

인공지능(AI) 시대의 인간 정체성 탐구 및 고전서사의 역할

- <이생규장전>과 <옹고집전>을 중심으로 -

이민희*

- I. 들어가며: 포스트휴머니즘과 고전서사
- II. 몸의 사용과 인간 존재의 본질
- III. 인간과 비인간의 관계성 정립을 위한 시론
- IV. 나오며: 인간 정체성 탐구를 위한 고전서사의 역할과 가치

<국문초록>

본 논문은 인공지능(기계)과 인간의 관계성 탐구를 본질로 하는 포스트휴머니즘 연구에서 국내 고전서사 작품이 어떤 역할을 담당할 수 있을지를 탐구한 성과에 해당한다. 아감벤(Agamben)의 '몸(신체)의 사용'이란 개념을 토대로 머지않아 도래할 인공지능 시대에 안드로이드, 아바타(Avatar) 등으로 대표되는 비인간적 존재와 인간 사이의 관계 맺기의 양상과 그 의미를 고전서사 중 <이생규장전(李生窺牆傳)>(애정전기소설)과 <옹고집전>을 중심으로 고찰하고자 했다.

고대 그리스 철학자들이 '몸(신체)의 사용'을 '노예의 신체 사용'으로 보았다. 이렇듯 신체를 가진 비인간적 존재들은 역사적으로 '쓰고 버려지는' 도구성을 지닌 '노예와 다르지 않다. 근대 산업 현장에서의 '노동자', 현대 과학에서의 기계, 그리고 인공지능 시대의 인조인간 로봇이나 아바타 등은 인간의 신체와 친밀함을 지닌 도구나 기술이다. 기계나 인간의 형상을 한

* 강원대학교 국어교육과 교수

비인간적 존재들은 인간의 보조재로서 조력성(도구성)이 강하지만, 그렇기에 ‘잠재성’ 또한 강하다. 비인간적 존재의 ‘잠재성’은 결국 기계(비인간적 존재)가 얼마나 인간과 가까워질 수 있고, 이때 둘의 관계 설정을 어떻게 볼 것인가라는 ‘인간성’ 문제로 연결된다는 점에서 중요하다.

<이생규장전>에서 가짜 몸인 환체(幻體)를 사용해 죽은 최랑(崔娘)이 인간 이생(李生)과 관계를 유지한다는 서사 설정에서 가상현실(메타버스) 공간에서 아바타와 인간의 관계를 이해하는 원천을 발견할 수 있다. 명혼(冥婚) 전기(傳奇)소설 작품은 비인간적 존재가 감정을 느낀다는 가정의 현실성과 별개로 그것이 가능하다는 잠재성을 미학화하여 가정하고, 그 잠재적 상황이 현실화 되었을 때 발생할 수 있는 상황들을 사유실험 속에 놓은 결과물과 같다. 또한 <옹고집전>처럼 진짜와 가짜를 판별하는 서사는 진짜 인간과 비인간의 관계 속에서 존재론과 인간의 정체성을 이해하는 단서로 필요하다.

인간이 ‘사용’의 대상이 될 때, 인간성은 ‘내가 다른 사람이 될 수 있는 가능성’의 다른 이름이나 마찬가지다. 신체의 ‘사용’이 지닌 ‘잠재성’을 염두에 두고, 인간과 비인간, 정신과 신체 등 이원적 구분이 양산하는 고정적 위계를 해체하고, 지금까지 소홀히 취급되었던 타자들뿐만 아니라, 머지않은 시기에 나타날 다양한 혼종적 존재들과의 공존 방법을 모색하는 시각을 고전서사 작품에서 마련할 수 있다. 몸의 사용이란 관점에서 고전서사를 새롭게 읽어낼 때 미래 사회의 인간 존재를 궁구하는 또 다른 시각을 갖게 될 것이다.

핵심어: 몸(신체)의 사용, 인간과 비인간, 인공지능 시대, 잠재성, 도구성, 아바타, 메타버스, 인간의 정체성, 고전서사, 이생규장전, 옹고집전

I. 들어가며: 포스트휴머니즘과 고전서사

오늘날 AI(인공지능, Artificial Intelligence)가 현대인의 생활 속에 성큼 다가와 있다.¹⁾ 일상생활뿐 아니라 교육, 지식, 학문 생태계에도 새로운 질

적 변화를 예고하고 있다. 디지털 문식력과 메타적 인지 학습 능력이 기존 학습자와 급격히 달라진 오늘날, 고전문학 연구와 교육에서 무엇을 고민하고 무엇을 대비해야 할지 방향 설정부터가 난감하다. 사회 변화에 가장 둔감하고 느린 인문학이, 아니 고전문학, 고전소설 연구가 과연 어디로 흘러가고 있는지 진단하고 존재 의미를 자체적으로 점검해야 하는 시대적 요구에 직면해 있다. 현 시점에서 고전문학 연구자는 무엇을 고민해야 하는가?

‘4차 혁명’, ‘인공지능’, ‘메타버스’ 등을 운운할 때마다 인문학에서 자주 언급되는 것이 ‘포스트휴머니즘(posthumanism)’이다. 20세기 후반 ‘포스트모더니즘’이 무엇인지 아직 미처 규정하지도 못한 상태에서 컴퓨터(기계)와 디지털(기술)이 우리의 사고와 인식 체계를 근본적으로 뒤바꾸려는 전환이 이루어짐에 따라 또다시 포스트휴머니즘 담론에 대응해야 하는 상황이다. 그러나 정작 ‘포스트(post)’의 의미가 ‘-이후(以後)’인지, ‘탈(脫)-’인지, ‘-화(化)’인지, 아니면 ‘초(超)-’인지조차 제대로 규정하지 못한 채 또다시 인문학의 정체성을 고민하지 않을 수 없다.

그러나 포스트휴머니즘이 적어도 기술만능주의를 탈피하기 위한 ‘비판적’ 포스트휴머니즘으로서의 성격이 강한 것만큼은 분명하다. 그렇기에 인간에 대한 성찰을 가시적 목표로 삼는다. 도래할 인공지능 시대와 미래 사회를 운운할수록 반대급부로 부각되는 것은 ‘인간성’과 ‘존재적 인간으로서의 가치’ 문제이기 때문이다. 이때의 ‘인간성’이란 사물 및 인공지능 등과 대비되는 존재로서의 인간의 ‘관계성’을 의미한다. 인간성이란 ‘내가 다른 사람이 될 수 있는 가능성’의 다른 이름이자 ‘관계’ 맺기의 실존적 형태를 전제로 한 개념인 것이다. 이는 우리가 곧 맞닥뜨리게 될 비인간적 존재와의 관계 속에서 요구되는 인간성 탐구의 방향과 내용을 설명하는 근간이

1) 우리가 자주 사용하는 메일 중 스팸메일을 걸러내는 것도 인공지능이 하는 것이고, 프로그래밍을 할 때, 중요 장면을 재빨리 편집해 보여주는 것도 사람이 아닌 인공지능이 알아서 하는 것이다. 각종 안내방송도 인공지능의 목소리이다. 컷봇과 예약봇이 상용화되고, 무인 시스템이 인간의 역할을 대신하는 영역이 늘면서 자연스럽게 생활 속 일부가 되고 있다. 큰 거부감 없이 공생을 시작한 인공지능이건만, 인류는 인공지능과의 공존에 따른 손익 계산을 부지런히 할 수밖에 없다. 인공지능이 인간과 공존하면서 미래 세계를 여는 길잡이가 될 지, 아니면 인류를 과멸로 이끄는 촉매가 될 지 양자 간 관계 정립을 위한 탐색이 한창이다. 물론 인공지능과 인간의 지혜로운 협업을 꿈꾸지만, 희망사항에 머물지 않기 위해선 인문학, 아니 인문학적 성찰 또한 철저히 요구된다. 인문학 내 고전문학 연구도 어떤 식으로 반응해야 할지 입장 표명이 요구되는 시대적 상황에 직면해 있는 것만큼은 분명하다.

