

디지털 도시화와 정신쇠약적 주체의 탄생

- ‘생물학적 여성’과 강박적 도시문화*

이현재**

- 목 차 -

- I. 디지털 시대의 역설, “생물학적 여성”
- II. 디지털 도시화: ‘실재이자상상인 현실’로서의 디지털폴리스
- III. 정신쇠약적 주체의 탄생: “물질-기호”로서의 몸과 관계의 망각
- IV. 도시 상상계와 강박적 도시문화
- V. “생물학적 여성”의 강박적 반복
- VI. 디지털폴리스의 인문적 비전: 상상계적 동일시에서 한계인정으로

|국문초록|

필자는 이 논문에서 이 시대를 ‘디지털 도시화’의 시대로 명명하고, 디지털 도시화로 인한 정신쇠약의 상태가 ‘생물학적 여성’을 강박적으로 확장하려는 페미니즘의 흐름을 만드는 데 일조하였음을 주장하고자 한다.

‘디지털폴리스’는 가상이 아니라 “실재이자상상인 현실”(에드워드 소자)이며, 디지털폴리스의 거주민의 몸은 인간과 비인간의 상호관계를 통해 형

* 이 논문은 2020년 12월 18일(금), 전남대학교 인문학연구소에서 개최한 학술대회 “도시 공동체의 인문성과 세계성”에서 발표한 「젠더의 관점에서 바라본 도시 상상계와 디지털폴리스의 인문적 비전」을 수정 보완한 것으로 2019년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2019S1A5C2A02082683)

** 서울시립대 도시인문학연구소 교수

성되는 ‘물질-기호’의 장(다나 해러웨이)이다. 그러나 시물라크르의 홍수와 함께 디지털폴리스의 거주민들은 실재와의 관계, 물질과의 관계를 상실한 채 상상과 기호로만 부유하게 된다. 셀레스테 올랄퀴아가(Celeste Olalquiaga)에 따르면 자아가 환경과 섞여버리기 쉬운 이러한 시물라크르의 홍수 속에서 거주민들은 자신의 몸이 소멸될 수 있다는 공포, 즉 정신 쇠약의 상태를 경험하게 되며, 이러한 공포를 봉합하기 위해 상상계적 이미지를 강박적으로 반복하게 된다.

필자는 ‘생물학적 여성’이라는 상상계적 이미지를 강화하는 페미니즘 역시 강박적 도시문화의 한 사례라고 본다. 그들은 디지털 성폭력 등 유기체로서의 몸이 유기되는 디지털 도시화의 상황에서 물질-기호 관계로서의 몸에 대한 이해를 확립하기보다 ‘생물학적 여성’이라는 상상계적 몸 이미지를 강박적으로 반복함으로써 몸 소멸과 침범의 공포에 맞서고자 했다. 결국 ‘생물학적 여성’이 상상계적 동일시에 기반하는 한 그들은 ‘생물학적 남성’뿐 아니라 트랜스젠더(M-to-F)와 같은 경계 횡단적 이질성도 배제하는 방향으로 나아가게 된다.

주제어 : 디지털 도시화, 정신쇠약적 주체, 물질-기호, 실재이자상상인 현실, 도시 상상계, 생물학적 여성, 디지털 페미니즘

I. 디지털 시대의 역설, “생물학적 여성”

도시사학자 루이스 면포드가 말했듯 도시는 언제나 종교, 문화, 경제의

연결점, 만남의 장소였다. 머포드에 따르면 고대 도시는 종교적 만남을 토대로 이루어졌으며 근대 도시는 경제적 만남을 촉진·유지하기 위한 과정에서 만들어진 건조환경의 집적소였다. 현대에 이르러 교통·통신 수단의 발달과 함께 도시의 외연은 점차 확장되었다. 우리는 대도시로 가지 않더라도 대도시의 소식을 접할 수 있으며, 시골 도로변에 세워진 24시간 편의점에서 언제든지 상품을 소비할 수 있다. ‘지구화’는 이렇듯 도시적인 삶이 전 지구적으로 확산되는 현상을 분석할 때 사용되었던 핵심적인 키워드였다. 앙리 르페브르(Henri Lefebvre)는 전지구적 도시화를 물리적 공간의 확장이 아니라 ‘도시문화(the urban)’ 또는 도시적인 삶을 공유할 네트워크의 확장으로 이해될 필요가 있다고 보았다.

디지털 시대의 도래와 함께 도시문화의 향유는 물리적 공간이나 실제마저 필요로 하지 않게 되었다. 우리는 언제 어디서나 인터넷에 접속하기만 하면 이미지로 가득 찬 도시적 삶에 연결될 수 있게 되었기 때문이다. 인터넷 네트워크를 통해 열린 도시적 삶의 공간에서 상품은 진열대가 아니라 화면상에서 ‘이미지(image)’로 홍보되며, 고객은 상품을 사기 위해 직접 은행이나 백화점에 갈 필요가 없다. 물리적 공간을 뛰어넘는 디지털 도시화는 우리를 ‘초연결(hyper-connectedness)’의 시대로 이끌었다. 원하는 원하지 않든 우리는 다양한 사람, 다양한 커뮤니티, 다양한 상품에 연결되며 이로써 우리는 융합과 혼종의 시공간에 살게 된 것이다.

그러나 디지털 공간에서 ‘몸’을 둘러싼 담론과 실천은 전혀 다른 방향으로 나아가는 듯했다. 생물학적 몸 이미지를 반복적으로 강조하면서 연결이나 융합보다 분리와 차이를 강조하는 목소리가 두드러졌기 때문이다. 가령 남성중심 인터넷 커뮤니티에서는 ‘베이글녀’ 등 여성을 몸으로 환원하여 비하하는 흐름이 나타났으며, 비동의 촬영물 유통과 N번방 사건에 이르기까지 다양한 플랫폼을 이용한 디지털 성폭력은 ‘여성의 몸’이라는 이

미지를 여성을 ‘생물학적 몸’으로 환원하는 태도를 전제로 한다. 더욱 놀라운 것은 남성과 뚜렷하게 구분되는 여성의 생물학적 몸을 강조하는 이러한 태도가 여성혐오를 비판하는 페미니즘의 한 흐름에서도 나타났다는 것이다. 이들은 여성의 생물학적 차이를 강조하는 가운데 남성과의 분리, 트랜스젠더에 대한 공포를 호소했다. 생물학적 차이에 근거한 성차별이 가부장제의 토대였다는 점을 고려해 볼 때 이는 매우 역설적인 상황이 아닐 수 없다.

그렇다면 왜 디지털 도시화의 과정에서 다시금 몸과 성별의 차이에 대한 강조가 나타나게 된 것인가? 국내외 이론가들은 성별 분리에 근거한 여성혐오적 담론의 출현을 신자유주의라는 시대적 조건과 연관시켜 설명해왔다. 미국의 여성학자 수잔 팔루디는 『백래시』에서 80년대 후반부터 미국에서 다시 등장한 여성 혐오를 분석하면서 신자유주의 시대 여성의 약진에 불안감을 느낀 남성들이 여성혐오를 강화하게 되었다고 분석하였다. 국내에서는 윤보라, 임옥희, 권김현영, 손희정, 루인, 김수아 등이 『여성혐오가 어쨌다구?』, 『대한민국 넷페미 史』, 『그런 남자는 없다』 등의 저서에서 신자유주의적 경쟁으로 인한 남성의 불안이 어떻게 디지털 매체를 통해 한국형 여성 혐오로 투사되는지를 분석했다.

그렇다면 이에 대항하는 과정에서 나타난 페미니즘의 한 흐름은 왜 ‘생물학적 여성’에 천착하게 되었는가? 영미권 페미니스트들은 2010년대 디지털 매체를 중심으로 다시 등장한 페미니즘의 일부 흐름 역시 신자유주의적 불안과 연관되어 있음을 비판해왔다. 니나 파워(Nina Power)는 미국 고위층 여성 관리자나 정치인들이 성공을 위한 발판으로 페미니즘을 도용하고 있음을 비판하면서 이들을 “일차원적 여성(one dimensional woman)”¹⁾라고 명명하였으며, 레베카 스트링어(Rebecca Stringer)는 성

1) 니나 파워, 김성준 옮김, 『도둑맞은 페미니즘』, 에디투스, 2018.

폭력 비판에서 반복되는 여자와 남자, 피해자와 가해자의 이분법적 구분이 신자유주의적 조건과 연관되어 있음을 보여주었다.²⁾ 캐서린 로텐버그(Catherine Rottenberg)은 여성 CEO와 셀럽을 중심으로 한 미국 페미니즘의 흐름을 아예 “신자유주의 페미니즘(neoliberal feminism)”³⁾으로 규정하면서 그들의 주장은 사실상 개인의 행복을 성취하기 위한 자기계발 담론의 일종이라고 분석했다. 국내 학자들 역시 2015년부터 본격화된 ‘페미니즘 리부트’ 이후 일부 래디컬 페미니스트들이 소환한 ‘생물학적 여성’을 신자유주의적 경쟁과 연결해 비판하였다. 김보명은 「‘혐오’의 정동경제학과 페미니스트 저항의 정치학」에서 여성중심 인터넷 커뮤니티에서 두드러지게 나타나는 난민 및 트랜스 혐오를 신자유주의적 불안의 전치로 설명했으며, 필자 역시 「신자유주의 시대 젠더정의와 ‘유리천장 부수기」에서 ‘생물학적 여성’을 강조하면서 다른 소수자 운동과의 연대를 거부하는 일부 페미니즘의 입장이 자기계발 및 능력주의와 만나고 있다고 보았다.

