



## 탈육화 담론의 비판으로서 육화 이론\*

박선희

조선대학교 신문방송학과 부교수 parksh@chosun.ac.kr

이 논문은 수많은 사이버문화 담론과 기술적 낙관주의 속에서 공명하고 있는 탈육화 담론을 사이보그 담론, 포스트휴먼 담론, 가상현실 담론으로 나누어 비판적으로 검토하면서 탈육화 담론의 대척점에 서 있는 육화 이론을 현상학적 관점에서 살펴보았다. 먼저 육체가 지각의 담지자로서, 비결정성의 중심으로서, 세계-에의-존재로서 인간-테크놀로지-세계의 관계에서 중심적 역할을 수행하고 있으며, 매개현실과 비매개현실이 공존하는 혼합현실에서 육화된 경험이 디지털 미디어 이용 과정에서 어떤 방식으로 작동하고 디지털 이미지를 어떻게 변형시키는지론 논의하였다. 또한 클릭과 같은 육화 행위가 디지털 텍스트성의 감각적 풍부함을 즐겁으로써 의식의 전이라는 탈육화의 주관적 특권화를 거부하고 있음을 살펴보았다. 이러한 논의들을 바탕으로 탈육화 담론이 가진 한계를 드러내고 육화 이론이 가진 함의가 무엇인지 제시하였다. 디지털 미디어가 우리의 일상으로 침투함으로써 현실세계와 가상세계가 혼종하고 있는 현실에서 물리적 환경이나 매개 환경을 경험하는 것은 인간과 테크놀로지의 결합, 즉 육화를 통해서만 가능하다. 이런 점에서 육화이론은 디지털 미디어 이용경험을 설명하는 데 유용하다.

**KEYWORDS** 탈육화 • 육화 • 현상적 육체 • 코드화된 육체 • 혼합현실 • 클릭 이론

\* 이 논문은 2007년도 조선대학교 학술연구비의 지원을 받아 연구되었음.

## 1. 문제의 제기

육체로부터 정신을 해방시키는 것 또는 물질적 존재나 본질을 벗어버리는 것을 의미하는 육체이탈은 오랫동안 인간의 근원적 욕망이었다. ‘비현실적이고 가상적이며 존재하지 않는 것의 산물’로서 가상공간에 들어 가려는 인간의 욕구는 파노라마에서 시작되어 영화와 가상현실로 이어져 왔다(심혜련, 2005). 인간의 육체를 벗어던지고, 자신의 피부를 교체하고, 영생을 얻고 싶은 강한 욕망은 수많은 사이버펑크 장르의 사이버그들, 가상현실 기술자, 초인간주의자들과 미래주의자들의 주장 속에서 지금도 여전히 공명하고 있다. 어쩌면 우리의 삶은, 디지털 혁명이 가져온 비약적인 테크놀로지 발전으로 우리의 현존을 대신할 만큼 가상적인 것이 지배하는 시기에 와 있다고 할 수 있다(Morse, 1998).

육체이탈을 주장하는 사람들은, 인간 진화의 초기단계에서는 육체가 필요했지만 육체는 지금 결합투성이의 보기 흉한 운반체(vehicle)일 뿐 진부한 것으로 전락했으며, 새로운 가상성의 시대에 육체는 여분의 액세서리로 사라질 것이고 정신은 전자적으로 코드화된 정보로서 변하지 않고 지속될 것이라고 주장한다(Hayles, 1993).

이와 같이 육체를 벗어나고 싶은 욕망을 구현하면서 하나의 강력한 문화담론을 형성하고 있는 것이 바로 탈육화 담론이다.

탈육화(disembodiment)는 1980년대 사이버펑크 문학의 등장과 가상현실 기술의 발달로 많은 주목을 받았다. 탈육화 담론은 인간의 육체가 지닌 물질성과 육체성을 벗어던지고 물리적, 시공간적 한계를 극복하여 인간을 시간적으로, 공간적으로 확장하고자 한다. 이러한 인식의 근저에는 인간의 육체와 의식은 분리된 것이며, 정신이나 의식이 육체보다 우위에 있다는 심신이원론이 깔려 있다. 뿐만 아니라 테크놀로지를 통해 인간의 한계를 극복할 수 있다고 봄으로써 기술 진화론 내지 기술 낙관론적 관점을 가지고 있다.

그동안 탈육화 담론은 여러 측면에서 비판받아 왔다. 정치경제학적 입장에서 크로커와 와이스타인(Kroker & Weistein, 1994)은 육체이탈의

육망이 가상화를 통해 이윤을 추구하고자 하는 사이버자본주의의 전략이라고 비판한다. 즉 하이테크 기업가와 히피적 장인이 결합한 가상계급이 전자적 바이트들로 구성된 재조합 상품을 판매하기 위해 가상에 의지(will to virtuality)를 부추긴다는 것이다. 이 과정에서 육체는 파일 전송만을 담당하는 ‘윈도우 육체(windowed body)’ 또는 데이터를 업로드하고 다운로드하는 교환국(switching station)으로 전락하고, 육체조차 영화 <블레이드 러너(Blade Runner)>의 레플리컨트처럼 재조합상품으로 유통될 수 있다.<sup>1</sup>

탈육화 담론에 대한 비판은 사이버 문화 연구에서도 이루어졌다. 발사모는 육체가 성, 인종, 민족 같은 사회적 요인이나 전염병에 대해 취약했던 1980년대에 가상현실이 등장한 것은 가상현실이 본질적으로 사멸할 육체에 대한 통제의 환상을 가지고 출발했다는 점을 상기시킨다(Balsamo, 1996). 이것은 가상현실이 기술적 구성물이며 문화적 구성물로서 가상현실을 프로그래밍하는 사람들의 육망에 따라 구현된다는 것을 보여준다(p. 125). 가상현실 장치를 통해 유기적 육체를 감춤으로써 육체의 제약을 벗어날 수 있는 것처럼 보이지만 유기적 육체는 결코 사라지지 않는다(Morse, 1998). 가상현실에 대한 사변적 담론은 우리가 어떠한 육체라도 원하는 것을 가질 수 있다고 약속하지만, 우리가 이미 가지고 있는 육체와 우리가 이미 육화한 의미에 대해서는 침묵한다(Balsamo, 1996, p. 128). 가상현실 담론은 사이버스페이스를 구성하는 데 육체가 하는 중요한 역할을 간과하고, 우리가 사이버스페이스에 들어갈 때 육체는 뒤에 남겨지기는커녕 실제 삶을 구성할 때 못지않게 가상성을 구성하는 데 적극적으로 관여한다는 사실을 잊어버린다(Hayles, 1996).

테크놀로지 발달이 고도화되고 인간이 점점 테크놀로지에 의존하게 되면서 우리는 매일 사이보그가 된다. 이메일을 보내고 휴대전화를 사용하며, 인터넷에서 정보를 찾고 온라인 채팅에 몰두하며, 각종 모바일

---

1 가상계급과 사이버자본주의에 대한 자세한 논의는 이재현(2000, 274~282쪽) 참조.

일 기기를 통해 게임을 하고 텔레비전 프로그램과 영화를 즐기면서 우리는 무의식적으로 현실세계와 가상세계를 넘나든다. 우리가 컴퓨터 모니터 앞에서 키보드를 두드리고 마우스를 클릭하며 핸드폰 키패드를 조작하고 스크린을 터치하는 행위는 테크놀로지를 우리의 육체와 결합시키는 과정이다. 다시 말해 우리는 이런 육화 행위를 통해 시도 때도 없이 현실과 가상세계를 왕래하는 것이다.

테크놀로지 발달이 가속화되고 테크놀로지가 우리의 경험세계에 스며들어서 육화는 인간과 테크놀로지의 관계를 규명하는 매우 중요한 키워드가 되었다. 사전적 의미에서 육화(embodiment)는 추상적인 개념에 육체적이고 만질 수 있고 구체적인 형태를 부여하는 것, 또는 육체적 형태로 재현하는 것을 의미한다(Free Online Dictionary). 인간의 감각기관을 사용하거나 육체의 움직임을 통해 세상을 경험하는 모든 과정은 육화라고 볼 수 있다.

테크놀로지와 관련하여 육화는 가상화 과정, 즉 인간과 기계의 수렴 혹은 인간과 테크놀로지의 결합을 일컫는다. 디지털 기술의 발달로 육화는 일상적인 행위가 되었으며, 디지털 기술을 경험하는 과정에서 인간의 육체가 어떤 역할을 하며 어떤 의미를 지니는가에 대한 관심 역시 고조되고 있다.

이 논문은 다양한 분야에서 제기되고 있는 탈육화 담론에 대한 비판으로서 육화 이론이 가진 의미를 검토하는 것이다. 사이보그 담론과 포스트휴머니즘, 가상현실 담론을 중심으로 탈육화 담론을 살펴보고, 육화와 관련된 현상학적 몸의 철학을 간단히 논의한 후 디지털 테크놀로지 발달과 함께 인간의 경험에서 육체가 수행하는 중요한 역할과 육화의 의미를 이론적 논의들을 중심으로 검토해 보고자 한다.

