

디지털 시대의 모사와 이미지*

김문조**

국문초록

모사 기법의 발달로 이미지 세계가 획기적으로 변모하고 있다. 오랜 동안 모사는 사물이나 현상을 본뜨려는 모방의 동의어로 간주되었고, 이러한 인식은 기계의 힘으로 모사물을 신속정확하게 복제하게 된 근대 산업사회까지 이어졌다. 그러나 디지털 시대로 접어들면서 이미지는 새로운 단계로 이행 중이다. 따라서 이 글에서는 (1) 아날로그적 모방이나 복제에서 디지털 시물레이션에 이르는 모사의 계보를 추적하고, (2) 그로부터 디지털 모사 특유의 역능을 탐지하여, (3) 디지털 모사의 현황과 사회문화적 효과를 총괄적으로 진단한 후, (4) 디지털 모사가 개인의 정신세계에 끼치는 영향을 집중적으로 논구해, (5) 디지털 모사 시대의 이미지 전위 양상을 검토해 보고자 한다. 디지털 시대의 모사는 단순히 모조품을 재현하는 데 그치지 않고 현실보다 더 현실적 효과를 발하는 가상적 생활공간을 제공하는 “부재적 현전”의 효능을 발휘함으로써 우리 삶에 풍요와 활기를 더해주고 있다. 이로 인해 우리 정신세계의 심층에 소재한 욕구체계에서 근대 산업사회의 주도적 행위원리

* 이 논문은 2017년 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2017S1A3A2066149).

** 김문조_고려대학교 명예교수(muncho@korea.ac.kr), 교신저자

© Copyright 2020 Social Integration Research Center, Kangwon National University.

This is an Open-Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

인 현실원리가 몽상적 꿈이 인도하는 환상원리로 대체되는 조짐이 역력하다. 그 결과, 이미지도 (1) 가시성을 상실한 보이지 않는 양식으로, (2) 소정의 틀을 견지하지 못하는 무정형 상태로, (3) 실제성을 담보하지 못하는 허상으로, (4) 현존마저 식별할 수 없는 무상(無想)의 단계로 변전할 개연성이 있다. 시각성(visuality), 형상성(figuration), 실제성(reality) 및 현전성(presence)이라는 이미지 본연의 속성들에 전면으로 역행하는 이러한 디지털 모사 시대의 이미지 전위는 “이것은 더 이상 이미지가 아니다”라는 자기부정적 예표가 아닐 수 없다. 이러한 파국적 상황은 파상력을 보강한 ‘와해적 상상력’으로 이미지를 재창조하려는 능동적 사유를 통해 초극될 수 있다고 본다.

주제어: 모사, 이미지, 디지털, 현실원리, 환상, 상상력

I. 문제 제기

모사 기법의 향상과 함께 지그문트 프로이트가 근대사회의 핵심적 행위원리로 지목한 현실원리가 크게 도전받고 있다. 따라서 대안적 원리들이 거론되어 왔는데, 개중에는 쾌락원리의 도래를 내세우는 가설이 있는가 하면, 새로운 행위원리가 발흥할 것이라는 예견도 있다. 연예활동이나 여가산업의 높은 성장세를 놓고 볼 때, 오랫동안 쾌락연기를 내세운 현실원리에 압도되어 무의식 세계의 저변에 눌러왔던 쾌락적 욕동이 융기할 것이라는 견해를 결코 경시할 수 없다. 그러나 각종 이미지 모사에 활용할 수 있는 첨단 기술이 속출하는 근자에는 쾌락원리나 현실원리를 넘어선 별도의 원리가 출현할 것이라는 주장에 힘이 실리고 있다. 특히 접속이나 융합과 같은 디지털 기술의 효능이 사회 다방 면에서 구현되는 최근에는 기술사회적 동학에 부응한 새로운 행위원리의 등장이 불가피하다는 의견이 유력시 되어가고 있다(Gordon, 1970; Stahl et al., 2001; Postman, 2005).

구성원들의 속성과는 별도의 특성을 지닌 사회(society sui generis)가 외재한다는 입장을 취하는 사회실재론자들은 사회를 개인과 변별되는 객관적 실체로 간주한다. 반면, 실존하는 것은 오직 개인일 뿐임을 주장하는 사회명목론자들은 사회를 개인의 의식세계에 투영된 관념적 구성물로 본다. 이처럼 사회의 실체성에 관해 현저한 견해차가 엄존하지만, 사회적 이미지가 사회 자체의 존재가치나 효능에 지대한 영향을 끼칠 것이라는 전망에 관해서는 두 입장 간에 큰 이견이 존재하지 않는다. 그림, 사진, 영상, 몸짓, 언표 등으로 사회 현실을 재현하는 모사적 이미지가 디지털 시대에 들어서면서 막강한 위력을 행사하고 있기 때문이다 (Van Den Berg, 2004).

따라서 본 논문은 초반부에서 아날로그적 모방이나 복제에서 디지털 시물레이션에 이르는 모사의 계보를 추적해 그로부터 디지털 모사 특유

의 역능을 탐지한 후, 디지털 모사의 현황과 사회문화적 효과를 개관하고자 한다. 이러한 기초 작업을 근거로 디지털 모사가 개인의 정신세계에 끼치는 영향을 집중적으로 논구해, 디지털 모사 시대의 이미지 전위(displacement) 양상을 검토해 보고자 한다.

II. 모사 양식의 역사적 전개

계산과학(computational science)이나 공학 부문에서 통용되는 전산모사(電算模寫)의 중심어에 해당하는 모사(simulation)란 “주어진 대상이나 현상을 있는 그대로 베낀다”는 의미를 지닌 용어로서, 오랜 동안 사물, 정경 혹은 행위 같은 것을 본뜨거나 본받으려는 모방(imitation)의 동의어로 간주되었다. 그러한 견해는 지상의 실재물들은 참된 실제인 이데아(idea)의 모방이라고 주장한 플라톤이 시(詩)에 한정적으로 적용한 미메시스(mimesis) 논제를 예술 활동 전반에 적용해 “예술이란 외부 세계를 모방하는 것”임을 피력한 아리스토텔레스의 예술론으로 소급할 수 있다(아리스토텔레스, 2002). 그리스 철학에 뿌리를 둔 고전적 모사론의 유제는 사실주의 예술사조에서뿐 아니라, 감지 가능한 객관적 현상에 존재적 가치를 부여하고자 한 경험주의 학풍이나 시대사조 등으로 이어져 왔다.

모방으로서의 모사에서 결정적 역할을 담당한 것은 타고난 재능이나 고된 훈련을 통해 도달할 수 있는 장인적 기예였다. ‘신공(神功)’으로 불리는 화가나 작가와 같이 사실 묘사에 절정의 경지에 이른 예술가들이 바로 모방적 모사 활동의 주역으로 꼽히는데, 이러한 견해는 “인간은 모방하는 데 각별한 능력이 있고, 최초의 지식들은 모방을 통해 습득된다”는 아리스토텔레스 예술론의 기본 명제와 부합된다. 따라서 초창기 형태의 모사는 행위 주체가 인간이요, 목표하는 바는 대상과의 간극을

최소화함으로써 실재를 방불케 하는 이미지를 생성하는 작업이었다고 할 수 있다.

