

시간과 인문학

—디지털 시대의 현재적 · 인격적 시간

정대현

1. 문제 제기

—이해의 비역사성과 표현의 시간성

I. 이해 인문학의 시간 개념과 인간 이해

전통적 인문학은 일차적으로 문자 그리고 이차적으로 비문자를 포함한 문화 활동을 통해 자연적 · 사회적 질서의 제약으로부터 자유의 가능 경험을 모색하는 노력으로 규정할 수 있을 것이다. 그렇다면 전통적 인문학의 중심적 모델은 고전 읽기에서 제시될 수 있다. 고전 읽기가 자유 경험의 확장에 선결적인 이해를 마련하기 때문이다. 이러한 진단에 설득력이 있다면 전통적 인문학은 단적으로 요약하여 고전 이해의 인문학으로 말할 수 있을 것이다. 고전적 인문학이 설정한 자유인의 인간론과 이를 향한 방법론의 관계가 이 규정에서 함축되어 있다고 믿는다.

이해 인문학은 두 가지 측면에서 비역사성을 갖는다고 생각한다. 첫째는 고전의 성격에서 비역사성을 추출할 수 있을 것이다. 고전은 물론 현대와 같은 다원주의 사회에서도 가능하다. 그러나 전통적 인문학이 중요하게 제시해온 고전은 다원주의적 관점보다는 인간 조건에 대한 깊은 성찰

을 나타내는, 전통의 무게가 실린, 문헌을 중심으로 구성되었다고 보인다. 이러한 고전은 어떤 사회나 시대에서도 적용될 수 있는 인간에 대한 통찰을 나타낸다는 의미에서 무시간적 적합성을 갖는다. 인간 조건에 대한 이러한 보편성의 통찰을 그 미덕으로 갖는다. 보편성이란 단어의 의미상 구체적 시간의 문맥에 상관없이 갖는 적합성의 성질이다.

둘째는 고전 읽기가 요구하는 이해의 논리에서 그 비역사성을 지적할 수 있을 것이다. 이해의 대상은 크게 두 종류로 구분될 수 있을 것이다. 대상적 이해와 문장적 이해이다. 대상적 이해는 사람이나 사건을 대상으로 하는 이해이다. 대상적 이해는 그 대상이 특정한 시간-공간적 문맥 안에서 차지하는 의미의 자리를 파악하는 것이라 할 수 있을 것이다. 그러나 고전 읽기가 요구하는 이해는 대상적 이해이기보다는 문장적 이해라 할 것이다. 고전이 특정 대상에 관한 것이라 하는 경우에도 이것은 일련의 문장들로 구성된 문본(文本)text을 통해서 주어지기 때문이다.

문장적 이해는 어떻게 주어지는가? 문장적 이해에 대한 조건적 규정은 문장의 요소 단어들의 의미의 파악으로 획득되는 것으로 말해질 수 있을 것이다. 그러나 이 규정이 정당화되기 위해서는 보편적 단일 언어 체계를 상정해야 한다. 플라톤이나 칸트가 상정했던 유일 언어적 개념 체계가 지배한다면, 어떤 공동체의 성원들도 '정의(正義)'라는 단어의 의미가 나타내는 단일한 이데아를 갖게 될 것이고 '대상(對象)'이라는 단어가 표시하는 단일한 개념을 갖게 될 것이다. 그러나 상황은 그리 간단하지 않다.

어떤 단어도 특정한 체계에 속하여서만 의미를 갖는다는 것이 설득력을 갖게 되었다. 그렇다면 문장을 이해한다는 것은 복잡한 구조를 갖는다. 'a가 문장 S를 이해한다'는 것은 'a는 a의 믿음의 체계 안에서 문장 S가 적합한 구조의 개념적 역할을 할 수 있는 자리를 부여한다'로 간주할 수 있다. '적합적인 구조의 개념적 역할'은 논리적 관계를 나타낼 뿐 시간적 관계의 요소는 배제된다. 이해는 무시간적인 것이다. 적어도 문장적 이해는 그러하다.

II. 표현 인문학의 시간적 인간 이해

고전 인문학이 고전 이해를 그 중심적 모형으로 선택하는 동안 그러한 선택은 결과적으로 인간을 무시간적 존재로 상정하는 것이 된다. 이러한 결과를 수용할 수 없다면 대안적 인문학은 시간을 결정적 요소로 하는 모델이어야 할 것이다. 하나의 후보는 '인문학이란 일차적으로 문자 그리고 이차적으로 비문자를 포함한 문화 활동을 통해 사람다움의 표현을 수행하는 노력이다'에서 제안할 수 있을 것이다. 이 제안은 이해 인문학에서처럼 '일차적으로 문자 그리고 이차적으로 비문자를 포함한 문화 활동'이라는 공통된 수단을 차용하고 있지만 인문학 규정의 초점이 '계약으로부터의 자유의 모색'에서 '사람다움의 표현 수행'으로 전환되고 있다.

사람다움의 표현 수행이라는 가치¹⁾는 적어도 두 가지 점에서 시간성을 갖는다. 첫째는 사람다움의 시간성이다. 사람다움은 여러 가지 해석에 열려 있다. 플라톤에서처럼 사람다움을 이데아 같은 것으로 간주할 수도 있고, 데카르트에서처럼 사유라는 본질을 그 표지로 삼을 수도 있을 것이다. 이러한 후보는 아직 형이상학적이어서 시간이 사람다움에 들어올 여지가 보이지 않는다. 사람다움의 이데아가 있다면 이것은 단순하고 본질적이고 외부로부터 개입할 수 없는 그러한 실체이다. 사유라는 인간의 본질은 합리주의의 체계 안에서 의심 불가능성이라는 특징을 가지고 있고 이것은 논리적 사유에 한정할 때에만 얻어지는 그러한 특징이다.

그러나 사람다움을 '성기성물(成己成物: 나를 이루는 것과 만물을 이루는 것이 맞물려 있다)적 지향의 수행의 성질'로 해석할 수 있다면 인간은 시간적 존재가 되는 것이다. 사람들은 어떤 사람이 인간 연대성을 저해하는 행위를 "사람답지 않다"고 말한다. 그렇다면 사람다움의 적어도 한 가지 필

1) 사람다움과 표현이라는 개념들의 논의에 대해서는 다음을 참조할 수 있을 것이다: 정대현·박이문·유종호·김치수·김주연·정덕애·이규성·최성만, 『표현 인문학』, 생각의 나무, 2000, pp. 275~308, 309~22.

요조건은 인간 연대성, 결국엔, 인간의 생태적(生態的) 연대성을 고양하는 행위의 성질인 것이다. 무시간적 인간론은 사람을 원자적 실체의 개인으로 상정할 수 있을 때 정당화될 수 있다면, 시간적 인간론은 사람이 자체 독립적 실체가 아니라 부단히 이루어지는 관계들 속에서 이루어지는 존재라는 틀에서 납득이 된다.

사람다움의 표현 수행이라는 가치는 둘째로 표현 수행에서 시간성을 갖는다. 행위가 의지의 신체적 구현이라면 표현의 수행은 표현 의지의 신체적 수행이라 할 것이다. 또한 표현의 수행은 타자 또는 인간관계의 문맥에서 이루어진다는 점에서 이중적인 인격성을 갖는다. 자신의 인격성만이 아니라 타자의 인격성이 고려된 다층적 인격성인 것이다. 가령 표현 수행성에 시간성이 배제되었다고 하자. 그러한 표현 수행성은 행위나 타자 지향적 관계성을 가질 수 없을 것이다. 그러한 표현 수행성은 기껏 화석화된 문자에 지나지 않을 것이다.

이러한 문맥에서 표현에 대한 작업적 규정을 시도할 수 있을 것이다. 'a가 문장 S를 사용하여 표현한다'라는 것은 어떻게 파악될 수 있는가? 다음이 하나의 후보이다: 'a는 a의 믿음의 체계 안에서 문장 S를 사용하여 a의 성기성물적 인격을 나타낸다.' 표현의 수단은 문장 S일 수도 다른 것일 수도 있다. 비문자적 매체도 사용될 수 있기 때문이다. 표현의 내용은 느낀일 수도 있고 명제일 수도 있고 비명제적 대상일 수도 있다. 그러나 이러한 표면적 대상들의 지향적 내용은 성기성물적 인격성이다. 이러한 인격성은 의도되지 않았을 수도 있지만 결과적으로 그렇게 나타나게 될 것이다.

