

**알고리듬 문화의 시대에 문화정책이 봉착한,
취향과 공적가치 사이의 딜레마 극복 방안에 대한 시론적 제안
_ 문화의 의미 재해석과 공감행정**

김해보 (서울시립대학교 도시사회학과 겸임교수, sea@sfac.or.kr)

한국예술경영학회 2023년 상반기 공동학술대회

(2023.5.13., 한국방송통신대학교)

<목 차>

1. 기계 추천 “나의 문화(Me-Culture)”의 시대 문화정책의 딜레마

- (1) “Culture as Algorithm” 시대
- (2) “나의 문화(My Culture)”의 시대
- (3) 문화정책의 딜레마

2. 알고리듬 시대에 개인 취향의 의미

- (1) 취향의 의미
- (2) 취향의 쓸모 _ 구별짓기, 취향의 경제학
- (3) 문화기계의 계산 효율성을 높여주는 취향

3. 취향존중 문화정책의 공공성

- (1) 문화정책과 공공성
- (2) 알고리듬 시대 문화정책의 공공성 이슈
- (3) 취향존중 공공문화서비스의 공공성 확보 조건

4. 새로운 공공성을 향한 문화의 의미 재해석

- (1) 탈아입구 시대의 번역어 “문화”의 한계
- (2) 文治教化 ⇒ 人文 ⇒ 文으로
- (3) 공자의 예(禮), 악(樂), 시(詩)

5. 공감행정으로 취향의 공적 가치 구현하기

- (1) <개별자>, <감정> 또는 <私>를 대하는 새로운 시각
- (2) 행정에서 감정 다루기 : 관계구축과 효과성을 위해
- (3) 공감행정의 조건과 태도 : 주체와 “팔들의 길이 원칙”

1. 기계 추천 “나의 문화(Me-Culture)”의 시대 문화정책의 딜레마

이 글은 <보편적 가치 공유>와 <개인의 취향 만족> 사이에서 딜레마에 봉착한 공공문화서비스가 어떻게 공공성을 확보할 것인가에 대한 질문에서 시작한다. 그리고 그 배경에는 <원리의 보편성>과 <데이터의 개별성> 양자를 적절히 조합하여 “전문가 시스템(expert system)”의 한계를 극복하고 말하는 능력까지 갖춘 인공지능 문화기계(culture machine)의 <인간 취향저격 문화서비스>가 있다.

(1) “Culture as Algorithm” 시대

『2021 인터넷 이용실태 조사¹⁾』 결과, 코로나로 길어진 이용시간과 이용패턴이 확인된다. 전 국민 <인터넷 이용률>은 93% (만3세 이상 5,090만명 중 47,316,605명이 최근 1개월 이내 인터넷 이용), <가구 인터넷 접속률>은 99.9% (2,057만 가구 중 2,056만 가구가 인터넷 접속 가능), <주당 평균 인터넷 사용시간>은 20.7시간 (만 3세 이상)로 조사되었다. 코로나가 한창이던 2020년 주당 평균 인터넷 사용시간 증가폭이 급증(2018->2019년 0.9시간, 2019->2020년 2.7시간 증가)한 반면, <이동 중 인터넷 이용률>은 75.2%로 2019년 대비 24.6%나 감소한 것은 코로나 봉쇄조치의 영향을 여실히 보여준다.



인터넷 이용시간과 이동 중 인터넷 이용률 (만 3세 이상)
출처: 『2021 인터넷 이용실태조사』
(과학기술정보통신부,
한국지능정보사회진흥원, 2021)

디지털 세계는 새로운 삶의 공간 “세컨드라이프”, 온라인 가상국가 “비트네이션”²⁾ 등 (늘 성공적이지는 않지만) 현실을 초월하고 싶어 하는 발칙한 욕망을 투영하며 무한히 구축·확장된다. 가상화폐, NFT 미술품³⁾ 뿐만 아니라 가상세계의 부동산까지(BBC News 코리아, 2022.11.6.⁴⁾, 중앙일보, 2021.2.21⁵⁾) 거래하기도 해,

1) 『2021 인터넷 이용실태조사』(과학기술정보통신부, 한국지능정보사회진흥원, 2022)

2) 메타버스로 독립을 꿈꾸는 '리버랜드'...메타버스 최초의 국가 탄생 (임대준, AI타임스, 2022.11.8), 나는 사이버 국가 '비트네이션' 국민입니다 (권오성, 한겨례신문, 2017.1.10.)

