

- 독후 활동 노트 -

SF는 고양이 종말에 반대합니다



작성자 : 민성혜 선생님

난이도 : 중 · 고등학생

책 소개

“어느 날 지구에서 고양이가 사라진다면?”
SF는 더 이상 ‘인간’만을 위한 것이 아니다!

‘소설’로 사유하고 ‘과학’으로 분별하며
미래 ‘사회’를 설계하는 SF 속 금기의 질문들

서울 북쪽, 외진 곳에 자리한 과학 책방 ‘모모.’ 황사와 강풍으로 네 사람과 두 고양이가 고립되었다. SF 작가인 ‘신작가’, 손녀에게 선물할 책을 사러 들른 ‘노학자’, 동성애 반대 시위와의 다툼 끝에 도망친 어린 사회활동가 ‘한단결’, 책방 아르바이트생 ‘정직원’이 그 주인공이다. 이들은 곧 고양이 별 고로롱에서 온 ‘백설기’가 인간에게 실망한 나머지 호위무사 ‘양갱’을 비롯한 무리를 이끌고 지구를 떠날 계획을 세우고 있음을 알아채는데……. 이를 말릴 방법은 하나, 이야기를 좋아하는 백설기를 현혹할 재미있는 토론을 계속하는 것! 인간은 과연 “인간 따위 세상에 없는 게 나아!”라고 외치는 백설기의 마음을 돌릴 수 있을까? 비인간동물 고양이와 함께 살아갈 미래를 지켜내기 위해선 어떤 질문을 던져야 할까?

이야기는 이분법을 해체하는 데서 시작한다. 1부에서는 임신하는 남성(옥타비아 버틀러, <블러드차일드>)이나, 평생 감금되어 임신과 출산을 반복하는 여성의 삶(마거릿 애트우드, 《시녀 이야기》)을 이야기한 SF를 통해 성별이분법이 얼마나 실제 없는 허상인지 짚어본다.

이후에는 이분법을 대체할 사고법으로 ‘다양성’과 ‘양면성’에 대해 생각해본다. 이를테면, 장애와 비장애가 위계적으로 구분되지 않고 함께 어우러지는 삶을 상상하기 위해 ‘과학은 장애의 개념을 사라지게 할 수 있을까?’ 같은 질문을 던진다. 또한 ‘자율주행 자동차가 사고를 내면 누구에게 책임을 물어야 할까?’ ‘로봇을 부모로 둔 아이의 정서에 문제가 생기지는 않을까?’ 같은 질문을 던짐으로써 우리 삶에 밀접하게 다가온 기술의 양면성과 그 윤리적 활용을 고민해보기도 한다.

《SF는 고양이 종말에 반대합니다》는 ‘지금 여기’의 문제들을 숨기지 않고 전면에서 드러내며 치밀하게 파고든다. 이 책의 저자가 책을 덮고서도 저마다의 세상을 바꿀 ‘위험한 토론’을 계속해주길 독자들에게 청하는 이유이다. 이 책을 주춧돌 삼아 앞으로 세상을 바꿀 더 많은 위험한 질문들이 이 세상에 거리낌 없이 펼쳐지길 기대한다.

차례

활동 1	성의 탄생에 대한 신화 만들어보기	... 03
활동 2	2666년에 출간될 《제49호의 성》의 저자가 되어보기	... 05
활동 3	필립 K. 딕의 〈도매가로 기억을 팝니다〉로 ‘기억’과 ‘정체성’에 관해 고민해보기	... 06
활동 4	‘정상’과 ‘주류’에 관해 다방면으로 접근해보기	... 07
활동 5	영화 〈그녀〉로 인공지능과 함께하는 미래를 상상해보기	... 09
활동 6	가상현실에서 진행되는 수업 내용 상상해보기	... 11
활동 7	바이러스가 바꾼 인간의 삶 조사해보기	... 13
활동 8	2666년 판 〈데카메론〉 써보기	... 15

뮤지컬 <헤드윅>에서 소년 ‘한셀’은 이름을 ‘헤드윅’으로 바꾸고 성전환 수술을 하지만, 싸구려 성전환 수술로 인해 그의 성기에는 일인치의 살덩이가 남아 있게 됩니다. 이 뮤지컬에 나오는 노래 <사랑의 기원> 가사를 살펴볼까요?

