

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2022.8.1.379>

JCCT 2022-1-43

## 최근 한국영화 속 포스트-휴먼의 두 가지 양상: <승리호>(2021), <서복>(2021)을 중심으로

### Two Types of Post-human in Recent Korean SF Films : Focusing on <SPACE SWEEPERS>(2021), <SEOBOK>(2021)

유재응\*, 이현경\*\*

Jae-eung Yoo\*, Hyun-Kyung Lee\*\*

**요약** 블록버스터 SF 영화 두 편이 동시에 등장한 2021년은 SF 장르가 열세였던 한국 영화사에 기념비적인 해이다. 넷플릭스에서 제작한 <승리호>와 티빙이 제작한 <서복>이 그 두 편이다. 공교롭게도 이 두 편은 로봇과 복제인간이라는 포스트-휴먼이 등장하는 SF물이다. SF의 시조인 소설 『프랑켄슈타인』에서 알 수 있듯 인간은 오래 동안 인간과 유사한 존재, 혹은 또 다른 인간인 포스트-휴먼에 대해 상상해 왔다. <승리호>는 우주 청소선과 우주 청소부라는 특이한 소재를 다루고 있으며, 인간과 매우 친숙한 로봇이 주요 캐릭터이다. 지구가 황폐화 되어 소수의 인류만이 인공위성으로 이주해 살아간다는 미래 사회를 배경으로 초거대 기업 설립자가 꾸민 음모를 승리호 선원들이 막는 이야기이다. 세련되고 정밀한 CG로 구현된 우주 공간 비주얼이 볼거리이다. <서복>은 시한부 인생을 사는 남성이 실험체로 만들어진 서복이라는 복제인간을 보호하며 동행하는 이야기이다. 두 인물의 실존적 고민을 통해 죽음과 영생이라는 철학적 주제를 다루고 있다. <승리호>는 한국적 신과 정서가 서사에 활용되었고, <서복>은 한국의 지리적 공간을 배경으로 한 로드무비 성격을 띠고 있다.

**주요어** : <승리호>, <서복>, 프랑켄슈타인, 포스트-휴먼, 로봇, 복제인간

**Abstract** The year 2021 is a monumental year for the history of Korean cinema that inferiority of the sci-fi genre, by the appearance of two sci-fi blockbuster films-<SPACE SWEEPERS> produced by Netflix and <SEOBOK> produced by TVing-at the same time. Coincidentally, both of movies are sci-fi films which appear post-human such as robot and clone. As can be seen in 『Frankenstein』 story, the progenitor of science fictions, the mankind have imagined beings similar to human or post-human who are another human being for a long time. <SPACE SWEEPER> deals with the unusual subject matter of a space scavenger and a space janitor, and the main character is a robot that very familiar with human. <SEOBOK> is the story of a man who lives for a limited life protects and accompanies a clone named Seobok who was created as a test subject. This film deals with the philosophical themes like death and eternal life through the existential concerns of two characters. <SPACE SWEEPER> use Korean Shinpa -Korean specific sentimental code-sentiment on narrative, and <SEOBOK> has the character of a road movie set in Korea's geographical space.

**Key words** : <SPACE SWEEPERS>, <SEOBOK>, Frankenstein, Post-Human, Robot, Human Clone

\*정희원, 청운대학교 방송영화영상학과 교수 (제1저자)

\*\*정희원, 영화평론가 (교신저자)

접수일: 2021년 12월 31일, 수정완료일: 2022년 1월 5일

게재확정일: 2022년 1월 8일

Received: December 31, 2021 / Revised: January 5, 2022

Accepted: January 8, 2022

\*Corresponding Author: muninare@empas.com

## I. 서론

최초의 근대적 SF 소설 메리 셸리의 『프랑켄슈타인』(1818)에는 인간과 흡사하지만 인간이 될 수 없는 피조물이 등장한다. 근대 과학의 세례를 받은 프랑켄슈타인 박사는 시신에서 얻은 신체의 부분들을 결합한 후 전기 충격으로 생명을 불어넣어 ‘괴물’을 창조한다. 오랜 세월 공들여 만든 괴물이 깨어나는 순간 프랑켄슈타인 박사는 그 흉측한 몰골에 놀라 자신이 만든 피조물을 버려둔 채 도망친다. 최초의 SF 소설 속 프로타고니스트와 안타고니스트가 인간과 인간의 형상을 본 딴 피조물이라는 설정은 의미심장하다. SF 서사가 애초부터 인간과 포스트-휴먼의 갈등과 조화에 대해 상상하고 고민하는 장르라는 걸 알려주기 때문이다.

