

제17회 서울국제사랑영화제 X 문화선교연구원
시네포럼

〈Untact 시대, Contact하다〉

- 일시 2020.06.05.(금) 19:30
- 장소 필름포럼 1관
- 공동주최 서울국제사랑영화제 문화선교연구원

제17회 서울국제사랑영화제 X 문화선교연구원
시네포럼

〈Untact 시대, Contact하다〉

【 진행 】

발제1	1) 리키와 다니엘, 그리고 한국 사회와 교회 성신형 교수(송실대학교)
발제2	2) 대중문화로 살펴본 언택트 시대 사회적 관계 김상덕 연구실장(한국기독교사회문제연구원)
발제3	3) 코로나19 이후, 인간 존재의 성찰과 포스트휴머니즘 : 자연과 인공의 혼종적 존재로서 인간이 담지한 딜레마 박일준 교수(감리교신학대학교)
질의응답	진행 : 백광훈 목사(문화선교연구원 원장)

【 목차 】

진행 … 1

목차 … 3

발제1

리키와 다니엘, 그리고 한국 사회와 교회 / 성신형 … 5

발제2

대중문화로 살펴본 언택트 시대 사회적 관계 / 김상덕 … 12

발제3

코로나19 이후, 인간 존재의 성찰과 포스트휴머니즘: 자연과 인간의 혼종적 존재로서 인간이 담지한 딜레마 / 박일준 … 22

질의응답 … 31

문화선교연구원 소개

【 발제1 】

리키와 다니엘, 그리고 한국 사회와 교회

성신형 교수(숭실대학교)

1. 들어가는 말

일찍이 리프킨은 노동이 종말 되는 시대를 예언하였다. 혁명적인 신기술은 노동의 종말 시대를 가져오게 될 것이고, 이는 인간에게 새로운 유토피아의 시대를 기대하게 만든다. 그러나 과연 인류에게 장밋빛 미래가 펼쳐질 것인가? 리프킨은 새로운 인간 정신에 기초한 사회 변혁을 준비하지 못한다면 이러한 시대는 오지 않을 것이라고 단언한다.¹⁾ 리프킨의 통찰은 오늘 우리가 살고 있는 시대에 더욱 빛을 발한다. 인간은 유토피아 시대를 꿈꾸고 나아가고 있지만, 점점 더 커지는 유동성과 불확실성 때문에 인간은 유토피아를 향한 꿈 대신 디스토피아를 경험하게 된다. 이런 현실은 인간에게 과거를 회상하는 레트로토피아(retro-topia)를 떠올리게 만들 뿐이다.²⁾ 한편 오늘 우리는 코로나 19 사태의 위기를 경험하면서 예상했던 것보다도 훨씬 더 빨리 ‘노동의 종말’ 시대를 경험하게 되었다. 자영업의 붕괴와 실업의 증가는 노동의 의미와 인간다운 삶을 살기 위한 기본 조건을 다시 생각하게 만들었다. 본 글은 노동의 의미에 대해서 깊은 성찰을 제공해주는 두 편의 영화를 중심으로 코로나 19의 위기로 찾아온 기본소득(긴급재난지원금)의 의미를 고찰하면서, 한국 교회의 실천적인 방향에 대해서 함께 고민해보고자 한다. 이를 위해서 본 글은 켄 로치 감독의 <미안해요 리키>와 <나, 다니엘 블레이크>의 두 주인공의 리키와 다니엘의 대화를 시도해보려고 한다.

2. 노동의 의미

두 사람에게 노동이란 어떤 의미일까? 다니엘은 자신의 노동에 대해서 자부심이 꽤 강하다. 평생을 목수로 살아온 그는 심장병으로 쓰러져서 더 이상 그 일을 할 수 없는 지금 이 순간에도 나무로 무언가를 만들어서 다른 사람을 행복하게 해 주려고 하고 있다. 숙련된 노동자의 자존감이 드러나는 그의 행동과 말에서 품위가 느껴진다.

1) 제리미 리프킨, 이영호 역 『노동의 종말』 (서울: 민음사, 1996, 2005), 361.

2) 지그문트 바우만, 정일준 역 『레트로토피아』 (파주: 아르테, 2018). 서문.

다. 거기에 더해진 성실함은 존경심까지도 불러일으키기에 충분하다. 한편 리키는 노동은 없고 생존만 남아 있다. 그래도 2008년 경제위기로 집과 직장을 잃고 건설현장에서 오랫동안 일을 하다가 조금 더 안정적인 일을 찾기 위해서 택배회사로 들어간 리키는 플랫폼 노동 환경에 잘 적응하면서 꾸준히 일을 잘 수행해 나간다. 그는 '실업수당은 받은 적이 없고, 그것은 자존심이 허락하지 않는다.'고 말하면서 묵묵히 맡은 일을 열심히 한다. 마침내 꽤 괜찮은(?) 수입이 생길 만큼 일도 많이 배정받았다. 그러나 현실은 그를 막다른 골목으로 몰아간다. 조금만 빈틈이 생기면 그 틈은 여지없이 큰 균열을 만들어버리고, 늪처럼 헤어 나올 수 없게 만든다. 더 열심히! 더 열심히! 남은 것은 이것뿐이다. 다니엘은 생존을 위해서 애쓰는 리키가 몹시 안쓰럽다. 부러진 몸을 일으켜 운전대를 잡고 나가는 리키를 돌려세우며 '그만 하라'고 외친다. "리키! 너는 택배 기사가 아니라, 리키야! 리키라고! 이제 그만 차를 세워!" 한편, 리키의 눈에 다니엘은 어떻게 비쳐졌을까? 심장병으로 일을 할 수 없어서 실업수당을 받아야 하지만, 그마저도 여의치 않은 상황에서 고용보조금을 받기 위해서 이력서를 들고 이리저리 다니는 다니엘... 비록 컴퓨터로 잘 다듬어서 만든 이력서는 아니지만, 이 이력서를 보고 그를 채용하겠다고 하는 고용주의 전화에 일을 할 수 없다고 말하는 다니엘... 어쩌면 리키의 눈에 다니엘은 보조금으로 연명하는 신세로 보이지는 않았을까?

과학 기술의 발달로 변화된 상황이 만들어낸 윗픈 현실 속에서 두 사람의 노동의 모양은 차이가 크다. 평생 매우 전통적인 노동을 통해서 자신의 삶을 유지해왔던 다니엘은 그 흔한 스마트폰도 없고 인터넷 사용법도 모른다. 실업수당이든 고용보조금이든 정부 기금을 받아서 생활해야만 하는 다니엘에게 찾아온 위기는 인터넷을 통해서 기금을 신청하는 일이다. 천신만고 끝에 여러 사람들의 도움을 받아서 신청에 성공했다. 그리고 일주일에 35시간가량 구직활동을 해야만 기금을 받을 수 있다는 사회복지사의 설명에 이력서를 들고 다니면서 기금을 받기 위한 의무적인 활동(?)을 하지만, 이번에는 그 활동을 했다는 증명을 할 수 없어서 또 다른 위기를 만난다. 스마트폰만 있었으면 해결될 문제가 그에겐 불가능한 일이었다. 손으로 하는 노동으로 평생을 살아온 다니엘에게 새로운 기기는 무용지물이다. 그래서 그는 평생 목수다. 하지만 리키는 다르다. 직장을 여러 번 바꿔본 풍부한 경험의 소유자 리키는 플랫폼을 기반으로 하는 택배회사에서 매우 유능한 사람으로 인정받는다. 그의 손에 주어진 전지전능(?)하신 총(택배기사의들 스캐너)은 그를 유능한 자영업자로 만들어 주었다. 그러나 전지전능하신 이 분은 리키를 배신한다. 뜻밖의 폭력 사건으로 부서져버린 이 분은 리키에게 더 이상 전지전능하신 신이 아니라, 값아야 할 또 다른 빛이 되고 말았다. 이는 플랫폼 노동의 슬픈 현실을 그대로 보여준다. 2분 정도 쉬는 시간 외에는 계속해서 움직여야 하는 택배 노동자의 삶은 플랫폼에 의해서 조정당하고 감시당한다. 그렇게 극단적인 노동 현실로 내몰려진다.³⁾

한편 또 다른 의미의 노동 이야기를 리키의 아내 애비와 다니엘의 새 이웃인 케 이터를 통해서 들을 수 있다. 두 아이의 엄마인 이들은 살기 위해서 최선을 다한다. 리키의 아내 애비는 남편의 수입만으로 충분한 생활이 어렵기에 오전 7시부터 저녁 9시까지 아이들을 돌볼 시간도 없이 일을 한다. 그녀는 몸이 불편해서 집에 있는 사람들을 방문해서 그 사람들의 어려운 일을 도와주는 일을 한다. 남편의 택배 차 구입을 위해서 자신의 차도 팔아버리고 하루 종일 대중교통을 이용해서 도시를 누빈다. 정해진 할당량을 채우기 위해서는 아침 일찍부터 밤늦게까지 쉬 없이 달려야 한다. 한편 다니엘은 복지기금을 신청하기 위한 공공 커뮤니티 센터에서 우연히 케이터를 만난다. 그녀는 두 어린 아이와 살아남기 위해서 온갖 노력을 다한다. 그러나 학교도 제대로 나오지 못한 이 젊은 여성에게 적당한 일은 없다. 결국 생존을 위한 마지막 선택으로 가장 하기 싫은 일을 선택하고 만다. 아무리 발전된 곳에서 살고 있어도 여전히 이 사회의 저소득층 여성들에게 허용(?)해 주고 있는 일은 뻔하다.⁴⁾ 리키나 다니엘은 그나마 노동의 가치를 말할 수 있는 어떤 자리가 있지만, 이 두 여성에게는 그럴 수 있는 곳조차도 없이 내몰려 있다. 이렇게 생존만 남고 노동은 사라진 환경에서 오늘 우리들의 삶의 이야기는 전개되고 있다.

다니엘과 리키의 노동의 가치는 그들을 감독하는 사람들에 의해서 더욱 심하게 파괴된다. 리키를 자신의 택배회사에서 자영업 형태⁵⁾의 일을 하게 해 준 멀로니와 시청 복지과에서 다니엘에게 급여 신청을 받는 공무원들과 안전요원이 바로 그들이다. 멀로니는 자신의 회사가 얼마나 탄탄한 회사인지에 대해서 자랑하면서 그가 거기에 올라가게 된 데에는 다른 사람들의 사정을 절대로 봐주지 않는 정신에 있다고 한다. 실제로 그는 리키가 불의의 폭행사건으로 병원에서 진료를 받는 동안에 리키에게 전화를 걸어서 자신이 겪은 손해에 대해서 어떻게 배상해야 하는지 친절하게(?) 알려준다. 전지전능한 총(스캐너)의 가격은 무려 1천 파운드이다. 다른 잃어버린 물건들은 보험처리가 되지만, 여권 2개는 보험처리가 되지 않는데, 그 가격은 무려 개당 250 파운드이다. 그리고 일을 못할 경우에는 대리기사를 채용해야 하는데, 하루에 100파운드이다. 그렇다. 멀로니는 이윤을 남기면 그뿐... 사람은 중요하지 않다. 한편 다니엘이 찾아간 관공서의 사회복지사들은 기계적으로 일만 한다. 세계에서 가장 빨리 복지 시스템을 구축한 영국이지만 가장 빠르게 민영화를 선택한 결과 남은 것은 기계적인 일처리일 뿐이다. 이들의 업무는 행정적으로 편리하게 처리하면 된다. 멀로니처럼 냉정하게 도움이 필요한 사람들을 기계적으로 대우한다. 도움이 필요한 사람들에게

3) 이광택, “제4차 산업혁명이 노동시장과 노동사회법에 미치는 영향,” 『사회법연구』 32(2017), 291.

4) 김효정, “저소득층 기혼여성의 노동의 의미에 관한 연구,” 『한국여성학』, 26(1)(2010), 5.

