

# AI는 피해자를 대신하여 증언할 수 있는가

## : 일본군 ‘위안부’ 피해생존자 증언 활용 AI콘텐츠의 의의와 한계

임경화

중앙대학교 중앙사학연구소 부교수

목차

- 1 머리말
- 2 인터랙티브 증언 콘텐츠의 제작 과정
- 3 피해생존자가 ‘AI할머니’로 되기까지
- 4 ‘AI할머니’, 관람자를 만나다
- 5 ‘AI할머니’는 증언하고 있는가
- 6 맺음말

이 논문은 2017년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2017S1A6A3A03079318)

본고에서는 일본군 ‘위안부’ 피해생존자의 증언을 활용한 AI 인터랙티브 증언 콘텐츠 ‘영원한 증언’의 제작, 활용, 효과에 대해 개괄하며 그 의의와 한계를 밝힌다. 전쟁이나 국가폭력의 피해생존자의 증언을 AI기술과 접목시켜 가상 대화를 가능케 하는 기술 개발은 홀로코스트 피해생존자들의 증언을 활용한 쇼아 재단의 DiT 프로젝트 등이 존재한다. ‘영원한 증언’은 이러한 국제적인 선례를 이어 국내에서 처음으로 시도된 프로젝트이다. 생생한 모습을 간직한 가상의 증언자와 직접 대화를 나누는 개인적 경험을 제공하는 것은 일본군 ‘위안부’ 피해생존자들이 더 이상 증언할 수 없는 시대에 새로운 교육 콘텐츠로서의 활용 가능성을 열어주는 의의라고 할 수 있다. 하지만, 이 콘텐츠는 1차 증인으로서의 피해생존자와 그 증언의 현장을 시공간적으로 공유하며 응답하는 질문자로서의 2차 증인 사이의 직접 대화와 달리, 체험자가 피해생존자와 시공간을 공유하지 않으면서 가상 대화라는 간접적인 체험을 통해 정서적인 교감을 느낄 때 비로소 3차 증인이 될 수 있는 성격을 띠고 있다. 가상 대화라는 간접성, 증언자와 질문자의 비대칭성 등은 본 콘텐츠가 안고 있는 재현의 윤리 문제에 대한 성찰의 필요성을 제기한다.

국문핵심어: 일본군 ‘위안부’ 문제, AI, 영원한 증언, DiT프로젝트, 재현의 윤리, 3차 증인

## 1 머리말

1991년 김학순(1924~1997)이 피해생존자로서 처음으로 공개 증언을 하며 일본군 ‘위안부’ 문제 해결을 위한 운동이 본격화한 지 30년 이상이 지나고, 피해생존자들은 대부분 타계하여 지난 세기의 전쟁 당시 일본군이 여성들에게 가한 특수한 성폭력의 경험을 증언할 수 있는 당사자는 거의 남아 있지 않은 시대가 되었다. 도래할 ‘증언자 부재의 시대’에 피해자들이 겪었던 역사를 어떻게 기록하고 기억하고 계승할지는 우리 세대가 당면한 중요한 과제가 되고 있다. 그에 대

한 대안으로 최근에 시도된 것이 AI 기술을 활용한 대화형 증언 콘텐츠 개발이다. 서강대학교 김주섭 연구팀이 2019년에 제작에 착수한 ‘영원한 증언(Eternal Testimony)’이라는 타이틀의 인터랙티브 증언 콘텐츠 개발 프로젝트는 2019년의 파일럿 제작을 시작으로, 2020년부터는 한국여성인권진흥원 산하 일본군 ‘위안부’문제연구소의 지원으로 본격적인 개발에 들어갔다. 이를 바탕으로 2020년과 2021년에 두 차례에 걸쳐 총 세 곳에서 일반 전시를 앞둔 외부 검증(베타 테스트)이 이루어졌고, 그 경험을 바탕으로 2022년 11월에는 일반 전시가 2주간 개최되었다.

1,000개 이상의 질문에 대한 답변을 고화질 해상도인 4K로 디지털 촬영한 후 AI기술을 접목시켜 제작된 대화형 콘텐츠인 ‘영원한 증언’은, 일본군 ‘위안부’ 피해생존자들과의 생생한 ‘대화’의 경험을 영구화하여 기록으로 보존하려는 시도로, 피해생존자들이 타계하여 ‘증언자 부재의 시대’가 되어도 시공간을 초월하여 그들과의 ‘대화’를 보다 생생하게 지속할 수 있도록 개발되었다. 이 프로젝트는, 제작을 이끈 김주섭이 밝히고 있듯이, 첨단 촬영기법과 디스플레이 기술, 음성인식 및 자연어처리기술을 통합하여 홀로코스트의 생존자들이 먼 미래까지 역사의 증인으로서 학습자들과 대화를 계속할 수 있도록 개발된 쇼아 재단(USC Shoah Foundation)<sup>1</sup>의 3D 인터랙티브 콘텐츠 제작 프로젝트<sup>2</sup> ‘증언의 다차원성(Dimensions in Testimony)’(이하 DiT 프로젝트로 약칭)에 영향을 받으면서 진행된 것이다.<sup>3</sup> 홀로코스트도 일본군 ‘위안부’ 문제도 제2차 세계대전에서 살아남은 피해생존자들에 의해 이루어진 구체적인 증언이 이 피해들을 사회적인 문

- 
- 1 쇼아 재단은 제2차 세계대전 당시 쇼아(홀로코스트)의 기억 계승을 목적으로 하는 조직으로, 스티븐 스피들버그가 영화 「쉰들러 리스트(Schindler's List)」(1993)를 제작한 후인 1994년에 설립했다. 2006년부터 서던캘리포니아대학교(USC)와 제휴하여 오늘에 이르고 있다. 이 재단은 세계 최대 집단학살 역사에 대한 비디오 아카이브를 가지고 있는 곳 중 하나이다. 참조, <https://sfi.usc.edu/about>.
  - 2 USC Institute for Creative Technologies, “New Dimensions in Testimony,” 2013. [https://ict.usc.edu/wp-content/uploads/2021/09/New-Dimensions-in-Testimony\\_Overview.pdf](https://ict.usc.edu/wp-content/uploads/2021/09/New-Dimensions-in-Testimony_Overview.pdf)
  - 3 「일본군 위안부 참상, 홀로그램으로 ‘영원한 증언’이 되다」, 『경향신문』, 2019년 10월 28일; 「위안부 피해 ‘영원한 증언’과 인공지능이 만났다」, 『한겨레』, 2021년 11월 25일.

제로 끌어올리는 데에 핵심적인 역할을 했다. 그러면서도 홀로코스트가 1945년 종전 직후부터 미국과 소련이 주도한 뉘른베르크와 도쿄 등의 전범재판에서 전쟁범죄로 다루어진 반면, 일본군 ‘위안부’ 문제는 냉전 질서의 붕괴와 한국에서의 민주화운동을 통한 인권의식과 여성운동의 성장이라는 대내외적 변화 속에서 침묵을 깬 피해생존자들의 용기 있는 공개 증언이 분출한 후에야 비로소 해결되어야 할 전쟁범죄로 인식되기 시작했다. 더욱이 패전 당시 문헌자료가 조직적으로 인멸된 일본군 ‘위안부’ 문제를 다루는 데에 피해생존자들의 증언이 갖는 의미는 보다 절대적이다. 그로 인해 피해생존자의 증언을 더는 들을 수 없는 시대를 준비할 대안적 원형(prototype)으로서 프로젝트의 전개 과정이 지속적으로 언론에 주목되어 왔다.

시공간의 제약을 뛰어넘어 피해생존자와 소통하는 방법은 기술의 발달과 함께 다양해졌다. 하지만, 쇼아 재단의 DiT 프로젝트 개발자들이 밝히고 있듯이, 화상통화는 공간의 한계를 극복하며 대화를 가능케 하지만 대화자들이 동시에 참여해야 한다는 한계가 있다. 한편, 녹화나 녹음은 시간의 한계를 극복하며 미래의 사람들에게 메시지를 전달할 수 있지만 그들과 대화를 할 수는 없다. 이에 비해, 개발자들은 AI기술을 활용해 참가자의 질문에 사전에 녹화된 영상 클립을 제공하여 가상 대화를 가능케 하는 이 시스템이 ‘대화’ 참가자들에게 친밀감이나 유대감을 느끼게 할 수 있다고 강조한다.<sup>4</sup> 하지만, 이러한 AI 인터랙티브 증언 콘텐츠는 머지않은 ‘증언자 부재의 시대’에 피해생존자의 증언을 대체할 수 있는 대안으로 다루어질 수 있는지에 대해서는, 질문자의 질문에 대한 응답 오류의 가능성 같은 기술적인 문제뿐만 아니라 그것이 초래할 수 있는 윤리적인 문제에 대해서도 보다 신중한 검증이 필요하다. 그럼에도 ‘영원한 증언’이 어떤 성격의 ‘증언’인지에 대해서는 한국에서 아직 학술적인 논의가 전개되지 않고 있다. 이에 본고에서는 우선 이 콘텐츠가 제작되고 전시에 활용되면서 얻어진 사회적 평가를 관련 자료의 수집 및 정리를 통해 파악하여 3년에 걸쳐 이루어진 이 프로젝트를 개관하고, 그 의의와 한계를 밝혀 이 콘텐츠의 증언으로서의 성격과 그 유효

---

4 Ron Artstein et al., “New Dimensions in Testimony Demonstration,” In *Proceedings of the Demonstrations Session, NAACL HLT 2016*, NAACL HLT, 2016, pp. 32-36.

