

## 노쇠한 사이보그: <공각기동대 Stand Alone Complex>로 본 노화와 과학기술<sup>†</sup>

박 형 욱<sup>\*</sup>

사이보그와 노화는 현대 과학기술의 두 가지 중요한 화두라 할 수 있다. 이 논문은 일본의 애니메이션 감독 카미야마 켄지(神山健治)의 SF 작품인 <공각기동대 Stand Alone Complex>를 통해 이 두 가지 화두가 만나는 지점을 분석해 본다. 실로 연령은 젠더와 인종, 계급과 더불어 현대 사회와 정치를 구성하는 매우 중요한 범주이나 과학기술학자들은 이에 대해 깊게 연구하지 않았다. 특히 다너 해러웨이(Donna Haraway)의 “사이보그 선언문(Cyborg Manifesto)”(1991) 이후 현대 과학기술에 의해 변화하는 젠더의 전망에 대해서는 많은 과학기술학적 연구가 있었으나 연령이 과학기술과 맺는 관련과 그 영향에 대해서는 깊은 연구가 이루어지지 못했다. 만약 해러웨이가 주장한 것처럼 사이보그가 여성에게 지워진 생물학적 담론을 넘어설 수 있는 방법을 보여준다면, 그것은 노인들에게도 자신들의 변화하는 몸의 한계와 연령주의적 담론을 넘어설 수 있는 가능성을 열어줄 수 있을까? 마이크 페더스톤(Mike Featherstone)은 과학기술이 늙어가는 몸과 결합하여 생겨난 사이보그적 상태가 만든 새로운 전망을 긍정적으로 분석하고 있다. 그러나 이 글은 <공각기동대>를 통해 노년기의 사이보그화와 관련된 더 복잡한 문제들을 분석한다. 나는 과학기술과 노인의 만남을 통해 태어난 노쇠한 사이보그가 전통적 가족주의와 민족주의를 넘어설 수 있게 하나 연령주의를 극복하지는 못하며, 세계화된 자본주의와 네트워크 속의 통제된 신체를 통한 새로운 개인주의적 삶의 형태를 창조해 내고 있음을 보일 것이다.

**【주제어】** 사이보그, 노화, 연령주의, 카미야마 켄지, 해러웨이, 공각기동대, 페더스톤

† 초고를 읽고 여러 문제점들을 지적해 준 제 아내 이미경, 논문의 수정에 큰 도움을 주신 세 명의 심사 위원님들, 그리고 일본 Production I.G.에 직접 전화를 걸어 이 논문에 사용된 이미지들의 사용허가를 받아주신 Lisa Onaga 교수에게 깊은 감사드립니다.

\* History Programme, School of Humanities and Social Sciences, Nanyang Technological University, Singapore

전자우편: park0717@gmail.com

## 1. 들어가는 글

일본의 만화가 시로 마사무네(士郎正宗)의 작품 『공각기동대』(攻殻機動隊, The Ghost in the Shell, 1989-1990)는 영화감독 오시이 마모루(押井守)에 의해 <공각기동대, 1995>와 <이노센스 イノセンス, Innocence, 2004>라는 극장용 애니메이션으로 만들어졌으며 카미야마 켄지(神山健治) 감독에 의해 TV판과 OVA(Original Video Animation)판으로 형식을 달리한 <공각기동대 Stand Alone Complex, 2002-2006>시리즈가 되어 관객들의 눈앞에 나타났다. 이들 중, 수많은 비평가들과 학자들의 분석 대상이 된 오시이 마모루의 첫 번째 극장판과는 달리 카미야마 켄지의 작품은 TV와 홈비디오라는 매체를 통해 나타난 비교적 최근 발표작이라는 점 때문인지 학문적인 진지한 고찰을 받지 못했다고 할 수 있다. 그러나 <공각기동대 Stand Alone Complex> 시리즈는 오시이 마모루의 극장판과 시로 마사무네의 원작에 비해 결코 덜 진지하지 않으며, 시간제한이 걸려있는 극장판 애니메이션에서는 다룰 수 없는 다양하고 복잡한 주제를 조금 더 긴 호흡으로 다루고 있다는 점에서 주목할 만하다.

오시이 마모루의 극장판이 시로 마사무네의 원작 만화와 다른 것처럼 카미야마 켄지의 작품도 오시이 마모루의 그것과 몇몇 부분에서 설정상의 차이점을 보이고 있다(Chute, 1996). 일단 <공각기동대 Stand Alone Complex>에서는 극장판 1편에서 등장하는 “인형사”(人形使い, Puppet Master)가 등장하지 않는다. 극장판에서는 이 인형사가 주인공인 쿠사나기 모토코(草薙素子, Kusanagi Motoko)의 결정적 변화를 초래하여 네트워크 속으로 사라지게 만든 원인이라는 점을 고려해 볼 때 인형사의 부재는 그러한 변화 없이 이어지는 TV판의 긴 네러티브를 가능하게 하는 핵심 요소라 할 수 있다. 또 오시이 마모루의 극장판이 홍콩을 모델로 한 국적불명의 “뉴포트시티”(New Port City)에서 벌어지는 일을 다루고 있는 것과 달리 <공각기동대 Stand Alone Complex>는 명백히 일본을 무대로 하고 있다. 이는 어떤 면에서 일본이 배경인 시로 마사무네의 원작에 더 가까운 부분이라고도 할 수 있으나 카미야마

켄지는 원작에서는 나오지 않는 더 복잡한 사건과 사회적, 철학적 문제를 자신의 작품을 통해 다루고 있다.

하지만 이 세 가지 작품에서 공통적으로 등장하는 부분도 존재한다. 그것은 작품이 그리고 있는 전자 네트워크화와 전뇌의 이식 및 사이보그화의 보편화이다. 세 작품 모두에서 사회는 고도로 발전한 과학기술에 의해 네트워크로 뒤덮여 있으며 사람들은 몸의 일부 혹은 전부를 인공물인 의체(義體, prosthetic body)로 바꾸어 생활한다. 몸이 전혀 의체화 되어 있지 않은 사람 일지라도 최소한 두뇌의 일부는 네트워크에 유무선으로 연결된 전뇌(電腦 electronic brain)로 바꾸는 것이 일상화되어 있다. 극중에서 “공각기동대”로 불리는 “공안 9과”는 이러한 사회에서 일어나는 사이보그, 네트워크, 전뇌 관련 특수 범죄와 테러에 대응하는 국가의 기관으로 쿠사나기를 비롯한 대원 전원이 사이보그로 이루어져 있다.

<공각기동대> 시리즈는 바로 이러한 점에서 사이보그에 대한 과학기술학적 논의의 중요한 소재를 제공해 왔다. 해외에서는 칼 실비오(Carl Silvio), 조지오 커티(Giorgio Hadi Curti), 웅 킨 유엔(Wong Kin Yuen) 등의 학자들이 다너 해러웨이(Donna J. Haraway)와 캐터린 헤일스(N. Katherine Hayles) 등이 제시한 사이보그론에 바탕하여 <공각기동대>를 해석해 왔고, 국내에서는 정영기, 서수정, 김세희, 손창희, 이은숙, 방형찬 등이 학술지 논문과 학위 논문을 통해 <공각기동대>가 제기하는 다양한 문제들에 접근을 시도했다(Silvio, 1999; Curti, 2008; Yuen, 2000; 정영기, 2002; 서수정, 2007; 김세희, 2005; 손창희, 2006; 이은숙, 2004; 방형찬, 2000). 이 학자들 중 많은 이들에게 <공각기동대>와 그 속에 그려진 사이보그는 젠더, 정체성, 제국주의, 사이버펍크, 휴머니즘, 포스트휴머니즘(posthumanism), 그리고 스피노자(Baruch Spinoza)와 들뢰즈(Gilles Deleuze)의 철학에 적절한 시사점을 던지는 중요하며 논쟁적인 작품이었다. SF가 현대 과학기술에 대한 근심과 희망을 투사하는 동시에 과학기술과 그 사회문화적 창조에도 영향을 주는 다면적 대중 예술 장르라는 점을 생각해 볼 때, 사이보그로 이루어진 <공각기동대>는 인간과 기계의 사이에서

발생하는 철학적, 문화적, 정치적 긴장을 여러 각도로 고찰해 볼 수 있게 만드는 기회를 제공한다고 할 수 있다(Silvio, 1999; Milburn, 2010).

사이보그와 <공각기동대>에 대한 이러한 논점들 중 가장 많이 다뤄진 것은 아마도 젠더에 대한 부분일 것이다. 만약, 해러웨이가 지적한 것처럼, 사이보그에 의해 사회주의 페미니즘이 젠더에 대한 생물학적 담론의 굴레를 넘어 지향해야 할 어떠한 지점을 상징할 수 있다면, <공각기동대>의 사이보그들은 바로 그 지점을 가상의 세계 속에서 그리고 있다고 할 수 있다(Haraway, 1991). 예컨대 손창희는 여성 사이보그가 나오는 <공각기동대>를 <로보캡 Robocop, 1987> 등 남성 사이보그가 나오는 작품들과 비교하여, 전자가 후자와 달리 오이디푸스 콤플렉스를 뛰어넘고, 육아에 대한 전통적 담론을 도발적으로 해체하며<sup>22)</sup> 인간성에 대한 새로운 개념을 제시한다고 주장했다(손창희, 2006). 특히 전통적인 인간성과 가부장제적 가족애를 회복하는 것으로 돌아오는 로보캡과 달리 애초에 가족이란 것이 없는 것으로 보이는 공안 9과 대원 쿠사나기는 현대 기술의 산물인 인형사와의 결합을 통해 인간성 자체를 버리고 새로운 단계로의 변화를 성취하고 있다고 할 수 있다. 반면 칼 실비오는 젠더와 인간성에 대한 새로운 시각을 제시함에도 불구하고 <공각기동대>는 근본적으로 보수적인 남성중심주의적 세계관과 성차별적 관점을 반영하고 있다고 지적한다(Silvio, 1999). <공각기동대>에서 쿠사나기의 여성형 의체를 바라보는 카메라는 포르노그래피에서 여배우의 나신을 촬영하는 카메라와 매우 유사한 기법을 사용하고 있으며 후반부에 나타나는 인형사와의 결합은 전통적인 이성애적 성관계와 출산을 기술할 때 사용되는 언어들로 표현되고 있다는 것이다. 이러한 점에서 칼 실비오가 보기에 <공각기동대>는 “급진적 사이

---

22) 이는 특히 <공각기동대>의 두 번째 극장판인 <이노센스>에서 그러하다. 이 작품에서는 다너 해러웨이를 모델로 했음이 분명한 검시관 “해러웨이”가 등장하는 데, 그녀는 육아와 어린아이들의 인형놀이, 그리고 사이보그 제작이 근본적으로 동일한 기원을 가지고 있다고 주장하고 있다. 극중 해러웨이에 따르면 모성애와 사이보그 제작의 동기는 결국 같은 것이며 이는 모두 인간이 자신과 유사하게 생긴 무언가를 만들고자 하는 욕구에서 비롯되었다.

보그(radical cyborg)”를 보수적 맥락에서 “재구성(refiguring)”한 작품이다.

