

가상현실(假想現實)의 우리말 뜻매김

구연상(숙명여대 기초교양학부 교수)

【한글요약】

이 글은 ‘가상현실(假想現實)’과 관련된 우리말 ‘가상(假想)’, ‘현실(現實)’, ‘사물(事物)’과 잉글리시 낱말 ‘버추얼 리얼리티(Virtual Reality)’ 등의 뜻을 그 유래에서부터 분석하고, 그것을 바탕으로 가상현실이라는 현상을 밝게 드러낸 뒤 ‘가상현실’을 ‘마치 사물성’이라는 새로운 갈말로 뜻매김하기 위한 것이다. ‘버추얼’의 뜻은 가상(假想)보다는 ‘떠오름’이나 ‘빌어움’에 가깝고, ‘리얼리티’는 레스(res)의 퀄리티(quality)로서 ‘하나의 사물이 어떠한지’를 규정하는 사물성을 말한다. 이 두 낱말이 마치 하나의 복합명사처럼 쓰이고 있는 현실에 비추어 보자면, ‘버추얼 리얼리티’는 ‘마치 사물성’으로서 컴퓨팅 시스템과 사람 사이에서 ‘느낌 효과’를 불러일으키는 것, 그로써 사람이 그 자신에게 ‘떠오른 것들’을 마치 그가 현실의 사물처럼 느끼면서 그것들과 상호작용할 수 있는 것을 말한다.

【주제어】 가상(假想), 현실(現實), 버추얼(virtual), 리얼리티(reality), 사물성(事物性), ‘마치 사물성’

1. 가상현실이라는 말의 혼란스러움

이 글은 한자 우리말 ‘가상현실(假想現實)’과 잉글리시 낱말 ‘버추얼 리얼리티(Virtual Reality)’를 우리말 ‘마치 사물성(事物

性)’으로 새롭게 옹기고, 그에 대한 뜻매김을 마련하기 위한 것이다. 사람들은 흔히 가상현실의 ‘가상(假想)’을 가상(假像)의 뜻으로 잘못 쓰거나 ‘가상현실’이라는 낱말을 ‘버추얼 리얼리티’의 기호(記號)로 여긴다. 그들은 그 기호뿐 아니라 그것이 가리키는 본디 낱말 ‘Virtual Reality’에 대해서조차 제대로 된 설명을 내놓지 못한다.¹⁾ 사람들은 ‘Virtual(버추얼)’에 대해서는 ‘사실상 진짜’라는 아리송한 말로 그 의미를 애둘러 덮거나 ‘리얼리티(reality)’를 마치 일본 번역어 ‘현실(現實)’로 번역하는 게 당연하다는 듯 여긴다. 이러한 잘못과 어설피름은 ‘가상현실’의 뜻매김이 올바르게 갖춰져 있지 않기 때문일 것이다.

오늘날 ‘가상현실’이라는 말은 흔히 ‘VR(브이아르)’이라는 줄임말 [=약어(略語)]로 바뀌어쓰이고 있다. ‘VR’은 하나의 낱말 기호로서 그것에 의해 가리켜진 바가 명확하다. 그 때문에 가상현실 연구자들은 이 줄임말로써 그들이 연구하려는 영역과 대상(기술) 그리고 그것의 다양한 맥락들을 아무 혼동(混同)없이 구체화하면서 ‘VR’라는 기술의 사례들과 그 발달 과정을 아래의 그림표(=表)에 보이는 바와 같이 실증적으로 연구할 수 있다.²⁾ 이때 가상현실에 대한 뜻매김은 가상현실 기술의 역사 또는 그 개발자들의 성공과 실패담으로 대체된다.

연도	개발자	내용	참고이미지
1955	스탠리 웨인버그 (Stanley Weiberg)	SPS로 ‘외국통화본위 언어’에서 현재 ‘우리가 말하듯이’는 VR의 개념 등장	
1959		‘뷰 마스터’ View-master(개봉)	
1956	모튼 헤일리크 (Morton Heilig)	센소리아 개봉	
1958	마인 민스키 (M.Minsky)	활명형 표시장치(HMD) 개발	
1960	이완 서양랜드 (Ivan Sutherland)	최초의 컴퓨터그래픽스 시스템 개발	
1965	웨렌스 웨 서양랜드(가)	가상현실용 제한 ‘활명 형 표시장치(HMD)’ 개발	
1966	토머스 (Thomas A. Furness Jr.)	우 조종시용 제한 ‘플리 이트 시뮬레이터’개발	
1982	제론 레니어 (Jason Lanier)	인형과 장인이 결합한 인터페이스 발표	
1987	VR(리서치사)	데이터 글로브 DataGlove(개발)	
1989	제론 레니어 (Jason Lanier)	가상현실이라는 물어 서술	
1989	VR(리서치사)	‘시 리 뷰 테 이스 (Interface)’라는 VR 소프트 발표	
1991	세가(SEGA)	이것에 최초의 게임용 VR 헤드셋 ‘세가VR’발표	

- 1) 안수진·김주연, 「가상현실(Virtual Reality)개념과 국내 선행연구 동향」, 『한국 실내디자인학회 2018년도 춘계학술발표대회 논문집』, 한국실내디자인학회, 2018, 327.
- 2) 안수진·김주연, 328.

하지만 ‘가상현실’이라는 본디말을 ‘VR’이라는 줄임말로 바꿔쓰는 연구자들도 가상현실에 대해 “사용자가 가상의 장소에 존재하는 느낌을 경험할 수 있도록 만들어진 컴퓨터 시뮬레이션으로 실제 또는 가상의 환경[이다.]”³⁾라는 식의 설명을 한곤 한다. 다만 이때 그들은 저 설명에 쓰인 ‘풀이말들’, 말하자면, ‘가상의 장소’나 ‘컴퓨터 시뮬레이션’ 또는 ‘가상의 환경’ 등에 대해서는 아무런 뜻매김도 내놓지 않는다. 그들은 여기서 한 걸음 더 나아가 ‘가상현실’을 그것과 비슷한 다른 기술들과 서로 비교하는 전략을 구사하기도 한다.

가상현실(Virtual Reality)이란 (...) 현실 세계를 기반으로 가상을 더하는 증강현실(Augmented Reality)과 가상세계를 기반으로 현실을 더하는 증강 가상(Augmented Virtuality)으로 구분하기도 한다. 최근에는 AR과 VR의 융합이 점점 더 강화됨에 따라 혼합 현실(Mixed Reality)이라는 용어가 널리 사용되고 있다.⁴⁾

이 논문의 연구자들은 가상현실, 증강현실, 증강 가상, 혼합 현실 등에 대한 ‘엄밀한’ 뜻매김은 생략한 채 잉글리시 줄임말들과 잉글리시 갈말들을 거침없이 사용한다. 이때 우리말 가상현실의 뜻매김 문제는 이미 해결된 것처럼 보인다. 이러한 착각 덕분에 그들은 가상현실은 증강현실과 ‘다른 것’으로 규정하고, 증강현실은 혼합현실의 ‘한 종류’로 분류하면서도 정작 가상현실이 무엇인지에 대해서는 끝까지 침묵한 채 가상현실의 구체적 사례들에서 나타나는 문제점들을 과고든다.

그런데 우리가 이 연구자들에게 뜻매김에 대한 책임을 묻는 일은 부당해 보인다. 왜냐하면 이러한 뜻매김은 개념화의 작업으로

3) 하예나·유은영, 「가상현실(VR)과 증강현실(AR)을 사용한 인지 중재에 대한 체계적 문헌 고찰_작업치료분야를 중심으로」, 『대한작업치료학회지』(Vol.29 No.4), 대한작업치료학회, 2021, 2.

4) 김희수·박태정, 「가상 현실(VR) 및 증강 현실(AR)의 기술 동향 및 게임 엔진에서의 구현 사례」, 『정보와 통신』(Vol.33 No.12), 한국통신학회, 2016, 56.

서 본디 철학자의 임무이기 때문이다. 철학자 이종관은 가상현실을 ‘컴퓨터에 의해 제공되는 모든 매체 현실’ 또는 ‘각종 멀티미디어가 컴퓨터에 결합되어 인간이 처하게 되는 환경을 인공적으로 시뮬레이션하는 기술’ 또는 ‘네트 워크를 통해서 형성되는 사이버스페이스(cyberspace)’로 규정한다. 하지만 아쉽게도 그 역시 ‘가상’과 ‘현실’ 그리고 ‘결합’과 ‘환경’, 나아가 ‘시뮬레이션’과 ‘사이버스페이스’ 등에 대해서 그에 대한 뜻매김은 체계적으로 내놓지 않고 있다.⁵⁾

만일 우리가 가상현실의 뜻매김 문제와 가상현실 기술의 문제를 엄격히 구분해서 말해 본한다면, 우리는 한국 학계에서 전자는 아직 제대로 물어진 적조차 없는 반면 후자는 발빠른 발전을 거듭하고 있다고 말할 수 있을 것이다. 나는 가상현실 전문가들이 가상현실이 무엇인지를 분명히 알고 있다고 생각한다. 그들은 갈말(=학술어(學術語))의 사용자들로서 그 말이 기술적 사용에 아무런 걸림이 없을 때, 달리 말해, 그 말의 의미가 그에 따른 기능(機能)과 효과(效果)로써 증명될 때 그 말을 ‘기술적 의미’로 잘 활용한 셈이다. 아래의 진술은 가상현실에 대한 하나의 ‘기술적’ 뜻매김으로 인정될 수 있다.

