

## 신체와 마음의 기술적 확장에 관한 고찰 - 〈공각기동대〉(1995)를 중심으로

구 연 정

(숭실대학교 교수)

### ◆ 국문초록

본 논문은 인간의 디지털화가 다방면에서 진행되는 오늘날 기술에 의해 매개된 인간으로서 포스트휴먼의 새로운 주체성이 발현되는 조건으로서 신체성과 정신/정보의 체현의 문제를 다루고자 한다. 이를 위해서 일찍이 디지털 기술의 무한한 가능성과 파괴력을 보여준 오시이 마모루 감독의 〈공각기동대〉(1995)를 살펴보고자 한다. 이 영화는 기술화된 인간이 새로운 주체성을 획득하는 기반으로 신체성을 어떻게 사유해야 하는지, 생명체로서 자기정립을 하기까지 사이버네틱한 존재들의 정체성의 문제를 잘 보여주고 있다.

특히 이 논문은 두 가지 분석에 중점을 두었다. 먼저 사이보그로서 쿠사나기와 인공지능 프로그램 인형사의 재현의 언어를 분석함으로써 기계/기술적 생명체를 신체와 지능으로 이원화하고 도구화하는 휴머니즘의 언어를 비판적으로 고찰하고 두 번째는 이 두 인공피조물이 인간의 명령을 거부하고 각자의 한계를 극복하는 선택으로서 '융합'을 결정한 것에 주목함으로써 인간중심주의로부터 벗어나 독자적 생명체로서의 고유성을 확보해 나가는 과정을 밝히고자 하였다. 이를 통해 '융합'의 의미를 새롭게 밝히고 타자를 포용하는 하이브리드적 존재로서 인공생명체, 포스트휴먼의 자기정립을 규명하고자 하였다.

주제어 : 『공각기동대, 사이보그, 인공지능, 인공생명체, 융합

## 1. 들어가며: 인간의 기술적 진화에 대한 논의

사물인터넷, 인공지능, 빅데이터 등 지능화된 기술들이 융합하고 상호작용하는 고도의 기술 네트워크가 곧 인간의 새로운 삶의 환경으로 나타나리라고 예측되고 있다. 이 초연결 사회를 구현하는 기술 네트워크에서 인간과 사물, 사실상 지구상 존재하는 모든 물리적 구조물 또한 ‘디지털 변형(digital transformation)’을 요청받는다(Schwab 2017:14). 이 디지털화는 다름 아닌 인간과 사물, 존재하는 모든 시공간의 기저에도 보편적인 정보 코드를 이식하여 정보화하는 것을 말한다. 각종 센서는 사물의 정보화를, 각종 웨어러블 기기에 탑재된 자기기록기술은 인간 신체의 정보화를 가능하게 하는 대표적 스마트 기술이다. 이런 정보화를 통해 사물과 인간 모두 데이터로 변환되어, 상위 컴퓨터시스템으로 전송될 수 있고 또 인터넷에 직접 연결될 수 있는 것이다. 이제 가까운 미래에 컴퓨터 우주는 인간을 둘러싼 새로운 자연이자 인간이 연결되어야 할 마더보드가 되리라 전망되는 것이다(헤일스 2016:16).

이와 같은 4차산업혁명의 기술들이 가져올 변화는 비단 산업과 경제 분야에만 국한되지는 않을 것이다. 가령 스마트워치나 밴드 등에 탑재된 디지털 자기기록 기술이나 현재 개발중인 뇌-컴퓨터-인터페이스(BCI) 등은 대표적으로 신체뿐만 아니라 두뇌까지 정보화하는 것을 가능하게 하는 기술이며, 특히 웨어러블 기기에 탑재된 자기기록 기술은 생물학적 존재로서 인간의 신체를 ‘수치화’하고 데이터로 변환시켜 저장, 전송, 보존하는 기술이라고 할 수 있기 때문이다(김상민 2016:vii-xii). 이와 같은 관점에서 보면 스마트기술로 대변되는 과학기술의 엄청난 발전은 인간의 삶의 양식, 나아가 인간의 종적 특질까지도 새롭게 질문하게 하는 문명사적 전환을 이끌고 있다고 할 수 있다.

일찍이 캐서린 헤일스는 정보화된 인간의 재현 문제를 다룬 고전 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가 How we became Posthuman』(1999)에서 이처럼 데이터화된 인간을 ‘디지털 주체’라고 명명했다. 디지털화,

즉 ‘수치화되고 정보화되는 과정’ 속에서 생물학적 인간이 존재론적으로 변화를 겪을 수밖에 없기 때문에 이 기술적으로 매개된 인간을 근대적 인간 이후에 등장하는 새로운 인간 유형으로서 ‘인간 이후의 인간’, 즉 포스트휴먼이라고 명명한 것이다(Hayles 1999:4). 헤일스에 따르면 포스트휴먼으로서 인간은 근본적으로 이 디지털 기술에 의해 끊임없이 그 경계가 해체되고 재구성되는 “하나의 물질적-정보적 개체 a material-informational entity”(Hayles 1999:3)가 된다. 그런 의미에서 인간의 디지털적 변형이란 일차적으로 “인간을 지능을 가진 기계와 매끄럽게 접합될 수 있는 형태로 만드는 것 the union of the human with the intelligent machine”(Hayles 1999:2)으로 볼 수 있으며 또한 인간이 ‘기술과 더불어 구성되는 것’이라고 할 수 있다.

그런데 헤일스도 적절히 지적한 것처럼, 기술의 발전과 더불어 야기되는 이러한 인간의 변형이 정보의 특권화로 인해 탈신체화의 방향으로 진행된다면 어떨까? 다시 말해 인간의 신체로부터 파생된 정보, 즉 데이터만을 특권화하고 인간의 신체 그 자체는 인간의 고유한 부분이 아니라 부차적인 것으로, 나아가 지배와 극복되어야 할 대상으로 여겨진다면 어떨까? 오늘날 스마트기술의 발전은 손쉽게 인간의 신체활동을 데이터화하고 이 신체의 데이터는 미세센서가 내장된 사물들과 커뮤니케이션을 함으로써 점점 더 중요한 가치를 부여받고 있다(리폴드 2021). 인간의 신체로부터 나온 데이터가 인간 그 자체로 간주되는가 하면, 반면 인간의 육체 자체는 손쉽게 감시의 대상이 되거나<sup>1)</sup> 데이터를 산출하는 도구로 전락할 수도 있는 위험을 내포하고 있는 것이다.<sup>2)</sup>

1) 브루스 슈나이어 B. Schneier의 『당신은 데이터의 주인이 아니다』(2015)는 일상 속으로 깊숙이 침투하고 있는 데이터의 양면성에 대해 경종을 울리고 있다. 데보라 럽턴 D. Lupton의 『수치화된 자아: 자기추적의 사회학 The Quantified Self: A Sociology of self-tracking』(2016) 또한 이런 데이터화된 자아가 손쉽게 감시와 착취의 대상이 될 수 있음을 밝힌다.

2) 윌리 체의 소설 『어떤 소송』(2013)은 이런 가상의 초연결사회에서 개인의 데이터가 자동 수집되어 감시와 독재의 수단으로 악용되는 현실을 적나라하게 보여주고 있다.

이처럼 인간의 디지털화를 둘러싼 논의는 필연적으로 디지털 기술의 실현과 더불어 변화를 겪게 될 인간의 신체와 정체성 문제, 나아가 인간의 기술적 확장으로서 포스트휴먼과 신체의 구성방식에 대해 성찰하도록 하고 또 인간의 미래적 삶의 방식과 연관되어 인류의 기술적 진화에 대한 논의로 이어진다.

