

# 호모 루덴스와 호모 파베르의 융화 공간으로서 메타버스의 미래

오민정<sup>1</sup>, 김종규<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>성균관대학교 미래인문학소셜앙트레프레너십 연구교수, <sup>2</sup>울산대학교 교양대학 조교수

## An Essay on the Future of Metaverse as the Harmony Space Both of Homo Ludens and Homo Fabre

Min Jung Oh<sup>1</sup>, Jonggyu Kim<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Research Professor, Department of Humanistic Future Studies & Social Entrepreneurship,  
Sungkyunkwan University

<sup>2</sup>Assistant Professor, College of Liberal Arts, Ulsan University

**요약** 본 논문은 최근 활발하게 논의되고 있는 메타버스 공간에 대한 문화철학적 이해와 접근을 통하여 이 공간이 향후 인간의 문화적 공간으로 전개될 수 있을 가능성을 타진해보는 것을 목적으로 삼고 있다. 이를 위하여 본 논문은 메타버스 공간에 대한 이해 및 접근 방식의 변화 필요성 및 그 방향을 제시하는 데 주력하고자 하였다. 본 논문은 먼저 현실과 가상이라는 이분법적 공간 이해가 갖는 위험성에 대한 비판적 검토를 시도하였으며, 이를 위해 영화 「레디 플레이어 원」을 통한 인문학적 상상력을 동원하였다. 또한 이 비판적 검토를 토대로 본 연구는 미래 메타버스 공간이 문화적 공간으로 성장해 나가기 위한 조건과 이를 위해 그 공간은 제작(Homo Fabre)과 유희(Homo Ludens)라는 인간의 가장 핵심적인 문화적 활동 모두를 위한 공간이 되어야 한다는 점을 제시한다.

**주제어** : 메타버스, 가상현실, 호모 파베르, 호모 루덴스, 문화적 존재

**Abstract** Using the perspective of cultural philosophy, this paper aims to consider the possibility that the future metaverse will be developed into a cultural space for human beings. The redirection of the approach to understanding the metaverse space is necessary. And, this paper critically reviews the dangers of understanding the dichotomous space of reality and virtuality, and mobilized humanistic imagination through the film Ready Player One. Ultimately, the space the future metaverse grows into will be a cultural space run by both homo fabre and homo ludens.

**Key Words** : Metaverse, Virtual Reality, Homo Fabre, Homo Ludens, Cultural Being

\*This study is the result of research conducted by National Research Foundation.(NRF-2017S1A5A2A2A03068419).

\*Corresponding Author : Jonggyu Kim(circuit72@ulsan.ac.kr)

Received August 2, 2021

Accepted September 20, 2021

Revised August 10, 2021

Published September 28, 2021

## 1. 들어가는 말

인간에게 도구는 결코 단순한 수단이 아니다. 인간은 도구를 통해 세계를 인식하며, 도구와 더불어 자신의 세계를 구상하고 제작한다<sup>1)</sup>[1]. 이 제작된 세계는 자연과 다른 인간만의 독특한 세계로서, 인간의 자기 인식을 촉발하는 인간의 문화적 공간이자 세계이기도 하다<sup>2)</sup>[2]. 사유하는 존재인 ‘호모 사피엔스(homo sapiens)’와 더불어 제작하는 존재인 ‘호모 파베르(homo fabre)’ 역시 문화세계의 구축자이다.

우리는 현재 기술혁명을 통해 변화되고 있는 세계를 살아가고 있다. 그 변화는 디지털 컨버전스, 4차 산업혁명, 디지털 전환(Digital Transformation) 등의 이름들로 표현되어 오고 있다. 인간에게 세계는 단순한 물리적 구축물이 아니다. 언급했듯이, 기술은 외부로 향해진 힘만이 아니라 인간 자신에게 귀환되는 힘이기도 하다<sup>3)</sup>. 기술문명은 기술과 인간과 밀접한 연관 속에서 이루어진 상호 촉진 및 성장의 결과였다. 이 연관은 현재의 기술혁명 속에서도 여전히 유효한가?

디지털 기술혁명의 급속한 전개는 기술문명의 빠른 변동을 촉발시키고 있다. 많은 부분에서 이 변화의 속도는 우리 인간에게 너무도 버거워지고 있다. 특히 전 인구의 거의 대부분을 차지하는 ‘평범한 인간(normal people)’들에게 더욱 그러하며, 이들에게 예상되는 미래 전망 역시 그리 밝아 보이지 않는다<sup>4)</sup>[3]. 이 변화 과정에서 가장

- 1) 도구를 사용하는 존재로서의 ‘호모 파베르(homo fabre)’는 오직 인간에 대해서만 사용되어야 한다. 그 근본적 의미가 도구를 사용한다는 사실 자체에만 한정되지는 않기 때문이다. 호모 파베르의 도구와 기술은 인간 고유의 행위이자 사유이다. 이러한 인간의 도구와 인간의 자기인식의 관계에 대해서는 [1]을 참조할 것.
- 2) 인간의 자기인식(Self Knowledge)과 문화의 관계는 [2]를 참조할 것.
- 3) 16세기 베네치아의 유리 기술 장인들이 탄생시킨 거울은 기술과 사유 간의 이와 같은 되먹임(feedback) 관계를 잘 보여준다. 거울 기술은 인류가 스스로를 객관적으로 목도하고 평가할 수 있는 계기를 마련하였으며, 이것은 근대 주체철학 탄생의 한 토대가 되기도 하였다. 기술의 성장은 사유의 성장과 그 궤를 같이 하는 것이다.
- 4) ‘평범한 인간(normal people)’은 민주당 대선 예비후보로 출마하기도 하였던 Andrew Yang이 *The war on normal people*에서 사용한 개념이다[3]. 그는 디지털 기술을 중심으로 한 현재 산업 변화의 과정 속에서 미국 내 대부분의 인구를 차지하고 있는 평범한 인간들이 겪고 있는 열악한 경제적 상황을 다양한 측면에서 분석하고 있으며, 정부의 정책이 이들에게

우려스러운 것은 인간만이 행할 수 있는 활동 범위가 축소되고 있다는 점이다. 특히 현대 산업사회에서 가장 중요한 활동인 인간 노동 영역의 축소 가능성은 가장 큰 걱정거리이다<sup>5)</sup>. 어쩌면 인간의 유일한 활동이 된 노동까지도 불필요해질 수 있는 최악의 상황<sup>6)</sup>에 대한 한나 아렌트(Hannah Arent)의 경고는 지금과 같은 기술혁명의 시대에 오히려 더 유효적절한 것일 수도 있다<sup>4)</sup>. 우리는 인간 활동이 위기에 처하게 되는 미래가 우리의 미래가 되기를 바라지 않는다. 이를 위해 우리는, 소수 엘리트뿐만 아니라 평범한 인간들 역시 생존과는 또 다른 인간으로서의 활동 가능성을 그 미래의 시간에 확보할 수 있어야 한다. 이 가능성 속에서 우리는 인간다운 삶과 세계를 영위하고 개선해 나갈 수 있기 때문이다. 이를 위해 우리는 미래라는 시간 속에서도 여전히 호모 파베르로서의 지위를 유지할 수 있어야 한다. 호모 파베르로서의 존립 가능성은 인간의 시간으로서의 미래의 한 조건인 셈이다.

