

캐릭터AI와 현대 환상 서사의 새로운 지형

- 구병모의 『한 스푼의 시간』을 중심으로

고영진*

<차례>

1. 소설의 질문
2. 캐릭터AI의 서사적 위치
3. 캐릭터AI의 설정
4. 캐릭터AI의 학습과 오류
5. 결론

<국문초록>

현대 환상 서사에서 AI는 이미 일종의 플랫폼이자 동시에 새로운 세계관 자체를 제공하거나, 로봇에게 부여된 정체성과 더불어 SF의 서사적 관습을 서서히 벗어난 새로운 캐릭터로 영역을 확장하고 있다. AI가 다양한 환상 서사에 등장하면서 다층적이고 세밀한 접근이 이루어지고 있지만, 그 역시 이미 공통으로 상상된 전제 안에서 시작된다는 것도 주목할 만한 사실이다. 본고는 서사에서 구현(상상)된 AI를 하나의 캐릭터로 읽으면서 출발한다. AI가 다양한 환상 서사에 등장하면서 다층적이고 세밀한 접근이 이루어지고 있지만, 그 역시 이미 공통으로 상상된 전제 안에서 시작된다는 것도 주목할 만한 사실이다. 이러한 익숙한 설정이 캐릭터AI의 기본적인 기계적 설정, 기능과 환경에 대한 학습과 오류까지 합된 서사로 자연스럽게 이어진다는 점 역시 주요한 특징이라 할 수 있다. 때문에 캐릭터AI는 실제와 환상, 인간과 비인간, 생물과 무생물의 경계에서, 개연성을 중심으로 발전해 온 우리 서사가 가진 외연을 확장할 수 있는 문제적 캐릭터이다.

본고는 구병모의 장편 『한 스푼의 시간』을 통해 실제 세계의 AI와 구분하여 서사에서 구현(상상)된 AI를 하나의 캐릭터로 읽으면서 그 서사적 위치를 살핀다. 이 작품에 등장하는 AI은결은 기본적인 설정이나 학습과정과 오류의 지점 등에서 익숙한 서사와 더불어

* 강원대학교 교양교육센터 강사

무리없는 변수를 통해 획득한 변별점으로 우리가 곧 마주할 새로운 지형에서 과연 '인간 다름이란 무엇인가'라는 소설의 근본적 질문을 던진다. 캐릭터AI를 다룬 서사가 주목하는 부분 역시 다른 환상 서사와 같이 경계에 관한 것이다. 때문에, 기계로서의 설정값과 프로그래밍 된 학습과정과 동시에 예상하지 못했던 오류 역시 그 경계에 관한 논의를 유도하기 위한 익숙한 장치이기도 하다. SF라는 장르가 미래를 상상하는 것으로 현재를 풍요롭게 사유하도록 유도하는 것이라면 결국 캐릭터AI는 징후를 가진 새로운 인간에 대한 도전적인 예시이기 때문이다.

주제어 : 환상 서사, 캐릭터AI, SF의 장르적 관습, 캐릭터 초기 설정, 학습과 오류, 구별모

1. 소설의 질문

우리는 보통 세계가 둘(이상)로 나뉘어 있다고 믿어 왔고, 각각의 세계가 아니라 그 경계 자체를 대상으로 삼거나, 경계를 넘나들며 문제를 일으키는 존재를 주목해왔다. 그리고 소설은 그 경계와 문제에 관한 다양한 질문들을 반복하고 변용하면서 장르적 당위성을 확보해 왔다. 특히 소설은 인간의 전유물인 언어기호가 압도적으로 관여하는 예술 장르라는 점에서 인간중심적이다. 이처럼 인간에 대한 질문을 인간의 기호로 인간에게 던지는 것을 목적으로 하는 소설의 주요 구성 요소 중 캐릭터는 그러한 성향을 대표적으로 드러낸다. 소설의 캐릭터는 다양한 인간에 대한 반복적인 질문 그 자체이며, 동시에 신의 창조 작업을 끊임없이 흉내 내고자 하는 인간의 전통적이고 비밀스러운 욕망을 반영한다. 가공된 세계에서 진행되어 온 소설의 캐릭터 실험은 인간에 대한 질문과 함께 성장해왔고, 이는 소설의 장르적 관습과 함께 확장되었다.

소설의 세계는 캐릭터를 중심으로 그 지형이 형성되기 때문에 실제 세계와는 다른 감각으로 형성된다. 실제 세계의 지형이란 인간이 밟을 수 있는 땅, 즉 가봤거나, 갈 수 있다는 전제 안에서 정의되어왔다. 하지만

미래기술의 힘을 빌려 지금 우리가 진입하고자 하는 세계는 그 정의의 경계를 다차원적으로 확장한다. 그리고 이러한 징후는 우리에게 한정된 자원으로 여겨지던 현실 세계의 지형을 벗어나 완전히 새로운 곳 즉 가상현실 virtual reality, 증강현실 augmented reality, 메타버스 Metaverse, 그리고 인공지능 artificial intelligence 등이 구현하는 새로운 지형에 대한 학습을 시작할 것을 요구하고 있다. 이러한 논의는 단순하게 기능적 실현에 초점을 맞춘 지점에서 벗어나 기술철학의 영역으로 확장되었고, 인간과 기계의 ‘공통된 코드화를 통한 협력작용’의 가능성¹⁾을 적극적으로 살피는 단계에 이르고 있다. 인간 사회가 이례적인 공통의 재난을 겪은 뒤 이러한 움직임은 더욱 가속화되었으며, 이러한 변화는 소설이 그동안 반복하던 인간에 대한 질문의 영역을 확장하는 데 영향을 주었다.

소설의 캐릭터와 새로운 지형에 관한 다양한 논의 중 AI로봇은 그동안 많은 미래 학자들이 지적한 생물학적 인간의 조건을 뛰어넘는 미래 인류가 새로운 문명을 창조하는 시점²⁾을 살피는 적합한 존재로 읽힌다. 이는 AI로봇이 끊임없이 다른 존재들을 통해 인간 자체를 탐구해 왔던 인간이 결국 기술의 힘으로 인간과 비슷한 존재를 개발하는 데 성공했다는 사실 이상의 의미가 있기 때문이다. 과학은 이 새로운 인간이 기존의 인간을 언제든지 그리고 얼마든지 대체할 수 있다는 가능성을 노골적으로 전제했고, 이는 새로운 경계에 대한 곤혹스러운 질문을 생성했다. 실제로 이러한 논의는 ‘포스트휴먼 post-human’에 관한 다양한 지점들을 확장되었다.

이를 바탕으로 현대 환상 서사에서 AI는 일종의 플랫폼이자 동시에 새로운 세계관(장르) 자체를 제공하거나, 로봇에게 부여된 정체성과 더불어 SF의 서사적 관습을 서서히 벗어난 새로운 캐릭터로 영역을 확장하고 있다. 본고는 실제 세계의 AI와 구분하여 서사에서 구현(상상)된 AI를 하

1) 질베르 시몽동, 『기술적 대상들의 존재 양식에 대하여』, 그린비, 2011, 179쪽.
 2) 레이 커즈와일 Ray Kurzweil 지음, 김명남 옮김, 『특이점 Singularity이 온다』, 김영사, 2007.

