

문화투자 확대를 위한
4가지 Change와
1가지 Inter-Change 제안

Four Changes and
One Inter-Change
To Expand Cultural Investment

Mondiacult 2025 side event

Sitio Futuro Forum(Future Site Forum)

: Financing, Creative Economy and Culture

발표자료

(Theme 1) Financing Architectures for Cultural Development
2025.9.27.(토)

Museu d'Art Contemporani de Barcelona(MACBA, 바르셀로나)

주최/주관

- . 스페인 국제개발협력청 (AECID, Spanish Agency for International Development Cooperation)
- . 이베로아메리카 사무국 (SEGIB, Ibero-American General Secretariat)
- . 국제예술위원회연합 (IFACCA, International Federation of Arts Councils and Culture Agencies)



<https://brunch.co.kr/@seaokof/107>

김해보(Hae-Bo KIM, 金海補)

서울문화재단 정책협력실 전문위원

서울시립대학교 도시사회학과 강사

PhD in Sociology

sea@sfac.or.kr

<https://brunch.co.kr/@seaokof>

“문화투자 확대를 위한 4가지 Change와 1가지 Inter-Change 제안¹⁾”

<목 차>

0. IFACCA 2025 서울 총회 위에 빌드업 하기

- _ “보다 효과적인 공공문화투자를 위해, 문화의 가치와 거래 이해에 필요한 새로운 개념 몇 가지 제안 ; 3-I Cultural Values for ABC-P 문화가치 모델, 문화의 탈화폐화지대(DMZ), 감정경제학, 문화매력을 담는 그릇으로서 도시”

1. 그 후에 벌어진 일들

- _ 정상국가로의 귀환, 케데헌 열풍, 치킨 벨트?

2. 지금 필요한 4개의 Change와 1개의 Inter-Change

1) 대화의 프레임 바꾸기 (Change the Dialogue)

- _ Economy가 아닌 經世濟民의 관점으로
(to Turn the Economy into 經世濟民 (Gyeongse Jemin))

2) 숫자 바꾸기 (Change the Numbers)

- _ 감성의 웅성거림(Buzz)과 보이지 않는 가치의 흐름까지 파악하는 통계로
(to Count the Buzz around the Intangible)

3) 이론 바꾸기 (Change the Theory)

- _ 경제학에서 감정-정치-경제학으로(Emotional Political Economy)
(to Evolve into an Emotional Political Economy)

4) 규칙 바꾸기 (Change the Rule)

- _ Culture for the Algorithm에 대한 정당한 비용을 지불하게
(to Make Big Tech Pay for Culture for the Algorithm)

5) 행위자들 교류하기 (Inter-Change the Actors)

- _ 글로벌라이제이션(C-lobalization)으로 글로벌 담론이 로컬의 변화에 이르게
(to Make Change through C-lobalization)

1) 영문 제목은 “Four Changes and One Inter-Change To Expand Cultural Investment”

0. IFACCA 2025 서울 서밋 위에 빌드업 하기

“보다 효과적인 공공문화투자를 위해, 문화의 가치와 거래 이해에 필요한 새로운 개념 몇 가지 제안 ; 3-I Cultural Values for ABC-P 문화가치 모델, 문화의 탈화폐화지대(DMZ), 감정경제학, 문화매력을 담는 그릇으로서 도시

저는 지난 2025.5.27.(화)~30(금) 4일간 서울에서 한국문화예술위원회와 IFACCA가 공동주최한 <제10차 문화예술세계총회(10th World Summit on Arts & Culture – Seoul 2025)>에서의 발표 내용 위에서 <Financing Architectures for Cultural Development (문화적 발전을 위한 재원확보 구조 재설정)>이라는 오늘 주제에 대한 이야기를 이어가겠습니다.

저는 당시에 “보다 효과적인 공공문화투자를 위해, 문화의 가치와 거래 이해에 필요한 새로운 개념 몇 가지 제안 ; 3-I Cultural Values for ABC-P 문화가치 모델, 문화의 탈화폐화지대(DMZ), 감정경제학, 문화매력을 담는 그릇으로서 도시”이라는, 제목처럼 긴 내용을 제안했습니다.

제 제안의 골자는 대략 다음과 같았습니다.

- 문화분야에 대한 공공투자 확대를 요구하기 위해서는, 디지털과 AI기술 시대에 문화가치가 생성되고 거래되는 새로운 메커니즘을 제대로 이해한다.
- <문화>, <돈>, 그리고 <가치>라는, 눈에 보이는(tangible) 것과 눈에 보이지 않는(intangible) 것의 흐름을 제대로 이해하기 위해 동양의 지혜를 활용할 필요가 있다.
- <기정상생(奇正相生)>, <경세제민(經世濟民)> 등 동양의 지혜로 최근 대세가 되고 있는 실증주의 <증거기반(evidence-based) 정책>의 한계와 딜레마를 극복할 필요가 있다.
- 이를 통해 <문화로 돈 벌기~Cultural Economy : 문화경제>에서 <문화로 잘살기>로 관점 전환을 이룰 수 있다.

저런 논지를 설명하기 위해 제목에 있는 것처럼, <3-I Cultural Values for ABC-P 문화가치 모델>, <문화의 탈화폐화지대(DMZ)>, <감정경제학>이라는 개념들을 제시했습니다. 그것은 문화가 글로벌 공공재라고 주장되지만, 사실은 엄연히 지금 최첨단 문화자본주의의 핵심 서비스이자 자원으로 기업이나 개인의 영리 추구를 위해 <스마트>하게 활용되고 있는 현상을 설명하기 위한 것이었습니다. 상세한 내용은 당시 발표자료 풀텍스트를 봐주시면 감사하겠습니다.²⁾

오늘은 저 논지와 개념을 확장해서, 여전히 비관적으로 전망되는 <문화에 대한 투자 확대>를 위해 지금 필요한 <4개의 Change와 1개의 Inter-Change>를 제안하고자 합니다. 목차에서 보시듯이, 1)대화의 프레임 바꾸기(Change the Dialogue), 2)숫자 바꾸기(Change the Numbers), 3)이론 바꾸기(Change the Theory), 4)규칙 바꾸기(Change the Rule), 5)행위자들 교류하기(Inter-Change the Actors)가 그 다섯 가지입니다.

2) 김해보 블로그 게시물 참조 (영문 <https://brunch.co.kr/@seaokof/104>, 한글 <https://brunch.co.kr/@seaokof/105>)

1. 그 후에 벌어진 일들

정상국가로의 귀환, 케데헌 열풍, 치킨 벨트?

