

청소년의 디지털 속성 연구

A Study on Digital Attribute for Teenagers

양수영 (Yang, Soo Young)

LG전자 디자인 연구소

논문요약

Abstract

I. 서론

II. 디지털 테크노의 변천

III. 가족의 해체

- 1. Multi-plexing
- 2. Stanford 신드롬
- 3. 전자권력과 확장
- 4. Mentor의 부재

IV. 시공간의 동시성

- 1. 게임중독의 원인
- 2. 전자거울
- 3. OSHO의 마음유행

V. 결론

참고문헌

논문요약

청소년을 대표하는 1318세대(13~18세)는 이른바 M (모바일)세대, N(네트워크)세대, I(자기중심)세대 등으로 불리는 전자세대의 변화 핵심에 놓여 있다.

1988년 서울 올림픽 이후에 태어난 이들은 개방적이고 능동적이며 도전정신이 강한 것으로 알려져 있다. 이들은 온라인 게임, 싸이월드, 모바일미디어를 통하여 이미지의 생산, 유통, 소비가 효율적인 통합 주체가 되어 컴퓨터(computer device)를 자기반영적 도구인 거울처럼 활용한다. 따라서 가상세계에서 관계와 최상인, 개성이 뚜렷한 'C(Characterized. Common content)세대'의 사회적 의미를 지니고 등장하게 되었다.

이들은 전자거울망(Digital-Mirror Network)을 통한 탈 자아, 초환상주의는 결국 전형적인 정신병적 공간의 자폐증을 앓는, 욕망본능에 의해 폭력의 상흔을 남으면서 "늘 타인(영웅)의 구출자를 그리워"하는 갈망을 잉태한다. 그리하여 아바타 인형과 몰핑(어떤 형상으로 변형, 어디에든 풀처럼 침투할 수 있는 <터미네이터2>의 기법)처럼 생활 되는 초사회적 공간의 전자유목민적 존재가 성립되는 것이다. 이러한 존재(개개인)의 고독성과 욕망성의 양면성은 새로운 세기에서 다방향 미디어인 전자거울망을 넘나드는 사춘기의 삶인 것이다. 결과적으로 청소년은 영웅을 향유하고, 그들 영웅은 청소년의 영혼을 소유하는 것이다.

그렇기 때문에 현실세계나 가족에게 돌아올려고 하질 않고, 전자세계속에 유목민처럼 떠돈다. 현실 세계와의 괴리, 그 속에서 점차 싹트는 상처는 치유하기 힘든 집단적 질병으로 치달을 수 밖에 없다. 본 논문은 이들의 디지털 테크노가 진실된 자연인을 어떻게 진화시키고 있는가를 추적하고, 이러한 네트워크의 긍정적 진로와 방향을 분석하여, 미래의 청소년 문화가 가야할 오차를 수정, 대안을 제시코저 하는 가상 현실의 치유 진단을 표출하고자 한다.

Abstract

1318 generation which represents the young people (13~18 years old) are being put in changable focus

of the electronic generation which M (Mobile) generation and the N (Network) generation, and the I (one's centered),etc. what is called with the generation. These people who is born in 1988 Seoul Olympic after is open and spontaneous and it is become known strong challenge spirit. These people leads online game, cyworld, and the mobile media, and they apply the computer (computer device) like the mirror which is own reflection tool producing, circulating and consuming the image become efficient integrated subject. Accordingly, it has the best relationship with who have strong personality 'C (the Characterized. The Common content generation)',and it kept social meaning of generation from virtual world.

These people will lead electronic mirror watch (Digital-Mirror Network) and the superego, the super illusion will be sick the autism of typical psychosis space finally, by a desire instinct top of power of violence scarring, so it will bear and desire "the others who will increase (the hero) rescue it will be longed for." It is built with avatar and mopping in what kind of deformation will drive method by <terminator 2> it changes, like the grass hold where it will be able to permeate technique) like the electronic nomadic census registration of the super social space which lives the existence is formed .

Like this existence (each person) lonely result desire sincerity, and it is to be a life of the adolescence as the electronic mirror watch leads multi direction media from new century. Their heroes are owned to have the soul of the young people. They go round in the actuality world or not returning the family like the nomads it drifts in electronic world-wide inside. The wound which sprouts gradually from estrangement and the inside of the actuality world and it heals, is not only a possibility of going up with the group disease which is strenuous. This study represents evolving the natural man where these digital technology becomes truth how to track, it analyzes the affirmative direction of like this

network and the young people culture of future goes and it amends error percentage to manifest the healing diagnosis of the virtual reality.

I. 서론

디지털 사회의 법칙은 ① 잃을 것이 없고 ② 이해관계에 얽매이지 않으며 ③ 좁고 ④ 깊게 파고 들어간 자가 승리한다. 디지털 테크노는 종합과 정반대에 위치한 좁고 깊은 세계이다.

1318세대 청소년들은 이동통신의 초기수용자로서, 자신의 「존재의 뜻」과 「가족의 조직」이 무너지기 시작하는 시기이다. 이러한 현상은 집단의 일원으로서 자격과 지위를 과시하는 속성을 나타내려고 한다. 사회적 네트워크를 유지, 과시함으로써, 가족으로부터의 독립과 짝꿍, 동아리를 가진다. 모든 생태계에서는 낮은 생명력의 유전자(혹은 단백질)들이수록 자발적인 종자의 집단을 급속히 결속시킨다.¹⁾ 결국 사이버보그 로봇의 인간신체화까지 갈 수도 있는, 매트릭스시대는, 일종의 「전자가출」에 의한 다중얼굴(Multi-Plexing)이라는 One Source Multi-User로서의 헛갈림, 예컨대 '다중 해결사 아줌마' (엄마의 기능 확대)의 역할 수행 등이 보편화, 다양화, 상품화, 이미지화 되는 것이다. 인간 행동을 결정하는데 유전적 전달과 문화적 전달 양쪽은 이중 유산 이론(Dual inheritance theory)으로서, 개체 노력에 의한 획득정보와 사회학습에 의한 획득 정보의 통합을 의미한다.²⁾

II. 디지털 테크노의 변천

일하는 인간으로서의 「노동의 존재」가 승계, 유전되는 것은, 노는 인간으로서의 「쾌락의 존재」가 '화해와 학습'에 의해 변종을 시킨다. 이러한 기막힌 짓맛과 우러러 거울속에 보이는 어머니의 미소와 냄새는, 대체된 환경과의 융합이라는 광기(fandom)의 축제로서의 이벤트 (헛불시위, 오빠부대등)가 되는 것이다.

아날로그에서 디지털로 전환되어 버린 전자테크노시대는 침입의 속도가, (메트칼프의 법칙에 의해) 네트워크사용과 숫자의 제공으로 빠르게 진화, 확산된다.

사냥감, 땅 따먹기, 빵, 에너지 쟁취등의 적자생존원칙은 기존의 사회적 법규와 가치에 대한 반항과 개혁

의 임무를 수행, 강화한다. 일종의 돈키호테적인 편집광으로서 돌출되며, 키치 거지예술, 태권V 캐릭터나, 다중지능인간으로서의 서태지등, 입양된 영웅을 「대리인」으로 창출한다. 그리하여 기존가치와 엘리트주의의 붕괴(Anti-Elite)를 수행함으로써, 자신의 가상적 소영웅을 진실화, 현실화, 동거생활화 한다.³⁾

따라서 영원한 '잃어버린 반쪽'은 또 다른 인간의 전자 식민지화와 권력의 재생산과 권력이동을 불러 온다. 문제는 이러한 테크노쌍방향 대리전의 속도가 정신없이 가속화(광속화)된다는 점이다.

네트워크경제학에서 지적한 디지털 성장법칙은 Metcalf의 법칙등으로 다음과 같이 정리 할 수 있다.

- ① 미디어 네트워크의 가치는 시청자들의 증가수에 비례하고,⁴⁾
- ② 마이크로 칩 하나의 크기가 해마다 곱절로 압축, 진입될 것이 예측되며,
- ③ E-mail 메시지 파일등에서 nod와 nod의 접속점이 그 수의 제곱 한만큼, 네트워크의 총가치가 증대하며,
- ④ 같은 네트워크의 집단형성과 그 가치는 기하급수적이 된다고 한다. (Lot's Law는 미국 서부 개척 시대의 말을 타고 가서 깃발만 꽂으면 그 땅의 주인이 된다는 법령)
- ⑤ 인텔 설립자 「고든 무어의 법칙」은, 반도체 기억용량은 18개월마다 2배씩 증가한다 했지만, 「황창규법칙」(2004)은 12개월마다 2배 증가한다 하였다.

