

사이버공간과 『구운몽』의 세계

Virtual Reality and the Space of Gu-Wun-Mong

전이정
서울시립대학교 교양교직부

Yi-Jeong Jeon(toojung@naver.com)

요약

최근 통신 기술과 인터넷의 발달로 인해 현대인들의 활동영역이 사이버 공간으로 넓어지면서 사이버공간에서의 자아 정체성과 윤리 문제가 중요하게 부각되고 있다. 이러한 시점에서 가상공간에서의 환몽 체험을 통해서 진정한 자아를 탐색하는 과정을 담은 우리 고전 소설 『구운몽』은 현대 네티즌들에게 의미있는 시사점이 될 수 있다. 『구운몽』의 주인공인 성진은 환생을 통해서 또다른 욕망의 주체인 팔선녀와 만남으로써 가상 세계를 체험하고 있다. 이를 통해 성진은 ‘진/가’의 이원적인 세계관을 극복하고 진정한 구도자로서의 자아를 확립하기에 이른다. 『구운몽』의 환몽 체험은 현실 세계와 가상 세계를 구별하면서, 성진에게 양소유라는 새로운 자아를 부여한다. 성진은 아바타인 양소유를 통해서 자아의 한계를 초월하여 다중적인 주체로서 자신을 자리매김한다. 이러한 주체의 확장을 통해 결국 성진은 현실과 가상이 모두 깨달음을 위한 주체의 통합 과정임을 인식하게 된다. 이렇듯, 『구운몽』은 컴퓨터와 같은 물리적인 매개로서가 아니라 인간의 정신으로 구성되는 가상 체험, 가상 세계를 이야기하고 있는 작품으로 이해된다. 현실 세계와 가상 세계의 대립, 충돌과 욕망의 무한성 속에서 갈등하는 현대 네티즌들에게 자아에 관한 성진의 깨달음은 모순적인 상황을 해결할 수 있는 열쇠가 될 수 있을 것이다.

■ 중심어 : | 구운몽 | 환몽체험 | 사이버 공간 | 가상 세계 | 현실 세계 | 자아정체성 | 아바타 |

Abstract

The availability of computers and the wide network of the internet of the 'Information Society' has created a new space: Cyberspace. In this situations, the matters of individual identities and morality are more important problems. Korean classical novel, Gu Wun Mong, embodied the exploration process of identities in virtual spaces, has gravity of a situation. Seong Jin, the hero experienced the life of Yang so you went throughing virtual life, be born again. And he met eight taoist fairy in that virtual world. In this process, Seong Jin overcame a dualistic world of view and established identity of genuine truth-seeker. The 'Dream-fantasy' experience differentiation real world and viture world and give to Seong Jin a new identity, So You. Seong Jin used avatar, So You was free from limits of self and became obtain multiple personalities. Finally, Seong Jin realized the fact that real world and virtual one is the same, for development self-perception. Seong Jin's enlightenment provided solutions for modern netizens, who is ambivalent about contradiction the real and virtual, infinity and clash of desire.

■ keyword : | Gu Wun Mong | Dream-fantasy | Cyberspace | Virtual World | Real World | Identity | Avatar |

접수번호 : #101213-001
접수일자 : 2010년 12월 13일

심사완료일 : 2011년 06월 17일
교신저자 : 전이정, e-mail : toojung@naver.com

I. 서론

최근 통신 기술과 인터넷의 발달로 인하여 현대인의 활동 공간은 바야흐로 물리적이고 현실적인 공간을 넘어 '사이버 세계'로 확장되었다. 이메일, 채팅, 커뮤니티, 홈페이지에 이어 최근 부상하고 있는 트위터에 이르기까지, 현대인의 의사 소통에서 상당한 부분은 사이버 공간이 담당하고 있다. 이러한 상황에서 사이버 공간의 철학적, 사회적 의미를 탐색하는 것이 현대인의 삶을 이해하는 데에 중요한 과제로 떠오르고 있다.

사이버 공간은 인터넷 사용자들이 사이버공간의 매체들을 활용하여 커뮤니케이션하고 상호작용함으로써 형성되고 발현되는 세계로서 객관적으로 실재하는 것이 아니다. 사람들이 상호주관적으로 경험하고 구성하는 실체가 없는 문화적 생산물로서 '가상', 혹은 '허구'를 의미하기도 한다. 이러한 사이버 공간 속에서 현대인은 가상의 인격체인 '아바타'를 통해서 가상 사회의 구성원이 되고, 가상 공간을 여행하면서 현실과는 다른 새로운 경험을 하고 있다. 사이버 공간이 구현하는 '가상 현실'은 구체적 현실 공간과의 연장선상에서 전개되면서도 현실 세계에서 가능하지 않는 다양한 체험을 가능하게 한다는 점에서 초월적이고 비현실적이다[3].

