

# 문화진화 관점에서 본 중독사회

## Addiction Society in the Perspective of Cultural Evolution

김양태<sup>†</sup>

Yang-Tae Kim, M.D.<sup>†</sup>

### ABSTRACT

**Objectives** : Although South Korea has achieved a high level of economic growth, addiction is becoming more prevalent in communities. In the 21st century, behavioral addiction is spreading quickly as well as substance addiction. Especially since 2010, digital addiction such as the Internet, smartphones and games has been proliferating in society. The purpose of this paper was to explain why modern society has turned into an addiction society from the perspective of the cultural evolution. **Methods** : The diverse literature in relation to cultural evolution addiction society were searched and reviewed. **Results** : At first, how a culture occurred through shared intentionality and language in prehistoric times was discussed. Next, how cultural evolution has progressed from agricultural, scientific, to industrial revolution was addressed. Then, psychological mechanisms behind the cultural evolution were suggested in terms of anxiety and narcissism. Last, neurobiological mechanisms under addiction society were provided from the perspective of the left brain and dopamine. **Conclusion** : Considering the negative aspects of the addiction society, I hope that we would be aware of the authentic existence and live as one.

**KEY WORDS** : Cultural evolution · Addiction society · Narcissism · Left brain · Dopamine.

### 서 론

전통사회에서 현대사회로 이행되면서 경제적 수준은 향상되었지만 중독 현상은 사회 전반에 더 만연해 지고 있다. 21세기에 접어들어서는 물질중독 뿐 아니라 행위중독도 빠르게 확산되고 있다. 특히 2010년 이후로는 인터넷, 스마트폰, 게임과 같은 디지털 중독이 확산되며, 중독발생연령이 낮아

져 초등학생 사이에서도 흔히 볼 수 있게 되었다. 따라서 성인의 생산성 저하 및 학생의 학습기회 박탈 등과 같이 중독으로 인한 피해는 전 연령대에 나타나고 있다. 본 논문에서는 현대사회가 중독사회로 변하게 된 이유를 확인하고자 한다. 먼저 문화진화의 관점에서 선사시대의 문화발생과정을 확인하고, 서양역사가 중독사회로 이행되는 과정을 살펴볼 것이다. 그리고 문화진화의 이면에 깔린 심리학적, 신경생물학적 기전을 살펴보고자 한다.

### 본 론

#### 1. 문화진화와 중독사회

인간은 다른 동물들과 달리 문화를 창조하고 다음 세대에 전달할 수 있는 능력을 가지고 있다. 세대가 거듭될수록 사회 구성원과 환경이 달라지므로 그 사회의 문화도 변화하게 된다. 문화의 변이가 거듭될수록 사회 구성원의 신념, 관념, 가치도 따라서 변하게 되므로 문화진화가 일어나게 된다.<sup>1)</sup> 문화의 창조, 변이, 진화의 원동력은 여러 가지 요인이 있겠지만 그 중 공동지향성(shared intentionality)과 언어가 중요한 요소라고 밝혀지고 있다.<sup>2-4)</sup> 여기서는 우선 공동지향성과 언어에 의해 어떻게 문화가 창발되었는지 알아보겠다. 이어서 서양에서 시대가 변천함에 따라서 문화도 어떻게 변해가는지 살펴본 후, 마지막으로 현대의 중독사회가 어떻게 출현했는지 개관하겠다.

#### 1) 공동지향성과 언어

Tomasello는 인류가 문화를 창조할 수 있었던 결정적인 기반으로 공동지향성을 발달시켰기 때문이라고 제안하였다. 초기 인류는 생태환경이 바뀐 탓에 먹이 찾기를 하기 위해 파트너와 협력을 해야 하는 상황이었다. 그래서 생존을 위해서는 가족과 친족을 넘어 협업하는 파트너에게까지 상호의존이 확대되었다. 상호의존하는 두 파트너는 공동의 관심이나 목표를 달성하기 위해 협력적 의사소통을 발전시키게 되었다. 이렇게 지향점을 공유하면서 너와 나를 넘어서 우리나라는 인식을 하게 되었다. 이렇게 발달한 공동지향성은 두 파트너가 서로를 존중하고 상대도 나만큼 중요하다는 인식을 낳

계명대학교 의과대학 정신과학교실 Department of Psychiatry, School of Medicine, Keimyung University, Daegu, Korea

<sup>†</sup>교신저자 : 김양태, 42601 대구광역시 달서구 달구벌대로 1035

TEL : (053) 258-4884 · FAX : (053) 258-4882

E-mail : 1155kyt@hanmail.net

접수일 : 2020년 3월 5일 / 수정일 : 2020년 3월 17일

심사완료일 : 2020년 3월 18일

게 하였다. 이러한 새로운 인지 발달은 공동의 성공을 위해 각자의 역할을 충실히 다하는 책임감을 발달시키게 되었다.<sup>2)</sup>

Tomasello의 이러한 제안은 공동지향성에 대한 유인원과 인간의 비교연구에 기반을 두고 있는데 인간과 달리 유인원은 공동지향성을 보이지 않는다. 그가 한 모의실험을 예를 들면, 엄마와 소아가 같이 책을 보면서 놀다가 이제 책을 정리하는 상황이다. 엄마가 책을 다시 책장에 넣기 위해 두 손으로 책을 들고 간다. 엄마가 책장 문이 닫혀 있어서 잠시 머뭇거리는데 소아는 엄마를 보면서 책장 문을 열어 준다. 이러한 행위는 침팬지에서 보이지 않는데, 그 이유는 지향점을 공유하지 못하기 때문이라는 것이 그의 주장이다. 엄마가 도와 달라는 말을 하지 않았음에도 소아는 엄마가 하는 행위의 지향성을 이해하고 공유함으로써 책장 문을 열어 줄 수 있는 것이다.<sup>5,6)</sup>