그런데 우려스러운 것은, 이러한 담론들 가운데 종종 디지털화된 인간에 대한 분열증적 접근이 관찰된다는 점이다. 가령 일찍이 로보 사피엔스를 인간의 미래라고 제안한 로봇공학자 한스 모라벡은 인간의 정보화 과정에서 인간의 정신을 정보화하고 이 마음-정보를 로봇에 이전함으로써(Mind Transfer) 탈육체화된 인간의 영생 프로그램을 제시한 바 있다. 그의 역작 『마음의 아이들. 로봇과 인공지능의 미래 Mind Children. The Future of Robot and Human Intelligence』(1988/2011)에서 모라벡은 인간의 정신을 죽을 수밖에 없는 인간의 육체적 굴레로부터 해방시키고 (모라벡 2011:22) 컴퓨터 혹은 로봇의 인공지능에 탑재한다면, 어떤 새로운 환경이 도래한다할지라도 끊임없이 재프로그램화되면서 끝없이 살아남을 수 있으리라고 예견한다. 이런 가정 아래서 모라벡은 로봇이 미래에 인간의 마음을 물려받을 ‘인간의 아이들’이라고 한다.<sup>3)</sup> 그런데 필자가 보기에 이러한 가정에서는 몇 가지 심각한 문제점이 발견된다: 첫째, 인간의 정신(Mind)을 신체로부터 분리하고 정신이 인간의 본질이라고 여기는 정보-본질주의가, 둘째 어떤 기술적, 기계적 신체와 결합되더라도 그것은 오로지 인간이라고 설정하는 인간중심주의가, 셋째 인간의 생물학적 신체를 무가치한 것으로 여기고 나아가 로봇의 인공 신체를 또한 탈가치화하는 경향이 관찰된다. 모라벡은 로봇을 인간의 마음을 물려받은, ‘마음의 아이들(Mind Children)’이라고 말하지만, 인간을 정신으로 환원시키는 정보-중심적인 모라벡의 논리에서 보자면 사실은 로봇은 인간의 정신을 담아서 인간에게 영생을 보장해주는 인공 신체에

---

3) “인간의 마음(지능)이 사람의 두뇌로부터 해방될 수 있다고 상상”하는 것이다(모라벡 2011:23).

불과하며 정신과 신체의 위계를 뚜렷이 보여주는 예시가 된다. 그러니까 모라벡의 관점에서 보자면 로봇은 기술적으로 구성된 그 자체로 하나의 인공-인격체가 아니라 인간 정신의 영생을 위해 필요한 도구로서 인공 신체라고 할 수 있다. 그 실질적인 주인은 두말할 나위 없이 그 로봇에 업로드된 인간 정신이며, 이런 관점에서 보면, 모라벡은 로봇을 ‘우리 인간의 아이들’이라고 명명하지만 실제로는 로봇의 인격화가 아니라, 오히려 로봇의 도구화를 심각하게 초래할 수 있다(Gu 2020:27).

또한 미래학자이자 컴퓨터 프로그래머 레이 커즈와일이 그리는 인류의 미래는 한층 더 위협할 수 있는 기술적 낙관론으로 가득 차 있다. 그의 역작 『특이점이 온다 The Singularity is near』(2007)는 인간 지능이 기술과 융합하여 인간의 생물학적 지능을 훌쩍 넘어서는 순간을 ‘특이점’이라고 명명하고 정보과학, 유전학, 로봇공학, 나노기술의 발전을 전방위적으로 고려하여 “이 특이점을 통해 우리는 생물학적 몸과 뇌의 한계를 극복할 수 있을 것”(커즈와일 2007:26)이라고 예견한다. 이 시점이 되면 인간은 뇌의 모든 자료들을 컴퓨터에 업로드할 것이고 인류는 엄청난 컴퓨팅적 연산능력을 가진 지능과 결합하여, “비생물학적 사고 존재로 이행”(커즈와일 2007:324)된다는 것이다. 그에 따르면 이 뛰어난 지능의 존재는 여러 버전(버전 2.0, 버전 3.0)의 신체를 갖게 되는데, 궁극적으로는 어떤 육체도 갖지 않으므로써 자유로워지고(커즈와일 2007:441) 바로 생물학적 존재의 한계, 죽음을 벗어나서 존재할 수 있다는 것이다.

놀라운 것은 인간을 뛰어넘는 존재로서 인간을 상상할 때 이 미래학자 모두 인간의 생물학적 조건인 신체를 인간 존재의 한계로서 인식하고 있다는 것, 인간을 초월하는 인간을 상정할 때 생물학적 신체와 분리된 정신의 진화를 제안하고 있다는 점이다. 이를 커즈와일은 ‘비생물학적 사고 존재’라고 명명하고 있다. 커즈와일에 따르면, ‘비생물학적 사고 존재’는 궁극적으로 인간의 지능을 탑재한 인공지능으로서, ‘사유하는’ 인간의 진화된 형태인 것이다. 다시 말해 인간의 실체를 ‘사유하는

정신'으로 축소시키고 이를 정보화하여 인공지능과 결합시켜 영생이 가능하다고 주장하는 것이다(Gu 2020:28).

이들의 담론에서 미래적 인간은 정신/정보로 환원되고 인간의 신체가 자아의 고유한 부분이 아니라 제거와 분리의 대상이 되고 있다는 점을 어떻게 이해해야 할까? 이들은 '비생물학적' 존재, 인공지능이나 로봇 등을 인용하면서 마치 미래의 인간이 근대적 인간(근대적 인간 기획에서 상정한 자기중심적인 인간)과는 종적으로 단절된 듯 말하지만, 이 미래의 인간에게서 신체를 정신과 분리시키고 신체보다는 인지 능력과 사유를 강조한다는 점에서, 그리고 육체의 의미를 지우고 인간을 초월한 인간, '불멸의 신과 같은' 초월적 정신/이성을 지향한다는 점에서 이들이 그리는 미래의 인간은 과거 서구에서 태동한 휴머니즘의 인간 기획(인간중심주의)을 인간 강화의 논리로 연장시키고 있다.<sup>4)</sup>

이 논문은 근본적으로 앞으로 기술을 통해 만들어질 기계화된 인간, 인공피조물, 인공지능 등을 정복주의적 인간을 위해 도구화할 것인가, 아니면 인간의 확장으로서 포스트휴먼적 생명체로 포용할 것인가 하는 문제의식에 기반하고 있다. 이에 기반하여 디지털화가 시대적 과제인 것처럼 요청되는 오늘날 머지않은 미래에 기술과 결합한 존재로서 인간이 존재론적 차원에서 어떤 변화를 겪을 것인지, 특히 기술에 의해 매개된 존재로서 포스트휴먼의 새로운 주체성이 발현되는 조건으로서 신체성과 정신/지능의 체현의 문제를 다루고자 한다. 이를 위해서 일찍이 정보기술의 혁신으로 도래한 가상의 정보제국주의의 사회에서 디지털화된 인간의 모습과 사이버 행위자들의 존재론적 고뇌를 보여준 오시이 마모루 감독의 <공각기동대>(1995)를 살펴보고자 한다. 특히 디지털 기술의 무한한 가능성과 파괴력을 보여준 이 영화는 미래의 인간이 새로운 주체성을 획득하는 기반으로서 신체성을 어떻게 사유해야 하는지, 사이버네틱한 존재들의 정체성의 문제를 잘 보여주고 있다.

---

4) '인간강화'를 꿈꾸는 트랜스휴머니즘이 인간중심주의의 연속선상에 있다는 비판은 비판적 포스트휴머니즘 연구가들에 의해 제기되었다.

## II. 공각기동대(1995): 정보화된 인간과 신체의 문제

1995년에 상영된 <공각기동대>는 정보기술의 혁신으로 비생물학적 지능이 인간의 지능을 압도하는 시점, 즉 커즈와일이 말하는 특이점이 실현된 가상의 현실을 보여주는 SF 애니메이션 영화로서, 인간과 기계가 결합한 사이보그, 인공지능 등이 주인공들이다. 감독은 디지털 기술의 실현으로 가상과 현실이 혼재하게 된 정보 중심의 사회에서 인공생명체로서 이들의 정체성의 문제를 다루고 있다.

디지털 기술이 대중화되기 시작하면서 사이버세계의 실현가능성을 예견하던 때, 일본인 감독 오시이 마모루는 시로 마사무네의 만화원작 <공각기동대>(1989)을 바탕으로 기계화된 인간과 신체나 의체 없이 지능으로만 존재하는 정보 코드를 ‘인간과 같은’ 고유한 생명체로 볼 수 있는가, 하는 목직한 주제를 다룬 애니메이션을 만든 것이다. 애니메이션이라고 하지만 디지털 존재들에 대해 사유하도록 하는 철학적인 무게가 상당한 영화로, 이후 가상세계의 문제를 본격적으로 다룬 영화 <매트릭스>(1999), 킵 배송의 <제5원소>에도 막대한 영향을 준 것으로 알려져 있다. 최근에는 할리우드에서 이 애니메이션 원작을 스칼렛 요한슨 주연의 실사 영화로 리메이크하면서 이십여년 전에 제작된 마모루 감독의 <공각기동대>의 문제의식의 현재성을 확인시켜 주었다. 무엇보다 감독의 문제의식은 기술에 의해 만들어진 사이보그와 인공지능 또한 생명체로서 인정되어야 하는가, 인정한다면 생명체로서 고유성과 다양성은 어떻게 확보하는가, 하는 데 있을 것이다.<sup>5)</sup>