그러나 이러한 설명은 왜 그들이 불안을 넘어 공포에 빠지는지, 왜 “생물학적 몸”에 강박적으로 집착하는지를 충분히 설명하지는 못한다. 경쟁력을 갖기 시작한 여성 청년들이 ‘과이’를 둘러싼 신자유주의적 경쟁에서 도태되지 않기 위해 여성이라는 집단의 경계를 뚜렷이 하고 이를 기반으로 여성만을 우선시하는 페미니즘을 강조하게 되었다는 설명은 이들의 불안을 설명하고 있지만, 왜 이들이 경쟁의 불안을 넘어 공포로까지 나아가는지, 왜 ‘생물학적 여성’에 집착하는지, 나아가 왜 특히 트랜스젠더에 대한 배제로 나아가는지를 충분히 설명하지는 못한다는 것이다.

이에 필자는 이 논문에서 이 시대를 ‘디지털 도시화’의 시대로 명명하

2) Rebecca Stringer, *Knowing Victims*, London:Routledge, 2014.

3) Catherine Rottenberg, *the Rise of Neoliberal Feminism*, 2020.

고, 디지털 도시화로 인한 정신쇠약이 ‘생물학적 여성’을 강박적으로 확증하려는 페미니즘의 흐름을 만드는 데 일조하였음을 주장하고자 한다. 이를 위해 필자는 에드워드 소자(Edward Soja)의 『포스트메트로폴리스』를 참고하는 가운데 디지털폴리스를 “실재이자상상인 현실”로, 다나 해러웨이(Donna Haraway)의 『겸손한 목격자』를 참고하는 가운데 디지털 도시민의 몸을 인간과 비인간의 상호관계를 통해 형성되는 ‘물질-기호’의 장으로 규정하고자 한다. 나아가 필자는 셀레스테 올랄퀴아가(Celeste Olalquiaga)의 『메갈로폴리스(Megalopolis)』를 참조하는 가운데 유기체가 유기되고 자아가 환경과 섞여버리기 쉬운 디지털 도시화의 조건에서 몸이 소멸될 수 있다는 공포감에 사로잡힌 정신쇠약적 주체가 탄생할 수 있으며, 이들이 자아 소멸의 공포를 ‘생물학적 여성’에 대한 강박적 반복을 통해 상상계적으로 봉합하는 과정에서 타자성을 배제하는 경향을 나타나게 된다는 것을 논증하고자 한다.

II. 디지털 도시화: ‘실재이자상상인 현실’로서의 디지털폴리스

먼저 ‘디지털 도시화’가 무엇이며 이러한 시공간적 조건이 우리의 삶에 어떤 변화를 가져왔는지를 보자. 잘 알려져 있듯 근대 산업사회 이후의 도시는 생산과 소비, 금융 등의 서비스 산업, 교육과 문화 등이 집중된 연결점을 의미한다. 그렇다면 디지털 도시화는 무엇인가? 필자는 여기서 ‘디지털 도시화’를 디지털 매체를 통해 도시적 삶의 영위되는 삶의 형태로의 전환을 의미하는 개념으로 사용하고자 한다. 그렇다면 도시적 삶을 디지털 매체를 통해서 영위한다는 것은 무엇이며 그것은 도시 공간에 어떤 변화를 가져오는가? 이를 분명히 하기 위해 디지털 매체의 특성

부터 살펴보자.

우리는 매체(medium) 없이 무엇인가를 경험할 수 없다. 가령 나는 나의 신체 없이 내 고통을 경험하거나 대상을 지각할 수 없다. 여기서 신체는 인간이 세계를 그리고 인간을 경험하게 만드는 매체이다. 매체의 발전은 인간의 신체를 확장시켰고 이로써 인간의 경험 역시 확장되었다. 맥루언에 따르면 “전기의 시대에 우리는 스스로를 인류 전체의 일에 개입시키고, 우리 속에서 인류 전체의 일이 함께 고려될 수 있을 때까지 우리의 중추신경체계를 기술적으로 확장”⁴⁾시켰다. 이것은 곧 “매체로 인한 인간의 확장, 즉 인간 감각의 확장”을 의미한다.⁵⁾

매체는 세계를 경험하게 하는 형식일 뿐 아니라 내용이기도 하다. 맥루언이 “매체는 메시지다”⁶⁾라고 했을 때 이는 매체가 경험을 위한 중립적인 형식이 아니라 경험을 구성하는 내용까지도 포함한다는 것을 보여주기 위함이었다. 맥루언에 따르면 기술 매체의 변화와 함께 우리는 다른 질의 삶을 살게 되었다. 가령 철도의 도입은 새로운 종류의 도시를 탄생시켰으며 전기의 도입은 낮뿐 아니라 밤에도 생활할 수 있도록 만들었다⁷⁾. 맥루언은 매체의 변화가 특히 지각 방식의 변화를 만들어 낸 것에 주목했다. 가령 고대 폴리스에서 시민은 연설을 들으면서 즉각적으로 반응하는 등 참여적으로 상호적으로 소통했다. 그에 따르면 인쇄술의 발전과 더불어 청각의 시대는 가고 저자가 홀로 쓴 문자를 독자가 홀로 읽는 시각의 시대가 왔다. 그리고 전기 네트워크와 더불어 다시금 문자는 비문자적인 것으로, 시각은 청각적인 것으로 변환되었다. 여기서 청각적 소통은 문자 그대로의

4) 마셜 맥루언(허버트 마셜 맥클루언), 김성기 옮김, 『미디어의 이해』, 민음사, 2002, 7쪽. 맥루언은 번역과정에서 맥루한, 맥루현, 맥클루언 등 다양한 음가로 표기되어 있는데 본문에서는 맥루언으로 통일하였다.

5) 심혜연, 『20세기의 매체철학』, 그린비, 2012(2013), 133쪽.

6) 맥루언(2011), 8쪽.

7) 같은 책, 32~3쪽.

의미라기보다 고대의 청각 커뮤니케이션처럼 즉각적이고 상호작용적인 대응이 함께 세계에 대한 경험을 구성하는 시대가 왔다는 것으로 이해될 필요가 있다. 디지털 시대에 누리꾼들은 원하는 원하지 않는 자극과 대응에 연결되어 있으며 업로드된 이미지나 동영상을 제작, 합성하는 등의 방식을 통해 세계를 구성한다.

매체는 커뮤니케이션의 방식뿐 아니라 공간에 대한 이해도 변화시켰다. 맥루언에 따르면 현대 물리학자들은 연장적 공간 즉 “데카르트나 뉴턴식의 전문화된 시각적 공간”을 포기하고 대신 “비문자적 세계의 섬세한 청각적 공간”에 다시 들어서고 있다.⁸⁾ 마찬가지로 디지털 매체는 연장과 부피를 갖는 공간뿐 아니라 비문자적 청각적 이미지들이 상호 작용하는 장(場)을 도시 공간을 이해하는 중요한 개념으로 만들었다. 사이버공간은 물리적 거리를 좁히지 않고도 후기 자본주의 도시문화의 자장 안에서 상호 작용하는 삶을 영위할 가능성을 제공했다. 디지털 네트워크에 접속하기만 하면 우리는 이미지로서의 상품을 (재)생산하고 소비하는 삶을 공유한다. 나는 이를 “디지털폴리스(digitalpolis)”라고 명명하고자 한다. 디지털폴리스에서 우리는 화상으로 예배를 보고 학교에 가며 유튜브로 전시와 공연을 감상한다. 정치적 행위를 위해서 광장에 나가기보다 청와대 게시판과 같은 온라인 창구를 이용하거나 SNS를 이용한다. 디지털 네트워크 안에서 우리가 함께 생산/재생산하는 것은 실물이 아닌 비문자적 이미지들이다. 이런 점에서 ‘디지털 도시화’란 경제적 문화적 정치적 디지털 ‘이미지’를 생산하고 유통하며 소비하는 완전히 새로운 상호작용적 삶의 장으로의 전환을 말한다.

2010년 이후 스마트폰의 보급과 함께 우리 사회도 본격적으로 디지털 사회로 전환되었다.⁹⁾ 우리는 원하는 원하지 않는 스마트폰만 가지면 방구

8) 마셜 맥루언(맥루언), 임상원 옮김, 『구텐베르크 은하계』, 커뮤니케이션북스, 2001. 67쪽.