초기 인류에서 공동지향성이라는 인지능력이 발달함과 더불어 파트너들과의 상호작용이 증가하였을 것이다. 그리고 구성원들 사이에 의사 소통하는 방법 또한 발달하여 음성언어가 출현하였을 것이라고 Tomasello는 추측한다.<sup>7)</sup> 이 제안의 근거는 인간과 다른 유인원들의 의사소통 방식에 대한 비교 연구인데, 유인원에서는 인간이 사용하는 손가락으로 가리키기, 상징제스처, 음성언어가 보이지 않는다. 소아를 포함한 인간은 손가락으로 제 3의 대상을 가리키며 두 사람이 모두 그 대상을 함께 주목하는 공동지향성을 보인다. 하지만 유인원에서는 손가락으로 가리키는 행위가 지향점의 공유를 보이지 않고, 다만 손가락으로 자신의 몸 부위를 가리키며 자신의 신체 부위를 긁어 달라는 요청의 의미 정도에 그친다. 또한 유인원은 상징적인 몸짓이나 목소리를 사용하지 못하는데 비해, 인간은 상징제스처를 통해 현장에 있지 않는 상황이나 사물을 재현할 수 있다. 따라서 이러한 제스처를 통해 공유할 수 있는 지향성의 내용은 손가락 지시보다 공간적으로 확장된다. 그리고 시간적 관점도 확대되는데, 손가락 지시가 답을 수 있는 공유지향성이 현재의 상황 장면을 벗어날 수 없다. 하지만 상징제스처는 현재를 넘어 과거에 있었던 상황을 연상하고 미래를 상상할 수 있게 도와준다. 이어서 상징제스처가 음성언어와 결합하여 의사소통을 하게 됨으로써 이러한 상황들은 연결되고 공유지향성은 더욱 확대된다.

초기 인류가 현대 인류로 진화하면서 집단 규모가 점차 커지게 되고 공유지향성은 집단지향성(collective intentionality)으로 발전하고 진정한 음성언어도 출현하게 된다.<sup>2,7)</sup> 집단 구성원이 증가함에 따라 모든 구성원이 직접적인 방식으로 의사소통을 하기 어려워지므로 새로운 의사소통 방식이 필요하게 된다. 손가락 지시와 상징제스처는 소수의 구성원들 사이에서 직접적으로만 소통할 수 있는 방식이므로 간접적

으로도 소통할 수 있는 방식이 요구되는데 그것이 진정한 음성언어이다. 유인원에서도 음성언어가 있지만 소리와 기호를 결합하여 문장을 만들지 못하는 반면, 인간은 무한한 문장을 만들어 낸다.<sup>3)</sup> 문장들이 이어지면서 이야기를 만들어 내고 집단에 속한 인간들이 그 이야기를 공유함으로써 집단지향성이 등장하게 된다. 집단지향성을 통해 구성원들은 이야기 그물망을 함께 짜는데, 날씨, 땅, 맹수와 같은 세상에 대한 정보와 구성원들 사이의 관계에 대한 정보를 더 많이 공유하고 다음 세대에 전달한다. 이야기의 그물망에는 세상과 사회 관계라는 객관적인 실재뿐만 아니라 상호주관적 실재도 함께 짜진다.<sup>4)</sup> 구성원들 사이의 공통된 신념, 관념, 가치는 부족정신, 애니미즘 등을 만들어 내고, 가상의 실재가 구성원들 사이에서는 상호주관적 실재로 변하게 된다. 상호주관적 실재는 집단의 응집력을 강화하는 접착제 역할을 하여 더 많은 구성원들이 함께 믿게 되므로 의미 있는 그물망으로 변하게 된다. 이러한 의미 있는 그물망들은 그 집단의 문화적 공통기반이 되어서 구성원들 사이의 관습이나 규범 등으로 발전하게 된다. 관습과 규범이 정해지면 구성원들은 그가 속한 집단의 가치관과 어긋나지 않게 행동해야 된다는 의무감을 느낀다. 그리고 그 집단이 추구하는 옳고 그름을 내면화하며 거기에 맞게 행동하지 않으면 죄책감을 느끼게 된다.<sup>2)</sup>

## 2) 문화진화

지금까지는 인류가 공동지향성과 언어를 통해 문화를 창조하는 과정을 살펴보았다. 여기서부터는 문화진화의 관점에서 서양문화의 패러다임이 어떻게 바뀌는지를 고찰하고자 한다. 농업혁명, 과학혁명, 산업혁명을 거치면서 문화를 지배하는 키워드가 어떻게 달라지는지 개관할 것이다.

농업혁명을 거치면서 인류는 대도시와 제국을 건설하였고 급증한 구성원들 사이의 사회적 연결을 강화하는 새로운 그물망이 필요해졌다. 구석기시대까지의 상호주관적 실재였던 애니미즘, 부족정신으로는 대규모의 사회적 결속을 이끌어낼 수 없었다. 그래서 위대한 신과 같은 상호주관적 실재가 창발되었고 신화라는 그물망이 촘촘히 짜지게 되었다. 제국을 경영하기 위해서는 상호주관적 실재뿐만 아니라 객관적 실재도 중요해졌다. 사회 구성원의 재산 및 세금을 잘 관리하기 위해서는 숫자라는 새로운 도구가 필요해졌다. 이어서 또 다른 문제가 생겼는데 재산 및 세금과 관련된 수학적 정보가 급증하면서 인류의 뇌가 감당할 수 있는 한계를 벗어났다. 메모리 과부하가 걸리면서 수학적 정보를 처리할 수 있는 새로운 방법이 필요하였는데, 이를 위해 "쓰기"가 등장하였다.<sup>4)</sup>

수학적 정보를 숫자로 쓰기를 하여 메모리 과부하를 해결하면서 이야기 그물망에 관한 정보들도 기록하려는 욕구가

점차 생겼을 것이다. 하지만 이야기 그물망을 쓰기로 옮기는 것은 숫자만큼 쉬운 작업이 아니었고 여러 단계의 진화를 거쳐야 했다. 그림문자의 단계를 지나 단순화를 반복하면서 비로소 알파벳이라는 표기 체계가 발명되었다. 이제 이야기 그물망은 알파벳으로 기록할 수 있게 되었고 문자가 지중해 전역에 퍼져나갔다. 하지만 해결해야 할 문제가 하나 더 있었다. 당시 알파벳은 처음에는 자음으로만 구성되었기 때문에 이야기 그물망의 뜻이 불분명하고 모호한 경우가 많았다. 모음이 발명되면서 이 문제는 해결이 되었고 드디어 문자는 서구역사의 주역으로 등장하였다.<sup>8)</sup>

