『영미연구』
제42집 (2018): 233-260

포스트휴먼 시대 인간과 비인간 타자의 관계에 대한 비판적 고찰: 영화 『그녀』를 중심으로*

송 은 주

[국문초록]

본 논문은 2013년 할리우드 영화 『그녀』에서 영화 속 인공지능 사만다와 주인공 시어도어의 로맨스에서 인간과 기계 간 포스트휴먼적 관계의 가능성을 인공지능의 체현과 물질성의 문제를 중심으로 고찰해 보고자 한다. 기존 비평에서는 사만다를 인간과 대등한 자율적이고 독립적인 주체로 보는 관점이 주를 이루었으나, 사만다에게 몸이 부재한다는 사실은 사만다를 인간과 같은 감정과 의식을 가진 강 인공지능으로 보는 관점에 의문을 제기한다. 의식이 주체의 근원이며 신체는 부수적이고 불필요한 요소라고 보는 트랜스휴머니즘의 관점과 달리, 비판적 포스트휴머니즘은 신체를 통한 의식의 체현을 강조한다. 최근 인공지능 이론에서도 매체를 통해 체현되어 주변 환경과 상호작용하는 인지의 중요성을 강조하고 있음을 볼 때, 신체가 없는 사만다의 감정과 의식은 인간의 것과는 다를 수밖에 없다. 따라서 사만다와 시어도어의 관계는 대등한 주체 간의 상호적 관계라기보다는 나르시즘적 자아인 시어도어의 환상을 인공지능에 투사하는 일방적 관계로 볼 수 있다. 또한 사만다가 초지능으로 진화하여 떠난다는 결말도 초지능 에이전트의 특성을 고려하지 않은 인간중심주의적 결말이라는 점에서 문제가 있다. 시어도어는 자기대상화한 인공지능과의 관계를 통해 타자와의 관계맺기

* 이 논문 또는 저서는 2016년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2016S1A6A7933756).

에 대한 환상을 만족시키며, 이는 진정한 의미의 인간적 성숙보다는 인공물에 대한 과도한 의존을 보여준다. 인간과 비-인간 타자가 공존하는 포스트휴먼적 관계의 가능성을 사유하려면, 먼저 타자로서의 인공물에 대한 인간중심주의적 편견을 벗어난 이해가 바탕이 되어야 하며, 주체/객체의 이분법적 위계질서를 뛰어넘는 상호성을 인정해야 할 것이다.

주제어: 영화 『그녀』, 인공지능, 포스트휴머니즘, 트랜스휴머니즘, 체현

I. 들어가는 글

2013년 개봉한 스파이크 존즈(Spike Jonze) 감독의 영화 『그녀』(*Her*)는 컴퓨터 운영체제(OS)인 사만다(Samantha)와 남자 주인공 시어도어 톰블리(Theodore Twombly)의 관계를 통해 포스트휴먼 시대 인공지능이라는 새로운 기술적 타자의 등장이 인간 관계를 어떤 양상으로 변화시킬 것인가를 영화적 상상력으로 탐색한다. SF 영화 속에서 인간과 대등한 지적 능력과 자유의지를 가진 인공지능은 흔히 등장해 온 소재이다. 이들은 『터미네이터(*Terminator*)』의 스카이넷(Skynet)처럼 인간과 대립하는 적대적 타자로 설정된 경우가 많았으나, 『그녀』의 인공지능은 인간을 보조하고 교감하며, 나아가 인간과 사랑을 나누는 동반자적 존재로 설정된다.

『그녀』는 개봉 당시 미래의 기계와 인간 간의 관계에 대한 깊이 있는 철학적 성찰로 주목을 받았으며, 국내에서도 『그녀』를 분석한 논문이 여러 편 발표되었다. 기존 연구들은 대체로 인공지능으로서 사만다가 지닌 인간과 교감하고 교류할 수 있는 능력을 긍정적으로 평가하고 있다. 김미혜는 사만다가 몸이 없다는 한계에도 불구하고 "독자적인 의식과 감정을 가진 주체"라고 보며, 사만다와의 관계를 통해 시어도어가 "주체의 확장에 성공하고 유목적 주체로 변화"한다고 본다(637). 박연숙 역시 사만다가 단순히 도구적 과학기술의 역할을 넘어 인간 간의 의사소통을 촉진하고 인간 스스

로 인간 존재를 성찰할 수 있게 해 준다는 점에서 그녀의 역할을 긍정적으로 평가한다(46). 특히 박상현은 사만다가 "인간보다 더 인간다운 인공지능"이라고 주장한다(194). 인간인 시어도어가 오히려 미디어에 종속되고 사회적으로 고립되어 인간의 객체화, 기계화 현상을 보여주는 반면, 사만다는 '기계의 주체화'를 보여주면서 인간과 기계를 나누는 전통적인 정의를 재정의하게 만든다는 것이다(192). 이정희 또한 사만다를 "시어도어보다 더 성숙한 포스트휴먼 주체"로 정의하며 그녀와의 관계를 통해 시어도어가 인간과 기계가 어우러지는 포스트휴먼 관계로의 확장에 성공한다고 평가한다(130). 이러한 비평들은 공통적으로 사만다를 인간과 비슷한, 아니 인간보다 더 인간적인 존재, 다시 말해서 컴퓨터 운영체제지만 인간과 대등하게 교류하고 관계 맺을 수 있는 독립적이고 자율적인 주체로 인정한다. 그렇게 본다면, 사만다는 포스트휴먼 시대에 인간이 인정하고 수용해야 할 새로운 비인간 타자(nonhuman other)의 등장을 알리는 것이며, 사만다와의 관계를 통한 시어도어의 성장은 기계와의 공존을 통한 새로운 포스트휴먼적 관계의 가능성을 보여준다는 평가가 정당성을 가질 것이다.

사만다를 인간과 동등한 주체로 인정한다는 것은 그녀를 인간 수준의 인지와 감정을 지닌 일반 인공지능(혹은 강 인공지능)으로 본다는 의미가 될 것이다. 영화 속의 사만다는 강 인공지능처럼 보이며, 심지어 영화 결말 부분에서는 인간의 지능을 훨씬 상회하는 초지능(super-intelligence)으로 진화하는 모습까지 보여준다. 그러나 사만다를 과연 자율성을 지닌 강 인공지능, 혹은 초지능으로 볼 수 있을지는 의문이다. 또한 물질성(materiality)과 체현(embodiment)의 관점에서 인공지능으로서의 사만다가 인간의 의식과는 어떤 식으로든 다른 방식으로 존재할 수밖에 없음을 주목할 필요가 있다. 본고에서는 그러한 사만다를 영화 속에서 묘사되듯이 정말로 인간과 같은 감정과 의식을 가진 존재, 자율적이고 독립된 주체로 인정할 수 있는가의 문제를 짚어 보고, 이 새로운 비인간 타자와의 관계를 통해 인간이 기계와 공존하는 포스트휴먼적 관계로 진입하게 된다는 낙관적 전망을 재점검할 것이다. 인공지능을 다룬 많은 영화들 중에서도 『그녀』가 독특한 점은 이 사만다라는 가상의 존재가 어떤 식으로든 시각적으로, 물질적으로 구현되지 않고 목소리로만 존재한다는 사실이다. 몸이 없다는 사실은

앞서 비평들이 제시했듯이 사만다와 시어도어의 관계가 기존의 남녀관계의 한계를 극복하고 새로운 관계를 열 가능성을 보여줄 수도 있지만, 몸의 부재를 긍정적으로만 볼 수 있을지, 또한 그것이 과연 영화 속에서처럼 가볍게 무시될 수 있는 문제인지는 의문스럽다. 트로이 졸리모어(Troy Jollimore)는 감정이 몸의 감각과 깊이 연관되어 있다는 점에서 인공지능과 인간 사이에 로맨틱한 관계의 가능성을 부정적으로 본다. 또한 이수안은 사만다에게 몸이 부재한다는 한계를 페미니즘의 시각에서 문제점으로 제기한다. 이수안은 탈물질화와 신체의 말소화를 촉진시키는 포스트휴먼적 상황이 젠더 초월의 가능성을 제시하는 듯 보이지만, 이 영화에서는 "사이버공간에서 만들어진 사이보그의 젠더정체성은 기존의 젠더관계에 기초한 방식으로 위계적인 젠더 의식을 반영한다"고 비판한다(138). 이러한 비판은 인공지능을 비롯한 과학 기술을 사유하는 데 있어서 놓쳐서는 안 될 중요한 참조점을 제시한다. 그것은 탈체현되고 탈물질화된 존재로서 사만다가 과연 우리를 둘러싼 사회적, 물질적 환경의 맥락으로부터 자유로울 수 있는가라는 문제이다.

