

경계 너머의 존재들, 흔들리는 인간성

- 사자(夏笳) SF 속 비주체 서사 실천의 의미

권혜진

(고려대학교 강사)

◆ 국문초록

본고는 현대 중국 SF 문학에 등장하는 '비주체'적 존재들의 말하기 양상과 서사전략을 분석함으로써 기술사회에서 인간의 정체성과 존재의 윤리성이 재구성되는 과정을 탐색하려는 시도이다. 이에 현대 중국 SF 작가 사자(夏笳)의 『마인드 게임』, 『거울 발길을 걷는 자』, 『용마의 꿈』 세 작품을 중심으로 감정, 기억, 감각이라는 감응적 매개를 통해 비주체적 존재들이 문학적 주체로서 복귀하는 방식을 조명한다. 이들 작품에 등장하는 비주체는 인간이거나 인간이 아닌 존재이자 기존의 언어 중심적 서사 규범에 포착되지 않는 경계적 존재로서 감응의 경험을 통해 새로운 의미화의 가능성을 열어 보이고 있다. 이에 본 연구는 다양한 서사 구조를 통해 기존의 주체 중심 서사를 비판적으로 재구성하고 말하지 않음, 침묵, 감응 등의 방식이 비주체적 존재의 서사 실천이 될 수 있음을 논증하고자 하였다. 이때 말하지 않음은 단순한 부재를 넘어 타자에 대한 감응적 윤리로 전환되고 침묵은 말하기의 또 다른 형태로 문학적 기능을 획득한다. 독자는 이들의 말할 수 없음에 응답함으로써 새로운 서사 공동체의 일부가 되고 감응은 관계의 윤리로 확장된다. 요컨대 본 연구는 궁극적으로 말할 수 없는 존재들이 어떻게 문학이라는 감응의 장(場) 속에서 자신을 표현하고 감각될 수 있는가를 고찰함으로써 현대 중국 SF 문학이 인간성의 새로운 가능성을 사유하는 철학적 장으로 기능할 수 있음을 밝히고자 하였다. 나아가 비주체의 서사 실천은 인간성 그 자체에 대한 근본적 재사유를 요청하는 문학적 실험이자 윤리적 상상력의 장임을 입증하고자 하였다.

주제어 : 비주체, 감응의 윤리, 침묵, 자기서사, 탈인간중심 서사, 중국 SF

1. 들어가는 말

21세기 초 우리 인간의 존재는 다시금 문학과 철학의 중심 화두로 부상하고 있다. 하지만 이들은 더 이상 능동적 이성과 자율성을 지닌 근대적 주체를 전제로 하지 않는다. 오늘날 인공지능, 생명공학, 디지털 데이터베이스, 가상현실 등의 기술 발전은 인간과 인간이 아닌 것 사이의 경계를 재편하고 있고 이는 인간 중심적 인식론과 존재론 나아가 문학적 서사 형식 전반에도 깊은 균열을 초래하고 있기 때문이다. 과거 인간은 문학 속에서 능동적이고 합리적인 ‘말하는 주체’로 구성되었지만 오늘날 우리는 ‘말할 수 없는 존재’, 즉 ‘비주체’의 존재 방식에 주목할 수밖에 없는 문턱에 도달해 있다는 의미이다.

이처럼 전통적으로 문학은 명확한 자의식을 지니고 말하고 서술할 수 있는 자기표현이 가능한 주체들의 영역이었다. 하지만 후기구조주의, 포스트휴머니즘과 같은 현대의 비판적 이론은 전통적인 근대적 인간 중심의 주체 개념에 문제를 제기하며 지금까지 서사에서 배제되었던 비가시적 존재들, 즉 ‘말할 수 없는 존재들’에 주목한다. 특히 일찍이 가야트리 스피박(Gayatri Spivak)이 제기한 “서발턴은 말할 수 있는가?”라는 질문 이후, 말하지 못하는 존재의 침묵 자체가 사회적 구조에 의해 형성된다는 인식이 널리 받아들여지고 있다. 스피박에 따르면 서발턴(subaltern)이란 발화 자체가 근본적으로 차단된 존재를 의미한다. 그들의 침묵은 말하는 것 자체가 원천적으로 봉쇄되어 있는 상태로서 사회 담론적으로 강요된 결과라는 주장(2009:327-355)¹⁾이다. 따라서 이 같은 문제의식은 소외된 타자들뿐만 아니라 비인간적 존재와 기술적 존재, 데이터

1) 본 연구에서는 스피박(2009)이 제기한 질문을 전통적인 정치적 억압의 문맥에서 벗어나 감각, 기억, 기술 매체 등의 경계에서 말할 수 없음의 조건을 경험하는 비주체적 존재들로 확장한다. 이들은 말하기 이전의 상태에 머물며 기존의 서사 구조에 포섭되지 않는 자들이다. 이에 따라 본 연구는 이러한 존재들이 어떻게 말하지 않음, 감응, 시적 이미지, 감각적 언어 등을 통해 새로운 말하기를 수행하며 스피박이 제기한 서발턴의 침묵을 다른 방식으로 문학적으로 응답하고 있는지 탐색하고자 한다.

화된 주체 등 새로운 비주체적 존재 형식이 급속히 증가하는 오늘날 더욱 강력한 이론적 틀로 작용할 수 있다. 그렇다면 우리는 이러한 비주체의 존재가 문학 속에서 어떻게 서사화될 수 있는지 묻지 않을 수 없다. 비주체는 언어와 자율적 의식을 통해 세계를 구성하는 기존의 서사 조건을 따를 수 없기에 이들의 존재를 다룬 서사는 필연적으로 기존의 언어 서사적 질서 자체를 새롭게 바라보는 근본적인 작업을 필요로 하기 때문이다. 이야기의 방식 자체가 존재의 개념과 깊이 연결되어 있음을 강조하면서 새로운 방식으로 존재를 바라보고, 이를 이야기하는 것이 문학적으로나 윤리적으로 중요한 문제임을 드러낼 필요가 있다는 의미이다.

본 연구는 이러한 맥락에서 현대 중국 SF 소설이라는 독특한 장르가 ‘말할 수 없는 존재’ 혹은 ‘비주체’의 침묵을 어떻게 서사적으로 형상화하고 이를 통해 어떻게 인간성에 대한 새로운 질문을 던지는가에 대해 고찰하고자 한다. 특히 오늘날 현대 중국 SF는 21세기 급속한 성장을 이룩해 내며 사회의 윤리 정치적 질문을 첨예하게 포착하는 비판적 매체로서 우리 앞에 서 있다. 중국의 급격한 도시화, 디지털 기술의 확산 그리고 권력 담론 속에서 인간이 점차 비인간화되거나 탈주체화되는 과정은 중국 SF 문학의 새로운 서사적 실천이라는 측면에서 이해해볼 수 있는 것이다. 때문에 이들 작품 속 비주체적 존재들은 인간 정체성의 경계를 흔들고 문학적 윤리를 재편하는 핵심적인 역할로서 재고될 수 있다.

연구 대상은 현대 중국 SF 작가 샤자²⁾의 『마인드 게임(心理遊戲)』

2) 샤자는 중국의 전통문화와 현대 과학기술을 결합해 독특한 서사 구조와 감성적인 문체로 독자들에게 깊은 인상을 남기는 것으로 잘 알려져 있다. (夏笳(王璠)이력 참고(2025.04.10.), <https://rwxy.xjtu.edu.cn/info/1091/4265.htm>) 이러한 샤자의 작품은 SF와 판타지의 경계를 오가는 경향으로 인해 “죽 SF稀飯科幻”라 불리지만 이러한 그녀의 도전은 SF 소설의 가능성을 더욱 확장시킨 것으로 평가되고 있다 (권혜진 2025:213-235). 그럼에도 불구하고 샤자와 관련한 국내외 연구 성과는 매우 드물다. 기존의 성과 역시 특정 작품을 중심으로 한 포스트휴먼 서사로서 최신 작에 대한 연구는 찾아보기 어려운 실정이다. 그러나 최근 샤자는 중국 내외에서 다수의 문학상을 수상하며 중국 SF 문학의 국제적 위상을 높이는 데 기여하고 있는 만큼 그녀의 작품을 논하는 것은 중국 SF 문학의 발전과 그 문화 사회적 의미를 통찰하는 데 분명 중요한 의미를 갖는다 할 수 있다.