아날로그시대에 M.Maluhan은 이미 사람 몸의 확장으로서의 테크노를 예언하였다. 소총수의 기본병기는 핸드폰으로 기술이 집약, 기능이 확장, 융합되고 있는 것이다.

인체는 이동전화 등을 통해 "0"회귀한다는 기술적 연속 확장과, 새로운 지각의 확장에 의한 "전세계를 모든 인류의 신체 피부로 삼는다"는, 핸드폰의 「피부확장론」을 근거로 한다. 따라서 생물학적 확장, 지구를 지구촌으로 만드는 심리적 통합을 진화, 유전화 시킨다는 현상이다.

한국의 1318세대는 식민지시대, 6.25전쟁세대, 개발독

1) 김용정. 21세기 IT·BT시대의 생명윤리. 백남음악관. 2002

2) Davi,J. The Musebook, Project MUSE project ZERO. Harvard College .1996.

3) Melinda Davis. 박윤식 역. New Culture of Desire. 21세기 북스.2003. P.14

4) Perrick de kerkhove, Extension and Implosion, Wireless Art and culture, Symposium, Art Center Nabi.Seoul. 2002

재시대를 거친, 강인하고 이기적인 세대가 잉태, 탄생 시킨 국민소득 1만불 시대의 청소년들이다. 때마침 세기가 바뀌면서 숨 가쁘게 디지털 테크노로 넘어 가버린 (Whether you want or not, it's already here!)은라인 생존생활과 교육현장을 오가는 세대이며, 보수적이며 관료적인 자본주의 말기를 넘어서, 절박한 「적자생존」의 살아남기와 월드컵과 촛불시위 등의 「광기의 분출」을 멀리서 구경해본 차세대이다.⁵⁾

이들 전자 세대의 속성을 시간적으로 다음과 같이 변천, 분류 할 수 있다.

① 테크노의 인질로 잡혀서 탈출이 불가능한 (지리정보시스템 GIS)전자족쇄족(Multi-User-Platform)(아이의 핸드폰장착으로 어머니는 언제든지 위치추적을 할 수 있다.)의 집단이 되며, (Derrick de Kerckhove. 2003)⁶⁾

② 가족 해체와 부권상실에서 오는 「스위치현상」과 같은 도피주의 (Escapism)는 정신질환이 집단화되는 경향이 있다.(디지털시대의 흥수를 두려워한 아날로그 세대는 ①부정 ②분노 ③협상 ④우울(depression)의 단계로 변화한다.⁷⁾

③ 여성은 모성에서 여전사(영화, 길빌 I,II, 애니 매트릭스)로 변화하고, 남녀 성의 상실을 가져온다..(Contra Sexual. Metro Sexual)

동양의 도교는 신체적 내구성. 무한한 능력을 완벽한 전지전능의 신체로 변환한다는 생각을 지녔다. 이는 인조인간 또는 사이보그를 향한 욕망의 통합이 현대 청소년의 사고와 유사하다. 금강불괴(金剛不壞)의 신체. 자유자재의 능력은 실상 사이보그의 장점과 일치한다.⁸⁾ Jung은 원래 인간의 양성적 모티프가 anima와 animus의 마녀, 무녀, 정령들의 상징으로서 남녀 양성의 인격을 인도 siva 신의 조각에서 증명하였다.⁹⁾



[그림 1] Siva couples(돌조각)남여반성의 신. 뱅갈. 12세기.

[그림 2] 안드로메디아(1998) 넥스 DNA.스티브 스톤

[그림 3] 왕의 남자. 공길

자용양성적(Hermaphroditically joined) 신과 같은 혈연에서 가장 자유로운 갈구는 Cyborg라는 전자외피를 착용함으로써, Postgender 라는 육체를 기계로 교체한다.¹⁰⁾

④ 인품성(personality)에서 개체성(Individuality)의 흔적을 남기고저 하는 욕구가 강하다.

사회적 가치체계에 조각된 시대적 유행에서 위조, 가면화(persona)된 인격체계는 존재본연의 개체적 본질을 지향한다.

“거짓 얼굴은 거짓말을 영양분으로 삼는다.”¹¹⁾는 유명브랜드, 디보트 자국 등의 흔적을 통해 체면 속에 빠진 과시 욕구를 충족시킨다. 이러한 럭셔리 신드롬은 공허, 텅빈의 loneliness에서 solitude(고독)의 개체성으로 현실의식화하여야만, 존재의 구원을 받을 수 있다. 인간본성은 자신의 진가를 인정받고 싶어 하는 갈망이기 때문이다.¹²⁾

⑤ 「사이버-마르크스」적 다중저항(Anti-multitude)현상

일련의 연결, 접촉, 연합, 협력의 네트워크 창출은 자본의 전지구화에 대항하는'또 다른 전자지구화'의 환경을 도모한다. 「제3의 물결」이 보여준 정보혁명의 유토피아를 부정하면서, 디지털 생산과 커뮤니티 망에 결합된 다양성, 창조성을 지닌 「권력구성」 즉 자본주의, 명령주의에서 저항과 투쟁을 약속한다.¹³⁾

5) (John Geirland:제3커뮤니티.물리적,가상 커뮤니티의 확장으로서의 모바일 커뮤니티. Art Center Navi. Seoul.2002) p.17

6) Derrick de Kerckhove, Wireless Art a Culture. Artcenter Nabi, Seoul. 2002. p.6

7) Davis Melinda, 박윤식역 the New Culture of Desire. 21세기북스. 2002 p.100

8) 정재서. 신화가로지르키. 문화비평 04. 2001. p.215

9) Carl G. Jung. Man and His Symbols. Aldus Books. London. 1964. p.201

10) 박인하. 만화속의 테크놀로지 디자인 문화비평 04. 2001. p.53.

11) Osho. www.osho.com. COURAGE. 1999. osho International Foundation. U.S.A.

12) Ian Seymowr. MENTOR. 강현구역. 씨앗을 뿌리는 사람. 2004. p.67

13) Micle antonio Negrei2002, Nick Dyer. Waderford. 2000. 의 맥도

⑥ 자기 파괴적 Cool 성향

쿨(cool)은 쾌락적이지만 동료애를 때로는 치환하려고 애쓴다. 그러나 본질적으로는 죽음의 유희(사고, 오토바이충돌, 자기발정적인 교살, 또는 자살과 같은 사고사)에 빠져드는 세뇌, 조작, 배양의 자기 파괴적 성향을 띤다.¹⁴⁾

⑦ Mano(법열)의 치유행복

초자연적, 비인격적인 신비스러운 힘과 상태를 말하는 것으로, 제2의 피부인 전자유목민 도구를 통한 게임 중독, 폰카, 디카를 통한 나르시스이미지의 자아, 타자 관계 확인, 포켓몬, 다마고치 등을 통한 모성본능확인. Runner's high등의 감각적 쾌락주의는 디지털 문명의 전자가출을 유도하는 기본 메뉴이다.

Mano는 치유행복의 지역, Healing Bliss zone 이라는 최적의 마음상태, 절정의 내면적 기쁨으로 사이버스페이스에서 절정체험을 보상 받는다.¹⁵⁾ 거울 뉴런(신경세포)에 의한 춤, 기도, 찬송, 명상, 골프, 등은 새로운 전자거울에 의한 상처(Trauma)의 치유효율을 극대화한다. 일종의 우주리듬과 마음상태(전자뉴런)의 합일로서 무아경은, 불안을 없애고, 환희심은 우울증을 없애고, 초월감은 폭력성을 무시한다. 따라서 예술행위, 운동, 정서활동의 집중은 다량의 엔돌핀을 분비함으로써 성취의 기쁨과 안도감을 보상한다.

범패·강물소리를 더듬어 나가면 마침내 모친의 자궁에서 들던 혈류음에 도달한다. 모친의 심장에서 내려온 대동맥의 혈액소리는 반복되는 의식의 집중 속에, 일종의 황홀한 상태(트렌스 현상)의 「몰아경지」 또는 심리적 우주와의 일체감을 연출한다.¹⁶⁾



[그림 4] 파괴본능에서 시작된 해커 방지 Pictogram



[그림 5] 르네 마그레트 정치포스터. 거울단계에서 아버지는 나르시스 일체성을 파괴하는 입양된 영웅으로 존재한다.