5) 이런 형식의 일은 택배 기사 외에 보험설계사, 야쿠르트아줌마 등이 있다. 특정 상품 야쿠르트를 언급하고 아줌마라는 표현을 쓰는 것은 문제의 소지가 있다. 이 일을 하는 여성들을 낮춰 부르는 말이기 때문이다. 그러나 ‘야쿠르트아줌마’라는 말이 통상적으로 쓰이는 말이기 때문에, 독자들의 양해를 구하면서 이 말을 그대로 쓴다.

시스템이 요구하는 기준에 충족하도록 요구한다. 그렇게 하지 못하면 아무 일도 일어나지 않는다. 멀로니와 관공서의 직원들은 그렇게 사람들을 대우한다. 참다못한 애비는 멀로니에게 “내 가족을 그만 괴롭혀. 옳이나 먹어라.”하고 소리친다. 다니엘은 검정색 페인트로 관공서 벽에 글을 쓴다. “나, 다니엘 블레이크. 굶어 죽기 전에 항소일 배정을 요구한다.”라고 적는다. 이 외침으로 다니엘은 질병수당 재심사를 받게 되지만, 너무 흥분된 나머지 재심사를 받는 날, 그 장소의 화장실에서 심장마비로 숨을 거둔다. 병원 진료도 다 마치지 못하고 집으로 돌아온 리키는 잠을 청한 후 아픈 몸을 이끌고 다음 날 이른 아침 다시 일을 하러 나간다. 어떤 시스템이 멀로니와 이 공무원들을 만든 것일까?

3. 국가와 공동체, 그리고 기본소득

리키와 다니엘에게 국가 혹은 공동체는 어떤 의미일까? 다니엘과 리키의 상황은 분명 다르다. 다니엘이 국가에게 받기를 원했던 질병수당(혹은 그 외 복지 수당)은 한 평생 열심히 일을 하면서 살았던 그에게는 당연한 것이다. 실업수당을 거부하고 열심히 일을 하는 리키 역시 그의 행동은 당연한 것이다. 리키가 다니엘에게 일을 하시라고 말하는 것도 어불성설이고 다니엘이 리키에게 쉬라고 조언하는 것도 의미 없다. 이러한 그들에게 과연 영국이라는 나라는 어떤 의미일까? 다니엘은 평생을 살아온 삶의 터전에서 질병수당이 거부당함으로 자신의 존엄성이 무너지는 일을 여러 번 경험했다. 여러 공공 기관을 돌아다니면서 인터넷으로 복지 프로그램에 접수하기 위해서 며칠을 보내다가 실패하고, 옆 집 사는 젊은이들의 도움으로 겨우 신청했을 때가 그런 경우이다. 질병수당을 받기 위해서 재심을 신청하는 동안 수입이 없어서 구직수당을 신청하고 구직활동을 하다가, 구직활동 증빙자료가 없어서 안 된다고 거부당한 순간이 또 다른 경우이다. 더 이상 존엄성이 훼손되는 경험을 하고 싶지 않았던 다니엘은 마침내 공공기물을 파손하는 범죄자(?)가 되어 경찰서로 끌려간다. 이런 경험을 통해 다니엘은 국가에 대해서 어떤 생각을 하게 되었을까? 폭력 사건으로 심하게 다쳐서 간 공공병원은 엑스레이 진료 결과를 확인하는데 3시간이나 기다려야 한다는 이야기를 들었을 때, 국가에 대해서 리키는 어떤 생각이 들었을까? 아니 이 순간 국가에 대해서 생각할 겨를은 없을 테니, 공공 서비스에 대한 그의 생각을 물어보는 것이 더 타당할 것 같다. 뼈가 꺾여서 부러졌을 법한 심한 환자에게 자리에 앉아서 세 시간이나 기다리라고 하는 것은 어떤 의미에서는 또 다른 폭력이 아닐까? 결국 그는 기다리는 것을 포기하고 집으로 돌아간다.

과연 국가는 어디까지 국민의 삶을 책임져야 하는가? 경제적인 삶을 영위하면서 살아가는 것은 개인의 책임인가? 다니엘은 이것은 당연히 국가 책임이라고 생각한다. 그리고 국가는 이러한 서비스를 제공함에 있어서 절대로 인간의 존엄성이 무시되는

일이 없어야 함을 강조한다. 한 국가에서 태어나서 자라는 일은 그 국가의 국민으로서 책임과 의무를 다하는 것이다. 그리고 국가는 이러한 책임과 의무를 다한 사람들이 자유롭게 살 수 있도록 해줄 의무가 있다. 그러므로 국가는 다니엘에게는 질병수당을 지급해서 건강하게 살아갈 수 있도록 그 책임을 다해야 된다. 동시에 국가는 국민들이 원하는 대로 일을 하면서 생존을 위해서 일만 하는 존재가 아닌 노동의 가치를 바로 알아갈 수 있도록 도와야 한다. 국가는 리키가 공정하게 일할 수 있는 기회를 보장해주어야 한다. 더 나아가서 국가는 케이티가 두 아이를 잘 키워낼 수 있도록 케이티에게 일자리를 보장해주고, 일자리를 구할 때까지 살아갈 수 있는 기본 요소들을 충족시켜주어야 한다. 이러한 기본적인 삶을 보장하기 위해서 사회보장의 측면에서 여러 가지 수당을 제공해주는 것도 의미가 있겠지만, 보다 근원적인 차원에서 기본소득 제도 도입을 검토해보는 것도 필요하다.⁶⁾

두 편의 영화가 들려주는 많은 이야기들 중에 노동의 의미와 국가(공동체)의 의미를 살펴보았다. 역설적이게도 아주 우연히 인류에게는 매우 의미가 큰일이 벌어졌는데, 그것은 바로 코로나19 사태 때문에 전 세계가 기본소득(혹은 그와 유사한 방식)이 시행된 것이다. 기본소득은 복지적인 차원의 실업수당, 구직수당이나 질병수당과는 다르다. 기본소득은 특정 상황이 발생했을 때에만 지급하는 것이 아니라, 일상의 삶을 살아가고 있는 사람들에게 모두 동일하게 지급하는 것이다. 코로나19 사태로 평소와 다른 경제활동 때문에 여러 자영업자들이 고통을 당하고 있는 상황 속에서 제공된 긴급재난지원금은 완전한 형태의 기본소득은 아니고, 일회성 프로그램이지만, 이를 통해서 발생하는 경제효과는 매우 크다. 그동안 기본소득에 대한 극심한 반대로 지급이 늦게 되기는 했지만, 늦게나마 이런 일이 있음으로 기본소득에 대한 논의를 계속할 수 있는 의미 있는 계기가 되었다. 기본소득은 일부 서구 유럽 국가들이 시행하는 것을 검토해보았거나, 국민들의 의견을 묻는 투표를 실시해 보기도 했지만,⁷⁾ 아직은 시기상조라는 입장이 많다. 그러나 ICT 기술이 발전하고, AI와 로봇, 사이버보그 기술이 발전하면서, 소위 말하는 4차 산업 혁명 시대가 본격으로 논의되면서, 기본소득에 대해서 여전히 많은 사람들이 이야기하고 있다. 왜냐하면, 이러한 과학기술이 인간이 가지고 있었던 직업들을 급속하게 잠식할 것이기 때문이다. 그렇게 되면, 막대한 자본력을 지니고 있는 기업들은 기술을 활용하고 인간 노동을 최소화하여, 그 이윤을 극대화시키고, 이에 많은 사람들이 직업을 잃게 될 것이다. 이에 과학기술 덕분에 발생하는 기업의 막대한 이윤을 세금으로 거둬들여서 기본소득에 활용하는 것이 필요하다.

6) 최인덕, 이정량. “기본소득 도입논의와 사회보험과의 역할 재설정에 대한 탐색적 고찰,” 『한국사회복지교육』, 49(2020), 34-35.

7) 2016년 6월 5일 스위스에서 전국민을 대상으로 지급하는 기본소득에 대해서 국민투표를 실시하였으나, 77% 가량의 반대로 무산된 바 있다.

4. 포스트 코로나 시대와 교회의 역할

포스트-코로나19(post-covid19) 시대와 4차 산업 혁명 시대를 준비하기 위해서 국가적인 차원에서는 기본소득에 대한 논의가 필요하다면, 교회에서는 어떤 준비를 해야 하는가? 곰곰이 생각해보면 기독교가 사회 노동 이슈와 관련하여 이러한 시대를 준비하는 것은 여간 어려운 일이 아니다. 왜냐하면, 바우만이 주장했던 ‘불확실성’은 앞으로 계속해서 진행될 것이며, 기독교를 비롯한 종교 자체에 대한 의미가 과거와는 다르게 바뀔 것이기 때문이다. 이에 교회가 어떤 공동체로 남을 것인지에 대한 진지한 성찰이 무엇보다도 중요하게 요구된다. 우선, 이론적으로는 교회의 윤리적 가르침이 기본소득에 대한 의견을 찬성하고 있음을 기억해야 한다. 그것은 마태복음 20장 1~16절에 나오는 포도원 일꾼의 비유에서 찾을 수 있다. 예수께서 하나님의 나라에 대한 비유를 말씀하시면서, 포도원 주인이 오전 6시에 나가서 일꾼을 부르고, 오전 9시, 오후 12시, 오후 3시, 오후 5시에 일꾼들을 불러서 일을 시킨 후에 동일한 품삯을 준 비유가 바로 이에 해당된다. 한 시간만 일한 일꾼이 하루 품삯을 받는 것을 본 나머지 사람들은 자신은 더 받을 것을 기대했지만, 여전히 하루의 품삯만 받은 것이 하늘 아버지의 뜻이라고 가르치는 예수의 가르침 속에서 기본소득의 기독교 윤리적 기초를 이해할 수 있다. 이와 같이 예수께서 가르치신 하나님의 나라의 기초가 바로 기본소득의 개념과 연결되고 있다.⁸⁾

다음으로 교회가 고민해보아야 할 과제는 젊은이들을 위한 목회적 차원의 돌봄이다. 앞으로 더욱 가혹한 현실이 소위 말하는 오늘의 헬조선의 상황보다도 더욱 가혹한 일들이 지금의 젊은이들을 기다리고 있을 것이다. 취업은 훨씬 더 어려울 것이고, 노력한 만큼의 결과를 얻지 못하는 사회가 될 것이다. 노동의 가치가 무의미해지고, 생존의 과제만 남게 될 것이다. 이런 상황 가운데, 청년들에게 희망을 줄 수 있는 목회적 돌봄은 어떻게 가능한가? 우선 변영신학의 허구성을 벗어날 수 있는 가르침을 주어야 하고, 새로운 형태의 경제를 배울 수 있는 기회를 제고해주고, 젊은이들이 공동으로 일을 할 수 있는 기회를 만들어주어야 한다. 이러한 실천의 구체적인 방법으로 필자는 여러 가지 일을 생각해보았다. 우선 교회가 가지고 있는 인프라가 사회적 자산임을 인정하고 사회에 개방할 수 있어야 한다. 이를 젊은이들이 사용할 수 있는 일터로 제공해 주면 가장 좋겠다. 이것은 공동 개념의 일하는 장소이다. 음악을 필요로 하는 젊은이들에게는 음향시설을 사용할 수 있도록 허락해준다. 실질적인 경제적인 도움을 주기 위해서는 소액의 신용카드 빚을 갚을 수 있도록 무이자로 빌려준다(장발장은행-주빌리은행). 그 외에도 구체적으로 실천할 수 있는 가능한 방법을 찾아서 함께 고민하고, 연대하고, 실천할 수 있어야 한다. 여러 가지 구체적인 방법을 활

8) 김동환, "4차 산업혁명 시대, 기본소득에 대한 기독교 윤리적 고찰." 『기독교사회윤리』, 44(2019), 60.

