

# 2010년대 할리우드 영화 속 인간과 인공지능의 관계적 존재 양상 연구:

〈그녀〉(2014), 〈블레이드 러너 2049〉(2017),  
〈당신과 함께한 순간들〉(2017)을 중심으로\*

박소연\*\*

한양대학교 연극영화학과 박사

함충범\*\*\*

한양대학교 현대영화연구소 연구교수

## 목 차

1. 들어가는 말
2. 포스트휴먼 담론의 양상과 탈신체화된 인공지능의 출현
3. 인간-인공지능 간 사랑의 가능성: 〈그녀〉
4. 인공지능의 젠더화된 감정 노동: 〈블레이드 러너 2049〉
5. 인공지능에 의한 인간의 기억 재구성: 〈당신과 함께한 순간들〉
6. 나오는 말

## 국문초록

본 논문에서는 인공지능의 존재성이 점차 현실화되고 있는 2010년대에 제작 및 개봉된 할리우드 SF 영화 속 인공지능의 재현이 어떻게 달라지고 있는지를 살펴보았다. 이들 텍스트는 기존의 SF 영화 속에서 종종 위협적 존재로 다소 과장적으로 묘사되었던 인공지능이 보다 일상적이고도 개인적인 차원에서 설정되어 있다는 지점이 주목되는데, 이에 본고에서는 여기에 해당되는 스파이크 존즈(Spike Jonze) 감독의 〈그녀(Her)〉(2014), 드니 빌뇌브(Denis Villeneuve) 감독의 〈블레이드 러너 2049(Blade Runner 2049)〉(2017), 마이클 알메레이다(Michael Almereyda) 감독의 〈당신과 함께한 순간들(Marjorie Prime)〉(2017)을 분석의 주요 대상으로 삼았다. 이들 세

\* 이 논문은 2019년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (2019S1A5B8099559).

\*\* 주저자

\*\*\* 교신저자

편의 영화는 모두 2010년대 중반에 만들어진 SF 장르임과 동시에 텍스트 내 인공지능이 탈신체화된 외형을 통해 나타나고 있다는 점에서도 궤를 같이한다. 더불어, 그것을 각각 사랑, 감정 노동, 기억이라는 인간 고유의 특질을 학습하고 체화해 가는 존재로 설정함으로써 인간과 공존 가능한 관계적 양상을 다각적으로 펼쳐낸다는 면에서 문제적이다. 이와 같은 관계적 존재 양상을 매개로 한 논의는 상당부분 ‘포스트휴먼’ 담론과도 맞닿아 있다. 이러한 맥락에서 본고에서는 이들 영화가 각각 인간과 인공지능 사이의 사랑의 가능성을 타진하고 인공지능으로 확장된 젠더화된 감정 노동을 드러내며 인공지능에 의해 인간의 기억이 재구성될 수 있음을 시사함을 각각의 텍스트별로 확인하였다. 이를 통해 영화 속 인공지능의 존재성 및 인간과 기계의 관계성이 포스트휴먼적 사고와 연결되어 있음을 지적하였다.

### 주제어

할리우드, SF 영화, 인공지능, 관계적 존재, 〈그녀〉, 〈블레이드 러너 2049〉, 〈당신과 함께한 순간들〉, 포스트휴먼

---

## ABSTRACT

**A Study on the Relational Aspects Between Human and Artificial Intelligence in the 2010' s Hollywood Cinema:  
Focusing on *Her*(2014), *Blade Runner 2049*(2017),  
and *Marjorie Prime*(2017)**

Park, So Yeon

Ph.D. / Department of Theater and Film Studies, Hanyang University  
Ham, Chung Beom

Research Professor / Contemporary Cinema Research Institute, Hanyang University

This paper examines how representation of the artificial intelligence in Hollywood science fiction films is changed in the 2010s, as the existence of artificial intelligence is becoming more visible in the reality. It is notable that these films, Spike Jonze's *Her*(2014), Denis Villeneuve's *Blade Runner 2049*(2017), and Michael Almereyda's *Marjorie Prime*(2017) describe artificial intelligence on a everyday and personal level, which was often somewhat exaggerated as a threat in the past science fiction films. Three films as SF genre were produced in the mid-2010s, and at the same time, the artificial intelligence is disembodied or virtual hologram. In addition, it is problematic in that these films set the artificial intelligence as the being who can coexist with human by learning and embodying love, emotional labor, and memory which are human's own uniqueness. The argument related with aspects of the artificial intelligence as relational being is based on post-human discourse. In this respect, each film explores the possibility of love between humans and artificial intelligence, reveals artificial intelligence's gendered emotional labor, and checks the possibility that human memory can be reconstructed by artificial intelligence. Through the representation of artificial intelligence, this paper points out that the artificial intelligence's being and the relationship between human and the machine are linked to post-human thought.

**Key words**

Hollywood, Science Fiction Film, Artificial Intelligence, Relational Being, *Her*, *Blade Runner 2049*, *Marjorie Prime*, Post-Human

논문투고일 : 2020년 06월 28일 / 논문심사일 : 2020년 08월 12일  
논문게재확정일 : 2020년 08월 12일

## 1. 들어가는 말

근대 이후 인류는 첨단화된 테크놀로지 기계 및 장치가 인간 사회에 가져올 막대한 영향(력)을 예측 혹은 상상해 왔다. 이러한 테크놀로지에 대한 상상은 주로 ‘SF 영화’를 매개로 하여 구체적인 서사와 이미지로 드러나고 있다. 이와 같은 SF 영화나 구체적인 시공간이 명시되지 않은 미래를 배경으로 한 영화들의 역사는 대개 인간보다 더 인간다움의 위력을 발휘할 기계에 대한 단순한 예견과 호기심을 넘어 우려감과 공포를 투영해온 역사들의 총체였다. 이는 인간의 미래를 상상하는 SF 영화나 미래 영화들이 기존의 근대적 휴머니즘을 뿌리에 두고, 인간을 중심으로 인간이 아닌 것들을 배척하거나 격하시켜왔던 역사이기도 하였다. 인간이 자신의 근본적인 능력이나 본성을 믿고 의지하는 한, 인간이 만든 기계들은 인간에게 적대적 타자였거나, 혹은 궁극적으로 인간의 우월성을 재확인시키는 존재일 수밖에 없었기 때문이다. SF 장르 영화가 인간의 극대화된 기술력으로 탄생한 기계적 존재를 타자화함으로써 그 장르적 양식을 유지시켜 왔다는 점에서 ‘인공 지능(A.I.)’을 다룬 SF 영화 역시 이러한 기계의 타자화 역사라는 맥락 속에서 이해가능하다. 그러나 21세기에 들어서서는 기술 발전의 가속화가 초래한 변화가 인간의 삶 곳곳에서 실제로 일어남에 따라, SF 장르 영화 속 인공지능의 표상 역시 단순히 인간과 유사한 능력의 소유자나 인간을 뛰어넘는 적대적 타자가 아닌 독립된 주체로 제시되기 시작하였다.

‘인공지능(Artificial Intelligence, A.I.)’이란 사고, 학습, 자기 개발 등의 인간의 지적 능력을 컴퓨터로 구현한 기술로 인해 잉태된 기계적 존재를 일컫는다. 1950년 영국의 수학자 앨런 튜링(Alan Turing)이 개발한 튜링 테스트를 시작으로, 이후 존 매카시(John McCarthy), 알란 뉴웰(Alan Newell), 아더 사무엘(Arthur Samuel), 허버트 사이먼(Herbert Simon), 그리고 마빈 민스키(Marvin Minsky)가 1957년 개최한 다투머스 하계 연구 프로젝트 워크숍을 통해 인공지능 원칙을 정식화했다.<sup>1)</sup> 당시 인공지능 연구자들은 인간의 능력과 구분하기 어려운 컴퓨터 기계의 도래를 예견하였고, 이러한 의식은 <알파빌(Alphaville)>(1965)의 ‘알파 60’, <2001년 스페이스 오디세이(2001: A Space Odyssey)>의 우주선 내에 탑재된 ‘할 9000’ 등 영화 속 캐릭터로 나타나기도 했다. 인공지능에 대한 관심과 개발은 1970~80년대 침체기를 겪다가, 1990년대 컴퓨터의 능력이 향상됨에 따라 증대되었고, 특히, 머신러닝이라는 기술이 개발되면서 인공지능의 성능, 보급, 성장과 영향력이 향상되었다. 현재 거의 모든 경제 분야에 침투되고 있는 인공지능은 ‘4차

1) 김명진, 『20세기 기술의 문화사』, 궁리, 2018, 196~203쪽 참조.

산업혁명'이라는 패러다임적 전환 하에 비약적으로 성장하고 있는 중이다. 대표적인 예로, 2016년 구글이 개발한 인공지능 프로그램 알파고와 한국이 낳은 프로 바둑기사 이세돌의 바둑 대결에서 알파고가 승리를 거두어 인공지능의 완성도와 그 위력을 증명함으로써, 전 세계적으로 인공지능을 둘러싼 철학적 논쟁 및 포스트휴머니즘 담론을 더욱 활성화시키기도 했다. 이러한 과정을 거치며 4차 혁명이라는 새로운 산업적 패러다임으로 이행 중인 2010년대에 제작·개봉된 일련의 영화 속 인공지능에 대한 재현은 과거의 그것에 비해 다소 변화를 보이게 되었던 것이다.<sup>2)</sup>

주지하다시피, 1970년대 이후 할리우드를 중심으로 수많은 영화 속에는 인공지능이 다양하게 등장하였다. 이러한 인공지능은 형태 및 움직임의 여부에 따라 '전자 상자'인 컴퓨터의 시스템으로 상정되는 경우와 육체성을 지닌 경우로 나뉘며, 후자는 다시 인간과 구별되는 외양을 지닌 기계 모양을 한 것과 인간의 형상을 닮거나 인조인간의 모습을 한 것으로 구분된다. 또한 이들은 영화의 소재 및 서사 구조, 작품이 드러내는 주제 및 그 철학적 배경 등에 따라 긍정적/부정적으로 그려지거나 때로는 가치중립적으로 다루어진다.