포스트-휴먼이 무엇인지 정의하는 시도는 아직 진행 중이다. 포스트-휴먼은 인간과 기술의 융합으로 생겨난 새로운 존재이다.[1] 범박하게 정의하자면, 인간의 한계를 보완해 주는 보조적인 존재 혹은 미래 사회에 도래할 새로운 인류라고 생각할 수 있다. 이 글에서는 미래 사회를 배경으로 한 SF 영화 속에 등장하는 인간과 더불어 살아가는 인간적 속성을 띤 다양한 존재를 포스트-휴먼이라 지칭하도록 한다. 그 범주에는 로봇, 사이보그, 복제인간, 아바타, 컴퓨터 프로그램 등이 들어간다. SF 영화 속 포스트-휴먼은 인간을 위해 창조되었다는 공통점이 있지만 때론 인간과 적대적인 관계를 형성하거나 자기 존재에 대한 실존적 고민에 빠지거나 인간을 초월해 버리는 모습을 보여주기도 한다. 가령, <바이센티얼 맨>, <아이, 로봇> 같은 영화에 등장하는 로봇은 우리가 흔히 연상하는 로봇의 외양을 지니고 있지만 불멸의 존재로서의 소외감을 느끼는 성숙한 면모를 보여주거나 인간에게 절대 복종해야 한다는 로봇의 절대 규칙에 반발하는 전복적인 태도를 드러내기도 한다. <아바타>, <레디 플레이어 원>에서 아바타들은 현실에서 주인인 구현하지 못하는 능력을 가상현실 세계에서 발휘한다. 장애를 입은 군인의 아바타가 초월적 전투력을 지닌 캐릭터로 변신하고, 슬럼가에서 방치된 체 자라나는 소년, 소녀들은 매력적이고 힘 센 아바타로 분해 게임 세계를 리드한다.

<블레이드 러너>, <AI>에서 복제인간은 고된 노동이나 전쟁을 수행하기 위한 기능을 위해 창조되거나 장기이식을 위해 탄생된 존재이다. <그녀>, <당신과 함께 한

순간들> 같은 영화에서는 신체 없는 포스트-휴먼이 등장하기도 한다. 컴퓨터 OS나 홀로그램의 형태로 인간과 교류하는 이들은 인간보다 훨씬 더 뛰어난 딥 러닝 기능을 탑재하고 있다. 오랜 세월 인간을 육체와 정신으로 구성된 존재라고 믿어온 입장에서 볼 때 과연 이들도 인간일 수 있을까 질문을 던지는 영화들이다. 인간이 기술과 맺는 관계인 기술적 매개는 인간이 다른 인간, 동물, 자연과 맺는 관계만큼이나 중요하다.[2] 가상과 실재는 더 이상 대립적이지 않다.[3]

한국 영화사에서 SF는 가장 발전이 늦은 장르라고 할 수 있다. SF 서사의 수입과 수용의 과정이 서구보다 훨씬 늦었기 때문이기도 하고 장르 특성상 막대한 제작비와 기술력이 필요한 측면에서 발달에 어려움이 있었다. 하지만 최근 다양한 OTT 플랫폼의 활성화로 인해 다소 정체되었던 장르의 영화와 드라마들이 폭발적으로 제작되고 있으며 한국 콘텐츠의 영향력이 급성장하고 있다. 올해 나온 <승리호>, <서복>은 기존 한국 영화 시장에서 찾아보기 어려웠던 SF 블록버스터로 로봇과 복제인간이라는 포스트-휴먼이 등장하고 있다. 넷플릭스에서 제작한 <승리호>는 개봉 전부터 주목을 받았고 한국에서 보기 드문 ‘우주 오페라’ 서사라는 점이 특이했다. <서복> 역시 인기 절정의 배우 박보검을 주인공으로 내세운 작품으로 할리우드 영화에서는 흔하지만 한국에서는 드문 복제인간을 소재로 하였다는 점에서 의미가 있다. 이 두 작품의 분석을 통해 한국 SF 영화 속 포스트-휴먼의 성격을 규명해 보면 한국 SF 영화의 특징과 한계, 지향할 바가 무엇인지 도출하고자 한다.