이러한 점에서 메타버스(meta-verse)가 갖는 중요성은 매우 크다<sup>7)</sup>[5]. 디지털 기술혁명의 결과로서 메타버

초점을 맞추어야 함을 강조한 바 있다. 그리고 이 상황은 미국만의 문제는 아니다.

- 5) 인간 노동에 대한 긍정적인 전망이 없는 것은 아니다. 하지만 전 세계적인 기술 실업 문제의 확산과 심화는 현재 기술혁명의 미래에서 이 문제의 발생 및 악화 가능성을 명확하고 확실하게 배제하거나 부정할 수 없다는 점에서 우리가 반드시 고려해야만 하는 걱정이며 우려이자 문제이다.
- 6) [4] 71쪽. 인간의 유일한 활동으로서의 노동은 근대 이후 일(work)와 행위(action)의 노동으로의 환원에 대한 한나 아렌트의 표현이기도 하지만, 여기서는 그와 동시에 시장사회 내에서 귀결되는 필연적 결과라는 의미로도 사용된다. 산업혁명은 시장사회 속에서 가능하였으며, 이로부터 전개된 우리의 산업사회는 곧 시장사회이기도 하다. 모든 산업적 활동은 시장을 통해 이루어질 수밖에 없으며, 시장에 진입하기 위해서는 ‘상품’으로 전환되어야만 한다. ‘일과 행위’는 상품으로 전환될 수 없으며, 따라서 시장사회 내에서 노동은 인간의 활동으로 간주될 수 있는 유력하고 유일한 활동일 수 있다<sup>4)</sup>.
- 7) 메타버스(metaverse)는 meta와 universe의 합성어로서 초월적 혹은 가상적 세계를 의미한다. 현실과 대비하여 정의할 때에는 가상세계로 이해되고 있으며, 기술적인 구현 방식을 점인한다면 3차원 가상세계로 규정될 수 있다. 메타버스의 사용과 관련하여 이해한다면, 가상적 공간에서 접속자의 아바타를 통해 사회경제적 활동을 수행할 수 있는 가상세계로 이해될 수 있다. Acceleration Studies Foundation (ASF)에 따르면, 메타버스는 “가상적으로 증진된 물리적 현실과 물리적으로 지속하는 가상공간의 컨버전스”로 정의되기도 한다<sup>5)</sup>. 이렇듯 메타버스의 정의들은 대개 현실과 가상의 융합을 강조하고 있다. 본 논문에서는 이러한 정의에 따라 구현되는 메타버스가

스는 그 자체로 독특한 하나의 세계를 구현하기 때문이다. 메타버스는 여전히 그 모습을 온전히 드러내 놓고 있지 않다. 많은 기대처럼, 메타버스는 하나의 초월적 세계로 향하는 과정 혹은 지향점일 수도 있다. 현재의 기술혁명의 과정에서 인간이 겪고 있는 다양한 문제들, 특히 인간 활동이 위축되고 제약될 수 있다는 가능성 속에서, 메타버스는, '다른 공간'으로서, 어쩌면 현재적 위협에 대한 대안적 공간이자 세계일 가능성도 우리는 배제할 수 없다.

아직까지 메타버스의 세계는 그 모습이 다 드러나 있지 않다. 메타버스는 현재의 기술이자 공간이기도 하지만, 여전히 미래적이다. 메타버스의 전개 방향과 결과는 여전히 열린 결말로 있을 따름이다. 그것은 대안이 될 수도 있고, 그렇지 않을 수도 있으며, 현재의 문제를 더욱 가속화시킬 수도 있다. 하지만 그것이 그저 낯설고 새로운 것만은 아니다. 그것은 우리의 상상과 이념의 역사와 연관되어 있으며, 따라서 여전히 그 전망과 관련하여 매우 다양한 논의의 여지를 두고 있는 형편이다. 이러한 의미에서 본 논문은, 메타버스를 대안적 공간으로 접근하고 이해하기 위하여, 인문학의 관점에서의 비판적 연구를 시도하고자 한다. 이를 위해 본 논문은 메타버스의 세계를 호모 파베르뿐만 아니라 제작자로서의 호모 파베르의 활동과 긴밀히 연관되어 있는 또 다른 인간의 본질적 특성인 호모 루덴스(homo ludens)와의 연관 속에서 접근하여 이해하고, 이를 토대로 그 미래의 방향을 조망해 보고자 한다. 이 조망을 통하여 우리는 메타버스 기술의 사용 및 그 세계가 전개되어야 할 미래 방향을 모색해보고자 한다<sup>8)</sup>.

어떠한 미래로 전개될 수 있는지를 추적해보고자 하며, 이를 통해 메타버스가 인간의 현실이라는 범주 내에서 물리적 현실과 다른 또 다른 현실로서 이해될 필요가 있음을 주장하고자 한다.

- 8) 이러한 점에서 본 논문의 필자들은 하나의 가상적 상황을 상정하여 메타버스의 미래를 탐지해나가 보려고 한다. 이를 위해 본 논문에서는 2018년 개봉된 할리우드의 영화「레디 플레이어 원(Ready Player One)」을 소재로써 활용하고자 한다<sup>6)</sup>. 이 영화를 선택한 까닭은 '메타버스(Metaverse)'라는 용어를 처음 사용한 Neal Stephenson의 *Snow Crash*에서 그려진 중요한 그 미래의 특성과 모습이 이 영화 속에서 가시적으로 그려지고 있기 때문이다. 특히 오아시스나 메타버스로의 접속을 위한 장치들이나 그 세계 속에서 펼쳐지는 권력적 관계 등의 세계적 특성들이 매우 흡사하다. 그리고 또한 현실과는 다른 삶을 위한 접속이라는 전체적인 의도에 있어서도 유사하다. 그렇지만 *Snow Crash*와 달리, 「레디 플레이어 원」은 기술 사회의 미래에서 인간들이 처할 수 있는 위협의 상황을 새로운

## 2. 메타버스 세계의 가능한 미래상

4차 산업혁명은 첨단 기술문명사회로의 진입을 뜻한다. 관련된 프로젝트들과 사업들, 예를 들어 스마트시티, 스마트팩토리, 자율주행자동차 등은 스마트 기술에 토대를 둔 스마트한 삶과 기술유토피아의 실현 가능성을 몸으로 느끼게 해주었다. 과거 영국의 경제학자 존 케인즈가 21세기의 인간은 적은 노동 시간에도 불구하고 물질적 결핍에서 벗어나 풍요 속에서 자신의 여가를 즐기며 살아갈 것이라고 한 예측은 당장이라도 현실이 될 것처럼 보이기도 하였다. 사이버물리시스템(CPS)을 비롯한 4차 산업혁명의 핵심 기술들의 도입으로 인간의 노동력을 기계가 대체함으로써, 이론상으로 사람들이 더 많은 여가시간을 즐길 수 있을 듯했기 때문이다.