탈육화 담론에 대한 비판으로서 육화 이론이 가지는 강점은, 디지털 멀티미디어가 이용자의 참여 내지 관여를 지속적으로 요구하는 미디어 환경에서 인간이 육체를 통해 이것을 어떻게 경험하는가를 설명할 이론적 토대를 제공할 수 있다는 점이다. 디지털 테크놀로지가 가진 상호작용성은 이용자의 적극적 참여를 요구하고, 미디어 다중성에 기반한 멀

터미디어 이용은 다양한 감각기관에 소구한다. 육화 이론은 이와 같이 이용자들이 참여자로서 뉴미디어를 어떻게 이용하는가, 디지털 이미지와 어떻게 상호 작용하는가에 대해 접근할 수 있게 해준다. 육화 이론은 탈육화 담론이 무시하거나 간과하고 있는 육체의 중요성, 즉 세계를 경험하는 데 있어서의 육체의 중심성을 강조하고, 기술에 대한 육화된 경험이 어떤 함의를 지니는지를 이해하는 데 시사점을 제공할 것이다.

## 2. 탈육화 담론들<sup>2</sup>

### 1) 사이보그의 육체이탈 열망

육체이탈의 욕망을 구현하면서 하나의 강력한 문화 담론을 형성하고 있는 것이 바로 사이보그 담론이다. 사이보그는 인간과 기계의 혼종, 살(flesh)과 전자회로의 물리적 병합(merging)이라는 이미지를 떠올리게 만드는 우리시대의 막강한 문화적 아이콘이다(Clark, 2003, p. 5). 이를 반영하듯 사이보그 담론은 만화, 잡지, 텔레비전, 영화, 비디오 게임, 컴퓨터 게임 등 다양한 장르의 소재가 되었고, 과학 분야뿐만 아니라 심리학, 정신분석학, 사회학, 철학, 문학, 문화학 등 다양한 분야에서 주요 관심사가 되었다.

사이보그는 두 가지 유형으로 대별할 수 있다(Tomas, 1991, p. 32; 김선희, 2005). 먼저 고전적 형태의 사이보그는 탈유기적인 형태로 단순히 인간의 신체에 부분적으로 기계적·인공적 부품을 대체하거나 기계적 장치를 이식한 하드웨어 인터페이스 사이보그(hardware-interfaced cyborg)이다. 인간의 신체 일부를 인공안구나, 인공심장, 인공관절 등 인공장기로 교체하거나 인공보철물을 이식함으로써 인간 능력의 한계를 극복한 사이보그가 이에 해당된다. 반면에 탈고전적 형태의 초유기적인

---

<sup>2</sup> 탈육화 담론의 유형 분류는 이재현(2005)을 참조하였음.

소프트웨어 인터페이스 사이보그(software-interfaced cyborg)는 데이터에 기반한 사이보그로 신체의 경계가 불분명한 인간구성물이다. 육체이탈의 욕망을 담지하고 있는 사이보그는 단순히 인간과 기계의 합체로서의 사이보그가 아니라 인간과 기계의 합체이면서 동시에 현실세계와 가상세계를 연결하는 네트워크화된 사이보그이다.

사이보그를 둘러싼 담론은 육체이탈의 열망과 다중정체성 실현이라는 두 가지 측면에서 주로 나타난다. 먼저 사이버펑크 문학과 영화에서 주로 나타나는 육체이탈 담론은 고깃덩어리에 불과한 거주장스러운 육체를 벗어던지고 자신의 피부를 교체하고 싶은 강한 욕망을 표현한다. 사이버펑크의 해커들은 “매트릭스의 세계가 빚어내는 공감각적 환상 속으로 육체를 이탈한 의식을 전이시키도록 고안된 사이버스페이스”(Gibson, 1984/1996, 15쪽)에 들어가 새로운 가상육체를 얻어 사이보그로 탄생한다. 사이버스페이스에서 추방되는 것은 육체를 떠난 환희를 더 이상 느낄 수 없는 낙원으로부터의 추방이며, 고깃덩어리에 불과한 육체라는 감옥에 처박히는 것이다(16쪽). 이것은 고깃덩어리라는 육체의 물질성을 거부하고 육체를 탈물질화하는 것을 의미한다. 따라서 사이버펑크에서 육체는 교체 가능한 소모품이며, 메모리의 한시적 저장고이고, 육체에 각인된 기억이 존재하지 않는 탈역사성이 드러나게 된다(이재현, 2005).

기본적으로 사이보그의 열망인 육체이탈은 육체를 버리고 정신이 가상세계에 들어가 새로운 육체와 합체하는 것을 의미한다. 정신을 육체에서 분리한다는 것은 데카르트적 심신이원론에 기반한다. 육체에 대한 근대 서구사상의 근간을 이루는 데카르트의 이원론에 따르면, 연장(extension) 즉 공간을 점유하는 특성을 본질적 속성으로 하는 물질과, 사유를 그 본질적 속성으로 하는 실체로서의 정신이 독립적으로 존재한다는 것이다(신상규, 2008, 39~54쪽). 이와 같이 정신과 물질을 분리함으로써 데카르트가 확립하고자 의도했던 철학적 결론은, 정신이 육체의 우위에 있다는 것이며, 정신 혹은 사유 작용을 통한 인간의 존엄성을 확보하고, 동물과 같은 다른 생명체보다 인간이 더 우월한 지위에 있다는

것을 드러내는 것이다.

육체이탈을 사이보그의 열망으로 보는 사이보그 담론은 육체를 정신의 산물인 육체 이미지로 대체함으로써 탈육화된 정신이나 육체의 부정이라는 테카르트적 이원성을 강화시키고 있다(Penny, 1994, p. 243).<sup>3</sup> 사이보그 담론이나 가상현실 담론의 근저에는 정신이 육체보다 우위에 있다, 실리콘 테크놀로지가 단백질 유기체보다 우월하다, 남자가 여자보다 우월하다는 논리가 깔려 있다(Hayles, 1996).

다음으로 육체이탈은 단순히 '거추장스러운' 육체를 벗어버리는 것만 아니라 사이버스페이스에서 새로운 가상육체를 가진 사이보그로 재탄생하는 것을 의미한다(Fisher, 1997, pp. 120~121; 이재현, 2000, 245~246쪽). 육체이탈을 통해 인간은 물리적 육체에 기반한 정체성에서 벗어나 가상세계에서 새로운 정체성을 가질 수 있게 된다. 사이보그는 테크놀로지의 힘을 빌려 원래의 정체성과는 아무런 유사성도 없이 자신이 원하는 방법으로 스스로의 정체성을 변화시킨다. 사이버펑크 텍스트들에 등장하는 인물들은 양말을 갈아 신듯이 자신들의 정체성을 변화시키고, 이들의 정체성은 종종 인간 의식에 기원을 두지 않은 테크놀로지적 구성물로 이루어진다(Springer, 1996/1998, 56쪽).

사이보그의 정체성과 관련하여 부커만(Bukatman, 1990, p. 201)은 단말기 정체성(terminal identity)에 대해 이야기한다. 사이보그는 다중 네트워크의 터미널에 위치하는 하나의 단말기로서 컴퓨터 스테이션이나 텔레비전 스크린에서 새롭게 구성되는 주체성을 가진다는 것이다. 영화 <매트릭스(Matrix)>의 주인공들이 단말장치에 부착된 의자에 나란히 앉아 매트릭스에 들어가는 장면은 MUD나 IRC, 혹은 온라인 게임처럼 컴퓨터 단말기 앞에서 가상공간으로 들어가는 평범한 네티즌들의 모습과

---

3 김선희(2005)는 신체동일론에 입각하여 사이보그를 분석하고 있는데, 고전적 사이보그의 경우 사이보그 신체가 시공적으로 물리적 공간에서 지속된다는 점에서 신체동일성이 보장되는 반면, 탈고전적 사이보그의 경우 개인이 유기적 네트워크의 일부가 되거나 신체의 물리적 경계가 사라짐으로써 신체동일성의 문제도 해소되어 버린다고 주장한다.

유사하다. 이런 점에서 네트워크화된 모든 사이보그는 단말기 정체성을 가진다고 볼 수 있다.

단말기 정체성이 사이버스페이스로 잭인(jack in)하는 사이보그의 정체성을 표현한다면, 사이버스페이스 내에서 구성되는 사이보그 정체성은 가상자아(virtual self)로 설명할 수 있다. 볼터와 그루신(Bolter & Grusin, 1999/2006, 302~303쪽)은 가상현실이 자아와 마찬가지로 시각을 탈육화시키지만, 이용자는 위아래, 좌우, 앞뒤로 3차원으로 자신의 관점을 이동시킬 수 있어 개인의 역할이나 가치에 대해 다양한 태도를 가질 수 있다고 본다. 뿐만 아니라 가상현실의 이러한 관점의 유연성과 유연성은 '다른' 관점들을 교차시키는 것이 가능하기 때문에 다중적 시각을 갖는 것과 마찬가지로 다중적 자아를 가질 수 있다(291~297쪽). 사이버스페이스에서 우리의 육체가 불안정하고 유동적인 것이기 때문에 고정되고 불변의 자아개념도 바뀔 수 있다는 것이다.