가상현실(Virtual Reality)이란 컴퓨팅 기술을 기반으로 특정한 환경이나 상황을 만들어 그것을 사용하는 사람이 [마치] 실제 주변 환경과 상호작용을 할 수 있는 것처럼 만들어주는 인간/컴퓨터 간 인터페이스이다.⁶⁾

김정민은 가상현실을 네 측면으로 나누어 말하고 있다. 첫째,

-
- 5) 이종관, 「가상현실의 형이상학과 윤리학-자아파열적인 가상현실의 형이상학적 특성에서 비롯되는 윤리적 진공상태에 대한 고찰」, 『철학』(54), 한국철학회, 1998, 319.
- 6) 김정민, 「가상현실 시장 및 주요 제품 동향」, 소프트웨어정책연구소, 2015, 웹사이트: https://spri.kr/posts/view/6053?code=ai_brief 따옴글 속 꺾쇠표([])는 따옴이에 의한 것임.

가상현실은 ‘컴퓨팅 기술’에 의해 이루어진다. 둘째, 가상현실은 이러한 기술로 만들어진 ‘특정한 환경이나 상황’이다. 셋째, 가상현실은 사람이 실제 현실에서 벌이는 것과 같은 ‘상호작용’이 일어날 수 있다. 넷째, 가상현실은 ‘인간-컴퓨터 간 인터페이스’를 통해 구현(具現)된다. 이 네 가지를 아울러 보았을 때, 그는 가상현실을 ‘컴퓨팅 기술에 의해 만들어진 환경’으로서 ‘사람이 그 안에서 현실과 비슷한 상호작용을 벌일 수 있는 상황’의 뜻으로 쓴 셈이다.

가상현실은 아래 그림에 보이는 것처럼 사람이 자신의 눈앞것에 구현된 인공 환경 속으로 들어가 그 안에서 일어나는 상황



을 마치 실제 상황인 것처럼 느낄 때 마주하게 되는 현실을 뜻한다. 가상현실의 뜻매김을 위해 우리가 던져야 할 물음은 컴퓨팅 기술로 만들어져 생성된 환경이 왜 ‘가상(假想)’의 특성을 갖는가, 그리고 사람이 ‘현실과 비슷한 상호작용’을 벌일 수 있는 상황이 왜 ‘현실(現實)’로 불릴 수 있는가 등이 된다. 가상현실 전문가들이 가상현실에 대한 뜻매김 없이 그 기술을 활용해 가상현실을 실제로 구현하며 개선해 나가고 있다면, 우리는 그렇게 구현된 가상현실의 ‘현상(現象)’에 기초해 저 물음들에 대한 체계적이고 올바른 대답을 마련할 필요가 있다.

나는 ‘가상현실’이라는 갈말을 다른 말로 바꿔치거나 그것을 다른 말들에 건주거나 그것의 풀이말들에 대한 설명 의무를 건너뛰는 대신 가상현실이라는 ‘날말 자체’와 그것의 ‘현상 자체’에로 파고들어 그에 대한 뜻매김을 마련하고자 한다. 날말과 현상은 언

7) [교육부TV] AI 미래직업탐험대 44회 - 가상현실전문가, 2016. 11. 15. 화면출처: <https://www.youtube.com/watch?v=5Nm5OW-TJQk>

제나 역사적이어서 그에 대한 알맞은 해석과 해체의 작업이 요구된다. 나는 먼저 ‘가상(假想)-버추얼(virtual)’의 낱말 연관성을 해석한 뒤 다음에 ‘현실(現實)-리얼리티(reality)’의 낱말 상관성을 살펴볼 것이고, 그것을 바탕으로 ‘가상현실’의 실제 현상에 기초하여 그에 대한 뜻매김을 ‘마치 사물성’으로 마무리 것이다.

2. 가상(假想)과 버추얼(virtual)의 뜻매김

고창택은 가상현실의 ‘가상’이 흔히 ‘실재하지 않는 것’으로 오해되거나 그것이 마치 거짓이나 환상 또는 ‘비현실인 상상가능한 것’ 또는 ‘가능한 것’인 양 여겨지지만 “가상은 결코 실재의 반대편에 서 있는 게” 아니라 “실재의 한 존재양식”으로 봐야 한다고 주장한다.⁸⁾ 그런데 그가 이러한 주장을 펼칠 수 있었던 근거는 그가 ‘가상현실’에 쓰인 ‘가상’을 도이취 낱말[=독일말] ‘샤인(Schein)’의 뜻으로 잘못 풀이했기 때문이다. 이로써 그는 가상현실의 ‘가상(假想)’을 샤인의 ‘가상(假像)’과 동일시하는 ‘작지만 큰’ 오류를 범했다.

도이취 ‘샤인’은 어떤 것의 드러난 모습이 그것의 실제 모습과 다른 것을 뜻하지만, 한자 우리말 ‘가상(假像)’은 ‘거짓된 모습’을 말한다. ‘샤인’은 페노멘(Phänomen)[=현상(現象)=나타난 것]과 짝을 이루는 말로서 ‘내보인 것’을 뜻한다. 그렇기에 그것은 ‘그렇게 보여진 것과는 다를 수도 있는 것’일 수는 있어도, ‘없는 것’이나 ‘거짓 모습’일 수는 없다. 이러한 사실은 ‘샤인’의 동사형 ‘샤이넨(scheinen)’이 해가 빛나거나 누가 행복해 보인다는 것을 뜻한다는 점에서 잘 드러난다. 그가 우리말 ‘가상(假像)’을 선불리 ‘샤인’과 같은 말로 여기는 바람에 그는 가상현실을 ‘실재하는 것’

8) 고창택, 「사이버 세계의 존재론-가상현실실재의 존재론적 관계 분석 및 다른 세계들과의 비교를 중심으로」, 『철학연구』 (93), 대한철학회, 2005, 8 살핌.

의 한 종류로 착각한 셈이다.

그는 ‘내보인 것(샤인)’이 그것의 실제 모습과 다를 수 있기에 ‘참으로 나타난 것(페노멘)’에 비해 그 실재성(實在性)이 떨어질 수는 있지만, 그것이 분명 실재하는 것인 한, 결코 ‘거짓’, ‘가짜’, ‘환상(幻像)’, ‘비현실’, ‘상상(想像)’과 같은 ‘가상(假像)’일 수는 없다고 보았다. 이로써 그는 ‘샤인’의 이러한 뜻풀이를 거쳐 가상현실은 ‘가상(假像)’이 아니라고 주장한 셈이다. 하지만 그가 해명한 가상현실의 ‘가상(假想)’이 아니었다. 그는 여기서 한 걸음 더 나아가 이러한 낱말의 혼동(混同)과 번역어의 혼란에 들뢰즈의 가능(le possible)과 가상(le virtuel)의 개념까지 덧댄다. 이로써 ‘가상’을 둘러싼 헛갈림은 더욱 커진다.

고창택은 ‘뷔흐뵈엘(virtuel)’을 ‘현실적이지 않으면서도 실재적인 어떤 상태’로 풀이한 뒤 가상[뷔흐뵈엘]의 보기로 나무 씨앗을 꼽고 있다.

가상의 나무는 현실의 나무처럼 어떤 시·공간적 좌표를 갖지 못함에도 불구하고 진정으로 존재한다. (뿔) 씨앗이 나무가 되는 그런 현실화에서의 규칙은 차이, 갈라짐, 창조이다.⁹⁾

그의 설명을 쉽게 풀어보자. 나무 씨앗은 ‘가상의 나무’로서 나중에 나무로 자라날 잠재성을 가진 것일 뿐 ‘지금 실재하는 나무’, 달리 말해, ‘현실의 나무’는 아니다. ‘가상’은 씨앗처럼 수많은 현실화의 가능성을 품고 있는 가능성의 덩어리로서 실재한다. 현실은 이러한 가상이 실현된 결과로써 실재하게 된 것이고, 가상은 현실화의 다양한 가능성들[=차이들]로서 실재한다. 그렇기에 실재는 ‘현실에 가상이 더해지는’ 방식으로 이루어진다.¹⁰⁾ 내가 이해한 바가 맞다면, 그가 말한 가상의 나무는 ‘가상(假想)의 나무’,

9) 고창택, 「사이버 세계의 존재론-가상현실실재의 존재론적 관계 분석 및 다른 체계들과의 비교를 중심으로」, 10.

10) G. 들뢰즈, 『베르그송주의-Le Bergsonisme(1966)』, 김재인 옮김, 문학과지성사, 1996, 제 2장 ; 46-66 살핌. 여기서는 고창택(2005), 10에서 다시 따옴.

말하자면, ‘나중에 나무로 자라날 것으로 가정된 씨앗’을 말하는 것이다.¹¹⁾

연구자들이 가상(假想)과 가상(假像) 그리고 가상(假象)이라는 세 낱말을 서로 헷갈리거나 헛갈리는 까닭은 여기에 쓰인 한자(漢字)들의 뜻이 애매모호(曖昧模糊)¹²⁾하기 때문이다. ‘假像(가상)’은 ‘거짓 형상’으로서 그 모습이 ‘진짜가 아니’거나 ‘거짓’임을 나타내고, ‘假象(가상)’은 진상(真相)에 비추어 ‘거짓이 되는 상(相)’, 달리 말해, 모조품(模造品)이나 짝퉁 상품처럼 진짜를 모방하거나 모조한 ‘가짜 물건’을 말하며, ‘假想(가상)’은 ‘어떤 것을 그것이 참이라는 가정(假定) 아래 임시(臨時)로 빌려오는 일’ 또는 ‘아직 참이라고 증명되지 않은 어떤 사실이나 전체를 참일 것이라고 여기는 일’을 말한다.

