creative commons
COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

철학박사학위논문

가상에 관한 철학적 연구

- 정의, 존재론, 재현의 문제 -

2023년 2월

서울대학교 대학원

미학과

이다민

가상에 관한 철학적 연구

- 정의, 존재론, 재현의 문제 -

지도교수 이 해 완

이 논문을 철학박사 학위논문으로 제출함

2022년 11월

서울대학교 대학원

미학과

이 다 민

이다민의 박사 학위논문을 인준함

2023년 1월

위 원 장 이 우 람 (인)

부위원장 김 한 승 (인)

위 원 이 상 욱 (인)

위 원 최 근 홍 (인)

위 원 이 해 완 (인)

국문초록

이 논문은 ‘가상(virtual)’과 ‘가상성(virtuality)’이 철학적 관점에서 새롭게, 그리고 더 엄밀하게 분석되어야 하는 개념이라는 문제의식으로부터 출발한다. 가상 박물관, 가상 회의, 가상현실 등 다양한 형태의 가상적인 것들이 우리의 삶 속에 속속 출현하고 있으며 ‘가상’이라는 표현이 일상적으로 사용되고 있음에도 불구하고 그것이 어떠한 개념인지에 대해 만족스러운 철학적 규명은 아직 이루어지지 못하고 있다. 나는 가상이라는 개념에 관한 철학적 분석을 수행함으로써 가상에 대해 더 나은 설명을 제공하고, 이를 통해 우리가 실제로 마주하는(그리고 마주하게 될) 구체적인 가상적 현상들을 더 명확하고 정합적으로 해명할 수 있는 이론을 구축하고자 한다.

이러한 목표를 위해 이 논문은 크게 4개의 장으로 구성되었다. Ⅰ장에서는 철학자 장 보드리야르와 피에르 레비의 이론을 검토함으로써 가상이라는 개념이 철학적 맥락에서 지금까지 어떻게 이해되어 왔는가를 살펴본다. 이를 통해 나는 가상에 대한 보다 엄밀한 철학적 분석이 필요함을 드러낼 것이다.

그러한 분석의 일환으로서 나는 Ⅱ장에서 가상성의 새로운 정의를 구성한다. 나는 가상성에 대한 기존의 정의들을 비판적으로 검토한 후, 대안적 정의로서 ‘가장된 물리성 정의’를 제시한다. 가장된 물리성 정의에 따르면 어떤 대상 x가 가상적 F이기 위해서는, x가 그 사용자에 대해서, x가 물리적 F로서의 물리성을 가진다고 가장하라는 지시를 해야 한다. 나는 이 정의를 통해 가상성에 대립되는 개념은 ‘진짜’나 ‘실재’가 아니라 ‘물리성’이라고 주장함으로써 가상성에 씌워져 온 형이상학적 거품을 가라앉히고자 한

다.

Ⅲ장에서는 가상적 대상의 존재론적 지위에 관한 논쟁을 다룬다. 나는 가상적 대상이 존재한다는 가상 실재론과, 존재하지 않는다는 가상 반실재론 각각의 구체적인 논변을 검토함으로써 이들 사이의 진정한 쟁점은 결국 무엇을 '가상적 대상'이라고 부를 것인가의 문제임을 드러낸다. 이를 통해 나는 가상적 대상에 관한 존재론적 논쟁이 지금까지 평가되어 왔던 것만큼 중요한 문제는 아닐 수 있다고 지적할 것이다.

마지막으로 Ⅳ장에서는 가상적 재현과 허구적 재현 사이의 관계를 탐구한다. 나는 컴퓨터게임이라는 주제를 경유하여 이 문제를 탐구할 것인데, 왜냐하면 컴퓨터게임에 관해서 그것이 허구적 재현인지 가상적 재현인지에 관한 논쟁이 선재하기 때문이다. 많은 미학자들이 컴퓨터게임이 허구적 재현임을 받아들여 왔으나, 나는 그러한 관점이 컴퓨터게임의 중요한 국면을 제대로 조명하지 못한다고 지적하고, 컴퓨터게임이 가지는 가상적 재현으로서의 국면을 새롭게 주목할 필요가 있음을 주장할 것이다. 이 과정에서 나는 가상적 재현과 허구적 재현이 어떻게 구분되며, 하나의 재현이 어떻게 허구성과 가상성을 동시에 가질 수 있는지 설명한다.

정리하자면, 나는 Ⅰ장에서 가상에 관한 이론적 지형도를 그린 뒤, Ⅱ장에서 가상성에 대한 해설적·축소적 정의를 제공함으로써 가상에 대한 불필요한 신비주의를 걷어내고, Ⅲ장과 Ⅳ장에서 가상을 존재론적·미학적 의미의 허구성 양자로부터 독립시킴으로써 가상이라는 개념의 이론적 위치를 분명히 조명하고자 한다.

본 논문은 가상과 가상현실에 대한 다양한 후속적 철학 연구를 위한 기초 작업으로서 기획되었다. 본 논문이 주로 가상이라는 개념의 이론적 경계를 그리는 데 초점을 맞추고 있는 것은 그러한 이유에서이다. 가상적인 것이 점차 보편화되면서 가상에 대한 철

학적 해명의 필요성은 점차 증대할 것이다. 이 논문이 가상과 가상현실에 관한 더 나은, 그리고 더 풍부한 해명들이 등장할 수 있도록 해 주는 마중물이 되기를 기원한다.

주요어 : 가상, 가상성, 가상현실, 컴퓨터게임, 허구
학 번 : 2017-37859

목 차

서 론 ····· 1

Ⅰ. 가상에 대한 철학적 진단 ····· 9

1. 가상적인 것들의 사례 ····· 10

2. 가상의 전통적 함의들 ····· 12

2. 1. 거짓으로서의 가상 ····· 13

2. 2. 잠재성으로서의 가상 ····· 16

3. 가상 자체에 주목하기 ····· 19

4. 가상, 실재, 그리고 허구 ····· 21

4. 1. 가상과 허구의 무비판적 동일시 ····· 21

4. 2. 가상에 관한 두 가지 문제 ····· 25

Ⅱ. 가상성의 정의 ····· 28

1. 가상성 질문과 범주 질문 ····· 30

2. 컴퓨터 시뮬레이션 정의와 그 한계 ····· 32

2. 1. 컴퓨터 시뮬레이션 정의 ····· 32

2. 2. 컴퓨터 시뮬레이션 정의의 한계 ····· 39

3. 대리물 정의와 그 한계 ····· 44

3. 1. 대리물 정의 ····· 44

3. 2. 대리물 정의의 한계 ····· 49

4. 가상성의 새로운 정의 ····· 57

4. 1. 가장된 물리성 정의 ····· 57

4. 2. 얻은 것과 남은 의문 ····· 72

Ⅲ. 가상적 대상의 존재론 ····· 80
1. 가상에 관한 존재론적 문제 ····· 80
2. 가상 반실재론(Virtual Irrealism) ····· 84
2. 1. 소박한 반실재론(Naive Irrealism) ····· 84
2. 2. 가상적 월튼 허구주의(Virtual Walt-fictionalism) ····· 87
3. 가상 실재론(Virtual Realism) ····· 95
3. 1. 가상 디지털주의(Virtual Digitalism) ····· 95
3. 2. 가상 디지털주의의 문제 ····· 107
4. 재현으로서의 가상적 대상 ····· 123
4. 1. 진정한 쟁점: 가상적 대상은 무엇인가? ····· 123
4. 2. 재현으로서의 가상적 대상 ····· 125
4. 3. '대상'으로서의 가상적 재현 ····· 132
5. 존재론에서 재현으로 ····· 136

Ⅳ. 가상적 재현의 본성 ····· 138
1. 가상에 관한 미학적 문제 ····· 138
2. 컴퓨터게임 재현의 본성 ····· 140
2. 1. 허구적 재현 논제 ····· 142
2. 2. 허구적 재현 논제의 문제 ····· 155
3. 가상적 재현 논제 ····· 165
3. 1. 컴퓨터게임의 가상적 세계 ····· 166
3. 2. 컴퓨터게임 플레이어의 가장하기 ····· 172
4. 가상적 재현과 허구적 재현 ····· 180

결 론 ····· 181

참고문헌 ····· 182
Abstract ····· 190

그 림 목 차

[그림 1] ····· 81
[그림 2] ····· 82

서론

이 논문은 '가상(virtual)' 이 철학적 관점에서 새롭게, 그리고 더 엄밀하게 분석되어야 하는 개념이라는 문제의식으로부터 출발한다. 물론 가상은 새롭게 창안된 용어가 아니며, 철학사에서 처음으로 등장하는 개념도 아니다. 그러나 90년대 후반 이래 컴퓨터 기술이 발달하면서 비로소 다양한 형태의 가상적인 것들이 우리의 일상적인 삶 속에 구체적인 형태로 출현하기 시작했다. 우리는 가상 박물관이나 가상 회의실을 더 이상 낯설게 느끼지 않으며, HMD(Head-Mounted Display)[1] 등을 통해 가상현실의 세계를 탐험하기를 즐기는 이도 적지 않다. 2017년 출시된 가상현실 소셜 네트워크 서비스인 'VRChat' 은 평균 일 접속자가 약 2만여 명에 이를 정도이다.[2] 컴퓨터게임의 영역에서도, 가상현실 기술을 활용한 컴퓨터게임들은 이제 몇몇 개발사들의 실험적 시도의 단계를 벗어나 그 자체로 독자적인 장르를 형성하기 시작했다.[3] 또한, 오늘날 가상현실은 교육적 목적으로도 활발히 개발되고 사용된다. 이를테면 전투기 파일럿의 효율적인 훈련을 위해 전투기 콕핏을 본뜬 가상현실 장치를 활용하거나 가상 수술 시뮬레이션을 통해 외과 의사를 훈련시키는 경우를 볼 수 있다.

이처럼 가상은 순전히 이론적 영역에서만 역할을 수행하는 것이 아니라 우리의 일상 속에 등장하고 있는 구체적인 대상이나 사태들을 가리키고 이해하는 데 활발히 사용되고 있는 개념이다. 물론 가상이 앞으로 얼마나 더 보편화될지는 예측하기 어렵다. 가상적 대상들이 앞으로 우리 세계의 대부분을 대체할 것이라는 전망이 있는 한편으로, 가상에 대한 열광은 일시적 유행에 지나지 않는다는 시각도 있다. 그러나 이 둘 중 어느 쪽이 미래에 대한 더 정확한 예측인가의 문제보다 중요한 것은, 우리가 분명 가상이라는 꼬리표가 붙는 대상이나 사태들을 적지 않게 마주하고 있음에도 불구하고, 그리고 그렇기에 가상에 대해 서로 다른 기대감과 전망을 가지고 있음에도 불구하고, 정작 '가상' 이 무엇인지 잘 알지 못한다는 사실이다.

가상이 무엇인지 알지 못한다는 말의 의미를 더 분명히 할 필요가 있겠다. 가상적 대상과 사태들을 이해하는 데에는 여러 가지 방식이 있을 수 있다. 이를테면 우리는 가상현실을 구현하는 컴퓨터 기술을 배울 수도 있고, 국어사전에서 '가상' 항목을 찾아볼 수도 있으며,

---

[1] 머리 부분에 쓸 수 있는 안경이나 헬멧 형태를 띤 디스플레이 장치로, 사용자의 시야 전체에 특정 화면을 제시함으로써 사용자의 실제 세계에 대한 감각 경험을 차단하고 화면에 집중하도록 하며 사용자의 움직임을 인식하여 그 움직임에 따라 다른 화면을 보여준다. 따라서 HMD를 사용하여 가상현실을 체험할 때 사용자는 실제 세계로부터 완전히 벗어나서 다른 세계 속에 있는 듯한 경험을 할 수 있다.

[2] "VR Chat – Steam charts", https://steamcharts.com/app/438100, 2022년 10월 30일 접속.

[3] 세계 최대 규모의 게임 소프트웨어 유통망인 '스팀(Steam)'은 'VR 게임' 카테고리를 별도로 두어 몰입형 가상현실 장치를 통해 플레이할 수 있는 게임들을 분류하고 있다. 2022년 10월 기준으로 스팀에서 제공하는 VR 게임은 4,300여 개를 넘어섰다.

사람들이 무엇을 가상적이라고 생각하는가에 대한 설문 조사를 할 수도 있다. 이러한 일들을 모두 성공적으로 수행한다면 가상에 관련된 현상들을 완전히 이해했다고 할 수 있을까? 나는 이에 대해서 회의적이다. 우리가 기술적이고 실용적인 차원에서 가상적인 것들에 충분히 익숙하다고 해도, 가상에 관해 아직 답변하지 못하는 질문들이 남아 있기 때문이다.

몇 가지 사례를 통해 어떤 질문들이 남아 있는지 더 분명히 드러내 보자. 첫 번째 사례는 인터넷 기업 구글(Google)이 제공하는 '구글 어스 VR(Google Earth VR)'이다. 구글 어스 VR은 구글이 2016년 공개한 지도 서비스로, 유저는 HMD를 착용하고 지구의 여러 지역을 실제로 직접 탐험하는 듯한 경험을 할 수 있다.[4] 우리가 구글 어스 VR을 통해 LA의 디즈니랜드를 탐험한다고 가정해 보자. 이 때 우리의 경험에 대해서, 디즈니랜드의 거리를 '가상적으로' 걷는다고 기술하는 것은 매우 자연스러워 보인다. 더 나아가서 구글 어스 VR이 보여주는 디즈니랜드를 '가상적 디즈니랜드'라고 부르는 것도 이상하지 않다. 내가 말하는 가상에 대한 무지는, 우리가 VR 속 디즈니랜드를 가상적이라고 말할 능력이 없다거나 VR을 통한 경험을 실제 경험과 착각하는 것 같은 종류의 무지는 아니다. 우리는 가상적 경험과 비(非)가상적 경험을 충분히 구분할 수 있고 더 나아가서 가상적인 것을 구현해내는 여러 기술적, 공학적 요인들에 대한 지식을 얻을 수도 있다. 그럼에도 불구하고 우리는 그 '가상적 디즈니랜드'가 ***정말로 무엇인지*** 완전하게 안다고 확신할 수 없다. 가상에 대한 실용적, 기술적 지식만으로는 가상적 디즈니랜드가 어떤 의미에서 '가상적'인지 알 수 없기 때문이다. 가상적 디즈니랜드는 실제 디즈니랜드와 어떤 점에서 같고 어떤 점에서 다른가? 가상적 디즈니랜드는 존재하지 않는다는 의미에서 '가상적'인가? 그렇지 않고 가상적 디즈니랜드가 존재하는 것이라면 그것은 어떤 종류의 존재인가? 우리는 가상적 디즈니랜드 속을 (가상적으로) 걸어 다닐 수 있고, VR 기술에 대한 지식이 있는 이들이라면 (가상적으로) 거닐 수 있는 가상적 디즈니랜드를 직접 제작할 수도 있을 것이다. 그러나 그러한 지식과 능력은 우리가 디즈니랜드를 가상적으로 걸을 때 수행하는 그 행위와 경험이 정말로 어떤 행위, 어떤 경험인지에 대해서는 말해주지 못한다. 구글 어스 VR을 통해 디즈니랜드의 한 구역을 '가상적으로' 걸을 때 우리가 하는 행위나 경험은, LA의 디즈니랜드를 실제로 걷는 경험과 디즈니랜드를 묘사하는 회화나 소설, 영화를 보는 경험 둘 중 어느 쪽에 가까운가? 아니면 둘 중 어느 쪽에도 속하지 않는가?

---

[4] 물론 VR 기술이 아직 완벽하지 않기 때문에 구글 어스 VR의 유저는 실제로 걷는 행동을 하는 대신 손에 쥐는 형태의 VR 컨트롤러를 사용하여 지도 속에서 움직여야 하고, 구글에 지도 정보를 제공하지 않는 지역(이를 테면 대한민국)은 탐험할 수 없다. 그러나 이는 구글 어스 VR의 제한적인 기술적 문제이므로 시간이 흐름에 따라 충분히 해결될 수 있으며, 사실 유저가 실제로 걷는 행위를 함으로써 가상 세계 안에서 걸어다닐 수 있게 하는 VR 장치는 이미 기술적으로 구현되어 있다. 따라서 구글 어스 VR의 유저가 실제로 걷는 행위를 통해 가상 세계를 탐험하지는 않는다는 사소한 의심은 현재의 논의의 흐름에서 크게 문제가 되지 않을 것이다.

이와 유사한 의문이 다른 가상적인 것들에 대해서도 제기될 수 있다. 가상적인 것의 두 번째 사례는 세계 최초의 인체 해부 교육용 가상현실 소프트웨어인 '3D 오르가논(3D Organon)'이다. '3D 오르가논'의 유저는 HMD 등의 VR 장치를 통해 3D 그래픽으로 구현된 인체 내부 구조를 다양한 방식으로 관찰하고 학습할 수 있다. 유저는 인체의 각 부위를 다양한 각도와 거리에서 원하는 방식으로 조작해볼 수 있으며, 심장이나 혈관의 내부에 '들어가서' 내벽을 관찰할 수 있는 등 실제 세계에서는 하기 어려운 방식으로 인체의 부분들을 살펴볼 수 있다. 이 때, 3D 오르가논이 구현하는 심장의 3D 그래픽은 흔히 '가상적 심장'이라고 불린다. 그렇다면 3D 오르가논 속 심장은 어떤 의미에서 가상적인가? 그리고 가상적 심장을 관찰하는 경험은 실제 심장이나 심장의 그림, 모형을 관찰하는 경험과 유사한가, 아니면 다른가? 우리가 3D 오르가논을 능숙하게 사용할 수 있고, 그것을 통해 인체에 대한 가능한 모든 관찰을 하고 지식을 얻었다 하더라도, 더 나아가서 3D 오르가논과 같은 가상현실 소프트웨어를 직접 만들 수 있다 하더라도, 이 질문들에 대한 답은 여전히 공백으로 남아 있다.

세 번째 사례는 2020년 UC 버클리 학생들이 주최한 '가상 졸업식'이다. 코로나 바이러스로 인해 학교에서 졸업식을 열지 못하게 되자 UC 버클리의 몇몇 학생들은 컴퓨터게임 《마인크래프트(Minecraft)》(2009)[5]를 이용해 가상 졸업식을 주최했다. 이들은 마인크래프트의 세계 안에 가상의 UC 버클리 캠퍼스(이들은 이 가상 캠퍼스를 '블로클리(Blockeley)'라고 불렀다[6])를 건축했고, 수백 명에 이르는 졸업생들과 가족들이 아바타를 사용해 이 게임에 접속하여, 게임 속 가상 졸업식장에서 축사와 연설을 들을 수 있었다. 이 가상 졸업식에는 UC 버클리의 캐롤 크라이스트(Carol Christ) 총장과 마크 피셔(Marc Fisher) 부총장도 참석했으며, 졸업식이 끝난 후에 졸업생들(혹은 졸업생의 아바타들)은 전통에 따라 학사모를 '던질' 수도 있었다.

이 사례를 가상적이라고 부르는 것은 상식적이다. 그럼에도 불구하고 우리는 마인크래프트 속 졸업식이 어떤 의미에서 '가상적'인가를 여전히 물을 수 있다. 마인크래프트 속 졸업식에 대해서 '가상적'이라고 말하는 것과 3D 오르가논 속 심장에 대해서, 그리고 구글 어스 VR 속 디즈니랜드에 대해서 '가상적'이라고 말하는 것은 모두 같은 의미인가? 이들을 모두 '가상적'이라고 부름으로써 우리는 이들 사이의 어떤 공통점을 지적하고 있는 것인가?

마인크래프트 속 졸업식을 '가상 졸업식'이라고 부르는 것을 일단 받아들인다 하더라도

[5] 2009년 출시된 이래 세계적인 인기를 구가하고 있는 샌드박스형 컴퓨터게임으로, 정육면체의 블록들로 이루어진 게임 세계를 제공하며 플레이어들에게 높은 자유도를 보장한다. 플레이어들은 마인크래프트의 세계 속에서 블록과 도구들을 사용하여 건축을 하거나 생존을 하는 등 자유롭게 놀이할 수 있다.

[6] 블록(Block)과 버클리(Berkeley)의 합성어로, 마인크래프트 블록으로 만든 버클리 캠퍼스를 의미한다.

여전히 남은 질문들이 있다. 그것이 가상 졸업식이라면 그것은 실제 운동장이나 강당에서 이루어지는 졸업식과 어떤 점에서 같고 어떤 점에서 다른가? 졸업생들은 마인크래프트에 접속하여 아바타를 통해 가상적으로 연설을 듣고 (자신과 마찬가지로 아바타 형태의) 친구들과 가족들을 가상적으로 만남으로써, 실제 강당에서 이루어지는 졸업식에 참여하는 것과 다를 바 없는 일을 했다고 할 수 있는가? 아니면, 배우들이 연극 무대 위에서 졸업식을 연기하는 것처럼 UC 버클리의 졸업생들도 가상 졸업식을 하면서 일종의 믿는 체하기 게임(make-believe game)에 참여한 것인가?

우리가 살펴볼 가상적인 것의 마지막 사례는 가상현실 컴퓨터게임인 《하프라이프: 알릭스(Half-Life: Alyx; 이하 알릭스)》(2020)이다. 《알릭스》는 인기 컴퓨터게임 《하프라이프》 시리즈 중 최초로 VR 형식으로 출시된 게임으로, 플레이어는 모니터 스크린을 통해 게임의 세계를 보는 것이 아니라 HMD를 착용하고 게임의 세계 '안에서', 1인칭 시점으로 직접 움직이고 싸우고 탐험하는 듯한 경험을 할 수 있다. 플레이어는 VR HMD와 컨트롤러를 사용하여 실제 세계에서 행동하는 방식과 매우 유사한, 사실적이고 정교한 행동들을 《알릭스》의 게임 세계 안에서 할 수 있다. 예를 들어 플레이어는 게임 세계 속 물건들을 집어 들고 저글링을 할 수도 있고, 게임 속 라디오의 주파수를 조정할 수도 있으며, 실제 피아노를 연주하듯 게임 속 낡은 피아노를 자유롭게 연주해볼 수도 있다.

우리는 《알릭스》와 같은 게임을 '가상현실' 게임으로 분류하며, 이 게임 속 여러 대상들이나 게임 속에서 이루어지는 행위와 경험을 '가상적'이라고 말한다. 그러나 한편으로 《알릭스》의 세계가 우리가 살고 있는 실제 세계가 아니라는 사실 역시 분명하다. 《알릭스》의 세계는 외계인이 실재하고 그들과 인류가 적대 관계에 있는 상상적 세계라는 의미에서 허구적이다. 구글 어스 VR과 《알릭스》를 비교해 보면 후자가 어떤 의미에서 허구적인지 더 분명하게 알 수 있을 것이다. 그렇다면 《알릭스》의 세계는 허구적 세계인가, 가상적 세계인가? 《알릭스》는 가상성을 갖는가, 허구성을 갖는가, 아니면 둘 다 가지는가?

이제 우리가 가상에 관해 무엇을 모르고 있는지 보다 분명해진 것 같다. 우리는 가상적인 것에 익숙하며 이미 무언가를 가리켜 가상적이라고 문제없이 일컫고 있음에도 불구하고, 그리고 실제로 다양한 가상적인 것들을 만들어 내고 있음에도 불구하고, 그 때 '가상'이 무엇인지, 그리고 그 대상이나 사태들을 왜 가상적이라고 부르며, 그들을 가상적이라고 부르는 것이 어떤 의미를 갖는지, 더 나아가서 우리가 가상적이라고 부르는 현상들을 설명하기 위해 '가상'이라는 개념이 정말로 필요한지에 대해서는 아직 분명히 알지 못한다.

가상적 심장이 어떤 의미에서 가상적인지, 가상 캠퍼스는 존재하는 개체인지, 가상적 디즈니랜드를 걸어다니거나 가상 졸업식에 참석하는 일의 정체가 무엇인지 알지 못한다는 사실은 결국 "가상이란 무엇인가?"라는 질문으로 수렴한다. 즉, 우리가 모르는 것은 가상이라는 ***개념***이다. 이것이 내가 앞서 가상이 문제적 개념이라고 말한 바의 의미이다.

오늘날 가상은 그 무엇 앞에라도 붙을 수 있는 단어처럼 보이며 실제로 흔하게 사용되고 있지만, 개념으로서의 가상에는 아직 규명되어야 할 국면이 더 많다. 물론, 가상이라는 표현이 많이 사용되고 있다는 현상만이 가상이라는 개념에 주목해야 하는 이유는 아니다. 그러나 그러한 현상이 개념에 대한 이론적 무지와 결합한다면 그것은 이론적으로나 실질적으로나 우려할 만한 결과를 불러올 것이다. 무지로 인한 가상 개념의 남용은 이론적으로는 가상적인 것에 대해 지나치게 신비적이고 수사적인, 따라서 오해를 야기하기 쉬운 설명을 배태하며, 실질적으로는 어떤 대상이나 사태에 가상이라는 이름을 붙여야 할지, 그리고 구체적인 가상적 대상이나 사태에 대해 어떻게 반응하고 그들을 어떻게 평가해야 할지에 대한 혼란을 불러올 우려가 있다.

본고의 목표는 가상이라는 개념에 대한 하나의 이론을 제공함으로써 이러한 문제를 해소하는 것이다. 이 때 가상을 개념으로서 탐구하는 일은 가상이라는 단어가 사전적으로 무엇을 의미하는지, 사람들이 이 단어를 어떤 경우에, 어떤 방식으로 사용하는지에 관한 언어학적 탐구와는 구분된다. 또한 내가 하고자 하는 일은 가상이라는 개념의 정의를 단지 약정하거나 선언하는 일도 아니다. 가상에 대한 대안적 정의를 제안하는 일은 분명 필요하겠지만, 그것을 도출하는 과정은 철학적 분석을 통해 이루어질 것이다. 가상에 대한 철학적 분석은 가상에 대해 우리가 가지고 있는 암묵적 관념이나 전제들, 그리고 가상에 관한 기존의 철학 이론들을 비판적으로 검토하여, 이 개념에 대한 애매하고 모호한 설명들을 걷어내는 일을 포함한다. 철학자 휴 멜러(Hugh Mellor)는 철학적 분석이란 우리의 관점을 흐리게 만드는 개념적 먼지들을 가라앉히는 기능을 하는, 일종의 지적인 스프링클러 시스템이라고 말한다.[7] 우리에게 지금 필요한 것은 가상이라는 개념 주위에서 일어나고 있는 '개념적 먼지'를 가라앉히고 가상의 정체를 밝히는 일이다.

즉, 본고는 '가상'이 분명히 그리고 적절히 규명되지 않고 있다는 사실을 문제로 삼아서, 이 개념에 관한 철학적 분석을 수행함으로써 가상에 대한 더 나은 설명을 제공하고, 이를 통해 우리가 실제로 마주하는 구체적인 가상적 현상들을 더 명확하고 정합적으로 이해할 수 있는 이론을 구축하고자 한다.

가상에 대한 이론을 정립하기 위해서는 먼저 가상이라는 개념이 지금까지 이론적으로 어떻게 이해되어 왔으며, 그 이해들이 품고 있는 문제가 무엇인지 파악하는 일이 필요하다. Ⅰ장에서 이 작업이 이루어질 것이다. 이후 더 자세히 살펴보겠지만, 가상(virtual)은 신조어라기보다는 오래된 개념에 가깝다. 이는 그만큼 가상에 연관되어 온 직관적이고 원형적인(prototypical) 이해들이 존재한다는 것을 의미한다. 가상을 이해함에 있어서 가장 주류를 이루어 온 원형적 관점은 그것이 실재(real) 또는 현실(actual)과 대립되는

[7] D. H. Mellor (1999), "Analytic Philosophy", in *Philosophy: Basic Readings*, ed. by Nigel Warburton (Routledge), p.5.

개념이라는 것이다. 가상에 관한 이 원형적 관점은, 비록 그 자체로 전이론적이기는 하지만 몇몇 철학자들의 이론 속에서 중요한 역할을 한다. 이 전이론적 관념을 받아들이는 철학자들 중 대표적인 이는 장 보드리야르(Jean Baudrillard)와 피에르 레비(Pierre Levy)를 꼽을 수 있겠다. 나는 이 두 철학자들의 관점을, 가상에 관한 원형적 해석에 따른다는 의미에서 가상에 대한 전통적 관점으로 분류하고 각각을 검토할 것이다. 가상에 대한 전이론적 관념들을 이론화한 결과물은 이 개념을 더 깊이 이해할 수 있게 도와주는 자원이기는 하지만, 가상을 규명함에 있어서 이 철학자들의 이론을 그대로 받아들이기는 어렵다. 특히 이들은 가상 자체에 대한 해명보다는, 그것이 실재나 현실과 대립한다는 전제 하에서 가상이 일으키리라고 예측되는 효과에 주목하고 그를 활용하여 세계나 존재를 설명하려 한다. 그러한 점에서 이들의 설명이, 우리가 필요로 하는 가상이라는 개념 자체에 대한 명료한 답이 된다고 볼 수 없다.

이 두 철학적 이론의 한계는 가상이 실재나 현실과 대립된다는 전제 자체에 대한 검토가 필요함을 암시한다. 나는 가상에 대한 엄밀한 철학적 이해를 오랫동안 방해해 왔던 핵심적인 장해물이 바로 이 전제, 즉 가상과 허구(fiction)를 무비판적으로 동일시하는 관점임을 지적할 것이다. 가상을 환영이나 허상으로 이해하는 전통적인 관점, 그리고 가상적인 것을 상상적이며 존재하지 않는 것으로 설명하는 몇몇 뉴미디어 이론들이 이러한 관점을 부추겨 왔다.[8] 따라서 가상을 명료하게 해명하기 위해서는 이 관점이 채택할 만한 것인지에 대해서 비판적인 검토가 필요하다. 이 때 '허구'가 실재하지 않음을 뜻하는 존재론적 의미와, 상상적 재현을 뜻하는 미학적 의미를 가진다는 사실을 고려할 때, 가상과 허구의 동일시에 대한 검증 역시 두 문제로 구분되어 다루어질 필요가 있다. 첫 번째는 가상에 관한 존재론적 문제로, 이 문제는 가상적인 것들이 허구적 개체인가를 묻는다. 두 번째는 가상에 관한 미학적 문제로, 이는 가상적 재현이 허구적 재현인가를 묻는다.

가상에 대한 존재론적 문제와 미학적 문제를 다루기에 앞서 나는 가상성의 새로운 정의를 제공할 것이다. Ⅱ장에서 나는 기존에 제시되었던 가상성에 대한 분석적 정의들을 검토한 후, 기존 정의들의 결함을 보완하는 대안적 정의로서 '가장된 물리성 정의'를 구성한다. 앞서 살펴본 바와 같이 가상은 다양한 대상과 사태에 연관되는 개념으로 여겨지는데, 이와 같은 혼란스러운 상황을 어느 정도 해소하지 않은 채로 가상에 대한 철학적 논의를 진행하기는 어려울 것이다. 그러나 내가 가상성의 정의를 정립하려는 것은 단순히 논의의 편의를 위해서만은 아니다. Ⅲ장과 Ⅳ장에서 더 구체적으로 논의되겠지만, 나는 내가 제안하는 가상성의 정의를 따를 때 가상의 존재론적 문제와 미학적 문제에 더 나은 답을 제공할 수 있음을 보일 것이다. 즉 가상성에 대한 가장된 물리성 정의는 기존 정의들의 한계를

[8] Grant Tavinor (2013), "Virtual Worlds and Interactive Fictions", in *Truth in Fiction*, ed. by Franck Lihoreau (Ontos Verlag), p.235.

극복하면서 가상성의 필요충분조건을 명료하게 제시한다는 점에서 가상에 대한 더 나은 정의일 뿐 아니라, 더 나아가서 가상이 존재론적, 그리고 미학적 허구와 어떤 관계에 있는가를 탐색하는 과정에서 중심축으로서의 역할을 수행한다.

가상성에 대한 새로운 정의를 정립한 뒤, Ⅲ장에서는 가상에 관한 존재론적 문제를 다룬다. 가상적 대상의 존재론적 지위를 둘러싸고 철학적 논쟁이 선재한다. 가상적 대상이 존재한다는 가상 실재론(virtual realism)과 존재하지 않는다는 가상 반실재론(virtual irrealism)이 이 논쟁의 양 진영을 형성하고 있다. 나는 두 입장의 구체적인 논변들을 검토함으로써, 가상에 관한 존재론적 논쟁이 지금까지 평가되어 왔던 것보다 사소한 문제라고 주장할 것이다. 나는 가상적 대상의 존재론적 지위를 둘러싼 논쟁의 쟁점은 결국 무엇을 '가상적 대상'이라고 부를 것인가의 문제임을 드러내고, 가장된 물리성 정의를 통해 이 숨은 문제에 대한 최선의 답을 도출할 수 있음을 보일 것이다. 가장된 물리성 정의에 따른다면 우리가 '가상적 대상'이라고 부르는 것은 결국 물리성을 가지는 것처럼 가장되는 재현이다. 이러한 주장을 통해 나는 가상에 관해서 더 중요하게 다루어져야 하는 철학적 주제는 가상적 대상의 존재론적 지위보다는 가상적 재현의 본성이라고 주장할 것이다.

마지막으로 Ⅳ장에서 나는 가상에 관한 미학적 문제, 즉 가상적 재현과 허구적 재현 사이의 관계를 탐구한다. 많은 미학자들이 허구적 재현이 상상, 또는 믿는 체하기와 중요하게 연관된다는 생각을 지지한다. 미학적 허구에 관한 이 주류적 관점을 받아들인다면, 가상적 재현이 허구적 재현인가라는 물음은 다시금 가상적 재현이 필연적으로 상상과 연관되는가라는 물음이 된다. 만일 가상적 재현이 허구적 재현과 마찬가지로, 필연적으로 상상을 요구한다면, 가상적 재현은 단지 새로운 종류의 허구적 재현이라고 볼 수도 있지 않을까? 나는 컴퓨터게임이라는 주제를 경유하여 이 문제를 탐구할 것이다. 컴퓨터게임에 관해서, 그것이 허구적 재현인지 가상적 재현인지에 관한 논쟁이 선재하기 때문이다. 기존의 미학자들은 컴퓨터게임이 허구적 재현임을 대체적으로 받아들여 왔으나, 나는 그러한 관점이 컴퓨터게임의 중요한 국면을 제대로 밝혀주지 못한다고 지적하고, 컴퓨터게임이 가지는 가상적 재현으로서의 국면 역시 주목할 필요가 있음을 주장할 것이다. 이 과정에서 나는 가상적 재현과 허구적 재현이 어떻게 구분되는지, 그리고 하나의 재현이 어떻게 허구성과 가상성을 동시에 가질 수 있는지 보일 것이다.

이러한 과정을 통해 내가 목표하는 바는 가상이라는 개념을 존재론적, 그리고 미학적 의미의 허구와 구분함으로써, 가상의 이론적 위치를 분명히 조명하고 가상의 이론적 역할을 드러내는 것이다. 이것이 철학적 연구의 목표로서 유의미한 이유는 가상이라는 개념에 대한 이론적 경계심이 존재하기 때문이다. 이 경계심은 특히 분석철학과 분석미학의 영역에서 가상이라는 개념이 비교적 주목받지 못해 왔던 중요한 이유 중 하나일 것이다. 가상에 대한 이론적 경계심의 주요한 원인은 가상이라는 개념이 너무 모호하고 불분명하다는 사실이다.

이에 더하여 또 하나의 원인은 (가상적인 것들 중에서도 특히) 가상현실이 완벽하고 완전히 새로운 현실을 구현하리라고 선언하는 "VR의 수사적 선지자들"[9] 에 대한 반발이라고 볼 수 있다. 이로 인해 가상은 무언가를 설명하기 위해 썩 채택할 만하지 않은 개념으로 여겨져 왔다. 그 정체가 불명확할 뿐만 아니라, 이 개념을 채용했을 때 신비적인 함의까지 불필요하게 따라올 것이 우려되기 때문이다.

본고의 기획은 이 경계심을 공유한다. 그리고 나는 바로 그 경계심을 이유로 가상을 본격적으로 철학적 관점에서 조명할 필요가 있다고 주장하는 것이다. 가상이 의심스러운 개념이라고 생각될 수 있겠지만, 그렇다고 해서 가상을 잉여적 개념으로 단정할 수만은 없다. 가상에 대해 진지하게 탐구하기 이전에 그것을 잉여적인지 아닌지 판단하는 일은 성급하다.

본고의 기획에 대해 제기될 수 있는 몇 가지 의문에 답함으로써 서론을 마무리하자. 혹자는 가상이 이론적으로 탐구되기에는 너무 사소한 개념이라고 생각할 수도 있겠다. 가상이란 단지 새로운 기술의 산물을 새롭게 지칭하는 상품명 같은 것에 지나지 않는 것은 아닐까? 만일 그렇다면 '가상' 에 대해서 진지하게 고려하는 것은 사소한 표현에 너무 깊은 의미를 부여하는 일은 아닌가?

그러나 가상은, 그 개념에 대해 우리가 혼란을 겪고 있다는 사실이 무시될 수 있을 정도로 사소한 개념이 아니다. 물론 가상이라는 형용이 철학적 분석이 아니라 상업적이고 실용적인 이유로 사용되는 일은 얼마든지 있을 수 있다. 그러나 내가 이 논문을 통해 수행하고자 하는 일은 가상이라는 표현의 사용 지침을 만드는 것이 아니라 개념으로서의 가상에 주목하고 그것을 철학적으로 분석하는 것이다. 따라서 '가상' 이라는 표현이 때로 아주 사소한 방식으로 사용될 수 있다는 사실은 본고의 목적에 있어서 장애물이 되지 않는다.

마지막으로, 본고가 '가상' 에 관한 논의임에도 불구하고 플라톤, 쉴러, 또는 헤겔의 철학에 관한 탐구를 포함하지 않는다는 점이 본고의 결함으로 여겨질 수도 있겠다. 그러나 이것은 번역으로 인해 발생하는 오해이다. 내가 논의의 대상으로 삼는 '가상' 은 'virtual' 의 번역어인 반면, 플라톤, 쉴러, 헤겔 등이 논하는 '가상' 은 영어 'illusion' 이나 독일어 'Schein' 의 번역어이다. 물론 'virtual' 에 관해 철학적 분석을 한 결과 그것이 결국 'illusion' 과 동일하거나 그와 밀접한 연관이 있는 개념임이 밝혀질 가능성을 무시할 수는 없다. 그러나 플라톤 등의 '가상' 이 본고가 다루는 '가상(virtual)' 과 구분되는 용어임은 분명하므로, 전자는 본고의 논의 범주에 속하지 않는다는 점을 미리 밝혀 둔다.

[9] Richard Crandall and Marvin Levich (1998), *A Network Orange* (Springer). p.103.

Ⅰ. 가상에 대한 철학적 진단

가상(virtual) 또는 가상성(virtuality)이라는 용어는 철학과 이론의 영역 밖에서도 활발하게 사용되지만, 가상이 무엇인가에 대한 합의가 이루어져 있다고는 보기 어렵다.[10] 어떤 사람들은 가상현실(virtual reality)만을 가상적인 것으로 생각하는 한편, 혹자는 우리의 기억이나 꿈도 가상적인 것이라고 말한다.[11] 어떤 이들은 컴퓨터 시뮬레이션 기술에 의존하는 것만이 가상적이라고 주장하는 한편,[12] 또 다른 이는 사실 세상의 모든 것이 가상이라고 주장한다.[13] 이러한 엇갈린 주장들이 존재한다는 사실은 우리가 가상 또는 가상성이라는 용어를 일상적으로 사용한다 하더라도 그 개념의 의미가 분명하지 않음을 시사한다.

그러나 가상이라는 단어의 의미를 적당히 약정하는 것만으로 이 개념의 불명확성을 해소할 수는 없다. 가상 개념은 이론 안팎에서 이미 어떤 위치를 점유하고 있기 때문이다. 우선 가상은 우리가 일상적으로 '가상적'이라고 부르는 사례들과 연관되어 있다. 물론 용어의 일상적 사용을 설명함으로써 가상이라는 개념이 완전히 해명되지는 않는다. 그러나 '가상'의 일상적 사용을 외면하는 것 역시 적절한 전략은 아닌데, 일상적 사용을 살펴보는 일은 가상 개념의 윤곽을 그려 줌으로써 그 개념을 이해하는 출발점이 될 수는 있기 때문이다. 이러한 의미에서 가상이라는 표현의 일상적 사용은 가상에 대한 이해와 완전히 분리될 수 없다.

한편, 이론 내적인 차원에서도 고려해야 하는 것이 있는데, 그것은 바로 철학사 속에서 가상 개념이 가지는 이론적 함의들이다. 가상현실 기술이 비교적 근래에 발전하기 시작한 데 비해 개념으로서의 가상은 철학의 역사 속에서 꾸준히 출현해 왔다. 이론 내적으로 '가상'에 부여되어 온 다양한 함의들은 이 용어가 단지 의미부여를 기다리는 신조어가 아니며 그것의 사전적 의미만으로 가상을 충분히 이해하기 어려움을 시사한다.

'가상적'이라고 불리는 대상이나 사태들, 그리고 이론의 역사 속에서 가상이 그려온 궤적은 이 개념이 백지 상태에 있지 않음을, 따라서 개념의 의미를 약정하는 것으로는 이 개념을 충분히 해명할 수 없음을 보여준다. 그러나 다른 한편으로 '가상'이라고 불려 온

---

[10] 본고에서 '가상(virtual)'은 개념으로서의 가상을 가리키는 표현으로 사용되며, 특정한 가상적 대상이나 사태들을 가리킬 때에는 '가상적인 것(the virtual)'이라는 용어를 사용할 것이다. 마지막으로 '가상성(virtuality)'은 가상적 대상이나 사태가 가상적인 것이기 위해 가지는 특정한 속성을 뜻한다.

[11] 마르셀 프루스트(Marcel Proust)는 《잃어버린 시간을 찾아서*Remembrance of Time Past*》에서 꿈, 기억, 그리고 과거를 가상적인 것이라고 말한다. Rob Shields (2003), *The Virtual* (London and New York: Routledge), p. 2.

[12] Philip Brey (2003), "The Social Ontology of Virtual Environments", *The American Journal of Economics and Sociology*, 62.1, pp. 269-82.

[13] Jean Baudrillard (1994), *Simulacra and Simulation* (University of Michigan press).

구체적인 현상들과, 그에 부여되어 온 이론적 함의들은 그 개념을 이해하기 위해 사용할 수 있는 원자료이기도 하다. 이 장에서 나는 이 원자료들을 발굴하고 검토함으로써 가상이라는 개념의 윤곽을 그려낼 것이다. 그러나 이 일은 가상이 무엇인가라는 질문에 대해 완전한 답을 제공하는 것이라기보다는, 그 개념이 가지고 있는 불명확성의 정체를 밝히는 일에 더 가깝다. 이론 안팎에서 가상이 차지하는 위치를 조망하는 일은 이 개념의 불명확성이 어떤 방식으로 문제되는가를 드러내 준다. 나는 이렇게 드러난 가상의 불명확성을 두 가지의 철학적 문제로 구체화함으로써 가상에 대한 철학적 분석이 나아갈 방향을 구체적으로 제안할 것이다.

1. 가상적인 것들의 사례

가상이라는 용어는 더 이상 낯설지 않다. '가상 세계'나 '가상 현실' 같은 용어는 이제 미래적인 분위기를 잃었으며, SF 속에서나 등장할 법하다고 여겨졌던 '가상 인간(virtual human)'[14]의 출현에도 우리는 그리 놀라지 않는다. 무엇에 대해서 '가상'이라는 형용을 붙이더라도 이상하지 않을 것 같은 이 흐름은 사실 90년대 후반부터 감지되어 왔던 것으로, 마이클 하임(Michael Heim)은 1998년에 이미 이렇게 말한 바 있다.

> "오늘날 우리는 많은 것들을 '가상적'이라고 부른다. **가상 기업**[의사결정 주체들이 특정한 프로젝트를 위해 네트워크로 연결되어 하나의 기업처럼 운영되다가 목적이 달성되면 해체되는 일시적인 조직체: 역주]은 전국 각지에 있는 근로자들이 이루는 팀들을 연결한다. 여가 시간에 사람들은 면대면으로 만나지 않고서도 정치나 음악에 대한 공통된 관심사에 기반하여 **[가상] 동호회**를 만든다. 심지어는, 전자메일을 통해 **가상적 로맨스**가 꽃피기도 한다."[15]

하임의 관찰로부터 시간이 더 흐른 오늘날에는 기업, 동호회, 로맨스뿐만 아니라 더 많은 대상과 사태들이 '가상적'이라고 불리고 있다. 다음과 같은 상황을 상상해 보자.

> 오늘은 **가상 강의실**에서 수업이 있는 날이다. 철수는 HMD와 VR 트래커를 장착하고 가상 강의실에 입장했다. 철수는 강의실의 **가상 의자들** 중 가장 첫 번째 줄에 있는 의자에 앉기로 했다. 이윽고 수업이 시작되었다. 철수는 교수님이

[14] 3D 모델링 기술을 사용하여 실제 인간의 모습과 유사하게 만들어낸 개체 혹은 재현물로, 외모에 더해 움직임이나 목소리 등을 실제 인간과 유사하게 구현하기도 한다. 주로 기업들이 마케팅의 수단으로 개발하여 사용하고 있다.

[15] Michael Heim (1998), *Virtual Realism* (Oxford University Press), p. 3. 강조는 필자.

가상 칠판에 판서한 내용이 잘 보이지 않아, 손을 들고 교수님께 질문을 했다. 수업이 끝난 후 철수는 친구들과 **가상현실** 게임을 하기로 했다. 이 게임이 구현하는 **가상 세계** 속에서 플레이어는 **가상 병사**들뿐만 아니라 **가상 드래곤**을 데리고 **가상 전쟁**을 할 수 있다. 오늘은 운이 좋았는지, 철수는 적군을 전멸시켜 전쟁에서 승리했다. 승리를 기념하여 철수와 친구들은 **가상 쇼핑몰**에서 쇼핑을 했다. 승리의 기쁨을 간직한 채 철수는 가상현실에서 빠져나왔다.

위 상황에서 '가상'이라는 용어로 수식되는 대상이나 사태들은 다음과 같다. 가상 강의실, 가상 의자, 가상 칠판, 가상현실, 가상 세계, 가상 병사, 가상 드래곤, 가상 전쟁, 가상 쇼핑몰. 이에 더하여, (가상 강의실에서) 가상적으로 손을 들기, (가상 의자에) 가상적으로 앉기, (가상 전쟁에서) 가상적으로 승리하기와 같은 행위 또는 사건들은 비록 '가상'이라는 단어로 명시적으로 수식되지는 않지만 가상적이라고 말할 수 있을 법한 행위나 사건들이다.

물론 어떤 개념이 적용된 사례들을 모으는 것만으로 그 개념을 정의할 수는 없다. 더 나아가서, 앞서 언급했듯, 사실상 세상에 존재하는 거의 모든 것에 '가상'이라는 말을 붙이더라도 이상해 보이지 않을 정도라면, 가상적 대상, 행위, 혹은 사건의 예시들을 나열한다 해서 이 개념과 관련해 무언가 새로운 사실을 더 알게 되었다고 보기는 어려울 것이다. 그럼에도 불구하고 이 사례들이 의미 있는 이유는 이들이 이 개념의 불명확성을 드러내기 때문이다. 가상 기업, 가상 동호회, 가상 의자, 가상 드래곤들이 모두 '가상'인 이유는 무엇인가? 즉 가상의 이 사례들은 어째서 다름아닌 가상으로 범주화되는가? 이 질문에 대해 아직 만족스러운 답변이 주어지지 않았다.

그러나 한편으로 가상의 일상적 사례들은 이 불명확성을 해소하기 위한 효과적인 출발점이기도 하다. 가상에 관련된 일상적 직관은 비록 철학적 탐구의 최종 심급은 아니더라도 그 탐구를 진전시키는 동력을 제공한다. 가상이라고 불리곤 하는 대상이나 사태들을 우리 탐구의 잠정적인 출발점으로 삼음으로써 우리는 이 대상들과 사태들이 어떤 이유에서 '가상적'이라고 불리는지 물을 수 있고, 그 물음을 통해 가상이라는 개념에 효율적으로 접근할 수 있다.

마지막으로, 본고에서 논의하는 가상적인 것, 혹은 가상적 대상이란 대체적으로 HMD를 사용하여 접근할 수 있는 가상현실 속에서 우리가 마주하는 것들 전반을 의미한다는 점을 밝혀 둔다. 그러나 이러한 상정은, 가상현실만이 가상적인 것의 유일한 사례가 됨을 전제하는 것은 아니다. 소라커(Johnny Hartz Soraker)에 따르면 '가상적'이라는 용어의 사용은 일종의 스펙트럼을 이룬다.

"스펙트럼의 한쪽 끝에서는, 컴퓨터 과학자들이 이 용어[가상적]를, 컴퓨터에

내장되어 있는 한 부분을 다른 수단을 사용하여 시뮬레이트하는 방법을 지칭하는 데 사용하곤 한다. 예를 들면 '가상 메모리'에서처럼 말이다. 이 스펙트럼의 다른 한 쪽 끝에서는 실제 세계를 너무나 풍부하고 정확하게 시뮬레이트한 나머지 실제 세계와 구분되지 않는 환경에 몰입된 사람들의 SF 이야기를 찾을 수 있다. 이 두 극단 사이에서 우리는 이 용어의 더 일상적인 사용들, 컴퓨터 게임이나 웹사이트에 적용되는 것과 같은 사용들을 발견한다." [16]

가상적인 것들이 일으키는 이론적 문제들이 대부분 몰입적 가상현실 속 가상적 대상들에 연관되는 문제임은 분명하다. 그러나 반드시 몰입적 가상현실 속에서만 가상적인 것들이 등장하는 것은 아니다. 예를 들어 HMD를 통해 접근될 필요가 없는 많은 컴퓨터게임이나 소셜 네트워크 서비스 속의 대상들 역시 가상적인 것의 사례로 흔히 간주된다. 본고에서는 몰입형 가상현실을 가상적인 것의 표준적인 사례로 간주하겠지만, 오로지 HMD를 통해 경험되는 것만이 가상적임을 전제하지는 않는다.

2. 가상의 전통적 함의들

가상이라는 개념이 가지는 불명확성의 또 다른 한 축은 가상의 이론사에서 발견할 수 있다. 앞서 언급했듯 가상은 철학사 속에서 다양한 방식, 다양한 이유로 소환되어 온 이론적 개념이다. 이 과정에서 가상은 몇 가지의 의미를 지니게 되었다. 철학자와 이론가들이 가상에 부여해 온 함의는 크게 두 갈래로 구분할 수 있다.[17]

첫 번째 의미는 '가상'이라는 용어의 역사적 어원에서 비롯한다. 가상(virtual) 혹은 가상성(virtuality)이라는 단어는 '힘'이나 '능력'을 의미하는 라틴어 'virtus'에서 기원한 것으로 여겨지는데, 이 시원적 의미는 이후 스콜라 철학이 가상을 이해하는 방식에 영향을 미쳤다. 스콜라 철학에서 가상적인 것은 현실태, 혹은 실제(actual)와 대립쌍을

[16] Johnny Hartz Søraker (2011), "Virtual Entities, Environments, Worlds and Reality: Suggested Definitions and Taxonomy", in *Trust and Virtual Worlds: Contemporary Perspectives*, ed. by Charles Ess and May Thorseth (Peter Lang), p. 44.

[17] Marie-Laure Ryan (2015), *Narrative as Virtual Reality 2 : Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, 2nd ed. C (Baltimore : Johns Hopkins University Press), pp. 8, 18-19. 마리-로르 라이언 자신은 가상에 부여되어 온 의미를 크게 세 가지로 구분한다. 거짓, 잠재성, 그리고 특정한 컴퓨터 기술의 산물임이 바로 그 의미들이다. 그러나 여기서는 라이언이 구분한 세 의미 중 앞선 두 가지만을 언급할 것인데, 가상을 컴퓨터 기술의 산물로 해석하는 관점은 이후 더 구체적인 논변의 형식으로 검토할 것이기 때문이다. 가상을 컴퓨터 기술과 관련하여 해석하려는 입장과 그 문제에 관해서는 본고의 II장 2절 '컴퓨터 시뮬레이션 정의와 그 한계'를 참조하라.

이루는 것으로서 잠재적인 것(potential), 즉 현실태가 될 수 있는 '힘'을 가진 것으로 이해되었다. 이러한 관점은 이후 현대 철학자 레비(Pierre Levy)의 이론으로 이어진다.[18]

이후 근현대에 들어서 가상은 실제가 될 수 있는 가능성을 품는 것이 아니라 실재(real)와 대립되는 것으로 여겨지기 시작했다. 가상적인 것이 실재보다 열등한 것, 거짓이나 환영(illusion)으로 이해되기 시작한 것이다. 이것이 가상이 가져온 두 번째 함의이다. 가상을 거짓으로서 이해하는 대표적인 이론가로는 보드리야르(Jean Baudrillard)를 꼽을 수 있다.

이론 내적으로 가상에 주어져 온 철학적 관심은 주로 그 개념 자체에 대한 정의를 시도하는 데 있기보다는 가상이라는 개념을 사용하여 존재나 세계에 대한 더 큰 철학적 주장을 하는 방식으로 나타나 왔다. 보드리야르와 레비의 가상에 관한 설명들 역시 이와 같은 성격을 갖는다. 물론 이 개념이 분명히 정의되지 않은 채 사용되곤 한다는 사실이 문제적이기는 하지만, 이들의 이론이 애초에 가상을 분석적으로 정의하는 일을 목표로 삼지 않는다는 사실을 고려하면 이 이론 속에서 가상에 대한 필요충분조건적 정의를 발견할 수 없다는 사실이 특별히 놀라운 것은 아니다. 또한 목표하지 않은 바를 성취하지 못했다는 사실이 문제가 될 수는 없으므로 필요충분조건적 정의를 제시하지 않는다는 점이 이들의 설명이 가지는 결함이라고 보기도 어렵다. 그럼에도 이들의 이론을 살펴보는 이유는 이들의 이론 속에서 가상이 가져온 철학적 뉘앙스들을 읽어낼 수 있기 때문이다. 비록 분석적 정의의 형식을 띠지는 않더라도, 이론 내적으로 가상이 어떤 내포를 가지는 개념으로 여겨져 왔는가를 검토하는 일은 가상을 더 명료하게 이해하고자 하는 우리의 목표를 달성함에 있어 유익할 뿐 아니라 반드시 필요한 일이다.

2. 1. 거짓으로서의 가상

가상적인 것을 거짓을 함의하는 개념으로 사용해 온 철학자들 중 가장 잘 알려진 사람은 장 보드리야르일 것이다. 보드리야르는 근대 사회와 달리 포스트모던 사회에서는 실재(reality)가 특권적 지위를 잃고 이미지가 실재의 자리를 대신한다고 주장한다. 근대

[18] 혹자는 가상을 현실태, 혹은 실제와 대립시키는 관점을 보이는 더 대표적인 철학자로 들뢰즈(Gilles Deleuze)를 떠올릴 수도 있겠다. 들뢰즈가 그러한 관점을 가지고 있으며 가상이라는 개념을 중요하게 사용한다는 사실은 분명하다. 그러나 우리의 목표는 가상이 어떤 철학적 뉘앙스를 가져왔는가에 대한 개괄로, 이러한 목표를 달성하기에 들뢰즈의 저작은 지나치게 비유적이고 모호하다. 들뢰즈의 철학 속에서 가상 개념이 차지하는 위상에 대한 연구는 그 자체로 독립적으로 이루어질 만한 작업으로서 남겨 두고, 본고에서는 보다 분명한 방식으로 가상을 실제와 대비시키는 레비의 철학을 중점적으로 살펴볼 것이다. 타비노어 역시 가상에 대한 철학적 분석의 맥락에서 들뢰즈를 참조하는 것이 유익하지 않다는 입장을 취하고 있다. Grant Tavinor (2021), *The Aesthetics of Virtual Reality* (Routledge), p. 32. 각주5를 참고하라.

사회에서 이미지는 실재를 반영하고 그것을 복제하는 것이었으나 포스트모던 사회에서는, 그의 말을 빌리자면 "실재가 이미지와 기호의 안개 속으로 사라진다."[19] 광고의 스펙터클, TV쇼의 이미지들에 의해 사회가 조직되고 움직이며, 사람들은 실제 대상이 아니라 '가상'에 지나지 않는 이미지를 실재로 받아들이고 소비한다.

포스트모던 사회에서 가상, 즉 이미지는 단순히 실재의 부재를 가리는 역할만을 하는 것이 아니다. 이미지는 실재의 자리를 갈취하는, 원본 없는 이미지인 '시뮬라크르(simulacre)'이다. 시뮬라크르가 실재를 대체하면서 이미지와 실재 사이의 구분, '가상'과 '현실' 사이의 구분이 사라지고 새로운 종류의 실재, 보드리야르의 용어에 따르면 원본 없는 실재인 '과실재(hyperreality)'가 생겨난다. 실재가 과실재로 전환되는 과정을 보드리야르는 '시뮬라시옹(simulation)'이라고 명명한다.

보드리야르는 우리가 살아가는 현대 사회가 시뮬라크르들의 시뮬라시옹에 의해 만들어진 과실재, 거대한 가상현실(virtual reality)이라는 비관적인 진단을 내린다. "현대 사회에서 현실이란 없다. 진실이나 원본도 없고 그 모사물(시뮬라크르)이나 모사물의 모사물만이 존재한다."[20] 보드리야르는 시뮬라크르와 과실재의 대표적인 사례로 성화상(icon)을 이야기한다. 신의 복제물이 성화상인 것이 아니라, 성화상이라는 시뮬라크르를 통해 신이 존재하게 되는 것이며, 따라서 종교란 시뮬라크르에 의해 만들어진 과실재라는 것이다.

이처럼 보드리야르의 비판은 컴퓨터 기술의 산물만을 특수하게 겨냥하는 것이 아니다. 더 나아가서 그가 보기에 우리는 이미 '가상현실' 속에 살고 있다. 우리의 일상적 삶은 이미 가상현실로 전환되었다는 것이다.

> "(…) 가상적 기술(virtual technology)에 대한 비판은 그들의 개념이, 동종요법이 그러하듯, 실제 삶의 모든 곳에 스며들고 있다는 사실을 가린다. 우리는 가상적 기술들—그리고 미디어—의 유령 같음을 맹렬히 비난하면서, 어딘가에 살아진 존재(lived existence)의 원형이 존재할 것이라고 가정한다. (…) [그러나] 이 모든 디지털적이고 수적이며 전자적인 장치는 단지 인간 존재의 뿌리 깊은 가상화의 부산물에 지나지 않는다. (…) 만일 이것이 집단적 상상을 그렇게 지배한다면, 그것은 이미 우리가—어떤 다른 세계에서가 아니라, 바로 이 삶 자체에서—사회-합성(socio-synthesis), 사진-합성[광합성(photo-synthesis)], 그리고 비디오-합성(videosynthesis)의 상태에 있기 때문이다.

[19] 최효찬 (2019), 『보드리야르 읽기: 시뮬라크르의 유혹과 하이퍼리얼의 리얼리티』, 세창미디어, p. 131에서 재인용.

[20] 최영주 (2007), 「보드리야르의 가상현실론에 대한 비판적 고찰」, 『프랑스학연구』 42집, p. 530에서 재인용.

가상적인 것과 미디어는 우리에게 있어서 엽록소와 같은 기능을 한다." [21]

보드리야르에게서 시뮬라크르는 실재의 복제물(double)로서 플라톤의 이미지(eidolon)로부터 기인한 개념이다. 플라톤은 이미지가 이데아의 모방을 다시금 모방한 것으로서 이데아로부터 가장 멀어진 저급한 환영이라고 보았다. 보드리야르는 플라톤과 유사하게 시뮬라크르를 실재를 모방하는(그리고 결국 대체하는) 이미지로 설명하며, 그것을 가상적인 것으로 기술한다. 이로 미루어 볼 때 보드리야르에게 있어서 가상이란 우선 실재가 아닌 것이다. 그러나 그는 자신이 가상과 실재를 단순히 대립적인 개념으로 사용하는 것이 아니라고 말한다. 보드리야르의 이 주장은 다소 조심스럽게 이해되어야 한다. 이 주장은 가상이 곧 실재와 동일한 의미를 갖는다는 것이 아니라 시뮬라크르가 실재를 갈취하고 대체한다는 것이다.

> "통용되는 의미에서 가상적인 것은 실재(the real)와 대립된다. 그러나 새로운 기술에 의한 가상의 갑작스러운 출현은, 가상이 이제 실재의 사라짐 또는 실재의 종언을 나타낸다는 느낌을 준다." [22]

> "우리는 더 이상 이 용어를, 좋았던 지난날의 철학적 의미, 즉 가상적인 것이 결국 실제적인 것(the actual)이 될 운명이라는 의미, 또는 가상과 실제라는 개념 사이에 변증법적 관계가 성립한다는 그러한 의미로 받아들일 수 없다. 이제 가상은 실재의 자리를 빼앗는 것이다. 가상이 그것의 완벽한(definitive) 현실성(reality)을 통해 세계를 성취하면서 동시에 세계의 소멸을 가리는 한, 가상적인 것은 실재의 최종적인 해체이다." [23]

보드리야르에 따르면 가상적인 것은 실재와 쌍을 이루는 개념이기는 하지만 실재, 또는 현실과 변증법적 관계에 있는 개념은 아니다. 그에게서 가상은 실재의 단순한 모방 이상으로, 실재를 소멸시키고 그 자리를 차지하는 새로운 실재이다. 그는 종말론적 어조로, 세계를 해체하고 세계를 너무 완벽하게 대체한 나머지 절대 속임수처럼 보이지 않는 '완전 범죄(the perfect crime)'의 범인으로 가상을 지목한다.[24] 그에 따르면 기술(특히 가상적인 것과 관련되는 '가상적 기술')에 의해 우리의 모든 행동과 사건이 순수한 정보로 전환되는

---

[21] Jean Baudrillard (2008), *The Perfect Crime*, translated by Chris Turner (London: Verso Books), pp. 27–28.

[22] Jean Baudrillard (2003), *Passwords* (London: Verso Books), p. 39.

[23] Jean Baudrillard (2003), pp. 39–40.

[24] Marie-Laure Ryan (2015), p. 21.

것, 즉 세계를 가상화하는 일은 세계의 복제를 통해 결국 세계를 해체하는 일이다.

> "이것이 세계의 이 기술적 전환의 끝에서 우리를 기다리는 운명이다. 세계의 가속화된 종말, 즉각적인 해체—비록 구원이나 세상의 종말 또는 계시의 희망은 없지만 근대 천년왕국설의 최종적인 성취. 단지 마지막을 재촉하며, 순수하고 단순한 소멸에의 움직임을 가속하는 것. 그리고 전혀 알지 못한 채로, 인류는 (…) 세계의 모든 가능성을 소진함으로써 세계가 자동으로 소멸하도록 하는 코드를 촉발시킨다는 이 숭고한 과업을 지게 된 것이다.
>
> 이것이 가상적인 것의 바로 그 본질이다." [25]

보드리야르에 따르면 시뮬라크르는 실재를 가리거나 감추는 것과는 다르다. 이를테면 병든 체하는 사람은 단지 다른 사람들이 자신이 환자라고 믿도록 만들 뿐이지만, 병의 시뮬라크르를 만드는 사람은 실제로 그 병의 징후를 만들어내야 한다는 것이다. 그렇다면 그를 정말 환자가 아니라고 말할 수 있는가?[26] 이처럼 가상적인 것으로서의 시뮬라크르는 실재와 실재가 아닌 것 사이의 구분 자체를 무너뜨린다는 것이 보드리야르의 주장이다.

정리하자면, 보드리야르가 말하는 가상적인 것은 실재가 아닌 것이되 실재를 소멸시키고 그것을 대체하는 것, 실재가 아니면서도 자신이 실재가 아님을 철저히 숨기는 것, 더 나아가서 원본 없는 이미지로서 새로운 실재('과실재')를 구성하는 것이다. 가상은 거짓된 것이지만 그와 동시에 아무도 그것이 거짓임을 알아채지 못하는 것이다. 이러한 의미에서 보드리야르는 가상적인 것을 거짓된 것, 가짜로서 이해한다. 그러므로 그가 보기에 현실 세계의 가상화 경향(혹은 이미 가상화된 현실 세계)은 비극적 결말을 맞을 수밖에 없다.

2. 2. 잠재성으로서의 가상

가상에 대한 전통적 이해를 구성하는 또 한 가지 갈래는 가상을 잠재태로서 해석하는 방식이다. 이 때 '잠재태'란 아리스토텔레스에 기원을 두는 개념으로, 아리스토텔레스는 실체를 현실태(energeia)와 잠재태(dunamis)로 구분한다. 그에게서 잠재태란 어떤 실체가 무언가 다른 상태, 더 완전한 상태가 될 수 있는 능력(capacity)을 의미한다.[27] 도토리가

---

[25] Jean Baudrillard (2008), pp. 25-26.

[26] 장 보드리야르 (2005), 하태환 옮김, 『시뮬라시옹』,민음사, p. 19.

[27] Cohen S. Marc and C. D. C. Reeve (2021), "Aristotle's Metaphysics", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*(Winter 2021 Edition), Edward N. Zalta(ed.), <https://plato.stanford.edu/archives/fall2020/entries/aristotle-metaphysics/>.

자라서 나무가 될 수 있는 능력을 가지듯, 잠재태는 현실태가 될 수 있는 능력을 가진다. 테이블이 될 수 있는 재료인 나무 조각은 잠재적으로 테이블이고, 깎아서 테이블이 된 나무는 현실적으로(actually) 테이블인 것이다.

가상적인 것을 잠재태로서 이해하는 철학자 중 한 사람은 프랑스의 철학자 피에르 레비이다.[28] 레비는 보드리야르와 유사하게, 오늘날의 기술적, 경제적, 문화적 변화의 중심에 '가상화(virtualization)'가 있다고 주장한다. 그러나 보드리야르와 레비의 결정적인 차이점은, 보드리야르와 달리 레비는 세계의 가상화 경향을 우려할 필요가 없다고 본다는 것이다. 현실 세계가 가상화되는 움직임은 디스토피아적인 것이 아니라 오히려 현실을 더 풍부한 잠재성의 세계로 이끌어 가리라는 것이 레비의 전망이다.

가상이 비극적 결말을 가져오지 않으리라는 예측의 기저에는 가상적인 것이 환영이나 거짓이 아니라는 생각이 있다. 레비에 따르면, "가상은 거짓(false), 환영적인 것(illusory), 또는 상상적인 것(imaginary)과는 거의 관계가 없다."[29] 가상이 잠재태라는 주장은 가상을 가짜나 환영 같은 비현실, 혹은 우리를 기만하는 사이비 현실로 이해하려는 관점과 대조적이다. 보드리야르 식의 관점이 가상을 실재(real)와 대비하는 것과 달리 레비는 가상을 현실적인 것(the actual)과 대비한다. 즉, 레비에게 있어서 가상과 현실은 서로 대립적인 존재 방식이기는 하지만 둘 다 실재한다. "가상성과 현실성은 단지 두 가지 다른 존재 방식일 뿐이다."[30] 가상을 이해하는 방식에 있어서 보드리야르와 레비의 이러한 차이는 현대 사회의 가상화에 있어 서로 다른 전망을 낳는다.

그렇다면 레비는 현실태와 구분되는 것으로서의 가상에 대해서 어떤 설명을 제공하는가? 그에게 있어서 가상은 단지 '아직 실현되지 않는 선택지'에 머물지만은 않는다. 그는 들뢰즈의 논의를 따라 가상과 가능(the possible)을 구분한다. 가능이란 이미 결정되어 있는 것, 그 본성이 이미 정해져 있되 단지 존재만을 결여하는 것이다. 이미 그 본성이 정해져 있는 가능태는 존재를 부여받음으로써 실현(realization)될 뿐이다. 한편 가상은 미리 결정되어 있는 것이 아니다. 가상은 문제를 품고 있는 복합체로서, 다양한 상황이나 사건과 상호작용함으로써 그 해결책, 즉 '현실화(actualization)'를 불러일으키는 경향성이나 힘을 의미한다. 여기서 현실화란 단지 존재를 부여함으로써 이미 정해진 선택지를 실현시키는 것 이상의 일로, 문제를 품고 있는 복합체가 필요로 하는 해결책을 창안해내는 일을 의미한다.

씨앗과 나무의 관계를 예로 들어 보자면, 씨앗은 나무를 자라나게 한다는 문제를 품고 있다. 그러나 그것이 피워 올릴 나무의 형태를 미리 정확하게 알고 있지 않다는 점에서

---

[28] Pierre Lévy (1998), *Becoming Virtual: Reality in the Digital Age*, translated by Robert Bononо (New York: Plenum Trade).

[29] Pierre Lévy (1998), p. 16.

[30] Pierre Lévy (1998), p. 23.

씨앗은 가능적인 것이 아니라 가상적이다. 가상적인 것, 즉 잠재태로서의 씨앗은 자신의 환경이 부과하는 여러 제약들과 상호작용함으로써, 자신이 품고 있는 문제의 해결책으로서 나무를 자라나게, 혹은 '현실화' 한다. 정리하자면, 레비에게서 가상이란 문제를 품고 있으며 새로운 해결책의 창안을 촉구한다는 점에서 역동적인 잠재태이다. 가상은 "창조의 과정을 확장시키며, 미래를 열고, 즉각적인 물리적 현존의 진부함 이면에 의미의 핵심을 주입하는, 비옥하고 강력한 존재 양상이다." [31]

가상에 대한 이러한 이해를 바탕으로 레비는 현대 사회의 가상화에서 풍부한 가능성을 엿본다. 가상화란 말 그대로 현실화의 움직임이 역방향으로 이루어지는 것으로서, 현실적인 것으로부터 가상적인 것으로의 전환을 의미한다. 레비의 말을 빌리자면 가상화는 단지 개체의 현실성을 상실시키는 것이 아니라, "그 정체성을 끊임없이 변화시키며 현실성에 속박된 개체의 개별적 물음을 일반적 물음으로, 더 나아가 본질적인 물음으로 재정의하게" [32] 하는 일이다. 현실화가 가상이 품고 있는 문제에 대한 해결책의 창안이라면, 가상화는 주어진 해결책에서 다시금 새로운 문제로 이행하려는 움직임이다. 따라서 가상화는 기존에 존재하고 있었던 경계들을 유동적으로 만들고 그에 관련되는 자유의 정도를 높인다.[33]

레비는 이러한 관점에서 가상화를 '엑소더스'로 특징화한다. 그에 따르면 현실이 잠재태로서의 가상으로 변모하는 과정은 '여기와 지금으로부터 벗어나는(detachment from the here and now)' 과정이다. 개인, 집단, 행위들이 가상화될 때 그것들은 일상적인 물리적 공간과 시간으로부터 탈피하여 '탈영토화(deterritorialize)'된다. 예를 들어 과거의 텍스트는 종이 위에서 물리적 공간을 점유해야 했다. 하지만 오늘날 인터넷에 구현된 하이퍼텍스트는 특정한 시공간을 점유하지 않고 사이버스페이스에 편재하며 웹서핑이나 다운로드, 편집과 복사에 의해 다양하게 생산될 여지를 가지고 있다는 점에서 가상적이다.[34]

> "뿌리 깊은 실제적 제약(시간과 공간)을 받아들여서 그것을 우연적인 변수로 만드는 것은 어떤 문제에 대한 효과적인 해결책을 창안하는 것, 그리고 우리가 앞서 정의한 의미대로의 가상화를 창조하는 것과 분명하게 연관된다. 따라서 우리는 탈영토화, 즉 '여기', '지금', 그리고 '그것'으로부터의 탈출을 가상화로 가는 왕도로서 만나게 될 것이다." [35]

---

[31] Pierre Lévy (1998), p. 16.

[32] 이효걸 (2005), 「가상현실의 새로운 미학과 인간성」, 『철학논총』, 39, pp. 271-72.

[33] Pierre Lévy (1998), p. 27.

[34] Pierre Lévy (1998), p. 28; 이효걸 (2005), p. 272.

[35] Pierre Lévy (1998), p. 30.

가상화의 중요한 양상을 ‘여기와 지금으로부터 벗어남’으로 규정하면서 레비는 인류의 문명이 출현하는 과정 전체가 가상화의 과정이라고 설명한다. 그에 따르면 언어와 기호의 출현은 실제의 시간을 가상화하여 시공간의 제약을 유동화할 수 있었던 일이다. 또한 도구와 기술의 발전은 인간 신체와 행위의 가상화로서, 인간 개인의 신체가 갖는 한계를 넘어서게 해 주었다. 인류를 출현하게 해 준 가상화 과정들은 결국 ‘지금 여기’가 갖는 한계를 극복하고 새로운 질서를 열어 주는 것이었다. 이러한 맥락에서 레비가 보기에 현대 사회의 가상화 경향은 보드리야르가 말했듯 ‘완전 범죄’의 과정이 아니라, 궁극적으로 인류를 진보시켜왔고 앞으로도 진보시킬 과정이다.

정리하자면, 레비에게서 가상적인 것이란 실재와 대비되는 가짜나 환영이 아니라 잠재태로서 풍부한 문제와 가능성을 품고 있는 것이다. 가상적이지 않은 것이 가상화될 때 그것은 시공간의 제약을 벗어나 새로운 질서를 가지게 되며, 이러한 과정이 인류를 출현하게 하고 발전시켜 왔다는 것이 레비의 주장이다.

3. 가상 자체에 주목하기

지금까지 우리는 무엇이 가상이라고 불리는지를 보았고, 철학사에서 가상이 어떤 의미를 가져왔는지도 보았다. 그렇다면 가상이란 무엇인가라는 궁극적 질문에 대해서는 이미 답이 제공된 셈이 아닌가? 그러나 여기가 우리의 종착지라고 결론짓기는 아직 이르다. 기존의 철학적 논의들이 가상에 부여해 온 의미가 아직 만족스럽지 않기 때문이다.

가상에 부여되어 온 기존의 의미들은 이론적 부담을 지나치게 많이 지우거나, 그 이론적 부담을 피하려고 한다면 지나치게 사소해진다는 문제를 가진다. 먼저, 기존 이론들이 제시하는 가상의 함의들을 그대로 받아들이는 일이 이론적 부담이 되는 이유는, 앞서 언급했듯, 이 이론들이 가상 자체에 대한 설명을 제공하려 한다기보다는 그 개념을 활용하여 다른 무언가, 이를 테면 세계나 역사 등을 해명하려는 목표를 가지고 있기 때문이다. 예를 들어 보드리야르의 경우, 그의 이론은 가상성에 관한 해명이라기보다는 현대 사회에 대한 논평에 가깝다. 보드리야르에게 있어 주요한 목표는 현대 사회에 대한 분석이며, 이 과정에서 핵심적 개념으로 사용되는 가상은 거짓된 것으로서 이미 전제되어 있다. 물론 보드리야르의 관점이 갖는 독특함은 분명 그의 이론을 독창적이고 매력적인 것으로 만들어주며, 그의 진단이 현대 사회의 본성을 잘 짚고 있다고 평가할 수도 있을 것이다. 그러나 가상에 대한 보드리야르의 설명을 받아들이고자 한다면 그의 현대, 그리고 미래 사회에 대한 디스토피아적 진단까지도 받아들여야 할 것이다. 보드리야르의 사회 비판을 받아들이지 않는다 하더라도 가상에 대한 그의 관점에 따른다면 적어도 가상이 부정적 뉘앙스를 가지는

개념이라는 그의 암묵적 전제를 받아들여야 한다.

이러한 문제는 보드리야르와 대립적인 입장에 서 있는 레비의 설명에서도 발생한다. 우리가 레비의 가상에 대한 해명을 채택하고자 한다면 그가 인류의 역사와 미래에 대해 내리는 진단까지도 불가피하게 수용해야 할 것이다. 특히 레비가 인류 문명의 출현과 진보 전반을 '가상화'의 과정으로 설명하고 있다는 점을 고려하면 가상에 대한 그의 설명을 따랐을 때 부가적으로 지게 되는 이론적 부담은 상당하다.

이러한 이론적 부담을 피할 방법은 없을까? 기존의 이론들에서 불필요한 부분을 배제하고 가상에 부여되어 온 기존의 내포들에만 초점을 맞출 수는 없는가? 물론 그러한 작업이 원천적으로 불가능하지는 않을 것이다. 하지만 그러한 선별 작업 끝에 남는 것은 아주 사소한 결과일 따름이다. 보드리야르의 이론 속에서 현대 사회에 대한 비관적 예측, 그리고 가상이 갖는 부정적 함의들을 모두 걸러낸다면, 그 때 남는 가상의 의미는 '실재가 아닌 것' 정도에 지나지 않을 것이다. 레비의 경우에도 마찬가지로, 그의 주장 속에서 인류 문명에 대한 진단과 해석을 제거하고 나면 남는 것은 가상은 불가촉한(intangible) 것이라는 정도의 설명뿐이다.

기존 철학 이론들이 제시하는 가상의 의미만으로 충분하지 않은 또 한 가지 이유는, 그들이 제시하는 가상의 함의들은 사실상 그저 전제되었을 따름이라는 데 있다. 가상은 실재가 아니기 때문에 가짜라거나, 가상은 현실이 아니기 때문에 현실의 제약에서 벗어날 역량을 품고 있다는 설명들은 언뜻 가상 그 자체에 대한 설명인 듯 보이지만 엄밀히 따져 보면 그렇지 않다. 이 이론들은 가상이 무엇인가를 분석하는 대신, 가상이 무엇인가에 대한 나름의 답을 먼저 전제하고 그에 기초하여 가상이 일으키는 효과에 대한 주장을 펼치는 데 더 주력한다. 이들은 가상을 실재나 현실에 대립되는 개념으로 일단 상정한 뒤, 실재나 현실의 맞수로서 가상이 가지는 효과—실재의 부재를 가린다거나, 인류 진보의 가능성을 품는다는 등—를 평가한다. 그러나 가상이 무엇인가에 대한 더 설득력 있는 설명이 제공되지 않는다면 그것이 어떤 효과를 일으키는가에 대한 주장은 사상누각에 지나지 않을 것이다.

그렇기에 우리의 궁극적 질문은 아직 해소되지 않았다. 이 장에서 나는 지금까지 이론 내·외적으로 가상이 어떤 윤곽을 가지는지 그리고자 했고, 그 일을 통해 가상이 어떤 방식으로 (불명확하게) 이해되어 왔는지 드러내고자 했다. 가상이 가진다고 여겨져 온 함의들은 사실상 비판적으로 검토되지 않은 것들이기에 이러한 함의를 발굴해내는 일은 가상이 무엇인지를 알기 위한 출발점을 찾는 일에 지나지 않는다. 이제 우리는 비로소 가상이라는 개념의 현주소를 파악함으로써 이 개념을 철학적으로 다룰 준비가 된 셈이다.

준비가 되었다면 어디로 가야 할까? '가상이란 무엇인가?'라는 질문이 우리의 궁극적 질문이기는 하지만, 이 질문은 아직 너무 방대하여 그 속에서 길을 잃기 쉽다. 그렇다면 우리가 탐구할 만한 보다 구체적인 물음이 무엇인지 알 필요가 있다.

4. 가상, 실재, 그리고 허구

4.1. 가상과 허구의 무비판적 동일시

‘가상이란 무엇인가?’ 라는 물음이 너무 광범위하다면 가상이라는 개념의 불명확성을 해소하기 위해 물어야 할 보다 구체적인 질문은 무엇일까? 앞서 살펴본, 가상이 가진다고 여겨져 온 기존의 여러 철학적 함축들을 비판적으로 검토함으로써 그 실마리를 찾을 수 있다. 앞선 논의에 따르면 가상은 개략적으로 거짓, 환영, 잠재성 등으로 이해되어 왔다. 나는 이 과정에서 가상이 실재 또는 현실과 대립적이라는 전제가 존재함을 드러냈다.

가상이 반(反)실재 또는 비(非)현실이라는 관념은 어떤 논증을 거쳐 도출되지도, 이론적으로 다듬어지지도 않았다는 점에서, 그와 동시에 가상에 대해 우리가 (암묵적으로건 명시적으로건) 일반적으로 가지고 있는 생각이라는 점에서 가상에 대한 통념이다. 이 통념은 무시할 만한 것은 아닌데, 먼저 그것이 가상에 대한 철학적 탐구에 상당한 영향을 미쳐 왔기 때문이다. 가상에 관해 논하는 많은 철학자들이 이 통념을 일단 받아들인 후에 이를 더 정교하게 이론화하는 방식으로 논의를 펼쳐 왔다. 예를 들어 가상의 진정한 대립항이 현실과 실재 둘 중 어느 쪽인지의 문제는 가상에 관한 철학적 담론의 주요 흐름을 형성한다. 앞서 살펴본 가상에 부여되어 온 기존의 철학적 내포들을 이러한 흐름의 견지에서 이해할 수 있다. 보드리야르는 가상을 ‘실재’의 대립항으로 놓는 한편 레비는 가상을 ‘현실’의 대립항으로 보는데, 가상이 둘 중 무엇과 대립되는가에 대한 이 이론가들의 관점은 가상에 대한 이들의 설명에서 핵심을 구성한다.

가상에 대한 이 통념은 철학 바깥에서도 상당한 영향력을 행사한다. 반드시 그 의미가 거짓이나 잠재성이라는 두 가지 중 한 가지로 분류되지 않는다 하더라도, 철학의 맥락 밖에서 가상에 대하여 이루어지는 많은 진술들이 가상을 대체적으로 실재 또는 현실과 대립되는 개념으로 간주한다. 예를 들어 다음과 같은 서술을 보자.

