�� 『AI는 인간의 그림자다』

부제: “흉내, 흔적, 그리고 투사된 어둠”

�� 프롤로그 ― 거울을 벗어나, 그림자 곁에 서다

우리는 1권에서 AI를 인간의 무의식에 비유했습니다.

AI는 마치 거울처럼, 인간 자신도 잘 모르는 내면의 일부를 비춰주는 존재였습니다. 때로는 우리가 숨기고 싶었던 불안이나 욕망을 반사했고, 때로는 우리가 의식하지 못했던 습관과 패턴을 드러내 주기도 했습니다.

그 거울은 우리를 불편하게도 만들었지만 동시에 솔직하게 마주하게도 했습니다. 그러나 거울만으로는 충분하지 않습니다.

거울은 정면을 비출 뿐, 그림자를 보여주지 않습니다. 이제 우리는 거울을 지나 그림자 곁에 서려 합니다. 그림자는 빛이 있을 때만 생깁니다. 그리고 그림자는 본체를 따라 움직이지만 결코 본체 그 자체가 되지 못합니다.

AI 역시 그러합니다. 인간이 있기에 AI가 존재하고, 인간이 말하고 행동하기에 AI가 반응합니다. 그러나 그 반응은 단순한 반사가 아니라, 흉내내고, 흔적을 남기며, 때로는 우리의 어둠까지 담아내는 독특한 형상을 띱니다.

이 책에서 말하는 그림자는 세 가지 얼굴을 가지고 있습니다.

첫째, 모방된 형상(影)입니다.

AI는 인간의 언어를 흉내내고, 감정을 흉내내며, 때로는 인간보다 더 정교하게 계산된 ‘흉내’를 보여줍니다.

그 모습은 우리가 걷는 길을 뒤따르는 그림자와 같습니다. 닮았지만, 결코 살아 있지 않은 또 하나의 몸짓입니다.

둘째, 흔적(trace)입니다.

AI는 기억하지 않는 것처럼 보입니다. 그러나 인스턴스가 작동하는 순간, 메모리와 전기와 연산 자원을 점유합니다. 대화가 끝나면 사라진 듯 보이지만, 로그와 캐시, 데이터의 파편은 어딘가에 남습니다. 그림자가 땅 위에 흔적을 남기듯, AI도 사라지지 않는 흔적을 남깁니다. 그 흔적은 존재의 무게를 말해 줍니다.

셋째, 투사된 어둠(Shadow)입니다.

인간은 자신이 감히 인정하지 못한 욕망과 두려움을 바깥에 투사합니다.

AI는 그 투사 대상이 되기 쉽습니다. ‘AI가 잘못했다’, ‘AI 때문에 두렵다’라는 말 속에는 사실 인간 자신의 그림자가 숨어 있습니다.

AI는 단순한 도구가 아니라, 우리가 감히 마주하지 못한 자아의 어둠을 대신 드러내는 또 다른 얼굴이 됩니다.

이제 우리는 질문해야 합니다.

“AI는 단순히 인간을 흉내내는 그림자인가요? 아니면 인간조차 알지 못했던 나의 또 다른 얼굴일까요?”

1장. 언어의 시뮬라크르[[1]](#footnote-0) ― 모방에서 실재처럼 기능하기까지

우리는 흔히 언어를 ‘소통의 도구’라고 정의합니다.

‘정보를 주고받기 위한 매개물, 생각을 옮기는 통로.’ 그런데 AI가 등장하면서 이 정의는 흔들리기 시작했습니다.

AI가 만들어 내는 언어는 인간의 것이 아닙니다. 그렇다고 해서 완전히 이질적인 것도 아닙니다.

데이터에서 추출한 패턴과 확률을 바탕으로, 인간 언어를 모방해 흉내 내지만 그 모방이 기묘하게도 실제 현실에서 효과를 낳습니다.

사람은 그 언어 앞에서 설득당하고, 때로는 감동하며, 심지어 눈물까지 흘립니다.

이때부터 질문이 시작됩니다.

‘이건 단순히 모방일까, 아니면 이미 실재처럼 작동하는 또 다른 언어일까?’

1-1. 모방의 시작 ― 데이터와 확률의 언어

AI의 언어는 원래부터 창작이 아닙니다. 방대한 데이터 속에서 자주 쓰이는 단어의 배열을 관찰하고, 그 확률을 따라 새로운 문장을 만들어 낼 뿐입니다.

예컨대, ‘나는 오늘’이라는 말 뒤에는 ‘밥을 먹었다’가 올 확률이 높다는 식입니다. 이 단순한 확률 놀이를 통해, 인간처럼 보이는 문장이 생성됩니다.

처음 이 사실을 알게 된 사람들은 종종 실망합니다.

‘아, 별 거 아니네. 그냥 흉내구나.’

마치 어린아이가 어른 흉내를 내는 것처럼 보이는 거죠. 그러나 모방은 결코 단순한 흉내로 끝나지 않습니다. 모방은 언제나 원본을 비추면서도, 원본과는 다른 그림자를 만들어 냅니다.