다음 단계의 복제적 모사는 대상과 흡사한 이미지 산출을 목표로 한다는 점에서는 전 단계와 다를 바 없으나, 천부적 자질이나 연마된 기예를 지닌 사람들의 공력에 의해 생성되던 모사물을 기계의 힘을 빌려 신속정확하게 대량생산한다는 점에서 근대 산업사회 특유의 현상으로 간주할 수 있다. 지식과 체험의 대중화로 세상을 바꾼 구텐베르크의 금속 활판인쇄술을 그 대표적 사례로 꼽을 수 있으며, 정밀성·경제성·양산성을 보장하는 복제 기술의 개발로 원본 고유의 가치가 격하되어가는 세태 변화를 '아우라의 상실'로 주제화한 발터 벤야민은 기계적 모사의 전령으로 삼을 만하다(벤야민, 2007).

디지털 기술의 발전과 함께 본격화하게 된 것이 모사의 세 번째 단계에 해당하는 디지털 모사이다. 인위적 모방이나 기계적 복제와 같은 종전의 모사 유형과 대비되는 디지털 모사의 특성은 상사성, 정밀성, 경제성과 같은 아날로그적 모사의 속성을 넘어서는 부가적 속성을 갖추게 된다는 점에서 완전히 드러난다. 즉, 대상이나 현상을 있는 그대로 표상하려는 인간의 노력에서 시작되어 기계적 복제 단계를 거친 모사는 디지털 시대에 들어서면서 종전 방식의 모사에서 기대할 수 없던 새로운 역능을 발휘함으로써, 이미지 세계를 지난날의 그것과 판이한 방향으로 이끌어가고 있다.

Ⅲ. 디지털 모사의 새로운 역능

성업 중인 다양한 형태의 SNS들로부터 지각할 수 있듯, 요즘 사람들은 랜선으로 연결된 가상세계에서 주위를 크게 인식하지 않은 채 낯선 이들과 서슴없이 교류한다. 즉, 연령, 인종, 성, 계층, 직업, 용모 등 외적 지표

에 크게 구애받지 않고 자유로이 자신을 표현하고 소통하며 지내는데, 이 모든 것들이 익명적 상황에서 타자와의 교제를 허용하는 사이버 공간이 상용화하게 된 덕분이라 할 수 있다. 예컨대, 온라인 공간의 하나인 세컨드라이프 접속자들은 가상공간에 자신의 모습, 자신의 생각, 감정, 희망 등을 수시로 올려놓고 타자들과 사생활의 많은 부분을 공유하면서 서로 가족이나 지인들 못지않게 허물없이 지낸다. 사람뿐인가? 온라인 접속자들은 간단한 클릭이나 터치로 길거리, 공원, 놀이터, 상점 등을 임의로 넘나들며 실세계에서 누릴 수 없는 환희, 공포, 모험, 공상 등을 만끽하는데, 그 최첨단 사례로 꼽을 수 있는 것이 가상세계와 현실세계가 혼합된 3D 형태의 메타버스(metaverse)이다.

메타버스는 (1) 경험이 단절되지 않고 연결되며(seamlessness), (2) 사용자가 공간적 실재감을 느끼며(presence), (3) 현실 세계와 다른 메타버스의 정보가 서로 연동되며(interoperability), (4) 다수의 사용자가 하나의 메타버스에서 동시적으로 활동하며(concurrence), (5) 돈의 흐름이 개재된다는(economy) 기능적 우월성을 함유한 ‘스페이스(SPICE)’ 모형을 취한다는 점에서, 도구적 용도에 한정되어온 통상적 인터넷 모바일 플랫폼과 달리 우리 일상세계를 보다 풍성하고 역동적인 황홀경으로 이끌어가는 완결적(consummatory) 성격을 갖게 된다(조선일보, 2021 참조).

이 같은 디지털 일상세계의 변신은 모든 형태의 정보나 자료를 0과 1의 이원적 분류체계에 준거해 입력, 전환, 처리, 출력하는 기능을 수행하는 디지털 기술의 뒷받침이 없는 불가한 일이다. 문자나 소리를 위시한 여러 정보를 디지털 형태로 전환해 수용·관리·송출하는 디지털 기술의 특성뿐만 아니라, 무한 복제와 접속을 가능케 하는 디지털 기술 특유의 기능이 우리 삶에 이처럼 엄청난 후폭풍을 초래하고 있는 것이다.

삶이 전면적으로 재현 가능해지고 있는 만큼, 디지털 시대에는 실세계의 일각을 접하는 특정 정경이나 현상을 모사하는 일쯤은 복사기로 동일

한 문서를 거듭 찍어내듯 용이해지고 있다. 더구나 요즘은 모조기술의 발달로 정교성이 극치에 달해 진위 판별 자체가 무의미한 복제품들을 무한정 생성할 수 있는데, 그 극치에 해당하는 것이 GE가 개발한 ‘디지털 트윈(digital twin)’일 것이다. 디지털 트윈은 현실 속 사물, 시스템 또는 프로세스를 컴퓨터 내에 소프트웨어로 구축해 현실에서 발생할 수 있는 상황을 기계 속에서 시뮬레이션함으로써 결과를 예측하거나 최적화하여 부가 가치를 높이거나 위기에 선제적으로 대처하자는 목적으로 개발된 것으로, 산업체뿐 아니라 다양한 사회적 도전과제들을 예방하거나 대처해야 할 공적 영역에서도 크게 주목 받고 있다(GE Digital, 2021).

하지만 디지털 시대의 모사는 단순히 모조품을 재현하는 데 그치지 않고 현실보다 더 현실적 효과를 발하는 가상적 생활공간을 제공함으로써 기존 일상생활을 따분하고 지겨운 고답적 삶으로 격하시키고 있다는 점에 예의주시할 필요가 있다. 디지털 시대에는 실재하는 것의 속성을 강화시킨 허구적 실재로서의 허상, 진본이 아닌 가짜가 오히려 진짜보다 더 진짜처럼 보이도록 하는 “부재적 현전”으로의 모사를 상시적으로 시현할 수 있다. 그럼으로써 현존 생활세계의 질곡에서 벗어나 새롭고 흥미로운 체험을 맘껏 향유할 수 있다는 사실, 이것이 디지털 시대의 모사가 우리 삶에 행사하는 부가적 역능의 요체인 것이다.

IV. 디지털 시대의 모사 현황 및 사회문화적 효과

1. 디지털 시대의 모사 현황

탈근대이론가 장 보드리야르는 『사물의 체계』에서 『생산의 거울』에 이르는 초기 저작에서 소비가 사회활동의 주요 측면으로 떠오르고 있음

을 지적하면서 소비대상으로서의 가치를 확장해 온 기호에 대한 논의에 착수한다. 대량 소비사회에서 실제적 소비의 대상은 생산물이 아니라, 상표나 광고와 같은 것이며, 그에 따라 상품의 교환가치가 ‘기호가치(sign value)’로 이행하고 있다는 것으로, 그런 와중에 기호가 상품과 유리되어 부유하며 사회적 관계 또한 기호를 통해 이루어지게 된다. 그는 후속저작인 『기호의 정치경제학 비판』에서는 일찍이 칼 맑스가 “인간의 자연적 욕구를 충족시키는 사물의 효용성”으로 규정한 사용가치의 시대적 한계성을 지적한다(보드리야르, 1994, 1995, 2011).