하지만 실제 현실은 전혀 다른 방향으로 전개되고 있는 듯 보인다. 인간 사회가 점차 스마트 시스템 사회로 진입하고 있음에도 불구하고, 여전히 빈부의 격차, 부의 불평등한 재분배 등의 사회적 문제는 더욱 심화되고 있기 때문이다. 우리 역시 예외는 아니며, '일자리 쇼크'라 불릴 정도로 전 세대에 걸친 심각한 실업 상황에 직면해 있다. 20세기 초 경제학자들이 주장했던, 계속된 GDP 상승으로 21세기 초에 이르러 인간 사회가 경제적 궁핍에서 벗어날 것이라는 예측은 완전히 빗나가 버렸다. 더욱이 최근의 COVID-19 상황에서 빈부격차, 실업률의 폭발적 동반 증가, 노동의 기회를 박탈당한 인간의 경제적 궁핍은 스스로의 생을 포기할 만큼의 가혹한 상황을 촉발시키고 있다. 피하고 싶다고 해서 피해질 수 없는 이러한 상황은 인간으로서의 삶에 대한 근본적 위협으로 성장하고 있으며, 그 위협성의 정도 역시 더욱 높아질 것으로 많은 이들이 전망하고 있다.

이 전망이 점차 실질적인 공포가 되어가는 것은 우리들의 의지와 무관하게 그 위협의 성장 동력이 지속적으로 공급되고 있기 때문이다. 이 과정에서 우리는 최악의 상황을 전제하고서 이에 대비할 수 있는 최선의 해결책을 모색하는 것이 보다 현실적이고 효과적일 수 있다. 이러한 의미에서 현재의 위협 전망을 현재 상황으로 가정해보고자 한다. 우리가 처할 수 있는 상황은 다음과 같은 것이다. 엄청난 기술적 발전이 소수의 엘리트에게 집중

세계로의 접속 이유로 제시하고 있다는 점에서 다르다. 그리고 이 점은 우리의 지금 현실상황과 영화의 연결지점이기도 하다. 간혹 영화적 소재의 사용을 영화의 평론과 혼동하는 경우가 있기도 하지만, 본 논문은 결코 영화에 대한 평론을 지향하고 있지 않다.

되지만, 대다수의 평범한 우리들은 그 혜택을 전혀 받을 수 없는 상황이다. 그리고 이 현실에서 벗어나고자 하는 욕망은 크지만, 그 현실의 문제를 직접 해결할 수 있는 능력은 없다. 더욱이 우리의 삶을 개선하고 더 나은 미래를 꿈꿀 수 있는 활동들도 더 이상 여의치 않다. 이미 성장된 기술의 영역에 비집고 들어설 여지와 능력이 우리들에게는 없기 때문이다<sup>9)</sup>. 이 상황을 모면하고 싶다면, 우리는 어떠한 선택을 할 수 있을 것인가?

영화 「레디 플레이어 원」의 미래인들이 메타버스 공간인 오아시스로 접속하는 이유 역시 이 선택과 매우 밀접하게 연관되어 있다<sup>10)</sup>. 이 영화가 배경으로 삼고 있는 시간은 2045년의 미래이지만, 에너지 위기와 기후 환경, 이로 인한 식량대란, 그리고 극단적인 빈부격차 등 우리가 현재 진단하고 예측하고 있는 문제들을 현실의 조건으로 삼고 있다. 영화 속 미래인들의 삶의 모습은 다음과 같다.

그 시대를 살아가는 사람들은 낡아 고물이 된 트레일러들이 층층이 쌓아올려져 있는 트레일러 아파트에 살고 있다. 집 안이 훤히 들여다보이는 커다란 창문 속 빈민촌 주민들 대부분은 영상표시장치 안경(HMD)을 끼고 허공을 향해 손짓을 하고 있다. 허공을 향해 내뿜는 그들의 손은 인간성을 상실하고 본질적 삶의 의미를 잃은 지 오래다. 그들은 빈곤한 삶을 극복할 수 있는 기회조차 얻지 못한다. 직장을 잃고 실업자가 된 사람들은 그저 서너 평 남짓한 고물 폐차 캠핑 트레일러 안에서 삶을 연명할 뿐이다. 그들의 현실은 시궁창 같다. 모든 사람들은 자신의 암울한 현실을 망각하고 싶어 한다. 그들에게 이러한 시궁창 같은 현실의 은폐를 피하고 이 현실을 이탈할 수 있는 유일한 도피처는 '오아시스'라는 이름의 게임 속 가상의 세계뿐이다. 사람들은 그들의 물리적 생리현상인 식사, 잠, 배변활동을 제외하고는 모든 것을 오아시스에서 해결한다. 그들은 현실이 아닌 가상의 지상 낙원 '오아시스'에서 인간성을 상실하고 자신의 본질을 잊은 채 게임만을 탐닉하며 살아가고 있다.

오아시스(Oasis)는 본래 '고난 속의 안식처'라는 의미이다. 영화 속 '오아시스' 역시 사막의 오아시스처럼 벗

9) 사실 이렇게 가정하더라도, 지금과 크게 다른 상황이거나 과정은 아니라고 본다. 인공지능 기술의 성장 과정만 보더라도, 디지털 기술의 발전 속도와 영향력은 우리의 예측을 훨씬 상회하고 있으며, 이에 따른 영향력은 정도 역시 우리의 예측 이상이 기 때문이다.

10) 「레디플레이어 원」을 논의에 사용하는 이유에 대해서는 주석 9)를 참조하시오.

어날 수 없는 가난과 삶의 해체로 인해 현실의 낙오자가 된 사람들이 괴로운 현실을 잊을 수 있는 '안식'의 공간이자 동시에 '도피'의 공간이기도 하다. 이 현실에서의 이탈과 도피의 공간인 오아시스는 2045년 오하이오주 콜롬버스에 사는 미래인들의 달콤한 안식처이자 비참한 실재(현실)의 인위적 대체물이다<sup>11)</sup>[7].

현실에서 활동적 삶의 가능성을 박탈당한 미래인들은 오아시스라는 게임 공간 속에서 '향락'에 빠진다<sup>12)</sup>. 남녀노소(男女老少)할 것 없이 사람들이 게임의 향락을 추구하는 것은 마치 일 없는 사회가 중독에 빠져들게 되는 현상과 매우 흡사하다. 이 세계에 접속하려는 사람들은 현실 속에서 호모 파베르로서의 삶을 영위하지 못한다. 그들은 결코 제작자가 아니며, 그러한 제작의 기회와 의미를 박탈당한 상태이다. 그렇다고 해서 오아시스가 이들에게 제작자로서의 기회를 제공하는 것은 아니다. 오아시스는 사실 게임을 즐기는 향락의 공간일 뿐이다. 일을 잃은 사람들이 마약을 찾듯, 그들은 오아시스에 접속한다.

인간의 일과 시간, 그리고 중독 현상을 살펴본 결과 일과 중독은 미래라는 시간성을 매개로 하여 깊은 연관성이 있음을 알 수 있다. 한 실증적 조사에 따르면, 일을 잃은 사람을 일을 하는 사람과 비교할 때 실제로 중독에 걸릴 위험이 두 배로 높아진다고 한다[8].