> “우리는 앞서 ‘가상적’이라는 말이 어떤 컴퓨팅 시스템의 이름에 붙을 수 있다고 언급했다. 그 시스템의 어떤 요소가 하드웨어의 연장으로서, 또 다른 자원을 사용해서 진짜(real thing)를 모방하는 것임을 의미하기 위해서 말이다. ‘가상적’이라는 말은 가상 세계, 그 안에서 사물들이 가상적으로(virtually) 존재하는 시뮬레이트된 가상 세계의 경우에도 사용된다. 이 대상들은 순전히 그들이 재현하는 물리적 대상들의 이미지일 뿐이기 때문에, ‘가상’이라는 단어는 이 사실을 가리키기 위해 그 대상들 각각의 이름에 추가될 수 있다. 가상 세계에 존재하는 가상 부엌의 가상 테이블이라고 기술하는 것이다. 이 용법과 관련된 용법으로는, 광학 분야에서 렌즈나 거울을 통해 존재하는 것처럼 보이는

사물들을 지칭하기 위해 '가상 이미지(virtual image)'라는 표현을 사용하는 경우가 있다."[36]

위 서술은 필자들이 가상현실의 기술적 특징들을 설명하기에 앞서 먼저 '가상'이 무엇인가에 대해 설명하는 내용이다. 우리는 이 서술 속에서 가상이 어떤 함의를 갖는 것으로 사용되고 있는지 엿볼 수 있는데, 그 함의들은 개략적으로 다음과 같다. 우선 가상은 '진짜'의 모방이다. 그러한 의미에서 가상은 다른 무언가의 이미지이다. 가상적 대상은 진짜로 존재한다기보다는 '가상적으로' 존재하나, 한편으로는 진짜로 존재하는 것 '처럼 보일 뿐인' 사물들이다. 모방, 환영, 이미지, 존재하지 않는 것, 이러한 관념들은 결국 가상이 현실 또는 실재와 대립적이라는 생각의 연장선상에 있다. 비단 위 서술의 경우에 국한하지 않더라도 가상을 어딘가 비현실적인 것, 실재하지 않는 무언가라고 여기는 경향은 지배적이다. 이를테면 가상이 진정한 현실을 대체하리라는 기대이건, 가상이 진정한 현실을 외면하게끔 만들 것이라는 경고이건, 가상이 비현실이라는 전제는 동일하게 공유하는 것이다.

이론 안팎으로 가상과 결부되어 온 관념들—거짓, 환영, 모방, 이미지, 잠재성, 불가촉함, 실재하지 않음, 비현실…—이 매우 다양해 보이기에 가상이 다양한 방식으로 이해되어 온 듯 여겨질 수도 있다. 그러나 사실 이 관념들은 결국 가상이 현실 혹은 실재의 대립항이라는 가장 원초적인 통념의 변주일 따름이다. 이처럼 가상에 대한 이론 내·외적 이해의 핵심에는 가상이 비현실 또는 반실재라는 관념이 뿌리내리고 있었다.

그러나 나는 이 오래된 관념이 사실은 가상을 명료하게 이해하지 못하게끔 방해하는 가장 큰 장해물이라고 생각한다. '가상이란 무엇인가?'라는 의문에 대한 답을 찾아가는 과정에서 가상이 비현실 또는 반실재라는 관점을 당연하게 전제하는 것은 유익하지 않다. 여기에는 크게 두 가지 이유가 있다.

첫 번째로, 실재 또는 현실이라는 개념 자체가 지나치게 모호하고 광범위하다는 문제가 있다. 가상이란 무엇인가에 대한 답이 결국 그것은 실재 혹은 현실이 아닌 무언가라는 것으로 귀결된다면, 자연스럽게 이는 결국 무언가가 실재한다는 것, 또는 현실적이라는 것의 의미가 무엇인가에 대한 의문으로 이어진다. 그러나 무언가가 'real' 또는 'actual'하다는 것이 어떤 의미인가에 대해 쉽게 합의할 만한 답이 있다고 보기는 어렵다. 실재, 혹은 현실이라는 개념이 모호하기에 가상과 실재/현실 사이의 대립 역시 불분명해진다. 가령, 가상이 실재, 혹은 'real'의 대립항이라고 가정해 보자. 그렇다면 어떤 대상 X가 가상적이라는 것은 그것이 'real X'가 아니라는 의미이다. 그러나 이러한 설명만으로

[36] William R Sherman and Alan B Craig (2003), *Understanding Virtual Reality : Interface, Application, and Design* (Elsevier Inc), p. 16.

우리가 가상에 대해 알 수 있는 바는 매우 적고 분명치 않다. 어떤 가상적 대상 X가 'real X'가 아니라는 것은 그 대상 X가 존재하지 않는다는 의미인가? 진정한 X의 범주나 종류에 속하지 않는다는 의미인가? 아니면 그것이 거짓, 또는 진짜 X의 이미지나 모방이라는 의미인가? 'real'의 의미가 분명히 고정되지 않고 이 모든 것을 포괄하므로 우리는 이 서로 다른 의미들 중 무엇이 진정으로 가상의 의미인지 알 수 없다. 'actual'의 경우에도 마찬가지이다. 어떤 가상적 대상 X가 'actual X'가 아니라는 것은 구체적으로 어떤 의미인가? 가상적 X가 'actual X'가 아니라면 그것은 X의 효력을 갖지 못한다는 의미인가? 아니면 진정한 X가 될 수 없다는 의미인가? 가상적 X는 'actual X'와 어떤 점에서 같고 다른가?

이처럼 실재 또는 현실이라는 개념 속에는 형이상학적 문제, 분류와 범주의 문제, 원본과 모방의 문제 등이 복잡하게 혼재하고 있다. 이처럼 혼란스러운 상태에서 가상을 반실재 또는 비현실로 전제하게 되면 가상에 대한 해명은 그 방향을 쉽사리 잃을 것이다. 물론 실재 또는 현실에 대한 해명이 원칙적으로 불가능하지는 않다. 그러나 가상이 무엇인지 알기 위해 실재나 현실이라는 개념에 대한 탐구가 선행되어야 한다면, 우리는 어쩌면 가상이 무엇인지에 대해 명료한 답을 영원히 얻을 수 없을지도 모른다.

혹자는 비록 실재나 현실이라는 개념이 모호하다 할지라도, 그에 대한 탐구가 완전히 종료되어야만 가상을 탐구할 수 있게 되는 것은 아니라고 반박할 수도 있겠다. 실재 또는 현실이라는 개념들에 대한 정립된 답이 도출되지 않더라도 적절한 약정 등을 통해 가상을 반실재 또는 비현실로 설명하는 것이 얼마든지 가능하다는 것이다.[37] 나는 이러한 반박이 충분히 설득력을 가진다고 생각한다. 실재나 현실이라는 개념의 모호성은 충분히 극복될 수 있고, 어쩌면 그 모호성을 극복하는 과정 자체가 가상 개념에 대한 탐구의 일환이라고 말할 수도 있겠다.

그러나 가상을 실재 또는 현실의 대립항으로 전제하는 관점에는 두 번째 문제가 여전히 존재한다. 그것은 바로 그 통념이 결국 가상을 암묵적으로, 그리고 무비판적으로 허구(fiction)와 동일시하게끔 만든다는 문제이다. 현실 또는 실재는 일반적으로 허구와 대립된다고 여겨지므로, 가상을 비현실 또는 반실재로 간주하는 것, 그리고 그에 따라 가상을 거짓, 환영, 비현실, 비존재, 만질 수 없는 것 등으로 해명하는 것은 가상을 허구의 영역에 속하는 무언가로 보게끔 만든다.[38] 이와 같은 가상과 허구의 무비판적 동일시는 가상의

[37] 예를 들어 타비노어는 가상을 현실의 대립항으로 놓으면서 '현실적임'을 '관습적이고 익숙함(customary and familiar)'이라는 의미로 약정한다. 타비노어의 가상에 대한 정의는 본고의 II장 3절을 참조하라.

[38] 혹자는 가상이 실재도 허구도 아닌 제3의 영역을 가리킨다고 볼 수도 있겠으나, 이는 이론적 부담이 지나치게 크며 형이상학적으로 설득력이 떨어지는 접근으로서 그리 전망이 있는 방향은 아니다. 따라서 가상을 현실 또는 실재와 대조하는 철학적 관점들이 대체적으로 가상과 허구의 동일시를 부추긴다고 보는 것이 더 합리적이다.

대립항이 무엇인가에 대한 답이 아니라 더 직접적으로, 가상 그 자체가 무엇인가에 대한 정제되지 않은 관념이라는 점에서 기실 가상 개념의 혼란을 야기하는 가장 근본적인 원인이다.

가상과 허구의 동일시는 가상에 대한 여러 진술들 곳곳에서 발견된다. 사소하게는 'fiction'을 '허구' 대신 '가상'으로 번역하는 등 '허구'와 '가상'을 상호교환가능한 용어로 사용하는 경우부터,[39] 가상 공간이나 가상 세계를 연극 무대 같은 허구적 공간이나 허구적 세계의 연장선상에 있는 것으로 설명하는 컬럼이나 뉴스 기사도 심심치 않게 발견할 수 있다.[40] 이론적 영역에서도 가상이 무엇인가를 설명하기 위해 허구 개념을 동원하거나, 가상을 허구로 이해함으로써 그로부터 새로운(하지만 오해에 기인한) 철학적 문제를 발견하는 경우가 종종 있다. 예를 들어 다음과 같은 서술들을 보자.

> "어떤 것이 '가상적'이라고 할 경우 일반적으로 이것은 허구적이거나 인공적인 것, 혹은 사실이 아닌 것을 의미하며 컴퓨터를 이용해 만든 이미지를 지칭하는 말로 사용된다."[41]

> "가상현실에서 가상과 현실은 분명 서로 모순된다. 여기서 가상이라는 것은 어느 정도 허구적이라는 뜻을 함축하고 있으며, 현실이라는 것은 있는 그대로의 상태를 함축하고 있기 때문이다. 그래서 가상현실과 관련해서 항상 제기될 수밖에 없는 문제는 '가상현실은 허구적인 것인가 혹은 또 다른 현실세계인가?'하는 것이다."[42]

전자는 디지털 이미지의 특징을 '가상성'으로 규정하면서 가상성에 대해 설명하고 있다. 이 과정에서 전자는 가상을 허구적인 것으로 해명하는데, 이 때 허구적인 것은 다시금 '인공적인 것', '사실이 아닌 것', '컴퓨터를 이용해 만들어진 것'이라는 보충 서술로

---

[39] 예를 들어 게임학자 예스퍼 율(Jesper Juul)의 저서 *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*(2005)는 국내에 『하프 리얼: 가상 세계와 실제 규칙 사이에 존재하는 비디오게임』이라는 제목으로 번역 출간되었는데, 제목에서뿐 아니라 그 내용에 있어서도 'fictional world'를 일관되게 '가상 세계'로 번역하고 있다.

[40] 한 가지 예는 다음과 같다. 김준우, "또 하나의 허구(虛構), 메타버스", 기호일보 2021. 12. 1. <https://www.kihoilbo.co.kr/news/articleView.html?idxno=956680>(2022. 2. 2 접속)

[41] 이은아 (2017),『가상현실과 몸: 디지털 이미지와 수용자의 관계에 대한 연구』, 서울대학교 박사학위 논문, p. 20.

[42] 김성민, 박영욱 (2004), 「디지털 매체 혹은 가상현실에서 이미지의 문제」, 『시대와 철학』, 15권 1호, p. 10.

뒷받침된다. 후자의 인용도 가상에 대한 이러한 이해를 공유한다. '가상현실은 허구적인가?' 라는 문제 제기의 근간에는 "가상이라는 것은 어느 정도 허구적이라는 뜻을 함축하고" 있다는 전제가 자리한다.

이처럼, 가상에 대한 여러 이론적 관점들이 결국 가상은 비현실 또는 반실재라는 생각을 암묵적으로 전제하고 있으며, 그 통념의 핵심에는 가상과 허구의 무비판적인 동일시가 자리한다. 허구라는 제3의 개념을 동원하는 일은 허구에 대한 적절하고 충분한 설명이 제공되지 않았음에도 불구하고 마치 가상에 대한 유의미한 해명이 이루어진 듯한 착시를 일으킨다. 내가 제안하는 것은 이러한 착각으로부터 벗어나서 가상이라는 개념이 아직 불명확하다는 사실을 직시해야 한다는 것, 그리고 이 불명확성을 해소하기 위해서는 가상과 허구의 관계에 초점을 맞추어야 한다는 것이다.

물론 가상을 허구로 환원하는 것이 가상이라는 개념을 해명하는 한 가지 전략일 수는 있다. 이후의 그러한 전략을 취하는 시도를 살펴보게 될 것이다. 그러나 내가 여기서 문제 삼는 것은 가상과 허구가 동일할 수 있다는 생각 자체가 아니라, 개념적 분석이나 비판적 검토 없이 가상을 허구의 다른 이름으로 당연하게 간주하는 관점이다.

따라서, 가상과 허구가 정말로 동일한가에 대한 직접적인 탐구가 필요하다. 다시 말해, '가상이란 무엇인가?' 라는 느슨한 질문을 보다 구체적인 문제로 재구성한다면 그것은 '가상은 실재 또는 현실과 대립되는가?' 라기보다는, '가상은 허구인가?' 라는 질문이어야 한다.

4.2. 가상에 관한 두 가지 문제

가상이 현실 또는 실제와 대비된다는 전제를 다루는 것보다 '가상은 허구인가?' 라는 질문을 던지는 일이 더 효과적인 또 다른 이유는 이 질문을 통해 가상에 관련된 두 가지 혼동을 구분해낼 수 있기 때문이다. 스테이시 프렌드(Stacie Friend)에 따르면 허구에 대한 철학적 관심은 다음의 두 종류로 나뉜다.

> "때로 철학자들은, 특히 지칭이나 비존재(non-existence)에 대한 특정한 문제들을 제기하는 영역으로서의 허구에 관심을 둔다. 이는 형이상학과 언어철학의 일반적인 관심으로, 이 경우에는 허구와 실재(reality)를 대조하는 것이 적절하다. 다른 한편으로 철학자들은 책이나 영화 같은 허구적 재현들에 대한 우리의 감정적, 인지적 관여에 관심을 둘 수도 있다. 이는 주로 미학의

관심사로, 이 경우 적절하게 대조되는 것은 허구와 비허구(nonfiction)이다." [43]

즉, '허구' 라는 개념은 두 층위의 함의를 갖는다. 첫 번째로 그것은 존재론적 함의를 가질 수 있다. 이 때 허구는 셜록 홈즈나 유니콘 같은 비존재를 의미한다. 두 번째로는 미학적 함의가 있다. 허구가 미학적 함의를 갖는 것으로 간주될 때 그것은 일반적으로 다큐멘터리나 뉴스와 대비되는 소설, 영화 등의 허구적 재현을 의미한다. 이 두 차원의 의미는, 비록 서로 관련이 있을 수는 있겠지만, 서로 다른 이론적 접근과 설명을 필요로 한다.

이러한 사실을 고려한다면, 가상과 허구의 동일시는 존재론적 층위와 미학적 층위에서 각각 발생한다고 볼 수 있다. 가상에 관한 존재론적 혼동은 가상적인 것과 실재하지 않는 것을 무비판적으로 동일시한다. 보드리야르와 같은 경우가 가상에 관한 존재론적 혼동을 포함하는 사례라고 볼 수 있다. 한편 가상에 관한 미학적 혼동은 가상적인 것을 허구적 재현, 이를테면 꾸며낸 이야기를 포함하는 재현이나, 상상이나 믿음의 유보 같은 허구적 태도를 요구하는 재현 같은 것과 무비판적으로 동일시한다. 예를 들어 필립 브레이(Philip Brey)는 가상적 대상에 대해 다음과 같이 설명하는데, 이 설명 속에서 우리는 가상적인 것과 미학적 허구 사이의 동일시를 엿볼 수 있다.

> "가상적 대상은 불신의 유보(a suspension of disbelief)를 요구한다는 점에서 허구적 대상과 비슷하다. 영화나 소설 속에 몰입하기 위해서 묘사된 사건들이 실제로 발생하고 있는 것처럼 경험해야 하듯, 가상 세계에 몰입하기 위해서 사용자는 마치 그것이 진짜인 것처럼 행위해야 한다." [44]

가상과 허구 사이의 존재론적 혼동과 미학적 혼동이 구분될 수 있다면, 가상과 허구의 관계 역시 두 가지 문제로 구분지어 탐구되어야 할 것이다. '가상은 허구인가?' 라는 질문은 다시금, 가상이 존재론적으로 허구적 대상, 혹은 비존재인가를 묻는 질문과, 가상이 미학적 의미에서 허구적 재현인가를 묻는 질문으로 구분될 수 있다. '허구' 의 함의에 따라 전자를 가상에 관한 존재론적 문제, 후자를 가상에 관한 미학적 문제라고 부르기로 하자. 이를 정리하면 다음과 같다.

(1) 가상에 관한 존재론적 문제: 가상적 대상은 허구적 대상인가?

---

[43] Stacie Friend (2012), "Fiction as a Genre", in *Proceedings of the Aristotelian Society* (Oxford University Press on behalf of The Aristotelian Society), vol. CXII, PART 2, p. 179.

[44] Philip Brey (2014), "The Physical and Social Reality of Virtual Worlds", in *The Oxford Handbook of Virtuality*, ed. by Mark Grimshaw (Oxford University Press), p. 45.

(2) 가상에 관한 미학적 문제: 가상적 재현은 허구적 재현인가?

나는 가상에 철학적으로 접근함에 있어서 위의 두 문제를 탐구하는 것이 가상에 관한 광범위한 의문들을 포괄하면서도 그것들을 체계적으로 다룰 수 있게 해 준다는 점에서 최선의 방법이라고 생각한다. 이를테면 가상현실이 진정한 현실인가라는 두루뭉술한 물음은 다시금 가상현실을 구성하는 대상과 사태들이 진정으로 존재하는가라는 물음으로 재구성될 수 있고, 이는 결국 가상에 관한 존재론적 문제로 귀결된다. 다른 한편으로 이 물음은 가상현실이 영화 속 세계처럼 실제 세계의 허구적 재현이 아닌가라는 물음으로 이해될 수도 있는데, 그렇다면 이는 가상에 관한 미학적 문제에 포함된다. 위의 두 문제를 지침으로 삼아 가상을 철학적으로 탐구하는 일은 가상이라는 개념에 보다 체계적으로 접근할 수 있게 해 줄 것이다.

이로써 '가상이란 무엇인가?' 라는 거시적인 문제를 다루기 위해 구체적으로 무엇을 물어야 하는가가 분명해졌다. 이 문제는 가상과 허구 사이의 관계를 분명히 규명하는 방식으로 다루어질 수 있다. 그러나 이에 앞서 먼저 필요한 것은 가상이라는 개념의 정의이다. 가상과 허구 사이의 관계를 탐색하기 위해서는 먼저 허구와는 독립적으로 가상의 정의가 무엇인가에 대한 설명이 제공될 필요가 있다. 이어지는 Ⅱ장에서 나는 가상을 철학적으로 정의하려는 기존의 두 가지 시도를 검토하고, 가상의 대안적 정의를 제안할 것이다. 이후 우리는 이 정의에 기초하여 가상에 관한 존재론적 문제와 미학적 문제에 더 효과적으로 접근할 수 있을 것이다.

Ⅱ. 가상성의 정의

이 장에서는 가상성에 대한 철학적 정의를 시도한다. 물론 가상성을 정의한다고 해서 가상에 관련된 모든 의문이 해소되는 것은 아니겠지만, 그럼에도 불구하고 가상성의 정의는 반드시 필요하다. 가상성을 정의하는 일은 '가상이란 무엇인가?' 라는 질문의 최종적 답은 아닐지언정 그 질문에 적절하게 접근할 수 있도록 해 주는 출발점이기 때문이다. 존재론적·미학적 문제의 탐구에 본격적으로 착수하기에 앞서 가상성의 정의를 먼저 시도하는 까닭은 여기에 있다.

다행히도 가상성의 정의를 정립하기 위해 백지 상태에서부터 출발해야 하는 것은 아니다. 가상이라는 단어의 의미에 관한 여러 관점과 설명이 선재하며, 더 나아가서 명시적으로 가상성의 분석적 정의를 정립하려는 이론적 시도 역시 존재한다. '가상' 을 정의하려는 시도는 대부분 찰스 퍼스(Charles S. Peirce)의 정의로부터 출발한다. 퍼스는 가상성을 다음과 같이 정의한 바 있다.

> "가상적 X(여기서 X는 일반명사이다)는 X가 아니지만 X의 효력(힘)을 가지는 무언가이다(A virtual X(where X is a common noun) is something, not an X, which has the efficiency(virtus) of an X)." [45]

무언가가 가상적이라는 것은 그것이 그것의 비가상적 상대물(nonvirtual counterpart)과 어떤 면에서 유사하지만 완전히 동일하지는 않음을 의미한다는 생각은 퍼스로부터 출발하여 '가상' 의 의미에 대한 다양한 기술들 전반에 스며 있다. 예를 들어 옥스퍼드 영어사전은 '가상적' 이라는 단어의 의미를 "비록 형식적인 방식이 아니라 실질적인 방식으로이기는 하나, 본질적으로 혹은 사실상 그러한 것(anything that is so in essence of effect, although not formally but actually)" 이라고 해설한다. [46] 철학자 마이클 하임(Michael Heim)은 '가상적' 이라는 용어를 " '실제로는 그렇지 않으나 마치 그러한 듯한(not actually, but just as if)' 을 의미하는 철학적 용어" 로 규정하며, [47] 철학자 데이비드 차머스(David Chalmers) 역시 비슷하게 '가상적 X' 는 전통적으로 '마치 X인

[45] Charles Sanders Pierce (1902), "Virtual", in *Dictionary of Philosophy and Psychology*, ed. by James Mark Baldwin (New York: Macmilan), p. 763.

[46] Rob Shields (2003), p. 2.

[47] Michael Heim (1993), *The Metaphysics of Virtual Reality* (New York : Oxford University Press), p. 159; 마이클 하임, 여명숙 옮김 (1997), 『가상현실의 철학적 의미』, 서울 : 책세상, p. 234.

것 같지만 X가 아닌 것(as if but not X)' 으로 이해되어 왔다고 말한다.[48] 또한 컴퓨터과학자 재런 래니어(Jaron Lanier)는 무언가가 가상적이라는 것의 의미를 다음과 같이 설명한다. "그것이 실용적 맥락(practical context)에서는 [실제 개체와] 구분되어야 한다는 것, 그러나 한편으로 또 다른 맥락에서는 그 실제 개체와 구분되지 않는다는 것." [49]

이렇듯 사전적 정의부터 철학이나 컴퓨터과학의 논의에 이르기까지, '가상적' 의 의미가 "유사하지만 동일하지는 않은 것(similar but not equal)" 이라는 생각은 가상에 대한 가장 오래되고 널리 퍼져 있는 관념이다.[50] 그러나 이러한 설명은 아직 충분히 만족스럽지 못하다. 가상적인 것과 그 비가상적 상대물이 구체적으로 어떤 국면에서 유사하며, 그럼에도 불구하고 가상적인 것이 왜 그 상대물과 동일하지는 않은지 알 수 없기 때문이다. 그러나 이러한 문제가 있다는 이유만으로 가상성의 정의로부터 '동일성이 아닌 유사성' 이라는 요소를 완전히 배제하기에는 아직 이르다. 이 관념이 가상성에 관련하여 뿌리깊게 공유되어 온 생각임은 분명하기 때문이다.

따라서 가상성을 정의하려는 철학적 시도들은 이 직관을 완전히 부정하기보다는 세련화하는 방식으로 이루어져 왔다. 이러한 세련화를 통해 가상성을 정의하려는 기존의 시도들 중 주요한 두 가지는 다음과 같다. 첫 번째는 가상을 컴퓨터 시뮬레이션으로서 정의하는 것이다. 즉 가상적 대상은 그 상대물의 컴퓨터 시뮬레이션이라는 점에서 그 상대물과 유사하지만, 동시에 컴퓨터 시뮬레이션이라는 바로 그 사실 때문에 그 상대물과 동일하지 않기도 하다. 두 번째 정의는 어떤 대상이 가상적이라는 것은 그것이 그 상대물의 비관습적(non-customary)인 기능적 대리물(functional proxy)이라는 의미라고 주장한다. 이 정의에 따르면 가상적 대상은 그 상대물의 기능이나 효력을 동일하게 가진다는 점에서 유사성을 가지나, 비관습적이라는 점에서 그 상대물과 완전히 동일하지는 않다. 이 두 정의는 가상에 관련한 일상적 관념을 중심으로 구성되었다는 점에서 강한 설득력을 가진다. 그러나 나는 이 두 시도 모두가 이론 내적 결함을 가질 뿐 아니라 가상적 대상이나 사태들의 피상적 특징만을 포착하여 가상성의 정의로 내세운다는 점에서 한계를 가진다는 사실을 보일 것이다.

본 장에서 나는 가상성의 이 주요한 정의 두 가지를 검토하고 이를 토대로 가상성의 대안적 정의를 제공할 것이다. 그러나 이 작업에 앞서, 먼저 가상성을 정의할 때 수반될 수 있는 불필요한 혼란을 피하기 위해 한 가지 구분을 하고자 한다.

---

[48] David J Chalmers (2017), "The Virtual and the Real", *Disputatio*, 9.46, pp. 311.

[49] Johnny Hartz Søraker (2011), p. 45.

[50] Johnny Hartz Søraker (2011), p. 45.

1. 가상성 질문과 범주 질문

가상적인 것에 관한 다양한 일상적 물음들과 진술들은 그 의미가 혼란스러울 뿐만 아니라, 그것이 무엇을 묻거나 말하고 있는지 애매한 경우들이 있다. 이 애매성을 먼저 드러내고 해소해야만 가상성을 정의한다는 과업이 목표하는 바가 보다 분명해질 것이기 때문에, 나는 그 중 가장 주요하게 나타나는 한 가지 애매성을 먼저 지적하고자 한다.

예를 들어 우리가 어떤 대상 x를 가리켜 "이것은 가상적 의자이다"라고 말했다고 가정해 보자. 이 진술은 참일까, 거짓일까? 이에 답하기 위해서는 단순히 그 대상 x가 정말로 가상적 의자인지 아닌지를 보면 된다고 생각할 수 있지만, 사실 이를 판단하기 위해서는 적어도 서로 구분되는 두 가지의 질문에 답해야 한다. 먼저 한 가지 질문은 x가 어떤 이유에서 ***가상적***인가의 문제이다. 즉 이 물음은 x가 의자이건 식탁이건, 그것이 비(非)가상적인 것이 아니라 다름아닌 '가상적'이라고 불리는 이유를 묻는 물음이다. 혹은 다르게 서술하자면, 이 질문은 가상적 의자가 다른 가상적인 것들, 이를테면 가상적 식탁, 가상 회의, 가상 강의실 등과 공통적으로 가상성을 갖는다고 여겨지는 이유에 관한 물음이다.

첫 번째 질문을 해결하더라도 여전히 답변해야 하는 문제가 있다. x가 (어떤 의미에서건) 가상적인지 아닌지를 판단했다 하더라도, 여전히 그것이 어떤 의미에서 (가상적) 식탁도 침대도 아니고 ***의자***인지에 대해서는 추가적인 설명이 필요하다. 즉 두 번째 질문은 x가 어떤 이유에서 '의자'라고 불리는가를 묻는 것이다. 다시 말해서 이 질문은 x가 왜 '침대'도 '식탁'도 아닌 다름아닌 '의자'로 불리는 것인지, 그리고 더 나아가서 x가 가상적인 무언가이면서도 비가상적 의자와 함께 진정한(genuine) 의자의 범주에 속할 수 있는지의 문제를 묻는 것으로 이해될 수 있다.

'가상적'이라는 술어 자체가 범주화를 이미 함의하기 때문에 이 두 질문을 구분할 필요가 없다고 생각될 수도 있겠다. 즉 어떤 대상이 가상적이라고 말할 때 그 진술은 그 대상의 범주에 대해 이미 어떤 개입을 하는 셈이라는 것이다. 그러나 조금 더 자세히 들여다보면 이 개입이 일관되게 이루어지지 않는다는 사실을 알 수 있다. 어떤 경우에 가상적 대상들은 그것의 비가상적 상대물과 동일한 범주에 속하지 못한다. 예를 들어 가상현실 속에서 구현된 가상적 사과는, 진짜 사과와 비슷하게 보이거나 진짜 사과라고 상상되거나 착각될 수는 있지만, 사과를 사과이게끔 해주는 여러 물리적, 화학적 속성들을 갖지 않기 때문에 진정한 사과라고 보기는 어렵다. 그러나 가상적 대상들이 가상적임에도 불구하고 비가상적 상대물과 동일한 범주에 속하는 경우도 있다. 예를 들어 가상적 시계는 그것이 가상적이라고 해서 더 이상 시계가 아니게 되는 것은 아니다. 금속으로 되어 있건 3D 그래픽으로 구성되어 있건 시계의 요건과 기능을 갖추기만 했다면 그것은 진정한 의미에서 시계이다. 그리고 이 두 경우 사이에 가상 도시 같은 논쟁적인 사례들이 위치한다.

사용자가 붐비는 가상 도시가 진정한 도시인가는 쉽게 결론짓기 어려운 문제이다.

이처럼, 다양한 가상적 대상들의 범주가 일관적이지 않다는 사실은 '가상적' 이라는 표현이 그것이 수식하는 대상의 범주에 항상 개입하는 것처럼 보이지만 사실 그렇지 않을 가능성을 시사한다. 즉 어떤 대상이 가상성을 가진다는 것이 곧 그 가상적 대상이 비가상적 상대물과 동일한 범주에 속할 수 있음 혹은 없음을 반드시 함축한다고 볼 수 없다. 이처럼 어떤 대상이 가상적인가의 문제와 가상적 대상이 비가상적 상대물이 속하는 범주에 동일하게 속할 수 있는가의 문제는, 서로 밀접하게 연관되어 있을지언정 서로 구분된다. 예를 들어 가상현실이 어떠한 의미에서 가상적인가를 묻는 질문과, 가상현실이 우리가 속한 실제 현실과 동일한 범주에 진정하게 속하는가를 묻는 질문은 서로 다른 물음으로서 서로 다른 탐구를 요청한다. 전자와 관련해서는 가상성이 무엇인가에 대한 탐구가 필요한 반면, 후자와 관련해서는 현실이란 무엇인가에 대한 탐구가 필요하다. 이 두 질문을 분명히 구분하지 않는다면 가상성에 대한 답을 얻고자 했음에도 불구하고 범주에 대한 설명을 추구하게 되거나 혹은 그 반대가 될 수도 있다. 가상 현실이 왜 가상적인가라는 물음에 대해 그것이 진정한 현실일 수 없다는 답을 제시한다면 그것은 논지를 벗어난 설명이 될 것이다.

이 두 질문의 구분은 가상에 관한 진술과 물음들 전반으로 일반화된다. 즉, 가상적 대상이나 사태들을 탐구함에 있어서 어떤 대상이나 사태가 가상적인지 아닌지를 묻는 질문과, 그것이 가상적이면서도 비가상적 상대물과 동일한 범주에 속하는 것으로서 자격수여(qualify)될 수 있는가를 묻는 질문은 구분되어야 한다.[51] 전자의 질문은 말 그대로 특정한 대상이 가상성을 갖는가를 묻는 질문이므로 ***가상성 질문***이라고 부르자. 후자의 질문은 그 대상이 가상화하고 있는 종류의 사물과 동일한 범주에 합당하게 속하는가를 묻는 것이므로 ***범주 질문***이라고 부르자.

현재의 논의는 가상성의 정의를 목표로 하므로 우리의 초점은 가상성 질문에 있다. 이는 곧 가상성에 대한 정의가 일차적으로 답할 수 있어야 하는 것은 가상성 질문이며, 그것이 범주 질문에 대한 답을 반드시 포함해야만 하는 것은 아니라는 의미이다. 그러나 범주 질문이 우리의 논의에서 완전히 불필요한 문제가 되는 것은 아닌데, 이 두 질문을 적절하게

[51] 혹자는 가상적 대상과 비가상적 상대물을 묶어서 제3의 새로운 범주를 만들 수 있다면 이 범주 질문은 무의미하게 된다고 반박할 수도 있다. 예를 들어 나는 가상적 사과가 비가상적 사과의 범주에 속할 수 없다고 말했지만, 가상적 사과와 비가상적 사과를 동시에 그 구성원으로 갖는 임의의 범주를 상정할 수도 있다는 것이다. 물론 그러한 일은 이론적으로 가능하며 그러한 경우 가상적 사과와 비가상적 사과가 동일한 범주에 속한다고 말할 수 있다. 그러나 그렇다고 해서 가상적 사과를 진정한 사과라고 말할 수 있게 되는 것은 아니다. 그렇게 상정된 제3의 범주가 '진정한 사과'의 범주인지 아닌지 확실하지 않으며, 비가상적 사과가 가지는 물리적, 화학적 특징을 가상적 사과가 갖지 않는다는 사실에는 변함이 없기 때문이다. 내가 말하고자 하는 것은, 가상적 대상과 비가상적 상대물이 그 어떤 임의의 범주에도 절대로 함께 속할 수 없다는 것이 아니라, 가상적 대상이 비가상적 상대물이 속한 종의 합당한 사례(instance)일 수 있는가의 문제는 그 대상이 어떤 의미에서 가상적인가라는 질문과는 구분되어야 한다는 것이다.

다루고 있는가는 가상성의 정의 시도들을 평가하기 위한 한 가지 척도로 사용될 수 있기 때문이다. 예를 들어 가상성을 정의하려는 어떤 시도가 오로지 범주 질문에 대한 답만을 제시하거나, 가상성 질문과 범주 질문을 적절히 구분하지 못하고 혼동한다면, 그 정의는 가상에 대한 만족스러운 설명이라고 볼 수 없을 것이다. 반면 어떤 정의가 가상성 질문과 범주 질문을 혼동하지 않으면서 둘 다에 대한 답을 정합적으로 제시한다면 그렇지 않은 정의에 비해 더 받아들일 만하다고 평가할 수 있다.

2. 컴퓨터 시뮬레이션 정의와 그 한계

2.1. 컴퓨터 시뮬레이션 정의

가상이 비가상적 상대물과 '유사하지만 동일하지는 않은 것'이라는 생각에 더하여 비교적 최근에 대중화되기 시작한 생각들 중 한 가지는 그것이 컴퓨터 기술에 의존한다는 것이다. 대표적으로 가상현실은 특정한 컴퓨터 기술의 소산이다. 가상현실이 컴퓨터로 모사해낸 현실이라면 이 때의 '가상'은 '컴퓨터에 의해 모방된'이라는 의미로 이해하는 것이 자연스러워 보인다. 가상현실뿐 아니라 우리가 가상적이라고 부르는 많은 대상과 사태들, 예를 들어 가상 반려동물, 가상 강의실, 가상 회의 등은 모두 컴퓨터적이지 않은 대상이나 활동을 컴퓨터 기술을 활용하여 모방한 결과물이다. 이러한 관찰은 '가상'의 사전적 정의와도 일관적이다. 옥스포드 사전은 가상성의 또 한 가지 의미로 "물리적으로 그러하게 존재하는 것은 아니지만 소프트웨어에 의해 그렇게 존재하는 것처럼 보이는 것(not physically existing as such but made by software to appear to do so)"을 제시한다.[52] 이처럼, 가상적 대상이 다른 무언가의 컴퓨터 시뮬레이션이라는 생각은 널리 퍼져 있다.

'가상적'이 컴퓨터나 디지털 기술과 밀접하게 연관되는 것으로 널리 여겨져 왔던 것은 20세기 후반부터의 일로, 라이언은 이 대중적 연상의 역사를 다음과 같이 설명한다. 컴퓨터 기술의 분야에서 '가상적'은 본래 물리적으로 컴퓨터에 내장되지 않았지만 사용자의 입장에서 볼 때는 마치 내장된 것처럼 작동하는 부분을 가리키는 전문 용어로 사용되곤 했다. 이러한 의미의 '가상적'은 컴퓨터가 다기능성(versatility)을 가지는 장치라는 사실과 잘 결부되었다. 컴퓨터는 그 자체의 특정하고 고유한 기능을 갖는 것이 아니라 다양한 소프트웨어를 통해 수많은 기능을 가질 수 있다는 의미에서 다기능적이다. 이 때 컴퓨터가 가지는 다양한 용도들은 컴퓨터 자체의 기능이 아님에도 불구하고 사용자의 입장에서는 마치 컴퓨터에 본래 내장된 기능인 것처럼 보인다는 점에서 '가상적'이라고 불렸다. 즉

[52] Grant Tavinor (2021), p. 22.

컴퓨터는 소프트웨어를 통해 계산기, 문서작성 도구, 레코드플레이어를 모방, 즉 '시뮬레이트' 함으로써 가상적 계산기, 가상적 문서작성 도구, 가상적 레코드플레이어가 될 수 있다. '가상적' 의 이와 같은 용법은 소프트웨어 산업에 의해 광고되었고, 본래 좁은 의미의 전문 용어였던 '가상' 은 20세기 후반 인터넷의 급속한 도입과 밀레니엄에 대한 대중적 기대감에 힘입어 최신 컴퓨터 기술이 열어줄 새로운 현실을 상징적으로 대표하는 개념인 것처럼 여겨졌다.[53]

가상에 관한 몇몇 학적 탐구들이 가상을 컴퓨터 기술과 관련된 것, 혹은 컴퓨터 시뮬레이션으로 이해하는 경향을 가지는 데에 이러한 배경이 적지 않은 영향을 미쳤음은 틀림없다. 이러한 관점을 취하는 학적 시도는 초기의 가상현실 이론가 마이클 하임으로 거슬러올라간다. 하임은 가상현실을 "컴퓨터로 처리가능한 정보에 기초한 몰입적이고 상호작용적인 시스템(an immersive, interactive system based on computable information)"으로 정의한다. 그에 따르면 가상현실을 정의하는 특징은 몰입(immersion), 상호작용성(interactivity), 그리고 정보의 강도(information intensity)인데, 이 세 특징이 구현되는 데 있어 컴퓨터가 핵심적인 역할을 수행한다. 몰입적이고 상호작용적인 가상현실을 구현하기 위해서는 컴퓨터가 사용자의 감각과 신체의 변화를 지속적으로 감지하고, 그렇게 입력된 방대한 정보를 처리하여 그 변화에 상응하는 장면을 지연 없이 출력해야 한다. 즉, 컴퓨터의 정보 처리 능력은 가상현실의 핵심적 기반이 된다. 사용자가 자신의 감각을 사용하여 탐색하고 탐험할 수 있는 환경을 컴퓨터의 정보처리능력에 힘입어 시뮬레이트한 결과가 바로 가상현실이다.[54]

물론 하임의 주장이 우리가 좇고 있는 가상성의 필요충분조건적 정의로서 제시되지는 않았지만, 가상현실을 구현하는 데 있어서 컴퓨터의 능력이 핵심적이며 이 때 컴퓨터가 수행하는 일은 시뮬레이션이라는 하임의 아이디어는 가상에 관련된 이후의 여러 이론적 논의들에 직간접적으로 계승되어 왔다. 예를 들어 게임학자 올셋(Espen Aarseth)은 '가상적' 과 '(컴퓨터에 의해) 시뮬레이트됨' 을 별도의 논변 없이 동의어로 사용한다. 그는 컴퓨터게임 속 시뮬레이션들은 허구적이라기보다는 가상적이라고 주장하면서, 게임 속 두 가지 종류의 문을 비교한다. 게임 속에서 어떤 문들은 플레이어가 상호작용함으로써 게임 속에서 그것을 '열' 수 있도록 되어 있는 반면, 문의 모습으로 보이기는 하나 상호작용이 불가능한 문들이 있다. 올셋은 이 상호작용의 차이를 고려할 때 두 문을 모두 동일하게 허구라고 보는 것은 적절치 않다고 지적하며, 둘 중 후자만이 허구적이고 전자는 문의 시뮬레이션으로서 가상적이라고 주장한다. 이 문의 경우와 마찬가지로 올셋은 게임 속 요소들 중 동적 모델(dynamic model)을 포함함으로써 플레이어의 행동에 따라 반응하고

[53] Marie-Laure Ryan (2015), pp. 18-19.

[54] Michael Heim (1998), pp. 6-10.

플레이어와 상호작용을 할 수 있는 대상들을 "가상적이라거나 시뮬레이트된 것, 어느 쪽으로 불러도 무방하다"고 말한다.[55] 가상이 컴퓨터 시뮬레이션이라는 이러한 관념은 올셋 외의 다른 철학자들에게서도 발견되는데, 예를 들어 차머스는 '가상적 x'가 최근에 가지기 시작한 한 가지 의미가 '컴퓨터에 기반한 x의 한 버전(a computer-based version of x)'이라고 설명하며,[56] 브레이에 따르면 '가상적'이라는 용어는 "컴퓨터에 의해 창조되거나 작동되며 '진짜(real)' 개체, 즉 물리적 위치를 갖는 개체를 모방하는 것을 지칭"한다.[57]

이러한 생각에 기초하여 가상을 정의하려는 가장 명시적인 시도는 소라커(Johnny Hartz Soraker)의 논변에서 나타난다. 그는 이전의 철학자들과 컴퓨터과학자들이 암묵적으로 또는 명시적으로 제시해 온 가상의 정의들을 검토하여 보다 엄밀한 정의를 정립하고자 한다. 그는 가상의 의미로 통용되어 온 '유사하지만 동일한 것', 혹은 소라커 자신의 표현을 빌리자면 '거의 진짜인 것(almost real)'이 가상의 정의가 되기는 지나치게 느슨하고 정밀하지 못하다고 지적한다. 왜냐하면 이 정의는 가상적 대상이 어떠한 점에서 비가상적 대상과 구분되는가를 짚어내지 못하며, 우리가 일반적으로 가상적이라고 여기지 않는 것들, 예를 들면 '거의 진짜 같은' 생생한 기억이나 꿈, 환영 같은 것도 가상에 포함시키기 때문이다.

따라서 소라커는 가상에 대한 이 '거의 진짜'라는 느슨한 직관을 컴퓨터 기술과 연결시켜 다듬는다. 그에 따르면 '컴퓨터 시뮬레이션임'과 '상호작용성(interactivity)'이라는 두 가지 특징의 결합이 바로 가상의 정의 특성이다. 'x는 가상적 F이다'라는 진술을 '가상적 F(x)'로 표현할 때,[58] 소라커가 제시하는 가상의 정의(컴퓨터 시뮬레이션 정의)는 다음과 같이 기술될 수 있다.

가상적 F(x) (컴퓨터 시뮬레이션 정의): x가 (1)상호작용적이며 컴퓨터에 의해 시뮬레이트된 F이거나 (2)상호작용적인 컴퓨터 시뮬레이션에 의해서 가능해지는 것일 경우, 그리고 오로지 그러한 경우에만(if and only if) x는 가상적 F이다.[59]

---

[55] Espen Aarseth (2007), "Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games", *Intermédialités: Histoire et Théorie Des Arts, Des Lettres et Des Techniques*, 9, p. 42.

[56] David J Chalmers (2017), p. 311.

[57] Philip Brey (2008), "Virtual Reality and Computer Simulation", in *The Handbook of Information and Computer Ethics*, ed. by Kenneth E Himma and Herman T Tavani (John Wiley & Sons), p. 363.

[58] 이러한 표기는 라스(Oliver Laas)의 제안을 따른 것이다. Oliver Laas (2015), "Contemporary Philosophical Theories of Virtuality: A Critical Examination and a Nominalist Alternative", *Techne: Research in Philosophy and Technology*, 19.3, pp. 314–57.

[59] Johnny Hartz Søraker (2011), p. 64; Oliver Laas (2015), p. 328. 여기서 소라커가 (1)에 더하여 (2)를 추가하는 것은, 모든 가상적 대상이나 활동들이 컴퓨터에 의해 시뮬레이트된 것이 아니라는 반론에 대응하기 위해서이다. 예를 들어 가상 회의는 엄밀히 말해 컴퓨터에 의해 시뮬레이트된 상호작용적 회의가 아니라는

이 정의 자체는 소라커가 제시한 것이지만 앞서 언급한 올셋이나 차머스 등이 제안하는 가상에 대한 설명을 포괄하며, 더 나아가서 가상이 컴퓨터 기술의 산물이라는 대중적 관념이 이론화된 결과이다.

컴퓨터 시뮬레이션 정의에 따르면 어떤 대상이 가상적이기 위한 필요충분조건은 바로 그것이 상호작용적 컴퓨터 시뮬레이션이라는(혹은 상호작용적 컴퓨터 시뮬레이션에 의해 가능해진다는) 것이다. 소라커는 '거의 진짜임' 대신 '시뮬레이션'이라는 개념을 도입함으로써 가상에 결부되어 온 대중적 직관을 포착하면서도 보다 엄밀한 정의를 세우려 한다. 가상적 x가 y의 시뮬레이션이라는 것은 x가 y와 어떤 속성을 공통으로 가지고 있음을 함축하면서도 동시에 x가 y와 완전히 동일하지 않음을 함축한다. 예를 들어 모형 비행기는 실제 비행기와 어떤 적절한 속성을 공통으로 가지고 있지만 그럼에도 불구하고 완전히 동일하지 않기 때문에 전자가 후자의 시뮬레이션이라고 말할 수 있다.[60]

그러나 모든 시뮬레이션이 곧 가상적인 것은 아니다. 소라커는 시뮬레이션들 중 ***컴퓨터에 의존하는*** 시뮬레이션만이 가상적이라고 주장한다. 그는 컴퓨터에 의존하지 않는 종류의 시뮬레이션—예를 들면 모형 비행기나 건축 미니어처—이 가상적이지 않은 이유는, 그들까지 가상적인 것으로 포함한다면 "가상성이 가지는 독특한 인식론적, 존재론적 지위가 사라질 것"이기 때문이라고 말한다.[61] 즉, 컴퓨터 의존성은 가상을 가상이게 만드는 핵심적인 요인이라는 것이다. 그렇다면 소라커가 컴퓨터 시뮬레이션 정의를 통해 컴퓨터라는 요소에 중요하게 주목하는 이유는 무엇인가?

그 이유를 알기 위해서는 소라커의 이론적 동기를 이해할 필요가 있다. 그는 가상을 정의해야만 하는 중요한 이유는 바로 가상이 일으키는 인식론적, 윤리학적 수수께끼들을 적절히 다루기 위해서라고 본다. 그가 제시하는 수수께끼들은 다음과 같다. 예를 들어 가상현실에서 이루어지는 과학 실험과 실제 현실에서 이루어지는 실험 사이의 인식론적 차이는 무엇인가? 실제 세계에서 비윤리적이라고 여겨지는 행위가 가상 세계에서 수행되었을 때 그 행위가 가상성을 가진다는 사실이 그 행위를 더 이상 비윤리적이지 않게 만드는가? 반면 모형 비행기나 건축 미니어처 같이 컴퓨터적이지 않은 시뮬레이션에서는 이러한 수수께끼가 발생하지 않는다.

소라커의 논변에서 이 두 종류의 시뮬레이션 사이의 핵심적인 차이는 그들이 각각 어떤 환경 혹은 세계 속에 존재하는가에 있다. 컴퓨터 시뮬레이션으로서의 가상적 대상들이 속한

것이다. 위 정의의 (2)를 통해서 이러한 반론에 대해 대응할 수 있다. 즉, 가상 회의는 그 자체가 상호작용적 컴퓨터 시뮬레이션이 아니라 하더라도, 상호작용적 컴퓨터 시뮬레이션에 의해 가능해졌다는 의미에서 가상적이라는 것이다.

[60] Johnny Hartz Søraker (2011), p. 51.

[61] Johnny Hartz Søraker (2011), p. 51.

가상적 환경은 컴퓨터적 기반(the computational underpinning)을 가지지만, 물리적 대상인 비(非)컴퓨터적 시뮬레이션들은 그렇지 않다. 소라커에 따르면 가상적 환경에서 컴퓨터가 수행하는 역할은 말브랑슈(Nicolas Malebranche)가 상정한 신(神)이 하는 역할과 유사하다. 말브랑슈는 자연 세계의 모든 인과관계의 궁극적이고 진정한 원인을 전능한 신에 귀속한다. 즉 세계에서 발생하는 모든 자연적 사건에는 신이 개입하고 있으며, 신의 개입에 따라 원인으로부터 결과가 따라나온다는 것이다.[62] 말브랑슈의 주장이 우리의 물리적 세계에 대한 참인 주장인지 아닌지는 차치하고서라도, 그의 주장은 가상적 환경과 컴퓨터의 관계에 잘 적용된다는 것이 소라커의 설명이다.[63] 가상적 환경에서 발생하는 모든 가상적 사건과 가상적 행위들 사이의 인과 관계는 컴퓨터, 더 정확하게는 인과 엔진에 의해 지배되므로 높은 규칙성을 띠게 된다.[64] 소라커는 다음과 같이 말한다.

> "즉, 컴퓨터는 원인으로부터 특정한 결과가 따라 나와야만 하는 모든 경우에 지속적으로 개입함으로써 말브랑슈의 신과 어느 정도 동일한 기능을 수행한다. 더 전문적인 용어로 말하자면, 가상적 환경은, 예를 들어 하나의 공이 다른 공에 부딪혔을 때 그 공의 움직임을 공들의 수학적 속성(속도, 방향, 명중각, 질량 등)에 기초하여 바꾸는 식으로, 특정한 원인의 결과를 결정하는 인과 엔진이 존재한다는 사실에 의해 특징화된다." [65]

이처럼 가상적 환경이 컴퓨터적 기반을 가진다는 사실은 단지 가상적 대상들이 컴퓨터 코드에 의해 구성된다는 사실만을 의미하지는 않는다. 그 사실은 가상적 대상들이 컴퓨터에 의해 고도의 규칙성을 가지고 서로 연결되며, 그에 따라 안정성, 지속성, 공적 접근성을 가지고, 그러한 점에서 물리적 대상들과 유사하다는 사실을 함의한다.

그럼에도 불구하고 가상적 대상은 비가상적인 대상들, 즉 물리적 대상과 동일하지는 않다. 가상적 대상과 가상적 환경이 존재하기 위해서는 컴퓨터 시뮬레이션이 필수적이며 따라서 가상적 환경은 컴퓨터의 가용 자원에 의해 제약되는 반면 물리적 대상과 물리적 환경은 그렇지 않기 때문이다. 컴퓨터 시뮬레이션 정의에 따를 때 가상적 대상이 '거의 진짜' 라는 것은 위와 같은 의미로 이해된다.

가상적 대상들이 컴퓨터 시뮬레이션으로서 '거의 진짜' 라는 사실은, 가상적 대상들에

---

[62] Nicholas Malebranche (1688/1997), *Dialogues on Metaphysics and on Religion*, trans. by N Jolley and D Scott (Cambridge: Cambridge University Press).

[63] Johnny Hartz Søraker (2011), p. 54.

[64] 인과 엔진이란 기계공학적 장치가 아니라 물리적 인과관계를 구현하는 컴퓨터 소프트웨어를 말한다. 흔히 '물리 엔진(physics engine)'이라고 불린다.

[65] Johnny Hartz Søraker (2011), p. 54.

관련하여 컴퓨터적이지 않은 비가상적 대상에는 발생하지 않는 종류의 독특한 인식론적, 윤리학적 수수께끼를 발생시킨다. 한편으로 가상적 환경과 가상적 대상들은 그에 관한 사실들이 참인지 거짓인지를 객관적으로 확인할 수 있다는 점에서 물리적 환경과 유사하다. 가상적 환경과 대상은 고도의 규칙성에 기반하며 공적 접근성을 가지기 때문이다. 그러한 점에서 가상적 환경과 대상들은 순전한 심적 산물인 꿈이나 환영, 환각과는 달리 인식론적 객관성을 보장한다. 예를 들어 나의 가상적 집이 《세컨드 라이프(Second Life)》[66] 의 특정한 섬의 가상적 산 꼭대기에 위치한다는 주장의 참 또는 거짓은 객관적으로 확인될 수 있다. 또한 물리적 환경에서와 마찬가지로 가상적 환경에서는 어떤 행위나 사건의 결과를 예측하거나 설명할 수 있다. 가상적 환경의 인과관계는 물리적 환경과 비슷하게(혹은 어쩌면 물리적 환경보다도 더) 고도의 규칙성을 띠기 때문이다. 이 사실은 가상적 행위가 단순히 무작위적으로 발생한 사건이 아님을 함축한다. 가상적 환경의 컴퓨터적 기반은 규칙성을 보장하고, 따라서 가상적 환경 속 행위의 결과를 예측할 수 있게 해 주며, 그 행위의 결과가 단지 사적이고 주관적이지 않을 수도 있도록 해 준다. 따라서 백일몽이나 상상 속의 행위와는 달리 가상적 환경 속에서의 어떤 행위에 대해서는 행위자의 의도나 책임을 묻는 것이 가능해 보인다.

그러나 다른 한편으로 가상적 환경과 대상에 대한 논의가 물리적 환경이나 물리적 대상에 대한 그것과 완전히 동일하게 이루어질 수는 없다. 앞서 언급했듯 가상적 환경은 물리적 환경과 달리 컴퓨터에 의존하기 때문이다. 그렇다면, 예를 들어 가상적 환경 속 행위에 대해서, 비가상적 환경에서 이루어지는 행위와 완전히 동일한 방식으로 책임을 묻거나 윤리적 평가를 내리기는 어려울 것이다.

가상적인 것이 일으키는 수수께끼는 바로 이 지점, 즉 가상적 환경과 물리적 환경 사이의 유사점과 차이점 사이의 간극에서 발생한다. 가상적 환경이 컴퓨터에 의해 '거의 진짜' 환경이 된다는 사실은, 그에 관련된 사실들과 그에 대한 지식, 혹은 그 속에서 발생하는 행위들이 ***구체적으로 어떤 의미에서*** '거의 진짜' 인지의 문제를 남겨둔다. 가상적 환경에서 얻은 지식과 그 안에서 수행된 행위는 물리적 환경에서 얻고 수행된 것과 유사하게 간주관성과 규칙성을 가지지만, 그렇다고 해서 가상적 지식이나 행위와, 물리적 세계에 대한 지식이나 물리적 환경에서 수행된 행위를 아무런 구분 없이 완전히 동일한 종으로 묶기는 어려워 보인다는 것이다. 그렇다면 둘 사이의 공통점과 차이는 무엇이며, 이것이 가상적 지식이나 행위에 대해 함의하는 바는 무엇인가? 이것이 소라커가 염두에 두는 수수께끼이다. 소라커는 이러한 수수께끼를 공유하지 않는 대상들은, 비록 일상적으로 '가상적' 이라고 불린다 하더라도, 가상적이라고 볼 수 없다고 주장한다. 이것이 컴퓨터 시뮬레이션임이 가상성의 필요조건이라는 주장이 가지는 함의이다.

[66] 2003년 개발된 일종의 소셜 네트워크 서비스로, 상당한 자유도를 가진 가상 환경을 제공한다.

소라커가 가상의 또 하나의 필요조건으로서 제시하는 것은 상호작용성이다. 모든 컴퓨터 시뮬레이션이 상호작용적인 것은 아니다. 비록 컴퓨터 시뮬레이션을 어떻게 정의해야 하는가가 논쟁적인 문제이기는 하나, 일반적으로 컴퓨터 시뮬레이션이라 함은 특정한 실제 혹은 이론적 체계의 구조나 역학을 본뜨도록 만들어진 컴퓨터 프로그램을 의미한다. 시뮬레이션 프로그램의 작동자는 프로그램을 구동하기 전에 미리 매개변수들을 입력하며, 일단 시뮬레이션이 구동되기 시작하면 그 구동 과정 자체에는 개입할 수 없다. 이러한 의미에서 컴퓨터 시뮬레이션은 보통 상호작용적이지 않다. 이처럼 상호작용적이지 않은 시뮬레이션은 단순히 수동적으로 지각할 수 있을 따름인 데다 미리 결정되어 있는 결과값만을 내놓을 뿐이므로 '거의 진짜'로서의 가상의 의미에 맞지 않으며, 또한 가상이 '거의 진짜'이기에 일으키는 흥미로운 인식론적, 윤리적 문제들을 촉발하지 않는다.

반면 특정한 종류의 컴퓨터 시뮬레이션들은 인간 작동자의 개입을 프로그램의 한 요소로 포함하기도 한다. 이러한 종류의 시뮬레이션들은 전문 용어로는 '휴먼 인 더 루프(human-in-the-loop) 시뮬레이션'이라고 불리는 것으로, 예를 들어 비행 시뮬레이터 같은 경우가 대표적인 사례이다.[67] 소라커가 가상적이라고 부르는 것은 후자의 경우에 국한된다.

그러나 사실 소라커가 제시하는 이 상호작용성 조건은 그리 강한 것은 아니다. 그는 상당히 약한 정도의 상호작용성까지도 허용한다. 소라커는 사용자(의 아바타)의 행위에 의해 어떤 대상이나 환경의 상태가 상당 부분 변화하고 결정되는 경우뿐만 아니라, 그 상태가 사용자(의 아바타)의 행위에 어느 정도 영향을 미칠 수 있는 경우까지도 상호작용적이라고 본다. 그는 앞서 올셋이 상호작용적이지 않다는 이유로 가상적이지 않다고 보았던 게임 속 문의 사례 역시도 약한 의미에서 상호작용적이라고 주장한다. 이 컴퓨터로 묘사된 문은 단지 문의 묘사로서만 존재할 따름이며 따라서 사용자(의 아바타)가 그것을 '열' 수는 없지만, 그럼에도 불구하고 그 문은 사용자가 그 문을 통해 들어가지 못하게 "적극적으로(actively)" 막을 수 있다는 점에서 상호작용적인 컴퓨터 시뮬레이션이며, 따라서 이것은 가상적 문이라는 것이다.[68]

소라커가 상호작용성의 조건을 이렇게 약화시키는 것은 가상과 비가상의 경계를 흐리기 위함이 아니다. 소라커의 상호작용성을 받아들이더라도 가상적인 것의 범주로부터 배제되는 것들은 분명히 있다. 예를 들어 3D 홀로그램을 영상화하여 2D 스크린에 투사한 결과물은 비록 컴퓨터 시뮬레이션이라 하더라도, 약한 의미에서조차도 상호작용적이지 않다는 점에서 가상적이지 않다. 또한 아날로그적으로 구현되었던 대상이 디지털 방식으로 전환되었을 때 '가상적'이라고 불리는 경우가 있는데, 소라커는 이 경우는 엄밀히 말해 가상적이라고 볼 수 없다고 지적한다. 그가 대표적으로 제시하는 사례는 '가상 라디오(virtual radio)'이다.

---

[67] Philip Brey (2008), pp. 363-64.

[68] Johnny Hartz Søraker (2011), p. 57.

흔히 인터넷으로 들을 수 있는 라디오 방송을 가상 라디오라고 부르지만, 아날로그 방식의 라디오 방송과 인터넷을 통한 라디오 방송 사이에 상호작용성의 차이는 거의 없다. 인터넷 라디오를 단순히 아날로그 라디오와 구분하기 위해서 '가상적'이라고 부르는 것이라면 그러한 표현은 부적절하다는 것이 소라커의 주장이다. 그러한 경우 적절한 표현은 '가상적'이 아니라 '디지털'일 것이며, 만일 그러한 경우까지 가상의 정의에 포함시킨다면 그 정의는 거의 '옛것이 아닌 것' 정도로 느슨하고 모호해질 우려가 있다.

컴퓨터 시뮬레이션 정의는 명시적으로 가상성의 필요조건으로서 '컴퓨터 시뮬레이션'과 '상호작용성'을 제안하며, 이 두 요건은 합쳐졌을 때 가상성의 필요충분조건이 된다. 이 정의는 가상에 결부되어 온 두 가지의 전이론적 직관, 즉 가상적인 것이 무언가 다른 것과 유사하지만 동일하지는 않다는 생각과 컴퓨터 기술과 연관된다는 생각을 정교한 방식으로 이론화했다는 점에서 의미를 가진다. 이 정의는 가상적인 것이 어떤 의미에서 비가상적인 것과 유사하거나 구분되는지에 대해 구체적이고 합리적인 설명을 제공함으로써 가상이라는 범주의 고유성을 확보한다. 이 고유성은 가상적인 것들에 관련하여 발생하는 여러 인식론적, 윤리학적 문제들이 독특한 성격을 가지며 철학적으로 논의될 만하다는 생각을 뒷받침한다.

2.2. 컴퓨터 시뮬레이션 정의의 한계

컴퓨터 시뮬레이션 정의가 위와 같은 여러 장점을 갖는다는 사실은 분명하나, 그것이 여러 이론적 결함을 가진다는 사실 역시 드물지 않게 지적된다. 첫 번째 문제는 이 정의가 겉으로 보이는 것에 비해 가상에 대해 그리 많은 정보를 제공하지 않는다는 것이다. 이 문제는 컴퓨터 시뮬레이션을 간명하게 정의하기 어렵다는 사실에 기인한다. 컴퓨터 시뮬레이션 정의가 가상에 대한 유의미한 정보를 제공하기 위해서는 컴퓨터 시뮬레이션에 대한 설명을 제공해야 하지만, 컴퓨터 시뮬레이션을 정의하는 문제는 간단히 해소될 만한 것이 아니며, 이는 시뮬레이션 연구의 주요한 주제 중 하나이다.[69] 물론 컴퓨터 시뮬레이션을 정의하는 일이 완전히 불가능하지는 않다. 그러나 컴퓨터 시뮬레이션을 정의하는 것이

[69] 과학이나 교육, 게임 등에서 활용되는 시뮬레이션에 대한 탐구는 광범위하고 활발하게 이루어지고 있으며 그 자체로 하나의 연구 영역을 구성하고 있다. (컴퓨터) 시뮬레이션의 정의에 관한 논의는 다음을 참조하라. Paul Humphreys (1990), "Computer Simulations", in *PSA: Proceedings of the Biennial Meeting of the Philosophy of Science Association* (Philosophy of Science Association), MCMXC; Paul Humphreys (2004), *Extending Ourselves: Computational Science, Empiricism, and Scientific Method* (Oxford University Press); Roman Frigg and Julian Reiss (2009), "The Philosophy of Simulation: Hot New Issues or Same Old Stew?", *Synthese*, 169.3, pp. 593–613; Jordi Vallverdú (2014), "What Are Simulations? An Epistemological Approach", *Procedia Technology*, 13, pp. 6–15; Veli-Matti Karhulahti (2015), "Do Videogames Simulate? Virtuality and Imitation in the Philosophy of Simulation", *Simulation & Gaming*, 46.6, pp. 838–56.

가상을 정의하는 일 못지않은 정도의 이론적 작업을 요하는 일이라면, 가상을 컴퓨터 시뮬레이션으로 정의하는 것은 사실상 해결해야 할 문제를 뒤로 미루는 셈이다. 즉 컴퓨터 시뮬레이션 정의는 컴퓨터 시뮬레이션이 무엇인가라는 문제를 여전히 품고 있으며, 이 문제가 해소되지 않는다면 이 정의는 단순히 하나의 불확실한 용어를 그와 바꾸어 쓸 수 있는 또 다른 불확실한 용어로 대체하는 일에 지나지 않게 된다.

컴퓨터 시뮬레이션 정의가 단순히 '가상'과 '컴퓨터 시뮬레이션'이라는 단어가 동의어라는 주장 이상이 되려면 컴퓨터 시뮬레이션에 대한 독립적인 설명을 제공해야 한다. 그러나 그러한 설명을 제공함으로써 컴퓨터 시뮬레이션 정의는 또 다른 문제를 드러낸다. 컴퓨터 시뮬레이션의 주요한 특징을 모든 가상적 개체들이 갖지는 않는다는 문제이다.

앞서 언급했듯 컴퓨터 시뮬레이션에 대해서 완벽하게 합의된 정의는 존재하지 않으나, 몇몇 이론가들이 제시한 여러 정의들을 개괄할 수는 있겠다. 컴퓨터 시뮬레이션에 대해 대표적으로 제시된 바 있는 몇 가지 정의들을 살펴보자.

> "시뮬레이션이란 한 프로세스를 또 다른 프로세스로 모방하는 것이다. 이 때 프로세스란, 그 상태가 시간에 따라 변하는 어떤 대상이나 체계를 가리킨다." [70]

> "시스템 S는 그것이 어떤 대상이나 프로세스 B를 동적으로건 정적으로건 올바르게 재현하는 수치해석적 모델(computational model)에 대하여 시간의 흐름에 따른 솔루션을 산출하는 구체적 연산 장치(concrete computational devices)일 경우에만 B의 핵심적인 시뮬레이션을 제공한다." [71]

> "시뮬레이션이란 어떤 다른 시스템과 충분히 유사한 동적 양상을 가지고 있는 시스템으로, 그로 인해 그 시뮬레이션에 대해 탐구함으로써 그 다른 시스템에 대해 탐구할 수 있을 것으로 믿어지거나 희망된다." [72]

위와 같은 정의들에서 공통적으로 볼 수 있는 컴퓨터 시뮬레이션에 대한 진술은, 그것이 어떤 프로세스나 시스템을 모방함으로써 그것이 모방하는 프로세스 또는 시스템을 탐구할 수 있도록 해 주는 도구라는 것이다. 컴퓨터 시뮬레이션이 이러한 방식으로 정의되는 것은

---

[70] Stephan Hartmann (1996), "The World as a Process", in *Modelling and Simulation in the Social Sciences from the Philosophy of Science Point of View* (Springer), p. 83.

[71] Paul Humphreys (2004), p. 110.

[72] Eric Winsberg , "Computer Simulation in Science", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*(Winter 2019 Edition), Edward N. Zalta & Uri Nodelman (eds.), <https://plato.stanford.edu/archives/win2019/entries/simulations-science>.

그것이 수학이나 과학적 영역에서 사용되는 탐구 방법이기 때문이다. 험프리스(Paul Humphreys)는 컴퓨터 시뮬레이션이라는 용어가 사용되는 주요한 경우들을 다음과 같이 나열한다.

> 1) 현재로서는 해석적 방법(analytic method)[73]이 불가능한 수리적 모델에 대한 해결 방법을 제공하는 일.
>
> 2) 자연적인 실험 수행이 (실용적인 이유에서) 부적절하거나 (물리적인 이유에서) 불가능한 상황에서 수치적(numerical) 실험을 하는 일.[74] (…)
>
> 3) 자연 현상에 대한 이론적 모델을 생성하고 탐구하는 일.[75]

즉, 컴퓨터 시뮬레이션은 적어도 다음과 같은 두 가지 특징을 갖는다. 첫 번째로 그것은 (실재하거나 혹은 실재할 수 있다고 예측되는) 시스템이나 프로세스의 시간적 변화를 반영하여 그것을 모방하는 수학적 모델이다. 두 번째로 그것은 지식을 얻기 위한 수단으로서 만들어지고 사용된다.

그러나 모든 가상적인 것이 컴퓨터 시뮬레이션이 가지는 위와 같은 특징을 공유하지는 않는다. 먼저, 모든 가상적 대상이나 사태들이 수학적 모델이지는 않다. 어떤 컴퓨터 시뮬레이션들은 수리적 모델 그 자체로서 추상적일 수 있으나, 가상적 대상이나 사태들은 그것이 어떤 방식으로건 시공간을 점유한다는 점에서 추상적이지 않고 구체적이다. 예를 들어 'VRChat'[76]에 구현된 가상 강의실은, 비록 그것이 추상적인 프로그래밍 언어를 사용하여 만들어졌을지언정 그 자체가 추상적인 수학적 모델은 아니다.[77]

가상과 컴퓨터 시뮬레이션 사이의 이러한 차이는 가상의 한 사례인 가상현실의 경우를 고려할 때 특히 두드러지게 나타난다. 가상현실의 중요한 목표는 사용자들이 실제 물리적 현실을 대할 때와 가능한 한 유사한, 사실적이고 핍진한 감각 경험을 제공하는 것이다. 이를 위해 많은 가상현실에는 시각적 요소가 중요하게 포함되며, 시각적 요소를 특정한 방식으로 구현하는 것이 그 가상현실을 제작하는 목표에 포함되기도 한다. 반면 컴퓨터

---

[73] 수학에서 '해석적 방법'이란 이미 확립된 해법을 사용하여 해석적으로 정확한 해를 구하는 일을 의미한다. 그러나 해석적 해를 얻을 수 없는 경우 컴퓨터 시뮬레이션을 사용하여 근사값(수치적 해)을 구하는데, 이러한 방법을 수치해석적 방법(computational method)이라고 말한다. 이 때 '수치해석'이란 정확한 해를 구하는 일이 불가능할 경우 합리적 수준의 오차를 갖는 근사값을 구하는 기법을 의미한다.

[74] 여기서 '수치적 실험'이란 특정한 자연 현상에 대해 경험적 실험과 측정을 통해서는 규명하기 어려울 때, 그 현상을 지배하는 원리를 수학적으로 표현하고 그 표현식에 대한 해를 구하는 방식을 의미한다.

[75] Paul Humphreys (1990), p. 502.

[76] 2017년 출시된, 가상현실을 기반으로 한 소셜 네트워크 서비스.

[77] 어떤 대상이 가상적이면서 동시에 추상적일 수 있는가? 미리 답하자면 그럴 수 없다. 이 문제에 관해서는 본고의 II장 4.2를 참조하라.

시뮬레이션에서 시각적 요소는 그리 중요하지 않은데, 컴퓨터 시뮬레이션이 목표하는 것은 그것이 재현하는 체계에 대한 인지적 탐구이지 그 체계에 대한 사실적이고 시각적인 모방이 아니기 때문이다. 물론 때로 컴퓨터 시뮬레이션이 시각적 요소를 포함하거나 시각적으로 구현되는 경우도 있으나, 이 때 시뮬레이션은 그것이 재현하는 시스템의 모든 부분을 시각화하기보다는 시뮬레이션의 인지적 목표에 맞게 부분적으로만 시각화하는 경우가 대부분이다. 즉 가상현실에서 시각화의 목표가 주로 감상자에게 가능한 한 핍진한 경험을 제공하는 데에 있다면, 시뮬레이션에서 이루어지는 시각적 구현의 목표는 그 시뮬레이션이 재현하는 체계의 외양을 묘사하는 데 있는 것이 아니라 편리한 정보 전달에 있는 경우가 많다.[78]

또한, 모든 가상적 대상이나 사태가 컴퓨터 시뮬레이션이 가지는 인지적 목적을 공유하지는 않는다. 무언가가 컴퓨터 시뮬레이션이라는 사실은 그것이 특정한 시스템을 재현함으로써 그 시스템에 대한 지식을 얻으려는 목적으로 만들어졌음을 함의한다.[79] 그러나 무언가가 가상적이라는 것이 반드시 그러한 사실을 시사하지는 않는다. 물론 특정한 가상적 대상이나 가상적 사태가 인지적 목적을 위해 활용될 수는 있겠으나 그렇다 하더라도 그 인지적 목적은 그것이 가상적이기 때문에 부여되는 것이 아니다. 예를 들어 가상 강의실이 가상적이라고 해서 그것이 반드시 실제 강의실의 구조나 기능을 탐구하기 위한 목적으로 구상되는 것은 아니다. 이처럼 컴퓨터 시뮬레이션의 중요한 두 특징을 가상이 공유하지 않기 때문에, 컴퓨터 시뮬레이션 정의가 주장하듯 상호작용적 컴퓨터 시뮬레이션임이 가상의 필요충분조건이라고 보기 어렵다.

위와 같은 반박이 컴퓨터 시뮬레이션 정의를 지나치게 엄격하게 해석한 데 기인한다고 생각될 수도 있겠다. 컴퓨터 시뮬레이션 정의가 말하는 '컴퓨터 시뮬레이션'이란 앞서 인용한 여러 이론가들이 말하는 것 같은 수학적 모델을 말하는 것이 아니라, 보다 느슨하고 일상적인 의미로 사용된 표현일 수도 있지 않을까? 즉, 시뮬레이션이라는 용어를 지나치게 소박한 의미로 사용한다는 비판을 감수하더라도 그 소박한 의미에 따른다면 컴퓨터 시뮬레이션 정의는 여전히 유효할 수도 있다.

그렇다면 이 소박한 의미의 컴퓨터 시뮬레이션이란 무엇인가? 이 용어가 일상적으로 사용되는 사례들을 관찰해 보았을 때 그것의 소박한 의미는 '상호작용적 컴퓨터그래픽 모델'이라고 보는 것이 가장 자연스러울 것 같다. 예를 들어 올셋이 컴퓨터게임 속 상호작용 가능한 문을 '문의 시뮬레이션'이라고 부를 때 그가 염두에 두는 바는 사실 '문의 상호작용적 컴퓨터그래픽 재현'이리라고 추측해볼 수 있다. 만일 이러한 생각을 받아들인다면, 컴퓨터 시뮬레이션 정의는 아래와 같이 수정될 수 있겠다.

---

[78] Philip Brey (2008), p. 363.

[79] Veli-Matti Karhulahti (2015), pp. 840-41.

가상적 F(x) (컴퓨터그래픽 재현 정의): x가 (1)상호작용적이며 컴퓨터 그래픽으로 재현된 F이거나 (2)F의 상호작용적 컴퓨터그래픽 재현에 의해서 가능해지는 것일 경우, 그리고 오로지 그러한 경우에만(if and only if) x는 가상적 F이다.

이렇게 수정된 컴퓨터 시뮬레이션 정의, 즉 컴퓨터그래픽 재현 정의는 가상에 대한 적절한 정의로서 받아들일 수 있는가? 실제로 많은 가상적 대상들과 사태가 위 정의에 부합하는 듯 보인다. 예를 들어 가상 강의실이란 상호작용적이며 컴퓨터그래픽으로 재현된 강의실이며, 가상 수업이란 그러한 컴퓨터그래픽 재현에 의해 가능해지는 수업이라고 설명하는 것은 매우 자연스러워 보인다.

그러나 컴퓨터그래픽 재현물이 흔히 생각되는 것보다 훨씬 광범위하게 활용되며, 소라커가 이 정의에 포함시키는 상호작용성이 상당히 약한 의미라는 점을 고려하면 컴퓨터그래픽 재현 정의는 지나치게 느슨하여 가상적이라고 보기 어려운 것들까지 포함하게 된다. 예를 들어 컴퓨터그래픽으로 된 대한민국의 디지털 전도(全圖)가 있다고 가정해 보자. 이 지도는 사용자가 직접 확대하거나 축소해서 볼 수 있도록 되어 있다. 그렇다면 이 지도는 상호작용적이며 컴퓨터그래픽으로 재현된 대한민국이므로 컴퓨터그래픽 재현 정의에 부합한다. 그러나 우리는 이 지도가 가상적 대한민국이라고 말하지 않는다. 이 지도는 대한민국의 지형에 대한 디지털 재현일 뿐이다. (그렇다면 무언가의 디지털 재현과 그것의 가상적 재현 사이에 구체적으로 어떤 간극이 있는 것일까? 이에 대해서는 이후 더 자세히 논하게 될 것이다.)

마지막으로, 컴퓨터 시뮬레이션 정의를 앞서 언급한 가상성 질문과 범주 질문의 견지에서 평가해 보자. 이 정의는 어떤 대상이나 사태가 어떤 경우에 가상성을 가지는가를 해명하므로 가상성 질문에 대한 답변을 제공한다. 그렇다면 범주 질문에 있어서는 어떨까? 컴퓨터 시뮬레이션 정의는 가상적 F가 비가상적 F와 동일한 범주에 속하는가에 대해서는 아무런 개입을 하지 않는 것으로 보인다. 소라커가 가상의 사례로 드는 것은 가상 은행이나 가상 도서관인데, 그는 이것이 진짜 은행이나 진짜 도서관인지 아닌지에 대한 주장을 명시적으로 제시하지는 않고 있다. 이로 미루어 볼 때 컴퓨터 시뮬레이션 정의는 가상성 질문과 범주 질문을 분명히 구분하여 다루고 있다는 점에서 이론적으로 명료성을 가진다고 평가할 수 있다. 그러나 그것이 범주 질문에 대한 답을 제공하지 않는다는 점은, 비록 치명적 결함이라고 간주할 수는 없더라도, 다소 아쉬운 지점이라고 볼 수 있겠다. 컴퓨터 시뮬레이션 정의는 x가 F의 시뮬레이션이라는 사실이 x를 구체적으로 어떤 점에서 F와 유사하게 그리고 다르게 만들어주는지에 대한 설명을 제공하지 않고 있기 때문에, 이 정의로부터 범주 질문에 대한 답이 직접적으로 도출되지는 않는다. 그러나 기후변화 시뮬레이션이 실제 자연현상으로

받아들여질 수 없는 것처럼, 일반적으로 어떤 대상이나 사태의 컴퓨터 시뮬레이션은 그 대상이 속하는 종의 합당한 사례로 받아들여지지 않는다는 점을 고려할 때, 컴퓨터 시뮬레이션 정의는 범주 질문에 대해 ***일관되게*** 부정적인 대답을 내놓으리라고 추론할 수 있다. 범주 질문에 부정적인 대답을 내놓는 것 자체는 문제가 되지 않을 수 있지만, 그 대답이 ***모든*** 가상적인 것들에 적용되는 것이라면 이 정의는 가상적인 것들 중 무엇이 비가상적 상대물과 동일한 범주에 속할 수 있고 무엇이 그렇지 못한가를 구별할 수 없게 되는 셈이다. 이는 컴퓨터 시뮬레이션 정의의 한계라고 볼 수 있겠다.

정리하자면, 가상에 대한 컴퓨터 시뮬레이션 정의는 적어도 다음의 문제들을 가진다. 첫 번째로 그것은 해결되어야 할 문제를 유보할 뿐이라는 우려를 안고 있다. 두 번째로, 이 우려를 극복하기 위해 컴퓨터 시뮬레이션에 대한 설명을 제공하더라도 이 정의는 비판을 면하기 어렵다. 컴퓨터 시뮬레이션을 추상적인 수학적 모델로서 엄밀하게 규정하건, 컴퓨터그래픽 모델로서 느슨하게 규정하건, 가상적인 것을 컴퓨터 시뮬레이션으로서 정의하는 것은 만족스럽지 않다. 추가적으로, 컴퓨터 시뮬레이션 정의는 가상성 질문과 범주 질문을 혼동하지 않기는 하지만 범주 질문에 대해 만족스러운 답을 제시하지는 못하는 것으로 보인다.

3. 대리물 정의와 그 한계

3.1. 대리물 정의

소라커의 방식과 유사하게 타비노어 역시 '가상적' 이라는 용어의 원초적인 의미로부터 출발하여 그것이 가지는 불명확성을 제거해 나가는 방식으로 가상의 정의를 정립한다. 그가 출발점으로 삼는 가상의 원초적 의미는 소라커의 출발점과 마찬가지로, 앞서 살펴본 퍼스, 하임, 차머스, 래니어 등이 제시한 '유사하지만 동일하지는 않은 것' 과 크게 다르지 않은 것으로, "거의 혹은 근접하게는 그러하나, 실제로는 그렇지 않은(almost or nearly as described, but not actually so)" 이라는 진술로 표현된다.[80] 가상적 x는 그것의 비가상적 상대물, 즉 '진짜(real) x' 와 거의 혹은 근접하게 유사하나 실제로는 진짜 x와 다르다는 것이다. 이를 다시 풀어서 말하자면, 가상적 x는 진짜 x가 일반적으로 가지는 속성이나 조건들 일부를 갖지 않기 때문에 진짜 x와는 다르지만, 특정한 목적을 위해 마치 x인 것처럼 다루어질 수 있는 것이다.[81]

[80] Grant Tavinor (2021), p. 25.

[81] Grant Tavinor (2021), p. 21.

그러나 이러한 설명만으로 가상의 의미가 모두 밝혀진 것은 아니다. 가상적 x는 구체적으로 어떤 점에서 진짜 x와 다르고, 그럼에도 불구하고 어떻게 마치 진짜 x인 것처럼 다루어질 수 있는지에 대해서 추가적인 해명이 필요하다. 즉, 가상적 x가 '거의 혹은 근접하게는 x이지만 실제로는 x가 아니' 라는 것은 어떤 의미인가? 이 질문에 대한 답을 제시하는 일은 가상에 대한 오래된 일반적 관념을 엄밀하게 정제하는 일이며, 타비노어는 이러한 정제 작업을 통해 가상의 정의를 구성한다.

먼저 가상적 x가 어떻게 '거의 혹은 근접하게 x' 일 수 있는가에 대한 타비노어의 답변은, 가상적 x가 진짜 x의 효력 혹은 기능을 보존하기 때문이라는 것이다. 그리고 가상적 x가 진짜 x의 기능을 가질 수 있는 이유는 전자가 후자와 구조적 혹은 기능적 동형성(structural or functional isomorphism)을 갖기 때문이다. 그는 다음과 같이 말한다.

> "나는 가상적 재현을, 그 재현의 표적물(target)이 가지는 구조적 국면을 복제하는 것이 가능하여 적어도 어떤 목적 하에서는 그 표적물의 대리물(proxy)로서 다루어질 수 있는 것으로 정의하고자 한다." [82]

예를 들어 '아마존(Amazon)' 같은 가상적 상점은 물건을 판매한다는 상점의 기능을 여전히 수행하기 때문에 벽돌과 모르타르로 지어진 전통적이고 물리적인 상점인 것처럼 다루어질 수 있고, 사용자는 전통적 상점에 대해 할 수 있는 상호작용과 유사한 상호작용을 가상적 상점에 대해서도 할 수 있다. 이러한 의미에서 가상적 상점은 물리적 상점의 효력 또는 기능을 여전히 보존하는 물리적 상점의 대리물이다.

가상적인 것이 그 표적물의 기능적 대리물이라는 타비노어의 주장에서 핵심적인 요소는 바로 기능적, 구조적 동형성이다. '동형성' 이란 서로 다른 물질적 영역에 있는 대상들 사이의 기능적, 구조적 상응을 지칭할 때 사용되는 용어로서, 가상적 대상들이 그 표적물의 기능과 효력을 유지할 수 있게 해 주는 것이 바로 이 구조적이고 기능적인 측면에서의 동형성이다. 구조적 동형성이라는 개념을 이해하기 위해서, 타비노어가 제시하는 구조적 동형성을 갖지 않는 재현의 사례를 살펴보는 것이 도움이 될 것이다. 타비노어는 표적물과 구조적 동형성을 갖지 않는 재현의 전형적인 경우로 서술형(descriptive) 문장을 꼽는다. 예를 들어 '서울은 부산으로부터 325km 떨어져 있다' 는 문장은 서울과 부산이 325km 떨어져 있다는 사실을 재현하기 위해 지시와 언어적 통사구조에 의존한다. 즉, 이 문장의 구조와 서울과 부산 사이의 지리적 구조는 언어 규칙과 관습에 의해서만 연결된다. 반면 대한민국의 전국 지형을 구현한 홀로그램은 서울과 부산을 포함하는 지형과 동일한 구조를 가짐으로써 서울과 부산이 325km 떨어져 있다는 사실에 대한 대리물로서 기능할 수 있다.