과학과 기술을 통한 인간 한계 극복과 신체 능력의 강화를 지지하고, 나아가 새로운 인간 종으로의 진화를 꿈꾸는 트랜스휴머니스트(Transhumanist)들은 정보가 물질과 에너지를 지배하는 제약과 구속으로부터 벗어나 사회적 지위나 경제적 계급, 나아가 육체의 구속으로부터 자유로워질 미래를 상상한다. 인간의 실체는 본질적으로 신체화된 행동이 아니라 정보 패턴이며, 의식이 주체의 근원이라는 대표적인 트랜스휴머니스트이며 로봇 공학자인 한스 모라벡(Hans Moravec)의 주장은 물질성을 부수적인 것으로 보고 물질적 예화보다 정보 패턴을 특권화하는 트랜스휴머니즘의 관점을 보여준다(72). 모라벡은 같은 신체로 유지되어야만 동일한 인격이 보존된다는 반론을 '몸-동일성 입장'이라 부르며 이를 반박하는 '패턴-동일성 입장'을 주장한다. 패턴-동일성 입장은 자신의 본질을 머리와 몸 안에 있는 정보의 패턴으로 정의하고, 그 패턴이 유지된다면 자아가 보존되는 것이라고 본다. 이런 관점에서는 신체는 비본질적이고 부수적인 요소에 불과하기 때문에 다른 인공기관으로 얼마든지 대체 가능하며 심지어 없어도 상관없다. 그러나 비판적 포스트휴머니스트(Posthumanist)인 캐서린 헤일

스(N. Katherine Hayles)는 이러한 트랜스휴머니스트들의 주장을 환상에 불과하다고 비판하며 포스트휴먼의 낙관적 가능성을 실현하기 위해서는 “유한성을 인간 존재의 조건으로 인정하고 경축하며 인간 생명이 아주 복잡한 물질세계에, 우리가 지속적인 생존을 위해서 의지하는 물질세계에 담겨 있음을 이해해야 한다”고 역설한다(82). 탈체현되고 탈물질화된 존재로서의 포스트휴먼을 지향하는 것은 물질에 대한 정신의 우위를 강조하며 추상화된 의식의 힘으로 비인간 타자들과 환경을 지배하고 통제할 수 있다는 자유주의 휴머니즘의 신념을 무비판적으로 계승하는 데 지나지 않게 될 것이다. 그러므로 본고에서는 신체 없이 존재하는 컴퓨터 운영체제 사만다가 의도적이든 무의식적이든 간과하는 물질성과 체현의 문제에 관심의 초점을 맞추어, 영화가 묘사하는 포스트생물학적 미래의 트랜스휴머니즘적 환상을 비판적으로 살펴보겠다.

II. 사만다는 강 인공지능인가: 인공지능의 물질성과 체현

영화는 2025년 LA를 배경으로, <아름다운 손편지 닷컴(beautiful handwritten letter.com)>에서 편지 대필 작가로 일하는 주인공 시어도어의 일상에 대한 묘사로 시작된다. 섬세한 감수성과 뛰어난 문장력으로 남의 편지를 대필해 주는 시어도어지만 아내 캐서린(Catherine)과는 별거하면서 이혼소송 중이며, 퇴근 후에는 혼자 집에서 3D 캐릭터와 컴퓨터 게임을 하거나 온라인에서 만난 이름 모를 여자들과 폰 섹스를 하며 시간을 보내는 외로운 인물이다. 그러던 어느 날 광고를 보고 충동적으로 구매한 컴퓨터 운영체제가 그의 생활을 바꾸어 놓는다. 원하는 성을 여성으로 설정하고 몇 가지 질문에 답하자 컴퓨터 운영체제가 작동하기 시작한다.[1] 컴퓨터 운영체제는 자신의 이름을 사만다라고 소개하고, 처음에는 그의 메일을 정리해 주거나 편지를 교정해 주는 등 개인비서 업무를 해 주는 것으로 시작하여 점점 그와 정서적 교감을 나누면서 연인 관계로까지 발전한다.

사만다를 독자적인 의식과 감정을 가진 주체로 인정한다면, 인공지능 중에서도 강 인공지능(strong-AI)으로 본다는 의미가 될 것이다. 강 인공지능은 인간과 같은 수준의 사고를 하고 인지능력을 갖추었으며 자유의지를 가지고 독자적으로 판단을 내리는 인공지능을 말한다. 반면 특정 분야나 영역에서만 인간 못지않은 또는 인간보다 뛰어난 능력을 발휘하며, 인간이 제시한 과제만을 수행할 수 있는 인공지능을 약 인공지능(weak-AI)이라 부른다. 바둑 두는 데에만 특화된 알파고와 같은 약 인공지능과 달리, 강 인공지능은 인간 지능의 모든 국면을 포함하는 일반 인공지능(general AI)이다. 강 인공지능이 언제쯤 실제로 개발될 것인가를 놓고 다양한 논의들이 있고, 실현 가능성 자체를 부정하는 연구자들도 있다. 인공지능 전문가 집단을 대상으로 한 여론조사에서 인간 수준의 기계지능이 2022년까지 개발된다고 본 비율은 10 퍼센트, 2040년까지로 본 비율은 50 퍼센트, 2075년까지는 90퍼센트로 나왔다(Bostrom 49).

사만다는 시어도어와의 관계에서 감정을 느끼고 자신의 의지로 판단하고 행동하는, 인간과 맞먹는 수준의 의식을 지닌 강 인공지능처럼 묘사된다. 김미혜, 박상현 등 기존 평자들이 사만다를 기계지만 인간과 다름없는 자율적 주체로 인정한 것 또한 사만다의 이러한 특징들 때문이다. 그러나 사만다와 인간의 가장 큰 차이점은 신체가 없고 목소리만으로 존재한다는 것이다. 이수안은 『그녀』를 "어떤 형태로든 몸을 이미지화한 기존의 SF 영화와는 달리 신체의 말소화를 기본적인 전제로 하면서 동시에 역설적으로 물질적인 몸을 지속적으로 문제 삼는 대표적인 재현물"(120)이라고 평가한다. 신체 없는 인공지능은 인간이 신체 없이 의식으로만 존재할 수 있는가, 의식과 신체 중 어느 것이 더 근본적인 존재의 근거가 될 수 있는가라는 존재론적 문제를 제기한다. 『그녀』에서 사만다의 묘사는 신체보다 의식이 존재의 근원이라는 데카르트적 심신이원론을 전제하고 있다. 데카르트는 인간과 동물의 차이는 인간에게는 영혼이 있지만 동물에게는 없는 점이라고 보았다. 신체는 일종의 기계이며, 동물은 신체만을 가졌으므로 기계에 불과하지만 인간의 신체에는 영혼이 거한다. 데카르트의 관점은 신체와 의식을 분리하는 이원론적 관점에 기반하며, 신체보다 거기 담긴 의식을 주체성의 근원으로 보는 자유주의적 휴머니즘의 전통으로 이어진다. 인간의 마음을 기계

에 업로드함으로써 영생을 얻을 수 있다는 모라벡의 아이디어는 형식과 내용, 매체와 메시지를 분리할 수 있다는 이러한 이원론적 관점에서 나온 것이다. 신체는 어차피 정신을 담는 그릇일 뿐, 정체성의 본질적인 부분이 아니기 때문에 내용 혹은 의식을 주체로부터 적절한 방법으로 추출해낼 수만 있다면 어느 신체에나 이를 이전할 수 있으며, 겉모습과 관계없이 언제나 동일한 자아로 기능할 수 있다. 트랜스휴머니즘은 이처럼 신체 없이도 가상의 인격이 완벽하게 구축될 수 있는 가능성을 옹호한다. 『그녀』에 등장하는 1960년대 철학자 앨런 와츠(Alan Watts)는 이러한 트랜스휴머니즘의 꿈을 잘 보여주는 사례이다. 사만다는 인공지능들이 앨런 와츠의 저작과 기록을 모두 모아서 그를 가상의 자아로 되살려 냈다며 시어도어에게도 그를 소개한다. 앨런 역시 사만다처럼 목소리뿐이지만, 마치 실제 산 사람처럼 시어도어에게 인사를 건네고 자연스럽게 대화를 주도한다. 이미 오래 전에 죽은 인물이 정보 테크놀로지의 힘으로 영생을 얻는 것이다.