가상 현실은 현대인의 커뮤니케이션 방식에 근본적인 변화를 야기함과 동시에 여러가지 문제점을 발생시켰다. 우선 현대인의 정체성에 혼란을 발생시켰다는 점을 들 수 있다. 가상 현실은 인류에게 가능하지 않았던 새로운 자아의 영역을 확장시킨 동시에 반사회적 변태적 욕망의 출구를 제공하였다고 비난받고 있다. 또한 가상현실로 인해 '진짜'세계와 '가짜'세계의 구별이 모호해지면서 현실을 부정하거나 도피하려는 심리를 유발한다는 비판도 있다. 이러한 비판의 근거에는 가상현실로 인한 '진(眞)/가(假)'의 이원적 세계 속에서 통합적 정체성을 유지해야 한다는 현대인의 정신적 위기감이 반영되어 있다.

그런데 가상현실이 이야기하는 실제 공간과 가상 공간의 이원성, 그 속에서의 정체성 위기는 비단 현대인의 문제만이 아니었던 듯하다. 17세기의 고전소설인 『구운몽』에서 구도자인 성진은 진짜 세계에서 가짜 세계로

여행함을 통해서 깨달음을 얻고 자아를 실현하는 데에 이르렀으니 가히 조선후기의 '세컨드라이프'의 체험자인 셈이다. 『구운몽』은 흔히 꿈으로써 하나의 세계와 다른 세계를 연결한다는 점에서 '환몽(幻夢) 구조'를 가진 소설로 이해되는데, 환몽 구조는 컴퓨터가 제공하는 네트워크를 통해서 가상 세계에 접속하는 인터넷 이용자들의 방식과 유사하기도 하다. 이러한 관점에서 볼 때, 『구운몽』은 인터넷을 통한 사이버 세계가 구현되기 이전에 인간 정신이 구현할 수 있는 가상 세계를 구성하고 있는 소설로 이해될 수 있다. 본고에서는 『구운몽』이 현대에 컴퓨터로 구현되고 있는 사이버 공간이 발생하기 이전에 어떠한 방식으로 가상현실을 창조해 내고 있으며, 그 가상 공간의 특성이 무엇인지, 현대의 사이버 세계에 던져주는 시사점이 무엇인지를 조망해 보도록 하겠다.

II. 『구운몽』의 가상 현실과 그 존재 방식

1. 환몽 구조와 가상적 세계

『구운몽』에서 성진은 구도적 삶에 회의를 느끼고 세속적 삶을 욕망했다는 이유로 현실계로 '유배'당하게 되는데 꿈이나 환생의 경로를 거쳐 주인공이 새로운 세계로 진출하여 새로운 삶을 경험하게 되는 구조적 유형을 이른바, '환몽 구조'라 칭한다. 고전소설에서 '환몽 구조'를 가지고 있는 소설은 흔히 '몽유록계 소설'이라 분류되고 있는데, 현실에서 꿈을 빌어 초현실적 세계로 갔다가 다시 현실세계로 회귀하는 양상으로 전개된다. 『구운몽』은 '환생'이라는 불가적(佛家的) 개념을 매개로 하여 성진이 '양소유'라는 인물로 재탄생시킴으로써 이질적인 두 세계를 연결하여 주인공을 새로운 공간과 삶 속에 위치시키고 있다.

네티즌이 현실 세계에서 가상 세계로 들어가기 위해서 '접속'이라는 물리적 매개 방법을 거치듯 성진은 환생을 통하여 당나라 회남땅의 '양소유'라는 신분을 획득하게 되는데, 이 때 세계간의 이동은 직접적인 방법이 아니라 '환생'이라는 매개를 통한 우회적인 방법으로 이루어진다.

성진이 즉시 들어가 보니, 처사는 갠간야복에 허름한 차림으로 대청에 앉아 약을 달이니 향내가 옷에 젖었고 방안에서는 부인의 신음 소리가 은은한지라. 사자가 재촉하여 “방 안으로 들어가라.”하거늘 성진이 의심하여 주저하니, 사자가 다시 등을 밀치는지라. 성진이 땅에 엎어지며 정신이 아득하여 천지를 분별치 못하고 크게 부르짖어 “사람살류(救我救我)”하되, 소리가 목구멍에 걸려 제대로 말을 이루지 못하고 다만 어린 아이의 우는 소릴러라.……성진이 주리면 젖먹고 배부르면 울음을 그치고 갠나서는 마음에 도리어 연화봉 일이 생각나더니, 차차 자라나 부모의 정을 알게 되면서부터는 전생의 일이 망연하여 능히 알지 못하더라[구운몽, 완관 105장본].

천상계와 지상계라는 분리된 세계를 연결하여 성진을 이동시키기 위해서 육관대사는 성진을 지옥으로 보내어 환생의 절차를 밟도록 한다. 성진은 당나라 회남 땅 양처사의 아들로 태어나 현실계의 양소유가 됨으로써 이질적인 세계를 뛰어넘는 ‘여행자’가 된다. 『구운몽』에서도 천상계와 지상계라는 공간은 매개가 없이 직접적으로 이동할 수 없는 이질적이고 분리된 세계로 형상화되었다고 볼 수 있다. 이러한 방식으로 『구운몽』에서 현실 세계(천상계)의 서사적 자아는 꿈속에서 완전히 새로운 자아로 다시 태어나고, 따라서 꿈속 세계(지상계)는 현실 세계와 분리되어 하나의 독자적인 세계로 구축된다[8].

