
디지털 부활 아바타와 인격 지속의 가능성 - 스톡스의 논의를 중심으로*

최형주 (이화여자대학교, 박사수료)

〈목 차〉

- I. 들어가며
- II. 디지털 유해와 인격의 관계
 - 1. 디지털 유해와 현전
 - 2. 자아와 인격 구분 - 디지털 유해와 인격 지속
- III. 디지털 부활 아바타와 인격의 관계
- IV. 나가며

국문초록

이 글의 목적은 고인이 생전에 디지털 형식으로 남긴 텍스트, 오디오, 이미지 등 디지털 유해를 활용하여 고인 사후에 만들어진 디지털 아바타가 고인의 인격을 나타낼 수 없다는 패트릭 스톡스(Patrick Stokes)의 주장을 비판적으로 검토하는 것이다. 스톡스는 특히 소셜 미디어에 게시된 디지털 유해들은 손목시계 등의 일반적인 물리적 유품과 달리 단순히 소유물이 아니라 나의 정체성을 구성하는 역할을 하고 나아가 나의 현전(presence)과 인격을 지속시킨다고 주장하는 반면 디지털 아바타의 경우는 그렇지 않다고 본다. 이 글은 이러한 주장에 대해 스톡스가 제시한 근거를 비판적으로 검토하여 이 근거들이 스톡스의 주장을 정당화하기에 불충분하다는 것을 보이고자 한다.

주제어 : 디지털 유해, 디지털 부활, 현전, 인격, 아바타, 봇, 인격 동일성

* 이 논문은 2024년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 인문사회분야 박사과정생연구장려금지원사업의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2024S1A5B5A19042516).

1. 들어가며

이 글의 목적은 고인이 생전에 디지털 형식으로 남긴 텍스트, 오디오, 이미지 등 디지털 유해를 활용하여 고인 사후에 만들어진 디지털 아바타가 고인의 인격을 나타낼 수 없다는 패트릭 스톱스(Patrick Stokes)의 주장을 비판적으로 검토하는 것이다. 스톱스는 *Digital Soul*에서 세상을 떠난 이가 생전에 각종 소셜 네트워크를 비롯한 온라인에서 남긴 흔적과 오프라인 로컬 저장소에 저장된 데이터 등 고인이 남긴 디지털 흔적을 활용하여 AI 기술로 챗봇, 아바타 등을 생성하는 디지털 부활 기술을 연구한다. 구체적으로 그가 다루는 문제는 고인의 디지털 유해가 어떤 지위를 가지며 그것이 고인의 인격을 이어서 나타낸다고 볼 수 있는지 등의 문제다. 스톱스는 특히 우리의 소셜 네트워크 계정에 남겨진 디지털 유해에 주목하는데, 그는 소셜 미디어 계정에 남겨진 상대적으로 정적¹⁾이고 고정된 흔적의 지위와 고인의 관계를 먼저 탐구한 뒤, 그러한 데이터를 기반으로 생성한 동적이고 변화하는 디지털 부활 아바타의 경우와 고인의 관계는 어떻게 다른지를 살펴보고자 한다. 스톱스는 특히 소셜 미디어에 게시된 디지털 유해들은 손목시계 등의 일반적인 물리적 유품과 달리 단순히 소유물이 아니라 나의 정체성을 구성하는 역할을 하고 나아가 나의 현전(presence)과 인격을 지속시킨다고 주장하는 반면 아바타의 경우는 그렇지 않다고 본다. 이 글은 이러한 주장에 대해 스톱스가 제시한 근거를 비판적으로 검토하여 이 근거들이 스톱스의 주장을 정당화하기에 불충분하다는 것을 보이려고 한다.

1) 스톱스 본인은 '정적인 것'과 '동적인 것'이라는 표현을 사용하지는 않았고 이는 글쓰이의 구분이다. 이 논의의 맥락에서 '정적'이라는 말은 전혀 움직이지 않는다는 의미가 아니다. 고인이 생전에 남긴 동영상 등 '움직이는' 디지털 유해도 스톱스의 논의에서는 '정적인' 유형으로 분류된다고 보아야 할 것이다. 오히려 이 논의의 맥락에서 '정적'이라는 것은 고인의 사후에 고인의 의지와 행위자성과 독립적으로 그 자체로 변화하고 행위할 가능성의 여부와 관련되어 있다. 보다 자세한 설명은 3에서 디지털 아바타의 인격 지속 여부를 비판적으로 검토할 때 등장할 것이다.

II. 디지털 유해와 인격의 관계

2장의 목적은 디지털 아바타가 고인의 인격을 나타낸다고 볼 수 없다는 스톡스의 주장을 본격적으로 검토하기에 앞서, 스톡스가 논의의 핵심적인 기둥으로 활용하는 개념과 관계들을 살펴보는 것이다. 이 배경지식을 바탕으로, 스톡스가 고인의 소셜 미디어 계정이 남겨진 게시물은 고인의 인격을 지속시킬 수 있다고 보는 반면 디지털 아바타는 그럴 수 없다고 주장하는 근거가 무엇인지 이해할 수 있을 것이다. 먼저 스톡스의 논의에서 가장 핵심적인 역할을 하는 개념인 인격과 자아 개념 구분을 살펴본다. 여기서 우리는 고인이 생전에 남긴 디지털 유해들이 어떤 의미에서 그의 인격을 지속하는지를 알 수 있게 될 것이다.

1. 디지털 유해와 현전

스톡스가 디지털 유해에 주목하는 이유 중 하나는 디지털 유해가 고인의 현전을 여전히 나타낸다고 보기 때문이다. 그는 물리적인 시공간에서 타인과 직접 대면하는 방식으로만 타인이 현전하는 것은 아니라고 말한다. 우리는 전화 등 상대방과 실시간으로 의사소통이 가능한 기술이 등장하기 전에도 고인을 지속시킬 수 있는 여러 매개들을 고안해냈다. 스톡스가 예시로 드는 것은 초상화와 사진 등의 고인의 이미지를 박제하는 매개이다. 특히 스톡스는 사진에 주목하는데, 마가렛 김슨을 인용하여 사진은 고인으로 하여금 산 자들의 삶 속에 있도록 한다고 말한다.²⁾ 또한 그는 롤랑 바르트의 사진 이론에 호소하며 “사진은 그 사진의 주체와 매우 독특한 존재론적 관계를 간직한다. 단지 ‘재현’이 아니라 그 사람과 과거로부터의 ‘발산(emanation)’이고, 따라서 부정할 수 없는 ‘현전의 증명서’이다”라고 말한다.³⁾ 사진 기술의 등장 이후에 전화, 심지어는 영상통화

2) Patrick Stokes (2021), *Digital Souls: A Philosophy of Online Death*, Bloomsbury Publishing, p. 57.

3) Stokes (2021), p. 58.

