

제2장 가상현실(Virtual Reality)

1. 가상현실과 사이버스페이스

1989년 래니어(Jaron Lanier)에 의해 고안되었던 가상현실은 점차 군사, 오락, 의료, 교육, 건축 설계, 순수과학, 공학 등 다방면에 걸쳐 활용되고 있다. 그리고 얼마 지나지 않아 인터넷이라는 사이버스페이스가 등장하여 사람들은 거의 모든 것을 검색하고 주문하며 맘만 먹으면 세상의 누구와도 만날 수 있고 즐길 수 있는 무한한 가상현실 속에 살게 되었다. 그러나 그것은 곧 오늘날의 진짜 현실이다. 가상현실이란 개념은 아직 발전하는 단계에 있기에 정의를 내리기 쉽지 않지만, 간단히 말해, “컴퓨터의 기술을 응용하여 실재가 아닌 인공적인 환경을 구축하고 그 속에서 인간이 새로운 체험을 하게 하는 새로운 기술”이다(Hesel: 199). 또는 “참여자가 수신한 정상적인 감각입력을 컴퓨터가 산출한 정보와 대치시킴으로써, 참여자가 실제로 다른 세계에 있다고 확신하도록 만드는 것”이라고 정의할 수 있다.(Heim 1997:234)¹⁾

가상현실에 대해 가장 쉽게 이해하는 방법은 이들과 관련된 공상과학 영화를 보는 것이다. 윌리엄 김슨은 『뉴로만서』라는 자신의 소설에서 ‘사이버스페이스’(전 지구적 네트워크로 구축된 다차원적 가상현실)라는 새로운 개념을 정착시켰고, 이 사이버스페이스를 통해 접근하는 가상공간을 매트릭스(matrix)라고 명명한다. 이제 이해를 돕기 위해 수백만의 관객을 동원한 매트릭스(감독: Andy Wachowski, Larry Wachowski, 제작사: Warner Borthers, 1999)라는 영화를 통해 가상현실에 대해 살펴보자.

2. 매트릭스

<매트릭스>의 주인공 앤더슨은 낮에는 소프트웨어 프로그래머로, 밤에는 네오(Neo)라는 별명으로 최고의 해커로서의 이중적 삶을 살고 있다. 그런데 그는 최근 들어 뭔가 세상이 잘못되어간다고 느끼며 두 힘 사이에 끼어 몹시 애를 먹는 악몽에 시달린다. 깨어난 후에도 그 악몽이 꿈인지 생시인지 구분을 하지 못한다. (사실상 실제이지만 악몽 투여에 의해 꿈으로 조작된 것이다.) 결국 그는 인류 역사상 가장 위대한 인간으로 알려진 모르피어스(Morpheus, “꿈의 신”)라는 인물에게 인도되어, 낮의 생활은 진실이 아니고 인공지능, 곧 시에 의해 조작된 매트릭스(가상현실, 꿈속)라는 것, 그 삶이 곧 노예 생활이라는 것을 알게 된다. 오히려, 모르피어스가 온 곳(앤더슨의 입장에서는 사이버스페이스)이 실재인 것이다. 이제 네오는 모르피어스로부터 운명적으로 주어진 임무(매트릭스에서 인류를 구하는 일)를 함께 수행하기를 권고 받는다. 결국, 네오는 앤더슨이라는 정체성을 포기하고 실재세계인 줄 알았던 매트릭스를 탈출하여 매트릭스와 인터페이스(interface)할 수 있는 사이보그(cyborg)로 전환된다. 네오와 동지들은 전화를 통해 두 세계를 넘나들며 강력한 전사가 되는 훈련을 받게 되고, 매트릭스를 지키는 막강한 시 통제요원들과 대결하게 된다. 그리고 최종적으로 네오는 매트릭스로부터 인간을 구원하는 사명을 담당하기에 충분한 능력을 갖게 된다.

비록 한 공상과학 영화에 불과하지만, <매트릭스>는 가상현실의 여러 가지 특성들을 재미있게 영상화하여 보여준다. 가상현실 속의 인간에게는 더 이상 물리적, 신체적 한계가 존재하지 않는다. 이는 무술 프로그램의 입력을 마친 네오가 가상현실 속에서 모르피어스와 대련하는 장면을 통해 볼 수 있다. 네오는 여기서 마음이 곧 사실이 되는 세계 속에 자신이 존재하는 것을 발견한다. 그야말로 손가락이 마음먹은 대로 구부러지는 “공즉시색·색즉시공(空卽是色·色卽是空)”의 가상세계에 도달한 것이다. 이는 가상현실이 불교가 말하는 무(無)의 경지와 같은 궁극의 세계를 디지털적으로 생산해 낼 수 있다는 것을 암시한다. <매트릭스>는 계속해서 앤더슨과 네오, 꿈의 세계와

1) 하임은 다음 다섯 요소들을 가상현실의 특징으로 강조한다. (1) 인공현실(컴퓨터로 조작된 반응환경), (2) 상호작용성(마우스의 조작), (3) 몰입(매체에 의해 가상환경 속에 몰입되는 느낌), (4) 망으로 연결된 환경, (5) 원격현전(실재적인 물리적 환경보다도 가상적인 매개된 환경 속에 더 실재감을 느끼는 현상).

