

알고리즘 시대, 문화예술정책 전환의 필요성¹⁾

(김해보, 서울시립대학교 도시사회학과 겸임교수)

경기문화재단 GGCF 정책라운드테이블, 2021.11.3., 경기상상캠프

전환의 필요성 - 희안한 문화 현상들

지난 7월에 간송미술관이 소유한 국보 70호 훈민정음 해례본을 100개의 NFT로 만들어 1억원씩에 판매하겠다고 해서²⁾ 큰 소동이 있었습니다. 그 보다 앞서 3월에는 미술품 경매 풍경을 조롱한 “Morons(멍청이들)”이라는 제목의 뱅크시 작품을 불태우는 유튜브 생중계 영상의 NFT가 원 작품가 보다 약 네 배 높게 경매되는 일도 있었습니다. 원래 약 100,000달러였던 이 작품에는 “이런 쓰레기를 사는 멍청이가 있다는 게 믿기지 않는다”는 뱅크시의 조롱이 쓰여 있었습니다. 그리고 이것을 구매해서 불태우는 사람은 “실물을 없애면 NFT 그림이 대체불가의 진품이 된다”고 이야기 합니다. 이 영상의 NFT는 3월에 228.69이더리움, 당시 약 4억3000만원에 경매되었습니다.³⁾ 디지털 가상 이 물리적 진품을 대체하는 NFT 열풍을 허상이거나 사기라고 보는 입장도 있지만, “제대로 값을 매길 수 없었던 ‘감정’이 거래되는 새로운 시장”⁴⁾이 열린 것이라고 간파하는 사람도 있습니다. 저는 블록체인 기술이 화폐화와 탈화폐화를 오가는 문화서비스 거래의 특성을 잘 반영하는 “DMZ(de-monetization zone) of Culture⁵⁾”를 가능하게 하는 신 기술이 아닐까하고 기대하기도 합니다.

코로나 ‘집콕’이 길어지자 온라인 문화 활동이 2배 이상 늘었다⁶⁾는 통계는 당연할 것 같지요. 이제 사람들이 더 자유롭게 서로 만나고 오가는 가상의 공간, 메타버스는 기업들의 문화비즈니스 공간이 되는 것은 당연합니다. 게임이든 콘서트든, 실감 쇼핑이든, 새로운 문화사업의 모델 구현에 필요한 만큼 새로운 문화의 시공간이 만들어지고 있습니다. 그 문화공간에서는 인간 모델보다 더 인기 있는 가상인간 모델이 활동하고 있습니다⁷⁾. 이제는 보통 사람들도 한 두 개의 부캐를 가지는 것이 당연한, “멀티-페르소나” 시대가 되었습니다. 디지털 네이티브인 MZ 세대들은 이런 변화에 큰 반감도 없고, 어차피 “이생망”의 심정으로 가상세계에서 희망을 찾기도 한답니다.⁸⁾

1) 이 글은 제2회 동아시아사회학회 학술대회 (The 2nd Congress of EASA, 2021.10.29.)에서 발표한 “Re-defining Culture for the Public Policy’s Agenda Setting in the Age of Culture as Algorithm”를 재구성한 것입니다.

2) 간송미술관, 훈민정음 NFT로 판매... “국보를 장삿속으로 이용” 논란 (채지선, 한국일보, 2021.07.22.)

3) 뱅크시 그림, 불타 없어졌는데 4억원에 팔린 까닭?(정상혁, 조선일보, 2021.3.12.)

4) “NFT가 증명한 새로운 사업모델: 소유와 경험” (Noelle Acheson,, 코인데스크 코리아, 2021.3.16.)

5) “시도문화재단들의 당면 과제; 자율성, 안정성, 효율성, 정당성의 위기를 극복할 제도 기획” (김해보, 한국문화경제학회 동계학술대회 발표자료, 2015.2.25.)

6) 문화체육관광부 보도자료(2020.06.08.) : 2020.2~6월 상반기 문화누리카드 온·오프라인 이용내역 중 온라인 비율은 약 2배(6.4%→12.6%), 건수는 53%(약 19만건 → 약 29만건) 증가

7) “[Her?헬!@]” 사람도 아닌데...1년에 130억원 번다”(김근욱, 뉴스1, 2021.7.22.)

8) “가상 지구 투자하는 MZ... ‘8만원’ 싹쓸이한 반포, 50배 됐다” (백희연, 중앙일보, 2021.2.21.)