석에 앉아서도 수많은 시청각 이미지를 만나고 또 그 이미지를 떠나 또 다른 이미지로 흘러 다닐 수 있다. 고대 폴리스에서는 대면과 실재가 중요했다면, 디지털폴리스(digitalpolis)에서는 비대면과 디지털 이미지가 중요하다. 맥루언은 전자기술의 시대에 소통이 청각적이라고 설명했지만, 디지털폴리스의 소통은 시청각적이며 공감각적이라고 하는 것이 더 정확하다. 라면 광고에서는 소리도 문자도 맛도 촉감도 이미지로 생산되고 소비되며, 맛이나 촉감이 시각이나 청각을 통해 이미지화되기도 한다. 맥루언은 전자기술의 시대에 소통이 비문자적이라고 압축하여 설명했지만, 디지털폴리스에는 비문자와 더불어 문자 이미지를 통한 소통도 상당하다. 다만 네티즌들은 활자 시대의 독자와 달리 시각적 문자 이미지에 즉각적으로 참여할 수 있다. 웹소설은 댓글과 함께 스토리를 전개하며 정책은 시민들의 평가와 함께 지속적으로 수정된다.

디지털폴리스에 가득 찬 디지털 이미지는 실재와 분리·대립하는 가상이 아니다. 이미지들은 현실적으로 우리에게 영향력을 미치기 때문이다. 이미지는 우리의 육체와 감정에 변화를 일으키고 육체와 감정의 소리와 함께 개작되고 융합된다. 이러한 상호작용은 실재와 가상이 뚜렷하게 구분되는 상태에서의 주고받기가 아니다. 처음부터 우리는 기술 및 매체와 함께 존재하고 인식하기 때문이다. 우리는 디지털 영상에 비친 몸 이미지를 보면서 자신의 몸에 대한 감각을 익히며 특정한 관계, 우연적 조건에서 자신의 몸 이미지가 바뀌는 것을 본다.

9) 과학기술정보통신부 및 한국지능정보사회진흥원의 『인터넷이용실태조사』(국가승인 지정통계 제1200 05호)에 따르면 “2019년 7월 현재 만3세 이상 인구의 인터넷이용률은 91.8%”이다. 이는 우리나라 만3세 이상 인구 46,353천명이 최근 1개월 이내 1회 이상 인터넷을 이용했음을 의미한다. “인터넷 이용률”, <e-나라지표>, 2021.07.26., http://www.index.go.kr/potal/main/EachDtlPageDetail.do?idx_cd=1346 코로나19 이후 인터넷 과 스마트폰 이용률은 더더욱 증가한다. 엠에니의 조사에 따르면 코로나 이후 모바일 앱의 사용시간은 중국 30%, 한국, 일본, 프랑스 7% 등 전세계적으로 크게 증가하였다. “엠에니, 코로나19에 글로벌 ‘모바일 앱 소비 시장’ 폭발적 증가”, <브릿지 경제>. 2021.07.26. <https://post.naver.com/viewer/postView.nhn?memberNo=11255530&volumeNo=29123007>.

디지털폴리스 역시 물리적 공간에 대립하는 가상의 세계가 아니다. ‘디지털폴리스’는 오히려 물리적 공간만큼이나 그리고 그 이상으로 디지털 공간의 영향력이 강해지고 있음을 표현하기 위한 개념이자 실제와 이미지가 뚜렷이 구분되지 않는 현실이 도래했음을 강조하는 개념이다. 디지털폴리스는 실제에 대립하는 가상이 아니라 우리가 살아가는 “실제 장소일 뿐만 아니라 상상된 그리고 가상화된(simulated) 현실”¹⁰⁾이다. 디지털폴리스에서 “우리는 무엇이 ‘실제’이고 무엇이 ‘상상’된 것인지 말하기가 더욱 힘들어졌다.”¹¹⁾ 실제 세계와 가상 세계의 논리적 구분을 위한 기준은 확실히 약화되었다. 세계들은 섞이고 융합되면서 뒤엉킨 세계, “하이퍼 리얼리티(hyper-reality)”를 만들어 낸다. 이런 점에서 디지털폴리스는 “실재이자상상인(real-and-imagined) 현실”¹²⁾이라고 할 수 있다.

“실재이자상상인 현실”로서의 디지털폴리스는 복잡한 연결망으로 이루어져 있다. 누구나 접속하기만 하면 지역적이고 부분적인 나아가 세계적인 커뮤니티에 소속될 수 있다. 원하는 원하지 않든 우리는 오프라인에서보다 더 많은 연결점을 온라인에서 갖게 된다. 영향력이 큰 연결점은 다른 차원의 연결점들과 뒤엉키면서 하루아침에 다른 삶의 모양새를 만들어 내기도 한다. 작고 우연적인 지역 사건이 그물망처럼 퍼져 전지구적 변화를 만들어 내기도 하며, 세계적인 사건이 지역과 부분을 변화시키기도 한다. 실제와 상상은 다층적으로 연결되면서 예측하지 못한 세계를 만들어 낸다. 이런 점에서 디지털폴리스는 과잉 연결성(hyper-connectivity)이자 중심이 없는 메갈로폴리스(megalopolis)이다. 디지털폴리스는 복잡하게 그물망처럼

10) 에드워드 W. 소자, 이현계 외 옮김, 『포스트 메트로폴리스2』, 라움, 2019, 31쪽.

11) 같은 책, 309쪽.

12) 같은 책, 310쪽. 여기서 소자는 real과 imagined뿐 아니라 매체를 뜻하는 and 사이에도 연결부호 ‘-’를 붙임으로써 뚜렷한 경계를 갖는 이분법적 세계가 해체되고 융합과 연결의 시대가 도래했음을 분명하게 표현한다.

연결되어 있으며 이 연결에는 중심이 없다. 디지털폴리스는 다층적 연결속에서 융합되며 공동 제작된다.

III. 정신쇠약적 주체의 탄생: “물질-기호”로서의 몸과 관계의 망각

그렇다면 복잡한 연결망으로 이루어진 “실재이자상상인 현실”인 디지털폴리스에서 몸은 어떻게 이해되어야 할까? 필자는 먼저 다나 해러웨이(Donna Haraway)의 『검손한 목격자』를 참고하는 가운데 디지털폴리스에서의 ‘몸’이 가상이나 실재가 아니라 양자를 뚜렷하게 구분할 수 없는 방식으로 몸, 기술, 기호가 상호작용하는 장이라는 것을 분명히 하고자 한다.

해러웨이에 따르면 몸은 “잡종 커뮤니케이션 속에서 기계, 몸, 정신의 기호작업에 의해 생산된”¹³⁾ “물질-기호적 세계”¹⁴⁾다. 그는 몸이 기술 매체를 통하지 않고서는 의미화되지 않는다고 본 것이다. 해러웨이는 이러한 주장을 그림을 통해 설명하는데 대표적인 사례로는 『검손한 목격자』에서 인용한 앤 켈리의 <버추얼 검경>(그림 1)을 들 수 있다.¹⁵⁾ 이 카툰에서 컴퓨터 자판과 연결된 사이보그 여성은 자신의 몸 속에 있는 태아를 의료 기기가 스캔한 화면상의 영상으로 마주하고 있다. 미켈란젤로의 천지창조가 신과의 연결 속에서 인간이 탄생하는 장면을 묘사하고 있다면, 이 카툰을 통해 해러웨이는 디지털 기술과의 접촉을 통해 물질-기호인 태아가 존재하게 된다는 것을 보여주는 것이다.

13) 다나 해러웨이, 민경숙 옮김, 『검손한 목격자』, 갈무리, 2006, 35쪽.

14) 같은 책, 40쪽.

15) 같은 책, 341쪽.



(그림1) 앤 켈리 <버추얼 검경>



(그림2) 린 랜돌프 <측정불가능한 결과>

해러웨이가 같은 저서에서 인용하는 린 랜돌프의 작품 <측정불가능한 결과>(그림2) 역시 여성의 몸이 디지털 의료기술의 측정방식을 통해 경험되는 “물질-기호”임을 분명히 보여준다. 여기서 의료장비는 여성의 두 개골뿐 아니라 여성의 심리에 존재하는 인어, 악어, 남경, 무서운 꿈까지도 스캔하고 있다. 이것들은 모두 의료기술에 의해 존재하게 되는 대상이라는 점에서 “물질-기호”인데 해러웨이는 한발 더 나아가 이러한 그래픽을 모두 “비유”라고 표현한다. 일반적으로 의료기술에 의해 파악된 두 개골은 다른 대상들과 달리 비유가 아닌 물 자체 혹은 실재라고 생각하지만, 해러웨이에게는 이 또한 “물질-기호적 장치의 산 경험”¹⁶⁾이며 그런 점에서 비유다. 그는 우리가 소위 객관적이고 과학적이라고 생각하는 ‘계산’에서 주관적이고 인문적이라고 생각하는 ‘미메시스’까지 모두 비유라고 주장한다.

