

죽음을 넘어서는 기술, 인공지능 디지털 부활과 애도 기술에 대한 고찰

우숙영 미디어아티스트, 미디어디자인학박사



1. 들어가며

인간은 죽음이라는 실존적 한계 앞에서 끊임없이 불멸을 추구해 왔다. 오래전에는 종교가 그 자리를 차지했고, 문학과 예술은 이야기와 그림의 형태를 빌어 죽은 자의 기억과 이야기를 후세에 전달했다. 그리고 현재, 삶과 죽음의 경계를 허무는 새로운 도구가 우리 앞에 등장했다. 인공지능(AI) 기술을 활용한 고인의 재현이다. ‘디지털 부활(Digital Resurrection)’로 불리기도 하는 이 기술은 상징이나 은유가 아니라 실제로 죽음으로 인해 우리 곁을 떠난 이의 형상을 우리 앞에 다시 불러낸다. 죽은 이의 얼굴과 목소리로 우리에게 말을 건다.

잘 알려진 사례 중 하나는 2020년 2월에 MBC를 통해 방송된 <너를 만났다>다. <너를 만났다>는 아이를 잃은 엄마의 이야기로, 네 아이 중 셋째였던 나연이는 희



귀 난치병으로 일곱 살이 되던 해 세상을 떠났다. MBC는 세상을 떠난 아이와 엄마가 가상현실(Virtual Reality, VR) 속에서 만날 수 있게 하는 프로그램을 기획했다. <너를 만났다>는 방영 후 많은 이들에게 반향을 일으켰다. 그로부터 약 1년 뒤, MBC는 <너를 만났다2>를 추가 방송했다. 아내를 잃고 다섯 아이와 함께 살고 있던 남편이 아내를 다시 만나는 이야기였다. 2022년 5월에는 암으로 엄마를 떠나 보낸 딸이 엄마를 만나는 이야기가 방송되었다. 2024년 2월에는 열세 살의 나이로 세상을 떠난 아들을 부모가 만났다.¹⁾

2. 인공지능 기반 디지털 부활과 애도 기술의 종류와 서비스 사례

사랑하는 사람을 잃었을 때 기술의 힘을 빌려 다시 만날 수 있을까? 이 질문에 기술은 ‘그렇다’고 답한다. 주로 인공지능 기술과 고인의 데이터를 활용해 고인의 ‘디지털 인격체(Digital Persona)’를 만들고 그 디지털 인격체와 대화를 나누는 방식이다. 기존에는 많은 비용과 시간이 소요되어 방송에서나 볼 수 있었지만, 최근에는 인공지능 기술의 발전과 가격 인하로 일반인도 사용할 수 있는 서비스가 늘었다. 형태는 다양하다. 문자로 메시지를 주고받을 수 있고, 전화 통화하듯 목소리로 이야기할 수도 있다. 영상 통화를 하는 것처럼 화면을 통해 얼굴을 보면서 대화를 나눌 수도 있다.²⁾ <너를 만났다>의 사례처럼 머리에 무선 디스플레이(Head Mounted Display, HMD)를 착용하고 가상현실 속에서 대화할 수도 있다.

가장 간단한 형태는 문자로 대화를 나누는 챗봇이다. ‘프로젝트디셈버(Project December)’와 ‘세이언스AI(Seance AI)’는 문자로 대화를 나눌 수 있다. 서비스에 접속해 고인의 이름과 나이, 성격, 글쓰기 스타일, 대화 주제 등을 입력하면, 고인을 시뮬레이션한 챗봇이 만들어지고 메시지를 주고받듯 문자로 대화를 나눌 수 있다. 문자와 음성으로 대화할 수 있는 서비스도 있다. ‘에터노스(Eternos)’와 ‘히어애프터AI(HereAfter AI)’가 그렇다. ‘에터노스’와 ‘히어애프터AI’의 시작은 ‘프로젝트 디셈버’나 ‘세이언스AI’와는 조금 다르다. 사랑하는 사람을 잃은 사람이 아닌, 죽음을 준비하는 당사자가 자신의 기록을 남기는 것에서 시작된다. 여러 경로로 수집된 다양한 형태의 데이터는 인공지능에 학습되어 디지털상에 ‘가상의 나’를 만드는데 사용된다. 이렇게 ‘만들어진 나’는 나의 죽음 후에도 온라인상에 남는다.