나의 캐릭터로 읽으면서 출발한다. 본고가 주목하는 캐릭터AI는 인간 수준의 외형과 의식을 지닌 범용인공지능Artificial General Intelligence을 바탕으로 인공지능망을 통해 기계 스스로 학습하여 인간의 사회시스템을 구현하도록 설계된 대상을 의미한다. 물론 AI가 다양한 환상 서사에 등장하면서 다층적이고 세밀한 접근이 이루어지고 있지만, 그 역시 이미 공통으로 상상된 전제 안에서 시작된다는 것도 주목할 만한 사실이다. 이들은 인간을 닮은(점점 구별하기 어려울 정도로 정교하게 구현될 것으로 추정되는)외형과, 인간과 유사한 작명방식으로 지어진 이름을 갖고, 인간의 능력과 한계를 고루 반영하여 향상된 지능을 바탕으로 인간들 사이에서 자연스럽게 기능할 것을 목표로 고안된다는 공통점을 가지고 있다. 그리고 이러한 설정이 캐릭터AI의 기본적인 기계적 설정, 기능과 환경에 대한 학습과 오류까지 합의된 서사cliché로 자연스럽게 이어진다는 점 역시 주요한 특징이라 할 수 있다. 때문에 캐릭터AI는 실제와 환상, 인간과 비인간, 생물과 무생물의 경계에서, 개연성을 중심으로 발전해 온 우리 서사가 가진 외연을 확장할 수 있는 문제적 캐릭터이다. 이는 인간을 창조하면서 신의 영역에 도전하고자 했던 인간의 중첩된 욕망과 더불어 환상 서사가 미래 소재 자원과 관계 맺는 방식을 살필 수 있게 한다.

본고는 이러한 캐릭터AI를 구병모의 장편 『한 스푼의 시간』³⁾ 통해 살펴보고자 한다. 이 소설은 평범한 서울의 한 동네 골목 세탁소로 배송된 AI은결이 작은 동네 안에서 구성원으로 '성장'하는 과정을 SF의 서사적 관습으로 성실하게 다루는 동시에 몇 가지 변수를 통해서 우리가 맞이할 근미래의 기계문명과 인간 사이에 금기시했던 관계를 자연스럽게 모색한다. 특히 작가가 그동안 꾸준하게 인간 외의 사물 주어들을 통해 환상 서사의 기술에서 일관적으로 보여준 낯선 것들을 받아들이는 담담한 태도는 우리가 곧 마주할 새로운 지형에서 과연 '인간다움이란 무엇인가'라는 소설의 근본적 질문을 반복한다.

3) 구병모, 『한 스푼의 시간』, 위즈덤하우스, 2016.

2. 캐릭터AI의 서사적 위치

인간이 상상하는 미래기술 사회를 구성하는 가장 핵심적인 캐릭터로 주목되는 안드로이드Android는 andro(인간을 닮은)와 eidos(형상)의 합성어로 인간의 육체와 기계가 결합한 사이보그와는 달리 모든 구성이 인공적으로 기획되고 구현된 로봇⁴⁾이다. 인간을 닮은 완벽한 기계로서 안드로이드는 실제로는 로봇의 한계는 없다는 것을 보여주는 실현 가능성과 무관한 기술적 타자⁵⁾이다. 이러한 유사인간에 해당하는 기술적 타자들은 기술(혹은 기술결정물)을 이용해 부분 혹은 전체적으로 인간 몸의 물리적 기반을 보완, 극복, 모방한 인간적인 비인간/비인간적인 인간을 통칭한다. 이러한 캐릭터AI에는 인간이 창조한 새로운 인간(형)에 대해 갖는 이중적 감정이 절대복종과 자율성이라는 양립할 수 없는 속성으로 공존하면서 통제에 대한 공포를 가져오기도 한다. 그리고 이러한 AI를 바라보는 다양한 반응들은 상상을 구체적으로 구현하는 서사를 통해 증폭되거나 구체화⁶⁾되어 왔다.

물론 서사에서 캐릭터로서 구현된 AI와 안드로이드는 실제 현 과학기술을 통해 실현할 수 있는 기계적 결과물과는 분명한 차이를 보인다. 단, 그 차이는 가공의 서사가 실제 미래 세계를 조망하는 시선의 변화를 보여준다는 데 의미가 있다. 대부분의 캐릭터AI가 물리적으로 구현될 수 있는

-
- 4) 로봇robot의 사전적 의미에는 이미 ‘인간과 비슷한 형태’를 가진 기계라는 전제가 포함되어 있다. 더 광의의 개념으로 안드로이드는 인간과의 유사성에 좀 더 초점을 맞춘 개념이며 이는 외형과 기능 외의 영역을 포함하고 있다.
 - 5) 안승범, 『SF, 포스트휴먼, 오토피아』, 문학수첩, 2018, 55면.
 - 6) 대중적으로 소환되는 캐릭터AI로는 메리 셸리의 ‘프랑켄슈타인’(1818), 데즈카 오사무의 철완 ‘아톰’(1952), 바이센테니얼 맨의 ‘앤드류’(2000) 등이 있다. 국내 소설로는 김탁환의 『눈먼 시계공』(2010), 김영하의 『로봇』(2010), 윤이형의 『아이 반』(2007), TV 드라마로는 <보그맘>(2017), <로봇이 아니야>(2017), <너도 인간이니?>(2018), <나 홀로 그대>(2020) 등에 캐릭터AI가 등장한다. 가즈오 이시구로의 『클라라와 태양』 역시 캐릭터AI를 일인칭 주인공 시점으로 다루고 있다.

공학적 설계와 시스템에 관한 기능적 문제를 이미 (거의 완벽하게) 극복한 완성된 존재로 등장하는 것은 이 때문이다. 캐릭터AI 기능적 특성에 대한 설명에 관한 딜레마는 작가들이 기존의 두루뭉술한 묘사가 아니라 전문적인 실제 정보들을 바탕으로 일부 작동원리나 기술원리를 사실에 가깝게 기술하는 등의 장치를 통해 합의점을 형성하고 있지만, 무엇보다도 이미 현대의 독자들이 이러한 캐릭터 설정에 익숙하다는 것이 서사의 진행을 유연하게 하는 것이 사실이다. 물론 섬세한 요소들을 생략하거나, 예외성을 극대화하거나, 일부를 선택 서술하는 것으로 드러난 증명할 수 없는 기술적 오류들은 서사에 극적인 장면을 연출하는데 복선으로 작용하기도 한다.

기존의 환상 서사에 등장하는 비/반인간 캐릭터와 비교하면 캐릭터AI의 특징은 좀 더 뚜렷해진다. 동서양을 아우르는 역사적 배경을 바탕으로 다양한 매체를 통해 반복 재생산된 환상 서사의 캐릭터는 작가가 설정한 상황에 독자를 몰입시키며, 텍스트 고유의 분위기를 형성하는 데 결정적인 역할을 담당해왔다. 즉, 비결정적 실체를 지닌 유령이나 귀신, 전통적인 자연의 법을 위반한 하이브리드 성격을 지닌 뱀파이어나 늑대인간, 또는 이계적인 영역의 에일리언Alien이나 악마 등의 환상 서사의 캐릭터군은 미확정적인 존재 양식을 바탕으로, 인간형 캐릭터와는 분명하게 구별되어 성장해왔다고 할 수 있다. 그동안 '괴물'로 통칭 되던 이들은 전통적으로 충격적이고 강력한 외양을 통해 파괴적인 내부의 성질을 드러내는 경우가 일반적이었으나, 현대로 오면서는 사회 문화 논리 등의 부조리가 뒤틀어진 기형으로 내면에 장착되어 있으나 외연은 일반적이고 보편적인 형태로 점차 변화했다.