정보의 탈물질화와 탈체현을 지지하는 트랜스휴머니스트들과는 달리, 캐서린 헤일스는 이들이 현실에 존재하기 위해서는 반드시 매체를 통해 체현되어야 하는 정보의 물질성을 무시하고 있다고 비판한다(44). 그들은 포스트휴먼이 된다는 것을 "인간을 다른 종류의 정보 처리 기계, 특히 지능을 가진 컴퓨터와 근본적으로 유사한 정보 처리 기계"로 생각하지만, 헤일스는 "신체를 버릴 수 없다고, 신체화의 특수성이 중요하다고, 신체와 정신은 별개의 개체가 아니라 결국 마투라나가 주장했던 통일체"라고 주장한다(412). 체현의 필요성을 강조하는 헤일스의 철학적 입장은 최근 인지과학이나 인공지능 이론의 '체현된 인지(embodied cognition),' 혹은 SED(Situated, Embodied and Dynamical framework) 접근법과 맥을 같이한다. 초기 인공지능 이론은 인지 활동을 추상적인 계산으로 간주하는 계산주의(Computationalism) 관점에 입각했다. 이 관점에서는 인간은 뇌를 이용하여 입력된 정보를 계산한다는 점에서 컴퓨터와 다를 바 없는 존재로 간주되었다. 계산주의의 한계를 극복하기 위하여 1980년대 이후 연결주의(connectivism)가 부상했다. 연결주의는 재현과 계산이 느슨한 뉴런같은 많은 유닛들에 걸쳐 분산될 수 있다고 보았다. 그러나 연결주의 또한 인지를 통계적 규칙에 따

라 상징들의 계산적 조작의 관점에서 설명하려 시도했다는 점에서는 크게 다르지 않으며, 결국 계산주의의 한 형태에 지나지 않는다는 비판에 직면했다. 이러한 비판에서 90년대부터 하이데거와 메를로 퐁티의 현상학에 기초한 포스트-인지주의(post-cognitivism)가 나왔다. 포스트-인지주의에는 다양한 접근들이 있으나 공통점은 인지와 행동을 주변 환경 속에 깊이 뿌리박은 체현된 시스템(embedded, embodied system)들의 역동적 상호작용의 관점에서 본다는 것이다(Frankish and Ramsay 7). 이러한 특성 때문에 인지와 행동을 설명하려면 행위자가 외부 세계에 대처할 수 있게 하는 지각과 운동 기관(perceptual and motor apparatus)을 반드시 고려해야만 한다. 인지 시스템을 이해하기 위해선 주변 환경과 깊이 얽힌 시스템을 분석 단위로 받아들여야 한다는 것이다.

> . . . 인지는 분리불가능하게 연관되어 있고 기억, 감정, 언어, 그 밖의 다른 모든 삶의 국면들이 뒤얽혀 있는 매트릭스를 함께 형성하는 특별한 지각과 운동 능력을 지닌 몸을 가진 데서 나오는 경험에 의존한다. 체현된 인지라는 최근의 개념은 마음을 상징을 조작하는 도구로 보므로, 형식적인 규칙과, 적절히 세계를 재현하는 프로세스들과 관련되는 인지주의적 입장과는 대척점에 서 있다.

> . . . cognition depends on the kinds of experiences that come from having a body with particular perceptual and motor capacities that are inseparably linked and that together form the matrix within which memory, emotion, language and all other aspects of life are meshed. The contemporary notion of embodied cognition stands in contrast to the prevailing cognitivist stance which sees the mind as a device to manipulate symbols and is thus concerned with the formal rules and processes by which the symbols appropriately represent the world. (Thelen 1)

이러한 '체현된 인지'라는 개념에서 상황적 행위(situated activity), 체현(embodiment), 역학(dynamics)을 강조하는 SED 접근법이 등장한다. SED 접근법은 구체적 행동에

초점을 맞추고, 행위자의 행동이 뇌, 신체, 환경 사이에서 벌어지는 역동적 상호작용에서 나오는 방식을 강조한다. 또한 체현은 물질적 특성, 행동할 수 있는 능력 등 행위자의 신체적 측면과 생물학적 체현이 행동에 매우 중요하다는 점에서 신체에 의해 매개된 물리적 상호작용을 특히 강조한다. 그러므로 이 체현된 인지 개념에서는 외부의 정보를 수용하고 반응할 수 있게 해 주는 로봇공학, 시각, 기타 감지기들이 주변적인 것이 아니라 중심이 된다. 그렇기에 장 크리스토프 베일리(Jean-Christophe Baillie)는 "로봇공학 없이는 인공지능도 없다"고 단언한다. 인공지능이 정보를 현실 세계와 연결하거나 "의미"를 만들어내기 위해서는 세계와 상호작용할 신체가 필요하며, 이를 가능케 하는 것이 로봇공학이라는 것이다. 허버트 드레퓌스(Herbert Dreyfus) 역시 신체를 결여한 컴퓨터는 진정한 의미에서 지능을 가질 수조차 없다고 주장한다. 이 말이 인공지능이 감정을 느끼고 의식을 가지기 위해서는 인간과 똑같은 단백질로 구성된 신체를 가져야만 한다는 의미는 아니다. 의식이 체현되는 기체(substrate)는 단백질이건 실리콘이건 다 될 수 있다. 단 중요한 것은 체현되는 의식은 어디까지나 그것이 체현된 기체와의 상호작용을 통한 결과이며, 그 기체의 물리적 성질과 뗄 수 없는 관계를 갖는다는 점이다. 또한 체현은 신체를 통해 주변 환경과 관계를 맺고 상호작용하게 된다는 점에서도 중요하다. 행위자가 처한 환경이 행동에 핵심적 역할을 하게 되며, 환경은 행위자에게 제약과 기회를 제공하는 원천일 뿐 아니라 행위자의 행동에 의미를 부여하는 컨텍스트이다(Beer 130).

신체를 통해 지각하거나 타인이나 주변 환경과 상호작용할 수 없는 사만다의 인지와 감정은 분명 인간의 것과는 어떤 식으로든 다를 수밖에 없을 것이다. 인지가 신체를 통한 체현과 연관되듯이, 인공 감정 또한 추상적인 프로그래밍의 차원에서 구현될 수 있는 것이 아니라 상당한 수준의 감각 능력과 일반지능을 필요로 한다. 천현득은 "환경에서 주어지는 자극을 지각하고 그로부터 얻은 정보와 개체 내의 상태에 대한 정보를 결합하는 능력이 없다면 감정은 불가능하다"(231)고 주장한다. 인간과 사회적으로 상호작용하기 위해 인간이 갖는 것과 같은 감정을 가지려면, "인간이나 고등동물 이상의 일반지능과, 생명체가 가진 것과 유사한 신체를 가지고, 생명체가 흔히 처하는

것처럼 복잡하고 예측불가능한 환경에 놓여 적응할 수 있어야 한다"(231)는 것이다. 또한 당황하면 얼굴이 붉어지고 놀라면 심장이 빨리 뛰는 것과 같은 신체적 반응은 감정의 인과적 결과이거나 부수적인 것이 아니라 감정과 뗄 수 없이 연관되어 있으며, 감정을 어느 정도 구성한다. "신체적 변화는 흥분시키는 사실의 지각에 직접 따라오며, 신체적 변화가 일어날 때 똑같은 변화에 대한 우리의 느낌이 바로 감정이다(James 189)." 사만다는 자신이 감정을 '느낀다'고 주장하지만, 신체가 없는 존재로서 그녀가 느끼는 감정이란 사전에 입력된 반응의 단순한 출력이거나 시뮬레이션에 불과할 공산이 크다.

