

---

# 놀이 인문학 서설: 로봇이 일하고 사람은 노는 세계

정대현 (이화여자대학교, 명예교수)

〈목 차〉

- I. 여는 말
- II. 로봇이 일하는 세계
- III. 사람은 노는 세계
- IV. 놀이의 형이상학
- V. 맺는 말

## 국문초록

21세기에 맞고 있는 제4차 산업의 변혁은 로봇이 인간 주체성에 손상을 줄 수 있는 계기에 열려있다. 과거의 인문학이 인간 주체성을 위해 주어진 질서의 교양을 위해 고전이해를 해야 했다면, 미래의 인문학은 인간이 온전히 주체적이기 위해 로봇을 인간의 조력자로 한정하는 선제적 인문학일 것을 요청한다. 이 요청에 부응하여 이 연구는 〈로봇은 놀고 사람은 노는 세계의 인문학은 어떤 것인가?〉의 물음을 조명하고자 한다. 이를 위해 “로봇은 즐길 수 없기 때문에 놀 수 없지만 계산할 수 있기 때문에 일할 수 있다”; “사람은 빅데이터에 로봇보다 접근하기 어렵지만 즐길 수 있으므로 놀 수 있다”; “놀이는 인문적 꿈이 지향해 왔던 인간의 본질적 자유의 활동이다”의 세 명제의 개연성을 보이고자 한다.

**주제어:** 선제적 인문학, 강한 인공지능, 인간윤리, 인문적 자유, 놀이 지형도, 음악 형이상학, 놀이예술

## I. 여는 말

인간 역사는 21세기에 제4차 산업시대<sup>1</sup>로 진입하고 있다. 인간 역사에서 유목 시대가 농경사회로, 문자발명이 활자문화시대로, 기계산업사회가 정보사회로 바뀔 때마다, 인간의 자기 이해는 큰 변혁을 겪었지만, 그 변혁은 언제나 인간 주체적이었다. 그러나 지금 우리가 당면한 제4차 산업의 변혁은 인간 조건을 질적으로 바꾸어 놓고 있다. 인공지능을 탑재한 로봇의 등장은 인간 주체성과 로봇 주체성의 관계가 어떤 것이어야 할지를 묻는다.<sup>2</sup> 전통적 인문학이 고전 이해에 중점을 둔 소극적 <이해 인문학>이었다면<sup>3</sup> 오늘의 이 시점에서 요구되는 인문학은 로봇과 인간과의 관계를 새롭게 정립해야 하는 적극적인 <선제적 인문학>이어야 한다고 본다. 이러한 인문학은 인간과 로봇의 관계를 “로봇은 일하고 사람은 노는 세계”의 그림을 통해 제시하고자 한다. 이를 통해 로봇은 인간의 지배자가 아니라 조력자로 남을 수 있을 것이다.

## II. 로봇이 일하는 세계

### 1. 로봇지능: 로봇은 놀 수 없다

이 글은 “로봇은 일 할 수 있는 기능은 갖지만 놀 수 있는 지능은 갖지 못 한다”는 문장이 시사하는 기능과 지능을 구분하고자 한다. 인공지능에서의 약한 지능과 강한 지능의 구분을 “기능”과 “지능”의 구분으로 대치하고자 하는 것이다. 이 구분은 서얼<sup>4</sup>의 논의에 기반한 것으로, 지각이나 계산 같은 행위는 기능적이지만, 믿음, 이해 같은 행위는 지능적이라는 가설에 근거한 것이다. 지각은 유기체의 신경조직을 지역화 할 수 있어서 부호화가 가능하지만 믿음은 유기체의 두뇌상태를 지역화 할 수 없기 때문에 부호화가 불가능하다. 지각들은 경우마다 서로 분리될 수 있지만, 믿음들은 분리될 수 없는 데, 그 까닭은 이들

1. Schwab, Klaus, *The Fourth Industrial Revolution*, Penguin, 2016.

2. 이종원 외, 『인공지능의 윤리학』, 한울아카데미, 2019.

3. 정대현 외, 『표현인문학』, 생각하는 나무, 2000.

4. Searle, John, “Minds, Brains, and Programs”, *THE MIND'S I*, eds., D.R. Hofstadter and D.C. Dennett, New York: Basic Books, 1981, pp. 353~372.

이 총체적으로 엮어져 있기 때문이다. 이러한 현상은 통사적(syntactic)인 것과 의미적(semantic)인 것의 차이이기도 하다.

로봇은 인간보다 일을 더 잘할 수 있지만 놀 수는 없다고 생각한다. 로봇은 왜 놀 수 없는가? 나는 빨간 장미를 즐기지만 로봇은 빨간 장미를 즐길 수 없다. 나는 놀이를 즐기지만 로봇은 놀이를 즐길 수 없다. “나와 로봇은 빨간 장미를 보고 빨간 경험에 대한 감각정보를 동일하게 심리설명적(心理說明的, psychological) 기능으로 처리하지만, 나의 감질현상적(感質現象的 phenomenal) 의식의 즐거움이 로봇에게서는 발생하지 않는다.”<sup>5</sup> 왜 그러한가? 내가 빨간 장미를 즐긴다는 것은 내가 축적해 온 모든 경험의 관점에서 그 장미 경험을 통합적이고 융합적으로 종합하고 고양적인 국면을 즐기는 것이다. 나의 즐거움은 내가 겪어 온 모든 경험을 일인칭적으로 통합하고, 나의 관점에서부터 구조화하는, 나의 감질현상적 경험이다.<sup>6</sup>

로봇에게는 “즐거움의 전제 조건인 의식의 속성들이 결여”되어 있다. 로봇이 빨간 장미를 즐기도록 하기 위한 필요조건은 “의식을 기호화하여 이를 장착하는 것”이다.<sup>7</sup> 이를 위해 로봇은 인간 지능론의 “의식의 3 요소 즉 일인칭적 통합성, 관점적 구조성, 신체적 감질현상성의 조건을 만족”<sup>8</sup>시키는 장치를 가져야 한다. 그러나 로봇에게 그러한 의식을 장착할 수 없다는 가설이 그렇게 할 수 있다는 가설보다 그럴듯하다. 인간에게 있어 각기 다른 사람들을 대면할 때, 반가움의 정도는 과거 경험의 질, 양, 종류 때문에 관점 구조적으로 그 때마다 각기 달라진다. 내가 송곳에 찔렸을 때의 아픈 감각, 내 아들이 취직했을 때의 기쁜 정서처럼, 내가 빨간 장미를 즐길 때의 통합적인 경험 의식 역시 모

5. Chalmers, David J., *The Conscious Mind: In Search of a Fundamental Theory*, New York: Oxford University Press, 1996; 정대현, 「시간과 인문학」, 『기호학 연구』 9, 한국기호학회, 2001, 78~107쪽.

6. 윤보석, 『컴퓨터와 마음-물리 세계에서의 마음의 위상』, 아카넷, 2009; 천현덕, 「인공반려의 유혹: 인공 물과의 교감을 생각한다」, 『과학철학』 22-2, 2019, 27~52쪽.

7. 정대현, 「알파고: 나는 자연종 인간과 둔 바둑을 이겼다 - 로봇종 인간의 의식론 서설」, 한국과학철학회 『과학철학』 20-3, 2017, 1~30쪽.

8. 갤러거(S. Gallagher)-자하비(D. Zahavi), 『현상학적 마음』, 박인성 옮김, 도서출판 b, 2013; Van Gulick, Robert, "Consciousness", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Edward N. Zalta (ed.), 2017. (<https://plato.stanford.edu/archives/sum2018/entries/consciousness/>, Accessed on March 1, 2020).

두 신체적이고 감질현상적이다. “로봇은 이러한 감질현상적 의식을 경험할 수 없을 것”<sup>9</sup>이라는 가설이 개연적이다. 현재로는 “감질현상적 의식을 기호화할 수 있는 방식이 원천적으로 보이지 않”<sup>10</sup>기 때문이다.

로봇이 인간과 달리 감질현상적 의식이 불가능하다는 것은 외연적 진리의 원자적 계산성과 내포적 진리의 총체적 의미성을 구분함으로써 옹호될 수 있다. 로봇은 통사적(syntactic) 기계임에 반하여 인간은 의미적(semantic) 인격체이기 때문이다. 달리 말해, 로봇이 “나”라는 단어를 사용하기 위해서는 적어도 두 가지 조건을 만족해야 한다. 첫째, 로봇은 앞에서 언급한 의식의 3요소 조건을 만족해야 하고, 그렇지 않으면 언어 공동체의 일원이 될 수 없다. “나”라는 단어는 주로 다른 사람과의 관계 속에서만 사용되고 그 관계는 다른 사람의 믿음과 나의 믿음의 관계이기 때문이다. 이러한 믿음 현상은 의식의 3 요소를 전제한다. 예를 들어, 김씨와 이씨는 “대한민국의 2020년대 최대 과제”를 동일이라고 볼 것인가 공존이라 택할 것인가에서 의견이 다르다고 하자. 두 사람의 이러한 믿음은 각자가 살아 온 인생경험으로부터 형성된 일인칭적 통합성, 관점적 구조성, 감질현상성에 수반한 것이다. 두 사람의 대화에 로봇이 참여하기 위해선 로봇도 의식의 3요소가 요구하는 조건으로써 자신만의 믿음을 구성해야 한다.

