

혼자 생각하는 용기와 예술하는 습성

(요약)

Culture as Algorithm 시대에 인간 문화의 다양성이 유지되기 위해서 청소년들이 “혼자 생각할 용기”로서 인간의 “예술하는 습성”을 계속 유지할 수 있도록 환경과 제도를 만드는 것이 지금 어른들이 할 일이다.

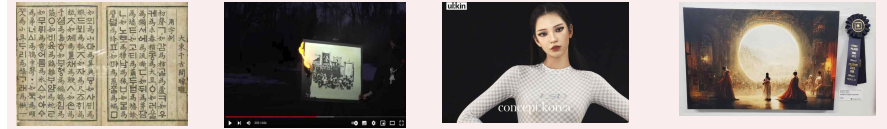
(김해보¹⁾, 14th International Forum of NGOs in Official Partnership with UNESCO, 2023.12.14.)

1. 우리는 이전과 완전히 다른 디지털 문명 위에서 살고 있습니다.

- 코로나 팬데믹 동안 인공지능의 발전뿐만 아니라 전방위적인 디지털전환이 진행되었습니다.
- 예전 같았으면 상당한 제도적, 심리적 저항이 있었을, 새로운 기술과 소비 방식의 도입이 너무나 빠르게 진행되었습니다. 그리고 문화와 만난 알고리즘 기술은 전에 보지 못한 독특한 현상들을 만들어 냈습니다²⁾.
- 유명작가의 작품 원본이 NFT의 가격을 높이기 위해 불태워졌고³⁾, 국보급 문화재들을 NFT로 가상화하여 판매하려는 시도가 있었습니다⁴⁾.
- 이제 잠도 자지 않고 스크롤 걱정도, 악플로 멘붕에 빠질 걱정도 없는 가상인간 모델과 가수들이 메타버스와 TV광고 시장을 활보하고 있습니다.⁵⁾
- 외로운 어른들의 사투리까지 알아듣는 말뼌 AI 스피커가 공공돌봄서비스에 투입되고 있고⁶⁾, 이 인공지능에게 사투리를 가르치기 위해 국가가 공동데이터 댐 구축 사업의 일환으로 사투리를 수집하고 있었습니다⁷⁾.
- 2022년 11월 30일에 GPT-3.5, 즉 챗-GPT가 일반인들에게 선보인지 1년 만에 전 세계는 “AI 군비경쟁(Arms Race)”으로 돌입했습니다. 이제 생성형 인공지능이 인간과 유창하게 대화하며 스스로 글과 이미지를 생성해 낼 수 있는 “문화 주체”로 자라났습니다. 이것은 후세에 문명적 전환이라고도 평가될 만한 변화입니다.

1) 서울문화재단 정책협력실 전문위원, 한국광역문화재단연합회 한국지역문화정책연구소장, 서울시립대학교 도시사회학과 겸임교수, PhD in Sociology, sea@sfac.or.kr. 이번 포럼에는 유니마 코리아(UNIMA Korea) 회원자격으로 사무국의 추천에 따라 참여하였음. 이 글을 인용할 때는 “혼자 생각하는 용기와 예술하는 습성”(Human Habit of Doing Arts as the “Courage to Think Alone”)(김해보, 2023)으로 명시해주시기 바랍니다. 아래에 언급된 모든 참고자료는 김해보의 브런치스토리(<https://brunch.co.kr/@seaokof>)에서 볼 수 있습니다.
 2) 상세 내용은 “비 글로벌(Be C-lobal) : AI와 코로나 뉴노멀 시대 문화정책의 인식론적 전환” (2023.6월, 김해보) 참조.
 3) Banksy Work Physically Burned and Digitized as NFT in Art-World First (Jamie Crawley, COIN DESK, 2021.3.4.)
 4) “간송미술관, 훈민정음 NFT로 판매... “국보를 장삿속으로 이용” 논란” (채지선, 한국일보, 2021.07.22.)
 5) “[Her?헐!@]사람도 아닌데...1년에 130억원 번다”(김근욱, 뉴스1, 2021.7.22.)
 6) “읽매 죽겠네잉~” 사투리 알아듣는 AI스피커, 홀몸어르신 돕는다 (정대하, 한겨레신문, 2022.4.7.)
 7) “내 사투리, 인공지능에게 팔고 돈 번다... 솔트룩스, ‘한국어 방언 AI 데이터’ 구축사업” (최광민, AI타임스, 2020.11.4.)

디지털 전환 시대의 희한한 문화현상들



국보를 NFT로 판매

원본 불태워서 작가가격 올리기

메타버스와 가상인간 붐

인간을 능가하는 AI의 문화생산

문화의 변화 이해에 필요한 키워드들

탈물질화
문화의 자원화
문화의 사유화
문화의 상품화

시물라시움
탈화폐화된 거래
인공지능주의
정동경제

온라인 러시
탈인간화
비인간 문화주체
가상공간의 아노미

기계의 인간모방
학습 데이터로서 문화
IOB(Internet of Behavior)로 데이터 착취
기술과 자본의 인간성 탐구

2. 지금은 Culture as Algorithm (알고리즘으로 존재하는 문화)의 시대입니다.