이러한 낱말 가름들에 따를 때, 가상현실(假想現實)은 ‘거짓 현실’이나 ‘가짜 현실’ 또는 ‘모방 현실’이나 ‘모조 현실’ 등을 뜻하는 게 아니라 ‘진짜 현실’을 임시로 빌려온 현실, 짧게 줄여, ‘**빌린 현실**’이 된다. 빌린 현실은 단순히 가짜나 거짓으로 만들어진 세상을 뜻하는 게 아니라 진짜 현실에서 이것저것을 빌려와 새롭게

11) 나는 고창택이 풀이한 ‘뷔흐뮐엘(virtuel)’이 우리말 ‘씩수’로 더 잘 설명될 수 있다고 본다. 썩수는 씨앗 안에 들어있는 다양체[=멀티플리시티(multiplicité)=주름뭉치]가 조건과 환경에 따라 자라날 힘, 달리 말해, 될성부름이나 ‘될 수’와 비슷하다. 나무씨앗이 나무가 되려면, 그것은 썩이 튼 뒤 나무가 ‘될 수’ 있는 길을 거쳐야 한다. 우리는 소나무 씨앗이 썩이 터 자라면 그것이 한 그루의 소나무가 될 것이라는 사실은 잘 알고 있지만, 그것의 구체적 생김새까지 정확히 알 수는 없다. 왜냐하면 그러한 것은 아직 결정되어 있지 않기 때문이다. ‘씩수’는 이러한 될성부름의 뭉치를 실제로 가진 것이다.

12) 애매(曖昧)는 가리키는 대상이 여럿일 수 있음을, 모호(模糊)는 같은 대상에 대한 판단이 사람마다 달라질 수 있음을 나타낸다. ‘가상’이라는 낱말은 그것이 ‘假想’과 ‘假像’ 그리고 ‘假象’과 ‘假相’ 등을 모두 가리킬 수 있기에 ‘애매’할 뿐 아니라 그 낱말의 뜻도 사람마다 다르게 풀이할 수 있다는 점에서 ‘모호’하다. 다만, ‘애매’라는 낱말의 어원에 대해서는 다음의 글을 살펴: 이동석(2018), 「‘애매하다’의 의미 변화와 ‘애먼’의 어원」, 『민족문화연구』(제81호), 고려대 민족문화연구원.

지는 세계를 말한다. ‘빌린 현실’은 그것이 발휘하는 영향력이 제대로 경험되는 한 ‘실제 현실’과 다르지 않다고 여겨질 수 있다. 빌린 현실은 실제 현실을 배긴 것들로 짜일 수도 있지만, 실제 현실보다 못하거나 그것보다 더한 모습으로 구성될 수도 있다.

그런데 가상(假想)의 출발어 ‘버튜얼(virtual)’은 본디 일본말 번역어로 만들어졌다. 이 번역의 올바름은 버튜얼의 뜻매김에 따라 결정될 수 있다. ‘버튜얼’은 ‘내재된 능력(能力)’이나 잠재력(潛在力)을 뜻한다. 그것은 라틴말 ‘비르투스(virtus)’에서 온 것으로 ‘포텐시(potency)’, 뒤쳐 말하자면, 어떤 것을 만들어 낼[=워크아웃(work out)] 힘을 갖추고 있음을 뜻한다. 우리가 흔히 ‘미덕(美德)’으로 번역하는 ‘버튜(virtue)’는 좋은 결과[=에피커시(efficacy)]를 이루어낼 줄 아는 내적 힘을 뜻한다. 한 마디로 말해, ‘버튜얼’은 어떤 효과나 결과를 일으킬 수 있는 능력(capable of producing a certain effect)을 의미한다.¹³⁾

이렇게 버튜얼이 어떤 효과를 불러일으킬 수 있는 내적 힘을 뜻하는 말인 한, 어떤 것을 참인 것으로 가정하여 그것을 마음속으로 생각해 나가는 일을 의미하는 가상(假想)은 그에 대한 적절한 번역어가 될 수 없어 보인다. 일본 위키피디아의 “バーチャル・リアリティ(virtual reality)” 항목은 ‘버튜얼’이 본디 “엄밀하게는 다르지만 거의 같은”을 의미했지만, 컴퓨터 맥락에서는 “물리적으로는 존재하지 않는 것처럼 보인다”라는 의미를 갖기 때문에 그것이 ‘假想(가상)’이나 ‘허(虛)’ 등으로 번역되는 것은 버튜얼에 대한 오해를 불러일으킬 수 있다고 적고 있다.¹⁴⁾

컴퓨터 분야에서 ‘버튜얼’은 “물리적으로 있는 것이 아니라 소프

13) 살핌: “virtual”, Online Etymology Dictionary;

<https://www.etymonline.com>

14) 일본 Wikipedia, “virtual reality” 항목:

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%90%E3%83%BC%E3%83%81%E3%83%A3%E3%83%AB%E3%83%BB%E3%83%AA%E3%82%A2%E3%83%AA%E3%83%86%E3%82%A3>

트웨어에 의해 나타나도록 만들어진 것(not physically existing but made to appear by software)”을 뜻한다.¹⁵⁾ ‘버튜얼 리얼리티’가 ‘아리피셜 리얼리티(artificial reality)’로 쓰이기도 했다는 점에 비춰 보자면,¹⁶⁾ ‘버튜얼’은 ‘인공적(人工的)’이라는 뜻으로 새겨질 수도 있다. 하지만 ‘버튜얼’은 ‘디지털 방식으로 만들어진 인공물’ [= 디지털 프로그램, 소프트웨어]에 그치는 게 아니라 그렇게 만들어진 것이 사람의 감각에 어떤 효력을 미칠 수 있다는 것, 좀 더 정확히 말해, 숨죽여 있던 바이러스(virus)가 환경에 맞춰 다시 살아나 그 숙주를 감염시키 듯, 디지털 정보가 특정 조건에 따라 마치 실제의 사물이나 환경처럼 작동할 수 있음을 말한다.

‘버튜얼’은 어떤 것이 그 자체로는 사람에게 감각될 수 없는 방식으로 짜여 있지만, 그것이 특정한 환경에 놓이는 순간 그것 자체에 내장되어 있던 정보들이 ‘디스플레이 디바이스(display device)’ [= 퍼보이개]나 ‘스피커(speaker)’ [= 소리개] 등을 거쳐 사람에게 ‘실제(實際)’처럼 나타날 수 있도록 꾸며져 있는 방식을 말한다. ‘버튜얼’은 비트로 짜인 디지털 데이터가 다양한 나타냄 [= 출력(出力)] 장치를 통해 사람의 감각에 마치 실제처럼 드러날 수 있도록 짜인 정보적 특성을 뜻한다.

버튜얼은 데이터 센터나 클라우드 또는 컴퓨터에 안전하게 저장(貯藏)되어 있던 디지털 정보가 특정한 계기를 통해 사람의 감각에 드러나게 되는 특성을 말한다. 만일 우리가 이러한 드러남을 ‘떠오름’이라는 말로 부를 수 있다면, ‘버튜얼 리얼리티’는 ‘떠오른 리얼리티’ 또는 ‘떠오른 현실’라고 말할 수 있을 것이다. 떠

15) 살핌: “Virtual reality”, Wikipedia;

https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_reality

16) 이봉재, 『경험 양식으로서의 가상 현실』(181-208), 『정보 사회의 철학적 진단』, 철학과현실사, 1999, 181 살핌. 그리고 정소라, 『가상현실 수용자에 대한 현상학적 연구: 메를로-퐁티의 지각이론 및 헨슨의 ‘코드 속의 신체’ 개념을 중심으로』, 『현대미술사연구』(46), 현대미술사학회, 2019, 48 살핌.

오른 현실은 우리가 잠긴 수도꼭지를 틀면 거기서 물이 쏟아져 나오듯 우리가 컴퓨터나 클라우드에 저장된 데이터를 불러내면 나타냄 장치로부터 그 데이터에 숨겨져 있던 ‘바들’이 우리의 감각에 떠오르는 것들을 말한다.

디지털로 처리되는 이미지나 동영상 또는 소리나 촉감 등으로부터 떠오른 ‘것들’은 그것들의 효과의 측면에서는 실제 현실에서 사람의 눈앞에 펼쳐지는 광경이나 귓가에 울리는 소리와 크게 다르지 않다. 만일 사람이 그에게 ‘떠오른 것들’이 디지털 데이터의 전사(轉寫= 옮겨 베끼)로써 재현된 것이라는 사실을 미리 깨닫고 있지 않다면, 그는 그것들을 실제 현실에서 받아들이는 것들로 착각할 수도 있을 것이다. 사람이 이러한 버추얼 현실 속으로 더 실감나게 빠져들수록 그는 그 현실을 ‘진짜 현실’과 똑같다고 느낄 것이다.

어떤 것이 버추얼하다는 것(Being virtual)은 그것이 디지털 포맷, 좀 더 구체적으로 말하자면, 디지털 인포메이션 코딩과 디코딩(짜기와 풀기)을 통해 만들어져 있을 뿐 아니라 그 ‘비트 스트림(bit stream)’이 적절한 출력 장치들을 통해 디스플레이(퍼보이기)가 되어 사람의 감각에 들보여질 수 있음을 뜻한다. 버추얼한 것은 가상(假想)의 것이기커녕 우리의 눈앞귓가에 실감나게 떠오를 수 있는 것이다. 그것은 떠오르기 위해 디지털 저장 장치에 매우 안정적으로 저장되어 있어야 하고, 디스플레이 장치와 스피커를 통해 그래픽(graphic)[=그리슘=그려지고 쓰인 모습]과 소리로써 재생되어야 하며, 때로는 사용자에게 의해 수정되거나 그와 상호작용할 수 있도록 제작되어 있어야 한다. 버추얼의 뜻에 따를 때, ‘버추얼 현실’은 디지털 기술에 의해 제작되어 감각이 가능하도록 떠올라질 수 있는 현실인 셈이다.

그런데 우리가 ‘버추얼’의 기술적 뜻을 알았을지라도 그 뜻을 ‘버추얼 리얼리티’에 곧바로 가져다 쓸 수는 없다. 그 이유는 두 가지를 꼽을 수 있다. 첫째는 현재 ‘버추얼 리얼리티’는 한 낱말처럼 쓰일 정도로 그 뜻이 전문화되는 바람에 버추얼의 뜻이 그 낱

말의 뜻에서 상당히 멀어졌기 때문이고, 둘째는 리얼리티가 현실이 아닌 ‘사물성’을 뜻할 수 있기 때문이다. 만일 그렇다면 우리는 버튜얼의 뜻을 리얼리티의 실제 뜻에 맞춰 사뭇 새롭게 새길 필요가 있다. 나는 이러한 문제를 풀기 위해 다음에서 현실과 리얼리티의 뜻매김을 마련해 볼 것이다.