구전되던 이야기 그물망이 문자로 기록되면서 상호주관적 실재가 통용되는 방식도 변하게 되었다. 여러 사람들이 모여 이야기꾼의 그물망을 들던 방식에서 책을 읽는 방식으로 변하면서 상호주관적 실재의 내용 또한 변모하게 되었다. 신화나 서사시가 저물고 신학이 출현하게 되었고, 다신교는 점차 유일신교로 거듭나게 되었다. 문서로 기록된 이야기 그물망은 구전 방식보다 사람들로 하여금 가상의 실재를 더욱 쉽고 강력하게 믿도록 하는 힘이 있었다. 유일신을 기록한 텍스트가 유일신을 대신하면서 텍스트 자체가 권위를 가지게 되었다. 인류의 기억을 돕는 심부름꾼으로 태어난 문서는 점차 인류의 주인으로 자리를 바꾸게 되었다.<sup>4,9)</sup>

문서의 권위는 성경의 출현으로 최고 정점에 다다랐다. 고대 문명의 문서는 상호주관적 실재에 대한 가이드북 정도였지만 중세시대부터 성경은 이제 전지전능한 권위를 부여 받게 되었다. 성경은 하느님이 존재하고, 사람들에게 지켜야 할 규범을 제안한다. 만약 하느님의 명령에 복종하면 천국에 들어갈 것이지만 복종하지 않는다면 지옥으로 떨어질 것이라는 계약을 제시한다. 성경의 이러한 명령과 계약은 절대 권위로 발전하였고 종교는 중세 서구사회의 질서를 유지시키는 버팀목이 되었다. 기독교가 중세 서구사회의 문화적 공통 기반이 되어 관습으로 자리잡게 되면서 사람들은 명령과 계약을 지켜야 한다는 의무감이 생겼고 그것을 어기면 죄책감을 느끼게 되었다.

서구 사회의 상호주관적 그물망의 허브였던 종교는 과학혁명이 진행되면서 그 자리를 이성에게 내주었다. 과학혁명에 의해 새로 밝혀진 객관적인 과학지식이 신을 대신하였고 이성의 힘으로 세상을 지배할 수 있을 거라고 믿었다. 합리적인 이성으로 과학지식을 만드는데 가장 중요한 역할을 한 도구는 수학이었다. 대양을 횡단하고 신대륙과 바다의 지도 작성을 위해서는 새로운 천문학적 계산과 측량이 필요하였고, 수학은 이렇게 수집된 데이터를 정량화하여 과학지식을 만들어 나갔다. 과학지식이 쌓여감에 따라 신학이 해결하지 못했던 기아, 역병과 같은 문제들이 점차 해결되었고, 이성은 권좌

에 앉게 되었다. 상호주관적 실재는 이제 이성을 중심으로 세상에 대한 그물망을 새로 엮었고, 이성의 힘으로 자연을 개척하면 인류가 행복해질 수 있다는 세계관이 만연하게 되었다.

이러한 세계관이 현실화된 것은 과학혁명부터 산업혁명 전후까지 몇 가지 혁신이 함께 진행되면서 가능해졌다. 합리적인 과학지식이 쌓이면서 사유재산권의 확립, 자본시장의 등장, 수송과 통신의 발달이 동시에 이루어지면서 부의 축적이 일어났다. 서구 사회가 근대로 접어들면서 왕권은 약해지고 시민권이 강화되기 시작하였다. 그러면서 사유재산권이 점차 확립되었는데 이로써 사람들은 자신의 부를 창조하고자 하는 동기가 생겼다. 그리고 과학지식에 대한 저작권이 제도화되면서 지적 혁신을 위한 원동력으로 자리잡게 되었다. 하지만 재산권과 혁신 능력만으로는 부의 축적이 이루어질 수 없었을 것이다. 합리적 과학지식을 바탕으로 한 야심 찬 계획을 실현해 내기 위해서는 대규모의 자본이 필요하였다. 자본시장이 형성됨으로써 자금과 혁신 능력은 시너지를 발휘하였고 혁신적인 제품의 대량생산이 가능해졌다. 마지막으로 혁신적인 제품이 소비자에게 빠르고 싸게 전달되기 위해서는 효율적인 통신과 수송의 발달이 동반되어야 했다. 그렇지 않으면 대량생산된 제품들은 소비자에게 운송되지 못하고 그 생명을 잃어버릴 것이기 때문이다. 대서양을 가로지는 전신망이 구축되고, 증기기관차가 달릴 수 있는 철도가 개통됨에 따라 제품은 소비자에게 신속하고 저렴하게 배달될 수 있었다. 이렇게 세상은 점점 물질적으로 풍요로워졌고 부는 가파르게 축적되었다. 부의 축적이 진행되면서 합리적 이성이면 무엇이든 다 할 수 있다는 가치관이 만연해졌고, 이제 이성은 상호주관적 실재의 왕이 되었다.<sup>10)</sup>

### 3) 중독사회

산업혁명을 통해 축적된 부는 20세기 초반까지 서구사회를 가파른 경제성장으로 이끌었다. 이러한 성장 위주의 산업자본주의는 세계 1, 2차 대전과 공산주의와의 대립으로 잠시 주춤하다가 20세기 후반이 되면서 점차 활기를 되찾기 시작하였다. 그리고 1990년대 새로운 동력이 등장하였는데 바로 컴퓨터와 금융자본이 서로 상승작용을 하였고 호황기는 다시 찾아왔다. 이전까지 경제성장을 주도했던 것은 생산이었지만 이 시기부터는 경제성장의 주역이 바뀌었다. 산업자본주의에서는 경제성장을 위해 끊임없이 생산량을 늘려 파이를 키우는데 초점을 맞추었다면 이제부터는 파이를 키우기 위해 소비도 중요해졌다. 컴퓨터와 금융자본은 인터넷을 통한 온라인거래 시대를 열었고 소비는 그 규모가 커져갔다. 소비자본주의의 도래로 인해 돈은 이성으로부터 상호주관적 실재의 왕관을 찬탈하였고, 돈이 있으면 뭐든지 살 수 있다

는 가치관이 팽배해졌다. 지금부터는 현대인들이 소비에 어떻게 중독되는가를 기업의 마케팅 전략과 상품의 포장화를 중심으로 살펴보고자 한다.