- 이런 현상을 통틀어서 “Culture as Algorithm (알고리즘으로 존재하는 문화)의 시대”라고 진단할 수 있습니다.⁸⁾
- 이제 대부분의 문화활동이 디지털 알고리즘에 의해 구동되는 가상세계 위에 존재하는 “Culture on the Algorithm”이 되어버렸습니다.
- 그리고 인간을 대신하여 “Culture by the Algorithm”을 창조하는 인공지능을 더 인간답게 훈련시키는 데이터와 인간다움을 판단하는 기준으로서 “Culture for the Algorithm”이 쓰이고 있습니다.
- Culture by the Algorithm을 만들어 내는 기계 문화주체는 이제 가상인간으로서 정체성까지 갖추고 인간과 상호작용합니다. 기계가 만든 문화는 무한정 복제 재생산되며 진본성을 강조하는 인간의 문화를 압도하기 시작합니다.

8) Culture as Algorithm 관련한 상세 내용은 김해보 글들 참조
 김해보 (2021.10.29). “Re-defining Culture for the Public Policy’s Agenda Setting in the Age of Culture as Algorithm” (알고리즘이 되어 버린 문화(Culture as Algorithm)의 시대에 공공정책 어젠다 설정을 위한 문화 개념의 재정의) (동아시아사회학회 제 2회 학술대회(2nd Congress of East Asian Sociological Association)
 김해보 (2021.11.3.). “알고리즘 시대, 문화예술정책 전환의 필요성” (경기문화재단 GGCF 정책라운드테이블)
 김해보 (2022.10.7.). “Culture as Algorithm 시대의 (지역)문화정책” (지역문화정책포럼 “전환기 시대, 향후 지역문화정책의 방향”, 한국문화관광연구원)
 김해보 (2022.). “Culture as Algorithm 시대의 희한한 문화현상과 정책 이슈들” (전파진흥지, Vol.32, 2022년 겨울호, 한국전파진흥협회)

<Culture as Algorithm의 특징과 정책적 이슈 개요>

Culture as Algorithm	Culture on the Algorithm	-문화활동의 디지털화+온라인화로 가벼워지는 문화 -생체적 한계를 넘어서며, 확장되는 새로운 문화의 시공간 -공동체를 유지하는 문화중력(cultural gravity)의 상실 -필터 버블로 갈라진 사회 -빅테크 플랫폼에 의한 문화유통 왜곡 문제
	Culture by the Algorithm	-감정까지 읽어서 초개인화 구독경제를 구동하는 문화기계 -인간을 능가하는 생성형 AI의 창작과 정체성까지 갖춘 비인간 문화주체 -기계들이 반응 때문에 "My Culture"로 착각되는 "My Taste" -AI의 문화 대량생산으로 인해 인간문화의 소외 발생 -불가능에 가까운 진본성 판별 문제
	Culture for the Algorithm	-AI 학습용 데이터로 쓰이는 인간문화와 행동 데이터 -기계의 인간적인 작동의 판별기준, 또는 윤리적 기준으로서 인간문화 -다국적 기업을 규제할 글로벌 보편 AI 윤리 지침과 로컬 문화다양성의 충돌 가능성 -인류의 문화자원 사용에 대한 비용정수 문제

- 그리고 "인공지능 윤리"라는 말대신 인공지능을 개발하고 사용하는 "인간의 윤리"를 강조해야 합니다.
- "윤리"라는 말로 전 세계 사람들에게 모두 보편타당한 기준을 만들 수도 없고, 만들어서도 안 된다는 점도 기억해야 합니다. 윤리는 장소와 시간의 맥락에 따라 그 적절성을 판단하여 사회적으로 선택되고 변화하는, "문화적 균형점"이어야 합니다.
- 이처럼 가능하지도 않은 것을, 특히 보편기준에 따라 행해야 하는 국가가 나서서 정의하려고 하면, 다른 공공행정 제도들처럼 "형식화"되거나, 다른 목적으로 나쁘게 사용되기 쉽다는 것을 기억할 필요가 있습니다.



3. "인공지능 윤리"라는 말은 차라리 "적절한 제품기준"이라는 말로 대체하는 것이 낫습니다.

- 일찍이 과학저술가 에드 핀(Ed Finn, 2017)이 "문화기계(Culture Machine)"⁹⁾라고 불렀던 컴퓨터는 이제 정말 스스로 문화를 생성하고 문화의 주체처럼 활발하며 인간과 소통하는 수준의 인공지능으로 발전했습니다.
- 그 문화기계는 더욱 인간다운 출력을 만들어내기 위해 인간의 정체성과 공동체의 문화데이터를 활용합니다.
- 하지만 인공지능은 데이터로 사용된 인간 세계를 비추는 "거울"과 같은 도구일 뿐입니다.
- 그래서 거울에게 행위자로서 주체성을 부여하거나, 그것을 윤리적으로 비난하는 것은, 백설공주를 시기한 왕비의 비극을 부를 뿐입니다. 비난해봤자 개과천선의 여지가 없는 것을 탓하다 우리의 삶을 낭비하는 것과 같습니다.
- 오히려 인공지능이라는 기계가 각 지역의 현재 문화에 비추어 적절하지 않은 아웃풋을 내놓으면 그것을 "오작동"으로 인식하고 수정하는 "적절한 제품기준"으로 부르는 것이 더 적절합니다.