지난 5월 <제10차 문화예술세계총회> 이후, 한국은 말 그대로 <정상 국가로 귀환>했습니다. 새로운 대통령이 선출되어 빠른 속도로 내란, 심지어 그 전부터 누적된 비정상 상황을 치유했습니다. 전 세계인들이 한국 민주주의의 회복탄력성에 찬사를 보낼만 합니다. 그런데 사실 이전에 보지 못한, 그렇다고 비정상은 아닌, 새로운 <정상 상황>이 하나 나타났습니다. 바로 대통령 주재 국무회의를 전 국민이 생중계로 볼 수 있게 공개한 것입니다. 그런데 저는 **국정의 투명성을 극단으로 보여주는 이 이벤트에서 오히려 아이러니하게도, 오늘 세션 주제와 연결되는 “문화정책의 좌절감”을 확인하는 경험을 했습니다.**

간단하게 소개하면 이렇습니다. 지난 9월 9일 제 41회 국무회의에서, 대통령이 “최근 케이팝 데몬헌터스의 열풍과 같이 한류 콘텐츠의 인기는 어느 때 보다 높은 상황에서 예술가들은 오히려 더 어렵다는 얘기를 들었다”며 대책을 물었습니다. 문화체육부 장관은 OTT의 위세 속에서 어려움을 겪고 있는 영화산업의 현실을 설명했습니다. 하지만 기술 발전에 올라탄 시장의 흐름을 정책이 어찌할 수 없는 현실에 대한 대책을 짧은 시간에 내놓기는 어려웠습니다. 그 뒤로 이어지는 문화정책 관련 토의는 대부분 관광 관련 이야기로 흘러갔고, 기회를 놓치지 않고 내놓은 농림축산식품부 장관의 “치킨 벨트 제안”만 인터넷에서 회자되고 있습니다.

저는 이 장면에서 국가의 최고 의사결정 회의에서 요구되는 보편성, 즉 경제 논리 앞에서 문화정책이 다루는 <가치의 특수성>이 얼마나 설명되기 힘든지를 새삼 확인할 수 있었습니다. 이와 관련해서 제가 이어갈 오늘의 제안이 이 상황을 비판하는 것처럼 오해될까 걱정됩니다. 사실 이 글은 저런 자리에서 오늘 우리가 다루고자 하는 <문화에 대한 투자 확대>와 같은 논점이 모든 참가자들에게 일상의 대화처럼 쉽게 소통되려면 무엇이 필요한지를 제안하고자 하는 것입니다.



2. 지금 필요한 4개의 Change와 1개의 Inter-Change

1) 대화의 프레임 바꾸기 (Change the Dialogue)

_ Economy가 아닌 經世濟民의 관점으로

먼저 대화의 프레임을 바꾸어야 합니다. 국정의 보편 논리는 당연히 필요하고, 결국 국민이 “잘 먹고 잘 사는 것”이 중요합니다. 그러니 그것을 <경제>로 보고 논의할 수 있습니다. 하지만 제가 지난 <제10차 문화예술세계총회>에서 소개했던 것처럼, **Economy**의 번역어로 채택된 <경제>의 원래 뜻은 <경세제민(經世濟民)>이라는 점을 모든 공유할 필요가 있습니다. 경제의 본래 뜻은 <돈 벌기>가 아니라 <잘 살기>입니다. 위와 같은 대화의 틀을 <돈 잘 벌기 ~ Economy>에서 <잘 살기 ~ 경세제민>으로 바꾸어야 합니다. 그래서 <문화로 돈 벌기>를 지향하는 <Cultural Economy ~ 문화경제>는 <Cultural 經世濟民(경세제민)> 즉, <문화로 잘살기> 중 한 부분으로 인식되어야 하는 것입니다.

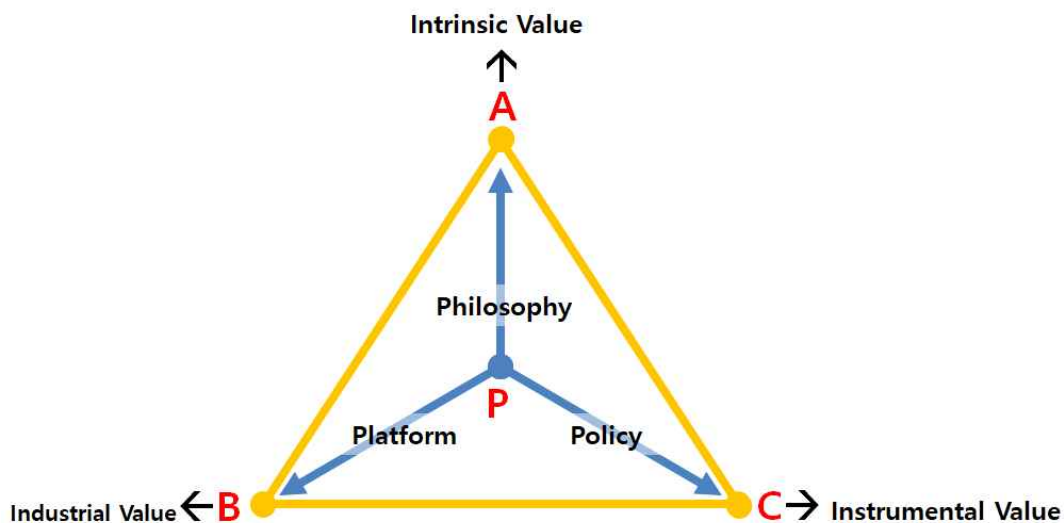
<p style="text-align: center;">경세제민(經世濟民)</p> <p style="text-align: center;">“세상을 가지런히 하고 백성을 구제한다”</p> <p style="text-align: center;">경제(=Economy)의 본래 뜻</p>	
<p style="text-align: center;">oiko nomos ⇨ Economy</p> <p style="text-align: center;">(οἰκονόμος~가계의 자원을 효율적으로 운영함)</p>	<p style="text-align: center;">經世濟民 ⇨ 경제</p> <p style="text-align: center;">(경세제민~세상을 잘 다스리고 백성을 잘 살게 함)</p>
<p style="text-align: center;">Economy ⇔ 經世濟民</p> <p style="text-align: center;">번역의 방향 바꾸어 보기</p> <p style="text-align: center;"><i>사회적인 것이 곧 경제적인 것</i></p>	

대화의 틀을 바꾸려면 가치를 인식하는 틀을 바꾸어야 합니다. 문화를 비롯한 다양한 이슈를 다루는 국무회의의 대화가 경제적 관점으로만 흐르지 않고 문화적 관점까지 포함할 수 있으려면 참여자들이 그에 필요한 가치체계를 공유하고 있어야 합니다. 물론 모든 국무위원들이 자기 소관 업무 밖의 특수한 상황들을 다 이해하는 것은 당연히 불가능합니다. 하지만, 국정과 관계되는 가치가 단순히 경제적 가치보다 넓다는 것 정도만이라도 공유하면 대화가 다르게 진행될 것 같습니다.