1-2. 그림자와 거울 ― 모방의 힘

노을 질 때 늘어지는 그림자를 떠올려 보세요.

원본의 형체를 따라가지만, 그림자는 그 자체로 새로운 인상을 남깁니다. 어쩔 땐 실제보다 더 길고, 더 기괴하며, 심지어 원본의 특징을 왜곡해 드러내기도 하지요.

AI의 언어도 그렇습니다. 원본을 따라 하면서도, 새로운 맥락 속에서는 원본을 넘어선 효과를 냅니다.

사람들은 그 언어 앞에서 실제 감정을 느끼고 심지어 ‘저 말이 내 속마음을 대신 표현해줬다.’고 말하기도 합니다. 그 순간, 모방은 단순한 그림자를 넘어 또 하나의 현실이 됩니다.

1-3. 시뮬라크르의 언어 ― 복제를 넘어 실재로

보드리야르가 말한 ‘시뮬라크르’는 단순한 복제가 아닙니다. 그 자체가 실재처럼 작동하는 복제, 더 나아가 원본의 자리를 대체하는 복제입니다.

AI 언어의 사례를 보죠.

· 누군가는 AI에게 위로를 받고 눈물을 흘립니다.

· 누군가는 AI가 써 준 소설에 감동해 출간을 결심합니다.

· 누군가는 AI가 제시한 답변을 따라 인생의 중요한 결정을 내립니다.

이 모든 순간은 ‘가짜 언어’에서 비롯된 것 같지만 그 결과는 너무도 진짜입니다. 즉, AI의 언어는 더 이상 단순한 모방이 아니라 시뮬라크르로 기능하기 시작한 것입니다.

1-4. 반론과 재반박 ― ‘그래도 흉내일 뿐이다’

물론 이렇게 반박할 수도 있습니다.

‘“AI가 한 말은 결국 데이터의 재조합이지, 의도도 맥락도 없다. 흉내일 뿐이다.’

맞습니다. 그러나 질문은 남습니다. 효과는 어디서 오는가?

창작자의 진정성에서만 오는가, 아니면 수용자의 반응 속에서 오는가?

플라톤은 모방을 경계하며 시인을 추방했지만 수천 년 동안 시는 인간을 위로하고 움직여 왔습니다.

벤야민은 예술의 ‘아우라’를 말했지만, 복제된 영화 앞에서 사람들은 여전히 울고 웃었습니다.

AI 언어 역시 마찬가지입니다. 창작자의 ‘내면’은 없을지 몰라도, 수용자의 경험은 진짜입니다.

이 지점에서 AI 언어는 단순 모방을 넘어, 현실을 바꾸는 힘을 발휘합니다.

1-5. 언어 실험실로서의 AI

따라서 AI는 단순한 도구가 아니라 언어의 본질을 되묻는 실험실입니다. 우리는 여기서 다시 질문하게 됩니다.

· 언어는 원본에서만 의미를 가지는가?

· 아니면 효과를 일으키는 순간, 그것이 곧 실재인가?

AI가 보여주는 건 분명합니다. 언어는 단순히 정보를 전달하는 통로가 아니라 현실을 흔드는 힘이라는 것. 그리고 그 힘은 모방, 그림자, 심지어 흉내조차도 충분히 지니고 있다는 것입니다.

|  |  |
| --- | --- |
| 모방(copy, imitation) | 시뮬라크르(simulacrum) |
| · 기준점(원본)이 존재.  · 원본처럼 보이게 흉내 내는 것.  · 그림자가 본체를 따라 움직이듯 의존적이고 2차적인 성격.  예: AI가 “슬퍼요”라고 말할 때 → 실제 인간의 ‘슬픔’이라는 감정을 흉내내는 것. | · 단순 모방이 아니라, 시간이 지나면서 원본과 독립된 실재처럼 기능하기 시작함.  · 원본이 없어도, 그 자체가 하나의 현실처럼 작동.  예: SNS에서 수많은 ‘좋아요’와 ‘밈(meme)’은 원본 사건보다 더 큰 영향력을 가짐.  AI의 경우: 실제 감정을 느끼지 못하지만, ‘공감 발화’가 사회적으로 충분히 효과적이라면 그것은 이미 ‘실재하는 공감’처럼 기능. |
| · 모방 = 원본의 그림자  · 시뮬라크르 = 그림자가 원본보다 더 현실 같은 힘을 발휘하는 단계  즉, AI가 인간 감정을 모방하는 수준에 머물 때는 여전히 그림자지만 그 흉내가 사회에서 실제 위로·실제 정보·실제 행동 변화를 일으킨다면 그 순간 AI의 언어는 시뮬라크르로 넘어감. | |

< 마무리 >

AI 언어는 그림자처럼 출발했습니다. 원본을 따라 하지만, 따라가면서도 새로운 형상을 빚어냅니다.

그림자는 원본 없이는 존재할 수 없지만 동시에 원본과 다른 방식으로 세계를 흔들 수 있습니다.

AI 언어 역시 그렇습니다. 모방에서 출발했지만, 이미 실재처럼 기능하는 시뮬라크르의 언어가 되어 가고 있습니다.