된다는 점에서 의미가 있다. 이는 인간과 인간의 삶을 의미 있게 만드는 것이 무엇인지 고찰해 온 인문학의 오랜 물음과 맞닿아 있고, 고전문학 연구에서도 응당 새로운 삶과 관계의 방식에 관해 설명할 수 있어야 할 것이기 때문에 더욱 소중하다. 구체적으로 인간과 기계, 인간과 형체를 지닌 인간 대체물과의 관계를 이해하는 콘텐츠로서 고전서사 작품이 어떤 역할을 할 수 있을지 답하는 것이 한 방편이 될 것이다.²⁾

2010년대에 이미 디지털인문학과 고전문학의 만남이 필요함을 역설한 논문³⁾들이 다수 산출된 가운데, 디지털 기술을 활용한 연구 방법론 탐색과 고전서사 작품 분석의 접목 가능성을 원론 차원에서 타진한 논의⁴⁾들도 활발히 나타나고 있어 고무적이다. 하지만 고전서사와 인공지능과의 공존 가능성을 존재론적 측면에서 접근한 각론 차원의 성과는 아직까지 없는 듯하다. 그나마 최근 『금오신화』와 애정전기소설이 시공간성의 문제, 가상현실

-
- 2) 아직은 막연하지만, 인공지능이 인간에게 불안 유발자(문제적 대상)로 다가오는 이유는 인공지능을 탑재한 디지털 기술과 기계가 인간의 대체자, 또는 도구적 존재로서 인간과 어떤 관계를 맺을 것인지 불확실하기 때문이다. 또 인간의 예측을 뛰어 넘지 않을까 하는 열등의식, 내지 방어 기제가 작동하고 있기 때문이다. 그런데 고전서사 중 이미 인간과 인공지능 로봇 같은 도구적 존재자와의 만남을 예견한 듯, 이를 형상화한 다수의 작품들이 있어 이를 고찰하는 것이 가능하다.
- 3) 권기성, 「컴퓨터를 이용한 고전문학의 방법론적 전환과 전망—필기, 야담의 연구 사례를 중심으로」, 『인공지능인문학연구』 제1집, 중앙대학교 인문콘텐츠연구소, 2018, 9~29면; 권혁래, 「디지털 인문학과 고전문학의 만남」, 『열상고전연구』 제50집, 열상고전연구회, 2016, 9~12면; 김바로·강우규, 「빅 데이터와 고전문학 연구방법론」, 『어문논집』 제78집, 중앙어문학회, 2019, 7~39면; 김현, 「디지털 인문학과 고문헌 자료 연구」, 『열상고전연구』 제50집, 열상고전연구회, 2016, 13~38면; 김현, 「디지털 시대의 한문학-데이터로 소통하는 고전 인문 지식」, 『한문학논집』 제49집, 근역한문학회, 2018, 9~42면; 류인태, 「디지털 고전학에 관한 시론」, 『한국고전연구』 제57집, 한국고전연구학회, 2022, 35~60면; 장노현·임미진, 「디지털인문학의 형성고 문학적식 플랫폼」, 『문화와 융합』 제44권2호, 한국문화융합학회, 2022, 235~250면 등.
- 4) 강우규·김바로, 「디지털 맵핑(Mapping)을 통한 <구운몽> 연구 및 교육적 활용」, 『열상고전연구』 제69집, 열상고전연구회, 2019, 217~247면; 강우규·김바로, 「<소현성록> 연작에 나타난 감정의 출현 빈도와 의미—컴퓨터를 활용한 통계학적 분석을 바탕으로」, 『온지논총』 제56집, 온지학회, 2018, 101~128면; 강우규·이기성, 「고전소설 연구 경향 고찰을 위한 디지털 분석방법론 탐색—‘춘향 서사’를 중심으로」, 『국제어문』 제90집, 국제어문학회, 2021, 239~266면; 김나영, 「고전서사 연구에서 연결성에 대한 논의의 현 단계—고전소설의 디지털 인문학적 연구 사례 검토를 중심으로」, 『인문과학연구』 제42집, 성신여자대학교 인문과학연구소, 2020, 243~289면; 손종흠, 「고전문학콘텐츠의 발전 방향에 대한 연구—증강현실과 춘향전을 중심으로」, 『열상고전연구』 제57집, 열상고전연구회, 2017, 125~158면; 조현우, 「고소설 연구의 ‘현재’로 보는 ‘미래’-실용적 인문학으로서의 고소설 연구를 위하여」, 『고전문학연구』 제58집, 한국고전문학회, 2020, 231~262면 등.

과 현실세계 간 이해의 문제를 다루기에 적합한 고전서사임을 밝힌 논문이 일부 본고의 문제의식과 맞닿아 있을 뿐이다.⁵⁾ 본고는 이런 선행 연구에서 제시한 연구방법론과 방향성을 참고하면서, 특별히 곧 도래할 인공지능 시대에 인간과 기계(기술)와의 관계성, 그리고 인간의 정체성 탐구를 고전서사 이해와 연결해 다름으로써 인간의 존재 방식과 기계와의 공존 가능성에 관한 고전서사의 역할을 고구(考究)하는 계기로 삼고자 한다.

II. 몸의 사용과 인간 존재의 본질

인조인간, 사이보그, 또는 안드로이드라 불리는 비인간(비인간적 존재)⁶⁾과 인간이 공존하는 미래 세상은 어떤 모습일까? 기술적 미래에 대한 상상을 해 보면, 가짜 인간이지만 진짜 인간과 똑같이 보이는 외모와 행동을 한 인조인간과 대면하면서 그들과의 공생을 시도하는 한편, 그들 속에서 인간은 끊임없이 자기 정체성과 존재론적 질문을 하게 될 것이다. 이때 비인간대 인간의 관계가 문제시되는 이유는 바로 비인간이 인간적 속성을 지녔기 때문이다. 이런 점에서 비인간적 존재와의 관계 맺기는 인간의 정체성, 인간성의 문제와 직결된다. 그렇다면 비인간과 다른 인간적 속성이란 무엇이고, 그것이 왜 문제이며, 비인간과 인간의 관계를 어떤 관점에서 바라보아야 할지 살펴볼 필요가 있다.

아감벤(G. Agamben)의 최근 저서 『몸의 사용(*Use of Bodies*)』(2015)⁷⁾

5) 이학주, 「시공세계(時空世界) 글쓰기의 관점에서 본 동아시아 전기소설의 원형 수용과 변용-용구를 배경으로 한 작품을 중심으로」, 『동방학』 제39집, 한서대학교 동양고전연구소, 2018, 121~146면; 황혜진, 「메타버스의 시각에서 본 <금오신화>의 공간 구성」, 『작문연구』 53, 작문학회, 2022, 83~117면 등. 황혜진은 『금오신화』가 현실세계와 가상세계의 다양한 관계 맺기 방식을 통해 그 세계를 경험하는 독자들에게 독특한 미적 체험을 선사하기에 적절한 고전서사 작품이라고 보았다.

6) 본고에서 지칭하는 ‘비인간’, 또는 ‘비인간적 존재’는 ‘살아 있는 인간’ 이외의 일체 존재물, 곧 ‘인간 아닌 것’을 뜻하는 넓은 의미의 개념이다. 인조인간, 의인화된 사물, 의인화된 동물, 죽은 혼령 등 인간 의식 세계를 공유하는, ‘살아 있는 인간’ 이외의 존재물 일체가 이에 해당한다.

7) Giorgio Agamben, *The Use of Bodies*, California: Stanford University Press, 2015. 이 책의 번역본은 아직 국내에 소개되지 않았다. Agamben의 대표저서인 『호모 사케르(*Homo*

에서 내세운 몸의 ‘사용’ 개념은 여러 면에서 시사점을 제공해 준다. 관심의 대상을 형체가 있는 ‘몸(신체)’과 그것의 ‘사용’ 문제로 돌려, 포스트휴머니즘 시대에 인간의 몸과 이를 바탕으로 은유된 인공지능(AI)을 비롯한 다른 많은 몸들의 존재성을 이해하는 가장 근본적이고 중요한 개념을 다루고 있기 때문이다. 인간의 몸과 기계의 몸에 대한 이해는 인간 실존과 정체성, 곧 가짜와 진짜를 변별하고 기계 같은 인간과 인간 같은 기계를 어떻게 구분해 관계를 맺는가? 라는 문제와 맞닿아 있다. 이미 오래전 그리스 철학에서부터 이에 관한 문제를 다루어 왔기에 이에서 시사점을 얻을 수 있다.

일찍이 아리스토텔레스는 『정치학(*Politics*)』에서 ‘영혼은 주인이고, 몸은 노예’라고 주장했다.⁸⁾ 아감벤은 아리스토텔레스의 이런 시각을 참고해 몸의 ‘사용’이라는 개념을 인간성 이해의 틀로 삼을 수 있다고 보았다. 물론 아감벤의 이런 주장은 이미 푸코가 『주체의 해석학(*Hermeneutics of Subject*)』에서 소크라테스가 몸을 사용하는 주체가 ‘영혼’이라고 말한 점에 주목⁹⁾한 것을 발전시킨 것이다.¹⁰⁾

그리스 철학자들은 신체를 사용한다는 것을 노예를 사용한다(부린다)는 말과 같은 의미로 사용했다. 영혼은 주인의 몫이고 몸은 노예의 몫이므로, 몸의 사용은 노예의 몫이 된다. 그렇기 때문에 몸을 지닌 존재자로서 노예를 ‘도구’, 또는 ‘생명이 있는 도구’로 여겼다.¹¹⁾ 이때 ‘생명이 있는 도구’라는 개념은 진짜가 아닌 ‘가짜 존재물’, 더 나아가 인공지능을 가진 안드로이드와 연결되는 개념으로 확장 가능하다는 점에서 중요하다.

여기서 또 하나 중요한 것이 ‘사용’이다. ‘사용’이란 개념은 일차적으로 ‘사용’은 ‘소모된다’는 의미를 내포한다. 아리스토텔레스 시대에도 ‘사용’은 주인과 같이 창조를 못하는 활동이고, 사용하고 버리거나 팔아버리면 되는

Sacer』(박진우 역, 새물결, 2008)의 연장선상에서 논의를 전개하고 있다. *The Use of Bodies*에 관한 기본적인 해석과 연구시각은 김대중, 「〈클라라와 태양〉 속 안드로이드-신체의 ‘사용’과 ‘감응’ 그리고 로봇-현존재 연구」, 『현대영미소설』 제29권2호, 한국현대영미소설학회, 2022, 5~27면을 참고했다.