## 2) 초인간주의와 포스트휴먼

초인간주의에서 나타나는 육체이탈의 담론은 인간의 능력을 확장하거나 강화함으로써 영생을 꿈꾸는 포스트휴먼을 실현하는 것이다. 사이버펑크 육체이탈 담론이 거추장스러운 육체를 벗어던지고 물질성을 부인하는 데 초점을 맞췄다면, 초인간주의의 육체이탈 담론은 인간을 시간적으로 연장하는 것을 의미한다. 초인간주의(transhumanism)는 “합리적 방법을 사용하여 육체적, 정신적, 사회적으로 보다 높은 단계로 발전할 수 있고 발전해야 한다는 철학”을 의미한다(Sandberg, 2000). 사고 능력과 커뮤니케이션 능력을 향상시키기 위해 하이퍼미디어와 인터넷, 모바일 미디어와 웨어러블(wearable) 컴퓨터 등 컴퓨터의 도움을 받는 것에서부터 소프트웨어 에이전트를 사용하는 것, 나아가 정신을 재구조화하여 인간-AI로 탄생하는 것은 초인간주의로 가는 단계들이다. 이러한 과정을 거쳐 인간은 전례가 없는 육체적, 지적, 심리적 능력을 가진 불멸의 인간인 포스트휴먼이 되는 것이다.



클락(Clark, 2003)은, 인간은 도구나 컴퓨터 같은 테크놀로지를 통해 생각하고 커뮤니케이션하는 정신적 능력을 확장시킴으로써 궁극적으로 정신을 해방시키고 있으며 그런 점에서 우리는 ‘인간-테크놀로지 공생자(symbionts)’이고 타고난 사이보그(natural-born cyborg)이며 궁극적으로는 포스트휴먼이 될 거라고 낙관한다.

포스트휴먼의 사례는 컴퓨터와 네트워크 장치를 몸속에 이식한 고전적 사이보그에서 찾아볼 수 있다. 유기체를 사이보그로 만드는 대표적인 기술인 바이오닉스(bionics)는 생물학의 원리를 적용하여 몸과 마음의 기능을 개선하는 장치를 만드는 기술이다(이인식, 2004, 7쪽). 특히 인간의 두뇌에 AI를 직접 탑재하거나 컴퓨터 칩을 이식하고, 인간의 신경계에 컴퓨터 전자장치를 연결하여 신체 외부의 장치를 작동시키는 신경보철은 이미 현실화되고 있다. 왼쪽 팔 피부에 컴퓨터 칩을 이식하여 자신의 위치 신호를 컴퓨터로 전송한 케빈 워릭(Kevin Warwick)<sup>4</sup>이나, 귀를 팔에 이식하거나 인공보철물로 제3의 팔을 만드는 등 자신의 몸을 기계 인간으로 개조한 스텔락(Sterlac)은 기계가 말초신경의 심연에까지 침투할 수 있음을 보여준다(마정미, 2008, 205~206쪽). 워릭이나 스텔락은 몸에 컴퓨터 칩을 내장하였지만 신경보철이 궁극적으로 지향하는 것은 뇌-컴퓨터 인터페이스(brain-computer interface)이다. 미국 국방부 산하 연구기관인 DARPA(Defense Advanced Research Projects Agency)는 뇌를 컴퓨터와 직접 연결해 뇌 신호를 포착함으로써 인간의 생각만으로 기계를 움직이게 하는 인터페이스를 개발하고 있다. 뇌가 컴퓨터를 신체의 일부로 인식하고 불완전한 정보를 보완하기 위해 새로운 능력을 개발하여 인공장치에 스스로를 적응시킴으로써 인간과 컴퓨터가 결합한 사이보그가 될 수 있다. 물론 이러한 실험의 근저에는 인간 뇌의 유연성과 다중성에 대한 신뢰가 깔려 있다. 우리 인간은 심오한 신경 유연성과 뇌의 적응성을 개발해 왔으며, 인간은 다중적 융합체와 병합체에 맞는 정

---

4 워릭이 사이보그가 되는 자세한 과정에 대해서는 Warwick(2002/2004) 참조.

신을 가진 창조물이라는 것이다(Clark, 2003, p. 7).

이러한 초인간주의는 생물학적이고 지능적인 인간의 한계, 물리적 환경의 한계, 그리고 개인과 집단의 발전을 제약하는 문화적 역사적 한계를 초월하고자 한다. 이런 점에서 초인간주의는 기술적 낙관론이자 기술 진화론에 기반한다고 할 수 있다.

### 3) 가상현실 담론

사이버문화에서 나타나는 가상현실 담론 역시 육체를 초월하고자 하는 욕망을 드러낸다. 사용자들은 물질적 장소성을 초월하여 사이버스페이스라는 이미지 공간에서 서로 상호 작용하면서 마치 현실에서처럼 희노애락을 즐긴다(심혜련, 2005, 26쪽). 가상현실은 “현실세계에 ‘필적하는(parallel)’ 탈육화된, 그리고 점진적으로 네트워크화되고 있는 시각적 ‘세계’인 사이버스페이스에 접근할 수 있는 기술적 수단”(Hillis, 1996, p. 70)이다.<sup>5</sup> 초인간주의의 육체이탈 담론이 물리적 육체의 한계를 극복하고 영생을 얻음으로써 인간을 시간적으로 연장하는 것에 관심이 있다면, 가상현실 담론은 물리적 육체를 의식하지 않은 채 인간을 공간적으로 확장하는 것에 초점을 둔다. 가상현실 담론은 사이버스페이스를 탈육화된 매체로 보는데, 육체이탈의 환상을 만들어내기 위해서는 육체와 스크린상의 이미지를 연결해 주는 기술적, 감각적 인터페이스를 무시하게 만들어야 한다(Hayles, 1996). 즉 사이버스페이스로 들어가는 인터페이스를 인간의 감각이 느끼지 못하도록 함으로써 육체이탈의 경험을 제공하는 것이다. 이것은 가상현실 시스템의 궁극적 목적인 원격현전이 이루어졌을 때 육체이탈의 열망이 실현되는 것임을 암시한다.

원격현전(telepresence)은 “커뮤니케이션 매체에 의해 어떤 환경 속에 실재하고 있음을 경험하는 것” 다시 말해 현전은 어떤 환경에 대한 자연스런(natural) 지각을 말하며, 원격현전은 환경에 대한 매개된 지각

---

5 가상현실의 개념에 대한 자세한 논의는 이재현(2000, pp. 109~113) 참조.

(mediated perception)을 말한다(Steuer, 1992, p. 76). 원격현전은 매개된 환경이 얼마나 생동감 있고 이용자와의 상호 작용성을 보장하는가에 따라 달라지지만, 매개 환경에 접근하는 인터페이스의 존재 자체가 잊혀질 때 원격현전은 높아지게 된다(pp. 79~89).

버튼, 윈도, 스크롤바, 아이콘 같은 전자도구가 없는 투명한 인터페이스를 구현하고자 하는 가상현실의 논리는 비매개의 논리와 상통한다. 사이보그의 논리는 사이버스페이스를 넘나드는 과정에서 이를 매개하는 인터페이스의 존재를 잊어버리게 만드는 비매개의 투명성을 구현한다. 가상현실은 컴퓨터와 인터페이스 사이의 매개과정 자체를 최소화하고 궁극적으로는 부정해 버림으로써 투명성의 지각적 비매개성, 즉 매개 없는 경험을 제공한다(Bolter & Grusin, 1999/2006, 22쪽). 따라서 인터페이스로서 인간의 육체는 지워져 버리면서 사이보그는 가상현실의 본질인 가상세계 또는 원격지에 존재한다는 경험을 하게 되는 것이다(Rheingold, 1991, p. 46).

### 3. 세계-에의-존재로서의 육체

이상으로 살펴본 탈육화 담론들은 공통적으로 육체의 존재를 부정하고, 세계를 경험하는 과정이나 테크놀로지를 이용하는 과정에서 육체가 수행하는 중심적 역할을 간과한다. 육화와 탈육화 논의에서 중요하게 살펴보아야 할 논제는 정신과 육체의 관계에서 그리고 주체와 대상의 관계에서 육체가 어떤 위치를 차지하며 어떤 역할을 수행하는가이다. 육체가 중요한 이유는, 육체는 세상과 인간 주체가 통합적으로 작용하는 가장 기본적인 장으로서, 또한 우리의 지각의 체계가 구성되는 시작지점이기 때문이다(김상호, 2009, 171쪽). 여기에서는 몸의 중요성과 중심적 역할에 주목한 메를로-퐁티의 몸의 철학을 중심으로 탈육화 담론의 기본 전제가 가진 문제점을 드러내고자 한다.

메를로-퐁티는 하이데거의 세계-내-존재(In-der-Welt-sein) 개념

을 끌어들이며 물질에 대한 인간의 행위와 관여(*involvement*), 참여(*engagement*)를 강조하는 세계-에의-존재(*Being-in-the-world*) 개념을 사용한다. 하이데거의 세계존재에서 *in*은 숲속의 나무와 같이 포함된다는 의미의 공간적 위치를 나타낼 뿐만 아니라 사랑에 빠진다(*in love*)와 같은 관여 수준을 전달하는 존재론적 의미를 내포한다(Dreyfus, 1991: Fällman, 2004, p. 42 재인용). 그러나 하이데거는 몸을 주체로 생각하지는 않았다. 반면에 메를로-퐁티의 세계-에의-존재(*Being-in-the-world*)는 지각을 통해 세계를 경험하는 경험주체이며 객관적 대상이 아니라 경험이 일어나는 세계의 일부이다. 세계 역시 우리의 경험 밖에 존재하는 우리와 분리된 무관한 대상이 아니라 경험주체로서 우리가 경험을 통해 관여하고 적극적으로 거주하는 인간행위의 의미영역(*realm of meaning*)이다.