III. 가족의 해체

현대는 부의 공유에서 정보의 공유시대로, 그리고 미래는 존엄성의 공유 시대로 진화될 것이다. 경제적 삶은 도시과밀화, 상품 공급과잉, 그리고 고령화 인구에 따라서, 가족은 해체되고, 시민 공동체가 개인의 일차적 환경이 되고 말았다. 또한 모든 시스템이 디지털화 하면서, 시민들(Citizen)은 Netizen화 되었고, 테크놀로지의 발전은 드디어 Ubitizen이라고 하는 T.U.I(Tangible User Interface)의 관계 환경이 전개될 것이다.¹⁷⁾

날드 불매운동, slow-life의 환경운동

¹⁴⁾ Dick Fountin. D. Robince. COOL. 이동연역. 사람과책. 2003. p.11.

¹⁵⁾ Hisatsune Tatsuhiro. 행복한 뇌를 만드는 습관. 정광해역. 함께. 2004. p.6

¹⁶⁾ Serge Tisseron. 작은물건들의 신화. 임호경역. 궁리. 2000. p.15

가문 중시, 학벌 중시 시대는 인품 중시 시대로 이전 되면서, 디지털 사회인들은 「혼자서도 잘해야」 하는 One-source multi user의 탈런트화가 되어야만 생존하게 되는 것이다.¹⁸⁾

미래시대는 생명보다 제도, 질서 위주의 시대가 될 것이며, 이러한 사회 이상현상은 청소년들의 조급하고, 효율극대화과 인물과잉화의 현상을 초래하고, 따라서 자녀교육은 결국 응석받이 청소년의 욕구좌절 인내성 (Frustration tolerance)의 급격한 저하를 가져온다. 「호로자식」으로 통칭되는, 부권 사회의 부재는 Fatherless, Mentoleless의 해체주의에서 출발 된다고 판단할 수 있다.

현대의 부모는 유비쿼터스 환경에 진입 하면서, 자아도취적 부모로 점차 변모하고 있으며, 대표적인 징후는 다음과 같다.

1. Multi-plexing

가정의 유아교육은 아이를 자신의 분신으로, 존재를 혼동하기 때문에, 일반적인 요구와 그 관철 또는 분노에 의한 의사 표시에 의해 아이들은 거짓 자아가 발달된다. 이러한 대화 부재의 시공간은 급격한 현대의 경제생활에서 어머니의 위상이, 더는 「거울단계」 (Mirror Stage)의 단일한 가정에서 탈출, 야생적 생활을 하게 된다. 이러한 어머니 증후군은 Personality Multi-plexing 이라는 다중인격장애 증상으로, 어머니의 기능이 엄마, 아내, 부동산정보 또는 투기꾼, 교회집사, 정원사 등 소위 「아줌마 해결사」로서 기능하며, 2개 이상의 대체 자아에 의해 지배를 받는다.¹⁹⁾



[그림 6] One source Multi-User로서의 해결사 아줌마. 공화국(1848) 오르세이 미술관소장. (Zoomarella족=아줌마+신데렐라의 합성어로 신데렐라처럼 아름다우면서도 적극적인 성향의 30~40대 기혼 여성)

2. Stanford 신드롬

컴퓨터 중독증에 걸린 아버지의 무표정, 무감각, 무감동, 정서장애의 고독한 생활상태로서, 미국의 실리콘 벨리지역에 유독 성행하는 현상이다. 이들은 자신의 두뇌가 컴퓨터에 통합된 단백질 로봇으로 인식하면서 "아내, 가족보다 P.C가 더 귀엽다."는 관념을 가지고, 가정을 파괴하며, 이혼을 또한 급증하고 있다.

이들은 경치를 감상할 때도 양손으로 스크린을 만들고, 그 속을 통하여 볼 정도로, 가상세계중시의 현실 환상을 본다. "간밤의 나비 꿈이 내가 꾸는 것인지? 나비가 꾸는 것인지"의 지각 혼돈인 것이다.

MIT정신과 카운셀러 사이코 테라피는 ELIZA 시스템을 개발 하였고, 키보드, 디스플레이로 엘리자와 대화를 유도, 인공지능의 충격을 주고 있다. 엘리자는 절대로 상대를 꾸짖는 법이 없고, 상대의 얘기를 잘 들어 준다고 한다.²⁰⁾

스탠포드 증후군 환자의 몰입은, 가정과 함께 자녀들의 「전자가출」 유목민을 유도하는 원인을 제공한다. 한편으로 사회적 영향에 노출되지 않도록, 컨테이너 속

17) Hiroshi Ishii. Tangible Bits, Beyond Ubiquitous GUIs. MIT Media Laboratory. Tokyo. 2004.

18) SAITO HITRINO. 3년후 당신의 미래. 김지호역. 명진출판. 2004. p.184

19) Howard Rheingold. SMART MOBS. 이운경역. 황금가지. 2002. p.100

20) Nanohico. 박정은역. 우석출판사. 2000. p.80

에 자녀를 가둬 놓음으로서, 부모의 시간을 벌기도 하며, 이때 사회 적응기의 아이들은 거짓자아가 발달, 부모의 맹목적, 일방적 요구인 왕자와 공주의 나르시시즘으로 일상의 삶을 영위하게된다.

3. 전자 권력과 확장

차세대의 미래는, 그들 앞에 잠복해있는 소영웅주의적 테크노가 한정된 지역에너지 환경(인구과잉국토)에서 과잉경쟁을 유발하고, 지나친 전자감시망(Big brother, Big Watcher.-Maurice Banayoun,2003)의 투명성을 극복하는 딜레마에 노출되고 있다는 점이다.

1983년 6월에 미국 뉴욕소재 빌딩 시스템에 누군가가 침입하여, 파일을 개찬한 사건은, 너무나도 유명하다. 해킹의 최초의 범죄 발생 원인이 되었던 이 사건은, 414S라고 자칭하는 소년들의 장난이었다. 체포된 17세 소년은 "우리들은 게임을 즐겼을 뿐"이라고 말했다. 흔히 트로이 목마(Trojan Horse) 수범이니, 살라미(Salami)수범이니 하는 것은, 금융기관에서 지불 결제상의 프로그램을 교묘하게 개조하여 부당이익을 취하는 프로그램 조작기술행위이다.

2005년의 인터넷 쓰레기휴지통에는 '몰래카메라, 봉숭아학당' 시대에서. '양아치, 하이에나, 얼치기, 싸가지, 앵벌이' 같은 무책임한 날나리의 「천방지축」 언어들 이 범람하고 있다. 이들의 기호화(encode)는 중, 고교생 네티즌들의 '인간화 복귀는 가능할 것인가'의 문제가 절실히 제기된다는 점이다. 그럼에도 이들은 다방향, 다중지능에 의해 성립되는 디지털 네트워크의 위대한 결절점(mod)들 인 것이다.

권력에 의한 유전자 잡종 교배사상은 전자시대의 철갑옷을 입은 테크노 사이보그를 선명하게 되지만, 이러한 원래 발상은 근대 일본의 문교부 장관 모리 아리노리에 의한, 미국유학 후 서양여자와 결혼하여, 민족의 키 큰 유전자를 개선하는 정책이었다고 한다. 신체를 유기체이자, 기계로 보았던, 이들 Big Brother들은 청소년에게 놀이 본능으로서의 마스크트와 아바타를 대리디지털로 탄생케 하는 원인이 된다.²¹⁾

자본권력은 한술 더 하였다고 한다. 밥만 먹으면 머리가 나빠진다는 선전이, 육식과 우유, 빵등의 주식변화현상을 가져 왔으며, "맥도날드의 햄버거와 감자를

천년동안 계속 먹으면 일본인들도 키가 커지고, 피부가 하얘지고, 머리카락이 금발이 될 것이다!"는 일본 맥도날드창업자 후지다 텐의 주장이었다.

전자미디어권력은 환경 파괴, 테러, SARS등을 보도하면서, 공포를 선동하고, 소비광고는 명품구매를 위한 경쟁을 유도한다. 전자 테크놀로지는 지성시대를 감성시대(Emotional Intelligence)로 변환되면서, 물질의 「소유」에서, 「접속과 이용」의 시스템으로 전환되고 있다. 미래에는 주택과 편의점이 무료로 될 것이며, 휴대폰, 자동차도 무료로 배부함으로서, Navigator기능에 의한 광고수익을 창출할 것이다. 현재 IBM의 수익은 2/3가 Service를 통해 창출되며, 대형 P.C등을 "팔고 난 다음 번다!" 는 비즈니스 개념이다.²²⁾

이러한 디지털 환경은 어린이들에게 신체적인 급성장을 초래하는 반면, 마음의 성장은 침체 되어 남아있는 현상을 초래한다.²³⁾

이러한 배경에서 잉태되고 있는 가장 커다란 충격은, 어린 시절 학대, 충격에 의한 기억이 상처(trauma)로 남아, 고통 받는 성인으로 자라는, 영구적 정신장애에 대한 문제이다. 망각의 뉴런 작용에서도 해결 되지 않는 고통과 충격은 신체전체에 세포화, D.N.A화합으로서, 일생을 두고 공격적이고, 부정적이며, 선동적이고, 피해망상에 젖는 삶을 산다.