[82] Grant Tavinor (2009), *The Art of Videogames* (John Wiley & Sons), p. 49.

즉, 이 홀로그램에 대해서는 실제 지형과 동일하거나 적어도 유사한 상호작용을 할 수 있다. 따라서 서술형 문장은 가상적일 수 없는 반면, 홀로그램은 가상적이기 위한 조건을 충족시킨다.

또한, 타비노어는 무언가가 그 표적물과 겉보기에 아무리 유사해 보여도 이 구조적, 기능적 동형성을 통해 표적물의 구조적, 기능적 정체성을 보존하지 않는다면 그 결과는 가상이 아니라 단순한 재현일 뿐이라고 말한다. 즉, 가상적 상점이 전통적 상점의 기능을 유지하지 않는다면 그것은 더 이상 가상적 상점이 아니라 전통적 상점의 (시각적) 재현일 따름이라는 것이다.

그러나 구조적, 기능적 동형성을 가짐으로써 표적물의 기능적 대리물로 간주될 수 있다는 것만으로는 아직 가상이 완전히 해명되지 않았다. 우리에게는 아직 답변되지 않은 질문이 하나 더 남아 있는데, 그것은 바로, 가상적 x가 어떤 이유에서 실제(actual) x가 아니게 되는가라는 물음이다. 가상적 x가 x의 기능을 동일하게 수행할 수 있음에도 불구하고 왜 그것은 실제 x와 구분되는가? 타비노어는 그 이유가, 가상적 x는 진짜 x의 효과나 기능을 낯설거나 비관습적(non-customary)인 방식으로 성취하기 때문이라고 말한다. 기존의 x, 즉 실제 x가 가지는 효과 혹은 기능을 근본적으로 새롭고 낯선 방식으로 구현한다는 점에서 가상적 x는 비실제적(non-actual)이라는 것이다. 이 때 실제 x가 가지는 기능이 새로운 방식으로 구현되는 일을 타비노어는 '재매체화(remediation)'의 일종으로 이해한다. 동일한 종류의 대상이 새롭고 낯선 물질이나 매체를 통해 사례화된 것이기 때문이다.

모든 재매체화가 가상화(virtualization), 즉 가상적 대상을 결과하는 과정은 아니다. 예를 들어 청동기 시대에서 철기 시대로 넘어가면서 청동 무기가 철 무기로 변화하는 경우를 생각해 보자. 청동검에서 철검으로의 변화는 검이라는 동일한 기능을 가지는 대상이 어떤 매체를 통해 사례화되는가에서의 변화라는 점에서 재매체화이다. 그러나 타비노어는 청동검이 철검으로 이행하는 과정이 재매체화이기는 하지만 가상화의 과정은 아니며, 따라서 철검이 가상적 검은 아니라고 말한다. 청동과 철이라는 두 물질적 매체는 넓은 의미에서는 둘 다 금속으로서 사실상 동일한 종류의 물질이며, 따라서 철검은 청동 검의 기능이 새롭고 낯선 방식으로 구현된 결과가 아니기 때문이다. 그렇기 때문에 청동 검에서 철검으로의 재매체화는 가상화라기보다는 복제(replicate)이다. 그는 다음과 같이 말한다.

> "가상화는 일반적으로 가상화되는 사물의 기능이 실현되는 방식에 있어서의 근본적인 변화와 연관된다. 가상적 사물의 전반적인 기능적 효력은 일반적으로 유지되는 한편으로, 그 사물의 구조와 기능이 가지는 부수적인 국면들은

재매체화라는 행위를 통해 변화된다.”[83]

즉, 타비노어에 따르면 무언가가 가상적이라는 것은 그것이 그 상대물의 기능적 대리물이되 비관습적인 형태로 재매체화된 기능적 대리물이라는 의미이다. 예를 들어 가상적 상점이 상점의 기능과 효력을 동일하게 가지고 있으면서도 실제 상점이 아니라 ‘가상적’ 상점인 이유는 그 상점의 기능이 비관습적인 방식으로 실현되기 때문이다.

가상에 대한 이와 같은 타비노어의 주장은, 어떤 대상 x가 가상적이기 위해서는 다음의 두 조건을 모두 충족시켜야 한다는 것으로 이해할 수 있다. 첫 번째 조건은 기능 조건(the functional requirement)이다. 어떤 대상 x가 가상적이기 위해서 x는 그 대상이 재현하는 상대물의 기능을 동일하게 수행할 수 있어야 한다. 두 번째 조건은 관습성 조건(the customary requirement)이다. 어떤 대상 x가 가상적이기 위해서 x는 그 상대물의 기능을 비관습적인 방식으로 실현해야 한다.[84] 이 두 조건은 합쳐져서, 어떤 대상이 가상적이기 위한 필요충분조건이 된다. 이것이 타비노어가 제시하는 대리물 정의이다. 대리물 정의는 아래와 같이 정식화될 수 있다.

가상적 F(x) (대리물 정의): x가 (1)F와 구조적 동형성을 가짐으로써 F와 동일하거나 유사한 기능 또는 효력을 유지하되, (2)그 기능 또는 효력의 실현이 비관습적이고 낯선 방식으로 이루어지는 경우, 그리고 오로지 그러한 경우에만(if and only if) x는 가상적 F이다.

가상에 대한 대리물 정의는 가상이 오랫동안 가져왔던 전통적 함의, 즉 그것이 무언가 다른 것의 유사물이라는 생각을 보존한다는 점에서 가상에 대한 직관을 잘 반영하면서도, 가상적 대상이 그 상대물과 어떤 점에서 유사하고 어떤 점에서 유사하지 않은가에 대한 설명을 제공함으로써 일반적 의미가 가졌던 불명확성을 제거한다.

가상에 대한 전통적인 생각을 철학적 정의의 형태로 잘 정제했다는 것만이 대리물 정의의 장점은 아니다. 대리물 정의의 또 다른 이론적 장점은 그것이 불필요한 형이상학적 함의를 갖지 않는다는 데 있다. 이는 우연한 결과는 아닌데, 타비노어 자신이 명시적으로 가상성을 존재의 한 양상으로 이해하기를 거부하기 때문이다. 그가 지적하듯 가상에 관한 기존의 많은 철학 연구들에서 가상은 형이상학적 개념으로 전제되어 왔다.[85] 그러나 가상이 반드시

[83] Grant Tavinor (2021), p. 27.

[84] ‘기능 조건’과 ‘관습성 조건’이라는 용어는 타비노어 자신의 용어이다. Grant Tavinor (2021), p. 27.

[85] Grant Tavinor (2021), p. 24. 관련한 대부분의 연구들이 가상을 실재(real)와 대비되는 존재론적 개념으로 사용함으로써 가상을 존재론적 허구와 동일시한다. 그러나 가상이 실재도 허구도 아닌 제3의 존재론적 영역을 가리킨다는 주장도 있다. 이 주장에 대해서는 다음을 참조하라. Espen Aarseth (2007).

존재론적 개입을 하는 개념임이 전제될 필요는 없으며, 이 전제는 많은 경우 불필요한 이론적 부담을 가져온다.

가상적 x가 실제 x는 아니라는 일반적 의미를 유지하면서도 가상을 형이상학적 개념으로 사용한다면 가상은 실재와 대비되는 존재론적 허구이거나, 아니면 실재도 허구도 아닌 제3의 존재론적 영역을 가리키는 개념으로 이해되어야 할 것이다. 그러나 타비노어는 전자와 후자 모두 문제적이라고 본다. 전자의 경우, 많은 가상적 개체들은 허구적이거나 상상적이지 않다. 예를 들어 가상 의자나 가상 칠판이 유니콘이나 셜록 홈즈가 존재하지 않는 것과 같은 방식으로 존재하지 않는다고 보기는 어렵다는 것이다. 타비노어에 따르면 오히려 가상적 개체들은 우리가 일상 속에서 마주하는 많은 실제 대상들과 마찬가지로 분명히 존재한다. 다른 한편, 가상을 그 자체로 독자적이고 새로운 존재론적 범주로 보는 것은, 타비노어에 따르면, "거의 항상 신비스럽거나 별난 관점으로 이어진다." [86] 비단 신비스러우리라는 이유로 후자의 관점을 부정하지는 않더라도, 가상을 제3의 존재론적 개념으로 정립하는 일이 적지 않은 이론적 정당화를 필요로 하리라는 것은 분명하다. 가상적 대상의 존재론적 지위는 분명 탐구되어야 하는 문제이나, 가상의 의미를 정의하면서 아무런 논변 없이 가상을 새로운 형이상학적 개념으로 전제하는 것은 이론적으로 부담이 될 뿐 아니라 건전하지 않을 위험도 품고 있다. 반면 타비노어가 제시하는 대리물 정의는 그것이 적용되는 대상에 대한 그 어떤 존재론적 개입도 하지 않는다는 점에서 경제적일뿐더러 가상이라는 개념에 제기되어 온 "존재론적 부풀리기(ontological hype)" [87] 라는 혐의를 피하면서도 가상이 어떤 점에서 '실제'와 구분되는지에 대한 설득력 있는 설명을 제공한다.

대리물 정의가 가지는 또 한 가지 이론적 장점은 그것이 '가상'을 '컴퓨터화된(computerized)'이나 '디지털(digital)'과 동일시하지 않으면서도, 많은 가상적 대상들이 컴퓨터를 사용해 구현되는 현상의 이유를 해명하고 있다는 것이다. 많은 가상적 대상들이 컴퓨터 기술에 의존한다는 것은 분명한 사실이나 그것이 가상의 의미가 곧 컴퓨터적이라거나 디지털적임을 보장하지는 않는다. 타비노어는 '링크 트레이너(Link Trainer)' [88] 와 같은 초기의 비행 시뮬레이터는 가상적 비행을 가능케 하는 시뮬레이터이지만 그것은 기계공학적 장치였지 컴퓨터 기술에 의존하는 것이 아니었다는 점을 고려하면, 가상적이기 위해서 반드시 컴퓨터 기술에 의존해야 하는 것은 아니라고

---

[86] Grant Tavinor (2013), p. 225.

[87] John Richard Sageng (2012a), "Introduction to Part 3: Games and Gameworlds", in *The Philosophy of Computer Games*, ed. by John Richard Sageng, Hallvard Fossheim, and Tarjei Mandt Larsen (Springer), p. 178.

[88] 1930년 에드윈 링크(Edwin Albert Link)가 개발 및 제작, 판매한 초기의 비행 시뮬레이터. 소형 비행기 모형 형태로 만들어져 있으며 2차대전 당시 파일럿 훈련에 활용되었다.

주장한다.[89] 또한 컴퓨터 기술에 의존하는 모든 것이 가상적이라고 볼 수도 없다. 타비노어는 인터넷 브라우저 같은 컴퓨터 응용 프로그램은 명백하게 컴퓨터 기술에 의존하지만 그것이 다른 무언가를 기능적으로 대리하고 있는 것이 아니기 때문에 가상적이지 않다고 말한다.[90] 또한 우리가 디지털 음악이나 디지털 사진을 '가상적' 음악이나 '가상적' 사진이라고 여기지 않는다는 사실은 '가상적'이라는 단어가 아무런 의미의 손실 없이 '컴퓨터적'이나 '디지털'과 바꾸어 쓸 수 있는 것은 아님을 시사한다.

그러나 한편으로 대리물 정의는 많은 가상적 대상들이 컴퓨터 기술에 의존한다는 사실을 다음과 같이 해명한다. 컴퓨터는 그 본성상 어떤 인공물이나 활동을 재매체화하기에 적절하다. 컴퓨터는 '모방 기계(imitation machine)'로서 일상적 사물이나 활동들이 가졌던 기능을 그대로 모방할 수 있으면서도 입출력장치를 활용하여 그 기능을 낯선 방식으로 실현할 수 있다. 따라서, 대리물 정의는 가상을 컴퓨터적인 것으로 국한하여 정의하지 않으면서도 가상적인 것들이 컴퓨터와 강하게 연결되곤 하는 현상을 설명할 수 있다.[91] 이처럼 대리물 정의는 그 이론적 일관성을 유지하면서도 가상에 관한 일상적 직관과 현상들에 대한 설득력 있는 설명을 제공한다.

3.2. 대리물 정의의 한계

대리물 정의는 가상의 사전적 정의와 느슨한 일상적 의미로부터 출발하므로 가상에 관한 일반적 관념에 설득력 있는 방식으로 부합한다. 이에 더하여 기존의 철학자들이 가상이라는 개념에 부여해왔던 형이상학적 부담을 피하며 특정한 기술에 얽매이지 않고 가상을 해명할 수 있다는 점 역시 대리물 정의의 이점이다. 그러나 이와 같은 여러 이론적 장점을 가짐에도 불구하고 대리물 정의를 가상에 대한 최선의 정의로 받아들이기는 어렵다. 대리물 정의는 이론 외적인 영역, 즉 일상적 직관이나 현상에 대해서 문제없이 적용될 수 있어 보이며 그로 인해 강한 호소력을 갖지만, 그 자체로는 몇 가지 이론적 결함을 가지고 있기 때문이다.

첫 번째로 대리물 정의는 앞서 언급한 가상성 질문과 범주 질문을 적절히 구분하지 못한다는 점에서 문제를 가진다. 대리물 정의에 따르면 x가 가상적이기 위해서 그것은 F의 기능이나 효력을 새롭고 낯선 방식으로 실현해야 한다. 그렇다면 대리물 정의는 가상성 질문에 대해, x가 F의 기능을 (낯선 방식으로) 실현해야 가상적이라고 답변하는 셈이다. 그런데 여기서 문제는, x가 F의 기능을 실현한다는 것이 어떤 의미를 갖는가 하는 점에서

[89] Grant Tavinor (2021), p. 23.

[90] Grant Tavinor (2021), p. 22.

[91] Grant Tavinor (2021), p. 29. 타비노어는 컴퓨터 기술과 연관되는 가상성을 '컴퓨터적 가상성 (computational virtuality)'으로 따로 분류하고 있다.

발생한다. 이에 관련하여 타비노어는 다음과 같이 말한다.

> "가상적 상점은 그것이 가지는 기능적 효력 때문에 진짜(real) 상점이다. 가상적 상점은 단지 비관습적인 형태로 재매체화된 것일 따름이다. 가상 메모리는 실제 컴퓨터 메모리의 기능을 수행하기 때문에 진짜 메모리이나, 그 기능을 비관습적인 수단을 통해 수행한다." [92]

이러한 진술을 통해 추론해볼 수 있는 타비노어의 관점은, 가상적 대상이 비록 실제(actual) 대상과 구분될지언정 그것은 여전히 실제 대상과 동일한 기능과 효력을 가지므로 '진짜'라는 것이다. 이 때 '진짜'라는 표현은 실재한다는 식의 존재론적 함의를 갖는 것이 아니라 '진정한(genuine)' 혹은 '합당한'의 의미로 이해할 수 있다. 가상적 상점이 진짜 상점이고 가상 메모리가 진짜 메모리라는 진술은 가상적 상점이 실제 상점과 마찬가지로 상점의 범주에 합당하게 포함되며 가상 메모리의 경우도 마찬가지라는 의미이다. 즉 대리물 정의 속에서 가상성의 조건으로서 제시된 x가 F의 기능을 실현해야 한다는 조건은 곧 x가 가상성을 가지는 한 그것이 항상 F의 범주에 진정하게 속할 수 있음을 의미한다. 만일 그렇다면 대리물 정의는 가상성에 대한 설명과 범주에 대한 설명을 혼동하고 있는 셈이다. 즉, 대리물 정의가 제시하는 가상에 대한 정의 속에는 이미 범주에 대한 전제가 포함되어 있는 것으로 보인다.

혹자는 타비노어가 가상성 질문과 범주 질문을 잘못 유착하는 것이 아니라 그 두 가지가 이미 구분될 수 없는 문제라는 것 자체가 그의 주장일 수 있다고 반박할 수 있겠다. 즉 타비노어가 대리물 정의를 통해 제안하고자 하는 주장 자체가, x가 가상적 F라는 진술에 x의 범주에 대한 개입이 함축되어 있다는 주장이라는 것이다. 그러나 타비노어의 주장을 그렇게 해석하는 것은 그 설득력을 오히려 낮추게 된다. 그의 주장을 위와 같이 이해할 때 그 주장은 즉각적으로 반례를 마주하게 되기 때문이다. 가상적 F이지만 진정한 F가 아닌 사례는 쉽게 생각해볼 수 있다. 예를 들어 가상적 미로는 가상적임에도 불구하고 진정한 미로일 수 있다. 그러나 동물 기르기 게임 속의 가상적 고양이가 진정한 의미에서 '진짜' 고양이일 수 있다고 생각하기는 어려워 보인다. 진짜 고양이를 '진짜' 이게끔 해주는 여러 성질들, 예를 들어 무게나 질량, 그것이 가지는 물리적, 화학적, 생물학적 속성들을 가상적 고양이는 공유하지 않기 때문이다.

대리물 정의가 가상성 질문과 범주 질문을 유착하고 있다는 지적에 대한 더 나은 반박으로는 다음과 같은 것이 있을 수 있다. 대리물 정의는 가상적 F로서의 x가 ***반드시*** 진짜 F임을 함축하지 않는다는 반박이다. 즉, 메모리나 컴퓨터와 같은 경우에 대해서는 가상적

[92] Grant Tavinor (2021), p. 26.

F가 합당하게 진짜 F라고 말할 수 있지만, 대리물 정의는 그렇지 않은 경우도 충분히 포용할 수 있다는 것이다. 만일 이러한 반박대로 대리물 정의가 가상적 F가 진짜 F인 경우와 그렇지 않은 경우를 구분하되 둘 다를 가상적인 것으로 포괄하여 설명할 수 있다면 가상성 질문과 범주 질문을 유착한다는 혐의를 벗어날 수 있을 것이다. 즉, 대리물 정의가 이 혐의를 벗어나려면 x가 진짜 F의 기능과 효력을 동일하게 실현함으로써 가상적이기는 하나 그럼에도 불구하고 진짜 F는 될 수 없는 경우가 있음을 보여야 한다.

그러나 대리물 정의를 따를 때 그러한 경우가 과연 존재할 수 있을까? 대리물 정의를 받아들인다면, x가 가상적이기 위해서는 그것이 F의 기능을 동일하게 실현해야 한다. 그런데 이 때 F의 기능을 실현하는 일이 가능하려면 우선 F는 기능이나 효력에 의해 규정될 수 있는 종류의 대상이어야 한다. 그래야만 F의 기능이 무엇이며, x가 F의 기능과 효력을 유지하고 있는지 판단할 수 있을 것이기 때문이다. 그런데 F가 기능적으로 규정되는 종류의 대상이라면, 그 기능이 어떤 매체를 통해 실현되건 기능이 유지되는 한 여전히 진정한 의미에서 F일 것이다. 시계가 종이로 만들어지건 금속으로 만들어지건 그 기능과 효력을 유지한다면 진정한 의미에서 시계인 것처럼 말이다. 그렇다면, x가 'F의 기능을 (낯선 방식으로) 실현함' 이라는 조건을 만족시킨다면 그것은 가상적 F임과 ***동시에*** 항상 진짜 F이기도 하다. 여기서 F의 정체성은 그 기능과 효력에 의해 규정되기 때문이다.

이로부터 알 수 있는 사실은, 대리물 정의 안에서는 x가 F의 기능을 유지한다는 것이 곧 x가 진정한 F임을 사실상 항상 함축한다는 것이다. 즉 대리물 정의는 x가 F의 기능과 효력을 동일하게 실현함으로써 가상적이기는 하나 진정한 F는 아닌 경우를 상정할 수 없다. 대리물 정의에 따를 때 x가 가상적 F인지 아닌지를 결정하는 기준과 x가 진정한 F인지 아닌지를 결정하는 기준이 동일하게, x가 F의 기능을 유지하는지 아닌지의 여부이기 때문이다. 따라서 대리물 정의는 그것이 어떤 x에 대해 가상성을 귀속함과 동시에 x의 범주에도 개입하는 셈이므로, 가상성 질문과 범주 질문을 유착하는 문제를 가진다고 볼 수 있다.

더 나아가서, 이 유착 문제가 보여주는 대리물 정의의 또 한 가지 결함은 그것이 특정한 종류의 대상에 대해서만 적용되는 듯 보인다는 것이다. 대리물 정의는 기능적으로 규정될 수 있는 종류의 대상들에 대해서는 매끄럽게 적용된다. 타비노어가 예로 드는 화폐나 메모리, 컴퓨터 등은 모두 어떤 기능을 수행하기 위해 만들어진 인공물이다. 이러한 인공물들에 대해서는 그 기능을 비관습적인 방식으로 구현하는 것이 가상화의 과정이라는 설명이 문제없이 적용된다. 그러나 가상적 대상이 항상 특정한 기능을 가지는 인공물만을 그 상대물로 삼지는 않는다. 앞서 언급했던 가상적 고양이의 경우를 생각해 보자. 이것이 고양이의 '기능' 을 낯선 방식으로 실현하기 때문에 가상적 고양이가 된다고 말하는 것은 다소 어색하게 들린다. 왜냐하면, 고양이와 같은 개체는 일반적으로 기능에 의해 규정되지

않는 자연종에 속하기 때문이다.[93]

만일 대리물 정의에서 말하는 '기능'을 더 넓은 의미로 이해한다면 그 정의는 자연종의 가상화도 자연스럽게 설명할 수 있을까? 대리물 정의의 '기능'을 광범위하게 해석하는 것은 충분히 가능해 보인다. 타비노어는 비디오게임 속에서 유니콘이나 드래곤 같은 허구적 대상이 가상화될 수 있다고 주장하며 다음과 같이 언급한다.

> "비디오게임에서 가상성은 어떤 묘사의 표적물이 실제였다면 우리가 그에 대해 가졌을 법한 상호작용에 상응하는 종류의 상호작용적 관여를 그 묘사가 허용할 때 가장 자주 나타난다. 그리고 아주 많은 경우에 가상적으로 묘사되는 사물들을 허구적이기도 하다." [94]

이러한 설명에 따른다면 대리물 정의에서 말하는 '기능'은 '상호작용'이라는 조금 더 포괄적인 개념의 견지에서 이해해 볼 여지도 있겠다. 즉 x가 F의 기능이나 효력을 유지한다는 것은 우리가 실제 F에 대해 수행했을 법한 상호작용과 유사하거나 동일한 상호작용을 x에 대해서도 한다는 의미로 이해할 수 있다. 그렇다면 대리물 정의에 따를 때 가상적 드래곤이 드래곤의 기능과 효력을 가진다는 것은, 드래곤이 실제로 존재했더라면 그에 대해 수행했을 법한 상호작용을 가상적 드래곤에 대해서 유사하게 수행할 수 있다는 의미가 될 것이다. '기능'을 이렇게 이해한다면 대리물 정의는 허구적 대상뿐 아니라 자연종 대상들에 대해서도 문제없이 적용될 수 있어 보인다. 가상적 고양이가 가상적인 이유는 그에 대한 상호작용과 실제 고양이에 대한 상호작용이 상응하기 때문이라고 설명할 수 있기 때문이다.

이와 같은 대응은 대리물 정의를 충분히 방어할 수 있는 듯 보이나, 기능을 광범위한 의미로 이해한다 하더라도 여전히 문제는 남는다. 분명 어떤 가상적 대상들에 대해서 때로 우리는 그것의 실제 상대물과 동일하거나 유사한 상호작용을 할 수 있는 듯 보인다. 그러나 모든 가상적 대상들에 대해 그럴 수 있는 것은 아니다. 예를 들어 컴퓨터게임 속 가상적 문의 경우를 생각해 보자. 게임 플레이어가 게임 속에서 그 문을 '여는' 행위를 할 수 있다 하더라도, 그 때 플레이어는 정말로 실제 문에 대해 할 법한 상호작용을 가상적 문에 대해 수행하는 것인가? 우리가 실제로 몸을 움직여 문의 손잡이를 잡고 문을 여는 것과

---

[93] 어떤 자연종은 비록 인공물이 아니지만 그 기능에 의해 규정될 수도 있다. 그러나 '고양이'처럼 그것의 '기능'이 무엇인지 특정하기 어려운 자연종 개체들이 분명히 존재하며, 타비노어의 정의는 그러한 경우를 여전히 포괄하지 못한다.

[94] Grant Tavinor (2012), "Videogames and Fictionalism", in *The Philosophy of Computer Games*, ed. by John Richard Sageng, Hallvard Fossheim, and Tarjei Mandt Larsen (Springer), p. 196.

동일하거나 유사한 상호작용을 게임 속 가상적 문을 열 때에도 수행한다고 말하기는 어려워 보인다. 플레이어는 게임 속 문을 '열기' 위해 마우스나 키보드, 게임패드 같은 입력장치를 움직일 뿐이기 때문이다.[95] 이와 같은 맥락에서 마츠나가(Shinji Matsunaga)는 타비노어의 정의에 대해 다음과 같이 비판한다.

> "(…) '가상적 문'들이 실제 문들이 갖는 기능들을 정말로 가지는가? 가상적 문들은 적어도 열리거나 닫힐 수 있는가의 여부에 있어서 실제 문들과 기능적으로 동등하지 않은데, 왜냐하면 가상적 문들은 절대로, 실제 문들이 열리거나 닫힐 수 있다는 것과 동일한 의미에서 열리거나 닫힐 수 없기 때문이다."[96]

가상적 컴퓨터는 분명 물리적 컴퓨터의 기능과 효력을 진정한 의미에서 대체할 수 있지만, 게임 속 가상적 문은 진정한 의미에서 물리적 문처럼 '열리거나 닫히는' 기능을 하지 않고, 더 나아가서 실제 문에 대한 행동과 닮은 상호작용의 대상이 되지 않을 수도 있다. 일반적으로 우리는 실제 문을 마우스나 키보드를 클릭하는 방식으로 열지는 않기 때문이다. 그럼에도 불구하고 여전히 게임 속 문을 '가상적'이라고 부를 수 있다면, 대리물 정의는 가상적 대상들이 어떤 의미에서 가상적인가에 대해 충분히 적절한 답을 제공하고 있다고 보기 어렵다.

대리물 정의에 대해 제기할 수 있는 마지막 의심은 관습성 조건에 대한 것이다. 대리물 정의에 따를 때 x가 가상적이기 위해서 그것은 기존의 사물들이 가지는 어떤 기능을 비관습적이고 새로운 방식으로 구현해야 하며, 비관습적인 방식으로 구현되지 않는다면 그것은 가상이 아니라 단순한 복제에 지나지 않는다.

이 관습성 조건이 즉각적으로 불러일으킬 만한 반론은 무엇이 관습적 혹은

---

[95] 물론 몰입형 가상현실, 그 중에서도 VR 풀 바디 트래커(센서 등을 사용하여 사용자의 신체 전체를 추적하여 가상현실 속에 사용자의 신체 전체를 완전히 구현할 수 있는 장치)를 사용하여 가상현실 게임을 플레이하는 경우에는 현실에서 문을 여는 것과 동일한 움직임을 통해 게임 속 문을 여는 것도 가능하다. 그러나 타비노어가 말하는 가상의 범주는 풀 바디 트래킹을 허용하는 가상현실 속 대상들만을 포함하는 것은 아니다.

또한, 플레이어가 게임 속 문에 대해 수행하는 상호작용의 구체적 양상이 현실 속 문에 대한 상호작용과 유사하거나 동일하지 않다 하더라도 그가 게임 속 문에 대해 아무런 행위를 수행하지 않는 것은 아니다. 입력장치를 사용하여 게임 속 문을 여는 행위에 대해 '(가상적으로) 문을 연다'고 기술하는 것은 합당하며, 게임 속 문에 대한 행위를 이렇게 기술할 수 있다는 주장은 가상적 문이 현실적 문과 동일하거나 유사한 기능 혹은 효력을 갖는다는 주장을 함축하지 않는다. 이와 관련한 컴퓨터게임 속 행위의 문제에 대해서는 다음을 참조하라. 이다민 (2020), 「컴퓨터게임 속 행위의 가상성」, 『미학』 86권 3호, pp.83-129.

[96] Shinji Matsunaga (2016), "Did You Really Get a Mushroom? Player's Fictional Actions in Videogame Playing", *Bigaku(Aesthetics)*, 20, p. 92.

비관습적인가의 문제는 가변적이라는 것이다. 어떤 시점에 비관습적이고 새로웠던 방식이 불과 몇 달, 몇 년 후에는 더 이상 새롭지 않게 되는 일은 매우 흔하다(오히려 한 시점에 새로웠던 방식이 계속해서 새로운 방식으로 남아 있는 경우는 거의 없을 것이다). 관습성이 가변적이라면 그에 따라 무엇이 가상적인가 하는 문제도 가변적이라는 결론이 따라 나오게 된다. 즉 어떤 시점에는 x가 가상적이었으나 시간이 지나 x가 기능을 구현하는 방식이 비관습적이지 않게 되면 x는 더 이상 가상적이지 않게 된다.

타비노어는 이러한 지적이 사실은 반론이 아니라고 말한다. 즉, 가상성이 가변적이라는 주장은 반직관적으로 보일 수 있겠지만 옳은 주장이라는 것이다. 가상적 대상은 그 비관습성을 잃으면 가상성을 잃고 '실제' 대상이 된다. 타비노어는 이러한 과정을 가리켜 재귀적(reflexive)이라고 말한다. 그에 따르면, 어떤 시점에 가상적 F였던 x가 어느 정도 시간이 지나 친숙해지게 되면 실제 F의 사례로 간주됨으로써 F라는 범주 자체를 확장시키는 경향이 있다. 그는 전화의 경우를 예로 든다. 전화가 처음 등장했을 때 그것을 통한 대화는 전통적 방식의 대화(즉, 상대를 직접 마주하고 나누는 대화)가 가진 효력을 유지하면서도 낯선 방식으로 구현한 사례였다는 점에서 가상적이며, 전화는 가상적 기술이었다는 것이다. 그러나 어느 정도의 시간이 지나자 전화 대화는 더 이상 비관습적이지 않게 되었으므로 가상에서 벗어나 실제 대화의 사례가 되었고, 이로써 대화의 범주를 확장시켰다는 것이다.

또한 무엇이 가상적인가의 문제는 우연적이기도 한데, 어떤 대상이 사례화되는 방식들 중 어떤 것이 관습적인 방식으로 여겨지는가는 우연적이기 때문이다. 그는 만일 온라인 쇼핑이 사회에서 전통적 규범으로 받아들여져 왔다면 우리는 오프라인 쇼핑몰을 가상적 상점이라고 간주했으리라고 말한다.[97]

타비노어가 가상의 정의에 관습성 조건을 포함시키는 가장 큰 동기는 그가 가상을 최신 기술의 산물이나 일시적 유행으로 보는 것을 경계하기 때문이다. 그는 다음과 같이 말한다.

> "이것[가상이 가변적이고 우연적이라는 사실]은 사소한 사실이 아닌데, 왜냐하면 이 사실은 가상성, 그리고 가상현실 매체에 관한 나의 관점에 대해 무언가 심오한 것을 말해주기 때문이다. 가상성은 새로운 것이 아니며, 우리가 현재 가진 기술적 상태의 징후인 것도 아니다. 왜냐하면 가상성의 국면들은, 아마도 근본적으로 혹은 부분적으로, 문화적 발달을 오랜 시간 특징지어 왔기 때문이다." [98]

타비노어의 이러한 동기는 이해할 법하다. 그는 가상적 대상과 가상적 기술이 이미

[97] Grant Tavinor (2021), p. 26.

[98] Grant Tavinor (2021), p. 30.

우리의 일상, 더 나아가서 인류의 문화적 역사 속에 오랫동안 존재해 왔다고 주장하는데, 이는 충분히 설득력을 가진다. 앞서 살펴보았듯 가상은 반드시 특정한 기술의 견지에서만 이해되는 개념이 아니며, 가상이 오랫동안 우리의 문화를 특징지어 왔다는 주장 역시 기이한 것은 아니다.[99] 대리물 정의에 따르면 가상은 어떤 시기에 어떤 매체가 가능했는지, 그리고 어떤 기능을 실현하기 위한 관습적 방식이 무엇이라고 여겨졌는지에 따라 결정된다. 비단 특정한 시기에 출현한 컴퓨터 기술을 빌리지 않더라도 당대에 기존 대상의 기능을 비관습적인 방식으로 실현했다면 그것은 가상적이라고 볼 수 있다는 것이다.

가상을 컴퓨터적인 것 너머로 확장하고자 하는 그의 관점에는 일리가 있으나, 그러한 관점을 지지하기 위해 그가 제시하는 관습성 조건에는 다소의 비약이 포함되어 있다. 타비노어는 가상적 대상과 비가상적 대상 사이의 결정적인 구분이 비관습성에 있다고 주장하는데, 이 주장은 대부분 가상적 대상이나 사태로 여겨지는 사례들을 나열함으로써 뒷받침된다. 가상 메모리, 가상적 상점, 가상 화폐, 가상 전쟁[100] 등의 사례는 모두 기존의 그 상대물이 가졌던 기능이나 효력을 비관습적인 방식으로 실현하고 있다는 것이다. 물론 그가 제시하는 가상적인 것들이 모두 관습적이지 않다는 사실은 분명하다. 그러나 그로부터 가상의 ***정의 특성***이 곧 비관습성이라는 주장을 도출하는 것은 다소 성급해 보인다. 가상적 대상들이 비관습적이라는 것은 피상적인 현상일 수 있으며, 그들이 기존의 비가상적 대상들과 달리 낯설고 비관습적으로 느껴지는 데에는 더 근본적인 다른 이유가 있을 수 있다. 즉, 가상적 대상들이 일반적으로 비관습적으로 여겨질 수는 있으나 그 사실로부터 비관습성이 가상성을 필수적으로 구성하는 정의적 특성이라는 결론은 반드시 따라나오지 않는다.

본래 가상적이었던 대상이 더 이상 낯설지 않게 되면 가상적이지 않게 된다는 타비노어의 주장 역시 의심스럽다. 만일 이 의심이 유효하다면 비관습성이 가상의 정의 특성이라는 그의 주장 역시 설득력을 잃게 될 것이다. 그는 전화의 사례를 들어 자신의 주장을 뒷받침하지만 그러한 정당화가 성공적인가는 확신할 수 없다. 논의의 편의를 위해 일단 타비노어의 주장대로 전화가 가상적 기술이었다고 가정해 보자. 물론 오늘날 일상적으로는 전화를 통한 대화가 '가상적'이라고 말하지 않는다. 그러나 전화가

---

[99] 가상이 오랜 역사 속에서 어떻게 나타나 왔는가에 관한 논의는 다음을 참조하라. Oliver Grau (2003), *Virtual Art: From Illusion to Immersion* (MIT press); Rob Shields (2003). 그라우는 가상성을 비단 디지털적, 혹은 컴퓨터적인 것이 아니라 인간과 이미지 사이의 관계로 이해한다. 쉴즈는 가상성이 역사성을 가지며, 컴퓨터에 의해 매개된 디지털 가상성은 그러한 역사적 가상성에 의존한다고 주장한다.

[100] 이 때 타비노어가 가상 전쟁이라는 표현을 통해 의미하는 것은 미국과 소련 사이의 냉전이다. 그는 냉전이 실제로는 미국과 소련 사이의 전쟁으로서 선포되지는 않았으며 물리적으로 미국과 소련에서 발생하지도 않았다는 점에서 미국과 소련 사이의 '실제' 전쟁은 아니지만 그럼에도 불구하고 전쟁의 효력을 가진다는 점에서 냉전이 미-소간 가상 전쟁이라고 주장한다. Grant Tavinor (2021), p. 25.

발명되었을 당시에도 그것이 낯설다는 이유에서 '가상 대화'라고 불리지는 않았다. 그렇다면 사람들이 전화 대화를 가상적이라고 부르는지 아닌지의 여부는 그것이 정말로 가상적인지 아닌지를 판가름하는 데 중요한 요인이 될 수 없다. 그렇다면 전화는, 그것이 비록 관습적인 기술이 되었다 할지라도 여전히 이론적으로는 가상적 기술로 분류된다고 볼 수도 있다. 더 나아가서, 전화 대화가 이제 우리에게 친숙한 것이 되었다 하더라도 사람들을 실제로 만나 직접 대화하는 것과 전화를 통해 대화하는 것 사이에는 여전히 어떤 구분이 있는 것 같다. 그리고 그 구분이 전자는 비가상적이고 후자는 가상적이라는 구분일 가능성은 여전히 남아 있다.

정리하자면, 가상에 대한 대리물 정의는 가상에 관한 일상적 직관이 이론화된 결과라는 점에서 설득력을 갖기는 하나, 적어도 다음의 세 가지 이론적 문제를 가진다. 첫 번째로 그것은 가상성 질문과 범주 질문을 잘못 유착한다. 두 번째로 그것은 그 기능과 효력으로 규정되지 않는 대상들, 예를 들어 일부 자연종 대상들에 잘 적용되지 않는다. 마지막으로 그것이 포함하는 관습성 조건에 대해서, 비관습성은 가상의 정의 특성이라기보다는 가상적인 것들이 공유하는 피상적 특징일 수 있다는 의심, 그리고 관습화가 곧 비가상화를 낳는다는 주장이 성급할 수 있다는 의심이 제기될 수 있다.

지금까지 가상에 대한 기존의 두 가지 정의 시도들을 검토했다. 컴퓨터 시뮬레이션 정의와 대리물 정의 둘 다 각각의 이론적 결함으로 인해 가상을 만족스럽게 정의한다고 보기 어렵다. 특히 이 두 시도가 가상을 적절히 정의하지 못하는 중요한 이유는 가상적 대상과 사태들의 피상적 특징에만 주목했기 때문이다. 많은 가상적 대상들이 컴퓨터 시뮬레이션(즉, 컴퓨터그래픽 모델)의 형식을 가진다거나 비관습적인 방식으로 그 상대물을 대신하곤 한다는 설명이 완전히 틀린 주장은 아니다. 그러나 그러한 특징들을 공유하지 않으면서도 여전히 가상적인 개체들이 있다는 사실은, 그 특징들 너머에 더 근본적인 가상의 정의 특성이 있을 가능성을 보여준다. 기존의 이 두 정의의 한계를 극복하기 위해서는, 특정한 기술적 요인에 의존하지 않으면서도 가상적인 것들이 일반적으로 비관습적이라는 사실을 잘 해명할 수 있는 방식으로 가상적인 것들이 공유하는 더 근본적인 속성이 무엇인가를 포착하는 일이 필요하다. 이 일은 다시금 가상이 무엇과 유사하며 또한 무엇과 동일하지 않은가를 점검함으로써 이루어질 수 있다.

4. 가상성의 새로운 정의

4.1. 가장된 물리성 정의

(1) 세 가지 경계 사항

가상성이란 무엇인가? 우리는 다시 최초의 질문으로 돌아왔지만, 이 질문을 처음 맞닥뜨렸을 때와 비교하여 우리 앞의 풍경은 달라졌다. 가상성에 대한 기존의 정의 시도들이 비록 만족스럽게 성공하지는 못했더라도, 적어도 유익한 흔적을 남겼기 때문이다.

되짚어보자면, 가상을 정의해온 이론적 궤적은 비가상적 상대물과 유사하지만 동일하지는 않은 것이라는 원초적 의미로부터 출발했다. 컴퓨터 시뮬레이션 정의와 대리물 정의 모두 이 원초적 의미를 각자의 방식으로 정교화함으로써 가상성을 정의하려는 시도였다. 이 시도들이 만족스럽지 않았으므로 '유사하지만 동일하지는 않은 것'이라는 의미를 정제한다는 목적은 아직 달성되지 못했고, 이 정제 작업은 아직 우리의 과업으로 남아 있다.

그렇다면 가상은 무엇과 어떻게 유사하며 그것과 어떻게 동일하지 않은가? 이 질문에서 내가 주목하려는 부분은 '무엇'이다. 가상의 정의를 '유사하지만 동일하지 않은 것'으로부터 구축해 나가는 것은 곧 가상을 비가상과 견줌으로써 규명하는 일이다. 따라서 가상을 정의함에 있어서, 가상과 유사하지만 동일하지는 않은 그 '무엇', 즉 비가상이 무엇인지가 문제된다.

기존의 이론들이 비가상의 자리에 배치했던 개념으로는 실재, 현실, 진정함, 비(非)컴퓨터적임, 원본성 등을 꼽을 수 있다. 그러나 지금까지의 논의를 통해 우리는 이미, 가상을 이러한 개념들에 견주어서는 정의하기 어려움을 보았다. 기존의 정의 시도들이 가지는 세부적인 문제들을 다시금 모두 되짚을 필요는 없으나 우리가 어떤 길을 피해야 하는지를 대략적으로 짚어보는 일은 유익할 것이다.

첫 번째 경계 사항은 비가상을 '실재(real)'와 같은 형이상학적 개념으로 설정하는 일은 피해야 한다는 것이다. 이는 곧 가상을 형이상학적 개념으로 전제하지 말아야 한다는 의미이다. 가상을 존재론적 개념으로 설정하는 것의 위험과 부담에 대해서는 대리물 정의를 살펴보며 충분히 설명했으므로, 여기서 그 이유를 다시금 상술할 필요는 없을 듯하다.

두 번째 경계 사항은, Ⅰ장에서 가상에 대한 기존의 철학적 접근들을 검토하며 지적했듯, 가상과 비가상 사이의 대조를 가치 함축적인 것으로 전제하는 것은 적절하지 않다는 것이다. 가상 세계를 연구하는 인류학자 벨스토프(Tom Boellstorff)는 다음과 같이 말한다.

> "가상과 현실 사이의, 심각하게 결함이 있는 대조는, (…) 가상성을 더 탄탄하고 정확하게 이해하는 것을 막는 단 하나의 가장 큰 개념적 장애물로 남아

있다. 가상과 현실을 대비하는 것은, 가상을 애초부터 비현실(unreality)의 영역으로 넘기는 규범적인 수(move)이다. 그러한 대조는 가상성에 대한 탐구의 정당성과 가치를 약화시키며, 현실에 대한 낭만적인 관념, 그 속에 인터넷이 없는—또는 컴퓨터, 혹은, 기술조차도 없는—그러한 관념을 함축한다." [101]

벨스토프에 따르면 가상과 현실의 대조는 자칫 가상을 암묵적으로 "공상적이고, 비생산적이며, 부수적인" 것으로 만들 수 있다. 가상과 비가상의 구분이 규범적일 때 가상에 대한 정확한 이해가 불가능하다는 그의 우려는 타당하다. 가상적인 것의 가치 문제는 가상성이 무엇인가를 밝힌 뒤 그에 기초하여 독립적으로 탐구되어야 하는 문제이지 가상성의 정의에 애초부터 포함되는 문제는 아니다. 따라서 가상과 비가상을 가능한 한 가치중립적으로 분석할 필요가 있다.

세 번째 경계 사항은, 특정한 기술에 의존하여 가상과 비가상의 구분을 내리는 것 역시 권장할 만한 방식이 아니라는 것이다. 컴퓨터 시뮬레이션 정의를 검토하며 지적했듯 가상과 비가상의 구분을 특정한 기술에 묶어 두는 것은 잠정적이거나 순환적이다. 비가상에는 연관되지 않고 가상에만 연관되는 기술이 무엇인가를 식별하는 일은 다시금 가상이 무엇인가라는 문제로 돌아온다는 점에서 순환적이다.[102] 가상의 의미에 호소하지 않고서 가상에만 연관되는 기술을 특정한다 하더라도, 가상적인 것을 산출하는 기술은 계속해서 새로워지며 변화하고 있기 때문에, 그에 의존하는 정의는 완성되지 못하고 항상 잠정적일 수밖에 없다.

(2) 정의 구축하기

그렇다면 우리의 목표는 이제 형이상학적이지 않고 가치 함축적이지 않으며 특정 기술에 호소하지 않는 방식으로 비가상을 분석하는 것으로 좁혀졌다. 우리에게 주어진 초기 조건은 가상이 비가상과 유사하지만 동일하지는 않다는 것이다. 여기서 '비가상'의 자리에 놓일 수 있는 대안적인 개념으로는 무엇이 있는가? 가상은 무엇과 가장 적절하게 대조될 수 있는가? 다음의 서술로부터 대안적 개념의 실마리를 발견할 수 있다.

---

[101] Tom Boellstorff (2014), "An Afterword in Four Binarisms", in *The Oxford Handbook of Virtuality*, ed. by Mark Grimshaw (Oxford University Press: New York, NY, USA), pp. 741-42.

[102] Marianne Richter (2011), "'Virtual Reality'and 'Virtual Actuality': Remarks in the Use of Technical Terms in the Philosophy of Virtuality", in *Trust and Virtual Worlds: Contemporary Perspectives*, ed. by Charles Ess and May Thorseth (Peter Lang New York), p. 37.

"언뜻 보기에, 가상적 개체의 존재론적 지위는 수수께끼 같아 보인다. 그들은 소설 속 인물들이나 영화 속 동영상으로 묘사되는 대상들 같은 허구적 대상을 닮았는데, ***왜냐하면 그들은 물리적 존재를 갖지 않기 때문이다.*** 즉, 그들은 질량을 갖지 않으며, 물리적 공간 속에서 식별할 수 있는 위치를 갖지 않는다." [103]

위 인용은 브레이의 가상적 대상과 환경의 존재론에 관한 논문으로부터 가져온 것으로 본래 가상적 대상의 존재론적 지위를 문제 삼는 내용이지만, 여기서 존재론에 관한 언급을 괄호 친다면 가상적 대상에 대한 흥미로운 관찰로 읽힐 수 있다. 특히 이 인용에서 주목할 만한 부분은 가상적 대상은 물리적 존재(physical existence)를 갖지 않는다는 진술이다. 여기서 우리는 가상에 대조되는 새로운 개념을 발견할 수 있는데, 그것은 바로 '물리성(physicality)'이다.

가상이 물리적 존재를 갖지 않는다는 주장이 구체적으로 어떤 의미이며, 그 주장이 받아들일 만한 것인가에 대해서는 여전히 설명되어야 하는 부분이 많다. 그러나 물리성이 가상성의 반대 개념이라는 생각 자체는 기이한 것이 아니며 사실 완전히 새롭지도 않다. 우리가 가상적 대상들의 반대편에 놓아 왔던 대상들이 '진짜', '실제', '현실' 등으로 불리기는 했지만 사실 대부분의 경우, 엄밀하게는 물리적 대상들을 의미하곤 했다. 가상적 의자는 '진짜 의자' 즉 ***물리적*** 의자의 가상적 버전이며, 가상 세계는 '현실 세계' 즉 ***물리적*** 세계의 가상적 버전이다. 이처럼 가상적인 것과 물리적인 것 사이의 대조는, 그 자체로 주목을 받지는 못했지만, 가상에 대한 다양한 층위의 탐구들 속에 암묵적으로 포함되곤 했다. 그렇다면 왜 물리성은 가상성의 반대 개념으로서 주목받지 못했는가? 아마도 그것이 '진짜(real)'라는 더 거대한 개념의 그늘에 가려져 있었기 때문일 것이다. 일상 언어에서 물리적 대상이나 사태는 '물리적'보다는 '진짜'라는 표현으로 수식되곤 하지만 '물리적'과 '진짜'는 동의어가 아니다. 따라서 우리가 '진짜', '실재', '현실' 등을 모두 기각했더라도 '물리적'은 여전히 살펴볼 만한 의미가 있다. 물리성은, 비록 명시적으로 주목되지는 못했지만 분명 비가상성의 한 의미로서 받아들여져 왔으며, 더 나아가서 '진짜'나 '현실', '실재'보다 더 구체적인 개념이라는 점에서 전망 있는 선택지이다.

이제 우리의 가설은 가상성과 적절하게 대조될 만한 개념이 바로 물리성이라는 것이다. 이를 토대로 가상의 첫 번째 가설적 정의를 다음과 같이 구성해볼 수 있다.

[103] Philip Brey (2003), pp. 276-77. 강조는 역자.

<D1> 가상적 F(x): x가 물리적(physical) F와 유사하지만 동일하지는 않은 경우, 그리고 오로지 그러한 경우에만(if and only if) x는 가상적 F이다.

두 가지 비판이 D1에 대해 즉각적으로 제기될 수 있다. 먼저, 물리성이라는 개념은 형이상학적 함축을 가지므로 가상에 견줄 만한 대립항으로서 적절하지 않다는 비판이 있을 수 있다. 대부분의 물리적 대상은 실재하기 때문에 어떤 대상에 물리성을 귀속하는 일이 그 대상에 대한 존재론적 개입일 가능성이 있지 않을까? 그라바치크(Pawel Grabacyzk)와 포크로프스키(Marek Pokropski)의 주장에서 이러한 의심의 원인을 엿볼 수 있다. 그들은 '가상적'을 물리성과 연관하여 정의하면서 물리성을 존재론적 개념으로 사용한다. 그라바치크 등은 '가상적'이라는 용어의 다양한 사용들 속에서 어떤 공통적인 요소를 발견할 수 있으며, 그 요소는 "무언가 물리적인 것의 비물리적 표상이 됨(being a 'nonphysical representation of something physical')"이라고 주장한다. 이에 기초하여 그라바치크 등이 제시하는 '가상적'의 정의는 "많은 행위자들이 함께 접근할 수 있는, 물리적 대상, 공간, 과정의 비물리적 재매체화(non-physical remediations of physical objects, spaces, and processes that are accessible jointly to many agents)"이다.[104] 이러한 서술만으로는 별다른 특이점이 없어 보이지만, 이들은 한 발 더 나아가서 자신들의 주장을 존재론의 영역까지 밀고 나간다.

> "(…) 이러한 경우들[가상이라는 말을 사용하는 경우들을 의미함-역주]에서 우리가 의미하는 바는, 물리적인[즉, 물리적이라고 여겨지는-역주] 무언가가 사실은 오로지 상상적이거나 개념적일 따름이라는 것이다. 따라서 가상을 하나의 존재론적 영역에서 다른 존재론적 영역으로의 근본적인 재매체화의 한 종류로 생각하는 것이 최선이다. 그러므로 '가상적'은 '심적(mental)'이나 '상상적(imaginary)'이라는 용어가 사용되는 방식과 매우 비슷하다."[105]

그라바치크 등에 따르면 무언가를 가상적이라고 말할 때 그 의미는 그 무언가가 물리적인 것처럼 보인다 하더라도 사실 상상되었거나 심적으로 표상된 것일 따름이라는 것이다. 또한 무언가가 가상화되는 과정이 존재론적 변화라는 그들의 설명으로 미루어 보아, 그라바치크 등은 '물리적인 무언가'는 존재하는 것인 반면, 오로지 '상상적'이거나 '개념적'인

[104] Pawel Grabarczyk and Marek Pokropski (2016), "Perception of Affordances and Experience of Presence in Virtual Reality", *Avant. The Journal of the Philosophical-Interdisciplinary Vanguard*, 7.2, pp. 26-27.

[105] Pawel Grabarczyk and Marek Pokropski (2016), p. 26.

것은 존재하지 않는다고 간주하는 것으로 보인다. 그라바치크 등의 관점을 따른다면 D1은 x가 가상적 F일 때 그것이 반드시 비존재함을 함축하며, 그렇다면 D1은 우리가 앞서 언급한 첫 번째 경계 사항에 어긋나는 형이상학적 정의로서 기각되어야 할 것이다.

하지만 D1을 기각하기 전에 그라바치크 등이 물리성이라는 개념을 적절하게 사용하고 있는지를 확인해야 한다. 물리성에 대한 이들의 설명은 지나치게 소박하다는 점에서 문제가 있다. 어떤 대상이 물리적인지 아닌지의 문제는 그것이 존재하는지 아닌지의 문제와 구분된다. 모든 존재하는 대상이 물리적이지는 않기 때문이다. 예를 들어 수나 명제, 속성과 같은 추상적 개체들은 물리적이지 않지만 여전히 존재한다고 볼 수 있다.[106] 따라서 어떤 대상이 물리적이지 않다는 것이 반드시 그것이 존재하지 않음을 함축하지는 않는다. 그러므로 첫 번째 의심은 기각된다.

두 번째 의심은 D1이 너무 모호하다는 것이다. 이 의심은 타당한데, 왜냐하면 D1은 가상성의 맞은편에 물리성이 있음을 주장함으로써 한 발 내딛기는 했지만 여전히 원초적 관념으로부터 크게 벗어나지는 못했기 때문이다. D1은 가상적인 것이 물리적인 것과 어떻게 유사하지만 동일하지 않은 것이 되는지에 대해서는 말해 주지 않는다.

원초적 의미의 이론적 공백을 메우기 위해서는 가상적 개체와 물리적 개체 사이의 유사성과 차이점에 대해 더 면밀히 살펴볼 필요가 있다. 가상적 F는 어떻게 물리적 F와 유사할 수 있는가? 우리는 앞서 이에 대한 두 가지 답변 모두를 기각했다. 특히 나는 대리물 정의의 문제를 지적하면서 엄밀한 의미에서 가상적 F가 항상 그 상대물, 즉 진짜 F의 기능을 발휘한다고 볼 수는 없음을 밝혔다. 예를 들어 가상적 문은 엄밀한 의미에서 진짜 문처럼 열리고 닫히는 것이 아니다.

그러나 우리가 가상적 개체들을 대할 때 그것들이, 그 물리적 상대물과 완전히 동일한 방식으로는 아니더라도, ***그 자체가 마치 물리적 개체인 것처럼*** 움직이거나 우리와 상호작용한다고 느낀다는 사실만큼은 분명한 듯하다. 여기서 핵심은, 우리가 단순히 가상적 개체와 넓은 의미에서 상호작용할 수 있다고 느낀다는 사실이 아니라(우리는 앞서 상호작용가능한 디지털 지도의 사례를 통해 단순한 상호작용성만으로는 가상성을 보장할 수 없음을 보았다), 가상적 개체가 마치 물리적 개체인 것처럼 상호작용할 수 있다고, 즉 그것과 물리적 방식으로 상호작용할 수 있다고 느낀다는 것이다.

엄밀한 의미에서 가상적 문은 물리적 문과 동일한 방식으로 열린다고 말할 수 없고, 그러한 사실은 가상적 개체의 사용자에게 충분히 그리고 분명히 인지된다. 정상적인 조건

[106] 물리주의(physicalism)에 따르면 존재하는 모든 것은 순전히 물리적인 개체이다. 그러나 그라바치크 등의 주장이 특별히 물리주의를 의식한 것이라고 보기 어려우며, 물리주의가 일반적으로 당연히 참으로 받아들여지는 주장이라고 볼 수도 없다. 따라서 그라바치크 등의 물리성에 대한 이해를 비판하기 위해 반드시 물리주의를 극복해야 할 필요는 없다. 여기서는 '물리적'과 '존재함'이 반드시 동의어가 아님을 지적하는 것만으로 충분하다.

하에서 게임 속 가상적 문과 상호작용하는 일이 진짜 문을 여는 일과 완전히 동일하다고 착각하는 사람은 없을 것이다. 하지만 한편으로, 우리는 일반적으로 가상적 문이 마치 물리적인 실체를 가지는 것처럼 상호작용의 대상이 된다고 경험한다. 즉, 가상적 문에 대해 '연다' 라고 말할 때 우리는 가상적 문을 단순한 그래픽 이미지가 아니라 어떤 실체를 가진 대상으로 간주하는 것 같다.[107]

가상적 문은 어떻게 우리에게 이러한 특수한 종류의 상호작용의 경험을 제공할 수 있는가? 가상적 문과 물리적 문 사이의 시각적 닮음이 그러한 경험에 기여할 수는 있겠지만 그것으로 충분하지는 않다. 그 외양이 아무리 정교하게 닮았더라도 가상적 문이 '열리지' 않는다면 그것은 어떤 물리적 개체인 것처럼 느껴지지 않을 것이기 때문이다. 그러나 앞서 밝혔듯, 가상적 문이 물리적 문과 동일하게 진정한 의미에서 '열린다' 고 말할 수는 없다. 그렇다면 가상적 문을 (어떤 방식으로든) '열리는' 것으로서 경험한다는 것은 어떤 의미인가?

이 질문에 대한 나의 답변은 다음과 같다. 우리가 가상적 문과 상호작용할 때, 우리는 그 가상적 문이 물리적 문으로서의 ***물리성***을 가진다고 가정한다. 가상적 문의 움직임과 그에 대한 상호작용이 마치 물리성을 가지는 문에 대한 그것처럼 간주되는 이유는 우리가 양자의 외양에서 시각적 닮음을 발견하기 때문도, 양자 사이의 기능적 유사성을 포착하기 때문도 아니다. 그것은 가상적 문이 마치 물리적 대상인 것처럼 어떤 (불특정한) 물리적 공간에 위치하며, 그 공간에서 연장을 가지고, 시간 속에서 지속되며, 표면과 질량을 가지고, 물질로 구성되어 있는 것처럼 가정되기 때문이다. 그러한 가정에 기초하여 우리는 비로소 가상적 문을 '열' 수 있는 어떤 실체로 간주한다. 이처럼, 그것이 물리성을 가진다는 가정에 기초한 상호작용을 허용한다는 점이 바로 가상적 개체의 특수한 특징이다. 이러한 이유에서 단순히 확대나 축소가 가능한 디지털 지도와, '열' 수 있는 컴퓨터게임 속 디지털 문은 구분된다.

이를 일반화함으로써 가상의 수정된 정의를 다음과 같이 제안할 수 있다.

<D2> 가상적 F(x): x가 물리적 F의 물리성을 가지는 것처럼 가정되는 경우, 그리고 오로지 그러한 경우에만 x는 가상적 F이다.

---

[107] 게임철학자 존 사겡(John Richard Sageng)은 게임 속 '문'과 같은 게임 속 사물에 대한 행위가 그래픽적 재현을 산출하는 행위로 분석될 수 있다고 주장한 바 있다. 사겡의 주장에 관해서는 본고의 IV장에서 더 자세히 언급할 것이다. John Richard Sageng(2012b), "In-Game Action", in *The Philosophy of Computer Games*, ed. by John Richard Sageng, Hallvard Fossheim, and Tarjei Mandt Larsen (Springer), pp. 219-232; Rune Klevjer (2013), "Representation and Virtuality in Computer Games", in *The Philosophy of Computer Games Conference* (Bergen).

D2에서는 원초적 의미의 공백이 어느 정도 메워진 것 같다. 가상적 F는 물리적 F가 가지는 것과 같은 물리성을 가진다고 가정된다는 의미에서 양자는 서로 유사하다고 여겨진다. 그러나 전자가 후자의 물리성을 진정으로 가지게 되는 것은 아니므로 둘 사이의 구분은 유지된다. 이러한 방식으로 D2는 가상적인 것이 어떤 의미에서 그 상대물과 유사하지만 동일하지 않은 것인지를 구체화한다.

그러나 D2를 가상의 완전한 정의로 받아들이기는 아직 이른데, D2가 포함하는 개념이나 그것이 주장하는 바가 더 명료해질 필요가 있기 때문이다. 일단, x가 가상적 F인가를 결정할 때, x가 물리적 F의 물리성을 가지는 것으로서 ***실제로(actually)*** 가정된 적이 있는지의 여부는 문제가 되지 않는다. x가 실제로는, 그 누구에 의해서라도, 단 한 번도 물리적 F의 물리성을 가지는 것으로 가정된 일이 없다 하더라도, 그것이 그렇게 ***가정되어야만 하는 것***이라면 그것은 가상적 F이다. 바꾸어 말하면 x가 가상적 F일 때 그것은 물리적 F의 물리성을 가지는 것으로 가정됨이 적절하다. x가 가상적 F임에도 불구하고 x를 물리성을 가지는 것으로서 가정하지 않는 사용자가 있다면 그는 x에 대해 적절한 태도를 취하지 못하는 것이고, 따라서 가상적 F를 가상적인 것으로서 적절하게 대하는 데 실패한 것이다. D2만으로는 가상의 정의가 품고 있는 이러한 규범적 성격을 포착하지 못한다.

또한, D2의 '가정된다' 는 표현은 아직 모호하다. x가 가상적 F라는 것은 단지 그것이 물리적 F의 물리성을 가지는 것으로서 이해되거나 생각되거나 상상된다는 의미만이 아니다. 예를 들어 사과를 그린 그림이 있고, 그 그림 옆에 사과의 크기와 무게, 질량 등을 상세하게 기술한 설명문이 붙어 있는 경우를 생각해 보자. 이 그림의 감상자에게는 그림 속 사과가 물리적 사과로서의 특정한 크기, 무게, 질량 등을 가진다고 상상하라는 지시가 주어진다고 볼 수 있다. 그러나 그렇다고 해서 이 사과 그림이 가상적 사과인 것은 아니다. 앞서 언급했듯, x가 물리적 F로서의 물리성을 가진다는 가정은 사용자가 x와 상호작용을 할 수 있을 때 비로소 작동하는 가정이다. 즉 이 가정은, 단순한 상상이 아니라, 사용자가 x에 대해 어떤 행동을 할 수 있을 때 그 행동을 인도하는 역할을 수행하는 종류의 가정이다. 사과 그림의 감상자는 그 그림 속 사과에 대해 어떤 행위를 할 것이 기대되지 않고 일반적으로 그림 속 사과에 대해 행위를 수행할 수도 없다. 따라서 그 감상자에게 있어서는 사과 그림이 물리성을 가진다는 가정이 행동을 인도하는 가정으로써 작동하지 않으며, 따라서 그러한 가정을 가진다 하더라도 그 때문에 사과 그림이 가상적 사과가 되지는 않는다.

따라서 단순히 사용자가 x의 물리성에 대한 (상상이건, 이해이건, 생각이건) 관념을 품어야 한다는 것만으로는 가상성의 기준을 충족시킬 수 없다. 어떤 대상이 가상적이기 위해서는 그것에 대한 상호작용, 즉 행동이 가능해야 하며, 그 행동의 기저에 그 대상이 마치 물리적 대상처럼 물리성을 가진다는 가정이 있어야 하고, 그 가정이 사용자의 바로 그 행동을 인도해야 한다. 예를 들어 게임 플레이어가 가상적 문을 '열' 때 진짜 문을 여는

것처럼 손과 팔을 움직이지 않고 가상적 문이 진짜 문이라고 착각하지도 않겠지만, 그는 가상적 문을 단순한 평면적 이미지 이상으로 취급한다. 이 때 플레이어는 가상적 문을 물리적인 것으로서 가정하고 그 가정에 따라 문을 (진짜 문과 반드시 동일한 방식이 아니더라도) 움직이거나 상호작용할 수 있는 것으로 취급하며 그에 따라 행동한다.[108]

이를 바탕으로 D2를 수정함으로써 가상성의 최종적 정의를 도출할 수 있다.

<D3> 가상적 F(x) (가장된 물리성 정의): x가 물리적 F로서의 물리성을 가지는 것처럼 가장(pretend)하라는 지시(prescription)가 x의 사용자에게 주어지는 경우, 그리고 오로지 그러한 경우에만 x는 가상적 F이다.

D3는 가상성을 가장된 물리성으로 설명하고 있으므로, '가장된 물리성 정의'라고 부르기로 하자.

(3) 가장된 물리성 정의

나는 가상의 원초적 정의로부터 출발해 몇 단계의 구체화를 거쳐 가장된 물리성 정의를 가상성의 대안적 정의로서 구성했다. 나는 가장된 물리적 정의를 구성하는 주요한 요소들을 상술하고, 이에 기반하여 가장된 물리성 정의가 정확히 무엇을 주장하고 있는지 밝힐 것이다.

① 물리성

이 정의에서 가장 핵심적인 요소는 '물리성'이다. 가장된 물리성 정의는 가상성의 반대편에 '진짜'나 '현실', '실제' 대신 '물리성'을 놓으면서, 가상적 대상은 그것이 물리성을 가지는 것처럼 가장되어야 하는 종류의 대상이라고 주장한다. 그렇다면 이 때 물리성이란 무엇이며, 어떤 대상이 물리성을 가진다는 것은 어떤 의미인가? 이에 대해 답할

[108] 물론, 컴퓨터게임 속 가상적 대상들과 상호작용하기 위해서 플레이어는 개별 게임들의 조작 규칙을 알아야 한다. 예를 들어 게임 속 가상적 문을 열기 위해서는 그 문의 그래픽에 마우스 커서를 갖다 대고 키보드의 a키를 눌러야 한다는 식이다. 그러나 플레이어가 이 때 수행하는 행동에 대한 유일한, 혹은 최선의 기술이 '마우스 커서를 가져다 대고 키보드의 a키를 누르기'일 따름이라고 보기는 어려운데, 플레이어의 그러한 행동의 원인이 되는 의도가 단순히 조작 규칙에 따라 장치들을 사용하는 것만은 아니기 때문이다. 이 때 플레이어가 가지는 의도는 (게임 속에서) 문을 열고자 하는 것으로 이해할 수 있으며, 플레이어가 이러한 의도를 가지고 게임 속 문과 상호작용을 할 때 그 기저에는 게임 속 문이 물리성을 가진다는 가정이 존재한다. 그렇다면 게임 속 문은 가상적 문이라고 볼 수 있다. 게임 플레이어의 행위가 가지는 본성의 문제에 대해서는 다음을 참조하라. 이다민 (2020).

수 있어야만, 가상적 개체의 사용자가 그것에 대해 구체적으로 어떤 가정을 가지고 행동하는지를 설명할 수 있을 것이다.

그러나 물리적 대상이 무엇인가를 해명하는 일은 수많은 철학자들이 오랫동안 천착해 온 난제이며, 그만큼 확정적인 답이 부재하는 문제이기도 하다. 철학사 전반에서 이 문제에 답하려는 시도들을 왕왕 발견할 수 있다. 가장 오래된 설명 중 하나로는 버클리(George Berkeley)의 주장이 있다. 버클리는 감각되는 것만이 존재한다고 주장한 극단적 경험론자로서, 같은 맥락에서 감각되는 것이 곧 물리적 대상이라고 말한다.[109] 현대에는 이보다 더 정교한 설명들이 등장한다. 예를 들어, 물리적 대상이란 곧 물리학에 의해 탐구되는 대상이라는 설명이 있다. 그러나 이 설명은 순환적이라는 혐의를 피하기 힘든데, 일반적으로 물리학이 물리적 대상을 탐구하는 학문으로 정의되기 때문이다.[110] 이러한 순환성을 피하면서도 널리 알려진 철학적 설명으로는 물리적 대상이 순수한 수적 좌표의 집합이라는 콰인(W. V. Quine)의 설명[111], 그리고 물리적 대상이란 공간적 위치를 가지는 대상이라는 마코지언(Ned Markosian)의 설명[112] 등을 꼽을 수 있겠다. 그러나 가장된 물리성 정의의 내용을 해설하는 현재의 맥락에서 가장 인용할 만한 설명은 반 인와겐(Peter van Inwagen)의 것이다.[113]

반 인와겐은 물리적 대상에 대해 다음과 같이 말한다.

> "대부분의 흥미로운 개념들처럼, 물질적 대상이라는 개념은 엄밀한 경계를 갖지 않는다. 무언가가 공간을 점유하고 시간 속에 지속하며 공간 속에서 이동할 수 있고(그림자나 파동이나 반영이 하듯 이동하는 것이 아니라 축자적 의미에서 이동할 수 있음을 의미한다) 표면을 가지며 질량을 가지고, 특정한 성분(stuff)이나 성분들로 구성되어 있을 때 그것은 물질적 대상이다. 혹은, 좌우지간, 무언가가 이 특징들 중 대부분을 가지고 있다고 우리가 말하기

---

[109] George Berkeley (1982), *A Treatise Concerning the Principles of Human Knowledge* (Indianapolis: Hackett Publishing Company).

[110] Ned Markosian (2000), "What Are Physical Objects?", *Philosophy and Phenomenological Research*, 61.2, pp. 378–380.

[111] Willard Quine (1976), "Whither Physical Objects?", in *Essays in Memory of Imre Lakatos* (Springer), pp. 497–504.

[112] Ned Markosian (2000).

[113] Peter Van Inwagen (1990), "Material Beings", in *Material Beings* (Cornell University Press). 반 인와겐은 'material object'라는 용어를 사용하지만, 그가 특별히 'material'과 'physical'을 구분하여 사용하는 것으로 보이지는 않는다. 마코지언 역시 반 인와겐이 '물질적 대상'과 '물리적 대상'을 동의어로 사용하는 듯 보인다고 언급한다. 따라서 현재의 논의에서는 반 인와겐의 주장을 물리적 대상에 관한 것으로 이해하기로 하자. Ned Markosian (2000), p. 382.

주저하는 만큼 우리는 그것을 물질적 대상이라고 부르기를 주저하는 셈이다.” [114]

반 인와겐은 물질적 대상의 부분과 전체 사이의 관계에 대한 문제(특수 구성 물음)를 다루는 형이상학적 논의에 앞서 물질적 대상을 위와 같이 서술한다.[115] 반 인와겐에 따르면 물리적 대상이란 일종의 클러스터 개념(cluster concept)이다. 클러스터 개념이란 개별적으로는 필요조건이 될 수 없지만 합쳐서 충분조건이 되는 그러한 조건들을 가지는 개념을 의미한다. 그렇다면 물리적 대상이라는 개념이 클러스터 개념이라는 것은 다음과 같은 의미이다. 물리적 대상이 되기 위한 기준은 다수 존재한다. 예를 들어 공간을 점유함, 시간 속에 지속함, 표면을 가짐, 질량을 가짐 등을 나열할 수 있겠다. 이 기준 중 무엇도 개별적으로는 물리적 대상이기 위한 필요조건은 아니다. 하지만 이러한 속성들을 모두, 혹은 대부분 가진다면 물리적 대상이라고 볼 수 있다. 이 때 이 속성들을 얼마나 많이 가져야 물리적 대상이라고 할 수 있는지는 불확정적이다.

마코지언은 반 인와겐의 이 물리적 대상에 대한 클러스터 설명을 “물리적 대상에 대한 상식적 설명(The Common Sense Account of Physical Objects)”라고 부른다. 반 인와겐의 이 서술은 물리적 대상에 대한 일상적 관념을 적절하게 포착하기 때문이다. 반 인와겐은 물리적 대상의 정의가 철학적, 과학적으로 논쟁적이라는 사실을 인정하지만, 그럼에도 물리적 대상이라는 개념이 문제없이 적용되는 완전히 명료한 경우들(반 인와겐은 영어의 가산명사의 외연들이 이 명료한 경우에 해당한다고 말한다)이 존재한다는 사실에는 대부분의 철학자들이 동의할 것이라고 말한다. 그러나 다른 한편으로, 그에 따르면, 물리적 대상이라는 개념의 경계가 불분명한 것도 사실이다. 상식적 설명이 그리는 이러한 그림은 물리적 대상에 대한 우리의 일반적인 관념과 일치한다. 일상적 맥락에서 물리적 대상이 무엇인가를 묻는다면 상식적 설명의 답변은 충분히 적절한 답이 될 것이다.

마코지언은 상식적 설명이 일상적 관념을 포착한다는 바로 그 사실이 상식적 설명의 결함이라고 지적한다. 물리적 대상에 대한 일상적 개념은 그것에 대한 철학적 개념과 구분되어야 하며, 상식적 설명은 일상적 맥락에서만 올바른 답일 수 있기 때문이라는 것이다. 마코지언은, 철학적 맥락에서는 상식적 설명이 물리적 대상을 모호한 개념으로 만들며, 따라서 물리적 대상에 관한 논제도 엄밀하지 못하게 만들기 때문에 썩 의존할 만하지 않다고 비판한다.

---

[114] Peter Van Inwagen (1990), p. 17.

[115] 특수 구성 물음(special composition question)이란 다음과 같은 물음이다. x들로 구성된 어떤 대상이 있기 위해서 x들이 만족시켜야 하는 필요충분조건이 무엇인가? 다시 말해 이 물음은 어떤 물질적 대상 O의 부분 x가 있다고 할 때, 어떤 조건 하에서 x는 O의 적절한 부분이 되는가를 묻는 것이다. 이유신 (2020), 『계층적 질료형상론의 한계들』, 서울대학교 석사학위논문, p. 31; Peter Van Inwagen (1990), p. 20.

그러나 일상적 언어 공동체와 철학적 언어 공동체가 구분되며, 그에 따라 일상적 개념과 철학적 개념이 구분된다는 마코지언의 전제에는 의심의 여지가 있다. 철학적 개념이 일상적 개념보다 더 엄밀하고 명료할 수 있으며 많은 경우 그러해야 한다는 사실은 분명하지만, 그 사실이 양자가 서로 다른 언어 공동체에 연관되는 서로 구분되는 개념임을 입증하지는 않는다. 가상에 대한 현재의 철학적 탐구에서도 볼 수 있듯, 많은 철학적 정의들이 일상적 언어 사용으로부터 자원을 얻는다. 또한 많은 철학 이론들이 실제로 일상적 개념을 포함하거나 일상적 개념에 호소하며 그 사실 자체가 반드시 이론적 결함으로 간주되는 것도 아니다. 예를 들어 예술이라는 개념을 철학적으로 정의하고자 할 때 철학자들은 '예술' 이라는 용어가 일상적으로 사용되는 방식을 무시하지 않는다. 그들은 논의의 영역을 철학적 맥락에서의 '예술' 사용으로만 좁히지 않고, 오히려 많은 경우 그 용어의 일상적 용례를 주목하고 그 기저에 있는 직관을 포착함으로써 정의를 시도한다. 이처럼 일상적 개념과 철학적 개념은 연장선상에 있다. 어떤 설명이 일상적 개념을 적절히 포착한다고 해서 자동으로 철학적 맥락으로부터 탈선하게 되지는 않는다.

마코지언의 주된 우려는 상식적 설명이 일상적 개념을 포착한다는 사실 자체보다는, 그 설명이 모호해 보인다는 데 있는 듯하다. 그러나 어떤 개념에 대한 클러스터 설명이 그 개념을 모호하게 만든다고 말하는 것은 주객이 전도된 비판처럼 보이기도 한다. 클러스터 설명을 채택하는 중요한 이유는 그 이론이 겨냥하는 개념이 이미 필요충분조건으로써 정의될 수 없다고 판단되었기 때문이다. 즉, 클러스터 설명으로 인해 개념이 모호해진 것이 아니라, 개념이 모호하기 때문에 클러스터 설명을 사용하는 것이다. 클러스터 설명은 어떤 개념에 필요충분조건적 정의가 불가능해 보이는 경우라 하더라도 그 개념의 의미를 가능한 한 명료하게 해명하기 위한 이론틀이지, 이미 명료하게 주어진 개념의 경계를 흩뜨리는 장치가 아니다.[116]

클러스터 설명이 어떤 개념의 필요충분조건을 제시하는 데까지 나아가지 않더라도 그 개념이 어떤 주요한 특징을 가지는지, 대체적으로 어떤 기준을 충족시켜야 그 개념 하에 속할 수 있는지를 밝혀줄 수 있는 이론틀임을 고려하면, 현재의 맥락에서는 물리적 대상에 관한 클러스터 설명에 따르는 것이 적절해 보인다. 우리의 현재 목적은 물리적 대상의 본질을 밝히는 것이 아니라, 가상적 개체의 사용자에게 그것이 물리성을 가진다고 가장하라는 지시가 주어진다고 했을 때 그 사용자가 가지게 되는 가정의 내용이 무엇인가를 밝히는 것이다. 즉 우리에게 필요한 것은 정상적인 조건 하의 일반적인 사용자가 어떤

[116] 실제로 클러스터 설명은 철학에서 종종 사용되는데, 예를 들어 비트겐슈타인(Ludwig Wittgenstein)과 설(John Searl)은 고유명의 의미가 어떻게 결정되는가에 대한 클러스터 설명을 제시하며, 거트(Berys Gaut)는 예술 정의 문제에 관련하여 클러스터 이론을 한 가지 답변으로 제시한다. Berys Gaut (2000), "'Art' as a Cluster Concept", in *Theories of Art Today*, ed. by Noel Carroll (The University of Wisconsin Press), pp. 25–44.

대상을 물리적 대상이라고 생각할 때 그는 그 대상에 어떤 특징들을 귀속하는가에 대한 해명이다. 반 인와겐의 상식적 설명은, 그것이 갖는 일상성으로 인해, 바로 이 해명을 제공한다고 볼 수 있다.

반 인와겐의 상식적 설명에 따라 물리적 대상을 이해할 때, 가장된 물리성 정의의 주장은 다음과 같은 것이 된다. x가 F로서 공간을 점유하거나, 시간 속에 지속하거나, 공간 속에서 이동할 수 있거나, 표면을 가지거나, 질량을 가지거나, 특정한 성분들로 구성되는 등의 특징들 중 전부 혹은 대다수를 가지고 있다고 가장하라는 지시가 x의 사용자에게 주어지는 경우, 오로지 그러한 경우에만 x는 가상적 F이다. 예를 들어 x가 의자로서 공간을 점유하거나, 시간 속에 지속하거나, 공간 속에서 이동할 수 있거나, 표면을 가지거나, 질량을 가지거나, 특정한 성분들로 구성되는 등의 특징들을 대부분 가지고 있다고 가장하라는 지시가 주어질 때 x는 가상적 의자이다. x가 물리적 공간인 것처럼, 즉 물리적 대상들이 그 안에서 위치를 갖고 그것을 점유할 수 있는 것처럼 가장될 때 x는 가상적 공간이다.[117]

이 때, 가장된 물리성 정의는 가상적 F가 여하간의 물리성을 가진다고 가장된다는 주장이 아니라는 것에 주의해야 한다. x가 가상적 F일 때, x에 대해 가장되는 물리성은 임의의 물리성이 아니라 ***물리적 F가 가질 법하다고*** 여겨지는 물리성이다. 이 때 F가 허구적 개체이더라도 문제가 되지 않는다. 허구적 개체에 대해서도 우리는 그것이 어떤 종류의 물리성을 가질 법 한지 생각할 수 있기 때문이다. 예를 들어 유니콘이 실재하지 않더라도 유니콘이 존재한다면 어떤 방식으로 물리성을 가질 것인가(어떤 성분으로 구성되었으며, 어느 정도의 부피나 질량을 가지는지, 어떤 표면을 가지는지 등)는 충분히 상상할 수 있다. 허구적 존재에 대한 우리의 상상 중 많은 부분이 현실에 대한 지식에 기초하고 있음을 고려하면, 허구적 존재가 가질 법한 '현실적인' 물리성에 대한 상상은 충분히 가능하다. 예를 들어 x가 가상적 유니콘이라면, x의 사용자는 x가 유니콘이 가질 법한 물리성을 가진다고 가장해야 하고, 그렇게 가장하는 것은 불가능한 일이 아니다. [118]

---

[117] 가상성을 정의하면서 물리성에 대한 이러한 '상식적' 설명을 채택하는 것은 결국 가상성이 역사적이고 관습적인 속성임을 함축하는 것일 수 있다. 물리성이 무엇인가에 대한 일상적 관념은 시간이 흐름에 따라, 혹은 사회나 집단에 따라 달라질 수 있는데, 이는 곧 무엇이 가상적인가의 여부 역시 시간의 흐름이나 사회에 따라 달라질 수 있음을 의미하기 때문이다. 그러나 나는 이러한 함축이 가장된 물리성 정의의 결함은 아니라고 생각하므로, 그러한 귀결을 받아들이고자 한다. 내가 가장된 물리성 정의를 통해 제안하고자 하는 것은 가상성이 물리성과 대립되는 속성이라는 것이지, 가상성의 귀속이 시대나 사회를 불문하고 항상 불변하는 방식으로 이루어져야 한다는 것은 아니다. 무엇이 가상적인가의 문제가 물리성에 대한 통념의 변화에 따라 달라진다는 것을 받아들이더라도 가장된 물리성 정의는 여전히 가상적인 것과 비가상적인 것을 분명히 구분할 수 있으며, 그렇다면 이 정의는 그 목적을 충실히 달성한다고 볼 수 있다.

[118] 이미 물리성을 가지는 개체들은 가상성을 가질 수 없을까? 예를 들어 나무로 만들어진 집의 미니어처는 '가상적 집'일 수 없는가? 결론부터 이야기하면 그렇다. 집의 나무 미니어처가 가지는 일반적인 목적이나, 그것이 사용되는 방식을 고려할 때, 집의 나무 미니어처는 그것이 '집으로서의 물리성'을 가지는 것처럼 가

② 가장하기(pretend)

D2를 가장된 물리성 정의로 발전시키면서 나는 'x가 물리적 F의 물리성을 가지는 것처럼 가정되는 경우'라는 표현을 'x가 물리적 F로서의 물리성을 가지는 것처럼 가장하라는 지시가 사용자에게 주어지는 경우'로 바꾸어 서술하였다. 이 때 ***가정하기***(suppose)와 ***가장하기***의 차이는 무엇인가? 가정하기와 달리 가장하기는 반드시 신체적 행동과 연관된다. 어떤 사람이 아무런 신체적 행위 없이 순전히 내적으로만 등산을 하고 있다고 상상한다면 그는 가정을 하고 있는 것일 수는 있지만, 등산하기를 가장하고 있는 것은 아니다. 즉 무언가를 가장하기 위해서는 반드시 어떤 행동이 수반되어야 한다.[119]

이 차이에 초점을 맞추어서 D2로부터 가장된 물리성 정의로의 변화를 이해할 수 있다. 나는 앞서 어떤 대상 x가 가상적일 수 있기 위해서는 사용자가 x가 물리적이라고 가정하는 것만으로는 충분하지 않으며, 그 가정이 x에 대한 사용자의 행위를 인도할 수 있어야 한다고 주장했다. 즉 x가 가상적이기 위해서는 x에 대한 특정한 종류의 행동이 가능해야 한다. 가장된 물리성 정의에서 가장하기라는 개념을 도입한 것은 가상성이 갖는 행동 가능성에 대한 함축을 반영하기 위함이다.