산업자본주의에서 경제성장이 한계에 부딪힌 이유는 기업이 상품을 아무리 생산을 많이 하여도 소비자가 그 상품을 구매하지 않으면 경제가 순환되지 않기 때문이었다. 그래서 기업은 소비자의 상품 구매력을 늘리기 위해 다양한 마케팅 전략을 수립하여 모델을 주기적으로 바꾸고, 다양화하고, 모델들 사이의 차등을 주었다. 자동차로 예를 들면, 주기적으로 각 모델의 사양을 조금씩 변경시켰는데 브레이크와 변속기와 같은 부품을 향상시키기도 하였지만 대개는 겉모습이나 스타일을 바꾸었다. 이러한 전략은 사람들로 하여금 최신 모델을 가졌다는 기쁨을 선사하였고 자신이 시대를 앞서간다는 안도감도 심어주었다. 그리고 자동차회사는 동시에 여러 가지 모델을 만들었는데, 저가부터 최고급 사양까지 다양한 자동차를 내놓았다. 기업들은 소비자에게 그들의 사회경제적 지위에 맞는 차를 선택하도록 배려한다고 홍보했지만, 소비자에게 고급 모델에 대한 욕망을 은연 중에 심어주기 위한 속셈이기도 했다. 다시 말해, 더 고급 차를 탈수록 자신의 지위가 높아진다는 허상을 심어주어 과시 소비를 유발시키기 위한 전략이었던 것이다. 과시 소비가 더 촉진되기 위해서는 또 다른 전략이 필요했는데 자동차 회사는 저금리로 돈을 빌려 주는 자체 금융 서비스도 제공하였다. 이러한 마케팅 전략들은 소비자들에게 새로움과 지위 향상이라는 선물을 주기적으로 선사하였고 과시 소비는 필수 소비로 변해갔다.<sup>11)</sup>

상품의 포장화도 소비를 왕성하게 촉진시키는데 큰 기여를 하였다. 산업자본주의와 함께 음식을 포장하여 대량판매를 할 수 있게 됨으로써 이전에는 구하기 힘들었던 음식들이 싼 가격으로 대중에게 제공되었다. 대표적인 예로 통조림과 병조림을 들 수 있는데, 고기를 통조림 혹은 병조림으로 포장하여 판매하면서 소비자들은 계절과 상관없이 일년 내내 고기를 구입할 수 있게 되었다. 설탕의 소비는 탄산음료와 초코바의 등장으로 대중화가 되었다. 코카콜라의 등장과 함께 비로소 시작된 탄산음료의 역사는 대중을 설탕에 맞들리게 하였다. 그리고 처음에는 쓴맛 났던 초콜릿이 설탕을 다량 포함된 초코바로 변하면서 설탕 소비는 촉진되었다. 산업혁명 이전에는 귀했던 음식이 대중화되면서 자연의 희소성과 인간의 욕망 사이의 균형을 무너뜨리면서 쾌락을 변질시켰다. 인간은 희소한 음식을 먹고자 하는 욕망이 있고 그것을 먹을 때 쾌락이 발생한다. 하지만 포장된 음식은 더 이상 희소하지 않아서 인간의 욕망을 자극하지 않고 쾌락도 선사하지 않게 되었다. 오히려 소비자가 지루하고 따분하게 여기게 되면서 기업은 수요를 창출하기 위해 또 다른 마케팅 전략을 동원하

였다. 대중의 미각을 더 자극하기 위해 포장된 음식에 더 많은 당분과 감미료를 섞었고, 눈길을 끄는 컬러 상표로 상품을 포장하고, 입에 맴돌게 하는 브랜드 송을 광고하였다. 인간의 욕망과 자연의 희소성 사이의 긴장관계에서 발생하던 쾌락의 단절은 비단 음식만이 아니었다. 미각 이외에도 시각 청각의 영역에서도 응축되고 포장된 상품이 개발되었는데 그 예로 사진, 영화, MP3파일 등이 등장하였다. 사진, 영화, MP3파일과 같은 상품들이 그림, 연극, 공연과 같은 창작물들을 대체하면서 신선함과 전율은 무더지게 되었다. 그래서 시간이 지날수록 사진은 더 컬러화되었고, 영화는 구성은 복잡해지고 장면이 더 강렬해졌고, 음악의 비트는 더 강하고 박자는 더 빨라졌다. 이러한 방식으로 포장된 쾌락은 접할수록 쉽게 질리기 때문에 자극의 강도를 계속 높게 되었다.<sup>12)</sup>

다양한 마케팅 전략과 포장된 상품으로 말미암아 소비는 활성화되었고, 온라인 거래가 이루어지면서 소비자본주의는 정점을 향해 달려가고 있다. 온라인 거래를 통해 즉각적인 결제가 가능해짐에 따라 이제 만족을 위해 기다리지 않아도 된다. 이러한 편리성은 즉각적인 만족을 추구하게 만들고 충동적인 소비에 중독되게 만들었다. 이제 절약은 악덕이 되고 소비는 미덕으로 장려되고 있다. 소비는 성장의 원동력이므로 번 돈을 저축하지 말고 소비하라는 중독사회로 변한 것이다. 소비가 삶의 중심이 되면서 돈은 상호주관적 그물망의 신으로 올라선다.