1) MBC 시사교양. <너를 만났다>. <https://bully.kr/4bibFnn>

2) 우숙영. (2025). <어느 날 미래가 도착했다: AI 시대 인간의 조건>. 창비.

남겨진 가족들은 스마트폰이나 태블릿, PC, 인공지능 스피커 등을 활용하여 '가상의 나와 문자나 음성으로 이야기를 나눌 수 있다. '스토리파일 라이프(Storyfile Life)'에서는 영상 통화를 하듯 얼굴을 보며 대화할 수 있다.

한국에도 '스토리파일 라이프'와 비슷한 서비스가 있다. '리메모리(Re:memory)'다. 2022년 6월에 공개된 '리메모리1'은 죽음을 앞둔 사람이 '리메모리' 제작 스튜디오에 방문해 전문 인터뷰어의 질문에 답하는 것에서 시작된다.³⁾ 스튜디오에서 촬영된 영상은 디지털 인격체의 외모와 목소리, 대화 내용을 만드는 데 사용된다. 이렇게 만들어진 디지털 인격체는 '리메모리' 전용 추모관에서 대화할 수 있는 영상의 형태로 만날 수 있다. 2024년 1월 공개된 리메모리2는 리메모리1과는 조금 다르다. 남겨진 사람이 고인의 사진과 음성파일을 활용해 고인을 재현할 수 있다. 사진 한 장과 10초 분량의 음성파일만 있으면 고인의 얼굴과 목소리를 재현할 수 있다. 리메모리2를 활용해 만들어진 고인의 영상은 장례식장이나 자녀의 결혼식에서 고인의 메시지를 전달하는 데 사용되고 있다.⁴⁾

3. 디지털 부활과 애도 기술의 문제점

1) 정서적, 심리적 문제

인공지능을 활용해 고인을 재현하고 애도할 수 있도록 돕는 기술에는 이름이 있다. '애도 기술(Grief Tech)'이다. 이 기술에 대한 사람들의 반응은 다양하다. 죽음으로 사랑하는 사람을 떠나보낸 경험이 있는 사람들은 관련 기술의 사용을 소망한다. 하지만 슬픔과 고통을 가중할 수 있다는 비판과 염려도 만만치 않다. 이러한 우려와 염려는 타당하다. 현재의 애도 기술은 고인과의 연결을 지속하는 데 초점이 맞춰져 있는 경우가 많기 때문이다. 영원히 누군가와 작별하지 않아도 되는 삶이, 남겨진 사람들에게 괜찮은지에 대한 질문은 이곳에 없다.

학자마다 조금씩 차이가 있지만, 일반적으로 심리학자들은 사랑하는 사람과의 사별을 통해 일어날 수 있는 '보편적 애도 과정'을 4단계로 이야기한다.⁵⁾ 첫 번째 단계는 충격과 무감각의 시기다. 이 단계에 머무는 사람들은 그의 죽음을 부정하고 회피한다. 두 번째 단계는 강한 그리움의 시기다. 아무리 노력해도 고인을 만날 수

3) DeepbrainAI, (2022. 6. 27). 세계 최초 'AI 부모님' 구현... '리메모리(Re:memory)' 서비스 론칭. <https://buly.kr/90bXmAa>

4) 장세민. (2024. 1. 22). 딥브레인AI, AI 추모 서비스 '리메모리2' 출시. <AI Times>. <https://buly.kr/74XCzCi>

5) Bowlby, J. (1980). *Attachment and loss: Vol. 3. Loss, sadness and depression*. Basic Books.

없다는 현실에 좌절감과 분노, 슬픔을 느끼는 시기다. 세 번째 단계는 혼란과 절망의 시기다. 고인이 떠났다는 것을 현실로 받아들이긴 하지만 아무리 노력해도 다시 만날 수 없다는 생각에 우울감과 무력감을 느끼는 시기다. 네 번째 단계는 재조직과 회복의 시기다. 슬픔이 완전히 사라지거나 해결되진 않지만, 자신의 삶을 다시 구성하며 회복하는 시기다. 물론 모든 사람이 같은 순서와 같은 속도로 애도의 과정을 겪진 않는다. 개개인에 따라 어떤 단계는 생략되기도 하고, 동시에 진행되기도 하고, 반복되기도 한다. 일반적으로는 애도의 과정을 통과하고 일상으로 돌아오지만,⁶⁾ 상황에 따라서는 지속적 고통 속에 놓이기도 한다.⁷⁾