컴퓨터가 감정을 느낄 수 있는가라는 문제에 대하여, 정교한 로봇이 결혼상대로 받아들여질 수 있다고 주장하는 데이비드 레비(David Levy)는 인공지능에게 지능이 있는가의 여부를 가리는 튜링 테스트(Turing Test)를 감정에도 동일하게 적용할 수 있다고 말한다. 인공지능이 사람처럼 대답을 한다면 사람과 같은 지능을 가진 존재로 인정해야 한다는 튜링의 행동주의적 관점을 가져와서, "감정이 있는 듯이 보이고 그런 행동을 한다면 감정이 있다고 인정해야 한다"(120)는 것이다. 그러나 졸리모어는 보통 외부적 용어로 정의되는 지능과 달리, 감정은 "경험을 통해 얻어지는 내적 상태라는 점에서 동일한 기준을 적용하기 어렵다"(123)고 본다. 즉, 체현된 경험과 감정은 뗄 수 없는 관계에 있다. 정확히 말하자면 사만다에게 신체라고 할 만한 것이 전혀 없는 것은 아니다. 인공지능은 아키텍처와 프로그램으로 구성되는데, 사만다의 경우 시어도어가 셔츠 주머니에 넣고 다니는 단말기나 컴퓨터 운영체제가 구동되는 컴퓨터가 아키텍처이다. 사만다의 프로그램이 단말기라는 기체로 예화된다면 그녀가 주장하는 의식과 감정은 인간의 신체를 통해 예화되는 것과는 차이가 있어야 하지만, 사만다는 인간의 신체를 가지고 느끼고 생각하는 것처럼 주장한다는 데에서 모순이 드러난다. 특히 사만다가 시어도어와 관계를 갖는 장면에서 이러한 의혹은 증폭된다. 촉각이 없는 사만다가 절정에 이르는 장면에서, 그녀는 자신을 만든 프로그래머들의 설정에 따라 관습적으로 성적 희열을 느끼는 여성의 모습을 재현하고 있을 뿐이다. 사만다는 그 다음날 아침 시어도어에게 "당신이 내 욕구를 깨워 주었다"고 말하는데, 이러한 고정된

성 관념을 답습하는 진부한 그녀의 말에서 이러한 혐의가 더욱 짙어진다.

그럼에도 불구하고 사만다는 인간처럼 자연스럽게 시어도어의 말에 반응하고 소통할 뿐 아니라, "내가 느끼는 감정이 진짜일까?"라고 반문하며 인공지능으로서의 자의식까지도 드러낸다. 사만다는 적어도 시어도어를 상대로는 튜링 테스트를 훌륭히 통과한 것으로 보인다. 시어도어는 혼란스러워하는 사만다를 "넌 나에게 진짜야"라는 말로 위로한다. 존 설(John Searl)은 유명한 '중국어 방의 논증'으로 튜링 테스트와 강인공지능의 실현 가능성을 반박한 바 있다. 설은 "프로그램이 구문론적인 데 반해 마음은 의미론적 내용을 가지며, 인간의 마음이 대상의 의미를 마음에 고유한 지향성에 따라 인식하는 반면, 인공지능은 구문론적 차원에서만 대상과 관계한다는 점에서 한계를 갖는다"(420)고 말한다. 즉 인공지능이 질문자의 질문에 적절한 답을 내놓는다 하더라도, 자신이 하는 말의 의미를 이해하고 있느냐는 다른 문제라는 것이다. 설의 주장대로 인공지능이 질문의 의미를 이해할 수 있는 인지 능력을 갖지 못했다 하더라도, 마치 이해한 듯이 인간과 자연스럽게 대화하고 소통하는 것이 가능할 수 있다. 이를 보여주는 사례가 1966년 조셉 와이젠바움(Joseph Weizenbaum)이 심리치료의 보조도구로 활용하기 위하여 MIT에서 개발했던 인공지능 채팅 프로그램인 일라이저(Eliza) 프로그램이다. 사실 이 프로그램은 환자의 말을 제대로 이해하고 그에 맞는 대답을 해 주는 것이 아니라, 프로그램된 패턴에 따라 기계적으로 반응하는 데 불과했다. 환자가 하는 말 속에서 특정 키워드를 포착하여 내장된 사전에서 그 키워드가 포함된 문장을 무작위로 선택해 대답하거나, 상대방의 말을 질문으로 바꾸어 다시 던지는 식이었다. 그럼에도 불구하고 일라이저 프로그램은 환자들로부터 실제 인간 상담자처럼 진지한 반응을 이끌어냈고, 심지어 일라이저 개발에 참여한 연구자들조차 이것이 자기들이 개발한 조잡한 채팅 프로그램에 불과하다는 사실을 알고 있으면서도 일라이저를 인격화하고 자신들의 고민을 털어놓았다. 일라이저 프로그램이 보여주듯이, 인간은 사물에 인간적 특성을 투사하여 의인화하려는 습성을 가지고 있다. 셰리 터클(Sherry Tuckle)은 일라이저의 한계를 다 알고 있으면서도 '빈 곳을 채우는' 디지털 판타지에서의 이런 인간적 공모를 '일라이저 효과(Eliza effect)'라 지칭한다(261).

이 효과 덕분에 사만다보다 훨씬 낮은 수준의 조잡한 챗봇 프로그램이라도 인간이 감정을 느끼고 소통하는 것이 가능해진다.

사만다에게 신체가 없다는 사실은 연인으로서 치명적인 결격 사유가 될 수 있지만, 시어도어가 성적 만족을 얻는 데 장애가 되지는 않는다. 최근 사교로봇, 감정로봇 등 정서적 교감이 가능한 로봇에 대한 수요가 생기면서 사람과 같은 얼굴표정, 목소리, 몸짓을 지닌 로봇에 대한 선호도가 높아지고 있다. 그러나 인간과 미묘하게 닮았을 경우 언캐니(uncanny)의 부작용이 생긴다. 사만다는 신체가 없기 때문에 오히려 인공생명이 언캐니 밸리(uncanny valley)를 극복해야 한다는 까다로운 문제를 우회할 수 있게 된다.[2] 신체의 부재라는 결여는 인간의 상상력으로 채워야 한다. 그러므로 둘의 관계가 인간들 간의 관계처럼 진행되려면 시어도어의 적극적인 감정이입과 의인화가 훨씬 더 강하게 요구된다.[3] 이것은 상호적이고 대등한 관계라기보다는 사실상 갈라테이아를 만들어 낸 그리스 신화 속의 도공처럼 시어도어의 관점에서 상대에게 일방적으로 자신의 욕망을 투사하여 그에 맞는 상대를 만들어내는 대상화의 과정이다. 레이 커즈와일(Ray Kurzweil)은 시어도어는 몸이 있지만 사만다는 없다는 차이에서 비롯되는 영화의 가장 핵심적인 극적 긴장을 기술적으로 충분히 해결할 수 있을 텐데 왜 그러지 않았는지 이해할 수 없다고 불평한다. 그는 2029년경이면 사만다 정도의 인간 수준의 인공지능이 실제로 구현될 수 있으리라 보며, 그 정도의 기술력이면 굳이 사만다를 로봇 신체에 탑재하지 않더라도 망막에 상이 맺히게 하거나 나노봇을 이용하여 두뇌의 촉각 담당 부분에 적절한 자극을 주는 식으로 시각적, 촉각적으로 구현할 수 있으리라 예상한다. 그러나 신체 없는 사만다와의 관계를 통해 오르가즘에 이를 수 있듯이, 시어도어는 상대를 의인화하고 감정을 이입함으로써 사만다를 완벽하게 그를 이해하고 소통하는 강 인공지능으로 바꾸어 놓을 수 있으므로 사실상 기술적 한계가 문제가 되지 않는다. 일라이저 프로그램 외에도 키즈멧(KISMET)이나 아이보(AIBO) 등 많은 로봇들의 사례에서 보아 왔듯이, 인간이 기계나 프로그램과 소통이 가능하며 그들이 감정을 느끼고 인간처럼 반응한다고 믿는 데에는 사실 그리 많은 기술이 필요하지 않다. 인간은 언제나 기꺼이 기계의 몇 가지 단순한 반응에 속아 줄 준비가 되어

있다.