3. 현실(現實)과 리얼리티(reality)의 뜻매김

이채리는 ‘리얼리티’의 번역어 ‘현실’을 ‘실재(實在)’로 맞바꾼 뒤 실재 개념을 굿먼(N. Goodman)의 이리얼리즘(irrealism)[=비실재론]에 따라 “언어, 문자, 그림 등의 기호를 가진 옳은 버전(version)에 의해 구성된 것”¹⁷⁾으로 규정함으로써 ‘가상현실(現實)’에서 그 ‘현실’이라는 말을 지워 버린다. 김재철은 하이데거의 『존재와 시간』 43절에 의지해 우리말 실재성이 라틴말 레알리타스(realitas), 독일말 레알리퇴트(Realität)와 비어클리히카이트(Wirklichkeit=현실성) 그리고 타트제클리히카이트(Tatsächlichkeit=사실성) 등과 같다고 전제한 뒤 실재성의 뜻을 독일말 포한덴하이트(Vorhandenheit), 우리말로 옮기자면, ‘눈앞에 있음’으로 풀이하면서 우리말 ‘실재’를 지운다.¹⁸⁾

나는 한 낱말을 다른 낱말로 바꿔치거나 환원하는 대신 문제가 되는 ‘현실’이라는 낱말 자체의 뜻부터 파고들어 그 뜻을 잘 갈무리한 뒤 잉글리시 ‘reality(리얼리티)’의 뜻매김과 그에 대한 새로운 번역을 시도할 것이다. 만일 우리가 ‘현실(現實)’의 뜻매김에 성공한다면, 우리는 그것을 ‘실재(實在)’와 함부로 맞바꿔 쓸 수 없게 될 것이고, 나아가 만일 우리가 ‘리얼리티’의 뜻매김을 해낼

17) 이채리, 「가상현실의 비실재론적 현실성」, 『과학철학』(Vol.6 No.2), 한국과학철학회, 2003, 88~89 살핌.

18) 김재철, 「하이데거 철학에서 실재성의 문제」, 『현대유럽철학연구』, 한국하이데거학회, 2003, 126 살핌.

수 있다면, 우리는 ‘reality(리얼리티)’를 무턱대고 ‘現實(현실)’로 번역하려 하지도 않을 것이다.

한국어 사전은 현실(現實)을 ‘현재 실제로 존재하는 사실이나 상태’로 풀이한다.¹⁹⁾ 이에 따를 때, 현실은 ‘현재(現在)의 실제(實際) 사실(事實)’, 달리 말해, 거짓이나 가상(假想), 또는 꿈이나 이상(理想) 등이 아닌 사실로써 이루어진 어떤 것이 된다. 그런데 만일 ‘현재’가 ‘이제 나타나 있음’을 뜻하고, ‘사실’이 ‘일어난 실(實)’로 풀이되며, ‘실제’가 ‘실(實)의 자리’로, ‘존재(存在)’가 ‘있음’으로 새겨질 수 있다면, 국어 사전의 풀이는 ‘말 돌리기’에 가까운 것으로 그 뜻의 갈피가 바로 서 있지 못한 셈이다. 우리가 그 갈피를 바로잡으려면 무엇보다 ‘현실’이라는 낱말 자체의 구성을 파고들어야 한다.

만일 ‘현실(現實)’의 ‘현(現)’이 현재(現在)²⁰⁾처럼 자동사로 쓰였다면, 현실은 ‘나타난 실(實)’이나 ‘실(實)로서 나타남’으로 새겨질 수 있고, 만일 그것이 실현(實現)처럼 타동사로 쓰였다면, 현실은 ‘실(實)을 나타내다’ 또는 ‘실(實)로써 나타내다’로서 그 뜻이 바뀌게 될 것이다. ‘현실’이라는 낱말에서 몸통이 되는 것은 ‘실(實)’이다. 이는 우리가 ‘현실’의 뜻매김을 올바르게 하기 위해서는 ‘실’의 뜻을 먼저 밝혀야 함을 말한다. 한자 ‘實(실)’은 집 먼(𡇗)과 밭 전(田) 그리고 조개 패(貝)가 다물린 낱말로서 흔히 집이 재물이 많아 넉넉함 또는 어떤 것이 속이 꽉 들어차 있음을 뜻한다.²¹⁾

19) 네이버 국어사전 “현실(現實)” 항목 살펴. 출처:

<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/22266aa4bc2d4b82886e6cd36eeb40c8>

20) ‘현재(現在)’를 ‘나타나 있음’으로 볼 수 있는 근거는 『우리말샘』

“디나견뎌” 항목 살펴: “過去는 디나견뎌오 現在는 나타 잇는 뉘오(출처: 월인석보(1459) 2:21). 출처:

<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/adce09d991b346f3a67296be6e0f7c4e>

21) 신동윤, “實” 항목, 『한자로드(漢字之路)』. 여기서는 네이버 한자사전 “實” 항목 살펴. 출처:

<https://hanja.dict.naver.com/#/entry/ccko/7dcb0eef90054d5a88fb56fef0c51ddc>

행실(行實)은 ‘실지로 드러나는 행동’을 일컫지만, 그것은 ‘견제 행사지실(見諸行事之實)’이라는 말에서 잘 보이듯이, 사람이 살아 오면서 몸소 했던 말과 짓과 일 등을 일컫는다.²²⁾ 이는 ‘실(實)’이 명사로 쓰인 경우로 그 뜻은 누구에게 구체적으로 벌어졌거나 누가 직접 스스로 이룬 일을 말한다. 명사로 쓰인 ‘실’의 보기들은 다음과 같다. 진실(眞實)은 ‘참된 실’이고, 사실(事實)은 ‘일어난 실’이며, 과실(果實)은 ‘나무에 열린 열매의 실’이며, 성실(誠實)은 누군가 자신이 말한 대로 행동했을 때의 ‘실’이고, 확실(確實)은 두루미처럼 듬직하고 돌맹이처럼 굳어서 깨지거나 허물어지지 않는 ‘실’이다.

그런데 ‘實(실)’은 동사로도 쓰일 수 있다. 율곡 이이(栗谷 李珣, 1536~1584년)는 학문(學問)을 닦는 올바른 방법으로 ‘충신(忠信)’을 꼽았는데, 그것을 주희의 제자였던 면재 황간(勉齋 黃幹, 1152~1221)의 말 “진실심지 각고공부(眞實心地 刻苦工夫)”를 빌어 보다 구체적으로 풀이했다.²³⁾ 이 말은 ‘마음의 바탕 [= 심지(心地)]을 참으로 여물게 하고 [= 충(忠)], 뼈를 깎는 고통을 무릎쓰고 갈고 닦아라’ [= 각고의 노력을 다하라 = 신(信)]라는 뜻이다. 여기서 진실(眞實)의 ‘실’은 명사가 아닌 동사로서 ‘온 마음을 다하다’ 또는 ‘참으로 여물리다’를 뜻한다.

동사 ‘實(실)’은 어떤 것의 참모습을 단단히 갖추도록 하는 것,

22) 이현일(李玄逸)(1811), 『갈암집(葛庵集)』, 附錄卷之四, 선부군(先府君) 가전(家傳): “若其見諸行事之實, 則其色和而易, 其言簡而當, 其事親也, 雖菽水之養, 有時不繼, 常愉色婉容, 以盡其歡.” 번역: 그 안색은 온화하면서 평정(平靜)하였고 그 말은 간결하면서 적당하였다. 아버이를 섬길 때는 비록 숙수(菽水)의 봉양일지라도 잊지 않은 적이 없었으며, 항상 기쁜 안색과 부드러운 모습으로 아버지의 즐거움을 극진히 하였다.
따옴: https://db.itkc.or.kr/dir/item?itemId=MO#/dir/node?dataId=ITKC_MO_0391A_0390_010_0010

23) 율곡 이이(栗谷 李珣, 1536~1584년), 『격몽요결(擊蒙要訣)』, 「지신장(持身章)」, 第三. 출처: 한국고전종합DB. 따옴: http://db.itkc.or.kr/inLink?DCI=ITKC_MO_0201A_0280_010_0040_2002_A045_XML

또는 어떤 현상의 본디 특성을 제대로 드러내는 것, 또는 어떤 일의 본디 목적을 올바르게 이루도록 하는 것, 한마디로 말해, 어떤 것을 여물리는 것을 말한다. 여물림은 여물게 해 주는 것으로서 곡식의 알이 탄탄하게 익어 사람이 먹을 수 있는 상태로 만드는 것이다. 여물은 상처와 같은 것이 나아 몸이 본디대로 온전해지는 것을 뜻하기도 한다. 그렇기 때문에 ‘실(實)’은 열매가 잘 여문 것이자 사람이 올바른 것이며 무엇이든 그것이 갖추어야 할 바가 빈틈없이 옹골지게 들어차 있는 것을 뜻할 수 있다.

