

## 가상공간의 환상성 연구

- 동서양 영혼관의 비교를 중심으로\* -

최혜실\*\*

### 국문초록

본 논문은 유비쿼터스 시대의 가상성이 지니는 불가해함을 동양과 서양의 영혼관을 중심으로 비교 고찰해 보았다. 파악할 수 없는, 불가해한 현실을 환상으로 보는 관점은 정보 통신의 발달에 의해 인간과 인간의 소통, 인간과 사물, 사물과 사물의 관계가 지금까지의 논리로 설명될 수 없으며 복합적으로 얽혀 예측 불가능하게 된 디지털 사회와 일맥상통한다. 이는 지금까지의 몸과 마음의 개념으로 설명할 수 없는 가상공간의 '현실'에도 마찬가지로 적용된다. 원격현전은 거기 있지 않으면서 거기 있게 한다는 점에서 영육탈리의 이론과 관계있다. 사물에 침투하는 마이크로 칩은 지금까지 수동적인 대상으로 머물러 있던 우리 주변의 사물들에 생명을 부여하여 사람들과 그리고 사물들과 교섭하게 한다.

사람들의 사적 정보는 모르는 사이에 수합되고 연결되며 발설된다. 정보의 공유는 감시를 낳는다. 이제 '귀신도 모르게' 할 수 있는 일은 없다. 사물들 사이에, 허공에 놓여 있는 연결망들은 용한 귀신처럼 우리의 일거수일투족을 알아채어 감시한다. 모르는 사이에 사람들은 지금까지와는 다른 방식으로 소통하며 모이며 반응하게 된다. 이 불가해한 방식은 이성으로 판단할 수 있다고 호언장담했던 현실 공간을 환상의 공간으로 변모시킨다.

**주제어:** 환상성, 이분법, 몸, 영혼, 가상공간, 영리한 사물, 유비쿼터스, 빙의

\* 이 논문은 2004년 경희대학교 교내연구비 지원과제로 연구되었음.

\*\*경희대 국어국문학과

## I. 서론

### 1. 연구사 검토 및 본 연구의 의의

게임 등 디지털 스토리텔링에는 유달리 환상적인 요소가 강하다. 등장인물, 배경, 플롯이 현실의 그것과 판이하게 다른데도 불구하고 황당무계하게 느껴지기보다 재미있게 느껴지는 이유는 무엇일까? 그것은 전자공간의 공간 탐색이 현실의 논리와 판이하게 다르기 때문이다. 이 때문에 많은 철학자들과 종교학자들은 가상공간에서의 몸과 마음의 문제에 관심을 가져왔다.

사용자가 커서를 누르는 등 동작을 하면 그것에 따라 화면이 움직이고 이 과정에서 마치 공간을 움직이는 듯한 체험을 하게 된다. 그런데 이런 유사 공간 체험은 현실 공간에서의 그것과는 전혀 다른 방식으로 작동하기 때문에 체험자들에게 강한 환상적 요소를 느끼게 한다. 몸은 가만히 있는데 우리의 의식이 동작을 느끼는 분리감은 몸과 마음의 이분법에 대한 지금까지 고찰을 새롭게 정립할 필요성을 느끼게 한다.

본고에서는 그 고찰의 일환으로 가상공간에서 인간의 의식의 문제를 지금까지 동서양에서 연구된 혼백론과 비교함으로써 논의의 출발점을 삼고자 한다. 이 고찰은 게임 등 가상공간에서의 이야기가 환상적 요소를 많이 지니고 있는 이유를 밝히는데도 도움이 되리라 생각한다.

또 이 고찰은 게임의 스토리텔링 고유 특성을 밝히는데도 일익을 담당한다. 컴퓨터 게임은 영상성이 강조되고, 하이퍼텍스트의 매체의 새로움 때문에 서사구조를 가졌음에도 불구하고 학자들의 논란의 대상이 되어 왔다. 서사성이 강한 장르들. 게임은 영상이 강조된다는 점에서 영화와 닮았으면서도 프레임 속의 화면을 감상하는 영화와 달리 과정 추론적이다.<sup>1)</sup> 게임 또한 시나리오를 문학 배경의 작가들이 쓰고 있고 문학 쪽에서도 연구가 진행되고 있으나<sup>2)</sup> 전자공학부, 전산학과, 산업디자인학과, 언론정보학부<sup>3)</sup>, 문화콘텐츠 관련학과

1) Janet H. Murray, *Hamlet on the HOLODECK*, THE FREE PRESS, 1997, pp. 185-213.

2) <학위논문>

김창배, 『컴퓨터게임의 서사적 특성연구』, 동국대 문화예술대학원 석사논문, 2001.

<단행본>

최유찬, 『컴퓨터 게임과 문학』, 연세대학교 출판부, 2004.

류현주, 『컴퓨터 게임과 내러티브』, 현암사, 2003.

3) (언론정보, 사회학)

<학위논문>

김여진, 『청소년 게임 참여의 사회적·심리적 요인 분석』, 고려대 대학원, 석사논문, 2003.

서혜원, 『네트워크 접속방식을 이용한 청소년의 게임행동과 시간활용에 관한 연구 : '디아블로 II' 게임을 중심으로』, 이화여대 과학기술대학원 석사논문, 2002.

강경석, 『컴퓨터게임의 몰입기계에 관한 연구 : 대학생 게임방 이용자를 중심으로』, 연세대 대학원 석사논문.

4)에서 더 활발하게 이루어지고 있다.

그런데 기술, 문화예술, 산업 경제의 측면이 종합적으로 고려되어야 하는 게임을 자기 분야의 시각에서 파악하고 해석하면서 여러 가지 모순이 생기기 시작하였다. 예를 들어 이공계의 컴퓨터 그래픽 분야에서 화면의 질을 극대화하는 연구에만 치중할 경우 감성에

2000.

김태평, 『가상현실의 중독성이 개인성향에 미치는 영향에 관한 연구: MUD게임 사용자의 충동성, 공격성을 중심으로』, 중앙대 산업경영대학원 석사논문, 2003.

박준성, 『의사소통능력 향상에 미치는 컴퓨터 톨플레이 게임의 효과에 관한 연구: '길 안내' 상황을 중심으로』, 아주대 교육대학원 석사논문, 2003.

조문식, 『컴퓨터 게임에 대한 기호학적 분석 : 퍼스의 기호론을 중심으로』, 慶熙大 大學院 석사논문, 1998.

신훈교, 『컴퓨터게임에서 캐릭터에 대한 사용자 선호TYPE에 관한 연구 : 온라인 톨플레이 게임을 중심으로』, 부산대 대학원 석사논문, 2004.

<단행본>

이재현 편저, 『인터넷과 온라인 게임』 커뮤니케이션북스, 2001.

최유찬 저, 『컴퓨터 게임의 이해』, 문화과학사, 2002.

데이비드 제럴드, 『컴퓨터 게임』, 이충기 역, 김영사, 1995.

박 철 저, 『컴퓨터게임 테마 파크』, 사이언스북스, 1998.

4) (문화콘텐츠, 경제, 산업)

<학위논문>

임형균, 『컴퓨터 게임의 상호작용 특성 연구』, 국민대 테크노디자인전문대학원 석사논문, 2003.

홍마리아, 『개인의 자발적인 행위관점에서 본 컴퓨터 게임의 재미요소 분석』, 숭실대 정보과학대학원 석사논문 2000.

김재원, 『인터넷이 한국 게임산업에 미치는 영향 분석 : 정책대안을 중심으로』, 연세대 경제대학원 석사논문, 2004.

권병수, 『상호작용적 텍스트의 사용과정에 관한 연구 : 컴퓨터 게임을 중심으로』, 서울大 大學院 석사논문, 1997 .

이진우, 『다중참여 컴퓨터 게임의 상호작용성에 관한 연구 : 창조적 태도, 문제해결 능력, 공감성을 중심으로』, 연세대 대학원 석사논문, 2001.

이주한, 『컴퓨터 게임의 상호작용성에 관한 연구』, 西江大 大學院 석사논문, 1998.

정치원, 『역사 컴퓨터 시뮬레이션 게임이 학습에 미치는 영향』, 한남대 교육대학원 석사논문, 2003.

장지훈, 『한국 컴퓨터게임 산업에 관한 연구 : 심층면접을 통한 한국 컴퓨터게임산업 발전방안제시를 목적으로』, 中央大 大學院 석사논문 1999.

임효진, 『식기반경계 하에서의 게임산업의 발전방안』, 건국대 대학원 석사논문, 2002.

하종진, 『컴퓨터 게임의 흥미요소를 이용한 CALL 프로그램 개발 방안 연구』, 청주교육대 교육대학원 석사논문, 2001 .

신동수, 『컴퓨터게임 이용자 성향이 전자상거래에 미치는 영향 연구』, 숭실대 대학원 석사논문, 2003.

이형준, 『컴퓨터 게임 개발의 역사에 대한 고찰: 소비문화적 관점으로』, 국민대 테크노디자인전문대학원 석사 논문, 2003.