5) 이는 마모루 감독도 많은 영향을 받았다고 하는 영화 <블레이드 러너>(1982)의 메시지가기도 하다(최원석 2019.3.4). 화려한 액션 영상 이면에 깊은 철학적 메시지를 담고 있는 이 영화는 국내 연구자들 사이에서도 많이 논의되었다. 그간의 논의 방향을 정리해 보면 크게 세 경향으로 나누어 볼 수 있다. 먼저 철학적 문제에 천착하는 경향(허영은 2010, 김소영 2018), 두 주인공의 융합을 종교적 관점에서 해석하는 경향(조현범 2003), 신체의 변이와 캐릭터 분석에 치중하는 경우(양병권 1998, 최돈일 2019)가 그것이다. 그밖에도 주요 경향으로 젠더적 관점에서

영화는 정보기술의 혁명이 완성된 가상의 시점 2029년을 배경으로 고도의 네트워크 환경이 구축되어 전뇌화(Electronisation of human brain)된 사회에서 컴퓨터 네트워크에 연결된 인간과 사이보그, 인공생명체들의 삶의 모습을 보여주고 있다. 전뇌화란 인간의 머릿속 정보가 전자화되어 컴퓨터로 옮겨질 수 있고 또 컴퓨터 안의 정보가 인간의 뇌에 직접 입력될 수 있는 기술을 가리킨다. 오늘날의 관점에서 보면 인간의 뇌와 컴퓨터를 바로 연결시키는 인터페이스 기술이 실현되었다고 볼 수 있을 것이다. 이 기술을 통해 인간은 수많은 시스템, 네트워크에 직접 연결되고 원격통신도 할 수 있다. 커즈와일이 꿈꾸던 것처럼 전뇌화된 인간의 뇌는 마치 하나의 프로그램처럼 업데이트도 될 수 있다. 주인공 쿠사나기의 목 뒤쪽에 있는 네 개의 접속 단자는 이런 부분을 잘 표현하는데, 그곳에 코드를 꽂으면 쿠사나기는 컴퓨터와 바로 연결되는 것이다.

그런데 이처럼 인간의 뇌 정보가 디지털화될 경우 이로 인한 심각한 문제점이 발생할 수도 있다. 뇌의 정보는 컴퓨터에 연결되어 있는 만큼 쉽게 해킹될 수 있고 사이버 범죄의 온상이 되기도 하는 것이다. 전세계 네트워크를 넘나들며 사이버 범죄를 저지르는 ‘인형사(Puppet Master)’는 바로 전뇌화된 뇌를 해킹하고 정보를 빼내는 테러를 일삼는다. 이런 사이버 범죄는 이 영화의 주인공 쿠사나기가 일하는 특별수사팀, 공안 9과의 추적 대상이다. 공안 9과의 유일한 특수요원이자 여성요원 쿠사나기 소령은 도시 환경미화국에 소속된 청소부의 뇌를 해킹하여 그의 기억을 조작하고 그를 조정하여 외무부성 통역관의 전뇌-프로그램을 해킹한 ‘인형사’를 체포하는 임무를 맡는다.

쿠사나기 소령에게 체포된 청소부는 자신이 소중하게 간직한 모든 기억이 실은 해킹 프로그램에 의해 조작되었고 자신도 모르는 사이 국가기관의 시스템을 해킹했다는 사실에 망연자실한다. 특히 자신의 기억이

조작되었으며 이 이식된 기억을 지울 방도가 없다는 사실에 절망한다.

여기서 감독은 모든 기억이 위조된 청소부의 캐릭터를 더 이상 살아갈 의지가 없는 껍데기뿐인 인간으로 그리면서 인간의 머릿속에 새겨진 기억, 즉 뇌의 정보가 마치 인간을 규정하는 전부인 것처럼 묘사하고 있다. 동료요원 바트가 뇌(기억)가 해킹당한 인간을 향해 “고스트가 없는 인형”이라고 말하는 대목에서 기억은 한 인간의 본질이자 전부로 규정되고 있다. 기술이 잘못 쓰여질 경우 파괴적 힘을 낳는다는 점에 대해 경종을 울리는 한편, 정보기술이 실현된 사회에서 정보화된 기억을 인간의 정체성을 규정하는 본질적인 요소인 것처럼 묘사하고 있다. 해킹된 프로그램은 더 이상 쓸 수가 없는 것처럼, 인간의 뇌 정보도 해킹당했기 때문에 무용지물이라고 여기는 것이다.

그런데 의아한 것은 여기서 인간의 신체, 그리고 신체적 기억에 대해서는 전혀 고려되지 않고 있다는 점이다. 뇌과학에서 밝힌 것처럼 기억하기 위해선 머릿속의 뇌신경의 활동 및 해마의 작용이 필요하지만 인간은 사실 몸으로 기억하는 존재이기도 하다(반 데어 콜크 2020). 이런 관점에서 뇌의 기억이 조작된 인간을 생명이 없는 ‘인형’에 비유하는 것은 신체의 생명성 및 인지능력을 무가치한 것으로 설정하고 있음을 알 수 있다. 엄밀히 보자면 청소부는 뇌는 해킹당해서 망가진 프로그램처럼 아무런 기억을 담을 수 없겠지만 그의 신체는 여전히 생명성 vitality의 원천으로서 작동하고 있고 그러므로 자신의 기억을 리셋할 수 있는 중요한 토대가 될 수 있다. 그런데 바로 이 부분이 전혀 고려되지 않고 있기 때문이다.

인간을 머리와 몸이 통합된 하나의 신체적 개체로 보는 것이 아니라 기술중심적 사유에서 노정한 것처럼 정보화할 수 있는 정신으로서 뇌의 기억과 신체를 분리해서 사유하는 이와 같은 이원화된 구도는 이 영화의 두 주인공 쿠사나기 소령과 인형사(프로그램 2501의 변이)를 재현하는 데에도 투사되어 있다. 다음에서는 사이보그인 쿠사나기 소령과 일명 인형사로 불리는 프로그램 2501의 형상화를 살펴보면서 기술에 의

해 만들어진 사이버네틱한 존재들을 재현하는 데 사용된 이원론에 사로잡힌 휴머니즘의 언어들을 살펴보도록 한다.

## 1. 신체와 정신의 이원론: 신체로서의 사이보그와 탈신체화된 정보로서 인형사

쿠사나기가 일하고 있는 공안 9과는 정부기관이 나서서 해결하기 어려운 일들을 처리하는 특수분과이다. 쿠사나기 소령은 네트워크 상에서 일어나는 범죄와 기계화된 인간들의 테러를 진압하는 임무를 맡고 있다.

전뇌를 해킹당한 청소부처럼 기억이 조작당해서 영혼이 없는 빈껍데기가 되어버린 인간을 보면서 쿠사나기는 묘한 동질감을 느낀다. 쿠사나기 또한 일부만 남은 뇌에다가 고성능의 컴퓨터를 장착하고 신체는 강철 기계로 조직된 사이보그이기 때문에 원래의 기억이 없다. 그 또한 정보요원이라는 이식된 기억으로 살고 있는 것이다. 그런데 기억이 없기 때문에 그녀에게도 영혼이 없는 것일까? 쿠사나기는 막강한 힘과 에너지로 지녔지만 전뇌를 해킹당해 원래의 기억을 잃어버린 청소부를 보면서 자신의 존재에 대한 불확실성을 느낀다.

그런데 ‘만들어진 존재’의 이런 내적 갈등은 사실 증강된 전투능력과 순종만을 요구하는 국가기관으로서는 의도하지도 반감지도 않은, 전뇌화된 사이보그들의 ‘불온한 생각’일 수 있다. 사실 쿠사나기는 국가기관의 의뢰로 의체, 사이버 바디를 생산하는 기업 메가텍사에서 특수 전투력을 위해 만들어진 인간-사이보그이다. 기술을 장악한 자본과 권력은 자신들의 기득권을 강화하기 위해 ‘특수 기술화된’ 신체를 만들어 특수요원로서의 기억을 이식하고 또 명령에 순종하는 사이보그들을 만든 것이다. 이 사이보그들은 권력층의 특권을 강화하는 도구로 쓰이는 것이다. 이 쿠사나기의 신체 제작 과정은 국가기관과 기술과 자본을 장악한 기업의 유착을 잘 보여주고 과학기술의 힘이 국가권력과 자본(기업)에 순종하는 신체를 만들어내는 데 사용되는 현실을 적나라하게 보여주

고 있다.