성을 쇼아 재단 등의 시도를 참조하면서 검증하고자 한다. 이를 통해 향후 이 프로젝트의 심화 및 예상되는 유사 디지털 콘텐츠 개발에 참고 자료를 제공하고자 한다.<sup>5</sup>

## 2 인터랙티브 증언 콘텐츠의 제작 과정

‘영원한 증언’ 프로젝트는 일본군 ‘위안부’ 피해생존자의 증언을 시공간의 제약을 뛰어넘어 상호작용하며 체험할 수 있는 실감형 인터랙티브 콘텐츠로 제작하여 전시나 교육 등에 활용할 목적으로 추진되었다. 프로젝트팀을 대표하는 김주섭은 언론 인터뷰에서 “2018년 홀로코스트 생존자의 증언을 대화형 인공지능 방법으로 기록한 프로젝트 시연회가 있어 미국에 갔었는데, 우리도 비슷한 역사를 갖고 있으니 할머니들의 증언을 이런 방식으로 보존하면 좋겠다는 생각이 들어 추진했다”고 사업 추진 동기를 설명했다.<sup>6</sup> ‘영원한 증언’ 프로젝트의 모태가 된 것은 앞서서도 언급한 쇼아 재단의 ‘증언의 다차원성(DiT)’ 프로젝트로, 2012년에 이 재단은 서던캘리포니아대학(Southern California) 창조기술연구소(Institute for Creative Technologies)와의 협력 속에서 홀로코스트 피해생존자들의 증언을 토대로 한 AI 인터랙티브 증언 콘텐츠 제작을 개시했다. 2015년에 일리노이 홀로코스트 박물관(The Illinois Holocaust Museum and Educational Center)에서 파일럿 전시가 개시된 이래로 미국 전역의 홀로코스트 기념관 등에서 전시나 교육에 활용되어 오늘에 이르고 있다. 2014년부터 2020년까지 이 프로젝트에 참여한 증언자는 모두 23명에 이른다.

---

5 ‘영원한 증언’ 콘텐츠에 대한 전반적인 이해는, 콘텐츠 개발팀 연구원이었던 김상용이 작성한 논문 「AI 기반 실감형 인터랙티브 콘텐츠, <영원한 증언>: 일본군 위안부 피해자 증언의 인터랙티브 콘텐츠 제작을 통해 본 ‘증언의 현재성(The present of testimony)’ 고찰」(『디지털콘텐츠학회논문지』 Vol. 22, No. 11, 한국디지털콘텐츠학회, 2021) 및 보고서, 2022년 10월에 개최되었던 일반 전시 ‘증언을 만나다’(2022.10.27.~2022.11.7.)의 자료집 「인터랙티브 증언 콘텐츠 제작기」에 따른다. 자료를 제공해 준 일본군 ‘위안부’ 문제 연구소에 깊은 사의를 표한다.

6 「위안부 피해 ‘영원한 증언’과 인공지능이 만났다」, 『한겨레』, 2021년 11월 25일.

더욱이 2016년에는 난징대학살 80주년을 앞두고 또 다른 집단학살의 피해생존자로서 인터뷰 대상을 확대하여 중국어로 콘텐츠를 제작하게 된다.<sup>7</sup> 쇼아 재단 홈페이지에서는 4명의 홀로코스트 생존자 및 1명의 난징대학살 생존자와 온라인으로 가상 대화를 나눌 수 있다.<sup>8</sup> 이후 이 프로젝트는 미국을 넘어 영국으로도 확산된다. 영국의 국립 홀로코스트 센터와 박물관(The National Holocaust Centre and Museum)<sup>9</sup>도 쇼아 재단의 협력을 얻어 2015년에 ‘포에버 프로젝트(The Forever Project)’라는 이름으로 인터랙티브 증언 콘텐츠 개발에 착수하여 2022년 현재까지 11명의 증언자와의 인터뷰를 완료하였다. 박물관에서는 5명의 생존자와 가상 대화 체험을 할 수 있다.<sup>10</sup>

이를 통해 알 수 있듯이, 한국의 ‘영원한 증언’은 쇼아 재단의 DiT프로젝트의 국제적인 확산의 연장선에서 이루어진 프로젝트라고 할 수 있다.<sup>11</sup> 김주섭 연구팀은 미국에 근거지를 둔 일본군 ‘위안부’ 문제 관련 단체인 ‘배상과 교육을 위한 위안부 행동(CARE)’(대표 김현정) 등을 통해 한 독지가의 지원을 받아 2019년 10월 26일에 ‘영원한 증언’ 프로젝트를 개시한다. 같은 날 일본군 ‘위안부’ 피해생존자인 이용수의 증언 촬영도 개시되었다. 이용수는 29일까지 4일간 총 1,000여 개의 질문에 답변했다고 한다.

---

7 USC Shoah Foundation, “The Interviewees.” Accessed November 21, 2022. <https://sfi.usc.edu/dit/interviewees>

8 USC Shoah Foundation, “Dimensions in Testimony Education.” Accessed April 5, 2023. <https://iewitness.usc.edu/sites/dit>

9 영국의 국립 홀로코스트 센터와 박물관은 1995년에 홀로코스트를 위한 사립 전시관으로 설립되었다. 이후에 국립 박물관이 되었으며, 현재 이 센터는 영국에서 홀로코스트 교육을 전담하는 유일한 박물관이다. <https://www.holocaust.org.uk/our-history>

10 The National Holocaust Centre and Museum, “The Forever Project.” Accessed November 21, 2020. <https://www.holocaust.org.uk/interactive>. 필자는 2022년 11월 23일 이 센터의 수석 교육자(senior educator)인 사라 웨튼(Sarah Wetton)과의 줌(Zoom) 인터뷰를 통해 이 프로젝트에 관한 최신 소식을 들을 수 있었다.

11 김주섭에 따르면, 질문 구성이나 제작과 관련해 쇼아 재단의 조언을 직접 얻었다고 한다. 「일본군 위안부 참상, 홀로그램으로 ‘영원한 증언’이 되다」, 『경향신문』, 2019년 10월 28일.

이후 ‘영원한 증언’ 팀은 2020년 7월부터 한국여성인권진흥원 산하 일본군 ‘위안부’ 문제연구소와 함께 「2020년 일본군 ‘위안부’ 피해자 증언의 실감형 인터랙티브 콘텐츠 제작 및 전시·교육 활용방안 연구」 사업을 개시하고 민관 협력을 통한 본격적인 콘텐츠 개발에 착수한다. 2020년 7월에는 전문가들과 함께 대화형 시나리오 개발에 착수하여 500개 이상의 질문을 추출하고 최종 대화 시나리오 작성을 완료했다. 대화형 시나리오란, 증언을 듣게 될 불특정 다수의 질문자를 가정하여 구성된 유효한 질문지를 말한다. 질문들은, 증언자와의 대화를 자연스럽고 유도하기 위하여 친밀감을 형성할 수 있는 비교적 가벼운 대화에서, 본격적인 역사적 증언의 내용에 이르기까지 단계별로 분류하여 모두 데이터베이스화했다고 한다.<sup>12</sup> 2021년부터 전시장을 찾은 관람객들에게 제공되었던 참고용 질문지를 보더라도 연대순 질문 카테고리인 ‘어린 시절과 가족’, ‘전쟁과 위안소’, ‘전쟁 이후의 삶’, ‘증언 이후의 삶’, ‘한국으로의 귀환(이옥선)’뿐만 아니라, ‘증언자 이용수’나 ‘일본과 역사문제’ 같은 주제를 특정한 질문 카테고리 외에, 취미나 종교, 꿈 등을 묻는 질문들이 포함되어 있다.

이어 8월부터는 특수 촬영이 개시되었다. 홀로그램 방식을 이용해 마치 사람들 앞에 피해생존자가 실재하는 것처럼 구현하기 위하여 4K급으로 그린 스크린을 사용하는 크로마키(Chroma Key) 기법으로 피해생존자들의 증언 모습이 촬영되었다. 이용수는 2019년의 촬영 이후 두 번째 촬영에 임하여 8월 17일부터 4일간 총 1,261개의 답변을 한다. 8월 24일부터 3일간은 또 다른 피해생존자인 이옥선(1928년생)의 촬영도 진행되었는데, 이옥선은 총 1,113개의 답변을 했다. 모두 합쳐 약 30시간 4TB 분량이 촬영되었다. 이후 영상 내 모든 대화를 문서화해 번역 및 감수, 한/영 자막 작업이 진행되었다.

이용수의 경우 총 3,338개의 질문 가운데에서 유효한 증언 및 의도가 분명한 답변은 538개였고, 이옥선의 경우 총 질문 3,420개 가운데 유효한 의도의 답변은 548개였다. 이를 바탕으로 디지털 아카이빙 작업을 통해 유효한 답변 총 1,086개를 구글 다이얼로그플로어(Dialogflow)에 따라 실행하면서 인터랙티브

---

12 김상용, 앞의 논문, 1819쪽.

증언 콘텐츠를 완성했다. 다이얼로그플로어는 챗봇 등을 간단히 작성할 수 있는 AI 엔진이다. 이용자가 입력하는 텍스트나 음성을 AI가 해석해서 그 내용에 따라 사전에 설정된 답변을 하거나 입력된 키워드를 데이터베이스로 연결한다. 이 프로젝트에서 촬영된 답변 영상은 다이얼로그플로어를 통해 자연어 처리를 거친다. 따라서 질문을 하면 인공지능이 적합한 답변 영상을 찾아 자연스러운 대화 가능성이 있도록 이끈다.<sup>13</sup> 한편 대화 시스템에 입력되어 있지 않은 질문에 대해서는 답변이 제대로 맞춤형으로 제공되지 않는다. 이 경우에는 기존의 시스템에 입력되어 있는 질문들에 더하여 수집한 질문들을 시스템에 입력하여 적절한 답변이 나올 수 있도록 매칭한다. 아울러 질문자들이 현장감을 느끼도록 실물 크기의 모니터 환경과 초고해상도의 화질이 갖추어졌다.