곽재성, 『컴퓨터게임의 제3자 효과: 폭력성에 대한 인식과 규제태도를 중심으로』, 경북대 대학원 석사논문, 2003.

<단행본>

반장호, 『게임의세계로』, 신광현 공저, 크라운출판사, 1994.

한국게임산업개발원 [공편], 『중국 게임 시장 현황, 2003, 上』, 문화관광부 : 한국게임산업개발원, 2003.

정구정, 『하이퍼 울트라 게임』, 에스컴, 1996.

한국영상오락물제작자협회, 『한국 전자 게임산업의 발전방안에 관한 세미나』, 1994.

서종한, 『차세대 가상현실 게임 만들기』, 나경문화, 1995.

호소해야 하는 영상을 오히려 훼손하는 경우가 나타나게 된다. 인물의 머리카락을 현실에서 처럼 생생하게 표현하는 화면 기술이 오히려 인물의 성격을 기계적이며 이질적이거나 차갑게 보이게 한다.

게임의 유사 공간 탐색이 서사 구조를 해체시킨다는 언론학부의 연구 결과도 마찬가지이다. 영상의 이동이 문자의 서사와 다른 것은 당연하다. 그러나 문학의 활자 매체를 통한 이야기 방식은 이야기 구조의 극히 일부분에 불과할 뿐이다. 이야기라는 보다 넓은 범위에서 영상과 소리, 장면의 연쇄 고리로서 이야기의 속성을 파악할 필요가 있다.

가상공간에 이야기가 진행되고 있음은 틀림없는 사실이나 매체의 특성상 종이책의 서사 방식과는 매우 다르다. 이에 본고에서는 가상공간의 스토리텔링의 본질을 파악하기 위해 유사 공간 탐색의 본질을 세밀하게 분석할 필요가 있는데, 그 정초로서 현실공간과는 다르게 작동하는 가상공간에서의 몸과 마음의 관계를 살펴보고자 한다.<sup>5)</sup>

## 2. 가상공간에서의 의사 영육탈리(擬似靈肉脫離) 현상

일찍이 마르크스와 엥겔스는 <공산당 선언>에서 “공산주의라는 유령이 유럽에 떠돌고 있다.”고 단언했다. 그러나 정보통신 기술이 발달한 지금 세상에는 전자공간의 유령이 세상에 떠돌고 있다. 전국이 인터넷 망으로 연결되고 이제 대부분의 가정에서 인터넷으로 정보를 검색하며 이메일을 주고받는다. 인터넷으로 비행기표와 극장표를 예약하고 공과금을 낸다. 가상공간에서 반찬거리나 옷을 주문한 후 전자결제를 하면 다음날 거지말처럼 주문한 물품이 집에 도착한다. 내 몸은 지금 여기 있지만 마치 전자 공간을 부유하는 그 무엇처럼 시공을 초월하여 존재하고 소통한다. 몸은 지금 여기 있지만 “나는 거기에 있다.” 아마 중세이래로 현재만큼 영육탈리(靈肉脫離)에 대한 환상이 광범위하게 퍼진 적도 없을 것이다. 전자공간의 ‘유령’은 인터넷이란 정체모를 그 무엇에 대한 은유이기도 하지만 실제로 가상공간을 떠도는 우리의 의식들, 정보들에 대한 지칭이기도 할 터이다. 혹은 세상 사람들을 열망에 휩싸이게 했던 공산주의처럼 세상의 경제, 사회, 제도와 사람들의 행동양식을 변화시키고 있는 정보통신 기술을 지칭하기도 할 것이다.

그런데 유선통신(wired)의 경우는 전화선이라도 존재하지만 무선(unwired)이 발달한 지금 사람들은 선 없이도 멀리 있는 친구들과 소통한다. 디지털 기술의 발달은 여기서 그치지 않는다. 값싼 마이크로 칩과 센서가 가구, 건물, 기구 등에 침투하면서 이제껏 볼 수

5) 대상물로부터 느껴진 감응을 전달하는 과정인 시각경험, 수용된 메시지를 시각적인 이미지로 순차적으로 연결하여 종합하는 과정에서 생성되는 스토리텔링 방식이 게임의 스토리텔링의 특성 중 하나로 분석한 연구 결과가 있었다. 최혜실, 『가상공간에서 새롭게 정립되는 몸의 개념』, 『인문연구』, 제47집, 영남대 인문학연구소, 2004. 12. 45~65쪽.

없었던 새로운 인간관계, 사물과의 관계가 형성되고 있다. 지금까지 컴퓨팅 기술은 물리 공간을 컴퓨터에 집어넣은 혁명이었지만 유비쿼터스 컴퓨팅 기술은 물리공간에 컴퓨터를 집어넣는 혁명이다. 새롭고 이상한 현상들이 가능해졌다. 셔츠의 상표에는 어떤 비행기, 트럭, 선박으로 운반했는지 어떠한 소재로 만들었는지 셔츠가 생산된 공장이 어디에 있는지 등의 정보가 수록되어 있다. 무선, 적외선, 그리고 그밖에 보이지 않는 신호 기술 덕분에 칩이 방안에 있거나 있거나 지구 반대편에 있는 다른 사람들과 정보를 전송할 수 있게 된다.<sup>6)</sup>

사물은 사물끼리 조용한 목소리로 소통한다. 사물은 마주보고 있는 사람의 정보를 ‘귀신 같이’ 알아내어 그가 원하는 그 무엇을 해준다. 마치 그 속에 사람이 들어가 있는 것처럼, 혹은 사람의 마음을 꿰뚫어 보는神通한 그 무엇이 들어가 있는 것처럼, 빙의(憑依)된 그 무엇처럼 세상은 기이한 그 무엇으로 가득 차게 된다.

## II. ‘유령’과 관련된 동서양의 논의들

### 1. 서구 근대 실증주의자들의 관점들

인간이 이성적으로 파악할 수 있는 존재나 사건만이 현실적인 것, 실제의 것으로 보는 근대인에게 있어 유령이나 귀신, 괴물의 존재는 개인의 심리나 은유로 다루어지기 마련이다. 그 대표적인 예로, 프랑스의 문학 평론가인 토도로프(T. Todorov)는 유령의 출몰 등 환상적인 요소를 “오직 자연의 법칙만을 아는 사람이 초자연적 사건에 직면해 있을 때, 경험되는 주저함”<sup>7)</sup> 이라고 정의한 뒤 환상성의 세 가지 충족조건을 다음과 같이 들고 있다.

첫째, 텍스트는 독자에게 등장인물의 세계를 살아있는 인간의 세계로 여기고 서술된 사건의 자연적이고 초자연적인 설명 사이에서 주저하게 해야 한다.

둘째, 이 주저함은 또한 등장인물에 의해 경험될 수 있다. 그리하여 독자의 역할은 인물에게 믿음을 말하는 것이며 주저함이 나타나는 동시에 그 작품의 주제가 된다. - 단순한 독서의 경우, 실제 독자는 자신을 등장인물과 동일시한다.

셋째, 독자는 텍스트에 관해 어떤 태도를 채택해야한다 : 토도로프는 시적 해석뿐 아니라 알레고리도 거부한다.

그에 의하면 환상성은 초자연적 사건의 현존이 아니라 독자와 등장인물이 그것을 느끼는 방식에 의해 특징지어지는 것이며 <sup>8)</sup> 현실의 법칙이 손상되지 않고 남아있는 가운데 서술된

6) 하워드 라인폴드(이운경 역), 『참여군중』, 황금가지, 2003, 176~179쪽.

7) T.Todorov, *The Fantastic*, trans.by Richard Howard, The Press of Case Western Reserve Univ. London, 1973, p.25.

현상이 설명될 수 있는 기괴함과 반대로 자연의 새로운 법칙이 환상적으로 느껴지는 현상을 설명하는 경이로움의 중간부분에 위치한다. 9)

그의 이런 견해는 종래 환상성을 악마, 영혼, 유령, 흡혈귀 따위의 수많은 모티프의 나열로 보거나 현실과 반대의 개념으로 상대화시키는 경우, 환상적 현상을 이성적 행동의 죄의식 또는 타부의 위반에 대한 보상작용으로 보는 경우 10), 사회성 부족과 도피주의로 인한 반윤리적 태도로 비난하는 종래의 불충분한 정의들에서 진일보한 것임에는 틀림이 없다.

그러나 귀신이나 유령 등 신비로운 것에 대해 머뭇거림이 필요하다는 그의 제약은 근대 실증주의자의 한계라 할 수 있다. 즉 그에게 있어 환상적인 존재들은 역설적으로 현실을 과학적으로 설명할 수 있다는 자신감을 확고히 한 사람의 자기 확인 내지는 불안감인 것이고 환상적인 존재의 유무에 대한 탐색은 없다고 볼 수 있다.

