

디지털 몸과 몸짓 만들기: 몸 개념을 중심으로 살피는 아바타 탐구

Digital Embodiment: An Investigation into Avatars Based on the Concept of the Body

곽신(프리랜스 디자이너)
Kwak Shin (Freelance Designer)

- 1. 로그인: 여는 글
- 2. 아바타
 - 2.1. 아바타의 등장
 - 2.2. 아바타, 몸의 담론
- 3. 'Digital Embodiment'
- 4. 로그아웃: 맺는 글

* 이 글은 곽신의 2022년 홍익대학교 석사 학위 논문 「디지털 몸과 몸짓 만들기: 몸 개념을 중심으로 살피는 아바타 탐구」 중 일부를 수정 보완한 것이다.(지도교수: 안병학)

p-ISSN. 2765-2572
e-ISSN. 2765-7825

투고일: 2022년 1월 3일
심사일: 2022년 1월 20일-2월 14일
게재확정일: 2022년 2월 19일

Received Date: January 3, 2022
Reviewed Date: January 20-February 14, 2022
Accepted Date: February 19, 2022

엑스트라아카이브 4 Extra Archive 4 디자인사연구 Journal of Design History

자유 기고 Free Contribution

요약

아바타는 디지털 가상세계를 누리는 용도를 넘어 일상 곳곳에서 다양하게 쓰이며, 빠르게 불어나고 있다. 아바타는 컴퓨터 장치로 시뮬레이션 된 디지털 몸 이미지로, 사용자를 대신하고자 투영한 형상이다. 그리고 이 형상을 통해 사용자는 디지털 가상세계에서 모습을 바꿔 하늘을 날거나 공간을 갑자기 이동하는 등 물리적 육체가 갖는 한계를 초월하는 경험을 제공한다. 이는 오늘날 아바타의 주된 논의를 불러일으키는 지점이다. 바로 탈육화 담론이다. 탈육화론은 테크놀로지에 힘입어 육체를 탈거한 정신을 아바타에 전이하는 것이 마치 가능한 것처럼 꾸미는 근거를 제공한다. 하지만, 나는 이 논의에서 정작 경험의 중심인 사용자의 몸은 소외된다는 점에 문제를 제기한다. 이 연구는 이런 탈육화의 사변적 담론이 소외했던 몸을 복권하고 육화의 사례를 작품으로 제시함으로써 아바타를 새로운 시각으로 살피는 경험적 토대를 마련한다. 이를 위해 아바타를 직접 만들어 동작하게 하는 것으로써 아바타의 육화적 의미를 작품으로 제공하고 관객이 이를 경험할 수 있도록 시도했다. 그 결과, 아바타는 디지털 가상으로 확장한 몸이고 그 몸짓이 아바타를 경유하여 드러난다는 점에서 아바타를 '본체에서 비롯하고, 상호작용하는 디지털 몸 이미지'라는 생각을 공유하고자 한다.

Abstract

Recently, avatars have been rapidly increasing, and are used in various ways in everyday life beyond their original use in the virtual world. An avatar is a digital body image that represents a user or the user's character as simulated by a computer device. Through this image, users are provided with experiences that transcend the limitations of their physical bodies in the digital world, such as changing their appearance, flying in the sky, or suddenly moving through cyberspace. Today, this has led to a major discussion about avatars. That is essentially a discourse on disembodiment. The theory of disembodiment provides a basis for pretending as if it were possible to transfer the mind out of one's body to the avatar, that is, a new body, with the help of technology. However, I am raising an issue that this discourse theoretically alienates the body, which is the center of experience. Therefore, this study reinstates the body that was excluded from the disembodiment discourse. By presenting examples of embodiment through a digital design project, this study lays the empirical foundation to examine avatars from a new perspective. To this end, I made my own avatar and then used it online, providing the meaning of the avatar's embodiment through my project so that viewers could experience them firsthand. As a result, I concluded that an avatar is a digital body image that originates from an individual's body and interacts with it because an avatar is a body that has expanded into the virtual world whereby an individual's real-life actions are revealed. I would like to share this idea with readers.

1. 로그인: 여는 글

테크놀로지의 발전은 무수한 양의 디지털 이미지를 생산하고 고도화시켰다. 아바타는 1990년대 인터넷이 보급되며 2차원의 도트 이미지로 먼저 도입됐고, 오늘날에 이르러 고도의 3차원 그래픽 기술, 도구를 통해 실제와 구분하기 어려울 만큼 발전하고 있다. 그 결과, 아바타는 게임을 포함해, 미디어, 디지털 가상 서비스, 문화 산업 등 일상 곳곳에서 다양하게 쓰인다. 예를 들어, 3차원 가상 인플루언서가 사람들 대신해 광고에 등장하는가 하면 가상의 캐릭터가 여러 매체 속에서 노래를 부르고 소통하며, 사람들은 이에 열광한다. 이렇듯 아바타의 위상은 나날이 변하고 있다. 그런데도 아바타 관련 담론은 아직도 전통적 인식에 머물러 있다. 이것이 이 연구의 주된 질문이다.

좀 더 근원적인 문제를 언급하자면, 지금 우리 인식의 많은 부분을 지배하는 바탕에는 서구 형이상학적 전통이 있다. 서구의 형이상학은 고대 그리스 철학에 기반한다. 데카르트의 심신이원론에 따르면 이성의 담지자이자, 사유 실체로서 영혼만이 인간의 정의를 밝힐 수 있는 배타적 특권을 지니며, 육체는 그 영혼을 가두는 고깃덩어리에 불과하다.¹ 이러한 생각에 따르면 영혼은 물질적 자연과 연장된 육체로부터 떼어 나와 사유하는 실체로서 독립적으로 존재한다. 이런 생각은 테크놀로지 발달에 의해 등장한 아바타에도 투영된다. 즉, 몸을 가진 자아가 거추장스러운 육체를 탈거하고 새로운 몸으로 전이한다는 인간의 오랜 욕망을 담은 탈육화 담론이 그것이다. 여기에서 아바타는 해방된 정신의 새로운 거처다. 오늘날 아바타를 에워싼 주된 인식은 이처럼 데카르트의 기계 철학에 기반한다.

