

정신과 가상(Spiritual vs. Virtual)

종교는 삶과 죽음을 초월함으로서 시작된다. 종교는 너무나도 명백하여 누구도 피할 수 없는 가장 객관적인 현실인 “삶”과 “죽음”이라는 현상에 “영적, 혹은 정신적(Spiritual)”이라는 형용사를 덧붙임으로서, 그 객관성에 대한 초월을 시도한다. “정신적 죽음”이란 말은 살아 있는 사람에게나 적용되는 말이며, “영적, 혹은 정신적 삶”이란 말은 육체가 죽은 후에도 이어지는 삶에 대해 이야기함으로서 유한한 인생의 찰나성을 초월하고자 하는 것이다.

여기서 우리는 언어의 힘이 얼마나 강력하게 우리의 의식을 변화시키는지 알 수 있다. 또한 이러한 역설적인 언어의 결합이 가장 명백히 구분되는 현실의 하나인 삶과 죽음 사이의 경계선마저도 얼마나 효과적으로 깨끗이 지워 버릴 수 있는가 하는 것을 보여주고 있다.

가상현실(Virtual Reality, VR)이란 흥미로운 단어가 있다. 컴퓨터 신기술의 도입과 함께 이미 너무나도 친숙해져버린 이 단어는 이제 우리에게 조금도 낯설지가 않다. 그러나, 처음부터 상반되는 “가상”과 “현실”의 두 단어를 조합한 이 단어는 명백한 모순을 함축하고 있는 것이다. 종교시대의 대표적인 화두가 “정신적 혹은 영적인 것”이었다면, 정보화 시대의 가장 대표적인 화두는 “가상(Virtual)”이라는 형용사일 것이다.

이 함축적 의미를 띤 형용사는 기존의 현실 영역 모두와 결합하여 우리의 현실에 대한 변환을 시도하고 있다. 즉, “정보 고속도로”라는 말로 물리적 공간을 가상화해낼 뿐 아니라, “사이버 스타”, “가상 애완동물”, “가상 대학”에 이르기까지 정보화시대는 빠른 속도로 현실세계(Real Life, RL)의 모든 실제 사물들을 가상기술로 대체해내고자 한다. “가상”이란 형용사의 급속한 보급이 우리에게 의미하는 것은 무엇인가? 그것은 바로 현실과 가상 사이에 명료하게 존재해온 우리 의식속의 경계선을 말끔히 지워버리고자 하는 것이다.

이제 삶과 죽음, 영원과 찰나의 문제의 초월을 시도한 종교와 철학에 이어서, 과학기술은 현실세계와 가상세계의 경계선을 초월하고자 하고 있다. 그러나, 생사 초월의 위대한 통찰을 악용하여, 현세의 가치는 모두 무가치한 것들이고 진정한 삶은 천국에서만 얻을 수 있다는 감언이설로 신도들을 현혹시켜서 현세에서의 온 삶과 모든 재산을 다 빼앗으려는 사이버 종교의 교주에서처럼, 정보화 시대의 가상기술의 사이버 전도사들은 현실보다 훨씬 감미로운 가상 현실 체험을 팔기 위해 두 세계 사이의 경계선에 대한 우리의 의식을 변화시키고자 하고 있다. “가상”과 “현실”을 뒤섞어 놓는 언어의 마력을 통하여.

그러나, “가상현실”이라는 은유적 표현은 마땅히 되새겨볼 필요가 있는 말이다. 언어의 연금술사들은 마치 사이버 종교의 교주가 그러했던 것처럼 초월 체험의 신비의 일부분을 적절히 도용하여 우리를 현혹하는 능력을 소유하고 있다. 가상이라는 접두어가 가상 TV나 가상 수첩처럼 구체적 피조물과 결합할 때는 아무런 문제가 없다. 또한 가상 도시나 가상 대학과 같이 사람들이 상호작용하는 주관적 체험 영역과 결합해도 아무 문제가 없다. 그러나, 가상 인생, 가상 사랑, 가상 생명에서처럼 본질적인 단어들과 결합되는 것은 불가능하다. 도대체 가상 사랑이란 말이 무슨 뜻이란 말인가? 거짓 사랑이나 사랑 게임정도라면 몰라도, 마찬가지로 본질적인 현실(Reality)라는 단어와 가상이라는 단어는 온전히 결합할 수가 없는 것이다. 그러나, 우리가 일단 가상현실이라는 관념을 받아들이고 나면, 모든 영역에 가상이란 접두어가 결합할 수 있게 되고, 이 결합은 현실세계의 모든 것을 변환시킬 수 있게 된다는 것이다.