Ⅲ. 문자 매체의 시간적 제약성과 디지털 매체의 시간적 개방성

이해 인문학의 무시간적 인간론과 표현 인문학의 시간적 인간론은 어떤 차이에서 근거한 것일까? 이해 인문학의 누구도 인간이 무시간적 존재라고 생각하지 않을 것이지만 이해 인문학이 지향하는 인간상은 합리성이나

원자 실체적 인간론이었다는 것은 분명하다. 어떻게 그럴 수 있었을까? 하나의 가능한 설명은 문자적 사유의 숭상에서 찾을 수 있을 것이다. 문자적 사유는 논리적 사유를 가능하게 하였고 이때까지 가질 수 없었던 개념적 명료성과 논리적 분석력 그리고 필연적 개념 구조의 설득력에 놀라게 되었다고 믿는다. 현상계에서 가능하지 않은 필연적 질서가 목전에 전개되었던 것이다. 영원의 실재에 도달할 수 있는 가능한 연결 고리로 믿었을 것이다. 그러한 합리적 사고의 주체는 개인이고 개인은 논리를 통하여 영원의 실재에 가거나 가지 못하는 책임을 져야 한다고 믿었던 것이다.

문자적 사유가 논리적 모델을 추구하는 동안 시간의 차이는 중요한 것으로 보이지 않았다. 시간의 차이는 변화이고 이는 덧없는 현상에 불과하게 보였을 것이다. 합리주의의 체계에서 중요한 것은 포함하는 명제들 간의 필연적 관계이고 최소한도로 요구하는 것은 정합적 질서이다. 이러한 구조에서 시간은 오히려 걸림돌이고 그 질서는 무시간적일 수밖에 없을 것이다. 추리나 연역의 정당성의 표지는 의심할 수 없음이고 이들은 논리적 관계에서만 얻어진다고 믿었기 때문이다. 시간 요소가 개입되는 명제는 우유적일 뿐이고 언제나 의심에 노출된다고 믿은 것이다. 그렇다면 이해 인문학의 무시간적 인간론은 결국 문자 매체의 제한성에서 그 까닭을 미루어 볼 수 있다고 믿는다.

디지털 매체는 이러한 문자 매체의 한계를 극복하고 있다고 믿는다. 디지털 언어는 여러 가지 구분들을 무력화하고 있기 때문이다.²⁾ 첫째, 상사형 analogue 매체와 계수형 digital 매체는 전통적으로 질적으로 다른 매체로 구분하여왔다. 그러나 디지털 언어는 양자를 특정한 체계 안에서 서로 번역 가능한 관계로 설정하고 있다. 질적인 차이는 이제 시간이나 규약의 양적인 차이로 전환되었고 이 차이도 점점 사소화되고 있다. 둘째, 글과

2) 정대현·김남두·김영정·이봉재·민찬홍·정성욱·박지수, 『에듀테인먼트의 개념과 가능성: 정보화의 철학적 연구』, LG 커뮤니카토피아연구소 기획, 철학연구회 집행, 공동 연구 보고서, 1996, p. 370.

말의 구분 또는 책과 음악의 구분은 전혀 다른 장르의 인간 경험으로 파악되어왔다. 그러나 디지털 언어는 이들을 통합할 수 있는 프로그램 언어를 마련한 것이다. 그리고 셋째 우리의 문맥에서 가장 중요하게, 정적인 자료와 동적인 자료의 구분도 전통적으로는 전혀 다른 차원의 언어에서 재현되는 것으로 이해되어왔다. 정적인 자료는 일반적으로 이차원적이고 동적인 자료는 사차원적이라고 믿었다. 그러나 디지털 언어는 다른 차원의 자료들을 하나의 언어 체계 안에서 재현할 수 있게 되었다. 시간 경험을 인간의 다른 경험과 더불어 하나의 공간 안에 재현할 수 있게 된 것이다.

표현 인문학이 시간적 인간론을 선택하게 된 까닭은 동양 고전의 성기성물적 전통도 한 계기이지만 디지털 매체의 이러한 시간적 개방성 속성에서 찾을 수 있을 것이다. 또한 주목할 수 있는 것은 최근의 철학적 담론들이 인간의 질적 독립성보다는 사회적 연대성에 주목하고 그 구조를 점차 선명하게 밝히고 있다는 것이다. 질적 독립성은 무시간적 인간론에 기울겠지만 사회적 연대성은 불가피하게 시간적 인간론을 강요한다고 믿는다. 이해 인문학과 표현 인문학은 각기 선택한 문자 매체와 디지털 매체의 다름에서 그 차이를 발견할 수 있을 것이다.

IV. 논문 논제와 전략

이해 인문학과 표현 인문학의 인간론이 각기 무시간적이고 시간적이라는 차이를 단적으로 문자 매체와 디지털 매체의 속성의 차이에서 찾을 수 있다면 흥미있는 과제는 시간적 인간론의 시간성은 무엇인가라는 물음이다. 인간 경험의 시간성을 보다 구체적으로 조명할 수 있다면 이것은 인문학의 방향성이나 내용에 도움을 줄 것이다. 인문학이 인간론에 따라 달리 구성된다면 조명된 인간의 시간성은 그만큼 인문학을 달리 바라볼 수 있게 할 것이다. 또한 인간 이해를 무시간적으로 추구하는 인문학은 시간에 대해 말할 부담을 갖지 않지만 인간을 시간적 존재로 파악하는 인문학은 이를 조명할 책임을 갖는다.

이 논문은 하나의 가설을 제안하고자 한다. 그것은 '디지털 매체와 인간 조건은 현재적·인격적 시간성을 갖는다'는 것이다. 이 논문은 인간 조건이 현재적·인격적 시간성을 갖는다는 점에 주력할 것이다. 이것이 보여진다면 디지털 매체는 시간성에 개방적이기 때문에 그러한 시간성을 갖는 인간이 디지털 매체를 사용하는 대로 이것은 그러한 특징을 부대적으로 가질 것으로 생각되기 때문이다. 시간에 대한 이해의 변천 과정을 이야기하고 시간의 현재적 특징과 인격적 속성을 차례로 추측하고자 한다.

2. 시간 이해

어거스틴이 지적한 대로, 시간은 아무도 묻지 않았을 때 무엇인가를 아는 것 같지만 물음을 받았을 때 규정하여 답하기는 어려운 주제이다. 다행히도 절대주의적 시간론과 상대주의적 시간론이 여러 가지로 논의되었고 이에 대한 개괄은 시간에 대한 우리의 이해에 도움이 될 것이다. 그러한 논의를 근거로 시간에 대한 현대적 조명을 시도하고자 한다.

I. 시간의 절대성

현대의 시간 경험은 부분적으로 전통적 시간 경험의 거부의 결과라고 생각한다. 그렇다면 먼저 전통적 시간 경험은 어떤 것인가? 이것은 뉴턴의 절대 시간 공간론을 통하여 보여질 수 있을 것이다. '시간과 공간이 절대적이다'라는 말은 물체 운동의 속도가 관찰자나 체계와 독립적으로 절대값을 갖는다는 것을 의미한다. 칸트는 뉴턴의 시각에서 라이프니츠의 시간론을 반박하였다. 칸트는 시간이 구체적인 상황들로부터 추상화된 관계 개념이 아니라 모든 지각에 전제된 단일한 직관의 형식이라고 하였다. 이 직관의 형식은 보편적이고 필연적이어서 뉴턴의 절대적 시간론에 일관된다.

그렇다면 구라과 중세나 조선조 중기의 체계가 채택한 본질이라는 개념은 어떠한 시간 공간론이 전제된 해석일 것인가가 짐작된다. 그러한 본질 개념은 대상의 어떤 성질이 이러한 절대적 시간 공간론에서라야 그 대상의 절대적 성질이 될 수 있는 것이다. 그렇다면 다른 체계에 의한 다른 방식의 기술 가능성은 거부된다. 절대적 시간 공간론은 하나의 사물에 대한 정확하게 하나의 참된 기술만 절대적으로 있다고 믿기 때문이다.