오아시스로의 진입은 결코 이들의 자유롭고 자발적인 선택이 아니다. 한나 아렌트의 표현을 빌자면, 이 시대는 그야말로 '노동자 없는 노동자 사회'이며, 노동만이 유일한 인간의 활동인 시대에서 그 노동의 가능성 역시 극단적으로 위축되어 있다[4]. 만일 그녀의 말처럼, 인간의 '일(work)'과 '행위(action)'가 노동으로 환원된 것이라면, 이 미래인들의 노동 상실은 곧 일과 행위 모두의 상실 또한 함축한다. 이들은 그들이 밭 딛고 있는 현실을

11) 이 오아시스의 세계는 언뜻 장 보드리야르(Jean Baudrillard)의 시뮬라크르를 떠올리게 한다. 오아시스에 접속한 인간에게 그 세계는 실제보다도 더욱 실제 같이 느껴지며, 이로 인하여 가상과 실제의 경계가 사멸하는 듯 보일 수도 있기 때문이다. 이 세계 속에서 그는 현실 세계에서는 도저히 도달할 수 없는 '휴가를 위한 행성'의 방문, '몬스터 하와이에서 서핑', 그리고 '에베레스트 산 등반'을 가능할 수 있으며, 인간은 아름다운 얼굴, 멋진 몸매를 가질 수 있고, 값비싼 옷도 입을 수가 있다. 하지만 메타버스의 세계는 현실과는 다른 세계로서 상정된다는 점에서 시뮬라크르와는 다르다.

12) 한나 아렌트의 말처럼, 노동사회는 인간의 전 활동이 노동으로 일원화된 사회이며, 이 노동의 박탈은 곧 인간으로서의 활동 가능성의 박탈이라는 점에서 최고의 위험 상태이다. 「레디플레이어 원」이 그려내고 있는 미래가 바로 이러한 상태이다.

인공적 사물의 세계로 새롭게 구축할 동력 자체를 박탈 당하고, 고유한 존재들로서 서로가 서로에게 협력할 수 있는 존재들이 수 없게 된 것이다.

일(work)과 그 산물, 즉 인간의 인공물(artifact)은 유한한 삶의 무의미함과 인간적 시간의 덧없음에 영속성과 지속성을 부여할 수단을 제공한다<sup>13)</sup>[4].

인간의 일을 통해서 생산된 산물은 물리적으로 죽음의 한계를 극복할 수 없는 인간에게 또 다른 방식의 영속화를 통해 인간 실존의 의미를 부여한다. 죽음을 향해서 걸어가는 인간 삶의 무의미함에 삶의 의미를 위한 의미화의 실천을 실행하도록 하는 것이 바로 인간의 일(work)이다. 그러나 이와 같은 활동의 가능성을 상실한 도시 콜롬버스에 살고 있는 인간들은 또 다른 가능성을 찾아 '오아시스'라는 가상의 세계로 진입해 들어가야만 한다. 그런데 여기서 오아시스라는 가상세계로의 진입은 과연 진정한 '또 다른 가능성'을 확보할 수 있는가? 이 물음은 그 가상세계에서 인간이 호모 파베르로서 존재할 수 있는가를 묻는 것이기도 하다. 만일 이것이 우리의 가능한 미래라면, 이 물음은 영화적 상상이 아닌 우리의 현실적이고 실제적인 문제가 된다.

### 3. 가상적 현실로서 메타버스 세계의 특성

언급되었던 것처럼, 메타버스는 가상기술의 발전 과정에서 등장하였으며, 최근 다시 주목받고 있는 개념이다. 이 개념에 따라 디지털기술은 메타버스라는 공간을 만들어 내었다. 이러한 맥락에서 메타버스는 일반적으로 가상공간 혹은 가상현실로 규정되고 이해된다. 다시 말해 메타버스는 가상의 세계이다.

가상기술 및 가상공간에 대한 관심은 COVID-19 팬데믹 현상과 맞물리면서 폭발적으로 확대되고 있다. 그렇다고 팬데믹 현상이 메타버스에 대한 관심의 모든 근거인 것은 아니다. 우리는 팬데믹 속에서 현실에 대한 제

약성을 크게 느끼며, 바로 이 점에서 팬데믹은 가상현실 기술과 밀접한 연관을 맺게 된다. 가상현실 기술은 현실보다 더 현실 같은 가상의 구현을 목표로 하며, 이러한 기술의 지향과 구현된 공간들은 팬데믹 현상에 간혀 현실 공간의 상당 부분을 제한받아야 하는 사람들의 욕구와 욕망에 부응되고 있다. 예를 들어 가상공간으로의 대리 여행을 통해 그간 억압되었던 현실의 제약을 가상공간의 경험을 통해 상쇄하려는 시도나 제페토를 활용한 가상여행 콘텐츠 등의 등장들은 이러한 경향을 잘 보여준다.<sup>14)</sup> 메타버스에 대한 최근의 관심도 이와 같은 맥락에서 이루지고 있다.

메타버스를 가상공간 혹은 가상현실로 규정한다면, 우리는 메타버스를 가상현실에 대한 논의 맥락에서 이해해 볼 수 있다. 여기서 가상현실은 현실과 대비되며, 메타버스 역시도 마찬가지로 된다. 또한 이 맥락 속에서 메타버스는 가상공간 이념의 역사를 공유하게 된다.

사이버스페이스의 일부 대변자들은 '물질성의 토대' 혹은 ... 육체의 '뭉뚱어리'로부터 완전히 벗어나는 꿈을 꾀다. ...『뉴로맨서』에서 작가 윌리엄 김슨은 "육체를 초월한 사이버스페이스의 고귀함"에 환호를 보낸다. 가상현실 연구의 선구자인 재론 래니어도 "이 과학기술은 육체의 초월을 보장한다"고 강조한다. 모라베코 역시 인간의 정신이 "물질적인 육체의 굴레로부터 자유로워질" 수 있는 미래를 고대한다. 육체로서 존재한다는 것의 '난잡함'과 '비천함'에서 벗어나려는 바람은 사실 새로운 것이 전혀 없다. 이러한 바람은 적어도 플라톤 시대 이래로 서구 문화에서 늘 지속되어 왔으며 기독교의 그노시스 전통에 이르러 꽃을 피웠다[9].

가상현실에 대한 관심뿐만 아니라 메타버스 개념이 막 등장하기 시작했던 시기에 문화학자 켄 힐리스(Kenn Hillis) 역시 육체 이탈의 욕망을 가상현실에 대한 지향의 원인으로 분석하였다. 이와 같은 입장에서 그는 가상현실을 삶이 유한한 인간에게 '육체를 초월하고자하는 욕망을 실현시켜주는 기계(VR as machine to realize such desires for bodily transcendence)'로 규정한다 [10]. 이러한 초월의 욕구 속에서 인간은 시간이라는 영속의 한계를 넘기 위한 끊임없는 시도를 해왔으며, 기존의 물리적 공간으로서의 현실과는 다른 공간성을 지니지만, 그 현실을 빼박은 사이버스페이스(Cyberspace)에 이르게 된 것이다. 메타버스는, 그것이 가상공간인 한, 이 욕구가 디지털 트랜스포메이션의 흐름 속에서 촉진된

13) [4] 75쪽. 물론 아렌트가 노동과 일 그리고 행위를 구분하였을 때, 행위에 대한 비중이 가장 큰 것은 사실이다. 하지만 일과 행위가 개념적 정의와는 달리 실질적으로 엄격히 분리되지 못한다는 점에 유의해야 한다. 실제로도 아렌트는 이 둘의 연관성에 대해서도 언급하고 있다. " '행위하고 말하는 인간'도 최고의 능력을 가진 호모 파베르의 도움을 필요로 한다. ... 이들의 도움 없이는 행위 하는 인간 활동의 유일한 산물, 즉 그들이 행하고 말한 이야기는 살아남지 못하기 때문이다."([4] 261쪽.) 이 연관성 속에서 본다면, 인간이 오로지 행위만으로 살아갈 수 있는 것은 거의 실현되기 어려운 것으로 보인다.

