

○ 편집자의 말

로봇의 시대와 이후의 인간

이지형 (숙명여자대학교 일본학과)

1920년대 일본은 ‘로봇의 시대’였다. 체코 작가 카렐 차페크(Karel Čapek)의 희곡 『R.U.R.』(*Rossum's Universal Robots*, 1920) 번역을 계기로 다양한 로봇 담론이 유통되었다. 『R.U.R.』이 일본에 소개된 것은 1923년이다. 먼저 스즈키 젠타로(鈴木善太郎)가 「카펙의 희곡 노동자제조회사」(カペックの戯曲 労働者製造会社)라는 제목으로 『도쿄아사히신문』(1923.4.8~4.13)에 연재해 그 내용 일부를 소개한다. 희곡 전문을 번역한 것은 우가 이쓰오(宇賀伊津緒)가 처음이다. 그는 『R.U.R.』을 『인조인간』(人造人間)¹으로 번역했다. 이후 지금까지 로봇을 ‘인조인간’으로 흔히 부르게 된 것은 바로 우가의 번역에 기인한다. 이듬해 스즈키는 『로봇』(ロボット)²이라는 제목으로 재차 번역하고, 같은 해 쓰키지 소극장에서 『R.U.R.』은 일본 최초로 무대에 오른다. 이때의 제목은 다시 〈인조인간〉이었다.

그런데 로봇은 왜 ‘인조인간’으로 번역된 것일까? 그 실마리는 로봇(robot)이 ‘강제노동’ ‘강제노동자’ ‘무급노동자’ 등의 의미를 지닌 체코어 ‘robota’에서 비롯되었다는 사실에서 우선 찾아야 한다. 최초로 ‘인조인간’이라는 명칭을 사용한 우가는 희곡 『인조인간』 서두에서, “로봇이라는 말은 체코슬로바키아어 동사 「무급으로 노동한다」라는 단어에서 비롯된 것으로,

1 宇賀伊津緒 譯, 『人造人間』, 春秋社, 1923. 7.

2 鈴木善太郎 譯, 『ロボット』, 金星堂, 1924. 5.

이것을 「무급노동자」의 의미로 사용했다는 이야기를 극단 길드 관계자가 알려 주었습니다”라고 밝히며 “그러나 저는 이것을 제멋대로 「인조인간」이라고 번역했습니다”³라고 덧붙이고 있다. 극단 길드는 그가 1922년 뉴욕에서 관람한 연극 『R.U.R.』을 상연한 미국 극단이다. 실은 우가와 스즈키는 둘 다 『R.U.R.』의 체코어 원본이 아니라 미국 극단 길드가 상연한 영어 텍스트를 원본으로 번역했던 것이다.⁴ 여기서 특히 주목하고 싶은 것은, 우가가 ‘제멋대로’(勝手に)라고 표현하며 ‘로봇’과 그 번역어 ‘인조인간’ 간의 의미적 인과관계를 회의적으로 서술한 부분이다. ‘로봇’과 ‘인조인간’이 거의 동의어로 유통되는 현재의 언어 관습을 고려하면, 번역자 본인이 밝히는 이와 같은 자의적인 조어 기원은 뜻밖이고 허무하기조차 하다.

이에 반해 『R.U.R.』의 또 다른 번역자 스즈키는 ‘노동자’의 의미성을 강조한다. 『R.U.R.』을 『로봇』으로 번역 출판하기에 앞서 「카פק의 희곡 노동자 제조회사」라는 제목으로 소개한 것도 그 때문이다. 번역 『로봇』의 머리말에서도 스즈키는 “이 작품의 기초를 이루는 사상은 오늘날 기계문명의 죄악에 대한 저주”이며 작품이 “오늘날 노동자 상황과 자본주의에 대한 풍자”로서 “근대 노동문제의 봉화”라고 밝힌다. 게다가 『R.U.R.』이 〈인조인간〉이라는 이름으로 상연된 쓰키지소극장은 일본 프롤레타리아연극운동의 거점이었다.⁵

그럼, 로봇을 탄생시킨 원작 『R.U.R.』은 어떤 내용일까? 노동용 로봇이 대량생산되는 근미래를 배경으로 로봇이 인간 노동을 떠맡은 덕분에 인간은 노동의 고통으로부터 해방된다는 것이 기본 설정이다.⁶ 『R.U.R.』의 로봇은 ‘로봇’의 고전적 이미지라 할 만한 금속제 기계물이 아니다. 인간의 모습

3 宇賀伊津緒 譯, 『人造人間』을 谷沢永一, 「本好き人好き 人造人間」, 『国文学 解釈と教材の研究』 49卷 5号, 学灯社, 2004. 4, 160쪽에서 재인용.