## 2. 문화진화의 심리학적 기제

앞서 문화진화의 관점에서 초기 인류부터 21세기에 이르기까지 상호주관적 실재가 어떻게 변하였는지 살펴보고자 한다. 초기 인류에서는 공동지향성과 언어를 통해 이야기 그물망이 연결되면서 문화가 창발되었다. 농업혁명을 통해 숫자, 문자가 개발되면서 신화, 신학이라는 그물망이 생겼고, 과학혁명을 거치면서 이성의 그물망이 짜졌다. 산업혁명을 통해 발달된 산업자본주의는 20세기 후반에 소비자본주의로 변모하면서 중독사회가 탄생하였고 그물망은 돈을 중심으로 재편되었다. 여기서부터는 먼저 문화진화를 거듭하는 동안 시대 별로 형성된 그물망의 주제를 심리학적 용어로 규정해 보고자 한다. 이어서 각 시대마다 느끼는 불안이 어떻게 변화했는지를 살펴본 후, 마지막으로 시대에 따라 성격 유형이 어떻게 달라졌는가를 고찰하고자 한다.

공동지향성과 언어를 통해 초기 인류가 만든 그물망의 주제는 애니미즘, 정령, 요정 등으로 민담, 신화와 같은 이야기를 통해 구현되었다. 이것은 용이 말한 집단무의식과 유사하다. 집단무의식은 출생, 죽음, 영웅, 신, 어머니, 대지, 거인, 해와 달과 같은 인류에게 보편적이고 선형적인 원형들로 구성된다. 이러한 주제들이 민담과 신화에 반복적으로 재현됨으

로써 초기 인류에서 상호주관적 실재로 자리잡게 되었을 것이다. 이후 인류가 농업혁명을 통해 대도시와 제국을 형성하고, 숫자와 문자를 개발하여 문서가 발달하게 되었다. 이제 신학이 그물망의 주제가 되었고 다신교는 점차 유일신교로 변하였다. 유일신은 인류에게 구원을 위해 지켜야 할 규범을 제시하였고, 규범이 사람들의 내면의 중심에 자리잡게 되었다. 이것은 프로이트가 말한 초자아와 유사한 면이 있다. 초자아는 오이디푸스기를 거치면서 아버지의 가치관, 도덕률 등을 동일시함으로써 형성된다. 초자아의 기능이 강해지면 올바른 행동에 대한 의무감과 올바르지 못한 행동에 대한 죄책감이 심해진다. 마찬가지로 중세시대의 시민들도 신이 제시한 규범을 지켜야 한다는 압박감에 시달렸을 것이고, 그것을 어겼을 때 후회와 죄책감에 괴로워하였을 것이다. 과학혁명을 거치면서 서구사회는 이성이라는 새로운 그물망을 형성하였고 산업혁명이 진행되면서 생산성, 합리성, 효율성이 강조되었다. 이것은 현실원칙에 입각해 환경, 초자아, 이드 사이의 갈등을 타협하고 중재하는 역할을 담당하는 자아와 유사한 성격을 지닌다. 산업자본주의의 경제 성장을 위해 합리적인 과학지식, 정당한 사유재산권, 효율적인 수송과 통신을 발달시켜 온 서구인에게서 자아는 분명 핵심적인 역할을 수행하였을 것이다. 20세기 후반 소비자본주의가 등장하면서 돈이라는 그물망이 형성되었고 편리성, 즉흥성, 충동성도 함께 보편화되었다. 이것은 쾌락원칙에 의해 작동되고, 즉각적인 충족을 바라는 본능적인 욕구인 이드와 유사하다. 마찬가지로 현대인들도 욕망의 충족을 위해 돈으로 상품을 즉흥적으로 충동적으로 구입하면서 쾌락을 느낀다. 하지만 프로이트가 제시한 이드와 현대인들의 욕망 사이에는 차이가 있는 것 같다. 프로이트는 이드가 무의식이라고 했지만 현대인들의 욕망은 더 이상 무의식으로 보이지는 않는다. 이것은 시간성을 고려해본다면 쉽게 이해될 수 있을 것 같다. 프로이트가 살았던 시대는 1900년대 전후였으므로 아직 이성 중심의 사회였으므로 이드가 무의식이었겠지만, 21세를 살고 있는 현대인에게는 이드가 무의식이라는 개념은 맞지 않아 보인다. 현대인들의 성본능과 공격성은 이제 수면 위로 떠올라 있으며, 바람에 따라 흔들리는 파도처럼 유행에 따라 춤을 추는 것처럼 보인다.<sup>13,14)</sup>

지금부터는 문화진화가 집단무의식, 초자아, 자아, 이드로 이행되면서 각 시대별로 불안이 어떻게 달라지는가를 살펴볼 것이다. 집단 무의식의 시대에 살았던 초기 인류는 죽음을 자연으로 다시 돌아가는 것으로 여겼기 때문에 죽음에 대해 불안해 하기 보다 자연스러운 과정으로 받아들였을 것이다. 그러므로 Heidegger가 말한 본래적 실존(authentic existence)으로 살아갔을 것으로 보인다. 하지만 농업혁명이 진행

되면서 인류는 땅을 경작하고 동물을 길들여야 했으므로 자연과의 공생관계가 무너져 갔다. 따라서 죽음은 자연으로의 복귀가 될 수 없었고 죽음이라는 사태를 존재불안으로 느끼게 되었다. 이것을 극복하기 위해 상호주관적 그물망은 신이 죽음을 관장한다는 이야기를 만들어냈다. 인간이 지어낸 이야기는 이제 인간의 주인이 되었고 인류는 점차 비본래적 실존(inauthentic existence)으로 변해갔다. 초자아시대 넘어 오면서 신의 구원을 통해 천국에 갈 수 있다고 믿으면서 존재불안은 수면 아래로 내려갔다. 대신 신이 제시한 규범을 어겼을 때 죄책감을 느끼는 초자아 불안이 등장하였다. 이후 자아시대에서는 이성으로 유포피아를 건설할 수 있다는 환상이 만연하면서 존재불안은 기억 뒤편으로 사라졌다. 하지만 새로운 불안이 등장하게 되는데, 자아가 환경, 초자아, 이드의 균형을 조절해야 된다는 부담감에서 기인하였다. 그리고 이드시대로 접어들면서 사람들은 돈으로 상품을 구매하는 쾌락을 통해 존재불안을 멀리 추방하였다. 그러나 전통적인 사회구조가 무너지면서 개인이 단절되고 고립됨으로써 기인하는 외로움과 소외로부터 불안이 생겼다. 이렇게 신, 이성, 돈에 의해 장막 뒤편으로 사라진 줄 알았던 존재불안은 새로운 유행의 모습으로 사람들 곁을 떠돌고 있는 것 같다.<sup>15-17)</sup>