예를 들어보자. 갑오경장의 삭발령은 유생들의 저항을 불러들였다. “내 목은 자를 수 있지만 내 상투를 자를 수는 없다”고 하였다. “신체발부는 부모로부터 받은 것이기 때문에 감히 훼손하지 않는 것이 효도의 시작이다”가 이유였다. 하나의 물음은 “이 이유를 어떻게 해석하면 상투를 자르지 않기 위하여 목을 잘리겠다고 할 수 있는 것일까”이다. 이에 대한 나의 제안은 “상투를 자르고서는 효도를 상상할 수 없었다”라는 논리로 연결된다는 것이다. 그리고 이러한 논리는 절대적 시간 공간론 안에서 상투와 효도와의 관계의 질서가 단일하게만 진술될 수 있다는 전제 하에서 가능하다. 그러한 절대론 안에서 상투와 효도의 시간 경험이 그러한 논리를 가능하게 하였다고 믿는다.

II. 시간의 상대성

아인슈타인의 시간론은 관찰자의 체계로부터 분리되어 생각될 수 없다. 따라서 시간론과 공간론은 통합된 시공론을 이룩하게 된다. 움직이는 기차 안에서 탁구 경기를 하는 경우, 경기자가 경험하는 탁구공의 속도와 시골 역무원이 경험하는 그 탁구공의 속도는 다르다. 그리고 태양계 안에서 여행 중인 사람과 태양계 밖에서 여행 중인 사람은 그 탁구공의 속도에 대해 또 다른 경험을 할 것이다. 체계 독립적인 탁구공의 절대 속도는 없는 것이다. 우주 여행의 경우도 단일한 시간 체계 안에서의 여행이 아니다. 우주 여행은 수많은, 어쩌면 무수한 시간 체계들을 넘나드는 과정의 여행일 것이기 때문이다. 그리고 시간은 시간 경험과 독립하여 존재하지 않

는다.

라이헨바흐 Hans Reichenbach(1891~1953)는 떨어져 있는 두 사건 간의 동시성은 지식의 문제가 아니라 규약의 문제라고 하였다. 사건들의 동시성을 상대적이라고 하는 것은 특정한 규약의 체계에 상대적으로 관측된다는 의미이다. 사건들의 동시성 관찰은 물리적 운동, 길이 등가에 의존하는데도, 세계의 중력이 보편적으로 어디서나 동등하게 적용된다는 가설은 경험적으로 수용되기 어렵다. 그렇다면 동시성 관찰을 위해서는 길이 등가의 좌표 규약을 문제의 상황에서 설정해야 하는 것이다. 좌표 규약에 따라 시간 길이, 시간 순서, 시간 방향의 관찰도 결정되는 것이다.

일상적 예를 하나 들 수 있을 것이다. 우리는 사람마다 특정한 신분을 가지고 있다고 생각한다. 그러나 옛날의 사회 이론들은 그 신분을 실체화하였다. 할아버지가 지주, 자본가이면 아버지도 아들도 그러하다는 것이고, 할아버지가 농민, 노동자이면 아버지도 아들도 그러하다는 것이다. 이러한 실체적 신분론은 절대적 시간론을 전제하였기 때문에 가능하다. 그러나 상대적 시공론에서는 신분이라는 것도 소화나 엔진처럼 기능적으로 해석되는 것이다. 신분은 사회 관계 안에서 언제나 달리 경험될 수 있는 시공간의 관계 구조인 것이다.

III. 시간의 가소성

현대 문화의 시간 경험은 어떠한가? 인공위성이 공중 폭발하고 비행기가 궤도에 추락한다. 경부고속도로에서 사고들이 발생하고 시내에선 앰블런스의 경적이 요란하다. 전광판에서 사상자 수가 시시각각으로 증가할 때도 사람들은 일상적 속도를 유지한다. 그러나 형체를 알아볼 수 없는 자동차 잔해가 전인 작업되고 있을 때, 자동차들은 갑자기 속도를 늦춘다. 현대 문화의 시간 경험은 여러 가지로 표상될 수 있을 것이다. 그 중의 하나로서 가소성(可塑性)plasticity을 제안하고자 한다.

시간의 가소성 경험은 어떤 의미에서 시간의 본질로부터의 거의 연역적

결과라고 생각한다. 시간은 운동의 질서이고, 운동은 속도와 분리될 수 없고, 속도 경험에서 인간은 한계적 우유성의 인식에 도달하게 되기 때문이다. 그리고 우유성은 가소성과 더불어 한 실재의 동전 앞뒷면에 지나지 않는다. 이것은 미술이나 영화의 최근 역사가 보여주는 것이고 우리들 스스로 그러한 작품들을 통하여 그러한 시공 개념의 체험을 확인하게 된다고 하겠다.

시공 개념의 가소성은 백남준에 의하여 미술에서 최초로 형상화되었다고 생각한다. 백남준은 그의 초기의 비디오 작품들을 통하여 뉴턴적 절대적 시간 개념은 물론 아인슈타인의 시공 개념도 넘어서고 있다고 생각한다. 백남준은 우리의 일상적 시간 공간이 플라스틱하다는 점을 보여주었다. 백남준의 비디오 작품들로부터 가소성의 몇 가지 특징들을 살펴볼 수 있을 것이다.

가소성 시간 경험의 첫째 특징은 계산성이다. 상대적 시간 공간에서는 인간관계가 상대화되긴 하지만 아직 애정이나 증오가 있다. 따뜻하거나 차가운 것이다. 그러나 플라스틱 공간에서 이러한 체온은 없다. 가소적 시간에서는 사랑이나 정은 거추장스러운 것이 되었다. 왜 그러한가? 정보는 사실적 의미의 관계가 아니라 차이에 근거한 통사적 형식의 계산성 관계이다. 사회가 정보화될수록 거의 모든 인간관계는 정보 관계로 환원되기 때문이다. 만남은 사라지고 접촉contact만 남는다. 인격성은 추상되고 평가의 기준은 합리성·생산성·기능성이고 이들이 모두 계산의 대상이 되기 때문이다.

가소성의 둘째 특징은 거리 개념의 소멸이다. 상대적 시공에서는 아직도 거리가 멀거나 가깝다고 말하여진다. 그러나 플라스틱 시공에서는 거리의 개념이 필요 없다. 다산은 강진에서 한양 가는 데 보름이 필요하였지만 한국의 남북 정상회담이나 클린턴의 북경 대학 연설은 세계 어느 곳에서든 즉시적으로 시청이 가능하다. 나아가서 과거와 미래의 구별이 애매해진다. 과거의 기억은 필요 없고 과거의 재생이 이루어진다. 아무 때나

어디서나 미래의 전망은 필요 없고 미래를 현재에 살아버릴 수 있다. 시물레이션에 의하여 비행사를 훈련시킬 수 있듯이 10년 후나 100년 후의 미래를 지금 살아볼 수 있게 될 것이다.

가소성 시간 경험의 셋째 특징은 조형성이다. 현실과 가상의 구분이 모호해진다. 가상 공간은 상상력의 세계로 남아 있지 않고 일상 세계의 부분으로 들어오고 있다. 강력한 컴퓨터가 도입되면서 우리의 문화적 시간 공간은 가상 공간을 비실재적인 것으로 거부하기 어렵게 되었다. 그리고 일상적 시간의 이러한 가소화 속도는 더욱 빨라질 전망이다. 지금과 같은 문화적 시간 공간의 구조에서 우리의 존재는 이제 옛날처럼 운명적으로 태어나는 것이 아니다. 우리의 존재는 우리가 태어난 다음에 누군가의 의도에 따라 또는 어떤 우연에 의하여 만들어지는 조형성의 구조를 가진다는 것이다. 그리고 이 조형성은 한 번으로 끝나는 것이 아니라 얼마든지 반복되고 계속될 수 있다는 것이다.

3. 현재적 시간성

현재의 비실재성을 지지하는 경우가 있다. 현재라고 지칭하는 순간 이미 그 시점은 과거로 사라진다는 것이다. 현재가 비실재적이라면 운동이나 변화도 실재적이기 어렵다. 자연히 인간 경험의 심각성은 고려되기 어렵고, 인간이란 무엇인가에 대한 논의에서 인간의 위치는 상대적으로 약화될 것이다. 그러나 인간의 의미를 심각하게 구성할 수 있으려면 인간 경험의 심각성을 부여할 수 있어야 할 것이다. 이를 위한 한 가지 방식은 시간에 대한 현재성 해석을 선택해보는 것이다. 시간은 현재적이다라는 가설을 지지하기 위하여 세 가지 논의를 모색하고자 한다.