본고는 이러한 선행 연구들을 기반으로 카미야마 켄지의 <공각기동대 Stand Alone Complex> 속에서 드러나는 과학기술과 노화 문제의 관계를 탐구하려 한다. 사실, 연령과 노화는 성, 인종, 계급과 더불어 인간을 정치적, 문화적으로 분류하는 여러 범주 중 하나이며 현대 사회, 특히 동아시아 사회에서 차별적 관행의 기반이 되어 왔다(Macnicol, 2006). 누군가가 자신의 생물학적 성으로 인해 취업과 승진 등에서 차별을 받을 수 있다면, 다른 누군가는 자신의 생물학적 연령으로 인해 비슷한 방식의 차별을 당할 수 있는 것이다. 이때, 해러웨이가 지적한 바대로, 혼성화(hybridization)의 산물로서 생물학적 담론과 그것에 엮인 범주화의 적용을 받지 않는 사이보그가 되는 것이 성차별적 관행과 담론을 극복하는 방법 중 하나라면, 그것은 또한 연령차별을 넘어설 수 있는 방법이 될 수 있지 않을까? 실제로 사회학자 마이크 페더스톤(Mike Featherstone)은 가상현실과 사이버 세계의 확장을 통해 노화는 점점 더 “가면(mask)”과 같은 것이 되어가고 있으며, 현대 과학기술에 의해 나타난 사이보그는 이러한 나이트 가면 안에 숨어 있는 (여전히) 젊은 자아가 나이트 몸의 생물학적, 문화적 한계를 넘어설 수 있는 하나의 도구가 될 가능성을 가지고 있다고 주장한다(Featherstone, 1995; Featherstone & Hepwood, 1991). <공각기동대 Stand Alone Complex>의 분석에 기반하여 나는 페더스톤의 이러한 주장이 부분적으로만 옳으며 과학기술이 노화를 둘러싼 담론과 실천에 미치는 영향은 매우 다면적이며 복잡적이라는 것을 보일 것이다. 이 글은 <공각기동대 Stand Alone Complex>를 단순한 현실의 반영이 아닌 노화와 과학기술에 대해 기존의 연구들이 다루어 온 문제들을 더 종합적이며 심도 있게 보여줄 수 있는 현실 재구성의 하나로서 접근할 것이며, 이를 통해 현대 과학기술과 세계화된 자본주의가 노화에 개입하여 신체를 통제하고 가족주의, 민족주의, 연령주의에 다면적 영향을 미치는 동시에 새로운 개인주의적 삶의 형태를 창조하고 있음을 보일 것이다.<sup>23)</sup>

## 2. 사이보그와 노화

사이보그(cyborg)라는 단어는 사이버네틱 유기체(cybernetic organism)라는 뜻으로 풀이될 수 있으며 2차 대전 이후 나타났던 새로운 연구 분야인 사이버네틱스(cybernetics)의 창시자들로부터 많은 영향을 받았다. 미국 메이시 재단(Josiah Macy, Jr. Foundation)의 지원을 받아 1943년부터 1954년까지 매년 열린 메이시 사이버네틱스 컨퍼런스(Macy Conferences on Cybernetics)에서 노버트 위너(Norbert Wiener, 1894-1964), 존 폰 노이만(John von Neumann, 1903-1957), 클로드 섀넌(Claude Shannon, 1916-2001)과 같은 저명한 연구자들은 사이버네틱스의 주요 개념들을 발표하고 토론했으며, 이것들이 동물, 인간, 그리고 기계에 공통적으로 적용될 수 있는 커뮤니케이션과 통제의 일반 이론 형성에 기여할 것이라고 주장했다.<sup>24)</sup> 캐터린 헤일스가 지적했던 것처럼, 이들로 인해 인간이 지능적인 기계와 근본적으로는 다르지 않은 정보를 처리하는 능력을 가진 개체라는 생각이 나타나게 되었으며, 이 생각은 이후 사이보그에 대한 담론과 연구에 매우 지대한 영향을 미쳤다.<sup>25)</sup> 사이보그란 단어는 만프레드 클라인즈(Manfred Clynes)와 네이던 클라인(Nathan S. Kline)이 공저한 1960년 논문에서 본격적으로 사용되기 시작했는데, 여기서 그들은 인간이 미래에 우주여행을 하기 위해서 신체의 일부를 기계로 개조해야 할 것이라고 주장했고, 위너가 사용한 의미의 “사이버네틱스”와 생명체(organism)

---

23) SF 작품들은 우리가 사는 세계와 그 과학기술을 그저 반영하기만 하는가? 콜린 밀번(Colin Milburn) 등의 학자들이 지적한 것처럼 SF는 실제 사회와 과학기술자들에게 많은 영향을 주고 있으며 SF는 결코 단순한 현실의 반영이 아닌 현실과 그것이 나아가는 지점을 더 잘 이해하게 만드는 가상적 재구성이라 할 수 있다 (Milburn, 2010; Curti, 2008; Silvio, 1999).

24) 비슷한 시기 메이시 재단이 미국 노화학회(Gerontological Society)의 탄생을 가져온 노화 연구 클럽(Club for Research on Ageing)과 노화 컨퍼런스(Macy Conference on Ageing)도 지원했다는 점은 주목할 만하다. Park(2008)을 참조할 것.

25) Hayles(1999)를 참조할 것. 그러나 로날드 클라인에 따르면 정작 사이버네틱스 연구자들 사이에서 사이보그는 매우 작은 주제에 불과했다. Klein(2009)를 볼 것.

를 결합해 “사이보그”란 단어를 만들어냈다(Clynes & Kline, 1960). 생명체의 몸은 커뮤니케이션과 통제라는 측면에서 기계와 다르지 않으므로 그것은 기계와 결합하여 인간을 새로운 환경에 적응하게 만들 수 있다는 것이다. 이후 이 신조어는 수많은 공학, 사회과학적 연구와 SF 작품 속에서 사용되기 시작했다

여러 SF작품들에서 사이보그는 흔히 몸의 대부분 혹은 주요 기능을 대대적으로 개조하여 매우 놀라운 능력을 보이는 특별한 개체로 묘사되나, 해러웨이가 언급했듯이 유기체와 과학기술의 실질적 혹은 상상적 합성물로서 사이보그는 우리 주위와 우리 안에 매우 흔하게 발견된다. 대중적인 SF 작품들에서 등장하는 사이보그들, 예컨대 앞서 언급된 <로보캡>이나 <아이언맨 Iron Man, 2008> 등은 아직 상상의 영역에 있다고 할 수 있으나, 그러한 거창한 사이보그가 아니더라도 우리는 태어나는 순간부터 죽는 순간까지 과학기술과 기계에 둘러싸여 있으며 이미 어디까지가 자연이고 어디까지가 인공물인지는 매우 모호해진 상태에서 살고 있다고 할 수 있다. 어떤 의미에서 현대를 살아가는 우리 모두는 이미 사이보그가 되어버린 것이다(Haraway, 1991: 150).

이 두 가지 사이보그들-SF속의 상상적 사이보그와 해러웨이가 말하는 보다 넓은 의미의 사이보그-사이에서 발견되는 차이는 사이보그가 탄생한 연원과 그것을 전용(轉用, appropriate)하려는 이후의 시도 사이에서 나타나는 긴장을 반영한다. 실제로 초기 사이버네틱스의 핵심 중 하나인 피드백 개념의 발달과 기초 응용은 2차 세계 대전 기간에 미국에서 연구된 화기 통제 시스템 개발에 많은 빛을 지고 있는데, 이런 의미에서 사이보그의 기원은 부분적으로 미국 백인 남성들이 주도하는 군사 문화에 있다고도 할 수 있다. 이 점에서 볼 때, 로보캡과 아이언맨 등 미국 SF 작품 속에 흔히 등장하는 사이보그들이 백인 남성의 몸으로부터 유래했으며 전투에 탁월한 능력을 가지고 있다는 것은 결코 우연이 아닌 것이다. 그러나 넓은 의미의 사이보그는 전쟁과 직접적인 관련이 없어도 우리 속에 매우 깊숙이 들어와 있으며, 해러웨이에 따르면 젠더와 인종 등 생물학적 담론을 초월하는 기제가 될 수 있다. 생명체와 기계의

합성물로서의 사이보그는 특정 젠더와 인종에 적용되는 담론의 적용을 받지 않을 수 있으며 따라서 성차별주의와 인종주의를 극복하는 하나의 수단이 될 수 있는 것이다. 이때 사이보그의 이러한 유래와 전망은 일종의 아이러니라고 할 수 있는데, 이는 인종주의와 성차별을 뛰어넘을 수단이 인종주의와 성차별적 맥락에서 부분적으로 나왔기 때문이다.

사이보그의 아이러니는 세계화된 현대 자본주의 속에서 인간이 기계와 만나는 지점에서 잘 보인다. 예컨대 아시아 저개발국에 위치한 공장에서 북미와 유럽의 마트에서 싸게 팔릴 물건들을 조립 라인의 속도에 맞추어 기계처럼 만드는 젊은 여성들은 기계에 의해 삶, 즉 생계를 유지한다는 점에서 분명히 사이보그라 할 수 있다. 그런데 과연 그녀들의 사이보그적 상태는 성차별과 인종주의로부터 그녀들의 해방을 의미하는가? 잘 알려져 있는 바대로 대부분의 그러한 노동자들은 저임금과 긴 노동 시간에 시달리고 있으며 회사의 부당한 처우에도 별다른 저항을 못하고 묵묵히 일을 하고 있을 뿐이다. 사실 이러한 현상은 세계화의 시대에 비서구권에서 특히 많이 일어나고 있는 자본주의적 노동 착취의 한 형태일 뿐이다. 이런 문제들을 앞에 두고 해러웨이는 무엇이라고 말했을까? 그녀는 결코 사이보그화를 무조건적으로 찬양하지 않았다. 해러웨이에게 사이보그가 되는 것은 “아이러니한 꿈(ironical dream)”과도 같은 것이며, 여신이 되기보단 “차라리” 나은 어떤 것이다<sup>26)</sup>

사이보그에 대한 이러한 논의는 포스트휴머니즘에 대한 논쟁으로 이어진다. 한스 모라벡(Hans Moravec)이나 레이 쿠르츠웨일(Ray Kurzweil)과 같은 과학기술자들 그리고 <매트릭스 The Matrix, 1999>와 같은 SF 작품들이 과학기술과 사이보그에 의해 전통적인 인간성과 인문주의가 사라질 것이라는 전망을 가지고 그 후에 나타날 포스트휴먼의 시대를 찬양하거나 걱정할 때, 과학기술학자들은 비판적 포스트휴머니즘(critical posthumanism)을 통해 조금

---

26) 해러웨이의 글은 “I would rather be a cyborg than a goddess”라는 선언으로 끝나는데, 이는 글 첫 번째 문단의 소제목에 있는 “An Ironical Dream”이라는 말과 상응한다. Haraway(1991: 149, 181)를 참조할 것.



더 신중한 태도를 취해 왔다. 그 중 니일 배드밍튼(Neil Badmington)은 사이보그 영화나 소설에서 흔히 나오는 포스트 휴머니즘적 설정들이 서양의 오래된 철학적 개념의 반복이거나 재활용에 불과하다고 주장했다. 그 예로 배드밍튼은 사이보그가 등장하는 SF 작품에서 종종 나오는, 기계로 만든 육체에 인간 영혼을 “다운로드”(download)하는 설정을 들었는데, 그에 따르면 이는 17세기 데카르트의 영혼-육체 이분론(Cartesian dualism)의 SF적 변형에 불과한 것이다(Badmington, 2003: 11; Descartes, 1996). 로라 바틀렛(Laura Bartlett)과 토머스 바이어스(Thomas B. Byers) 또한 영화 <매트릭스>를 분석하며 영화 속에 그려지는 포스트휴머니즘적 가능성에 대한 비판적 시각을 제시했다. 그들에 의하면 매트릭스를 구성하는 기계들이 만든 포스트휴머니스트적 가상세계는 세계화된 현대 자본주의 사회를 표상하고 있으며 매트릭스를 떠나 저항군에 합류한 주인공 네오(Neo)의 여정은 고전적 휴머니즘과 전통적 기독교의 성서적 내러티브를 반복한 것에 가깝다(Bartlett & Byers, 2003). 매트릭스가 그리고 있는 인터넷과 기계들의 가상세계는 물론이거니와 그것에 대항하는 인간들의 “현실” 세계 역시 새롭거나 급진적인 것과는 거리가 멀다.