이처럼 환상적인 존재의 출몰을 개인의 심리로 파악하려는 경향은 프로이트(Sigmund Freud)에 의해 보다 본질적이고 세심하게 추구된다.<sup>11)</sup> 그는 Hoffmann의 소설인 <The Sand Man>에 나타나는 유령의 정체를 다음과 같이 설명하고 있다. 이 소설에서 작가는 주인공을 자살에 이르게 만든 안경장수 코포라가 어린 시절 자신의 눈을 빼앗으려고 덤벼들었던 변호사 코페리우스, 즉 모래귀신(잠귀신)이었음을 명백히 하고 있다. 다시 말해서 이 소설에서는 주저함이나 불확실성 없이 명백히 유령이 나타나고 있으며 명백히 주인공은 유령에 의해 죽음을 당했다. 그럼에도 불구하고 이 소설은 우리에게 기괴함과 환상적 감정을 아울러 일으키게 만들고 있다. 프로이트는 그 이유가 이 소설의 주제가 거세 콤플렉스에 있기 때문이라고 설명한다. 어린 시절 아버지와 코페리우스는 둘로 분열된 아버지의 모습이 다. 한쪽은 장님으로 만들기 - 거세 - 로 위협하고 다른 쪽은 선량한 아버지의 모습을 지닌다. 억압하는 나쁜 아버지(코페리우스)가 죽었으면 하는 소원은 선량한 아버지의 죽음 속에 나타난다. 독자가 눈을 뽑으려는 코페리우스의 모습에 기괴함을 느끼는 것은 인간이라면 누구나 갖고 있는 거세 콤플렉스를 자극하기 때문이라는 것이다.

무의식 그 자체는 인격의 한복판에 유령처럼 존재하는 것으로, 지하묘소는 자아의 한복판에 살고 있는 무의식으로 보는 등<sup>12)</sup> 유령이나 귀신의 존재에 대해 본격적으로 탐구해 들어가지 않고 본질적인 문제를 살짝 비껴 채 심리의 문제나 은유로 보는 방식은, 최근 연구자들에 의해 유령이나 괴물들이 '타자성'을 은유하는 것이라는 주장으로 발전된다. 우리에게 낯선 것 우리가 잘 모르는 것에 흔히 '악'의 개념이 부각된다. 이방인, 외국인, 주변인, 사회

8) T.Todorov(신동욱 역), 『산문의 시학』, 문예출판사, 1992, 215쪽.

9) *The Fantastic*, p.41.

10) Sigmund Freud/D.E. Oppenheim, *Dreams in Folklore*, International University Press, 1958, p.25.

11) Sigmund Freud(이용호 역), 『예술론』, 백조 출판사, 1974, 267쪽

12) 장 루이 퓌트라(김경은, 오일환 역), 『영화의 환상성』, 동문선, 2002, 52쪽.

의 일탈자, 낯선 것은 흔히 사탄, 마귀, 악마로 정의된다.<sup>13)</sup>

예를 들어 드라큐라는 이방인 이교도를 은유하는 경우가 많다. 많은 판타스틱 영화에서 괴물, 유령은 정상적인 질서를 위반하고 대신 들어앉으려는 그 무엇이며 영화의 구조는 그 충돌의 과정을 다루고 있다.<sup>14)</sup> 한국 서사물에서 여귀(女鬼)는 이 타자성의 공식에 잘 들어맞는다. 여자귀신 이야기는 공식적 목소리를 지니지 못하는 조선 여성들의 억압된 욕망의 분출로 볼 수 있다. 억울하게 죽은 '자살귀'의 환영들은 당대 세계가 간과하고 누락시킨 의지와 욕망을 환기시킴으로써 현실적 제도와 이념의 폭력성에 저항하지만 궁극적으로는 은폐와 망각의 환영물로 추방당함으로써 영원히 현실에서 격리된다.<sup>15)</sup> 여성의 타자성은 근대 한국 영화에서도 '귀신'으로 은유된다. 한국 공포 영화에서 남성 판타지가 여귀(女鬼)를 창조하고 또 여귀가 출현하여 문제를 일으키고 해결하는 과정에서 가부장제의 억압이 부분적으로 분출된다는 것이다. 즉 여기서 유령은 사라지기를 거부하는 그 무엇인가의 주장을 드러낸다.<sup>16)</sup> 한편 귀신 이야기가 인간과의 성 접촉의 구조로 되어 있음에 착안하여 욕망과 억제의 은유로, '비형량'의 예처럼 문명과 야만의 이분법으로 설명하려는 시도도 있다.<sup>17)</sup>

또 유령을 본다는 것이 시각 중심의 근대적 사유에 대한 전복이라는 주장도 존재한다. 귀신의 불가시성( invisibility)에 대한 강조는 환상물의 중심 테마 가운데 하나인 시각의 문제를 지적하는 것이다. 실재를 볼 수 있는 것과 동일시하고 다른 어떤 감각 기관보다도 시각 기관에 권위를 부여하는 근대 문화 속에서 보이지 않는 존재인 유령은 '나는 본다'를 '나는 이해한다'와 동의어로 만드는 인식론적 체계에 전복적인 기능을 가지는 것이다.<sup>18)</sup> 즉 '유령'의 출현이 인식 불가능한 세계에 대한 혼란, 사실주의 미학에 대한 도전으로 보는 견해이다.

## 2. 동양 철학에서의 '귀신'

근대의 미학에는 '귀신'의 존재를 그 자체로 탐구한 경우가 보이지 않고 오히려 현실적으로 알려진 유교에서 '귀신'의 존재가 진지하게 검토되고 있어 흥미롭다. 주희에 의하면 존재하는 모든 것이 기(氣)의 결합에 의해 만들어지는데 이 기는 끊임없이 선화하며 운동하는 그 무엇이다. 마찬가지로 귀신도 음양의 굴신(屈伸)하는, 즉 운동하는 기에 다름 아니다.

13) 로즈메리 잭슨(서강여성문학연구회 역), 『환상성』, 문학동네, 2001, 74~75쪽.

14) 제라르 렌(윤현옥), 『판타스틱 영화와 그 신화들』, 도서출판 정주, 2001, 26쪽.

15) 최귀숙, 『불멸의 존재론, '한'의 생명력과 '귀신'의 음성화』, 『열상고전연구』 제16집, 2002, 352쪽.

16) 김소영, 『근대성의 유령들』, 31~39쪽.

17) 김성룡, 『비형 이야기에 나타난 귀신 이야기의 구성 원리』, 『선청어문』 제24호, 1996.10, 377~410쪽.

18) 로즈메리 잭슨, 앞의 책, 65쪽.

그렇다면 그것을 음양이라고 말할 수도 있겠으나 양능(良能)과 공용(功用)을 갖추고 있기 때문에 굳이 귀신이라고 부르는 것이다.

그렇다면, 사람이 죽으면 그의 혼백(魂魄)인 기가 흩어지는 것은 당연한데 어떤 경우에 예외적으로 기가 없어지지 않고 남아서 빙의(憑依)하는가? 주희에 의하면 그것은 쉽게 죽음을 받아들이지 않을 경우에 생긴다. 예를 들어 형벌을 받아 죽거나 자살한 사람은 죽음을 쉽게 받아들이지 않기 때문에 기가 흩어지지 않고 멎쳐 있다. 그러나 만일 죽음을 편안하게 받아들이면 그런 일은 일어날 수 없다는 사실을 밝힘으로써 귀신의 출현이 바람직하지 못함을 시사하고 있다. 그는 귀신이란 존재는 기(氣와) 이(理)의 결합이기는 하나 그 결합의 방식이 정상적이지 못하고 기의 레벨에 있어서도 왜곡되고 뒤틀린 것이라고 본다.

재미있게도 주희 또한 궁극적으로는 근대 미학자들처럼 기의 정상적인 발현이 불가능해지는 현실에 진지한 관심을 보이고 있다. 귀신이 빈번하게 등장하는 신이한 사건들이 발생하는 현실이 오히려 이상한 것이 아니라 판단될 정도로 세상은 정상적인 순리에 어긋나 있다. 따라서 이 현실을 극복하기 위해 정상적인 이(理, 常理)의 회복, 즉 예(禮)의 회복이 필요하다는 것이다.

여기서 유교의 혼백론(魂魄論)에 대해 종합적으로 정리할 필요가 있다. 혼백은 음양사상의 관점에서 인간의 영혼을 음(陰)과 양(陽)으로 나누어 전자를 혼으로 후자를 백으로 보는 개념이다. 혼백은 신령을 지칭하며 본래 형기(形氣)에서 생겨났는데 형체와 정신이 각각 다른 까닭에 혼과 백도 다르다. 형체에 부합된 영혼인 백은 처음 태어날 때 눈과 귀로 사물을 인식하고 손과 발을 움직이며 울면 소리가 나는 것을 말하며 백의 령(靈)이다. 기에 부합된 혼이란 정신이 사물을 이해하고 점점 아는 바가 사이는 것을 말하는데 이것이 혼의 신(神)이다. 즉 인간의 지적인 활동이나 기억, 경험의 축적 등은 '혼'의 역할이고 손발을 움직이거나 사물을 인식하는 것은 '백'의 영역에 해당한다.