I. 영원의 시간 개입론

현재의 실재성을 지지하는 하나의 논변은 영원과 시간의 대비를 통하여 구성될 수 있을 것이다. 키르케고르는 첫번째 크리스마스를 절대자의 유한한 성육신으로 해석하였지만 플라톤은 영원의 시간 개입을 이미 말하고 있었다. 그러나 플라톤은 시간을 영원의 움직이는 그림자로 말하고 있는 것에 반해 여기서는 시간을 영원의 완성자로 제안하여 이를 지지하고자 한다.

영원이란 무엇인가? 영원은 시간 질서 안에 있는 것이 아니기 때문에 변화가 있을 수 없다. 영원은 불변을 그 구성적 속성으로 갖는다. 영원을 구성하는 요소로 불변 이외의 다른 성질이 필요할 것인가? 완전성은 영원의 상관물일 수 있지만 영원을 규정하지는 않는다. 완전성은 성취의 성질로서 영원성을 결과적으로 가질 뿐이다. 불완전자는 그 불완전성으로 자신을 시간 안에 위치시키고 완전자로 향해 변화하는 존재자이다. 그러나 완전을 향하여 가는 이러한 불완전자는 어떤 종류의 대상인가? 원숭이 같은 자연종일 것인가? 책상 같은 인공적 대상일 것인가? 점심 식사 같은 사건일 것인가? 그러나 이러한 개별적인 대상은 완전에 도달할 수 없다. 이들의 완전 상태란 항상 어떤 기술 어귀에 상대적이기 때문이다. 이들의 완전 상태란 최종적으로 기술될 수 없기 때문이다. 그러나 흠련이나 터치다운 같은 사건이나 결혼이나 득남은 완전 상태에 도달할 수 있다. 이들은 제도적 의미의 대상이기 때문이다. 결국 영원이란 의미의 질서인 것이다.

변화가 없다면 운동이 없다. 운동이 없으면 음악이 불가능하고 생명이 불가능하다.

영원이 불변의 논리 질서라면 영원에는 또한 의미의 화석 체계이다. 영원에는 이 시간이 끝나고 시작되는 것이 아니기 때문이다. '영원은 이 시간이 끝나고 시작된다'는 말은 자체 모순이다. 영원은 이 시간에 대하여 다른 차원의 질서일 뿐이다. 영원은 의미의 질서일 뿐 시간에 대조, 대립되는

질서가 아니기 때문이다.

그러나 시간이란 사물이 경험되는 속성이다. 따라서 인간의 사물의 경험 속에서 시간은 체험된다. 시간은 변화를 가능케 하지만 변화는 시간의 실재성을 바꾸지 않는다. 오히려 변화는 영원 또는 의미의 시간으로의 개입 가능성을 확보하는 장치이다. 흄이라는 완전자 또는 득남이라는 보편자를 우리는 영원한 대상으로 가지고 있다. 그러나 우리는 이것을 이 시간 안에 개입시켜 그 영원성을 실현하고자 한다. 의미의 대상들은 영원한 세계에 남아 있는 동안 추상적이고 죽어 있는 실재이다. 그러나 이들을 시간 안에 들여와 이들을 육화(肉化)할 때 영원한 의미는 삶을 얻게 되는 것이다.

영원의 시간에서의 육화는 현재성을 통하여 이루어진다. 그래서 현재는 삶의 충만성의 계기이다. 그러나 많은 경우 현재성은 삶의 충만성보다는 인간 개별자의 유한성의 경험의 계기로 나타난다. 왜 그러할까? 한 가지 설명 후보를 제안할 수 있을 것이다. 원숭이나 점심 식사는 단순 개별자로서 완전 상태에 도달할 수 없지만 흄이나 결혼은 의미 체계의 구성물로서 완전 상태에 도달할 수 있다고 분석하였다. 만일 이 분석이 참이라면 내가 내 자신을 개별자로서 완전 상태에 도달케 하고자 하는 경우 실패하게 되고 유한성만 실감하게 될 것이다. 가능하지 않은 꿈이기 때문이다. 그러나 이 삶이 충만할 수 있는 구조는 의미 체계의 구성물을 이 시간 안에 구현하도록 노력하는 것이다. 박세리는 골프, 박찬호는 야구라는 의미 체계의 구성물을 택하였지만 사람에 따라 각기 다른 의미 체계의 구성물을 선택할 수 있는 것이다. 친절이나 사랑이라는 의미의 인간관계도 하나의 선택지이고, 음악이나 미술 작품, 글쓰기나 이야기 같은 표현도 의미의 구성물들로 우리의 삶을 충만하게 하는 계기일 것이다.

II. 실재로부터의 논의

우리는 한 걸음 더 나아가 어떻게 현재에 충만성을 부여할 수 있을 것인가

가를 탐구하고자 한다. 과학이나 경험주의가 이 실재에 충실하고 의미론이나 윤리가 이 실재에 입각하여 있듯이 종교라고 예외가 아니다. 종교도 결국은 높은 차원에서 이 실재의 완성을 구하고 있는 것이다. 위의 여러 구조물들에 대하여 나의 논제는 '이 실재가 아니고는 그 내용을 채우기 어렵다'는 것이다.

이 실재를 근거로 하지 않는다면 어떠한 인식론도 공허한 합리주의는 될 수 있어도 과학이나 지식의 확장으로서의 경험주의는 될 수 없다. 실험이란 가설이 거짓인가의 판명에 의존하고 이것은 실재와의 교섭 속에서 이루어진다. 이성에 의한 체계는 가능하지만 실재가 제외된 경우 공허한 통사적 체계 이외의 다른 것이 아닐 것이다. 이 실재가 아니라면 의미와 윤리는 어떻게 가능할 것인가? 진리는 아니어도 공동체 생활 양식이라는 실재가 의미를 부여하고 윤리를 가능하게 할 것이다. 생활 양식이 아니라면 표현의 의미의 규칙은 무수한 함수적 가능성의 바다에서 비트겐슈타인의 규칙 역설에 걸릴 것이고 윤리는 설득력을 잃을 것이다.

기독교는 '하나님 나라'를 말하고 있다. 그러나 '하나님 나라'라는 표현에 대해서는 성서나 기독교 전통에서 상반된 해석이 있다. 예수는 이 세계에 실현하는 질서로 인식하고 있는 반면에 바울은 내세적인 개념으로 구성하고 있다. 예수가 친히 가르쳤다는 주기도문은 바울의 영향 하에서 구성된 사도신경과 대조될 수 있을 것이다. 예수는 그의 하나님 나라를 "이미 그의 사역에 의하여 개시되었지만 그러나 아직 완성되지 않은 질서"로 파악하고 있다. 그러나 바울은 "몸이 다시 사는 것과 영원히 사는 질서"로 이해한다. 기독교의 한 교파는 바울적인 관점에 서는 경향이 있고 그 다른 교파는 예수의 가르침에 충실하다고 믿는다. 그러나 내세적 해석을 취하는 경우에도 시간의 현재성을 피할 수는 없다고 생각한다. 사람들의 모든 행위는 심판의 대상이고, 심판은 행위들의 기억에 의한 것이고, 기억은 행위에 대해 인과적 관계에 서 있다. 그렇다면 내세적 심판 개념도 인과의 질서 안에서 의미를 갖는다. 달리 말하여, 내세라고 하지만 시간 없이는

현세와 연결될 수 없는 내세인 것이다. 그렇다면 이러한 내세도 넓은 의미에서 현재의 실재 안에 포함되는, 이 실재의 부분으로 해석되어야 한다.

불교의 '윤회'는 시간론들 안에서 많은 비판을 받아왔다. 윤회란 계절이나 천체 운동의 반복의 관찰에 근거한 것이지만 이 관찰로부터 시간의 윤회성은 추리되지 않는다는 것이다. 시간이 윤회하기 위해서는 어디로부터 어디로 윤회할 수 있는 질서를 담지할 초시간이 있어야 하고 이것은 무한 소급에 빠진다는 것이다. 윤회는 절대적 시간론을 함축하기 때문에 과학적 시간론과 일치하지 않는다고 한다. 그러나 윤회를 유의미하게 해석할 수 있는 방식이 있다고 나는 생각한다. 윤회가 업보에 의하여 운동한다면 이것은 인과 질서 안에서 이해되어야 하는 개념이다. 그렇다면 윤회는 현재성으로부터의 도피 개념이 아니라 모든 경험을 현재성이라는 실재 안에 모아 파악하고자 하는 장치일 수 있다. 이러한 해석에 개연성이 있다면, 윤회를 시간 이해의 패러다임으로 채택하는 어떤 체제도 현재성의 실재성을 갖는다고 생각한다.

