

SF서사에서 나타나는 포스트휴먼과 새로운 주체로서의 가능성

Post-Humans in the SF Narrative and Their Potential as the New Subject

추혜진
한국예술종합학교

Hye-Jin Choo(jinnyc@karts.ac.kr)

요약

본 연구의 목적은 오늘날 포스트휴먼에 대한 논의에서 제기되는 인간 조건의 변화와 정체성에 대한 쟁점들을 SF 서사 속에 등장하는 다양한 존재들을 통해 살펴보면서 새로운 인간이해를 모색하는 데 있다. 과학기술의 비약적인 발전은 인간과 기계의 경계를 모호하게 만들면서 '인간 이후의 새로운 인간'의 탄생을 예고하고 있다. 기술의 발전은 영원한 생명을 꿈꾸는 인간에게 기계와의 결합을 통해 '생물학적 인간을 넘어선 인간' 생산을 가능하게 만들면서 인간은 점점 기계화되어 가는 반면에 기계는 외형 뿐 아니라 인간의 사고능력과 감정까지 닮아가는 로보 사피엔스 단계로 발전해 나가고 있다. 그러나 첨단기술에 의한 인간의 인위적인 변화는 전통적인 휴머니즘과 충돌함으로써 인간이해에 대한 또 다른 차원의 시각을 요구하고 있다. 따라서 이번 연구에서는 과학기술의 진화에 따라 인간 조건이 어떻게 변화되고 있는지 살펴보고, SF 서사에서 등장하는 다양한 유형의 존재들을 통해 인간과 기계 간 공진화의 방향과 함께 새로운 주체로서의 가능성을 모색해 보고자 한다.

■ 중심어 : | 인간조건 | 포스트휴먼 | 정체성 | 주체 | SF |

Abstract

The purpose of this study is to seek a new understanding of human beings by examining, through the various types of futuristic humans in SF narratives, the changes of human condition and identity, raised by the discussion on the posthuman today. The rapid development of science and technology blurs the line between humans and machines, predicting the birth of the 'new human posterior to the human'. The advancement of technology enables the production of 'human beyond the biological human' through the combination of humans and machines, and humans are becoming more mechanized. On the other hand, machines are gradually developing to the stage of resembling not just the exterior body structure, but the thinking abilities and emotions of human beings. However, by colliding with the traditional view of human beings, artificial changes to the human condition as a result of cutting-edge technology demand a new perspective on the meaning of a new being and changes in human conditions. Therefore, the study examines how human conditions and perceptions have changed in accordance with the evolution of science and technology, and then explores the direction of co-evolution between humans and machines through the various types of futuristic humans that appear in the SF narratives, as well as the potential of futuristic humans as the new subject.

■ keyword : | Human Condition | Posthuman | Identity | Subject | SF |

I. 서론

오늘날 과학기술의 비약적 발전은 인간의 생존 문제를 해결하고 외부 환경을 개선하여 삶의 질을 높이는 단계를 지나 정신적-육체적 향상과 강화로까지 이어지면서 인간의 생물학적 한계를 극복하며 점차 기계화되는 인간으로 향해 가고 있다. 반면 기계는 인간을 단순히 모방하는 단계를 지나 감정과 사고체계까지 완벽하게 닮아가고 있다. 이러한 흐름을 포스트휴머니즘 또는 트랜스휴머니즘이라 일컫는데, 이는 근대적 의미의 인간 개념에서 벗어나 빠르게 진화하는 현대 과학기술 시대에 적합한 인간에 대한 이해와 가치를 모색하는 다양한 담론을 총칭한다.

첨단 과학기술을 통한 인간 변형은 단순한 인간의 외형 변화의 문제 뿐 아니라 우리의 가치관이나 행동에까지 영향을 미치게 된다. 즉, 포스트휴머니즘 시대에서 첨단 과학기술은 인간 외부의 조건 뿐 아니라 마음과 정신 등 내면까지 변화시킬 뿐 아니라 동시에 인간이란 어떤 존재인가에 대한 근본적인 물음에 대한 도전이 될 수 있을 것이다.

따라서 본 연구에서는 인간과 기계, 인간과 비-인간의 경계성에 주목한 SF 작품들을 분석하여 포스트휴머니즘 시대에 맞는 새로운 인간의 조건과 주체로서의 가능성을 모색하고자 한다. SF 서사에 주목하는 것은 SF 장르가 과학기술의 진보가 없었더라면 일어나지 않았을 미래의 모습을 극적인 서사로 엮어 인류의 진화론적 역사와 현대 과학 문명 사이에서 긍정적 혹은 부정적 세계관을 반영하여 앞으로 다가올 인류의 미래를 예측하고, 이를 통해 현재를 성찰할 수 있는 기회를 제공하기 때문이다. 이에 SF 서사에서 나타나는 새로운 존재들을 통해 인간의 가치와 인식이 어떻게 변화하고 있는지 살펴 볼 것이다. 더불어 육체와 정신, 인간과 기계라는 이분법적 인간관에서 벗어나 인간과 기계의 공진화의 가능성을 통해 포스트휴먼이 대안적 주체로서 미래의 새로운 인간상이 될 수 있을지 SF 작품 속에서 고찰해 볼 것이다.