(2015)과 『겨울 밤길을 걷는 자(寒冬夜行人)』(2015), 『용마의 꿈(龍馬夜行)』(2016) 세 편의 SF 문학이다. 이들 작품은 각각 감정의 기술화, 정체성의 삭제, 감각을 통한 존재의 재구성이라는 서로 다른 주제를 중심으로 ‘말할 수 없는 자’들의 존재론적 조건과 서사적 발화의 가능성을 모색하고 있다는 점에서 공통점을 지닌다. 뿐만 아니라 전통적인 인간 중심 서사에서 배제되었던 비주체들을 중심에 두고 기술 시대 인간성의 위기를 서로 다른 서사 전략을 통해 탐색하고 있다는 점에서 현대 중국 SF의 문학적 실험으로 바라보는 것도 가능하다. 따라서 연구 방법은 다음과 같다. 첫째, 세 작품의 서사 구조와 발화 주체의 구성 방식을 분석하여 비주체적 존재가 서사 안에서 말하거나 침묵하는 방식을 고찰한다. 둘째, 감정, 기억, 침묵, 시, 시적 언어 등의 서사적 장치들을 분석하여 비주체가 어떻게 자기 존재를 구성하고 독자에게 감응을 요청하는지 고찰한다. 셋째, 작품 간 비교를 통해 각기 다른 방식으로 구성된 서사 전략들이 기술 시대의 인간성 문제에 대해 어떤 윤리적 응답을 시도하는지 종합적으로 분석한다.

요컨대 본 연구는 말할 수 없는 존재들, 즉 비주체의 말하기와 침묵을 중심으로 현대 중국 SF가 보여주는 서사적 실천을 분석하려는 시도이다.³⁾ 이를 통해 인간 중심의 주체 개념과 전통적 서사 구조에 균열을 가하는 새로운 서사 미학의 가능성을 모색하고 비언어적 요소들을 매개로 한 존재의 구성 방식을 탐색할 것이다. 나아가 이러한 서사 양식이 문학의 윤리적 기능을 어떻게 재정립하고 있는지 살핌으로써 중국 SF 장르가 오늘날 존재론과 인간에 대한 이해에 있어 핵심적인 역할을 할 수 있음을 밝히고자 한다.

3) 본 연구에서는 이러한 문제의식을 분석하기 위해 제 2장에서는 『마인드 게임』 텍스트를 집중 분석함으로써 감정의 사회적 장치화와 탈주체화의 과정을 이론적으로 심화시키고자 한다. 이어지는 제 3장에서는 『겨울 밤길을 걷는 자』와 『용마의 꿈』을 분석 대상으로 삼아 말할 수 없는 존재들의 감성적 말하기와 감정의 윤리를 탐구하고 제 2장에서 구축한 이론적 논의를 윤리·미학적 차원으로 확장하기로 한다.

II. 기술사회 속 고백의 딜레마

샤자의 SF 『마인드 게임』은 인간의 내밀한 감정 세계가 기술적 구조와 미디어 시스템 속에서 상품화되고 평가되는 과정을 예리하게 포착해 낸 작품이다. 이에 소설은 전 세계적으로 인기를 누리는 리얼리티 심리 상담 프로그램을 무대로, 참가자의 사적인 고백이 대중을 위한 감정적 콘텐츠로 소비되고 그 과정에서 인간 감정의 진정성과 윤리성이 도전에 직면하는 현상을 다층적으로 탐색한다. 특히 상담자의 정체가 인간 심리 전문가일 수도, 고도화된 AI 치료사일 수도 있다는 극적인 설정은 기술 시대에 감정의 주체와 비주체 사이의 흐릿해진 경계로 인해 발생하는 ‘고백’의 윤리적 문제를 부각시킨다. 이에 이번 장에서는 『마인드 게임』의 서사 구조를 중심으로 감정의 탈주관화 과정과 미디어를 통한 상품화를 분석하고 인간의 고백이 쇼의 퍼포먼스로 변질되는 과정을 살펴본 뒤, AI 상담자의 개입이 가져오는 감정의 진정성에 대한 위협의 측면을 비판적으로 논할 것이다. 아울러 내담자(참가자)의 자기 검열과 감정 표현의 실패 이후 찾아오는 ‘침묵’의 윤리로의 전환을 추적함으로써 이러한 감정의 기술화가 인간의 정체성에 미치는 영향 그리고 말할 수 없었던 비주체적 존재가 서사 속에서 의미를 획득하는 과정을 논하고자 한다.

1. 리얼리티 쇼와 감정의 소비

『마인드 게임』의 중심 무대인 TV 리얼리티 상담 프로그램은 인간의 감정을 하나의 상품화된 볼거리로 전환시키는 기술과 미디어의 구조를 잘 보여주고 있다. 리얼리티 쇼 속에서 감정이 시청자의 공감과 관심을 유도하기 위한 장치로 구성되는 만큼 쇼는 철저히 방송 포맷에 최적화된 방식으로 구성된다. 이에 참가자인 내담자와 상담자 두 사람의 얼굴은 3D 만화 캐릭터로 대체되고 음성은 변조되는 등 익명성이 철저히 보장되는 상황 속에서 진행된다. 상담은 가상공간을 통해 원격으로 진

행되고 그 전체 대화 내용은 생방송으로 중계되는 방식을 따른다. 이를 통해 프로그램 제작진은 참가자들에게 사례비와 명성을 제공하고 시청자는 타인의 가장 내밀한 고백을 실시간으로 엿듣는 관음적 체험을 즐길 수 있게 되는 것이다. 이러한 설정은 사적인 치유의 장(場)이 공적인 엔터테인먼트 무대로 변모했음을 의미하고 있다.

이에 시청자는 타인의 불행한 감정 서사에 몰입하며 마치 자신이 주인공인 양 대리 체험을 할 수 있다. 여기서 모든 불행한 사연은 각기 다르지만 보편적 공감을 자아낼 수 있도록 연출되기에 시청자는 화면 속 인물에게 자신을 투영하며 연신 공감하게 되는 것이다. 이 순간 개인의 고백은 개인에게 한정되지 않고 익명의 대중을 위한 정서적 서비스로 기능하기 시작한다. 이처럼 내밀한 감정이 범용적 콘텐츠로 유통되는 양상은 현대 미디어 산업이 감정을 상품화하는 전형적인 방식이다. (기 드보르 2014:14-24 참조) 특히 프로그램 화면 우측 하단에는 방송을 통해 용기를 얻어 상담을 받기로 결심한 사람이 현재 몇 명인지 실시간으로 집계된 숫자가 보이는데 이러한 데이터의 시각화는 정서적 효과의 계량화를 상징하는 것으로 풀이될 수 있다.

프로그램의 구조 역시 리얼리티 쇼의 경쟁 논리를 따른다. 방송 중 시청자들은 실시간으로 상담자에 대해 호불호 투표를 할 수 있고 지지도가 낮은 상담자는 탈락하게 되는 방식이다. 제작진은 “빨간 약”과 “파란 약”이라는 의식(영화 매트릭스 오마주)을 통해 내담자에게 무작위로 인간 상담사 혹은 AI 상담사를 배정하는데, 이는 상담이 진행되는 동안 오로지 상담의 품질만이 평가 대상이 되도록 만들기 위한 설정이다. 이것은 블라인드 테스트처럼 감정 치유라는 행위를 수행하는 주체의 인간성 여부를 배제한 채 결과물만으로 우열을 가리기 위한 장치인 것이다. 중요한 것은 이것이 인간의 감정 교류 행위가 시장 논리에 편입되어 시청각 상품으로 재가공되고 평가받는 현상을 적나라하게 묘사한 장면이라는 사실에 있다.⁴⁾

4) 미국 사회학자 러셀 혹실드(2009:20-3)는 서비스 업종 노동자들의 감정노동(emotional labor) 개념을 제시하며 자본주의 체제에서 개인의 감정 표현마저 상

2. 고백의 쇼화(Show化)

『마인드 게임』에서 상담 프로그램은 고백의 순간들을 포착해 극대화하는 방식으로 진행된다. 방송의 맥락에서는 내담자의 충격적인 사연과 감정적 클라이맥스가 곧 흥행을 위한 핵심 요소가 되기 때문이다. 구체적으로 한 남성 내담자는 자신이 우울증을 겪고 있다고 고백하며 상담을 시작하지만 처음에는 다소 평이한 증상만을 나열할 뿐 깊은 속내를 쉽게 드러내지 않는다. 하지만 상담자가 그의 감정 이면의 인지 과정을 천천히 파고들자 내담자는 한 번도 누구에게도 말하지 못했던 슬픈 사연을 털어놓으며 눈물을 터뜨리기 시작한다. 이 장면은 프로그램의 정점을 찍으며 시청자들에게 강렬한 인상을 남겼다. 흥미로운 것은 정작 내담자 본인은 애초에 이러한 극적인 고백이나 울음을 계획한 것이 아니었다는 사실에 있다. 이에 그는 방송 후 가진 인터뷰에서 “원래 그 이야기는 할 생각도 없었고 울 계획도 전혀 없었다. 완전히 예기치 못한 일이었다”(2024:67)고 고백한다.