동사로서의 ‘實(실)’이 ‘옹골지게 하다’, ‘여물게 하다’, ‘어떤 것을 다하다’, ‘다다르다’ 등을 뜻한다면, 형용사나 부사로서의 ‘실(實)’은 ‘여물다’나 ‘옹골지다’를 뜻한다. 형용사 ‘실’은 어떤 것이나 어떤 일이 ‘헛됨이 없이 속이 꽉 차 있음’을 뜻한다. 『일성록(日省錄)』에 나오는 “實政(실정), 實事(실사), 實基(실기)”²⁴⁾ 등은 모두 ‘옹골짐’의 뜻으로 쓰였다. 옹골진 것은 ‘속’이 알차게 들어찬 [=내실(內實)] 열매이거나 거짓이나 상상으로 지어진 게 아니라 그 ‘꿀’을 제대로 갖춘 것이다. ‘실(實)’은 어떤 것의 속이 그것을 감싸고 있는 겉의 끝까지 옹골게 가득 채워진 것을 말한다. 이러한 ‘옹근 모습’이 곧 그것의 참모습이자 본디 모습이 된다.²⁵⁾

그런데 ‘현실(現實)’의 ‘현’ 또한 자동과 타동의 기능을 모두 갖

24) 『일성록(日省錄)』, 정조(正祖) 2년(1778), 5월 8일 강 살림(한국고전번역원, 조동영 (역), 2000): “삼가 바라건대 정령(政令)과 일처리를 반드시 하나의 ‘실’자를 바탕으로 하여 오늘 하나의 실정(實政)을 행하시고, 내일 하나의 실사(實事)를 행하신다면 천만년을 갈 수 있는 실제의 기틀이 오늘 마련될 것입니다. 전하께서는 힘쓰고 힘쓰소서.(伏願政令事爲, 必以一實字做去. 今日行一實政. 明日行一實事. 則於千萬年. 實基今日.)” 출처: 규장각 원문검색 서비스 따옴: http://db.itkc.or.kr/inLink?DCI=ITKC_IT_V0_A02_05A_08A_00070_2003_010_XML

25) ‘옹글다’라는 말은 우리에게는 좀 낯선 낱말이긴 하지만, 북한말에서는 아주 많이 쓰이고 있다. 그 몇 가지 보기는 다음과 같다. 옹근가림=개기식(皆既蝕), 옹근소절(--小節)=갖춘마디, 옹근이름씨=자립명사(自立名詞), 옹근자(--字)=전각(全角), 옹근소출(--所出)=제대로 다 낸 수확량, 옹근화면(--畫面)=두 개의 반화면(半畫面)으로 이루어진 화면, 옹근겹표(---標)=온겹표(--標).

고 있다. 『동문선(東文選)』에 쓰인 “현실(現實)”의 ‘현’은 ‘실(實)’로서 나타남’으로 번역되고, “현여실(現如實)”은 ‘실같이 나타남’으로 풀이된다.²⁶⁾ 이에 따를 때, ‘현실’은 ‘현재의 사실’을 뜻하는 게 아니라 ‘실(實)의 나타남’ 또는 ‘실로서 나타남’을 나타낸다. ‘실(實)’은 ‘그 속이 가득 채워진 것’으로서 ‘그 속이 텅 비어 있는 것’으로서의 ‘공(空)’과 분명 다른 것이면서도 그 ‘공’을 통해 나타나는 것, 달리 말해, 불법(佛法)과 같은 것을 통해 이해되는 것으로 말해지고 있다.

이와 달리 『향산문집(響山文集)』에 나오는 “현실상(現實相)”은 ‘실상을 드러내는 것’을 뜻한다.²⁷⁾ 이때 ‘현(現)’은 ‘나타냄’을 뜻하는 타동사이다. ‘실현(實現)’은 누군가 마음에 품었던 꿈이나 바람을 몸갓춘 구체적 형태 또는 겉으로 이루어 나타내는 것을 말한다. 이를 위해 그는 자신의 바람이 ‘실(實)’로서 나타날 수 있도록 그에 걸맞은 노력을 펼쳐야 한다. ‘현실’과 ‘실현’은 그 쓰임 맥락에 따라 그것의 품사가 결정된다. ‘표현(表現)’은 ‘어떤 것이 겉으로 나타남’과 ‘어떤 것을 겉으로 나타냄’을 모두 뜻할 수 있고, ‘재현(再現)’ 또한 ‘어떤 것이 다시 나타남’과 ‘어떤 것을 다시 내

26) 鄭知常, 「轉大藏經道場疏」, 『東文選(1478년)』(卷之一百十), 남만성(역), 한국고전번역원, 1969.: “或說空或說不空. 或現實或現如實. 以俗諦不離於真諦. 而有爲皆出於無爲.” (번역: 혹은 공(空)을 말하고, 혹은 공 아님을 말합니다. 혹은 실(實)로 나타나기도 하고, 혹은 실같이 나타나기도 합니다. 속제(俗諦)가 진제(眞諦)에서 떠나지 않는 것이며, 유위가 다 무위에서 나오는 것입니다.) 출처: 한국고전종합DB. 따옴:

http://db.itkc.or.kr/inLink?DCI=ITKC_GO_1365A_1130_030_0070_2007_003_XML

27) 李晩薰, 「慎齋周先生墓誌銘 并序」, 『響山文集(1916)』(卷之十二), 이성민(역), 한국고전번역원, 2010.: “凡域內名山大川. 一經先生題品. 無不換精采而現實相. 楓岳, 天磨, 毗盧, 小白, 清涼, 曦陽, 最其大者也.” (번역: 무릇 우리 강토 내의 이름난 산과 큰 강물도 선생의 작품으로 평가를 거치면 정채(精采)를 바꾸고 실상을 드러내지 않은 것이 없었으니, 풍악(楓岳 금강산), 천마산(天磨山), 비로봉(毗盧峯), 소백산(小白山), 청량산(淸涼山), 희양산(曦陽山) 등이 그 대표적인 것이다.) 따옴:

http://db.itkc.or.kr/inLink?DCI=ITKC_MO_1252A_0120_030_0090_2020_B144_XML

보임'의 뜻을 더불어 갖는다.

나는 '현실(現實)'의 '현(現)'을 '나타남'과 '나타냄'으로 새길 수 있다고 본다. 이때 바탕이 되는 낱말은 '나타나다'이다. 나타남은 어떤 것이 태어나거나 생겨나거나 드러나 '날'으로 나오는 일을 말한다. 구연상은 '나타남'을 다음과 같이 뜻매김하고 있다.

어떤 것의 나타남은 그것의 사라짐을 거슬러 극복하는 동안에만 가능하다. 나타남은 단순히 '눈에 띄는 사실'을 뜻하는 게 아니라, 어떤 것이 그것의 무엇임과 어떠함을 그것의 잃어버림의 가능성 앞에서 쫓듯하게 이어나감을 말한다.²⁸⁾

현실의 '현(現)'은 나타남을 뜻한다. '나타난 것'은 사람의 눈과 코와 같은 감각기관에 느껴져야 할 뿐 아니라, 그것의 '무엇-임'과 '어떠함' 등이 알려져 있어야 하며, 나아가 그렇게 나타난 것 자체가 사라지거나 없어지지 않고 그 나타남을 거듭 이어나가야 한다.

가상현실의 '현실(現實)'은 '나타난 실(實)', 풀어 말해, '나타난 웅근 것'이다. 현실의 웅근은 사람에게 나타난 모습이 참이라는 것, 달리 말해, 나타난 모든 것이 그것이 나타난 그대로 있다는 것을 말한다. 현실은 우리에게 나타나 우리가 만나는 웅근 것으로 누구도 그것의 있음을 없다고 말할 수 없는 것이다. 현실은 사람이 깨어 있을 때 나타나 마주하는 '웅근 것', 또는 그가 이 땅에서 삶을 살아갈 때 겪는 세상(世上), 한마디로 말해, '사람이 저마다 겪거나 마주해야만 하는 상황(狀況) 전체'이다.

천병석은 현실을 "인간이 당면한 실존적 상황의 포괄성"²⁹⁾으로 규정했다. 이 상황은 정치, 경제, 문화, 종교, 기술, 제도 등 삶

28) 구연상, 「하이데거의 존재물음과 '있다'의 근본의미」, 『존재론 연구』 (Vol.26), 한국하이데거학회, 2011, 273.

29) 천병석, 「동서의 현실과 신학적 현실개념 - 동양신학을 위한 예비검토」, 『신학사상』, 한신대학교 신학사상연구소, 2015, 147.

의 온갖 것을 포함한다. 그렇기에 사람마다 그가 마주하는 현실은 저마다 다를 수 있는 것이다. 현실은 사람이 마주한 모든 것, 말하자면, 자신과 그의 가족이나 이웃, 모아리[=모여살이 동아리=사회(社會)]뿐 아니라 하늘땅과 자연(自然) 그리고 도구(道具)와 사물(事物) 등이 모두 한데 어우러져 짜일 수 있다. 나아가 사람의 현실에는 문화, 역사, 제도 등 삶의 모든 영역이 관련된다. 현실은 인간에 의해 만들어진 것이면서도 인간의 의지로부터 독립해 있다.

사람은 자신에게 열린 현실 속에서 살아갈 수밖에 없다는 한계를 늘 깨닫고 있으면서도 그 현실을 자신이 바라는 쪽으로 끊임없이 새롭게 바꿔 가려 한다. 이때 우리는 ‘현실’을 ‘세계(世界)’라 부를 수도 있다. 사람은 ‘세계 속에’ 있을 뿐 아니라 그 세계를 넘어서고자 한다. 현실은 사람과 그를 둘러싼 모든 것 그리고 그가 살아가는 세계를 모두 아우른 것이다. 그렇기에 현실은 사람이 제 마음대로 바꾸려 해도 바꾸기가 힘들 뿐 아니라 때론 그를 그가 결코 바라지 않는 상황(狀況)[=호름마당] 속으로 몰아넣기까지 한다. 현실을 이기는 사람은 없지만, 그렇다고 현실에 무조건적으로 머물러 있으려 하는 사람도 없다.

바르트는 현실(現實)의 반대말로 ‘신에게 다가가고 싶다는 소망(所望)[=호프(hope)]’을 꼽았다.³⁰⁾ 그에게 현실이란 이미 눈앞에 주어진 사물들의 ‘집합(集合)’으로서 구원에 대한 소망을 속박하는 차꼬인 반면 소망은 멸망의 상황 가운데 빠져 있는 사람에게 ‘불가능한 것’으로 여겨지는 해방과 자유, 곧 구원의 길을 열어 주는 것이다. 소망(所望)이 산마루에서의 멀리보기처럼 멀리 바라보이는 ‘먼데’를 뜻한다면, 현실은 사람이 두 발을 딛고 서 있는 이 땅에서 그에게 나타나 그가 마주할 수밖에 없는 ‘상황 전체’를 말한다.