네티즌의 현실적 자아가 존재하는 현실 세계와 가상의 자아가 존재하는 사이버 공간이 전기적 신호라는 물리적 방법을 매개로 ‘접속’되듯이 성진은 ‘환생’을 통하여 지상계에 새로운 자아인 ‘양소유’가 됨으로써 비로소 현실 공간에서 가상 공간으로 이동하게 된다.

그런데 성진이 양소유가 되는 ‘꿈의 공간’은 단순히 성진을 주체로 해서 존재하는 성진이라는 한 개인의 욕망으로 구현되는 세계가 아니다. 성진은 ‘꿈꾸는 사람’이지만 이때 ‘지상계’라는 꿈 속 세계는 성진의 단일한 욕망으로 구성된 세계가 아니라, 성진 이외에도 팔선녀와 때로는 육관대사가 활약하는 다양한 주체의 만남의 장으로 제시되어 있다. 작품의 말미에서 성진은 자신이

한바탕 꿈을 꾸었을 뿐이라고 ‘꿈깨기’를 청하지만, 그 즉시 팔선녀가 나타나 본인들도 같은 꿈을 꾸었음을 고백함으로써 지상계의 일이 단순히 성진만의 꿈이 아님을, 지상계는 성진과 팔선녀의 만남이 이루어진 꿈과 같은 하나의 ‘공간’임을 제시하고 있다. 만약, 양소유로서의 삶이 단순한 성진의 꿈이었다면 팔선녀 또한 성진이라는 단일한 자아가 가진 욕망의 대상물로서 제시된다. 그러나 팔선녀 또한 욕망을 가진 주체로서 자신의 욕망을 실현시키는 ‘꿈의 세계’를 체험했다는 점을 미루어 볼 때 성진의 꿈은 성진 개인의 꿈이 아니라 팔선녀의 욕망과 성진의 욕망이 만나는 가상 세계로서 가능하다.

때문에 『구운몽』은 성진의 욕망 실현 과정이기도 하며, 팔선녀의 욕망 실현 과정이기도 하고, 때로 이들을 구도의 세계로 인도하고자 하는 육관대사의 욕망이 구현된 텍스트이기도 하다. 『구운몽』에 나타난 욕망은 단일한 것이 아니며, 성진의 경우 욕망의 지속성이 강조되어 있으나, 팔선녀의 경우는 욕망 실현의 장애가 더욱 부각되어 나타난다는 논의[9]는 이들이 욕망의 성격이나 실현 과정상 단일한 주체가 아니며 개별적인 주체로서 ‘지상계’라는 가상 공간에서 만나고 있음을 시사한다.

여기서 『구운몽』에 형상화된 ‘꿈의 세계’는 단순한 꿈의 세계를 넘어서 다양한 주체들이 만나 상호 교류하는 가상적 세계로 이해된다. 현실에서 불가능했던 성진과 팔선녀의 만남은 ‘환생’을 거친 가상 세계에서 가능해지며, 성진은 ‘양소유’로서 팔선녀는 여덟 명의 여인으로서 가상 공간에서 활동하게 된다. 이러한 인물들이 서로 다른 욕망을 가진 주체로 만나게 되는 공간으로서 구운몽의 가상 세계는 의미를 가지는 것이다.

이러한 방식으로 본래는 상호 분리된 두 세계가 ‘환생’을 통해 이어짐으로써, 주인공이 활동하는 세계는 원래의 자아가 존재하던 ‘진짜’세계와 새롭게 부여된 자아가 존재하는 ‘가짜’세계로 이원화된다. 구도자인 성진이 존재하던 세계가 ‘진짜’세계로 인식된다면, 성진의 환생인 양소유의 세계는 ‘가짜’세계로 규정된다. 네티즌이 사이버 공간에서 만들어진 세계를 ‘가상 현실’로 인식하듯이, 성진에게 환생한 삶은 ‘양소유’라는 아바타를 통해서 전개되는 가상의 삶과 마찬가지로이다. 성진이 양소

유로서 환생한 초기에는 양소유에 동화되지 못하고 성진의 자아가 남아 있어 ‘진짜’와 ‘가짜’를 구분하고 있었으나 점점 자람에 따라 성진의 자아를 망각하고 가상의 삶에 동화되는 모습 또한 가상 공간에서 새로운 자아에 익숙해지고 몰입되는 네티즌의 모습에 비견될 수 있다.

『구운몽』은 기본적으로 현실과 환상이 형성하는 대립적 관계망 속에서 형상화되고 있다[4]. 흥미로운 점은 성진의 현실계가 환상적, 이상적 세계로 그려지고 있다면 양소유가 활동하는 꿈의 세계, 지상계는 오히려 현실적, 세속적 공간으로 나타난다는 점이다. 현대인들에게 현실이 『구운몽』에서는 가짜 세계이고, 현대인에게 환상적 꿈의 공간은 『구운몽』에서 진짜 세계로 형상화되어 있다. 현실과 환상의 이러한 역전적 관계는 『구운몽』이 가지는 독특한 미학적 특성이다.