“비유는 프랑스어로 얼굴을 뜻하는데, 영어에서는 이야기의 윤곽이라는 개념의 뜻을 보유하고 있다. ‘계산하다to figure’는 세다, 계산하다를 의미하며, 또한 이야기 속에 끼다, 역할을 맡다 등을 의미한다. (...) 비유는

16) 35쪽.

그래픽 표현들과 일반적인 시각 형태들과 관련이 있으며, 이 사실은 시각적으로 포화된 기술과학 문화에서 적지 않은 중요성을 띠고 있다.”¹⁷⁾

물질-기호가 비유인 이유는 기술 매체를 통하는 인식, 특정한 위치를 갖는 존재는 처음부터 총체적인 동일시가 불가능하기 때문이다. 해러웨이에 따르면 우리는 항상 역사적 공간적으로 특정한 맥락에 처해 있으며 특정한 기술매체를 통해 물질과 접촉한다는 점에서 부분적이고 상황적이다. 비유는 동일시와 달리 역사적이고 부분적인 위치를 고백하는 인식이며 따라서 의료기기에 의해 인식된 물질-기호로서의 몸을 물 자체에 대한 동일시, 총체로 간주하는 태도는 물신적이다. 해러웨이가 의료기기에 의해 스캔된 두개골마저 “비유”라고 표현한 이유는 바로 과학기술적으로 매개된 유전자나 유기체 등을 변치 않는 대상 또는 시공적 한계를 초월하여 모든 사람에게 동일하게 인식되는 총체적 대상 즉 물 자체로 간주하는 “물신주의(fetishism)”¹⁸⁾를 비판하기 위해서이다. 해러웨이에겐 몸은 기술과 연결된 물질인 “물질-기호”이기에 몸의 의미는 실천적 상호작용 관계 속에서 전의된다.

“비유는 반드시 표현이나 미메시스일 필요는 없으나 전의(tropes, 轉義)여야 한다. 다시 말하자면, 비유는 문자이거나 자기-동일시여서는 안 된다. 비유는 적어도 동일시와 확실성을 교란시킬 수 있는 어떤 종류의 치환과 연관되어 있어야 한다.”¹⁹⁾

17) 같은 책, 55쪽

18) 같은 책, 285쪽.

19) 같은 책, 55쪽

우리가 경험하는 ‘몸’이 비유이지 동일시가 아니라고 해서 그것이 자의적 가상이나 허상이라는 말은 아니다. 어떤 비유도 그것은 물질 또는 비인간 행위자들과의 상호 실천 속에서 수행되는 것이기 때문이다. 이런 점에서 해러웨이에게 몸을 이해하는 문제는 존재나 인식이 아니라 관계적 실천에 주목하는 “화용론”이며 “기호학의 생리학”²⁰⁾이다. 우리는 기술 매체, 몸, 기호의 복잡한 상호작용을 통해 우리의 몸을 마주하게 되며 심리적 생물학적 사회학적 관계망 속에서 ‘몸’을 물질-기호적으로 생산한다.

기호, 인간, 비인간(물질) 사이의 관계가 실천적으로 반복되면서 몸은 “유체화(有體化(corporealization))”한다. 해러웨이에 따르면 유체화는 “기술 과학의 분산된 이질적 작업과정들 속에서 일어나는 인간과 비인간들의 상호작용”²¹⁾이다. 인간과 인간이 만들어 낸 도구 그리고 인간의 제조와 별개인 비인간 존재들 간의 상호작용으로 우리는 우리의 앞에 신체라는 대상을 마주하게 된다는 것이다. 해러웨이에게는 세포, 분자 유전자, 유기체 등이 모두 인간과 비인간의 상호작용 속에서 나타난 “물질적-기호적 몸들”, 지식과 기술의 “자연적-기술적 대상”이다.²²⁾ 이런 점에서 몸은 완전한 픽션도 완전한 실재도 아니다.

그러나 바로 그런 이유로 몸은 “전의적이며 역사적으로 특수하다.”²³⁾ 몸은 동일시가 아니라 기호적으로 부분이 매개되기에 “발전, 이행, 내포 등과 교차하며 가끔 치환”²⁴⁾된다. 물질-기호적 장치를 통해 경험된 ‘몸’은 다른 층위의 물질-기호와 복잡한 관계를 맺는 가운데 파편화되고 변화할 수 있다. 이런 점에서 해러웨이는 “사이보그에 붙어 다니는 시간적 양식은

20) 같은 책, 260쪽.

21) 같은 책, 286쪽.

22) 같은 책, 286쪽.

23) 같은 책, 286쪽.

24) 같은 책, 57쪽.

압축(condensation), 융합(fusion), 내파(implosion)”²⁵⁾라고 말했다. 몸과 자아는 기술생명권력의 반복적 재현을 통해 특정 형태로 압축되기도 하지만 열려있는 연결 속에서 융합되기도 하고 또 그 융합의 과정에서 정체성의 해체가 일어나기도 한다는 것이다.

그러나 시물레이션의 홍수와 함께 관계(‘-’)가 단절될 때 몸은 좌표를 잃은 채 떠다니게 된다. 셀레스테 올랄퀴아가는 포스트모던 도시에서 유기체적 자아와 기술적 자아를 구별하는 것, 자아가 자신을 좌표에 뿌리박고 있는 지속적 유기체로 보는 것이 어려워지고 있음을 지적한다.²⁶⁾ 포스트모던적 도시공간에서 “유기체는 사이버네틱스로 상징계는 상상계로 대체”되고 있기 때문이다.²⁷⁾ 디지털 도시화는 자율적 시물레이션을 대량 생산하는 가운데 물질-기호 사이의 ‘-’, 관계를 망각하게 만들 수 있다. 물질-기호, 인간-비인간의 연결점을 망각한 채 시물레이션의 과정에서 몸과의 연결을 망각할 때 우리는 정체성의 경계, 신체를 잃는 공포에 사로잡힐 수 있다는 것이다.

올랄퀴아가에 따르면 시물레이션의 홍수와 함께 우리는 유기체의 공간과 재현된 공간을 뒤섞게 되고 결국 “공간에서 길을 잃은 채” 정신쇠약(Psychasthenia)에 시달릴 수 있다.²⁸⁾ 여기서 정신쇠약이란 자신과 환경이

25) 같은 책, 57쪽.

26) Celeste Olalquiaga, *Megalopolis: contemporary cultural sensibilities*, Minnesota: University of Minnesota Press, 1992, p.93.

27) *ibid.*, p.1.

28) 필자는 여기서 ‘몸’이 관계 속에서의 기호적 실천임을 망각할 때도 물질주의가 나타나지만, 반대로 관계 속에서의 몸의 실천임을 망각할 때에도 나타난다고 본다. 시물레이션의 홍수 속에서 생활하는 시간이 길어짐과 함께 물질-기호의 연결점이 사라질 때에도 물질주의가 나타난다는 것이다. 우리가 점점 더 많은 시간을 비대면 관계 속에서 살아가고 있다. 근대 산업사회까지만 해도 가족이나 친구와 같은 친밀유대 관계(1차 사회적 관계)와 경제-기능적 관계(2차 사회적 관계)가 신체적 접촉을 동반하는 대면 관계를 통해 이루어졌다. 그러나 인터넷 연결망의 확장과 함께, 특히 코로나 시대를 겪으면서 우리는 2차뿐 아니라 1차 관계도 비대면으로 맺기 시작했다. 2020년 초등학교에 입학한 아이는 수업뿐 아니라 생일파티도 줌으로 하는 데 익숙하다. 이는 디지털 도시화 과정에서 친밀관계 및 유대관계조차 “비대면적, 비신체적 관계들”(마크, 로트디저, 2013:3)을 통해 이루어

융합되는 시뮬레이션의 환경 속에서 육체적 정체성 소멸의 공포에 시달리는 증상을 의미하며, 정신쇠약적 주체란 육체적 감각의 부재와 결핍을 만족시키기 위해 스스로를 이미지의 강박적 반복에 종속시키는 주체를 의미한다²⁹⁾. 전자 네트워크를 통한 연결로 인해 만들어진 신경을 거슬리는 무질서는 몸과 환경의 경계가 완전히 와해되는 지경을 만들게 되며, 모든 자기 감각을 믿을 수 없게 되는 상황에서 정신쇠약적 주체는 이를 봉합할 상상의 이미지를 기계적이고 강박적으로 반복하면서 자아를 고정시키고자 한다.

‘올랄퀴아가는 이상한 나라의 앨리스를 언급하면서 앨리스가 원더랜드에서 중력을 잃듯이 시뮬레이션의 세계에서 우리는 육체적 정체성의 감각을 잃게 될 수 있다.³⁰⁾고 보았다. 디지털 매체 안에서 유기체가 사이버네틱으로 점차 대체되면서 “존재와 환경이 하나로 융합된”³¹⁾ 상태, 좀 더 정확하게는 “유기체의 몸의 좌표로서의 공간이 재현 공간과 혼합된 상태”가 지속되면, 우리는 부피와 무게를 갖는 몸의 경계를 망각한 채 시뮬레이션의 세계 속에서 자신의 몸을 “평평하고 유동적인 것으로(“Flatness(lack of depth and volume) and mobility(lack of a fixed axis)”)”³²⁾ 경험하게 된다. 여기서 재현 공간에서의 상상적 이미지로서의 평평한 나는 살을 가진 나보다 선행하기도 한다.