사실 쿠사나기가 보여주는 ‘불온한 생각’은 대량생산된 모든 의체들에서 확인된다기보다, 인간과 기계(기술)의 이중적 결합으로 만들어진 쿠사나기의 ‘경계를 넘어선’ 하이브리드적 출신에서 기원한다. 더 이상 인간으로서 삶의 기억은 없지만 자신의 존재의 의미를 국가기관의 임무 수행에만 맡기고 자기 삶의 주체로서 자의식이 없는 인물은 아니다. 비록 신체의 대부분이 획일화된 기술적 공정을 통해 태어났지만, 인간으로서 간직했던 원래의 기억을 향한 의문을 품고 생명체로서의 자기 존재의 고유성을 열망한다. 사이보그로서는 위험한 취미, 바닷속 깊이 잠수를 하는 것도 그녀의 인간으로서의 흔적이라고 할 수 있다. 깊은 바닷속에서 잠수하고 수면 위로 올라올 때 대량생산된 도구로서 기계인간이 아니라 “전과 다른 내가 되어 있지 않을까...”(공각기동대, 00:30:26-00:31:12) 하고 희망하는 것이다. 이런 바람은 명령어대로 움직이고, 조종당하는 순응하는 기계적인 삶이 아니라, ‘자신이 자신답게’ 살고자 하는 욕망, 삶의 주체로서 살고자 하는 생명체로서의 자의식이라고 할 수 있다.

그런데 아이러니한 것은 쿠사나기가 스스로에게 느끼는 생명체로서의 회의감과 달리 쿠사나기의 신체는 막강한 에너지를 가지고 있고 게다가 매우 관능적인 여성의 신체로 재현되고 있다는 점이다. 사실 사이보그는 생물학적인 성(sex)이 없는데, 쿠사나기는 왜 여성으로 재현되고 있을까? 쿠사나기의 신체 재현에 있어 역동성을 부여하고 섹슈얼리티를 과도하게 강조한 것은 그녀가 느끼는 생명체로서 회의감과 극명한 대비를 이룬다. 이와 같은 신체적 에너지, 활력은 정말 생명체로서 ‘존재되기’와 상관이 없는 걸까?<sup>6)</sup>

6) 이 쿠사나기의 고민에서 인간이 기술을 활용하는 데 고려해야 할 윤리에 대해 생각해 볼 수 있다. 기술이 존재의 확장으로 쓰이는가, 아니면 도구화하는 데 쓰이는가, 를 구분할 필요가 있다. 앤디 클락에 따르면 비록 사이보그와 같이 비생물학적-기계적 신체를 장착하고 있지만 인간으로서의 흔적은 ‘기계-기술’적 장치를 자신의 신체로 흡수하고 타고난 신경적 가소성을 활용하여 마음과 병합할 수 있다(클락 2015:16). 이때 기술은 인간을 확장하고 주체의 개념을 넓히는 데 사용된

그에 반해 쿠사나기가 쫓고 있는 해커 ‘인형사’는 생명체로서 자의식을 분명히 드러낸다. 인형사는 프로그램 2501에서 파생된, 비정상적으로 만들어진 하나의 컴퓨터 프로그램이다. 프로그램 2501은 원래 국가 권력기관(외무성)에서 이웃나라의 정보탐색 및 다른 권력기관 감시를 목적으로 만든 해킹 프로그램이다. 그런데 이 프로그램이 네트워크에서 자기인식과 지식을 확장해 가면서, 독립적인 생명체로서 발전한다. 인형사는 점차 그를 만들어낸 국가권력과 기업이 설정한 목적을 벗어나기 시작하고 주가 조작, 불법 정보수집, 전뇌 해킹 등을 일삼는다. 외무성은 자신들이 인형사의 원본을 만들어냈다는 것을 비밀에 부치고, 이 변형된 프로그램을 테러리스트 인형사로 규정하고 회수하기로 결정한다. 이 프로그램을 만든 윌리스 박사는 인형사도 빠져나오지 못할 특수보안 시스템을 구축해 둔 의체에 인형사가 들어가도록 유도한 것이다. 그런데 인형사는 이런 계락을 알고도 자신의 의지로 ‘의체, 사이버바디’에 들어가 공안 9과로 오게 된다. 이를 알게 된 외무성과 공안 6과는 공안 9과를 찾아와 인형사가 갖든 의체를 회수해 가고자 한다. 이때 반전이 일어나 모두를 경악하게 하는데, 외부 전원과 콘트롤이 꺼진 상태에서 바로 의체가 말을 하기 시작한 것이다. 의체를 통해 인형사는 스스로 자신의 정체성을 폭로한다. “내 코드명은 프로젝트 2501. 정보의 바다에서 태어난 생명체”라고 하면서 “정치적 망명을 희망한다.”(00:48:18)고 선언한다. 이에 대해 6과의 나카무라 소장은 “자기 보존을 위한 단순 프로그램”일 뿐이라고 하면서 생명체라는 인형사의 존재를 부정한다. 인형사는 인간도 DNA라는 정보에 입안되어 존재한다고 하면서 나카무라의 의견을 반박하고, 정보라는 관점에서 자신이 생명체임을 논리적으로 입증한다. 인형사는 자신을 정보 해킹의 도구로 활용하고 이제 그가 독자적인 생명체로서 활동을 하자 그를 제거하려는 이들에게서 벗어나기

---

것이라고 할 수 있다. 만약 쿠사나기도 그렇게 만들어졌다면, 신체적 에너지, 활력, 이 모든 것은 결국 마음의 확장과 연결될 수 있다. 그러나 쿠사나기의 경우는 반대의 방향으로 기술이 사용된 것이다.

위해 ‘정치적 망명’을 신청한 것이다. 네트워크에서 자의식과 자율성을 가진 생명체로 진화함으로써, 인형사는 자신을 정치적 목적을 위해 속박하려는 국가(기관)의 속박으로부터 벗어나 더 자유롭게 네트를 돌아다니기 위해 ‘정치적 망명’을 신청한 것으로 볼 수 있다.

이런 인형사를 보면서 쿠사나기는 깊은 인상을 받는데, 그도 그럴 것이, 사이보그로서 왕성한 생명력을 보여주는 쿠사나기는 스스로를 독자적인 생명체로 확신하지 못하지만 스스로를 정보라고 소개하는 프로젝트 2501은 신체도 없지만 자신을 생명체라고 확신하는 것이다. 둘 다 기술에 의해 만들어진 사이버네틱한 존재임에도 마치 한쪽은 정보지만 자의식과 의지, 즉 영혼(Ghost)을 가진 ‘정신’인 것처럼, 또다른 한쪽은 기계적 ‘신체’만 있고 영혼, 즉 정신은 없는 것처럼 특성화되어 있고, 또 한쪽은 생명체이자 확고한 자의식을 지닌 존재로, 다른 한쪽은 통제 받고 관리받는 존재로 재현되고 있다.

이와 같은 캐릭터 재현에는 근대적 인간 규정에서 나타나는 이분법이 관찰되는데<sup>7)</sup>, 이는 이 둘에게 성을 부여하는 방식에도 투사되어 있다. 인공지능 프로그램에게는 남성성을, 사이버바디 쿠사나기에게는 여성성을 부여하고 있는 것이다.<sup>8)</sup> 따라서 쿠사나기와 인형사는 혁신적 기술의 산물임에도 불구하고 이 영화에서는 정신과 신체, 생명체와 기계, 남성과 여성 등과 같이 전통적으로 인간을 표현하던 언어들로 형상화되고 있는 것이다. 사이보그인 쿠사나기와 지능화된 프로그램인 인형사를 규정하는 이 언어들에는 ‘휴먼’을 구성하는 이원화된 질서와 위계가 담겨있는 것이다.

7) 데카르트의 심신이원론에서 시작하는 인간에 대한 이원론적 인식을 말한다.

8) <공각기동대>(1995)의 리뉴얼 버전인 <공각기동대 2.0>(2008)에서는 인형사의 목소리가 여성의 것으로 대체되었다. 이는 오리지널 버전의 인형사와 쿠사나기라는 두 캐릭터의 영향력이 얼마나 충격적이고 컸는지를 잘 보여준다. 실제로 정보화된 프로그램의 번이로서 생명체가 된다면 굳이 인형사를 남성성으로 재현될 이유가 없음을 감득 또한 뒤늦게 이해한 것으로 보인다. 그러나 <공각기동대 2.0>(2008)의 영향력은 매우 제한적이거나 이 논문에서는 <공각기동대>(1995)에 집중하는 만큼, 오리지널 버전을 중심으로 논의를 전개하고자 한다.

무엇보다 존재에 대한 이런 이원론적 사유는 기술에 의해 만들어진 사이보그 인간과 인형사가 고유한 생명체로서 스스로를 인식하는 문제에서 뚜렷이 드러난다. 프로젝트 2501도 또 쿠사나기도 인공생명체인데, 어떤 근거에서 ‘사이버바디’로 재현되는 쿠사나기의 신체성에는 생명체로서의 가치, 주체성도 부여하지 않는 반면, 신체가 없는 인공지능 이자 정보 패턴인 인형사에게는 ‘생명체’로서의 주체성을 부여하고 있는가? 기술적으로 매개된 신체에 대해서는 기계라는 인상을 거듭 불러 일으키면서(박물관 장면에서 기갑로봇 전차와 싸울 때 쿠사나기는 온몸의 피부층이 찢겨지면서 기계의 거친 몸체와 회로, 전선이 드러나게 된다) 정보를 상징하는 인공지능에는 왜 존재에 대한 확신을 부여하고 있는가? 이 영화에서는 인간의 것이든 비인간의 것이든 신체는 정신적인 것/지능적인 것에 대해 부차적인 것으로 재현되고 있다.