II. 전통적 휴머니즘에서 포스트휴머니즘 시대로

1. 근대적 의미의 인간관과 인간이해

‘인간이란 무엇인가?’ 인간의 정체성에 대한 존재론적, 철학적 물음은 근래에 들어와 갑자기 제기된 것은 아니다. 인류의 역사가 시작된 이래로 철학자들은 인간 존재에 대한 궁금증을 풀기 위해 끊임없이 노력해 왔다. ‘인간의 조건’이 무엇인지 규정하는 데는 여러 가지 다양한 정의가 존재하는데 가장 포괄적이고 널리 통용되는 개념들 중 하나가 고대 그리스 시대의 대표적인 철학자 아리스토텔레스의 “인간은 이성적 동물”이라는 정의이다. 그의 개념에 따르면 인간은 행위의 주체로서 책임능력을 갖게 되는데 그 행위에 대한 판단은 이성의 자율성에 의해 작동되고 이는 정신에 기반하고 있다고 보았다[1]. 유일한 정신적 존재로서 인간을 이해했던 아리스토텔레스의 인간관은 이후 데카르트를 비롯한 수많은 철학자들에게 영향을 미치며 전통적 개념의 인간관을 확립하는 데 기여한다.

전통적 휴머니즘은 인간적 가치를 다른 존재들과 구분되는 우월한 존재로서 세계의 중심에 둔 인간이해의 방식이다. 데카르트로 대표되는 심신이원론은 전통적 휴머니즘의 관점에서 접근한 주체 개념으로 몸과 정신이라는 이분법적 세계관에 입각하여 세계를 정신과 물질(신체)이라는 두 개의 실체로 규정하고 인간만이 유일하게 정신과 신체 모두를 갖는 복합체적인 존재로 간주한다. 데카르트는 코기토(cogito, I think, therefore I am.) 명제를 통해 ‘존재’에 대한 규정을 ‘사유’로 제시하였는데, 생각한다다는 것은 내가 존재한다는 것을 의미하며 결국 나의 존재를 증명하는 것은 몸이 아닌 의식 또는 사유라 강조하면서 육체를 껍데기에 불과한 것으로 전락시켰다.

포스트휴머니즘은 전통적 휴머니즘의 관점을 비판하고 생물학적 진화의 메카니즘이 아닌 과학과 기술에 의해 생명공학적으로 창조된 지금의 인간 개념을 뛰어넘는 새로운 차원의 신인류의 탄생을 포함한다. 20세기 전후 등장한 프로이트는 사유와 존재에 대한 동일성을 부정하면서 새로운 개념의 주체에 대한 전환점을 마련한다. 그는 인간의 모든 행동을 무의식 속에서 찾고자 했으며 무의식의 개념을 통해 전통적인 몸과 정신의 이분법적 사고에서 벗어나고자 하였다. 이후 프로이트의 무의식적 주체 개념에 영향을 받은 라캉은 이를 토대로

주체에 대한 새로운 접근을 시도하게 된다. 이는 인식하는 주체가 사유를 멈춘다면 존재에 대한 확실성도 함께 흔들리게 되는 것이라는 비판에서부터 출발한다. 라캉은 사유에서 벗어난 몸의 실재성을 적극 수용하고, 무의식에 주목하되 의식적 주체와 배타적이고 모순적 관계가 아닌 상호 주체적 관계라는 것을 강조한다[2].

과거에는 신체가 정신에 의해 정복되어야 할 대상으로 여겨졌다면, 현대에 들어와서 신체는 정신에 종속된 별개의 기능적 도구가 아니라 나의 존재가 바로 몸의 존재임을 강조하며 변형이나 강화를 통해 오히려 정신을 정복하려는 신유물론의 시대로 향해 가고 있다[3]. 이처럼 과학기술의 발달은 포스트휴머니즘의 시대를 앞당기며 인간과 기계의 공진화를 가속화시키고 있다. 이에 따라 인간을 바라보는 태도나 인식 역시 빠르게 변화하고 있는데, 이러한 현상을 과학기술의 발전이나 SF적 미래로만 이해할 것이 아니라 인간의 정체성 혹은 새로운 인간의 조건이 무엇인가에 대한 관점에서도 함께 살펴 볼 필요가 있을 것이다.