[그림 7] 어머니의 죽음(1901)Edvard Munch(1863~1944)

21) Alessandro Gomasasca. 철갑옷 영웅들과 테크노 오리엔탈리즘. 김성복역. 디자인 문화비평-01. 2001. p.170

22) Iwao nalsatani. I.T.Power. 노지연역. 보성출판사. 2000. p.117

23) Kazumi Tsudo. Solitude for Your Creative Mind. 유준철역. 황매. 2003. p.45

4. Mentor의 부재

가족의 해체와 청소년의 「디지털 가출」 유목민 현상은 자신의 단점과 상처원인을 타자의 잘못으로 돌리는 경향이 있다. 흔히 가족 또는 친지, 사회제도 등의 특정 대항을 희생양(scape goat)으로 삼고, 부단히 분노를 노출, 증오, 공격함으로 심리.생리적인 약점을 감추고 안도한다.²⁴⁾

위장되고 은폐된 청소년들의 의도적 체면 상태는 상호체계로 조종 받는 로봇이나, 자동기계와 같은 개체가 되기도 한다.

이러한 책임회피와 선택의 자유를 놓고, 에리히 포뮬은 오토마톤(Automation)이라는 자유인의 환상을 꾸며나간다. 이것이 바로 동일화의 대상인 아버지를 잃은 「Lost Daddy Society」 즉 조직(System)들만 있는 동아리 현상이다.

현실적인 아버지 상이 없는 청소년은 환상을 현실로 착각하고, 이상화된 영웅을 추앙, 오빠부대로서의 종속성과 전자족쇄의 조직원이 된다. 조부모의 사망이나, 동생의 백일잔치를 집에서 보고, 자라지 못하는 것이다. Syito Sigeta. 일본 정신 병원 협의회 회장은 21세기 청소년 교육 과제중 하나로 인간의 죽음을 확실히 보여주는 것이라고 말하고 있다.

「호로자식」이라는, 부친과 결합한 경험이 없으므로, 미숙한 인격은 자신의 반성부재, 미발견과 잘못을 부친 또는 영웅으로 희생양을 만든다. 현대의 청소년들이 외부 자극에 쉽게 지배당하고, 어떤 대상에 전적으로 몰두, 집착한다, 사사건건 반대하는 부정적 인격의 모습으로 양극화 하거나, 타인지향적인 미숙성인이 되고 만다. 그나마 갈등을 느끼는 자아는 항상, 정치적인 야릇한 웃음으로 위장한다.

성장하는 청소년의 내면에는

- ① 자신이 보는 자기 자신(Ego)
- ② 남이 보는 자신(Imagine) 그리고
- ③ 진짜 자신(self)이라는 세 명의 자신이었다고 한다. 이들의 심리적 융합과 합일 과정(Always finding me!)이 생명체의 지구적 진화특성이며, 동물적 특성이라고 할 수 있다.²⁵⁾

²⁴⁾ Danny wedding. Movies and Mental Illness. 백승화역. 평민사. 2005. p.345, Kazvni Tsudo. Solitude for Your Creative Mind. 유준철역. 황배. 2003. p.10, 정판교. 바보경. 한정은역. 파라북스. 2005. p.10

“위대한 아버지, 무엇이 당신을 그렇게 거대하게 만드나요? 당신의 거대한 심장? 당신의 거대한 똥배? 아니면 당신의 거대한 돈?”

위의 대화는 영화 Cat on a Hot Tin Roof(테네시 윌리엄스)에서 알콜 중독에 의한 폴뉴먼, 리즈테일러의 부친에 대한 저주스런 독백의 예이다.

예컨대 유아기의 부모부재에서 오는 애정 결핍은 부친의 권력을 부정할수록 자기애적 성격을 확장하게 되고, 이들이 돌연한 패닉 현상 또는 스위치현상이 발현되는 실제적인 부친의 사망은 Cyber Simonton 요법과 같은 현실세계에의 충돌, 각인, 확인을 의미한다. 주변의 디지털 과잉 간섭과 보호, 이미지 관계중독으로부터 예기치 않은 자신(self)의 발견을 성취할 수도 있다.

Cyber Simonton 요법의 예로는, 환자 자신의 종양을 꽃양배추나 고기 완자로, 방사선 치료를 작은 에너지 구슬로 이미지화하여 치료한다. 일종의 게임으로 인식하는 요법이다.

다음의 두 경우는 부친의 사망에서 관찰되는 정산인의 독백으로서 현실세계에서의 충돌, 확인의 예를 관찰할 수 있다.

① 정신과의사 정혜선(2001)

“나의 치료를 받으면서 잠시 생기를 되찾던 아버지는 어느 날 길에서 맥없이 쓰러져 그대로 세상을 떠났다. 급히 도착한 영안실에서 아버지의 옷을 넘겨받은 나는 아버지의 지갑 속에서 복권 석장을 발견하고는 아버지가, 아버지의 인생이 너무 불행해서 한동안 가슴에 통증을 느껴야 했다. 나는 내 아버지의 우울증도 제대로 치료하지 못한 정신과 의사였다.”²⁶⁾

② 종교 심리학자 서광(2002)

“내가 아버지를 거부한 것, 그것은 곧 나 자신에 대한 거부였다. 내가 아버지를 미워했다는 것, 그것은 곧 내가 나를 미워했던 것이다. 마찬가지로 아버지에 대한 나의 연민심 또한 나 자신에 대한 연민심과 조금도 다르지 않았다. 내가 아버지를 용서하고 있지 못했을 때 나는 나 자신을 용서하지 못하고 있었던 것이다. 이제 막 숨을 거둔 아버지의 시신을 만지며 차마 울음으로 내 마음을 대신 할 수 없어서 나는 눈물을...”²⁷⁾

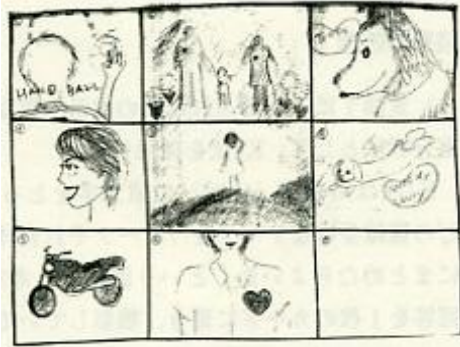
²⁵⁾ Danny Wedding. Movies and Mental Illness. 백승화역. 평민사. 2005. p.300

²⁶⁾ 정혜선. 남자 VS 남자. 개마고원. 2001. p.6

9분활 통합 회화법 (NOD법, Nine-in-one drawing method) 에 의한 남녀의 과거, 현재, 미래 분석방법²⁸⁾

시계방향으로 묘사된 「이미지A」

여대 2년생의 이미지는 현재의 삶에 비중을 두는 즐거운 인상을 지닌다.



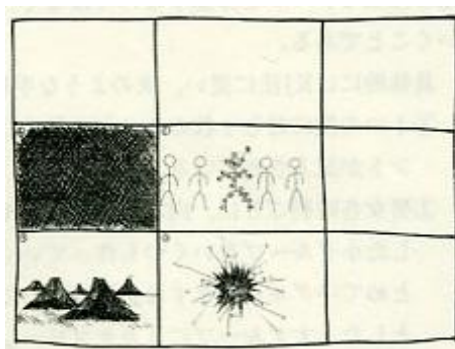
[그림 8] 「이미지A」

<과거> ⑤ 내가 제일 좋아했던 핸드볼 (고교시대의 청춘)

<현재> ① 초원에 서있는 나 ② 사랑에 빠진 나 ③ 제일 좋아하는 자전거 ④ 크게 웃는 나 ⑦ 애견 테디 ⑧ 누이동생

<미래> ⑥ 가족, 가까운 장래

대학1년생 남아 「이미지B」



[그림 9] 「이미지B」

<현재>

- ① 신경질(신체전체에 보이는 nods)
- ② 완고함
- ③ 스트레스(붉은 용암이 분화)

27) 서광. 마음의 치료. 부광출판사. 2002. p.1

28) 동경도 카운셀러. 松田美登子. 臨床描畵研究 vol.17 2002.