불안의 양상이 시대 별로 달라짐과 동시에 사람들의 성격 유형도 시대에 따라 달라진다. 여기서는 남성의 성격 유형을 중심으로 초자아와 자아시대에서 이드시대로 이행되면서 강박증적 성격이 어떻게 자기애적 성격으로 변하는지를 살펴볼 것이다. 초자아와 자아시대는 전통적인 대가족제도를 유지하고 있었고 생산의 주체는 남성이었으므로 집안 내에서 아버지의 영향력이 압도적이었다. 반면 어머니는 집안일을 하면서 아들에 대한 사랑을 겉으로 표현하지 못하고 은근하게 정서적 지지를 하였다. 이런 상황에서 아들들은 권위적인 아버지의 힘 앞에 자기 감정을 억압하고 지시에 잘 순종하는 것이 생존에 유리하였을 것이다. 그래서 오이디푸스 이후에 아버지를 동일시하면서 강박증적인 성격의 유형의 남성으로 성장하였던 것이다. 아버지의 권위 아래에서 자신의 공격성을 감추고 세월이 지나면 먼 훗날 자신도 그런 권력을 가질 날을 상상하며 기다렸을 것이다. 하지만 이드시대로 접어들면서 집안의 권위는 아버지에서 어머니로 이동하였다. 어머니가 권좌를 차지하면서 아들들은 오이디푸스 콤플렉스를 거치지 못하게 되었다. 어머니는 아들에 대한 호감을 숨기지 않고 과도하게 드러내면서 어머니와 아들의 2자관계는 길어지면서 아들들은 Lacan이 말한 상상계에서 상징계로의 진입이 어려워졌다. 아버지의 이름이 사라진 상황에서 아들들은 자신의 욕망을 제한 없이 펼치고 즐기는 자기애적 성격의 유형으로 성장하고 있다. 또한 집안 내의 권력 지형도의 변화와

더불어 사회가 소비에 중독되면서 자기에는 Kohut이 말하는 고태적 자기에 상태에서 벗어나지 못하게 된다. 그 이유는 과시적 소비가 고태적 자기에서 성숙한 자기애로의 이행을 방해하기 때문이다. 명품을 구입하는 과시적 소비는 마치 자기애적 판타지를 유발하여 쾌락의 감정을 고조시킨다. 이런 경험이 반복될수록 고태적 자기애의 비현실적 과대성은 활성화되어서 명품에 중독된다. 하지만 고태적 자기애는 자기 조절 능력이 부족하므로 작은 상처에도 쉽게 자존감이 상하게 된다. 그런 상황이면 자기 과대성을 회복하기 위해 더욱 명품에 집착하는 악순환이 반복된다. 자기애와 명품은 이제 단짝이 된 것이다.<sup>9,18-20)</sup>

### 3. 문화진화의 신경생물학적 기제

지금부터는 신경생물학의 관점에서의 문화진화의 기제를 살펴보고자 한다. 먼저 대뇌 반구의 기능적 비대칭 관점에서 상호주관적 그물망의 구조가 달라지게 되는 배경을 설명할 것이다. 이어서 도파민과 항상변이(allostasis)의 관점에서 문화진화의 과정을 밝힐 것이다. 끝으로 시점간 선택(intertemporal choice)의 관점에서 중독사회의 현상을 이해하고자 한다.

우선 대뇌 반구의 구조적인 차이를 살펴보면, 우뇌가 좌뇌보다 외형상 더 길고, 더 넓고, 더 무겁다. 그리고 우뇌는 좌뇌에 비해 수상돌기가 더 많이 증첩되고, 백질 대 회백질의 비율이 더 높다. 이러한 구조적 차이는 기능적 차이를 발생시키는데, 우뇌가 전체적이고 종합적인 방식으로 세계를 바라보는 반면에, 좌뇌는 선택적이고 부분적인 방식으로 대상에 접근한다. 학습과정에서도 대뇌 반구가 관여하는 방식이 다른데, 새로운 기술을 습득하거나 처음 보는 인지적 패턴에 대할 때 먼저 우뇌가 더 활성화된다. 하지만 이미 습득된 기술을 활용하거나 잘 형성된 인지적 패턴을 적용할 때는 좌뇌가 더 활성화된다. 대뇌 반구의 이러한 기능적 차이의 관점에서 문화진화를 설명해 보면, 구석기 시대의 사람들이 만든 이야기 그물망은 자연과의 연대가 주체였으므로 우뇌가 주도적인 역할을 하였을 것이다. 하지만 농업혁명을 거치면서 자연은 정복해야 할 대상이 되었고, 이제 좌뇌가 주도적으로 그물망을 짜게 되었을 것이다. 그물망의 구조도 신과 인간, 인간과 인간 사이의 수평적 구조는 무너지고, 위계질서가 강조되는 수직적 구조로 변화했다. 하지만 르네상스와 낭만주의 시기에 서구사회는 잠시 우뇌와 좌뇌의 균형을 이루는 것 같아 보였다. 르네상스 시대에 원근법과 연극이 새로 소개되었을 때는 우뇌가 잠깐 우세한 역할을 하였지만 과학혁명으로 진행되면서 좌뇌가 주역으로 담당하게 되었다. 낭만주의 시대에 숭고미(sublime beauty)가 널리 퍼지면서 우뇌가 잠시 더 주도적이었지만 이내 산업혁명이 이루어지면서 좌뇌가