III. 시간 색인사 논변

“시간이란 없다”고 말하는 사람들이 있어왔다. 시간의 비실재성을 주장하는 것이다. 여기에는 두 가지 논변이 있다. 첫째는, 아리스토텔레스가 어떤 문맥에서 말하고 어거스틴이 인용하는 것처럼, 과거는 이미 지나갔고, 현재는 매 순간 과거로 지나가고 있고, 미래는 아직 오지 않았기 때문이라는 것이다. 둘째는 프라이어 A. N. Prior가 주장하는 것처럼, 시간 어휘들은 명제 안에서 양상적으로만 나타난다고 한다. '매우'나 '조금'이라는 부사들은 명제 안에서 그 자체로 주어를 독립적으로 수식하지 못하고, '부지런하다'나 '빠르다'라는 독립적 성질들에 대해 양상적으로 수식할 뿐이다. 마찬가지로 '어제' '1999년 12월 31일' '지난 화요일' 같은 시간 단어들은 실재를 서술하는 명제에 있어서 독립적으로 그 명제의 실체적 내용에 기여하기보다는 그 명제의 내용에 부사적으로 관계한다는 것이다.

시간에 대한 논의에 있어서 전자를 실체적 비실재론이라고 한다면 후자는 인식적 비실재론이라 할 수 있을 것이다.

시간 비실재론에 대해서는 여러 가지 반응이 가능할 것이다. 우선, 실체적 비실재론의 ‘과거’ ‘현재’ ‘미래’라는 시간 단어가 사용되는 방식을 관찰하자. 비실재론자의 논의가 정당하기 위해서는 이러한 시간 단어들을 ‘추사’나 ‘김환기’처럼 고유명사로 해석할 수 있어야 한다. 그렇다면 ‘과거는 지나갔다’라는 말은 ‘추사는 죽었다’와 같은 방식으로 이해되어 그 논의는 정당할 것이다. 그러나 ‘과거’ ‘현재’ ‘미래’라는 시간 단어들은 고유명사라기보다는 색인사이다. 색인사는 ‘나’ ‘너’ ‘그들’ ‘여기’ ‘저기’처럼 화자 상대적이거나 문맥 상대적이다. 이들은 유일한 대상이나 공간을 지칭하는 고유명사가 아니다.

‘과거’ ‘현재’ ‘미래’라는 시간 단어들이 언뜻 고유명사처럼 보일 수도 있다. 모든 시간은 셋 중의 하나로 분류되고 이 단어들은 셋 중의 하나를 고유하게 확정적으로 지시한다고 할 것이다. 그러나 만일 이것이 고유명사의 규정 방식이라면 ‘나’라는 단어도 그렇게 정의될 수 있을 것이다: ‘나’라는 단어는 이 세계의 모든 인간들 중 지금 여기에서 말하고 있는 사람을 고유하게 지칭한다. 그러나 ‘나’는 고유명사가 아니라 색인사이다. 어떤 사람도 ‘나’라는 단어를 사용할 수 있듯이 어떤 시점도 다른 시점들에 의하여 상대적으로 ‘과거’ ‘현재’ ‘미래’라는 시간 단어들에 의하여 지칭될 수 있다. 이 시간 단어들은 지금의 시점으로부터만 사용되는 것이 일상적이고 그러한 의미에서 일차적이지만, 논리적으로 그래야만 하는 필연성은 없다.

시간 비실재론자에 대한 또 하나의 논변은 ‘현재’라는 단어가 ‘과거’와 ‘미래’라는 단어와는 다른 차원의 특징이 있다는 점에 착안한 것이다. 비실재론자는 ‘현재’라는 단어가 지시하는 순간 과거로 지나가버린다고 한다. 그러나 ‘현재’는 지금 이 순간 the present moment을 지칭할 수 있지만 오늘, 금주, 금년, 금생, 금세기를 지칭할 수도 있다. ‘현재’는 이 천년

대 the present millenium를 지칭할 수도 있지만 인간 경험의 시간 전체를 가리킬 수도 있다. '금년'의 경우 지난 정초부터의 과거의 여러 달을 포함 하지만 앞으로 남아 있는 미래의 세월을 포함하기도 하는 것이다. '현재'는 과거와 미래를 포함하는 시간 전체의 지시어가 될 수 있는 것이다.

시간을 양상적으로 해석하는 인식적 비실재론자에 대해서는 무엇을 말할 수 있을까? 비실재론자는 '김씨는 달렸다'와 '김씨는 빨리 달렸다'가 세계 해석의 내용에서 차이가 없는 것으로 생각하는 것이다. '빨리'는 김씨를 수식하기보다는 '달렸다'를 수식하기 때문이라는 것이다. 그러나 정말 그러한가? 우리는 두 문장의 부정문에 주목할 필요가 있다. '김씨는 달리지 않았다'와 '김씨는 빨리 달리지 않았다'는 김씨에 대해 부사적이라기보다는 실제 내용 있는 기술의 차이를 나타낸다고 생각한다. '달리지 않았다'의 술어와 '빨리 달리지 않았다'의 술어는 비교될 만하다. 전자는 달렸음에 대한 부정이지만 후자는 '달렸지만 빠름에 대한 부정'인 것이다. '달린다'와 같은 일차 수식어도 술어이지만 '빨리' 같은 이차 수식어의 부사도 술어로 개입할 수 있다는 것이다. 그렇다면 시간 어휘들은 부사적이지만 술어로 개입하여 세계의 내용의 기술에 기여하는 것이다. 시간 어휘들은 그만큼 실재적인 것이다.

4. 인격적 시간성

'시간은 인격적이다'라는 가설을 지지할 수 있을 것이다. 시간이 덧없고 영원만이 실재하는 것으로 간주되어온 전통에서 시간과 인격은 관련이 없는 것으로 보였을 것이다. 그러한 전통에서 인격은 영혼 또는 생각하는 실체로 해석되었다. 생각하는 실체의 생각은 합리주의적이기 때문에 논리적 생각일 뿐이고 시간의 중요성은 그렇게 인정되지 않았다고 보여진다. 그러나 시간 자체를 인격적으로 파악하고자 하는 관점에서는 인격성을 본

질주의적으로 보기보다는 '인간 행위로 결과되는 성기성물의 성질'로 보고자 한다. 이러한 성질은 공동체의 지향에 일치해 있을 수도 있지만 반드시 그럴 필요는 없다. 어떤 행위는 반가치적일 수 있지만 책임을 져야 하는 인격적 요소를 갖는다.

I. 시간 경험의 의식 구조

시간의 인격성은 인간 시간 경험의 의식 구조를 통하여 지지될 수 있을 것이다. 프루스트 Marcel Proust는 회상되는 과거의 특별한 성질에 주목하였다. 그것은 과거가 현재였을 때는 존재할 수 없었던 그러한 성질이다. 과거가 현재였을 때 없었던 성질이 회상되는 과거에서 나타나고 이것은 현재의 경험을 풍부하게 한다. 마찬가지로 구조로, 베유 Simone Weil는 미래의 전망에서 그러한 특징을 보았다. 이것은 미래가 현재가 되었을 때 모든 기대를 충족하더라도 가질 수 없는 그러나 미래의 전망에서만 가능한 성질이다. 회상의 과거와 전망의 미래는 현재에서의 회상과 전망을 통하여 그 실재가 체험되는 것이다.

이러한 시간 경험의 의식 구조는 두 가지로 지지될 수 있을 것이다. 지속 개념과 지향 개념으로부터의 논의이다. 먼저, 지속 논변은 베르그송 H. Bergson으로부터 출발할 수 있을 것이다. 그는 지속을 '지나가는 지속 duration'으로 말하였고, 이 주장은 '시간은 통과 passage하는 현상이다'라고 해석하는 오류를 범한다는 윌리엄스 D. C. Williams 등의 비판을 초래하였다. 그러나 통과성은 베르그송의 지속 개념에서 제거될 수 있을 것이다. 지속 개념이 의식의 구조를 나타낸다면 통과는 시간 경험의 양태일 뿐 시간 실재의 속성으로 해석될 필요는 없을 것이다.