2. 포스트휴머니즘 시대의 새로운 인간관

포스트휴머니즘은 인간과 기술의 결합으로 인간의 삶과 조건이 변화함으로써 근대적 휴머니즘과 휴먼 주체에 대한 한계에서 벗어나 새로운 인간 이해에 대한 논의를 필요로 한다. 사고나 건강상의 문제로 외형을 고친다거나 인공 심장, 인공 수정체, 의족, 의수 등 의학적 진보에 따른 인간과 기계의 결합이 실제로 우리 삶 속에서 자주 등장하게 되면서 포스트휴머니즘 시대는 단순히 문화적 담론으로만 끝나는 것이 아니라 현실로 한 발짝 더 가깝게 다가오고 있기 때문이다. 미국의 과학사학자이자 철학자인 다나 해러웨이는 90년대 사이보그 관점에서 인간을 탐색한 연구로 널리 이름을 알린 인물이다. 그녀는 자신의 논문 “사이보그 선언문 a Manifesto for Cyborgs”에서 사이보그는 신체의 한 부분이 기계적 인공물로 대체된 존재지만, 동시에 우리의 한 모습이자 인간 주체성과 정체성을 지닌 혼성적 유기체로 간주하며 이들이 우리의 삶 속에 이미 깊숙이 들어와 있다고 주장한다[4]. 이에 따라 인간과 기계, 인간과 비-인간을 구별하는 경계가 점점 더 모호해지면서 ‘인간을 넘어선 인간’, ‘인간 이후의 인간’으로 불리는 새

로운 종의 출현 가능성으로 우리는 인간 조건의 새로운 전환점에 직면해 있는 것이다.

포스트휴먼은 반인간, 신인간, 탈인간, 기계인간 등 다양한 용어로 해석될 수 있는데, 과학기술의 발전으로 근대적 의미의 인간성을 극복하고 다른 차원의 존재로서 인간에 대한 이해와 변화에 대한 새로운 시각을 포함한다. 과거의 기술이 인간의 ‘외부’ 환경을 개선하거나 인간의 육체적 능력을 도구적으로 보완하는 단계에 머물렀다면, 오늘날 첨단 과학기술은 인간의 외형 뿐 아니라 육체나 마음의 구조 및 능력까지 바꾸고 향상시킬 수 있는 ‘내부’ 세계에 초점을 맞춰 진화해 나가고 있다[5]. 즉, 미래의 기술은 자연선택의 틀 안에서 이뤄진 진화론적 인류의 운명에서 개인의 선택을 통해 생물학적 조건을 직접 결정할 수 있는 가능성을 제시하며 포스트휴먼의 탄생을 앞당기고 있다.

인간과 기술의 결합을 낙관적인 포스트휴머니즘으로 접근한 로봇공학자이자 인공지능학자인 한스 모라벡은 미래학에 관심을 갖고 누구보다도 일찌감치 포스트휴먼 시대를 불가피한 것으로 예측했던 인물이다. 그는 자신의 저서 ‘마음의 아이들: 로봇과 인공지능의 미래 Mind Children: the Future of Robot and Human Intelligence’에서 21세기 중반에 이르면 로봇이 진화하여 인간처럼 고차원적으로 사고하고 인지할 수 있는 새로운 기계인간이 등장하게 되고, 21세기 후반에는 인간의 지능을 뛰어넘는 로봇이 지배하는 사회가 올 것이라고 예견했다. 다나 해러웨이와 함께 90년대 포스트휴먼 연구를 선도적으로 이끌었던 ‘우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가 How We Became Posthuman’(2013)의 저자 캐서린 헤일스는 인간의 정신과 신체, 자아와 타자를 이분법적 구분으로 접근하는 전통적인 인간관을 비판하며 포스트휴먼은 인간과 비인간을 공유하는 새로운 주체라고 제시하고 있다.

포스트휴머니즘을 낙관적이든 혹은 비판적이든 어떤 관점에서 접근하든지 이를 연구하는 학자들이 주목하는 것은 포스트휴먼의 주체는 새로운 기술 환경 속에서 인간과 기계의 경계가 해체된 새로운 정체성을 가진 존재라는 것이다. 그렇다면 우리는 이러한 혼성적 주체를 어떻게 받아들여야 하는 문제가 남는다. 이처럼 과학기술의 발전은 인간과 기계 사이를 가로지르며, 이전에는

우리가 상상하지 못했던 것들을 가능하게 만들면서 새로운 미래의 인간상을 의미하는 포스트휴먼에 대한 확장된 인간이해의 성찰을 요구하고 있다.

III. SF 서사 속 신인류와 인간의 조건

1. SF 서사

19세기 유럽에서 나타난 근대 SF 문학은 영화의 등장과 함께 SF 영화와 애니메이션으로 수용되면서 대중에게는 과학적 상상력을 통해 다양한 미래상을 제시하는 대중문화의 주요한 한 장르로 자리매김했다. SF 장르는 첨단 과학기술이 발전하지 않았다면 결코 일어나지 않았을 인류의 미래를 다루면서, 일반적 허구 이상의 공상을 과학과 기술로 과장하여 인간과 타자 혹은 자연에 대한 문제를 다루는 것을 주된 스토리의 흐름으로 삼는 경우가 많다[6]. 즉, 현실을 반영하는 리얼리즘 계열과 달리 과학적 상상력을 기반으로 과거나 현실을 상징적으로 다루며 인류의 역사와 사회상을 날카로운 시선으로 꿰뚫는다[7].