패권을 쥐게 되었다. 좌뇌가 짜는 수직적 그물망 구조는 이성과 돈을 중심으로 재편되어 갔고, 그물망이 더 촘촘해질수록 사람들은 우뇌의 속삭임을 들으려 하지 않았다. 세상이 다중적이고, 모호하고, 불확실하다는 우뇌의 이야기에 귀를 닫았다. 대신 명료성, 단순성, 확실성을 선전하는 좌뇌의 광고에 몰들게 되면서 우뇌는 설 자리를 잃게 되었다.<sup>21-24)</sup>

이어서 도파민과 항상변이의 관점에서 문화진화의 과정을 살펴보고자 한다. 도파민은 우뇌보다 좌뇌에 더 많이 분포하고 있으며 현저성(salience)과 연관이 많다. 현저성이란 외부의 자극이나 정보 중 새롭거나 중요한 것을 말하는데, 이때 유기체는 그것에 주의 집중을 하고 탐색을 한다. 이러한 기능을 수행하는데 도파민이 관여하는데, 현저한 자극과 관련된 상황이나 사건을 장기기억으로 저장하고 응고화되도록 촉진하는 역할도 담당한다. 이러한 긍정적인 측면은 부정적으로 변할 수도 있는데 그 예가 중독이다. 마약이나 알코올과 같은 물질에 사용하면 도파민이 급증하고 그 물질은 현저한 자극이 되어 중독에 쉽게 빠진다. 한 번 중독이 되고 나면 그 물질을 사용하지 않을 경우 금단증상이 생기고 유기체의 항상성은 깨진다. 항상성을 회복하기 위해 다시 물질을 충동적으로 사용하다 보면 중독은 만성적인 경과를 보이고 점차 물질 사용이 강박적인 행위로 변하면서 물질에 대한 민감도가 증가한다. 그리고 내성도 발생하여 같은 양의 물질을 사용해도 도파민이 이전처럼 분비되지 않아 더 많은 양의 마약이나 알코올을 사용하게 된다. 이런 악순환에 빠지게 되면 유기체의 항상성은 무너지고 새로운 항상성으로 옮겨지는 항상변이가 생긴다. 마찬가지로 앞서 설명한 문화진화의 과정도 이와 비슷한 항상변이를 보이는 것 같다. 문화진화가 거듭되면서 진부해진 상호주관적 실재가 새롭고 현저한 그물망으로 변신하는 과정과 유사해 보인다. 집단지향성과 언어가 발달하면서 인간의 뇌에서는 도파민이 상승하여 신화라는 스토리를 만들어냈다. 신화라는 촘촘한 그물망은 환경의 새로운 변화가 생기기 전까지는 강박적으로 회자되었다. 하지만 농업혁명이 진행되는 동안 신화는 더 이상 인류에게 현저한 스토리가 되지 못해 신화이라는 새로운 스토리가 등장하였다. 그리고 과학혁명과 산업혁명을 거치는 동안 신학의 현저성은 그 힘을 잃고 이성이라는 새로운 현저한 그물망으로 대체되었다. 소비자본주의 사회가 출현하면서 이성은 더 이상 현저성을 발휘하지 못하고 대신 돈 중심의 그물망이 나타나서 도파민을 더욱 상승시키고 있다. 이러한 문화진화는 항상변이의 관점에서는 물질중독과 유사하지만, 도파민 관점에서는 그 양상이 다른 것 같다. 문화진화는 진행될수록 도파민이 상승하는 것과 달리, 물질 중독은 진행이 될수록 도파민은 감소한다. 그 이유는 집단의 규모가 다르기 때문으로

추측되는데, 물질중독은 한 개인의 뇌에서 벌어지는 항상변이므로 중독으로 인해 시스템이 붕괴되는 과정이어서 도파민이 하향곡선을 그린다. 이에 반해 문화진화는 인류 전체의 상호주관적 실재에서 벌어지는 항상변이어서 마치 대도시는 계속 커지는 것처럼 도파민이 상승하면서 시스템을 안정시키는 것 같다.<sup>23-27)</sup>

마지막으로 시점간 선택의 관점에서 중독사회의 소비 행위를 설명하고자 한다. 시점간 선택이란 즉각적으로 주어지는 작은 보상과 지연되어 주어지는 큰 보상 중 어느 것을 선택하느냐에 관한 의사결정이다. 도파민과 연관 지어서 설명하면, 즉각적인 보상은 위상성(phasic) 도파민에 의해 매개되는 반면에, 지연된 보상은 강직성(tonic) 도파민에 의해 처리된다. 위상성 도파민은 외부에서 매력적인 자극이나 정보를 봤을 때 빠르게 일시적으로 분비된다. 이와 달리 강직성 도파민은 인내와 자제가 요구되는 작업을 꾸준히 수행할 때 천천히 지속적으로 분비된다. 도파민이 분비되는 뇌 영역도 다른데, 위상성 분비는 복내측 전전두피질(ventromedial prefrontal cortex)과 복측 선조체(ventral striatum)에서, 강직성 분비는 외측 전전두피질(lateral prefrontal cortex)에서 이루어진다. 시점간 선택을 중독사회의 소비 행위에 적용해 보면, 현대인의 소비가 점차 지연된 보상보다는 즉각적인 보상에 더 길들여진다는 것을 알 수 있다. 소비자본주의 초기에 소비는 주로 지폐로 행해졌는데 은행에서 지폐를 찾아 상점에 가서 직접 상품을 구매하였다. 하지만 금융업계가 자본시장에 본격적으로 뛰어들면서 사람들은 상품을 구매할 때 지폐보다 신용카드를 더 선호하게 되었다. 그리고 인터넷의 발달과 더불어 온라인거래가 활성화되면서 이제 상점에 가는 수고를 하지 않고도 상품을 구매할 수 있게 되었다. 소비 행위의 이러한 변화는 사람들에게 편리성을 선사하지만 동시에 즉흥성과 충동성도 만연하고 있다. 온라인거래가 활성화될수록 필수품인지 합리적으로 계산하지 않고 즉각적인 만족을 위해 과시 소비하는 경우가 증가하고 있다. 따라서 위상성 도파민 분비는 활성화되는 반면에 강직성 도파민 분비는 활성화되지 못할 가능성이 높다. 그래서 가치평가와 관련된 뇌 영역만 계속 활성화되고, 인지조절과 관련된 뇌 영역은 활성화되지 못해 지연된 보상을 기다리지 못하고 즉각적 보상에만 반응에 더 민감해지는 양상이 반복되고 있다.<sup>28)</sup>