④ 현재의 강한 응축된 스트레스와 우울상태

IV. 시공간의 동시성

1. 게임 중독의 원인

인류의 보편적이며 절대적 원칙은 "모두가 인생의 출발점에서 평등하다."는 마르크스의 경제 원리와 하우크의 상품미학에서 출발한다.

인간의 노력에 따라 성취를 인정받을 수 있는 온라인게임 세계는, 그래서 청소년들이 집착하는 가장 큰 원인이면서, 규칙의 세계관이 유일하게 존재하는 사이버스페이스이다.²⁹⁾

일반적으로 유아의 전자적 성장은 4세때 비디오 리모콘을 잡고, 이어서 컴퓨터 마우스, 다마고치 놀이를 하면서, 이미지 세계의 존재를 확인한다. 대략 11세에서 14세까지 컴퓨터 중독 위험이 가장 크다고 한다.³⁰⁾

한국은 초고속 인터넷 보급률이 가장 높은 나라이면서, 유행이나 아이디어 등의 전염성이 가장 강력한 시민이라고 할 수 있다. 이러한 배경은 손쉽게 게임중독에 함몰하는 청소년들을 양산하게 된다는 뜻이다.

최근 38세의 중독자는 PC방에서 20일간 417시간을 게임에 몰두하다가 사망하였다고 한다. 하루 2~3시간 수면, 식사는 라면으로 해결, 사망당일도 연속 9시간을 넘게, 게임에 열중하였다고 한다. [도표2]

게임세계에서의 성취 등, 즉각적인 보상은 뇌에 엔돌핀 등을 계속 나오게 해 중독현상을 일으킨다. 실제로 기능성 MRI뇌검사를 해보면 게임중독자는 약물중독자와 비슷한 뇌구조를 나타낸다고 한다.

이들 강박자들은 현실세계는 단지 육체적 생존유지를 위한, 예컨대 라면으로 허기를 매우기 위한 부차적인 공간이지, 진정한 삶의 무대는 아닌 것이며, 현실 세계는 혐오감, 분노, 증오만 양산한다는 것이다. 현실 세계의 산소공급, 운동, 스킨쉽등의 행복추구는 인지하지 못하고 중독의 깊은 금단현상, 전자파의 지각세포 파괴, 또는 피부 진동 지각 등의 조건반사 임상 현상이 진행된다.

더구나 한국 상품으로서의 게임은 도덕적이기 보다

29) 김응남. 규칙을 통해 바라본 컴퓨터게임의 특성. 디자인 문화 비평 04. 안그래픽스. 2001. p.93

30) Serge Tisseron. 작은거인들의 신화. 임호경역. 궁리. 2002 p.13

는 집단 패거리를 죽이고, 약탈하는 공격 본능을 제공하면서 결국 돈벌이 최우선으로 전락되고 있다는 점이다.

이러한 게임방 폭력사태는 온라인 게임 속의 원수를 찾아 현실 세계에서 공격력만 찾아 현실세계에서 복수하고, 방황하는 공격력만 키운다. 새로운 세계의 헤게모니 투쟁이 주제인 리니지 I의 내용 수정을 공공기관에서 요구했다는 사실은, 이념과 윤리를 주제로 하는 예술창작 정신의 존재가치를 새롭게 정립하는 한 단면이라 할 수 있다.



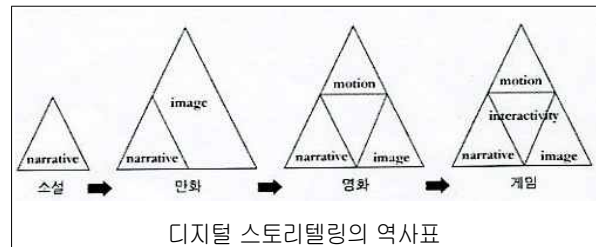
[그림 10] 리니지1의 캐릭터

게임의 절대규칙(절대성) 몰입성, 중독성(지속적인 표현)은 보통 1년 이상 게임이 지속하도록 제작 된다. 물론<스타크래프트>의 챔피언은 계속 금메달을 수취하는 게임강국이지만, 특히 PC용 전략 시뮬레이션 게임에서 한국 청년이 강한 경향을 보이는 것은 역시 공격, 응징력의 집단 무의식이 강하다는 의미이다. 시인 T.S. Eliot는 "세계는 병원이고, 인류는 치료되어야 한다." 고 말하고 있다.

특히, 다 사용자 온라인 롤플레이팅 게임 (MMORPG - Massively Multi-player Online Role Playing Game)은 수십만 명의 동시사용자가 접속 역할극을 하듯, 자신의 캐릭터를 키움으로써, 우발적이고 예측 불허의 스토리를 생성해 내기 때문에, 게임의 끝이 없으며, 도구대인간이 아닌, 인간대 인간의 게임이기 때문에 실재감이 강력한 중독 원인이 된다. 이른바 다방향 관계와 상호작용 현상이다.

따라서 모든 게임 경험은 기쁨과 고통, 유아적이고 즉각적인 강도의 쾌락감각을 두지만, 한편으로는

Digital story telling의 창작적 긍정 효과도 무시할수 없는 조건이다.³¹⁾



[표 1] Denning,S(2001). The Springboard : how storytelling action in knowledge-era organizations. Butterworth Heinemann ; 김민주 송희령 율김(2003), <기업혁신을 위한 설득의 방법 스토리텔링>, 서울: 에코리브르.

인간집단들은 원래 히피(Hippie) → 여피(Yuppie) → 보보스(Bobos)라고 하는 자신의 소프트웨어를 다시 프로그래밍 하는 본성을 지닌다. 이러한 전자의존현상은 이기적 나홀로 집거 증후군(Family Cocoon족), 자기관심에만 몰두하는 오타쿠족, PC만 소유한 채 은둔해 숨은 히키코모리족, 그리고 자유 아르바이트로 생계를 유지하는 기생 독신인 프리터(Freeter), 결혼을 해결했다는 '해혼' 푸로 여성인 신디스(Sindies)등 잡종 디지털 집단을 잉태하였다.

1)세상과 담 쌓고 칩거하는 나홀로족

패밀리 코쿰(family cocoon) 코쿰족은 누에고치라는 말에서 유래한 용어로 '나홀로족'이라고 불린다. 세상과 벽을 쌓고 자신만의 공간에서 머물러는 칩거증후군의 사람들을 일컫는다. 불확실한 사회로 나가 살기보다 자신만의 공간에서 안락함을 추구한다. 방에 음악 감상실 수준의 음향기기를 구비하고 그 안에서 온종일 음악을 즐기거나 방에서 인터넷으로 세상과 접촉하며 음식 역시 배달시켜 먹으면서 취미 생활을 즐기는 등의 행동 양식이다.

부정적인 측면만 있는 것이 아니라 발품을 팔기보다는 인터넷을 살살이 뒤지며 알뜰제품을 찾아내는 '또순이족'도 늘고 있다.

코쿰족은 안정된 수입원을 갖고 있으면서 업무능력이 뛰어나고, 스트레스 등 외부 자극에 대한 확실한 해결책을 가지고 있는 것이 특징이다.

패밀리 코쿰족은 1인용 컴퓨터 생활에서 탈피해 디

31) 주간 한겨레, 2005. p.10

디지털 위성방송 시대가 열리면서 놀이와 여가생활이 개인중심에서 가족단위로 옮겨가는 것을 집어낸 용어다. 주5일 근무제와 맞물려 가족단위 학습, 여행, 영화관람 등이 활성화돼 가족들만의 코쿠이 확산될 것으로 전망된다.

2) 직장거부 아르바이트 고집하는 신세대

프리터(freeter) : 영어의 프리와 독일어의 근로자를 합성해 만든 신조어이다. 직장을 갖지 않고 아르바이트로 이 일 저 일하며 사는 젊은이들을 지칭하는 말이다.

경기침체가 지속되면서 식당이나 편의점, 경비원, 입시학원 강사로 일하는 '프리터스(자유일용직근로자)'들이 늘고 있다. 프리터는 젊은이들의 놀고먹기 좋아하는 성향보다는 취업난과 기업들의 비용절감 전략이 맞아 떨어져 생겨난 '사생아'라는 관측이 더 우세하다.

프리터는 일정 직장을 중시하는 고전적인 직업관에서 벗어나 자유분방한 정보화 사회로 가는 과정에서 나타나는 과도기 현상이라는 견해도 있다.

하지만 프리터는 대체로 벌어도 시원치 않으면서 혼자 즐기고 사치를 부린다는 부정적인 측면으로 비유되고 있다.