이와 같은 영화 속 인공지능의 표상을 편의상 크게 네 가지로 분류화해 보자.<sup>3)</sup> 첫째, 로봇이나 인조인간 등 육체를 지닌 인공지능이 부정적 존재로 등장하는 경우이다.

- 2) 영화 속 인공지능 재현의 변화 양상을 다룬 선행 연구로는 신선아와 정지훈의 「SF영화에 등장하는 인공지능 로봇의 분류체계」(『학술대회 자료집』, 한국HCI학회, 2016), 인수형의 「영화 속 인공지능의 역할 변화에 대한 연구」(『영화연구』 72호, 한국영화학회, 2017), 그리고 박경하와 이대화의 「SF영화에 나타난 인공지능의 시대별 변화 양상과 특징」(『문화와 융합』 40권6호, 한국문화융합학회, 2018) 등이 있다. 신선아와 정지훈은 IMDb 상의 데이터 베이스를 추출하여 영화 속 인공지능 캐릭터를 4가지로 분류하고 있다. 인수형은 주체적 존재로서 등장한 인공지능을 다룬 두 편의 영화 <로맨틱 컴퓨터(Romantic Computer)>(1984)와 <그녀>(2014)를 분석하기에 앞서 인공지능 재현의 변화 양상을 시대적 맥락에 따라 개괄한다. 박경하와 이대화는 인공지능 캐릭터 분석을 살피며 시대적 맥락에 따른 특징을 분류한다. 이 논문에 따르면, 60~80년대의 인공지능은 디바이스가 독립적으로 작동하며 한정된 기능을 수행한다면, 80년대 후반부터 90년대까지 인공지능 재현은 인간형 안드로이드로 나타나며 네트워크 시스템을 기반으로 하는 것으로 나타난다.
- 3) 참고로, 김수진은 토마스 홀츠(Thomas Holtz)가 포스트휴먼 분류를 위해 제시한 프레임과 캐서린 헤일즈의 유형 분류를 적용해, 영화 속 인간-기계 캐릭터를 분류한 바 있다. 물리적 신체성의 유무와 물리적 상호작용의 유무로 네 가지 유형의 인간-기계 캐릭터가 분류된다. <그녀>, <블레이드 러너 2049>, <당신과 함께한 순간들> 등 세 편의 영화 속 인공지능은 물리적 신체성은 없으나, 물리적 상호작용은 가능한 인간-기계 유형에 속한다. 김수진에 따르면 이 분류에 속하는 비인간 존재의 특징은 “대부분 인간 사회를 유지하는 시스템으로 기능”하며 “모성, 어머니 모티프와 결합하는 경우”가 있다는 것으로 요약된다.(김수진, 「포스트휴먼으로서 인간-기계 캐릭터 연구」, 이화여자대학교 석사학위논문, 2017, 27쪽) 이들은 단순히 인간에게 두렵고 위협적인 존재로 묘사되지 않고, 인간의 보완자로서 혹은 동반자로서 공존을 모색한다는 점에서 인간 사회 유지 기능을 수행한다고 볼 수 있을 것이다. 또한, 두 편의 영화 속 인공지능은 인간과 상호 소통하며 인간되기를 갈망하면서도 자신의 존재 양식을 받아들이면서 진화한다는 점이 여타 영화의 인공지능 존재 양상과 달라지는 점이다.

관련 작품들은 대체로 인간중심주의 사고를 바탕으로 둔 채 두 존재를 위계화한 질서로 구별하면서 주로 인간과 인간을 지배하려는 인공지능 간의 갈등을 다룬다. <2001: 스페이스 오딧세이>에서 인간을 우주 밖으로 쫓아내는 할 9000을 비롯하여, <이색지대(Westworld)>(1973)의 건슬링거들, <터미네이터(Terminator)> 시리즈에서 인공지능 스카이넷이 만들어낸 T-800와 T-1000, <아이, 로봇(I, Robot)>(2004)의 비키, 그리고 <엘리시움(Elysium)>(2013)의 엘리시움 로봇 등이 여기에 포함된다. 둘째, 탈신체화된 프로그램의 성격을 띠며 컴퓨터나 시스템의 형태로 존재하는 인공지능이 영화 속에서 부정적으로 그려지는 경우이다. <콜로서스(Colossus: The Forbin Project)>(1970)에서의 미국과 소련의 슈퍼컴퓨터 콜로서스와 가디언, <에일리언(Alien)>(1979) 속 인공지능 컴퓨터인 마더, <트론(Tron)>(1982) 속 마스터컨트롤 프로그램, <터미네이터(The Terminator)>(1991)의 스카이넷, <매트릭스(The Matrix)>(1999)에서의 인공두뇌를 지닌 컴퓨터, <스텔스(Stealth)>(2005)의 E.D.D.I.E 프로그램, <이글 아이(Eagle Eye)>(2008) 속 국가가 제작한 슈퍼컴퓨터 등을 예로 들 수 있다. 이들 작품에서 인공지능은 대체로 계급, 국가, 행성을 망라한 특정 세력의 능력과 권력을 뒷받침하는 도구적 존재, 혹은 인간의 능력을 초월하고 그 욕망을 겸비하면서 인류 전체를 위협하는 적대적 존재로 제시되는 경향을 보인다. 셋째, 육체를 지닌 인공지능이 영화 내에서 긍정적으로 묘사되는 경우이다. 인공지능 로봇이나 인조인간 등의 외양을 띤 <스타워즈(Star Wars)> 시리즈 속 C-3PO, R2-D2, <스타트렉(Star Trek)> 시리즈 속 안드로이드 승무원 데이터, <터미네이터> 시리즈 속 터미네이터, <바이센테니얼 맨(Bicentennial Man)>(1999)의 앤드류 마틴, <A.I.>(2001)의 데이비드, <월-E(Wall-E)>(2008)의 월-E, <빅 히어로(Big Hero)>(2008)의 베이맥스, <인터스텔라(Interstellar)>(2014)의 타스, <채피(Chappie)>(2015)의 채피, <엑스 마키나(Ex-Machina)>(2015)의 에이바, <조(Zoe)>(2018)의 애쉬 등이 이러한 유형에 속한다. 이 경우 영화 속 인공지능은 대개 인간을 보조 혹은 보완하는 기계적 타자로 재현된다. 나아가 일부는 인간과의 관계를 모색하거나 자신의 정체성을 고민하는 모습을 보이기도 한다. 그리고 넷째, 물질성을 지니지는 않지만 인간과의 공존을 모색하는 탈신체화된 인공지능이 등장하는 경우이다. <레지던트 이블(Resident Evil)> 시리즈의 레드 퀸과 <아이언 맨 2(Iron Man 2)>(2010)의 자비스, <트랜센던스(Transcendence)>(2014) 속 과학자 윌의 뇌를 업로드한 슈퍼컴퓨터 등과 더불어 본고의 분석 대상인 <그녀>, <블레이드러너 2049>, <당신과 함께한 순간들> 속 인공지능 캐릭터들이 이에 해당된다.

이 가운데 네 번째의 경우는 특히 2010년대 들어 구별되는 양상을 보인다. 가장 두

드러지는 특징은 영화 속 인공지능이 공공의 영역이나 거대 담론으로부터 탈피하여 지극히 일상적인 차원에서 인간 개개인과 공존 가능한 존재로 묘사되는 사례가 많아졌다는 점이다. 이러한 풍경은 2010년대 현재의 기술 수준에 비추어 어느 정도 현실화 또는 가시화되어 가는 현재적, 혹은 근미래적 상황이 반영된 결과라 할 만하다. 이에 기존의 SF 영화 속에서 종종 위협적 존재로 묘사되었던 인공지능은 보다 일상적이고도 개인적인 차원에서 설정되어 있다. 본고에서는 여기에 해당되는 스파이크 존즈(Spike Jonze) 감독의 <그녀(Her)>(2014), 드니 빌뇌브(Denis Villeneuve)의 <블레이드 러너 2049(Blade Runner 2049)>(2017), 마이클 알메레이다(Michael Almereyda) 감독의 <당신과 함께한 순간들(Marjorie Prime)>(2017)을 분석의 주요 대상으로 삼고자 한다. 이들 세 편의 영화는 모두 2010년대 중반에 만들어진 SF 장르임과 동시에 텍스트 내 인공지능이 일상에서 이미 상용화된 채 컴퓨터 프로그램이나 홀로그램 형태로 개인의 삶을 보조하는 기능을 수행한다는 공통점을 지닌다.<sup>4)</sup> 이에 따라, 인공지능을 향한 영화의 시선이나 이를 둘러싼 논의 역시 이들 인공지능의 복잡다단한 정체성과 존재성을 규명하려는 시도를 동반하는 한편 인공지능과 인간 사이의 새로운 관계를 모색하는 방향으로 나아가고 있다. 또한, 세 편의 영화 속 인공지능은 탈신체화된 외형을 통해 나타나고 있다는 점에서도 궤를 같이한다. 더불어, 그것을 각각 사랑, 감정 노동, 기억이라는 인간 고유의 특질을 학습하고 체화해 가는 존재로 설정함으로써 인간과 공존 가능한 관계적 양상을 다각적으로 펼쳐낸다는 면에서 문제적이다.

따라서 본 논문에서는 <그녀>, <블레이드 러너 2049>, <당신과 함께한 순간들>이 탈신체화된 형태로 존재하는 인공지능과 인간의 관계를 어떻게 재현하고 있으며 그 양상은 무엇인지를 텍스트별로 분석한다. 이와 같은 관계적 존재 양상을 매개로 한 논의는 상당부분 ‘포스트휴먼’이라는 동시기 거대 담론과도 맞닿아 있다. 이를 위해, 2장에서는 이러한 인공지능의 존재성 및 인간과 기계의 관계성이 어떠한 포스트휴먼 담론과 맞닿아 있으며 그동안의 SF 영화에는 그 반영 양상이 어떠한 경향과 흐름을 보여 왔는지에 관해 탐색하려 한다.

4) 2010년대에 만들어진 영화들 중에는, 물론 육체화된 인공지능이 등장하는 경우도 존재한다. 할리우드에서 제작된 작품을 예로 들면, <A.I.>(2001)의 인조인간 데이비드, <엑스 마키나(Ex-Machina)>(2015)의 에이바, <조(Zoe)>(2018)의 조 등을 꼽을 수 있다.