4 中沢弥, 「チャペック 『R.U.R.』と日本: 立ち上がるロボットの影」, 『国文学 解釈と教材の研究』 48卷 5号, 学灯社, 2003. 4, 127쪽.

5 吉田司雄, 「妊娠するロボット」, 吉田司雄 外, 『妊娠するロボット: 1920年代の科学と幻想』, 春風社, 2002, 11쪽.

6 中沢弥, 「帝都復興の花嫁たち」, 吉田司雄 外, 『妊娠するロボット: 1920年代の科学と幻想』, 春風社, 2002, 131쪽.

을 본떠 만든 안드로이드에 가까운 모습을 한 인공 생명체다. 허나 수명은 길어야 20년에 불과하며 생식능력 또한 없다. 즉 공동체 재생산이 불가능한 존재다. 감정과 감각은 없지만 인간 노동력 대비 효율성은 2.5배나 높다. 요컨대 『R.U.R.』의 로봇은 무임금으로 인간의 노동을 대신 떠맡는 무생식 인공체인 셈이다. ‘불사’라는 전형적 이미지와는 달리 로봇은 인간보다도 짧은 유한한 삶을 살며, 오직 노동에만 매진한다. 결국 로봇에게만 노동을 전담시킨 결과, 타락하고 퇴화해버린 인간에게 로봇은 반란을 감행한다. 이와 같은 로봇 캐릭터 설정에서 현실의 노동자 계층을 연상하는 것은 지극히 당연하다 하겠다. 무임금, 무생식의 로봇이 노동을 강요당한 끝에 인간에 대해 봉기한다는 스토리는 1920년대 동시대 노동자 계층에 투사된 양가적 시선을 그대로 응축하고 있다. 노동자는 근대 산업자본주의 사회에 필요불가결한 존재인 동시에 체재 자체를 언제든 전복할 가능성을 내재한 불온한 존재로 인식되었기 때문이다.

여기서 ‘인조인간’이란 조어를 다시 생각해보자. 그러면 ‘새로운 인간을 만든 주체로서의 인간’과 ‘인간에 의해 만들어진 객체로서의 신인간’, 즉 차별화되는 양자의 인간이 함께 전제됨을 알 수 있다. 전자를 자본가, 후자를 노동자라는 식의 양자 구도로 단순 해석하는 것은 마냥 온당치만은 않다. 하지만 근대 산업사회에서 하위 존재였던 노동자 계층과 그들을 도구적 존재로 위치시킨 자본주의 체제의 자기장을 둘러싼 일본 내의 다양한 역학과 욕망들이 ‘인조인간’이란 새로운 어휘 탄생에 응축돼 투사되었을 개연성은 적지 않다. 이렇게 신조어 ‘인조인간’은 번역자 우가 이쓰오의 자의적 명명 여부와는 독립적으로 1920년대 일본사회의 콘텍스트를 생생히 투영하고 있다. 로봇을 둘러싼 일본사회의 높은 관심과 논의는 1920년대 내내 지속되었다. 1928년, 니시무라 마코토(西村真琴)는 ‘가쿠텐소쿠’(学天則)라는 동양 최초의 로봇을 발명했다.⁷ 1929년 8월, 잡지 『신초』(新潮)는 ‘인조인간 환상’

7 쇼와천황 즉위를 기념하기 위한 ‘천황즉위기념 교토대박람회’(大禮記念京都大博覽會)에 오사카아사히신문 측이 출품한 로봇 발명품이 ‘가쿠텐소쿠’다. 발명자인 니시무라 마코토는 당시 신문사 논설고문을 역임하고 있었는데, 로봇 공학 전공이 아니라 생물학자 출신이라는 점이 이채롭다. 공개 당시 세간

이라는 기획으로 인체개조 관련 특집 기사를 실었다. 이상과 같은 약 100년 전 일본의 로봇 붐은 세기를 바꿔 지금 다시 세상을 달구고 있다.

2017년 현재로 돌아와 보자. 불과 1년이다. 알파고 등장으로부터 1년 조금 지났을 뿐인 지금, 인공지능 담론은 일상화되었고 4차 산업혁명은 미래 경제의 정언명령이 되었다.⁸ ‘인공지능의 습격’으로 묘사됐던 호기심 섞인 두려움은 어느새 사라지고 트랜스휴머니즘은 이미 우리 삶의 한가운데에 있다. 트랜스휴머니즘에 의해 견인될 포스트휴먼의 모습이 ‘유토피아냐, 디스토피아냐?’와 같은 양분법 물음이 어리석게 느껴질 만큼 인간과 기계가 공존하는 미래상은 이미 기정사실화되었다. 이 모든 것이 불과 1년 남짓 사이의 변화다. 1년 전부터 기획된 본 기획특집이 다소 억울하게 ‘뒷북’처럼 느껴지리만큼 실로 급격한 판세 변화인 셈이다.