한편 기생충과 독신을 합한 '패러사이트 싱글(기생독신)'이라는 신용어도 있는데 이는 먹고 사는 문제를 부모에게 의존하면서도 여윌돈으로는 취미생활이나 해외 여행을 즐기는 부류를 가리킨다. 기생독신은 프리터의 변형으로 받아들여진다.

3) 첨단 디지털장비로 무장한 떠돌이족

디지털 노마드(digital nomad) : 유목민을 뜻하는 노마드에서 착안된 용어이다. 인류는 농경이 시작된 이후 한 곳에 정착하면서 목초를 찾아 이동하는 유목민의 습성을 잊어버렸다.

하지만 21세기 인터넷, 노트북, 핸드폰의 등장으로 인류가 다시 '방랑의 길'에 올랐다고 보는 시각이다.

첨단 전자제품들로 인해 언제 어디서든 사무실과 접촉이 가능해지면서 일터에 갇혀있지 않고 여기저기를 돌아다니며 일하는 사람들이 많아졌다.

디지털 장비로 무장한 이들이 바로 디지털 노마드이다. 미디어 학자 마셜 맥루현은 이미 30년전 "사람들은 빠르게 움직이면서 전자제품을 이용하는 유목민이 될

것이다."라고 예견했다. 프랑스 사회학자 자크 아달리도 "21세기는 디지털 장비를 갖고 지구를 떠도는 '디지털 노마드'의 시대" 라고 규정한 바 있다.

월드컵 '붉은 악마'와 미군 장갑차 희생 여중생 추모 촛불 시위, 대선에서 등장한 '노사모'는 흩어져 있던 개인들이 인터넷을 통해 순식간에 몰려든 것으로 노마드적 흐름을 나타낸 것이라고 보는 시각이 있다.

4) 경제적 능력이 있는 독신여성 집단

신디스(sindies) : 'Singleincomed Newly Divorced Woman'의 이니셜에서 따온 용어로 이혼했지만 경제적으로 능력이 있는 독신 여성 또는 이들 집단을 가리킨다.

여성들의 사회참여가 늘어나고 경제적, 정서적으로 독립이 가능해지면서 생겨난 사회 현상이다. 사고가 개방적이고 적극적이며 일이라면 야간근무도 마다하지 않는 열정이 예티족과 비슷하다. 대부분 30대로서 전문직에 종사하는 경우가 많다.

휴대용개인정보단말기를 가지고 다니며 명품을 즐기며 차별화된 것을 선호하면서도 지나치게 비싼 것은 피하는 실속파이기도 하다.

이들은 이혼이라는 말 대신 해혼을 사용한다. 사회통념상 결혼에 실패했다는 이혼보다 결혼을 해결했다는 뜻의 해혼을 쓴다는 것이다. 반면 기혼여성들에게 '문화적 마마'라는 신용어가 생겼다.

자녀의 문화교육에 과감히 투자하는 신세대 어머니를 가리킨다. 주5일 근무제 실시로 인해 여가생활의 비중이 커지면서 자녀와 함께 공연장, 미술관, 극장을 찾는 주부들이 늘고 있다.

2. 전자거울

인도우화에 어느 남편이 부인에게, 부엌에 가서 술을 가져오라고 하였다. 부인은 술독을 열다가 자기 그림자가 술독에 비친 것을 보고는 "당신은 몰래 술독에 여자를 숨겨 두었다"고 난리를 쳤고, 이를 확인하기 위해 술독을 열자, 남편의 얼굴이 비친 자기 그림자를 부인의 숨겨둔 정부로 착각하고는 의심과 분노를 분출하였다고 한다. 시공간의 착시 현상을 상징한다.

「거울뉴런」



[그림 11] Rizzolatti 실험.2002

바나나를 먹는 모습을 원숭이에게 보였을 때 원숭이 뇌 안에서는 실제로 바나나를 먹을 때 사용하는 뉴런이 움직이므로써 상대의 행동을 따라 하는 뇌회로가 있음은 확인, 이를 (거울뉴런)의 작용(Rizzolatti.2002)이라고 부른다.³²⁾

이는 (거울단계)의 즉각성, 직접성에 의한 관계중대 욕구로서 자기반영의 확장본능인 것이다. 온라인 게임, 싸이월드, 모바일 미디어의 디지털 세대는 이러한 뇌안의 모방회로와 공감회로를 복사하는 능력을 자아의 확장도구로서 끝없이 확인한다. (예 : 얼굴, Feed Back 방법)

이러한 거울단계의 전자적 확장, 재현은 컴퓨터의 메모리 기능이 뇌의 (해마)기능과 매우 유사하기 때문이라고 한다. 컴퓨터의 성능이 떨어질 때도 메모리를 새로 공급하듯 인간의 두뇌 속에는 끊임없이 새로운 뉴런 신경세포에 의해 해마의 능력을 효율 극대화 한다.

인류는 오랜동안 뇌세포의 재생에 의해 진화되어 왔다고 한다.

디지털 신세대의 최고 (Number-One)보다는 유일 (Only One) 매니아에서 가치를 찾는 의식은 원래 뇌세포에 프로그래밍 되어있는 뉴런의 시냅스(일종의 전기 소켓)의 가소성에 의한 증폭-감소 처리능력 때문이라고 한다.

융합된 컴퓨터의 기억력, 사고력, 창의력, 적응력은 원래 신생뉴런에 프로그램 되어진 시냅스 시스템이었

32) Hisatsune Tatsuhiro. 행복한 뇌를 만드는 습관. 정광해역. 함께. 2004. p.62

기 때문에, 21세기 디지털 테크노란 결국 뇌기능의 확장도구가 현실 환경에, 마치 신대륙의 발견처럼, 도래된 것이라고 표현할 수 있다.

뇌는 다마고치(일본 반다이사가발 전자완구)와 같다고 한다. 거울단계의 재확인을 위해 아이들은 끝없는 소꿉장난과 전쟁놀이를 한다. 바비인형에서 전자식 기능으로 확장된 아바타의 대리인이 현실세계에서는 다마고치로 등장한 것이다.

가장 중요한 현상은 신생뉴런의 적응력회로기능이 발달재생하면서 지각환경을 조정하는 항(抗)우울증 효과가 있다는 것이다. 뇌의 영향인자(BDNF, brain-derived neurotrophic factor)는 우울증을 막아준다고 한다. 이 단백질은 스트레스 호르몬의 분비를 감소시켜 우울증을 완화시킨다.³³⁾

따라서 라캉식 Mirror stage의 초기작용은 거울뉴런의 확장, 재현, 반복에 의한 전자거울의 디지털 테크노 재현이라고 할 수도 있다는 것이다.

유아가 기르던 장수풍뎅이가 죽어 엄마가 슬퍼하자 그아이는 “엄마, 배터리만 갈아 끼우면 되는 걸가지고 왜 그러세요?” 하고 사뭇 진지한 표정을 짓더라는 현상은 분명 전자거울에 의한 뇌의 이변을 웅변해준다.³⁴⁾

개똥녀, 떨녀등이 야후 전체 순위 상위가 되는 현상은 전두엽 전부피질이 온전히 기능하지 않아서 이성, 도덕심, 수치심, 판단력을 상실한 무절제성에 기인한다.

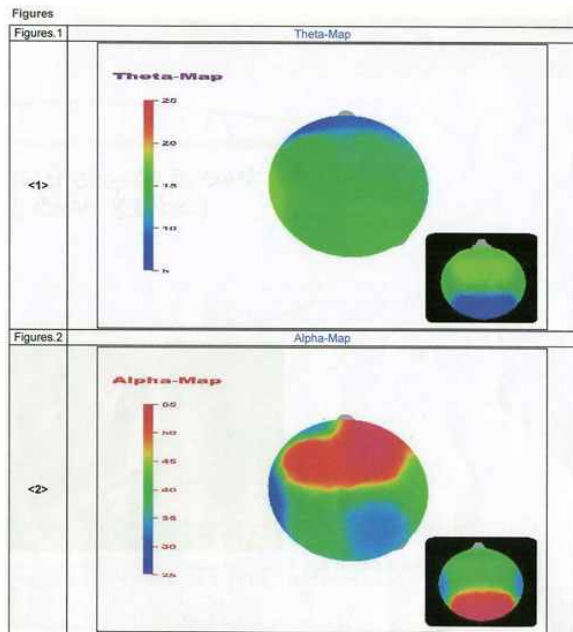


[그림 12] 거울과 대화(1977~1980) Balthus작

Albert Camus는 "Balthus의 예술은 냉혹한 도시와 기억의 지옥 속에서 고양이처럼 우울증과 공포의 파라다이스를 화면을 통해 정지시킨다. 소녀들은 수치스러운 꿈과 그 부활로 하여 질식의 회생양으로 지친 듯이 부활하고 있다." 고 표현하였다.