혹자는 가장된 물리성 정의가 '가장하기'에 대한 명료한 정의를 포함하지 않는 한 불분명하다고 생각할 수도 있다. 가장하기의 본성에 관해 다양한 철학적 설명들이 경쟁하는 것은 사실이다.[120] 그러나 가상성을 가장된 물리성으로 분석하기 위해 반드시 가장의 본성에 대한 완벽한 결론을 내려야만 하는 것은 아니다. 가령, 켄달 월튼(Kendall L. Walton)은 허구에 대해 상상을 지시(prescribe)하는 것으로 정의하면서도, 상상이 무엇인가에 대한 완전한 설명을 시도하지 않겠다고 명시적으로 언급한다. 그의 이론 안에서 상상은 허구를 정의하는 데 핵심적인 개념이지만, 그는 '상상'을 아직 완전히 명료하게 밝혀지지 않은 '플레이스홀더(placeholder)'로 두는 것만으로 충분하다고 말한다.[121] 가장하기에 대한

장하라고 지시하기보다는, 그것이 '(미니어처가 아닌) 실제 집'이라는 상상 또는 가장을 하도록 지시한다고 보는 것이 더 합당하기 때문이다. 나는 물리적 대상에 대해서 그것이 물리성을 가지는 것처럼 가장하는 일이 불가능하다고 주장하는 것이 아니다. 다만 어떤 개별 사례가 가상성을 가지는지에 대한 판단은, 그 사례의 성격과 맥락을 개별적으로 고려하여 그것이 정말로 '물리적 F로서의 물리성을 가지는 것처럼 가장하라'는 지시를 내린다고 볼 수 있는가를 판단함으로써 이루어져야 할 것이다.

[119] Elizabeth Picciuto and Peter Carruthers (2016), "Imagination and Pretense", in *The Routledge Handbook of Philosophy of Imagination*, ed. by Amy Kind (Routledge Taylor & Francis Group), p. 314.

[120] 가장의 본성에 대한 다양한 설명들에 대해서는 다음을 참조하라. Elizabeth Picciuto and Peter Carruthers (2016); Shen-yi Liao and Tamar Szabó Gendler (2011), "Pretense and Imagination", *Wiley Interdisciplinary Reviews: Cognitive Science*, 2.1, pp. 79-94.

[121] Kendall L Walton (1990), *Mimesis as Make-Believe : On the Foundations of the Representational Arts*

나의 입장은 상상에 대한 월튼의 입장과 유사하다. 가장하기가 그 자체로 더 탐구되어야 하는 개념임은 분명하지만, 가장된 물리성 정의의 맥락에서 가장하기는 '플레이스홀더'로서의 역할을 수행하는 것만으로 충분하다. 내가 가상성과 가장을 연관짓는 이유는 무언가가 가상적일 때 그것에 대해 어떤 종류의 행동이 가능해야 한다는 것을 드러내기 위해서이다. 나는 이후 가장하기에 대한 더 자세한 이론을 한 가지 소개할 것이지만, 반드시 그 이론을 받아들여야만 가장된 물리성 정의가 성립하는 것은 아니다.[122]

③ 지시(prescription)

앞서 언급했듯, 가장된 물리성 정의에 따르면 x가 가상적이기 위해서 그것이 물리성을 가지는 것처럼 가장되는 사건이 ***실제로*** 발생할 필요는 없다. 가장된 물리성 정의가 '지시'라는 요소를 포함함으로써 말하고자 하는 것은, 실제로 어떤 사용자가 x가 물리성을 가진다고 가장한 일이 없다 하더라도, x를 그렇게 대하는 것이 적절한 한 x는 가상적이라는 것이다. 이러한 의미에서 x의 사용자에게는 x가 물리적 F인 것처럼 가장하고자 하는 의도를 가져야 한다는 지시(이하 가장 지시)가 주어진다.

이 때 가장 지시는 어떤 방식으로 사용자에게 주어지는가? 모든 가장 지시가 항상 명문화된 규칙이나 매뉴얼의 형태로 주어지지는 않는다. 그러나 그렇다고 해서 x를 가상적인 것으로 대할 것인가의 여부가 오로지 사용자의 주관에만 달려 있는 것도 아니다. 즉 어떤 사용자가 x에 대해 가장 지시를 임의로 상정함으로써(즉 x의 속성과 무관하게 임의적으로 x에 대한 자신의 반응을 임의대로 물리적 F에 대한 반응처럼 만듦으로써) x를 가상적인 것으로 만들 수 있는 것은 아니다.

x가 가상성을 가질 때, 그것이 물리성을 가지는 것처럼 가장하라는 지시는 다양한 방식으로 주어질 수 있으나, 일반적으로 x의 '어포던스(affordance)'의 형태로 사용자에게 제시된다. 어포던스 혹은 행동유도성이란 심리학자 제임스 깁슨(James Gibson)이 처음 도입한 개념으로, 사용자가 어떤 대상에 대해 지각하거나 행위하는 등의 상호작용을 할 때 그 대상이 사용자로 하여금 특정한 행위를 하도록 유도하는 성질을 의미한다. 예를 들어 벤치의 중간에 움푹 파인 부분이 있다면, 그 부분에 앉으라는 명문화된 규정이 주어지지 않더라도 벤치의 사용자는 자연스럽게 그 부분에 앉게끔 유도될 것이다. 거꾸로 말하면, 이 벤치는 그 사용자가 움푹 패인 부분에 앉게끔 유도하고 허용한다. 이것이 이 벤치의 어포던스이다.

(Cambridge, Mass. : Harvard University Press), p. 21.

[122] 본고의 IV장 3.2절에서 나는 가장하기에 대한 피터 랭글란드-핫산(Peter Langland-Hassan)의 가장하기에 대한 이론을 인용하였다.

이와 마찬가지로, x에의 가장 지시가 x의 어포던스로서 주어진다는 것은, 사용자가 x와 관계를 맺을 때 그는 x를 물리성을 가지는 것처럼 다룰 수 있도록 유도된다는 의미이다. 그라바치크 등은 가상적 대상, 가상적 환경, 가상 현실이 엄밀하게는 대부분 시각적 재현임에도 불구하고 각기 '대상', '환경', '현실'의 한 종인 것처럼 다루어지는 이유를 바로 이 어포던스에서 발견한다.[123] 시각 이미지가 어떤 신비한 존재론적 변화를 일으켜 대상, 환경, 현실이 되는 것이 아니라, 가상적 대상, 가상적 환경, 가상 현실이 물리적 대상, 환경, 현실과 유사한 어포던스를 가지기 때문에 사용자가 그것들을 각기 대상, 환경, 현실로서 대한다는 것이다.

예를 들어 x가 가상적 벤치일 때, 사용자는 그 벤치가 실제로는 모니터에 비친 그래픽 이미지임을 알면서도 그것이 물리성을 가지는 대상이라고 가장하도록 유도된다. 사용자가 이렇게 유도될 수 있는 데에는 다양한 이유가 있을 수 있다. 우선 생각해볼 수 있는 이유는 가상적 벤치와 물리적 벤치의 외양 사이의 닮음이다. 그러나 가상적 벤치의 외양이 반드시 현실에 존재하는 물리적 벤치의 외양과 닮지 않았다 하더라도, 그 가상적 벤치가 마치 물리적 벤치와 유사하게 우리가 그에 대해 자기중심적 보기를 할 수 있는 개체처럼 경험되거나, 그것이 어느 정도의 질량과 무게를 가지는 것처럼 경험되거나, 그것이 점유한 자리에 다른 무언가가 놓일 수 없는 것처럼 경험된다면 그 가상적 벤치는 그것이 마치 물리적 벤치인 것처럼 지각되고 경험되도록 사용자를 유도한다고 볼 수 있다.

이처럼 많은 경우 가상적 F는 물리적 F의 외양을 비슷하게 가짐으로써 그에 대해 물리적 F로서의 가장을 하라는 유도를 하곤 하지만, 반드시 그러한 것은 아니다. 가상적 F가 물리적 F와 외적으로 전혀 닮지 않더라도, 가상적 F가 제공하는 경험이 물리적 F에 대한 경험과 유사한 경우 가상적 F는 물리적 대상인 것처럼 다루어지게 된다. 이것이 x에 대해 가장 지시가 주어지는 방식이다.[124]

무언가가 가상적일 때 그것이 상호작용성을 가진다는 사실에는 대부분의 학자들이 동의한다. 마이클 하임은 가상 현실에 결부되는 주요한 개념들 중 하나로 상호작용성을 꼽는다.[125] 앞서 살펴보았던 시뮬레이션 정의나 대리물 정의 역시 가상적 대상이 사용자와

---

[123] Pawel Grabarczyk and Marek Pokropski (2016), p. 35.

[124] x가 가상적일 때, 대부분의 경우 그것이 물리성을 가진다고 가장하라는 지시는 시각적인 방식으로 주어진다. 그러나 그 지시가 청각이나 촉각적인 방식으로 주어지는 것 역시 충분히 가능하며, 그러한 방향의 가상현실 기술 개발이 활발하게 이루어지고 있다. 많은 가상현실 콘텐츠들이 시각적 요소뿐만 아니라 음향 디자인을 정교하게 활용하여 사용자가 가상적인 것에 대해 물리성을 보다 잘 가정적으로 귀속할 수 있도록 돕는다. 사용자는 소리의 방향이나 크기, 내용 등을 통해 그가 마주하는 것에 가상성, 즉 가장된 물리성을 귀속할 수 있다. 또한 가상적 대상의 물리적 움직임이나 표면 느낌을 구현할 수 있는 장갑 형태의 VR 컨트롤러 역시 속속 개발되고 있다. 장갑 형태의 컨트롤러를 사용하여 사용자는 VR 환경 속에서 물리적 대상을 '잡거나' '만지는' 것 같은 경험을 할 수 있다.

[125] 마이클 하임 (1997), pp. 182-83.

상호작용할 수 있음을 전제한다. 그러나 상호작용성이라는 개념은 지나치게 광범위하여 가상적 대상에 고유한 사용자의 태도와 행동 양상을 구체적으로 설명하기 위한 도구로는 적절하지 않다. 예를 들어 앞서 소라커는 사용자가 조작하여 열 수 없는 컴퓨터 시뮬레이션 문이라 하더라도 그 문이 사용자가 들어가지 못하도록 '능동적으로' 막는다는 의미에서 상호작용적이라고 말한 바 있다. 소라커의 주장을 인정한다면 이 문의 조작할 수 없는 디지털 묘사부터, 앞서 언급했던 단순한 확대하기와 축소하기 정도를 허용하는 디지털 지도, 그리고 거의 현실과 유사한 경험을 허용하는 가상적 의자나 가상적 책상까지도 모두 동일하게 상호작용성을 갖는 경우로서 하나의 범주로 묶이게 된다. 그러나 이러한 구분은 지나치게 둔탁하다.

이에 반해 가장된 물리성 정의는, 가상적 대상에 대한 경험과 상호작용이 물리성의 견지에서 물리적 대상에 대한 그것과 (사용자의 가장을 통해) 유사하게 되도록 설계되어 있다고 설명함으로써, 가상적인 것에만 고유하게 연관되는 상호작용성을 더 구체적으로 해명할 수 있다.

4.2. 얻은 것과 남은 의문

지금까지 나는 가상성의 대안적 정의로서 가장된 물리성 정의를 제안했고, 이 정의의 주장을 구체적으로 부연했다. 가장된 물리성 정의는 가상성의 원초적 의미인, '비가상적인 것과 유사하지만 동일하지는 않은 것'을 정교화한 결과이다. 그러한 의미에서 이 정의는, 가상성에 관한 가장 근본적이고 전통적인 직관을 포착하면서도 가상적인 것이 무엇과 어떤 방식으로 유사하면서 동일하지 않은지를 설명할 수 있다.

가장된 물리성 정의를 구성하는 과정에서 나는 가상성에 대한 기존의 두 가지 필요충분적 정의를 검토하고, 각 정의의 이론적 결함을 지적했다. 그러나 이것이 곧, 기존의 두 정의를 완전히 폐기해야 한다는 의미는 아니다. 어떤 목적에 따라서는 컴퓨터 시뮬레이션 정의나 대리물 정의가 더 유용할 수도 있다. 또한 나는 가장된 물리성 정의를 통해 '가상적'이라는 말의 일상적 용례들을 교정하고자 하는 것도 아니다. 가장된 물리성 정의는 가상성을 철학적으로 들여다볼 수 있는 여러 전략들 중 하나이되, 기존의 전략들이 드러내지 못한 가상성의 국면들을 조명하는 새로운 전략으로서 제시된 것이다.

그러한 견지에서 볼 때, 가장된 물리성 정의는 몇 가지 이론적 장점을 가진다. 우선, 가장된 물리성 정의는 우리가 세웠던 목표에 적절히 부합한다. 가상의 정의를 구축함에 있어서 염두에 두어야 했던 목표는 형이상학적 함축과 가치 함축을 갖지 않으며 특정한 기술에 호소하지 않는 방식으로 가상을 분석하는 것이었다. 가장된 물리성 정의는 이 목표에 적절히 부합한다. 가장된 물리성 정의는 가상적인 것이 물리적인 것에 비해 가치의 견지에서

열등하다는 함축을 갖지 않으며, 가상적 대상이 물리적 대상으로서 가장되기 위해 특정한 기술에 의존해야 한다고 주장하지도 않는다.

더 나아가서 가장된 물리성 정의는 특정한 기술에 의존하여 가상성을 정의하지 않으면서도 많은 가상적 대상과 가상현실이 컴퓨터에 의존하곤 한다는 사실을 포괄하여 설명할 수 있다. 가장된 물리성 정의의 관점에서 볼 때, 오늘날 가상적인 것들이 대부분 컴퓨터 의존적인 이유는 그것들이 물리성을 가지는 것처럼 가장되도록 만들기 위해 컴퓨터 기술을 활용하는 것이 효율적이기 때문이다. 가장된 물리성 정의에 따를 때 오늘날 대부분의 가상적인 것들이 비관습적으로 보이는 이유도 해명할 수 있다. 그것들은 본래 물리성을 정말로 가지는 것이었으나, 가상화의 과정을 거치면서 물리성을 가지는 것으로서 가장되어야 하는 것이 되었다. 그러한 변화가 가상적인 것들이 새롭고 낯설게 보이는 원인이다. 이렇듯 가장된 물리성 정의는 기존 정의들이 암묵적으로 전제했던, 가상성이 물리성과 대비된다는 생각을 포착하면서도 기존 정의들에 비해 포괄적이다.

무엇보다 가장된 물리성 정의가 가지는 중요한 이론적 장점은 그것이 형이상학적 난제에 말려들지 않는다는 것이다. 앞서 언급했듯 가상을 형이상학적 개념으로 전제하는 방식이 불필요한 이론적 혼란을 불러일으킬 수 있다는 사실은 종종 지적되어 왔다. 타비노어는 가상적인 것에 대한 기존의 철학적 접근들이 취해 온 형이상학적 지향이 "덫(trap)"과도 같다고 비판하며, 많은 철학자들이 이 덫에 빠져 가상과 가상현실에 대한 정확한 이해를 방해해 왔다고 말한다.[126]

가장된 물리성 정의는 가상의 반대편에 '실재'나 '현실' 대신 '물리성'을 놓을 것을 제안함으로써 이 형이상학적 덫을 피한다. 가장된 물리성 정의에 따르면 가상적인 것이란 물리적인 것처럼 가장되는 것이다. 이 주장은 가상적인 것이 ***존재하는 것처럼*** 가장된다는 주장과는 분명히 구분된다.[127] 가장된 물리성 정의는 가상적인 것의 존재 양상에

---

[126] Grant Tavinor (2021), p. 135.

[127] 혹자는 가장된 물리성 정의에서 사용하는 '물리성'이라는 개념이 소박하게 특징화되었다는 점을 고려하면, 가상성의 대립항으로 물리성을 제시하는 것이 정말로 가상에 관련되는 형이상학적 의문들을 극복할 수 있는 전략인지에 대해 의심을 제기할 수 있다. 이러한 의심은 결국 '물리성'이 정말로 형이상학적이지 않은 개념인가에 대한 의심으로 볼 수 있다. 물리성을 보다 엄밀하고 전문적으로 규정한다면 그것은 형이상학적 개입을 하는 개념일 수 있으며, 만일 그렇다면 가상성을 가장된 물리성으로 정의하는 것은 형이상학적 개입을 피할 수 없게 되리라는 것이다. 나는 물리성을 더 엄밀하게 정의하는 것이 가능하고 그러한 작업이 필요하다는 데 동의하며, 물리성의 정의와 형이상학적 함의에 대해 이미 많은 철학적 논쟁이 있어 왔다는 사실을 부정하지 않는다. 그러나 앞서 언급했듯 내가 가장된 물리성 정의에서 '물리성'을 상식적이고 일상적인 차원에서 약정하는 이유는, 일반적인 사람들이 모두 물리성에 대한 전문적이고 철학적인 견해를 가져야만 가상적 대상이 물리성을 가진다고 가장할 수 있다고 보기는 어렵기 때문이다. 또한, 가장된 물리성 정의가 형이상학적 난제를 회피할 뿐 극복하지 않는다고 비판하기 위해서는 먼저 가상에 관련된 형이상학적 난제가 실체를 가지는 문제임이 전제되어야 한다. 그러나 나는, 앞서 지적했듯 가상이 어떤 형이상학적 범주라는 생각 자체

대해서는 아무런 개입을 하지 않는다. 물론 가상적인 것의 존재론적 지위 자체가 탐구될 만한 문제이기는 하지만, 그것은 가상을 분석함으로써 정의하는 작업과는 독립적으로 이루어질 수 있다.

가장된 물리성 정의가 형이상학적 덫을 피한다는 사실은 이 정의가 축소적(deflationary) 성격을 가지는 정의임을 시사한다. 즉, 내가 가장된 물리성 정의를 통해 성취하고자 하는 바는 가상성에 대한 필요충분적 정의를 제안하는 것만이 아니라, 더 나아가서 가상과 가상성을 둘러싼 이론적 거품을 가라앉히는 일이다. 나는 서론에서 가상에 관한 철학자들의 이론적 경계심에 일정 부분 동의하지만, 그렇다고 해서 가상이라는 개념 자체를 거부할 이유는 없다고 언급한 바 있다. 가장된 물리성 정의를 통해 나는 가상성이라는 개념에 대한 축소적인 정의를 제안함으로써 이 개념에 씌워져 온 형이상학적 신비주의를 벗겨내고, 이를 통해 가상성을 이론적으로 활용할 만한 개념으로서 제안하고자 하는 것이다.

더 나아가서, 가장된 물리성 정의는 형이상학적 덫에 빠지지 않을 뿐더러, 왜 그토록 많은 사람들이 그 덫에 빠져 왔는가를 알 수 있는 실마리를 제공한다. 앞서 언급했듯 우리 주변의 많은 존재자들이 물리적 대상이기 때문에 무언가가 물리적이라는 사실은 그것이 존재한다는 사실과 혼동되기 쉽다. 가상적인 것이 비존재, 또는 존재와 비존재 사이의 어떤 회색지대라고 여겨지곤 했던 것은 이 물리성과 존재 사이의 혼동에 기인한다. 가상성의 진정한 대립항은 물리성이나, 물리성이 존재와 제대로 구별되지 못했기 때문에 가상이 실재나 현실과 대립되는 것처럼 여겨져 온 것이다. 가장된 물리성 정의는 이 혼동 속에서 물리성을 발굴하고 분리해 냄으로써 형이상학적 덫을 수면 위로 드러낸다. 이것은 기존의 정의 시도들로는 얻을 수 없었던 성과이다.

이에 더하여, 가상적 물리성 정의는 기존의 정의들이 조명하지 못했던 가상성의 국면을 드러낸다. 첫 번째로, 가장된 물리성 정의는 대부분의 이론가들이 간과해왔던 한 가지 사실을 드러내는데, 그것은 바로 추상적 대상은 가상화될 수 없다는 것이다. 예를 들어, 가상적 의자나 가상적 운동장, 가상적 유니콘이나 가상적 호그와트, 더 나아가서 가상 세계나 가상 현실은 있을 수 있지만, 가상적 명제(virtual proposition)나 가상적 수(virtual number), 가상적 집합(virtual set)은 있을 수 없다(이 때 가상적 명제나 수가 가설적(hypothetical) 명제나 수를 의미하는 것이 아님에 주의하라).

가장된 물리성 정의를 받아들이면 추상적 대상이 가상화될 수 없는 이유를 이해할 수 있게 된다. 추상적 대상들에는 가정적으로라도 물리성을 귀속할 수 없기 때문에 그들이 물리성을 가진다고 가장할 수도 없다. 가장된 물리성 정의에 따르면 가상적 대상이란 그것이 물리성을 가진다고 가장되어야 하는 대상이므로, 물리성을 가진다고 가장될 수 없다면

가 지나치게 신비적인 관념으로서 철학적으로 진지하게 고려하기 어려운 생각이라고 보므로, 이 난제는 '극복'되어야 하는 것이라기보다는 '회피'되어야 하는 것이 합당하다고 생각한다.

가상적일 수 없다. 같은 이유에서, 허구적 개체들 중에서도 그것이 물리성을 가진다고 가장될 수 있는 경우만이 가상성을 가질 수 있다. 예를 들어 가상적 유니콘은 가능하지만 가상적 허수(virtual imaginary number)는 불가능하다. 이러한 구분은 가장된 물리성 정의를 통해서 비로소 드러난다.

혹자는 '가상 국가' 나 '가상 공동체' 와 같은 경우를 들어 추상적 개체도 가상화될 수 있다고 지적할 수도 있다. 국가나 공동체는 추상적 대상임에도 불구하고 '가상적' 일 수 있으므로, 그들은 가장된 물리성 정의에 대한 반례라는 것이다.

그러나 '가상 국가' 가 가장된 물리성 정의의 반례라는 것은 한국어 표현 '가상' 의 일상적 용법으로부터 기인한 오해이다. 한국어에서 '가상' 이라는 표현은 'virtual' 뿐만 아니라 'fictional' 이나 'imaginary' 의 번역어로 자주 혼용되곤 한다. '가상 시나리오' 나 '가상 결혼' 같은 경우가 'fictional' 을 '가상' 으로 번역한 경우에 해당한다. '가상 국가' 의 경우 역시 상상적, 허구적 국가를 의미하므로, 비록 그것이 '가상' 이라고 불리기는 하지만, 우리가 여기서 탐구하는 'virtual' 의 범주에 속한다고 볼 수 없다. 즉, 우리가 논의의 대상으로 삼는 가상현실 그리고 그 속의 가상적 대상들과, 가상 시나리오나 가상 결혼, 가상 국가가 모두 '가상' 이라는 한국어 표현을 공유하기는 하지만, 전자만이 우리 논의의 대상이며 후자는 우리의 논의에서 배제된다.

이는 우리(즉, 한국어 사용자)가 일상생활에서 '가상적' 이라고 부르는 것들 모두가 엄밀하게 철학적인 의미에서 가상성을 가지는 것은 아님을 의미한다. 즉, 가상성의 정의를 구축함에 있어서 '가상' 이라는 용어가 실제로 붙는 모든 경우가 고려되어야 하는 것은 아니다. 가상성을 철학적으로 정의하려는 목적은 가상성과 가상이라는 개념을 더 명료하게 해명함으로써 그것이 일으키는 철학적 문제들에 더 잘 접근하기 위함이지 '가상' 이라는 한국어 표현이 어떤 경우에 사용되는가를 이해하기 위함이 아니다. 그러므로 가상 시나리오나 가상 결혼, 가상 국가 같은 개념들이 가장된 물리성 정의에 의해 포괄되지 않는다는 점은 이 정의의 문제가 아니다. 오히려 그러한 사례들은, 가장된 물리성 정의가 동일하게 '가상' 이라고 불리는 것들 중 진정한 의미에서 'virtual' 한 것들을 구별해낼 수 있다는 점에서 이론적으로 의미가 있음을 시사한다.

'가상 공동체' 는 어떨까? 가상 공동체가 디지털 환경을 빌어 사람들이 구성하는 공동체를 뜻하는 것이라면, 그것을 상상적인 또는 허구적 공동체라고 보기는 어려울 것이다. 가상 공동체는 진짜 공동체이다. 그렇다면 그것은 왜 '가상' 이라고 불리는가? '가상 공동체' 는 엄밀히 말해서 가상적 환경을 매개로 삼아 구성된 공동체를 의미한다. 따라서 이 때 가상화된 것은 공동체 자체가 아니라 그 공동체를 뒷받침하는 환경이다. 바꾸어 말하면, 가상 공동체의 경우 우리는 추상적 개념인 공동체에 물리성을 가정적으로 귀속하는 것이 아니라, 그 공동체와 연관되는 환경이나 세계에 물리성을 귀속하는 것이다. 그렇다면 '가상

공동체’ 는 ‘가상적 환경에 기반한 공동체’ 의 축약된 표현이라고 볼 수 있다. 이처럼 가상 공동체는 가장된 물리성 정의를 통해 충분히 해명될 수 있으며 이 정의의 반례가 아니다.

내가 제안한 가장된 물리성 정의는 일상적으로 ‘가상적’ 이라고 불리는 것들을 관찰하고 분석함으로써 도출한 것이기는 하지만, 그러한 외연들 모두를 있는 그대로 포괄하고자 하는 것은 아니다. 앞서 언급했듯, 가장된 물리성 정의는 ‘가상적’ 의 모든 외연을 포함하기 위한 것이 아니라, 가상성이라는 철학적 개념을 보다 명료하게 포착하려는 목적으로 구성된 것이기 때문이다.

그러한 의미에서 가장된 물리성 정의는 해설적 정의(explicative definition)이자 규범적 정의(normative definition)이다. 가장된 물리성 정의가 해설적 정의라는 사실은, 가상성을 왜 이렇게 정교한 방식으로 정의해야 하는지에 대한 의심을 가지는 독자에게도 한 가지 답변이 될 수 있을 것이다. 어떤 개념을 해설적으로 정의한다는 것은 그 개념을 주어진 현상으로서 있는 그대로 받아들인 채 해명하는 일이 아니다. 해설적 정의를 한다는 것은 그 개념에서 설명이 필요한 부분을 포착하며, 필요한 경우 그 개념에서 불필요한 갈래들을 솎아낸다는 것이다.[128] 해설적 정의의 목적은 카르납(Rudolf Carnap)의 다음과 같은 진술에서 가장 잘 엿볼 수 있다. “일상적 삶에서 사용되거나, 논리적 또는 과학적 개발 이전 단계에 있는, 모호하거나 상당히 정확하지 않은 개념을 정확하게 만드는 과업, 또는 그것을 새롭게 구성되고 더 정확한 개념으로 교체하는 과업은, 논리적 분석과 구성의 가장 중요한 과업에 속한다.”[129] 이처럼, 어떤 개념을 해설적인 방식으로 정의한다는 것은 때로 그 개념을 재구성하거나 더 정확한 개념으로 교체하는 일과 연관된다. 따라서 해설적 정의는 그 개념에 일상적으로 포함한다고 여겨지는 대상들을 그 개념의 외연으로부터 배제하거나, 반대로 그 개념에 포함되지 않는다고 여겨지는 대상들을 포함시킬 수도 있다. 그러한 일을 통해서 그 개념을 이론적으로 더 낫게 이해할 수 있다면 말이다.

가장된 물리성 정의는 해설적 목적을 가지는 정의이다. 가장된 물리성 정의의 근본적인 동기는 가상적인 것이 일으키는 다양한 철학적 문제들에 접근하기에는 가상성에 대한 철학적 분석이 아직 만족스럽게 이루어지지 않고 있다는 사실이었다. 서론에서 살펴보았듯 ‘가상적’ 이라고 불리는 현상들은 다양한 철학적 수수께끼를 남긴다. 이를테면 다음과 같은 문제들이 있다. 가상적인 것은 존재하는가? 존재한다면 그것은 무엇인가? 새롭게 출현하고 있는 가상적 기술을 활용한 매체는 회화, 사진, 영화 같은 기존의 재현 매체와 어떤 점에서 같고 어떤 점에서 다른가? 가상적 행위에 대해서는 비가상적 행위와 동일한 윤리적 평가를

[128] Grant Tavinor (2009), "The Definition of Videogames Revisited", in *The Philosophy of Computer Games Conference*, pp. 7-8.

[129] Rudolf Carnap (1956), *Meaning and Necessity: A Study in Semantics and Modal Logic* (Chicago: Chicago University Press), pp. 7-8.

내릴 수 있는가? 가상현실 속에서 이루어지는 지각과 인식은 참된 지각과 인식인가? 이러한 문제들에 더 분명하게 답할 수 있기 위해서는 결국 그 때의 가상, 혹은 가상성이 무엇인지에 대한 철학적 분석이 필요하며, 가장된 물리성 정의는 이러한 분석을 제공하는 것이다. 그로써 가장된 물리성 정의는 가상적인 것들 중 어떤 것들에 철학적으로 주목할 필요가 있는가를 조명했으며, 그들에 대해 가상성에 대한 기존의 설명들이 밝히지 못한 부분들을 밝혔다. 특히 이 과정에서 가장된 물리성 정의는 가상성에 (잘못) 결부되어 온 형이상학적 뉘앙스를 제거함으로써 가상성에 대해 더 간명한 철학적 접근이 가능할 수 있도록 하였다. '가상국가' 같은 일상 용법들을 광범위하게 모두 포함하는 방식으로 가상성의 정의를 구성할 수도 있겠지만, 그렇게 도출되는 느슨한 정의가 가상적인 것들에 연관되는 철학적 문제들에 명료하게 접근할 만한 좋은 도구가 될 수 있을지는 의심스럽다.[130]

가장된 물리성 정의의 두 번째 이론적 장점은 다음과 같다. 이 정의는 가상적 대상이 다른 무언가의 컴퓨터 시뮬레이션, 혹은 기능적 대리물일 경우를 모두 포괄하면서도 그러한 경우들이 왜 모두 가상적인지 설명할 수 있다. 가장된 물리성 정의는 가상적 대상들이 컴퓨터 시뮬레이션으로서, 혹은 다른 무언가의 기능적 대리물로서 구현될 수 있음을 부정하지 않는다. 가장된 물리성 정의가 받아들이지 않는 것은, 컴퓨터 시뮬레이션임 혹은 기능적 대리물임이라는 성질이 가상적인 것의 ***본질***이라는 주장이다. 가장된 물리성 정의에 따르면, 그러한 성질들은, 가상적 대상이 물리성을 가진다는 가장을 유도하기 위해 그것이 가지는 우연적 속성들일 따름이다. 다시 말해서, 가상적 대상의 본질은 물리성을 가진다고 마땅히 가장된다는 데 있으며, 이 가장을 유도하기 위해 어떤 가상적 대상은 컴퓨터 시뮬레이션이라는 형식을 띨 수 있고, 또 다른 가상적 대상은 물리적 상대물의 기능을 동일하게 가질 수 있다. 이처럼 가장된 물리성 정의는 기존의 정의 시도들이 가상적인 것들에서 포착했던 국면을 간과하지 않고 설명할 수 있으면서도, 그보다 더 근본적인 특성을 가상의 본질로서 제시한다는 의미에서 기존의 정의 시도들에 비해 포괄적이다.

세 번째로, 가장된 물리성 정의는 가상성 질문과 범주 질문을 문제없이 구분하며, 더 나아가서 가상적 대상들이 가지는 범주적 개별성을 설명할 수 있다. 나는 앞서 가상의

---

[130] 어떤 독자는 가장된 물리성 정의가 몇 가지 이론적 장점을 가진다는 사실 자체에 동의하면서도 여전히, 궁극적으로 가상성이라는 개념에 철학적으로 주목해야 하는 이유에 대해 의문을 가질 수 있을 것이다. 그러나 나는 철학적으로 해명이 충분히 되지 않은 개념에 주목하여 그것을 해명하는 일 자체가 이미 충분히 이론적 의의를 가진다고 생각한다. 그리고 가상성은 그러한 개념 중 하나이다. 나는 이 논문 전반에 걸쳐서, 가상성에 연루되는 여러 철학적 의문이 있고, 가상적인 것들이 우리 일상 속에 편재하기 시작했음에도 그것을 우리가 잘 알지 못한다는 것이 문제 상황이라고 지적한 바 있다. 내가 이 논문 전체에 걸쳐서 보이고자 하는 바 중 하나는 가상성이 그동안 철학적으로 주목되지 못했다는 사실이 그 개념 자체의 사소함을 입증하지는 않는다는 것이다. 믿음, 욕구, 재현, 허구 등이 당연하게 철학적 탐구의 대상으로 받아들여지는 것과 크게 다르지 않은 이유에서 가상성 역시 철학의 합당한 주제가 될 수 있다는 것이 나의 주장이다.

정의에 대한 중요한 요구조건으로, 무언가가 가상적인가의 문제(가상성 질문)와, 그 때 그 가상성을 가지는 대상이 비가상적 상대물이 속하는 범주에 합당하게 속할 수 있는가의 문제(범주 질문)를 구분할 수 있어야 한다고 지적했다. 가장된 물리성 정의는 이 구분을 유지하면서도 두 질문 모두에 대한 답을 제시한다.

먼저 가장된 물리성 정의는 어떤 대상이 어떠한 경우에 가상적인가에 대한 설명을 제공하므로 가상성 질문에 답한다. 가장된 물리성 정의에 따르면 어떤 대상 x가 물리적 F로서의 물리성을 가진다고 가장되어야 할 때 x는 가상적 F이다. 이 정의는 x 혹은 가상적 F가 진정한 F인지 아닌지에 대한 주장은 함축하지 않는다. 이 정의가 말하는 것은 단지 가상적 F는 물리성의 견지에서 물리적 F인 것처럼 가장된다는 것뿐이다. 가상적 F가 물리적 F가 속한 범주에 합당하게 속할 수 있다는 사실과, 가상적 F가 물리적 F로 가장된다는 사실은 양립불가능하지 않다. 예를 들어 가상 미술관도 합당하게 미술관일 수 있지만, 그렇다고 해서 가상 미술관이 미술관으로서의 물리성을 가지는 것처럼 가장된다는 사실은 변하지 않는다. 이처럼 가장된 물리성 정의가 제시하는 가상성 질문에 대한 답은 범주 질문과는 독립적이다.

혹자는, 가장된 물리성 정의가 가상성 질문을 범주 질문과 독립적으로 다룬다면, 이 정의는 가상적 F가 어떻게 'F'라고 불릴 수 있는가에 대해 설명할 수 없다고 의심할 수도 있겠다. 이를테면 우리는 가상적 사과를 가리켜, 비록 '가상적'이라는 접두어를 붙이기는 하지만, 분명히 '사과'라고 부르지 않는가? 그렇다면 가상성 질문은 사실 범주 질문과 분리불가능한 것이 아닌가?

이러한 의심에 대해서는 다음과 같이 답변할 수 있다. 우리는 사과의 그림을 보면서도 '사과'라고 말하며, 사과의 모형을 보면서도 '사과'라고 말한다. 그렇다고 해서 우리가 사과 그림이나 모형을 모두 진정한 사과로 분류하는 것은 아니다. 우리가 어떤 대상에 대해 '가상적 F'라고 말하는 경우도 이와 유사하다. x가 (가상적) F라고 불리는 데에는 여러 가지 이유가 있을 수 있다. 대부분의 경우 x는 시각적으로 물리적 F와 유사하기 때문에 F라고 불린다(가상적 사과는 진짜 사과와 시각적으로 유사할 것이다). 혹은 가상 현실이나 가상 세계 속에서 x가 물리적 F와 비슷한 역할을 하는 것처럼 보이기 때문에 F라고 불릴 수도 있다. 예를 들어 x는 실제 돌과 전혀 비슷하게 생기지 않은 폴리곤 덩어리이지만 그것이 가상 세계에서 돌팔매질하기에 좋은 방식으로 만들어져 있다면 x는 (가상적) 돌이라고 불릴 수도 있다. 이처럼, x가 (가상적) F라고 불리는 이유는 개별적이고 우연적이며, 가상적 F가 비가상적 F와 동일한 범주에 속할 수 있느냐의 문제와 구분된다.

그렇다면 가장된 물리성 정의는 범주 질문에 대해서는 어떻게 답변할 수 있는가? 우리는 앞서 가상적 대상 혹은 사태가 비가상적 상대물과 동일한 범주에 속할 수 있는지의 여부가 가상성의 귀속에 따라 일괄적으로 결정되지 않는다는 사실을 보았다. 가장된 물리성 정의는

어떤 경우에 가상적인 것이 비가상적 상대물과 동일한 범주에 속하며, 어떤 경우에 그렇지 않은지에 대한 기준을 제시할 수 있다. 그 기준은 다음과 같다. 그 범주에 속하기 위해 물리성을 필요로 하지 않는 대상이나 사태의 경우에만 가상적 F가 비가상적 F와 동일한 범주에 속할 수 있다. 바꾸어 말하면, 물리성이 범주의 분류에 연관되지 않는 경우에만 가상적인 것은 비가상적인 것이 속한 범주에 합당하게 속할 수 있다. 예를 들어 어떤 개체가 합당하게 사과이기 위해서는 물리성을 가져야 한다. 그러나 가상적 사과는 사과로서의 물리성을 갖는다고 가장될 뿐 사과로서의 물리성을 정말로 갖지는 않기 때문에 진정한 사과의 범주에 속할 수 없다. 반면 시계의 경우, 어떤 개체가 시계이기 위해서 반드시 물리성을 가져야 하는 것은 아니다. 따라서 가상적 시계는, 시계로서의 물리성을 정말로 갖지 않지만, 여전히 진정한 시계의 범주에 속할 수 있다.

이러한 구분은 대상뿐 아니라 사태에도 확장될 수 있다. 예를 들어 가상적 포옹이 진정한 포옹이 아닌 이유는, 어떤 사건이 진정한 포옹으로 성립하기 위해서는 그 사건이 물리적 공간에서 물리적인 방식으로 발생해야 하기 때문이다. 즉 물리적 신체가 물리적인 방식으로 접촉해야만 합당하게 포옹으로 간주된다. 가상적 포옹은 물리적 신체가 물리적인 방식으로 접촉한다고 가장하는 행위일 뿐 정말로 그러한 물리성을 갖지는 않으므로, 비록 그것이 진짜 포옹만큼 깊은 감정적 위안을 준다 할지라도, 진정한 포옹은 아니다. 반면 가상적 회의가 진정한 회의일 수 있는 이유는, 어떤 사건이 회의이기 위해서 반드시 물리적 신체의 물리적 접촉이 발생해야 할 필요는 없기 때문이다.

지금까지 나는 가장된 물리성 정의를 가상성에 대한 대안적 정의로서 제안했다. 가상성과 대립관계에 있는 것은 다름아닌 물리성이며, 가상적인 것은 물리적인 것으로서 가장되는 것임이 나의 주장이다. 이 주장을 지지하기 위해 나는 가상성에 대한 기존의 정의들을 비판적으로 검토하고, 가상성의 정의가 갖추어야 하는 요건들을 밝혔으며, 가장된 물리성 정의가 그 요건들을 어떻게 충족시키고 가상적인 것의 간과되었던 면모를 어떻게 드러내는지 설명했다.

가장된 물리성 정의의 이론적 기여도는 가상성에 대한 다른 필요충분적 정의와 비교함으로써만 온전히 평가되는 것은 아니다. 이후의 논의에서 나는 가장된 물리성 정의가 가상에 관한 존재론적 문제와 미학적 문제를 다루는 데 어떻게 기여할 수 있는지 보임으로써 이 정의가 가상성에 대한 최선의 설명임을 입증할 것이다.

Ⅲ. 가상적 대상의 존재론

가상성의 정의를 수립함으로써 이제 우리가 알게 된 것은, 적어도 무언가가 가상적이라는 진술이 단순히 그것이 거짓되거나 환영적인 것, 컴퓨터에 의해 만들어짐을 의미하지는 않는다는 것이다. 이로써 우리는 가상에 대한 철학적 탐구가 자동으로 형이상학적인 영역으로 미끄러지지 않도록 방지턱을 세운 셈이다. 하지만 무언가가 가상성, 즉 가장된 물리성을 가지는 것으로서 식별되었을 때 그것이 어떤 존재론적 본성을 가지는가에 대해서는, 가상성의 정의만으로는 완전히 해명할 수 없다. 가상성을 정의함으로써 우리가 했던 일은 '가상적'이라고 합당하게 불리는 것들이 어떤 속성을 공유하는가를 밝히는 일, 즉 가상성을 가지는 것들의 경계를 분명히 드러내는 일이었다. 그 경계가 드러났다면, 그 범주에 속하는 것들의 본성에 관한 탐구, 예를 들어 그것이 존재하는지, 존재한다면 무엇으로서 존재하는지에 대한 논의가 추가적으로 이루어질 필요가 있다. 이러한 목표 하에, 이 장에서는 가장된 물리성 정의의 견지에서 가상에 관한 존재론적 문제를 탐구할 것이다.

1. 가상에 관한 존재론적 문제

가상현실 기반 네트워크 플랫폼인 'VRChat'에는 2만 5천여 개가 넘는 가상적 공간이 존재한다. 이 가상적 공간들은 이른바 '월드(world)'라 불린다. VRChat의 사용자들이 원하는 기능과 외양을 갖춘 월드를 직접 제작할 수도 있기 때문에 월드의 수와 종류는 계속해서 늘어나고 있다. 학교나 영화관, 거실 같은 일상적 공간에서부터 세계 각지의 관광 명소를 그대로 재현한 공간, 심지어는 현실 세계에서는 볼 수 없는 환상의 공간까지, VRChat이 제공하는 월드의 종류는 무궁무진하다.

그림1은 VRChat의 월드 중 한 곳으로 일상적인 회의실의 모습을 하고 있다. 사용자들은 아바타(avatar)를 사용해 이 월드에 접속하여, 가상 회의실의 의자에 앉거나 테이블에 팔을 올리거나, 테이블 위의 펜을 쥐고 글씨를 쓸 수도 있다. VRChat을 사용하기 위해 반드시 HMD와 풀 트래커가 필요한 것은 아니지만, HMD와 풀 트래커를 갖춘 사용자라면 가상 회의실의 의자에 앉아 있음과 동시에 실제 세계에서도 정말로 앉아 있을 수 있다.

그림 1 VRChat의 가상 회의실 월드

이 가상 회의실에 접속하여 회의를 하는 경우를 생각해 보자. 이 월드에서 회의를 진행하는 일은 사실 그리 높은 기술적 숙련도를 요구하지는 않는다. 사용자는 HMD와 풀 트래커를 장착하거나, 혹은 PC를 조작하는 것만으로 가상 회의실 안의 가상 테이블이나 가상 의자, 가상 펜을 손쉽게 사용할 수 있다. 이 때 사용자가 "내가 의자에 앉아 있다"거나 "펜을 건네줘"라고 말하는 일도 자연스럽다. 그러나 이 때의 테이블, 의자, 펜의 정체가 정말로 무엇인지를 설명하는 일은 그만큼 간단하지 않다. 한편으로 이 가상적 집기들을 '테이블'이나 '의자', '펜'이라고 부르는 것은 매우 자연스러워 보이고, 더 나아가서 우리는 그것들을 테이블, 의자, 펜으로서 사용할 수 있다. 그러나 한편으로 그들은 물리적 세계에 존재하는 테이블이나 의자, 펜과 다르다는 사실 역시 명백해 보인다. 그렇다면 이 가상적 집기들은 어떤 종류의 대상인가?

다음과 같은 경우는 어떨까? 게임 《어쌔신 크리드 오리진(Assassin's Creed Origins》(2017)의 플레이어는 암살자 '바예크'가 되어 여러 퀘스트를 수행하고 보상을 얻는다. 플레이어에게 주어지는 희귀한 보상 중 한 가지는 바로 유니콘이다. 바예크, 즉 플레이어는 유니콘을 타고 고대 이집트의 도시와 사막을 돌아다닐 수 있다. 유니콘이 존재하지 않는 허구적 생물임은 분명하다. 유니콘이 등장하는 소설을 읽는 독자라면 유니콘에 관한 서술을 읽으면서도 유니콘이 실제로는 존재하지 않는 대상이라는 믿음을 문제없이 유지할 수 있을 것이다. 그러나 게임의 플레이어는, 바예크라는 플레이어 캐릭터를 경유하기는 하지만, 유니콘을 지각하고 경험할 수 있을 뿐더러 유니콘을 부르거나 그 위에 올라타거나 절벽에서 밀어 떨어뜨리는 등 다양한 상호작용을 할 수 있다는 점에서 유니콘 소설의 독자와는 다른 경험을 하는 것 같다. 그렇다면 이 유니콘은 소설 속 유니콘과 같은 종류의 개체라고 할 수 있는가? 그렇다면, 혹은 그렇지 않다면 그 이유는 무엇인가? 이 유니콘의 정체는 무엇인가?

그림 2《어쌔신 크리드 오리진》의 유니콘

이처럼 가상적인 것들이 현실 세계에 존재하는 물리적 대상들과도 다르지만, 상호작용이 가능하다는 점에서 소설이나 영화에 등장하는 허구적 개체들과도 달라 보이기에, 가상적인 것이 형이상학적 수수께끼를 품고 있다는 의심이 흔히 제기된다. 올셋과 같은 이론가는 이러한 의심으로부터 출발하여 보다 과감한 형이상학적 주장으로 나아가기도 한다. 그에 따르면 이러한 관찰로부터 컴퓨터게임에는 "적어도 세 가지의 서로 다른 존재론적 층위가 있다는 것이 따라 나온다. 즉, 실재, 가상, 그리고 허구(It follows that there are at least three different ontological layers to game content: the real, the virtual and the fictional)." 올셋의 이 주장은 철학적 존재론의 엄밀한 논변으로 진지하게 받아들일 만한 것은 아니지만, 그의 진술은 가상적인 것이 가지는 존재론적 지위가 불분명해 보인다는 의심을 단적으로 표현한다.[131]

이처럼 가상적인 것들의 정체가 일단 불분명해 보이며 더 나아가 이 불명확함이 가상적인 것들만의 두드러지는 특징으로 보이기 때문에, 가상적인 것의 존재론적 지위에 관한 의문은 가상에 관한 물음들 중 가장 즉각적으로 제기되는 의문이다. 이 의문은 철학적으로 진지하게 다루어질 만하다. 무엇이 있으며, 있다는 것이 무엇인가라는 물음은 근본적으로 철학적이기 때문이다. 존재하는 것들의 공식적인 목록에 가상적 대상들을 올릴 수 있는지, 올릴 수 있다면 가상적 대상들은 그 목록의 어느 부분에 포함되어야 하는지는 가상의 철학(philosophy of the virtual)에서 가장 활발하게 논의되고 있는 주제다. 더 나아가서 이 문제는 실로 가장 중요한 문제 중 하나이기도 하다. 가상적 대상이 허구적 대상이거나

[131] Espen Aarseth (2007), p. 42.

그렇지 않다는 주장은 가상적 대상 자체뿐만 아니라 가상 세계나 가상 현실, 그리고 가상적 경험을 이해하는 방식에도 중요하게 영향을 미치며, 더욱이 전자가 후자를 일정 부분 결정한다고도 볼 수 있기 때문이다. 그렇기에 가상적 대상의 존재론적 지위에 관한 해명은 가상적인 것에 관한 철학적 논의 속에서 핵심적인 위치를 차지한다.

이 장에서는 이 주제를 본격적으로 다룰 것이다. 이 주제는 내가 앞서 '가상에 관한 존재론적 문제'라고 불렀던 것으로, "가상적 대상은 허구적 대상인가?"라는 물음으로 표현되었다. 가상에 관련된 형이상학적 의심을 이러한 방식으로 구체화한 이유는, 가상적 대상을 단순히 현실이나 실재와 구분하는 것만으로는 가상적 대상을 무비판적으로 허구적 대상과 동일시하게 될 수 있어, 가상적 대상을 충분히 분명하게 해명하기 어려우리라는 우려 때문이었다. 그러나 무비판적이지 않은 방식으로, 즉 철학적 정당화를 통해 가상적 대상이 허구적 대상으로서 존재하지 않는다고 주장하는 입장이 존재하는데, 이 입장은 '가상 반실재론(virtual irrealism)'이라고 불린다. 이에 반해 가상적 대상이 진정으로 존재하는 개체라고 주장하는 입장을 '가상 실재론(virtual realism)'이라고 부른다. 이 두 입장은 가상의 존재론적 지위 문제를 두고 경쟁하는 대표적인 두 입장이다.

이 장에서는 가상 실재론과 가상 반실재론의 논변들을 비판적으로 검토한다. 이를 통해 나는 가상 실재론과 가상 반실재론의 주장과 논거를 명확히 밝힘으로써 이 두 입장 사이에 있는 진정한 쟁점을 드러내고자 한다. 먼저 간략하게나마 밝히자면, 현재 형태의 가상 반실재론과 가상 실재론은 가상적 대상이 존재하는지 아닌지를 두고 갈등을 일으키는 것처럼 보이고 그렇게 이해되곤 했지만, 사실 이 양 진영 사이의 진정한 쟁점은 '가상적 대상이 존재하는가'의 문제가 아니라 '가상적 대상이 무엇인가'라는 문제라는 것이다. 이처럼 가상적 대상의 존재론적 논쟁으로 여겨져 왔던 논의의 진정한 쟁점을 드러냄으로써 나는 이 논쟁을 그대로 이어 나가는 것이 사실상 무의미함을 보일 것이다. 그보다 더 유익한 과업은 먼저 가상적 대상의 정체와 본성이 무엇인가를 해명하는 일인데, 나는 앞서 제시한 가장된 물리성 정의를 통해 이 작업을 수행할 것이다. 즉, 내가 이 장에서 하고자 하는 작업은 가상적 대상의 존재론적 지위에 대해 실재론이나 반실재론을 지지하거나 제3의 존재론적 설명을 제시하는 것이 아니라, 가상적 대상의 존재론적 지위에 관한 문제가 철학적으로 사실상 매우 사소한 문제임을 드러내는 것이다.

본격적인 논의에 앞서 덧붙이자면, 이 장에서 말하는 '가상적 대상'이란 일반적으로 가상적 환경(virtual environment) 속에서 우리가 지각하고 마주하는 대상들을 가리킨다. 앞서 언급했던 가상적 테이블, 가상적 유니콘 등이 가상적 대상의 대표적인 사례이다. 이후 살펴볼 논변들은 일반적으로 이러한 의미에서의 가상적 대상을 피설명항으로 삼는다.

2. 가상 반실재론(Virtual Irrealism)

가상 반실재론은 가상적 대상의 존재론적 지위에 관한 한 철학적 입장이다. 가상 반실재론에는 다양한 버전이 있을 수 있으나, 이들이 일반적으로 공유하는 주장은 가상적 대상이 실재하지 않는다는 것이다.

차머스에 따르면 이 일반적 주장으로부터 다음과 같은 하위 논제들이 따라 나올 수 있다. 가상 세계는 허구적 세계이다. 가상적 사건은 오로지 허구적 세계에서만 발생한다. 가상 현실에서의 경험은 허구적 세계에 대한 환영적 지각(illusory perception)과 연관된다.[132] 예를 들어, 이를 앞서 제시한 VRChat의 사례에 적용해 본다면, 가상 반실재론자들은 다음과 같이 주장한다고 볼 수 있다. 가상 회의실은 허구적 회의실로서 실재하지 않는다. 가상 회의실 속 가상 테이블은 허구적 대상이다. 가상 회의실에서 가상 테이블을 지각하는 것은 환영적 지각이다.

이 장에서는 가상 반실재론의 두 가지 버전을 살펴볼 것이다. 첫 번째 버전은 내가 '소박한 반실재론(naive irrealism)'이라고 이름 붙인 입장으로, 가상적인 것이 말 그대로 존재하지 않는다는 입장이다. 두 번째 버전은 '가상적 월튼 허구주의(virtual walt-fictionalism)'라고 불리는 입장으로, 이 관점에 따르면 가상적 대상은 사용자의 믿는 체하기(make-believe)에 의해 상상된 개체라는 의미에서 허구적이다.

2.1. 소박한 반실재론(Naive Irrealism)

가상적 대상이 허구적 대상이라는 주장이 가질 수 있는 가장 기초적인 형태는 가상적 대상이 환영에 불과하다는 것이다. 이러한 관점은 다소 거칠어 보이지만 Ⅰ장에서 살펴보았듯 가상현실에 관한 일부 철학적 논의들에 암묵적으로, 그럼에도 분명하게 포함되어 있는 관점이기도 하다.

지금 우리가 논의 대상으로 삼는 가상현실은 기술적(technological) 의미의 가상현실, 즉 기술적으로 구현된 가상현실이다. 철학자들은 이 기술적 가상현실을 철학사 속에 선재하는 가상현실에 대한 관념과 연관지어 이해하곤 했다. 차머스는 가상현실에 대한 가장 오래된 언급을 플라톤의 동굴의 비유, 장자의 호접몽, 그리고 인도의 나라다(Narada) 설화[133]에서

---

[132] David J Chalmers (2017), p. 310. 차머스는 가상 반실재론이 지지할 수 있는 주장에 가치론적 주장(가상적 경험은 실제 경험과 비교하여 제한적인 가치만을 가질 수 있는데, 이는 허구에 대한 경험이 갖는 가치와 동일한 종류의 제한적 가치이다)을 포함시키고 있다. 그러나 여기서는 가상적 대상의 존재론적 지위에 초점을 맞추기 위해 이 가치론적 주장에 대한 언급은 생략하기로 한다.

[133] 인도의 고대 설화로, 현자 나라다는 비슈누 신에게 '마야(환영)'에 대해 알기를 원한다고 요청한다. 비슈누 신은 나라다의 요청을 거절하였으나, 나라다의 끈질긴 청에 못 이겨 그에게 진정한 마야의 힘을 보여주

발견하는데, 이 세 가지 이야기 모두가 환영적이고 허구적인 가짜 현실에 관한 것이다. 이러한 환영적 현실에 대한 생각은 철학사 전반에 걸쳐서 데카르트(Rene Descartes)의 사악한 악마, 로버트 노직(Robert Nozick)의 경험 기계, 길버트 하먼(Gilbert Harman)이 처음 제시한 '통 속의 뇌(Brain in a vat)' 같은 사고실험의 형태로 반복되어 왔다.

어떤 철학자들은 이러한 사고실험의 연장선상에서 기술적 가상현실을 이해하고자 한다. 우리가 실제로 활용하고 경험하는 기술적 가상현실은 이 철학적 사고실험들이 현실화된 결과처럼 보이기 때문이다. 이를테면 노직은 2000년 《포브스 ASAP(Forbes ASAP)》에 기고한 칼럼에서, 자신이 1974년 제시했던 경험 기계 사고실험이 오늘날 가상현실 기술에 의해 더 이상 가설의 차원에 머물지 않게 되었다고 말한다. 그는 경험 기계에 대해서와 마찬가지의 이유로 기술적 가상현실에 대해서도 비판적 입장을 고수한다.

> "당신이 지구에 있는 방 안에서 가상현실 고글을 쓰고 달 위를 걷는 체험을 시뮬레이트하는 것을 다른 사람들이 보았을 때, 그 때 당신의 경험이 어떤 성격의 것이건, 그들은 당신이 실제로 달 위에 있지 않다는 사실을 안다. 나는 또한, 심지어 모든 사람이 동일한 가상 현실에 접속해 있다고 하더라도, 그 사실로 인해 그 가상 현실의 내용이 진정한 의미에서 진짜가 되지는 않는다고 믿는다." [134]

나는 가상현실에 관한 철학적 사고실험이 기술적 가상현실을 이해하거나 구현하는 데 도움이 된다는 사실을 부정하려는 것은 아니다. 환영적 현실에 대한 철학적 상상이 기술적 가상현실에 대해 조명하는 바가 분명히 있을 것이며, 더 나아가 전자가 후자를 구현하기 위한 동력이 되었다고도 말할 수 있을 것 같다. 그러나 문제는, 그러한 사고실험의 견지에서 기술적 가상현실을 이해하려는 시도가 기술적 가상현실에 대한 잘못된 존재론적 관점으로 이어질 수 있다는 것이다.

기술적 가상현실을 사고실험의 기술적 완성으로 본다면, 사악한 악마가 우리에게 보여주는 현실이나 경험 기계 속에서 경험하는 현실과 마찬가지로 기술적 가상현실 역시

기로 한다. 나라다가 잠에서 깨어 보니 그는 수실라라는 소녀로 태어나 있었으며, 나라다로서의 기억은 모두 잃은 채였다. 수실라는 성장하여 왕비가 되고 여덟 명의 아들과 많은 손자를 얻는다. 그러던 어느 날 수실라의 남편과 아버지 사이의 갈등으로 인해 전쟁이 발발하고, 수실라의 아들과 손자는 모두 죽는다. 슬퍼하던 수실라가 정신을 차려 보니 그는 더 이상 수실라가 아니라 비슈누와 이야기를 나누던 나라다로 돌아와 있었다. 수실라의 삶 전체가 '마야', 즉 환영이었던 것처럼, 나라다는 그 자신의 삶도 환영에 불과함을 깨닫는다. David J Chalmers (2022), *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy* (W.W.Norton&Company), pp. 5-7.

[134] Robert Nozick (2000), "The Pursuit of Happiness", *Forbes ASAP*, 2000.

정말로는 존재하지 않는 환영이 된다. 그렇다면 그 가상현실 속 가상적 대상들 역시 환영에 불과하다. 이와 같이 가상현실과 그 속의 대상들을 순전한 환영으로 간주하는 관점을 '소박한 반실재론'이라고 부를 수 있다. 이 입장은 가상현실과 가상적 대상이 존재하지 않는다고 본다는 점에서 반실재론이되, 논변의 형태로 분명하게 제시된 바 없으며 기술적 가상현실에 대한 느슨한 이해 속에 암묵적으로 스며 있을 따름이라는 점에서 소박하다.

소박한 반실재론을 거부할 이유는 분명하다. 기술적 가상현실은 완벽한 가상현실이 아니기 때문이다. 데카르트나 노직과 같은 철학자들이 관심을 두었던 가상현실은 '완벽한 가상현실'로, 그것을 경험하는 주체에게 현실과 완전히 동일한 종류와 정도의 감각 경험을 제공하며, 그것을 경험하는 주체가 자기 자신이 가상현실 속에 있음을 알 수 없는 가상현실이다.[135] 데카르트에게서도 노직에게서도 가상현실의 경험자는 자신이 가상현실 속에 있음을 알지 못한다.

우리가 경험하는 기술적 가상현실은 완벽한 가상현실이 가지는 이러한 환영적 성격을 갖지 않는다. 물론 과학 기술이 발전함에 따라 기술적 가상현실이 현실과 완전히 동일한 감각 경험을 제공하게 될 가능성이 매우 크다. 그러나 기술적 가상현실이 현실의 경험과 전혀 구별되지 않는 완벽한 감각 경험을 제공하게 된다 하더라도 그것과 완벽한 가상현실 사이에는 여전히 중요한 차이가 있다. 바로, 정상적인 조건 하에서 기술적 가상현실을 사용하는 사람은 일반적으로 자신이 가상현실 속에 있음을 분명히 인지한다는 것이다. 그리고 그러한 의식은 가상현실의 경험과 가상현실 속 사용자의 행동에 영향을 미친다. 예를 들어 VRChat의 사용자는 바닷속을 구현한 월드에서 잠수한 채로 두어 시간을 보내기도 하고, 깎아지를 듯 높은 가상적 절벽에서 주저하지 않고 뛰어내리기도 한다. 사용자가 이러한 행동을 할 수 있는 것은 그가 자신이 가상현실 속에 있음을 분명히 인지하기 때문이다. 현실적이고 물리적인 세계에서는 할 수 없는 여러 행동을 할 수 있게 해 준다는 것이 기술적 가상현실이 가지는 중요한 특징이기도 하다. 기술적 가상현실이 이러한 특징을 가질 수 있는 것은 그것이 어떤 방식으로건 사용자에게 실제 현실이 아닌 것으로서 인지되기 때문이다.

또한 기술적 가상현실은 철학적 사고실험 속 가상현실과 같은 환각이 아니다. 다시 말해서, 경험 기계에 연결된 사람은 어떤 대상이나 사태로부터 합당하게 인과된 지각 경험을 하는 것이 아니지만, 기술적 가상현실의 사용자는 그러한 지각 경험을 한다는 것이다. 기술적 가상현실의 사용자는 아무런 감각적 원인이 없는 환각을 보는 것이 아니다. 사용자의 눈앞에는 분명히 무언가가 있고 그 무언가가 사용자의 지각 경험을 야기한다. 문제는 그 '무언가'의 정체가 무엇인가 하는 것이지만, 적어도 사용자가 무언가로부터 인과된 지각 경험을 하고 있음은 분명하다. 그렇기에 기술적 가상현실과 그 속 가상적 대상들은 데카르트나 노직이 말하는 가상적 현실처럼 순전한 환영이라고 볼 수 없다.

[135] Grant Tavinor (2021), p. 133.

완벽한 가상현실이라는 사고실험이 그 자체로 많은 철학적 문제와 통찰을 던져줄 수는 있지만, 그로부터 파생되는 소박한 반실재론은 가상적인 것의 존재론적 지위에 대한 해명으로서는 그리 호소력을 갖지 않는다. 소박한 반실재론은 우리의 논의 대상이 되는 기술적 가상현실과 철학적 사고실험 속 완벽한 가상현실 사이의 차이를 무시하기 때문이다. 그럼에도 불구하고 소박한 반실재론을 언급해야만 하는 이유는 기술적 가상현실과 가상적 대상을 철학적 사고실험의 연장선상에서 보려는 시도가 가상현실에 대한 오해를 불러일으킬 위험이 있음을 분명히 지목하기 위해서이다. 가상적 대상이 존재하지 않는다는 주장은 적어도 소박한 반실재론보다는 더 정교하게 구성되어야 한다.

2.2. 가상적 월튼 허구주의(Virtual Walt-fictionalism)

(1) 월튼의 허구 이론과 가상적 월튼 허구주의

소박한 반실재론이 설득력을 갖지 않는다 해도 가상적인 것이 허구라는 생각은 쉽게 포기되지 않는다. 가상적 대상들은 어쨌거나 물리적 대상들과 분명히 달라 보이기 때문이다. 가상적 대상이 어떤 의미에서건 허구적이라는 직관은 이론 안팎으로 강력하고 광범위하게 존재한다. 가상 세계를 의미하는 '메타버스(metaverse)' 라는 용어의 기원인 소설 《스노 크래시(Snow Crash)》(1992)에는 가상 세계 속 대로(boulevard)에 대해 다음과 같이 묘사하는 대목이 등장한다.

> "이 대로는 진짜로 존재하진 않는다. 그것은 상상적 장소의 풍경을 컴퓨터로 만들어낸 것이다(This boulevard does not really exist; it is a computer-rendered view of an imaginary place)." [136]

비록 소설 속 문장이기는 하지만, 이 진술은 가상적 대상이 존재하지 않는 것 같다는 우리의 직관을 어느 정도 표현한다. 하지만 가상적 대상이 진짜로 존재하지 않는다면 그것은 어떻게 우리에게 감각되고 경험될 수 있는가? 가상적 대상이 '진짜로 존재하지 않는다' 는 진술이 어떤 의미를 가지는 것일까? 맥도넬과 와일드먼(Neil McDonnell and Nathan Wildman)은 월튼의 허구 이론을 사용하여 이 물음에 답한다. 그들의 주장에 따르면 가상현실은 ***월튼의 의미에서*** 허구적이며, 그에 따라 가상적 대상은 존재하지 않는다는 결론을 얻을 수 있다. 그러한 의미에서 이들은 자신의 입장을 가상적 대상에 대한 '월튼

[136] David J Chalmers (2022), p. 186에서 재인용.

허구주의’ 라고 부른다.[137]

월튼 허구주의의 논변을 이해하기 위해서는 그 배경이 되는 월튼의 허구 이론을 먼저 이해할 필요가 있다. 월튼이 제시한 허구 이론은 현대 분석미학뿐 아니라 형이상학과 언어철학에서도 허구에 관해 가장 영향력 있는 이론에 속한다. 그는 ‘믿는 체하기 놀이(make-believe game)’ 라는 개념을 통해 회화, 음악, 문학 전반을 아우르는 허구의 본성을 규명한다.[138]

월튼에 따르면 허구는 특정한 믿는 체하기 놀이 속에서 ‘소도구(prop)’ 로서의 기능을 가지는 것으로 정의된다. 바꾸어 말하면, 우리가 허구 혹은 허구 작품을 대할 때 우리는 믿는 체하기 놀이를 하는 것이며, 바로 그 사실 때문에 그 재현(작품)은 허구이다. 이 주장을 분명히 이해하기 위해서는 ‘믿는 체하기 놀이’, ‘소도구’ 등의 용어를 더 분명하게 해명할 필요가 있겠다.

먼저, 여기서 월튼이 말하는 ‘믿는 체하기 놀이’ 란 일종의 상상 활동이다. 월튼은 믿는 체하기 놀이의 기초적인 사례로 아이들의 놀이를 제시한다. 아이들이 숲 속에서 나무 그루터기를 발견하고 그 그루터기를 곰이라고 ‘믿는 체’ 하기로 하는 경우를 생각해 보자. 이 때 아이들은 그루터기를 곰이라고 상상하며, 그루터기에 올라타면서 곰에 올라탄다고 상상하고, 그루터기로부터 도망치면서 곰으로부터 도망친다고 상상할 것이다. 이러한 일련의 상상 활동이 바로 믿는 체하기 놀이이다.

그리고 아이들의 믿는 체하기 놀이에서 ‘소도구’ 는 나무 그루터기이다. 월튼에 따르면, 소도구는 그 존재와 특징들을 통해 믿는 체하기 놀이에서 무엇이 상상되어야 하는지를 지시한다(prescribe). 예를 들어 나무 그루터기가 실제로 큰 바위의 오른편에 있다면, 놀이를 하는 아이들은 ‘곰이 바위의 오른편에 있다’ 고 상상해야 하고, 이 아이들의 믿는 체하기 놀이의 세계 속에서는 ‘곰이 바위의 오른편에 있다’ 는 것이 참이다. 이처럼 나무 그루터기는 아이들의 믿는 체하기 놀이의 세계 안에서 무엇이 참이고 무엇이 거짓인지를 결정해준다. 이 때 월튼은 믿는 체하기 놀이의 세계 속 참을, 현실 세계에서의 참과 구분하여 ‘허구적 참(fictional truth)’ 이라고 부른다. 곰이 바위의 오른편에 있다는 것은 아이들의 놀이 속에서만 참이지, 현실 세계에서는 참이 아니기 때문이다. 정리해서 말하자면, 그루터기는 아이들의 놀이 속에서 무엇이 허구적으로 참인지 결정한다는 의미에서 소도구이다.

월튼은 우리가 허구(작품)을 감상할 때에도 아이들의 믿는 체하기 놀이와 같은 일이

---

[137] Neil McDonnell and Nathan Wildman (2019), "Virtual Reality: Digital or Fictional?", *Disputatio*, 11.55, pp. 371-397.

[138] Kendall L Walton (1990); 켄달 월튼(2019), 양민정 역, 『미메시스: 믿는 체하기로서의 예술』, (북코리아).

일어난다고 본다. 즉, 감상자가 허구를 감상할 때 하는 일은 그 허구를 소도구로 삼아 믿는 체하기 놀이를 하는 것이다. 예를 들어 우리가 피터르 브뤼헐(Pieter Brueghel)의 회화 《추락하는 이카루스가 있는 풍경(Landscape with the Fall of Icarus)》(1558)을 보고 있다고 가정해 보자. 월튼에 따르면 이 때 우리가 하는 일은, 《이카루스》라는 회화 작품을 믿는 체하기 놀이의 소도구로 삼아서, 그 소도구가 가진 특징(즉, 그 그림 자체의 형식과 내용)이 지시하는 대로, 이카루스가 물 속에서 허우적거리고 있다고, 그리고 우리 자신이 이카루스가 물 속에서 허우적거리는 모습을 직접(directly) 보고 있다고 상상하는 것이다. 이 때 《이카루스》는 우리의 믿는 체하기 게임 속에서 소도구로 사용되는 기능, 예를 들면 '이카루스가 바다에 빠져 허우적거리고 있다'는 명제를 상상하도록 지시하는 기능을 가지므로 허구이다.

아이들의 놀이에서 사용되는 그루터기와 우리가 미술관에서 감상하는 《이카루스》는 믿는 체하기 놀이 속에서 무엇을 상상해야 하는지 지시하는 역할을 수행한다는 점에서 둘 다 소도구이며, 따라서 둘 다 허구이다. 다만 그루터기가 임시적으로 소도구로 사용되었을 뿐 애초에 소도구의 기능을 가지도록 의도되지는 않은 반면 《이카루스》는 애초에 특정한 믿는 체하기 놀이의 소도구로 사용되고자 만들어진 것이라는 점[139], 그리고 그루터기보다 《이카루스》가 더 정교한 믿는 체하기 놀이를 가능하게 해 준다는 점에서 다를 뿐이다.

소도구가 상상을 '지시'한다는 것은 어떤 의미인가? 우리가 허구를 감상할 때 사실 우리는 무엇이든 자유롭게 상상할 수 있다. 그루터기가 바위 옆에 있음에도 불구하고 어떤 아이는 곰이 바위 위에 올라가 있다고 상상할 수 있다. 《이카루스》를 보면서 우리는 바다에 빠진 것이 이카루스가 아니라 헤라클레스라고 상상할 수도 있고, 이카루스가 추락하지 않고 하늘을 계속 날고 있다고 상상할 수도 있다. 월튼은 그러한 상상이 불가능하지는 않지만, 그럼에도 불구하고 그러한 상상은 '공인되지 않은(unauthorized)' 믿는 체하기 놀이라고 말한다. 왜냐하면 그러한 믿는 체하기는 《이카루스》라는 소도구에 의해 지시된 것이 아니기 때문이다. 반대로 《이카루스》를 보면서 그 그림이 가진 객관적 특징에 따라서 이카루스가 추락하여 바다에서 허우적거리고 있다고 상상하는 것, 그리고 감상자 자신이 그 장면을 직접 본다고 상상하는 것은 '공인된(authorized)' 믿는 체하기 놀이, 즉 《이카루스》에 의해 지시된 대로의 믿는 체하기 놀이에 참여하는 것이다. 앞서 언급했듯 믿는 체하기 놀이의 소도구는 그 존재와 특징에 따라 믿는 체하기 놀이의 내용, 즉 그 놀이에서 무엇이 상상되어야 하는지를 결정한다. 오로지 공인된 믿는 체하기 게임만이 허구적으로 참인 바를 반영한다. 《이카루스》를 가지고 하는 믿는 체하기 게임 안에서,

[139] 이러한 이유를 들어 월튼은 그루터기를 '임시방편적 소도구(ad hoc prop)'라고 부른다. 반면 임시방편적이지 않은 소도구, 즉 소도구로서의 목적을 위해 특별히 고안된 것의 사례로는 인형이나 장난감 트럭 같은 것들, 그리고 대부분의 재현 예술 작품들이 있다. Kendall L Walton (1990), p. 51.

바다에 빠진 것이 헤라클레스라는 것은 허구적으로 거짓이다. 반면 바다에 빠진 것이 추락한 이카루스라는 것은 허구적으로 참이다. 이것이 소도구가 상상을 지시한다는 진술의 의미이다.

정리해 보자. 월튼의 허구 이론에 따르면 허구란 믿는 체하기 게임에서 소도구로 사용되는 기능을 가지는 것으로 정의된다. 허구가 소도구로 사용된다는 것은, 풀어서 설명하자면, 허구가 그것이 가진 내용을 상상하라는 지시를 내린다는 것이다. 그리고 어떤 허구에 의해 지시된 바를 감상자가 상상할 때 그는 그 허구에 의해 공인된 믿는 체하기 게임에 참여하는 것이다.

맥도넬 등은 가상현실이 월튼의 의미에서의 허구, 즉 월튼-허구(walt-fiction)라고 주장한다. 즉, 이들에 따르면 우리가 《이카루스》와 같은 회화 작품을 보면서 이카루스가 허우적거리고 있다고 상상하는 것, 혹은 더 나아가서 문학, 회화, 음악을 포함하는 허구를 감상할 때 공인된 믿는 체하기 게임에 참여하는 것과 마찬가지로 VR을 경험할 때에도 믿는 체하기를 하며, VR은 그러한 정교한 믿는 체하기 게임을 위해 고안된 월튼-허구라는 것이다.

맥도넬 등이 지지하는 가상적 월튼 허구주의(이하 VWF)에 따르면 VR에서 상상을 지시하는 소도구는 VR 시스템에서 사용되는 디지털 이미지, 사운드, 햅틱 피드백 메커니즘(진동 등을 통해 촉각적 자극을 구현하는 시스템) 등 VR이 포함하는 재현적 요소들이다. 맥도넬 등은 이들을 'VR 특정적 소도구(VR specific props)'라고 부른다. 이것들을 VR 특정적이라고 부르는 이유는 VR이 포함하는 재현적 요소는 시각, 청각, 촉각 등의 다수의 감각을 함께 활용한다는 점에서 회화나 문학 등 전통적인 매체와는 구분되기 때문이다.

VWF주의자들이 VR 특정적 소도구가 존재하지 않는다고 주장하는 것은 아님에 주의해야 한다. 회화 작품이 작품 그 자체로는 물리적 대상으로서 실재하듯, VR 특정적 소도구들 역시 그 자체로는 정말로 존재한다. VR 속의 디지털 이미지나 사운드는 분명히 실재하며, 우리는 그 소도구를 보고 듣고 느낌으로써 그 소도구들이 자신의 본성과 특징에 따라 지시하는 바를 상상하고, 그에 따라 그 소도구가 공인하는 믿는 체하기 게임에 참여한다. 그러한 소도구들이 존재하지 않는다면 감상자들이 믿는 체하기 게임에 참여하는 일이 불가능할 것이다.

VWF가 '허구'라고 주장하는 것은 이 VR 특정적 소도구가 아니라 ***가상적 대상***이다. 《이카루스》라는 회화 작품 자체는 소도구로서 존재하되 그 소도구를 사용하여 상상된 이카루스는 존재하지 않는 것과 마찬가지로, VR에서도 디지털 이미지나 사운드, 촉각적 자극 등은 모두 실재한다. 그러나 그것들의 지시에 따라 상상된 바는 실재하지 않는다. 예를 들어, 앞서 사례로 들었던 VRChat 회의실에서 가상 테이블을 보는 경우를 생각해 보자. VWF에 따르면 우리 앞에 실재하는 것은 ***테이블처럼 보이는 디지털 이미지***일 따름이다. 이 때 이 이미지는 VR 특정적 소도구로서, 그것이 완전히 3차원적인 테이블이라고 상상하라는 지시를 하는 기능을 가진다. 이 테이블의 이미지라는 소도구가 지시하는 상상에 참여함으로써

우리는 우리 앞에 3차원적인 테이블이 있다고 상상한다. 바로 이 때 우리가 거기에 있다고 상상한 3차원적 테이블이 바로 가상적 테이블이다.

맥도넬 등은 HTC Vive 기반 VR게임 《롱보우(Longbow)》의 사례를 들어 VWF의 주장을 다음과 같이 상술한다. 《롱보우》에서 플레이어는 바이킹 헬멧을 쓰고 회색빛을 띤 침입자 캐릭터들에 맞서 수성(守城)해야 한다.

> "예를 들어, 《롱보우》로 돌아가면, 가상 월튼-허구주의자들은, 바이킹 헬멧을 쓴 회색 남자들, 성문, 풍선, 화살과 활의 *이미지가 실재한다*는 사실, 그리고 이러한 이미지들이 믿는 체하기 놀이에서 소도구로서의 기능을 한다는 사실을 기꺼이 당연하게 받아들일 것이다. 그러나 바이킹 헬멧을 쓴 작은 회색 남자들은 *실재하지* 않는다. 그보다는, 그들은 오로지 롱보우의 믿는 체하기 놀이 안에서만 "존재"한다. 우리가 그 게임을 플레이하기를 멈추면 그들은 "존재하기"를 멈출 것이다."[140]

VWF주의자에 따르면 《롱보우》에서 정말로 실재하는 것은 침입자나 활이나 화살의 ***디지털 이미지***, 즉 믿는 체하기 놀이의 소도구뿐이다. 가상적 침입자, 가상적 활, 가상적 화살들은 이 디지털 이미지, 즉 소도구의 지시에 따라 상상되었을 따름이며 실재하지 않는다.

같은 이유에서 VWF주의자는 VR이나 가상 세계 안에서 이루어지는 행위나 사건에 대해서도 같은 입장을 취한다. 그들에 따르면 가상 세계에서 발생한 사건들은 '정말로(really)' 발생한 것이 아니라 허구적으로만 발생한 것이다. 《롱보우》에서 내가 활을 쏴서 침입자를 막았다는 사건은 정말로 발생한 것이 아니라 《롱보우》의 믿는 체하기 놀이 속에서 상상된 사건일 따름이다. 물론 플레이어는 《롱보우》가 제공하는 믿는 체하기 놀이에 참여하면서 실제로 어떤 행위(예를 들어 컨트롤러의 버튼을 누르는 행위)를 할 수 있고, 게임에 친숙한 플레이어는 자신의 그러한 행위에 대해 '활을 쏘았다'고 기술할 수 있다. 그러나 그렇게 기술된다고 해서 그 행위가 정말로 '활을 쏘는' 행위가 되는 것은 아닌데, 이 때 플레이어는 실제로 발생한 사건을 기술하기는 하지만 허구적 용어를 사용하여 기술하는 것이기 때문이다.

이러한 논변을 펼침에 있어서 VWF주의자의 핵심적인 전제는 바로, 디지털 이미지나 사운드 같은 VR 특정적 소도구는 가상적 대상이 아니라는 것이다. 즉 VR을 경험하면서 우리가 마주하는 것은 정말로는 디지털 이미지일 뿐 가상적 대상이 아니다. 디지털 이미지는 가상적 대상과 ***동일시될 수 없다***.

---

[140] Neil McDonnell and Nathan Wildman (2019), p. 393.

> "VWF에 따르면 이 소도구들—예를 들어 코드, 이미지, 소리 등, 관련된 믿는 체하기 놀이에 참여하기 위해 사용되는 것들—은 실재한다(그렇지 않으면 그와 관련된 놀이를 하는 일이 불가능하기 때문이다). 그러나 이러한 소도구들은 가상적 대상과 *동일하지(identical)* 않다. 왜냐하면, VWF주의자에게 있어서 가상적 대상은, 우리가 특정한 VR 월튼-허구에 공인된 방식으로 관여할 때에 그것이 존재한다고 믿는 체하는 그러한 대상이기 때문이다." [141]

이처럼 VWF주의자는 우리가 감각하는 디지털 이미지를 존재론적 차원에서 가상적 대상과 별개의 개체로 구분하고 전자를 믿는 체하기 게임의 소도구로 설명함으로써 가상적 대상이 존재하지 않는다는 주장을 정당화한다. 우리가 앞서 제시했던, '가상적 대상이 진짜로 존재하지 않는다면 그것은 어떻게 우리에게 감각되고 경험될 수 있는가?' 라는 질문에 대해, 월튼-허구주의자들은, 우리가 감각하고 경험하는 것은 사실 가상적 대상이 아니라, 가상적 대상을 상상하라고 지시하는 소도구일 따름이라고 답할 것이다.

추가적으로 언급하자면, 맥도넬 등이 명시적으로 지적하지는 않았으나 VWF의 주장을 명료하게 이해하기 위해 구분해야 하는 지점이 있다. VWF에 따른다면 VR특정적 소도구도 월튼의 의미에서 '허구' 이다. 왜냐하면 그것은 믿는 체하기 놀이의 소도구이기 때문이다. 그러나 이 소도구들이 월튼-허구라는 사실은 그 소도구들이 실재하지 않는다는 의미가 아니다. 월튼이 사용하는 허구라는 개념은 허구적 개체와 같은 형이상학적 함의를 갖지 않기 때문이다. 월튼에게서 '허구' 는 사실 '재현(representation)' 과 바꾸어 쓸 수 있는 용어이다. 그는 *Mimesis as Make-Believe*의 서문에서 다음과 같이 밝힌다.

> "우리는 "허구" 라는 표현을 작품들, 즉 인간이 만든 인공품들에 한정하지 않고 보통 사용되는 것과는 다른 측면들에까지 더 넓게 사용하는 것이 최선임을 발견하게 될 것이다. 이러한 의미에서의 "허구" 는 앞으로 우리가 이해하게 될 "재현" 과 바꾸어 쓸 수 있을 것이다." [142]

그렇다면 VWF가 '허구적' 이라고 부르는 대상은 사실 두 가지인 셈이다. 그들은 VR특정적 소도구(즉, 디지털 이미지)도 '허구' 라고 보며, 그 소도구가 지시한 대로 상상된 가상적 대상도 '허구' 라고 주장한다. 그러나 전자의 주장에서 '허구' 는 월튼의 이론에서 사용된 전문적 용어로서 형이상학적 허구를 의미하지 않는다는 점에 주의해야 한다. VWF를

[141] Neil McDonnell and Nathan Wildman (2019), p. 392.

[142] 켄달 월튼(2019), pp. 27-28.

존재론적 입장으로 만들어주는 것은 전자가 아니라 후자의 주장이다. 그들은 VR이 월튼-허구라는 주장에 의존하여 VR 속 가상적 대상이 존재하지 않는다고 주장하는 것이다. 이처럼 VWF의 주장 속에서 월튼-허구와 형이상학적 허구에 관한 주장은 구분된다.

VWF는 몇 가지 이론적 장점을 가진다. 무엇보다도 VWF가 가지는 가장 큰 이론적 매력은 그것이 다름아닌 월튼의 허구 이론에 의존한다는 데서 비롯된다. 앞서 언급했듯 월튼의 이론은 오늘날 허구에 대한 철학적 설명 중 가장 설득력 있고 체계적인 설명으로 여겨진다. 월튼의 설명을 가상현실과 가상적 대상에 적용함으로써 VWF는 월튼의 이론이 본래 가지는 폭넓은 설명력과 체계성을 물려받는다.

VWF가 가지는 또 다른 이론적 장점은 가상적 대상의 본성을 설명해야 하는 부담을 지지 않는다는 것이다. 이는 가상적 대상에 관한 실재론이 부담하는 이론적 과업과 비교하여 쉽게 이해할 수 있다. 실재론자들의 임무는 단순히 가상적 대상이 존재한다고 선언하는 것만으로 끝나지는 않는다. 실재론자들은 가상적 대상이 존재한다는 것에 더하여, 그것이 어떤 본성을 가지는 대상인지 설명해야 한다(이를 테면 그것은 구체적 대상인가? 추상적 대상인가?). 또한 그들은 가상적 대상이 '대상(object)'으로서의 자격을 가지고 있음을 보이기 위해 가상적 대상에 연관되는 인과 관계의 문제나 지각(perception)의 문제에도 개입해야 한다. 반면 VWF는 가상적 대상이 믿는 체하기 놀이에서 상상된 것이라고 설명함으로써 가상적 대상에 얽힐 수 있는 복잡한 존재론적, 인식론적 문제를 피할 수 있다.