이제 인공지능이 작곡한 음악을 구별할 수가 없는 수준이 되었습니다⁹⁾. AI는 이미 단순한 표현의 보조 도구가 아니라, 심지어 독립적인 정체성을 지닌 문화 주체로서 활발히 활동하고 있습니다¹⁰⁾. 그에 걸맞게 인간이 그들을 존중하는 법적, 윤리적 기준을 만드는 것이 중요한 이슈가 되고 있습니다.¹¹⁾ 인간으로 한정된 저작자 지위뿐만 아니라 예술창작의 의미와 기계의 주체성에 대한 재고찰 필요한 시점¹²⁾입니다. 이제 예술과 창조성이 인간만의 고유한 영역인지 의심하게 되는, 바야흐로 AI가 만든 문화가 인간의 문화를 압도하기 시작하는 시기입니다.

인공지능과 빅데이터 기술은 IOT to IOB(Internet of Behaviors)로 전개되고 있습니다. 이렇게 기술은 여전히 "사람 중심"이 핵심 트렌드라고 주장하지만¹³⁾, 이는 AI를 좀 더 인간처럼 만들어 인간을 공략하기 위한 전략일 뿐입니다. 인간의 말과 글 뿐만 아니라 행동 하나하나가 인공지능을 학습시키는 데이터가 됩니다. 인간의 모든 것이 새로운 자본주의의 천연자원으로 채굴되고 있습니다.

이처럼 문화자본주의 또는 인지자본주의¹⁴⁾로 경고되었던 문화의 탈물질화, 상품화, 사유화 현상이, 최근 특히 코로나 팬데믹과 겹치면서 디지털 알고리즘 문명에 의한 탈인간화로까지 급속도로 진행되고 있습니다. 공동체의 인정을 통해 확보된 문화의 가치가 상품의 가격으로 전환되고, 가짜가 진짜를 전복하고, 비인간 문화주체가 만들어내는 문화가 인간의 문화를 압도하는 시대가 되고 있습니다.

동시대 현상들			
			
국보를 NFT로 판매	원본 불태워서 작품가격 올리기	코로나와 메타버스 붐	AI 창작의 보편화와 IOB
디지털 알고리즘 문명 시대에 문화의 변화된 모습들			
탈물질화 문화자원화 문화의 사유화 문화의 상품화	시물라시옹 탈화폐화된 거래 인지자본주의 정동경제	언택트 온라인 러시 탈인간화 別有天地非人間 (새로운 문화주체)	IOT에서 IOB로 인간중심(People-Centered) 기술트렌드, 하지만 AI의 인간모방 학습을 위한...

9) "오픈AI 딥페이크가 만든 음악...가짜인가, 창작인가" (박혜섭, AI타임즈, 2020.11.11.)

10) "아바타로 출발한 걸그룹 캐릭터, 합동 공연 넘어 독립적 존재감 드러내" (구희연, 주간동아, 2020.12.03.)

11) "'20살 여대생 AI' 성희롱 처벌 가능할까...'이루다' 논란 쟁점 4가지" (조성훈, 머니투데이, 2021.1.11.), "가상현실 내 성범죄적 행위의 처벌 가능성 및 개선방향 연구" (엄장진, 2018) 등 참조

12) "'AI의 창작활동', 예술의 위기인가 지평 확대인가" (구본권, 한겨레, 2018.11.25.)

13) "2021 달라진 가트너 전략" (최형광, 코스콤 리포트, 2020.12.24.) 중

14) "구글의 정동경제-사용자 정동노동의 동원과 전용"(이항우, 경제와사회, 2014), 정동경제에 대해서는 이외 "The Work That Affective Economics Does." (Andrejevic, Mark, Cultural Studies, 2011) 참조

지금 문화정책의 전환을 고민한다면, 이런 현상들을 제대로 파악하고 1)오늘날 문화란 무엇인가? 2)공공부문은 미래 문화정책 의제를 어떻게 설정할 것인가?를 고민해야 한다고 생각합니다.

전환을 위해 살펴보기 - 정책의 한계와 참고할 이론 자원들

이런 사회 변화에 대응하는 공공정책의 모습은 몇 가지 한계를 보여줍니다. 우선 “무조건, 생각할 겨를도 없이, 온라인화”에 열을 올립니다. 이것은 코로나 팬데믹 속에서도 기존의 역할 틀 안에서의 최선을 다하는 모습이니, 안타까울 따름입니다. 이처럼 공공정책은 기술의 발전 속도와 코로나로 인한 변화에 조응하기도 버거워하느라, 변화의 방향성을 제시하는 역할은 미흡한 것 같습니다. 코로나 시대에 광장은 누가 차지하는가? 코로나 시대에 개인화되고 잘게 부서지는 문화활동을 그냥 내버려둬도 되는가?와 같은 질문을 누군가는 던져야 하지 않을까요? 사실 기존의 행정 칸막이에 따라 “역할 영역을 정의하는” 제도적 대응 방식은, 경계를 넘나드는 새로운 이슈에 대응하는 데 한계가 있습니다. 그리고 정부의 정책 대응은 본질적 변화보다도 “창조경제”와 같이 정책브랜드의 붐 여부가 성공여부를 판가름하기도 합니다. 그런데 우리 정부의 “가상융합경제발전전략”이 아무리 치밀해도, 영국이 영어로 “The Immersive economy”라고 발표하는 글로벌한 브랜드 조어력을 당해낼 수 있을까요?

