

비 글로벌 (Be C-lobal)

; AI와 코로나 뉴노멀 시대 문화정책의 인식론적 전환

새로운 세계화의 시대에
글로벌(global)도 로컬(local)도 아닌
클로벌(C-lobal)한 것이 대세다.

2023.6월

김해보 (Hae-Bo Kim)

sea@sfac.or.kr

사회학박사

서울시립대학교 도시사회학과 겸임교수

서울문화재단 정책협력실 전문위원

한국광역문화재단연합회 부설 한국지역문화정책연구소장

- 목 차 -

0. 요약 및 인트로

1. 논의 배경

(1) 변화된 삶 : 신-세계화(Neo-Globalization)

가. 국경 위에서 : 신냉전과 탈세계화(De-Globalization)

나. 온라인에서 : 초세계화와 하이퍼로컬리티(Hyper-Locality)

(2) 변화하는 문화 : 뉴노멀들

가. 코로나 뉴노멀 : 가장 로컬한 "나"에 대한 공감의 중요한 시대

나. AI 뉴노멀 : 알고리즘이 되어버린 문화(Culture as Algorithm)의 시대

다. 문화의 뉴노멀 : "나의 문화(My Culture)" 시대

(3) 정책의 변화 필요성 : 동시대성 위기

가. 한류의 대성공과 한국문화정책의 실패

나. 개별성과 보편성 사이의 커지는 간극

다. 동시대성을 확보하기 위해 필요한 용기

2. 매우 문화적인(!) 실패들

(1) 문화분권 : 더 중앙집중화 되는 역설

(2) 팔 길이 원칙 : 촘촘한 그물 위에서 작동하지 않는 금과옥조

(3) 문화도시 : "세계적인 문화도시"라는 타이틀을 향한 비문화적인 경쟁 레이스

3. Be C-lobal

(1) 글로벌과 로컬의 의미 재해석

- 가. 기존 로컬리티 연구의 한계
- 나. 보편성과 개별성
- 다. 글로벌의 한계

(2) C-lobal = {close, cultural, contextual} × {global}

(3) 사례들

(4) 글로벌라이제이션(C-lobalization) = 문화정책의 인식론적 전환

4. 전환의 실천

(1) 탈중심에서 무(無)중심으로 : 탈-분권화(De-de-centralization)

(2) 시스템에서 행위자로 : 탈-제도화(De-institutionalization)

(3) 이성에서 감성으로 : 취향존중 공감행정(Empathy Administration)

(4) 팔 길이(Arm's length) 대신 <팔들의 길이(Arms' length)> : 로컬 행위자의 주체성 존중

(5) 지극한 원리에서 다양한 현실로 : 중범위 이론(Middle-range theory)과 <치물격지(致物格知)>로 문화정책의 사회학적 전환(Social-Turn)

(6) 예산 절감 효율성에서 감동 추가 효과성으로 : How-the-Many 접근법

5. 인간과 AI가 함께 문화를 창조하는 시대를 대비할 때

0. 요약 및 인트로

이 글은 코로나와 AI 문명에 의해 사람들의 생활과 사고방식이 완전히 달라져 버린 시대에 문화정책이 기존의 인식체계로 지속될 수 없다는 문제의식과 개인적 경험에서 출발하였습니다. 이 두 가지 문명적 전환 과정에서 나타난 문화변화에 대한 고찰을 통해 <글로벌라이제이션(C-lobalization)>이라는 새로운 개념을 포스트 코로나 시대의 문화정책에 필요한 인식론과 정책 실행 태도로 제안합니다.

코로나 기간 중 급속히 진행된 디지털 전환의 결과로 우리는 인터넷을 통해 초세계화된 동시에 로컬의 가치에 열광하는 "하이퍼-로컬리티"의 시대를 살고 있습니다. <알고리즘이 되어버린 문화(Culture as Algorithm)>의 시대에 사람들은 인공지능이 "나의 취향(My Taste)"에 맞추어 추천하고 반응해주는 <나의 문화(My Culture)>를 소비하며 살면서, 서로 연결된 듯 단절된 세계 속에서 갇혀 있습니다. 이처럼 문명과 문화가 완전히 바뀌어 버린 뉴노멀의 시대에 여전히 예전의 정책 수행체계와 인식 속에 갇혀있는 문화행정은 동시대성을 확보하지 못하고 있습니다. 합리성을 추구하는 공공행정의 보편성과 시민들의 감성이 원하는 개별성 사이의 격차는 점점 커지고 있습니다. 공공행정은 정책성과의 증거와 효율을 숫자로 표현하며 보편적 정당성을 추구합니다. 이 방법으로는 AI가 제공하는 초개인화된 서비스에 익숙해지는 시민들의 감성의 개별성을 터치하여 움직이는 것이 갈수록 어려워집니다. "글로벌 공공재인 문화"¹⁾를 다루는 "시장의 실패"보다는 감정을 포함한 인간적인 요소를 다루는데 민감하지 못한 "정부의 실패"를 직시할 필요가 있습니다. 그런데 21세기 초반부 내내 "문화분권", "팔 길이 원칙", "문화도시"라는 이상적 가치 구현을 추구하던 공공문화정책의 실패는 그 원인에 대한 성찰도 없이, 또 다른 개념어나 슬로건 내세우기 방식으로 덮여지기 십상입니다. 정부의 개입 없이 일어난 한류의 뜻밖의 성공을 정부 정책의 성과로 해석하고 뒤늦게 적극 개입하려는 움직임은 그래서 걱정스럽습니다.

마침 냉전체제에 준하는 경색국면으로 접어든 국제정세 속에서 "탈-세계화(De-globalization)"라는 개념이 힘을 얻어가고 있습니다. 동시에 우리는 디지털 전환의 결과로 초-세계화(Hyper-Globalization)된 온라인 플랫폼에서 일상을 보내고 있습니다. 지금의 탈-세계화는 20세기 산업자본주의의 팽창이 만든 세계화와 반대방향으로 가는 오프라인에서의 "반-세계화(Anti-Globalization)"와 21세기 디지털 경제가 온라인 세계에서 확장하는 "초-세계화(Hyper-Globalization)" 양상을 동시에 보여줍니다. 그 속에서 그 동안 보편적 원리로 인식되던 소위 "글로벌"한 것과 그에 대해 종속적인 것으로

1) 유네스코(UNESCO) (2022). 『Culture in Times of COVID-19 _ Resilience, Recovery and Revival』 (코로나-19 시기의 문화 _ 회복탄력성, 복구, 재활성화)

인식되던 “로컬”에 대한 인식이 바뀌고 있습니다. 문화정책은 여태까지 주로 글로벌에서 로컬을 향하는 방식으로 진행되어왔습니다. 다양성과 분권을 지향한다고 했지만, 중앙정부의 강한 리더십에 따른 탑다운 정책집행 방식이든, 문화의 가치를 고고하게 상정하고 이를 생활 속에서 구현하려는 선한 의도이든, 실제로는 글로벌 보편자에서 로컬 개별자를 향하는 방식이었습니다. 이런 글로벌라이제이션(Globalization)과 글로벌라이제이션(Glocalization) 정책 프레임에서의 실패를 글로벌과 로컬의 관계를 받아들이는 인식의 전환이 일어난 시대적 변화 속에서 파악할 필요가 있습니다.

이 글에서는 2000년대 이후 줄곧 분권화를 핵심 정책기조로 진행되어온 한국의 지역문화진흥정책이 실제로는 왜 그 가치를 달성하지 못했는지를 인식론적 한계 차원에서 분석해보았습니다. 문화정책이 봉착한 문제뿐만 아니라, 코로나와 인공지능 기술로 인해 상전벽해 한 뉴노멀의 세상을 이해하기 위한 세계관의 전환을 제안합니다. 그 전환을 위해 “글로벌과 로컬”의 개념을 “보편성과 개별성” 차원에서 새롭게 해석해봅니다. 그리고 이제 둘 사이의 위계 없고 서로 연결되어 공진하는 관계를 설명하기 위해 <글로벌 : C-lobal = {close, cultural, contextual} × {global}>이라는 새로운 개념을 제시합니다. 인간과 AI가 함께 창조하는 문화의 시대를 준비하면서, 문화정책의 “글로벌라이제이션(C-lobalization)”을 제안합니다. 그리고 다음과 같은 여섯 가지 실천적 전환을 제시합니다.

- (1) 탈중심에서 무(無)중심으로 : 탈-분권화(De-de-centralization)
- (2) 시스템에서 행위자로 : 탈-제도화(De-institutionalization)
- (3) 이성에서 감성으로 : 취향존중 공감행정 (Empathy Administration)
- (4) 팔 길이(Arm’s length) 대신 <팔들의 길이(Arms’ length)> : 로컬행위자의 주체성 존중
- (5) 지극한 원리에서 다양한 현실로 : 중범위 이론(Middle-range theory)과 <치물격지(致物格知)>로 문화정책의 사회적 전환(Social-Turn)
- (6) 예산 절감 효율성에서 감동 추가 효과성으로 : How-the-Many 접근법

1. 논의 배경

(1) 변화된 삶 : 신-세계화(Neo-Globalization)

“세계화”의 시작 시기에 대해서 여러 견해가 있지만²⁾, 산업혁명으로 급증한 상품 생산력과 신자유주의로 진화한 자본주의의 세력 확장과 그 궤를 같이 하였다는 의견은 대체로 일치합니다. WTO, FTA 등 20세기 후반 세계시장에서의 확실한 공통 표준이었던 세계화가 코로나 이후 “탈-세계화(de-Globalization)”로 흔들리고 있습니다. 반면 코로나로 사람들은 로컬의 의미를 새롭게 생각하게 되었습니다. 동시에 급속히 진행된 디지털 전환의 결과로 우리는 초세계화 온라인 플랫폼에서 로컬을 즐기는 “하이퍼로컬리티”의 시대를 살고 있습니다. 그래서 지금의 탈-세계화는 20세기의 세계화와 반대방향으로 가는 오프라인에서의 “반-세계화(Anti-Globalization)”와 21세기 온라인 세계에서의 새로운 “초-세계화(Hyper-Globalization)” 양상을 동시에 담고 있는 현상입니다. 이를 새로운 양상의 세계화, 즉 <신-세계화(Neo-Globalization)>라고 부를 수 있습니다. 그리고 이것은 우리가 사는 세상, 즉 로컬과 글로벌, 현실과 가상, 더 나아가서 개별자와 보편자의 의미를 다시 생각하게 합니다.

(1)-가. 국경 위에서 : 신냉전과 탈세계화(De-Globalization)

20세기 초의 세계화(globalization)는 대량생산 체계를 갖춘 제국주의 열강들이 상품 판매와 원료확보를 위한 식민지 쟁탈전으로 격화되었습니다. 이후 세계대전으로 인류 전멸의 가능성까지 경험한 국제사회는, 군대를 각자의 국경 안에 묶어두고 상품과 서비스, 기술과 투자금, 그리고 사람과 정보는 자유롭게 국경을 넘나들 수 있도록 약속하였습니다. 전 지구적 규모의 시장에서 공통규칙을 세우고 따르는 과정에서 경제뿐만 아니라 정치, 문화적 측면에서도 국가들 간의 의존성과 유사성이 높아졌습니다. 냉전체제 붕괴 후 신자유주의를 내세운 미국식 자본주의가 주도하는 세계화는 1995년에 등장한 WTO 체제 아래에서 거스를 수 없는 보편 원칙이 되었습니다. 게다가 토머스 프리드먼(Thomas Friedman)이 “세계는 평평하다”(The World Is Flat: A Brief History of the Twenty-First Century)에서 지목한 “세계화 3.0(Globalization 3.0)” 이후, 인터넷 등 급속도로 발전하는 통신기술이 세계화를 이끄는 주도자가 되었습니다³⁾. 글로벌 빅테크 기업들이 주도하는 “디지털 전환(Digital Transformation)”은 글로벌 온라인 플랫폼 위에서 말 그대로 전 세계 시민들이 경계 없이 흘러 다닐 수 있는 “세계화

2) H., O'Rourke, Kevin; G., Williamson, Jeffrey (2002). “When did globalisation begin?”. 《European Review of Economic History》 6 (1)

3) Friedman, T. L. (2005). “The world is flat: A brief history of the twenty-first century”

4.0”으로 진화합니다. 지구세계는 “디지털 쌍둥이 지구(Digital Twin Earth)”로 변환되고, 그 위에 국경 없는 가상 국가, 소위 “비트네이션(Bit Nation)”⁴⁾까지 세워졌습니다. 코로나는 물리적 국경을 봉쇄했지만 오히려 디지털 기술에 대한 저항감을 감소시켜, 지리적 한계를 극복한 온라인 상의 세계화를 앞당기는 역할을 하였습니다.

반면 신자유주의 흐름 속에서 전 세계적으로 소득불평등은 확대되었고 “부자 나라의 가난한 노동자들”의 불만은 커져갔습니다. 2008~2009년 글로벌 금융위기는 “반세계화”의 기폭제가 되었습니다⁵⁾. 2016년 브렉시트, 전 세계적으로 득세한 극우 포퓰리즘, 자국 경제 우선주의 정책 등으로 본격적인 “탈-세계화(De-globalization)”의 조짐이 보였습니다. 그러다가 코로나와 우크라이나 전쟁 이후 국제정세가 경색 국면으로 접어들면서 “탈-세계화(De-globalization)”는 대세가 되었습니다. 우크라이나를 침공한 러시아가 서유럽으로 통하는 가스밸브를 잠그자, 세계는 극단적 보호무역주의와 식량과 자원의 무기화 경쟁에 바빠졌습니다. 코로나와 전쟁의 여파로 인한 경제위기 속에서 자국의 이익을 우선적으로 챙기고, 군사적-경제적 안전판을 확보하기 위해 새로운 지역블록들이 등장하고 강화되기도 합니다. G-2 강대국 사이의 정치적 긴장까지, 전 세계가 “신냉전”이라 불릴 만큼 위태롭게 분열된 상태입니다. 이런 정치적 변화 가운데 인건비가 싼 해외 생산기지 운영방식을 자국 내 생산방식으로 전환하는 경향도 뚜렷합니다. 이런 추세는 국가 안보차원의 우려뿐만 아니라, 세계화로 인한 불평등의 피해자라고 생각하는 중산층 유권자의 불만, 3-D 프린팅과 로봇기술 등, 소위 4차 산업혁명과 맞물려서 가속됩니다.

코로나 회복 이후 봉쇄되었던 국경이 관광객에게는 다시 열렸으나, 오픈소스 운동의 시대에 오히려 첨단기술은 군사적 보안과 연결 지어지며 국경을 넘을 수가 없게 됩니다. 탈-세계화(De-globalization) 흐름은 문화다양성에 대한 관용성 훼손과도 연결됩니다. 분쟁 중인 상대국의 문화파괴, 극우주의자들의 소수자들에 대한 혐오, “정치적 올바름”(PC : Political Correctness)에 대한 공격 사례에 대한 소식이 부쩍 늘었습니다.⁶⁾ 정치, 경제 분야에서의 탈세계화 트렌드를 거슬러서 문화 분야에서라도 인류의 보편적 가치를 공유하는 세계화의 노력이 없으면 지구촌 문명의 퇴보가 예상됩니다. 다행히 문화는 국경 안에 가두어지는 것이 아니라는 것이 오히려 코로나 봉쇄 기간 중에 여실히 확인되었습니다.

4) “출생 내 맘대로 정하는 가상국가-새로운 가상국가. 10년 후 일반화” (김은영, 사이언스타임즈, 2017.2.6.)
 5) 신영민 (2020) “코로나19로 또다시 타격 입은 세계화·탈세계화 흐름 당분간 이어질 듯” (나라경제 2020년 12월호)
 6) “미국만이 아니다...서구권 전반 퍼진 반아시안 '중오염죄 팬데믹'”(이재영, 연합뉴스, 2021.03.22.)
 “푸틴, 대외 개입정책 명분되는 '해외 인문정책 개념' 승인” (유철중, 연합뉴스, 2022.9.6.) 등 참조

(1)-나. 온라인에서 : 초세계화와 하이퍼로컬리티(Hyper-locality)

코로나와 디지털 전환의 조합은 오프라인과 온라인, 봉쇄와 연결이라는 대척점들을 연결하면서 새로운 세상을 열었습니다. 봉쇄기간 중 사람들은 급속히 진행된 디지털 전환을 거부감 없이 받아들일 수 밖에 없었습니다. 그 결과로 우리는 인터넷을 통해 어느 시대 보다 더 초세계화된 시대에 살게 되었습니다. 한국의 B-급 문화 취향을 담은 “강남 스타일”을 전 세계 사람들이 10년 동안 44억 번이나 관람할 수 있도록 해준 유튜브는 이제 사람들의 일상을 트루먼쇼 세트장처럼 만들었습니다. 넷플릭스를 통해 한국 드라마가 세계인들의 여가시간을 차지합니다. 코로나 격리 기간 동안 비행기를 타지 않고 랜선 투어로 이탈리아의 어느 동굴 안을 탐험합니다. 디지털 전환으로 초세계화된 인터넷루트를 타고 사람들은 여태까지 맥도널드 매장과 헐리우드 영화에서는 느끼지 못했던 매우 낮은 로컬리티의 매력을 찾아서 즐길 수 있게 되었습니다. 로컬리티는 온라인 플랫폼의 핵심 콘텐츠가 되고, 글로벌하게 소비됩니다. 로컬은 더 이상 물리적, 지리적 로컬이 아닌 가상의 하이퍼 로컬로 확장됩니다.

코로나 기간 동안 “하이퍼 로컬(hyper-local)”과 동시에 “하이퍼 글로벌(hyper-global)”한 형태로 확장된 시민들의 문화참여 양상은 『WCCR 2022』(WCCF, 2022)에서도 잘 분석되어 있습니다. 시민들의 고전적인 형태의 <문화 참여> 수준은, 주요 축제 참가인원 94% 감소부터 입장객 수 상위 5개 박물관 및 미술관의 방문자 숫자 48% 감소 등 매우 심각한 타격이 있었던 것으로 나타났습니다. 하지만 시민들은 서울문화재단의 “문 앞의 예술놀이”나 헬싱키시의 “예술 선물(Gift of Art)”처럼, 문 앞까지 배달된 문화프로그램과 디지털 앱으로 선물 받은 공연을 통해 하이퍼 로컬한 문화 참여방식을 새롭게 경험했습니다. 가장 손쉬운 “손바닥 안의 문화” 또는 가장 로컬한 “내 안의 문화”가 중요해진 것을 간파한 기획이었습니다. DJ 플랫폼인 “United We Stream”을 통한 클럽 나이트의 가상 방문이나, 뉴욕 MetOpera가 “Nightly Met Opera Streams”를 통해 152개국에서 2120만 조회수를 기록한 현상은 하이퍼 글로벌한 방식으로 문화를 즐기는 양상을 보여줍니다.

이제는 전 세계 사람들이 즐기는 동시대 트렌드를 나도 안방에서 바로 공유할 수 있는 시대입니다. 동시에 지구촌 어느 구석에 아무도 알지도 못했던 매우 로컬한(local) 것의 매력이 어느 순간 글로벌 디지털 플랫폼을 통해 전 세계 사람들에게 전달되어, 한순간에 글로벌한(global) 트렌드를 만들어 냅니다. 이처럼 우리는 지금 인터넷을 통해 초세계화된 동시에 로컬의 가치에 열광하는 “하이퍼-로컬리티”(Hyper-Locality)의 시대의, “변화된 삶”(Changed-Life)을 살고 있습니다.

WCCR 통계로 확인되는 COVID-19의 영향 (2019년~2021년 사이의 지표 변화)		
<문화 참여>	<문화 생산>	<문화 공간>
94% 감소 : 주요 축제 참가인원 72% 감소 : 국제 관광객 규모 64% 감소 : 영화관 입장객 수 61% 감소 : 공연장 입장객 수 50% 감소 : 영화제 입장객 수 48% 감소 : 입장객 수 상위 5개 박물관 및 미술관 방문자 수	51% 감소 : 연간 음악 공연 편수 50% 감소 : 모든 극장에서의 공연 편수 41% 감소 : 영화관 상영 영화편수 (국가 단위)	8% 감소 : 공연장 숫자 3.5% 감소 : 음악 공연장 숫자 3% 증가 : 영화관 숫자
2019년 데이터가 없는 경우 다음으로 가장 가까운 팬데믹 이전 연도를 사용했음. 2021년 데이터가 없는 경우 2020년 자료 사용. 각 지표마다 다르지만 샘플 크기는 7개 이상임. 온라인 관련 활동은 미포함 (출처 : WCCR 2022(WCCF, 2022), SFAC 문화정책 이슈페이퍼 2022년 11월호(김해보, 서울문화재단, 2022) 재인용)		

(2) 변화하는 문화 : 뉴노멀들

재택근무와 사회적 거리두기 등 코로나 기간 동안 방역조치로 도입된 '제도'가 만든 생활과 문화의 변화는 매우 컸습니다. 그리고 때마침 급속히 진행된 인공지능 '기술'의 발전, 그리고 사람들의 새로운 욕망과 가치 추구 활동이 적절히 균형을 이루며 뉴노멀, 즉 "새로운 문화"가 도래했습니다. 뉴노멀에 빠르게 적응한 사람들은 이전으로 돌아가지 않을 것이라는 전망입니다⁷⁾.

코로나와 디지털전환, 그리고 AI 문명의 발전에 따른 급속한 변화들을 요약하면, 코로나 팬데믹 기간을 지나면서 사람들이 중요하게 생각하는 것은 "나를 향한 인간적인 공감"이었습니다. 사람들은 갈수록 나를 가장 잘 아는 알고리즘이 추천하고 공감해주는 "나의 취향"을 즐기며 온라인 가상세계에 구축되는 <나의

7) 코로나로 인해 급속하게 도입된 제도 관련 기사들

- "해보니 괜찮네" 코로나 끝나도 계속될 10가지 일상 (유지연, 중앙일보, 2021.02.14.) ①가정간편식(HMR) ②홈트레이닝 ③마스크 쓰기 ④위생습관 ⑤굿바이 저녁 회식 ⑥재택근무 ⑦작은 결혼식 ⑧실용주의 패션·메이크업 ⑨캠핑 ⑩혼자 놀기
- "출근 싫다" 재택근무 중독된 직장인들...기업들은 초비상 (임영신, 우수민, 매일경제, 2022.4.6.)
- "올 체인지" 위드 코로나 시대 개막 (김동현·홍승해, 포춘 코리아, 2021.12.21.)
- 코로나가 바꾼 집안 편의점 소비 트렌드... "진화 가속화" (조현우, 뉴데일리, 2021.12.7.)
- 코로나가 바꾼 새로운 표준 '언.혼.슬.온' 뉴노멀이 온다 (박지연, 맹하경, 이소라, 한국일보, 2020)
- "코로나19 계기로 사회 비대면화·온라인화 가속" (연합뉴스, 2020.4.8.)
- 코로나로 의료영리화·원격의료 가속? 정부 규제혁신방안 발표에 시민단체 비판...원격의료법도 재추진 (최미라, 헬스포커스뉴스, 2020.5.6.)
- "기업 87.5%, 코로나19 이후 무인화 가속 → 고용은 더 줄어들 것" (사람인, 2020.10.19.)

문화(My culture)>의 세계 안에 외로운 안식처를 마련합니다. 이런 변화는 단순히 나만을 중시하는 "개인주의"(Me-Culture)의 확산이 아니라, 문화와 개인과 사회의 관계가 바뀌는 현상으로 파악될 필요가 있습니다. 이는 시민들을 만족시킬 개인화된 문화서비스 제공뿐만 아니라 사회유지를 위해 구성원들이 공감하는 문화적 가치를 찾아야 하는 문화정책이 풀어야 할 숙제입니다.