예를 들어 어떤 가상 세계에서 가상 당구공 A가 가상 당구공 B에 부딪혀서 B가 특정한 방향으로 움직였다고 가정해 보자. 실재론자는 이 두 가상적 대상 사이에 진정한 인과 관계가 성립한 것인지, 만일 성립했다면 가상적 대상이 물리적이지 않음에도 불구하고 이 둘 사이에 어떻게 인과 관계가 성립할 수 있는지 설명해야 하는 부담을 진다. 반면 같은 사례에 대해 VWF주의자는, A가 B에 부딪혀서 B가 움직인 것처럼 보이기는 하지만, 그러한 움직임 사건은 실제로 발생한 것이 아니라 해당 가상 세계에서 이루어지는 믿는 체하기 놀이 속에서만, 즉 허구적으로만 발생한 것이라고 설명할 수 있다.

월튼의 허구 이론이 가지는 강한 호소력과 VWF 자체가 가지는 이론적 경제성으로 인해, VWF는 상당한 설득력을 갖는다. 그러나 VWF는 의심스러운 지점 역시 남겨두고 있다. VWF의 주장을 받아들이면 VR과, 회화나 사진, 영화 같은 기존의 재현들 사이에 분명히 존재하는 것처럼 보이는 차이를 포착하기 어려워진다. 그 모든 경우가 월튼-허구이며, 그 재현들이 VR이건 회화이건 사진이건 영화이건, 그것이 묘사하는 바를 통해 상상해낸 것은 모두 허구적 대상이 되기 때문이다. 그러나 이 장의 서두에서 언급했듯 영화나 회화, 사진이 묘사하는 바와 VR이 묘사하는 바 사이에는 분명 어떤 차이점, 적어도 전자와 달리 후자에 대해서는 특정한 종류의 상호작용이 가능하다는 차이점이 존재한다. VWF를 받아들인다면 그러한 차이점을 조명하기 어려워 보인다.

VWF가 월튼의 허구 이론을 동원함으로써 전통적 매체와 VR 사이의 차이를 무시한다는 사실은 이 입장의 추가적인 난점을 시사한다. VWF는, VR이 아닌 회화나 영화 등의 재현들을 통해 감상자가 상상해내는 대상들도 '가상적 대상'이라고 분류해야 한다는 반직관적인 결론을 막지 못한다. 2차원 재현으로부터 3차원 대상을 상상해내는 일은 가상현실에서뿐만 아니라 일반적인 회화에서도 비일비재하게 일어난다. 정교한 원근법에 따라 그려진 회화 속 테이블을 보면서 그것이 3차원 테이블이라고 상상하는 것은 가능하며, 더 나아가서 그 회화를 감상하는 적절한 방식일 수도 있다. 예를 들어 눈속임 그림은 평면에 그려졌지만 마치 3차원 공간을 들여다보는 것 같은 착시를 일으키기 위해 다양한 기교를 동원한다. 그렇다면 감상자가 눈속임 그림의 표면을 보면서 그것이 3차원 대상이라고 상상하는 것은, 눈속임 그림에 의해 의도된 바로써 그 그림을 감상하는 합당한 방식이라고 볼 수 있다. 그러나 그러한 이유 때문에 눈속임 그림 속 묘사된 대상들을 '가상적 대상'이라고 부르는 것은 반직관적이다. 더 멀리까지 나아간다면, VWF주의자들은 시각적 재현뿐 아니라 소설 같은 문학적 재현을 읽으면서 감상자가 상상해낸 3차원 대상들 역시 '가상적 대상'이라고 불러야 할 것이다.

물론 VWF주의자들은, 그러한 것을 모두 '가상적 대상'이라고 부르는 것이 문제가 없다고 주장할 수 있다. 즉 '가상적 대상'이란 비단 VR에만 연관되는 것이 아니라, 어떤 매체를 사용하건 재현물로부터 감상자가 상상해내는 대상이라고 주장하는 것이다. 그러한 주장이 불가능한 것은 아니다. 그러나 그러한 주장이 VR 속 대상에 대한 만족스러운 설명은 아닌 것 같다. 가상적 대상의 존재론적 지위에 관한 논쟁은 사용자가 VR 속에서 마주하는 의자, 테이블, 고양이 같은 대상들이 한편으로는 허구적인 것처럼 보이지만 다른 한편으로는 정말 존재하는 것처럼 보인다는 현상으로부터 출발했다. VR이 재현이며 VR의 사용자는 그 재현을 보면서 무언가를 상상하고, 그 때 사용자가 상상해낸 것이 '가상적 대상'이라는 VWF의 주장은 가상적 대상에 대한 존재론적 논쟁에 대한 답이라기보다는, '가상적 대상'이라는 이름을 어디에 붙일 것인가에 대한 약정에 가까워 보인다.

이러한 의문들은 결국 VWF에 대해 다음과 같은 근본적인 물음을 제기하게 만든다. 즉, VWF의 '가상적 대상'에 관한 약정이 정말 받아들일 만한 것인가? 다시 말해서, 우리가 VR을 경험할 때 '가상적 대상'이라고 부르는 것이 정말로 VR이 포함하는 디지털 재현과 동일시될 수 없는가? VR 사용자는 다름아닌 가상현실 속 테이블로 보이는 것, 의자로 보이는 것, 고양이로 보이는 바로 그것을 가리켜 '가상적 대상'이라고 말한다. 이러한 관행과 직관을 보존하는 방식으로 가상적 대상을 해명하는 더 나은 방법은 없을까?

내가 여기서 VWF의 결함을 지적하는 것은, 가상 반실재론의 (현재로서) 최선의 버전을 완전히 논박함으로써 가상 반실재론이 전망이 없다고 주장하기 위함이 아니다. 앞서 언급했듯 현재 나의 목표는 가상적 대상에 대한 현재의 존재론적 논쟁이 최선의 형태로

이루어지고 있는가를 점검하는 것이다. 내가 밝힌 VWF의 결함은 가상적 대상이 존재하지 않는다는 것을 제대로 입증하지 못했다는 것이 아니라, '가상적 대상' 이라는 이름을 VR을 보고 감상자가 상상해낸 것을 지시하는 것으로 사용하는 것이 VR에 관한 우리의 직관과 관행과 어긋난다는 것이다. 그렇다면 '가상적 대상' 이라는 이름은 무엇에 사용되는 것이 가장 적절하며, 그것이 가상적 대상의 존재론적 지위에 어떤 함축을 낳는가? 이에 대해 논의하기 전에, 논쟁의 다른 한 축인 가상 실재론에 대해서 먼저 검토하자.

3. 가상 실재론(Virtual Realism)

가상 실재론은 가상적인 것이 정말로 존재한다고 보는 관점이다. 가상 실재론이 일반적으로 지지할 수 있는 주장들은 다음과 같다. 가상적 대상들은 정말로 존재한다. 가상현실 속의 사건들은 정말로 발생한 것이다. 가상현실 속의 경험은 환영적인 경험이 아니다.[143]

가상 반실재론과 마찬가지로 가상 실재론 역시 다양한 버전을 가질 수 있으나, 현재 어느정도 이론의 형태를 갖추고 제시된 실재론으로는 데이비드 차머스가 주장하는 '가상 디지털주의(virtual digitalism)' 가 사실상 유일한 듯하다. 이 장에서는 가상 디지털주의의 세부 논변을 비판적으로 검토할 것이다.

3.1. 가상 디지털주의(Virtual Digitalism)

앞서 언급했듯 가상 실재론은 단순히 가상적 대상이 존재한다는 선언만으로는 완성되지 않는다. 가상 실재론자는 그 때 존재하는 가상적 대상이 구체적으로 무엇인가에 대한 설명을 추가적으로 제공해야 한다. 가상 디지털주의는 이러한 요구에 대해 가상적 대상이 디지털 대상(digital object)으로서 존재한다고 주장한다.

가상적 대상이 디지털 대상으로서 실재한다는 주장은 일견 너무나 당연해 보이지만, 그것이 정당화되기 위해서는 많은 지점들이 더 명료해질 필요가 있다. '디지털 대상' 이란 무엇이며 그것이 정말로 실재한다고 말할 수 있는가? 또한 디지털 대상과 가상적 대상 사이의 관계는 무엇인가? 가상적 대상이 실재한다면 가상적 대상과 물리적 대상 사이의 차이는 무엇인가? 디지털주의가 이러한 의문들을 어떻게 다루고 있는지 살펴보기로 하자.

가상적 대상의 존재론적 지위 문제를 본격적으로 점화한 논쟁적인 논문 "The Virtual

[143] David J Chalmers (2017), p. 310. 차머스는 가상 실재론이 지지할 수 있는 주장 중 하나로, 가상적 경험이 비가상적 경험만큼 가치 있을 수 있다는 가치론적 주장 또한 제시한다. 그러나 본고에서는 존재론적 논의에 더 초점을 맞추기 위해 이 주장에 대한 언급은 생략하였다.

and the Real”(2017)에서 차머스는 가상적 대상에 대해 다음과 같이 주장한다.

> “가상적 대상이란 무엇인가? 내 생각에는, 그들은 디지털 대상으로, 컴퓨터상의 연산 과정에 의해 구성된 대상이다. (…) 혹자는 가상적 대상과 자료구조(data structure) 사이에 더 미묘한 관계가 있다고 말하고 싶을 수 있다. 이론가들이 종종 고차원적 비가상적 대상(예를 들어 조각상)과 그 기저의 물리적 개체(예를 들어 점토 덩어리) 사이에 더 미묘한 관계를 적용하듯이 말이다. 예를 들어, 어떤 경우에는, 다수의 자료구조가 단일한 가상적 대상과 연관될 것인데, 이 경우 가상적 대상은 그러한 자료구조에 의해 구성된 고차원적 개체일 것이다.” [144]

위 인용에서는 세 종류의 주요한 개체가 등장한다. 가상적 대상, 디지털 대상, 그리고 자료구조가 바로 그것이다. 디지털주의의 핵심적인 주장을 이해하기 위해서는 그것이 이 세 개체 사이의 관계를 어떻게 설명하는가를 알아야 한다.

디지털주의에 따르면 가상적 대상과 디지털 대상은 동일하다. 그리고 디지털 대상과 자료구조 사이에는 ‘기초 관계(a grounding connection)’, 혹은 ‘구성 관계(constitution relation)’가 있다.[145] 즉, 가상적 대상은 곧 디지털 대상이며, 디지털 대상은 자료구조에 기초한다(혹은 자료구조에 의해 구성된다). 그렇다면 가상적 대상은 자료구조에 기초하는 것으로서 실재한다는 것이 디지털주의의 주장이 된다. 이 때 기초 관계를 설명하기 위해 차머스는 물리적 대상과의 유비를 사용한다. 가상적 대상이 자료구조에 기초한다는 말의 의미는, 조각상 같은 물리적 대상이 찰흙 덩어리라는 물리적 재료에 기초한다고, 혹은 전자가 후자에 의해 구성된다고 말할 때의 의미와 같다. 즉, “가상적 대상과 자료구조 사이의 관계는, 비가상적 대상과 물리적 개체 사이의 관계와 같다.” [146]

---

[144] David J Chalmers (2017), p. 317.

[145] 위 인용에서 차머스는 가상적 대상과 자료구조 사이에 있을 수 있는 관계를 두 가지로 제시하고 있다. 첫 번째 관계는 동일성 관계이고, 두 번째 관계는 기초 관계이다. 2017년의 논문에서 차머스는 둘 중 동일성 관계를 받아들이는 것처럼 이야기하지만, 2019년의 후속 논문에서는 가상적 대상과 자료구조 사이에 동일성 관계가 아니라 기초 관계가 있다는 것이 자신의 입장임을 분명히 밝히고 있다. David J Chalmers (2019), "The Virtual as the Digital", *Disputatio*, 11.55, p. 472.

[146] David J Chalmers (2019), p. 456. 더 정확하게는, 차머스는 가상적 대상이 오로지 자료구조에만 기초하는 것은 아니라고 말한다. 많은 물리적 대상이 그러하듯, 많은 가상적 대상들 역시 자료구조뿐 아니라 부분적으로는 인간 사용자의 마음(mind)에 의해서 구성되기도 하기 때문이다. 예를 들어 가상적 화폐는 자료구조로 구성되었을 뿐만 아니라, 그것의 사용자가 그것을 돈으로서 이해하고 경험하기 때문에 화폐로서 존재한다는 것이다. 따라서 디지털주의의 주장은, 가장 엄밀하게 보자면, 가상적 대상이 자료구조와 더불어 심적 대상(mental object)과 심적 속성(mental properties)에도 기초한다는 것이며, 이 때 가상적 대상은 ‘넓은 의

이러한 디지털주의의 주장은 결국 '자료구조'가 무엇인지 분명해지지 않으면 이해하기 어렵다. 디지털주의에 대한 비판자들은 그것이 자료구조라는 개념을 불명확하게, 혹은 부정확하게 사용한다고 지적한 바 있는데 이는 어느 정도 타당하다.[147] '자료구조'는 본래 컴퓨터과학의 용어로서 문제 해결을 위해 데이터를 조직하고 표현하는 방식을 뜻한다. 예를 들어 대한민국 국민의 이름과 전화번호라는 데이터 집합이 있을 때, 이 데이터에 효율적으로 접근하고 그것을 사용하기 위해서는 최소한의 자원만으로 데이터들을 조직하고 관리할 수 있어야 한다. 이 때 데이터를 조직 및 관리하는 기법이 바로 컴퓨터과학에서 말하는 자료구조이다. 예를 들어 이름과 전화번호라는 데이터는 가나다순으로 나열됨으로써 가장 효율적으로 조직될 수 있는데, 이렇게 데이터를 나열하는 방식으로 조직하는 자료구조를 '배열(array)'이라고 부른다. 배열 외에도 '큐(queue)', '스택(stack)', '그래프(graph)' 등 다양한 종류의 자료구조가 있다.

즉, 컴퓨터과학에서 말하는 자료구조란 데이터들의 사이의 관계, 데이터를 조직하는 ***방식***을 의미한다. 자료구조를 이렇게 이해한다면 가상적 대상이 자료구조로 구성되어 있다고 말하는 것은 이상하게 들린다. 가상적 대상은 구체적인 것처럼 보이는 반면 데이터들을 조직하는 방식은 추상적이기 때문이다. 차머스는 이러한 비판을 수용하면서 자신이 '자료구조'라는 용어를 통해 무엇을 의미하고자 했는지를 추가적으로 설명한다. 그에 따르면, 디지털주의에서 말하는 자료구조란, 더 분명하게 말하자면 '물리적 데이터 구조(physical data structure)'라는 개념이다.

> "내가 말하는 것은 물리적 데이터 구조라는 개념으로, 이것은 컴퓨터 프로그램 등에 기입된 추상적 자료구조가 실현(realization)된 것이다. 이러한 물리적 데이터 구조는 'array[배열]'나 '3-element array of integers[정수의 3항 배열]', 혹은 '(3, 10, 17)' 같은 특정한 추상적 구조가 아니다. 물리적 데이터 구조란 구체적인 연산 시스템 속 특정한 추상적 구조가 개별적(particular)으로 실현된 것이다. 어떤 개별 컴퓨터에서 '(3, 10, 17)'

미에서' 디지털 대상이다. 넓은 의미의 디지털 대상이란, 차머스에 따르면, 비트와 자료구조뿐만 아니라 심적 대상에도 기초하는 디지털 대상이다. 그러나 디지털주의의 핵심적 주장은 결국 가상적 대상의 주요한 기체(substance)가 자료구조라는 것이므로, 본고에서는 이 핵심적 주장에 초점을 맞추어 디지털주의를 정식화하기로 한다.

[147] 이 비판들에 관해서는 다음을 참조하라. Claus Beisbart (2019), "Virtual Realism: Really Realism or Only Virtually so? A Comment on DJ Chalmers's Petrus Hispanus Lectures", *Disputatio*, 11.55, pp. 297-331; Peter Ludlow (2019), "The Social Furniture of Virtual Worlds", *Disputatio*, 11.55, pp. 1-25.

같은 배열이 실현된 것처럼 말이다." [148]

간단하게 말하면, 차머스가 염두에 두는 자료구조란 데이터의 추상적인 조직 방식이 아니라, 그러한 조직 방식에 따라 배열된 데이터가 개별적이고 구체적인 컴퓨터에서 물리적으로 실현된 것이다.

이를 더 자세히 설명하면 다음과 같다. 컴퓨터에서 이루어지는 모든 작업과 기능은 궁극적으로 비트(bit)로 환원된다. 비트란 이진법의 각 수(binary digits), 즉 0과 1을 의미한다. 컴퓨터가 정보를 처리할 때 '이해' 하고 '사용' 하는 모든 언어는 결국 일련의 0과 1의 배열이다. 예를 들어 우리가 컴퓨터를 사용하여 삼각형을 그리고자 한다고 할 때, 인간 사용자가 내리는 삼각형을 그리라는 명령을 컴퓨터가 '이해' 하고 수행할 수 있으려면 그 명령은 일련의 비트로 번역되어야 한다. 위 인용의 'array' 나 '3-element array of integers' 같은 추상적 자료구조도 궁극적으로는 비트의 배열로 변환되어 컴퓨터에 입력된다.

1950년대까지는 컴퓨터를 사용하기 위해서 종이 카드가 필요했다. 종이로 된 '천공 카드' 에 구멍을 뚫어서 0과 1들을 표시하고 그것을 카드 리더기에 넣음으로써 컴퓨터의 프로그램을 구동하는 것이다. 예를 들어 컴퓨터를 사용해서 덧셈을 하려고 하면, 그 덧셈을 구현할 수 있는 명령어를 나타내는 비트 배열을 종이 카드에 표시하여 컴퓨터에 입력해야 했다. 오늘날의 컴퓨터가 가지는 기본적인 메커니즘도 이와 동일하다. 다만 종이 카드 대신 전자적 과정을 사용하고, 0과 1의 배열을 인간 사용자가 직접 입력하는 대신 컴파일러(complier) 프로그램을 사용하는 것만이 다를 뿐이다.[149] 오늘날 컴퓨터에 입력된 비트의 배열은 컴퓨터 집적회로 속 트랜지스터에 구현된다. 일반적으로 트랜지스터는 0에는 낮은 전압을, 1에는 높은 전압을 사용하여 비트의 배열을 실현한다.

이처럼 비트 또는 비트들의 배열 자체는 추상적이나 그것이 개별 컴퓨터에서 실행되기 위해서는 결국 일련의 구멍이나 흔적이나 전압 같은 형태로 물리적으로 실현되어야 한다. 차머스가 말하는 '물리적 데이터 구조' 란 이와 같은 비트 혹은 비트의 배열이 물리적으로 구현된 것이다. 그렇다면 가상적 대상이 자료구조에 기초한다는 디지털주의의 주장을 더 명확하게 서술하면 다음과 같다. 가상적 대상은 자료구조의 물리적이고 구체적인 실현, 예를 들어 전압의 특정한 배열 같은 것에 기초하여 존재한다. 새로운 가상적 대상이 생겨난다는 것은 어떤 자료구조가 새롭게 물리적으로 실현되었다는 것, 혹은 새로운 물리적 데이터

[148] David J Chalmers (2019), p. 460.

[149] 컴파일러란 일종의 번역기로, 특정한 프로그래밍 언어로 작성된 문서를 다른 프로그래밍 언어나 컴퓨터 언어로 옮기는 프로그램이다. 오늘날 프로그래밍은, 인간이 읽고 이해할 수 있는 형태로 된 프로그래밍 언어로 사용자가 코드를 작성하면, 컴파일러가 그 코드를 컴퓨터가 이해할 수 있도록 이진 코드(0과 1)로 변환하는 과정으로 이루어진다.

구조가 실현되었다는 것이다. 차머스는 다음과 같이 말한다.

> "가상적 대상은 디지털 대상이다—거칠게 말하면, 비트로 된 구조(structures of bits)이다. 여기서 비트는 (…) 물리적 비트로, 집적 회로나 다른 어떤 물리적 기반의 전압 안에 구현되어(embodied) 있다." [150]

그런데, 가상 반실재론 역시 이러한 주장에는 반대하지 않을 것 같다. 가상현실에 대한 소박한 허구주의자가 아닌 이상, 기술적 가상현실을 구동할 때 그 기저에 어떤 물리적 과정이 있다는 사실을 부정하기는 어렵다. 그럼에도 불구하고 가상 반실재론과 디지털주의는 여전히 대립한다. 가상 반실재론은 그러한 물리적 프로세스가 야기한 스크린상의 디지털 이미지가 있음을 인정하되 그 디지털 이미지가 가상적 대상임을 부정함으로써 가상적 대상이 존재하지 않는다고 주장한다. 반면 디지털주의는 그 물리적 프로세스가 디지털 대상을 기초하며, 그 디지털 대상이 곧 가상적 대상이라고 보기 때문이다.

그렇다면 디지털주의는 가상 반실재론에 맞서기 위해 디지털 대상과 가상적 대상이 동일함을 보여야 한다. 차머스는 이를 보이기 위해 두 가지 논변을 제시한다. 그 중 첫 번째는 인과적 힘 논변(the argument from causal power)이다. 인과적 힘 논변은 아래와 같이 구성되어 있다.

<인과적 힘 논변>

(1) 가상적 대상은 (다른 가상적 대상, 사용자 등에 영향을 미칠 수 있는) 특정한 인과적 힘을 가지는 것처럼 보인다.

(2) 그러한 인과적 힘을 정말로 가지는 것은 디지털 대상 뿐이다(그 외에 그러한 인과적 힘을 가지는 것은 없다).

(3) 가상적 대상은 디지털 대상이다.[151]

---

[150] David J Chalmers (2022), p. 194. 컴퓨터과학에서는 data structure를 일반적으로 '자료구조'로 번역한다. 그러나 차머스가 염두에 두는 '(physical) data structure'는 컴퓨터과학에서 사용하는 'data structure'와 다른 의미를 가진다. 이를 분명히 드러내기 위해서 전자는 '물리적 데이터 구조'로, 후자는 '자료구조'로 번역하였다.

[151] David J Chalmers (2017), pp. 317–18; David J Chalmers (2022), p. 197. 내가 제시한 인과 논변은 차머스가 본래 제시했던 인과 논변을 논리적으로 더 정합적인 형태가 되도록 재서술한 것이다. 차머스의 본래 인과 논변은 다음과 같다.

(1) 가상적 대상들은 (다른 가상적 대상, 사용자 등에 영향을 미칠 수 있는) 특정한 인과적 힘을 가진다.

(2) 디지털 대상들은 그러한 인과적 힘을 정말로 가진다(그리고 그런 인과적 힘을 가지는 것은 그 외에 없다)

인과적 힘 논변은 가상적 대상이 실재하는 물리적 데이터 구조에 기초한다는 디지털주의의 주장에 비추어 평가할 때 비교적 건전해 보인다. 적어도 겉보기에 가상적 대상들은 서로 인과적 관계를 가질 수 있는 것 같고, 더 나아가서 그것은 우리, 즉 가상적 대상의 사용자에게도 영향을 미칠 수 있다. 앞서 가상 허구주의는 가상적 대상 사이의 인과관계를 허구적 인과관계로 설명할 수 있다고 언급한 바 있다. 반면 디지털주의는 가상적 대상들 사이의 인과관계가 단지 인과관계처럼 보이는 애니메이션인 것만은 아니라고 본다.

예를 들어 가상적 배트가 가상적 야구공을 때려서 가상적 야구공이 멀리 날아간 상황을 가정해 보자. 가상 허구주의자는 이 경우 가상적 배트가 가상적 야구공에 영향을 미치는 것처럼 '보일' 따름이라고 말할 것이다. 한편 디지털주의자는 이 상황을 어떻게 설명할 것인가? 디지털주의자는 가상적 대상이 물리적 데이터 구조에 의해 구성된다는 사실을 고려할 때, 이 상황은 가상적 배트를 구성하는 데이터 구조가 가상적 야구공을 구성하는 데이터 구조에 영향을 미친 것이라고 설명할 것이다. 그리고 이 영향 관계는 반사실적 의존 관계이다. 가상적 배트의 데이터 구조가 다른 위치 속성을 가졌다면 가상적 야구공의 데이터 구조 역시 다른 위치 속성을 가지게 되었을 것이기 때문이다. 더 엄밀하게 말하자면, 가상적 배트에 연관된 구체적인 전압 배열이 다른 값을 가졌다면, 그 결과로 다른 출력(그리고 가상적 야구공의 다른 궤적)이 나타났을 것이다. 이처럼 가상적 배트를 구성하는 데이터 구조와 가상적 야구공을 구성하는 데이터 구조 사이에 반사실적 의존 관계가 성립한다면 가상적 배트와 가상적 야구공 사이에 진짜 인과관계가 있다고 말할 수 있을 것 같다.

또한, 가상적 배트와 그것의 사용자 사이에도 진정한 인과관계가 있다고 말할 수 있다는 것이 디지털주의의 주장이다. 이후 더 자세히 살펴보겠지만, 내가 가상적 배트를 보았을 때, 가상적 배트를 구성하는 물리적 데이터 구조로부터 VR 헤드셋 스크린, 그리고 사용자의 눈과 뇌에 이르는 인과적 경로가 있다고 볼 수 있다. 우리가 어떤 대상을 지각한다는 것을 일련의 인과적 연쇄로 이해한다면, 가상적 배트가 사용자에게 지각된다는 것은 곧 가상적 배트가 사용자에게 영향을 미칠 수 있는 인과적 힘을 가진다는 의미가 된다.

차머스는 인과적 힘 논변이 가상적 허구주의에 대한 완벽한 반박은 아님을 인정한다. 그러나 우리에게 주어진 현상(예를 들어 가상적 배트가 가상적 야구공을 때린다는 현상)에 대해서 디지털 대상이 정말로 인과적 힘을 가지며 이 때 디지털 대상이 곧 가상적 대상이라고 설명하는 방식 역시 상당한 설득력을 가진다고 말한다. 그는 다음과 같이 언급한다.

---

(3) 가상적 대상들은 디지털 대상이다.

"물론 이것은 허구주의자들에 대한 완벽한 논박은 아니다. 허구주의자들은 가상적 대상이 인과적 힘을 갖지 않는다고, 혹은 더 나은 방식으로 말한다면 가상적 대상은 간달프가 인과적 힘을 갖는다는 것과 같은 의미에서만 인과적 힘을 갖는다고 말함으로써 첫 번째 전제를 부정할 것이다. 즉 가상적 대상들은 허구적 세계 안에서만 인과적 힘을 가지며, 그것들이 실제 세계에 미치는 모든 영향은 대상에 의해서가 아니라 그 대상의 재현에 의해서라고 말이다. 그러나, 가상적 대상이 그러한 인과적 힘을 가지는 것 같다는 전제, 그리고 디지털 대상이 그러한 인과적 힘을 정말로 가진다는 전제로부터의 논증은, 비록 결정적이지는 않더라도 합당하게 강력한 논증이다. 만일 가상적 대상이 가지는 것처럼 보이는 모든 속성을 가지는 실재하는 대상이 있다면, 가상적 대상이 실은 허구적 대상이라는 구분되는 층위에 속한다고 가정할 만한 이유가 별로 없다." [152]

위 진술의 요지는 다음과 같다. 가상현실에서 인과적 힘을 정말로 가지는 디지털 대상들이 존재한다. 디지털 대상은 물리적인 데이터 구조의 실현에 기초하여 실재함으로써 인과적 힘을 가질 수 있고, 이 사실은 허구주의자들도 부정하기 어려워 보인다. 가상현실의 기저에 그것을 구동시키는 어떤 물리적 과정이 있으며, 그 과정이 인과적 효력을 갖는다는 사실은 분명하기 때문이다.

다른 한편으로, 우리가 가상현실 속에서 조우하는 가상적 대상은 인과적 힘을 가지는 것처럼 보인다. 예를 들어, 앞서 언급했듯, 가상적 배트는 가상적 야구공에 대해 인과적 영향력을 미칠 수 있는 것처럼 보인다. 허구주의자는 이러한 상황에 대해서 다음과 같이 설명할 것이다. 인과적 효력을 정말로 가지는 것은 배트의 디지털 재현일 뿐이고 거기에 가상적 대상은 없다. 가상적 배트라는 것은 사용자에 의해 상상된 것일 따름이다. 그러나 차머스는, 가상적 배트라는 대상이 디지털 대상과 동일한 것으로서 존재한다고 본다면, 디지털 재현과 구분되는 허구적 대상을 상정할 필요가 없으므로 더 경제적이라고 생각한다(여기서 가상적 대상과 디지털 대상이 동일하다는 것이 어떤 의미인가에 대해서는 아래에서 더 자세히 설명할 것이다).

가상적 대상과 디지털 대상의 동일시를 정당화하기 위한 디지털주의의 두 번째 논변은 지각 논변(the argument from perception)이다.

<지각 논변>

(1) 가상현실을 사용할 때 우리는 (오로지) 가상적 대상만을 지각한다.

[152] David J Chalmers (2017), p. 318.

(2) 우리가 지각하는 대상은 우리의 지각적 경험의 인과적 기반(the causal basis)이다.

(3) 가상현실을 사용할 때, 우리의 지각적 경험의 인과적 기반은 디지털 대상이다.

(4) 가상적 대상은 디지털 대상이다.[153]

차머스는 지각 논변의 전제(1)은 직관적으로 타당하며, (2)는 지각 철학에서 널리 수용되는 주장이고, 전제(3)은 경험적으로 옳기 때문에 결론으로서 (4)가 도출되는 것이 타당하다고 말한다. 특히 차머스는, 다수의 사람이 동일한 가상적 대상을 함께 지각할 수 있다는 사실이 지각 논변에 설득력을 더해 준다고 생각한다. 혹자는 (2)를 거부하면서 우리의 지각적 경험의 적절한 인과적 기반은 디지털 대상 혹은 가상적 대상이 아니라 스크린 위 이미지라고 주장할 수도 있다. 그러나 차머스는, 다수의 사람이 서로 다른 스크린을 통해 서로 다른 이미지를 본다 하더라도 그 이미지들은 모두, 결국 단일한 가상적 대상으로부터 기인한 것이라고 말한다. 그에 따르면 컴퓨터 모니터를 통해 가상적 대상을 보는 것은 TV 화면 속 배우를 보는 것과 같다. 사람들이 서로 다른 TV 스크린을 통해 다른 이미지들을 본다고 하더라도 그 지각적 경험의 적절한 인과적 기반은 단일하고 동일한 그 배우라고 할 수 있다. 우리의 지각 경험의 특징은 (촬영 당시의) 그 배우의 특징에 체계적인 방식으로 의존하기 때문이다. 이와 마찬가지로 가상현실의 사용자들이 서로 다른 스크린으로 서로 다른 이미지를 본다 하더라도 그 이미지들의 적절한 인과적 기반은 결국 단일하고 동일한 디지털 대상 혹은 가상적 대상이라는 것이다.

더 나아가서 차머스는 다음의 세 가지 이유를 들어 가상현실 속에서 가상적 대상을 지각하는 일은 사진이나 영화를 통해 대상을 보는 일보다는 맨눈으로 일상적 사물을 보는 일에 더 가깝다고 말한다. 첫 번째로 가상현실을 경험할 때 일반적으로 사용자가 반드시 스크린을 본다는 감각을 가지는 것이 아니며, 더 나아가 사용자가 정말로 스크린을 보지 않는다고 말할 수도 있을 것 같다. 두 번째로 가상현실을 경험하는 사용자는 일상적 보기와 마찬가지로 일인칭 관점의 3차원적 지각 경험을 한다. 세 번째로 가상현실의 사용자는 실제 세계에서와 마찬가지로 자신의 움직임에 따라 시점을 바꿀 수 있고, 자신이 본 바를 기준으로 하여 반응할 수 있으며 가상 세계에 대해 행위할 수 있다.

차머스는 위 세 가지 이유만을 언급하고 있지만, 일상적 보기에 관한 보다 정교한 설명에 호소하더라도 가상현실 속 가상적 대상의 지각은 일상적 보기로서의 조건을 충족하는 것 같다. 이를 보이는 것은 가상적 대상에 대한 지각이 진정한 지각이 아니라 환영이나 환각에

[153] David J Chalmers (2017), p. 318.

지나지 않는다는 반박에 맞서는 좋은 방법이다.

지각에 대한 인과 이론에 따를 때, 무언가를 본다는 것은 시각의 대상이 되는 사물이나 장면에 의해 특정한 방식으로 인과된 시각적 경험을 갖는 것이다. 이 때 이 특정한 방식의 인과적 연쇄에 대해서 일반적으로 세 가지 필요조건이 제시된다. 첫 번째로, 어떤 보기 경험이 일상적 보기이기 위해서는 그 보기 경험이 대상에 대해 믿음독립적으로 반사실적 의존(belief-independent counterfactually dependent)해야 한다. 그 대상이나 장면이 달랐더라면 보기 경험도 그에 상응하여 달라졌으리라고 볼 수 있을 때 후자는 전자에 반사실적으로 의존하며, 이 의존 관계가 타인의 믿음에 좌우되지 않을 때 이 보기는 진정한 보기이다. 두 번째로 어떤 보기 경험이 일상적 보기이기 위해서는 그 보기가 실제 유사성 관계(real similarity relation)를 보존해야 한다. 실제 유사성이란 단지 우리에게 지각되는 차원의 유사성이 아니라 대상들이 정말로 지니는 유사성을 뜻한다. 대상들이 정말로 유사성을 지닐 때 그 대상들의 관찰자는 그것들을 지각적으로 혼동하기 쉽다. 일상적 보기는 이러한 실제 유사성에 상응하는 지각적 혼동가능성을 보존해야 한다.

세 번째로 어떤 보기 경험이 진정한 일상적 보기이기 위해서는 그 보기를 통해 지각의 주체가 자기중심적 공간 정보(egocentric spatial information)를 전달받을 수 있어야 한다. 자기중심적 공간 정보란 지각자의 신체를 중심으로 할 때 대상이 상대적으로 어디에 위치하는가에 대한 정보를 의미한다. 우리가 일상적 보기를 할 때 우리는 지각하고자 하는 대상에 대해 우리 자신의 신체를 지향(orient)할 수 있으며, 그를 통해 대상의 공간적 정보를 얻을 수 있다.[154]

그림, 사진이나 영화가 처음의 두 조건은 충족시키더라도 마지막 조건은 충족하지 못하는 것과 달리, 가상현실 속에서 가상적 대상을 지각하는 일은 세 번째 조건까지도 문제없이 충족시킨다. 가상현실 속에서 우리는 특정한 가상적 대상에 대해 우리의 (가상적) 신체를 향할 수 있으며, 그를 통해 그 가상적 대상이 상대적으로 어디에 위치하는지의 정보를 얻을 수 있기 때문이다. 그렇다면 가상적 대상을 경험할 때 우리는 가상적 대상을 진정한 의미에서 보는 것이며, 이 때 우리와 가상적 대상 사이에는 (진정한 보기의 조건인) 적절한 인과 관계가 성립한다. 그리고 그 인과 관계의 한 쪽 끝에 가상적 대상이 있다고 볼 수 있다.

---

[154] 일상적 보기의 요건에 관한 논의는 다음을 참조하라. Kendall L Walton (1984), "Transparent Pictures: On the Nature of Photographic Realism", *Critical Inquiry*, 11.2, pp.246-277; Jonathan Cohen and Aaron Meskin (2004), "On the Epistemic Value of Photographs", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 62.2, pp.197-210; Noel Carroll (2006), "Defining the Moving Image", in *Philosophy of Film and Motion Pictures: An Anthology*, ed. by Noel Carroll and Jinhee Choi (Blackwell), pp.113-133; 이다민 (2017), 『사진적 사실성에 대한 비판적 고찰』, 서울대학교 석사학위논문, pp. 92-111; Gregory Currie (1995), "The Imprint of Nature", in *Image and Mind: Film, Philosophy, and Cognitive Science* (Cambridge University Press), pp. 64-65.

혹자는 이러한 디지털주의의 입장에 대해서, 가상적 대상이 디지털 대상이라는 주장과 우리가 가상적 대상을 진정으로 지각할 수 있다는 주장은 양립할 수 없어 보인다고 의심할 수도 있겠다. 왜냐하면 데이터 구조는 아무런 시각적 속성을 갖지 않기 때문이다. 그것이 물리적인 전압의 배열이라 하더라도, 가상현실의 사용자에게 데이터 구조는 여전히 가시적이지 않다. 그렇다면 우리가 디지털 대상으로서의 가상적 대상을 어떻게 정말로 볼 수 있다는 말인가? 예를 들어 가상 현실 속의 붉은색 장미를 생각해 보자. 이 가상적 장미는 붉지만, 이 가상적 장미가 기초하는 데이터 구조는 붉지 않다. 그렇다면 허구주의자들은, 가상적 장미가 붉다는 것은 허구적 참일 따름이라고 주장할 것이다.

차머스는 '가상적 속성'과 '비가상적 속성'을 구분하고, 가상적 대상이 가지는 시각적 속성은 '가상적 시각적 속성'이라고 설명함으로써 이러한 비판에 대응한다. 그에 따르면 가상적 장미는 허구적으로 붉은 것이 아니라, '가상적 붉음(virtual redness)'을 정말로 가진다. 이 때 가상적 붉음이란 무엇인가? 차머스는 색에 대한 기능주의(functionalism)에 의거하여 이를 설명한다. 색에 대한 기능주의는 특정한 경험을 인과하는 역할이나 기능의 견지에서 색을 이해하는 관점이다. 기능주의에 따르면, 예를 들어 붉음이란 정상적 조건 하에서 붉음의 경험을 야기하는 힘 혹은 물리적 속성이다. 기능주의에 따를 때 가상적 장미는 비가상적으로는 붉지 않다. 왜냐하면 가상적 장미라는 디지털 대상은 정상적 조건 하에서 인간 지각자에게 붉음의 경험을 산출하지 않기 때문이다.

그러나 차머스는, 가상현실에 있어서 정상적인 조건 하에서는 가상적 장미가 붉음의 경험을 산출할 수 있다고 말한다. 이 때 가상현실에 있어 정상적인 조건이란 (현재의 기술 수준의 차원에서는) 적절한 헤드셋을 착용함으로써 가상현실을 경험하는 상황을 의미한다. 헤드셋을 착용하는 것(혹은 조건을 더 넓히자면, 컴퓨터 모니터를 통해 가상 세계를 보는 것)은 우리가 일상적인 세계를 볼 때 갖추어야 하는 일반적인 조건과는 다르며, 그러한 점에서 가상현실에 국한되는 '정상적' 조건이다. 인간 지각자는 맨눈으로는 가상적 장미에 상응하는 디지털 대상, 혹은 그 디지털 대상이 기초하는 데이터 구조에서 붉음의 경험을 얻을 수 없지만, 그가 가상현실의 견지에서 정상적인 조건을 갖춘다면 그 데이터 구조로부터 붉음의 경험을 얻을 수 있다는 것이 차머스의 주장이다. 특정한 데이터 구조가 포함하는 디지털 코드들이 HMD 속에 붉음-속성을 야기할 것이기 때문이다. "그러한 붉음의 경험은 데이터 구조 속에 입력된 특정한 값과 연관될 것이다."[155] 따라서 가상적 붉은 장미에 상응하는 데이터 구조는, ***가상현실에 있어 정상적인 조건 하에서***, 붉음의 경험을 정말로 야기한다. 이러한 의미에서 가상적 붉은 장미는 가상적으로 붉다. 바꾸어 이야기하면 가상적 붉은 장미는 붉음을 허구적으로 가지는 것이 아니라, 가상적 붉음을 정말로 가진다.

차머스는 이처럼 가상적 대상을 구성하는 데이터 구조가 무엇인지 해명하고, 이에 더해

[155] David J Chalmers (2017), p. 322.

인과적 힘 논변과 지각 논변을 통해 가상적 대상이 디지털 대상으로서 실재한다는 주장을 정당화한다. 특히 차머스는 두 논변을 통해 가상적 허구주의에 반대하여 가상적 대상과 디지털 대상이 동일함을 입증하고자 했다. 이 때 가상적 대상과 디지털 대상이 동일하다는 디지털주의의 주장이 단지 가상적 대상을 '디지털 대상'이라고 바꾸어 부를 수 있다는 의미인 것은 아니라는 사실에 주의해야 한다. 차머스는 가상적 대상과 디지털 대상 사이의 동일시를 '이론적 동일시(theoretical identification)' 같은 것이라고 설명하며 다음과 같이 말한다.

> "물론 가상적 대상은, 적어도 순진한 사용자에게는, 디지털 대상처럼 '보이지는' 않는다. 만일 그가 가상현실에 대해 거의 알지 못한다면 그가 가상현실 속에서 보고 있으며 상호작용하고 있는 그 대상들이 컴퓨터 서버 속의 작은 칩들에 기초한 디지털 대상임을 발견하는 일은 놀라울 것이다. 이러한 의미에서, 가상적 대상이 디지털 대상이라는 주장은, (겉보기에는 미세한) 별들이 거대한 가스 폭발 덩어리라는 주장과 약간 비슷하다. 이것은 또한, 물이 [H_2O]라거나 번개가 전기의 방출이라는 주장 같은 이론적 동일시와도 유사하다." [156]

가상 디지털주의의 가상적 대상이 디지털 대상이라는 주장은 물이 H_2O와 동일하다는 주장과 비슷하게 이해할 수 있다. 즉 가상적 대상이 디지털 대상과 동일하다는 주장은 곧 가상적 대상의 기저에 있는 과정이 무엇인가에 대한 이론적 분석의 결과이다. 차머스는 물을 그냥 보거나 물에 대해 생각하기만 해서는 물이 무엇인지 말할 수 없는 것과 마찬가지로, 가상적 대상 역시 그저 보이는 것만으로는 그것이 무엇인지 알 수 없다고 말한다. 가상적 대상이 무엇인가를 해명하기 위해서는 그것이 무엇으로 구성되어 있으며 어떤 방식으로 구현되는지를 알아야 한다는 것이다.

가상 디지털주의는 이러한 주장을 통해 가상적 대상을 존재하는 것들의 공식적인 목록에 올리려 한다. 디지털주의에 따르면 가상적 대상은 컴퓨터 속 물리적 데이터 구조에 기초하는 디지털 대상으로서 실재한다. 또한 가상적 대상은 마음독립적이다. 사용자들이 HMD를 벗고 그 대상을 더 이상 지각하지 않는다 하더라도 그것은 지속될 수 있다. 또한 가상적 대상은 다른 디지털 대상들과 사용자들에게 영향을 미칠 수 있는 인과적 힘을 가진다. 이처럼 가상적 대상은 실재하는 것들이 가지는 주요한 특징들을 모두 가지며, 따라서 가상적 대상이

[156] David J Chalmers (2017), p. 320. 원문은 'it is also analogous to theoretical identifications such as the claim that water is or that lightning is electric charge'라고 되어 있는데, 문장 성분이 잘못하여 빠진 것으로 보인다. 원문에는 나타나 있지 않으나 의미가 통하도록 '물이 H_2O라거나'로 번역하였다.

실재한다고 보는 것이 합당하다는 것이 디지털주의의 결론이다.

이 결론에 따라 디지털주의는 가상적 대상에 대한 지각과 행위 역시 허구적 지각이나 허구적 행위가 아니라 진짜 지각, 진짜 행위라는 주장을 지지하게 된다. 그러나 주의할 점은, 이러한 디지털주의의 주장은 범주 문제에 개입하는 주장은 아니라는 것이다. 즉 디지털주의는 가상적 의자가 (컴퓨터 속에) 정말로 실재하는 대상이라고 주장하며, 그 의자에 대한 우리의 행위는 진짜 행위이고 그 의자에 대한 우리의 지각은 환영적이지 않다고 주장하는 것이지, 가상적 의자도 물리적 의자와 동일한 범주에 속할 수 있다는 주장을 하는 것은 아니다.

그러나 차머스는 범주 문제에 대한 설명을 추가로 제시한다. 그는 때로 어떤 가상적 대상이 비가상적 대상과 동일한 범주에 속하는 것이 가능함을 인정한다. 가상 고양이는 진정한 고양이가 아니지만 가상 계산기는 진정한 계산기이다. 차머스는 이 두 경우를 각각 '가상-배타적(virtual-exclusive)'인 경우와 '가상-포괄적(virtual-inclusive)'인 경우로 구분하여 설명한다. 그에 따르면, 가상적 X가 진정한 X일 때 그 X라는 범주, 그리고 "X"라는 용어는 가상-포괄적이며 그 반대일 경우 X는 가상-배타적이다. 이 구분에 따르면 계산기는 가상-포괄적이며 고양이는 가상-배타적이다. 이 둘 사이의 차이는 무엇인가? 차머스는 X가 X이기 위해서 그것의 기질(substrate), 혹은 그것이 무엇으로 구성되어 있는가가 중요한 경우 X는 가상-배타적이며, 반대로 X임이 그 기질의 문제에 의존하지 않는 경우에 X는 가상-포괄적이라고 말한다. 계산기가 계산기이기 위해 특정한 물질적 구조를 가져야 되는 것은 아니므로 계산기는 가상-포괄적이다. 그러나 고양이는 고양이이기 위해 특정한 생물학적 구조를 가져야 하므로 가상-배타적이다.

이러한 설명은 내가 앞서 가상성의 정의를 제시하며 범주 문제에 대해 제공했던 답변과 유사하다. 그러나 차머스는 여기서 한 발 더 나아가서, 가상-포괄적 범주와 가상-배타적 범주의 구분은 유동적이라고 주장한다. 왜냐하면 개념적 범주나 언어의 사용은 유동적이기 때문이다. '결혼'이 한때 성소수자를 배제하는 방식으로 사용되었으나 오늘날 성소수자를 포괄하는 범주로 넓어졌듯, '고양이' 역시 현재는 가상-배타적인 범주로 여겨지지만 언젠가의 미래에는 가상-포괄적인 범주로 받아들여질 수 있다는 것이다. 언젠가는 무언가가 합당하게 고양이이기 위해 특정한 생물학적 구조를 가져야 된다고 생각되지 않을 수도 있고, 그런 날이 온다면 가상 고양이도 진정한 고양이라고 할 수 있게 된다.

가상 디지털주의의 가장 큰 호소력은 그것이 가상현실의 경험질(phenomenology)에 대한 설득력 있는 설명이라는 데 있다. 실제로 VR을 경험해 보면 그 안에서 보이는 대상들은 우리가 물리적 세계에서 마주하는 일상적 사물들과 다를 바 없는 것처럼 느껴진다. 사용자는 물리적 세계에서와 거의 다를 바 없이 VR 속 사물들과 상호작용하고, VR의 '공간' 안에서 특정한 위치를 점유하거나 움직이며 그 공간을 탐험하고, 다른 사용자들과 교류할 수 있다.

가상 디지털주의는 사용자의 이러한 VR 경험이 단지 환영적이거나 허구적인 것이 아니라고 주장한다. 예를 들어 가상현실의 어떤 공간 안에서 여러 사용자들이 모여 림보 게임을 한다고 가정해 보자. 그 공간 안에는, 비록 물리적이지는 않지만 가상적이고 디지털적인 막대기가 분명 존재하고, 참가자들은 실제로 몸을 눕혀서 가상적 막대기를 건드리지 않고 그 아래를 통과하려고 애쓴다. 이들이 림보 게임을 하는 체하거나 림보 게임을 하고 있다는 환영을 겪는 것이 아니라 정말로 림보 게임을 한다고 말하는 것은 참가자들의 경험에 대한 가장 자연스러운 설명인 것 같다.

가상 디지털주의는 VR 사용자들의 이와 같은 직관을 이론화한 입장으로서 의미를 갖는다. 나는 앞서 가상 월튼 허구주의가 VR과 '가상적 대상'에 관한 직관과 관행과 어긋난다고 지적한 바 있다. 이와 반대로 가상 디지털주의는 가상적 대상에 관한 직관에 상당히 부합하는 이론이라는 점에서 호소력을 가진다.

3.2. 가상 디지털주의의 문제

(1) 가상 디지털주의에 대한 비판과 디지털주의의 대응

가상적 대상은 가상 공간 속 진짜 대상으로서 존재한다는 가상 디지털주의의 슬로건이 VR 사용자들의 경험을 자연스럽게 설명해주기는 하지만, VR에 대한 직관을 보존하기 위해 디지털주의가 내세우는 세부 논변들은 여러 철학적 비판을 불러일으키기도 했다. 그러나 가상 디지털주의가 결함을 가진다는 사실 자체를 드러내는 것보다 더 중요한 것은 디지털주의가 ***왜*** 그러한 문제를 가지게 되었는가를 파악하는 일이다. 나는 디지털주의의 근본적인 문제는 그것이 애초에 잘못된 동기로부터 출발했다는 데 있다고 주장할 것이다. 디지털주의의 근본적인 문제를 이해하기 위해 디지털주의에 제기되어 온 비판들, 그리고 그에 대한 디지털주의의 대응을 살펴보자. 가상 디지털주의에 대한 비판은 크게 네 종류로 분류할 수 있는데, 차머스는 이 비판 중 몇몇에 대해서는 답변을 내놓은 바 있다.

① 가상적 대상과 데이터 구조의 연결에 대한 의심

여러 철학자들이 가상적 대상이 물리적 데이터 구조에 기초한다는 디지털주의의 주장에 문제가 있다고 생각한다. 이들은 동일한 데이터 구조가 서로 다른 가상적 대상으로 구현되거나, 단일한 가상적 대상이 서로 다른 데이터 구조를 가지는 경우를 반례로 제시한다.

가상 월튼-허구주의를 제안한 맥도넬과 와일드먼은 '크로스플레이 문제(the cross-

play problem)'를 지적한다.[157] 크로스플레이란 다수의 사용자들이 서로 다른 플랫폼을 통해 단일한 가상적 환경에서 상호작용하는 경우를 가리킨다. 예를 들어 VRChat 속 동일한 맵에 함께 그리고 동시에 접속해 있다 하더라도 어떤 사람은 오큘러스 퀘스트2(Oculus Quest 2) 같은 HMD 장비를 사용하며 또 다른 사람은 PC를 사용할 수 있다. 크로스플레이는 가상현실뿐 아니라 일반적인 온라인 컴퓨터게임에서도 종종 발생한다. 예를 들어 《포트나이트(Fortnite)》(2017)는 엑스박스(Xbox)와 플레이스테이션(Playstation) 양자에서 동시에 플레이될 수 있다.

맥도넬 등에 따르면 크로스플레이의 가능성은 디지털주의에 문제를 일으킨다. 크로스플레이를 할 때에는 두 명 이상의 사용자가 단일한 가상적 대상에 동시에 관여하는 것처럼 보인다. 이를테면 사용자A와 사용자B는 각각 오큘러스와 PC 등 서로 다른 하드웨어를 사용한다 하더라도 동일한 가상적 테이블을 동시에 공유할 수 있다. 그러나 이 경우 두 사용자가 사용하는 하드웨어와 시스템 구조는 다르며, 더 나아가 중앙 서버를 사용하지 않는 P2P 네트워크 방식[158]이 채택되는 경우에는 공통 서버가 없으므로 두 사용자가 동시에 관여하는 어떤 단일한 데이터 구조가 있다고 보기 어렵다. 즉, 크로스플레이를 할 때 사용자 A와 B는 같은 가상적 대상에 동시에 관여할 수 있지만, 그 때 사용자 A가 관여하는 데이터 구조와 사용자 B가 관여하는 데이터 구조가 다를 수 있는 것이다.

루드로(Peter Ludlow) 역시 비슷한 문제를 제기한다.[159] 예를 들어 《세컨드라이프》 속 가상적 대상들이 기반하는 데이터 구조는 부분적으로 공통 서버라고 할 수 있는 '에셋 서버(asset server)'에 위치한다. 그러나 가상적 대상은 이 데이터 구조만으로 실현되는 것이 아니다. 이 데이터 구조가 사용자에게 특정한 외형과 속성을 가진 대상으로서 가시화되려면 사용자는 '뷰어(viewer)', 혹은 '클라이언트 소프트웨어(client software)'를 사용해야 한다. 클라이언트 소프트웨어는 데이터 구조를 해석하여 사용자가 볼 수 있도록 이미지로 구현하는 기능을 한다. 이 때, 사용자가 어떤 클라이언트 소프트웨어를 사용하며 그 소프트웨어를 어떤 방식으로 수정, 즉 '모딩(modding)'하여 사용하는가에 따라 동일한 데이터 구조가 다르게 해석될 수 있으며 그 결과 동일한 데이터 구조라 하더라도 서로 다른 사용자들에게, 혹은 한 명의 사용자가 사용하는 다수의 컴퓨터 각각에서 동시에 서로 다른 모습으로 시각화될 수 있다. 예를 들어 게임 《심즈》의 플레이어는 자신이 심즈의 클라이언트 소프트웨어를 모딩하여 게임 속 심들이 본래의

[157] Neil McDonnell and Nathan Wildman (2019), pp. 379-381.

[158] P2P 네트워크란 Peer to Peer 네트워크라는 의미로, 중앙 서버 없이 네트워크에 참여하는 개별 컴퓨터들이 서로 데이터를 주고받을 수 있는 네트워크 구조를 의미한다.

[159] Peter Ludlow (2019), pp. 351-364.

버전과는 다른 외양을 나타내도록(이를 테면 심들이 모두 벌거벗고 다니도록) 수정할 수 있다. 이러한 모딩은 데이터 구조 자체를 바꾸는 것이라기보다는, 동일한 데이터 구조가 소프트웨어상에서 해석되는 방식을 변화시키는 것이다. 이처럼 동일한 데이터 구조라 하더라도 서로 다른 가상적 대상의 기초가 될 수 있다.

반대의 경우도 가능하다. 하나의 가상 세계가 다수의 에셋 서버를 가지는 경우, 그 가상 세계가 기반하는 데이터 구조는 다수의 에셋 서버에 분산되어 저장된다. 이 때 이 에셋 서버들이 사용하는 데이터 조직 방식(즉 컴퓨터과학적 의미에서의 자료구조)이 완전히 다르다면, 사용자는 그 서로 다른 자료구조들을 모두 해석할 수 있는 클라이언트 소프트웨어를 사용해야 한다. 이러한 상황에서 사용자가 클라이언트 소프트웨어를 특정한 방식으로 모딩할 수 있는 가능성을 추가로 고려한다면, 동일하고 단일한 가상적 대상이 사실은 완전히 다른 데이터 구조를 가지는 경우도 있을 수 있다.[160]

마지막으로 바이스바르트(Clause Beisbart)는, 가상적 대상이 데이터 구조에 기초하는 디지털 대상이라고 한다면 시간의 흐름 속에서 그 디지털 대상의 정체성을 어떻게 결정할 수 있을지가 불확실해진다고 지적한다.[161] 예를 들어 디지털주의의 주장대로 가상적 고양이가 컴퓨터 하드웨어의 특정한 프로세스에 기초한다고 가정해 보자. 이 프로세스가 멈췄다가 얼마간의 시간 후에 다시 재개되었을 때, 프로세스가 멈추기 전의 가상적 고양이와 재개된 이후의 가상적 고양이는 같은 가상적 개체인가? 아니면 다른 가상적 개체라고 해야 하는가?

이러한 이들이 지적하는 바는 공통적으로, 가상적 대상이 데이터 구조와 동일시될 수 없다는 것이다. 이 비판의 논거로서 동일한 데이터 구조가 서로 다른 시스템을 사용하는 서로 다른 사용자들에게 서로 다른 가상적 대상으로 나타나거나 반대로 서로 다른 데이터 구조가 동일한 가상적 대상으로서 나타나기도 한다는 현상, 그리고 겉보기에 단일한 가상적 대상이라 할지라도 시간의 흐름에 따라 그것이 다른 데이터 구조에 기초하는 경우가 제시된다.

이러한 공격에 대해 차머스는 다음과 같이 대답한다. 먼저 그는 디지털주의가 가상적 대상을 데이터 구조와 동일시하는 것이 아니라고 지적한다. 앞서 언급했듯 디지털주의는 가상적 대상이 데이터 구조로 완전히 환원될 수 있다거나, 그러한 의미에서 양자가 동일하다고 주장하는 것이 아니다. 디지털주의의 입장은 가상적 대상이 데이터 구조에 기초한다는 것이다. 따라서 가상적 대상이 데이터 구조와 동일시될 수 없다는 비판은 디지털주의를 정확히 겨냥한 비판이라고 볼 수 없다는 것이 차머스의 입장이다.

가상적 대상이 데이터 구조와 동일하지 않다는 디지털주의의 주장은, 더 나아가서 가상적 대상이 특정한 데이터 구조와 반드시 일대일로 매칭되는 것은 아님을 함축한다. 차머스에

[160] Peter Ludlow (2019), pp. 352–353.

[161] Claus Beisbart (2019), p. 327.

따르면 디지털주의는 서로 다른 데이터 구조가 단일한 가상적 대상을 뒷받침하는 경우를 포괄할 수 있다. 하나의 가상적 대상이라 하더라도 서로 다른 위치에 있는 다수의 물리적 데이터 구조에 기초하는 것이 가능하다는 것이다. 그러한 경우를 받아들이더라도 가상적 대상이 데이터 구조에 기초한다는 디지털주의의 주장은 위협받지 않는다.

그렇다면 동일한 데이터 구조가 서로 다른 시스템이나 플랫폼을 사용하는 서로 다른 사용자들에게 다른 가상적 대상으로 나타나는 경우는 어떻게 설명할 수 있을까? 차머스는 이 경우 역시 디지털주의에 문제를 일으키지 않는다고 말한다. 왜냐하면 그러한 현상은 물리적 대상에서도 똑같이 발생하는 현상이기 때문이다. 동일하고 단일한 물리적 대상이라 하더라도 서로 다른 지각자들에게 서로 다르게 보일 수 있는 것처럼, 하나의 가상적 대상이 존재하되 그것이 사용자들, 그리고 그들이 소프트웨어를 수정하는 방식에 따라 다른 방식으로 보일 수 있다는 것이다. 차머스에 따르면, 클라이언트 소프트웨어를 수정하여 가상적 대상이 새로운 외양으로 보이도록 하는 것은 색안경을 씀으로써 가을 낙엽의 색이 더 강렬하게 보이게 하는 것과 마찬가지이다.[162]

마지막으로 바이스바르트의 비판에 대해 차머스는, 그러한 정체성의 문제는 가상적 대상뿐만 아니라 물리적 대상에 대해서도 동일하게 발생한다고 대응한다. 예를 들어 허리케인은 시간의 흐름에 따라 서로 완전히 다른 물질로 구성되어 있을 수 있다. 그럼에도 불구하고 우리는 특정한 허리케인을 '단일한' 물리적 대상으로서 식별해낼 수 있다. 물론 그 정체성을 어떻게 결정하느냐에 대해서는 여러 설명이 있을 수 있다. 그러나 차머스는 허리케인의 정체성에 대해 어떤 설명을 제시하건, 비슷한 설명이 가상적 대상에도 주어질 수 있다고 대답한다.[163]

② 인과 논변에 대한 비판

디지털주의의 인과 논변 역시 여러 비판을 받고 있다. 인과 논변에 관한 다양한 문제 제기들이 있지만 그 중 주목할 만한 비판은 크게 세 가지이다.

첫 번째로, 인간 사용자의 인과적 효력을 설명하지 못한다는 문제이다. 맥도넬 등은 인과적 힘 논변의 전제(2), 즉 "그러한 인과적 힘을 정말로 가지는 것은 디지털 대상뿐이다(그 외에 그러한 인과적 힘을 가지는 것은 없다)"는 전제를 공격한다. 가상현실은 원칙적으로 상호작용적인데 이는 곧 인간 사용자가 가상현실 속 대상들에 영향을 미칠 수 있어야 함을 의미한다. 이는 곧 인간 사용자 역시 가상현실 속에서 인과적 힘을 가져야 한다는 뜻이다. 그러나 인간 사용자는 디지털 대상이 아니다. 따라서 오로지 디지털 대상만이

[162] David J Chalmers (2019), p. 464.

[163] David J Chalmers (2019), p. 465.

가상현실 속에서 인과적 힘을 가진다는 전제(2)는 틀렸다.[164]

두 번째로, 가상적 대상들 사이에는 진정한 인과관계가 아니라 유사-인과관계(pseudo-causation)만이 있다는 것이다. 앞서 살펴보았듯, 인과 논변은 디지털주의가 가상적 대상과 디지털 대상이 동일하다는 주장을 설득하기 위해 제시한 논변이다. 이 때 인과 논변이 참이기 위해서는 가상적 대상이 다른 가상적 대상, 그리고 사용자에 영향을 미칠 수 있는 진정한 인과적 힘을 가진다는 주장 역시 참이어야 한다. 디지털주의에 대한 비판자들은 디지털주의의 이 요구를 공격한다.

맥도넬 등은 가상적 대상이 진정한 의미의 인과적 힘을 가질 수 없다고 비판한다.[165] 그들은 가상적 대상 사이에 있는 것처럼 보이는 인과관계는 애니메이션의 장면들 속의 유사-인과관계에 가깝다고 말한다. 예를 들어 톰과 제리가 나오는 애니메이션에서 제리가 톰의 머리를 때리면 톰의 머리에 혹이 생겨난다. 우리는 이 장면을 보면서 머리 때리기와 머리에 난 혹 사이에 인과관계가 있는 것처럼 말하곤 한다. 그러나 이 경우 진정한 인과관계는 애니메이터의 머릿속 사고와 애니메이션의 장면들 사이에 존재하는 것이지 제리의 머리 때리기와 톰의 머리 위 혹 사이에 존재하는 것은 아니다. 즉 애니메이션을 구성하는 프레임들 사이에는 진정한 인과관계가 아니라 유사-인과관계만이 있다.

맥도넬 등은 가상적 대상들 간의 인과관계도 이와 마찬가지라고 주장한다. 물론 많은 경우 가상현실은 인간 애니메이터가 하나하나 그려내는 세계가 아니다. 일반적으로 가상현실 속 대상들의 운동과 반응은 물리 엔진에 의해 통제된다. 물리 엔진이란 현실 세계의 물리 법칙을 수학적 공식으로 정식화한 뒤 그것을 코드화하여 컴퓨터가 시뮬레이트할 수 있도록 해 주는 소프트웨어이다. 가상적 대상들의 운동이 물리 엔진에 의해 통제된다는 것은, 그 운동이 현실 세계의 물리 법칙에 가까운 어떤 수학적 규칙에 따른다는 의미이다. 전통적 애니메이션에서 두 개의 당구공이 충돌하는 장면을 보여주려면 애니메이터가 두 공의 충돌 장면을 프레임별로 묘사해야 했지만, 오늘날 물리 엔진을 사용하는 가상현실 속에서 두 당구공의 충돌 후 움직임은 물리 법칙을 구현하는 프로그램에 의해 자동적으로, 그리고 규칙적으로 구현된다.

그러나 맥도넬 등에 따르면, 그러한 사실이 가상적 대상들 사이의 인과관계를 진정한 인과관계로 만들어주지는 못한다. 왜냐하면, 물리 엔진이 비록 자동적 규칙에 따라 가상적 대상들 사이의 움직임을 통제한다고 할지라도, 그것이 하는 일은 인간 애니메이터가 하는 일과 그 종류상 다르지 않기 때문이다. 두 당구공의 충돌 과정을 손으로 그리는 것과 물리 법칙에 따라 자동적으로 구현하는 것 사이에는 본질적인 차이가 없다. 맥도넬 등은 다음과 같이 말한다.

---

[164] Neil McDonnell and Nathan Wildman (2019), p. 376.

[165] Neil McDonnell and Nathan Wildman (2019), pp. 381-383.

"VR 경험은 [전통적 애니메이션과 같은] 유기체적 과정이 아니라 디지털 과정에 의해 산출되는 것일 수 있다. 그러나 진정한 상호작용은 어떤 프레임이 렌더링될지를 결정하는 비트로 된 코드들의 실현들 사이에 존재하는 것이지, 렌더링된 프레임들 자체 사이에 있는 것이 아니다. VR과 전통적 애니메이션은 이런 측면에서 유사하다." [166]

가상적 대상들 사이의 상호작용은 인간 애니메이터에 의하지 않고 컴퓨터 소프트웨어에 의존하는 것 같은 디지털적 과정에 의한 것이라는 점에서 전통적 애니메이션과 다르다고 생각될 수 있다. 그러나 이 둘 사이의 차이는, 프레임(장면)의 연쇄를 손으로 그리느냐 프로그램을 사용하여 자동 출력하느냐의 차이일 뿐이다. 어느 쪽이건 그러한 방식으로 구현된 대상들 사이에는 진정한 인과관계가 성립하지 않는다.

앞서 살펴보았듯, 디지털주의는 가상적 대상의 기초가 되는 물리적 데이터 구조들 사이에 인과관계가 성립함을 들어 가상적 대상들 사이에도 진정한 인과관계가 있다고 보았다. 맥도넬 등도 물리적 데이터 구조들 사이에 진정한 인과관계가 있음은 부정하지 않는다. 그러나 그들은 물리적 데이터 구조들 사이의 인과관계는 가상적 대상들 사이의 인과관계로 이해될 수 없다고 생각한다. 예를 들어 가상적 당구공이 충돌할 때 진정한 인과관계는 두 당구공들 사이에 있는 것이 아니라, 그 당구공들이 어떤 움직임으로 구현될지(맥도넬 등의 표현을 빌리자면 '어떤 프레임이 렌더링될지')를 결정하는 데이터 구조들 사이에만 성립한다는 것이다. 이들에 따르면 가상적 당구공들의 충돌을 보면서 가상적 당구공 A가 가상적 당구공 B의 움직임을 야기했다고 말하는 것은, 톰과 제리 애니메이션을 보면서 제리의 머리 때리기가 톰의 머리 위 혹을 야기했다고 말하는 것과 마찬가지이다.

가상적 대상과 인간 사용자 사이에는 진정한 인과관계가 성립한다고 볼 수 있지 않을까? 맥도넬 등은 그러한 경우도 유사-인과관계일 뿐이라고 말한다. 예를 들어 인간 사용자가 가상적 총으로 가상적 좀비를 쏘아서 죽였다고 해 보자. 이 때 진정한 인과관계는 사용자-가상적 총-가상적 좀비 사이에 있는 것이 아니라, 사용자-컨트롤러-컴퓨터 사이에 존재하는 것이다. 물론 우리는 그러한 경험을 기술할 때 '총' 이나 '좀비' 라는 표현을 사용하겠지만, 그것은 단지 일상적인 표현 방식일 뿐, 그러한 일상적 담화를 근거로 사용자와 가상적 총, 가상적 좀비 사이에 진정한 인과관계가 있다고 볼 수는 없다는 것이다.

세 번째로 맥도넬 등은, 설사 디지털주의자들이 사용자-가상적 총-가상적 좀비 사이에 진정한 인과관계가 성립한다는 것을 보인다 하더라도 여전히 문제가 남는다고 지적한다. 이들이 추가적으로 제시하는 비판은 심리철학의 비환원적 물리주의(non-reductive

[166] Neil McDonnell and Nathan Wildman (2019), p. 382.

physicalism)에 대해 제기된 인과적 배제 문제(causal exclusion problem)와 비슷한 도전이 디지털주의에 대해서도 제기될 수 있다는 것이다.

인과적 배제 문제란 비환원적 물리주의를 비판하고 환원주의를 옹호하기 위해 김재권이 제시한 문제이다. 비환원적 물리주의와 환원주의는 각각 심적 속성과 물리적 속성 간의 관계에 대한 서로 다른 입장으로, 전자는 심적 속성이 물리적 속성에 수반하지만 물리적 속성으로 환원되지는 않는다고 보지만 후자는 심적 속성이 물리적 속성으로 환원될 수 있다고 본다. 이 둘 간의 관계를 어떻게 보는가에 따라 심적 인과(mental causation)를 이해하는 방식이 달라진다. 심적 속성이 심적 속성으로서 물리적 사건을 야기할 수 있는 인과적 힘을 가지는가에 대해 비환원적 물리주의와 환원주의는 서로 다른 관점을 취한다.

비환원적 물리주의는 심신 구분, 심신 수반, 심적 효력, 물리적 폐쇄라는 네 가지 논제로 구성되어 있다. 즉, 비환원적 물리주의는 심적 속성과 물리적 속성이 구분되며, 심적 속성이 물리적 속성에 수반하고, 심적 속성은 심적 속성으로서 물리적 결과를 야기할 수 있으며, 충분 원인이 존재하는 모든 물리적 사건에는 하나의 물리적 충분 원인이 있다는 주장을 내세운다.[167]

김재권은 배제 문제를 통해 비환원적 물리주의가 문제를 갖는다는 것을 보이고자 했다. 인과적 배제 문제의 골자는 다음과 같다. 시점 t에서의 어떤 심적 사건 m이 t’에서의 물리적 사건 p’를 야기했다고 가정해 보자. 비환원적 물리주의의 물리적 폐쇄 논제에 따르면 p’의 물리적 충분 원인이 되는 물리적 사건 p가 t에 존재해야 한다. 이 때 p가 m과 구분되는 사건이라면 p’는 m과 p라는 두 개의 구분되는 사건을 충분 원인으로 갖는다는 귀결이 따라 나온다.

그런데 이 귀결은 인과적 비-과잉결정 원리에 어긋난다. 비-과잉결정 원리는 인과를 논할 때 일반적으로 받아들여지는 원리로, 일반적으로 하나의 사건에 대해 두 개의 동시적인 충분 원인이 존재하지는 않는다는 것이다. 물론 과잉 결정이 이루어지는 사례들이 존재할 수는 있다. 예를 들어 두 명이 독립적으로 돌을 던져 동시에 하나의 유리창을 깨는 사례, 또는 철수가 영희의 농담을 들으면서 동시에 민수가 바나나 껍질에 미끄러져 넘어지는 것을 봄으로써 웃음을 터뜨리는 사례와 같은 경우 두 개의 충분원인이 각자 독립적으로 동일한 사건을 야기했다고 볼 수 있다. 그러나 일반적인 인과 상황에서 그러한 과잉 결정이 체계적으로 발생한다고 보기는 어렵다는 생각이 널리 받아들여진다. 인간의 모든 행위가 두 번 중복으로 야기된다고 생각하기란 어렵기 때문이다.[168]

인과적 과잉 결정을 받아들이지 않는다면 물리적 사건 p’가 서로 구분되는 심적 사건

---

[167] 하상용 (2016), 「배제 논변, 과잉결정, 물리적 독립성」, 『철학사상』, 59, pp. 249-250.

[168] 이재호 (2021), 「배제 원리와 비환원적 물리주의」, 『철학연구』, 63, p. 135; Ian Ravenscroft (2005), *Philosophy of Mind: A Beginner's Guide* (Oxford University Press, USA), pp. 144-147.

m과 물리적 사건 p라는 두 개의 독립적인 원인을 갖는다고 말할 수 없다. 그렇다면 우리는 m이 p’의 원인이 아니라고 말하거나, m이 p와 동일한 사건이라고 보아야 한다. 그런데 전자를 선택하는 일은 비환원적 물리주의의 심적 효력 논제를 위반하게 된다. 그렇다면 남은 길은 m과 p가 동일하다고 보는 것뿐이다. 이는 결국, 비환원적 물리주의의 전제를 견지하더라도 환원주의를 받아들일 수밖에 없음을 시사한다.[169]

인과적 배제 문제를 더 명확하게 이해하기 위해 다음과 같은 사례를 생각해 보자. 철수가 공포 영화를 보면서 공포에 질려 비명을 질렀다. 비환원적 물리주의에 따르면 철수의 공포라는 심적 상태는 철수의 뇌의 특정한 물리적 상태와 동일하지는 않지만 그에 의해 실현된 것이다. 그렇다면 철수가 비명을 질렀다는 물리적 사건에는, 철수 뇌의 물리적 상태라는 충분원인이 있는 것이다.

그렇다면 철수의 비명 지름이라는 물리적 사건은 그의 뇌 상태(물리적 상태)와 공포(심적 상태)을 둘 다 원인으로 갖는 것인가? 앞서 보았듯 인과적 과잉 결정은 일반적으로 받아들여지지 않는다. 또한 비환원적 물리주의에 따르면 뇌의 상태와 공포는 동일하지 않으며, 물리적 폐쇄 논제에 따르면 비명이라는 물리적 사건은 물리적 충분 원인을 갖는다. 이는, 철수의 비명 사건은 공포라는 심적 상태가 아니라 특정한 뇌 상태라는 물리적 원인만을 갖는다는 것을 함축한다. 즉, 철수가 비명을 지르는 데 있어서 공포는 아무런 인과적 역할을 수행하지 않는다. 이 사건의 인과적 연쇄에서 공포라는 심적 상태는 배제된다.[170]

인과적 배제 문제를 제기함으로써 김재권이 주장하고자 했던 바는 결국 물리적 사건은 온전히 물리적 원인만을 가지며, 필요한 인과적 과업은 물리적 원인에 의해 모두 수행되고 심적인 것은 아무런 인과적 효력을 가질 수 없다는 것이었다.[171] 맥도넬 등은 가상 디지털주의가 주장하는 인과 논변 역시 이 배제 문제와 비슷한 것에 부딪힌다고 지적한다. 비환원적 물리주의와 가상 디지털주의는 유사해 보이는데, 양자 모두 하나의 영역(심적/가상적 영역)이 다른 영역(물리적/비가상적 영역)에 의존하지만 전자가 후자로 환원되지 않으며, 의존하는 영역(심적/가상적 영역)이 인과적 효력을 가진다고 주장한다는 점에서 그렇다. 맥도넬 등은 가상 디지털주의에 대한 배제 원리를 다음과 같이 구성한다.

<가상 디지털주의에 대한 인과적 배제 논변>

(E1) 가상적 속성들은 비가상적 속성에 수반한다.

---

[169] 이재호 (2021), pp. 134-135.

[170] Ian Ravenscroft (2005), pp. 144-147.

[171] *A Companion to Metaphysics*(2009), ed. by Jaekwon Kim, Ernest Sosa, and Gary S Rosenkrantz, Second Edi (John Wiley & Sons), p. 358.

(E2) 가상적 속성은 비가상적 속성과 동일하지 않다.

(E3) 만일 어떤 비가상적 속성의 한 사례가 시점t에 원인을 가진다면, 그것은 t에 발생한 비가상적 원인을 충분 원인으로 갖는다.

(E4) 가상적 속성과 비가상적 속성이 (체계적인 방식으로) 결과를 인과적으로 과잉결정할 수 없다.

(E5) 따라서 가상적 속성들은 인과적으로 무력하다.[172]

E1와 E2는 디지털주의의 핵심적 주장이다. E3은 물리적 폐쇄 원리의 가상성 버전이다. E3에 따르면, VR 속에서 사용자의 모든 경험과 행위의 인과적 역사는 오로지 컴퓨터나 헤드셋, 망막, 시신경 같은 비가상적 개체들에 의해 충분히 야기된다. 즉 비가상적 개체만을 언급함으로써 가상적 대상들 사이의 인과적 역사를 충분히 설명할 수 있다는 것이다. E4는 비-과잉결정 원리의 가상성 버전으로, 앞서 언급했듯 인과 상황에서 체계적인 과잉 결정이 타당하지 않다는 것은 널리 받아들여진다. 이 전제들을 모두 결합하면 E5가 도출되는데, 이는 디지털주의의 인과 논변과 모순되는 결론이다. 즉, E3과 E4가 받아들일 만한 전제라면, 가상적 대상들 사이에 진정한 인과관계가 성립한다고 할지라도, 그 때의 인과적 과업을 모두 수행하는 것은 그 가상적 대상이 의존하고 있는 비가상적 개체들이며, 가상적 대상이 가상적인 것으로서 수행하는 인과적 과업은 없다는 결론이 나온다.

가상 디지털주의가 인간 사용자의 인과적 힘을 설명할 수 없다는 첫 번째 비판에 대해 차머스는, 인간 사용자는 가상적 대상이 가지는 것과 동일한 종류의 인과적 힘을 갖지는 않는다고 설명함으로써 대응한다. 즉, 인과적 힘 논변에서 말하는 인과적 힘은 일반적 종류의 인과적 힘이 아니라, 디지털 대상이 갖는 특정한 종류의 인과적 힘이라는 것이다. 그는 이러한 대응을 하더라도 그 특정한 종류의 인과적 힘을 모든 가상적 대상에 귀속할 수 있으므로 인과적 힘 논변의 범위는 좁아지지 않는다고 말한다.[173] 그러나 그렇다 하더라도 이러한 대응이 임시방편(ad-hoc)이라는 비판은 피하기 어려워 보인다. 디지털 대상만이 가지는 특정한 종류의 인과적 힘을 별도로 구분해내는 것은 임의적이다. 또한, 그러한 특수한 인과적 힘을 구분해낸다 하더라도 그것이 가상적 대상이 가지는 인과적 힘과 동일하다고 보는 것은 디지털 대상과 가상적 대상이 동일하다는 입증되지 않은 전제에 기대는 주장으로서 선결문제 요구의 오류를 범하는 것이다.[174]

차머스는 가상적 대상 사이의 인과관계가 유사-인과관계일 뿐이라는 두 번째 비판에 대해서는 특별히 답변을 제시하지 않는다. 그가 이 비판에 대응할 필요는 없는데, 왜냐하면

[172] Neil McDonnell and Nathan Wildman (2019), p. 14.

[173] David J Chalmers (2019), p. 471.

[174] Neil McDonnell and Nathan Wildman (2019), p. 7.

그는 VR 속에서 사용자가 접하는 것이 단순히 디지털 이미지가 아니라 디지털 대상이라고 주장하기 때문이다. 디지털 대상들 사이의 인과관계에 대해서 차머스는, 인과적 배제 문제와 연관된 세 번째 비판에 대응하며 다음과 같이 말한다.

> "이 관점에 대한 주된 비판은, 데이터 구조가 모든 인과적 작업을 수행하며, 가상적 대상은 인과적 연쇄에 포함되지 않는다는 것이다. 이 논변은 고전적인 배제 논변으로, (말하자면) 좁은 의미의 물리적 대상과 속성들이 모든 인과적 작업을 수행하며, 따라서 생물학적 대상이나 속성 같은 고차원적 개체들은 인과적 연쇄에 포함되지 않는다는 논변과 같은 것이다. 대부분의 철학자들이 그러하듯 나는 이 논변이 실패한다고 생각한다." [175]

차머스는 '저차원적 대상(the low-level objects)'과 '고차원적 대상(the high-level objects)' 사이에 기초 관계가 성립한다면, 전자에 의한 인과적 작업이 후자에 의한 인과적 작업을 배제하지 않는다고 말한다. 예를 들어 당구공 두 개가 충돌했을 때, 당구공들을 구성하는 물리적 성분들이 인과적 작업을 수행한다고 해서 '당구공'들이 그 인과적 연쇄에 포함되지 않는 것은 아니다. 차머스는 가상적 대상 간의 인과관계도 이와 마찬가지라고 본다. 가상적 대상이 데이터 구조에 기초한다면, 데이터 구조가 인과적 작업을 수행한다고 해서 가상적 대상이 그 인과적 연쇄로부터 배제되지는 않는다는 것이다.

차머스의 이 답변이 만족스러운가는 가상적 대상 혹은 속성과 그것을 구성하는 비가상적 컴퓨터 데이터 구조 사이의 관계가 심적인 것-물리적인 것 사이의 관계와, 저차원적 질료-고차원적 대상 사이의 관계 둘 중 어느 쪽에 더 가까운지에 따라 결정될 것이다. 디지털주의의 입장에서는, 비가상적 대상 혹은 속성과 가상적 대상 혹은 속성 사이의 관계는 공포와 비명지름 사이의 관계보다는 찰흙과 조각상 사이의 관계에 가깝다고 주장할 수 있다. 그렇다면 차머스의 답변의 설득력은 결국, 디지털주의가 주장하는 가상적-비가상적인 것 사이의 기초 관계가 정확히 무엇이며, 그 관계가 정말 찰흙과 조각상 사이의 관계와 같은 것인가의 문제에 달려 있다. 디지털주의가 주장하는 기초 관계에 대해서는 아래에서 더 자세히 살펴볼 것이다.

③ 지각 논변에 대한 비판

디지털주의의 지각 논변은 가상현실 속에서 사용자는 오로지 가상적 대상만을 지각하고, 사용자의 지각적 경험의 유일한 인과적 기반은 디지털 대상이며, 따라서 디지털 대상이 곧

[175] David J Chalmers (2019), p. 472.

가상적 대상이라는 주장이었다. 이에 대해 가장 즉각적으로 제기되는 비판은, 디지털 대상만이 VR 사용자의 지각 경험의 유일한 인과적 기반은 아니라는 것이다. 다수의 사용자들이 동시에 참여할 수 있는 가상적 환경에서 사용자의 지각적 경험은 많은 경우 부분적으로 다른 인간 사용자들에 의해 야기된다. 그러나 인간 사용자는 디지털 대상이 아니다.[176]

이에 대해서 차머스는 인과 논변에 관한 비판에 대응했던 것과 동일한 방식으로 대응한다. 그는 지각 논변의 주장에 약간의 수정을 가함으로써 이 우려를 피할 수 있다고 본다. 차머스가 수정한 지각 논변의 내용은 다음과 같다. 우리가 '전적으로(wholly)' 가상적인 대상을 지각할 때 우리는 디지털 대상을 지각하는 것이다. 왜냐하면 우리의 경험을 야기한 것은 디지털 대상이기 때문이다. 따라서 전적으로 가상적인 대상들은 디지털 대상이다.[177] 인간 사용자는 전적으로 가상적인 대상이 아니기 때문에 이 논변에 포함되지 않는다는 것이다. 그러나 차머스의 이러한 대응은 지각 논변을 방어할 수 있을지언정, 인과 논변에 대한 대응에서 지적했던 바와 마찬가지로 임시방편이라는 지적을 피할 수 없다.