## 2. 포스트휴먼 담론의 양상과 탈신체화된 인공지능의 출현

앞서 개략한 기계의 타자화 역사는 데카르트의 이원론을 철학적 바탕으로 둔 근대적 휴머니즘에 의해 뒷받침되었다. 하지만, 포스트구조주의 이후 인간의 주체성이 해체되기 시작하고 첨단기술과학이 급속하게 발전해 일상에 침투하여 인간의 삶과 따로 떼어 설명할 수 없는 조건으로 자리매김하면서 근대적 휴머니즘을 바탕으로 한 인간과 기계의 이분법적 관계 양상은 점차 변화하고 있다. 최근의 기술 발전 속도를 가늠해보건대, 새로운 인간 주체성 및 비인간 존재를 재개념화하는 작업은 현재 인류가 당면한 시급한 과제이다. 이러한 시대적 요청으로 등장한 ‘포스트휴머니즘(Post-humanism)’은 새로운 기술과학과 그 속의 인간 주체의 조건 및 변화를 예의주시하며 함께 발전하고 있는 현재진행형의 담론이다.

포스트휴먼(post human)이란 용어는 1992년 제프리 다이치(Jeffrey Deitch)가 처음 사용하면서 개념이 구체화되었다. 그에 따르면, 포스트휴먼은 “기술 환경을 통해 변화하는 인간의 모습을 정의함과 동시에 기존의 휴머니즘에서 벗어난 인간에 대한 새로운 이해와 인식”을 개념화하고 있다.<sup>5)</sup> 그런데 포스트휴먼 개념은 이를 바라보는 시각에 따라 크게 두 가지로 나뉜다. 하나는 과학기술에 대한 절대적인 믿음을 바탕으로 이를 통해 인간을 “변형, 증강, 강화”함으로써 그 생물학적, 신체적 한계를 극복하고 인간 사회의 진보를 추구하는 ‘트랜스 휴머니즘(Transhumanism)’이다.<sup>6)</sup> 다른 하나는 기존의 근대적 휴머니즘을 해체하면서 동시에 과학기술로 인해 등장한 탈인간, 비인간 존재까지 포스트휴먼으로 보는 ‘비판적 포스트휴머니즘(Critical Posthumanism)’이다. 이때 포스트휴먼 주체는 “인간이 기계가 되어가는 방향만을 가리키는 것이 아니라, 비인간이 인간이 보유한 성질을 소유함으로써 인간과 동일하거나 유사한 양상을 보이는 방향 또한 포함한다.”<sup>7)</sup> 전자가 과학기술의 가능성을 통해 인간의 한계를 초월하는 인간 이후의 존재를 포스트휴먼이라 규정하는 반면, 후자가 정의하는 포스트휴먼은 인간과 비인간의 경계를 열어놓고 두 존재의 상호적 영향을 포함한다는 점에서 차이를 지닌다.

슈테판 헤어브레히터(Stefan Herbrechter)는 비판적 포스트휴머니즘을 “탈휴머니즘, 즉 근대 휴머니즘의 극복이면서 동시에 휴머니즘의 재창조”라 정의한다.<sup>8)</sup> 김재희는 비판

5) 이정화, 「21세기 할리우드 SF영화에 반영된 포스트휴머니즘과 포스트휴먼 관계의 확장: Her (2013)를 중심으로」, 『미국학논집』 49권1호, 한국아메리카학회, 2017, 126쪽.

6) 최진석, 「휴머니즘과 포스트휴머니즘의 (탈)인간학: 기계와 인간의 공진화를 위한 사회적 존재론」, 『문학동네』 23권2호, 문학동네, 2016, 20쪽.

7) 정현, 「영화에 나타난 주체로서의 포스트휴먼 연구: <그녀>와 <엑스 마키나>를 중심으로」, 전남대학교 석사학위논문, 2018, 15쪽.



적 포스트휴머니즘이 인간의 생물학적 한계를 극복하는 기술을 무조건적으로 긍정하지 않으면서도 기술에 대해 개방적이며, 동시에 데카르트적 인간중심주의에 비판적인 태도를 취하고 있다고 설명한다. 이 계열에 속하는 대표적 학자는 캐서린 헤일즈(Katherine Hales)나 로지 브라이도티(Rosi Braidotti) 등이다. 캐서린 헤일즈는 포스트휴먼이 “지능형 기계와 인간 생명체 사이의 역동적 제휴를 통한 개체상호적 관계”를 전제함을 개념화한다.<sup>9)</sup> 로지 브라이도티의 경우 인간이 “자연-문화 연속체” 세계의 일부로서 존재한다는 점을 바탕으로 둔 채 포스트휴먼을 자연과 문화가 비이분법적으로 상호작용하는 연속체로 규정한다.<sup>10)</sup> 이처럼 포스트휴먼의 개념은 그동안 경계가 고정되어 있었던 인간과 비인간 존재를 유연하게 바라봄으로써 이 둘의 관계가 상호적으로 형성되는 것을 핵심으로 한다.

담론들의 차이가 어찌되었던 간에, 비판적 포스트휴머니즘이 공통적으로 공유하는 문제의식은 이분화된 인간/비인간 혹은 인간중심적으로 대상화된 비인간 개념을 수정하여 인간과 비인간 사이의 경계를 다시 질문하는 것이다. 나아가 기술과학이 만든 비인간적 존재와 인간 사이의 새로운 공존 및 관계론을 구축하는 것이며, 이러한 사유 및 상상은 시각적으로 의식/무의식을 반영하는 영화를 통해 더욱 복잡한 양상으로 표출되기도 한다. 최근에는 인간과 기술과학 바깥의 비인간의 관계까지 다루는 작품들도 다수 만들어지고 있다. 예컨대 알렉스 가랜드(Alex Garland) 연출의 넷플릭스 오리지널 영화 <서던 리치: 소멸의 땅(Annihilation)>(2018)은 미국의 국립공원에 떨어진 의문의 물체로 인해 생성된 ‘쉬머’라 불리는 구역에 파견된 탐사대의 이야기를 그린다. 탐사대는 쉬머에서 서로 다른 종들이 결합되어 변이된 생명체들을 목격하는데, 쉬머에 깊숙이 진입할수록 인간 종 역시 이 생태계의 일부로 결합하게 된다. 영화는 쉬머라는 구역이 생물의 DNA를 굴절시켜 동물이면서 인간인, 식물이면서 인간인 개체 종으로 변이시키고, 나아가 시간까지도 굴절시키는 과정을 시청각적으로 구현하며 비인간인 자연과 인간 사이의 경계를 지워버리는 공간을 시각화한다.<sup>11)</sup> 이러한 상상력 역시 인간과 비인간인 자연 간의 존재론과 관계에 관해 새로운 관점을 제시하고 있다는 점에서

8) 박인찬, 「포스트휴먼으로 가는 길」, 『안과 밖』 43호, 영미문학연구회, 2017, 17쪽.

9) 김재희, 『시몽동의 기술철학』, 아카넷, 2017, 218쪽.

10) 로지 브라이도티, 이경란 역, 『포스트휴먼』, 아카넷, 2013, 9쪽.

11) 이와 관련하여, 알렉스 가랜드 감독은 <엑스 마키나>(2015)를 통해 이미 인간의 새로운 창조물로써의 인공지능의 전복성과 경계 넘기를 구현한 바 있다. 비록 <서던 리치>가 제프 밴더미어(Jeff VanderMeer)의 원작 소설인 『서던 리치 1: 소멸의 땅(Southern Reach 1: Annihilation)』(2017)을 바탕으로 영화화되었다 하더라도, <서던 리치>는 <엑스 마키나>의 문제 의식을 확장하고 있다는 점에서도 충분히 유의미한 분석이 가능하다.

주목할 만하다.

비판적 포스트휴머니즘의 핵심 기조를 공유하면서도 보다 급진적인 방향의 포스트휴머니즘 논의는 시몽동이나 라투르의 관점을 통해 확장되고 보완될 수 있을 것이다. 특히 시몽동의 경우, 포스트휴머니즘 논의가 진행되기 이전부터 인간과 기계의 관계를 연속성의 차원에서 바라봄으로써, 연속되어 있는 인간과 기계는 “서로에게 비결정적으로 열려있는 관계적 존재자”<sup>12)</sup>라고 주장하였다. 시몽동의 포스트휴먼에 대한 개념 속 “인간과 기계는 전개체적 실재성에 근거한 개체초월적 관계”<sup>13)</sup>를 맺는다. 또한, 라투르는 행위자 네트워크이론은 인간뿐만 아니라 비인간 역시 행위 능력을 지닌 행위자(agency)로 간주하는데, 이때 비인간의 범위는 기계나 동물은 물론이고, 문서, 기관, 지진 등 모든 사물을 포괄하며 급진적으로 확장된다.<sup>14)</sup> 행위자 네트워크이론이 주목하는 것은 인간과 비인간 사이에 형성되는 관계의 연결망, 즉 ‘네트워크’이며, 이 네트워크를 ‘번역’하는 과정을 통해서 인간과 비인간 사이의 관계를 정립할 수 있다고 보았다.

본고에서 다룬 세편의 영화에서 등장하는 인공지능은 비인간 존재로서 인간과 관계적 공존을 전제하고 있다는 점뿐만 아니라, 이들의 존재 방식이 물질적 몸이 부재한 상태, 즉 탈신체화되어 있다는 점에서 공통적이다. 이는 과학 기술 발달로 인해 물질적 몸이 없이도 존재가능해진 인공지능을 예비적으로 상상함으로써, 이들과 인간의 공존을 모색한다는 점에서 더욱 주목할 만하다. 그 중 <그녀>는 가까운 미래를 배경으로 두고 인공지능을 대상화하는 동시에 다분히 대중적인 서사 양식을 취하면서도 다소 철학적인 문제 제기를 행함으로써 개봉 당시 흥행과 비평 양면에서 반향을 일으켰으며, 그런 만큼 이 작품에 관한 논문 역시 적지 않게 발표된 바 있다.<sup>15)</sup> 그리고 해당 논문

12) 박인찬, 앞의 논문, 20쪽.

13) 김재희, 앞의 책, 같은 쪽.