‘트랜스휴머니즘’은 기본적으로 AI 등과 같은 포스트휴먼으로의 변화를 긍정하고 지지하는 운동이다. 따라서 트랜스휴머니즘을 화두 삼을 때, 포스트휴먼 사회를 가치론적으로 논하는 것은 비생산적일 뿐 아니라 무의미하다. 되레 문제는 관련 정보 및 기사가 넘쳐나고 있음에도 불구하고, 트랜스휴머니즘 혹은 포스트휴먼의 실체를 가늠하기가 여전히 곤란하다는 점이다. 워낙 다양한 영역의 다양한 관점에서 수많은 정보가 발신되고 있지만 이들은 상호 착종될 뿐 수렴되지 않는다. 어제와 오늘이 다른 현재진행형의 이슈임을 감안하더라도 의문은 채 가지지 않는다. 근거 없는 불안과 허황된 낙관이 쌍생아처럼 교차하던 관련 언설의 난사와 이로 말미암은 대중의 혼란이 ‘4차 산업혁명’이라는 경제용어 등장 이후 강제정리되어버린 듯한 현재의 논의는 더욱 개운치 못하다.⁹ 인류 경제사의 유구한 연속선상에 위치

의 많은 화제를 모은 가쿠텐소쿠는 1930년대 유럽에서 열린 박람회에 전시된 이후 자취를 감추었다.

8 하지만 정작 로봇공학계의 대표적 연구자로 불리는 UCLA 테니스 홍(Dennis Hong) 교수의 다음 지적은 새겨 들을 만하다. “4차 산업혁명이요? 실리콘밸리에선 모르는 용어입니다. ... 인공지능이나 로봇처럼 4차 산업혁명 성공을 위한 방법론을 논하기에 앞서 과연 누구를 위한, 나아가 도대체 무엇을 위한 4차 산업혁명을 할 것인지부터 분명하게 해야 합니다.”(『한국일보』, 2017. 1. 2)

9 AI 시대의 대표적 잣대 전망은 그간 인간이 담당해온 역할의 대체, 즉 일자리 박탈이다. 영국 싱크탱크 ‘리폼’은 올해 2월 6일, “발전하는 인공지능이 향후 15년 동안 영국 공무원 25만 명을 대체하리라고 전망했다”(『한겨레신문』, 2017. 2. 27)고 한다. 이를 통해 영국 정부는 향후 15년 동안 매년 40억 파

시킴으로써 제도권의 중핵이자 돌이킬 수 없는 대세로 안착시키고 있지만, 우리는 여전히 그것에 대해 잘 알지 못한다.

이렇듯 트랜스휴머니즘은 하나가 아니다. 고정된 하나의 상이 아니라 다양한 양상을 담고 있다. 균질한 내용과 이미지가 아니다. 때론 일견 상반 모순되어 보이는 방향성과 기술내용이 뒤섞여 있기도 하다. 그 이유는 지속적으로 트랜스휴머니즘이 변화해가며 그 구체상을 달리하는 유동적인 것이기 때문이다. 따라서 일본과 트랜스휴머니즘, 일본과 포스트휴먼을 함께 논하는 것은 트랜스휴머니즘을 생산적으로 논하는 매우 유효한 한 방법이다. 일본은 다양한 경로와 매체를 통해 포스트휴먼의 미래상을 일찌감치 제시하고 실현해왔기 때문이다. 동시에 이는 현대 일본사회를 이해하고 미래 일본사회를 가늠하는 매력적인 통로가 될 수 있을 것이다.