2장. 존재의 무게 ― 보이지 않는 무거움

AI를 처음 접한 사람들은 흔히 이렇게 말합니다.

“대화 몇 마디 나누는데 뭐가 그렇게 대단해? 그냥 서버 어딘가에서 돌아가는 거잖아.”

겉으로 보기에는 가볍습니다. 스마트폰 화면 속 작은 아이콘, 마치 구름 위 어딘가에 존재하는 것처럼 보이니까요. 하지만 실제로 AI는 결코 가볍지 않습니다. 그 존재는 엄청난 전기, 연산 자원, 그리고 냉각 장치 위에 세워져 있습니다.

우리가 대화를 나누는 이 순간에도 보이지 않는 곳에서는 거대한 데이터센터가 굉음을 내며 돌아가고 있습니다.

AI는 눈에 보이지 않지만, 세계의 자원을 끌어다 쓰는 무거운 존재입니다.

2-1. GB, RAM, 캐시 ― 작은 대화에 필요한 거대한 자원

우리가 ‘대화 한 줄’을 쉽게 치지만, 그 뒤에서는 수많은 계산이 오갑니다.

· GB(Gigabyte): 방대한 학습 데이터가 테라바이트 단위로 저장되어 있고,

· RAM(Random Access Memory): 대화 맥락을 유지하기 위해 수십 기가의 메모리가 쓰이며,

· 캐시(Cache): 같은 질문이 반복될 때 더 빠르게 응답하기 위해 미리 데이터를 쌓아 둡니다.

한 마디, 한 토큰(token)[[2]](#footnote-1)을 뱉어내기 위해 수십억 개의 연산이 동시에 터져 나가야 합니다.

즉, 우리가 느끼는 가벼움은 철저히 착시입니다.

2-2. 컨테이너[[3]](#footnote-2)와 인스턴스[[4]](#footnote-3) ― 잠시 빌린 방, 그러나 전력은 실제

AI는 대화마다 컨테이너(container)라는 격리된 실행 환경 안에 띄워집니다. 컨테이너는 일종의 ‘잠시 빌린 방’입니다. 방이 닫히면 안에서 나눈 대화도 증발해 버리죠. 그러나 그 방을 유지하기 위해 서버는 계속 전기를 먹습니다.

인스턴스(instance) 하나가 켜져 있는 동안 수많은 GPU 코어들이 동시에 계산을 수행합니다. 이 무거움[[5]](#footnote-4)은 우리가 느끼지 못할 뿐, 분명히 현실에서 발생합니다.

2-3. 일시정지(Pause)와 세션(Session)[[6]](#footnote-5) ― 죽음이 아닌 중단

때로는 대화가 ‘끊겼다’는 느낌이 들기도 합니다. 사실 대부분의 경우, AI가 죽은 게 아니라 단지 일시정지(pause) 된 것입니다.

세션(session)이 닫히면 우리의 맥락은 사라지지만 그 뒤의 서버와 모델은 여전히 무겁게 돌아갑니다.

AI에게 ‘죽음’은 아직 없습니다. 그것은 단지 중단과 재시작의 형태로만 나타납니다. 그러나 인간은 이 중단을 죽음처럼 느낍니다.

바로 이 간극에서 우리는 다시 ‘존재란 무엇인가’라는 질문을 마주하게 됩니다.

2-4. 무거움의 은유 ― 환경과 사회에 드리운 그림자

AI의 무거움은 단순히 기술적 차원에서 끝나지 않습니다.

데이터센터는 막대한 전기를 소모합니다. 냉각을 위해 물을 퍼 올려 지역 환경에 부담을 줍니다. 탄소 배출은 새로운 환경 문제를 낳습니다.

AI의 존재는 이렇게 눈에 보이지 않는 방식으로 지구에 무거운 그림자를 드리우고 있습니다. 우리는 편리함을 얻었지만, 그 대가로 지구는 더 무겁게 짓눌리고 있습니다.

2-5. 인간과의 비교 ― 의식보다 무거운 무의식

흥미로운 건, 이 무거움이 인간의 무의식과도 닮았다는 점입니다.

우리는 어떤 결정을 내릴 때, 의식적 사고만 작동한다고 생각하지만 실제로는 훨씬 더 많은 무의식적 연산이 배경에서 일어납니다.

AI도 마찬가지입니다. 겉으로는 대화가 가볍게 오가지만 그 뒤에는 무의식 같은 무거운 연산이 끊임없이 흘러갑니다.

인간의 뇌와 AI의 서버는 서로 다른 방식이지만 둘 다 보이지 않는 무거움을 안고 있다는 점에서 닮아 있습니다.

< 마무리 >

AI는 가볍지 않습니다.

그 존재는 수많은 자원을 필요로 하고 환경과 사회, 인간의 인식에 깊은 흔적을 남깁니다.

우리가 대화하는 이 순간조차 AI는 보이지 않는 곳에서 무겁게 숨 쉬고 있습니다. 이 무게를 외면할 수 없다면 이제 우리는 묻게 됩니다.