그렇다면 귀신은 무엇인가? 자산에 의하면 귀신은 이 혼백이 다른 사람의 몸에 붙어서 나타나는 것이라 한다. 반면 <예기>의 주장은 다소 차이가 있다. 죽음을 일차적으로 혼백의 분리를 의미한다. 사람이 죽으면 이 둘은 해체되어 음의 성질에 속하여 육체를 관장하는 백은 땅으로 내려가 귀(鬼)가 되며 양의 성질에 속하며 정신을 관장하는 혼은 하늘로 올라가 신이 된다. 혼백론은 공자 이후 주희에 이르기까지 다소의 변이를 보이며 중국 철학의 맥을 이어왔다.<sup>19)</sup>

19) 이용주, 『주희의 정통의식과 귀신론』, 『종교문화연구』, 2호, 한신인문학연구소, 2000, 1~12쪽(전자저널) 박지현, 『중국의 영혼 관념과 혼백설』, 『중국문화』 38호, 한국중국어문화회, 2002, 31~44쪽.



### 3. 천주교의 영혼론 : 서학(西學)과 조선 후기 유학과의 비교

서구 기독교 사상의 영혼론과 유교의 대비는 조선 후기 서학과의 논쟁에서 잘 드러난다. 앞에서 검토한 것처럼 유학에서는 형체를 벗어난 영혼의 존재를 부인했다. 귀신도 기가 멍쳐서 된 것이며 정상적인 순리에 의하면 곧 흩어진다는 것이다. 반면 서구 기독교 사상에서는 신체와 분리된 영혼의 존재를 시인한다.

서학(천주교)에서는 인간의 생혼(生魂)에는 영양섭취 기능과 성장기능 및 종족 전파 기능이 있고 각혼(覺魂)에는 운동기능과 감각기능이 있으며 인간의 영혼은 두 기능을 포함하면서 나아가 영혼의 고유한 기능으로서 사물을 추론하고 의리를 판별하는 기능이 있다는 것이다. 영혼의 이런 고유한 능력은 신체에 의존하지 않는 것이므로 사람이 죽어 신체가 없어져도 영혼불멸하다는 것이다. 이는 혼이란 형체에 의지하여 있다가 형체가 없어지면 흩어져 무로 돌아가는 것이라는 유교사상과 대립된다.

### 4. 서구의 영혼론

서구의 유령은 몸과 마음의 전통적인 이분법과 밀접한 관련을 지닌다. 그리스 시대, 원래 시체를 뜻하던 소마(soma)란 말이 몸을 뜻하게 되고 원래 유령을 뜻하던 프쉬케(psyche)란 말이 영혼을 뜻하게 된 것은 이런 맥락에서이다. 플라톤 철학은 그런 종교 신화적 믿음의 이성화이다.<sup>20)</sup> 그는 우리의 진정한 근원이 있는 곳은 정신이며 육체는 일시적이고 어울리지 않는 단순한 집합소일 따름이라고 주장한다. 삶의 경험과 분리시켜 생각할 수 없는 직접적 현실로서의 육체는 인간에게 이 경험을 집약시켜주지 못한다.<sup>21)</sup> 불변의 신의 세계를 그리워하는 철학자가 육체의 불완전성, 소멸을 강조하는 방식은 서구 이원론의 본질을 이룬다. 아리스토텔레스는 몸과 영혼의 이원론적 대립을 해소하려고 애쓰지만 플라톤과 마찬가지로 종교신학적 믿음을 버리지는 못한다.

몸과 영혼의 이원론은 물질적 자연에 대한 인간의 지배라는 근대적 사유에서도 나타난다. 데카르트는 어떤 방식으로 보자면 플라톤의 방식을 되풀이한다. 그는 확실성과 진리에 도달하기를 바라면서 그것들이 감각의 영역이 아닌 관념의 영역에 있다고 본다. 감각은 기만적이며 인간은 제한된 인식 기능의 영역에서만 진리에 도달할 수 있다. 오류는 육체에서 비롯된다. 육체는 어느 날 기능을 멈추는 기계이고 죽음과 만난다. 영혼은 아리스토텔레스가 주장하는, 육체의 원동력이나 숨결이 아니며 자율적으로 자신의 존재를 다루다가 종결짓는다. 사람이 죽을 때 영혼은 육체를 떠난다는 것이다.<sup>22)</sup>

20) 최진덕, 『몸의 자연학과 윤리학』, 『몸의 이해』, 1998, 어문학사, 91쪽

21) Florentin Blanc(김지현 역), 『육체를 살고 생각한다』, 위의 책, 50쪽.

이처럼 데카르트에 의하면, 영혼은 몸속에 내재화하는 것이 아니라 몸을 초월하는 것이다. 여기서 몸은 소멸하고 마는, 무시해야 마땅한 것이다. 사유자로서 정신의 행위인 코기토는 타인의 정신과 몸으로부터 고립된 보이지 않는 인간이며 생각하는 주체로서 정신은 몸에서 독립해 있는 존재이다. 몸은 단지 이 코기토의 연장자일 뿐이다.

물론 현상학적 관점에서 데카르트적 사고의 모순을 지적하는 철학자들도 있다. 영혼은 오직 하나의 몸에만 관련되어 있다는 것, 몸이 소실되면 영혼이 깃드는 곳이 없어지고 따라서 영혼도 소멸한다는 것이다.<sup>23)</sup>

### III. 가상공간에서 떠도는 주체, 그리고 유명

#### 1. 영혼과 디지털화된 정보의 상관성

가상공간에서는 몸과 정신이 분리불가능하다는 주장이 처음에 우세했다. 뇌의 정보처리 능력은 디지털화 될 수 있는 프로그램이 아니라 몸, 혹은 뇌의 활동성의 결과라는 것이다. 몸은 단순히 정보처리의 매개체가 아니라는 것이다.<sup>24)</sup>

그러나 이런 반론 또한 최근 정보처리 기술의 눈부신 발달로 도전의 위기에 처해 있다. 컴퓨터와 유전자는 공교롭게도 비슷한 시기에 나타나 발전해왔다. 공학자들이 1946년 에니악이란 최초의 컴퓨터를 작동시킨 지 7년 후 제임스 왓슨과 프란시스 크릭 박사는 DNA 이중나선 구조를 발견하였다. 그런데 이 때 이중 나선 구조를 기술하기 위해 사용된 언어가 컴퓨터 정보 해독 방식에서 나온 것이라는 점이 중요하다. 이중 나선 구조를 컴퓨터의 기본 회로도를 밝힌 것으로 비유한 이 방식은 오늘날 복잡한 분자 생물학과 유전 공학의 세계를 이해할 뿐 아니라 유전 암호를 해독하는 수단이 되었다.

이 컴퓨터 언어는 증가하고 있는 각각의 정보들을 지능적이고 효과적으로 운용할 수 있는 새로운 조직 방법으로 발전되었는데 이 원리가 사이버네틱스(cybernetics)이다. 세계를 살아가기 위해 유기체는 외부세계의 우발성에 대비할 수 있어야 하고 모든 것이 쇠망하고 마는 엔트로피의 작용을 저지할 수 있어야 한다. 그런데 유기체는 외부환경의 우발성에 대비하고 효과적으로 삶을 영위하기 위해 외계환경을 감지하고 적응하는 방식으로 정보를 교환한다.

그런데 기계와 인간은 엔트로피의 증가라는, 조직된 것을 붕괴하고 의미 있는 것을 파괴

22) 위의 책, 70~71쪽.

23) 정화열(박현모 역), 『몸의 정치』, 민음사, 1999. 5, 237~273쪽.

24) 이상하, 『물리공간과 가상공간』, 『21세기 정보화 시대의 문화변동』, 고려대장경연구소, 2000. 6. 9.

하려는 자연의 경향과 싸우고 있다는 점에서 동일하다. 이 같은 반엔트로피 체계로서 인간과 기계의 동등성은 정보의 교환 과정을 통해 구체화된다. 즉 메시지 교환 이론인 사이버네틱스를 통해 보면, 생물체의 신체 기능과 통신 기계의 행동과는 피드백을 통해서 엔트로피를 제어하려는 시도에 있어 방향성이 일치한다는 것이다.

외부로부터의 메시지는 그대로 모두 받아들여지는 것이 아니고 장치 내부의 변환 기구를 통해서만 수용된다. 이런 원리에 입각하여 사이버네틱스는 포괄적인 메시지 이론에서 생각하는 기계를 탐구하는 인공두뇌학으로 발전한다. 인공두뇌학은 기본적으로 인간의 몸과 정보처리 기계를 같은 종류로 보는데서 출발하는바 새로운 의미에서 데카르트의 신체 기계론과 맥락을 같이 한다고 할 수 있다.