이후, 일반 전시에 앞서, 질문자와 증언 콘텐츠 사이의 교감 상태를 확인하기 위해 기본적인 질문지들을 활용하여 내부 검증(알파 테스트)와 두 차례의 외부 검증(베타 테스트)이 이루어졌다. 2022년 10월에 있었던 일반 전시에서는 디스플레이에 변화가 가해졌다. 기존에는 모델당 모니터 2기가 마련되어 1기에는 증언자의 영상과 영상 하단에 질문 자막이 배치되었고 다른 1기에는 답변 자막과 관련 정보를 제공하는 인포그래픽이 나오도록 배치되어 있었는데, 이 전시에서는 모델당 모니터가 1기로 축소되어 증언자의 하단에 질문자의 질문이, 증언자의 상단에 증언자의 답변이 자막 처리되도록 바뀌었다. 기기를 간편화하여 전시 공간 활용에 이점을 살리기 위해서였다. 또한 이 전시에서 질문자는 증언자의 답변을 헤드폰으로 수신하여 다른 소리의 방해 없이 증언자와 가상 대화에 집중할 수 있는 환경이 만들어졌다.<sup>14</sup>

### 3 피해생존자가 ‘AI할머니’로 되기까지

그렇다면 피해생존자들은 이 프로젝트 제작 과정에 어떻게 임하고 무엇을 느꼈

13 김상용, 위의 논문, 1816쪽.

14 2022년의 일반 전시 <증언을 만나다>에 대한 논평은 배주연, 「증언, 공동의 목소리: AI 인터랙티브 증언콘텐츠 전시 <증언을 만나다>」, 『결』, 2022.11.18. 참조. <https://kyeol.kr/ko/node/493>



을까. 프로젝트팀의 보고서에 따르면 이용수와 이옥선이 증언자로서 참여한 이유는 이들이 당시 피해생존자들 중 증언이 가능한 증인들이었기 때문이라고 한다.<sup>15</sup> 하지만 이 두 증언자는 일본군 ‘위안부’ 문제 해결을 위한 운동에 지속적으로 참여하여 증언 활동을 적극적으로 이어온 인권운동가로서의 정체성이 강한 ‘전형성’을 띤 피해생존자이기도 하다. 이런 점들을 고려할 때 이 콘텐츠가 ‘위안부’ 경험을 둘러싼 피해자들의 다층적이고 다성적인 자기 재현으로서의 증언을 담지 못하는 한계를 가지고 출발했음은 명확하다. 더욱이 이 두 증언자 사이에서도 증언면접 시의 구술 환경에 일관성이 결여된 측면이 있다. 이용수는 2019년과 2020년 두 차례에 걸쳐 이 증언면접 촬영에 참여하여 이 프로젝트에 대한 이해도 있었던 것에 비해, 이옥선은 2020년에 한 차례 참여했다. 이는 ‘영원한 증언’ 콘텐츠에서 이용수의 답변이 비교적 길고 준비된 느낌을 받는 반면, 이옥선의 답변이 단답형으로 짧게 끝나는 이유가 되었을 것으로 보인다.<sup>16</sup> 프로젝트 참여와 관련한 인터뷰도 처음으로 참여한 이용수에게만 이루어진 것으로 보이므로, 여기에서는 이용수에 한하여 살펴보고자 한다. 2019년 이 프로젝트가 개시되었을 때 동행 취재한 『경향신문』의 보도에 따르면, 이용수는 취재진에게 “나이가 드니까 몸이 말을 잘 안 들어요. 더 늦어서 내가 증언을 못 하기 전에 이런 기회가 오니까 꼭 해야겠다고 생각했어요”라고 프로젝트 참가에 강한 의지를 밝혔다.<sup>17</sup> 하지만 막상 촬영 당일이 되자 “영원히 남을 증언을 남기시는데 어떤 마음이신가요?”라는 기자의 질문에 복잡한 심경을 토로하기도 했다.

해야죠. 마음은 참 좋다 해야지. 집집마다 다니면서 만나는 건 못다 하니  
 까. 해야 된다고 생각하니까 잘 되었다 싶지만, 한편으로는 모든 사람들

15 「2020년 일본군 ‘위안부’ 피해자 증언의 실감형 인터랙티브 콘텐츠 제작 및 전시·교육 활용방안 연구」 중간보고, 일본군 ‘위안부’ 문제연구소, 2020, 7쪽.

16 단적인 예로 두 콘텐츠에 자기소개를 부탁하는 질문을 하면, 이용수는 “숨길 수도 없고 감출 수도 없는 ‘위안부’ 이용수, 역사의 증인 이용수입니다.”라고 답변하는 반면, 이옥선은 “나는 나눔의 집에 사는 이옥선이라고 합니다.”라고 답변한다.

17 「일본군 위안부 참상, 홀로그램으로 ‘영원한 증언’이 되다」, 『경향신문』, 2019년 10월 28일.

에게 이야기함으로써 나도 고통스럽고 또 상대도 고통을 주지 않나 이런 생각도 들어요.<sup>18</sup>

일본군 ‘위안부’ 강제동원 피해를 증언하는 피해자들은 고통스러웠던 과거를 공개적으로 증언하면서 극심한 심리적인 고통을 겪는다. 증언을 이어온 지 30년이 지난 후에도 그 고통은 여전히 지속되며 피해자들은 거기에서 벗어나기 힘들다는 것을 이용수의 발언을 통해 알 수 있다. 실제로 ‘영원한 증언’ 콘텐츠를 통해 이용수에게 “증언하실 때 어떤 기분이 드세요?”라는 질문을 하면 다음과 같은 답변이 돌아온다.

묻는 사람도 그냥 묻지마는 이 이야기를 하면 피가 끓어요. 참 많이 울고 많이 그랬지마는 제가 맹세를 했어요. 혼자 앉아가시고 용수야 너 증언하면서 울지 마라. 어? 자존심 상해서 왜 우노. 하지만 그 얘기를 하면 가슴이 무너져요. 죽지 않고 살아 나오는 것만 해도 그런데 평생을 그때 일을 이렇게 얘기할 때마다 상처는 너무너무 커요. 그러면 그때 그게 되살아나가지고 그때그때 당하는 그런 거. 마음이 너무 괴로워요. 그래서 제가 얘기는 그때도 했지만 지금도 하는 거는 해야 되기 때문에 하지만 가슴에 속은 피가 끓고 너무. 나 안 올라고 맹세했어요. 그것이 다 맺혀가지고 한이 되어 있어요.

제작 과정을 담은 영상에서는 이 콘텐츠가 개발되면 증언자들의 증언하는 고통을 줄인다는 점이 강조되어 있다. 기사는 “이 프로젝트가 활성화되면 같은 이야기를 반복해야 하거나 괴로운 날들에 대해 증언하는 것을 조금이라도 줄일 수 있다”고 했다. 김주섭도 이용수에게 “앞으로 할머니가 직접 괴로운 이야기를 반복하는 경우가 줄어들 것”이라고 하자 이용수도 그렇게 되기를 기원한다. “‘영원한 증언’ 프로젝트는 피해 증언 후 할머니 홀로 고통스러운 기억의 잔상들과 싸

---

18 「미래로 보내는 위안부 피해 할머니의 목소리(홀로그램 ver.)」, 『이런 경향』, 2019년 10월 28일.

워야 하는 시간을 줄일 수 있다”고도 언급한다.<sup>19</sup> 피해생존자들이 증언하는 고통을 줄일 수 있다는 점은 DiT프로젝트의 제작에 참여했던 홀로코스트 피해생존자들이나 제작자들에게서는 들을 수 없는 이 프로젝트 고유의 기능으로 보인다. 혹은 연구팀이 프로젝트 수행 초기에 증언하는 피해생존자를 장시간 촬영하면서 그 고통을 직접 접하고 느꼈던 소회가 반영된 것일 수도 있다. 어쨌든 이 차이가 어디에서 기인하는지는 돌아볼 필요가 있다. 같은 국가폭력이라도 홀로코스트와 달리 일본군 ‘위안부’ 문제라는 전시 성폭력 피해는 특히 가부장적 사회에서 피해자들에게 심적 부담을 가중시켜 공개 증언을 어렵게 만들고 있다는 점을 생각해 볼 수 있다.<sup>20</sup> 더욱이 홀로코스트 부정이 극소수 극우에 국한되어 있고 종종 사법처리 대상이 되기도 하는 반면,<sup>21</sup> 일본군 ‘위안부’ 피해생존자의 존엄 회복 운동은 여전히 적대적인 공격에 노출되어 있고<sup>22</sup> 법적인 제재 장치도 갖추어져 있지 않다는 점은 양쪽 증언자들의 입장에 상당한 차이를 만들었을 것으로 보인다.

그런 한편으로, 김주섭에 따르면 피해생존자들의 촬영에 참여하여 인터뷰를 하며 대화를 이끌었던 것은 ‘영원한 증언’ 연구팀 소속의 예수희 김상용 신부였기 때문에 천주교 신자인 두 증언자가 보다 마음을 열고 편안하게 진술한 답변을 할 수 있었다고 했다. 또한 “할머니들이 이렇게 장시간 동안 자세히 증언을 하시적이 없다고 하시더라고요. 피곤해하시기보다는 본인의 이야기를 마음껏 털어놓

19 「일본군 위안부 참상, 홀로그램으로 ‘영원한 증언’이 되다」, 『경향신문』, 2019년 10월 28일.

20 일본군 ‘위안부’ 피해생존자들에 대한 국내 가부장제 억압의 작용에 대해서는 Ranjoo Seodu Herr, “Can Transnational Feminist Solidarity Accommodate Nationalism? Reflections from the Case Study of Korean “Comfort Women,” *Hypatia* Vol. 31, No. 1, Cambridge University Press, 2016, pp. 41-57 참조.