실재 세계, 이 세상과 사이버 세상, 사이버스페이스와 가상현실(Matrix)을 서로 대비해 가며, 어느 것이 실재인지 분간하기 어렵게 만든다. 이 영화는 실재라고 생각했던 이 세상은 컴퓨터로 조작되는 꿈의 세상, 곧 가상현실의 매트릭스이고, 오히려 전화로 연결되는 사이버스페이스가 실재라고 주장한다. 과연 어느 것이 꿈이고 실재인가?

3. <매트릭스>와 장자의 꿈: 실재성, 사이버시대의 화두

그러므로 “어느 것이 실재인가?”라는 실재성의 문제는 사이버스페이스가 인간의 일상적 삶으로 정착될 때 발생하는 가장 중요한 존재론적, 신학적 질문일 것이다. 현재 많은 젊은이들이 대부분의 시간을 컴퓨터와 보내고 있고, 앞으로 더 밀착될 터인데, 어떻게 보면 인터넷 게임에 파묻혀 사는 오늘의 청소년들에게 이미 흥미와 삶의 의미를 제공하는 컴퓨터 게임 안의 세계가 실재이고 관습적이고 억압적인 일상의 세계는 비실재로 둔갑해 버렸는지 모른다.

20세기 후반 그리스도교 영성운동에 많은 영향을 끼친 그리피스(Bede Griffiths)라는 영국계 가톨릭 수도사는 인도인들과 서양인들의 근본적인 사유의 차이점을 이렇게 말한 바 있다. “내가 잘 아는 서양인들은 이 세상을 실재(rea)라고 인식하고 신(神)을 비실재로 인식하는 반면, 인도인들은 신을 실재로 받아들이고 이 세상을 비실재적인 것으로 인식한다.”(Griffiths). 인도를 방문한 사람들은 인도인들이 그들의 엄청난 종교문화적 유산에도 불구하고 현재 처해 있는 비근대적인 삶의 형태에 놀라움을 금치 못한다. 더욱 놀라운 것은 그러한 가난, 공해, 소음 등의 악조건 속에서도 그들이 보여주는 평안한 얼굴과 살아있는 공동체적 생동감이다.

이러한 인도인들의 실재에 대한 인식은 옳은 것인가? 유신론적 종교는 시공간적 유한성을 가진 현 세상을 실재라고 보지 않고, 그 유한성을 초월한 궁극적인 신의 세계(하나님의 나라)를 추구하는 경향이 있다. 다른 종교들도 오랫동안 “이 세상이 과연 실재인가?”하는 질문을 해 왔다. 심지어 꿈이라고 주장하기도 한다. 장자의 <제물>편에 나오는 나비 꿈의 비유가 그 대표적인 예이다.

그렇다면 종교와 사이버스페이스 <매트릭스>는 결과적으로 현실은 실재가 아니라는 동일한 결론에 도달하는 것인가? 이것은 미래에 가상현실이 가공할 기계적 능력을 가지고, 종교적 정보와 상상력의 디지털화를 통하여, 종교적 영역을 침범하게 될 것을 암시한다. 더욱이 사이버스페이스는 기계문명이라는 컨테이너 속에서 질식하고 있으며 자기실현을 성취하기에 너무나 복잡하고 고달픈 세상을 살아가는 현대인들에게 가상적 ‘틈’(space)을 제공할 수 있다. 가상현실은 자기실현을 달성하기 위해 가상이긴 하지만 비교적 안락한 정신적 공간을 제공한다. 그래서 청소년들은 컴퓨터 게임에 흠뻑 빠지는 것이다. 마찬가지로, 소외된 현대인들은 딱딱하고 불편한 아날로그적 전통 종교에서 보다 디지털적 가상현실의 종교세계 속에서 종교적 욕구를 충족시키고자 할 수 있을 것이다.

가상현실이 갖는 또 다른 중요한 문제는 이것에 몰입하여, 육체에 경멸감을 느끼고 육체적 실존마저 포기하려고 하는 경향이다. “사이버스페이스의 대체 생명은 육체를 감옥처럼 느끼게 만든다. 성스러운 곳으로부터 어둡고 혼란으로 가득 찬 세계로 추락한 듯 느끼게 한다. 육체 속의 생명 구덩이에서 볼 때, 가상 생명은 고결한 생명인 듯 보인다.”(Heim:168). 그래서 사이버영화나 소설에 공통적으로 나타나는 것이 바로 육체와 의식의 분리, 즉 육체이탈(disembodiment)이라고 한다. 육체이탈은 인터페이스 기술이 발전하여 인간과 기계가 점차 연합되어, 결국 인간이 육체를 버리고 기계 속에 들어가 버리는 것을 말한다.