30) K. Barth, Der Römerbrief, Zollikgen-Zürich: Evangelischer Verlag, 1954, 298. 여기서는 천병석(2015), 162 쪽에서 다시 따옴.

이제 나는 리얼리티의 뜻매김을 시도한 뒤 그것이 ‘현실’이라는 우리말의 뜻에 부합(符合)하는지를 알아볼 것이다. 여기서 나는 리얼리티 문제 속으로 깊이 들어가는 대신 그 낱말 뜻을 간략히 밝히는 데 초점을 맞출 것이다.

칸트에게서 Realität(레알리티트)는 Qualität(크발리티트)의 한 범주이지 Modalität(모달리티트)의 그것이 아니다. 이것은 한 ‘res(레스)’에 대한 성질적 규정이나 규정성(die qualitative Bestimmung oder Bestimmtheit einer ‘res’)이다. 칸트는 이를 Sachheit(작흐하이트)[=사태성]와 Dingheit(딩하이트)[=사물성]라 부를 수 있다고 보았다. (뎀) ‘그 자체에서 스스로 서는 것(das, was in sich selbst steht)’, 또는 ‘스스로 다스리는 것(autonom: 자율적인 것)’, 말하자면, 주관적 조건들과 인식의 과정으로부터 독립되어(unabhängig) 있는 것, 한마디로 말해, 인식하는 주체(das erkennende Subjekt)의 바깥에(äußerlich) 있는 것은 ‘real(레알)’한 것이다.³¹⁾

여기서 ‘크발리티트’는 ‘이것은 어떠한가?’라는 물음에 대한 대답들, 보기컨대, 등글다거나 희다거나 딱딱함 등과 같은 속성이나 성질[=어떠함]을 나타내고, 모달리티트는 ‘이것은 어떻게 있는가?’라는 물음에 대한 대답들, 보기컨대, 현실적으로 있거나 가능적으로 있거나 필연적으로 있음 등과 같은 ‘있음의 양태’를 나타낸다. 칸트는 ‘리얼리티’[=레알리티트]를 ‘사람에게 마주놓인’[=objektive(옵엑티베, 객관적)] 차원과 ‘사람이 몸소 겪어본’[=empirische(엠펜리셰, 경험적)] 차원 그리고 ‘앎의 밑바탕이 되는’[=subjektive(슈엑티베, 주관적)] 차원으로 나눴는데, 이에 따를 때, 리얼리티는 ‘앎과 경험으로부터 독립되어 그 자체로 있는 사물[=res(레스)]’의 어떠함에 대한 규정, 말하자면, 사물성을 말한다.

백훈승은 독일말 ‘레알리티트(Realität)’를 구체적, 개별적, 물

31) ‘Realität’ 항목 살핌, 『HISTORISCHES WÖRTERBUCH DER PHILOSOPHIE』 (BAND 8), Schwabe & Co. AG · Verlag · Basel, 1992.

질적 사물의 소여방식을 나타내는 것으로 보았다.³²⁾ 여기서 ‘소여(所與)’란 ‘사람에게 직접적으로 주어져 있는 것’을 말한다. 만일 내 눈앞의 컵의 힘이 소여된 것이라면, 그것은 나의 바깥에 [=오이서를리히(äußerlich)] 저 홀로 독립적으로 [=운압횡니히(unabhängig)] 놓여 있는 ‘이 컵’으로부터 내 눈을 통해 나에게 주어진 것이다. 리얼리티는 컵의 힘처럼 사물로부터 비롯되어 나에게 주어지는 것으로서 컵이라는 사물이 갖는 물질적 성질, 한 마디로 말해, **사물성**을 말한다.

‘리얼리티(reality)’는 하나의 ‘레스(res)’, 보기컨대, 내 눈앞의 컵이 갖는 모양, 빛깔, 기능, 딱딱함, 무게나 위치 등과 관련된 성질(性質)[=Qualität(크발리퇴트)=어떠함]을 말한다. 희고 길둥글고 손잡이가 달린 ‘이’ 컵은 물이나 커피를 마시기 위한 도구로서 하나의 사물(事物)이다. 이 ‘컵 사물’이 갖는 것은 어떤 현실(現實)이 아니라 사물적 성질, 곧 사물성이다. 우리가 ‘현실(現實)’이라는 낱말로 번역해 온 잉글리시 낱말 리얼리티(reality)는, 엄밀히 말하자면, 사람이 자신의 현실에서 만날 수 있는 사물의 ‘성질’을 의미한다.



책상 위의 컵

리얼리티는 사물의 다양한 성질들을 한데 아울러 이르는 말로서 사물성을 뜻한다. ‘사물(事物)’은 ‘물(物)’과 그 ‘물(物)’에 걸려 일어난 일[=사건(事件)]’로 짜인 낱말이다. ‘물(物)’은 우리말로 ‘몸’이다. 몸은 여러 조각들이 유기적으로 짜여 모인 것으로서 살아있는 것도 있고, 그렇지 못한 것도 있다. 몸 가운데 ‘살음’과 무관한 것은 ‘몬’이라 부를 수 있다. ‘몬’은 그 짜인 것들이 고유한 기능(機能)이 없이 덩어리[=매스(mass)]로 뭉쳐진 것을 나타낸다. ‘컵’은 몬으로서 재료와 모양 그리고 기능 등이 한데 모아짜여 만들어진 것이다.

32) 백훈승, 「이성적인 것은 현실적이고, 현실적인 것은 이성적인가?」, 『범한철학』 (Vol.33, No.2), 범한철학회, 2004, 3.

컵이 책상 위에 놓여 있다는 것 자체가 하나의 ‘일어난 일[=사건]’이라면, 컵에 걸린 사건들은 헬 수 없이 많을 수밖에 없다. 컵의 ‘눈앞에’ 있음은 그 컵이 아직 쓸모가 있다는 것을 의미하고, 그것의 쓸모 있음은 그 ‘컵-물(物)’이 갖추고 있어야 할 모든 성질이 잘 유지되고 있다는 것을 뜻할 것이다. 이렇듯 컵의 리얼리티는 컵[=사물]이 갖는 사건적 특성과 물체적 속성(屬性)[=프라퍼티(property)]을 모두 포함한다. 리얼리티는 ‘실제로 있음’을 뜻하는 ‘실재(實在)’나 나타난 상황 전체를 뜻하는 ‘현실(現實)’을 일컫는 말이 아니라 ‘물(物)’의 성질이나 그 ‘물(物)에 걸쳐 일어날 수 있는 사건성’을 아우르는 사물성을 말한다.

만일 우리가 리얼리티를 ‘사물성(事物性)’으로 새기는 게 맞다면, 우리는 ‘버추얼 리얼리티’를 ‘가상 사물성’이나, 앞서 우리가 ‘가상(假想)’을 ‘떠오름’으로 뒀던 사실에 따라, ‘떠오른 사물성’으로 새겨도 좋다고 볼 수 있지 않을까? 이 물음에 대한 대답을 하기에 앞서 우리는 먼저 ‘버추얼 리얼리티’의 현상을 살펴볼 필요가 있다. 이 현상은 낱말의 사태를 넘어선 기술의 역사와 상품 시장 그리고 사용자의 체험에 관한 것이다. 나는 여기서 그와 관련된 낱말 현상을 주로 헤아려 본 뒤 현상에 알맞은 우리말로 ‘마치 사물성’을 제안할 것이다.

4. 버추얼 리얼리티(virtual reality)는 ‘마치 사물성’이다

버추얼 리얼리티는 컴퓨팅 프로세싱의 결과[=디지털 정보]가 화면과 스피커를 통해 사람의 눈귀로 느껴지는 사물성이다. 버추얼 리얼리티는 양쪽 눈의 시차를 만들기 위해 두 장의 화면이 필요하고, 초당 60~90 프레임에 달하는 화면 갱신율이 이루어져야 하며, 넓은 시야각 구현을 위해 영상을 술통 형태로 볼록하게 변형하는 배럴 왜곡(Barrel Distortion) 처리가 가능해야 하고,

나아가 접안렌즈에서 생기는 색수차를 상쇄하여 렌즈의 굴절률 변화에 따른 색의 번짐을 막을 수 있어야 한다.³³⁾ 이는 버튜얼 리얼리티가 통상적인 3D 그래픽 콘텐츠보다 더 높은 사양의 GPU(graphic processor unit)를 통해서만 구축될 수 있다는 것을 뜻한다.³⁴⁾

버튜얼 리얼리티의 한 보기로 페이스북의 ‘오쿨러스 퀘스트2’로 체험할 수 있는 온라인 게임을 꼽을 수 있다. 게임 속 버튜얼 리얼리티는 개발자가 상상으로 만든 만화나 동화 같은 세상으로 여겨지지만,³⁵⁾ 실제의 버튜얼 리얼리티는 사람이 가상의 공간, 보



기컨대, 깊은 바다나 화성 또는 다양한 여행지를 “시각·청각·촉각·미각·후각 등 감각정보를 활용하

여”³⁷⁾ 몸소 체험할 수 있도록 해 준다. 그것은 사람이 그 안에서

33) 김성완, 「VR 역사와 기술을 말하다」, 『가상현실을 말하다 Talking About Virtual Reality』, 클라우드북스, 2016, 210~211 살핌.