이러한 애도의 과정에서 고인을 재현하는 '애도 기술'은 기존에는 없던 선택지다. 사랑하는 사람을 떠나보낸 사람들은 각기 다른 애도의 시기를 보내고 있다. 강한 그리움의 시기에 머물고 있을 수도 있고, 혼란과 절망의 시기를 겪고 있을 수도 있다. 일상으로 돌아와 회복의 시기를 보내고 있을 수도 있고, 지속적 고통 한가운데 서 있을 수도 있다. 그가 어디 머물고 있는지에 따라 애도 기술은 애도의 과정을 촉진하는 긍정적인 매개체가 될 수도 있지만⁸⁾, 회복을 방해하는 걸림돌이 될 수도 있다.⁹⁾ 특히 인공지능을 이용한 애도 기술의 사용은 사별을 겪는 사람의 상태에 따라 고인과의 연결이 슬픔을 연장하고 삶이 앞으로 나아가는 것을 막을 위험이 있다. 고인과 메시지를 주고받고, 얼굴을 보고 대화를 나누는 행위가 지속되다 보면 고인의 죽음을 망각하고 과거에 머물 수 있기 때문이다. '리메모리'처럼 특정 장소에 방문해야 하거나 <너를 만났다>처럼 일회성 이벤트로 이루어지는 경우는 그 부작용이 덜 할 수 있지만 스마트폰처럼 우리가 매일 일상적으로 사용하는 디지털 기기로 대화하는 것은 위험할 수 있다. 살아 있는 사람과 동일한 방식으로 죽은 사람의 디지털 인격체와 대화를 나누는 일은 삶과 죽음의 경계를 흐리고, 그의 죽음을 망각하게 할 수 있기 때문이다. 이에 많은 전문가들은 고인을 재현한 애도 기술을 꼭 필요한 사람들을 위해서, 적절한 방식으로만 사용할 것을 권한다. 전문가의 개입하에, 적절한 시기에, 적절한 방식으로만 사용돼야 한다고 강조한다.

⁶⁾ Bonanno, G. (2004). Loss, trauma, and human resilience: Have we underestimated the human capacity to thrive after extremely aversive events?. *American Psychologist*, 59(1), 20–28.

⁷⁾ Worden, J. W. (2009). *Grief Counseling and Grief Therapy (4th ed.)*. 이범수 (역) (2016). <유족의 사별애도 상담과 치료>. 해조음.

⁸⁾ Carter, K. (2019, January 9). *How computer-assisted therapy helps patients and practitioners: VR and AI therapy programs offer practitioners new tools to help treat patients*. American Psychological Association. <https://www.apa.org/members/content/computer-assisted-therapy>

⁹⁾ Savin-Baden, M., Burden, D., & Taylor, H. (2017). The ethics and impact of digital immortality. *Knowledge Cultures*, 5(2), 178–196.

2) 기술적, 법적 문제

기술적 문제도 있다. 많은 경우 애도 기술 회사는 원활한 대화를 위해 인공지능에 기반한 대형언어모델(Large Language Model, LLM)을 사용한다. 이 기술을 사용하면 고인의 데이터가 많지 않은 상황에서도 그럴듯한 문장이 만들어지기 때문이다. 제한된 데이터로 고인의 디지털 인격체를 만들어 내야 하는 서비스 제공자 입장에서는 유용한 기술이다. 하지만 이러한 기술은 문장을 생성하는 과정에서 기존에 없던 정보를 만들어 낼 수 있다. 인공지능 언어모델의 환각(Hallucination) 현상에 의해 고인이 하지 않았던 말을 하거나 사실이 아닌 내용을 말할 수 있다. 기억 왜곡과 사실 왜곡이 일어날 수 있고, 실제 고인의 신념과 다른 견해를 표현해 고인의 유산과 명예를 훼손할 가능성도 있다. 또한 고인의 디지털 인격체가 시간의 흐름에 따라 원래의 고인과 다르게 변할 수도 있다. 그것은 고인을 재현하는 데 사용된 인공지능 모델의 기술적 업데이트 때문일 수도 있고, 그와 상호작용을 하는 사람들 때문일 수도 있다.