등 더 즉각적이고 실시간으로 상호작용할 수 있고 다양한 감각을 담아내는 매개들이 등장했고, 이에 따라 우리는 타인의 원격 현전을 더욱 생생하게 경험할 수 있게 되었다. 우리가 이러한 새로운 기술들을 통해 타인의 현전을 원격으로 체험할 때, 타인의 직접적인 신체적 현전과의 관계에서 찾을 수 있는 특징들 즉 상호 가시성, 취약성 등을 똑같이 경험할 수 있다고 스톡스는 주장한다.⁴⁾ 물론 스톡스가 원격 현전이 직접적인 신체적 현전과 모든 면에서 동일하다고 주장하는 것은 아니다. 가상 의사소통에 무언가 부족한 것이 있다는 것은 스톡스 본인도 부인할 수 없지만, 원격 현전이 직접적인 물리적 현전보다 부족하다고 해서 부재를 의미하는 것은 아니며, 부족한 의사소통도 어쨌든 의사소통이긴 하다는 것이다. 그리고 원격 현전이 현전의 복제(simulacrum)인 것도 아니다.⁵⁾ 우리가 원격 현전으로도 타인의 현상성을 경험하는 것은 스톡스의 주장에 따르면 우리와 타인의 만남 사이에 있는 매개가 우리에게 투명해지기 때문이다. 즉, 우리는 분명히 전화, 또는 소셜 미디어, 또는 영상통화 등 다양한 형식의 매개가 나와 타인 사이의 만남을 매개하고 있다는 사실을 알고는 있지만, 시각장애인에게 지팡이가 더 이상 도구가 아니라 신체의 연장이 되면서 ‘투명’해지듯이, 타인과의 만남이 이루어지고 있을 때는 매개가 투명해지면서 매개를 인식하지 않게 된다는 것이다. 우리는 기술이 배경으로 물러날 때 타인과 체화된 공-현전을 하게 된다.⁶⁾ 온라인에서 타인과의 만남이 오프라인에서의 직접 대면과는 질적으로 다르고, 물리적 만남이었다면 불가능할 정도로 많은 사람과 만남을 가질 수 있음에도 불구하고, 현대인은 여전히 혹은 더 외로워진다는 연구들도 분명히 존재하지만⁷⁾, 적어도 이론적으로는 우리는 온라인 상에서도 타인의 현상성을 분명히 느낄 수 있다는 것이 스톡스의 견해다.

4) Stokes (2021), p. 60

5) Stokes (2021), p. 61.

6) Stokes (2021), p. 62.

7) 가장 대표적으로는 Sherry Turkle (2011), *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*, Basic Books.

이러한 원격 현전의 함의 중 하나는 우리가 고인의 디지털 유해를 마주할 때 고인은 정말로 현전한다는 것이다.⁸⁾ 특히 소셜 네트워크 유저가 죽고 난 후에도 남겨지는 그의 계정이 바로 ‘얼굴’과 같다고 본다면, 바르트가 사진에 대해 말한 것을 소셜 미디어에 남겨진 이미지 등에 대해서도 말할 수 있다고 스톡스는 주장한다. 타인의 사진은 과거에서부터 뺏어나와 우리와 대면하는 무언가이며, 소셜 미디어가 사진, 문자, 영상, 오디오 등을 통해 다양한 방식으로 우리와 대면한다는 것이다.⁹⁾ 소셜 미디어는 타인이 나에게 나타나는 주요한 방법이 되었다.¹⁰⁾ 무엇보다도 소셜 미디어 등에 남겨진 디지털 흔적은 단순히 나의 소유물이 아니라 나의 인격을 구성하는 구성적 요소라는 점에 스톡스는 주목한다. 스톡스는 고인의 소셜 미디어 프로파일은 손목시계 등 물리적인 고인의 유품과는 달리 ‘본질적으로’ 내 것¹¹⁾이라고 말한다. 이는 소셜 미디어 프로파일의 정체성 수행과 유지를 위한 수단으로써 만들어졌고 사용되고 있기 때문이다.¹²⁾ 일반적인 유품, 예를 들어 손목시계와 고인의 관계는 단지 우연적인 소유물 관계에 지나지 않는다. 손목시계가 나의 정체성이나 사회적 삶 등을 구성하는 역할을 하지는 않는다는 것이다. 이에 비해 우리가 소셜 미디어에 게시하는 이미지, 글, 비디오 등은 우리가 세계에 나를 나타내기 위한, 나아가 나의 정체성을 구성하기 위한 의도로 게시된 것이며 그런 점에서 일반적인 유품과는 지위가 다르다고 볼 수 있다.¹³⁾ 게다가 소셜 미디어는 그 자체가

8) Stokes (2021), p. 55.

9) Stokes (2021), pp. 64~65.

10) Stokes (2021), p. 65.

11) Stokes (2021), p. 65.

12) Stokes (2021), 같은 곳. 디지털 사후 산업과 윤리에 대한 오만과 플로리디의 연구도 이와 일맥상통한다. 이들은 우리가 정보적 세계인 인포스피어(infosphere) 내에 거주하는 정보적 존재, 즉 인포그(inforg)라는 플로리디의 주장에 기대어 디지털 유해는 우리의 인격성(personhood)을 구성하는 것으로 정보적 인간 몸의 유해로 여겨져야 한다고 주장한다. Carl Öhman, Luciano Floridi (2018), “An Ethical Framework for The Digital Afterlife Industry,” *Nature Human Behaviour*, 2(5), pp. 318~320.

13) 아날로그 유해와 디지털 유해가 근본적으로 그 성질이 다르다는 스톡스의 주장은 다소 과장되어 보이며 이에 대해 더 깊은 비판적 검토가 필요하다는 의견을 주신 한 익명의 심사위원께 감사드린다. 이와 관련하여, 글쓴이는 디지털 유해, 그 중에서도 특히 소셜 미디어에 남은 디지털 유해는 아날로그 유품과는 달리 고인의 인격을 구성하는 역할을

고인이 생전에 타인과 의사소통하기 위해 사용했던 매개라는 점에서도 여타의 유품과는 성격이 다르다고 볼 수 있다. 고인을 떠나보낸 이의 입장에서 생전에 고인과 메시지를 주고받았던 플랫폼에 그가 남긴 글, 이미지, 비디오가 그대로 유지되어 있으므로, 전화로 비유하자면 고인이 떠난 이후에도 그에게 전화를 걸면 그와 나눴던 대화들이 그대로 재생되는 격이라고 할 수도 있겠다. 즉, 실제로 의사소통을 가능하게 했던 매개에 그의 현전을 나타내는 디지털 유해들이 남아 있다는 점에서 이중으로 고인의 현전이 강하게 나타난다는 것이다.

2. 자아와 인격 구분 - 디지털 유해와 인격 지속

위 섹션에서 고인의 디지털 유해를 통해 고인의 현전을 경험할 수 있다는 스톡스의 주장을 보았다. 그런데 정확히 우리는 고인의 어떤 부분을 마주하는 것일까? 그리고 왜 소셜 미디어에 남겨진 고인의 디지털 유해는 특히 원격 현전을 가능하게 하는 것일까? 스톡스는 인격(person)과 자아(self)의 구분을 통해 자신의 주장을 더 명료하게 만들고자 한다. 먼저 자아의 경우, 자아는 ‘나’의 관점에서 주관적인 경험을 할 수 있는 것을 의미하고, 이는 언제나 일인칭적인 것이며 타인과 공동 작업으로 만들어지지 않는다. 즉, 타인이 나에 대해 어떻게 진술하거나 타인과 나의 관계가 어떻든지 간에 나의 자아는 그러한 외부의 요소로 구성되지 않는다는 점에서 내재적이다. 자아로서 생존한다는 것은 나의 경험을 하는 일인칭 주관이 계속 유지된다는 의미이다.¹⁴⁾ 따라서 우리의 생명이 다할 때 우리의

한다는 점에서 두 종류의 유해 사이의 차이는 분명히 있다고 생각한다. 다만 글쓴이의 이러한 입장은, 소셜 미디어는 이용자의 정체성을 구성하고 그가 세계에 보이고자 하는 모습을 큐레이션 하는 기능을 수행하므로 소셜 미디어에 게시된 디지털 유해는 구성적 성격을 가진다는 전제를 하고 있는데, 그렇다면 혹은 소셜 미디어에 게시되지 않은 여타의 디지털 유해도 마찬가지로 구성적 성격을 가진다고 볼 수 있는가에 대해 의문을 제기할 수 있겠다. 스톡스의 논의는 사실상 소셜 미디어에 게시된 디지털 흔적들에 집중되어 있는 바 이에 대한 스톡스의 입장은 구체적으로 어떠한지 알 수 없으나, 글쓴이는 정체성 구성 또는 타인과의 상호작용 등의 기능을 수행하지 않는 여타 디지털 유해의 경우에는 소셜 미디어에 게시된 디지털 유해와 다른 층위에 있다고 생각한다.