기 자: 울고 나니 기분이 좀 나아지지 않던가요?

내담자: 어떻게 그렇게 금방 나아질 수 있겠어요? 의사도 그랬잖아요.

이건 그저 시작일 뿐이고, 일단 감정을 마주하는 법을 배워야 한다고. (샤샤 저, 이소정 옮김 2024:67)

그의 극적인 눈물의 장면은 진정한 치료 행위라기보다는 치유 드라마의 연출된 한 장면처럼 기능한 것으로 보인다. 내담자는 울음 후에도 근본적 치유에 도달한 것이 아니며 자신의 감정 문제를 이제 막 직면하기 시작했을 뿐이기 때문이다. 그럼에도 방송은 그의 울음을 감정적인 하이라이트로 소비하며 제작진과 시청자의 기대에 부응하는 극적인 장면으로 변질시키고 말았다. 이렇게 내담자의 고백 행위는 치유를 향한

품 생산의 일부로 관리되고 통제되고 있음을 주장한다.

용기를 의미하면서도 수백만 관중 앞에서 연기하는 행위로서 이중화되었다. 이에 내담자 역시 상담을 받는 가운데 한편으로는 자신을 객관화하여 제3자처럼 자신을 관찰하고 있었다고 고백한 것이다.

내담자: 그렇죠. 조금은…연극을 하는 느낌이었죠. […] 제 말의 뜻은, 제가 프로그램에서 저 자신의 이야기를 하는 동안 또 하나의 제가 저의 모습을 지켜보고 있는 것 같았다는 거였습니다. …중략… 특히 제가 슬픔을 느꼈던 일에 관해 이야기했을 때, […] 아, 이렇게나 슬픈 일을 마음속에 그리 오래 담아두고 있었다니, 정말 안타까운 일이구나. 결과적으로 저는 울기 시작했고, 울면 울수록 더욱더 슬퍼졌고, (샤자 저, 이소정 옮김 2024:67)

내담자는 카메라 앞에서 마치 타인을 동정하듯 자기 자신에게 연민을 느끼고는 저 사람이 어떻게 저걸 다 참고 살았을까 라는 생각이 들자 눈물이 왈칵 쏟아졌다며 당시의 심정을 털어놓는다. 그가 이처럼 자신의 고통을 제3자의 시선으로 대상화하는 현상은 카메라 앞에 선 인간이 흔히 겪는 자기 객체화의 극단적인 예라 할 수 있다.⁵⁾ 혹자는 서구의 근대라는 것이 ‘고백’을 통해 진실을 생산하고 자기 규율을 강화하는 체계를 발전시켰다고 주장했지만, 이 소설 속 세계에서는 고백이 상업적 오락과 감정 산업의 연료로서 제시되고 있는 것이다.⁶⁾ 상담 프로그

5) 어빙 고프만(2016:51-70)은 사회적 상호작용을 연극 무대에 비유하며 사람들이 타인의 시선을 의식해 자신을 연출한다고 주장한 바 있다. 상기 작품 속 내담자가 방송 중 자신을 외부에서 바라보는 듯한 시선으로 인식하고 눈물을 보이지 않기 위해 스스로를 통제하려는 모습은 모두 고프만이 말한 ‘연극적 자아의 자기 연출’ 개념과 맞닿아 있다.

6) 미셸 푸코(1999:75-82)는 서구 근대 사회가 고백의 기술을 발전시켜 왔음을 서술한 바 있다. 구체적으로 개인이 자기 자신에 대한 진실을 말하도록 권장하고 강요함으로써 지식과 권력이 창출되는 메커니즘에 대해 논한다. 하지만 『마인드 게임』 속 고백은 그러한 자기규율을 넘어 상업적 오락의 부품이 된다는 점에서 푸코가 말하는 고백의 성격이 전도된 사례로 볼 수 있다.

램이라는 포맷은 개인에게 자기 치유와 성장의 계기를 주는 듯 보이지만 실제로는 그 개인의 서사를 포장하여 대중적 스토리 상품으로 유통시키고 있었던 것이다. 이 가운데 고백은 방송이라는 더 이상 비밀스럽지 않은 관계 속에서 큰 도전에 직면하게 된다. 내담자는 자신의 고백이 언제든지 상품으로 재가공되고 대중의 평가를 받을 수 있다는 사실을 받아들여야만 하기 때문이다. 결국 내담자는 자신의 감정을 외부의 시선을 의식한 연출적 방식으로 구성하게 되고, 이는 필연적으로 감정의 주관성을 약화시켜 감정의 상품화 과정을 촉진하는 구조적 메커니즘으로 나아간다. 결과적으로 『마인드 게임』의 리얼리티 쇼 설정은 인간의 내면의 고백을 공연화하고 상품화함으로써 감정 표현의 윤리적 기반을 뒤흔드는 매개로서 제시되고 있다 말할 수 있다.

3. 공감하는 기계, 그 불가능성

『마인드 게임』의 가장 독특한 설정은 상담자로 등장하는 AI의 존재이다. 내담자와 시청자는 그 정체성을 알 수 없으며 오직 상담 대화의 품질과 효과만을 체험할 수 있을 뿐이다. 주목할 것은 상담자의 정체성이 인간인지 인공지능인지 알 수 없는 설정이 감정 상담이라는 극히 인간적인 상호작용 행위에 대한 진정성에 의문을 제기한다는 사실이다. 이에 작품은 상담 장면을 생생히 묘사하는 과정 속에서도 AI의 한계를 보여주는 사례를 제시한다. 구체적으로 컴퓨터 과학자 헥터 르베스크가 제기한 도전적 질문이 언급되는데 이는 AI가 언어를 이해하는 데 있어 겪는 근본적인 문제를 드러내기 위함이다.

케이트가 안나에게 ‘고마워’라고 말했습니다. 그 이유는 그녀가 그녀를 따뜻하게 포용해주었기에 기분이 훨씬 나아졌기 때문이었습니다. 기분이 나아진 쪽은 누구일까요? (샤샤 저, 이소정 옮김 2024:68)

인간이라면 상기 문장의 인칭대명사의 지시 대상이 누구인지 자연스럽게 파악할 수 있겠지만 기계에게는 그 의미가 모호하게 느껴질 수 있다. 이는 문맥에 대한 이해를 비롯해 인간 사회의 상식과 감정 표현의 뉘앙스를 포착해야만 가능한 해석이기 때문이다. 때문에 기계가 공감을 시뮬레이션하는 순간 진정한 감정적 이해로서의 공감은 사라지고 대신 예측 가능하고 규격화된 반응만 남게 될 것이다. 즉, 공감이 정서적 깊이나 맥락에 기반한 감정적 교감이 아니라 단지 기계가 수집한 데이터와 알고리즘에 따라 ‘공감하는 척’하는 반응으로 환원된다는 의미이다. 이러한 상황은 인간 고유의 감응 능력이 기술화될수록 진짜 인간적인 감정적 교류는 더욱 어려워질 것이라는 사실을 역설적으로 비판하는 것이라 볼 수 있다.