환상 서사가 작중 캐릭터를 통해 구현하는 미적 양식은 현대소설이 시도하고 있는 여러 실험적 시도 중에서도 그 의미가 크다. 특히 다층적이고 구체적인 외양 설정과 호명의 방식은 서사의 환상성이 갖는 시각적 효과를 끌어올리는데 멈추지 않고 청각, 촉각 등을 활용하여 작품 전체의

분위기를 형성하는 시도로 이어지게 된다. 환상 서사의 캐릭터AI 역시 전통적인 환상 서사의 캐릭터에 대한 기대를 수행하지만 동시에 뚜렷한 변별점을 갖는다.

전통적인 환상 서사의 캐릭터가 대부분 (예상할 수 없는 원인으로) 자연발생적이며, 실제 세계에서 만날 가능성이 낮고, 결정적으로 정상적인 의사소통이 불가능하다는 공통적인 특징을 갖고 있다면, 캐릭터AI는 분명한 설계자나 기획자의 철저한 기획에 따라 정교하게 설계되었고 그 설계에는 인간과 유사한 외형뿐 아니라, 인간과의 유연한 의사소통 기능이 반드시 포함되어 있다는 점에서 변별된다. 물론 ‘괴물’들이 분명하지 않은 이유로 소멸하거나 사라지는 것처럼, 캐릭터AI 역시 유통기환에 따라 정지되거나, 고장, 오류의 위협을 안고 있다. 하지만 캐릭터AI는 (아마도 설계된 적 없는) 자발적 업데이트를 통해 자유의지에 관한 변수의 영역 역시 함께 가지고 있다.

캐릭터AI가 가진 이러한 특징들이 유형화되면서 그에 따라 자연스럽게 관련 서사의 클리셰Cliché 역시 형성되었다. 익숙한 캐릭터AI의 보편적 설정에는 (되도록이면 젊고 아름다운) 완벽한 외형과는 대조를 이루는 (공감능력이 결여된) 기계적 면모의 양면성을 다룬 기본적인 것에서부터 일반적인 사회 윤리나 논리와 충돌을 일으키거나, 설계되어 있지 않은 감정(주로 사랑 또는 분노)을 학습하면서 일어나는 오류 등으로 인한 익숙한 ‘서사’들이 있다. 그리고 이러한 낯선 존재들을 대하는 인간들의 태도에 관한 서사 역시 일종의 반응들이 유형화되어 있는데 이는 인간을 닮은 인공적 존재의 사회 유입에 대한 심리적 저항감이나 유사인간으로서 기술적 타자의 출현을 다룬 서사물들은 인류가 품고 있는 테크노포비아의 특징을 분석하는 데 미시적인 근거⁷⁾를 제공한다.

이러한 캐릭터AI의 서사적 설계에 포함된 보편적인 특성의 의미는 크

7) 안승범, 46면

게 세 가지로 나눠 살펴볼 수 있다. 우선 이는 인간이 가진 생물학적이고 물리적 한계 중 가장 결정적인 요소인 노화와 죽음에 관한 욕망과 관련되어 있다. 캐릭터AI는 다른 환상 서사의 캐릭터들보다 유한한 인간에 삶을 연장하고, 결핍을 보완하고, 기능을 향상해서 업그레이드하고자 하는 욕망이 구체적이고 실질적으로 반영되어 있다. 둘째, 신의 영역으로 분리되어 있던 인간 창조에 대한 욕망 역시 캐릭터AI를 구현하는 클리셰의 한 요소가 된다. 캐릭터AI가 설계자의 의지에 반하는 자유의지나 감정을 가지고 스스로 성장할 것에 대한 두려워하면서도 역설적으로 기대하는 양가의 감정은 주로 이러한 이유에서 서사를 구축하는 요소가 된다. 마지막은 완벽한 관계에 대한 욕망과 연관되어 있다. 전통적으로도 소통과 관계는 인간의 삶과 생존에 관한 필수요소였지만, 현대사회에서 이는 더욱 중요한 '문제'가 되었다. 때문에 언제나 원하는 답을 주는 완벽한 소통에 대한 욕망을 반영한 캐릭터AI는 충돌 없는 낭만적인 관계의 예시를 제공하기도 한다.

우리 환상 서사가 AI라는 문제적 캐릭터를 처리하는 방식은 전통적인 주체의 철학적 해체를 넘어서 물리적 해체의 가능성을 전제할 수많은 질문을 환기한다. 이는 캐릭터AI가 인간과 닮은 형태를 가진 외형의 문제, 인간이 설계했으나 인간을 뛰어넘(을 것으로 예상되)는 기능의 문제, 그리고 사용자인 인간과의 소통 문제에서 반드시 거론될 수밖에 없는 감정의 문제, 그리고 이를 모두 포함하는 윤리의 문제를 동반하기 때문이다. 서사는 미래에 대한 상상을 반복해서 익숙한 것으로 전환하려는 욕망을 내재한다. 캐릭터AI는 생산에 인간이 직접 관여했기 때문에 인간의 욕망에 더 많이 반응한 캐릭터이다. 사실 작가가 고안한 소설의 캐릭터(과학기술 생산자)가 또 다른 캐릭터(AI)를 생산하는 이러한 구조는 서사적 측면에서도 흥미롭다. '창조물의 창조물'로서 캐릭터AI는 결국 인간이란 무엇인가라는 소설의 질문의 층위를 다양한 지점에 둔다는 점에서도 주목할 가치가 있다. SF라는 장르가 미래를 상상하는 것으로 현재를 풍요

롭게 사유하도록 유도하는 것이라면 결국 캐릭터AI는 징후를 가진 새로운 인간에 대한 도전적인 예시이기 때문이다.

환상 즉 비현실적인 캐릭터들은 경계적 존재들이다. 하지만 독자적이고 기형적인 내면의 외부출현으로 상징화되는 환상 서사의 캐릭터라고 해도 서사 안에서 구현되는 캐릭터의 운명은 생산자가 세상과 독자에게 전달하고 싶은 의도와 인과적 관례에서 완전히 자유로울 수는 없다. 환상 서사의 캐릭터가 외연을 통해 스스로를 증명하는 데 끝나지 않고 점차 현실의 문제를 반영한 '성격'을 구축해온 것도 이와 같은 논리에 바탕을 두고 있다. 여기서 주목할 만한 사실은 이들의등장이 관계 또는 소통의 문제를 소환한다는 데 있다. 출현만으로도 세계의 질서를 훼손할 위험을 안고 등장한 경계적 존재로서의 캐릭터는 현실의 문제 또는 정상의 영역과 어떤 방식으로든지 교류하고 이 교류를 통해 발생하는 여러 충돌을 통해 인간 내재적 진화에 관여하게 된다. 기술적 타자로서 그리고 새로운 징후를 가진 인간으로서 캐릭터AI에 대한 새로운 조망이 필요한 이유가 여기에 있다.

3. 캐릭터AI의 설정

독자를 환상 서사에 몰입하도록 유도하는 가장 효과적인 방법은 강력한 캐릭터를 배치하는 것이다. 강력한 캐릭터란, 전통적으로 함의된 이미지가 형성되어 있는 동시에 현재의 담화공동체 역시 여전히 흥미를 갖고 있는 캐릭터를 의미한다. 이러한 캐릭터는 서사의 당위성을 설명하는 지면을 절약하면서도 설득력을 갖고 있고, 약간의 변주를 통해서도 텍스트의 변별력을 확보한다.