이러한 인식에 근거해 보드리야르는 맑스의 가치론의 재구성에 임하게 되는데, 맑스가 『철학의 빈곤』에서 제시한 교환가치 체계의 진화에 관한 대목을 반론의 출발점으로 삼는다. 맑스는 교환가치가 다음 세 단계로 변천해 왔다고 주장한다. 첫째가 사회의 방대한 분야가 상품교환의 영역에 소속되지 않고, 오직 특정 형태의 잉여물만이 교환의 대상이 되는 전(前)자본주의 단계, 둘째는 산업생산물의 거의 전부가 교환의 장에 편입되는 자본주의 단계, 셋째는 지난날에 교환의 대상으로 생각되지 않던 것들(심덕, 윤리, 교양, 애정 등)을 포함한 모든 것들이 교환가치의 영역으로 편입되는 후기자본주의 단계이다(보드리야르, 1995).

이 중 둘째 단계에서 셋째 단계로의 전환에 비판의 예봉을 들이던 보드리야르는 후기자본주의 상황에서는 상품교환이 여전히 경제활동의 중심을 이루고 있음이 의심할 바 없는 엄연한 사실이되, 교환대상으로서의 상품은 차츰 기호 형태로 전환되어 상품교환이 기호가치의 원리에 복속된다고 주장한다. 그것은 대다수 정통 맑스주의자들이 간파하지 못한 점으로, 보드리야르는 그러한 변화 과정에서 유무형의 상품들이 기호로 환치되어 교환된다고 말한다. 나아가 기호라는 상징적 요소가 지배하게 되는 후기자본주의사회에서는 자본주의 시대의 상품물 신화에 상응하는 기호물 신화가 촉진되어 상징적 조작을 통해 재현된 모사물(simulacra)과 실제 사물과의 경계가 함몰하는 가운데 정교한 모사가 오히려 진실을

압도하는 상황, 즉 재현과 실제의 관계가 역전되는 경우가 빈번할 것으로 전망하면서, 모사의 계보를 다음과 같이 제시한다(보드리야르, 1995).

모사의 첫 번째 출현은 사실주의 문예운동이나 정치적 민주화 등 인본적 가치체계가 중세의 위계질서를 와해시킨 르네상스 시대로, 당시에는 예술에서 정치분야에 이르는 일련의 모사 활동에서 자연성이나 자연권 등을 중시하는 “자연적 가치법칙(natural law of values)”이 지배적이었던 것이다. 다음 단계의 모사는 공업생산의 형태로서 무한정의 재생가능성이 실현되는 산업혁명기에 해당하는데, 공정의 기계화가 대량생산체제를 구축해 조립라인에서 만들어진 외양과 질이 동일한 상품들을 대대적으로 방출하게 되었다는 것이다. 그 결과, 사물 각자의 고유성이 의의를 상실한 채, 산업적 가치법칙(industrial law of values)에 의한 생산의 질서가 사회에 풍미한다. 그러다가 모사의 제3단계에 해당하는 현대 사회에 이르러는 코드(가치/효능/필요성 등의 사물의 위계적 구조를 조직하는 규칙)라는 구조적 가치법칙(structural law of values)에 준거한 복제가 성행, 지속적 생산을 보장하는 모형(models)이 실물을 지배하게 된다는 것이다. 제품의 모형이 실물보다 중요시되는 이 같은 새로운 모사 질서의 태동을 비판주의 문화이론가 더글러스 켈너(Douglas Kellner)는 다음과 같이 진술한다.

“모형이나 코드는 일상생활을 구조화하며, 코드의 변형은 모사사회에서 차이 및 관계의 체계를 재편한다. 예컨대 도시계획가는 도시공간 및 건축에 관한 코드에 의거해 도시구조를 개편하고, 방송연출자 역시 자체적 코드를 이용해 프로그램을 생산한다. 코드는 기호의 산출과정에서 지속적으로 여론 탐지에 주력하면서 고객들을 모사적 질서에 동화시킨다. 선전, 유행, 물품구매, 선거, 운동시합 등에 대한 대중적 반응은 찬성-반대 혹은 호-불호(好-不好)의 양단 논리로 재단되며, 그러한 과정을 거쳐 사람들은 이분법적 교호체계에 복속된다”(Kellner, 1988: p. 245).

이 같은 상황 하에서는 액체의 형태가 용기 모양에 의해 결정되듯 정보 내용이 매체형식에 의해 결정되어, 실물과 모사물과의 구분 자체가 무의미해질 뿐 아니라, 사실성을 인위적으로 강화한 초과현실이 속출해 실제 현실이 오히려 모사적 현실의 위력에 압도 당하게 된다. 보드리야르는 그 대표적 사례의 하나로 가공적 현실이되 현실 이상의 호소력을 발하는 놀이공원 디즈니랜드를 든다. 행복과 즐거움을 상징하는 꿈의 공간 디즈니랜드가 행복과 즐거움의 터전인 구래의 놀이공간을 대체하게 되었다는 것이다(보드리야르, 2001).

2. 디지털 모사의 사회문화적 효과

디지털 시대의 모사는 단순한 재현(representation)에 그치지 않는다. 재현은 실재의 복원을 전제하는 것인즉, 모사는 사물의 단순한 복원 이상의 복합적 의미를 내포한다. 보드리야르는 재현에서 모사로의 이행 과정을 “최초에는 실재를 반영하나, 다음에는 실재를 숨기거나 왜곡하며, 이후에는 실재의 부재를 숨기며, 최종적으로는 실재와 아무런 관계도 갖지 않게 된다”고 언급하는데, 탈근대 비판가 프레데릭 제임슨은 실재와 무관한 이미지들이 초국적 자본주의(transnational capitalism) 체제에서 난립하는 근자의 상황을 “재현적 위기”라고 지칭한다(Jameson, 1991).

모사적 질서가 공고화하는 재현적 위기 상황에 대해 학자들은 다양한 전망이나 대책을 제시한다. 미디어 이론가 마셜 맥루언은 앞으로 세계는 미디어 기술이 막강한 소통적 역능을 발휘하는 미디어 기반사회로 이행할 것으로 전망한 바 있는데(맥루언, 2002), 이에 덧붙여 기호학자 움베르토 에코는 소통 혁명기들이 전복적 메시지의 확산을 위해 풀뿌리 텔레비전 프로그래밍을 적극 활용해야 한다는 저항론을 제기한다(Eco, 1986). 반면, 매체란 대중통제를 위한 효과적 수단인 하나일 뿐 의사소통행위 자체와 기본적으로 무관한 것임을 역설하는 보드리야르는 초기 저작에서

전송장치를 없애고 혁명적 행동을 통해 미디어 테크놀로지의 세계를 파괴하면서 면대면 대화를 되찾자는 급진적 방안을 제안했으나, 말년에 접어들어서는 모사에 전적으로 무관심하라는 허무주의적 입장을 제시한 바 있다(강정한 외, 2013: pp. 188-189 참조).