한스 모라벡은 인간의 정신을 두뇌로부터 끄집어냄으로써 육체로부터 절연한 정신이라는 데카르트의 은유를 문자 그대로 실현할 방법을 전망한다. 그는 언젠가는 인간의 정신적 기능들을 인간의 두뇌로부터 외과적으로 추출하여 그가 전생(轉生, transmigration)이라고 부르는 과정을 통해 컴퓨터 소프트웨어로 이전시키는 것이 가능해질 것이라고 생각한다. 그 때가 되면 쓸모없는 인간의 육체는 대뇌 조직과 더불어 버려질 것이다. 반면 인간의 의식은 컴퓨터 터미널이나 또는 외출할 때에는 일시적으로 모빌 로봇 속에 저장된 채 남아있게 될 것이다.<sup>25)</sup>

〈뉴로맨서〉의 즐거리처럼 한 개인의 의식은 하나의 정보로서 가상공간에 불멸의 존재로 남아있을 수 있을지도 모르는 것이다. 포스트 휴먼적 인간의 모습을 보다 적극적이고 생산적으로 탐구해 들어가야 할 정도로 확실한 현실이 되어버렸는지 모른다.<sup>26)</sup>

## 2. 환상공간과 가상공간의 관련

가상공간의 사전적 정의를 살펴보면,

가상적인: 형상적으로 인지되거나 허용되지는 않지만 본질적으로 또는 효력을 미치는 면에서 존재하는

현실: 실제적인 사물 또는 일의 상태

이 두 단어를 결합하여 보면, '사실상 또는 명의상은 아니면서 실제적으로 또는 효과적으로 존재하는 것'이다. <sup>27)</sup> 이 사전적 정의는 중요한 정보를 우리에게 알려주고 있다. 어떠한

25) 클라우디아 스프링거(정준영 역), 『사이버 에로스』, 한나래, 1998, 49~50쪽

26) N. Katherine Hales, *How WE Became Posthuman*, The University of Chicago Press, 1999, pp.288-290.

시뮬레이션도 사실상으로는 실제적이지 않지만 마치 실제적인 것처럼 느낄 수 있다는 것은 분명하다. 예컨대 가상현실 게임은 머리에 쓰는 장치와 장갑, 컴퓨터 그래픽을 결합하여 사실상은 실제적이지 않지만 우리 앞에 움직이는 '사물들'에 대한 우리의 감각에 영향을 미치도록 만든다.

일견 모순되어 보이는 이런 의미는 어원에서도 드러난다. virtuel이라는 단어는 중세 라틴어 virtualis에서 유래하였다. 스콜라 철학에서는 실행의 상태가 아니라 잠재된 힘의 상태로 존재하는 것이 가상적인(virtus) 것이다. 가상적인 것은 현실적인 것으로 구현되는 경향이 있지만 실제적으로 혹은 형태적으로 구체화되지는 않는다. 나무는 씨앗 안에 가상적으로 존재한다. 철학적으로 말한다면, 가상은 실재(réel)가 아니라 현실(actuel)에 대립한다. 정태적이고 이미 현성된 가능과는 반대로, 가상은 문제의 복합체와 같고 상황, 사건, 사물 혹은 그 어떤 실체에 수반되는, 그리고 현실화(actualization)라는 해결 과정을 추구하는 경향이나 힘이 응집된 핵심과도 같다. 이 복합체는 실체(entité)에 속하거나 중요한 특징을 이루기도 한다. 예를 들어 씨앗이 안고 있는 문제는 나무를 자라게 하는 것이다. 이것은 씨앗이 앞으로 자라날 나무의 형태를 정확히 알고 있음을 의미하는 것은 아니다. 씨앗은 자신에게 부과된 제약들로부터 자신이 만나게 될 환경 속에서 나무를 생산해 내는 것이다.

한편으로 실체는 그것의 가상성들을 잉태하고 생산해낸다. 예를 들어 어떤 사건이 이전의 문제점을 재구성하게 되면 그 사건은 다양하게 해석될 수 있다. 다른 한편으로 가상성은 실체를 구성한다. 어떤 존재에 내재된 잠재성들과 그 존재의 문제점, 그 존재를 활성화시키는 긴장과 제약과 계획의 응집된 핵, 그리고 그 존재를 움직이게 하는 여러 문제점들은 그것을 결정짓는 본질적인 부분이다.<sup>27)</sup> 이런 논의는 환상성을 현실의 가능태로 보는 현대 미학자들의 견해와 일치한다. 따라서 가상공간의 정의는 유령이 출몰하는 환상의 공간의 그것과 일맥상통한다 하겠다. 가상공간에 판타지물이 성행하는 것도 이 때문일 것이다.

또한 가상공간은 기독교 사상의 영혼 공간과 일맥상통하는 바가 있다. 중세의 기독교인들은 과학에 의해 설명된 물질 공간과 물질계의 '바깥'에 존재하는 비물질적 공간을 믿었다. 이러한 비물질적 공간은 그것이 물질 공간에 대한 일종의 은유라는 점에서는 물질세계와 유사하지만 물질 공간에 포함되지는 않았다. 중세의 영혼공간은 물질 공간으로부터 분리된 독특한 실재의 일부분이었던 것이다.

그런데 가상공간은 우리에게 실재의 이원성을 상기시킨다. 두 공간 사이에는 연관성과 유사성이 존재한다. 아마 중세 이래로 현재만큼 육체이탈에 대한 환상이 사람들 사이에서

27) Webster's Newworld Dictionary, the second edition, 1980, p. 1587.

마이클 하임(여명숙 역), 『가상현실의 철학적 의미』, 한나래, 1997, 180쪽.

28) 피에르 레비(전재연 옮김), 『디지털 시대의 가상현실』, 궁리, 2002, 19~21쪽.

광범위하게 퍼진 적도 현존하는 기술과 강하게 결합된 적도 없었을 것이다.<sup>29)</sup> 물론 캐더린 헤일즈의 말대로 사람들은 육체의 물리적 감각을 통하지 않고서는 가상공간을 전혀 경험할 수 없다. 눈은 컴퓨터 스크린이나 가상현실 헤드 셋에 수신된 입체 영상을 보고 있으며 손은 자판에 명령어를 입력하거나 조작용 손잡이를 조종하고 있고 는 실제 음향을 듣고 있다. 그러나 물질 공간과 가상공간이 서로 완전히 별개는 아니지만 그렇다고 가상공간이 물질 공간에 포함되지는 않는다.

심층적인 의미에서 가상공간은 또 다른 장소이다. 인터넷 속으로 해방되면서 나의 위치는 고정되어 있지 않다. 그러면 디지털 영역은 어떤 종류의 공간인가? 과학의 시대에 우리는 철저하게 물리적인 것으로서의 공간의 개념에 길들여져 가상공간을 진정한 공간으로 받아들이는데 많은 어려움을 느낀다. 내가 가상공간에 “들어갔을” 때 나의 몸은 의자에 편안하게 앉아 있지만 ‘나’는 자체 논리와 지형을 가지고 있는 또 다른 세계로 송신된다. 그것은 내가 물질세계에서 경험하는 어떤 것보다도 다른 종류의 지형이지만 그것이 물질적이지 않다고 해서 실재하지 않는다고 할 수는 없다. 물질성의 결여에도 불구하고 가상공간은 실제로 존재하는 장소이다.

“나는 거기에 있다.” 이처럼 사용자가 가상공간에 물리적으로 있다는 주관적인 느낌을 현전( presence)이라고 한다. 현전은 물리적 환경의 경험으로 느껴지지만 실재로는 자동적이고 통제된 정신 과정에 의해 매개된 환경에 대한 인식이다. 이때 현전은 말초적 속성이나 구체화의 현상과 밀접하게 관련된다. 가상 환경에서 사용자는 그 공간에 있다는 주관적인 경험을 하게 되는데 예를 들면 가상 세계 안에서 상호작용을 하면서 가상적 대상을 붙들거나 가상적 공포를 느낀다. 한마디로 현전은 사용자가 가상 환경에 물리적으로 있다는 주관적인 느낌이라 볼 수 있다. 다시 말하면 현전은 “현존하고 있음( being present)의 사실 또는 상태이며 존재한다고 느껴지거나 믿어지는 정신으로서의 어떤 것”으로 정의된다.

따라서 ‘현전’은 앞에서 논의한 현실의 반대이며 실재와 닿아 있는 가상성의 핵심을 짚는 것이라 할 수 있다. 이 ‘비육체(bodiless)의 영역’에서 전개되는 인간 상호작용의 패턴은 현실적이지는 않지만 실재 일어나는 일이다. 즉 현실에서는 일어나지 않지만 가상의 과정에서 인간의 정체성은 조금씩 변한다. 그것은 잠재적인 것이며 실재, 본질을 변화시키는 그 무엇이라는 점에서 미래의 가능태인 것이다.

예를 들어, 원격현전 의술은 의사로 하여금 거기 있지 않으면서도 거기 있게 한다는 점에서 시사적이다. 몸에 복강경 기구를 집어넣어 환자의 몸속에 있지 않지만 그 속에 있는 것과 같은 수술이 실재적으로 이루어진다. 마찬가지로 가상 환경에서의 체험은 실재 일어난 것이 아니면서 현실의 환경에 지대한 영향을 미친다.