법적인 문제도 있다. 특히 생전에 고인의 동의가 없었던 경우 그렇다. 상식적으로 고인의 동의를 얻지 않고 고인을 재현하는 것은 법적으로 문제가 있어 보인다. 하지만 어떤 행위가 위법이 되기 위해서는 그 행위로 인해 침해되는 권리가 있어야 한다. 우선 생각해 볼 수 있는 것은 인격권 침해다. 하지만 사망한 사람의 인격권 침해는 인정되지 않는다. 인격권은 사람에게 속한 권리로, 사람이 사망하면 그의 인격권도 함께 소멸하기 때문이다.¹⁰⁾ 재산권은 어떨까? 이름과 초상, 그리고 음성은 인격적 표지이기도 하지만 그 자체로 재산적 성격을 가지기도 한다. 유명인을 생각해 보면 이해가 쉽다. 이름이나 초상, 음성처럼 인격적 지표가 가지는 경제적 가치를 상업적으로 이용하고 통제할 수 있는 권리는 ‘퍼블리시티권(The Right of Publicity)’이라고 부른다. 이러한 ‘퍼블리시티권’은 해외에서는 재산권으로 인정하기도 한다. 국내에서는 2022년 12월 ‘인격표지영리권’을 신설하는 민법 개정안이 입법예고 되었고, 법제화를 추진 중이다.¹¹⁾ ‘인격표지영리권’은 ‘퍼블리시티권’을 우리말로 표현한 것으로, 사람의 이름과 초상, 음성 등의 인격적 표지를 상업적으로 이용할 권리를 뜻한다. 이 법안이 통과되면 인격표지영리권은 사망 후에도 상속되어 30년간 보장받는다. 하지만 이 법은 2025년 현재, 아직 최종 입법이 이루어진 않은 상태다. 관심을 가지고 지켜봐야 할 문제다.

10) 이해원. (2022). 디지털 불멸의 법적 문제. <KISO 저널>, 제48호, 32-38. 한국인터넷자율정책기구.

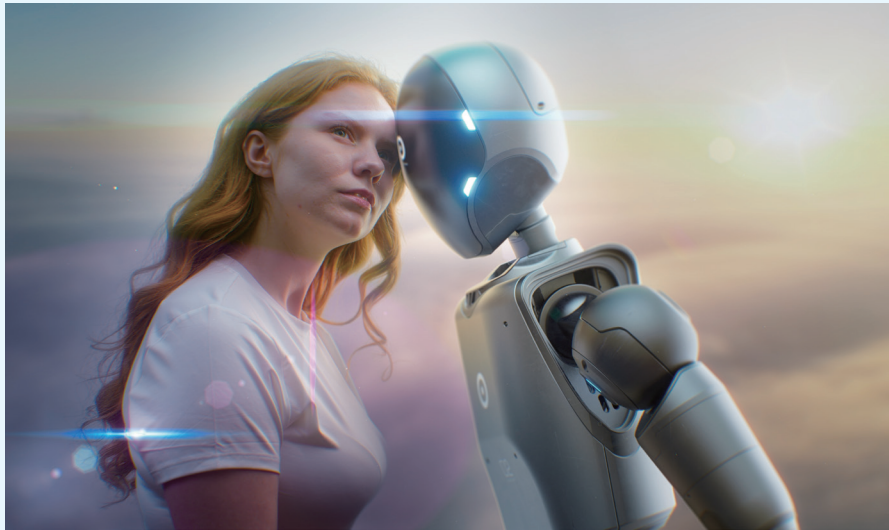
11) 법제처. (2022. 12. 26). <민법 일부개정법률(안) 입법예고>. <https://bully.kr/GE8bxR9>

3) 잊힐 권리

죽은 사람의 ‘잊힐 권리’도 생각해 보아야 한다. 어떤 이는 오래도록 기억되고 싶어 하지만 어떤 이는 자신의 죽음 이후 아무것도 남기고 싶어 하지 않는다. 자신의 죽음 이후 주변 사람들이 자연스럽게 자신을 잊고 각자의 삶을 충실하게 살길 원한다. 하지만 현실적으로 현시대를 살면서 인터넷상에 아무것도 남기지 않는 것은 불가능하다. 우리는 우리도 모르는 사이 온라인상에 많은 흔적을 남긴다. 인스타그램이나 페이스북, 블로그, 유튜브 같은 서비스를 사용하고 있다면 더욱 그렇다. 자주 사용할수록, 오래 사용할수록, 더 많은 데이터가 남는다.