이러한 견해차에도 불구하고, 한 가지 공통적이고 분명한 점은 바야흐로 시대는 모사로 표상되는 비(非)실재가 실재를 압도하는 “실재성 소멸의 단계”로 들어서고 있다는 결론이다. 요컨대, 모사적 사회질서의 옹호론에서 극단적 거부론에 이르는 대부분 견해들이 모사의 범람으로 인한 현존 사회질서의 재편 불가피성에 수긍하게 된다는 것이다. 따라서 다음 절에서는 디지털 모사로 인한 이미지 세계의 변화를 개인 정신세계와의 연관성 하에서 알아보되, 특히 정신세계의 심층에 소재한 상상계의 동향에 초점을 맞춰 상론해 보고자 한다.

V. 디지털 모사와 정신세계의 변화

1. 표층적 영역인 상징계의 동향

이미지의 실존적 기반이 와해되어가는 비실재화 시대에는 존재론적 굴레를 벗어난 기호의 자유분방한 유희가 촉진되어, 이미지에 기호학적 의미를 부여하는 의미작용(signification)의 터전인 정신세계의 표층에 해당하는 상징계의 변혁이 촉발될 것으로 여겨지며, 그 행로는 표출성 및 탈주성이라는 두 갈래 방향으로 정리할 수 있다고 본다.

1) 표출성

자기 존재를 드러내고 싶어 하는 표출성의 징표는 독특한 색깔이나 디자인을 선호하는 심미화(aesthetization) 경향에서 보편적으로 드러

나는데, 그러한 추이는 의상과 같은 신체부착적 물품에서 시작해 문구, 핸드폰, 승용차 등으로 전면적으로 확산되어 가고 있다. 이 같은 표출적 욕구는 대형 멀티비전, 초대형 공연, 블록버스터 영화 등에서의 장대한 스펙터클에 대한 사람들의 열광적 반응에서도 능히 판독할 수 있다. 그러나 표출적 심향은 요즘 실제 내용이나 기능과 관계없는 상표나 메이커 같은 상징적 기호 가치에 대한 집착에서 가장 특징적으로 드러난다. “튀다”는 속어로 대변되는 표출적 동기의 저변에는 차별화 효과를 통해 타인의 관심을 끌자는 욕구가 잠재해 있는데, 소비자들의 관심, 수요 혹은 욕구 등을 파악해 그에 적합한 상품을 제공해야 한다는 관심경제(attention economy)가 경제활동의 새로운 패러다임으로 대두하고 있음은 ‘관중’ (관심 종자의 줄임말)이라고 불리는 표출주의가 사회적으로 확산되고 있다는 단적 증거인 것이다.

2) 탈주성

현대인은 3중적 해방감을 향유하는 존재로 묘사되곤 한다. 첫째는, 공간으로부터의 해방이다. 손쉽게 오고 갈 수 있는 이동공간이 생활세계에 확산되고 있을 뿐 아니라, 물리적 이동의 원천적 장애였던 신체성의 탈피도 용이해지고 있다. 둘째는, 시간으로부터의 해방이다. 동시화 및 탈동시화 기능을 겸비한 뉴미디어의 확산으로 카이로스적 시간의 질곡을 넘어선 케노시스적 활동 영역이 확장되고 있다. 셋째는, 인습으로부터의 해방이다. 지구 반대편의 소식이 실시간으로 중계되는 지구촌 시대로 들어서면서 문화적 포용성이 증대하는 다문화 상황이 도래해 관례나 전통을 벗어난 이색적 행태에 대한 관용도가 커가고 있다.

구태에서 벗어나고자 하는 탈주적 욕동은 주말이나 휴가 때 집에서 벗어나고자 하는 유람 행위나 가입·탈퇴가 자유로운 임의단체나 통신모임 등에서 징후를 찾아볼 수 있다. 또, 소수민 풍습이나 외래문화에 대한 애호나 LGBT(Lesbian, Gay, Bisexual, Transsexual), 연령파괴적 결

혼이나 비혼 등에서도 탈제약적 면모를 확인할 수 있는데, 그러한 비상계적 욕구는 지배적 관념이나 도덕률의 통제력이 약화되어, '위반적 규범'(norms of evasion)이 풍미하는 사이버스페이스가 가족, 학교, 지역 사회 및 매스미디어를 능가하는 사회화의 주도자로 자리잡게 되면서 거스를 수 없는 시대적 대세로 굳혀지고 있다.

2. 심층적 영역인 상상계의 동학

근대적 합리주의는 이성적 범주를 벗어난 일련의 활동들, 특히 감성이나 영성과 같이 인간의 행복과 직결된 요소들을 비합리적이라는 이유에서 외면해 왔다. 이에 따라 고도의 상상을 요하는 정신활동은 점차 합리적 이성의 방해물로 간주되어 회피 혹은 제거 대상으로 폄하되어 왔다. 그러나 상상의 힘을 역설한 철학자 가스통 바슐라르는 상상력을 “인간 본성의 주된 권능”이라고 천명했고, 상상력의 범역을 인간의 정신활동 무대 전반으로 확장해 ‘상상계의 인류학’을 구축하고자 한 질베르 뒤랑 역시 “상상계가 진정한 인간 행동양식의 원동력”이라고 말한 바 있다(송태현, 2005). 더구나 디지털화의 촉진과 더불어 사이버공간의 활용도가 높아지면서 기존 시공간 개념이 급변하고, 대상적 요소들의 자유로운 결합을 허용하거나 권장하는 혼용적 사고가 확산되며, 행위 주체인 자아의 자율성이 증대되면서, 개인 정신세계의 심부에 위치한 상상계의 중요성이 날로 부각되고 있다.

1) 상상계의 중심 이동: 현실원리에서 환상원리로

현실원리와 선택적 친화력을 지니는 근대적 사유양식이 배태될 수 있었던 결정적 계기는 ‘탈주술화(disenchantment)’ 개념으로 응축할 수 있는 과학적 인과성의 확립이었다. 근대적 합리성에 기반한 기계론적 세계관에 의해 복잡하고 예측불가능한 신비의 세계가 계산되고 예측할 수

있는 세계로 모습으로 재현되었으며, 나아가 그것이 새로운 시간관·공간관·물질관과 결합해 사고나 생활 일반에 영향력을 확장함으로써 세계가 절대 권력이나 우상들로부터 풀려나는 탈주술화를 추동하게 되었다.

그런데 이성애 근거한 객관적 진리만이 인류의 발전에 공헌할 수 있다는 사고방식, 즉 근대적 합리성에 기반한 사고방식은 인간의 정신활동에서 중요한 위치를 점하는 상상적 요소들이 들어찬 잔여적 세계를 합리화의 방해물로 단죄해 사유를 속박하는 결과를 초래함으로써 제반 문제를 도구적 합리성에 기반한 기술적 방법으로 해결하도록 강요했다. 하지만 디지털 정보사회에서는 창의적 상상력이 소중한 능력으로 인정되어 이성적 활동조차 상상계로 복원시키려는 경향이 팽배해, 다음 인용문처럼 상상력에 기반한 ‘환상원리(fantasy principle)’를 대안적 행위원리로 주목받고 있다.