SF는 신화와 환상, 사이버펑크 등 하위 문학 영역과 유사한 지점들을 공유한다. 특히 사이버펑크는 디지털 기술의 발전과 컴퓨터의 보급으로 생성된 거대한 네트워크 세계의 등장에 영향을 받아 80년대 SF 장르의 새로운 갈래로 주목받기 시작하면서 인간과 기계의 경계가 해체되는 세계관을 통해 변종인간, 기계인간 등을 주된 소재로 다루고 있다. 인간과 기계의 결합으로 인간 존재의 기계화나 네트워크화에 따른 불안감은 인간의 근본적인 정체성에 대한 철학적 성찰로 이어지게 되는데, 이러한 요소들이 바로 SF 서사를 이끌어가는 주된 재료가 된다.

SF 서사 속에 등장하는 존재들은 첨단 과학기술을 이용하여 각자의 욕구 충족을 위해 신체 뿐 아니라 인간을 둘러싼 외부 환경을 개조하려 시도하면서 인간과 기술은 떼려야 뗄 수 없는 관계를 맺게 된다. 그러나 동시에 과학기술의 오용으로 초래된 디스토피아적 미래 사회에 대한 불안감, 새로운 인류의 모습 혹은 비-인간의 등장으로 인간이 겪는 정체성에 대한 고민 등을 우리 주변부의 관점에서 바라보면서 '인간이란 무엇인가?'에

대한 근본적인 질문을 넘어 새로운 인간이해를 시도하고 있다.

2. 포스트휴머니즘 시대의 신인류

SF 작품에서 그려지는 미래상은 크게 두 가지 시선으로 나뉜다. 인간과 과학의 평화로운 공존이 펼쳐지는 테크노필리아(Technophilia)와 과학기술의 진보가 인류를 억압하고 지배하는 테크노포비아(Technophobia)적 세계관이 그것인데, 어느 쪽을 선택하든지 인간은 존재에 대한 근본적인 질문과 함께 자신의 정체성에 대해 진지한 고민을 하게 된다.

SF 서사에서 나타나는 포스트휴먼의 주체 구성방식은 인간과 기술의 결합에 따라 기계화되는 인간의 방향과 인간화되는 비-인간적 존재 양식으로 나뉜다. <메트로폴리스 Metropolis>(2001)의 주인공 '타마'는 자신을 인간이라고 믿고 있는 로봇이다. 그녀는 인간처럼 감정을 느끼고 사고할 수 있는 자의식을 갖게 되면서 스스로의 정체성에 물음을 던지게 되고, 자신이 로봇이라는 사실에 절망하여 끝내 인간이 되고픈 욕망을 포기 못한 채 죽음을 맞이한다. 바이센테니얼 맨 the Bicentennial Man(1999)에 등장하는 '앤드류' 역시 인간이 되기를 갈망하는 로봇이다. 신경회로 장애로 우연히 인간처럼 사고하고 느낄 수 있는 능력을 갖게 되면서 스스로를 개조하며 인간이 되기를 꿈꾼다. 인간보다 우월적 위치에서 영원한 삶이 가능하지만 인간이 되기를 욕망하며 스스로 유한성의 길을 택하며 죽음을 맞게 된다.

앞서 살펴 본 두 작품에서 나타나는 포스트휴먼의 존재는 전통적 인간관 위에서 주체의 정체성을 인간과 비-인간의 이분법적 구도로 구분 짓는다. 그러나 첨단기술의 발전으로 인간의 신체와 정신의 경계가 점차 해체되고 탈신체화가 가속화되면서 인간의 외부 환경에만 머물렀던 기술 장치들이 내부로 들어와 인간과 기계의 융합적 존재의 새로운 형상을 제시하면서 포스트휴먼 사회에 대한 다양한 관점과 담론을 생산하고 있다[8]. 과학기술의 발전으로 미래의 세계에서 우리는 필연적으로 기계와 공생할 수밖에 없다. 그렇다면 자의든 타의든 인위적으로 변형되거나 진화된 다양한 모습의 인간 유형들을 두고 우리는 어디까지를 인간의 범주로 규

정할 수 있을까?

SF 계열의 작품들은 비-인간적 존재 혹은 기계화된 타자들의 시선을 빌어 인간의 가치와 존엄성에 대한 정의와 새로운 인간상에 대한 가능성을 열어준다. 영원한 생명을 꿈꾸며 기계화되어 가는 인간, 자의식을 갖게 된 인간보다 더 인간다운 비-인간적 타자, 그리고 신체와 정신, 기계와 인간이라는 이분법적 관념을 뛰어넘은 탈 기계-인간까지 SF 작품 속 인간과 기계의 관계를 통해 포스트휴머니즘이 제안하는 탈경계적인 대안적 주체의 가능성을 찾아보고자 한다.