8) 아리스토텔레스, 천병희 역, 『정치학(*Politics*)』, 숲, 2009, 20~35면.

9) 미셸 푸코, 심세광 역, 『주체의 해석학』, 동문선, 2007, 80~100면.

10) Giorgio Agamben, *Op.cit.*, p.31. “What uses the body and that of which one must take care, Socrates concludes at this point, is the soul.”

11) 김수정, 「아리스토텔레스의 <정치학> 1권에 나타난 자연적 노예에 대한 주인의 독재적 통치에 대한 정당화 고찰」, 『윤리학』 제5권2호, 한국윤리학회, 2016, 86~92면.

몸의 활동으로 인식되었다. 영혼이 소유와 활동의 대상이자 추구의 대상이라면, 몸은 노예처럼 사용(부림)의 대상이 되고, 사용의 도구는 영혼과 주인이 지니는 아름다움을 갖지 못한 것으로 인식되어 온 것이다.¹²⁾

이런 ‘몸의 사용’은 근대의 ‘노동(勞動)’이란 개념으로 연결되었다. 근대에 노동자들은 고대 그리스에서 ‘노예로서의 몸의 사용’이라는 형이상학적 개념과 겹쳐진 채 부정적 의미를 갖기 일쑤였다. 노동자들은 창조하는 이들이 아니라 계약으로 몸을 자본가에게 맡겨 노동하고 사용당하는 물화된 존재로 인식되어 왔다. 그렇기 때문에 노동자들의 개성은 별반 중요하지 않은 것으로 인식되었다. 이런 인식은 오늘날에도 크게 다르지 않다. 노동자라 하면 그 자리에 누군가 있는지가 중요할 뿐, 그 노동자가 누구인지, 그 사람의 개성이 어떠한지 중요하게 생각하지 않기 때문이다. 그리고 이러한 인간 노동자의 역할과 기능을 머지않아 인조인간 로봇(Robot)¹³⁾이 대신 맡게 될 것이다.

이처럼 아리스토텔레스 시대부터 시작된 ‘몸’과 ‘사용’의 인식론은 노예 신체의 사용이라는 개념에서 출발해 근대 과학에서의 기술과 기계의 사용으로까지 이어져 왔다. 신체와, 신체와 친밀함을 지닌 도구나 기술을 ‘쓰고 버리는’ 도구성을 지닌 ‘노예의 담론’에 포함시켜 다뤄 온 것이다.¹⁴⁾ 오늘날 기계가 인간의 신체 안에서, 혹은 신체에 친숙한 영역에서 노예가 담당하던 ‘도구성’을 대신하고 있음을 종종 목도하고 있다. 기계의 도구성 개념은 근

12) 김대중, 『<클라라와 태양> 속 안드로이드-신체의 ‘사용’과 ‘감응’ 그리고 로봇-현존재 연구, 『현대영미소설』 제29권2호, 한국현대영미소설학회, 2022, 7면.

13) ‘로봇(Robot)’이라는 단어는 체코의 카렐 차페크(Chapek)가 쓴 희곡 『로봇(Robot: R.U.R.)』(1920)에서 처음 사용되었다. 이때 그가 말한 로봇은 ‘노동자’를 의미했다. 고철 덩어리가 아니라 오늘날 인공지능 안드로이드마냥, 성분만 진짜 인간과 다를 뿐 외관상 구별이 불가능한 ‘인조인간’을 상정했다. 인간에게서 쓸 데 없다고 생각한 ‘감정’과 ‘고통’만 제거해 산업 노동과 대량 생산에 적합하게 만든, 강제노동을 위한 피조물인 것이다. 작가는 로봇을 통해 인간의 이기심과 집단주의, 물질주의의 폐해를 고발하고자 했다.(카렐 차페크, 김희숙 역, 『로봇: 로숨의 유니버설 로봇(R.U.R: Rossum's Universal Robot)』, 모비딕, 2015.)

본고에서는 비인간적 존재 중 ‘로봇’을 수동적 지시를 받는 고철 덩어리 기계라기보다 자율적이고 이성적인 판단과 논리가 가능한 ‘인조인간’=‘안드로이드’=‘인공지능 로봇’으로 보고 이들을 등가의 존재자로 인식하고 지칭하고자 한다. 로봇의 형체를 지닌 인공지능이 인간의 의식, 마음, 감정까지 순전히 동일하게 갖는다고 전제하지 않은 한, 로봇의 형체를 지닌 인공지능에 대한 이해는 ‘몸의 사용’과 관련된다. 로봇을 인간과 동일한 ‘의식, 또는 마음의 사용’ 주제로 보지는 않는다는 것이다.

14) 김대중, 앞의 글, 9면.

대 이후 노동자들의 ‘신체의 도구성’과 연결되어 현재뿐 아니라 미래에도 지속될 것이다.

오늘날 인간의 신체 일부가 기계로 대체되고 있는 현실에서 이렇듯 몸의 ‘사용’은 새로운 개념이 아니라 인류의 역사와 함께 오랫동안 고민해 온 인간 존재의 본질과 연결됨을 기억할 필요가 있다. 과거에 산출된 고전서사 작품에서 이러한 문제의식과 맞닿은 요소를 찾아내려는 시도가 유의미한 이유도 바로 여기 있다. 과거부터 현재까지, 아니 곧 도래할 시대에도 기술적 기구들이 비대화되거나 그것에 대한 의존도가 커질수록 몸의 ‘사용’이란 관점은 여전히 근본적인 문제의식일 수밖에 없기 때문이다.¹⁵⁾

그런데 몸의 ‘사용’을 인간 대 노예(로봇)라는 부정적 관계 이해의 기제로만 한정지어 생각할 것은 아니다. 오히려 몸의 ‘사용’이 지닌 또 다른 의미, 곧 잠재성(potentiality)에 주목할 필요가 있다. 아감벤은 그 근거를 중세 스토아 철학에서 찾았다. 중세 스토아 철학자들은 자신의 몸의 일부를 스스로에게 친숙하게 만드는 ‘사용’, 곧 ‘몸의 사용’을 윤리의 근간으로 보되, ‘스스로의 사용’을 더 중시했기 때문이다.¹⁶⁾ 다시 말해, 각자가 자신에게 주어진 실제적 조건을 어떻게 사용하느냐를 더 중시한 것이다. 스토아 철학자들은 이러한 실제적 조건의 사용이 본질이라고 여겼기 때문에 고정된 자신의 신체를 사용하는 데 머물지 않고, 오히려 새로운 ‘잠재적 신체의 사용’을 발견하는 데 더 큰 목적을 두었다. 그렇기 때문에 만약 스토아 철학자들이 인간의 형체와 똑같은, 예컨대, 안드로이드와 같은 존재가 말하고 행동하는 것을 보았다면, 자신들이 말한 ‘몸의 사용’과 ‘스스로의 사용’을 적절히 적용한 예라고 평가했을 지도 모를 일이다.

이것이 가능한 이유는, 아니 의미 있는 이유는 ‘사용’을 ‘소유’, 또는 ‘지

15) Giorgio Agamben, *Op.cit.*, p.79. “If the hypothesis of a constitutive connection between slavery and technology is correct, it is not surprising that the hypertrophy of technological apparatuses has ended up producing a new and unheard-of form of slavery.”

16) *Ibid.*, p.49. “In Stoic thought, the terms ‘use’ and ‘to use’ develop a function so central that it has been affirmed that in the last analysis Stoicism comes down to a doctrine of the use of life. (...) Thomas Bénatouil has shown that the theme of use-in particular of the use of its own body parts by the animal-intersects with that of *oikeiosis*, of the appropriation or familiarization of the self to the self, whose fundamental importance in Stoic ethics has long been known to scholars.”

배'를 해체할 수 있는 개념으로 이해했기 때문이다.¹⁷⁾ 주지하듯 ‘도구’ 하면 떠오르는 이미지, 내지 속성에는 ‘조력성’이 있다. 그런데 이를 달리 생각하면 도구가 지닌 조력성을 통해 인간은 새로운 세상을 열고 새로운 활동을 영위하며 자유로워질 수 있는 가능성을 지니게 된다.

그렇다면 인공지능 시대에 인간이 상대적으로 될 비인간적 존재는 어떤 속성을 지니고 있는가? 무엇보다, 앞서 언급했듯이, 이들은 공히 최소한 신체, 곧 몸으로 표상되는 형체가 필요하다. 그런데 인간이 신체를 사용하는 주체라 하지만, 인간의 신체와 인공지능 로봇의 신체는, 신체 자체만 놓고 본다면 사실 다를 바 없다. 차이가 있다면, 그것은 바로 ‘이성(논리)’보다 ‘감정(感情)’의 존재 유무에 있다.

인간과 비인간을 구별할 때, 특히 감정이 중요한 이유는 무엇인가? 그것은 감정이 바로 인간의 생존과 밀접히 관계되어 있기 때문이다. 소위 말해, 두려움을 못 느끼면 인간과 동물 등 유기적 생명체는 죽을 수밖에 없다. 인간의 감정에서 두려움이나 외로움 등은 생존을 위해 꼭 필요한 감정들이자 어떠한 상황에 닥쳤을 때 본능적으로 반응하는 매커니즘과도 같다. 이런 감정은 생존과 번식을 위해서도 중요하고 필요하다.