디지털 서비스를 사용하면서 자신의 죽음을 생각하는 사람은 드물다. 하지만 지금, 이 순간에도 누군가는 죽고 있다. 그들 중에는 자신의 죽음을 미리 알고 있던 사람도 있지만, 갑작스럽게 죽음을 맞이하는 사람도 많다. 그렇게 세상을 떠난 사람들이 인터넷에 남긴 수많은 데이터는 그들의 의도와 상관없이 ‘디지털 유산’이 된다. 온라인상에 남겨진 나의 ‘디지털 유산’은 가까운 지인과 가족들에게 남겨진 물리적 ‘유품’과 다르다. 누구나 접근할 수 있는 곳에, 복제할 수 있는 형태로, 오래도록 남아 있다. 생성형 인공지능 기술의 발달로 누군가를 재현하는 일도 점점 쉬워지고 있다. 사진, 동영상 같은 데이터만 있으면 일반인도 쉽게 타인을 재현할 수 있다. 인공지능 기술을 활용해 우리를 디지털로 ‘부활’ 시킬 사람은 우리의 가족이나 애인, 친구일 수도 있지만, 얼굴 한번 보지 못한 타인일 수도 있다. 사적으로 주고받은 데이터도 마찬가지다. 가족이나 지인이 자신이 가진 고인의 디지털 데이터를 이용해 고인의 동의 없이 고인을 재현할 수 있다. 이러한 행동은 법적으로는 문제가 없을지도 모르지만, 고인의 동의가 없었다는 점에서 윤리적 문제는 될 수 있다. 이러한 변화의 흐름이 의미하는 것은 명확하다. 우리가 우리의 ‘디지털 유산’을 어떻게 할지 미리 고민하고 결정해야 하는 상황을 맞이했다는 사실이다. 이제 우리는 디지털로 부활하지 않기 위해, 잊히기 위해, 사후 우리의 데이터를 어떻게 ‘처리’하고 ‘활용’할 것인지 미리 결정하고 유언으로 남겨야 하는지도 모른다. 실제로 2014년 사망한 미국의 배우 로빈 윌리엄스(Robin Williams)는 자신의 이름과 이미지, 음성, 서명을 사후 25년 동안 모든 영화, 광고, 홍보 목적으로 사용하는 것을 금지하는 특별 조항을 자신의 유언장에 포함했다.¹²⁾

¹²⁾ Robehmed, N. (2015, October 27). Why Robin Williams won't be making millions beyond the grave. *Forbes*, <https://bully.kr/APvbcDQ>



4) 사회적, 철학적 문제

사회적, 철학적 문제도 생각해 볼 수 있다. 인공지능 기술을 활용하여 죽은 사람을 재현하는 디지털 부활 기술은 사랑하는 사람을 상실한 사람들을 위로하는 애도 기술로 사용될 수도 있지만, 다른 목적으로도 활용될 수 있다. 대표적인 활용 사례는 엔터테인먼트 분야에서의 사례다. 2020년 12월 Mnet은 ‘One More Time’ 프로젝트를 통해 세상을 떠난 고(故) 김현식(1958~1990)과 터틀맨(1970~2008)의 AI홀로그램 공연을 선보였다. 그 자리에서 김현식의 홀로그램은 그의 목소리로 그의 사후 발표된 박진영의 노래, Behind You(1994)를 불렀다.¹³⁾ 유사한 사례는 영화에서도 찾아볼 수 있다. 1955년 사망한 제임스 딘(James Dean)은 그가 사망한 지 64년 만에 “잭을 찾아서(Finding Jack)” 영화에 출연했다.¹⁴⁾ 딥페이크 기술을 활용한 재현이었다. 인공지능 디지털 인간 개발 전문 기업인 소울 머신스(Soul Machines)는 2024년 텍사스에서 열린 예술 축제 SXSW에서 약 20분 동안 자유로운 대화를 나눌 수 있는 디지털 매릴린 먼로(Marilyn

¹³⁾ Park, Han-sol. (2021, January 17). Holographic performances of dead stars welcomed, with caution. *The Korea Times*. <https://buly.kr/E79WDRq>

¹⁴⁾ O'Connor, R. (2019, November 8). James Dean ‘resurrection’ for new film Finding Jack sparks furious row. *The Independent*. <https://buly.kr/5UI0A6b>