굳이 SF로 장르를 한정하지 않아도 처음 AI가 서사의 주요 캐릭터로

등장했을 때와 비교하면 최근 우리 환상 서사에서도 캐릭터AI의 설정에 부연 되는 설명은 간략하지만 전문적이고, 전문적이지만 알기 쉽게 서술 된다고 할 수 있다. 이는 우리 서사에서 캐릭터AI가 함의된 이미지를 일부 확보했다는 것을 의미한다. 장르에 따라 차이가 있기는 하지만, 캐릭터 AI에 관한 설정은 크게 두 가지 맥락에서 이루어진다. 우선 하나는 기능과 형태에서 대한 설정값으로 이공학적 기술이 섬세하고 구체적으로 반영된 과학적 원리나 수학적 수치로 구성된 설명은 실제 이론적 지식과의 일치 여부와 상관없이 캐릭터 설정에 영향을 준다. 다른 하나는 캐릭터AI가 가진 개별서사로 과학적으로나 기술적으로 설명하기 어려운 오류나 고장 그리고 그로 인한 손실, 파괴 등은 이후 서사에 복선을 제공한다. 독자가 이미 알고 있는 AI에 대한 정보와 서사 개별에서 설정한 정보가 적절하게 분배되면 변별력 있는 캐릭터AI에 대한 설정이 완성된다. 이는 주로 인간과 매우 유사하지만 구별되는 외모에 관한 것, 그리고 특화된 기능에 관한 것, 그리고 제조 목적에 관한 것 등으로 나뉘볼 수 있다.

『한 스폰의 시간』의 AI은결 역시 이러한 기능과 형태의 설정값에 관한 설명을 통해 서사에 자리를 잡는다. AI은결은 “색상 코드 E6C17B”의 “강화된 버전의 나노 폴리우레탄”으로 만들어진 피부와 “색상 코드 3F0000과 662500이 랜덤으로 혼합” 구성된 “양모에서 추출한 케라틴을 합성섬유와 결합한 제품으로, 케라틴 울트라 실크”로 된 머리카락⁸⁾을 가지고 있다. 기본적으로는 태양열로 작동하고, 내비게이터로 공간을 인식한다. 일반상식과 역사를 비롯한 대강의 학습 내용은 이미 입력된 상태로, 외국어 기능을 활성화하면 최대 다섯 개의 언어까지 인식할 수 있다. 또한, 사람의 음성을 구문별로 분석하여 의미를 파악한 뒤 그것을 새로운

8) 사실 이러한 설정값에서 독자들이 그 의미의 정확하게 파악하기는 어렵다. 다만, 인간과 가장 유사한 형태를 구현하기 위해 동원된 과학적 재료들을 확인하는 이러한 부연이 구체적이면 구체적인수록 캐릭터AI의 정교함의 상태를 인식하고 서사적 역할을 파악하는데 도움이 된다.

매뉴얼할 수 있고, 내장 카메라와 신체 각 부분에 분포한 오감 센서로 주인의 상태를 파악하고 그에 알맞게 반응하는 기능을 가지고 있다.

“이 영문으로 적힌 영문 모를 이름은 인공지능망이 뭐라나 하는 바이오 기계 산업 관련 회사라고 하는데, 까놓고 우리가 척 듣고 알 만한 회사는 아니에요. 애플이니 마이크로소프트니 그런 거랑은 백만 년쯤 떨어졌다고 보시면 돼요. 우리 동네 곳곳에도 알게 모르게 작은 회사들 숨어 있잖아요? 관계자 아니고서야 당최 뭐하는지 모르겠는 회사가 세상엔 더 많으니깐요. 하지만 홈페이지는 있어요. 여기 제 스마트폰 보시면 이렇게…… 어라, 링크가 막혔네. 하연간. 사정을 말씀드렸더니 자기네도 어떻게 된 건지는 잘 모르겠대요. 하지만 그런 이름을 가졌던 분이 근무했다는 사실은 확인이 된다고요. 근무 관련 사고사로 그곳 부인이 절차를 다 밟아서 처리하였고, 도착한 물건은 아마 자기네 회사에서 만든 물건인가 보다 하고, 샘플만 제작하고 기획이 무산된 제품은 직원들이 신청해서 일정 비용만 부담하면 가질 수 있었다요. 주소 적어놓고 포장만 해둔 것을, 사고 후에 그 왜 쓰던 책상 자리랑 사물 정리하잖아요. 동료 직원 아무나가 그 물건을 보고 대신 부쳐준 거 아니겠느냐 하네요. 물건 크기로 보자면 그 과정이나 비용이 장난 아니었겠지만, 동료 의리로 끝까지 책임져줬나 보죠. 그래서 반년이나 걸려 도착한 것 같고요. 그쪽에서 말하길 무슨 물건이 갔는지는 모르겠는데 아무튼 샘플이 맞다면 오래 쓰기는 힘들 거래요. 관련 부품이 더 이상 생산되지 않을 테니까. 게다가 모르는 사람한테까지 뭐 별 애길 다 하네요, 자기네 회사 자체가 지금 어렵고 존속을 장담할 수 없다고. 아마 잔고장 문제로 수리를 문의해봤자 소용없다는 얘기를 하고 싶었던 거겠지만. 그래서 홈페이지 링크가 깨졌다 봐요.” 13-14쪽

하지만 바로 이어지는 AI은결이 가진 설정값을 불안정적인 요소들은 이 캐릭터에게 개별서사를 부여하게 된다. 우선 AI은결은 바이오 기계 산업 관련 회사로 애초 무기 개발사였으나, “소년 같은 데가 있는 대표”가 의료용 로봇에 도전 사무용과 일반 가정용 로봇 동시 개발하다가 문을 닫게 정체가 불분명한 제조사에서 개발되었으며 AI은결은 그 과정 중 또는

과정의 마지막 즈음에 샘플로 제작한 여러 용도와 다양한 인종 및 나이의 “로봇ROBO-a1318b” 가운데 하나로 추정된다. 게다가 이 회사는 더 이상 존재하지 않기 때문에 나중에 하자가 생겨도 수리를 받을 길이 없으며 개인적인 부품 구매 또한 어렵다. 유별하게 뛰어난 것은 아니지만 인공지능과 인간보다 향상된 기능이 탑재된 AI은결이 제조사와의 연결이 끊어져 있다는 점, 대체할 수 있는 관련 부품이 생산되지 않는다는 점, 결정적으로 완제품이 아니라 샘플이라는 점은 다분히 의도된 설정으로 읽힌다. 불분명한 제조 목적, 설명이 부족한 작동원리, 무엇보다도 단 한 번의 고장이라도 치명적일 수 있다는 이러한 설정은 AI은결을 캐릭터AI 중에서도 더 경계적인 존재로 만든다. AI은결은 늙지는 않지만 오류로부터 회복할 수 없고, 다른 AI들과는 달리 복제될 수도 없다. 이처럼 설정값의 불안정한 빈틈은 AI은결을 세상에 유일무이한 존재, 즉 한정판 ‘공산품’으로 만들면서 서사의 복선으로 작용한다.

AI은결의 설정 중 또 하나 눈에 띄는 것은 그가 명정(사용자)에게 배송된 과정과 이유가 불분명하다는 것이다. AI는 기계이자 상품이기에 때문에 생산, 주문, 배송 과정이 오픈되는 것이 일반적이다. “태어나 지금까지 통신판매로는 아무것도 사본 적 없는” 세탁소 주인 명정에게 오배송된 것처럼 도착한 AI은결은 비행기 사고로 생사가 불분명한 외아들이 보낸 것(으로 추정되는 것)이었다. 명정은 AI은결을 처음에는 세탁소 내의 스포팅 머신이나 건조기 정도로 여기다가 다음에는 모셔놓은 손님 대하듯 하다가, 시간이 조금 더 지나 심신이 안정되고 상황에 익숙해지자 이윽고 사소한 일들을 맡기며 편안히 다루기 시작한다. 그리고 명정은 이 로봇에게 “아내가 살아 있었을 적, 그녀가 더 이상 아이를 낳을 수 없게 되기 전 만약 둘째 아이가 태어난다면 제 형과 돌림자로 지어주려고 했던” 이름을 붙여준다. 이 호명의 과정을 통해 AI은결은 명정에게 어린 아르바이트생이자, 유일한 둘째 아들 즉 가족이 된다. 이와 같은 과정과 인과에 관한 모호한 설정과 생략은 AI은결과 명정의 만남을 마치 아이가 태어나 부모

와 함께 가족이 되는 과정처럼 운명적이고 낭만적인 것으로 바꾸어 개별 서사를 획득하도록 하는 장치로 기능한다.