14) 한편 타바 레버는 디지털 부활 서비스가 전제하는 가정 자체가 결함이 있으며 디지털 부활된 아바타 등은 고인의 인격을 연장한다고 볼 수 없다고 주장한다. 즉, 고인의 소셜

자아도 함께 끝이 나고, 때로는 불행하게도 생물학적으로 생명이 지속되고 있을 때도 나의 자아는 중단될 수 있다. 반면에 인격은 간주관적이고 타인과의 상호작용을 통해 만들어진다. 그는 “인격은 [...] [자아와 달리] 어느 특정한 한 공간적 위치에 묶여 있지 않으며, 몸, 동물 등은 특정 장소에 위치할 수 있지만 인격은 분산되어 있다. 엘리자베스 여왕 2세가 생전에 윈저 성에 있었지만 동시에 많은 나라의 화폐에도 있었듯이, 당신의 실제적이고 간주관적인 정체성은 당신의 몸으로 환원되지 않는다. [이러한 의미의 인격으로서] 당신은 타인의 뇌 안에, 각종 법적 문서에, 다양한 소셜 미디어 프로필에도 존재한다”¹⁵⁾고 말한다. 우리는 가족, 우정, 고용관계 등 다양한 형식으로 타인과 상호작용하는 관계 속에서 살아가고 있으며, 내가 스스로에 대해 가지는 평가와 생각 등에 대해 타인의 평가, 내가 타인과 맺는 관계의 성질 등 외부적인 요소가 함께 더해져 나의 인격이 구성된다는 것이다.

이러한 의미의 인격의 중요한 특징 중 하나는 바로 자아와는 달리 인격은 하나의 몸의 경계 안에 국한되지 않고 여러 장소로 분산될 수 있다는 것이다. 구체적으로 스톱스는 확장된 인지(extended cognition) 개념에 기대어 인격도 분산될 수 있다고 말하고자 한다. 확장된 인지 이론가들은 마음은 우리 머릿속에만 있는 것이 아니라 타인의 마음을 비롯하여 외부 환경의 다른 것들과 상호작용하는 방식으로 존재한다는 점에서 분산되어 있다고 주장한다.¹⁶⁾ 이에 대해서는 앤디 클라크와 데이비드 차머스가 가상의 사례를 통해 확장된 마음 개념을 구체적으로 설명해 준 바 있다.¹⁷⁾ 이들은 외부의 요소, 예를 들어 메모장이 만약 높은 신뢰도를 가

미디어 계정과 핸드폰에 남은 디지털 유해만으로 디지털 부활을 해서 고인의 인격이 연장된다는 가정이 잘못되었다는 것이다. 레버는 소셜 미디어에 있는 것들은 언제나 부분적이고 불완전하고 원래의 맥락에서 벗어나면 그 의미도 잃기 마련이라고 주장한다. Tama Leaver (2019), “Posthumous Performance and Digital Resurrection: From Science Fiction to Start-ups,” Tamara Kohn, Martin Gibbs, Bjorn Nansen and Luke van Ryn(eds.), *Residues of Death*, Routledge, p. 76.

15) Stokes (2021), pp. 66~67.

16) Stokes (2021), p. 67.

17) Andy Clark, David Chalmers (1998), “The Extended Mind,” *Analysis*, 58(1),

지고 있고, 접근성이 뛰어나며, 충분히 믿을 만하다면 이 경우에 우리의 마음이 메모장이라는 외부의 요소로 확장될 수 있다고 주장했다. 구체적으로 클라크는 우리의 정신은 뇌와 중추신경계 등의 신체 내부에 국한되어 있지 않고 환경으로 확장되어 있다고 주장한다.¹⁸⁾ 즉, 기술은 우리 인간 정신 및 신체의 확장이라는 것이다.¹⁹⁾ 이러한 논의에 기대어 스톡스는 인격 또한 우리의 마음과 같이 여러 곳에 분산될 수 있다고 주장한다. 그는 “우리가 타인, 인공물과 함께 발전시키고 유지하는 복잡한 관계망은 부분적으로 우리 자아를 구성하며, 이는 우리가 본질적으로 부드러운 자아(soft self)임을 암시한다. 따라서 개인의 정체성은 뇌에 의해 예화되는 심리적 구조나 생물학적 유기체에 의해 예화되는 생물학적 구조로 축소될 수 없다”는 히어스밍크의 글을 인용하며 분산된 인격을 옹호한다.²⁰⁾ 코너 등(2013)도 이와 유사하게 다중 현전이 물리적 세계와 디지털 세계 등 다양한 거주지에 걸쳐 퍼지면서 점점 더 하이브리드화되고 있다고 주장하며,²¹⁾ 셸록(2013)은 인격은 다양한 곳, 역할, 대상, 텍스트에 따라 나누어질 수 있고, 이러한 지표 또는 대상화는 죽음 이후에도 이어진다고 말한다.²²⁾ 이러한 논의를 바탕으로 스톡스는 인격이 타인의 마음과 사회적 삶의 네트워크 등 뿐만 아니라 온라인 세계로도 확장될 수 있다고 주장한다. 보다 구체적으로는 소셜 네트워크 프로필과 같은 디지털 인공물 또한 나의 확장된 마음의 일부로써 분산된 인격의 일부라고 말한다.²³⁾ 우리는 앞선 섹션에서 디지털 유해를 통해 고인의 현전이 나타날 수 있음을 보았

pp. 7~19.

18) 신상규 (2014), 『호모 사피엔스의 미래 - 포스트휴먼과 트랜스휴머니즘』, 아카넷, p. 88.

19) 신상규 (2014), p. 89.

20) Stokes (2021), p. 67.

21) Graham Connor, Martin Gibbs, Lanfranco Aceti (2012), “Introduction to The Special Issue on The Death, Afterlife, and Immortality of Bodies and Data,” *The Information Society*, 29(3), p. 134.

22) Alexandra Sherlock (2013), “Larger Than Life: Digital Resurrection and The Re-Enchantment of Society,” *The Information Society*, 29(3), p. 167.

23) Stokes (2021), p. 68.

다. 디지털 유해 중에서도 특히나 소셜 네트워크 게시물의 경우, 우리는 자신의 소셜 네트워크 계정을 통해 나의 정체성을 세계에 나타내는 동시에 구성하기도 하며, 이를 통해 타인과 상호작용한다는 점에서 소셜 네트워크 계정은 분명히 나의 인격을 연장한다고 볼 수 있다.