2.1 기계화된 인간: 기계 속 인간

SF에서 묘사되는 기계결합형 인간들은 생물학적 신체 일부의 결함이나 한계를 극복하기 위해, 때로는 신체 기능을 강화하기 위한 수단으로, 더 나아가 영생을 목적으로 기계나 의체로 업그레이드된 몸을 추구한다. 기계화된 인간의 형태는 인간과 기계의 결합 방법에 따라 의족이나 의수, 혹은 장기 등 신체 일부분을 기계로 대체한 비전신 사이보그와 뇌를 제외한 신체 대부분을 의체로 전환한 전신 사이보그로 크게 나뉘 볼 수 있으며, 인간 실존의 대한 고뇌는 전신 사이보그화된 인간의 모습에서 자주 나타난다.

〈로보캡 RoboCop〉(2014)은 기계 속 인간의 딜레마를 잘 보여주는 대표적인 작품이다. 예기치 못한 사고로 죽음에 이르게 된 ‘머피’는 자신의 의지와 상관없이 뇌와 안면, 그리고 심장과 극히 일부의 신체를 제외한 전신을 첨단기술로 무장한 기계 슈트로 대체하면서 완벽한 생체공학작 슈퍼 로보캡으로 재활하게 된다. 그는 비록 기계에 탑재되어 있지만 스스로 통제하고 판단할 수 있는 자유의지가 있는 인간이라고 믿는다. 그러나 뇌에 이식된 컴퓨터칩에 의해 통제받기 시작하면서 어디까지가 자신의 생각과 의지인지 혼란스러워 한다. 인간의 뇌와 심장을 가진 로보캡 머피는 자신이 기계 속의 인간인지, 인간 속의 기계인지 점점 더 깊은 딜레마에 빠지게 된다.

〈알리타: 배틀 엔젤 Alita: Battle Angel〉(2018)은 26세기 미래, 극심한 전쟁 후 유일하게 남아있는 폭력과 착취가 난무하는 지상의 빈민가 고철도시 ‘자렛’과 선택받은 지배층이 살고 있는 공중도시가 공존하는 혼

란스러운 세상을 배경으로 펼쳐진다. 모든 기억을 잃은 채 고철 더미 속에서 깨어나게 된 ‘알리타’는 뇌를 제외한 신체 전부가 사이보그인 인간이다. 기계종족 최후의 생존자이자 최첨단 사이보그 병기였던 자신의 과거와 대면하게 되면서 현재의 평범한 10대 소녀의 모습과 과거 전사의 격투술을 기억하는 신체 사이에서 그녀는 자신이 진정 누구인지를 고민하게 된다. 인간의 뇌에 전신이 사이보그화된 존재, 분명 스스로 생각하고 있지만 본인의 의지와는 상관없이 반응하는 기계 몸을 바라보며 인간인지, 기계인지 자신의 정체성에 대해 깊이 고뇌하게 된다.

기계론적 세계관의 영향은 인간을 정신과 물질이라는 이원화된 존재로 바라보는 계기가 되었다. 이러한 인간 이해는 SF 작품에도 그대로 반영되어 인간의 신체를 인위적으로 조작 가능하고 대체 가능한 기계로 취급하고 있다. 그렇다면 우리는 과연 어디까지를 인간으로 보고, 어디서부터 기계로 볼 것인가? 우리는 로봇이 감정을 갖게 되더라도 결코 기계가 인간이 될 수 없다고 믿어왔다. 그런데 뇌는 인간인데, 전신이 로봇이라면 우리는 과연 이를 어떻게 바라봐야 할까? 인간 개조는 우리의 삶을 향상시키고 나아가 질병과 죽음까지 극복하여 영원한 삶이 가능한 새로운 차원의 인간 탄생을 목표로 삼고 있다. 그러나 동시에 과학 기술에 의한 인간 조건의 변화는 실존적 문제들과 본래성을 어떻게 규정지어야 할지에 대한 고민을 함께 던지고 있는 것이다.

2.2 인간화된 기계: 기계 자아

인공 생명체에도 자아가 존재할 수 있을까? 한스 모라벡은 21세기 후반에는 모든 인류의 정신적 자산을 물려받은 지능이 뛰어난 로봇이 세상을 지배하게 될 것이라 예고하고 있다. 그는 로봇기술의 발달을 인류 진화과정에 빚대어 20세기 로봇은 낮은 수준의 지능으로 시작하지만 세대가 바뀔 때마다 지능이 비약적으로 향상되면서 21세기 중반에 이르게 되면 호모 사피엔스의 지능을 추월한 로보 사피엔스(Robo Sapiens)가 인류의 주인이 될 것이라고 주장하고 있다. 인류의 가치와 문화, 지식과 정신까지 물려받은 영리한 기계가 말이다.

