



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](#)

문학석사 학위논문

체화된 시뮬레이션을 통한  
관객의 공감 연구

2013년 8월

서울대학교 대학원  
협동과정 공연예술학전공  
오 정 은

# 체화된 시뮬레이션을 통한 관객의 공감 연구

지도교수 박 현 섭

이 논문을 문학석사 학위논문으로 제출함  
2013년 4월

서울대학교 대학원  
협동과정 공연예술학전공  
오 정 은

오정은의 문학석사 학위논문을 인준함  
2013년 7월

위 원 장 신 은 영 (인)

이 창 숙 (인)

위 원 박 현 섭 (인)

## 국문초록

본고는 체화된 시뮬레이션 이론(embodied simulation theory)이라는 인지론적 관점을 통하여 관객의 공감(empathy)을 고찰한 논문이다. 인지론적 시각의 도입 이후 공연이론에서도 공감은 인지적 기능으로 받아들여지기 시작했으나 아직 구체적인 연구는 미진한 실정이다. 이에 본 연구는 인지적 기능으로서의 관객 공감을 고찰하고, 체화된 시뮬레이션 이론을 통하여 관객 공감의 즉각적이고 경험적인 측면을 규명하려 하였다. 더 나아가 체화된 시뮬레이션 이론의 틀만을 피상적으로 빌려오는 것이 아니라 실증적인 연구 성과를 검토함으로써, 이를 관객 공감에 적용하고자 하였다.

2장에서는 공연이론에서의 공감과 인지론에서의 공감을 검토한 후 공감에 대한 통합적 시각의 가능성을 검토하였다. 전통적인 공연이론에서 공감은 관객의 배우/등장인물 동일시에서 비롯되는 것으로, 관객이 등장인물이 처한 상황을 이해한 뒤 다다른 결과물로 받아들여졌다. 이와 달리 인지론에서는 공감 개념을 세분화하여, 공감을 정서적 공감과 관점 수용이라는 두 축으로 정의한다. 여기서 공감은 타인의 느낌과 정서라는 감정적 차원에 한정되며, 개인은 자신의 심적 상태를 유지하면서 타인의 관점을 경험한다. 현대에 이르러 공감은 공연이론에서도 인지적 기능으로 받아들여지기 시작하였다. 하지만 공감을 의식적인 과정으로만 상정하고 유사개념과 공감을 혼동하는 문제가 발생하였으며, 이를 해결하기 위하여 체화된 시뮬레이션 이론을 통한 접근이 필요하게 되었다.

3장에서는 체화된 시뮬레이션으로서의 공감을 검토하였다. 심리학을 비롯한 인지론에서는 우리가 타인의 마음을 어떻게 아는지에 대하여 크게 두 가지 이론을 제시한다. 마음이론과 체화된 시뮬레이션 이론이 그것이다. 두 이론은 상호보완적이며, 각각 하향 처리와 상향 처리 중 어디에 주안점을 두느냐에 따라 구분된다. 이 중 체화된 시뮬레이션 이론은 공연이론에 적용될 때 관객 공감의 즉각적이고 자동적인 측면을 설명해준다는 점에서 각광받게 되었다. 시뮬레이션 이론에서 출발한 체화된

시물레이션 이론은 거울 뉴런 체계의 발견을 통하여 형성되었다. 체화된 시물레이션 이론에 따르면, 타인의 행위와 정서는 우리 자신의 감각-운동 체계 속에서의 시물레이션을 통하여 직접적으로 경험된다.

4장에서는 체화된 시물레이션 이론을 통한 공감 이해가 현대 연극 담론과 어떻게 관련되는지를 논의하였다. 감각-운동 체계의 밑바탕에 깔려있는 관객의 몸은 이제 공감의 핵심 요소로 조명된다. 체화된 시물레이션 이론이 상정하는 공감의 기반으로서의 몸과 직접적으로 경험하는 관객은 현대 연극 담론과 공통되는 부분이다. 하지만 현대 연극 담론에서는 이 요소들을 현대 연극에 이르러 새롭게 등장한 개념으로 본다는 점에서 차이가 있다. 연극의 오랜 역사에 따른 변화 양상에 집중한 공연 이론과 처음부터 공감을 기초적 과정으로 전제한 체화된 시물레이션 이론은 비록 과정은 달랐으나 동일한 결론에 다다른다. 체화된 시물레이션 이론을 통한 접근은 공연 이론 체계 사이의 매끄러운 연결, 아이러니의 즉각적 이해, 포스트드라마에 대한 관객 공감을 설명한다.

체화된 시물레이션 이론의 연구 결과들이 입증하듯이, 관객의 공감은 기존 공연이론에서 집중했던 기호 해석과 의식적인 이해에 앞서 몸에 기반한 경험을 통하여 이루어진다. 본고에서는 이러한 공감의 기초적인 차원에 대한 이해와 더불어 공감의 지각적 상향 과정과 인지적 하향 과정의 통합을 검토하였다.

**주요어** : 공감, 감정이입, 체화된 시물레이션, 관객의 몸, 관객성, 인지적 기능으로서의 관객 공감

**학 번** : 2010-20072

# 목 차

1. 서론 .....	1
2. 공감에 대한 통합적 시각의 가능성	
2.1. 공연이론에서의 공감에 대한 전통적 시각 .....	9
2.2. 인지론에서 바라보는 공감의 개념 .....	15
2.3. 인지적 기능으로서의 관객 공감 .....	24
3. 체화된 시뮬레이션으로서의 공감	
3.1. 공감의 양대 이론과 체화된 시뮬레이션 이론 .....	29
3.2. 체화된 시뮬레이션 이론의 형성배경 .....	35
3.3. 거울 뉴런 체계와 체화된 시뮬레이션 이론 .....	39
4. 체화된 시뮬레이션 이론과 현대 연극 담론	
4.1. 체화된 시뮬레이션으로 조명된 관객의 몸 .....	45
4.2. 공감의 기반으로서의 몸 .....	49
4.3. 관극 체험의 주체로서의 관객 .....	52
4.4. 체화된 시뮬레이션으로 설명되는 쟁점들 .....	56
5. 결론 .....	60
참고문헌 .....	63
Abstract .....	74

## 그림 목차

[그림 1]	.....	19
[그림 2]	.....	33
[그림 3]	.....	42

# 1. 서론

우리는 어떻게 타인의 감정을 내 것처럼 느끼고 받아들이는가. 즉, 공감하는가. 이는 인간의 감정과 연관된 모든 학문 영역에서 오랫동안 제기되어 온 질문이다. 연극이론에서 공감(empathy)이라는 개념은 관객의 배우/등장인물에 대한 감정이입 측면에서 오랫동안 논의되어 왔으나, 최근 학제간 연구를 통하여 새로운 관점에서 조명되고 있다. 공감에 대한 새로운 이해의 틀로 많이 이용되고 있는 도구 중 하나가 인지과학, 신경과학 등에서 주로 연구되고 있는 체화된 시뮬레이션 이론(embodied simulation theory)이다. 체화된 시뮬레이션 이론에 따르면, 인간은 감각-운동 체계(sensory-motor system)<sup>1)</sup> 속에서 타인의 행위와 감정을 시뮬레이션하여 타인의 마음 상태를 직접 경험함으로써 그 심적 상태를 공감한다.

체화된 시뮬레이션 이론은 최근 들어 관객 공감을 해석하는 새로운 관점으로 사용되기 시작하였다. 하지만 공연이론 내에서는 체화된 시뮬레

---

1) 심리학, 인지과학, 신경과학 등의 영역에서 인간의 감각 체계와 운동 체계를 아울러 이르는 말. 레이 코르시니(Ray Corsini)의 *The Dictionary of Psychology*에 따르면, 감각체계란 “감각기관, 구심신경과 이런 신경로들이 종료되는 대뇌 피질 내 감각 영역을 포함한 감각에 관련된 전체 체계”를 말한다(“sensory system: The total structure involved in sensation, including sense organs, afferent nerves, and sensory areas in the cerebral cortex in which these tracts terminate” (Ray Corsini, *The Dictionary of Psychology* (NY: Brunner-Routledge, 2002) p.888)). 그리고 역시 코르시니의 정의를 따르자면 운동체계란 “골격근, 근육조직과의 신경 연결, 운동 기능과 관련된 중추신경계 구조의 복합체”로 “신경근 체계로도 알려져 있다”(“motor system: The complex of skeletal muscles, neural connections with muscle tissues, and the central nervous system structures associated with motor functions. Also known as neuromuscular system” (Ray Corsini, *op. cit.*, p.614)). 감각-운동 체계는 다양한 영역에서 논의되고 있으나, 특히 개념적 지식(conceptual knowledge)에서의 감각-운동 체계의 역할을 놓고 인지언어학 등 많은 학제간 연구가 이루어지고 있다. 이와 관련해서는 Vittorio Gallese & George Lakoff, "The Brain's concepts: the role of the Sensorymotor system in conceptual knowledge", *Cognitive Neuropsychology*, 22.3-4 (2005) pp.455-479 및 Bradford Z. Mahon & Alfonso Caramazza, "The orchestration of the sensory-motor systems: Clues from Neuropsychology", *Cognitive Neuropsychology*, 22.3-4 (2005) pp.480-494 참조.



이선 이론의 실증적 연구 결과와 그 결과에서 비롯되는 논의는 배제된 채, 이론의 대략적인 틀만을 빌려와 피상적인 담론이 이루어지고 있는 실정이다. 본고는 관객 공감의 즉각적이고 경험적인 측면을 설명해줄 수 있는 모형으로서 체화된 시뮬레이션 이론을 채택하고자 한다. 본고의 목표는 체화된 시뮬레이션 이론의 실험 결과들이 관객 공감에 구체적으로 어떻게 적용될 수 있는지, 그리고 이 이론이 연극 담론에 어떤 새로운 관점을 제공할 수 있는지 밝히는 것이다.

공감(empathy)이라는 용어는 1909년 에드워드 티치너(Edward Titchener)가 독일 단어인 Einfühlung을 영어로 공감(empathy)이라 번역하면서 정립되었다.<sup>2)</sup> Einfühlung의 개념을 엄밀한 의미로 처음 소개한 사람은 로버트 피셔(Robert Visser)이지만 테오도어 립스(Theodor Lipps)에 의하여 더 세밀하게 연구되기 시작하였으며, 티치너의 번역도 립스의 개념을 염두에 둔 것이라 할 수 있다.<sup>3)</sup> 립스와 경험심리학자들은 공감을 “자기 자신과 다른 사람의 내적이고 주관적인 체험”을 일컫는 학술개념으로 사용하였다.<sup>4)</sup> 이외에도 공감은 다양한 학문 영역에서 제각기 여러 정의와 범주를 갖고 사용되나, 일반적으로 타인이 느끼는 감정을 자신의 일처럼 느끼며 받아들이는 능력을 말한다. 신경과학자인 헨릭 발터(Henrik Walter)는 공감을 “타인의 내적 세계, 즉 생각과 느낌을 공유하는 능력”<sup>5)</sup>이라 정의했다.

공연예술에서 공감은 관객이 배우/등장인물의 감정을 느끼는 과정을

---

2) David Krasner, "Empathy and Theater", *Staging Philosophy: Intersections of Theater, Performance, and Philosophy*, ed. David Krasner and David Z. Saltz. (MI, USA: University of Michigan Press, 2006) p.265.

3) Karsten Stueber, "Empathy", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2008 Edition), Edward N. Zalta (ed.), URL = <<http://plato.stanford.edu/archives/fall2008/entries/empathy/>>.

4) "das eigene und fremde innere subjektive Erleben" (Reinhard Körner, "Einfühlung nach Edith Stein", *Edith Stein Jahrbuch Band 5, Das Christentum, Zweiter Teil* (Würzburg, 1999), S.326. 이은영, "립스 감정이입론에 대한 에디트 슈타인의 논쟁", 『철학과 현상학 연구』, 36 (2008) p.394에서 재인용).

5) "Empathy, the ability to share another's internal world of thoughts and feelings" (Henrik Walter, "Social Cognitive Neuroscience of Empathy: Concepts, Circuits, and Genes", *Emotion Review*, 4.1 (2012) p.9),

설명하기 위하여 주로 이용되었으며, 국내에서는 감정이입이라 번역되어 왔다. 통상의 용례를 따르자면 본고에서도 감정이입이라 번역하는 것이 옳을 것이다. 하지만 본고의 또 다른 방법론적 기반인 심리학, 신경과학, 인지과학 등의 영역에서는 이 단어를 일반적으로 공감이라 번역하고 있고, 감정을 이입한다는 말에서 느껴지는 주체와 객체의 명확한 설정 및 한 쪽의 감정이 다른 한 쪽으로 옮겨 들어간다는 어감이 본고에서 사용하고자 하는 개념 및 맥락과 맞지 않다고 여겨 공감으로 번역하고자 한다. 감정은 이입되는 것이 아니라 공유되는 것이다. 기실 공감이 감정이입이라 오랫동안 정착되어 사용된 까닭에 그 의미를 더욱 고착시킨 일면이 있다.

공연이론에서 공감은 주로 관객이 배우/등장인물의 상태에 몰입하여 관객 자신이 곧 그 등장인물이 된 것처럼 그의 감정을 느낀다는 뜻으로 사용되어 왔다. 아리스토텔레스적 연극은 카타르시스를 성취하기 위하여 극적 환상에서 유발된 동일시와 여기서 출발하는 공감을 필요로 하는데, 이는 관객의 비판적 판단을 저해하는 요인으로 작용할 수 있다고 베르톨트 브레히트(Bertolt Brecht)는 지적했다. 브레히트의 이와 같은 비판은 오랫동안 관객 공감에 대한 접근의 주요한 축이 되어 왔다. 하지만 인지과학이 인문학과 다양하게 교류하기 시작하고 공연예술 분야에도 ‘인지론적 전환(cognitive turn)’<sup>6)</sup>이 찾아오면서 공감에 대한 기존의 이해도

6) Bruce McCanachie, *Engaging Audiences : A Cognitive Approach to Spectating in the Theatre* (NY: PALGRAVE MACMILLAN, 2008) p.185. 이강임, “연출가의 파트너: 관극 체험의 주체로서의 관객 -공연 연출과 인지적 관객 행동론-”, 『한국연극학』, 44 (2011) p.196에서 재인용. 이강임은 cognitive turn을 인지적 전환이라 번역하였으나, 본고에서는 공연 이론에 심리학, 인지과학 등의 인지론이 도입되면서 관점의 변화가 일어났다는 의미를 강조하기 위하여 이 용어를 인지론적 전환으로 번역하고자 한다. 인지론적 전환이란 용어는 그 동안 전통적으로 철학, 미학 등에 기반하여 주로 논의되었던 공연 이론의 요소들을 심리학, 인지과학 등에서 채택하고 있는 ‘뇌에서 일어나는 정보 처리 과정’으로 새로이 상정하여 바라보게 되는 관점의 변화를 의미한다. 이 경우 인지란 사회과학 내에서도 다양하게 설정되는 세부적 의미라기보다는 각종 인지 이론 전체에서 통용되는 광의의 과학적 시각을 뜻한다. 인지론적 전환으로 말미암아 인문학과는 멀리 떨어진 존재로만 여겨졌던 사회과학의 다양한 이론과 연구 결과들이 공연 이론에 도입되게 되었다. 공연 이론에서의 인지론적 전환과 관련해서는 위의 저서를 비롯하여 Bruce McCanachie & F. Elizabeth Hart (ed.), *Performance and Cognition: Theatre studies and the cognitive turn* (NY: Routledge, 2006) 참조.

새로운 국면을 맞이하게 된다. 인지과학의 영향으로 이제 공연예술에서도 공감은 많은 경우 인지적<sup>7)</sup> 과정으로 받아들여진다.

공감을 인지적 능력으로 해석하는 사회과학 분야에서는 마음이론(Theory of Mind)<sup>8)</sup>, 체화된 시뮬레이션 이론들을 통해서 공감을 탐구하고 있다. 이 중에서 주로 채택된 이론이 바로 체화된 시뮬레이션이다. 비토리오 갈레스(Vittorio Gallese)에 의하여 주창된 체화된 시뮬레이션 이론은 마음에 대한 담론의 주된 축 중 하나였던 시뮬레이션 이론에서 발전한 것이다. 타인의 행위와 감정을 시뮬레이션을 통해 직접 경험하고 이를 통하여 타인의 심적 상태를 알게 된다는 시뮬레이션 이론은 1996년 지아코모 리졸라티와 동료들(Giacomo Rizzolatti et al.)이 거울 뉴런을 발견하면서 체화된 시뮬레이션 이론으로 본격화되었다.<sup>9)</sup> 체화된

---

7) 이후 계속해서 등장할 인지적(cognitive)이라는 표현이 바탕하고 있는 인지(cognition)라는 단어에 대하여 명확히 정의내릴 필요가 있을 것이다. 인지는 여러 학문에 걸쳐 다양한 의미로 사용되나, 일반적으로 과학에서 인지란 “주의, 기억, 언어 생성 및 이해, 학습, 추론, 문제 해결, 의사결정을 포함하는 한 무리의 정신적 과정”을 뜻한다. (“a group of mental processes that includes attention, memory, producing and understanding language, learning, reasoning, problem solving, and decision making” (“Cognition”, *Wikipedia, The Free Encyclopedia* (15 Dec 2012) URL = <<http://en.wikipedia.org/wiki/Cognition>>).)

특히 본고에서 이용하는 인지 개념의 주된 기반이 되는 심리학, 인지과학 등의 영역에서, 인지란 일반적으로 “정보의 획득과 처리에 관련된 정신적 활동”이라는 의미로 사용된다. (“the mental activities involved in acquiring and processing information.” (Andrew M. Colman, *Oxford Dictionary of Psychology* (NY: Oxford University Press Inc., 2001) p.140.)) 또는 레이 코르시니(Ray Corsini)의 *The Dictionary of Psychology*에 따르면, 인지는 “지각하기, 구상하기, 추론하기, 판단하기, 계획하기, 기억하기, 상상하기와 같은, 앎과 자각의 모든 형태에 대한 일반적인 단어”이며, “인지적 과정은 종종 의욕적 과정(분투하기, 애쓰기, 원하기) 및 정서적 과정(느낌, 감정)과 대조를 이룬다” (“cognition: General term for all forms of knowing and awareness, such as perceiving, conceiving, reasoning, judging, planning, remembering, and imaging. Cognitive processes are often contrasted with conative processes (striving, willing, wanting) and emotive processes (feeling, affect)” (Ray Corsini, *op. cit.*, p.179)).

본고에서는 크게는 과학적 테두리의 인지 개념 아래에서, 세부적으로는 인지를 ‘정보 처리 과정’이라 정의하는 심리학, 인지과학 등에서의 기준을 따른다.

8) 마음이론에 대해서는 3장 1절 참조.

9) Giacomo Rizzolatti, Luciano Fadiga, Vittorio Gallese, and Leonardo Fogassi, "Premotor cortex and the recognition of motor actions", *Cognitive Brain Research*, 3.2 (1996) pp.131-141. 리창림, 정명영, 이동훈, “반응행위에 미치는 언어자극의 간섭효과 : 사건관련전위 연구”, 『한국심리학회지 : 인지 및 생물』, 23.3 (2011) p.394에서 재인용.

시뮬레이션 이론은 체화된 마음, 체화된 인지 등과 같은 다양한 학제간 연구의 흐름을 타고 이제 공연예술 분야에도 조금씩 도입되고 있다.

체화된 시뮬레이션은 과학적 연구 방법론을 통하여 공감이라는 능력을 설명해내는 이론 중 하나이며, 이와 같은 접근법은 그 동안 공연예술에서 이루어져 왔던 공감에 대한 고찰의 성과들을 더 실증적인 방식으로 보조하고 보완할 수 있다는 점에서 의미가 있다. 관객이 어떻게 배우/등장인물의 심정을 이해하고 받아들일 수 있는지는 공연예술의 근본적 질문 중 하나로, 체화된 시뮬레이션은 이 질문의 해답으로 향하는 새로운 이정표를 마련해 준다. 또한 이 이론은 현대 연극의 중요한 논의대상인 몸과 연결되면서 현대의 연극 담론에 의미 있는 참고를 제공할 수 있다.

하지만 체화된 시뮬레이션을 통한 관객 공감 연구는 아직 미진한 실정이다. 타학문의 시각을 이용함으로써 열릴 수 있는 지평에 매료된 많은 학자들이 다양한 방식으로 양 학문 분야의 접목을 시도하고 있으나, 인문학과 자연과학이라는 상이한 영역에서 오랫동안 별도로 진행되어 온 연구 성과들을 하나의 틀로 엮어내기란 어려운 작업이기 때문이다. 또한 공연 이론에서의 접목은 체화된 시뮬레이션의 밑바탕이 되는 다양한 연구 결과들을 배제하고 대략적인 이론의 틀만을 빌려와 이루어지는 일일 적지 않으며, 이런 경우 해당 이론은 종종 피상적으로 이해될 우려가 있다. 본고에서는 이 문제를 피하기 위하여 공연이론에 접목될 때 다루어지지 않았던 체화된 시뮬레이션의 구체적인 연구 성과들을 살펴볼 것이다.

체화된 시뮬레이션을 통하여 관객 공감을 고찰한 대표적인 기존 연구로는 브루스 맥카나키와 엘리자베스 하트(Bruce McCanachie & F. Elizabeth Hart)가 편집한 *Performance and Cognition: Theatre studies and the cognitive turn (2006)*을 들 수 있다. 이 책은 체화된 시뮬레이션과 공감뿐만 아니라 공연예술에 적용될 수 있는 다양한 인지론적 관점들을 정리하고 있으나, 여러 유형의 분석을 모아놓은 편집서이기에 일관된 관점에 기초한 탐구가 이루어지지 않는 못했다.<sup>10)</sup>

---

10) McCanachie & Hart (ed.), *op. cit.*

맥카나키는 이어서 단독 저서인 *Engaging Audiences : A Cognitive Approach to Spectating in the Theatre (2008)*를 발표하며 관객에 대한 인지론적 방법을 채택한 이론가 중 가장 상징적인 인물로 떠올랐다. 이 책에서 맥카나키는 관객의 여러 가지 특성들을 인지과학에서의 연구 성과와 관점을 적용하여 해석하며 이전까지는 탐구되지 않았던 새로운 영역을 개척하였다. 인지론적 방법을 채택하여 공연이론에 천착하는 연구서들은 최근 10년 사이에 조금씩 증가하고 있지만 이 책처럼 관객과 관객 반응만을 집중적으로 연구한 책은 드물며, 특히 공감 연구를 놓고 체화된 시뮬레이션 이론을 하나의 방법론으로 채택하고 있다는 점에서 본고와 깊은 연관성을 갖고 있다.<sup>11)</sup> 그러나 관객론이라는 방대한 영역을 아우르다 보니 공감과 체화된 시뮬레이션에 할애된 부분은 많지 않고, 그나마도 본 이론을 깊이 파고든다기보다는 다소 개괄적으로 소개하는 정도에 그치고 있다. 또한 관객에 대한 다양한 시각을 여러 종류의 인지과학 이론으로 설명하는 데서 오는 한계가 존재한다.