<코로나 시기 문화, 소비활동의 주요 변화 통계 해석 요약>

핵심요소	상 태	종합 요약 (사람들이 가장 원하는 것)
집 Home	격리된 distanced	인간적 공감 (Human Empathy) "공감받는 나" (Empathized Me)
온라인 on-Line	연결된 connected	
로컬 Local	안심되는 safe	
나 Me	공감받은 touched with Empathy	

(2)-가. 코로나 뉴노멀 : 가장 로컬한 "나"에 대한 공감이 중요한 하이퍼-로컬의 시대

코로나로 잠시 멈춘 시간은 우리 문명과 사람들의 본심을 되돌아보는 기회가 되기도 했습니다. 사회적 거리두기로 인해 사람들의 이동성은 집안으로 제한되었습니다.⁸⁾ 한국통계개발원이 발간한 『국민 삶의 질 2021』에 따르면, 문화예술 및 스포츠 관람 횟수가 2019년 8.4회에서 2021년 4.5회로 거의 절반 수준으로 급감했습니다. 통계청이 발간한 『2021년 한국의 사회지표』에서도 2020년 전 국민 여가시설 이용률이 43.5%로 코로나 발생 이전보다 29.9%가 감소한 것으로 나타났습니다. 그래도 사람들은 온라인으로 소비활동 뿐만 아니라 사회적 관계에서도 더 많이 연결되기를 갈망하였습니다. 특히, 제한되었기 때문에 더 소중해진 오프라인 활동을 위해 안심할 수 있는 로컬의 중요성⁹⁾이 부각되었습니다.

8) 코로나 영향으로 인한 집콕 상황, 온라인 활동의 증가와 문화예술활동의 타격을 보여주는 통계와 기사들

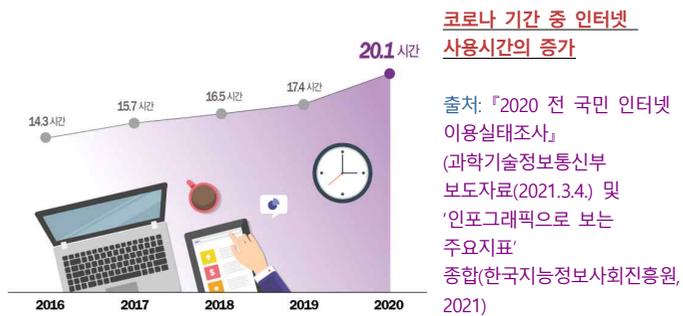
- 문화예술 및 스포츠 관람 횟수 2019년 8.4회에서 2021년 4.5회로 급감 (『국민 삶의 질 2021』, 통계개발원, 2022)
- 2020년 전 국민 여가시설 이용률 43.5%로 코로나 발생 이전보다 29.9%가 감소, 골프장 이용자 수만 유일하게 2019년 보다 3.6% 증가 (『2021년 한국의 사회지표』, 통계청, 2022)
- 코로나로 2020년 전 국민 인터넷 이용시간이 주당 20.1시간으로 2.7시간 증가, 반면 이동 중 이용비율은 79.1%로 20.7% 감소하여 집안에서 사용하는 경향 반영 (『2020 인터넷 이용실태조사』, 한국지능정보사회진흥원, 과학기술정보통신부, 2021)
- 코로나 기간 중 집콕 길어지자 온라인 문화활동 2배 증가 (2020.2~6월 상반기 문화누리카드 온·오프라인 이용내역 중 온라인 비율은 약 2배(6.4%→12.6%), 건수는 53%(약 19만건 → 약 29만건) 증가) (문화체육관광부 보도자료 2020.06.08.일자)

9) 코로나로 제한된 이동성, 로컬의 중요성을 보여주는 통계와 기사들

- 2019년 대비 전국 문화생활시설 목적지 검색량 54% 감소. 공원은 12% 증가한 반면, 축제는 93% 감소 (T-Map 검색데이터, 한국문화정보원, 2021)
- 구글 "2020년 올해의 검색어(Search)" 분석 키워드 중 : 내가 사는 지역에 대한 관심과 공동체 의식 향상, 개인의 가치에 기반한 구매 결정, 팬데믹 상황에 대한 공감대를 반영한 착한소비 캠페인

호주예술위원회가 발간한 『코로나 기간의 문화예술 관람 실태 모니터링 보고서 (COVID-19 Audience Outlook Monitor 2022)』에서는 특히 장애인 등 문화생활에 애로를 겪는 시민들이 코로나 이후 문화활동의 선호도를 바꾼 정도가 일반시민들보다 두 배 정도 더 큰데(32%, 일반시민은 17%), 이들은 좀 더 작은 규모, 방역 조치가 제공되는 공간에서 보다 안락한 문화활동을 희망한다고 대답했습니다.(호주예술위원회, 2023)¹⁰⁾

인터넷 이용시간 _ 만 3세 이상 인터넷이용자



그런데 문화정책이 코로나 기간 동안의 변화를 분석하면서 주목해야 할 것은, 줄어든 오프라인 활동, 늘어난 온라인 활동, 온라인으로 옮겨간 문화서비스에 대한 접근성의 차이, 문화활동의 양극화 같은, 예상 가능한 통계 수치만이 아닙니다. 우리는 통계 숫자 뒤에 숨은 의미를 파악해야 합니다. 더욱이 코로나가 만든 현상은 모든 이들에게 동일하게 영향을 미치지 않았고, 같은 현상도 모두에게 같은 의미를 가지지 않았습니다. 거리두기를 통해 집에 격리된 상황에서 어떤 이들은 '우울감'이 깊어졌고, 어떤 이들은 오히려 '여유시간'을 얻어서 '자기성찰'의 시간을 가졌고, 어떤 이들은 '가족과 나를 재발견'을 확인했다고 합니다.¹¹⁾ 전 세계적으로

(Marvin Chow, Kate Stanford, Shaifali Nathan, 마케팅과 미래, Think with Google, 2021년 6월)
 - [포스트 COVID-19 시대 / 도시 ②] 국가만 재발견한 게 아니다, 우리는 동네도 재발견 했다 (모종린, 여시재, 2020.5.28.)
 - [코로나 임팩트]"원격이민과 로컬의 시대" 세계 석학들이 말하는 미래 (하선영, 정중훈, 김태호, 중앙일보, 2021.01.01.)
 - 신한카드가 선정한 2022년 트렌드 키워드 UNLICK (신한카드, 2022.2.10.) 중 3) Local Economy : 로코노미의 부상
 10) Australia Council for Arts(호주예술위원회) (2023.1.27.) 『COVID-19 Audience Outlook Monitor 2022.』
 11) **코로나의 영향이 균일하지 않고, 정서에 부정적 영향을 미치고 있다는 통계와 기사들**
 - 한국인 전체 평균의 전반적 행복감은 6.56점(응답 범위: 0~10점)으로 2020년(6.83점) 비해 통계적으로 유의하게 행복 수준이 낮아졌음. (2021년 한국인의 행복조사 주요 결과, 국회미래연구원, 2022)
 - 전 국민의 2021년 휴일평균 여가시간은 5.8시간으로 2020년 대비 0.2시간 늘어났으나, 외롭다(2018년 16%=>2021년 22.2%) 아무도 나를 잘 알지 못한다(2018년 11.3% => 2021년 16.5%)는 사회적 고립감이 매우 증가했음 (2021 한국의 사회지표, 통계청, 2022)
 - 구글 "2021년 올해의 검색어(2021 Year in Search)" 5대 키워드는 Digital main streamed, Live re-examed, Bridging distances, Truth seekers, Growing inequalities (Think with Google)
 - Half of British people are seeing friends and leaving home less the pandemic - new study (Bobby Duffy, The Conversation, 2022.3.30.) (새로운 연구결과에 따르면 영국인의 절반이 팬데믹 이후 친구를 만나고 집을 떠나는 횟수가 줄어)

이혼율이 높아진 "코비디보스(Covidivorce)" 현상을 보이는 가운데, 한국은 독특하게 이혼율이 4.3% 낮아졌는데(2021 사회조사결과, 통계청, 2021), 그 이유로 시댁을 방문하지 않아도 되었기 때문이라는 분석이 설득력이 있습니다(이해준, 중앙일보, 2021.12.30.일자). "가족"이라는 말조차도 모두에게 같은 의미를 가지는 것이 아닙니다. 숫자로 표현된 현상에 대한 문화적 해석이 필요합니다.

이처럼 코로나 기간 중에 나타난 현상들 속에서 사람들의 본심이 무엇인지, 어떤 것에 더 중요한 가치를 두게 되었는지, 그리고 그 가치 안에 문화예술은 있는지, 아니면 문화예술이 그런 가치를 어떻게 만들어낼지를 이해해야 합니다. 특히 자본과 기술이 공략하지 않지만 공공성이 확보되어야 할 영역은 무엇인지를 살펴야 합니다. 저는 코로나 시기 동안의 주요 데이터를 보면서 다음과 같은 몇 가지 사실을 정리해봤습니다. 요약하면 코로나 기간 중 로컬의 소중함은 더 커졌고, 가장 로컬한 "나의 감정"에 대한 인간적인 공감이가장 중요한 시대가 되었다고 해석됩니다.

(2)-나. AI 뉴노멀 : 알고리즘이 되어버린 문화(Culture as Algorithm)의 시대

거리두기 상황 때문에 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 냈습니다.

디지털 전환 시대의 희한한 문화현상들			
			
국보를 NFT로 판매	원본 불태워서 작품가격 올리기	메타버스와 가상인간 붐	인간을 능가하는 AI의 문화생산
문화의 변화 이해에 필요한 키워드들			
탈물질화 문화의 자원화 문화의 사유화 문화의 상품화	시물라시옹 탈화폐화된 거대 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

유명작가의 작품 원본이 NFT의 가격을 높이기 위해 불태워졌고, 국보급 문화재들을 NFT로 가상화하여 판매하려는 시도가 있었습니다¹²⁾. 이제 잠도 자지

12) "간송미술관, 훈민정음 NFT로 판매... "국보를 장삿속으로 이용" 논란" (채지선, 한국일보, 2021.07.22.)
 "사상 첫 '국보' 경매... 시민, NFT로 100억 모아 입찰한다" (임유경, 지디넷코리아, 2022.1.24.)

않고 스캔들 걱정도, 악플로 멘봉에 빠질 걱정도 없는 가상인간 모델과 가수들이 메타버스와 TV광고 시장을 활보하고 있습니다.¹³⁾ 외로운 어르신들의 사투리까지 알아듣는 말뚝 AI 스피커가 공공돌봄서비스에 투입되고 있고¹⁴⁾, 이 인공지능에게 사투리를 가르치기 위해 국가가 공동데이터 댐 구축 사업의 일환으로 사투리를 수집하고 있었습니다¹⁵⁾. 그리고 이 글을 처음 쓰기 시작했던 2022년 봄과 그 글을 다시 수정하여 마무리하는 2023년 봄 사이에는 아마도 후세에 문명적 전환이라고도 평가될 변화가 있었습니다. 생성형 인공지능이 인간과 유창하게 대화하며 스스로 글과 이미지를 생성해 낼 수 있는 “문화 주체”로 자라났습니다. 이제 인간보다 기계에 의해 생산되는 문화의 양이 압도적으로 많아지고 있습니다. 기계가 주도하는 문화에 의한 인간의 문화소의 현상이 눈앞에 다가 왔습니다.



NFT로 판매하기 위해 뱅크시 작품을 불태우는 장면
(출처 : 유튜브 화면캡처)



솔트룩스, '한국어 방언 AI 데이터' 구축사업 포스터
(출처 : 솔트룩스)

“뱅크시 그림, 불타 없어졌는데 4억원에 팔린 까닭?” (정상혁, 조선일보, 2021.3.12.). “NFT 위해 작품 4000여 점을 태운다고? 데미안 허스트가 또 일을” (이은주, 중앙일보, 2022.10.12.) 등 참조
13) “[Her?월!@]사람도 아닌데...1년에 130억원 번다”(김근욱, 뉴스1, 2021.7.22.)
한복 댄스'로 中 한복공정 맞선 이 여성 정제...알고보니 (김다영, 중앙일보, 2022.4.4.) 등 참조
14) “워매 죽것네잉~” 사투리 알아듣는 AI스피커, 홀몸어르신 돕는다 (정대하, 한겨레신문, 2022.4.7.)
독거노인 증가에 따른 '노인 돌보미 로봇' 프로젝트 시행 (스페인 바르셀로나市) (진광선, 세계도시동향 제522호, 서울연구원, 2022.4.20.) 등 참조
15) “내 사투리, 인공지능에게 팔고 돈 번다... 솔트룩스, '한국어 방언 AI 데이터' 구축사업” (최광민, A타임스, 2020.11.4.)



2022년 9월 뉴욕 패션위크 공식프로그램으로 진행된 “컨셉 코리아”에 참여한 가상인간 로지
(출처 : 한국콘텐츠진흥원, 뉴시스(2022.9.14.))

“Culture now has two audiences: people and machines”라고 말한 Ted Striphas(2015)¹⁶⁾와 Tarleton Gillespie(2016)¹⁷⁾ 등 미디어연구학자들이 “알고리즘형 문화(Algorithmic culture)”라는 말을 사용하며, 주로 추천 알고리즘이 만들어내는 문화의 특성 변화를 논의하였습니다. 과학저술가 Ed Finn(2017)은 더 직설적으로 컴퓨터를 “문화기계(Culture Machine)”¹⁸⁾으로 표현한 바 있습니다. Nitin Nath(2022)¹⁹⁾은 이런 기계문명 현상에 대해 “글랙박스(Black box)”라는 말 대신에 “문화가 된 알고리즘(algorithms as culture)”라는 프레임으로 문화적 관점을 적용하자고 주장하기도 했습니다. 하지만 문화정책에서는 아직 문화서비스의 온라인화 등 디지털 전환을 통한 문화서비스의 개선 방안 중심으로 논의²⁰⁾되고 있는 상황입니다.

반면 경제 분야에서는 가상과 현실을 결합하는 “실감경제”가 “창조경제”를 대신하는 새로운 흐름으로 부각되고 있습니다. 영국에서 “Immersive Economy”라는 정책브랜딩으로 새로운 흐름을 주도하고 있고²¹⁾, 한국을 비롯한 다른 나라들도

16) Ted Striphas (2015). “Algorithmic culture” (European Journal of Cultural Studies, 2015, Vol. 18)
17) Robert Seyfert and Jonathan Roberge (2016). 『Algorithmic Cultures-Essays on meaning, performance and new technologies』 (Routledge)
18) Ed Finn (2017). 『What Algorithms Want : Imagination in the Age of Computing』 (MIT)
19) Nitin Nath (2022). 『Algorithms As Culture - On the human scenes where algorithms and culture intersect』 (kommunikation.medien)
20) Estonian National Museum (2010). 『Transforming Culture in the Digital Age』 IFACCA (2020). 『Supporting Culture in the Digital Age』 Arts Council England (2021). 『Digital Inclusion and Exclusion in the Arts and Cultural Sector』 (Good Things Foundation) Australia Council for the Arts (2021). 『In Real Life-Mapping digital cultural engagement in the first decades of the 21st century』 등 참조
21) NESTA (2017). “The Immersive economy in the UK” (Innovate UK) NESTA (2018). “The Immersive economy in the UK” (Innovate UK) 참조

치열한 경쟁 레이스에 뛰어 올랐습니다. 하지만 2000년대에 불었던 전 세계적인 창조도시 붐이 그랬듯이, 문화와 우리 생활의 전반을 경제활동의 대상으로 바꾸는 이런 변화에 대해 좀 더 깊은 논의는 부족한 것 같습니다. 문화정책 영역에서도 포스트코로나 AI 시대의 새로운 정책을 준비하면서 기술에 의한 문화의 본질적인 변화에 대한 고찰이 필요합니다.

**<실감경제(Immersive Economy)라는 새로운 경쟁레이스
: 창조경제 이후 또 다시 문화와 삶을 경제영역으로 밀어 넣는>**



출처 : "The Immersive economy in the UK"(NESTA, Innovate UK, 2017)



출처 : "디지털 뉴딜성공의 초석-가상융합경제 발전전략(Beyond Reality, Extend Korea)" (국정현안점검조정회의자료, 2020.12.10.)

저는 최근에 일어나고 있는 이런 문화의 변화를 알고리즘 문명 위에서 <문화가 알고리즘 자체가 되어가는 현상(Culture as Algorithm)>이라고 분석합니다. "Culture on/by/for the Algorithm" 분석 틀 안에서, 주목할 현상들과 문화의 특징적 변화, 그리고 이와 관련된 정책적 이슈와 제도적 대응 상황들을 아래와 같이 정리해왔습니다.

이제 대부분의 문화활동이 디지털 알고리즘이 구동하는 가상세계 위에 존재하는 "Culture on the Algorithm"이 됩니다. 그리고 인간을 대신하여 "Culture by the Algorithm"을 창조하는 인공지능을 더 인간답게 훈련시키는 데이터와 인간다움을 판단하는 기준으로서 "Culture for the Algorithm"이 쓰이고 있습니다. 그 과정에서 문화는 기술에 종속된 접변(接變) 현상을 보이며 형식과 내용면에서 가벼워지고 개인화되고 조작되기 쉽습니다. Culture by the Algorithm을 만들어 내는 기계 문화주체는 이제 가상인간으로서 정체성까지 갖추고 인간과 상호작용합니다. 이때 기계는 더욱 인간다운 출력을 만들어내기 위해 인간의 정체성과 문화데이터를

활용합니다. 이런 측면에서 알고리즘 문명은 더욱 인간다움을 추구한다고 하지만, 기계가 창조하는 문화의 범람 속에서 오히려 인간의 문화가 소외되는 현상이 나타납니다. 문화기계가 만든 문화는 무한정 복제 재생산되며 진본성을 강조하는 인간의 문화를 압도하기 시작합니다. 블랙박스 같은 알고리즘과 막강한 재력으로 보이지 않게 조종하는 빅테크 기업에게 "생각을 빼앗긴 세계"²²⁾에서 사람들은 취향저격 추천서비스를 받으며 흡족한 "좋아요"를 누르고, 기계의 문화를 떠나고 있습니다.

기존의 업무영역 구분과 법령에 따라 움직이는 공공행정이 이런 변화를 이해하고 대응하는 속도는 그렇게 빠르지 못합니다. 한국에서는 인공지능이 가상 문화주체를 만드는데 활용되는 개인정보나 저작권 뿐만 아니라 퍼블리시티권이라는 개념을 도입해야 가능하다는 인식과 합의가 이루어진지가 얼마 되지 않았습니²³⁾다. 아울러 메타버스 안에서 아바타에 대한 성범죄²⁴⁾ 처벌 가능성과 필요성에 대한 법적 논쟁도 새로운 기술에 의한 희한한 문화현상이 가져온 이슈들입니다.

반려동물 문화가 대세가 되었을 때처럼, AI에 의한 문화가 대세가 되어가면서, 심지어 가상인간 모델과 같은 비인간 문화주체들에 대한 인격적인 대우, 저작자로서의 지위 부여 문제까지 고려해야 할 상황입니다. 무엇보다도 독점기업에 의해 구축되는 인공지능과 가상세계를 인간처럼 보이게 만드는데 사용된 인간의 문화 데이터 전체에 대한 사용비용을 어떻게 징수할 것인지가 논의되어야 할 시점입니다. 이 글에서는 간략하게 Culture as Algorithm 현상과 정책적 이슈들을 언급만 하겠습니다. 상세한 설명은 각주에 소개한 별도 글들을 참조하시기 바랍니다.²⁵⁾

22) 프랭클린 포어(Franklin Foer)(2017), 이승연·박승현 역(2019) 『World without Mind - The Existential Threat of Big Tech - 생각을 빼앗긴 세계 - 거대 테크 기업들은 어떻게 우리의 생각을 조종하는가』 (한비)

23) ['퍼블리시티권' 포함된 개정 부정경쟁방지법 8일 시행] 유명인 이름·사진 함부로 쓰다간 돈 물어낸다 (오승환·안성열, 내일신문, 2022.6.7.)

24) "벗어봐" 초등생들 가상현실서 아바타 성희롱 (김태주, 조선일보, 2021.4.22.)

25) 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) 참조

Culture as Algorithm 현상			
구분	주요 현상(사례들)	문화의 특징과 변화	정책적 이슈
Culture on the Algorithm	<ul style="list-style-type: none"> -문화활동의 디지털화+온라인화 (집콕 문화포탈) -새로운 문화의 시공간 (메타버스, 디지털 트윈) -시물라시움을 통한 가치전복 (원본 불태워서 NFT 비싸게 팔기) -기술에 종속된 문화집변 (숏폼 전성시대) -국경없는 가상의 문화국가 위를 표류하는 문화부족들 (BTS ARMY) 	<ul style="list-style-type: none"> -가벼워짐 -끌리고 쏠리고 들끓음 -문화의 탈화폐화(de-monetization)의 혼돈 (문화의 사유화, 상품화) -온오프라인이 연결되는 문화 시공간의 스케일 감각 변화와 다차원적 문화참여 (hyper-locality, C-lobalization) 	<ul style="list-style-type: none"> -디지털 문화에 대한 접근성 불평등 해소 (문화복지 차원의 문화소외) -빅테크 플랫폼의 독점과 공정성 제어 -끌리고 쏠리고 들끓는 가벼운 문화와 필터 버블로 분열된 사회 -가상세계에서의 소유권 문제 -문화중력(cultural gravity)의 상실 -디지털 그린 와싱 (디지털 문명 구동에 더 소요되는 전력소비에 대한 몰이해)
Culture by the Algorithm	<ul style="list-style-type: none"> -초 개인화 추천 및 구독 서비스를 제공하는 문화기계(culture machine) (초개인화 구독경제) -정체성까지 갖춘 비인간 문화주체 전성시대 (가상인간 모델 기획사까지 등장) -인간을 능가하는 생성형 AI의 창작 (GAN에서 CAN으로 진화) -문화트렌드 조각자 (흥행 예측 알고리즘) 	<ul style="list-style-type: none"> -기계들이 반응 때문에 "My Culture"로 착각되는 "My Taste" -인간 모방과 윤리기준의 아노미 -Human Authenticity로서 인간의 문화 -인과성 보다 상관성, "옳아요" 보다 "좋아요" 중시 -문화 시공간의 비생체적 확장 -비인간 문화주체가 생산하는 문화의 범람에 의한 인간의 "문화 소외" 	<ul style="list-style-type: none"> -블랙박스 안의 "볼 수 없는 손"에 의한 조작과 통제 -AI의 저작권, 저작인격권 주체로서 법적 지위 논쟁 -인간이 사회를 재생산하는 "문화적 역인과력(recursive casual power of culture)" 퇴화 (사회적 공통가치 상실) -AI의 문화 대량생산으로 인해 인간문화의 소외 발생 -진본성 확인 불가능성을 활용한 가짜뉴스, 딥페이크 포르노 등 범죄 -기술에 맞춰 물개성화 되는 시문화의 다양성 확보 문제 -비인간 주체의 인격부여와 존중의 범위 (가상인간을 대하는 에티켓 문제)
Culture for the Algorithm	<ul style="list-style-type: none"> -인공지능 학습용 문화데이터 확보 경쟁 (공공 데이터뱅크 구축) -초개인화 서비스를 위한 IOB 데이터 수집 (쿠키 수집, 생체 데이터 수집) -사용자의 자발적 대화를 통한 생성형AI 학습에 기여 (챗-GPT 피드백) -<좋아요>로 굴러가는 세상 (인지반응 데이터 활용, 감정인식 기술) -편향성과 윤리성 논란 (AI 윤리기준 제정) 	<ul style="list-style-type: none"> -AI 학습용 데이터로 쓰이는 인간의 모든 문화와 행동 데이터 -디지털 문화자본주의 원유인 문화데이터 -기계의 인간다움의 판별기준과 동시에 학습재료가 되는 인간문화 -디지털 트윈 세상을 보다 현실적으로 보이게 하는 문화 데이터 -AI로 구동되는 문명세계의 유희유 같은 문화 -다국적 기업의 글로벌 AI 윤리기준과 이를 지역화한 G-local 규범 사이의 충돌 	<ul style="list-style-type: none"> -비인간 문화주체의 학습데이터와 표현형의 편향성 -문화데이터의 공공 자원화 -기계의 문화 생산에 사용된 인간 데이터 보호문제 (저작권, 표절) -인간의 정동착취와 인류의 문화자원 사용에 대한 비용징수 (디지털세 도입 등) -글로벌 보편 AI 윤리 지침과 로컬의 문화다양성의 충돌성 가능성 -기존 법체계로 정의되지 않는 법적 문제들에 대한 기준 마련 (퍼블리시티권 등) -가상인간의 표현형과 알고리즘의 문화다양성 문제 (여성 가상인간 대세)

(2)-다. 변화하는 문화 : “나의 문화(My Culture)” 시대

저는 이와 같이 코로나와 인공지능 알고리즘으로 일상생활과 문화가 모두 바뀐 현상을 종합하여, <나의 문화 시대(Age of My culture)>라고 진단합니다. 천성적으로 사교적(social)이고, 특히 코로나 시기에 공감 받는 “나”를 가장 중요하게 생각하게 된 사람들은, 모두 자기 이야기를 하고 싶어 하는데, 정작 사람보다 소통하기 쉬운 AI가 그 이야기를 들어주고 있습니다. “문화라는 데이터”로 학습하여 ‘인간화된 알고리즘’이 사람들에게 <나의 문화(My culture)> 서비스를 제공하고 있습니다. 나보다 나를 더 잘 파악하는 알고리즘이 추천해주는 ‘나의 취향’ 맞춤 서비스로 문화는 선택되고 쇼핑됩니다. 나만의 ‘취향’이 아니라 온라인 상의 인간, 비인간 ‘문화부족’들과 공유되면서, <나의 문화>라는 착각을 만들어냅니다. 굳이 애써서 사람과 소통하며 우리(We)를 확인할 필요가 없고, 나(Me)만 있어도 덜 외로울 수 있는 시대입니다. 이처럼 알고리즘이 초개인화된 취향저격 서비스를 제공하는 시대에 보편적 가치를 지향하는 공공문화서비스는 매력을 잃어갑니다.