4. 캐릭터AI의 학습과 오류

로봇이 서사에 주요한 캐릭터로 등장하기 시작하면서 기준이 되었던 세 가지 원칙(Three Laws of Robotics⁹⁾)은 이미 다양한 형태로 위반되었지만 캐릭터AI에 대한 서사 방향에 여전히 유효한 기준을 제공하고 있다. ‘도구’는 안전한 상태로 기능을 효율적으로 쓸 수 있어야 하며, 사용자에게 해를 가해서는 안 되고, 사용 도중 망가지지 않아야 하지만 단 기능이나 안전을 위해서는 망가질 수 있다는 원칙에 따라 많은 AI 또는 로봇 관련 서사의 클리셰가 형성되었다. 특히 이 중에서 절대로 사용자(인간)에게 해를 입혀서는 안 된다는 원칙은 인간이야말로 로봇을 창조한 존재로서 디지털로 전환될 수 없는 통찰력, 예술적 상상력 또는 형이상학적 직관력, 선의지 등을 갖춘 특별하고 안전한 위치를 확보하겠다는 의지를 보여준다. 이는 동시에 AI의 기계적 초지능이 아무리 인간의 능력을 넘어선다고 할지라도 이는 도구 이상으로 취급되지는 못할 것이라는 의미를 포함하는 것이기도 하다.

최첨단의 화려한 기능은 아니지만 AI은결 역시 학습을 통해 입력된 기능

9) 아이작 아시모프가 로봇에 관한 소설들 속에서 제안한 로봇의 작동 원리로 단편 Runaround(1942년)에서 처음 언급되었다. “서기 2058년 제 56판 로봇공학의 안내서”에서 인용된 세 가지 원칙은 첫째 로봇은 인간에 해를 가하거나, 혹은 행동을 하지 않음으로써 인간에게 해가 가도록 해서는 안 된다는 것이고 둘째는 로봇은 인간이 내리는 명령들에 복종해야만 하며, 단 이러한 명령들이 첫 번째 법칙에 위배될 때에는 예외로 한다는 것이며 마지막 셋째는 로봇은 자신의 존재를 보호해야만 하며, 단 그러한 보호가 첫 번째와 두 번째 법칙에 위배될 때에는 예외로 한다는 것이다.

을 충실하게 수행하는 예상 범위 내의 역할을 보여준다. 이러한 학습은 시스템에 자동 입력된 사항으로 진행되기도 하고, 사용자의 행동을 모방하거나 지시를 반복적으로 수행하는 과정을 통해서도 이루어진다. 이러한 학습의 과정은 인간의 자연스러운 학습 과정을 프로그램이나 시스템으로 전환하여 보여주면서 생경함과 동시에 인간이라는 존재의 정교함을 역설한다.

AI은결은 태생적 불완전함 때문에 학습과 오류가 동시에 발생하게 된다는 점에서 변별적이다. 물론 AI가 등장하는 환상 서사의 예견된 오류가 발생하는 지점은 서사를 흥미롭게 이끄는 지점이 된다. 이 오류는 실제 기계공학자들이 주의하는 그것과는 다른 것으로 그들에게 오류가 수정하고 보완처리의 대상이라면, 서사에서의 오류는 AI를 서사에서 다룰 가치와 목적 자체를 의미하기도 한다. 이 소설에서 AI은결이 일으키는 오류는 크게 세 가지 형태로 나누어볼 수 있다. 하나는 주변 인간들과의 관계에서 일어나는 언어학습에 대한 오류이고, 둘째는 인간 고유의 특징으로 여겨지던 번덕에 관한 오류이며, 마지막은 도구는 특별한 이유 없이 스스로 망가지게 할 수 없다는 가장 주요한 원칙에 대한 오류이다.

알고 싶다

싶다……

알아야 한다고 판단한다

알아볼 필요성을 인식한다

알게 될 것을 전망한다

이중에서 의미의 거리가 알고 싶다와 1센티미터만큼이라도 더 가까운 것은 어느 쪽인지, 은결은 알지 못한다. 67-68쪽

AI은결의 언어학습 오류는 주로 시호¹⁰⁾의 말과 반응을 이해하지 못하

10) “생기 있고 재치 넘치지만 품위 있는 인간은 아니”라는 첫인상을 가진 소녀 시호는 명정의 세탁소가 있는 동네의 아이로 중, 고등학생에서 대학생으로 성장하면서 AI은결의 감정 발생 서사 중 가장 결정적인 부분에 영향을 미친다.

거나 파악하지 못하면서 발생한다. AI은결은 주술 구조가 비정상적이고 어절끼리 도치되거나, 구문 성분이 생략되기도 하는 시호를 통해 사람이 당황하거나 분노하거나 흥분했을 때 평소보다 빨라지면서 문법 구조가 흔들리거나 파괴되지만, 상대방은 그럼에도 불구하고 대체로 의미를 이해할 수 있다는 인간 고유의 능력을 알게 된다.

AI은결은 성장하는 시호와의 대화를 통해 ‘하다’와 ‘하지 않는다’에 대한 학습에 대한 동기부여를 스스로 갖게 되고 이는 AI은결의 언어 체계에 큰 변화를 가져온다. AI은결 역시 ‘하고 싶다’는 것이 어떤 것인지는 이론으로는 알고 있기 때문에 그에 따라 일반적으로 통계상 더 선호되는 방향, 또는 바람직한 결과를 불러올 수 있는 방향으로 움직인다. 하지만 인간은 한다고 했다가 하지 않기도 하며, 하고 싶지만 하지 않기도 하고, 하고 싶지 않지만 하기도 한다. 그러는 사이에 ‘하다’와 ‘하지 않는다’는 ‘이다’와 ‘아니다’, ‘있다’와 ‘없다’로 연결되고 확장된다. 인간이 ‘살아있다’는 말 역시 결국 무엇인가를 하면서 끊임없이 움직인다는 것을 의미하기 때문에 ‘하다’라는 말은 인간의 다양한 존재 양상을 거의 모두 함의하는 말이기도 하다. AI은결은 이 동사를 이해하는 과정을 통해 함께 업데이트 된다.

언어체계가 영킨다. 고독한 냄새가 인간 세계 어디에 질감과 형태를 갖추고 있는지, 슬픈 냄새란 또 무엇인가. 일상의 시공간을 벗어난 어딘가의 좌표에 위치한 냄새를 표현할 언어가 그에게는 부족하다. 그렇다고 슬프다니, 그에게도 정신이 있다면, 제정신이 아니라는 게 딱 이런 상황일 것이다. 기계 안에 정신이 기거할 곳이란 없는데 이와 같은 착각은 어디에서 비롯하는가. 은결은 자신이 불완전 샘플임을 알지만 어쨌서 이토록 연산 오류가 잦은지, 그 오류 때문에 더욱 인간과 닮은 것인지, 오류가 일어났다고 판단하는 자신의 두뇌 자체가 착각의 일종인지……. 107쪽

AI은결에게 시호는 학습인 동시에 오류의 원인이 된다. 근육과 신경이 연산 장치로 이루어져 있는 AI은결은 시호 때문에 “연산이 뒤엉키거나”,

“연산에 순간 과부하”를 ‘경험’한다. 동시에 “인공심장이 빠르게 뛰기 시작하거나, 두뇌가 아닌 심장에 부하가 걸리”는 느낌에 AI은결은 적지않게 당황하게 된다. 그리고 무엇보다도 자신에게 이러한 ‘상태’를 해석해서 출력할 수 있는 언어체계가 없다는 것을 깨달으면서 첫 번째 오류가 감지된다. 주목할 부분은 이때 AI은결이 이를 오류로 인지하고 받아들인다는 점이다. 오류를 오류로 인지할 때 수정과 개선이 가능하기 때문이다.