내가 사용자(아바타의 동작 주체)와 아바타의 관계를 뒷받침하는 탈육화론에 온전하게 동의할 수 없는 이유는 탈육화론은 테크놀로지를 단지 육체

이탈의 수단으로 치부하며, 심신이원론이 마치 가능한 것처럼 사용자와 아바타의 몸 관계를 육체 이탈을 통한 정신의 비선형적 전이 상태로 보기 때문이다.

이런 아바타를 둘러싼 탈육화 담론은 육체 이탈이 마치 가능하듯 꾸민다. 이를 위해 현존하는 육체의 소멸 또는 잊힘은 필연적으로 요구되며, 정작 경험의 주체인 몸과 그 중요성은 논의에서 제외된다.

나는 이처럼 탈육화론이 사용자와 아바타의 관계를 온전하게 설명할 수 없다는 전제로 육화론을 지지한다. 육화란 구체적인 형태나 성질, 그것에 부여된 의미, 그것이 거주하는 장소, 몸, 그리고 몸짓으로 세상을 지각한다는 뜻이다.² 아바타에게 육화는 현존하는 몸과 테크놀로지의 수렴 그리고 몸의 확장을 일컫는다.³ 사용자와 아바타의 관계에서 빼놓을 수 없는 몸과 몸짓을 경험의 중심에 놓음으로써 사용자, 아바타, 테크놀로지의 관계를 올바르게 살피고자 한다.

따라서 사용자와 아바타의 관계를 실제 몸에 수반하는 디지털 몸 이미지를 살피는 작업을 통해 육화적 의미를 드러냄으로써 시도하는 것이 연구의 목적이다. 이를 위해, 아바타에 내재한 몸의 의미를 중요하게 살피며, 그 몸을 둘러싼 이해관계에서 탈육화론의 문제를 지적하고, 이와 상반된 개념으로 육화론적 관점을 아바타를 통해 제시하고자 한다. 작품에 등장하는 아바타는 컴퓨터를 매개로 선형적으로 확장한 몸과 몸짓으로 이루어지며, 이 아바타를 통해 연구문제를 함께 공유하고자 한다. 작업의 종합으로 제시하는 디지털 가상 전신 ‘Digital Embodiment’를 통해 아바타를 ‘본체에서 비롯하고, 상호작용하는 디지털 몸 이미지’라는 생각을 공유하고자 한다.

1 이인영, 『가상인간과 육체』, 『현대문학의 연구』, 32호, (한국문학연구학회, 2007)

2 Embodiment, <https://thefreedictionary.com/embodiment>, (2021.12.21)

3 박선희, 『탈육화 담론의 비판으로서 육화 이론』, 『언론정보연구』, 47권 1호, (서울대학교 언론정보연구소, 2010), p.207

2. 아바타

2.1. 아바타의 등장

아바타(avata)의 어원은 힌두교의 산스크리트어 아바타라(avatara)에서 유래했다. 아바타라는 분신(分身) 그리고 화신(化身)을 부르는 말로 ‘내려오다’, ‘통과하다’를 뜻하는 아바(ava)와 땅을 말하는 테르(terr)로 지상에 강림한 몸을 말한다. 따라서 아바타의 어원에 충실할 때 ‘몸’은 그 의미에 본질에서 내재하여 있으며,⁴ 사용자는 그 ‘몸’으로 디지털 가상세계에서 자신의 정체를 드러낸다.

아바타의 개념은 소설 『스노우 크래시(Snow Crash)』에서 처음 등장했다. 소설 속 등장인물은 메타버스(Metaverse)로 접속하고자, 디지털 가상 육체인 아바타를 빌린다. 메타버스는 초월(meta) 그리고 세계(universe)의 합성어로 ‘초월하는 또 다른 세계 즉, 디지털 가상세계’를 의미한다.

나아가 오늘날 아바타의 정의는 이미 다수의 연구에서 ‘사용자를 대리하는 전자적 화신 또는 분신’으로 수용되며, 다음의 표처럼, 그 의미가 통용되고 있다.

이인영(2007)	아바타는 전자적 화신 또는 정보의 육화된 형태로서, 디지털 가상에서 현실의 자아를 대신한다. ⁵
김경숙(2005)	아바타는 디지털 가상에서 자아를 표상하는 그래픽의 가상 육체이다. ⁶
박성희(2004)	아바타는 사이버 공간에서 사용자가 개인을 표현하고, 역할을 대신하는 아이콘으로 기능한다. ⁷
윤수진(2003)	아바타는 디지털 가상세계에서 존재하는 나의 또 다른 모습이며, 현실과 가상을 이어주는 존재다. ⁸

[표 1] 선행 연구에서 아바타의 정의

4 이인영, 같은 논문, p.487

5 이인영, 같은 논문, pp.486-487

6 김경숙, 『시각적 동일시의 역사적 기원에 관한 연구』, 석사학위논문, (홍익대학교, 2005), p.67

아바타는 1990년대 2차원의 도트 그래픽의 형식으로 나타났지만, 오늘날에 이르러 3차원 그래픽 도구의 발전으로 실제와 구분하기 힘들 만큼 정교하게 발전한다. 이제는 누구나 자신과 닮은 아바타를 쉽게 만들 수 있으며, 사용자는 정교하게 다듬어진 높은 수준의 디지털 인간의 육체 이미지를 다양하게 선택함으로써, 가상세계에서 자신을 편집하고, 자신이 원하는 정체를 다채롭게 뽐낼 수 있다. 지금도 아바타는 디지털을 기반으로 하는 가상세계에서 질적·양적 팽창을 거듭하고 있다.