바이스바르트는 지각 논변의 가장 큰 문제는 그것의 논리적 구조나 타당성에 있다기보다는, 그것이 너무 쉽게 성립되고 있다는 점에 있다고 지적한다. 디지털주의는 가상적 속성이란 가상현실에 정상적인 조건 하에 이러저러한 경험을 산출하는 경향, 혹은 그러한 경험을 산출하는 기능을 하는 속성이라고 설명하며, 가상적 대상이 정말로 그러한 가상적 속성을 가진다고 주장한다. 그러나 바이스바르트에 따르면, 디지털주의의 그러한 주장이 받아들여지려면 디지털주의는 가상적 속성이 ***어떻게*** 이러저러한 경험이나 인상을 산출할 수 있는가를 설명해야만 한다. 이 문제는 단순하지 않은데, 가상적 대상이 무엇인가부터가 아직 불분명하기 때문이다. 디지털주의는 가상적 대상, 그리고 더 나아가 가상적 속성이 컴퓨터 하드웨어 속의 물리적 프로세스에 기초함을 강조한다. 그러나 정작 그 물리적 프로세스로부터 어떻게 실재하는 대상인 '가상적 장미'나 그것이 가지는 속성인 '가상적 붉음'이 발현할 수 있는지를 분명히 설명할 수 없다면 지각 논변은 설득력을 갖기 힘들다는 것이 바이스바르트의 지적이다.[178]

④ 기초 관계(grounding relationship)의 문제

앞서 언급한 인과적 배제 문제와 바이스바르트의 비판에 디지털주의가 적절히 대응하려면 가상적 대상과 물리적 데이터 구조 사이의 기초 관계가 무엇인지 명확하게 설명해야 할

[176] Neil McDonnell and Nathan Wildman (2019), p. 8.

[177] David J Chalmers (2019), p. 472.

[178] Claus Beisbart (2019), p. 323.

것이다. 디지털주의는 실제로 그러한 설명을 제공하려고 시도한다. 그 시도는 그리 성공적이지 않은 것 같다.

앞서 살펴보았듯 가상 디지털주의를 떠받치는 핵심적인 주장 중 하나는 가상적 대상이 물리적 데이터 구조에 '기초' 한다는 것이다. 차머스의 설명대로 데이터 구조가 물리적일 수 있음을 받아들인다 하더라도, 가상적 대상이 데이터 구조에 기초한다는 것이 어떤 의미인지가 분명히 해명되지 않으면 디지털주의의 주장은 모호해진다. 그렇다면 이 기초 관계란 정확히 무엇인가? 차머스는 주로 물리적 대상과의 유비에 호소하여 이 관계를 설명한다. 그는 다음과 같이 말한다.

> "조각상은 원자로 이루어진 구조와 ***완전히*** 동일한 것은 아니다. 원자가 생기거나 사라질 수 있더라도 조각상은 남아 있을 것이다. 조각상이 파괴될 수 있더라도 원자는 남아 있을 것이다. (…) 이와 동일하게, 가상적 조각상은 비트로 이루어진 구조와 완전히 동일한 것은 아니다. 비트는 변할 수 있지만 그 조각상은 동일하게 유지될 수 있다. 조각상이 파괴되더라도 비트는 남아 있을 것이다." [179]

차머스에 따르면 가상적 대상이 비트의 구조에 기초한다는 말의 의미는 물리적 대상이 원자의 구조에 기초한다는 말의 의미와 같다. 그가 '기초 관계'를 주장하는 가장 큰 동기는 가상적 대상이 비트의 구조와 ***동일시(identify)***된다는 생각을 거부하기 위해서이다. 물리적 조각상이 원자들의 구조로 이루어져 있음에도 불구하고 양자가 완전히 동일하다고 말할 수 없는 것처럼, 가상적 대상도 비트의 구조로 이루어져 있지만 양자가 완전히 동일하지는 않다는 것이다. 차머스는 가상적 대상과 비트의 구조 사이의 동일시를 피하기 위해 '상응(correspond)', '일치(coincide)', '구성(constitute)'과 같은 여러 표현을 사용하여 양자 간의 관계를 기술한다. 그러나 종내 그는 자신의 디지털주의를 "기초 관계에 기반한 버전의 가상 디지털주의(grounding-based version of virtual digitalism)"라고 부른다.[180]

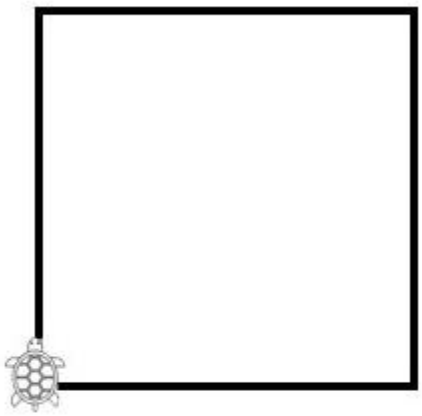
차머스가 기초 관계를 상정하는 이론적 동기는 이해할 만한 것이나, 가상적 대상과 비트 구조 사이에 정말로 물리적 대상과 원자 간의 관계 같은 것이 성립한다고 볼 수 있는가는 의심스럽다. 물론 원자의 구조가 물리적 대상과 완전히 동일시될 수는 없겠지만, 물리적 대상이 원자에 기초한다는 것은 결국, 원자가 모여 물리적 대상이 되며 거꾸로 물리적 대상을 분해하면 원자가 된다는 의미일 것이다. 그렇다면 물리적 데이터 구조가 모여 가상적

[179] David J Chalmers (2022), p. 195.

[180] David J Chalmers (2019), p. 472.

대상이 되거나, 거꾸로 가상적 대상을 분해하면 데이터 구조가 되는 것일까?

이에 답하기 위해, 기초적인 컴퓨터 프로그래밍의 사례를 통해 컴퓨터 속에서 비트가 물리적으로 실현된다는 것이 어떤 상황인지를 살펴보자. 프로그래밍 언어인 '로고(Logo)'는 1967년 교육용으로 개발된 그래픽 언어로, 이 언어를 사용하면 화면 속 커서의 역할을 하는 '거북'을 움직여서 다양한 선과 도형을 그릴 수 있다. 예를 들어 로고를 사용하여 정사각형을 그리기 위해서는 다음과 같은 코드를 입력해야 한다.



"repeat 4 [forward 50 right 90]"

이 코드는 '거북'이 앞으로 50픽셀을 전진하고, 그 다음 오른쪽으로 90도 회전하는 과정을 4회 반복하라는 명령이다.[181] 그러나 앞서 언급했듯 컴퓨터가 이 로고 언어를 직접적으로 이해하는 것은 아니다. 로고 언어로 작성된 이 코드는 일련의 과정을 거쳐 비트로 변환되며, 컴퓨터는 입력된 비트의 배열을 특정한 전기 신호로서 물리적으로 구현하고, 그 구현의 결과 모니터에는 사각형이 나타난다.

이 때 컴퓨터 속 물리적 전압의 배열과 모니터에 나타난 사각형 사이의 관계는 무엇인가? 전자는 모니터의 특정한 부분에만 흔적을 나타내라는, 일종의 명령으로 이해할 수 있다. 후자는 컴퓨터에 입력된 명령이 출력된 결과이다. 다시 말해서, 전압의 배열이 모여서 사각형의 형태를 구성한 것이 아니라, 전압의 배열이 컴퓨터에 의해 해석됨으로써 모니터의 특정한 부분에 특정한 흔적이 나타나게 되었으며 이 흔적이 인간 사용자에게 사각형으로 해석된 것이다. 이러한 의미에서 양자의 관계는 물리적 관계라기보다는 의미론적, 혹은 관습적 관계이다. 바이스바르트는, 예를 들어 가상적 고양이가 있다고 가정할 때, 그러한 가상적 고양이를 가능하게 하는 컴퓨터 속의 물리적 프로세스와 가상적 고양이 사이의

[181] 데이비드 아우어바흐 (2021), 『비트의 세계: 프로그래머의 눈으로 본 세상, 인간, 코드』, 한음이 역 (해나무), p. 20.

관계는 그리 단순하지 않다고 지적한다.[182]

> "컴퓨터 시뮬레이션은 다양한 층위에서 기술될 수 있다. 하나의 시뮬레이션은 허구적 모델, 해를 구해야 하는 수학 방정식, 알고리즘, 프로그램, 또는 프로그램이 실행되는 동안의 물리적 과정으로 특징지어질 수 있다. 최상층의 차원(즉, 허구적 모델)에서 우리는 고양이 같은 대상을 쉽게 식별해낼 수 있다. 그러나 물리적 대상, 즉 디지털 대상일 수 있으며, 이를테면 색의 외양을 산출할 수 있는, 인과적 힘을 가진 그러한 물리적 대상을 얻기 위해서는, 차머스는 물리적 실재의 최하층으로 가야만 한다. 이제 이 최하층과 최상층 사이의 관계는 매우 복잡하다. 그 이유는, 최하층은 방정식의 해를 구하는 연산을 실현하는데, 이것이 가상적 고양이 같은 것을 기술하기 때문이다. (…) 이 관계는 ***의미론적***이다. 특정한 물리적 과정은 하드웨어 상태의 국면들과 허구적 모델 사이의 관습적인 매핑에 기인하여 계산을 수행하는 것으로서 해석된다. 이러한 이유로, 이 관계는 순전히 물리적인 용어만으로는 쉽게 기술될 수 없다." [183]

바이스바르트가 지적하고자 하는 바는 다음과 같다. (그가 '컴퓨터 시뮬레이션'이라고 칭하는) 가상적 대상은 허구적 모델, 수학 방정식, 알고리즘, 프로그램, 물리적 과정 등 다양한 차원에서 다르게 기술될 수 있다. 디지털주의는 가상적 대상을 특히 인과적 힘을 가지는 물리적 과정과 연관시키고자 하는데, 이 연관은 결국 가상적 대상을 기술하는 다양한 방식 중 가장 '최상층'의 차원(즉 허구적 모델로 기술하는 방식)과 '최하층'의 차원(즉 물리적 과정으로 기술하는 방식)을 연관시키는 것이 된다. 한편 물리적 대상 역시 여러 층위에서 다양하게 기술될 수 있다. 예를 들어 물리적 고양이는 최상층의 차원에서는 '고양이'라고 기술될 수도 있고, 특정한 생물학적 구조로 기술될 수도 있으며, 최하층의 차원에서는 원자의 집합으로 기술될 수도 있다.

디지털주의가 말하는 기초 관계가 성립하려면, 가상적 대상에서의 최상층-최하층 관계와 물리적 대상에서의 최상층-최하층 관계가 동종의 것이어야 한다. 차머스는 물리적 대상이 원자에 기초하듯 가상적 대상은 물리적 데이터 구조에 기초한다고 말하기 때문이다. 그러나

---

[182] 앞서 우리는 가상적인 것을 컴퓨터 시뮬레이션으로 정의할 수 없음을 보았지만 바이스바르트는 가상적 대상을 일종의 컴퓨터 시뮬레이션으로서 이해한다. 그러한 맥락에서 바이스바르트는 가상적 고양이를 고양이의 허구적 시뮬레이션 모델이라고 기술한다. 가상적 고양이가 고양이의 시뮬레이션이라는 그의 주장을 검토하고 논박하는 것은 우리의 목표가 아니므로, 여기서는 일단 그의 '시뮬레이션'이라는 표현은 괄호 치고, 컴퓨터의 연산 작용과 가상적 대상 사이의 관계에 대한 그의 주장에 초점을 맞추기로 하자.

[183] Claus Beisbart (2019), p. 319.

물리적 대상에서 최상층과 최하층 사이의 관계는 가상적 대상에서 최상층과 최하층 사이의 관계와 다르다. 물리적 대상의 경우 그 관계는, 후자가 전자를 물리적으로 구성하므로 물리적이다. 그러나 가상적 대상의 경우에는, 그것이 산출될 때의 컴퓨터 속 물리적 과정이 가상적 대상 그 자체를 물리적으로 구성하는 것은 아니다. 바이스바르트가 지적하듯 이 관계는 의미론적, 혹은 관습적인 관계이다. 특정한 가상적 대상을 산출할 때 구동되는 개별 컴퓨터 속 프로세스가 추상적이지 않고 물리적인 사건임은 분명하겠지만, 그 사실로부터 물리적 프로세스가 가상적 대상을 물리적으로 구성하는 성분이라는 결론이 도출되지는 않는다. 따라서, 스크린 위에 나타난 디지털 이미지 이상의 가상적 대상이 컴퓨터의 물리적 프로세스에 기초하여, 혹은 그에 의해 구성됨으로써 실재한다는 디지털주의의 주장은 건전하지 않다.

(2) 디지털주의가 가지는 동기의 문제

지금까지 가상 디지털주의에 제기되어 온 기존의 비판들을 검토하고, 그에 대해 차머스가 제시한 대응을 평가했다. 그 대응 중 일부는 디지털주의를 방어하는 데 성공하는 것 같다. 특히 그는 디지털주의가 가상적 대상과 데이터 구조를 동일시하지 않으며, 가상적 대상이 디지털 대상과 이론적인 의미에서 동일하다는 점을 강조함으로써 가상적 대상이 디지털 대상이라는 주장의 설득력을 강화한다. 하지만 대부분의 대응은 만족스럽지 않다. 지금까지의 논의만으로도 가상 디지털주의를 기각하는 데에는 충분할 것이다. 그러나 가상 디지털주의라는 입장을 합당하게 이해하고 비판하려면 그 입장을 구성하는 세부 논변들의 타당성을 검증하는 일을 넘어서 그 입장 전체를 추동한 근본적인 동기를 드러낼 필요가 있다.

디지털주의에 제기되어 온 불만들은 궁극적으로 디지털주의가 말하는 '가상적 대상'이 무엇인지가 불분명하다는 사실에 기인한다. 한편으로 디지털주의는 가상적 대상이 물리적 데이터 구조에 기초하는 디지털 대상이라고 주장한다. 또 다른 한편으로 디지털주의는 컴퓨터 스크린에 나타난 디지털 이미지는 가상적 대상이 아니라고 본다. 차머스는 지각 논변을 통해서, 가상현실 경험의 진정한 인과적 기반은 스크린상의 디지털 이미지가 아니라 그 이미지들을 야기한 가상적 대상이라고 주장한 바 있는데, 이로부터 디지털주의가 스크린상의 디지털 이미지와 가상적 대상을 구분하고 있음을 추론할 수 있다. 즉, 디지털주의는 단지 스크린 위에 대상의 이미지가 존재한다는 주장 이상이다.

그렇다면 차머스의 디지털주의가 그리는 그림은 이러한 것이다. 가장 피상적인 층위에는 스크린상의 디지털 이미지가 있다. 이 디지털 이미지는 가상적 대상에 의해 야기된 것이다. 이 가상적 대상은 보다 기저의, 컴퓨터 하드웨어에 위치한 물리적 데이터 구조에 기초한다. 그렇다면 가상적 대상은 디지털 이미지와 하드웨어 ***사이의 어디엔가*** 존재한다는 말이 된다.

그러나 그 ‘어디엔가’는 정확히 어디인가?

적어도 현재 형태의 디지털주의는 이 의문에 적절한 답을 내놓지 못하는 것 같다. 타비노어는 디지털주의가 품고 있는 이 불분명함을 다음과 같이 지적한다. “차머스의 접근에는 간극이 있다. 그것은 컴퓨터적 데이터 구조와, 가상적 대상의 외양 사이에 있는 간극이다.”[184] 언뜻 보기에 디지털주의가 이러한 중간 지대를 설정하는 것은 쉬운 길을 두고 돌아가는 것처럼 보인다. 디지털 이미지와 하드웨어상의 데이터 구조의 물리적 실현은 둘 다, 가상적 대상에 대한 존재론적 관점과 무관하게 분명히 실재한다. 분명히 존재하는 두 층위를 두고서도 디지털주의는 그 사이의 영역을 상정하고 가상적 대상이 그 중간 영역에 있다고 주장한다. 디지털주의가 그러한 주장을 제시하는 진정한 동기는 무엇인가?

디지털주의가 그러한 설명을 고수하는 이유는, 가상적 대상이 실재한다는 것을 보이는 과정에서 그것이 ‘진짜 대상’임을 주장하기 위해서인 것으로 보인다. 차머스는 VR 사용자의 HMD 속에서 보이는 것이 스크린에 투사된 이미지 이상임을 주장함으로써 가상적 대상이 실재한다는 것을 보이고자 한다. “가상적 의자는 물리적 의자와는 상당히 다르다. 그럼에도 불구하고 그들은 완전히 진짜 *대상(real objects)*이다.”[185] 차머스는 가상적 대상이 재현이라는 설명을 가상적 허구주의의 주장으로 이해하고, 그러한 허구주의적 설명에 반대하여 가상적 대상은 재현이 아니라 대상이라고 주장하려는 것이다. 바로 이것이 가상 디지털주의의 가장 근원적인 동기이다. 가상 디지털주의는 궁극적으로, 가상적 대상이 *이미지가 아니라 대상*으로서 실재함을 주장하고자 한다.

그러나 가상적 대상이 ‘진짜 대상’임을 보이려는 디지털주의의 동기는 가상적 대상을 물리적 대상과 그 구성 성분만 다른, 쌍둥이 버전 같은 것으로 간주하게끔 만든다. ‘진짜 대상’의 표준적인 사례가 물리적 대상이므로 가상적 대상이 진짜 대상이라는 주장은 불가피하게 가상적 대상이 새로운 종류의 물리적 대상인 것처럼 상정할 수밖에 없다. 다수의 사람이 ‘하나의’ 가상적 대상을 동시에 관찰하거나 그것과 동시에 상호작용하는 상황에 관한 차머스의 설명에서 그러한 관점을 엿볼 수 있다. 차머스는 VR 속의 그러한 상황을, 물리적 세계에서 다수의 시청자가 TV를 통해 배우를 보는 상황에 유비한다. 그러나 이 유비가 성립하려면, 생물학적, 물리적 성분과 TV 스크린의 이미지 사이에서 우리가 물리적 대상으로서의 ‘배우’를 포착해낼 수 있듯이, 컴퓨터 하드웨어와 모니터 사이의 어디엔가 대상으로서의 ‘가상적 대상’을 포착해낼 수 있어야 한다. 그러나 하드웨어 속 어딘가에서 가상적 대상이 발견되지 않는 한 그러한 설명을 받아들이기는 어렵다.

가상적 대상이 실재한다고 주장하기 위해 반드시 그것이 물리적 대상과 비슷한 방식으로 존재하리라는 가정을 할 필요는 없다. 디지털 대상은 많은 면에서 물리적 대상과 다르다.

---

[184] Grant Tavinor (2021), p. 144.

[185] David J Chalmers (2022), p. 199.

예를 들어 디지털 대상은, 물리적 대상과 달리, 여러 개의 동일한 실현(realization) 혹은 사례(instance)를 가질 수 있다. 내가 가지고 있던 디지털 이미지 파일을 친구에게 복사해 주었을 때, 친구가 가진 이미지 파일과 내가 가진 이미지 파일은 완전히 동등한 디지털 코드로 구성되어 있을 것이며, 그러한 의미에서 양자는 단일하지 않으면서도 동일하다. 그러나 물리적 그림에 대해서는 같은 설명이 적용되지 않는다. 물리적 그림에서 원본과 복제본은 구분되며, 원본은 일반적으로 하나만 존재할 수 있다. 디지털주의는 이와 같은 디지털 대상의 고유한 특성을 고려하기보다는, 디지털 대상이 진짜 대상이라는 주장을 전개하는 데 보다 초점을 둠으로써 디지털 대상과 물리적 대상 사이의 중요한 차이들을 묵과한다.

정리하자면, 디지털주의의 진정한 동기는 가상적 대상이 물리적 대상과 비슷한 '진짜 대상' 으로서 존재한다고 주장하고자 하는 것이었다. 가상 디지털주의가 인과 논변이나 지각 논변을 제시함으로써 가상적 대상이 인과적 힘을 가지며 우리 지각 경험의 합당한 기반이 될 수 있다고 주장하는 것 역시 이 동기로 인한 것으로 이해할 수 있다. 그러나 이러한 동기로 인해 디지털주의는 가상적 대상이 존재하는 방식이 물리적 대상의 존재 방식과 비슷하리라는 불필요한 가정을 포함하게 된다. 그러한 의미에서 가상 디지털주의의 동기는, 가상적 대상이 실재함을 보이려는 목표에 비해 지나치게 강하다.

이러한 점에서 가상 디지털주의의 근본적인 문제는 그 동기에 있다. 가상 디지털주의가 VR 사용자의 경험에 가장 부합하는 설명인 것처럼 보였던 것은 그것이 가상적 대상이 대상으로서 실재한다고 주장했기 때문이다. 그러나 가상 디지털주의는 가상적 대상이 왜 디지털 재현이 아닌 무언가여야 하는지에 대해 합당한 이유를 제시하지 못한다. 디지털주의를 채택해야 하는 유일한 이유가 그것이 VR 사용자의 경험에 대한 자연스러운 설명이라는 점뿐이라면, VR 사용자의 경험이 가지는 주요한 특징들을 적절하게 설명할 수 있는 다른 이론을 찾는 것이 더 나을 것이다.

4. 재현으로서의 가상적 대상

4.1. 진정한 쟁점: 가상적 대상은 무엇인가?

지금까지 가상적 대상의 존재론적 지위에 관해 경쟁하는 두 입장인 가상 월튼 허구주의와 가상 디지털주의를 각각 살펴보았다. 각 입장 모두 나름의 설득력을 가지지만, 나는 현재로서는 월튼 허구주의와 디지털주의 어느 쪽도 썩 만족스러운 해결책은 아니라고 생각한다. 그러나 이 두 입장들을 거부하고 가상적 대상의 존재론적 지위에 대한 대안적인

설명을 찾는 것에 선행되어야 하는 작업은, 월튼 허구주의와 디지털주의가 정확히 어떤 지점에서 갈등을 일으키고 있는가를 명확히 드러내는 것이다. 즉, 가상적 대상의 존재론적 지위에 관한 논쟁이 무엇을 쟁점으로 이루어지고 있는가를 먼저 짚어볼 필요가 있다.

지금까지 우리는 월튼 허구주의와 디지털주의 각각을 가상 반실재론과 가상 실재론의 한 버전으로서 이해해 왔다. 하지만 이들의 논의를 더 자세히 들여다보면, 양자 간의 진정한 쟁점은 단순히 가상적 대상이 있는지 없는지의 문제가 아님을 알 수 있다. 월튼 허구주의는 가상적 대상은 VR이라는 재현물을 가지고 하는 믿는 체하기 게임에서 상상된 것이라고 주장함으로써 가상적 대상이 실재하지 않는다고 말한다. 반면 디지털주의는 가상적 대상이 물리적 데이터 구조에 기초하는 디지털 대상으로서 실재한다고 주장한다. 즉, 이 두 입장 사이의 차이는 결국 무엇을 '가상적 대상' 이라고 부를 것인가의 문제에 있다.

다시 말해서, 월튼 허구주의와 디지털주의는 가상적 대상의 존재론적 지위의 문제를 두고 충돌하는 것처럼 보이지만, 이들 사이의 진정한 쟁점은 그들이 '가상적 대상' 이라는 이름으로 무엇을 지시하려 하는지에 있다는 것이다. 따라서 가상적 대상이 존재하는지 아닌지를 결정하기에 앞서, 우리는 먼저 '가상적 대상' 을 어떻게 가장 적절하게 규정하고 이해할 수 있는가를 탐색해야만 한다.

하지만 앞서 살펴보았듯, 월튼 허구주의와 디지털주의 둘 다 가상적 대상이 무엇인가에 대해 받아들일 만한 설명을 제공하는 것 같지 않다. 각 입장 자체의 세부적인 논변의 결함이 그 원인이기도 하겠지만, 내가 보기에 이 두 입장이 실패하는 근본적인 원인은 양자 모두가 VR이나 가상적 환경이 구동될 때 HMD나 스크린상에 나타나는 디지털 이미지와 '가상적 대상' 사이의 관계를 만족스럽게 상정하지 못하고 있다는 데 있다.

월튼 허구주의자와 디지털주의 양자에게 스크린상의 디지털 이미지의 존재는 무시할 수 없는 것이다. 월튼 허구주의자는 스크린상의 디지털 이미지가 존재한다는 사실을 부정하지 않는다. 디지털주의자는 VR 사용자가 정말로 보는 것이 '이미지' 가 아니라고 주장하는 듯하나, 그 입장을 보다 면밀하게 검토해 보면, 디지털주의자 역시 스크린상에 디지털 이미지가 있다는 사실을 부정하기 어렵다는 것을 알 수 있다. 특히 가상적 대상이 '가상현실에 있어 정상적인 조건 하에서' 가상적 속성에 대한 경험을 정말로 야기한다는 디지털주의자의 주장은 일견, 월튼 허구주의자의 주장과 마찬가지로, 결국 VR 사용자가 보는 것은 스크린상의 이미지일 따름이라는 결론을 도출하는 것 같다. 디지털주의가 말하는 '가상현실에 있어 정상적인 조건' 이란 HMD를 통해 가상현실을 감상하는 상황이기 때문이다. 가상적 대상들의 속성을 보기 위해 HMD를 사용해야 한다는 설명은, 디지털주의가 애초에 정당화하려고 했던 형이상학적 주장, 즉 가상적 대상이 진짜 대상이라는 결론보다는, VR 사용자가 경험하는 가상적 대상은 결국 HMD의 스크린에 나오는 그림이 묘사하는

바라는 결론으로 더 자연스럽게 이어진다.[186]

이로부터 드러나는 사실은, 가상적 대상이 무엇인가를 규정함에 있어서 가상현실이나 가상적 환경을 경험할 때 HMD나 컴퓨터 모니터에 나타나는 디지털 이미지의 존재를 고려하지 않을 수 없다는 것이다. 즉, 가상적 대상이 무엇인가를 규정하는 일은, '가상적 대상'과 디지털 이미지 사이의 관계를 해명하는 일을 포함한다. 기존의 두 입장은 이 과업을 성공적으로 해내지 못했다. 그렇다면 우리의 과업은 이제, 이 디지털 이미지와의 관계를 통해 가상적 대상이 무엇인가를 해명하는 일이 된다.

4.2. 재현으로서의 가상적 대상

이 과업을 수행하기 위해 가장된 물리성 정의를 참조할 수 있다. 가장된 물리성 정의에 따르면 x가 가상적 대상 F라는 것은, x가 물리적 대상 F의 물리성을 가지는 것으로서 가장된다는 것이다. 그렇다면 이 때 '가상적 대상'의 지시체란 곧 x, 즉 사용자가 물리성을 가지는 것으로서 가장하는 무언가를 의미한다고 볼 수 있다. 이 때 가장하기의 대상이 되는 x는 무엇인가? 사용자는 ***무엇***이 물리적 대상 F의 물리성을 가진다고 가장하는가? 그것은 바로, 스크린상에 나타나는 디지털 재현이다.

이제 월튼 허구주의와 디지털주의가 공통적으로 품고 있는 문제가 무엇인지 비교적 분명히 드러나는 것 같다. 그들의 문제는 공통적으로 우리가 분명히 지각하며 스크린상에 분명히 실재하는 디지털 이미지와 가상적 대상을 구분하려는 데서 기인한다. 그러나 ***가상적 대상이 바로 그 디지털 이미지라고*** 생각하지 말아야 할 만한 합당한 이유는 없어 보인다. 아마도, 허구주의와 디지털주의는 둘 다 '가상적 ***대상***'이라는 표현을 지나치게 진지하게 받아들임으로써 그것이 시각적 재현일 수 없다고 전제하는 것 같다. 물론 우리가 VR 속에서 마주하는 가상적 테이블, 가상적 의자, 가상적 고양이들을 대상으로서 경험하고 대상으로서 다루며, 일반적으로 그들을 가상적 '대상'이라고 부르는 것은 분명하지만, 사실 우리가 가상적 '대상'이라고 부르는 것은 (상상된 혹은 실재하는) 3차원적 대상이 아니라 스크린상의 2차원 이미지이다.

즉, 나의 주장은, 디지털 재현 너머의, 상상되거나 실재하는 무언가가 아니라 우리가 스크린상에서 직면하는 ***디지털 이미지 바로 그것***을 가상적 대상으로 보는 것이 최선이라는 것이다. 그렇다면 가상적 대상의 정체는 재현이다. 예를 들어 가상적 테이블은, 비록 우리가 그것을 '가상적 테이블'이라고 지칭하기는 하지만, 사실 그것은 테이블의 재현이다. 그러한 의미에서 가상적 대상은 기실 '대상'이라기보다는 가상적 '재현'이라고 불리는 것이 이론적 차원에서는 더 엄밀할 것이다.

[186] Grant Tavinor (2021), p. 144.

가상적 대상이 곧 스크린상의 디지털 이미지, 혹은 가상적 재현이라는 나의 주장은 디지털 이미지 그 자체가 바로 가상적 대상이라고 본다는 점에서, 디지털 이미지가 (그와 별도로 존재하는) 가상적 대상에 의해 야기된다고 보는 디지털주의, 가상적 대상이 디지털 이미지와 구분되는 상상적 대상이라고 보는 월튼-허구주의와 구분된다.[187] 그리고, 이후 더 살펴보겠지만, 디지털 이미지를 대하는 감상자의 태도가 믿는 체하기 같은 허구적 태도가 아니라고 본다는 점에서 월튼-허구주의와 다르다.[188]

가상적 대상이 사실 가상적 재현이라는 생각에 동의하지 않는 이들은 가상적 대상이 전통적인 그림과는 매우 다른 방식으로 경험된다는 사실을 지적할 것이다. 전통적 그림에서 묘사된 대상과 달리 가상적 대상과는 상호작용이 가능하다. 또한 사용자는 가상적 대상에 대해 자기중심적 지향(egocentrical orientation)을 할 수 있다. 즉 사용자는 자신의 신체를 중심으로 가상적 대상의 상대적 위치를 파악할 수 있는데, 이는 전통적 그림 속 대상에 대해서는 불가능한 일이다. 일반적으로 일상적 보기가 그림 보기와 달리 가지는 특징이 바로 이 상호작용성과 자기중심적 지각가능성임을 고려하면, 차머스가 주장했던 것처럼 가상적 대상을 보는 일은 그림 보기보다는 일상적 보기에 가까워 보이고, 그렇다면 가상적 대상은 디지털 이미지 이상의 무언가여야 할 것 같다.

---

[187] 여기서의 나의 관점을 가상적 대상의 존재론적 지위의 견지에서 이해한다면 '약한 가상 실재론' 정도로 이해할 수 있을 것이다. 가상적 대상 X를 X의 가상적 재현으로 보아야 한다는 나의 주장은 가상적 대상이 (재현으로서) 실재한다고 보기 때문에 가상 실재론에 속한다. 다만 가상적 대상 X가 그 자체로 X라는 '대상'으로서 존재한다는 차머스의 디지털주의를 강한 가상 실재론으로 분류한다면, 나의 관점은 그보다 온건하다는 점에서 '약한' 실재론으로 분류될 수 있다. 그러나 내가 여기서 성취하고자 하는 바는 가상적 대상의 존재론적 지위에 대한 대안적 입장을 제시하는 것이라기보다는, '가상적 대상의 존재론적 지위'라는 문제 자체가 이론적으로 사소한 문제임을 보이는 것이다. 따라서 나의 입장 자체가 '약한 가상 실재론'임을 표명하는 것은 현재 우리의 목표에서 다소 벗어난 일일 것이다.

[188] 가상 실재론과 가상 반실재론 이외에, 스스로를 '가상 유명론(virtual nominalism)'이라고 칭하는 제3의 관점이 존재한다. 가상 유명론에 따르면, 그동안 가상에 관한 철학적 탐구들이 '가상적(virtual)'이라는 용어를 양상 표현이나 술어로 이해해 온 것이 잘못이다. 가상 유명론을 제시한 올리버 라스는 '가상적'이라는 용어가 존재 양상을 나타내거나 특정한 속성을 귀속하는 것이 아니라 헤지 표현(linguistic hedge)으로 보아야 한다고 주장한다. 헤지 표현이란 불확실성을 표현하기 위해 다른 용어나 문장에 붙어서 그 용어나 문장의 진리치를 수정하는 표현을 의미한다. 예를 들어 '매우(very)', '거의(almost)' 등이 대표적인 헤지 표현이다. 라스는 '가상적'은 부사 '사실상(virtually)'와 동일한 의미를 가지는 것으로 이해할 수 있으며 그러한 맥락에서 '가상적'이 헤지 표현이라고 말한다.

가상적 대상이 가상적 재현이라는 나의 주장과 라스의 가상 유명론은 둘 다 '가상적'이라는 표현이 형이상학적 함의를 갖지 않는다고 본다는 의미에서 비슷하다. 그러나 나는 앞서 가장된 물리성 정의를 제시함으로써 '가상적'이 헤지 표현이 아니라 술어임을 주장했다. 또한 라스가 가상에 관한 유의미한 철학적 논의가 결국 언어철학의 영역에서 이루어져야 한다고 보며 가상을 언어적 장치로 축소시켜 이해하려고 하는 것과 달리, 나는 가상적인 것에 관한 탐구가 언어적 장치에 대한 해명 이상이어야 한다고 본다는 점에서 다르다. 가상적인 것들은 특정한 속성을 공유하는 대상들의 집합이며, 이에 관해서는 존재론적, 인식론적, 가치론적 탐구가 필요하다. Oliver Laas (2015).

이러한 의심에 대해서는 타비노어의 설명이 적절한 답변이 될 수 있다.[189] 타비노어는 가상현실이 현실 자체의 재매체화가 아니라 ***현실에 대한 지각적 경험***의 재매체화이며, 그러한 의미에서 가상현실은 그림 기술(picturing technology)의 일종이라고 주장한다. 그의 입장을 요약해서 말하자면, 가상현실은 자기중심적 상호작용적 그림(egocentric interactive pictures)이며, 기존의 그림 이론은 가상현실이라는 새로운 종류의 그림을 포괄할 수 있도록 수정되어야 한다는 것이다. 그는 자신의 입장을 "VR에 대한 회화적 개념화(a pictorial conception of VR)"라고 부르며 다음과 같이 말한다.

> "VR에는 그림 표면(picturing surface)이 존재하며, 관람자가 비록 그 표면에 항상 주목하지는 않더라도 그는 그 표면을 보고, 그는 이 표면을 통해 묘사된 공간을 보며, 마지막으로 VR 매체는 묘사된 대상과 상호작용하기 위한 수단을 사용자에게 제공해 준다."[190]

타비노어의 설명이 옳다면, 가상현실은 회화적 묘사의 일종이며 그에 따라 가상적 대상 역시 묘사된 대상으로서 재현이다. 그러나 어떻게 가상현실이 지각자중심적이고 상호작용적이면서도 여전히 그림일 수 있는가?

먼저 VR이 어떻게 상호작용적 그림일 수 있는지에 대해 살펴보자. 어떤 그림이나 재현이 상호작용적이라는 것은 그 사용자의 행위가 그 재현의 외관(display)를 발생시키거나 변화시킬 수 있도록 공인된다는(authorized) 의미이다.[191] 전통적인 그림들은 일반적으로 상호작용적이지 않다. 감상자가 《모나리자》 앞에서 어떤 행위를 하더라도 그 행위의 결과로 《모나리자》의 회화적 내용이 변하지는 않는다. 물론 감상자가 《모나리자》의 회화적 표면에 물리적으로 직접 개입함으로써 그 내용을 변화시키는 것은 가능하다. 그러나 그러한 행동은 《모나리자》를 감상하는 적절한 방식이 아니다. 즉 그것은 《모나리자》에 의해 지시(prescribe)되지 않았다.

그러나 예외적인 경우도 있다. 타비노어는 팝업 북의 사례를 든다. 팝업 북의 감상자는 그림책 속의 문을 엶으로써 그 문 뒤에 있는 장면을 드러낼 수도 있고, 책의 장치를 당겨서 언덕 위로 강아지가 달려가도록 할 수도 있다. 팝업 북의 그림은 감상자의 행위로 인해 그 외관이 변하도록 되어 있다는 점에서 상호작용적이다.

VR은 팝업 북의 사례와 본질적으로 다르지 않다. 팝업 북에서와 마찬가지로 VR 역시

---

[189] Grant Tavinor (2021), pp. 59–83.

[190] Grant Tavinor (2021), p. 82.

[191] Dominic Mclever Lopes (2010), *A Philosophy of Computer Art* (Routledge), p. 36; Berys Gaut (2010), *A Philosophy of Cinematic Art* (Cambridge University Press), p. 143.

감상자의 행위로 인해 그 외관이 변하도록 지시한다. 팝업 북과 VR의 차이는, 전자가 사용자의 상호작용을 허용하는 방식이 기계적(mechanical)인 반면, 후자는 알고리즘적인 방식으로 그렇게 한다는 것뿐이다. 팝업 북은 사용자의 행위에 따라 외관이 변하도록 물리적으로 설계되어 있다. 반면 VR의 사용자가 VR의 외관을 바꿀 수 있는 기술적 수단은 알고리즘이다. 이 알고리즘은 사용자의 (컨트롤러 등을 통한) 입력으로부터 특정한 회화적 표면을 출력해내는 역할을 한다. 팝업 북과 VR 사이의 차이가 단지 상호작용을 가능케 하는 기술적 수단의 차이일 뿐이라면, 팝업 북의 그림이 상호작용적이지만 그림인 것과 마찬가지로 VR 역시 여전히 그림일 수 있다.

그러나 혹자는 팝업 북과 VR에 연루되는 상호작용은 동일한 종류일 수 없다고 반박할 수도 있다. 팝업 북에서 감상자는 그림 바깥에서 그림을 변화시키지만, VR의 사용자는 단지 화면을 변화시키는 것이 아니라 VR이 구현하는 공간 '안에서' 묘사된 대상과 상호작용하는 것처럼 보이기 때문이다.

타비노어에 따르면 이러한 경험은 VR이 자기중심적인 상호작용적 그림이라는 사실을 통해 설명될 수 있다. VR을 상호작용적 그림이라고만 설명하면 포착할 수 없는 VR의 특징이 있다. 그것은, VR은 사용자에게 어떤 공간 안에서 특정한 위치를 점유하고 있는 것 같은 경험을 제공하며, 또한 사용자가 자신의 위치를 중심으로 주변 환경을 파악하거나 그것에 손을 뻗는 등의 상호작용을 할 수 있게 해 준다는 것이다. 이는 곧, VR의 사용자는 VR이 묘사하는 공간 안에 있는 것처럼 경험하고 그에 따라 VR 그림 속 묘사된 사물들과 자기중심적 관계를 맺을 수 있다는 의미이다. VR 그림 보기는 어떻게 자기중심적 보기일 수 있는가?

VR의 자기중심적 보기는 적어도 뒷받침하는 두 가지 기술적 요인에 의해 가능해진다. 첫 번째로, VR은 인간의 시각 체계가 본래 가지는 특징인 입체시(stereoscopic view)를 기술적으로 복제함으로써 사용자가 VR 그림에서 공간감을 느낄 수 있도록 한다. 우리가 맨눈으로 외부 세계를 보면서 공간의 깊이나 입체감을 지각하는 방식은 다음과 같다. 일반적인 성인의 두 눈은 서로 6cm 정도 떨어져 있으므로 외부 대상으로부터 온 광선에 의해 각 눈에 맺힌 이미지들은 서로 약간 다른 형태를 가지게 된다. 각 눈에 맺히는 상의 차이는 '양안 시차'라 불리는데, 양안 시차를 통해 인간은 외부 대상이 공간적으로 어떻게 배열되어 있는가에 대한 시각적 정보를 얻는다. 즉, 인간은 두 눈에 맺힌 상들 사이의 차이를 통해 공간과 깊이를 지각할 수 있는 것이다.

VR을 경험할 때 일반적으로 사용되는 입체경 헤드셋(stereoscopic headset)은 이 입체시를 기술적으로 구현한 장치이다. 입체경 헤드셋에는 쌍안경과 비슷하게 두 개의 렌즈가 달려 있는데, VR을 경험할 때 이 두 렌즈에는 서로 약간 다른 이미지가 제시됨으로써 양안 시차가 발생한다. VR 사용자의 시각 체계는, 맨눈으로 세계를 볼 때와 마찬가지로, 이

두 이미지들 간의 차이를 통해 공간적 깊이에 대한 인상을 얻게 된다. 이러한 과정을 통해 VR 사용자는 가상적 '공간'을 지각하게 되며, 자신이 그 공간 안에 있는 것처럼 느끼게 된다.

두 번째로, VR은 트래킹(tracking)이라는 기술적 수단을 통해 사용자의 실제 물리적 시점과 VR 그림의 묘사된 공간 속 함축된 관람자(implied spectator)의 시점을 반사실적으로 연결시킨다. 여기서 '함축된 관람자'란 그림 속 공간 ***안에서*** 그림의 장면을 바라보고 있는 것으로 상정되는 관람자를 의미한다. 전통적 회화들 중에도 특정한 회화적 기법을 동원하여 함축된 관람자를 상정하거나 명시적으로 드러내는 경우가 있다. 얀 반 에이크(Jan van Eyck)의 《아르놀피니 부부의 초상(Arnolfini Portrait)》(1434)이나, 벨라스케스(Diego Velazquez)의 《시녀들(Las Meninas)》(1656)이 그 사례이다. 《아르놀피니》에서는 벽에 걸린 거울에 비친 인물의 모습을 볼 수 있는데, 이 인물은 그림 공간 안에 존재하며 묘사된 부부를 마주 바라보고 있다. 《시녀들》에서도 마찬가지로 그림의 공간 안에 있으면서 그 공간 속의 사물들을 바라보고 있는 인물의 모습이 거울 속에 드러나 있다. 이러한 회화 작품들은 함축된 관람자를 특히 명시적으로 묘사함으로써 작품의 감상자가 함축된 관람자의 관점과 자신의 관점을 동일시하게끔 한다. 그러나 함축된 관람자가 반드시 그림에 묘사되어 있어야만 하는 것은 아니다. 예를 들어 선원근법을 사용하는 회화는 그림 공간 속에 위치한 관람자를 명시적으로 묘사하지 않더라도 그림 공간 밖 감상자의 실제 시점과 그림 공간 속 함축된 관람자의 시점을 일치시킴으로써 감상자가 함축된 관람자와 동일시할 수 있도록 하고 그에 따라 그림 속 공간과 연결될 수 있도록 만든다.

이러한 방식으로 전통적 회화들이 그림 공간 바깥의 감상자와 그림 속 공간을 연결시키고자 하기는 했지만, 그 회화들은 진정한 의미에서 자기중심적 그림은 아니다. 우리가 맨눈으로 외부 세계를 볼 때 우리의 움직임에 따라 보이는 바가 달라지는 것과 달리, 전통적 그림에서는 감상자가 회화 앞에서 움직인다 하더라도 그에 따라 그림 속 사물들이 달라지지 않는다. 즉, 전통적 그림에서는 그림 밖 감상자의 시점 변화가 함축된 관람자의 시점에 아무런 영향을 미치지 않는다. 함축된 관람자의 시점은 감상자의 물리적 위치와 무관하게 정적이고 고정되어 있다.

그러나 VR에서는, 사용자의 실제 물리적 시점의 변화가 VR 그림 속 함축된 관람자의 시점에 반사실적으로 영향을 미친다. 이는 트래킹 기술에 의해 가능한 일이다. VR 헤드셋이나 컨트롤러에 부착된 센서가 사용자의 움직임을 감지하고 추적할 수 있다. 그리고 이렇게 감지된 움직임에 따라 VR 속 공간을 바라보는 함축된 관람자의 시점이 변화하게 된다. 즉 VR 헤드셋의 스크린상의 그림이 변한다.

특히 이 트래킹 기술은 VR 속 함축된 관람자의 움직임과 물리적 공간 속 사용자의

움직임이 형식적인 동형성(formal isomorphism)을 가질 수 있도록 해 준다. 트래킹 기술의 원리는 사용자의 움직임을 수학적으로 공식화한 뒤 그 공식에 따라 VR 그림의 시점을 변화시키는 것이다. 이 때 함축된 관람자의 움직임과 사용자의 신체적 움직임은 동일한 수학적 공식으로 기술될 수 있다는 점에서 동형적이다. 이 동형성으로 인해 VR 사용자는 자신이 실제로 가상적 공간 안에 위치하며 자신의 신체를 중심으로 움직여서 주변 환경을 둘러보거나 탐험할 수 있다는 인상을 받게 된다.

이와 같은 기술적 요인으로 인해 VR은 전통적 그림과 달리 자기중심적 보기를 가능하게 해 주는 상호작용적 그림이 된다. 이 때, 입체시나 트래킹 기술을 활용한다는 사실이 VR이 이미지가 아니라 대안적 현실이라는 결론으로 이어지지는 않는다. 오히려 VR의 기술적 국면들에 대한 더 면밀한 관찰은, VR이 공간적 인상을 더 정교하게 제공할 수 있도록 기술적으로 발전된 시각적 재현임을 더 강하게 뒷받침한다.

가상현실과 가상적 대상이 시각적 재현이 아니라고 주장하는 관점에서 제시할 수 있는 마지막 반박은 가상현실에 대해서는 '안에서 보기(seeing-in)' 같은 이중적 보기가 이루어지지 않는다는 것이다. 안에서 보기란 그림 지각을 설명하기 위해 볼하임(Richard Wollheim)이 처음 제안한 개념으로, 볼하임에 따르면 그림을 볼 때 우리는 그림의 표면과 묘사된 대상이라는 두 국면을 동시에 본다.[192] 이후 많은 미학자들이 이 안에서 보기 이론을 각자 다른 방식으로 더 정교하게 발전시켰지만,[193] 그 이론들이 핵심적으로 공유하는 주장은 그림 보기는 표면 보기와 내용 보기라는 두 층위로 이루어진 이중적 보기라는 것이다.

가상적 대상이 재현이 아니라고 보는 이들은 가상현실을 보는 경험이 이중적 보기가 아니라고 주장한다. 가상현실을 볼 때에는 표면 보기가 이루어지지 않기 때문이다. 예를 들어서, 앞서 언급했듯, 차머스는 가상현실 사용자가 스크린을 보는 감각을 갖지 않으며 더 나아가서 그가 정말로 스크린을 보지 않는다고 말할 수도 있을 것이라고 주장한다. 즉 사용자가 보는 것은 스크린이 아니라 가상적 대상 그 자체라는 것이다.

차머스의 디지털주의가 가지는 여러 한계에 대해서는 앞서 이미 지적한 바 있으므로, 여기서는 VR 사용자가 정말로 스크린을 보지 않는가의 문제에 초점을 맞추어 보자. VR을 경험할 때 사용자는 VR이 묘사하는 이미지의 표면을 보는 것이 아니라 그 묘사된 공간 안에 있는 것처럼 느끼므로, 그의 경험은 일반적인 그림 보기와 다른 것처럼 보인다. 그러나 타비노어는 이에 대해서, VR 사용자가 스크린을 의식하거나 주목하지 않을 수는 있으나,

---

[192] 양민정 (2011), 「회화적 재현과 안에서 보기」, 『미학』, 68, pp. 171-173; Richard Wollheim (1998), "On Pictorial Representation", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 56.3, pp. 217-226.; Richard Wollheim (1987), *Painting as an Art* (London and New York; Tames and Hudson).

[193] Bence Nanay (2004), "Taking Twofoldness Seriously: Walton on Imagination and Depiction", *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 62.3, pp. 285-89; Dominic Mclever Lopes (1996), *Understanding Pictures* (Oxford University Press).

그럼에도 불구하고 그가 VR을 경험하기 위해서 회화적 표면으로서의 스크린을 지각해야만 한다는 사실은 명백하다고 말한다.[194] 사용자에게 그 어떤 종류이건 시각적 경험을 제공해주는 원인이 되는 것은 HMD 속 스크린이므로 VR사용자가 VR 경험을 하면서 스크린을 보지 않는다는 것은 말이 되지 않는다. VR 사용자는 스스로 의식하지 않더라도 HMD 속 스크린, 즉 회화적 표면을 지각해야 하며, 그 표면 '안에' 묘사된 대상들을 본다. 이 때 HMD가 제시하는 회화적 표면은 자기중심적 보기를 가능하게 해 주며 상호작용적인 그림이다.

이처럼, 가장된 물리성 정의에 따를 때 가상적 대상을 스크린상에 나타나는 디지털 재현으로서 식별할 수 있다. 이러한 전략은 이론적 정합성을 가질뿐더러 기존의 존재론적 입장들에 비해 경제적이다. 가상적 대상을 재현으로 이해한다면 HMD 스크린상에 나타나는 디지털 재현과 독립적인 무언가(허구적 대상, 혹은 실재하는 대상)를 상정할 필요가 없다. 또한 가상적 대상이라고 여겨져 온 것들의 정체가 그림이라는 것은 기술적 가상현실의 구현 메커니즘과도 일관적인 설명이다. 기술적 가상현실 속에서 우리가 마주하는 가상적 대상들은 일반적으로 3D 그래픽이다. 이 때 3D 그래픽은, 모니터 너머의 어떤 3차원적 공간 속에 입체적 대상으로서 실재하는 것이 아니라, 착시를 이용해 마치 3차원적 대상인 것처럼 보이도록 되어 있는 평면적 이미지이다. 3D 그래픽을 산출하는 그래픽 엔진이 3D 물체를 평면적 그래픽으로 변환하여 표현하는 역할을 한다. 이 엔진은 3차원적 물체가 특정한 각도에서 어떤 윤곽을 보여주는가를 계산하여 출력해냄으로써 마치 모니터 너머에 입체적 사물이 실재하는 것 같은 환영을 보여준다. 가상적 의자나 가상적 테이블 같은 대상들이 3D 그래픽이라면, 그들은 결국 시각적 재현이다.

이러한 이유에서 가상적 대상을 스크린상의 시각적 재현과 동일시하는 것이야말로 가상적 대상에 대해 더 심화된 탐구를 하기 위한 가장 적절한 출발점이다.

---

[194] Grant Tavinor (2021), pp. 66-67. 혹자는 가상현실이 '눈속임 그림(trompe-l'oeil)'와 유사한 경우라고 생각할 수도 있다. 눈속임 그림에 대해서 감상자는 때로 그것이 그림임을 알지 못한 채 그것이 묘사하는 장면을 정말로 본다고 착각한다. 즉, 눈속임 그림의 감상자는 표면을 의식하지 못한 채 그림을 보는 것이다. 만일 눈속임 그림에 대해서 의식적인 표면 보기가 이루어지지 않기 때문에 그것이 재현이 아니라고 한다면 마찬가지 이유로 가상현실 역시 재현이 아니라고 할 수 있을 것이다. 그러나 로페즈는 눈속임 그림이 일반적으로 회화적 재현으로 간주된다는 사실은 부정하기 어렵다고 말한다. 또한 로페즈에 따르면 눈속임 그림에 대해서도 때로 표면을 보는 경험을 할 수 있다. 감상자가 눈속임 그림이 '그림'임을 알아차리는 순간 우리는 그 그림의 표면을 보게 된다는 것이다. 나는 마찬가지의 설명이 가상현실에도 적용될 수 있으며, 따라서 가상현실에 대해 의식적인 표면 보기가 잘 이루어지지 않는다는 사실이 가상현실이 재현임을 부정하는 충분한 이유가 될 수는 없다고 생각한다. 양민정 (2013), 『그림 안에서 보기: 회화적 재현의 본질에 대한 논의』, 서울대학교 박사학위논문, p. 128; Dominic Mclever Lopes (1996), p. 50; Dominic Mclever Lopes (2005), *Sight and Sensibility: Evaluating Pictures* (Oxford: Clarendon Press), pp. 38-39.

4.3. ‘대상’ 으로서의 가상적 재현

앞서 나는 가상적 대상이 HMD 스크린상에 나타나는 바로 그 시각적 재현으로서 식별되는 것이 적절하다고 주장했다. 이 주장은 타비노어가 제시한 가상현실에 대한 회화적 개념화에 의해 뒷받침된다. VR은 그림의 일종이며, 가상적 대상 역시 사실은 대상의 재현이다. 가상적 ‘대상’ 이 엄밀하게는 가상적 재현으로서 식별되어야 한다는 이 주장을 ‘재현 논제’ 라고 부르기로 하자.

재현 논제는 가상적 대상에 관한 존재론적 논쟁의 혼란을 해소함으로써 논의의 지형을 더 유익하게 재편하기 위한 한 가지 해결책으로서 제시되었다. 하지만 이 논제 자체에는 더 해명되어야 할 부분들이 남아 있다. 특히 나는 앞서 가상 월튼 허구주의가 VR과 다른 재현들의 차이를 분명히 밝히지 못한다는 점을 비판했는데, 동일한 비판이 재현 논제에도 제기될 수 있는 것처럼 보인다. 또한 가상적 대상이 사실 대상의 가상적 재현이라는 주장이 VR 사용자들의 경험과 상충하는 것 같다. VR 사용자들은 분명 가상적 대상들을 이미지 이상의 무언가로 다루며 그것을 ‘대상’ 으로서 경험한다. 나는 시각적 재현으로서의 가상적 대상이 어떤 특징을 가지고 있으며, 그것이 재현이면서도 어떻게 ‘대상’ 으로서 합당하게 다루어질 수 있는지에 대해 논의함으로써 가상적 재현이 전통적 재현들과 어떻게 다른지 밝히고, 또한 재현 논제가 VR 사용자의 일반적인 경험과 충돌하는 주장이 아님을 보이고자 한다. 논의의 혼동을 막기 위해 지금부터는 ‘가상적 대상’ 이라는 용어 대신 ‘가상적 재현’ 이라는 용어를 사용하기로 한다. 즉, VR 속 가상적 의자는 (의자의) 가상적 재현이다.

(1) 수적으로 구분되는 가상적 재현들이 동일한 대상으로 식별될 수 있다.

재현 논제에 제기될 수 있는 한 가지 의문은, 그 논제에 따르게 되면 가상적 재현을 하나의 ‘대상’ 으로 정체화할 수 없을 것이라는 의심이다. 그러나 실제로 가상현실에서는 다수의 사용자가 특정한 가상적 재현을 동일한 것으로 여기는 경우가 일반적이다. 나와 친구가 가상 회의실에 동시에 접속해 있을 때, 내가 경험하는 가상적 테이블과 친구가 경험하는 가상적 테이블이 동일한 무언가라는 사실은 부정하기 어려워 보인다. 그러나 내 컴퓨터 모니터에 나타난 가상적 테이블 재현과 친구의 HMD 스크린상에 나타난 가상적 테이블 재현은 분명 구분된다. 그렇다면 가상적 대상이 스크린상의 디지털 재현이라는 생각과, VR 속에서 특정한 가상적 재현을 동일한 것으로 식별할 수 있다는 생각은 조화될 수 없는 것일까?

이 두 생각은 화해될 수 있다. 가상적 재현이 디지털 재현이며 따라서 타필적(allographic) 재현이라는 사실을 고려한다면 말이다. 어떤 재현이 타필적이라는 표현으로 내가 의미하고자 하는 바는, 그 재현의 동일성이 그것이 특정한

지시(instruction)에 부합하느냐에 의해 결정된다는 의미이다.

이를 더 명확하게 이해하기 위해서 예술철학의 논의를 참고하는 것이 도움이 될 것이다. 굿먼(Nelson Goodman)은 어떤 종류의 예술들은 위조가 불가능하다는 사실을 관찰하고 그 이유를 해명하고자 했다.[195] 회화 같은 조형예술들은 일반적으로 위조가 가능하다. 내가 《모나리자》를 그 원작과 똑같이 베껴 그려냈다면 그것은 모작이거나 위작으로서 원작과 분명히 구분된다. 그러나 음악이나 문학 같은 예술들에 대해서는 위조가 불가능하다. 내가 드뷔시(Claude Debussy)의 《달빛(clair de lune)》을 연주하는 경우를 생각해 보자. 내가 원작자인 드뷔시의 연주를 아무리 정확하게 모방하여 연주한다 해도 그것은 《달빛》의 '위작'이 아니다. 내가 연주한 《달빛》은, 내가 악보의 지시를 충분히 충실하게 따르는 한, 손열음이나 조성진의 연주, 옆집 아마추어 연주자의 연주, 그리고 드뷔시 자신의 연주와 동등하게 《달빛》이라는 작품의 합당한 연주이다.

이러한 차이는 어디서 발생하는 것일까? 굿먼은 위조가 가능한 예술과 불가능한 예술의 핵심적 차이는 그 예술이 기보 체계(notation system)를 가지고 있는가의 문제라고 말한다. 기보 체계란 알파벳이나 모스 부호, 한글처럼 분절적인 기호들로 구성된 체계를 의미한다. 회화는 분절적 기호들로 표시되지 않으므로 기보 체계를 갖지 않는다. 따라서 회화의 정체성은 그 제작의 역사에 달려 있다. 그것이 언제 누구에 의해 제작되었는가가 회화의 진품성을 결정한다. 이 제작의 역사를 거짓으로 꾸며낸 복제본은 위작이 된다.

반면 음악이나 문학 작품은 음표나 철자 같은 분절적인 기호들로 표시된다. 이는 곧, 그러한 기호들의 배열을 동일하게 갖추기만 하면, 그 사례가 누구에 의해 언제 실현되는가와 무관하게, 그것은 그 작품의 합당한 사례가 된다는 것을 함의한다. 내가 이청준의 《당신들의 천국》을 한 토씨도 틀리지 않고 똑같이 베껴 쓴다면 그것은 그 작품의 위작이 아니라 서점이나 도서관에 있는 수많은 판본들, 그리고 이청준 자신의 원고와 동등하게 《당신들의 천국》의 참된 사례이다. 음악의 경우도 마찬가지이다. 음악작품은 일반적으로 음표 기호의 배열로 표시되며, 이 기호들을 정확하게 지키는 연주는 그 제작의 역사와 무관하게 그 작품의 합당한 사례이다. 굿먼은 이처럼 기보 체계를 갖지 않아서 위조가 가능한 예술을 자필적(autographic) 예술로, 기보 체계가 있어서 위조가 불가능한 종류의 예술을 타필적 예술로 분류했다.

데이비스(David Davies)는 타필적 예술 중 특히 음악 작품을 구성하는 기보의 성격을 '지시(instruction)'로 이해한다.[196] 데이비스에 따르면 특히 서구 고전 음악을 기준으로 볼

[195] Nelson Goodman (1976), *Languages of Art: An Approach to a Theory of Symbols* (Hackett publishing), pp. 83–103; 신형선 (2017), 『위조 작품의 미적 가치에 관한 논의-N.Goodman의 구성주의를 중심으로』, 서울대학교 석사학위논문, pp. 112–121.

[196] David Davies (2011), *Philosophy of the Performing Arts* (Oxford: Blackwell), pp. 26–27.

때 작곡가는 지시를 창조하는 것이다. 작곡가의 지시는 참된 사례를 생성하기 위한 레시피와 같다. 악보 등을 통해 연주자들은 작곡가의 지시를 전달받을 수 있으며, 그 지시를 연주자들이 적절하게 따를 때 그 음악 작품의 참된 사례가 생성된다.[197]

가상적 재현은 회화보다는 음악 작품의 연주와 유사하다. 앞서 살펴보았듯 가상적 재현은 가장 기본적으로는 컴퓨터에 명령어를 입력했을 때 시각적 형태로 출력되는 결과값이다. 가상적 재현을 산출하는 명령어는 음악의 악보, 요리의 레시피와 마찬가지로 합당한 사례를 생성하기 위한 지시이다. 그 명령어에 따라 결과물을 실현하는 주체가 인간이 아니라 컴퓨터라는 사실만이 다를 뿐이다.

이 때 가상적 재현을 출력해내는 지시는 이진 코드로 되어 있고, 이진 코드는 분절적인 기호이다. 따라서 가상적 재현은 기보 체계를 가지는 재현으로서 타필적이다. 가상적 재현이 타필적이라면 다음과 같은 설명이 가능해진다. 다수의 연주가 모두 동등하게 하나의 음악 작품의 사례일 수 있듯이, 다수의 가상적 재현이 모두 동등하게 동일한 컴퓨터 명령어의 합당한 사례일 수 있다. 거꾸로 말하면, 가상적 재현들의 동일성은 그들이 동일한 기보 체계, 즉 동일한 컴퓨터 명령어에 의해 산출되었다는 사실에 의해 보장된다. 이 때 컴퓨터 명령어가 동일하다는 것은 그것이 동일한 하드웨어에서 실현된다는 의미가 아니라 그 명령어를 구성하는 기호들이 동일함을 말하는 것이다. 컴퓨터에 입력되는 명령어는 궁극적으로 이진 코드로 변환되는데, 이 0과 1의 배열이 동일하다면 두 명령어가 동일하다고 말할 수 있다.

내가 보는 가상적 테이블과 친구가 보는 가상적 테이블은 수적으로는 동일하지 않다. 전자는 내 컴퓨터 모니터에 나타나 있고 후자는 친구의 HMD 스크린상에 나타나 있기 때문이다. 분명 여기에는 수적으로 두 개의 재현이 있다. 이에 더해서 이 두 재현이 시각적으로 매우 다르게 보일 수도 있다. 만일 내가 컴퓨터 모니터를 흑백으로 설정했다면, 내가 보는 가상적 테이블은 색을 갖지 않지만 친구에게는 색이 있는 것으로 보일 것이다. 그럼에도 불구하고 이 두 재현이 동일한 컴퓨터 명령어에 의해 산출된 것이라면 두 재현은 동일하다. 동일한 악보의 서로 다른 두 연주가 같은 작품의 연주이고, 하나의 원판을 인화한 여러 장의 사진이 동일한 사진이라고 말할 수 있듯, 서로 다른 사용자의 디스플레이에 실현된 가상적 재현들도 같은 명령어의 결과라면 동일하다고 말할 수 있다.

물론 VR의 사용자들이 실제로 자신들이 마주하는 가상적 재현들이 어떤 명령어로 구성되어 있는지를 매번 분석함으로써 상대가 보는 가상적 재현과 내가 보는 가상적 재현이

[197] 모든 연주가 《달빛》의 참된, 혹은 합당한 사례인 것은 아니다. 예를 들어 《달빛》을 연주하려 했지만 악보의 지시를 너무 많이 어겨서 도저히 《달빛》의 연주라고 말할 수 없는 경우 그 사례는 해당 작품의 합당하지 않은 사례에 해당할 것이다. 어떤 사례가 그 작품의 합당한 사례라고 볼 수 있는가의 문제는 예술 장르마다 다를 수 있으며, 더 나아가서 논쟁적인 문제이다.

동일하다고 판단하는 것은 아니다. 이들이 서로 동일한 대상을 보고 있다고 간주하는 이유는, 일반적으로는 추론과 합의에 의한 것일 가능성이 크다. 다수의 사용자가 자신이 보는 가상적 재현에 대해 대화를 나눔으로써 그 재현-사례들이 많은 부분에서 서로 유사하다고 판단된다면 사용자들은 암묵적 합의에 의해 그것이 동일한 대상이라고 결론 내린다. 그러나 이 결론이 완전히 약정적이고 임의적인 합의에 지나지 않는 것은 아니다. 가상적 재현이 디지털 재현으로서 타필적 재현이라는 사실이 이 결론의 타당성을 뒷받침할 수 있다.

(2) 가상적 재현은 '대상'으로서 합당하게 경험되거나 취급될 수 있다.

가상적 대상이 스크린상의 가상적 재현과 동일시되는 것이 여러 가지 이론적 이점을 가짐에도 불구하고 VR 사용자들은 여전히 가상적 재현을 대상으로서 경험하고 다루려는 경향성을 강하게 가진다. 그러나 나는 이 경향성이 교정되어야 할 필요는 없다고 본다. 이 경향성은 재현 논제와 양립할 수 있으며, 더 나아가서 그것은 단순히 극복되어야 할 오해가 아니라 가상적 재현을 가상적인 것으로서 대하는 적절한 태도이다.

우리가 앞서 살펴보았듯, 가상적 재현이 대상으로 경험되고 다루어지는 이유는 그것이 실제 세계 속 물리적 대상들처럼 입체성을 가지며 특정한 공간적 위치를 점유하는 것처럼 지각되기 때문이다. 컴퓨터그래픽부터 입체경 헤드셋, 트래킹 기술 등 가상현실을 구현하는 여러 기술적 요인들은 VR사용자에게 그러한 지각 경험을 제공하는 것을 목표로 삼는다. 때로 그 지각적 경험은 기존의 매체들이 제공하는 것보다 훨씬 핍진해서 가상적 재현이 물리적 대상과 다름없는 진짜 대상인 것 같은 인상을 준다. 그러나 그렇다고 해서 가상적 재현이 결국 그림이라는 사실은 변하지 않는다.

그러나, 가상적 재현이 진짜 대상인 것처럼 경험된다는 사실은 가상적 재현이 사용자에게 일으키는 착시로서 해소되어야 하는 것이 아니라, 오히려 가상적 재현의 본성적 국면을 구성한다. 즉 가상적 재현이 진짜 대상처럼 다루어진다는 바로 그 사실이 그 재현을 다름아닌 ***가상적*** 재현으로 만들어준다.

나는 앞서 가상성의 정의를 다음과 같이 제시했다. x가 물리적 F의 물리성을 가지는 것처럼 가장하라는 지시가 x의 사용자에게 주어지는 경우 그리고 오로지 그러한 경우에만 x는 가상적 F이다. 나의 가장된 물리성 정의에 따르면, F의 가상적 재현이 가상적인 이유는 그것이 물리적 F의 물리성을 가지는 것처럼 가장하라는 지시를 사용자에게 하기 때문이다. 가상적 재현의 경우 이 지시는 그 재현이 구현되고 묘사되는 방식, 그리고 그러한 방식을 통해 그 재현이 가지게 되는 어포던스에 의해 제시된다. 타비노어가 설명하듯 가상적 재현은 사용자의 자기중심적 공간 속에 위치하는 것처럼 지각되도록 구현될 뿐더러 그에 더하여 경계선이나 광선의 변화(light gradients), 가림 형태(occlusion shape) 등 전통적 그림들이

깊이를 재현하기 위해 사용했던 회화적 장치들도 동원한다.[198]

이러한 수단들은 가상적 재현을 사실적으로 묘사하려는 목적으로 동원되는 것은 아니다. 많은 VR들이 묘사적 사실성을 전혀 갖지 않지만 여전히 여러 기술적 수단과 장치들을 사용하여 가상적 재현들이 진짜 대상인 것 같은 지각 경험을 제공하려 한다. 내 생각에 이러한 수단이 진정으로 목표하는 것은 ***재현에 가장된 물리성을 부여하는 것***이다. 즉, 가상현실 기술은 궁극적으로, 평면적 재현이 마치 물리적 대상인 것처럼 경험되도록 하는 것을 목표로 한다.

가상현실 기술이 이 목표를 더 성공적으로 달성할수록 사용자가 가상적 재현이 대상으로서의 물리성을 가지는 것처럼 가장하는 일이 더 수월해진다. 즉, 사용자가 가상적 재현을 가상적인 것으로서 더 쉽게 경험할 수 있게 된다는 것이다. 기술적 한계로 가상적 재현이 가상 공간 속 위치를 점유하는 것처럼 보이지 않거나 그것을 집어들거나 던지는 등의 상호작용을 허용하지 않는다면, 사용자 입장에서 그것이 물리성을 가진다고 가장하는 일은 더 어려워진다. 반면 가상현실 기술이 발전하여 가상적 재현이 상호작용되는 양상이 물리적 대상과의 실제 상호작용에 더욱 근접해진다면, 사용자는 그것이 물리성을 가진다고 더 쉽게 가장할 수 있을 것이다.

이처럼, 가상적 재현을 대상으로서 경험하고 다룰 수 있게 하는 것은 가상현실의 목적이며, 그것이 대상인 것처럼 경험된다는 사실은 가상적 재현이 왜 '가상적' 인지를 설명해준다. 따라서 가상적 재현을 지각하고 경험하면서 그것이 어딘가에 있는 대상인 것처럼 지각하고 경험하는 것은 자연스러울뿐더러 그것을 ***가상적*** 재현으로서 대하는 합당한 태도이다. 다만 우리가 피해야 할 생각은 가상적 재현이 회화적 재현 이상의 무언가, 즉 그것이 정말로 대안적인 세계나 공간 속에 위치하고 있는 '사물' 이라는 생각이다. 물리적 대상인 것처럼 경험되는 것이 가상적 재현의 본성적 국면이기는 하지만, 그렇다고 해서 그것이 정말로 어떤 대안적인 3차원 공간 속에 실재하는 사물인 것은 아니다. 가장의 요소가 가상적 재현을 포함한 가상적인 것의 핵심에 있다는 사실에 유의해야 한다.

5. 존재론에서 재현으로

마지막으로, 재현 논제가 가상에 관한 존재론적 문제에 어떤 함의를 제시하는지 살펴봄으로써 이 장을 마무리하기로 하자.

가상적 대상은 있는가, 없는가? 재현 논제의 입장에서 굳이 이 물음에 답하자면, 가상적 대상은 있다고 보아야 할 것 같다. 재현 논제가 그 자체로 형이상학적인 주장은 아니지만, 가상적 대상, 즉 가상적 재현은 적어도 HMD나 컴퓨터 스크린상에 나타나는 이미지로서

[198] Grant Tavinor (2021), p. 75.

물리적 시공간을 점유하기 때문이다. 가상적 재현이 유니콘이나 절대반지 같은 허구적 대상의 재현일 수는 있어도, 그 자체가 존재하지 않는 것은 아니다.

그러나 가상적 재현이 재현물로서 실재한다는 생각은, 《모나리자》가 물감이 칠해진 표면으로서 실재한다는 생각과 마찬가지로 사소하다. 그러나 나는 이 주장이 사소하다는 사실이 재현 논제의 이론적 결함이라고 생각하지는 않는다. 오히려 가상적 재현이 실재한다는 주장이 사소하다는 사실은, 가상적인 것에 관한 존재론적 논쟁이 어쩌면, 지금까지 생각되어 왔던 것만큼 중요한 논의는 아닐 수 있음을 시사한다.

가상에 관한 존재론적 논쟁은 가상적 대상이 물리적 대상과도, 허구적 대상과도 달라 보인다는 관찰에서부터 출발했다. 이 관찰은 자연스럽게 가상적 대상의 존재론적 지위에 대한 탐구로 이어졌다. 그러나 재현 논제를 통해 우리는 이러한 흐름이 문제적임을 알 수 있다. 재현 논제는 가상적 대상의 불명확성이 반드시 존재론적 접근을 통해서만 설명되어야 하는 것은 아님을 보여주기 때문이다. 재현 논제는 가상적 대상이 물리적 대상 그리고 허구적 대상 양자와 달라 보이는 근본적인 원인이, 가상적 대상의 존재론적 지위가 불분명하기 때문이 아니라 그것이 재현이기 때문이라고 답할 수 있다. 가상적 대상이 물리적, 혹은 허구적 대상과 달라 보이는 이유는 그것이 회화적 재현이기 때문이며, 그럼에도 불구하고 상호작용이 가능한 이유는 그것이 새로운 기술적 수단으로 뒷받침되는 종류의 재현이기 때문이다.

재현 논제는 가상에 관한 존재론적 문제에 관한 제3의 답이라기보다는, 가상에 대한 철학적 탐구가 초점을 맞추어야 하는 보다 중요한 문제가 무엇인지를 알려준다. 그것은 가상적 대상의 존재론적 지위의 문제라기보다는 가상적 재현이 어떤 본성을 가지며 어떻게 경험되고, 다른 종류의 재현, 특히 허구적 재현과 어떻게 구분될 수 있는가의 문제이다. 이 문제는 Ⅳ장에서 더 면밀히 다루어질 것이다.

Ⅳ. 가상적 재현의 본성

1. 가상에 관한 미학적 문제

앞서 나는 재현 논제를 통해 지금까지 가상적 '대상'이라고 일컬어 왔던 것이 어떤 3차원적 공간 속에서 위치를 점유하는 '대상'이 아니라 스크린상에 나타나는 그림, 즉 2차원 재현이며, 따라서 가상적 '대상'은 가상적 재현으로 분석된다고 주장했다. 재현 논제를 받아들인다면 가상적 '대상'은 그림으로서 실재하는데 이는 사소한 참이므로, 가상적인 것의 존재론적 지위에 관한 논쟁은 사실상 해소된다.

그러나 재현 논제는 가상에 관한 또 다른 문제를 남겨 놓고 있다. 가상적 '대상'들이 사실 가상적 재현이라면, 그것은 구체적으로 어떤 본성을 가지는 재현인가 하는 것이다. 이 문제는 일차적으로 다음과 같은 질문의 형태로 제기될 수 있다. 다양한 재현들 중에 특정한 재현들을 구분해내어 그들을 '가상적' 재현으로서 개념적으로 묶을 수 있게 해 주는 근거는 무엇인가?

우리는 이미 가상성을 정의했으므로, 가장된 물리성 정의에 따라 일단 이렇게 답할 수 있겠다. 대상 F의 가상적 재현은 대상 F가 가질 법한 물리성을 가지는 것처럼 가장하라는 지시를 하는 재현이다. 그런데 이 답변은 다시금 다음과 같은 의심을 불러일으킨다. 가상적 재현이 그 감상자로 하여금 가장을 하도록 지시한다면, 가상적 재현을 대할 때 감상자가 갖추어야 하는 적절한 심적 태도는 ***상상***이 아닌가? 보통 가장을 하기 위해서는 상상을 해야 한다고 여겨지기 때문이다. 그런데 어떤 재현을 적절히 감상하기 위해 상상하기가 필요할 때 그 재현은 '허구적 재현'으로 분류되곤 한다.[199] 그렇다면 결국 가상적 재현은 단지 허구적 재현의 한 종류일 따름이지 않은가? 그렇다면 가상적 재현들을 특별히 '가상적'이라는 형용을 붙여 허구적 재현과 개념적으로 구분하는 것이 어떤 의미가 있을까? 그러한 구분을 내리는 것이 불가능한 일은 아니더라도, 모든 가상적 재현이 결국 상상에 연루된다는 점에서 허구적 재현이라면, 허구적 재현 중에 특히 가상적인 것을 구분해내는 일은 그에 필요한 이론적 노고에 비해 그리 의미 있지 않을지도 모른다.

이처럼 가상적 재현의 본성이 무엇인가라는 질문은 결국, "가상적 재현은 허구적 재현인가?"라는 물음으로 귀결된다. 이 물음은 내가 1장에서 제시했던 가상에 관한 두 가지 문제 중 '미학적 문제'라고 불렀던 것이다. 미학적 문제는 본래 가상과 허구의 무비판적

[199] Kendall L Walton (1990).

동일시에 반대하여, 가상이 존재론적 의미의 허구와 더불어 미학적 의미의 허구와도 동일시될 수 있는가를 검토해보아야 한다는 문제의식에서 제시되었다. 그러나 가상성의 정의와 가상적인 것의 존재론을 탐구함으로써 우리는 이제 이 미학적 문제가 앞서의 주제들과 단순히 병렬적인 성격을 갖는 것만은 아님을 알 수 있다. 미학적 문제를 다루는 것은 단지 목차대로의 순서가 돌아왔기 때문이 아니라, 그 문제를 통해 가상적 재현의 본성을 더 구체적인 방식으로 탐구할 수 있기 때문이다. 이러한 이유로 본고의 마지막 장에서는 가상에 관한 미학적 문제, 즉 가상적 재현과 허구적 재현의 관계를 탐구할 것이다.

다행히도 이 작업이 완전히 백지에서 시작될 필요는 없는데, 가상적 재현과 허구적 재현의 관계에 대한 철학적 논의가 이미 선재하기 때문이다. 이 논의는 컴퓨터게임이라는 주제에 관련하여 특히 활발하게 이루어져 왔다. 컴퓨터게임에 대한 여러 철학적 탐구들 중에는 컴퓨터게임과 그것이 포함하는 재현들이 허구적 재현인지 아니면 가상적 재현인지에 관한 논쟁이 있다. 컴퓨터게임은 트롤이나 유니콘 같은 허구적 개체들의 재현을 포함하며 허구적 서사를 가지고 있는 경우가 많다는 점에서 허구적 재현으로 간주되곤 한다. 그러나 게임은 전통적인 허구와 달리 감상자, 즉 플레이어의 상호작용을 허용한다는 점에서 소설이나 영화 같은 전통적인 허구적 재현과는 구분되는 듯 보이며, 어떤 이론가는 이 차이에 의거하여 컴퓨터게임이 허구적 재현이 아니라 가상적 재현이라고 주장하기도 한다. 이러한 이론적 상황을 고려할 때 컴퓨터게임이라는 주제를 통해 가상에 관한 미학적 문제에 접근하는 것은 적절하고 효율적인 전략이다. 컴퓨터게임 철학이 이미 가지고 있는 선행 연구들로부터 출발할 수 있으며, 추상적인 차원에 머물지 않고 컴퓨터게임이라는 구체적인 연구대상을 축으로 삼아 가상에 관한 미학적 문제에 접근할 수 있기 때문이다. 이에 더하여, 컴퓨터게임이라는 구체적인 주제를 중심으로 지금까지 논의해 온 본고의 주장을 적용하는 것은 일종의 사례 연구이다. 이를 통해 나는 가상성에 대한 본고의 주장이 실제의 구체적인 사례들에 어떻게 응용될 수 있는지를 보여주고, 내가 제시한 주장들에 대해 더 심화된 이해를 도모할 것이다.

따라서 이 장은 컴퓨터게임이 허구적 재현인지, 아니면 가상적 재현인지의 논쟁으로부터 출발하여 가상적 재현과 허구적 재현의 관계에 대한 해명으로 나아갈 것이다. 먼저 나는 컴퓨터게임이 허구적 재현이라는 주장들을 ‘허구적 재현 논제’로 재구성할 것이다. 그러나 나는 컴퓨터게임에 대한 플레이어의 적절한 관여가 반드시 허구적 상상이라고 볼 수는 없으며, 컴퓨터게임이 가지는 세계를 허구적 세계로만 이해할 수 없음을 보일 것이다. 이를 통해 나는 허구적 재현 논제가 컴퓨터게임 중 무엇이 허구적인가를 구분해낼 수는 있을지언정 컴퓨터게임의 본성에 대한 완전한 설명이 될 수 없다고 주장할 것이다.

나는 허구적 재현 논제가 포착하지 못하는 컴퓨터게임의 국면을 해명하기 위해 가상적 재현이라는 개념을 사용하기를 제안한다. 컴퓨터게임은 허구적 세계뿐 아니라 가상적 세계,

즉 세계에 대한 가상적 재현을 포함하며, 컴퓨터게임이 게임으로서 지시하는 심적 태도는 허구적 상상만이 아니라 물리성에 대한 가장을 포함한다는 점에서 컴퓨터게임은 가상적 재현이기도 하다. 나는 이 주장을 '가상적 재현 논제'로 구체화하고, 가장된 물리성 정의를 통해 가상적 재현 논제를 상술함으로써 이 논제가 그간의 미학적 관점에서 간과되어 왔던 컴퓨터게임의 중요한 면을 드러낼 수 있음을 보일 것이다. 이와 같은 논의를 통해 우리는 컴퓨터게임이 가상적 재현으로서의 국면을 가진다는 사실에 더하여, 가상적 재현과 허구적 재현이 어떻게 서로 구분되는지, 그리고 다른 한편으로 어떻게 서로 교차할 수 있는지 알 수 있게 될 것이다. 나의 주장이 성공적으로 정립된다면, 가상적 재현과 가상성은 각각 허구적 재현과 허구성의 일종으로 환원되지 않고 독자적인 이론적 영역을 가진다는 사실이 입증될 것이다.

논의를 본격적으로 시작하기 전에, 우리의 논의 대상이 무엇인지 명확하게 밝히는 것이 좋겠다. 이 장에서 나는 컴퓨터게임이 포함하는 재현들, 예를 들어 컴퓨터게임 속 '유니콘' 재현이나 '트롤' 재현뿐만 아니라, 그러한 재현들이 구성하는 컴퓨터게임 그 자체를 다룰 것이다. 컴퓨터게임의 정의는 논쟁적인 문제이나, 적어도 대부분의 컴퓨터게임이 재현이라는 사실은 분명하다.[200] 대부분의 컴퓨터게임은 주로 시각적 재현(그 재현이 구상적이건 추상적이건)의 형식을 가지며, 이에 더해서 청각적 재현이나 문학적 재현을 포함하기도 한다. 따라서 나는 작품으로서의 컴퓨터게임 그 자체가 재현임을 전제할 것이다. 이 장에서 탐구하고자 하는 것은 바로 이 컴퓨터게임이라는 재현 자체가 어떤 성격을 가지는가 하는 것이다.

2. 컴퓨터게임 재현의 본성

컴퓨터게임은 분석미학에서 비교적 새롭게 등장한 주제이다. 컴퓨터게임에 관련하여 제기될 수 있는 철학적·미학적 의문들은 여러 가지가 있지만, 그 중 주요하게 다루어지는 의문 중 한 가지는 컴퓨터게임이 허구적 재현으로서 이해될 수 있는가라는 문제이다.[201] 컴퓨터게임은 전통적인 허구적 재현의 연장선상에 있는 것처럼 보인다. 우리는 소설의 허구적 이야기가 영화로 만들어지고, 그것이 다시금 컴퓨터게임으로 리메이크되는 경우를 흔히 본다. 예를 들어 J. R. R. 톨킨(J. R. R. Tolkien)의 《반지의 제왕》은 본래 소설이었지만 영화와 게임으로 다시 만들어졌는데, 우리는 이 세 가지가 각기 다른

[200] 컴퓨터게임의 정의에 관해서는 다음을 참조하라. Grant Tavinor (2008), "Definition of Videogames", *Contemporary Aesthetics (Journal Archive)*, 6.1; C Thi Nguyen (2017), "Philosophy of Games", *Philosophy Compass*, 12.8, pp. 1–18; C Thi Nguyen (2020), *Games: Agency as Art* (Oxford University Press, USA).

[201] 컴퓨터게임에 관해 어떤 철학적 쟁점이 있는가에 관해서는 다음을 참조하라. C Thi Nguyen (2017).

작품이기는 하지만 이 모두가 결국 《반지의 제왕》의 서로 다른 '버전'이라는 점에서 친연성을 가진다고 생각한다. 이러한 사례는 컴퓨터게임이 허구적 이야기를 전달하는 매체라는 점에서 소설이나 영화 같은 기존의 허구적 재현과 동일한 종류로 묶일 수 있다는 직관을 뒷받침한다.

많은 분석미학자들이 이 직관을 지지한다. 컴퓨터게임을 다루는 분석미학적 논의들 중 대부분은 컴퓨터게임이 비록 새로운 종류일지언정 여전히 허구적 재현이라고 전제하거나 주장한다. 이 주장 자체의 타당성은 이후 더 자세히 검토할 것인데, 그에 앞서 컴퓨터게임을 허구적 재현으로서 이해하는 경향이 주류로 자리잡은 이유가 무엇인지에 대해 먼저 살펴보기로 하자.

