

영화 매트릭스와 화이트헤드의 가상과 현실의 문제

전 철*

2004년 8월 15일

영화 매트릭스는 인공지능이 구현한 가상의 세계에서 살아가는 인간을 그린 영화이다. 이 영화는 가상의 세계가 실제의 세계보다 더 실재적이며, 그러므로 그 가상의 세계에서 인간은 어떠한 결핍을 느끼지 못하고 살아갈 수 있음을 지적하고 있다. 여기에서는 매트릭스 1을 본 후 이 영화의 한 쟁점이라 할 수 있는 가상과 현실의 문제를 성찰하고자 한다.

우선 가상과 현실의 문제이다. 이 문제는 내가 주체성 타자성 연대성¹에 대한 고민을 통해서도 사유했었던 문제였다. 말하자면 이런 것이다: 주체는 리얼하고 타자는 버추얼 하다. 그러므로 관계성은 주체성의 추상태일 뿐이다. 이러한 가설의 핵심적인 난점은 타자는 주체에 의해 그저 수렴되는 자아일원론을 도출해 낼 뿐이며 주체가 절대자로 정초된다는 한계이다. 여기에 주체는 타자에 영향을 제한적으로 받을 수 있겠지만 영원히 타자는 주체에 버추얼한 요소로 기여될 뿐이다.

이 영화에서 가상과 현실의 대립관계는 조금 복잡해 보인다. 우선 가상은 분명히 가상이지만 현실을 망각하게 하고 심지어 현실을 제어하는 공간으로서의 가상의 세계이다. 예를 들어 이 영화에서는 가상의 세계에서 인공지능과의 투쟁과 대립 가운데 생명을 잃게 되면 현실에서도 그는 또한 생명을 잃게 된다. 말하자면 죽는 꿈을 꾸다가 진짜로 사망하는 경우라고 할 수 있다. 하지만 전반적으로 이 영화는 분명히 가상과 현실의 세계를 구분하고 있다.

지금도 내 눈 앞의 모니터는 깜빡거리면서 워드는 작동되고 있다. 그러나 결국 내 눈에 보이는 모니터에서의 변화는 내 컴퓨터의 하드웨어, 그리고 워드 소프트웨어 수십메가의 공간을 차지하는 하드디스크에 종속되어 있다. 내가 아무리 워드 프로그램에 “워드 프로그램

*전철의 신학동네 <http://theology.co.kr>

¹주체성, 타자성, 연대성

램을 혹은 하드를 박살내겠다” 하면서 입력을 하여도 이 워드와 하드디스크는 끄덕하지 않는다. 그러나 내가 컴퓨터의 뚜껑을 열고 메인보드에 연결된 하드디스크 접속단자를 뽑아 버리거나 하드디스크 섹터에 물리적 충격을 가하면 더 이상 모니터에서 워드 프로그램을 보고 사용할 수 없을 것이다. 이런 의미에서 일단 가상과 현실의 대립관계를 물리적인 차원에서 접근할 때에 가상은 현실에 종속적일 수밖에 없어 보인다.

하지만 이러한 가상의 현실 종속성은 정신적인 측면으로 진행될 수록 꼭 그렇게 종속적으로 유지된다고 할 수는 없다. 이는 샤르텐의 복잡성의 원칙principle of complexity과 영화 아이로봇의 핵심 키워드인 로봇의 진화evolution of robots를 생각나게 하는 대목이다. 사실 가상과 실상의 문제를 고려할 때, 이 가상과 실상의 경계선이 어느 지점에서부터 무너지는가 핵심적인 고민거리이다. 영화 매트릭스에 나오는 수많은 일상인의 삶을 사로잡는 가상의 거대한 왕국은, 이미 이 시뮬레이션의 세계가 현실의 층위보다 더 리얼리티를 지녔음을 보여준다. 반면 감옥과 같은 가상의 매트릭스를 깨고 인류를 구원하고자 하는 이들에 있어서 가상은 새롭게 전복되어야 할 단순한, 그러나 치열하게 극복되어야 할 가상일 뿐이다.