3) 한국 미술시장 1조 시대[등록구매 제한 없는 NFT아트, 10년간 100배 이상 커진다 (서정민·오유진, 중앙선데이, 2022.3.5.)

4) 메타버스: 가상현실 세계에 땅을 사는 사람들 (조 타이디, BBC News 코리아, 2022.11.6.)

5) 가상 지구 투자하는 MZ...'8만원' 썩쓸이한 반포, 50배 됐다 (백희연, 중앙일보, 2021.2.21.)

가상세계는 명실공히 새로운 문화-경제 공간이다. 코로나 격리기간 중 중요한 여가생활 공간으로 활용된 온라인의 역할이 코로나 이후에도 지속된다.⁶⁾ 코로나 기간 동안 급속히 진전된 디지털 전환은 문화와 독특한 문화현상을 만들어내고 있다. 빅데이터 기술과 결합된 인공지능이 단순한 문명 인프라로서 기능할 뿐만 아니라 문화생활 전반을 바꾸어 놓고 있다.

인공지능을 장착한 디지털 알고리듬 기술은 문화의 탈물질화와 탈인간화를 가속하고 있다. 인터넷 시대를 지나 메타버스가 새로운 문화의 시공간으로 등장했고, NFT로 변환된 가상이 진본의 가치를 전복한다. 이제 대부분의 문화활동이 디지털 알고리듬이 구동하는 가상세계 위에 존재하는 *Culture on the Algorithm*이 되고, 인간을 대신하여 *Culture by the Algorithm*을 창조하는 인공지능을 더 인간답게 훈련시키는 데이터와 인간다움을 판단하는 기준으로서 *Culture for the Algorithm*이 쓰이고 있다. 그 과정에서 문화는 기술에 종속된 접변현상을 보이며 형식과 내용면에서 가벼워지고, 개인화되고, 조작되기 쉬워진다. *Culture by the Algorithm*을 만들어내는 기계는 이제 가상인간으로서 정체성까지 갖추고 인간과 상호작용한다. 이때 기계는 더욱 인간다운 출력을 만들어내기 위해 인간의 정체성과 문화데이터를 활용한다. 인공지능이 창작하고 가상인간들이 그것을 연행한다. 과학저술가 Ed Finn(2017)은 컴퓨터를 "문화기계(Culture Machine)"⁷⁾라고 불렀다. 문화기계가 만든 문화는 무한정 복제 재생산되며 진본성을 강조하는 인간의 문화를 압도하기 시작한다. 인간을 잘 흉내 내야 더 잘 팔릴 수 있는 알고리듬이 더욱 인간다움을 추구한다고 하지만 기계가 창조하는 문화의 범람 속에서 인간문화가 소외될 상황이 머지않은 것으로 보인다. 블랙박스 같은 알고리듬과 막강한 재력으로 보이지 않게 조종하는 빅테크 기업에게 "생각을 빼앗긴 세계"⁸⁾에서 사람들은 취향저격 추천서비스를 받으며 흡족한 "좋아요"를 누르고, 기계의 문화를 퍼 나르고 있다. 김해보(2021, 2022)는 문화가 알고리듬에 의해 구동되고 알고리듬이 되어가는 현상을 "Culture as Algorithm"이라고 분석해왔다.⁹⁾

6) 문화도시와 디지털 전환 (김해보, 서울문화재단 문화+정책 이슈페이퍼 Vol. 2023-5, 2023.5.3)

7) "What Algorithms Want : Imagination in the Age of Computing" (Ed Finn, MIT, 2017)