이처럼 지각하는 주체가 곧 지각되는 세계라는 점은 메를로-퐁티의 중요한 사상적 중심축이다. 이로써 지각하는 자는 원리상 지각되는 것이 될 수 없다는 전통적인 주객 이분법이 메를로-퐁티의 몸의 현상학에서 파괴된다(조광제, 2005, 77쪽). 이때 지각은 인간육체의 객관적이고 수동적인 감각체계상에 감각-데이터를 쏟아 붓는 것, 즉 객관적 세계를 내적으로 표상하는 것이 아니라, 인간이 세계를 경험하고 관여할 수 있는 토대이며 인간주체의 세계존재를 위한 기초이다(Fällman, 2004, pp. 44~46). 인간은 지각자(*perceiver*)로서 단순히 물리적 법칙이나 생물학적 패턴으로 설명될 수 없는, 의미 있게 생각하고 행동하며, 정서와 감정, 개인 역사와 복잡한 사회관계를 가지고 있는 의식적 주체로서 개인적 관점에서 세계를 지각한다(p. 47). 인간은 세계와의 상호 작용을 통해 주변 대상에서 의미를 발견하고 세계에 관여하는 합체(*embodiment*)를 통해 세계-에의-존재가 된다. 합체 없이는 어떤 것도 경험할 수 없고 그 결과 의식도 가질 수 없다는 점에서 육체는 객관적 육체, 실재적 육체, 정신의 대상으로서의 육체가 아니라 살아 있는 육체, 체험된 육체, 현상적 육체, 육체 자체의 고유한 존재 즉 몸 자신(*body proper*)인 것이다. 이처럼 인간은 육체 없이는 어떤 것도 경험할 수 없다는 의미에서 육체는 세계를 갖기(*have*) 위한 보편적 매체(*general medium*)이다(Merleau-Ponty,

1945/1962, p. 146).

이러한 고유한 육체, 즉 몸 자신의 원초적 경험을 설명하는 데 핵심적 역할을 하는 개념이 육체스키마<sup>6</sup>이다. 육체스키마는 “나의 신체가 세계를 향해 내적으로 존재하고 있다는 것을 표현하는 하나의 방식이다 (Merleau-Ponty, 1945/1962, p. 101).” 고유한 육체 내의 여러 부분들 간의 관계를 통일적이고 조화롭게 작동하게 만드는 것으로 공간적인 것과 시간적인 것 간의 통일성, 상호감각적인 통일성 혹은 몸의 감각-운동 간의 통일성을 가능하게 한다(조광제, 2005, 135쪽).

고유한 육체의 근본적 특징을 설명하는 육체스키마에 따르면 인간의 육체는 주어진 감각자극들에 수동적으로 반응하는 것이 아니라 감각적 자극들을 능동적으로 구성하는 존재이다. 육체는 구체적이고 실존적인 삶의 상황에서 살아가며 이러한 상황에서 끊임없이 움직이는 체화된 운동성(embodied motility)을 지닌다. 육체는 공간 속에 혹은 시간 속에 존재하는 것이 아니라 공간과 시간 속에 거주한다(inhabit)(Merleau-Ponty, 1945/1962, p. 139). 이것은 우리 육체와 시공간이 얽힌 상태로 존재하며 중립적이고 순수 보편적인 공간이나 보편적인 시간 속에 그저 있는 것이 아니라 특수한 질적 시공간에서 살고 있음을 의미하는 것이다(조광제, 2005, 197쪽).

이런 점에서 육체는 시간과 공간을 향해 있다고 말할 수 있다. 육체의 지향성은 몸 자체가 무의식적으로 세계에 대한 지향성을 가지고 있다는 것을 의미한다. 즉 몸속에 육화된 의식이 존재한다는 것이며 이러한 지향성이 지각의 습관이나 운동 습관을 형성하고 이를 통해 육체가 세계를 바라보는 것을 틀 짓게 된다. 요컨대 인간의 육체는 능동적으로 세계를 경험하고 세계를 향해 있는 ‘세계-에의-존재인 것이다.

---

<sup>6</sup> le corps propre, body schema는 몸틀, 혹은 신체도식 등으로 사용되고 있는데, 의미의 불명료함을 막기 위해 여기서는 ‘육체스키마’로 사용하고자 한다. 영역본은 이를 body image로 잘못 번역하고 있다.

#### 4. 육화 이론: 육체, 테크놀로지, 매체

육화 이론은 인간의 육체와 테크놀로지가 어떻게 결합하고 궁극적으로 육체가 매체가 되는가를 설명하는 이론들이다. 여기서는 테크놀로지 경험 나아가 세계경험을 육체의 중심성으로 설명하는 현상학적 논의들을 중심으로 육체와 테크놀로지, 매체의 관계에 대해 접근하고자 한다.

##### 1) 육체, 테크놀로지, 세계의 관계: 돈 아이디의 기술철학

탈육화 담론은 물리적 육체의 존재를 무시함으로써 인간이 테크놀로지 및 세계와 관계 맺는 방식에 대해 침묵한다. 그 결과 탈육화 담론은 테크놀로지를 긍정적이고 중립적인 것으로 보거나 아예 이 문제에 대해 관심을 두지 않는다. 그러나 테크놀로지는, 주체-객체 관계의 역동적이고 상호협력적인 의미 구조 속에 인간이 테크놀로지를 개입시킴으로써 ‘섞이고(incorporated)’, ‘생존할 수 있다(Sobchack, 1994, pp. 84~85). 테크놀로지는 단순한 것이든 복잡한 것이든 독특한 방식으로 인간에 의해 개발되고 사용되고 인간과 관련된다는 점에서 인간-테크놀로지 관계는 인간 실천 혹은 인간 행위를 내포한다(Ihde, 1990, pp. 26~27). 예를 들어 망원경, 현미경, 안경 등 광학기술은 육안으로 볼 수 없던 것을 보게 해줌으로써 보여지는 것을 변형시킬 뿐만 아니라 보여지는 것의 범위, 즉 육안으로 보았던 것을 확대하기도 하고 축소하기도 한다. 이런 점에서 테크놀로지는 세계에 대한 우리의 지각적, 육체적 경험을 제고하고 변형시키기 때문에 중립적이지 않다(Fällman, 2004, p. 63).<sup>7</sup>

우리가 육체적으로 기술에 개입하는 방식, 우리가 테크놀로지 및 세계와 관계 맺는 방식을 현상학적으로 접근한 사람이 돈 아이디(Don

---

<sup>7</sup> 가령 안경의 경우 어떤 대상을 명쾌하게 볼 수 있지만 안경이 깨지지 않도록 특정 상황에 행동을 조심해야 하는 등 인간의 행동에 영향을 미치며, 세계는 안경을 통해 틀지어진다. 마찬가지로 속도계의 경우 속도라는 경험적 개념은 계기판의 숫자로 환원되고 운전자는 그 숫자가 어떤 의미인지를 해독할 수 있어야 한다(Fällman, 2004, p. 62).

Ihde, 1990)이다. 아이디어는 인간 즉 나와 테크놀로지, 세계의 관계를 세 가지 관계로 설명한다.

먼저, 육화 관계(embodiment relation)는 테크놀로지가 육체를 확장하는 관계로, (인간-테크놀로지)→세계로 도식화할 수 있다(Ihde, 1990, p. 89). 내가 안경을 끼고 세계를 볼 때 나는 나의 지각적 감각과 몸의 감각을 통해서 테크놀로지인 안경을 육화한다. 이때 안경은 나와 세계를 매개하는 위치에 있다. 이러한 육화관계 근저에는 두 가지의 상반된 욕망이 존재한다(Ihde, 1990, p. 75). 먼저 투명성의 욕구는 기술이 진실로 '내가 되는' 완전한 육화가 이루어지기를 원하는 욕구, 테크놀로지 없이 면대면으로 세계를 경험하고자 하는 욕구를 말한다. 이는 메를로-퐁티의 맹인의 지팡이처럼 기술적 요소가 지각운동체인 육체 스키마 속으로 완전하고 매끄럽게 통합되는 것을 의미한다(Hansen, 2006, p. 44). 완전한 육화가 이루어지면 테크놀로지는 사라지고 나 자신의 지각적-육체적 자기경험만이 남게 되는 완전한 투명성을 획득하게 된다. 반면에 다른 측면에서는 테크놀로지를 통해 나의 육체적 능력이 강화되고 확장되기를 원하는 욕구가 존재한다. 이처럼 테크놀로지의 존재를 인식하지 못하는 투명성을 확보하고자 하는 욕구와 테크놀로지가 허용하는 변형력을 원하는 욕구는 매개의 투명성을 원하는 비매개와, 매개의 불투명성을 원하는 하이퍼매개의 논리와 일맥상통한다(Bolter & Grusin, 1999/2006). 탈육화 담론, 특히 가상현실 담론은 투명성의 완전한 비매개를 원하면서 동시에 육체의 완전한 사라짐을 전제하지만, 육화 관계에서 육체는 테크놀로지와 완전히 결합했을 뿐 사라지지 않는다.