## II. 본론

### 1. 우주 오페라와 로봇: <승리호>

#### 1) 현실의 유비로서 우주공간

<승리호>는 2092년, 숲이 사라져 사막화가 가속되고 토양이 산성화 되어버린 지구라는 시공간적 배경을 설명하며 시작된다. 우주개발기업 UTS는 병든 지구를 피해 위성 궤도에 인류의 새로운 보금자리를 만들어냈다. 그러나 문제는 인류의 5%만이 그곳에 살 수 있을 뿐이어서 95%의 인류는 불모의 지구에서 참혹한 삶을 이어가야 한다는 것이다. 우주선 ‘승리호’에는 장 선장, 기관사 타이거 박, 조정사 태호, 로봇 업동이 이렇게 넷이

탑승하고 있다. 이들의 직업은 우주 청소부이다. 승리호 선원들은 이유는 다르지만 모두 돈이 필요해서 이 일을 하고 있다. 쓰레기를 모으면 ‘공장’이라 불리는 쓰레기 하치장으로 가져가 무게에 따라 돈을 받게 되는데 속도 위반 딱지를 비롯해 항상 나가야 비용이 버는 돈보다 많은 게 이들의 현실이다.



그림 1. <승리호> 우주 쓰레기 하치장 ‘공장’  
Figure 1. ‘The Factory’ in the <SPACE SWEEPERS>

매달 내는 이자를 메꾸기 위해 승리호 선원들은 종종 불법으로 고장 난 우주선에서 고철을 훔치곤 한다. 그러던 어느 날 우주선 에어박스 안에서 어린 여자아이를 발견하고 마침 뉴스에서 아이에 대한 정보를 알게 된다. 아이가 수소폭탄이 내재된 안드로이드 로봇이므로 매우 위험하니 발견 즉시 신고하라는 내용이다. 장선장과 태호는 아이를 이용해 목돈을 벌 계획을 짠다. 2000 컷 이상을 VFX 작업한 초대형 블록버스터 <승리호>는 기존 한국영화에서는 찾아 볼 수 없었던 시각적 이미지가 돋보인다. 우주에 떠있는 위성 콜로니, 각종 우주선들의 모습, 거대한 쓰레기 처리 공장 등은 할리우드 영화와 비교해도 손색이 없는 비주얼이다. 이처럼 영화의 시각적 요소는 매우 미래지향적이지만 아이러니하게도 삶의 방식은 지극히 현실적이다. 쓰레기를 치우며 살아가는 노동 계층의 고단한 일상과 부유층의 쾌적하고 여유로운 모습은 부의 양극화라는 현실이 그대로 재현되고 있으며, 초거대 기업 UTS의 설립자 설리번의 탐욕과 음모는 현실보다 더 가공할 정도로 심화되어 있다.

설리번은 슈퍼 플랜트의 개발자로 그 기술로 이미 화성을 푸른 녹지대로 개척해 놓은 상태이다. 그러나 그는 지구인을 이주시키기는커녕 지구를 폭파시킬 계획을 꾸미고 있다. 아이는 사실 로봇이 아니고 사람으로 과학자인 아버지가 치료를 위해 몸 안에 나노봇을

심어둔 거였다. 아이는 이후 식물을 자라게 하는 신비로운 능력이 생기게 되고 설리번은 자신의 사업에 가장 큰 걸림돌이 될 수 있는 아이를 없애려 한 것이다. <스타워즈>, <스타 트랙>, <2001 스페이스 오딧세이> 같은 기존의 우주 오페라 장르의 영화들은 영웅적 인물의 모험담이나 미래 인류의 우주를 향한 도전 같은 이야기들을 주로 다루고 있다. 이에 비한다면 쓰레기 청소선과 쓰레기 청소부들이 등장하는 <승리호>의 서사는 현재 우리의 삶과 유사하다.