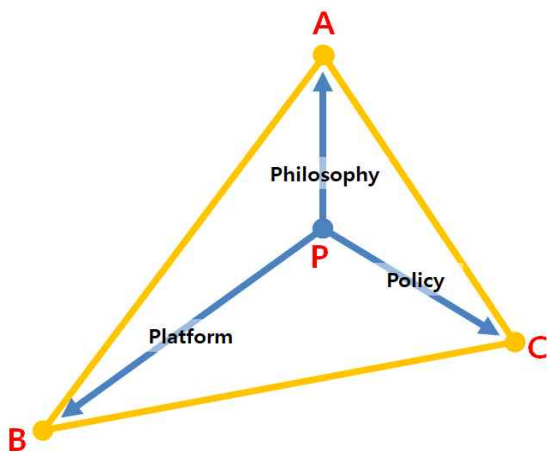
국가 행정의 최고 의사결정권자들이 다양한 가치를 폭넓게 이해하고 공유하지 못한다면, 문화뿐만 아니라 젠더, 환경, 노동 등 특정 영역의 이슈를 그 자리에서 함께 논의하는 것 자체가 해당 가치를 지키는 데는 오히려 위험이 될 뿐입니다. 공공성을 추구하는 국가 행정의 가장 보편적인 논리는, 결국 모든 부처를 관통할 수 있는 <경제>로 귀결될 가능성이 크기 때문입니다.

저는 IFACCA 서울 총회에서 <3-I Cultural Values for ABC-P 모델>를 제안하며, <산업적 가치(Industrial Value)>로 직접적으로 돈을 벌어들이는 가치뿐만 아니라, 장기적이며 간접적으로 나타나는 <활용적 가치(Instrumental Value)>까지 포함하여, <경제적 가치(Economic Value)>를 더 넓게 인식해야 한다고 주장했습니다. 더 넓게 이해되는 경제적 가치는 <사회적 가치>로 통한다고 본 것입니다. 이런 경세제민(經世濟民)의 관점을 장착하면, 문화예술이 농림축산식품부의 정책과 접목하여 관광 산업적 가치(Industrial Value) 생산으로 돈을 버는 것 뿐만 아니라, 보건 정책과 접목하여 외로움 치유의 활용적 가치(Instrumental Value)를 생산하여 공동의 지출액을 줄이는 것도, 모두 <경세제민의 사회적 가치(經世濟民 Social Value)>, 즉 <넓은 의미의 경제적 가치>로 논의할 수 있습니다. 그리고 그 경제적 가치의 발원지인 문화예술의 <본질적 가치(Intrinsic Value)>를 생산하는 예술가들의 처우 문제에 대해서도 남의 부처의 특수한 얘기가 아닌 것으로, 함께 좀 더 깊이 논의할 수 있었을 것입니다.

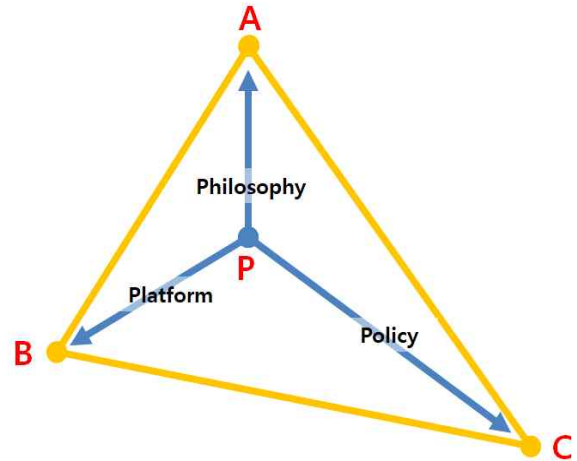
김해보의 <3-I Cultural Values for ABC-P> 모델				
문화의 가치 구분 (3-I)			주요 이해관계자들 (ABC)	가치거래의 주요 통제요소 (P)
Social Value (사회적 가치 = 經世濟民가치)	Intrinsic Value (본질적 가치)		Artists & Academia (예술계, 학계)	Philosophy (가치관)
	Economic Value (경제(經濟)적 가치)	Industrial Value (산업적 가치)	Business (산업계)	Platform (플랫폼)
		Instrumental Value (활용적 가치)	Civic (공공영역)	Policy (정책)



3-I Values of Culture for ABC-P
균형 잡힌 문화생태계 모델



산업계가 주도하는 산업적 가치 중심의
문화생태계 양상
(AB'C-P 모델)



정부가 주도하는 활용적 가치 중심의
문화생태계 양상
(ABC'-P 모델)

2) 숫자 바꾸기 (Change the Numbers)

_ 감성의 융성거림(Buzz)과 보이지 않는 가치의 흐름까지 파악하는 통계로

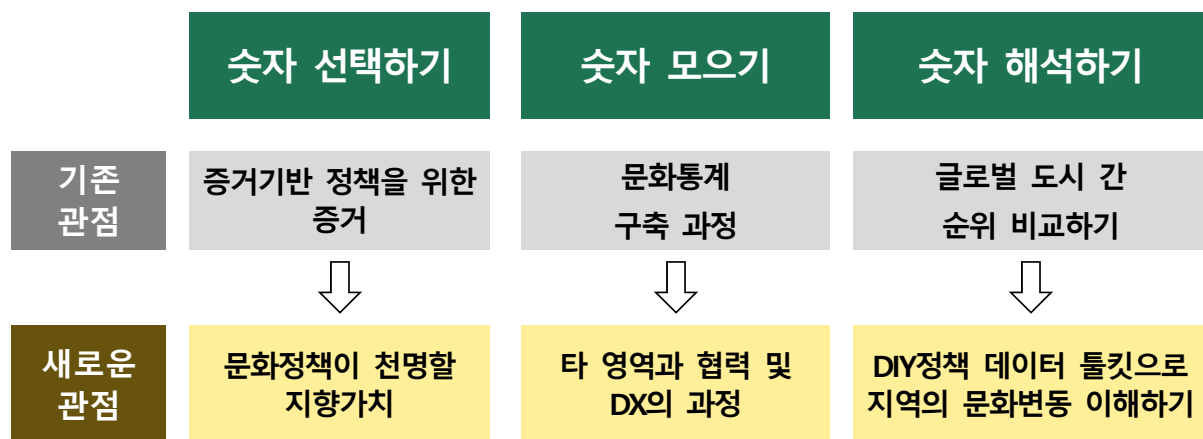
여러 영역을 아울러야 하는 공공행정의 대화가 보편적으로 소통될 수 있게 하는 가장 강력한 매개언어가 바로 <숫자>입니다. 근대 이후 자연과학의 영향으로 <숫자>가 늘 <이야기> 보다 더 객관적이고, 그래서 보편적일 수 있다고 오해되어 왔습니다. 특히 공공지출에 대한 정당성을 구구절절 이야기로 설명하기 어려운 문화정책을 압박하는 “증거기반 정책(evidence-based policy)”이라는 기치는, 이제 거부할 수 없는 대세가 되어버렸습니다. 객관적 증거라는 것이 반드시 숫자로 표현되는 것이 아니라는 것을 다 알고 있지만, 보편적 소통을 지향하는 공공행정이 개별성을 담은 언어를 인정하지 않습니다. 나아가 이제 개개인들이 각자 다르게 인식하는 문화예술의 <본질적 가치(intrinsic value)>를 중시하고 눈에 보이지 않는(Intangible) 그것에 기대어서 얘기하면 비과학적이며 현실감 없는 이상주의자로 치부되기 쉽습니다.