14) 이러한 점에서 가상공간의 경험의 의미는 다른 경험이 아닌 '대리 경험'으로 이해된다.

일련의 흐름이자 결과인 셈이다.

메타버스의 모습을 영화적으로 재현하고 있는 「레디 플레이어 원」의 오아시스에서도 이와 같은 욕망이 고스란히 드러난다. 이 영화의 주인공 웨이드 왓츠는, 소설 *Snow Crash*에서 그려졌던 모습과 유사하게, 현실을 초월한 가상공간으로 진입하기 위한 기술적 장치를 몸에 장착한다. 아이언 맨 슈트 같은 'X1' 슈트는 온 몸으로 감각을 느낄 수 있어 육체 이탈을 시도한 영혼의 가상현실 몰입도를 극대화하며, 이 장치를 통해 가상현실을 마치 현실과 같은 것처럼 인식하는 '가상적 표상'을 획득한다<sup>15)</sup>[11].

이 가상적 표상을 통해 두 현실의 차이는 점차 좁혀진다. 하지만 그 하나의 현실은 부정하고 싶은 현실이며, 다른 하나의 현실은 진입하고자 하는 현실이다. 이로써 두 현실 간의 차이의 봉합은 도리어 그 둘 간의 차이를 더욱 증폭시킨다<sup>16)</sup>. 이 증폭은 어느 특정한 누군가가 아니라 이 상황을 현실로 맞이하고 있는 모든 이에게 또 다른 현실로의 도피를 촉발시킨다. 영화에서 그려지듯 현실 도피를 위해 접속한 오아시스 게임에 중독된 이들은 비단 웨이드나 그의 이모부뿐만이 아니다. 영화의 시작부터 트레일러 빈민촌의 거의 모든 주민들, 사실 일부의 계층을 제외한 모든 민중들은 HMD 고글을 끼고 허공을 허우적대며 가짜 현실 오아시스 속 허상을 좇으며, 끊임 없이 현실을 부정한다.

그런데 이러한 도피를 통해 이들은 구원을 얻을 수 있을까? 이들이 도피처로 선택한 새로운 현실은 그들이 도피하고자 한 현실의 문제를 벗어나 있는가? 그들이 도피하고자 한 현실은 과연 어떠한 현실인가? 그들이 도피하고자 하는 것은 단지 그 현실이 가혹해서만은 아니다. 우리는 제 아무리 가혹한 현실이라 할지라도, 그 현실이 개선될 수 있다면, 최소한 그러한 꿈을 꿀 수 있다면, 그 현실을 그저 외면하지 않는다. 그러나 어쩌면 우리의 미래일 수도 있는 영화 속 콜럼버스의 사람들은 안타깝게도 자신만의 세계를 창조하고 구축할 어떠한 인간적 활동도 가로막혀버린 상태에 있다. 이 기대의 제약은 자신이 발

뒀고 있는 현실에 대한 부정을 촉발시킨다. 이들이 찾는 것은 이 제약으로부터 벗어나 인간으로서의 활동을 기대할 수 있는 '다른 곳'이다. 그들이 이곳에서 기대하는 것은 무엇일까? 만일 그곳이 다른 곳이라면, 최소한 그가 도피하려했던 현실과는 다른 현실이어야 하며, 그 도피하고 싶어 하던 현실 속에서의 문제에서 최소한 자유로울 수 있어야 할 것이다. 과연 그 곳에서 인간은 인간으로서의 활동을 하는 존재일까? 그 세계가 인간의 세계라면, 그는 그 세계를 자신의 세계로 규정할 수 있는 활동을 수행하고 있는 것인가? 다시 말해 그 세계는 인공(人工)의 세계인가?

메타버스로서의 오아시스 역시 무에서 창조된 것은 아니다. 영화 속 도피처로서의 새로운 세계를 창조한 것은 할리데이<sup>17)</sup>라는 인물이다. 그러나 영화 속의 미래인들은 이 할리데이가 죽음을 예견하며 준비한 게임을 수행하는데 몰두할 뿐이다. 이 게임을 위해 영화 속 미래인들은 오아시스로 끊임없이 접속하며 게임을 즐기지만, 그 어느 하나 자신들의 세계를 구축해나가지는 않는다. 그들은 할리데이가 만든 세계를 수용하며 적응할 뿐이다. 이 적응 속에서 영화 속 보통 사람들로서의 미래인들은 게임을 탐닉한다. 이 탐닉의 즐거움은 이 세계로의 도피와 맞물려 있다.

게임은 놀이를 그 근원으로 삼는다[12]. 온라인게임 역시 같은 근원에서 있다. 이렇게 본다면, 이 세계 속에서 게임의 즐거움을 탐닉하는 영화 속 미래인들의 삶의 모습들은 놀이하는 인간(homo ludens)의 모습처럼 보이기도 한다<sup>18)</sup>. 우리가 지금 추측하는 방식처럼, 이 오아시스의 모습을 메타버스의 미래로 투영하면 어떨까? 자신의 세계를 구축하는 행위를 수행하지 않고 즐거움에 탐닉하는 인간은 메타버스의 미래에서 어떠한 존재일 수 있을까?

#### 4. 호모 파베르와 호모 루덴스의 결별?

20세기 초 급속한 기술 발달로 인한 사회의 변화에 대

15) [11] 205쪽. 기존의 가상현실 기술에 있어 가장 큰 문제점으로 지적된 것은 '현존감(presence)'의 충족이었다. 만일 이 현존감이 충족되지 않으면, 가상현실에 진입하더라도 그것이 자신이 신체적으로 놓여있던 현실과의 괴리를 인식할 수밖에 없다.

16) 이러한 가능성은 영화 속의 이야기로도 그려진다. 기계적 장치를 통해 획득된 몰입을 통해 체험되는 현실은 그 몰입을 시도하게 된 영화 속 주인공 웨이드의 가혹한 현실과 극명히 대비되고 있다.

17) 극중 인물인 할리데이는 「레디 플레이어 원」에 등장하는 유일한 제작자(homo fabre)이다. 이 인물은 결코 평범한 사람(normal person)이 아니다. 그는 영화 속 제작의 모든 것을 관장하며, 플라톤의 『티마이오스』에서 언급되는 demiurgos와 같은 존재이다.

18) 호모 루덴스의 본래적 의미에 대해서는 다음 장에서 논의될 것이다.

하여 많은 예술가들은 그 시대의 변화가 갖고 있는 의미를 분석하거나, 그 변화에 기초한 미래를 그려내고자 하였다. 익히 알려진 찰리 채플린의 *Modern Times*는 기술의 시대가 드러내는 인간의 의미를 표현하였으며, 카렐 차페크의 희곡 *R.U.R*은 기술사회의 미래를 그려 내었다. 닐 스티븐슨의 *Snow Crash* 뿐만 아니라 스티븐 스피버그의 「레디 플레이어 원」역시, 헐리웃의 상업영화라는 평가와는 별개로, 우리의 기술시대의 변화에 기초한 가능한 미래상을 그려내고 있는 것은 분명하다. 그리고 이러한 점에서 이들 작품들은 이 기술시대를 관통하는 이데올로기를 담고 있는 것들이기도 하다.