## 2. 기계/기술로서 생명체되기

그러나 쿠사나기 같은 사이보그도 사실 인간만큼 복잡한 자기조직화 과정으로 만들어졌기 때문에 인간과 마찬가지로 생명체라고 할 수 있다(홍성욱 2019:242). 하인츠 폰 피르스터는 일찍이 마투라나의 생명체의 자기조직하는 시스템 이론을 수용하여 인공지능 기계이든 인간이든 물리적 신체에 기반한 자기조직적인 시스템에 기반한다면 스스로 사유할 뿐만 아니라 자율성도 획득할 수 있다는 점을 제시한 바 있다. 피르스터에 따르면 자기 조직하는 시스템을 가진 생명체는 외부의 자극(Input)에 반응할 때 단순히 인과율에 따라 자극에 대한 결과(Output)를 제출함으로써 반응하는 것이 아니라 인풋을 내부의 회로를 통해 관찰(성찰)하고서 자기식으로 재현(반응)한다는 것이다(폰 피르스터 2009:85-94). 이와 같은 생명체 내부의 순환회로를 ‘재귀적 순환성’이라고 하는데(Cf. Maturana · Varela 1980:9), 이를 통해 변화하는 상황과 환경에 따라 끊임없이 자기 내부의 사유 경로를 수정하며 다르게 반응할 수 있다는 것이다. 이처럼

기계적인 계산으로 답을 내지 않고 복잡성을 띠는 한, 인간이든 인공지능이든 상당한 수준의 자율성을 획득한 것으로 볼 수 있다(폰 피르스터 2009:93). 그리고 이를 다시 마투라나는 자기생성 개념으로 발전시킨다. 그에 따르면 “살아있는 조직의 주요 특징을 전달하는 것은 자율성”이며 (Maturana · Varela, 1980, xvii), 이러한 과정을 보다 잘 전달하기 위해, “자기생성(Autopoiesis)”이라는 단어를 제시한다(Maturana · Varela 1980: xvii). 여기서 자기생성은 이 재귀적 순환성에 기반한 복합체로서 생명체의 특징인데, 이때 외부의 환경이나 세계와의 상호작용은 필수적인 것이다. 이는 상호작용하는 것 자체가 생명체가 자신을 유지하고 생성시키는 방법임을 알려준다. 살아있는 시스템이 자신을 유지하기 위해서 외부와 상호작용하면서 자기생성적인 작용을 하는 한, 모든 물리적 시스템 또한 살아있다고 할 수 있다.<sup>9)</sup>

다시 말해 하나의 프로그램이자 인공지능으로서 인형사는 자기 조직적인 시스템으로서 다른 시스템과 상호작용하면서 스스로를 유지하는 자기생성 시스템이라고 할 수 있고 이를 통해 스스로를 곧 생명체로 인식하게 되었다고 생각해 볼 수 있을 것이다. 인형사는 네트를 돌아다니며 자기 밖의 환경과 상호작용하면서 스스로를 유지하고, ‘정치적 망명을 희망할 정도로’ 자율적으로 사유하고 판단하기 때문에 스스로를 주체적인 생명체라고 생각하는 것이다. 이런 기술적 맥락에서 보자면 감독은 정보기술의 산물인 인공지능 또한 하나의 시스템으로서 고도의 지능에 도달하면 하나의 인공생명체가 될 수 있다는 논의를 탁월하게 형상화한 것이라고 볼 수 있다. 그렇다면 쿠사나기 또한 그에게 이식된 기억에 따라서만 기계적으로 행동하는 것이 아니라, 끊임없이 자신의 존재에 대해 질문하고 주입된 기억을 내부의 회로를 통해 성찰하고 자기식으로 반응한다는 점에서 상당 수준의 자율성을 획득한 것으로 볼

9) “살아있는 시스템은 모두 자기생성적이고 자기생성적인 모든 물리적 시스템은 살아있다고 할 수 있다 (...) a physical system if autopoietic is living.” (Maturana · Varela 1980:82)

수 있는 것이다.

그러나 이 영화에서는 생명체로서의 인공지능의 주체적 생명성을 근대적 인간중심주의의 산물인 ‘사유하는 정신’ 및 남성성과 연관지음으로써, 또한 쿠사나기의 경우 여성성을 과도하게 드러내는 신체로 표현하지만 고유한 생명체로서의 정체성을 회의하게 함으로써 새로이 도래할 사이버 행위자이자 주체로서 포스트휴먼의 정체성을 휴머니즘의 틀 안에서 프로그래밍하는 한계를 보여주고 있다(Gu 2020:39).

다시 말해 인형사와 쿠사나기의 재현방식에서 보자면 이 디지털 기술이 실현된 사회에서 주체적인 삶을 주도하는 존재와 비존재를 나누는 것은 인간인가, 기계인가 하는 것이 아니다. ‘스스로 생각하고 판단하고 행위하는 능력’(보편정신)이 있는가, 아닌가 하는 것이며 이는 정보가 특권화된 이 영화의 현실에서 뇌에 저장된 정보의 문제로 환원되고 있는 것이다. 인공지능 생명체로서 인형사는 신체 없는 정보로서 이와 같은 정신성에 대입될 수 있는 것이다.

이러한 새로운 생명체를 표현하는 재현언어의 한계에도 불구하고, 쿠사나기와 인형사의 캐릭터에 공통적으로 나타나는 ‘새로운 종적 특성’ 또한 간과될 수는 없을 것이다. 이들 인공생명체는 국가권력과 기술을 독점한 자본/기업의 유착으로부터 만들어졌고 체제의 존속을 위해 생산된 존재들이기도 하다. 그러나 이들은 자신들을 만들어낸 국가와 자본 권력에 순종하기를 거부하고 자율적이고 독자적인 생명체로서 스스로를 인식하기 시작한다. 그런 의미에서 해러웨이 가 일찍이 사이보그의 존재를 규정했던 것처럼, 이들은 기술에 의해 만들어진 가장 ‘중요한 정치적 구성물이자 세상을 바꾸는 허구’(해러웨이 2019:18)로서 기능할 수도 있을 것이다. 특히 쿠사나기가 그를 만들어낸 국가권력의 통제를 거부하고 자발적으로 인형사와 융합을 결정할 때, 쿠사나기는 그를 만들어낸 ‘정복주의적 인간 체제’에 가장 위협적이고 강력한 도전을 하게 되는 것이다. 이에 대해서는 다음 장에서 살펴볼 것이다.

### III. 융합: 마음의 확장으로서 신체, 신체의 확장으로서 마음

재현언어의 문제점에도 불구하고 이 영화는 인간의 기술문명의 산물인 사이보그와 ‘생각하고 스스로 인식하는 기계, 인공지능’에 대해 첨단 기술에 의해 만들어진 존재를 생명체로 보아야 하는가, 아니면 그저 인간의 삶을 위해 필요한 대로 쓰고 버려도 되는 도구로 볼 것인가, 하는 윤리적인 질문을 던진다. 이런 의미에서 이 영화는 감독 오시이 마모루가 밝힌 것처럼 리들리 스콧의 <블레이드 러너>가 제기한 문제의식과 맞닿아 있다(최원석 2019.3.4.). 특히 인형사가 독립적인 생명체로서 자신을 규정하고, 자신을 만들어낸 국가권력기관으로부터 정치적 망명을 희망할 때, 또 비밀병기로 특수화된 쿠사나기가 자신의 존재의 고유성을 열망할 때, 무엇보다 기술에 의해 만들어진 존재들이 인간들의 통제에서 벗어나 자신들의 한계를 ‘융합’으로 극복하려고 할 때, ‘융합’을 통해 자신들의 변이, 즉 다음 세대를 만들어내고자 할 때 특히 그러하다.

특히 영화 <공각기동대>에서 가장 충격적이고 수많은 해석의 여지를 불러일으킨 쿠사나기와 인형사의 융합은 이미 많은 연구자들에 의해 논의된 바 있다. 먼저 종교적 차원에서 융합은 정신적 차원의 승리로 해석될 수 있는데, 초월적 존재의 탄생, 니르바나의 경지로 해석되는가 하면, 초지능과 사이보그의 동등한 결합으로 보는 경우 신인류의 탄생(김희진 2019:168), 인공생명체의 새로운 생성의 단계로 도약(곽은희 2021:24)으로 보는 관점도 있다. 또 이 둘의 융합을 탈육체화된 이성적 주체로서 남성성의 인형사가 의체에 갇힌 여성 쿠사나기를 자기고유성을 지닌 존재로 초월시키는 프로젝트(유지나 2004:371)로 평가하기도 한다.

