

맹시와 현상적 의식

김 효 은
이화여자대학교 철학과

Blindsight and Phenomenal Consciousness

HyoEun Kim
Department of Philosophy, Ewha Women's University

요 약

의식에 관한 가장 흥미 있는 최근의 과학적 작업들 중 철학적으로 문제가 되는 다수는 시각으로부터 나왔으며 그 중 특히 맹시 현상은 심리철학에 있어서 의식, 지각, 그리고 지향성의 개념에 문제를 제기한다. 맹시 환자들은 후두엽 피질의 두뇌 손상으로 인하여 생긴 암점(scotoma) 때문에 현상적으로 의식적인 과정을 경험할 수 없으면서도 그들의 보이지 않는 시야 영역에 대하여 보통 시각을 가진 사람들과 상당히 비슷하게 기능을 발휘한다. 이러한 현상은 의식이 행동을 제어하는 데에 과연 인과적 역할을 하는지에 대한 문제들, 심리철학에서 뿌리깊게 논의되어왔던 의식의 기능과 부현상론에 대한 문제를 제기한다. 즉, 맹시 현상은 현상적 의식이 실재하지 않는 것이거나, 존재하더라도 어떤 인과적 효력을 가지지 않는 부수현상적인 것이라는 견해를 강하게 지지하는 것 같다. 이와 함께 인간과 동일한 물리적 구성과 행동을 가지지만 의식적 경험을 결여하는 피조물인 좀비(zombie)의 이론적 가능성이 제기된다. 이를 지지하기 위해서 초맹시(super-blindsight)의 개념과 사례가 제안된다. 이 논문은 맹시 현상을 통해서 현상적 의식의 실재성을 부정하려는 논변들을 반박하고, 의식은 행위의 수행에 관련될 뿐만 아니라 인지에 있어서 중요한 역할을 한다고 논한다. 따라서, 역설적으로 맹시 사례가 오히려 현상적 의식이 인과적 역할을 가진다는 감각질 실재론의 견해를 지지할 수 있다고 논증할 것이다.

1. 서론

알렉산더(Alexander, S. 1920)는 만약 어떤 속성을 가지는 대상이 그 대상이 하는 바에 어떤 차이도 만들지 않는다면, 즉 그 대상의 인과력이 이 속성을 가지는 바에 의하여 어떤 것도 설명될 수 없다면 그 대상의 존재는 마땅히 폐기될 것이라고 한다.(p. 8) 만약 어떤 현상이 설명적 역할을 가진다면, 그것의 존재나 부재는 차이를 만들어야 한다. 즉, 존재하는 것-실체-는 인과적으로 효력있는(causally efficacious) 것이어야 한다. 알렉산더의 언명에 비추어볼 때, 의식적 경험이 존재한다면 그 현상적 특질이 있다는 것을 보여주는 바에 관한

사실이 있어야 하며, 이에 따라 감각질은 살아남거나 폐기되거나 할 것이다. 흥미로운 점은 감각질에 관한 실재성을 주장하는 입장이나 비실재성을 주장하는 입장 모두 자신들의 입장이 위의 알렉산더의 직관을 반영하고 있다고 주장하는 것처럼 보인다는 것이다. 현상적 의식에 관한 반실재론자, 즉 감각질의 존재를 반박하는 입장의 일반적 논증은 다음처럼 제시될 수 있다.

- (P1) 만약 어떤 것이 실체이고, 그래서 존재 한다면, 그것은 어떤 차이를 만들어야 한다.
(P2) 감각질을 가짐과 가지지 않음 간의 차 이

는 어떤 차이도 만들지 않는다.

(C) 그러므로, 감각질은 존재하지 않는다. .