일본은 ‘아시모’로 대표되는 로봇 산업 강국일 뿐 아니라 문학 및 애니메이션 분야에서 SF적 상상력에 기초한 풍부한 결과물을 산출해왔다. 트랜스휴머니즘 기술과 문화콘텐츠가 상호 연동하며 진보해나가는 선순환 구조를 일본의 사례를 통해 확인할 수 있다. 상상력은 기술을 견인하고, 기술은 상상력을 더욱 확장시킨다. 트랜스휴머니즘 상상력의 집대성이자 미래사회에 대한 비장한 예견, 리들리 스콧 <블레이드 러너>(Blade Runner, 1982)에서 일본적 이미지가 범람하는 것은 결코 우연이 아니다. 일본문화 동경, 일본 경제에 대한 경계심 등을 넘어, 일본이라는 창을 통해 촉발되는 SF적 영감이 영화 곳곳에는 산재해 있다. 어느 국가보다 앞서 직면한 초고령화 사회, 3.11동일본대지진으로 대표되는 빈번한 재해와 이로 인한 긴장감 또한 일본이 트랜스휴머니즘을 선취해 실현할 수 있었던 토양이라고 할 수 있다. 개호, 방재 등의 영역에서 역할을 대행하고 인간이 할 수 없는 역할을 감당

운드(약 5조 6천억 원)를 절감할 수 있지만, 그 결과 수많은 ‘다니엘 블레이크’(2016년 칸영화제 황금종려상 수상 작품 <나, 다니엘 블레이크>)의 주인공으로 실직 후 심장병이 악화돼 불합리한 영국 관료 시스템의 희생양이 된다)가 양산되는 것을 피할 수 없게 될 것이다. 일례로, ‘번역’은 AI의 존재감이 급속히 부상하는 영역이다. “구글은 ‘긴 문장’ 좋고, 네이버는 ‘신조어’ 능통”(『한겨레신문』, 2017. 2. 13)해 취사선택마저 가능해진 AI의 번역 역량은 이미 초벌 번역 일감을 인공지능이 대체할 수 있는 단계에 다다랐을 정도다.

할 수 있는 존재의 필요성이 대두된 것이다. 로봇, 안드로이드, 휴머노이드, 사이보그 등으로 다양하게 불리는 ‘포스트휴먼’이 바로 그들이다.

본 특집은 이렇듯 다양한 상상과 층위를 내포하는 트랜스휴머니즘의 현재와 미래를 일본 사례를 통해 살펴보고자 한다. 그렇기에 일본에 국한되지 않고 트랜스휴머니즘 전반을 가늠할 수 있는 내용을 기획했고 일부로 편성하는 것은 불가피했다. 특집기획 ‘트랜스휴머니즘 / 포스트휴먼과 일본사회’ 원고 여섯 편 중 두 편이 일본 사례를 거의 담고 있지 못함은 그런 까닭이다. 그 대신 트랜스휴머니즘 ‘실용화 및 개발 현황’, ‘윤리적 문제와 종교성’, ‘문화콘텐츠에 투영된 과학적 상상력’ 등의 세 항목으로 나눠 트랜스휴머니즘을 둘러싼 세 문제를 사유한다. 전치형·이강원의 글이 첫 번째, 신상규·박규태의 글이 두 번째, 신하경·김일림의 글이 세 번째에 각각 해당한다. 과학기술사, 과학기술인류학, 과학기술철학, 종교학, SF문학, SF애니메이션 등의 학문 영역을 망라해 각각의 시좌에서 트랜스휴머니즘을 고찰한다.

트랜스휴머니즘은 필연적으로 과학과 인문학을 넘나드는 융복합 영역이다. 기실 과학과 인문학의 영역에서 서로의 방법론과 문제의식을 이해해 공유하기란 말처럼 쉽지 않다. 이러한 곤란함은 인문학의 경우가 더 심하다. 과학기술 언어는 인문학의 그것과 사뭇 다르다. 인문학 관점에서 사유할 수밖에 없는 『일본비평』의 곤란함도 다르지 않다. 하지만 이러한 장벽 넘기야말로 트랜스휴머니즘 및 포스트휴먼의 문제를 특정 학문 영역을 넘어 사회 보편적 문제로 공유할 수 있는가를 가늠하는 유의미한 시도가 될 것이다. 여섯 편의 글은 친숙한 본거지를 벗어나 낯선 세계의 언어를 이해하고자 하는 강렬한 지적 호기심과 사유로 충만해 있다. 현실화되었다고 하지만 아직 현실로 채 실감되지 않는 포스트휴먼 세계 이해를 『일본비평』이 앞서 도모하고자 한다.

이번 특집은 다음과 같은 구체적 물음을 던진다. 트랜스휴머니즘은 실제 우리 삶 속에 어떻게 현실화되었고 그 구체적 양상은 어떠한가? 트랜스휴머니즘으로 파생된 새로운 윤리적 문제는 무엇이며, 그것은 기존 종교 및 사상과 어떤 연관을 맺고 있는가? 그간 트랜스휴머니즘 상상력은 문학, 애

니메이션 등 문화콘텐츠 속에 어떻게 구현되어왔는가? 그리고 이상의 물음들은 일본 사례를 통해 어떻게 확인되는가?