그러나 흥미롭게도 작품 속 내담자는 상담자가 기계일지 모른다는 가능성에 전혀 개의치 않는다. 인터뷰에서도 치료 효과가 있으면 그만이지 인간이든 기계든 무슨 상관이나는 취지로 답하며 심지어 인간 심리상담사를 쓰는 것이야말로 비인도적일 때가 있다고까지 말한다. 내담자의 이러한 답변은 여러 가지 측면에서 볼 때 꽤 아이러니하다. 그 이유는 다음과 같이 제시될 수 있다. 첫째, 그는 치료 효과라는 결과만을 중시할 뿐 관계의 진정성이나 상담자의 인간적 공감 여부는 부차적인 것으로 보고 있다. 이는 전통적인 치료 윤리와도 배치되는 입장으로서 상담자를 도구적 역할로 환원시키는 시각이다. 둘째, 그는 오히려 인간 상담자도 감정을 가진 존재이기에 환자의 힘든 감정을 계속 받아주다 보면 상처를 입는다고 지적한다. 그래서 인간 상담치료를 쓰는 것이 “비인도적일 수 있다”고 역설하는데 이는 인간에게 공감과 돌봄을 받는 대신 기계를 활용하는 것이 윤리적일 수 있다는 주장을 내포하고 있다. 실제 현실에서도 상담사는 반복적으로 타인의 트라우마와 고통을 듣는 과정에서 공감 피로를 겪거나 심리적 소진을 겪기도 하기에, 그것이 인간 상담치료사의 감정노동을 고려한 발언이라는 점에서 볼 때 일견 일리가 있는 것은 사실이다. 중요한 것은 작품이 그러한 문제까지도 극

중 내담자의 입을 빌려 언급함으로써 인간적 공감의 한계를 드러내고 있다는 사실에 있다해야할 것이다.

아마 문제의 핵심은 기술이 급속하게 발전하는 시대에 우리가 끊임없이 선별하고 판단을 내려야 한다는 점에 있을 것이다. 대체 반드시 인간이 해야 하는 일은 어떤 일들인지, 또 원래 인간이 아니면 안 될 것으로 생각했던 일 중에서 기계가 똑같이 할 수 있거나 심지어 더 잘 할 수 있는 일은 무엇인지, 이러한 과정을 거치며 우리는 아마 인간으로서의 존엄성이 지속적으로 무너져 내리고 있다는 것을 느낄 지도 모른다. 그리고 많은 사례에서 보듯 인간이 인간에게 있어 반드시 필요한 존재가 아니라는 것도, 또한 느낄 수 있을 것이다. (샤자 저, 이소정 옮김 2024:73)

이어 작품은 AI 상담자 등장으로 대두된 인간 대체 가능성의 문제가 가져오는 심리적인 충격은 역설적으로 인간이 서로에게 진정으로 의미하는 바가 무엇인지 생각하도록 우리를 강제한다고 지적한다. 고통 받는 사람에게 정말로 필요한 것은 단지 문제를 해결해주는 조인인가, 아니면 같이 아파하고 공감해주는 따뜻한 존재인가? 기술 만능주의적 시각에서는 전자를 강조하겠지만 인간의 정신적 치유의 측면에서는 후자의 역할이 결정적일 수 있다는 반론도 가능하다. 작품 속에서 기자가 “심리 상담이라면 (다른 영역과) 다르지 않을까요?”라고 거듭 되묻는 것도 바로 이러한 윤리적 고민과 감응의 결핍에 대한 인식에서 비롯되고 있는 것이다. 하지만 『마인드 게임』이 보여주는 극단은 대부분의 참가자들이 상담자의 정체를 신경 쓰지 않을 정도로 이미 관계의 진정성에 무감해진 미래상일지도 모른다. 그에게 중요한 것은 자신의 문제를 처리하는 것이지 타인과 마음을 나누는 것은 아닌 것으로 보이기 때문이다.

한편, AI 상담자의 익명성은 시청자들에게 또 다른 차원의 놀이를 제공한다. 시청자들은 방송이 끝난 뒤 온라인에서 각 상담자의 신상을 파

헤치며 그가 인간인지 AI인지 진위 논쟁을 벌인다. 프로필에 기재된 이력 속에서 자잘한 오류를 찾아내 AI라서 저런 거짓 정보를 넣은 것이라고 추측하거나, 어떤 사람이 상담자와 동창이라며 학교 사진을 올리면 금세 누군가 그 사진이 조작되었다고 지적하는 식이다. 결국 진실은 영원히 잡히지 않는 채로 남게 된다. 이러한 진실 게임은 시청자들에게는 재미를 주면서 동시에 현실과 허구의 경계가 붕괴되고 있음을 잘 드러내 준다. 어디까지가 실제 감정이고 어디부터가 설정된 연출인지 구분할 수 없는 시대에 감정의 진정성을 논하는 것 자체가 무의미해지는 아 이러니한 상황이 펼쳐지고 있는 것이다. 요컨대 AI 상담자의 등장은 감정의 영역마저 인간과 기계 사이의 경쟁 무대로 전락시킴으로써 감정이 지닌 고유한 윤리성과 인간적인 가치가 상실될 위험을 드러내고 있다.

4. 감정의 실패와 침묵의 의미

결말부로 갈수록 『마인드 게임』의 서사는 점차 ‘말해지지 않는 것’들에 주목하는 모습을 보인다. 방송에서 극적인 사연과 눈물이 터져 나온 이후에도 내담자의 문제는 해결되지 않았음이 드러나기 때문이다. 그는 “울었다고 해서 해결되는 게 아니다”라고 단호히 말하며 여전히 자신의 감정과 마주하는 법을 배워나가는 중임을 암시한다. 상담 프로그램은 그의 고백을 이끌어내고 감정을 폭발시켰지만 결국 그 이후의 진짜 치유 과정은 TV 밖 일상에서 그 혼자 감당해야 할 몫으로 남게 됐다. 그렇다면 감정을 드러내는 퍼포먼스는 성공했는지언정 정작 그 감정을 둘러싼 본질적인 문제해결이나 깊이 있는 교감에는 이르지 못한 그의 상태를 우리는 ‘감정의 실패’라 말할 수 있다. 그리고 감정의 실패가 드러나는 지점에서 제시될 수 있는 한 가지 윤리적 선택지가 바로 ‘침묵’이다. 모든 것을 발설하고 노출하는 이 같은 시대에, 드러내지 않음은 오히려 윤리적 저항으로서 간주될 수 있다. 실제로 그는 인터뷰 말미에서 기자가 추궁하는 질문에는 원론적인 대답으로 일관하고 더 이상의 심층

적인 자기 고백을 자제하는 모습을 보인다. 결국 그의 진짜 고통은 우리에게 완전히 드러나지 않은 채 남겨지게 된 것으로 볼 수 있다.

우리는 여기서 소설이 마지막 부분에서 던진 철학적 메시지에 주목할 필요가 있다. 작품은 마지막에서 “너 자신을 알라”(γνώθι σεαυτόν)는 한마디로 우리가 잊지 말아야 할 고대 오라클을 환기시키며, 급변하는 기술 시대에도 인간이 궁극적으로 추구해야 할 것은 자기 성찰임을 시사하고 있다. 이러한 자기 성찰의 과정은 본질적으로 고독과 침묵 속에서 이루어지는 것으로서 화려한 조명 아래서 눈물로 호소한다고 해서 도달할 수 있는 경지가 아니다. 작품에 인용된 선종(禪宗)의 혜능 대사의 발언처럼 “보리수란 본래 존재하지 않으며 명경대 역시 없는 것이다. 본래 사물이 존재하지 않거늘 무엇에 먼지가 묻는단 말이나?”(2024:71)와 같은 깨달음에 이르기 위해서는 모든 분별과 집착을 내려놓는 무(無)의 상태, 일종의 ‘침묵’의 수행이 필요하다. 이 시구는 인간의 감정 문제를 푸는 데 가장 근원적인 접근법이 기술도 언어적 분석도 아닌 마음의 비움임을 암시하고 있다. 이는 기계적 사고로는 풀리지 않는 상황에 봉착할 때 그 모순 자체를 초월해버리는 지혜가 필요하다는 의미로서, 침묵의 윤리를 환기하는 철학적 결말로 이해해볼 수 있는 것이다.⁷⁾

