of technologies and bodies might generate a field within which women's identity might be newly constructed. It also shows that the alliance between feminism and technology can help women find new ways of constructing identities, which leads to establish the proper social, cultural, and political positions

of women in the cyber age.

주제어: 사이버문화(Cyberculture), 사이버스페이스(Cyberspace), 배치
(Assemblage), 여성 정체성 (Women's Identity), 젠더
(Gender), 여성 육체(Women's Body)

논문제출일: 2011. 04. 15

심사완료일: 2011. 05. 10

게재확정일: 2011. 05. 10

www.kci.go.kr