화이트헤드의 형이상학에 있어서 가상과 실상의 문제는 기본적으로 극복되어야 할 이원론적인 언어착종의 문제로 접근된다. 특히 플라톤식의 실상의 이데아와 가상의 그림자라는 도식은 상당히 수정적으로 수용되거나 비판된다. 화이트헤드는 우리의 인식을 넘어서 존재하는 초월적인 실상이 존재한다는 믿음을 칸트와 손잡고 부수어버린다. 여기에서 화이트헤드의 인식론은 칸트의 물자체에 관한 가설을 수용한다. 그렇다면 가상과 실상의 문제가 화이트헤드에게서는 완전히 주체의 경험의 문제로 포섭되어 버리는가? 경험에 가상과 실상이 모두 녹아있다는 수정적 입장이 그의 궁극적 대안인가? 화이트헤드에 있어 고전적인 가상과 실상의 문제는 구체와 추상의 문제로 그의 체계에서 너무나도 고스란히 재현되고 반복된다. 여기에서는 시간과 공간 그리고 인식의 상대성이라는 몇가지 범주를 통하여 이러한 주제를 접근해 보고자 한다.

우리의 우주는 기본적으로 원자적이다. 알갱이들의 집합이다. 이 알갱이를 양자라고 해도 좋고 초끈이라 해도 좋다. 우주의 단단하고 구체적인 실재는 기본적으로 입자적이다. 거기에는 직접적인 시간도 공간도 존재하지 않는다. 이것은 말하자면 모종의 모나드적으로 구성된 우주를 말하는 것이다. 그러나 여기에서 중요하게 고려되고 첨가되어야 할 것은 나, 자아, 주체, 관찰자의 자리loci 이다. 물론 나 또한 알갱이들의 결합체이다. 어디에서 어디까

지 나의 알갱이인지, 그리고 나의 정체성은 알갱이의 어떠한 활동으로 인하여 창생되는지에 대한 물음은 여기에서는 일단 보류하자.

시간과 공간은 나의 자리loci에서 무수한 자연의 알갱이들과의 상호관계에서 기하학적으로 산출된 추상태이다. 이것은 어찌보면 실상의 알갱이 덩어리들로 가득한 자연에서 나의 관찰적 자리를 매개로 내가 산출해낸 하나의 가상적인 시공간인 것이다. 단지 실상은 시공에 종속되지 않는 알갱이의 운동과 진동만 존재할 뿐인데 말이다. 그러나 화이트헤드에 있어 이러한 구현된 시공간은 추상적일 수는 있어도 가상적이라고 말하지는 않는다. 즉 시간과 공간은 나로 인하여 추출된 산물일 지언정 그것 자체가 나에게서 실상이라는 점이다. 이 추출의 과정에서 상대성이론의 개념인 지속duration 공액cogredience 동시성simultaneity이 긴밀하게 고려된다.

이렇게 각자의 개체가 구현한 시공간은 개별적이며 상대적이다. 그것은 상호 호환이 불가능한 불치의 개별적 구현이다. 어떠한 자연의 무한한 진동에서 각자의 개체는 그에 걸맞는 형식으로 시공간의 장을 구현하고 그 구현된 세계에서 우리는 살아가게 된다. 그러나 그 구현은 가상적인 것이 아니라 그 각자의 구체적 추상적 입각점에 걸맞는 현실성 그 자체이다.

우리의 우주는 개체의 숫자만큼 시공의 영역이 탄생되며, 개체의 숫자만큼 현실성이 탄생된다. 화이트헤드에 있어서는 그 개체의 우주에 대한 인식의 자리loci가 왜 그 우주의 실상을 직접 인식하지 않느냐(못하느냐)의 문제가 핵심의 고민은 아닌 듯 하다. 왜냐하면 추상적이고 복잡한 층위의 인식점이 구체적이고 물리적인 층위를 파악할 수 있다는 가설 자체가 더 많은 설명을 요구하기 때문이다. 우리는 모니터를 볼 수 있을 뿐이지, 모니터의 변화를 구성하는 모든 하드디스크와 하드웨어의 전자기적인 정보 흐름을 확인할 수 없듯이 말이다.