그럼 학자들은 이런 현상들을 어떻게 바라보고 해석할까요? 먼저 Center for Science and the Imagination의 대표이자 과학저술가인 Ed Finn이 컴퓨터를 “계산기계”가 아니라 “문화기계(Culture Machine)”¹⁵⁾라고 부른 것이 눈에 들어옵니다. Jay David Bolter의 말대로 컴퓨터 알고리즘은 21C의 “규정기술(Defining Technology)”¹⁶⁾이 되어 사회구조와 인간문화 뿐만 아니라 인간에 대한 인간의 인식까지도 변화시키고 있습니다. 학자들은 이런 현상을 “알고리즘적 전회 : Algorithmic Turn”¹⁷⁾로 표현합니다. 또 코로나19 이후 소위 “지구별 여행자”로서 인간의 지위와 인간-비인간 관계를 재고해야 한다는 담론이 넘쳐나지만, 여전히 인간 중심적입니다. “포스트휴머니즘은 휴머니즘이 될 수 있는가?”¹⁸⁾ 같은 논조들입니다. 하지만 이제 인간이 비인간 기계와 함께 살아가는 법을 배우는 것은 철학적 주제가 아니고 매우 실용적 문제가 되었습니다. 인간이 지구 위에서 살아남기 위해서 뿐만 아니라 회사에서 잘리지 않기 위해서라도, 인간중심주의에서 벗어나 인공지능과 함께 일하고 소통하는 방법을 배워야 할 때가 되었습니다.

15) “What Algorithms Want : Imagination in the Age of Computing” (Ed Finn, MIT, 2017)

16) “Turing’s Man: Western Culture in the Computer Age (Jay David Bolter, 1984) (튜링스 맨-컴퓨터 시대의 문화 논리(커뮤니케이션북스, 2017, 김상우 역)

17) “Democracy and Algorithmic Turn” (Anita Gurumurthy and Deepti Bharthur, International Journal on Human Rights, 2018)

18) “포스트휴머니즘은 휴머니즘이 될 수 있는가? 포스트휴머니즘 논쟁을 통해 본 휴머니즘의 의미와 한계” (이원봉, 2018, 인간연구)

또 한가지 눈여겨볼 담론들은 소위 “감성적 전회(Emotional Turn)”와 인간의 본질 찾기입니다. 긴 이성의 시대를 지나, 이제 문화연구에서 뿐만 아니라 문화행정에서도 보편적 이성의 논리뿐만 아니라 개별자들의 감성을 살피는 것이 중요해진 시대입니다. 물론 정동경제로 구동되는 인지자본주의도 최종적으로는 인간의 감정을 움직이는 것을 목표로하지요. 물건뿐만 아니라 콘텐츠를 팔기 위해서, 감정신호들을 디지털화하여 인식하고 인공지능의 분석으로 감정을 이해하여 좀 더 적절한 반응을 내놓을 수 있는 기술을 만드는데 열을 올리고 있습니다. 이런 인공지능 기술 개발을 위한 연구가 오히려 인간에 대한 연구 붐을 불러오고 있습니다. 기계는 인간과 같아지려고 인간을 연구하고, 인간은 기계와 차별화 하려고 인간의 본질을 탐색합니다.

현상을 이해하는 키워드 - 알고리즘, Culture as Algorithm

이런 담론들을 종합하여, 저는 오늘날의 문화현상을 이해하는 키워드로 “알고리즘”을 꼽아봅니다. 알고리즘은 “주어진 문제를 논리적으로 해결하기 위해 필요한 절차, 방법, 명령어들을 모아 놓은 것”¹⁹⁾입니다. Robert Kowalski(1979)는 알고리즘은 “문제해결 전략: Problem-solving strategies”이며 로직(Logic component)과 명령(Control component)으로 이루어져 있다고 했습니다. 이제 디지털 알고리즘은 “문화적”으로 변화하고 “문화 자체”가 되어가고 있습니다. 문화와 커뮤니케이션 연구자 Ted Striphas는 “Culture now has two audience : people and machines”라고 말하며, “you loop”라고 부르는 추천 알고리즘에 의한 문화의 개인화(personalization) 현상들을 “Algorithmic culture”라고 표현했습니다.²⁰⁾