29) N. 캐더린 헤일즈(유제덕 역), 『사이버 공간의 유혹』, 홍성태 엮음, 『사이보그, 사이버 컬처』, 문화과학사, 1997, 42쪽.

현전은 가상 세계의 가능한 행동으로서 신체운동의 표상으로부터 발전된 매체 인식의 결과라는 점에서 몸과 영혼의 종래 개념에 새로운 범주를 만들어낸다. 사용자는 자신의 감각 기관을 컴퓨터 출력 장치에 연결함으로써 신체적 행동의 가능성을 정신적으로 표상한다. 그는 구현된 인식으로 즉 가상환경을 적극적으로 해석하면서 나름의 틀을 짠다. 다시 말해서 가능한 행동을 구성하면서 3차원 가상공간의 정신모델을 구축한다.

이때 매개된 자극이 구현된 제약을 자발적으로 따르면 따를수록 구축은 쉬워진다. 사용자는 실제 환경을 억제하고 가상 환경에 초점을 맞추면서 가상 환경의 공간을 정신적으로 구축하면서 그 곳에서 '몸'을 움직여나간다. 그는 가상 환경을 공간으로 느끼면서 자신의 몸을 적응시켜 공간 인식에 의미를 부여한다. 실제 환경을 억제하고 가상환경에 집중하면서 '실재'에 관한 가상공간과 현실 세계 사이의 비교 항목을 결합하면서 가상공간에서의 현실성을 획득한다.

#### IV. 사물에 침투하는 정보들: 유비쿼터스(ubiquitous)와 빙의(憑依)

##### 1. 유비쿼터스, 귀신들린 사물

'유비쿼터스(ubiquitous)'는 언제 어디서나 네트워크에 접속할 수 있는, 즉 우리의 일상이 네트워크로 연결되어 있는 상태를 의미한다.<sup>30)</sup> 유비쿼터스 공간은 원자와 비트가 원소로서 연계되어 형성되며 만지지 않아도 공간에 존재하는 원하는 정보를 이용자가 알 수 있는 '현실체가 지능적으로 증강된 공간'이다. 근본 원리는 일체적인 공간적 위치와 사용자 식별이 가능한 '모바일 IPv6'라는 '이동공간 주소체계'를 사용하여 많은 사물들 하나하나에 고유의 주소를 부여하는 것이다. 특정한 기능이 내재된 컴퓨터가 사물과 환경에 심어짐으로써 환경이나 사물 그 자체가 지능화된다. 사물의 일부로 사물 속에 심어진 컴퓨터들은 주변 공간의 맥락(context)을 인식할 수 있게 되며, 공간 속에서 그 자체 또는 주변 환경과 사물들의 변화를 어느 정도 떨어진 거리에서까지 지각, 감시, 추적할 수 있게 된다.

사물 속에 내재된 컴퓨터들은 주변의 사물들 속에 내재된 컴퓨터들과 무선 네트워크로 연결되어 있어 사람이 인식하지 못하는 상황에서 의사소통을 할 수도 있고 정보를 주고받아 사람들이 들고 다니는 다양한 형태의 단말기와 디바이스에 실시간으로 정보를 제공할 수 있다.<sup>31)</sup>

30) 리처드 헨터(윤정로, 최장욱 역), 『유비쿼터스, 공유와 감시의 두 얼굴』, 21세기북스, 2002, 1쪽.

31) 하원규 외, 『유비쿼터스 IT혁명과 제3공간』, 전자신문사.

인간의 손이 가야 제 역할을 하던 종래의 사물들에 스스로 생각하고 판단할 수 있는 정보가 심어지면서 인간에게 감지되지 않는 조용한 주파수로 소통하는 현실을 가정해보자. 돼지고기에 컴퓨터 칩이 심어지고 고기는 자신을 최적의 상태로 요리하기 위해 전자레인지의 온도와 시각을 조정한다. 스마트 센서가 달린 알약은 우리 몸에 들어가서도 지정된 위치까지 정확하게 알약을 운반해준다. 냉장고가 남아있는 식품의 재고를 파악하여 쇼핑 리스트를 만들고 스스로 주문을 하거나 아니면 TV와 연락을 취해 TV가 광고를 숙지한 후 적합한 물건들을 선정하여 가족들에게 제시한다.

이때 컴퓨터의 정보는 유교의 혼백론과 흥미로운 유사성을 보인다. 인간의 지적인 활동이나 기억, 경험의 축적 등은 혼의 역할이고 손발을 움직이거나 사물을 인식하는 것은 백에 해당한다. 아직 컴퓨터의 정보는 '백(魄)'의 기능을 주로 지니고 있지만 최근 학습 로봇이 등장하는 등 '혼(魂)'의 기능만을 지니게 되고 있다. 스스로 생각하고 판단하는 기능을 지닌 '그 무엇'이 마치 다른 몸에 빙의하는 귀신처럼 사물에 붙어 지금까지 우리가 생각하지 못한 방식으로 세상의 방향을 정하고 있는 것이다.

## 2. 웨어러블 컴퓨팅과 복합현실( mixed reality), 귀신들린 공간

2001년 4월 11일 독일의 과학자들이 빛을 받으면 전기를 생산하는 섬유를 개발, 옷이 전기를 발생시키는 솔라 셀( solar sell) 을 제작했는데 기술을 이용하여 개발된 전자 섬유(e-texture)가 가장 먼저 적용되는 분야는 역시 군복이다. 예를 들어 도체성의 전자 섬유를 만들어 열-색체 잉크에 의해 열을 가하고 식함에 따라 옷의 색이 변하도록 하는 것이다. 이것을 응용하면 군인이 숲에 들어갈 때 군복색이 초록색으로 흙 위에 있을 때는 황토색으로 변할 수 있다. 일반인들에게 상용화하여 여름에 더울 때 옷감의 온도가 낮아지고 겨울에 추울 때 따듯해지는 옷을 입을 수 있게 된다. 앞으로 여기에 청각이 컨버징되면 비오는 날에 발랄한 음악이 흘러나오는 옷이 등장한다.<sup>32)</sup>

Sensatax라는 기업이 개발한 셔츠는 병사의 위치와 상황을 모니터링한다. 전쟁터에서 병사의 상처와 상황을 모니터링하고 그 치료방법을 정확히 상처 위치로 전송하는 셔츠이다. 최근 개발은 아기들의 성장 성숙도를 모니터링하는 단계까지 이르렀다. 이 스마트 셔츠에는 마이크론, 광섬유, 베이직 그리드, 센서, 멀티 기능 프로세서 등이 내장되어 있다.<sup>33)</sup>

또 최근 들들 말 수 있는 액정화면이나 전자 종이 발명되고 있는 것으로 미루어 전망은 밝은 편이라 할 수 있다. FOLED<sup>34)</sup>는 플라스틱 필름 베이스의 휘 수 있고 접고 들들

32) <http://www.ipe.uni-stuttgart.de/index.eng.html>

33) <http://www.sensatex.com/>

34) <http://www.universaldisplay.com/>

말 수 있는 물질이다. 한편 Changeable, Self-made, Self-update로 진행되는 매체를 대표하는 것이 E-ink와 E-paper이다. 그리고 일종의 투명 외투( invisibility cloak)인 광학미체(optical camouflage) 디스플레이어가 개발되었다. 이런 물질의 개발로 다양한 스마트 의복이 등장하게 되었다.

가장 환경의 중첩은 현실과 가상현실의 경계를 모호하게 했을 뿐 아니라 정감적 공동체로서의 가상 환경의 성격을 현실 공간에 적용하려는 경향을 증대시켰다. 인터넷 환경은 기본적으로 정감적이다. 시간과 공간을 초월하는 육체의 자유, 익명성 등이 사람과 사람 사이의 반응을 감성적이며 환상적으로 만든다. 가상공간의 논리는 지금까지 인간이 자신의 감각으로 세상을 올바르게 재현할 수 있다는 리얼리즘적인 논리를 붕괴시킨다. 예를 들어 시뮬레이션 게임에서 나의 이성은 게임을 하고 있다는 사실을 인식하지만 나의 감각은 추락의 공포에 떠다. 이런 새로운 가상 체험은 지금까지 현실이라고 생각해 온 온갖 논리를 의심하고 새로운 감각의 세계를 즐기도록 만든다. 디지털 매체에서 판타지 물이 성행하는 것도 이 때문이다.