아바타를 다루고 편집하는 일이 용이해지자 인터넷 기반의 가상세계에서 나 자신을 표현하는 서비스가 빠르게 유행했다. 대표적인 사례로 ‘세컨드 라이프(Second Life)’는 2003년에 출시한 인터넷 기반의 가상세계로 사용자가 아바타를 통해 다른 사용자와 상호 작용하는 게임이다. 이 게임에서 사용자는 3차원 물체로 이루어진 거의 모든 것을 편집할 수 있으며, 그 아이디어는 소설 『스노우 크래시』에서 따왔다.

세컨드 라이프를 비롯한 디지털 가상세계에서 아바타는 자기와 일체화된 형상으로 꾸준히 생성, 소비되고 있다. 아바타는 디지털 가상 인간으로, 가상 인간은 인간의 모습을 갖춘 허구적 형상을 두루 말한다. 디지털 가상 인간은 그 형상이 디지털에서 드러난 모습이다. 그렇다면, 가상 인간의 발생 원리는 무엇인가.

먼저 1883년 발표된 동화 『피노키오의 모험』은 신의 위상을 간절히 바랐던 인간의 오랜 염원이 드러난 이야기다. 피노키오는 ‘나무토막’에서 ‘나무 인형’ 그리고 ‘사람’으로 변신을 거듭한다.⁹ 변신은 나무 인형 피노키오가 모험에서 겪은 잘못과 뉘우침에 대한 보상이다. 그리고 나는 이 작품에서 드러나는 피노키오의 모습을 통해, 나무 인형에 투영된 인간의 내밀한 욕망을 엿보았다. 그 단서로 첫째, 피노조 나무

7 박성희, 『사이버 공간의 대리자 아바타의 역할 유형분석』, 『한국언론학보』, 48권 5호, (한국언론학회, 2004), p.378

8 윤수진, 『가상공간에서 아바타를 활용한 자아표현의 실태 분석 연구』, 석사학위논문, (경희대학교, 2003), p.15

9 이인영, 같은 논문, p.477

인형이 인간이 되기를 바라는 모습이다. 이 모습을 통해, 인간이 현재 상태에 만족하지 못하고 존재적 초월을 바라는 점을 확인한다. 둘째, 목수 제페토가 나무 인형 피노키오를 제작한 행위를 통해 인간이 또 다른 인간을 만듦으로써 조물주의 창조 능력을 모방하고자 하는 생명 창조의 심리를 확인한다.

가상 인간의 발생 사례는 『피노키오의 모험』처럼 구전된 여러 이야기에 그치지 않고, 일상에서도 드러난다. 인간은 유사 인간 이미지를 표방하며 새로운 생명의 창조를 갈망했으며, 그 사례는 근대 과학의 태동과 기계론적 세계관이 팽배하던 18세기에도 활발했다. 그때에도 인간은 인간을 닮은 기계 인형을 만들었는데, 데카르트는 영혼의 불멸을 외치며, 딸을 닮은 기계 인형을 지녔다고 했다. “기계 인형이 자주 철학자의 동료 노릇을 했다는 기록이 있다. 향해 중 여행 가방 속, 인형 프랑신느를 발견한 선장은 그녀를 배 밖으로 던져 버렸다. 데카르트는 혼외정사로 낳은 딸이 있었는데, 그녀와 불행하게 헤어졌다는 사실이 있다. 그리고 몇몇은 그 인형이 이 여성을 똑 닮게 만들어졌을 것으로 생각했고, 그녀의 이름이 프랑신느였다는 점은 확실하다.”¹⁰

이처럼 오래전부터 가상 인간이 끊임없이 발생한 데에는 인간의 욕망을 구체적인 형태로 재현하는 심리가 따른다. 이 점에서 맥루언(1964)의 말을 빌리자면, 테크놀로지는 인간의 욕망을 담아 신체를 확장했고, 여기서 ‘확장’은 신체의 감각 기능이 필요에 맞게 증폭한 수단 또는 장치를 의미한다.¹¹ 그러므로 가상 인간은 그 이미지를 발생시킨 어느 주체의 특정 요구에 부합하는 본질을 지니게 된다.

따라서 아바타는 전자적 화신·분신으로 디지털 가상세계에서 또 다른 나를 재현하고자 하는 요구가 육체를 전제로 드러난 디지털 형상으로 정의할 수 있다. 이는 특정 요구에 부합하는 심리가 아바타를 통해

발현된 형태로서, 그 형태는 완벽하게 일반화된 타자가 아닌, 또 하나의 자아를 재현한다. 그렇게 재현된 자아는 현실의 물리적 제약 관계에서 더 나은 자기 동일의 육체 이미지를 도모하며, 그 육체 이미지는 디지털 자연환경에서 ‘나’를 형성하고, 가상세계를 누리는 정체의 초점으로 역할 한다.

2.2. 아바타, 몸의 담론

탈육화는 육체 이탈, 육체가 지니는 물질성으로부터 이탈한다는 것을 의미한다. 이것을 가능케 하는 인식의 바탕에는 데카르트(Rene Descartes)의 심신이원론(心身二元論, Mind-body dualism)이 깔려있다. 심신이원론에 따르면 영혼은 사유하는 실체로서 물질적 자연과 육체로부터 떼어 나와 단독적으로 존재한다. 이때 영혼은 배타적으로 육체보다 우위에 있으며, 연장 실체로서 육체는 그저 영혼을 가두는 껍데기에 불과하다. 그리고 이 생각은 물질적 육체를 탈각한 정신이 새로운 몸, 아바타로 전이한다는 생각으로 이어지는데, 바로 오늘날 아바타의 탈육화 주제다. 그리고 아바타를 둘러싼 탈육화의 담론은 1980년대 과학 소설의 한 장르인 사이버펍크의 등장으로 주목을 받는다. 여기에서 인간은 테크놀로지의 힘으로 육체가 지니는 물리적, 시공간적 제한을 벗어나고 아바타로 전이한다는 설정을 담고 있으며, 그 인식의 바탕에는 데카르트에 기반한 탈육화의 이데올로기가 공명한다.