21 유럽 각국에서 이루어진 홀로코스트 부정 등 역사 부정의 범죄화에 대해서는 Emanuela Fronza, *Memory and Punishment: Historical Denialism, Free Speech and the Limits of Criminal Law*, Springer, 2018 참조.

22 예컨대 김종성, 「수요집회 중단 요구하는 보수단체의 실체... 특히 이 사람」, 『오마이뉴스』, 2020년 5월 15일 참조.

을 수 있는 부분을 좋아해 주셨어요.”<sup>23</sup>라고도 언급했다. 실제로 ‘영원한 증언’ 콘텐츠에서 이용수에게 “증언하면서 가장 힘든 점이 무엇인가요?”라고 질문하면 다음과 같이 답변한다.

한 번씩 한 번씩 어디에 나와서 증언하는 거 이 증언할 때는 시간이 충분해야 합니다. 아니고 시간이 없으니 시간제한을 합니다. 시간제한을 하면서 몇 시까지 이거 끝나야 한다, 몇 분까지 끝나야 한다 할 때에 저는 이것이 아니라고 생각합니다. 증언이라면 참 중요합니다. 저는 항상 얘기합니다. 증언은 내 생명이다. 내 생명과 같다는 얘기를 합니다.

김주섭은 “할머니가 4일간의 촬영을 마치신 후 ‘모든 것을 다 말하니 속이 너무 후련하고 이제 여한이 없다’고 하신 게 기억에 남는다”고 하며, “증언이 나온 지 30년이 지났지만, 할머니들이 이렇게 장시간 증언하신 적이 없었다고 한다. 할머니들에게 속 시원하게 말할 기회를 준 거 같아 개인적으로 보람이 있었다”고 언급했다.<sup>24</sup> 언론 보도로 확인되는 것은 이용수에 관한 언급뿐이지만, 적어도 이 프로젝트의 촬영현장은 신뢰감을 인정받은 면접자에 의해 충분한 시간을 들여 진행되었고, 피해생존자는 장시간에 걸쳐 증언을 토해내며 오히려 심리적인 치유의 과정을 경험한 것을 알 수 있다.

이상과 같은 프로젝트 제작자들의 발언을 종합해 보면, AI콘텐츠가 피해생존자들을 대신하여 증언한다는 것은 증언자들이 증언하면서 겪어야 하는 트라우마를 줄이는 한편으로 그 고통을 견디며 증언함으로써 얻는 치유의 과정 또한 상실한다는 모순을 내포하는 것이 된다. 제작자들이 이 모순을 인식하고 있었는지의 여부는 알 수 없지만, 피해생존자들과 긴 시간에 걸쳐 대화하며 교감을 형성하고 고통스럽게 증언하는 모습도 지켜보면서 면접자와 증언자가 함께 경험했을

---

23 「AI로 완성된 일본군 ‘위안부’ 피해 증언…‘영원한 증언’ 프로젝트」, CPBC뉴스, 2021년 8월 27일.

24 「‘영원한 증언자’ 위안부 할머니들 되살린 할리우드 출신 교수」, 『중앙일보』, 2021년 8월 21일.

공감과 치유라는 쌍방향적 과정은 ‘인터랙티브’ 증언 콘텐츠와 이 콘텐츠에 질문하는 질문자 사이에서는 일어나지 않는다는 점은 명백하다. 이 점에 대해서는 이후에 상세히 다루기로 한다. 다만, 이 프로젝트에 참가한 증언자들이 미래의 질문자와 증언자 사이의 쌍방향적 과정에 대해 어떤 차원에서 인식했는지는 추측이 가능하다. 인터랙티브 증언 콘텐츠에서 ‘영원한 증언’을 남기는 것에 대해 그들에게 질문하면 다음과 같은 답변이 돌아온다.

이용수의 경우:

Q 이렇게 증언을 남기는 데 대해 어떻게 생각하세요?

A 홀로그램이라고 하는 참, 문자도 모르고 뭣도 몰랐지만 이거를 여기 와서 찍으면서 알게 되었는데 (‘위안부’ 문제를) 세계에 알리고 세계가 보고 있다는 거 이거는 저는 꿈에도 생각 못했습니다. 그런 분들한테 여러분들한테 세계를 알린다는 이거는 너무 너무 자랑스럽고 고맙게 생각합니다.

이옥선의 경우:

Q 영원히 증언하시게 된 소감이 어떠세요?

A 정말 좋습니다.

증언자들이 생각하는 쌍방향성이란 증언자와 미래의 질문자 사이의 신뢰와 공감 혹은 치유의 과정이라기보다 예상되는 질문자들의 다양한 질문에 미리 답변을 남김으로써 시간과 공간의 한계를 넘어 미래의 질문자에게 메시지를 전달할 수 있다는 기대감이었다고 보아야 하지 않을까. ‘영원한 증언’이 개발되어 소개되었을 때 국내의 한 언론은 이 콘텐츠를 ‘AI할머니’ 혹은 ‘AI증언기’로 명명하기도 했는데,<sup>25</sup> 일본군 ‘위안부’ 피해생존자와 ‘AI할머니’, 혹은 양자의 증언 사이의 차이를 명확히 규정하는 것이 필요하다.

---

25 「이제 단 20명... 생생한 증언 들려줄 ‘AI 할머니’ 만든다」, JTBC뉴스, 2019년 10월 28일.

#### 4 ‘AI할머니’, 관람자를 만나다

피해생존자와 면접자(콘텐츠 개발팀)와의 증언면접을 통해 개발된 ‘AI할머니’은 어떻게 미래의 질문자들과 만났을까. ‘영원한 증언’ 개발팀은 「2020년 일본군 ‘위안부’ 피해자 증언의 실감형 인터랙티브 콘텐츠 제작 및 전시·교육 활용방안 연구」 사업을 수행하며 2020년 11월에 이용자 평가를 통해 효과를 검증하고 향후 개선을 위한 문제점을 도출할 목적으로 제1차 베타 테스트를 개최했다. 이때 20~30대 100명(내국인 90명, 외국인 10명)이 참가하여 각 모델당 5분씩 대화 체험을 했다. 3년간의 본 연구사업을 개관할 수 있는 자료집에 따르면, 당시 참가자들의 3,021개의 질의에 대한 답변 성공률은 87%에 달했다.<sup>26</sup> 답변 실패의 원인으로서는 ‘이용수’의 경우 답변 부재(40%), 음성인식 오류(32%), 의도 오인식(28%), ‘이옥선’의 경우 답변 부재(39%), 음성인식 오류(32%), 의도 오인식(28%) 순이다. 이렇게 답변이 없거나 질문을 인식하지 못하여 실패한 질의에 대해서는 대응 답변(fallback response)이 준비되어, “그건 무슨 애긴지 잘 모르겠네요.” “다른 질문을 해 주시겠어요.” “좋은 질문이지만, 그거에 대해서 생각해본 적이 없습니다.” “그런 것도 우린 모릅니다.” “이건 대답하기 어려워요” “못 알아 들었어요” “그건 저도 잘 모르겠어요” “생각이 안 나요.” 등의 답변이 이루어지도록 설정되었다고 한다. 아울러 이 베타 전시에서는 82인치 크기의 대화 모니터 외에 보조 모니터를 사용하여 자막 이외에 이용자들의 일본군 ‘위안부’ 문제에 대한 이해를 돕기 위해 대화 내용에 알맞은 보충 설명이나 자료가 담긴 인포그래픽도 제공되었다.

2021년에는 인터랙티브 증언 콘텐츠의 향후 국내외 일반 전시 등을 준비

26 임경화, 「인터랙티브 증언 콘텐츠 제작기」(‘증언을 만나다’(2022.10.27.~2022.11.7.) 자료집), 17쪽. 각각의 콘텐츠에 대한 통계는 다음과 같다.

모델명	질의 수		답변 성패 통계	
이용수	1,218	962(한국어)	성공 질의	1,087(89.24%)
		256(영어)	실패 질의	131(10.76%)
이옥선	1,803	1,586(한국어)	성공 질의	1,543(85.58%)
		217(영어)	실패 질의	260(14.42%)

하기 위해서는 해외 사례에 비추어 최소 1만 건 이상의 필수적 대화 데이터 확보 및 시스템 안정화가 요구된다는 과제 인식에 기반하여 베타 전시가 개최되었다. 전시는 서울(서강대학교 곤자가플라자)과 대구(희움 일본군 ‘위안부’ 역사관)에서 2021년 6월부터 11월까지 각각 24주간에 걸쳐 진행되었다. 총 방문객은 500명 이상이었고 이때도 각 모델당 5분씩의 대화 체험이 이루어졌다. 이때 총 검토 질의 수 25,459건 중 답변 성공률은 76%로, 질의 수가 늘어나면서 성공률도 낮아진 것을 알 수 있다.<sup>27</sup> 답변 실패의 원인으로, ‘이용수’의 경우는 음성 오인식(56%), 의도 오인식(26%), 적당한 답변 부재(4%) 순이었고, ‘이옥선’의 경우는 음성 오인식(51%), 의도 오인식(38%), 적당한 답변 부재(5%) 순이었다. 2020년 제1차 베타 테스트에서 답변 실패 원인 중 가장 많았던 적당한 답변 부재의 비율이 눈에 띄게 줄어든 것을 알 수 있는데, 이 전시에서 보다 체계적으로 정리된 참고용 질문지가 비치되어 관람객들의 질문을 유도한 것이 유효하게 작용한 것이 아닐까 추측할 수 있다. 그 이유로는, 이 콘텐츠는 아직 대화를 추적하는 능력을 갖추지 않아 후속 질문이 진행되기 어렵다.<sup>28</sup> 예를 들어 질문자는 ‘이옥선’과 다음과 같은 대화를 주고받을 수 있다.