초기 SF 작품에 등장하는 대부분의 로봇이 인간의 조작과 통제에 따라 움직이는 컴퓨터와 같은 통기계의 형

태였다면, 이후 로봇은 점차 인간과 비슷한 외모와 움직임을 갖게 되고, 자신의 행동을 스스로 조절하고 결정하는 지능형 로봇으로까지 발전하게 된다. 여기서 한 단계 더 나아가 현대 SF 작품의 인공 생명체는 인간의 사고체계와 언어능력까지 완벽하게 갖춘 외형상으로는 구별이 어려울 정도로 인간을 완벽하게 닮아있는 새로운 종으로 진화해 나가면서 인간과 비-인간의 경계를 점점 더 모호하게 만들고 있다. 특히 자의식을 갖게 된 인공 생명체들은 끊임없이 인간의 영역으로 진입을 시도하거나 인간이 되기를 갈망한다. 인간의 주변부에 놓여있는 타자, 즉 비-인간적 존재에서 인간이 되기를 욕망하는 순간 그들은 인간과 대립하는 위치에 놓이게 된다. 여기서 인간은 기계가 인간을 닮아 갈수록 혹은 인간을 초월할 수 있다는 가능성에 두려움을 느끼면서 비-인간적인 존재를 위협하고 위협적인 대상으로 두게 된다. 그들은 인간의 필요에 의해 창조된 피조물이지만, 아이러니하게도 인간의 신체적 한계와 두뇌를 뛰어넘는 특이점에 도달하는 순간 두려움의 대상으로 뒤바뀌게 되는 것이다.

2015년 개봉한 <엑스마키나 Ex Machina>는 인공 지능 로봇이 인간처럼 사유하고 감정을 느낄 수 있을지에 대한 가능성을 통해 인간의 의미가 무엇인가에 대한 질문을 던지는 영화이다. 유능한 프로그래머 '칼렘'은 천재 개발자 '네이든'이 비밀 연구소에서 진행 중인 인공 지능 로봇 '에이바'의 튜링 테스트에 참여하게 된다. 칼렘은 실험 대상인 에이바가 로봇이라는 것을 처음부터 인지하고 테스트에 참여하지만, 실험이 진행될수록 지적 능력 뿐 아니라 인간의 마음과 감정까지 보유하고 있는 그녀에게 점점 끌리게 된다. 테스트 중반부터는 실험자와 피실험자의 위치가 뒤바뀌게 되는 아이러니한 상황이 펼쳐지면서 칼렘은 오히려 인간과 로봇의 존재 사이에서 정체성의 혼란을 겪게 된다. 인간의 창조물이라 여겼던 로봇 에이바가 자신의 창조자인 인간과 대등하거나 혹은 초월한 위치에 놓이게 된 순간 인간과 로봇의 경계를 가를 수 있는 기준이 과연 무엇인가를 고민하게 만든다.

이처럼 SF 서사 속에 등장하는 인공 생명체들은 외형적으로 인간과 닮아있을 뿐 아니라 자의식을 갖게 되면서 마치 인간처럼 생각하고 행동하고, 스스로의 정체성

에 혼란을 느끼기도 한다. 만약 인간의 조건을 스스로 사고하고 자율적으로 행동할 수 있다는 관점에서 접근해 본다면, 기계적 자아를 갖는 사이보그 역시 전통적 의미에서는 인간을 특징하는 보편적 성질을 공유한다고 볼 수 있을 것이다. <엑스 마키나>의 에이바와 같은 비-인간적 존재에게 인간이란 의미는 단순히 생물학적인 '인간'이 아니라 어쩌면 인간만이 갖는 가치, 즉 '인간성(휴머니티)'의 갈망이었을지 모른다[9].

2.3 인간과 기계의 탈경계화: 인간의 확장

캐서린 헤일즈는 포스트휴먼이란 첨단 과학기술에 의해 인류를 대체하는 완전히 새로운 존재의 탄생이 아닌 인간과 비인간이 더 직접적으로 공생하여 새로운 인간 주체가 생성되는 과정이라 주장했다[10]. 한스 모라벡 역시 포스트휴머니즘 시대의 초로봇들은 인류와 결별한 새로운 종족의 탄생이 아닌 인류 스스로가 탈신체화를 선택하여 인간의 정신과 가치를 기계에 업로드하여 탄생한 존재들이 될 것이라 예견했다[11]. 그렇다면 만약 인간의 정신을 완벽하게 기계 속에 옮겨 놓을 수 있다면 기계 속에 복제된 '나'는 복제가 아닌 실제의 나로서 실존한다고 볼 수 있을까? SF 서사에서 찾아 볼 수 있는 또 다른 미래형 인간의 모습은 물리적 존재가 아닌 컴퓨터 네트워크로 구성된 가상 공간의 전자나 정보와 융합한 디지털 주체로서의 새로운 형태이다. 현실에서도 인간의 두뇌 활동을 복제하고 재생산할 수 있는 '인간 - 컴퓨터 인터페이스 Brain - Computer Interface : BCI'에 관한 연구들이 활발하게 이루어지고 있는 가운데, SF 서사에서는 이보다 훨씬 더 진화된 형태로 신체를 자유자재로 활용하거나 인간과 컴퓨터가 결합한 디지털화된 존재를 오래전부터 등장시켜 왔다.