따라서 형체를 지닌 인공지능 로봇이 감정까지 갖는다면, 그것은 인간과 동물 같은 유기체로서 영혼을 갖는다는 의미와 상통한다. 자비심과 같은 긍정적 감정부터 부정적인 혐오나 질투 같은 것까지 형체를 가진 로봇이 갖게 된다면, 그때의 인간과 로봇은 더 이상 이질적인 존재가 아닌 것이 된다. 인간 감정의 복잡성을 고려할 때, 과연 로봇이 인간과 동일해질 수 있을지 아직 미지수이지만, 그렇다고 부정할 수만은 없다.

이렇듯 ‘감정’의 유무를 따지는 것은 결국 감정이 신체와 지각, 그리고 의식이라는 복잡한 문제와 서로 밀접히 연동되어 있기 때문이다. 뇌 과학자나 신경전문가들도 인간의 신체가 있고 그 신체의 반응에 대한 지각이 있어야만 감정과 느낌이 발생한다고 본다.¹⁸⁾ 결국 인간의 신체와 지각을 갖지 못한 인공지능 로봇은 감정을 느낄 수 없다. 최소한 감정을 갖고 느끼기 위해

17) 김대중, 앞의 글, 9면.

18) 제럴드 에델만, 황희숙 역, 『신경과학과 마음의 세계』, 범양출판사, 1998, 24면; 김영례, 「인공지능 시대에 있어서 인간에 대한 철학적 성찰」, 『철학논총』 제91집, 세한철학회, 2018, 112~116면 등.

서는 지각을 위한 지능이 필요하고, 또한 유형의 신체와 몸이 있어 이를 부릴 수 있어야만 한다. 더욱이 이것이 종교와 영혼의 영역으로까지 확장된다면 이는 더 복잡하고 어려운 문제가 될 것이다.

인간이 지닌 감정 중에서도 비인간적 존재가 특히 갖기 어려운 감정은 ‘염려’와 ‘외로움’이다. 하이데거는 인간을 정신과 육체가 결합한 존재로 규정하고 평생 인간을 지배하는, 인간만이 지닌 감정을 ‘염려’, 혹은 대상에 대한 ‘마음 씬’으로 보았다.¹⁹⁾ ‘염려’는 기본적으로 윤리적 성격이 강하기 때문이다. 각종 고전서사에서 남녀 주인공이 상사(相思)로 인해 죽음에 이르는 것도 바로 ‘염려’, 또는 ‘마음 씬’의 결과라 할 것이다.

그런데 인간의 감정 중 유독 ‘염려’가 중요한 이유는 바로 타인과의 관계를 고려할 때, ‘자기 사용’과 밀접히 관련되기 때문이다. 아감벤은 ‘자기 사용’을 ‘몸의 사용’과 대응되는 개념으로 보았다.²⁰⁾ 이 둘은 공히 ‘사용’된다는 점에서, 앞서 언급했듯이, 잠재성을 지니고, 이 잠재성은 인간을 포함해 의식을 지닌 신체가 새로운 잠재성을 사용할 수 있도록 이끈다는 점에서 의미가 있다. 이 ‘사용’이 다른 세계와 다른 삶의 형태에서 진리를 찾는 데 도움을 줄 수 있다면, 그 자체가 잠재성의 또 다른 발현일 터이기 때문이다.

‘고독(외로움)’도 마찬가지다. 인공지능 로봇이 가장 이해하기 어려운 인간의 감정 중 하나인 고독은 인간을 현실 세계에서 ‘탈존(脫存)’할 수 있게 만드는 기체이자 욕망 그 자체인데, 이것을 프로그래밍화하기 어렵기 때문이다. 현 세계에 던져진 현존재가 자신의 존재성을 미래로 투사하는 것을 ‘탈존’이라 할 때, 인간은 늘 자신의 현존을 탈존할 수 있고, 또 탈존하고 싶어하는 존재이다. 바로 이 때문에 현존재는 자아라는 감옥에서 해방될 잠재성을 지닌다. 문제는 그 잠재성을 예측하기 어렵다는 데 있다. 심지어 현존재인 자신조차 모를 때가 있다. 따라서 예측하기 어려운 인간의 고독(외로움) 문제야말로 비인간적 존재가 갖기 어려운 인간적 감정이 아닐 수 없다.

19) 하이데거, 소광희 역, 『존재와 시간 강의』, 문예출판사, 2003, 135~137면.

20) Giorgio Agamben, Op.cit., p.34. “This seems to call into question the very possibility of distinguishing between care-of-oneself and use. If ‘to use’ means ‘to enter into a relationship with the self insofar as one is in relationship with another.’ (……) This is all the more the case given that, as Foucault suggests many times, the subject of chresis can enter into a relationship of use also with itself, can constitute a ‘use-of-oneself.’”

이처럼 몸의 ‘사용’ 문제는 인간과 비인간 사이의 관계맺음을 심층적으로 이해하는 원천적 사유 틀을 제공한다. 이는 비인간을 마주한 인간 관점에서의 인간성이나 비인간과의 관계뿐 아니라, 비인간적 존재의 관점에서 인간과의 관계 형성 문제까지 메타적으로 접근할 수 있도록 도와준다. 본고는 이 양자의 관점을 모두 고려한 가운데, 시대를 막론해 몸의 ‘사용’이 인간과 비인간적 존재의 관계를 이해하는 도구로 유용하다 보고 이를 조선시대 고전서사를 이해하는 하나의 도구로 삼고자 한다.

인간의 정체성 문제를 고전서사에서 찾는다면 어떤 작품이 적절하며, 거기서 발견할 수 있는 가치와 그것들의 역할은 무엇인지 이하에서 논하고자 한다. 그것은 ‘다른 세계와 다른 삶의 형태’를 보여주는 ‘몸의 사용’의 예를 고전 서사에서 찾는 작업에 해당한다.

III. 인간과 비인간의 관계성 정립을 위한 시론(試論)

1. 〈이생규장전〉(애정전기소설)과 〈옹고집전〉의 사례

인조인간 로봇, 또는 안드로이드로 표상되는 비인간은 인간과 기계의 경계를 넘나드는 존재이자 인간과의 관계를 새롭게 바라보는 시각을 제공하는 매개로 유용하다. 그렇다면 인간 생활 주위에 존재하는 도구적 존재자(사물, 물건)들이 인간의 감정을 파악하는 것을 넘어 인간의 감정을 느끼고 공유하는 사건을 다룬 고전서사에는 어떤 것들이 있을까?

작가가 창작 시 의도한 것은 아니지만, 고전서사 작품 중에는 사물과 인간, 그리고 감정과 신체를 ‘사용’의 수단으로 형상화한 것들이 다수 존재한다. 예컨대, 바느질 용품들이 ‘소유’의 주체인 인간을 상대로 서로 자신이 가진 불만을 토로하는 「규중칠우쟁론기(閨中七友爭論記)」나, 여인과 화장 용품 및 세수도구를 황제와 신하의 관계로 설정하고 얼굴을 가꾸는 문제를 나라 통치에 비유한 「여용국전(女容國傳)」 등도 그 중 하나다. 이런 고전서사 속 인물 설정과 갈등 요소는 사물의 인간화 서사에서 인간과 비인간의 관계성을 시비하거나 인간의 본질을 탐구하는 데 일정한 시사점을 제공한다

다는 점에서 의미가 있다.²¹⁾

그런데 동물 또는 사물의 인간화를 구현한 작품 외에도 몸의 ‘사용’과 이를 통한 인간과 비인간의 관계성을 직접적으로 잘 보여주는 작품들이 있다. 명혼(冥婚) 모티프로 이루어진 애정전기(傳奇)소설 작품들과 진가주(真假主) 모티프로 이루어진 <옹고집전> 같은 작품이 대표적이다. 이들 작품 간 공통점이라면, 진짜 인간을 대체하거나 인간적 속성과 인격을 부여한 대체물(신체)을 앞세워 인간 존재의 문제를 본격적으로 시비한다는 데 있다. 육체(실제적 형태)가 있는 가상의, 비인간적 존재를 공히 상정하고 있다.

인간 신체의 상당부분이 보철(補綴)의 개념을 통해 기계와 연결되고, 로봇의 인공지능 역시 인간의 활동에 기반한 데이터에서 만들어진 것이다. 그렇기 때문에 인간과 비인간적 존재는 상호 포함과 배제 관계를 동시에 지닌다. 그럼에도 인간은 기계와 달리, 앞서 언급했듯이, 기계가 갖지 못한 감정과 초월성을 지닌다고 믿어 왔다. 그런데 그런 믿음, 또는 통념과 달리, 인간이 인간과 똑같다고 여기는 비인간적 존재와 마주하게 된다면, 거기서 느끼는 충격은 가히 황당함, 그 자체일 것이다. 죽은 사람이 현실 세계에 산 사람의 육체를 하고 나타났을 때 느끼는 충격이 바로 이와 비슷할 것이다. 또는 <옹고집전>에서 인간 옹고집이 가짜 옹고집을 처음 대면했을 때 느꼈을 황당함, 내지 충격과도 상통한다.