오히려 화이트헤드는 구체적인 미시세계의 층위들과 추상적인 거시세계의 층위들이 서로 어떠한 형이상학적 가설 안에서 소통될 수 있느냐를 아주 치밀하게 고민하였다. 특히 그가 고민했던 수학의 범주론, 집합론과 물리학의 상대성 이론이라는 거시세계의 문제제기와 미시세계의 양자론적 문제제기를 아주 철저하게 사상적으로 소화해 내었다. 세간의 화이트헤드에 대한 칭송은 이 성과에 대한 칭송이 되어야 할 것이지, 이 이상도 이 이하도 아니어야 한다. 문제는 이러한 형이상학적 성과는 그가 20세기 초의 인물임을 고려하면 오늘에 이르기까지 비범한 것으로 평가받을 만큼 상당히 앞서나간 것이라 할 수 있다.

그렇다면 다시 원점으로 돌아가서, 화이트헤드의 형이상학에 있어서 매트릭스의 가상과 실제의 문제는 어떻게 처리될 수 있다는 말인가. 그에게 있어서 가상과 실재를 구분하는 선은 보이지 않는다. 우리의 질문을 따라 대답을 구상하면 사실 가상과 실제의 스펙트럼은 구체성과 추상성의 수직적 수위로 재편되면서 모든 것이 실재적인 의미를 지니게 된다. 가상과 실제의 이원론은 화이트헤드에 있어서 구체와 추상의 범주론으로 환원되어 버린다. 그러나 하나의 구체의 공간에서 하나의 추상만이 구현되는 것이 아니다. 화이트헤드는 구체적인 알갱이들의 무한한 우주공간에서 끊임없이 관찰자의 자리loci와 입각점을 매개하면서 추상의 탄생을 강조한다. 그러나 그 추상은 다시금 구체로 돌아갈 수 있는 대칭적 요소가 아니다. 그것은 비대칭의 요소이며 그 구체에 첨가되는 추상인 것이다. 말하자면 실제에서 출현한 가상이지만 그것은 실제와 더불어 공존하는 가상이며 더 나아가서 그 가상과 실제의 상호작용을 통하여 또 다른 추상적 사건은 출현하는 것이다.

영화 매트릭스에서는 왜 가상의 세계가 현실보다 더 잔인한 현실 장악력을 지니는가를 고민한다. 그러나 화이트헤드는, 왜 이 세계는 이렇게 잡다한 것들이 존재함에도 불구하고 그 안에서 더욱 더 다양한 추상의 사건들이 탄생되는 것인가? 그리고 그 추상의 탄생은 가상의 신기루가 아니라 다시 구체적인 우리의 우주에 첨가되면서 또 하나의 통일된 실제의 세계를 구성하는가? 하는 질문을 던지고 있다. 20세기 말 매트릭스에서 주인공 리오는 가상세계를 디코딩하여 볼 수 있었다면, 그보다 앞선 20세기 초 화이트헤드는 소위 가상과 같은 추상적 시공간과 사건 생성의 모태인 구체적인 우주를 응시하고 설명하고자 하였다. 화이트헤드가 보고자 했던 그 통합이론은 여전히 재해석되고 상대론과 양자론의 조우 속에서 새롭게 구성되고 있다.

마지막으로 21세기를 살아가는 나와 우리에게 있어서 가상과 실제, 추상과 구체의 문제가 단지 감각적 물리적 형이상학적 문제로만 논의되지 않고, 우리 시대의 문화와 문명, 인간의 정의와 심오한 종교의 문제까지로 더욱 심화되고 민감하게 해석되어야 할 필요가 있다는 생각이 들었다.