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

9) "Re-defining Culture for the Public Policy's Agenda Setting in the Age of Culture as Algorithm" (알고리듬이 되어 버린 문화(Culture as Algorithm)의 시대에 공공정책 어젠다 설정을 위한 문화 개념의 재정의) (김해보, 동아시아사회학회 제 2회 학술대회(2nd Congress of East Asian Sociological Association), 2021.10.29.), "알고리듬 시대, 문화예술정책 전환의 필요성 (경기문화재단 GGCF 정책라운드테이블 발표자료, 2021.11.3.), "Culture as Algorithm 시대의 (지역)문화정책" (김해보, 2022 지역문화정책포럼 "전환기 시대, 향후 지역문화정책의 방향"(2022.10.7., 한국문화관광연구원), "Culture as Algorithm 시대의 희한한 문화현상과 정책 이슈들" (전파진흥지, Vol.32. 2022년 겨울호, 한국전파진흥협회, 2022), "포스트 코로나 AI 뉴노멀 시대의 Culture as Algorithm 현상에 대한 이해" (문화예술지식정보시스템. 문화돋보기 제133호. 한국문화관광연구원, 2022.12.19) 참조

<Culture as Algorithm 현상과 정책적 이슈들>

구분	문화의 특징	정책적 이슈들	
Culture as Algorithm (알고리듬으로 존재하는 문화)	Culture on the Algorithm	디지털화된, 가벼워지는	<ul style="list-style-type: none"> -디지털 문화에 대한 접근성 불평등 해소 (문화복지 차원의 문화소외) -빅테크 플랫폼의 독점과 공정성 제어 -끌리고 쓸리고 들끓는 가벼운 문화와 필터 버블로 분열된 사회 등
	Culture by the Algorithm	기계가 만드는, 초개인화된	<ul style="list-style-type: none"> -블랙박스 안의 "볼 수 없는 손"에 의한 조작과 통제 -AI의 저작권, 저작인격권 주체로서 법적 지위 -진본성 확인 불가. 이를 활용한 가짜뉴스, 딥페이크 포르노 등 범죄 등
	Culture for the Algorithm	인간다움이 관건인, 기계를 위한	<ul style="list-style-type: none"> -비인간 문화주체의 학습데이터와 표현형의 편향성 문제 -기계의 문화 생산에 사용된 인간 데이터 보호문제 -인류의 문화자원 사용에 대한 비용징수 (디지털세 도입) 등

(출처 : 김해보, 2022, 요약수정)

(2) “나의 문화(My culture)”의 시대

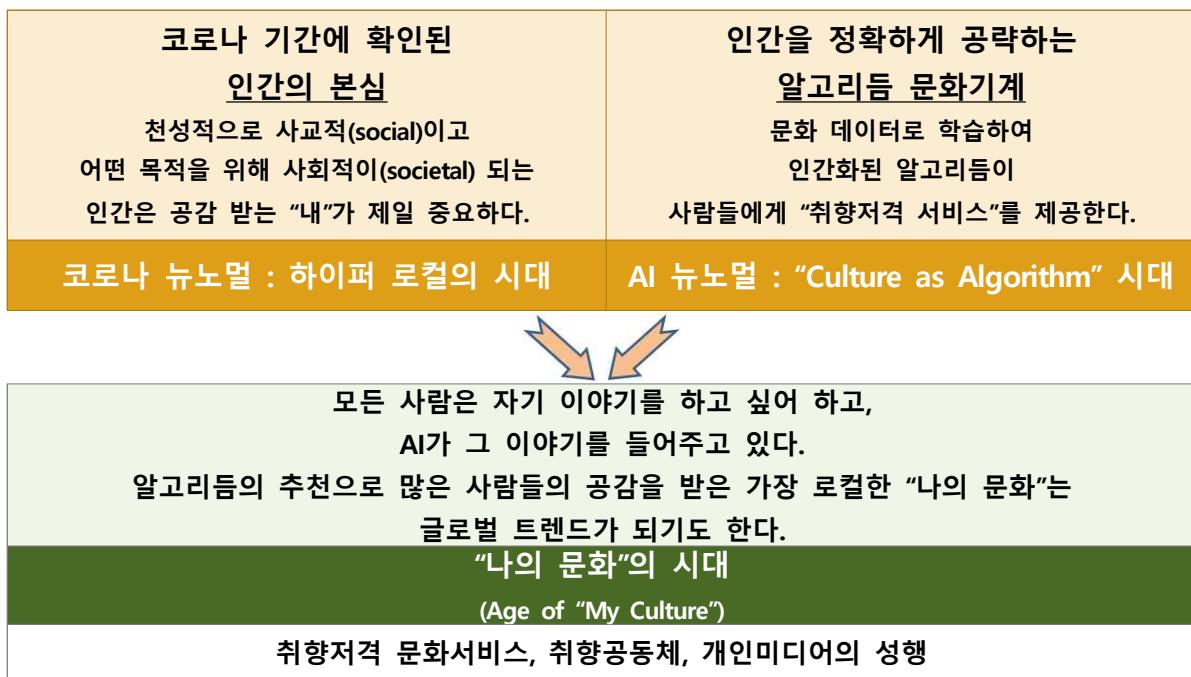
디지털 미디어의 발전으로 사람들 사이의 연결성이 증대되어 시간과 공간에 구속되지 않는 자유로운 관계망들이 생기고, 개인들은 특정 집단에 늘 소속되어 있기보다는 자신의 이해와 관심사에 따라 네트워크 위에서 자유롭게 새로운 연결을 만든다. 이와 관련해서 마누엘 카스텔은 “네트워크 개인주의(networked individualism)”(Castells, 1996, 김규찬 외, 2017 재인용)¹⁰⁾, 파파차리시는 “네트워크 자아(networked self)”(Papacharissi, 2011, 김은미 외, 2015 재인용)라는 개념을 제시했다. 김호기(2023) 교수는 “지구적 청년 세대론들을 관통하는 ‘미이즘(Meism)’”에 주목하며, 우리나라가 “산업화시대와 민주화시대를 넘어 ‘나의 시대’로” 들어서고 있다고 말했다. 그리고 “인공지능·플랫폼·블록체인이 주도하는 디지털 대전환 속에서 정작 나의 삶이 불확실하고 불안하며 분노를 자주 느끼는 것이 나의 시대의 내면적 풍경”이라고 분석했다.¹¹⁾