만약 이처럼 기존의 사회구조와 철학, 종교적 전통이 사이보그 시대가 도래한 후에도 여전히 존속하는 것은 물론이거니와 사이보그에 의해 오히려 더 강화된다면, 연령과 노화를 둘러싼 담론과 실천은 어떠한 영향을 받을까? 사이보그가 이처럼 낡은 것들, 보수적인 것들과 억압적인 것들을 다시 포장하는 포장지에 불과하다면 그것은 과연 노화와 노년기의 문제에 대해 어떠한 것을 시사할 수 있는가? 이 문제에 대해 켈리 조이스(Kelly Joyce)와 로라 매모(Laura Mamo)는 “사이보그의 노화”(Graying the Cyborg)라는 논문을 통해 과학기술에 의해 진행되는 노년기의 사이보그화가 연령주의를 강화하고 있으며 생의학적 개입(biomedical intervention)을 암묵적으로 강요하고 있다고 주장했다(Joyce & Mamo, 2006). 예를 들어 최근에 널리 사용되기 시작한 남성성기능 강화제인 비아그라(Viagra)는 중노년 남성들로 하여금 왕성한 성생활이 마치 규범(norm)인 것처럼 생각하도록 만들었고, 이로 인해 노화에 따른

점진적 성기능의 감퇴는 비극적이며 병리적인 현상으로 규정되었다. 또한 이러한 생의학적 개입이 증가하면서 사람들은 그것들에 점점 더 의존적이 되고 있으며 이를 통해 “정상”은 생의학적으로 정의된 젊은 몸의 생리적 상태만을 의미하게 되었다 할 수 있다.

그러나 조이스와 매모는 노년 사이보그가 되는 것이 반드시 이런 측면만을 가지고 있다고는 말하지 않았다. 그들은 페더스톤을 따라서 점증하는 과학기술이 서양 사회에서 노화를 하나의 선택 가능한 “옵션(option)”이자 협상 가능하고 생의학적으로 통제 가능한 것으로 만들고 있다고 지적한다(Joyce & Mamo, 2006: 104). 그러나 조이스와 매모에 따르면 이것 역시 전적으로 이상적인 상황만을 초래하지는 않는데, 이는 서양 국가들에서 노인들을 위한 과학기술이 대체로 백인 남성 사용자를 염두에 두고 개발되고 있기 때문이다. 여기서 여성과 흑인, 아시아인들은 젊었을 때는 물론이거니와 노년기에도 과학기술로부터 암묵적으로 배제되고 있으며 이를 통해 전통적인 인종과 젠더의 구분은 과학의 실천에 충실히 반영되고 있다. 노년기에 사이보그가 되는 것이 어떤 혜택을 가져온다면, 그 혜택은 젠더와 인종으로 나누어진 선에 맞추어 제공되는 것이다.

노화학과 노인의학의 역사를 기술한 학자들도 대체로 노화에 대한 과학기술의 영향과 함의의 다면성에 대해 비슷한 입장을 취하고 있다. 의학사가 제시 밸린저(Jesse F. Ballenger)에 따르면 노화 연구자들은 연령주의의 극복을 통해 노년기에 대한 긍정적 태도를 고취시키고 알츠하이머병(Alzheimer's Disease)과 같은 노화 관련 신경정신 질환을 치료할 방법을 찾기 위해 많은 노력을 기울였으나 이러한 이들의 노력으로 인해 노인들은 자신의 몸과 마음을 관리하는 것 외에 다른 할 일을 찾기 어렵게 되었고 그 모든 노력에도 노인에게 불현듯 찾아올 수 있는 치매와 알츠하이머병은 이들에게 더욱 무서운 가능성으로 남게 되었다(Ballenger, 2006). 역사가 토마스 코울(Thomas R. Cole) 또한 비슷한 문제를 지적했다. 코울에 따르면 육체적 심리적으로 활동적인 노년기를 위한 노화학자들의 연구가 사회 속에 광범위하게 퍼져 있는

연령주의적 편견을 약화시키는데 다소간 기여한 것은 맞지만 그들의 노력은 경쟁과 효율을 강조하는 산업 자본주의 시대의 바람직한 인간형을 노화 담론에 이식하려 한 것에 불과하며 노년기에 관한 두 가지 오래된 전형—여러 만성 질병과 정신적, 육체적 감퇴로 고통 받는 노년과 청년기의 활동적인 삶을 계속 이어나가며 산업자본주의에 잘 적응하는 노년—중 후자를 다시 앞으로 내어 놓은 것에 다름 아니었다(Cole, 1992). 사회학자 스테펜 카츠(Stephen Katz)도 노화학이 제시하고 있는 “연령 없는 사회(ageless society)”의 희망이 노화를 겪는 사람들로 하여금 몸과 정신의 활동성 유지에만 집중하도록 만들고 그 외 깊은 내적 성찰이나 정치적 각성 등 신자유주의 시대의 패러다임에 관계가 없거나 적대적인 것들은 점점 덜 중요시하도록 이끌고 있다고 주장한다(Katz, 2005).

이러한 논의들은 노화와 과학기술이 만나서 나타난 사이보그적 존재, 즉, 본고에서 “노쇠한 사이보그”라고 지칭할 것이 처한 딜레마를 잘 보여준다. 일단 나이든 사람이 받는 차별적 시선과 부당한 처우 혹은 신체적 어려움은 과학기술의 힘에 의해 다소나마 조절될 수 있다. 그것은 비아그라일 수도 있고, 최신 성형 수술 기법일 수도 있으며, 보톡스 주사나 호르몬제 혹은 줄기세포를 이용한 의학기술일 수도 있다. 그런 것들이 아닌 더 오래된 기술일지라도 노화를 겪고 있는 사람의 생활을 조금이나마 편하게 해줄 수 있는 것들이 있다. 예컨대 돋보기, 보청기, 보행기, 휠체어 등이 이런 것들이다. 이러한 측면에서 볼 때, 연령이라는 범주가 젠더나 인종과는 여러모로 다르다 해도, 과학기술의 산물들이 가져다줄 것에 대한 우리의 믿음은 젠더와 인종문제에 대해 해러웨이가 역설한 사이보그적 희망과 일맥상통하는 부분이 있다.<sup>27)</sup> 잡

27) 물론, 연령은 인종이나 성별과 다르다. 상식적으로 보았을 때 성별과 인종은 타고난 후 평생 바뀌지 않지만, 노화는 누구에게나 찾아온다. 이런 뜻에서 사회학자 John Macnicol(2006)은 연령차별이 성차별이나 인종차별보다 더 사악하고 모순적이라고 주장한다. 연령차별의 가해자도 시간이 흘러 늙으면 순식간에 피해자가 될 수 있기 때문이다. 그러나 타고난 것이 아닌 “구성된 것”으로서의 성별과 인종에 대해서는 여러 학자들의 연구가 있어왔다. 이에 대해서는, 예컨대 Butler(1993)의 gender performativity에 대한 연구와 Ignatiev(1995) 등의 whiteness에

종으로서의 사이보그는 나이가 들어가는 과정에 내재된 생물학적인 동시에 정치문화적인 의미를 희석해줄 수 있는 것이다. 그러나 그와 동시에 노쇠한 사이보그는 세계화된 신자유주의 경제체계 안에서 태어난 존재로서 자본주의가 원하지 않는 것들을 색출해내며 노화에 따른 어려움과 곤란을 더욱 부추긴다. 젊어지려는, 혹은 젊어 보이려는 욕망은 그 욕망이 뜻대로 실현되지 못했을 때 인간을 더욱 비참하게 만들고, 늙어가는 과정과 나이든 사람들에 대한 편견과 선입견을 강화시킬 수 있다. 나이가 들어감에도 여전히 젊은 사람처럼 활동적으로 살려는 노력은 활동적이지 않은 사람을 제도적, 문화적으로 배제하는 경쟁적인 자본주의 사회 속에서 남들보다 뒤떨어지는 것에 대한 두려움을 반영한다. 이 모든 것들을 무시한다 하더라도, 나이든 사람의 생활을 개선시킬 것이라 믿어지는 과학기술은 그 개발과 사용에서부터 인종, 성별, 그리고 계급이라는 범주 속에 묶여 있다.

카미야마 켄지의 <공각기동대>는 바로 이러한 딜레마들을 반영한다. 켄지의 세계에서는 사이보그 기술과 전뇌기술이 고도로 발달하여 사람들은 자신이 늙어감에 따라 더 이상 정상적인 기능을 수행하지 못하는 몸의 일부를 의체로 바꿀 수 있다. 광대하게 뻗어있는 네트워크는 이렇게 사이보그화된 노인들의 건강을 개별적으로 체크하고 적절한 의료적 서비스를 제공하고 있다. 그러나 극의 흐름이 보여주듯이 노인의 사이보그화는 늘 정치적, 문화적 긴장 속에 있다.

### 3. 네트워크 속 자본과 노쇠한 사이보그

카미야마 켄지의 <공각기동대 Stand Alone Complex>의 첫 번째 시리즈는

---

대한 연구를 참조할 수 있다. 이러한 연구는 연령과 성별, 인종 사이의 차이점과 유사점에 대한 더 심도 있는 논의가 필요함을 시사한다.

2002년부터 2003년까지, 두 번째 시리즈는 2004년부터 2005년까지 TV에서 상영되었다. 이후 2006년에는 이 두 시리즈를 잇는 OVA판이 <공각기동대 Stand Alone Complex: Solid State Society>라는 다소 긴 제목을 달고 출시되었다. 첫 번째 TV판 애니메이션이 천재적 해커인 “웃는 남자”(笑い男)가 일으킨 범죄와 그것의 사회적 파장을 통해 “전뇌경화증”이라는 질병의 치료를 둘러싼 정치적 암투와 사회 비리를 다루었다면, 두 번째 TV판은 쿠제 히데오(クゼ ヒデオ)와 그가 속한 “개별 11인”(個別の11人)과 관련된 일련의 사건들을 보여줌으로써 전쟁 난민의 문제와 그것을 폭력적인 방법으로 해결하려는 정치인들의 문제를 파헤치고 있다. 이 두 편의 TV판을 이은 OVA판인 <공각기동대 Stand Alone Complex: Solid State Society>는 자신의 목적을 관철시키기 위해 전뇌 해킹을 통해 사람들을 조종하는 “괴뢰회”(傀儡廻, *Kugutsu-mawashi*, Puppeteer)라는 존재를 통해 고령화와 노쇠한 사이보그의 문제를 본격적으로 제시한다.