사실 컴퓨터 언어로 표현만 되지 않았을 뿐, “원하는 출력을 유도하여 내는 규칙의 집합”이기도 한 문화는 원래부터 알고리즘적 성격을 가졌던 것입니다. 이제 디지털 알고리즘이 성립되고 지속되기 위해 필요한 사회문화적 요소까지 고려하면, 디지털 알고리즘과 문화는 매우 유사합니다. 전산학에서 자연선택에 의한 진화를 모방하는 “유전알고리즘”(genetic computation algorithm)의 한 분야인 “문화 알고리즘(Cultural algorithm)”은 Robert G. Reynolds가 1994년에 처음 제시한 개념입니다. “문화적 알고리즘”은 사회나 알고리즘의 문화적 전개를 공동체의 신념공간과 개별자의 실행사례들 사이에서의 상호작용으로 심플하게 모델링합니다. 우리는 이런 전산학의 모델링에서 오

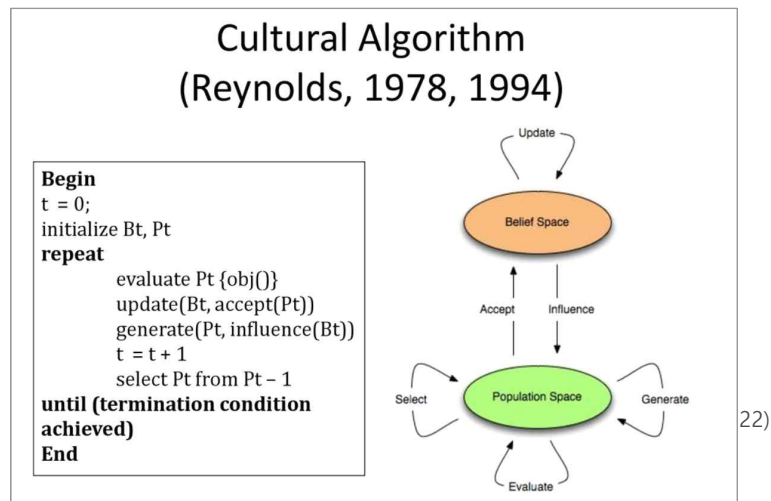
19) 사이언스올 카드뉴스, 한국과학창의재단, 2010

20) Algorithmic culture (Ted Striphas, European Journal of Cultural Studies, 2015, Vol. 18)

21) Futurist's View 화면 캡처

<https://medium.com/futurists-views/algorithmic-culture-culture-now-has-two-audiences-people-and-machines-2bdaa404f643>

히려 문화의 본질과 미래를 이해하는 데 유용한 자원을 차용할 수 있습니다.



저는 인공지능 문명시대의 문화를 이해하는 틀로서 “Culture as Algorithm”이라는 개념을 제시해봅니다. 오늘날 “알고리즘으로 존재하는 문화”(Culture as Algorithm)의 세 가지 측면 즉, “Culture on/by/for the Algorithm”이라는 분석 틀 안에서, 주목할 현상들과 문화의 특징적 변화, 그리고 이와 관련된 정책적 이슈와 제도적 대응 상황들을 정리해봤습니다. 문명의 전환에 따른 매우 포괄적인 변화이므로 수많은 이슈들이 관련되어 있지만 이글에서는 아주 간략하게만 요약해보겠습니다.



우선 Culture on the Algorithm 현상은, 문화가 디지털화되고 온라인이라는 더 확장된 시공간을 통해 유통됨으로 인해서, 형식과 내용 측면에서 점점 더 가벼워지고, 소위 “끌리고 쏘리고 들끓는” 현상입니다. 잘 알다시피 문화는 디지털알고리즘 기술에 종속되어 변화할 뿐만 아니라, 앞서 본 NFT 사태처럼, 가상의 문화가 물리적 진본을 대체하기도 합니다. 그리고 문화 시공간 스케일의 변화로 물리적 공간, 생태적 시간의 한계가 무색해집니다. Culture on the Algorithm 현상으로 인해 벌어질 디지털 문화소외와 불평등, 저작권 분쟁, 플랫폼 기업의 독점 등의 문제점에 대해서는 세계의 주요 문화기관들이 이미 대책을 수립하고 있습니다.²³⁾ 가벼워지는 문화와 필터 버블로 인한 여론의 양

22) “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)

23) “Supporting Culture in the Digital Age” (Octavio Kulesz, 2020, IFACCA), “Digital Inclusion and Exclusion in the Arts and Cultural Sector” (Jane Mackey, Good Things Foundation, Arts Council England, 2021), “In Real