체화된 시뮬레이션에서 폭을 넓혀 인지론적 접근이라는 맥락에서, 데이비드 크라스너(David Krasner)는 자신과 데이비드 솔츠(David Z. Saltz)가 편집을 맡은 *Staging Philosophy: Intersections of Theater, Performance, and Philosophy (2006)*에서 관객 공감의 인지적 측면을 언급하였다. 이 책에서 크라스너는 공감을 인지적 기능으로 분명히 정의내린다. 그의 연구는 철학과 미학에서 이루어졌던 관객 공감에 대한 여러 관점들과 특히 체화된 시뮬레이션의 단초가 되는 철학사적 배경을 연대기적 흐름에 따라 탐구하였다는 점에서 의의가 있다. 하지만 공감에 대한 그의 연구는 인지론적 관점이라는 큰 틀에서는 어긋나지 않으나, 공감을 의식적인 이해 과정으로 받아들이며 연민, 동정 등의 정서와 공감을 혼동한다는 데 문제가 있다.<sup>12)</sup>

흔히 인지론적 전환이라 불리는 공연예술에의 인지론적 시각이 도입된 것은 불과 20년 남짓 된 일이며, 논의가 활기를 띠면서 서구에서 책으

11) Bruce McCanachie, *op. cit.*

12) 이 논의는 이후 2장 3절에서 더 구체적으로 다루어질 것이다. Krasner & Saltz (ed.), *op. cit.*

로 출간되기 시작한 지도 이제 약 10년 정도밖에 지나지 않았다. 국내에서는 최근 몇 년 사이에서야 논의가 이루어지기 시작했으며 이제 막 논문이 발표되기 시작한 상황이다. 2011년 『한국연극학』에 발표된 이강임의 “연출가의 파트너: 관극 체험의 주체로서의 관객 -공연 연출과 인지적 관객 행동론-”이 체화된 시뮬레이션에 따른 관객 공감을 비중 있게 언급한 주요한 사례라 할 수 있을 것이다.<sup>13)</sup> 하지만 인지과학에 기반한 시각을 채택한 초기 연구서들이 그러하듯이, 이 논문은 이 주제와 관련된 개괄적인 소개를 하고 있을 뿐 공감이라는 특정 담론을 깊이 있게 파고 들어가지는 못했다. 또한 이 논문에서는 전통적인 관객이 현대에 들어와서 관극 체험의 주체로 ‘변화’ 하였다고 보기에, 인지론에서 바라보는 공감의 근본적인 성격을 반영하였다 하기에는 미흡하다.<sup>14)</sup>

본고에서는 기존 연구들의 한계를 보완하여, 체화된 시뮬레이션 이론이라는 인지론적 관점으로 관객의 공감을 어떻게 해석하고 설명할 수 있는지에 집중하였다. 관극 중에 일어나는 공감이란 누가 어떤 공연을 볼 때나 동일한 기제로 일어나는, 일반적이면서도 순간적인 과정이기에 특정한 텍스트에 기반하여 논의를 펼치기는 어렵다. 따라서 본고에서는 텍스트를 한정 짓지 않고 모든 종류의 공감을 포괄하는 큰 테두리 안에서 관객 공감이라는 개념이 체화된 시뮬레이션 이론으로 어떻게 설명될 수 있는지를 연구하였다.

인지적 기능으로서의 공감을 논하기에 앞서 그 동안 공연이론에서 공감이 어떻게 받아들여져 왔는지부터 살펴보아야 할 것이다. 2장은 이 논의에서 출발하여 인지론에서는 공감을 어떻게 바라보는지, 그리고 인지론적 시각이 다른 분야에 도입되어 공감이 인지적 기능으로서 어떻게 이해되고 있는지 논의한다.

2장의 개념 정리를 기반으로 하여 3장에서는 이제 인지적 기능으로 받아들여지기 시작한 공감을 설명하기 위한 인지론의 양대 이론을 서술한다. 상향 처리와 하향 처리<sup>15)</sup>로 크게 나뉘는 두 이론 가운데, 체화된

---

13) 이강임, *op. cit.*, pp.193-234.

14) 이와 관련된 논의는 4장에서 주로 서술될 것이다.

15) 상향 처리(bottom-up processing)란 “먼저 기초 요소나 특징과 같은 세부 단위

시뮬레이션 이론은 의식에 선행하는 경험이라는 측면을 강조하며 공연 이론에 시사점을 제공한다. 체화된 시뮬레이션 이론은 시뮬레이션 이론이 발전한 형태이므로 출발점인 시뮬레이션 이론을 살펴본 뒤, 이 이론이 거울 뉴런 체계의 발견을 기점으로 하여 어떻게 ‘체화된’ 시뮬레이션 이론으로 본격화되었는지를 논의한다.

4장에서는 체화된 시뮬레이션 이론과 현대 연극 담론— 특히 몸, 관객 담론이 어떤 관련성을 갖는지 서술한다. 연극이론의 몇몇 쟁점들은 체화된 시뮬레이션 이론을 통하여 자연스럽게 설명될 수 있다. 공연이론에 대한 체화된 시뮬레이션 이론의 도입이 생산적인 결과물을 이끌어내는 것이다.

---

를 분석한 다음, 그것으로부터 더 큰 단위를 구성해 나가는 처리 과정”을 말한다 (곽호완, 박창호, 이태연, 김문수, 진영선, 『실험심리학용어사전』 (서울: 시그마프레스, 2008). "상향 처리", 『네이버 지식백과』, URL = <<http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=1137&docId=272701&mobile&categoryId=1137>>에서 재인용). 이와는 달리, 하향 처리(top-down processing)란 “자극이 제시된 맥락에 대한 판단, 기대나 지식과 같은 개념적 처리가 진행 중인 정보 처리에 영향을 미치는 것”이다 (곽호완, 박창호, 이태연, 김문수, 진영선, *op. cit.* "하향 처리", 『네이버 지식백과』, URL = <<http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=1137&docId=274863&mobile&categoryId=1137>>에서 재인용).

## 2. 공감에 대한 통합적 시각의 가능성

### 2.1. 공연이론에서의 공감에 대한 전통적 시각

용어로 정립된 후 약 100년의 짧은 역사에도 불구하고, 공연이론에서 공감은 관객론과 연기론 분야에서 빼놓을 수 없는 개념으로 논의되어 왔다. 등장인물에 대한 관객의 감정이입이라는 관객 반응의 차원과 등장인물에 대한 배우의 감정이입이라는 연기술로서의 차원이 그것이다.<sup>16)</sup> 이 두 가지 차원은 모두 공연에 필수적으로 작용하는 요소들이다. 따라서 공감이라는 용어가 비록 피셔와 립스의 정의, 그리고 티치너의 번역 이전에는 존재하지 않았을지라도, 공감에 함축된 개념 자체는 그보다 훨씬 전부터 공연의 필수적인 요소로 존재해 왔다고 할 수 있을 것이다. 아리스토텔레스가 『시학』에서 언급한 연민(eleos)과 두려움(phobos)<sup>17)</sup>은 그 자체로 관객이 배우/등장인물이라는 타인의 상황을 이해하고 그 감정을 이해하는 과정을 내포하고 있다. 고트홀트 에프라임 레싱(Gotthold Ephraim Lessing)은 아리스토텔레스가 말하는 두려움이란 단순히 타인을 염려하여 우리 안에서 환기되는 것이 아니라, 우리 자신과 타인의 “유사성에서 솟아나는, 우리 자신을 염려하는 두려움”이라고 주장했다.<sup>18)</sup> 그는 “카타르시스의 성취를 위한 동질성의 토대”로 “주인공과 관객의 유사성”을 지적하였다.<sup>19)</sup>

극적 환상과 동일시를 거쳐 카타르시스에 이르는 아리스토텔레스적 연극의 도식에는 ‘공감’이라는 중간 단계가 내재되었으나 명명되지 않은

---

16) 크라스너는 *Staging Philosophy : Intersections of Theater, Performance, and Philosophy*의 “Empathy and Theater”에서 자신은 관객 반응에만 집중해서 서술하겠다고 말하며 공감의 두 차원을 언급했다. Krasner, *op. cit.*, p.255.

17) 아리스토텔레스 원저, 머리말 츠베탕 토도로프, 서문/주해 로즐린 뒤풍록, 장 랄로, 『시학』, 김한식 역 (2010) p.142.

18) 고트홀트 레싱, 『함부르크 연극론』, 윤도중 역 (2009) p.81.

19) 하인즈 가이거, 헤르만 하르만. 『드라마 작품을 통해 본 예술과 현실인식』, 임호일 역 (1996) p.45.



채 존재했으며, 브레히트의 지적으로 공감은 비로소 수면 위로 끌어올려졌다. 그는 아리스토텔레스적 연극에서 일어나는 공감을 비판하며 “비아리스토텔레스적 연극론”을 주장하였다.<sup>20)</sup> 브레히트에 따르면 아리스토텔레스는 비극의 목적을 카타르시스라 규정했는데, 이 카타르시스란 “두려움과 동정심을 불러일으키는 행위의 모방을 통해 생긴 공포와 동정심으로부터 관객을 정화하는 것”이다.<sup>21)</sup> 이와 같은 정화는 “배우에 의해 모방된 인물에 관객이 감정이입” 함으로써 발생된다.<sup>22)</sup>

한낱 허구에 불과한 무대의 행동과 사건이 관객의 감정으로 전이되는 것은, 감정이입을 전제로 해서만 가능하다. 즉, 관객은 감정이입을 통해 등장인물 속으로 몰입함으로써 주인공이 겪는 상황을 자신의 일로 경험하게 되는 것이다. 그리고 감정이입이 보다 원활히 이루어지기 위해서는, 무대 위에서 행해지고 있는 것이 연극이 아니라 마치 현실인 것처럼 보여야 하는 것이다. 이러한 극적 환상이 바로 아리스토텔레스적 연극의 본

20) 베르톨트 브레히트, 『브레히트의 연극이론』, 송윤엽 외 역 (2005) pp.15-19.

21) *Ibid.*, p.17.

원문은 다음과 같다. “Uns erscheint von größtem gesellschaftlichen Interesse, was Aristoteles der Tragödie als Zweck setzt, nämlich die *Katharsis*, die Reinigung des Zuschauers von Furcht und Mitleid durch die Nachahmung von furcht- und mitleiderregenden Handlungen” (Bertolt Brecht, Werner Hecht (ed.), *Werke : grosse kommentierte Berliner und Frankfurter Ausgabe*, 22.1 (Deutschland: Aufbau-Verlag Berlin und Weimar und Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main, 1993) p.171).

아리스토텔레스의 『시학』에서 카타르시스는 다음과 같이 기술되어 있다. “비극은 그 끝까지 완결되어 있고 일정한 크기를 갖는 고귀한 행동의 재현으로서, 작품을 구성하는 부분에 따라 각기 다양한 종류의 양념으로 맛을 낸 언어를 수단으로 삼는다. 그리고 비극의 재현은 이야기가 아닌 극의 등장인물에 의해 이루어지며 연민과 두려움을 재현함으로써 그러한 종류의 감정에 대한 카타르시스를 실현한다” (아리스토텔레스, 토도로프, 뒤퐁록, 랄로, *op. cit.*, p.131). 뒤퐁록과 랄로는 본 문장의 주해에서 “비극의 정의를 구성하는 이 마지막 요소”가 “명백하게 밝혀지지 않은 채로 『시학』을 읽는 독자에게 수수께끼를 던지고” 있다고 서술한다 (아리스토텔레스, 토도로프, 뒤퐁록, 랄로, *op. cit.*, p.142). 카타르시스는 여전히 논란의 대상이며, 이에 대한 다양한 논의가 이루어지고 있다.

22) 베르톨트 브레히트, *op. cit.*, p.17.

원문은 다음과 같다. “Diese Reinigung erfolgt auf Grund eines eigentümlichen psychischen Aktes, der *Einfühlung* des Zuschauers in die handelnden Personen, die von den Schauspielern nachgeahmt werden” (Bertolt Brecht, Werner Hecht (ed.), *op. cit.*, p.171).

질이며, 그런 환상을 성취하기 위해 다른 조건들이 요구되는 것이다.<sup>23)</sup>

위의 서술은 오랫동안 연극을 지배해왔던 아리스토텔레스적 연극의 성격을 단적으로 보여준다. 비극의 목적인 카타르시스를 성취하기 위해서 관객은 등장인물에게 공감해야 하며, 이 공감은 관객의 등장인물에 대한 동일시에서 출발하는데, 동일시가 일어나기 위해서는 현실과 혼동될 만한 극적 환상이 요구된다. 극적 환상-동일시-공감-카타르시스로 이어지는 도식 속에서, 공감은 관객이 등장인물이라는 허구적 타인의 감정을 마치 진짜 자신의 것인 양 받아들이는 과정을 의미하게 된다. 여기서 공감이라는 개념은 단순히 감정의 공유가 아니라 관객이 등장인물과 완전히 동일한 감정을 느끼는 것, 내지는 그렇게 되기를 추구하는 것에 가까워진다. 한 쪽의 감정이 다른 한 쪽으로 옮겨 들어가는, 말 그대로 감정이 ‘이입’<sup>24)</sup>되는 현상인 것이다.

브레히트는 아리스토텔레스적 연극을 극적 환상-동일시-공감-카타르시스라는 도식으로 정리함으로써, 20세기 이전까지 존재하지 않았던 공감이라는 개념이 기원전부터 계속되어 온 연극론 속에 어떻게 내재되어 있었는지를 짚어낸다. 그 전까지 타인의 감정을 내 것처럼 받아들이는 능력은 연민(pity)이나 동정(sympathy) 등의 유사한 개념들로 부분적으로 대체되고 있었다. 특히 동정은 “인간의 삶 속의 괴로운 사건에 대한 염려와 슬픔의 감정 표현”이라는<sup>25)</sup> 현대적인 의미로 통용되기 전까지 공감과 유사한 뜻으로 받아들여졌다.<sup>26)</sup> 하지만 공감이 등장하면서

---

23) 원준식, “비아리스토텔레스적 연극미학 (I) : 감정이입에서 능동적인 소통으로”, 『미학·예술학연구』, 33 (2011) p.148.

24) 이입(移入)의 사전적 정의는 ‘옮기어 들임’이다. 국립국어원, “이입”, 『네이버 국어사전』, URL = <<http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=30648700>>.

25) “Expression of concern or sorrow about distressful events in a person's life” (Arthur J. Clark, "Empathy and sympathy: Therapeutic Distinctions in Counseling", *Journal of Mental Health Counseling*, 32.2 (2010), pp.95-101. Karen E. Gerdes, "Empathy, Sympathy, and Pity: 21st-Century Definitions and Implications for Practice and Research", *Journal of Social Service Research*, 37 (2011) p.233에서 재인용).

26) 이는 sympathy의 어원인 그리스 단어 *sympatheias*만 보아도 알 수 있다. *sympatheias*는 ‘함께(=together)’라는 뜻의 *syn*-과 ‘느낌(feeling)’이라는 뜻의 *pathos*가 합쳐진 것이다. Karen E. Gerdes, *op. cit.*, p.232.

감정 공유, 이입과 관련된 개념들은 분화되기 시작하였다. 브레히트는 아리스토텔레스적 연극에서의 공감을 비판하였지만, 역설적으로 그의 비판을 통하여 공감은 연극에 비하여 턱없이 짧은 역사를 지니고도 연극론의 주된 요소 중 하나로 자연스레 받아들여진 셈이다.

크라스너에 따르면, 브레히트는 아리스토텔레스적 연극에서의 공감이 “논리적인 분석과 냉철한 관찰을 혼란스럽게 만들고, 이성을 오염시키며, 편협한 흥미에서 발생하고, 객관적으로 사회적 상황을 평가하는 데 요구되는 판단력을 흐린다”고 생각하였다.<sup>27)</sup> 그는 관객의 판단력과 이성을 증진시키기 위하여 관객의 공감 대신 생소화를 유도하고자 했다. 관객이 공연에 ‘최면에 걸리듯’ 빠져들 여지를 주는 극적 환상을 제거하고 연극을 낯설게 보여줌으로써, 그는 관객으로 하여금 비판적인 자세를 끌어내려 시도하였다.<sup>28)</sup>

물론 브레히트가 공감을 전적으로 부정하기만 했던 것은 아니다. 1936년경 발표한 ‘아리스토텔레스의 시학 비판(Kritik der Poetik des Aristoteles)’ 을 비롯하여 그는 여러 글에서 전통적인 극 형식과 그 기제 중 하나인 공감을 비판하였다. 하지만 1930년 초연된 오페라 <마하고니시의 흥망>의 주석에서 밝히고 있듯이 그는 전통적인 극 형식과 자신의 서사적 형식을 완전하게 대조되는 것으로 여기지는 않았다.<sup>29)</sup> 이 주석에서 브레히트는 ‘극적 형식의 연극’ 과 ‘서사적 형식의 연극’ 의 차이점을 도표로 만들어 설명하였다. 이 표에 따르면 극적 형식의 연극은 ‘관객의 감정을 일깨우고’ 서사적 형식의 연극은 ‘관객으로 하여금 결단하게’ 하지만<sup>30)</sup>, 이는 “결정적인 반대가 아니라 강조점의 이전” 이라고 분명히 밝히고 있다.<sup>31)</sup> 이후 1933년~1949년의 망명기간 동안 서사극 이론은 다시 큰 변화를 겪는다.<sup>32)</sup> 망명기간 후

---

27) "...it obfuscates logical analysis and cool-headed observation, pollute reason, arises from parochial interests, and clouds judgements required to assess social conditions objectively" (Krasner, *op. cit.*, p.260).

28) 베르톨트 브레히트, *op. cit.*, pp.154-155.

29) 한국연극학회, 『20세기 독일어권 연극』 (2001), pp.151-152.

30) *Ibid.*, p.152.

31) Bertolt Brecht, *Aufstieg und Fall der Stadt Mahagonny*, (Berlin: Suhrkamp Verlag, 1963), pp.88-89. *Ibid.*, p.152에서 재인용.

브레히트는 “지성에 의해 산출된 감정”<sup>32)</sup>이라는 전제가 있기는 하였으나 감정을 인정했으며, 연기에서의 공감도 연습과 배역 이해로 한정하긴 했지만 부분적으로 인정하였다.<sup>34)</sup> 공감과 대비되는 개념으로서의 생소화 역시 감정과 공감을 밀어내고 이성과 비판만을 선택하는 것이 아니라, 비판과 공감 사이의 변증법적 중개 아래 이해를 증진시키기 위한 방안이었다.<sup>35)</sup>

하지만 그럼에도 불구하고, 연극에서의 공감을 구체적으로 정의하고 이것이 촉발할 수 있는 문제를 지적했다는 점에서 공감에 대한 브레히트의 비판적 입장은 여전히 유효하다.

아리스토텔레스적 연극에서의 공감에 대한 비판은 아리스토텔레스적 연극을 “확립된 계급 구조의 도구”로 받아들이고 이를 거부했던 아우구스토 보알(Augusto Boal)에게도 이어진다.<sup>36)</sup> 보알은 “무대와 객석의 분리는 관객들로부터 행동할 권한을 빼앗을 뿐만 아니라 양자 사이에 수립되는 감정이입의 관계를 통해 생각할 권한마저 넘겨받음으로써, 관객들로 하여금 무대가 전해주는 지각과 감정, 판단 등을 무비판적으로 수용하도록 만드는 것”이라 생각했다.<sup>37)</sup> 이전의 연극에서 지속되어 온 관객의 수동성을 타파하고 관객을 연극의 주체로 만들기 위하여 보알은 공감을 통한 카타르시스나 “배우와 관객의 분리” 등을 포함하는 “아리스토텔레스적 연극의 위압적 요소들을 타파”하려 하였다.<sup>38)</sup>

오랫동안 연극의 주류였던 아리스토텔레스적 연극과 이에 반기를 든 브레히트, 보알의 비아리스토텔레스적 연극은 분명히 다르지만, 공감과 감정에 대한 정의는 같은 방식으로 이루어지고 있다. 여기서 공감이란 앞서 서술했듯이 배우/등장인물의 감정이 관객에게 그대로 옮겨 들어가

---

32) *Ibid.*, p.158.

33) George Buehler, *Bertolt Brecht-Erwin Piscator: Ein Vergleich ihrer theoretischen Schriften*, (Bonn: Bouvier, 1978), p.150. *Ibid.*, p.158에서 재인용.

34) *Ibid.*, p.158.

35) 송동준 외, 『브레히트의 서사극-유형학적 고찰-』 (1993), p.200.

36) 마빈 칼슨, 『연극의 이론』, 김익두, 최낙용, 김월덕, 이영배 역 (2004) p.603.

37) 원준식, *op. cit.*, p.162.

38) *Ibid.*, p.163.

는 현상이다. 한 쪽의 감정이 다른 한 쪽으로 흘러들어간다는 공감의 정의는 일방향적인 감정 전달 과정을 전제하고 있다. 전통적 시각에서의 감정 전달 과정을 요약하면 다음과 같다: 배우/등장인물 A는 자신의 감정을 발신하고, 관객 B는 A의 상황을 이해한 뒤 그 감정을 수신하여 공감한다. 흔히 사용되는 ‘감정이입하다’ 라는 표현은 그 자체로서 이입의 주체를 관객으로, 객체를 배우/등장인물로 설정하고 있다. 그러나 감정 전달 과정으로 보자면 배우/등장인물 A의 감정이 관객 B에게로 옮겨들어오는 것이지, 그 역은 아니다. 전통적인 공연 이론에서 무대 위 등장인물의 감정은 배우/등장인물로부터 관객에게 일방향적으로 발신되는 것으로 받아들여진다. 관객은 무대로부터 전달된 텍스트를 해석하여 공감하는 수신자가 된다. 발신자와 수신자를 명확하게 구분하는 전통적 시각은 무대와 객석, 배우/등장인물과 관객을 근본적으로 분리시킨다. 근대 이후의 많은 연출가와 연극 이론가들은 무대와 객석을 분리하는 일방향적 의미의 송수신 구조가 더 이상 유효하지 않다고 지적해 왔다.<sup>39)</sup>

감정의 정의를 두고도 오랫동안 하나의 개념이 통용되었다. 전통적인 공연이론에서 감정이란 등장인물이 느끼는 모든 심리 상태를 포괄하며 폭넓은 개념으로 사용된다. 브레히트의 이론을 따른다면 감정은 관객이 과도하게 몰입할 경우 공연에 대한 이성적 판단을 저해하는 요소로, 흔히 말하는 이성과 대치되는 구도로서의 감정과 맥을 같이 한다. 관객 자신이 그 등장인물이 된 것처럼 느끼고 생각하려 하며 그런 과정을 통하여 등장인물의 입장에 한없이 가까워진다는 측면에서, 공감은 단순한 정서 공유 차원이 아니라 등장인물 상황에 대한 관객의 복합적인 이해와 해석을 모두 아우른다. 전통적인 시각에서, 관객이 A라는 등장인물의 감정을 느끼는 것과 그 감정의 배경이 된 상황을 이해하는 것은 분리되지 않는다. A가 놓인 상황에 대한 이해가 먼저 일어나지 않고서는 그 감정을 자기 일처럼 느낄 수 없다고 보았기 때문이다. 관객의 눈앞에서 등장인물 A가 아무리 서글프게 울고 있더라도 관객이 그 울음의 기저에 깔린 상황을 알지 못한다면 관객이 어떻게 A의 감정에 공감할 수 있겠느냐

---

39) 이강임, *op. cit.*, pp.193-234.

냐는 것이다. 전통적인 공연이론에서 공감은 등장인물과 그 주변 상황, 얽혀 있는 내러티브에 대한 관객의 선행적인 이해를 전제한다. 등장인물에 대한 이해는 복잡하고 인지적인 과정으로 다분히 관객의 의식 수준에서 이루어진다. 따라서 공감의 선행적 이해에 대한 전제는 공감을 의식적인 과정으로 상정한다.

공연이론에서의 공감에 대한 관점은 20세기 이후 철학, 미학 등에서의 담론 변화와 더불어 변화를 맞이하였다. 그리고 심리학, 인지과학, 신경과학의 접근법이 도입된 인지론적 전환 이후 이 변화는 더욱 가속화되어 그 결과로 이제 공감은 공연이론에서도 역시 인지적 기능으로 받아들여지게 되었다. 인지적 기능으로서의 관객 공감에 대한 논의에 앞서 인지론이라 통칭되는 심리학, 인지과학 등의 분야에서 공감이 어떠한 개념으로 연구되고 있는지 알아보는 과정이 먼저 필요할 것이다.

## 2.2. 인지론에서 바라보는 공감의 개념

서론에서 언급한 바와 같이 공감은 타인의 심적 상태를 공유한다는 큰 맥락에서는 동일하지만 세부적으로는 다양한 정의를 갖고 있다. 하나의 정의로 묶이기보다 제각각의 범주에서 다르게 정의되는 공감의 성격은 인지론에서도 마찬가지로 나타난다.

인지론의 큰 축 중 하나인 심리학에서는 공감을 “다른 사람의 느낌과 정서를 이해하고 빠져드는, 또는 다른 사람의 관점에서 무언가를 경험하는 능력” 40)이라고 정의한다. 공감의 다양한 정의와 인접영역에 대한 논의만으로도 무수한 논문이 쏟아지는 시점에서 이와 같은 정의는 지나치게 간략한 표현으로 보이기도 한다. 하지만 이 표현은 공감의 가장 중요한 측면을 담아내고 있다. 우선 공감이라는 개념은 타인의 입장에 대한 모든 종합적인 이해 과정을 일컫는 것이 아니라, 느낌과 정서라는 감

---

40) "The capacity to understand and enter into another person's feelings and emotions or to experience something from the other person's point of view" (Andrew M. Colman, *op. cit.*, p.241).

정적 차원만을 지칭한다. 그리고 위의 정의에 따르면, 공감이란 곧 타인의 관점에서의 ‘경험’이다.