최근 문화의 활용적 가치로 사회적 문제를 해결한다는 시책 사업들이 붐을 이룹니다. 그것은 지지할 일이지만, 그 사업의 사회적 효능을 “숫자로 표현되는 증거”로 증명하려는 실증주의가 오히려 문화의 가치 확산을 추구하는 본래 취지에 반하는 결과를 낳는다는 점이 간과되는 것은 아쉽습니다. 문화예술이 바꾼 변화의 정량화 과정 자체가 정량화 되지 못하는 더 많은 가치와 효과들을 누락시킵니다. 뿐만 아니라, 공공행정의 성과주의에 부합하여 보고된 숫자는 왜곡을 해서라도 계속 증가시켜야만 하기 때문에 문화의 가치에 대한 의구심만 더 커집니다. 문화는 중요합니다. 그 만큼 문화의 가치를 제대로 보여주는 숫자가 필요합니다.

공공이 활용하는 숫자, 즉 통계 지표는 주로 정책투입의 성과로 인한 변화 파악을 염두에 두고, 인프라 현황 등 눈에 보이는 숫자를 추구하는 한계를 가지고 있습니다. 게다가 기술의 변화로

문화의 개념 자체가 바뀌면서, 기존의 문화통계 체계가 무색해지고 있습니다. 유네스코도 AI기술로 변화한 문화예술의 현실을 제대로 반영하기 위해, <유네스코 문화지표체계 : UNESCO FCS>를 전면적으로 개편하고 있습니다. 그런데 여전히 돈으로 거래되어 GDP에 대한 기여가 확인되는 문화활동을 중심으로 파악하겠다는 접근이 이 시대에 적절한지 질문할 필요가 있습니다.

실증주의 증거기반 정책(evidence-based policy)의 대세 속에서, 정량분석과 순위 비교에만 쓰이는 숫자 자체 보다는, 숫자를 모으는 과정과 해석 과정을 보다 의미있게 활용하는 데 집중할 필요가 있습니다. 통계를 위해 모으고자 하는 숫자는 증거기반 정책을 위한 <증거>로서 보다는, 그것을 통해 천명되는 정책의 지향가치를 대표하는 것으로 주목받아야 합니다. 그리고 숫자를 모으는 과정은 단순한 문화통계 구축이 아니라 타 영역과 협력 및 문화정책의 디지털 전환(DX) 과정으로 활용될 수 있습니다.



저는 지난번 발표에서 문화예술의 가치 중에서 실증주의로 파악되지 못하는 Intangible³⁾한 가치에 대해 더 관심을 가져야 한다고 주장했습니다. 블록체인, 디지털 플랫폼, AI의 감정인식 등 급속도로 발전하는 기술이 그 동안 Intangible했던 것들을 Tangible한 자원으로 포집하여 쉽게 활용하게 해주고 있습니다. 마음이 가장 대표적인 사례입니다. **이제는 “마음의 움직임”, 즉 <정동(情動)>이 돈의 흐름을 결정하는 <정동경제(Affective Economy)>의 시대입니다.** 마음의 움직임, 즉 감정은 더 이상 덧없는 것이 아니라 정량화되고, 저장가능하며, 무엇보다도 돈이 됩니다. 마음을 움직여서, 또는 마음의 움직임을 읽어서 수익을 창출하는 정동경제를 구동하는 원료는 석유가 아니라 사람들의 행동 데이터입니다. 기업들은 그것을 채굴하려고 혈안이 되고 있습니다.

공공정책 주체가 경제적 관점에서, 문화의 가치가 만드는 변화를 제대로 파악하려고 할 때, 문화인프라 숫자나 문화시책사업의 횟수와 같이 공공정책이 만드는 숫자만으로는 별로 실효적인

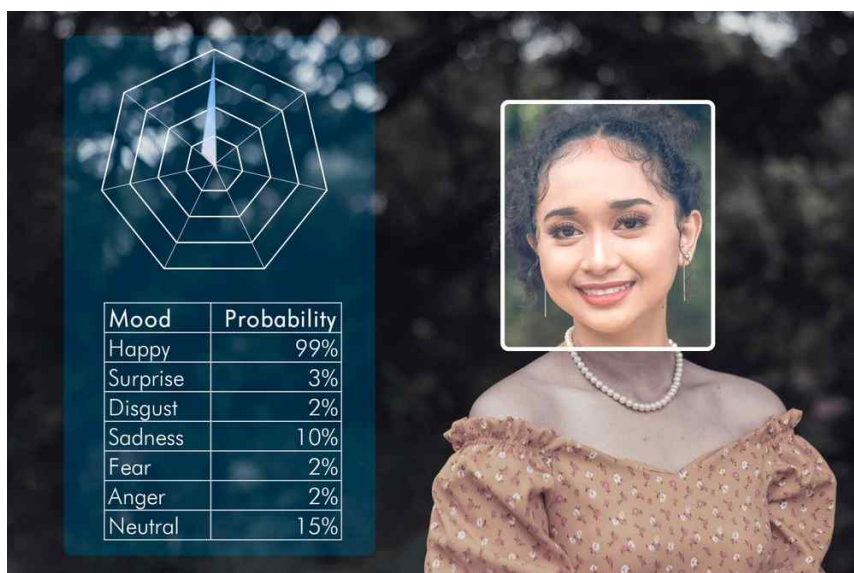
3) 가치체계를 논할 때 <Intangible>은 단순히 눈에 보이지 않거나 손에 잡히지 않는 것, 불확정적인 것만 의미하는 것이 아니라 동시대의 관념과 가치 시스템 안에서 아직 보편적으로 받아들여지지 못하는, 즉 <아직 정립되지 못한 : not established> 것을 의미하기도 함. 관련 개념 설명은 김해보의 IFACCA 서울총회 발표자료나 “가치 중심의 혁신을 위한 공공문화서비스의 가치와 거래 방식에 대한 새로운 인식틀 제안 - 지역문화재단의 공공혁신을 중심으로” (김해보, 문화정책논총 제19집, 한국문화관광연구원, 2008). (Values-Centered Innovation : Proposal for a Recognitive Frame for Value and Trading Method of Public Cultural Service - Focus on Public Innovation of Local Cultural Foundations) 참조

정보를 얻지 못합니다. 민간 영역의 변화도 파악할 수 있는 숫자가 필요합니다. 그런데 이제 사람들이 탈화폐화 된 문화의 가치를 탈화폐화 된 토큰으로 거래하기 때문에, 문화상품의 거래량 숫자로도 문화의 거래를 파악하는 데는 불충분합니다. 이제는 문화에 반응하는 사람들의 감성의 웅성거림(Buzz)까지 파악해야 합니다. 빅테크 기업들은 이미 이 사실을 너무나 잘 알고, 잘 파악하여, (아직 화폐로 전환되지 않은) 자본을 잘 축적하고 있습니다. 그런데 문화정책이 눈에 보이는 경제적 성과를 추구한다면, 티켓판매 수입으로 얼마 벌었는지를 따지는 시대착오적 KPI로 문화행정을 산업시대에 붙들어 매어 놓고 있습니다.