10) 4차 산업혁명과 문화·관광 산업 정책방향 (김규찬 외, 한국문화관광연구원, 2017)

11) ‘나의 시대’ 도래 (김호기, 중앙일보, 2023.3.27.)

김해보(2022)¹²⁾는 코로나로 인한 격리 상황과 인공지능 알고리듬 기술발전으로 일상생활과 문화가 모두 바뀐 현상을 종합하여, “나의 문화(My culture)의 시대”라고 진단했다. 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 있다. ‘문화라는 데이터’로 학습하여 ‘인간화된 알고리듬’이 사람들에게 “나의 문화(my culture)” 서비스를 제공하고 있다. 나보다 나를 더 잘 아는 듯한 알고리듬이 추천해주는 ‘나의 취향’ 맞춤 서비스로 문화는 선택되고 쇼핑된다. 나만의 “취향”이 아니라 온라인 상의 인간, 비인간 ‘문화부족’들과 공유되면서, “나의 문화”라는 착각을 만들어낸다. 굳이 애써서 사람과 소통하며 우리(We)를 확인할 필요가 없고, 나(Me)만 있어도 덜 외로울 수 있는 시대이다.

<코로나와 AI 뉴노멀에 따른 “나의 문화(My culture)”의 시대>



반면, 높아진 나에 대한 관심은 나의 취향 찾기로, 격리 기간 중 더 커진 소속감에 대한 갈망은 다시 취향공동체의 유행 현상을 낳기도 한다¹³⁾. 구선아·장원호(2020)는 최근 개인주의적 관계를 옹호하면서 동시에 신뢰 있는 관계 맺기를 위한 오프라인 만남을 중시하는 취향공동체가 부상하는 사회·문화적 요인을 조명하였다. 이 연구는

12) 「포스트 코로나 AI 뉴노멀 시대의 Culture as Algorithm 현상에 대한 이해」 (김해보, 문화예술지식정보시스템 문화돋보기 제133호, 한국문화관광연구원, 2022.12.19)