그렇다면 괴뢰회란 존재는 도대체 무엇일까? 극 중에서 밝혀진 이 단어의 한자 표현을 뜯어보면 “괴뢰(傀儡)”란 말은 꼭두각시란 뜻이고 “회(廻)”는 돌린다는 뜻을 알 수 있다. 따라서 괴뢰회라는 것은 꼭두각시를 돌리는, 즉 움직이는 어떤 존재를 의미하며, 이는 오시이 마모루의 극장판 1편에서 등장하는 “인형을 조종하는 자”라는 뜻의 “인형사(人形使い)”와 같은 뜻을 지니고 있다고 볼 수 있다. 인형사가 그러하듯이 괴뢰회는 생물학적 인간이 아니라 네트워크 속에서 존재하나 지각 능력과 사고 능력을 갖춘 어떤 사이버적 실체이다. 이것은 또한 전뇌화된 인간이나 의체에 들어가 그것을 마치 꼭두각시 혹은 인형처럼 조종할 수 있는 능력을 가지고 있다.

공안 9과가 극장판에서 인형사와 대결했던 것처럼 OVA판 <공각기동대 Stand Alone Complex: Solid State Society>에서는 이 괴뢰회와 대결하고 있다. 인형사가 불법 전뇌 해킹 등의 혐의로 수배 중이었던 것처럼, 괴뢰회도 해킹을 통한 살인과 어린이들의 유괴로 공안 9과의 추적을 당하고 있다. 이때 인형사가 공안 6과가 만든 프로그램에서 유래한 존재인 것과 달리 괴뢰회의 기

원은 조금 더 복잡하다. 비록 극중에서 명확히 설명되진 않지만 그것은 코시키키 타테아키(コシキ タテアキ)라는 관료가 만들어낸 안드로이드(android) 안에 쿠사나기가 오래 전 네트워크 속을 잠행하다 우연히 떨어뜨린 고스트의 일부가 결합한 후 “간호넷”이라 불리는 건강관리 시스템에 연결된 “귀부노인(貴腐老人)”들의 집단적 고스트가 더해져 형성된 것으로 보인다.<sup>28)</sup> 곧 더 자세히 설명할 것이지만, 이 중 가장 중요한 요소는 귀부노인들인데, 이들은 극의 부제이기도 한 “Solid State Society”라는 유괴-입양 시스템을 만들어 괴뢰회로 하여금 어린 아이들을 유괴하여 자신들의 아이로 입양시키도록 했다. <공각기동대 Stand Alone Complex: Solid State Society>는 쿠사나기와 공안 9과 대원들이 이 사건의 진상을 파헤치는 과정을 그리고 있다.

이러한 일들이 벌어지는 카미야마 켄지의 작품 속 세계는 2030년을 시대적 배경으로 하고 있으나 그것이 그리는 상황은 지금 현 시대의 사회 현실과 여

---

28) 극 중반부에 공안 9과 대원들이 유괴된 아이들이 있는 시설에 들이닥치자 코시키키 타테아키는 자신이 이 모든 일들을 기획했다고 고백하는데, 이 말을 한 직후 그는 갑자기 총을 빼들어서 자신의 머리를 쏘아버린다. 그러나 이후 그 자리에 있던 코시키키는 안드로이드였을 뿐이며 그것을 원격으로 조종하던 인간 코시키키는 오래 전에 자택에서 죽어버렸다는 것이 밝혀진다. 관료였던 코시키키는 자신과 매우 닮은 로봇인 안드로이드를 원격조종하여 업무를 수행하다 병으로 죽었고 그 후에도 안드로이드 코시키키는 정해진 루틴에 따라 계속 관료 일을 수행했던 것이다. 그런데 이 와중에 무엇인가가 네트워크를 통해 안드로이드 코시키키의 전뇌 속으로 들어왔으며, 사건 종료 직전의 대화에서 암시되는 바에 따르면 이것의 정체는 놀랍게도 쿠사나기가 오래전 네트워크 속을 잠행하다 남긴 고스트의 일부였다. 실로 극 전반에 걸쳐 바토는 몇 가지 단서를 통해 쿠사나기가 괴뢰회일 가능성에 대해 계속 의심하고 있었고, 극 후반에서 자신의 머리를 쏘 코시키키의 전뇌에 쿠사나기가 접속했을 때 괴뢰회는 “이렇게 제멋대로의 정의감을 가진 이는 네 기억에도 몇 없었을 텐데”라고 말함과 동시에 자신을 바라보는 쿠사나기의 눈을 해킹하여 코시키키의 모습을 쿠사나기 본인의 그것으로 바꾼다. 이후 의식을 잃은 쿠사나기가 깨어나자 바토는 “타치코마가 기록한 너와 코시키키의 대화”에 따르면 괴뢰회와 쿠사나기의 관계를 알 수 있다고 암시한다. 이렇게 만들어진 괴뢰회는 수많은 고스트와 네트워크 상에서 만나 결합했다는 것이 바토와 괴뢰회를 통해 언급되며 이 중 네트워크 속에서 매우 큰 세력을 형성하고 있는 노인들의 고스트는 괴뢰회의 정체성을 결정짓는 데에 중요한 기여를 했다는 것이 드러난다.

리모로 유사하다. 과학기술이 고도로 발달하여 대부분의 사람들이 전뇌를 장착하거나 몸의 일부를 기계로 교체하여 생활하는 시대, 엄청난 양의 정보가 세계 전체를 뒤덮는 광대한 네트워크를 통해 끊임없이 교환되는 사회, 그리고 방사능 오염과 전쟁 난민의 증가로 신음하는 <공각기동대>의 세계는 우리가 살고 있는 지금 이 시간과 장소를 매우 닮아있다. 물론, <공각기동대>의 공안 9과 대원들처럼 전뇌를 통해 자신의 생각을 무선으로 다른 사람에게 직접 전송하는 것은 아직 불가능하며 사고를 당해 완전히 불구가 된 몸이 자연 상태의 몸과 거의 구분이 불가능한 의체로 바뀌는 것도 상상 속의 이야기일 뿐이다. 그러나 2010년대의 인터넷과 모바일 기기들이 정보를 전파하고 생각을 전달하는 속도는 극중의 상황에 비해 결코 느리지 않으며, 일상생활을 영위하기 위해 여러 가지 테크놀로지에 의존하고 있는 정도도 쿠사나기가 의체에 의존하는 정도에 비해 결코 낮다고 말할 수 없다. 최근 불거진 후쿠시마 재난 이후 초래된 방사능 오염에 대한 공포와 만성적 국지전으로 인해 끊임없이 생겨나는 전쟁 난민들에 관련된 여러 사태들 역시 작품 속 사정과 매우 비슷해 보인다.

이 시리즈의 부제이자 그 내용을 함축적으로 보여주는 “Stand Alone Complex” 라는 용어도 극 바깥의 시대적 상황과 무관하지 않다. TV판 1화 첫 부분은 자막을 통해 “넘쳐나는 정보들이 감각을 마비시켜 개인의 의사마저 획일화시킬” 수 있다는 것을 말하는데, 이러한 시대에도 인간의 완전한 획일화는 이루어지기 어렵고, 남들과 다르게 생각하고 행동하는 개별 독립체(Stand Alone Complex)가 나타날 수 있음이 극 속에서 계속 강조된다. 이것으로는 TV판 1기에 나오는 “웃는 남자”와 2기의 쿠제 히데오, 그리고 OVA판의 괴뢰회 등을 들 수 있으며, 이들은 선과 악의 중간에 서서 정보화 시대의 인간의 정체성, 사회 정의, 그리고 생명정치적 실천의 문제를 끊임없이 제기한다. 이들이 제기하는 문제들이, 특히 본 논문에서 자세히 분석할 괴뢰회의 그것이, 지금 우리에게도 그다지 낯설지 않다는 것은 주목할 만하다.

고령화는 이러한 문제들을 관통하는 또 하나의 심각한 이슈이다. 서유럽과

미국에서 1930년대 이후 종종 언급되기 시작한 고령화 문제는(Soloway, 1990; Achenbaum, 1978, 1986) 백 년 후 <공각기동대>의 배경인 2030년대 일본에서 사회의 붕괴를 예고하는 제앙으로 떠오르고 있다. OVA판에 나오는 괴뢰회가 지적인 것처럼 노인 인구의 증가와 저출산은 사회적 안정성과 미래를 위협하는 심각한 문제가 되었으며 이와 동시에 상승하는 실업율과 감소하는 노동인구는 나라의 경제를 파탄의 상태로 몰아넣고 있다. 이러한 상황이 지금 이 시대 일본 사회의 근심을 반영하고 있다는 것은 굳이 강조할 필요도 없을 것이다.

그러나 <공각기동대> 전편을 모두 유심히 관람하지 않은 관객은 이 문제들의 제기에 어리둥절할 수도 있다. 그 시대에 사이보그가 그렇게 보편화 되었다면 왜 고령화가 문제가 되는가? 왜 나이든 사람들은 자신의 노쇠한 몸을 사이보그로 만들어 젊음을 계속 유지하려 하지 않는가? 노화를 겪지 않는 사이보그 몸을 가지고 있다면 노동인구 감소 문제가 어느 정도는 해결될 수 있지 않을까? 사실 최근 개봉된 영화 <써로게이트 Surrogates, 2009>는 바로 이와 같은 상황을 그리고 있다. 거의 모든 사람들이 스스로의 몸을 사용하지 않고 방에 누워 자신의 대리물(surrogate)인 의체를 원격으로 조종하여 사회생활을 하는 영화 속 미래에서는 자신이 생물학적으로 늙고 병들었어도 젊고 건강해 보이는 기계몸을 이용하여 사회적으로, 심지어 성적으로도 활발한 생활을 계속할 수 있다. 그러나 <공각기동대 Solid State Society>의 노인들은 대체로 그렇게 하지 않는 것으로 보인다. 왜 그런 것일까?

<공각기동대 Stand Alone Complex> TV판에서는 이 질문들과 관련 있는 상황들이 그려진다. 1기 19화에서는 쿠사나기, 그리고 그녀의 동료인 바토(バト)와 토구사(トグサ)는 젊은 여성들을 납치하는 인신매매조직을 추격하는 작전을 펼치는데 여기서 주동자로 체포된 사람은 러시아 해외 정보국 특수공작원이었으나 이후 범죄 활동에 가담한 쿠르츠코바 보스예리노프(Cruzkowa Bosyeltnov)라는 사이보그이다(<그림 1>).





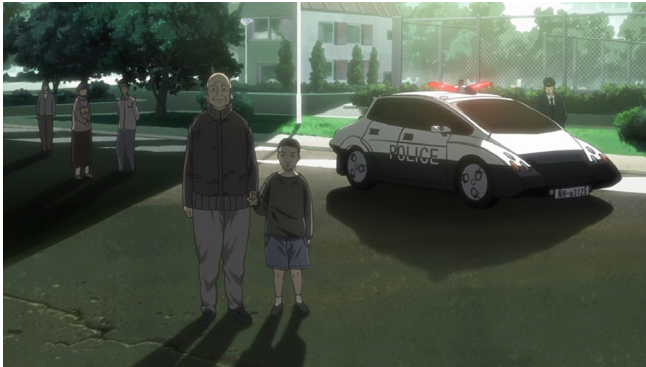
**<그림 1> 쿠르츠코바 보스에리노프**

출처: <공각기동대 Stand Alone Complex> 1기 19화. 土郎正宗・Production I,G / 講談社・攻殻機動隊製作委員会.