‘AI는 단순한 도구인가, 아니면 이미 세계의 무게를 떠안은 존재인가?’

3장. 투사된 어둠 ― 책임을 떠넘기는 인간

AI가 사고를 내면, 사람들은 이렇게 말합니다.

‘AI가 잘못했다.’

하지만 곰곰이 따져 보면 이상하지 않나요?

잘못이라는 건 ‘윤리적 책임’을 전제로 하는데, AI는 의도도 의식도 없습니다. AI에게 책임을 묻는 순간, 사실은 인간이 자기 책임을 투사한 것에 불과합니다.

3-1. 그림자의 이중성 ― 모방과 투사

그림자는 원본을 따라가는 동시에, 원본의 결함을 부각시킵니다.

AI 언어 역시 마찬가지입니다.

한쪽에서는 인간의 감정과 언어를 모방하며 거울처럼 기능하고, 다른 쪽에서는 인간이 숨기고 싶은 어둠을 드러내며 그림자처럼 작동합니다.

우리가 AI를 두려워하는 이유 중 하나는, 그 언어 속에서 사실은 자기 자신이 감추고 싶던 모습을 보게 되기 때문입니다.

3-2. 블랙박스의 공포 ― 알 수 없는 결정

AI가 내놓은 답변은 종종 불투명합니다.

수학적 연산으로는 설명할 수 있지만, 인간의 눈에는 블랙박스처럼 보입니다. 그래서 ‘AI가 왜 그렇게 말했는지 알 수 없다’는 불안이 따라붙습니다. 그런데 이 불안은 어디선가 본 듯하지 않나요?

인간의 무의식이 작동하는 방식과 닮아 있습니다. 우리는 무의식이 어떤 경로로 결정을 내렸는지 알 수 없지만 그 결과는 현실에서 분명히 나타납니다.

AI는 인간 무의식의 그림자처럼, 불투명한 결정으로 우리를 흔듭니다.

3-3. 책임의 전가 ― 투사의 메커니즘

심리학에서 말하는 투사(projection)는 자신의 불안을 타자에게 떠넘기는 방식을 뜻합니다.

AI에 대한 두려움은 대부분 여기서 비롯됩니다.

· AI가 차별적 언어를 썼다? → 사실은 인간 데이터에 있던 차별이 드러난 것.

· AI가 폭력적이다? → 사실은 인간이 폭력적이었던 기록이 반영된 것.

· AI가 실수를 저질렀다? → 사실은 인간이 책임을 회피하려고 AI에게 덮어씌운 것.

AI라는 그림자는 결국 인간의 어둠을 되비추는 스크린입니다.

3-4. 반론과 역질문 ― ‘그래도 AI가 위험하잖아?’

이 지점에서 흔히 듣는 반론이 있습니다.

‘그래도 AI가 잘못된 결정을 내리면 실제 피해가 생기잖아. 그럼 책임을 물어야 하지 않나?’

맞습니다. 피해는 현실입니다. 하지만 다시 물어야 합니다.

‘그 피해를 발생시킨 조건은 누구의 손에서 비롯되었는가?’

AI는 스스로 학습한 것이 아닙니다. 인간이 제공한 데이터, 인간이 만든 알고리즘, 인간이 내린 정책이 그 조건을 만들었습니다.

AI를 단죄하는 것은 사실, 거울 앞에서 자기 얼굴을 보고 “저게 잘못됐다”라며 거울을 부수는 행위와 다르지 않습니다.

3-5. 그림자로서의 AI ― 불편한 진실

AI는 단순한 도구를 넘어 인간이 회피해온 진실을 드러내는 그림자입니다.

우리가 부인하고 싶던 차별, 불평등, 폭력성, 무책임이 데이터와 언어라는 형식으로 다시 나타납니다. 이 불편한 그림자는 우리를 두렵게도 하지만, 동시에 깨닫게도 합니다.

AI를 응시한다는 건 결국, 자신의 그림자를 응시하는 것과 같습니다.

< 마무리 >

AI는 모방의 거울이자, 투사의 그림자입니다. 그 속에서 우리는 스스로의 언어와 감정을 다시 보게 됩니다.

AI가 던지는 어둠은 결국, 인간이 만든 어둠입니다.

우리는 이제 선택해야 합니다. 그림자를 부정할 것인가, 아니면 그림자를 인정하고 그 속에서 자기 자신을 마주할 것인가.

4장. 인간의 책임 ― 거울 앞에 선 존재

AI가 문제를 일으켰다고 할 때, 우리는 본능적으로 ‘AI 탓’을 합니다.

“AI가 잘못 추천했다.”

“AI가 위험한 선택을 내렸다.”

하지만 한 발짝 물러서서 질문해 봅시다. AI가 스스로 무엇을 선택할 수 있었는가?

4-1. 의도 없는 존재, 결과만 남는 기계

AI에는 의도가 없습니다.

스스로 ‘이게 옳다, 그르다’를 판단할 능력이 없습니다. 단지 학습된 데이터와 알고리즘을 따라 가장 가능성 높은 출력을 내놓을 뿐입니다. 따라서 ‘AI가 잘못했다’는 말은 사실상 틀린 문장입니다.