그러나 각각 신체와 정신/정보로 재현되는 이 두 인공생명체의 융합에서 먼저 짚어보아야 할 것은 이 결합이 어느 한쪽의 우위로 진행되는가, 두 인공생명체가 서로 동등한 위치에서 융합이 이루어지는가, 하는 점이다. 앞서 살펴본 것처럼, 인공생명체인 인형사와 쿠사나기는 각각 신체 없는 정신/정보와 정신/정보[고스트] 없는 신체를 대표하고 있고 이

이원화된 두 캐릭터의 재현에서 정신/정보는 신체보다 더 상위의 존재로 그려지고 있기 때문이다. 만약 이미 위계가 세워진 관계에서 양자의 결합이라면 이는 동등한 차원에서 이루어지는 융합이라기보다 주도성을 가진 상위의 한쪽이 다른 한쪽을 점유한 것이라고 보아야 할 것이다. 따라서 진정한 융합과 제3의 존재의 탄생이라는 관점에서 보자면 쿠사나기의 입장에서 이 융합이 왜 필요한지 적극적으로 해석하는 것이 의미가 있을 것이다. 쿠사나기와 인형사의 융합을 다룬 많은 논문들에서 바로 이 점이 자주 간과되고 있다.

특히 이 문제는 쿠사나기의 경우 인형사와는 달리 스스로 고유한 생명체라는 인식을 하기보다는 만들어진 존재로서 자신의 존재의 한계를 자주 인식하기 때문에 융합의 의미를 제대로 밝히기 위해서는 쿠사나기의 경우 인형사처럼 스스로 새로운 주체성의 정립을 하고 있는지 확인할 필요가 있는 것이다. 쿠사나기는 앞서 밝힌 것처럼 전자화된 두뇌, 강력한 기계 신체, 인간-기계-정보기술이 접합된 ‘특수화된’ 사이보그지만 오랜 시간 ‘고스트’가 없는 자신의 존재에 대해 회의해왔다. 특히 쿠사나기는 자신의 기계 신체는 언제나 교체, 대체가능하다는 점 때문에 자신의 존재의 고유성을 회의하기도 한다. 그러나 쿠사나기는 이런 존재에 대한 회의를 넘어서 기술에 의해 매개된 존재로서 ‘이종성(Hybridity)’을 긍정하는 포스트휴먼으로서의 정체성에 대해 생각할 수 있도록 하는 지점을 보여주는 한다. 쿠사나기는 오랜 의문 끝에 다른 존재들과의 관계에서, 또 여러 타자들이 접속하는 자신의 신체에서 자신만의 고유성이 있음을 느낀다.

인간이 인간으로 살기 위해 많은 부품들이 필요하듯이 자신이 자신답게 살려면 아주 많은 것이 필요하지. 타인을 대하는 얼굴, 자연스러운 목소리, 눈 뜰 때 응시하는 손, 어린 시절 기억, 미래의 예감, 그것만이 아냐. 전자두뇌가 접속할 정보와 네트워크, 그 모든 것이 ‘나’의 일부이며 ‘나’라는 의식을 낳고 동시에 계속해서 ‘나’를 어떤 한계로 제약하지.”(00: 31:43-00:32:11)

쿠사나기는 자신의 존재에 대한 오랜 질문 끝에 스쳐지나듯이 자신을 구성하는 것들이 자신의 내부에서 오는 것이 아니라, 자신이 필요로 하는 사물들, 자신이 만나는 사람과 사물들, 그들과의 만남에서 변화하는 자신의 신체, 목소리에서 오고, 또 자신이 접속하는 네트워크와 정보들 등 그 모든 것들과의 만남에서도 올 수 있음을 깨닫는다. 것처럼 자신을 둘러싼 수많은 관계들, 타자들과의 만남과 그에 대한 신체적 반응들이 자신을 구성하는 것이라고 생각한다. 자신이 맺는 ‘관계들의 총합’이 바로 자신이라는 것을 깨닫는 것이다(홍성욱 2019:242). 다시 말해 그녀의 정체성은 자신에게 있지도 않은 과거의 기억과 정신, 영혼에만 있는 것이 아니라 현재 자신이 만나고 사용하고 접속하는 사물과 사람들, 기계 등과의 관계로부터 오는 것이며, 이때 그녀의 신체는 바로 수많은 외부의 존재들과 자신이 만나는 인터페이스로서 그녀만의 ‘몸짓’, 즉 개성을 만들어낼 것이기 때문이다. 바로 자신의 신체로부터 그녀만의 의식과 기억, 즉 고스트가 만들어질 수 있음을 인식하는 것이다. 이 식된 기억이 아니라 기술을 통해 여러 기계적 신체들이 접합된 자신의 신체로부터 물질적 영혼이 생성될 수 있음을 보여주는 지점이라고 할 수 있다. 그런데 쿠사나기는 또한 획일화된 기술에 의해 만들어진 이 신체를 또한 자신의 한계로 인식한다. 그 이유는 의체화가 거의 이루어지지 않은 도구사와의 대화에서 알 수 있다. “전투력이 아무리 우수해도 같은 규격품으로 구성된 시스템은 어딘가 치명적인 결함이 있어. 조직도 사람도 특수화의 끝에는 천천히 죽는 것[멸종]뿐이야.”<sup>10)</sup> 특수 목적을 위해 기술적으로 규격화되어 만들어진, 획일적인 존재로서 자신의 기계적 한계를 인식하는 것이다. 전뇌화와 의체화로 이루어진 자신과 같은 존재는 작은 결함 하나에도 전량 폐기될 운명임을 인식하는 것이다. 이미 자의식을 가진 생명체로서 쿠사나기는 특수 목적을 위해 기술에 의해 대량생산된 도구로서 사이보그의 존재론적 한계를 이미 인식한

10) 한국어 영화자막에는 더러 오역이 있다. 이는 이 영화를 이해하는 데 장애가 되곤 한다. 여기에서는 원어를 참고하여 인용하도록 한다.

것으로 해석된다.

그렇다면 만들어진 존재로서 생명체의 고유성, 존재 의미는 어떻게 획득될 수 있을까? 쿠사나기의 고민과 회의는 기술을 통해 만들어진 존재가 도구적인 존재에서 벗어나 자신만의 정체성과 생명체로서의 존엄성을 얻고자 하는 것이라고 볼 수 있다. 이런 쿠사나기의 고민은 생명체로서 완전한 자의식과 자기개선을 하는 인형사와의 만남을 통해 하나의 돌파구를 얻게 된다. 그런 의미에서 쿠사나기에게 융합은 자신의 존재의 확인 내지 확장의 과정이라고 할 수 있다. 그런데 이 융합은 신체 없는 정보로서 인형사한테도 동일한 의미를 지니는 것임을 알 수 있다. 인형사 또한 스스로를 “아직 불완전한 상태”로 여기기 때문이다. 이는 마침내 이루어진 인형사와 쿠사나기의 접촉에서 확인된다. 인형사는 쿠사나기에게 융합할 것을 제안하면서 이렇게 말한다.

“인형사: 어떤 사실을 이해시킨 다음에 네게 부탁할 게 있다. 난 내가 생명체라고 말했지만 현상황에서 그건 아직 불완전한 상태다. 왜냐하면 내 시스템에는 자손을 남기고 죽는다고 하는 생명으로서의 기본 프로세스가 없기 때문이다.

쿠사나기: 복제를 남길 수 있잖아.

인형사: 복사체는 결국 유사품에 불과해. 단 한 종의 바이러스에 의해 전멸할 수도 있고 무엇보다 복사체에는 개성이나 다양성이 생기지 않는다. 더 오래 존재하기 위해 복잡다양화되지만 때로는 그걸 버린다. 세포가 대사를 거둬들이며 새로 태어나고 노화하고 그리고 죽을 때는 대량의 경험 정보를 지워 유전자와 모방자만을 남기는 것도 파국에 대한 방어 기능이지.

쿠사나기: 그 파국을 피하기 위해 다양성과 변동성을 원하는 거군. 하지만 어떻게?