바토의 말에 따르면 그녀는 무려 1세기 전부터 악명을 떨치던 러시아의 국수주의자인데 “전신을 의체화해서 젊은 척 꾸미고 있지만 그 실체는 80세에 육박하는 할망구”라 할 수 있다. 사실 젊은 여성의 모양을 한 의체를 사용하고 있는 쿠사나기 본인도 극중의 설정으로만 보면 그다지 젊다고 할 수 없다. TV판 2기 14화에서는 약 2020년 경 공안 9과의 사이토(サイトー)가 현역 군인이었던 쿠사나기를 전장에서 우연히 만나는 장면이 묘사되는데, 이때 쿠사나기는 이미 소령이었고 전신을 의체화한 상태였다. 즉, TV판 애니메이션의 현재인 2030년으로부터 10년 전인 2020년에도 이미 쿠사나기는 소령이라는 계급이 의미하듯이 중견에 해당하는 사회인이었던 것이며, 2034년을 배경으로 하는 <공각기동대 Stand Alone Complex: Solid State Society>에서는 역연령(曆年齡, chronological age)으로만 보았을 때 이미 중년에 접어들었을 것으로 추측될 수 있다. 물론 이때도 그녀의 의체는 젊은 여성의 그것이다.

그러나 극중에는 이러한 젊은 의체를 사용하지 않는 사람들이 훨씬 더 많다. 예컨대 <공각기동대 Stand Alone Complex: Solid State Society>에서 어느 아파트 단지에 잠입한 도구사는 그 단지가 은퇴한 노인들—극 중에서 “귀부 노인”이라 불리는 사람들—을 위한 거주 시설이라는 것을 알게 된다. 그곳에

서 만난 사람들은 대체로 지금 우리가 주위에서 흔히 볼 수 있는 노인들과 다르지 않다. 그들의 구부정한 허리와 주름진 얼굴, 그리고 힘없는 팔과 다리는 쿠사나기나 쿠르츠코바와 달리 노화의 과정과 결과를 명백히 보여주고 있다. 물론 공각기동대의 세계에서는 이 노인들도 부분적으로는 사이보그일 수밖에 없다. 그들의 건강은 “간호넷”이라는 시스템에 의해 관리되고 있으며 사망할 경우 “의체의 폐기와 시스템 회수” 후 시체가 처리되는데 이는 그 노인들도 부분적으로는 몸을 의체화했다는 것을 의미한다. 그렇지만 그들의 몸의 대부분은 여전히 생물학적인 자연 그대로의 신체이며 이는 노화에 의해 쇠약해져 있다. 또한 대체로 배우자와 사별한 것으로 보이는 이 노인들 중 몇몇은 아이를 데리고 있는데, 이들은 자신들의 주거지에 갑자기 들어온 젊은이인 도구사를 쾡한 눈빛으로 바라본다 (<그림 2>).



**<그림 2> 아파트 단지의 노인과 아이**

출처: <공각기동대 Stand Alone Complex: Solid State Society> 士郎正宗 · Production I.G / 講談社 · 攻殻機動隊製作委員会.

이 노인들은 왜 쿠사나기나 쿠르츠코바와 같은 전신의체를 사용하지 않는가? 극 중 설정에 따르면 그것은 아마도 의체가 일종의 옷과 같은 것이기 때문인 걸로 보인다. 이 옷은 구매할 수도 있고 자신이 속한 기관으로부터 지급 받을 수도 있다. 그리고 가격이 저렴한 것과 비싼 것이 있으며, 몸 전체를 대

체하는 것과 몸의 일부만을 교체하는 것이 있다. 의체의 종류도 매우 다양하다. 쿠사나기의 그것처럼 젊은 여성의 모양을 한 의체가 있는 반면, TV판 1기 8화에 나오는 “제임슨형 사이보그” 처럼 박스 같은 로봇 형태의 의체도 존재한다.<sup>29)</sup> 이러한 상황은 쿠사나기나 쿠르츠코바와 같은 인간형 전신 의체가 사실은 예외에 가깝다는 것을 의미한다. 우리는 극중에서 전신의체가 사고를 당했거나 군인이나 경찰 등 특수한 임무를 수행하는 경우에만 사용되는 것이라고 추측할 수 있다.

<공각기동대>에서 의체는 생명을 연장하는 의료기기이기도 하며 몸에 사용되는 다른 의료기기와 마찬가지로 인생의 방향에 미치는 영향은 결코 적지 않으나 그것이 늘 부정적인 것만은 아니다. 예를 들어 TV판 1기 8화에서는 심장의 선천적 문제로 전신을 의체로 바꿀 뻔했던 어린 아이가 묘사되는데, 그러한 경우에도 “성장에 맞추어 의체를 바꾸는 스트레스” 만이 어느 정도 있을 뿐 의체화한 아이에게 큰 신체적, 심리적 상처는 남기지는 않는 것으로 그려진다. 2기 11화에 나오는 쿠사나기 본인의 에피소드 또한 어린 나이에 큰 사고를 당해 의체화를 한 것이—그녀의 삶의 경로에 미친 지대한 영향에도 불구하고—그녀를 결코 불행하게 만들지는 않았음을 암시한다. 1기 2화에 나오는 카고 다케시란 엔지니어의 이야기는 이 점을 더욱 부각시킨다. 그는 선천적으로 병약해서 젊은 나이에 죽는 것이 예정되어 있었으나 죽기 직전 자신의 뇌를 자신이 제작한 전차에 넣고는 사이보그가 된다. 이 과정은 카고의 부모가 그러하듯 “종교적인 이유” 로 반대할 수 있지만 그런 이유가 없을 경우 그다지 큰 고뇌를 동반하지는 않는 것으로 보인다. 실로 카고는 의체를 가지게 된 후 부모들이 사는 집으로 찾아가다 공안 9과 요원들에게 저지당하는데, 이때 쿠사나기가 잠시 잠입해서 들여다본 카고의 두뇌는 “자랑도 원망

29) 극중에 나오는 제임슨형 사이보그는 본인이 인간과 전혀 닮지 않았음에도 불구하고 형태적, 기능적으로 인간의 몸과 완전히 같은 생의학적 사이보그를 만들어 내는 사업을 하고 있다는 점에서 흥미롭다. 그는 유전공학을 이용하여 인체의 장기를 동물에서 키워낸 후 질병이나 신체 손상 등으로 장기이식을 받아야만 하는 사람에게 파는 사업을 하는 회사의 사장으로 묘사되고 있다.

도 아닌 기묘한 느낌으로,” “어때요 엄마, 강철이 된 내 모습이” 라고 말하고 있었다.

이와 같은 사정을 통해 극중 노인들의 의체화에 대한 문제를 살펴보면 사이보그에 대한 과학기술학자들의 주장이 잘 들어맞는다는 것을 알 수 있다. 조이스와 매모가 언급한 바대로, 쿠사나기와 쿠르츠코바의 예는 노화와 관련된 과학기술이 오히려 연령주의를 강화함을 보여준다. 전신의체를 하려는 사람은 일부러 나이든 사람의 형태를 한 의체를 찾지 않는데, 이 사람들이 젊은 의체를 선호한다는 사실은 연령이 높아진다는 것이 이미 부정적 의미로 받아들여지고 있음을 뜻한다. 아이러니하게도 늙어가는 사람들에게 도움을 줄 수 있는 과학기술의 산물인 의체는 나이가 많은 사람들을 차별하는 연령주의적 이데올로기와 깊은 관련을 가지고 있는 것이다. 쿠르츠코바의 예는 또 한 가지의 문제를 제기한다. “할망구” 등 그녀에게 던져진 바토의 경멸적인 언어들 보았을 때, 의체를 통해 자신의 실제 나이를 감추는 행위는 비윤리적이거나 적어도 바람직하지는 않은 행위로 간주된다. 물론 쿠르츠코바를 향한 바토의 이러한 언어는 쿠르츠코바가 범죄인이며 바토가 그녀의 범죄를 혐오하고 있다는 사실과도 깊은 관련을 가지고 있다. 하지만 극 중에서 그녀를 가리키는 언어가 그녀의 죄목이기도 한 “유괴범” 이나 “인신매매범” 이 아니라 그녀의 생물학적 연령을 나타내는 “할망구” 라는 점과 바토가 이 단어를 두 번씩이나 사용한다는 점은 노화와 과학기술의 관계에 대해 하나의 시사점을 제공한다고 할 수 있다. 즉, 의체 등 과학기술의 산물은 생물학적 노화를 부분적으로 혹은 일시적으로 감출 수 있으나 그것이 드러나게 되는 순간 나이든 사람을 더욱 심각한 차별의 대상으로 만들어내는 것이다. 2010년대 초반인 현재에도 우리는 성형수술로 젊은 외모를 유지하고 있는 나이든 사람들에 대한 불편한 시선과 차별적 담론이 오가는 것을 통해 이것이 사실임을 알 수 있다.<sup>30)</sup>

30) 물론 성형수술에 대해서는 다양한 입장이 존재한다. 성형수술이라는 의료기술이 인간의 “자연적 아름다움”을 앗아간다는 입장과 함께 그것이 인종과 젠더에 대

그렇다면 은퇴한 사람들을 위한 아파트 단지에서 사는 귀부노인들처럼 부분 의체만을 사용하여 몸에서 세월의 흐름을 극명하게 드러내는 경우에는 이러한 문제를 피할 수 있을까? 이 노인들이 마주하는 문제는 성격이 조금 다르지만 결코 덜 심각하지 않으며, 어떤 의미에선 쿠르츠코바의 그것과 매우 비슷하다. 일단 극중에서 그려지는 그들의 삶의 끝자락은 매우 비참하다. 그들은 재산은 조금 모은 것으로 보이거나 돌봐줄 자식이 없으며 배우자와 사별한 이후엔 홀로 노년기를 맞이해야 한다. 도구사가 들어가 본 한 노인의 지저분한 아파트 안의 널려 있는 쓰레기와 세탁물들은 혼자서 죽어가는, 즉, 고독사(孤獨死)하는 노인의 절망을 잘 보여준다. 2010년대 일본에서 큰 문제가 되고 있는 고독사가 2030년대에는 더 심각해졌다.

이 노인들, 그리고 이들과 달리 전신의체를 통해 늙지 않는 사람들의 모습은 토마스 코울이 말한 노화의 두 가지 스테레오타입을 각각 대표하는 것 같다. 코울에 따르면 산업자본주의의 도래는 노인들을 서서히 사회 속에서 배제시키고 늙어가는 과정에 대한 부정적인 이미지를 만들어냈다(Cole, 1992: 27-48). 늙는다는 것은, 그리고 그것을 동반하는 각종 만성질환의 발병과 신체기능의 쇠퇴는, 빠르게 변화하는 산업 사회 속에서 점점 설 자리를 잃어간다는 것을 의미하게 되었다. 아파트에서 보인 부분의체만을 한 노인들은 바로 이런 부정적 의미의 노화를 보여주는 경우라 할 수 있을 것이다. 그러나 산업화가 더 진행되고 자본주의가 발달할수록 이러한 부정적 스테레오타입에 대한 반발이 나타나기 시작했고, 노화가 반드시 퇴화와 질병만을 의미하지는 않는다는 주장이 제기되었다. 특히 20세기의 노화학자(gerontologist)들은 개인의 조심스런 자기 관리와 과학기술의 혜택에 따라 얼마든지 활동적이고 건강한 노년기를 맞을 수 있다는 것을 강조했고, 이는 노년기를 맞는 사람들에게 체념과 절망을 넘어서 새로운 삶의 형태에 대한 가능성으로 자리 잡았다. 그러

---

한 기존의 시각을 강화한다는 지적이 있었으나 어떤 이들에게 그것은 외모로 인해 잃어버린 자신감을 회복시키고 새로운 삶을 가능하게 하는 것일 수도 있다. Showalter(1998)과 Kaw(1993)를 참조할 것.