4. 빅테크 기업들이 DMZ(탈화폐화지대 : De-Monetization Zone)에서 문화거래로 탈화폐화된 이익을 축적하는 "감정경제학"을 이해하고, 공정한 게임의 룰을 만들어야 합니다.¹⁰⁾

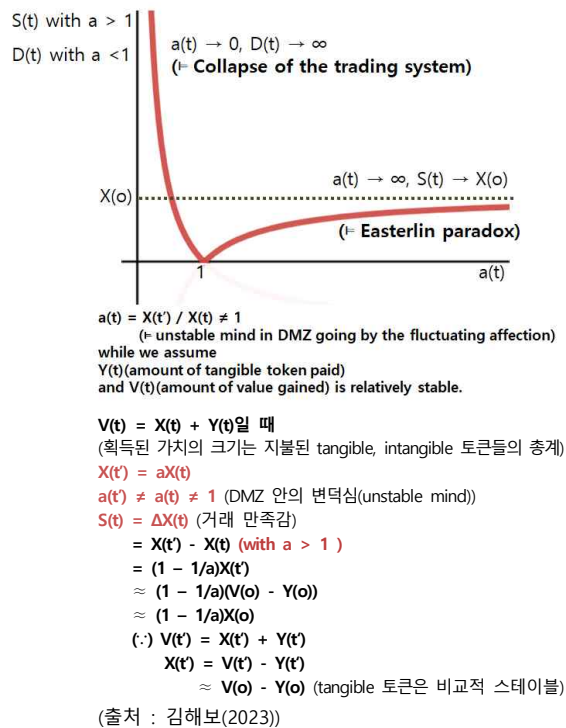
- 기계의 적절한 작동을 위한 "제품 기준"을 설정하는 노력과 함께, 그 기계를 작동시키는 빅테크 기업들이 <Culture for the Algorithm>을 활용하여 얻은 수익을 공정하게 분배하도록 하는 사회적 제도가 필요합니다.
- 이때 알고리즘으로 인간의 감정 정보까지 활용하여 "돈이 아닌 돈"을 버는, 즉 "탈화폐화 지대(DMZ) 안에서의 정동경제(Affective Economy)를 통한 탈화폐화된 수익"까지 포함해야 합니다.
- "탈화폐화(de-monetization)"란 거래 토큰으로서 화폐 대신 "비-화폐 토큰"(non-currency token)이 더 많이 사용되는 현상뿐만 아니라, 구매자들의 개별적 세계관에 따라 인식되는 "비-화폐적 가치"(non-monetary value)를 지향하는 구매행위가 많아지는 현상을 종합해서 지칭하는 것입니다.

9) "우주를 이해하는데 필요한 존재론적 구조로서 알고리즘 개념이 지배하는 시대..이제 온오프라인 세상 모든 곳에서 작동하는 문화적 객체, 절차, 경험과 그 의미 체계를 만들어 내는 알고리즘들은 '컬처머신'(culture machine)...이른바 알고리즘 문화는 물질적 현상이라기보다는 종교적 현상이며, 사람들은 과학으로 인해 종교의 영향에서 벗어났다고 말하면서도 동시에 마음속에서 신을 컴퓨터로 대체하여 간절히 빈다"(What Algorithms Want : Imagination in the Age of Computing" (Ed Finn, MIT, 2017)

10) 상세내용은 "'문화의 탈화폐화 지대(DMZ : De-Monetization Zone) 안에서의 "감정경제학" : "문화경제(cultural economy)"를 넘어 "문화경제체제(Cultural 經濟濟民)"으로 나아가기"(김해보, 2023) 참조

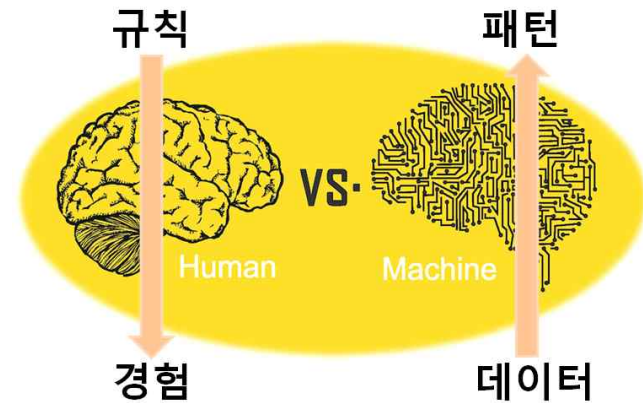
- 블록체인으로의 변환 작업 후 소각된 실물 작품을 대신해서 NFT가 유일한 진품으로서의 지위를 구가합니다. 이런 가상에 반응한 정동(情動)으로 가격을 매기고 그것을 비-화폐 토큰인 디지털 화폐로 거래하는, "NFT는 제대로 값을 매길 수 없었던 '감정'이 거래되는 새로운 시장"(Noelle Acheson, 2021.)¹¹⁾이라는 논평이 문화거래의 탈화폐화 현상의 단면을 잘 보여줍니다.
- 이런 새로운 게임에 적절한 규칙을 만드려면 Intangible한 가치를 Intangible한 거래 토큰으로 사고 팔면서 탈화폐화된 자본을 축적하는 새로운 문화자본주의의 "감정경제학"을 이해할 필요가 있습니다. 그 대표적인 현상은 문화 거래가 "수요-공급 곡선"을 따르는 합리적인 마음의 작용이 아니라 "만족-불만족 곡선"을 따르는 변덕스러운 감성의 작용에 따라 일어난다는 것입니다.
- 이렇게 인간 공동체의 문화 데이터와 인간의 반응을 통해서 얻은 기업 수익을 "문화적으로 재투자 하는 사회 환원 제도"¹²⁾와 국가가 빅테크 기업의 이윤을 인간의 문화생활을 위해 골고루 재분배하는 "문화적 기본소득"이 새로 도입할 게임의 규칙들로 고려되어야 합니다.