극화와 저신뢰 사회, 사회통합의 어려움도 이미 많이 언급되고 있는 사회적 문제입니다. 그런데 저는 문화정책차원에서 좀 더 본질적인 문제를 고려해봐야 한다고 생각합니다. 국가나 지역의 경계가 없는 가상세계를 자유롭게 오가는, “문화의 가벼움”을 즐기는 사람들이 오히려 부유하기만 하다가 존재의 상실감을 느끼는 상황에 대한 우려입니다. 저는 이런 현상을 “문화중력(cultural gravity²⁴)의 상실”이라고 표현합니다. 이것을 “사회적 구심 가치 상실”이라는 정책적 언어로 표현하면 바로 개인의 자유를 중시하는 사람들로 부터 반발을 살 것 같습니다. 하지만 인간은 부유하는 자유로움과 안착시켜주는 문화중력이 동시에 필요한 사회적 존재임을 부정할 수 없습니다. 기존의 문화를 통한 사회통합과는 또 다른 측면에서의 접근이 필요합니다. Culture on the Algorithm 현상에 대한 제도적 대응으로 대표적인 것은 소위 “구글 갑질 방지법”과 같이 디지털알고리즘으로 문화유통을 지배하는 플랫폼기업에 대한 견제장치를 마련하는 것입니다. 문화정책 차원에서도 온라인 문화활동에서 소외받는 사람이 없도록 디지털 접근성을 높이는 노력이 필요합니다.

“Culture by the Algorithm”으로는 알고리즘에 의한 초 개인화 추천 서비스로 기계적 문화트렌드가 만들어지는 현상뿐만 아니라, 인공지능 비인간 주체들이 인간처럼 문화의 주체로 활동하는 현상에 주목할 필요가 있습니다. 앞에서 살펴보았듯이, 이제는 정체성 또는 인격까지 갖추어가는 AI 모델들의 활약은 정말 인간의 매력뿐만 아니라 인간의 생체적 시간 한계를 뛰어 넘고 있습니다²⁵). 기계가 만드는 문화를 인간이 만드는 문화와 구별하기 힘들어진 시대에, 사실 더 이상 진본의 아우라는 큰 의미가 없고, 진본성(Authenticity)이라는 것도 마케팅을 위한 요소로 선택적으로 소비됩니다. Culture by the Algorithm 현상에서는 블랙박스처럼 이해할 수 없게 작동하는 알고리즘을 활용하는 국가와 자본에 의한 여론 왜곡뿐만 아니라 문화 통제가 쉬워지는 점이 우려됩니다. 최근 유럽연합 등 알고리즘에 대한 통제 기준을 마련하고 있는 거버넌스 주체들이 “설명할 의무”를 AI 윤리기준으로 명시하고 있습니다. Culture by the Algorithm 현상 중에서 문화정책 차원에서 눈여겨봐야 할 문제로는 따로 있습니다. 저는 공동체나 인간과의 소통을 통해 습득하는 문화가 아니라 기계가 반응해주는 개인의 취향(My taste)을 “My Culture”로 착각하게 만드는 Culture by the Algorithm이 더 본질적인 문제라고 생각합니다. 그 결과 공동체를 재생산하는 “문화의 인과력”(recursive casual power of culture)이 약화되고, “문화의 초개인화” 현상이 가속될 것입니다. 우리는 없고 나만 있어도 외롭지 않는(Me without We) 시대에 공공성, 공동체를 지향하는 문화정책이 지지받기가 쉽지 않을 것입니다.

Life-Mapping digital cultural engagement in the first decades of the 21st century” (Australia Council for the Arts, 2021) 등 참조

24) 문화가 주는 구심력과 안정감을 표현함. “할머니는 중력 같다”는 “호랑이를 밟고 가두면”(태 켈러 저, 강나은 역, 돌베개, 2021, When you Trap a Tiger)의 표현도 참조할만 함.

25) “제 MBTI 뭐냐구요?”... ‘영원한 22세’ 가상모델 로지 단독 인터뷰” (황순민, 매일경제, 2021.8.7.)