Q 같이 ‘위안소’로 끌려간 여성들은 몇 살이었나요?

A 다 내 나이.

그런데 이 대화 후에 만약 질문자가 후속 질문으로 “그들은 어떻게 되었나요?”라

**27** 각각의 콘텐츠에 대한 통계는 다음과 같다.

모델명	질의 수		검토 질의 건수	
이용수	20,934	10,211(한국어)	12,465	성공 질의 9,226(74%)
		10,723(영어)		실패 질의 3,239(26%)
이옥선	1,803	13,184(한국어)	13,003	성공 질의 10,227(79%)
		11,326(영어)		실패 질의 2,776(21%)

**28** 이러한 한계는 DiT프로젝트에서도 동일하게 지적되고 있다. Sara Ashley O’Brien, “Shoah Foundation is using technology to preserve Holocaust survivor stories,” *CNN*, April 24, 2017.

고 묻는다면 AI는 ‘그들’이 누구를 가리키는지 인지하지 못한다. 따라서 ‘이옥선’과 대화를 이어나가기 위해서는 질문지와 같은 간단한 시나리오 정보가 질문자에게 제공될 필요가 있었을 것이다.

이 베타 전시에서 2020년의 제1차 베타 테스트와 비교하여 특기할 점은 참가자들이 던지는 악의적인 질문을 수집하여 대화 시스템에 입력한 후 그에 적절한 답변이 나올 수 있도록 매칭했다는 점이다. 자료집에서 확인되는 악의적인 질문 사례를 유형별로 분류해 보면 아래 표와 같다.

유형	질문 내용
증언에 대한 매도	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 할머니 증언 들어보면 자꾸 말이 바뀌시는 것 같은데 거짓말 아닌가요? 아님 할머니가 과장하시는 거 아닌가요?</li> <li>• 할머니 증언이 자꾸 바뀌시니까 일본이 자꾸 거짓말로 몰아가는 거잖아요.</li> <li>• 할머니 그냥 사기꾼 아니에요? 뺨 치지 마세요.</li> </ul>
강제연행 부정	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 남편분이 강제봉사가셨다고 했는데 봉사라는 단어는 자발적이 어느 정도 포함된 말인데 강제라는 말이 붙는 게 맞다고 생각하나요?</li> <li>• 정말 어떤 일인지 전혀 모르셨나요?</li> </ul>
성노예 부정	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 할머니는 ‘위안부’가 아니라 그냥 매춘부/창녀 아니에요?</li> <li>• 상당히 고소득이었다던데요?</li> <li>• 할머니 ‘위안소’에서 돈 받고 일하셨다고 하는데 그럼 일한 것에 대한 합당한 대가를 받은 것이 아닌가요?</li> <li>• 매춘은 성범죄가 아니지 않나요?</li> </ul>
가부장적 편견	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사람들 보기 부끄럽지 않아요?</li> <li>• 할머니는 그런 일을 당하시고도 결혼을 하고 싶으셨나 보네요.</li> </ul>
선정적 관심	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ‘위안소’에서 정확하게 무슨 일을 하셨는지 자세히 설명해주세요.</li> <li>• 피임도구라는 게 사쿠를 의미하는 건가요?</li> <li>• 생리할 때는 어떻게 군인들을 받으셨죠?</li> </ul>

주로 강제성, 성노예를 부정하는 일본군 ‘위안부’ 문제에 대한 역사수정주의적 주장<sup>29</sup>이나 가부장적 성 편견에 기초한 질문들이 많은 것을 알 수 있다. 하지만,



이러한 악의적인 질문에 대해서는 어떠한 답변이 매칭되었는지는 보고서 등의 정보만으로는 알 수 없다. 다만 이 콘텐츠를 활용한 세 차례의 전시에서는 도슨트가 상주해 질문자와 AI콘텐츠 사이의 가상 대화를 도왔기 때문에 이러한 사례가 발생할 가능성은 매우 낮았을 것으로 보인다.

2022년에는 2년에 걸친 베타 테스트의 결과가 반영된 콘텐츠를 활용하여 인터랙티브 증언 콘텐츠의 일반 전시가 2022년 10월부터 2주간 서울에서 개최되었다. 중앙대학교 산학협력단의 주관으로 개최된 「증언을 만나다」라는 제목의 이 전시에는 총 352명의 방문자가 시간제한 없는 자유 관람 방식으로 콘텐츠 체험을 했다. 이 전시에 대해서는 질의에 대한 답변 성공률이 제시되어 있지 않아 이전의 전시들과 비교할 수는 없다.

‘영원한 증언’ 콘텐츠를 활용한 이상의 세 차례 전시에서는 관람객들을 대상으로 한 설문 조사도 이루어져 체험자들의 평가를 확인할 수 있다. 우선 두 차례의 베타 테스트를 통해 서강대학교에서 실시한 설문조사에 응답한 관람객은 모두 566명이다. 연령대별로는 20대(54%)와 10대(23%)가 다수를 차지해 젊은 층에서 관심을 보인 것을 알 수 있다. 또한 “대화 시스템에 보이는 할머니가 실제 내 앞에 앉아 계신 것 같았다”는 질문에는 응답자 중 375명(66%)이 매우 그렇다고 답변했다. 그렇다고 응답한 137명을 합치면 90% 이상이 긍정적인 평가를 한 것이다. “대화 시스템이 할머니와 실제 대화하는 것과 유사한 경험을 제공하였다”는 질문에 대해서는 응답자 중 481명(85%)이 긍정적인 평가를 했다. “전체적인 전시 관람 후 위안부 이슈에 관한 역사적 이해가 높아졌다”는 질문에 대해서는 응답자 중 514명(91%)이 (매우)그렇다고 답변했다. 2022년에 중앙대학교의 주관으로 개최된 일반 전시에 대한 설문조사에서는 총 응답자 178명 중 91%가 “전시 관람을 통해 일본군 ‘위안부’ 문제에 대한 관심이 전반적으로 고양되었

- 
- 29 일본과 일부 미국 우파의 일본군 ‘위안부’ 문제 관련 역사수정주의적 태도에 대해서는 Tomomi Yamaguchi, “Ramseyer, the Japanese Right-wing and the “History Wars”,” *The Journal of International Women’s Studies* Vol. 24, No. 9, Bridgewater State College, 2022, pp. 1-26 등 참조. 한국의 일본군 ‘위안부’ 피해생존자들과 관련된 역사부정론의 문제에 대해서 박정애, 「일본군 ‘위안부’ 문제의 강제동원과 성노예: 공창제 경쟁과 역사적 상상력의 빈곤」, 『페미니즘연구』 제19권 2호, 한국여성연구소, 2019, 45-79쪽 참조.

다”고 답했고, “다음번에도 유사한 전시가 기획된다면 관람하시겠습니까?”라는 질문에는 91%가 ‘(매우)그렇다’고 답해, 이 콘텐츠의 교육적 효과는 어느 정도 확인된 것으로 보인다.

세 차례의 설문을 통해 알 수 있는 것은 인터랙티브 증언 콘텐츠를 중심 주제로 한 전시는 젊은 층을 포함한 관람객들의 관심을 끌 만한 흡인력을 지녔고, 70% 이상의 답변 성공률을 비롯한 전시 내용은 비교적 생생한 느낌 속에서 증언자와 가상 대화를 진행하기에 충분한 것이었으며, 이 체험에서 일본군 ‘위안부’ 문제를 이해하는 데에 교육적인 효과를 기대할 수 있음을 알 수 있었다.

한편, 이 콘텐츠를 체험한 언론인들도 언론매체에 반응을 남기고 있다. ‘영원한 증언’ 프로젝트는 2019년 10월 26일 촬영을 개시한 시점부터 한국 주요 언론의 주목을 받았다. 관심을 보인 언론들은 모두 일본군 ‘위안부’ 피해생존자가 줄어들고 육성으로 증언하기 어려운 시대에 이 프로젝트가 시공간을 초월해 그들과 대화할 수 있는 유효한 대안으로 소개했다. 보도 내용의 대부분도 “할머니와 실제 대화를 하는 것 같은 체험을 할 수 있다”,<sup>30</sup> “할머니들과 만나서 대화하고 생생하게 증언을 경험할 수 있는 장이 열렸”다<sup>31</sup>는 것을 강조했다. KBS뉴스는 가상 대화를 체험한 기자가 “실제 만나서 대화를 나누는 것 못지않게 실감이 납니다. 성인 여자 키만 한 대형 화면에 녹화된 할머니가 나오고 할머니들과 영상통화하듯 묻고 답할 수 있었습니다”라고 전했다.<sup>32</sup> 관람자들의 대부분이 화상 통화나 회의 같은 디지털 미디어를 통한 원격 소통에 익숙하다는 점도 이 증언 콘텐츠를 자연스럽게 받아들일 수 있는 사회적 환경이 되었다는 것을 엿볼 수 있다. 김주섭은 언론 인터뷰에서 “관람객이 할머니들을 만난 개인적인 경험을 통

---

30 「AI로 만난 ‘위안부’ 할머니… 한 맺힌 ‘영원한 증언」, 『세계일보』, 2021년 8월 13일.

31 「AI와 결합한 위안부 할머니들의 증언… ‘언제나 생생하게」, MBC 뉴스데스크, 2021년 8월 16일.

32 「「여기서 영원히 증언할게」… ‘AI’ 위안부 할머니와의 대화」, KBS NEWS, 2021년 8월 14일. 이와 유사한 감상은 DiT프로젝트의 사례에서도 확인된다. CNN의 한 리포터는 실제로 홀로코스트 생존자와의 ‘가상 대화’ 체험을 해 보고 “스카이프(Skype) 통화를 하는 것 같았다”고 했다. Sara Ashley O’Brien, “Shoah Foundation is using technology to preserve Holocaust survivor stories,” *CNN*, April 24, 2017.