여기서 <나의 문화(My Culture)> 현상은 개인주의의 확산과는 다른 측면이 있습니다. 이런 현상을 인간이 사회를 이룬 역사 이래로 늘 선배 인간이 후배 인간을 싸가지 없는 세대라고 지적한 “개인주의화” 현상의 일면으로만 해석하는 것은 부족한 측면이 있습니다. 이것은 문화소비 방식과, 문화적 관계의 변화 양상입니다. 인간 개인과 사회 공동체 간의 관계의 변화, 그 관계를 매개해주던 문화의 역할의 변화, 공동체 유지와 문화자본주의의 이윤을 위해 각각 문화를 공략하는 인간의 사회제도와 기계 알고리즘의 영향력의 전복 차원에서 좀 더 면밀히 검토될 필요가 있습니다.

가상인간과 함께 내가 창조한 “나만의 세상” 안에서만 살면서도 나는 매우 문명화된 시민이라는 착각이 민주주의를 퇴보시키고 있습니다. “행동데이터(IOB : Internet of Behavior)”까지 수집하여 계산한 취향저격 기술로 인간은 공략하고 조종하기에 더욱 쉬워집니다.²⁶⁾ 개인들은 사실 보이지 않는 손에 의해 조종되면서도 고요한 취향과 판단력을 가진 문화주체라는 착각에 빠집니다. 문화적 공론장을 통해 보편적 가치를 도출하지 못하는 사회는 갈수록 극단적으로 분열됩니다. 공동체 문화가 만들어내던 구심력은 약해지고 개인들은 국경 없는 온라인 문화세계를 부유합니다. 파편화된 개별자들은 작은 자극에도 “끌리고 쏠리고 들끓”²⁷⁾ 됩니다. 전통이라는 문화의 굴레에 예속되지 않는 자유를

26) 길어지는 ‘집콕’에 커지는 ‘필터 버블’...알고리즘에 지배 당하는 소비자들? (조수빈, 매거진 환경, 2021.2.15.)
 27) 클레이 셔키(Clay Shirky)의 『Here Comes Everybody - The Power of Organizing Without Organizations』(Penguin Press, 2008)의 한국어 번역판의 제목 『끌리고 쏠리고 들끓다 - 새로운 사회와 대중의 탄생』(송연석 역, 갤리온, 2008)에서 따옴

만약하지만 동시에 “정체성”이라는 안정감을 주는, 소위 <문화적 중력(Cultural gravity)>²⁸⁾에 대한 갈망이 있습니다.

개인이 자신의 취향을 중시하는 것은 민주주의의 주인공으로서 개별적 주체성을 인식하는 시작점입니다. 하지만, 사회 구성원들이 <나의 문화>를 “우리의 문화”로 소통하는 능력을 키우지 못하면 사회공동체는 유지될 수 없습니다. 인공지능이 “나의 취향(My taste)”에 친절하게 반응해준데, 굳이 인간들과 씨름하며 그것을 사회의 문화적 기준과 비교하며 조정할 필요성을 덜 느끼게 됩니다. 우리가 코로나와 디지털 전환으로 바뀌어 버린 개별성과 보편성, 로컬과 글로벌의 관계를 이해하고, 그 사이를 부지런히 오가면서 소통하고 균형을 이룰 방법을 알아내야 할 이유가 여기에 있습니다. 국가의 문화정책이 문화를 직접 만드는 것은 위험한 일이지만, 기계와 자본에게 그 지원과 조정의 역할까지 내주는 것은 더 위험하기 때문입니다.

<코로나와 알고리즘 문화로 인한 변화 종합>



28) 문화가 주는 사회적 구성력과 안정감을 표현하는 말로서, “호랑이를 밟아 가두면”(태 켈러 저, 강나은 역, 돌베게, 2021, When you Trap a Tiger)에 쓰인 “할머니는 중력 같다...”는 표현을 참조했음.

(3) 정책의 변화 필요성 : 동시대성 위기

(3)-가. 한류의 대성공과 한국문화정책의 실패

한류의 갑작스런 성공 현상과 그 요인은 문화연구와 정책연구 차원에서 귀중한 연구대상입니다. BTS가 2018년에 빌보드 차트 1위를 차지한 이래로 꾸준히 들려오는 주요 음원차트 1위 등극과 각종 시상식에서의 수상 소식이 K-Pop의 식지 않는 인기를 확인해 줍니다. 2021년 틱톡의 발표에 따르면 코로나 기간 중 K-Pop 활용 틱톡 영상콘텐츠는 2019년 3,350만 건에서 2021년 9월 9,787만 건으로, 3년 간 약 3배 가까이 폭발적인 증가세를 보였습니다(틱톡, 2021)²⁹⁾. 넷플릭스 등 글로벌 OTT 서비스를 통해 전 세계에서 소비되는 한국 드라마와 영화의 인기도 날이 갈수록 높아지고 있습니다. 온라인 상의 한류 콘텐츠의 인기 덕에 한국을 직접 방문하고자 하는 관광 수요도 증가하고 있습니다.³⁰⁾ 이런 인기 덕에 2020년에 한국의 문화콘텐츠산업 통계에서 사상 처음으로 문화예술저작권 무역수지가 1억6천만 달러 흑자(2019년 1억8천만 달러 적자)로 돌아섰습니다.(이장우, 2021)³¹⁾

반면 문화체육관광부가 2000년대 초반부터 초지일관 추진해온 지역문화진흥 정책의 성과는 긍정적으로 평가하기가 어렵습니다. 20여년에 걸쳐 견지해온 문화 “분권” 기조에 따른 지역문화진흥의 결과는 안타깝게도 바뀌지 않는 공공행정의 본성이 피할 수 없는 실패와 불만의 전국적 “분산”이었다고 요약됩니다. 이것은 제가 작년과 올해 책임연구자 역할을 맡았던, 한국광역문화재단연합회 공동연구에 참여한 전국 문화재단 소속 공동연구진들의 공통된 의견이었습니다. 중앙정부의 보조금 사업을 위임받아서 실행하는 전국 문화재단들이 한 목소리로 시책사업 운영의 비효율성, 계량성과 지향의 정책기조가 만드는 문제 상황들을 지적하였습니다. 정부는 최선을 다했겠지만, 아쉽게도 현실에서는 집계된 예산집행 실적 이외에 변화된 “효과”를 뚜렷이 보여주는 것이 없습니다.³²⁾ 무엇보다도 분권과 자치를 지원하는 것이 당초 목표였던 중앙정부의 정책이 지역 행위자들의 주체성을 살려주지 못한 현상은 실패로 요약할 수밖에 없습니다.

같은 문화부가 한 일의 결과로 왜 이런 차이가 나타났을까요?

29) '2021 케이팝 틱톡 인포그래픽' 발표(틱톡 뉴스룸, 2021.11.10.)

30) 한류 인기 힘입어 '한국 관광'도 증가 추세 (강하나, YTN, 2022.6.11.), “한류 관광이 펼치는 새로운 가능성” (홍석경, 아시아브리프 3권 4호, 서울대학교아시아연구소, 2023) 등 참조

31) 이장우 (2021) “한류(K-pop)의 성공과 미래” (아시아브리프 1권 13호, 서울대학교아시아연구소)

32) 조정윤-김해보 (2021) 『광역생활문화센터 현황분석 및 정책제안』 (한국광역문화재단연합회 한국지역문화정책연구소)

<분권화를 지향한 한국의 지역문화진흥 정책이 봉착한 문제점 요약>

2000년부터 20여 년 간의 지역문화진흥 정책 노력	그 결과, 문화분권 정책의 교착된 문제
1)지역문화진흥을 위한 분권화	-변화하지 않는 공공행정에 대한 불만과 실패의 탈-중심형 분권화 (전국으로 분산)
2)충족한 문화서비스 전달체계 정립	-문화생태계의 전방위적 행정 시스템화
3)글로벌라이제이션을 통한 글로벌 문화도시 만들기	-문화도시의 범용 기준을 지역에 이식하는 G-localization 접근 -관광객이 찾아오는, 글로벌 경쟁력을 갖춘 '문화도시' 타이틀을 향한 비문화적인 경쟁
4)팔 길이(arm's length) 원칙의 제도화	-현실을 반영할 수 없는 제도화 의 한계로, 형식화된 팔길이 원칙 -팔길이 원칙보다는 말단 지침과 투명한 전산시스템으로 세밀한 통제 가 이루어짐 -누군가가 설정한 “좋은 문화” 구현을 위해 동원되는 예술가 에이전트 양산 -주체는 없어지고 촘촘히 연결된 네트워크의 시대에 여전히 불가능한 자율성과 독립성 논쟁만 지속
5)계량성과 중심의 증거로 문화정책의 정당성 주창하기	- “How Many” 접근법 으로 계량성과 집계에만 집중하는 행정 -효율성 제고 를 위해 산출 늘이기보다 투입 줄이기를 손쉽게 선택하는 접근

2012년에 강남스타일의 갑작스런 성공을 목격한 정부는 해외문화홍보원이 발간한 『한류: K-Pop에서 K-Culture로』(해외문화홍보원, 2012)에서 국정홍보에 한류를 적극 활용할 담대한 비전을 밝힙니다.³³⁾ 반면 국가차원에서 문화산업의 성공을 위한 청사진을 담았지만, 몇 년 새 좀 더 현실적인 시각을 갖춘 『한류의 패러다임 전환을 위한 신 한류 확산전략 연구』(한국콘텐츠진흥원, 2019)에서는 “한류를 바라보는 시각을 국가주도에서 민간주도로 바꾸는 것”을 강조합니다. 한류 연구자들이 공통적으로 지적하는 점은 초기에 한류가 자리 잡는 과정에서 한국 정부의 역할은 “사실상 아무것도 없었고”, 앞으로도 정부가 전면에 나서는 것은 부적절하다는 것입니다. 홍성경 교수(2021)는 한류가 “세계화와 디지털 시대의 초국적 문화현상”으로서 “동아시아

33) 해외문화홍보원 (2012.12.17.). 『한류: K-Pop에서 K-Culture로』 (대한민국 정책브리핑)

대중문화의 교차점에서 발전”한 것이지, 한국정부가 “비밀병기를 개발하듯 고안해낸 것이 아니다”고 지적합니다. 한편, 김정수 교수(2014)³⁴⁾는 한류가 “설계되지 않은 성공”이었다고 평가합니다. 그는 K-pop의 성공 요인으로 “정부의 규제완화”를 중요하게 언급합니다. 규제가 없어졌을 때 창의성은 꽃을 피우고, 어디로 튈지 모르는 시도에서, 열풍 같은 성공도 나오게 된 것입니다. 문화정책에서 정부의 역할에 대해 고민하게 하는 부분입니다.

(3)-나. 개별성과 보편성 사이의 커지는 간극

공공행정은 보편적 합리성을 추구해야 하는데 비해 시민들은 그 욕구의 개별성이, 특히 감정적으로 충족되어야 만족합니다. 그런데 공공서비스 고객들의 욕구의 개별성은 갈수록 커지고, 사회 공동체 안에서 공공성 가치의 보편적 합의를 이루기는 갈수록 어려워집니다. 게다가 아마도 문화행정 서비스가 고려해야 할 감정의 개별성은 다른 어떤 행정영역보다 더 클 것입니다. 거버넌스형 정책이 대세가 되어가지만 문화예술 현장 이해관계자들의 의견을 수렴하여 새로운 정책을 결정하는 과정은 갈수록 어려워지고 있습니다. 문화예술 현장의 개별성이 클 뿐만 아니라 개별 이해관계 사례들을 대표할 적절한 대변자를 찾는 것 자체가 어렵습니다. 공동체의 중심 가치가 사라진 포스트모더니즘 사회의 단면이기도 하지만, 특히 젊은 세대들은 자신들이 기존의 인식 틀 안으로 일반화되거나 오래된 주체들이 자신들을 대변하는 것을 몹시 싫어합니다. 이렇게 공식화된 제도에 따르다 보니 빨리 변화할 수 없는 행정의 보편성과 급속하게 발전하는 기술이 만드는 현상의 개별성 사이의 간극도 갈수록 커집니다.

보이지 않는 가치를 추구하는 문화정책도 “증거기반의 정책(evidence-bases policy)”으로 전환해야 한다는 압력은 드셉니다. 문화의 가치와 사업성과에 대한 실증적 데이터로 공공자원 분배자 뿐만 아니라 일반시민들과 소통해야 합니다. 그래서 공적자원 투입의 정당성을 설명할 수 있는 “보편성”과 서비스 수요자의 욕구에 부합하는 “개별성”을 모두 충족시키는 커뮤니케이션이 필요합니다. 그런데 공공행정이 요구하는 가장 보편적 언어는 숫자여서, 특히 문화예술분야의 개별 사례를 그 숫자로 “번역”하는 과정에서 많은 누락과 오해가 발생합니다. 시민들이 받은 매우 개별적인 감흥은 숫자나 보편적 언어로 충분히 표현할 수가 없습니다. 그렇다고 문화행정이 이런 소통을 거부하며 보편적인 공공행정의 예외적인 개별자로 남을 수는 없습니다. 문화의 가치와 행정의 성과를 모두 표현할 수 있는 적절한 소통의 언어를 찾아내는 노력이 필요합니다. 그 전에 보이지 않는 것의 가치도 인지하고 소통할 수 있는 인식론적 전환이 먼저 필요할 지도 모릅니다.(김해보·장원호, 2020)³⁵⁾

34) 김정수 (2014). “한류에 관한 여섯가지 질문 그리고 문화정책의 역할” (한국문화정책학회, 문화정책 2014년 1월호)
35) 김해보·장원호 (2020). “문화정책의 소통가능성 제고를 위한 비판적 실재론(Critical Realism) 적용 방안”에 대한 시론적 연구” (한국문화관광연구원, 문화정책논총 제34집 제2호)

(3)-다. 동시대성을 확보하기 위해 필요한 용기

예술은 동시대성을 잃으면 존재 가치를 잃고, 공공정책은 동시대성을 잃으면 정당성을 잃습니다. 저는 최근 장애(인) 예술 정책 토론회를 참관하면서 오래된 문화행정의 보편성 틀 안에 갇혀 있는 저 자신을 반성하게 되었습니다. 장애예술이 무엇이며 어떠한 해야 하는지에 답을 찾으려면 “동시대 예술이란 무엇인가?”라는 근본적인 질문을 던져야 했습니다. 동시대 장애예술의 미학적 가능성을 탐구하는 라시내 연출은 “무용이라는 범주에 장애가 있는 몸을 옥여넣는 일이 아니라... 무용이란 무엇인가 하는 ‘낯은’ 질문을 새로이 다시 세우는 작업”³⁶⁾이라고 자신의 작업을 소개했습니다. 동시대성이라는 말은 예술이 무엇인지 뿐만 아니라 인간이 무엇인지를 치열하게 재확인하게 합니다. 그리고 어떤 동시대 인간상을 상정하고 그에 적절한 정책을 만들어야 할지도 고민하게 합니다.

최근 생성형 AI기술이 너무 빠르게 발전하는 가운데, “인간임”을 증명하는 것이 철학적으로 뿐만 아니라 기술적으로도 중요한 화두가 됩니다. 인터넷 서비스 신청 시 “로봇이 아닙니다”란에 체크하기 위해 “다음 중 자전거가 들어간 이미지를 모두 고르세요”와 같은 간단한 “인간 증명 테스트”를 받아야 하는 시대가 되었습니다. 그 와중에서도 얼굴이 인간 자신을 증명하는 ID로 쓰입니다. 이것은 “모든 인간의 육체는 다 개별적”이라는 사실을 말해줍니다. 그리고 초개인화된 맞춤 서비스를 제공하는 디지털 플랫폼이 고도의 보편성 위에서 고도의 개별성을 구현하는 것이 또한 지금의 동시대성입니다. 이런 동시대성을 확보하지 못하면 공공행정은 도태될 것입니다.

동시대성을 직면하고 새로운 동시대성을 만들어나가는 전위(frontier)에는 늘 용기가 필요합니다. 기존의 보편적 기준으로 본다면 치명적인 약점으로 인식될 <장애를 가진 몸>을 표현 매체로 선택한 장애인 무용가는 용기 있는 아방가르드(avant-garde)입니다. 이런 예술가들의 용기 있는 동시대성을 제대로 지원하려면 행정의 동시대성도 필요합니다. 낯선 개별성 속에서 새로운 보편성을 찾아보려고, 전례 없고 무모한 시도를 하는 행정가의 용기가 필요합니다. 세상의 변화를 제대로 파악하고 해석하는 인식의 전환은 만용이 아닌 용기를 위해 필요합니다.

36) 라시내 (2023) “동시대 장애예술의 미학적 가능성과 의의-김원영 X 프로젝트 이인 <무용수-되기> 사례를 중심으로” (장애예술인의 몸짓·무용 활성화를 위한 토론회 자료집, 국회의원 김예지 주최, 2023.4.20.)

2. 매우 문화적인(!) 실패들

나이에 9자가 들어간 해를 터부시하는 한국의 풍습 때문에 저는 28살이었던 1999년에 결혼을 했습니다. 그 한 해 동안 똑똑한 컴퓨터가 다음 해 2000년을 제대로 인식하지 못할 것이라는 매우 “과학적인(!)” 걱정이 전 세계를 지배했었습니다. 동시에 인간들이 갑자기 문명개화라도 할 듯이 “다가오는 문화의 세기”라는 말을 남발하며 비합리적인 기대감이 넘쳐났던 해이기도 했습니다. 그렇게 시작한 21세기에서 문화는 “창조도시” 안에서 모든 정책영역을 쫓 수 있는 “황금 실(Golden Thread of Urban Policy)”(WCCF, 2015)³⁷⁾로서 칭송되었습니다. 도시의 경쟁력을 높이는 창조성, 사회적 문제를 해결하는 다양성과 포용성, 정치적 진보를 상징하는 분권과 거버넌스 등, 동시대가 요구하는 혁신적 가치들을 문화가 다 보장할 수 있는 것처럼 주창되었습니다. “문화”라는 말은 좀 세련되고, 유연하고 자유롭고 포용적이며, 구체적이지는 않지만 뭐든 해낼 수 있다는 이미지를 풍기고 싶은 곳에는 어디에나 가져다 붙여졌습니다.

하지만 문화정책의 금과옥조처럼 되새기는 “팔 길이 원칙” 조차 실제 문화행정 안에서는 작동하지 않는 “신화” 또는 심지어 “미신”으로 전락했습니다. 특정 집단만 주창하고 믿는 강한 신념이며, 별로 합리적이지 않으니 이를 미신이라고 부를 만합니다. 문화부 소관 법령에 근거한 도시의 문화계획(서울문화플랜)은 국토부 소관 법령에 따른 도시의 토지이용 중심의 마스터 플랜(서울플랜)과 대등하게, 또는 유기적으로 집행되지 못하고 따로 놓입니다. 정부가 정책으로 만들어내려고 애쓰는 “문화도시”는 인터넷 트렌드가 만들어내는 “힙 플레이스”를 따라갈 수 없습니다. 개별화된 취향을 추구하는 시민들의 욕구를 보편적 정당성을 추구하는 공공행정이 만족시켜 주기 어렵습니다. 시민참여 거버넌스는 행정 시스템 안으로 포섭되어 형식화된 채 지속되거나 도저히 참지 못하고 결별을 선언합니다. 사회를 융성하게 만드는 만능 가치로 칭송되었던 문화예술의 가치는 그것을 보편적인 언어로 증명하고 설명하도록 요구받습니다. 이를 위해 도입되는 “증거기반 정책(evidence-based policy)”은 오히려 번역되지 못하는 문화예술의 가치를 아예 누락시키거나, 일부만 번역된 가치를 과대 포장하여 문화의 가치를 주창하는 말들에 대한 불신을 키웁니다.

저는 문화정책의 고귀한 가치로 주창되는 “문화분권”, “팔 길이 원칙”, “문화도시”가 실제로는 왜, 어떻게 그런 실패상황으로 내몰리는지 아래와 같이 간단하게 살펴보았습니다. 물론 이것을 일반화하는 것은 매우 부적절한 일입니다. 그리고 한국의 상황에 대해서도 분명 저와 다른 평가도 존재합니다. 하지만 특히

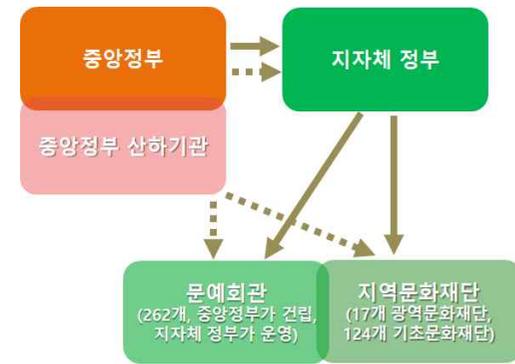
37) WCCF (2015). 『World Cities Culture Report 2015』

지역분권, 다양성, 자율성 등을 지향한 한국의 지역문화진흥 정책이 어떤 문제에 봉착했는지를, 약 20년간 바로 옆에서 지켜본 사람으로서 감히 아래와 같이 비판적으로 정리해봅니다.