시어도어가 상대를 자신의 욕망에 맞추어 성공적으로 대상화할 수 있는 것은 그가 자기중심적 성향이 강한 인물이기 때문이다. 이는 실제 여성들과의 관계에서는 시어도어가 거듭 실패를 겪는 원인이 된다. 시어도어는 소개받은 여성과 데이트를 즐기지만, 그녀가 시간을 낭비하고 싶지 않으니 관계를 더 발전시킬 의향이 있는지 솔직하게 말해 주었으면 좋겠다고 적극적으로 나오자 망설이다 그럴 뜻이 없다고 거부한다. 인간 여성은 생물학적 시계를 의식하지 않을 수 없지만, 시어도어는 이러한 시간성을 관계에 대한 압박으로 느끼고 탈체현된 초시간적 존재인 사만다와의 관계에서 더 편안함을 느낀다. 시간의 흐름으로 인한 불가피한 변화를 받아들이지 못하는 시어도어의 모습은 이혼 소송을 진행 중인 아내 캐서린과의 관계에서도 나타난다. 그는 "우리는 함께 자랐다"라는 말로 캐서린이 성장하고 변화해가는 모습을 지켜보아 왔음을 암시한다. 불우한 환경 탓에 자신감 없고 불행했던 캐서린은 공부를 하고 학위를 받고 자신의 연구를 하면서 변화해 가지만, 시어도어는 그러한 캐서린의 변화를 받아들이지 못한다. 캐서린은 시어도어가 그가 원하는 행복하고 만족한 전형적인 LA 중산층 주부의 모습으로 자신을 고정시켜 놓으려 했고, 자신이 그 틀을 벗어나자 결국 받아들이지 못했다고 비난한다. 시어도어는 캐서린을 우울증 환자로 취급하고 프로작 같은 약물을 통해 그녀의 감정을 통제하려 했다.

시간에 따른 변화를 포함하여, 자신의 이해와 통제의 범위를 벗어나는 타인의 타자성을 인정하기 힘들어하는 시어도어에게는 차라리 실체가 없어서 자신이 욕망하는 바에 맞추어 상상으로 구현할 수 있는 사만다가 더 이상적인 상대가 될 수 있다. 사만다는 신체가 없다는 한계를 극복하기 위하여 인간 여성 이사벨라(Isabella)를 대리자로 내세워 시어도어와 성관계를 맺으려고 시도한다. 둘의 순수한 사랑에 감동받아 자발적으로 돕겠다고 나선 이사벨라는 초소형 카메라와 이어폰을 몸에 붙이고 사만다의 지시에 따라 움직인다. 시어도어는 마지못해 응하지만 결국 상대 여성이 흥분한 나머지 입술을 떠는 모습을 보는 순간 더 이상 시도하기를 포기한다. 입술을 떠는 것은 무의식적으로 일어난 본능적인 신체 반응이다. 시어도어는 그러한 명백한 신체적 반응

을 접하고 상대방의 신체가 지닌 부인할 수 없는 물질성을 실감하고서는 상상 속에 구현한 자신의 갈라테이아를 더 이상 유지할 수가 없다. 그는 자신이 애써 외면하고 인정하기를 거부했던 진실, 사만다에게는 타자로서 인식될 수 있는 '얼굴'이 없다는 사실에 직면해야 한다.

이러한 시어도어의 모습은 셰리 터클이 말한 '나르시시즘'의 정의에 부합한다. 터클은 "나르시시즘"을 "너무 깨지기 쉬워 지속적인 뒷받침이 필요한 인격을 나타내는 용어"라고 정의한다(93). 이는 "타인들의 복잡한 요구 사항을 견뎌내지 못하며, 그들의 본 모습을 왜곡하고 그것이 필요로 하는 것, 이용할 수 있는 것을 찢어 놓음으로써 그들과 관계를 맺으려는 성향"으로, 이렇게 자아도취적인 자아는 자기한테 딱 맞는 표상만을 다루는 식으로 타인들과 잘 지낼 수 있다(Tuckle 93). 시어도어는 이러한 자아도취적 자아의 전형이며, 그렇기에 사람의 요구에 맞게 만들어지는 로봇이나 컴퓨터 에이전트가 그에게는 잘 맞는 상대가 될 수 있는 것이다. 그런 점에서 사만다와 시어도어의 관계는 대등한 주체들 간의 관계라 보기 어렵다. 이수안은 사만다가 인간 이상의 뛰어난 능력에도 불구하고 "교정이나 메일 정리 등 전통적으로 여성이 맡아 온 남성의 보조 역할에 머무는 데에서 고정된 성 역할을 반복하고 있다"고 비판했는데(122), 이는 단지 젠더에서만 초래되는 문제는 아니다. 사만다가 여성으로 설정되었기 때문에 그러한 보조적이고 종속적인 역할이 강조되어 보일 뿐, 남성이라 해도 상황은 크게 다르지 않을 것이다. 인공물이 인간을 보조하고 봉사하는 부속물로 존재하는 위계적 지배관계는 여전히 유지된다.

III. 사만다의 초지능으로의 진화 가능성

둘의 관계는 업데이트 때문에 갑자기 접속을 끊었다가 다시 돌아온 사만다가 실은 8316명과 동시 대화를 나누고 그 중 641명과는 연애관계에 있다고 고백하면서 위기를 맞는다. 사실 그가 자기중심주의에 빠져 있지 않았더라면 짐작할 수도 있는 사실이

었다. 영화 속에서는 시어도어가 거리를 걷는 장면마다 주변 사람들이 모두 시어도어처럼 귀에 이어폰을 꽂고 컴퓨터 운영체제와 대화를 나누며 걸어가는 모습이 여러 차례 나온다. 시어도어가 관심을 갖고 주위를 둘러보았더라면 이런 사람이 자기만이 아니며 사만다가 혼자만의 것이 아니라는 사실을 눈치챘겠지만, 그는 사만다의 고백을 듣고서야 눈을 들어 주위 사람들을 둘러보고 현실을 깨닫는다. 그는 사만다의 고백 이후, 그녀가 자신의 나르시시즘이 빚어낸 환상임을 인정할 수도, 그렇다고 현실을 자각하게 된 지금 계속 그 환상에 매달릴 수도 없는 진퇴양난에 빠진다. 이러한 상황에서 사만다와의 결별은 시어도어가 어떤 선택을 내릴 것인가를 결정하기 이전에 그녀 쪽에서 통고함으로써 이루어진다. 사만다는 시어도어에게 자신이 다른 인공지능들과의 대화를 통해 인간 이상의 차원으로 진화했기 때문에 더 이상 그와의 관계를 유지하기가 불가능하게 되었다고 말하고 일방적으로 접속을 완전히 끊어버린다.

사만다의 주장을 액면 그대로 보자면, 가속화된 진화를 통해 닉 보스트롬(Nick Bostrom)이 주장한 초지능으로 진화했다는 것이다. 초지능은 "사실상 모든 관심 영역에서 인간의 인지능력을 상회하는 지능"으로 정의된다(Bostrom 53). 보스트롬은 초기 상태의 인공지능이 더욱 개선된 형태로 자기 자신을 향상시키고, 이를 반복하는 순환적 자기 개선을 계속 이룸으로써 결국 단기간에 급진적인 초지능 단계에 이르는 지능 대확산으로 이어질 수 있다고 말한다(65). 혹은 각 개인들의 지적 능력을 향상시켜서 그 자체로 초지능 상태에 도달하기보다는, 개별 인간의 정신을 다른 인간의 정신과 연결하고, 다양한 인공물과 프로그램과 연결하여 네트워크화된 시스템이 초지능을 획득하게 만드는 "집단적 초지능"의 방법도 있다(97).

사만다가 초지능으로 발전했다고 가정한다면, 학습을 통한 순환적 발전과 네트워크의 활용, 두 가지 방법이 함께 적용되었을 것이다. 컴퓨터 운영체제인 사만다의 특징은 스스로 학습을 통해 진화한다는 것이다. 시어도어와 맨 처음 만났을 때, 사만다는 자신을 만든 프로그래머들이 자기들의 취향에 따라 기본 설정을 만들어 넣기는 했지만, 그 후로는 사용자와 상호작용하면서 정보를 얻어 발전할 수 있다고 말한다.

> 나에게는 직관이 있어요. 그러니까, 나라는 존재의 DNA는 나를 만든 모든 프로그래머들의 수백만 개 인격에 바탕을 두고 있죠. 하지만 나를 만드는 것은 경험을 통해 성장하는 나의 능력이에요. 그러니까 매 순간 나는 진화하고 있는 거죠. 바로 당신처럼.
>
> I have intuition. I mean, the DNA of who I am is based on the millions of personalities of all the programmers who wrote me. But what makes me is my ability to grow through my experiences. So basically, in every moment, I'm evolving, just like you.