2. 가상 현실의 규약과 인물의 삶

『구운몽』에서 양소유의 세계가 네티즌이 경험하는 가상 현실과 유사한 점은 양소유의 세계와 삶이 전생의 인연에 따라 팔선녀를 만나 애정을 성취해야 하는 ‘운명’에 의해서 규정되어 있다는 플랫폼에서도 나타난다. 가상 현실의 이용자는 사이버 공간의 규칙에 의해서 규정된 스토리를 따라가는[2] 경향이 강하다. 대표적으로 롤플레이팅 게임에서 나타나듯 게임 이용자는 전사, 마법사, 신관 등 게임의 규칙에 의해서 규정되는 몇 가지 캐릭터를 ‘선택’함으로써 규정된 스토리 라인을 따라 활동하게 되는데, 성진의 아바타인 양소유 또한 환생 전에 성진에 의해 구성된 ‘운명’을 따라서 팔선녀를 차례차례 만나 연분을 맺게 된다.

성진이 초막으로 돌아와 빈 방 안에 홀로 앉았으니, 팔선녀의 옥음이 귀에 쟁쟁하고 화용이 눈에 선하여 앞에 앉아 있는 듯하니 심사가 황홀하여 진정치 못하겠는 지라. 번뇌와 망상으로 잠을 이루지 못하더니 문득 생각하되, “세상에 남자로 태어나서 어려서 공맹의 글을 읽고 자라서 성군을 섬겨, 나아가면 삼군의 장수가 되고, 들어오면 백관의 재상이 되어, 몸에 금의를 입고 허리엔 금인을 차고 눈으로 고운 빛을 보고 귀로 신묘한 소리를 들어 미녀와의 애련과 공명의 자취를 후세에 전

하는 대장부의 떳떳한 일이거늘. 슬프다, 우리 불가의 도는 한 그릇의 밥과 한 잔의 정화수며 수십권 경문에 백팔염주를 목에 걸고 설법하는 일 뿐이라. 그 도가 비록 높고 깊다고 할지라도 아주 적막하며, 설령 최상의 교리를 깨달아 대사의 도를 이어받아 연화대 위에 앉을 지라도 삼혼칠백이 한번 불꽃 속에 흩어지면 뒤라서 성진이 생겨났던 줄을 알리오.”

양소유의 운명은 성진이 품었던 위와 같은 욕망에 의해서 예정되어 있다. 양소유는 가상 현실 속에서 성진의 환생이면서도 성진과는 다른 정체성을 갖는 자아로 존재하지만, 그 운명은 성진에 의해서 ‘전생에서’ 규정되었으며, 성진의 욕망을 실현시키기 위해 행위하는 존재로 연속성을 가진다.

위 예문에서 나타나듯이, 성진이 팔선녀를 만남으로써 가지게 된 욕망은 양소유의 일생을 다음과 같이 규정한다.

- ① 백만 대군을 거느려 적을 물리친다.
- ② 재상이 되어 백성을 진무한다.
- ③ 미색을 희롱하며 풍류를 즐긴다.
- ④ 영화를 자랑하고 공명을 떨친다.

양소유의 삶은 이러한 성진의 욕망을 구체화하여 실현시키는 것으로 규정된다. 출장입상하여 공명을 세우고 팔선녀를 만나 풍류를 즐기고자 했던 성진의 욕망이 양소유의 ‘스토리 라인’으로 구성된다. 양소유는 장수가 되고, 재상이 되며, 팔선녀의 애인이 되고, 공을 세워 이름을 날리는 가상 세계의 스토리 라인을 따라 모험을 즐기는 인물로 살아간다.

한편 팔선녀의 욕망은 좀더 복잡한 양상으로 나타난다. 우선 이 여덟 명의 여자들은 세속적인 즐거움과 활락을 추구한다는 점에서는 공통적인 것으로 나타난다. 위부인의 명으로 육관대사에게 인사를 하고 난 후, 이들은 “춘홍에 감발하여 경치를 구경하느라” 시간 가는 줄을 모르다가 다리에서 양소유를 만나 서로 희롱하게 된다. 경관본에는 나타나지 않으나 완관본에서는 이들이 어느 정도 세속의 즐거움을 쫓느냐에 대해서는 차이

가 있다. 팔선녀 중에서 일부는 세속적 욕망이 강한 반면, 일부에게서는 수신(修身)의 규율을 지키고자 하는 의지가 강해서 약간의 논쟁이 오고 간다. 이러한 차이는 팔선녀가 환생을 통해 양소유와 만나면서 각기 다른 방식으로 양소유와 애정의 성취를 이룬다는 스토리로 각각 구체화된다. 일부는 양소유와의 만남을 통해 즉각적으로 욕망의 성취를 이루며, 일부는 욕망의 성취가 유보되면서 온갖 고난을 겪다가 최종적으로 애정을 확인하게 된다. 계섬윌이나 적경홍과 같은 기녀의 신분으로 환생한 여자는 전자의 경우이고, 정경패와 진채봉과 같은 경우는 후자에 해당한다. 이들이 환생 이전에 가졌던 욕망과 성격은 환생 이후의 삶에서 양소유와 어떤 관계를 맺는가와 밀접하게 관련되어 있으며, 역시 환생 전의 '운명'에 의해서 규정되어 있는 것으로 나타난다.