둘째, 해석학적 관계(hermeneutical relation)는 내가 세계를 이해하기 위해서 테크놀로지를 해석해야 하는 관계로, 인간→(테크놀로지 세계)로 도식화할 수 있다(Ihde, 1990, p. 89). 가령 온도계는 나와 세계 사이를 매개하지만 추운 날씨에 실내에 앉아서 바깥 날씨를 경험하지 못한다. 다만 온도계를 통해 바깥 날씨가 춥다고 해석할 뿐이다. 육화 관계인 안경의 경우 이용자의 지각적 초점이 세계에 있지만 온도계의 경우 이용자의 초점은 테크놀로지 자체에 놓여 있게 된다. 다시 말해 안경은

테크놀로지와 경험적, 실존적 관계를 보여준다면 온도계는 나와 테크놀로지 사이의 지시 혹은 참조 관계를 나타낸다. 즉 나는 일종의 텍스트인 온도계를 읽음으로써 세계를 이해하게 된다. 이러한 관계는 내가 테크놀로지를 읽어낼 수 있는 능력과 테크놀로지가 제대로 기능하는 능력에 달려 있다. 요컨대 해석적 관계를 특징짓는 것은 테크놀로지가 사용자와 세계 사이에 있다는 것이 아니라 즉각적인 관심의 초점이 기술적 도구 자체에 있다는 것이다(Fällman, 2004, p. 68). 따라서 테크놀로지는 인간의 능력이나 감각을 고양시키지 못하고 사용자가 테크놀로지를 읽어내는 데 필요한 기술을 습득할 경우에만 해석학적 의미로 투명해질 수 있다.

셋째, 타자 관계(alterity relations)는 인간과 ‘타자로서의 테크놀로지(technology-as-other)’의 관계로(Ihde, 1990, p. 98), 인간→테크놀로지(-세계)로 도식화할 수 있다(p. 107). 이 관계는 테크놀로지에 관한 또는 테크놀로지와 관련된 관계이기 때문에 세계는 배경으로 남아 있게 된다. 컴퓨터는 타자관계를 가장 잘 보여주는데, 컴퓨터 게임을 할 때 우리는 나와 다른 어떤 것 즉 기술적인 경쟁자인 컴퓨터와 상호 작용한다는 느낌을 갖는다. 나의 마음을 빼앗고 나에게 도전하는 것은 테크놀로지가 유사-생명체(quasi-animation), 유사-자율성(quasi-autonomy)을 가지기 때문이다(pp. 100~101). 컴퓨터 게임이나 VR, MUD, 채팅 같은 가상환경 기술뿐만 아니라 워드프로세서 같은 보다 전통적인 도구들도 이와 같은 관계를 가진다. 워드프로세서로 문서작업을 할 때 워드프로세서는 투명한 도구로 기능함으로써 ‘유사-연인(quasi-love)’ 관계를 형성하지만, 컴퓨터가 다운되었을 때 그 관계는 좌절과 분노 같은 ‘유사-증오(quasi-hate)’ 관계로 바뀐다. 이와 같이 테크놀로지의 자율성과 타자성은 SF영화나 많은 철학자에게 부정적이고 바람직하지 않으며 디스토피아적인 것으로 여겨져 왔다(Fällman, 2004, p. 63).

이상과 같이 육체로서의 나(I-as-body)(Ihde, 1990, p. 72)는 테크놀로지와 결합하여 세계를 경험하는 육체이며, 세계를 지시하는 테크놀로지를 해석하는 육체이며, 세계를 배경으로 테크놀로지와 경쟁하고 상호 작용하는 육체이다. 이 세 관계는 연속선상에 있으며 인간-테크놀로지



- 세계의 관계는 사용자나 사용 맥락, 사용 목적에 따라 달라질 수 있다 (Fällman, 2004, p. 70). 이것은 인간과 테크놀로지와 세계가 어떤 방식으로 관계를 맺든 인간은 육체를 통해 우리가 현존하고 있는 현실세계와 테크놀로지가 매개하는 세계를 넘나들면서 관계를 맺는다는 것을 시사한다. 이런 점에서 인간-테크놀로지-세계의 관계는 탈육화 담론이 분리시킨 인간의 물리적 세계와 테크놀로지에 의해 매개된 세계를 결합시키고 우리가 경험하는 다양한 현실 속에서 인간과 테크놀로지가 합체하고 있음을 보여준다.

## 2) 혼합현실 패러다임: 육체의 수행성과 매체성

육체를 초월하여 사이버스페이스에 들어가고 싶은 욕망을 표현하는 가상현실 담론은, 이용자의 감각기관을 자극하여 이용자들이 완전히 몰입할 수 있는 가상세계를 구축하는 데 관심이 있다. 이 가상세계는 물리적 세계를 표상하고 있는 일종의 시뮬라크럼이며 완전히 몰입적이고 자기충족적인 공감각적 공간이다. 따라서 가상현실 담론은 사이버스페이스에 몰입하도록 만드는 투구형 고글과 데이터장갑 같은 가상현실 장치들의 표상 능력이나 시뮬레이션 능력에 관심을 둔다.

탈육화 담론의 하나인 가상현실 담론에서 3차원의 사이버스페이스로 들어가는 중요한 매개체는 투구형 고글과 데이터 장갑과 같은 가상현실 장치들이다. 그러나 역설적이게도 우리가 가상적인 것을 경험할 수 있는 것은 이러한 장치의 도움뿐만 아니라 육체가 인터페이스로서 중심적 역할을 수행하고 있기 때문이다. 사이버스페이스에서 실제 움직이고 있다는 느낌을 들게 하는 것은 가상현실 장치나 하이테크 컴퓨터 그래픽이 아니라 육체라는 것이다.

사람들을 몰입시키는 가상세계의 콘텐츠에 강조점을 두고 있는 가상현실 담론을 비판하면서 가상세계에 접근할 수 있는 수단 혹은 방식에 초점을 둔 가상현실 2세대 패러다임이 혼합현실 패러다임이다(Hansen, 2006).

혼합현실 패러다임(mixed reality paradigm)은 가상세계와 현실세계를 구분하는 가상현실 담론과 달리, 모든 현실을 가상영역과 물리영역이 혼종하는 혼합현실로 본다. 혼합현실 패러다임이 가상현실(virtual reality)이란 용어보다 인공현실(artificial reality) 혹은 증강현실(augmented reality)을 선호하는 것은, 가상현실이 물리적 세계와 구분되는 별도의 정보공간을 상정하는 반면, 혼합현실은 테크놀로지가 우리의 일상생활에 스며들어 있는 상황, 즉 물리적 세계와 가상세계가 섞여 있는 상황을 표현하기 때문이다. 혼합현실은 말하자면 아이디(Ihde, 1990)가 말한 인간과 테크놀로지와 세계 사이의 육화관계가 항존하는 현실을 의미한다.

따라서 혼합현실 패러다임은 물리적인 영역과 가상적인 영역이 교차하는 유동적이고 기능적인 혼합현실에서 육체가 수행하는 중심적 역할에 주목한다. 인간의 육체, 특히 운동행위(motor activity)는 메를로-퐁티가 말한 현상적 육체로서 디지털 테크놀로지와 결합하여 디지털 환경을 경험하고 디지털 환경에 적응하는 주체이다. 여기서 중요한 것은, 인간 육체가 테크놀로지와 세계 사이의 매개체로서, 생활세계를 변경할 수 있는 디지털 테크놀로지의 잠재력을 실현시킬 뿐만 아니라 테크놀로지가 생활세계에 영향을 미칠 수 있는 행위자 역할을 하게 된다는 것이다(Hansen, 2006, pp. 28~29).

한센(Hansen, 2006)은 이러한 역할을 수행하는 육체를 ‘코드화된 육체(body-in-code)’라고 명명한다. 코드화된 육체는 피할 수 없고 막강한 기술적 탈영토화에 내맡겨지고 이것에 의해 구성되는 육체, 즉 테크닉과 함께 해야만 육화가 실현되는 육체를 의미한다(p. 20). 코드화된 육체는 일상적인 육체의 디지털 육체이탈이나 순수한 정보적 육체를 의미하는 것이 아니다. 디지털 테크놀로지가 활성화한 선인칭적<sup>8</sup> 육체의 기

<sup>8</sup> 선인칭적 영역은 메를로-퐁티의 주요 개념으로 나의 것, 너의 것을 뚜렷이 구분할 수 없는 영역을 의미하며(조광제, 2005, 370쪽), 선인칭적 주체 또는 선인칭적 존재는 구체적인 시공간적 지평 속으로 일반화되고 익명화되는 삶의 근원성을 강조하는 체화된 의식, 체화된 주체, 체화

능을 기술적으로 확장한 육체이다(p. 21).

디지털 혁명으로 물리적 공간과 가상공간의 유동적이고 기능적인 상호침투가 광범위하게 일어나고 있으며, 이것은 테크놀로지와 육화된 인간 행위자가 조화를 이룰 수 있는 범위가 확장되었음을 의미한다. 다시 말해 세계와 소통할 수 있는 자연스런 인터페이스, 육화된 지각운동(perceptuomotor)을 확장시킴으로써 인간이 정보를 생산해낼 수 있는 가능성이 증가하게 되었다는 것이다(Hansen, 2006, p. 3). 컴퓨터 아티스트 마이론 크뤼거(Myron Krueger)는 “HMD 주창자들이 3D 장면이 가상현실의 핵심이라고 생각하지만 나는 육체적 관여 정도가 몰입의 척도라고 느낀다”고 하면서 가상현실 테크놀로지가 중요한 것은 그것이 공간과 세계를 구성하는 육체의 힘을 연장시키기 때문이라고 말한다(Turner, 1992). 다시 말해 디지털 테크놀로지는 세계에 접근하기 위한 육체의 움직임, 촉각, 시각 인터페이스를 확장시켜 왔으며 육체가 가지고 있는 수행력(enaction) 혹은 육체의 구성 능력(constitutivity)을 강화시켜 왔다고 볼 수 있다.