디지털 인공물이 나의 분산된 인격의 일부라는 주장은 유저가 살아있을 때에만 국한되지 않는다. 스톡스는 마가렛 김슨과 클라리사 카든이 만든 디지털 살(digital flesh)이라는 개념²⁴⁾을 받아들이면서, 이 개념을 자신만의 방식으로 해석하여 고인이 남긴 디지털 유해가 마치 ‘디지털 시체’와 같으며, 디지털 시체 또한 고인의 인격의 연장이라고 주장한다. 김슨과 카든은 살이라는 것은 유약하고 유한하고 해를 입을 수 있는 것이고, 우리도 온라인 세계에서 어느 정도는 마치 ‘살’과 같은 것을 가질 수 있게 된다고 말한다. 다만, 가상 세계에서 아바타를 가진 모든 사람이 자동으로 디지털 살을 가지게 되는 것은 아니며 이는 ‘시간이 지남에 따라 연결, 기억, 시간적, 정서적 투자의 발전’을 통해 구축되어야 하는 것이라고 본다.²⁵⁾ 이러한 관계맺음을 통해서만 도덕적 해를 입을 수 있는 유약한 무언가를 만들 수 있다는 것이다.²⁶⁾ 김슨과 카든은 이를 비유적인 표현으로 사용했지만 스톡스는 디지털 살을 더 문자 그대로의 의미로 받아들이고자 하며, 고인이 남긴 디지털 유해를 디지털 ‘시체’에 비유하여 이를 설명하고자 한다.²⁷⁾

스톡스는 시체가 완전한 부재와 지속되는 현전이라는 이중적인 상태를 동시에 나타낸다는 점에서 존재론적으로 독특한 지위를 가지고 있다고 주장한다.²⁸⁾ 내가 살아 있는 동안은 나의 몸이 나를 예화하고 나의 몸을 통해 나의 현상학적 현전 - 발터 벤야민의 표현을 빌리자면 ‘아우라’ - 이 나타난다.²⁹⁾ 하지만 스톡스는 우리가 죽은 이후에도 우리의 몸은 최소

24) Stokes (2021), p. 46.

25) Stokes (2021), p. 47.

26) Stokes (2021), p. 46.

27) Stokes (2021), p. 47.

28) Stokes (2021), p. 47.

한 당분간은 그 아우라를 여전히 나타낸다고 말하며, 시체가 비록 가장 최소한의 정도지만 여전히 고인의 현전과 인격을 담고 있다고 본다. 이를 설명하기 위해 스톡스는 상당 부분 시체를 대하는 우리의 태도와 관행에 기댄다. 다양한 문화권에 따라 고인의 시체를 대하는 태도와 관행도 물론 다양하게 나타나지만, 그럼에도 세상을 떠난 이의 시체를 단지 곧 부패할 조직 덩어리일 뿐인 단순한 대상의 지위로 바로 격하시키지는 않는다는 점은 많은 문화권에서 공통적으로 나타난다. 사랑하는 이의 시체가 되살아나지 않으리라는 것을 알면서도 우리는 생전의 그를 대하듯이 시체에도 예의를 갖추어 대하며, 시체를 어떤 식으로든 육보이는 행동은 많은 이들의 분노와 충격을 자아낸다. 즉, 우리는 시체에도 여전히 세상을 떠난 이의 인격이 현전하는 듯이 행동한다. 스톡스는 이러한 관행이 인류 역사상 오랫동안 이어져 왔고 매우 많은 문화권에서 나타난다는 점을 볼 때 시체는 우리에게 완전한 부재와 지속하는 현전이라는 이중적이고 애매한 존재론적 지위를 나타낸다고 주장한다. 즉 시체는 지속성이 있으며, 인격과 몸이 하나라는 환상을 깨뜨린다.³⁰⁾ 시체가 가지는 애매한 존재론적 위치가 이러하다고 할 때, 스톡스는 고인이 남긴 디지털 유해를 말 그대로 받아들여 디지털 유해가 마치 디지털 시체와 같다고 말한다.³¹⁾ 내가 살아있을 때 나의 물리적 몸에 나를 예화하듯이 온라인 ‘몸’이 나를 예화하고,³²⁾ 디지털 유해도 물리적 시체와 마찬가지로 고인이 세상을 떠났다는 사실을 계속해서 상기시키지만 동시에 고인이 마치 디지털 세계에, 나아가 물리적 세계에 여전히 인격으로서 현전하고 있다는 느낌을 준다는 것이다. 우리는 죽은 후에도 타인에게 있어서는 디지털 유해로서 생존(survival)한다.³³⁾ 스톡스는 한 걸음 더 나아가 살아있는 이들이 고인의 디지털 유해를 함부로 삭제하는 것은 살인과 같다고도 주장한다.³⁴⁾

29) Stokes (2021), p. 82.

30) Stokes (2021), p. 83.

31) Stokes (2021), p. 79.

32) Stokes (2021), p. 92.

33) Stokes (2021), p. 92.

분산된 인격 개념을 바탕으로 디지털 유해와, 더 나아가 디지털 유해를 바탕으로 생성해낸 ‘고인 챗봇’ 등 디지털 세계의 ‘고인’이 고인의 인격 또는 사회적 삶을 연장할 수 있다고 보는 연구는 스톡스뿐만이 아니다. 미첼 등(2012)은 온라인 추모관³⁵⁾이 유족과 고인의 관계, 나아가 죽음에 대한 우리의 태도에 미치는 영향을 연구하며, 온라인 추모를 통해 고인의 사회적 삶이 영구적으로 연장될 수 있다고 보는 점에서 스톡스의 견해와 유사하다고 볼 수 있다.³⁶⁾ 또 다른 연구는 설록(2013)으로, 그는 셀러브리티가 죽음 이후에도 디지털 부활되어 계속 ‘살아가는’ 현상을, 세상을 떠나 더 이상 물리적으로 현존하지 않는 고인의 재현이 대체물로 기능하는 ‘상징적 불멸’로 본다.³⁷⁾ 후타도(2023)도 우리가 사회적 관계와 망 안

34) Patrick Stokes (2015), “Deletion as Second Death: The Moral Status of Digital Remains,” *Ethics and Information Technology*, 17, pp. 237~258. 스톡스는 이 논문에서 디지털 유해를 보존하는 데에 천문학적인 비용은 들지 않을 것이라고 추정하며 디지털 유해 보존을 지지하지만(8), 이는 완전히 추정상의 예측일 뿐이며 글쓴이는 디지털 유해 보존 주장 자체에 회의적이다. 2023년 기준으로 지구 전체 인구의 33%가 아직 인터넷 자체에 접근할 수도 없는 환경에 살고 있다는 점에서 디지털 부활 서비스는 결국 가진 자들의 이야기일 수밖에 없다는 점이 한 가지 이유이고, 더 근본적으로는 디지털 부활 또는 영생 담론 자체가 시대착오적으로 인간 중심주의적인 관점이라는 문제의식 때문이다. 인류세라는 명칭에 걸맞게 인간은 살아있는 동안 다른 생명체들과 지구 전체를 이미 착취하고 있다는 점을 감안하면 인간이 죽어서까지 데이터로 남아서 ‘살기’ 위해 지구의 자원을 계속 사용해야 한다는 주장은 정당화하기 쉽지 않아 보인다. 이런 주장을 하기 위해 스톡스는 우리가 정보로 구성된 정보적 생명체 즉 인포그라고 말한 루치아노 플로리디(Luciano Floridi)의 통찰을 인용하는데, 글쓴이도 플로리디의 이론이 현대의 정보 사회를 분석하는 데 있어서 유용한 도구라는 점에는 동의할 수 있지만, 그의 이론이 인간이 죽은 이후에도 그의 데이터를 보존하는 것이 심지어 ‘의무’라는 주장의 근거는 되지 않는다고 생각한다. 이러한 포스트휴머니즘적 관점에서 디지털 영생 담론을 비판적으로 검토하는 연구는 Amaya Fernández Menicucci (2021), “Technological Afterlife: Religious Imagery, Digital Reincarnation and the Representation of the Posthuman in Westworld,” *Ex-centric Narratives: Journal of Anglophone Literature, Culture and Media*, 5, pp. 137~150. 등이 있다.

35) 고인의 생몰년과 사인 등 기본적인 정보와 함께 유족들이 고인과 함께 나눈 관계와 에피소드 등을 온라인 홈페이지에 게시하고 별도의 방명록을 만들어 홈페이지를 방문하는 이들이 추모할 수 있도록 만든 온라인 웹사이트.

36) Lisa M. Mitchell, Peter H. Stephenson, Susan Cadell, and Mary Ellen Macdonald (2012), “Death and Grief On-Line: Virtual Memorialization and Changing Concepts of Childhood Death and Parental Bereavement on The Internet,” *Health Sociology Review*, 21(4), pp. 413~431.