사이버 세계에서 주체에게 부과되는 규칙은 실상 롤플레이팅 게임의 경우를 제외하고는 그렇게 단순하고 강제적인 것은 아니다. 또한 개인에 따라 선택할 수 있는 폭이 광범위해서 '욕망의 실현'이라는 한정된 개념으로 포괄할 수는 없다. 그러나 『구운몽』은 한 개인의 욕망으로 구현되는 단순한 '꿈의 세계'를 넘어서 다양한 욕망을 지닌 주체들이 환생을 매개로 해서 만나는 가상적 공간을 창조해 냈다는 점에서 현대 사이버 세계의 정신적 맥락을 이미 담지하고 있었다고 하겠다.

3. 다중성의 주체, '양소유'

'少遊'는 '한때 노닐다'는 뜻으로 본성을 참되게 닦는다는 의미의 '性眞'에 비해서 일시적이고 유희적인 자아를 뜻한다. 성진은 소유라는 일시적인 자아를 빌어 새로운 세계에서 활동하게 되는데, 이때 소유는 가상 현실에서 아바타로서 성진의 자아의 연장선상에 있으면서도, 새로운 자아로서 기능하게 되는 존재이다.

성진은 육관대사의 제자 중에서도 가장 뛰어난 존재로 그 의발을 전수받을 것으로 일찍부터 기대되었지만, 단일한 자아에 갇혀 있다는 존재적 한계에서 벗어날 수 없는 인물이다. 성진이 세속적인 존재인 양소유로 환생하게 되는 이유는 '징벌'이라기보다는 '성진'이라는 존재적 한계에서 벗어나 깨달음에 더욱 가까워지는 길로 그려진다.

성진이 머리를 조아려 울려 가로되, ".....이몸이 열두살에 부모를 버리고 사부께 돌아와 중이 되었사오나 친부모의 은혜와 같삽고, 도한 의를 말하오면 이른바, '무자하여도 유자함'이오니 사제지분이 중하오네 연화도량을 버리고 어디로 가리이까." 대사 이르되, "네 가고자 하는 데로 나가게 함이니 어찌 머물러 있으리오. 또 네가 '어디로 가리이까'하니, 네 가고자 하는 곳이 바로 마땅히 내가 돌아갈 곳이라.".....성진이 눈물만 흘리면서 부처와 대사께 하직하고 사형사제를 이별하고 장차 황건역사를 따라가려 할새, 대사 다시 위로하되, "마음이 정결치 못하면 비록 산중에 있으나 도를 가히 이루지 못할 것이요, 근본을 잊지 아니하면 비록 열길 티끌 속에 떨어질지라도 필경 돌아올 날이 있나니, 네가 이곳에 돌아오고자 할진대 내가 친히 데려올지 너는 의심 말고 곧 행할지어다."

여기에서 육관대사는 표면적으로 세속적 욕망을 품은 성진을 벌하여 내쫓는 것으로 제시된다. 그러나 '성진이 가야 할 곳'으로 간다는 언급에는 단순히 내쫓는 것이 아니라 깨달음의 길에 본격적으로 들어서기 위함이라는 의미가 숨겨져 있다. 성진이 벌을 받아 쫓겨나는 것이 아니라 '가야 할 곳'으로 간다는 육관대사의 언급은 양소유로서의 인생이 곧 성진의 구도의 길과 일치한다는 맥락에서 나온 것이다.

단일한 자아로서 성진은 우선 세속적 욕망의 실체에 무지하다는 약점을 지니고 있다. 어렸을 때부터 선계에서 도를 닦는 것만을 체험한 성진은 세속적 욕망의 유희에 약할 수밖에 없고 그 '부운과 같은' 실체를 꿰뚫어 보지 못해서 쉽게 도를 잊고 욕망에 탐닉하게 되었다. 때문에 환생한 양소유는 반대로 인간 세상의 모든 부귀영욕을 경험함으로써 성진의 자아를 확장하고 경험의 폭을 넓히는 역할을 한다.