인간의 육화와 기술적 매개 간의 불가피한 상관관계와 육체의 수행력을 설명하는 것이 바로 정념성(affectivity)과 프레임링(framing)이다.

정념성은 베르그송의 개념인 정념<sup>9</sup>(affection)의 적극성을 설명하는 것으로, 육체가 육체 자신 이상으로서 스스로를 경험함으로써 예측불가능한 것, 실험적인 것, 새로운 것을 창조하는 감각운동(sensorimotor)을 해나가는 능력을 말한다(Hansen, 2004, pp. 7~8). 정념성은 운동행위를 통해 구체적으로 촉발되는데, 이 정념성이 경험에 따라 변화하는 이미지의 흐름 속에서 특정 이미지를 선택하는 프레임링 역할을 수

---

된 실존 등을 의미한다(6쪽).

**9** 정념은 기억과 함께 세계를 내적으로 경험하는 방식을 말하는데, 내 신체 내부에서 감정, 감각의 형태로 일어나는 모든 상태를 총칭하는 것으로(Bergson, 1896/2005, 38쪽 역주) 감각지각뿐만 아니라 감정적 요소를 포함한다. 베르그송의 ‘육화된 정념’은, “정념이 없는 지각은 존재하지 않으며 … 따라서 정념은 외적 물체들의 이미지에 우리 신체의 내적인 것을 혼합한 것으로 … 지각에 섞이는 불순물”(Bergson, 1896/2005, 104쪽)이다.

행하게 된다.

디지털 미디어를 이용하는 과정에서 육체의 움직임이나 동작을 통해 육체 내부에 정념성이 발생하고, 개인의 정념성에 따라 육체는 디지털 이미지를 프레임한다. 육체는 기존의 이미지를 선택한다기보다는 원래 형태가 없는 디지털 정보에 프레임을 가하는 고유의 구성력으로 디지털 이미지를 생산한다(Hansen, 2004, p. 11). 이 과정에서 0과 1이라는 디지털 코드로 생성되고 유포되는 비물질적인 디지털 이미지는 정념성의 프레임링을 통해 물질화된다.

디지털 미디어는 대부분의 이미지를 '이미지 인터페이스'와 '이미지 도구'로 변화시켰는데, 이미지는 사용자를 컴퓨터나 다른 장치 사이에 연결하는 인터페이스로 기능하게 된다(Manovich, 2002/2004, 244쪽). 이용자가 이미지 인터페이스를 사용하는 과정은 이미지와 육체가 합체하는 과정이기도 하다. 이와 같이 디지털 이미지는 단순히 스크린 표면에 나타나는 인터페이스나 도구로서 현실을 표상하는 것이 아니라 이용자가 현실을 생산하는 과정에 개입하게 만드는 수단이며, 육화된 경험을 통해 정보가 지각 가능하도록 만드는 전 과정을 포괄하는 의미로 확대된다(Hansen, 2004, p. 10). 이러한 과정들은 가상현실의 시각 중심성이 혼합현실의 촉각-운동 중심성으로 이동하게 되는 것을 보여준다.

이와 같은 맥락에서 벨팅(Belting, 2005)은 육체가 이미지를 인식하고 투사하고 기억하게 만드는 '살아 있는 미디어'로 봉사한다고 주장한다(pp. 302~307). 육체는 자신을 형성시킨 시각 미디어의 수동적 수용자를 넘어서서 육체 활동을 통해 시각미디어를 실행시키고, 매체와 상호 작용하여 이미지를 전송하는 과정에서 지각뿐만 아니라 투사(projection), 기억, 주의, 무시 등을 통해 이미지의 흐름을 검열한다(p. 311).

이와는 약간 다른 방향이지만 뵘겐스타인(Wegenstein, 2006) 역시 매개 커뮤니케이션의 추상성에 대한 휴머니스트의 육체 옹호나 '고깃덩어리'를 남겨두고 의식을 업로드하는 사람들에게 반대하여, 육체를 '항상 이미 매개된 것', '미디어의 토대'로서 본다. 뉴미디어 등장으로 신체는 무언가를 위해 대리인 역할을 하는 것이 아니라 미디어 자체가 육체

라는 것이다.

이런 논의들은 육체가 근원적 매개(primordial mediation)의 주체라는 점을 강조한다. 다시 말해 테크놀로지를 변형시키는 육체의 수행력은 곧 구성적 매체성(constitutive mediality)이라고 볼 수 있다.

### 3) 클릭 이론<sup>10</sup>

새로운 미디어 테크놀로지가 우리의 환경이 되면서 육체를 초월하고자 하는 사이버그 담론이나 육체의 능력을 강화하고자 하는 포스트휴먼의 열망이 실현될 거라는 예측이 지배적이다. 그러나 탈육화 담론이 육체를 벗어나 정신이나 의식을 통한 즐거움을 추구함에도 불구하고 실제 디지털 환경에서 사람들은 육체를 통해 디지털 미디어의 감각적 풍부함을 즐긴다. 디지털 혁명은 영화, 비디오, 라디오 등 특정미디어가 가진 새로운 시청각 코드와, 디지털 테크놀로지의 새로운 특성을 도입하여 디지털 텍스트성을 구현하고 있다. 디지털 텍스트성(digitextuality)은 새로운 디지털 미디어 기술이 다른 텍스트를 흡수하고 변형하여 새로운 텍스트를 만듦으로써 의미를 생산할 뿐만 아니라 다른 아날로그 및 디지털 텍스트를 새로운 텍스트 안에 매끄럽게 결합시켜 의미를 생산하는 것을 일컫는다(Everett, 2003, p. 7).

우리가 디지털 텍스트성을 경험하는 방식을 설명하는 이론이 클릭 이론이다. 클릭 이론(click theory)은 디지털 형식주의가 가진 탈정치화 이후에 포스트휴먼의 과장된 담론이 어떻게 재고되고 몸의 정치가 어떻게 회복되고 있는지를 재합체(reembodiment)의 관점에서 설명한다(Everett, 2003). 우리는 이전 미디어들을 이용하던 습관에 따라 새로운 미디어를 이용한다. 그런데 전통적인 미디어를 이용할 때와 달리 우리는 시각, 청각, 촉각, 움직임과 같은 다중 감각을 사용하여 멀티미디어를 이용하고 이를 통해 세계를 경험한다. 뉴미디어의 디지털 텍스트성을 경험

---

<sup>10</sup> 클릭 이론에 대한 논의는 Everett(2003)를 중심으로 정리하였다.

하는 주요한 방식 중 하나가 클릭이다.

클릭행위는 마우스, 키보드, 터치패드, 터치스크린, 조이스틱 등과 같은 촉각기구들을 사용하여 멀티미디어의 하이퍼텍스트성, 링크 기능, 서핑 기능을 이용하고 육체적으로 몰입하는 경험을 일컫는다. 멀티미디어의 디지털 텍스트성이 제공하는 감각적 풍부함을 즐기는 클릭 숭배현상(click fetish)은 탈육화와 포스트휴먼의 열망이 지배적인 상황에서도 육체의 지속성을 중시한다. 클릭의 즐거움이 주는 감각적 풍부함의 유혹(lure of sensory plenitude)이 터치(touch)라는 육체적 촉각성에 내재한다는 것이다. 클릭 숭배의 근저에는 “사고(thought)는 현상학적 육체와 분리될 수 없다”(Lyotard, 1991, p. 23)는 생각이 존재한다.

이처럼 뉴미디어 담론과 관행의 생산과 소비에서 나타나는 클릭 숭배는 사이버문화 담론에 지배적인 육체이탈 담론과 탈육화된 주관성에 대한 특권화를 거부한다(Everett, 2003). 클릭 행위는 육체를 초월하고자 하는 욕망을 구현하는 것이 아니라, 육체이탈과 육체억압의 포르-다 행위<sup>11</sup>(fort/da move)를 통해 결국은 억압된 육체로 돌아옴으로써 육체에 뿌리를 둔 클릭의 즐거움을 강화하게 된다는 것이다(pp. 15~16).

탈육화 담론은 테크놀로지가 구현한 매개환경으로 의식을 전이시킴으로써 쾌락을 얻을 수 있다고 본다. 하지만 클릭 이론은 이용자의 다중적 관여를 요구하는 멀티미디어를 이용하는 과정에서 클릭과 같은 구체적이고 능동적인 육화 행위에서 즐거움의 근원을 찾는다는 점에서 시사하는 바가 크다.

---

11 포르-다 행위(fort/da move)는 실패던지기 행위를 말하는데, 프로이트에 따르면 어린아이는 엄마가 외출해도 실패를 던졌다가 다시 끌어들이는 놀이를 반복함으로써 엄마의 현존과 부재를 재현하면서 고통과 쾌락을 반복하게 된다.