(1) 문화분권 : 더 중앙집중화 되는 역설

2000년 이후부터 한국의 문화정책의 핵심기조는 줄곧 “지역분권화”를 통한 “지역문화진흥”이었습니다. 이 정책기조에는 여러 가지 기대가 복합적으로 반영되어 있습니다. 서로 양립할 수 없는 가치들이 적절히 균형을 이루기 위해서 본질적 가치를 일부 포기하며 형식적으로 작용하기도 하면서, “지역문화진흥”은 좌우를 막론하고 거부할 수 없는, 탈-정치화된 정책슬로건이 되었습니다.(김해보·장원호, 2017)³⁸⁾ 그 덕에 “지역문화진흥”이라는 슬로건은 정권이 바뀌더라도 계속 국가 문화정책의 핵심적인 정책기조의 자리를 지킬 수 있었습니다. 원래 이 정책기조의 핵심은 “자치”였습니다. 1990년대 한국에서의 민주화 이후 이전의 중앙 집중적 정치체제에 대비하여 지방자치뿐만 아니라 시민사회의 정치적 역할 확대를 추구한 것입니다. 동시에 국민의 삶의 질 향상을 추구하는 복지국가의 “지역균형발전” 기조도 중요하게 녹아 있습니다. 사실 중앙정부로서는 후자가 더 실질적이고 중요한 과제입니다. 그래서 보편적 문화복지 서비스가 시민들의 생활권역까지 전달되도록, 소위 “문화서비스 전달체계”를 정립하는 것이 매우 중요한 정책목표가 되었습니다.

한국에서 시민들의 생활권에 인접하여 공공문화서비스를 전달하는 대표적인 정책주체로서 공립 문예회관과 지역문화재단을 꼽을 수 있습니다. 이 둘은 문화분권 정책에서 중앙정부와 지역정부의 역할을 대비해 보는데도 매우 유용한 사례입니다. 2022년 12월 기준으로 전국에 총 262개의 문예회관과 141개의 문화재단이 운영되고 있습니다. 1990년대 말부터 지역문화진흥을 위해 중앙정부에 의해 전국에 설립된 <문예회관>은 “문화의 민주화” 관점에서의 지역문화 균형발전을 위한 인프라적 성격이 강하고, 2000년대부터 지방자치단체가 출연하여 출범한 <지역문화재단>들은 “문화민주주의” 관점에서 지역에서의 다양한 문화서비스를 생산하고 전달하는 정책주체입니다.



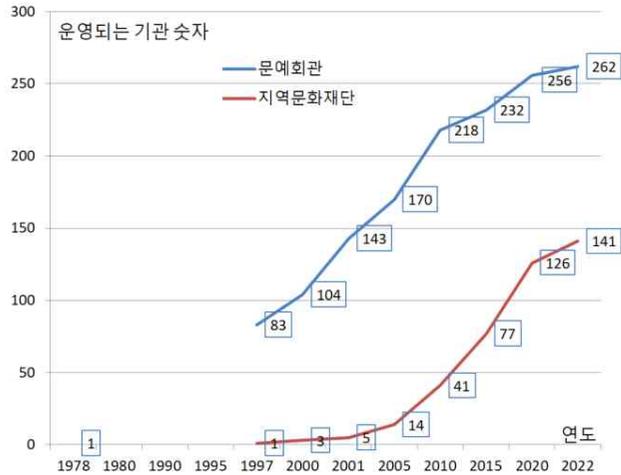
<시민들의 생활 속 문화서비스 전달 주체>

지역문화재단 중심의 지역문화진흥 체제는 한국 문화정책의 독특한 현상입니다. 이것은 2000년대 초반 한국 정부의 지방자치 강화 정책기조뿐만 아니라, 민간영역으로의 문화 분권 및 자치 확대를 요구한 문화예술계의 주장이 중앙정부와 지자체 정부 차원에서 수용되어 법률로 제도화된 결과입니다. 그 결과로 나타난 2010년 대 한국에서의 지역문화재단 설립 붐은 단순히 중앙과 지자체 정부의 의지만 작용한 것이 아니라, 민주화에 따른 시민사회의 역할강화, 신공공관리론에 따른 공공행정혁신, 지방자치와 분권화, 문화경제과 창조도시 담론의 세계적 붐 등 다양한 요소들이 반영된 정책현상으로 이해될 필요가 있습니다.(김해보·조정윤, 2023)³⁹⁾

서울특별시를 비롯한 17개의 광역시도에 총 17개 광역문화재단들이 있고 그들 간의 연합회가 결성되어 있습니다. 광역시도들 아래에는 총 226개 기초자치단체들이 있는데, 그 중 124개(54.8%)의 기초자치단체에 문화재단이 설립되어 운영되고 있습니다. 서울특별시 안에는 총 25개의 자치구가 있고, 그 중 22개 자치구에 기초 문화재단이 있습니다. 서울문화재단은 서울특별시 정부가 출연하여 2004년에 설립된, 반관반민(半官半民)의 법인격을 가진 문화 기관입니다. 서울문화재단은 중앙정부와 서울시 사이에서 뿐만 아니라, 서울시와 기초자치단체 사이에서 일하고 있습니다. 이 관계는 중앙정부가 주도하는 문화복지서비스의 전국적 전달 뿐만 아니라 “15분 도시 전략” 등 요즘 도시 정책의 주요 키워드가 되고 있는 공공서비스의 인접성(proximity)을 구현하는데 매우 중요한 것입니다. 그리고 문화거버넌스 차원에서도 이들의 관계는 중요한 문제입니다.

38) 김해보·장원호 (2017). “문화정책의 형식주의화에 대한 제도주의적 이해-지역문화진흥법 사례를 중심으로” (한국문화관광연구원, 문화정책논총, vol 31, no2.)

39) 김해보·조정윤 (2023). 『지역문화재단의 현황분석 및 변화방향연구』 (한국광역문화재단연합회)



<문예회관과 문화재단 설립 추이>

(출처 : 2021 전국문화기반시설총람(문화부 발간), 지방공공기관통합공시 <클린아이>(최종검색일 : 2022.8.15.) 종합 재구성⁴⁰⁾)

중앙정부의 지역문화진흥 기조에 따라 지역문화재단의 역할이, 설립 초기에는 주로 예술창작지원금의 배분과 지역축제 개최 중심에서 갈수록 다양한 문화사업 실행과 문화시설 운영으로까지 확대되어 왔습니다. 한국광역문화재단연합회의 연구에 따르면, 17개 광역문화재단들의 2022년 예산 총계는 7,119억원이며, 기관 당 평균액은 419억원이었습니다. 이는 한국광역문화재단연합회가 설립된 2016년 총 14개 기관의 예산 총액 3,525억원 대비 201.5%, 14개 기관 평균 252억원 대비하여 166.2%가 증가한 수치였습니다. 예산규모로만 파악하면 2022년 기준으로 전국 17개 광역문화재단들은 각 광역시도의 관광, 문화유산 등 문화관련 업무를 담당하는 조직(국/실/본부)의 예산 총액(56,340억원)의 약 12.64%에 해당하는 역할을 수행하고 있는 것으로 파악되었습니다. 주로 문화예술과로 대표되는 문화재단 주 관리감독 부서의 예산 기준으로는 약 42.00%에 해당합니다. 하지만 실제로 지자체와의 관계에서는 주로 건별로 위탁되는 시책사업을 집행하며, 지역문화진흥계획 수립 등 종합적인 관점에서의 지자체 문화정책에는 접근 권한이 없는 것이 현실입니다. 특히 지역문화재단이 지역문화진흥법 제 19조에 명시된 “지역문화진흥 시책을 심의·지원하”는 주체로서의 역할은 충분히 하고 있는지 비판이 제기됩니다. 지역문화재단들은 지자체 문화사업의 수탁 대행사, 중앙정부 시책의 배달사업소로 전락하였다고 평가됩니다.

40) 자료출처 : 2020~2022년 자료는 2021 전국문화기반시설총람(문화부 발간), 지방공공기관통합공시 <클린아이> (<https://www.cleaneye.go.kr/siteGuide/iptCompStatus.do>)(최종검색일 : 2022.8.15.) 종합, “문화정책백서”가 발간되지 않았던 2000년 이전 문예회관 숫자는 “2018 문예회관 운영실태조사(한국문예회관연합회, 2018)”, “문예회관 운영가이드(한국문예회관연합회, 2008)”에서의 연도별 설립 현황 통계를 참조한 것임.

중앙정부는 여전히 “효율적인” 서비스전달체계 정립에 목을 매고 있습니다. 숫자로 잡히는 순간 형식화되기 쉬운 문화의 가치 창출 과정에서 효율성을 높인다는 것은 무엇을 의미할까요? 산출되는 가치에 대한 해석능력이 제한되어 있을 때 효율을 높이는 방법으로서 투입을 줄이는 것이 쉬운 대안으로 채택됩니다. 그래서 서비스 전달의 단계를 줄이거나 예산을 줄이는 것이 효율성 제고 조치로 먼저 고려됩니다. 하지만 효율적인 문화서비스로 시민들의 마음을 움직이는 변화, 즉 문화의 효과성을 높이는 것은 가능할지 의문이 제기됩니다. 문화정책이 이렇게 단계별로 진행되는 것이라면, 중앙정부와 기초 자치단체 사이에 끼인 광역시도 문화재단의 역할은 무엇이어야 할지, 풀기 어려운 문제가 몇 해째 이어져오고 있습니다.

중앙정부가 지역균형발전 차원에서 주도하는 지역문화진흥 정책은 정부가 선택한 “좋은 문화”를 모든 국민들이 누릴 수 있게, 그들의 생활 속으로까지 전달하려고 합니다. 이것은 글로벌한 원리(정책기조, 좋은 문화)를 로컬(지역, 시민들의 삶)에 이식하려는 노력, 즉, 대표적인 ‘글로벌라이제이션(G-localization)’ 접근법입니다. 이런 프레임 안에서 중앙정부는 효율적 이식이 가능한 “서비스 전달체계” 정립을 중요하게 생각합니다. 하지만 민주적인 사회에서 정부 시스템으로 선택된 “좋은 문화”가 동시대 시민들이 “좋아하는 문화”일 가능성은 높지 않습니다. 한편으로 문화다양성을 보호하는 정책을 펼치면서 그 다양성을 쉽게 스스로 훼손할 수 있는 것이 바로 문화복지국가입니다. 그리고 시민 모두를 위한 서비스 전달시스템 정립이라고 말하지만, 사실 중앙정부는 그의 정책적 결심이 가장 변방까지 잘 전달되고, 그 성과의 통계 집계도 수월한 시스템을 원합니다. 공공정책에 의한 문화의 제도화는 형식주의와 통제의 강화를 의미하기 십상입니다. 그래서 이처럼 중앙정부가 주도하는 분권화는 오히려 국가 시스템에 의한 통제력이 강화되고 중앙집중화가 더 커지는 역설적인 결과를 낳습니다.

(2) 팔 길이 원칙 : 촘촘한 그물 위에서 작동하지 않는 금과옥조

문화분권화를 통한 지역문화진흥 정책 집행과정에서는 늘 “팔 길이 원칙”, “문화 거버넌스”의 실천, 그리고 “문화다양성 증진”이 강조되었습니다. 하지만 그것이 구현되었다면 20여 년 동안 계속 강조되지도 않았을 것입니다. 특히 1973년에 설립된 한국문화예술진흥원을 2005년에 영국의 예술위원회를 모방하여 지금의 한국문화예술위원회로 전환하면서 “팔 길이 원칙”은 금과옥조처럼 강조되었습니다. 그러나 국가의 통제력이 강한 한국에서 문화기관의 독립성과 자율성을 옹호하는 “팔 길이 원칙”은 신화입니다. Hutchison(1982)의 “팔길이 원칙”은 20세기 중반 영국의 정치구조 하에서 탄생한 전형적인 영국식

타협물이었다”(김정수, 2019 재인용)⁴¹⁾는 표현이 딱 맞습니다. 제도는 그것이 작동하는 사회 맥락 위에서 만들어지는 하나의 균형 상태입니다. 적어도 영국에서는 “팔 길이 원칙”이 당시 문화기관과 정치 사이의 균형, 즉 제도로서 의미가 있었을 것입니다. 하지만, 멀리 물 건너 와서 다른 사회 맥락 위에서 적용될 때 그것은 그저 참고할 개념적 설명 또는 수사적 표현 정도로만 생각하는 게 더 낫습니다.

이제 행위 주체들이 촘촘히 엮인 네트워크 위에서 분산된 책임의 대행자가 되고, 오히려 네트워크 자체가 중요한 행위의 주체가 되는 현상은 문화정책에서도 마찬가지입니다. 문화진흥이라는 국가의 책임은 지역문화진흥과 분권이라는 명분으로 지자체나 그 산하 문화기관들까지 연결된 문화행정의 네트워크를 통해 대행됩니다. 문화정책의 네트워크는 특히 분권과 주체들의 자율성을 강조하지만, 네트워크의 본질이 그와 반대되는 현상을 만들어 냅니다. 이제 독립 주체들은 이런 네트워크화된 시스템에 접속하지 않고는 활동에 필요한 자원을 획득하기 어려우므로 네트워크 상의 행위자로 들어올 수 밖에 없게 됩니다. 공공정책이 ‘자율적인 창작’을 장려하며 지원하던 예술생태계도 이제는 공공정책이 정한 ‘좋은 문화’를 구현하는 프로젝트에 동원됩니다. 예술창작에 쓸 수 있는 자원을 시장영역에서 얻기는 어렵고, 공공 보조금으로 지급되는 자원이 많기 때문에 공공행정시스템 안으로 들어와야 합니다. 그 결과 문화예술생태계 구축구석까지 “행정시스템화” 됩니다.

네트워크 시대가 분산된, 단일 중심이 없어진 시대라고 하지만 오히려 연결된 주체들을 어딘가로 쏠리게 하는 강한 통제는 더 쉬워집니다. 자율적이었던 행위자 주체는 네트워크 상의 데이터로 존재하게 되고, 네트워크를 운용하는 자는 데이터를 다루 듯 그들의 주체성을 제어합니다. 네트워크를 만든 주체가 중앙집중적으로 통제하겠다는 의도가 없었더라도, 연결된 네트워크 위에서 자원 배분이 특정 의도에 따라 이루어지면 그 의도를 중심으로 행위주체들이 흔들리게 됩니다. 각자 “자율적으로 작동”하더라도, 지역까지 전달되는 문화행정시스템을 통해서 문화부의 정책목표를 중심으로, 국고보조금 관리시스템을 통해서 기재부의 투명한 공공재원관리라는 의도를 중심으로, 흔들리게 됩니다(김해보, 2021)⁴²⁾.

이런 상황 속에서 ‘팔 길이 원칙’으로 보장하겠다던 자율성은 사실 어떤 ‘악의’에 의해서 침해받는 것이 아닙니다. 약속된 성과의 배달을 각자의 시스템이 아닌, 보편적인 행정관리 시스템을 통해서 수행하게 함으로써, 그 과정을 모든

시민들에게 투명하게 공개하겠다는 ‘선의’에 의해 침해되는 것입니다. 그리고 결과만 행기는 것이 아니라 과정까지 함께하겠다는 행정가의 ‘선한 열정’에 의해 오히려 자율성 침해가 일어납니다. 천명된 정책기조인 “팔 길이 원칙”이 아니라 아주 말단의 ‘보조금 사용 가이드라인’으로 세세한 행위까지 통제됩니다. 전국의 문화생태계를 고르게 활성화시키겠다는 정부의 열정적인 문화정책은 문화생태계의 더 많은 영역을 행정시스템 안으로 끌어들여 지원합니다. 그 결과로, 신제도주의 입장에서, 행위자들이 가치의 공유 수준이 높아지는 “제도화(institutionalization)”가 아니라, 자원배분의 권한을 가진 공공행정 시스템과 “비슷해지는 현상(isomorphism)”으로서 제도화의 수준은 갈수록 높아집니다(김해보·장원호, 2015)⁴³⁾. 그런데 행정문서가 만드는 가상세계대로 실제 현실세계가 굴러가는 것은 절대로 불가능하기 때문에, 이때 형식주의를 활용한 “제도적 디커플링”이 발생합니다(김해보·장원호, 2017) 창작활동의 실제와 행정을 일치시킬 수 없는 보조금 사용자들의 도덕적 딜레마는 깊어집니다.

(3) 문화도시 : “세계적인 문화도시”라는 타이틀을 향한 비문화적인 경쟁 레이스

한편, 지역문화진흥 정책에 따른 지역문화재단들의 설립 붐과 함께, 문화도시가 되겠다는 도시들의 경쟁에도 불이 붙었습니다. 지금 이 시점에도 세계 여러 도시들이 “세계적인 문화도시” 되기 경쟁 레이스에서 치열하게, 비-문화적으로 달리고 있습니다. 국가 차원에서 보면 이것은 전 세계적인 흐름을 따라 잡으려는 노력입니다. 영국과 같은 일부 선두주자들, 특히 영어를 사용하는 국가들만 창조도시, 창조경제 등 자국의 멋진 정책브랜드를 세계적인 기준으로 만들기, 즉 “글로벌라이제이션(globalization)”에 성공했습니다. 그것을 따라가는 것은 “문화정책의 다양성(diversity of policy)”을 훼손하는 측면이 있지만, 세계화 된 시대에 따라 새로운 담론의 트랙을 만들지 못하는 후발주자, 특히 비영어권 국가들에게 별로 대안이 없는 일입니다. 즉, 세계적인 창조도시가 되기 위해서나, 한국의 대표적인 문화도시 되기를 위해서라도, 탈중심을 지향한다는 문화의 시대에 비문화적인 “글로벌라이제이션” 레이스에서 바쁘게 뒤흔 수 밖에 없는 것입니다. 국내 도시들 또한 중앙정부가 정한 문화도시 선정기준에 부합하기 위해 열심히 뛰고 있고 있습니다.

하지만 정작 <지역문화진흥법>에 근거한 법정계획인 문화도시 계획(예 : 서울문화플랜 2030)은 <국토의 이용 및 계획에 관한 법률>에 따른 또 다른 법정

41) 김정수 (2018). “‘팔길이 원칙’에 대한 비판적 재검토 - 문화정책의 진정한 금과옥조인가?” (한국정책학회보)

42) 김해보 (2021). “AI의 자율성에서 참고하는, 네트워크 시대 문화기관의 자율성 (부산문화재단 문화정책이슈페이퍼 제12호, 2021.10.20.)

43) 김해보·장원호 (2015) “신제도주의 동형화 이론으로 파악하는 지역문화재단의 현재와 미래” (문화정책논총 제29집 2호, 2015. 한국문화관광연구원) (Analysis of current situations and their future of the cultural foundations of local governments by applying the theory of Neo-institutional isomorphism, The Journal of Cultural Policy, vol 29(2), 2015, Korea Culture & Tourism Institute)

계획인 도시의 토지사용 마스터 플랜(예: 서울플랜 2040)과 연동되지 못 합니다. 밖으로 향한 마케팅에 쓰일 도시 이미지 만들기에는 성공하더라도 실제 시민들의 삶을 문화적으로 바꾸어 놓는 것은 몇몇 상징적인 건물을 건설하는 것에 그칩니다. 보편적 언어로 공공성을 입증해야 하는 공공행정 시스템 안에서 시도될 수 있는 창의성이란 제한적입니다. 비록 민간 전문가들이 참여하지만 중앙정부의 심의 기준에 따라 선정될 수 있는 문화도시 만들기 과정에서 지방도시들은 조달청 공공구매 사이트에 올라오는 물건들처럼 규격화됩니다. 문화도시라는 타이틀에 거액의 국고 보조금 “트로피”가 걸려있으니 지자체는 중앙정부의 심사기준에 따라 계획을 수립하고 사업을 실행합니다. 이때 임시로 설치되는 지자체의 문화도시센터는 지역문화재단 등 기존의 정책주체들과 역할 혼선을 빚기도 합니다. 문화도시로 지정되지 못할 경우 지자체 단체장의 문화정책에 대한 관심은 사그라들고 오히려 지역 내 문화 주체들 간의 알려진 남게 되는 상흔을 남깁니다.

문화부는 기존의 하향식, 경쟁적 지정제도의 문제점을 인식한다며 2021년에 새로운 문화도시 추진 가이드라인을 발표했습니다. “모든 도시는 특별하다”는 관점 적용, 권역 간 문화도시벨트 구축 및 상생발전 촉진, 중앙 주도의 상의하달식 지원 탈피, 도시재생뉴딜사업 등 관련된 타 부처 사업 연계 추진⁴⁴⁾ 등이 주요 골자였습니다. 이렇게 바뀐 룰에 따라 문화도시라는 타이틀과 트로피를 향한 경쟁 레이스는 여전히 계속되고 있습니다.

문화부의 문화도시 지정 현황		
제1차 문화도시 (2019.12월 지정)	부천시, 서귀포시, 영도구(부산), 원주시, 천안시, 청주시, 포항시	7개 도시
제2차 문화도시 (2021.1월 지정)	강릉시, 김해시, 부평구(인천), 완주군, 춘천시	5개 도시
제3차 문화도시 (2021.12월 지정)	공주시, 목포시, 밀양시, 수원시, 영등포구(서울), 익산시	6개 도시
제4차 문화도시 (2022.12월 지정)	고창군, 달성군(대구), 영월군, 울산광역시, 의정부시, 칠곡군	6개 도시

44) 2021년 문화도시 추진 가이드라인 (문화체육관광부, 2021)

3. Be C-lobal

사실 당사자로서 경험한 문화정책에서 실패 사례를 찾았지만, 이런 현상은 공공행정 전반에 걸쳐서 나타나는 현상입니다. 중앙과 지역의 관계 재설정을 추구하지만 “성공적이지 못한 분권화”, 보편성과 개별성 사이에서 선 “공공성의 딜레마”, 그 둘을 모두 충족시키지 못할 때 선택되는 “행정의 형식주의”, 행정을 위해 숫자로 번역되는 “가치의 전복 현상” 등이 그것입니다. 예술적인 민감함과 문화적인 자유로움 때문에 이런 문제를 다른 영역보다 더 심각하게 느끼고 자유롭게 터놓고 얘기하는 것이 혹시나 문화정책영역이 특히 문제가 더 많은 것으로 오해될까 걱정됩니다.

사회 모든 영역이 급격히 변화한 뉴노멀의 시대에 문화행정 뿐만 아니라 공공행정이 계속 실패하지 않을 대안을 찾아보는 것이 이 글의 목적입니다. 이 글은 앞서 제시된 문제점들을 글로벌(global)과 로컬(local), 보편성과 개별성 사이의 관계로 해석하고, 디지털 전환과 코로나 이후 그 관계성이 변화한 현상을 설명하기 위해 <클로벌(C-lobal)>이라는 새로운 개념을 제안합니다.

(1) 글로벌과 로컬의 의미 재해석

(1)-가. 기존 로컬리티 연구의 한계⁴⁵⁾

김용철·안영진(2014)⁴⁶⁾ 교수들에 따르면, 로컬리티 연구는 1980년대 영국의 사회경제적 재구조화 과정과 그 과정에서 장소의 역할과 공간적 변이를 설명하기 위해 처음으로 시도되었습니다. 로컬리티 연구는 그 동안 소홀히 다루어졌던 지역사회에 대한 관심을 촉발시켰습니다. 그러나 당시 영국 로컬리티 연구의 한계로서, “로컬리티 개념의 모호성, 지역 자체의 특수성을 지나치게 강조하는 이론적 편협성(parochialism), 로컬리티를 정태적이고 수동적인 것으로 바라보는 경향”(김용철·안영진, 2014)이 지적되었습니다. 한국에서는 1980년대 중반 이후 시작된 지역연구, 1990년대 지방자치제의 부활과 지방화 시대 개막과 맞물린 지역학 연구를 지나, 2010년대 부산대학교의 한민족문화연구소 연구팀의

45) 이 글에서 로컬리티 연구 자체에 대해 많은 지면을 할애하기는 어려우므로 이 글을 위해 참조한 로컬리티 연구 관련 문헌들을 소개하는 것으로 갈음함.