“기호화되는 물건보다 기호 자체가, 원본보다 복사본, 현실보다 환상이, 본질보다 외관이 보다 선호되는 현상에 이르러 ... 진실은 범속한 것에 불과하고, 오직 환상만이 신성한 것으로 간주되고 있다. 요컨대, 진리가 퇴출된 자리에 환상이 들어서는 정도에 비례해 신성성이 고조됨으로써, 최고도의 환상이 최고도의 신성성을 발휘하게 된다”(Feuerbach, 1843: 드보, 1996: 9쪽에서 재인용).

이 글의 작성자가 근 백오십년 전의 학자, 그것도 맑스와 엥겔스에게 유물론 아이디어를 전수한 포이에르 바하라는 사실이 놀랍다. 모든 것이 역전된 세계에서 환상적인 것이 참된 것을 대신하게 되는 부조리를 예고한 것인데, 환상문학가 로지 잭슨(Jackson, 2001)은 보다 적극적 입장을 취해, 보이지 않는 것을 보이도록, 말할 수 없는 것을 말해주는 역할을 환상이 주도할 수 있다고 역설한다. 사실상 시공간 재구성이 활발히 촉진되는 고도 정보사회에서 환상원리를 현실원리보다 우선시하는 관념의 전도가 용이하게 이루어질 수 있다. 은폐적 욕망을 적극적으로 호명할

수 있는 환상원리의 실현장으로 기능할 수 있는 인터넷 접속공간의 확산과 더불어 상상을 현실화하는 과정에 환상이 개입할 여지가 높아질 것이 분명하다.

요즘 사람들은 왜 틈만 나면 일상을 벗어나 관광길에 오르는 것일까? 특히 로마나 아테네 등과 같은 고대 도시를 방문하는 관광객들은 현대적 도시의 모습 못지않게 찬연했던 옛 도시의 환영을 보고자 모여든다. 이러한 환상적 동기는 동시대적 환상을 열망하는 크루즈 여행객이나 보다 간편히 환상욕구를 충족하기를 원하는 SF 영화 관람객들로부터도 판독할 수 있는데, 환상원리의 잠재적 수요는 <반지의 제왕>이나 <나니아 연대기>와 같은 판타지물의 폭발적 인기, 제작 자체가 환상적 공력을 요하는 애니메이션에 대한 대중적 인기, 혹은 <리니지>나 <젤다의 전설>과 같은 비디오 게임물의 열풍 등을 통해 능히 감지할 수 있다.

2) 환상계의 본질

현실계의 작동 원리가 인과성이라면 환상계의 그것은 무엇이라고 할 수 있을까? 아리스토텔레스는 <시학>에서 “삶의 피륙은 이야기라는 플롯 짜기를 통해 조직화한다”고 논급했다. 저널리스트이자 환상적 사실주의 작가 가브리엘 마르케스도 자서전 격인 세 번째 책 『이야기하기 위해 살다』에서 서사적 욕구란 ‘호모 파블라토르(Homo Fabulator: 담소하는 인간)’가 지닌 기본적 욕망의 하나임을 천명하면서, 자신의 내면세계에 출렁이던 서사적 충동을 『백 년 동안의 고독』과 같은 웅대한 걸작으로 작품화한 바 있다(마르케스, 2005). 물론 그는 이야기하고자 하는 욕망만으로 세계적 작가의 반열에 오른 것이 아니다. 남독한 서적들, 오가며 스친 사람들, 영감과 사유의 원천이 되었던 문우들, 중군기자로서의 다양한 체험, 반정부활동 이력, 살인과 폭력이 일상적 해결책인 조국 콜롬비아 등이 세계적 작가로 성장하는 데 복합적으로 기여한 것으로 알려져 있다. 하지만 그는 삶을 이야기로 바꾸기 위해서는 사실 같지 않은 사실

을 만들어 다른 사람은 물론이요, 자신마저 믿어버리게 하는 환상적 모형의 결행 의지가 필수적임을 역설한다.

이야기란 작가들에게만 있는 것이 아니라 범부의 세계에서도 얼마든지 상존한다. 화자는 자신의 흔적을 알리기 위해 이야기한다. 이야기함으로써 삶의 의미나 가치를 깨우칠 수 있기 때문이다. 그래서 “삶은 곧 이야기”라고 말할 수 있는 것이다. 이야기는 소설로만 형상화하는 것이 아니라, 노래, 신화, 몸짓 등 다양한 방식으로 표출된다. 동화작가 안텔센을 배출한 나라 덴마크의 미래사회연구소 소장 랄프 엔센은 후기정보화 사회에서는 이야기가 삶의 중심을 이루는 드림 소사이어티가 도래할 것이라고 예단한다. 즉, 기존 정보사회에서는 자료나 정보가 사회구성의 바탕이 되는 반면, 후속될 드림 소사이어티에서는 환상적 욕구를 충족시킬 수 있는 이야기가 가치의 핵심으로 대두함으로써, 이야기에 대한 사회적 수요가 급등하게 될 것으로 전망한다(엔센, 2005). 이미지를 형상화할 수 있는 서사성이 과학적 인과성을 대신한 상상력의 기축으로 대두하는 이런 상황에서 환상원리가 근대적 현실원리를 대신할 수 있는 대안적 행위원리로서의 입지를 공고화하게 된다.

3) 환상원리의 형성: 상상력(想像力)과 파상력(破像力)의 뫼비우스적 접합

정보홍수나 정보과다 등으로 표현되는 정보과잉 상태, 여기에 문자 텍스트를 넘어선 시청각 이미지까지 가세된 자극과잉 시대로 접어들게 되면 주체적 세계관이 함몰되면서 사람들은 환상에 대한 기대를 유실하게 될는지 모른다. 요컨대, 상상력이 더 이상 새로운 삶을 추구하는 환상으로 승화시킬 수 없는 위기에 봉착할 개연성을 상정하지 않을 수 없다.

상상력 위기 시대에 상상력을 쇄신할 수 있는 새로운 정신적 능력으로 환상을 동원할 수 있는 것이 파상력(破像力)이다. 파상력은 이미지를 만드는(form) 능력에 역행하는 이미지 ‘분해(deform)’ 기능을 수행하는

인식적 역능을 뜻하는 것으로, 이는 “부재하는 대상을 현존시키려는 힘인 상상력에 대비되는, 현존하는 대상의 환각성을 깨닫는 힘”으로 규정된다(김홍중, 2016).

파상력에 관한 착상은 “상상력 회복의 작업은 파괴로부터 시작하여 파괴의 결과인 폐허를 생산하고 그 폐허에 다시 질서를 부여하는 재구성 과정으로 종결된다”고 말한 벤야민으로 소급할 수 있다(Benjamin, 1931). 이때 폐허는 기존 체계에 의해 감금되거나 유폐된 질료의 부스러기를 해방시켜 새로운 변증법적 결합을 추동하는 기원으로 인식되며, 범람하는 자극들로부터 생성되는 새로운 이미지는 구상적(具象的) 힘으로서의 상상력과 소산적(消散的) 힘으로서의 파상력이 안팎에서 동시에 작동하는 피비우스적 접합 과정의 소산으로 이해된다.