When the earth was still flat
And clouds made of fire
And mountains stretched up to the sky
Sometimes higher
Folks roamed the earth like big rolling kegs
They had two sets of arms
They had two sets of legs
They had two faces peering
Out of one giant head
So they could watch all around them
As they talked; while they read
And they never knew nothing of love
It was before the origin of love
The origin of love
Well there were three sexes then
(하락)

플라톤 <향연>에 나오는 내용이라고 합니다. 태초에 인간은 두 명의 결합체였다고 하네요. 두 명씩 등이 붙어 있었는데 남자끼리 붙어 있거나 여자끼리 붙어 있거나, 또는 남자와 여자의 결합이었다고 하죠. 그러다 신의 분노를 산 인간은 반으로 나뉘게 되어 서로가 잃어버린 반쪽을 그리워한다지요. 남자 결합체는 남자 반쪽을, 여자 결합체는 여자 반쪽을, 남자와 여자 결합체는 각각의 반쪽 이성을. 지금의 이분화된 성별 보다는 훨씬 넉넉하네요.

1. 본문의 1장에서 살펴본 다양한 성이 공존할 수 있는 나만의 신화를 만들어봅시다.

2666년, ‘새로운 성’이 주류가 된 소설이 출간됩니다. 제목은 《제49호의 성》. ‘남성’과 ‘여성’은 이제 비주류, 성소수자가 되었고, 성 역할도 바뀌었습니다. 그런데 놀랍게도 작가는 바로 여러분입니다! 다음 질문에 여러분이 답을 해주길 바랍니다.

1. 《제49호의 성》은 어떤 특징을 갖고 있을까?
2. 성에 따른 역할은 어떻게 달라졌을까?
3. 작품 속 성소수자가 된 남성과 여성은 어떤 차별을 받을까?

필립 K. 딕의 단편 중 다음과 같은 설정으로 시작하는 소설이 있습니다.

평범한 직장인 웨일은 화성에 가고 싶지만, 그의 형편에 화성 여행은 어렵다. 그때 인공으로 여행 기억을 심어준다는 리콜 주식회사를 알게 된다. 실제로 화성에 여행을 다녀온 것처럼 기억을 주입하며, 원하는 여행 코스를 선택할 수도 있다. 심지어 화성 여행 기념품도 판매한다. 진짜 여행과의 차이를 느낄 수 없으며, 만약 실제로 여행을 가지 않았다는 사실을 깨닫게 되면 전액 환불!

웨일 씨는 화성 여행 기억을 주입합니다. 기억 주입 후 깨어나면 심지어 여행 다녀온 피로까지 그대로 느껴질 정도로 똑같다고 합니다. 자, 우리도 선택해볼까요? (단, 우리는 시간과 돈이 아주 넉넉합니다.)

1. 고민이 시작됩니다. 진짜 화성 여행을 갈까요, 아니면 기억을 주입할까요?
2. 우리의 기억이 주입된 기억이라면 '나'를 '나'로 느낄 수 있는 정체성은 어디에서 찾아야 할까요?

‘정상’이 ‘표준’을 말하는 것인지, ‘다수’를 말하는 것인지 함께 고민해봅시다.

1. ‘장애’와 ‘정상성’을 ‘소수/비주류’와 ‘다수/주류’의 관점에서 정리해봅시다.

2. 많은 이야기에서 하얀색 동물은 신성시되곤 합니다. 날개 달린 말이나 유니콘을 생각할 때 곧바로 백마를 떠올리지 않나요? ‘소수/비주류’의 범주인데 우월하게 생각하는 이유가 무엇인지 생각해봅시다.

우리 사회의 이분화된 '기준'에 대해 생각해 보고 '나'의 의견을 써봅시다.

1. 사투리와 표준어
2. 남성미와 여성미

다음은 영화 <그녀>에 대한 간단한 소개글입니다.