가치 거래의 탈화폐화 현상(De-Monetization)

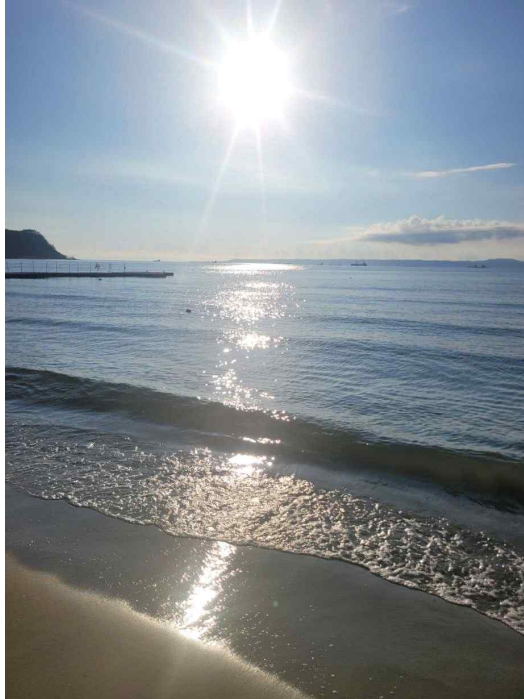
= 비-화폐 거래토큰(non-currency token ~ intangible token) 사용
+ 비-화폐적 가치(non-monetary value ~ intangible value) 지향 구매 행위

마음을 움직이거나 그 움직임을 면밀하게 측정하는 데는 사실 좀 더 발전된 첨단 기술이 필요합니다. 그런데 측정의 기술을 개발하기 전에 측정 대상이 되는 것이 존재한다는 것을 인식하는 것이 먼저 필요합니다. 마음이 존재하고 마음이 (최소한 문화와 관련된 것이라면) 모든 것을 움직인다(一切唯心造)는 사실에 대한 인식이 더 선행되어야, 이를 측정하고 관리하려는 기술이나 제도가 발전할 수 있다는 것입니다. 대부분의 과학 이론은 실증적 측정의 결과로 만들어진 것이 아닙니다. 세상에는 어떤 것이 원리적으로 존재한다고 믿고 그것을 먼저 이론으로 정립하고 나서 인간이 (매우 제한적으로) 인식 가능한 방식으로 실증된 진리가 더 많습니다. 수면에 반사되어 사람들의 눈으로 들어와 반짝이는 윤슬의 세기를 모두 모아서 정확히 측정한다고 해도 태양 에너지의 위력을 제대로 파악할 수는 없습니다. 오히려 눈을 들어 하늘에 떠 있는 태양의 존재를 확인하고, 그것이 어떻게 존재하는지 설명하는 이론이 필요합니다.



'인간 감정' 읽는 AI 구축...오픈 소스 데이터셋 프로젝트 시작
(출처 : AI타임스, 2023.10.30일자.)

개별 인간의 감각 역량을 넘어서는 문화의 가치를 실증하는 것도 마찬가지입니다. 경제학자 케인즈(John Maynard Keynes)는 서양 근대과학의 아버지로 불리는 뉴턴을 “이성의 시대(age of reason)의 최초의 인물이 아니라, 최후의 마술사였다⁴⁾”고 평가했습니다. 뉴턴이 보이지 않는 중력을 물리학의 공식으로 그려낸 것처럼, 보이지 않지만 엄연히 작동하고 있는 문화의 힘을 설명하는 이론이 제시될 필요가 있습니다. **그 이론의 언어가 꼭 숫자일 필요는 없습니다.**



눈에 들어온 윤슬의 세기를 다
측정한다고 해서 태양에너지의
크기를 제대로 파악할 수 있나?

그런데, 인간은 왜 반짝이는
것에 끌리나?

“윤슬” (김해보 촬영)

인간들이 가상세계에서 인공의 문화주체들과 더 많이 소통하는 시대에, 인간적 소통에서만 느낄 수 있는 진정한 매력을 갈구합니다. **인간과 흡사하게 진화한 AI나 휴머노이드에게서 느끼는 편리함과 호기심의 이끌림을 <매력>이라고 표현하지는 않습니다. 온라인 공간에서는 감각할 수 없는 매력을 찾아 도시의 로컬리티를 추구하는 현상이 문화 트렌드로 부상하고 있습니다.** 실제 도시광장을 시민들의 웅성거림(Buzz)으로 채우기 위해 <문화도시의 매력 전략>이 필요한 시점입니다. 그래서 서울문화재단은 지금 (가제)“매력중심 도시발전 전략 연구”(변미리, 장원호, 모종린, 김해보 공저⁵⁾)를 진행하고 있습니다. **지금은 <남을 이기는 힘 : 경쟁력> 보다 <남에게 사랑받는 힘 : 매력>의 힘이 더 강력한 시대이고, 마음의 움직임이 돈이 되는 정동경제(Affective Economy) 체제에서 더욱 중요한 것은 <사람을 홀리는 힘>, <발걸음을 이끄는 힘>, 즉 <매력>이기 때문입니다.**

디지털과 AI 시대에 맞는 문화정책을 하려면 그에 걸맞는 숫자가 필요합니다. 인간적 매력이 중요한 시대에 새로운 도시 문화전략 수립에 쓰일 통계에는, 기존의 공공정책이 관장했던, 눈에 보이는 인프라와 사업성과 중심의 통계에 시민문화활동 관련 빅데이터 및 Buzz 분석이 추가되어야 합니다. 감성의 웅성거림(Buzz)을 방증 데이터로 활용해서 보이지 않는 문화 가치의 흐름을 파악하고, 행정통계 숫자로만 절대 알 수 없는 <도시문화 씬(scene)>의 실질적인 변화를 제대로 파악해야 합니다.⁶⁾

4) Newton was not the first of the age of the reason he was the last of the magicians

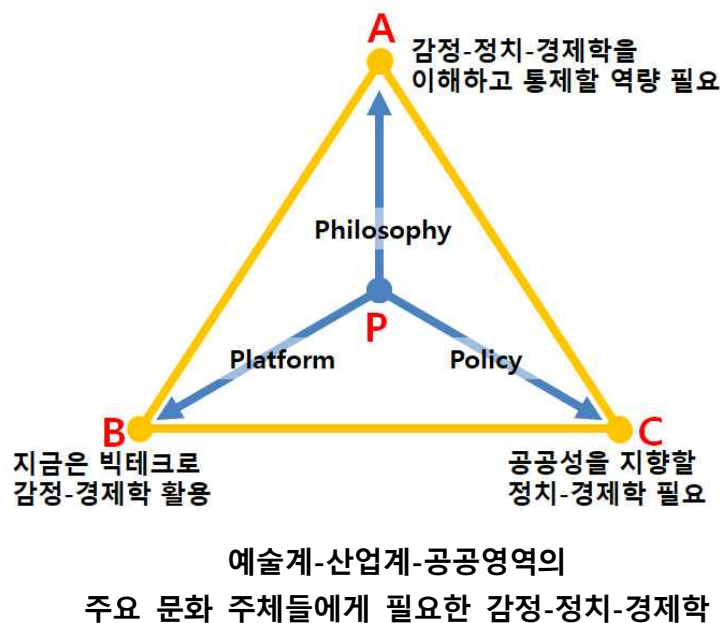
5) (Working Title) City Attractiveness Compass: Attraction-Centered City Development Strategy, 연구계획 다운로드 <https://brunch.co.kr/@seaokof/111> (영문 : <https://brunch.co.kr/@seaokof/112>)