## 5. 결론: 탈육화 담론의 비판으로서 육화 이론의 함의

육화와 탈육화의 문제는 근대서구철학의 오랜 문제인 육체와 정신의 관계, 주체와 대상의 관계, 물질성과 비물질성의 문제와 연관된다. 탈육화 담론은 인간 육체가 수행하는 역할을 간과하고 테크놀로지와 인간의 관계에서 육체가 지닌 의미를 무시한다. 탈육화 담론은 심신이원론에 기반하여 세계 경험의 중심에 정신 혹은 의식에 놓으며, 몸이 가지고 있는 물질성을 배제하고, 육체를 정신을 담는 그릇이나 심지어 고깃덩어리로 보고, 물리적 세계와 가상세계가 분리된 상황에서 육체를 벗어나 의식을 전이시키는 데서 쾌락의 즐거움을 찾는다. 반면에 육화 이론은 육체를 통한 테크놀로지의 변형력을 중시하고 인간의 육체, 특히 운동행위를 세계 경험의 중심에 놓으며, 현상적 육체의 수행 능력을 높이 평가하면서 몸이 가진 물질성을 인정하고, 육체를 매개체 또는 경험의 장소로 보며, 육화 행위를 통해 테크놀로지를 이용하는 데서 즐거움을 찾는다.

이와 같이 탈육화 담론은 디지털 기술이 우리 몸의 물질성, 사회문화적 정체성, 육체의 역사성 등의 제약을 벗어나 우리를 해방시킬 것이라고 전망하지만, 다양한 멀티플랫폼 출력장치들은 인간의 육화와 기술적 매개 간의 상관관계가 불가피하다는 것을 보여준다.

디지털 미디어가 우리의 일상으로 침투함으로써 현실세계와 가상세계가 혼종하고 있는 현실에서 매개된 환경이나 즉각적인 물리적 환경을 경험하는 것은 인간과 테크놀로지의 결합, 즉 육화를 통해서만 가능하다. 이런 점을 고려할 때 육체이탈 담론이 가진 문제점과 육화 이론이 가진 함의는 몇 가지로 정리할 수 있을 것이다.

첫째, 탈육화 담론은 수많은 사이보그 담론에서 보듯이 육체이탈이라는 인간의 오랜 욕망이 이루어질 거라고 낙관한다. 그러나 육체이탈은 인간의 육체와 기술이 결합한 육화를 통해서만 가능하다. 다시 말해 완벽한 육체이탈은 역으로 기술과의 완전한 합체에 의해서 가능하다. 육화 없는 탈육화는 불가능하다는 것은 탈육화 담론이 가진 아니러니이다. 이러한 역설은 인터페이스가 더 자연스럽고 인간적일수록 우리

는 더 부자연스럽고 비인간적으로 되는 사이보그 딜레마와 상통한다 (Biocca, 1997).

둘째, 탈육화 담론이 가지고 있는 가장 큰 문제는 능동적으로 세계를 경험하고 이러한 경험을 통해 세계를 변형시키는 육체의 능력을 무시한 채, 인간 육체를 테크놀로지가 작용하는 대상, 테크놀로지가 제공하는 감각적 자극들을 수동적으로 받아들이는 존재로 폄하한다는 것이다. 이러한 인식은 이용자의 다중적 관여를 요구하는 디지털 미디어 환경에서 미디어 이용 경험을 설명하는 데 걸림돌로 작용할 수 있다. 인간의 육체는 테크놀로지를 통해 세계를 경험하는 단순한 수단이나 매체 같은 수동적 존재가 아니라 적극적으로 세계를 구성하는 수행능력을 가진 존재이다. 육체는 지각의 담지자로서, 비결정성의 중심으로서, 육체의 적극적인 관여와 개입 없이는 디지털이라는 무형의 데이터를 구체적인 정보로 변형시키는 것이 불가능하다. 인간의 육체가 탈 육망이 지속적으로 테크놀로지를 발전시키는 추동력이 되겠지만, 테크놀로지 발전의 최전선에서 이루어지고 있는 탈육화 담론이 가장 '진부한' 방식으로 육체를 대하는 것은 또 다른 의미의 아이러니라고 볼 수 있다.

셋째, 탈육화 담론에서 주장하듯이 정신이 육체를 떠나 새로운 세계에 들어갈 수 있는 것은, 육체를 벗어던지는 것이 아니라 육체의 부동성과 감금을 수반한다는 것이다. 르네상스 원근법에서부터 사진, 현대 영화까지, 케플러의 카메라 옵스큐라에서 19세기 카메라 루시다까지 서구의 스크린 기반 재현 장치에서 관객은 이미지를 보기 위해 육체를 공간 속에 고정시켜야만 했다(Manovich, 2002/2004, 156쪽). 이 모든 스크린 장치에서 관객은 고정된 하나의 눈으로 세계를 보게 되는데, 세계는 하나의 관점으로 축소되고 육체로부터 분리된다. 이와 달리 가상현실 시스템에서 이용자는 가상공간을 체험하기 위해 물리적 공간에서 움직이고 말을 할 수 있다. 그러나 육체의 감금에 기반한 여타 스크린 장치와 마찬가지로 이용자들은 컴퓨터 그래픽 스크린 장치를 장착한 투구형 고글을 써야 한다. HMD와 데이터장갑에 기반한 가상현실 1세대 역시 육체를 감금함으로써 가상공간을 경험할 수 있다. 이와 같이 시각중심적인 모든



스크린 기반 장치들에서 이미지의 점진적 역동화 과정은 역설적으로 관객의 점진적 감금을 수반한다. 시선의 '이동성'이 '가상적'이 될수록, 기술 발전으로 더욱 그럴 듯한 이미지가 그려질수록, 조명변화로 이동성이 보장될수록, 관객은 더욱 움직이지 않고 수동적으로 자신의 움직이지 않는 육체 앞에 놓인 가상현실의 구조를 기꺼이 받아들여야 하는 것이다 (Friedberg, 1993, p. 28).<sup>12</sup>

넷째, 탈육화 담론은 테크놀로지가 제공하는 쾌락이나 즐거움이 육체이탈을 통한 의식의 전이에 의해 실현된다고 보지만, 멀티미디어를 이용하는 과정에서 느끼는 즐거움은 육화된 경험에 기반한다는 것이다. 클릭 이론에서처럼 이용자는 클릭과 같은 육체적 활동을 통해 디지털 미디어의 감각적 풍부함을 즐기는 것이다. 탈육화 담론에서 말하는 공감각적 환상이라는 쾌락은, 플라톤의 동굴에 갇힌 죄수가 느끼는 즐거움과 유사하다. 동굴에 갇힌 죄수는 폐쇄된 공간에서 움직이지 못하고 눈앞에 있는 것만 보아 왔기 때문에 테크놀로지의 재현과 지각을 착각함으로써 쾌락을 얻는다(Baudry, 1999; Manovich, 2002/2004, 160쪽 재인용). 이처럼 탈육화 담론이 보여주는 육체이탈의 쾌락은, 실제 세계의 재현을 실제 세계에 대한 지각으로 착각하는 어린 시절로 퇴보하도록 만든다.

이상에서 정리한 바와 같이 육체가 테크놀로지 및 세계와 맺는 관계를 육화의 관점에서 바라보는 것은 점점 더 육체의 관여를 요구하는 뉴미디어 관행이나 이용양식을 설명하는 데 유용하다. 테크놀로지가 고도화된 사회에서 육화는 육체와 세계, 테크놀로지와 세계를 결합시킬 뿐만 아니라 디지털 테크놀로지가 세계를 어떻게 변화시키고 우리의 일상에 어떻게 스며들며, 인간이 테크놀로지에 어떻게 적응하는지를 설명할 수 있는 중요한 키워드이다.

우리가 인간 존재에게 영향을 미치는 테크놀로지와 결합하는 가장

---

**12** 영화 〈매트릭스〉의 가상현실 시스템은 이를 단적으로 보여준다. 주인공들은 고정된 가상현실 장치에 앉아 사이버스페이스로 잭인(jack in)하는데, 이들이 물리적 공간에 남겨 놓은 육체는 모든 감각을 상실한 채 고정되고 억압되어 있다.

좋은 방법은 진화 과정에서 획득된 육화를 통해서이다. 인간의 육화 과정은 한편으로 자연스럽게 세계를 기술적으로 수정하는 것을 가능하게 하고 다른 한편으로 이러한 수정은, 육체가 세계와 습관적으로 교류하는 것을 방해하고 잠재적으로는 이러한 교류를 확장하는 해체 혹은 탈영역화의 중요한 원천을 제공한다(Hansen, 2006, p. 28).

뿐만 아니라 육화는 HCI(Human-Computer-Interaction) 디자인 차원에서도 시사하는 바가 크다. 크뤼거는 인터페이스의 초점은 테크놀로지가 아닌 인간 본성에 놓여져야 한다고 강조한다. “궁극적 인터페이스 설계에서 입력은 우리의 목소리와 육체에서 나오고 출력은 우리의 모든 감각에 맞춰져야 한다. 우리는 컴퓨터를 통해 서로 상호 작용하기 때문에 궁극적 인터페이스는 서로를 연결시키는 데 얼마나 기여하는가로 판단되어야 한다(Krueger, 1993, p. 147).” 이것은 HCI 설계가 커뮤니케이션 수단으로서 몸의 움직임, 제스처, 얼굴표정 등을 연구하는 동작학(kinesics)과 매우 밀접하다는 것을 보여준다. 가상세계로 가기 위해 HMD와 같은 거추장스러운 장치를 착용해야 하는 가상현실 시스템보다는 우리의 육체에 기반한 인터페이스를 개발하는 것이 중요하다는 것을 시사한다.