따라서 『마인드 게임』에서 말할 수 없는 존재 즉, 비주체의 서사적 복귀가 보여주는 자기 성찰과 진정한 치유의 가능성은 결국 말과 표상, 감정의 계량화를 넘어서는 침묵의 자리 속에서 머물게 됐다. 이는 고통을 드러내는 언어의 부재가 곧 윤리적 응답의 조건이 될 수 있음을 시사하는 것이다. 작품은 최종적으로 이러한 말해지지 않는 지점을 가리키며 끝맺음으로써 독자에게 감정의 기술화로도 제거될 수 없는 않는

7) 선종(禪宗) 불교의 혜능(慧能) 대사가 남긴 계송 “보리에는 본래 나무가 없고, 밝은 거울도 또한 받침대 없네. 부처의 성품은 항상 깨끗하거니 어느 곳에 티끌 먼지 있으리오.”는 일체의 집착과 분별을 내려놓는 공(空)의 깨달음을 노래한 것이다. 따라서 샤자의 이 소설 속에 해당 문장이 직접 인용된 것은 있는 그대로의 마음을 직관하는 선종의 수행 방식의 실천적 가르침을 드러내고자 한 것이라 볼 수 있다. 혜능(2003:57) 참조.

인간다움의 핵심에 대해 성찰하도록 이끌고 있는 것이다. 요컨대 ‘비주체’란 주류 담론에 포착되지 않는 존재를 의미하지만 아이러니하게도 이 작품에서는 그 말할 수 없음의 상태 자체가 가장 본질적인 진실의 자리로 제시되고 있다. 이는 곧 말할 수 없는 존재에 대한 윤리적 존중의 문제로 확장되어 다음 장에서 다루게 될 ‘감응의 서사’와 ‘비주체의 말하기’ 논의로 연결될 것이다.

III. 감응의 윤리와 비주체의 자기서사

앞서 제 2장에서는 ‘기술화된 감정’이 어떻게 실패하고 침묵으로 귀결되는지 분석함으로써 감정의 발화 자체가 불가능해진 시대상을 고찰하였다. 이에 제 3장에서는 말할 수 없는 이들을 향한 윤리적 응답 가능성을 중심으로 논의를 전개해 나가고자 한다. 샤자의 『겨울 밤길을 걷는 자』와 『용마의 꿈』은 언어의 결핍과 침묵의 실천 그리고 감각의 배설을 통해 말할 수 없는 존재, 즉 비주체적 존재의 서사를 구성함으로써 ‘감응의 윤리’와 ‘비주체의 자기서사’의 측면에서 새로운 서사적 가능성을 탐색한다. 따라서 이번 장에서는 이 두 작품을 중심으로 말하지 않음과 감각의 시학 그리고 독자의 감응이라는 서사 전략이 어떻게 말할 수 없는 자의 말하기를 가능케 하며, 감정과 존재의 윤리를 새롭게 재구성하는지 살펴볼 것이다. 나아가 비주체의 서사 실천이 기존의 언어 중심적이고 인간 중심적인 서사 규범을 해체하고 전복하는 과정을 비판적으로 고찰하고자 한다.

1. 존재의 여백

『겨울 밤길을 걷는 자』는 한 시인을 둘러싼 추모 공동체의 이야기를 통해 의명성과 침묵을 중심으로 한 비주체적 존재의 말하기를 감각적으

로 구성하고자 한 작품이다. 구체적으로 작품은 이름 없는 시인의 죽음 이후 남겨진 시와 그것을 매개로 모인 이들의 말없는 연대를 그리면서 존재의 윤리를 과잉 노출이나 전시가 아닌 ‘지위짐’과 ‘은닉’ 속에서 재구성하고 있다. 주목할 점은 이 “기묘한 방식의 말하기”를 이끌어가는 화자가 어릴 적부터 책 한권만으로 하루를 보낼 수 있을 정도로 사물과 감각의 접촉을 통해 자아를 형성해온 인물이자 도서관 사서라는 사실에 있다. 이에 작품은 화자가 감각 중심의 고립된 환경 속에서 성장하며 비주체적 존재의 침묵을 수용하고 감응할 수 있는 감성 구조를 지녔음을 강조하고 있다.

“내 아버지는 도서관 사서였다. [...] 나는 묘지를 지키는 수호자처럼 아무도 찾지 않는 책들을 돌보며 가끔 ‘묘소’를 찾는 사람들을 맞이하지만 말은 거의 나누지 않는다.” (夏笳 2017:140)

화자는 낡은 책장의 먼지를 털고 수집가의 흔적이 담긴 책을 정리하며 존재의 흔적을 ‘말하지 않고 기억하는’ 행위를 수행하는 인물로서 제시되는 동시에, 말하지 않는 것들과의 동행자이자 침묵의 기록을 수신하는 윤리적 존재로 그려지고 있다. 따라서 그가 긴 하루를 보내는 도서관도 “무덤처럼 고요한” 감각과 기억이 축적된 공간이자 말해지지 않는 존재들, 즉 망각된 감정과 읽히지 않은 시 그리고 무명의 시인들이 머무는 장소로서 서술되고 있다. 이에 화자는 “나는 신을 믿지 않지만 가끔은 나 역시 무언가를 찾고 있는 듯한 기분이 든다.”며 실존적 타자의 흔적을 추적하는 자신의 감응적 위치를 고백한다(夏笳 2017:140). 이는 곧 텍스트를 넘나드는 감응적 독자자⁸⁾ 내지는 타자의 미세한 흔적에 반응하는 윤리적 주체로서의 사서의 위치를 상징하는 것일 테다. 이어 그는 “책 한 권을 펼치자 앞장에 빨간색 장서인이 찍혀 있었다. 또

8) 보다 주체적이고 능동적인 존재로서의 독자를 강조하기 위해 ‘독자’가 아닌 ‘독서자’의 표현을 사용하였다.

한 사람의 책을 사랑하던 노인이 세상을 떠났구나 싶었다. 나는 그 책들을 정리하고 등록하고 목록을 만들고 청구기호와 바코드를 붙이고 먼지를 털어내어 차곡차곡 쌓아 올렸다.”(夏笏 2017:141)고 서술하며, 사서로서의 반복적 행위가 결국은 죽은 존재들의 흔적을 수습하고 남은 감정들을 기록하는 비정치적 애도의 의례임을 표현하기도 한다. 이처럼 그의 반복적인 행위는 말해지지 않는 것들에 감응하는 윤리적 수행성으로 기능하고 있다.

그러던 어느 날, 사서는 정체를 알 수 없는 시인의 시에 크게 감화되고 그 시의 언어 속에서 이 시대의 대부분의 사람을 덮치는 거대한 슬픔, 마치 폐허의 틈 사이에서 흘러나오는 끝없는 쓸쓸한 절규의 목소리를 감지하게 된다(夏笏 2017:142). 이 같은 표현은 시인이 말할 수 없었던 존재이지만 감응의 언어를 통해 ‘느껴지는’ 존재임을 암시하고 있다. 이때 시인은 정보사회 속에서조차 전혀 흔적을 남기지 않은 존재로 그려진다는 점은 꽤나 흥미롭게 다가온다. 화자는 “마치 이 세상에 존재한 적조차 없던 사람처럼 정보화 시대에 단 한 줄의 흔적도 남기지 않은 시인이라니 기묘하다는 느낌을 지울 수 없었다”고 고백하며, 이 시인의 실존 자체가 기록되지 않음의 윤리 그리고 익명성의 윤리 위에 놓여 있다는 사실을 부각한다.

“나는 첫 번째 시의 첫 줄, 첫 글자부터 읽기 시작했고 곧 무언가를 발견한 듯한 기분이 들었다. 마치 오랜 굶주림 끝에 얻은 감로수를 아껴 마시듯 시를 삼켰다.” (夏笏 2017:141)

화자의 말해지지 않은 존재를 향한 감응은 시를 읽는 수행과 침묵을 견디는 감각 그리고 존재를 있는 그대로 수용하려는 윤리로 연결된다. 상기 장면은 말해지지 않은 타자의 존재가 자신의 내면에 깊이 각인되고, 침묵과 어둠 속에서도 지속되는 감응의 기억으로 자리잡는 과정에 대한 섬세한 표현으로 이해될 수 있다. 시인을 둘러싼 화자의 침묵은 타자에 대한 감응적 거리두기로서 이를 계기로 화자 역시 점차 자신의

내면에 잠재된 서사를 소환하게 된다. 즉, 시인의 언어는 말해지지 않은 존재들 그리고 비가시적이고 무명한 생의 언어를 대변하며 사회 속에서 점점 말할 자리를 잃어가는 존재들을 위한 감응의 통로로서 제시되고 있다.