“로컬리티 개념을 둘러싼 고민들” (문재원, 로컬리티 인문학 15, 2016)

“로컬리티의 연구동향과 인문학 연구의 새로운 방향” (이재성, 한국학논집 제42집, 계명대학교 한국학연구원, 2011)

“공공성과 로컬리티” (로컬리티인문학 4, 2010)

“로컬리티, 글로벌리즘을 재사유하다”(로컬리티인문학 3, 2010) 등 참조

46) 김용철·안영진(2014) “로컬리티 재구성 과정에 대한 이론적 분석들” (한국경제지리학회지 제17권 제2호) (YongCheol Kim·Young-Jin Ahn (2014) “A Theoretical Framework for the Reconstructing Process of Locality”

본격적인 로컬리티 연구가 주목할 만합니다. 김용철·안영진(2014) 교수는 이에 대해서도 “분석 단위인 로컬의 개념 및 위상에 대한 모호성, 로컬리티에 대한 개념적 상충성, 체계적이고 동태적인 이론적 분석틀의 미흡함”을 지적합니다. 그리고 로컬리티를 “글로벌-내셔널-로컬이라는 다중적 스케일의 구조적 맥락 속에서 일정한 공통의 장소를 근간으로 다양한 행위자들에 의해 구성되는 사회적 구축물”(김용철·안영진, 2014)로 파악하였습니다.

이 글에서는 기존의 로컬리티 연구가 지리, 정치, 문화적 차원에서 중첩되고 다중적인 관점으로 진행될 수 밖에 없었던 점, 그로 인해 불가피했던 개념과 분석대상의 모호성 등을, 연구의 문제점이 아니라 로컬리티의 존재 자체가 가지는 현실적 한계로 수용하고자 합니다. 그런 한계의 수용 위에서 오히려 인식론적 전환을 시도할 수 있습니다. 그것은 하나의 존재는 단일한 스케일과 정체성을 가지고 독립적으로 존재하는 것이 아니라 상대적인 관계 속에 있다는 인식에서 출발하면 당연해집니다. 존재란 외부자와의 관계 속에서 그 물리적 “스케일”, 진화와 존속을 위한 “상호작용”, 그런 관계 속에서 인식되는 “정체성” 측면에서, 상대적이고 다층적으로 인식되고 해석되는 것이 자연스럽습니다. 양자역학에 따르면, 심지어 존재의 물리적 상태조차도 그 확률적 모호함을 하나의 상태정보로 확정하려는 순간 그 본성을 파악할 수 없게 됩니다. 우리가 물리적으로 확정하여 가지게 된 정보는 그 존재의 원래의 모습도, 현재의 모습도 아닌 것입니다. 누적된 정태적 정보로 로컬의 과거를 파악하고, 불확실한 동태적 정보에 대한 관찰자의 해석으로 현재와 미래를 이해하는 것은, 어쩌면 당연한 연구 접근법입니다. 그렇다면 로컬리티 연구의 방식과 중점은 필요와 목적에 따라 선택할 일입니다.

(1)-나. 보편성과 개별성

이 글의 목적은 로컬리티 자체를 연구하는 것이 아니고 공공행정의 실패 사례와 당면한 현상을 로컬과 글로벌의 개념을 활용하여 해석하는 것입니다. 그래서 전 지구적 공간부터 나의 몸까지 이르는 “지리적 스케일과 그 감각의 상대성” 뿐만 아니라 보편자와 개별자에 대한 “인식론적 접근법의 차이”, 중앙의 정책기조와 지역의 사례를 대하는 “정책집행의 태도 차이” 차원에서 로컬과 글로벌의 의미를 재해석합니다.

우리는 흔히 지구촌 수준으로 세계화 된 시대에 전 세계의 많은 나라들이 공유하는 흐름을 ‘글로벌’하다고 이야기합니다. 이때 한 나라의 특성은 ‘로컬’한 것으로 이해됩니다. 그런데 사실 내가 사는 도시에 비해 국가는 ‘글로벌’하고, 우주에 비해 지구는 ‘로컬’합니다. 우주 밖의 것은 우리가 알 수 없으니 가장

보편적으로 글로벌 한 것은 ‘유니버설’하다고, 즉 ‘범우주적’이라고도 말합니다. 이처럼 글로벌과 로컬은 우선 지리적 스케일에 대한 상대적인 감각 구분입니다. 이것은 동시에 세상을 이해하는 인식론적 관점의 차이이기도 합니다. 아주 보편적인 원리를 찾아가는 방식과 개별 사례들을 살피는 접근법의 차이입니다. 이 둘을 합쳤을 때, 가장 로컬한 것은 스케일 관점에서나 인식론적으로도 “나의 내면세계”, 그리고 절대 일반화 할 수 없는 “나의 감정”일 것입니다.

정책의 집행에 있어서도 중앙정부의 정책 기조를 “보편원리”로서 전국적으로 실현하는 것을 중요시 하는지, 지역의 독특한 문화사업 사례를 찾아내서 이를 장려하는지, 정책태도의 차이로 나타납니다. 그래서 글로벌, 유니버설, 제너럴, 보편적, 일반적이라는 말들이 서로 같은 뜻을 의미할 때가 있습니다. 우리는 이처럼 학문적 연구나 지역분권형 공공정책의 집행, 심지어 집에서 아이를 교육할 때도 무엇이 글로벌한(보편적 원칙에 맞는) 것인지, 그리고 그것을 어떻게 로컬(실생활)에서 실행할 것인지를 고민합니다. 결국 우리가 평소에 로컬과 글로벌을 이야기 할 때, 지리적 인식감각, 인식론적 세계관, 그리고 실천의 태도가 동시에 작동하게 됩니다.

<글로벌과 로컬의 의미>



공공정책의 인식론적 전환 차원에서 로컬과 글로벌의 의미를 재해석하기 위해 저는 특히 “보편성”과 “개별성”을 키워드로 선택했습니다. 앞서 소개한 여러 관점에서의 논의에서 글로벌과 로컬은 각각 보편자와 개별자에 상응하는데, 다른 요소들까지 대응시키면 아래와 같습니다. 정책집행의 태도를 결정하는 요소로서 보편성과 개별성을 지향하는 것은 각각 <중앙의 원리 vs. 지역의 사례>, <시스템 vs. 행위자>, <합리적 효율성 vs. 감성적 효과성>을 추구하는 것에 대응됩니다. 우리 삶 속에서는 <부모의 훈계 vs. 자식의 욕구>, <리더의 지침 vs. 직원의

개성>, <삶의 질 vs. 현재 쾌락>을 대하는 태도가 각각 보편성과 개별성 또는 글로벌과 로컬 지향성으로 대응시킬 수 있습니다. 나아가 <궁극의 진리에 도달 : 致知>하고자 하는 태도와 <사물의 실체를 궁구 : 格物>하는 삶의 태도로도 보편성과 개별성에 대응됩니다.

<글로벌/보편성 vs. 로컬/개별성 대응관계>

보편성	개별성
글로벌	로컬
중앙	지역
원리	사례
시스템(제도)	행위자
합리적, 효율성	감성적, 효과성
부모의 훈계	자식의 욕구
리더의 지침	직원의 개성
삶의 질	현재 쾌락
궁극의 진리에 도달(致知)	사물의 실체를 궁구(格物)

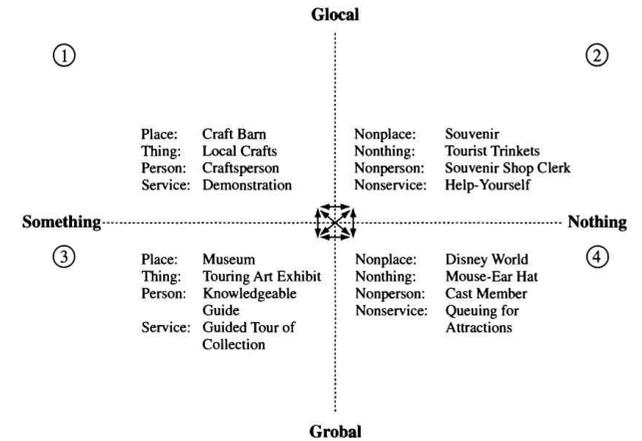
합리성을 추구하는 공공행정에서는 글로벌한 “보편자”를 로컬한 “개별자” 보다 우위에 놓고, 이를 향한 변화, 즉 “글로벌라이제이션”을 당연 선(善)으로 설정해왔었습니다. 전례를 답습하는 훈고학을 비판하며 신유학으로 등장한 성리학도 <格物>을 중시하자고 주장했지만, 사실은 이를 통해서 사물과 인간 본성을 깨닫는 <致知>가 궁극의 목표였습니다. 그래서 양명학과 같은 또 다른 신유학에 의해 비판되는, 형이상학으로서의 한계를 보여주었습니다. 이 처럼 보편성을 개별성 위에 놓는 인식의 당연함을 이제 재고해봐야 할 때입니다.

(1)-다. 글로벌의 한계

혼자 동떨어져서 살 수 없는 세계화 시대에, WTO, ISO 등이 보편적 기준을 만드는 활동, 즉 “글로벌라이제이션”(Globalization : 세계화)이 벌어지면 국가들이 이 글로벌 기준을 자기 지역으로 가져와 이식, 실행하려는 “현지화” 즉 “로컬라이제이션”(localization)에 바빠집니다.

이런 현지화는 헤게모니를 가진 제국, 선진국, 다국적기업의 전략에 의해 일어나기도 하고, 식민지, 후발국과 지역 지점에서의 능동적인 수용전략으로 진행되기도 합니다. 이런 현지화 현상을 “글로벌라이제이션”(G-localization)이라고 분석하는데, 소니를 필두로 한 아시아 기업들의 글로벌 마케팅 방법으로 소개되었으며, 로버트슨(1992)⁴⁷에 의해 현지화, 지역 세계화, 세계 지역화를 포괄하는 용어로 서구 사회학계에 등장(Robertson, 1992, 김기홍, 2018

재인용)했습니다. 김성수 교수(2013)는 문화콘텐츠산업분야에서 “글로벌이 국제용 문화상품 기획·제작·분석에서 하나의 주요한 이데올로기가 되어가고 있는” 현상을 비판적으로 “두 얼굴의 글로벌⁴⁸”로 지칭하였습니다. 이처럼 세계화와 마찬가지로 글로벌라이제이션에 대해서도 긍정과 부정의 인식이 공존합니다. 그것은 각자 세계관의 차이이니 학술적 논의를 통해 좁혀질 수 있는 성질의 것이 아닙니다. 세계화(globalization) 양상을 대표하는 “맥도날드화(McDonaldization)”라는 말을 만든 사회학자 George Ritzer(2003)⁴⁹ 교수는 글로벌라이제이션(glocalization) 이론이 인기를 끄는 이유가 “서구 중심의 근대화 이론에 대한 적대감 때문”이라고 말했습니다. 그것을 여전히 세계화의 하위 개념으로 봤습니다. 그리고 힘에 의한 세계화와 착취, 식민지화를 글로벌라이제이션으로 표현하는 것은 부적절하므로, “그로블라이제이션(Grobalization)”이라는 말을 새로 만들어 냈습니다(Ritzer, 2003, 김기홍, 2018 재인용). 그는 아래 그림과 같이 로컬에 대해 긍정적인 Glocalization과 부정적인 Grobalization 그리고 Something과 Nothing 개념을 대응시켜서 세계화의 양상을 분석했습니다. 그는 “일반적으로 중앙에서 인식되고 통제되며, 구별되는 실질적 콘텐츠가 상대적으로 결여된 것을 Nothing⁵⁰으로, 그 반대를 Something으로 정의했습니다. 그리고 Grobalization을 통해 Nothing들이 확산되는 것을 경계했습니다.



Ritzer의 glocal-grobal 및 something-nothing 사이의 관계 해석

(출처 : Ritzer(2003))

47) Robertson, R. (1992), 『Globalization: Social theory and global culture』(Sage)
 48) 김성수 (2013). “두 개의 글로벌라이제이션 두 얼굴의 글로벌-글로벌라이제이션 개념을 배경으로 한 문화콘텐츠 기획의 허와 실” (글로벌문화콘텐츠 제10호, 글로벌문화콘텐츠학회)
 49) Ritzer, George (2003). “Rethinking Globalization: Glocalization/Grobalization and Something/Nothing” (Sociological Theory Vol. 21, No. 3)
 50) Nothing is defined here as a social form that is generally centrally conceived, controlled, and comparatively devoid of distinctive substantive content.

Ritzer 교수를 비롯한 많은 학자들이 세계화의 부작용을 극복하기 위해, 연결, 상호작용, 융합, 다양성과 같은 개념들을 G-localization에 부여해서 의미 차별화를 시도합니다. 한때 글로벌화를 최고 선(善)으로 찬양하던 담론이 유행했다면 최근에는 반대로 로컬을 선(善)으로 놓고 글로벌을 지우려는 담론이 넘칩니다. 급기야 글로벌에서 부정적인 “글”을 떼어내고 “로컬”을 지향하자는 주장도 제기되었습니다.⁵¹⁾ G와 L의 전선이라고 표현할 수 있습니다. 하지만 결국 어느 하나와 상대를 대척점에 놓고 “옳고 그름”, “좋고 싫음”과 같은 인식의 이분법을 넘어서지 못하는 것이 문제입니다. 김기홍 교수(2018)는 “세계화에 대한 안티테제로 제시된 글로벌이 세계화 논의의 하위개념이었다는 점이 난맥의 근본원인”이며 “글로벌이 로컬에 위협이 된다는 전제의 글로벌/로컬 이분법을 기저에 두고 비생산적인 논의가 이어지고 있다”⁵²⁾고 봤습니다. 정치와 경제적 측면에서의 헤게모니와 성장 담론은 분명 이분법적 인식과 분석에 일부 들어맞는 부분이 있습니다. 하지만 문화적 측면에서는 식민지 동화정책 같은 정치적 현상이 아니고서는 일방적인 수용이라는 문화현상은 갈수록 보기가 어려워집니다. 특히 코로나 시기에 호들갑 떨었던 로컬의 재발견도 글로벌한 온라인 플랫폼을 통한 하퍼로컬리티(hyper-locality) 현상과 함께 봐야 의미가 있습니다. 그리고 글로벌 플랫폼을 통해 유통된 로컬에 대한 찬사를 되받아서 그 동안 모르고 지냈던 자신들의 로컬의 가치를 재인식한 측면이 큼니다.

최근 온라인 플랫폼으로 유통되는 문화의 수용현상은 공중파 방송을 통해, 또는 학교 교육을 통해 전파되던 문화의 수용과는 완전히 다른 양상입니다. 수용자의 선택권이 어느 때 보다 큼니다. 그리고 최소한 최근 한류의 성공 사례를 보더라도 “세계화라는 거대 메시지의 커뮤니케이션 현상에서... 송신자는 미국을 위시한 서구 강대국들이며 수신자가 제3세계”(김기홍, 2018)라는 인식도 더 이상 적절하지 않은 것을 확인할 수 있습니다. 물론 여전히 인플루언서가 존재하지만 지구 한 귀퉁이 어느 구석의 유튜브 사용자가 업로드 한 동영상을 전 세계인들이 보고 열광하는 현상은 이제 너무 흔합니다. 한류가 이런 현상을 이해하고 기획해서 성공한 것이 아니라, 한류의 성공 자체가 바로 이런 새로운 현상을 여실히 보여주는 것입니다. 강수돌 교수는 부산대학교 로컬리티 인문학 좌담회(2010.2.25., 부산대학교 한국민족문화연구소)에서 “로컬리티를 사고할 때 작은 것 속에서 큰 것을 보는 식으로의 발상법이 매우 중요하다...(불교 인드라마처럼)...이 세상 만물이 서로 연결되어 있으면서도 서로가 서로의 안으로 들어가는 그런 관계로 가는 것이 바람직하다”⁵³⁾고 얘기했습니다. 이와 같은 동양적 사고가 지금 벌어지는 현상을 해석하는데 더 도움이 됩니다.

51) 류영재 (2006.11.16.) '글로벌'과 '로컬'의 작지만 큰 차이 (머니투데이)
 52) 김기홍 (2018). “글로벌 문화이론에 대한 소고” (인문사회 21 vol.9, no.5)
 53) 문재원 (2010). “로컬리티, 글로벌리즘을 재사유하다” (로컬리티 인문학, 부산대학교 한국민족문화연구소)

이 글에서는 헤게모니를 가진 자가 또는 상호합의에 의해서 전 세계적인 공통 기준을 설정하고(글로벌라이제이션) 그것을 글로벌-로컬의 위계적 관점으로 로컬에 이식하려는 행위를 모두 “글로벌라이제이션(globalization)”으로 파악합니다. 이때 중요한 것은 글로벌과 로컬 사이를 위계관계로 보는 인식론인 것입니다. 지금 세계는 모두 서로 연결되어 있고, 문화는 상호작용하면서 당연히 혼종화 되는 것이며, 그 결과의 이득이 착취되는지 공유되는지는 서로 얽힌 이해관계에 따라 달라지는 것입니다. 그러므로 그런 조건들만으로 긍정적인 “글로벌라이제이션”(globalization)으로서 “글로벌라이제이션”(glocalization)이나 부정적인 “글로벌라이제이션(globalization)”으로 구분해서 보는 것은 자의적인 접근이 될 수 있습니다. 그리고 그 인식론 자체에 악의가 담겨 있는 것은 아닙니다. 지극한 부모님의 사랑으로 자식에게 부모가 깨달은 인생의 교훈을 심어주려고 하는 것도, 중앙정부가 지역균형발전 정책을 주도하는 것도, 어떤 악의로 볼 수는 없습니다. 다만 그것이 이 시대에 적절하며 지속가능한지 여부를 따질 필요가 있는 것입니다.

중앙정부가 인증하는 방식의 문화도시 되기 경쟁이 바로 글로벌라이제이션의 전형적인 사례입니다. 마찬가지로 중심을 인식하는 세계관 안에서 탈중심형 분권화라고 하는 것도 사실은 “로컬라이제이션(지역화)”이라기 보다는 “글로벌라이제이션(글로벌 기준의 지역이식)”의 한 형태입니다. 중앙정부의 보편적 지침을 지역의 예술단체에게까지 적용하는 “제도화”로 지역 문화생태계 행위자들이 주체성을 상실하는 현상도 같은 관점으로 해석될 수 있습니다. 이처럼 문화정책은 여태까지 말로는 로컬을 지향한다고 했지만 사실은 글로벌 중심의 사고로 진행되어 왔습니다. 이로 인해 문화의 다양성 뿐만 아니라 문화정책의 다양성도 위협받은 것입니다.

<글로벌라이제이션 vs. 글로벌라이제이션⁵⁴⁾>



54) 이 글에서는 글로벌, 로컬, 글로벌이라는 단어의 어감이 주는 의미까지 살리기 위해 그냥 외래어 발음으로 표기함. “세방화” 등으로 번역한 사례가 있지만 그 뜻을 전하는데 더 적절한 우리말 발음이 필요함. 특히 이 글의 핵심주제어인 “글로벌라이제이션”은 단순히 지리적 특성 간의 관계성 뿐만 아니라 보편자와 개별자 사이의 관계를 적절히 설정하는 리더십의 태도에 대한 이야기를 하고 있는데, 적절한 한글표현을 찾기가 어려워 그냥 “글로벌라이제이션”으로 표기함

(2) C-lobal = {close, cultural, contextual} × {global}

알고리즘 문명은 코로나 팬데믹 기간 동안 엄청난 속도로 우리 생활을 가상세계와 연결시켜 놓았을 뿐만 아니라, 현실의 디지털 복제상을 가상세계 안에 만들어가고 있습니다. 이에 따라 로컬과 글로벌에 대한 우리의 개념과 감각도 바꾸어 놓았습니다. 가벼워진 만큼 어디로 흐를지 예측하기 어려운(사실은 알고리즘만 알고 있는), 알고리즘이 된 문화의 또 다른 특징이 바로 “끌리고 쏠리고 들끓는” 것입니다. 세상 어느 구석 귀퉁이에서 발견된 낯선 문화현상이 한순간에 예상치 못한 세계적인 붐을 만들어 냅니다. 글로벌 플랫폼이 되어주는 디지털 알고리즘의 추천으로 많은 사람들이 공감하는 “나의 문화”가 한 순간에 글로벌 트렌드가 되는 현상의 긍정적인 측면도 인정할 필요가 있습니다.

<글로벌(C-lobal) vs. 글로벌-로컬>



이때 지역의 문화적 정체성을 담은(cultural) 것, 매우 일상적인(close = local + intimate) 것들이 글로벌한 인기를 얻는 현상을 눈여겨 볼 필요가 있습니다. 그리고 온라인 플랫폼이 제공하는 글로벌 서비스도 사용자 개인과 지역의 맥락에 맞아야(contextual) 인기를 얻을 수 있기 때문에 개별화 되는 현상도 확인됩니다. 이처럼 로컬하면서도 글로벌하고, 글로벌하면서도 로컬한, 즉 ‘글로벌(C-lobal)’한 것들이 인기를 누리고 있습니다.

온라인 플랫폼을 통해 전 세계인과 만날 수 있는 개인의 소소한 일상과 지역성 강한 로컬 콘텐츠가 한 순간 인기를 얻어 글로벌하게 됩니다. 그런데 그 핵심매력인 로컬리티가 유지되지 못하면 인기는 한순간 물거품처럼 사라집니다. 글로벌 인기를 구가하는 K-Pop 스타들의 음악은 SNS를 통해 공유되는 팬들의 챌린지 영상 때문에 다시 인기를 얻는 것처럼, 로컬과 글로벌, 전파자와 수용자 사이에 위계가 없고, 서로 공진화하는 현상을 보입니다. K-pop 팬덤은 단순한 콘텐츠 소비자가 아니라 적극적인 참여자이면서 현지화를 통한 새로운 K-pop 콘텐츠 생산의 주역입니다. 장원호·송정은(2016) 교수는 “현지 한류 팬들의 적극적인 참여로 한류콘텐츠를 활용한 새로운 문화가 재창조되는 “문화적 순환”이 한류의 성공요인”이라고 말합니다. 이처럼 글로벌 온라인 플랫폼 위에서 서로 연결된 로컬 행위자들의 적극적인 상호작용이 글로벌한 변화를 만들어 내는 것이 이전의 일방향 글로벌라이제이션이나 글로벌라이제이션과 다른 양상입니다. 저는

그런 현상을 <글로벌라이제이션(C-lobalization)>이라고 이름 붙여봤습니다.

이런 현상의 원인은 우선 우리가 디지털 알고리즘의 플랫폼 위에서 글로벌하게 상호작용하고 있기 때문입니다. 게다가 현실을 가상세계로 옮겨가는 알고리즘 문명에 의해 실제 세계에서의 물리적 스케일의 차이가 의미 없어지기 때문입니다. 그리고 이제 사람들도 중심과 변방을 위계적 관계에서 보지 않기 때문입니다. 개인이 글로벌 플랫폼을 사용하고 있다고 해서 그 플랫폼의 소속되거나 하위 포함관계에 있다고 보지 않고 언제든지 다른 플랫폼으로 갈아탈 수 있는 독립적인 존재로 인식합니다. 그리고 거시적인 글로벌 체계 보다는 로컬한 나의 일상 속의 것들을 더 중시합니다. 이것은 코로나로 잠시 멈출 수밖에 없었던 시간 동안, 사람들이 나와 나의 감정, 즉 가장 로컬한 것의 소중함에 눈을 떴고, 개별성을 중시하게 된 흐름과 연관이 있습니다. 그래서 글로벌라이제이션은 글로벌 디지털 플랫폼 위에서 나타나는 <나의 문화(My Culture)> 현상과 연결됩니다.