<감정경제학의 만족-불만족 곡선>



5. 우리는 인간의 진화를 위해 AI의 성공 이유를 곱씹어 볼 필요가 있습니다.

- 최근 갑자기 세상을 다 아는 현자 같은 대화 상대로 등장한 인공지능의 성공과정을 살펴보면, 인간이 인생을 통해 지혜를 얻는데 필요한 과정과 매우 유사합니다.
- AI 개발자들은 규칙이나 보편 원리를 주입하고 그에 따르게 하기 보다는 먼저 폭 넓은 개별 사례 학습을 통해 스스로 패턴을 찾아내고, 그 결과의 적절성에 대해 피드백 해주었습니다.
- 안타깝게도 부모로서 우리는 아이들에게 똑 같이 하고 있지 않습니다. 아이들이 먼저 경험을 통해서 자신의 원칙을 세우기 전에 어른들이 규칙을 정해주고 이를 외우고, 따르게 하고 있습니다.
- 그리고 인간은 두뇌 용량과 집중력의 한계로 그 많은 데이터를 다 기억하지도 못하며, 판단에 필요한 빠른 연산을 해내지도 못합니다.
- 기억의 한계를 극복하기 위해 우리는 아카이브와 박물관을 구축하고 역사를 기록하지만, 그 물리적 저장 공간의 한계뿐만 아니라 선택과 서술의 객관성에서 한계에 부딪칩니다.
- 한 개 뇌의 연산 속도 한계를 극복하기 위해 동일한 문제에 대해 여러 개 뇌들을 가동하는 민주주의나 집단지성이라는 방법을 채택합니다. 하지만, 모호한 언어의 한계와 이기심의 장벽 때문에 컴퓨터의 병렬연산에 비해 효율성이 현저히 떨어집니다.
- 우리 인간이 이런 생체적, 심리적, 사회적, 언어적 약점과 한계를 극복하지 못한다면, 결국 기계보다 못한 지능적 존재로 남을 수 밖에 없는 것일까요?

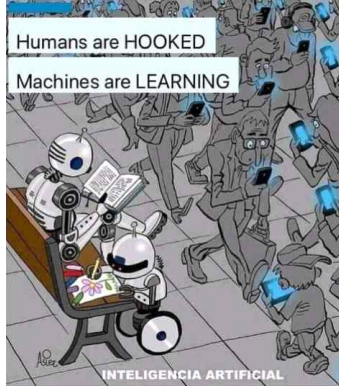


11) Crypto Long & Short: What NFT 'Markets for Emotion' Say About Tech Business Models (Noelle Acheson, CoinDesk, 2021.5.15.)

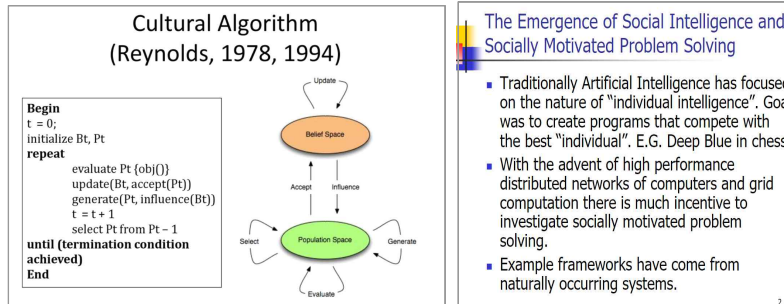
12) "프랑스 디지털세 도입의 의미와 전망" (오태현, KEIP세계경제포커스, 2019.8.21.)

6. AI는 인간보다 더 빠르게, 지속적으로, 그리고 심지어 "문화적으로" 진화할 것입니다.

- 인간은 신기술이 주는 쾌락에 넋을 잃고 낯이지만, AI는 쉬지 않고 배웁니다.



- 최근 AI가 멀티모달 수준까지, 인간처럼 인지하고 생각하고 소통하는 것을 흥내 내는데 성공했다면, 앞으로는 인간 사회에서 더 적절히 작동하기 위해 "문화적 알고리즘(Cultural Algorithm)"¹³⁾으로 진화할 것입니다.