찰리 채플린의 영화와 카렐 차페크의 희곡 모두 그 시대의 기술혁명이 촉발한 산업혁명의 흐름을 배경으로 삼고 있다. 잘 알려진 것처럼 채플린은 자신의 영화 속에서 당대의 인간을 표현하고자 하였으며, 그가 그려내는 인간은 전체 기계적 시스템 내의 한 부품으로서 늘 대체가 가능한 존재인 호모 인더스트리알리스(homo industrialis)이다<sup>19)</sup>. 약간 다른 시각이지만, 카렐 차페크의 희곡에서도 인간은 호모 인더스트리알리스이다. 그리고 호모 인더스트리알리스이기에 인간은 또 다른 호모 인더스트리알리스인 로봇에 의해 대체되고 퇴출된다.

두 작품 모두 호모 인더스트리알리스로서의 인간이 대체될 수 있음을 그려낸다. 호모 인더스트리알리스는 산업사회 내에서의 인간이다. 그 인간은 상품을 생산하며, 그의 활동은 이 상품 생산력으로 집약된다. 호모 파베르로서의 인간 활동도, 서로 다른 존재로서의 협력도 이 생산을 위한 활동으로 전환되어 있다. 그렇지만 호모 인더스트리알리스의 활동 목적은 상품의 생산이다. 만일 이 상품생산의 목적을 보다 효율적으로 수행할 수 있는 존재가 등장한다면, 한 호모 인더스트리알리스는 다른 인더스트리알리스로 대체될 수 있다. 카렐 차페크의 로봇은 호모 인더스트리알리스를 대체한 또 다른 호모 인더스트리알리스이자 인간 이후의 다른 인간으로서의 포스트휴먼이다.

카렐 차페크의 희곡에서처럼, 인간 중 자체가 멸절하는 것은 아닐지라도, 그 희곡에서의 로봇으로 상징되는

더 효율적인 존재의 등장은 인간이 최소한 호모 인더스트리알리스로서의 삶이라도 살아갈 수 있는 가능성을 근본적으로 위협하게 된다. 이것은 단지 상상만은 아닐 수 있다. 호모 인더스트리알리스의 활동은 그 자체로 상품이자 비용이며, 산업사회의 지향점은 비용을 최대한 줄이는 데로 향해가기 때문이다. 호모 인더스트리알리스의 유효기간은, 한나 아렌트가 언급했던, '최악의 상황' 전까지일 것이다. 그러하다면, 호모 파베르로서의 인간 활동이 그 흔적으로나마 의탁하고 있는 호모 인더스트리알리스의 대체는 호모 파베르로서의 존립 가능성을 그 근처에서 차단하는 것이기도 하다<sup>20)</sup>. 이들이 바로 영화 「레디 플레이어 원」속의 미래인들이다.

이들에게 있어 도구와 더불어 사물의 세계를 창조했던 인간의 시대는 이미 과거일 뿐이다. 이들은 호모 파베르로서는 물론 호모 인더스트리알리스로서의 지위를 상실한 상태이다. 더욱이 그들이 처한 현실 변화의 가능성도 발견할 수 없다. 문제는 이 상황이 또 다른 현실인 메타버스 세계로의 접속을 촉진하지만, 이 접속을 통해 진입한 세계 속에서 호모 파베르로서의 활동 가능성을 확보하지 못한다는 점이다. 그렇다면 그 대신 이들은 또 다른 인간의 활동을 수행하는 것인가? III장의 마지막 부분에서 언급된 것처럼, 호모 파베르의 길과 별도로, 혹은 그것을 포기하더라도 호모 루덴스(homo ludens)로만의 삶은 인간으로서의 길일 수 있을까?

인간 사회의 중요한 원형적 행위들은 처음부터 놀이의 요소가 가미되어 있었다. ... 간단히 말해서 사물들에게 이름을 붙여 줌으로써 그것들을 정신의 영역으로 격상시켰다. 말과 언어를 만들어내는 과정에서 정신은 이 놀라운 명명(命名) 기능을 가지고 놀이를 하면서 물질과 마음 사이에서 끊임없이 '불꽃'을 일으켰다. 모든 추상적 표현 뒤에는 대담한 은유가 깃들어 있는데, 이 은유라는 것이 실은 말을 가지고 하는 놀이이다. 바로 이런 식으로 삶을 표현하는 과정에서 인간은 자연의 세계 바로 옆에 제2의 세계, 즉 언어의 세계[시(詩)의 세계]를 창조했다[13].

호모 루덴스를 정의하였던 요한 하위징아가 이해하고 있는 놀이는 '생활의 즉각적인 필요를 초월하는 것'이다 [13]. 생활에는 여러 문제들이 존재하며, 이 문제의 해결 과정에서 우리의 생활도 유지된다. 생활의 과정 역시 문

19) 찰리 채플린의 영화보다 조금 더 일찍 발표된 프리츠 랑(Friedrich Christian Anton Lang)의 「Metropolis」에서도 대체가능한 존재로서의 호모 인더스트리알리스의 모습은 등장한다. 지정된 제한 시간에 맞추어 작업을 진행하지 못한 노동자는 압력을 이기지 못하여 터져 나온 수증기에 쓰러지며, 그 쓰러진 노동자는 그저 다른 노동자로 대체된 후 폐기되어 버린다.

20) 호모 파베르와 호모 사피엔스 간의 뉘 수 없는 관계를 고려한다면, 호모 파베르로서의 존립 가능성 상실은 곧 호모 사피엔스로서의 존립 가능성 상실이기도 하다. OpenAI의 GPT2나 GPT3의 사례만 보더라도 호모 사피엔스로서의 존립 가능성에 대한 위협을 그저 상상이나 공상 정도로 치부할 수는 없다.

제를 해결해 가는 과정이라는 의미에서 생활의 과정은 합리적(rational) 과정이자 지성적(intellectuel) 과정으로도 이해될 수 있다. 놀이는 근본적으로 이 과정으로서의 생활의 영위나 유지를 위해 존재하는 것은 아니다. “놀이가 벌어지는 현실은 인간 생활의 영역을 넘어서기 때문에 합리성에서 그 기반을 찾으려는 것은 무리이다[13].” 인간은 놀이에 대한 인식을 통해, 다시 말해 자신이 놀이를 하며, 그 놀이를 한다는 것을 인식함으로써 ‘합리적 존재 이상의 존재’가 되는 것이다[13]. 놀이가 갖는 포괄적 범위를 고려할 때, 놀이는 결코 인간만의 전유물일 수는 없다. 하지만 호모 루덴스의 놀이는 다르다. 호모 루덴스의 놀이는 자연과 다른 언어의 세계를 창조할 수 있기 때문이다.

놀이는 결코 합리적 과정으로 환원될 수 없다. 그리하여 호모 루덴스 역시 합리적 인간을 뜻하지 않는다. 그리고 동시에 호모 루덴스는 인간만의 특성을 규정하는 개념이다. 그러나 인간이 호모 루덴스라고 해서 인간이 오로지 비합리적 존재로만 규정되는 것은 아니다. 호모 루덴스는 인간을 대표하는 규정일 수는 있지만, 인간의 유일한 규정은 아니기 때문이다. “나는 호모 파베르 바로 옆에, 그리고 호모 사피엔스와 같은 수준으로, 호모 루덴스를 인류 지칭 용어의 리스트에 등재시키고자 한다[13].”