13) 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

최근 인기를 끌고 있는 멤버십 독서모임 서비스 “트레바리”, 취미 공유 모임 서비스 “문토”, 피트니스 클래스 “버핏서울”, 소셜살롱 “취향관” 등의 사례를 조사하였다. 특히 최근 급속히 증가하고 있는 독립서점들이 취향공동체의 거점공간화 하는 현상¹⁴⁾을 파악하였다. 연구결과 취향공동체 증가 요인은 “소유가 아닌 경험과 가치 공유를 위한 소비욕구가 커졌고, 피상적 연결이 아닌 공감을 통해 사회적 연결을 원하고 있으며, 이는 물리적 공간에서의 관계맺기의 중요성으로 이어진”다고 분석했다.(구선아·장원호, 2020)¹⁵⁾ 이런 현상은 디지털 플랫폼 뒤의 알고리듬이 인간관계를 파편화 하고 “취향을 도둑질 한다”¹⁶⁾고 비난 받아 마땅하면서도 동시에 문화공동체를 엮어 내는데 긍정적인 역할을 하는 단면이기도 하다.

(3) 문화정책의 딜레마

동시대 문화의 장에서는 국가와 인간과 기계의 문화가 서로의 속내를 뒤에 숨기고 경쟁하며 공존한다¹⁷⁾. 인간이 문화의 주체성을 잃거나, 국가나 기계(또는 자본) 어느 한쪽이 득세를 하면, 블랙리스트 사태나 여론조작 사태가 벌어진다. 문화를 인간의 것으로 본다면(!) 개인 인간이 국가의 문화와 기계의 문화 사이에서 중심을 잡고 서로 견제하도록 하는 것이 중요하다.

<각자 욕망을 숨긴 국가/인간/기계 문화 사이의 균형과 견제>



14) 책이 아닌 취향을 판다...서점의 변신 (대한민국정책브리핑, 2017.9.26.)

15) 느슨한 사회적 연결을 원하는 취향공동체 증가 현상에 관한 연구(구선아·장원호, 인문콘텐츠 제57호, 2020)

16) [Vol.21 #취향] 당신의 취향은 무엇인가요? (워클리 지관, 플라톤아카데미, 2022)

17) “Culture as Algorithm 시대의 (지역)문화정책” (김해보, 지역문화정책포럼, 한국문화관광연구원, 2022.10.7.)

국가는 문화정책으로 결정한 <문치교화의 공공문화서비스>를 통해 사회의 공공선(公共善) 가치, 즉 <좋은 문화>를 전달하려고 노력한다. 잘 작동한 문화정책의 성과는 문화의 공적인 <가치>로 해석된다. 반면 자본은 알고리듬으로 작동하는 문화기계의 <취향저격 서비스>로 인간들의 지갑 또는 하다못해 <좋아요>라는 지지를 이끌어내는 <감흥> 또는 정동(情動)을 만들어 내려고 노력한다. 얼마나 많은 감흥으로 자본의 이윤 축적에 기여했는지, 즉 <콘텐츠>의 매력이 투자 여부를 결정한다. 인간 개인들은 이들 둘 사이에서 선택, 구매하며 <나의 문화>에 맞는 <취향 만족감>과 공동체 문화에 안착한 <소속감>을 즐긴다. 문화생활을 통해 확보되는 그것은 내가 살아갈 인생의 <의미>로 해석된다.

<알고리듬 시대에 국가/인간/기계 문화의 성격>

	국가의 문화	인간의 문화	기계의 문화
문화의 주체	국가, 국민	개인, 공동체	알고리듬, 비인간 문화주체, (반응하는 인간)
문화의 성격	公共善으로 선택된 “좋은 문화 (the good culture)”	나의 문화(취향) + 공동체 문화 (My Culture+We Culture)	문화기계가 만든 콘텐츠와 트렌드 (Culture as Algorithm)
전달 방식	공공문화서비스	취사선택, 학습, 구매, 문화 재생산	취향저격 추천서비스, 판매
궁극적 목적	국가와 사회 유지를 위한 문치교화 (文治教化)	개인적 취향 만족 공동체 소속감 및 정체성 확보	자본의 이윤 축적
문화에 대한 해석	공공선 가치 (Value)	삶의 의미 (Meaning)	소비될 콘텐츠 (Contents)