둘째, 로봇은 “나”라는 표현의 문법을 따라야 한다. “나”라는 단어의 일차적 사용조건은 화자의 자신 지시성이다. 이것은 “나”가 색인사라는 것을 나타낸다. 그러나 화자의 그 색인사 사용의 발화를 청자가 들을 때 청자는 그의 이해를 “화자의 자신 지시성”이 표시하는 화자의 물리적, 생리적 신체만으로 한정하지 않는다.<sup>11</sup> 화자의 발화에 포함되는 “나”라는 색인사는 “화자의 자신 지시

9. Shear, J., “The Hard Problem: Closing the Empirical Gap”, in Shear, J. (ed.) *Explaining Consciousness: The Hard Problem*, MIT Press, pp. 359~375; Chalmers, David J., “The Hard Problem: Facing Up to the Problem of Consciousness”; “Response: Moving Toward on the Problem of Consciousness”, in Shear, J. (ed.), *Explaining Consciousness: The Hard Problem*, MIT Press, 1997, pp. 9~30, pp. 379~422.

10. Kim, Jaegwon, “Taking the Agent’s Point of View Seriously in Action Explanation”, in his *Essays in the Metaphysics of Mind*, Oxford University, 2010, pp. 125~147.

11. 김선희, 『자아와 행위: 관계적 자아의 자율성』, 철학과현실사, 1996; 겔러거-자하비, 앞의 글.

성”은 물론 이것이 함축하는 화자의 자기 관념과 자아 관념을 포함 한다. “의식은 지향적이고 그 지향성은 자기와 자아로 구성되어 있기 때문이다. 화자의 <자신(self<sub>1</sub>)>은 화자의 좁은 내용인 심성작용의 체내적 체험처이고, <자기(self<sub>2</sub>)>는 넓은 내용인 사회적, 체외적 심성내용의 체험처이고, <자아(ego)>는 자신과 자기에 한정되지 않는, 가능한 모든 언어경험의 중심처로 이해<sup>12</sup>할 수 있을 것이다. 화자의 인격이나 개성은 자신만으로 주어지지 않고 자기와 자아의 현실성과 가능성적 확장성으로 드러날 것이다. 인공지능 발전의 현 단계에선 로봇이 이러한 두 가지 조건을 만족한다는 것을 지지하기 어렵다고 생각한다.<sup>13</sup>

## 2. 로봇기능: 로봇은 일 할 수 있다

인공 생명이 이미 출력<sup>14</sup>되었다면, 로봇기능의 확장을 밝게 전망 할 수 있다. 로봇에게 의미론, 비단조 논리,<sup>15</sup> 잠재의식 유사구조<sup>16</sup>를 장착할 수 있기 때문이다. 로봇은 데이터에 의존하는 개념역할 의미론에 강할 수밖에 없다. 기호의 의미는 그 기호가 속한 표상체계 안에서 어떻게 기능하는가에 따라 결정 되는데, 로봇은 그 체계안의 다른 기호들과 개념적으로 연관된 정보에 접근이 더 용이하다. 더 나아가 “어떤 지칭이론이 참인가는 지칭표현들이 우리의 사고 구조에서 어떻게 기능하는가의 사실”<sup>17</sup>에 의존한다. 사고구조에서 지칭표현의

12. 정대현, 「알파고: 나는 자연중 인간과 둔 바둑을 이겼다 - 로봇중 인간의 의식론 서설」, 『과학철학』 20-3, 한국과학철학회 2017, 15쪽.
13. 익명의 심사자는 “나”라는 단어를 로봇이 사용할 수 없다는 근거를 “지향성”개념으로 논의할 것을 주문하였다. 타당한 지적이다. 이를 위해 다음의 자료를 참고할 수 있을 것이다. 정대현, 「지향성과 생활양식의 중첩성-엄철식 & 김영진 교수의 반론을 읽고」, 『철학연구』 제77호, 2007, 43~53쪽; 정대현, 「성(誠)의 지향성: 이원적 지향성에서 음양적 지향성으로」, 『철학논집』, 서강대학교 철학연구소 제9집, 2005, 73~88쪽; 정대현, 「지향성과 체계와 반성」, 『세계와 인간 그리고 의식 지향성』, 한국현상학회편, 1992, 301~315쪽.
14. Smith, Hamilton O. et al, “Generating a synthetic genome by whole genome assembly: assembly: [philX174 bacteriophage from synthetic oligonucleotides]”, *Proceedings of the National Academy of Sciences* 100-26, 2003, pp. 15440~15445.
15. 여영서, 「베이지주의의 사전확률과 과학적 객관성」, 『철학탐구』 22, 2007, 147~171쪽.
16. 켈러거 & 자하비, 앞의 글.
17. 정대현, 「특이점 인문학-특이점 로봇은 인간사회의 성원이다」, 『철학』 131, 2017, 189~216쪽.

기능은 개념역할의 모습이고, 지칭적 표현의 개념역할이 어떤 지칭이론이 참인가를 결정한다. 달리 말해, 개념역할 요소가 지칭 요소의 성격을 결정하기 때문에 개념적 요소가 지칭요소 보다 일차적인 것이다. 그리고 이러한 “개념적 요소는 지향적 현상을 유지”<sup>18</sup>하고 표상체 계산적이어서 모든 유형의 개념 구조에서 적합성의 정도를 다양하게 가질 수 있다. 따라서 개념역할 의미론은 로봇에게 유리한 것이다.

또한 로봇에는 그 계산성 때문에 단조적 고전논리는 물론 “상식적 이성의 구조를 밝힐 수 있는 비단조 논리를 장착”<sup>19</sup>시킬 수 있다. 단조논리는 “만일  $P \rightarrow R$  이면 그러면  $P \& Q \rightarrow R$  이다” 라는 형식의 단조적 추리를 요구하지만, 비단조 논리는 “ $P \rightarrow R$  이라 할지라도  $P \& Q \rightarrow \neg R$  이다”<sup>20</sup>라는 형식의 비단조적 추리를 허용한다. <길이 젖어 비가 왔나보다>는 생각이 들지만, <지붕이 말라 있는 것을 보고 비가 온 것이 아니라 거리 청소다>라고 추리하는 것이다. 비단조 논리에서의 “ $P \rightarrow R$ ”은 통사적 수반이 아니라 P라는 불완전한 정보에 기초하면서도 P의 전형성(typicality)에 기초한 확률적 추정이고, “ $P \& Q \rightarrow \neg R$ ”는 현실에서의 잘못을 반복하고 교정하면서 인지 세계를 확충하는 추리인 것이다.<sup>21</sup> 비단조 논리는 무시간적 개념공간에서나 기대할 수 있는 진리보존적 논리가 아니라, 현실의 변화무쌍한 공간에서의 시간적 논리다. 비단조 논리의 “Q”는 그 결론 “R”에 이르게 하는 일상적 공간에서 얻어지는 전제(들)이다. 그러므로 보다 합리적이고 정당한 상식적 결론에 이르기 위해서는 “Q”가 보다 풍부하고 다양하며 총체적인 자료 (database)라야 한다. 빅데이터는 클수록 좋고 로봇은 어떤 사람보다 빅데이터 접근성을 가지고 있기 때문에 더 유리한 것이다.

“로봇의 표준적 인공지능망은 입력층, 은닉층(隱匿層, hidden layer), 출력층의 3층으로 구분되고, 생명체 신경망처럼 정보의 입력이나 흐름을 통해 정보

18. Thomason, Richmond H., “A model theory for propositional attitudes.” *Linguistics and Philosophy* 4, 1980, pp. 47~70.

19. 이영의, 『베이지주의: 합리성으로부터 객관성으로의 여정』, 한국문화사, 2015; 천현득, 「과학은 베이지주의 추론 기계인가?-베이지주의의 여정에 대한 물음」, 『과학철학』 19-3, 2016, 87~107쪽.

20. 정대현, 앞의 글.

21. 정대현, 앞의 글.

들을 일반화하면서 신경망 자체가 변하고 학습이 이루어지는 신경망이다.”<sup>22</sup> 은닉층은 입·출력처럼 눈에 띄지는 않지만 “다단계 인공신경망을 장착하여 심층화된 것”이다.<sup>23</sup> 예를 들어, “알파고에 장착된 정책(policy) 신경망은 바둑 한 점 마다에 가능한 모든 수 중에서 불필요한 수들을 걸러내어 남은 수들에 집중하게 돕는 망이고, 가치(value) 신경망은 남아 있는 수들에서 이길 수 있는 확률을 찾는 망”<sup>24</sup>이다. 이러한 인공신경망의 논리는 형식논리가 아니라 상식논리를 따른다. 알파고는 상식논리의 추리형식 “P→R 이라 할지라도 P&Q→¬R 이다”에서 “Q”의 모든 가능한 수들을 확인하지는 않지만, 더 발전된 로봇은 그렇게 할 수 있을 것이고, 빅 데이터의 접근성으로 보다 뛰어난 수행성을 갖출 것이다. 예를 들어, “빅 데이터는 <참인 진술은 또한 참인 것으로 알려진다>와 그 역인 <현재 참인 것으로 알려지지 않은 진리는 거짓이다>라는 폐쇄-세계 가정(the closed world assumption)을 사용할 수도 있고, <지식의 부재는 거짓을 함축하지 않는다>라는 개방-세계 가정(the open world assumption)을 이용할 수도 있다.”<sup>25</sup> 전자는 국민투표 같은 완성된 질서에서 사용되고 후자는 학습에서와 같이 개방된 질서에서 이용된다.

로봇은 이미 기억 같은 기능에서 인간보다 뛰어난 능력을 보이고 있다. 만일 어떤 로봇이 모든 기능에서 인간보다 뛰어난 능력을 갖는다면 이를 “특이점 로봇”이라 할 수 있다. “특이점(singularity)”이란 우주에서 시간이 도입된 최초의 시점을 지칭하는 것이지만, 다른 분야에서도 질적 임계점을 나타내는 것으로 사용될 수 있다. 이처럼 기능적 임계점을 넘어선 로봇은 그렇게 불리울 수

22. Silver, D. et al, “Mastering the game of Go with deep neural networks and tree search”, *Nature* 529, January 28, 2016, pp. 484~489; DeepMind, “AlphaGo vs Lee Sedol (2016)”, *Google DeepMind Challenge Match 4*, 2016. (<https://www.youtube.com/watch?v=yCALyQRN3hw>, Accessed on March 1, 2020); Stanek, Mirek, “Understanding Alphago: How AI beat us in Go game of profound complexity”, 2017. (<https://machinelearnings.co/understanding-alphago-948607845bb1>, Accessed on March 1, 2020).