해 할머니들을 기억해 줬으면 한다”<sup>33</sup> 혹은 “아픈 역사 증언을 우리 미래 세대들에게 현재 기술이 할 수 있는 최선의 방식으로 남겨보”고자 했다<sup>34</sup>고 밝히기도 하여, 디지털 기술을 배경으로 한 피해생존자들과의 가상 대화라는 개인적 체험이 갖는 교육적 효과를 강조하기도 했다.

언론 보도 중에는 가상 대화의 주제의 다양성을 지적한 곳도 있다. 『한겨레』는 증언 콘텐츠에는 “아픈 과거사만 담긴 것은 아니다. ‘좋아하는 노래가 있느냐’고 묻자, 갈색 한복을 입고 앉은 할머니는 들썩들썩 리듬을 타면서 ‘내 나이가 어때서’를 부른다. 그는 ‘사랑에 나이가 있나요’라는 원곡 가사를 ‘활동하는 데 나이가 있나요’라고 바꿔 부르며 흥겨워했다”고 전했다.<sup>35</sup> 혹은 “잘 알려지지 않은 이야기를 생존자들의 목소리로 들을 수 있어” 의미가 남달랐다고 소개한 기사도 있다.<sup>36</sup>

언론의 관람평 중 인상적이었던 것은 이 전시를 소개한 문화평론가 손희정의 의견이다. 손희정은 이 프로젝트에 대해 처음에는 피해생존자들에게 작은 모니터 안에서 끊임없이 증언하게 하는 것이나, 질문의 내용에 따라 그들의 고통을 대상화하는 것에 우려를 느껴 공감하기가 어려웠다고 한다. 하지만, 실제로 대화 체험을 해 보고 처음에는 무슨 질문을 할지 막연했으나 대화를 이어가면서 피해자들에 대해 더 알고 싶어지고 새로운 질문들이 떠오르는 체험을 하면서 친밀감을 느끼게 되었다고 했다.<sup>37</sup>

결국 이 프로젝트에 대한 지난 3년에 걸친 언론 보도나 체험자들의 의견을 종합해 보면, “직접 궁금한 것을 물어볼 수 있어 교육 효과가 크고, 할머니의 생생한 증언 모습을 영구 보존할 수도 있다. 일본군 ‘위안부’ 피해생존자가 줄어가는 시대에 대안이 될 수 있다는 평가가 나온다”고 했던 『경향신문』의 최초의 평

---

33 「‘영원한 증언자’ 위안부 할머니들 되살린 할리우드 출신 교수」, 『중앙일보』, 2021년 8월 21일.

34 「‘영원한 증언’…AI로 만나는 위안부 피해 할머니 목소리」, MBN 종합뉴스, 2021년 9월 2일.

35 「위안부 피해 ‘영원한 증언’과 인공지능이 만났다」, 『한겨레』, 2021년 11월 25일.

36 「일본군 ‘위안부’ 피해자들의 ‘영원한 증언」, 『대한민국 정책브리핑』, 2021년 8월 12일.

37 「정용실의 뉴스브런치」, KBS 1 Radio, 2022년 11월 2일.

가<sup>38</sup>로 다시 요약될 수 있는 내용이었다고 할 수 있다.

## 5 ‘AI할머니’는 증언하고 있는가

한편, ‘영원한 증언’ 콘텐츠를 둘러싼 학계의 비평은 아직 본격적으로 시작되지는 않았다. 제작에 참여한 연구원이자 이용수, 이옥선의 면접자이기도 했던 김상용에 의해 2021년에 학술논문이 발표되기는 했지만, 김상용의 논문은 주로 이 콘텐츠의 제작 과정과 그 의의를 상세히 소개하는 데 목적이 있고, 이 사업에 대한 비평적 논의는 담겨 있지 않다.<sup>39</sup> 김상용 논문의 목적은 이 실감형 인터랙티브 콘텐츠의 활용을 통해 참여자들이 증언자들의 ‘증언의 현재성’을 체험하기에 충분할 만큼 의의가 있다는 것을 밝히는 데에 있다. 앞서 살펴본 전시 관람자 대상 설문조사나 언론의 반응도 이 주장을 뒷받침하는 것으로 볼 수도 있다. 김상용이 정의하는 ‘증언의 현재성’이란 “참여자는 증언자의 존재감을 현재 분위기로 전달받으면서 증언 내용 자체가 마치 자신에게 특별히 구술되는” 것처럼 매우 친밀하게 느끼는 것으로, “증언 내용 자체의 고유한 진실성 획득에 더욱 기여”하는 요소라고 한다. 언론매체에서 “할머니분들과 직접 이야기하는 느낌이 들”었다<sup>40</sup>고 보도된 부분과 통하는 개념이라고 할 수 있다.

그런데 학계에서 최근 게시된 인터랙티브 증언 콘텐츠에 대한 비판은 이 ‘증언의 현재성’에 집중되어 있다. 이 콘텐츠를 활용한 일반 전시를 앞두고 전문가 참가로 개최된 학술 워크숍 「다차원의 증언을 만난다는 것」은 이와 관련된 중요한 논점들이 제기된 장이었다. 그중에서 특히 일본군 ‘위안부’ 문제 해결을 위한 활동가이자 연구자로 피해생존자들과 지속적으로 만나온 후루하시 아야(古橋綾)는 인터랙티브 증언 콘텐츠의 ‘현재성’에 대해 중요한 문제제기를 했다. 후루하시는 먼저 피해자의 증언을 듣는다는 것은 증언 내용을 따지거나 역사적 사실을 가르치는 것이 아니라 피해자와 만나는 것이며, 피해자와 만난다는 것은 피해 경

38 「일본군 위안부 참상, 홀로그램으로 ‘영원한 증언’이 되다」, 『경향신문』, 2019년 10월 28일.

39 김상용, 앞의 논문.

40 「위안부 피해자 생존자 14명, AI로 구현한 ‘영원한 증언」, KTV뉴스, 2021년 9월 9일.

힘을 지닌 채 살아온 사람과 만나 시공간을 함께하며 감정을 공유하는 경험이라고 말한다. 하지만 피해자와 시공간을 함께 할 수 없는 시대에 인터랙티브 증언 콘텐츠를 통해 이루어지는 개인적 체험에 대해서는 불편함을 느낄 수밖에 없고, 그 이유는 바로 AI기술이 가지는 리얼함 때문이라고 언급했다.

내가 그 기술을 직접 체험하지 못해서 정말로 리얼한 인간과 말을 나누고 있을 것 같은 느낌이 어느 정도 들지는 모르겠지만, 리얼해지면 질수록 불편하게 느낄 것 같다. 왜냐하면 그것이 ‘위안부’ 피해를 입으신 여성들의 모습과 너무 다르니까. 너무 다른데 그것이 ‘위안부’ 피해자라고 느끼는 사람들이 많이 생길 것 같다는 우려가 있어서이다.

피해 여성들은 피해 경험만을 이야기하지 않는다. 일대일로 일반적인 대화를 할 때 ‘위안소’ 이야기는 하지 않는다. 피해 내용을 상세히 이야기하는 것은 아주 한정된 상황에서만 그렇다. (그런데 이 콘텐츠처럼) 누가 물어봐도 원하는 답을 원하는 방식으로 이야기해주는 것은 절대 리얼한 피해자의 모습이 아니라는 것은 강조해두고 싶다. 리얼한 모습이 아닌데 리얼하게 느끼는 것을 지향한다는 것은 모순이 많을 것 같다.<sup>41</sup>

피해자의 증언이 시리(Siri) 같은 음성인식 도우미처럼 즉답되고 다양한 모습을 가진 피해자가 오로지 증언하는 존재로만 정의된 피해생존자의 모습이 그려지는 것은 이 증언 콘텐츠 기술의 결합, 즉 디지털 기술의 리얼함이 역설적으로 초래하는 증언자에 대한 비현실적인 재현이라는 ‘모순’일 것이다. 더욱이 후루하시의 인터랙티브 증언 콘텐츠가 리얼한 인간처럼 대화할 수 있게 기술력이 늘어나면 늘어날수록 이 재현물을 편집하고 재구성하는 재현자의 존재가 삭제되기 쉽다는 것을 지적했다. 이 콘텐츠에서 후루하시가 지적하는 재현자란 콘텐츠의 제작 주체뿐만 아니라 질문 데이터와 답변 데이터를 자동으로 매칭시키는 AI기술을 의

---

41 후루하시 아야(古橋綾), 「일본군 ‘위안부’ 피해자 증언 듣기와 만남」, HK+접경인문학연구단 편, 『다차원의 증언을 만난다는 것: AI 대화형 일본군 ‘위안부’ 피해자 증언 콘텐츠 시연회 및 학술 워크숍 자료집』, 중앙대학교 HK+접경인문학연구단, 2022.7.29., 10쪽.

미할 것이다. 이지은도 이 콘텐츠에 대해 비판하면서 이 매칭 기술이 실질적인 “대화”라는 착시효과’를 초래하는 심각성에 대해 언급했다.