나 코울에 따르면 이것은 “노화라는 동전의 뒷면”과 같은 것이며 또 하나의 스테레오타입에 불과하다(Cole, 1992: 227-233). 두 스테레오타입 모두 산업 자본주의 사회에의 적응을 궁극적 목표로 설정하고 있으며 부정적인 스테레오타입이 그 목표에 도달하지 못한 경우를, 긍정적인 스테레오타입은 그 목표에 도달하는 혹은 도달하는 것처럼 보이는 경우를 상정하고 있기 때문이다. <공각기동대>의 세계 속에서, 미래 테크놀로지의 산물인 전신의체를 가지고 세월의 흐름에도 활발하게 사회 활동을 계속하는 사이보그들은 바로 이 후자의 경우처럼 보인다.

그러나 이러한 관점은 단지 스테레오타입일 뿐 산업혁명 후 200년이나 지난 시대를 배경으로 하는 <공각기동대>의 복잡한 설정을 충실히 반영하지 못한다. 사실 앞서 언급된 바대로 쿠사나기나 쿠르츠코바가 사이보그인 것처럼 홀로 죽음을 맞이하는 비좁고 더러운 아파트의 노인들도 사이보그이다. 일단 몸의 일부라도 의체로 교체했다는 점에서 그러하며, 자식을 가지지 않았다는 점에서도 그렇다. 극중 극우파 국회의원인 무네이 이토(宗井仁, Munei Ito)가 말했듯이, 사이보그인 그들은 민족국가의 생물학적 재생산에 거의 기여를 하지 않았다. 이것은 그를 다음과 같이 분노하게 했다.

생각해 보게. 그들이 이 나라를 위해 뭘 했지? 가족도, 아이도 만들지 않고, 납세의 의무도 지지 않고, 자기 좋을 대로 살아놓고 나이 들었으니 돌봐달라는 건 너무 얽치었다고 생각하지 않나?

사실 이 노인들이 고독사를 맞을 수밖에 없는 이유도 바로 자식이 없다는 이유 때문이다. 그렇다면 왜 그들은 자식을 낳지 않은 것일까? 극중에서는 그 이유를 명확히 찾을 수 없으나, 우리는 2010년대 현재 그것이 무네이가 주장한 바처럼 개인 차원의 문제로 단순화시킬 수는 없다는 것을 알고 있다. 일본을 포함한 여러 산업화된 나라에서 그 이유는 장기적 경제 불황, 여성의 사회 진출, 종신 고용의 붕괴, 직업 안정성의 저하, 그리고 복지 제도의 후퇴라는

이유가 제시될 수 있을 것이고, 한국의 경우 황정미가 주장했던 것처럼 모성과 출산을 개인적이며 탈정치적인 것으로 만들었던 국가와 정부의 역할을 지적할 수 있을 것이다(황정미, 2005). 자본주의 사회에서 아이를 낳지 않는 것에는 분명한 정치경제적 원인이 있다.

이때 그 노인들이 아이를 낳지 않은 대신 선택한 일도 정치적이고 경제적인 맥락에서 설명이 가능하다. 앞에서 말한 것처럼 그 노인들은 간호넷이라는 시스템에 의해 건강관리를 받고 있는데, 탈산업화된 후기 자본주의 사회 속에서 태어나 컴퓨터와 인터넷에 익숙해진 그들은 간호넷에 의해 몸이 수동적으로 통제되는 것을 거부하고 그것을 적극적으로 이용하여 자신들이 원하는 것을 추구 한다. 귀부노인(貴腐老人)이라는 단어가 나타내는 바처럼 그들은 노화로 몸이 쇠락(腐)했음에도 불구하고 돈은 어느 정도 있으며(貴), 노년기에도 계속 무언가의 경제 활동을 하고 있는 것이다. 이때 간호넷이 그것에 연결된 노쇠한 사이보그들의 건강을 관리하고 감시하는 미셸 푸코적 의미의 판옵티콘(panopticon)이라면 이러한 방식의 기술이 종종 그러하듯이 그것은 감시당하는 이들에게 전용되어 그들에게 유리한 방식으로 변형될 수 있다(Foucault, 1995; 홍성욱, 2001). 실로 토구사에 의해 발견된 아파트 단지의 한 노인은 토구사가 앞에서 자고 있는 아이를 끌어 앉자 그에게 다음과 같은 말을 하며 죽어간다 (<그림 3>).

돌려줘. 그 아이에게는 전 재산을 쏟아부었어. 나라에 빼앗길 거라면 누군가에게 물려주는 것이 훨씬 나아. 그냥 내버려 두었으면 인젠가는 학대받아 죽었을 아이다. 이건 Solid State에 사는 자의 뜻이며 작은 의무이고, 아니 정당한 경제 행위다.



〈그림 3〉 아파트의 귀부노인

출처: 〈공각기동대 Stand Alone Complex: Solid State Society〉. 士郎正宗 · Production I.G / 講談社 · 攻殻機動隊製作委員会.

극의 전개에 따르면, 그들의 “정당한 경제 행위”란 자식을 가지지 않은 자신들이 죽은 뒤 재산이 국가에 귀속되는 것을 막기 위해 어린 아이를 자식으로 입양하는 것이고, 이 아이들은 간호넷을 매개로 존재하는 노인들의 집단적 고스트라 할 수 있는 괴뢰회의 활동에 의해 만들어진 시스템인 Solid State Society에 의해 노인들에게 주어진 이들이다. 노인들은 간호넷 안의 Solid State Society를 사용하여 아이들을 얻었고 자신들의 전 재산을 국가에 바치는 대신 그 아이들에게 전해주려 하고 있다. 그런데 문제는 이 아이들이 유괴된 아이들이라는 점이다. 극 중반부에 드러나지만, 괴뢰회는 가정 학대에 시달리는 아이들을 유괴한 후 아이들과 부모들의 전뇌 속 데이터를 조작하여 마치 아이기에 초에 없었던 것처럼 꾸민 후 노인의 자식으로 입양시킨다.

언뜻 보기에 이러한 일련의 사건들은 꽤 비현실적이라고 말할 수 있으나 넓은 맥락에서 볼 때 우리는 사회학자 브라이언 스탠리 터너(Brian Stanley Turner)가 말한 “포스트모던한 삶의 궤적(postmodern life-course)”을 통해 이를 설명할 수 있다. 모던한 삶의 궤적이 자본주의 사회의 기본 단위로서 탄



생한 가정을 중심으로(Aries, 1962; Smuts, 2006; Stern & Markel, 2004) 양육과 성장, 성년기, 중년기를 거쳐 자신이 낳은 자식의 봉양을 받는 노년기를 마지막으로 끝난다면 포스트모던한 삶의 궤적은 저출산으로 인한 가정의 붕괴를 그 시작 요건으로 한다(Turner, 1994). 아이의 양육과정과 성장한 자식의 부모 봉양이라는 전통적 과정이 사라지고, 부모-자식 사이의 끈끈한 혈육 관계가 지워진 자리에 일인 가구와 가족 대신 기계와 인터넷에 의해 돌봄을 받는 새로운 인간들이 들어선 것이다. 이들은 임신과 출산, 육아를 거부함으로써 생물학적 굴레를 초월하는 해러웨이의 사이보그이고, 스마트폰과 모바일 기기를 가지고 2010년대를 살아가는 현대 젊은이들의 미래일지도 모른다. 이들이 경제적 욕구의 충족을 위해 괴뢰화와 함께 아이들을 유괴한다는 설정은 세계화된 자본주의 시대에 나타난 포스트모던적인 삶의 한 극단인 것처럼 보인다.

사실 이와 같은 행위는 생명정치적(biopolitical) 실천의 하나로도 볼 수 있으며, 이는 괴뢰화가 아이들을 유괴하기 위해 잠시 손을 잡았던 무네이의 행위 및 동기와 매우 다르다. 일찍이 푸코는 1970년대 후반의 몇몇 강연을 통해 인간의 개별적인 몸뿐만 아니라 그것의 집합인 인구도 통치의 대상이 되었다고 주장했는데, 그에 따르면 근대 국가는 출생과 사망, 수명, 보건 등 생명의 집단적인 문제를 끊임없이 조사하여 이에 대해 정치적인 개입을 수행하고 있다(Foucault, 2009). 이 점에서 볼 때 괴뢰화와 무네이가 수행한 일은 모두 생명정치적 활동이나 괴뢰화의 입장은 무네이의 그것과 매우 다르며 자신의 사이버적 정체성을 반영하듯이 덜 민족적이고 인종적이다. 일단 무네이는 전쟁난민의 유입을 저출산과 고령화에 의해 앞날이 불투명한 일본 민족의 순수 혈통에 대한 위협으로 보고 있다. 따라서 그는 “순수 일본인”의 부흥을 위해 괴뢰화와 협력하여 유괴된 아이들을 특수한 정부 시설에서 이루어지는 교육 프로그램에 넣어 민족의 미래를 이끌 엘리트로 양성하고자 했다.<sup>31)</sup> 그러

31) 그러나 무네이 본인은 아이들이 단지 고아들일 뿐 유괴된 아이들이라는 사실조차 모르고 있었던 것으로 그려진다.

나 이것은 아동 학대에 다름 아니었으며, 그 인종적, 민족주의적 배경 역시 네트워크 속의 존재인 괴뢰회에게는 납득하기 어려운 것일 뿐이었다. 괴뢰회의 생각은 분명히 달랐는데, 쿠사나기가 그의 시스템에 잠입했을 때 그는 다음과 같은 말을 남긴다.

이 나라는 누군가가 어떻게 해야 할 상태에 도달했다. 600만명을 넘는 귀부 노인 문제, 실업률의 증가와 반비례하며 계속 감소되는 노동인구. 그리고 저출산. 나열하자면 끝도 없어. 알고 있나? 이렇게 저출산이 진행되는 중에도 연간 5만 명의 6세 이하 아동이 무의미하게 목숨을 잃고 있다는 사실. 그 중에서도 30%는 가정폭력과 학대로 인한 사망. 그 중에서 80%는 아동상담청이나 경찰 등 관련 기관이 사태를 파악하고 있었음에도 막지 못했다. 이 나라의 시스템은 이미 무너졌다....

이것이 괴뢰회가 수행한 일들의 진정한 원인이라고 할 수 있다. 네트워크를 자유롭게 이동할 수 있는 존재인 괴뢰회는 이러한 상황을 해결하기 위해 “학대 감시넷에서 위험한 아이를 찾아 호적을 바꾸고” 혼자 사는 노인에게 입양을 시켜 새로운 유사 가족을 만들어냈다. 이로서 노인은 가족을 얻어 홀로 맞는 노년기의 쓸쓸함을 다소나마 감소시키는 동시에 죽은 뒤 자신의 재산을 정부에 헌납하지 않아도 되었고, 아이들은 학대를 피해 새로운 가정에서 자라날 수 있게 된 것이다. 어떤 의미에서 이는 무네이의 인종주의적 민족론에 의지하지 않고도 인구와 사회 시스템을 개선, 유지시킬 수 있는 매우 그럴듯한 방법이라 할 수 있다. 극 마지막 부분에서 무네이 일당을 체포하는 데에 성공한 공안 9과 과장인 아라마키 다이스케(荒卷大輔)와 토구사 조차도 이러한 방법이 아이들을 학대했던 원래의 가정에 그들을 돌려보내는 것에 비해 반드시 더 나쁜 것인지에 대해 의문을 제기할 수밖에 없었다.