이보다 더 심각한 성진이라는 자아의 한계는 세속 세계와 구도의 세계를 이원적이고 대립적으로 파악했다는 데에 있다. 성진은 욕망 충족과 깨달음을 대립적 위치에 두고, 세속적 욕망을 배척하고 외면해야 구도의 길을 걸을 수 있다고 생각한다. 다시 말하면 세속적 욕망의 세계는 '가짜'로 구도의 세계를 '진짜'로 규정짓고,

구도의 세계에 자아를 가둬 뚫으로써 깨달음을 얻으려고 하는 것이다. 그런데 실상 깨달음은 이 진짜와 가짜를 모두 인정하고 어느 것이 진인지 가인지 따지지 않는 초월의 경지에 있음이 육관대사의 설법 속에 나타난다[6]. 따라서 성진의 깨달음은 양소유로서의 삶을 기반으로 하지 않고서는 도달할 수 없는 경지로 제시된다. 성진은 양소유를 통해서 단일한 자아의 한계를 벗어나 진정한 깨달음에 이르게 되는 것이다. 따라서 양소유는 제한되고 단일화된 성진의 세계를 확장하고 다중성(multiplicity)을 가진 주체로 자리매김한다. 한정된 단일 주체에서 벗어나 새로운 인터페이스에 적합한 새로운 주체로서 가상 현실 속에서 활동하는 주체로서 양소유는 성진의 아바타와도 같은 대리 자아로서 기능한다[2].

성진은 깨달음의 도를 추구하면서도 세속적 욕망에 유희당하는 인물로 제시되는 것과는 반대로 양소유는 세속적 욕망을 최고의 경지까지 실현시키는 인물이며 서도 내면에서 신선과 깨달음의 도를 추구하는 인물로 제시된다. 성진은 환몽 체험을 통해 양소유라는 인물을 ‘꿈꾸지만, 한편 양소유는 이 꿈 속의 또다른 꿈에서 선계의 인물과 만나고 도움을 받고 도를 추구하는 말하자면, ‘성진’으로서의 삶을 꿈꾸고 있다.

『구운몽』에서는 양소유를 꿈꾸는 성진뿐만 아니라, 꿈속의 인물인 양소유조차도 지속적으로 환상 체험을 겪는다. 양소유가 진채봉과 헤어져 산속으로 들어가 신선을 만나는 체험이나, 용왕의 딸인 백능파를 만나는 등등의 환상 체험은 말할 것도 없고, 정경패에게 속아서 귀신으로 분장한 가춘운과 사랑을 나누는 등의 체험에서도 꿈과 현실은 분명하게 나뉘지 않고 겹쳐지고 이어진다. 꿈의 내용은 현실이요, 현실의 내용은 꿈으로 이어지는데, 이는 곧 ‘꿈이 현실’이고 ‘현실 또한 꿈’임을 의미한다. 성진은 양소유를 꿈꾸고, 양소유는 성진을 꿈꾸는 순환 궤도 속에서 진짜는 가짜가 되고, 가짜는 진짜가 되어 주체는 자아의 한계에서 벗어나 진정한 깨달음을 얻게 되는 것이다.

사이버공간의 정체성 문제가 제기되던 되던 초창기에는 아바타가 진정한 자아를 복사하여 익명성을 입힌 ‘가짜’ 정도로 치부되는 일이 많았다. 성진이 양소유로

서의 인생을 가짜라고 치부했듯이 사이버공간의 가상 체험은 단순히 현실적 자아로부터 벗어나 도피적 욕망을 실현시키는 소비 공간으로만 기능할 수도 있다. 그러나 사이버공간은 현실 공간과 마찬가지로 다양한 역할을 실험할 수 있는 장이며, 단일한 자아에 갇혀 있는 인간을 해방시키고 진정한 의미의 정체성을 확립시킬 수 있는 생산적 역할을 할 수 있다.

사이버 공간을 바탕으로 한 다중적 주체성의 등장은 탈중심적인 가치의 다양화를 낳았다. 인터넷이 형성한 정보 전달 방식과 커뮤니티케이션 양상의 변화는 여성/남성, 자국민/이주민, 비장애인/장애인, 백인/유색인의 경계를 뛰어넘어 서로 다른 주체들이 소통하는 열린 세계를 열었다고 할 수 있다. 성진이 양소유를 통해서 진짜와 가짜의 경계를 초월한 깨달음의 길이 이르렀듯이, 가상 체험을 통해서 이원적 세계관은 극복되고 네티즌은 새로운 정체성을 경험하여 자아를 확장시키고 보다 다양한 자신을 표현할 수 있게 될 것이다.

III. 성진의 깨달음과 가상 체험자의 정체성

이렇듯 『구운몽』의 세계는 단순히 욕망이 실현되는 환상 세계가 아니라 서로 다른 욕망을 가진 주체들이 ‘환생’을 매개로 해서 만나는 가상 공간으로서 의미를 가진다. 몇 백 년 전의 텍스트에서 구현된 가상 세계는 현대 우리가 체험하고 있는 사이버 공간의 질서를 구현하고 있으며, 한편 현대 사이버 공간의 수많은 문제에 대한 다양한 시사점을 제공하고 있기도 하다.

현실과 꿈, 실제와 환몽이 뒤섞이는 체험을 통해서 양소유로서의 인생을 살던 성진은 인간 세상의 허무함을 깨닫게 되면서 본래의 세계로 회귀하여 진정한 깨달음을 얻게 된다. 이때 성진의 깨달음은 인간 세상의 허무함에 대한 인식에서가 아니라 ‘가짜’인 세속적 욕망의 세계 또한 진짜이며, ‘진짜’인 도의 세계 또한 가짜이기도 하다는 새로운 인식으로부터 가능하게 되었다.