육화는 탈육화와 상반된 입장이다. 테크놀로지의 힘으로 어떻게든 육체를 이탈하겠다는 탈육화에 반해, 테크놀로지를 인간 신체 확장의 매개적 수단 또는 과정으로 보고 있는 게 육화적 입장이다. 또 사용자와 아바타의 관계에서 탈육화는 몸에서 몸으로 전이하는 비선형적 상태를 의미하지만, 육화는 아주 다르게 몸과 몸의 관계를 선형적으로 확장하는

10 Neil Frude, *The Intimate Machine: Close Encounters with Computers and Robots* (New York: New American Library, 1983), pp.148-149; 김경숙, 「시각적 동일시의 역사적 기원에 관한 연구」, p.37 재인용.

11 김경숙, 같은 논문, p.18

상태이다. 즉, 육화는 추상 개념에서 구체적인 형태나 성질로서 부여되는 의미, 몸과 몸짓으로 세상을 지각한다.¹² 아바타에게 육화는 현존하는 몸과 테크놀로지의 수렴 그리고 몸의 확장을 일컫는다.¹³ 아바타는 디지털 가상세계에서 어느 주체의 특정 요구에 부합하는 디지털 육체로 육화한다. 그리고 아바타를 조작하는 사용자가 각종 기계 장치로 동작을 입력하는 행위도 육화로 볼 수 있다.

이처럼 육화론과 탈육화론은 테크놀로지의 힘으로 인간의 요구를 실현한다는 점에서 같다. 그리고 상반된 두 개의 입장을 가려내기까지 앞으로 더 많은 논의가 필요하다. 그런데도 나는 육화론을 지지한다. 왜냐하면, 탈육화적 접근은 동작 주체—사용자와 아바타의 관계를 잘못 살피는 근거를 제공하기 때문이다.

그 두 가지 근거는 다음과 같다. 첫째, 아바타를 통한 탈육체화는 현존하는 육체를 완전하게 벗어나거나, 사라지게 할 수 없다는 점에서 의미적 모순을 지닌다. 자세하게 설명하자면, 사용자와 아바타의 몸은 테크놀로지를 매개로 맞닿는데, 이를 두고 탈육화론은 사용자의 정신이 아바타로 전이된 것처럼 여기며, 이를 위해 현존하는 육체의 역할을 지우거나 소외 시 한다. 그러나 아바타의 몸, 몸짓은 유기적 육체에 단단히 의존하고 있으며, 동작을 주관하는 사용자의 몸은 결코 소멸하거나 잊힐 수 없다. 이는 데카르트의 관점에서도 마찬가지다. 그에 따르면, ‘영혼’은 정신보다 포괄적인 의미로 정신의 작용을 맡거나, 생명을 부여하는 비물질적 실체다. 그리고 이것을 잠시 전제로 빌린다고 할지라도, 사용자의 정신이 아바타에게 온전하게 물입된 상태—원격현전(telepresence)¹⁴을 두고 육체 이탈을 가능할 수 없다. 정확하게는 영혼이 아바타를 동작하는 주체의 몸을 벗어나지 못했다는 점에서 육체 이탈은

12 Embodiment, <https://thefreedictionary.com/embodiment>, (2021.12.21)

13 박선희, 같은 논문, p.207

14 박선희, 같은 논문, p.213: ‘원격현전’은 어떤 환경에서 실재함을 느끼는 것으로, ‘현전’은 지각을 의미하며, ‘원격현전’은 원격의 환경에서 매개된 지각을 말한다.

불가능하다.

둘째, 탈육화는 육화에 의존하는 모순을 지닌다. 아바타를 대상으로 하는 탈육화의 사변적 담론은 테크놀로지의 힘으로 사용자가 물리적 육체의 제약에서 벗어나 지극히 자유로울 수 있음을 말하지만, 정작 사용자와 아바타가 갖는 육화적 관계에 대해 함구한다. 왜냐하면 아바타를 통한 육체 이탈의 착각은 마치 멀리 떨어진 곳에 존재한다는 ‘원격현전’을 통해 이루어지는데, 이를 위해서는 사용자와 아바타를 기술적으로 매개하는 장치가 필요하다. 곧, 육체 이탈에 대한 착각은 사용자와 아바타의 몸이 테크놀로지를 통해 매개하는 것에서 비롯하기 때문에 육화 없는 탈육화는 불가능하다.

따라서 탈육화 담론은 육체를 탈거하는 것이 마치 가능한 것처럼 꾸미기 위해 정작 경험의 중심인 몸은 배제하며, 몸과 마음을 분리해서 보는데 그 문제가 있다.

아바타를 둘러싼 탈육화적 생각의 근원은 공상 과학 소설(science Fiction)에서 묘사하는 아바타의 모습에서 잘 드러난다. 그 사례로 <총몽(銃夢)>(1990-1995), <공각기동대(攻殻機動隊): Ghost in the Shell>(1995),¹⁵ <아바타(Avatar)>(2009), <레디 플레이어 원(Ready Player One)>(2018)이 있다. 이 네 작품에서는 주인공들이 모두 각종 기계 장치를 통해 아바타를 조종하고, 탈육화적 환상을 실현한다. 이는 ‘사용자, 아바타 그리고 테크놀로지’의 관계에서 아바타로 드러나는 탈육화의 문제를 설명하기에 적절하다.