유비쿼터스 컴퓨팅이 만들어내는 세계는 가히 환상적이다. 문이 저절로 열리고 불이 켜진다. MIT Changing Places/House-n 프로젝트는 지금까지 창조된 장소들은 정적이고 상호작용이 없었음을 지적하고 장소를 동적으로 변화시킬 수 있는 새로운 물질, 기술, 디자인 전략을 개발하여 우리의 삶과 상호작용하는 획기적인 집과 장소를 개발하자는 취지에서 시작되었다. 35) 이 프로젝트는 유비쿼터스 거실을 개발하는 데 구체적인 목적이 있었다. 이 거실은 사람을 추적할 수 있는 컴퓨팅 센서 기술, Everywhere Display 프로젝트, 전자 디지털 책상(Table), 무선으로 연결된 PDAs 상호작용을 추적하는 레이저 포인트들로 구성된다. Everywhere Display 프로젝트, 전자 디지털 책상(Table), 무선으로 연결된 PDAs들로 구성된다. 특히 IBM이 개발한 ED 프로젝트는 거실 모든 곳에 원하는 정보나 영상을 프로젝션으로 쏘아주고 상호작용이 일어나도록 하는 중요한 기술이다. 그리고 그 상황에서 사람들이 작용하는 방식에 따라 자동적으로 인터페이스를 해준다.

이제 세상은 나와 상호작용한다. 그런데 그 상호작용의 논리는 현실 세계의 논리와는 전혀 다른 방식으로 나타나는 것이다. 컴퓨터 그래픽과 감지기가 부착된 옷을 입으면 사람들이 실제 세계와 같은 인공 세계에 몰입할 수 있다는 생각은 많은 사람들을 매료시켰다. 그것은 컴퓨터와 오락매체들이 인공적인 세계들로 사람들의 온 몸을 감싸고 있는 것에 비유할 수 있었다. 36) 이리하여 디지털 시대에 나와 나를 둘러싸고 있는 공간 환경은 의복과 연결된다.

35) [http://architecture.mit.edu/house\\_n/](http://architecture.mit.edu/house_n/)

36) 앞의 책, 184쪽.



### 3. 귀신들린 사람들-가상 놀이 인간(Homo virtuens ludens)

가상성의 증대는 컴퓨터의 보급, 인터넷망의 급속한 확산, 나아가 유비쿼터스 컴퓨팅의 대두로 그 도를 더해갔다. 묘하게도 이 과정은 PC 게임, 인터넷 게임, 무선통신 게임의 개발과 맥락을 같이 한다. 컴퓨터가 있어야, 혹은 전용선이 있어야 가능했던 가상공간으로의 몰입은 이제 언제 어디서나 가능해졌다. 값싸고 소형화된 마이크로칩은 사물에 들어가 사물과 인간, 사물과 사물이 서로 소통하고 작용하는 세계가 되어 버렸다. 이제 컴퓨터를 혐오했던 모든 사람들도 어쩔 수 없이 컴퓨터 매개 의사소통의 세계 속에 둘러싸여 버린 것이다. 가상세계는 정감의 공동체로서 현실 세계와는 다른 관계를 맺는다. 그런데 이제 유비쿼터스 컴퓨팅 기술로 가상의 세계가 현실 속에 뛰어들어 현실 세계의 소통 구조를 대체하게 된다.

이상한 소통 관계는 사물과 사물 사이에만 일어나지는 않는다. 예를 들어 유비쿼터스 컴퓨팅 기술로 사람들에게 많은 사람들의 취미 등 신상명세서가 들어있는 마이크로 칩이 든 배지를 부착시킨다. 그러면 반경 10미터 이내를 지나가는 사람들 중에서 자신과 가장 잘 어울리는 이성 친구가 나타나면 배지들끼리 신호를 보내 만남을 주선한다. 하루 종일 돌아다녀봐야 아는 사람 한 명 못 만나는 근대의 '익명의 도시'에서 종래와는 전혀 다른 인간관계가 형성되는 것이다.

가상놀이인간의 징후는 플래시 몹에서 발견된다. 근대성의 한 면모는 군중의 발견에서 시작된다. 대도시 군중의 익명성, 하루 종일 돌아다녀도 아는 사람을 찾지 못하는 도시의 비정함, 그 차가움을 군중과 고독이라는 아이러니로 표현한 이 개념은, 그러나 최근에 변하고 있다. 몇 년 전까지만 해도 지하철에서 옆 좌석에 앉은 사람은 철저한 타인이었다. 서로에 대한 지식도 없고 소통도 없이 목적지가 같다는 이유만으로 한 공간에 있는 인간들의 집단이었다. 그러나 최근에 사람들은 지하철에 앉아서 그 누군가 다른 사람과 소통을 하고 있다. 저마다 핸드폰을 꺼내어 친지와 농담을 하거나 게임을 하며 놀고 있다. 그들의 육체는 고독한 공간에 있으나 현전하는 존재는 친밀한 그 누군가와 마주보고 있는 것이다.

무선성은 이렇게 사람들을 새로운 방식으로 묶고 있다. 최근 일종의 번개 모임인 '플래시 몹(flashmob)'이 국내에 상륙해 화제이다. 플래시 몹의 유행이 시작된 곳은 미국의 뉴욕이었다. 2003년 6월 맨하탄의 플래시 모버(flash mobber) 들은 한밤중에 하얏트 호텔 로비에서 15초동안 장내가 떠나갈 듯 박수를 쳤고 6월 24일 센트럴파크 자연사 박물관에서는 동물의 울음소리를 흉내 내기도 했다.<sup>37)</sup> 이런 최초의 플래시 몹은 여름을 지나는 동안 샌프란시스코, 미네아폴리스 등 미국을 한바퀴 돌아 영화 <매트릭스 2>를 재연했던

37) 박영신, 오마이 뉴스.

도쿄를 비롯해 전 세계 대도시로 퍼져 나갔다. 한국에서도 이 영화를 흉내내는 놀이가 성행했다. 2003년 7월 20일 서울 대학로에서 한 동호회가 매트릭스 놀이를 한 사례가 있다.<sup>38)</sup> '매트릭스 인 코리아'란 인터넷 카페 회원들이 장소와 시간을 정해 영화에 나오는 주인공 역할을 하며 놀이를 한다. 이들은 정상적인 일상인들로 단지 특정 영화의 매니아란 점만 다를 뿐이다.

이 놀이가 플래시 몹이 아니라는 주장도 있는데 특정 영화를 흉내내지 않고 '모르는 사람들과 만나 한 장소의 질서를 흩어 버리는 것'이 플래시 몹이라면 국내 최초의 플래시 몹은 2003년 8월 31일에 일어났다. 이날 서울 강남역에서 한 무리의 젊은이들이 행인들에게 "건강하세요."하며 90도 각도로 허리를 숙여 인사를 하고 헤어졌다.

이렇게 시작된 플래시 몹은 한국에서도 최근 규칙적으로 수행되고 있다. 최근 6차 플래시 몹이 여의도에서 있었다. '홍어 한 마리'란 암호문에 의해 모인 젊은이들이 물고기 동상 앞에 모여서 "고기를 잡으러 바다로 갈까요"의 노래를 부르며 놀다가 흩어지는 이벤트였다.<sup>39)</sup>

플래시 몹은 유비쿼터스 혁명이 익명의 도시에 군중들을 새로운 양태로 결집시키는 역할을 하고 있다. 인터넷과 핸드폰에 의해 전혀 모르는 사람들이 대도시의 한 장소에 동시에 모일 수 있었고 놀이로서 관계를 맺을 수 있었다. 군중들은 익명의 공간이면서 동시에 일의 공간에서 '놀이'를 함으로써 근대 도시의 규칙을 일시적으로 교란시킨다.

그리고 최근 등장하는 오타쿠족들, 호이징하가 이야기했던 놀이의 개념은 이제 탈근대 사회에서 깨어졌다. 놀이는 그 자체로서 물질적 효용이 없고 어린이가 하는 것이며 현실공간이 아닌, 한정된 시간과 공간에서 행해진다는 그 개념은 이제 놀이가 고도의 부가가치를 창출하고 있으며 도시 공간 전체로 퍼져 버렸다. 그리고 키덜트 문화가 나타남으로써 어린이의 놀이와 어른의 일의 경계가 해체되어버렸다.

최근 인형이 어른들의 기호품으로 변신하고 있다. 조앤 롤링의 <해리포터>가 세계적인 베스트셀러가 됨으로써 키덜트 문화는 본격적으로 확산되었고 여기에 발맞추어 인형 매니아가 등장하고 있다. 싸이월드의 동호회 리얼 큐브릭에서는 인형 매니아들이 인형에 관련된 정보를 교환한다. 이들은 자신의 큐브릭 인형의 사진을 게시판에 올리거나 장터를 열어 물건들을 교환하기도 한다.

온라인상에서 인형 놀이에 집중한 어른들은 현실 공간에서 마치 인형을 살아있는 사람, 혹은 애완물 취급을 하며 생활을 한다. 지하철에서 인형의 머리를 빗겨주기도 하고 앉을 때는 손수건을 펼쳐 인형을 앉힌다. 정상적인 사회생활을 하는 성인이 인형에 대해서만은

38) 『조선일보』, 2003. 8. 13.

39) 『플래시 몹의 즐거운 반란』, EBS, 12월 18일 목요일 방송, 필자 자문, 가상놀이인간으로서 매니아 현상을 지적하고 이들의 장난기와 붉은 악마, 촛불시위, 대선이 연결되어 있음을 지적함.