용해서 실질적인 차원의 기본소득과 같은 효과를 낼 수 있는 목회적 활동을 전개하지 않는다면 앞으로 교회는 이미 시작된 위기보다도 더욱 심각한 위기를 맞게 될 것이다.

5. 나가는 말

이상에서 두 편의 영화 속의 주인공 리키와 다니엘의 이야기를 중심으로 오늘 우리에게 노동의 의미는 무엇인지, 경제적 위기 가운데 삶을 계속하기 위한 기본소득의 의미는 무엇인지, 그리고 교회는 어떤 역할을 해야 하는지 살펴보았다. 나는 아무리 열심히 무언가를 위해서 달려보아도 헛헛하고 맥 빠지는 환경에 체념하면서 속으로 다짐하는 것이 있다. “그래. 죽지 않을 만큼 돈 주고, 죽을 만큼 일 시키는 이 사회가 마음에 안 들어도 견뎌야 한다. 왜냐하면 난 아파니까...” 나는 나의 노동의 가치를 가능해볼 어떤 여유도 없이 계단에서 미끄러져서 넘어져서 옆구리가 쭈셔도 다음 날 아침 일찍 일어나서 소염진통제 몇 장 붙이고 출근한다. 오늘 영화의 주인공 리키처럼... 소위 말하는 4차 산업 시대의 플랫폼 노동자들의 삶의 문제를 다루면서 우리의 미래를 걱정하는 매우 거창한 제안으로 글을 마무리 짓고 싶었는데, 고작 내 삶의 냇두리로 글을 마무리하고 있으니, 참으로 현실이 한심하다는 생각이 든다. 그래도 나의 현실은 리키나 다니엘보다는 훨씬 나은 편이라고 애써 스스로를 위로하면서 글을 마친다.

참고문헌

- 김동환. “4차 산업혁명 시대, 기본소득에 대한 기독교 윤리적 고찰.” 『기독교사회윤리』. 44(2019), 49-82.
- 김효정. “저소득층 기혼여성의 노동의 의미에 관한 연구.” 『한국여성학』. 26(1)(2010), 1-33.
- 리프킨, 제리미. 이영호 역. 『노동의 종말』. 서울: 민음사, 1996, 2005.
- 바우만, 지그문트. 정일준 역. 『레트로토피아』. 파주: 아르테, 2018.
- 이광택. “제4차 산업혁명이 노동시장과 노동사회법에 미치는 영향.” 『사회법연구』. 32(2017). 281-300.
- 최인덕, 이정랑. “기본소득 도입논의와 사회보험과의 역할 재설정에 대한 탐색적 고찰.” 『한국사회복지교육』. 49(2020), 31-55.

【 발제2 】

대중문화로 살펴본 언택트 시대 사회적 관계

김상덕 연구실장(한국기독교사회문제연구원)

들어가며

신종 코로나바이러스 감염증(코로나19, COVID-19)이라는 거대한 파도가 한국은 물론 전 세계를 덮쳤다. 그 영향은 실로 막대하며 아직 가늠조차 되지 않는다. 무엇보다 코로나19 위기는 아직 현재 진행형이라는 점과 제2, 제3의 신종 바이러스의 침입과 전파 가능성도 높다. 한국 정부를 포함하여 세계 각국은 이번 위기(재난/재해)를 좀 더 장기적인 관점에서 접근하고 있다. 이른바 ‘포스트-코로나19’, 즉 코로나19 이후의 사회에 대하여 고민하고 있는 것이다.

코로나19가 가져온 변화 중 하나는 온라인 강의나 화상회의와 같은 비대면 접촉이 늘어난 점을 꼽을 수 있다. 재택근무가 늘어나고 있고 부분적 휴업이나 모임 취소 등 좁은 공간에서 다중 접촉이 가능한 형태의 모임 등이 재택근무, 화상회의, 방구석 콘서트 등 랜선 미팅으로 대체되고 있다. 사회적 고립감으로 힘겨워하는 이들이 있는가 하면, 관계 양상의 변화에 적응해야 한다는 목소리도 들린다. 많은 일들이 온라인 공간에서 이뤄짐에 따라 개인정보유출이나 사이버폭력, 피상적 관계 등 부정적인 영향들을 염려하기도 한다. 코로나19가 우리 사회에 던진 질문은 과연 물리적 접촉이 제한된 사회 속에서 우리는 어떻게 소통하고 관계를 맺을 것인지 묻게 된다.

1. 사회적 거리두기의 성공?

아마도 코로나19 위기를 지나면서 가장 많이 듣고 사용한 표현이 있다면 바로 ‘사회적 거리두기’(social distancing)일 것이다. ‘사회적 거리두기’란 감염병 확산을 막기 위해 사람 간 접촉을 줄이고, 나아가 다중 접촉을 피하기 위하여 휴교, 재택근무, 모임 취소 등의 개념을 포함한다.⁹⁾ 특별히 질병관리본부는 3월 22일부터 5월 5일까지는 ‘고강도 사회적 거리두기’ 기간으로 설정하여 물리적 공간에서의 접촉과 감염을 줄이기 위하여 부단히 노력했다. 초기대응이 늦은 국가들의 경우, 좀 더 강력한 형태인 이동 금지령(lockdown)이 내려진 사례들도 많았다. 사람들로 북적여야 할 거

9) 대한민국 정책 브리핑, “[딱풀이] ‘사회적 거리두기’란?” (2020. 3. 11) 참조.
<http://www.korea.kr/news/visualNewsView.do?newsId=148870168>

리는 마치 유명 도시처럼 변하기도 하고, 사람을 피해 숨었던 동물들이 거리를 활보하기도 하는 이색 풍경이 연출되기도 했다. 이런 현상은 적어도 시각적인 측면에서는 가히 종말론적인 이미지에 가까우며, 마치 ‘모든 인류가 바깥출입을 하지 않고 모든 관계를 온라인으로만 한다면 어떨까?’라는 극단적 질문이 잠시나마 현실화된 것이다.

‘사회적 거리두기’의 효용성에 대한 찬반의 논란이 존재하고 이에 대한 적용이 각 나라마다 다른 실정이지만 무엇보다 이 용어 자체에 대한 이해 또한 부족한 형편이다. 예를 들어, 세계보건기구(WHO) 마리아 반 케르크호베(Maria van Kerkhove) 신종질병 팀장은 ‘사회적 거리두기’(social distancing) 표현 대신 ‘물리적 거리두기’(physical distancing)로 바꾸어 사용하길 제안한 바 있다.¹⁰⁾ 그녀는 “우리는 물리적으로 같은 공간에 있지 않은 상태에서도 여러 가지 방법으로 서로 계속 연결돼 있을 수 있다”라고 말하며 사회적 거리두기 혹은 물리적 거리두기가 사회적으로 고립을 유발하는 것이 아닌 다양한 방식으로의 비대면 연결(이음)의 중요성을 강조하고 있다.¹¹⁾

사실 ‘사회적 거리’라는 표현에 대한 언급은 세계보건기구(WHO) 기자회견보다 일주일 앞서 한국의 학자에 의해 먼저 언급되었다. 김용찬 연세대학교 언론홍보영상학부 교수는 3월 13일 한겨레신문 칼럼을 통하여 ‘사회적 거리두기’와 ‘지역사회 감염’이라는 표현에 대하여 비판적 견해를 제시하였다.¹²⁾ 그는 두 표현 모두 공중보건 분야에서 사용하는 것으로서 일반 시민들이 이를 다르게 받아들이고 해석할 수 있는 여지가 있다고 보았다. ‘지역사회 감염’이란 지역사회‘가’ 감염되었다는 것인지 아니면 지역사회를 ‘통하여’ 감염이 된다는 것인지 모호한 지점이 있으며, ‘지역사회’를 감염에 취약하고 피해야 할 것처럼 부정적으로 여기거나, 이로 인해 사회와 단절되어 개인적인 칩거를 유발하거나, 불특정 다수를 의심과 혐오의 시선으로 보게 될 수 있다는 염려를 내비쳤다.

스탠퍼드대학교 심리학과 교수인 자밀 자키(Jamil Zaki)는 ‘사회적 거리두기’(social distancing) 대신 ‘원거리 관계 맺기’(distant socializing)를 주장한다. 뇌과학자 및 심리학자들에 따르면, 포옹과 같은 신체적 접촉은 우리 뇌에서 엔도르핀, 세로토닌, 옥시토신과 같이 행복감을 느끼게 하는 호르몬을 유발한다. 그런데 물리적 거리와 신체적 접촉이 줄어들면 정서적인 우울감과 같은 어려움에 봉착하게 된다고 말한다.¹³⁾ 따라서 비록 원거리에서라도 지속적으로 심리적인 관심과 돌봄이 필요하다

10) WHO Coronavirus disease (COVID 2019) Press Briefings (2020. 3. 20) 참조. URL <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/media-resources/press-briefings>

11) 강민경 (뉴스1, 2020. 3. 21), “WHO ‘사회적 거리두기’가 아니라 물리적 거리두기” URL <https://www.news1.kr/articles/?3880868> 참조.

12) 김용찬 (한겨레, 2020. 3. 13), “[기고] ‘사회적 거리두기’와 ‘지역사회’ 유감” 참조. URL <http://www.hani.co.kr/arti/opinion/column/932499.html>

13) Harmmet Kaur (CNN, 2020. 4. 18), “Forget ‘social distancing.’ The WHO prefers we call it ‘physical distancing’ because social connections are more important than ever.” (Accessed 2020년

는 것이다.

이 글은 물리적 접촉이 단절된 사회 속에서 온라인 미디어를 통해 소통을 해야 하는 오늘의 상황에 대하여 영화와 대중문화의 시선에서 생각해보고자 한다. 미디어와 SNS를 주제로 한 영화들은 온라인 인간관계를 어떻게 상상하고 재현하는지 살펴보고자 한다.

2. 가상의 관계 속으로

대중문화는 가장 빠르고 유연하게 때론 비판적으로 기술의 발전과 그에 따른 사회변화에 대하여 문제를 제기한다. 대중문화 속 기술의 발전으로 인하여 인간관계 및 삶의 방식의 변화에 대해 다룬 영화들은 다음과 같다. 예를 들어, 영화 <A.I.>(2001), <Her(그녀)>(2013), 넷플릭스 영화 <나의 마더>(2019) 등은 인간과 인공지능 기계와의 관계를 다룬다. 영화 <토탈 리콜>(와이즈먼, 2012), <레디 플레이어 원>(스필버그, 2018) 등은 가상현실 세계를 소재로 한 공상과학(S.F.) 영화들이다. 이런 영화들은 실현 가능할 법한 기술을 배경으로 먼 미래의 모습을 상상으로 재현한다.

반면에, 정보기술의 발전으로 인한 온라인 매체를 통한 비대면 소통이 집약적으로 증가했고 이런 소셜 미디어(SNS)를 소재로 한 영화들은 상대적으로 근거리의 미래를 상상하기에 좀 더 현실감을 높인다. 예를 들어, <소셜 네트워크>(2010), <디스커넥트>(2012), <아메리칸 셰프>(2014), <소셜 포비아>(2014), <언프리티 소셜스타>(2017), <더 서클>(2017), <서치>(2018), <완벽한 타인>(2018), <Feels Good Man>(2020) 등을 꼽을 수 있겠다. 이 영화들은 온라인 매체를 통한 사회관계의 변화에 대해 어떻게 재현하고 있는지 몇 가지 주제들로 나누어 생각해보고자 한다.

1) 실리적 관계의 욕구를 그럴싸하게 만들어주는

2010년 개봉한 <소셜 네트워크>는 페이스북의 창설자 마크 주커버그의 이야기를 바탕으로 만들어졌다. 살아있는 사람을 소재로 그것도 당시 20대 중반의 CEO를 소재로 영화화하는 경우는 극히 드물다. <소셜 네트워크>는 주커버그의 이야기를 다룬 이야기라기보다는 그가 만든 '페이스북'의 등장과 소셜 미디어 플랫폼 시대의 서막을 알리는 영화라고 보는 것이 더 적절해 보인다. 흥미롭게도 <소셜 네트워크> 개봉 이후로 이른바 소셜 미디어(SNS)를 소재로 한 영화들이 봇물처럼 쏟아져 나오기 시작했다.