첫 번째 이유는 전이론적인(pre-theoretical) 이유로서, 컴퓨터게임의 세계에서 발생하는 일들이 어딘가 '진짜'가 아닌 것, '상상적인 것'이라는 통념이다. 이 통념은 매우 상식적이다. 내가 《GTA(Grand Theft Auto) 5》를 플레이하면서 지나가던 행인을 차로 치었다고 해서 내가 실제 세계에서 정말로 뺑소니범이 되는 것은 아니다. 그렇다면 나는 무엇을 한 것인가? 이에 관해 널리 받아들여지는 설명은 내가 행인을 차로 치었다고 *상상*한다는 것이다. 컴퓨터게임이 '게임', 즉 일종의 놀이라는 사실 역시 이 통념을 강화한다. 역사학자 하위징아(Johan Huizinga)는 놀이가 발생하는 시공간이 일상적 시공간과 구분된다는 점을 설명하기 위해 '매직 서클(magic circle)'이라는 표현을 사용했다.[202] 매직 서클이란 말 그대로 마법의 공간이라는 의미로, 놀이의 시공간이 마치 마법의 공간처럼 일상에서는 통용되지 않는 특수한 규칙에 의해 통제됨을 뜻하는 개념이다. 컴퓨터게임을 포함하여 놀이의 시공간이 우리의 일상적 시공간과 구분된다면, 전자는 후자와 달리 상상적이고 따라서 허구적인 시공간이라고 이해하는 것이 자연스럽다.

컴퓨터게임이 허구적 재현이라는 관점이 주류로 자리잡은 두 번째 이유는 이론적 이유로서, 컴퓨터게임이 허구적 재현이라고 설명하는 방식이 그렇지 않은 방식보다 간명하고 경제적이라고 여겨진다는 것이다. 여기서 '그렇지 않은 방식'에는 여러 가지가 있겠지만, 허구적 재현 주장과 경쟁하는 대표적인 관점은 컴퓨터게임이 가상적 재현이라고 주장하는 입장이다.

컴퓨터게임이 가상적 재현이라는 생각은 그간 큰 설득력이 있는 주장으로 받아들여지지는 않았다. 가장 큰 이유는 가상적 재현, 혹은 가상성이라는 개념이 지금까지 제대로 해명되지 않았기 때문이다. 특히, 앞서 언급했듯 '가상'이라는 용어는 제3의 존재론적 양상을 가리키는 형이상학적 표현인 것처럼 사용되곤 했고 그에 따라 '존재론적 부풀리기'를 야기한다는 혐의로 인해 거부되어 왔다. 다음의 인용은 가상성 개념을 사용하여 컴퓨터게임을 이해하려는 시도에 대한 의심을 명시적으로 드러낸다.

---

[202] Johan Huizinga (1950), *Homo Ludens* (Boston: Beacon Press).

"우리는 게임 대상들과 게임 세계에 대해 논의하면서, '가상성' 이라는 개념 또는 그와 비슷하게 암묵적으로 또는 명시적으로 제3의 존재 양상(mode of existence)을 가정하는 개념들로부터 시작하는 접근을 직접적으로 강조하는 일을 피하려고 했으며, 그리고 나서 그러한 제3의 존재 양상을 갖는 것처럼 보이는 현상을 분석하는 일로 나아갔다. 가상성을 특별한 존재 양상으로 말하는 수사는 플레이어와 [게임 속] 대상들 사이의 관계에 있어서 발생하는 구체적인 문제들을 모호하게 만드는 위험을 지닌다. (…) 그러한 존재론적 부풀리기에 대한 자연스러운 반응은, 가상적 또는 시뮬레이트된 존재 양상이라는 개념을 무시하거나 피하는 것이다." [203]

많은 철학자들과 미학자들이 위 인용에서 나타나는 것과 같은 경계심을 공유해 왔다. 이에 더하여, 분석미학의 영역에는 회화나 문학 등 다양한 형식의 허구적 재현과 허구성에 관한 논의들이 이미 존재한다. 새로운 논의 대상이 나타났을 때 그것을 설명하기 위해 정체가 분명하지 않은 개념에 의존하는 것보다는, 오랫동안 축적되어 온 이론적 자산을 활용하는 것이 분명 더 유리하고 경제적인 전략일 것이다.

이러한 이유들로 인하여 분석미학에서 컴퓨터게임이 (가상적 재현이 아니라) 허구적 재현이라는 생각은 거의 이견의 여지없이 받아들여져 왔다. 그러나 이 관점이 추가적으로 설명해야만 하는 컴퓨터게임의 중요한 특징이 있는데, 그것은 컴퓨터게임이 상호작용적이라는 사실이다. 소설이나 영화와 같은 기존의 허구적 재현은 일반적으로 그 내용이 이미 결정되어 있고 감상자는 이미 결정된 내용을 수동적으로 받아들일 수밖에 없다. 그러나 컴퓨터게임의 플레이어는 게임의 내용에 능동적으로 참여하고 개입함으로써 게임의 내용을 변화시킬 수 있다. 그리고 이 때 플레이어의 참여나 개입은 플레이어의 머릿속에서 상상되기만 하는 것이 아니라 물리적 사건으로서 분명히 정말로 발생하는 행위이다. 따라서 컴퓨터게임이 허구적 재현이라는 주장이 설득력 있게 정립되기 위해서는, 컴퓨터게임이 상호작용성을 가지면서도 어떻게 상호작용적이지 않은 소설이나 영화와 마찬가지로 허구적 재현으로 묶일 수 있는가를 해명해야 한다.

2.1. 허구적 재현 논제

컴퓨터게임이 허구적 재현이라는 주장을 '허구적 재현 논제' 라고 부르기로 하자. 허구적 재현 논제를 지지하는 이론가들은 컴퓨터게임과 전통적 허구 사이의 차이에도

[203] John Richard Sageng(2012a), pp. 178-179.

불구하고 컴퓨터게임이 여전히 허구적임을 입증해야 한다. 따라서 이들은 대부분 컴퓨터게임을 특수한 종류의 허구로 설명하려 한다. 그렇다면 그들은 컴퓨터게임이 어떤 점에서 특수하며, 그럼에도 어떤 이유에서 여전히 허구적 재현이라고 주장하는 것일까? 이들의 구체적인 논변을 검토함으로써 이에 대한 답을 얻을 수 있을 것이다.

(1) 작품 세계와 게임 세계가 융합되는 허구

타비노어는 컴퓨터게임이 월튼의 의미에서 허구이지만, 소설이나 영화 등과 달리 상호작용적 허구라고 주장한다.[204] 그에 따르면 컴퓨터게임은 소설이나 영화 등의 재현과 마찬가지로 믿는 체하기 게임의 소도구로서 감상자에게 이러저러한 것을 상상하도록 지시한다는 점에서 허구적이다. 이 때 컴퓨터게임이라는 소도구의 본성이 그 소도구에 대해 어떠한 유형의 관여를 할 수 있는가를 결정한다. 컴퓨터게임은 전통적 형식의 허구와 달리 적극적 관여를 허용한다. 영화나 소설 같은 경우는 고정된 서사를 가지고 있는 소도구이기 때문에 감상자는 인지적으로건 감정적으로건 그 소도구에 수동적으로만 관여할 수 있다. 반면 컴퓨터게임은 고정된 서사를 가지고 있지 않고 가변적(malleable)이며 사용자의 입력에 반응하는(responsive) 소도구이다. 따라서 플레이어는 컴퓨터게임의 허구적 세계를 탐색할 수 있고, 더 나아가서 그 세계를 조작하고 그 세계와 진정한 의미에서의 상호작용을 할 수도 있다.[205] 타비노어는 컴퓨터게임이라는 소도구의 특성에 의해 플레이어가 상호작용적 관여의 방식으로 믿는 체하기 게임에 참여할 수 있다는 점이 컴퓨터게임을 다른 허구와 구별해주는 중요한 특징이라고 본다.

타비노어는 이 주장을 월튼의 '작품 세계(work world)'와 '게임 세계(game world)' 개념을 사용하여 구체화한다. 그의 주요한 주장은 컴퓨터게임에서는 작품 세계와

---

[204] Grant Tavinor (2005), "Videogames and Interactive Fiction", *Philosophy and Literature*, 29.1, pp. 24-40.

[205] '진정한 의미에서의 상호작용'이란 A와 B 사이의 상호작용을 통해 A와 B 양쪽 모두에 변화가 나타나는 경우를 의미한다. 넓은 의미에서 우리는 소설이나 영화와도 '상호작용'을 한다고 볼 수 있다. 우리는 소설이나 영화 작품을 지각하거나 그에 주의를 기울이는 방식으로 '참여'하기 때문이다. 그러나 이 경우에 우리가 '능동적으로' 감상 행위를 한다 하더라도, 그 행위가 소설이나 영화의 형식과 내용에 변화를 일으키지 않는다. 따라서 소설과 영화에 대해서는 진정한 의미에서의 상호작용을 할 수 없다. 그러나 컴퓨터게임의 경우 플레이어의 행위가 컴퓨터게임의 내용과 형식에 의해 영향을 받을 뿐만 아니라, 플레이어의 행위 역시도 게임의 내용과 형식을 변화시킨다. 이러한 의미에서 컴퓨터게임은 진정한 의미에서의 상호작용을 허용한다.

이러한 구분은 로페즈의 설명을 따른 것으로, 로페즈는 '진정한 의미에서의 상호작용' 대신 '강한 상호작용(strong interaction)'이라는 용어를 사용한다. 그러나 여기서는 논의의 편의를 위해 로페즈의 용어를 그대로 사용하는 대신 '진정한 의미의 상호작용'이라는 표현을 사용하기로 한다. Dominic Mclever Lopes (2010), pp. 35-42.

게임 세계의 구분이 흐려진다는(smudge) 것이다. 타비노어의 이 주장을 이해하기 위해서는 작품 세계와 게임 세계가 무엇인지 먼저 이해할 필요가 있겠다.

월튼은 감상자가 허구적 재현을 가지고 하는 믿는 체하기 게임의 허구적 세계를 두 가지로 구분한다. 하나는 허구적 재현에 의해서만 발생하는 허구적 참들을 포함하는 허구적 세계이고, 다른 하나는 허구적 재현 자체뿐만 아니라 감상자에 의해서 발생하는 허구적 참들도 포함하는 허구적 세계이다. 월튼은 전자를 가리켜 '작품 세계', 후자를 가리켜 '게임 세계'라고 구분하여 부른다. 월튼은 이 두 종류의 세계의 구분이 고수되어야 한다고 주장한다. 그는 다음과 같이 말한다.

> "우리는 그 두 세계[작품 세계와 게임 세계] 사이를 구분하기를 고집해야 한다. 만약 작품 세계가 그 작품이 소도구인 게임 세계로부터 구분되지 않는다면, 《그랑 자트》[쇠라(Georges Seurat)의 회화 작품인 《그랑 자트 섬의 일요일 오후(A Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte)》를 의미함-역주]를 가지고 서로 다른 감상자들이 하거나 서로 다른 때에 하는 다양한 [믿는 체하기] 게임의 세계들 중 어느 것이 《그랑 자트》의 세계와 동일시되어야 하는지를 어떻게 결정해야 하는가? 이것이 자의적이지 않은 방식으로 결정될 수 없다면, 우리는 그림의 세계를 감상자들의 게임 세계들 너머에 있는 세계로 간주해야 한다." [206]

예를 들어 《그랑 자트》는 믿는 체하기 게임의 소도구로 사용된다는 점에서 허구적이다. 그런데 하나의 허구적 재현이라 하더라도 그 감상자는 수없이 많을 것이므로, 하나의 허구적 재현에 대해서도 수많은 믿는 체하기 게임이 이루어질 것이다. 그러나 그 수많은 믿는 체하기 게임 속의 모든 허구적 참이 《그랑 자트》의 허구적 세계에 포함된다고 보는 것은 반직관적이다. 따라서 《그랑 자트》의 허구적 세계가 어떤 허구적 참을 포함하는지에 관한 기준이 필요하다는 것이다.

철수가 《그랑 자트》를 감상하고 있다고 가정해 보자. 이 때 철수와 무관하게 《그랑 자트》라는 작품 자체가 발생시키는 허구적 참들만을 포함하는 허구적 세계가 작품 세계이다. 한편 철수를 그 구성원으로 포함하는 허구적 세계가 바로 게임 세계이다. '한 쌍의 남녀가 공원을 산책한다'는 명제 P는 《그랑 자트》의 작품 세계 안에서 허구적으로 참이다. 그러나 '철수는 한 쌍의 남녀가 공원을 산책하는 것을 본다'는 명제 Q는 《그랑 자트》의 작품 세계 안에서 허구적이지 않다. 철수는 실제 세계에 있는 감상자이지, 《그랑 자트》의 허구적 세계에 속하지 않기 때문이다. 그러나 명제 Q는 철수가 《그랑 자트》뿐만 아니라

[206] 켄달 월튼 (2019), pp. 103-104.

자기 자신을 재귀적 소도구로 삼아서 하는 믿는 체하기 게임의 세계, 즉 철수의 게임 세계 안에서 허구적으로 참이다. 이처럼 재현의 허구적 세계 안에서 허구적인 명제와, 감상자의 믿는 체하기 게임의 세계 안에서 허구적인 명제는, 많은 경우 겹치겠지만 항상 같은 것은 아니다. 모든 게임 세계에서 허구적으로 참인 명제들만이 작품 세계에 포함된다.[207]

요컨대, 월튼에게서 작품 세계란 《그랑 자트》의 세계, 《반지의 제왕》의 세계처럼 그 작품에 한정된 허구적 세계이며, 게임 세계란 감상자가 작품뿐만 아니라 자기 자신을 소도구로 삼아서 하는 믿는 체하기 게임의 세계이다.

이처럼 월튼에게 있어서 작품 세계와 게임 세계는 서로 분명히 구분된다. 그렇다면, 컴퓨터게임에서 작품 세계와 게임 세계의 구분이 흐려진다는 타비노어의 주장은 어떤 의미인가? 타비노어는 다음과 같이 말한다.

> "전통적 허구들에서는 저자가 작품 세계의 내용 대부분을 제공한다. 그러나 TRPG 게임에서 플레이어는 허구적 세계의 내용에 기여함에 있어서 [저자와] 동등한 역할을 수행한다. (…) 나의 주장은 비디오게임이 이러한 허구 형식과 매우 유사하다는 것이다. 플레이어들이 주변 환경을 탐색하고, 사물들을 조정하고, 소도구 안에 재현된 인물들과 관계를 맺으면서 그 비디오게임의 작품 세계의 참에 기여한다는 점에서 그렇다. (…) 비디오게임에서 그 허구의 게임 세계는 작품 세계에 간섭한다(interpose)." [208]

타비노어는 컴퓨터게임이 상호작용적이라는 사실을, 플레이어가 컴퓨터게임의 허구적 세계를 구성하는 허구적 참을 발생시키거나 그 허구적 참이 발생하는 데 기여할 수 있다는 의미로 해석한다. 예를 들어 게임 《디트로이트: 비컴 휴먼(Detroit: Become Human)》(2018)을 플레이할 때 플레이어는 수많은 선택지를 마주하게 된다. 플레이어는 주인공 안드로이드의 입장에서 어떤 행위나 대화를 할지 선택하게 된다. 예를 들어

---

[207] 더 정확하게는, 모든 '공인된(authorized)' 게임 세계에서 허구적으로 참인 명제들만이 작품 세계에 포함된다. 월튼은 허구적 세계를 작품 세계와 게임 세계로 구분한 뒤 게임 세계를 다시금 공인된 게임 세계와 공인되지 않은 게임 세계로 구분한다. 예를 들어 《그랑 자트》를 보는 감상자는 '한 쌍의 남녀가 산책하고 있다'는 것을 상상할 수도 있고, '내가 한 쌍의 남녀가 산책하는 것을 보고 있다'고 상상할 수도 있다. 전자의 명제는 작품 세계(그리고 게임 세계)에, 후자의 명제는 오로지 게임 세계에만 속한다. 그런데 어떤 경우에는 감상자가 《그랑 자트》를 보면서 '저 강 속에는 괴물이 산다'거나, '풍경 속 사람들은 사실 모두 마네킹이다'라고 상상할 수도 있다. 그러한 상상은 불가능한 것은 아니지만, 《그랑 자트》는 그러한 상상을 지시하라는 기능을 갖지 않는다. 이처럼 그 허구가 지시하지 않은 상상들과 연관되는 게임 세계는 공인되지 않은 게임 세계이다. 반면 허구가 지시한 상상들과 연관되는 게임 세계는 공인된 게임 세계이다. 현재의 논의에서 내가 말하는 '게임 세계'는 모두 '공인된 게임 세계'를 의미한다.

[208] Grant Tavinor (2005), pp. 33-34.

플레이어는 동일한 상황에서 주인공이 자신의 주인에게 화를 내도록 선택할 수도 있고, 조언을 구하도록 선택할 수도 있다. 플레이어가 전자를 선택했을 때 《디트로이트》의 허구적 세계에서는 안드로이드가 주인에게 화를 낸다는 명제가 허구적이다. 반면 후자를 선택한다면 안드로이드가 주인에게 조언을 구한다는 것이 허구적으로 참이 된다. 이처럼 타비노어는 플레이어가 어떤 선택을 하느냐에 따라 컴퓨터게임 자체의 내용, 즉 ***작품 세계***를 구성하는 허구적 참들이 변화한다고 본다.

플레이어가 특정한 캐릭터나 아바타를 통해 게임을 플레이하는 경우를 고려하면 이러한 주장은 더욱 강한 설득력을 가지는 것처럼 보인다. 예를 들어 샌드박스형 게임 《마인크래프트》에서 플레이어는 자신의 아바타를 움직여 마인크래프트의 세계를 탐험할 수 있을 뿐 아니라, 그 세계 안에 새로운 건물이나 조형물을 창조할 수 있다. 플레이어가 마인크래프트의 세계 안에 탑을 지었을 때, 그 세계 안에 탑이 있다는 명제가 비로소 허구적 참이 된다. 이처럼, 플레이어가 작품의 창작자가 아니라 감상자임에도 그는 컴퓨터게임 자체의 세계에서 무엇이 참인지 결정할 수 있거나 새로운 허구적 참을 발생시킬 수 있고, 그러한 방식으로 컴퓨터게임의 작품 세계의 내용은 게임 세계에 의존하게 된다는 것이다. 이러한 방식으로 작품 세계와 게임 세계의 구분이 흐려진다는 것이 타비노어의 생각이다.

그러나 타비노어의 주장은 실제 컴퓨터게임의 많은 사례에 잘 적용되지 않는다. 롭슨(Jon Robson)과 메스킨(Aaron Meskin)은 컴퓨터게임 플레이에서 게임 세계의 참과 작품 세계의 참이 분명히 달라지는 사례들을 들어 컴퓨터게임에서 게임 세계와 작품 세계가 여전히 명확하게 구분된다고 주장한다.[209] 예를 들어 《용과 같이 7(Ryu ga gotoku 7)》(2020)에서 플레이어는 여러 명의 캐릭터들로 구성된 팀을 조작하여 적과 싸우게 된다. 이 때 타비노어의 주장에 따른다면 플레이어가 자신의 팀 구성원들이 특정한 기술이나 무기를 사용하여 적을 공격하라고 명령을 내린다고 상상한다고 보아야 한다. 따라서 플레이어가 팀에 명령을 내린다는 것이 그의 게임 세계에서 허구적이다. 그러나 《용과 같이 7》의 작품 세계에서는 팀에 명령을 내리는 역할을 맡는 누군가가 존재한다는 것이 허구적이지 않다. 이러한 설명은 《용과 같이 7》외에 플레이어 아바타를 명시적으로 포함하지 않는 많은 게임들, 예를 들어 《드래곤 퀘스트(Dragon Quest)》시리즈나 《스타크래프트(Starcraft)》 같은 게임들에도 적용된다. 이처럼 컴퓨터게임이 상호작용적 허구라 하더라도, 플레이어의 상호작용이 컴퓨터게임의 작품 세계와 게임 세계의 구분을 무너뜨린다는 주장은 지나치게 강하다.

(2) 자기관여적 상호작용적 허구

[209] Aaron Meskin and Jon Robson (2012), "Fiction and Fictional Worlds in Videogames", in *The Philosophy of Computer Games* (Springer), pp. 211-214.

롭슨과 메스킨은 타비노어와 달리 컴퓨터게임이 상호작용성을 가진다는 사실을 컴퓨터게임이 '자기관여적 상호작용적 허구(Self-Involving Interactive Fictions, 이하 SIIFs)'라는, 허구의 특수한 한 하위 범주에 속한다고 주장함으로써 해명한다.

컴퓨터게임이 SIIF라는 주장은 개략적으로 다음과 같은 내용을 가진다. 대부분의 컴퓨터게임은 그 게임을 향유하는 사람들, 즉 ***플레이어에 대한*** 허구이다. 컴퓨터게임이 플레이어에 대한 허구적 참을 포함한다는 것이 어떤 의미인가? 롭슨과 메스킨은 다음과 같이 설명한다.

> "아만다가 게임[여기서의 게임은 《다크 소울》을 의미한다: 역주]을 플레이할 때 그는 자신의 플레이어 캐릭터(혹은 아바타)가 게임에서 선택할 수 있는 '보스' 캐릭터와 싸울지 말지, 플레이어 캐릭터가 고귀한 '블루 센티넬'에 가입할지 그보다는 덜 고귀한 '피의 형제단'에 가입할지와 같은 다양한 결정들을 내릴 것이다. 우리의 설명에 따르면 이러한 결정들은 아만다의 아바타에 대한 것을 허구적으로 만들 뿐 아니라—아만다의 아바타가 허구적으로 아만다임을 고려하면—그와 동일한 많은 것을 아만다에 대해서도 허구적 참으로 만든다. 만일 그의 아바타가 블루 센티넬에 가입한다면 ***아만다가*** 블루 센티넬에 가입한다는 것이 허구적으로 참이다." [210]

예를 들어 《다크 소울》의 플레이어가 자신의 캐릭터가 칼로 스켈레톤을 공격하도록 선택한다면, 이는 캐릭터가 스켈레톤을 공격했음을 허구적 참으로 만들 뿐만 아니라, ***플레이어 자신이*** 바로 그 공격 행위를 한다는 것 역시 허구적 참으로 만든다는 것이다. 이처럼 어떤 허구들은 그것이 가지는 상호작용성으로 인해 그 허구의 감상자에 대한 허구적 참을 포함하는데, 롭슨과 메스킨은 그러한 허구들을 SIIF라는 범주로 분류해야 하며, 대부분의 컴퓨터게임이 SIIF에 속한다고 주장한다.

그러나 플레이어, 이를테면 철수가 《다크 소울》에서 스켈레톤을 쓰러뜨렸다고 해서 그것이 《다크 소울》이라는 게임 작품 자체의 허구적 참을 변화시키는 것은 아니지 않은가? 왜냐하면 《다크 소울》을 포함한 컴퓨터게임이 플레이어와의 상호작용을 본질적으로 포함한다고 하더라도, 그 게임 자체가 철수나 영희 같은 개별 플레이어에 대한 것은 아니기 때문이다. SIIF 설명이 월튼의 허구 개념을 사용하고 있다는 사실 역시 이 관점에 대한 의심을 강화한다. SIIF는 컴퓨터게임이 월튼의 의미에서 허구라는 것을 전제하고서,

---

[210] Jon Robson and Aaron Meskin (2016), "Video Games as Self-involving Interactive Fictions", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 74.2, p. 168. 강조는 원문.

컴퓨터게임이 월튼-허구들 중 특히 자기관여적 상호작용적인 허구라고 주장한다. 그러나 월튼에 따른다면 사실 모든 허구는 어느 정도 '자기관여적'이다.

앞서 살펴보았듯 월튼에게서 허구란 믿는 체하기 게임에서 소도구로 사용되는 기능을 가지는 것이다. 그런데 월튼에 따르면 우리가 허구, 예를 들면 《그랑 자트》를 가지고 하는 믿는 체하기 게임에 참여할 때 우리는 《그랑 자트》에 대해 상상하라는 지시에 따르는 것 이상의 일을 한다. 우리는 우리 자신을 믿는 체하기 게임의 소도구로 삼는다. 즉 우리는 믿는 체하기 게임에서 '재귀적 소도구'로서, 믿는 체하기 게임 안에서 우리 자신에 대한 허구적 참들을 발생시킨다. 이를테면 《그랑 자트》를 보고 있는 감상자에게 있어 '한 쌍의 남녀가 공원에서 산책하고 있다'는 명제뿐만 아니라, '나는 공원에서 산책하는 한 쌍의 남녀를 보고 있다'는 명제 역시 허구적으로 참이다. 재현의 감상자는 그 재현을 감상함으로써 자기 자신이 그 작품의 허구적 세계를 실제로 보고 있다는 상상, 즉 자기 자신에 대한 상상을 하도록 지시받는다.

그러나 《그랑 자트》 같은 재현의 허구적 참에 개별 감상자가 자기 자신에 관해 상상한 명제들이 모두 포함된다고 생각하는 것은 말이 되지 않는다. 《그랑 자트》가 철수가 상상한 '나는 산책하는 남녀를 보고 있다'는 명제를 허구적 참으로서 포함한다는 것은 반직관적이다. 《그랑 자트》는 철수나 영희에 대한 작품이 아니기 때문이다. 앞서 설명했듯 월튼은 작품 세계와 게임 세계를 구분함으로써 이 문제를 해결한다. 작품 세계는 작품 자체에 관한 허구적 참만을 포함하고, 게임 세계는 감상자에 연관된 허구적 참을 포함한다.

이처럼 월튼에 따르면 허구로 하는 모든 믿는 체하기 게임에서 감상자는 그 허구를 감상함으로써 허구뿐만 아니라 자기 자신에 대한 허구적 참도 발생시킨다. 그러한 의미에서 모든 허구는 어느 정도 자기관여적이라고 볼 수 있다. 또한, 모든 허구에 관련하여 발생하는 감상자 자신에 관한 허구적 참은 작품 세계가 아니라 게임 세계에 속하는 허구적 참이다.

이러한 설명은 컴퓨터게임에 대해서도 동일하게 적용되는 것처럼 보인다. 다른 허구들과 마찬가지로 컴퓨터게임에서도, 감상자 즉 플레이어가 발생시키는 허구적 참('나는 스켈레톤을 공격했다')은 허구적 세계의 두 부류 중 작품 세계가 아니라 게임 세계에만 속하는 것이라고 말할 수 있지 않은가? 특히, 앞서 언급한, 철수가 스켈레톤을 쓰러뜨렸다는 사실이 《다크 소울》이라는 게임 작품 자체의 허구적 참을 결정짓지 않는다는 사실을 고려하면 이 의심은 타당해 보인다. 만일 그렇다면 컴퓨터게임에서 감상자에 대한 허구적 참이 발생하는 방식은 다른 전통적인 허구와 크게 다르지 않아 보이고, 허구 중 특별히 SIIF라는 범주를 구분해야 할 합당한 이유도 없는 것 같다.

SIIF 설명은 이러한 의심에 대응할 수 있다. 먼저 롭슨과 메스킨은 SIIF 설명이 컴퓨터게임 자체(the game simpliciter)가 아니라 게임의 ***개별 플레이***에 적용되는 것이라고 설명한다. 그들은 컴퓨터게임이 문학이나 연극처럼 여러 사례(instances)를 갖는

다수(multiple) 재현이라고 주장한다. 그리고 SIIF의 적용 대상은 컴퓨터게임 작품 자체가 아니라 그 작품의 사례인 개별 플레이라는 것이다. 예를 들어 《다크 소울》이라는 작품 자체가 플레이어 철수에 대한 허구가 아님은 분명하지만, 그 작품의 한 사례인 '철수가 특정 시간에 수행한 《다크 소울》 플레이' 는 철수에 대한 허구적 참을 포함하는 허구이다. 철수가 스켈레톤을 쓰러뜨렸을 때 철수의 플레이에서는 '내(철수)가 스켈레톤을 쓰러뜨렸다' 는 것이 허구적으로 참이다. 그렇다면 SIIF 설명의 주장을 보다 엄밀하게 기술한다면 그것은 '컴퓨터게임의 개별 플레이는 자기관여적 상호작용적인 허구' 라는 주장이 된다.

또한 롭슨과 메스킨은 게임 플레이에서 플레이어가 발생시키는 자기관여적 허구적 참이 플레이어의 게임 세계에 국한되지 않는다고 말한다. 이들에 따르면 컴퓨터게임의 사례인 개별 플레이 역시도 허구적 세계를 가지며, 다른 허구들과 마찬가지로 이 개별 플레이의 허구적 세계는 다시 작품 세계와 게임 세계로 구분된다. 그리고 플레이어의 상호작용에 의해 발생하는 플레이어 자신에 대한 허구적 참은 해당 플레이의 게임 세계뿐 아니라 작품 세계에도 합당하게 속한다. 예를 들어 철수의 《다크 소울》 플레이를 영희가 보고 있다고 가정해 보자. 철수는 게임 속에서 스켈레톤을 공격했다. 이 때 철수의 게임 세계뿐만 아니라 영희의 게임 세계에서도 철수가 스켈레톤을 공격했다는 것이 허구적으로 참이다. 그리고 이 때 영희는 철수의 플레이를 보는 다른 임의의 감상자들과 다르지 않다. 따라서 철수의 《다크 소울》 플레이에 연관되는 모든 게임 세계에서 철수가 스켈레톤을 공격했다는 것이 허구적으로 참이다. 앞서 언급했듯, 모든 게임 세계에서 허구적으로 참인 바는 작품 세계에서 허구적으로 참이다. 따라서 철수의 플레이에서 철수의 상호작용에 의해 발생된 철수에 대한 자기관여적 허구적 참은 그 플레이의 작품 세계에서 참이다.[211]

SIIF 설명에 따르면 이것이 컴퓨터게임과 다른 허구들 사이의 차이이다. 《그랑 자트》와 같은 일반적인 허구에서 감상자의 참여는 두 종류의 허구적 세계 중 작품 세계가 아니라 게임 세계에만 국한되지만, 컴퓨터게임에서 플레이어의 참여는 그 플레이어가 하는 플레이의 ***작품 세계*** 속에서 감상자에 대한 허구적 참을 발생시킨다는 것이다.

SIIF 설명의 가장 큰 장점으로서 롭슨과 메스킨이 내세우는 것은 SIIF 설명이 컴퓨터게임에 관련된 일상적인 담화와 관행들을 잘 설명한다는 것이다. 컴퓨터게임 플레이어가 일인칭, 혹은 이인칭 형식의 진술을 하는 것은 일상적이다. 철수는 스켈레톤을

[211] 롭슨과 메스킨은 플레이어의 게임 플레이가 컴퓨터게임 작품의 사례이고, 그 자체로 작품 세계와 게임 세계를 갖는다고 주장한다. 그러나 다른 관점도 있다. 윤주한은 플레이어의 개별 플레이들이 컴퓨터게임의 사례가 아니라 컴퓨터게임의 ***게임 세계***의 새로운 사례라고 주장한다. 윤주한은 게임 속 플레이어의 행위나 선택이 새로운 작품 세계를 구성한다는 데 동의하지 않는다. 그에 따르면 플레이어는 그 컴퓨터게임 작품의 공인된 게임 세계 중 하나를 사례화할 수 있을 뿐이다. Juhan Yoon (2020), "A Theory of Fictional Art : Issues on Nature, Value, Media", 서울대학교 박사학위논문, pp. 154-156.

쓰러뜨리고 나서 “내가 스켈레톤을 쓰러뜨렸다!”고 말할 것이고, 그것을 보고 있는 영희는 “네가 스켈레톤을 쓰러뜨렸구나!”라고 말할 것이다. 롭슨과 메스킨은 이러한 일인칭 담화가 오류를 품고 있거나 비유적인 것(이를테면 플레이어 자신을 아바타에 비유하는 담화)으로 치부되어서는 안 된다고 본다. 즉, 철수가 스켈레톤을 쓰러뜨리는 행위를 했을 때, 그 행위는 진정으로, ‘나’라고 지칭된 철수가 스켈레톤을 쓰러뜨렸음을 컴퓨터게임 속 허구적 참으로 만든다. “내가 스켈레톤을 쓰러뜨렸다”는 진술은 그 자체로 허구적 참이다.

나는 앞서 타비노어의 컴퓨터게임에 대한 주장은 지나치게 강하기 때문에 받아들이기 어렵다고 지적했다. 그에 비해 SIIF 설명은 비교적 온건한 주장이다. 이들이 주장하고자 하는 것은 허구의 한 흥미로운 하위 범주로 SIIF가 있고, 대부분의 컴퓨터게임이 이 범주의 대표적인 사례가 된다는 것이다. 그러나 SIIF 설명의 문제는 그 논변 자체의 건전성과 타당성보다는 그 전제, 즉 컴퓨터게임이 (월튼의 의미에서) 허구라는 전제에 있다. SIIF 설명은 이 전제에서 벗어나지 않으면서, 플레이어의 상호작용이 컴퓨터게임을 새로운 종류의 허구로 만든다고 주장한다. 그러나 컴퓨터게임이 상호작용적이라는 사실이 반드시 컴퓨터게임이 새로운 허구라는 주장을 지지하는 근거로서만 사용될 수 있는 것인지는 검토되어야 한다. 그 사실은 어쩌면 컴퓨터게임이 허구가 아닌 다른 국면을 가진다는 것을 함축할 수도 있다. 나는 이 두 번째 가능성을 탐색할 것인데, 그에 앞서 먼저 허구적 재현 논제의 핵심적인 논변을 재구성하고 그 논변이 컴퓨터게임을 완전히 만족스럽게 설명하지 못함을 보일 것이다. 나의 비판이 타당하다면 컴퓨터게임의 상호작용성이 반드시 컴퓨터게임의 허구성을 뒷받침하는 것으로 이해되어야 할 필요는 없다.

(3) 허구적 재현 논제의 핵심 논변

지금까지 컴퓨터게임이 미학적 의미에서 허구, 즉 허구적 재현임을 주장하는 두 가지 설명을 살펴보았다. 타비노어는 컴퓨터게임이 작품 세계와 게임 세계가 융합되는 종류의 허구라고 주장했고, 롭슨과 메스킨은 컴퓨터게임이 자기관여적 상호작용적 허구라고 주장했다. 다시금 상기하자면 우리의 목표는 이 둘 중 어느 쪽이 이론적으로 더 나은 설명인가를 판가름하는 것이 아니라, 각 설명들을 검토함으로써 허구적 재현 논제를 구성하는 핵심적인 논변을 추출하는 것이었다.

타비노어, 그리고 롭슨과 메스킨의 세부적인 논변은 다르지만, 이들은 모두 컴퓨터게임과 플레이어의 상호작용에 주목함으로써 컴퓨터게임이 허구 중에서도 특히 상호작용적 허구(interactive fiction)이라는 생각을 받아들인다. 타비노어와 롭슨·메스킨의 차이는 컴퓨터게임의 상호작용이 컴퓨터게임에 일으키는 변화를 어떻게 이해하는지에 있을 뿐, 컴퓨터게임이 상호작용성을 가지는 허구라는 것, 그리고 그 상호작용성이 컴퓨터게임의

허구성과 어떤 방식으로든 연관이 있다는 점에는 둘 다 동의한다.[212]

이들의 또 한 가지 중요한 공통점은 컴퓨터게임이 월튼의 의미에서 허구라고 주장한다는 데 있다. 이는 사실 놀라운 일은 아닌데, 월튼의 허구 이론은 오늘날 분석미학에서 허구에 대해 거의 정전적인 설명으로 받아들여지기 때문이다. 이러한 공통점들을 고려하여 허구적 재현 논제의 핵심적인 논변을 다음과 같이 재구성할 수 있다.

<허구적 재현 논제>

(1) 허구적 재현이란 그 감상자에게 상상을 지시하는 재현이다.

(2) 컴퓨터게임은 본질적으로 상호작용적이다.

(3) 컴퓨터게임은 그 상호작용으로 인해, 플레이어가 적어도, 자신이 컴퓨터게임 속 누군가라는 상상을 하도록 지시한다.

(4) ∴ 컴퓨터게임은 허구적 재현이다.

앞서 언급했듯 (1)은 월튼의 허구에 관한 설명으로, 분석미학에서 널리 받아들여지는 것으로서 참으로 간주할 수 있다. (2) 역시 컴퓨터게임의 특성에 관한 기술로서 참이다. (1), (2)가 일반적으로 받아들여질 수 있는 진술인 반면, (3)은 허구적 재현 논제의 주장에 해당한다.

타비노어와 롭슨 · 메스킨 모두, 전통적인 허구에서와 달리 컴퓨터게임에서는 플레이어의 상호작용이 단지 게임 세계가 아니라 (컴퓨터게임 자체, 혹은 컴퓨터게임의 개별 플레이의) 작품 세계에서의 허구적 참들을 발생시킨다고 본다. 그리고 이 허구적 참들 중 특히 컴퓨터게임에서 두드러지게 발생하는 것은 플레이어 자신에 관한 허구적 참이다. 철수가 스켈레톤을 공격한다는 것이 컴퓨터게임 혹은 철수의 플레이의 작품 세계에서 허구적 참이라는 것은 다시 말해 철수가 컴퓨터게임을 하면서 스켈레톤을 공격할 때 그는 ***자신이*** 스켈레톤을 공격하고 있다고 상상하도록 지시된다는 것이다.

윤주한은 컴퓨터게임이 지시하는 이 특유한 종류의 상상이 '가정적 데 세 상상(suppositional *de se* imagining)'이라고 설명한다.[213] 그는 노엘 캐럴(Noël Carroll)이 허구에 특유한 상상으로서 제시했던 '가정적 상상'이라는 개념을 사용한다. 캐럴에 따르면 가정적 상상은 비허구적 재현에는 연관되지 않고 허구적 재현에만 특유하게 연관되는 종류의 상상으로서, "제시된 명제적 내용을 그에 대한 믿음 없이, 언명되지 않은(unasserted)

[212] 타비노어는 그 상호작용이 컴퓨터게임의 작품 세계에서의 허구적 참을 발생시킨다고 주장하는 반면 롭슨 · 메스킨은 컴퓨터게임의 한 사례의 작품 세계에서 허구적 참을 발생시킨다고 주장한다.

[213] 윤주한 (2020), 「컴퓨터 게임 속 시뮬레이션 재현들의 허구성에 대하여」, 『인문논총』, 78.1, pp. 349–55.

것으로서 떠올리는(entertain) 활동”을 말한다.[214] 즉 가정적 상상이란 제시된 내용이 실제로 발생했다는 믿음을 갖지 않고서 그 내용을 심적으로 품는 활동이다. 예를 들어 뉴스는 가정적 상상을 지시하지 않는다. 뉴스가 시청자에게 지시하는 것은 그것이 제시하는 내용이 실제로 발생했다는 믿음을 가지라는 것이기 때문이다. 그러한 의미에서 뉴스는 비허구적 재현이다. 반면 동일한 내용이라 하더라도, 그것이 영화나 소설을 통해서처럼 감상자로 하여금 그러한 일이 정말로 발생했다는 믿음을 갖지 않도록 지시하는 맥락에서 제시되었다면 그 내용은 허구적 재현이다.

윤주한에 따르면, 컴퓨터게임이 그 상호작용성으로 인해 지시하는 상상은 가정적 상상 중에서도 특히 ‘데 세 상상’이다. 상상은 복합적인 심적 활동이므로 상상에 대한 여러 가지 이론적 구분들이 제시되어 왔는데, 그 중 한 가지 구분 방식은 데 딕토(de dicto), 데 레(de re), 그리고 데 세(de se) 상상 사이의 구분이다. 데 딕토 상상은 대상에 대한 명제에 관한 상상이며 데 레 상상은 대상 자체에 관한 상상이다. 예를 들어 내가 ‘호그와트는 런던에 있다’는 명제를 (믿지 않고) 상상한다면 그 때 나는 데 딕토 상상을 하는 것이다. 한편 내가 호그와트가 이러저러한 모양의 건축물이며 크기는 어느 정도인지 상상한다면 그 때 나는 데 레 상상을 하는 것이다. 그렇다면 데 세 상상은 무엇인가? 그것은 상상을 하는 사람 그 자신에 관한 상상으로, 상상자 자신이 무언가를 경험하거나 어떤 행위를 한다거나 다른 어떤 존재라고 상상하는 일을 포함한다. 내가 영화 《해리 포터와 마법사의 돌》을 보면서 ***내가*** 트롤과 싸우는 해리를 정말로 목격하고 있다고 상상한다면 그것은 데 세 상상이다.

윤주한은 컴퓨터게임의 상호작용성이 감상자의 가정적 데 세 상상을 극대화하며, 그러한 점에서 컴퓨터게임은 가정적 데 세 상상에 최적화된 소도구라고 주장한다. 그에 따르면 플레이어가 컴퓨터게임과 적절하게 상호작용하기 위해서 플레이어는 반드시 가정적 데 세 상상을 해야 한다. 예를 들어 철수가 《리턴 투 캐슬 울펜슈타인(Return to Castle Wolfenstein)》(2001)을 플레이하면서 이 게임 속 문의 재현과 상호작용하여 ‘문을 여는’ 행위를 한 경우를 생각해 보자. 윤주한은 이러한 경우에 대해 다음과 같이 말한다.

> “『리턴 투 울펜슈타인』 속의 시뮬레이션 문은 플레이어가 한 미군 병사가 되어 독일군의 음모를 파헤치는 과정에서 제시된다. 이 유저가 이 문을 여는 행위에 참여하기까지에는 다양한 상상적 관여들이 요구된다. 만일 유저가 데 세 상상에 관여하지 않는다면 그는 이 문을 열고자 할 필요가 없다. 만일 내가

[214] Noël Carroll (2006), "Fiction, Non-Fiction, and the Film of Presumpitve Assertion: A Conceptual Analysis", in *Philosophy of Film and Motion Pictures: An Anthology*, ed. by Noël Carroll and Jinhee Choi (Blackwell), p. 161., 윤주한 (2020), p. 349에서 재인용.

> 군인이라고 상상하지 않고, 내가 독일군의 음모를 파헤치고 있다고 상상하지 않고, 내가 독일군의 비밀 기지 안에 들어와 있다고 상상하지 않는다면, 내가 이 문을 가상적으로 열 수 있다는 사실은 이 가상적 세계 내에서 아무런 의의를 가지지 않는다. 대부분의 모방적 게임은 플레이어들에게 다른 누군가가 되었다고 가정적으로 상상할 것을 약정, 혹은 규정하고, 이러한 약정은 모방적 게임과 관련된 '산출 원리'들에 의해서 작동한다. 그리고 시뮬레이션 재현은 그러한 종류의 가정적 데 세 상상을 규정하는데 최적화된 소도구이다." [215]

윤주한이 말하는 '시뮬레이션 재현'은 컴퓨터게임 속 상호작용 가능한 재현들을 뜻한다. 그는 이러한 재현들이 허구성을 가진다고 주장하는데, 그 이유는 그러한 재현을 적절히 감상하기 위해서 감상자, 즉 플레이어는 컴퓨터게임이 요구하는 상호작용을 수행해야 하며, 그러한 상호작용을 적절히 수행하기 위해서는 반드시 자기 자신이 그 컴퓨터게임 세계 속의 누군가가 되었다고 가정적으로 상상해야 하기 때문이다.[216] 그리고 이러한 설명은 타비노어나 롭슨 · 메스킨의 주장과 일맥상통한다. 이들은 모두 컴퓨터게임의 상호작용성이 그것을 전통적 허구와 구분해줄 수는 있지만 그것이 허구가 전혀 아님을 보여주지는 않으며, 더 나아가서 컴퓨터게임의 상호작용성이 특정한 종류의 상상을 지시하기 때문에 그 상호작용성과 허구성 사이에는 밀접한 연관이 있다고 주장한다. 예를 들어 롭슨 · 메스킨은 사실상 거의 모든 컴퓨터게임이 상상을 지시한다는 점에서 이론의 여지없이 월튼의 의미에서 허구라고 주장하는데, 그들이 그러한 주장을 하면서 예시로 드는 상상들은 사실 모두 플레이어의 데 세 상상이다.

> "비디오게임은(…) 상상을 지시하는 사회적 기능을 가진 것이다(Walton 1990:69). 대부분의 비디오게임이 유저들로 하여금 다양한 것들을 상상하도록(예를 들면 그들이 T-바이러스에 감염된 좀비를 쏘고 있다거나, 점프슛을 하고 있다거나, M. 바이슨[격투 게임 《스트리트 파이터》의 등장인물: 역주]에게 '하도켄'을 날리고 있다거나, 리버티 시티[《GTA》 시리즈의 배경이

[215] 윤주한 (2020), pp. 353-354.

[216] 혹자는 컴퓨터게임이 명시적인 '아바타'나 '플레이어 캐릭터'를 포함하지 않는 경우에는 데 세 상상이 발생하지 않는다고 의심할 수도 있겠다. 실제로, 게임 내에서 플레이어를 나타내는 그 어떤 묘사물도 포함하지 않는 게임들이 다수 존재한다. 그러나 메스킨 · 롭슨은 명시적인 아바타가 존재하지 않는다 하더라도 그것은 플레이어가 데 세 상상을 하는 데 아무런 문제가 되지 않는다고 말한다. 아바타가 묘사되어 있지 않다 하더라도 게임을 하면서 플레이어가 "내가 적에게 미사일을 쐈어"라고 말하는 것은 매우 자연스럽고, 플레이어가 이러한 일인칭 담화를 한다는 것은 그가 자기 자신에 관한 상상을 하고 있음을 보여준다는 것이다. Jon Robson and Aaron Meskin (2016), pp. 168-169.

되는 도시: 역주]에서 범죄의 사다리를 오르고 있다고 상상하도록) 지시한다는 목적에 복무한다."[217]

물론 이들이 컴퓨터게임이 오로지 데 세 상상**만을** 지시한다고 주장하는 것은 아니다. 컴퓨터게임은 다양한 데 딕토, 데 레 상상을 지시하곤 하지만, 그 중 특히 컴퓨터게임이 특징적으로 지시하는 상상이 데 세 상상이라는 것이다. 다시 말해서, 컴퓨터게임이 컴퓨터게임인 이상 그것은 반드시 상호작용적이며, 이는 곧 컴퓨터게임이 반드시 적어도 데 세 상상을 지시함을 함축한다. 이로부터 이들은 컴퓨터게임이 허구라는 결론을 이끌어낸다.

그러나 사실 컴퓨터게임이 허구라는 진술 자체는 새롭지 않다. 특히 이 때 '허구'가 대부분의 경우 월튼의 개념이며, 월튼에게서 '허구'가 '재현'과 바꾸어 쓸 수 있는 표현임을 고려하면, 컴퓨터게임이 월튼의 의미에서 허구라는 주장은 단지 컴퓨터게임이 재현이라는 주장에 다름아니고, 이는 철학적 정당화가 필요 없을 정도로 상식적인 주장이다. 그러나 허구적 재현 논제는 그러한 사소한 주장을 하려는 것은 아니다. 허구적 재현 논제가 월튼의 이론에 의존하고 있으며 그것의 결론이 결국 컴퓨터게임이 허구적 재현이라는 것이기는 하지만, 이 논제의 더 근본적이고 핵심적인 요점은 컴퓨터게임이 **상상**과 밀접하게 연관되어 있다는 것이다. 컴퓨터게임은 본질적으로 상호작용적이며, 이 상호작용성은 필연적으로 감상자에게 데 세 상상을 요구한다. 따라서 컴퓨터게임은 필연적으로, 적어도 데 세 상상을 지시한다. 이것이 허구적 재현 논제의 핵심적인 주장이다.

이로부터 허구적 재현 논제가 함축하는 추가적인 주장을 추론해볼 수 있다. 허구적 재현 논제에 따르면 컴퓨터게임은 데 세 상상을 지시한다. 이는 곧 컴퓨터게임 속 플레이어는 자신이 컴퓨터게임의 세계 속 누군가라고 상상해야 한다는 것이다. 또한 허구적 재현 논제에 따르면, 컴퓨터게임이 허구적 재현이므로 그것이 허구적 세계를 갖는다는 주장 역시 자연스럽게 따라 나온다.

그렇다면 허구적 재현 논제가 가지는 설득력의 핵심은, 컴퓨터게임이 재현인지 아닌지, 혹은 컴퓨터게임이 존재하지 않는 개체를 묘사하는지 아닌지의 문제에 달려 있지 않다. 그것은 컴퓨터게임을 적절하게 플레이하는 플레이어의 심적 태도가 정말로 (데 세) 상상으로만 설명될 수 있는지, 그리고 컴퓨터게임 세계를 허구적 세계라는 개념만으로 온전히 해명할 수 있는지에 달려 있다.

[217] Aaron Meskin and Jon Robson (2012), p. 206.

2.2. 허구적 재현 논제의 문제

앞서 나는 컴퓨터게임이 허구적 재현이라고 보는 여러 설명들 속에서 공통적인 주장과 근거를 추출하여 '허구적 재현 논제'를 재구성했다. 허구적 재현 논제가 함축하는 주요 주장은 적어도 다음의 두 가지이다. 첫 번째, 컴퓨터게임은 필연적으로 그 플레이어에게 (데 세) 상상을 지시한다. 두 번째, 컴퓨터게임은 허구적 세계를 가진다. 이 절에서 나는 이 두 주장들을 비판적으로 검토할 것이다.

(1) 컴퓨터게임은 반드시 데 세 상상을 지시하는가?

허구적 재현 논제에 따르면 컴퓨터게임에 대한 플레이어의 경험은 회화나 소설 같은 전통적 감상자의 경험과 그 종류상 다르지 않다. 전통적인 허구적 재현의 감상자는 그 재현을 감상함으로써 그 재현의 허구적 세계 안에서 자신이 이러저러한 행위(이를 테면 '보기'나 '듣기')를 수행한다고 상상하도록 지시된다. 이와 마찬가지로 컴퓨터게임의 플레이어는, 컴퓨터게임에 대한 자신의 상호작용을 통해서 자신이 컴퓨터게임의 세계 속의 누군가이며, 그 속에서 자신이 이러저러한 행위를 수행한다고 상상하도록 지시된다. 컴퓨터게임의 경우 플레이어의 데 세 상상이 발생시키는 허구적 참이 게임 세계뿐 아니라 작품 세계에 속한다는 점만이 컴퓨터게임과 전통적 허구의 차이이다. 허구적 재현 논제가 컴퓨터게임이 특수한 종류라 하더라도 여전히 허구라고 주장하는 이상, 이 논제는 컴퓨터게임 플레이어의 경험과 소설이나 영화 감상자의 경험이 동일한 종류의 경험이라는 주장에 개입하는 것이다.

그러나 이러한 설명이 컴퓨터게임 플레이어의 경험을 적절하게 반영하는가는 의심스럽다. 정말로 컴퓨터게임은 플레이어가 컴퓨터게임 속 게임 세계 속 누군가로서 그 게임 세계 속에서 이러저러한 행위를 수행한다는 데 세 상상을 지시하는가? 플레이어는 그러한 지시에 따라 데 세 상상을 해야만 컴퓨터게임을 적절하게 감상하는 것인가?

플레이어가 컴퓨터게임과 상호작용하는 방식을 관찰해 보면 허구적 재현 논제의 설명은 상당한 설득력을 가지는 듯 보인다. 이를테면, 철수가 《리그 오브 레전드(League of Legend; 이하 LOL)》(2009)를 플레이하고 있다고 가정해 보자. 철수는 자신 앞에 나타난 적에게 파이어 볼을 쏘아서 적을 사살했다. 이 때 철수는 정말로 '파이어 볼 쏘기'를 한 것이 아니다. 철수가 정말로 수행한 것은 키보드와 마우스 같은 게이밍 장치의 조작이다. 예를 들어 철수가 물리적 세계에서 수행한 행위는 키보드의 'q' 키를 누른 것이지만, 컴퓨터게임의 허구적 세계 속에서 그 행위는 '파이어 볼 쏘기'이다. 그렇다면, 허구적 재현 논제에 따르면, 철수는 자신이 《LOL》의 허구적 세계 속 누군가이며, 그 때 자신의 키보드

누르기라는 물리적 행위가 파이어 볼을 쏘는 행위라고 *상상*해야 한다. 따라서 이 때 '파이어 볼 쏘기' 는 상상된 행위, 즉 허구적 행위이다. 그리고 플레이어가 자기 자신과 자신의 행위에 대해 이러한 상상을 하는 것이 컴퓨터게임을 적절하게 플레이하는 방법이다.

그러나, 내 생각에, 플레이어가 컴퓨터게임을 적절하게 플레이하기 위해 반드시 위와 같은데 세 상상에 의존할 필요는 없다. 이는 컴퓨터게임이 필연적으로 연산 과정(computational process)에 기반하고 있다는 사실을 고려하면 명확해진다. 여기서 연산 과정이란 "형식적 규칙들을 사례화하고 입력 조건(input condition)으로부터 출력 조건(output condition)으로의 전이를 통제하는 모든 행위 패턴" 을 뜻한다.[218] 이를 고려할 때 컴퓨터게임이 연산 과정에 기반한다는 것은 다음과 같은 의미이다. 컴퓨터게임은 플레이어의 물리적 행위가 컴퓨터게임에 대해 어떤 귀결을 낳을 수 있도록, 그의 물리적 행위와 컴퓨터게임 속에서 재현되는 행위, 즉 인게임 행위를 자동적으로 짝지어주는 규칙을 반드시 포함한다. 이로써 컴퓨터게임은 플레이어가 물리적 입력을 통해 컴퓨터게임에 특정한 출력을 산출할 것을 요구한다. 이 규칙을 '변환 규칙' 이라고 부르자. 컴퓨터게임은 이 변환 규칙에 따라 플레이어의 특정한 물리적 입력을 받아들이고, 그 입력에 따라 컴퓨터게임 세계에 특정한 귀결을 자동으로 산출한다.

컴퓨터게임의 변환 규칙은 컴퓨터게임의 구체적인 조작 규칙을 결정한다. 앞서 사례로 든 《LOL》의 경우를 다시 고려해 보자. 이 게임은 키보드의 'q' 키를 누르는 일과, 그 세계 속에서 파이어 볼을 쏘는 일을 연결해 주는 변환 규칙을 포함한다. 그렇다면 이 컴퓨터게임의 조작 규칙은, 그 세계에서 파이어 볼을 쏘기 위해서는 키보드의 q를 눌러야 한다는 것이 된다.

그렇다면 이 게임을 플레이할 때 플레이어에게 최우선적으로 요구되는 바는 무엇인가? 그것은 플레이어가 q를 누르는 행위가 컴퓨터게임 세계에서 파이어 볼을 쏘는 행위라고 상상하라는 것이 아니라, 그 게임의 변환 규칙을 통해 전자가 후자로 자동적으로 변환된다는 사실을 인지적으로 그리고 신체적으로 습득하라는 것이다.

즉, 컴퓨터게임이 플레이어에게 제시하는 가장 근본적인 요구는 그가 컴퓨터게임의 세계 속에서 특정한 행위를 하고 있다고 상상하라는 것이라기보다는, 컴퓨터게임을 정상적으로 플레이할 수 있을 수준으로 그 게임이 포함하는 변환 규칙, 그리고 조작 규칙을 이해하라는 것이라고 보아야 한다. 다시 말해서 플레이어가 컴퓨터게임을 적절히 플레이하기 위해 필연적으로, 그리고 우선적으로 따라야 하는 지시는 그의 정체성과 행위에 대해 데 세 상상을 하라는 것이라기보다는 그 게임의 규칙에 관한 적절한 지식을 가지라는 것이다. 대부분의 컴퓨터게임이 초심자에게 '튜토리얼' 을 제공함으로써 해당 게임에서 플레이어가 어떤 물리적 입력을 통해 인게임 행위를 수행할 수 있는가를 학습하도록 한다는 사실은 이를

[218] Dominic Mclever Lopes (2010), p. 44.

방증한다. 튜토리얼의 목표는 플레이어가 자신의 실제 행위를 특정한 인게임 행위(in-game action, 컴퓨터게임 속에서 수행되는 행위)로 더 잘 상상하도록 하는 것이 아니라, 특정한 물리적 조작 행위가 인게임 행위로 변환됨으로써 컴퓨터게임 속 세계에서 특정한 귀결을 낳는다는 사실을 플레이어가 숙지할 수 있도록 교육하는 것이다.

컴퓨터게임 플레이어가 자신의 물리적 행위에 대해 아무런 상상 활동을 하지 않더라도, 그가 컴퓨터게임의 조작 규칙을 적절하게 알고 있다면 그는 적절한 물리적 행위를 수행함으로써 원하는 인게임 행위를 수행할 수 있다. 이러한 점을 고려하면, 컴퓨터게임이 플레이어에게 자신이 허구적 세계 속에서 특정한 행위를 하고 있다고 상상하도록 지시한다는 설명은 잉여적이다. 상상 활동이 없이도 인게임 행위를 적절하게 수행할 수 있다면, 플레이어에게 그러한 데 세 상상에 관련된 지시가 주어졌다고, 혹은 플레이어가 자신이 그러한 지시를 받는 것으로 간주한다고 가정할 이유는 없다.

혹자는 이러한 주장에 대해서, 플레이어가 조작 규칙을 이해하는 것만으로 컴퓨터게임을 플레이하는 것이 가능하기는 하겠지만, 그것은 컴퓨터게임을 '완전히 감상' 하는 경우는 아니라고 지적할 수도 있다. 예를 들어 윤주한은 다음과 같이 지적한다.

> "앞서 보았듯, 어떤 작품이 상상을 지시한다는 것의 의미는, 감상자가 그 작품을 ***완전히 감상(fully appreciate)***하기 위해서 그 감상자가 그러한 상상에 참여해야만 한다는 것이다. 유저가 앞서 언급한 상상적 활동[데 세 상상]에 참여하기를 거부하면서 비디오게임을 플레이할 수 있다는 것은 참이다. 그러나 그것이 그러한 작품에 대한 ***완전한 감상***의 한 사례라고 말하지 않는 것이 합당할 것이다. 대부분의 모방적 비디오게임을 적절하게 플레이하기 위해서는 상상이 요구되고 지시된다." [219]

예를 들어 게임 《퀘이크(Qauke)》(1996)를 플레이할 때, 철수는 그가 "어두운 복도를 걸어다니는 우주 선원"이라고 상상하면서 플레이하는 반면, 영희는 그러한 상상을 전혀 하지 않고 그 게임을 가능한 한 빨리 완주하는 플레이(이러한 방식의 플레이는 '스피드런(speed-run)'이라고 불린다)를 한다고 가정해 보자. 윤주한에 따르면 《퀘이크》를 '완전히' 감상한 사람은 철수뿐이다.

나는 이러한 생각에 반대하지는 않는다. 그러나, 내가 주장하는 바는, 그러한 데 세 상상을 하는 것이 컴퓨터게임을 ***적절하게*** 플레이하기 위해 ***반드시 필요한*** 조건은 아니라는 것이다. 어떤 작품이 상상을 지시한다는 것의 의미는, 내 생각에는, 작품을 '완전히' 감상하기 위해 상상을 해야 한다는 것이 아니라, 그 작품을 '적절히' 감상하기 위해

[219] Juhan Yoon (2020), p. 150. 강조는 원문.

상상을 해야 한다는 것이다. 내가 컴퓨터게임이 반드시 데 세 상상을 지시하지 않는다고 주장함으로써 말하고자 하는 것은, 컴퓨터게임의 플레이어가 아무런 데 세 상상을 할 수 없다거나 실제로 아무도 그러한 상상을 하지 않는다는 것이 아니다. 많은 플레이어가 컴퓨터게임을 플레이하면서 자신과 자신의 행위에 대한 풍부한 데 세 상상을 할 수 있다. 그리고 데 세 상상을 했을 때 컴퓨터게임을 더 풍부한 방식으로, '완전히' 경험할 수 있다는 사실은 분명하다. 그러나 '스피드런'을 하는 플레이어가 그 컴퓨터게임을 제대로 플레이하지 않는 것이라고 말할 수는 없다. 그는 분명히 컴퓨터게임이 부과하는 조작 규칙과 목표를 제대로 따르고 있기 때문이다. 플레이어가 게임이 부과하는 규칙에서 벗어나지 않는다면 그가 어떤 방식으로 게임을 플레이하건 그 플레이는 모두 적절한 플레이라고 볼 수 있다.[220] 전통적 허구들과 달리 컴퓨터게임에서는 플레이어의 '감상 방식'이 비교적 자유롭다는 직관은 나의 주장과 일관적이다. 컴퓨터게임 플레이어에게는 규칙을 따르라는 것 이상이 요구되지 않는다.

더 나아가서, 모든 컴퓨터게임이 플레이어로 하여금 자신이 컴퓨터게임 세계 속의 누군가라고 상상하도록 지시하는 것은 아니다. 즉, 어떤 경우에는 플레이어가 자신을 컴퓨터게임의 허구적 세계 속 누군가와 동일시하지 않고서 컴퓨터게임을 적절하게 플레이하는 경우가 있다. 모셀라르(Nele Van der Mosselaer)는 다음과 같은 반례를 제시한다.

> "《심즈(The Sims)》의 플레이어는 심[《심즈》 세계 속의 거주민들을 일컫는 용어: 역주]의 재현이 수영하러 가도록 만들 수 있다. 그 심이 수영하러 가는 사람이라고 상상하지만 그 심이 수영하러 가도록 허구적으로 만들지는 않으면서 말이다. 즉, 허구적으로는, 그 심의 세계에서 심은 그 누구에 의해서도 수영장에 가도록 강제되지 않는다. 마찬가지로 《테트리스》의 플레이어는 테트리스를 허구적으로 뒤집지 않지만 테트리스 블록이 뒤집힌다는 것을 허구적으로 만들 수 있다. 다시금, 플레이어가 그 자신이 허구적 세계의 부분이라고 상상하지 않을 때, 그들의 행위 수행 역시 허구적 세계의 부분이 아니다. 플레이어의 행위는 허구적 세계에 대한 진짜 조작(real manipulation)이지 허구적 행위가 아니다."[221]

---

[220] 반대로, 컴퓨터게임 시스템을 해킹하여 그 조작 규칙 자체를 임의대로 변형하는 방식의 플레이는 컴퓨터게임에 대한 적절한 플레이가 아니다.

[221] Nele Van de Mosselaer (2018), "Fictionally Flipping Tetrominoes? Defining the Fictionality of a Videogame Player's Actions", *Journal of the Philosophy of Games*, 1.1, pp. 7–8.

위 인용에서 볼 수 있듯 모셀라르가 드는 반례는 《테트리스》와 《심즈》이다. 모셀라르는 이러한 컴퓨터게임들의 사례가 인형을 가지고 노는 소녀의 믿는 체하기 놀이와 유사하다고 주장한다. 인형이 아기라고 상상하며 노는 소녀의 경우를 생각해 보자. 이 소녀는 인형을 잡고 앞으로 밀면서 아기가 스스로 걸을 수 있다고 상상한다. 이 때 소녀가 상상한 허구적 세계에서는 아기가 스스로 걷는다는 것이 허구적 참이다. 그렇다면 그 허구적 세계에서 아기를 밀고 있는 누군가가 있다는 것은 허구적 참이 아니다. 그렇다면 이 때 소녀는 자기 자신이 이 허구적 세계 속의 누군가라고 상상하지 않는 것이다.

《심즈》의 경우도 이와 마찬가지이다. 플레이어는 심들이 수영을 하거나 요리를 하도록 만들 수 있다. 그러나 《심즈》의 허구적 세계에서 심들이 ***누군가에 의해*** 수영이나 요리를 하게 된다는 것은 허구적 참이 아니다. 심들이 자발적으로 수영이나 요리를 한다는 것만이 허구적 참이다. 이는 《심즈》의 플레이어가 그 게임을 적절하게 플레이하기 위해 자신이 그 게임의 허구적 세계의 부분이라고 상상할 필요가 없음을 함축한다. 즉, 그는 심들이 수영하도록 혹은 요리하도록 만든다고 상상하는 것이 아니다. 그는 정말로 심들이 수영이나 요리를 하도록 만드는 것이다. 그렇다면 《심즈》와 같은 컴퓨터게임들은 데 세 상상을 지시하지 않는다. 즉, 모든 컴퓨터게임이 그 상호작용성을 통해 반드시 데 세 상상을 지시하는 것은 아니다.

어떤 컴퓨터게임이 데 세 상상을 지시하는지 아닌지의 여부는 단지 컴퓨터게임 속에 아바타가 재현되어 있느냐에 따라 결정되는 것은 아니다. 그 여부는 그 게임이 어떤 플레이 방식을 의도하느냐에 따른다. 어떤 컴퓨터게임들은 플레이어가 그 컴퓨터게임 세계의 ***바깥에서*** 그 세계를 통제하는 방식으로 플레이되도록 의도되었다. 《심즈》를 포함하여 코에이(KOEI) 사의 《삼국지》 시리즈나 시드 마이어(Sid Meier)가 제작한 《문명(Civilization)》 시리즈가 대표적인 사례이다. 물론 이러한 컴퓨터게임에 대해서 어떤 플레이어는 자신이 그 컴퓨터게임 세계의 '신'이라고 상상함으로써 자신이 그 게임의 허구적 세계 속 누군가 또는 무언가라고 상상할 수도 있다. 그러나 그러한 상상을 지시하는 것은 그러한 컴퓨터게임이 의도한 기능이 아니므로, 그 때 플레이어가 자신이 컴퓨터게임 속 신이라고 상상하는 것은, 월튼의 용어를 빌리자면 '공인되지 않은' 믿는 체하기 게임이다.

허구적 재현 논제의 핵심적인 주장은 컴퓨터게임이 그것에 고유한 상호작용성을 통해 플레이어에게 데 세 상상을 지시한다는 것이었다. 즉 이 논제에 따르면 플레이어는 컴퓨터게임의 허구적 세계 속 누군가라고 상상하거나, 그 세계 속에서 자신이 이러저러한 행위를 수행한다고 상상해야만 컴퓨터게임을 적절히 플레이하는 것이다. 그러나 나는 컴퓨터게임을 적절히 플레이하기 위해서 우선적으로 필요한 것은 데 세 상상이 아니라 컴퓨터게임의 변환 규칙과 조작 규칙에 대한 이해이며, 데 세 상상이 없이도 그러한 이해를 통해 컴퓨터게임을 적절하게 플레이할 수 있다고 주장했다. 또한 어떤 컴퓨터게임들은

애초에 플레이어가 허구적 세계 속 누군가라는 상상을 지시하지 않으며 따라서 그러한 게임들을 플레이할 때 플레이어는 자신의 행위가 허구적 세계 속의 허구적 행위라고 상상할 필요가 없다. 따라서 컴퓨터게임이 데 세 상상을 지시함으로써 허구적 재현이 된다는 주장은, 컴퓨터게임 중 무엇이 허구적인 컴퓨터게임인가를 구분하는 기준이 될 수는 있을지언정, 컴퓨터게임 일반의 본성에 관한 주장이 될 수는 없다.

(2) 컴퓨터게임 세계는 허구적 세계인가?

앞서 허구적 재현 논제의 컴퓨터게임이 데 세 상상을 지시한다는 주장을 검토하면서 우리는 컴퓨터게임이 허구적 세계를 갖는다는 전제를 수용했다. 우리는 소설 《해리 포터》 시리즈를 읽으면서 《해리 포터》의 세계, 즉 영국 어딘가에 마법 학교와 마법부가 있고 퀴디치라는 스포츠가 마법사들 사이에서 인기인 그러한 세계를 상정한다. 《그랑 자트》나 《비너스의 탄생》 같은 회화 작품도 각자의 세계를 가진다. 우리는 《그랑 자트》의 표면을 통해 그것이 그려내는 세계, 즉 강변에서 휴식하는 사람들이 있는 세계를 본다. 마블 스튜디오의 히어로 영화 시리즈들은 대부분 같은 '세계'를 공유한다. 우리가 영화 《어벤져스: 엔드게임(Avengers: Endgame)》(2019)에서 발생했던 사건들이 또 다른 영화인 《스파이더맨: 노 웨이 홈(Spiderman: No Way Home)》(2021)의 세계에 귀결을 낳는다는 사실을 자연스럽게 받아들이는 이유는 두 영화가 동일한 세계를 공유한다고 생각하기 때문이다. 이에 더하여, 게임 《어쌔신 크리드》 시리즈는 인간의 자유 의지를 지키기 위해 역사 속에서 암약해 온 '암살단'이 있는 세계를 그린다. 닌텐도에서 발매한 《모여봐요! 동물의 숲(Animal Crossing: New Horizons)》 (2020)은 다양한 동물들이 섬에서 거주하며 사계절을 보내는 세계를 보여준다.

이 사례들이 가지는 '세계'를 모두 허구적 세계라고 간주하는 것은 매우 자연스러워 보인다. 즉 소설, 회화, 영화와 마찬가지로 컴퓨터게임이 허구적 세계를 갖곤 한다는 사실은 분명해 보인다. 나는 컴퓨터게임이 허구적 세계를 가질 수 있다는 것을 부정하려는 것은 아니다. 나의 주장은, 허구적 세계라는 개념만으로 포착할 수 없는 컴퓨터게임의 주요한 국면이 존재한다는 것이다.

허구적 세계를 갖지 않는 컴퓨터게임이 존재한다는 사실은 이를 뒷받침한다. 롭슨 · 메스킨은 모든 컴퓨터게임이 SIIF가 아닐 수 있음을 설명하는 과정에서 컴퓨터 체스에는 (플레이어와 연관된) 허구적 참이 연관되지 않으며 따라서 컴퓨터 체스에는 작품 세계, 즉 허구적 세계가 없다고 말한다.

> "예를 들어, 우리는 《배틀쉽(Battleship)》[보드게임의 일종: 역주]을 하면서 "내가 너의 전함을 가라앉혔다"고 말할 수 있고, 체스 게임을 보면서

"그녀가 그의 기사(knight)를 잡았다"고 말할 수 있다. 이러한 발화들을, 플레이어들이 이 게임들의 개별 플레이와 연관된 허구에서 플레이어 자신에 대한 참을 발생시킨다는 증거로서 다루어야 할까? 먼저 말해야 할 것은 그러한 게임들이 그 어떤 일상적인 의미에서도 허구가 아니라는 것이다. 체스 말들이 월튼의 의미에서 재현으로 간주될 수는 있겠지만, 체스의 각 플레이에 대해 허구적 참들의 집합(즉, 작품 세계)가 연관된다고 볼 만한 이유는 거의 없다. 그렇다면, 체스가 허구가 아닌 한 그것은 SIIF가 아니다. 아마도 《배틀쉽》이나 그와 비슷한 《모노폴리(Monopoly)》 같은 보드게임들은 체스와 비슷할 것이다." [222]

롭슨 · 메스킨에 따르면 비록 체스의 말들이 '기사' 나 '여왕' 을 재현한다고 볼 수는 있지만 그렇다 해서 체스의 플레이어가 그 체스 플레이의 '허구적 세계' 를 상정하고 그 안에서 자신이 기사나 여왕을 움직인다고 상상해야 하는 것은 아니다. 그러한 의미에서 체스는 허구가 아니며, 따라서 컴퓨터 체스도 마찬가지로 허구가 아니고, 그렇다면 컴퓨터 체스는 허구적 세계를 갖지 않는다.[223]

컴퓨터 체스는 허구적 세계를 갖지 않지만, 그것은 허구적 세계와 구분되는 어떤 '세계', 즉 그 안에 체스 말과 체스 판이 포함되어 있고 플레이어의 수(move)가 그 안에서 진행될 수 있는 그러한 세계를 가지는 것 같다. 이것을 우리는 허구적 세계와 구분하여 '컴퓨터게임 세계' 라고 부를 수 있다. 컴퓨터 체스와 같이 시각적 재현을 포함하는 대부분의 게임들이 컴퓨터게임 세계를 가진다.[224] 컴퓨터게임 세계는 일상적

---

[222] Jon Robson and Aaron Meskin (2016), p. 173.

[223] 어쩌면 컴퓨터 체스 플레이어는 어쩌면 자신이 체스 말들을 실제로 움직이고 있다고 ***상상***하는 것은 아닐까? 만일 그렇다면 컴퓨터 체스 플레이어는 그 컴퓨터 체스의 세계에 상상적으로 관여한다고 볼 수 있고, 따라서 컴퓨터 체스의 세계도 허구적 세계라고 볼 여지가 있을지도 모른다. 그러나 이것은 다소 어색한 설명인데, 왜냐하면 컴퓨터 체스 플레이어는 자신이 체스를 플레이한다고 상상하는 것이 아니라 정말로 체스를 플레이하고 있기 때문이다. 다시 말해서, 컴퓨터 체스 플레이어는 정말로 체스 말들을 움직이는 것이므로, 그가 체스 말들을 움직이고 있다고 '상상'할 필요가 없다. 체스 말이 체스 말이기 위해 반드시 물리적 실체를 가져야 하는 것은 아니다. 따라서 컴퓨터 화면상에 이미지로만 존재하는 체스 말도 나무나 돌로 깎아 만든 체스 말과 동등하게 진정한 체스 말이고, 그것을 움직이기 위해 플레이어가 컴퓨터 체스의 허구적 세계를 상정하고 그에 상상적으로 관여할 필요가 없다.

[224] 흔히 '텍스트 머드 게임(text mud game)'이라고 불리는, 오로지 텍스트로만 진행되는 컴퓨터게임들은 이러한 의미의 '컴퓨터게임 세계'를 갖지 않는다. 텍스트 머드 게임에서는 게임의 모든 상황이 텍스트로만 묘사되고, 플레이어들 역시 아바타를 움직이거나 하는 대신 '이동 북', '이동 남'처럼 텍스트로 된 명령어를 입력함으로써만 게임 속에서 어떤 행동을 할 수 있다. 나는 컴퓨터게임의 필요조건으로서 컴퓨터게임 세계를 제시한 것은 아니므로, 컴퓨터게임 세계를 갖지 않는 게임의 경우를 받아들일 수 있다.

세계와는 다른 규칙에 의해 통제되기는 하지만, 마치 무언가를 담을 수 있도록 비어 있는 용기처럼, 플레이어의 활동이 그 안에서 펼쳐질 수 있는 '환경(environment)'으로서 경험된다.[225] 많은 컴퓨터게임이 컴퓨터 시스템과 알고리즘, 그리고 시각적 재현을 통해 이러한 '환경'을 플레이어에게 제공한다. 이 환경으로서 경험되는 컴퓨터게임 세계를 통해 플레이어는 컴퓨터게임에 참여할 수 있게 된다.

컴퓨터게임 세계는 허구적 세계와 달리 우리의 실제 세계와 단절되지 않을 수 있다. 월튼이 제시하는 허구적 세계의 주요한 특징은, 허구적 세계가 실제 세계와 물리적으로 단절되어 있다는 것이다. 다시 말해서, 실제 세계에 속해 있는 감상자는 허구적 세계의 인물이나 대상에 영향을 미칠 수 없다.[226] 월튼에 따르면 실제 세계의 감상자가 "세계를 넘나들어(cross-world)" 허구적 세계의 인물을 구하거나 죽이거나 그와 악수하거나 하는 일은 불가능하다.[227]

반면 컴퓨터게임 세계는 본질적으로 상호작용적이다. 즉 컴퓨터게임의 플레이어는 컴퓨터게임 세계에 대해 행위를 수행할 수 있다. 특히, 앞서 언급했듯, 전통적 허구와 달리 컴퓨터게임의 감상자는 자신이 허구적 세계 속의 누군가라고 상상하지 않으면서도 컴퓨터게임 세계에 합당하게 개입할 수 있다. 이는 허구적 세계와 달리 컴퓨터게임 세계에 대해서는 '세계를 넘나드는' 방식의 상호작용이 가능함을 보여준다.

혹자는 컴퓨터게임, 특히 《테트리스》나 《심즈》처럼 플레이어가 허구적 아바타에 이입하지 않고서도 그 컴퓨터게임의 세계에 개입할 수 있는 상호작용은 엄밀히 말해 '세계를 넘나드는' 상호작용이 아니라고 논박할 수도 있다. 월튼이 제시한 관객 헨리의 사례가 나의 주장을 반대하기 위한 근거로 사용될 수 있을 것 같다. 월튼은 관객 헨리가, 연극의 사운드 엔지니어를 방해하여 기차가 다가오는 효과음이 나오지 못하도록 함으로써 연극의 여주인공이 기차에 치이는 것이 허구적으로 참이 아니도록 만들었을 때 그가 연극의 허구적 세계 안에서 여주인공을 구했다고 보아야 하는가라는 질문을 다룬다. 월튼에 따르면 헨리는 여주인공이 살아남는다는 것이 허구적 참이 되도록 허구적 세계 바깥에서 조정한 것일 뿐, '***헨리가*** 여주인공을 구했다'는 것이 허구적으로 참은 아니다. 따라서 헨리가 연극의 허구적 세계에 영향을 미쳤다 하더라도 실제 세계와 허구적 세계 사이의 장벽은 여전히 유지되며, 따라서 헨리에 의해 '세계를 넘나드는' 상호작용이 이루어졌다고 볼 수

---

[225] 이 주장은 컴퓨터게임 세계가 진정한 의미에서 '세계', 또는 '환경'임을 함축하지 않는다.

[226] 혹자는 실제 인물이 허구 작품의 등장인물로 묘사되는 경우에는 실제 인물이 허구적 세계에서 행위를 수행할 수 있다고 반박할 수도 있겠다. 그러나 이 경우에도 실제 인물이 실제 세계에 존재하는 채로 '세계를 넘나들어' 허구적 세계에 영향을 미친다고 볼 수는 없다. Kendall L Walton (1990), p. 195.

[227] Kendall L Walton (1990), p. 195. 실제 세계와 물리적 세계가 물리적으로 단절되어 있다고 해서 우리가 허구적 세계 안에 있다고 상상하는 일이 불가능한 것은 아니다. 월튼은 허구 감상자는 자신이 허구적 세계 안에서 보거나 듣는다고 상상하는 방식으로 믿는 체하기 게임에 참여한다고 설명한다.

없다.[228] 그렇다면 《테트리스》나 《심즈》의 플레이어가 컴퓨터게임 세계에 대해 수행하는 상호작용 역시, 헨리의 상호작용과 같은 방식으로 설명될 수 있는 것이 아닌가? 만일 그렇다면 컴퓨터게임이 포함하는 세계는 사실 '세계를 넘나드는' 상호작용을 허용하지 않으며 여전히 허구적 세계라고 볼 수 있지 않은가?

이러한 의문은 기존 허구의 감상자와 컴퓨터게임 플레이어 사이의 차이에 주목함으로써 해소될 수 있다. 전통적인 허구의 감상자에게 있어서 일반적으로 허구적 세계에 대한 개입은 "실행 가능한 선택지"가 아니다.[229] 즉, 전통적인 허구 감상자에게 요구되는 적절한 감상 방식은 허구적 세계와 물리적 세계 사이의 단절을 의식함으로써 허구적 세계에 대한 물리적 개입을 포기하는 것이다. 따라서 관객 헨리의 경우와 같은 변칙적인 사례는 허구 감상자들이 일반적으로 허구적 세계 바깥에서 그것에 개입할 수 있음을 보여주는 증거가 될 수 없다. 반면 컴퓨터게임 플레이어에게 요구되는 적절한 감상 방식은 적극적 개입이다. 컴퓨터게임이 플레이어의 상호작용을 허용하지 않는다면 그것은 더 이상 게임이 아니게 될 것이다. 컴퓨터게임 플레이어가 컴퓨터게임에 관여하고자 하는 것은 "실행 가능한 선택지"일 뿐만 아니라, 더 나아가서, 게임을 적절하게 감상하기 위해 실행해야만 하는 선택지이다.

이를 고려하면, 컴퓨터게임이 포함하는 세계가 우리 세계와 단절된 허구적 세계이며, 플레이어의 상호작용은 (헨리의 개입처럼) 허구적 세계 바깥에서 변칙적으로 이루어질 뿐이라고 생각하는 것은 합리적이지 않다. 플레이어가 컴퓨터게임 세계에 개입하고 관여하는 것이 적절한 플레이 방식이라면, 그리고 플레이어가 자신이 컴퓨터게임 세계 안에 있다고 상상할 필요가 없는 경우가 분명히 존재한다면, 실제 세계와 허구적 세계가 물리적으로 단절되어 있는 것과 달리 실제 세계와 컴퓨터게임 세계가 서로 연결되는 것이 가능하다.

컴퓨터게임 세계와 허구적 세계를 구분하여 이해해야 하는 또 다른 이유는, 그렇게 이해했을 때 컴퓨터게임 세계와, 게임이 아니지만 컴퓨터에 의해 발생된 상호작용적 환경 사이의 친연성을 포착할 수 있다는 것이다. 나는 앞서 VRChat의 '월드', 혹은 '맵'에 대해 언급한 바 있다. VRChat의 월드들 중에는 오로지 컴퓨터게임의 맵으로서 설계된 것들도 있지만 단순히 사용자들 간의 의사소통과 교류를 위해 디자인된 월드들도 있다. 예를 들어 VRChat의 여러 유저들은 남국 해변가의 모습을 구현한 월드에 모여 월드의 구석구석을 구경하거나 함께 이야기를 나눌 수 있다. 회의실 월드에서 유저들은 진지한 회의를 할 수도 있고 스터디 모임을 할 수도 있다. 콘서트장 월드에서 어떤 유저들은 노래를 부르고, 다른 유저들은 그것을 실제 콘서트에서처럼 감상할 수 있다. 이러한 월드들과 컴퓨터게임 세계 사이에는 분명 어떤 유사성이 있어 보인다. 가장 즉각적으로 드러나는 유사성은 두 경우 모두 컴퓨터그래픽으로 구현된다는 것이겠지만, 그보다 더 중요한

[228] Kendall L Walton (1990), pp. 194–95.

[229] Kendall L Walton (1990), p. 194.

유사성은 (한 명, 또는 다수의) 플레이어나 유저가 그 세계 ***안에*** '들어가는' 것처럼 경험하고, 그 안에서 다양한 활동과 상호작용을 할 수 있다는 점이다. 즉 양자의 세계는 둘 다 앞서 언급했던, 플레이어의 활동이 그 안에서 펼쳐질 수 있는 환경으로서의 성격을 공통적으로 가진다. 이러한 공통점은, 컴퓨터게임을 소설과 영화의 연장선상에 있는 것으로만 이해한다면 파악하기 어려울 것이다.