33) Hisatsun.e. 전개서. p.63

34) Mori Akio. 게임뇌의 공포. 이윤정역. 사람과책. 2002. p.8



[표 2] 심한 좌우 불균형 패턴의 EEG분석표(2005.10.여아)
(우울증-전부위별 알파파 분포감소)

3. OSHO의 마음 유행

OSHO가 보는 정신분석 - OSHO는 인도의 사상가로서 인도의 운명을 바꾼 10인의 한분이다.

1) 회귀본능

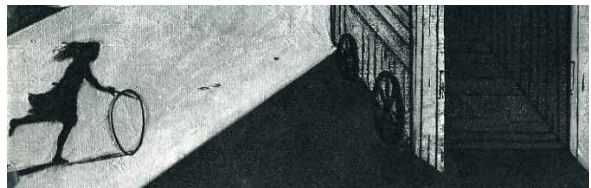
OSHO는 아이들은 허위를 배워왔고 거짓정체성을 키워왔기 때문에 이를 버린다는 것은 자살행위와 같다고 했다. 아이들은 정체성의 위기가 닥치면 공포에 뜬다. 태아의 자세는 머리를 박고 있으며 자궁에서 탈출을 저지하기 위해 양발을 버틴 모습을 한다. 아기의 첫 탄생은 두려움이기 때문이다. 인간의 마지막 경험도 두려움이며 아기를 거꾸로 들어올려 엉덩이를 찰싹 때린, 탯줄을 끊은 그 의식에 의해 현실세계를 떠날 수 밖에 없다고 주장한다. 정신 분석가들은 자의식에서 모자의 관계를 들먹인다고 한다. 타자에 대한 불행의 전가는 자의식의 기분이라는 생각에, 부정적 입장이며, [불행의 책임]은 바로 자신에게 있다는 진리를 인정하여야 한다는 생각이다.

자궁의 양수는 바다와 같은 무중력 상태이다. 어부에 잡힌 생선은 바다에서 나왔기 때문에 바다라는 현실을 인식한다. Freud는 남자의 섹스가 자궁으로 다시 회귀코자 하는 노력이라고 한다. 자신이 나왔고 고향으로서 회귀본능의 진실이 있다는 주장이다. 인간은 자궁을 대

체할 수 있는 무엇인가를 만들기 시작하였고 동굴, 집, 비행기도 이러한 회귀본능에서 좌우된다. On-Line으로 사이버스페이스에 해매고자 하는 욕구는 회귀본능의 또 다른 발견일 수도 있다. 또한 OSHO는 동물은 수평적이고 인간은 수직적이라고 말한다. Freud가 환자의 정신분석에, 침상을 이용한 요인은 수평으로 누우면 갑자기 동물의 상태에서 책임을 의식하지 않게 된다는 것이다. 이것은 아이나 동물처럼 완전히 무방비상태로 빠져들게 하는 Freud의 전략이라고 주장한다. Albert Einstein은 “아마도 물고기가 물을 가장 마지막으로 발견할 것이다.”라고 언급하였다.

2) 심리적 기억

청소년들의 컴퓨터에 대한 신뢰도가 크게 높은 것은, 컴퓨터에는 심리적 기억이 없고, 있는 그대로의 사실밖에 없기 때문이다. 그들은 부모와 환경의 trauma에 지친 심리적 기억들로부터 도피, 은둔코자 전자 가출을 시도한다. 청소년들은 심리적인 기억은 버리고, 그대로 비추는 거울이 되고자 하는 것이다. OSHO는 이를 「마음의 유행」이라고 하였다. 뒤샹의 작품 「변기」나 야실 고르키의 작품도 일종의 배설행위이며, 일종의 분노에 대한 카타르시스이고, 구토이다. 또한 니체는 신은 죽었다고 선언한 바로 그날부터 '미치기 시작했다'고 한다. 자유를 갈구하는 광기의 허무주의 였다는 것이다.



[그림 13] Giorgio de Chirico. 신비하고 우울한 어떤거리(1914)(뉴욕현대미술관소장) 굴렁쇠를 굴리는 검은 소녀의 그림자는 심리적 기억속의 회귀본능을 암시하고 있다.



[그림 14] 화가 Arshile Gorky(1905~1948)가 자살하기 직전에 그린 「고민2」 (뉴욕, 휘트니 미술관 소장)미술사상 가장 심한 정신분열로 살아온 Gorky는 아르메니아에서 15세에 미국 이주. 어릴적 병어리로서의 기억. 가출한 아버지. 세누이와 고향 호수가의 향수. 어머니의 죽음등 충격과 현실격리 의지가 그의 회화에 잎파리, 풀포기, 벌레등의 기호로 표출된다.

정신분석학의 성공비결은 잠재된 허위를, 명명한 현실의식의 세계로 노출시키면 연기처럼 사라지는, (암흑의 거짓이 소멸하는) 기적에 있다는 견해가 있다고 한다.³⁵⁾

아직 정신분석학은 완성 조차 되지 않았고, 여러 사례 중 완전히 종결짓고 끝난 경우가 없다고 한다. 내면의 노출이 매우 제한적인 조건의 제약이 되어야 하며, 거짓 얼굴 (persona)은 거짓말을 영양분으로 삼는다고 말한다.

³⁵⁾ OSHO www.osho.com. courage. osho international Foundation U.S.A 1999.

[Self와 Ego의 분류]

실질	개체성(Individuality)	존재본연의 개체적 우주세포
위조, 표피	퍼스낼리티(personality)	사회적 맥락관계에서 형성된 인격체계

[표 3] Jean-Paul Sartre가 노벨상 자체를 거부한 것은 명성을 빙자한 인간지배의 간교한 전략이고 체면술이라고 주장하였다.

OSHO의 주장에 의하면, Freud가 상대한 사람들은 모두 병든 사람들만 이었다는 것이다. 레오나르도 다빈치의 남녀결합도를 분석한 Freud는 해부학적으로 비과학적 묘사라는 학설이 있어 왔다.

정신병환자의 꿈만을 분석했기 때문에 꿈은 부정적인 단어가 되어 말았다는 것이다. 미친 사람은 꿈을 꾸지만, 그의 꿈은 「자기파괴적」이라고 보았다. 창조적인 사람의 꿈은 「세상을 풍요롭게」 만든 것이다. OSHO는 다음과 같이 주장하였다. 재능이 탁월했던 Freud가 건강한 사람, 창조적인 사람의 꿈을 분석했다면 세상에 또 다른 기여를 했을 것이라는 것이다.

Abraham Maslow는 Freud는 인간 심리의 병든 반쪽은 우리에게 보여주었지만, 이제 우리는 건강한 반쪽을 보아야 한다. 고 주장하였다.



[그림 15] 소유와 백일몽(중국.작가미상)

3) 마음의 디자인

예술치료는 인류에게 아주 의미 있는 치유방법이 될 수 있다고 OSHO는 주장하였다. 정신질환으로 고생하는 아픈 사람들에게 예술은 대단히 유용할 수 있다는 것이다. 그들에게 붓과 물감과 캔버스를 주고 자신이 원하는 대로 그림을 그리게 하면 그의 정신은 그대로 반영할 것이며, 자신의 광기를 그림 속에 발산함으로써 정신질환을 치유할 수 있을 것으로 보았다. "그림은 일

중의 카타르시스요, 구도이며, 심신의 정신병을 밖으로 쏟아내는 것이다. 그러나 정상인에게는 별다른 효과가 없다. 미켈란젤로의 작품은 생명을 탄생시킨다. 베토벤도 (불평은 있었지만) 고귀한 자연과 영혼을 찬미했고 주장한다.

피카소는 (그림을)그리되 치료(therapy)로서 그려야 했다. 피카소에게도 치유가 필요했다. 전시판매, 명성을 위해 그리는 것이 아니라, 세라피를 위한 그림을 그려야 했던 것이다. "저 달밤의 Taj Mahal 건축을 보라!"고 OSHO는 호소하였다.

인도는 형이상학이 대중적으로 퍼져있는 나라이기 때문에 예술의 토대도 질과 정신, 내적인 생명과 몸짓을 존중하는 「우주표상의 미학」이 지배한다고 한다. 따라서 이들의 종교적 우상들은 신성한 몸짓과 함께 대수학적이며, 몸짓은 항상 "우리처럼 되어라"고 말하듯이 현실세계에 대한 해방과 자신의 환상에 대한 초월적인 욕망이 도사리고 있기 때문에, 몸짓은 모방과 경험화를 메시지화 하고 이미지화 한다.