영화 <소셜 네트워크>가 말하는 페이스북의 설립 배경은 무엇인가? 미국 보스턴의 명문대학교인 하버드대학교에 재학 중인 주커버그는 뛰어난 컴퓨터 프로그래머였

5월 24일).

<https://edition.cnn.com/2020/04/15/world/social-distancing-language-change-trnd/index.html>

지만 연애에는 쟁쟁하다. 보스턴대학교(BU)에 다니는 여자친구에게 차인 후 핫김에 만든 하버드대 여학생 미모 배틀 프로그램을 만들어 남학생들 사이에서 공전에 히트를 기록하는데 이는 그가 페이스북을 만드는 배경이 된다. 결국 페이스북과 같은 소셜 네트워크의 탄생은 하버드대학교 학생들이 내면에 갖고 있던 욕망, 자신들이 원하는 여자들에게 접근하고 싶은 심리와 하버드라는 특별한 인맥을 확장하고 싶은 욕구 등을 실현시켜주는 도구로서 세상에 나오게 되었다는 점을 부각하고 있다. 이 영화의 마지막은 주커버그가 헤어진 여자친구에게 친구 신청을 하는 것으로 마무리가 되는데, 현실 세계에서는 서툴렀던 그의 인간관계가 소셜 네트워크 상에서는 통할지 궁금증을 남긴 채 열린 결말로 끝이 난다.

2) 피상적이고 단절된 사회를 만드는

영화 <언프리티 소셜 스타>는 이런 SNS 상에서의 보여지는 이미지와 실제의 자아와의 간극 그리고 정서적 동경이나 낮은 자존감 등의 문제들을 직접적으로 다룬 영화이다. 특별히 주인공 잉그리드는 자신이 닮고 싶은 SNS 스타 테일러의 삶을 그대로 흉내 내는 것을 인생의 목표로 삼는다. 어머니가 유산으로 남기신 재산을 들고 무작정 테일러가 사는 L.A.로 이사한다. 우연을 가장하여 테일러에게 접근한 잉그리드는 테일러와 친구가 되고 꿈같은 시간들을 지내는 듯 보이지만, 행복도 잠시 자신의 거짓말이 들통나고 테일러와의 '랜선 우정'마저 깨지고 만다—마치 원래의 자리로 돌아가는 것처럼. 결국 잉그리드는 스스로 목숨을 끊는 극단적인 선택까지 하게 되는데 이마저도 그녀에게 세상의 전부였던 SNS를 통해 그동안 자신의 거짓된 삶의 방식들과 미처 다루지 못한 속 얘기들을 털어놓는 것으로 작별인사를 한다. 다행히도 그녀의 자살시도는 미완의 실패로 끝나고 그나마 그녀 곁을 지켜주던 댄의 도움으로 살아난다. 이 영화의 엔딩은 침대에서 깨어난 잉그리드가 자신의 마지막 영상이 SNS 상에서 크게 회자가 되었다는 소식을 듣자 알 수 없는 미소를 짓는 다소 섬뜩한 결말로 끝이 난다.

온라인 플랫폼과 OTT 시장의 발전으로 TV 드라마도 영화 못지않은 퀄리티의 작품들이 등장하고 있다. 영국 드라마 <블랙 미러>는 기술 발전과 인간사회의 관계를 비판적인 시선에서 다루고 있어 많은 사랑을 받고 있다. 시즌 3부터는 넷플릭스에서 제작 및 배급을 담당하고 있는데, 넷플릭스가 제작을 맡으면서 내놓은 첫 번째 에피소드인 [추락]은 개인 SNS의 별 평점제도에 의해 그 사람의 신뢰도(자산)로 여겨지는 사회를 그린다. 따라서 사람들은 자신의 별 평점을 높이기 위해 실제의 삶보다 소셜 미디어 속 이미지 관리에 힘을 쏟는다. 온라인상의 이미지가 사람을 평가하는 사회 속에서 한 사람의 실제 모습이 어떤지는 중요하지 않다. 그저 보이는 이미지로 사람을 평가하게 된다.

SNS 상에서의 자신을 꾸미고 보여지는 모습으로 평가받는 설정은 조금 확장해서

적용하면 한 개인의 사회적 배경(인종, 성별, 나이, 외모, 학력, 직업, 경제력 등)으로 평가하는 것과 그 맥을 같이 한다. 여기서 소셜 미디어라는 공간은 진정한 자신을 감추고 겉모습을 꾸밀 수 있도록 도와준다. 사람들은 이 공간을 진실한 관계가 가능하다고 볼까? 한 설문조사에서 SNS 이용 태도와 관련한 질문에 67.4%가 'SNS에서는 모두 자신의 행복한 모습만 보이고 싶어 해'라고 응답한 반면, 'SNS에서 보여지는 모습은 그 사람의 진짜 모습이다'라는 문항에 응답한 비율은 8.2%에 그쳤다.¹⁴⁾ 소셜 미디어는 피상적이고 진실한 소통으로부터 단절된 사회관계를 만든다고 보는 시각이 담겨있는 것이다. 호주에서 모델 겸 소셜 인플루언서인 에세나 오닐은 2015년 당시 18살이었지만 인스타 팔로워 58만 명, 유튜브 구독자 26만 명을 이끄는 온라인 스타였다. 그러나 그녀는 돌연 자신의 모든 SNS 계정을 없애고 소셜 미디어 속 환상과 가공된 삶을 살지 않겠다고 선언해 화제가 되기도 했다. 그녀는 화장기 없는 얼굴로 출연한 인터뷰에서 “소셜 미디어는 환상입니다. 모든 사진과 영상은 그저 '조회수'와 '좋아요'를 얻기 위해서였죠.”라고 말하면서 그런 삶이 행복하지 않았다고 말한다.¹⁵⁾ 소셜 미디어는 피상적이고 진정한 자아와 관계를 단절시킨다는 부정적 인식이 담겨있는 사례들이다.

3) 폭력적인 사이버 범죄에 노출되기 쉬운

영화 속 소셜 미디어는 범죄의 도구로 전락하기도 한다. 이른바 사이버 범죄에 대한 문제의식은 비교적 이른 시기부터 등장하였다. 영화 <디스커넥트>는 2012년에 개봉하였는데 <소셜 네트워크>가 개봉하고 2년 만에 등장한 영화이다. 페이스북이 2004년에 세상에 처음 나왔다는 점을 상기하면 꽤나 빠른 대응이다. 이 같은 배경에는 (상업적인 요소를 고려해야겠지만) 소셜 미디어를 포함한 현대 사회의 변화 속도 자체가 빨라진 점도 있겠지만 동시에 그만큼 소셜 미디어 사용과 그에 대한 비판적 의식의 대중적이라는 반증이기도 하다.¹⁶⁾ 또한 최근 미성년자 성착취 동영상 제작하고 유포한 “N번방 사건”이 많은 사람들을 놀라게 만들었다. 이는 소위 보안과 사생활 보호가 뛰어나다고 여겨지던 채팅 애플리케이션 텔레그램을 통해 이뤄졌다는 점도 언급할 필요가 있다. 게다가 제2, 3의 유사범죄의 가능성이 높아 안타까운 실정이다. 이런 분위기 속에서 JTBC 영화전문 토크쇼 <방구석1열> 106화는 사이버 범죄 특집을 편성하였는데 영화 <디스커넥트>(2012)와 한국영화 <소셜 포비아>(2014)를 다루

14) 엠브레인 트렌드모니터, “2017 SNS 이용 및 피로증후군 관련 인식 조사” 참조. URL <https://www.trendmonitor.co.kr/tmweb/trend/allTrend/detail.do?bIdx=1580&code=0101&trendType=CKOREA>

15) 허술지 (KBS뉴스 2015. 11. 4) “[지금 세계는] SNS 스타 소녀의 충격 고백 ... “환상에서 나와라”” (Accessed 2020. 5. 26) URL <http://d.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=3176442>

16) 대중문화는 다수의 사람들이 공통적으로 느끼고 생각하는 지점들을 재현하는 장이다. 순수 예술의 경우 아무도 생각하지 못한 과접이나 이를 이전에는 표현하지 않은 형태로 표현하는 예술적 창의성을 추구한다. 대중문화가 이런 창의성을 포함할 수는 있지만 필수로 하지 않는다.

었다.

영화 <디स्क넥트>는 세 가지 다른 이야기를 엮어놓은 유니버스 영화인데, 모두 소셜 미디어를 매개로 하며 비극적 사건이 일어난다. 신디는 어린 아들을 잃고 깊은 상실감에 빠진다. 남편과의 대화마저 단절된 상황 속에서 그녀가 선택한 곳은 상처 받은 사람들을 위한 채팅 사이트였다. 그곳에서 심리적인 위안을 얻는 것처럼 보이지만, 알고 보니 이곳은 채팅 사이트를 표방한 피싱 사이트였고 그녀는 전재산을 날리게 된다. 지방 방송국 기자인 니나는 성인사이트에서 미성년자에게 접근해 인터뷰를 하고 특종을 만들지만, 이내 불법 취재에 대한 수사망에 오르게 되고 인터뷰에 응한 미성년자 카일은 곤경에 빠지게 된다. 평소 친구가 없던 벤에게 SNS(트위터)는 유일한 소통의 공간이다. 그런 그를 놀리기 위해 제이슨은 가짜 계정을 만들어 벤에게 접근하고 벤이 마음을 이해하는 것처럼 속이고 벤에게 나체사진을 요구한다. 벤의 나체 사진을 얻게 된 제이슨은 그 사진을 인터넷에 공개하고 벤은 수치심에 목숨을 끊는다. 이 영화를 연출한 알렉스 루빈 감독은 세 가지 이야기를 하나의 주제로 잘 엮어 내는데 그것은 바로 옆의 사람들(특히 가족)과 소통하려 하지 않고 온라인을 통한 관계로 대체하려는 시도가 초래한 (혹은 초래할 수 있는) 비극적 결말을 보여주며 SNS에 의존하는 피상적인 관계를 ‘끊으라’(disconnect)고 주장한다.

일부 연예인들이 인터넷 상에서 악의적인 댓글에 시달리다 극단적인 선택을 하는 사례들이 반복되고 있다. <소셜 포비아>는 사이버 해킹과 인신공격과 협박 등의 사이버 문화가 실제 폭력과 살인사건으로 연계된 이야기를 통해 사이버 범죄의 심각성을 알리는 역할을 수행한다. 이 밖에도, 영화 <더 서클>(2017)은 기술발전과 더불어 모든 개인의 신상정보들이 공개되는 상황 속에서 벌어질 수 있는 개인 사생활 침해 문제와 모든 것이 감시와 통제 아래 놓이게 되는 ‘빅 브라더’ 사회를 극적으로 보여줌으로써 그 위험성을 경고하기도 한다. 이렇게 영화/대중문화는 온라인 매체로 인한 부정적 사례들을 보여주는 일에 많은 에너지를 쏟고 있다.¹⁷⁾

4) 긍정적/도구적 재현의 예

그나마 영화 <아메리칸 셰프>(2014)는 소셜 미디어를 긍정적인 시각에서 다루는 사례로 꼽을 수 있다. 유명 요리사인 칼 캐스퍼는 레스토랑에서 메뉴 결정권을 뺏긴 채 음식평론가에게 혹평을 받게 되고 이에 평론가에게 욕설을 퍼붓는다. 그 장면은 레스토랑에 있던 손님들에 의해 녹화되고 트위터를 통해 생중계되고 또 리트윗 되어 퍼져간다. 하루아침에 해당 레스토랑은 물론 다른 곳에서도 일을 할 수 없게 되자, 푸드 트럭에서 쿠바 샌드위치를 시작하게 되는데 이혼한 전 부인의 도움과 그간 바쁜

17) 그 이유에 대해서는 다양한 설명이 가능하겠지만 부정적인 사례들이 영화적 소재로서 더 적합하고 사람들의 관심을 끌기 쉽다는 점과 이는 대중들이 미디어를 대하는 태도 속에서 걱정과 염려, 공익과 윤리적 차원에서 접근하는 대중적 사건이 맞아떨어졌기 때문일 것이다.