사회와 공동체 유지에 필요한 보편가치를 만들어내고 시민들이 공유하도록 하는 것이 목표인 공공문화서비스는 알고리듬이 초-개인화된 취향저격 서비스를 제공하는 시대에 그 매력을 유지하기 어렵다. 시장에서의 문화서비스보다 공공의 문화서비스가 매력이 떨어지는 것은 어제오늘의 얘기가 아니다. 하지만, “나의 취향(my taste)”을 “나의 문화(My culture)”로 착각할 수 있도록 콘텐츠와 반응까지 패키지로 서비스하는 상황은 예전에 경험하지 못한 종류의 위협이다. “나의 문화(My Culture)” 현상은 단순히 “개인주의(Me Culture)”의 확산이 아니라, 문화와 개인과 사회의 관계가 바뀌는 현상으로 파악될 필요가 있다.

문화와 사회와 개인의 관계는 변증법적인 관계이다. 문화는 개인의 취향을 제약하고 개인은 사회의 문화를 만들어낸다. 개인은 지구 위의 중력처럼, 일상 속에서 무겁게 느껴지지 않는 문화중력¹⁸⁾이라면 정체성과 안정감을 위해 기꺼이 수용한다. 사회 사회와 문화공동체는 그 존속의 기반이 되는 문화를 수용하면서도 동시에 역(逆)인과적 관계로 문화를 재생산해주는 구성원들이 없어지면 소멸되거나 정체될 것이다. 가상세계와 연결된 “나의 문화”의 우주 안에서 기계가 만들어준 문화를 소비하며 살아가는 개인은 사회와 공동체의 문화 없이도 잘 살 수 있을 것 같은 착각에 빠지기 쉽다. 말 그대로 “거품” 같은 필터 버블 안으로 사라지는 인간문화 생산주체들을 어떻게 공공행정이 지키고자 했던 문화공론장으로 끌어 낼 것인가? 시민들을 만족시킬 개인화된 문화서비스 제공뿐만 아니라 사회유지를 위해 공감되는 문화의 공공성 가치를 보여줘야 하는 문화정책이 풀어야 할 숙제로 다가온다.

<알고리듬 시대에 문화정책이 봉착한 딜레마>

구 분	가치 지향 서비스	취향 지향 서비스
봉사할 대상	국가, 사회	개인
궁극적 목표	국가와 사회 유지에 필요한 공통가치 창출	문화를 통한 개인의 행복 성취 (취향만족+소속감+역량개발...)
		정책의 공공성 확보
서비스 접근법	공동체 가치에 부응	개별적 취향 만족
정책 커뮤니케이션	정량적 증거기반으로 보편적 합리성 제시	정성적 효능 설명으로 개별적 감성 움직이기
봉착한 딜레마	보편가치 지향의 공공 문화서비스의 매력 감퇴 공공성 달성을 성과로 내세울 수 있는 가치 합의 어려움 개인취향 만족형 공공서비스의 공공성 논란 행정시스템으로는 알고리듬 수준의 개인맞춤형 서비스 제공 불가	

공공행정의 주체인 국가는 (혹시(!) 그렇게 생각하더라도) 스스로의 체계 유지라는 목적을 맨 앞에 내세우기보다는 인간 개인들의 행복을 통해 그 목적을 달성하는, 좀 더 현명한 전략을 구사할 필요가 있다. 국가를 위해 봉사하는(?) 문화정책의 딜레마는 여기에도 존재한다. 국가는 매력을 잃어가는 자신의 문화생산력을

18) 문화가 주는 구심력과 안정감을 표현하기 위해 소설 “호랑이를 뒷에 가두면” (태 켈러 저, 강나은 역, 돌베개, 2021, When you Trap a Tiger) 중 “할머니는 중력 같다...”는 구절에서 따왔음

한탄하며 취향저격 하는 문화기계를 뒤쫓아서 문화서비스 생산시스템을 정비할 것인가? 만약 좀 더 현명하게 인간문화의 유지와 존속, 그리고 진본성 수준 유지를 위해 투자한다면, 인간 개인 문화주체의 문화생산력 유지에 투자하는 것이 옳다. 국가의 궁극적인 존재 이유가 개인의 행복을 최대화하는 것이고, 이를 위해 필요하다면 기계를 견제하는 것도 국가의 역할이기 때문이다. 인간 개인들이 문화생산력의 기반은 각자의 문화적 정체성이고 그것은 취향에서 시작한다. 문화정책이 개인의 취향에 대해 고민해야 할 이유를 여기서도 찾을 수 있다.