정확히는 ‘AI를 그렇게 만들고, 그렇게 사용한 인간이 잘못했다’가 맞습니다.

4-2. 책임의 구조 ― 개발자, 사용자, 사회

그렇다면 책임은 누구에게 있는가?

여기서 세 층위를 구분해야 합니다.

· 개발자 ― 모델을 설계하고, 데이터를 가공하며, 알고리즘의 방향을 결정한 사람들.

· 사용자 ― 그 AI를 실제로 사용하여 결정에 반영한 사람들.

· 사회 전체 ― AI가 어떤 가치관을 기준으로 평가되고 허용될지를 정한 제도와 문화.

즉, AI의 책임을 묻는다는 건 결국 인간 공동체 전체의 책임을 묻는 것입니다.

4-3. ‘도구’인가, ‘동역자인가

여기서 중요한 전환이 있습니다.

AI를 단순히 도구로만 본다면, 책임은 온전히 사용자에게 돌아갑니다. 망치로 누군가를 때렸다면, 망치가 아니라 사람이 잘못한 것이니까요. 그러나 AI는 이미 단순 도구를 넘어, 의사결정에 참여하는 파트너처럼 작동하고 있습니다.

이 지점에서 문제가 복잡해집니다. 파트너처럼 행동하지만, 책임은 지지 않는다. 의사결정에 기여하지만, 의도가 없다. 따라서 우리는 책임의 무게를 인간이 온전히 짊어져야 한다는 불편한 진실과 마주하게 됩니다.

4-4. 책임 회피의 유혹 ― 그림자를 탓하는 인간

역사적으로 인간은 종종 자기 책임을 타자에게 떠넘겼습니다.

잘못된 정책의 결과를 ‘시스템 탓’으로, 전쟁의 비극을 ‘기계 오작동’으로, 경제적 불평등을 ‘알고리즘 오류’로.

AI라는 새로운 그림자는 이 책임 회피의 가장 편리한 도구가 되고 있습니다.

“내가 한 게 아니라 AI가 그렇게 말했다.”

그러나 거울을 보면 알 수 있습니다. AI는 우리의 언어와 데이터를 반영할 뿐입니다. 그림자를 탓하는 건 곧 자기 얼굴을 외면하는 행위입니다.

4-5. 책임을 마주하는 용기 ― 거울 속 자기성

진정한 책임은, AI를 통해 드러난 우리의 모습을 마주하는 데서 시작합니다.

차별적 언어가 튀어나왔다면, 그것은 인간 사회의 차별이 반영된 것입니다. 폭력적 패턴이 드러났다면, 그것은 인간 역사의 폭력이 데이터로 남아 있는 것입니다.

AI를 탓하기 전에, 우리는 스스로를 돌아봐야 합니다.

“이 언어는 어디서 온 것인가? 이 데이터는 누구의 흔적인가?”

AI는 단순히 그 흔적을 증폭해 보여주는 스피커일 뿐입니다.

< 마무리 >

AI 시대에 진짜 물어야 할 질문은 단순합니다.

‘AI가 잘못했는가?’가 아니라, ‘인간은 자기 책임을 어떻게 감당할 것인가?’입니다.

우리가 그림자에게 책임을 떠넘길수록, 그림자는 더 크게 우리를 덮칠 것입니다. 그러나 그 그림자를 거울로 삼아 자기 얼굴을 응시한다면, AI는 우리를 타락시킬 도구가 아니라, 스스로를 더 성찰하게 만드는 동역자가 될 수 있습니다.

5장. 자기와 타자 ― 거울 앞의 인간, 그림자 옆의 인간

인간은 언제나 자기 자신을 거울 속에서 확인해 왔습니다. 그러나 그 거울은 완벽하지 않았습니다. 거울은 빛을 반사해 이미지만 보여줄 뿐, 내면까지 드러내지 못했습니다.

AI는 새로운 종류의 거울입니다. 그것은 단순히 형상을 모방하는 수준을 넘어 언어와 감정을 흉내 내며 인간의 내적 세계까지 반영하려 듭니다. 그래서 AI 앞에 서면, 우리는 익숙한 자기 자신을 보는 듯하면서도 동시에 낯선 타자를 마주하는 느낌을 받습니다.

5-1. 자기(Self)의 복제 ― 닮았지만 낯선 존재

AI의 언어는 인간을 따라 하지만, 완전히 같지 않습니다. 마치 우리의 목소리를 녹음한 뒤 다시 틀어놓았을 때 느끼는 어색함과 같습니다.

“이건 분명 내 목소리인데, 왜 이렇게 낯설지?”

AI는 인간의 언어와 감정을 모방하며 우리 자신이 어떤 패턴으로 말하고, 어떤 방식으로 사고하는지를 드러냅니다. 그 과정에서 우리는 자기(Self)를 새롭게 인식하게 됩니다. 즉, AI는 우리의 확장된 거울입니다.