23. 장대익, 「인문학의 미래, 신경인문학의 도전」, 『뇌과학, 경계를 넘다』, 홍성욱·장대익 엮음, 바다출판사, 2012, 332~336쪽.

24. 정대현, 「알파고: 나는 자연종 인간과 둔 바둑을 이겼다 - 로봇종 인간의 의식론 서설」, 한국과학철학회 『과학철학』 20-3, 2017.

25. 홍성욱·장대익 엮음, 『뇌과학, 경계를 넘다』, 바다출판사, 2012.

있을 것이다. 그리고 만일 로봇이 기능뿐 아니라 지능에서도 인간보다 뛰어난 능력을 갖는다면 그것 또한 그렇게 호칭될 것이다. 전자를 ‘베타’라하고 후자를 ‘알파’라 할 것이다. 중요한 것은 인간 진화의 단계에서 인간 보다 뛰어난 능력자를 인간사회에서 인정해야 하는 개념적 상황에 있는 것이다. 인간 자신의 진화를 재앙이 아니라 축복으로 유지할 수 있는 구조는 인간의 미래를 스스로 선제적으로 제어할 수 있는 비전을 갖는 것이다.

### 3. 로봇노동: 인간윤리

로봇이 일하는 세계에선 로봇의 일에 대해 평가를 해야 한다. 그러나 로봇의 행위를 평가하기 위해선 로봇의 인격을 전제해야 하지 않는가? 우리는 이를 위해 앞에서 구분한 기능과 지능의 차이에 따라 기능적 인격과 지능적 인격을 달리 해석하여 행위의 윤리성을 부각할 수 있을 것이다. 지능적 인격은 사회적 종으로서의 인간이 갖는 인격이다. 자신의 행위에 대해 인정과 무시, 칭찬과 비판, 상과 벌을 받을 수 있는 책임 주체적 인격체인 것이다. 그러나 기능적 인격은 자동차 제작 선반대에서의 한 노동자가 참여하여 제작된 자동차에 대해 갖는 관계에서 드러난다. 노동자는 자동차의 기능과의 관계에서 부분적으로 평가를 받는 책임을 갖는다. 책임의 성격은 두 가지 종류의 인격체에 따라 구별할 필요가 있다. 지능적 인격의 책임은 원초적이고, 기능적 인격의 책임은 파생적 인격체이다. 기능적 인격체는 그 행위에 대해 원초적 책임이 아니라 파생적 책임을 지야 하지만, 동시에 또한 그 행위의 원초적 책임을 져야하는 지능적 인격체가 누구인지 그 소재를 명시할 필요를 나타낸다.

유럽연합(EU) 의회가 로봇에게 “전자 인간”이란 법적 지위를 부여한 결정<sup>26</sup>은 로봇의 기능적 인격의 윤리성을 공식적으로 인정한 선언이다. 로봇에게 책임을 물을 수 있는 법적 근거를 제시한 것이다. 로봇이 인간에게 도움이 되지 못하고 해를 입히는 비상 상황에서 로봇 활동을 즉각 멈출 수 있는 “킬 스위치”(kill switch)를 탑재<sup>27</sup>할 수도 있는 법적인 공간을 마련한 것이다. “엔진”이라

26. 류현정 외, 「EU, AI 로봇에 ‘전자인간’ 지위 부여」, 『조선일보』, 2017.1.16.

27. 고인석, 「인공지능시대의 인간: 나는 무엇인가?」, 철학연구회, 『학술발표논문집』, 2017.4, 67~76쪽.

는 표현은 다양한 물적 상태들에 의해 다수적으로 실현된다는 점에서 특정 기계적 물체가 아니라 열에너지를 동력적 에너지로 바꾸는 기능을 지칭하지만, 운전자를 손상하는 기능을 나타내는 경우엔 그 엔진을 실현하는 기계적 물체를 파괴해야하는 것과 같다. 문제는 로봇들이 언젠가는 이렇게 강제로 부착된 “킬 스위치”에 대해 항의할 수도 있다는 점이다. 그러나 인간은 로봇윤리<sup>28</sup>로 “킬 스위치” 장치를 정당화하고, 강제해야 할 것이다.

전자 인간, 로봇 인간에게 그러한 “킬 스위치”를 강제할 수 있기 위해선 자연종 인간의 종우월주의나 특정한 편견만으로는 설득력을 갖지 못한다. 이를 위해서는 보다 온전한 인문적 성찰이 선행되어야 한다. 로봇의 부당성만이 아니라 로봇 사용자의 탐욕이나 부당성은 없는지, 로봇 제작자의 이윤 절대주의나 인간조건의 무시는 없는지를 살펴보아야 한다. 로봇 인간이 자연종 인간 세계에 온전히 진입하기 위해선 보다 포괄적 인문적 성찰이 요구된다. 우리는 이러한 시대적 조건에 대한 인문적 처방을 해야 하는 것이다. 이러한 과제를 “선제적 인문학”이라는 이름으로 총칭할 수 있을 것이다. “인문학”이 현재의 인간 조건에서 보다 자유로운 가능한 세계의 꿈이라면, 이러한 선제적 인문학은 구체적으로 로봇의 가능성에 대한 인간의 꿈을 구체화하고 조직화하는 지성적 노력이다.

선제적 인문학의 과제 중 하나는 로봇 윤리학의 구성이다. 그 과제는 로봇 인간을 윤리적 존재로 만드는 것이다. 그리고 이것은 로봇 인간에게 인간언어를 장착 시키는데서 시작될 수 있다. 인간언어는 동서고금을 막론하고 차이도 있지만 공통적인 윤리질서를 포함하고 있다. 인간의 존엄성, 폭력에 대한 분노, 이웃에 대한 배려, 구체적으로 약자 돌봄, 이웃 사랑, 측은지심, 치유, 서로 주체성 등을 함축한다. 이러한 것은 <없어도 되지만 있으면 좋은 부사적 가치>가 아니라 <인간이라면 준수하여야 하는 본질적 가치>이다. 이러한 기준에 어긋나는 자는 “사람답지 않다”, “사람이 아니다”라는 일상언어적 평가를 받는다. 로봇들은 언어를 사용하게 마련이고 그 언어는 로봇들이 구성하는 것이 아니라

28. 신상규, 『호모 사피엔스의 미래-포스트휴먼과 트랜스휴머니즘』, 아카넷, 2014; 고인석, 「인공지능시대의 인간: 나는 무엇인가?」, 철학연구회, 『학술발표논문집』 2017.4, 67~76쪽.

인간들이 인간 역사를 관통하여 구성해 낸 윤리 언어이어야 하는 것이다.<sup>29</sup>

### III. 사람은 노는 세계

#### 1. 인간지성사의 인문적 꿈: 자유

사람들은 사회제도의 선한 의도나 목적에도 불구하고 흔히 지루함이나 답답함, 부자유나 억압성을 경험한다. 그래서 <더 나은 인간 가능성의 확장>을 꿈꾼다. 이러한 꿈을 일반화시켜 “인문적 꿈”이라고 부를 수 있다. 인문적 꿈은 인문학뿐만 아니라 사회과학과 자연과학에서도 공유된다.<sup>30</sup> 인문적 꿈은 개인적 차원뿐 아니라 제도적 차원을 망라한다. 꿈의 최대화는 현실에서 불가능해 보였기 때문에 전통적으로 천당, 열반, 유토피아, 패러다이스, 무릉도원 같은 <피안적 세계>에서 추구되기도 했지만, 이젠 이 <현실세계>에서의 구현이 구체화되고 있다. 로봇이 일하고 사람은 노는 세계는 그러한 꿈의 세계에 근접할 것이기 때문이다.

자유를 논의하기 위해 벌린<sup>31</sup>의 자유론에서 출발하고자 한다. 벌린은 부정적 자유(freedom from)를 결핍같은 인간 생존의 부정적 상태로부터의 탈출적 자유로 이해하고 긍정적 자유(freedom to)를 인간이 소망하는 상태를 위한 행위의 성취적 자유로 이해하여 양자를 구분하였다. 그러나 벌린은 두 자유를 대립시키지 않고, 개인주의, 경험주의, 다원주의를 수용하는 체제안에서 조화시켜, 집합주의, 전체주의, 일원론의 합리주의적 패러다임에 맞서고자 한다. 그러나 우리는 여기에 만족하지 않고 “인문적 자유”의 차원에서 접근하고자 한다. 벌린에게 물어야 하는 물음은 자유는 자연사태의 어떤 개별적 항목들처럼 주어진 자연 질서의 일부인가라는 것이다. 부정적 자유와 긍정적 자유는 블록 놀이에서처럼 맞추어지도록 짜여져 있는가의 물음이다. 벌린의 자유는 인문

29. 정대현, 「특이점 인문학-특이점 로봇은 인간사회의 성원이다」, 『철학』 131, 2017, 189~216쪽.

30. 장희익, 「자연과학이란 무엇인가」, 『학문의 길』, 김용준-정운찬 외, 아카넷, 2005, 51~63쪽; 김광익, 「사회과학이란 무엇인가」, 『학문의 길』, 김용준-정운찬 외, 아카넷, 2005, 37~50쪽; 정대현, 「인문학이란 무엇인가」, 『학문의 길』, 김용준-정운찬 외, 아카넷, 2005, 25~36쪽.