경우에 따라 다양한 용어로 변형되지만 위의 정의에서 언급된 정서적 공감(emotional empathy)과 관점 수용(perspective taking)은 인지과학에서 공감을 정의하는 두 축이 된다. 스테파니 프레스톤과 알리시아 호펠리히(Stephanie D. Preston & Alicia J. Hofelich)는 자신들의 논문에서 공감과 관련되는 여러 개념들을 정의하고 인접어를 범주화하였다. 그들은 정서적 공감을 “참 공감”(“True empathy”)의 인접어로 제시하면서 정서적 공감, 공감, 참 공감을 인접어 집단으로 묶었다. 또한 그들은 관점 수용을 인지적 공감(cognitive empathy)의 인접어로 제시하였다. 관점 수용, 마음이론(theory of mind), 하향 시뮬레이션(top-down simulation)이 하나의 인접어 집단으로 규정되었다.<sup>41)</sup> 이 주장은 정서적 공감과 관점 수용을 분리하여 공감을 정의한다는 것의 예시가 될 수 있다.

공감의 구성 요소를 정서적 공감과 관점 수용으로 나누어서 받아들이는 인지론의 접근 방식은 공연이론에서 전통적으로 이해되던 공감 개념을 구체적으로 분화시킨다. 앞에서 서술한 바와 같이, 전통적인 공연이론에서는 관객이 등장인물의 관점을 이해하는 과정과 등장인물의 정서를 공유하는 과정이 분리되지 않은 채 받아들여졌다. 인지과학 분야에서의 공감에 대한 세분화된 정의의 도입으로, 이제 공연이론에서도 그 동안 나눠지 않았던 방대한 공감 개념을 세밀하게 쪼개어 바라볼 수 있게 되었다. 공감이란 단어 아래 묶여 있던 여러 개념들은 이제 정서, 관점 수용, 인지적 측면, 지각적 측면<sup>42)</sup> 등의 다양한 분류기준 아래 더 구체적

---

41) 프레스톤과 호펠리히는 그 외에 정서적 전염(emotional contagion), 공감적 정확도(empathic accuracy), 동정(sympathy) 등 많은 인접어들에 대해서도 정의내리고 있다. Stephanie D. Preston & Alicia J. Hofelich, "The Many Faces of Empathy: Parsing Empathic Phenomena through a Proximate, Dynamic-Systems View of Representing the Other in the Self", *emotion review*, 4.1 (2012) p.25.

42) 앞에서 서술한 인지라는 단어처럼 지각(perception)이라는 단어 역시 다양한 의미를 갖고 있다. 일반적으로 지각이란 “환경을 표상하고 이해하기 위한 감각 정보의 조직, 식별, 해석”을 의미하는데, “모든 지각은 결과적으로 감각기관의 신체적 자극

으로 인식되기 시작하였다.

인지론에서 공감은 정서적 공감과 관점 수용으로 구성되고, 이 중 관점 수용은 마음이론과 유사한 개념으로 사용된다. 마음이론은 나와 다른 타인의 심적 상태를 표상할 수 있는 능력을 말한다.<sup>43)</sup> 관점 수용과 마음이론이 종종 비슷한 의미로 사용되기는 하나, 마음이론이 언제나 공감의 테두리 안에 한정되는 것은 아니다. 마음이론에는 타인의 정서뿐만 아니라 생각, 의도, 믿음을 이해하는 능력 또한 포함된다. 따라서 마음이론은 공감의 하위 단위나 공감과 완전히 동일한 개념이 아니다. 단순화시켜 생각한다면 일종의 교집합으로 묘사하는 것이 가장 적절할 것이다.

공감과 마음이론 사이의 관계는 발터의 연구에서 구체적으로 제시된다. 발터는 타인의 정의적(情意的) 상태를 관찰했을 때 관찰자에게 뇌

---

에서 비롯된 신경 체계에서의 신호를 포함한다.” (“organization, identification and interpretation of sensory information in order to represent and understand the environment. All perception involves signals in the nervous system, which in turn result from physical stimulation of the sense organs” (“Perception”, *Wikipedia, The Free Encyclopedia* (14 Dec 2012) URL = <<http://en.wikipedia.org/wiki/Perception>>).) 지각은 주로 입력된 감각 신호를 처리하는 상향 과정에 집중하여 서술되나, 또한 “이러한 신호들의 수동적인 수령이 아니라, 학습, 기억, 기대에 의하여 형성될 수 있음”을 일반적인 정의에서는 언급하고 있다. (“Perception is not the passive receipt of these signals, but can be shaped by learning, memory and expectation” (*Ibid.*)) 코르시니의 *The Dictionary of Psychology*에서는 지각을 “외적 대상, 특성, 관계에 의하여 자극되는 감각(을 가지는 것)의 자각”이라고 정의한다. (“The awareness of (having) the senses being stimulated by external objects, qualities, or relations” (*Corsini, op. cit.*, p.705).)

심리학, 인지과학 등의 영역에 한정짓더라도 상황에 따라 인지와 지각 모두 다양한 범주를 갖게 되므로 단순하게 말하기는 어려우나, 인지와 지각을 대비적인 의미로 사용할 때는 보통 아주 좁은 의미에서의 개념을 의미한다. 이 경우, 인지는 앞에서 서술한 바와 같이 주의, 추론, 의사결정처럼 지각에 비하여 상대적으로 복잡하고 더 하향적인 정신 과정을 의미한다. 그리고 지각은 의식 외부에서 일어나는 감각 신호의 즉각적이고 상황적인 처리를 의미한다.

본고에서는 지각 또는 지각적이란 표현은 대부분 인지와 구별되며 일정부분 대치를 이루는 맥락에서 사용되고 있다. 인지 또는 인지적이란 표현은 인문학과 과학을 오가며 논의의 맥락이 계속 바뀌는 특성상 광의와 협의의 오간다. 공연이론에 인지적 지각이 도입되기 시작하였다는 뜻에서 언급할 때는 인지론 전체를 아우르는 큰 맥락에서 사용되며, 지각/지각적이라는 표현과 이어서 언급될 때는 좁은 의미에서의 정의를 따른다. 본고에서는 논의의 편의성을 위하여 지각의 개념을 가급적 단순화시켜 좁은 의미로 사용하고 있으나, 실제 지각이라는 단어가 갖고 있는 복합적인 개념들은 참고해 둘 필요가 있다.

43) 마음이론에 대한 설명은 이후 3장 1절에서 본격적으로 이루어진다.



활동을 통해 유발되는 요소를 세 가지 범주로 제시하였다. 인지적 마음 이론(cognitive ToM), 인지적 공감 = 정의적<sup>44)</sup> 마음이론(cognitive empathy = affective ToM)<sup>45)</sup>, 정의적 공감(affective empathy)이 그것이다. 발터는 세 가지 범주를 분류하면서 그 동안 공감을 두고 이루어진 연구 결과를 모아 다음 쪽의 그림1과 같은 뇌 회로를 제시했다.

발터는 마음이론이 일반적으로 타인의 심적 상태를 표상하고 이해하는 능력을 의미한다고 말한다. 여기서 심적 상태란 믿음, 욕망, 의도, 또한 정서와 정의적 상태를 아우르는 것이다.<sup>46)</sup> 그리고 복합적인 마음이론을 정확히 정의내리기 위하여 앞에서와 같이 인지적 마음이론과 정의적 마음이론 = 인지적 공감을 분리하여 규정하고 있다.

44) ‘affective’ 라는 단어는 학문 분야와 개념 접근에 따라 국내에서 다양한 방식으로 번역되고 있다. 심리학에서는 보통 ‘정의적(情意的)’ 이라고 번역하는 것이 관례이며(양돈규 편저, 『한영/영한 심리학 용어집』 (서울: 학지사, 2003) p.258 참조), 본고에서 사용되고 있는 의미 역시 이에 부합하므로 ‘정의적’ 으로 번역하고자 한다. 인문학에서는 이 단어가 많은 경우 ‘정서적’ 이라고 번역되나, 심리학에서는 ‘정서적’ 이라는 단어가 ‘emotional’ 과 강력히 연결되어 있기 때문에 ‘정서적’ 이라고 번역할 경우 양 학문의 서로 다른 개념 사이에서 혼란을 초래할 가능성이 있어 본고에서는 불가피하게 ‘정의적’ 으로 번역하는 방향을 선택하였다. ‘정동적’ 이라고 번역하는 경우도 있는데, 이 번역은 대부분 정신분석학에서 ‘affect’ 를 ‘정동’ 이라 번역하는 맥락과 맞닿아있다. (미국정신분석학회, 이재훈 역, 『정신분석용어사전』 (한국심리치료연구소, 2002). “정동”, 『네이버 지식백과』 (10 Aug 2002), URL = <<http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=1137&docId=655977&mobile&categoryId=1137>>에서 재인용) 정신분석학에서의 ‘정동’ 은 일반적인 ‘affect’ 의 개념이 아니라 별도의 독립적인 의미를 갖고 있으므로 본고에서는 오해를 피하기 위하여 ‘정동적’ 이라는 번역 또한 배제한다.

심리학에서 감정(affect)이란 콜만의 사전적 정의에 따르면 “행복, 슬픔, 공포나 분노와 같은 정서 또는 주관적으로 경험된 느낌” 을 의미한다. (“Emotion or subjectively experienced feeling, such as happiness, sadness, fear, or anger” (Colman, *op. cit.*, p.16).) 코르시니는 감정을 “1. 외적인 발현뿐만 아니라 사고에 연관된 정서적인 느낌, 음조, 기분. 2. 정서와 느낌을 포함하는 마음 측면의 초기 명칭” 이라 정의하였다. (“1. The emotional feeling, tone, and mood attached to a thought, as well as its external manifestations. 2. An early designation of that aspect of the mind that contains emotions and feelings” (Corsini, *op. cit.*, p.24).)

본고에서는 콜만과 코르시니의 정의를 종합하여 정서와 느낌의 복합적인 차원으로 서 감정을 이해하고자 한다.

45) 정의적 마음이론은 정신화의 정서적인 형태로, 타인의 정서에 대한 추론을 지칭한다. (Simone G. Shamay-Tsoory, “The Neural Bases for Empathy”, *The Neuroscientist*, 17:1 (2011) p.21)

46) Walter, *op. cit.*, p.10.

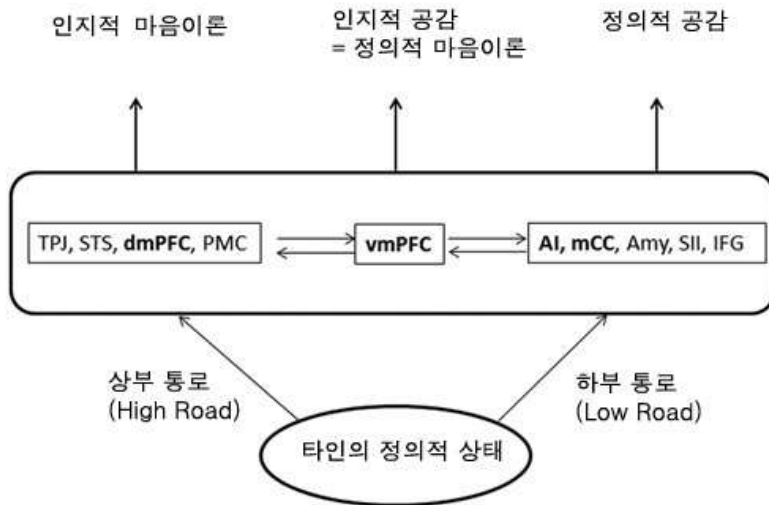


그림1. 발터의 공감과 마음이론에 대한 뇌 회로47)

47) 뇌 영역에 대한 각 약어들의 뜻과 대략적인 기능은 다음과 같다.

- TPJ: 측두-두정엽 경계영역(temporo-parietal junction). 나-타인 구분 과정과 마음이론에 결정적인 역할을 한다고 알려져 있다. ("Temporoparietal junction", Wikipedia, The Free Encyclopedia (17 March 2013) URL = <[http://en.wikipedia.org/wiki/Temporoparietal\\_junction](http://en.wikipedia.org/wiki/Temporoparietal_junction)>)
- STS: 상측두구(superior temporal sulcus). 타인들의 공동주의(joint attention)와 타인들의 정서가 어디로 향하는지 결정하는 데 중요하다. 또한 생물학적 움직임(biological motion) 지각과도 관련된다. ("Superior temporal sulcus", Wikipedia, The Free Encyclopedia (29 April 2013) URL = <[http://en.wikipedia.org/wiki/Superior\\_temporal\\_sulcus](http://en.wikipedia.org/wiki/Superior_temporal_sulcus)>)
- dmPFC: 등쪽내측 전전두엽피질(dorsomedial prefrontal cortex).
- PMC: 후내측피질(posteromedial cortex). 즉, 췌기앞소엽(precuneus), 후대상회(posterior cingulate), 그리고 내측 상두정엽피질(medial superior parietal cortex)을 말한다.
- vmPFC: 복내측 전전두엽피질(ventromedial prefrontal cortex). 위험, 공포 처리와 관련된다. 또한 정서 반응 억제와 의사결정 과정에서도 역할을 한다. ("Ventromedial prefrontal cortex", Wikipedia, The Free Encyclopedia (13 June 2013) URL = <[http://en.wikipedia.org/wiki/Ventromedial\\_prefrontal\\_cortex](http://en.wikipedia.org/wiki/Ventromedial_prefrontal_cortex)>)
- AI: 전측 뇌섬엽(anterior insula). 냄새 및 오염/손상 광경에 대한 혐오 감각을 처리한다. 거울 뉴런과 관련된다. 폭력, 정서 처리, 공감, 오르가즘과도 관련된다. ("Insular cortex", Wikipedia, The Free Encyclopedia (30 April 2013) URL = <[http://en.wikipedia.org/wiki/Insular\\_cortex](http://en.wikipedia.org/wiki/Insular_cortex)>)
- mCC: 중앙부대상피질(midcingulate cortex). mCC는 슬전측대상피질(perigenual anterior cingulate cortex)과 함께 전측대상피질(anterior cingulate cortex)을 구성한다. 전측대상피질은 "주의, 반응 억제, 정서 반응(특히 통증에 관한)에 관여" 한

자료: Henrik Walter, "Social Cognitive Neuroscience of Empathy: Concepts, Circuits, and Genes", *Emotion Review*, 4.1 (2012) p.11.

위와 같은 발터의 정의는 정의적 차원과 관련되지 않는 타인에 대한 이해 과정을 인지적 마음이론이라는 갈래로 분리시킬 수 있는 근거를 신경과학적 토대 위에서 제시하고 있다. 공감의 정의적인 영역을 벗어나 타인의 관점에서의 모든 이해와 표상을 아우르기 시작한다면 공감의 개념은 지나치게 비대해진다. 그렇게 된다면 너무 많은 세부 영역을 포괄하면서 오히려 의미와 경계가 모호해져버릴 것이다. 따라서 논의의 여지는 있되 공감은 대개 정의적 측면으로 한정된다.

공감을 타인의 관점에서의 모든 이해와 직결시키지 않는 개념 설정은 전통적 공연이론에서의 공감에 새로운 방향을 제시한다. 그 동안 공연이론에서는 공감이 일어나기 위해서 관객이 타인, 즉 등장인물의 입장이 되어 그가 생각하고 느끼는 모든 절차를 먼저 이해한다고 전제하였다. 전통적인 공연이론에서 받아들여졌던 광의로서의 공감은 관객이 등장인물에 이입하고 몰입하는 방식들을 종합적으로 이해하는 데 도움을 주었다. 하지만 이것만으로는 공감을 세부적으로 분석하는 데 한계가 따른다. 공감을 세부적으로 탐구하기 위해서는 인지과학 등의 여러 영역에서

- 
- 다. (곽호완, 박창호, 이태연, 김문수, 진영선, *op. cit.* "전측 대상회", 『네이버 지식백과』, URL = <<http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=1137&docId=274074&mobile&categoryId=1137>>에서 재인용)
- AMY: 편도체(amygdala). "대뇌변연계의 일부로서 생득적행동, 정동행동, 자율신경기능의 발현에 관여한다." (강영희, 『생명과학대사전』 (2008), "편도체", 『네이버 지식백과』, URL = <<http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=575&docId=432745&mobile&categoryId=1657>>에서 재인용)
- SII: 2차 체감각 피질(secondary somatosensory cortex). 가벼운 접촉, 고통, 내장 감각, 촉각 주의에 반응할 때 활성화된다. 두정부 복부 영역(Parietal Ventral area)과 더불어 신체 표면을 지도화한다. ("Secondary somatosensory cortex", Wikipedia, The Free Encyclopedia (28 December 2012) URL = <[http://en.wikipedia.org/wiki/Secondary\\_somatosensory\\_cortex](http://en.wikipedia.org/wiki/Secondary_somatosensory_cortex)>)
- FG: 하전두회(inferior frontal gyrus). 우측 하전두회는 일반적으로 위험 혐오와 관련되어 있다고 알려져 있다. 좌측 하전두회는 언어 산출과 동사 이해에 중요한 영역이다. ("Inferior frontal gyrus", Wikipedia, The Free Encyclopedia (27 February 2013) URL = <[http://en.wikipedia.org/wiki/Inferior\\_frontal\\_gyrus](http://en.wikipedia.org/wiki/Inferior_frontal_gyrus)>)

이루어지고 있는 공감의 정의를 공연이론에도 통합적으로 받아들여야 한다. 이렇게 접근할 경우, 같은 개념을 두고 다른 방식으로 연구해 온 인지과학 및 타 영역에서의 연구 성과를 더 정확하고 명료하게 도입하여 사용할 수 있다는 점도 장점이 될 수 있다.

또한 나와는 다른, 명확히 구분되는 타인의 심적 상태를 상정하는 마음이론은 공감 과정에서 나와 타인이 동일시되지 않는다는 점과 양자 간의 차이를 분명하게 규정한다. 이는 동일시를 지향했던 전통적 공연이론에서의 공감 개념에 새로운 관점을 제시한다. 물론 전통적인 시각에서 극적 환상을 통한 관객의 등장인물에 대한 동일시와 공감의 성취를 가정했다 하더라도, 이것이 꼭 예술가와 이론가들이 실제로 관객이 자신을 잇고 등장인물에 완벽히 동일시할 수 있으리라 믿었다는 의미는 아닐 것이다. 하지만 기존 개념에서는 관객이 자기 자신의 심적 상태를 그대로 유지하면서 타인의 심적 상태를 공감한다는 측면이 명확하게 드러나지 않는다. 전통적인 시각에서 등장인물의 감정은 관객에게 완전히 옮겨 들어오며, 그 과정에서 관객 개개인의 심적 상태는 흐릿해진다. 인간은 자신을 유지하며 타인의 감정을 공유할 수는 있으나, 타인과 완전히 동일한 감정을 느낄 수는 없다. 동감한다는 말은 일상에서 흔히 사용되지만 실제로 그러한 현상은 일어나지 않는다. 공연이론에서의 전통적 시각이 오류를 범하고 있는 것은 아니나 기존의 개념 설정에서 야기될 수 있는 애매모호함은 존재하며, 이 모호함은 인지론의 연구 결과를 통하여 기존의 개념을 세분화하고 이를 뒷받침하는 실증적 증거를 제시함으로써 더 명확해질 수 있다.

등장인물의 감정이 관객에게 일방적으로 발신된다는 가정 역시 인지론적 시각을 통하여 반론된다. 많은 심리학적 개념들이 그렇듯이 인지과학 영역에서 공감이란 정상인 범주의 인간관계에서는 언제 어디서나 당연히 일어날 수밖에 없는 기초적인 정신 과정의 일부로 받아들여진다.<sup>48)</sup> 따

---

48) 뇌의 특정 영역에 손상이 있을 경우 공감은 원활하게 이루어지지 않을 수 있다. Nurit Yirmiya, Marian D. Sigman, Connie Kasari and Peter Mundy, "Empathy and Cognition in High-Functioning Children with Autism", *Child Development*, 63:1 (1992), Simon Baron-Cohen & Sally Wheelwright, "The Empathy Quotient: An Investigation of Adults with Asperger Syndrome or High

라서 인지과학, 심리학, 신경과학 관점에서의 공감은 어두운 극장 객석에 앉아 있는 관객 개개인과 무대 위에서 있는 배우 사이에서도 상호적으로 발생한다. 이 상호작용은 관객이 배우/등장인물의 감정에 공감하는 것만큼 뚜렷하고 의식적으로 드러나지는 않는다. 하지만 관객이 배우의 눈앞에 생생히 존재하고 있는 이상 관객의 감정 역시 배우에게 의식적, 무의식적으로 공감된다. 물론 이는 배우와 배우, 관객과 관객 사이에도 똑같이 적용된다. 배우-배우, 배우-관객, 관객-관객을 모두 포괄하는 감정 공유 작용은 공감을 등장인물의 감정에 대한 관객의 이입으로만 받아들이는 것만으로도 간과되기 쉽다. 배우/등장인물에게서 발신된 감정이 수신자인 관객에게 그대로 흘러들어간다는 주장은 배우/등장인물과 관객 사이에서 상호적으로 발생하는 감정의 순환을 왜곡시킨다. 감정은 일방적으로 쏘아지는 것이 아니라 서로 간에 공유되는 것이다.

아리스토텔레스적 연극을 비판하며 제시된, 이성적 판단을 저해하는 요소로서의 공감에 대한 이해도 논란의 여지가 있다. 브레히트로 대표되는 공감 비판은 오랫동안 공연이론을 지배해 온 아리스토텔레스적 연극에 반기를 드는 과정에서 강력하게 주창되었지만, 브레히트와 보알 등이 공감 자체를 완전히 부정했던 것은 아니다.<sup>49)</sup> 그들은 “감정이입 자체가 연극의 목적이 되고, 관객들이 전적으로 그것에 매몰되어 버리는 것”을 비판했다. 브레히트와 보알의 우려를 완전한 기우라 단정할 수는 없을 것이다. 그러나 브레히트의 공감 비판에서 상정하고 있는 감정과 이성적 판단 사이의 도식은 두 개념 사이의 복합적인 관계성을 단순한 대치 구도로 축소시킬 가능성이 있다. 또한 감정을 공유하는 과정으로서의 공감을 정서 개념 자체와 동일한 것으로 간주하게 하는 오해를 불러올 수 있다.

---

Functioning Autism, and Normal Sex Differences", *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 34:2 (2004), Simone G. Shamay-Tsoory, Rachel Tomer, Barry D. Berger and Judith Aharon-Peretz, "Characterization of Empathy Deficits following Prefrontal Brain Damage: The Role of the Right Ventromedial Prefrontal Cortex", *Journal of Cognitive Neuroscience*, 15:3 (2003) 참조.

49) 원준식, *op. cit.*, p.170.

물론 공연에서의 공감과 인지론에서의 공감은 비록 개념은 같더라도 그 양상이 다르기 때문에 신중하게 연결시킬 필요가 있다. 공연에서 일어나는 공감은 복합적이고 다층적인 과정으로 복잡한 상징체계를 아우르고 있다. 이에 반하여 인지과학에서의 공감은 과학적 접근방식에 걸맞게 연구가능한 단위로 나뉘어져 미세하고 기초적인 개념으로 묶여 있다. 이 판이한 양상으로 인하여 두 영역의 개념은 하나로 묶기 어렵게 보이기도 한다. 인간의 기초적인 정서를 의식하기도 어려운 미세 단위로 분리하여 실험실에서 연구한 극도로 정제된 결과물과, 극장에서 이루어지는 종합적 예술 행위에 따른 결과물을 어떻게 동일 선상에서 받아들일 수 있는냐는 의문 또한 제시될 수 있다. 분명 이 차이를 무시하고 성급하게 두 분야의 개념을 완전히 동일시하는 태도는 경계해야 한다.

하지만 인지과학 분야에서 이루어진 공감 연구의 도입이 공연에서 발생하는 공감의 모든 복잡한 층위를 무시하고 단순화시키겠다는 의미는 아니다. 인지론적 연구의 결과물이 인간의 모든 공감 작용에 적용되듯이 공연 분야에도 마찬가지로 인지론적 시각에서의 공감이 적용될 수 있다는 것이다. 인지적 기능으로 이해된 공감은 당연하게도 공연장에서 이루어지는 공감의 전부가 될 수는 없다. 그러나 공연에서 발생하는 복잡한 공감 과정 중 가장 기초적인 작용은 될 수 있다. 인지론적 시각을 도입한다는 것은 복잡하게 꿰어질 관객 공감 과정의 첫 단추를 알기 위한 것이다.

공연이론의 전통적인 시각에서 공감이 이해와 해석을 포괄하며 의식적인 과정에 가깝게 간주되던 것은 인지과학을 비롯한 타 영역과의 통합적 시야 도입을 통해 변화된다. 이후 서술할 많은 연구 결과들이 보여주듯이 공감은 의식에 선행하는 무의식 차원을 포함하고 있다. 인지론적 관점의 도입은 관객이 의식할 수 있는 차원에서의 공감만을 설명하던 기존의 공연이론에 새로운 방향을 제시할 수 있다.