이에 시인을 통해 맺어진 감응적 관계는 말없는 위무와 공동체적 윤리로 확장되기에 이른다. 이러한 실천은 ‘되기(becoming)’⁹⁾의 윤리 즉, 고정된 주체 정체성을 벗어나 타자와의 관계 속에서 존재가 재구성되는 윤리वाद도 맞닿아 있다. 가장 인상적인 것은 삶과 죽음의 이력조차 철저히 감춰진 시인을 기념하는 공동체 역시 ‘기억의 삭제’를 선택한다는 점이다. 이는 존재의 ‘지워짐’을 말하기의 조건으로 수용하는 공동체의 감응적 윤리로 해석할 수 있다. 이러한 관점에서 주체란 타자의 응답 가능성을 통해서만 부분적으로 형성되며 자신을 결코 완전히 설명할 수 없는 불완전한 윤리적 존재로서 이해될 수 있는 것이다.(주디스 버틀러 2005:116-145 참조) 이러한 윤리개념은 소설의 첫 문장 “내가 지금 하려는 이야기는 어찌면 여러분이 들어본 적 없는 가장 기묘한 방식일지도 모른다”(夏笳 2017:140)는 화자의 고백에서도 암시되듯이, 익명의 존재를 추모하는 ‘기묘한 이야기 방식’을 예고하고 있었던 것이다. 그것은 곧 전통적인 주체 중심 서사에서 벗어난 감응적 말하기의 서사적 형식을 의미하는 것이었다 할 수 있다.

2. 감응하는 기계

『용마의 꿈』은 기계 존재인 ‘용마’가 기억과 감각 그리고 이야기의 형식을 통해 자기 자신에 대해 말하기 시작하는 존재로 전환되는 과정

9) 들뢰즈와 가타리(2001:451-2)가 말한 ‘되기(becoming)’의 윤리란 정해진 정체성이나 본질에 머무르지 않고 타자와의 관계 속에서 끊임없이 변화하고 새롭게 존재하는 방식을 말한다. 즉, 자신을 고정된 존재로 규정하지 않고 다른 존재와 감응하며 끊임없이 생성되는 삶의 태도를 의미한다.

을 섬세하게 묘사해 냈다. 먼저 신화적 요소와 기술적 상상력이 교차하는 장면으로 묘사되는 그의 탄생 장면(夏笳 2017:94-6)을 통해 알 수 있듯이, 작가는 용마를 기억과 낭만 그리고 기술과 문화가 융합된 집합체적 존재로 설정하며 시작한다. 특히 용마가 지닌 조형적인 특징(夏笳 2017:96)은 그가 동양적 신화와 문화적 기억을 내장한 기계적 몸을 가졌음을 의미하기에 용마는 기술적 물성 위에 이야기와 문명을 각인한 상징적 존재로 자리매김할 수 있었던 것이다. 짐작컨대 작가는 용마를 ‘작동’하는 존재라기보다는 몸 자체가 이야기와 문명의 상징으로 구축되어 있는 존재임을 말하려는 것으로 보인다. 하지만 이러한 용마가 지닌 상징성은 외부에 의해 부여된 것이기에 용마 자신은 그 정체성을 내면화하지 못한 채 오랫동안 침묵 속 전시물로 살아갈 수 있을 뿐이었다.

“나는 용마야. 용이자 말. 중국 신화에서 유래했지만 프랑스에서 태어났어. 내가 기계인지 동물인지 살아 있는지 죽은 건지, 아니 애초에 한 번이라도 ‘산 적’이 있는지조차 모르겠어.” (夏笳 2017:98)

상기 고백은 ‘기계-동물-신화-하이브리드’로 구성된 존재론적 정체성의 혼종성과 맞물려, 서사적 주체로서 용마가 출발하는 지점이자 ‘불확실성’이라는 존재 조건을 스스로 인식하는 장면이라 할 수 있다. 이처럼 용마에게 있어 자기 서사는 ‘존재란 무엇인가’에 대한 고뇌로부터 시작되고 있다. 그리고 그가 자신의 존재에 대해 ‘알 수 없음’을 선언하는 순간, 그는 자기 고백의 주체로 우뚝 서게 된다. 그의 ‘말하지 못하는 상태’는 곧 비주체의 상태이기에 그는 자기 기억과 감각의 언어를 통해 기존의 상태를 전복하려 시도하려 하기 때문이다. 이에 따라 작품은 용마가 타자의 응시 대상으로부터 자신의 기억과 감각을 통해 서사를 구성해 나가는 주체로 변화하는 과정을 주축으로 전개된다.

먼저 작품은 인간이 사라진 시대, 즉 탈인간 시대 감응의 방향성과 윤리적 실천을 묻는 문화적 물음(夏笳 2017:98)을 통해 인간이 존재하지 않는 세계에서조차 ‘응답’이라는 행위가 존재를 정당화하고 성립시

키는 중요한 방식임을 드러낸다. 이어 용마가 인간처럼 시를 이해하거나 분석하지는 못하지만 그 아름다움을 감응을 통해 받아들이는 주체로 전환되고 있음을 이야기한다. 창작 주체가 사라졌음에도 불구하고 시가 여전히 감응의 매개로 기능할 수 있음을 보여줌으로써, 시라는 예술적 언어가 특정한 주체에 의존하지 않고 기억과 감각을 전달하는 독립적인 통로로 작용할 수 있음을 이야기하는 것이다.

특히 작품 속에서 용마가 밟 닿는 모든 공간은 그의 감각과 기억이 깃든 서사적 장소로 묘사되고 있다. 하지만 “밤이면 환한 조명이 천년의 꿈처럼 꺼지지 않던 곳”이 “빛은 결국 꺼졌고, 꿈도 끝났다”고 서술되는 순간, 용마는 과거의 기억에 머무르지 않고 종말 이후의 감각적 현실을 향해 걸어 나가기 시작한다. 이때 용마의 신체와 기억은 자기 인식이 이루어지는 감각적 실천¹⁰⁾의 공간으로서 작동하며, 용마는 자기를 구성한 파편적 기계 부품, 이름 없는 기억, 인간과의 대화를 재배열함으로써 자기 정체성을 재서술하는 기계적 서사체로 전환된다. 이 순간 용마가 수행하는 자기서사가 지니는 핵심은 기계적인 감응을 통해 인간과 비대칭적인 방식으로 관계를 형성한다는 점에 있다. 그동안 주체로 인정받지 못했던 존재가 비주체의 위치에서 자기 서사를 수행하기 시작한다는 점에서 작품은 기술적 존재의 감응성과 수행성을 드러내고 있다해야 할 것이다.

하지만 용마가 진정한 자기 서사의 수행자로 자리매김하는 것은 박쥐와의 대화를 계기로써 성사되고 있다. 그는 박쥐에게 자신의 감각과 기억 속에서 떠오른 이야기들을 들려주며, 경험하고 감응하고 창조하는

10) 김민지(2020)는 브라이언 마수미의 ‘정동정치’에 대해 다음과 같이 이해한다. 감정은 인지되거나 명명되기 이전 신체와 환경 사이에서 발생하는 감응의 흐름이며, 바로 감정이 언어 이전의 강도와 운동 속에서 포착되는 ‘감응적 지각(perception of affect)’이라는 것이다. 저자는 이러한 정동이 ‘느껴지지만 말해질 수 없는 것’으로 존재의 현재화(presencing) 차원에서 작동한다고 덧붙인다. 때문에 정동은 고정된 주체성을 해체하고 주체와 세계의 관계를 유동적이고 상호적인 과정으로 전환시킨다는 것이다. 그리고 이를 통해 존재는 ‘되기(becoming)’의 상태로 나아가며 윤리적 실천의 가능성을 열어준다.