어린아이의 심성을 지니는 것이다. 가상공간에 익숙해진 사람들은 이제 가상공간의 놀이성을 현실 공간에 적용하려 하고 있다. 인터넷 공간에서 다른 양상을 보였던 자아가 현실 세계의 자아를 잠식해 들어간다. 마치 다른 영혼이 빙의되어 전혀 다른 사람으로 변한 ‘신들린 인간’처럼. 이런 현상은 가상 세계의 놀이성이 현실 공간을 잠식하는 현상을 단적으로 드러내는 것이다.<sup>40)</sup>

#### 4. 감시, 혹은 ‘귀신’같이 알아내는 사회

2001년 버진 모바일 회사는 1999년 서비스를 개시한 이래 100만 명의 고객들이 사용한 이동 전화 통신의 위치 기록을 저장했다. 경기장에 입장하는 모든 사람들의 얼굴이 디지털 카메라에 포착되어 수배 범인들과 비교되고 있다. 모든 전화 통화, 신용 카드 거래, 마우스 클릭, 이메일, 자동 교량 통행세 징수, 편의점 비디오키메라, 호텔 객실 전자 열쇠가 개인적인 정보를 수집하고 방송한다.

이제 우리는 자신의 사적인 정보를 노출하는 기구들을 자발적으로 사용한다. 이동 전화기의 전원을 켜놓기만 해도 자신의 위치는 노출된다. 자신의 공간 이동 시에 사용했던 여러 기구들, 통과했던 장소에 있었던 모든 사물들은 서로 연락하면서 우리의 기억 속에서 가물가물한 모든 사건들과 일거수일투족을 종합하여 귀신같이 알아낸다.

### V. 인식 불가능한 현실, 그 유령의 세계

‘환상성(the fantastic)’이 현실을 인식 불가능한 것으로 보고 재현하는 방식이라는 견해가 있다. 단일한 주체로 내가 존재하는 것이 아니라 같은 개인 속에서 나와 다른 나, 나와 다른 사람과의 관계에 의해 유동적으로 주체가 결정된다. 고정된 관점이 없기 때문에 자아의 기능적 통일, 정체성 개념은 현실성을 잃고 허구로 변할 만큼 유동적이고 불확실하다. 그리하여 인간에 대한 정의는 상황적이 되고 우리는 분열된 세계, 다양한 사회, 경제, 문화적 영역이 더 이상 같은 크기, 같은 시간으로 향하지 않는 사회에서 어려운 역할을 맡고 있다. 인간의 의식이 불확실한 사회에서 당연히 현실을 보는 단일한 관점은 불가능하고 세계는 환상적이 된다는 것이다.<sup>41)</sup>

파악할 수 없는, 불가해한 현실을 환상으로 보는 이런 관점은 지금 이 시대, 정보 통신의

40) 『인형족이 뜬다! 인형 마니아』, EBS, 2003. 12. 25. 필자 자문 및 출연.

41) 최혜실, 『한국현대소설의 이론』, 국학자료원, 1994, 237~238쪽.

발달에 의해 인간과 인간의 소통, 인간과 사물, 사물과 사물의 관계가 지금까지의 논리로 설명될 수 없으며 복합적으로 얽혀 예측 불가능하게 된 이 사회와 일맥상통한다. 이는 지금까지의 몸과 마음의 개념으로 설명할 수 없는 가상공간의 '현실'에도 마찬가지로 적용된다. 원격현전은 거기 있지 않으면서 거기 있게 한다는 점에서 영육탈리의 이론과 관계있다. 사물에 침투하는 마이크로 칩은 지금까지 수동적인 대상으로 머물러 있던 우리 주변의 사물들에 생명을 부여하여 사람들과 그리고 사물들과 교섭하게 한다.

사람들의 사적 정보는 모르는 사이에 수합되고 연결되며 발설된다. 정보의 공유는 감시를 낳는다. 이제 '귀신도 모르게' 할 수 있는 일은 없다. 사물들 사이에, 허공에 놓여 있는 연결망들은 용한 귀신처럼 우리의 일거수일투족을 알아채어 감시한다. 모르는 사이에 사람들은 지금까지와는 다른 방식으로 소통하며 모이며 반응하게 된다. 이 불가해한 방식은 이성으로 판단할 수 있다고 호언장담했던 현실 공간을 환상의 공간으로 변모시킨다.

## 참고문헌

- 하워드 라인콜드(이운경 역), 『참여군중』, 황금가지, 2003.
- T.Todorov, The Fantastic, trans. by Richard Howard, The Press of Case Western 3.Reserve Univ. London, 1973.
- T.Todorov(신동욱 역), 『산문의 시학』, 문예출판사, 1992.
- Sigmund Freud/D.E. Oppenheim, Dreams in Folklore InternationalUniversity Press, 1958.
- Sigmund Freud(이용호 역), 『예술론』, 백조 출판사, 1974.
- 장 루이 뢰트라(김경은, 오일환 역), 『영화의 환상성』, 동문선, 2002.
- 로 즈매리 잭슨(서강여성문학연구회 역), 『환상성』, 문학동네, 2001.
- 제라르 랜(윤현옥), 『판타스틱 영화와 그 신화들』, 도서출판 정주, 2001.
- 최귀숙, 「불멸의 존재론, ‘한’의 생명력과 ‘귀신’의 음성화」, 『열상고전연구』 제16집, 2002.
- 김소영, 『근대성의 유령들』, 씨앗을 뿌리는 사람, 2000.
- 김성룡, 「비형 이야기에 나타난 귀신 이야기의 구성 원리」, 『선청어문』 제24호, 1996. 10.
- 이용주, 「주희의 정통의식과 귀신론」, 『종교문화연구』 2호, 한신인문학연구소, 2000(전자저널)
- 박지현, 「중국의 영혼 관념과 혼백설」, 『중국문학』 38호, 한국중국어문학회, 2002.
- 최진덕, 「몸의 자연학과 윤리학」, 『몸의 이해』, 어문학사, 1998.
- Florentin Blanc(김지현 역), 「육체를 살고 생각한다는 것」.
- 정화열(박현모 역), 『몸의 정치』, 민음사, 1999. 5.
- 이상하, 「물리공간과 가상공간」, 『21세기 정보화 시대의 문화변동』, 고려대장경연구소, 2000. 6. 9.
- 클라우디아 스프링거(정준영 역), 『사이버 에로스』, 한나래, 1998.
- N. Katherine Hales, How WE Became Posthuman, The University of Chicago Press, 1999.
- Webster's Newworld Dictionary, the second edition, 1980.
- 마이클 하임(여명숙 역), 『가상현실의 철학적 의미』, 한나래, 1997.
- 피에르 레비(전재연 옮김), 『디지털 시대의 가상현실』, 궁리, 2002.
- N. 캐더린 해일스(유재덕 역), 「사이버 공간의 유혹」, 『사이보그, 사이버 컬처』(홍성태 엮음), 문화과학사, 1997.
- 리처드 헌터(윤정로, 최장욱 역), 『유비쿼터스, 공유와 감시의 두 얼굴』, 21세기북스, 2002.
- 하원규 외, 「유비쿼터스 IT혁명과 제3공간」, 전자신문사, 2002.

<http://www.ipe.uni-stuttgart.de/index.eng.html>

<http://www.sensatex.com/>

<http://www.universaldisplay.com/>

[http://architecture.mit.edu/house\\_n/](http://architecture.mit.edu/house_n/)

박영신, 「초현실 유머 ‘플래시 몹’을 아십니까?」, 오마이 뉴스, 2003. 9. 1.

「조선일보」, 2003. 8. 13.

「플래시 몹의 즐거운 반란」, EBS, 2003, 12. 18. 목요일 방송.

「인형족이 뜬다! 인형 마니아」, EBS, 2003. 12. 25. 필자 자문 및 출연.

최혜실, 『한국현대소설의 이론』, 국학자료원, 1994.

## A Study of the Fantastic in a Virtual Space

Choi, Hye-Sil

This thesis aims to present how to have changed the term of body and soul by study the experience of the space in the computer game and to recognize the concept of the fantastic.

The dualism of soul and body by Platon and Descartes is realized on the cyberspace. People feel a sense of belonging and a sense of realism participating in a virtual space through a three-dimensional simulation interface, although they are not there. the concept of 'presence' is contrary of not real but actual. The interaction in the realm of bodiless is not real, but is present actually. For example, While participating in the game, players experience a virtual reality, which actually exists in its influence, in spite of its not having a physical existence. the analysis of game does good for studying the relationship of soul and body. In this case, the fantastic is very similar to gamer's sense in the cyberspace.

First, I analyze the research of the spirit in the East and the West. Second, I compared the conception of the spirit with the information digitalized, the fantastic space with the virtual space. Third, I compared the smart things by ubiquitous system with the things possessed by an spirit.

Key Words: the fantastic , dualism, body, soul, presence, actual, a virtual space  
the smart things, ubiquitous system , the things possessed by an spirit