2. 알고리듬 시대에 개인 취향의 의미

<취향:趣向>의 한자를 풀어보면 “본인이 좋아하는 것을 향해 내달리는 방향”이다. 생명의 진화를 연구하는 학자들 중에는 단세포 생물 조차도 본인의 생명유지에 우호적인 조건을 감지하는 능력과 이를 향해 나아가는 취향이 있고, 그것이 복잡한 생명체로의 진화뿐만 아니라 문화의 기원이 되었다고 설명하는 사람들이 있다.¹⁹⁾ 한다. 거시적으로 보면 취향이 바로 문화의 기원이라는 것이다.

(1) 취향의 의미

표준국어대사전에 따르면, <취향(趣向)>은 “하고 싶은 마음이 생기는 방향. 또는 그런 경향”이다. 취향은 이전 경험에서 축적된 기호(嗜好 : 즐기고 좋아하는 마음)의 합이다. 기호(嗜好)는 어떤 개별적 상황 또는 물건들의 선택지들 사이에서 취사선택의 방향을 결정하는 선호와 그 선택지를 만났을 때 생기는 감정(감흥)의 크기로 확인할 수 있다. 선호는 특정 건에 집중되거나 분산될 수 있으므로 주어진 선택지의 개수에 영향을 받는다. 그리고 그 선택을 통해 느끼는 감흥의 크기는 감정을 일으킨 외부요인 뿐만 아니라 개인의 감각능력 또는 그 경험을 해석할 수 있는 인지능력에 영향을 받는다. 물론 해당 감흥 요인이 지속되는 시간에도 영향을 받는다. 취향은 이런 감흥의 경험을 통해 누적된 기호들의 합인데, 현재 당면한 사건이 가져다 준 감흥의 결과로서 다시 조정되면서 지속적으로 변화한다. 주어진 선택지 중에 어떤 선택을 할 것인지는 그 직전의 취향에 영향을 받는다. 그런데 우리 감정은 오묘한 것이어서 지금 맞닥뜨린 사건에서 일어난 감흥이 좋아하는 감흥(호감)인 줄 알았는데, 곧 싫어하는 감흥(오감)으로 방향을 바꿀 수도 있다.

19) 『느낌의 진화 – 생명과 문화를 만드는 놀라운 순서』 (안토니오 다마지오 저, 임지원·고현석 역, 아르떼, 2019) (『The Strange Order of Things : Life, Feeling, and the Making of Cultures』, Antonio Damasio, 2017)

그리고 발현된 감정이 실제로는 본심의 반대인 경우도 있다. 이때 해당 사건에서의 본심(가식 없는, 또는 어떤 외적요인 없이 느껴지는) 감정이 호감인 경우를 양(+)의 방향으로 상정하고, 오감의 경우를 음(−)의 방향으로 상정하여 기호(嗜好)에 누적할 수 있는데, 그 방향은 직전까지의 취향이 결정한다. 현재 맞이한 사례와 관련된 취향에 관계되는 유사 사건을 과거에 언제 경험했는지 여부도 취향의 강도에 영향을 준다. 자주, 최근에 유사한 경험을 가졌다면 지금 만나는 사건에 대한 취향이 더 강하게 작용할 가능성이 크다. 부르디외를 비롯한 취향(또는 문화자본) 연구자들은 애초에 주어지는 경험의 선택지가 개인이 속한 공동체의 문화 또는 당사자의 사회적 위치에 의해 영향을 받는다고 파악했다. 그리고 개인이 감흥을 일으키는데 필요한 감각능력 이외에 그 가치를 해석하는 인지능력은 당사자의 이전 경험, 교육 등으로 개발된다. 따라서 이는 문화자본과 관계된다.