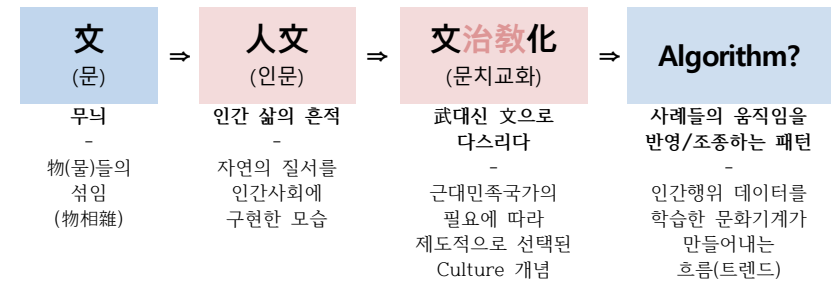
- 최근 인터넷 검색과 연결되는 챗-GPT와 같은 대형언어모델(LLM)들은 인간의 동시대 문화와 상호작용하며 더 나은 결과를 내 놓을 수 있도록 진화할 것입니다.
- 하지만 인간의 언어를 코드화 하는 AI는 결국 인간 문화를 비추는 거울이며, 동시에 인간 인식의 한계와 인간 사회 안에서의 "문화적 적절성" 한계 안에 갇혀 있을 수 밖에 없습니다.
- 그런데, 혹시 AI들끼리 소통하는 데는 굳이 모호하고 비효율적인 인간의 언어를 사용하지 않아도 되지 않을까요? SF 같지만, 앞으로 인공지능이 재미의 언어, 곰팡이의 언어를 배워서 인간의 인식세계 너머 자연의 진리를 인간보다 빨리 이해하게 될 지도 모를 일입니다.

13) "Cultural Swarms : Knowledge-driven Problem Solving in Social Systems" (Robert G. Reynolds, SMC'03 Conference Proceedings. 2003 IEEE International Conference on Systems, Man and Cybernetics)

7. 오히려 지금의 포스트휴머니즘과 통하는 고대 동양의 세계관은 문화가 인간만의 고유한 것이라고 보지 않았습니다.

- "문화"라는 말은 "Culture"라는 서구의 개념에 대한 번역어로서, 근대 초기에 서양을 받아들이는데 열정적이었던 일본의 학자들에 의해 선택된 것입니다. 그 이후 동양 국가들의 문화정책이 문화를 바라보는 관점은 동양적 세계관보다는 서양의 인식 틀을 따르고 있습니다.
- 제국주의 식민지 경쟁 속에서 살아남아야 했던 동양의 민족국가(nation state)들은 "文治教化"(문치교화 : 무력이 아니고 文으로서 통치한다)라는, 국가에 필요한 문화의 개념을 강조했습니다. 이 "文治教化"가 "문화"로 축약되어 지금까지 사용되고 있습니다.
- 그런데, 동양의 최고 고전 중 하나인 『주역(周易)』에서 지금 문화를 뜻하는 "文"(문)은 "무늬", "구멍", "자연의 질서"를 뜻하는 글자였습니다.¹⁴⁾
- 이 시절 동양의 道(도=자연의 질서) 안에서 인간과 비인간은 서로 연결된 物(물)들이었습니다. 이 物들이 서로 상호작용하며 만드는(物相雜) "무늬"가 바로 "文"¹⁵⁾이었습니다.
- 이후 자연의 원리에 따라 살아가는 "인간의 흔적(人文)", 그 중에서도 고매하고 이상적인 행적, 그리고 그것을 주로 글로 표현하여 후세에도 전할 만한 것이 바로 "문(文)=(글 = 문화)"로 인식되었습니다.
- 이를 두고 짐승들은 자연의 물리적 세계에서만 살지만 인간은 언어와 문자를 통해 그 가상의 자연원리를 현실에 구현하면서 사는 존재라고 평가하는 학자들도 있습니다.
- 하지만 지금 인공지능이 "무심한" 데이터들의 "패턴"(=무늬) 안에서 보이는 상관성을 통해 보편적 원리를 찾아내는 것을 보면, 오히려 고대인들의 문화(= 文 = 무늬 + 인간의 흔적)에 대한 관념과 인공지능의 디지털 알고리즘의 작동방식이 서로 통합니다.

<동아시아에서 고대부터 현대에 이르기까지 문화에 대한 개념 변화>



14) "周易에서 文의 의미 분석을 통한 인문정신 고찰" (김아람. 인문학연구. 58집. 2019). "山火賁卦를 통해 文의 의미 (백유상. 주역과학회지. 2019) 등 참고

15) 계사하전(繫辭下傳)에 "물(物)이 서로 섞여 '문(文)'이라 한다[物相雜. 故曰文]" (주역에 나타난 문화에 관하여-비괘(賁卦)를 중심으로(백은기. 동양철학연구. 2013))

8. “문화유전자”도 이기적이라면, 인간보다는 “문화기계”를 숙주로 선택할 것입니다.