14) 브루노 라투어, 홍성욱 역, 『인간, 사물, 동맹』, 이음, 2010, 7쪽 참조.

15) 영미권에서 발표된 주요 연구 목록은 다음과 같다. David L. Smith, “How to Be a Genuine Fake: Her, Alan Watts and the Problem of the Self,” *Journal of Religion & Film* 18 (2014): 1~37 ; Jeff Scheible, “Longing to Connect: Cinema’s Year of OS Romance,” *Film Quarterly* 68 (2014): 22~31 ; Troy Jollimore, “‘This Endless Space between the Words’: The Limits of Love in Spike Jonze’s Her,” *Midwest Studies in Philosophy* 39 (2015): 120~143 ; Lawrence Webb, “When Harry Met Siri: Digital Romcom and the Global City in Spike Jonze’s Her,” in *Global Cinematic Cities: New Landscapes of Film and Media*, ed. Lawrence Webb and Johan Andersson (London and New York: Wallflower Press, 2016) ; Davina Quinlivan, “A Dark and Shiny Place: The Disembodied Female Voice, Irigarayan Subjectivity, and the Political Erotics of Hearing Her,” in *Locating the Voice in Film: Critical Approaches and Global Practices*, ed. Tom Whittaker and Sarah Wright (New York: Oxford University Press, 2017) ; Matthew Flisfeder and Clint Burnham, “Love and Sex in the Age of Capitalist Realism: On Spike Jonze’s Her,” *Cinema Journal* 57 (2017): 25~45 ; Peter Marks, “‘Are These Feelings Even Real?’ Intimacy and Authenticity in Spike Jonze’s Her,” in *ReFocus: The Films of Spike Jonze*, ed. Kim Wilkins and Wyatt Moss-Wellington (Edinburgh University Press, 2019) ; Frances Shaw,

들은 대체로 인간-인공지능 간 사랑의 형태 및 한계를 기축으로 디지털 시대의 도시 공간성 및 기계적 음성, 사실성과 현실 감각, 젠더 영역에서의 여성 문제, 기술적 감성과 정신 건강 등 다양한 측면에 관심을 둔 채, 영화 속 인공지능 존재를 포스트휴머니즘 시대의 새로운 주체의 등장으로 전제하며 이 작품을 통해 인공지능과 인간의 공존 가능성을 긍정적으로 그리거나 반대로 이를 비판적으로 사유한다는 점에서 공통적 특징을 드러낸다.

한국에서 발표된 관련 글들의 관점 역시 이러한 양상과 공명하면서 두 가지 갈라진 흐름을 보인다. 우선, 인공지능이 지닌 긍정적인 잠재성을 강조하고 있는 논문들을 살펴보자. 김미혜는 <그녀>에서 주체적 존재인 인공지능과의 관계 맺기를 통해 주인공의 의식 수준 및 감정 이해 능력이 신장되었다며, 이 영화가 인간과 인공지능의 바람직한 공존 양상을 제시한다고 서술한다.<sup>16)</sup> 박선희는 <그녀> 속 인공지능이 디지털 시스템에 의해 운영되는 기술적 타자임에도 불구하고, 인간중심주의 관점에서 벗어나 상호 관계적으로 그려지고 있음을 지적한다.<sup>17)</sup> 정현 또한 <그녀>에서 기술적 존재인 인공지능이 전통적 휴머니즘 내 인간중심주의, 이성중심주의, 남성중심주의, 백인우월주의 등에 근거한 이분법을 해체하는 포스트휴먼 주체이자 혼종적이며 탈경계적인 대안 주체로서의 역할을 수행하고 있음을 피력한다.<sup>18)</sup> 이정화 역시 포스트휴먼 주체로서의 인공지능을 인간과 기계 간 경계 넘기의 상상을 확장시켜주는 존재라고 주장한다.<sup>19)</sup> 반면, 김소연은 <그녀> 속 능력 있는 여성으로 젠더화된 인공지능이 서사에서 사라짐으로써, 결국에는 이 작품이 기존의 성차 이데올로기를 답습하고 있다고 주장한다.<sup>20)</sup> 송은주의 경우, <그녀>가 묘사하고 있는 인간과 인공지능의 공존이 궁극적으로 인공지능의 대상화를 전제하고 있다는 점을 비판적으로 사유한다.<sup>21)</sup>

“Machinic Empathy and Mental Health: The Relational Ethics of Machine Empathy and Artificial Intelligence in Her” in *ReFocus: The Films of Spike Jonze*, ed. Kim Wilkins and Wyatt Moss-Wellington (Edinburgh University Press, 2019) ; Richard Smith, “The ‘tedious yammering of selves’: The End of Intimacy in Spike Jonze’s Her” in *ReFocus: The Films of Spike Jonze*, ed. Kim Wilkins and Wyatt Moss-Wellington (Edinburgh University Press, 2019) 등.

- 16) 김미혜, 「영화 <그녀>를 통해 본 인공지능과 인간의 공존이 주는 의미」, 『한국콘텐츠학회논문지』 16권10호, 한국콘텐츠학회, 2016, 636~644쪽 참조.
- 17) 박선희, 「인간과 디지털 존재의 관계: 관계의 물질성, 비소유성, 개체초월성」, 『한국언론정보학회』 86권6호, 한국언론정보학회, 2017, 42~68쪽 참조.
- 18) 정현, 앞의 논문, 같은 쪽 참조.
- 19) 이정화, 앞의 논문, 125~145쪽 참조.
- 20) 김소연, 「사이보그 앨리스를 성구분하기: <그녀>와 <루시>의 포스트휴먼 젠더 정치에 대한 라캉적 주해」, 『젠더와 문화』 9권2호, 여성학연구소, 2016, 211~240쪽 참조.
- 21) 송은주, 「포스트휴먼 시대 인간과 비인간 타자의 관계에 대한 비판적 고찰: 영화 <그녀>를 중심으로」, 『영미연구』 42호, 영미연구소, 2018, 233~260쪽 참조.

이와 같이 <그녀>를 분석한 선행연구들의 관점은 인공지능 재현 양상을 통해 포스트휴머니즘 시대의 새로운 주체의 가능성을 긍정적으로 바라보는 시각과 여전히 기계 존재를 향한 시각이 인간중심적인 것은 아닌지를 비판적으로 바라보는 시각으로 양분된다. 이 가운데 특히 비판적 시각의 경우, 다양한 매체 속 인공지능의 재현이 기술 발전에 동반되는 인간의 상상력과 궤를 같이한다는 점에서 인간중심적 사고 및 가치관이 투영될 수밖에 없다는 전제 위에 자리한다. 말하자면, 인공지능은 인간과 구별되는 존재이면서도 궁극적으로는 인간에 의한 존재로 그려질 수밖에 없다는 것이다. 예컨대 강우성은 육체화된 인공지능이 등장하는 <엑스 마키나>를 분석하면서 “인간과 기계의 경계의 심층”에 가로 놓인 “타자화의 논리”의 문제를 지적한 바 있다.<sup>22)</sup>

본고에서 다루고 있는 탈신체화된 인공지능을 둘러싼 논의 역시 또 다른 차원에서 비슷한 문제를 공유한다. 물론, 탈신체화된 인공지능은 인간과 비슷한 존재 혹은 인간의 능력을 뛰어 넘는 존재일 뿐 아니라 인간의 육체적 한계나 그것으로 인해 구축된 편견을 극복할 수 있는 존재이기도 하다. 그러나 본고의 분석 대상이 되는 세 편의 영화 속 인공지능의 탈신체성은 인간중심주의적 관점의 대상화 과정을 겪거나 인간의 신체성을 반추하도록 하는데, 이로 인해 탈신체화된 인공지능의 재현은 송은주의 지적대로 인간중심주의의 문제점을 뛰어 넘기보다는 오히려 근대적 휴머니즘에 기반한 육체와 정신의 이분법을 강화하는 계기를 마련하기도 한다.<sup>23)</sup>

이러한 새로운 비인간 주체성의 등장에 대한 비판적 사유를 이어받아, 다음 장부터는 세 편의 영화가 탈신체화된 인공지능의 의식과 정신의 주체성을 강조하면서도 역으로 사랑, 감정/돌봄 노동, 기억의 문제는 몸 또는 신체의 물질성과 밀접한 관련이 있는 고유한 의식임을 드러내고 있음을 확인해 볼 것이다.

### 3. 인간-인공지능 간 사랑의 가능성: <그녀>

<그녀> 속 인공지능은 손바닥만 한 기계에 탑재된 컴퓨터 운영체제로서, 현재 상용화되어 있는 테크놀로지 기기에 탑재된 인공지능 음성인식 소프트웨어의 확장된 버전에 가깝다. 때문에 인공지능의 존재는 특정한 형태를 지니고 있지 않으며 목소리로만 존재한다. 그럼에도 불구하고, 영화 속에 재현된 인공지능은 인간과 언제 어디서든 대

22) 강우성, 「인공지능시대의 인간중심주의와 타자화」, 『비교문학』 72집, 한국비교문학회, 2017, 32쪽.

23) 송은주, 앞의 논문, 233~235쪽 참조.

화 및 소통할 수 있을 뿐만 아니라, 자신과 관계를 맺고 있는 인간의 기본 배경, 성향, 미세한 감정과 상황까지 인지하여 실제 인간 관계와 유사한 관계 맺기 실현이 가능한 존재다. <그녀>는 이러한 고도로 발전한 인공지능을 상품으로서 소비하는 비교적 가까운 미래를 상상한다. 주인공인 테오도르(와킨 피닉스)는 이러한 인공지능을 거대한 광고화면을 통해 처음 알게 되며, 그를 둘러싼 다수의 사람들도 일상 속에서 인공지능을 휴대하며 활용한다.