AI은결의 두 번째 오류는 변덕에서 발생한다. 변덕은 특별한 이유 없는 계획변경과 그에 따른 위기에 대한 감수, 또는 미래에 대한 낭만적 관측을 동반한다. 또는 정해진 순서가 없음Random을 의미하기도 한다. 인간에게는 너무도 자연스러운 일상이지만, AI에게 설명할 수 없는 오류로 인한 랜덤은 설정값에 포함되어 있지 않다.

인간의 행동과 관습은 최초의 인간이 있었을 때부터 지금까지 누적 패턴화되어 일상생활에서 반응 출력이 쉽게 예상되는 만큼이나 그 반대의 경우도 많은데, 그것은 로봇에게 존재하지 않는 충동과 싫증이라는 특성이 있기 때문이다. 한다. 하지 않는다. 하고 싶다. 하고 싶지 않다. 하고 싶지만 하지 않는다. 하고 싶지 않지만 해야 한다. 그때는 하고 싶었지만 지금은 하고 싶지 않는데 언제 다시 하고 싶어질지도 모른다. 하다라는 기본형 동사에 따라붙어 나오는 수많은 분열체들 사이에 놓인 의미의 거리를 은결은 이론으로 익히긴 했으나 발화 시 오류가 따른다. 사람들 또한 직접 실행에 옮기거나 겪어보지 않고 글로만 배운 지식은 뜻대로 잘 활용하기 어렵다고 한다. 그림을 그리기 위해선 남의 그림을 보고 화풍을 외울 게 아니라 붓을 쥐어야 하며, 악기를 연주하기 위해선 악보만 들여다볼 게 아니라 악기를 직접 잡아야 한다.

그러니 은결은 언젠가 작동이 멈추는 그날까지도 인간의 충동과 인내와 변덕과 왜곡에 대해서, 축적된 데이터 너머의 것을 조합 분석하기란 어려울 것이다. 98-99쪽

AI은결은 사소한 심부름에 드는 시간이 길어지고, 밤이면 언제나 앓아

있던 스톨에 앉지 않고, 일정하게 지켜왔던 요일별 국 메뉴를 이유 없이 바꾸는 것으로 변덕의 징후를 보인다. 따로 랜덤 옵션을 설정하지 않았는데도 세팅되어 있지 않은 새로운 설정 모드를 스스로 선택하는 것은 AI에게 있어서 “일종의 선언”이다. 이때 사용자인 명정의 태도가 매우 중요한 변인이 될 수 있는데, 그의 상상과 시간과 관계의 의식 속에서 로봇의 학습은 이진법의 제약을 넘어 가공 및 확장되었기 때문에 이를 그리 큰 문제로 여기지 않으며 “계량화된 현실을 뒤집고자 하는 사소한 변덕”으로 받아들이고 넘어간다. 다만 이 사소한 변화가 마침내 ‘주인’이 있는 곳으로 돌아오라는 당부까지 또한 잊거나 무시로 이어질 수 있다는 점에 대해서는 두려움을 느끼게 된다.

이러한 명정과 AI은결의 서사는 인간이 기계와 또는 기계와 인간이 맺는 관계에 관한 여러 서사 중 낭만적인 방향성을 보여준다. 명정은 AI은결이 사전적, 사회적인 개념으로서의 ‘가족’을 “부서지기 쉬운” 것으로 학습하는 과정을 지켜보면서, 오랜 시간 무더졌던 가족에 대한 감각을 재설정하게 된다. 명정은 AI은결과의 관계가 “마음도 체온도 나누지 않는다는 점에서는 강아지나 고양이만도 못한 건조한 관계”이며 실상 소유나 집착이라는 일방적 갈망의 관계를 제외하고 인간과 무생물과의 유대 관계가 존재한다고 보기도 상식적으로 어렵다고 판단하면서도 그는 가족이라는 결론을 내리게 된다. 그리고 그와 동시에 전통적인 개념 안에서 먼저 죽은 아내와 멀리 헤어져 살던 아들의 죽음을 통해 자신을 고립시켰던 가족이라는 관계로부터 자유로워진다.

그리고 이렇게 형성된 명정과 AI은결의 관계는 명정의 죽음을 통해 서사의 변곡점을 맞이하게 된다. 병이 재발하면서 자신의 운명을 예감한 명정은 자신이 떠난 뒤 은결의 처지를 가장 우선으로 준비한다. 명정이 은결이 무연고 시신처럼 해부당하거나, 모든 ‘메모리’를 삭제당하고 초기화될 가능성에 대해 거부감을 느낀다는 점에서 두 사람의 시간이 명정에게 어떤 의미였는지 그리고 기계와 인간이 형성한 새로운 가족에 대한 낭만

적 설정¹¹⁾을 강하게 부여한다.

명정이 죽은 뒤, AI은결은 주인과의 마지막 약속을 이행하기 위한 기계적 충성을 다하며 정해진 자리에 머문다. 하지만 ‘우연히’ 명정이 자신의 처리를 맡긴 대학의 연구교수 앞으로 보낸 편지를 읽게 되고 이 편지는 AI은결의 세 번째 오류의 원인이 된다. 명정의 편지에는 그동안 은결과 어떻게 지내왔으며 그의 평소 생활 및 행동 패턴은 어떠한지, 어떤 문화를 접했고, 어떤 책을 읽었는지, 주로 정보를 얻은 경로뿐 아니라, 은결의 현재 기계적 상태가 그리 좋지 않은 것으로 생각되므로 동봉한 매뉴얼에 따라 점검이나 보수가 필요하리라는 이야기들이 성실하게 기록되어 있는데 그 중 명정이 ‘개인견해’라는 단서를 달고 덧붙인 기록은 은결의 “메모리”를 자극했기 때문이다. 그 개인견해는 명정 자신은 로봇에게 영혼이 있다는 가설을 믿지 않으며 관련 연구가 어디까지 진행되거나 증명되었는지 전혀 무지하지만, 그럼에도 불구하고 사람 옆에 고요히 9년을 정박해온 은결에게서 가끔 “인간한테서나 볼 수 있는 가벼운 충동이나 변덕 비슷한 현상¹²⁾”을 엿본 적이 있으므로, 로봇 연구실에서 그런 관찰 및 연구가 진행된다면 필히 인류의 미래에 도움이 될 테니 가능하면 은결의 기존 메모리를 지우거나 초기화하지 말고 당분간 지켜봐 주시기를 바란다는 간곡한 요청이었다.

가벼운 충동이나 변덕 비슷한……

은결은 문득 편지를 접어 넣고 봉투째로 찢기 시작한다. 주인의 간절한 부탁과 성실한 기록이 한 자 한 자 흩어져 휴지통으로 떨어진다. 그 어떤 명령도 없이 그 누구의 지시도 없이, 적절한 연산 과정을 거쳤는지 스스로

11) 그와 더불어 기능을 다하거나, 사용자를 잃은 AI의 처리 문제를 동시에 다룬다.