정보화시대의 진수인 디지털 기술은 어떤가? 이미 기계들은 우리를 환상에 사로잡히게 하는 기술을 고도로 발달시켰다. 그들은 “쥬라기 공원”의 공룡이나 “다마고치”의 병아리에서처럼 우리들을 “정직하게 속이고” 있는 것이다. 과학기술로 우리를 “정직하게 속이고자 하는” 이 가공의 “가상기술”은 “현실”과 “가상”의 경계선과 “정직”과 “속임”의 경계선을 허물어 버림으로서 우리 모두를 영원한 고객으로 묶어두려 하고 있다. 정직하게 속이는 것은 정직한 것인가 속이는 것인가? 그래서 좋은 것인가 나쁜 것인가? 이제 우리는 속이는 것은 무조건 나쁜 것이고 정직한 것은 무조건 좋은 것이라는 단순한 이분법이 더 이상 통하지 않는 영역에 다다른 것이다.

언어의 마력에 대한 집착을 벗어나서 그 내용에 담겨진 뜻에 따라 판단해야 하지 않을까? 예를 들어, 피씨서버라는 말은 허구다. 개인용 컴퓨터라는 말과 다중 사용자에게 서비스한다는 서버라는 두 단어를 결합한 것은 의미상 기능적인 단어결합으로 보기 어렵다. 이는 서버 시장에 진출해서도 마이크로소프트사의 피씨에 대한 이미지와 기득권을 유지하며 영향력을 행사하기 위한 언어적 유희에 불과하다. 이러한 초월과는 무관한 언어적 유희의 중요한 점은 그것이 흔히 상업적 목적과 깊이 연관되어 있다는 점이다.

사이버 애완동물이라는 예쁜 이름을 가진 다마고치 인형(기계에 불과한 그래서 근원적으로는 속일 능력조차 없는)의 가치는 그 이름보다는 그 물건이 우리에게 어떤 영향을 주는가로 판단해야 할 것이다? 언어의 마력에 집착하는 순간, 애완 동물이라는 따뜻한 생명의 이미지를 빼앗기고 사이버라는 복잡 미묘한 단어의 뜻이 그저 기계장치 시뮬레이션이라는 의미로 전략하게 되는 것이다.

사이버 애완동물이라는 말이 합당하기 위해서는 어떠한 정도의 기준이 필요할까? 최소한 생명과 동물을 사랑하는 마음을 길러주고, 그 돌보는 사랑을 통해 얻는 진정한 기쁨을 체험케 해주어서 우리의 심성을 풍요롭게 하는 것이어야 하지 않을까? 지금의 다마고치는 울고 보낼 때 돌보아주는 기쁨만을 제공하지만, 싫증나면 그냥 전원을 꺼서 죽이고 다시 시작하면 그만이게 되어 있는데 아이들에게 과연 깊은 애정을 키워줄 수 있을까? 또한 정말로 바둑이 한 마리를 키우는 것보다 나은 기계를 가까운 미래에 개발할 수 있을까? 존재하는 것 중 가장 본질적인 존재인 생명에 대해서 말이다. 그것은 인간과 과학기술이 신의 영역에 올라섬을 의미하는 것이다.

“삶과 죽음”은 우리의 일차적 체험이다. 영원한 반복을 통하여 체득한 선형적으로 인식할 수 있는 명료한 사실이며, 우리의 초월을 기다리는 본질적인 문제이다. 그러나 “가상”이란 말은 이차적 관념에 불과하다. “가상”은 명확히 무엇인지 직접적으로 체험할 수 있는 것도 아닌 관념적인 것이다. 삶도 하나이고 죽음도 유일한 것이지만 가상이란 관념은 중복 가능한 것이다. 현실에 대한 가상현실이 존재할 수 있다면, 그 둘이 결합한 것은 또 하나의 현실이 될 것이며 그에 대한 가상의 가상현실도 존재할 수 있는 것이다. 거울속의 세계는 현실세계와 참으로 닮았다. 그러나, 양쪽에 두 개의 거울을 놓아 보면, 무한히 반복되는 환영들을 볼 수 있을 것이다. 여기서 진실로 존재하는 것은 원래의 상 곧 본질뿐인 것이다. 아무리 완벽한 거울일지라도 현실세계를 송두리째 훔칠 수는 없을 것이다.

가상현실 기술은 우리의 문화에 많은 영향을 미칠 것이다. 하지만, 가상현실 기술이 가상과 현실의 경계선을 증발시키고 우리의 현실에 대한 인식을 송두리째 뒤바꾸어 놓을 것처럼 열광하고 있는 것은 과도한 환상이다. 아마도, 그 결과래 봐야 인류 최초로 거울을 하나 더 발명했을 때 겪었

던 놀라움 정도에 불과한 것일 것이다. 오직 어린아이만이 거울속의 세계와 현실세계를 구별 못한다.