공감에 대한 인지론적 시각의 도입을 통해 관객의 공감에 대한 이해는 새로운 방식으로 구축되기 시작한다. 인지적 기능으로서의 관객 공감이 대두되는 것이다.

### 2.3. 인지적 기능으로서의 관객 공감

많은 과학적 연구의 결실에 힘입어 이제 공감은 인지적인 기능으로 받아들여져 정의적(affective) 반응과 인지적 이해를 포괄한다.<sup>50)</sup> 맥카나키가 자신의 저서에서 정의한 바와 같이 “공감은 정서가 아니지만, 관객들을 순조롭게 정서적인 관여로 이끈다.”<sup>51)</sup>

크라스너는 자신의 학문적 기반인 철학에서 출발하여 관객의 공감이 자연과학적 시각과 인문학적 시각을 아우르면서 어떻게 인지적 기능으로 이해될 수 있는지에 대한 하나의 틀을 제시해준다. 크라스너와 솔츠가 편집한 *Staging Philosophy : Intersections of Theater, Performance, and Philosophy* 중 크라스너 본인이 집필한 “Empathy and Theater”라는 장에서, 그는 공감이 인지적 기능임을 강조하며 “공감은 우리로 하여금 우리 자신만의 세계의 한계를 초월하게 한다”고 주장한다.<sup>52)</sup> 비록 관객의 느낌이 배우와는 다른 시공간적 의식 속에 존재할지라도, 또 다른 세계를 이해하는 행위에서 관객의 상상력, 직관, 관찰에 공감이 영감을 준다는 것이다.<sup>53)</sup> 여기까지는 전통적인 공감에 대한 정의와 차이가 분명히 드러나지 않지만, 크라스너는 이 주장과 더불어 공감이란 또 다른 사람과 통합되는 과정이 아님을 분명히 밝힘으로써 인지적 차원에서의 공감 개념에 접근하고 있다.<sup>54)</sup> 공감이란 타인의 감정에 끌려들어가 자신을 잃는 과정이 아니다. 왜냐하면 공감적 반응은 나와 타인의 차이를 상정하고 있기 때문이다. 이것은 한 개인이 자신의 인지적 시야 안에서 또 다른 이의 존재와 의식을 인정한다는 것을 의미한

---

50) Jean Decety and Philip L. Jackson, "A Social-Neuroscience Perspective on Empathy", *Current Directions in Psychological Science*, 15.2 (2006) p.54.

51) "Empathy is not an emotion, but it readily leads viewers to emotional engagements" (McCanachie, *op. cit.*, p.65).

52) "Empathy, I contend, allows us to transcend the limits of our own world" (Krasner, *op. cit.*, p.256).

53) *Ibid.*, p.256.

54) *Ibid.*, p.258.

다.<sup>55)</sup> 이는 앞서 서술한 인지론적 공감의 관점 수용 측면과 연결된다.

크라스너의 주장은 자신과 다른 타인의 심적 상태를 이해하고 표상하는 마음이론을 통하여 증명된다. 브레히트와 같은 공연이론가들이 비록 과도한 공감에 따른 동일시와 그에 수반되는 판단력 저하를 경계하였다 할지라도, 그것이 곧 그들이 관객이 자신을 잃어버리고 등장인물에 완벽히 동화되는 극단적인 공감이 가능하다고 믿었다는 뜻은 아니다. 하지만 그들이 완벽한 동일시를 실제로 가능하다고 생각했던 그렇지 않은 간에, 자신과 타인 사이에서의 구분되는 심적 상태를 확실히 언급하지 않는 것은 명백하다. 공감을 인지적 기능으로 규정하는 관점에 따르면, 타인의 정서와 느낌을 공유하는 행위는 꼭 관객이 자신을 잠시 잊고 타인에게 가까워져야만 일어나는 것이 아니라 나와 타인을 분리하여 상정한 상태로 일어난다. 이는 기존에는 다루어지지 않았던 부분이며, 공감을 인지적 차원으로 접근하는 분야에서 내어놓은 연구 성과다. 또한 크라스너는 공감이 정의적 반응(affective reaction)의 측면과 인지적 반응(cognitive reaction)의 측면 어느 쪽이든 의미할 수 있다고 주장하였는데<sup>56)</sup>, 두 가지 측면을 아우르는 이해는 앞에서 서술하였던 인지론 분야에 기반한 공감의 통합적 시각과 어느 정도 이어지고 있다.

하지만 인지적 과정으로서의 관객 공감에 대한 크라스너의 의미 있는 시도에도 불구하고, 그의 이론은 몇몇 부분에서 중대한 반박에 직면한다. 우선 그가 가정한 공감의 발생 조건을 살펴 볼 필요가 있다. 크라스너는 극장에서 공감이 발생하기 위해서는 일반적으로 세 가지가 반드시 일어나야 한다고 주장했다. 첫째, 청중은 누구에게 그리고 어디에 주의가 놓여야 하는지를 반드시 인식해야만 한다. 둘째, 행위와 등장인물에 대한 몇 가지 기본적인 이해가 일어나야만 한다. 셋째, 청중은 내러티브를 이해해야만 한다.<sup>57)</sup> 맥카나키는 크라스너가 공감에 대하여 이와 같은 전제를 설정함으로써 현대의 많은 인지적 증거를 무시하는 결과에 다다랐다고 비판한다.<sup>58)</sup> 맥카나키의 주장에 따르면 크라스너는 절차를 거

---

55) *Ibid.*, p.258.

56) *Ibid.*, p.257.

57) *Ibid.*



꾸로 가버린 것이다. 크라스너는 공감의 일어나기 위해서는 위의 세 가지 조건이 선행되어야 한다고 했으나, 현대의 인지론적 연구 결과들은 공감과 위의 세 조건 사이에 오히려 그 반대의 경로가 작동한다는 것을 증명하고 있다. 관객은 어디에 주의를 두어야 할지, 이 등장인물이 누구인지, 그리고 그들의 내러티브가 무엇인지를 알기 위해서 공감을 무의식적으로 관여시킨다.<sup>58)</sup> 이해하고 나서야 공감이 가능한 것이 아니라 이해하기 위해서 공감이 작동하는 것이다. 크라스너의 주장과 달리 “공감이란 의도적인 무대 위 행위에 관여하고 의미를 위하여 그것을 반영할 준비를 항상 하고 있는 사전주도적 탐색 엔진”이다.<sup>60)</sup>

크라스너의 오류는 공감을 합리적인 과정으로 이해하려는 의도에 갇힌 나머지 의식을 벗어나는 수준의, 관객이 채 인식할 수 없는 수준에서 일어나는 정신적 작용을 고려하지 않는 데서 발생한다. 크라스너의 논리대로라면 최근 무수히 상연되고 있는 포스트드라마들은 관객에게서 공감을 재빨리 이끌어내기가 어려울 것이다. 최근의 많은 공연들은 관객이 어디에 주의를 두어야 하는지 미처 인식하기도 전에 또는 그러한 주의의 유도 없이 연행이 시작되며, 도통 이해할 수 없는 행위와 등장인물이 제시되고, 전통적인 의미에서의 인과적인 내러티브도 존재하지 않기 때문이다. 하지만 그런 공연들에도 관객은 공감한다. 즉, 타인의 정서와 느낌을 공유하는 과정으로서 공감은 크라스너가 제시한 것과 같이 많은 선행 조건을 필요로 하지 않으며, 맥카나키가 서술하였듯이 오히려 그러한 조건들을 결과물로서 이끌어내기 위하여 작동한다. 단순히 말하자면, ‘고차원적인’ 이해의 과정을 위해서는 가장 기초적인 단계에서 먼저 타인의 정서와 느낌이 공유되어야 한다.

또한 크라스너가 주장한 청중이 연극에 공감하는 방식 역시 비판의 여지가 있다. 크라스너는 청중이 적어도 다음 네 가지 방식으로 연극에 공감한다고 주장했다. 동일시(identification), 연민(compassion), 동정

---

58) McCanachie, *op. cit.*, pp.71-72.

59) *Ibid.*, p.72.

60) “Empathy is a proactive search engine that is always ready to engage intentional onstage action and mirror it for meaning” (*Ibid.*, p.72).

(sympathy)<sup>61)</sup>, 이해(understanding)가 그것이다. 우선 동일시란 관객이 등장인물로서의 배우와 유사한 상황 속에서 자기 자신을 찾아낼 수 있다는 것이다. 두 번째로 연민은 어떤 점에서 등장인물이 불공정하게 다뤄지고 있다고 느끼는 것으로 정의 및 가치 평가적 측면과 관련된다. 세 번째로 동정은 등장인물의 고통을 느끼는 것으로, 이 고통은 등장인물을 도와주고 싶다는 느낌이나 욕망을 이끌어낸다. 마지막으로 이해는 배우의 느낌, 또는 등장인물의 상황에 대한 이해를 의미한다.<sup>62)</sup> 맥카나키는 이 분류 속에서 크라스너가 공감과 정서를 혼동하고 있으며, 별개로 존재하는 개념들을 공감과 무리하게 통합하고 있다고 말한다.<sup>63)</sup> 크라스너가 제시한 위의 개념들은 공감 안에 포함되는 개념들이 아니라 공감과 연관성을 갖고 있을 뿐이다.

동일시와 이해는 한층 더 복잡한 사고 과정을 전제하는 개념으로 공감이라는 기초적이고 의도 선행적인 작용과 일치시킬 수 없으며, 두 개념은 공감의 방식에 포함시킬 수 없다. 연민과 동정은 종종 비슷한 개념으로 받아들여지곤 하는데, 프레스톤과 호펠리히는 공감과 관련된 단어들 중 정의를 하면서 동정의 유의어 중 하나로 연민을 정리했다.<sup>64)</sup> 그들은 동정을 “타인을 ‘가엾게’ 여기는, 연민어린 걱정의 인정 많은 느낌”<sup>65)</sup>이라고 정의했다. 이렇게 정의된 동정은 공감 과정 안에 포함되지 않으며 단지 유사성만을 가진다.

발터 역시 공감과 그와 관련된 개념들의 필수 요소를 진술하면서 동정을 정의적 공감, 인지적 공감과 별개의 항목으로 분류하였다. 발터의 분류에 따르면 정의적 공감의 요소로는 정의적 경험(affective experience), 정의적 동형성(affective isomorphy), 관점 수용, 자아-타인 구별(self-other distinction), 타인 지향(other orientation)이 있

---

61) sympathy는 학문 분야 및 시기에 따라 공감, 동정, 동감 등 다양하게 번역되나 본고에서는 크라스너가 의도한 맥락에 맞춰 동정으로 번역하고자 한다. sympathy의 의미 및 시기적 의미 변화에 대해서는 Karen E. Gerdes, *op. cit.* 참조.

62) Krasner, *op. cit.*, pp.258-259.

63) McCanachie, *op. cit.*, pp.71-72.

64) Preston & Hofelich, *op. cit.*, p.25.

65) "Tenderhearted feelings of compassionate concern, feeling "sorry for" the other" (*Ibid.*, p.25).

으며, 정의적 행동(affective behavior)도 요소가 될 수 있다. 인지적 공감의 요소로는 관점 수용, 자아-타인 구별이 있으며, 역시 정의적 행동도 요소가 될 수 있다. 동정은 정의적 행동을 요소로 포함할 수 있다는 점과 정의적 경험, 관점 수용, 자아-타인 구별, 타인 지향 요소를 지닌다는 점에서는 공감의 분류들과 공통점을 보이지만 친사회적 동기(prosocial motivation) 요소가 포함되면서 공감의 범주에는 들어가지 않는다.<sup>66)</sup> 무엇보다도 동정이나 연민 같은 개념들은 공감이라는 과정이 아니라 정서적인 결과물에 가까우며, 크라스너의 논리 속에서 이들은 정확히 분류되지 못한 채 혼재되어 있다.

공감은 시대와 분야에 따라, 더 나아가서는 논의의 맥락에 따라 조금씩 다르게 정의될 가능성이 있을 정도로 복잡하고 다양한 의미를 갖고 있다. 공감과 유사한 개념들도 마찬가지로. 따라서 공감과 기타 유사개념의 정의를 내리고 서로간의 관계를 설정하는 것은 조심스럽게 접근해야 하는 일이다. 크라스너의 분류법은 인지적 기능으로서의 공감에 대한 의미 있는 시도에도 불구하고 공감을 다시금 온갖 유사개념이 뒤섞인 혼란스러운 정의로 치닫게 한다.

크라스너는 공감을 인지적으로 이해할 수 있게 해주었지만 그의 이론에도 여전히 오류는 존재하며, 따라서 크라스너의 이론적 오류를 해결할 수 있는 다른 관점이 새롭게 떠오른다. 이때 그의 첫 번째 오류에 대한 반론이 중요한 열쇠로 작용한다. 공감은 의도적인 주의에 선행되는 무의식적이고 자동적인 과정이다. 이 명제는 앞서 언급하였던, 심리학, 인지과학, 신경과학 등의 분야에서 이어져 오고 있던 또 하나의 연구 갈래로 공감의 이해를 이끌어 간다. 그것이 바로 체화된 시뮬레이션 이론이다. 체화된 시뮬레이션 이론은 마음이론과 함께 타인의 마음을 어떻게 아는가에 대한 중요한 틀로 작용하고 있다. 두 이론은 상호보완적이며 어느 쪽이든 공감을 조명하는 데 유용하게 사용될 수 있으나, 공연이론에 적용될 때는 체화된 시뮬레이션 이론이 더 주목할 만한 장점을 보여준다.

---

66) Walter, *op. cit.*, p.10.

### 3. 체화된 시뮬레이션으로서의 공감

#### 3.1. 공감의 양대 이론과 체화된 시뮬레이션 이론

심리학에서 공감을 포함하여 타인의 마음을 어떻게 아는가에 대한 질문은 많은 경우 두 가지 이론으로 길이 나뉜다. 마음이론(Theory of Mind)과 체화된 시뮬레이션이 그것이다.<sup>67)</sup> 마음이론은 타인의 개성적이고 분리된 심적 상태를 상정하여 타인의 믿음과 의도를 이해하는 것이며, 체화된 시뮬레이션은 뇌의 거울 뉴런 체계에서의 타인의 행위, 정서, 목표의 시뮬레이션을 통하여 타인의 심적 상태를 지각하는 것이다.<sup>68)</sup> 두 이론을 간단하게 대비하자면 마음이론은 기본적으로 인지적 하향처리를, 체화된 시뮬레이션은 지각적 상향처리를 기조로 한다. 이 두 이론의 역사는 인지와 지각 사이, 상위의 정신 기능과 전반성적 반사 사이의 경계에 대한 19세기의 논쟁까지 거슬러 올라간다.<sup>69)</sup> 두 이론은 공감에 대한 이해에서도 대표적인 두 축으로 존재하고 있다.<sup>70)</sup>

마음이론과 체화된 시뮬레이션이라는 양대 이론에 대한 시각은 명칭은 다르지만 인접 분야에서 비슷하게 나타난다. 신경과학 분야에서 2012년에 발표된 자밀 자키와 케빈 오스너(Jamil Zaki & Kevin M Ochsner)의 논문에 따르면, 그들은 역사적인 분류법에 따라 인간 공감의 근본적인 신경 메커니즘을 크게 경험 공유(experience sharing)와 정신화(mentalizing)로 분류하였다.<sup>71)</sup> 그리고 이 분류에 최근 몇 년 간 신경과학 쪽에서 관심을 받고 있는 친사회적 염려(prosocial concern)

---

67) Catherine E. Kerr, "Dualism Redux in Recent Neuroscience: "Theory of Mind" and "Embodied Simulation" Hypotheses in Light of Historical Debates About Perception, Cognition, and Mind", *Review of General Psychology*, 12.2 (2008) p.205.

68) *Ibid.*

69) *Ibid.*

70) *Ibid.*

71) Jamil Zaki & Kevin N Ochsner, "The neuroscience of empathy: progress, pitfalls and promise", *Nature Neuroscience*, 15.5 (2012) pp.675-680.

라는 항목을 추가하여 공감을 총 세 가지 측면으로 나누었다.<sup>72)</sup>

경험 공유는 정의적 공감, 공유되는 자아-타인 표상, 정서적 전염과 같은 범주이며, 정신화는 인지적 공감, 관점 수용, 마음이론과 같은 범주로 분류된다. 경험 공유는 ‘신경 공명(neural resonance)’이라 알려진 메커니즘과 종종 관련된다.<sup>73)</sup> 신경 공명이란 관찰자가 자신에게 주어진 내적 상태를 경험할 때와 동일한 상태를 경험하고 있는 대상을 관찰하거나 알 때 두 가지 조건에서 겹쳐지는 신경 체계에 관여하는 경향이다.<sup>74)</sup> 이와 다르게 정신화는 ‘자기-투영(self-projection)’을 포함하는 정중선과 상측두 구조 체계와 관련되는데, 자기-투영이란 미래, 과거, 역사실적 추론, 대상의 관점을 포함하여 관찰자의 ‘지금 여기’ 바깥의 상태를 묘사하는 능력을 말한다.<sup>75)</sup> 자키와 오스너의 신경과학적 분류는 친사회적 염려라는 별도의 항목이 있긴 하지만 공감을 크게 마음이론과 관련되는 영역, 그리고 체화된 시뮬레이션과 관련되는 영역으로 분류한다는 시각을 뒷받침한다. 이와 같은 논문의 언급들은 공감에 대한 심리학에서의 양대 관점이 신경과학에서의 연구 결과를 통해서도 뒷받침된다는 예시라 할 수 있다.

발터는 공감과 마음이론에 대한 뇌 회로를 앞서 그림1로 설명하면서, 다른 사람의 정의적 상태는 상향 정의적 신호 또는 내용과 맥락에서의 하향식 인지 정보에 의하여 관찰자의 활성화를 끌어낼 수 있다고 서술했다.<sup>76)</sup> 이 역시 공감에 대한 기존의 두 이론과 유사점을 보여주며 그를 지지하는 신경과학적 연구 결과를 제시해준다.

하향식의 인지적 과정과 상향식의 지각적 과정으로 공감을 이해하는 방식은 공감의 신경 기반에 대한 보리스 베른하트와 타니아 싱어(Boris C. Bernhardt & Tania Singer)의 연구를 통해서도 뒷받침된다.<sup>77)</sup> 베

---

72) *Ibid.*

73) *Ibid.*

74) *Ibid.*

75) *Ibid.*

76) Walter, *op. cit.*, p.11.

77) Boris C. Bernhardt & Tania Singer, “The Neural Basis of Empathy”, *Annual Review of Neuroscience*, 35 (2012) pp.1-23.

른하트와 싱어는 공감 네트워크를 논의하면서, 클라우스 램, 장 데세티 그리고 타니아 싱어(Claus Lamm, Jean Decety and Tania Singer)의 고통 공감에 대한 메타 분석적 연구 결과를 인용한다.<sup>78)</sup> 램, 데세티, 그리고 싱어는 이전에 있었던 32개의 연구 결과를 놓고 메타 분석을 실시하였다.<sup>79)</sup> 그들은 두 가지 패러다임을 설정하였는데, 고통의 단서-기반 공감 패러다임과 그림-기반 공감 패러다임이 그것이다. 고통의 단서-기반 공감 패러다임 조건에서 참가자는 타인의 고통 반응을 추상적인 화살표 신호 단서로 제시받았다.<sup>80)</sup> 이에 반하여 고통의 그림-기반 공감 패러다임 조건에서는, 참가자들에게 고통 받는 신체 부분의 사진이 직접적으로 제시되었다.<sup>81)</sup> 참가자반응은 기능적 MRI<sup>82)</sup>, 즉 fMRI<sup>83)</sup>로 측정되었다. 그 결과, 단서-기반 조건에서는 마음이론 또는 정신화 관련 과정에서 기능한다고 알려진 영역<sup>84)</sup>이 우선적으로 활성화되었다.<sup>85)</sup> 반면에

78) *Ibid.*

79) Claus Lamm, Jean Decety and Tania Singer, "Meta-analytic evidence for common and distinct neural networks associated with directly experienced pain and empathy for pain", *NeuroImage*, 54:3 (2011) pp.2492-2502.

80) Lamm, Decety and Singer, *op. cit.* Bernhardt & Singer, *op. cit.*, p.5에서 재인용.

81) *Ibid.*

82) Magnetic Resonance Imaging: 자기공명영상법(磁氣共鳴映像法). “자력에 의하여 발생하는 자기장을 이용하여 생체의 임의의 단층상을 얻을 수 있는 첨단의학기계, 또는 그 기계로 만든 영상법”을 말한다 (두산백과. “자기공명영상법”, 『네이버 지식백과』, URL = <<http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=200000000&docId=1185769&mobile&categoryId=200000727>>에서 재인용).

83) Functional Magnetic Resonance Imaging: 기능적 자기 공명 기록법. “두뇌가 활동할 때 혈류의 산소 수준(blood oxygen level dependent : BOLD) 신호를 반복 측정하여 뇌가 기능적으로 활성화된 정도를 측정하는 방법. 공간 해상도와 시간 해상도가 높은 영상을 구성할 수 있다” (곽호완, 박창호, 이태연, 김문수, 진영선, *op. cit.* “기능적 자기 공명 기록법”, 『네이버 지식백과』, URL = <<http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=875&docId=271589&mobile&categoryId=875>>에서 재인용).

84) 구체적으로는 다음과 같다: 내측전전두엽피질(medial prefrontal cortex), 상측두피질(superior temporal cortex), 그리고 측두-두정엽 경계영역(temporo-parietal junction)과 췌기앞소엽/후측대상피질(precuneus/posterior cingulate cortex)과 같은 후측 영역(posterior regions). (Bernhardt & Singer, *op. cit.*, p.5)

85) Uta Frith & Christopher D. Frith, "Development and Neurophysiology of Mentalizing", *Philosophical Transactions of the Royal Society of London. Series B: Biological Sciences*, 358:1431 (2003) pp.459-473, Frank Van Overwalle, "Social cognition and the brain: A meta-analysis", *Human Brain*

그림-기반 조건에서는 원숭이가 지닌 거울 뉴런 네트워크의 인간 상동 기관과 부분적으로 겹치는 네트워크 영역이 더 활성화되었다.<sup>86)</sup>

이 메타분석적 연구 결과가 입증하듯이, 그리고 앞서 발터가 주장하였듯이 공감은 상향 과정과 하향 과정의 두 차원으로 이루어진다. 거칠게 표현하자면, ‘우리가 어떻게 타인의 감정을 경험하는가’ (상향적, 지각적)와 ‘우리가 어떻게 타인의 감정을 이해하는가’ (하향적, 인지적)로 나뉘는 것이다. 보다 상위의 정신 과정인 정신화, 마음이론과 함께 기초적이며 더 즉각적인 시뮬레이션이 일어난다. 공감에는 이 두 가지 방식이 모두 필요하다.

다양한 영역에서 명칭은 조금씩 다르나 유사한 개념으로 구성되는 체화된 시뮬레이션과 마음이론은 서로 대립적인 요소들을 갖고 있으나 이처럼 동시에 상호보완적이다. 체화된 시뮬레이션이 더 즉각적이고 자동적인 처리 과정을 거치며 상향식 신호의 회로를 보여준다면, 마음이론은 체화된 시뮬레이션보다 인지적인 하향식 신호의 회로를 보여준다. 이 둘은 어느 한 가지 요소만 가지고는 공감의 모든 측면을 설명할 수 없다. 각자 자신의 이론으로 설명할 수 있는 부분과 반박되는 부분을 모두 갖고 있기 때문이다. 따라서 아직 하나의 통합이론이 만들어지지 못한 현 단계에서는 두 이론을 각각 공감의 하향 과정과 상향 과정으로 설정하여

---

*Mapping*, 30:3 (2009) pp.829-858, Rebecca Saxe & Nancy Kanwisher, "People thinking about thinking people: The role of the temporo-parietal junction in "theory of mind"", *Neuroimage*, 19:4 (2003) pp.1835-1842, Jason P. Mitchell, "Inferences about Mental States", *Philosophical Transactions of the Royal Society of London. Series B: Biological Sciences*, 364:1521 (2009) pp.1309-1316. Bernhardt & Singer, *op. cit.*, p.7에서 재인용.

86) 구체적인 양상은 다음과 같다: 배외측 및 배내측 전전두엽피질(dorsolateral & dorsomedial PFC)에서 활성화의 상대적 증가. 그리고 양측 하두정엽피질(bilateral inferior parietal cortex)과 하전두회(IFG)에서의 활성화.