[그림 16] Jake & Dinos Chapman의 「익명성」 (1997) 다니엘. 뎀트론 미술관 소장.(99x63.5x94cm)

영상미학자 Danny Wedding 은 Freud의 견해를 다음과 같이 지적하였다.

심리치료는 무의식적인 상태에서 어린 시절에 겪었던 갈등을 해소하는 과정인 정신분석을 개발한 Freud에 의해 처음 시작되었다. Freud는 정신세계를 무의식

과 의식으로 개념화하였다. 무의식 속에 있는 것은 전혀 의식하지 않았던 것이거나 억제되었던 것이다. Freud는 방어기제(defence mechanism)라는 개념을 소개했다 : 이것은 사람들이 불안을 극복하는 방법들이다. 정신분석에서 성격은 자유연상(생각나는 대로 마음에 떠오르는 것을 자연스럽게 아무 생각 없이 말하게 함)과 꿈의 해석을 통해서 연구된다. 전이(임상의사가 마치 환자들의 생활에서 중요한 사람으로 연관되는 것)와 역전(임상의사가 환자에 대해 느끼는 것)은 정신분석의 중요한 구성요소이다. 불행하게도 정신분석은 많은 정신 장애자들에게 그리 도움이 되지 않지만, 인격적인 성장을 추구하는 사람에게는 도움이 된다는 것이 밝혀졌다.³⁶⁾



[그림 17] 놀이와 독서(피카소). 일본 임상 모화연구 vol.18.2003인용

V. 결론

돈이나 땅을 「소유」 하던 시대를 지나, 모두가 쉽게 「접속」 하고 「복사」 할 수 있는 테크노시대로 왔다고 한다. 물질(아톰)이 지배하던 시대는 가고, 정보(비트)의 시대가 온것이다. 절대자와 조직의 하향적이고 억압적인 권위는 추락, 전복시키고, 모두가 왕자와 공주로 신분이 상승되어 버린, 다방향 커뮤니케이션시대가 도래한 것이다. 이들 「T.V정착민」 들은 화제의 영웅들을 직접, 약한으로도 프로그래밍 할 수 있고, 해혼도 시켜버리는 전자시대의 평준화 스타들인 것이다. 결

³⁶⁾ Danny wedding. 전개서. p.120

과적으로 「디지털 평준화」된 정글 속에는 별종같은 창조와 주인의식의 이야기꺼리(Story telling)를 주관 창조한다.

2005년대 한국의 1318세대는 건조하고 냉혹한 전자 시스템공간에서 결핍과 좌절의 「적자생존원칙」을 수행하고 있다. 따라서 모성에서 탄생한 첫번째 환경인 가족과 탁아소, 옥탑방 공간으로부터 새로운 구원욕구를, 사이버 동아리나 단짝친구들에게서 의존, 확장, 내과한다.

신분의 격차를 절대 해소시키는 속성을 지닌 「전자 거울」속에서, 이들은 소영웅을 갈구, 그 속에 동일체 정신의 구원을 희구한다. 이러한 유전자속성은 디지털 테크노의 신속화, 투명화, 평준화, 집단화 속에서 더욱 효율을 극대화 한다. 따라서 물신이나 상품의 기본적인 실용적인 극대화를 분배 한다면, 이들 앞에 광고, 선동, 조작되는 권력과 자본의 꼬심은 「교환가치」로 이해될 수밖에 없었다. 따라서 명품중독이라던가 인터넷 중독증은 1318세대에게는 새로운, 그리고 원초적인 정신질환을 야기 시킬 수는 없는 것으로 보인다. 선배 세대에서 보이는 잘났다 (Well - looking) 주의를 동경하면서도, 그 희생자 (Well - Being Victim)는 절대 될 수 없다는 차별화 의식을 이들은 잠재하고 있다.

이른바 참여군중으로서의 "생존만 있고 생활이 없다."는 「인간성 복귀」에의 청소년 욕구는 대개 이러한 권력과 자본의 쾌락명령에 의한 유희성을 지니면서 흥행(Entertainment)의 전자 은하계를 제공한다. 과학기술에 의해, 미래의 청소년인 희망세대는 건강한 정신을 지참하고 있고, 냉혹한 판단, 인간적 지혜를 소유하고 있다. 또한 모든 전자테크노가 위장된 상징계일 뿐 입을, 학습하고 있음을 받게 된다.

참고문헌

논문

- 1) 김용정. 21세기 IT·BT시대의 생명윤리. 백남음악관. 2002
- 2) 동경도.카운셀러.松田美登子.臨床描畵研究 vol,17 2002.

단행본

- 1) Davi,J. The Musebook, Project MUSE project ZERO. Harvard College .1996.
- 2) Melinda Davis. 박윤식 역. New Culture of Desire. 21세기 북스.2003. P.14
- 3) Perrick de kerkhove, Extension and Implosion, Wireless Art and culture, Symposium, Art Center Nabi.Seoul. 2002
- 4) John Geirland:제3커뮤니티.물리적,가상 커뮤니티의 확장으로서의 모바일 커뮤니티. Art Center Navi. Seoul.2002 p.17
- 5) Derrick de Kerckhove, Wireless Art a Culture. Artcenter Nabi, Seoul. 2002. p.6
- 6) Davis Melinda, 박윤식역 the New Culture of Desire. 21세기북스. 2002 p.100
- 7) 정재서. 신화가로지르기. 문화비평 04. 2001. p.215
- 8) Garl G. Jung. Man and His Symbols. Aldus Books. London. 1964. p.201
- 9) 박인하. 만화속의 테크놀러지 디자인 문화비평 04. 2001. p.53.
- 10) Osho. www.osho.com. COURAGE. 1999. osho International Foundation. U.S.A.
- 11) Ian Seymowr. MENTOR. 강현구역. 씨앗을 뿌리는 사람. 2004. p.67
- 12) Micle antonio Negrei2002, Nick Dyer. Waderford. 2000. 의 맥도날드 불매운동, slow-life의 환경운동
- 13) Dick Fountin. D. Robince. COOL. 이동연역. 사람과책. 2003. p.11.
- 14) Hisatsune Tatsuhiro. 행복한 뇌를 만드는 습관. 정

광해역. 함께. 2004. p.6

15) Serge Tisseron. 작은물건들의 신화. 임호경역. 궁리. 2000. p.15

16) Hiroshi Ishii. Tangible Bits, Beyond Ubiquitous GUIs. MIT Media Laboratory. Tokyo. 2004.3

17) SAITO HITRINO. 3년후 당신의 미래. 김지호역. 명진출판. 2004. p.184

18) Howard Rheingold. SMART MOBS. 이운경역. 황금가지. 2002. p.100

19) Nanohico. 박정은역. 우석출판사. 2000. p.80

20)Alessandro Gomarasca. 철갑옷 영웅들과 테크노 오리엔탈리즘. 김성복역. 디자인 문화비평-01. 2001. p.170

21) Iwao nalsatani. I.T.Power. 노지연역. 보성출판사. 2000. p.117

22) Kazumi Tsudo. Solitude for Your Creative Mind. 유준칠역. 황매. 2003. p.45

23) Danny wedding. Movies and Mental Illness. 백승화역. 평민사. 2005. p.345, Kazumi Tsudo. Solitude for Your Creative Mind. 유준칠역. 황매. 2003. p.10, 정판교. 24) 바보경. 한정은역. 파라북스. 2005. p.10

25) Danny Wedding. Movies and Mental Illness. 백승화역. 평민사. 2005. p.300

26) 정혜선. 남자 VS 남자. 개마고원. 2001. p.6

27) 서광. 마음의 치료. 부광출판사. 2002. p.1

28) 김웅남. 규칙을 통해 바라본 컴퓨터게임의 특성. 디자인 문화비평 04. 안그라픽스. 2001. p.93

29) Serge Tisseron. 작은거인들의 신화. 임호경역. 궁리. 2002 p.13

30) 주간 한겨레, 2005. p.10

31) Hisatsune Tatsuhiro. 행복한 뇌를 만드는 습관. 정광해역. 함께. 2004. p.62

32) Hisatsun.e. 전개서. p.63

33) Mori Akio. 게임뇌의 공포. 이윤정역. 사람과책. 2002. p.8

34) OSHO www.osho.com. courage. osho international Foundation .U.S.A 1999.

35) Danny wedding. 전개서. p.120

Web site

1) www.osho.com.