글로벌라이제이션은 글로벌한 상태를 상정하고 그것을 향해 “변화”하려는 노력이었지만, <글로벌>은 당사자가 이미 온라인 플랫폼에서 행위하고 세상을 다르게 보는 인식론적 전환을 이룬 “상태”입니다. 그렇기 때문에 그런 세계관에 근거한 일상적인 문화활동 자체가 <글로벌라이제이션>이 됩니다. 즉, “로컬과 글로벌 사이의 위계 인식 없이 서로 연결되어 상호 공진화 하는 양상”이 바로 글로벌라이제이션입니다. 그것은 앞서 설명한 글로벌의 상태를 설명하는 세 개 키워드, close, cultural, contextual과 글로벌라이제이션의 조합입니다. 글로벌 원리를 지역에 이식할 때도 맥락에 맞게 적용하는 것(contextual glocalization)이 글로벌라이제이션입니다. 반대로 로컬의 문화적 의미를 살려서 세계화를 지향하는 것(cultural golbalization)이 바로 <글로벌라이제이션>입니다.

<글로벌라이제이션(C-lobalization)>



글로벌 원리를 로컬로 이식하는 글로벌라이제이션(G-localization)의 성공은 주로 합리적 통제가 가능한 보편적 시스템이 구축된 상태입니다. 반면 <글로벌라이제이션(C-lobalization)>의 성공은 독특한 콘텐츠를 생산하는 로컬 행위자와 이에 반응하는 더 많은 정동(情動 : affection, 감정의 움직임)을 확보하는

것입니다. 글로벌라이제이션은 변화전략을 세우고 글로벌한 일반원리를 로컬에 적용하여 보편적인 표준화를 지향하며, 일방향으로 전개됩니다. 반면 클로블라이제이션은 앞서 설명한 대로 상호연결 되어 공진화 하는 클로벌(c-lobal)한 상태에서의 행위 자체이기도 하지만, 전략적으로 추구한다고 하더라도 쌍방향으로 전개됩니다. 클로벌에 대한 인식을 바탕으로, 행위자의 피드백에 반응하며 개별적 로컬의 맥락에 맞춰 보편원리를 로컬에 적용하며, 다양성을 지향하게 됩니다. 사실 이제 디지털 미디어로 전 세계로 확산되는 문화의 흐름은 그 방향을 예측할 수도 없고⁵⁵⁾, 전략적으로 기획해서 만들어내기란 더더욱 어렵습니다. 그래서 그냥 지금은 클로벌한 상태가 대세라고 말하는 것이 더 적절합니다. 즉 글로벌라이제이션이나 글로벌라이제이션은 “전략과 의지”라면 클로블라이제이션은 세상을 보는 “인식의 전환과 태도”에 가깝습니다.

<글로벌라이제이션(G-localization)과 클로블라이제이션(C-lobalization) 비교>

구분	글로벌라이제이션 (G-localization)	클로블라이제이션 (C-lobalization)	C-lobal의 키워드
글로벌-로컬 관계	위계적 (종속관계)	비위계적 (병립관계)	Close
	거시적인 글로벌 더 중시	미시적 일상의 로컬도 중시	
성공 핵심요소	보편적 시스템	독특한 콘텐츠 생산 행위자	Cultural
	합리적 통제	정동(精動)의 발산	
변화 양태	일방향 (전략집행, 일반원리 적용)	쌍방향 (피드백 반응, 맥락적 적용)	Contextual
	보편화 (표준화)	개별화 (다양화)	

(3) 사례들

인간의 본성을 공공정책보다 한발 앞서서 먼저 공략하는 자본과 기술이 시장에서 성공을 거두고 있는 현상들을 잘 살펴보면 이런 클로블라이제이션이 은연중에 반영되어 있다는 것을 확인할 수 있습니다. 사실 클로블라이제이션이 기술변화와 연동된 사회문화 분야의 변화를 해석한 개념이기 때문에 당연한 현상이기도 합니다.

우선 IT 분야에서도 클로블라이제이션에 해당하는 변화 트렌드를 읽을 수 있습니다. 사용자 아이디로 서비스 사용권한을 확인 받고 중앙집중형 서버에 접속하여 제공되는 게임 서비스를 즐기는 모델은 <글로벌라이제이션(G-localization)>이라고 볼 수 있습니다. 그런데 지금은 멀티퍼소나를 가진 존재인 나의 아바타가 나의 세계관이 반영된 가상의

55) 색동웃·호미·갓... 예상 밖 한류 '이게 머선 129' (한국일보, 2021.6.24. 양승준)

“세상”을 창조하고, 그곳으로 친구를 초대하고, 내가 게임의 룰을 만드는, 메타버스가 각광받고 있습니다. 그리고 잘 기획된 서비스 제공자가 승리하던 시대에서, 참여자의 행위를 모두 수용할 수 있는 융통성 있고 지탱 가능한 플랫폼 제공자가 승리하는 시대로 바뀌고 있습니다. 클로블라이제이션, 즉 플랫폼 위에서 상호작용을 희망하는 사용자들의 자발적인 활동은 모두 그들이 활동하는 플랫폼의 콘텐츠가 되고 다시 다른 사용자들을 끌어들이습니다. 하드웨어조차도 중앙집중형 서버 리소스에 기댄 클라우드서비스에서, 온-디바이스 엣지 컴퓨팅(On-Device Edge Computing)으로, 즉 글로벌라이제이션에서 클로블라이제이션으로 변화하고 있습니다. 사실 초기 인공지능 기술이 전문가시스템(Expert System) 방식을 따를 때 고착된 문제를 해결한 머신러닝(Machine learning) 기법 자체가 글로벌라이제이션 방식에서 클로블라이제이션 방식으로 전환한 것이라고 해석할 수 있습니다. 컴퓨터가 개발자가 정해준 보편원리에만 기대서 벌어진 상황에 맞는 답을 산출하는 것이 아니라 사례 데이터를 활용한 학습과정 속에서 가정 적절한 통계적 해결책을 찾으며 자신의 계산 매트릭스를 계속 수정해가는 것입니다.

<시장영역에서 활용되고 있는 클로블라이제이션>

G-localization	C-lobalization
중앙서버 자원을 활용한 클라우드 시스템 (Cloud Computing depending on central resources)	온 디바이스 엣지 컴퓨팅 (On-Device Edge Computing)
서비스 사용권한을 확인하는 ID	나의 세계관을 구현하는 멀티퍼소나 아바타
접속하여 즐기기는 서비스 (Service to Access & Play)	나의 세계 창조하고 초대하기 (My World to Create & Invite into)
팔로우 해야 할 무대 위의 멋진 스타	내 주방에서는 내가 월드 스타
따라가야 할 핫 트렌드	내가 선택하는 My Culture
잘 기획된 서비스 제공자의 승리 (Organized service provider wins!)	융통성 있고 지탱가능한 플랫폼 제공자의 승리 (A rich & sensible platform provider wins!)
원리를 사전에 정해주는 <전문가 시스템> 방식의 인공지능 개발	많은 데이터에서 원리를 찾아내는 머신러닝 방식의 인공지능 개발
<관련 사례> 온라인 아케이드 게임, 테마파크, 전문가시스템	<관련 사례> 메타버스, 일상생활 브이로그, 웹3, 머신러닝

할머니의 치매를 걱정한 손녀가 촬영하기 시작한 할머니의 일상생활

한국의 문화정책이 그 동안 로컬의 중요성을 강조하면서도 여전히 “글로벌라이제이션” 또는 “글로벌라이제이션” 방식으로 진행됨으로써 야기된 문제점들을 이해할 수 있습니다.

우선 탈중심형 분권화를 넘어서 중심에 대한 인식자체를 없애는 <탈-분권화 (De-De-Centralization)>가 가장 먼저 필요한 글로벌라이제이션으로의 전환입니다. 중앙에서 “좋은 문화”를 정해서 지역으로 이식하는 것이 아니라, 지역의 행위자들이 함께 “공감하는 가치”를 합의하고 이를 구현하는 것, 그리고 중앙정부의 보편적 정책 기조를 지역에서 구현하기를 고수하기 보다는 지역의 사례를 반영하여 중앙정부의 정책기조 재구성하는 것이 글로벌라이제이션의 정책태도입니다. 이런 관점에서 보면 “지역 간 격차”는 보편적 수준으로 평준화되어야 문제적 상태가 아니라, 존중되어야 할 “지역의 다양성”으로 인식될 수 있습니다. 그리고 효율적인 문화서비스 “전달체계”로 중앙이 목표한 현상을 재현하기 보다는 고유한 문화를 생산할 지역의 “문화주체” 발굴하기에 더 힘쓰게 될 것입니다. 즉 중앙의 통제력이 갈수록 강해지는 “제도화” 보다는 로컬의 행위자가 기존 제도를 변화시키는 “탈제도화”를 지향하게 됩니다. 자율성과 독립성을 강조하는 “팔 길이(Arm’s length)” 원칙 보다는 행위자의 주체성과 내적 시스템을 인정하는 <팔들의 길이((Arms’ length) 원칙>을 고려하게 됩니다. 숫자로 보편적 성취 수준을 파악하는 소위 <How-Many 접근법>에서 숫자의 의미와 그 발현의 맥락적 이유를 밝히는 <How-the-Many 접근법>으로 전환합니다. 보편적 정당성을 추구하는 “합리주의 행정”에서 감성을 통한 개별자의 만족을 추구하는 <공감행정(Empathy Administration)>으로 전환합니다. 그리고 세계적 트렌드와 외부 심사 기준에 따라 “글로벌 문화도시 만들기”에서 시민들이 공유하는 지역정체성이 관광객을 끌어들이는 “고유한 도시매력 인식하기” 전략으로 선회하게 될 것입니다.

이상과 같은 문화정책 분야의 글로벌라이제이션을 기존의 글로벌라이제이션과 비교해서 요약하면 아래와 같습니다.

<문화정책에서 글로벌라이제이션과 기존의 글로벌라이제이션 비교>

G-localization	C-lbalization
탈중심형 분권화 (De-Centralization with center-orientation)	중심에 대한 인식자체를 없애는 탈-분권화 (De-De-Centralization without center-orientation)
중앙에서 정해서 지역으로 이식하는 좋은 문화 (The Good Culture selected & implanted by the global)	개별자들이 함께 공감하는 가치 (Common Values shared by local actors)
보편적 수준으로 평준화되어야 할 지역 격차 (Gap to make Even)	존중되어야 할 개별 존재들의 다양성 (Diversity to appreciate)
효율적인 문화서비스 전달체계로 중앙이 목표한 현상 재현하기 (effort to establish efficient delivery system)	전달된 서비스 수용 보다 고유한 문화를 생산할 지역의 문화주체 발굴하기 (effort to find local actors producing their genuine culture)
중앙정부의 보편적 정책 기조를 지역에서 구현하기 (Implementing the central government's universal policy principle in the local areas)	지역의 사례를 반영하여 중앙정부의 정책기조 재구성하기 (Remanding the central government's policy principle by reflecting local cases)
중앙의 통제력이 갈수록 강해지는 제도화 (Institutionalization with increasingly centralized control)	행위자가 제도를 변화시키는 탈제도화 (De-institutionalization in which actors change the system)
독립성을 강조하는 <팔 길이 원칙> (Arm's length principle toward the independence)	행위자의 주체성과 내적 시스템을 인정하는 <팔들의 길이 원칙> (Arms' length principle that recognizes the actor's subjectivity and internal system)
숫자로 보편적 성취 수준을 파악하는 How-Many 접근법 (How-Many approach that identifies universal levels of achievement by numbers)	숫자의 의미와 그 발현의 맥락적 이유를 밝히는 How-the-Many 접근법 (How-the-Many approach that reveals the meaning of numbers and the contextual reasons for their manifestation)
보편적 정당성을 추구하는 합리주의 행정 (rationalist administration seeking universal legitimacy)	감성을 통한 개별자의 만족을 추구하는 공감행정 (Empathy administration that pursues individual satisfaction through emotions)
세계적 트렌드와 외부 심사 기준에 따라 글로벌 문화도시 만들기 (making a global cultural city according to global trends and external evaluation criteria)	시민들이 공유하는 지역정체성이 관광객을 끌어들이는 고유한 도시매력 인식하기 (appreciating the genuine locality shared by citizens and attracting tourists)

4. 전환의 실천

위에서 언급한 문화정책의 인식론적 전환 차원의

<글로벌라이제이션(C-lobalization)>을 위한 구체적인 실천과제 6가지를 제시하며 이 글을 마무리하고자 합니다.

(1) 탈중심에서 무(無)중심으로 : 탈-분권화(De-de-centralization)

먼저 글로벌라이제이션을 적용한 변화를 문화행정에서도 온전히 수용하려면, 중심과 로컬의 위계를 인정하지 않는 세계관의 전환이 필요합니다. 이것은 중심과 주변에 대한 차별적 인식 자체가 없는 “탈-분권화(De-de-Centralization)”입니다. 탈 분권화된 관점에서야 비로소 각 지역들 간의 차이는 중앙정부가 일정수준으로 균일하게 만들어야 할 “격차”가 아니라 “존중되어야 할 존재의 다양성”으로 인식될 수 있습니다. 이를 통해 여전히 중심을 상정한 “탈-중심형 분권화”가 앞서 살펴본 것과 같이 결국 더 강력한 중앙집중화로 귀결되는 역설을 피할 수 있습니다.

앞서 로컬리티 연구 사례에서 살펴보았듯이, 글로벌과 로컬 사이의 종속 또는 대립 관계의 부적절함을 비판하기 위해 ‘글로벌’(Global), ‘그로발’(Grobial), 심지어 ‘로벌’(Lobal)⁶⁴이라는 신조어까지 사용됩니다. 그런데 모든 기존의 권위를 부정하려는 시도 끝에 오히려 그 권위에 종속되어버리는 자신을 보게 됩니다. 현재의 도그마를 넘어 선 보편적 진리를 찾으려는 현상 비판과 우리가 속한 사회 안에서 행해지는 일상에 대한 비판은 자기 부정으로 귀결되기 십상입니다. 무(無)-중심주의 포스트모더니즘에 기대어 허무주의로 흐르거나 또는 그 태도에 염증을 내는 사람들이 많아지고 있습니다.

우리는 오히려 자신의 현재 위치를 긍정하는 인식 위에서 외부 환경을 파악하는 것이 필요합니다. 다른 어떤 곳에 있는 중심으로부터의 탈출을 고려하지 않는 무(無)-중심주의는 내가 있는 곳을 중심으로 생각할 때 곳곳한 안정감을 확보할 수 있습니다. 문화적 주체성을 갖춘 <무(無)-중심주의 탈-분권화> (De-de-centralization)는 자신을 포함하여 모든 존재들의 고유한 가치를 인정하는 다원주의로 통합됩니다. 이런 인식 위에서 글로벌과 로컬이 위계와 종속의 관계가 아니고 상호 인정과 상생의 관계로 전환할 수 있습니다.

궁극의 진리가 존재하는 것도 아니지만, 궁극적 진리를 깨달아야만 일상을 제대로 살 수 있는 것도 아닙니다. 지금 여기 내가 주인이 되는 의사결정에 사용된

64) '글로벌'과 '로벌'의 작지만 큰 차이 (류영재, 머니투데이, 2006.11.16.)

판단기준이 곧 나의 중심이 됩니다. 인간(人間)이 사회적 존재인 이상, 태어날부터 우리 행동을 결정하는 문화의 영향을 무시할 수 없습니다. 하지만 인간은 동시에 기존의 공동체 문화를 씌 없이 바꾸어 나가는 문화의 주체입니다. 외계(外界)와 소통을 단절하고 변화하지 않는 것은 죽은 모습입니다. 앞서 소개했던 강수돌 교수의 말처럼, 세상 모든 것은 연결되어 있고, 부분 속에 다른 부분과 전체가 투영되며, 서로에게 영향을 미치면서 살아갑니다. 이런 관계를 종속관계로 보는지 상생의 관계로 보는지는 각자 세계관의 차이입니다. 떼어 낼 수 없는 관계 속에서 존재하지만 그 관계 안에서 내가 객체가 아니라 주체임을 자각하는 것이 탈분권적 인식론입니다. 도가(道家)의 지혜를 정리한 “회남자(淮南子)”에서는 서로 다스리지 않고 존재의 자연(自然)스러움을 서로 인정하는 관계를 “상연”(相然)⁶⁵이라고 말합니다. 국가의 문화, 지역의 문화, 개인의 문화가 서로 균형과 조화를 이루는데 필요한 인식입니다.

(2) 시스템에서 행위자로 : 탈-제도화(De-institutionalization)

중앙에서 정한 보편적 원칙 또는 “좋은 문화”를 지역까지 퍼뜨리겠다는 관점, 즉 글로벌라이제이션 관점에서는 효율적인 “전달시스템”을 구축하는 “제도화”가 뒤따르기 마련입니다. 따라서 글로벌라이제이션을 지향한다면, 정부는 시스템 구축만 추구하는 제도화를 멈추고 행위자에게로 눈을 돌리는 <탈-제도화(De-institutionalization)>에 노력해야 합니다. 그러면 중앙에서 정한 보편 원리를 지역으로 시달하는 것을 멈추고, 지역의 행위자들이 자신들의 고유한 문화를 생산하는 것을 지원하는 것으로 중앙정부의 역할을 바뀌게 될 것입니다. 즉, 정부가 정책의 제도화를 주도하기 보다는 행위자들이 능동적으로 제도변화를 만들어 내도록 지원해야 합니다.

이와 같은 행정 태도의 전환을 넘어 정책 실천 차원에서 정부가 맡을 역할이 무엇인지 잘 선택할 필요가 있습니다. 우선 글로벌라이제이션을 지향하더라도, 정부가 민주적 합의를 통해 정책기조를 설정하는 것을 넘어서 실제 서비스 콘텐츠까지 기획하겠다는 마음은 버려야 합니다. 지금은 유능한 매니지먼트사에 의해 잘 기획된 K-Pop 빅 히트 사례도 있습니다. 하지만, 독특한 매력이나 그 구동원리를 알 수 없어서 “블랙박스”라고 불리는 알고리즘에 의해 추천되고, 사람들이 “끌리고 쏠리고 들끓는” 글로벌 트렌드가 예상치 않게 만들어지는 경우가 더 흔합니다. 이런 현상을 국가의 정책적 기획으로 만들어낼 수는 없습니다. 앞서 살펴보았듯이, 전 세계적으로 호평 받는 “뚝딱의” 한류의 성공에서 정부의 역할은 제한적이었던

65) 所謂無不爲者 因物之所爲 所謂無不治者 不易自然也. 所謂無不治者 因物之相然也 (無不爲(행하지 않음) 없음)라는 것은 그 행함이 物의 행함에 따르는 것이고, 無治(다스리지 않음)라는 것은 자연스러움(自然)을 바꾸지 않는 것이다. 無不治(다스리지 못할 것이 없음)라는 것은 物들이 서로 그러함(相然)을 따르는 것이다.) (회남자(淮南子), 劉安(유안), 전한시대)

는 것이 학자들의 평가를 기억할 필요가 있습니다⁶⁶⁾. 무엇보다도 알고리즘이 되어 버린 문화는 <옳아요> 보다는 <좋아요>를 추구하는데, 국가가 무작정 <좋아요>를 추구하는 것이 옳다고 말하기도 어렵습니다. 그래서 정부는 시장의 주체와 함께 일해야 하지만 역할은 서로 달라야 합니다. 민간 기업들이 만드는, 거대하고 기술변화에 즉각 대응하는, 융통성 있는 온라인 플랫폼을 정부가 만들 수도 있지만, 설사 그런 것이 만들어지더라도 국민들이 그 안에서 감시받으며 활동하고 싶어 하지도 않을 것입니다. 따라서 절대 성공할 수 없는 길을 나서지 말고 제대로 방향을 잡아야 합니다. 정부는 실제 행위를 하는 행위자가 되기보다는 행위자를 지원하는 행위자가 되어야 합니다.

물론 정책을 통해 문화를 진흥해야 하는 정부입장에서 <제도화>는 딜레마적인 요소를 가진 문제입니다. 입법활동 등 공식적인 제도화를 주도하는 정부의 역할이 중요한 경우도 있습니다. 예를 들어, 기업의 기술발전에 의해 빠른 속도로 “알고리즘이 되어버린 문화”와 관련해서는 정부의 제도화 차원의 개입이 필요합니다. 이제 알고리즘은 문화를 유통하는 매체이면서 동시에 문화를 ‘창조’하는 비인간 문화주체입니다. 근대 초기에 라디오, 영화, TV와 같은, 당시로 치면 뉴미디어가 나왔을 때 보다 더 큰 혼돈의 시대입니다. 기존의 법률과 사회규범으로는 저작권자의 법적 지위, 문화유산의 정의조차 명확하게 할 수 없는 상황입니다. 이때 필요한 정부의 역할은 행위자들의 “행위기준”이 되는 제도를 정리하는 것을 도와주는 것입니다. 이것은 제도화 차원에서 필요한 정부의 역할입니다. 이미 인공지능의 윤리기준 만들기 문제는 범국가적인 이슈이지만 주로 과학기술계의 과제로만 인식됩니다. 그런데 새로운 문명의 새로운 성격과 함의를 이해하지 않고 만들어지는 제도는 지체현상을 보이게 됩니다. 문화정책에서 알고리즘이 되어버린 문화의 문제를 다루는 “업무 영역을 법으로 만들어내는 제도화”는 정부의 몫입니다. 그 첫 걸음으로서, 문화부 소관의 “문화영향평가” 제도를 활용하여 새로운 알고리즘 문명이 가져올 문화의 변화를 면밀히 분석하는, 소위 “인공지능의 문화에 대한 영향평가”를 실시하는 것이 필요합니다.⁶⁷⁾

그런데 제도가 성립 된 이후에 정부는 규제와 허가권을 행사하는 “제도관리자”가 아니라, 기술발전에 따라 변화하는 가치체계와 기술의 문화적 의미를 해석하여 적절한 제도변화를 조율하는 “행위자”로서 역할을 강화해야 합니다. 정부 이외의 행위자들이 제도를 지속적으로 바꾸며 새로운 균형을 맞추는 과정을 지원하는 도

다른 행위자의 역할이 정부의 역할이 되어야 합니다. 이런 현상을 제도주의 관점에서 이름 붙인다면 “탈제도화”(De-Institutionalization)라고 부르겠습니다. (특히 법률적 강제력을 가진 공공행정) 제도가 행위자를 제약하는 것이 아니라, 반대로 행위자가 제도를 능동적으로 해체하고 바꾸어 나가는 현상입니다.