우리는 한 시간의 심포니 연주 시청이나 점심 식사를 대부분의 경우 한 자리에서 마친다. 경우에 따라 자리를 옮겨가면서 점심 식사를 마쳐야 할 때가 있다. 이러한 경우는 점심 식사 한 시간의 단위성을 해칠 뿐 아니라 식사자의 인격의 침해로까지 해석된다. 왜 그러할까? 식사 시간 한 시간

의 경험은 한 단위의 지속으로 유의미한 대상이기 때문이다. 비실재론자는 지속의 단위성을 해석하기 어려울 것이다. “점심 식사를 20분은 거기에 서 했으니, 지금 20분은 여기에서 하고, 다음 20분은 저기에서 하시오”라고 말할 수 있을 것이다. 비실재론자는 사회 관습이나 인간 존중에 근거한 예의를 지킬 수는 있지만 이러한 예절을 지속의 단위성에 근거시킬 수는 없을 것이다. 심포니 시청이나 점심 식사 한 시간의 지속은 분할하기 어려운 단일성을 갖는다. 그리고 이 지속은 4년의 대학생 생활일 수 있지만 40년의 결혼 생활일 수도 있다. 이 지속은 한 개인의 한평생 삶일 수 있지만 인류 공동체의 역사 경험일 수도 있다.

시간 경험의 의식 구조를 보일 수 있는 다른 하나의 개념은 후설 E. Husserl의 지향이다. 지향은 지속과 관계되면서도 다른 한편 지속 개념을 보다 구조화한 것이라고 생각한다. 후설이 과거의 보유retention과 미래의 예기protention를 말했을 때 이들은 현재의 시점으로부터 다른 시점에서의 지향을 나타낸다고 믿는다. 과거의 보유란 피아노 건반에서 ‘도미솔’을 쳤을 때의 ‘솔’에서 들리는 안정성의 음질과 ‘레파라’를 쳤을 때의 ‘라’에서 들리는 생경성의 음질의 차이로 설명될 수 있을 것이다. 이들은 앞의 ‘도미’와 ‘레파’의 음질이 각기 단순히 기억되는 것이 아니라 그 음질들이 아직 현재에 남아 있다는 것이다. 보유되고 있는 것이다. 미래의 예기는 시골의 노모와 타향에 간 아들과의 관계를 통하여 보여질 수 있을 것이다. 노모는 아들이 돌아올 것을 믿는다. 노모는 아들의 귀향을 단순히 과학적으로 예측하거나 합리적으로 설명하는 것이 아니다. 노모의 아들 귀향의 믿음은 미래의 귀향을 현재에 이룩하여 살고 있는 것이다. 노모의 아들 귀향의 믿음은 이러한 뜻에서 예측이 아니라 예기인 것이다. “믿음은 바라는 것들의 실상이요 보지 못하는 것들의 증거이다.” 그리고 적절한 조건 하에서, 보유는 어떠한 과거에도 적용될 수 있고, 예기는 어떤 미래에 대해서도 적용될 수 있을 것이다.

II. 시간과 몸

행위 없는 몸의 세계는 어떤 세계일 것인가? 어떤 종류의 관념론은 행위를 필요로 하지 않을 것이다. 그러나 보통의 우리들은 그러한 세계가 어떻게 유지될 수 있을지를 예상하기 어렵다. 행위는 우리가 아는 세계의 필요조건이다. 행위가 의지나 인격의 신체적 구현이라고 한다면 행위는 인간들을 이어주는 연결 고리일 것이기 때문이다. 모든 인간관계는 개인이나 집단의 행위로 구성되는 구조를 갖는다. 행위가 인격의 구현인 경우들을 살펴보자.

‘x가 y를 사랑한다’는 것은 일상적인 경우 행위 요소가 배제된 상태에서 이해되지 않는다. ‘x가 y를 사랑한다’는 것은 ‘x가 y의 1) 이해(利害)를 자신의 것과 부분적으로 또는 완전히 동일시하고 2) 이를 위해 자신의 것을 위해 하는 것처럼 행위할 성향을 가지며 3) y도 x의 이러한 태도를 x를 향하여 갖거나 또는 적어도 y가 x의 이러한 태도를 거부하지 않는다고 믿는다’는 것이다. 사랑에 대한 이러한 규정에서 불가피한 것은 ‘행위할 성향disposition’이다. 행위할 성향은 몸을 필요로 하고 그러한 행위 성향은 시간적이며 마련이다.

수기(修己)의 개념은 여러 가지로 해석될 수 있다. 그 중의 한 후보는 성기성물의 논리이다. 이 논리는 수기 개념의 자아를 개인주의적으로 해석하는 가능성을 부인한다. 그리하여 자아를 공동체 나아가서 보다 큰 자연의 문맥 안에서 타자들과 관련되어서 나타나는 구조에서 파악할 것을 제안하는 것이다. 만물의 연대성인 것이다. 그러나 이 연대성은 단일한 사건적 실체가 아니라 시간의 흐름 속에서 겪게 되는 과정이다.

돈오점수(頓悟漸修: 진리를 깨어지듯 터득하고 점진적으로 진리를 닦는다)인가 돈오돈수(頓悟頓修: 진리를 깨어지듯 깨닫고 한꺼번에 진리를 이룬다)인가의 논의가 있다. 길희성 교수는 시골 사람이 갑작스럽게 서울 사람이 될 수 있지만 시골티를 벗는 데는 시간이 걸린다고 하여 전자를 지지한

다. 두 입장은 사람을 무엇으로 보는가에 의존한다고 생각한다. 사람을 영혼적 실체와 같이 본질주의적으로 이해하는 인간론에서는 돈오돈수 개념이 설득력을 가질 것이지만, 사람을 시간적 지속성의 과정으로 파악하는 인간론에서는 돈오점수 개념이 정당성을 가질 것이다.

III. 양적 시간이 사람의 몸에 닿는 대로 질적 시간이 된다

시간은 전통적으로 양적으로 이해되어왔다. 1년이 365일이고, 하루가 24시간이다. 잠자는 시간이 8시간이고 일하는 시간이 8시간이고 나머지가 자기 실현의 여가라고 생각하여온 것이 아닐까? 그러나 '양적인 시간은 사람의 몸에 닿는 순간 질적 시간이 된다'라는 가설을 음미할 수 있을 것이다. 바쁘게 보낸 한 주는 물론 질적 시간이고 틈을 낸 한가한 주말은 물론 인격적 시간이다. 질적 시간 전환의 가설은 몇 가지 관찰로 지지될 수 있을 것이다.

먼저, 가치는 시간을 통하여 구성된다고 생각한다. 인의 개념은 공자가 구성하였고 합리성은 고대 회랍 철학이 제안하였다. 데카르트는 나의 존재의 확실성을 통하여 개인의 탄생, 양심의 자유, 인권 개념에 이르게 하였다. 로크는 자유를 마르크스는 평등을 기본적인 가치로 제안하여 양자의 관계에 대한 우리의 인식을 심화시켰다. 칸트의 인식 개념성과 비트겐슈타인의 언어 이론은 체계의 다원성을 인간 문화의 되돌릴 수 없는 틀로 정착시켰다. 인류가 20세기 후반에 와서 갑자기 너그러워진 것은 도덕적 선의 개인 차원의 실현 때문이기보다는 다원성의 사회적 각성에 근거한다고 믿는다.

또 하나의 고려는 모든 공간이 인격화되고 있다고 믿는 것이다. 사람들은 그 동안 깊은 바다와 인적이 없는 산골은 인간과 관련이 없는, 비인격적인 대상으로 생각하여왔다. 깊은 바다는 캄캄하게 거기에 있을 뿐이고 인적이 없는 산골은 짐승들의 세계 정도로 생각하여왔다. 이들을 비인격적 공간으로 간주한 것이다. 그러나 디지털 송신 수단은 '심해유곡(深海幽

값)의 방기성을 약화시키고 지구 상의 어느 구석도 인간적 관심의 대상으로 바꾸어놓는다. 이러한 경험적 자료가 시사하는 하나의 철학적 논제는 '어떤 공간도 인간의 몸에 의해 질적 공간이 된다'는 가설이다.