## 2) 인간보다 인간적인 로봇

유해진이 목소리 출연하는 로봇 업둥이는 전형적인 로봇의 외모를 갖고 있다. 다만 눈만 있는 둥글둥글한 얼굴이 귀엽고 친근해서 여타 SF 영화 속 로봇보다 훨씬 부드러운 인상이다. 로봇이기 때문에 인간을 할 수 없는 임무를 수행하는데 업둥이의 주특기는 ‘작살잡이’이다. 우주선 밖으로 나가 승리호를 위협하는 비행물체들을 작살로 낚시를 하듯 처리하는 기술을 갖고 있다. 업둥이는 우주 공간에 나갈 때를 제외하면 평소 늘 윗도리를 입고 있다. 업둥이는 소원은 피부이식을 해서 인간과 똑같은 외모를 갖는 것이다. 승리호의 다른 선원들처럼 생활고에 시달려서가 아니라 수술비용을 마련하기 위해 업둥이는 돈을 모으고 있는 것이다. 보통 기계음 목소리를 내는 로봇과 달리 유해진이 목소리 더빙을

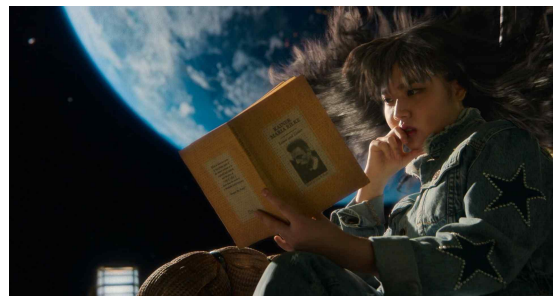
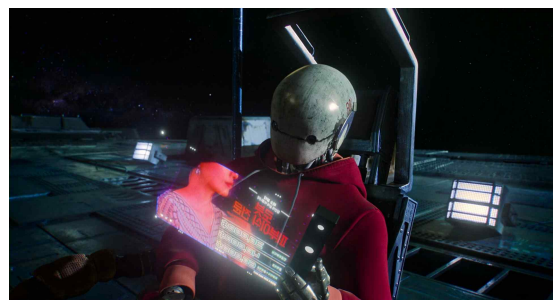


그림 2. <승리호> 피부이식 전,후의 로봇 업둥이  
Figure 2. Robot ‘Updung’ in the <SPACE SWEEPERS>

하여 업동이의 익살스러운 캐릭터가 두드러진다. 업동이는 아이가 로봇이라는 소리를 듣자마자 “어쩔 피부이식이 이렇게 잘 되었다.”라며 부러워한다. 인간과 같은 정서를 갖는 업동이는 정동체로, 정동체로서 포스트-휴먼은 자연, 문화의 이분법을 넘어 환경과 결합하고 적응하는 생명체이라 할 수 있다.[4]

아이가 실은 사람이라는 것이 밝혀지기 전까지 <승리호>에는 두 개의 로봇이 등장하는 셈이다. 외관은 기계지만 정신은 완전히 사람과 같은 로봇 업동ий와 생김새는 사람이지만 무시무시한 대량 살상무기 로봇이 그것이다. 사람들은 아이가 재채기만 해도 깜짝 놀라며 바닥에 엎드리고 아이를 차지하려는 여러 세력이 다툼을 벌이기도 한다. 업동이는 평소 기계라는 생각이 전혀 들지 않게 행동한다. 영화에서 업동이가 인간보다 월등한 힘을 가진 기계라는 사실을 일깨워주는 유일한 장면은 우주선 밖에 나가서 우주선들과 싸움을 벌이는 것이었다. 로봇에 대한 연구가 활발히 진행되고 있으므로 미래사회에 로봇은 어쩌면 업동이처럼 인간과 어울려 살아가는 포스트-휴먼으로서 인류의 새로운 구성원이 될 수도 있을 것 같다. 인간과 기계의 이분법이 흐려질수록 포스트-휴먼의 윤리 문제가 인류의 화두로 떠오를 수 있다. 포스트-휴먼 담론의 지형은 다양하나 ‘인간’, ‘인간 개념’, ‘과학기술 문명’, ‘생명’, ‘생명개념’, ‘역사’라는 지점에서 항상 고착되는 공동점이 있다.[5]