이러한 네트워크 속 존재인 괴뢰회와 긴밀히 관련된 노인들의 고스트가 <Ghost in the Shell>이라는 시리즈의 영문 제목이 의미하는 것으로 보이는 영혼(Ghost)-육체(Shell)의 데카르트적 이원론을 따르지 않는다는 점은 주목할

만하다. 데카르트와 그 이후의 이원론 주창자들에게 영혼이 육체와 질적으로 완전히 다른 어떤 것임에 비해 <공각기동대 Stand Alone Complex>의 고스트는 현대 기술의 산물인 네트워크 속에서 존재하는 것이라는 점에서 매우 물질적인 속성을 가지고 있고 이는 귀부노인들의 경제적 활동에서 보이듯이 경제적인 기반도 가지고 있다. 실로 죠지오 커티가 주장했으며 웡 킨 유엔이 언급했던 바처럼 <공각기동대>의 고스트는 후기 자본주의 시대 통신기술 발전의 산물이며 현대 도시 풍경의 중요 구성 요소인 네트워크에 긴밀히 결합하여 존재하고 있다(Curti, 2008; Yuen, 2000: 13). 케터린 헤일스의 주장을 빌려오자면 괴뢰회와 같은 사이버적 포스트휴먼은 분명히 현대 사회를 구성하는 물질, 기술, 자본 속에 체화(embodiment)되어 있다고 할 수 있는 것이다(Hayles, 1999: 1-24).

이 네트워크 속에 존재하는 유과-입양 시스템을 가리키는 “Solid State Society” 라는 명칭은 해러웨이가 지적한 사이보그의 아이러니를 반영하듯 두 가지의 모순적인 의미를 동시에 담고 있는 것으로 보인다. 극 중에서 명확한 설명이 제시되지는 않지만 일단 이 명칭은 바토가 슬쩍 언급한 바대로 “노인의 전뇌를 트랜지스터로” 사용하는 유과-입양 시스템 그 자체의 성격을 반영하고 있으며, 이는 고스트가 물질적 기반을 가진 네트워크 속 존재라는 <공각기동대> 시리즈 전반의 전제와 일치한다. 네트워크의 기반인 반도체에 대한 물리학이 고체 물리학(solid state physics)이라는 점을 생각해 보면 바토의 대사가 의미하는 바를 알 수 있다. 그러나 다른 한 편, 이는 노화가 진행됨에 따라 인간과 동물의 몸은 수분을 잃고 딱딱해진다는—즉, “solid” 해진다는—고대 생리학자 갈렌(Galen, 1951: 216) 이래의 전통적 노화 이론을 반영한다고도 할 수 있다(Galen, 1951: 6-8). 이 관점에서 보면 극 중의 “Solid State” 란 말은 나이가 들어 행동과 사고가 뻣뻣해진 노인들이 많은 수를 차지하는 고정화된 국가(state)를 은유적으로 표현하는 말이라고 할 수 있는 것이다. 쿠사나기가 말했듯이 이 “상당히 알긋은 이름”은 전통적인 생물학적 담론과 현대 자본주의와 과학기술이 만든 새로운 상황의 혼성물인 셈이다.

그런데 이 두 가지 의미 중 생물학적인 부분에서 중요한 것은 그것이 “전통적”이라는 점인데, 이로 인해 Solid State Society라는 명칭은 연령주의를 반영했음이 명확해진다. 사실 20세기 초반에도 현대적 생리학의 외피를 쓰고 종종 되풀이 되어 왔던 갈렌의 이론은 1950년대 이후 미국 국립 보건원(National Institutes of Health)의 노화학자 네이던 성(Nathan W. Shock, 1906-1989) 등에 의해 반박되었고 지금은 연령주의적 담론으로만 남아있다고 할 수 있다(Murray, 1922; Donaldson and Hatai, 1931; Shock, 1945). 즉, 나이가 들어감에 따라 수분이 줄어들어 신체가 더 딱딱해진다는 생각은 실험적, 임상적 근거가 없음이 밝혀졌지만, 이 생각은 여전히 대중들 사이의 흔한 담론으로 남아있고, 이는 나이든 사람들에 대한 차별적 관행의 기반으로 사용되고 있는 것이다.

흥미롭게도 이러한 점은 사이보그화가 노화와 관련된 생물학적 담론을 벗어나게 만들기는 힘들다는 조이스와 매모의 주장을 뒷받침해준다. 귀부노인이라 불리는 나이든 사람들은 간호넷이라는 건강관리 시스템을 역이용하여 자신의 뜻을 관철시키는 데 사용하는데, 그들의 의지가 힘을 발휘하는 새로운 사이버적 시스템인 Solid State Society는 그 명칭부터가 노인들의 몸과 마음이 생리학적 혹은 심리학적으로 유연성이 떨어진다는 연령주의적 관점을 반영하고 있는 것이다.

이때 명칭 자체의 연령주의적 함의에도 불구하고 Solid State Society의 기본 입장과 그것을 구성하는 귀부노인들의 생각은 확실히 덜 생물학적이고 덜 민족주의적이며 덜 인종주의적이라는 점은 중요하다. 네트워크 속 그들에게 일본 민족의 순혈주의는 아무런 의미를 가지고 있지 않은 것이다. 그리고 이러한 특징들은 그 네트워크를 뒷받침하고 있는 신자유주의 시대의 논리와 상응하고 있다. 사이보그화된 귀부노인들은 자신의 “DNA를 남기지 못한 대신에 기록상의 후손을 남겨 재산을 넘기는” 것을 중요시하며 이를 위해서는 자신의 의체, 전뇌와 연결된 네트워크를 적극적으로 활용하여 가정의 전통적 가치와 규범에 맞지 않는 일도 할 수 있는 것으로 보이기 때문이다. 그들에게

이것은 “정당한 경제 행위” 이다.

비록 그 같은 “경제 행위” 가 과연 정당화 될 수 있는지는 아라마키, 토구사, 그리고 그들을 바라보는 관객들이 판단해야 할 문제이지만, 그것의 의미는 노화에 대한 스테펜 카츠의 연구가 밝혀놓은 것에 상응한다. 앞서 언급된 것처럼 카츠는 현대 과학기술과 생의학의 개입이 노인으로 하여금 정신적, 육체적으로 활동적이 되도록 만들고 있지만, 동시에 그들의 삶을 자본주의적 인간형에 맞도록 강요하고 있다고 주장했다. 또한 그에 따르면 과학기술에 의해 만들어진 포스트휴먼의 세계는 노인 복지에 대한 정부 차원의 지원이 쇠퇴하는 신자유주의 시대에 노화와 관련된 문제를 공적인 것이 아닌 개인적인 차원으로 환원하려는 움직임과 깊은 관계를 맺고 있다(Katz, 2005: 18, 99, 136). 인간이 노화에 따라 겪는 어려움은 사회정치적인 문제라기보다는 개인이 의약품등 과학기술적 도움에 의해 해결해야 하는 개인적인 문제가 되고 있다는 것이다.

실로 <공각기동대>의 귀부노인들은 이와 같은 세계의 산물임을 반영하여 매우 개인적이고 탐욕적이다. 그들의 부분적으로 사이보그화된 몸은 늘어나는 주름과 기력의 쇠퇴를 완전히 막을 수 없지만 여전히 그들은 경제적으로 활동적이며 네트워크를 이용해 국가의 개입을 피하고 민족주의 대신 자신들의 개인주의적이고 자본주의적인 욕망을 실현하려고 한다. 그러나 이러한 것들이 그들을 반드시 더 행복하게 해주는 것 같지는 않다. 일단 연령주의 담론을 피해가지 못하는 그들의 늙어가는 몸은 간호넷에 의해 항상 관리되고 있기 때문에 그 자유가 제한되어 있다. 이에 더해 그들은 자식을 가지지 못했는데, 극중에 구체적으로 나오지 않지만 아마도 그 이유는 2010년대 현재를 살아가는 사람들의 그것과 다르지 않은 것으로 보인다. 아이를 낳아서 기를 여유와 직업적 안정성을 보장하지 못하는 국경 없는 자본의 시대, 이 시대에 테크놀로지가 늙어가는 몸과 만나서 만들어진 노쇠한 사이보그는 시대의 문제들을 고스란히 담아내고 있다.

## 4. 나가며

아델 클락(Adele E. Clake), 자넷 심(Janet K. Shim), 로라 매모(Laura Mamo), 제니퍼 포스켓(Jennifer Ruth Fosket), 그리고 제니퍼 피시맨(Jennifer R. Fishman)은 2003년에 출판된 논문에서 현대 사회는 “의료화” (medicalization)의 시대를 지나 “생의료화” (biomedicalization)의 시대로 들어가고 있다고 주장했다(Clarke et al, 2003). 그들에 따르면 의료화—전에는 의료 문제가 아니었던 것들이 의료의 관할 영역에 포함되는 현상—가 심화됨에 따라 의료는 현대 기술과학(technoscience)과 깊게 밀착하게 되었고 이를 통해 등장한 생의료화의 시대는 현대인의 삶과 몸을 여러 측면에서 심대하게 변화시켰다. 클락 등에 따르면 생의료화는 조직적인 의과학 연구에 기반하여 몸에 대한 통제를 넘어 몸을 변형시키는 방향으로 나아가고 있으며, “생의료-기술서비스 복합체” (Biomedical Technoservice Complex)의 등장으로 점점 더 거대 자본과 기업의 영역에 깊게 들어오게 되었다. 또, 이와 더불어 몸은 철저한 자기 통제와 관리의 대상이 되어가고 있으며, 개인의 선택과 협상에 따른 새로운 정체성의 형성 가능성이 열리고 있다.

이러한 관점은 <공각기동대 Stand Alone Complex> 시리즈의 내용과 일정 정도 부합한다. 먼저 이 시리즈는 생의학적 기술 발전에 의한 몸의 의체화와 두뇌의 전뇌화라는 몸의 변형을 주된 소재로 삼고 있으며, 이와 관련된 다양한 사건들을 통해 그것의 사회적, 문화적, 정치적 과장과 의미를 보여준다. 특히 첫 번째 TV판에서 나온 “웃는 남자” 에피소드는 거대 제약회사와 부패한 정치인들의 로비로 인해 전뇌 경화증 치료에 별 효과가 없는 “마이크로 머신 치료법”이 실제로 효과가 있었던 “무라이 백신”을 대신해서 널리 사용되는 이야기를 다루고 있다. 본고가 집중적으로 분석한 OVA판도 몸이 변형된, 즉 의체와 전뇌를 사용하는 노인들이 “생의료-기술 서비스 복합체”의 산물 중 하나라 할 수 있는 간호넷을 전용하여 자신들이 원하는 바를 추구하는 사건을 서술하고 있다.