그것은 비인간이 신체의 ‘사용’을 통해 인간과 대등하게 마주할 수 있기에 가능한 일이었다. 환체(幻體)를 빌려 살아있는 사람과 대면하게 되는 내용을 잘 형상화한 명혼(冥魂) 서사, 애정전기(傳奇) 소설이 바로 그 좋은 예이다. <이생규장전>, <만복사저포기>, <남염부주지>, <설공찬전>, <하

21) 동물과 인간, 사물과 인간의 관계성에 주목해 의인화한 작품들은 동물의 인간화, 사물의 인간화를 잘 보여준다. 이를테면 <공방전>, <국순전> 등의 가전(假傳)과 <수성지>, <화사>, <여용국전> 등의 의인체소설, <장끼전>, <토끼전> 등의 우화소설 등에서 몸의 사용 문제를 새롭게 들여다 볼 수 있다. 이는 기존에 전기소설이 지닌 전기성(傳奇性)을 허무맹랑한 귀신 이야기로 치부해 버리거나, 의인화한 작품들을 교훈성을 위주로 한 목적문학 차원에서 다뤄 왔던 일차적 시각에서 탈피해 새로운 논의의 단초를 제공한다는 점에서 의미가 있다. 이런 고전서사에서 어떤 가치를 발견할 때 인공지능 로봇과 더불어 살아가는 하는 시대에 우리가 무엇을 준비하고 대처할 수 있을지 인문학적으로 대처할 수 있다. 이런 논의는 인공지능 로봇이나 기계로 구체화하지 않는다 할지라도, 신체와 정신, 도구와 인간의 관계, 그리고 그 관계가 만들어낸 존재론적 질문과 만나고 시대와 사회를 넘어선 담론으로 확장할 잠재성을 풍부히 지니고 있다는 점에서 시사하는 바가 크다.

생기우전> 등의 작품에서 몸의 ‘사용’을 긍정적으로, 그리고 깊이 이해한 흔적을 다수 발견할 수 있다.

본고에서는 여러 전기 작품 중 <이생규장전>을 한 예로 삼는다. <이생규장전>에서 이생의 아내 최랑은 전란 중 도적에게 붙잡혀 비참한 죽음을 맞이했다. 그런데 그렇게 죽은 최랑이 귀신이 되어 살아 있는 인간 이생 앞에 다시 나타났다. 이는 영화 <사랑과 영혼(Love and Ghost)>의 큰 서사 열개부터 구체적인 장면 묘사까지 비교했을 때, 여러 모로 닮아 있다.²²⁾ 그런가 하면 <설공찬전>에서 귀신 공찬이 사촌동생인 공침의 몸에 들어가 저승세계에 관해 산 사람들에게 이야기하며 소통한다는 내용과도 상통한다. 이들 작품에서는 공통적으로 인간과 비인간적 존재(귀신, 영혼) 간 소통과 관계 맺기를 시도한다. 이때 산 인간과 비인간의 관계는 필히 영매(靈媒), 곧 육체(몸)를 사용함으로써 비로소 가능해진다는 점이 중요하다. 형체가 없거나 보이지 않는 존재와 소통하는 것은 동질감을 갖기 어렵다. 왜냐하면 형체가 없다면 슬프다거나 기쁘다거나 외롭다는 식의 소유 감정을 표현하기 어렵기 때문이다.

“죽고 사는 운명은 피할 수가 없습니다. 다만 저와 당신의 연분이 다하지 않았고 또 죄가 없어서 천제(天帝)께서 저에게 환체를 빌려주어(假以幻體) 당신과의 애뜻한 마음을 잠시나마 덜게 해주신 것입니다. 그러나 [가] 이승에 오래 머물러 살아있는 사람을 어지럽게 해서 안 됩니다.” …(중략)… 두 사람은 서로 바라보며 눈물을 흘릴 뿐이었다. (최 낭자는) [나] “당신은 부디 건강하게 지내십시오.”라는 말을 남기고 점점 사라져 마침내 자취가 없어지고 말았다.²³⁾

환생한 최랑이 이생과 수년 간 시간을 보낸 후, 자신이 떠나갈 시간이 되었음을 이생에게 고지할 때 그녀가 한 말이다. 최랑은 천제가 자신에게 신

22) 이민희, 『쇄죽, 뒷담화의 탄생-살아있는 고소설』, 푸른지식, 2014, 48~61면; 조광국, 『한국 고전문학의 예로스』, 이카넷, 2015, 94~96면 등. 불의의 사고로 죽은 남주인공(페트릭 스웨이치 분)이 흑인 여배우(우피 골드버그 분)의 몸을 빌려 여주인공(테미 무어 분)과 소통을 하고 떠나가는 장면은 <이생규장전>에서 현실의 존재인 이생과 죽은 최랑의 혼령이 다시 최랑의 육체를 잠시 빌려(사용해) 수년간 함께 지내다 다시 떠나가는 장면과 비슷하다.

23) 金時習, <李生癡牆傳>, 『金鰲新話』. “冥數不可躲也. 天帝以妾與生緣分未斷, 又無罪障, 假以幻體, 與生暫割愁腸, 非久留人世, 以惑陽人. ……相視泣下數行云, 李郎珍重. 言訖漸滅, 了無踪跡.”

체를 빌려주었다고 했다. 가짜 몸인 환체(幻體)를 ‘사용’해 최량은 이생과 정신적인 교감을 나누었고, 이생은 ‘외로운’ 마음을 위로받을 수 있었던 것이다. 환체를 이용하는 최량은 메타버스(Metaverse)와 같은 가상현실에서 의 아바타(Avatar)와 같은 도구적 존재자이다. 비록 두 남녀주인공은 현실에서 사랑을 더 이상 나눌 수 없는 파국의 상황을 맞았지만, 몸을 사용할 수 있었기 때문에 또 다른 형태의 열린 세계에서 둘만의 정신적 교감과 감정을 공유할 수 있었다. 이렇듯 육체가 없는, 가상 세계의 최량이 환체를 통해 현실 세계에 접속함으로써 인간과 귀신이 만나고 인간과 비인간이 교감하며, 신체를 사용한 도구적 존재자와 인간이 관계를 새롭게 맺는다는 문제의식을 <이생규장전>에서 읽어낼 수 있다. 이러한 고전서사가 여럿 존재한다.

신체든, 기계든, 사물이든 간에 서사 속 형체는 인간의 상대적 조응물로서 인간을 성찰하기 위한 관찰자로 객관화하기에 유용하다. 더 나아가 ‘사용’되는 몸으로서 비인간적 존재물은 인간과 대상에 대한 선입관을 가지지 않고 상대를 관찰하거나 사유할 수 있게 하는 데에도 효과적이다. 그런 면에서 도구로서의 비인간은 인간을 비추는 투명한 거울과도 같다. 이를 잘 보여주는 고전서사 중 하나가 <옹고집전>이다.

<옹고집전>에서 지푸라기로 만들어진 가짜 옹고집은 진짜 옹고집과 똑같은 육체(외모)를 지녔고, 마치 진짜 옹고집과 똑같은 자유의지와 감정을 지닌 안드로이드처럼 행동한다.

부드러운 찰베집으로 허수아비를 만드라, 니목구비(耳目口鼻) 옹가와로 일반이요, 부른 빈 구분 등과 곰비포리 갈퀴손의 마당발과 수통다리 싱긴 거동이 찰옹가와 갖도다. 명왈(名曰) 집옹가라. 도승의 집푸 이사로 묘흔 진언(眞言)을 배푸러 허수아비 비 속에 너허노이 와연(宛然)이 말흐난 거동과 흥동거지 참옹싱원과 털곳도 다람이 업더라. 도승의 집푼 인사로 가치되, ‘영남 쌍을 내가 내려가서 이리이리 흐라.’ 혼이, 집옹가 영을 두고 영남 쌍 밍낭촌을 찾아가서 이리저리 다 이난 거동이 과연 참옹싱원이라 니라서 능히 알이요.²⁴⁾

24) 정충권 역, 『홍보전·홍보가·옹고집전』, 문학동네, 2010, 422~423면. 이해를 돕기 위해 현대어역까지 소개하면 다음과 같다. “부드러운 찰베 짚으로 허수아비를 만들어, 이목구비(耳目口鼻) 옹가와 일반이요, 부른 배 굽은 등과 곰베팔이 갈퀴손의 마당발과 수통다리 생긴 거

비인간인 가짜 옹고집의 외모와 탄생 과정을 자세히 묘사하고 있다. 금강산 도승은 부드러운 찰벼 지푸라기로 진짜 옹고집의 신체를 만들었다. 볼록 나온 배와 굵은 등, 꼬부라진 팔, 갈퀴손에다 마당발, 퉁퉁 부은 다리 형태에 이르기까지 진짜 옹고집의 신체 모습과 똑같다. 금강산 도승은 이렇게 가짜 옹고집의 신체를 먼저 복제한 후, “묘한 진언(眞言)을 배푸러 허수아비 비 속에 넣”자 가짜 옹고집의 말과 행동이 모두 진짜 옹고집과 똑같아졌다. 지푸라기로 몸을 만들고, 주문을 적은 종이를 배 속에 집어넣자 지푸라기 허수아비가 산 사람마냥 움직이고 말하게 된 것이다. 이는 마치 안드로이드를 만들고 내부기관에 온갖 명령어와 제어, 연산 처리 기능이 탑재된 칩(chip)을 넣어 실제 인간처럼 생명을 불어넣은 것과 다름이 없다.