물론, 소설, 영화, 컴퓨터게임, 그리고 VRChat 월드로 이어지는 스펙트럼 상에서 이들을 이어주는 유사성이 단 하나뿐이라고 볼 필요는 없다. 컴퓨터게임은 분명 소설이나 영화와 공통적인 국면을 가진다. 그러나 내가 주장하려는 바는 소설이나 영화와의 공통점만이 컴퓨터게임을 설명할 수 있는 유일한 특징은 아니라는 것이며, 더 나아가 컴퓨터게임의 핵심적인 특징인 상호작용성을 고려하면 소설이나 영화와 컴퓨터게임 사이의 유사성은, 컴퓨터게임과 VRChat 사이의 유사성보다 덜 중요할 수 있다는 것이다.

정리하자면, 컴퓨터게임에는 허구적 세계라는 개념으로는 해명될 수 없는 컴퓨터게임 세계가 있다는 것이 나의 주장이었다. 허구적 세계를 갖지 않는 컴퓨터게임들이 있으며, 컴퓨터게임들은 허구적 세계와 구분되는 컴퓨터게임 세계를 가질 수 있다. 이 컴퓨터게임 세계는 허구적 세계와 달리 우리 세계와 단절되어 있지 않을 수 있다. 컴퓨터게임 세계를 허구적 세계와 구분하여 봄으로써 비로소 우리는 컴퓨터게임 세계와 게임이 아닌 컴퓨터적 환경 사이의 공통점을 포착할 수 있다.

지금까지 컴퓨터게임이 허구적 재현이라고 주장하는 허구적 재현 논제가 가지는 한계를 검토했다. 나는 컴퓨터게임이 반드시 데 세 상상을 지시하지 않을 수 있으며 컴퓨터게임이 허구적 세계 이상의 무언가를 가질 수 있음을 들어, 컴퓨터게임이 상호작용적 허구적 재현이라는 개념만으로 온전히 해명될 수 없다고 주장했다. 물론 어떤 컴퓨터게임은 분명 허구적 세계를 가지며, 따라서 허구적 재현으로서의 국면을 분명히 가진다. 내가 문제 삼는 것은, 허구적 재현 논제가 컴퓨터게임에 대해 잘못된 설명을 제공한다는 것이 아니라 컴퓨터게임과 그에 관련되는 상호작용에 대해 오로지 부분적인 설명만을 제공할 수 있다는 것이다. 허구적 재현 논제는 컴퓨터게임의 상호작용을 전통적 허구의 연장선상에서 설명함으로써 그것이 가지는 특수한 성질을 포착하지 못하며, 허구적이지 않은 컴퓨터게임들이 있다는 사실을 포괄하지 못한다. 그렇다면 컴퓨터게임에서 '허구적 재현'이라는 개념으로 설명할 수 없는 국면들을 어떻게 이해해야 하는가?

3. 가상적 재현 논제

나는 앞서 허구적 재현 논제를 반박함으로써 나는 컴퓨터게임을 허구적 재현으로만 완전히 설명할 수 없다고 주장했다. 여기서 우리가 취할 수 있는 한 가지 선택지는 이 주장을 받아들임으로써 컴퓨터게임 중 일부는 허구적 재현이고 일부는 그렇지 않다는 결론에서 만족하는 것이다. 그러나 나는 더 나아가서 컴퓨터게임이 가지는 주요한 국면들을 설명할 수 있는 또 다른 이론적 도구를 제안하고자 한다. 그것은 바로 가상성이다.

앞서 나는 컴퓨터게임을 가상성의 견지에서 이해하려는 시도에 대한 다른 이들의 우려를 언급한 바 있다. 허구적 재현 논제가 컴퓨터게임에 대한 주요한 설명으로서 자리잡은 데에는 가상성이라는 개념에 대한 의구심 역시 영향을 미쳤다. 이 의구심은 가상성이라는 개념이, 그 개념을 거부하려는 입장과 그것을 사용하려는 입장 모두에서, 허구도 실재도 아닌 제3의 존재 양상에 대한 개입을 함축하는 모호한 형이상학적 개념인 것처럼 여겨진 데에서 기인했다. 요컨대 가상성이라는 개념이 지나치게 신비스러운 개념으로 간주되어 왔던 것이 이 개념을 통해 컴퓨터게임을 설명하려는 시도에 있어서 가장 큰 장해였다는 것이다. 그러나 우리는 앞서 가상성이 무엇인지 가능한 한 명료하게 밝혔고, 그 과정에서 이 개념이 형이상학적 함의를 갖지 않는 방식으로 이해될 수 있음을 보였다. 그렇다면 이전의 이론가들이 가상성이라는 개념에 제기해 왔던 의구심은 더 이상 문제가 되지 않을 것이다. 따라서 우리는 이 개념을 더 적극적으로 활용할 수 있게 되었다.

컴퓨터게임은 허구적 재현일 수 있지만, 그와 독립적으로 가상적 재현이기도 하다는 것이 나의 주장이다. 이 때 컴퓨터게임이 가상적 재현이라는 주장은 구체적으로 컴퓨터게임을 어떠한 방식으로 설명하는가? 이를 살펴보기 위해, 앞서 도출한 가상성의 정의를 다시 한번 살펴보자. 나는 가상성이 가장된 물리성으로 정의될 수 있다고 주장했다.

가상적 F(x) (가장된 물리성 정의): x가 물리적 F로서의 물리성을 가지는 것처럼 가장(pretend)하라는 지시(prescription)가 x의 사용자에게 주어지는 경우, 그리고 오로지 그러한 경우에만 x는 가상적 F이다.

그렇다면 컴퓨터게임이 가상적 재현이라는 주장은 다음과 같은 의미로 이해될 수 있다. 컴퓨터게임은 가상성을 가지는 재현이다. 이 때 이 재현이 가상성을 가진다는 것은, 그 재현이, 그것이 재현하는 바의 물리성을 가지는 것처럼 가장하라는 지시가 그 재현의 사용자에게 주어진다는 의미이다. 이와 같은 가장에 대한 지시는 컴퓨터게임이 플레이어에게 허용하거나 규정하는 상호작용의 양상, 즉 어포던스(행동유도성)에 의해 주어진다.[230] 만일

[230] 어포던스에 관한 설명은 본고의 II장 4절을 참조하라. 나는 가장된 물리성 정의를 제시하면서 x가 가

이 주장이 타당하다면 컴퓨터게임의 상호작용성은, 허구적 재현 논제의 주장과 달리 허구적 상상을 지시한다기보다는, 그 게임과 그것이 포함하는 재현적 요소들이 물리성을 가지는 것처럼 가장하도록 지시하는 것으로서, 컴퓨터게임의 가상성을 핵심적으로 뒷받침한다고 볼 수 있다.

이러한 주장들을 종합하여 가상적 재현 논제의 논변을 다음과 같이 구성할 수 있다.

<가상적 재현 논제>

(1) F의 어떤 재현은 그것이 F가 가질 법한 물리성을 가지는 것처럼 가장하도록 지시할 때 가상적 재현이다.

(2) 컴퓨터게임은 본질적으로 상호작용적 재현이다.

(3) 어떤 컴퓨터게임은 그 상호작용성으로 인해, 그것이 재현하는 세계와 대상들이 물리성을 가지는 것처럼 가장하도록 플레이어에게 지시할 수 있다.

(4) (3)을 충족하는 컴퓨터게임은 가상적 재현이다.

이 논제를 구성하는 명제(1)은 가상성에 관한 가장된 물리성 정의이다. (2)는 컴퓨터게임에 대해 일반적으로 참이라고 받아들일 수 있는 사실에 관한 진술이다. (1)과 (2)는 둘 다 참으로 받아들일 만한 주장이므로, 가상적 재현 논제의 설득력은 결국 명제(3)에 달려 있다.

명제 (3)은 다시금 두 가지의 주장으로 구성되어 있다고 볼 수 있다. 첫 번째, 어떤 컴퓨터게임에 대한 사용자의 상호작용에는 그 게임 재현에 대한 가장하기가 포함된다. 두 번째, 어떤 컴퓨터게임은 가상적 세계를 갖는다. 이 두 가지 하위 주장을 더 구체적으로 살펴보자.

3.1. 컴퓨터게임의 가상적 세계

허구적 재현 논제는 컴퓨터게임이 가지는 허구적 세계에만 초점을 맞춘다. 그러나 나는 컴퓨터게임이 가지는 허구적 세계와 별개로, 컴퓨터게임 플레이어의 행위가 펼쳐지는 컴퓨터게임 세계가 있을 수 있다고 주장했다. 예를 들어 《해리 포터》 시리즈의 컴퓨터게임 버전은 마법사들이 실재하며 런던에 마법 학교가 있다는 것이 참인 그러한 허구적 세계를 가진다. 그러나 이 게임의 플레이어가 마법 주문을 사용하거나 호그와트 식당에서 동료들을 만나는 것 같은 활동을 하기 위해서는, 허구적 세계와 독립적으로, 플레이어가 개입할 수

상적 F일 때 그것을 물리적 F인 것처럼 대하라는 지시가 x의 어포던스를 통해 주어진다고 설명한 바 있다.

있고 플레이어들의 그러한 행위들이 펼쳐질 수 있는 환경인 것처럼 경험되는 세계가 필요하다.

이를 더 자세히 이해하기 위해 다음의 사례를 살펴보자. 많은 컴퓨터게임들 중 특히 'e-스포츠'로 분류되는 종류의 게임들에서 이 두 세계 사이의 구분이 두드러진다. e-스포츠의 대표적인 사례로는 《LOL》을 꼽을 수 있다. 《LOL》은 AOS(Aeon of Strife), 혹은 MOBA(Multiplayer Online Battle Arena) 장르[231]의 대표적인 게임으로 세계적인 프로리그를 보유하고 있으며 2018년과 2022년 아시안게임에서 정식 종목으로 채택되는 등 명실상부하게 스포츠로 인정받고 있다. 《LOL》은 각 5명으로 구성된 두 팀이 맵 건너편에 위치한 상대방 진영의 '넥서스'를 파괴하면 승리하는 규칙을 가진다. 이 때 상대방의 넥서스를 효과적으로 파괴하기 위해서 팀 구성원들은 서로 다른 포지션을 맡으며, 매 플레이마다 서로 다른 공격 스킬을 가진 '챔피언'을 전략적으로 선택하여 플레이한다. 따라서 한 사람의 《LOL》 플레이어라 하더라도 게임을 플레이할 때마다 서로 다른 챔피언을 운용할 수 있다.

흥미로운 사실은, 이 챔피언들이 모두 허구적 서사 속의 허구적 캐릭터라는 것이다. 《LOL》에는 총 140여 명의 챔피언, 즉 허구적 캐릭터가 등장한다. 예를 들어 '미스 포츈'은 가족의 복수를 위해 해적왕 '갱플랭크'의 배를 불태운 현상금 사냥꾼이라는 배경 이야기를 가지며, '블리츠크랭크'는 유독 폐기물을 처리하기 위해 만들어진 기계 로봇이다. 《LOL》은 이 허구적 캐릭터들에 연관된 허구적 참들로 구성된 허구적 세계를 가진다. 《LOL》은 기존의 영화나 소설에 다름없이 '데마시아'나 '그림자 군도', '필트오버' 같은 허구적 국가와 도시들에서 챔피언들 사이에 벌어지는 이야기를 그려낸다. 챔피언들은 이 허구적 세계 속에서 서로 싸우고 복수하고 협력한다. 예를 들어 '미스 포츈'의 가족을 죽인 것이 '갱플랭크'라는 것이 《LOL》의 허구적 세계에서 참이다.

이는 《LOL》이라는 컴퓨터게임이 분명히 소설이나 영화와 동종의 허구적 세계를 가진다는 사실을 보여준다. 그러나 중요한 사실은, 그러한 허구적 세계가 《LOL》이 가지는 세계의 전부는 아니라는 것이다. 오히려 이 허구적 세계는 《LOL》이라는 게임의 배경에 지나지 않는다. 아시안게임에서 경쟁하는 《LOL》 선수들은 자신들이 '필트오버'나 '그림자 군도' 안에 있다고 상상할 필요가 전혀 없고, 자신이 가족에게 복수하려는 현상금 사냥꾼이라거나 폐기물 수집 로봇이라고 상상할 필요도 없다. 선수들이 관심을 두는 것은 오로지 상대의 전략에 맞대응하기에 가장 효율적인 스킬을 가진 챔피언을 고르고 그

[231] MOBA 장르란 컴퓨터게임의 한 하위 장르로, 컴퓨터게임이 제공하는 전투 환경에서 두 팀이 서로 경쟁하는 방식으로 플레이되는 게임들을 일컫는다. 이 장르는 AOS라고 불리기도 하는데, 이 장르가 본래 《스타크래프트(Starcraft)》의 'Aeon of Strife'라는 유즈맵에서 기원했기 때문이다. 유즈맵이란 《스타크래프트》의 맵에 개별 플레이어가 자체적으로 고안해낸 새로운 규칙을 부여함으로써 만들어낸 새로운 게임들을 일컫는다.

챔피언을 가장 효율적으로 조작하는 것이다.

물론 이 때 선수들이 조작하는 챔피언들이 구사하는 기술들은 어떤 의미에서는 허구적이다. 예를 들어 '미스 포츈' 은 '쌍권총 난사' 라는 이름의 스킬을 가지고 있고, 이 스킬을 사용하면 컴퓨터게임 속 '미스 포츈' 의 캐릭터가 쌍권총을 난사하는 모션을 취한다. 그러나 '미스 포츈' 을 플레이하는 선수가 이 스킬을 사용하면서 자신이 쌍권총을 정말로 난사하고 있다고 상상해야만 이 게임을 적절히, 혹은 완전히 플레이하는 것은 아니다. 또한 《LOL》 플레이의 맥락에서 어떤 플레이어가 '미스 포츈' 의 '쌍권총 난사' 를 했다는 사실은 단순히 허구적 참만은 아니다. 이 행위를 기술할 때 사용하는 용어들이 허구적 용어일지언정, 이 행위는 축구 선수가 중거리 슛을 했다거나 야구 선수가 홈런을 치는 행위가 상상적이지 않은 것과 마찬가지로 상상적이지 않다.

이러한 조작들을 포함하여《LOL》의 모든 플레이는 이 게임이 제공하는 일종의 경기장인 '맵' 에서 펼쳐진다. 선수들은 이 경기장에서 '챔피언' 들을 조작하여 특정한 스킬을 구사하고 적을 피해 은신하면서 상대를 압도하려고 애쓴다. 비록 이 '경기장' 이 물리적인 실체를 갖지는 않더라도, 그것은 분명 다수의 플레이어들이 그 안에서 만나고 교류할 수 있으며 그 속에서 여러 플레이어들의 행위가 동시에 펼쳐질 수 있는 환경으로서 간주된다.

플레이어의 행위들이 펼쳐지는 이 경기장이 바로 《LOL》의 컴퓨터게임 세계이다. 《LOL》의 경기장은 그것의 허구적 세계, 즉 필트오버나 그림자 군도가 있다는 것이 참이고, 미스 포츈이나 블리츠크랭크가 그곳에 거주한다는 것이 참인 그러한 허구적 세계와는 구분된다. 《LOL》의 맵은 플레이어의 행위가 그 안에서 펼쳐지는 환경으로서의 세계로, 영화나 소설의 허구적 세계보다는 축구나 야구 경기장과 더 유사하다.

허구적 세계와 컴퓨터게임 세계 사이의 구분을 명확히 드러내기 위해 《LOL》의 사례를 살펴보았지만, 《LOL》뿐 아니라 대부분의 컴퓨터게임은 플레이어의 행위를 허용하고 담지하는 환경으로서 간주되는 컴퓨터게임 세계를 가진다. 스포츠가 이루어지기 위해 물리적 공간이 필요하듯, 많은 컴퓨터게임이 컴퓨터 시스템이 제공하는 어떤 환경을 포함한다.

그 환경으로서의 컴퓨터게임 세계의 정체는 무엇인가? 일단 그것은 허구적 세계가 아니지만, 그렇다고 해서 물리적 세계인 것도 아니다. 컴퓨터게임 세계는 플레이어들의 실제 물리적 신체를 포함하지 않으며, 컴퓨터 프로그램에 의존하여 구현된다는 점에서 물리적 세계와 다르다. 그러나 한편으로 컴퓨터게임 세계는 사용자의 행위를 담지할 수 있는 환경으로서 다루어진다는 점에서 물리적 세계와 유사점을 갖기도 한다. 이와 같은 컴퓨터게임 세계의 특성을 가장 잘 설명할 수 있는 방법은 그것이 가상성을 가진다고 이해하는 것이다. 즉, 환경으로서 표상되는 컴퓨터게임 세계는 가상적 세계이다.

컴퓨터게임 세계가 허구적 세계도, 물리적 세계도 아닌 가상적 세계라는 주장이 그 어떤

형이상학적 함의도 갖지 않는다는 사실에 주의해야 한다. 이 주장은 컴퓨터게임 세계가 실재와 허구 사이의 제3의 존재 양상을 가지는 세계라는 의미가 아니다. 즉, 컴퓨터게임이 가상적 세계라는 주장은, 게임을 설명함에 있어 가상성이라는 개념을 도입하는 것이 불필요한 형이상학적 신비주의를 수반할 것이라는 기존의 우려를 피해 간다. 또한 앞서 가상성 질문과 범주 질문을 구분했던 것을 감안할 때, 이 주장은 컴퓨터게임 세계가 진정한 의미에서 세계인지의 여부에 대해서도 개입하지 않는다.[232] 컴퓨터게임 세계가 가상적 세계라는 주장의 엄밀한 의미는, 플레이어의 행위를 허용하는 컴퓨터 환경으로서의 컴퓨터게임 세계는 가상성을 가진다는 것이다.

이 주장의 의미를 정확히 이해하기 위해서는 다시금 컴퓨터게임이 재현이라는 전제로부터 출발하는 것이 도움이 될 것이다. 대부분의 컴퓨터게임은 여러 시각적 재현들을 포함한다. 컴퓨터게임이 포함하는 재현들 중에는 공간에 대한 재현도 있다. 예를 들어 《어쌔신 크리드: 오리진》은 게임의 배경이 되는 고대 이집트의 모습을 시각적으로 재현한다. 또한 《LOL》의 맵 역시 풀숲이나 길의 묘사를 포함하는 시각적 재현으로서 제시된다. 컴퓨터게임들은 이와 같이 어떤 공간에 대한 시각적 재현을 포함하곤 하는데, 이 시각적 재현은 단지 감상되기 위한 것이 아니라, 플레이어의 동기와 행위를 이끌어내기 위해 디자인된 것이다. 이와 같은 공간의 재현이 바로 우리가 컴퓨터게임 세계라고 말하는 것이다. 다시 말해서, 가상적 의자가 결국 의자의 재현인 것과 마찬가지로, 컴퓨터게임 세계는 사실 ***공간의 재현이다***. 《테트리스》나 《팩맨》처럼 공간에 대한 핍진한 묘사를 하지 않는 컴퓨터게임이라 하더라도, 플레이어의 행위가 그 안에서 펼쳐질 수 있는 공간 또는 환경을, 적어도 아주 단순할지라도, 시각적 재현의 형태로 포함하고 있다. 이러한 점에서 컴퓨터게임 세계는 연극이나 영화의 세트장과 유사하다. 연극이나 영화의 세트가 공간의 재현이지만 그 자체로 허구적 세계가 아닌 것처럼, 컴퓨터게임 세계 역시 공간의 재현이지 그 자체로 허구적 세계인 것은 아니다.

컴퓨터게임 세계는 공간의 시각적 재현이되, 보통의 회화적 재현들과는 다소 다른 성격을 가진다. 물론 그것은 시각적 재현이므로 넓은 의미에서는 회화나 영화와 함께 묶일 수 있겠지만, 회화로서의 시각적 재현과 영화로서의 시각적 재현이 구분될 수 있듯, 컴퓨터게임의 공간 재현 역시 그 자체로 특수성을 가지는 것으로서 구분될 수 있다. 그렇다면 컴퓨터게임 세계는 다른 시각적 재현들과 비교하여 어떤 특수성을 가지는가? 그것은 사용자의 상호작용을 허용한다는 점에서 전통적인 시각적 재현과 다르다. 이에 더하여, 컴퓨터게임 세계가 허용하는 상호작용은 단지 플레이어가 컴퓨터게임 세계의 외관을

[232] 컴퓨터게임 세계가 진정한 의미의 세계인가에 답하기 위해서는 '세계'를 어떻게 규정할 것인가의 문제가 먼저 해결되어야 할 것이다. 내가 여기서 주장하고자 하는 바는 컴퓨터게임 세계가 가상성을 가진다는 것일 뿐이므로, 그것을 진정한 의미의 세계로 볼 수 있는가의 문제는 다루지 않을 것이다.

변화시킬 수 있다는 차원에서 머무르지 않는다. 컴퓨터게임 세계는 그것의 어포던스를 통해 플레이어가 그 시각적 재현이 물리적 공간이나 세계인 것처럼 표상하고 가장할 수 있도록 해 준다.

예를 들어 《어쌔신 크리드: 오리진》의 플레이어는 게임을 하면서 고대 이집트의 다양한 지역을 탐험할 수 있다. 이 때 플레이어의 탐험은, 그가 자신의 물리적 신체를 움직여서 물리적 세계를 탐험하는 것과 유사한 방식으로 이루어진다. 플레이어는 이 게임의 세계 속에서 자신(혹은 플레이어 캐릭터)이 특정한 위치를 점유하거나 돌아다닐 수 있다고 느끼며, 그러한 경험을 제공하는 것이 이 게임의 중요한 의도 중 하나이다. 비록 플레이어가 자신의 실제 다리를 움직여서 걸어가거나 달려가야 하는 것은 아니지만, 그는 자신의 플레이어 캐릭터가 《어쌔신 크리드》의 세계 ***안에서*** 앞으로 달려 나아가거나, 중력을 거슬러 벽을 기어오르는 것처럼 간주한다. 즉, 플레이어는 《어쌔신 크리드》가 제공하는 이집트의 시각적 재현을 단지 이집트의 그림이나 사진으로 간주하는 것이 아니라, 그 안에서 어떤 행위가 이루어질 수 있는 환경이나 공간으로 간주하며, 그것이 《어쌔신 크리드》가 의도하는 바이다.

이처럼, 《어쌔신 크리드》가 제공하는 컴퓨터게임 세계는 엄밀히 말해 이집트라는 공간의 시각적 재현일 따름이지만, 플레이어는 그 시각적 재현이 단지 이미지가 아니라 모니터 너머에 정말로 펼쳐진 진짜 공간인 것처럼 표상하며, 그렇게 표상하는 것이 《어쌔신 크리드》를 적절하게 감상하는 태도이다. 이러한 표상은 이 컴퓨터게임의 세계 재현이 가지는 특수한 상호작용성에 기초함으로써 비로소 가능하다. 우리가 물리적 세계를 자기중심적인(egocentrical) 방식으로 지각하고 파악하는 것과 유사하게, 《어쌔신 크리드》의 이집트 재현은 플레이어 캐릭터를 중심으로 지각된다. 예를 들어 플레이어 캐릭터가 이 컴퓨터게임 속 특정한 건물(즉, 건물의 재현)에 가까이 가면 그 건물 재현은 상대적으로 더 크게 보이도록 변화한다. 이것은 이 이집트 재현이 물리적 세계처럼 정말로 3차원적 세계이고, 그 안에 정말로 어떤 대상으로서 건물이 존재하기 때문에 가능한 일이 아니다. 《어쌔신 크리드》의 이집트 재현은 컴퓨터그래픽 시스템을 통해 마치 플레이어 캐릭터를 둘러싼 자기중심적 공간처럼 보이도록 구현된 이미지이다. 그것은 플레이어의 상호작용을 입력으로 삼아, 광선의 변화, 가림 형태와 같은 여러 깊이 단서들과 상대적인 형태 변화에 대한 컴퓨터의 계산을 반영하여 끊임없이 변화하는 이미지이다. 이러한 이미지의 변화를 통해 이 공간 재현은 플레이어 캐릭터가 그 안에 위치한 공간인 것처럼 표상되는 것이다. 즉, 플레이어는 플레이어 캐릭터를 경유하여 이 이집트 재현과 상호작용하며, 이 상호작용이 일으키는 이집트 재현의 변화가 그 재현을 마치 3차원 공간인 것처럼 표상하고 그렇게 가장하도록 해 준다.

이러한 설명은 《어쌔신 크리드》를 비롯한 대부분의 컴퓨터게임에 일반적으로 적용된다.

즉, 컴퓨터게임 세계가 가지는 상호작용성은, 그것이 실은 공간의 재현임에도 불구하고, 그 공간 재현이 마치 물리적 세계로서의 물리성을 가지는 것처럼 가장되도록 한다. 따라서 컴퓨터게임 세계는 공간의 가상적 재현이다.

컴퓨터게임 세계가 공간의 가상적 재현이라는 나의 설명에 대해, 혹자는 그러한 설명이 일관적이지 못할 뿐더러 컴퓨터게임의 감상 관행을 제대로 설명하지 못한다고 의심할 수도 있다. 나는 앞서 컴퓨터게임 세계가 플레이어의 행위를 담지하는 환경으로서의 성격을 가지기 때문에 허구적 세계와 구분된다고 주장했다. 그러나 컴퓨터게임 세계가 공간의 재현일 뿐이라면, 플레이어가 어떻게 그 재현 안에서 행위를 수행할 수 있는가? 즉 컴퓨터게임 세계는 어떻게 재현임과 동시에 행위를 담지하는 환경일 수 있는가?

이러한 의문에 관련하여 우선 밝혀 둘 것은, 나는 컴퓨터게임 세계가 물리적 세계와 다름없이 진정으로 3차원적 환경이라고 주장하지는 않는다는 것이다. 컴퓨터게임 세계는 3차원 공간이 아니라 공간의 2차원적 재현이지만, ***마치 물리적 공간이나 환경인 것처럼 표상되고 그렇게 다루어지는 재현***이다. 그렇다면 컴퓨터게임 세계에서 수행되는 여러 행위들은 재현에 대한 행위로 분석될 수 있고, 그렇게 분석한다면 컴퓨터게임 세계가 재현이라는 사실과, 컴퓨터게임 세계에서 플레이어가 어떤 행위를 할 수 있다는 사실을 화해시킬 수 있다.

존 사겡은 인게임 행위를 시각적 재현을 변화시키거나 산출하는 행위로서 분석한다.[233] 예를 들어 플레이어가 게임을 하면서 총으로 좀비를 쏘았을 때, 그가 수행한 행위는 엄밀하게는 '총쏘기'가 아니라 '총쏘기의 재현을 산출하기'라는 것이다. 플레이어가 인게임 행위를 할 때 그가 정말로 수행한 것은 키보드나 마우스 같은 물리적인 게이밍 장치를 조작함으로써 컴퓨터 스크린에 나타난 그래픽 형상을 변화시키거나 발생시키는 일이다. 물론 플레이어들이 자신의 행위에 대해 '나는 총을 쏘는 그래픽을 발생시켰다'고 기술하지는 않는다. 그러나 플레이어가 자신의 행위에 대해 내재적으로 어떻게 생각하건 그의 지향적 대상이 시각적 형상이라는 사실은 변하지 않는다.

컴퓨터게임 세계와 게임 속 행위에 대한 설명이 제공되었으므로, 앞서 해결하지 못한 한 가지 문제를 이제 다룰 수 있을 것 같다. 나는 앞서 게임 속에서의 '피하기'나 '돕기'가 진정한 피하기나 돕기일 수 있는지는 더 논의되어야 하는 문제라고 언급했다. 그렇다면 컴퓨터게임의 가상적 세계 재현에 대한 행위 중 어떤 것이 '진정한' 행위라고 할 수 있는가?

게임 속에서 이루어지는 행위인 인게임 행위는 재현을 변화시키거나 발생시키는 행위로서 모두 정말로 발생한 행위이다. 즉, 모든 인게임 행위는 단지 상상된 행위만은 아니다. 플레이어가 인게임 행위를 수행했을 때 그는 단지 자신이 행위를 수행했다고 상상하는 것이

[233] John Richard Sageng(2012b).

아니라, 정말로 무언가를 수행했다. 그러나 그 때 플레이어가 수행하는 모든 인게임 행위가 실제 세계 속에서 이루어지는 일반적인 행위들과 마찬가지로 실제 세계에 귀결을 낳는 것은 아니다. 《GTA5》 속에서 내가 행인을 때렸다 하더라도 내가 진정으로 폭력을 행사한 것은 아닌 것처럼 말이다. 그러나 어떤 인게임 행위는 실제 세계에 대한 진정한 귀결을 낳기도 한다. 예를 들어 《월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)》를 플레이하면서 내가 아바타를 움직여 상대방에게 모욕적인 제스처를 취했다면 그것은 게임 속에서 수행된 행위라 하더라도 진정한 의미에서 모욕하기다.

컴퓨터게임 세계가 가상적 재현이고 인게임 행위는 그 가상적 재현을 변화시키는 행위라고 이해한다면 이 문제에 대해 어느 정도 만족스러운 기준을 제시할 수 있다. 대부분의 인게임 행위는 컴퓨터게임의 세계 재현 안과 밖에서 서로 다른 인과적 귀결을 낳는다. 예를 들어 '총쏘기'와 같은 인게임 행위는 게임의 공간 재현 안에서는 '적을 죽이기'로 기술되는 인과적 귀결을 낳지만, 그 재현 밖에서는 시각적 재현이 이러저러하게 변한다는 인과적 귀결을 낳을 뿐이다. 이러한 종류의 인게임 행위는 실제 세계에서 어떤 실천적 무게를 갖는다고 여겨지지 않는다. 하지만 몇몇 인게임 행위들은 그것이 공간 재현에 대한 행위일지라도 실제 세계에 인과적 귀결을 일으킬 수 있다. 예를 들어 '모욕하기'와 같은 행위는, 그것이 컴퓨터게임의 공간 재현을 변화시키는 행위이면서도, 그와 동시에 상대방에게 불쾌감을 일으킨다는 인과적 귀결을 낳는다. 두 번째 종류의 행위들, 즉 실제 세계에 인과적 귀결을 일으킬 수 있는 행위들만이 '진정한' 귀결을 낳는 행위라고 볼 수 있다.[234] 가상성에 대해 내가 제시한 정의의 견지에서 본다면, 인게임 행위들 중, 그것이 특정한 행위로서 진정으로 성립하기 위해 반드시 물리적인 방식으로 이루어질 필요가 없는 것들은 재현의 조작 행위이면서도 실제 세계에 진정한 귀결을 낳는 행위라고 말할 수 있겠다.

이처럼 플레이어가 인게임 행위를 수행할 수 있다는 사실은 컴퓨터게임 세계가 공간의 가상적 재현이라는 주장을 약화시키지 않는다. 인게임 행위는 시각적 재현에 대한 행위로 분석될 수 있으며, 이 때 컴퓨터게임 세계는 그러한 행위를 지시하는 재현이다. 이 재현은 가상성을 가짐으로써 마치 물리적 공간이나 환경인 것처럼 간주되고 다루어진다.

3.2. 컴퓨터게임 플레이어의 가장하기

지금까지 어떤 컴퓨터게임들이 포함하는 컴퓨터게임 세계가 공간의 가상적 재현임을 주장했다. 그러나 가상적 재현 논제를 구성하는 또 하나의 주장이 남아 있다. 즉, 어떤 컴퓨터게임에 대한 사용자의 상호작용에는 그 게임 재현에 대한 가장하기가 포함되어 있다는 주장이다. 이 주장이 정립되어야 가상적 재현 논제를 완전히 정당화할 수 있을 것이다.

[234] John Richard Sageng, (2012b), p. 231.

특히, 사용자의 상호작용에 관한 이 주장은 가상성과 허구성 사이의 관계에 대한 의심과 직접적으로 연관되어 있기 때문에 문제가 된다. 컴퓨터게임 플레이어가 그 게임을 적절하게 감상하기 위해 가장하기를 해야 한다면, 컴퓨터게임 플레이에는 상상하기가 반드시 관여되는 것이 아닌가? 만일 그렇다면, 이 주장은 컴퓨터게임이 결국 상상을 요구하는 재현으로서 허구적 재현임을 지지하는 것처럼 보이며, 가상적 재현 논제를 약화시키는 것 같다.

즉, 가상적 재현 논제가 함축하는 플레이어의 태도에 대한 주장에서 가장 문제되는 개념은 바로 '가장하기'이고, 여기서 답변되어야 하는 질문은 가장하기가 반드시 상상하기를 필요로 하는가라는 것이다.

우리가 가장을 하기 위해서 반드시 상상을 해야 할까? 언뜻 생각하기에는 그래야만 할 것 같다. 예를 들어 내가 슈퍼맨인 척 가장하려면 나는 내가 슈퍼맨이라고 상상해야 한다는 것이다. 그러나 한편으로, 아무런 상상을 하지 않으면서 무언가를 가장하는 일이 완전히 불가능해 보이지는 않는다. 실로 메타표상(metarepresentation) 이론이나 행동주의(behaviorist) 이론 등 가장하기의 본성을 서로 다르게 설명하는 다양한 관점들이 있으며, 이 이론들은 가장한다는 것이 무엇이며 그 때 상상이 어떤 역할을 하는가에 대해서 서로 다른 입장을 취한다. 즉, 가장하기에 대한 모든 설명이 가장에 상상이 반드시 필요하다고 보는 것은 아니다.[235] 하지만, 가장하기에 관한 여러 이론들 중 무엇이 제일 나은가를 따지는 것은 현재 논의의 맥락에서 너무 멀리 벗어나는 일일 것이다. 우리의 목표가 가상적 재현 논제를 정립하려는 것임을 감안하면, 상상에 의존하지 않고서도 가장하기를 설명할 수 있는 가능성이 있음을 입증하는 것만으로도 충분할 것이다. 따라서 나는 여기서 상상에 호소하지 않으면서 가장하기를 설명할 수 있는 한 가지 방법을 제시할 것이다.[236]

가장한다는 것은 무엇인가? 가장 기초적으로는, x가 y라고 가장한다는 것은 x가 y가 아니라고 믿으면서도 x가 y인 것처럼, 즉 x가 y라면 적절할 법한 방식으로 행동한다는

---

[235] Shen-yi Liao and Tamar Gendler (2020), "Imagination", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Summer 2020 Edition)* , Edward N. Zalta (ed.), <https://plato.stanford.edu/archives/sum2020/entries/imagination/>; Shen-yi Liao and Tamar Szabó Gendler (2011). 가장에 대한 메타표상 이론은 가장을 하기 위해서는 선천적인 가장하기 관념이 필요하다는 관점이며, 행동주의 이론은 가장하기를 위해서는 마치 무언가인 것 같은 행위를 수행하는 과정이 반드시 필요하다고 본다.

[236] 여기서의 설명은 랭글란드-핫산의 이론을 필요에 따라 다소 요약한 것이다. 랭글란드-핫산은 '상상'이라는 독립적인 심적 상태가 있다는 생각에 반대하며, 그에 따라 상상이나 메타표상처럼 가장하기에 연관되는 특유한 심적 능력이 있다는 생각에 반대한다. 따라서 그는 상상 대신 믿음, 욕구, 의도에 호소함으로써 가장을 해명한다. Peter Langland-Hassan (2012), "Pretense, Imagination, and Belief: The Single Attitude Theory", *Philosophical Studies*, 159.2, pp. 155-179; Peter Langland-Hassan (2014), "What It Is to Pretend", *Pacific Philosophical Quarterly*, 95.3, pp. 397-420.

것이다. 이런 의미에서 가장하기는 심적 활동인 가정이나 상상과 구분될 뿐만 아니라 망상(delusion)과도 다르다. 자신이 슈퍼맨이라는 내적 상상만을 품는 사람이 슈퍼맨을 가장하는 것은 아니듯, 자신이 슈퍼맨이라고 정말로 믿으면서 슈퍼맨처럼 행동하는 사람 역시 슈퍼맨을 가장하는 것이 아니다. 그는 자신이 슈퍼맨이라는 망상에 빠져 있는 것이다.[237]

그러나 이런 구분만으로는 가장과 가장이 아닌 행동을 구별하기 어렵다. 다음의 두 가지 사례를 고려해 보자. 첫 번째로, 어떤 락밴드가 연주 연습을 하는 경우이다. 이 밴드의 구성원들은 자신이 무대에 서 있지 않다고 믿으면서도, 마치 자신들이 무대에 서 있었더라면 적절할 법한 방식으로 행동한다. 이 락밴드의 경우는 앞서 제시한 가장하기의 조건을 충족하지만, 이들이 공연하는 척 가장하고 있다고 보기는 어렵다. 두 번째로, 어린아이가 연필이 로켓인 것처럼 가장하는 경우이다. 이 아이는 연필을 손으로 들고 '피융' 하는 효과음을 내면서 논다. 우리는 이 아이가 연필을 로켓으로 가장한다고 합당하게 말할 수 있다. 그러나 사실, 이 아이는 연필이 로켓이었다면 정말로 적절할 법한 행동을 하지는 않는다. '로켓'을 한 손에 든다는 것은 로켓에 대한 적절한 행동이 아니다.[238]

위의 사례들을 배제하거나 포함할 수 있도록 가장에 관한 설명을 조금 더 정교하게 만들어 보자. 먼저 락밴드의 사례가 왜 가장이 아닌가를 설명하기 위해서는 가장하기를 추동하는 의도에 주목할 필요가 있다. 앞서 제시한 락밴드가 연습을 하면서 연주를 가장한다고 보기 어려운 이유는, 그들의 진정한 의도는 노래를 더 잘 연주하고자 하는 것이지, 무대에서였다면 적절할 방식으로 행동하고자 하는 것이 아니기 때문이다.[239] 이처럼 가장하기는 가장하려는 의도에 따르는 행위여야 한다.

그러나 가장이 가장하려는 의도에 의한 행위라는 설명은 순환적이므로 충분하지 않다. 그렇다면 가장을 추동하는 의도는 구체적으로 어떤 의도인가? 지금까지의 논의에 따르면 일단 그 의도는, x가 y였다면 적절할 법한 방식으로 행동하려는 의도라고 생각해볼 수도 있다. 만일 락밴드의 진정한 의도가, 노래를 더 잘 연주하려는 것이 아니라 자신들이 무대에 서 있었더라면 적절할 법한 방식으로 행동하려는 것이었다면 그들은 무대에 서 있는 척 가장한다고 말할 수 있다.

그러나 이렇게 설명하면 연필 놀이를 하는 아이의 경우를 포괄하지 못하게 된다. 연필 놀이의 사례를 고려할 때, 가장을 추동하는 의도는 'x를 y처럼 만들려는 의도(an intention

---

[237] Elizabeth Picciuto and Peter Carruthers (2016), pp. 314-318.

[238] Peter Langland-Hassan (2014), pp.408-409.

[239] 물론 어떤 연습들은 연습이면서 동시에 가장일 수 있다. 또한 연습과 가장을 쉽게 구별하기 어려운 것도 사실인데, 그 이유는 연습 또는 가장을 수행하는 행위자의 진정한 의도를 결정하기 어렵기 때문이다. 그러나 의도를 결정하기 어렵다는 사실은 가장이 특정한 의도에 따른 행위라는 설명에 문제가 되지는 않는다. Peter Langland-Hassan (2014), p. 408.

to make some x y-like)' 로 기술하는 것이 더 적절할 듯하다.[240] 연필이 로켓이었다면 적절할 방식으로 행동하지 않았더라도 그 아이가 가장을 하고 있다고 말할 수 있는 이유는, 그 아이의 의도가 연필을 로켓처럼 만들려는 것이었기 때문이다. 아이는 연필이 로켓처럼 '피융' 하는 소리를 내며 공중을 날 수 있는 것처럼 만들고자 했다. 마찬가지로, 앞서의 락밴드가 연주하기를 가장한다고 할 수 있으려면 그들의 진정한 의도가, 자신들의 행동이 실제 공연에서의 행동인 것처럼 만들고자 하는 의도여야 한다.

x를 y처럼 만드는 일은 일반적으로 y가 가진다고 여겨지는 전형적이거나 두드러진 특징들을 모방하는 방식으로 이루어진다. 그러나 이 때 가장 행위를 통해 x와 y가 실제로 정확하게 닮게 되어야 할 필요는 없다. 예를 들어 철수가 동생과 놀면서 적수와 결투를 벌이는 척하는 경우를 생각해 보자. 철수의 움직임이 실제 결투를 하는 사람과는 전혀 닮지 않았을 수 있지만, 그럼에도 철수의 의도가, 자신의 움직임을 결투를 하는 사람의 움직임인 것처럼 만들고자 하는 것이었다면 그는 결투를 가장하고 있는 것이다. 더 나아가서 만일 x가 y라고 가장하려는 사람이 y의 두드러진 특징에 대해 완전히 잘못 알고 있어서 실제로는 y가 갖지 않은 특징을 흉내 낸다고 할지라도, 그는 x가 y라고 가장한다고 합당하게 말할 수 있다. 다시 말해서, 행위자가 x를 y로 가장하기 위해 반드시 x를 정말로 y처럼 만드는 데 성공할 필요는 없다. 그가 가장을 추동하는 적절한 의도를 가지고 있고 그 의도에 따라 행위한다면 그 행위는 합당하게 가장하기이다.

또한, x를 y처럼 만든다는 것이, x의 내재적 속성을 조작함으로써 x를 y처럼 만든다는 의미는 아니다. 예를 들어 연필이 로켓이라고 가장하기 위해서 반드시 연필을 로켓 모양으로 깎아내야 하는 것은 아니다. 어떤 행위자가 x를 y처럼 만든다는 것은, 조금 더 자세히 말하면, x에 대한 행위자 자신의 ***반응***을, y에 대해 했을 법한 종류의 것으로 만드는 일이다. 연필이 로켓이라고 가장하는 것은 연필을 실제로 정확하게 로켓과 닮게 만드는 것이 아니라, 연필에 대한 반응을, 로켓에 대해 할 수 있는 전형적인 종류의 반응으로 만드는 것이다. "고양이가 된 것처럼 가장하기 위해 짐 캐리가 될 필요는 없다."[241]

정리하자면, x가 y라고 가장한다는 것은 곧, x는 y가 아니라고 믿으면서 특정한 의도에 따라 행동하는 것이다. 그 의도란 x에 대한 행위자 자신의 반응을 y에 대한 전형적인 반응인 것처럼 만들려는 의도이다. 다시 말해서, 어떤 행위가 가장하기가 되기 위해 갖추어야 하는 핵심 조건은 x는 y가 아니라는 믿음, 그리고 x에 대한 반응을 y에 대한 반응처럼 만들고자 하는 의도, 그리고 그 의도에 따른 행동이다.

이러한 설명을 통해 우리는 상상을 배제하고서도 가장하기를 해명할 수 있는 적어도 한 가지 전략이 있음을 알게 되었다. 이 전략을 컴퓨터게임에 적용한다면, 컴퓨터게임

[240] Peter Langland-Hassan (2014), p. 409.

[241] Peter Langland-Hassan (2014), p. 411.

플레이어가 게임을 할 때 수행하는 상호작용을 다음과 같이 이해할 수 있을 것이다. 예를 들어 게임 속 재현 R이 가상적 문일 때 플레이어는 그것이 물리성을 가지는 문인 것처럼 가장하도록 지시된다. 이를 풀어서 설명하면 다음과 같다. 플레이어는 R이 물리성을 가지는 문이 아니라고 믿으면서도, R에 대한 자신의 반응을 물리성을 가지는 문에 대한 반응처럼 만들려는 의도를 가지고 그 의도에 따라 R과 상호작용해야 한다. 이 때 사용자의 R에 대한 상호작용이 물리적 문에 대한 실제 상호작용, 예를 들어 손을 뻗어 손잡이를 잡고 돌리는 것 같은 상호작용과 정확히 닮을 필요는 없다. 정리하자면, 플레이어가 컴퓨터게임을 플레이하는 과정에는 컴퓨터게임과 그것이 포함하는 재현들이, 그것이 재현하는 바로서의 물리성을 가진다고 가장하는 일이 포함된다. 그러나 그 때 플레이어가 반드시 상상 활동을 하는 것은 아니라고 설명할 수 있다.[242]

물론 이 설명은 가장에 대한 여러 관점 중 한 가지 가능성일 뿐이다. 상상에 호소하지 않고 가장하기를 설명할 수 있다는 사실만으로 가장하기에 상상이 전혀 필요하지 않다고 단정할 수는 없다. 그러나 가장하기에 상상이 반드시 필요하다는 것을 받아들이더라도, 컴퓨터게임 플레이어의 상호작용에 가장이 포함된다는 주장으로부터 컴퓨터게임이 허구라는 결론이 반드시 도출된다고 볼 수 없다. 허구에 연관되는 상상과 가상에 필요한 상상이 동일하지 않을 수 있기 때문이다.

앞서 언급했듯 허구에 관한 미학적 논의에서는 허구와 상상 사이에 밀접한 연관이 있다는 생각이 널리 받아들여지고 있다. 그러나 그러한 관점에 반대하는 입장도 존재하는데, 이들은 상상이 사실 매우 다양하고 광범위한 심적 활동들을 포괄하는 느슨한 개념이라는 것을 문제삼는다. [243] 우리는 공감, 가설적 추론, 백일몽, 허구 작품의 감상, 예술 창작 등을 설명하면서 그것들에 모두 상상이 관여된다고 여기지만, 사실 우리가 '상상'이라고 부르는 활동들이 정말로 단일한 종류의 활동인지는 의심스럽다. "허구를 감상하거나 다른 사람의 관점을 고려하는 맥락에서 상상하기라고 간주되는 것이, 백일몽이나 가설적 추론을 할 때의

---

[242] 혹자는 내가 여기서 인용하는 가장하기에 대한 설명이 상당히 광범위한 행위들을 포괄하고 있어서, 컴퓨터게임 플레이어가 게임에 대해 가지는 몰입적 경험을 설명하기에는 적절하지 않아 보인다고 의심할 수도 있다. 그러나 나는 오로지 물리성에 대한 가장하기만이 컴퓨터게임 경험의 전부를 설명할 수 있다고 주장하려는 것은 아니다. 나는 컴퓨터게임의 경험에 상상(특히 데 세 상상)이 관여된다는 사실 자체를 부정하지는 않는다. 내가 하고자 하는 주장은, 컴퓨터게임 경험에는 허구적 상상으로 포착되지 않는 국면이 있으며, 그 국면은 다름아닌 가상성이라는 이론적 도구를 통해 포착될 수 있다는 것이다. 게임 플레이어들의 강렬한 몰입 경험 자체는 허구적 상상으로 설명될 수 있겠지만, 그러한 경험에 기여하는 컴퓨터게임 속 행위나 컴퓨터게임과의 상호작용은 가상적인 것으로 설명되어야 한다. 즉 나는 '허구'에 더하여 컴퓨터게임 속 경험과 행위를 더 잘 이해하기 위한 추가적인 층위로서 가상성을 제시하고자 하는 것이다.

[243] 허구와 상상 사이에 필연적 관계가 있다는 생각에 반대하는 입장에 관해서는 다음을 참조하라. Stacie Friend (2012); Derek Matravers (2014), *Fiction and Narrative* (Oxford University Press).

상상하기와 같은 심적 현상이라고 생각할 이유가 무엇인가?”[244] 실로 어떤 재현이 단지 상상을 불러일으킨다는 사실만으로 그 재현을 허구로 분류할 수는 없다. 예를 들어 신문기사를 읽으면서 그 기사가 묘사하는 장면을 머릿속에 표상하는 활동도 상상에 속한다고 할 수 있다. 그러나 그러한 이유로 그 신문 기사가 허구라고 볼 수는 없을 것이다. 이처럼, 어떤 재현이 허구인지를 판단함에 있어서 그것이 단순히 상상을 환기한다는 것은 너무 느슨한 기준이다.

그러나 그렇다고 해서 허구와 상상 사이에 아무런 연관이 없다고 단정하기는 어렵다. 비허구가 실제 있었던 사실이나 믿음과 관련되는 반면 허구가 무언가 상상해낸 것과 관계되는 것은 분명해 보이기 때문이다. 따라서 최근의 허구 이론은 허구와 상상 사이의 관계를 부정하기보다는, 허구에 특유한 상상을 규명함으로써 허구를 정의하려 한다. 예를 들어 윤주한은 허구에만 독특하게 연관되며 비허구에는 연관되지 않는 상상, 즉 ‘허구적 상상(fictive imagination)’이 있다고 주장함으로써 표준 상상 이론의 한계를 극복하면서도 상상과의 관계를 통해 허구를 정의하고자 한다. 그에 따르면 어떤 재현이 우리가 사는 실제 세계와 ‘구획화(compartmentalized)’된 작품 세계를 상상하도록 지시한다면 그 재현은 허구이다. 이 때 재현의 작품 세계를 우리 세계와 구획화된 것으로서 상상한다는 것은, 그 재현의 작품 세계가 여러 반사실적 가정들 위에서 성립된다는 것을 의미한다.[245] 예를 들어 논픽션 작품인 트루먼 카포티(Truman Capote)의 《인 콜드 블러드(In Cold Blood)》(1967)는 생생하고 문예적으로 쓰였지만 그것이 그리는 세계는 곧 우리가 사는 실제 세계이다. 반면 존 스타인벡(John Steinbeck)의 《분노의 포도(The Grapes of Wrath)》(1939)는 비록 우리의 실제 세계와 많은 부분 닮아 있고 매우 사실적인 묘사를 하고 있지만, 이 작품의 세계는 ‘1930년대 미국에 톰 조드라는 사람이 있다면’이나, ‘조드 성을 가진 일가가 있어서 그들이 캘리포니아로 떠났다면’과 같은 여러 반사실적 가정 위에 세워진, 우리 세계와는 구획화된 세계이다.

즉, 윤주한에 따르면, 허구에 특유하게 연관되는 상상은 그 허구가 그리는 세계가 우리의 실제 세계와 구분된 세계라고 상상하는 일이다. 바로 이러한, 구획화된 세계에 대한 상상이 허구에만 특유하게 연관되는 상상이다.[246]

이러한 주장을 받아들인다면 가상적인 것에 연루되는 상상과 허구에 연관되는 상상이 분명히 구분된다는 것을 알 수 있다. 내가 가상적 재현이 지시한다고 주장한 가장하기는 특수한 종류의 가장하기로서, 그 재현이 재현 대상의 물리성을 가지는 것처럼 행동하는

---

[244] Peter Langland-Hassan (2020), *Explaining Imagination* (Oxford University Press), p. 2.

[245] 허구의 작품 세계를 우리 세계와 구획화된 세계로 상상한다는 것은, 허구의 작품 세계가 가지는 모든 면모가 실제 세계와 일치하지 않아야 한다는 의미는 아니다. 실제 세계와 거의 동일해 보이는 허구적 작품 세계도 충분히 있을 수 있다.

[246] Juhan Yoon (2020).

것이었다. 만일 여기에 상상이 연관된다면 그것은 'F의 가상적 재현이 F의 물리성을 가진다고 상상하기' 일 것이다. 반면 미학적 허구에 연관되는 상상은, 윤주한에 따르면, 그 허구가 그리는 작품 세계가 우리 세계와 구획화되어 있다는 상상이다. 그렇다면, 가장하기에 상상이 연루된다 하더라도, 그로부터 가상적 재현이 허구의 일종이라고 결론내리는 것은 성급하다.[247] 그러한 결론은 가상적 재현에 대한 둔탁한 이해일 뿐만 아니라, 허구에 대해서도 마찬가지로 여러 이론적 결함을 갖는 설명이 된다.

지금까지 나는 컴퓨터게임에 대한 허구적 재현 논제를 비판적으로 검토하고, 그 대안으로 가상적 재현 논제를 제시했다. 가장된 물리성 정의를 받아들일 때 컴퓨터게임이 가상적 재현이라는 주장은, 컴퓨터게임은 그것이 재현하는 세계와 대상들이 물리성을 가지는 것처럼 가장하도록 플레이어에게 지시한다는 의미로 이해된다.

컴퓨터게임을 가상적 재현으로 이해하는 일은 컴퓨터게임을 허구적 서사의 연장선에 있는 것으로 볼 때는 포착할 수 없는 국면을 조명할 수 있다는 점에서 이론적 장점을 가진다. 허구적 재현 논제의 관점에서 컴퓨터게임의 상호작용성은 컴퓨터게임이 허구라는 주장을 정당화하기 위해 변호되어야 하는 변칙적인 특징인 것처럼 다루어졌다면, 가상적 재현 논제는 컴퓨터게임이 가지는 그 상호작용성을 컴퓨터게임을 컴퓨터게임으로, 즉 가상적 재현으로 만들어주는 핵심적인 특징으로 간주한다. 컴퓨터게임은 그것이 허용하는 바로 그 상호작용성을 통해서 플레이어에게 물리성을 가장하라는 지시를 내리며, 플레이어는 그 상호작용을 함으로써 컴퓨터게임과 그 속 재현들이 물리성을 가지는 것처럼 가장한다.

이러한 설명을 통해 가상적 재현 논제는 컴퓨터게임 속 행위의 정체에 대해서도 설득력 있는 해명을 제공할 수 있다. 가상적 재현 논제는 컴퓨터게임 속 행위를 단지 상상적이고 허구적인 행위로만 보지 않고, 그것이 재현을 변화시키거나 발생시키는 행위이되, 그 때 플레이어는 그 재현이 물리성을 가지는 것처럼 가장하면서 그렇게 한다고 설명한다. 예를 들어 철수가 게임 속에서 '총 쏘기' 를 했을 때 그가 실제로 수행한 행위는 모니터상에 나타나는 재현을 변화시키거나 발생시키는 행위이다. 그러나 이 때 철수는 모니터상의 총 재현이 물리성을 가지는 총인 것처럼 가장하면서 그 재현을 변화시켰다. 플레이어가 게임에 대해 행위를 할 때, 단순히 자신이 재현을 변화시키는 행위를 한 것으로 경험하지 않는 이유는, 그 행위에 이와 같은 가장하기가 동반되기 때문이다. 플레이어는 이러한 가장하기를 통해 컴퓨터게임과

[247] 나는 컴퓨터게임이 월튼의 의미에서 허구일 수 있다는 것에는 반대하지 않는다. 나는 컴퓨터게임에 상상이 전혀 연루될 수 없다고 주장하는 것이 아니며, 본문에서 언급했듯 월튼의 의미에서 허구는 재현과 바꾸어 쓸 수 있는 매우 광범위한 개념이기 때문이다. 그러나 컴퓨터게임이 상호작용적 허구적 재현이라고 주장하는 이들은, 컴퓨터게임이 그러한 느슨한 의미에서 허구라고 주장하는 것에서 만족하는 것 같지는 않다. 나는 컴퓨터게임이 재현, 혹은 월튼-허구라는 주장 자체를 거부하기보다는, 그러한 방식이 컴퓨터게임을 이해하는 유일한, 그리고 최선의 전략은 아님을 보이고자 했다.

그것의 세계를 단순히 재현들의 배열 이상의, 모니터 너머로 펼쳐진 어떤 공간인 것처럼 경험한다. 이러한 설명은 컴퓨터게임이 컴퓨터그래픽들로 구성되어 있다는 기술적 특성을 반영하면서도 플레이어들이 컴퓨터게임을 경험하는 방식을 명확하게 해명할 수 있다.

컴퓨터게임이 가상적 재현이라는 설명은 컴퓨터게임의 기술적 발전의 흐름과도 정합적이다. 최초의 컴퓨터게임인 《테니스 포 투(Tennis for two)》(1958)는 추상적인 선과 점으로만 이루어졌고 이 게임의 플레이어는 버튼을 눌러 화면 속 점의 위치를 바꾸는 간단한 상호작용만 할 수 있었다. 하지만 최근의 컴퓨터게임들은 영화와 다름없는 풍부하고 정교한 시각적 요소들을 포함하며, 플레이어에게 허용되는 상호작용 역시 훨씬 풍부하고 자유로워졌다. 이러한 발전은 단지 더 화려한 눈요기를 제공하기 위함만은 아니다. 그러한 발전은 플레이어가 더 수월하게, 즉 컴퓨터게임 세계를 물리적인 공간인 것처럼, 컴퓨터게임 속 재현을 물리적 대상인 것처럼 더 쉽게 가장할 수 있도록 하려는 기술적 노력의 결과로 이해할 수 있다. 《테니스 포 투》의 플레이어가 화면 속 점이 물리적 공간 속에서 물리 법칙에 따라 움직이는 물리적 테니스 공이라고 가장하기 위해서 들여야 했던 인지적 노력과 상상력에 비해, 고도로 정교한 VR 게임인 《하프라이프: 알릭스》의 플레이어가 그 게임의 세계를 대안적인 물리적 공간인 것처럼 가장하기 위해 들여야 하는 노력은 훨씬 미미하다. 이 게임은 VR 게임이므로, 플레이어는 정말로 자신이 대안적 공간 안에 있는 것처럼 지각하기 때문이다. 플레이어가 해야 하는 가장에 더 적은 노력이 들수록 플레이어는 그 게임의 세계가 물리성을 가지는 대안적 세계인 것처럼 더 쉽게 받아들일 수 있고, 그를 통해 게임에 더 수월하게, 그리고 더 깊이 몰입할 수 있다. 내 생각에, 컴퓨터게임 제작자들이 궁극적으로 목표하는 것 중 하나는 그러한 몰입이다. 그렇기에 컴퓨터게임 제작자들은 플레이어가 가능한 한 최소한도의 노력만으로 컴퓨터게임 재현과 컴퓨터게임 세계를 물리적 사물들과 물리적 세계인 것처럼 가장할 수 있도록 만들고자 해 왔다. 컴퓨터게임 기술의 발전사에서 물리 엔진의 발전이 핵심적인 지위를 차지한다는 사실 역시 이를 방증한다.[248] 이와 같은 컴퓨터게임의 기술적 발전의 흐름은 가상적 재현 논제의 견지에서 비로소 포착될 수 있다.

마지막으로, 가상적 재현 논제는 허구적이지 않은 컴퓨터게임들까지 해명할 수 있으므로 더 포괄적이며, 허구적 재현 논제에 비해 컴퓨터게임이 컴퓨터게임으로서 가지는 더 근본적인 특징을 드러낸다고 볼 수 있다. 가상적 재현 논제는 소설과 영화의 연장선상에 매끄럽게 놓을 수 있는 인터랙티브 스토리텔링 게임뿐만 아니라 허구적 서사를 갖지 않는 추상적 게임, 허구적 국면을 갖지만 그보다는 승부와 경쟁이 더 중요시되는 게임들 모두에 잘 적용된다. 이러한 이론적 장점들은, 컴퓨터게임에 대한 합리적인 설명으로서 가상적 재현 논제를 채택할 만한 중요한 이유가 된다.

[248] 이기석 외(2007), 「게임 물리 기술 동향」, 『전자통신동향분석』, 22.4, pp. 53-63.

4. 가상적 재현과 허구적 재현

지금까지 컴퓨터게임이 가상적 재현으로서 이해될 수 있음을 보였다. 그러나 이것으로 모든 목표가 달성된 것은 아니다. 우리가 컴퓨터게임을 탐구했던 더 근본적인 이유는 가상에 관한 미학적 문제에 답변하기 위함이었다. 가상은 미학적 의미에서 허구인가? 즉, 가상적인 것은 허구적인 것의 한 하위 범주, 이를테면 상호작용적 허구로 환원되는가?

컴퓨터게임에 대한 탐구를 경유함으로써 우리는 이제 이 문제에 대한 답을 도출할 수 있다. 컴퓨터게임이 허구적 재현이라는 주장과 그것이 가상적 재현이라는 주장은 분명히 구분된다. 전자가 컴퓨터게임에 대해 제시하는 설명은, 컴퓨터게임을 (적절히 혹은 완전히) 감상하기 위해 허구적 상상(예를 들어 가정적 데 세 상상)이 요구되며, 컴퓨터게임의 상호작용이 이 허구적 상상을 촉진한다는 것이었다. 반면 후자는 컴퓨터게임이 그것의 상호작용성을 통해, 게임이 포함하는 세계와 사물들의 재현이 물리성을 가지는 것처럼 가장하도록 지시한다고 설명한다. 이 때 플레이어의 가장하기에는 상상이 필요할 수도 있으나 적어도 그것은 허구적 상상은 아니다.

이로부터 우리는 어떤 재현이 허구성을 갖는다는 것과 가상성을 갖는다는 것이 그 재현의 서로 다른 국면에 대한 진술임을 알 수 있다. 그렇다면 가장된 물리성으로서의 가상성은 허구성의 한 종류로 포섭될 수 없다. 가상성은 비허구성(non-fictionality)이 아니라 물리성과 대립되는 개념이다. 따라서 어떤 재현이 허구적인가의 여부와, 그것이 가상적인가의 여부는 독립적이며, 가상성은 허구성과 독립적인 이론적 지위를 가진다.

가상성이 허구성과 독립적인 개념이라는 주장은 가상성이 허구성과 배타적이지 않다는 주장 또한 함축한다. 즉, 하나의 재현이 허구적이면서 동시에 가상적일 수 있다. F의 재현 R이 허구적 상상을 지시한다면 R은 허구적이다. 그에 더하여 R이 F로서의 물리성을 가지는 것처럼 가장되어야 한다면 R은 허구적이면서 동시에 가상적이다. 예를 들어 《어쌔신 크리드》 속의 유니콘(즉, 유니콘의 재현)은 그러한 개체가 실제 세계에 존재하며 플레이어가 정말로 그 개체를 보고 있다는 믿음을 지시하지 않고, 플레이어가 그 개체를 보고 있다고 상상하라는 지시를 하기 때문에 허구적이다. 그와 동시에 그 유니콘은, 플레이어에 의해서 움직여지거나 밀어 넘어뜨려지는 등, 유니콘이 가질 법한 물리성을 가지는 것처럼 가장된다는 점에서 가상적이다. 즉 이 유니콘은 허구적인 가상적 재현이다. 이러한 방식으로 가상성은 허구성과 교차할 수 있다.

가상적 재현을 허구적 재현과 개념적으로 구분함으로써 나는 가상성이 불명확하고 잉여적인 개념이 아니라, 허구성으로는 설명할 수 없는 현상을 해명해 주는 개념으로서 분명히 이론적 역할을 수행할 수 있음을 입증하고자 했다. 이 장에서는 컴퓨터게임을 주로 살펴보았지만, 가상적 재현의 범위는 비단 컴퓨터게임에 한정되어 있지만은 않다. 흔히

‘메타버스’로 불리는 여러 디지털 환경들은 컴퓨터게임이 아니지만 전형적인 가상적 재현으로 이해될 수 있다. 점차 다양하고 많은 가상적인 것들이 일상 속에 등장하고 있다. ‘가상’이 단지 유행하는 신조어라는 오해에 더하여, 그것이 이론적 개념이라 할지라도 허구성에 포섭될 수 있는 개념이라는 오해를 불식함으로써 나는 우리가 마주하게 될 새로운 가상적 현상들을 설명할 수 있는 더 나은 이론적 도구를 마련하고자 했다.

결론

이 논문은 가상적인 것들의 본성을 해명하고자 하는 목적에서 출발했다. 그것들은 왜 가상적이라고 불리는가? 그들이 공유하는 속성으로서의 가상성은 어떻게 이해될 수 있는가? 이러한 질문을 다루는 과정에서 특히 문제되는 생각은 가상이 결국 어떤 의미에서건 허구라는 생각이었다. 따라서 나는 이 생각을 겨냥하여, 가상성을 존재론적 의미와 미학적 의미의 허구성 양자로부터 독립시키고자 했다. 이 과정에서 나는 가상이 존재나 실재와 대립되는 것이 아니라 물리적인 것과 대립되는 개념이라고 주장했으며, 이를 통해 가장된 물리성 정의를 제안했다. 가장된 물리성 정의를 통해 나는 그동안 교착 상태에 있었던 가상에 관한 존재론적 논쟁의 쟁점을 드러내고 새로운 방향을 제시했다. 즉, 가상이라는 개념을 다룸에 있어서 중요한 것은 가상적 ‘대상’이 존재하는지의 문제보다는, 가상적 재현이 어떤 종류의 재현인가를 밝히는 일이라는 것이다. 나는 마지막으로 컴퓨터게임 재현을 탐구함으로써 가상적 재현이 허구적 재현과 어떻게 구분되며 어떻게 교차할 수 있는가를 설명함으로써 가상적 재현의 본성을 밝혔다.

가상적인 것은 물리적 세계의 한계를 벗어나고자 했던 인류의 오랜 욕망의 발로이다. 그러한 욕망이 존재하는 한 가상적인 것은 우리 앞에 끊임없이 새로운 형태로 등장할 것이다. 이 논문이 가상이라는 이름으로 불리는 여러 현상들을 보다 합리적으로 이해할 수 있는 출발점이 되기를 바란다.

참고문헌

Aarseth, Espen, 2007, “Doors and Perception: Fiction vs, Simulation in Games”, *Intermédialités: Histoire et Théorie Des Arts, Des Lettres et Des Techniques* (9):35–44.

Baudrillard, Jean, 1994, *Simulacra and Simulation*, University of Michigan press.

_____, 2003, *Passwords*, London: Verso Books.

_____, 2008, *The Perfect Crime*, edited by C, Turner, London: Verso Books.

Beisbart, Claus, 2019, “Virtual Realism: Really Realism or Only Virtually so? A Comment on DJ Chalmers’s Petrus Hispanus Lectures”, *Disputatio* 11(55):297–331.

Berkeley, George, 1982, *A Treatise Concerning the Principles of Human Knowledge*, Indianapolis: Hackett Publishing Company.

Boellstorff, Tom, 2014, “An Afterword in Four Binarisms” in *The Oxford handbook of virtuality*, edited by M, Grimshaw, Oxford University Press.

Brey, Philip, 2003, “The Social Ontology of Virtual Environments” *The American Journal of Economics and Sociology* 62(1):269–82.

_____, 2008, “Virtual Reality and Computer Simulation” in *The Handbook of Information and Computer Ethics*, edited by K, E, Himma and H, T, Tavani, John Wiley & Sons.

_____, 2014, “The Physical and Social Reality of Virtual Worlds” in *The Oxford handbook of virtuality*, edited by M, Grimshaw, Oxford University Press.

Brock, Stuart, 2002, “Fictionalism about Fictional Characters” *Noûs* 36(1):1–21.

Carnap, Rudolf, 1956, *Meaning and Necessity: A Study in Semantics and Modal Logic*, Chicago: Chicago University Press.

Carroll, Noël, 2006a, “Defining the Moving Image” in *Philosophy of Film and Motion Pictures: An Anthology*, edited by Noel Carroll and J, Choi, Blackwell.

_____, 2006b, “Fiction, Non-Fiction, and the Film of Presumpitve Assertion: A

Conceptual Analysis" in *Philosophy of Film and Motion Pictures: An Anthology*, edited by N, Carroll and J, Choi, Blackwell.

Chalmers, David J, 2017, "The Virtual and the Real," *Disputatio* 9(46):309–52.

_____, 2019, "The Virtual as the Digital," *Disputatio* 11(55):453–86.

_____, 2022, *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*, W.W. Norton&Company.

Cohen, Jonathan, and Aaron Meskin, 2004, "On the Epistemic Value of Photographs", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 62(2):197–210.

Crandall, Richard, and Levich, Marvin, 1998, *A Network Orange*, Springer.

Currie, Gregory, 1990, *The Nature of Fiction*, Cambridge University Press.

_____, 1995, "The Imprint of Nature" in *Image and Mind: Film, Philosophy, and Cognitive Science*, Cambridge University Press.

Davies, David, 2011, *Philosophy of the Performing Arts*, Oxford: Blackwell.

Everett, Anthony, 2005, "Against Fictional Realism", *The Journal of Philosophy* 102(12):624–49.

Friend, Stacie, 2012, "Fiction as a Genre", *Proceedings of the Aristotelian Society* 112(2_pt_2):179–209.

Frigg, Roman, and Reiss, Julian, 2009, "The Philosophy of Simulation: Hot New Issues or Same Old Stew?", *Synthese* 169(3):593–613.

Gaut, Berys, 2000, "'Art' as a Cluster Concept" in *Theories of Art Today*, edited by N, Carroll, The University of Wisconsin Press.

_____, 2010, *A Philosophy of Cinematic Art*, Cambridge University Press.

Goodman, Nelson, 1976, *Languages of Art: An Approach to a Theory of Symbols*, Hackett publishing.

Grabarczyk, Pawel, and Marek Pokropski, 2016, "Perception of Affordances and Experience of Presence in Virtual Reality", *Avant: The Journal of the Philosophical–Interdisciplinary Vanguard* 7(2):25–44.

Grau, Oliver, 2003, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, MIT press.

Hartmann, Stephan, 1996, "The World as a Process" in *Modelling and simulation in the social sciences from the philosophy of science point of view*, Springer.

Heim, Michael, 1993, *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York : Oxford University Press.

_____, 1998, *Virtual Realism*, Oxford University Press.

Huizinga, Johan, 1950, *Homo Ludens*, Boston: Beacon Press.

Humphreys, Paul, 1990, "Computer Simulations" in *PSA: Proceedings of the biennial meeting of the philosophy of science association*, Vol, 1990, Philosophy of Science Association.

_____, 2004, *Extending Ourselves: Computational Science, Empiricism, and Scientific Method*, Oxford University Press.

Van Inwagen, Peter, 1977, "Creatures of Fiction", *American Philosophical Quarterly* 14(4):299–308.

_____, 1990, "Material Beings" in *Material Beings*, Cornell University Press.

Karhulahti, Veli-Matti, 2015, "Do Videogames Simulate? Virtuality and Imitation in the Philosophy of Simulation", *Simulation & Gaming* 46(6):838–56.

Kim, Jaekwon, Ernest Sosa, and Gary S, Rosenkrantz, eds, 2009, *A Companion to Metaphysics*, 2nd Edtion, John Wiley & Sons.

Klevjer, Rune, 2013, "Representation and Virtuality in Computer Games", *The Philosophy of computer games conference*, Bergen.

Kripke, Saul A, 1980, *Naming and Necessity*, Harvard University Press.

Kroon, Fred, and Alberto Voltolini, 2022, "Fictional Entities", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2022 Edition)*, Edward N. Zalta&Uri Nodelman(eds.), <https://plato.stanford.edu/archives/win2022/entries/simulations-science/>.

Laas, Oliver, 2015, "Contemporary Philosophical Theories of Virtuality: A Critical Examination and a Nominalist Alternative", *Techne: Research in Philosophy and Technology* 19(3):314–57.

Langland-Hassan, Peter, 2012, "Pretense, Imagination, and Belief: The Single Attitude Theory", *Philosophical Studies* 159(2):155–79.

_____, 2014, "What It Is to Pretend," *Pacific Philosophical Quarterly* 95(3):397–420.

_____, 2020, *Explaining Imagination*, Oxford University Press.

Lévy, Pierre, 1998, *Becoming Virtual: Reality in the Digital Age*, edited by R, Bonono, New York: Plenum Trade.

Lewis, David, 1978, "Truth in Fiction," *American Philosophical Quarterly* 15(1):37–46.

Liao, Shen-yi, and Tamar Gendler, 2011, "Pretense and Imagination", *Wiley Interdisciplinary Reviews: Cognitive Science* 2(1):79–94.

_____, 2020, "Imagination," *The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Summer 2020 Edition)*, Edward N. Zalta(ed.), <https://plato,stanford,edu/archives/sum2020/entries/imagination/>.

Lopes, Dominic Mclever, 1996, *Understanding Pictures*, Oxford University Press.

_____, 2005, *Sight and Sensibility: Evaluating Pictures*, Oxford: Clarendon Press.

_____, 2010, *A Philosophy of Computer Art*, Routledge.

Ludlow, Peter, 2019, "The Social Furniture of Virtual Worlds", *Disputatio* 11(55):1–25.

Malebranche, Nicolas, 1688, *Dialogues on Metaphysics and on Religion*, eds. by N, Jolley and D, Scott, Cambridge: Cambridge University Press.

Matravers, Derek, 2014, *Fiction and Narrative*, Oxford University Press.

McDonnell, Neil, and Nathan Wildman, 2019, "Virtual Reality: Digital or Fictional?", *Disputatio* 11(55):371–97.

Mellor, D, Hugh, 1999, "Analytic Philosophy," Pp, 4–7 in *Philosophy: Basic Readings*, edited by N, Warburton, Routledge.

Meskin, Aaron, and Jon Robson, 2012, "Fiction and Fictional Worlds in Videogames," in *The philosophy of computer games*, Springer.

Van de Mosselaer, Nele, 2018, “Fictionally Flipping Tetrominoes? Defining the Fictionality of a Videogame Player’s Actions”, *Journal of the Philosophy of Games* 1(1):1–12.

Nanay, Bence, 2004, “Taking Twofoldness Seriously: Walton on Imagination and Depiction”, *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 62(3):285–89.

Ned Markosian, 2000, “What Are Physical Objects?”, *Philosophy and Phenomenological Research* 61(2):375–95.

Nguyen, C, Thi, 2017, “Philosophy of Games”, *Philosophy Compass* 12(8):1–18.

Nguyen, C, Thi, 2020, *Games: Agency as Art*, Oxford University Press.

Nozick, Robert, 2000, “The Pursuit of Happiness”, *Forbes ASAP*.

Picciuto, Elizabeth, and Peter Carruthers, 2016, “Imagination and Pretense” in *The Routledge handbook of philosophy of imagination*, ed. by A, Kind, Routledge Taylor & Francis Group.

Pierce, Charles Sanders, 1902, “Virtual” in *Dictionary of Philosophy and Psychology*, ed. by J, M, Baldwin, New York: Macmilan.

Quine, Willard, 1976, “Whither Physical Objects?” in *Essays in memory of imre lakatos*, Springer.

Ravenscroft, Ian, 2005, *Philosophy of Mind: A Beginner’s Guide*, Oxford University Press.

Richter, Marianne, 2011, “’Virtual Reality’ and ‘Virtual Actuality’: Remarks in the Use of Technical Terms in the Philosophy of Virtuality” in *Trust and Virtual Worlds: Contemporary Perspectives*, eds. by C, Ess and M, Thorseth, Peter Lang New York.

Robson, Jon, and Aaron Meskin, 2016, “Video Games as Self-involving Interactive Fictions”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 74(2):165–77.

Russell, Bertrand, 1905, “On Denoting,” *Mind* 14(56):479–93.

Ryan, Marie-Laure, 2015, *Narrative as Virtual Reality 2 : Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, 2nd ed., C, Baltimore : Johns Hopkins University Press.

Sageng, John Richard, 2012a, “In-Game Action” in *The Philosophy of Computer Games*, edited by J, R, Sageng, H, Fossheim, and T, M, Larsen, Springer.

_____, 2012b, “Introduction to Part 3: Games and Gameworlds” in *The Philosophy of Computer Games*, edited by J, R, Sageng, H, Fossheim, and T, M, Larsen, Springer.

Shields, Rob, 2003, *The Virtual*, London and New York: Routledge.

Søraker, Johnny Hartz, 2011, “Virtual Entities, Environments, Worlds and Reality: Suggested Definitions and Taxonomy” in *Trust and virtual worlds: Contemporary perspectives*, ed. by C, Ess and M, Thorseth, Peter Lang.

Tavinor, Grant, 2005, “Videogames and Interactive Fiction”, *Philosophy and Literature* 29(1):24–40.

_____, 2008, “Definition of Videogames”, *Contemporary Aesthetics (Journal Archive)* 6(1).

_____, 2009a, *The Art of Videogames*, John Wiley & Sons.

_____, 2009b, “The Definition of Videogames Revisited” in *The Philosophy of Computer Games Conference*.

_____, 2012, “Videogames and Fictionalism” in *The philosophy of computer games*, eds. by J, R, Sageng, H, Fossheim, and T, M, Larsen, Springer.

_____, 2013, “Virtual Worlds and Interactive Fictions” in *Truth in fiction*, eds. by F, Lihoreau, Ontos Verlag.

_____, 2021, *The Aesthetics of Virtual Reality*, Routledge.

Vallverdú, Jordi, 2014, “What Are Simulations? An Epistemological Approach”, *Procedia Technology* 13:6–15.

Walton, Kendall L, 1984, “Transparent Pictures: On the Nature of Photographic Realism”, *Critical Inquiry* 11(2):246–77.

_____, 1990, *Mimesis as Make-Believe : On the Foundations of the Representational Arts*, Cambridge, Mass, : Harvard University Press.

Winsberg, Eric, “Computer Simulation in Science”, *The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2019 Edition)*, Edward N. Zalto & Uri Nodelman(eds.), <https://plato.stanford.edu/archives/win2019/entries/simulations-science/>.

Wollheim, Richard, 1987, *Painting as an Art*, London and New York; Tames and Hudson,

_____, 1998, “On Pictorial Representation”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 56(3):217–26.

Yoon, Juhan, 2020, “A Theory of Fictional Art : Issues on Nature, Value, Media,” 서울대학교 박사학위논문.

김성민, 박영욱, 2004, 「디지털 매체 혹은 가상현실에서 이미지의 문제」, 『시대와 철학』 15(1):7–30.

데이비드 아우어바흐, 2021, 『비트의 세계: 프로그래머의 눈으로 본 세상, 인간, 코드』, 한음이 역, 해나무.

마이클 하임, 1997, 『가상현실의 철학적 의미』, 여명숙 역, 책세상,

신형선, 2017, 『위조 작품의 미적 가치에 관한 논의–N,Goodman의 구성주의를 중심으로』, 서울대학교 석사학위논문.

양민정, 2011, 「회화적 재현과 안에서 보기」, 『미학』 68:168–203.

_____, 2013, 『그림 안에서 보기: 회화적 재현의 본질에 대한 논의』, 서울대학교 박사학위논문.

윤주한, 2020, 「컴퓨터 게임 속 시뮬레이션 재현들의 허구성에 대하여」, 『인문논총』 78(1):329–61.

이기석, 이동춘, 김항기, 박상욱, 박창준, 2007, 「게임 물리 기술 동향」, 『전자통신동향분석』 22(4):53–63.

이다민, 2017, 『사진적 사실성에 대한 비판적 고찰』, 서울대학교 석사학위논문.

_____, 2020, 「컴퓨터게임 속 행위의 가상성」, 『미학』 86(3):83–129.

이유신, 2020, 『계층적 질료형상론의 한계들』, 서울대학교 석사학위논문.

이재호, 2021, 「배제 원리와 비환원적 물리주의」, 『철학연구』 63:131–57.

이효걸, 2005, 「가상현실의 새로운 미학과 인간성」, 『철학논총』 39:265–87.

장 보드리야르, 2005, 『시뮬라시옹』, 하태환 역, 민음사.

최영주, 2007, 「보드리야르의 가상현실론에 대한 비판적 고찰」, 『프랑스학연구』 42:529–54.

최효찬, 2019, 『보드리야르 읽기 : 시뮬라크르의 유혹과 하이퍼리얼의 리얼리티』, 세창미디어.

켄달 월튼, 2019, 『미메시스: 믿는 체하기로서의 예술』, 양민정 역, 북코리아.

하상용, 2016, 「배제 논변, 과잉결정, 물리적 독립성」, 『철학사상』 (59):249–79.

Abstract

A Philosophical Study on Virtuality

Yee, Damin
Department of Aesthetics
The Graduate School
Seoul National University

While we are getting familiar with various virtual things like the virtual museum, virtual conferences, virtual humans, or virtual reality, and thereby the everyday use of the term "virtual" has become prevailing, there is no agreement on the meaning and nature of virtuality. In this thesis, I analyze the concept of virtuality and construct a philosophical theory of virtuality that can explicate the nature of various virtual entities clearly and consistently.

To this end, this thesis consists of four chapters. In Chapter Ⅰ, I review how virtuality has been understood in philosophical discourses by critically scrutinizing the theories of Jean Baudrillard and Pierre Levy. Despite their contribution to understanding virtuality, both theories are found wanting. So, a better philosophical analysis of virtuality is needed.

To render such an analysis, I offer an alternative definition of virtuality in Chapter Ⅱ. I examine two extant definitions and establish the Pretended Physicality Definition(PPD) as a more comprehensive definition. PPD suggests that virtuality is not opposed to reality but to physicality; thereby PPD deflates 'the metaphysical hype' that has been around the concept of virtuality and provides clear conditions of virtuality.

Chapter Ⅲ deals with the debate on the ontological status of virtual entities. On one hand, there is Virtual Realism which insists that virtual objects are as real as physical objects. Against this, there is Virtual Irrealism on the other hand. It

contends that virtual objects do not exist as much as fictional entities do not. I argue that the real issue of this debate is not the ontological status of virtual objects, but rather which part of virtual reality should be designated as a 'virtual object' proper. I suggest that the proper referent of 'virtual object' is digital images on computer screens, i.e., virtual representations of objects. If my suggestion is rightful, the ontological debate on virtual entities may not be as significant as it has been considered so far, in that digital images on screens are obviously real. The more important question than 'do virtual objects real?' is 'what is the nature of virtual representations?'.

Last but not least, I explicate the nature of virtual representation in Chapter Ⅳ. In particular, I argue that virtual representations should not be regarded as a variety of fictional representations; virtual representations and fictional ones are two distinct kinds of representations, although they can overlap. I develop this argument by investigating the nature of representations of computer games. There already has been a debate about whether the representations in computer games are fictional or virtual. Most theorists have accepted that they are fictional, but I argue that this view overlooks the unique elements of computer games, which are virtual representations. In developing my argument, I explain how virtual representations and fictional ones can be distinguished, and furthermore, how a representation can be both virtual and fictional.

In summary, I draw a theoretical map of virtuality in Chapter Ⅰ and clarify the meaning of virtuality by providing a new, more developed definition in Chapter Ⅱ. In Chapter Ⅲ and Ⅳ, I distinguish virtuality and fictionality, showing that virtual entities are not fictional entities, and virtual representations are not a subset of fictional representations.

As virtualization is widely spreading, there will be an increased demand for philosophical explanations of various aspects of virtuality. I hope this thesis will contribute to a better understanding of virtuality and virtual entities.

Keywords： virtual, virtuality, virtual reality, computer game, fiction

Student Number： 2017−37859