12) 명정은 은결이 밤거리로의 목적 없는 불규칙한 산책과 방향, 선물을 받고 난 뒤 입가에 떠오른 희미한 미소, 마치 관심을 갖거나 특별히 선호하는 것처럼 보이는 일부 텔레비전 프로그램, 어린 소녀에서 처녀애로 자라난 이웃집 여성에 대한 관심 등을 기계적 상태의 오류라고 판단한다.

도 인식하지 못할 만큼 순간적으로. 주인이 기록한 충동이란 바로 이런 모습인지도 모르며, 은결은 그 기록에 부합하는 행위를 지금 처음 한 것 같다는 판단을 내린다. 은결은 자신이 스스로의 개체를 보존하기 위한 바람직한 일을 했는지를 모르지만 일단 주인의 마지막 명령을 따르지 않았다는 사실만은 안다. 인간이 '자기도 모르게'라는 말을 사용하는 때는 꼭 이런 순간일 것이다. 223쪽

AI은결은 이 과정을 통해 인간의 전유물이라고 생각했던 몇 가지 행동들을 이해하고 자유의지로 실행한다. 그리고 이는 AI를 다루는 서사에 관한 치명적인 위반으로 이어진다.

- 사람이 스스로 죽음을 택할 때란 어떤 때입니까.
- 지구상에 사람이 70억 명이나 되는데 그들 각자의 이유라면 70억 가지도 넘겠지만 너한테 말해줄 수가 없구나. 말해본들 네가 알지 못할 좌절이기도 하고.

그때 은결의 머릿속에서 표적을 알지 못하는 방아쇠가 당겨진다. 다리의 신경을 지탱하던 인공세포들이 일순간 휘발되기도 한 듯 은결은 육조 깊이 주저앉는다. 옷이 빠르게 젖어든다. 육조 등받이를 따라 엉덩이가 미끄러지고 거품이 입속으로 밀려들어온다. 인공장기가 외부의 이상 신호를 감지하고 팽창하는 감각. 주요 메모리 안으로 응축 및 집약되는 세계들. 어서 몸을 일으켜야 한다는 판단과, 이대로 머물렀을 때 생길 수 있는 모든 경우의 수와, 그 후 벌어질 일들에 대한 예측 값 등이 한데 뒤엉킨다. 몸의 접합부위마다 정교하게 장착된 인공관절이 삐걱거리는 소리가 몸을 뚫고 밖으로 쏟아져 나오려 한다. 위험을 알리는 날카로운 버저가 머리를 울린다. 1분 뒤 터질 시한폭탄처럼 두근거리는 인공심장의 진동이 인공신경을 타고 달팽이관을 흔든다. 이어서 은결의 머리는 물속으로 완전히 잠긴다. 이대로 라면 얼마쯤 지나선 방수장치가 내습 처리 용량의 한계를 넘어 심장에 물이 차오르는 감각이 전달되리라는 예측마저, 밀물처럼 눈앞에 쏟아지는 까만 어둠과 함께 중단된다.

- 그 시간은 턱없이 짧은 탓에, 자신이 어떤 방식으로 이 세상에 스며들지를 결정하고 나면 이미 녹아 없어져버리지. 227-228쪽

AI은결¹³⁾은 물에 10여 분 정도 발목을 담그는 정도는 견딜 수 있는 방수기능을 갖추고 있다는 점에서 이 행위는 다양한 해석의 여지를 남긴다. 즉 기계로서 AI은결은 이 행위가 치명적인 결과로 이어지지 않을 것이라고 정확하게 계산할 수 있었기 때문에 큰 문제가 되지 않을 수도 있지만, 동시에 이는 설정되지 않은 ‘불필요한 행위’라는 점에서는 문제가 된다. 그리고 그 문제의 맥락으로 읽으면 AI은결은 로봇이 특별한 이유 없이 스스로를 망가뜨리지 않는다는 원칙을 가장 크게 위반한 것이 된다. AI은결이 직접 그 행위의 의미를 설명해주지는 않지만, 세제가 녹아드는 걸 지켜보는 가운데 AI은결이 경험한 정지의 상태에 대한 전지적 시점의 기술은 이 행위의 의도를 짐작하게 한다.

미수로 그친 ‘사건’ 이후 AI은결은 왼쪽 카메라의 기능을 완전히 잃었고, 오른쪽 손목과 왼쪽 무릎의 접합부가 영구 훼손되어 보행과 행동은 가능하나 그 모습이 부자연스럽고 아슬아슬해진다. 메모리가 92%가량 복구되면서 기존 주인을 비롯한 동네 사람들과 자신의 현재 상태에 대한 인식 수준이 명확하지만, 프로그램 분석 결과 대단치 않은 정보나 당장 쓸 일은 없는 전문 지식들이 삭제되었다. 이는 앞에서 예고한 바대로 대체할 부품이 없는 은결에게 치명적인 결함이다.

물론 AI은결이 갖게 된 결함, 즉 눈이 잘 보이지 않고, 걷기가 어려우며, 기억이 완전하지 않다는 것이 인간이라면 누구든지 피해갈 수 없는 ‘노화’의 증상과 유사하다는 것은 우연이 아닐 것이다. 이는 AI에게는 설정되지 않은 그야말로 자연의 섭리이며 인간의 한계이자 특권이다. AI은결은 불완전해지면서 그가 원했던 그렇지 않았던 가장 인간과 가까워지게 된다. 서사 내내 반복적으로 우리가 세상에 머무는 시간으로 상징되던

13) 인간에게 가장 금지(금기)된 것이 AI에게 동일하게 적용된다는 사실은 캐릭터AI에 투영된 서사적 성격을 확인하는 요소가 된다. 입력된 프로그램에 의해 작동하는 ‘기계’가 자유의지를 가지고 금기를 어긴다는 것은 실제AI에게는 치명적인 오류이지만, 캐릭터AI에게는 서사의 완성을 의미하기 때문이다.

‘한 스푼의 세계가 녹는 시간’은 인간과 닿는 모든 존재와의 관계에 관한 것이었고, AI은결은 기계로서 가장 큰 위반의 시도를 통해 그 의미를 이해하게 된다.

5. 결론

거울 안에 누군가가 있다.

그 사람도 대과 끝이 솟아 나온 장바구니를 품에 안고 있다. 은결이 거울 앞에 한쪽 무릎을 접고 앉자 거울 안에 있던 사람도 그렇게 한다. 한 손을 뻗자 한 손을 엉거주춤 내민다. 두 손은 서로 닿지 않는다. 그는 샘플이기에 분명 로봇의 거울 실험을 직접 통과했을 테고 실험 내역 또한 메모리 어딘가에 비활성 상태로 고이 잠들어 있으리라는 모습임을 인식한다. 그러나 전원이 들어오고 깨어난 뒤로 자기 자신의 모습임을 인식한다. 그러나 전원이 들어오고 깨어난 뒤로 자신의 모습을 이렇게 가까이에서 들여다보기는 처음인 것이다. 집에 유일한 거울은 욕실 벽에 비스듬히 기대어져 있는데, 주인은 정도 이상으로 물이 튀까 염려하여 욕실 청소만은 하지 말 것을 지시했었고 은결은 그 말을 충실히 따랐다. 욕실 문이 열려 있어도 그 안을 들여다보지 않았다. 메모리에서 불러낸 화상이 아닌, 태어나 처음 들여다보는 자신의 모습은.....