(P1)은 앞서 언급한 알렉산더의 언명으로 간주될 수 있다. (P2)에 관하여는 감각질의 옹호자들, 즉 감각질 실재론자들은 다른 의견을 가질 것이다: 즉, 감각질을 가짐과 결여함 사이의 차이는 어떤 차이를 만들어낸다; 따라서 감각질은 존재한다. 부현상론자들은 감각질 실재론자들과 이 실재론적 결론을 공유한다. 그러나 그들이 위의 두 전제들 중 (P2)를 받아들인다는 점에서는 감각질 비실재론자들에 동의한다. 이것이 보여주는 것은, 우리가 알렉산더의 언명을 따르는 한에 있어서는 부현상론과 제거주의 간의 실제의 중요한 차이점을 거의 발견하기 어려울 것이라는 점이다. 현상적 의식에 관한 반실재론 입장이 그들의 중요한 논변인 두 번째 전제, 즉 '감각질이 차이를 만들지 않는다'를 주장하기 위하여 의거하는 경험적 증거가 맹시 사례이다. 그러나 본고에서는 오히려 맹시 사례가 감각질의 실재성을 지지하는 사례라고 주장한다.

2. 맹시 사례와 부현상론

정신적인 것, 특히 감각질의 실재성을 무너뜨리려는 시도들로부터 주목을 받는 가장 흥미 있는 사례들 중 하나는 맹시(blindsight)이다. 맹시 환자들은 후두엽 피질의 두뇌 손상으로 인하여 그들 시야에 커다란 결손 부분, 즉 암점(scotoma)을 가진다. 그들은 그 영역에 놓여진 물체에 대하여 분명히 볼 수 없다고 보고함에도 불구하고, 추측할 것을 제촉하면 그 내용에 대하여 상당히 높은 정도로 정확한 진술을 하거나(Weiskrantz, L. 1986) 지시하는 여러 행동들을 보인다는 점은 다소 놀랍다. 맹시 환자들은 시각 자극의 존재 여부나 위치, 방향, 운동 사항들에 대하여 비교적 정확한 짐작을 하며, 심지어 어떤 맹시 환자들은 시야의 암역에 대하여 색상판단까지도 한다. 색에 대한 지각은 시각적 경험 없이 우리가 수행할 수 있다고 생각하는 것들 중 가장 마지막 능력이라고 생각하기 때문에, 맹시 환자들이 색에 대한 분별을 한다는 사실은 더욱 놀랍다. 즉, 맹시 환자들은 현상적으로 의식적인 과정을 경험하지 않으면서도 그들의 보이지 않는 시야 영역에 대하여 보통 시각을 가진 사람들과 상당히 비슷하게 기능을 발휘한다. 이 때문에 맹시현상은 곧잘 '시각적 의식이 없는 시각

(vision without visual consciousness)' 이라고 불린다. 맹시를 가진 피실험자들이 높은 확률로 추측할 수 있다는 점은, 그들이 현상적 의식을 가지고 있지 않다는 점과 보통 사람들이 현상적 의식을 가지고 있다는 점 사이에 거의 차이가 없는 것처럼 보이게 하고, 현상적 의식이 과연 인과적 효력을 가지고 있는가를 문제제기한다.

데넷(Dennett, D., 1991)은 감각질 추방의 과제를 달성하기 위해서 블록(Block, N. 1995)에 의해서 "부분적 좀비" 라고 불렀던 맹시 사례를 감각질이 풍부한 정상적 시각과 감각질을 상실한 맹시의 사례 사이에 실제로 어떤 차이도 없다는 것을 보이게 위하여 제기한다. 정상적 시각이 소멸되는 의식의 어떤 훌륭한 본질이 있다는 생각을 무너뜨리기 위해서, 데넷은 하나의 사고실험을 구성한다. 이 생각은 기능적인 손상을 입은 환자를 매번 부추기지 않고서도 '추측'하도록 학습하게 하는 적절한 종류의 훈련을 한다고 가정하는 것이다. 그들의 판단은 점점 더 자발적이고 확실하게 되며, 차츰 그들은 의지행위에 의해 그들이 '추측'하는 바를 믿게 되는 지점까지 이른다. 이 절차가 습관이 되면, 환자들은 정상적인 지각자들처럼 시각적 자극에 대해 보고하고 행동하는 데 있어서 자연스럽게 능숙하게 되며, 더 이상 그들의 의지를 연습할 필요가 없게 된다. 이렇게 되면 초맹시 환자는 정상적 지각자에서 감각질만을 제거한 것이며, 시각과 맹시 간의 분명한 (기능적) 차이는 제거된다. 이 경우 시각적 감각질을 결여하고 있는 맹시 환자와 정상적인 지각자 사이에는 어떤 기능적 차이도 없는 것처럼 보일 것이고 우리는 감각질을 정상적인 관찰에 부여할 어떤 이유도 없는 것처럼 보인다. 그런데, 실제로 이 상상된 사례의 실제 가능성이 헬렌이라고 불리는 피실험자 윈송이에게서 나타남이 보고되었다. 험프리(Humphrey, N. 1974, pp. 241-255)에 의하면 주요 시각 피질이 손상된 이 윈송이는 일반 윈송이에 비교할 수 있을 정도로 인상적인 시각적인 분별 능력을 보인다.