에서 타인과 의사소통하고 상호 교류를 하는 과정에서 “인격은 상호주관적으로 구성된다”³⁸⁾고 말한다는 점에서 인격을 확장적으로 보는 또 다른 연구라고 할 수 있다. 이러한 간주관적인 인격 개념을 바탕으로 그는 “원본 인물과 디지털 부활된 고인³⁹⁾ 사이에 심신의 연속성이 없음에도 불구하고 고인의 디지털 페르소나에서는 부분적인 형태의 연속성이 발견된다. 루치아노 플로리디(Luciano Floridi)의 주장과 같이 정보적 구조가 정보교환 시스템 내에서 개인의 정체성을 구성하고 이 정보적 구조가 자아의 일부로 간주되어야 한다면, 디지털 페르소나는 부분적이고 수행적이고 의사소통하는 자아로 간주될 수 있다. 그리고 이러한 자아는 개인의 생물학적 죽음 이후에도 지속될 수 있다”⁴⁰⁾고 주장한다. 미스 등(2015)도 분산된 인격이라는 개념을 근거로 디지털 부활의 긍정적인 측면을 옹호한다는 점에서 스톡스의 연구와 공통점이 있다. 이들은 인격이라는 말의 어원부터 따져보아도 인격은 “단일하고 신체로 경계지워지는 생물학적인 인간 존재로 제한되지 않았다”⁴¹⁾고 말하며, 인격을 ‘관계적’인 것으로 봄으로써 고인의 인격이 유지된다고 볼 여지가 있다고 주장한다. 즉, 인격은 독립적으로 생성되는 것이 아니라 타인과의 교류 속에서 사회적으로 만들어지며, 그런 점에서 디지털 부활도 고인의 인격을 연장한다고 볼 수 있다는 것이다.⁴²⁾

이처럼 디지털 유해와 이를 기반으로 생성된 아바타 또는 챗봇 등 고인의 인격을 최소한 부분적으로는 이어받아 지속한다는 주장은 스톡스 뿐만 아니라 디지털과 죽음을 연구하는 여러 학자들이 공유하는 아이디어

37) Sherlock (2013).

38) Joshua Hurtado Hurtado (2023), “Towards a Postmortal Society of Virtualised Ancestors? The Virtual Deceased Person and The Preservation of The Social Bond,” *Mortality*, 28(1), p. 92.

39) Hurtado는 이를 ‘가상적으로 죽은 인격(Virtual Deceased Person, VDP)’으로 칭한다.

40) Hurtado, p. 94.

41) James Meese, Bjorn Nansen, Tamara Kohn, Michael Arnold, and Martin Gibbs (2015), “Posthumous Personhood and The Affordances of Digital Media,” *Mortality*, 20(4), p. 409.

42) James Meese et al. (2015), p. 410.

이며, ‘인격’은 개인이 가진 모종의 속성뿐만 아니라 공동체의 다른 일원들의 인정 등 관계적 맥락에서 크게 좌지우지된다는 점⁴³⁾을 고려할 때, 고인의 인격을 시공간적 경계를 넘어 확장해서 보고자 하는 관점은 분명 눈여겨볼 만하다.

III. 디지털 부활 아바타와 인격의 관계

앞선 섹션에서 고인의 디지털 유해가 고인의 인격을 지속시킨다는 스톡스의 주장을 보았다. 그러나 고인의 인격 지속이라는 측면에서 스톡스가 모든 종류의 디지털 유해를 긍정적으로 평가하는 것은 아니라는 점을 분명히 할 필요가 있다. 흥미롭게도 그는 고인이 생전에 남긴 텍스트, 이미지, 동영상 등의 디지털 유해는 분명히 고인의 인격을 지속시킨다고 보는 반면, 그러한 디지털 유해를 가공한 결과물인 각종 디지털 생성물은 고인의 인격을 지속하지 않는다고 주장한다. 예를 들어, 고인이 생전에 X(구 트위터)에 작성한 수많은 트윗을 AI에 학습시켜 고인이 할 법한 말을 생성해 내는 ‘고인 챗봇’을 만들었다고 가정해보자. 또는 더 나아가 그러한 챗봇에서 그치지 않고 고인의 이미지와 동영상, 오디오 자료까지 모두 학습시켜 고인의 생전 모습 그대로 복제하여 얼굴 표정까지도 모방하는 ‘고인 아바타’를 만들 수 있다고 생각해보자. 스톡스는 이러한 종류의 ‘2차 가공’된 디지털 유해는 고인의 디지털 삶의 일부가 아니라고 주장한다.⁴⁴⁾ 이러한 주장에 대해 스톡스가 제시한 근거는 두 가지로 정리할 수 있다. 이 섹션에서는 두 가지 근거를 검토하고 모두 스톡스의 주장을 뒷받침하기에 부족하다는 것을 보일 것이다.

43) 이와 같은 주장을 하는 인격 동일성 연구자는 힐데 린데만, 마리아 셰흐트만 등이 있다. Hilde Lindemann (2016), *Holding and Letting Go: The Social Practice of Personal Identities*, Oxford University Press, Marya Schechtman (2014), *Staying Alive: Personal Identity, Practical Concerns, and The Unity of a Life*, OUP Oxford.

44) Stokes (2021), p. 133.

스톡스에 따르면 온라인 아바타가 고인의 디지털 살로 여겨질 수 없는 이유는 첫째, 인격 개념에 있어서 행위자성(agency)이 핵심적인 역할을 하기 때문이다. 스톡스는 마리아 셰흐트만(Marya Schechtman)의 〈세컨드 라이프〉 아바타와 유저 간의 관계에 대한 연구를 길게 인용하며 우리의 온라인 페르소나는 우리의 행위자성과 연결되어 있고, 온라인 아바타가 온라인 세계에서 행하고 말하는 것은 유저인 나의 선택과 판단으로 이루어진 것이라는 점에서 나의 주관성이 온라인 아바타의 행동에 직접적으로 연결된다고 주장한 바 있다.⁴⁵⁾ 나의 디지털 ‘몸’은 분산되어 있을지 몰라도 나의 통합된 의식은 그 중심에 있다는 것이다.⁴⁶⁾ 하지만 붓은 더 이상 붓을 직접적으로 조종하고 통제하는 유저가 없이 ‘스스로’ 작동하는 프로그램이므로, 그런 점에서 붓은 나의 성격을 표현하기는 하지만 내 의식의 연장이라기보다는 나와 경쟁하는 다른 의식의 중심처럼 보인다는 것이 스톡스의 주장이다.⁴⁷⁾

이러한 지적은 일견 타당해 보인다. 하지만 이에 대한 가능한 반박은, 스톡스 본인도 “붓에게는 자아도 의식도 없다”고 단언했다면,⁴⁸⁾ 단지 챗봇이 다른 자아의 중심인 것처럼 “보인다”는 것만으로도 붓의 디지털 살 지위 기각에 충분한 논거가 되는지 분명하지 않아 보인다는 점이다. 스톡스 본인도 챗봇은 자유롭게 행동한다기보다는 나의 소셜 미디어 피드들을 학습한 결과 예측 알고리즘에 따라 결과물을 생성할 뿐이라는 점을 인정한다는 점⁴⁹⁾에서 이 논증은 더욱 힘을 잃는다. 오히려 스톡스가 “나의 디지털 삶은 나의 물리적 시체보다도 나의 현전, 나의 존재 방식, 나의 ‘아우라’를 세계에 나타내는 데 더 효과적이다”⁵⁰⁾라고 말한 점을 감안한다면

45) Stokes (2021), p. 134.