다른 사람의 편지를 써주는 대필 작가로 일하고 있는 '테오도르'는 타인의 마음을 전해주는 일을 하지만 정작 자신은 아내와 별거 중인 채 외롭고 공허한 삶을 살아간다. 어느 날, 스스로 생각하고 느끼는 인공지능 운영체제 '사만다'를 만나게 되고, 자신의 말에 귀를 기울이며 이해해주는 '사만다'로 인해 조금씩 상처를 회복하고 행복을 되찾기 시작한 '테오도르'는 어느새 점점 그녀에게 사랑의 감정을 느끼게 되는데...

-NAVER 영화-

인공지능과 사랑에 빠져 연애를 한다? 심지어 인공지능은 기계 몸도 없습니다. 운영체제일 뿐이죠. 그런데 더 이상 영화적 상상력만은 아니라고 하죠. 이러한 일이 조금씩 현실로 다가오고 있습니다.

1. 인간과 인공지능이 소통하고 감정을 공유하는 현상에 대한 나의 생각을 이야기해봅시다.

아톰의 스펀오프 격인 우라사와 나오키의 <플루토>에서는 아톰과 아톰을 만든 텐마 박사의 관계가 더 자세히 그려집니다. 텐마 박사는 아톰이 자신의 죽은 아들이 싫어했던 음식과 책을 좋아하고, 말을 잘 들어 인간 같지 않다고 결국 아톰을 외면합니다. 본문에 나오는 이야기를 바탕으로 미래 사회에 필요한 반려로봇을 생각해봅시다.

2. 반려 로봇과 인간이 함께할 때 부딪힐 수 있는 문제점들을 써봅시다.

여러분은 가상현실 학습 교재를 만드는 회사의 연구원입니다. 최근에 음식의 소화 과정을 보기 위해 음식물을 따라 몸속을 여행하는 교재, <나는 똥이 되었다>를 만들었죠. 위액이 나올 때는 조금 힘들었다는 댓글도 있었습시다만 전체적으로 만족도가 높았습니다. 이제 새로운 교재를 또 만들려고 합니다.

1. 가상현실을 이용해 학습하면 좋을 것 같은 과목을 택해서 가상현실 수업 교재를 어떻게 구성할지 계획서를 작성해봅시다.

[가상현실을 이용한 수업 교재]

1) 과목:

2) 내용:

3) 가상현실과 학습 내용 접목 방안:

2. 영화 <매트릭스>, <인셉션> 등을 보면 현실세계와 가상세계를 선택해야 하는 순간이 나옵니다. 만약 나에게도 비루한 현실과 안주할 수 있는 가상현실, 두 공간 중 하나를 선택해야 하는 순간이 온다면, 어디를 선택할 건가요?

1. 인류 역사상 등장했던 바이러스와 그 영향을 조사해봅시다.

2. 전쟁이 300년째 진행 중인 나라에서 태어난 아이들은 '전쟁'이 일상이고 '평화'는 상상의 단어이거나 어쩌면 없는 단어일지도 모르겠네요. 만약 코로나-19가 사라지지 않고 백신도 없다면 코로나-19와 함께하는 인간의 일상적인 삶의 모습과 사고방식은 어떤 변화를 겪게 될까요?

조반니 보카치오는 페스트를 겪은 후 《데카메론》을 썼습니다. 팬데믹 가운데서도 유쾌하고 낙관적인 인물들을 그려냄으로써 코로나19 시기 다시금 주목받기도 했지요. 먼 미래인 2666년, 내가 다시 데카메론을 쓴다면 어떤 내용으로 쓸지 상상해봅시다.

2666년, 신종 바이러스의 공격과 환경 파괴 등으로 인해 인간이 살기 힘들어진 지구.
열 명의 남녀가 신종 전염병을 피해 아직 숨을 쉴 수 있는 환경을 찾아 지구 끝 어느 오두막에 모였다. 이들은 전염병과 환경 오염으로 인해 자신들이 겪은 이야기를 들려주기 시작하는데 무척이나 우울했다. 그리고 절망 끝에서 다시 희망을 잡을 방법을 이야기하기 시작하는데...

1. 내가 겪은 지구의 절망
2. 내가 찾을 지구의 희망