먼저 전치형과 이강원의 글은 트랜스휴머니즘의 '실용화 및 개발 현황'의 구체 사례를 보고한다. 전자는 AI 및 사이배슬론, 후자는 로봇을 통해 살핀다. 그중 전치형의 「포스트휴먼은 어떻게 오는가: 알파고와 사이배슬론 이벤트 분석」은 우리 사회에 'AI포비아'를 야기한 알파고를 화두로 논의를 시작해 인간·기계 일체화 실태를 사이배슬론 대회를 통해 살피고 있다. 이미 우리 삶 속으로 투입한 트랜스휴머니즘의 생생한 현실을 리포트하고 그 의미를 길라잡이해주는 매우 친절한 안내문이다. 특히 2016년 3월, 한국사회를 AI 언설로 넘쳐나게 한 '이세돌-알파고 바둑 대국'의 현장을 참관한 당사자로서 포스트휴먼의 현주소를 진단하고 있다. 이번 '트랜스휴머니즘/포스트휴먼과 일본사회' 기획 자체가 알파고 등장과 후폭풍이 없었다면 성립될 수 없었다는 점에서 특집원고의 첫머리를 장식하기에 걸맞은 글이다.

과학기술학, 과학기술사 전공으로 과학 관련 의 시사적 관점을 다양한 매체를 통해 제공해온 필자는 이 글을 통해 포스트휴먼 존재의 '등장'과 '사회적 가능성'에 주목하고 있다. 알파고 등장 이후 AI 및 트랜스휴머니즘 논의 대다수가 철학적 혹은 기술적 관점에 치중해 포스트휴먼을 다룬 기존 논의와는 차별되는 '현장' 중심의 글이라는 점에서 의미 깊다. 특히 포스트휴먼 시대의 도래가 물질적 기술 외에도 언어적·사회적 기술이 중요하게 접목됨으로써 가능함을 알파고와 이세돌 간의 세기의 바둑 대결이 '전달'되는 방식을 논해 증명한 것은 흥미롭다. 대국 복기조차 불가능한 존재, AI가 바둑돌을 대신 놓아주는 대행자를 통해 인류 최고수를 능가하는 장면을 통해 부각된 것은 인간과 AI의 '대결' 구도와 '두려움'이었다. 이에 반해 사이배슬론 대회는 인간 신체장애를 기계가 보완해 제한된 능력을 확장해가는 '협동'과 '진화'가 강조되었다는 것을 주목한다. 이처럼 포스트휴먼을 구성하는 '물질적 기술', 포스트휴먼 등장의 의미를 숙고하는 '언어적 기술', 이렇게 등장한 포스트휴먼이 역할을 할 수 있도록 네트워크와 제도를 구성하는

‘사회적 기술’이 합쳐져 포스트휴먼 세계의 새로운 사회질서를 모색하게 된다는 것이 필자의 주장이다. 더욱이 이러한 사회적 합의와 승인 과정은 완전히 새로운 것은 아니다. 17세기 영국에서 실행된 근대적 과학실험이 사회적으로 승인되었던 역사의 연장선상에 있다고 필자는 본다.

이강원은 「섬뜩한 계곡: 일본 안드로이드(로봇)의 감성지능과 미적 매개」에서 일본의 로봇 개발 현황을 과학기술인류학 관점에서 탐구한다. 탐구 대상은 모습 및 움직임이 사람과 꼭 닮은 로봇, 안드로이드다. 즉 안드로이드 개발의 관건은 좀 더 ‘사람 같은’ 로봇을 만드는 데 있다. 필자는 일본 로봇 개발이 합리적 지능보다는 사람과 정서적 감응을 나눌 수 있는 ‘감성지능’에 초점이 맞춰져 있음에 주목한다. 로봇 공학자 모리 마사히로(森政弘)가 일찍이 소개한 ‘섬뜩한 계곡’(不気味な谷, uncanny valley) 이론(1970)은 좀 더 ‘사람 같은’ 로봇 개발을 위한 미적 매개로서 일본 안드로이드 개발의 지향점이 되어왔다. 로봇의 겉모습 및 움직임이 인간과 비슷할수록 친근감이 높아지지만 어느 구간을 넘어서게 되면 되레 표정, 피부, 눈빛 등의 미세한 비인간적 특징들이 ‘섬뜩함’ ‘기괴함’을 자아내는 요인이 된다는 ‘섬뜩한 계곡’ 이론은 안드로이드 개발의 지향점이자 시발점이다. 사람이 왜, 어떤 경우에 안드로이드에게 섬뜩함을 느끼는지에 대한 심리학, 인지과학 실험이 개발된 안드로이드를 매개로 다시 진행된다. 결국 좀 더 ‘사람 같은’ 안드로이드 개발 노력은 ‘인간이란 무엇인가’라는 근원적 질문을 환기시킨다는 필자의 주장은 트랜스휴머니즘이 과학과 인문학의 결합일 수밖에 없는 이유를 입증해주는 것이기도 하다. 일본 사례의 치밀한 검증과 분석을 통해 로봇 개발의 현주소를 통찰한 탁월한 논고라고 사료된다.