다람쥐 쳇바퀴같이 반복되는 고답적 일상에 창조적 변형의 가능성을 제공할 수 있는 상상력 위기의 사례를 우리는 현대 노동세계에서 여실히 목도할 수 있다. 최종 산물에 대한 이미지를 연상하며 이루어지는 인간의 노동 활동은 노동 주체의 상상력에 의해 이루어지는 것이 바람직하다. 그러나 산업화는 노동의 창조성을 퇴화시켜 상상력 결핍형 인간을 주조해왔다. 그 결과, 근로자들은 자신의 상상력을 발동해 자기가 필요로 하는 이미지를 생성해내는 대신 손쉽게 주어지는 외부 이미지에 의존함으로써 창조적 이미지의 화석화에 부역해 왔다.

창조적 상상력에 대한 요청은 노동 외적 영역에서도 얼마든지 발견된다. 유명 문학작품을 원작으로 하는 문예영화라고 불리는 것은 문자 텍스트의 영상적 이미지화이며, <레미제라블>이나 <호두까기 인형> 같은 무대 공연 역시 원전인 문자텍스트를 장르 변환을 통해 이미지화한 것으로, 모두 형상적 상상력의 산물로 간주할 수 있다. 그런데 밀레의 작품 “만종”의 제목을 알고 있는 이들은 그림 앞에 설 때 귓가에 교회 종소리의 울림이 들려올지 모른다. 이러한 비(非)시각적 상상은 이전에 자신이 듣거나 배운 지식에서 유래한 것으로서, 바슐라르(2016)는 그것을 문화적 컴플

렉스의 결과로 풀이한다. 주입식 학습으로 조성되는 문화 콤플렉스는 개인의 자유로운 사고를 저해하는 방해물이기에, 그는 문화 콤플렉스 극복 방안의 일환으로 깨어 있으면서 꾸는 꿈인 몽상(rêverie)을 제안한다.

자면서 꾸는 꿈(dream)과 깨어 있으면서 꾸는 꿈(day dream)인 몽상 간에는 소정의 격차가 존재한다. 자면서 꾸는 꿈의 주체는 인지적 균형을 상실한 망상가에 불과한 반면, 깨어 있는 상태에서 꿈꿀 수 있는 몽상가는 온전한 정신의 사색가라는 것이다. 망상의 심연으로 빠져들지 않는 환상의 세계에서는 형상을 구축하려는 상상력과 주어진 형상을 해체하려는 파상력과의 변증법적 접합에 의한 이미지의 창조적 구현이 가능하다. 요컨대 몽상을 통해 새로운 이미지를 구축할 수 있는 창조적 상상력은 파상력과의 합류를 통해 ‘와해적 상상력(disruptive imagination)’으로 발돋움, 환상원리가 현실원리를 대체하는 시대에 새로운 이미지를 창출할 수 있는 창조적 상상력을 발양할 수 있을 것으로 기대된다.

VI. 디지털 모사 시대의 이미지 전위(Displacement)

환상이나 형상을 지시하는 라틴어 imago를 어원으로 하는 이미지는 “감각을 통해 획득된 사상(事象)을 시각적으로 정착시킨 것”으로 알려져 있다. 따라서 이미지에는 시각적 요소가 중심을 이뤄, 회화, 배너, 사진, 영화 등과 같은 이차원적인 것, 그리고 조각이나 홀로그램과 같은 삼차원적인 것으로 나뉘지곤 한다. 하지만 넓은 의미의 이미지에는 청각을 통한 소리 이미지, 혹은 기억이나 추상을 통해 정신적 형태로 간직되는 멘털 이미지 등까지 포함된다.

이러한 정의들로부터 이미지 개념을 구성하는 기본 속성을 추출해 보면, 시각성(visuality), 형상성(figuration), 실제성(reality) 및 현전성(presence)이라는 네 가지를 추릴 수 있다고 본다. 그런데 디지털 기술

을 주축으로 한 기술사회적 전환기를 맞아 이러한 이미지의 정의적 속성들이 전면적으로 도전받고 있는 바, 그러한 역행적 사태를 “벗어날 탈(脫)” 자를 접두어로 하는 다음과 같은 일련의 명제 하에서 순차적으로 검토해보도록 하자.

1. 탈(脫)시각화

중세 유럽에서 가장 세련된 감각, 훌륭한 감각, 세계와 가장 풍부하게 접촉할 수 있는 감각으로 우대된 것은 청각이었다. 자체적 권위를 말씀이라는 기반 위에 둔 기독교 교회가 듣는 것이 신앙의 기본이라고 믿었기 때문이다. 그러나 근대에 접어들어 청각과 시각의 지위가 역전되어, 시각이 오감의 정상을 차지하게 된다. 근대 문명이 사물과 자연 사이에 거리를 두고, 시각을 사이로 이들을 대상화하고자 했기 때문이다. 근대 투시화법의 기하학적 원근법과 근대 물리학의 기계론적 자연관, 그리고 근대 인쇄술이 이러한 방향을 대표하는 산물이자 그런 방향으로의 변화를 추동한 것들이라고 할 수 있다(김문조, 2011).

시각 우위적 근대 문명은 인류에게 많은 혜택을 제공했음은 부인할 수 없으나, 그것은 보이는 것을 보는 것으로부터, 대상을 주체로부터 갈라놓음으로써 보이는 것을 물상화시켰다. 그러나 지각할 수 없었던 외계를 지각할 수 있게 하며, 시공간을 달리하는 것들을 실시간으로 체험할 수 있게 하는 디지털 혁명은 시각중심적 감각세계를 다시금 일신시키고 있다. 새로이 변화하는 감각의 세계를 알폰소 링기스는 “존재의 왕국”으로 지칭한다(Lingis, 2005). 디지털 기술을 활용한 다양한 이미지 양식들이 상호감각성(intersensoriality), 다양태성(multimodality), 다매체성(multimediality)과 같은 디지털 기능에 의거해 새로운 존재감을 발하는 다중적 감각의 세계를 창출, “이미지는 시각적”이라는 일방적 통설에 강력한 수정의 압박을 가하고 있다.

2. 탈(脫)형상화

지그문트 바우만은 고형성에 대응되는 액체성(liquidity)이야말로 탈 근대 과정에 놓인 현대사회의 성격을 총괄할 수 있는 압축적 표제어라고 주장한다(바우만, 2005). 액체는 쉽게 이전하는 속성을 지닌다. 흐르고, 쏠리고, 부어지고, 튀고, 뿌러지고, 옆질러지고, 새고, 넘쳐난다. 이러한 속성들을 포괄하는 액체성은 고형성, 무더움, 견고성, 확정성 등으로 연상되는 고정성 개념이 이동성, 가변성, 편향성 등과 같은 새로운 특성으로 대체되고 있음을 함축한다. 유사한 주장은 이주나 그 유관 현상들에 주목해 사회질서를 새로운 시각으로 바라보는 존 어리의 ‘이동성(mobilities)’ 논의에서도 찾아볼 수 있다. 엄청난 규모의 물리적·비물리적 이동이 진행되는 현대사회에서는 세상 전체를 이동 상태로 바라보는 것이 오히려 타당하다는 인식을 출발점으로 한 그의 이동성 담론은 지리학의 핵심 주제인 공간을 새롭게 응시할 수 있는 계기를 제공한다(어리, 2007).