Vittorio Gallese, Christian Keysers, and Giacomo Rizzolatti, "A unifying view of the basis of social cognition", *Trends in Cognitive Sciences*, 8:9 (2004) pp.396-403, Christian Keysers & Valeria Gazzola, "Integrating simulation and theory of mind: from self to social cognition", *Trends in Cognitive Sciences*, 11:5 (2007) pp.194-196, Giacomo Rizzolatti, Leonardo Fogassi, and Vittorio Gallese, "Neurophysiological mechanisms underlying the understanding and imitation of action", *Nature Reviews Neuroscience*, 2:9 (2001) pp.661-670. Bernhardt & Singer, *op. cit.*, p.7에서 재인용.

공감을 복합 과정으로 이해하고 있다.

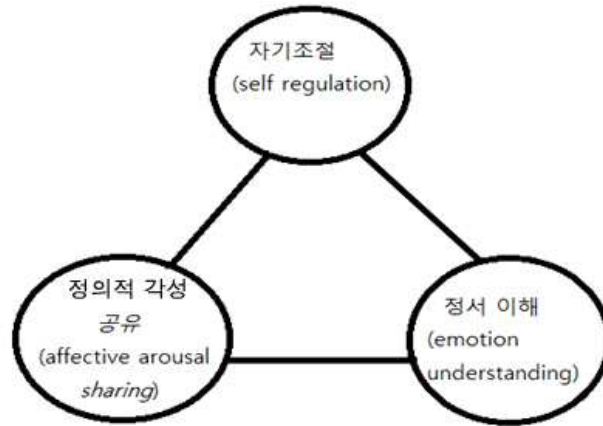


그림2. 데세티의 공감 경험의 기반을 이루는 성분 과정

자료: Jean Decety, "Dissecting the Neural Mechanisms Mediating Empathy", *Emotion review* 1.3 (2011) p.94.

장 데세티(Jean Decety)는 공감 경험의 기반을 이루는 성분 과정과 신경 구성을 다음과 같은 세 가지 요인- 정의적 각성(affective arousal), 정서 이해(emotion understanding), 자기 조절(self regulation)의 상호작용으로 서술하였다.<sup>87)</sup> 정의적 각성 또는 공유(sharing)란 지각-운동 연합<sup>88)</sup>에 기반한 상향 처리다. 이 상향 처리는 욕구나 회피, 적대나 환대, 유쾌함이나 불쾌함, 위협이나 보살핌과 같은 자극이 자동적으로 차별되는 것을 의미한다. 정서 자각(awareness)과 이해는 부분적으로 마음이론적인 과정과 겹치는 영역으로 정의된다. 자

87) Jean Decety, "Dissecting the Neural Mechanisms Mediating Empathy", *Emotion review*, 1.3 (2011) pp.92-108.

88) 지각 과정과 운동 과정이 서로 기능적으로 얽혀 있다는 것. 지각은 운동의 수단이 되고 운동은 지각의 수단이 된다. ("Motor cognition: Perception-action coupling", Wikipedia, The Free Encyclopedia (27 Feb 2012) URL = <[http://en.wikipedia.org/wiki/Motor\\_cognition#Perception-action\\_coupling](http://en.wikipedia.org/wiki/Motor_cognition#Perception-action_coupling)>)



기 조절에서 비롯되는 정서 조절은 정서, 정의(affect), 추동(drive), 동기(motivation)의 통제를 가능하게 한다.<sup>89)</sup>

테세티는 공감 분석에서 자동적인 정서와 느낌의 공유, 운동 모방, 정서적 감염 등을 인정하면서도 그보다는 인간이 의도적으로 느끼면서 자신의 것과는 매우 다른 타인의 경험을 대리하여 관찰자가 행위한다는 측면을 강조한다.<sup>90)</sup> 그는 공감이 타인의 정서와 함께하는 수동적인 정의적 공명 현상이 아니라고 주장하면서, 목표, 의도, 기질, 맥락, 동기가 어떻게 정서가 지각되고 경험되는지를 예측하여 실행하는 기능을 한다고 언급한다.<sup>91)</sup> 테세티의 주장은 거울 뉴런 체계로 대표되는 체화된 시물레이션 이론과 정면으로 충돌하는 것처럼 보인다. 실제로 그에 대한 부분적인 반론을 실험을 통해 제시하고 있다. 하지만 엄밀히 말하면 체화된 시물레이션 자체를 부정한다기보다는 체화된 시물레이션을 극단으로 밀고 나갔을 때 야기될 수 있는 공감의 수동성을 부정한다고 보는 쪽이 타당할 것이다.

개인이 타인의 심적 상태를 지각하고 이를 그대로 경험하여 그 감정을 즉각적으로 느낀다는 발상은 이를 지나치게 단순화시켜 받아들일 경우, 개인이 갖고 있는 목표, 의도 등과 같은 더 상위의 인지 과정을 완전히 무시해 버릴 수도 있다. 이렇게 될 경우, 공감은 지각하는 ‘나’의 인지적 시야가 개입할 여지를 주지 않고 오로지 타인의 정서가 내 안에서 반사적으로 똑같이 울리는 과정이 되는 것이다. 테세티는 공감을 수동적 과정으로 바라보는 것을 경계하면서, 개개인이 자기 안에 이미 확고하게 갖고 있는 목표, 의도 등의 인지적 요소들이 정서 이해에 하향적으로 영향을 미친다는 점을 강조한다. 물론 체화된 시물레이션이 무조건 이렇게 극단적인 경우만을 상정하는 것은 아니다. 체화된 시물레이션에서는 공

---

89) Jean Decety, *op. cit.* 테세티의 설명에 따르면 정의적 각성, 공유에서는 편도체, 시상하부, 안와전두피질이 결정적 역할을 한다. 이와 달리 정서 자각과 이해는 전섬피질, 복내측전전두피질, 내측전전두피질과 관련된다. 정서 조절은 안와전두피질, 복내측전전두피질, 그리고 배외측전전두피질의 내재적인 피질-피질 연결 속에 나타나는 집행 기능에 의존한다.

90) *Ibid.*, p.95.

91) *Ibid.*, p.94.

감을 능동성이나 수동성으로 분류하지 않고 그저 자동적이고 즉각적인 체험 과정으로 설명한다. 타인의 감정이 ‘나’의 감각-운동 체계에 기반하여 경험된다는 것이다.

마음이론과 체화된 시뮬레이션 중 어느 관점을 선택하느냐에 따라서 데세티의 관점 또한 공감의 바라보는 하나의 시각이 될 수 있다. 체화된 시뮬레이션이 공감과 관련되는 모든 종류의 상호작용과 수많은 차원을 전부 설명할 수 있는 것은 아니다. 때문에 공감은 마음이론이라는 또 다른 설명 모형을 갖고 있는 것이다. 이 갈등은 한 쪽이 다른 한 쪽을 완전히 잠식하는 유형의 싸움이 아니며, 서로간의 충돌과 반증 속에 진리에 조금씩 가까워지는 과학적인 논쟁 과정이다. 마음이론에서 체화된 시뮬레이션을 반박하는 증거와 논리가 제시되듯 체화된 시뮬레이션 쪽에서도 마음이론에 반박하는 연구를 진행하고 있으며, 이런 논쟁 속에 각 이론이 각자 자신의 논리를 통하여 가장 합리적으로 설명할 수 있는 영역을 확보하고 있다.

두 이론은 모두 공연이론에서의 공감과 연결되면서 흥미로운 해석을 이끌어낼 수 있다. 그 중 체화된 시뮬레이션 이론은 그 동안 관객 공감에 대한 전통적인 시각에서는 상대적으로 주목받지 못했던 즉각적이고 자동적인 공감 과정을 잘 설명해준다는 점에서 각광받기 시작하였다. 체화된 시뮬레이션 이론의 핵심이라 할 수 있는 거울 뉴런 체계는 공연에서 빼놓을 수 없이 중요한 요소인 몸의 존재와 어우러지면서 관객 공감에 대한 새로운 해석의 틀로 받아들여지고 있다. 또한 체화된 시뮬레이션 이론과 그와 연동되는 몸의 존재는, 근대 이후 몸을 중심에 놓는 연극이 다양한 방식으로 발달하기 시작하면서 단순히 타 영역의 시각을 도입해본다는 시도의 차원을 넘어 현대 연극 담론과 흥미로운 접점을 보여주고 있다.

### 3.2. 체화된 시뮬레이션 이론의 형성배경

체화된 시뮬레이션 이론은 1996년 지아코모 리졸라티와 그의 동료들

(Giacomo Rizzolatti et al.)이 거울 뉴런 체계를 발견<sup>92)</sup>하면서 명확한 개념으로 자리 잡았으나, 이때 새롭게 생겨난 것이 아니라 기존에 존재 하던 시물레이션 이론의 연장선상에서 확장된 이론이다. 따라서 체화된 시물레이션과 공감의 관계를 이해하기 위해 시물레이션 이론이 공감에 도입되는 시기부터 짚어 내려갈 필요가 있다.

맥카나키의 서술처럼 “1970년대 이래로 공감이 주로 타인의 정서적 상태를 체화하는 우리 능력에 달려 있다는 증거들이 늘어나기 시작했다”<sup>93)</sup> 이후 시물레이션 이론에 대한 다양한 연구 결과들이 도출되었다. 린지 오버만(Lindsay M. Oberman)과 빌라야누르 라마찬드란(Vilayanur S. Ramachandran)은 자신들의 논문에서 마음이론과 공감에 대해 논하면서 시물레이션이 타인의 정서에 공감하는 능력 속에서 중요한 역할을 한다는 실증적 증거들이 존재한다고 주장했다.<sup>94)</sup> 타인의 정서적 얼굴 표정 자극이 주어졌을 때 실험 참가자들이 보통 자동적으로, 그렇게 하라는 지시가 없었는데도 주어진 자극의 얼굴 표정을 모방한다는 뎀베르그(Dimberg)의 1982년 연구를 비롯한 많은 실험 결과들이 주장을 뒷받침해준다.<sup>95)</sup> 공감에서 시물레이션의 역할은 이후 1991년 월봇(Wallbott)이 발표한 정서적 얼굴 재인<sup>96)</sup> 과제 연구와 니덴탈과 동료들(Niedenthal et al.)의 얼굴 표정 재인에서의 모방의 역할에 대한

92) Rizzolatti, Fadiga, Gallese, and Fogassi, *op. cit.*, pp.131-141. 리창립, 정명영, 이동훈, *op. cit.*, p.394에서 재인용.

93) “Evidence has been mounting since the 1970s that empathy relies primarily on our ability to embody others' emotional states” (McCanachie, *op. cit.*, p.66).

94) Lindsay M. Oberman & Vilayanur S. Ramachandran, "The Simulating Social Mind: The Role of the Mirror Neuron System and Simulation in the Social and Communicative Deficits of Autism Spectrum Disorders", *Psychological Bulletin*, 133.2 (2007) pp.316-318.

95) *Ibid.*, pp.316-317. Ulf Dimberg, "Facial Reactions to Facial Expressions", *Psychophysiology*, 19.6 (1982) pp.643-647. *Ibid.*에서 재인용.

96) "재인(recognition): 기억 활동의 한 형태로, 개인이 현재 대하고 있는 인물, 사물, 현상, 정보 등을 과거(이전)에 보았거나 접촉했던 경험이 있음을 기억해 내는 인지 활동. 즉, 현재 경험하고(접촉하고) 있는 자극이나 정보가 과거(또는 이전)의 학습 또는 입력 과정을 통해 기억 체계 속에 저장되어 있는 자극이나 정보와 같은 것임을 알아보는(확인하는) 인지 과정이다" (곽호완, 박창호, 이태연, 김문수, 진영선, *op. cit.* “재인”, 『네이버 지식백과』, URL = <<http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=1137&docId=273988&mobile&categoryId=1137>>에서 재인용).

2001년 연구 등을 통해서도 잘 드러난다.<sup>97)</sup>

니텐탈과 동료들은 “Embodiment in the Acquisition and Use of Emotion Knowledge” 에서 위와 같은 다양한 실험 결과에 근거하여 4개의 주장을 펼쳤다. 첫째, 개인은 타인의 정서적 행동을 체화한다. 둘째, 체화된 정서들은 개인 안에서 일치하는 주관적 정서 상태를 생성한다. 셋째, 타인과 사건을 상상하는 것은 또한 체화된 정서와 일치하는 느낌을 생성한다. 마지막으로, 체화된 정서는 인지적 반응을 중재한다.<sup>98)</sup> 니텐탈과 동료들의 주장을 관객의 공감 과정에 자연스럽게 적용시키면, 시뮬레이션 이론의 관점에서 관객이 배우/등장인물에 공감하는 과정을 어떻게 구조화할 수 있는지가 도출된다. 즉 “관객들은 배우의 얼굴, 몸, 그리고 목소리에서 그들이 감지한 정서를 체화할 것이다” .<sup>99)</sup> 이 과정은 지극히 자동적이며, 의식적인 주의에 선행하여 이루어진다.

세 번째 항목에서 말하고 있듯이 상황이 가상의 것이라도 관객은 여전히 체화된 정서를 만들어낼 수 있다. 실제 상황이 아니더라도 시뮬레이션 이론이 공감 과정에 적용될 수 있기에, 시뮬레이션 이론은 관객 공감에도 자연스럽게 적용된다. 오랫동안 공연이론에서 중요하게 다루어져 온 문제 중 하나는 관객이 허구의 등장인물과 이야기에 어떻게 공감하는냐는 것이었다. 배우라는 현실의 존재가 무대 위라는 허상의 공간에서

---

97) *Ibid.*, p.317. Harald G. Wallbott, "Recognition of emotion from facial expression via imitation? Some indirect evidence for an old theory", *British Journal of Social Psychology*, 30.3 (1991) pp.207-219, Paula M. Niedenthal, Markus Brauer, Jamin B. Halberstadt and Åse H. Innes-Ker, "When did her smile drop? Facial mimicry and the influences of emotional state on the detection of change in emotional expression", *Cognition & Emotion*, 15.6 (2001) pp.853-864. *Ibid.*에서 재인용.

98) "(1) Individuals embody other peoples' emotional behavior; (2) embodied emotions produce corresponding subjective emotional states in the individual; (3) imagining other people and events also produces embodied emotions and corresponding feelings; (4) embodied emotions mediate cognitive responses" (Paula M. Niedenthal, Lawrence W. Barsalou, Francois Ric, and Silvia Krauth-Gruber, "Embodiement in the Acquisition and Use of Emotion Knowledge", *Emotion and Consciousness*, ed. Lisa Feldman Varrett, Paula M. Niedenthal, and Piotr Winkielman (New York: Guilford Press, 2005) p.22. McCanachie, *op. cit.*, pp.66-67에서 재인용).

99) McCanachie, *op. cit.*, p.67.

등장인물이라는 허상의 존재를 연기하는 상황, 현실과 허상의 혼합 속에서 관객이 어떻게 정말 자신이 등장인물이 된 것처럼 웃고 울 수 있는지의 문제는 그 동안 다양한 이론을 통하여 논의되어 왔다. 니텐탈과 동료들의 주장은 이제까지의 논의에 색다른 가능성을 제시하는 것이다. 정서의 체화는 기호와 상징이라는 복잡한 이해 체계가 아니라, 그보다 앞서 일어나는 자동적이며 의식에 선행하는 지각 방식으로 관객의 공감을 설명해준다.

맥카나키는 여러 연구 결과들을 인용하면서 정서를 체화시키는 다양한 감각 영역에 대해 언급했다. 시각만큼이나 음향을 통하여 정서를 알 수 있을 뿐만 아니라<sup>100)</sup> 관객의 여러 감각이 모두 공연 지각의 통로가 된다는 것이다. 이로써 그 동안 간과되던 감각 기관까지 공감에 필수적인 통로로 끌어들이지며 체감각 영역에서 구축되는 체화된 정서가 공감의 핵심으로 자리한다. 이런 식으로 시뮬레이션 이론은 관객 공감 이론의 중심에 관객의 몸을 위치시킨다.

심리학과 신경과학 영역에서 이루어진 체화된 정서, 시뮬레이션 이론 등에 대한 활발한 연구와 함께 철학 및 미학 영역에서 대두되기 시작한 시뮬레이션 이론과 공감에 대한 체화된 접근법은 쉽게 접점을 찾기 힘들어 보이는 두 학문 영역을 자연스럽게 연결하여 통합적인 이론에 다다르게 한다. 크라스너는 지난 100년 동안 서양 철학 및 미학에서 이루어진 공감의 연대기적 발전 과정을 통합 접근(unification approach), 현상학적 접근(phenomenological approach), 그리고 체화된 접근(embodied approach) 세 가지로 나누었다.<sup>101)</sup> 크라스너가 체화된 접근의 이론가로 지목하고 있는 에마뉘엘 레비나스(Emmanuel Levinas)와 모리스 메를로-퐁티(Maurice Merleau-Ponty)는 심리학, 신경과학 등의 분야에서 공감을 언급할 때 인문학적 이론의 기반으로 자주 인용되는 등 학제간 연구의 토대로 인식되고 있다.

이밖에도 맥카나키는 동시대 시뮬레이션 이론에 가장 가까운 철학자로 버나드 베커만(Bernard Beckerman)을 언급하면서 그가 1970년에 출

---

100) *Ibid.*, p.68.

101) Krasner, *op. cit.*, p.255.

간한 책에서 제시하고 있는 “공감적 병행(empathic parallelism)”에 주목한다. 베커만은 이 개념을 무대 위와 객석 안 “긴장의 양식과 리듬”에 대한 관객의 몸 반응으로 정의했다. 베커만의 접근은 거울 뉴런 체계와 그것의 시뮬레이션적 역량에 대한 오늘날의 지식을 일정 부분 예고하고 있다.<sup>102)</sup> 베커만의 이론이 현대의 신경과학자와 심리학자를 완벽히 만족시키지는 못하겠지만<sup>103)</sup>, 이 이론은 철학의 사유 방식으로 인지론에서의 시뮬레이션 이론에 다다를 수 있음을 보여준다.

### 3.3. 거울 뉴런 체계와 체화된 시뮬레이션 이론

1996년 이탈리아의 신경과학자인 리졸라티와 동료들은 마카크 원숭이의 전운동피질의 일부인 F5 영역의 뉴런이, 원숭이 자신이 먹이를 집어 먹을 때뿐만 아니라 다른 원숭이, 또는 실험 진행자가 먹이를 집어먹는 모습을 관찰할 때 역시도 발화<sup>104)</sup>하는 것을 발견하였다. 그들은 이 뉴런을 거울 뉴런이라고 명명하였다.<sup>105)</sup> 거울 뉴런은 또한 관찰한 행위가 “물리적으로 유사하더라도 행위의 의도(intention)가 분명히 파악되는 경우에만 발화하는 경향성을 보였다” .<sup>106)</sup> 예를 들자면 “단순한 팔운동을 관찰할 때에는 발화하지 않고, 먹이를 집어먹는 행위를 관찰할 때

102) McCanachie, *op. cit.*, p.71.

103) *Ibid.*

104) “세포는 여러 개의 수상돌기가 다른 뉴런으로부터 신호를 받으며, 받아들인 입력 신호가 충분히 클 때는 다른 세포로 축색 돌기를 통해 신호를 전달하는데 이것을 발화라고 한다.” (곽호완, 박창호, 이태연, 김문수, 진영선, *op. cit.* “발화”, 『네이버 지식백과』, URL = <<http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=575&docId=272330&mobile&categoryId=1659>>에서 재인용)) 코르시니는 *The Dictionary of Psychology*에서 발화(firing)를 “신경 충격(임펄스)의 개시”라고 정의한다. (“The initiating of a nervous impulse” (Corsini, *op. cit.*, p.378))

105) Rizzolatti, Fadiga, Gallese, and Fogassi, *op. cit.*, pp.131-141. 리창림, 정명영, 이동훈, *op. cit.*, p.394에서 재인용.

106) M. Iacoboni, I. Molnar-Szakacs, V. Gallese, G. Buccino, J. C. Mazziotta, and G. Rizzolatti, "Grasping the intentions of others with one's own mirror neuron system", *PLoS Biology*, 3.3 (2005) e79. 이동훈, 신천우, 신현정, “사회적 행위 지각에 있어 해석 효과: 관점에 따른 운동공명효과의 조절”, 『인지과학』, 23.1 (2012) p.111에서 재인용.

만” 발화했던 것이다.<sup>107)</sup>

거울 뉴런의 존재에 근거하여 리졸라티와 동료들은 “행위의 의미를 이해하는 과정이 관찰된 행동을 자신이 그 행위를 실행한 것과 같이” 시뮬레이션하는 절차를 통하여 이루어진다는 주장을 펼쳤다. 즉 “행위의 개념적 이해가 추상적인 의미 코드나 상징<sup>108)</sup>에 의하여 이루어지는 것이 아니라 자신의 행동 경험을 바탕으로 이에 관한 운동계획이나 양식에 대한” 심적 시뮬레이션을 통하여 이루어진다는 것이다.<sup>109)</sup> 원숭이에게서 발견된 거울 뉴런과 유사한 영역이 곧 이어 인간에게서도 발견되면서<sup>110)</sup> 거울 뉴런 체계는 심리학, 신경과학, 인지과학 등의 분야에서 확고한 자리를 차지하게 되었다. 그리고 거울 뉴런 체계를 주된 근거로 하는 체화된 시뮬레이션 이론 또한 공감에 대한 여러 이론 가운데 설득력 있는 관점으로 자리 잡게 되었다.

거울 뉴런 체계와 유사한 네트워크는 원숭이와 인간 외에도 유인원과 코끼리, 개, 돌고래 등의 다른 동물들에게도 존재한다고 알려져 있다. 특히 인간은 다른 동물들보다 더 직접적인 시뮬레이션을 통하여 타인의 행위만큼이나 타인의 정서에도 잘 접속하게 하는, 더 진화된 거울 체계를 갖고 있는 것으로 나타났다. 행위와 정서를 통합하는 것과 다른 신호를 이용하는 것으로 인간은 타인의 일반적 의도를 이해하려는 시도에 시뮬레이션을 이용할 수 있다고 맥카나키는 밝히고 있다. 여기에 기초하여 비토리오 갈레스와 동료들(Vittorio Gallase et al.)은 “사회적 인지의 기반” 으로서의 거울 뉴런 체계를 확인하였다.<sup>111)</sup> 거울 뉴런 체계가 행위와 정서를 통합하여 체화된 시뮬레이션을 가능하게 한다는 이 연구들은 기존의 시뮬레이션 이론에서 논의되었던 체화된 정서에 대한 주장을

---

107) *Ibid.*

108) 원문에서는 ‘심볼’ 이라 표기되었으나 본고에서는 ‘상징’ 으로 바꾸어 기재한다.

109) 리창림, 정명영, 이동훈, *op. cit.*, p.394.

110) G. Buccino, F. Binkofski, G. R. Fink, L. Fadiga, L. Fogassi, V. Gallese, R. J. Seitz, K. Zilles, G. Rizzolatti, and H.-J. Freund, "Action observation activates premotor and parietal areas in a somatotopic manner: an fMRI study", *European Journal of Neuroscience*, 13,2 (2001) pp.400-404. Kerr, *op. cit.*, p.207에서 재인용.

111) McCanachie, *op. cit.*, p.71.

더 실질적인 연구 결과로 증명해준다.

행위를 하는 것과 타인이 똑같은 행위를 하는 걸 보는 것이 동일한 뇌 영역의 발화를 가져온다는 거울 뉴런 체계의 실험 결과들을 놓고, 갈레스는 마음/뇌가 “행위 관찰/실행 매칭 체계(action observation/execution matching system)”를 가진다고 주장하였다.<sup>112)</sup> “체화된 시뮬레이션 이론가들이 주장하기를, 우리는 우리 자신의 감각-운동 체계 속에서 타인의 행위와 정서의 미묘한 시뮬레이션을 통하여 타인의 마음 상태를 직접적으로 경험하는 것으로 그들의 심적 상태를 추론한다.”<sup>113)</sup> 감각-운동 체계를 통한 시뮬레이션, 그리고 직접 경험하기라는 이 두 가지 요소는 공감의 견고한 기반으로 작동하고 있는 몸의 의미와 적극적인 관극 체험의 가능성을 이끌어낸다.

시각적인 행위 지각에서뿐만 아니라 음향과 리듬에서도 비슷한 종류의 미러링(mirroring)이 발생한다는 것은 몸을 중심으로 한 관객 공감에 대한 이해에 또 하나의 중요한 시사점을 제공한다. “시각과 청각 미러링 활동 모두 다 신경학적 반응을 결국에는 주로 우리의 정서와 고정적으로 연결된 운동신경에 직접적으로 연결한다.”<sup>114)</sup> 맥카나키는 이어서 음향과 움직임의 결합이 관객의 몸을 이끌어 갈 때 관객 공감이 가장 강력하게 일어난다고 이야기한다. 미러링이 다양한 감각에서도 일어난다는 사실은 시뮬레이션 이론에서 제시되었던, 인간의 다양한 체감각 방식들이 모두 공감의 통로가 된다는 주장을 뒷받침해준다. 또한 체화된 시뮬레이션 이론의 공감 속에서 관객의 체감각과 신체가 얼마나 중요한 의미를 갖는지를 되새기게 한다.