시뮬레이션 세계에서의 유비쿼터스적 연결은 우리에게 전능감을 선사하지만 살을 가진 나를 망각시킨다. 나는 블로그, 페이스북, 트위터, 인스

여지고 있음을 보여준다. 우리는 몸조차 비대면적으로, 비신체적으로, 부피와 길이가 아닌 시뮬레이션으로만 지각하기에 이르렀다. 바야흐로 기호를 초월하는 잉여의 그 무엇이 함께 얽혀 있다는 사실을 망각하기에 이르렀다.

29) Olalquaga(1992), p.6

30) ibid., p.3.

31) ibid., p.1.

32) ibid., p.5.

타그램 등에서 욕망을 가시화하지만, 살과 좌표를 가진 유기체와의 관계를 상실한 나는 나에게 영향력을 행사하는 타인의 댓글 및 알고리즘을 통해 끼어드는 광고와 뒤엉키면서 나의 욕망이 환경이 부추기는 욕망과 어떻게 다른지 알 수 없다.

IV. 도시 상상계와 강박적 도시문화

디지털 도시화의 과정에서 나타나는 신체 및 자아의 경계 소멸에 사람들은 어떻게 대응하고 있을까? 몸이 물질-기호의 연결점임을 망각한 채 시뮬레이션의 홍수 속에서 살아가는 세 가지 태도를 생각해 볼 수 있다. 첫째는 몸과 자아 정체성을 완전히 포기하고 유비쿼터스적 자아에 만족하는 것이고, 둘째는 잃어버린 몸에 대한 대안을 마련하지 못한 채 우울증이나 냉소주의에 빠져 생활하는 것이다. 마지막 세 번째의 태도는 상상계적 이미지의 강박적 반복이다. 몸이 상실될 것에 대한 공포를 극복하기 위해 정신쇠약적 주체는 몸에 대한 상상계적 이미지를 물신화함으로써 몸과 환경의 경계를 강박적으로 유지하려 한다는 것이다. 필자는 이 세 번째 대응 방식이 디지털 시대의 강박적 도시문화 형성의 핵심을 이루고 있으며, 이로 인해 디지털 성폭력뿐 아니라 생물학적 여성에 대한 집착이 강화되었음을 주장하고자 한다.

세 번째 태도를 이해하기 위해서는 우선 시뮬레이션의 세계에서는 문자나 말이 아니라 시각적 이미지에 의한 규제가 이루어지고 있다는 점에 주목할 필요가 있다. 올랄퀴아가가 메갈로폴리스에서의 소통방식의 변화를 “언어적인 것에서 시각적인 것으로의 전환(the verbal by the visual)”³³⁾이라고 정리했을 때 이는 사이버 환경에서 시각적 이미지가 경험과

판단에 핵심적인 역할을 하게 되었음을 강조한 것으로 이해되어야 한다. 가령 고대와 근대 도시에서 몸과 환경의 경계와 질서를 보장하는 것은 말이나 글로 된 법이었지만, 사이버공간에서는 자연적 몸이라는 '이미지'가 그 역할을 대신한다. 과거에는 아버지의 법, 의학적 규정, 의사의 선언 등에 의해 성별 정체성에 대한 인식이 확정되었다면 사이버 세계에서는 반복적으로 떠돌아다니는 성별 이미지가 성별에 대한 인식 가능성을 만들어 낸다. 시뮬레이션의 세계에서는 말이나 글도 시각적 이미지로 유통된다. 우리가 "짤"이라고 부르는 이미지에는 문자와 텍스트가 그림과 함께 또는 그림처럼 표현되어 있으며 우리는 이를 읽는 것이 아니라, 본다. 시각 이미지에서의 평평한 몸은 깊이와 무게와 부피를 가진 몸을 대신한다.

이런 의미에서 올랄퀴아가가 진단한 시각적인 규범 세계로의 전환은 소자의 "도시 상상계(the urban imaginary)"와 연관되어 있다. 소자는 이 개념을 통해 현대 도시공간에서 상상적인 이미지가 규제적 형식으로 나타나고 있음을 분명히 하였다. 소자에 따르면 "도시 상상계"는 "도시 현실에 대한 정신적 또는 인지적 지도를 의미하며, 우리가 살아가는 장소, 공간, 공동체에서 생각하고, 경험하고, 평가하고, 결정하는 행동에 필요한 해석의 기준을 의미한다."³⁴⁾ 도시 상상계는 물질-기호의 관계적 실천을 회복하는 방법이 아니라, 상상계적 이미지를 강박적으로 반복함으로써 정체성 붕괴의 공포를 해소시키고자 한다.

도시 상상계에서 실재보다 더 실제적인 상상계적 이미지는 과편화된 신체를 이어 붙이고 외부로부터 내부의 경계를 확보하며 질서를 만드는 데 핵심이 된다. 라깡이 말한 거울단계 이론을 상기해 보자. 아이는 거울

33) *ibid.*, p.5.

34) 소자(2019), 308쪽.

에 비친 이미지(imago)를 통해 자신을 전일적 통일적 존재로 확인하고는 환호성을 지른다. 상상계의 이미지는 부분적 신체 지각과 달리 신체 붕괴의 위험 앞에서도 자아가 결속을 유지할 수 있게 하는 “전체감을 획득시키는 자아 이미지”를 제공한다.³⁵⁾ 올랄퀴아가는 언어가 했던 규제의 역할을 이미지가 하고 있다고 표현하기도 하였다. 필자는 이것이 바로 디지털 도시화와 함께 진행된 상징계에서 상상계로의 전회라고 본다. 시물레이션의 세계에서 반복적으로 나타나는 상상계적 이미지는 도시 공간의 지배적 규범이 된다. 상상적인 것, 상상적인 이미지들은 우리 몸의 경계와 욕망 및 감정의 형태 그리고 판단의 기준을 형성하는 데 점점 더 결정적인 영향력을 행사한다는 것이다.

올랄퀴아가에 따르면 정신쇠약적 주체는 신경을 거슬리는 무질서, 몸과 환경의 경계 해체의 공포를 상상계적 이미지를 기계적으로 반복하여 자연화함으로써 상쇄하고자 한다. 올랄퀴아가는 이를 “지시성을 잃은 것에서 살아남으려는 몸의 투쟁”이라고 표현한다. 시물레이션의 세계에서 몸은 그 파편과 자취에서 살아남기 위해 “상상계적으로 재구성”된다는 것이다.³⁶⁾ 올랄퀴아가는 거울방, 관음증, 몸 없는 섹스, 포르노그래피와 같은 현대의 도시문화가 바로 이미지를 상상계적으로 반복함으로써 해체 위기에 처한 몸과 자아를 구하려는 정신쇠약적 도시민의 시도라고 본다.

상상계적 이미지를 반복하는 강박과 관련된 도시문화를 몇 가지 살펴보자. 올랄퀴아가에 따르면 포스트모던 도시에서 몸의 소멸에 대한 불안을 해소하려는 대표적 강박 문화 중 하나는 거울방의 (재)생산이다. 실제 현대 건축물이 유리로 만들어지는 경우도 많지만, 우리의 일상은 거울, 컴퓨터 스크린 그리고 카메라의 렌즈로 가득 차 있다. 디지털 시대 도시민은

35) Olalguiaga(1992), p.4.

36) *ibid.*, p.7.

거울방에서 자신의 총체적 이미지를 재차 확인함으로써 파편화된 신체와 자아의 통합을 상상계적으로 확인한다. 현대 미술 역시 인간이 자신의 몸을 거울, 사진, 영상 등을 통해 시네마적으로 반복하여 (재)구성하고 있음을 보여준다.³⁷⁾

거울에 비친 전체로서의 나, 평평한 몸 이미지는 시각적인 이미지이기 때문에 촉각을 필요로 하지 않는다. 우리는 나를 확인하기 위해 몸을 만지거나 맛을 보거나 냄새를 맡을 필요가 없다. 대신 몸을 만지거나 맛보거나 냄새 맡는 그림과 영상을 시청하면 된다. 우리는 부피로서의 몸이 소멸을 대신하기 위해 시뮬레이션의 세계에서 상품을 소비하고 먹방을 본다. 이것이 시뮬레이션의 세계에서 일어나는 신체의 환상적 수취이다. 실제로 먹지도 않으면서 먹방을 보거나 만지지도 못하는데 반려동물을 쓰다듬는 영상을 보는 것은 잃어버린 몸을 이미지화함으로써 그 경계를 시각적으로 확인하고자 하는 시도라고 할 수 있다. 만지는 것과 만져지는 것이 동시적인 촉각과 달리 시각은 거리 두기를 필요로 하며 보는 주체와 보이는 대상의 이분법을 전제로 한다. 이는 물질-기호를 망각한 채 시각적 인식에만 몰두하는 경우 누군가 혹은 무엇인가는 일방적으로 대상화될 수 있음을 의미한다.