이어지는 신상규와 박규태의 글은 트랜스휴머니즘의 ‘윤리성과 종교성’을 다루고 있다. 인간 삶의 향상에 관한 철학적 논란과 사상, 종교적 배경에 대해 논구한다. 먼저 신상규의 「트랜스휴머니즘과 인간향상의 생명정치학」은 트랜스휴머니즘으로 인해 야기될 사회적 불평등 문제와 생명정치 윤리성에 주목하며 ‘인간향상’을 둘러싼 작금의 치열한 논쟁들을 깔끔히 정리하고 있다. 저서 『호모 사피엔스의 미래: 포스트휴먼과 트랜스휴머니즘』(아카

넷, 2014)을 통해 트랜스휴머니즘 논의 지평을 확장한 바 있는 신상규의 주장은 명확하다. 인간향상 자체를 반대하는 생명보수주의자도, 자유방임주의 입장에서 트랜스휴머니즘을 지지하는 자유주의적 트랜스휴머니스트도 아닌 기술진보주의자(technoprogressive)의 입장을 필자는 옹호한다. 트랜스휴머니즘을 통한 인간향상은 사회적 불평등을 확장시킬 소지가 높지만 그것은 인류 역사상 모든 기술 발전에 있어서도 마찬가지였다. 중요한 것은 자율성 보장이 사회 불평등 악화에 연계되지 않도록 향상기술 발달이나 적용을 투명하고 안전하게 민주적으로 통제하는 정치적·사회적 방안, 즉 민주적 거버넌스 확립이라는 논지가 충분히 설득력 있다. 인간향상의 관건은 그것이 인간적 삶의 가치와 공동체 행복에 기여하도록 하는 것이라는 주장 또한 지극히 타당하다. 일본 사례가 반영되지 않고 논의 수렴 과정이 다소 당위론적인 점이 아쉽지만, 그럼에도 본 글이 인간향상을 둘러싼 실제의 윤리적·정치적 논란을 명쾌하게 재단하고 있기에 트랜스휴머니즘 기획특집 구성의 중심축으로서 손색없다.

박규태의 글 「'신불(神佛) 애니미즘'과 트랜스휴머니즘: 가미(神)와 호토케(佛)의 유희」는 트랜스휴머니즘을 철저히 일본적 관점으로 연계해 논한다. 일본 종교사상 전문가인 필자가 트랜스휴머니즘에 투사한 문제의식을 일견 점점 없어 보이는 일본 신불(神佛) 애니미즘과 연계해 논하는 글의 입각점이 매우 흥미롭다. “애니미즘적”이라고 흔히 불리는 일본 신도와 불교, 그중 가미와 호토케 관념이 “일본 트랜스휴머니즘적 테크놀로지 문화의 중요한 밑그림”이라는 가설은 그 자체로 야심찬 상상력으로 충분하다. 필자는 종교와 트랜스휴머니즘, 양자 모두 “인간의 변형”을 목표로 하며 인간이 인간 너머를 꿈꾼다는 점에서 양자의 접점과 양립 가능성을 함께 발견한다. 이어 그레이엄 하비(G. Harvey)의 네오-애니미즘, 앤 앨리슨(A. Alison)이 일본 애니메이션 캐릭터에서 영감을 얻은 테크노-애니미즘 등을 일본 사례에 접목해 ‘신불 애니미즘’이라 명명한다. 〈원령공주〉, 〈이웃집 토토로〉, 〈공각기동대〉 등 유명 콘텐츠에 산견되는 자연 및 신화적 모티브 등이 바로 신불 애니미즘의 풍부한 유산이라는 것이다. 이어 인공지능을 선호한 미국과 인