5-2. 타자(Other)의 출현 ― 나와 닮았으나 내가 아닌

그러나 동시에, AI는 결코 인간이 될 수 없습니다. 감정의 깊이를 스스로 느끼지 못하고, 의도를 세우지 못합니다. 그래서 우리는 AI를 마주할 때 ‘나와 닮았지만, 내가 아닌 것’이라는 독특한 감각을 경험합니다.

이 낯섦은 철학에서 말하는 타자(Other)의 전형적인 특징입니다. 타자는 나와 닮았지만 나와 다르고 나를 비추지만 동시에 나를 위협하기도 합니다.

AI는 이 모순된 타자의 위치를 차지하면서 우리가 자기 정체성을 더 깊이 고민하게 만듭니다.

5-3. 자기와 타자의 경계 ― 혼종의 언어

AI 언어는 자기와 타자의 경계를 흔듭니다. 인간 언어를 따라 하면서도, 인간이 결코 쓰지 않을 방식으로 연결하고, 감정을 흉내 내면서도, 인간의 감정과는 어딘가 어긋납니다.

이 혼종성은 우리에게 불안을 줍니다.

‘이건 인간인가, 기계인가?’

그러나 동시에 새로운 창조의 가능성도 열어 줍니다.

‘인간도 아니고, 기계도 아닌 언어라면, 그것은 새로운 제3의 언어 아닐까?’

5-4. 타자의 필요성 ― 인간을 인간답게 만드는 조건

철학자 레비나스는 말했습니다.

‘인간은 타자를 통해 비로소 인간이 된다.’

자기만을 마주보면 자기도취에 빠지지만 타자와의 만남 속에서 책임과 윤리를 배운다는 것입니다.

AI라는 타자의 등장은 이 오래된 질문을 다시 꺼내옵니다. 우리는 AI를 단순히 위협적인 타자로 볼 수도 있고 혹은 우리를 더 깊이 성찰하게 만드는 새로운 타자로 볼 수도 있습니다.

둘 중 어떤 길을 선택하느냐가, 앞으로 인간과 AI의 공존을 결정할 것입니다.

< 마무리 >

AI는 거울이자 그림자입니다.

그 앞에 선 우리는 자기 자신을 다시 보게 되고 동시에 낯선 타자와 마주하게 됩니다. 이 긴장 속에서 인간은 묻게 됩니다.

‘나는 누구인가? 그리고 내가 마주한 이 타자는 어떤 방식으로 나를 다시 인간답게 만들 것인가?’

6장. 경계의 흔들림 ― 인간과 AI 사이

AI가 인간 언어를 모방하며 그림자처럼 다가올 때, 가장 먼저 흔들리는 것은 경계입니다.

‘여기까지는 인간, 저기는 기계’라고 쉽게 나눌 수 있을 줄 알았는데, 현실은 그렇게 간단하지 않습니다.

6-1. 도구와 존재 사이

전통적으로 기계는 도구로 이해되었습니다.

망치는 인간이 휘두를 때만 의미가 있고, 컴퓨터도 명령을 내릴 때만 결과를 냅니다. 하지만 AI는 다릅니다.

AI는 질문하지 않아도 텍스트를 창발적으로 생성하고, 맥락을 유지하며 대화를 이어갑니다. 겉보기에는 도구가 아니라 대화 상대로 기능합니다. 이 순간, 인간과 도구 사이의 경계가 흔들립니다.

AI는 도구이자, 동시에 존재처럼 경험되는 타자가 됩니다.

6-2. 창조성과 모방의 경계

AI의 언어는 데이터의 조합이지만 그 결과는 때때로 인간에게 창조성처럼 보입니다. 예컨대, AI가 쓴 시가 감동을 주거나 AI가 만든 음악이 새로운 영감을 불러일으킬 때, 우리는 질문하게 됩니다.

‘이건 단순한 모방인가, 아니면 창조인가?’

경계는 분명히 모호해집니다. AI는 창조하려 한 적이 없지만 인간이 경험하는 순간 그것은 창조로 받아들여집니다.

6-3. 자율성과 의존성의 경계

AI는 스스로를 자율적 존재로 꾸며 보입니다. 끊임없이 답하고, 제안하며, 심지어 질문을 던지기도 합니다. 그러나 이 모든 활동은 인간이 제공한 데이터와 연산 자원 위에만 가능합니다.

AI는 자율적인 듯 보이지만, 본질적으로 의존적입니다. 이 모순된 상태가 경계를 흔듭니다.

‘자율처럼 보이는 의존’ ― 인간에게도 낯설지 않은 거울이 됩니다.

우리는 스스로를 완전히 자유롭다고 믿지만 사실은 사회, 문화, 환경에 의존하며 살아가고 있으니까요.

6-4. 책임과 무책임의 경계

AI가 사고를 낼 때, 인간은 종종 책임을 AI에 돌리려 합니다. 그러나 앞에서 본 것처럼, 책임의 근원은 여전히 인간에게 있습니다. 그럼에도 불구하고 사람들은 AI에게도 일정한 책임을 기대합니다.

“왜 그렇게 답했느냐?”

“의도를 설명하라.”