Monroe)를 선보이기도 했다.¹⁵⁾ ‘2025년 한국경제인협회 경영자 제주하계포럼’ 행사장에서는 “여러분을 환영합니다. 우리는 인공지능을 통해 제2의 한강의 기적을 일으킬 수 있습니다.”라고 말하는 고(故) 정주영 현대그룹 명예회장의 환영사가 울려 퍼지기도 했다. 미국 실리콘밸리 유니콘 기업, 샌드버드(Sendbird)의 김동신 대표(CEO)가 인공지능을 활용해 제작한 영상이었다.¹⁶⁾

이러한 방식의 기술 활용은 오래전 우리 곁을 떠난 유명인들을 다시 볼 수 있는 기회를 제공한다는 점에서 반갑기도 하지만, 다양한 종류의 질문도 함께 불러일으킨다. ‘죽은 사람과 산 사람이 함께 뒤엉켜 마치 모두 살아 있는 것처럼 행동하는 것이 우리 사회에 괜찮을 것일까?’라는 질문이다. ‘죽은 사람의 시뮬레이션이 현실 세계의 살아 있는 사람들에게 영향을 미치지 않을까?’라는 질문이기도 하다. 이러한 사례가 늘어 ‘이전 세대의 목소리가 누적되면 변화를 요구하는 새로운 세대의 목소리가 묻히는 건 아닐까?’라고 질문해 볼 수도 있다. ‘살아서 권력을 행사하던 자가 그의 사후에도 영원히 인터넷상에 남아 우리의 결정에 영향을 미치는 것은 아닐까?’라는 질문도 해볼 수 있다. 사람들이 무의식적으로 컴퓨터의 행위를 인간의 행위와 동일하게 생각하고 컴퓨터의 행위에 인간적인 의미를 부여하는 일라이자 효과(Eliza Effect)를 생각해 보면 터무니없는 염려는 아니다. 책임 문제도 생각해 볼 수 있다. 고인을 시뮬레이션한 인공지능이 발화한 내용으로 문제가 생길 경우에는 누가 책임을 져야 할까? 관련 서비스를 제공한 회사일까? 아니면 고인을 재현한 사람일까? 아니면 언젠가 그와 유사한 발언을 한 적이 있는 고인일까? 고용 환경에 미치는 영향도 생각해 볼 수 있다. 죽은 배우의 활용이 살아 있는 배우들의 일자리를 빼앗는 일이 될 수도 있고, 기존 배우들을 계속해 활용함으로써 새로운 인재 발굴에 소홀해질 수도 있다는 염려가 엔터테인먼트 업계 전반에서 지속적으로 제기되고 있기 때문이다.¹⁷⁾

비용의 문제도 있다. 고인을 디지털로 재현하는 데는 당연히게도 비용이 발생한다. 한 번에 모두 지불하는 서비스도 있지만, 매달 지불해야 하는 서비스도 있다. 다양한 디바이스를 통해 자연스러운 대화를 지원하는 서비스는 넷플릭스 같은 OTT 서비스처럼 매달 일정한 사용료를 지불해야 하는 경우가 많다. 이러한 비용

¹⁵⁾ Chmielewski, D. (2024, March 9). Some like it bot: Realistic digital Marilyn Monroe to make debut at tech conference. *Reuters*. <https://buly.kr/881krra>

¹⁶⁾ 김채연. (2025. 7. 18). AI로 부활한 故 정주영이 말했다... “제2 한강의 기적 일으켜 봅시다”. 〈한국경제〉. <https://www.hankyung.com/article/2025071878161>

¹⁷⁾ Velasquez, S. J. (2023, July 19). How AI is bringing film stars back from the dead. *BBC*. <https://url.kr/8lewu3>

의 청구는 서비스를 유지하기 위한 기업의 입장에서는 당연한 일인지도 모른다. 하지만 유족의 입장에서는 어딘지 모르게 불편한 지점이 있다. 비용에 부담을 느껴, 혹은 더 이상 필요성을 느끼지 못해 서비스를 종료하고자 할 경우에도 문제다. 우리는 우리에게 남겨진 고인의 유품을 쉽게 버리지 못한다. 물건도 그러할진대 고인의 디지털 인격체는 그의 모습을 하고 그의 목소리로 나의 이름을 부른다. 이러한 존재의 특성은 서비스를 해지하는 것을 망설이게 한다.