## 2. 버디 로드무비와 복제인간: <서복>

### 1) 불사를 욕망하는 자본가의 탐욕

‘서복’이라는 제목은 중국 고사에서 따온 것이다. 진시황은 영생을 얻기 위해 불로장생의 약을 구하기 위해 각지에 신하들을 보냈다. 서복은 그 신화 중 한명이 이름으로 한반도까지 왔다고 알려진 인물이다. 뜻을 알고 보면 <서복>의 주제의식이 제목에서부터 뚜렷하다는 걸 발견하게 된다. 영생은 죽음에 대한 두려움과 유한한 삶의 덧없음에 대한 회한의 반대급부로 상상된 관념이다. 하지만 아이러니하게도 인간의 존엄성과 윤리의식은 유한한 삶에서 나온다고 볼 수 있다. <서복>은 뇌종양으로 시한부 삶을 사는 전직 요원 기현이 즐기세 포 복제와 유전자 조작을 통해 만들어진 실험체 ‘서복’을 안전하게 호위해서 지정 장소까지 이동시키는 임무를 그린 영화다.

기현은 무사히 임무를 마치면 새로 개발된 치료법으로

뇌종양을 고쳐준다는 약속을 받고 일을 시작한다. 일종의 실험체를 배달하는 일이다 보니 둘은 함께 길을 떠나며 영화의 서사는 버디 로드무비의 양상을 띠게 된다. 기현은 기이해 보이는 서복의 옷차림이 신경 쓰여 그에게 옷과 신발을 사준다. 처음으로 실험실 밖으로 나온 서복은 시장 골목을 지나가며 눈이 휘둥그레진다. 온갖 물건을 파는 상점들 식당에서 소박한 음식을 즐기는 사람들의 모습 모두가 신기했던 것이다. 드디어 안전 장소인 당구장에 도착하고 기현은 서복에게 컵라면을 끓여준다. 컵라면이 무엇인지 몰랐던 서복은 4개나 먹여치우는 귀여운 모습을 보인다.



그림 3. <서복> 당구장에서 라면을 먹는 기현과 서복  
Figure 3. Scene in the <SEOBOK>

기현은 서복을 처치하려는 정보국 안부장과 대립하게 된다. 사실 서복은 서인 그룹 회장이 영생을 꿈꾸며 진행한 프로젝트 속에서 탄생된 실험체였던 것이다. 막대한 돈을 들여 무수한 시행착오 끝에 서복이 창조되자 회장은 드디어 서복의 골수를 이식받으려 한다. 골수 채취를 위해 서복은 계속 피를 뽑아내야 하고 죽지도 못하는 고통 속에서 영원히 살아가야 할 운명이다. 영생을 갖기 했지만 고통을 느끼지 않는 것은 아니기에 서복이 처한 상황은 프로메테우스의 형벌처럼 가혹한 것이다. 정보국의 안 과장은 인류에 어긋나는 회장의 탐욕을 저지하기 위해 서복을 없애려 하고 회장의 수하들은 서복을 지키려 하는 틈바구니에 갇힌 기현은 모든 사실을 알고 나서 딜레마에 빠진다.