3) 이론 바꾸기 (Change the Theory)

_ 경제학에서 감정-정치-경제학으로(Emotional Political Economy)

앞서 소개했던 국무회의 장면에서 우리의 문화체육부장관이 안타깝게 보이는 이유는 따로 있습니다. 그는 한국의 유명한 빅테크 기업의 CEO 출신입니다. 하지만 앞서 본 풍경처럼 그가 민간 시장영역에서의 사업에서 잘 활용했던 경제 논리는 문화정책 안에서는 이상하게도 작동하지 않습니다. 반면, 그를 통해 현 정부의 문화정책의 기초가 경제 중심적이라고 비판하는 측은 장관이 문화예술에 대해 잘 모른다고 강조합니다. (재미있게도 이 정부의 주요 문화정책 자문가들이 이끄는) 시민단체에서는 아직 청산되지 못한 전 정부의 블랙리스트 문제를 앞세워 현 정부의 문화정책관을 비판합니다. 그들이 비판하는 이슈도 비판하는 모습도, 문화가 정치와 연결된 풍경입니다.

시장에서의 경제 논리와 공공행정에서의 정치 논리를 통합해서, 돈의 거래가 아니라 가치의 흐름으로 세상의 움직임을 이해하는 것이 <정치-경제학(Political Economy)>의 관점입니다. 나라를 움직이는 사람이라면 경제와 정치로 분절된 관점을 서로 연결해서 정책이 추구할 공적 가치를 제시할 수 있어야 합니다. 경제에 머물러 있는 관료의 보편행정 논리나, 자신의 정치적 가치만을 주장하는 전문가의 욕망은 세상을 이롭게 하는데 한계가 있습니다.



앞의 ABC-P 모델로 돌아가 예술계-산업계-공공영역의 주요 문화 주체들에게 필요한 이론이 무엇인지 알아보시다. 돈을 벌어야 하는 산업계는 경제학의 논리를 따릅니다. 반면 공공정책 주체들은 경제 논리에 공공성 가치 선택을 접목한 정치-경제학의 논리를 따라야 합니다. 그런데

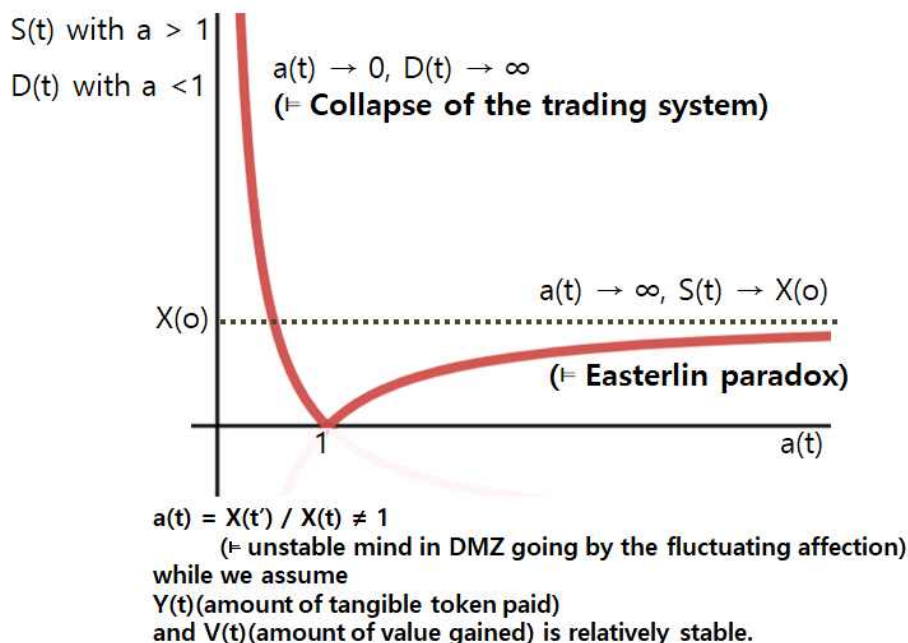
6) 서울문화재단에서는 도시매력 데이터를 공유할 글로벌 도시들, 도시매력의 개념과 요소들을 정의할 정책 연구자들과 협력 연구를 추진하고 있음. 연구담당자인 김해보(sea@sfac.or.kr)에게 문의 바람

지금은 행정이 지향할 공적 가치를 설정하는 정치경제학에 더해, 문화로 사람의 행동을 이끌기 위해 새로운 이론이 필요합니다. AI와 디지털 문명의 시대에 문화의 가치가 세상을 어떻게 바꾸고 어떻게 사람들이 그것을 사고 파는지를 이해하는 데는, 앞서 언급한 것처럼 탈화폐화 현상과 감정의 흐름까지 고려해야 하기 때문입니다. 제가 지난 IFACCA 총회에서 소개했던 <감정경제학(Emotional Economics)>을 문화의 가치거래 이해를 넘어 공공정책의 공적 가치를 판단하는데 쓴다면 그것을 <감정-정치-경제학(Emotional-Political Economics)>이라고 부를 수 있겠습니다.

앞서 <보이지 않는 가치>의 존재를 이해하는 방식으로 소개했던 윤슬 사진으로 돌아가 봅시다. 실증적 증거로 설명할 수 없더라도 궁극의 가치가 엄연히 존재한다고 굳게 믿고, 그것을 찾아가는 과학적 방법론으로서 <비판적실재론 : Critical Realism>이 있습니다. 그런데 우리가 실제로 세상을 살아가는 데는 물리학으로 태양 에너지의 정확한 크기를 측정하거나 계산하는 것 보다, 생물학으로든 미학으로든, 인간은 윤슬을 좋아하는 경향이 있다는 것을 설명하는 것이 더 실용적일 수 있습니다. 진화학자들은 인간이 금과 같이 반짝이는 귀금속을 좋아하게 된 이유가 바로 멀리서 반짝이는 것은 태양이 물에 반사되어 반짝이는 윤슬, 즉 물의 존재를 암시하기 때문이었다고 말합니다.

우리가 문화의 가치가 왜 사람의 마음을 움직이고 그 움직임이 어떻게 사회적 가치를 만들어 내는지를 이해하고 그 흐름을 만들기 위해 적절한 자원의 투입을 결정하려면, <감정-정치-경제학(Emotional-Political Economics)>이라는 새로운 이론이 필요합니다. 경제학, 행정학, 문화연구, 인간행동연구, 진화론 등 다양한 학제 간 협업으로 만유인력 공식과 같은 심플한 이론을 만들어 내기를 기대합니다. 21세기가 1/4이 지나가는데, 지금쯤 문화경제학 영역에서 노벨경제학상 수상자가 나와야 "문화의 세기"라고 떠들었던 호들갑이 무색하지 않지 않을까요?