46) Stokes (2021), p. 134. 엄밀히 말해서 셰흐트만은 〈세컨드 라이프〉 세계 내의 아바타와 유저는 하나의 통합된 내러티브 안에 포함된 하위 플롯이라고 주장했고 ‘의식 (consciousness)’이라는 표현은 사용하지 않았다.

47) Stokes (2021), p. 134.

48) Stokes (2021), p. 136.

49) Stokes (2021), p. 134.

50) Stokes (2021), p. 92.

봇은 정적인 디지털 유해보다도 나의 현전을 더 잘 드러내는 방식이고 따라서 디지털 삶이 되기에 충분하다고 말할 수도 있다. 그리고 디지털 유해와 고인의 행위자성의 연결은 일견 보이는 것처럼 그렇게 간단명료해 보이지 않는다. 사용자가 살아있을 때 자신의 판단으로 아바타를 조작하는 경우에는 분명히 유저의 행위자성이 아바타에 직접적으로 반영된다고 볼 수 있고, 이때 시스템상 오류가 없는데도 유저의 직접적인 조작 없이 마음대로 움직이는 아바타는 유저의 행위자성을 반영한다고 볼 수 없다. 하지만 디지털 유해의 경우에는 고인의 행위자성이 직접적으로 반영되지 않은 디지털 유해도 있을 수 있다. 예를 들어, 친구와 내가 같이 찍힌 사진을 내가 나의 소셜 네트워크 계정에는 업로드하지 않았지만, 친구가 그 사진에 나의 계정을 태그해서 자신의 계정에 업로드한 경우를 생각해 보자. 이 경우 내가 업로드를 원치 않았고 내가 직접 게시하지도 않았지만 나의 사진은 온라인에 업로드되었고 나의 계정 피드에도 게시된다. 이때 이 사진은 나의 행위자성과 무관하지만 나의 현전이 담긴 사진이라는 점에서 분명 나의 '아우라'가 담긴 디지털 흔적이고, 내가 죽은 후에는 나의 디지털 유해라고도 말할 수 있을 것이다.

스톡스는 봇이 나와 별개의 행위자처럼 보인다는 논증을 부연설명하기 위해 과연 나의 '자기중심적 관심(egocentric concern)'을 봇까지 확장할 수 있을지를 묻는다. 즉, 나는 내일의 나, 나아가 10년 후의 나 등 미래의 내가 겪을 일이 바로 나의 이해관계 범위 안에 있다고 생각하고 그러한 관심이 현재 나의 행동과 미래의 계획에 영향을 준다. 하지만 나는 내가 죽은 후에 나의 디지털 유해를 기반으로 생성된 결과물인 봇이 겪을 일이 나의 이해관계라고 생각하지 않는다는 것이다. 게다가 자기중심적 관심은 미래의 경험을 예측하는 것과 긴밀하게 연결되어 있다는 점을 감안하면 봇은 자아도 일인칭적 관점도 없으므로 우리는 봇에게 자기중심적 관심을 확장하기 더욱 어렵다.⁵¹⁾ 따라서 나는 봇을 나와 동일시할 수 없다는 것이 스톡스의 주장이다. 하지만 이 자기중심적 관심 논증은 엄밀히

51) Stokes (2021), p. 136.

말해 고인과 디지털 아바타 또는 봇 간의 인격 동일성 문제이지, 봇이 고인의 디지털 삶⁵²⁾인지 여부에 관한 논증이라고 보기 어렵다. 게다가 이 논증은 자기모순적 측면이 있는 것이, 스톡스는 우리는 우리의 온라인 페르소나와 동일하다⁵³⁾고 앞서 주장한 바 있기 때문이다. 온라인 페르소나도 의식과 자아가 없다는 점에서는 봇과 동일함에도 우리가 온라인 페르소나와 동일하다고 주장한다면 봇의 경우에는 동일한 이유로 디지털 살지위를 기각하기는 어려워 보인다.

디지털 아바타가 인격을 지속할 수 없는 두 번째 이유로 스톡스가 제시하는 것은 일반적인 디지털 유해와는 달리 디지털 아바타는 시간이 지날수록 점점 변화한다는 점이다. 고인의 소셜 네트워크 계정에 남겨진 텍스트와 동영상, 이미지 등은 모두 변하지 않고 그대로 남아 있는 말 그대로 유해일 뿐이지만, 디지털 아바타의 경우 타인과의 상호작용 과정에서 기존의 학습 데이터로 주어진 고인의 디지털 유해 외의 다른 피드백을 계속해서 받으면서 언젠가는 디지털 유해에서 벗어난 다른 무언가가 될 것이다.⁵⁴⁾ 이러한 변화 논증에 대한 가장 쉽고 직접적인 반론은, 살아 있는 인간도 수십 년을 살아가면서 성격과 기질, 신념, 욕망 등이 분명히 변화하고 어떤 경우에는 과거의 자신과 현재의 자신을 동일시하기 어려울 정도로 극적으로 변화하기도 하지만 그렇게 변화한 인간이 더 이상 그 사람이 아니라고 아무도 주장하지 않는데 왜 디지털 아바타에 대해서는 이러한 비판을 하느냐는 것이다. 이에 대해 스톡스는 핵심적인 것은 디지털 아바타는 주관적인 경험을 할 수 없다는 것이며, 주관적 경험을 하지 못하는 것과 나를 동일시할 수는 없다고 반박한다.⁵⁵⁾ 이에 대한 또 가능한

52) 스톡스는 디지털 아바타의 인격성 여부를 논하는 대목에서 'x가 디지털 삶이다'라는 표현을 점점 더 모호하게 사용하는 것처럼 보인다. 그렇지만, 위 행위자성 논증에서 x의 디지털 삶 여부를 논하는 맥락에서 바로 인격성(personhood) 논의로 이어진 것으로 보아 스톡스는 디지털 삶과 인격성을 매우 긴밀하게 연결된 것으로 사용한다고 보아도 크게 문제는 없으리라 생각된다.

53) Stokes (2021), p. 133.

54) Stokes (2021), pp. 136~137.

55) Stokes (2021), p. 138.

반박은, 일반적인 정적인 디지털 유해도 의식이 있고 주관적 경험을 하는 자아가 아님에도 디지털 유해는 인격을 지속시킬 수 있다고 주장했다면 디지털 아바타도 마찬가지로 하지 않느냐는 것이다.⁵⁶⁾ 이에 대한 스톱스의 반박은, 디지털 유해, 즉 디지털 ‘얼굴’ 뒤에는 그것을 만들어낸 의식이 있는 반면 디지털 아바타의 경우는 그렇지 않다는 것이다.⁵⁷⁾ 그는 “세상을 떠난 고인의 사진을 볼 때는 우리는 현전하는 동시에 이미 떠난 의식을 마주하게 되지만, 만약 그 사진이 말을 한다면 부재하는 의식의 현전은 없어진다. 즉, 봇 또는 아바타와 같이 시뮬레이션된 의식은 고인을 나타내는(represent) 것이 아니라 대체(replace)한다”⁵⁸⁾고 말한다.