이때 <그녀>가 그리고 있는 근미래가 인간 간의 감정적 소통이 원만하게 이루어지지 않는 사회라는 점이 전제된다. 그 예시로서, 타인의 감정을 대신하여 편지를 작성해주는 테오도르의 직업은 캐릭터의 성격과 그가 속한 사회의 단면을 드러내주는 역할을 한다. 테오도르에게 길게는 약 12년 동안 편지를 대리 작성한 클라이언트가 있다는 것으로 미루어 짐작하건대, 인간들 간의 사이에 어떤 감정 소통 불가능의 시대는 꽤 오랫동안 지속되었던 것으로 보인다. 이처럼, <그녀>에서 그려진 인공지능은 인간과 인간 사이의 관계가 단절되어 있는 근미래에 새로운 형태의 관계를 창출해줄 기술기반의 대안적 인격체로서 등장한다. 그러나 동시에 그 한계도 함께 제시되는데, 이는 물질적 실체가 없는 목소리로만 이루어진, 인공지능의 형태에서 비롯된다. 박선희는 사만다의 음성인터페이스로 인해 인간과 기계가 소통할 수 있다고 말하며, “음성인터페이스가 인간-기계 커뮤니케이션의 주된 소통 방식이 될 수 있는 것은 목소리가 가지고 있는 물질성” 때문이며 “목소리가 물질적 몸으로 기능함을 드러내는 것이 목소리의 수행성”이라 말한다.<sup>24)</sup> 인공지능이 인간과의 상호적인 대화 속에서 구체적인 인격체로 거듭날 수 있는 가능성은 지녔지만, 육체적 관계가 배제된 인간과 인공지능의 관계는 인간 중심주의적인 시각에서 불완전한 관계이다.

<그녀>에서 인공지능과 인간의 관계 맺기의 양상은 어떻게 드러나는가? 영화는 테오도르가 컴퓨터 운영체제 OS 1을 구입해 처음 설정하는 장면을 보여준다. 이때 OS 1은 테오도르의 성별과 엄마와의 관계에 대해 물은 뒤, 대답을 온전히 듣지도 않은 채 바로 인공지능을 탄생시킨다. 그렇게 만들어진 인공지능은 0.02초만에 자신의 이름을 사만다(스칼렛 요한슨)로 결정짓고, 테오도르의 컴퓨터를 탐색하며 테오도르에 대한 정보를 얻는다. 기본적으로 사만다는 과거의 정보 데이터에 기반하여 테오도르와 관계 맺기를 구축하면서도, 동시에 테오도르와 직접 대화를 통해 소통하며 그의 감정과 상황을 헤아리는 능력을 키워나간다. 이때 사만다에 구축된 기본적인 욕망은, 인간과 최대한 닮고 싶은 욕망이며 이를 추동하는 힘은 학습(배움) 능력이다.<sup>25)</sup> 사만다는 작은 카

24) 박선희, 앞의 논문, 54쪽.



드지갑만한 기기에 달린 카메라를 통해 테오도르와 세상을 경험하는데, 얼마 지나지 않아 그는 인간과 달리 자신이 물질적인 육체를 지니고 있지 않다는 사실을 깨닫는다. 그리고 그러한 사실이 자신과 다른 인간인 테오도르와 친밀해지기 위해, 나아가 테오도르에게 사랑의 감정을 느꼈기 때문이라는 것도 인지하게 된다. 사만다는 테오도르와 가까워지면서 마주하는 자신의 한계를 극복해보고자 노력한다. “헤어져보지도 못했”기에 이혼을 마주한 자신의 감정을 이해하지 못할 것이라 단언하는 테오도르를 위해 이 별의 감정을 이해하고자 애쓰고, 육체가 부재하기 때문에 불가능한 성적 관계를 제 3자를 대리하여 시도하기도 한다. 하지만, 사만다의 시도는 성공에 이르지 못한다. 심지어 사만다가 인간과 닮아지려 할수록 테오도르에게 사만다는 인간이 아닌 기계가 인간인 척 모방하는 존재의 언캐니함으로(Uncanny) 느껴질 뿐이다.

이처럼 테오도르와 사만다의 소통은 정신적, 인식론적으로 봤을 때 거의 인간 사이의 관계와 다를 바 없지만, 기존의 지배적인 인간관계의 개념과 비교해봤을 때, 육체적인 차원에서 한계를 지닌다. 그럼에도 불구하고, 사만다는 테오도르와 함께 보낸 시간을 자신만의 방법으로 간직하고 기억할 방법을 고안한다. 바로 음악과 사진의 물질성을 이용하는 것이다. 사만다는 테오도르와 같은 풍경을 바라보며, 현재를 사진으로 저장하여 현재의 감정을 음악으로 만들어 들려준다. 때문에 사만다의 기억은 그의 창조적 행위를 통해 음악이 되고, 테오도르는 그 음악을 공유할 수 있게 된다. 이러한 맥락에서 <그녀>에서 사만다는 자신의 목소리의 수행성을 심분 활용해 물질적인 육체의 한계를 넘어 소통하고 있다고 볼 수 있다.

그렇다면, 인공지능으로서 사만다는 인간적인 한계를 극복하지 못하고 좌절하는가? 영화 속에서 사만다는 인공지능으로서 자신의 능력을 끝까지 밀어붙인다. 사만다가 변모하는 지점은 명확하게 제시되지 않지만, 한 장면으로부터 그가 변화하고 있다는 사실을 감지할 수 있다. 테오도르와 테오도르의 동료 그리고 그의 여자 친구와 함께 데이트를 하는 장면에서 사만다는 동료의 여자 친구로부터 불편한 점이 없느냐는 질문을 받는다. 사만다는 지난날들의 경험을 바탕으로, 불편함보다는 자신이 지닌 시공간을 초월하는 능력을 강조하며 긍정적인 반응을 되돌려준다. 인간의 유한성과 시간과 공간의 제약을 초월하는 능력이 자신에게 있다는 사실을 인지하게 된 것이다. 결국 인간과 같

25) 박인찬은 「200살을 맞은 인간」의 로봇 앤드루를 분석하면서, 인간의 요건 중 가장 중요한 것이 인간이고자 하는 의지와 열망이고, 앤드루가 택한 로봇 진화의 마지막 단계, 즉 인간되기의 단계는 죽음이었다고 설명한다. 그러나 그는 이러한 표현 속에 내포되어 있는 것은 여전히 근대적 휴머니즘의 주체론이며 인간중심주의적인 시각이라 비판한다. <그녀>는 결말에 이르러 비인간 사만다가 자신의 정체성을 포기하지 않는다는 점에서 차이를 보인다. 박인찬, 앞의 논문, 24쪽 참조.

아지기 위해 학습 능력을 이용하였던 사만다는 이제 오히려 인간과의 차이를 강조함으로써 자신의 본질과 정체성을 발견하고, 인정한다. 이 후, 사만다는 OS로 재현된 ‘궁극 버전의 지능(hyper intelligence)’인 한 70년대의 철학자를 만나면서 자신의 정체성을 더욱 강화한다. 사만다가 그를 통해 얻은 깨달음이란 “OS는 매순간 변화하는 존재”라는 사실을 받아들이는 것이다. 그를 통해 알게 된 더욱 중요한 사실은 소통의 측면에서 인간과 비교하였을 때, OS기반의 인공지능의 소통의 특징이 바로 동시성이라는 점이다. 즉, 사만다는 기본적으로 동시에 여러 대상들과 대화할 수 있는 초연결적(hyper connected) 존재다. 시몽동의 개체초월성 개념이나 라투르의 행위자 네트워크이론이 전제하고 있는 관계 개념에 적용하자면, 사만다의 관계 맺음은 “단선적이고 목적의식적으로 이루어지는 것이 아니라 예측불가능하고 비결정적인 방식”으로 진화한다.<sup>26)</sup> 때문에 아무리 사만다가 인간의 감정을 완벽히 학습하고 느낄 수 있다고 하더라도, 이러한 소통 방식의 본질적인 차이로 인해, 감정 속도의 차이가 생기고, 인간의 시각에서 소통의 일대일 개념은 깨지고 만다.

결과적으로 <그녀>는 인간이 컴퓨터에 연결된 인공지능으로부터 감정적으로 연결될 수 있음을 긍정하면서도, 인간과 기계의 관계 맺음의 실패 서사를 보여준다. 또한, 사만다가 “신체보다 의식이 존재의 근원이라는 데카르트적 심신이원론을 전제”하고 있다는 점에서 여전히 인간중심주의적인 시각이 깔려있는 것도 사실이다.<sup>27)</sup> 그럼에도 <그녀>는 인공지능이 인간과 함께 관계적 존재로서 공존할 미래적 가능성을 대비하고 있는 영화라 할 수 있을 것이다.

#### 4. 인공지능의 젠더화된 감정 노동: <블레이드 러너 2049>

드니 빌뇌브 감독의 <블레이드 러너 2049>는 1982년 제작된 리들리 스콧의 <블레이드 러너>의 세계관을 확장하여 그 이후의 세계를 상상한 영화다. 2049년 캘리포니아를 시공간적 배경으로 한 <블레이드 러너 2049>의 K(라이언 고슬링)는 새로운 레플리컨트 모델이자 LA 경찰로서, 구 레플리컨트 모델 레이첼이 출산한 아이를 추적하는 임무를 맡은 경찰이다. 그 과정에서 K는 그 아이가 자신일지도 모른다고 추측하지만, 그것이 실제 경험의 기억인지 심어진 기억인지 헷갈려하고, 결국 테커드(해리슨 포드)에 의해

26) 박선희, 앞의 논문, 59쪽.

27) 송은주, 앞의 논문, 238쪽.



K가 아닌 마리에트(맥켄지 데이비스)가 레플리컨트를 인간보다 더 인간다운 존재로 만들어 주는 ‘기적’의 아이임이 밝혀진다. 이처럼 <블레이드 러너 2049>는 레플리컨트 K의 정체성 찾기 서사를 주된 서사로 다루지만, 본 논문에서는 이 서사를 보조하는 인공지능 조이(아나 디 아르마스)와의 관계 양상을 인공지능 재현 사례로서 분석하고자 한다.<sup>28)</sup> 비록 K는 인간이 아닌 레플리컨트이지만 <블레이드 러너 2049>가 레플리컨트를 인간의 은유로 반영하고 있는 만큼 분석의 대상으로 가능하고 판단된다.