<감정경제학의 만족-불만곡 곡선>



<DMZ에서 일어나는 문화가치 거래의 감정경제학>

$$\begin{aligned} V(t) &= P(t) \quad (\text{획득된 가치의 총량은 지불된 토큰의 양과 동일}) \\ &= X(t) + Y(t) \quad (\text{intangible 토큰과 tangible 토큰으로 구매한 가치의 합}) \end{aligned}$$

$S(t) \equiv \text{Satisfaction with the result of trade at } t$

$D(t) \equiv \text{Dissatisfaction with the result of trade at } t$

$S(t) \neq a(t)$ (요동치는 정동은 행복감이 될 수는 있지만 만족감을 의미하지는 않음)

or

$S(t) \neq V(t)$ (거래를 통해 획득된 가치의 총합도 만족감을 보장하지 않음)

but

$S(t) = \Delta X(t)$ ($Y(t) \cong Y(o)$ 인 상황에서, 거래 성립(t) 직후 지불된 intangible 토큰에 대한 주관적인 평가로 얻어진 차익이 만족감)

put $a = a(t)$

$$\equiv X(t') / X(t)$$

(t 시점의 거래 직후에 발생하는 감정 요소로서 이미 지불된 토큰의 양이 적절했는지 t' 시점에 주관적으로 재평가하는데 작용함)

while $Y(t') \cong Y(t) \cong Y(o)$

(tangible 토큰 시스템이 스테이블 할 경우 그것의 적정량에 대한 평가가 변함없음)

$$X(t') = aX(t)$$

(아직 정립되지 않은 intangible 토큰의 기 지불량에 대한 주관적 평가가 거래성사 시점 t 직후(~t')부터 요동침)

$S(t) = \Delta X(t)$ ($Y(t) \cong Y(o)$ 인 상황에서, 거래 성립(t) 직후 만족감)

$$= X(t') - X(t) \quad (\text{with } a > 1)$$

$$= (1 - 1/a)X(t')$$

$$\approx (1 - 1/a)(V(o) - Y(o))$$

$$\approx (1 - 1/a)X(o)$$

$$(\because) V(t') = X(t') + Y(t')$$

$$X(t') = V(t') - Y(t')$$

$$\approx V(o) - Y(o) \quad (V \text{와 } Y \text{는 비교적 스테이블하다고 가정})$$

if $a(t) \rightarrow \infty$, $S(t) \sim X(o)$ (만족감은 계속 증가하지 않고 $X(o)$ 로 수렴)

$D(t) = \Delta X(t)$ ($Y(t) \cong Y(o)$ 인 상황에서, 거래 성립(t) 직후 불만족감)

$$= X(t) - X(t') \quad (\text{with } a < 1)$$

$$= (1/a - 1)X(t')$$

$$\approx (1/a - 1)(V(o) - Y(o))$$

$$\approx (1/a - 1)X(o)$$

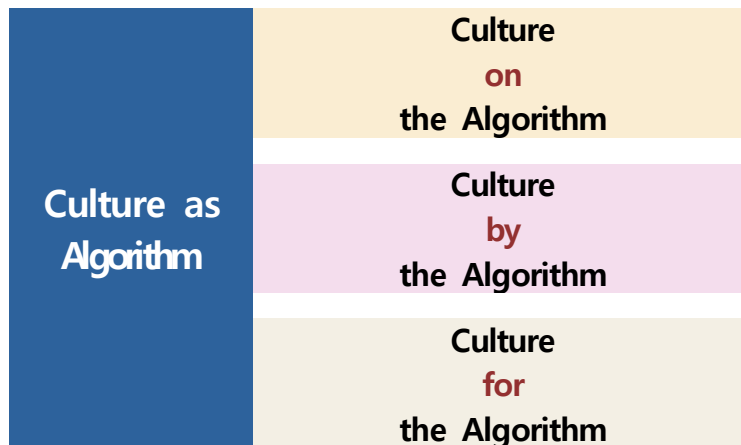
if $a(t) \rightarrow 0$, $D(t) \rightarrow \infty$ (불만은 무한대로 발산하여 가치거래 시스템 붕괴)

4) 규칙 바꾸기 (Change the Rule)

_ Culture for the Algorithm에 대한 정당한 비용을 지불하게

새로운 숫자와 새로운 이론으로 가치의 생성과 거래 메커니즘을 제대로 이해하고 나면, 그로 인한 이득이 누구에게 어떻게 돌아가고, 누가 비용을 지불해야 하는지를 좀 더 정확하게 파악할 수 있습니다. 그 거래가 공정한 게임이 되도록, 그래서 그 가치거래 시스템이 지속가능하도록 적절한 제도적 변화를 이끄는 것은 사회공동체의 역할이고, 합의된 제도에 맞춰 법규를 만드는 것이 공공정책 주체의 역할입니다.

예를 들어, 지금 AI 기술은 여러 측면에서 인간 공동체가 쌓아 올린 문화자원에 의존하지 않고는 제대로 작동할 수 없습니다. 우선 AI를 학습시키는 대부분의 데이터는 인간의 문화적 행위의 결과들입니다. 당연하게도 AI가 인간이 할 것과 같은 비슷한 행동 결과를 산출하거나, 또는 인간이 실제 세상과 거의 동일하다고 속아주는 가상의 환경을 만들어 내기 위해서는, 인간의 행동 패턴, 가치 체계, 문화적 상징들을 담은 데이터로 학습시킬 수 밖에 없습니다. AI가 엉뚱한 환상(할루시네이션)을 지껄이는 것을 제어하는 것을 넘어, 그 사회에서 용인될 수 있는, 소위 윤리적인 답을 내놓도록 <정렬(Alignment)>하는 것은, 바로 인간 개인이 사회규범에 맞추어 문화적 존재로 키워지는 것과 같은 과정입니다. 이때 문화는 그 정렬(Alignment) 또는 조율(Tuning)의 기준이면서 동시에 조율하는 과정과 상호작용의 기술이기도 합니다. 그래서 인간의 문화는 AI를 학습시키는 데이터이면서, 그 출력의 품질을 평가하는 기준이고, 출력의 방향을 조정하는 기술입니다. 저는 이런 현상을 Culture as Algorithm 시대의 <Culture for the Algorithm>이라고 설명해왔습니다.⁸⁾



빅테크 기업들이 이렇게 문화자원을 활용하여 AI를 개발하고 이익을 얻는다면 그에 응당한 비용을 지불하도록 해야겠지요. 명백한 개인의 저작권 사용에 대한 보상과 별도로 사회공동체의 문화자원

7) 저는 제도를 법규 외에 규범과 문화까지 포함하여 넓게 정의합니다.