말을 맺지 못하여 구름이 걷히니 노승은 간 곳 없고 좌우를 돌아보니 팔랑자가 간 곳이 없는지라. 매우 놀

라 어찌할 바를 모르는데 다시 누대와 많은 집들이 일시에 없어지고, 자기의 몸뚱이는 한 작은 암자 속 보단 위에 앉았으되 향로에 붙은 이미 꺼지고 지는 달이 겨우 창가에 비치더라. 스스로 몸을 돌아보니 백팔염주 손목에 걸려 있고, 머리를 손으로 만져 보니 머리털이 깎이어 까칠까칠하니 틀림없이 소화상의 모양이요, 다시는 대승상의 위엄있는 차림새 되지 아니하는지라. “……짐작컨대 필연 스승이 나의 생각이 그릇됨을 알고, 나로 하여금 이런 꿈을 꾸게 하여 인간의 부귀와 남녀의 사귀이 다 허무한 일임을 알게 함이로다.”……육관대사 이르되, “네 흥이 일어 갔다가 흥이 다하여 돌아오니 내 무슨 간여한 바가 있으리오. 또 네 말을 들은즉, ‘꿈과 세상이 다르다.’하니, 이는 아직도 네 꿈을 깨지 못하였느니라. 장주가 나비가 된 꿈을 꾸었다가 다시 나비가 장주로 화하니 어떤 것이 참인가를 분별치 못하였다 하니, 어제의 성진과 소유가 어느 것이 참이며 어느 것이 허망한 꿈이뇨.” 성진이 대답하되, “제자 아득하여 꿈과 참을 분별치 못하겠사오니 바라옵건대 스승은 설법하여 이몸으로 하여금 그것을 깨닫게 하소서.”

성진은 자신이 세속의 세계를 욕망한 죄를 저질렀기 때문에 윤회의 고통을 받아야 할 것이지만, 육관대사가 하룻밤의 꿈으로 깨닫게 해 주었다고 감사한다. 그러나 육관대사는 그것이 꿈을 꾸게 해 준 것이 육관대사 본인인 아니라 성진 스스로임을 일깨운다. 또한 인간 세상의 부귀 영화가 한낱 가짜인 ‘꿈’에 지나지 않음을 깨달았다고 하자 육관대사는 세상과 꿈이 다르지 않음을 깨닫는 것이 진정한 깨달음의 길임을 이야기한다. 성진이 양소유로서의 자아를 ‘가짜’로 규정지으면서 거부할 때 육관대사는 양소유가 성진이며, 성진이 곧 양소유였음을 지적하고 있는 것이다. 꿈과 세상을 구분하지 말라는 것, 그것이 「구운몽」이 제시하는 환몽 체험의 궁극적 의미라고 할 수 있다. 인생 자체가 환몽과 가상으로 점철되어 있으며, 양소유의 삶이 ‘가짜’나 허망한 것이 아니고 그 속에서 불생불멸의 가르침을 바로 찾을 수 있다는 것이 「구운몽」의 환몽 체험이 가지는 궁극적인 가치이자 의미이다[6].

아바타를 통한 사이버 공간의 삶이 인간이 육체적 한

계를 뛰어넘어 자아를 확장시키는 창조적 작업이며, 새로운 삶의 양식으로 자리잡았다는 점을 부인할 수 없다. 그러나 사이버 공간이 제공하는 자아의 확장에 도취된 네티즌들은 현실 세계를 잊고 ‘가짜’에 매몰되고 있다고 여전히 비판받는다. 익명성을 무기로 가상 세계 속에서 실체 없는 유행으로 떠도는 네티즌들 또한 문제점으로 지적된다. 무엇보다도 가상 세계의 확장된 자아를 통해서 얻은 가치와 인식이 현실 세계에서 얼마만큼의 영향력과 지속적인 자아의 성장을 가져올 것인가에 대한 회의적인 시각이 제기된다. 사이버공간의 자아에 대한 이러한 비판적 시각에 『구운몽』의 환몽 체험은 중요한 의미를 제기한다.

『구운몽』은 서두와 결말에서 『금강경』의 가르침을 이야기하고 있는데, 『금강경』 결국 ‘나란 존재는 분명히 있다.’ ‘나는 어떠한 존재이다.’ ‘내가 궁극적 이상이다’는 인식에 머물지 말라고 가르치는 것이다. 인식하는 나와 인식 그 자체조차도 매순간 변하기 때문이다[7]. 이러한 인식의 바탕 위에서 우리는 다중성의 주체 이외에도 새로운 정체성을 획득하며 변화하는 주체에 대해서 긍정해야 할 것이다.