## 결론

본 논문에서는 문화진화를 거치면서 현대 사회가 중독사회로 진행되는 여정을 살펴보았다. 현대사회에서 인터넷, 스마트폰, 게임과 같이 표면적으로 드러난 디지털 중독만이 문

제가 아니다. 더 심각한 사태는 현대인들의 심리구조 및 뇌의 활성화되는 패턴이 이미 중독에 취약해져 있다는 것이다. 하지만 현대인들은 이러한 자각 없이 스마트폰에 얼굴을 묻고 비본래적 실존으로 살아가고 있다. 마치 스스로 거울 방에 갇힌 줄도 모르고 거울 속의 자기만을 바라보고 있는 것 같다. 본 논문은 현대사회의 긍정적인 면이 전혀 없다고 주장하는 것은 아니다. 다만 중독사회의 부정적인 면을 드러냄으로써 장점 속에 가리워진 단점을 자각하여 본래적 실존으로 살아가는데 도움이 되길 바란다.

**중심 단어:** 문화진화·중독사회·자기애·좌뇌·도파민.

## REFERENCES

- 1) Richerson PJ, Boyd R. 유전자만이 아니다 : 문화는 어떻게 인간 진화의 경로를 바꾸었는가. 김준홍 역. 서울: 이음;2017. p.121-190.
- 2) Tomasello M. 도덕의 기원 : 영장류학자가 밝히는 도덕의 탄생과 진화. 유강은 역. 서울: 이데아;2018. p.255-290.
- 3) Harari YN. 사피엔스: 유인원에서 사이보그까지 인간 역사의 대담하고 위대한 질문. 조현욱 역. 서울: 김영사;2015. p.203-305.
- 4) Harari YN. 호모 데우스: 미래의 역사. 김명주 역. 서울: 김영사;2017. p.42-195.
- 5) Warneken F, Tomasello M. Varieties of altruism in children and chimpanzees. Trends Cogn Sci 2009;13:397-402.
- 6) Tomasello M, Carpenter M, Call J, Behne T, Moll H. Understanding and sharing intentions: the origins of cultural cognition. Behav Brain Sci 2005;28:691-735.
- 7) Tomasello M. 생각의 기원: 영장류학자가 밝히는 생각의 탄생과 진화. 이정원 역. 서울: 이데아;2017. p.59-190.
- 8) Mcgilchrist I. 주인과 심부름꾼 : 두뇌 속에서 벌어지는 은밀한 배신과 정복의 스토리. 김병화 역. 서울: 뮤진트리;2014. p.11-62.
- 9) Rifkin J. 공감의 시대. 이경남 역. 서울: 민음사;2010. p.687-732.
- 10) Bernstein WJ. 부의 탄생: 부의 원천, 흐름, 앞으로의 향방을 모색한다. 김현구 역. 서울: 시아;2017. p.27-82.
- 11) Roberts P. 근시 사회 내일을 팔아 오늘을 사는 충동인류의 미래. 김선영 역. 서울: 민음사;2016. p.30-190.
- 12) Cross GS, Robert NP. 우리를 중독시키는 것에 대하여. 김승진 역. 서울: 동녘;2016. p.359-399.
- 13) Korean Neuropsychiatric Association. Textbook of neuropsychiatry, 3rd Edition. Seoul: imis Company;2017. p.57-93.
- 14) 이부영. 분석심리학: CG 용의 인간심성론. 서울: 일조각;2011. p.98-111.
- 15) Boss M. 정신분석과 현존재분석. 이죽내 역. 서울: 하나의학사;2003. p.11-40.
- 16) 박찬국. 원효와 하이데거의 비교 연구. 서울: 서강대학교출판부;2010. p.309-346.
- 17) 김상환. 니체 프로이트 맑스 이후: 현대 프랑스철학의 쟁점. 파주: 창바;2013. p.17-38.
- 18) Verhaeghe P. 우리는 어떻게 괴물이 되어가는가, 장해경 역. 서울: 반비;2015. p.160-198.
- 19) Paik SH, Lee JS. Self-psychological understanding of addiction and the selfobject function of addiction recovery environment. Psychoanal 2019;30:19-24.
- 20) Baek SB, Hong YJ. Perversion and severe personality disorder: perspective of lacanian psychoanalysis. Psychoanal 2016;27:138-146.
- 21) Tayler S. 자아폭발. 우태영 역. 서울: 다른 세상;2011. p.19-95.
- 22) Kim YT. Functional asymmetry between right and left hemispheres. Dept of Psychiatry 2013;19:5-14.
- 23) Elkhonon G. 창의성: 혁신의 시대에 던져진 인간의 뇌. 김미선 역. 서울: 시그마북스;2019. p.113-181.
- 24) Fred HP. The dopaminergic mind in human evolution and history: Cambridge University Press;2011. p.101-153.
- 25) Kent CB. From prediction error to incentive salience: mesolimbic

- computation of reward motivation. Eur J Neurosci 2012;1124-1143.
- 26) Olivier G, Michel LM, George FK. Allostasis and addiction: role of the dopamine and corticotropin-releasing factor systems. Physiol Behav 2012;106:58-64.
- 27) Korea Academy of Addiction Psychiatry, Addiction psychiatry, 2nd edition, Seoul: imis Company;2019. p.27-48.
- 28) Kim YT. Intertemporal choice and addiction. J Korean Academy of Addict Psychiatry 2016;20:61-67.