8) “Culture as Algorithm 시대의 희한한 문화현상과 정책 이슈들” (김해보, 전파진흥지, Vol.32, 2022년 겨울호, 한국전파진흥협회, 2022), “혼자 생각하는 용기와 예술하는 습성” (Human Habit of Doing Arts as the “Courage to Think Alone”) (14th International Forum of NGOs in Official Partnership with UNESCO, 2023.12.14.) 참조

사용에 대한 적절한 비용 징수 방법이 고민되어야 합니다. 2019.7월에 일명 'GAFA(Google, Amazon, Facebook, Apple) Tax'로 불리는 "디지털 서비스세(taxe sur les services numériques)"를 법제화한 프랑스의 사례(오테현, 2019)⁹⁾가 글로벌 규범으로 자리 잡기를 기대합니다.

이처럼 새로운 규칙을 만들 때, 문화의 거래에서 발생하는 고전적인 화폐화된 "이익 : profit" 뿐만 아니라 탈화폐화된 "이익"까지 공정하게 분배하는 것도 중요합니다. 사회의 공동자산인 문화와 매우 개인적인 자산인 감정을 보이지 않게 활용하여 보이지 않는 형태의 "이익"을 취하고 있는 빅테크 기업들이 공정하게 그 이익을 분배하도록 적절한 규칙을 만드는 것이 새로운 시대에도 인간의 문화가 지속될 수 있도록 하는 길입니다. 물론 빅테크 기업들이 만드는 문화의 DMZ(De-Monetization Zone : 탈화폐화 지대)들이 혁신적인 문화가치 거래의 플랫폼으로 쓰이는 것을 방해하지는 말아야 합니다. 하지만 그것이 부당한 정동 착취의 플랫폼으로 악용되지 않게¹⁰⁾ 적절한 규제 장치를 개발해야 합니다. 2023년 6월에 최초로 발효된 EU의 인공지능법이 "감정 인식(emotion-recognition) AI 금지"를 강조한 것¹¹⁾의 기술적, 문화적, 경제적 의미를 종합적으로 이해하는 새로운 이론이 필요할 것입니다.

5) 행위자들 교류하기 (Inter-Change the Actors)

_ 글로벌라이제이션(C-lobalization)으로 글로벌 담론이 로컬의 변화에 이르게

마지막으로 오늘 포럼 주제와 같이 훌륭한 글로벌 담론이 왜 로컬 현장에서 실천으로 이어지지 않는지를 돌아볼 필요가 있습니다. 저는 지난 IFACCA 서울 총회뿐만 아니라 이 자리에도 초청받은 영광을 얻었고, 훌륭한 패널분들과의 토론에서 얻은 영감으로 저의 철학을 키워나갑니다. 하지만 서울시와 한국의 도시들의 문화정책을 실천하는 저의 많은 동료들에게는 이런 글로벌 담론이 그저 비현실적이고 추상적인 말들의 조합으로만 다가가는 것 같습니다.

저는 담론이 실천이 되기 위해서는 글로벌 거버넌스 단위와 로컬의 실천 단위의 행위자들이 더 많이 교류하고 섞여야 한다고 생각합니다. 이런 담론장에 저와 같은 로컬의 실천 주체들이 더 많이 초대되기를 바랍니다. 그리고, IFACCA나 유네스코 같은 국가 단위의 국제 거버넌스와 WCCF 같은 도시 단위의 국제 거버넌스 간의 협력을 기대합니다.

좀 더 좁혀서 생각하면, 같은 국가 행정기구 안에서도 예산, 감사, 경영 등 보편적 행정원리를 중심으로 일하는 주체들과 실제 현장에서 사업을 담당하는 주체들이 섞여야만 다양한 가치의 실체적 모습을 이해할 수 있습니다. 대통령이나 국회의 최고 정책결정자를, 또는 정부 예산을 경제 논리로 배분하는 관료들을, 문화의 가치로 마음이 움직이는 현장으로 초청해서 몸소 경험하도록 하는 것이 문화에 대한 공적 투자를 확대하는 가장 효과적인 길입니다.

이렇게 좋은 의도로 글로벌의 보편자와 로컬의 개별자가 만나되, 서로 관계를 새롭게 인식하는 것도 중요합니다. 인간의 역사 이후로 보편자는 늘 개별자보다 우위에 있었고, 근대 이후로 글로벌은 늘

9) "프랑스 디지털세 도입의 의미와 전망" (오테현, KEIP세계경제포커스, 2019.8.21.)

10) 구글·메타, '개인정보 불법 수집' 1000억 과징금 철회 (BBC뉴스 코리아, 2022.9.14.)

11) EU AI Act: first regulation on artificial intelligence (News, European Parliament, 2023.6.14.)

로컬보다 힘이 켜기 때문입니다. 글로벌 기준으로 로컬의 행위를 제약하고, 로컬의 주체는 강박적으로 글로벌 시장을 향했던 <세계화>의 시대가 있었습니다. 하지만, 지금은 글로벌 플랫폼 위에서 핵심 매력이 되는 로컬리티의 중요성 또한 강조되는 시대입니다. 글로벌한 보편 원리만큼이나 로컬한 개별 사례, 사회적 공리보다 개인들의 감정이 중요한 시대입니다. 그리고 그 둘의 관계가 일방적인 종속관계가 아니라 상호 공진화하는 경우 더 강력한 파급력을 보여주고 있습니다.

예를 들어, K-Pop의 인기는 아이돌 가수의 훌륭한 노래와 팬덤의 반응이 공진하면서 큰 파급력을 만든 것입니다. AI의 겨울(AI Winter)을 지나 갑자기 비약적인 성공을 가져온 것도 주어진 원리에 맞춰 세상을 이해하지 않고 사례를 통해 배우는 방식을 택한 이후 였습니다. **빅데이터로 글로벌 트렌드를 분석하는 기술과 가장 로컬한 개인의 감정을 읽어내는 기술이 합쳐질 때 AI기술로 구동되는 초개인화 추천서비스가 폭발적인 힘을 발휘합니다. 글로벌과 로컬의 유연한 연결이 성공의 핵심입니다.** 저는 2022년에 아부다비 문화서밋(Abu Dhabi Culture Summit 2022)에 초대되었을 때, 이를 **C-lobalization(클로벌라이제이션)** (= {close, cultural, contextual} × {globalization, localization}) 현상이라고 새로운 개념으로 설명했습니다.¹²⁾



세계화의 시대를 지나, 자국 이기주의와 지역블록 경제체제로 인해 탈세계화가 글로벌 지구촌의 평화 공존을 위협하는 시대입니다. 글로벌과 로컬, 로컬 주체 상호 간의 공진화를 지향하는 <문화적-세계화>, 즉 C-lobalization(클로벌라이제이션)을 공공행정의 혁신뿐만 아니라 글로벌 거버넌스 담론의 실천을 위해서라도 깊이 생각해 볼 시기입니다. (sea@sfac.or.kr)

12) “Changed life, Changing culture, and the Policy to change in the age of Post-corona & Culture as Algorithm ; with C-lobalization, Empathy and the Arms' length principle” (포스트코로나와 알고리즘 시대에 변화된 생활과 변하는 문화, 이에 대응하는 문화정책의 변화_ 클로벌라이제이션(C-lobalization), 공감, 팔들의 길이 원칙 (Arms' length principle) (Abu Dhabi Culture Summit 2022 (아부다비 문화서밋 2022), 2022.10.24., Abu Dhabi)