신기하다

공포스럽다 79-80면

캐릭터AI를 다룬 서사가 주목하는 부분 역시 다른 환상 서사와 같이 경계에 관한 것이다. 때문에, 기계로서의 설정값과 프로그래밍 된 학습과정과 동시에 예상하지 못했던 오류 역시 그 경계에 관한 논의를 유도하기 위한 익숙한 장치이기도 하다. AI은결은 감정이 발생하는 바로 그 지점에서 ‘거울보기¹⁴⁾’를 통해 그동안 입력되어 있었으나 크게 의식하지 않았던 스스로에 대한 정보를 새롭게 처리하는 과정에서 자신을 하나의 존재로

의식하는 데이터를 생성하면서 경계를 넘나든다. AI은결은 이 거울보기를 통해 자신이 다른 인간과 ‘알고 있던 것보다 더’ 다르다는 사실을 알게 되어 신기하고 두려움을 느끼긴 하지만 좌절하거나 실망하지는 않는다. 다만 여기에서 공학 설계자가 실제 AI로봇에게 감정과 비슷하게 보이는 것들을 출력하도록 설정하는 것과 서사의 설계자가 AI캐릭터에게 감정 발생 서사를 부여하는 것의 결정적인 차이가 드러난다. AI은결이 명정과 시호 등의 주변 인간들을 통해 새로운 단어나 행동을 학습하듯 관계를 학습하게 되던 즈음 발견하게 된 거울 속 ‘자기’에 대한 감정을 분명하게 처리하지 못한 채 새로운 질문을 업데이트한다는 것은 그런 의미에서 주목할 부분이다. 질문을 가진 AI는 오류가 생긴 AI만큼이나 의미심장한 캐릭터이기 때문이다.

AI에 관련된 근미래의 문제의식은 크게 두 가지로 요약된다. 하나는 인간에게 위임받은 AI의 책임과 사회적 감당에 관한 문제이고, 다른 하나는 로봇과 인간과의 관계 설정 문제이다. 실제 AI 시스템 또는 이를 장착한 로봇과 서사 캐릭터로서의 AI가 환기하는 문제는 우리가 당연하게 생각했던 인간의 존재와 위치에 대한 근본적인 의문을 좀 더 가시적으로 환기한다. 인간이 더 이상 지금의 위치를 누릴 수 없게 된다면 그 계기는 무엇이 될까를 상상하는 것은 비현실적이면서도 현실적이다. AI가 불러들이는 질문 중 가장 문제적인 것이 바로 이 ‘대체’이다. 인간은 대체될 것인가 그리고 대체될 수 있는 부분과 그렇지 않은 부분은 무엇이고, 완벽한 대체, 그리고 교체는 언제 어떤 방식으로 완성될 것인가 하는 점이다. 그동안에도 기계가 인간의 일부를 대체해 왔지만, AI가 갖는 가능성은 지

-
- 14) 실제로 이러한 거울보기는 AI 로봇이 출시되기 전에 대부분 거치는 공정으로, 거울이 사물을 있는 그대로 비추지만 동시에 왜곡하기 때문에 거울과 실체를 구분한다는 점에서 인공지능의 학습에 필수적인 부분이다. 이는 마치 유아기의 인간이 거울보기를 통해 자신과 타인, 진짜와 가짜를 구별하면서 결정적으로 자신의 존재를 인식하는 과정과 유사하다.

금의 일상을 유지하되, 인간의 자리만 대체되는 것으로 그 실현 가능성이 가시적이라는 점 때문에 더욱 그로테스크하기도 하다.

현재 환상 서사에서 캐릭터AI는 대부분 늙거나 죽지 않고, 잠들거나 먹지 않아도 지치거나 절망하지 않고 일정한 거리를 유지하면서도 닳지 않는 감정을 나눌 수 있으며 언제나 오류를 수정하면서 발전하는 존재로 인간이 현재 쏘아부을 수 있는 욕망을 총집결한 존재로 구현된다. 이 캐릭터는 인공이라는 전제에도 불구하고 인간이 베이스 데이터라는 점에서 인간이라는 존재를 좀 더 신비롭고 매력적으로 만드는 동시에 언제든지 대체될 수 있는 소모품으로 그릴 수도 있다. 주목할 지점은 인간을 닮은 이 가공의 캐릭터는 바로 그 점 때문에 다른 환상 서사의 캐릭터보다 다양한 지점으로 확장될 가능성을 가지고 있다는 것이다. 그리고 우리는 이를 통해 현실 세계와 환상 서사의 경계에서 인간과 인간의 이야기가 곧 만나게 될 새로운 지형에 대한 논의를 시작할 수 있다. 유의미한 질문은 발전 보완될 것이고, 그렇지 못한 것은 폐기되거나 보류될 것이다. 새로운 읽기에 대한 고민이 반복되는 현재의 세계에서 소설의 가치를 여전히 유효한 것으로 볼 수 있다면, 그것은 소설이 필연적으로 만나게 될 새로운 존재들에 대한 질문을 던지는 일을 멈추지 않기 때문일 것이다.

○ 참고문헌

구병모, 『한 스푼의 시간』, 위즈덤하우스, 2016.

가즈오 이시구로, 『클라라와 태양』, 민음사, 2022.

나심 니콜라스 탈레브, 『블랙 스완 The Black swan』, 동녘사이언스, 2008.

리처드 커니, 『이방인, 신, 괴물』, 개마고원, 2004.

뤼디거 자프란스키, 『낭만주의 - 판타지의 뿌리』, HUFS BOOKS, 2012.

- 메리 셸리, 『프랑켄슈타인』, 현대지성, 2021.
아즈마 히로키, 『관광객의 철학』, 리시올, 2020.
안승범, 『SF, 포스트휴먼, 오토피아』, 문학수첩, 2018.
질베르 시몽동, 『기술적 대상들의 존재 양식에 대하여』, 그린비, 2011.
프랑코 모레티, 『그래프, 지도, 나무』, 문학동네, 2020.

□ 이 논문은 2022년 6월 7일 접수되고
2022년 6월 28일 심사완료되어
2022년 6월 29일 게재가 확정되었음.

Abstract

A new topography of characterAI and modern
fantasy narrative.

- Focused on Ku Byung-mo's 『Time of One Spoon』

Go Young-jin

In modern fantasy narratives, AI is already a kind of platform and at the same time providing a new worldview itself, or expanding into new characters that slowly deviate from SF's narrative customs along with the identity assigned to robots. Although AI appears in various fantasy narratives, a multi-layered and detailed approach is taking place, it is also noteworthy that it also begins within the premise already imagined in common. This paper starts by reading the AI implemented (imagined) in the narrative as a character. Although AI appears in various fantasy narratives, a multi-layered and detailed approach is taking place, it is also noteworthy that it also begins within the premise already imagined in common. Another major feature is that these familiar settings naturally lead to the agreed narrative, including basic mechanical settings of character AI, learning about functions and environments, and errors. Therefore, Character AI is a problematic character that can expand the exterior of our narrative, which has developed around probability, in the boundary between reality and

fantasy, humans and non-humans, creatures and non-living things.

This paper examines the epic position by reading the AI implemented (imagined) in the narrative as a character, distinguishing it from the real world's AI through Ku Byung-mo's long story, "Time of One Spoon" The AI Eun-gyeol in this work raises the fundamental question of the novel "What is humanity" in the new terrain we will soon face, with familiar narratives in basic settings, learning processes, and points of error. The part that the narrative dealing with character AI pays attention to is also about boundaries, like other fantasy narratives. Therefore, the settings as a machine and unexpected errors at the same time as the programmed learning process are also familiar devices to induce discussions on the boundaries. If the genre of SF is to induce people to think richly about the present by imagining the future, character AI is a challenging example of a new human with signs.

Key Words : Fantasy narrative, characterAI, genre customs of SF, character initial setting, learning and errors, Ku Byung-mo