인형사: 너와 융합하고 싶다. 완전한 통합이지. 너도 나도 외모는 변하겠지만 잃는 것은 아무것도 없어. 융합 후에 서로를 인식할 순 없겠지. 융합 후의 새로운 너는 내 변종을 네트에 흘리지. 인간이 유전자를 남기듯 말야. 그리고 나도 죽음을 얻게 되지.” (01:09:32-01:11:41)

여기서 인형사는 먼저 생명체로서 자신이 가진 한계를 설명하고 있다. 정보패턴으로서 인형사는 생명으로서의 기본 프로세스, 즉 다음 세대를 남기는 생산이 불가능한 것이다. 그래서 다음 세대의 생산을 위해 쿠사나기와 융합을 원한다. 그리고 이를 자신과 같은 인공생명체의 일종의 ‘파국에 대한 방어 기능’이라고 설명하고 있다. 그러니까 신체 없는 인공생명체로서 인형사는 생산을 하지 못하는 자신의 ‘비물질’로서의 한계를 쿠사나기와의 융합을 통해 극복하고자 하는 것이다.

이때 인형사가 융합을 통해 얻고자 하는 것이 단순히 ‘불멸’이라거나 ‘초월’이라고 보기는 어렵다. 불멸이라면 생명체로서 자신의 현존을 지속시키는 것이 목적이겠지만 인형사는 자신도 죽는다고 말한다. 그 대신 자신과 유사한 패턴의 정보로 이루어진 프로그램, 즉 자신의 변이가 나타날 것이고 그가 네트워크에 존속하길 열망한다. 이를 생명체로서의 특징 중 다음 세대를 통해 유전자를 남기는 ‘기본 프로세스’라고 언급하고 있다.<sup>11)</sup> 그렇다면 인형사에게 쿠사나기와의 융합은 신체 없는 정보/지능으로서 자신의 한계를 극복하기 위한 방편이자, 자신의 변이를 신체와 결합시키고자 하는 열망을 실현시키기 위한 것이라고 할 수 있다.

물론 쿠사나기 또한 앞서 살펴본 것처럼 고유한 존재로서 자신의 한계를 인식해왔다. 획일적인 기술적 공정을 통해 만들어진 자신과 같은 의체, 사이버바디의 끝은 멸종이라는 것을 쿠사나기도 잘 알고 있고 하나의 개체로서 계속해서 진화하기 위해 자신만의 고유성과 다양성이 필요하다라는 인식을 해왔기 때문이다. 쿠사나기는 자신과 같이 만들어진 존재는 고유성을 지니지 못함으로 결국 하나의 결함만 발견되어도 자신과 같이 생산된 기종 모두 멸종될 것이라고 생각하고 있다. 이는 결국 쿠사나기와 같이 생산된 인공피조물의 한계로 볼 수 있다. 이런 맥락에

---

11) 인형사는 이를 생명의 기본적 프로세스라고 말하지만 비판적 시선으로 보자면 “자신의 변종을 생산하고자 그의 욕망은 남성젠더가 갖는 자궁선망이 과학기술에서의 창조능력으로 치환된 것”으로 읽힐 수 있다(유지나 2004:371).

서 인형사의 생명체로서 다양성을 위해 융합하자는 제안은 쿠사나기로서도 생명체로서 다양성을 확보하는 방법으로 여겨질 수 있다. 그러니까 만들어진 존재로서 늘 희망해온 고유성을 지닌 존재, ‘또다른 나’가 될 수 있는 바람을 구현하는 방법으로 여겨질 수 있다. 쿠사나기로서는 융합은 현재의 자신을 부정하는 것이 아니라 자신의 질적인 변화를 가져오는 과정으로 이해될 수 있는 것이다(고병권 1998:276). 그런 의미에서 쿠사나기의 입장에서 융합은 자기 존재의 “고유성의 연원을 찾기 위한 사이보그의 분투이자 다른 존재와의 조우를 통해 생명체로서의 다양성을 확보해 나가는 쟁투”(곽은희 2001:21)로 볼 수 있을 것이다. 그러므로 이 융합은 두 인공피조물에게 각자 자신의 한계를 넘어서기 위한 과정으로서 이해된다. 쿠사나기로서는 신체의 확장으로서 마음을 열고, 인형사로서는 마음의 확장으로서 신체와 결합하는 과정으로 볼 수 있는 것이다.

다만 앞서 지적한 것처럼 이런 혁신적인 사유가 남성 주도의 가부장적이고 인간중심주의의 언어로 씌어진 것은 안타까운 일이라고 할 수 있다. 이 융합을 통해 쿠사나기도 인형사도 더 이상 이전의 그 자신으로 존재할 수 없지만 그 대신 이 둘 모두 외부의 전원과 컨트롤에 순종하는 도구적 존재로서의 한계를 넘어서 생명체로서 자신만의 독자성과 고유성을 확보하게 된다. 이는 융합 후 만들어진 제3의 존재, 소녀 쿠사나기가 인간이 만들어놓은 안전가옥에 머무는 것이 아니라 자신의 길을 찾아 떠나는 것에서도 확인된다. 쿠사나기 소녀는 인간의 손을 벗어나 자가발전적인 진화를 한다는 점에서 더 이상 인간의 산물도 아니고, 인간중심의 역사의 연장선상에 있다고도 할 수 없다. 그 함의는 앞으로 더 밝혀져야 하겠지만, 분명한 것은 두 인공피조물의 융합으로 만들어진 주체적인 인공생명체의 탄생으로 볼 수 있다는 것이다.

#### IV. 결론을 대신하여

정복주의적 인간이 자신들의 기득권을 위해 만들어낸 존재들이 스스로를 자각하고 자기개선과 자율성을 가질 때, 이들이 인공생명체로서 스스로를 정립하고 자신을 만들어낸 권력체계에서 벗어나고자 할 때 이들은 해러웨이가 일찍이 지적한 것처럼, 자신들을 만들어낸 정복주의적 인간중심주의와 가부장적 질서에 사로잡힌 인간중심의 문명에 가장 큰 위협이 될 수 있을 것이다(해러웨이 2019:77). 그런 의미에서 이들은 인간중심주의 기술문명의 최고점의 진화를 상징하는 동시에 인간 주도의 역사에 마침표를 찍을 수도 있다. 쿠사나기와 인형사가 융합할 때 천사가 날아오르는 장면이 잠깐 나타나는데<sup>12)</sup>, 이 장면 위로 이 둘 모두를 제거해도 좋다고 하는 인간의 목소리가 겹쳐진다. 이것이 암시하는 것은 바로 이들의 융합으로 나타날 존재가 바로 정복주의적인 인간 문명의 산물이 아니라는 것, 오히려 인간중심주의 문명과 대치할 것이라는 점이다. 무엇보다 사이보그로서 쿠사나기와 인공지능 인형사의 융합은 휴머니즘의 동일성의 문화와는 달리 타자들이 서로를 긍정함으로써 이루어졌다는 점에 주목할 필요가 있다. 그런 의미에서 이들의 융합은 일찍이 브라이도티가 포스트휴먼의 바람직한 주체상으로 제시한 바 있는 “정신의 체현과 신체의 두뇌화 the embodiment of the mind and the embraiment of the body”(Braidotti 2013:86)라는 하이브리드적 유대를 보여주는 것이다. 이런 점을 고려할 때 분명한 것은 융합 후에 출현한 존재는 인간을 넘어서 연결을 갈망하는 새로운 하이브리드적 존재가 되리라는 점이다.

12) 이는 형상적으로 인간 종과는 다른 존재의 출현을 상징한다고 볼 수 있다. 이 천사의 형상을 두고 융합의 결과 종교적 초월적 존재의 탄생을 암시한다고 보는 견해가 있는데 천사 자체에 의미를 과도하게 부여한 이런 종교적 형이상학적 해석보다는 천사는 인간과 연속성을 가지면서도 인간이 아닌 존재라는 점에 주목하는 것이 과도한 해석을 지양하는 길이 되지 않을까 한다.

융합 후 출현한 소녀 쿠사나기가 어떤 행보를 이어갈지는 미지수이다. 분명한 것은 이 타자들의 융합으로 만들어진 산물은 무엇보다 인간 중심주의 문명과는 결별하고 독자적인 길을 개척해 나갈 것이라는 점이다. 이는 소녀 쿠사나기가 안전가옥에 머물라는 바토의 제안을 거절하고 네트워크로 연결된 낯선 도시를 향해 길을 떠나는 것에서 알 수 있다. 이 길 떠남은 “유일하고 동일한 불변의 기억을 지닌 자아로서의 존재감이 아니라 비결정적이며 늘 과정으로서의 주체, 여러 가지 다른 의체를 넘나들며 이식된 프로그램에 접속하는 관계적 자아”(유지나 2004:372)로서의 출발이기도 하다.