34) 버튜얼 리얼리티의 간단한 사양은 다음과 같다. 엔비디아(NVIDIA)의 GPU 가운데 동작 클럭을 높게 설정한 ‘GTX(GeForce Titan x) 1080 Ti’의 SM(Streaming Multiprocessor)은 내부에 32레인 벡터 유닛 4개가 있어 한번에 128개의 단정밀도(single-precision) 연산 병렬 실행이 가능하다. SM마다 128개의 CUDA(Compute Unified Device Architecture) 유닛이 갖춰져 있으므로 GPU 전체에선 3,584 개의 CUDA 코어가 있는 것이며, 4웨이(way) 텍스처 유닛 224개가 있고, 다이 트랜지스터 수는 120억 개며, 지오메트리 유닛 수는 28개이다. 고토 히로시게(後藤弘茂)의 주간 해외 뉴스, 「엔비디아 출시 지포스 GTX 1080 Ti, 소비자를 위한 최고의 GPU」, 출처:

<https://pc.watch.impress.co.jp/docs/column/kaigai/1047092.html>

35) 심재우 지음, 『메타버스 트렌드 2025』, 글라이더, 2021, 27 살핌.

36) 가상현실 기기 ‘메타 오쿨러스 퀘스트2’ 유튜브 광고, Quest is Ready, Friends are Ready. 출처:

<https://www.youtube.com/watch?v=CfTC-dPwLM&t=35s>

37) 김희수·박태정(2016), 56.

만나는 사물들이나 사람들과 상호작용할 수 있게 해 주고, 그것을 통해 원격 진료나 의료 실습을 하거나 공연이나 스포츠를 현장감 있게 즐길 수 있고, 나아가 그곳을 통해 상품이나 부동산을 사고팔 수도 있다.

‘버추얼 사물들’은 사람이 현실에서 마주하는 그것들과 그 있음의 방식은 매우 다르지만, 그것들이 사람에게 미치는 효과에서는 비슷할 수 있다. 보드리야르(Jean Baudrillard)는 현실보다 더 현실적이며 원본보다 더 원본다운 시물라크르(simulacres)가 현실의 것과 재현된 것의 차이를 허물 수 있다고 보았다.³⁸⁾ 시물라크르는 현실의 사물과 ‘같은 것’으로서, ‘더 이상 나눌 수 없는 것’이라는 뜻의 ‘아톰(atom)’에 빗대어 말하자면, ‘갈퉀’이라고 부를 수 있다. 갈퉀은 ‘현실에 없는 어떤 것을 그것이 마치 실제로 있는 것처럼 꾸며 놓은 인공물’을 말한다. 우리가 ‘레몬’이라는 말을 듣거나 레몬 사진을 보고 입에 침이 고였을 때, 그 말소리와 사진은 ‘우리’의 몸에 우리가 현실의 레몬을 먹을 때와 같은 ‘효과’를 나타낸다.³⁹⁾

버추얼 리얼리티는 디지털로 재현된 출력물들이 마치 실제로 있는 것처럼 느껴질 수 있도록 처리하는 기술이자 그 기술로써 나타낸 ‘가짜 사물들’을 말한다. 컴퓨팅 시스템과 디스플레이 등을 통해 눈앞에 ‘나타낸’ 3차원 공감각 환경(環境)은 누군가 그 안에서 만나는 ‘사물 이미지들’을 ‘실제 사물들’처럼 느끼면서 마주할 때 마치 눈앞의 생생한 현실처럼 다가올 수 있다.⁴⁰⁾ 이 현실감은 그 제작 기술의 수준이나 HMD, 데이터장갑, 데이터옷 등의 나타냄 장치들의 성능에 따라 느낌의 정도가 달라질 수 있다.

38) 고창택(2005), 7.

39) 이지훈, 「가상현실의 형이상학- 라이프니츠 철학의 옹호」, 『철학』(제58집), 한국철학회, 1999, 129.

40) 이채리는 이러한 관계를 다음과 같이 말하고 있다: “가상현실은 시스템이 생성한 이미지를 재현하고, 인간이 그것으로부터 현전감을 느끼면서 성립된다. 가상현실은 시스템과 인간의 경험이 함께 만들어낸 산물이라고 할 수 있다.” (이지훈(1999), 94)

버추얼 리얼리티는 ‘사물성을 눈귀에 다시 떠올리게 해 주는 기술’이다. 그렇게 떠오른 사물들은 눈귀의 차원에서는 거짓이라고 여겨지지 않고, 그런 점에서 ‘눈귀에 실제로 나타나 있는 것’이다. 관장(館障, 다치 스스무)은 ‘假想(가상)’이라는 일본 번역어가 ‘虛構(허구)’나 ‘虛(허)’의 뜻으로 오해될 수 있다는 점을 피하기 위해 2005년 ‘ $\uparrow$ +實(지츠)’라는 새로운 낱말을 만들어 ‘가상현실(假想現實)’을 대신할 새 번역어로 ‘ $\uparrow$ 實 現實(지츠 현실)’을 내놓았다.⁴¹⁾ ‘지츠 현실’은 그 지각과 경험의 방식에서 원물(原物), 실물(實物), 물체(物體), 실체(實體) 등에 대한 그것과 비슷한 현실, 달리 말해, 사물에 대한 우리의 실제 경험을 ‘그대로’ 불러일으키기 위해 제작된 현실을 말한다.

중국 위키백과는 ‘버추얼 리얼리티’의 번역어로 ‘虛擬現實(허의 현실)’과 ‘虛擬實境(허의실경)’, 그리고 ‘虛擬技術(허의기술)’과 ‘虛擬環境(허의환경)’ 나아가 ‘虛擬世界(허의세계)’ 등을 소개하고 있다.⁴²⁾ 이때 허의(虛儀)는 전자분야에서는 ‘가상(假想)’과 ‘사이버(cyber)’를 뜻하고, 일상어로는 ‘가정(假定)’ 또는 ‘허구(虛構)’를 의미한다. ‘허(虛)’는 ‘비어 있음’의 뜻이지만 허상(虛像)이나 허초점(虛焦點)[=버추얼 포커스(virtual focus)]의 경우는 ‘가정하여 설정하다’ 또는 “명목상으로는 다르지만 실질적으로는”⁴³⁾을 뜻하고, ‘의(擬)’는 ‘모의(模擬)’[=시뮬레이션(simulation)]의 뜻으로 본뜬을 뜻한다.

버추얼 리얼리티는 눈귀에 떠오른 사물성이 마치 실제의 사물성처럼 느껴지도록 해 준 것을 말한다. 이러한 실제 느낌의 가장 큰 특징은 상호작용이다. “어떤 경험이 마치 현실에 대한 경험인 것처럼

41) 館 障, 「第10回を記念する新字(ばーちゃる)の提案」, 『日本バーチャルリアリティ学会誌』(10巻4号), 2005, 18-19.

42) 维基百科 自由的百科全书(중국 위키백과), ‘虚拟现实’ 항목 살펴: <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%99%9A%E6%8B%9F%E7%8E%B0%E5%AE%9E>

43) 이지훈(1999), 129.

럼 나타나기 위해서는, 거기서 나타나는 현실이 우리의 자의적인 움직임에 대하여 반응해야 한다.”⁴⁴⁾ 만일 ‘떠오른 사물’이 사람과 실제로 상호 작용하게 된다면 사람들은 그것을 마치 실재하는 것으로 여기게 될 수도 있다. 몰입감(沒入感)[=임어시브니스(immersiveness)]은 사람이 어떤 느낌에 사로잡혀 그 느낌에 바탕을 두고 행동할 때의 ‘빠져들어 있음’을 말한다.

버추얼 리얼리티는 컴퓨팅 시스템을 통해 눈귀에 나타나는 것들이 마치 실제의 사물인 것처럼 여겨지도록 제작하는 기술과 그에 의한 불러일으켜진 효과를 말한다. 나는 ‘버추얼 리얼리티’를, 한마디로 말해,



‘마치 사물성’으로 부르려고 한다. ‘마치 사물성’의 한 보기를 살펴보자. 사용자가 HMD(Head Mounted Display) [=머쓰개=머리에 쓰는 퍼보이개] 속에서 펼쳐지는 ‘에베레스트 꼭대기’

에 올라섰을 때 그는 자신의 눈앞에 펼쳐지는 광경에 압도를 당했고, 그로써 자신이 실제의 에베레스트에 오른 게 아님에도 마치 그가 산 꼭대기에 오른 것처럼 느꼈으며, 그로써 진짜로 ‘어쩔한 느낌’까지 맛보았다. ‘마치 사물성’은 사람이 ‘재현된(떠오른) 사물’을 마치 그것이 진짜 사물인 것처럼 느껴질 때의 사물스러움을 말한다.

‘마치’는 우리가 이것과 저것을 맞추어 보았을 때 그 둘이 비슷하다고 여겨지고, 그로써 그 둘을 그 비슷함의 관계로 묶어 나타내는 말이다. ‘흡사(恰似)’가 서로 꼭 닮은 것가락 두 짝처럼 어떤 것이 다른 것과 ‘매우 비슷함’을 나타낸다면, ‘마치’는 이것과 저것이 서로 맞춰 놓은 것처럼 깔이 같고, 때가 같고, 곳이 같고, 생김새가 같음을 뜻한다. ‘마치’는 어떤 것들이 어떤 점에서 서로 꼭 맞아떨어지는 일, 또는 그것들이 알맞은 때에 알맞은 꼴로 만나

44) 이봉재(1999), 189.

45) [교육부TV] AI 미래직업탐험대 44회 - 가상현실전문가, 2016. 11. 15. 화면출처: <https://www.youtube.com/watch?v=5Nm5OW-TJQk>

거나 마주쳐 한데 잘 맞아떨어지거나 그것들을 서로 맞추었을 때 그것들이 서로 짝짝으로 잘 마주 닫히는 상태[=합(合)]가 되는 것을 말한다.