데넷은 이 맹시 사례 이외에도 여러 가지 사고실험들을 통해서(1988) 감각질을 가짐과 결여함 사이에 어떤 차이도 없음을 보여주려고 하지만, 맹시로부터의 논증은 실제의 신경학적 결여 사례에 기반한 것이기 때문에 단순한 사고실험 사례보다 더 설득력을 가지고 있는 것으로 보인다. 데넷은 상상된 환자-초맹시 환자가 그들의 손상된 영역에서의 정보처리를 손상되지 않은 영역에서 만큼

잘 처리할 수 있기 때문에, 그들이 기능적으로 정상적 지각자들과 동등하다고 주장한다. 이것이 의미하는 것은, 만약 우리가 감각질에 기반하여 판단하게 된다면, 감각질을 가진과 가지지 않음 사이에 어떤 질적(qualitative) 차이도 없을 것이라는 것이다. 데넷은 두 경우 간에 차이가 있다면 단지 정도 차이일 뿐이라고 한다. 이 초맹시 사례로부터 그는 감각질에 대하여 기능적으로 의미 있는 특성은 없다고 결론짓는다. 시각적 기능에서 대상을 가리키는 행위를 수행함에 있어서 의식적 경험을 가정할 필요가 없어보인다는 점에서 일견 보기에 그럴듯해 보인다.

감각질에 대한 이러한 반실재론적 논증을 따르자면, 네이글(Nagel, T. 1974)의 "박쥐가 되는 것은 무엇과 같은가?"나 프랭크 잭슨(Jackson, F. 1982)의 신경과학자 메리에게 있어서 빨강색을 경험한다는 것이 어떠한 것인지에 대한 질문은 의미가 없다. 이 질문들은 각 주체에 있어서의 의식적 경험이 그들 고유의 특성을 가지고 있으리라는 생각을 전제하고 있기 때문이다. 대조적으로, 데넷에게 있어서 의식적 경험은 단지 판단에 불과할 뿐이다. 데넷(1993)은 만약 두 생물체가 행위의 측면에서 정확히 유사하다면, 그들은 심리학적으로 정확히 유사할 것이라는 주장을 옹호한다.(p. 923). 이러한 생각은 인간과 모든 행위적이고 기능적인 측면에서 같지만 경험을 결여하는 존재인 '좀비(zombie)'의 이론적 가능성을 고려하게 하는데, 만약 이것이 가능하다면 의식은 인간의 지적 삶에 있어서 필수적인 것이 아닌 단지 부현상적인 것이 된다. 따라서, 우리가 감각질을 결여하는 것만 제외하고 우리와 정확히 유사한 좀비(zombie) 이상일 것이라는 생각은 하나의 환상이다. 이러한 부현상론에 따르면 의식이 존재하고 그것이 신경적 절차를 동반하더라도 어떤 인과적 영향력 그 자체는 가지지 않는다. 이 경우 사실상 부현상론과 제거주의 간의 중요한 차이점을 거의 발견하기 어렵게 된다.