인간의 뇌와 컴퓨터를 연결한다는 상상력은 미국의 SF 소설가 윌리엄 깁슨의 <뉴로맨서 Neuromancer> (1984)에서부터 구체화된다. 사이버펍크의 개척자로도 잘 알려진 깁슨은 소설 속에서 인간의 뇌를 컴퓨터망에 연결시켜 정보를 얻고, 새로운 지식을 습득하는 등 시각적으로 구체화된 사이버 스페이스의 이미지를 대중들에게 각인시키는데 성공한다. 리처드 K. 모건의 동명 소설을 드라마화한 <얼터드 카본 Altered Carbon>

(2018) 역시 인간의 정신과 기억을 고스란히 디지털화하여 육체를 자유롭게 옮겨 다닐 수 있는 사이버펑크적 세계관을 배경으로 전개된다. 디지털화된 인간의 기억은 죽은 후에도 저장소에 보관되어 있다가 육체만 있으면 언제든지 다시 부활할 수 있을 뿐 아니라 시공간을 뛰어 넘어 전송도 가능하다. 기억이 파괴되지 않는 한 미래의 인류는 육체를 옮겨 다니며 영생을 얻을 수 있다는 인간의 불멸을 다루고 있다.

〈트랜센더스 Transcendence〉(2014)는 인간의 뇌를 전자화시켜 컴퓨터와 상호작용하는 ‘전뇌화’ 개념을 적극적으로 도입한 작품이다. 인공지능 과학자 ‘월’이 반과확단체의 테러로 죽음을 맞게 되자, 아내 ‘에블린’은 월의 자의식을 ‘핀’이라 불리는 인공지능 컴퓨터에 업로딩한다. 비록 육체는 사라졌지만 월의 자의식은 가상 공간을 자유롭게 이동하며 스스로 진화해 나간다. 그러나 에블린은 전뇌화된 월의 자의식이 순수한 인간 월의 것인지, 아니면 인공지능 컴퓨터 시스템에 의해 조작된 의식인지 주체에 대한 불확실성에 빠지게 된다.

사이버펑크의 제보를 잇는 애니메이션 〈공각기동대〉(1995)에 내재된 인간관은 한 걸음 더 나아간다. 전뇌화된 ‘쿠사나기 소령’은 어느 순간 ‘나는 누구인가?’라는 존재에 대한 사변적 질문을 스스로에게 던지며, 생각하고 있는 내가 진정한 주체로서의 나 자신인지에 대해 끊임 없이 의심한다. 그녀는 매트릭스 속 자신의 기억이 스스로의 주체적 사고가 아니라 누군가에 의해 조작되거나 복제된 정보일 수도 있으며 그렇다면 자신도 결국 실체가 아닌 누군가의 환영일 수 있다는 불안감으로 존재에 대한 불확실성에 빠져들게 된다. 이후 쿠사나기는 가상 네트워크 내에서 일종의 소프트웨어로만 존재하고 있던 ‘인형사’의 자의식과 결합하게 됨으로써 인간의 정신과 기계적 자아의 공생형 존재로 새롭게 탄생하게 된다.

데카르트의 코기토는 ‘생각’하는 행위만으로 ‘존재’한다는 것을 증명하는 것이라 주장했지만, 앞서 살펴본 작품들을 통해 우리는 신체 뿐 아니라 인간 고유의 가치라고 믿어왔던 자의식 역시 만들고 제작될 수 있다는 전통적 인간관 이후의 새로운 인간이해에 대한 단서를 찾아볼 수 있었다[12]. 결과적으로 인간과 기계, 가상과 실재에 대한 경계의 구분이 점차 모호해지고 신체와 정

신에 대한 개념 역시 급격히 바뀌고 있는 전환기에서 한스 모라벡의 주장처럼 인간의 정체성 역시 만들고 진화시킬 수 있다는 시각을 제시하면서 인간과 기계의 혼성적 정체성을 갖게 된 존재를 새로운 대안적 주체로 바라볼 수 있도록 그 가능성을 열어 주었다.