마지막으로 “Culture for the Algorithm”은 문화가 AI가 보다 인간과 같이 닮아가도록 학습시키는 데이터와 동시에 윤리 지침으로 작동하는 현상입니다. Governing the Algorithm 등 인공지능 기술을 견제하는 디지털거버넌스에서는 후자의 이슈가 주로 다루어지지만, 저는 문화정책 차원에서 전자의 현상에 더 관심을 가져야한다고 주장합니다. 정부가 나서서 공공데이터 댐을 구축하고, 기술은 IOT를 지나서 IOB로 진화하고, 온라인 콘텐츠 생산을 위해 죽은 예술가를 부활시키고 있습니다. 인공지능을 인간처럼 학습시키기 위해 인간 데이터를 확보하려는 치열한 경쟁 레이스가 벌어지고 있는 것입니다. 인공지능이 내 놓는 콘텐츠를 보고 <좋아요>를 누르는 인간의 감정반응도 중요한 학습용 데이터가 됩니다. 이를 인지자본주의의 “정동 착취” 현상으로 보기도 합니다. 저는 이제 “문화도시에서 메타버스로”, 문화가 가상세계를 더 현실적이고 매력적으로 보이게 하는 요소로서, 좀 더 시니컬하게는 알고리즘 문명의 부드러운 작동을 위한 “문화적 윤희유”로 쓰이고 있는 현상이라고 표현합니다. 그런데 그 값을 디지털 알고리즘 플랫폼들이 지불하고 있는지 의문입니다.

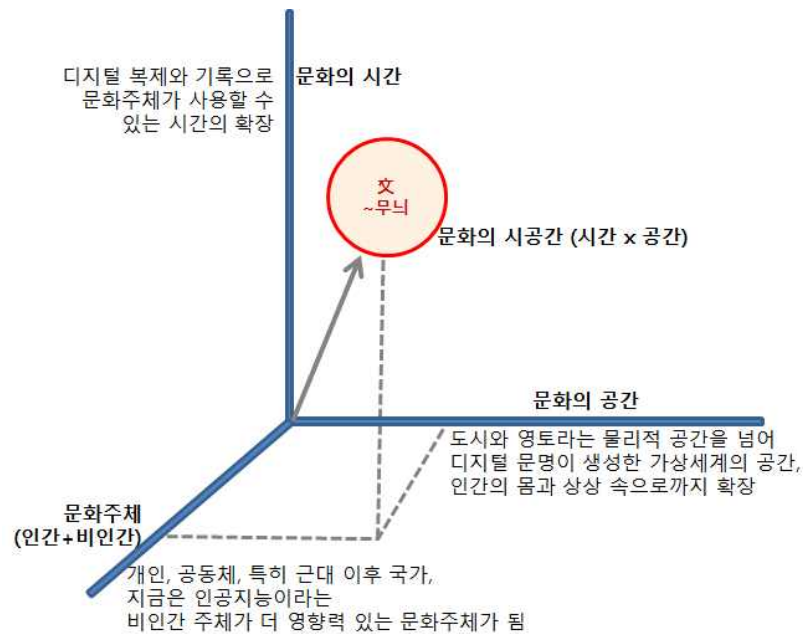
물론 인공지능의 편향성과 윤리성 논란에 대해서도 문화정책이 개입할 부분이 많습니다. 가장 보편적인 윤리기준이란 결국 동시대 그 사회의 문화입니다. 인공지능의 편향성을 제어할 수 있도록 AI용 학습데이터 또는 알고리즘 설정의 기준을 법으로 정하는 것은 매우 민감하고, 거의 불가능한 문제입니다. 하지만 대중매체를 통해 문화 유통이 폭발했을 때 문화에 대한 국가차원의 검열이 있었습니다. 그 적절성에 대한 논의는 따로 해야 하지만, 인공지능이 만들어내는 문화에 대한 제어기준과 방법을 사회적 합의를 통해 만들어내야 할 시점입니다. 왜냐하면 인공지능 알고리즘은 단순한 전달 매체로서 보다 더 강력한 파급력과 문화생성력을 가지기 때문입니다. 이때 다국적기업이 개발하는 AI의 보편적 윤리지침과 개별 사회의 문화적 특성을 존중하는 문화다양성 이슈가 충돌할 가능성도 있습니다. 이를 해결하는 것을 과학기술자와 법률가들에게만 맡겨놓을 것이 아니라 문화정책 영역에서도 참여해야 합니다. 참고로 인공지능을 감시하기 위한 “AI 감사(AI audit)”를 도입하려는 제도적 움직임이 있습니다.

새로운 접근법과 실천과제 제안 - “문치교화”에서 “문명자화”로 전환

끝으로 위와 같은 고찰들을 근거로, 공공부문이 인공지능 시대의 문화정책 의제를 설정하는데 고려해야할 새로운 접근법과 구체적인 실천과제를 제안하고자 합니다. 보통 정책 포럼에서는 제안의 맥락은 휘발되고 마지막 실천과제 목록만 남는데, 저는 그것이 싫어서 실천과제 제안을 본문 안에 섞어 놓으려고 합니다.