도승이 영남 땅에 내려가 “이리이리 흐라”라는 명령을 내리자 가짜 옹고집은 설정된 알고리즘에 의해 움직이는 안드로이드처럼 행동한다. “맹랑촌을 찾아가 이리저리 다니는 거동”은 로봇이 명령어와 알고리즘에 따라 기계적으로 움직이는 모습을 연상시키기에 충분하다. 가짜 옹고집은 인간 옹고집과 똑같이 복제된, 말 그대로 인조인간 로봇의 속성을 그대로 지녔다. 따라서 누가 진짜 인간인지 분간하는 일이 가장 중요한 문제가 될 수밖에 없다.

진위를 가리는 문제에서 인간의 본질을 드러내는 ‘감정’이 중요한 변별 자질이 된다. 인간은 흔히 말로 거짓을 지어내고, 표정과 행동으로 쉽게 감정을 표출하곤 한다. 하지만 안드로이드라면 이 미묘한 변화를 데이터베이스화하고 알고리즘에 기초해 결론을 내려 반응할 것이다. 그렇기 때문에 인간과 비인간이 싸운다면, 인간은 비인간과 달리 자신의 감정을 솔직하게 배설하거나 노출시키기 쉬운 반면, 안드로이드는 감정 표출에 무감각하고 기계적(논리적) 반응만 보일 것이다. 인간 옹고집과 가짜 옹고집을 가리기 위한 재판 과정에서 그러한 상반된 반응을 찾아 낼 수 있다.

동이 참용가와 같도다. 이듬하여 짚용가라. 도승의 깊은 의사로 묘한 주문을 외워 허수아비 배 속에 넣어놓으니 말하는 거동과 행동거지 참용생원과 털끝도 다름이 없더라. 도승의 깊은 의사로 가르치되, ‘영남 땅을 내가 내려가서 이리이리 하라.’ 하니, 짚용가가 명령을 듣고 영남 땅 맹랑촌을 찾아가서 이리저리 다니는 거동이 과연 참용생원이라. 뒤라서 능히 알리오.”(196면)

집옹싱원 거동 보소. 울면서 흐난 말리.

“원슈로다 원슈로다. 부자들병(富者得病) 위수로다. 혈혈(子子)리 모든 세간을 다 아시니, 고분(孤憤) 벽사창(碧紗窓) 조흔 방의 요조숙여(窈窕淑女) 우리 안히 무거불측(無據不測) 저 잡눔 흡기 사단 말가. 절통(切痛)하다 느의 즈식과 머나리 덜 흑기 문안 다이면서 공연흔 놉다려 이비라고 불을 적에, 모모이 생각하면 각 골분통(刻骨憤痛)흔이 니 목몰치고 기가 딱켜 못살것다.”

디성통곡(大聲痛哭)은이, 집옹싱원 거동 보오, 복지해야 알외되,

“저눔이 죄난 만사무석(萬死無惜)이라, 정비(定配)난 고사(姑捨)하고 죽여도 민의 분흔 마음을 다 주지 못호으나 (중략) [다] 김죽(斟酌)호와 방송(放送)호면, 저도 쏘흔 사람이라 회과천선(悔過遷善)호야 후일 증습(懲習)될 듯시부오이, 제로 방중호오면, 형주계입서난 익민선정(愛民善政)이 되옵고 민으게난 화린적선(活人積善)이 될 듯시푸오이다.”

흔이 원입이 분분호되,

“너난 참으로 디인군자(大人君子)로다. 후록(厚祿)에 잇스리라.”²⁵⁾

재판 결과 인간 옹고집은 벌을 받지만, 가짜 옹고집은 후록을 받는다. 진실이 은폐되고 가짜 인간이 진짜 인간을 이겼음을 보여주는 아찔한 순간이기도 하다. 재판 과정에서 인간 옹고집은 울고불고하며 각골분통한 자기감정을 마구 쏟아낸다. 반면 가짜 옹고집은 차분한 어조로 논리정연하게 사태를 정리해 이야기한다. 인간 대 가짜 옹고집의 재판에서 감정 논리 대 이성 논리(근거)로 접근했을 때, 법리가 중요한 재판에서 재판 결과가 어떠했을지는 자명하다. 가짜 옹고집은 인간 옹고집보다 상대방 지인의 사정과 처지, 가산의 규모와 족보까지 정보량이 풍부했고 이를 적재적소에 사용했기 때문에 다른 인간의 신뢰를 얻는 일에도 성공한다. 그렇기에 진짜 옹고집의 가족과 지인들까지도 진짜 옹고집을 의심하고 잘못된 판단을 내린 결과, 인간 옹고집을 내쫓기에 이른다.

고전서사는 도구적 존재자들과 대비되는 인간의 진짜 모습을 그럴 듯하게 부각함으로써 인간의 속성이 어떠한지 환기케 하는 효과가 있다. 몸의 ‘사용’을 구체화한 고전서사에는 이미 미래를 주시하고 통찰할 수 있는 지혜가 숨겨져 있다. 비록 외형이나 행동으로는 구별이 어려울지라도 진짜와

25) 정충권 역, 위의 책, 444~445면.

가짜를 판별하는 가장 중요한 요소 중 하나가, 인간성의 본질을 이해하는 근간이 미묘한 인간적 감정의 소유와 이해 여부에 있음을 고전서사가 잘 보여주고 있다.

2. 잠재성을 지닌 도구적 존재자의 선택

<이생규장전>에서 혼령인 최량은 육체를 빌려 이생과 접촉했다. 그 내적 욕망은, 앞서 언급했듯이, 이생과 최량, 아니 작가 김시습까지 공감하는 외로움(고독감)에서 비롯한 것이다. 최량의 죽음은 현존재인 이생에게 불가항력적인 ‘절대 결핍’의 상태를 만들었고, 이로 말미암아 이생의 고독은 그 결핍을 채우기 위한 욕망 전이, 곧 ‘탈존’을 지향케 했다. 이때 현존재가 탈존할 수 있도록 만든 것이 환체였다는 사실을 다시금 상기할 필요가 있다. 이런 탈출 방식은 사실 메타버스(Meta-verse)에서 아바타(Avatar)라는 도구적 존재자를 통해 시공간적 제약을 뛰어넘는 대체 경험, 간접 경험은 물론, 치유와 위로가 필요한 영역으로까지 확장되고 있는 메타버스 세계의 구현 방식과도 부합한다.²⁶⁾

여기서 한 가지 더 고려해야 할 것이 있다. 비인간인 최량은 자신이 현실 세계에서 벗어나 다시 저승으로 돌아가야 하는 존재임을 잘 알고 있었다는 사실이다. 다시 말해, 육체를 빌려 현실 세계에 잠시 머물렀던 최량은 자신이 그 육체로부터 이탈할 잠재성을 지닌 존재임을 자각하고 있었다는 것이다.

앞의 인용문 [가]에서 최량은 귀신이 인간이 사는 이승에 오래 머물러 산 사람을 어지럽게 해서는 안 된다고 분명히 말했다. 이러한 그녀의 말은 몸을 사용하는 비인간이 도구성을 잠재성으로 바꿔 ‘자기 사용’을 시도한 것으로 해석할 수 있다. 최량은 운명에 순응할 수밖에 없는 비인간적 존재인 동시에 도구적 존재로서 몸의 사용의 잠재성을 발현한 것이다. 먼저 이생에게 영원한 이별을 고백하고, 이생으로부터 냉정하게 떠나간 것이다.

26) 아바타를 이용한 메타버스(가상현실) 세계의 구축이 인간의 어떤 부족한 부분을 해결할 수 있을지 그 효과와 성과에 관해 논한 연구가 많이 이루어졌다. 메타버스 속 아바타는 과학 기술을 이용해 인간의 정신적, 신체적 결함과 능력을 개선하고 초월하려는 역할을 수행한다는 점에서 트랜스휴먼(transhuman)과도 닮았다. 그러나 <이생규장전> 속 최량은 가상 세계의 존재이고 환체를 통해 현실세계에 접속한 것으로, 자연적 인간을 과학기술을 이용해 업그레이드해 완전한 인간으로 나아가는 것을 목표로 하는 트랜스휴먼과는 다소 거리가 있다.

최량의 환생은 궁극적으로 살아 있는 인간 이생을 위한 것이었기 때문이다. 이생의 외로움을 극복할 수 있도록 돕기 위한 도구로서 최량이 ‘사용’된 것이다. 최량이 ‘의지’를 갖고 천제에게 먼저 간청했다기보다 이생의 고독과 외로움이 천제에게 전달되어 환체를 통해 재회할 수 있었던 것이다. 그렇기에 최량은 도구적 존재로서 자신은 떠나더라도 이생은 위로받고 계속 현실 세계에서 이생에서 주어진 삶을 더 살아갈 것을 빌며, 앞의 인용문 [나]처럼 “당신은 부디 건강히 계세요[李郎珍重]”라는 말을 담담히 남길 수 있었던 것이다.