몸의 촉각을 시각화하는 대표적인 사례가 바로 포르노그래피다. 포르노그래피는 부재하는 신체, 부재하는 섹스를 '이미지'를 통해 상쇄하려는 시도이다. 신체 이미지를 시청함으로써 만족을 얻는 행위는 촉각적 신체의 소멸에 대응하여 정체성을 유지하려는 평평한 육체의 삶의 방식이다. 포르노를 시청하는 자는 평평한 육체가 얻을 수 있는 새로운 만족을 추구하면

37) 가령 2021년 제주 포도박물관의 기획 <너와 내가 만든 세상>에 전시되고 있는 이용백의 작품 "broken mirror"는 이름새 없이 말끔하게 통합된 거울상은 거울이 깨지는 순간 파편화되어 나타난다는 것을 보여준다.

서 부피의 육체를 망각한다. 올랄퀴아기는 여성혐오 비판의 관점에서 포르노를 분석하는 여타의 이론가들과 달리 “포르노그래피에서 보이는 자와 보는 자의 경계는 거의 존재하지 않는”³⁸⁾다고 주장한다. 보는 자는 보이는 자만큼이나 시물라크르와 실제의 구분이 모호한 지점에서 자신의 육체적 만족으로부터 소외되어 있기 때문이다. 보는 자는 육체와 감각이 완전히 분열된 채 강박적 시청을 통해 만족을 얻는다. 여기서 보는 자는 보이는 대상과 마찬가지로 “사물화(reification)”되어 있다. 여기서 물화란 연장을 가진 존재가 평평한 이미지가 되는 것이자 깊이와 부피를 가진 몸의 만족으로부터 소외된다는 것을 의미한다. 포르노를 보는 자는 이미 자신의 육체를 망각하고 있으며, 따라서 보는 자는 유일성이나 통일성으로서의 인격이 아니다. 포르노를 보는 자는 환경과 분리되지 못한 채, 고작 익명성으로 영상 앞에 있으며 신체의 행위가 아니라 이미지의 시청각적 반복을 통해 얻는 쾌감에 종속된다.³⁹⁾

최근 우리 사회에서 커다란 문제가 되었던 디지털 성폭력⁴⁰⁾은 시물레이션의 환경에서 육체를 잃지 않으려는 정신쇠약적 주체의 대표적 병리현상이라고 할 수 있다. 2000년대 빨간 마후라 사건 이후 현재에 이르기까지 디지털 카메라의 비약적 발전과 함께 확장된 몰래 카메라에 의한 신체 촬영, 유포, 시청은 여성의 몸을 평평한 이미지로 만들어 소비하는 전형적인 강박문화라고 할 수 있다. 신자유주의적 경쟁으로 인한 불안과 더불어 디지털 도시화로 인한 신체 소멸의 공포를 갖게 된 정신쇠약적 남성 주체들은 남성성을 상상계적으로 확인하는 한 가지 방법으로 여성의 몸을 평평

38) Olalguiaga(1992), p.6.

39) *ibid.*, p.6.

40) <대한민국 정책브리핑>에 따르면 디지털 성폭력(성범죄)은 “디지털 기기와 정보통신 기술을 매개로 온오프라인에서 발생하는 성인지(젠더) 폭력”이다. “법무부 정책 블로그 기자단 13기 지원글 (디지털성폭력)”, <대한민국 정책브리핑 블로그>, 2021.07.27. <https://blog.naver.com/deak2005/222179217244>

한 디지털 이미지로 대상화하여 통제하기에 다다른 것이다. 여기에는 살을 가진 피해자의 고통에 대한 망각뿐 아니라 살을 가진 자신의 욕망에 대한 망각이 존재한다. 이들은 이미지로 환원된 몸에 대한 이해 속에서 촉각을 가진 타인이 느낄 수 있는 고통을 알기 힘들다. 이미지화된 타인의 사진과 영상물을 시청하는 자는 타인뿐 아니라 자신의 신체까지도 평평한 이미지로 물화하면서 시청각적 만족에 종속된다.

그밖에도 올랄퀴아가는 “디지털적으로 실행되는 관음증적 규제”⁴¹⁾ 역시 강박적 도시문화로 지적한다. 모든 것이 유동화되고 혼합되는 환경 속에서 길을 잃은 정신쇠약적 주체들은 정보를 모으고 분류하는 일에 집착하게 되는데 여기에는 단순한 코드에 맞도록 정보를 절단하거나, 예측 가능한 코드나 서사로 정보를 동질화하거나, 차이를 같은 주제의 변주 정도로 축소하려는 강박이 존재한다는 것이다. 강박적 주체는 경계와 질서를 분명히 하기 위해 예외가 되는 정보를 차단하거나 삭제함으로써 경계와 질서를 강화하고자 한다. 정보화시대의 “확증편향”으로 알려진 이러한 강박 문화는 도덕적인 편집증으로 이어진다. 즉 자신의 도덕적 신념에 맞는 사실만을 수집함으로써 통일성을 상상계적으로 확증하려는 강박은 이질적인 것에 대한 삭제와 부정을 강화하게 된다는 것이다.

V. “생물학적 여성”의 강박적 반복

통일되고 매끈한 ‘생물학적 몸’이라는 상상계적 이미지에 집착하면서 몸의 과편화 및 전의 가능성을 부정하는 태도는 해러웨이의 용어로 “물신주의(fetishism)”다. 그의 논리를 적용하면 ‘생물학적 몸’이라는 과학적 기

41) *ibid.*, p.14.

호적 실천을 “사물 그 자체로 오인”하는 이러한 물신주의는 몸이 물질-기호 관계의 장이라는 점을 망각한 태도이다.⁴²⁾ 그에 따르면 “유전자 물신주의는 몸들이 통합의 그물망 속에 있는 접속점임을 ‘잇고 있음’과 관련되어 있다.⁴³⁾ 그것은 유전자 비유를 유전자 자체로 만들어버리는 자연화의 오류 속에서 인간-비인간, 기호-물질의 관계를 삭제시킨다. 물신주의의 특징은 매듭이 없음, 전의 없음, 즉 동일화이다.

그렇다면 어떻게 이러한 물신주의, 강박적 도시문화에 대항하고자 했던 페미니즘이 ‘생물학적 여성’을 반복하고 있는 것일까? 왜 페미니즘의 일부 흐름은 물질-기호의 관계를 망각하고 ‘생물학적 여성’이라는 “유령 객관성”⁴⁴⁾에 집착하게 된 것인가? 필자는 이것이 디지털 도시화, 신경쇠약적 주체, 강박적 도시문화를 중심으로 설명될 수 있다고 본다.

먼저 2015년부터 본격적으로 부상한 우리 사회의 페미니즘이 디지털 매체를 기반으로 하는 디지털 페미니즘에 주목할 필요가 있다. 2015년부터 페미니즘의 물결을 만들어 낸 청년 여성들은 경쟁력을 갖춘 여성들이었지만 디지털 카메라에 의한 비동의 촬영물이 떠다니는 시물레이션의 환경에서 자아가 해체되는 공포를 느낄 수밖에 없었던 디지털 네이티브들이다.⁴⁵⁾ 비동의 촬영물에 나타난 여성의 몸은 물질을 망각한 기호이며 부피와 깊이 그리고 촉각을 잃어버린 평평한 몸이다. 여성의 몸 이미지는 여성의 고통이나 의지와 상관없이 시물레이션의 세계를 떠돌면서 시각적으로 대상화되며 상상계적으로 물신화된다. 남성 중심의 디지털 도시 상상계는

42) 헤러웨이(2006), 285쪽.

43) 같은 책, 287쪽.

44) 같은 책, 285쪽.

45) 2020년에 발표된 통계청의 통계에 따르면 N번방 사건 등 다양한 플랩폼을 통해 일어나고 있는 디지털 성폭력 발생율은 2007년 약 1.6건에서 2018년 14.4건으로 약 8.8배 증가하였다. “법무부 정책 블로그 기자단 13기 지원글 (디지털성폭력)”, <대한민국 정책브리핑 블로그>, 2021.07.27. <https://blog.naver.com/deak2005/222179217244>

시각적 여성의 몸 이미지를 물신화하는 가운데 여성의 몸을 착취한다. 이것이 바로 디지털 세계에서 일어나는 이미지 착취의 기제이다.