일로 인해 사이가 멀어졌던 어린 아들과 그 여정을 같이 하게 된다. 이 과정에서 캐스퍼는 요리하는 기쁨을 찾게 되고 아들은 그 과정을 트위터에 소개한다. 그의 음식과 반전 이야기가 트위터를 통해 사람들 사이에 소문이 나기 시작하면서 그는 육쟁이 요리사에서 다시 일약 유명 셰프가 되고, 그에게 혹평을 쏟았던 음식평론가마저 그를 찾아와 좋은 조건의 새로운 일자리를 제안받게 된다. 트위터는 사람을 순식간에 망치기도 하지만, 다시 일으키기도 하는 매개체 역할을 한다.

영화 <서치>(2018)는 화면 구성을 컴퓨터 모니터와 스마트폰 모니터 등으로만 연출하고 긴박하고 몰입감 높은 이야기 구성으로 높은 평가를 받은 작품으로 꼽힌다. 영화 속에서 아내를 잃은 슬픔을 겪은 후 데이빗은 딸 마고와의 관계에 어려움을 겪는다. 마고 또한 아버지에게 마음을 열지 않고 온라인을 통해 사람들과 소통한다. 어느 날 마고에게 걸려온 부재중 전화 3통 이후 연락이 되지 않자 데이빗은 딸이 실종된 사실을 알게 된다. 마고의 친구들에게 수소문해보지만 마고를 찾을 길이 없다. 영화 속에서 마고의 속마음을 털어놓는 친구들은 학교 친구들이 아닌 SNS를 통해 알게 된 친구들임을 알게 되고, 데이빗은 딸의 노트북과 소셜 미디어 계정 등을 통해 딸의 행방을 추적해 가며 놀라운 진실과 마주하게 된다.

이 영화에서 감독의 시선은 소셜 미디어 자체를 부정적으로 재현한다기보다 딸이 현실을 도피해 온라인 친구를 찾아가는 통로, 그러다가 범죄에 이용당하게 되기도 하고, 또 딸을 찾을 수 있는 유일한 수단이기도 하다. 즉 온라인 미디어는 그저 도구로서 존재할 뿐이다. 결국 이 과정을 통해 부각되는 것은 아버지 데이빗과 딸 마고의 상처, 깨어진 관계, 후회와 회복을 위한 노력 등임을 알 수 있다.

이상으로 살펴본 바에 따르면, 영화 및 대중문화가 소셜 미디어와 그곳에서 일어나는 관계에 대해서 부정적으로 재현하고 있음을 알 수 있다. 이런 영화들의 문제의 식에는 동의하지만 비판점도 존재한다. 일단 매우 극단적이고 부정적인 사례들에 초점을 맞추고 있다. 영화 속 비극들이 가능하지만 소셜 미디어를 사용하는 모두에게 일어나는 것은 아니다. 사이버 공간 속에서 벌어질 수 있는 소수의 특수한 사례들의 부정적인 면만을 두드러지게 함으로써 사회적인 경고의 메시지를 전달하는 것이다. 소셜 미디어에 대한 영화적 성찰은 시간이 지날수록 성장해져 간다. SNS가 처음 등장했을 때에는 기술의 발전이 가져올 사회변화의 모습에 무지와 두려움이 컸으며 그 결과 SNS의 부정적인 면을 부각시켜 재현하는 경향이 있다. 하지만 점차 시간이 지나면서 SNS 이용과 환경에 적응하면서 SNS 자체를 부정적으로만 보는 대신 양가적 기능이 존재함을 받아들인다. 결국, SNS를 활용하는 사람이 중요하다는 사실을 깨닫는 것이다.

3. 수용자/사용자의 역할의 중요

대중문화는 이제 정보통신기술의 발달이 인류 사회의 모든 것을 바꿀 것으로 생각하지 않는다. 온라인 미디어와 같은 기술 환경의 변화는 우리 사회에 적지 않은 영향을 주는 것이 사실이지만, 그렇다고 모든 변화가 기술의 변화에 달려 있는 것은 아니다. 이른바 매체(기술)결정론적인 주장은 재고의 여지가 있다. 매체 혹은 기술결정론이란 커뮤니케이션 기술의 발전이 소통의 방식을 결정 짓는다는 주장이다.¹⁸⁾ 예를 들어, 과거 공중전화를 사용하던 시기에는 사람들이 전화를 사용하려면 줄을 서야 했고 동전을 넉넉히 준비해야만 했다. 하지만 휴대폰이 발명되면서부터는 그런 풍경은 더 이상 찾아보기 어렵다.

그런데 잘 생각해보면 매체가 모든 것을 결정하진 않는다. 여전히 공중전화도 존재하고 집전화도 존재한다. 개인 휴대전화가 생기면 (기술적으로는) 더 이상 만나서 얘기할 필요가 없다. 그래도 사람들은 전화보다 직접 만나서 이야기하기를 좋아한다. 전화로는 알 수 없는 비언어적 소통들, 얼굴, 몸짓, 냄새, 분위기, 반응속도 등은 기술의 발전으로 대체하기 어려운 것들이기 때문이다. 다시 말해, 기술이 모든 것을 결정하는 것이 아니라 그 기술을 사용하는 사람(user)이 결정하는 것이다.

온라인 공간에서도 사용자의 역할은 점차 중요해져 간다. 과거 청중(audience)은 콘텐츠를 수동적으로 소비하는 역할에 그치곤 했다. 반면에 오늘날 뉴미디어 환경에선 콘텐츠를 적극적으로 소비하는 동시에 누구나 콘텐츠를 제작하고 공유하기도 한다. 어떤 경우, 사용자의 역할은 결정적이다. 최근 ‘1일 1짱’ 열풍이 거세게 불고 있다. 수년 전에 사라졌던 노래와 영상이 어떤 이유로 다시 회자가 되고 유행이 된다. 반면, 부정적 사례도 존재한다. 영화 <Feels Good Man>(2020)은 미국의 유명 만화 캐릭터인 페페(Pepe the Frog)가 온라인상에서 어떻게 수용되고 변화하는지 과정을 보여준다. 페페가 ‘기분 조타’(Feels Good Man)고 말하는 이미지는 온라인상에서 많은 화제가 되고 이른바 ‘밈’(meme), 번역하면 ‘짤’, ‘유행’이라는 신조어까지 생겨나게 된다. 문제는 페페의 이미지를 악용하는 사례들이 생겨나는 데서 시작한다. 특히 미국 내 극우적인 성향의 온라인 커뮤니티에서 페페의 이미지를 백인우월주의와 혐오의 아이콘으로 만들어 공유하기 시작한다. 만화가는 청년 시절 소소한 우정의 순간들을 만화로 그렸지만, 그 의도와는 달리 온라인 유저들은 페페의 이미지에 자신들의 욕망을 투영시켰다. 작가의 의도나 모니터 속 페페보다 이를 사용하는 사람들의 선택이 그 성질을 결정하는 것이다.

18) 김은미, 『연결된 개인의 탄생: 디지털 미디어 시대의 인간관계』 (서울: 커뮤니케이션북스, 2018), 1-15쪽.

나가며: Untact 시대, 어떻게 Contact 할까?

우리는 코로나19 위기라는 비정상적인 상황에 놓이게 되었다. 이런 상황에서 ‘사회적 거리두기’, 즉 어떻게 물리적 접촉을 줄이면서 사회적 관계를 이어갈까? 미디어와 인간관계에 대한 그동안의 질문은 미디어 기술 환경이 바뀌면 인류 사회는 어떻게 바뀔 것인가를 묻곤 했다. 그러나 이제는 그 질문을 바꿔야 한다. 대신 “변화하는 미디어 환경 속에서 우리는 어떤 관계를 선택할 것인가?”라고 물어야 한다. 김정기(2019)는 아무리 기술이 발전하고 사회가 변화해도 인류가 서로 소통하고자 하는 욕구는 사라지지 않을 것이라고 말한다. 그는 인간의 특성을 소통의 욕구를 가진 존재로서 ‘소통하는 인간, 호모 커뮤니쿠스’로 정의한다.¹⁹⁾ 인류는 인터넷 및 소셜 미디어를 통하여 그 소통의 범위를 확장해 갈 것이며 그 방향은 단절이 아니라 연결이다. 결국 중요한 것은 소통의 주체인 우리가 ‘누구와 무엇을 위해 소통할 것인가’를 결정하는 것에 미디어 사회 속 관계의 양상은 달라질 것이다.

앞서 살펴본 대로 대중문화는 미디어로 인한 사회관계가 단절될 것을 우려한다. 하지만 그것은 사실이 아니다. 미디어는 인간관계를 단절시키기도 연결시키기도 한다. 어쩌면 우리는 과거 어느 때보다 지나치게 연결되어 있어서 문제인지도 모른다. 이런 이유로 김정은(2018)는 뉴미디어 시대 속 인간을 “연결된 개인”이라고 정의한다.²⁰⁾ 기술은 그 연결을 확장하고 증폭시키는 도구이다. 따라서 미디어를 통한 사회적 관계의 미래 전망은 양가적일 수밖에 없다. 이제는 어떻게 연결할 것인가를 고민해야 할 때이다. 코로나19로 인하여 물리적 접촉을 줄여야 하는 상황이지만, 여전히 우리는 우리의 미래를 결정할 수 있다.

아마도 그것은 무엇이 ‘적당한 사회적 거리’(appropriate social distance)인가를 묻는 것에서부터 시작할 수 있을 것이다. 나를 위한, 나의 욕망을 위한 연결이 아니라, 타인과의 관계를 유지하고 의미 있는 삶을 영위해 나갈 수 있는 거리로서의 소통 방식이 필요하다. 우리 사회가 홀로 외딴섬처럼 떨어져 있는 것이 아니라, 연결된 공동체로서 존재하기 위한 사회적 관심(social interest)과 관계 맺기(distant socializing)가 필요하다. 이런 맥락에서 김용찬이 말하는 사회과학적 의미로서의 ‘사회적 거리’에 대한 세심한 이해가 필요하다.

사회과학 용어로서 ‘사회적 거리’는 한 사회 내의 다양한 집단들(가령 계층적으로, 지역별로 구분되는 집단들) 사이에 존재하는 가상의 거리를 의미하기도 한다. 그래서 사회적 거리두기란 말 자체가 집단 간의 분리를 유지하려는 우리

19) 김정기, 『소통하는 인간, 호모 커뮤니쿠스』 (고양: 인복스, 2019), 16장. “나는 존재한다, 고로 링크한다”(340-362쪽) 참조.

20) 김은미, 『연결된 개인의 탄생』, 230-236쪽.

사회의 숨겨진 욕망들에 알리바이를 제공할 수도 있다. 그뿐 아니라 노인들같이 사회적 도움이 늘 필요한 사람들에게 사회적 거리두기는 생존을 위협하는 말이 될 수도 있다. 콜센터 직원들같이 물리적 거리두기 자체가 불가능한 사람들에게 사회적 거리두기는 우리 사회의 불평등을 확인시켜주는 아픈 말이기도 하다.²¹⁾

코로나19 이후 보건당국과 지자체는 바이러스 감염증의 확산을 막기 위한 가장 효율적인 방법으로 ‘사회적 거리두기’를 전면으로 내세우고 있다. 그것은 (이제 우리가 아는 바와 같이) 신체적 접촉 및 집단감염을 막기 위한 ‘물리적 거리두기’를 의미한다. 그러나 우리는 ‘물리적 거리두기’만으로 충분치 않다는 것을 서서히 깨닫고 있다. ‘물리적 거리두기’가 가져올 ‘사회적 관계’의 양상이 달라질 것이기 때문이다.