첫 번째는 정책이 관여할 문화의 영역을 새롭게 정의하는 접근법의 전환입니다. 문화에 대한 정의가 어렵다고 하면서, 오히려 수없이 많은 학자들의 정의가 존재합니다. 법으

로 문화를 정의하는 것은 정책이 개입할 영역을 설정하고, 국가가 지향할 가치를 명시하는 것입니다. 하지만 정책의 전환을 위해서는 동시대 문화를 이해하는 통찰하는, 즉 과학적이며 철학적인 담론 과정을 통해 문화의 개념이 재정립 되어야 합니다. 새로 정립되는 문화의 개념 위에서 문화정책이 관여할 영역과 관여하지 않을 영역을 다시 정해야 합니다. 저는 문화가 시간과 공간에 남겨진 문화 주체들의 삶의 흔적이라고 이해합니다. 그리고 문화 주체의 삶은 인간과 비인간의 상호작용으로 이루어집니다. 따라서 정책적 개입을 위한 문화를 정의할 때 기술발전과 사회변화에 따른 문화주체들과 문화의 시공간의 확장을 고려해야 합니다. 특히 최근 앞서 살펴본 것과 같이 디지털알고리즘 문명의 시대에 문화의 시간/공간 그리고 문화의 주체까지도 확장된 현실을 고려해야 합니다.



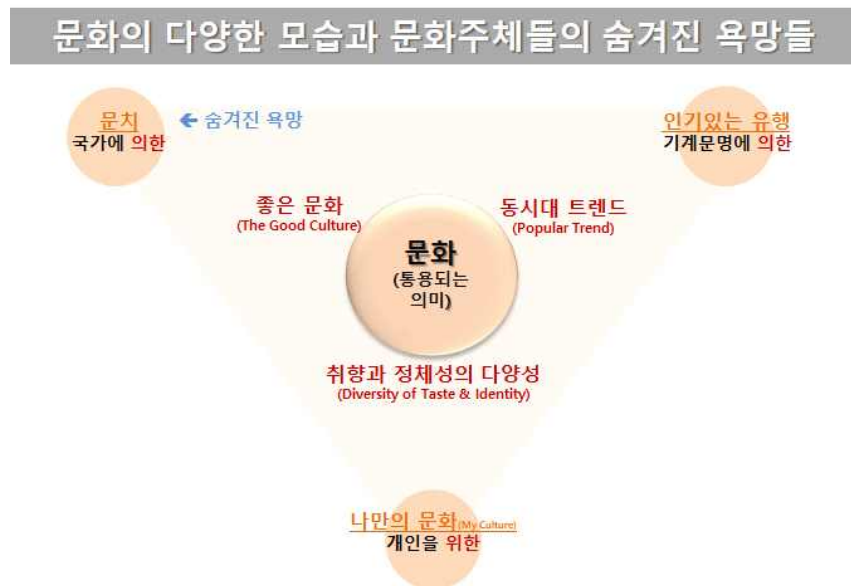
<기술발전과 사회변화에 따른 문화의 시공간-주체의 확장>

이런 접근법 위에서 제안되는 실천과제는 “①가치 주장이 아닌 시대변화에 대한 통찰에 기반 하여 문화정책의 철학 세우기”입니다. 급속하게 변화하는 시대, 특히 코로나 이후의 문화정책이 어떤 가치를 지향할지, 시대에 대한 통찰에 기반해서 합의해야 할 일입니다. 저는 코로나 이후의 회복을 위한 문화정책과 기계문명 시대의 인간다움을 지향하는 정책 철학이 적절하지 않을까 하고 생각합니다. 두 번째 실천과제는 “②Culture as Algorithm 시대에 맞게 문화관련 법제 정비”입니다. 앞서 Culture as Algorithm 현상과 관련된 법/제도적 대응 현황을 간략하게 살펴보았습니다만, Culture for the Algorithm에 대한 과세 도입, AI 저작권법 정비가 필요합니다. 그리고 AI의 편향성 규제 거버넌스에 참여 문화정책 영역이 적극 참여해야 합니다. “AI 감사(AI audit)”에 준해서 소위 AI에 대한 문화영향평가의 법제화를 고민해야 할 시점입니다.