IV. 결론

과학기술의 발전은 시대마다 우리의 삶에 지대한 영향을 미치며 전통적 의미의 인간관을 넘어 새로운 차원의 인간이해를 요구하며 우리의 인식까지 바뀌어나가고 있다. 전통적 사회에서 인간은 기계를 통제하고 제어하는 행위의 주체로 여겨졌다. 근대적 인간관에서 살펴보면 인간의 정체성은 고유하고 안정된 것이고, 이러한 인간의 가치는 조작되거나 조립될 수 있는 것이 아니었다. 만약 그렇게 된다면 이것은 곧 휴머니티에 대한 위협이 될 수 있기 때문이다. 이러한 인간중심주의적 관점은 SF 작품에서도 그대로 투영되어 인간 이외의 존재를 타자로 위치시켜 이분법적 대립 구도로 만들었다. 그러나 근래에 들어와 우리는 첨단기술을 이용하여 생물학적 인간의 한계를 점차 극복하며 더 향상되고 강화된 혼성적 인간, 즉 포스트휴먼으로 나아가고 있다. 즉, 포스트휴머니즘은 인간만이 유일한 근대적 주체이자 이성과 자율적 사고를 지닌 존재로서 위계적 질서에서 오랫동안 우월적 지위를 차지했던 관점에 변화를 가져오게 된 것이다.

포스트휴머니즘 시대의 인간이해는 두 가지 측면에서 접근할 수 있다. 먼저 전통적 휴머니즘의 연장선에서, 생물학적 인간의 향상이라는 접근으로 대상을 이해하려는 관점과 전통적 인간관이 담아내지 못한 대상의 한계를 초월하여 새로운 인간이해를 시도하는 관점이다. 어느 쪽이든 포스트휴먼적 접근은 새로운 인간이해의 출발점으로 인간의 가치를 재정립하거나 새로운 정체성을 파악할 수 있는 기회를 제공한다. 앞서 살펴본 SF 작품들 속 포스트휴먼은 기계와의 공진화를 통해 인간과 비-인간의 경계를 모호하게 만들면서 혼성적이며 탈경계적인 주체의 탄생 가능성을 보여주었다.

포스트휴먼의 관점에서 인간은 생산되고 조작될 수

있다. 또한 정체성 역시 만들어지고 복제될 수 있다는 가능성도 열어 놓았다. 그렇다면 여기서 인간과 기계의 결합으로 만들어진 인간은 기계에 의해 종속된 존재인가, 아니면 기계에 의해 확장된 존재인가. 또한 사이보그적 존재는 인간에 가까운 기계인가, 기계에 가까운 인간인가. 기술 발전에 의한 인위적인 조작은 인간 향상과 편의를 제공하며 긍정적인 측면에서 인간 이상의 신인류를 제시하고 있지만, 동시에 인간이외의 이질적인 요소와 결합한다는 점에서 포스트휴머니즘은 배타성이 강한 전통적 인간이해와 상호 충돌할 수밖에 없다. 따라서 기술을 활용하여 인간을 만들어 낸다는 것은 원하던 원하지 않던 인간의 존엄성과 정체성에 영향을 미치게 될 것이다. 그러나 여기서 한 가지 분명한 사실은 포스트휴먼 시대에서 인류는 분명 과거와는 다른 차원에 놓이게 될 것이며, 이에 따라 우리는 인간 가치에 대한 근본적 이해와 함께 변화에 대한 확장된 시각과 인문학적 성찰을 통해 새로운 인간이해의 틀을 마련해 나가는 것이 필요할 것이다.

참 고 문 헌

[1] 백중현, "인간 개념의 혼란과 포스트휴머니즘 문제," 철학사상, 제58호, pp.127-153, 2015.
 [2] 장문정, "심신이원론에서 선험적 신체일원론으로:멘드 비랑에서 메를로-퐁티까지," 대동철학회지, 제35권, 35호, pp.171-216, 2006.
 [3] 김종갑, 근대적 몸과 탈근대적 증상, 나남, 2008.
 [4] 다나 J. 해러웨이, 유인원, 사이보그, 그리고 여자, 동문선, 1991.
 [5] 신상규, "트랜스휴머니즘, 세상에서 가장 위험한 생각?," 철학논집, 제29권, 제29호, pp.189-218, 2012.
 [6] 백대운, "SF 서사의 본성," 한남어문학, 제37권, pp.117-136, 2013.
 [7] 김진우, 하이테크 시대의 SF 영화, 한나래, 1991.
 [8] 안승범, SF포스트휴먼토포피아, 문학수첩, 2018.
 [9] 조미라, "SF애니메이션에서의 인간과 비인간적 존재의 관계," 영상예술연구, 제14권, 제14호, pp.197-221, 2009.
 [10] 인문브릿지연구소, 인간은 기계보다 특별할까?, 갈라

파고스, 2020.

[11] 신상규, 호모 사피엔스의 미래, 아카넷, 2014.
 [12] 김응준, "만들어지는 인간, 만들어지는 정체성, 포스트휴먼 정체성?," 인문과학, 제52권, pp.47-66, 2013.

저 자 소 개

추 혜 진(Hye-Jin Choo)

정희원



- 2010년 8월 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과(영상예술학 제작석사)
- 2015년 8월 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상학과(영상예술학 박사)
- 2009년 9월 ~ 현재 : 한국예술종합학교 영상원 애니메이션과 객원

교수

<관심분야> : 애니메이션, 스토리텔링, 애니메이션 테라피, 인터랙티브 디지털아트