맹시 사례로부터의 이런 해석과 관련된 또다른 고려는 인공적 의식의 가능성에 관한 것이다. 현상적 의식이 인지 기능에 있어서 필요조건이 아니라면, 의식이 아닌 다른 요소가 동일한 역할을 할 수 있기 때문이다. 감지(awareness)를 하지 못함이 기능 수행을 저하시킬 수 있지만 그렇다고 해서 최저 수행에 있어서 현상적 의식이 반드시 필수적

이라는 것은 아니라는 것이다. 싸이보그(Cyborg)는 맹시환자처럼 어떤 것을 본다는 경험을 보고할 수는 없을 것이나, 그럼에도 불구하고 모든 정보가 그들에게 이용가능하다는 것을 보여주는 판단과 기능을 보여줄 수 있다. 이러한 입장은 데넷의 초맹시 사례와 정상적 지각 사이의 차이없음의 주장처럼 현상적 의식이 인지적 판단이나 기능 이상이 아니라는 견해에 기반하여 있다. 예를 들어, 내가 지금 타이핑하고 있는 컴퓨터 스크린을 바라보고 있을 때 내가 가지는 시각적 경험조차도 컴퓨터 스크린과 나의 현재 심적 상태에 대한 판단 이상을 포함하지 않는다는 것이다. 그렇다면 심리철학에서의 의식의 개념 구분인 블록(Block, N. 1995)의 현상적/접근적 의식, 드레츠키(Dretske, F. 1995)의 F에 대한 경험/그것이 F라는 믿음의 구분, 그리고 플라나간(Flanagan, O. 1992)의 경험적 민감성/정보적 민감성의 구분은 전혀 의미가 없게 된다. 데넷에게 있어서는 어떤 감각질도 없으며 오직 그렇게 보이는 것 뿐이다. 따라서 그에게 있어서는 인지적 측면과 현상적 측면 간의 설명적 간극의 문제가 아예 제기되지 않는다. 이러한 데넷의 입장은 "인지적 차이"만이 진정한 차이를 만드는 차이라는 생각에서 기인한다. 이와 유사하게 어떤 심리학자들과 철학자들은 마음의 정보처리가 어떤 의식적 경험의 활동 없이도 진행될 수 있다는 결과를 근거로 마음의 경제성의 측면에서 의식의 중요성에 의문을 제기한다. 이런 입장을 받아들인다면, 의식적 경험은 단지 마음의 처리작용의 과정에서 효력없이 그저 떠다니는 부현상이 될 위험에 처하게 되는 것이다.

3. 차이를 만드는 현상적 의식

데넷이 초맹시 사례를 통해서 주장하는 맹시를 가진 이들과 정상적 지각자 사이의 시각 정보를 처리하는 데 있어서의 결보기의 동등성은 그들이 모든 측면에서 기능적으로 동등하다는 것을 함축하지는 않는다. 두 피실험자들, 즉 정상 시각자와 맹시 환자는 지정된 부분에 관한 실험에 관하여 동일한 시각적 판단과 동일한 결과를 보고하게 되겠지만, 어떻게 그들이 그러한 판단에 도달하게 되었는지에 대하여는 동일한 보고를 하지 않을 것이기 때문이다. 게다가 데넷이 중요하지 않은 것으로 간과했던 그들의 행위 수행에 있어서의 미소한 정

도 차이는 중요하지 않은 차이가 아니라 현상적 의식의 역할 없이는 발생하지도 않을 것이다. 데넷의 논증이 옳다고 가정한다면, 맹시 환자와 정상적 지각자 사이의 미소한 차이조차도 없어야 할 것이기 때문이다.