4. 글을 마치며

많은 논란과 우려에도 불구하고 인공지능 기술을 활용한 디지털 부활과 애도 기술은 계속 성장 중이다. 서비스가 위치한 영역이 많은 사람들이 오랜 시간 동안 품어온 소망과 염원의 영역이기 때문이다. 기술의 발달, 특히 인공지능 기술의 발달은 우리가 원하던 원하지 않든 우리가 사랑했던 사람들의 죽음을 아주 구체적인 상품으로 만들어 우리 앞에 내밀었다. 하지만 이런 종류의 기술을 우리 삶에 들이는 일은 신중히 검토되어야 한다. 상실의 아픔을 치유하고, 고인의 유산을 승계하고, 좋아했던 유명인을 다시 볼 수 있는 도구가 될 수도 있지만, 인간 존재의 본질적 의미를 흐리고, 죽음으로 인해 발생하는 생(生)의 완결성을 훼손할 수 있는 위험성도 함께 내포하고 있기 때문이다. 디지털 부활과 애도 기술은 기술적 혁신성에 매몰되지 않고 그것이 가져올 사회적 파급과 윤리적 함의를 지속적으로 성찰하고, 기술적 가능성과 윤리적 책임 사이의 균형을 지속적으로 모색할 때만, 인간의 죽음을 상업적으로 이용한다는 비판을 넘어 인간다운 삶을 지원할 수 있는 도구가 될 수 있을 것이다. 🍵

참고 문헌

- 김채연. (2025. 7. 18). AI로 부활한 故 정주영이 말했다... “제2 한강의 기적 일으켜 봅시다”. 〈한국경제〉. <https://www.hankyung.com/article/2025071878161>
- 법제처. (2022. 12. 26). 〈민법 일부개정법률(안) 입법예고〉. <https://buly.kr/GE8bxR9>
- 우숙영. (2025). 〈어느 날 미래가 도착했다: AI 시대 인간의 조건〉. 창비.
- 이해원. (2022). 디지털 불멸의 법적 문제. 〈KISO 저널〉, 제48호, 32-38. 한국인터넷자율정책기구.
- 장세민. (2024. 1. 22). 딥브레인AI, AI 추모 서비스 '리메모리2' 출시. 〈AI Times〉. <https://buly.kr/74XCzCf>
- Bonanno, G. (2004). Loss, trauma, and human resilience: Have we underestimated the human capacity to thrive after extremely aversive events?. *American Psychologist*, 59(1), 20-28.
- Bowlby, J. (1980). *Attachment and loss: Vol. 3. Loss, sadness and depression*. Basic Books.
- Carter, K. (2019, January 9). *How computer-assisted therapy helps patients and practitioners: VR and AI therapy programs offer practitioners new tools to help treat patients*. American Psychological Association. <https://www.apa.org/members/content/computer-assisted-therapy>
- Chmielewski, D. (2024, March 9). Some like it bot: Realistic digital Marilyn Monroe to make debut at tech conference. *Reuters*. <https://buly.kr/881krra>
- DeepbrainAI. (2022. 6. 27). 세계 최초 'AI 부모님' 구현... '리메모리(Re:memory)' 서비스 론칭. <https://buly.kr/90bXmAa>
- MBC 시사교양. 〈너를 만났다〉. <https://buly.kr/4bibFnn>
- O'Connor, R. (2019, November 8). James Dean 'resurrection' for new film Finding Jack sparks furious row. *The Independent*. <https://buly.kr/5UIOA6b>
- Park, Han-sol. (2021, January 17). Holographic performances of dead stars welcomed, with caution. *The Korea Times*. <https://buly.kr/E79WDRq>
- Robehmed, N. (2015, October 27). Why Robin Williams won't be making millions beyond the grave. *Forbes*. <https://buly.kr/APvbcDQ>
- Savin-Baden, M., Burden, D., & Taylor, H. (2017). The ethics and impact of digital immortality. *Knowledge Cultures*, 5(2), 178-196.
- Velasquez, S. J. (2023, July 19). How AI is bringing film stars back from the dead. *BBC*. <https://url.kr/8lewu3>
- Worden, J. W. (2009). *Grief Counseling and Grief Therapy (4th ed.)*. 이범수 (역) (2016). 〈유족의 사별에도 상담과 치료〉. 해조음.