올랄퀴아가의 정신쇠약 논변을 적용하여 설명하자면 자신의 몸 이미지가 유기체로부터 이탈하여 무단으로 침범되고 착취되는 경험은 자아 해체의 공포, 정신쇠약의 상태를 가져오게 된다. 디지털 성폭력의 피해자는 자신의 몸 이미지가 유기체로부터 분리되는 몸 정체성 소멸의 공포뿐 아니라 그 자체로 물신화된 몸 이미지가 자신의 의지나 욕망과 상관없이 침범당하는 자아 소멸의 공포를 경험하게 된다. 여성의 몸 이미지를 물신화하는 도시 상상계 안에서 피해자 또한 자신의 몸 이미지를 곧 자신의 몸과 동일시하게 되기에 이미지 착취의 경험은 곧 물리적 침범의 경험으로 다가오며 이에 피해자는 자아와 환경이 뒤섞이면서 자아가 해체될 것 같은 공포, 즉 정신쇠약의 상태에 빠지게 되는 것이다. 실태조사나 인터뷰에서 잘 드러나듯 이미지 착취의 피해자는 밖으로 나갈 수 없을 정도의 공포감에 시달리게 되며, 인격 없는 고깃덩어리처럼 취급된 것 같은 불쾌감을 느낀다.⁴⁶⁾

그러나 디지털 페미니즘의 한 흐름은 이러한 상황에서 망각된 물질-기호, 인간-비인간의 관계를 회복하는 방향이 아니라 상상계적으로 여성의 몸의 경계를 강화하는 방향으로 나아갔다. 디지털 성폭력을 처벌해 달라는 요청이 사회적으로 실질적인 효력을 발휘하지 못하는 상황에서 디지털 페미니스트들은 이 공포에 대응하기 위해 우선 온라인상에서 폐쇄적 공간을 만들었다. 여성중심 인터넷 커뮤니티 워마드 페이지에 여성들‘만’을 위한 ‘대피소’라는 별칭이 붙었다는 점을 상기해 보면 이는 분명해 진다.⁴⁷⁾ 나

46) 같은 사이트.

47) 이와 관련해서는 필자의 논문 「디지털 도시화와 사이보그 페미니즘 정치분석: 인정투쟁의 관점에서 본 폐쇄적 장소의 정치」, 『도시인문학연구』 10권(2), 서울시립대학교 도시인문학연구소, 2018, 127~152쪽을 참고하십시오.

아가 이들은 오프라인에서도 폐쇄적 공간을 주장했다. 성별이 구분된 생물학적 여성들만의 화장실, 여성‘만’의 시위를 강조했던 불편한 용기의 혜화역 시위 등은 바로 경계 침입자에 대하여 육체적 통합성을 지키기 위한 상상계적 전략이 온라인에서 오프라인으로까지 확대되고 있음을 보여주었다. 이들은 ‘생물학적 여성’이라는 상상계적 이미지를 규범으로 하는 안전한 공간을 온·오프에서 만들고자 했던 것이다.

이들이 공포를 최소화하기 위해 선택한 두 번째 방식은 도시 상상계에 기반한 미러링이었다. 미러링은 남성과 여성을 뚜렷하게 분리하고 남성이 여성에게 했던 방식으로 남성에게 그대로 돌려주는 조롱의 놀이문화이자 공격적 방어 방식이다. 미러링은 여성에게 가해지는 혐오를 거울에 비춘다는 점에서 강력한 이분법적 성별 이미지에 기반할 수밖에 없었다. 다시 말해서 망각된 몸과의 관계 대신, ‘생물학적 남성’ 및 ‘생물학적 여성’이라는 실재보다 더 실재같은 통합적 이미지를 상상계적으로 강화함으로써, 디지털 여성 이미지가 침범되는 공포에 대응하게 되었다는 것이다.

그러나 바로 이러한 상상계적 동일시로 인해 디지털 페미니즘의 한 흐름은 인간-비인간, 기호-물질의 관계적 실천의 장으로서의 몸에 대한 이해를 회복하는 방향으로 나아가지 않았다. 이들은 비동의 촬영물과 같은 시뮬레이션의 홍수 속에서 자신의 몸을 지키기 위해 몸과의 관계를 회복하는 것이 아니라 ‘생물학적인 여성’이라는 상상계적 이미지를 강박적으로 반복함으로써 여성의 몸을 자연화하고 ‘생물학적 여성’이라는 상상계적 통일성을 흐트러뜨린다고 생각하는 모든 이질적인 것을 배제하기에 이르렀다는 것이다. 여성혐오에서와 마찬가지로 대항 전략에서 강박적으로 사용되는 ‘생물학적 여성’이라는 시각적 이미지는 촉각으로 지각되는 부피와 깊이의 몸을 대신하여 ‘자연’으로 등장한다.

그들이 저항의 발판으로 삼았던 ‘생물학적 여성’과 같은 상상계적, 시각적 이미지는 촉각적 몸과 달리 부분적이거나 파편화되어 있지 않다. 시각적 상에는 안과 밖의 이음새나 구멍이 보이지 않는다. ‘생물학적 여성’이 상상계적으로 분명하게 자리잡을 때 ‘생물학적 남성’의 경계도 분명해지기에 공포로부터 자신을 지키려는 노력은 ‘생물학적 여성’의 동일성을 지켜내려는 강박으로 이어진다. 그러나 이들 이 반복했던 매끈하고 통일적인 정체성으로서의 ‘생물학적 여성’은 상상계적으로 간신히 봉합된 자아상이기에 자신의 몸을 침투해 들어오는 ‘생물학적 남성’을 마주하는 순간 자아소멸의 공포는 다시금 떠오른다. 여성들의 폐쇄적 도시 상상계에서 공간 침입자로 표상되는 ‘생물학적 남성’은 몸의 파편성과 자아 소멸의 공포를 상기시키는 트리거로 작동하는 것이다.

정신쇠약적 공포를 자극하는 것은 ‘생물학적 남성’뿐만이 아니다. 이들은 트랜스젠더(MTF)와 같은 경계 횡단자를 마주할 때에도 공포감을 나타낸다. 여성들만의 폐쇄적 공동체 안에서 통용되는 상상계에는 생물학적 여성과 남성이라는 뚜렷한 이분법의 구도가 유지되어야 하기에 ‘생물학적 여성’이라는 통일적 이미지를 교란하는 어떤 이질성도 공포의 대상이 된다는 것이다. 이는 결국 자신의 몸이 해체될 것에 대한 공포에 사로잡힌 정신쇠약적 주체가 상상계적 이미지로 자신의 통합성을 유지, 강화하려는 강박 속에서 공간 침입자뿐 아니라 공간의 경계를 교란하는 이질성을 제거하는 과정인 것이다.

가령 숙명여대에 법적으로 성별을 바꾼 트랜스젠더의 입학이 허용되었을 때, 터프(terf) 계열의 페미니스트들은 여대라는 여성공간을 사수하기 위해 트랜스젠더의 입학을 거부했다. 그들은 상상계적 이미지를 통해 경계를 분명히 하려는 강박에 시달리고 있기 때문에 M-to-F 트랜스젠더를 규정할 때에도 그들을 경계 횡단자가 아니라 젠더를 바꾼 “남성”으로 표현

한다. 이들이 만든 한 웹자보에 M-to-F 트랜스젠더는 토끼의 탈을 쓴 늑대로 묘사되었다. 여기서 트랜스젠더는 여전히 작고 여린 토끼(생물학적 여성)들을 위협하는 늑대(생물학적 남성)다. 나는 트랜스젠더를 굳이 ‘남성’으로 표현하는 그들의 태도에서 경계가 불분명한 혹은 경계를 넘나드는 비체(object)에 대한 공포가 나타나고 있다고 본다. 트랜스젠더는 남성과 달리 상상계적으로 규정된 생물학적 이분법의 질서에 의해 규정될 수 없는 비체이다. 비체는 ‘정체성, 체계, 질서를 방해하는 모든 것, 경계와 지위와 규칙을 존중하지 않는 것’⁴⁸⁾이다. *terf*들은 이분법을 토대로 하는 기존의 주체 개념을 전제하고 있고, 따라서 비체인 트랜스젠더를 ‘남성’으로 규정함으로써 자아 붕괴에 대한 두려움에 대응한다.

크리스테바에 따르면 상상계의 단계에서 아이는 자신의 경계를 만들어서 주체가 된다. 아이는 자신과 함께 있던 어머니를 쫓아내고 거절함으로써 즉 분리의 경계를 만들어냄으로써 ‘나’가 된다. 이런 점에서 주체는 경계를 나누고 분리하는 능력 속에서 상상계적으로 구성된 정체성이다. 반면 이러한 상상계적 경계와 동일시를 위협하는 비체는 혐오와 공포를 유발한다. 비체는 대상과 달리 주체에 대립해 있는 것이 아니라 주체 옆에 있다. 비체는 자아와 타자 사이의 경계가 허약함을 드러낸다. 따라서 주체는 비체를 자신의 공간에서 배제함으로써 자신의 경계를 분명히 하고자 한다. 올랄퀴아가가 언급하듯 디지털 시대에 질서 잡고 경계를 나누는 기능은 상상계가 아니라 상징계가 맡아 한다.