이러한 스톱스의 반박으로도 해결되지 않는 일차적인 의문은, 스톱스 본인의 표현을 빌리자면 디지털 유해 뒤에는 고인의 ‘의식’이 있었는데 이를 가공한 결과물인 디지털 아바타의 뒤에는 왜 고인의 ‘의식’이 없어진다고 봐야 하는가이다. 정적인 데이터 뒤에는 의식이 있고 동적인 데이터 뒤에는 의식이 없다는 주장만으로는 의문을 잠재우기 충분치 않아 보인다. 더 큰 문제는 이 두 번째 논의도 앞서 본 자기중심적 관심 논증과 마찬가지로 인격 ‘지속’(persist)과 인격 ‘동일시’(identify)를 혼동하거나, 그렇지 않다면 적어도 아바타와 나를 동일시할 수 없다는 주장에서 아바타가 나의 인격을 지속하지 못한다는 결론을 부적절하게 도출해내는 것처럼 보인다는 것이다. 디지털 아바타를 나와 동일시할 수는 없다는 스톱스의 주장에는 글쓴이도 동의하는 바이고, 많은 이들에게 이는 논란이 되지 않는 주장일 것이다. 많은 이론가들이 인격 동일성 문제에 대해 심리적 연속성 이론, 동물주의, 내러티브 자아 이론 등 다양한 이론을 제시했고, 각 이론이 주장하는 바는 각기 다르지만 도덕적 책임 귀속, 자기 이해관계적 관심, 재동일시(reidentification) 등 인격 동일성 문제의 핵심적인 세부 문제의 어떤 측면에서 보아도 디지털 아바타는 나와 동일시 관계에

56) Stokes (2021), p. 136.

57) Stokes (2021), p. 138

58) Stokes (2021), p. 138.

있다고 보기 어렵다는 점에는 의견이 크게 갈리지 않을 것이다.⁵⁹⁾ x가 나와 동일시 관계에 있다고 주장하는 것은 결코 쉬운 문제가 아니지만, 그에 비해 x가 스톡스가 말하는 ‘인격’을 지속시킨다는 주장은 상대적으로 입증의 부담이 적다. 나의 인격은 내가 나 스스로에 대해 말하는 일인칭적 관점의 이야기뿐만 아니라 타자의 관점과 함께 만드는 것이고, 타인의 마음, 외부의 이야기 속에도 나의 인격이 분산되어 있음을 앞에서 보았다. 나의 인격이 이토록 타인의 영향력에 열려 있고 다양한 곳에 분산될 수 있다는 것은, 동일시와 같은 엄밀한 ‘심사’를 거치지 않고도 인격으로 인정될 수 있는 것이 있다는 것이다. 나의 인격의 연장이 되 나와 동일시는 할 수 없는 것의 후보는 많을 수 있다.

하지만 문제는 스톡스는 일반적인 디지털 유해가 우리의 자아가 아니라 인격을 지속한다고 거듭 주장했음에도, 그리고 정적인 디지털 유해에 어떠한 의식과 자아도 없다고 분명히 동의할 것임에도, 디지털 아바타가 인격을 지속할 수 있느냐의 논의를 할 때는 훨씬 더 엄밀한 인격 동일성

59) 엄밀하게 말하자면 내러티브 자아 이론을 제시한 셰흐트만의 경우에는 특별한 경우에 따라서는 의견이 다를 수도 있겠다. 셰흐트만은 〈세컨드 라이프〉라는 게임 유저를 대상으로 한 연구에서, 자신의 내러티브 자아 이론을 근거로 유저와 아바타는 기실 하나의 큰 내러티브 안에 함께 있는 두 개의 하위 플롯이지, 아바타의 내러티브와 유저의 내러티브가 별개의 것이 아니라고 주장한다. 여기서 말하는 내러티브란 거칠게 말해, 우리가 시간을 가로질러서 하나의 단일하고 통합된 인격으로 여겨질 수 있게끔 만들어주는 삶의 서사를 의미한다. 즉, 지금의 나와 십여 년 이후의 미래의 내가 하나의 단일하고 동일한 인격임을 보장해주는 것이 무엇인가의 문제를 다루는 인격 동일성 문제에 대한 셰흐트만의 답변이 바로 내러티브 자아 이론이다. 그렇다고 할 때 〈세컨드 라이프〉 게임 세계 속 온라인 아바타와 유저가 하나의 큰 내러티브 안에 하나로 묶일 수 있다는 것은 온라인 아바타가 단지 내가 글씨를 쓰기 위해 손에 쥐는 볼펜과 같은 단순 도구가 아니라 온라인 세계에서 나의 연장에 더 가깝다는 의미이며, 유저와 온라인 아바타 사이의 모종의 동일시를 적어도 부분적으로는 인정하는 것처럼 보인다. 그러나, 셰흐트만의 〈세컨드 라이프〉 연구는 분명 흥미롭지만 이 연구 대상은 살아 있는 인간 유저와 그가 행위자성을 가지고 자기 판단 하에 조작하는 온라인 아바타 사이의 관계라는 점에서, 본 논문에서 보고자 하는 고인과 디지털 유해 사이의 관계와는 상당한 차이가 있다. 그리고 추측컨대 셰흐트만도 ‘살아 움직이는’ 디지털 아바타가 아니라 오히려 박제에 더 가까운 정적인 디지털 유해도 마찬가지로 고인과 같은 내러티브 안에 있다고 주장할 것 같지는 않다. 셰흐트만의 〈세컨드 라이프〉 연구는 Marya Schechtman (2012), “The Story of My (Second) Life: Virtual Worlds and Narrative Identity,” *Philosophy & Technology*, 25, pp. 329~343.

문제의 판단 기준을 적용한다는 것이다. 만약 무언가가 나의 인격을 지속시킬 수 있기 위한 조건이 그것이 나와 인격 동일성 관계에 있어야 한다는 것이라면, 애초에 디지털 유해가 나의 인격을 지속시킨다는 주장을 할 수도 없다. 만약 우리가 정적인 디지털 유해가 나의 인격을 지속시키는 이유가 그것과 나 자신을 동일시하기 때문이 아니라면, 디지털 아바타라고 해서 경우가 크게 달라 보이지는 않는다. 즉, 정적인 디지털 유해가 나의 인격을 지속시킬 수 있다고 주장할 때 ‘디지털 유해가 나와 동일한가?’라는 문제가 중요하지 않다면 디지털 아바타의 경우에도 마찬가지로 해야 한다. 스톡스가 스스로의 논의의 정합성을 유지하고자 한다면 원치 않았던 결론일지라도 디지털 부활 아바타가 최소한 부분적으로는 고인의 인격을 지속한다는 결론을 받아들여야 할 것처럼 보인다.

IV. 나가며

지금까지 디지털 유해와 인격의 문제에 대한 스톡스의 논의를 살펴보았다. 스톡스는 고인이 소셜 네트워크 계정에 남긴 글, 사진 동영상 등 정적인 디지털 유해는 고인의 인격을 지속시킬 수 있는 반면에 디지털 아바타는 그렇지 않다고 주장했다. 스톡스의 이러한 주장을 비판적으로 검토한 결과, 디지털 아바타의 인격 지속 여부를 기각하는 스톡스의 논의가 상당 부분 인격 동일성 문제와 부적절하게 뒤섞여 있으며, 그렇지 않은 논증의 경우에도 스톡스의 주장을 정당화하기에는 부족하다는 것을 볼 수 있었다. 하지만 그렇다고 해서 이 글이 디지털 아바타는 고인의 인격의 연장임을 적극적으로 지지하는 입장에 있는 것은 아니다. 단지, 스톡스의 논의에서 아쉬운 부분이 무엇인지와 디지털 유해와 인격의 관계 문제가 보기보다 더 복잡하고 어려운 문제임을 보이고자 했다. 스톡스의 주장에 허점이 있다고 해서 디지털 아바타의 인격성 여부 문제가 최종 판결이 나는 것은 전혀 아니며 오히려 더 많은 연구가 필요하다는 것을 보여줄 뿐

이다. 스톱스의 논의는 분명히 디지털 유해 리터러시를 높이는 데 분명히 중요한 역할을 하고 있지만 스톱스의 논의가 전부는 아닐 것이다.