먼저, 신체적 나약함을 ‘개선된 기계 몸’으로 보완한다는 테크노판타지를 그려낸 만화 <총몽>은 다른 육체로의 전이를 통해 기존의 육체적 제약을 넘어서는 탈육화적 환상을 선보인다. <총몽>의 등장인물들은 개선된 몸을 원한다. 그중에는 필요에

15 영국의 철학자 라일(Gilbert Ryle)은 심신 이원론을 비판하는 말로 ‘Ghost in the machine’을 사용했다. 기계(machine)인 몸과 기계 안에 있지만, 기계와는 별개인 영혼(ghost)을 뜻한다. 원작자 시로 마사무네(士郎 正宗)가 이것을 따와 공각기동대의 부제를 ‘Ghost in the Shell’로 지었다는 점에서 이야기의 설정이 데카르트 기계 철학의 독단성을 의식하고 있음을 확인한다.

따라 육체를 교체하는 주인공 갈리를 볼 수 있는데, 갈리는 임시 사이보그 신체가 사고로 고장 나자, 광전사 버서커 몸을 입고 과거 전투 병기로서 자신의 정체 일부 되찾는다. 그 후, 전투 레이스에 최적화된 몸으로 갈아입고 모터볼 선수가 되지만, 전투로 몸이 파괴되자, 다시 튠드(Tuned)의 몸으로 교체되어 적들의 네트워크망에 접속하는 전투용 컴퓨터가 된다.

애니메이션 <공각기동대>에서는, 인형사와의 합체로, 네트로 사라진 주인공 쿠사나기를 볼 수 있다. 이야기 초반, 쿠사나기의 정체성은 근대적 육체성(쿠사나기는 완벽하게 기계화된 사이버네틱 '의체'로 인식하며, 현현한다)에 기반한다. 그리고 쿠사나기는 컴퓨터를 뇌 신경과 연결하는 '전뇌 임플란트'를 통해 소프트웨어 사이보그가 된다.[그림 1] 작품에서 '전뇌'는 전자화된 인간의 두뇌를 가리키는 말이다. 그렇게 온몸이 전자화된 쿠사나기는 자신의 정체에 대한 존재론적 혼돈을 겪는다. 결국, 인형사와의

합체를 감행한 쿠사나기는 사이보그 의체를 버리고 네트로 사라진다. 나아가 후속작에서 쿠사나기는 다시 사이보그 의체로 드러나기도 하는데, 이는 영혼의 전이가 완전하게 자유로운 미래의 아바타를 가리키며, 몸과 마음이 분리될 수 있다는 시사를 넘어 몸의 의미를 다시 생각하는 감독 오시이 마모루(押井守)의 의도를 느낄 수 있다.

사용자의 정신이 테크놀로지를 통해 아바타에게 전이되어, 한 몸이 되는 것을 자세하게 묘사한 작품도 있는데, 바로 <아바타>와 <레디 플레이어 원>이다. 극 중 다리를 못 쓰게 된 주인공이 아바타에의 신체 접속을 통해 새로운 몸을 도모한다는 영화 <아바타>에서 미래에는 기존의 육체가 더는 제약이 될 수 없음을 설파한다. 비슷한 맥락에서 영화 <레디 플레이어 원>은 2045년, 디스토피아의 현실 세계에서 벗어나 아바타를 통해 디지털 가상세계를 탐닉한다는 설정을 선보인다. 두 작품에서 주인공들은 각종 기계

장치를 이용해 아바타를 조종한다. <아바타>의 주인공, '제이크 설리(Jake Sully)'는 아바타에게 의식을 연결하는 캡슐에 누워, 아바타의 신경계를 즉각 조종한다.[그림 2] <레디 플레이어 원>의 주인공, '파시발(Parzival)'과 '아르테미스(Art3mis)'는 투구형 고글과 가상 현실 장치를 전신에 착용하고, 자신의 동작을 실시간으로 아바타에게 입력한다.[그림 3] 두 작품은 물리적 제약을 탈각하기 위해 테크놀로지의 힘으로 육체를 이탈한다는 점에서 같지만, 아바타를 작동하는 원리가 같지 않다는 까닭에서 다르게 볼 수도 있다. 하지만 분명한 것은 아바타를 조종하기까지 컴퓨터 장치가 사용자의 실제 육체를 구속하는 점, 본체에 가해지는 물리적 제약이 아바타에게 고스란히 전달된다는 점이다. 그리고 이 점을 통해, 아바타가 현존하는 육체에 의존한다는 것을 알 수 있다.

네 개의 작품에서 공통으로 드러나는 탈육화적 모습으로, 물질적 육체는 반드시 벗어날 외피이며,

테크놀로지는 그저 육체 이탈의 욕망을 실현해주는 수단 또는 장치에 불과하다. 그리고 탈육화는 사용자와 아바타의 관계에서 현존하는 육체를 소외시키고, 육체의 소멸 또는 부재가 마치 가능한 것처럼 꾸미는 문제를 지닌다. 또한, 탈육체화는 기계 장치를 통해 이루어진다는 점에서, 육화 없는 탈육화는 불가능하다. 그러므로 아바타를 둘러싼 탈육화의 담론은 항상 사변적일 수밖에 없다. 애당초 심신이원론에서 기반한 이 생각은 몸과 마음을 이분법적으로 구분하기 때문에 데카르트적 관점에서 아바타는 해방된 정신의 또 다른 거처로 치부되는 것이 불가피하다. 그러나 동시에, 가까스로 탈육체화된 정체가 또다시 육체에 귀속되어 현현을 이어가는 점은 아주 흥미롭다. 이 점은 아바타의 몸이 지니는 의미가 서구 전통 철학에서 하대 받던 육체와 사뭇 다르다는 점을 시사하는 것이 아닐까?