체화된 시뮬레이션을 통한 이해의 타당성은 “행위 문장이나 동사의

---

112) Vittorio Gallase, "The 'Shared Manifold' Hypothesis: From Mirror Neurons to Empathy", *Journal of Consciousness Studies*, 8.5-7 (2001) p.36. *Ibid.*, pp.70-71에서 재인용.

113) "ES theorists argue that we make inferences about the mental states of others by directly experiencing their state of mind through a subtle simulation of their actions and emotions in our own sensori-motor systems" (Kerr, *op. cit.*, p.207).

114) "Both visual and aural mirroring operations link neurological response directly to the motor system, which, in turn, is mostly hardwired to our emotions" (McCanachie, *op. cit.*, p.71).



의미처리에 관한 뇌영상 연구” 등에서도 잘 드러난다.<sup>115)</sup> 행위동사를 읽는 과제를 수행할 때 해당 동사의 뜻과 연관된 신체 부위의 운동영역 활성화를 관찰한 호크(Hauk)의 연구나<sup>116)</sup>, 행위 기술문을 듣고 이해할 때 해당 신체부위 운동피질의 활성화를 관찰한 테타만티(Tettamanti)의 연구 등이 좋은 사례이다.<sup>117)</sup> 이 연구 결과들은 언어가 그저 기호학의 원리에 따른 해석 과정을 통하여 추상적이고 관념적으로 이해되기만 하는 것만이 아니라, 감각-운동 체계를 이용하여 개념적 이해과정을 거친다는 것을 보여준다. 이는 오랫동안 언어 정보의 이해와 해석이라는 ‘지적’ 과정에 밀려난 것으로 여겨졌던 신체에 기반한 공감의 위상을 끌어올린다.

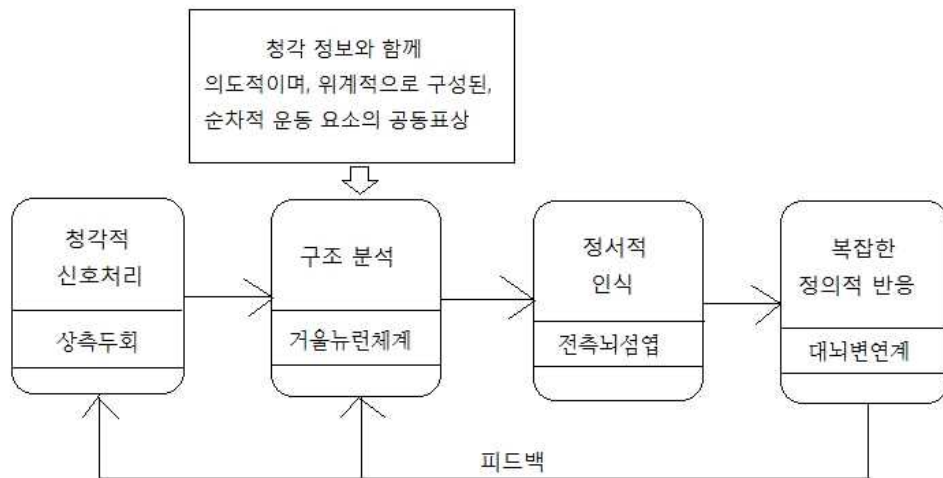


그림3. 몰나르-서카츠와 오버리의 ‘음악에의 표상 의미화와 정의적 반응 속에서의 인간 거울 뉴런 체계의 가능한 관련성 모형’

115) 이동훈, 신천우, 신현정, *op. cit.*, p.111.

116) O. Hawk, I. Johnsrude, and F. Pulvermuller, "Somatotopic Representation of Action Words in Human Motor and Premotor Cortex", *Neuron*, 41 (2004), pp.301-307. *Ibid.*에서 재인용.

117) M., Tettamanti, G. Buccino, MC Saccuman, V. Gallese, M. Danna, P. Scifo, F. Fazio, G. Rizzolatti, SF. Cappa, and D. Perani, "Listening to action-related sentences activates fronto-parietal motor circuits", *Journal of Cognitive Neuroscience*, 17.2 (2005), pp.273-281. *Ibid.*에서 재인용.

자료: Istvan Molnar-Szakacs & Katie Overy, “Music and mirror neurons: from motion to ‘e’ motion”, *Social Cognitive Affective Neuroscience*, 1 (2006) p.237.

이스트반 몰나르-서카츠와 케이티 오버리(Istvan Molnar-Szakacs and Katie Overy)는 음악에서 거울 뉴런이 어떤 방식으로 작용하는지를 최근의 신경과학적 연구 결과들을 검토하여 고찰하였다.<sup>118)</sup> 그들은 음악이 귀로 들어오면서 지각되는 청각적 신호 처리가 거울 뉴런 체계 속에서 구조 분석이 이루어진다고 보았으며, 그 뒤에 정서적 인식을 거쳐 최종적으로 복잡한 정의적 반응으로 이어지고 이 결과물이 다시 상측 두회와 거울 뉴런 체계로 피드백된다고 주장했다. 또한 거울 뉴런 체계에서는 청각 정보와 함께 의도적이며, 위계적으로 구성된, 순차적 운동 요소의 공동표상이 일어난다고 보았다. 그들의 연구는 거울 뉴런 체계를 통해서 인간이 음악이라는 청각적 자극에서도 몸에 기반하여 운동 행위와 연동되는 맥락으로 정서를 이끌어낸다는 것을 보여준다.

지금까지 논의된 연구 결과의 범위는, 인간 거울 뉴런 체계를 구성하는 뇌 부위에 위치한 것으로 나타난 행위, 언어, 그리고 음악 지각이 공유되는 신경적 자원들을 구한다는 가설에 신빙성을 더한다. 이 증거에 기반하여, 우리는 신호 뒤편의 운동 행위의 이해라는 측면에서 그리고 더욱이 운동 행위 뒤편의 의도의 측면에서, 인간이 시각이든 청각이든 언어적이든 음악적이든 모든 소통적 신호들을 이해할 거라고 제안한다.<sup>119)</sup>

---

118) Istvan Molnar-Szakacs & Katie Overy, “Music and mirror neurons: from motion to ‘e’ motion”, *Social Cognitive Affective Neuroscience*, 1 (2006) pp.235-241.

119) “The range of research findings discussed so far lends support to the hypothesis that the perception of action, language and music recruit shared neural resources, which appear to be located in brain regions comprising the human mirror neuron system. Based on this evidence, we propose that humans may comprehend all communicative signals, whether visual or auditory, linguistic or musical, in terms of their understanding of the motor action behind that signal, and furthermore, in terms of the intention behind that motor action” (*Ibid.*, p.238).

몰나르-서카츠와 오버리의 주장은 행위, 언어, 음악 자극을 포함한 모든 소통적 신호들의 이해의 기저에는 거울 뉴런과 연결되는 인간의 운동 체계가 있다는 것을 보여준다. 이것은 인간의 감각-운동 체계를 통한 지각이라는 갈레스의 주장을 다시 한 번 강화한다.

특히 얼굴에 의해 소통되는 정서, 몸 그리고 목소리는 활동적인 운동 과정이다. 정서와 행위는 몇몇 단계에서 뒤얽혀 있으며, 이 운동-정의적 연결은 공감의 신경적 기반을 제공한다 (Carr et al., 2003; Leslie et al., 2004)– 특히 중재 인지 과정을 필요로 하지 않는 공감의 측면은 차라리 우리의 자동적이고 즉각적인 ‘운동 동일시’ 또는 타인 행위의 내적 모방이다 (Lipps, 1903; Gallese, 2003a).<sup>120)</sup>

그들은 립스와 갈레스의 연구를 직접 인용하며 체화된 시뮬레이션 이론의 흥미로운 담론을 정리한다. 그들이 인용한 내용처럼 공감의 신경적 기반에 운동-정의적 연결이 놓이면서, 공감은 타인에 대한 총체적인 이해에 앞서 타인의 ‘행위’ 를 내게 적용시켜 시뮬레이션하는 절차로 규정된다.

---

120) “Emotion, especially as communicated by the face, the body and the voice is an active motor process. Emotion and action are intertwined on several levels, and this motor-affective coupling may provide the neural basis of empathy (Carr et al., 2003; Leslie et al., 2004)–especially the aspect of empathy that requires no intermediary cognitive process, but rather, is our automatic and immediate ‘motor identification’ or inner imitation of the actions of others (Lipps, 1903; Gallese, 2003a)” (*Ibid.*, p.238).

## 4. 체화된 시뮬레이션 이론과 현대 연극 담론

### 4.1. 체화된 시뮬레이션으로 조명된 관객의 몸

오랫동안 수동적인 수용자이자 모호한 집단으로 취급받아 온 관객이<sup>121)</sup> 실제 공연에서 차지하는 비중에 비하여 저평가된 존재였고 그들의 공감은 일정 부분 오해되고 있던 존재였다고 한다면, 그 두 요소 모두의 밑바탕이라 할 수 있는 관객의 몸은 저평가와 오해를 넘어 망각된 존재였다. 관객의 몸에 대한 망각의 기원은 몸과 마음의 이원론이라는 흐름을 타고 서양철학의 출발점까지 거슬러 올라간다.<sup>122)</sup> 이원론의 결과 몸과 마음은 별개의 존재로 분리되었으며, 그렇게 마음에서 떨어져 나온 몸은 관객의 공연에 대한 이해와 수용에 별다른 역할을 하지 못하는 부산물로 취급되었다.

하지만 뿌리 깊은 몸과 마음의 간극은 각 학문에서의 다양한 연구 성과와 함께 조금씩 좁혀지고 있다. 철학에서는 체험주의라는 철학적 흐름과 이 체험주의가 최근 적극적으로 수용하기 시작한 “인지과학의 경험적 탐구 성과”와 더불어 몸의 주도성이 다양한 방식으로 해명되고 있는 추세다.<sup>123)</sup> 철학에서의 체화된 접근 방식과 자연과학에서의 체화된 시뮬레이션 이론에 따른 연구 성과에 힘입어, 공감에 대한 이해에서도 역시 몸의 주도성이 회복되기 시작하였다.

앞에서 언급한 체화된 시뮬레이션 이론에 따르면, 타인의 행위와 정서는 인간의 감각-운동 체계, 즉 몸의 영역에서 즉각적이고 자동적으로 처리된다. 이 공감의 방식은 그 동안 관객 공감을 설명하기 위하여 이용되어 왔던 복잡하고 관념적인 체계들의 재검토를 유도한다. 또한 이와

---

121) 서명수, “연극의 관객 - 커뮤니케이션 관점에서의 새로운 접근을 위하여”, 『한국프랑스학논집』, 49 (2005) pp.363-380.

122) 노양진, “몸의 철학적 담론 - 몸과 마음의 이원론을 넘어서”, 『철학연구』, 27 (2004) p.34.

123) 노양진, *op. cit.*, p.38.

같은 공감의 과정에서 타인의 마음 상태는 마치 관객 자신의 체험처럼 직접적으로 경험되는데, 이는 이제 공감의 중심이 된 몸에 더하여 공감이라는 과정 자체를 능동적이고 직접적인 체험의 장으로 이끌어간다.

갈레스는 “Embodied simulation : From neurons to phenomenal experience”에서 다음과 같이 두 가지의 결론을 내리고 있다.<sup>124)</sup>

세계 속의 우리 몸의 기능을 모형화하는 동일한 신경적 구조는 또한 세계 속의 우리의 체험된 몸과 세계가 포함하는 대상의 인식에 기여한다. 체화된 시뮬레이션은 같은 신경 회로의 이러한 이중 속성을 기반으로 기능적 메커니즘을 구성한다.<sup>125)</sup>

우리의 체험된 몸의 우리가 품은 다양한 수준의 개인적 배경 경험과, 우리가 타인에 대하여 동시에 갖고 있는 *내현적 확실성들* 사이를 중재하는 신경 메커니즘이 있다. 이러한 개인적인 몸-관련 경험은 우리로 하여금 타인에 의해 수행된 행위를 이해하고, 그들이 경험한 정서와 감각을 직접적으로 해독할 수 있게 해준다.<sup>126)</sup>

체화된 시뮬레이션 이론의 선두주자 격에 해당하는 갈레스는 위의 결론에서 몸을 중심으로 한 체화된 시뮬레이션의 가장 핵심적인 지점을 지적하고 있다. 우리 몸의 기능에 대한 신경적 구조가 우리의 체험된 몸과 외부 대상 인식에도 기여함으로써 세상의 인식과 공감의 중심에 개인의 몸이 존재하게 된다. 그리고 각각의 개인적인 몸-관련 경험이 타인의

---

124) Vittorio Gallese, “Embodied simulation : From neurons to phenomenal experience” , *Phenomenology and Cognitive Science*, 4 (2005) p.42.

125) “First, the same neural structures modeling the functions of our body in the world also contribute to our awareness of our lived body in the world and of the objects that the world contains. Embodied simulation constitutes the functional mechanism at the basis of this dual property of the same neural circuits” (*Ibid.*).

126) “Second, there are neural mechanisms mediating between the multi level personal background experience we entertain of our lived body, and the implicit certainties we simultaneously hold about others. Such personal body-related experience enables us to understand the actions performed by others, and to directly decode the emotions and sensations they experience” (*Ibid.*).

행위는 물론이고 그들이 경험한 정서와 감각의 직접적인 해독에 관여함으로써, 개인의 몸은 세상과 타인을 반영하여 그대로 공감해내는 가장 기본적인 틀이 된다. 이 과정을 통하여 관객 공감에서 관객 개개인의 몸은 타인과 세계를 경험하여 품어낼 수 있는 단순하면서도 강력한 기반으로 자리 잡는다. ‘개인적인 몸-관련 경험’이라 일컬어진- 각 개인이 체험된 몸에 품고 있는 다양한 사적 배경에 대한 갈레스의 언급은, 관객의 몸이 하나의 추상적인 이미지로 통일될 수 없음을 의미한다. 관객의 몸이라는 단일체는 존재하지 않는다. 관객의 수만큼 전부 다른 몸들이 존재할 뿐이다. 이는 관객 개개인이 모두 제각기 다른 개인적 경험을 품고 있는 개별적인 존재로 성립된다는 사실을 확고하게 인식시킨다.

또한 체화된 시뮬레이션을 통하여 공감되는 외부 자극이 비단 타자의 행위나 기타 시각적 자극만 일컫는 것이 아니라 언어, 음악 등의 다양한 영역을 포괄한다는 것은, 이전과는 다른 새로운 관객 수용 모형의 성립을 유도한다. 이로써 언어나 음악과 같은 상징적이고 기호적인 자극들이 신호의 입출력과 해석을 통하여 이해된다고만 받아들이던 기존의 관객 수용 모형은 변화를 맞이한다. 에이미 쿡(Amy Cook)의 말처럼 “우리는 단어를 지각으로 번역하지 않으며, 이해하기 위하여 지각” 하는 것이다.<sup>127)</sup> 이 논리에 따르면 언어는 예전처럼 기호로 들어와 해석 체계를 거치기만 하는 성질의 것이 아니며, 그보다 앞서 관객의 거울 뉴런 체계를 통한 운동-정의적 연결에 우선적으로 기반하게 된다. 쿡은 우리의 뇌가 추상적인 개념 또는 시적 언어를 이해하기 위하여 감각-운동 뉴런을 이용한다고 주장한다.<sup>128)</sup> 이 주장은 텍스트라는 기호의 입력과 해석이라는 출력으로 이루어지던 기존의 과정에서 배제되던 관객의 몸을 관극 경험과 공감에 필수적인 조건으로 격상시킨다. 그리고 그와 동시에 무대 위에서 주어지던 기호를 처리하는 관객이라는 수동적인 존재를 자신의 몸에서 역동적으로 외부의 행위를 경험하며 공감하는 참여자로 이

---

127) “we do not translate words into perceptions, we perceive in order to understand” (Amy Cook, "Interplay: The Method and Potential of Cognitive Scientific Approach to Theatre", *Theatre Journal*, 59 (2007), p.586).

128) *Ibid.*, p.589.

행시킨다.

무대 위에서 관객에게로 일방적으로 발신되는 기호들을 수동적으로 해석하기만 하던 관객을 가정했던 시기에는 그 기호의 해석을 설명하기 위한 복잡한 입출력 및 상징 해석 모형이 필요했다. 그러한 모형에서는 관객이 몸을 가진 살아있는 존재라기보다는 기호의 해독을 위한 머리만을 가진 채로 존재했기에, 관객의 몸은 공감에 그다지 영향력을 끼치지 못했다. 하지만 공감의 주축으로 관객 각자의 감각-운동 체계와 심적 시물레이션, 그리고 시물레이션을 통한 직접적인 경험이 설정되면서 관객 개개인의 몸과 몸-관련 경험은 관객 공감의 핵심으로 떠오른다. 또한 공감을 복잡한 기호 송수신과 해석의 결과물로 취급하기에 앞서 즉각적이고 자동적으로 이루어지는 체화된 절차로 설정함으로써, 신속하고 순간적으로 이루어지는 공감의 기초 과정이 새로이 조명된다.

행위의 목적과 행위의 실행이 동일 뇌 영역에서 발화된다는 사실로 말미암아, 배우와 관객을 일방적 실행자와 수용자로 상정하던 기존의 일방향적 공연 공감 도식은 근본적인 수정을 필요로 하게 되었다. 체화된 시물레이션 이론에 따르면, 보는 것은 곧 행위 하는 것이다.<sup>129)</sup> 배우의 정서에 공감하기 위해서 관객은 필연적으로 그 상황을 자신의 몸에 기반하여 시물레이션하는 과정을 거쳐야만 한다. 이 흐름을 따라 단순하게 정의한다면, 공감의 측면에서 관객이란 공연이 끝날 때까지 끊임없이 진행되는 시물레이션 과정이라 할 수 있다. 공감의 역동적인 방식은 가만히 앉아 주어지는 기호를 해석하기만 하는 수동적 관객의 자리를 더 적극적인 체험으로 확장시킨다. 이 과정은 대부분 주의와 의식에 선행하여 자동적으로 이루어지기 때문에 관객 스스로가 절차를 자각하지는 못하지만, 관객 자신이 깨닫든 그렇지 않든 공감은 언제나 정신없이 바쁘게 이루어진다.

체화된 시물레이션 이론에 따른 이해 속에서 이제 감각-운동 체계의 밑바탕에 깔려 있는 관객의 몸은 관객이 배우/등장인물에게 공감하는 데 필수적인 요소가 된다. 이는 공감을 위하여 가장 기본적으로 전제되어야

---

129) 이강임, *op. cit.*, p.205.

하는 성질이므로 정도의 차이는 있을지언정 도식 자체는 공연의 유형이나 성격에 좌우되지 않는다. 이 지점에서 현대 연극에서의 몸 담론과 체화된 시뮬레이션 이론 사이에 공통점만큼이나 분명한 차이점이 발생한다.

## 4.2. 공감의 기반으로서의 몸

몸은 현대 연극의 주요한 특질이 되는 요소로<sup>130)</sup> 이른바 ‘몸의 연극론’은 현재 서구 연극계를 중심으로 하여 지속적으로 논의되고 있다. 포스트드라마, 수행성 등 익숙하나 손에 분명히 잡히지 않는 무수한 쟁점들 사이에서 몸은 많은 개념들의 토대가 되며 담론의 중심에서 있다. 몸의 연극이 나오게 된 시대적 배경은 19세기에서 20세기로 넘어가는 전환기로 지적된다.<sup>131)</sup> 당시 정신사적 맥락에서 대두된 이성 개념에 대한 회의와 함께 “연극에서는 정신의 담지자인 언어의 기능과 역할에 대한 의심”이 그 당시의 연극 사조를 통하여 표출되기 시작하였으며, 그러한 경향은 “전통적인 리얼리즘 환상극에 대한 비판”으로 나타나게 되었다.<sup>132)</sup> 그리고 “언어중심의 재현 연극”에 대한 반동으로서 몸에 대한 관심이 고조되기에 이르렀다.<sup>133)</sup> 메이에르홀드(Mayerhold)와 아르토(Artaud) 등이 이 시대의 대표주자로, 그들의 연극에서 몸의 기호는 이전의 연극에서 언어가 차지하고 있었던 “상징 기호”의 위치를 새롭게 차지하며 이 과정에서 “몸은 이제 언어로부터 독립된 의미를 획득”하게 되었다.<sup>134)</sup> 김기란은 재현의 위기에서 비롯된 언어의 탈기호화(탈의미화)가 이 시기를 거치며 몸의 기호화(의미화)를 동반했다고 서술한다.<sup>135)</sup> 동일한 기호체계에서 언어의 자리를 대신했을 뿐인 몸은 이

---

130) 김기란, “몸을 통한 재연극화와 관객의 발견(1) - 현대 공연예술의 몸 이론과 관련하여”, 『드라마연구』, 25 (2006) p.40.

131) 심재민, “‘몸의 연극’에서의 수행적인 것의 가능성과 한계”, 『드라마연구』, 30 (2009) p.38.

132) *Ibid.*

133) *Ibid.*

134) *Ibid.*



후 흔히 포스트모던 연극이라고 하는 현대 연극 시대에 접어들면서 다시 새로운 자리를 획득한다. 이제 기호나 의미에 묶이지 않고 “몸 자체가 표현의 목적이 된 것이다” .136)

연극에서 몸이 대두되기 시작한 이후의 위와 같은 흐름은 앞서 살펴보았던 체화된 시물레이션을 통한 공감 이해에서의 몸의 대두와 이어지는 측면이 있다. 시도의 방식은 달랐으나 발상의 근원을 타고 올라가면 결국 심신이원론에 대한 반발과 여기서 파생된 몸의 복권이라는 내용으로 이어질 것이다.<sup>137)</sup> 언어가 차지하고 있던 기호체계를 몸이 새로운 기호로 대신하고, 시간이 더 흐른 후에는 기호나 의미에 얽매이지 않는 몸 그 자체로 나아가는 방식은 기호체계를 통하여 해석되기 이전에 작동하는 몸에 기반한 공감과 그것에서 비롯되는 몸의 가치를 보여준다. 공감의 가장 기초적인 기반은 몸 자체다. 기존의 기호학적 해석 체계는 이제 원래의 위치에서 한 발 물러나 몸을 통한 공감 다음에 일어나는 과정으로 자리하게 된다. 즉각적이고 자동적인 경험이 복합적인 해석에 선행하는 것이다. 몸이 단순하게 언어의 자리를 그대로 물려받아 대신했던, 아직 기호학적 해석의 전통이 주요하게 남아있던 시기의 몸은 체화된 시물레이션에서 도출되는 자동적이고 즉각적인 공감 기반으로서의 몸과는 차이가 있다. 하지만 최종적으로는 몸 자체의 즉각적인 체험에 중점을 두게 되므로 결국 체화된 시물레이션 속에서의 몸과 연결된다고 할 수 있다.

현대 연극(포스트모던 연극)은 놀람, 정지, 이탈을 통한 지각 과정의 전율을 창출하고자 한다. 이러한 지각 과정의 전율은 왜곡되고 변형된 몸, 추함, 비정형성, 육체에 가해지는 폭력이나 고통을 통해 전달되곤 한다. 이러한 요소는 배우가 실제로 느끼는 연출되지 않은 감정을 관객들의 시청각에 직접적으로 호소하여 관객들의 몸의 감각을 열도록 유도하기 때문이다. 즉 배우의 실제 체현된 감정 혹은 정서는 또한 관객에게 직접적

---

135) 김기란, *op. cit.*, p.43.

136) *Ibid.*, p.45.

137) 김방옥, “몸의 연극과 관객의 몸을 위한 시론- ‘氣’ 와 ‘興’ 에 관련하여”, 『드라마연구』, 25 (2006) p.176.

으로 체험되는 것이다.<sup>138)</sup>

김기란의 서술은 직접적으로 체험되는 감정을 현대 연극의 시각에서 설명하고 있다는 점에서 체화된 시뮬레이션과 공감의 기반으로서의 몸의 담론과 이어진다.