감각질의 존재를 부정하려면 맹시를 가진 이들이 결여하는 것처럼 보이는 것을 우리가 가지고 있는 것이 무엇인지를 물어야 한다. 실제로 맹시 환자의 수행은 아주 제한된다. 정상적 지각자와 맹시를 가진 이들 간의 차이는, 정상적 시각을 가진 주체는 적어도 그들이 보는 바를 자발적으로 기술할 수 있는 반면, 후자는 자발적이지 못하다는 점에 있다. 그리고 이에 대한 최선의 해명은 정상적 지각자가 가지고 있는 신경 상태를 맹시자는 결여한다는 점이 될 것이다. 그러나 단순히 신경적, 기능적 차이를 설명함으로써 두 경우를 대조시키는 방법은 적절하지 않다. 왜냐하면 정상적 지각자의 지각적 판단이 세련됨과 자발성을 결여하는 환자의 것과 같은 경우가 있을 수 있기 때문이다.

플라나간(Flanagan, O. 1992)에 의하면, 정상 시각자와 맹시 환자 사이의 차이에 대한 관찰 가능한 자료들을 설명하기 위해서는 시각적 의식의 속성에 호소해야 한다.(p. 114). 그가 이를 위해서 드는 예는 다음과 같다. 내가 목이 마를 때 우물이 내 옆에 있다면 나는 물을 마시려고 그 곳으로 다가가갈 것이다. 그러나 목마른 맹시 환자는 그 우물이 있는 곳으로 다가가라고 강요당하지 않는다면 그 우물로서의 어떤 움직임도 보이지 않을 것이다. (pp. 141-2) 맹시 환자와 정상적 시각자 모두가 동등하게 가진다고 데넷이 생각하는 정보는 맹시 환자에게 있어서 사실상 격하되어서 이해되는 정보이어야 할 것이다. 이것이 그 정보가 행위 수행의 측면에서 정상적 시각자가 가지고 있는 정보와 거의 동일하게 보일지라도 현상적 의식에 다르지 못하는 이유이다. 만약 정보가 현상적으로 의식적이 된다면, 맹시 환자에게 있어서 행위적 수행은 보다 향상될 것이다.

또한 데넷의 주장이 설득력이 있으려면 맹시에 대한 기술이 정상적 시각에 대한 해명 없이 그 자체로 완성될 수 있어야 한다. 그러나 과연 그러한가? 맹시에 대한 연구는 사실상 시각 연구의 한 부분이다. 포도르(Fodor, J. 1968)는 비정상적인 사례가 보여주는 함축에 주목한다. "비정상적인 사례에 있어서 인과적 효력은 상대적으로 무시할만

하다. 그러나 주목할 것은 만약 우리가 비정상적 사례에 대한 설명을 받아들인다면 우리는 사실상 정상적인 사례에 있어서의 행위의 설명에 연루된 것이 된다.(p. 5)

맹시 사례에서 우리가 감각질의 인과적 효력을 무시할 수 있다는 사실은, 역설적으로, 정상적 시각의 경우에 감각질의 효력을 무시할 수 없다는 것을 말해준다. 이런 의미에서, 감각질을 가지지 않는 것이 어떠한 것인지(what is it like not to have qualia)에 대한 문제는 감각질을 가지는 것이 어떠한 것인지(what is it like to have qualia.)에 관한 해명에 의존적이다.

4. 맺는말: 맹시를 가진다는 것은 어떠한 것인가

맹시 사례에서 우리가 감각질의 인과적 효력을 무시할 수 있다는 사실은, 역설적으로, 정상적 시각의 경우에 감각질의 효력을 무시할 수 없다는 것을 말해준다. 이런 의미에서, 현상적 의식을 가지고 있지 않은 상태인 맹시는 자체충족적으로 설명가능하지 않다. 초맹시 사례로부터 감각질의 인과적 효력에 반대하여 현상적 의식을 제거하려는 데넷의 논증은 전반적으로 우리에게 그러그러하게 보이는 사물들(things that seem to us) 과 사물들이 보여지는 방식(the way things seem) 간의 구별을 흐리려는 전략에 의존하고 있다. 현상적 의식에 있어서 질적 특성의 개념은 사물이 우리에게 보여지는 방식을 파악하도록 되어있다.