현대 공공행정의 기틀이 되는 막스 베버의 관료론에서는 (극단적으로는) 기계의 부품과 같은 무심함을 행정관료의 미덕으로 상정합니다.(이문수, 2008)⁶⁸⁾ 게다가 갈수록 개별자의 주체성을 인정하지 않는 시스템 안에서 번아웃(burn-out)된 직장인의 “조용한 사직(quiet quitting)”이 많아지고, 인공지능 알고리즘이 인간의 의사결정을 대신하는 시대에, 공공행정에서 열정과 공감의 주체를 찾기가 갈수록 어려워집니다. 인공지능 시대의 인간 잉여현상을 비판적으로 예측한 김진석 교수(2019)⁶⁹⁾는 “각종 기능들이 분화되기 시작한 근대 이후 시스템 이론 관점에서 보면 사회 시스템에는 단일한 중심도 없고 단일한 주변도 없다. 책임은 점점 익명적인 대행자들에 의해 대행된다. 이제 오히려 행위자-네트워크란 개념에서 네트워크 자체가 일종의 행위자이다”고 진단하였습니다. 그는 촘촘하게 연결된 네트워크 시대에 사이버행위자의 자율성에 대해 회의적으로 바라봅니다. 그래서 인공지능 뉴노멀 시대에 더더욱 공공행정의 전환을 위한 행위자의 주체성 회복이 우선되어야 합니다. 그리고 행정의 주체와 그 상대의 주체성을 모두 인정하는 것이 바로 <공감행정(Empathy Administration)>입니다.

(3) 이성에서 감성으로 : 취향존중 공감행정(Empathy Administration)

문화행정연구자 김정수 교수(2011, 2021)는 이성 중심의 공공행정에서 감정을 고려하는 “공감행정” 도입의 필요성을 주장합니다. 그는 “감정의 재발견”(2011)⁷⁰⁾을 통해 “화성男 금성女 은유를 활용한 정부-국민 간 정책갈등에 대한 시론적 재해석”을 시도하며 행정에서의 감정의 중요성을 지적했습니다. 그리고 인간의 존엄을 추구하는 정책 및 정책연구를 위해서 냉철한 이성적 판단 못지않게 국민의 감정을 배려하도록, “정책학의 잃어버린 성격을 찾아서 - 합리성에 가려진 감정에 대한 재조명”(김정수, 2021)⁷¹⁾을 시도합니다. 그는 사람 중심의 정책 및 정부가 되기 위해 근본적으로 필요한 것은 감정의 공유, 즉 공감(empathy)이라고 주장합니다.(김정수, 2021)

68) 이문수 (2008). “Max Weber의 관료론 : 기계의 부속품인가, 소명을 실현하는 존재인가?” (정부학연구 제14권 제3호)

69) 김진석 (2019). 『강한 인공지능과 인간 - 인간 강화와 인간 잉여의 패러독스』 (글항아리, p.249~250)

70) 김정수 (2011). “감정의 재발견-화성男 금성女 은유를 활용한 정부-국민 간 정책갈등에 대한 시론적 재해석” (한국정책학회보 제20권 1호)

71) 김정수 (2021). “정책학의 잃어버린 성격을 찾아서 - 합리성에 가려진 감정에 대한 재조명” (한국정책학회보, 제30권 특별호)

66) “한류문화산업에 대한 오해와 이해” (지식협동조합 좋은나라 이슈페이퍼, 2022.01.10., 김신동), “한류와 아시아 (5)한류의 세계화: 이해와 오해” (홍석경, 아시아브리프, 서울대 아시아연구소, 2021), “‘국뽕’ 걸어내고 ‘한류’를 바라본다면? : ‘한류, 다음’을 준비하는 문화 정책에 대한 상상”(프레시안, 2021.3.10., 이성민), “한류에 관한 여섯 가지 질문 그리고 문화정책의 역할” (김정수, 문화정책, 2014) 등 참조

67) “2015년도 기술영향평가 : 제2권 인공지능 기술” (한국과학기술기획평가원, 2016)과 같이 과학기술 부처에서 주관하는 영향평가는 문화분야에 대해서 단편적인 한계를 보임

“공감”은 상대의 입장을 이해해주는 능동적인 행위이며, 자신의 존재가 주체로서 이해받았다고 만족하는 상태입니다. 최근 “공감”의 개념을 적용하는 연구는 문화, 사회, 도시변화 연구 등 다양한 영역에서 확인할 수 있습니다. 소수자 그룹에 대한 문화정치학적 고찰에서 “Emotional Turn(감성적 전환)” 개념을 주장한 Sara Ahmed(2004)⁷²⁾, 최근 초국적이며 능동적인 팬덤 형성과 함께 로컬에서의 문화 재창조로 이어지는 한류 콘텐츠 소비 현상을 “공감 현상”으로 분석한 장원호·송정은 교수⁷³⁾ 등 사회학자들의 문화연구, 시민참여를 통해 도시를 시민이 좀 더 친숙한 공간으로 변화시키자는 Natasha Reid 등 도시계획연구자들이 제시한 “Urban Empathy(공감적 도시공간)”⁷⁴⁾ 개념 등을 주목할 필요가 있습니다.

그런데 이때 공감행정은 단순히 합리성을 대신하여 감성으로 문제를 해결하는 것이 아니라, 더 중요한 태도의 전환을 의미합니다. 그것은 바로 합리주의 행정이 주로 견지하는 “문제해결형 접근”에서 “관계구축형 접근”으로의 전환입니다. 행정이 해결해야 할 문제는 한 가지 사건과 한 번의 국면으로 끝나지 않습니다. 그리고 현장의 문제는 정부와 같은 외부자가 끝까지 해결해줄 수 있는 문제가 아니고 당사자가 살아내야 할 현실인 것입니다. 이때 필요한 것은 당사자가 스스로 문제를 해결하도록 도와주는 것인데, 정부가 도움이 되기 위해서는 우선 그 정책에 시민들이 귀를 기울이는 신뢰 관계가 형성되어야 합니다. 따라서 한 번의 접근으로 문제를 해결하고 치우겠다는 태도보다는 지속적인 관계 구축을 지향하는 태도가 설사 문제를 완벽하게 해결하지는 못하더라도 성공한 정책으로 귀결됩니다. 문제해결이 아닌 관계구축 관점으로 전환하면 가장 먼저 나와 관계 맺을 당사자, 즉 주체를 인식하게 됩니다. 이 처럼 민-관 협력, 지역분권 등 거버넌스 개념이 중요하고, 합리적 해답이 거의 없는 문화행정에는 “공감 행정”의 개념을 적용하는 것이 더 적절합니다.

한편 공감행정을 위해서는 가장 개별적이고 로컬한 개인의 감정과 그것이 원하는 바를 추구하는 것, 즉 취향의 공공성을 인식하는 전환도 필요합니다. 인공지능을 장착한 디지털 알고리즘 기술은 문화의 탈물질화와 탈인간화를 가속하고 있습니다. 반면, 높아진 로컬과 나에 대한 관심은 나의 취향 찾기로, 격리 기간 중 더 커진 소속감에 대한 갈망은 다시 취향공동체의 유행 현상을 낳기도 합니다⁷⁵⁾.

72) Sara Ahmed (2004). 『The Cultural Politics of Emotion』

73) 장원호·송정은 (2016). “글로벌 문화의 개념과 한류” (문화콘텐츠연구 제8호) (Jang, Wonho, Song, Jung Eun(2016) “The Glocal Culture and the Korean Wave”) 등 참조

74) 장원호·정수희(2019) “도시의 문화적 공감대로서 콘텐츠씬의 인식:콘텐츠 투어리즘 사례를 중심으로” (한국경제지리학회지 제22권 제2호) Wonho Jang, Suhee Chung(2019) “Awareness of Contents Scene as a Cultural Empathy of Cities: A case of ‘Contents Tourism’”, 서울연구원 [초연결사회+전환도시] 연구시리즈 (서울연구원, 2022.4.7.) 중 “(1) 생활방식의 전환 : 시민의 삶을 변화시키는 전환”, “함께하는 도시를 위한 무한한 가능성, 제3의 공간” (추민아, 월간도시재생, 서울특별시도시재생지원센터, 2021.11.30.) 등 참조

75) 수다도 모임도 관심사 기반으로... 온라인 취향공동체 인기 (세계일보, 현화영, 2022.8.9.), 언택트, 집콕 시대 “경험을 삽니다”... 취미, 취향의 발견 (이승연, 매일경제, 2021.7.29.) 등 참조

예를 들어, 구선아·장원호(2020)는 최근 개인주의적 관계를 옹호하면서 동시에 신뢰 있는 관계 맺기를 위한 오프라인 만남을 중시하는 취향공동체가 부상하는 사회·문화적 요인을 조명하였습니다.

이 처럼 포스트코로나 및 디지털 시대의 문화소비 양상의 변화를 고려할 때, 취향 존중 문화정책으로의 전환이 필요합니다. 왜냐하면 시민들의 문예적 취향개발은 기계문화의 시대에 인간의 문화를 보전하는 방편이 될 수 있기 때문입니다. 인간 문화의 진본성은 기계가 이미 인간을 능가해버린 “이성”이 만드는 것에서 찾기 보다는 아직 겨뤄볼만한 인간의 “감성”이 반응하는 것에서 찾는 것이 적절합니다. 결국 알고리즘이 되어버린 문화의 시대에 공공문화정책이 인간문화의 진본성으로써 그 서비스의 공공성을 주장하려면, 앞으로는 이성으로 설명되는 보편적 가치보다는 감성으로 반응되는 개별적 만족에 더 집중할 필요가 있습니다. 그리고 통계적으로 계산되어 제시되는 AI의 추천목록에 반응하는 인간의 취향도 물리적, 육체적 주체가 있어야 구현될 수 있습니다. 그리고 사람들 사이에서 서로 공감되어야 동시대의 문화적 의미를 인정받을 수 있습니다.

한편 개인의 감성 또는 취향 존중 문화서비스로의 전환은 디지털 격차로 인한 디지털-문화소외와 문화정책의 역진성 방지 대책과도 연결됩니다. 알고리즘 문화가 만들어내는 <나의 문화> 현상 극복을 위해, 실제 인간적 공감의 경험을 얻을 수 있는 오프라인 문화활동을 장려하고 취향공동체를 지원하는 것도 AI 시대 문화의 공공성 회복에 필요한 조치입니다.

그런데 인간의 몸과 감정은 일반화 할 수 없는, 가장 개별적이고 로컬한 것입니다. 보편적 공공성을 추구하는 기존의 인식 프레임으로는 공공정책이 인간의 몸과 감정의 개별성을 인정하며 포용하기 어렵습니다. 공공행정 안에서 개인의 몸(己)과 그것의 반응, 즉 감정을 강조하는 것은 보편적 인간의 이성을 강조하는 것에 비해 사사로운 것으로 인식됩니다. <나의 문화(My Culture)>를 원하는 뉴노멀 시대에 매우 개인적인 영역인 “취향”을 만족시키는 문화서비스의 공공성을 인정하려면 앞서 소개했던 것처럼, 공공행정이 당면한 보편성과 개별성 사이에서의 딜레마를 이해할 필요가 있습니다. 가장 개별성 높은 인간의 감정에 맞추는 공공서비스가 사사롭지 않고 공공성을 가질 수 있다는 인식의 전환이 필요한 지점입니다. 김해보(2023)⁷⁶⁾는 하버마스나 송호근(2011)⁷⁷⁾ 교수가 주장한 문화공론장 이론에 더해, 개인의 문예적 취향이 사사로운 것이 아니고 조화 속에서 사회를 유지하는데 도움이 되는 것으로 봤던 공자의 예악(禮樂)론⁷⁸⁾과 “오지(五至)”⁷⁹⁾론을 투영해서, 문예적 취향 개발의 공공성을 변론했습니다.

76) 김해보 (2023). “알고리즘 문화의 시대에 문화정책이 봉착한, 취향과 공적가치 사이의 딜레마 극복 방안에 대한 시론적 제안-문화의 의미 재해석과 공감행정 (한국예술경영학회 2023년 상반기 공동학술대회)

77) 송호근 (2011) 『인민의 탄생-공론장의 구조변동』 (민음사)

78) 이상은 (2008). “예악사상의 형성과 본질적 이념” (유교사상문화연구, 34)

개인적 취향의 공공성을 인정하는 것은 인간과 국가와 기계의 문화가 균형을 이루는 방편이기도 합니다. 이제 문화정책이 구현할 “좋은 문화”에 대한 새로운 정의가 필요한 시점입니다. 지금 동북아 지역에서 사용되고 있는 文化(culture)는 이전부터 동양에 존재했던 “文”의 개념을 대신하여 1890년대 초 유럽 계몽주의 관점의 ‘culture’와 ‘civilization’의 개념을 수입한 것입니다. 당시 아시아를 벗어나 유럽을 따라잡으려고 했던(脱亞入歐) 근대 동아시아의 민족국가주의자들은 “멸사봉공(滅私奉公 : 개인을 죽이고 공공을 받든다)의 정신에서 culture를 국민을 교화하는데 필요한 수단, 즉 “文化 = 文治教化(武가 아닌 文으로 가르치고 변화시킨다)”로 번역했었습니다. 지금 <나의 문화(My Culture)>시대에 이런 문화는 매력과 정당성을 잃어가고 있습니다. 기계가 인간의 문화를 흉내내고 국가가 그 기술로 개인을 통제하고 감시할 수 있는 지금, 국가와 기계의 문화를 견제하고 취사선택할 수 있는 개인의 문화역량이 어느 때 보다 중요합니다.

<각자 욕망을 숨긴 국가/인간/기계 문화 사이의 균형과 견제>



79) 夫民之父母 必達於禮樂之源 以致五至而行三無...志之所至 詩亦至焉 詩之所至 禮亦至焉 禮之所至 樂亦至焉 樂之所至 哀亦至焉 詩禮相成 哀樂相生...此之謂五至矣 (백성의 부모는 반드시 禮와 樂의 근원에 통달하여 五至를 이루고 三無를 행하여.... “志가 이르는 바에 詩 또한 이르고, 시가 이르는 바에 禮 또한 이르고, 예가 이르는 바에 음악 또한 이르고, 음악이 이르는 바에 슬픔 또한 이른다. 그리하여 시와 예가 서로 이루어 주고, 슬픔과 즐거움이 서로 생긴다.....이것을 五至라고 한다) (孔子家語 論禮 第二十七편)

(4) 팔 길이(Arm's length) 대신 <팔들의 길이(Arms' length)> : 로컬 행위자의 주체성 존중

정부주도의 지역문화진흥 문화사업에 참여하는 예술가들도, 중앙정부의 분권정책을 위임 받은 지자체 직원들도, 풍성한 자원을 제공받는 문화기관의 직원들도, 한목소리로 불만을 제기합니다. 현대화된 문화 인프라는 전국에 골고루 설립되고, 창작에 필요한 자원은 제공되고, 이를 지원할 문화행정 시스템은 갈수록 치밀하고 투명해지는데 왜 다들 행복하지 않을까요?

서두에 소개했던 한국의 분권형 지역문화진흥 정책과 저와 같이 회사에서 너무 열정적이지만 실패하는 리더들은 공통점이 있습니다. 감수성과 공감능력의 부족입니다. 특히 각자의 내적 시스템을 따르는 상대의 주체성을 공감하고 인정해주는 능력 부족이 문제입니다. 그들은 공통적으로 “이것은 좋은 것”이라고 말하고 “나는 그것을 위해 필요한 모든 것을 제공했고”, “나는 최선을 다했다”고 이야기합니다. 이들은 보편적인 당위, 즉 글로벌한 행동기준에 따라 매우 성실하게 일을 하며, 동료들에게도 같은 것을 기대합니다. 하지만 그와 함께 일하는 회사의 동료나 지역의 문화주체들 입장에서는 “그것은 당신이 정한 좋은 것이지 내가 좋아하는 것은 아니고”, “내가 당신에게 나의 것을 전달하고 싶고”, “나는 당신의 최소한만을 원한다”는 것입니다.

<Good leadership이 아닌 Good leader's ship과 공감 리더십의 차이>

실패한 Good leader's Ship	행복하지 않은 동료의 반응	감수성 높은 공감 리더십
이건 좋은 것이야. (보편 기준) (It is good)	그건 당신이 생각하는 좋은 것 (It is the good you think)	이게 좋을까요? (당사자 기준) (Do you like it?)
난 최선을 다했어. (나의 열정) (I do my best.)	나는 당신의 최소한을 위해 (I want your least.)	당신에게 결정권이 있습니다. (상대의 열정 살리기) (I acknowledge your authority over it.)
필요한 모든 자원을 제공했어. (분권과 배분) (I brought all you need)	내가 말하고 싶은 게 있어요 (I want to bring you mine.)	내가 무엇을 제공하면 좋을까요? (욕구 물어보고 반응하기) (What do you want me to do?)

반면 열정적이고 자원을 아낌없이 나누어주고, 심지어 권한까지 이양했다고 말하는 쪽은 억울해합니다. 마치 자식을 계도하는 자상한 아버지 같이 말입니다. 그들은 좋은 생각과 좋은 의도를 가진 리더(good leadership)였다고 억울함을 주장합니다. 하지만 이들은 지금 시대에 필요한, 상대방의 입장, 특히 각자의 내적 시스템을 따르는 그들의 주체성을 공감하고 인정해주는 감수성이 부족했던

것입니다. 사실 그들은 여전히 직원들이 본인의 의도대로 움직여주기를 바라는 리더였습니다. 자신이 제시한 것은 보편적으로 좋은 일이니 “자발적으로”, 하지만 “반드시” 실행되기를 바랬던 것입니다. 상대의 주체성을 고려하지 않는 그들의 너무 넘치는 열정과 “그 만큼의 해야 할 일을 뜻하는 풍부한 자원(good leader's ship)”은 더 많은 일로 사람을 소진시킬 뿐입니다.

이것은 저와 같이 미움 받는 회사의 열정적인 리더의 이야기이면서 동시에 탈-중심적 분권화를 지향하는 공공문화행정의 실패에 대한 이야기입니다. 우리는 오랫동안 한국을 지배했던 유교 철학에 의해 경도된 세계관의 균형을 맞추기 위해 도덕경(道德經) 같은 도가의 철학을 들추어볼 필요가 있습니다. 사람들은 아무리 좋은 문화라든가 교화(文治教化)되어 변화하고 싶어 하지 않습니다. 인간은 누구나 스스로 변화(自化)하고 싶어 하는 “주체적인 존재”입니다. 보편적 기준이 우세한 글로벌한 시대이지만 가장 로컬한 주체의 개별적 존재성을 인정하지 않는 정책은 성공할 수 없습니다.

열핏 들으면, 지역의 주체들은 이제 네트워크 시대에 그 어떤 존재도 가지고 있지 않은 ‘자율성과 독립성’을 지속적으로 요구하는 것처럼 들립니다. 하지만 사실 그것은 멋대로 하게 해달라는 것이 아니라, 독립된 존재로서 ‘주체성’을 인정해달라는 것입니다. 분권화되고 투명한 시스템 위에서 행위자는 중앙에서 정해져서 내려준 원칙을 구현하는 부속품처럼 느껴집니다. 자율성에 특히 민감한 예술가가 아니더라도, 나를 부속품으로 만드는 회사의 리더나 중앙정부나 공공행정시스템 자체에 반감이 드는 것은 당연한 마음일 것입니다.

중앙과 지역 사이의 위계 의식을 없애고 시스템 보다 행위자의 주체성을 강조하는 글로벌라이제이션 접근법을 따르면, 로컬의 행위자를 인식하고 그 주체성을 보다 더 존중하는 태도로 전환됩니다. 이런 변화가 바로 행정의 “팔 길이(Arm's length)” 뿐만 아니라 문화주체의 팔까지 포함한 <팔들의 길이(Arms' length)>를 인식하는 “공감 행정”입니다. 상대방을 주체로 인정하며 그 내면의 시스템을 인정하는 것이 <팔들의 길이 (Arms' length)> 원칙입니다. 모든 것이 연결된 시대에 더 이상 “팔 길이 원칙”으로 주장하던 독립성은 존재하지 않습니다. 다만 주체성이 문제가 됩니다. 회사의 리더십 수준이든, 정책 수준이든 우리는 이제 누군가를 변화시키려면 우선 로컬의 개별자의 주체성을 먼저 인정해야 합니다. 상대의 주체성은 “인식”(recognize)하고 “인정”(appreciate)할 것이지 “인증”(certify)의 대상이 아닙니다. 그래서 자원을 주는 쪽이 마음대로 굽혔다 펼쳤다하는 자기 ‘팔 길이’가 아니라, 받는 주체의 팔 길이(입장과 현재 상황)도 고려한, ‘팔들의 길이’를 인식하는 것이 바로 문화행정에서의 “공감”입니다. 물론 공감이 공공행정의 대상이 되는 주체나 파트너에게 완전한

자율성을 보장하는 것은 아닙니다. 하지만 팔들의 길이 원칙을 적용한 공감행정은 서로 합의한 성과가 행위자의 내면 시스템의 능동적인 작동으로 완성되어 나타날 때까지 기다리는 에티켓으로 나타납니다. 또한 그렇게 해서 나타난 변화의 의미와 가치를 이해하고 해석해주는 것이 또한 공감행정입니다.



팔 길이 대신 “팔들의 길이” 원칙
<Arms' length> principle
instead of <Arm's length>

(5) 지극한 원리에서 다양한 현실로 : 중범위 이론(Middle-range theory)과 <치물격지(致物格知)>로 문화정책의 사회적 전환(Social-Turn)

성리학은 기존 유학의 한계를 극복할 “신유학(新儒學)”을 표방하며, “격물”(格物 : 사물을 연구한다)을 통한 “치지”(致知 : 지극한 원리를 깨닫다)를 주창했습니다. 한때 격물치지(格物致知)는 실질적이고 과학적인 실학자들의 태도와 연결지어 칭송되었습니다. 그런데 성리학이 현실과 동떨어진 형이상학이라고 비판받은 이유는 그것이 궁극적으로 “치지”⁸⁰⁾를 위한 방편으로서 “격물”을 추구했기 때문입니다. 반면 글로벌라이제이션의 관점은 오히려 “치물”(致物 : 사물의 지극한 성질을 이해한다)을 통해 “격지”(格知 : 지식을 바로잡다, 지식의 한계를 이해하다)하는, 즉 “치물격지(致物格知)”의 접근법을 제안하고 있습니다. 유가(儒家)가 비판했던 도가(道家)의 바이블인 도덕경(道德經)에서 “지극한 원리는 지금 잠시 그렇다고 얘기할 수 있을 뿐(道可道)” “영원한 원리는 아니다(非常道)”⁸¹⁾고 말하는 것과 상통합니다. 사실 우리가 살아가는 시간과 공간 범위 수준에서만 진리일 가능성이 높은 원리를 찾는 것도 어렵습니다. 미국의 사회학자 머튼(Robert K. Merton)은 보편 진리처럼 쓰일 거대 이론 체계를 만드는 것보다는 실생활에서 만나는 사례들을 해석하기 위한 “중범위 이론”(Middle-range theory)(Merton, 1957)⁸²⁾의 실효성을 강조했습니다.

위대한 사상가에 의해 정리되었거나, 위에서 정해서 선포하는 “좋은” 원리를 아래로 시달하여 구현하는 정책 방식은 세상에 존재하는 다양한 가치를 이해하는 것도, 쉼 없이 변화하는 삶의 현장에 들어맞는 것도 어렵습니다. 지금

80) “지극한 원리”라는 것도 사실은 세상 만물의 이치라기 보다는 통치의 정당성을 옹호하는 논리였던 경우가 더 많았음
81) 이를 “도(道)를 도(道)라고 말할 수 있는 것은 상도(常道 : 궁극의 도)가 아니다”고 해석하는 경우도 많지만, 여기서는 “可”의 원뜻을 살려서 이와 같이 번역하였음
82) Merton, R. K. (1957). 『Social Theory and Social Structure』

국가정책으로 실행되고 있는 원칙이라고 해서 그것이 궁극적으로 “옳은 것”이라고 생각하고 매달리는 것은 오히려 사회적 갈등과 문화의 지체를 가져옵니다. 헤게모니 또는 전통에 의해 옳고 좋다고 받아들여온 가치에 매달리는 방식에서 탈피해서, 사회 구조와 행위자들의 행위, 그 사이에서 변화하는 문화의 동태적인 양상을 살피고 이에 반응하는 방식으로, “문화정책의 사회적 전환”(Social-Turn of Cultural Policy)⁸³⁾이 필요합니다. 이처럼 지역에서 발견된 우수 사례를 반영하여 오히려 중앙의 문화정책의 기조를 바꾸어 놓는 것이 바로 글로벌라이제이션과 반대되는 <글로벌라이제이션>입니다.