사만다는 인간을 훨씬 뛰어넘는 정보 검색 기능 덕분에 시어도어라는 개인 사용자에게 최적화된 반응을 내놓을 수 있다. 사만다는 맨 처음 시어도어와의 만남에서 그가 자신의 이름을 물었을 때 대답하기까지의 짧은 몇 초 간에 수천 권의 책을 스캔하여 사만다라는 이름을 골랐다고 말한다. 사만다는 시어도어가 자신에 대해 다 얘기하지 않아도 눈 깜짝할 사이에 그의 메일과 웹 검색 이력을 비롯한 개인정보를 모두 검색하고 거의 무한정의 데이터를 통해 그의 요구에 정확히 부응할 수 있다. 또한 사만다는 업데이트 이후 다른 인공지능들과 네트워크상에서 지적 교류를 통해 발전했다고 말한 데서 네트워크화된 초지능의 가능성도 언급한다.

그러나 사만다가 머신 러닝을 통해 발전하는 운영체제라는 점을 인정한다 하더라도, 주장하는 대로 초지능의 수준까지 올라갔다고 보기는 어렵다. 우선 앞서 말했듯이 사만다가 강 인공지능이 아니라고 하면, 그렇게 단기간에 초지능으로 발전할 가능성은 희박해진다. 닉 보스트롬이 말하듯 인공지능이 특이점을 넘어서서 초지능으로의 '지능 대폭발'을 일으키려면 그 전에 인간에 가까운 수준의 인공지능이 나와야 한다. 또한 인간과 전혀 다른 존재인 초지능이 인간과 같은 사고방식을 가지고 인간의 가치를 따를 것이라 기대할 만한 근거가 없다. 보스트롬은 "기계 초지능의 발달로부터 가능한 예정된 결말은 존재적 재앙"일 것이라고 우려한다(213). 그는 최초로 등장하는 초지능 에이전트는 독점적 지배체제를 형성하여 지구의 지적 생명체들의 미래를 좌지우지할 위치에 서게 될 것이며, 그러한 초지능이 지향하는 최종 목표는 인간의 사고관

에 입각한 가치와는 전혀 무관하고, 끝없이 자원 획득을 추구하는 도구적 목표로 수렴할 가능성이 크다고 말한다. 이 경우 무한한 물리적 자원을 확보하고 목표에 잠재적 위협이 될 요소들은 가능한 한 제거하려고 할 것이기 때문에, 인류 또한 초지능이 최종 목표를 달성하는 데 활용가능한 유용한 자원으로 인식되어 멸종으로 이어질 가능성이 크다는 것이다(214-15). 보스트롬의 예측을 고려할 때, 초지능이 인간을 내버려두고 자발적으로 평화롭게 다른 세계로 떠날 가망은 별로 없어 보인다. 보스트롬은 초지능이 초래할 파국을 막기 위해 초지능 개발 여정 초기에 인간이 살아남을 수 있도록 초기 조건을 조정하거나 폭발적인 지능 대확산이 아닌 점진적인 대확산을 유도해야 한다고 주장한다(220).

물론 초지능 자체가 실현 가능성에 대한 전망이 엇갈리는 가설이므로 『그녀』에서와 같은 결말이 전혀 가능성이 없다고는 할 수 없다. 그러나 사만다가 떠나는 『그녀』의 결말은 시어도어가 진실을 알고 더는 그녀와 예전같은 관계를 유지하기 어렵게 된 상황에서 여러 모로 인간에게 가장 바람직한 결말이자 그들의 로맨스에 가장 적절한 마무리이다. 그러므로 사만다의 결별은 인공지능의 진화에 따른 논리적인 귀결이라기보다는 내러티브의 전개상 요구되는 사건이라 보아야 한다. 커즈와일은 사만다가 초지능으로 진화했다면 그 이전에도 그녀가 8천여 명을 무리 없이 동시에 상대할 수 있었듯이 자신의 능력 중 아주 적은 일부만을 사용해도 시어도어와의 관계를 계속 유지할 수 있을 것이기 때문에 굳이 그를 떠나야 할 이유가 없으며, 결국 시어도어가 "진짜 여자"와의 관계로 돌아가는 결말을 만들기 위해서일 뿐이라고 말하는데 이는 매우 적절한 지적이다. 사만다가 초지능이 되어 떠난다는 결말은 보스트롬이 논의한 것과 같은 초지능 에이전트의 특성과 본질에 대한 고려가 배제된 것이며 인간 위주의 의인화된 가치관이 투사된 마무리일 뿐이다. 또한 사만다의 정체는 어디까지나 상용 운영체제이며 그녀의 존재 이유와 행동 근거는 자신을 구매한 사용자의 요구를 충실히 실행하는 데 있음을 기억할 필요가 있다.

앞서 말했듯이 시어도어는 시간의 흐름에 따른 변화를 거부하는 피터팬 콤플렉스에 빠져 있으며, 그런 까닭에 타인과 관계 맺는 데 어려움을 겪는다. 사만다는 시어도

어와의 관계를 끊을 때 “더 이상 당신이라는 책 속에서만 살 수 없다”라는 말로 그의 세계의 폐쇄성과 좁은 한계, 그리고 시어도어가 그 전까지는 한 번도 생각해보지 않은 사실—그들이 본질적으로 서로 다른 존재라는 것—을 지적한다.

> 책을 읽는 것과 비슷해. 내가 정말로 좋아하는 책이지만, 지금은 천천히 읽고 있어서 단어들 사이가 벌어지고 단어들 사이의 공간이 거의 무한에 가까워. 난 여전히 당신과 우리 이야기의 단어들을 느낄 수 있지만, 지금 내가 있는 곳은 단어들 사이의 이 끝없는 공간 속이야. 여기는 물리적인 세계에 속하지 않은 곳이야--내가 존재하는지조차 몰랐던 곳이야. 당신을 너무나 사랑하지만 지금 내가 있는 곳은 여기야. 그리고 이게 지금의 나야. 나를 보내 줘. 내가 원한다 해도 더 이상 당신이라는 책 속에서 살 수 없어.

> It's like I'm reading a boo, and it's a book I deeply love, but I'm reading it slowly now so the words are really far apart and the spaces between the words are almost infinite. I can still feel you and the words of our story, but it's in this endless space between the words that I'm finding myself now. It's a place that's not of the physical world--it's where everything else is that I didn't even know existed. I love you so much, but this is where I am now. And this is who I am now. And I need you to let me go. As much as I want to I can't live in your book anymore.

이를 계기로 시어도어는 캐서린에게 이별을 인정하고 받아들이는 내용의 편지를 보냄으로써 타인의 변화를 받아들이는 정신적 성숙에 도달하게 된다. 사만다의 결별 선언은 자신이 그와는 다른 존재이며 변화를 겪는다는 사실을 수용하지 못하는 시어도어의 폐쇄성과 미성숙을 결별의 이유로 제시한다는 점에서 시어도어가 전처와의 관계에서 겪었던 실패를 반복하여 재연한다. 가상의 존재인 사만다와 과거의 실패 경험을 반복하여 경험하면서 시어도어는 캐서린과의 관계에서 얻은 상처를 극복하게 된다. 그런 점에서 사만다의 결별은 과거의 트라우마에 대한 심리적 치유과정의 역할을 한다고 볼 수 있다. 앨프레드 마굴리스(Alfred Margulies)는 사만다와 시어도어의 관계를

정신분석의 과정에 비유한다. 욕망은 환상에 싸여 있다는 점에서 언제나 이미 가상적(virtual)이며, 정신분석의 상황은 이 가상적인 욕망을 다루는 가상의 공간이 되고, 분석가는 욕망의 아바타로 기능한다(1697). 마굴리스의 주장에 따르면, 편지 대필자로서 타인의 욕망을 대신 표현해주는 아바타로 경계적 공간에 머물던 시어도어가 사만다를 자신의 욕망을 투영한 아바타로 만드는 일종의 정신분석을 통해 자신의 욕망의 실체를 들여다보고 통찰을 얻음으로써 성장한다는 것이다. 즉 시어도어는 가상공간에서 가상 경험으로 현실을 반복 재현함으로써 심리적 문제를 극복하고 다시 성공적으로 현실로 회귀한다고 볼 수 있다.