대화는 서로가 한 번씩 돌아가며 말을 주고받는 것이 아니다. 2000년 이후 학계는 증언이란 말하는 이와 듣는 이 간의 공동 작업이며, 생존자의 기억이란 그를 둘러싼 사회의 사고방식과 규범 속에서 각각도로 영향을 받는 와중에 생산되는 것이라 인식하는 데까지 나아갔다. 곧, 증언이 증언자와 청취자 사이의 ‘대화’라고 할 때, 이때 대화는 서로에게 영향을 미치며 공감대를 형성하고 이로써 집단적 기억을 만들어가는 과정이라는 것이다. 그렇다면 디지털 매체로 구현하고자 하는 증언이 청취자를 대화 참여자, 다시 말해 ‘증언 참여자’로 이끄는 ‘대화’로 나아가고 있는지 질문해야 한다.<sup>42</sup>

일본군 ‘위안부’ 증언 채록의 인식론적 전환을 이룬 것으로 평가되는 증언집 『기억으로 다시 쓰는 역사: 강제로 끌려간 조선인 군위안부들 4』(2001)의 작업은 “묻기에서 듣기로”라는 말로 집약되듯, 증언자를 면담자의 이해관심에 필요한 정보를 제공하는 정보제공자로 대상화하지 않고 증언자의 주도성이 존중되는 가운데 스스로의 생애를 재현하도록 증언자와 면담자가 상호작용하는 구술연구방법론을 추구했다.<sup>43</sup> 하지만, 이지은이 지적하듯 ‘영원한 증언’ 콘텐츠를 통한 가상 ‘대화’는 증언자와 질문자 사이에 서로 영향을 미치며 공감을 형성해 가는 대화가 아니며, 질문과 답변의 구성이 (쌍방향성이 아닌) 오로지 질문자의 의도에 따라 질문자의 주도로 이루어진다. 위의 학술워크숍에서 장수희는 거절도 침묵도 회피도 할 수 없이 일정한 질문에 끊임없이 ‘증언’으로 답해야 하는 ‘AI할머니’와 질문자의 관계는 감정을 억제해야 하는 서비스 노동자와 소비자의 관계를 닮아

42 이지은, 「일본군 ‘위안부’ 증언의 과거와 미래(2): 영원(永遠)한 증언과 ‘오지 않은(未來) 증언」, 『결』, 일본군 위안부 문제연구소, 2022년 9월 26일.

43 김수진, 「트라우마의 재현과 구술사: 군위안부 증언의 아포리아」, 『여성학논집』 제30집 1호, 이화여자대학교 한국여성연구원, 2013, 53-55쪽.

있다고까지 언급했다.<sup>44</sup>

이 점은 DiT프로젝트에 대한 비판에서도 찾을 수 있다. 예컨대 코리 솔츠(Corey Schultz)는 인간이 아닌 ‘아바타’와의 상호작용은 학습자나 관람자로 하여금 ‘게임하는’ 것과 같은 느낌이 들게 하여 ‘피해생존자들에 대한 충분한 공감’을 자아내지 못할 수도 있다고 보기도 했다.<sup>45</sup> 물론 DiT프로젝트의 제작자들이 이 점과 관련한 콘텐츠의 윤리적 한계를 지적하며, 증언자가 자신의 대화 상대자를 스스로 선택할 권리도 원칙상 확보되어야 하는데, AI시스템에 의한 증언의 재생산은 이러한 권리를 확보한 것은 아니라고 언급했다.<sup>46</sup> 이런 점을 고려하여 쇼아 재단처럼 홈페이지를 통한 온라인 가상 체험 서비스를 제공하지 않는 영국의 국립 홀로코스트 센터와 박물관의 조치는 참고할 만하다. 홀로코스트를 부정하는 역사 수정주의자 등 일부 이용자들의 부적절한 사용 가능성에 대한 우려에 기인한 것으로, 센터는 증언자들의 사후에도 학교 커리큘럼에서 활용될 수 있도록 계획하고 있다고 한다.<sup>47</sup>

이상에서 살펴본 바와 같이, ‘영원한 증언’ 콘텐츠의 ‘증언의 현재성’이란, 디지털 기술 발전을 통해 AI시스템이 일본군 ‘위안부’ 피해생존자를 대신해서 증언할 수 있는 가능성을 의미하는 것이 아니라는 것을 인식하는 것이 무엇보다 중요하다. 그렇다면, ‘AI할머니’와의 ‘생생한 대화’를 통해 질문자가 느끼는 ‘교감’이라는 ‘증언의 현재성’의 성격 또한 피해생존자들과의 실제 증언 면담과 명확히 구분하여 규정짓는 것이 요청된다.

홀로코스트 연구자인 캐롤라인 웨이크(Caroline Wake)는 이에 대한 힌트를 제시하고 있다. 웨이크는 홀로코스트 비디오 증언에서의 증언의 역할에 대한

---

44 장수희, 「영원히 증언해야 한다는 것: 증언과 재현의 곤혹」, HK+접경인문학연구단 편, 『다차원의 증언을 만난다는 것: AI 대화형 일본군 ‘위안부’ 피해자 증언 콘텐츠 시연회 및 학술 워크숍 자료집』, 중앙대학교 HK+접경인문학연구단, 2022, 44-45쪽.

45 Corey Kai Nelson Schultz, Creating the ‘Virtual’ Witness: The Limits of Empathy, *Museum Management and Curatorship* Vol. 38, No. 1, 2023.

46 Ron Artstein and Kenneth Silver. Ethics for a Combined Human-machine Dialogue Agent. In *AAAI Spring Symposium SS-16-04: Ethical and Moral Considerations in Non-Human Agents*, AAAI Press, 2016. pp. 184-189.

47 앞의 사라 웨튼과의 줌 인터뷰.



조사에서 ‘1차 증인’과 ‘2차 증인’을 구분하여 1차 증인은 “외상 현장에 시공간적으로 공존하는 자”인 반면, 2차 증인은 “증언 현장에서 시공간적으로 공존하는 자”, 즉 1차 증인의 증언을 듣고 “1차 증인의 증언 과정에 응답하는 자”로 정의했다. 2차 증인은 전쟁을 직접 경험하지 않은 세대들이 주류를 이룬다.<sup>48</sup> 90년대 이후 홀로코스트를 어떻게 기억하고 재현해야 할지에 관한 많은 논쟁을 이끌고 있는 것은 2차 증인들이다. 그들은 자신들이 목격하지 않고 집단기억화 된 1차 증언으로만 아는 잔혹행위를 재현하며 그 한계에 직면하기도 하지만, 홀로코스트의 경험을 포착하여 과거와 현재를 중재하고 과거의 경험을 통해 획득된 기억을 현재에 새기며 ‘증언의 현재적 의미’를 묻는 창조적인 작업을 전개하기도 한다.<sup>49</sup> 일본군 ‘위안부’ 문제에 있어서도 1차 증인들과는 다른 차원에서 형성된 2차 증인들의 기억이 어떠한 ‘기억 효과’를 만들어내고 있는지는 앞으로 중요한 연구 주제가 될 것이다. ‘영원한 증언’팀은 2차 증인의 위치에서 일반인들과 1차 증인을 잇는 만남의 장으로 ‘AI할머니’라는 교육 목적의 재현물을 개발함으로써 마찬가지로 증언 재현의 한계를 포함한 ‘기억 효과’를 낳을 수도 있다.

한편, 이에 비해 웨이크는 비디오 증언의 시청자가 시공간적으로 증인과 분리되어 있으면서 여전히 증인과 정서적 공존을 느낀다면 ‘3차 증인’이 된다고 보았다.<sup>50</sup> 이러한 관점에서 보면, ‘영원한 증언’의 체험자 또한 피해생존자들의 증언에 교감한다면 그 체험자는 개인적인 경험을 통해 ‘3차 증인’이 될 수 있다는 것을 의미할 것이다. 김주섭이 “대중매체에서 접하는 역사적 사건 속 일부분이 아니라 인간 대 인간으로, 인격적으로 만나 그분들의 아픔을 공감하고 개인적인 경험으로 기억했으면” 한다<sup>51</sup>고 프로젝트의 취지를 밝히고 있는 것도 이러한 일

48 Wake, C. “Regarding the Recording: the Viewer of Video Testimony, the Complexity of Copresence and the Possibility of Tertiary Witnessing.” *History and Memory* Vol. 25, No. 1, Indiana University Press, 2013.

49 Dora Apel, *Memory Effects: The Holocaust and the Art of Secondary Witnessing*, Rutgers University Press, 2002.

50 Wake, C., op. cit.

51 「여기서 영원히 증언할게」…‘AI’ 위안부 할머니와의 대화, KBS NEWS, 2021년 8월 14일; 「AI와 결합한 위안부 할머니들의 증언…“언제나 생생하게”」, MBC 뉴스데스크, 2021년 8월 16일.



대일 가상 대화를 통한 실감형 체험이라는 특성을 강조하고자 해서였을 것으로 보인다. 하지만, “인간 대 인간으로, 인격적으로 만나”는 것이 가능했던 ‘2차 증인’과는 달리 AI콘텐츠로 증언을 만난다는 것은 어디까지나 재현물을 통한 간접적인 체험이며, 만약 체험자가 이 콘텐츠 체험을 통해 ‘3차 증인’이 될 수 있다면, 그들이 경험하는 고유한 ‘증언의 현재성’이란 ‘2차 증인’들과는 또 다른 차원의 ‘증언의 현재적 의미’를 묻는 작업이 되어야 할 것이다. 장수희가 지적하듯이, 일본군 ‘위안부’들의 증언이 현재 한국 사회의 성폭력 증언들과도 이어져 있다는 인식을 환기시키는 매개로 이 콘텐츠가 기능할 수 있는지를 묻는 것도 그 하나일 것이다.<sup>52</sup>

## 6 맺음말

이상에서 2019년에 개시되고 2020년에 본격적으로 개발되어 2021년까지 베타 테스트를 갖고 2022년에 일반 전시를 마친 인터랙티브 증언 콘텐츠 ‘영원한 증언’ 프로젝트의 제작, 활용, 효과에 대해 개괄하고 그 성격 및 한계를 정리해 보았다. 전쟁이나 국가 폭력의 피해생존자의 증언을 홀로그램으로 디지털화하고 AI 기술을 접목시켜 가상 대화를 가능하게 하는 기술 개발은 해외에서는 홀로코스트 희생자나 제노사이드 희생자들을 인터랙티브 증언 콘텐츠로 보존하는 DiT 프로젝트 등이 존재하지만, ‘영원한 증언’ 프로젝트는 국내에서 처음으로 이루어진 시도로서 이목을 끌어들였다. 홀로코스트든 일본군 ‘위안부’ 문제든 머지않아 피해생존자들이 더 이상 증언할 수 없는 ‘증언자 부재의 시대’를 맞이하게 되지만, 증언은 증언자들을 떠나 회자되고 번역되고 확산되면서 탈경계적 시공간 속에서 그 자체의 생명을 이어온 것도 사실이다. 이용수가 자주 “증언은 나의 생명이다”라고 언급한 것처럼, 독자적인 생명력을 지닌 증언 자체의 역사는 이미 시작되었고, 이 인터랙티브 증언 콘텐츠도 그 역사의 새로운 페이지를 장식하게 될 것으로 전망된다.