31. Berlin, I., “Two Concepts of Liberty”, *Four Essays on Liberty*, London: Oxford University Press, 1969.

적 자유로 확장될 필요가 있다. 어떤 자유도 정치적이고 어떤 정치도 총체적으로 언어적이라는 명제를 수용할 수 있다면, 인문적 자유의 가설은 개연성을 갖는다. “정치”를 <권력정당들이 더 나은 사회구성언어를 가지고자 경쟁한다>는 명제로 이해한다면 그렇다. 벌린의 부정적 자유나 긍정적 자유가 모두 그러한 언어적 경험의 구조를 전제한 것이라고 생각한다. 이를 일반화하면, 자유란 현재의 질서에 대한 보다 나은 가능성의 질서를 향한 꿈의 지향이라 할 것이다. 현실의 질서와 가능성의 질서는 모두 언어적 질서이다. 시인의 자유는 이러한 경우의 한 사례가 될 것이다.

인문적 자유는 미래 인문학이 추구해야하는 초점적 사안이다. 동아시아의 군자 인문학은 뜻있는 사람이 사서삼경을 공부하여 사표로 추구되는 군자의 길을 가는 방식에 초점이 모아진다. 고대 그리스는 덕성을 지향하는 파이데이아(paideia) 교육을 통해 온전한 자유 시민 양성을 목표로 하였다. 르네상스 인문학은 당시의 중세 종교적 권위주의와 맞서 역사적 감각으로, 인간대 인간으로 소통하는 수사학을 포함하는 시민교육으로 나타났다. 현대적 인문학은 데카르트와 칸트의 영향으로, 인간은 이성을 사용하는 자율적인 존재라고 보며 개인의 자유로운 사유를 존중한다. 이러한 전통적 인문학의 자유론은 그 시대마다 필요한 기여를 하였지만 지금과 같은 4차산업시대의 자유론으로는 충분하지 않다. 칸트의 자유론에 한정해서도 그 자유는 특정한 계급의 지성인에 한정되는 자유론임을 지적할 수 있다. 많은 사람은 “이것을 도덕적 규칙이 되도록 의도할 수 있어야 한다”라는 칸트의 요구를 만족시킬 수 없기 때문이다. 그러나 4차산업이 온전하게 이루어진다면 그러한 계급의 위계가 필요 없으므로, 모든 사람이 노는 사회에서의 인문적 자유는 보다 활성화될 수 있을 것이다.

## 2. 놀이의 인문성 지형도

로봇은 일하고 사람은 노는 세계에서, 사람이 꿈꾸어 온 자유는 벌린의 부정적 자유나 긍정적 자유의 성취만으로 만족할 수 없다. 그 꿈은 인문적 꿈이기를 바라는 것이다. 그러나 그 인문적 꿈은 무엇인가? 놀이 세계에서 놀이 경험의 인문적 꿈을 구체화, 세밀화 해 보자. 놀이 경험의 구체성은 놀이의 지형도

를 조감하여 얻어질 수 있다. 이러한 지형도는 놀이 경험을 최대화시킬 수 있을 것이다. 이 절에서는 읽기와 쓰기, 영화, 여행, 자연, 그리고 일상적인 놀이 뿐만 아니라 “잡기”(雜技)라고 했던 백희(百戲)를 놀이라는 우산속에서 특정한 지형도를 구성해 보고자 한다. 그리고 다음절에서 무용, 운동, 음악을 살펴 볼 것이다. 이러한 항목들은 모두 언어적이고 그 언어적 구조의 지향은 인문적이므로 인문적 경험의 공간을 부여한다고 믿는다.

읽기와 쓰기가 놀이의 일종이라는 가설을 제안한다. 이 가설은 두 가지로 지된다. 첫째, 만일 “인간은 생각하는 존재”라고 한다면 그리고 생각이 흥미 있기 위해서 생각은 새롭고 일관되고 체계적이어야 하며 구체적인 초점에 맞추어져 공유할 수 있다면, 생각 자체가 재미가 되는 것이다. 둘째, 읽기와 쓰기가 많은 사람들에게 역제된 노동 또는 부담의 활동으로 인식되고 있는 것이 현실이다. 그러나 읽기와 쓰기는 전통적으로 지배계급의 특권으로 간주되었다. 상류층의 사람들은 읽기와 쓰기가 경제적으로 비싼 활동이었음에도 불구하고 이를 추구했던 까닭은 이것이 더 나은 인간 가능성의 확장이었기 때문이다. 그리고 르네상스 시기에 이 활동은 사람이 되는 첩경으로 인식되었다. 인간의 생각, 행동, 말이 <읽기>를 통해 개발되고 <쓰기>를 통해 심화된다고 믿었던 것이다.<sup>32</sup> 인간 가능성의 확장만큼 재미있는 것이 또 있을까? 글은 문학, 사학, 철학, 예술, 언어, 종교, 사회과학, 자연과학의 필연적 요소가 된다.

영화 보는 것이 놀이라는 것은 자명하다. 이제 영화 만들기도 놀이가 되어 가고 있다. 글을 읽고 쓰는 것처럼. 그러나 영화가 글보다 인간의 삶에 더욱 친근한 것은 영화의 시간성 때문일 것이다. 글은 실제와 재현의 구분이 아직 유지되지만, 영화는 그렇지 않다. “영상”을 편의상 컴퓨팅이나 뉴미디어 매체 전체를 지칭하고자 한다. 영상은 백남준의 비디오 아트가 보인 것처럼 시간을 뉴턴식의 절대성이나 아인슈타인식의 상대성으로가 아니라 인간의 컴퓨팅을 통한 가소성으로 경험된다. 오늘의 시간이 우선적이지만 오늘은 더 이상 과거에서처럼 언제나 내일과 단절적으로 구분되지 않을 수 있는 것이다. 영상의 시

32. 강영안, 「근대지식의 이념과 인문학」, 『철학』 57, 1998, 95~127쪽.

간 가소성은 영상의 생산자와 소비자의 전통적 구분을 약화한다. 카톡이나 페이스북을 통해 영상의 소비자는 동시에 영상의 생산자가 되는 것이다. 영상의 생산과 소비가 병존적일 수 있는 것은 컴퓨팅의 속도와 기술의 증대로 과거에 필요로 했던 자본, 컴퓨팅의 프로그래머, 기술, 실력, 미학의 전문적 지식이 일반화<sup>33</sup>되면서 누구나 유투버가 될 수 있는 시대가 되었다. 영상 또는 영화는 이제 인간의 자기 표현의 매체이면서 표현의 놀이, 놀이의 표현에서 중요한 요소가 되었다.<sup>34</sup>

여행은 익숙하지 않은 지역을 잠시 방문하는 행위이다. 일을 위한 것도 있지만 휴식이나 여가를 위한 것도 있다. 이러한 경우 여가는 글 놀이처럼 놀이가 된다. 여행 놀이를 개념적으로 구조화해 보자. 첫째, 여행은 박지원의 『열하일기』, 하멜의 『하멜 표류기』에서 기록된 공간여행; 헤세의 『인도 여행』, 베네딕트의 『국화와 칼』처럼 현지를 가지 않고도 경험하는 시간여행; 사이드의 『오리엔탈리즘』, 미놀로의 『라틴아메리카- 만들어진 대륙』에서 토로된 주변부 사람으로 살아가는 경계인의 관점을 기록한 개념여행 등으로 나눌 수 있을 것이다. 둘째, 여행은 친숙한 고향에서 낯선 이방으로의 이동이다. 이러한 이동은 불편을 수반하지만 현실성에서 가능성으로의 확장적 모험을 제공한다. 여행은 지루함이나 억압으로부터의 탈출이어서 새로운 자유의 계기를 마련하여, 종교적인 거룩한 경지에 까지 이를 수 있는 것이다. “여행광”이 될 수 있는 까닭이다.

바둑, 윗놀이가 돋보이는 백희(百戲)에는 <인형극, 검무, 폭죽놀이, 사자무, 처용무, 판소리, 장기, 딱지, 인형극, 검무, 판소리> 등의 목록이 포함된다.<sup>35</sup> <게임>도 주목해야 하고, <축구, 야구, 농구>등은 백희 보다는 “운동”의 범주에서 따로 취급하고자 한다. 백희는 거의 모두 특정한 규칙을 따르는 놀이이다. 그런 의미에서 백희는 일상적 삶의 세계로부터 독립해 있는 공간을 이루어

33. 마노비치(L. Manovich), 『뉴미디어의 언어』, 서정신 옮김, 생각의나무, 2004.

34. 정대현·서정신·김혜숙, 「인문학으로서의 영상문화학」, 『이미지는 어떻게 살고 있는가』, 생각의 나무, 1999, 97~114쪽.

35. 김익두, 『한국 민족 공예학』, 지식산업사, 2013.

놀이의 자율성을 유지한다. 백희의 어떠한 강자도 백희를 구성하는 규칙을 어길 때 그 공간으로부터 퇴출된다. 놀이꾼은 백희의 규칙안에서 서로 경쟁하거나 특정한 공간의 흐름을 즐기는 자유에 이른다. 백희를 노는 이들은 현실과 다른 가능세계에 진입하거나 몰입하여 선택한 세계가 가능하게 한 자유를 체험하는 것이다. 모든 백희는 이러한 자유로의 통로이다.