- 앞서 소개한 <Culture by the Algorithm> 현상에서 주목할 것 중 하나는, 문화의 복제, 생성, 전파, 트렌드 형성 등 거의 모든 분야에서, 이제 인공지능으로까지 발전한 “문화기계”가 인간보다 더 강력한 힘을 발휘한다는 것입니다.
- 리처드 도킨스(Richard Dawkins)의 “이기적 유전자(Selfish Gene)”처럼 “문화유전자(MEME)”도 이기적이라면, 이제 문화는 증식에 더 유리한 기계를 숙주로 선택할 가능성이 큼니다.

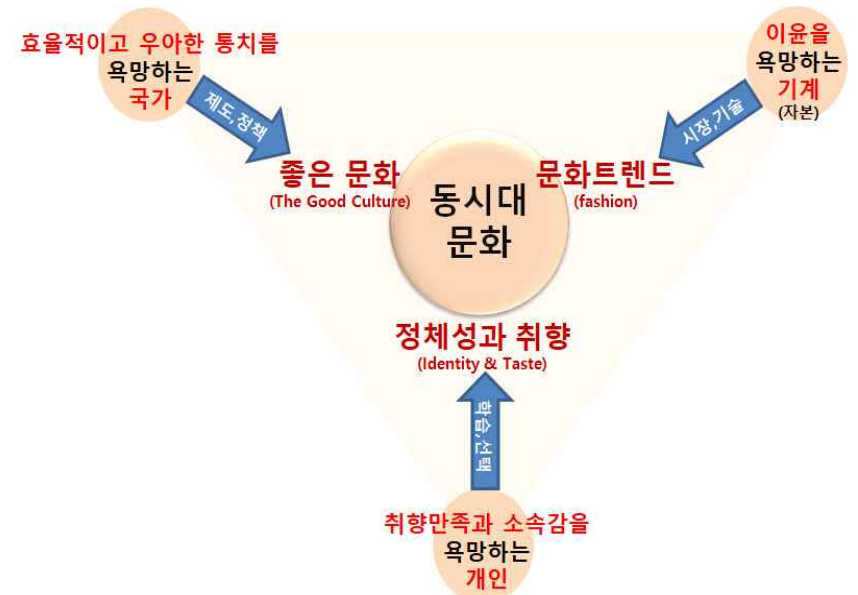


인간 진화의 다음 단계는 생물학적 진화보다 문화기술적 진화의 영향을 받게 될 것이다. 컴퓨터, 패션, 자동차 등의 발달과 변화로 볼 때 문화의 진화는 유전자의 진화보다 수백만 배나 빠르다. 자연선택이 끼어들 여지도 없다.

- 사실 문화의 숙주는 <개인> 인간뿐만 아니라 <국가>와 <기계>(또는 그 뒤에서 작동하는 자본)로 파악할 수 있습니다. 이들은 <취향만족과 소속감>, <효율적이고 우아한 통치>, <이윤 축적>이라는 각자의 숨겨진 욕망을 달성하기 위해 <선택과 학습>, <제도와 정책>, <시장과 기술>을 활용합니다.
- 그 결과로서 개인의 <정체성과 취향>, 국가가 진흥하는 <좋은 문화>, 시장에서 통용되는 <문화 트렌드>를 만들어내며 이것을 각각 동시대 문화라고 주장합니다.
- 인간의 문화는 다른 두 주체가 만드는 문화에 의해 쉽게 “소외”됩니다. 국가와 기계 사이에서 인간이 균형을 잡지 않으면, 문화국가라는 명분의 독재나 문화생활이라는 자본주의의 착취 속에서 헤어 나올 수 없게 됩니다. 지금처럼 기계(자본)가 힘이 셀 때 개인(공동체)은 국가의 힘을 빌려서 이를 견제해야 합니다.

16) 출처 : “리처드 도킨스가 말하는 문화기술의 미래” (마송은, 문화:기술, 한국콘텐츠진흥원, 2017)

<각자 욕망을 숨기고 있는 문화주체들 사이의 균형과 견제>



9. 인간의 문화를 유지하려면 다양성이 가장 중요합니다.

- 최근 과학자들이 싸기, 손쉽게 AI가 생성한 데이터로 학습한 AI 모델은 결국 더 쉽게 붕괴¹⁷⁾ 된다는 사실을 확인했습니다.
- 다양성이 주는 스트레스를 회피하고 동종끼리의 손쉬운 평화를 선택하는 순간, 근친혼에 의해 유전적 다양성 줄어든 종족이 유전병에 취약해져 점차 소멸되는 것과 같은 운명을 맞이하는 것입니다.
- 이처럼 생명의 진화를 위해서나 인공지능의 성능유지를 위해서도 다양성이 핵심입니다.
- 문화유전자가 인간을 숙주로 계속 선택할 핵심적인 이유도, 아직까지는(!) 인간이 그의 진화에 필요한 다양성을 제공하는 역할이 더 높기 때문입니다.
- 국가의 문화정책은 공공성으로서 “합의된 보편성”을 지향하고, 문화기계는 이윤 극대화를 위한 “최적화된 보편성”을 지향합니다.
- 글로벌 개인 사용자의 정보를 활용한 다국적 기업의 인공지능 플랫폼 취향저격 서비스도 로컬 공동체 단위의 문화적 다양성에 부합하는 출력을 내놓기는 어렵습니다.
- 보편성과 개별성 사이에서 이윤 극대화의 최적 균형점을 찾는 기업의 논리뿐만 아니라, 이를 규제하려는 글로벌 거버넌스의 인공지능 윤리 기준이 로컬의 문화적 기준과 상충하는 상황이 발생할 수도 있습니다.