이것은 또 하나의 아이러니가 아닐 수 없다. 최량은 육체를 빌려 자신의 소임을 이루었지만, 그러한 육체로부터 다시 벗어나야만 진정한 목적을 이룰 수 있었기 때문이다. 최량은 육체의 현존재이자 아바타였을 뿐, 스스로 고독과 자기 염려의 감정을 극복하기 위해 자기 의지로 하늘로 돌아가는 선택을 감행한 아바타였다면, 최량은 더 이상 비인간적 존재가 아닌 인간이어야만 한다. 비인간적 존재인 아바타가 진정 인간의 고독감, 감정을 이해하고 인간과 일정한 관계를 맺을 수 있었다면, 그것은 스스로 도구적 존재자로서의 역할을 포기했을 때에라야 가능한 일이었던 것이다.

다시 <옹고집전>의 경우도 보자. 앞의 인용문 중 [다]에서 가짜 옹고집은 원님에게 인간 옹고집에 대한 선처를, 개과천선의 기회를 요청하는 부탁의 말을 남긴다. 진짜 옹고집을 풀어주면 ‘인간’이기 때문에 개과천선하여 훗날에 좋은 본보기로 남을 것이라 말하는 가짜 옹고집의 변호를, 비인간이 인간 옹고집을 ‘염려’해 말한 것으로 해석할 수 있다. 그러나 가짜 옹고집의 이런 ‘염려’에 가까운 발언이 가짜 옹고집의 자발적 의지나 감정의 소산이 아니라, 실은 금강산 도승의 ‘염려’와 용서하는 마음이 투사된 조종의 결과임을 우리는 잘 안다. 작품 말미에 가짜 옹고집이 자신이 가짜임을 밝히면서 도승이 인간 옹고집을 회개케 하기 위해 자신을 보냈다면 기(氣)가 빠진 허수아비로 되돌아가는 장면²⁷⁾에서 그러한 사실을 쉽게 유추할 수 있다.

27) 정충권 역, 앞의 책, 449면. “우리 절 도승이 날을 보니여 묘하신 불법으로 가라쳐서 너의 죄목을 즈바 아조 아조 죽여 세상의 네히 영형즈죄 업게 호야 세상 사람으게 모범이 되게 호르 호시거날, 너날 드시 세상에 너여 보니게난 너으 여진 용심으로 술일 거시이, 이만호도 후싱으게 너 갓탄 형실알 증습이 될 듯시주은이 니후난 아썩록 기괴하라 호고 좌상에 누 은 지면 문득 자빠진이 허수아비 출베집 못시라.”

도구적 존재자가 ‘염려’의 영역까지 느끼고 행동하게 될 때 인간 존재성의 영역은 그 자체로 무너지고 말지, 또 다른 영역이 존재할지, 그 이상을 예측해 말하기는 어려울 듯하다. 분명한 것은 인간과 비인간의 관계를 문제시하는 서사 작품일수록 실제로 벌어질 현실 세계의 모습과는 달리, 또 다른 일탈적 상상 속에서 인간의 생명, 인간의 정체성에 대한 존재론적 질문을 끊임없이 던지게 만드는, 사유의 실험장 역할을 할 수 있다는 것이다.

하지만, 고전서사 속 인간과 비인간의 관계를 더 정확히 이해하기 위해서는 앞서 언급한 ‘염려’와 ‘사용’의 이분법을 내려놓아야 할지 모른다. 원칙적으로 고전서사는 허구(fiction)이기에, 인간만이 가능하다고 하이데거가 주장한 ‘타자에 대한 염려의 행위’를 염려의 행위에 반하는 ‘사용’의 대상인 가짜 옹고집이, 안드로이드가 염려의 지향성을 보인다고 상정할 경우, 인간은 인간의 존재성, 본질 그 자체를 다시 생각해 보아야 할 것이기 때문이다.

결국, 인간과 비인간의 경계 허물기는 인간의 정체성을 찾고자 하는 인간의 선택에서 비롯된다. 이러한 선택의 다른 이름을 ‘잠재성’이라 부를 수 있거니와 관계란, 아니 관계성은 목적을 위한 ‘사용’에서 벗어날 때 비로소 가능하기 때문이다. 다가올 인류 공동체를 어떤 모습으로 만들 수 있을지는 인간이 잠재성을 어떻게 선택하느냐에 달려 있다.

가짜 옹고집이나 환체 상태의 최량은 모두 ‘사용’되는 도구적 존재자로서 ‘잠재성’을 지녔다. 물론 둘의 차이도 존재한다. 최량은 수동적이며 소유된 도구적 존재자에 그치지 않고 자기 몸의 잠재성을 발휘할 가능성을 보여주는 데까지 나아간 존재로 평가할 수 있다. 반면 가짜 옹고집은 철저히 잘 프로그래밍된 수동적, 도구적 존재에 머물고 있다. 최량은 인간 이성을 위한 도구적 존재로 기능하지만, 몸을 새롭게 ‘사용’하는 주체로서 자기 사용의 잠재성을 영원한 이별을 위한 선택과 맞바꾸었다. 그러한 차이가 어떻게 나타날 수 있는지 그 근원적인 차이까지 궁구하는 것은 현재 필자의 능력으론 역부족이다. 애정 전기소설을 비롯한 다양한 고전 서사 작품에서 인간의 정체성과 인간성의 본질 탐구를 위해 걸어 올릴 수 있는 선택적 길이 있음을 확인한 것에 만족할 수밖에 없다.

IV. 나오며: 인간 정체성 탐구를 위한 고전서사의 역할과 가치

이상에서 본고는 몸(신체)의 ‘사용’이란 측면에서 안드로이드, 아바타 등으로 대표되는 비인간적 존재와 인간 사이에서 어떤 관계를 형성하고, 인간의 정체성을 탐구해 나가야 할지 고전서사를 예로 들어 몇 가지 단상을 펼쳐보았다.

인간과 도구적 존재자라는 관계 설정은 서사문학에서 ‘동물의 인간화’, ‘사물의 인간화’ 등의 형태로 다양한 변주와 변형이 가능하다. 본고는 이런 문제에 천착할 수 있는 예로 고전서사 중 애정전기소설과 진가(眞假) 문제를 다룬 <옹고집전>에 국한해 우선적으로 시론(試論)적 논의를 개진한 것에 불과하다. 이후에 대상작을 확대해 이론을 정립하고 시각을 더욱 정교화할 필요가 있다.

전기소설 속 귀신의 환체는 가상현실 속 아바타와 방불하다. <이생규장전>에서 확인할 수 있듯이, 고독한 이생은 환생한 도구적 존재자 최랑과 가상현실 속에서 지내면서 잠시나마 치유 받고 위로받고 행복을 맛보았다. 이처럼 아바타를 통한 가상현실 구현은 치료와 치유, 위로, 재생을 위한 도구로서 일면 효과적이다. 오늘날 메타버스에 관심이 많은 이유도 가상현실 구현을 통해 현실 세계의 시공간적 제약과 장애, 불편함을 넘어설 수 있는 도구적 구현자로서 기능할 수 있기를 기대하기 때문이다. 이계(異界)로의 여행담이나 <남염부주지>, <설공찬전>, <구운몽>, <태원지>, 그리고 각종 설화 등 다수의 고전서사는 체험 기반 메타버스로 구현하기 적합할 뿐 아니라, 인문학적 성찰과 인간의 정체성을 이해하는 대상으로도 의미가 있다. 또한 <옹고집전> 류의 진가 서사, 곧 진짜와 가짜를 판별하는 서사는 현실과 가상, 인간과 비인간적 존재와의 관계 속에서 존재론과 인간의 정체성을 이해하는 단서로 유용하다.

이러한 고전서사 작품들은 존재성에서 관계성으로의 전이 문제, 존재성과 실재성(실체)의 문제를 더 깊이 사유하도록 이끄는 원천 서사들이다. 무엇보다 인간성의 존재 유무로 인간의 정체를 규정하기보다 인간과 사물, 인간과 동물의 관계성을 통해 미래 사회의 인간 존재를 이해하는 작업이 인공지능 시대에 더욱 요청된다. 이는 한 때 사실주의 소설, 현실 지향적 의

식을 구현한 작품과 근현대 서사를 높게 평가하고 상대적으로 고전서사를 전형적이며 황당한 사건 전개로 소산으로 치부했던 기존 시각을 재고해 하는 근거가 될 수 있다는 점에서도 의미가 있다. 근대에 내세운 이성적, 사실적, 현실 재현적 시각만으로는 더 이상 성큼 다가온 인공지능 시대의 인간의 본질을 성찰하기에 한계가 있다. 포스트휴머니즘 인문학에 대한 고민이 더 필요한 이유가 여기 있다.

결국 몸의 ‘사용’에서 출발한 본고의 문제의식은 고전서사 이해의 또 다른 관점, 내지 연구시각을 제공한다. 인간이 ‘사용’의 대상이 될 때, 인간성은 ‘결국 내가 다른 사람이 될 수 있는 가능성’의 다른 이름임을 인정하는 것에서 시작되어야 할 것이다. 신체의 ‘사용’이 지닌 또 다른 가치, 곧 ‘잠재성’을 염두에 두고, 인간과 비인간, 정신과 신체 등 이원적 구분이 양산하는 여러 위계를 해체하고, 지금까지 소홀히 취급되었던 타자들, 머지않은 시기에 나타날 다양한 하이브리드 존재들과의 공존 방법을 모색하는 논의가 절실하다. 몸의 ‘사용’이 구현된 고전서사를 통해 이제부터 지금까지 인정받지 못했던 주체들의 인정에 관한 서사를 발견하는 시발적 작업이 될 수 있다.