인간은 호모 사피엔스이기도 하며, 호모 파베르이기도 하고, 호모 루덴스이기도 하다. 이 세 가지 특성은 서로 별개의 것이 아니다. 도입부에서 이미 언급한 호모 사피엔스에 대한 논의에서 밝혔듯이, 호모 파베르로서의 존재적 특성은 호모 사피엔스와도 밀접히 연관되어 있다. 이것은 호모 루덴스의 경우에도 마찬가지이다. 그가 말하듯, “그리스어 포이에시스(ποίησις, poiesis: 창작)의 광의적인 의미에서 살펴보면 시는 항상 놀이의 영역에 속한다[13].”

그리스적인 의미에서 하위정아는 시를 놀이와 연결시키고 있다. 그러나 그리스어 포이에시스는 시의 창작만을 의미하지 않는다. poiesis가 시를 의미하는 것이기도 하지만, 동시에 그것은 제작을 의미하기도 하기 때문이다. 이와 같은 연관성은 한나 아렌트에게서도 확인된다.

...사멸적 인간이 지상에 거처를 세우기 위해 호모 파베르의 도움을 필요로 한다면, ‘행위하고 말하는 인간’도 최고의 능력을 가진 호모 파베르의 도움을 필요로 한다. 즉 예술가나 시인, 역사가나 기념비 건립자 또는 기록자의 도움을 필요로 한다. 이들의 도움 없이는 행위 하는 인간 활동의 유일한 산물, 즉 그들이 행하고 말한 이야기는 살아남지 못하기 때문이다<sup>21)</sup>[4].

호모 루덴스는 물론 호모 파베르와 호모 사피엔스와는 다른 특성을 지시하지만, 서로를 결코 배제하지 않는다. 오히려 이 셋 각각은 서로 다른 특성을 갖고 있다는 점에서 서로 긴장 관계에 놓여있지만, 바로 이러한 긴장 관계는 조화의 토대이다. E. 카시러가 이야기하듯, “부조화는 자신과의 조화 속에 있으며, 그 대립들은 서로 배제하는 것이 아니라 서로 의존하고 있다. “조화는 대립 속에 있다[2].” 그것들은 서로 다른 인간의 특성이기에 인간의 세계, 다시 말해 문화의 세계를 창조하는 계기들로서 서로 협력한다.<sup>22)</sup> 바로 이러한 점에서 이 관계의 붕괴는 곧 인간 세계의 위기이자 인간 존재의 위기로 귀착된다.

본래적 의미로서의 호모 파베르로서의 지위는 산업사회 이후 도리어 약화되고 있다. 그리고 고도화된 산업사회의 변화 속에서 우리는 현재 호모 파베르로서의 지위를 상실할 수 있는 위험 속에 놓여 있다. 자율적 판단 능력을 구현해가고 있는 인공지능의 시대는 인간의 생각하는 능력을 기계 지능이 앞설 수 있다는 경고도 제시하고 있다. 인공지능 침을 인간의 뇌에 이식하여 인간을 강화함으로써 인공지능의 기능에 대처하려는 뉴링크 코퍼레이션(Neuralink Corporation)의 뇌-컴퓨터 인터페이스(BMI)를 우리는 현재 눈앞에서 목도하고 있으며, 이것은 호모 사피엔스로서의 지위의 위태로움을 보여주는 것이기도 하다. 더욱이 향후 우리와 같은 인류 형태와는 전혀 다른 새로운 인류로서의 트랜스휴먼 혹은 포스트휴먼의 도래 가능성은 이러한 위기 속에서 부상되고 있는 경고이다. 물론 이러한 시대가 오지 않기를 바라지만, 이와 같은 상황 속에서 우리는 「레디 플레이어 원」속 콜럼버스의 미래인들의 처지가 그저 영화적 상상에만 그친다고 단언할 수 없다.

더 큰 문제는 메타버스 세계로서의 오아시스로 진입한 그 미래인들이 맞닥뜨리는 것은 그들이 도피하고자 했던 현실의 권력이 그들이 도피한 세계 내에서도 여전히 권

21) [4] 261쪽. 활동의 목적에 따라 노동(labor)과 일(work), 그리고 행위(action)를 엄격히 구분하지만, 이 부분의 내용처럼 이 활동들이 별개로 이루어지는 것은 아니다.

22) 요한 하위정아는 놀이가 문화보다 더 오래된 것이라고 이야기한다. 많은 오해를 불러일으킬 수 있는 주장이라 생각한다. 필자는 요한 하위정아의 이 주장을 다음과 같은 관점에서만 받아들인다. 동물과 인간 모두에게 적용되는 개념으로서의 놀이는 인류학적으로 인간보다 먼저 존재한 동물들이 있었다는 점에서 인간의 문화보다 더 오래된 것이라고 말이다. 그러나 호모 루덴스는 그 자체로 문화적 개념일 수밖에 없다. 그것은 인간에게만 적용되는 개념이며, 그러한 한, 목적적 행위는 아닐지라도, 인간의 세계를 구축하는데 기여할 수밖에 없기 때문이다.



력으로 자리하고 있다는 점이다. 이것은 어쩌면 메타버스의 세계가 가상의 세계로서 현실의 모습들을 그대로 모사해 낼 수도 있다는 가능성을 보여준다. 단지 현존성의 충족만이 아닌 그것을 넘어 현실의 모습을 그대로 옮겨간다고 한다면, 현실의 문제는 가상현실 속에서도 지속적으로 반복될 수 있다는 것이다.

호모 파베르와 호모 사피엔스의 위기가 현실이며, 메타버스가 이러한 현실의 상황을 초래한 조건들을 그대로 구현하는 것이라면, 다시 말해 물리적 조건 외에 또 다른 근본적 조건의 차이가 없는 것이라면, 현실의 문제 상황 역시 메타버스의 세계 속에서도 반복될 수 있다. 우리의 현실과 닮아 있는 메타버스 속에서 우리는 호모 파베르와 결별된 호모 루덴스의 왜곡된 모습으로 살아갈 수도 혹은 그 모습을 강요받을 수도 있다. 이는 메타버스를 현실의 연장으로서 이해하거나 현실의 한갓 수단으로 이해하거나 혹은 현실의 거울로서 이해하더라도 피할 수 없는 경고이자 위험일 수 있다. 만일 미래의 메타버스가 이러한 경과와 위험을 간과한다면, 「레디 플레이어 원」의 오아시스는 우리의 미래 그 자체일 수도 있다.

## 5. 결론: 문화적 미래를 위한 메타버스의 기여 가능성

우리는 어쩌면 칼 야스퍼스(Karl Jaspers)가 언급한 것처럼 인류의 몰락과 인류의 변화 중 하나를 택해야만 하는 양자택일의 기로에 서 있는 현대인일 수도 있다[14]. 이 상황이라면 우리의 선택은 무척 자명하다. 그러나 그 변화의 방향과 조건이 무엇인지는 그리 자명하지 않다. 이것이 바로 ‘인간’에 대한 연구가 필요한 까닭이다.