48) Julia Kristeva, *Powers of Horror*, NY:Columbia University Press, 1984, p.4

VI. 디지털폴리스의 인문적 비전: 상상계적 동일시에서 한계인정으로

앞서 필자는 디지털폴리스는 물리적인 공간만을 나타낸다기보다 “실재 이자상상인 현실”이며 디지털 이미지들이 연결을 통해 영향력을 주고받는 장으로 이해되어야 한다고 설명하였다. 그러나 도시 공간은 점점 더 시물라크르가 선행하는 공간으로 바뀌었다. 부피와 깊이가 사라진 공간에서 우리는 도시와 몸의 경계와 범위와 한계를 안다고 말하지 못하게 되었다. 시물레이션의 홍수와 함께 도시민은 물질-기호, 실재-가상, 몸-기술의 상호관계(-)를 망각하게 되었으며 관계를 망각한 디지털 도시민은 자신의 정체성과 육체성이 사라질 것 같은 공포 속에서 상상적 몸 이미지를 통해 이를 봉합하고자 한다. 이것이 바로 디지털 시대의 여성혐오가 상상계적 몸 이미지에 집착하는 이유다. 경쟁력 있는 여성의 부상에 대한 불안과 더불어 부피와 깊이를 가진 자신의 몸을 잃어버릴 것 같은 공포를 가지게 된 일부 남성 네티즌들은 ‘김치녀’, ‘베이글녀’ 등의 상상계적 이미지를 강화하는 가운데 자신의 남성성을 확인하게 되었다.

문제는 이에 대응하는 디지털 페미니즘의 한 흐름마저 ‘생물학적 여성’이라는 상상계적 이미지에 집착하게 되었다는 것이다. 이들은 불법 촬영물 속에서 여성의 몸이 시물레이션으로 축소되어 마구 침범되는 현장을 수없이 지켜보았으며 이에 대응하기 위해 폐쇄적 커뮤니티나 미러링이라는 방법을 쓰게 된다. 그러나 이러한 전략은 남성과 뚜렷하게 구분되는 여성이라는 상상적 이미지를 강화하게 되고 이 과정에서 남성뿐 아니라 트랜스젠더 등 경계를 침범하는 모든 이질성을 배척하게 된다. 디지털폴리스의 시민들은 모두 전체성에 대한 환상을 자극하는 도시 상상계에서 완전히 자유롭지 않게 된 것이다.

필자는 이러한 사회병리가 해결되기 위해서는 무엇보다도 물질-기호, 인간-비인간, 기술-몸의 관계를 회복할 필요가 있다고 본다. 촉각을 통한 몸의 경험, 대면을 통한 몸의 경험이야말로 매끈하게 봉합된 통일체로서의 몸이라는 상상계적 환상으로부터 벗어날 수 있는 가능성을 제공하게 된다. 공포 앞에서 통일적 전체로서의 몸이라는 환상적 이미지를 도입하기보다 우리의 몸 혹은 몸의 기호화가 부분적임을 인정하는 데서 시작해야 할 것이다. 여성혐오에 대항하기 위해 또 다른 성의 환상 동일시를 수행하게 된다면 이는 이질성과 타자성을 배제하고 자신의 정체성을 물화하는 결과를 낳게 될 것이다.

|참고문헌|

- 김보명, 「‘혐오’의 정동경제학과 페미니스트 저항의 정치학」, 『한국여성학』 34(1), 한국여성학회, 2018.
- 김진아, 『나는 내 파일을 구할 뿐 인류를 구하러 온 게 아니라고』, 바다출판사, 2019.
- 김영희, 허윤, 최태섭 외, 『그런 남자는 없다』, 오월의 봄, 2017.
- 김주환, 『디지털 미디어의 이해』, 생각의 나무, 2008.
- 나나 파워, 김성준 옮김, 도둑맞은 페미니즘, 에디투스, 2018.
- 다나 해러웨이, 황희선 옮김, 『해러웨이 선언문』, 책세상, 2019.
- _____, 민경숙 옮김, 『검손한 목격자』, 갈무리, 2006.
- 루이스 멍포드, 김영기 옮김, 『역사 속의 도시』, 명보문화사, 2001.
- 마셜 매클루언·테런스 고든 편집, 김상호 옮김, 『미디어의 이해-인간의 확장』, 커뮤니케이션북스, 2011.
- 마셜 맥루한, 임상원 옮김, 『구텐베르크 은하계』, 커뮤니케이션북스, 2001.
- 마이클 피터 스미스, 남영호/이현재 외, 『초국적 도시이론』, 한울, 2010.
- 박영욱, 『매체, 매체예술 그리고 철학』, 향연, 2008.
- 손희정·박은하·권김현영 외, 『대한민국 넷페미 史』, 나무연필, 2017
- 수잔 팔루디, 황성원 옮김, 『백래시』, 아르테, 2017.
- 심혜련, 『20세기의 매체철학』, 그린비, 2012(2013).
- 에드워드 W. 소자, 이성백·남영호·도승연 옮김, 『포스트메트로폴리스』, 라움, 2010
- _____, 이현재 외 옮김, 『포스트메트로폴리스 2』, 라움, 2019.
- 윤보라, 정희진, 임옥희 외, 『여성혐오가 어쨌다구?』, 현실문화, 2015.
- 이현재, 「신자유주의 시대 젠더정의와 ‘유리천장 부수기」」, 『젠더와 문화』 12권 (2), 계명대학교 여성학연구소, 2019.

_____, 디지털 도시화와 사이보그 페미니즘 정치분석: 인정투쟁의 관점에서 본
폐쇄적 장소의 정치와 상상계적 정체성 정치, 『도시인문학연구』 10권
(2), 서울시립대학교 도시인문학연구소, 2018.

프루던스 채벌린, 김은주·강은교·김상애·허주영 옮김, 『제4물결 페미니즘: 정동
적 시간성』, 에디투스, 2021.

현납숙, 「해러웨이: 기술과학 안에서 전략적 장으로서의 물질-기호적 몸」, 『시대
와 철학』, 19권(3), 한국철학사상연구회, 2008.

Faludi, Susan, *Backlash: the underclared war against American women*, New
York: Crown, 1992.

Haraway, Donna, *Modest_Witness@Second_Millennium.Femaleman©_Meets_
OncoMouse™*, London:Routledge, 1997.

Kristeva, Julia, *Powers of Horror*, NY:Columbia University Press, 1984.

Lefebvre, Henri, *The Urban Revolution*, trans. by Robert Bononno, London:
Minneapolis, 2003(original 1970).

Olalquaga, Celeste, *Megalopolis: contemporary cultural sensibilities*, Minnesota:
University of Minnesota Press, 1992.

Rottenberg, Catherine, *the Rise of Neoliberal Feminism*, London: Oxford
University Press, 2020.

Soja, Edward W., *Postmetropolis: Critical Studies of Cities and Regions*,
London:Blackwell, 2000.

Stringer, Rebecca, *Knowing Victims*, London:Routledge, 2014.

“법무부 정책 블로그 기자단 13기 지원글 (디지털성폭력)”, <대한민국 정책브리
핑 블로그>, 2021.07.27. <https://blog.naver.com/deak2005/222179217244>

Digital Urbanization and Emergence of Psychasthenia

- 'biological Woman' in Obsessive Urban Culture

Lee, Hyun-jae

In this paper, I identifies 'digital urbanization' and argues that digital urbanization, along with neoliberalism, gave birth to of psychasthenia and obsessive urban culture, and created the flow of feminism obsessed with 'biological women'.

According to Marshall McLuhan and Edward Soja, a digitalpolis is a "real and imaginary reality" full of digital images that can be co-created through participatory practice. Digital urbanization refers to a transformation into a form of life that engages in political, economic, and cultural communication through digital media.

Borrowing Donna Haraway's concept, the body of a citizen living in a digital polis can be understood as a field of 'material-semiotics' formed through the interaction between humans and non-humans. However, amid the flood of simulations, they come to forget their relationship with organisms and materials. According to Celeste Olalquiaga, in the world of simulacrum, the subject of psychasthenia, who falls into the fear of self-deconstruction as the ego mixes with the

environment, tries to overcome the crisis through an imaginary image with clear boundaries. Filming and watching illegal videos that reduce women to specific body images is a representative compulsive urban culture that tried to overcome the crisis of masculinity. Women feel the fear of their body being invaded in this urban culture, and they also try to fight the crisis while emphasizing the imaginary image of a 'biological woman'. However, this counter-movement through imaginary identification eventually leads to the exclusion of heterogeneity such as transgender people and refugees

Key words : digitalpolis, Psychasthenia, Material-Semiotic, real-and-imagined reality, the urban imaginary, biological woman, digital feminism, feminist philosophy, social philosophy, urban humanities, media philosophy

이현재

서울시립대학교 도시인문학연구소 교수

(02504) 서울 동대문구 서울시립대로 163 서울시립대학교 창공관 328호

전자우편: feminphilo@hanmail.net

이 논문은 2021년 7월 28일 투고되어 2021년 10월 6일 심사 완료하였으며, 2021년 10월 13일에 게재 확정 통보하였음.