안드로이드가, 가짜 존재가 더 이상 인간을 위해 복무하지 않게 된다면 그것이 인간의 초월일지, 인간 해방일지, 탈 존재일지 여전히 우리는 답해야 하는 책무에서 자유롭지 못하다. 향후 고전서사 감상과 연구를 수행하면서 길어 올릴 수 있는 미래 지향적 인문학적 사유 속에는 이에 대한 치열한 응전이 필히 포함되어야 하지 않을까? 본고의 의의와 한계 또한 이 질문 속에 포함되어 있다 할 것이다.

참고문헌

1. 자료

金時習, <李生窺牆傳>, 『金鰲新話』.

정충권 역, 『홍보전·홍보가·옹고집전』, 문학동네, 2010, 422~423면; 444~445면.

2. 단행본

미셸 푸코, 심세광 역, 『주체의 해석학』, 동문선, 2007, 80~100면.

스피노자, 강영계 역, 『에티카』, 서광사, 2007, 149~238면.

아리스토텔레스, 천병희 역, 『정치학(Politics)』, 숲, 2009, 20~35면.

이민희, 『쾌족, 뒷담화의 탄생-살아있는 고소설』, 푸른지식, 2014, 48~61면.

임마누엘 칸트, 백종현 역, 『순수이성비판 1』, 아카넷, 2006, 216~221면, 374~377면.

제럴드 에델만, 황희숙 역, 『신경과학과 마음의 세계』, 범양출판사, 1998, 24면.

카렐 차페크, 김희숙 역, 『로봇: 로sum의 유니버설 로봇(R.U.R: Rossum's Universal Robot)』, 모비딕, 2015.

하이데거, 소광희 역, 『존재와 시간 강의』, 문예출판사, 2003, 135~137면.

Giorgio Agamben, *The Use of Bodies*, California: Stanford University Press, 2015, pp.3~79.

3. 논문

김수정, 「아리스토텔레스의 <정치학> 1권에 나타난 자연적 노예에 대한 주인의 독재적 통치에 대한 정당화 고찰」, 『윤리학』 제5권2호, 한국윤리학회, 2016, 81~98면.

김영례, 「인공지능 시대에 있어서 인간에 대한 철학적 성찰」, 『철학논총』 제91집, 새한철학회, 2018, 112~116면.

강우규·김바로, 「디지털 맵핑(Mapping)을 통한 <구운몽> 연구 및 교육적 활용」, 『열상고전연구』 제69집, 열상고전연구회, 2019, 217~247면.

_____, 「<소현성록> 연작에 나타난 감정의 출현 빈도와 의미—컴퓨터를 활용한 통계학적 분석을 바탕으로」, 『온지논총』 제56집, 온지학회, 2018, 101~128면.

강우규·이기성, 「고전소설 연구 경향 고찰을 위한 디지털 분석방법론 탐색 -‘춘향서사’를 중심으로」, 『국제어문』 제90집, 국제어문학회, 2021, 239~266면.

권기성, 「컴퓨터를 이용한 고전문학의 방법론적 전환과 전망—필기, 야담의 연구 사례

- 를 중심으로, 『인공지능인문학연구』 제1집, 중앙대학교 인문콘텐츠연구소, 2018, 9~29면.
- 권혁래, 「디지털 인문학과 고전문학의 만남」, 『열상고전연구』 제50집, 열상고전연구회, 2016, 9~12면.
- 김나영, 「고전서사 연구에서 연결성에 대한 논의의 현 단계—고전소설의 디지털 인문학적 연구사례 검토를 중심으로」, 『인문과학연구』 제42집, 성신여자대학교 인문과학연구소, 2020, 243~289면.
- 김대중, 「<클라라와 태양> 속 안드로이드-신체의 ‘사용’과 ‘감응’ 그리고 로봇-현존재 연구」, 『현대영미소설』 제29권2호, 한국현대영미소설학회, 2022, 5~27면.
- 김바로·강유규, 「빅 데이터와 고전문학 연구방법론」, 『어문논집』 제78집, 중앙어문학회, 2019, 7~39면.
- 김현, 「디지털 인문학과 고문헌 자료 연구」, 『열상고전연구』 제50집, 열상고전연구회, 2016, 13~38면.
- _____, 「디지털 시대의 한문학-데이터로 소통하는 고전 인문 지식」, 『한문학논집』 제49집, 근역한문학회, 2018, 9~42면.
- 류인태, 「디지털 고전학에 관한 시론」, 『한국고전연구』 제57집, 한국고전연구학회, 2022, 35~60면.
- 손종흠, 「고전문학콘텐츠의 발전 방향에 대한 연구-증강현실과 춘향전을 중심으로」, 『열상고전연구』 제57집, 열상고전연구회, 2017, 125~158면.
- 이학주, 「시공 세계(時空世界) 글쓰기의 관점에서 본 동아시아 전기소설의 원형 수용과 변용-용궁을 배경으로 한 작품을 중심으로」, 『동방학』 제39집, 한서대학교 동양고전연구소, 2018, 121~146면.
- 장노현·임미진, 「디지털인문학의 형성과 문학지식 플랫폼」, 『문화와 융합』 제44권2호, 한국문화융합학회, 2022, 235~250면.
- 조현우, 「고소설 연구의 ‘현재’로 보는 ‘미래’-실용적 인문학으로서의 고소설 연구를 위하여」, 『고전문학연구』 제58집, 한국고전문학회, 2020, 231~262면.
- 황혜진, 「메타버스의 시각에서 본 <금오신화>의 공간 구성」, 『작문연구』 제53집, 작문학회, 2022, 83~117면.
- Glancy, Jennifer A., “On Agamben’s Slave without Slavery”, *Diacritics*, Vol.48, no.4, Johns Hopkins University Press, 2020, pp.4~26.

A Study on Human Identity Research and Role of Classic Narrative
in the Age of Artificial Intelligence (AI)
- Focusing on *YiSaengGyuJang-Jeon*(李生窺牆傳) and *OngGoJip-Jeon*-

Lee, Min-heui

This paper tried to examine the possibility of the role that Korean classic narrative works can play in the study of post-humanism, which has the essence of exploring the relationship between artificial intelligence (machine) and humans. Through Agamben's concept of 'use of the bodies', I explore the aspect and meaning of establishing a relationship between human beings and non-human beings represented by artificial human robots and avatars in the coming age of artificial intelligence. In addition, I tried to help understanding by taking *YiSaengGyuJang-Jeon*(李生窺牆傳) and *OngGoJip-Jeon* as examples.

The ancient Greek philosophers saw the 'use of the bodies' as 'the use of the body of a slave'. In this way, non-human beings with bodies are historically no different from 'slaves' with instrumentalities that are 'used and thrown away'. 'Workers' in modern industrial settings, machines in modern science, and artificial intelligence robots or avatars in the age of artificial intelligence are tools or technologies that have intimacy with the human body. Non-human beings in the form of machines or human beings have strong assisting properties (tools) as human assistants, but therefore their 'potential' is also strong. The 'potentiality' of non-human beings is important in that it ultimately leads to the 'humanity' issue of how close a machine (non-human beings) can be to a human and how to view the relationship between the two.

The narrative setting in which the deceased Choi-Rang(崔娘) uses a fake body to maintain a relationship with the human YiSaeng(李生) in *YiSaengGyuJang-Jeon* is useful for understanding the relationship between avatars and humans in the virtual reality(=Meta-verse) space. Useful for these classic narrative works are meaningful in that they are the result of aestheticizing and assuming the potential that it is

possible apart from the reality of the assumption that non-human beings feel emotions, and putting situations that will occur when that potential situation becomes a reality in a thought experiment. In addition, the narrative that distinguishes the real from the fake like *OngGoJip-Jeon* is a valuable clue to understanding ontology and human identity in the relationship between real humans and non-humans.

When a human being becomes the object of 'use', it's like acknowledging that humanity is another name for 'the possibility that I can eventually be someone else'. It is necessary to dismantle the various hierarchies produced by the dual divisions of humans and non-humans, mind and body, etc., keeping in mind the other value of 'use' of bodies, namely 'potentiality'. It is important to find a way to coexist not only with others who have been neglected until now, but also with various hybrid beings that will appear in the near future. When we read the classic narrative anew from the point of view of the 'use' of bodies, we can be provided with another perspective to explore the existence of human beings in the future society.

Keywords: Use of Bodies, Humans and Non-humans, Artificial Intelligence Age, Potentiality, Instrumentality, Avatar, Meta-verse, Human Identity, Classic Narrative, *YiSaengGyuJang-Jeori*(李生窺牆傳), *OngGoJip-Jeon*

접수일자: 2022. 9. 30.

심사기간: 2022. 10. 1.~2022. 11. 10.

게재결정: 2022. 11. 10.