지금까지 살펴본 바와 같이 탈육화 담론이 여러 가지 한계를 가지고 있음에도 불구하고 여전히 지배적 문화 담론으로 남아 있는 것은, 테크놀로지의 힘을 빌려 시공간의 제약에서 자유롭지 못한 인간육체의 한계를 벗어나고 싶은 욕망이 지속되기 때문이다. 여기에, 육체이탈의 욕망을 부추김으로써 이윤을 극대화하고자 하는 범자본주의의 논리가 작용하고 있기 때문이다. 그리고 새로운 커뮤니케이션 테크놀로지가 지닌 해방적 잠재력, 즉 테크놀로지를 사용하여 전자아고라와 전자시장을 구축함으로써 민주주의와 자유로운 시장경제를 이룰 수 있다는 캘리포니아 이데올로기의 디지털 유토피아가 자리 잡고 있기 때문이다(Barbrook & Cameron, 1996).

그러나 역설적이게도 육체이탈에 대한 열망이 고조되면 인간의 육체에 대한 관심도 증가할 수밖에 없다. 육체의 지속적 개입을 요구하는

디지털 기술의 발전과 함께, 특히 뉴미디어 예술 분야에서 육화에 대한 논의는 지속적으로 증가하고 있다. 이 논문은 탈육화 담론에 대한 비판으로서 육화 이론이 가진 가능성을 살펴본 것이지만, 향후 육화가 디지털 기술을 어떻게 변형하고 우리의 일상에 어떠한 영향을 미치는지에 대한 보다 심도 깊은 논의가 이루어져야 할 것이다.

## 참고문헌

- 김상호 (2009). 확장된 몸, 스며든 기술: 맥루한 명제에 관한 현상학적 해석. 『언론과학연구』, 9권 2호, 167~206.
- 김선희 (2005). 사이보그와 개인동일성의 문제: 컴퓨터와의 융합을 통하여 우리는 영생할 수 있는가? 『철학』, 85집, 171~191.
- 마정미 (2008). 포스트휴먼과 탈근대적 주제에 관한 연구. 『인문콘텐츠』, 13호, 193~212.
- 신상규 (2008). 『푸른 요정을 찾아서: 인공지능과 미래인간의 조건』. 서울: 프로네시스.
- 심혜련 (2005). 이미지와 매체 그리고 이미지 공간으로서의 사이버스페이스. 『영상예술연구』, 6호, 9~34.
- 이인식 (2004). 누구나 사이보그가 될 수 있다. 정은영 역 (2004). 『나는 왜 사이보그가 되었는가』(5~11쪽). 서울: 김영사.
- 이재현 (2000). 『인터넷과 사이버사회』. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 이재현 (2005). 클릭! 서울대 언론정보연구소 포럼 발표문. 2005. 4. 11.
- 조광재 (2005). 『몸의 세계, 세계의 몸』. 서울: 이학사.
- Balsamo, A. (1996). The virtual body in cyberspace. *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*. Durham, NC: Duke Univ. Press.
- Baudry, J. (1999). The apparatus: Metaphysical approaches to the impression of reality in cinema. In L. Braudy & M. Cohen (Eds.). *Film Theory and Criticism: Introductory Readings* (5th ed.) (pp. 760~778). New York: Oxford University Press.
- Barbrook, R., & Cameron, Andy (1996). The Californian Ideology. *Very Cyber* (May). 홍성태 역음 (1996). 캘리포니아 이데올로기. 『사이버공간, 사이버문화』(74~102쪽). 서울: 문화과학사.
- Belting, H. (2005). Image, medium, body: A new approach to iconology. *Critical Inquiry*, Winter 2005, 302~319.

- Bergson, H. (1896). *Matière et Mémoire*. 박종원 역 (2005). 『물질과 기억』. 서울: 아카넷.
- Biocca, F. (1997). The Cyborg's dilemma: Progressive embodiment in virtual environments. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2).
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press. 이재현 역 (2006). 『재매개: 뉴미디어의 계보학』. 서울: 커뮤니케이션북스.
- Bukatman, S. (1990). Who programs you? The science fiction of the spectacle. In A. Kuhn (Ed.). *Alien Zone: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema* (pp. 196~213). London: Verso.
- Clark, A. (2003). *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*. NY: Oxford University Press.
- Dreyfus, H. (1991). *Being-in-the-World: A Commentary on Heidegger's Being and Time. Division I*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Everett, A. (2003). Digitextuality and click theory. In A. Everett, & J. T. Caldwell. *New Media: Theories and Practices of Digitextuality* (pp. 3~28). New York, NY: Routledge.
- Fällman, D. (2004). *In Romance with the Materials of Mobile Interaction: A Phenomenological Approach to the Design of Mobile Information Technology*. Unpublished Doctoral Dissertation, Umeå University, Umeå, Sweden. <http://daniel.fallman.org/publications.html>
- Friedberg, A. (1993). *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*. Berkeley: University of California Press.
- Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. New York, NY: Ace Books. 노혜경 역 (1996). 『뉴로맨서』. 서울: 열음사.
- Hansen, M. B. N. (2004). *New Philosophy for New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Hansen, M. B. N. (2005). Embodiment: the machinic and the human. In J. Brouwer et al. (Eds.). *aRt & D: Research and Development in Art* (pp. 150~65). Rotterdam: V2\_Publishing/NAi Publishers.
- Hansen, M. B. N. (2006). *Bodies in Code*. New York, NY: Routledge.
- Hayles, N. K. (1993). The seductions of cyberspace. In D. Trend. (Ed.). *Reading Digital Culture* (pp. 305~321). MN: Univ. of Minnesota Press.
- Hayles, N. K. (1996). Embodied virtuality: Or how to put bodies back into the picture. In M. A. Moser (Ed.). *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments* (pp. 1~28). Cambridge, MA: MIT Press.

- Hillis, K. (1996). A geography of the eye: The technologies of virtual reality. In R. Shields (Ed.), *Cultures of Internet: Virtual Spaces, Real Histories Living Bodies* (pp. 70~98). London: Sage.
- Kroker, A., & Weinstein, M. A. (1994). The theory of the virtual class. In *Data Trash: The Theory of Virtual Class* (pp. 4~26). NY: St. Martin's Press.
- Krueger, M. (1993). An easy entry artificial reality. In A. Wexelblat, *Virtual Reality: Applications and Explorations*. Boston: Academic Press Professional.
- Lyotard, J. (1991). Can thought go on without a body? In G. Bennington & R. Bowlby (Trans.), *Inhuman* (pp. 8~23). Stanford, CA: Stanford University Press.
- Manovich, L. (2002). *The Language of New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press. 서정신 역 (2004). 『뉴미디어의 언어』. 서울: 생각의 나무.
- Merleau-Ponty, M. (1945). *Phenomenologie de la Perception*. Gallimard. Smith, C. (Trans.) (1962), *Phenomenology of Perception*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Morse, M. (1998). *Virtualities: Television, Media Art, and Cyberculture*. Bloomington: Indiana University Press.
- Penny, S. (1994). Virtual reality as the completion of the enlightenment project. In G. Bender & T. Druckrey (Eds.), *Cultures on the Brink: Ideologies of Technology* (pp. 231~248). Seattle: Bay Press.
- Rheingold, H. (1991). *Virtual Reality*. NY: Simon & Schuster.
- Sandberg, A. (2000). Introductory texts about transhumanism. <http://www.aleph.se/Trans/Intro>
- Sobchack, V. (1994). The scene of the screen: Envisioning cinematic and electronic presence. In H. U. Gumbrecht & K. L. Pfeiffer (Eds.), *Materialities of Communication* (pp. 83~106). Stanford, CA: Stanford University Press.
- Springer, C. (1996). *Electronic Eros: Bodies and Desire in the Postindustrial Age*. TX: Univ. of Texas Press. 정준영 역 (1998). 『사이버 에로스: 탈산업 시대의 육체와 욕망』. 서울: 한나래.
- Steuer, J. (1992). Defining virtual reality: Dimensions determining telepresence. *Journal of Communication*, 42(4), 73~93.
- Tomas, D. (1991). Old rituals for new space: Rites de passage and William Gibson's cultural model of cyberspace. In M. Benedikt (Ed.), *Cyberspace: First Steps* (pp. 31~47). Cambridge: The MIT Press.

- Turner, J. (1992). Myron Krueger live. *C-Theory*, 25, 1~2, Article 104.
- Wegenstein, B. (2006). *Getting under the Skin: The Body and Media Theory*.  
Cambridge, MA: The MIT Press.
- Warwick, K. (2002). *I, Cyborg*. IL: University of Illinois Press. 정은영 옮김  
(2004). 『나는 왜 사이보그가 되었는가』. 서울: 김영사.

최초 투고일 • 2010. 1. 12  
논문 수정일 • 2010. 2. 17  
게재 확정일 • 2010. 2. 19