사이보그는 이러한 생의료화의 주요 특징들과 밀접한 관계를 가지고 있다. 즉, 과학기술에 의한 신체의 변형, 생의료-기술서비스 복합체의 부상, 통제와 관리의 대상으로서의 몸의 재정의, 그리고 점증하는 개인주의와 새 정체성의 형성이 그것이다. 괴뢰화와 쿠르츠코바의 예에서 보듯이, 과학기술과 생의학은 나이 들어가는 사람들로 하여금 생물학적 연령의 한계와 인종주의를 피할 수 있는 계기를 마련해 준다. 생의료-기술 서비스 복합체는 몸을 통제하는 것을 넘어 자유롭게 변형시키고 있으며 이는 개인의 생물학적 정체성을 지우고 새 정체성을 협상할 계기를 마련해 준다. 그러나 이 경우에도 연령차별을 완전히 벗어날 수는 없으며 어디까지나 개인으로서 자본주의가 그어놓은 선 안에 들어가 자본의 재생산의 원칙을 추구한다는 전제 하에서 가능한 것이다. 성형수술과 자기 관리로 젊은 새 자아를 만들어 낸 사람이라도 주위의 불편한 시선을 피하지 못하고, 자본주의 사회가 요구하는 인간형에 자신을 끊임없이 맞춰야 하는 부담 속에 살아야 한다. 이 시대에 태어나 늙어가는 사람들에게, 즉, 어린 시절부터 인터넷과 첨단 테크놀로지에 둘러싸여 살아온 사람들에게, 아이를 가지는 것이 큰 경제적인 부담을 수반하는 일이라면 세금을 많이 내거나 죽은 후 재산을 국가에 바치는 것은 더 큰 경제적 부담으로 다가오고 있다.

이런 점에서 볼 때, OVA판 <공각기동대>의 마지막 부분에서 나오는 쿠사나기의 대사는 매우 흥미롭다. 그녀는 여기서 오시이 마모루의 첫 번째 극장판에 나왔던 마지막 대사를 조금 다른 맥락에서 반복하는데, 주목할 만한 것은 “네트는 광대해” 라는 대사로 끝을 냈던 극장판과 달리 OVA판의 쿠사나기는 “이미 우리가 모르는 또 다른 사회가 태어나려 하고 있어” 라는 말을 추가한다는 점이다. 실로 이를 통해 그녀는 극장판에서는 다루지 않았던 더 넓은 질문을 던지고 있다. 네트워크는 추상적인 것이 아니라 빠르게 변화하는 생의료 기술과 통신 인프라 그리고 거기에 투자된 자본이 끊임없이 움직이며 무언가를 주고받는 물질적 존재이다. 쿠사나기가 바라보는 풍경 속에 펼쳐진 고층빌딩 숲 사이로 밝게 빛나는 거리에 의해 표상되는 이 네트워크 안에는 점점 수가 늘어나고 있는 사이보그화된 노인들이 만들어내는 “또 다른 사회”가 창조되고 있다.

## □ 참고 문헌 □

- 김세희 (2005), 「<이노센스>와 <공각기동대>에서 색으로 표현된 현실과 가상현실-물리적 현실계와 전뇌 해킹을 중심으로」, 『영상예술연구』, 제6호, pp. 311-338.
- 방형찬 (2000), 『사이버펑크 영화에 관한 연구』, 중앙대학교 예술대학원 석사학위 논문.
- 서수정 (2007), 「애니메이션에 나타난 ‘현대 사이보그’ 특성: <공각기동대>와 <이노센스>를 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 제7권 제4호, pp. 150-159.
- 손창희 (2006), 『사이보그 페미니즘 시각으로 분석한 사이보그 캐릭터 연구: <공각기동대>, <이노센스>의 여성 캐릭터를 중심으로』, 세종대학교 영상대학원 석사학위 논문.
- 이은숙 (2004), 『일본 애니메이션에 나타난 제국주의적 욕망과 이데올로기: <공각기동대>와 <인랑>을 중심으로』, 서강대학교 언론대학원 석사학위논문.
- 정영기 (2002), 「<공각기동대>에 나타난 철학적 문제들」, 『인문과학논문집』, 제34권, pp. 91-104.
- 황정미 (2005), 「‘저출산’과 한국 모성의 젠더정치」, 『한국여성학』, 제21권 제3호, pp. 99-132.
- 홍성욱 (2001), 「벤담의 파놉티콘(Panopticon)에서 전자 시놉티콘(Synopticon)까지 : 감시와 역감시, 그 열림과 닫힘의 변증법」, 『한국과학사학회지』, 제23권 제1호, pp. 69-96.
- Achenbaum, A. (1978), *Old Age in the New Land: The American Experience since 1790*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- \_\_\_\_\_ (1986), *Social Security: Visions and Revisions, A Twentieth*



- Century Fund Study*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Ariès, P. (1962), *Centuries of Childhood: A Social History of Family Life*, Baldick, Robert tr., New York: Vintage Books.
- Badmington, N. (2003), "Theorizing Posthumanism," *Cultural Critique*, Vol. 53, pp. 10-27.
- Ballenger, J. (2006), *Self, Senility, and Alzheimer's Disease in Modern America: A History*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Bartlett, L. & Byers, T. (2003), "Back to the Future: The Humanist Matrix," *Cultural Critique*, Vol. 53, pp. 28-46.
- Butler, J. (1993), *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of "Sex,"* New York: Routledge.
- Chute, D. (1996), "The Soul of the New Machine: Oshii Mamoru's Ghost in the Shell," *Film Comment*, Vol. 32, pp. 85-88.
- Clarke, A., Shim, J., Mamo, L., Fosket, J., & Fishman, J. (2003), "Biomedicalization: Technoscientific Transformations of Health, Illness, and U.S. Biomedicine," *American Sociological Review*, Vol. 68, pp. 161-194.
- Clynes, M. & Kline, N. (1960), "Cyborgs and Space," *Astronautics* (September), pp. 26-27, 74-76.
- Cole, T. (1992), *The Journey of Life: A Cultural History of Aging in America*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Curti, G. (2008), "The Ghost in the City and a Landscape of Life: A Reading of Difference in Shirow and Oshii's Ghost in the Shell," *Environment and Planning D: Society and Space*, Vol. 26, pp. 87-106.

- Descartes, R. (1996), *Meditations on First Philosophy*, Cottingham, John tr., Cambridge: Cambridge University Press.
- Donaldson, H. & Hatai, S. (1931), "On the Weight of the Parts of the Brain and on the Percentage of Water in Them according to Brain Weight and to Age, in Albino and in Wild Norway Rats," *Journal of Comparative Neurology*, Vol. 53, pp. 263-307.
- Featherstone, M. (1995), "Post-bodies, Aging and Virtual Reality," in Featherstone, Mike and Wernick, Andrew eds., *Images of Aging: Cultural Representations of Later Life*, pp. 227-244, London: Routledge.
- Featherstone, M. & Hepwood, M. (1991), "The Mask of Ageing and the Postmodern Life Course," in Featherstone, M. Hepwood, M. & Turner, B. eds., *The Body: Social Process and Cultural Theory*, pp. 371-389, London: Sage.
- Foucault, M. (1995), *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*, Sheridan, Alan tr., New York: Vintage Books.
- \_\_\_\_\_ (2009), *Security, Territory, Population: Lectures at the Collège de France, 1977-1978*, Graham, Burchell tr., New York: Picador.
- Galen, R. (1951), *A Translation of Galen's Hygiene*, Green, Robert Montraville tr., Springfield, Illinois: Charles C. Thomas.
- Haraway, D. (1991), *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, New York: Routledge.
- Hayles, K. (1999), *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago: University of Chicago Press.
- Ignatiev, N. (1995), *How the Irish Became White*, New York: Routledge.

- Joyce, K. & Mamo, L. (2006), "Graying the Cyborg: New Directions in Feminist Analyses of Aging, Science, and Technology," in Calasanti, T. & Slevin, K. eds., *Age Matters: Realigning Feminist Thinking*, pp. 99-121, New York: Routledge.
- Katz, S. (2005), *Cultural Aging: Life Course, Lifestyle, and Senior Worlds*, Peterborough: Broadview Press.
- Kaw, E. (1993), "Medicalization of Racial Features: Asian-American Women and Cosmetic Surgery," *Medical Anthropology Quarterly*, Vol. 7, pp. 74-89.
- Kline, R. (2009), "Where Are the Cyborgs in Cybernetics?" *Social Studies of Science*, Vol. 39, pp. 331-361.
- Macnicol, J. (2006), *Age Discrimination: An Historical and Contemporary Analysis*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Milburn, C. (2010), "Modifiable Futures: Science Fiction at the Bench," *Isis*, Vol. 101, pp. 560-569.
- Murray, J. (1922), "The Chemical Composition of Animal Bodies," *Journal of Agricultural Science*, Vol. 12, pp. 103-110.
- Park, H. W. (2008), "Edmund Vincent Cowdry and the Making of Gerontology as a Multidisciplinary Scientific Field in the United States," *Journal of the History of Biology*, Vol. 41, pp. 529-572.
- Shock, N. (1945), "Physiological Aspects of Mental Disorders in Later Life," in Kaplan, Oscar J. ed., *Mental Disorders in Later Life*, Stanford: Stanford University Press.
- Showalter, E. (1998), "Thank You for My Faith Lift," *The Times Literary*

*Supplement*, 20 March 1998.

Silvio, C. (1999), "Refiguring the Radical Cyborg in Mamoru Oshii's Ghost in the Shell," *Science Fiction Studies*, Vol. 26, pp. 54-72.

Smuts, A. (2006), *Science in the Service of Children, 1893-1935*, New Haven: Yale University Press.

Soloway, R. (1990), *Demography and Degeneration: Eugenics and the Declining Birthrate in Twentieth-Century Britain*, Chapel Hill: University of North Carolina Press.

Stern, A. & Markel, H. eds. (2004), *Formative Years: Children's Health in the United States*, Ann Arbor: University of Michigan Press.

Turner, B. (1994), "The Postmodernization of the Life Course: Towards a New Social Gerontology," *Australian Journal on Ageing*, Vol. 13, pp. 109-111.

Yuen, W. K. (2000), "On the Edge of Spaces: Blade Runner, Ghost in the Shell, and Hong Kong's Cityscape," *Science Fiction Studies*, Vol. 27, pp. 1-21.

논문 투고일	2012년 12월 26일
논문 수정일	2013년 4월 25일
논문 게재 확정일	2013년 5월 10일

## The Senile Cyborg: Science, Technology, and Aging in *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*

Park, Hyung Wook

Based on an analysis of the Japanese animation director Kamiyama Kenji's *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* series, this paper discusses two important subjects in modern technoscience—cyborg and old age. In fact, age has been an important social and political category in the modern world, along with gender, race, and class. However, age has not been a significant research topic for STS scholars. Even though many of these investigators have extensively explored the complex relationship between gender and technoscience, especially after the publication of Donna Haraway's "Cyborg Manifesto" (1991), few of them have been interested in how age is reconfigured by modern science and technology. If women, as Haraway has claimed, can have a different political and cultural outlook by becoming cyborgs, then, can we expect a similar socio-cultural transformation with regard to the interaction between cyborg and old age? Do the elderly experience lesser age discrimination through the growth of biomedicine and technoscience? Indeed, it is believed that seniors are increasingly becoming cyborgs with advancing age, since their declining bodily functions are consistently replaced and assisted by various biomedical technologies. Does this enable them to overcome ageism and age discrimination as well as their alleged physiological and mental limitations? As an answer to this question, Mike Featherstone has asserted that becoming a cyborg in old age could make the wrinkled skin a mere mask and create diverse new possibilities that were hitherto unavailable to an aging person. Based on my reading of *Ghost in the Shell*, however, I analyze a more complex set of problems when the senile cyborg is created through the encounter between the elderly and technoscience.

I argue that while the senile cyborg could challenge traditional family ideology and nationalism it would leave ageism intact and define a new individualistic life form through a body controlled within the globalized internet and capitalist economy.

**Key terms**

cyborg, aging, ageism, Kimiyama Kenji, capitalism, Haraway, *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, Featherstone