현대 연극이론에서의 몸에 대한 접근법은 일견 공감에서의 몸에 대한 이해와 완벽히 일치되는 것처럼 보인다. 하지만 현대 연극, 몸 중심의 연극과 대조를 이루는 과거의 연극유형인 언어 중심의 연극, 재현 중심의 연극에 대한 서술을 살펴보면 의아한 부분을 찾을 수 있다. 몸이 중심이 된다고 보는 현대 연극의 많은 연구들은 기존의 전통적인 연극 체제 안에서는 몸이 설 자리가 없었던 것으로 치부한다.

언어 연극에서 관객의 몸은 단순히 폐쇄적이고 수동적인 위치에 머물러 있으며 관객은 각자 고립된 관찰자로서 오로지 무대 위의 배우들의 언어가 주는 지시관계적 기능에 대한 의미 파악에 몰두할 뿐이다.<sup>139)</sup>

언어 중심의 연극에 관한 이와 같은 진술은 공감의 기반으로서의 몸에 대한 오해를 불러일으킨다. 비록 그 당시 몸이 이론적으로는 무시되었을 지라도 실제 공감이라는 기체의 작동에서조차 무시되고 있었던 것은 아니다. 어떤 이론을 취하고 있든지 간에 관객 내부에서 가장 기초적이고 자동적으로 일어나는 현상이 달라질 수는 없기 때문이다. 극적 환상을 유도하는 배경 아래에서 중세 시대의 복식을 한 배우들이 셰익스피어를 토씨 하나 빼놓지 않고 읊는 풍경을 볼 때와, 희곡의 재현 구조를 벗어나 극의 대략적인 맥락조차 잡기 어려운 분위기 속에서 전면에 등장하는 배우의 몸을 볼 때— 두 가지 경우에서 과연 관객의 몸은 이분법적으로 구별되는, 판이하게 다른 위치에 서 있다고 할 수 있는가? 심재민의 위의 서술처럼 현대 연극이론가들은 종종 전자에서는 몸의 폐쇄성과 수동성을, 후자에서는 몸의 개방성과 능동성을 기계적으로 이끌어낸다. 하지

---

138) 김기란, *op. cit.*, p.54.

139) 심재민, *op. cit.*, p.39.

만 분고에서 서술해온 바와 같이 관객의 몸과 몸-관련 경험이 모든 관객 공감의 기초적인 기제가 된다면, 전자와 후자를 명확히 다른 작용으로 분리하는 것은 불가능하다. 무대 위를 지배하는 것이 언어에서 몸으로 바뀌었다고 해서 관객의 공감 과정이 따라서 바뀌는 것은 아니다. 몸은 관객이 배우/등장인물과 감정을 공유하기 위한 가장 기초적인 수단으로서, 또한 관객과 관객, 배우와 배우, 그리고 배우가 관객과 감정을 공유하는 방식으로서 언제나 작동하고 있었다.

문제는 연극에서 언어가 강조되느냐 몸이 강조되느냐, 또는 연극이 재현적이냐 비재현적이냐가 아니라 공연 이해와 공감의 이론적 이해의 관점으로 무엇을 채택하느냐이다. 기존의 상징과 기호 중심의 체계를 채택할 경우 몸은 실제 자신의 작동 방식과는 다르게 종종 잊히거나 오해될 가능성을 내포하고 있지만, 그렇더라도 그것 역시 어디까지나 공연에 대한 이론적 관점의 문제이지 실제로 몸이 부재하게 되는 것은 아니다.

“전통적인 재현 미학 안에서 희곡 텍스트는 작가의 의도와 주체의식의 재현이고, 공연은 대본의 재현으로서 공연 안의 인물, 대사, 배우, 의상 등 역시 작가의 숨겨진 음성을 재현하는 그림자들에 불과하다”<sup>140)</sup> 할지라도, 그것은 공연을 이론적으로 바라보는 시각에서 발생하는 문제이며 실제 관객의 몸에 기반한 공감에서는 다를 것이 없다.

### 4.3. 관극 체험의 주체로서의 관객

현대 연극에서 제시되는 몸 담론과 체화된 시뮬레이션 사이의 관계는 관객에 대한 시각에도 유사하게 이어진다. 현대 연극에서 관객은 종종 이전과는 달리 해방되었고<sup>141)</sup> 기존의 수동적 위치에서 능동적 위치로 지위가 바뀌었다고 언급된다. 심재민의 인용에 따르면, 에리카 피셔-리히테(Erika Fischer-Lichte)는 “특히 몸을 억압하고 확대하는 공연에서 관객의 변형이 이루어진다는 점을 강조” 했는데 이런 공연에서는 관

---

140) 김방옥, *op. cit.*, p.177.

141) 이강임, *op. cit.*, p.205.

객이 행위자로 전환된다는 것이다. 피셔-리히테는 “수행성이 강조된 공연에서는 전통적인 관객의 위치에서부터 벗어나서 관객은 이제 공연의 공동생산자”가 된다고 주장한다.<sup>142)</sup> 몸의 달라지는 위상 속에 관객의 위치 역시 이론적인 시각에서는 달라졌으나, 이것이 실제로 관객이 완벽히 변화했음을 의미한다고는 할 수 없다. 무엇보다 이 주장은 역으로 말하자면 수행성이 강조되기 전까지는, 전통적인 관객의 위치에서는 관객이 공연의 공동생산자가 아니었음을 뜻한다. 하지만 앞서 언급한 바와 같이 공감의 기반이 되는 몸은 관객과 배우의 경계를 일정 부분 허물면서 공연장의 구성원들을 서로 활발히 상호작용하게 만든다. 그것이 비록 대부분 무의식적이고 주의에 선행하는 작용이라 할지라도, 개인들은 타인의 감정을 느끼기 위하여 타인의 행위를 체화하며 서로 감정을 공유한다. 이 과정 속에서, 관객은 행위자이다.

배우와 관객 사이에서, 관객과 또 다른 관객 사이에서, 그리고 배우와 배우 사이에서는 모두 제각각의 순환적인 상호작용이 일어난다. 이 상호작용이 모두 모여 하나의 의미를 만들어낸다. 모두가 쉽게 떠올릴 수 있는, 배우의 행위에 대한 관객 개개인의 몸-관련 경험과 공감은 극장에서 발생하는 생산 과정 중 일부에 지나지 않는다. 관객이 배우를 보는 것만큼 배우에게 관객이 선명히 잘 보이지는 않겠으나, 관객이 그곳에 존재한다는 사실만으로 배우 역시 관객에게 공감한다. 한 공연이 상연될 때마다 매번 다른 관객이 모일 것이고, 당연히 배우는 매번 다른 공감을 통하여 새로운 의미를 생산해낸다. 배우와 배우, 관객과 관객 사이도 마찬가지다. 의식적인 수준에서만 이야기하더라도, 공연을 보면서 옆에 앉은 다른 관객이 어떻게 반응하느냐에 따라 나의 관극 역시 크게 좌우된 경험은 누구라도 있을 것이다.

그리고 공연의 형식에 앞서 공연의 의미는 언제나 관객의 몸에서 생산된다. 공연 형성의 단초가 될 자극은 배우에게서 관객에게로 전달될지라도 그것만으로 공연의 생산 과정이 완결되지는 않는다. 관객 개개인은 자신의 몸-관련 경험에 기반하여 각자 다른 방식으로 공연을 체험하고

---

142) 심재민, *op. cit.*, p.36.

자기만의 의미를 생산해낸다. 관객 개인이 기존에 갖고 있던 신체적 경험과 기억이 현재 외부에서 주어지는 환경적 자극을 만나면서 상호작용한다. 그 결과 관객 각자가 관극에 대한 자신만의 의미를 만들어내게 되는 것이다.

물론 공연 이해에는 여러 가지 차원이 있으며, 몸과 생산자적 관객을 강조하는 현대 연극 이론의 시각이 그렇지 않았을 때와 비교하여 아무런 효과도 불러일으키지 않는다고 할 수는 없다. 공감의 가장 밑바탕에서는 예나 지금이나 여전히 관객 개개인의 몸이 중요한 작용을 하고 있지만, 몸과 생산자적 관객이 강조되기 시작하는 현대에 이르러 그러한 기초 단계의 과정보다 더 복잡한 차원에서 의미 있는 차이가 유발되고 있을지도 모른다. 하지만 설령 그것들이 어떤 효과를 일으킨다 할지라도 그것이 몸과 관객이 상대적으로 망각되었을 시기에 그 두 가지 요소가 아무런 의미도 갖지 못한 채 수동적으로 팽개쳐져 있었다는 의미는 될 수 없다. 즉, 관객의 생산자적 면모가 현대에 들어 강화되었을 수는 있으나 없던 현상이 새롭게 생겨난 것은 아니다.

20세기 이후 관객의 직접 참여를 유도했던 많은 연출가들은 기존의 관객이 수동적인 수용자이자 소비자이기 때문에 이를 변화시켜 “적극적인 연극적 사건의 ‘참여자(participator)’”로 만들어야 한다는 신조를 갖고 있었다.<sup>143)</sup> 이와 유사한 맥락에서 1960년대와 70년대의 미국 실험극 연출가들은 “관객의 비역동성과 수동성”을 변화시키기 위하여 다양한 시도를 했다. 배우와 관객의 벽을 물질적으로 허물어뜨리고 관객이 직접 공연에 가담하여 참여하게 하려는 이 시도들에서는 어떻게든 관객을 능동적으로 만들어야 한다는 신념이 느껴진다. 실제로 이 과정은 관객의 몸을 직접적으로 움직이게 만들었고, 관객이 가만히 앉아서 보는 게 아니라 공연에 실제로 가담함으로써-또는 가담하기를 강요받음으로써- 이전과는 다른 능동성을 구축하였다.

하지만 관객의 직접 참여 유도라는 흐름은 두 가지 의문을 남긴다. 첫 번째 의문은 관객을 어떻게든 참여시키려 하는 연극적 흐름이 분명 예전

---

143) 이강임, *op. cit.*, p.202.

보다 관객을 실제로 많이 움직이게 한 것은 맞지만, 관객의 직접적 참여가 꼭 관객의 능동성을 증가시키는가— 더 나아가 과연 관객의 능동성이란 무엇인가 하는 것이다. 물론 관객을 직접적인 참여자로 만들려 하는 공연 분야의 흐름은 그저 관객의 몸을 기계적으로 많이 움직이게 하겠다는 차원에만 머무르는 것은 아니다. 여기에는 관객의 주체적인 사고와 능동적인 실천 의지의 향상 등이 모두 포함될 것이다. 하지만 관객의 능동성을 그렇게 큰 범주로 설정한다 해도 여전히 의문은 남는다. 연극 이론가들이 관객을 이전보다 참여적으로 이끌어내야 한다는 논리에 동의하여 실제 그러한 방향으로 현대 연극이 흘러가고 있다 하더라도, 이것과 관객의 능동적 태도 사이의 인과 도식을 어떻게 설정할 수 있는지에 대해서는 보다 진전된 논의가 필요할 것이다.

두 번째 의문은, 앞에서 서술한 바와 같이 체화된 시뮬레이션 이론을 다소 과격하게 밀어붙여 ‘보는 것이 곧 행위하는 것이다’ 라는 명제를 성립시킨다면, 전통적인 관극 행위와 20세기 이후의 흐름 속에 대두된 이른바 ‘참여적’ 관극 행위 사이에서 역동성과 능동성의 차이를 어떻게 뚜렷이 규정할 수 있는냐는 것이다. 물론 거울 뉴런 체계에 기반하여 관객 자신이 실제로 행위할 때와 배우/등장인물이 동일한 행위를 하는 것을 볼 때 똑같은 영역이 발화한다는, 의식에 선행하며 극히 자동적인 신경학적 실험 결과를 실제 공연에의 직접 참여와 직결시키는 것은 무리가 있을 것이다. 하지만 비록 기초적인 단계에서일지라도 관극과 실제 행동의 관련성에 주목하는 체화된 시뮬레이션의 흐름에서의 이와 같은 질문은 곱씹어 볼 만하다.

보는 것과 행위하는 것을 일치시키는 체화된 시뮬레이션 이론에서의 공감의 성격은 행위하는 배우와 보는 관객이라는 이분법적 경계선을 일정 부분 무너뜨린다. 물론 체화된 시뮬레이션을 통한 공감이 극장 안에서 이루어지는 모든 종류의 상호작용과 의미, 기호의 수많은 차원들을 전부 설명할 수 있는 것은 아니다. 하지만 보는 것이 곧 행위하는 것이라는, 과격하게까지 여겨지는 체화된 시뮬레이션의 명제는 배우와 관객 개개인 모두에게 목격자이자 심적 시뮬레이션을 통한 행위자라는 두 가

지 지위를 부여한다. 이는 관객 공감의 가장 중심이 되는 관객의 배우/ 등장인물 행위 공감 외에도 관객과 관객이 서로 주고받는 상호작용 속의 공감, 배우와 배우 사이의 공감, 그리고 배우가 관객의 감정을 의식적으로든 무의식적으로든 공유하는 과정에 이르기까지 모두 적용된다. 한 쪽의 감정이 다른 한 쪽에 일방적이고 무비판적으로 주입되는 것이 아니라 각자의 감각-운동 체계를 통하여 직접 경험됨으로써 공감은 말 그대로 감정을 함께 소유하는 절차가 된다. 개인 내부에서 진행되는 감각 입력과 운동 출력의 실시간적인 끊임없는 상호작용<sup>144)</sup>, 그리고 개인과 개인이 주고받는 상호작용 속에 관객은 활발한 소통의 과정으로 자리 잡는다. 이 속에서 관객은 오래 전부터 그래왔듯이 “적극적 관객 체험의 주체”<sup>145)</sup>로 떠오르게 된다.

#### 4.4. 체화된 시뮬레이션으로 설명되는 쟁점들

현대 연극의 몸, 관객 담론이 과정은 달랐지만 체화된 시뮬레이션 이론과 결국 같은 결론에 다다랐다는 점은 흥미롭다. 체화된 시뮬레이션은 시뮬레이션 이론부터 시작하더라도 공연이론에 비하여 턱없이 짧은 역사를 갖고 있으며, 처음부터 공감을 기초적인 과정으로 설정하였기에 굳이 시대에 따라 크게 변화할 필요가 없었다. 하지만 기원전부터 시작된 공연이론은 오랜 세월을 걸쳐 전통적인 시각에서 현대적인 담론으로 나아가기 위하여 그 사이에서 일어난 변화의 양상에 더 집중해야 했다. 현대 연극에서 몸, 관객 담론이 주창되기 시작한 시기를 고려하면, 체화된 시뮬레이션과 공통되는 공감의 몸과 관객론은 실상 체화된 시뮬레이션이 도입되기 이전에 이미 성립되었다고 할 수 있다. 공연이론 학자들은 인지론적 연구 성과를 자신들의 학문에 반영하기에 앞서 그러한 성과가 가져오는 공감에 대한 이해를 직관적으로 추론해낸 것이다. 공연이론에 체화된 시뮬레이션을 접목시키는 최근의 흐름은 그 동안 현대 연극이론에

144) 이동훈, 신천우, 신현정, *op. cit.*, p.110.

145) 이강임, *op. cit.*, pp.193-234.

서 전혀 연구되지 않았던 전망을 새롭게 제시해준다기보다는, 공연이론가들이 이미 자연스럽게 도달해 있던 이해까지의 여정을 과학적이고 기초적으로 설명해주는 것에 더 가깝다.

체화된 시뮬레이션과 현대 연극에서의 몸, 관객 담론이 공감을 두고 비록 과정에 대한 설명에서는 차이가 있을지라도 결과적으로 다를 바 없는 이야기를 하고 있는 것이라면, 생소한 타 영역의 체화된 시뮬레이션이라는 이론을 공연이론에 굳이 접목시켜야 할 이유가 무엇인지 의문이 제기될 수 있다. 하지만 체화된 시뮬레이션 관점의 도입은 기존의 연극이론과는 차별화되는 고유의 장점을 갖고 있다. 공감을 이해하기 위한 체화된 시뮬레이션의 도입은 다음과 같은 생산적인 효과를 불러일으킨다.

체화된 시뮬레이션의 도입은 전통적인 공연이론과 흔히 퍼포먼스 이론이라 불리는 현대적인 공연이론 사이의 부드러운 연결 고리를 제시한다. 현대에 접어들면서 연극은 전통적인 언어 위주의 연극, 재현 위주의 연극을 탈피하여 완전히 새로운 형식으로 변화하였다. 이 변화는 현대 연극의 몸, 관객 담론을 비롯하여 전통적인 연극이론과 첨예하게 대비되는 새로운 연극이론을 이끌어냈다. 연극 형식이 워낙 극단적으로 바뀌었기에 공연이론가들은 주로 두 형식의 차이에 초점을 맞추어 전통적인 의미의 연극이 현대에 접어들어 어떻게 달라졌는지를 설명하는 데 집중해 왔다. 체화된 시뮬레이션 이론은 전통적인 연극과 현대 연극 모두의 바탕이 되는 가장 기초적인 공감 과정을 제시함으로써, 별개로 보이는 연극의 두 이론을 자연스럽게 연결한다. 관객의 공감 방식은 연극 형식에 따라 근본적으로 변화하는 것이 아니며, 자연스러운 연속선상에 위치한다.

두 번째로, 체화된 시뮬레이션의 도입은 관객이 배우/등장인물의 아이러니를 어떻게 즉각적으로 알 수 있는지 설명한다. 기존의 공연이론에서 관객이 배우/등장인물의 아이러니를 이해하는 것은 복잡한 기호학적 체계를 상정하는 것으로 받아들여져 왔다. 공연이론가들은 관객이 아이러니와 같이 양가적인 자극이 주어졌을 때 어떻게 이를 공감하여 받아들이는지를 두고 모두가 납득할 만한 답을 찾아내지 못했다. 체화된 시뮬레



이션은 이 문제의 해답을 자연스럽게 이끌어낸다. 앞서 서술한 것처럼 관객은 배우/등장인물의 행위를 주의와 의식에 선행하여 자동적이고 즉각적으로 경험한다. 이를 통하여 배우/등장인물의 정서에 대한 공감 이루어진다. 언어 역시 기호학적 절차를 배제하지는 않더라도 기초적인 단계에서는 감각-운동 체계를 거치기에, 배우/등장인물의 대사와 행동은 모두 관객에게 자연스럽게 체험된다. 이를 통하여 관객은 무대에서 일어나는 대사와 행동의 모순도 스스로없이 받아들일 수 있는 것이다.

배우/등장인물의 대사 및 행동과 감정이 극단적으로 불일치하는 경우 외에도, 공연에서 배우/등장인물의 외적인 행위와 내적인 감정은 종종 복잡하게 뒤엉켜 어긋나 있다. 배우/등장인물의 진짜 속내는 복합적인 감정 사이를 어지러이 떠돌며 진동한다. 하지만 관객은 언어로 다 풀어내기 힘든 배우/등장인물의 행위와 감정을 이해하기 위하여 그다지 오래 고민하지 않는다. 상황의 이해를 위하여 대사와 행위를 곱씹을 수는 있어도, 등장인물의 미묘한 감정들은 망설임 없이 관객에게 경험된다. 관객이 무대에서 발신되는 기호를 꼼꼼히 해석하여 아이러니를 이해하는 과정 이전에 즉각적인 공감 경험이 먼저 일어난다는 사실은, 연출자가 특정한 목표를 갖고 관객에게 아이러니를 제시한다 해도 그것이 공감 차원에서 관객에게 ‘잘못’ 경험되면 연출자의 의도와 완전히 다른 관객의 정서적 반응이 나올 수 있음을 뜻한다. 연출자와 배우는 공연의 기호적 구성이나 해석만을 주의할 것이 아니라 그 순간에 관객에게 제공되는 즉각적인 감각 차원들을 전부 염두에 두어야 한다. 체화된 시뮬레이션 이론에 따르면, 관객은 해석하기에 앞서 경험하여 공감한다.

마지막으로, 공연 이론에 체화된 시뮬레이션 이론을 접목시키는 것은 표면적으로 서사 구조가 잘 드러나지 않는 현대 연극을 보면서 관객이 어떻게 순조롭게 공감할 수 있는지를 설명해준다. 흔히 포스트드라마라 불리는 현대 연극에서 전통적인 의미의 서사 구조는 드러나지 않는다. 물론 연극이라기보다 행위예술에 더 가까워 보이는 과격한 현대 연극이라고 하더라도 서사가 완전히 부재한다고는 할 수 없을 것이다. 설령 연행자가 서사의 부재를 의도했을지라도 관객은 주어진 연극 행위를 어떻

게든 하나의 맥락으로 꿰어내 서사를 이해하려 시도할 것이기 때문이다. 하지만 의식적인 차원의 이해에 앞서 관객은 연행자의 정서를 자신의 감각-운동 체계에 기반하여 즉각적으로 공감한다. 서사가 잘 보이지 않는 현대 연극들은 종종 대중 관객들에게 이해하기 어렵다고 받아들여지지만, 관객들이 기호학적으로 연극의 서사를 해석하지 못하더라도 그들 각자는 자신의 몸 관련 경험을 통하여 독자적인 공감에 다다른다.

현대 공연은 하나의 주제나 분명한 서사를 제시하기보다 관객 개개인이 각자 다양한 의미를 생성해낼 수 있도록 여러 단서를 흠뻑리는 방식을 종종 채택한다. 그 속에서 물론 어떤 관객들은 연출가의 ‘의도’를 잘 짚어내기도 하지만 또 다른 관객들은 서사와 여러 의도들을 미처 다 의식적인 수준에서는 파악해내지 못하기도 한다. 하지만 그럼에도 관객들은 공연에 즉각적으로 공감하며, 관객마다 공연에 대해 파악한 내용은 다를지라도 공연이 전달하고자 했던 감정에 대해서는 큰 범주에서 비슷한 경향성을 보인다. 따라서 서사 구조의 조직이나 공연의 의미를 위한 기호, 상징체계의 구성만큼이나 관객이 매 순간 공연의 무엇에 어떻게 즉각적으로 공감해낼지에 대한 주의가 필요하다. 연출자에게는 관객이 무엇을 이해할 것인가에 앞서 무엇을 느낄 것인가 하는 질문이 선행되어야 한다. 관객의 즉각적이고 자동적인 경험, 관객 각자의 감각-운동 체계에 기반한 공감을 이해하지 못한다면 공연은 관객과 제대로 접점을 찾지 못하고 미끄러질 수 있다.

## 5. 결론

본고는 체화된 시뮬레이션 이론이라는 인지론적 관점을 채택하여 관객의 공감을 탐구한 논문이다.

공감은 공연이론에서 전통적으로 감정이입이라 번역되어 관객의 등장인물의 생각과 느낌에 대한 이입을 의미하였으며, 비극의 목적인 카타르시스의 성취를 위하여 극적 환상을 통해 성립되었다. 여기서 감정이란 등장인물의 생각과 느낌을 포함하는 넓은 의미를 갖고 있다. 전통적 시각에서 등장인물의 감정은 관객에게 일방향적으로 송신되는 것으로 받아들여졌다. 인지론에서 정의하는 공감의 개념과 그에 대한 연구는 연극이론에도 적용되어 새로운 가능성을 열어준다. 인지론에서는 공감을 정서적 공감과 관점 수용으로 구분하며, 많은 경우 공감은 정의적 측면에 한정된다. 인지론적 관점에 따르면 공감은 나와 다른 타인의 심적 상태를 분명하게 상정하는 과정이다. 그리고 배우/등장인물에게서 관객에게로만 일방적으로 발신되는 것이 아니라 극장 안의 모든 인물들의 상호작용이라 설명한다. 이 관점은 기존의 공연이론에서 이루어지고 있던 공감에 대한 시각을 일정 부분 보완하며, 공감을 가장 기초적이고 의식에 선행하는 과정으로 설정한다. 이제 공감은 인지적 기능으로 받아들여지며 관객 공감의 새로운 정의가 가능해진다.

학제간 연구를 통하여 인지적 능력으로 받아들여지기 시작한 공감은 인지론에서 체화된 시뮬레이션 이론과 마음이론이라는 양대 이론으로 설명된다. 두 이론은 각각 상향식의 지각적 처리와 하향식의 인지적 절차를 중심에 두고 있는데, 상충되는 부분도 있으나 기본적으로 상호보완적이다. 본고에서는 전통적인 공감에 대한 이해에서는 간과되었던 즉각적이고 자동적인 과정으로서의 공감 과정과 현대 연극에서 떠오르기 시작한 몸 담론과의 연관성을 설명하기 위하여 공감을 해석하는 주된 관점으로 체화된 시뮬레이션 이론을 채택하였다. 인문학과 인지론 분야를 아우르며 떠오르기 시작하던 체화된 정서와 시뮬레이션 이론에 대한 담론은 거울 뉴런 체계가 발견되면서 체화된 시뮬레이션 이론이라는 이름으로

확고히 성립된다. 체화된 시뮬레이션 이론가들은 타인의 행위가 자신의 감각-운동 체계에 비추어 지각되고 이 과정을 거쳐 타인의 심적 상태가 마치 자신의 행위인 것처럼 직접적으로 경험된다고 주장한다. 행위의 관찰과 실행이 연합되는 것이다. 체화된 시뮬레이션의 관점은 시각, 청각 등의 다양한 감각 지각에 모두 적용되며 총체적인 공감의 기반으로 개인의 감각-운동 체계를 설정한다.