사실 글쓴이는 유족들이 디지털 아바타를 고인과 동일시하고 심지어는 고인을 대체할 위험성에 대한 스톱스의 우려에 공감하는 바이다. 스톱스는 우리가 전화라는 매개를 망각하고 전화기 너머에 있는 친구의 현전을 원격으로 경험하듯이, 우리가 ‘디지털 아바타’라는 매개를 망각하고 그 아바타가 마치 바로 고인인 것처럼 착각할 위험성이 있다고 경고한다.⁶⁰⁾ 그가 디지털 아바타의 인격 지속 여부를 기각한 진짜 이유도 바로 여기 있는 것으로 보인다. 오랜 인간 역사상 유기물 생명체가 아님에도 유기물 생명체와 매우 유사하게 행동하는 무기물은 등장한 적이 없었기 때문에 우리는 이러한 것에 대해 어떻게 생각해야 하는지조차 알지 못한다. 우리는 무언가가 겉보기에 우리와 유사하게 행동하는 것처럼 보인다면 인격적인 대우를 하는 경향이 있다. 노인들은 아주 단순한 “대화”만 가능한 건강 챙김 반려봇에 정을 붙이고, 로봇 강아지 반려인들은 수명을 다한 로봇 강아지들에게 단체 장례식을 치러준다. 이렇다고 할 때, 정교하게 만들어진 디지털 아바타가 정말 등장한다면 우리는 스톱스의 체념 섞인 말처럼 ‘어깨 한 번 으쓱하고’ 아바타를 인격으로 받아들이고 같이 살게 될지도 모른다⁶¹⁾. 사빈-바덴 등(2017)도 디지털 부활의 결과물, 즉 챗봇 또는 아바타 등은 단지 지각자의 마음 안에 있는 시뮬레이션에 불과할지도 모른다⁶²⁾고 말하며 디지털 부활 생성물에 대한 회의적인 시각을 보인다는 점에서 스톱스의 입장을 공유하는 것처럼 보인다.

스톡스가 이러한 상황에 대해 정말로 우려하는 것은, 디지털 시체와 고인의 얼굴은 그가 영원히 떠났음을 우리에게 상기시키는 ‘완전한 부재’와, 그럼에도 그의 현전이 여전히 느껴지는 ‘지속되는 현전’의 속성을 모두 가지고 있지만, 우리가 디지털 아바타를 고인처럼 여기게 되면서 ‘지속되

60) Stokes (2021), p. 154.

61) Stokes (2021), p. 160.

62) Maggi Savin-Baden, David Burden, Helen Taylor (2017), “The Ethics and Impact of Digital Immortality,” *Knowledge Cultures*, 5(2), pp. 178~196.

는 현전'만 남게 될지도 모른다는 것이다. 즉, 무언가를 영원히 상실했다는 감각이 사라지는 것이 과연 옳은지를 묻는 것이다. 설사 디지털 아바타가 고인의 인격을 지속시킨다고 주장하는 설득력 있는 연구가 등장한다 하더라도, 우리가 그것을 반드시 수용해야 하는가, 즉, 디지털 아바타를 고인의 인격으로 대우하는 것이 옳은가에 대한 답이 자동으로 따라나오는 것은 아니며 이에 대한 더 많은 연구가 필요하다. 다만, 디지털 아바타의 인격 지속의 문제는 단지 디지털 유해와 '아우라', '얼굴' 등의 논의만으로는 해결되기 쉽지 않아 보인다. 이와 관련해서는 인격 동일성 이론 중에서도 '타인의 인정' 요소를 중요한 것으로 평가하는 린데만과 세흐트만의 연구에서 도움을 얻을 수 있으리라 기대된다. 인격이 의식, 이성, 욕망 등 개인의 내적 속성만이 아니라 타인의 인정에 의해서 함께 결정된다는 연구들을 참고할 때 디지털 아바타가 과연 그러한 인정을 받을 수 있는가 혹은 받을 자격이 있는지에 대한 유의미한 논의가 가능할 것이다.

참고문헌

- 신상규, 『호모 사피엔스의 미래- 포스트휴먼과 트랜스휴머니즘』, 아카넷, 2014.
- Clark, Andy, David Chalmers (1998), “The Extended Mind,” *Analysis*, 58(1), pp. 7~19.
- Graham, Connor, Martin Gibbs, Lanfranco Aceti (2012), “Introduction to The Special Issue on The Death, Afterlife, and Immortality of Bodies and Data,” *The Information Society*, 29(3), pp. 133~141.
- Hurtado Hurtado, Joshua (2023), “Towards a Postmortal Society of Virtualised Ancestors? The Virtual Deceased Person and The Preservation of The Social Bond,” *Mortality*, 28(1), pp. 90~105.
- Leaver, Tama (2019), “Posthumous Performance and Digital Resurrection: From Science Fiction to Start-ups,” Tamara Kohn, Martin Gibbs, Bjorn Nansen and Luke van Ryn(eds.), *Residues of Death*, Routledge, pp. 69~79.
- Lindemann, Hilde (2016), *Holding and Letting Go: The Social Practice of Personal Identities*, Oxford University Press.
- Meese, James, Bjorn Nansen, Tamara Kohn, Michael Arnold, and Martin Gibbs (2015), “Posthumous Personhood and The Affordances of Digital Media,” *Mortality*, 20(4), pp. 408~420.
- Menicucci, Amaya Fernandez (2021), “Technological Afterlife: Religious Imagery, Digital Reincarnation and the Representation of the Posthuman in Westworld,” *Ex-centric Narratives: Journal of Anglophone Literature, Culture and Media*, 5, pp. 137~150.
- Mitchell, Lisa M., Peter H. Stephenson, Susan Cadell, and Mary Ellen Macdonald (2012), “Death and Grief On-Line: Virtual Memorialization and Changing Concepts of Childhood Death and Parental Bereavement on The Internet,” *Health Sociology Review*, 21(4), pp. 413~431.
- Öhman, Carl, Luciano Floridi (2018), “An Ethical Framework for The Digital Afterlife Industry,” *Nature Human Behaviour*, 2(5), pp. 318~320.

- Savin-Baden, Maggi, David Burden, Helen Taylor (2017), "The Ethics and Impact of Digital Immortality," *Knowledge Cultures*, 5(2), pp. 178~196.
- Schechtman, Marya (2012), "The Story of My (Second) Life: Virtual Worlds and Narrative Identity," *Philosophy & Technology*, 25, 2012, pp. 329~343.
- _____ (2014), *Staying Alive: Personal Identity, Practical Concerns, and The Unity of a Life*, OUP Oxford.
- Sherlock, Alexandra (2013), "Larger Than Life: Digital Resurrection and The Re-Enchantment of Society," *The Information Society*, 29(3), pp. 164~176.
- Stokes, Patrick (2015), "Deletion As Second Death: The Moral Status of Digital Remains," *Ethics and Information Technology*, 17, pp. 237~248.
- _____ (2021), *Digital Souls: A Philosophy of Online Death*, Bloomsbury Publishing.
- Turkle, Sherry (2011), *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*, Basic Books.

Abstract

Can Digitally Resurrected Avatar Sustain Personhood?

Choi, Hyung-joo (Ewha Womans University, PhD Candidate)

The purpose of this article is to critically examine Patrick Stokes' claim that a digitally resurrected avatar created with digital remains such as text, audio, and images cannot sustain the deceased's personhood. Stokes argues that relatively static digital remains such as texts and images on my social network profiles are not simply possessions like material remains such as wristwatches, but play a role in constituting my identity and maintaining my presence and personhood. Interestingly, however, he refuses to admit such a status to the case of digital avatars. This article examines the grounds provided by Stokes for this claim and seeks to show that these grounds are insufficient to justify his argument.

Keywords: digital remains, digital resurrection, presence, person, avatar, bot, personal identity

논문 투고일: 2024년 8월 28일
심사 완료일: 2024년 10월 6일
게재 확정일: 2024년 10월 7일