17) AI 생성 콘텐츠로 훈련한 AI 모델은 ‘붕괴’ (정병일, AI타임스, 2023.6.13.)

- 반면, 개별화된 몸과 취향을 가진 인간은 “생태적”으로 문화적 다양성을 추구합니다. 인간 개인은 사회공동체의 문화와 규범을 학습하고 받아들이지만, 각자 독립된 신체가 있기 때문에, 이를 자신에 취향 맞게 선택, 변형, 재생산하여 사회의 건강성을 유지합니다.
- 문화적으로 강하게 하나로 연결되어 있어서 구성원들이 변혁을 통해 기존 규범을 바꾸어 내지 못하는 사회는 진보하지 못하고 도태됩니다.
- 공공성과 효율성이라는 명목으로 하나의 공리를 추구하거나, 별 생각 없이 “문화를 통한 사회 통합”이라는 정책 슬로건을 채택하기 전에, 기계문화의 범람 속에서 인간문화를 지속하는데 필요한 “다양성”의 의미를 재인식해야 합니다.
- 사회의 문화적 다양성을 만들어내는 개인의 예술적 취향 개발의 공적인 의미와 그 기반이 되는 “문화기본권”의 의미를 재음미 해 봐야 합니다¹⁸⁾.



10. “AI 창작”으로 생성된 실제 같은 <현실감(Reality)> 위에 <실재(Real)>의 의미를 찾아서 부여하는 “인간 예술”이 가미되어야 인간 문화의 다양성이 유지됩니다.

- 예술은 모방과 재구성을 통한 “창조과정(creation)” 뿐만 아니라, 세상을 이해하고 새롭게 의미를 만들어내는 “감상과정(appreciation)”까지 포함합니다.
- 단순한 모방을 지나 새로운 창조활동까지 AI가 인간을 능가하는 순간이 이미 도래한 것처럼 보입니다.
- 하지만, 기계의 창작활동과 그 결과물이 예술이 아닌 이유는, 그것에 예술로서의 가치를 부여하는 것은 인간이기 때문입니다, 인간은 단순한 “효용”이 아니라 “의미”를 찾을 수 있는 것을 예술이라고 부르기 때문입니다.
- 기계가 매우 실제 같은 “현실감(Reality)”을 모사하고 그것을 인간의 감각을 자극하는 “문화서비스”로 제공할 수는 있습니다.
- 하지만, 인간은 감각 영역 너머에 존재하는 “실재(real)”의 의미를 찾고 자기화하여 재구성하고 싶어 합니다. 그것은 자신이 만나는 세계의 의미를 파악하고 인생의 의미를 부여하고, 자연의 존재 이유를 찾는 행위입니다.

- 그것은 인간이 “죽는 몸”을 가진 존재이기 때문에 가지게 된 숙명 같은 숙제이며, 계속 살아갈 이유를 만들어내기 위해 개발한 생존의 기술입니다.
- 그래서 인간 모두는 “예술하는 존재”입니다.
- 연결된 사회 속에서 누리는 문화자원을 활용해서 예술하는 인간의 활동이 없으면, 국가와 제도와 기술이 만든 문화가 세대를 거쳐서 전승될 뿐입니다.
- 문화의 다양성을 공급하며 사회를 건강하게 유지하는 데는 인간의 “예술하는 습성”이 필요합니다.

<인간의 예술과 기계의 창조 간의 차이>

<p>진짜같은(Authentic)</p> <p>현실감(Reality)</p> <p>AI의 창작으로 모방(imitate)하여 제공할 감각 서비스</p>	↔	<p>진정한(True)</p> <p>실재(Real)</p> <p>인간의 예술로 이해(appreciate)하고 재구성할 인생의 의미와 자연의 이유</p>
---	---	--

<문화+예술>이라는 생존 기술

<p>일상에서 만나는 수 많은 데이터를 맥락적으로 이해/저장하려는 뇌의 효율성이 낮은 추상화/개념화 기술</p>	+	<p>인간이 기존의 자연 현상과 질서를 바꾼 행동에 대해 의미와 가치, 이를 통한 정당성을 부여하며 살아갈 이유를 만드는 기술</p>
--	---	--



칠포신흥리 윗판 별자리 암각화 (청동기 시대 조성 추정) 유네스코 세계유산 프랑스 쇼베 동굴벽화 (3만6천년 전 조성 추정) 소 시리즈 (피카소 작)

<p>호모 파베르</p> <p>도구적 인간</p> <p>(베르그슈)</p> <p>만드는 사람</p>	+	<p>호모 심볼리쿠스¹⁹⁾</p> <p>상징적 인간</p> <p>(루이스 멍퍼드)</p> <p>그리는 사람</p>
<p>짓는 사람</p> <p>(독/집/밥/농사/시/업을 짓는)</p>		