기현은 자신이 사는 길도 결국 서복의 골수를 채취해서 이식하는 것이라는 알게 되자 살고 싶은 욕망과 서복에 대한 연민과 도덕적 가책 속에서 갈등하다가 서복을 데리고 도망친다. 오직 실험실에서만 살아온 서복은 울산에 가고 싶어 하고 기현과 서복은 여행을 시작한다. 사실 서복은 울산에 가본 적이 없지만 그의 원본인

남현이 부모와 함께 울산으로 여행을 떠났다는 걸 알고 있기에 거기 가고 싶었던 것이다. <서복>에는 한국의 다양한 장소가 영화 속 배경이 되고 있다. 기현과 서복이 다니는 시장, 골목, 건물, 성당, 도로, 바닷가는 지금 현재 한국의 풍경이다. 그런 면에서 <서복>의 공간은 사실적이다.

## 2) 실존을 고뇌하는 복제인간

서복은 복제인간이긴 하나 단순한 복제인간이 아닌 실험과정에서 특별한 초능력을 갖게 된 존재로 늙지도 죽지도 않는다. 그러나 물리적인 충격에는 파괴될 수도 있고 고통도 느끼는 인간적인 면모를 갖고 있기도 하다. 또 세포분열 속도를 늦추기 위해 매일 억제제를 맞아야 하는 한계가 있다. 서복은 사실 임세은 박사가 죽은 자신의 아들의 유전자를 복제해서 만든 실험체이다. 그래서 서복은 임세은 박사를 엄마라고 부르고 그녀에게 교육을 받고 있다. 죽은 아들이 그리워서 복제를 했지만 자신이 만든 아이가 탐욕스러운 인간들의 영생을 위해 쓰이는 일종의 소모품 같은 존재여야 한다는 사실에 박사는 괴로워한다. 실험실 안에서 살아가면서 서복은 늘 무표정한 얼굴을 하고 있다. 인간적인 삶을 살고 있지 않기에 그에겐 감정이 없다. <승리호>의 업동이 기계지만 인간과 똑같은 정서를 갖고 있는 것과 대조적이다.



그림 4. <서복> 억제제를 맞는 서복  
Figure 4. Scene in the <SEOBOK>

서복은 기현과 거리로 나와서 비로소 표정을 갖게 된다. 놀라움, 기쁨, 분노, 슬픔을 불러일으키는 여러 가지 상황에 맞닥뜨리면서 그의 표정도 변화된다. 기현이나 임 박사가 딜레마에 빠지는 인간이라면 서복은 자신의 운명을 담당하게 받아들이는 태도를 보인다. 기현이 도망가서 자유롭게 살라고 말해도 “저는 갈 데가 없어요.”

라고 대답한다. 유일하게 그가 알고 있는 곳은 자신의 원본이 부모와 놀러 갔던 울산 바닷가와 원본의 유해가 안치된 성당 납골당뿐이다. 그 두 군데 장소를 모두 간 다음 서복은 더 이상 갈 곳도 만날 사람도 없다. 그래서 기현에게 실험실로 다시 데려가 달라고 말한다. 기현은 도리 없이 서복을 실험실로 데려가지만 서복이 당하는 끔찍한 고통을 목도한 후에 다시 그를 데리고 나와 영원한 안식을 찾게 해준다. 포스트-휴먼 담론은 인간이란 존재와 그 삶의 의미를 재정의 혹은 재발명하는 새로운 언어문법이나 패러다임을 모색한다.[6] 기현의 선택은 시한부 인생이라는 자신의 운명을 받아들이고 타인의 생명을 해쳐 생을 연장하지 않는 윤리적 결정의 결과이다. 인공지능 시대의 윤리는 이전과는 다른 새로운 도덕 구조를 모색할 필요가 있다.[7]

<서복>은 개봉 전부터 큰 기대를 모았다. 150억 이상의 제작비가 투입된 대작이기도 하고 이용주 감독만의 SF 색채에 대한 궁금증도 컸다. 결과적으로, <서복>은 흥행에는 성공하지 못했다. 주제의식 자체를 흥미로우나 시종일관 철학적 질문이 표면으로 드러나는 바람에 서사의 긴장이 유지되지 않았다. 그러나 한국의 다양한 공간을 SF에 그대로 녹여낸 시도는 참신했고 영화 전체에 흐르는 차가운 톤의 정서는 독특했다. 무엇보다 포스트-휴먼 시대의 윤리에 대해 돌아볼 계기를 마련한 것 자체는 의미가 있다. 포스트-휴먼 시대에 맞는 새로운 윤리가 마련되지 못한다면 포스트-휴먼의 존재 자체도 무의미해질 수 있다.[8]