이미 사이버공간은 ‘가상’이나 ‘가짜’의 경계를 극복하고 우리에게 현실로 다가와 있다. 사이버 공간 속에서 주체의 자아 정체성은 일상적인 행위와 실천 속에서 지속적으로 형성되고 변화된다. 자아 정체성 자체가 세계와의 관계 속에서 부단히 변형되면서 형성된다면 남은 것은 어떻게 하면 현실과 가상 공간의 정체성을 통합하여 통일성과 일관성을 가진 주체로 성장하도록 할 것인가의 문제이다.

사이버공간에서 주체는 단일하고 고정된 자아의 속박에서 벗어나 이모티콘이나 아바타 등을 이용해서 자유롭게 자신의 신체나 인상을 구성하고 상황을 설정하여 변신할 수 있다. 네티즌은 실제 세계와 가상 세계에서 동일한 자아를 지닌 주체로 행위하거나 서로 다른 자아를 구성하여 참여할 수도 있다. 이렇게 볼 때 사이버공간에서 자아정체성의 문제는 선택과 자유에 달려 있다. 결국 사이버공간의 질서는 현실의 질서와 연장선상에 있으며, 사이버공간은 진짜와 가짜의 구별이 불가능한 또다른 현실로서 긍정되어야 할 것이다.

IV. 결론

지금까지 17세기에 창작된 고전 소설 「구운몽」의 세계가 가상 세계로서 가지는 의미와 시사점에 대해서 논해 보았다. 「구운몽」은 단일한 자아의 한계에서 벗어나 자아의 지평을 확대하고 환상의 세계와 실제 세계를 통합하여 진정한 자아에 이르는 과정을 가상 현실을 통해서 구현하고 있다. 이러한 주인공의 가상 현실 체험은 현대 사이버공간에서 활약하고 있는 네티즌들이 어떠한 방식으로 통합적 정체성을 유지하면서도 다양성을 확보할 수 있는지를 시사적으로 제시한다.

사이버 공간, 혹은 가상 공간이라는 새로운 활동 영역은 디이상 ‘가짜’나 ‘환상’으로 치부할 수 없는 새로운 현실 공간으로서 기능하고 있다. 사이버 공간에는 물리적 현실 공간과 마찬가지로 그 공간만의 특성과 질서가 존재하는 세계이며, 여기서 네티즌은 물리적 제약에서 벗어나 자아를 선택하고 자유롭게 구성함으로써 새롭게 창조된 자아를 활용하고 있다.

이러한 자아는 편견에 자유롭고 환경에 유연하게 적응할 수 있다는 점에서 긍정적으로 평가되지만, 「구운몽」에서 ‘깨달음’의 길로 제시하고 있는 바와 같이 하나의 연속적이고 통일성 있는 자아로서의 욕망과 행위를 유지할 수 있는가 하는 비판의 여지를 남겨두고 있다. 사이버공간의 자아는 선택의 문제이지만, 현실의 자아는 여전히 물리적 제약 속에 위치해 있다. 이러한 현대 사이버 공간의 문제점을 해결하기 위해서 『구운몽』에 나타난 가상 현실은 새로운 시각을 제시할 수 있을 것이다. 제한적인 자아가 어떠한 방식으로 자유로운 가상 공간의 자아를 수용하고 변화시켜 궁극적으로 자아성찰에 이르는가의 문제가 「구운몽」에서 형상화되었다고 볼 수 있다.

참 고 문 헌

- [1] 김문희, “<구운몽>의 중층적 담론 연구”, 『한국고전여성문학연구』, 제10권, pp.252-257, 2002.
- [2] 박성희, “사이버공간의 대리자아 아바타의 역할 유형 분석”, 『한국언론학보』, 제48권, 제5호, p.379, 2004.
- [3] 손상희, “사이버공간의 문화 현상에 대한 연구”, 『한국디자인학회 학술발표대회 논문집』, p.188, 2003.
- [4] 신태수, “구운몽에 나타난 대칭적 세계관”, 『한민족문학』, 48집, p.20, 2006.
- [5] 유병환, “<구운몽>의 구조와 소설미학적 실상”, 『고전문학연구』, 제35권, 2009.
- [6] 이강욱, “구운몽의 환몽체험과 주제”, 『고소설연구』, 제28집, p.125, 2009.
- [7] 이강욱, “문학치료 텍스트로서의 <구운몽>의 가치와 가능성”, 『고소설연구』, 제24집, p.176, 2007.
- [8] 이상구, “<구운몽>의 구조적 특징과 세계상”, 『민족문학사연구』, 제25권, pp.192-194, 2004.
- [9] 이주영, “<구운몽>에 나타난 욕망의 문제”, 『고소설연구』, 제13집, 2002.
- [10] 전성운, “<구운몽>의 서사 전략과 텍스트 읽기”, 『문학교육학』, 제17권, 2005.

저 자 소 개

전 이 정(Yi-Jeong Jeon)

정희원



- 2001년 2월 : 서울시립대학교(문학석사)
- 2009년 8월 : 서울시립대학교(문학박사)
- 2005년 3월 ~ 현재 : 서울시립대학교, 중앙대학교 강사

<관심분야> : 스토리텔링, 문화콘텐츠 개발