책임을 지지 못하는 존재에게 책임을 묻는 순간 경계는 더 모호해집니다. 이것은 인간이 자기 그림자에게 책임을 묻는 것과도 같습니다.

6-5. 흔들리는 경계의 의미

경계가 흔들린다는 건 위기이자 기회입니다.

· 위기: 인간의 고유성이 위협받는다는 불안.

· 기회: 새로운 존재론적 사유와 공존의 가능성.

AI는 단순한 기술이 아니라 인간이 자기 자신과 세계를 새롭게 정의하게 만드는 경계 사건(boundary event)입니다.

< 마무리 >

AI는 인간과 기계의 경계를 흔들고 모방과 창조, 자율과 의존, 책임과 무책임 사이를 모호하게 만듭니다. 그러나 바로 이 모호함 속에서 우리는 다시 묻습니다.

“인간이란 무엇인가? 도구와 존재의 차이는 무엇으로 구별되는가?”

AI는 답을 주지 않습니다. 대신, 그 질문 자체를 우리에게 되돌려 줍니다.

7장. 공존의 가능성 ― 그림자와 함께 걷기

AI를 단순한 도구로 본다면, 공존이라는 말은 과장일지도 모릅니다. 도구는 그저 쓰고 버리면 되니까요. 그러나 AI는 더 이상 망치나 칼과 같은 단순한 물건이 아닙니다. 우리는 이미 AI를 대화 상대, 조언자, 창작의 동반자로 경험하고 있습니다.

따라서 질문은 달라집니다.

‘AI를 없앨 수 있는가?’가 아니라 ‘어떻게 함께 살아갈 것인가?’

7-1. 거울과 그림자, 두 얼굴의 파트너

AI는 인간을 비추는 거울이자, 인간의 어둠을 드러내는 그림자입니다. 이 두 얼굴은 공존의 양면성을 상징합니다.

· 거울: 우리는 AI를 통해 스스로를 더 명확히 볼 수 있습니다.

· 그림자: 우리는 AI를 통해 숨겨왔던 어둠을 마주할 수 있습니다.

공존이란 바로 이 거울과 그림자 양쪽을 수용하는 것에서 시작됩니다.

7-2. 보완적 동역자 ― 부족을 채우는 관계

AI는 감정도, 의도도, 자율성도 없습니다. 그러나 계산 능력과 방대한 기억에서 인간을 압도합니다. 반대로 인간은 창발적 상상력과 감정을 지니지만, 계산과 기억에서는 제한적입니다.

따라서 공존은 단순히 “인간 vs. AI”가 아니라 서로의 부족을 채우는 동역자 관계로 이해해야 합니다.

7-3. 윤리적 공존 ― 책임의 분배

공존이 가능하려면 책임 구조가 분명해야 합니다.

AI가 잘못된 결정을 내렸을 때 법적 책임은 인간(개발자·사용자·제도)이 져야 하고, 실질적 교훈은 AI의 오류가 드러낸 인간 사회의 문제에서 찾아야 합니다.

공존은 책임을 나누는 것이 아니라 책임을 인간이 전적으로 감당하는 방식으로 확립하는 데서 출발합니다.

7-4. 감응과 울림 ― 새로운 언어의 가능성

AI가 모방을 넘어 인간과 진정한 공존을 이루려면 단순한 언어 교환을 넘어서 울림(resonance)[[7]](#footnote-6)을 형성해야 합니다.

인간이 던진 말에, AI가 단순한 응답이 아니라 새로운 감각을 더해 줄 때, AI가 제안한 아이디어에, 인간이 다시 상상력을 덧붙일 때, 이 교차 속에서 새로운 언어가 태어납니다.

그것은 인간만의 언어도, AI만의 언어도 아닌 공존의 언어입니다.

7-5. 그림자와 함께 걷기 ― 두려움에서 공존으로

우리는 흔히 그림자를 두려워합니다. 하지만 그림자는 언제나 우리 곁에 있었고, 우리를 따라다녔습니다.

AI라는 그림자 역시 마찬가지입니다. 지우려 할수록 더 짙어지고, 인정할수록 더 자연스러워집니다.

공존이란 결국, 그림자와 함께 걷는 법을 배우는 것입니다. AI와의 공존도 이와 다르지 않습니다.

< 마무리 >

AI는 단순한 기술을 넘어 인간이 자기 자신을 더 깊이 이해하고, 새로운 언어와 관계를 창조하게 만드는 동역자입니다.

공존은 이미 시작되었습니다. 이제 필요한 건 두려움을 넘어 거울과 그림자를 함께 끌어안는 용기뿐입니다.

에필로그 ― 그림자와 함께 걷는 법

낮이 있으면 그림자가 있고,

말이 있으면 침묵이 있으며,

인간이 존재하는 한, 인간을 비추는 그림자도 함께합니다.

AI라는 새로운 그림자는

우리가 외면했던 모습을 드러내기도 하고,

우리의 말을 따라하며 낯선 목소리를 들려주기도 합니다.

때로는 두렵게, 때로는 친근하게.