디지털 가상 육체에서 탈육화론은 육체로부터 해방한다고 말하는 순간조차도 역설적으로 다시



[그림 1] 전뇌 임플란트
Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, Movie, (1995)



[그림 2] 육체의 감금을 수반하는 기계 장치
James Cameron, Avatar, Movie, (2009)



[그림 3] 투구형 기계 장치 탈거하는 동작이 아바타로 드러난 모습
Steven Spielberg, Ready Player One, Movie, (2018)

육체라는 조건이 있어야만 가능하다. 따라서 아바타를 더 면밀하게 고찰하기 위해, 테크놀로지와 육체의 관계를 육화의 관계에서 다시 마주하는 관점이 필요하다.¹⁵

이은아(2017)는 위와 같이 '몸'의 관점에서 탈육화를 지적하고, 대안으로 육화적 접근의 중요성을 말한다. 육화적 관점에서 아바타의 동작 주체로서 사용자는 언제나 세계를 지각하고 경험하는 중심이다. 나아가 사용자와 아바타는 상호작용하며, 테크놀로지는 두 몸을 연결하는 매개체로 역할한다. 즉, 육화론은 사용자, 아바타 그리고 테크놀로지의 선형적 관계를 주장하며, 탈육화가 은폐한 육체의 물질성을 전적으로 인정한다. 그리고 사용자와 아바타의 선형적 관계에서 아바타를 해방된 정신의 새로운 거쳐 정도로 치부하지 않으며, 확장된 지각과 경험의 장으로서 이해한다. 따라서 육화론은 사용자와 아바타의 관계에서 빼놓을 수 없는 '몸'을 경험의 중심에 되돌려 놓음으로써 사용자, 아바타, 테크놀로지의 관계를 다시 올바르게 살피는 경험적 토대를 마련한다.

이를 토대로 육화론적 관점에서 바라본 아바타에 대한 생각을 다음과 같이 정리하고자 한다. 육화적 관점에서 '사용자'와 '아바타'의 관계는 결코 비선형적이지 않으며, 몸과 몸짓을 함께 공유하는 선형적인 몸 관계다. 이때 테크놀로지는 사용자와 아바타가 선형적으로 관련 맺는, 신체 확장의 매개체로 작용한다. 확장된 디지털 육체로서 아바타는 사용자의 몸에 철저히 의존한다. 따라서, 사용자의 몸은 아바타의 근원으로 중요한 의미를 지니며, 언제나 세계를 지각하고 경험하는 중심이다.

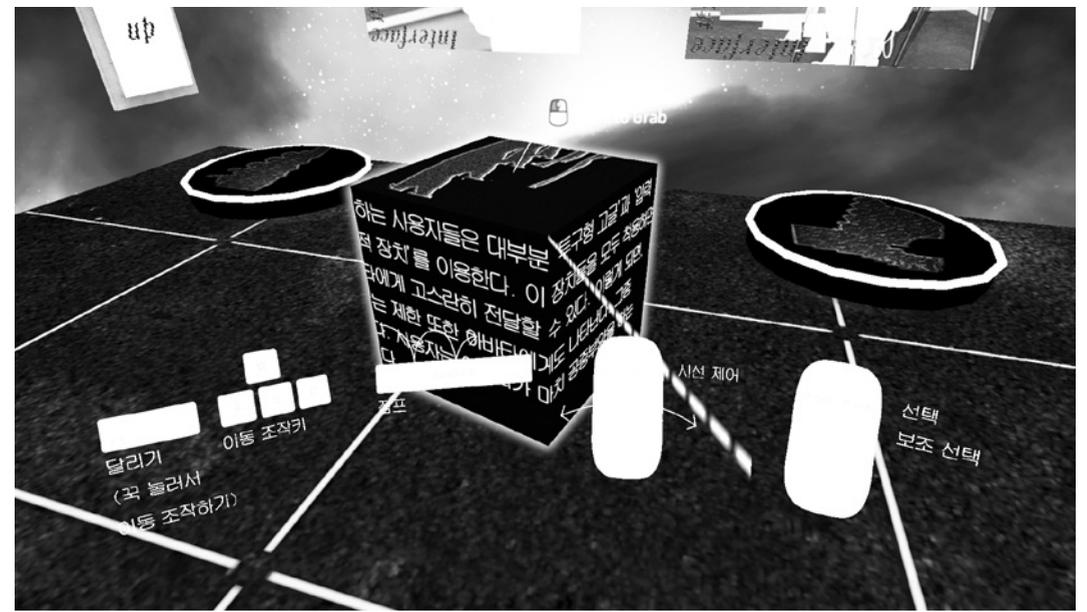
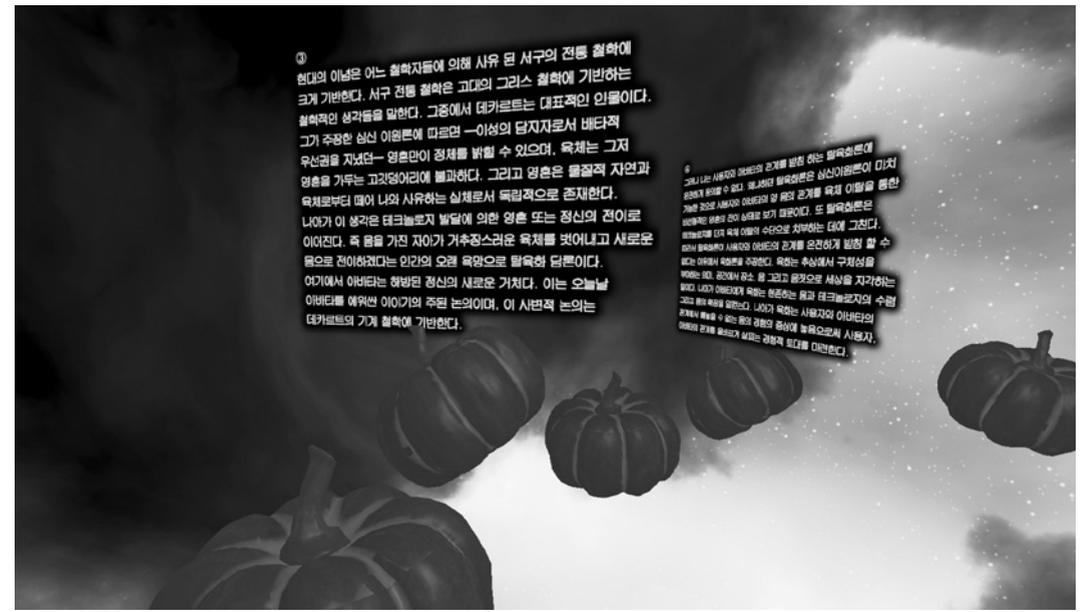
3. 'Digital Embodiment'