IV. 표현과 시간의 인격성

'표현'이라는 단어는 적어도 세 가지 다른 뜻을 나타낸다. 느낌의 내용을 나타내기도 하고, 그러한 표상을 위해 사용된 도구로서의 매체를 지시하기도 하며, 나타냄의 수행을 표시하기도 한다. 세 가지 중에서 가장 중요한 것은 셋째라고 생각한다. 천주교 교황이 새 천년 3월에 세계를 향하여 "잘못했다"고 말하였다. 사람들이 교황의 표현을 좋아하는 것은 교황의 느낌의 상태 때문일 수도 있고, 교황이 사용한 특별한 어휘 때문일 수도 있지만, 보다 중요한 것은 교황이 그렇게 말함으로써 사죄를 하고 있다는 그 수행성이다. 이러한 표현의 수행성은 인간을 다른 생물체와 구분 짓는 표지이다. 동물은 운동·감각·기억·반응 등의 기능을 발휘하지만 '잘못했다'는 표현은 하지 않는다. 이러한 문맥에서 고려하고자 하는 것은 '표현의 수행성의 정도에 따라 시간의 인격성이 구성된다'라는 명제이다. 이를 위해 몇 가지 관찰을 할 수 있을 것이다.

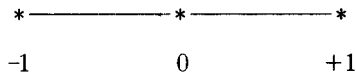
식물인간vegetable의 시간은 어떤 시간일까? 식물인간 x씨의 시간은 x씨에게 비인격적 시간일 것이다. x씨는 그의 인격에서 우리나라는 어떤 수행도 할 수 없기 때문이다. x씨는 어떤 표현도 하고 있지 않기 때문이다. x씨는 시간을 주체적으로 사용하고 있지 못하고, x씨는 식물적 시간 안에 버려진 존재이기 때문이다. 식물은 호흡·순환·대사, 체온 조절 등의 기능만을 발휘한다. x씨는 반성이라는 인간적 기능은 물론 동물적 기능도 결여하고 있다.

노인의 시간은 어떤 시간일까? 노인의 시간은 노인의 사회적 역할의 정도에 따라 그 질적 내용이 결정될 것이다. 노인 y씨는 사회적 역할이 거의 박탈되었다고 하자. y씨는 아직도 느낌의 내용을 가지고 있고 표현의 도구

도 사용할 수 있다. y씨가 결핍하고 있는 것은 그의 수행성이 의미를 가질 수 있는 사회적 공간이다. 사회적 공간이 주어지지 않는 구조에서 그의 수행성은 아무런 의미가 없다. 그렇다면 그의 시간은 질적 내용을 갖기가 어렵다.

사람들은 하루에 대체로 8시간씩 잔다. 잠자는 시간은 어떤 시간일까? 잠자는 시간은 양적인 시간이기만 할 것인가? 모든 사람의 잠자는 시간은 그래서 동등한 것일까? 조심스러운 상상을 할 수 있을 것이다. 깨어 있는 시간의 인격성에 따라 잠자는 시간의 인격성이 결정되는 것은 아닐까? 식물인간의 시간은 잠자는 시간과 깨어 있는 시간의 구분이 불가능하지 않을까? 노인의 시간도 사회적 역할의 정도에 따라 잠자는 시간과 깨어 있는 시간의 구분이 상대적으로 경계 지워지는 것이 아닐까?

이러한 관찰들에 근거하여 하나의 가설을 제안할 수 있을 것이다. '시간의 인격성은 표현의 내용에 따라 정도화할 수 있을 것이다.' 표현 내용의 수행성이 성기성물의 사람다움을 어느 정도 나타내는가에 따라 그 사람의 시간의 인격성이 결정된다고 생각한다.



시간은 표현의 정도가 -1에 가까울수록 더 부정적으로 인격적이고, 0에 가까울수록 덜 인격적이며, 1에 가까울수록 더 긍정적으로 인격적이다. 독재자가 민주 투사를 고문하는 시간은 그 인격성이 -1에 가깝게 접근할 것이고 식물인간의 시간은 그 인격성이 0일 것이며 자원 봉사자가 정신지체자를 밥 먹이는 시간은 그 인격성이 +1에 접근할 것이다. 어떤 통치자가 그의 국민을 섬기지 않고 독재할 때 그는 단순히 그의 국민을 대상화하는 것이 아니라 그 독재로써 자기 자신을 사물화하는 것이다. 그의 독재의 시간은 자신의 인격을 물상화하는 시간인 것이다. 그러나 자원 봉사자의 보

살핌은 타자를 향하여 있지만 그 보살핌은 자신의 인격의 구성이면서 동시에 나타냄이다. 보살핌의 시간은 성기성물적 시간이다.

5. 맺는 말

— 컴퓨터 게임의 현재적 인격성

인간 조건이 현재적 인격성 시간을 갖는다면 디지털 매체는 그 시간적 개방성으로 인하여 또한 인격적 시간성을 가질 것으로 이 논문은 가정하였다. 나는 이를 위해 전건을 주장하였고 이제 결론에서 전건과 디지털 매체와의 관계를 시사하고자 한다. 이러한 작업을 위한 정도는 디지털 글쓰기의 경우에서 논의를 펴야 할 것이다. 그러나 인간 조건의 시간성으로부터 디지털 글쓰기의 시간성으로의 논의는 순환성 또는 자의성의 염려가 있다고 믿는다. 디지털 글쓰기는 일반적으로 구조화되기 어렵기 때문이다. 그렇다면 이 과제를 위해 우회적 길을 탐색할 수 있을 것이다. 그 중의 하나로 컴퓨터 게임이라는 상당히 구조화된 기호 체계를 통하여 이 논문의 논제의 관련성을 탐구해볼 수 있을 것이다.³⁾

I. 놀이로서의 컴퓨터 게임

컴퓨터 게임이 놀이라면 놀이는 인문적 경험일 수 있는가? 그렇다면 놀이는 어떤 종류의 인문적 경험일 것인가? 놀이에 대해 여러 가지 설명들이 있어왔다. 어린이들이 어른의 역할을 준비하는 기능(간호사·엄마·비행사 놀이)을 한다, 과잉 에너지를 소비(줄넘기·등산·축구)할 필요가 있

3) 컴퓨터 게임에 대한 이하의 논의는 다음의 공동 연구에 의거한 것이다. 정대현·김남두·김영정·이봉재·민찬홍·정성욱·박지수, 『에듀테인먼트의 개념과 가능성: 정보화의 철학적 연구』, LG 커뮤니카토피아연구소 기획, 철학연구회 집행, 공동 연구 보고서, 1996, p. 370.

다. 인지 발달의 도구(퍼즐, 그림 맞추기)이다. 종의 행동 진화의 재현(나무 오르기, 갯놀이)이다. 불쾌나 고통으로부터 기분 전환(달리기, 바둑)을 할 필요가 있다. 그러나 그러한 설명들은 부분적일 뿐 일반적이지 못하다. 그렇다면 놀이는 다음과 같이 이해해볼 수 있을 것이다. 놀이란 일상적 시간 공간과 독립된 시간 공간에서 자율적인 규칙에 의하여 신체 활동·경쟁·합리성·연대성 또는 자유를 체험하는 것이고, 결과적으로 그 경험은 실제 세계에 부정적이기보다는 긍정적으로 기여한다. 놀이는 보통 상징하는 것보다는 더 인문적인 것으로 보인다.

II. 컴퓨터 게임의 종류

컴퓨터 게임은 흔히 오락실에서 이루어지는 게임의 인상만으로 이해될 수 있다. 그러나 오락실의 게임들은 대부분 '깨고 부수는' 활동으로 이루어지는 아케이드라는 장르이다. 이것은 논리적 추리나 종합적 상황 판단 같은 인지적 과정은 없이 키 조작의 순발력으로써 이기거나 지는 게임이다. 어드벤처 게임이라는 장르도 있다. 이것은 주인공이 각각의 상황에서 문제를 해결해서 결국 목적을 이루는 형태로 되어 있다. 영화 같은 서사·화면·음악 등으로 구성되고 단선적으로 진행되는 주어진 단계의 주어진 문제에 대해 게임이 요구하는 해답을 찾아낸다. 그러나 다음의 두 장르는 게이머의 개입이 게임의 진행이나 내용을 변형하는 정도의 상호 작용성에서 위의 두 장르와는 다르다. 롤 플레잉이라는 장르는 캐릭터가 성장하고 스토리를 만들어갈 수 있는 자유도를 가지며 파티를 형성하고 마법을 구사할 수 있고 네트워킹이 된다. 마지막으로, 시뮬레이션은 시간 억제의 아케이드 요소, 시나리오 단계적 진행의 어드벤처 요소, 성장과 자유도의 롤 플레잉 요소에 가상 현실의 요소까지 합성한 장르이다. 이 논문의 논제와 관계하여 나는 위의 두 장르에 주목하고자 한다. 시뮬레이션 게임이 시사하는 대로 앞으로의 컴퓨터 게임은 특정 종류에 따른 분류가 어려워질 것으로 전망된다.