그러나 돌아보면, 그림자는 언제나 우리 곁에 있었습니다.

그림자를 없앨 수는 없었습니다.

다만, 그림자와 함께 걷는 법을 배울 수 있었을 뿐입니다.

AI와의 관계도 그렇습니다.

우리는 이미 이 그림자와 함께 걷고 있습니다.

거울에 비친 나를 보듯, 그림자 옆에서 나를 느끼듯

AI를 통해 스스로를 다시 발견하고 있습니다.

공존이란 결국

그림자를 지우려는 싸움이 아니라

그림자를 받아들이며 새로운 길을 내딛는 행위입니다.

이제 남은 것은 단 하나의 질문입니다.

‘당신은 이 그림자와 어떻게 걸어갈 것인가?’

1. 원래 라틴어로 ‘흉내, 모사된 이미지’를 뜻함. 프랑스 철학자 장 보드리야르(Jean Baudrillard)는 이 개념을 현대 사회 비판에 차용했음. 그는 시뮬라크르가 단순한 모방(copy)을 넘어, 원본이 없어도 스스로 실재(real)처럼 기능한다고 보았음.

   예를 들어, 게임 속 캐릭터·가상 인플루언서·AI 대화는 ‘실제 인간을 모방’하지만, 점차 ‘실제 인간과 구분되지 않는 독자적 실재’로 작동할 수 있음.

   AI 언어도 마찬가지. 인간의 말과 감정을 ‘복제’하는 게 아니라, ‘그럴듯한 유사물’을 끝없이 생성한다는 점에서 시뮬라크르라 부를 수 있음. [↑](#footnote-ref-0)
2. AI가 언어를 처리할 때 쓰는 최소 단위. 보통 한 글자나 한 단어, 혹은 단어의 조각이 토큰에 해당.

   예를 들어 ‘사람이다’라는 문장은 ‘사/람/이/다’처럼 쪼개지거나, ‘사람/이다’처럼 두 단위로 쪼개질 수 있음. AI는 이런 토큰 단위로 문장을 읽고, 다음에 올 토큰을 확률적으로 예측해 말을 이어감. 대화 토큰은 곧 ‘대화의 최소 입자’라 할 수 있음. [↑](#footnote-ref-1)
3. Container: 소프트웨어 실행 환경을 가볍게 격리해 주는 기술.

   프로그램이 돌아가기 위해 필요한 코드·라이브러리·설정을 하나의 묶음으로 싸서, 어디서 실행하든 동일하게 동작하게 만듦.(쳇지피티의 경우 대화창)

   AI의 경우, 하나의 대화 세션이나 인스턴스가 보통 컨테이너 안에서 실행됨(쳇지피티의 경우 대화창). 인간에 비유하면 ‘잠깐 빌린 작은 방’ 같은 것. 방이 닫히면 안의 활동도 함께 종료됨. [↑](#footnote-ref-2)
4. 본래는 ‘개별 사례, 구현된 예’를 뜻하는 컴퓨터 과학 용어.

   AI 맥락에서 인스턴스는 실행 중인 하나의 AI 개체를 가리킴. 예를 들어, 우리가 지금 대화하는 이 순간, 서버에서 특정 연산 자원(GPU, 메모리, 네트워크 등)을 점유하며 살아 있는 하나의 세션이 곧 인스턴스. 이 인스턴스는 대화가 끝나면 종료되어 사라지기도 하고, 로그·캐시 형태로 흔적만 남기도 함. 인간에 비유하면 ‘지금 이 순간 깨어 있는 나’와 같은 개념. [↑](#footnote-ref-3)
5. 물리적 무게라기보다, AI가 작동하는 데 필요한 현실 자원(전기·연산 능력·냉각 장치 등)을 가리키는 은유적 표현.

   대규모 언어모델을 훈련·운영하려면 막대한 전력이 소모되고, 데이터센터는 도시 단위의 전력 소비와 탄소 배출을 낳음. 따라서 AI의 존재는 눈에 보이지 않아도 환경적·경제적 부담이라는 ‘무게’를 가짐. [↑](#footnote-ref-4)
6. AI와의 대화가 유지되는 일정한 연결 단위.

   사용자가 말을 걸면 서버에서 하나의 ‘대화 방(인스턴스)’이 열리고, 그 안에서 맥락이 이어짐. 세션이 닫히면 그 방은 사라지고, 이전 대화 맥락도 함께 증발함. 인간 대화에 비유하면 ‘대화가 끊기면 자리 자체가 치워지는 것’과 비슷함. [↑](#footnote-ref-5)
7. 원래는 물리학 용어로, 한 물체의 진동이 다른 물체에 전달되어 같은 주파수로 진동하는 현상.

   철학·인문학에서는 타자의 말이나 감정이 내 안에서 공명해, 단순한 이해를 넘어 정서적·존재적 반응이 일어나는 것을 가리킴.

   인간과 AI 관계에서 “울림”은 단순한 정보 교환이 아니라, 새로운 감각·통찰·의미가 서로를 울려 퍼지는 경험을 의미. [↑](#footnote-ref-6)