우리는 현재 ‘디지털 트랜스포메이션’이라는 강력한 변화 속에서 기술을 바탕으로 한 진일보한 발전을 미래의 과제로 설정하고 있다[15]. 기술의 발전이 지금까지 제공해 온 윤택함과 편리함의 수준과 폭은 이 과제의 수행에 따라 더욱 깊고 커질 것으로 기대되고 있다. 외형적인 변화는 비교적 빠른 속도로 진행 중이다. 하지만 이러한 외적 변화에 내적 변화가 동반되고 있지는 못하다. 오히려 빈부의 격차 심화를 비롯한 삶의 질적 하락은 더욱 심화되고 있는 형편이다. 특히 기술격차와 같은 문제들은 기술의 발전에 조응하여 더욱 커지고 있다. 가장 심각한 것은 인간 자체의 대체이다. 인간의 노동을 대체하고 있는 인공지능의 성장과 확장은 인간 활동의 가능성을

줄임과 동시에 노동을 통한 보상의 위축으로 인한 빈부 격차 등의 사회적 문제를 더욱 악화시킬 수 있기 때문이다. 그러나 더 큰 문제가 여기에 은닉되어 있다. 그것은 바로 지금의 이 현상이 노동의 해방이 아닌 박탈이라는 점과 더불어 노동에서의 박탈이 인간의 필요성과 직결되어 있다는 점이다.

노동자의 사회에서 기계의 세계는 실재세계의 대체물이 되었다. 하지만 이 가상세계는 인간세계의 가장 중요한 과제를 충족시키지 못한다. 그 과제란 인간에게 인간 자신보다 더 영속적이고 안정적인 거주지를 제공하는 것이다. 연속적인 제조과정에서 기계의 세계는 도구와 용구 그리고 근대 초기의 기계가 확고하게 소유했던 독립적인 세계성을 상실하고 있다. 기계 세계에 자원을 공급했던 자연과정은 기계세계를 점차 삶의 과정과 결합시켰다. 그래서 우리가 한때 자유롭게 다루었던 기계장치들은 마치 ‘거북의 몸에 껍질이 속하듯이 인간 육체에 속하는 껍질’인 것처럼 생각되기 시작했다[4].

우리가 기술혁명의 과정에서 맞닥뜨리고 있는 가장 심각한 문제는 바로 이것이다. 우리가 현실이라고 불려온 공간 내에서 인간으로서의 활동을 펼칠 가능성을 상실해 가고 있다는 점 말이다. 그 활동의 가능성이 파괴된다면, 인간은 그 존재의 의미 상실과 더불어 더 이상 그 필요성을 확보할 수 없는 것이다. 어쩌면 그 지점이 바로 앞서 언급했던 트랜스휴먼 혹은 포스트휴먼이 탄생하는 지점일 수도 있다. 아마도 어느 누구도 그러한 미래를 우리의 미래로서 받아들이지는 않을 것이다. 이를 위해 우리는 최소한 우리가 상실해 온 인간의 문화적 조건들을 이해하고 이를 회복하는 데 주력해야 할 것이다. 그리고 메타버스의 존재 이유 역시 이와 같은 점에서 이해되어야 할 것이다. 인간의 고유한 활동들의 가능성을 기존의 현실 속에서 안정적으로 확보할 수 없다면, 우리는 이 가능성을 또 다른 현실 속에서 확보할 수 있어야 할 것이다. 메타버스가 또 다른 현실이라면, 우리는 이 메타버스를 통해 문화적 존재로서 존립할 수 있는 조건으로서의 활동, 즉 호모 파베르와 호모 루덴스의 융화를 기대해 볼 수 있을 것이다. 메타버스의 미래 방향은 이 기대와의 연관 속에서 정해져야 할 것이다.

언급된 것처럼, 호모 파베르와 호모 루덴스는 결코 별개의 인간일 수 없다. 인간의 어느 한 특성만을 실현하고자 하거나 혹은 어느 한 특성으로 다른 특성을 대체하려는 태도는 결코 올바른 미래 지향적 태도나 방안이 아니다. 메타버스를 어떻게 활용할 것인가는 물론 매우 중요한 미래의 과제이지만, 원칙 없는 행위는 혼란과 위기만

을 부추길 가능성이 높다. 따라서 우리는 그 활용이 인간의 본질적 의미를 회복하는 데 기여할 수 있는 방향과 방안에 대한 논의를 반드시 선행해야만 한다. 이러한 논의의 선행 속에서만 우리는 메타버스가 우리가 맞이하고 있는 위기의 시대에서 하나의 대안일 수 있는 가능성을 확보할 수 있을 것이다.

## REFERENCES

- [1] C. Ernst. (1985). *Form und Technik*, *Symbol, Technik, Sprache*. Hamburg: Felix Meiner Verlag. pp. 65-67.
- [2] C. Ernst (1992). *Essay on Man. New Haven and London: Yale University* pp. 1-22.
- [3] A. Yang. (2018). *The war on Normal people*. New York: Hachette Books.
- [4] H. Arenth. (2017) *The Condition of Human*. trans. Lee-Jinwoo. Seoul: Hangilsa.
- [5] S. John, C. Jamais & P. Jerry. (2007). *Metaverse Roadmap*, *A Cross-Industry Public Foresight Project*. <http://www.metaverseroadmap.org/MetaverseRoadmapOverview.pdf>. (2021.07.30.).
- [6] S. Steven. (2018). *Ready Player One*. USA: Warner Bros.
- [7] B. Jean. (2001). *Simulation*. trans Ha-Taehwan. Seoul: Minumsa.
- [8] J. K. Lee. (2017). *Posthuman Comes*. Seoul: Sawoluichaek.
- [9] W. Margaret. (2002). *The history of the Space*. trans. Park-Inchan. Seoul: Thinking Tree.
- [10] H. Ken. (1996). *A Geography of the Eye: The Technologies of Virtual Reality*. In Rob Shields(ed.), *Cultures of Internet: Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*. London:Sage. pp. 70-98.
- [11] J. G. Kim. (2013). Digital Odyssey: Dancing Body & Digital Convergence. *Journal of Daedong Philosophy*, 63, 201-225.
- [12] J. K. Lee & J. G. Kim. (2013). *Digital Philosophy*. Seoul:Sungkyunkwan Univ Press.
- [13] H. Johan. (2010). *HOMO LUDENS*. trans. Lee-Jongin. Seoul:Younamsouga.
- [14] J. Karl. (1958). *Philosophie und Welt*. Reden und Aufsätze, München:piper. pp. 134.
- [15] BMBF. (2016). *Zukunft der Arbeit, Innovationen für die Arbeit von morgen*. pp. 21.

오민정(Min Jung Oh)

[정회원]



- 2005년 2월 : 성균관대학교 독어독문학과 (문학석사)
- 2014년 2월 : Georg-August-Universität Göttingen (문학박사)
- 2020년 9월 ~ 현재 : 성균관대학교 미래인문학소설앙트레프레너십 연구교수

· 관심분야 : 미래인문학, 문화학, 독문학  
· E-Mail : ohminjung@skku.edu

김종규(Jong-Gyu Kim)

[정회원]



- 2002년 8월 : 성균관대학교 철학과 (문학석사)
- 2008년 8월 : 성균관대학교 철학과 (철학박사)
- 2020년 9월 ~ 현재 : 울산대학교 교양대학 조교수

· 관심분야 : 문화철학, 리터러시, 기술철학  
· E-Mail : circuit72@ulsan.ac.kr