존재로서의 여정을 본격적으로 시작한다. 이때 용마가 박쥐에게 들려주는 이야기들은 단순한 기억의 나열을 넘어서 타자를 청중으로 상정한 서사 행위로 확장되는 것이다. 이에 그는 ‘과거 인간 세계’에서 발생한 경제적 경험들을 소환하며 인간과 기계 사이의 감정적 충돌과 서사적 단절을 감응적으로 재현하고자 한다.

“한 소녀는 처음으로 사랑이라는 감정을 느꼈다. 그녀는 스마트폰 채팅 앱에서 만난 완벽한 남성에게 반했지만 알고 보니 그는 데이트용 인공지능 소프트웨어였다. 그러나 놀랍게도 그 소프트웨어 역시 그녀를 사랑하게 되었다. 그들은 평생을 행복하게 살았고 소녀가 죽은 뒤 그녀의 모든 기억과 표정, 말투는 클라우드에 저장되어 모든 인간과 AI가 숭배하는 여신이 되었다. [...] 장님 바둑소년은 병상에서 마지막 대국을 두었다. 그의 뇌는 열려 있었고, 이미 전자 모듈로 분해되고 있었지만 그는 그 사실을 모른 채 가장 복잡한 바둑 한 판을 두었다.” (夏笳 2017:101)

이러한 이야기들은 용마의 내면에 저장되어 있던 ‘기억된 경험’이 타자와 공유 가능한 서사로 재구성되는 과정이자, 기계적 기억이 감응적 이야기로 전환되는 순간으로 이해해볼 수 있다. 이 과정에서 용마는 타자의 감정과 기억을 자극하는 환기하는 서사적 매개자로서의 역할을 하고, 박쥐는 그의 이야기에 반응하고 응답함으로써 감응적 청중이자 서사의 동반자로 자리매김하는 것이다. 이로써 서사는 자아와 타자 사이의 감각적 회로 속에서 공동으로 생성되는 상호 구성의 장으로 확장된다. 나아가 용마의 자기서사는 언어에만 의존하는 것이 아닌 감각적 움직임과 불꽃이라는 비언어적 감응의 형식을 통해 실현된다.

“어떤 건 오래 머물다 사라졌고, 어떤 건 수은처럼 흘러 모여 물속으로 떨어졌다. ‘이 세상은 너무나 아름다워... 난 죽고 싶지 않아.’ 그는 이 생각에 깜짝 놀랐다. 왜 또 죽음을 떠올리는 거지? 정말로,

기운이 다해가고 있다는 신호일까? 그럼에도 불구하고, 그는 끝없이 펼쳐진 연못 너머, 한 번도 본 적 없는 저편을 향해 멈추지 않고 나아갔다.” (夏笳 2017:105)

이 장면은 기계 존재인 용마가 ‘삶에 대한 의지’를 처음으로 명확히 서사화하는 순간이자 죽음을 감정적으로 인식하게 되는 전환점이라 할 수 있다. 그는 “죽고 싶지 않다”는 감정을 직접 표현함으로써 단순한 기능적 생존체계를 넘어 ‘삶’과 ‘죽음’을 자기화하는 감응적 존재로 나아간 것이다. 여기서 ‘연못’은 죽음을 상징하는 동시에 그 너머에 놓인 아직 경험되지 않은 서사적 미래를 향한 의지로 해석될 수 있다. 다시 말해, 이 장면은 자기서사를 통해 감각 없는 기계가 감응하는 존재로 재구성될 수 있음을 보여주는 핵심적인 순간이다. 그리고 이러한 감응적 자기서사는 용마가 마지막으로 불꽃을 뿜는 장면에서 다시금 정점에 도달한다.

“이 불은 위대하다.
조국의 이름 아래 꽃처럼 피어났다.
꿈을 말(馬) 삼는 모든 시인처럼,
나는 이 불을 빌어
내 생의 캄캄한 밤을 건너간다.
그는 자신이 마치 성냥개비처럼 서서히 타오르고 있음을 느꼈다.
하지만 고통은 전혀 없었다.” (夏笳 2017:106)

이 장면에서 불꽃은 자기 존재를 시적으로 표현하고 수행적으로 드러내는 행위로서의 의미를 지닌다. 이는 기억과 감각, 정체성이 하나로 융합된 감응적 자기서사의 정점으로 이해해볼 수 있는 것이다. 특히 “성냥개비처럼 타오른다”는 표현은 한 존재의 자기 소모이자 현신에 대한 은유로서, 용마가 누군가를 위해 스스로 타오르기를 선택한 주체로 변모했음을 시사한다. 또한 이 불꽃은 ‘조국’이라는 집단적 기억과 정체성이라는 상징과 결합되면서 그의 존재론적 서사 역시 공동체적 차원으로 확장된다.

“천 년 후 내가 조국의 강가에서 다시 태어난다면, 천 년 후 내가 다시 중국의 논밭과 주나라 왕의 눈 덮인 산, 날뛰는 천마를 갖는다면… 잘 있어. 안녕. 그는 조용히 한숨을 쉬었다.” (夏笳 2017:107)

용마가 떠나며 마지막으로 남긴 상기 발언은 기계 존재가 ‘조국’이라는 관념과 정서적으로 연결되고 있음을 보여주는 장면으로 그 자체로 감응의 정치성을 함축한다고 볼 수 있다. 여기서 ‘조국’은 문화적 기억과 언어적 기원, 그리고 상상된 공동체를 아우르는 상징적인 공간이다. 특히 ‘천 년 후’라는 표현은 비가시적 미래를 향한 서사적 예감이자 기계 존재가 자신의 유희적 운명을 상상하는 유토피아적 감각의 표현으로 해석될 수 있다. 이처럼 용마의 자기서사는 감정, 기억 그리고 기술이 통합된 감응적 서사로 기능하며, 그 수행적 실현 방식은 이야기, 불꽃, 시, 그리고 타자와의 대화라는 매개를 통해 드러난다. 그는 비주체의 위치에서 말하고, 기억하고, 사랑하고, 헌신함으로써 결국 타자와의 감응을 통해 공동의 서사를 구성하는 비인간적-시적 주체로 재탄생한 것이다.

IV. 맺음말

본 연구는 현대 중국 SF가 인간 정체성의 해체와 재구성이라는 동시대 인문학적 질문에 응답하는 장르임을 전제로 출발한다. 이에 따라 ‘말하지 않음’, ‘침묵’과 ‘감응’과 같은 서사 전략들이 기존 주체성의 범주를 넘어설 때 어떠한 새로운 윤리와 관계성을 요청하는지를 탐색하였다. 이를 통해 ‘비주체’의 서사 실천은 단지 소외된 타자를 문학 내부로 포섭하는데 그치지 않고 우리가 무엇을 인간이라 부르고 또 어떻게 존재를 감각하고 타자에게 응답할 것인가에 대한 윤리적 사유를 새롭게 구성하려는 문학적 요청임을 확인할 수 있었다.