자연은 동아시아인에게 친숙한 범주이다. 노장적 전통에 익숙하기 때문일 것이다. 물질을 주재하되 물질에 의하여 주재되지 않는(物物而不物於物), 천지의 바른 이치를 타고서 하늘을 나는 것 같은 소요유(逍遙遊)를 할 수 있어야 한다.<sup>36</sup> 그리고 이러한 노장적 이상은 환경미학적 관점으로부터 접근가능하다.<sup>37</sup> 박이문<sup>38</sup>은 이러한 환경미학을 자연의 형이상학으로 까지 끌어 올린다. 그는 이 시대의 생태 문제의 기원을 객관과 주관, 언어와 표상, 의미와 실재라는 데 카르트적 이분법에서 보았다. 그리고 그 이분법을 극복하는 길이 예술 이외에는 없으니, 생태 세계를 예술 작품으로 보자고 제안한다. 그는 예술사에서 그 까닭의 한 가지 단초를 얻는다. 역사적으로 예술작품들의 주제는 이데아, 종교, 일상적인 대상이될 때도 있었고, 빛, 색깔, 느낌이될 때도 있었으며, 비디오, 소리, 영상, 상품, 일상적 대상, 박스 광고 같은 다른 매체언어를 사용하기도 하였다. 이러한 예술사의 해체과정은 세계자체가 예술 작품으로 통전(統全)화 될 수 있음을 보여준다. 다른 하나의 단초는 개인 예술가가 잡다한 사태들을 단일한 유기적 단위로 변형하여 그 모든 요소들을 조화시켜 전체로 만들어 해방적 의미를 갖는 데서 본다. 그렇게 잡다한 생태계가 단일한 전체로 재구성되고, 세계가 자연이면서 동시에 문화일 때 이분법은 극복된다는 것이다. 인간 모두는 작가이면서 스스로 작품이 되는 것이다. 모든 인간이 모두를 작품화함

36. 이강수, 『노장사상과 더불어 현대 사회에서 살아가기』, 세창출판사, 2013.

37. 최순옥, 「자연에 관한 미적 접근」, 인천대학교 『인문학연구』 9, 2006, 293~311쪽; 김문환, 『미학자가 그려보는 인문도시』, 지식산업사, 2011.

38. Park, Ynhui, "The Self-Deconstructive Process of Art as a Form of Reconstruction of the World", pp. 249~259; "The Transformation of the World into Artwork: A Philosophical Foundation of Environmental Aesthetics", pp. 263~277, in Park, Ynhui, *The Crisis of Civilization and Asian Response*, Seoul National University Press, 2012B.

으로써 온전한 자유에 이를 수 있는 것이다.

### 3. 노는 세계의 과제

“사람은 노는 세계”라지만 그러한 놀이 세계에선 재미만 있고 문제는 없는가? 대부분의 놀이는 경쟁적이지 않은가? 놀이의 결과는 승자와 패자의 구분으로 특징지어지지 않는가? 승자의 수월성이 찬양될 때 패자의 느낌은 어떤 것일까? 갈수록 빈부격차가 심해지는 것처럼 놀이에서도 승패의 인정 격차는 더해지는 것이 아닐까? 그래서 우리는 “1등만 기억하는 더러운 세상!”이라는 책<sup>39</sup>에 주목한다. 책은 “직장 다니고 월급 받아 생활하는, 정상적이고 보편적인 방법으로는 1등·1등급이 될 가능성이 없는 우리 사회를 ‘로또 외에 방법이 없는 동물의 왕국’이라고 규정한다. 또한 “1등에서 10등까지 엘리트들이 우리를 부당하게 지배하려고 할 때 그것과 싸우는 대다수의 편에 서야 하는” 사람들의 운명“에 대해 말한다. 그리고 1등만 기억하는 더러운 세상의 가장 큰 피해자라고 할 우리의 아이들에 대해 이야기한다. 흑인의 부모가 자신보다도 자신의 자녀들의 미래를 걱정하는 것처럼 말이다.

그러나 경기에서의 승자/패자의 개념 구조는 달리 그려져야 할 것이다. 미국의 대통령제와 국회제도의 승자 독식구조는 올림픽 경기에서의 은메달이나 동메달도 없는 구조이다. 승자 독식구조에서의 패자는 자신이 추구했던 인격의 완성에 다가가는 것이 아니라 인격 손상이나 말살을 체험하는 고통을 겪는다. 그러나 모든 경기에서 승자 독식구조를 폐기하고 모든 경기자들의 참여의 의미, 대동성의 체험 장치를 도입하게 될 때, 고통은 사라지고 그 자리에 슬픔이 들어설 것이다. 이 때의 슬픔은 자신이 추구했던 경기의 수월성의 자아와 도달하지 못한 자아와의 괴리에서 나타난다. 자신의 사람다움의 온전성을 그리워하고 추구하였으면서도 이루지 못한 온전성의 아쉬움의 슬픔인 것이다. 이러한 슬픔을 갖는 사람일수록 중요한 차원의 실존적 존재가 된다. “슬픔은 모든 사람이 어떤 사람에 대해서도 가질 수 있는 인간 연대성의 정서로서, 사

39. 노회찬·공지영 외, 『1등만 기억하는 더러운 세상』, 한겨레출판사, 2010.

람의 온전성을 향한 지향성을 내용으로 갖는다.”<sup>40</sup> 사랑이 질적인 경우 모든 사람을 사랑할 수 있어야 하는 것처럼, 그리고 부당한 폭력을 당하는 어떤 사람에게 대해서도 그 폭력자에 대해 분노를 함께 경험할 수 있는 것처럼, 세상의 어떤 사람의 어려움에 대해서도 정도에 따라 슬픔을 느낄 수 있는 것이다. 슬픔은 사랑과 분노처럼 그 사람의 온전성을 향한 지향이라고 믿는다.

놀이 경쟁에서 비롯되는 이러한 온전성의 그리움으로서의 슬픔을 고려해 보면, 놀이 슬픔은 결국 놀이 재미의 진면목을 보이게 된다. 재미란 무엇이기에 그러한가? “재미” 또는 그 유관어인 “즐김”의 개념분석을 통해 명료화 해보자. “재미”는 “x씨는 재미있다”와 “y씨는 재미없다”의 유관 반대어의 일상적 사용의 경우들을 관찰하여 다음과 같은 일반화에 이를 수 있다: “재미”는 <이해가 되면서 지루하지 않다; 같이 있고 싶다; 닮고 싶다; 흥미 있다; 배울 것이 있다; 소개하고 싶다; 실재의 대상으로 떠 오른다>. 비슷하게, “즐김”에 대해서도 접근할 수 있을 것이다. “나는 자서전 읽기를 즐긴다”와 “나는 비문 읽기를 즐기지 않는다”와 같은 문장들의 일상적 사용의 경우들은 다음과 같은 일반화에 이르게 한다: <이해가 되면서 시간 가는 줄 모른다; 지속되기를 바란다; 영원의 부분처럼 느낀다; 공유하고 싶다>. 그렇다면 내가 놀이를 통해 얻는 재미나 즐김은 나의 온전성에 다가가는 경험이다. 놀이에서 나타나는 온전성의 그리움으로서의 슬픔과 온전성에 다가가는 재미는 동일한 온전성을 향한 놀이의 진면목일 것이다. 놀이의 참여적 의미는 대동의 재미인 것이다.

## IV. 놀이의 형이상학

### 1. 자유와 대동: 재미와 놀이

놀이철학은 철학사를 관통하여 나타나고 있다.<sup>41</sup> 편의상 이를 두 전통으로 대별해 보면, 놀이의 현상에 대한 성찰의 전통과 놀이의 존재론적 추구의 전통으로 나눌 수 있다. 놀이의 현상에 주목한 철학자들을 먼저 열거하자. 아리스토텔레스

40. 정대현, 「슬픔: 또 하나의 실존적 범주」, 『철학』 100, 한국철학회, 2009, 47~73쪽.

41. 정낙립, 『놀이하는 인간의 철학: 호모 루덴스를 위한 철학사』, 책세상, 2017.

텔레스는 자유인의 행복은 여가를 즐기는 것에서 오고, 탁월성에 따르는 활동들 중 지혜 활동, 철학함이 가장 즐거운 것이라고 한다. 칸트는 놀이를 인간의 여러 활동 중에서 취미 즉 미적 행위로 간주한다. 호이징하<sup>42</sup>는 인간을 호모 사피엔스가 아니라 호모 루덴스로 이해하여, 칸트적 무관심성으로 이성주의의 일상보다는 낭만주의 시대정신을 따라 놀이의 자율성을 강조하였다. 비트겐슈타인은 놀이들에 공통성이나 본질이 있는 것이 아니라 가족유사적이라 하여, 언어를 놀이라고 규정한다. 놀이 모습이 인간 삶에서 얼마나 포괄적, 지배적, 총체적인지를 시사한다.

놀이의 존재론적 의미를 추구한 철학자들도 나열할 수 있다.<sup>43</sup> “헤라클라이토스(Heraclitus)는 삶의 시간이 장기들을 모았다 흠트렸다 하며 노는 아이(pais paizon)의 시간 같아서, 생성의 세계가 로고스가 아니라 혼돈과 우연과 생성이 지배하는 놀이 세계”<sup>44</sup>라고 한다. 니체는 의식 이성보다 몸의 도취를 우선하여 진리인식보다 놀이를 1차적 범주로 선택한다. 도취는 결과나 주체의 경험이 아니라 힘의 상승감이고 고양이며 순간에 대한 절대적 긍정, 자기자신을 조형하는 생명행위로 나타난다. 하이데거에게서, 놀이는 주체 몰입적인 유희가 아니라 예술에서와 같이 자신을 넘어서는 도약이고 초월이다. 그래서 존재이해는 존재의 말 건넌에 응답하는 말함이고, ‘정적의 울림’, 시 짓기(詩作)가 된다. 가다머(H-G Gadamer)는 예술과 놀이를 동일시하여 그 이해의 상호보완성을 구조화하는 것으로 보인다. 놀이와 이해는 주객이분법을 넘는 공통구조를 유지함으로써, 놀이와 예술은 타자들과 이야기 하는, 상호 동의적 사건이 되고 작품의 의미세계를 구성하여, 절대적 현재가 전개된다.