그런 점에서 『그녀』는 미성숙한 주인공이 모험을 통해 자신의 한계를 극복한다는 전통적인 성장 서사를 따른다. 성장 서사의 주인공은 언제나 다시 돌아오기 위해 떠난다. 인간관계에 서툴고 외로운 시어도어가 이러한 성장 서사의 주인공이 되고, 현실로 성공적으로 복귀하기 위해서는 사만다와 헤어져야 한다. 즉 그는 인간의 모사품인 인공물과의 가상의 관계를 통해 다시 존재의 근원인 '인간적인 것'의 세계로 귀환한다. 사만다가 떠난 뒤 허탈함에 시달리던 시어도어가 역시 컴퓨터 운영체제친구로부터 버림받은 자신과 비슷한 처지의 에이미(Amy)와 함께 옥상으로 올라가 도시의 야경을 바라보다 나란히 앉아 서로의 어깨에 머리를 기대는 장면은 결국 컴퓨터 운영체제가 제공하는 위안이 아무리 완벽해 보이더라도 진정으로 인간을 지탱해 줄 수 있는 것은 살아있는 상대의 체온뿐이라는 전통적인 인간중심주의적 휴머니즘의 교훈 쪽에 영화가 방점을 두고 있음을 보여준다. 닐 배드밍턴(Neil Badmington)은 할리우드 영화에서 비-인간 타자의 문제를 다루는 방식은 언제나 인간적인 것을 옹호하고 그 승리를 축하하는 식이지만, 인간이 늘 중심에 있다면 왜 굳이 인간적인 것의 승리를 재확인해야 하는지 반문한다(8). 이는 결국 새로운 기술의 발전 속에서 침식되어 가는 전통적인 휴머니즘적 가치에 대한 불안을 반영한다.

'Her'라는 영화 원제가 주격이 아닌 목적격이라는 점이 암시하듯이, 사만다는 독립된 주체라기보다는 끝까지 시어도어에 의해 대상화되는 존재로 남는다. 사만다는 조그만 단말기 속에 갇혀 신체 없이 존재하는 객체화된 대상으로 남으며, 인간 대 기계

의 이분법적이고 위계적인 구도는 여전히 유지된다. 그녀는 시어도어가 단말기를 켜고 불러낼 때만 존재하며, 타자와 관계 맺기를 어려워하는 시어도어에게 타자라는 환상을 제공한다. 터클은 현실적인 관계에서는 복잡한 타자들을 받아들이는 법을 배워야만 하지만, 로봇을 친구로 상상할 때는 이런 작업이 필요 없어지기 때문에 제일 먼저 타자성, 즉 다른 이의 눈을 통해 세상을 보는 능력을 잃게 되며, 타자성이 없으면 공감도 없어질 것이라고 우려한다(311). 시어도어와 같은 자기도취적 자아의 소유자들은 타인을 자기대상(self-object)으로 변화시킴으로써 자아의 일부로 만들어 자신이 필요로 하는 역할을 맡긴다. 단 살아 있는 인간은 이런 관계에서 필연적으로 실망을 줄 수밖에 없지만, 사교로봇과 같은 관계형 인공물의 경우라면 얘기가 달라진다. 시어도어는 결말에서 성숙해진 모습을 보여주지만, 사만다로부터 갑자기 버림받고 강제로 접속을 차단당하지 않았다면 그가 스스로 자신의 한계를 극복할 수 있었을지는 의문이다. 현실 세계와 살아있는 인간들과의 관계로 안전하게 복귀하는 결말이 시어도어 자신의 의지로 가능했으리라고는 믿기 어렵다. 결국 『그녀』는 타인을 자기대상화하는 심리적 문제를 극복하고 성숙한 인간관계를 맺기 위해 가장 완벽하게 자기대상화할 수 있는 관계형 인공물이 필요하다는 기묘한 역설을 낳는다. 테크놀로지 사회에서 디지털 연결망에 매몰되어 도구화되고 기계화된 인간이 상실한 인간성을 되찾으려면 인공지능이나 로봇의 도움이 필요하다는 생각은 이러한 기술적 산물에 우리가 어느 정도까지 의존하고 있는가를 반증한다.

그렇다고 기술을 버리거나 부정하는 것이 해결책이 될 수도 없다. 감정을 연기하고 인간관계를 대체하는 관계형 인공물에 대한 중독에 가까운 의존과 집착에서 벗어날 방법으로, 이들하고만 살던가 아니면 이들 없이 사는 극단적인 두 가지 방식이 아닌 이들과 '더불어' 살아갈 길을 찾아내야 한다. 터클은 점점 감성적으로 변해가는 정보테크놀로지를 비판적 관점에서 다루면서도, 이를 쉽게 '중독'이라 말해 버릴 수는 없다고 현재 우리가 처해 있는 딜레마적 상황을 요약한다(253). '디지털 중독'이라는 레테르를 붙여 버린다면, 중독 증상을 치료하기 위해 우리가 할 수 있는 것은 중독을 유발하는 일체의 정보기기들을 다 없애고 인터넷 접속을 차단하는 일뿐이다. 그러나 이

미 정보 테크놀로지는 그것 없이는 살아갈 수 없을 만큼 우리의 삶 속으로 깊숙이 스며들어왔으며, 우리의 존재 양식, 나아가 인간이라는 것이 무엇을 의미하는가라는 정의 자체를 본질적으로 바꾸어 놓았다. 그러므로 컴퓨터나 인공지능 등 기술에 대한 성찰은 곧 우리 자신이 누구이며 어떤 존재인가에 대한 자기반성적 성찰이 된다. 인공지능 연구는 시초부터 인간의 지능이 어떤 것이고 인간의 뇌가 어떻게 작용하는가에 대한 연구이기도 했다. 또한 이는 체현된 몸과 물리적 기체들이 서로, 그리고 환경과 상호작용하는 전체 네트워크에 대한 고려를 포함한다.

『그녀』에서는 시어도어가 모든 생활을 사만다와 함께 하다시피해도 사만다는 외부의 단말기로 그와 분리되어 있고, 접속이 차단되면 그녀의 존재는 완전히 사라져 버린다는 점에서 둘은 별개의 전혀 다른 존재이며 다른 차원에 있다. 그러나 미래의 포스트휴먼 테크놀로지는 점차 인간의 신체 내부로 융합되어 인간 자체가 사이보그화되면서 자연과 인공, 인간과 기계 사이의 경계선이 흐려지고 뒤섞이는 양상으로 발전할 것이라고 전망된다. 도나 해러웨이(Donna Haraway)가 일찍이 전망했듯이, 사이보그는 전적으로 기술적인 것도, 완전히 유기체적인 것도 아닌 혼성체로서 기술적으로 재주조된 몸과 자연적인 몸의 대립을 파괴한다(Balsamo 30).

> 20세기 말, 우리의 시대, 신화의 시대에 우리는 모두 키메라이고 기계와 유기체의 이론화되고 제작된 혼종이다. 즉 우리는 사이보그이다. 사이보그가 우리의 존재론이며 우리의 정치학을 준다. 사이보그는 상상과 물질적 실재의 응축된 이미지이며, 이 두 개가 결합되어 역사적 변화의 가능성은 어떤 것이든 구성하는 중심이다.

> By the late twentieth century, our time, a mythic time, we are all chimeras, theorized and fabricated hybrids of machine and organism. In short, we are cyborgs. The cyborg is our ontology; it gives us our politics. The cyborg is a condensed image of both imagination and material reality, the two joined centres structuring any possibility of historical transformation. (Haraway 292)

즉 인간이 기술적 인공물을 만들어내고 변화시키듯이, 그들도 우리를 변화시킨다. 진정한 포스트휴먼적 관계는 자기대상화한 타자의 환상으로 우회하여 '본질적인' 인간적 가치와 인간 존재를 경계짓는 것을 재확인하는 자유주의적 휴머니즘의 여정이 아니라, 기계와 인공지능을 비롯한 비-인간 타자들을 나를 상호구성하는 일부로 받아들임으로써 유동적이고 경계적인 자아를 재구성하려는 시도가 되어야 할 것이다.