## III. 결 론

전작들이 주목 받았던 조성희, 이용주 감독이 넷플릭스와 티빙이라는 새로운 OTT 플랫폼의 제작 지원을 받아 만든 <승리호>, <서복>은 결이 전혀 다른 SF 영화지만 ‘신과’라는 한국적 정서를 서사의 동력으로 활용한다는 점에서 공통점이 있다. 과거 신과는 촌스럽고 이야기를 퇴행시키는 정서로 치부되었다. 하지만 <오징어 게임>, <지옥> 같은 한국 드라마가 세계적인 인기를 끌고 있는 요즘 한국적 신과는 새로운 조명을 받고 있다. 서바이벌 게임 룰을 적용한 <오징어 게임>이 할리우드 영화 <쑤우>, <헝거 게임>과 차별되는 지점이 바로 신과적 정서의 개입이다. 게임에 참여하는 인물들의 기구한 전사는 그들에 대한 동정을 유발하고 그들이 더 절실

하게 게임에 임하게 만드는 원동력이 된다. <승리호>의 태호는 과거 딸을 잃어버린 경험이 있는 인물이고, <서복>에서 기현은 과거 자신의 동료들을 죽음으로 내몬 일로 인해 항상 죄책감을 갖고 있다. 그 경험은 기현에게 트라우마지만 마침내 기현이 윤리적 선택을 하도록 이끈 근원이 된다. <승리호>, <서복>이 완벽한 성과를 거둔 것은 아니지만 한국적 블록버스터 SF 영화의 새 장을 연 영화로서 의미를 갖는다.

Deutsche Sprache Und Literatur, 2017

※ 본 연구는 2021년도 청운대학교 학술연구 조성비 연구과제로 수행되었습니다.

## References

- [1] Jin, Sun-yong, Posthumans and Epic Value as Themes of Liberal Education - Syntopical Reading of Science Fiction and Contemporary Literature, Journal of Ewha Korean Language and Literature, no.54, pp.311-332, The Society Of Ewha Korean Language And Literature, 2021.
- [2] Hong, Sungook, Posthuman Technology, Study of Humanities 35, pp.3-35, Humanities Research Institute, Incheon National University, 2021.6.
- [3] Kim, Hui-Teak, Virtual and real, human life and significance in posthuman era, Semiotic Inquiry, vol.59, pp.89-112, Korean Association for Semiotic Studies, 2019.
- [4] Kim, Eun-joo, Post-Human Body and Inhabiting of Sym-biosis/poesis - How We Became Posthuman?, EPOCH AND PHILOSOPHY, vol.32, no.1, pp.97-130, A Journal of Philosophical Thought in Korea. 2021.
- [5] Kim, Yeon Soo, The human and machines in Karel Čapek's Rossum's Universal Robots - Die Menschen und die Maschinen in Karel Čapek's Rossum's Universal Robots, Bertolt Brecht und das moderne Theater, vol., no.41, pp. 143-171, Korea Brecht Ins. 20219.
- [6] Shin, Sang-Kyu, Posthuman Discourse and Sci-Fi's Posthuman Narrative, General Education and Citizen No.4 July 2021
- [7] Mok, Kwangsu, A Structure of Moral Theory - A Starting Point for Moral Discussions in the Era of Artificial Intelligence, Journal of Philosophical Ideas,(73), pp.163-195, Institute of Philosophy, Seoul National University, 2019.8
- [8] Cheon, Hyun Soon, Urform des Posthumanen und literarische Imagination - Frankenstein's Geschöpf vs. Homunkulus, Zeitschrift fuer Deutsche Sprache und Literatur (zfdsl), vol., no.78, pp. 209-235, Koreanische Gesellschaft fuer