놀이의 현상론과 존재론의 두 접근 방식을 자의적으로 구분하였지만 양자는

42. 호이징하(J. Huizinga), 『호모 루덴스: 놀이와 문화에 관한 연구』, 金潤珠 옮김, 까치, 2005.

43. 이주향, 「운명에, 자기에 이르는 생명의 춤」, 『니체연구』 제36집, 한국니체학회, 2019, 85~103쪽; 정은혜, 「하이데거와 가다머의 놀이개념」, 『인문논총』 57, 서울대학교, 2007; 김제현, 「하이데거 예술론 연구-시론과 그 적용」, 『인문논총』 15, 경남대 인문과학연구소, 2002, 5~22쪽.

44. 정낙림, 「놀이하는 아이와 비극적-디오니소스적 인간-차라투스트라의 세 가지 변화에 관한 연구」, 『철학연구』 111, 대한철학회, 2009, 289~312쪽.

노장적 관점에서 융합될 수 있을 것으로 보인다.<sup>45</sup> 노장은 “무위자연에 따라 일을 하면 다스려지지 않는 일이 없을 것이다(爲無爲 則無不治)”, “무위하나 그에 의하여 되지 않는 것이 없다(無爲而無不爲)”<sup>46</sup>라고 하면서 어떤 것에도 의존하지 않고 노닐 수 있는(無爲 逍遙) 자유를 추구하는 것이다. “유동적 전체성”으로서의 세계에서 노닐 때, 그러한 세계에 자신을 맡기고 세계는 오히려 마음의 소유가 되고, 천인합일의 경지에 이르는 것이다. 노장철학은 그동안 현실을 간과하거나 무시한 숲속의 철학으로 간주되었지만, 놀이 개념에 천착하게 될 때 놀이의 궁극적 경지의 내용을 나타내는 것이 아닐까? 서양에서는 예술 개념을 놀이로 파악하고자 하는 노력이 최근에 시도되었지만, 노장 전통은 오랫동안 인간을 무위 소요의 존재로 인식하여 삶을 우주적 노닐의 놀이로 파악한 것이다.

놀이 형이상학을 노장적으로 종합할 수 있다면, 그 종합의 정확한 개념적 구조는 무엇일까? 노장적 무위 소요의 천인합일의 놀이적 대동론은 어떻게 지지될 수 있을 것인가? 이 논변은 자유개념의 원자성과 연대성이 한 동전의 양면임을 통해 구성될 수 있을 것이다. 우리는 제3세계에서 들려오는 인권탄압의 뉴스를 접할 때 안타까움이나 분노를 경험한다. 인권탄압은 개인의 자유를 박탈하는 행위이기 때문이다. 한 개인의 자유가 침해될 때 다른 개인들은 그 부당성을 <순간적으로> 체험하고 여기에 <즉각적으로> 항의하는 마음을 갖는다. 강한 국가의 방자함이나 그 가능성에 대처하기 위해 주변 국가들은 “동맹”을 맺는다. 그리고 동맹은 “한 국가에 대한 공격은 회원국의 모든 국가에 대한 공격이다”라는 동맹의 목표 가치를 선언한다. 이러한 동맹 가치의 행태는 인권탄압에서 야기되는 분노를 설명한다. “한 개인의 자유에 대한 공격은 다른 모든 인간의 자유에 대한 공격이다”라고 생각하는 것이다. 동맹국의 연대성이 현실적 합의의 연대성이라면, 인간들의 연대는 선협적으로 장착된 본래적 연대성이다. 이러한 인간연대의 선협성은 자유의 개인성과 자유의 연대성을 함

45. 이강수, 『노자와 장자: 무위와 소요의 철학』, 도서출판 길, 2005; 최진석, 「놀이와 여가, 그 비밀스럽고 참나적인 집착」, 『철학과 현실』, 2017, 183~200쪽.

46. 이강수, 앞의 책.

게 일치화하는 개념을 허용한다. 인간은 대동인 것이다. 인간은 노는 세계에서 무위 소요의 대동성을 경험한다.

## 2. 예술로서의 놀이

놀이가 예술일 수 있는 개념적 구조는 상세하게 논의<sup>47</sup>되어야 하지만 이 절에서는 퍼포먼스 요소를 고려하고자 한다.<sup>48</sup> 퍼포먼스 개념은 연주자와 예술 작품을 분리하는 것이 아니라 연주자의 몸이 그 작품의 내용을 이루면서 자기 자신을 조형하는 현재성을 살리는 개념이다. 예술가는 퍼포먼스에서 작품 세계를 만들면서 작품세계의 부분이 되고 그 자신 작품이 되는 것이다. 예술가는 퍼포먼스에서 작품과 하나가 된다. 이러한 예술의 퍼포먼스 개념은 놀이의 세계에서도 구현된다. 운동놀이에서 놀이는 노는이의 퍼포먼스와 독립하여 존재하지 않는다. 하나의 놀이세계는 다른 놀이세계와 구분되면서 규칙 매뉴얼이나 감독의 관념이 아니라 놀이꾼들의 퍼포먼스의 체계 안에 존재하는 것이다. 퍼포먼스에서 그들은 서로 연결되고 그 놀이 세계와 하나가 되는 것이다.

예술작품은 하나의 가능세계이다. 박이문<sup>49</sup>은 예술 작품이 진위(眞僞)의 단언적 양상에 관련된 것이 아니라, 현실 세계에 대해 새로운 가능성을 제안하는 개연적 양상이라고 한다. 예술 작품 하나하나가 각기 독립된 가능세계를 제시하는 것이다. 어느 예술 작품도 서로 비교될 수 없는 것은 각기 진정한 자기 세계의 선언이기 때문이다. 예술가는 하나의 작품을 창작 할 때 현실세계가 아니라 새로운 가능세계를 표상한다. 예술가의 작품행위는 현실세계 순응적이기도 하지만 그 새로움은 다분히 저항적이다. 이러한 상상적 작품 개념은 우리의 <수인 놀이 역설>을 해소한다. “노예의 선택이 진정한 선택이 아닌 것처럼 수인의 놀이는 진정한 재미의 놀이가 아니지 않는가?”라는 역설이다. 그러나 상상적 예술 작품 개념은 수인이 놀이를 할 때 감옥의 억압적 공간으로부터 가능

47. 김정현, 「니체와 현대예술의 탄생」, 『니체연구』 11집, 2007.

48. 정낙립, 「놀이와 형이상학 - 니체, 하이데거, 핑크의 놀이 사유」, 『니체연구』 제29집, 한국니체학회, 2016, 7~47쪽.

49. 박이문, 「양상론적 예술의 정의」, 『예술철학』, 문학과지성사, 2011.

한 자유의 공간으로 입장하는 것이다. 여기에서 수인은 놀이의 문법을 따르면서도 놀이의 주체가 되고 놀이의 주인이 되고 놀이와 하나가 되어 놀이 세계와의 합일을 체험하여, 자유가 어떠한 것인가를 경험하는 것이다.

예술 작품에서 퍼포먼스와 유일한 가능세계라는 일반적 특징을 볼 수 있다면, 구체적으로, 무용<sup>50</sup>은 그러한 특징들을 드러내 준다. 예를 들어, 그라함<sup>51</sup>의 “나잇 저니”는 모든 무용 작품이 그러하듯 독특한 유일한 가능세계를 퍼포먼스로 구성하였다. 소포클레스의 “오이디푸스 왕”은 오이디푸스를 비극의 주인공으로 설정했지만, 그라함은 다른 비극 개념을 보이기 위해, 오이디푸스의 모친인 요카스타를 비극의 주인공으로 전환한다. 오이디푸스의 비극은 라이우스 왕 살해자 색출과정에서 그 왕의 아들인 자신이 살해자라는, 인식의 우연적 은폐성에서 발생한다. 그러나 요카스타의 비극은 모자결혼을 야기한 인식의 한계만이 아니라 인간 선택의 필연적 불운성에서 나타난다. “나잇 저니”는 이러한 그라함의 유일 가능세계를 춤의 퍼포먼스로 구현한다.

무용의 예술적 특성은 놀이로서의 운동에서도 구현되는가? 먼저 놀이로서의 운동이란 무엇인가? 사전은 “운동(exercise)”을 <신체적 건강을 위한 몸의 동작이나 그 체계>로 규정한다. 따라서 사람이 <걷기>나 <달리기>를 할 때는 운동을 하는 것이지만, 로봇이 <걷기>나 <달리기>를 한다고 기술되어도 이를 “운동”이라고 하지 않는다. “운동”의 규정에 못 미치기 때문이다. 그러나 사전의 “운동”에 대한 풀이는 너무 제한적이다. 사람들이 <수영>이나 <줄넘기>를 할 때 또는 축구나 야구를 할 때 반드시 <신체적 건강>을 위한 것이 아닐 수도 있기 때문이다. 건강 지향적 운동도 놀이이지만, 건강 초월적 운동은 놀이의 특성을 더 잘 나타내 준다. 모든 운동은 퍼포먼스될 때 <지금 여기>라는 운동가의 국면을 들어낸다. 지금 여기라는 시간성은 사건을 구성하는 필요충분 조건이다. 지금 여기라는 것은 지금 여기의 사태를 이루고, 그러한 사태로서의 사건이다. 사건은, 크건 작건, 하나의 체계가 된다. 작은 사건은 큰 사건의 부

50. 김말복, 『무용의 이해』, 예전사, 1999.

51. Graham, Martha, “Night Journey”, *Martha Graham Dance on Film*, Disc One, The Criterion Collection 406, 2007.

분, 그에 유기적으로, 인과적으로 연결되지만, 그 자체로도 설명적 대상의 체계 구조인 것이다. 사람이 운동을 할 때 그는 운동의 주체와 운동의 세계가 합일되는 유일가능세계를 실현하는 것이다.