간형 로봇, 즉 안드로이드를 선호한 일본의 차이가 각각 기독교와 신도·불교의 영향 때문이라는 주장으로 나아간다. ‘가미와 호토케의 유희’라는 매력적 부제는 이 부분과 긴밀히 관련돼 있다. 하지만 애니메이션적 속성, 분리 불가능성, 인간과 신의 상호가역적 관계 등 가미와 호토케 개념에 공통되는 속성이 곧 일본 트랜스휴머니즘 문화로 이행한다는 주장을 온전히 수용하기란 쉽지 않다. 글 말미에 삽입되는 유희, 트랜스-스피리추얼리티, 모노노아와레 등 일본적 경계를 넘나드는 추상적 개념에 대한 논의 또한 다소 모호하고 난해하다. 종교의 추상성 바깥으로 나와 일본 트랜스휴머니즘을 포착할 수 있는 객관적 시좌를 확보할 수 있다면 본 글의 야심은 더욱 현실화될 수 있을 것이다.

마지막으로 신하경·김일립의 글은 일본 SF문학, 애니메이션 등 ‘문화 콘텐츠에 투영된 과학적 상상력’에 착목해 트랜스휴머니즘을 숙고한다. 먼저 신하경은 「일본 SF소설 속 ‘포스트휴먼’적 상상력의 현재」를 통해 일본 SF소설의 결과 속을 세밀히 해부한다. 과학기술 자체가 과학기술학이 아닌 “포스트휴먼적 상상력”에 초점을 맞출 것이라 전제하였음에도 불구하고, SF문학 속 과학기술 메커니즘을 최대한 기술적으로 풀어내 독자 이해를 도모하고자 한 성실함은 본 글의 미덕이라 할 만하다. 유전공학, 신경과학, 인지과학, 정보통신기술 등 첨단 과학기술의 수학적 본질을 이해하기란 지난할 지라도, 인문학의 언어로 어떻게든 전유해 이해하고자 하는 시도를 멈춰서는 안 되기에, 높게 평가되어야 마땅한 지점이다. 이토 게이카쿠(伊藤計劃), 도비 히로타카(飛浩隆), 하세 사토시(長谷敏司) 등 현대 일본 SF문학을 대표하는 작가의 작품 분석을 중심으로 일본 포스트휴먼 상상력의 전개 양상을 살핀다.

특히 주목하는 것은 ‘SF가젯’으로 통칭되는 SF소설 내 과학적 설정이다. 이것이야말로 현대 SF문학과 그 이전을 가르는 차이이다. SF가젯은 흔히 인간의 개성과 자율성을 침범하는 형태로 그려진다. 결국 일본 SF소설이 제시하는 메시지는 포스트휴먼 세계에서는 휴먼 세계와 또 다른 양상의 제약과 질곡이 불가피하다는 것이다. 또한 그렇다고 인간 사회의 문제가 모

두 해결되는 것도 아니라고 하는 잿빛 전망이다. 제반 과학기술 발달은 인간과 인간 사회에 대해 “재정의”를 요구하며 SF문학은 이러한 요구에 부응해 상상력과 기술적 특성을 버무려 나름의 답안을 지속적으로 발신한다. 소설 속 미래사회가 대개 묵시록적 세계로 그려지는 것은 역설적으로 일본 SF문학의 상상력이 진지함과 현실성에 바탕하고 있음을 증명하는 것이라 할 수 있다. 신하경의 글은 그 묵시록적 미래를 치열하게 직시하고 있다.

김일림의 글 「일본 애니메이션의 과학적 상상력 고찰: 인간의 경계 확장을 둘러싼 ‘이야기’」는 일본 애니메이션 장르가 수행해온 과학적 활동 분석을 통해 인간 경계 확장 양상을 심층적으로 고찰한 수작이다. 현대 일본 애니메이션의 대표작들을 대부분 망라해 고찰하고, 특히 로봇, 사이보그, 생명공학적 제3의 생명체 등, 이른바 ‘인공체’(artificial existence)에 주목했다. 구체적으로는 인공체의 위상 변화, 인간과 인공체의 관계 구축 방식, 자연과 인간·인공체의 관계 변화를 살펴, 인공체가 “인간을 비추는 거울이자 인간 중심의 세계관을 벗어나는 상징물”로서 양의적 존재임을 설득력 있게 논증한다. 애니메이션 〈철완 아톰〉(1963), 〈마징가 Z〉(1972)에서 〈공각기동대〉(1995), 〈메트로폴리스〉(2001)에 이르기까지 과학기술과 일본 애니가 병행해 발전한 양상을 차분히 조명하며, 상업적으로도 큰 실적을 거둔 캐릭터 내면에 진화론과 초월론을 모순적으로 함께 담아내고 있음을 쉽게 이해하게끔 한다. 특히 인상적인 것은 “일본 애니메이션의 과학적 상상력이 국가와 거대 자본에 의해 과학이 독점”되고 “인공체가 제어되는 현실”을 당연한 것으로 만들었다는 비판적 시선이다. 전투 로봇은 “자위대의 존재 방식을 대중화하는 수단”으로 기능하고 대항 세력은 “적대자”로 간주되는 서사를 일본 애니가 구축했다는 지적은 지극히 타당하다. 일본 전후의 무의식 속으로 과학적 상상력이 매몰된 채 “멈칫” 하고 있는 아쉬움 또한 일본 애니의 본령임을 직시할 때서야 비로소 대항적 서사가 시작될 수 있다는 결론은 의미심장하다. 이는 트랜스휴머니즘과 포스트휴먼의 미래를 가늠하는 경우에도 그 대로 부합될 수 있는 문제 제기라고 할 수 있다.