이 같은 액체성 논지나 이동성 논지는 유동성 테제(fluidity thesis)로 통괄할 수 있다. 유동성은 흐름을 차단하는 높고 견고한 칸막이를 허무는 내적 경계의 파괴, 즉 ‘내파(implosion)’ 효과를 조장한다. 주체와 대상, 공과 사, 생산과 소비, 일과 놀이, 노동과 여가, 인간과 기계, 신체와 정신, 상상과 현실 등 오랜 기간 엄존해 왔던 이분법적 담장을 허물어 용해되고, 흐르고, 흩어지고, 다시 섞이고, 재구성하고, 창발하는 움직임 을 만들어내는 것이 바로 내파의 위력인 바, 내파라는 해체적 동력이 생활세계를 유체화함으로써, 삶의 틀이나 형식을 와해되는 탈형상화가 촉진되고 있다.

3. 탈(脫)실제화

다양한 매체의 발전은 우리를 가상공간이라는 새로운 세계로 인도함으로써, 사람들은 온라인 공간과 오프라인 공간이라는 두 가지 생활공간

을 동시적으로 향유하게 된다. 이 때, 가상세계의 특성들이 현실세계의 새로운 변혁을 야기하게 되는데, 가상화 효과를 식별할 수 있는 가장 친근한 사례의 하나로 들 수 있는 것이 모델하우스이다. 모델하우스는 사람들에게 가상적 생활공간을 실재인 것처럼 보여줌으로써 허구가 아닌 현실적 공간으로 인식케 한다. 이처럼 가상화는 시공간적 제약을 넘어선 주거적 체험을 맛보게 하는데, 가상화 효과가 가장 전면적이고 본격적으로 발현되는 곳이 사이버스페이스로 지칭되는 정보통신 공간이다.

회고해 볼 때, 가상현실(virtual reality)이라는 새로운 세계는 인터넷이 확산된 1990년대 초반에 구체적 모습을 드러냈는데(Rheingold, 1993), 추후 디지털 기술의 진전으로 그 기능, 내용 및 활용성이 배가되면서 가상현실의 영향력이 날로 신장되어왔다. 초창기 가상현실은 기술적 한계나 콘텐츠 빈곤 등으로 단순한 통신공간, 혹은 현실세계의 조잡한 모조품에 불과한 가짜에 불과했다. 그러나 모사 기능의 발달로 실제 현실과 구분하기 힘든 가상현실이 개발되어 현실보다 더 현실적인 '초과현실(hyper-reality)'로서의 가상현실, 혹은 실제 현실과의 융복합에 의한 혼합현실(mixed reality)이나 증강현실(augmented reality)들이 보편화됨에 따라 더 이상 실제성을 문제시하지 않는 탈실제화 추세가 증폭하고 있다.

4. 탈(脫)현전화

때때로 이미지는 시각성, 형상성 혹은 실제성을 갖추지 못했더라도 다른 것과의 구분을 위해 현전하는 경우가 있다. 관찰 불가능한 커피 향의 경우를 예로 들자면, 맛보다 향을 중시하는 커피 애호가들을 위해 끓는 커피포트 광경을 보여줄 수 있고, 스타벅스와 같은 유명 커피점 아이콘을 제시할 수 있으며, 예술인을 동원한 광고로 향취를 전달할 수도 있다.

모든 것들을 데이터로 환치할 수 있는 빅데이터 시대로 진입하면서

사건, 존재, 현상, 행위, 생각들이 데이터로 기록, 보존, 수정, 편집, 활용 되는 데이터화(datafication)가 촉진되고 있다. 즉, 무한소의 유전자에서 동식물을 포함한 자연이나 사물은 물론 무한대의 우주에 이르는 모든 것들이 데이터화함으로써 데이터는 인간과 사회, 생명체와 사물, 존재와 부존재에 이르는 만휘군상(萬彙群象)을 지시하는 공용어가 되기에 이른다. 그 결과, 개인이 세상에 태어나는 것은 특정한 유전자 데이터가 생성 되는 것이고, 그가 먹고 자고 생존하는 것은 생체 데이터와 환경 데이터의 상호작용이며, 남들과 교류하거나 사귀는 것도 데이터로 기록되거나 환산된다. 따라서 전술한 커피 향도 데이터화의 제물이 되는 순간 냄새를 구성하는 취각적 요소가 형해화하여, 더 이상 향내를 대변하지 못하는 '취즉시공(臭卽是空)'의 허상적 이미지로 남게 될는지 모른다.

VII. 맺음말

이원적 분류체계에 준거한 전기부호의 조합으로 숫자, 문자, 음성, 영상 등의 모든 정보를 일괄 처리하는 기법인 디지털 기술은 정보의 유실 없이 무한 복제가 가능하며, 재생 과정을 통해서도 품질이 저하되지 않는 무한 반복성을 속성으로 한다. 더불어 디지털 신호의 중간 중간에 암호를 넣어 사용함으로써 중간 신호가 유실되었다고 하더라도 원본을 복구할 수 있는 복원성을 함유하며, 자유로운 조작과 변형이 가능하다는 가공성도 겸비한다.

뿐만 아니라 디지털 기술의 사회화를 통해 접속성, 다중성, 시공간변형성과 같은 특성들이 발휘되는 디지털 시대에 들어서서는 지난날 일상세계에서 체험할 수 없었던 장관을 수시로 소환함으로써 파분한 일상세계를 활력과 약동의 무대로 바꿀 수 있다. 요컨대, 디지털화가 (1) 기술적 차원의 개발 단계, (2) 사회적 차원의 활용 단계, (3) 문화적 차원의 향유

단계, (4) 정신적 차원의 전환 단계를 밟아나가면서 디지털 시대의 생활 세계는 자유로이 생각하고, 활동하고, 즐기고, 꿈꿀 수 있는 가능성의 공간으로 변모하고 있다.

이 같은 생활환경의 변화로 기존 상태를 뛰어넘는 새로운 삶에 대한 열망이 우리 정신세계를 풍미해, 그 심층을 이루는 욕구체계에서는 근대 산업사회의 주도적 행위원리인 현실원리가 몽상적 꿈이 인도하는 환상원리로 대체되는 조짐이 역력하다. 그러한 추세에 부응해 이미지도 (1) 가시성을 상실한 보이지 않는 형태를 취하든가, (2) 안팎의 경계가 와해되어 일률적 틀을 견지하지 못하는 무정형적 상태가 되거나, (3) 실체성을 담보할 만한 어떠한 지각도 허용치 않는 허상으로 전락하거나, (4) 변별 가능한 모든 것들을 해체시켜 이미지의 현전마저 봉쇄할 수 있다.