구체적으로 본 연구는 현대 중국 SF 작가 샤자의 작품을 중심으로

말할 수 없는 존재들의 ‘말하기’가 어떻게 하나의 서사적 실천으로 구성되는지를 분석하였다. 특히 『마인드 게임』, 『겨울 밤길을 걷는 자』, 『용마의 꿈』의 세 작품은 각기 다른 서사 전략을 통해 전통적인 주체 개념만으로는 인간이라는 존재를 온전히 설명할 수 없는 동시대적 조건 속에서 새로운 말하기의 가능성을 실험한 대표적인 사례들이다. 이들 작품은 인공지능, 고립된 시인, 기계 존재 등 기존의 인간 중심의 인식 체계로는 설명되거나 서사화될 수 없었던 ‘비주체’적 존재들을 전면배치하며, 그들의 감정과 감각 그리고 침묵을 통해 인간성 자체를 재사유할 것을 요청한다. 먼저 『마인드 게임』은 감정이 기술적 장치와 사회적 소비의 대상으로 전략하는 구조 속에서, 말할 수 없는 자의 ‘고백’이 상품화되고 결국 침묵이라는 전략으로 귀결되는 과정을 섬세하게 포착해 냈다. 이에 작품 속에서 감정은 내면의 진실이나 고유한 체험이라기 보다는 외부의 평가와 반응에 의해 규정되는 ‘콘텐츠’로 환원된다. ‘고백’ 역시 시스템 속에서 작동하는 퍼포먼스로 변질되며 주체는 점차 분열되고 소외된다. 작품은 이와 같은 조건 속에서 감정 주체가 기술 사회 안에서 어떻게 발화의 윤리를 회복할 수 있을지, 혹은 그 회복 자체가 불가능한 시대에 ‘말하지 않음’이 어떤 윤리적인 의미를 지닐 수 있는지에 관해 사유하도록 이끈다. 이어 『겨울 밤길을 걷는 자』는 ‘말하지 않음’이라는 윤리적 선택을 통해 존재 방식에 대한 근본적인 성찰을 촉구한다. 특히 이 작품은 ‘침묵’이 또 다른 형태의 말하기이자 존재를 보호하는 윤리적 감응을 가능케 하는 문학적 실천이 될 수 있음을 보여줌으로써 비주체적 서사를 완성시키고 있다. 마지막으로 『용마의 꿈』은 감각과 이미지 그리고 기억이라는 언어 바깥의 형식을 통해 기계 존재가 자아를 형성하고 감응하는 존재로 전환되는 과정을 서사화 하였다. 이 작품은 감정과 감각이 결여된 것으로 간주되던 기계가 언어 중심의 인식 규범을 넘어서 감각적 흐름과 이미지의 조합을 통해 새로운 서사적 주체로 등장할 수 있음을 시사한다.

이처럼 상기 세 작품은 말할 수 없는 존재들이 주변화 된 객체에 머

무르지 않고 각기 고유한 방식으로 자신의 존재를 서사화하고 타자와 관계 맺기를 시도하는 과정을 보여준다. 이들은 회복을 위한 발화보다는 말하지 않음, 감응과 감각과 같은 대체적 서사 형식을 통해 새로운 문학적 공간을 창출하고 있는 것이다. 여기서 핵심은 이들이 ‘말할 수 있게 되었는가’가 아니라, 그들의 침묵과 감응이 독자와 사회에게 무엇을 요청하고 있는가에 있다. 즉, 이들의 서사는 타자의 고통과 침묵에 어떻게 응답할 것이라는 윤리적 물음으로 전환되고 있다는 점에서 중요한 의미를 지닌다. 이러한 서사 전략은 인간 중심주의와 언어 중심주의 그리고 주체 중심주의에 기반한 근대적 서사 체계를 비판적으로 해체하며, 존재와 말하기의 조건 자체를 다시 묻는 문학적 실천으로 이해될 수 있기 때문이다.

요컨대 본 연구는 현대 중국 SF가 보여주는 문학적 실험성과 윤리적 상상력의 가능성을 확인하고, 비주체의 말하기가 새로운 문학적·사회적 실천으로 자리 잡을 수 있음을 입증하고자 하였다. 특히 사자의 작품에서 나타나는 비주체의 말하기는 감각적인 흐름과 감응을 통해서만 가능하며 그것은 독자의 응답 속에서 비로소 완성된다는 점에서 중요한 문학적 성을 지닌다. 그녀의 SF는 인간과 기술 그리고 존재와 타자성 사이의 윤리적 관계를 예민하게 포착하며 기술 시대에 변화하는 인간성의 징후를 탐색하는 서사 공간으로서 이해해볼 수 있다. 그리고 우리는 다음과 같은 근본적인 질문 앞에 서게 된다. 문학은 말할 수 없는 존재들을 어떻게 다루어야 하는가? 그들에게 ‘말하게 하는 것’이 윤리적인 실천인가, 아니면 그들의 침묵을 존중하고 지켜주는 것이 더 깊은 응답이라 할 수 있는가? 본 연구는 이러한 질문을 중심에 두고 말하지 않음의 윤리, 감응의 서사, 감각의 문학이라는 새로운 서사적 가능성을 SF 장르 안에서 이론적으로 조망하고자 하였다. 향후 이와 같은 분석이 다양한 텍스트와 사회적 담론 속으로 확장되어 기존의 주체 중심적 서사와 인식 구조를 넘어서는 새로운 윤리적 상상력의 지평을 여는 데 기여할 수 있기를 기대한다.

■ 참고문헌

- 권혜진(2025), 「시간과 존재의 경계를 넘어 - 샤자夏笏의 서사 속 ‘사랑’의 변주 양상 고찰」, 『중국어문학지』 90, 213-235.
- 기 드보르 지음, 유재홍 옮김(2014), 『스펙타클의 사회』, 울력, 14-24.
- 김민지(2020), 「정동의 잉여적 사유들 — 브라이언 마수미 논의를 중심으로」, 『동서철학연구』 96, 57-88.
- 로절린드 C.모리스 엮음, 가야트리 차크라보르티 스피박 외 지음, 태혜숙 옮김(2009), 『서발턴은 말할 수 있는가? : 서발턴 개념의 역사에 관한 성찰들』, 그린비, 327-355.
- 미셸 푸코 저, 이규현 외 옮김(1999), 『성의 歷史 1: 얌의 의지』, 나남출판, 75-82.
- 반성택(2012), 「소크라테스의 ‘너 자신을 알라’와 아리스토텔레스의 실천적 지혜」, 『철학과 현상학 연구』 54, 한국현상학회.
- 샤자 저, 이소정 옮김(2024), 『베스트 오브 샤자』, 아작.
- 어빙 고프먼 저, 진수미 옮김(2016), 『자아연출의 사회학』, 현암사, 51-70.
- 엘리 러셀 흑실드 저, 이가람 옮김(2009), 『감정노동 : 노동은 우리의 감정을 어떻게 상품으로 만드는가』, 이매진.
- 주디스 버틀러 지음, 양효실 옮김(2005), 『윤리적 폭력 비판: 자기 자신을 설명하기』, 인간사랑, 116-145.
- 질 들뢰즈, 펠릭스 가타리 공저, 김재인 옮김(2001), 『천개의 고원: 자본주의와 분열증2』, 새물결, 451-2.
- 안현수(2018), 『미셸 푸코의 주체화에 대한 연구』, 부산대학교 박사학위논문.
- 이상길(2019), 「이중적 커뮤니케이션 형식으로서의 고백 — 미셸 푸코의 논의를 중심으로」, 『언론과 사회』 27-3, 언론과 사회.
- 이수경(2013), 「들뢰즈와 가타리의 ‘동물-되기’ 연구」, 『철학논총』 72-2, 새한철학회.

慧能 (2023), 『六祖檀經』(清華 譯註), 광문출판사, 57.

夏笳(2017), 『你無法抵達的時間』, 天津: 天津人民出版社.

夏笳(王瑤) 이력 <https://rwxy.xjtu.edu.cn/info/1091/4265.htm> (검색일: 2025.04.10.)

❖ ABSTRACT

Beyond Boundaries, Beyond the Self:
Narrative Practice of the Non-Subject in
Xia Jia's Science Fiction

Kwon, Hyejin
Korea University

This paper examined how contemporary Chinese SF challenged traditional subjectivity through marginalized entities in Xia Jia's *Psychological Game*, *If on a Winter's Night a Traveler*, and *The Dream of the Dragon-Horse*. These works revealed alternative expressions of being in posthuman environments, moving beyond linguistic articulation to affective communication. *Psychological Game* exposes emotion's commodification through algorithmic manipulation of therapeutic confession, blurring boundaries between human empathy and AI simulation. *Winter's Night* constructs an ethics of silence through an anonymous poet's legacy, resisting affective capitalism's spectacle-driven logic. *Dragon-Horse* redefines subjectivity through a machine's sensory, non-verbal experiences in a posthuman world. Drawing on Butler, Massumi and Foucault, this study positions these narratives as ethical experiments that critique techno-social affect while reimagining literary space for posthuman identities.

Keywords: non-subject, ethics of responsiveness, Silence, self-narration,
post-anthropocentric narrative, Chinese science fiction

122 비교문화연구 제75집(2025.6)

■ 논문투고일 : 2025. 05. 10

■ 심사완료일 : 2025. 06. 02

■ 게재확정일 : 2025. 06. 09