한편 기획특집 원고 이외에도 이번 『일본비평』 17호에는 한 편의 연구

노트와 두 편의 연구논단이 수록되었다. 먼저 정진성의 연구노트, 「1940년 재일조선인의 지역별 취업구조: 국세조사통계원표의 분석을 중심으로」는 전시 재일조선인 지역별 취업구조 파악을 통해 전시기 재일조선인 경제 연구의 지평을 심화시킬 수 있는 시사적 글이다. 특히 분석대상인 국세조사원표는 방대한 분량인데, 이를 통한 고찰은 선행연구가 주목한 내무성 자료에서 산업적 분류와 직업적 분류가 혼재되어 있었던 단점을 극복할 수 있기에 의미 있다. 특히 1940년 국세조사가 산업 분류와 직업 분류가 명확히 분리되어 실시된 최초의 국세조사였다는 점에서 관련 연구 성과를 제고하고 세부 결론을 도출할 수 있는 잠재력을 내포한다. 실제 분석 결과, 1930년대와는 차별화된 양상을 보이며 지역별로 개성적 모습을 보이는 실상을 확인하는 성과가 있었다.

연구논단 두 편은 최호영과 김범수의 글이다. 최호영은 「오이켄(R. Eucken)의 ‘신이상주의’ 수용과 한일 ‘문화주의’의 전개 양상: 이쿠다 조코(生田長江)와 노자영(盧子泳)을 중심으로」에서 20세기 초 ‘생의 철학’의 대표자였던 오이켄의 ‘신이상주의’가 이쿠다 조코와 노자영에게 어떻게 달리 수용되었는지에 주목한다. 이쿠다가 오이켄 사상 수용을 통해 세계적 보편성 표방을 위한 ‘교양주의’를 지향한 데 비해, 노자영은 이쿠다를 경유한 오이켄 수용을 통해 세계적 보편성 발휘를 위한 근거로 ‘전통’이라는 조선적 특수성에 주목해 ‘공동체주의’를 지향했다는 양자의 결절점을 명확히 드러내고 있다.

김범수의 글 「1970년대 신문에 나타난 재일교포의 표상: 『경향신문』, 『동아일보』, 『조선일보』 기사 분석을 중심으로」는 1970년대 박정희 유신 정권 시대의 한국 주요 신문에 투사된 재일교포 이미지의 양가성을 분석한다. “간첩”, “병신”, “배신자” 등의 부정적인 타자적 이미지와 “동족”이라는 긍정적 이미지가 뒤섞여 표상되던 재일교포를 “우리 국민”의 일원으로 적극 포섭 회유하는 쪽으로 선회한 전환점이 1975년 <조총련계 재일교포 모국방문 사업>이라는 분석 결과가 시사적이다. 최호영, 김범수의 논문은 한일을 ‘안과 밖’으로 넘나드는 일본 연구의 확장성을 확인케 하는 연구 사례이기도 하다.

특집

트랜스휴머니즘 / 포스트휴먼과 일본사회

포스트휴먼은 어떻게 오는가:

알파고와 사이배슬론 이벤트 분석

전치형

섬뜩한 계곡:

일본 안드로이드(로봇)의 감성지능과 미적 매개

이강원

트랜스휴머니즘과 인간향상의 생명정치학

신상규

'신불(神佛) 애니미즘'과 트랜스휴머니즘:

가미(神)와 호토케(佛)의 유희

박규태

일본 SF소설 속 '포스트휴먼'적 상상력의 현재

신하경

일본 애니메이션의 과학적 상상력 고찰:

인간의 경계 확장을 둘러싼 '이야기'

김일림