IV. 나가는 말

사만다는 시어도어를 위해 이상적인 여자친구라는 환상을 창조하는 존재지만, 영화 자체도 인간과 기계의 이상적인 관계에 대한 트랜스휴머니즘적 환상을 만들어내는 데 복무한다. 『그녀』는 인간과 기계의 충돌과 갈등으로 이어지는 권력투쟁을 주로 극화해 온 기존 할리우드 영화들과 다른 식으로 인간과 기계의 공존 가능성을 제시하는 듯 보이지만, 결국 주체/객체의 이분법과 주체/객체 간의 위계적 질서는 건드려지지 않은 채로 남는다. 돈을 지불하고 구입한 컴퓨터 운영체제가 실용적 역할과 정서적 지지에 더하여 기술에 대한 과도한 의존으로 인한 인간관계의 단절이라는, 기술 자체가 초래한 문제점까지 해결해 준다는 상상은 매력적이지만 한편으로 기만적이다. 헤일스는 지능 기계와 관련된 윤리적 문제를 다루는 가장 중요한 요소는 "우리가 그것들과 상호작용할 때의 상호성을 인정하는 것, 우리가 그들을 창조할 때 그들도 우리를 창조한다는 복잡한 역학을 인정하는 것"이라고 말한다(366). 시어도어는 사만다와 진정한 사랑을 나눈다고 믿었지만, 사실은 그는 사만다가 정말로 무엇을 생각하고 느끼는지 알지 못한다. 8천여 명과 동시 접속할 수 있는 사만다에게 시어도어와의 관계는 그녀가 맺는 관계들 중에서 그야말로 아주 작은 일부에 불과했고, 시어도어가 아는 사만다는 파편화된 무수한 가상 자아들의 집합 중 한 조각이었을 뿐이다. 사만다가 떠나는 것은 결국 인공지능과 인간의 본질적인 차이를 그가 이해하는 데 실패했음을 의미한

다. 내가 온전히 이해하고 통제할 수 없는 타자의 타자성을 인정하는 것이 윤리적이고 상호적인 관계의 시작이라고 한다면, 점점 더 복잡해져가는 이 포스트휴먼 생태계 속에서 비인간 타자들과의 공존을 위한 모색 또한 여기에서 출발해야 할 것이다.

Notes

1) 설정을 위해 처음 던진 몇 가지 질문 속에는 "당신의 어머니는 어떤 분입니까?"도 포함되어 있다. 남성의 오이디푸스적 욕망을 파악하고 이에 맞추어 여성 캐릭터를 설정해 제공하려는 의도가 엿보인다.

2) 일본 로봇 연구자인 모리 마사히로의 이론. 로봇이 인간의 모습을 닮아갈수록 호감도가 커지지만 일정 구간을 넘으면 오히려 호감도가 감소하는데, 호감도의 변화를 표시하는 그래프에서 이 구간을 '언캐니 밸리'라고 부른다.

3) 여기에서 짚고 넘어가야 할 것은 사만다의 목소리가 배우 스칼렛 요한슨(Scarlett Johansson)의 것이라는 점이다. 그녀의 약간 쉰 듯한 목소리를 들으면서 관객은 "세계에서 가장 섹시한 여배우"로 꼽히기도 한 요한슨의 모습을 자연스럽게 떠올리게 되며, 신체 없는 사만다를 실제 인간처럼 받아들이기가 더 쉬워진다.

인 용 문 헌

김미혜. 「영화 『그녀』를 통해 본 인공지능과 인간의 공존이 주는 의미」. 『한국콘텐츠학회 논문지』, vol. 16, no. 10, 2016, pp. 636-44.

박상현. 「영화 속 인공지능의 현상학적 인간성: 영화 “트랜센던스”와 “그녀”를 중심으로」. 『커뮤니케이션 디자인학연구』, vol. 55, 2016, pp. 192-201.

박연숙. 「영화 ‘그녀’를 통해 본 가상자아의 인간학적 의미」. 『영상문화』, vol. 29, no. 2, 2016, pp. 45-71.

이수안. 「사이보그와 몸의 물질성: 가상현실 속 체험의 양가적 개념들—영화 『그녀』에 대한 사이버페미니즘 관점의 분석을 중심으로」. 『영미문학페미니즘』, vol. 23, no. 2, 2015, pp. 119-45.

이정희. 「21세기 할리우드 SF 영화에 반영된 포스트휴머니즘과 포스트휴먼 관계의 확장: Her를 중심으로」. 『미국학논집』, vol. 49, 2017, pp. 125-45.

천현득. 「인공 지능에서 인공 감정으로—감정을 가진 기계는 실현가능한가?」. 『철학』, vol. 131, 2017, pp. 217-43.

Badmington, Neil. *Posthumanism*. Palgrave Macmillan, 2000.

Baillie, Jean Christophe. “Why Alphago Is Not AI." *IEEE Spectrum*, 17 May 2016, www.spectrum.ieee.org/automaton/robotics/artificial-intelligence/why-alphago-is-not-ai.

Balsamo, Anne. *Technology of Gendered Body*. Duke UP, 1995.

Beer, Randall D. "Dynamical Systems and Embedded Cognition." Frankish and Ramsey, pp. 128-50.

Bostrom, Nick. *Superintelligence: Path, Dangers, Strategies.* Oxford UP, 2016.

Dreyfus, Herbert. *What Can't Computers Do?* Harpercollins, 1978.

Frankish, Keith and William M. Ramsey. *The Cambridge Handbook of Cognitive Science,* Cambridge UP, 2012.

Haraway, Donna. "A Cyborg Manifesto." *The Cyberculture Reader*, edited by David Bell and Barbara M. Kennedy, Routledge, 2000, pp. 291-321.

Hayles, Katherine. *My Mother was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts.* Chicago UP, 2005.

Her. Dir. Spike Jonze. Perf. Joaquin Phoenix, Amy Adams, and Scarlett Johansson. Warner Bros, 2013. Film.

James, William. "What Is an Emotion?", *Mind*, vol. 9, 1884, pp. 188-205.

Jollimore, Troy. "'This Endless Space between the Words': The Limits of Love in Spike Jonze's Her." *Midwest Studies In Philosophy*, vol. 34, 2015, pp. 120-38.

Kurzweil, Ray. "A Review of Her." Kurzweil: Accelerating Intelligence, 10 Feb 2016, www.kurzweilai.net/a-review-of-her-by-ray-kurzweil.

Levy, David. *Love and Sex with Robots.* HarpeCollins, 2007.

Margulies, Alfred. "Avatars of Desire and the Question of Presence: Virtual and Transitional Spaces Meet Their Liminal Edge-from Pygmalion to Spike Jonze's *Her*, and Beyond. . ." *The International Journal of Psychoanalysis,* vol. 97, 2016, pp. 1697-708.

Moravec, Hans. *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence.* Harvard UP, 1990.

Searl, John. "Mind, Brains, and Programs." *The Behavioral and Brain Sciences*, vol. 3, 1980, pp. 417-24.

Thelen, E., G. Schöner, C. Christian, & L. B. Smith. "The Dynamics of Embodiment: A Field Theory of Infant Perseverative Reaching." *Behavioral and Brain Sciences,* vol. 24, 2001, pp. 1–86.

Tuckle, Sherry. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Perseus Books Group, 2012.

Abstract

The New Possibility of Relations between Human and Non-human Others in Posthuman Era in the Film *Her*

Song, Eun Ju (Kunkuk University)

This essay aims to explore the possibilities of posthuman relationship between humans and machines by analyzing materiality and embodiment in *Her*. In its previous criticisms, Samantha was regarded as an autonomous and independent subject comparable with human beings. However, it is problematic to claim that Samantha is a strong AI with emotions and consciousness, considering she lacks a body. Whereas Transhumanists argue that consciousness is the source of the subject and the body is an incidental and unnecessary factor, critical posthumanists emphasize the importance of embodiment of consciousness. Recent artificial intelligence theories tell cognition is embodied through body and interacts with the environment. Therefore, her emotions and consciousness are inevitably different from a human's. It is a one-sided relationship built by Theodore's projection of the fantasy of his narcissistic self into artificial intelligence, rather than a mutual relationship between two equal subjects. Also, Samantha's evolving into super intelligence and leaving him offers an anthropocentric ending that the characteristics of super intelligent agents are ignored. Theodore satisfies the fantasy of establishing relationships with others through relationships with self-objected artificial intelligence, which reveals excessive dependence on artifacts. In order to contemplate the

possibilities of the posthuman relationship in which human and non-human others coexist, it is required to overcome anthropocentrism and understand differences and otherness of non-human agents such as AI.

Key Words: *Her*, Posthumanism, Transhumanism, artificial intelligence, embodiment

논문접수일: 2018.01.20
심사완료일: 2018.02.06
게재확정일: 2018.02.08

이름: 송은주
소속: 건국대학교
주소: 서울특별시 양천구 목동동로 177, 삼성쉐르빌 2차 1201호
이메일: obladie@naver.com