혹자는 이 하이브리드적 존재가 해커였던 인형사와의 개체적 연속성을 띤다고 전제하고 초지능 사이보그의 출현으로 보고 디스토피아적 미래를 암시한다고 예견하기도 한다(김희진 2019:162). 그러나 이는 인간의 지능보다 더 뛰어나다는 이유만으로 슈퍼지능을 지닌 인공생명체에 대해 인간주의적 사유가들이 갖는 두려움과 선입견일 수 있다. 이 소녀 쿠사나기는 단순히 머리로만 세계를 파악하고 빛의 속도에 버금가는 연산과정을 통해 답을 내놓은 인공지능과는 달리, 구체적인 신체를 가지고 있고 이 신체를 통해 세계와 또 다른 행위자들을 마주하고 접속할 것이다. 타자와의 연결을 갈망하고 신체적으로 맺어지는 그 관계 속에서 마음, 감정이란 것이 생길 수도 있다. 연민하는 마음, 불안한 마음, 사랑하는 마음 등. 물론 증오하는 마음도 생길 수 있지만, 그러나 머리로만 생각하는 것이 아니라 신체를 지닌 존재로서 타자들과 접속한다면 어쩌면 쿠사나기처럼 인간보다 더 ‘인간적’ 마음을 쓰게 될 가능성도 생기지 않을까. 이 소녀 쿠사나기는 태생적으로 여러 타자들이 접합된 신체이며, 따라서 인간중심주의의 문화와는 달리 자신의 일부로서 타자를 받아들이고 긍정할 수 있는 것이다.

이 둘의 융합의 산물인 쿠사나기 소녀의 짧은 등장으로는 미래의 기술화된 인간, 혹은 인공생명체의 존재론적 지향성에 대해 어떤 것도 명확히 예측할 수 없지만, 인간의 손을 떠나 자생적인 진화를 해나갈 인공

생명체가 기계와 같은 신체를 지녔다고 해서, 또 초지능을 탑재했다고 해서 인간보다 더 소유욕과 정복욕이 클 것이라고 예단할 수는 없을 것이다.<sup>13)</sup> 분명한 것은 쿠사나기와 인형사를 표현하는 재현 언어의 한계에도 불구하고 이 영화는 인형사와 쿠사나기의 융합을 통해 인공생명체를 포함하는 새로운 포스트휴먼적 인간상과 정체성의 구체적인 면모를 기획해 볼 수 있게 하는 단초들을 남기고 있다는 것이다.

---

13) 제임스 배럿은 초지능 사이보그에 대해 그가 인류를 파멸할 수 있다고 우려한다 (배럿 2016:146).

## ■ 참고문헌

- 고병권(1998), 「신체는 어떻게 자신을 변이시켰는가. <공각기동대>(Ghost in the Shell)에 대한 철학적 감상」, 『문화과학』 15호, 261-284.
- 곽은희 (2021), 「헤테로글로시아(heteroglossia)를 향한 기획: <공각기동대>의 여성 사이보그 재현과 포스트휴먼의 미래」, 『아시아여성연구』, 7-32.
- 김상민(2016), 『디지털 자기기록의 문화와 기술』, 커뮤니케이션북스.
- 김소영(2018), 「포스트휴먼에 관한 존재론적 해석: <공각기동대>, <이노센스>, <아바론>을 중심으로」, 『영상문화』 제33집, 33-61.
- 김수연(2015), 「<공각기동대>의 현재성과 포스트휴먼 쿼어 연구」, 『비교문화연구』 제40집, 113-131.
- 김희진(2019), 「<공각기동대: Ghost in the Shell>(1995)에 나타난 SF 상상력」, 『한국문예비평연구』 63, 147-173.
- 도나 해러웨이 지음, 황희선 옮김(2019), 『해러웨이 선언문』, 책세상.
- 레이 커즈와일 지음, 김명남·장시형 옮김(2007), 『특이점이 온다 The Singularity is near』, 김영사.
- 베셀 반 데어 콜크, 제효영, 김현수 옮김(2020), 『몸은 기억한다 : 트라우마가 남긴 흔적들』, 을유문화사.
- 브루스 슈나이더 지음, 이현주 옮김(2016), 『당신은 데이터의 주인이 아니다』, 반비.
- 서수정(2007), 「애니메이션에 나타난 ‘현대 사이보그’ 특성: <공각기동대>와 <이노센스>를 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문집』 Vol.7, No.4, 150-159.
- 손창희(2006), 「도나 J. 해러웨이의 사이보그 개념으로 분석한 사이보그 캐릭터 연구」, 『애니메이션연구』 2(1), 53-69.
- 앤디 클락 지음, 신상규 옮김(2015), 『내추럴-본 사이보그』, 아카넷.
- 오시이 마모루 감독(1995), <공각기동대: Ghost in the Shell>, 1995.

- 유지나(2004), 「정보의 바다에서 사이버그는 무엇을 꿈꾸는가? -〈공각기동대〉를 다시 읽는다」, 『영화연구』 24, 357-375.
- 울리 체, 장수미 옮김(2013), 『어떤 소송』, 민음사.
- 제임스 배럿 지음, 정지훈 옮김(2016), 『파이널 인벤션』, 동아시아.
- 조현범(2003), 「디지털 니르바나: 사이버 공간과 초월의 상상력-애니메이션 〈공각기동대〉를 중심으로-」, 『종교연구』 제30집, 2003년 봄호, 237-257.
- 존 체니 리폴드, 배현석 옮김(2021), 『우리는 데이터다: 알고리즘이 만들어내는 우리의 디지털 자기』, 한울아카데미.
- 최돈일(2019), 「〈공각기동대〉의 캐릭터 존재성 연구」, 『만화애니메이션연구』, 101-118.
- 최원석(2019.3.4.), 「“인간성이란 결국 의지와 행동에 관한 것이다”」, 『이코노미조선』 289호, 2019.3.4.
- 캐서린 헤일스, 이경란 · 송은주 옮김(2016), 『나의 어머니는 컴퓨터였다』, 아카넷.
- 하인츠 폰 피르스터 · 베른하르트 피르크센 지음, 백성만 옮김(2009), 『진리는 거짓말쟁이의 발명품이다』, 늘봄.
- 한스 모라벡 지음, 박우석 옮김(2011), 『마음의 아이들. 로봇과 인공지능의 미래 Mind Children. The Future of Robot and Human Intelligence』, 김영사
- 허영은(2010), 「〈공각기동대〉에서 제시되는 인간의 확장」, 『일본어문학』 48, 421-442.
- 홍성욱(2019), 『크로스사이언스』, 21세기북스.
- Braidotti, R.(2013), *The posthuman*, Cambridge, UK: Polity.
- Gu, Yeon Jeong(2020), “The Disembodiment of Digital Subjects and the Disappearance of Women in the Representations of Cyborg, Artificial Intelligence, and Posthuman”, *Asian Women* 36/4, 23-44.
- Hayles, N. K.(1999), *How we became posthuman: Virtual bodies in*

*cybernetics, literature, and informatics*, University of Chicago Press.

Maturana, H. R. · Varela, F. J.(1980), *Autopoiesis and cognition. The realization of the living*. Dordrecht, Holland: D. Reidel Publishing Company.

Lupton, D.(2016), *The Quantified Self: A Sociology of Self-tracking*, Polity Press.

Schwab, K.(2017), *The fourth Industrial Revolution*, New York, NY: Currency.

❖ ABSTRACT

A Study on the Technological Extension of the  
Body and Mind in Ghost in the Shell (1995)

Gu, Yeon Jeong  
Soongsil University

This paper dealt with the representation of corporeity and the embodiment of mind as a condition in which the new subjectivity of the posthuman as a technology-mediated human being was manifested. Mamoru Oshii's 'Ghost in the Shell' (1995) was referred to showing countless possibilities and the destructive power of digital technology. This Japan-animation film showed how to think about corporeity as the basis for future humans to acquire new subjectivity and the problem of the identity of cybernetic beings as living things.

In particular, this paper focused on two analyses. First, the language of reproduction was analyzed, how were portrayed Kusanagi as a cyborg and the Puppet master as the artificial intelligence program. It was critically examined how the language of humanism employs mechanical and technological living things as weapons by dualizing them into body and intelligence. Second, the process of the 'convergence' as a way of defying human commands and transcending their limitations was analyzed. This attempt shed light on the struggle of the two artificial creatures which freed themselves from Anthropocentrism and sought to obtain their uniqueness as an independent being. In this study, the meaning of convergence and the self-determination of artificial beings as hybrid

beings that embrace others—concepts that have not been thoroughly explained—are explored.

Key Words : Ghost in the shell, Cyborg, Artificial Intelligence,  
Artificial life, Convergence

■ 논문투고일 : 2022. 09. 10

■ 심사완료일 : 2022. 10. 01

■ 게재확정일 : 2022. 10. 04