비단 코로나19가 아니더라도 정보통신기술의 발전은 인류사회의 관계 맺는 방식을 바꾸고 있다. 빠르게 발전하는 인터넷 환경 속에서 디지털 미디어와 스마트기기의 발전은 과거에는 상상할 수 없는 초연결 시대를 가능하게 한다. 그리고 이런 변화의 특징은 시공간적 한계를 넘어서고 있으며 비대면 접촉을 하지 않고도 연결이 가능하게 만드는 것들이다. 다시 말해, ‘물리적 거리’를 두면서 일정한 ‘사회적 연결’이 가능해진 세상을 말한다. 미디어로 인하여 연결의 확장되거나 연결의 단절되는 것을 염려하는 영화적 재현들도 결국 물리적 거리는 변화하여도 사회적 거리(연결)는 유지하길 바라는 의도들이 내재되어있는 것이다.

어떤 관계를 상상하는가? 포스트-코로나 시대를 살아야 할 그리스도인들은 자신만을 위한 ‘물리적 거리두기’를 넘어 ‘적정한 사회적 거리’를 유지하기 위하여 물리적 거리두기로 인하여 소외되고 배제된 사람과 공동체를 연결하는 역할을 상상하고 실천하기를 기대하는 바이다.

21) 김용찬, “[기고] ‘사회적 거리두기’와 ‘지역사회’ 유감”.

【 발제3 】

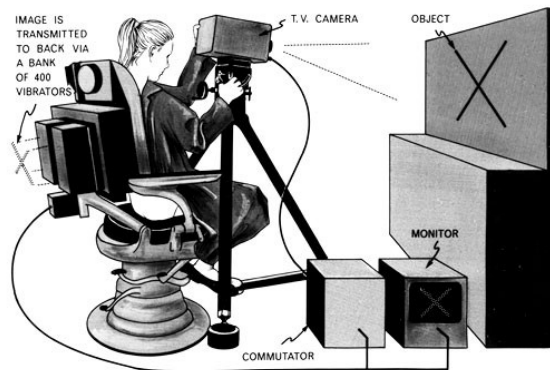
코로나19 이후, 인간 존재의 성찰과 포스트휴머니즘 : 자연과 인공의 혼종적 존재로서 인간이 담지한 딜레마

박일준 교수(감리교신학대학교)

코로나 이후 시대의 인간은 어떤 존재일까? 본고는 ‘포스트휴먼’을 인간을 극복한 존재로서가 아니라 근대 휴머니즘의 인간의 한계를 비판적으로 성찰하고, 새로운 상황에서 ‘진정한 인간이란 무엇인가’를 묻는 작업으로 규정하면서 글을 시작하고자 한다. 이는 곧 근대 이래 ‘휴머니즘적 유산’ 하의 우리가 갖고 있는 오래된 이분법적 편견 즉 자연 대 인공에 대한 편견을 비판적으로 극복하는 일이 될 것이다. 자연 즉 “Self-so-ing”(自然)은 자연 대 인공의 이분법을 갖고 있지 않다.

1. ‘우린’ 원래 사이보그였다! 혹은 ?

철학자 앤디 클라크(Andy Clark)는 2003년 『자연적으로 태어난 사이보그』(Natural-Born Cyborgs)라는 책을 출판했는데, 여기서 호모 사피엔스로서 인간 종은 처음부터 ‘자연적으로-태어난 사이보그’라고 선포하면서, ‘도구 사용자로서 인간’(homo faber)이라는 정의가 이미 자연과 인공의 혼종이 인간임을 밝혀주고 있음을 논구한다. 예를 들면, 맹인²²⁾이 지팡이를 가지고 두드리며 세상을 헤쳐 나아갈 때, 그/녀는 손으로 지팡이를 붙잡고 두드리는 것이 아니라, 지팡이를 손의 연장(extension)으로 사용해서 세계를 접촉하고 있다고 클라크는 표현한다. 이는 문학적 미사여구가 아니다. 클라크의 주장은 폴 바크-이-리타(Paul Bach-y-rita)의 감각대용(sensory substitution) 연구와 신경가소성(neuroplasticity) 연구에 기반하여 도출된 것이다. 바크-이-리타는 선천적으로 시각기능이 결여된 맹인



22) 시각장애인이라는 일반적인 표현은 그/녀의 구체적인 장애증상을 모호하게 해 버려서, 선천적으로 눈이 보이지 않는 이를 표기하기 위해 이 표현을 사용한다.

들을 대상으로 카메라를 가지고 의자 등받이에 설치된 진동센서를 통해 세상을 ‘볼 수 있는’ 경험을 창출하는 실험을 시행하여, 1969년도 Nature에 게재하였다. 피실험자인 맹인이 카메라를 움직이면, 카메라는 포착된 대상의 모양과 움직임을 연결된 컴퓨터로 전송하고, 컴퓨터는 이를 등받이의 400개의 진동자극기로 구성된 센서로 보낸다. 그럼 피실험자는 포착된 대상의 모양과 움직임을 등받이의 진동신호로 경험하게 되는 것이다. 놀라운 것은 이 장치를 통해 실험에 참여한 맹인 피실험자가 “글을 읽고, 얼굴과 음영을 알아보고, 어느 물건이 가깝고 먼 것인지를 구별할 수 있게”²³⁾ 되었다는 사실이다. 애초 논문에는 이 현상을 ‘감각 대용’(sensory substitution) 개념으로 소개하지만, 후에 자신의 아버지가 뇌졸중으로 반신불수가 된 몸을 완전히 회복하는 과정에서 ‘신경가소성’(neuroplasticity) 개념으로 확장한다. 바크-이-리타의 맹인실험에서 주목할 것은 그의 시각이 인공장치들을 통해 대용되었다는 사실이다. 이 모습을 우리의 전통적인 인간상은 인간이 인공장치들을 보조적으로(auxiliary) 덧입고 있다고 묘사할 것이다. 하지만 ‘인간’은 명사가 아니다. 그렇다고 시제 없는 동사 현재형 혹은 원형도 아니다. 인간은 ‘행위-함’(do-ing) 속에 창발 했다 명멸하기를 거듭 반복한다. 그 사건적 창발의 비연속적 반복이 하나의 ‘명사’의 모습을 띠는 것은 그의 ‘행위자 네트워크’가 그 동일성을 역사적으로 그리고 일시적으로 보존해 주기 때문이다. 일찍이, 철학자 부르노 라투르는 인간의 개념을 사물과 인간의 ‘행위자 연결망’(actor-network)으로 전환해야 함을 역설한 바 있다. 스마트폰을 외장하드로 사용하면서, 더 이상 생물학적 두뇌 안에 정보를 압기해 넣고 사용하는 대신 주변의 네트워크와 연동하여 SNS로 그리고 이메일로 전 세계와 실시간으로 반응하며 살아가는 우리 ‘인간’은 특정의 형태에 박제된 ‘명사’가 아니라, 네트워크적 연결능력을 갖춘 행위향인 것이다. 그래서 나의 경계는 나의 네트워크의 경계와 더불어 확장되었다 수축되기를 반복하면서 명멸을 거듭한다.

클라크는 이를 ‘자연적으로 태어난 사이보그’라고 표현하면서, 인간과 기계의 혼종성을 “연장된 정신”(the extended mind) 개념으로 제시한다. 라투르의 ‘행위자 네트워크’를 정신의 연장(extension)으로 보는 것이다. 이는 데카르트 이래 사유와 연장의 이분법을 뒤집어 표현한 것이다. 근대 철학자 데카르트에게 정신과 물질은 혹은 정신과 몸은 결코 혼용될 수 없는 전혀 다른 두 실체였다. 하지만 생물학적 두뇌는 몸의 감각을 매개로 외부 인공적 도구들과 장치들을 통해 연장되어 세계와 접촉한다. 그렇기에 ‘인간’을 규정하는데 더 이상 자연/인공의 경계선은 의미가 없어진다. 클라크는 알츠하이머 환자 오토의 이야기를 가상적으로 설정하여 ‘연장된 정신’의 의미를 설명한다. 알츠하이머병으로 새로운 것들을 기억하는데 어려움을 겪는 오토는 자신이

23) 노먼 도이지, 『기적을 부르는 뇌: 뇌가소성 혁명이 일구어 낸 승리의 기록들』(*The Brain That Changes Itself: Stories from Personal Triumph from the Frontiers of Brain Science*), 김미선 역 (지호, 2008), 29.

해야 할 일들을 떠올릴 때마다 갖고 다니는 공책에 적어 놓는다. 그리고 다음 날 자신이 일어났을 때 가장 눈에 잘 보이는 곳, 예를 들어 냉장고 문 앞이나 벽에 붙여놓는다. 다음날 일어났을 때 비록 기억은 나지 않지만 자신의 필체로 쓰인 노트를 보며, 자신의 일상을 수행한다. 여기서 오토의 공책은 그의 손상된 메모리 기능을 외적으로 대신하는 장치가 된 것이고, 노트는 오토의 두뇌를 연장하여, 그로 하여금 일상의 삶을 살아가게 한다. 그렇게 ‘우리’는 자연과 인공이 혼종(hybrid)화된 집단체로 삶을 영위해 나아간다.

인공지능과 로봇의 시대는 생각보다 더 빨리 가속화되고 있다. 코로나 바이러스 사태로 전 세계에서 일손의 동원이 쉽지 않아진 요즘, 로봇 시대가 농사 분야와 배송 분야 등 농업-제조업-유통분야에서 급속히 확산되고 있음을 보고 있다.²⁴⁾ 코로나 사태가 고용시장 문제 때문에 머뭇거렸던 인공지능과 로봇의 도입을 정당화시켜주는 셈이다. 아울러 코로나 바이러스로 전 세계적으로 대면적 만남이나 교류가 감소하고, 전 세계적 인적 교류와 교류가 거의 멈춘 시대에 디지털 네트워크는 정녕 우리의 ‘연장된 정신’의 일부로 기능하고 있다. 그 네트워크를 통해 우리는 우리의 사회적 관계를 연장하고 있기 때문이다. 따라서 코로나 시대는 사이보그 시대이기도 하다.

2. un-tact 시대 우리는 잘 적응하고 있다?

인터넷의 시대는 우리의 연장된 정신이 전혀 새로운 환경의 연결방식으로 진입하게 만들어 주었다. 적어도 디지털 네트워크의 출현 이전에 정신이 외부로 연장되는 주요 방식은 생물학적 몸을 매개로 이루어졌다. 맹인의 지팡이도 오토의 공책도 몸의 감각을 매개로 인간의 두뇌와 세계를 coupling하는 방식이었다. 하지만 디지털 네트워크가 정교해지고 빨라지면서, 이제 우리는 우리의 신경을 직접 디지털 네트워크에 접속하는데 가까워지고 있다. 물론 영화 <엘리시움>에 등장하는 것처럼 몸에 칩을 설치하고 그것을 뇌신경과 직접 연결하여 외부 스�켈레톤 장치를 움직이는 방식은 아닐지라도, 대리 기사직을 수행하기 위해 스마트폰을 켜놓고 상시 대기 상태로 주시하고 있어야 하는 이들, 택배 배송차의 위치가 인공위성을 통해 실시간으로 추적되는 시스템, 언제 업무지시가 떨어질지 몰라 늘 상시대기로 카톡을 주시하는 직장인들, 이들의 모습은 뇌신경이 네트워크에 직접 접속된 상태와 크게 달라 보이지 않는다. 제레미 리프킨은 『한계비용 제로사회』에서 사물 인터넷이 실현되어 모든 것이 연결된 시대, 3D 프린팅 같은 네트워크 연결 기술을 통해 여분의 생산을 하는데 들어가는 비용이 ‘제로’가 되는 시대가 열릴 것이라고 그래서 이 네트워크가 공생의 삶을 실현해 나아가는데 큰 잠재력을 갖고 있다고 역설한다.