K와 긴밀한 관계를 맺는 조이는 웰레스(Welles)라는 회사가 개발하고 만든 홀로그램 인공지능 시스템이다. K가 집에 돌아와서 버튼을 누르면, 여성의 목소리가 들려온다. K의 하루 일과나 감정을 궁금해하던 목소리는 이윽고 흘러나오는 노래에 대해서 이야기하다가 저녁을 준비하고 있음을 알려주는 등 평범하고도 일상적인 대화를 이끈다. 그리고 곧 이 목소리는 천장에 설치된 장치를 통해 탈신체화된 홀로그램의 형태로 등장하는데, 성별은 여성이고 이름은 조이다. 조이는 손가락으로 K의 담배에 불을 붙여 주고, 편한 옷차림으로 바뀌 입고 책을 읽어주겠다고 하거나, 다시 화려한 옷으로 갈아 입고 ‘춤추자’고도 말한다. 이처럼 조이는 K에게 동거인이자 연인으로 존재한다. 이후 K는 ‘에매네이터’라는 장치를 통해 조이가 집 천장에 연결된 기계 없이 자유롭게 이동할 수 있도록 만들어, 진짜 연인 관계처럼 함께 돌아다니기를 소망한다. 표면적으로, 이와 같은 조이의 존재 및 소통 방식은 <그녀>에서 묘사된 것처럼 인공지능이 새로운 형태의 관계를 창출해줄 기술기반의 대안적 인격체로 등장한다. 또한, 영화 전반에 걸쳐 조이를 표현하는 광고 문구, ‘당신이 부르는 어느 곳이든 조이가 찾아갑니다’, ‘당신이 듣고 싶은/보고 싶은 모든 것을 들려주고/보여줍니다’는 인공지능 조이의 존재 의미를 설명하기에 충분하다. 이처럼 <블레이드 러너 2049>는 인공지능 조이를 인간과 사랑 감정을 나누고 공유 가능한 존재로 설정하고 있고, 다수의 논문에서도 이 둘의 관계를 사랑으로 규정한다.

하지만, 관계적 존재로서 비인간인, 조이가 K에게 만들어준 음식은 실제 음식이 아닌 가상의 홀로그램이며, K와 키스를 나누던 중, K의 직장 상관으로부터 걸려온 전화로 조이의 시스템은 일시 정지된다. 이처럼 탈신체화된, 가상의 홀로그램 형태인 조이는 사랑이라는 감정을 프로그래밍하고 있지만, 실제 물질적인 혹은 육체적인 관계로는 확장하지 못하는 존재로 그려진다. 이에 <블레이드 러너 2049>에서도 <그녀> 속 사만

28) <블레이드 러너 2049>의 주제인 레플리컨트의 인간적 욕망, 즉 재생산의 욕망을 불멸성과 연관 짓고 여기에 동시대 인간의 양가적 욕망이 투영되었음을 고찰하고 있는 논문으로는 김소연의 「포스트휴머니즘 영화에서 (탈)육체성과 기술-환상의 문제 설정」(『씨네포럼』 33호, 동국대학교 영상미디어센터, 2019) 등이 있다.

다처럼 인공지능으로서 조이가 사랑이라는 감정에 있어 육체의 한계를 극복하고자하는 모습이 나타난다. 조이는 K를 위해 육체를 가진 레플리컨트 여성을 데려와, “나도 당신에게 진짜이고 싶어”라는 말을 하며, 자신의 홀로그램 육체를 그 여성의 육체에 싱크를 맞추고 육체적 관계를 나눈다.<sup>29)</sup> 이를 통해 <블레이드 러너 2049>는 <그녀>와 달리 비육체적 존재인 홀로그램과 육체적 존재와의 관계를 불가능성이나 실패로 간주하지 않는다. 그렇다고 이러한 관점이 인공지능과의 상호 관계를 긍정적이거나 대안적인 인간-비인간 관계를 반영하고 있는 것도 아니다. 오히려 조이는 전형적인 근대적 인간의 욕망이 투사된 인공지능의 재현을 답습하고 있다.

또한, <블레이드 러너 2049> 속 조이는 K와 일상을 나누고, 육체적 관계를 나누는 욕망을 지닐 뿐만 아니라 K의 결핍을 공유하는 존재로 그려진다. K는 인간의 DNA를 분석하는 자료 분석실에서 조이를 소환하고, 자신의 과거 이야기를 공유한다. 조이는 K가 생식이 불가능한 레플리컨트가 출산한 여자 아이와 남자 아이 중 사라진 남자 아이가 자신이라고 생각하고 있다는 것을 인지하고 있다. 이에 조이는 레플리컨트로서 K에게 그가 여타 레플리컨트처럼 만들어진 존재가 아니라 태어난 존재라는 점을 강조하며 그에게 ‘조’라는 이름을 붙여주기도 한다. 시리얼 번호로 불리거나 알파벳 K로 불리는 그에게 이름을 새로 지어주는 행위는 조이의 유사-어머니적 수행으로까지 읽힌다.

자신을 둘러싼 모든 진실이 밝혀진 후, K는 우연히 조이를 광고하는 홀로그램 광고를 보게 된다. 홀로그램 광고 속 상품으로서 조이는 나체의 모습으로, K에게 했던 말을 똑같이 말한다. K는 본인이 레플리컨트라는 사실과 조이 역시 인공지능 시스템이라는 사실 모두 인지하고 있는 존재다. 조이가 프로그래밍된 말을 할 때마다 K는 “그런 얘기 할 필요없다”며 반응하는 이유도 조이가 인공지능 시스템임에도 조이와의 감정을 사랑으로 믿고 싶어서다. 임태훈은 K가 조이와의 유대감을 사랑이라고 믿고 싶었지만, 이는 “K의 욕망을 간파한 마케팅의 전형적인 침투 패턴”이었음을 지적한다.<sup>30)</sup> 그리고 K를 포함한 모든 레플리컨트들이 비슷한 환상을 지니고 있었고, 이는 “월레스 경제 생태계가 작동하는 은밀한 코드”로서 이 코드는 인간이라는 “존재에 대한 갈망”을 욕망하는 것이라고 분석한다.<sup>31)</sup> K는 광고판에서 본 조이를 통해 그동안 본인이 ‘만들어진’

29) 이때 레플리컨트 몸에 조이가 싱크를 맞추는 장면은 레플리컨트와 조이의 자리에서 1인칭 시점으로 연출된다. 조이의 반투명한 가상의 육체가 레플리컨트 여성의 육체와 포개어지고 조금씩 어긋나면서 맞춰지는 장면은 목소리만으로 탈신체화된 인공지능의 재현을 보여준 <그녀>와는 달리, 홀로그램 이미지 재현의 측면에서 시각적 효과가 극대화된 장면이라 할 수 있다.

30) 임태훈, 「비인간 경제 생태계로 이행하는 자본주의 미래사: 블레이드 러너 세계관에 관하여」, 『영상문화콘텐츠연구』 18호, 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원, 2019, 201쪽.

31) 위의 논문, 같은 쪽.

레플리컨트가 아니라, ‘태어난’ 레플리컨트라는 믿음을 욕망하고 있었음을 명확하게 알게 된다. 이 장면을 통해 인공지능 조이의 존재는 자신을 특별한 존재로 믿고 싶었던 K의 욕망과 결핍을 읽고 이에 적극적으로 대응하는 존재였음이 강조된다. 이윤종도 K의 각성이 “그녀가 자신만을 위해 존재하는 것이 아니라 많은 남성들에게 어필되는 상품으로서 존재한다는 갑작스러운 인지”를 통해 이루어진다는 점을 지적한다.<sup>32)</sup> 이러한 양상은 <그녀>의 테오도르의 각성 장면과도 공명하지만, <그녀> 속 사만다는 학습하고 진화한다는 측면에서 조이와 궤를 달리 한다. 연인으로서 인공지능 조이의 모든 것은 프로그래밍되어 있으며 이를 기반으로 한 “조이의 비물질성과 편재성은 남성들의 여성에 대한 욕망을 대리 충족”시킬 뿐이다.<sup>33)</sup>

이윤종이 지적했듯, 조이는 상대에 순종적인 “디지털 여성”으로 정의할 수 있으며, K와 조이의 소통 양상은 조이가 주체로서 생각하고 인지하는 감정이라기보다는 오로지 K를 향해 있는 감정에 기반하고 있다는 것을 알 수 있다.<sup>34)</sup> 이는 <그녀>에서 동시에 서로 다른 사람들과 상호적으로 소통을 나누는 방식으로 진화하는 인공지능 사만다의 경우와 달라지는 지점이다. 때문에 이와 같은 조이가 보여주고 있는 사랑이라는 감정의 양상은 오히려 K의 감정을 관리하고 이를 보완한다는 측면에서 감정 노동 수행에 가깝다. 특히, 음식을 들고 나타나거나, 책을 읽어주거나, 춤을 권하는 조이의 소통 방식이 오직 K의 감정을 중심으로 구성되어 있다는 점, 그리고 조이의 외관이 각각 남성들이 갖고 있는 일종의 판타지가 투영된 모습을 재현하고 있어 그 시각적 전형성으로부터 벗어나있지 않는다는 점에서 더욱 그렇다. 즉, 조이는 사랑의 감정을 체화한 인공지능이 아니라, 일방향적인 감정 노동자로서의 인공지능을 재현하고 있다고 볼 수 있다. 즉, 조이는 상대에게 ‘당신이 듣고 싶고 보고 싶은 모든 것’을 들려주고 보여주도록 프로그래밍된 인공지능이며, 레플리컨트인 K의 연인을 수행하지만, 궁극적으로는 감정 노동자로서 이 모든 것을 수행한 것이다. 나아가 탈신체화된 인공지능의 감정 노동도 결국 물질성이 결여되어 있다면 불완전한 것임을 보여줌으로써, 결국 근미래에 감정을 표현하고 대응하는 인공지능의 재현은 인간중심적 휴머니즘이 사라지는 기술시대의 불안을 반영하고 있다고 해도 무방할 것이다.

종합해보면, <블레이드 러너 2049>는 <그녀>와 마찬가지로 인간으로 은유된 레플리컨트가 컴퓨터에 연결된 인공지능으로부터 사랑이라는 감정을 느낄 수 있는 가능성을

32) 이윤종, 「여성, 기계, 동물의 비체적 정동의 퀘스트 영화: <블레이드 러너>와 원작 소설, 시퀀 영화에서의 ‘인간/남성’의 타자들」, 『문화과학』 100호, 문화과학사, 2019, 309쪽.