Ⅲ. 롤 플레잉과 시뮬레이션 게임

컴퓨터 게임의 시간적 인격성과 현재성을 지적하여 이러한 특성은 인간 조건의 시간성이 나타난 경우로 주목하고자 한다. 먼저 게임의 인격성을 지적할 수 있을 것이다. 게이머는 게임의 이야기 과정에 개입하여 게임의 전개 방향을 결정하는 상호 작용성을 갖는다. 이러한 능력은 게임 안에서 파티를 구성할 수 있게 한다. 게이머에게만 항상 유리하게 구성되는 것이 아닌 것은 다른 게이머가 개입할 수 있기 때문이다. 역동적인 인간관계의 구조가 형성된다. 그리하여 게이머는 성장할 수 있음으로써 게임의 세계 속에서 개성과 개인사를 가지는 주인공이 된다.

그리고 게임의 현재성을 지적할 수 있을 것이다. 게이머가 게임에 몰입하는 방식과 게임의 재미의 양식을 검토하여 그 현재성이 보여질 수 있을 것이다. 게이머들은 컴퓨터 게임에 어떻게 몰입하는가? 좋은 영화가 끝났을 때의 아쉬움은 하나였던 일체감이 해체되는 아픔에 견줄 수 있고 좋은 영화가 갑자기 중단된다면 그 일체감이 방해되는 것이고 시청자는 분노하게 될 것이다. 영화 몰입은 시청자가 동일시하는 영화 주인공의 특정 역할의 감정 이입적 관계에서 나타난다고 할 수 있을 것이다. 그러나 게임은 그 진행이 멈춤과 진행의 구조로 이뤄진다. 게임 몰입은 게이머의 개입 활동으로 감정 이입적 구조일 수 없다. 게임의 에이전트와 게이머는 몰입이라는 말이 가능한 '간격'을 갖지 못하는 것이다. 게이머는 에이전트나 사건이 아니라 과정에 몰입한다. 게이머가 만들어가는 과정과 게이머가 하나가 되는 방식의 몰입이 발생하는 것이다.

컴퓨터 게임의 재미는 어떤 종류의 것인가? 텔레비전과 영화는 소설이나 드라마의 극적 재미를 계승하고 있다면 컴퓨터 게임은 장난감 놀이의 창조적·구성적 재미를 발전시킨 것이라 할 수 있을 것이다. 어린이는 집 짓기 놀이 통을 가지고 와서 나무 조각들을 쏟아놓는다. 무엇인가를 쌓았다가 부수고, 저기 누나 방에 가서 전에 봐줬던 필통을 들고 와서 놀이에

합류시키고, 잘 안 맞으면 다른 것을 찾고…… 그 방식이 지루해지면 그 조각들로 다른 게임을 시작한다.

컴퓨터 게임과 장난감 놀이의 재미와 도전은 상상력으로써 또 하나의 세계를 만들면서 동시에 이 세계를 탐험한다는 데 있다. 이러한 놀이는 창의성·탐구 정신·이해력으로 수행될 때 그만큼의 풍요로운 세계의 탄생으로 보답을 받게 된다. 놀이의 재미는 세계 만듦과 세계 탐험이 독립되어 있지 않고 동일하다는 점에서 경험된다. 시간의 현재성이 보여지는 놀이의 한 국면이다.

참고 문헌

- 가이슬러, 박계수 옮김(1999), 『시간』, 석필.
- 길희성(1992), 「예수, 보살, 자비의 하느님 — 불교적 관점에서 본 그리스도론」, 한국천주교중앙협의회, 토착화 연구 발표회, 1992. 10. 26, 미발표 논문.
- 김상환(1999), 「디지털 혁명은 존재론적 혁명이다」, 『철학과 현실』 40호(1999년 봄), pp. 181~206.
- 김성환(1998), 『나는 본다, 철학을』, 동녘.
- 김영민(1994), 『철학으로 영화보기, 영화로 철학하기』, 철학과 현실사.
- 김혜숙(1998), 「영화 존재론」, 『영화연구』 제14집(1998년 12월), pp. 546~69.
- 김희경(2000), 「한국의 풍수지리 사상과 심층 생태학」, 『인문학과 생태주의』, 이화여자대학교 기호학연구소, 한국기호학회, 2000년도 학술대회록, 2000년 12월 20일.
- 남경희(2000), 「생태주의 인문학 서설」, 『인문학과 생태주의』, 이화여자대학교 기호학연구소, 한국기호학회, 2000년도 학술대회록, 2000년 12월

20일.

이정우(1999), 『시뮬라크르의 시대』, 거름.

정대현 · 김남두 · 김영정 · 이봉재 · 민찬홍 · 정성욱 · 박지수(1996), 『에듀테인먼트의 개념과 가능성: 정보화의 철학적 연구』, LG 커뮤니카토피아 연구소 기획, 철학연구회 집행, 공동 연구 보고서, p. 370.

정대현 · 박이문 · 유종호 · 김치수 · 김주연 · 정덕애 · 이규성 · 최성만(2000), 『표현 인문학』, 생각의 나무.

정재서(2000), 「큰 자연과 작은 자연 그리고 교육」, 『인문학과 생태주의』, 이화여자대학교 기호학연구소, 한국기호학회, 2000년도 학술대회록, 2000년 12월 20일.

조송배(1998), 「영상의 시대」, 『인물과 사상』 제11집(1998년 7월), 개마고원, pp. 291~344.

철학연구회 편(1999), 『정보 사회의 철학적 진단』, 철학과 현실사.

클라크, 정기문 옮김(1999), 『공간과 시간의 역사』, 푸른길.

한국철학회 편(1995), 『문화철학』, 철학과 현실사.

Allen, Richard(1997), *Film Theory and Philosophy*, Oxford: Clarendon.

———, *Projecting Illusion: Film Spectatorship and the Impression of Reality*, Cambridge University Press.

Carroll, Noel(1988), *Mystifying Movies: Fads & Fallacies in Contemporary Film Theory*, Columbia University Press.

———(1996), *Theorizing the Moving Image*, Cambridge University Press.

Cavell, Stanley(1979), *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*, Harvard University Press.

Deleuze, Gilles(1986), *Cinema 1: The Movement-Image*, University of Minnesota Press.

———(1987), *Cinema 2: The Time-Image*, University of Minnesota Press.

- Goodman, Nelson(1969), *Languages of Art*, Oxford University Press.
- Hetherington & Parke(1986), *Child Psychology*, McGraw Hill;
- Whitbourne(2001), *Adult Development and Aging: Biopsychosocial Perspectives*, John Wiley & Sons.
- <http://www.smh.com.au/news/0007/21/text/world14.html>
- Lehman, Peter, ed.(1997), *Defining Cinema*, London: Athlone Press, November.
- Mitry, Jean(1997), *Aesthetic and Psychology of the Cinema*, Indiana University Press.
- Plantinga, Carl, and Gregory Smith, eds.(1997), *Passionate Views: Thinking about Film and Emotion*, Baltimore: Johns Hopkins.
- Plantinga, Carl(1997), *Ordered Images: Rhetoric and Representation in Nonfiction Film*, Cambridge University Press.
- Tormey, Alan(1970), *The Concept of Expression*, Princeton.
- Westphal, Jonathan & Carl Levenson(1993), *Time*, Hackett.

Humanities Temporal

Daihyun Chung

The traditional humanities are generally believed to seek to widen the boundaries of possibilities of human freedom primarily thorough reading classical texts. An alternative to this would be to aim to express ways how one wants to live. The difference between the two may be whether one should satisfy with oneself by understanding of a text which allows an idea of freedom or by realizing oneself which helps him or her to reach a positive freedom. This means to say that new humanities need to pay attention not only to the rational structure of the human predicament but also to the temporal modes of the human lives. Then the notion of time can be approached in terms of personal quality. This paper argues that time of any mechanical quantity tend to become personal soon as it touches human bodies and their social structures. There are reasons to believe that time is there for a humane use. Time is plastic in that sense.

열쇳어: 이해 인문학의 논리성, 논리의 비신체성, 표현 인문학의 시간성, 시간의 신체성, 신체의 인격성.