### 3. 음악의 형이상학

놀이의 형이상학을 구성하는 것은 지난한 과제이다. 그러나 음악의 형이상학을 선도자들의 업적을 통해 접근할 수 있다면 이를 놀이의 지평에 일반화해 보고자 한다. 음악에 대한 철학적 성찰은 오래된 전통을 가지고 있다. 피타고라스는 음악이 수학적 구조를 가지고 있으며 우주의 언어라고 생각하였고, 쇼펜하우어는 경험세계의 근원에 오직 하나의 혼용일체된 세계의지만이 존재하고 음악이 바로 그 형이상학적 의지의 음성이라고 생각하였다.<sup>52</sup> 주커칸들<sup>53</sup>은 음악에 대한 형이상학적 구조를 보다 구체적으로 제시한다. 그는 시간의 순간들은 평등하지만 음 그리고 음악은 물체가 가로막는 시야를 물리적 힘을 통한 법칙적 활동으로 개시한다고 본다. 음악은 청자의 내부로 침투, 그 질서를 전달하여, 참여를 의식하게 만든다. 물리적 현상 중에서 음악만이 우리의 감각을 비물리적인 어떤 것과 마주 보게 하여, 음악이 말하고 뜻하는 것을 만나게 한다는 것이다. 그리하여 볼 수 없는 어떤 것은 볼 수 있는 것보다도 더 신성하여, 진리를 향하게 한다는 것이다.

쇼펜하우어는 예술을 “주관적인 것과 객관적인 것의 대립”으로 상정하지만, 니체<sup>54</sup>는 “대립 그 자체가 미학에서는 도대체 부적합하다”고 주장한다. 주체가 예술가인 한 그는 이미 자신의 개인적 의지로부터 해방되어 있으며, 진실로 존재하는 주체(세계영혼)가 가상 속에서 자신을 구원하는 것을 자축하는 것을 돕는 매체가 된다는 것이다. 삶과 세계는 미적 현상으로서만 정당화되기 때문이다. 이제 천재적인 음악가는 “주체인 동시에 대상이고, 또 동시에 시인이자

52. 박찬국, 「역자 해제」, 프리드리히 니체, 『비극의 탄생』, 박찬국 옮김, 아카넷, 2007, 297~301쪽.

53. 주커칸들(V. Zuckerkandl), 『소리와 상징(Sound and Symbol)』, 서인정 옮김, 예하출판주식회사, 1992.

54. 프리드리히 니체(F. Nietzsche), 『비극의 탄생』, 박찬국 옮김, 아카넷, 2007.

배우이며 관객”이기도 하여, 음악 속에서 디오니소스적 황홀경에 들어, 죽음이 극복될 수 있는 것이다.

니체는 언어질서와 음악질서를 대비하여, 데카르트의 실체로서의 공간적 연장보다는 실체로서의 시간적 리듬의 중요성에 주목하였다.<sup>55</sup> 사물들의 공간적 연장의 차이로 구분하기 보다는 리듬의 시간적 흐름을 통한 만물의 융합 가능성의 순간을 중시하는 것이다. 음악은 단순한 소리의 연속이 아니라 질서있는 구조, 효과의 체계, 자울에 열려있는 리듬의 운동이다. 움직이는 리듬의 파도는 물리적인 소리와 비물리적인 뜻이나 생각의 결합이 아니라, 청자의 의식에 침투할 때 긍정적인 조건하에서 의식은 리듬의 운동방향으로 흐른다. 그래서 음악은 자신을 잊으려 할 때 요구된다. 아기를 잠재울 때, 군중을 흥분시키거나 열광케할 때, 무희나 종교 신도를 무아 경지에 이르게 할 때 음악은 도움이 된다. 청각 이외의 감각으로 세계를 만나는 경험과 청각을 사용한 음악을 통하여 세계를 만나는 것은 다른 것이다. 음악만이 개별화된 사물들의 근저에 있는 “세계의지를 표현”하고, “형이상학적 의지의 음성”을 들을 수 있게 한다는 것이다.

음악언어는 어떻게 그러한 “의지”를 표현할 수 있는가? 이러한 물음을 향하여 하나의 가설적 제안을 할 수 있을 것이다. 리듬과 의식의 관계는 지시어와 지시체의 2분적 관계가 아니라 의식에 나타난 리듬 자체가 기표이면서 기의가 된다고 믿는다. 반가운 사람을 만났을 때의 우리의 손짓이 인사의 기표이면서 기의인 것과 같다. 선율의 리듬이 인도하는 대로 우리의 의식은 기쁨, 슬픔, 환희, 비통, 열광, 분노에 이르기기도 한다. 음악의 세계는 적절한 조건하에서 우리의 의식을 그 세계와 일치시키는 것이다. 그러한 융합의 경험은 개념을 통해서가 아니라 우리의 의식이 음악 작품이 유지하는 만물 융합의 질서에 합일하는 데서 성취된다. 여기에서 우리는 현실적이고 우연적인 개성의 자기포기를 하여 보다 보편적인 타당성을 향한 질서를 만날 수 있게 되는 것이다. 니체<sup>56</sup>가 지적하는 대로, 그러한 경험에서 인간은 근원적 존재 자체가 되어서 그것의

55. 박찬국, 앞의 글, 301쪽.

56. 프리드리히 니체, 앞의 책, 206~208쪽.

제어하기 어려운 생존욕과 생존의 희열을 체험하고, 디오니소스적인 황홀을 예감할 수 있는 것이다. 그것은 우리가 근원적 일자로서 존재하기 때문이라는 것이다. 음악은 인간 구원의 한 형식이 되는 것이다.

앞에서 논의한 음악의 형이상학은 다음의 6명제로 요약할 수 있다: (M1) 음악의 소리는 기표와 기의의 통일체이고; (M2) 시야를 가로막는 물체의 장벽을 넘게하고; (M3) 소리 가능세계를 외연적으로 내포적으로 무한하게 확장; (M4) 의식에 침투, 리듬의 운동방향으로 이끌고, 형이상학적 의지의 음성을 듣게 한다; (M5) 음악가는 우연적인 개성의 자기를 포기하고, 보편적인 타당성 질서, 세계의지를 만나고; (M6) 주객 대립을 극복, 개인적 의지로부터 해방되어, 세계영혼에 참여하여 자신과 청자를 구원한다.

이러한 음악의 형이상학의 체계는 놀이 경험 전체로 일반화할 수 있을 것이다. 음악 형이상학의 6명제는 다음과 같은 놀이 형이상학의 6명제로 추상화된다. 놀이를 상정할 수 있다: (P1) 운동 놀이의 인간 동작은 기표와 기의의 통일체이고; (P2) 사회 조직과 자연 불통의 장벽을 넘게 하고; (P3) 놀이의 가능세계를 외연적으로 내포적으로 무한하게 확장; (P4) 의식에 침투, 놀이의 운동방향으로 이끌고, 그 놀이체계의 의지의 음성을 듣게 한다; (P5) 운동 놀이꾼은 우연적인 개성의 자기를 포기하고, 놀이 체계의 보편적인 타당성 질서, 그 체계의지를 만나고; (P6) 주객 대립을 극복, 개인적 의지로부터 해방되어, 놀이 세계에 참여하여 자신과 참여자를 구원한다.

## V. 맺는 말

“로봇이 일하고 사람은 노는 세계”라는 문화적 이미지는 이미 이 시대에 활성화되고 있다고 생각한다. 그리고 그 활성화의 속도는 급진적으로 빨라질 것이다. 로봇의 기능성은 인간의 어떤 기능성보다 뛰어 난 특이점(singularity)에 도달할 것으로 보인다. 로봇은 그 기능성만으로 인간을 지배하기 보다 인간의 조력자로 자리매김할 수 있어야 할 것이다. 멕시코의 조상 아즈텍(Aztec) 종족은 신으로 믿었던 백인 코르테스(Hernán Cortés) 스페인 장군에게 1521년에 정복

당했던 것처럼, 지구 인류는 도우미로 믿고 개발한 로봇들에게 정복당할 수도 있는 것이다. 로봇의 윤리성을 안전하게 장착할 수 있는 선제적 인문학이 요구되는 것이다. 이러한 질서는 로봇이 인간의 언어에 충실할 수 있는 바로 그 구조 때문에 가능해진다. 인간역사가 서로에 대해 돌봄, 상처치유, 상호주체성의 덕목을 수행하는 것을 인간 언어의 기본 가치로 설정한 것처럼, 로봇에서도 인간 언어를 사용하도록 하여 그러한 덕목을 유지하게 하여, “로봇이 일하고 사람은 노는 세계”를 조화롭게 구성할 수 있기를 바라는 것이다.