물론 이 묘사는 아직 공상과학물의 수준에 불과하다. 그러나 많은 경우 미래는 공상과학 영화나 소설 작가들의 천재적 상상력에 의해 결정된다. 그러므로 특히 목회자들은 공상과학 영화들을 주목하여 살펴보아야 할 것이다. 육체이탈을 통해 초인간화된 사이보그를 기술적으로 실현해서 포스트 휴먼(posthuman)을 성취하고자 하는 운동, 곧 초인간주의(trans-humanism) 또는 엑스트로피언주의(extrpianism)가 현실적으로 이미 대두되고 있는 실정이다.(이재현: 242-50)

4. 몸과 숨의 영성

그리스도교신앙은 육체의 부활을 확신한다. 그래서 그리스도교는 예수 그리스도의 육체성을 부

인하는 가현설(docetism)과 끊임없이 싸워왔다. 그러나 이제부터 그리스도교신앙은 계속해서 미래에 닥쳐 올 가상현실의 비실재화, 가상종교화, 비육체화에 대항하여 싸워야 할 것이다. 이것이 사이버시대에 그리스도교가 다른 종교들과 협력해서 실행해야 할 중요한 사명일 것이다.

우선 그리스도교는 계속해서 이 세계가 하나님이 지으신 선한 창조세계라고 주장해야 할 것이다. 가상현실은 신의 창조능력에 대한 인간의 모방이며 과학기술이 조작해 낸 인위적 환경일 뿐이다. 지금 우리가 살고 있는 이 우주가 꿈이 아닌 참 현실이며, 가상현실의 매트릭스가 아닌 참 실재라는 믿음을 인류에게 심어주어야 한다. 그리스도는 결코 지구라는 가상현실 매트릭스에 투입된 신의 디지털화된 원격존현(telepresence)이나 아바타(avatar)가 아니고, 하나님께서 그야말로 실재인 지구의 역사 속으로 내려오셔서 몸과 숨의 육체를 가진 인간 예수로 성육신한 것이다.

기계적으로 디지털화 되고 가상화되어 가는 사이버 시대에 이 우주의 실재성, 종교의 가치성, 인간의 육체성을 보존하는 임무를 수행하기 위해서, 나는 그리스도교가 새로운 ‘몸과 숨의 영성’을 개발해야 한다고 제안한다. 서구 철학자인 하임이 가상현실의 탈 육체성을 방지하기 위한 대안을 도교의 생체 에너지에서 찾았다는 것은 우리에게 시사하는 바가 크다. 숨은 나와 우주의 교감이요, 교제, 곧 나와 우주의 인터페이스인 것이다. 숨은 내 몸에 있을 때는 숨이요, 내 몸 밖에 있을 때는 바람인 것이다. 그러므로 한자어 기(氣)나 희랍어 프뉴마(pneuma, 보통 靈으로 번역)는 숨과 바람이라는 뜻을 동시에 내포하고 있다. 숨은 또한 삶과 죽음의 문턱(인터페이스)이다. 그리고 기는 숨 자체이며, 매개체이자, 에너지인 것이다. 더 나아가 나와 우주 사이를 연결하는 네트워크이다. 사이버시대에 필요한 영성은 숨의 영성, 그리스도교적으로는 성령으로서의 기의 영성일 것이다.

사이버시대에 그리스도교신앙을 유지하기 위해, 사이버스페이스에 접속하여 정보를 검색하는 것보다 더 열심히, 우리는 기도와 명상을 통해 몸과 마음(육체와 영혼)의 내부 속에 깊게 몰입하여 우주스페이스 그리고 나아가 하나님의 나라와 교감을 가져야 한다.

더욱이 그리스도교는 가상현실 속에 몰입하여 급기야 육체를 부인하고 사이보그의 포스트휴먼이 되려는 초인간주의를 저지해야 할 것이다. 초인간적인 기계인간, 곧 사이보그가 되는 것은 그리스도교가 믿는 인간의 부활이 아니다. 부활하신 예수께서는 제자들에게 자신의 몸(땀 자국이 있는 손과 창 자국이 있는 옆구리)을 친히 보여주시면서 숨을 깊게 내쉬며 “성령을 받으라.” 말씀하셨다(요 20:20). 그리스도께서 왜 그리하셨을까? 사이버시대를 맞이한 그리스도인들은 그 뜻을 다시 한 번 새롭게 음미해 보면서 ‘몸과 숨의 영성’, 곧 새로운 성령론을 찾아내야 할 것이다.

참고문헌

김지하(1995). 틈. 서울: 솔출판사.

이재현(2000). 인터넷과 사이버사회. 서울: 커뮤니케이션북스.

장기근·이석호 역(1976). 노자·장자. 서울: 삼성출판사.

Gibson, William. /노혜경 역(1996). 뉴로만서(Neuromancer, 1984). 서울: 열음사.

Heim, Michael. /여명숙 역(1997). 가상현실의 철학적 의미(The Metaphysics of Virtual Reality, 1993). 서울: 책세상.

Hesel, Sandra and Roth, Judith, Eds. /노용덕 역(1994). 가상현실과 사이버스페이스(Virtual Reality: Theory, Practice and Promise, 1991). 서울: 세종대 출판부.

Griffiths, Bede. (1982). The Marriage of East & West: A Sequel to the Golden String. Springfield, Ill.: Templegate.