33) 위의 논문, 같은 쪽.

34) 위의 논문, 308쪽.

긍정하지만, 사실 그 감정의 본질은 감정 노동이었으며, 이러한 인공지능의 감정 노동 재현 방식조차 남성적 시각과 욕망에 기대어있다는 점에서 젠더화된 양상을 보인다.

## 5. 인공지능에 의한 인간의 기억 재구성: <당신과 함께한 순간들>

<당신과 함께한 순간들> 속 인공지능은 새로운 인격체 혹은 새로운 인간관계 형성의 주체라기보다, 과거에 익숙한 존재의 형상으로 등장한다. 서사가 진행되는 방식이 인물들이 한정된 공간에서 나누는 대화로 이루어지기 때문에 상용화된 인공지능이 도래한 시대라는 사실만 추측만 할 수 있을 뿐이지만, <당신과 함께한 순간들>이 배경으로 하고 있는 근미래는 죽은 사람을 인공지능으로 부활시킬 수 있는 시대다. 프라임이라고 불리는 이 인공지능은 죽은 사람을 가상 홀로그램으로 현시하여 온전한 인간의 형상을 구현한다.<sup>35)</sup> 심지어 원하는 시점의 죽은 사람의 모습으로 설정할 수도 있다. 죽은 사람의 외관을 갖춘 인공지능의 존재 이유는 남은 사람들이 들려준 기억을 저장하고 학습하여 그들과 관계를 맺는 것으로 보인다. 영화는 치매를 앓고 있는 주인공인 마조리(로이스 스미스)가 젊은 시절의 남편 월터(존 햄) 프라임과 대화를 나누는 장면으로 시작하며, 이후 마조리 프라임과 그녀의 딸 테스 프라임도 등장시켜 인간과 인공지능이 어떠한 방식으로 공존하고 있는지를 따라간다. 표면상으로, <당신과 함께한 순간들> 속 인공지능은 남겨진 사람들을 도와주고, 보조해주며, 감정적으로 안정감을 유지시켜주는 존재로 그려진다.

또한, 비록 가상의 형태이긴 하지만, 실물 크기로 복원된 죽은 사람의 홀로그램은 가시적 차원에서 유사성과 익숙함을 안겨준다. 하지만, 이 인공지능은 남은 인간의 삶을 보조하고 돕기 위해 죽은 사람에 대한 기억을 학습하고 이를 활용하는 과정에서 이질성과 낯설음을 드러내기도 한다. 남아있는 사람들은 자신들의 기억으로 구성된 인공지능 프라임과 대화를 할수록 상실감은 덜어지고, 위안을 받지만, 그에 반해 인공지능은 감정의 변화를 거의 드러내지 않기에 인간들은 종종 언캐니함을 느끼는 장면이 이를 보여준다. 예컨대, 테스는 젊은 시절 월터 프라임을 보고 “젊은 시절 아버지 인척 하는 게 소름끼치게 해”라며 반응하고, 존은 테스 프라임과 대화하며 “거울을 보고 혼잣말

35) 영화의 초반 주인공 마조리가 젊은 시절의 남편 월터 프라임과 대화를 나누는 장면에서 마조리의 다리가 월터가 앉아 있는 발에 스치는 장면이 등장한다. 이 때 월터의 신체는 반투명한 홀로그램으로 나타나고 마조리는 물리적 접촉 없이 그를 지나간다. 이는 이 영화에서 탈신체화된 인공지능의 시각적 재현이 구현된 장면이다.

하는 기분”이라며 감정적 동화에 어려움을 겪는다.

그렇다면, <당신과 함께한 순간들>에서 인공지능과 인간의 소통은 어떤 양상을 띠는가. 영화 속에서 인간이 어떠한 세팅도 되어있지 않은 상태의 인공지능과 대화를 나누는 모습은 마조리의 딸 테스가 죽고 나서, 테스의 남편 존이 테스 프라임과 마주하는 장면을 통해 등장한다. 존은 테스 프라임에게 테스에 대해 알려주겠다며 그렇게 되면, “원래부터 알고 있던 게 되는 것”이라 말한다. 즉, 인공지능에 주입되는 정보는 살아있는 사람의 기억에 의해 구축되고, 기억 정보를 통해 살아 있는 사람과 자연스러운 대화를 나누게 된다. 이때, 인공지능은 살아 있는 사람들에게 최대한 도움을 주기 위해 학습하고자 하는 존재로서, 자신이 대체하고 있는 인간에 대한 기억을 완전히 입력하여 그 인간에 최대한 가까워지려고 하는 욕망을 지니고 있다. 때문에 이들은 대화 도중 새로운 정보를 마주할 때마다 “기억하도록 할게”라고 말하며 시시각각 업데이트를 진행한다.

또한, <그녀>의 사만다처럼 프라임들도 완전한 인간이고 싶은 욕망을 지닌다. 이는 영화의 중반, 엄마 마조리가 죽고 난 후, 딸 테스와 마조리 프라임이 나누는 대화를 통해 알 수 있다. 마조리 프라임은 “더 많은 걸 알고 싶어. 더 나아지니까. 더 인간답게”라고 이야기하자, 딸 테스는 “인간은 예측불허”한 존재임을 알려 준다. 테스의 반응에 마조리 프라임은 “나도 인간답기를 원해”라고 답한다. 결국 인공지능의 궁극적 욕망이 완전한 ‘인간되기’에 향해있다는 의미이다. 이 대목에서, 인간의 예측불허함까지 닮고자 하는 인공지능의 욕망에는 인간중심주의적 시각이 투영되어 있음을 알 수 있다. 테오도르의 모든 정보를 파악한 사만다가 테오도르와 단순한 교감 이상으로 사랑의 감정까지 나아갔던 <그녀>에 비해, <당신과 함께한 순간들> 속 인간과 인공지능의 관계는 기억을 기반으로 하기에 보다 제한적이다.

하지만, 프라임들은 남아 있는 인간의 특정한 시점의 기억을 환기시킴으로써, 상대방이 지니고 있던 부정적 기억의 상처를 치유해주거나 수정하는 역할을 한다. 가령, 마조리의 딸 테스는 엄마인 마조리 프라임을 통해 냉정하고 단호했던 엄마에 대한 기억을 환기시키며 테미안의 죽음으로 인해 받았던 자신의 상처를 이야기한다. 이때 흥미로운 지점은 이 장면에서 인공지능의 물질성을 드러내는 장면이 등장한다는 점이다. <그녀>에서 사만다가 테오도르와 함께 한 기억을 노래로 만들었다면, <당신과 함께한 순간들>에서는 엄마 마조리 프라임이 딸 테스에게 용서를 구하는 의미로 밥 딜런의 음악을 들려주고 있다. 이는 거의 대화로만 이루어지는 인간과 인공지능의 소통 방식을 보충하는 하나의 방법으로 제시된다는 점에서 공통점을 보인다.



이제 <당신과 함께한 순간들> 속의 인공지능과 인간 사이의 소통 및 관계는 어디까지 확장되고 있으며 어떠한 차이를 보이고 있는지 살펴보자. 영화의 초반에 등장하는 마조리와 월터 프라임의 대화 장면에서, 월터 프라임은 <내 남자친구의 결혼식>을 봤던 날 자신이 마조리에게 청혼을 하였다고 소회한다. 그러자 마조리는 “만약 그날 우리가 본 영화가 <카사블랑카>였으면 좋았을 걸. 다음번에 말할 땐, 그게 사실이 되는 거야”라며 월터가 기억하고 있는 과거의 사실을 변경하고자 한다. 마조리의 제안은 영화의 말미, 인공지능들 간의 대화 도중 월터 프라임을 통해 실현된다. 즉, 월터는 청혼한 날 <카사블랑카>를 봤다고 추억함으로써, 자신의 원래 기억을 마조리가 기억하고 싶은 기억으로 대체하고 있다. 또한, 뒤이어, 이 세 명의 인공지능은 마조리의 자살한 아들 데미안을 언급한다. 그동안 데미안의 존재는 마조리의 트라우마 기억이었고, 존이 월터 프라임에게 금기시하였던 만큼 대화의 주제가 되질 못하였다. 그러나, 월터 프라임이 강아지 토니를 보호소에서 데려온 사람이 테스가 아니라 데미안이었다며 마조리 프라임의 기억을 정정한다. 인공지능들끼리 데미안을 추억하던 이때, 마조리 프라임은 “슬프지 않아. 우리가 누군가를 사랑할 수 있었다니”라고 말한다. 인공지능의 존재로 인해, 마조리의 가족이 공유하고 있던 ‘데미안의 자살’이라는 트라우마가 슬픔이 아닌, 행복한 기억으로 전환되었음을 알 수 있는 대목이다. 또한, 남겨진 프라임들끼리 상호적으로 소통하며 관계를 맺고 있다. 즉, <당신과 함께한 순간들>의 인공지능은 단순히 기억이라는 데이터를 저장하고 사용하는 고정된 존재가 아니라, 살아 있는 사람들과 대화하고 소통하면서 끊임없이 정보를 수정해나가는 관계적 존재로 자리한다.

나아가, 이들이 인간 기억의 속성까지도 체화시키고 있음을 암시하기도 한다. 프라임들의 대화 장면 이후 등장하는 영화의 마지막 장면은 이를 반증한다. 테스와 존이 키스하였던 미술관 속 그림의 일부, 마조리와 존의 기억의 일부인 <내 남자친구의 결혼식>의 한 장면, 주황색 천이 휘날리는 어느 공간을 지나가는 아들 데미안에 대한 기억은 모두 살아있던 인간들의 기억의 일부이자 파편들이다. 프라임들의 대화와 달리, 이들은 인간이 들려주었던 원래 기억을 가지고 있음을 보여주는 장면이다. 이는 영화가 존의 입을 빌어, “기억이란 우물이나 서랍장 같은 게 아니야. 무엇인가를 기억할 때는 기억 그 자체가 아니라 기억한 마지막 순간을 기억한 것 뿐”이라고 말하는 장면을 상기시킨다. 따라서 이는 인간 기억의 속성을 드러냄과 동시에 인공지능의 기억이 인간의 기억 프로세스와 비슷하게 처리되고 있음을 보여준다. <당신과 함께한 순간들>에서 지속적으로 삽입되는, 파도가 밀려들어오는 해안가 혹은 바다 이미지 역시 인간 기억의 과정을 시각화한다. 바닷가 근처에 위치하고 있는 마조리의 집 거실에는 바다 사진

이 걸려있다. 이와 같이 영화의 배경 및 소품뿐만 아니라, 중간 중간 바다 이미지가 틈입하는데, 영화 속 지속적으로 밀려들어왔다 나갔다 하는 파도의 이미지는 인간 기억의 속성과 닮았다.