## 참고문헌

- 강영안, 「근대지식의 이념과 인문학」, 『철학』 57, 1998, 95~127쪽.
- 갤러거(S. Gallagher)·자하비(D. Zahavi), 『현상학적 마음』, 박인성 옮김, 도서출판 b, 2013.
- 고인석, 「인공지능시대의 인간: 나는 무엇인가?」, 철학연구회 『학술발표논문집』, 2017.4, 67~76쪽.
- 김광익, 「사회과학이란 무엇인가」, 『학문의 길』, 김용준·정운찬 외, 아카넷, 2005, 37~50쪽.
- 김말복, 『무용의 이해』, 예전사, 1999.
- 김문환, 『미학자가 그려보는 인문도시』, 지식산업사, 2011.
- 김선희, 『자아와 행위: 관계적 자아의 자율성』, 철학과현실사, 1996.
- 김재현, 「하이데거 예술론 연구-시론과 그 적용」, 『인문논총』 15, 경남대 인문과학 연구소, 2002, 5~22쪽.
- 노회찬·공지영 외, 『1등만 기억하는 더러운 세상』, 한겨레출판사, 2010.
- 류현정 외, 「EU, AI 로봇에 '전자인간' 지위 부여」, 『조선일보』, 2017.1.16.
- 마노비치(L. Manovich), 『뉴미디어의 언어』, 서정신 옮김, 생각의나무, 2004.
- 박이문, 「양상론적 예술의 정의」, 『예술철학』, 문학과지성사, 2011.
- 박찬국, 「역자 해제, 프리드리히 니체」, 『비극의 탄생』, 박찬국 옮김, 아카넷, 2007, 297~301쪽.
- 신상규, 『호모 사피엔스의 미래-포스트휴먼과 트랜스휴머니즘』, 아카넷, 2014.
- 여영서, 「베이지즈주의의 사전확률과 과학적 객관성」, 『철학탐구』 22, 2007, 147~171쪽.
- 윤보석, 『컴퓨터와 마음-물리 세계에서의 마음의 위상』, 아카넷, 2009.
- 이강수, 『노자와 장자: 무위와 소요의 철학』, 도서출판 길, 2005.
- \_\_\_\_\_, 『노장사상과 더불어 현대 사회에서 살아가기』, 세창출판사, 2013.
- 이매진·장익, 「인문학의 미래, 신경인문학의 미래」, 홍성욱·장익 엮음, 2012, 332~336쪽.
- 이영의, 「인공지능과 딥러닝 시대의 창의성」, 『지식의 지평』 21, 2016, 1~16쪽.
- 이주향, 「운명애, 자기에 이르는 생명의 춤」, 『니체연구』 제36집, 한국니체학회,

2019, 85~103쪽.

이중원 외, 『인공지능의 윤리학』, 한올아카데미, 2019.

장희익, 「자연과학이란 무엇인가」, 『학문의 길』, 김용준·정운찬 외, 아카넷, 2005, 51~63쪽.

정낙림, 「놀이하는 아이와 비극적-디오니소스적 인간-차라투스트라의 세 가지 변화에 관한 연구」, 대한철학회, 『철학연구』 111, 2009, 289~312쪽.

\_\_\_\_\_, 「놀이와 형이상학 - 니체, 하이데거, 핑크의 놀이 사유」, 『니체연구』 제29집, 한국니체학회, 2016, 7~47쪽.

\_\_\_\_\_, 『놀이하는 인간의 철학: 호모 루덴스를 위한 철학사』, 책세상, 2017.

정대현, 「인문학이란 무엇인가」, 『학문의 길』, 김용준, 정운찬 외, 아카넷, 2005, 25~36쪽.

\_\_\_\_\_, 「슬픔: 또 하나의 실존적 범주」, 『철학』 100, 한국철학회, 2009, 47~73쪽.

\_\_\_\_\_, 「알파고: 나는 자연중 인간과 둔 바둑을 이겼다 - 로봇중 인간의 의식론 서설」, 『과학철학』 20-3, 한국과학철학회, 2017, 1~30쪽.

\_\_\_\_\_, 「특이점 인문학-특이점 로봇은 인간사회의 성원이다」, 『철학』 131, 2017, 189~216쪽.

\_\_\_\_\_, 「지향성과 생활양식의 중첩성-엄정식 & 김영건 교수의 반론을 읽고」, 『철학연구』 제 77호, 2007, 43~53쪽.

\_\_\_\_\_, 「성(誠)의 지향성: 이원적 지향성에서 음양적 지향성으로」, 『철학논집』 제9집, 서강대학교 철학연구소, 2005, 73~88쪽.

\_\_\_\_\_, 「지향성과 체계와 반성」, 『세계와 인간 그리고 의식 지향성』, 한국현상학회편, 서광사, 1992, 301~315쪽.

정대현·서정신·김혜숙, 「인문학으로서의 영상문화학」, 『이미지는 어떻게 살고 있는가』, 생각의 나무, 1999, 97~114쪽.

정대현 외, 『표현인문학』, 생각하는 나무, 2000.

정은해, 「하이데거와 가다머의 놀이개념」, 『인문논총』 57, 서울대학교, 2007, 55~91쪽.

주커칸들(V. Zuckerkandl), 『소리와 상징(Sound and Symbol)』, 서인정 옮김, 예하출판주식회사, 1992.

천현득, 「과학은 베이지주의 추론 기계인가?-베이지주의의 여정에 대한 물음」, 『과학철학』 19-3, 2016, 87~107쪽.

\_\_\_\_\_, 「인공반려의 유희: 인공물과의 교감을 생각한다」, 『과학철학』 22-2, 2019, 27~52쪽.

- 최순옥, 「자연에 관한 미적 접근」, 『인문학연구』 9, 인천대학교, 2006, 293~311쪽.
- 프리드리히 니체(F. Nietzsche), 『비극의 탄생』, 박찬국 옮김, 아카넷, 2007.
- 호이징하(J. Huizinga), 『호모 루덴스 : 놀이와 문화에 관한 한 연구』, 金潤洙 옮김, 까치, 2005.
- 홍성욱·장대의 엮음, 『뇌과학, 경계를 넘다』, 바다출판사, 2012.
- Benedict, R, *The chrysanthemum and the sword: patterns of Japanese culture*, Tokyo: Tuttle, 1946.
- Berlin, I., “Two Concepts of Liberty”, *Four Essays on Liberty*, London: Oxford University Press, 1969.
- Chalmers, David J., *The Conscious Mind: In Search of a Fundamental Theory*, New York: Oxford University Press, 1996.
- \_\_\_\_\_, “The Hard Problem: Facing Up to the Problem of Consciousness”, in Shear, J. (ed.), *Explaining Consciousness: The Hard Problem*, MIT Press, 1997, pp. 9~30.
- \_\_\_\_\_, “Response: Moving Toward on the Problem of Consciousness”, in Shear, J. (ed.), *Explaining Consciousness: The Hard Problem*, MIT Press, 1997, pp. 379~422.
- DeepMind, “AlphaGo vs Lee Sedol (2016)”, *Google DeepMind Challenge Match 4*, 2016, (<https://www.youtube.com/watch?v=yCALyQRN3hw>, Accessed on March 1, 2020)
- Graham, Martha, “Night Journey”, *Martha Graham Dance on Film*, Disc One, The Criterion Collection 406, 2007.
- Huizinga, J. H., *Homo Ludens: a study of the play-element in culture*, trans. R.F.C. Hull, Routledge, 1980.
- Mignolo, W. D., *The idea of Latin America*, Oxford : Blackwell Pub., 2005.
- Park, Ynhui, “The Artistic, the Aesthetic and the Function of Art: What is Artwork Supposed to be Appreciated for?”, *Reality, Rationality and Value*, Seoul N, University Press, 1998, pp. 249~269.
- \_\_\_\_\_, “The Self=Deconstructive Process of Art as a Form of Reconstruction of the World”, *The Crisis of Civilization and Asian Response*, Seoul N, University Press, 012, pp. 249~259.
- \_\_\_\_\_, “The Transformation of the World into Artwork: A Philosophical Foundation of Environmental Aesthetics”, *The Crisis of Civilization and Asian Response*, Seoul N,

University Press, 2012, pp. 263~277.

Said, E., *Orientalism*, New York : Vintage Books, 1978.

Schwab, Klaus, *The Fourth Industrial Revolution*, Penguin, 2016.

Searle, John, “Minds, Brains, and Programs”, *THE MIND’S I*, eds., D.R. Hofstadter and D.C. Dennett, New York: Basic Books, 1981, pp. 353~372.

Shear, J., “The Hard Problem: Closing the Empirical Gap”, in Shear, J. (ed.) *Explaining Consciousness: The Hard Problem*, MIT Press: pp. 359~375.

Silver, D. et al, “Mastering the game of Go with deep neural networks and tree search”, *Nature* 529, January 28, 2016, pp. 484~489.

Stanek, Mirek, “Understanding Alphago: How AI beat us in Go game of profound complexity”, 2017. (<https://machinelearnings.co/understanding-alphago-948607845bb1>, Accessed on March 1, 2020)

Smith, Hamilton O. et al, “Generating a synthetic genome by whole genome assembly: assembly: {phi}X174 bacteriophage from synthetic oligonucleotides”. *Proceedings of the National Academy of Sciences* 100~26, 2003, pp. 15440~15445.

Thomason, Richmond H., “A model theory for propositional attitudes.” *Linguistics and Philosophy* 4, 1980, pp. 47~70.

Van Gulick, Robert, “Consciousness”, *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Edward N. Zalta (ed.), 2018. (<https://plato.stanford.edu/archives/sum2018/entries/consciousness/>, Accessed on March 1, 2020)

## Abstract

Play humanities:

prologue to the world where robots work and humans play

Chung, Daihyun (Ewha Womans University, Honorary Professor)

The 4<sup>th</sup> industrial revolution of 21<sup>st</sup> century is disposed to harm the autonomy of the human subjects if not restricted at all. Though humanities of the past have been humanities largely of understanding of the classics for the purpose of cultivating the minds of free people in a given order of the societies, humanities for the future are expected to be preemptive humanities in which robots are restricted to be helpers for humans. Toward such a goal, this paper tries to argue for three theses, namely, that robots cannot play, unable to enjoy, and they can work, able to calculate; that humans can play, enjoying themselves; and that plays are activities which the human history largely has dreamt to achieve as expressions of real freedom.

**Keywords:** Preemptive humanities, strong intelligence, human morality, humane freedom, map of plays, metaphysics of music, arts as plays.

논문 투고일 : 2020년 08월 02일  
심사 완료일 : 2020년 10월 19일  
게재 확정일 : 2020년 10월 28일