삶과 죽음을 초월하는 것은 우리가 더 나은 삶을 얻게 하고, 죽음의 공포와 고통으로부터 자유롭게 하여, 더 나은 존재로서 새롭게 태어날 수 있도록 도와주지만, 가상과 현실을 초월하여 우리가 얻을 수 있는 것은 무엇인가? 그것은 허무한 신비주의, 마치 의미 없이 무한히 반복되는 거울 속의 세계들과 같은 허상들뿐이다.

그렇다면, 거대한 믹서기에 가상과 현실을 뒤섞어 놓으려고 집요하게 시도하는 이유는 무엇인가? 이 놀라운 신기술에 신성(神性)을 부여하고픈 열정 때문이기도 하겠지만, 힘에 관련된 요소가 다분히 개입되어 있다고 보아야 할 것이다. 이 믹서기에 우리를 넣어서 함께 섞어야 한다고 주장하는 사람들 스스로는 그 믹서기 안에서 섞여지는 재료이기보다는 그 스위치를 동작시키는 사람이 되기를 원하는 사람들이기 때문이다. 그들이 시도하고 있는 것은 변환을 통한 구원의 메시지이다. 그 낙관성과, 불가피성과 늦으면 큰일이라는 절박성에 열광한 우리들은 영생을 얻으려는 사이버 종교의 신도들처럼 추호의 의심도 없이 최신 제품 구입 경쟁에 휘말리지 않는가?

“가상현실”이란 은유적인 표현은 마땅히 “현실 흉내내기(시뮬레이션)” 정도로 격하시킬 필요가 있다. 우주 전체를 컴퓨터 내부에서 형상화해 낼 듯한 기세로 다가오고 있는 가상현실 기술이 아무리 정교하게 기계와 인간 사이의 상호작용의 가장 면밀한 부분까지 탐색하여 얻어낸 결과라 해도, 그것은 그저 우리의 현실세계에 대한 흉내내기에 불과한 것이다. 그것도 현실 세계의 극히 단편적인 모사일 뿐이다. 빛뿐만이 아니라, 촉각이나 후각, 미각 모두를 완벽히 반사해내는 거울이 발명된다 해도, 현실(Reality)은 온전히 남을 것이다. 가상기술은 우리에게 입장권을 받고 환상을 파는 디즈니랜드처럼 잠시 우리의 의식이 꿈결처럼 환상의 세계를 여행하는 것을 즐기도록 도와주는 정도의 역할로 만족해야 할 것이다.

가상현실이란 말은 엄밀히 말하면 아직은 존재하지 않는 관념이다.

고지식한 사람들은 가상과 현실을 뒤섞어 놓으려는 이러한 모순된 변환에 분개하고 조금 흐릿한 사람들은 쉽게 혼돈한다. 기계를 좋아하는 사람들이 흔히 하는 말은 기계는 정직하다는 것이다. 기계를 싫어하는 사람들은 그것이 너무나 딱딱해서 인간적인 측면이라고는 하나도 없다고 불평한다. 공주나 왕자 이야기의 환상과 낭만에 사로잡히고자 하는 사람들은 그 감미로움에 푹 빠져서 속아주기를 무척이나 즐긴다. 이러한 환상을 반대하는 사람들은 허무맹랑한 거짓 속임수일 뿐이라고 불평한다.

정신적 사실(Psychic Reality)

네티피씨

이러한 예는 수 없이 많다. 최근 피씨서버라는 말도 개인용 컴퓨터라는 말과 다중 사용자에게 서비스하는 서버라는 모순을 그대로 간직하고 새로운 의미를 창출하고자 한다.

최근 인터넷 상의 한 사이버 종교단체의 신도들이 집단 자살한 사건이 보도되어 충격을 주었다. 얼마전 일본 옴교의 독극물 사건을 비롯해서 이러한 사이버 종교 집단의 사고가 어제 오늘의 일은 아니지만 첨단 과학기술의 총아로 손꼽히는 사이버 공간에서도 재현되었다는 사실이 놀라왔다.

곰곰히 생각해보면 통신망이야 말로 종교적 활동에 무척이나 적합한 공간임을 쉽게 생각할 수 있다.

가상현실이란 말은 다분히 종교적이다. 현실과 가상의 세계를 넘나든다는 점에서,

디즈니랜드

현실보다 가상이 훨씬 재미롭다. 이점은 이상스럽게도 그 이유를 알 수 없다.