간단한 예를 통해 이 차이를 볼 수 있다. 데넷이 제시한 것처럼, 인공지능 장치와 사람 양자 모두 자동차의 브레이크 페달을 밟음으로서 빨간 정지 신호등에 반응할 수 있을 것이다.(1998, p. 98) 이것이 보여주는 것은 우리에게 보이는 사물의 측면이다. 그러나 사람은 빨간 정지신호등처럼 보이는 빨간 동그란 조각에는 멈추어 서지 않을 것이다. 이 차이는 사물이 보여지는 방식의 측면으로 로봇과 사람을 구별시켜주는 것이다. 즉, 내가 두 가지 그러하게 보이는 동등한 정보집합을 맞대고 있다는 사실은 두 상태들 간에 어떤 차이도 없다는 것을 함의하지 않는다. 데넷의 판단이라는 기준에 의거한 감각질 붕괴 전략은 인과적으로 효력있게 만드는 정보 내용이 얻어지는 방식을 무시하고 있

다. 사물이 보여지는 방식은 우리의 사고와 행위에 원인이 되며 이것이 현상적 의식에 관한 우리의 직관을 반영한다. 데닛은 행위를 수행하는 데 있어서 차이를 만드는, 사소하지만 중요한 차이를 인지하는 데 실패한다.

이 절의 처음 문제제기로 다시 돌아가보자. 감각질의 존재에 관한 옹호자와 반대자들 중 어느 쪽이 차이를 만드는 바에 대한 알렉산더의 직관을 적절히 반영하는가? 맹시를 통한 데닛의 감각질 제거 시도는 그의 '차이를 만드는 바'에 대한 잘못된 표준에 의해 오염된 환상임이 드러났다. 감각질의 존재를 가정함이 아무런 차이를 만들어내지 않는다는 논증은 사실상 감각질에 관한 존재론적 주장이 아니라, 감각질이 그만큼 파악하기 어렵다는 사실로부터 기인하는 인식론적이거나 실용주의적 작업으로 보인다. 물론 우리는 감각질을 가지는 것이 어떠한 것인지에 관한 완전한 답을 가지고 있지 못하다. 그러나 이 사실이 감각질을 가지는 것이 어떠한 것인지에 관한 문제가 존재하지 않는다는 것을 의미하지는 않는다.

참고 문헌

Alexander, S. 1920. *Space, Time and Deity: The Gifford Lecture at Glasgow*. London, Macmillan.

Block, N. 1995. On a Confusion about a function of consciousness. *Behavioral and Brain Sciences*, 18: 227-247.

Dennett, D. 1988. Quining Qualia. in Marcel & Bisiach, 1988, pp. 42-77.

Dennett, D. 1991. *Consciousness Explained*. Boston: Little, Brown, and Company.

Dennett, D. 1993. The Message is: There is no Medium. *Philosophy and Phenomenological Research*. 53: 919-931.

Dennett, D. 1998. The Myth of Double Transduction. *Toward a Science of Consciousness II*. pp. 97-107.

Dretske, F. 1995. *Naturalizing the Mind*.

Cambridge. The MIT Press.

Flanagan, O. 1992. *Consciousness Reconsidered*. Cambridge, Mass. MIT Press.

Fodor, J. 1968. *Psychological Explanation: An Introduction to the Philosophy of Psychology*. New York. Random House.

Humphrey, N. 1974. Vision in a Monkey without Striate Cortex: A Case Study" *Perception* 3. pp. 241-255.

Jackson, F. 1982. Epiphenomenal Qualia. *Philosophical Quarterly* 32. pp. 127-136.

Marcel A. J. & Bisiach, E.(eds.) 1988. *Consciousness in Contemporary Science*. New York: Oxford University Press.

Nagel, T. 1974. What is it like to be a bat? *Philosophical Review* 83. pp. 435-450.

Weiskrantz, L. 1986. *Blindsight: A Case Study and Implications*, Oxford: Oxford University Press.