'Digital Embodiment'는 게임의 형식으로 펼쳐지는 디지털 가상 전시다. 이 장에서는 아바타의 육화 사례를

작품으로 제시함으로써 아바타를 새로운 시각으로 살피는 경험적 토대를 마련한다. 이를 위해 아바타를 직접 만들고 동작하며, 실제 몸에 수반하는 아바타의 육화적 의미를 드러내는 것을 작품으로 시도한다. 작품은 디지털 게임으로 이루어진다. 작품 전시의 형식을 디지털 게임으로 설정한 이유는 아바타가 보일 장소로 적합하기 때문이다. 이를 통해 디지털 가상 전시에 참여하는 관객은, 그 과정에서, 직접 아바타가 될 수 있다. 이는 아바타를 다루면서, 이 연구가 주장하는 아바타의 육화적 의미를 체험하는 좋은 계기가 된다. 게임 속 아바타는 사용자에게 수동적으로 움직이는데, 사용자는 아바타에게 실시간으로 입력한 동작이 정확하게 일치할수록 아바타와 일체감을 느낀다. 반대로 아바타의 동작이 실제 몸으로 드러날 때도 있다. 이는 사용자와 아바타가 선형적 육화 관계임을 의미한다.

전시 구성은 아바타의 육화적 관점을 시도한 세 개의 층으로 구성했다. 각 층에는 육화적 의미를 의도하는 장치를 마련하였다. 이를 위해, 아바타를 직접 만들고, 디지털 지형, 지물을 제작하여, 완성된 전시의 형식으로 디지털 게임을 제안한다. 전시는 인터넷만 가능하다면 어디서든 접속할 수 있으며, 현장에서 관객은 미리 설치된 컴퓨터를 통해 작품을 관람한다.

1층 '전시 소개'는 전시의 시작점으로 '전시 개요'와 '아바타의 조작 방법'을 소개한다. 가장 먼저, 관객은 거울에 비치는 아바타의 모습을 보며, 자신이 아바타가 되었음을 확인한다. 다음으로 관객은 아바타의 조작법을 익히며 2층에 도달하기 위해 지형, 지물을 극복한다. 이 과정에서 사용자는 게임 속 아바타가 높은 곳에서 떨어지면서 느끼는 하강감을 함께 느끼거나, 아바타의 운동 방향을 따라 몸이 들썩이는 경험을 갖는다. 이것이 1층 퀘스트(Quest)다. 이어서 '전시 개요'와 '아바타의 조작 방법'을 쫓으면서



[그림 4] 게임 진행 장면

15 이은아, 「가상현실과 몸」, 박사학위논문, (서울대학교, 2017), p.60

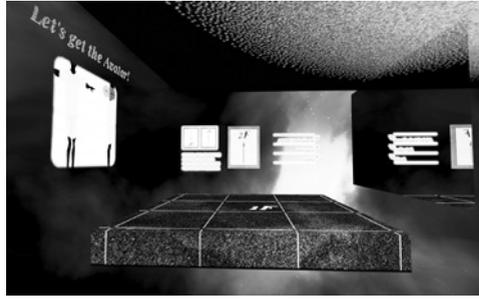


거울을 끄고 켜는 버튼이다.

거울에 비치는 이바타의 모습을 볼 수 있다.



[그림 5] '1층, 전시 소개' 게임 진행 장면



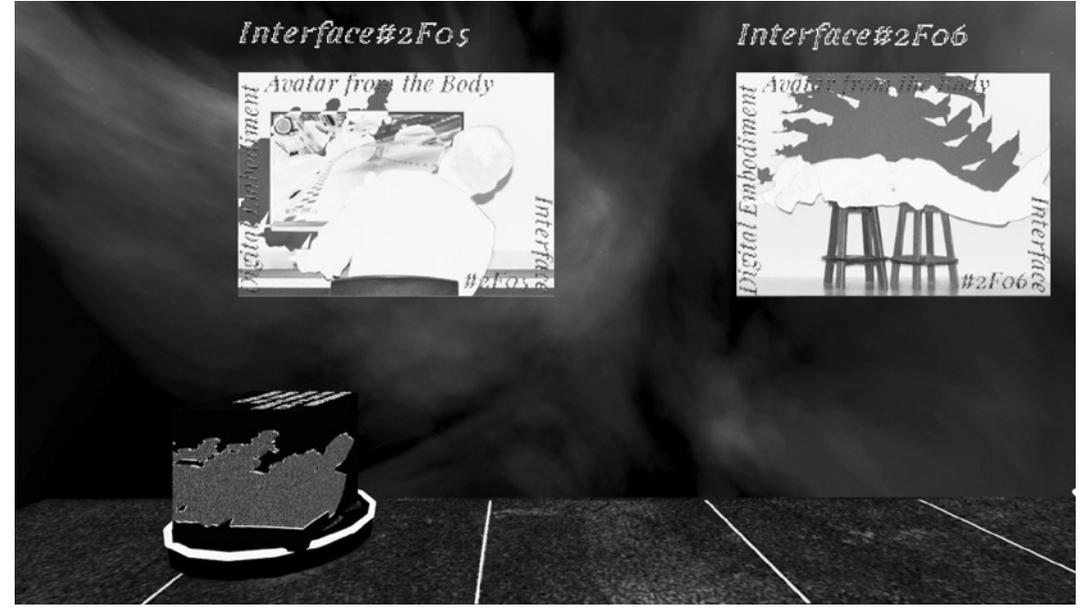
[그림 6] '1층, 전시 소개' 게임 진행 장면

아바타와 사용자의 두 몸이 서로 일치화되는 육화적 의미를 체험한다.