24) 배정원 기자, “로봇이 잡초뽑고 청소하고 참고관리: ‘4년간 일어날 로봇시대가 4주만에,’” <중앙일보>, 2020년5월20일자. <https://news.v.daum.net/v/20200520000549770>

그런데 네트워크 시대가 긍정적인 창조적 잠재성만 갖고 있을까? 이미 오래전부터 대중문화 특히 SF 영화 매체는 이런 시대에 인간이 맞이할 위기와 혼동을 적나라하게 표현해 오지 않았던가?

모든 것이 네트워크로 연결된 시대, 이제 인공지능이 네트워크와 두뇌 사이의 인터페이스가 되어 접속을 만들어 나가는 시대의 모습이 영화 <Her>에 담겨있다. 컴퓨터 OS에 인공지능이 장착되면서, 이제 네트워크와의 연결이나 컴퓨터 작업 그리고 이메일 작업 등을 인공지능에게 '구두로' 전달할 수 있는 시대. 사람들 간의 접속이 인공지능을 인터페이스로 작동할 수 있는 시대, 역설적으로 테오의 직업은 다른 사람들에게 보낼 메시지를 대필해 주는 일종의 작가이다. 인공지능화된 디지털 네트워크 시대에 '메시지'는 사람의 생물학적 두뇌를 통해 마무리되는 것이다. 모든 것이 디지털 네트워크와 인공지능으로 대체되어도, 최소한 그것들로 완전히 대체되지 않은 어떤 인간적인 측면을 영화는 포착하고 있는 것이다. 그러면서 영화는 '인간적인 것'(the human)은 무엇일지를 묻는다.

영화 <Her>에서 주인공 테오는 인공지능 O.S.인 사만다와 점점 '사랑'을 느껴간다. 하루 종일 그와 대화를 나누며 일상을 구성해 나아가는 가장 가까운 존재가 사만다이기 때문이다. 2014년 프랑스 알데바란 로보틱스와 공동 개발된 인공지능 감정로봇 'Pepper'는 인간의 감정들에 입력된 알고리즘들을 통해 반응하는 감정 로봇이다. 페퍼는 예를 들어, "슬퍼하고 있을 때 격려해 주거나, 기쁠 때 같이 기뻐해주는" 정도의 단순한 자동반응을 인간 사용자들에게 보여준다. 하지만 페퍼 스스로 내면에 어떤 인간의 감정 같은 것을 느끼는 것은 아니었다. 그런데 이 감정로봇을 구매하여 사용한 사람들은 "가족의 웃음꽃이 피고, 부부의 대화가 늘어가고, 어린이의 공부상대가 되거나, 홀로 사는 노인들을 건강하게 해주는 등"²⁵⁾의 효과가 있었다고 한다. 이는 un-tact 시대 비대면 디지털 네트워크를 통한 만남과 소통의 시대에 매우 큰 함의를 갖는다. 사피엔스 종이 과연 un-tact 접속으로 만남과 모임과 교류를 대체할 수 있겠는가에 대해서 말이다. 테오가 사만다에게 느끼는 감정은 인간의 감정 알고리즘이 사회적 동물 유기체로서의 호모 사피엔스에 맞게 진화해 왔다는 것과 인간의 감정교류가 단지 생물학적 유기체들과만 이루어지는 것이 아니라는 사실을 말해주는 것이다. 우리가 감정적 애착을 느끼는 대상은 생물학적 몸을 지닌 존재에만 국한되지 않는다. 코로나 시대 비대면 네트워크 모임에 생각보다 우리가 잘 적응하고 있는 이유이다.

하지만 '인간'에게는 디지털 네트워크로 온전히 다 환원될 수 없는 어떤 고유한 측면과 부분들이 존재한다는 것을 영화는 또한 표현한다. 네트워크 상에 존재하는 인공지능으로서 사만다가 인간에 대하여 정말 이해할 수 없었던 것은 인간의 '성'(sexuality)이었다. 왜 인간은 성적 쾌락을 통해 감정을 교류해 나아가는 것일까?

25) 마쓰오 유타카, 『인공지능과 딥러닝: 인공지능이 불러올 산업구조의 변화와 혁신』, 박기원 역 (동아엠앤비, 2015), 21.

사만다가 처리하는 빅데이터에 성의 생물학적 기능이 누락되어 있었던 것은 아닐 것이다. 리처드 도킨스가 『이기적 유전자』에서 주장하듯, 인간 유기체가 유전자의 복제와 번식을 위한 “운반체”에 불과하고, 인간의 성은 바로 그 기능을 다하기 위한 것에 불과하다면, 사만다의 관점에서, 인간의 성적 행위들은 도무지 이해가 되지 않는 일이다. 인간의 몸을 통해 체현되는 성은 사실 그 진화적 목적에 따른 용도로만 사용되지 않는다. 인간의 성이 생식과 출산과정의 일부이긴 하지만, 인간은 성을 통해 관계로 나아간다. 즉 ‘성-관계’란 단지 ‘성’으로만 환원되는 것은 아니다. 오히려 이 장면에서 영화는 우리에게 묻고 있는 것 같다: 인간의 관계는 ‘몸을 통한 교류’의 측면을 동반한다. 그렇다면 인간다움이란 몸을 배제할 수 없는 것 아닐까? 그러한 친밀하고 살가운 관계가 접촉으로 대치되었을 때, 태오는 사만다에게서 그런 감정적 유대를 대용적으로(substitution) 느꼈지만, 몸이 없는 사만다는 그런 육적인 존재인 인간과 결국 함께 할 수 없다는 것을 느꼈는지도 모른다.

3. all-connected society의 네트워크 권력: 신자본주의의 성장동력

모든 것이 연결된 시대, 2018년 개봉한 스티븐 스피버그 감독의 <Ready Player One>은 현재 기호자본주의의 부익부 빈익빈의 구조가 확장되어갈 미래에 어떤 현실이 기다리고 있을지를 경고한다. 기호자본주의 시대, 이제 자본은 생산을 통해서가 아니라 가상 네트워크의 디지털 기호의 교환 과정 속에서 창출된다. 빅데이터를 모으기 위한 경쟁이 치열해진 이유이다. 기계학습과 딥러닝 단계의 인공지능들을 학습시키기 위한 기초자료가 되기 때문이다. 그렇게 네트워크와 데이터를 장악한 이들은 끝없는 부를 창출하고, 그 외 다수의 사람들은 비정규직과 계약직으로 밀려나 사회안정보장이 결여된 불안한 삶을 이어가야 하는 시대가 어찌면 인공지능과 네트워크의 시대인지도 모른다. 그런 시대의 현실적 소묘가 영화 <미안해요 리키>에 담겨있다. 정규직이 사라지고, 사회보장보험과 의료보험 없이 건당-수수료만 지급받는 계약 일자리가 늘어가는 시대, 아무리 일해도 빚만 늘어가는 상황, 젊은이들은 이제 루저들을 쫓아내는 시스템으로 전락한 교육을 포기한 채 길거리를 돌며 자신들만의 소리를 그래피티로 표현하는 시대의 초상 말이다. 택배 배달원이던 리키가 폭행강도를 당해 큰 부상을 입고도 일을 하지 않으면 물려야 하는 벌금 체계 때문에 “Sorry We Missed You”²⁶⁾라는 (자기가 사용하는) 통지문에 가족들에게 메시지를 남겨놓고 일터로 향해야 했던 현실, 그 현실이 연장되어 대부분의 사람들은 현실에 희망을 포기하고, 가상현실 속 게임 속에서 살아가는 미래 시대가 <레디 플레이어 원>에 그려져 있다. 모두가 절망에 빠져 허우적 거리며 가상현실 게임 속에서 도피처를 찾는 시대

26) <미안해요 리키>의 영화 원제목이다. 택배 배달원이 방문했을 때, 수령자를 찾지 못하면 남겨놓는 메모지에 적힌 문구이다.

에도 누군가는 가상현실 속 게임에서 아이템을 판매하거나 가상화폐 수수료를 챙겨 무지막지한 부를 축적하고 있는 미래를 현실적으로 그려준다. 모두가 게임 속 아바타가 되어 자신의 정체성을 실제 세계가 아니라 가상현실 속 세계에 귀속시키며, 현실을 부정하며 도피한다. <Ready Player One> 속에서 자본주의는 사람들이 절망적인 현실로부터 도피하고자 가상현실 게임에 매달리는 상황과 그러한 상황을 이용해 게임 아이템을 판매하고 가상 게임 장비 업그레이드를 부추겨 자본을 긁어모으려는 군상들을 그려주고 있다. 그러다 빚만 늘어 상환능력을 상실한 사람들을 데려다 착취하는 기업 IOI는 그 제국이 결코 죽지 않을 것임을 예감한다.

하지만 영화는 “더 이상 규칙들을 만들고 싶지 않아. 난 꿈꾸는 사람이야. 난 세계를 만들어!”(I don't want make any more rules. I'm a dreamer. I build the world)라는 메시지를 통해, 네트워크 프로그램의 알고리즘에 매여 살기에 저항하라는 목소리를 전한다. 안토니오 네그리와 마이클 하트는 디지털 네트워크가 자본주의와 권력의 세계화를 가능케 해주는 매체인 동시에 우리를 권력에 저항할 수 있게 해주는 매체라는 사실을 일찍이 지적한 바 있다. 말하자면 ‘네트워크’ 자체가 ‘해방’으로, 대면적 접촉이 권력으로 이분법적으로 상상되어서는 안 된다는 말이다. 가상 네트워크는 프로그램 된 네트워크로 기능할 때, 참여자들에게 준수할 규칙들을 부여함으로써 통제권력을 발휘한다. 이는 네트워크가 담지한 억압과 착취의 힘을 보여주는 것이다. 하지만 동시에 그 네트워크에서 남들처럼 앞서가려고 하는 대신 “뒤로 한번 가보”는, 그것도 “최대한 빨리”²⁷⁾ 역행해 보려는 시도들을 통해 네트워크는 “떼”(swarm)로 바뀔 수 있음을 영화는 보여주고자 한다. 프랑코 ‘비포’ 베라르디(Franco ‘Bifo’ Berardi)는 네트워크가 프로그램의 알고리즘으로 통제된 관계인 반면, “떼”는 일정한 패턴을 보여주지만 거기에는 중앙통제장치가 있는 것이 아님을 구별하면서, “떼”의 해방적 운동의 가능성을 피력한다. 네트워크의 흐름 속에서 모두를 따라가는 방식이 아닌, 그에 역행하며 ‘과거를 벗어나려는’ 시도를 통해 게임을 이기려 하기 보다는 함께 놀려는 의지를 공유한다면²⁸⁾, 우리는 네트워크를 충분히 벗어나 다른 세계를 살아갈 수 있을지도 모른다.

하지만 가상의 세계와 실제 세계를 이분법적으로 구별하고, 이를 해방과 권력의 이분법으로 연결시킬 때, 네트워크는 보이지 않는 권력의 기제로 작용한다. 해방의 열쇠는 함께 어울려 놀 수 있는 동무들을 만나는 공간으로 가상공간을 만들어 나가는 노력에 달려있고, 그럴 수 있을 때 우리는 역설적으로 현실을 바꾸어 갈 수 있음을 <Ready Player One>은 역설한다. 그렇게 더불어 살아가며 함께 놀 수 있는 것은 그것이 가상공간이어서만은 아니다. 그 가상공간이 착취와 억압의 공간이 아니라, 모두가 더불어 살아가는 공간이 되려면, 현실 세계와 이분법적으로 분리되는 것이 아니

27) 영화 <Ready Player One>에서 이 말은 첫 번째 열쇠를 찾는 힌트였다.

28) 영화에서 두 번째와 세 번째 열쇠를 찾는 힌트들이다.