체화된 시뮬레이션 이론에 따른 주장들은 감각-운동 체계가 뿌리내리고 있는 관객 개개인의 몸을 주요한 담론의 대상으로 떠오르게 한다. 체화된 시뮬레이션 이론을 통하여 관객의 몸은 관객이 배우를 비롯하여 다른 관객 등과 같은 타인의 감정을 체험하는 주된 기반이 된다. 관객의 몸이 관극 경험과 공감의 필수 조건으로 격상되면서, 관객은 역동적으로 타인의 행위와 정서를 공감하는 참여자가 될 수 있다. 이 주장은 현대 연극의 주된 담론 대상으로 떠오르기 시작한 몸의 연극론과 맞닿아 있다. 체화된 시뮬레이션 이론과 현대 연극이론은 그 동안 관객론에서 오랫동안 간과된 존재였던 몸을 관극의 핵심 요소로 부각시킨다는 점에서 공통점이 있다. 하지만 체화된 시뮬레이션 이론은 가장 기초적인 단계에 놓이는 몸의 상존성에 주목하며, 현대 연극이론은 연극 형식의 변화로 발생된 몸의 의미 변화에 초점을 맞춘다. 이 차이는 관객론에도 유사하게 이어진다. 체화된 시뮬레이션 이론에 따르면 관객은 항상 ‘적극적 관극 체험의 주체’였다. 하지만 체화된 시뮬레이션 이론과 현대 연극이론이 몇몇 지점에서 상충되더라도, 두 관점은 최종적으로 동일한 결론에 다다른다. 인지론적 연구 성과 없이도 연극이론가들은 직관적으로 체화된 시뮬레이션 이론의 결과물을 유추해낸 것이다. 체화된 시뮬레이션 이론의 도입을 통하여 전통적 공연이론과 현대 공연이론의 매끄러운 연결, 아이러니의 즉각적 이해, 서사 구조가 잘 드러나지 않는 현대 연극에 대한 관객의 공감 설명이 가능해진다.

본고는 체화된 시뮬레이션 이론을 통하여 관객이 어떻게 배우/등장인물의 감정을 이해하기에 앞서 경험하는지를 실증적인 연구 결과로 입증하려 했다. 또한 이해와 경험을 이분법적으로 나누지 않고 지각적 상황

과정과 인지적 하향 과정으로 통합하여, 연극이론의 패러다임 변화와 별개로 상존해 온 공감의 기초적 토대인 몸과 경험 주체인 관객을 조명해 보려 시도하였다. 그 동안 연극이론에서는 체화된 시뮬레이션 이론이 실험 결과 없이 이론만 간단히 소개되어 피상적으로 이해되었기에, 본고는 구체적인 실험 결과를 제시하여 그 동안 이루어진 관객 공감에서의 체화된 시뮬레이션 이론에 토대를 더하고자 했다. 인지론에서의 체화된 시뮬레이션 이론을 자세하게 설명하다 보니 이를 접목시킨 연극이론에 대한 통찰에 4장을 할애하였음에도 아직 미진한 부분이 있다. 또한 공감에 대한 통합이론이 성립되지 않아 이에 따른 혼란이 연극이론에도 그대로 적용된 일면이 없지 않다. 이는 인지론 분야의 추가 연구를 통하여 보완될 수 있을 것이다.

## 참고문헌

### 1. 국내 논문

- 김기란. “몸을 통한 재연극화와 관객의 발견(1)－ 현대 공연예술의 몸 이론과 관련하여”. 『드라마연구』 제25호. 한국드라마학회, 2006. pp.39-61.
- 김방옥. “몸의 연극과 관객의 몸을 위한 시론－ ‘氣’ 와 ‘興’ 에 관련하여”. 『드라마연구』 제25호. 한국드라마학회, 2006. pp.173-203.
- 노양진. “몸의 철학적 담론 - 몸과 마음의 이원론을 넘어서”. 『철학연구』 제27집. 고려대학교 철학연구소, 2004. pp.31-58.
- 리창림, 정명영, 이동훈. “반응행위에 미치는 언어자극의 간섭효과 : 사건관련전위 연구”. 『한국심리학회지 : 인지 및 생물』 23권 3호. 한국심리학회, 2011. pp.393-409.
- 서명수. “연극의 관객 - 커뮤니케이션 관점에서의 새로운 접근을 위하여”. 『한국프랑스학논집』 제49집. 한국프랑스학회, 2005. pp.363-380.
- 심재민. “ ‘몸의 연극’ 에서의 수행적인 것의 가능성과 한계”. 『드라마연구』 제30호. 한국드라마학회, 2009. pp.35-55.
- 이강임. “연출가의 파트너: 관극 체험의 주체로서의 관객 - 공연 연출과 인지적 관객 행동론-”. 『한국연극학』 제44호. 한국연극학회, 2011. pp.193-234,
- 이동훈, 신천우, 신현정. “사회적 행위 지각에 있어 해석 효과: 관점에 따른 운동공명효과의 조절”. 『인지과학』 제23권 1호. 한국인지과학회, 2012. pp.109-132.
- 이은영. “립스 감정이입론에 대한 에디트 슈타인의 논쟁”. 『철학과 현상학 연구』 제36집. 철학현상학회, 2008. pp.101-129.
- 원준식. “비아리스토텔레스적 연극미학(I) : 감정이입에서 능동적인

소통으로” . 『미학·예술학연구』 제33집. 한국미학예술학회,  
2001. pp.143-176.

## 2. 국내 단행본

- 강영희, 편. 『생명과학대사전』. 서울: 아카데미서적, 2008.
- 곽호완, 박창호, 이태연, 김문수, 진영선. 『실험심리학용어사전』. 서울: 시그마프레스, 2008.
- 송동준 외. 『브레히트의 서사극-유형학적 고찰-』. 서울: 서울대학교 출판부, 1993.
- 양돈규, 편. 『한영/영한 심리학 용어집』. 서울: 학지사, 2003.
- 한국연극학회, 편. 『20세기 독일어권 연극』. 서울: 연극과인간, 2001.

## 3. 번역서

- American Psychoanalytic Association. 이재훈 역. 『정신분석용어사전』. 서울: 한국심리치료연구소, 2002. 원저 *Psychoanalytic Terms and Concepts*. Connecticut: Yale University Press, 1990.
- Aristoteles. Todorov, Tzvetan., 머리말, Dupont-Roc, Roselyne. and Lallot, Jean., 서문 및 주해. 김한식 역. 『시학』. 서울: 팽귄클래식 코리아, 2010. 원저 *La poétique d'Aristote*. Paris: Éditions du Seuil, 1980.
- Brecht, Bertolt. 송윤엽 외 역. 『브레히트의 연극이론』. 서울: 연극과인간, 2005.
- Carlson, Marvin A. 김익두, 최낙용, 김월덕, 이영배 역. 『연극의 이론』. 서울: 한국문화사, 2004. 원저 *Theories of the theatre : a historical and critical survey, from the Greeks to the present*. NY: Cornell University Press, 1993.
- Geiger, Heinz. and Haarmann, Hermann. 임호일 역. 『드라마 작품을

통해 본 예술과 현실인식』. 서울: 지성의샘, 1996. 원저 *Aspekte des Dramas*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1982.

Lessing, Gotthold Ephraim. 윤도중 역. 『함부르크 연극론』. 서울: 지식출판사, 2009. 원저 *Gotthold Ephraim Lessing. Werke und Briefe in 12 Bdn., hrsg. v. Wilfried Barner. Frankfurt a. M. 1985ff, Band6*. Berlin: Deutscher Klassiker Verlag, 1985.

#### 4. 국외 논문

Baron-Cohen, Simon. and Wheelwright, Sally. "The Empathy Quotient: An Investigation of Adults with Asperger Syndrome or High Functioning Autism, and Normal Sex Differences". *Journal of Autism and Developmental Disorders* Vol. 34 No.2. Springer Science & Business Media B.V., 2004. pp.163-175.

Bernhardt, Boris C. and Singer, Tania. "The Neural Basis of Empathy". *Annual Review of Neuroscience* 35. Annual Reviews, 2012. pp.1-23.

Buccino, Giovanni., Binkofski, Ferdinand., Fink, Gerald R., Fadiga, Luciano., Fogassi, Leonardo., Gallese, Vittorio., Seitz, Ruediger J., Zilles, Karl., Rizzolatti, Giacomo. and Freund, Hans-Joachim. "Action observation activates premotor and parietal areas in a somatotopic manner: an fMRI study". *European Journal of Neuroscience* Vol.13 No.2. Blackwell Publishing Limited, 2001. pp.400-404.

Carr, Laurie., Iacoboni, Marco., Dubeau, Marie-Charlotte., Mazziotta, John C. and Gian Luigi Lenzi. "Neural mechanisms of empathy in humans: A relay from neural



- systems for imitation to limbic areas". *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America* Vol.100 No.9. US: National Academy of Sciences, 2003. pp.5497–5502.
- Clark, Arthur J. "Empathy and sympathy: Therapeutic Distinctions in Counseling". *Journal of Mental Health Counseling* Vol.32 No.2. American Mental Health Counselors Association, 2010. pp.95–101.
- Cook, Amy. "Interplay: The Method and Potential of Cognitive Scientific Approach to Theatre". *Theatre Journal* 59. John Hopkins University Press, 2007. pp.579–595.
- Decety, Jean. "Dissecting the Neural Mechanisms Mediating Empathy". *Emotion review* Vol.1 No.3. SAGE, 2011. pp.92–108.
- Decety, Jean. and Jackson, Philip L. "A Social–Neuroscience Perspective on Empathy". *Current Directions in Psychological Science* Vol.15 No.2. Association for Psychological Science, 2006. pp.54–58.
- Dimberg, Ulf. "Facial Reactions to Facial Expressions", *Psychophysiology* Vol.19 No.6. Blackwell Publishing Limited, 1982. pp.643–647.
- Frith, Uta. and Frith, Christopher D. "Development and Neurophysiology of Mentalizing". *Philosophical Transactions of the Royal Society of London. Series B: Biological Sciences* Vol.358 No.1431. The Royal Society, 2003. pp.459–473.
- Gallase, Vittorio. "The 'Shared Manifold' Hypothesis: From Mirror Neurons to Empathy". *Journal of Consciousness Studies* Vol.8 No.5–7. Imprint Academic, 2001. pp.33–50.

- Gallese, Vittorio. "Embodied simulation : From neurons to phenomenal experience" , *Phenomenology and the Cognitive Science* 4. Springer Verlag, 2005. pp.23–48.
- Gallese, Vittorio., Keysers, Christian. and Rizzolatti, Giacomo. "A unifying view of the basis of social cognition". *Trends in Cognitive Sciences* Vol.8 No.9. Elsevier Ltd, 2004. pp.396–403,
- Gallese, Vittorio. and Lakoff, George. "The Brain's concepts: the role of the Sensorymotor system in conceptual knowledge". *Cognitive Neuropsychology* Vol.22 No.3–4. Taylor & Francis Group; Psychological Press Ltd, 2005. pp.455–479.
- Gerdes, Karen E. "Empathy, Sympathy, and Pity: 21st–Century Definitions and Implications for Practice and Research". *Journal of Social Service Research* 37. Taylor & Francis Group, 2011. pp.230–241.
- Hawk, Olaf., Johnsrude, Ingrid. and Pulvermuller, Friedemann. "Somatotopic Representation of Action Words in Human Motor and Premotor Cortex". *Neuron* 41. Cell Press, 2004. pp.301–307
- Iacoboni, Marco., Molnar–Szakacs, Istvan., Gallese, Vittorio., Buccino, Giovanni., Mazziotta, John C. and Rizzolatti, Giacomo. "Grasping the intentions of others with one's own mirror neuron system". *PLoS Biology* Vol.3 No.3. Public Library of Science, 2005. e79.
- Kerr, Catherine E. "Dualism Redux in Recent Neuroscience: "Theory of Mind" and "Embodied Simulation" Hypotheses in Light of Historical Debates About Perception, Cognition, and Mind". *Review of General Psychology* Vol.12 No.2.

- American Psychological Association, 2008. pp.205–214.
- Keysers, Christian. and Gazzola, Valeria. "Integrating simulation and theory of mind: from self to social cognition". *Trends in Cognitive Sciences* Vol.11 No.5. Elsevier Ltd, 2007. pp.194–196.
- Körner, Reinhard. "Einfühlung nach Edith Stein", *Edith Stein Jahrbuch Band 5, Das Christentum, Zweiter Teil*. Würzburg, 1999.
- Lamm, Claus.. Decety, Jean. and Singer, Tania. "Meta-analytic evidence for common and distinct neural networks associated with directly experienced pain and empathy for pain". *NeuroImage* Vol.54 No.3. Elsevier, 2011. pp.2492–2502.
- Leslie, Kenneth R., Johnson–Frey, Scott H. and Grafton, Scott T. "Functional imaging of face and hand imitation: towards a motor theory of empathy". *NeuroImage* Vol.21 No.2. Elsevier, 2004. pp.601–607.
- Mahon, Bradford Z. and Caramazza, Alfonso. "The orchestration of the sensory–motor systems: Clues from Neuropsychology". *Cognitive Neuropsychology* Vol.22 No.3–4. Taylor & Francis Group; Psychological Press Ltd, 2005. pp.480–494.
- Mitchell, Jason P. "Inferences about Mental States". *Philosophical Transactions of the Royal Society of London. Series B: Biological Sciences* Vol.364 No.1521. The Royal Society, 2009. pp.1309–1316.
- Molnar–Szakacs, Istvan. and Overy, Katie. "Music and mirror neurons: from motion to ‘e’ motion" . *Social Cognitive Affective Neuroscience* I. Oxford University Press, 2006.

pp.235–241.

- Niedenthal, Paula M., Brauer, Markus., Halberstadt, Jamin B. and Innes-Ker, Åse H. "When did her smile drop? Facial mimicry and the influences of emotional state on the detection of change in emotional expression". *Cognition & Emotion* Vol.15 No.6. Psychology Press(UK), 2001. pp.853–864.
- Oberman, Lindsay M. and Ramachandran, Vilayanur S. "The Simulating Social Mind: The Role of the Mirror Neuron System and Simulation in the Social and Communicative Deficits of Autism Spectrum Disorders". *Psychological Bulletin* Vol.133 No.2. American Psychological Association, 2007. pp.310–327.
- Preston, Stephanie D. and Hofelich, Alica J. "The Many Faces of Empathy: Parsing Empathic Phenomena through a Proximate, Dynamic–Systems View of Representing the Other in the Self". *Emotion Review* Vol.4 No.1. SAGE, 2012. pp.24–33.
- Rizzolatti, Giacomo., Fadiga, Luciano.. Gallese, Vittorio. and Fogassi, Leonardo. "Premotor cortex and the recognition of motor actions". *Cognitive Brain Research* Vol.3 No.2. Elsevier, 1996. pp.131-141.
- Rizzolatti, Giacomo., Fogassi, Leonardo. and Gallese, Vittorio. "Neurophysiological mechanisms underlying the understanding and imitation of action". *Nature Reviews Neuroscience* Vol.2 No.9. Nature Publishing Group, 2001. pp.661–670.
- Saxe, Rebecca. and Kanwisher, Nancy. "People thinking about thinking people: The role of the temporo–parietal junction

- in "theory of mind". *Neuroimage* Vol.19 No.4. Elsevier, 2003. pp.1835-1842.
- Shamay-Tsoory, Simone G. "The Neural Bases for Empathy". *The Neuroscientist* Vol.17 No.1. SAGE, 2011. pp.18-24.
- Shamay-Tsoory, Simone G., Tomer, Rachel., Berger, Barry D. and Aharon-Peretz, Judith. "Characterization of Empathy Deficits following Prefrontal Brain Damage: The Role of the Right Ventromedial Prefrontal Cortex". *Journal of Cognitive Neuroscience* Vol.15 No.3. MIT Press, 2003. pp.324-337.
- Tettamanti, Marco., Buccino, Giovanni., Saccuman, Maria Cristina., Gallase, Vittorio., Danna, Massimo., Scifo, Paola., Fazio, Ferruccio., Rizzolatti, Giacomo., Cappa, Stefano F. and Perani, Daniela. "Listening to action-related sentences activates fronto-parietal motor circuits". *Journal of Cognitive Neuroscience* Vol.17 No.2. MIT Press, 2005. pp.273-281.
- Van Overwalle, Frank. "Social cognition and the brain: A meta-analysis". *Human Brain Mapping* Vol.30 No.3. Wiley Periodicals Inc., 2009. pp.829-858.
- Wallbott, Harald G "Recognition of emotion from facial expression via imitation? Some indirect evidence for an old theory", *British Journal of Social Psychology* Vol.30 No.3. British Psychological Society, 1991. pp.207-219.
- Walter, Henrik. "Social Cognitive Neuroscience of Empathy: Concepts, Circuits, and Genes". *Emotion Review* Vol.4 No.1. SAGE, 2012. pp.9-17.
- Yirmiya, Nurit., Sigman, Marian D., Kasari, Connie. and Mundy, Peter. "Empathy and Cognition in High-Functioning

Children with Autism", *Child Development* Vol.63 No.1. Blackwell Publishing; Society for Research in Child Development, Inc., 1992. pp.150–160.

Zaki, Jamil. and Ochsner, Kevin N. "The neuroscience of empathy: progress. pitfalls and promise". *Nature Neuroscience* Vol.15 No.5. Nature Publishing Group, 2012. pp.675–680.

## 5. 국외 단행본

Brecht, Bertolt. *Aufstieg und Fall der Stadt Mahagonny*. Berlin: Suhrkamp Verlag, 1963.

Brecht, Bertolt., Hecht, Werner (ed.). *Werke : grosse kommentierte Berliner und Frankfurter Ausgabe*, 22.1. Deutschland: Aufbau-Verlag Berlin und Weimar und Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main, 1993.

Buehler, George. *Bertolt Brecht-Erwin Piscator: Ein Vergleich ihrer theoretischen Schriften*. Bonn: Bouvier, 1978.

Colman, Andrew M. *Oxford Dictionary of Psychology*. NY: Oxford University Press Inc., 2001.

Corsini, Ray. *The Dictionary of Psychology*. NY: Brunner-Routledge, 2002.

Krasner, David. and Saltz, David Z. (ed.) *Staging Philosophy: Intersections of Theater, Performance, and Philosophy*. MI: University of Michigan Press, 2006.

Lipps, Theodor. *Einfühlung, innere nachahmung und organenempfindung*. Leipzig: Wilhelm Engelmann, 1903.

McCanachie, Bruce. *Engaging Audiences : A Cognitive Approach to Spectating in the Theatre*. NY: PALGRAVE MACMILLAN, 2008.

McCanachie, Bruce. and Hart, F. Elizabeth. (ed.) *Performance and Cognition: Theatre studies and the cognitive turn*. NY: Routledge, 2006.

Varrett, Lisa Feldman., Niedenthal, Paula M. and Winkielman, Piotr. (ed.) *Emotion and Consciousness*. New York: Guilford Press, 2005.

## 6. 웹사이트

<http://plato.stanford.edu/archives/fall2008/entries/empathy/>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Cognition>

<http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=1137&docId=272701&mobile&categoryId=1137>

<http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=1137&docId=274863&mobile&categoryId=1137>

<http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=30648700>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Perception>

<http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=1137&docId=655977&mobile&categoryId=1137>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Temporoparietal\\_junction](http://en.wikipedia.org/wiki/Temporoparietal_junction)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Superior\\_temporal\\_sulcus](http://en.wikipedia.org/wiki/Superior_temporal_sulcus)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Ventromedial\\_prefrontal\\_cortex](http://en.wikipedia.org/wiki/Ventromedial_prefrontal_cortex)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Insular\\_cortex](http://en.wikipedia.org/wiki/Insular_cortex)

<http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=1137&docId=274074&mobile&categoryId=1137>

<http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=575&docId=432745&mobile&categoryId=1657>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Secondary\\_somatosensory\\_cortex](http://en.wikipedia.org/wiki/Secondary_somatosensory_cortex)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Inferior\\_frontal\\_gyrus](http://en.wikipedia.org/wiki/Inferior_frontal_gyrus)

<http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=200000000&docId=1185769>

&mobile&categoryId=200000727  
[http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=875&docId=271589&mobile  
&categoryId=875](http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=875&docId=271589&mobile&categoryId=875)  
[http://http://en.wikipedia.org/wiki/Motor\\_cognition#Perception-action\\_coupling](http://http://en.wikipedia.org/wiki/Motor_cognition#Perception-action_coupling)  
[http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=1137&docId=273988&mobile  
&categoryId=1137](http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=1137&docId=273988&mobile&categoryId=1137)  
[http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=575&docId=272330&mobile  
&categoryId=1659](http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=575&docId=272330&mobile&categoryId=1659)  
[http://www.doopedia.co.kr/doopedia/master/master.do?\\_method=view  
&MAS\\_IDX=101013000729117](http://www.doopedia.co.kr/doopedia/master/master.do?_method=view&MAS_IDX=101013000729117)



## Abstract

# A study of audience empathy through embodied simulation

Oh, Jeong-Eun

Interdisciplinary Program in Performing Arts Studies

The Graduate School

Seoul National University

This study explores audience empathy from a cognitive viewpoint, an approach that can be termed embodied simulation theory. Empathy in performance studies has been considered the result of conscious understanding, and therefore, little attention has been given to studies about the fundamental level of audience empathy although the cognitive perspectives had been introduced. This paper attempts to present the immediate and experimental aspects of audience empathy using embodied simulation theory. Furthermore, not adopting the superficial structure of embodied simulation theory but examining detailed research findings, this study tries to apply the examined results to audience empathy empirically.

Chapter 2 considers the possibility of an integrated perspective on empathy because both empathy in performance studies and

empathy in cognitive studies are examined. In classical performance studies, theatre theorists deem that empathy is caused by a viewer identifying with the actor/character. That is, they accept empathy as the result of a viewer understanding a character's situation. Bertolt Brecht argued that the spectator's rational judgment could be hindered by empathy. In cognitive theories, the concepts of empathy are subdivided into two parts – emotional empathy and perspective taking. From this point of view, empathy is limited to affective aspects which are another person's feeling and emotion only, and the individual experiences the other's perspective while maintaining his/her own perspective. In the present day, empathy in performance studies is also considered a cognitive ability. However, there are problems with regarding empathy as a conscious process only, and there is confusion between empathy and similar concepts. To solve these problems, the embodied simulation approach is required.

Thus, Chapter 3 explores empathy as an embodied simulation. In cognitive theories, including psychology, two major theories are suggested concerning how we know the minds of others – theory of mind and embodied simulation theory. Both theories are complementary. They are classified according to their focus on top-down or bottom-up processing. Of the two, embodied simulation theory began to draw attention because it could explain the immediate and automatic level of empathy when applied to performance studies. Embodied simulation theory which stem from simulation theory is drawn from the discovery of mirror neuron system. According to embodied simulation theory, the action and emotions of others are experienced directly through our simulations in our own sensory-motor system.

Chapter 4 argues the relationship between understanding empathy through embodied simulation and discourses of contemporary theatre. Each audience member's body, which is the basis of the sensory–motor system, sheds light as a key component of empathy. The body as the foundation of empathy and the direct–experiencing audience are overlapped between the perspective of embodied simulation and the discussion of contemporary theatre. However, in discourses of contemporary theatre, theatre theorists consider that these new ideas only occur in contemporary theatre. This consideration marks the difference between embodied simulation theory and the discussion of contemporary theatre. Performance theory, focusing on the aspect of transition following a long history of theatre, and embodied simulation theory, presupposing empathy as fundamental processing from the beginning of the field, are two theories reaching the same conclusion, although each process is different. The embodied simulation approach explains the smooth connection among systems in performance studies, the immediate understanding of irony, and the audience's empathy aroused by postdramatic theatre.

As demonstrated in the results of research on embodied simulation theory, audience empathy is accomplished by experiencing with the body, prior to the interpretation of symbols and the conscious understanding. In addition to comprehension of the fundamental level of empathy, attempts to integrate a perceptual bottom–up process and cognitive top–down process of empathy are examined.

**Keywords :** Empathy, embodied simulation, the audience' s body, spectatorship, audience empathy as cognitive ability

*Student Number : 2010–20072*