18) “알고리즘 문화의 시대에 문화정책이 봉착한, 취향과 공적가치 사이의 딜레마 극복 방안에 대한 이론적 제안- 문화의 의미 재해석과 공감행정” (김해보, 2023) 참조

19) ‘인간(person)’의 어원은 라틴어의 ‘가면’, 즉 ‘가림’에서 비롯됐다고 말하면서 멍퍼드는 인간 최초의 발명품은 바로 자기 인간 자신이었다고 강조한다. 인간이 가장 열심히 살피고 변화시키고자 한 것은 꿈, 의례, 언어 등의 상징과 자신의 몸이었다... <루이스 멍퍼드> (문종만, 커뮤니케이션북스, 2016) 중

11. 청소년들이 “혼자 생각할 용기”로서 인간의 “예술하는 습성”을 계속 유지할 수 있도록 환경을 제공하는 것이 지금 어른들이 할 일입니다.

- 『AI 이후의 세계』를 전망한 책에서는 인공지능과 디지털 플랫폼이 쏟아내고 취향저격 서비스로 배달되는 정보의 홍수 속에서, 인간은 혼자서 조용히 생각할 시간과 “용기”를 잃어버렸다고 합니다. 그래서 주어진 정보에 자신의 소신을 얹어서, 그것을 지식에서 지혜로 전환시키지 못한다고(헨리 키신저 외, 2023)²⁰⁾ 비판적으로 분석하고 있습니다.
- 이미 도처에서 은연중에 작용하는 AI의 위력 앞에 과연 인간의 “자유의지”가 존재할 수 있는지 의문(같은 책, p.239)이라고도 합니다.
- 인간이 혼자 조용히 생각하며 진리를 찾아가는 것이 “과학할 용기”이고 세상의 의미를 파악하고, 자기화 하여 표현하는 것이 “예술할 용기”입니다.
- 문화를 뜻하는 “文”의 어원을 해석하는 두 가지 관점이 있습니다. 하나는 앞서 소개한 대로 인간과 비인간을 통틀어 물(物)들의 상호작용으로 만들어진 “무늬(文)가 인간의 문자(≡)로 자리 잡았다”는 해석입니다. 또 하나는 “文” 글자 자체가 몸에 심장을 뜻하는 문신을 새긴 사람을 형상화했다는 것입니다.
- 심장은 생명과 용기를 뜻합니다. (좀 억지스럽지만) 문화가 생로병사 하는 인간의 생체적 특성을 반영해야만 다양하게 유지될 수 있다는 점과, 그것은 “혼자 생각할 용기”에 기반한다는 주장을 “文”의 어원에서도 찾을 수 있습니다.

<상형문자로서 文의 어원>



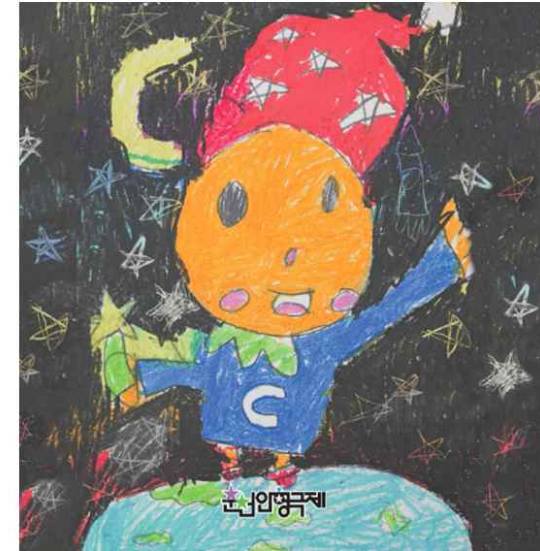
- 청소년들이 그럴듯한 정답과 멋진 이미지를 쏟아내는 AI 앞에서 예술과 과학을 계속할 “용기”를 꺾지 않도록 환경과 공정한 게임의 룰을 만드는 것이 지금 필요합니다.
- 서울문화재단에서 시행하는 예술교육 프로그램은 특히 청소년들에게 “예술할 용기”를 키워주는 활동입니다. 코로나 이전에는 주로 “교육으로서 예술”에 집중했다면, 코로나 기간 중에는 “소통으로서 예술”을, 이제 인공지능의 시대에는 “인간성으로서 예술”을 경험하도록 합니다.

<서울문화재단의 예술교육 프로그램의 중점방향>



- 인간과 비인간들 사이의 상호작용을 통해 아름다운 장면과 드라마를 만들어 내는 것이 바로 인형극입니다. 2025년 한국의 아름다운 호수도시 춘천에서 전 세계 인형극 전문가들이 모여서 유니마총회를 엽니다. 호숫가에서 예술과 기술과 인간의 대화가 이어지기를 기대합니다.²¹⁾

2025 UNIMA General Assembly @ **춘천인형극제**
PUPPET FESTIVAL CHUNGCHEON



20) 『AI 이후의 세계』(헨리 키신저 외 저, 김고명 역, 2023) (The Age of AI and Our Human Future (Henry A Kissinger·Eric Schmidt·Daniel Huttenlocher, 2021)

21) <https://www.youtube.com/channel/UCchmV8Eh-X3vPHIhkmi-5w/videos>