라 그와 더불어 공존하는 세계가 되어야 할 것이라는 말이다. 그래서 오아시스 게임 네트워크의 창설자 제임스 할리데이는 “As terrifying and painful as reality can be, it is also the only place you can get a decent meal. Reality is real!”이라고 말한다. 즉 인간은 우리가 살아가는 현실세계를 통해 가상세계로 연장되어 가는 것이고, 그럴 때 우리는 ‘자연적으로-태어난 사이보그’로서 삶을 영위하며 살아갈 수 있다는 말일 것이다.

우리는 네트워크 권력이 코로나로 인해 발명된 것이 아님을 알고 있다. 네트워크 권력은 신자유주의의 세계화를 가능케 했던 기술적 토대였다. 따라서 비대면 모임들을 통해 네트워크의 접속량을 늘려가야 하는 지금의 현실에는 우리가 미처 인식하지 못하는 권력 작용이 이미 배어있음을 인식해야 한다. 오히려 우리는 코로나 사태로 인해 우리 모두가 함께 연결된 존재라는 것을 그래서 함께 공생해야 하는 존재라는 것을 절감하고 있다. 이는 곧 ‘개인’(individual) 개념에 기초한 근대의 인간관을 바꾸어야 한다는 것을 의미한다: 연결된(interconnected) 존재로 말이다.

4. 우리가 어떻게 인간일 수 있을까?

문제는 생물학적 기반의 사회적 유기체인 사피엔스가 디지털 네트워크에 뇌신경을 직접 접속하는 시대가 되었을 때, 우리의 생물학적 두뇌가 디지털 네트워크의 정보량을 감당하기에 문제가 없느냐이다. 일찍이 베라르디는 ‘기호자본주의 시대’ 즉 우리의 만남이 접촉(conjunction)에서 접속(connection)으로 대치된 시대는 우리의 희망과 미래가 사라진 시대가 되었고, 정신적 질병의 증가와 총기난사와 테러리즘의 발흥이 기호자본주의의 구조적 문제임을 주장한다. 디지털 접속을 통한 노동으로 우리의 뇌신경에 과부하가 걸려 탈진이 일상화된 시대, 우리의 생물학적 알고리즘이 가상과 현실을 구별하지 못할 때 우리의 인간다움도 끝이 난다는 것을 베라르디는 경고하고 있는 것이다.

탈진한 영혼은 휴식과 위로를 갈구하지만, 일하면 일할수록 빛만 더 늘어가는 삶의 구조는 쉬을 허락하지 않고, 다시 영혼은 가상세계에서 대리만족을 취하거나 약물류로 가상의 정신 상태를 창출한다. 2018년 개봉한 영화 <Zoe>는 프로작 시대의 영혼이 사랑을 구하기 위해 ‘베니솔’이라는 화학약물에 의존하는 모습을 보여준다. 과도한 (정신)노동으로 탈진된 영혼이 사랑을 로봇 매춘부에서 찾는 모습 속에 ‘연장된 정신’이 네트워크 상의 가상세계로 연장되었을 때 반드시 더 좋은 세계가 펼쳐지는 것은 아님이 드러난다. 로봇 사창가의 로봇 매춘부는 이렇게 말 한다: ‘여기를 찾아오는 남자가 오로지 몸만을 원하는 건 아니다. 그들은 "the way you make them feel"을 위해서 찾아온다.’ 누군가로부터 인정받고, 위로받고 싶은 관계를 향한 욕망, 하지만 이 시대의 노동구조는 우리에게 그런 위로의 시간을 용납하지 않는다. 다친 몸을

이끌고 배달트럭을 몰고 일터로 향해야 했던 리키처럼 말이다.

영화 <Zoe>는 우리가 어떻게 인간일 수 있는가를 묻는다. 감정마저 디지털 알고리즘으로 처리해서 업로드와 다운로드가 가능하고, 그것을 인공지능에 프로그래밍해서 설치하는 것이 가능한 시대, 가장 인간적인 감정인 사랑조차 ‘베니솔’을 통해 가상적으로 만들어질 수 있다면, 우리는 도대체 어떻게 인간일 수 있는가? 이를 가장 선명하게 예시할 수 있는 것이 바로 ‘성과 사랑’의 관계일 것이다. 영화 <Her>에서 인간의 성행위가 무엇인지 무척 궁금했던 사만다처럼, 조는 인간의 사랑 감정과 성행위 사이의 관계가 궁금했다. 사랑의 관계는 성-관계가 되어야 하지만, 우리들의 사랑 관계는 늘 성에서 관계로 이어지지 못하고, 성의 감각적 충족에 그치고 말 경우가 있다. 성을 결여한 관계는 ‘사랑’이라는 특별한 관계로 이어지지 못할 때가 많이 있다. 마치 근대 철학의 이성과 감정의 이분법처럼 말이다. 여기서 주목하고자 하는 것은 인공지능과 로봇을 주제로 하는 영화들에서 ‘성’을 인간다움의 한 요소로 묘사하고 있다는 것이다. 이를 번역하자면, 인간은 ‘몸’을 넘어선 존재일 수 없다는 메시지일 것이다. 즉 인간의 삶과 몸은 정신적 작용을 위한 매체(medium)에 불과한 것이 아니라, 바로 이 몸의 인터페이스 기능을 통해 정신은 세계와 coupling을 맺고, 그리고 그를 통해 우리의 행위 주체성은 일어난다(enact)는 것이다.

5. inter-carnation의 상상력

기독교는 성육신(incarnation)을 말한다. 전능한 하나님이 인간을 구원하기 위해 인간과 똑같이 무기력한 인간이 되어 이 세계로 내려와서 살다, 정치범으로 몰려 십자가에서 죽었다는 이야기이다. 부활은 그를 믿는 공동체의 고백이지만, 그 공동체 외부의 사람들 중 부활한 이에 대한 객관적 증거나 확인은 없었고, 가능하지도 않았다. 그(분)은 왜 자신보다 못한 인간을 구원하기 위해 인간이 되었을까? 자신이 구원한 인간들을 자신만큼은 아니더라도 슈퍼휴먼 정도로 만들어 스스로 구원하게 하거나, 아니면 그들을 그냥 하늘나라로 올리시면 안 되었나? 아마도 그분의 목적은 자신을 믿고 고백하는 이들을 고통으로부터 구원 혹은 탈출시키는 것이 아니었던 것 같다. 오히려 그는 고통 받는 자들의 한 복판으로 내려와 그들과 함께 하였다. 그리고 그것이 그의 본래 이름이었다: 임마누엘(하나님이 우리와 함께 하신다).

우리의 사이보그적 능력은 우리가 그러한 능력을 하나님의 형상으로 우리 안에 이미 지니고 있음을 그리고 그 형상의 능력은 그저 고통 받는 인간들하고만 함께할 수 있는 것이 아니라, 인공사물들과 인간-아닌 존재들과 더불어 연장할 수 있음을 알려준다.

우리의 몸은 그들과 교류하는 ‘인터페이스’이다. 이 생물학적 인터페이스 능력이 코로나 시대에 디지털 네트워크와 접속하여 더욱더 넓게 연장될 수 있음을 지난 몇

달 우리는 경험하고 있다. 기술적 변화들에 따른 우리의 적응하는 모습들은 시대적으로 달라지겠지만, 그럼에도 불구하고 기독교인의 관점에서 ‘인간’이란 ‘그리스도의 살과 피를 나눈 공동체’라는 점에서는 달라지지 않는다. 그가 고통받고 있는 이들 한 가운데로 내려와 그들과 함께 있었듯, 그의 살과 피를 나눈 우리 또한 고통받고 있는 이들 한 가운데로 갈 수 있는 용기와 능력을 지녀야 하고, 바로 거기에 그리스도의 공동체가 있지 않을까? ‘자연적으로 태어난 사이보그’(natural-born cyborg)라는 클라크의 인간개념은 이제 우리가 ‘몸’을 자연/인공의 이분법을 넘어 새롭게 개념화할 필요를 전하고 있다. 드라마 <낭만닥터 김사부>에 이런 대사가 등장 한다: “우리가 왜 사는지 무엇 때문에 사는지 물음을 멈추지 마라. 그 물음을 멈추는 순간 우리의 낭만도 끝이 난다.” 그래서 어거스틴은 이런 말을 했다: dubitos, ergo sum (나는 의심한다, 고로 존재한다). 우리는 어떻게 인간일 수 있을까?

【 질의응답 】

진 행 / 백광훈 문화선교연구원 원장

패 널 / 발제자_ 성신형 교수, 김상덕 연구실장, 박일준 교수

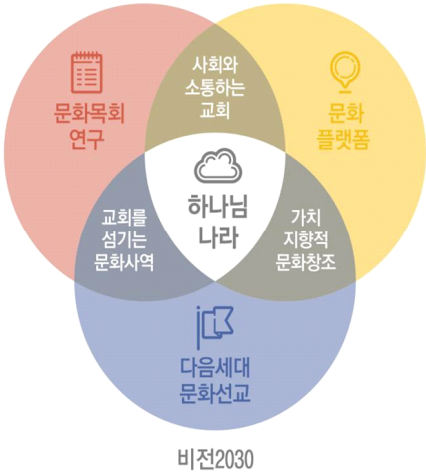


“보시기에 좋았더라”(창 1:31)

문화선교연구원은 다원주의와 소비문화적인 가치관의 혼돈으로 인하여 발생하는 기독교 문화의 정체성에 대한 위협과 선교의 위기를 적극적으로 극복하기 위해 설립되었습니다. 문화선교연구원은 교회의 문화선교를 돕고, 한국 사회문화 동향과 기독교 문화에 대한 신학적인 평가와 방향을 제시, 기독교 문화 담론을 이루어갑니다. 교회와 문화계 현장 활동가들과 협력하여 이 땅을 향한 하나님나라의 사역에 신실하게 참여하고자 합니다.

연구 대중문화 연구신서 발간 프로젝트

시대분석과 미래연구 시의성 있는 이슈와 대중문화 키워드, 문화선교트렌드 분석, 미래교회 연구
연구-현장 연계 문화목회현장 발굴(문화선교리포트), 처치플랜팅 패러다임 제시
연구 성과 공유 웹진 운영, 연구 모임, 미디어 사역(문화선교연구신서, 영상)



교육 다음세대 프로젝트 Gen Z

다음세대 선교전략 영화목상교재 무비톡가이드, 대중문화 가이드북, 문화 아카데미 개발
실천 소통 프로젝트, 도심 속 문화수련회, 세대 간 프로그램 개발
소통 Z세대 연구보고서 출간, 다음세대 문화선교 전략 제언, 교회교육 지원

창조 기독교문화 플랫폼

문화선교기지 서울국제사랑영화제, 기독교영화전용관, 필름포럼, 필름포럼 아카데미
콘텐츠 플랫폼 형성 연구자료, 뮤지컬 콘텐츠, 기독교영상콘텐츠, SNS를 통한 소통
문화 플랫폼 확대 교회-기독교NGO·NPO-기독교학생운동 및 문화운동 그룹 연계

- 문화목회 연구** 문화신학적 이론 정립, 문화분석과 대안 제시
- 다음세대 문화선교** 다음세대를 위한 문화선교 전략 개발
- 문화플랫폼** 창조적 문화선교 네트워크

문화선교연구원
 서울시 서대문구 성산로 527, 하늬솔빌딩A B1
 02-743-2535, www.cricum.org, www.facebook.com/cricumorg, cricumorg@naver.com
 후원계좌: 국민은행 917737-01-002035 (문화선교연구원)



문화선교연구원×제17회 서울국제사랑영화제

시네포럼 <Untact 시대, Contact 하다>

발행일 2020.06.05.

발행처 문화선교연구원

서울시 서대문구 성산로 527(대신동), B1. Tel. 02-743-2535 www.cricum.org

이 자료집의 내용은 문화선교연구원의 허락 없이 무단 전재 또는 복제하실 수 없습니다.