‘처럼’은 ‘어떤 체(體)로’의 뜻으로 어떤 것을 그 꼴이 같거나 비슷한 다른 것에 견주는 것을 나타낸다. ‘처럼’은 ‘같이’처럼 이것과 저것이 같은 범주나 부류 또는 등급에 속할 필요는 없다. ‘처럼’은 주어의 꼴을 나타내는 풀이말(얼다, 미련하다, 날고 싶다, 고개를 숙였다 등)에 구체성이나 생동감이나 이해를 돕기 위해 그 풀이의 내용과 비슷한 사물이나 사건 또는 행동 등을 ‘보기로 빌어와 내보이는 것’이다. 보기컨대 “그녀는 다리가 동태처럼 얼었다.”라는 글월은 ‘다리가 언 모양이나 꼴’이 마치 동태의 그것과 비슷하다는 점을 보기로 들어 ‘알기 쉽게 풀어준 것’이다.

버추얼 리얼리티는 컴퓨팅 시스템을 거쳐 사람에게 떠오른 것이 그에게 마치 실제의 사물처럼 느껴지는 ‘느낌 효과(效果)’를 불러일으켜 그가 마치 실제 현실에 처한 것처럼 여기도록 해 주는 ‘마치 사물성’이다. ‘마치 사물성’이 효과가 있을 때, 사람은 그에게 펼쳐진 ‘것들’을 실감나게 마주할 수 있고, 그로써 그는 그것들을 마치 실제 현실에서 만난 것처럼 그것들과 상호작용을 벌일 수 있다. ‘마치 사물성’이 ‘시스템과 사람’ 사이에서 안정적으로 구현된다면, 우리는 그 세계를 ‘독립된 세계’로 간주할 수도 있을 것이다.

이로써 나는 버추얼 리얼리티가 가상현실(假想現實)이 아니라 ‘마치 사물성’으로 뜻매김되어야 함을 밝혔다. ‘마치 사물’은 실제 사물과 반드시 똑같은 필요는 없지만 ‘느낌 효과’만큼은 분명하게 불러일으킬 수 있어야 한다. ‘마치 사물성’은 그것이 ‘디지털 기기들’의 매개를 거쳐 구현되어야 한다는 점에서 실재하는 것이 아니지만 사람이 느끼기에는 실제의 사물처럼 여겨져야 한다. 버추얼 리얼리티는 현실(現實)과 같은 게 아니라 사람이 자신의 현실에서 특정한 때에 체험할 수 있는, 간접적으로 재현된 사물성, 곧 ‘마치 사물성’이다.

참고문헌

<단행본>

- 『일성록(日省錄)』, 정조(正祖) 2년(1778), 5월 8일 강(한국고전번역원, 조동영 (역), 2000).
- 김성완, 「VR 역사와 기술을 말하다」, 『가상현실을 말하다 Talking About Virtual Reality』, 클라우드박스, 2016.
- 들뢰즈(G. Deleuze), 『베르그송주의-Le Bergsonisme(1966)』, 김재인 옮김, 문학과지성사, 1996.
- 심재우, 『메타버스 트렌드 2025』, 글라이더, 2021.
- 율곡 이이(栗谷 李珥, 1536~1584), 「지신장(持身章)」, 『격몽요결(擊蒙要訣)』.
- 이만도(李晩燾)(1916), 「愼齋周先生墓誌銘 并序」, 『響山文集』(卷之十二)(이성민(역), 한국고전번역원, 2010).
- 이현일(李玄逸)(1811), 「선부군(先府君) 가전(家傳)」, 『갈암집(葛庵集)』(附錄卷之四).
- 정지상(鄭知常)(1478), 「轉大藏經道場疏」, 『東文選』(卷之一百十)(남만성(역), 한국고전번역원, 1969).
- K. Barth, *Der Römerbrief*, Zollingken-Zürich: Evangelischer Verlag, 1954.

<논문>

- 고창택, 「사이버 세계의 존재론-가상현실실재의 존재론적 관계 분석 및 다른 세계들과의 비교를 중심으로」, 『철학연구』(93), 대한철학회, 2005.
- 구연상, 「하이데거의 존재물음과 ‘있다’의 근본의미」, 『존재론 연구』(Vol.26), 한국하이데거학회, 2011.
- 김재철, 「하이데거 철학에서 실재성의 문제」, 『현대유럽철학연구』, 한국하이데거학회, 2011.
- 김정민, 「가상현실 시장 및 주요 제품 동향」, 소프트웨어정책연구소, 2015.
웹사이트: https://spri.kr/posts/view/6053?code=ai_brief
- 김희수·박태정(2016), 「가상 현실(VR) 및 증강 현실(AR)의 기술 동향 및 게임 엔진에서의 구현 사례」, 『정보와 통신』(Vol.33 No.12), 한국통신

학, 2016.

- 백훈승, 「이성적인 것은 현실적이고, 현실적인 것은 이성적인가?」, 『범한철학』(Vol.33, No.2), 범한철학회, 2004,
- 안수진 · 김주연, 「가상현실(Virtual Reality)개념과 국내 선행연구 동향」, 『한국실내디자인학회 2018년도 춘계학술발표대회 논문집』, 한국실내디자인학회, 2018.
- 이동석, 「‘애매하다’의 의미 변화와 ‘애먼’의 어원」, 『민족문화연구』제 81호, 고려대 민족문화연구원, 2018.
- 이봉재, 「경험 양식으로서의 가상 현실」(181-208), 『정보 사회의 철학적 진단』, 철학과현실사, 1999.
- 이종관, 「가상현실의 형이상학과 윤리학-자아파열적인 가상현실의 형이상학적 특성에서 비롯되는 윤리적 진공상태에 대한 고찰」, 『철학』(54), 한국철학회, 1998.
- 이지훈, 「가상현실의 형이상학- 라이프니츠 철학의 옹호」, 『철학』 제58집, 한국철학회, 1999.
- 이채리, 「가상현실의 비실재론적 현실성」, 『과학철학』(Vol.6 No.2), 한국과학철학회, 2003.
- 정소라, 「가상현실 수용자에 대한 현상학적 연구: 메트로-폰티의 지각이론 및 헨스의 ‘코드 속의 신체’ 개념을 중심으로」, 『현대미술사연구』(46), 현대미술사학회, 2019.
- 천병석, 「동서의 현실과 신학적 현실개념 - 동양신학을 위한 예비검토」, 『신학사상』, 한신대학교 신학사상연구소, 2015.
- 하예나 · 유은영, 「가상현실(VR)과 증강현실(AR)을 사용한 인지 중재에 대한 체계적 문헌 고찰_작업치료분야를 중심으로」, 『대한작업치료학회지』(Vol.29 No.4), 대한작업치료학회, 2021.
- 舘 暲, 「第10回を記念する新字(ばーちやる)の提案」, 『日本バーチャルリアリティ学会誌』(10巻4号), 2005.

<웹사이트>

[교육부TV] AI 미래직업탐험대 44회 - 가상현실전문가, 2016. 11. 15.

화면출처: <https://www.youtube.com/watch?v=5Nm5OW-TJQk>

가상현실 기기 ‘메타 오쿨러스 퀘스트2’ 유튜브 광고, Quest is Ready,
Friends are Ready. 출처:

<https://www.youtube.com/watch?v=CfTC-dPwLm&t=35s>

고토 히로시게(後藤弘茂)의 주간 해외 뉴스, 「엔비디아 출시 지포스 GTX
1080 Ti, 소비자를 위한 최고의 GPU」, 출처:

<https://pc.watch.impress.co.jp/docs/column/kaigai/1047092.html>

<사전>

“디나진뉘”, 『우리말샘』. 출처:

<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/adce09d991b346f3a67296be6e0f7c4e>

“實”, 신동윤의 『한자로드(漢字之路)』. 여기서는 네이버 한자사전 “實”

항목. 출처:

<https://hanja.dict.naver.com/#/entry/ccko/7dcb0eef90054d5a88fb56fef0c51ddc>

‘虚拟现实’, 维基百科 自由的百科全书(중국 위키백과). 출처:

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%99%9A%E6%8B%9F%E7%8E%B0%E5%AE%9E>

“현실(現實)”, 네이버 국어사전. 출처:

<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/22266aa4bc2d4b82886e6cd36e4eb40c8>

“Virtual reality”, Wikipedia; https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_reality

“virtual reality”, 일본 Wikipedia. 출처:

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%90%E3%83%BC%E3%83%81%E3%83%A3%E3%83%AB%E3%83%BB%E3%83%AA%E3%82%A2%E3%83%AA%E3%83%86%E3%82%A3>

“virtual”, Online Etymology Dictionary. 출처: <https://www.etymonline.com>

‘Realität’, 『HISTORISCHES WÖRTERBUCH DER PHILOSOPHIE』(BAND 8),
Schwabe & Co. AG · Verlag · Basel, 1992.

<Abstract>

Defining Virtual Reality in Korean

Yeon-Sang GU

(Sookmyung Women's Univ.)

This article presents an in-depth analysis of the Korean words “gasang [= 가상 (假想)]” and “hyeonsil [= 현실 (現實)],” the English phrase “virtual reality,” and the Korean word “samul [= 사물 (事物)],” related to “gasang hyeonsil [= 가상현실 (假想現實)]” to explain virtual reality phenomenologically. Virtual reality is defined as “as-if reality [= machi samulsung (마치 사물성)].” The meaning of “virtual” is closer to the Korean word for “rise [= tteooreum (떠오름)]” or that for “borrow [= billyeoom (빌려옴)]” than that for “virtual [= gasang (가상)].” “Reality” refers to the quality of ‘res[=thing]’, which is defined as “what an object is like.” “Virtual Reality,” used as a compound noun, refers to “objectivity” or “the quality of res,” which evokes a “feeling effect” between a computing system and a person. It refers to allowing a person to interact with a computing system and thereby experience a virtual object as if it were a real object.

KeyWords: gasang[=가상(假想)], hyeonsil[=현실(現實)], virtual, reality, ‘as-if reality’ [=machi samulsung(마치 사물성)]

논문접수일: 2022.03.28.	심사완료일 1차 심사: 2022.04.14. 2차 심사: 2022.04.14. 3차 심사: 2022.04.15.	게재 확정일: 2022.04.19.
-------------------------------	--	--------------------------------