시각성(visuality), 형상성(figuration), 실제성(reality) 및 현전성(presence)이라는 이미지 본연의 네 가지 속성들에 전면적으로 역행하는 디지털 모사 시대의 이미지 전위는 자신이 선왕 애비의 살해범임을 알게 되자 자신의 눈을 찔러 세상을 바라볼 수 없게 되는 오이디푸스왕과 같은 자기부정적 상태로 이끌어갈지 모른다. 요컨대, 초현실주의 화가 르네 마그리트가 극사실적으로 묘사한 파이프 그림 아래 “이것은 파이프가 아니다”라고 일갈했듯, 이미지도 “더 이상 이미지가 아니다”라는 자기부정적 선언을 하는 역설적 상황에 직면할 위기를 맞을 수 있다. 바로 이때 애탄하며 주저앉는 대신 파상적 상상력을 발동해 ‘헤쳐모여’식으로 이미지를 재창조하려는 능동적 입장을 취함으로써, 이미지의 역사를 이어갈 수 있으리라 본다.

참고문헌

- 강정한 · 김문조 · 김종길 · 김홍중 · 유승호 · 하흥규. 2013. 『현대사회학 이론: 패러다임적 구도와 전환』. 다산출판사.
- 김문조. 2011. “감각과 사회: 시각 및 촉각을 중심으로.” 『영상문화』 18: 7-32.
- 김홍중. 2016. 『사회학적 파상력』. 문학동네.
- 드보(G. Deboard). 1996. 『스펙타클의 사회』. 이경숙 역. 현실문화연구.
- 마르케스(G. Márquez). 2005. 『백년 동안의 고독』. 안정효 역. 문학사상사.
- 맥루언(M. McLuhan), 2002. 『미디어의 이해』. 이한우 외 역. 민음사.
- 바슐라르(G. Bachelard). 2016. 『몽상의 시학』. 김웅권 역. 동문선.
- 바우만(Z. Bauman). 2009. 『액체근대』. 김혜경 역. 이유출판.
- 벤야민(W. Benjamin). 2007. 『기술복제시대의 예술작품/사진의 작은 역사 외』. 최성만 역. 길.
- 보드리야르(J. Baudrillard). 1992. 『소비의 사회: 그 신화와 구조』. 이상률 역. 문예출판사.
- _____. 1994. 『생산의 거울』. 배영달 역. 백의.
- _____. 1995. 『기호의 정치경제학 비판』. 이규현 역. 문학과 지성사.
- _____. 2001. 『시물라시옹』. 하태환 역. 민음사.
- _____. 2011. 『사물의 체계』. 배영달 역, 지만지.
- 송태현. 2005. 『상상력의 위대한 모험가들: 융, 바슐라르, 뒤랑』. 살림.
- 아리스토텔레스(Aristotle), 2002. 『시학』. 천병희 역. 문예출판사.
- 어리(J. Urry). 2016. 『모빌리티』. 이희상 역. 문예출판사. 커뮤니케이션 북스.
- 엔센(R. Jensen). 2005. 『드림소사이어티』. 서정환 역. 리드리드출판.

- 잭슨(R. Jackson). 2001. 『환상성: 전복의 문학』. 서강여성문화연구회 역. 문학동네.
- 조선일보. 2021. “넷플릭스 최대 경쟁자는 ‘메타버스’?” (2월 18일 B6면).
- 포스트먼(N. Postman). 2009. 『죽도록 즐기기』. 홍윤선 역. 굿인포메이션.
- Benjamin, W. 1931. “Le caractère destructeur.” R. Rochlitz. tran. in *Quvres II*. Gallimard.
- Eco, U. 1986. “*Travels in Hyperreality*.” Harcourt Brace & Co.
- Feuerbach, L. 1843. “Preface to the Second Edition.” *The Essence of Christianity*. Retrieve from <http://marxists.org/reference/archive/feuerbach/works/essence/ec00.htm>
- GE Digital. 2021. “Digital Twins are Mission Critical.” Retrieve from <https://www.ge.com/digital/applications/digital-twin>
- Gordon, L. 1970. “Beyond the Reality Principle: Illusion or New Reality.” *American IMAGO* 27(2): 160-182.
- Jameson, F. 1991. “*Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*.” Duke University Press.
- Kellner, D. 1988 “Postmodernism as Social Theory: Challenges and Problems.” *Theory, Culture & Society* 5(2/3): 239-269.
- Lingis, A. 2005, “*Body Transformations: Evolutions and Atavisms in Culture*.” Routledge.
- Rheingold, H. 1993. “*The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*.” Addison-Wesley.
- Schweiger, T. 2019. “The Digital Image in History, Use in Social Media, and Its Power to Influence.” Retrieve from <https://medium.com/@tinaschweiger/the-digital-image-history-use-in-social-media-and-its-power-to-influence-249a2>

e0d0d1c

- Stahl, B. Andreou, A., Brey, P., Hatzakis, T., Kirichenko, A., Macnish, K., ... & Wright, D. 2001. "Artificial Intelligence for Human Flourishing: Beyond Principles for Machine Learning." *Journal of Business Research* 124: 374-388.
- Van Den Berg, D. 2004. "What is an Image and What is Image Power?" *IMAGE [&] NARRATIVE 8* (Online Journal).

(논문 접수: 2020.12.01. / 수정본 접수: 2020.12.13. / 게재 승인: 2020.12.15.)

Simulation and Image in the Digitalized World

Mun Cho Kim, Korea University

Abstract

The world of image is transforming dramatically with the development of simulation technology. Simulation was considered a synonym for imitation of objects or phenomena for long, and this idea continued into the modern industrial period, where imitation could be quickly and accurately replicated by machine power. However, as we enter the digital age, images are moving to a new phase. This paper seeks to (1) trace the genealogy of simulation from analog to digital stage, (2) detect its unique capabilities, (3) overview the general traits and sociocultural effects of digital imitation, (4) investigate the effect of digital simulation upon the deep mental sphere of an individual and (5) discuss the displacement of image in the digital era.

The imitation of the digital age is not just reproducing imitation, but transforming our lives into a state of excitement and vitality by exerting the effect of “absent presentation” that gives rise to a virtual world looking more realistic than our real world. Owing to the change, there are signs that the reality principle, the leading behavioral principle of the modern industrial society, will be replaced by the fantasy principle in the desire system deeply located in our spiritual world. As a result, it is likely that the image will lead (1) to an invisible form losing visibility, (2) to an amorphous state not holding a uniform framework, (3) to an illusion that does not guarantee substance, and (4) to the state of nought where nothing can be identifiable whatsoever. such displacement of Image in the digital era, that eradicates the inherent attributes of the image of visibility, figuration, reality, and presence, may be a sign of image suicide, saying, “This is no longer an image.” This catastrophic situation can be recovered only by an audacious effort to recreate images with the power of “disruptive imagination,” the

combination of the contradictory but complementary powers to deform and reform conventional images.

Keyword: Simulation, Image, Digital, Reality Principle, Fantasy, Imagination