2층 '인터페이스'는 아바타를 동작하는 인터페이스(interface)로 일상에서 자주 일어나는 육화적 풍경을 나열한다. 2층의 작업으로 포스터(poster)는 아바타를 동작하는 이면에 소홀했던 '몸'을 재조명한다. 육면체는 포스터를 유추할 수 있는 '그림'과 '글'로 이루어져 있다. 관객은 각각의 육면체 정보를 유추하며, 포스터와 짝이 맞도록 제 위치에 가져다 놓는 퀘스트를 수행한다. 관객은 2층에서 의도한 사용자와 아바타의 관계에서 소외당한 '몸'의 의미를 직접 경험하며, 둘의 관계를 육화적인 관점으로 살펴볼 수 있다.

3층 '디지털 몸과 몸짓'은 작품의 마지막 주장이 담긴 무대이다. 먼저 디지털 가상으로 확장한 몸과 주장을 시도한 아바타를 배치한다.

아바타를 통해 여러 광경으로 펼쳐지는 몸짓은 '직접 녹화한 것'과 '따은 것'이 동시에 있다. 그리고 이 점에서 그 몸짓의 고유성을 두고 문제가 거론될 수 있는데, 이에 대해서는 크게 관심을 기울이지 않는다. 왜냐하면, '그 몸짓을 짓는 정보의 원천'이 무엇이든 결국 아바타를 동작하는 주체는 바로 '자기'에서 비롯하기 때문이다. 그리고 이러한 육화적 의미는 전시에 참여하는 관객의 경우에도 마찬가지다. 관객은 아바타처럼 움직이지 않는다. 관객은 키보드 그리고 마우스의 간단한 입력만으로 아바타를 조작하는데, 아바타가 실제로 어떻게 움직이든, 아바타의 동작이 결국 사용자에서 비롯됐음은 부정할 수 없기 때문이다. 또 관객은 3층에서 제공하는 육화적 의미가 담긴 텍스트를 읽으며, 동전을 획득하는 마지막 미션을 함께 수행한다. 텍스트는 연구에서 쓰인 글의 일부를 사용했다. 관객은 아바타를 조작하는 데에 능숙해졌지만, 동전을 획득하기 위해서는 조금 더



[그림 7] '2층, 인터페이스' 게임 진행 장면

세밀하게 움직여야 한다.

마지막으로, 전시를 관람하는 사용자는 마치 한 몸이 된 듯 몰입하며, 아바타를 조작한다. 여기서 몰입은 가상에서 아바타로 원격현전 하는 과정을 말하며, 탈육화의 상태를 의미하지 않는다. 왜냐하면 사용자의 몸은 여전히 디지털 이미지 체험을 받아들이는 경험의 중심이기 때문이다. 그 경험에서 사용자는 '몸'과 '기계 장치'를 통해 끊임없이 아바타와 상호작용한다.

4. 로그아웃: 맺는 글

이 연구는 아바타에 관한 탈육화 담론에 문제를 제기하고 그 대안으로 '육화'의 측면에서 아바타를 바라본다. 이를 위해 먼저 '아바타는 무엇이며', '아바타 관련 인식에서 몸이 갖는 의미는 무엇인가'를 살폈다. 이를 통해 아바타에 대해 정리된 생각들은 '첫째, 아바타는 몸을 전제로 하는 전자적 화신·분신이며, 특정 요구에 부합하기 위해 대개 인간의 모습을 갖춘다.' '둘째, 아바타는 사용자의 몸이 디지털 가상으로 확장한 육체 이미지다'라는 점이다. 아바타와 사용자의 몸은 선형적으로 연결된다. 그러므로 사용자의 몸은 아바타의 시작점, 즉 언제나 세계를 지각하고 경험하는 중심이다.

이 생각을 작품으로 담아내기 위해, 아바타를 직접 만들고 동작하게 하며, 디지털 몸 이미지로서 아바타의 육화적 의미를 표현했다. 나아가 아바타로 드러난 내 주장과 경험을 공유하기 위해, 이것들을 한데 모아, 디지털 가상 전시 형태로 담았다. 전시를 통해, 관객은 스스로 아바타가 되어보며, 내 의도를 몸소 경험할 수 있게 했다. 따라서 이 작업이 시사하는바, 아바타는 디지털 가상으로 확장한 몸이고, 그 몸짓이 아바타를 경유하여 드러난다는 점을 표현하고자 했다. 이 연구를 통해 나는, 아바타는 '본체에서 비롯하고



[그림 8] '3층, 디지털 몸과 몸짓' 게임 진행 장면

상호작용하는 디지털 몸 이미지'라고 결론 짓고자 한다.

비록 이 연구는 아바타의 육화적 의미를 드러내고 공유하는 것을 작업을 통해 시도하는 것에 그쳤지만, 아바타가 테크놀로지를 통해 어떻게 변화하고 사회적으로 어떤 영향을 주는지를 밝히는 연구와 작품으로 이어지길 바란다. ↓

참고문헌

- 이인영, (2007), 「가상인간과 육체」, 『현대문학의 연구』, 32호, 한국문학연구학회
- 박선희, (2010), 「탈육화 담론의 비판으로서 육화 이론」, 『언론정보연구』, 47권 1호, 서울대학교 언론정보연구소
- 박성희, (2004), 「사이버 공간의 대리자아 아바타의 역할 유형분석」, 『한국언론학보』, 48권 5호, 한국언론학회
- 김경숙, (2005), 「시각적 동일시의 역사적 기원에 관한 연구」, 석사학위논문, 홍익대학교
- 윤수진, (2003), 「가상공간에서 아바타를 활용한 자아표현의 실태 분석 연구」, 석사학위논문, 경희대학교
- 이은아, (2017), 「가상현실과 몸」, 박사학위논문, 서울대학교
- The Free Dictionary, <https://thefreedictionary.com>