

Tit for Tat

'Tit for Tat' 이란 단어를 처음 보게 된 건 스리랑카에서 구입한 동화책의 제목에서였다. 친구인 시골 상인과 도시 상인 간의 배신과 복수에 대한 간략한 우화였는데, '눈에는 눈, 이에는 이'라는 상대방이 한 그대로 갚아줘야 한다는 내용이었다. 문득 'Tit for Tat'의 어원과 쓰임새가 궁금해져서, 찾던 도중, 경제학 및 수학 이론인 '게임이론'의 하나의 전략으로 사용된다는 것을 알았다. '게임이론'이란 경쟁상대의 반응을 고려하여 최적의 의사결정을 선택하는 이론이다.

'Tit for Tat' 전략은 4가지 행동양식이 있는 데, 첫째 신사적일 것, 둘째 상대방이 배신했을 시 반드시 똑같이 보복할 것, 셋째 배신한 상대가 용서를 구할 때 수락하나, 성급히 용서하지는 않을 것. 넷째 명백히 행동할 것.

복잡한 세상에 대한 대응으로 이 단순한 4가지 법칙은 흥미롭게 다가왔다. 무엇보다도 생존이라는 목표를 갖고 '신사적일 것'이라는 대목이 처음으로 온다는 것이 그렇다.

호신술

사회적으로는 '무차별 폭행'이 SNS를 통해 많이 노출되었다. 일부 광경은 우스꽝스럽게 만들어져 '밈'으로 사용된다던가, 일부 사건은 사회적 파장을 일으켜 정치적 움직임의 원인이 되기도 했다. 오늘날의 우리는 영화, 드라마, SNS 속에서, 연출된 통쾌한 복수극을 소비하고 있다. 하지만, 현실 속의 폭력은 단어 그대로의 폭력일 뿐이다. 소비하는 폭력은 통쾌하고 경쾌한 템포를 만드는 반면 현실에서는 개인의 불안함에서 시작되어 모두의 불안함으로 끝이 난다.

나를 지키는 방식을 가르치는 호신술 무술 교본이나, 응급상황 안내서는 인간의 움직임을 이미지로 지시한다. 신체를 사용한다는 것과

이미지와는 적잖은 거리가 있어, 그려진 신체의 미묘한 부자연스러움을 한 참을 봤다. 호신술 이미지는 가해자와 피해자의 관계가 역전되고 반복되면서, 순환하는 고리 같은 것을 만들어 내고 있었다. 그것은 마치 우리가 사람들 간의 관계를 형성하는 것과 유사하게 느껴졌고, 더 크게는 사회의 모습과도 같다고 생각했다. 이해심 없는 호의가 때로는 폭력이 되기도 하고, 어제의 피해자가 오늘의 가해자가 되기도 하니까.

자본주의

자본주의의 근간은 '믿음'에서 시작된다. 그 '믿음'은 어찌 보면 종교보다 더 강력해 보인다. 우리는 종이에 그림을 그리고 숫자를 새긴 다음, 암묵적인 약속 안에서, 이것이 존재하는 지도 모를 정도로 자연스럽게 소비하고 생산한다.

중세나 고전시대의 공포는 죽음으로부터 나왔다면, 현대의 공포는 가난이다. 가난 보다 더 무서운 것은 '미래의 가난'이다. 미디어들은 다양한 방식으로 공포심을 만들어내고, 우리는 그러한 불안감을 해소하기 위해, 어떠한 행위를 한다. 그리고 그 행위가 반복이 되면 '강박'이 된다.

소위 '무역전쟁'이라고 불리는 것이 미국과 중국간에 발생하였다. 그리고 곧이어 한국과 일본 간의 무역전쟁도 시작되었다. 그 안에는 복잡한 정치적 관계가 있겠지만, 표면적인 전쟁의 양상은 상대방이 가진 것을 하나를 빼앗으면, 똑같이 하나를 빼앗는 정말 단순한 구조다. 마치 'Tit for Tat'처럼.

결국에 내가 그리는 것들은 대부분 사회와 개인의 마찰 속에서 나타나는 감정이나 생각, 태도들이다. 때로는 불안하고, 때로는 비평적이며,

때로는 희망을 찾는다. 그것은 보편적인 살아가는 방식이기도 하며,
내가 그림 그리는 방식이기도 하다.