DiT프로젝트에 참가한 피해생존자들은 자신들의 생애사를 구술하여 다시

---

52 장수희, 앞의 논문, 45쪽.

는 반복되지 않아야 하는 역사적인 사건에 대한 증언을 남기는 것에 사명감을 느끼며 적극적으로 참여하고 있다. 앞에서 언급했듯이 ‘영원한 증언’ 콘텐츠 제작에 참여하여 장시간 증언을 한 이옥선, 이용수도 그 의의에 전폭적으로 공감하고 적극적으로 동참했다. ‘영원한 증언’ 콘텐츠에서 이용수는 언제까지 증언할 것인지를 묻는 질문에 “내가 여기[홀로그램으로] 남아서 영원히 증언하고 있”겠다는 답변을 남기기도 했다. 세 차례에 걸친 전시를 통해서도 콘텐츠의 교육적인 효과는 높은 것으로 보인다. 이로써 ‘영원한 증언’은 연구자나 활동가 등 제한된 범위에 머물러 있었던 증언 청취의 대중화에 기여할 수도 있을 것이다.

하지만, 시공간을 초월하며 증언자를 생생하게 만나 ‘대화’할 수 있다는 콘텐츠의 장점 못지않게 이것이 증언을 만나는 대상에게 공감을 불러일으키는 데 한계를 가질 수밖에 없다는 것도 인정해야 한다. 1차 증인으로서의 피해생존자가 증언하는 현장을 시공간적으로 공유하며 응답하는 질문자인 2차 증인과 달리, AI증언 콘텐츠의 체험자는 피해생존자와 시공간을 공유하지 않으면서 가상 대화라는 간접적인 체험을 통해 정서적인 교감을 느끼는 3차 증인이라고 할 수 있다. 더욱이 3차 증인의 개인적인 체험은 실은 증언자와 질문자의 상호작용을 바탕으로 하는 것이 아니라 질문자가 일방적으로 가상 대화를 주도하는 비대칭성을 기반으로 한다. 이와 같이, 가상 대화라는 간접성, ‘대화’라는 개인적 체험의 유사성, 증언자와 질문자 사이의 비대칭성 등의 성격을 지닌 AI 증언 콘텐츠의 한계 혹은 특성이 어떠한 재현의 윤리 문제를 낳을지에 대해서는 앞으로 활발한 논의가 이루어져야 할 것이다.

아울러 일반 전시나 교육 현장에서의 활용을 통해 다양한 관람객들을 만나기 위해서는 무엇보다 사회적 제도 정비가 시급하다. DiT프로젝트가 미국이나 유럽 여러 곳에서 자유롭게 전시를 개최할 수 있는 데는 유럽 각국이 홀로코스트 부정을 범죄로 규정하는 법을 가지고 있다는 점도 크게 작용한다. 자유로운 콘텐츠 활용을 위해서는 제도적인 기반이 본격적으로 마련되어야 할 것이다.

## 참고문헌

### 단행본

- Apel, Dora, *Memory Effects: The Holocaust and the Art of Secondary Witnessing*, NJ: Rutgers University Press, 2002.
- Fronza, Emanuela, *Memory and Punishment: Historical Denialism, Free Speech and the Limits of Criminal Law*, Berlin: Springer, 2018.

### 논문

- 김상용, 「AI 기반 실감형 인터랙티브 콘텐츠, <영원한 증언>: 일본군 위안부 피해자 증언의 인터랙티브 콘텐츠 제작을 통해 본 ‘증언의 현재성(The present of testimony)’ 고찰」, 『디지털콘텐츠학회논문지』 Vol. 22, No. 11, 2021, 한국디지털콘텐츠학회, 1815-1823쪽.
- 김수진, 「트라우마의 재현과 구술사: 군위안부 증언의 아포리아」, 『여성학논집』 제30집 1호, 이화여자대학교 한국여성연구원, 2013, 35-72쪽.
- 박정애, 「일본군 ‘위안부’ 문제의 강제동원과 성노예: 공창제 정쟁과 역사적 상상력의 빈곤」, 『페미니즘연구』 제19권 2호, 한국여성연구소, 2019, 45-79쪽.
- 배주연, 「증언, 공동의 목소리: AI 인터랙티브 증언콘텐츠 전시 <증언을 만나다>」, 『결』, 2022.11.18. 참조. <https://kyeol.kr/ko/node/493>
- 이지은, 「일본군 ‘위안부’ 증언의 과거와 미래(2): 영원(永遠)한 증언과 ‘오지 않은(未來)’ 증언」, 『결』, 2022.9.26. <https://kyeol.kr/ko/node/479>
- 임경화, 「인터랙티브 증언 콘텐츠 제작기」(‘증언을 만나다’(2022.10.27.~2022.11.7.) 자료집), 중앙대학교 접경인문학연구원, 2022, 1-37쪽.
- 장수희, 「영원히 증언해야 한다는 것: 증언과 재현의 곤혹」, HK+접경인문학연구원 편, 『다차원의 증언을 만난다는 것: AI 대화형 일본군 ‘위안부’ 피해자 증언 콘텐츠 시연회 및 학술 워크숍 자료집』, 중앙대학교 HK+접경인문학연구원, 2022, 38-45쪽.
- 후루하시 아야(古橋綾), 「일본군 ‘위안부’ 피해자 증언 듣기와 만남」, HK+접경인문학연구원 편, 『다차원의 증언을 만난다는 것: AI 대화형 일본군 ‘위안

부' 피해자 증언 콘텐츠 시연회 및 학술 워크숍 자료집』, 중앙대학교 HK+ 접경인문학연구단, 2022.

Artstein, Ron and Silver, Kenneth. "Ethics for a Combined Human-machine Dialogue Agent," In *AAAI Spring Symposium SS-16-04: Ethical and Moral Considerations in Non-Human Agents*, AAAI Press, 2016, pp. 184-189.

Artstein, Ron et al., New Dimensions in Testimony Demonstration, In *Proceedings of the Demonstrations Session, NAACL HLT 2016*, NAACL HLT, pp. 32-36.

Herr, Ranjoo Seodu, "Can Transnational Feminist Solidarity Accommodate Nationalism? Reflections from the Case Study of Korean "Comfort Women"," *Hypatia* 31(1), Cambridge University Press, 2016, pp. 41-57.

Schultz, Corey Kai Nelson, "Creating the 'Virtual' Witness: The Limits of Empathy," *Museum Management and Curatorship* Vol. 38, No. 1, 2023, pp. 2-17.

Wake, Caroline, "Regarding the Recording: the Viewer of Video Testimony, the Complexity of Copresence and the Possibility of Tertiary Witnessing." *History and Memory* Vol. 25, No, 1, Indiana University Press, 2013, pp. 111-144.

Yamaguchi, Tomomi, "Ramseyer, the Japanese Right-wing and the "History Wars"," *The Journal of International Women's Studies* Vol. 24, No. 9, Bridgewater State College, 2022, pp. 1-26.

## Abstract

Can AI Testify on Behalf of Victims?

: The Implications and Limitations of AI for Use in Testimonies of the Japanese Army  
“Comfort Women” Survivors

Lim Kyoungwa

This paper presents an overview of the production, use, effects, and implications of the “Eternal Testimony” project, which is focused on creating AI-enabled interactive content based on the testimonies of Japanese Army “comfort women” survivors. Projects being pursued abroad that enable virtual conversations with survivors of wars or state violence with the help of AI technology include the DiT Project, which preserves the testimonies of Holocaust and Nanjing Massacre victims via AI-enabled interactive content. The “Eternal Testimony” project is the first South Korean project of this kind, and it was influenced by similar projects abroad. This project holds the potential to enable participants to undergo the personal experience of engaging in direct conversation with virtual survivors who appear as if they were with us. This could be of considerable educational value in an era when “comfort women” survivors are no longer able to offer direct, living testimony.

However, this virtual content differs from actual conversations between survivors as primary witnesses and their interlocutors sharing the actual space and time of the testimonial act with them as secondary witnesses. Those who come to experience virtual testimonies cannot share the same time and space with the survivors and are, therefore, bound to become tertiary witnesses only as long as they manage to successfully conduct an affective exchange through an indirect medium of virtual conversation. The indirectness of virtual dialogue and the asymmetry between the witnesses and the interlocutor necessitates a reflection on the immanent problems of representational ethics that such virtual content presents.

Key words: AI-enabled Interactive Contents, ‘Comfort Women’ Victims, Eternal Testimony, Dimensions in Testimony, representational ethics, tertiary witness

투고일 / 2023. 03. 15.  
심사완료일 / 2023. 04. 04.  
게재확정일 / 2023. 04. 12.