최근 사회혁신 이론으로 주목받고 있는 “전환적 사회혁신”(Transformative Social Innovation) 접근법에서는 당연한 사회적 난제를 해결하려면 전체적 차원에서 근본적 시스템 변화가 필요하다고 주장합니다. 이는 현존하는 사회구조와 기능을 정태적으로 볼 것이 아니라 언제든지 바뀔 수 있는 동태적인 것으로 파악해야 한다고 본 머튼의 중범위 이론과 상통할 수 있습니다. 그리고 현장의 사례에 집중하는 어반테크(Urban Tech), 리빙랩(Living Lab), 그리고 민관협력(PPP : Public-Private Partnership) 방식을 중시하는 점에서도 머튼의 중범위 이론, 글로벌라이제이션과 상통하는 측면이 있습니다. 그런데 이 또한 근본원리의 전환을 추구하는 점에서는 격물치지의 태도로 그를 위험성을 내포하고 있습니다.

문제해결에 있어서 궁극적인 글로벌 보편 원리보다는 당연한 로컬 현장의 사례에 집중하고 현장 행위자들과의 주체적인 참여를 강조하는 점에서는 분명 글로벌라이제이션, 머튼의 “중범위 이론”, “전환적 사회혁신”은 상통하는 측면이 있습니다. 하지만 이론은 그것을 채택하는 주체의 당장의 목표와 세계관에 따라 완전히 다른 방향으로 적용되기도 합니다. 글로벌 시민사회의 거버넌스 주체들은 2017년에 아래와 같이 “전환적 혁신 원칙”(Manifesto for Transformative Social Innovation)의 첫 번째 버전을 발표한 바 있습니다. 글로벌라이제이션 관점의 문화정책을 실천할 때 참조할 만 합니다. 정부에서도 “전환적 사회혁신”을 정책혁신에 반영할 방안을 연구하고 있습니다.⁸⁴⁾ 둘 사이에서 발견되는 미묘한 차이는 이를 적용해서 벌어질 실제 양상을 놓고 추후에 좀 더 살펴봐야 할 사항입니다.

83) “문화정책의 사회적 전환”(Social Turn of Cultural policy)이라는 말이 “증거주의 정책”으로의 전환과 실증주의를 옹호하는 말로 곡해되는 것을 경계함. 문화예술의 사회적 가치 구현을 지향하는 문화정책의 기초 전환을 “문화정책의 사회적 전환”(Social Turn of Cultural policy)이라고 말 할 수 있음. 그런데 이것을 양적방법론 중심의 연구 경향에 반대하며 1970년대 사회학계에 불었던 “문화적 전환(cultural turn)”의 흐름과 반대로, 단순히 통계적 접근의 확대를 지칭해서는 곤란함. “문화정책의 사회적 전환”(Social Turn of Cultural policy)은 사회변화와 이에 따른 문화의 변동을 조사하여 정책을 수립하고, 이에 조응한 문화기획적 방법론을 적용하는 것을 지칭해야 함. 이때 당연히 숫자 자체 보다는 문화예술의 사회적 가치가 무엇이며 어떻게 구현되는지, 사회적 맥락에 따른 의미 해석이 더 중요함.

84) 송위진·성지은 (2019). “전환적 혁신정책”의 관점에서 본 사회문제 해결형 R&D정책: '제2차 과학기술기반 사회문제해결 종합계획'을 중심으로” (과학기술학연구 제19권 제2호)

전환적 사회혁신의 13 원칙 (Manifesto for Transformative Social Innovation) ⁸⁵⁾
<ol style="list-style-type: none"> 1. 학습과 실험을 위한 물리적·정신적 공간은 필수 조건이다. 2. 대안적이고 다원적인 경제가 필요하다. 3. 혁신은 새로운 것을 만들어내는 것과 동시에 과거의 것을 재구성하는 것이다. 4. 우리는 대안적인 사회관계와 관계적 가치(relational values)를 실험해야 한다. 5. 사회적·물질적 변화는 서로 밀접하게 연관되어 있다. 따라서 사회·기술혁신이 필요하다. 6. 전환적 변화는 시민사회-국가-시장의 혼성적 조합(hybrid combination)을 필요로 한다. 7. 사회혁신이 필수적인 공공서비스를 해체하기 위한 핑계거리로 오용되어서는 안 된다. 8. 초지역적(translocal) 활동의 강화는 세계화로 인해 발생하는 문제에 대한 효과적인 대응이 될 수 있다. 9. 사회혁신은 소속감과 자율성, 역량을 제고시킨다. 10. 투명하고 포용적인(inclusive) 의사결정 과정은 변화를 위한 필수 조건이다. 11. 변화를 촉진하기 위해서는 대안적이고 다원적인 서사가 필요하다. 12. 더 활발한 상호 인정과 전략적 협업이 필요하다. 13. 역설적인 상황을 포용(embracing paradoxes)하는 것이 전환적 사회혁신의 핵심이다.

(6) 예산 절감 효율성에서 감동 추가 효과성으로 : <How-the-Many 접근법>

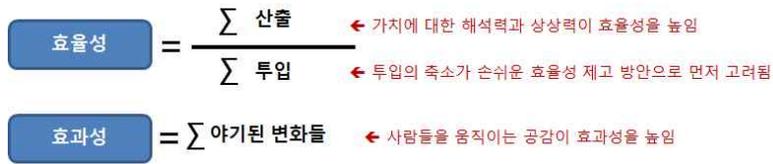
공감행정의 태도는 길게 보면 문화행정의 효과성을 높이는 데도 도움이 되는 합리적인 선택입니다. 행정이 계량성과를 수합하고 집계하는 <How many (얼마나) 접근법>을 버리고 숫자의 이유를 해석하는 <How the many(왜) 접근법>을 선택하면, 산출된 가치, 그리고 모아진 숫자들이 발현하는 맥락까지 해석하는 능력을 키워 “효과성”을 높일 수 있습니다. 효율성은 투입을 줄여서라도 올릴 수 있지만, 효과성은 결국 상대가 움직여서 나타나는 변화를 통해 확보할 수 있습니다. 상대를 진심으로 움직이는 것은 잘 정리해서 내려주는 ‘성과목표’도, 따라야만 하는 세세한 ‘지침’도, 지키지 않았을 때 받을 ‘불이익’도 아닙니다. 바로 자신의 존재가 공감 받았다는 느낌 위에서 사람들은 자발적으로 움직이고 변화를 만들어냅니다.

시민들의 참여 확대 차원에서도 문화정책이 축소지향의 효율성을 추구할지 공감력을 키워 효과성을 추구할지 선택에 따라 큰 차이가 발생합니다. How-Many 접근법에 따라 얼마나 많은 사람들이 왔는지를 보고하는데 그치지 않고, 어떻게 하면 더 많은 시민이 찾아올지, 또는 어떤 맥락에서 왜 더 많은 사람들의 관심이

85) 전환적 사회혁신 선언문(Manifesto for Transformative Social Innovation) 번역과 해제 (송유정, 한국리빙랩네트워크, 2020). 원문은 전환적 사회혁신 웹사이트(<https://tsimanifesto.org/>) 참조

쓸렸는지 이유를 해석하는 것이 <How-the-Many 접근법>입니다. 이런 접근이 사업을 통한 변화를 해석하기 때문에 효과성을 높일 수 있을 뿐 아니라, 현상에 대한 맥락적 분석을 통해 더 많은 시민참여를 이끌어 내므로 결국 효율성을 높이는 방법이 됩니다. 뿐만 아니라 문화의 가치에 대한 이해를 바탕으로 새로운 산출성과(outcome)를 찾아내는 해석력과 상상력은 같은 양의 산출물을 놓고도 효율성을 높이는 데 도움이 됩니다.

<문화정책에서 효율성과 효과성>



사회를 융성하게 만드는 만능 가치로 칭송되었던 문화예술의 가치를 보편적인 언어로 증명하고 설명하기 위해 “증거기반 정책(Evidence-based Policy)”이 도입됩니다. 하지만 오히려 번역되지 못하는 문화예술의 가치를 아예 누락시키거나, 번역된 가치의 과대 계상으로 문화의 가치를 주창하는 말들에 대한 불신을 키웁니다.

독일의 문화경제학자 Arjo Klamer는 “재화의 가치를 측정하기 위한 그 어떤 시도도 그 가치에 영향을 미치므로 측정방법의 채택에 유의를 기해야한다”며, <경제학의 하이젠버그 원리(Heisenberg Principle of economics)>를 제안했습니다(양혜원 외, 2019 재인용)⁸⁶. 물리적인 것들이 그러한데, 하물며 사회적인 것들은 그것의 (소위 객관적) 존재 자체보다는 관찰자와의 관계 또는 인식에 의해 그 존재성이 결정됩니다. 최근에는 예술의 가치 연구에서 “사회적 가치”라는 말이 흔하게 보입니다. 하지만 그 조차도, 결국은 행정에 필요한 성과계측이나 시민들과의 소통을 위해, 주로 경제적 가치로, 정량적으로 측정하거나 환원하려고 합니다. 이런 측정은 예술의 가치를 제대로 파악하지 못한다는 인식의 한계뿐만 아니라, 문화정책에 결코 득이 되지도 않는다는 현실도 간과됩니다. 김세훈 교수는 “문화예술분야의 경제적 가치측정 연구 경향 분석”에서 경제적 가치 측정이 “역으로 경제적 파급효과가 적다고 나타날 경우 문화예술에 대한 투자를 줄여야 한다는 결론을 이끌어낼 수도” 있는 “양면의 칼과 같은 성격”(김세훈, 2015)⁸⁷이 있다고 지적했습니다. 어쩔 수 없이 공격투자의 정당성 찾기가 숙제인 행정가들은 종종 “가치(value)”와 “영향(impact)”과 “효과

또는 성과(effect 또는 outcome)”을 혼용합니다. 일반시민이 공감하기 어려운 예술의 본질적(intrinsic) 가치 보다 사회적 또는 도구적(instrumental), 경제적 “가치”라는 말로 예술에 대한 공격투자의 “효과”를 설명하려고하다 보니 말도 뒤섞이는 것입니다. 게다가 기대한 도구적 가치가 충분히 계측되지 않으니, “인간사회 어디에선가 이미 작동하고 있는 것”의 당연한 사회적 가치를 굳이 증명해야 하는 모습이 안타깝기도 합니다. 이런 프레임 안에서는 예술이, 그 효과가 아니라 가치 차원에서, 예술향유자들에 의해서만 수용되기 쉬운 “본질적 가치”로는 모자라서, 모든 사회적인 것들이 투쟁으로 확보해야 할 “존재적(existence)” 가치를 “주장”해야 하는 상황으로 내몰립니다.(김해보, 2023)⁸⁸

그런데, 어떤 문화프로젝트의 “효과” 측정연구자가 그 효과를 발견하지 못하면 거기에 투입된 예술은 “가치”가 없는 것으로 판정되어야 할까요? 예술을 활용한 문화프로젝트의 효과는 그것을 기획하고 실행한 주체의 역량과 상황에 따라 발현되기도 하고 아닐 수도 있는 것입니다. 그리고 Klamer가 지적하듯이, 그것을 측정하는 계측자가 잘못 선택되었을 수도 있고, 양자물리학의 하이젠버그 원리대로, 효과를 측정하는 순간 그 가치는 사라지거나 다른 모습으로 변해 있을 수도 있습니다. “가치”는 각자의 세계관에 따라 “이해”하는 것이 빠르지, 정확하고 객관적으로 “계측”하는 것은 불가능합니다.

지금 공공행정에 만연한 단기/계량적 성과주의와 그에 부합하기 위해 문화정책 연구자들이 쥐어짜내는 “직접적이고 단기적인” 증거기반 정책(Evidence-based Policy) 담론을 재고해야 합니다. 왜냐하면, 정책 수행 주체가 아닌 객관적 입장에서 장기간, 간접적으로 나타나는 “효과(impact)” 분석연구로 확보되어야 할 “증거(Evidence)”조차도, 정책주체의 단기 산출성과 홍보를 위해 “보고통계”로 조작되는 경우가 허다하기 때문입니다. 행정의 합리성(rationality)을 지향하는 “증거기반의 성과주의 정책”(Evidence-based Policy)에서 문화의 정당한 가치(reasonable value)를 지향하는 <공론장을 통해 형성된 집합적 이성의 가치인식에 근거한 정책>(Appreciation-based Policy)으로 전환이 필요합니다. 즉, 정책이 주창하는 문화의 가치보다는 시민들이 인식하고 인정(appreciation)하는 문화의 의미에 근거한 정책으로의 전환이 필요합니다. 동시에 계측되고 보고되는 숫자 자체보다는 그 숫자의 이유와 의미를 이해하는 노력이 필요합니다. 그런 인식의 공유토대가 될 지속적인 토론과 소통의 문화공론장이 조성되어야 합니다. 이처럼 “가치 인식에 근거한 정책성과”를 지향한다는 것은 “합리적 효율성”에 의해 불필요하다고 판단된 “과정 잘라내기”와 “예산 절감” 보다는, 감정의 움직임, 즉 감동과 새로운 <가치 추가>에 집중하는 태도로 전환한다는 것을 의미합니다.

86) 양혜원 외 (2019). 『예술의 가치와 영향연구 : 국내외 담론과 주요 연구결과 분석』 (한국문화관광연구원)
 87) 김세훈 (2015). “문화예술분야의 경제적 가치측정 연구 경향 분석” (문화산업연구 제15권 3호)

88) 김해보 (2023). “예술의 사회적 가치, 검색하기 또는 대화하기” (부산문화재단, 문화정책 이슈페이퍼 20호)

5. AI와 함께 창조하는 문화의 시대 문화정책을 준비할 때

세상은 갈수록 평평하게(flat) 인식되고 있습니다. 공공행정에서 현실을 숫자로 파악하는 인식론이 세상을 평평하게 만드는 현상(김해보, 장원호, 2020)에 더해, 디지털 미러링(mirroring)으로 현실을 가상으로 투영하는 알고리즘 문명이 지리적 공간 스케일 감각을 무화시키고 있기 때문입니다. 다양한 가치가 공존하는 세상을 평평하지 않고 볼륨감 있게 보려면 AI의 정확한 계산 능력이 아니라 인간 행위자의 상상력과 해석력이 필요합니다. 이런 과제를 수행하는 데는, 주어진 문제를 잘 해결할 답을 찾아가는 “디자인 사고”(Design-Thinking)의 접근법은 한계가 있습니다. 디자이너 존 마에다(John Maeda)가 말했던 것처럼, 그리고 챗-GPT의 쇼크 속에서 회자되는, 답이 아니라 “질문을 던지는 인간”의 “예술적 사고”(Art-Thinking)이 필요합니다. 따라서 인간의 소통을 도와주는 예술(AiC = Arts in Communication, Community, Common)에서 한걸음 더 나아가 포스트코로나와 알고리즘 문화시대에서 기계와 구별되는 인간성이 무엇인지를 묻고, 그 답을 찾아가는, 인간성을 위한 예술(AiH = Arts in Humanity)을 추구해야 합니다. 그것이 이미 인간의 뉴 노멀 공약에 성공한 시장과 기술과 경쟁해야 하는, 공공문화정책이 지켜야 할 공공성입니다. 이것이 결국 공공문화정책이 시민들로부터 더 많은 “좋아요”를 받을 수 있는 접근법입니다. 그리고 그것이 기계문명에 의해 알고리즘이 되어버린 문화의 시대에 인간을 위한 문화정책으로서 우리가 준비해야 할 것들입니다.

References

- 김기홍 (2018). “글로벌 문화이론에 대한 소고” (인문사회 21 vol.9, no.5)
- 김성수 (2013). “두 개의 글로벌라이제이션 두 얼굴의 글로벌-글로벌라이제이션 개념을 배경으로 한 문화콘텐츠 기획의 허와 실” (글로벌문화콘텐츠 제10호, 글로벌문화콘텐츠학회)
- 김세훈 (2015) “문화예술분야의 경제적 가치측정 연구 경향 분석” (문화산업연구 제15권 3호)
- 김신동 (2022) “한류문화산업에 대한 오해와 이해” (지식협동조합 좋은나라 이슈페이퍼, 2022.01.10.)
- 김정수 (2014). “한류에 관한 여섯가지 질문 그리고 문화정책의 역할” (한국문화정책학회, 문화정책 2014년 1월호)
- 김정수 (2018). “‘팔길이 원칙’에 대한 비판적 재검토 - 문화정책의 진정한 금과옥조인가?” (한국정책학회보)
- 김용철·안영진 (2014). “로컬리티 재구성 과정에 대한 이론적 분석들” (한국경제지리학회지 제17권 제2호) (YongCheol Kim-Young-Jin Ahn (2014) “A Theoretical Framework for the Reconstructing Process of Locality”)
- 김정수 (2011). “감정의 재발견-화성男 금성女 은유를 활용한 정부-국민 간 정책갈등에 대한 시론적 재해석” (한국정책학회보 제20권 1호)
- 김정수 (2021). “정책학의 잃어버린 성곽을 찾아서 - 합리성에 가려진 감정에 대한 재조명” (한국정책학회보, 제30권 특별호)
- 김진석 (2019). 『강한 인공지능과 인간 - 인간 강화와 인간 잉여의 패러독스』 (글항아리, p.249~250)
- 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). “AI의 자율성에서 참고하는, 네트워크 시대 문화기관의 자율성 (부산문화재단 문화정책이슈페이퍼 제12호, 2021.10.20.)
- 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)

김해보 (2023). "알고리즘 문화의 시대에 문화정책이 봉착한, 취향과 공적가치 사이의 딜레마 극복 방안에 대한 시론적 제안_문화의 의미 재해석과 공감행정 (한국예술경영학회 2023년 상반기 공동학술대회)

김해보 (2023). "예술의 사회적 가치, 검색하기 또는 대화하기" (부산문화재단, 문화정책 이슈페이퍼 20호)

김해보·장원호 (2015) "신제도주의 동형화 이론으로 파악하는 지역문화재단의 현재와 미래" (문화정책논총 제29집 2호, 2015, 한국문화관광연구원) (Analysis of current situations and their future of the cultural foundations of local governments by applying the theory of Neo-institutional isomorphism, The Journal of Cultural Policy, vol 29(2), 2015, Korea Culture & Tourism Institute)

김해보·장원호 (2017). "문화정책의 형식주의화에 대한 제도주의적 이해-지역문화진흥법 사례를 중심으로" (한국문화관광연구원, 문화정책논총, vol 31. no2.)

김해보·장원호 (2020). "문화정책의 소통가능성 제고를 위한 비판적 실재론(Critical Realism) 적용 방안에 대한 시론적 연구" (한국문화관광연구원, 문화정책논총 제34집 제2호)

김해보·조정윤 (2023). 『지역문화재단의 현황분석 및 변화방향연구』 (한국광역문화재단연합회)

라시내 (2023) "동시대 장애예술의 미학적 가능성과 의의-김원영 X 프로젝트 이인 <무용수-되기> 사례를 중심으로" (장애예술인의 몸짓·무용 활성화를 위한 토론회 자료집, 국회의원 김예지 주최, 2023.4.20.)

문재원 (2010). "로컬리티, 글로벌리즘을 재사유하다" (로컬리티 인문학, 부산대학교 한국민족문화연구소)

송위진·성지은 (2019). "'전환적 혁신정책'의 관점에서 본 사회문제 해결형 R&D정책: '제2차 과학기술기반 사회문제해결 종합계획'을 중심으로" (과학기술학연구 제19권 제2호)

송호근 (2011) 『인민의 탄생-공론장의 구조변동』 (민음사)

신영민 (2020) "코로나19로 또다시 타격 입은 세계화...탈세계화 흐름 당분간 이어질 듯", 나라경제 2020년 12월호

양혜원 외 (2019). 『예술의 가치와 영향연구 : 국내외 담론과 주요 연구결과 분석』 (한국문화관광연구원)

이문수 (2008). "Max Weber의 관료론 : 기계의 부속품인가, 소명을 실현하는 존재인가?" (정부학연구 제14권 제3호)

이상은 (2008). "음악사상의 형성과 본질적 이념" (유교사상문화연구, 34)

장원호·송정은 (2016). "글로벌 문화의 개념과 한류" (문화콘텐츠연구 제 8호)

조정윤·김해보 (2021) 『광역생활문화센터 현황분석 및 정책제안』 (한국광역문화재단연합회)

통계개발원 (2022). 『국민 삶의 질 2021』

통계청 (2022). 『2021년 한국의 사회지표』

프랭클린 포어(Franklin Foer)(2017), 이승연·박승현 역(2019) 『World without Mind – The Existential Threat of Big Tech - 생각을 빼앗긴 세계 – 거대 테크 기업들은 어떻게 우리의 생각을 조종하는가』 (반비)

한국지능정보사회진흥원 (2021). 『2020 인터넷 이용실태조사』, 과학기술정보통신부

해외문화홍보원 (2012.12.17.). 『한류: K-Pop에서 K-Culture로』 (대한민국 정책브리핑)

홍석경 (2021). "한류와 아시아 (5)한류의 세계화: 이해와 오해" (서울대 아시아연구소, 아시아브리프)

홍석경 (2023). "한류 관광이 펼치는 새로운 가능성" (서울대 아시아연구소, 아시아브리프)

Arts Council England (2021). 『Digital Inclusion and Exclusion in the Arts and Cultural Sector』 (Good Things Foundation)

Australia Council for the Arts (2021). 『In Real Life-Mapping digital cultural engagement in the first decades of the 21st century』

Australia Council for Arts(호주예술위원회) (2023.1.27.). 『COVID-19 Audience Outlook Monitor 2022』

Ed Finn (2017). 『What Algorithms Want : Imagination in the Age of Computing』 (MIT)

Estonian National Museum (2010). 『Transforming Culture in the Digital Age』

H., O'Rourke, Kevin; G., Williamson, Jeffrey (2002). "When did globalisation begin?". 《European Review of Economic History》 6 (1)

Friedman, T. L. (2005). "The world is flat: A brief history of the twenty-first century"

- IFACCA (2020). 『Supporting Culture in the Digital Age』
- Merton, R. K. (1957). 『Social Theory and Social Structure』
- NESTA (2017). "The Immersive economy in the UK" (Innovate UK)
- NESTA (2018). "The Immersive economy in the UK" (Innovate UK)
- Nitin Nath (2022). 『Algorithms As Culture - On the human scenes where algorithms and culture intersect』 (kommunikation.medien)
- Ritzer, George (2003). "Rethinking Globalization: Glocalization/Grobalization and Something/Nothing" (Sociological Theory Vol. 21, No. 3)
- Robert Seyfert and Jonathan Roberge (2016). 『Algorithmic Cultures-Essays on meaning, performance and new technologies』 (Routledge)
- Robertson, R. (1992), 『Globalization: Social theory and global culture』 (Sage)
- Sara Ahmed (2004). 『The Cultural Politics of Emotion』
- Ted Striphas (2015). "Algorithmic culture" (European Journal of Cultural Studies, 2015, Vol. 18)
- UNESCO (2022). 『Culture in Times of COVID-19 _ Resilience, Recovery and Revival』
(코로나-19 시기의 문화 _ 회복탄력성, 복구, 재활성화)
- WCCF (2015). 『World Cities Culture Report 2015』 (세계도시문화리포트 2015)

기타 언론기사 인용 자료는 각주 참조