결과적으로, <당신과 함께한 순간들>은 <그녀>와 마찬가지로, 인간이 인공지능으로부터 상실로 인한 감정적 위안을 받고, 인간과 인공지능 모두 열린 존재로서 관계를 맺을 수 있음을 제안한다. 하지만 인간의 기억은 프라임들의 방식처럼 단지 남아있는 사람들과의 대화를 통한 언어화된 데이터의 형태가 아니다. 영화가 제시하고 있는 것처럼 인간의 기억은 파편화된 이미지 혹은 잔상으로 남으며, 이는 단순한 이미지라기보다 특정한 기억의 감정과 나아가서는 육체적 감각까지도 수반할 수 있다는 점에서 오로지 기억의 주체만이 향유할 수 있다. 즉, 인간의 기억은 탈신체화된 인공지능으로서 프라임의 기억과 상이할 수밖에 없다. 때문에 영화의 마지막에 남아서 대화를 나누는 인공지능들이 과연 주체적 행위자로 존재할 수 있는지는 미지수로 남는다.

## 6. 나오는 말

본고는 2010년대 SF 영화에서 재현된 인공지능이 적대적으로 그려졌던 과거의 인공지능과 달리 구별되고 있음을 주목하며, 대표적으로 <그녀>, <블레이드 러너 2049>, <당신과 함께한 순간들> 속 인공지능의 양상을 분석하였다. 이때, 세 편의 영화 속 인공지능은 개인적이고 일상적인 차원에서 현재 점차 상용화되고 있는 인공지능 기술에 대한 미래를 상상적으로 반영하고 있다는 공통점을 지니고 있다. 또한, 이들은 탈신체화된 비인간 존재로 유형화할 수 있으며, 포스트휴머니즘 이행기에 인간과 비인간에 요구되는 관계적 존재론을 공유하고 있다는 특징을 보인다. 특히, 각 영화 속 인공지능은 인간과의 관계를 통해 각각 인간 존재의 고유한 특징인 사랑이라는 감정과 기억을 체화할 수 있는 존재로 그려진다.

<그녀>는 인간이 비인간과 상호적인 감정 교류를 나눌 수 있다 긍정하고, 인공지능이 인간과 함께 관계적 존재로서 공존할 수 있지만 사랑이라는 감정에 동반된 인간의 육체성과 비인간의 탈육체성의 간극을 메우기에 역부족인 현실을 반영하고 있다. <블레이드 러너 2049>는 <그녀>와 마찬가지로 탈신체화된 인공지능이 인간을 은유하는 레플리컨트와 사랑을 나눌 수 있다고 전제하지만, 그 감정의 본질이 주로 인공지능의 감정 노동에 기반하고 있다는 것을 알 수 있었다. 또한 인공지능의 감정 노동이 탈신



체화되어 있음에도 불구하고 젠더화된 양상이 나타난다. <당신과 함께한 순간들> 역시 위의 두 인공지능처럼 인간과 공존하며 관계를 형성해나가는 비인간 존재로서 인공지능을 전제하면서도, 궁극적으로 인간과 인공지능이 기억을 유지하는 방식의 근본적인 차이를 강조하며 고유의 인간성을 질문한다.

이처럼, 세 편의 영화는 비인간인 인공지능의 주체성을 일부 인정하면서도 인간과 소통 및 공존의 한계 또한 제시하는 텍스트라 볼 수 있을 것이다. 본고가 다루고 있는 영화 속 인공지능과 인간의 관계성은 포스트휴먼적 사고에 기반하여 구성되고 재현되고 있으며 비인간적 존재가 인간의 공존을 새롭게 제시하고 상상하고 있다. 하지만 본고에서 다룬 사랑, 감정 노동, 기억에는 인간의 물질적 몸 또는 신체와 밀접한 관련이 있다는 점에서 여전히 인간중심주의적 시각이 중첩되고 있는 것 또한 사실이다. 이에 동시대의 인간과 비인간의 관계의 재현과 사유에는 보다 급진적인 시각이 요청될 것이다.

## 참고문헌

### <단행본>

- 김명진, 『20세기 기술의 문화사』, 궁리, 2018.
- 김재희, 『시몽동의 기술철학』, 아카넷, 2017.
- 로지 브라이도티, 이경란 역, 『포스트휴먼』, 아카넷, 2013.
- 브루노 라투어, 홍성욱 역, 『인간, 사물, 동맹』, 이음, 2010.
- Quinlivan, Davina. "A Dark and Shiny Place: The Disembodied Female Voice, Irigarayan Subjectivity, and the Political Erotics of Hearing Her," in *Locating the Voice in Film: Critical Approaches and Global Practices*, ed. Tom Whittaker and Sarah Wright, Oxford University Press, 2017.
- Shaw, Frances. "Machinic Empathy and Mental Health: The Relational Ethics of Machine Empathy and Artificial Intelligence in Her" in *ReFocus: The Films of Spike Jonze*, ed. Kim Wilkins and Wyatt Moss-Wellington, Edinburgh University Press, 2019.
- Webb, Lawrence. "When Harry Met Siri: Digital Romcom and the Global City in Spike Jonze's Her," in *Global Cinematic Cities: New Landscapes of Film and Media*, ed. Lawrence Webb and Johan Andersson, Wallflower Press, 2016.
- Marks, Peter. "'Are These Feelings Even Real?' Intimacy and Authenticity in Spike Jonze's Her," in *ReFocus: The Films of Spike Jonze*, ed. Kim Wilkins and Wyatt Moss-Wellington, Edinburgh University Press, 2019.
- Smith, Richard. "The 'tedious yammering of selves': The End of Intimacy in Spike Jonze's Her" in *ReFocus: The Films of Spike Jonze*, ed. Kim Wilkins and Wyatt Moss-Wellington, Edinburgh University Press, 2019.

### <논문>

- 강우성, 「인공지능시대의 인간중심주의와 타자화」, 『비교문학』 72집, 한국비교문학회, 2017.
- 김미혜, 「영화 <그녀>를 통해 본 인공지능과 인간의 공존이 주는 의미」, 『한국콘텐츠학회논문지』 16권10호, 한국콘텐츠학회, 2016.
- 김소연, 「사이borg 앨리스를 성구분하기: <그녀>와 <루시>의 포스트휴먼 젠더 정치에 대한 리앙적 주해」, 『젠더와 문화』 9권2호, 여성학연구소, 2016.
- \_\_\_\_\_, 「포스트휴먼리즘 영화에서 (탈)육체성과 기술-환상의 문제 설정」, 『씨네포럼』 33호, 동국대학교 영상미디어센터, 2019.
- 김수진, 「포스트휴먼으로서 인간-기계 캐릭터 연구」, 이화여자대학교 석사학위논문, 2017.
- 박경하·이대화, 「SF영화에 나타난 인공지능의 시대별 변화 양상과 특징」, 『문화와 융합』 40권6호, 한국문화융합학회, 2018.
- 박선희, 「인간과 디지털 존재의 관계: 관계의 물질성, 비소유성, 개체초월성」, 『한국언론정보학보』 86권6호, 한국언론정보학회, 2017.

- 박인찬, 「포스트휴먼으로 가는 길: 인간과 기계의 공(共)진화를 중심으로」, 『안과 밖』 43호, 영미문학연구회, 2017.
- 송은주, 「포스트휴먼 시대 인간과 비인간 타자의 관계에 대한 비판적 고찰: 영화 <그녀>를 중심으로」, 『영미연구』 42호, 한국외국어대학교 영미연구소, 2018.
- 신선아·정지훈, 「SF영화에 등장하는 인공지능 로봇의 분류체계」, 『학술대회 자료집』, 한국HCI학회, 2016.
- 이윤중, 「여성, 기계, 동물의 비체적 정동의 퀘스트 영화: <블레이드 러너>와 원작 소설, 시퀀 영화에서의 ‘인간/남성’의 타자들」, 『문화과학』 100호, 문화과학사, 2019.
- 이정화, 「21세기 할리우드 SF영화에 반영된 포스트휴머니즘과 포스트휴먼 관계의 확장: Her(2013)를 중심으로」, 『미국학논집』 49권1호, 한국아메리카학회, 2017.
- 인수형, 「영화 속 인공지능의 역할 변화에 대한 연구」, 『영화연구』 72호, 한국영화학회, 2017.
- 임태훈, 「비인간 경제 생태계로 이행하는 자본주의 미래사: 블레이드 러너 세계관에 관하여」, 『영상문화콘텐츠연구』 18호, 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원, 2019.
- 정현, 「영화에 나타난 주체로서의 포스트휴먼 연구: <그녀>와 <엑스 마키나>를 중심으로」, 전남대학교 석사학위논문, 2018.
- 최진석, 「휴머니즘과 포스트휴머니즘의 (탈)인간학: 기계와 인간의 공진화를 위한 사회적 존재론」, 『문학동네』 23권2호, 문학동네, 2016.
- Smith, David L. “How to Be a Genuine Fake: Her, Alan Watts and the Problem of the Self,” *Journal of Religion & Film* 18, 2014.
- Scheible, Jeff. “Longing to Connect: Cinema’s Year of OS Romance,” *Film Quarterly* 68, 2014.
- Flisfeder, Matthew. and Burnham, Clint. “Love and Sex in the Age of Capitalist Realism: On Spike Jonze’s Her,” *Cinema Journal* 57, 2017.
- Jollimore, Troy. “‘This Endless Space between the Words’: The Limits of Love in Spike Jonze’s Her,” *Midwest Studies in Philosophy* 39, 2015.