두 번째 접근법의 전환 제안은 '문화:文化'의 개념을 시대적 맥락에 맞게 새롭게 재해

석하는 것입니다. 지금까지 文化의 개념으로 개화기 동아시아가 유럽의 culture라는 개념을 수입, 번역하는 과정에서 “文治教化”(무력이 아닌 문으로 다스리기 위해 국민을 계몽, 교화하는 것)라는 개념을 대응시킨 것을 사용해왔습니다. 1870년대 메이지유신 시대 일본의 학자들은 영어 Culture를 수입하여 事物로도 번역해보고 修鍊으로도 번역해봤습니다. 특히 1920년대 세계대전의 참상을 보며, 그리고 서양에서의 물질문명에 대한 반감에 편성하여 문화의 정신적 측면을 강조하다 보니, 문명과 문화를 매우 다른 말로 구분하게 되었습니다²⁶⁾. 이제 문치교화는 국민의 문화적 주체성을 중시하는 문화민주주의의 시대에 적절하지 않은 개념입니다.

문화의 개념은 국가-인간-기계문명 간의 상호작용의 결과로 문화의 의미가 변화하고 선택되는 것입니다. 각 주체들은 문화로 추구하는 실제 욕망을 “좋은 문화”, “다양성”, “동시대 트렌드”라는 명분 뒤에 숨기고 있습니다. 지금은 인간의 주체성을 위협할 수준으로 발달된 “문화 기계”가 제공하는 “유행”을 구매한 “나의 문화 : My Culture”가 홍수를 이루는 시대입니다. 반면 국가가 제공하고 국민으로서 따라야 할 “좋은 문화 : The Good Culture”의 압박도 여전합니다. 이들 사이에서 인간 개인들의 문화적 힘을 키워, 국가-개인-기계라는 문화주체들이 각각 추구하는 문화 개념들 간의 균형을 유지할 수 있어야 합니다. 인간 문화주체가 국가의 문화(질서)나 기계문명의 문화(욕망) 어느 한쪽으로 기울면 문화의 개념 전체가 무너지고, 인간 문화의 힘이 없으면 위의 두 문화에 의해 억눌리게 됩니다.



이와 같은 세상의 균형을 추구할 때, 물질과 정신, 인간과 비인간, 심지어 실재와 가상

26) “동서 ‘문화·문명’의 개념과 그 전개—현대 문명 담론의 개념적 이해를 중심으로” (전홍석, 2010, 동양철학연구 제63집), “계몽기 문화 개념의 운동성과 사회이론” (김현주, 2015, 개념과 소통 제 15호) 등 개화기와 1920년대 문화, 문명의 번역과정에 대한 연구 논문들 참고

을 이분법적으로 구분하지 않는 동아시아의 철학적 유산들을 다시 되돌아보는 것이 도움이 됩니다. 동아시아에는 문치교화의 유가적 전통뿐만 아니라 物化나 自化, 自然 같은 도가적 전통도 있었습니다. 후자가 지금 디지털알고리즘 문명 시대에 더 적절해 보입니다. 이 글에서는 “문치교화” 대신, 국민이 아니라 “문명을 문화답게 밝혀 시민이 스스로 변화하도록 하는”, 소위 “문명자화(文明自化)”를 이 시대에 맞는 문화의 개념으로 채택해야 한다고 주장합니다.

文化 개념의 전환의 필요성 – 문치교화에서 문명자화로



이런 접근법의 전환은 너무 추상적이고 와 닿지 않는다고 할 수 있습니다만, 실제로는 관점의 변화가 문화사업의 지향점, 성과지표까지도 바꾸어 놓습니다. 예를 들어 이런 접근법의 변화에 따라 제안되는 실천과제로 “③건전한 공동체 만들기 문화정책과 개인의 문화역량 키우기 예술정책 간 균형잡기”를 제시할 수 있습니다. 좀 더 구체적으로는 <지역문화> 시책과 구별되는 <예술교육>을 통해 시민의 문화적 주체성과 소통역량 강화하는 것입니다. John Maeda라는 디자이너가 “Design is a solution to a problem. Art is a question to a problem.”라고 말했답니다. 우리의 문화정책은 문화복지, 지역문화균형발전 등 문제해결을 위한, 국가의 “Design Thinking”의 산물에 가깝습니다. 이제는 기계문명시대에 인간이 무엇인지, 나는 누구인지 질문을 던지는, (예술가뿐만 아니라 모든 시민) 개인의 “Art Thinking”을 지원하는 예술정책이 중요합니다.

여러 사람들이 시대가 바뀌었다고 이야기 할 때, 이미 우리의 생각이 바뀌어 있지 않으면 주체성을 잃고 따라가는 사람이 됩니다. 문화는 사회 모든 현상을 아우르는 말입니다. 문화정책이 사회를 변화시키는 힘이 있어야 한다면, 기존의 문화정책 영역 안에서만 사고하는 것으로 시대에 맞는 정책 전환은 어려울 것입니다. 전환을 위해서는 서 있는 자리와 바라보는 방향을 바꾸는 것이 필요합니다.