개인의 감각능력의 차이는 당연히 경험의 가능성에 제약하고(예를 들어, 청각장애인은 음악을 즐기기가 어렵고 시각장애인은 회화를 즐기는 것이 어렵다) 이에 따라 취향형성에 영향을 준다. 이런 감각능력의 차이를 집단 단위로 고려하는 경우는 드물지만, 실제로 감각을 표현하는 말과 감각들 사이의 관계를 인식하는 문화적 차이는 분명 집단 단위로도 존재한다. 예를 들어 에스키모들은 눈의 흰색을 다른 문화집단들 보다 더 세밀하게 감각한다. 이에 따라 눈에 대한 인식과 취향도 다른 집단보다 더 세분화 될 수밖에 없다. 마찬가지로 실감경제의 부상에 따라 인공적으로 감각을 생성하고 인식하는 기술이 발달되면서 인간의 감각은 확장되기도 하고 퇴화되기도 하며, 그에 따라 취향도 영향을 받을 것이다.

이상 살펴본 내용을 토대로 취향을 설명하는 함수를 표현해보면 아래와 같다.

s = 개인 감각의 민감도(sensitivity)

t = 경험 시간(time)

t' = 해당 경험과 관련된 취향 형성에 영향을 준 경험을 한 최근 시점

$T(t, t')$ = 해당 경험의 감흥을 결정하는 시간적 요소들

$C(t)$ = 해당 경험의 가치를 해석할 수 있는 인지능력(cognitive ability)

$A(t)$ = 해당 경험에서의 감흥(affect)

$N(t)$ = 해당 경험에서 선택지의 개수(number of options for choice)

$P(t')$ = 해당 경험 전 최근(t')까지 해당 사례에 대해 형성된 취향 (preference or taste in the past for the given case)

$P(t)$ = 해당 경험을 대하는 당사자의 취향 (preference or taste for the given event)

$$P(t) = f(N(t), A(t), P(t'), T(t, t'))$$

$$A(t) = g(s, C(t), T(t, t')) \times P(t') \text{ if } A(t) \text{ is likes,}$$
$$\text{or } A(t) = g(s, C(t), T(t, t')) \times (-P(t')) \text{ if } A(t) \text{ is dislikes}$$

(2) 취향의 쓸모 _ 구별짓기, 취향의 경제학

사회구성원의 취향이 가지는 정치적 의미를 설파한 연구는 많다. 대표적으로 피에르 부르디외는 「구별짓기; 문화와 취향의 사회학」에서 억압 대신 유혹을, 공권력 대신 공적 관계를, 권위 대신 선전을, 강경수단 대신 온건한 수단을 내세움으로써 규범을 주입하기 보다는 욕구를 부과하고, 피지배 계급의 상징적 통합을 추구하는 지배양식의 변화를 지적한다.(이선영, 2002)²⁰⁾ 그람시의 지적처럼 부르주아는 '힘이 아닌 동의와 해게모니에 의해 그 지배를 확대시킨 유일한 계급(그람시)'이라면, 그 힘은 결국 그들의 문예적 취향개발에서 나온 것이다. 하버마스는 시민들의 의사소통을 확대하여 나가고, 이에 공통 관심사를 형성하여 이를 구체적 일반의지로 확장시켜 가는 역할이 공론장에 있다고 보았다. 이 공론장의 역할은 특히 사회 발전에 따른 체계와 생활세계의 분리에 있어서 체계와 생활세계를 연결하는 공간이 되었다(김응천.김재범, 2014)²¹⁾ 계급 사이의 구별짓기 뿐만 아니라 사회적 공론장의 태동과 운영에도 문예적 취향이 중요한 요소로 작용하였다. 송호근(2011)²²⁾은 조선 후기 한글 사용과 문예적 취향을 가진 문해인민들에 의한 공론장의 태동을 조선 시민사회의 태동, 공론장의 구조변동 차원에서 살피고 있다.

비평가 테리 이글턴(Terry Eagleton)은 자본주의 사회가 발달하고 시장에서 예술 생산품의 운명이 좌우됨에 따라, '취향'이나 '교양'이 더 이상 대화나 합리적인 토론을 통해 만들어지는 것이 아닌 것이 되자 전통적인 공공영역이 점차 붕괴되었다고 지적하였다(이선영, 2002). 이 지적은 알고리듬 문화기계가 범람하는 바로 지금 공론장의 유지를 위해 인간문화에 기반 한 취향 개발을 고려해 할 필요성을 상기시켜준다.

문화자본주의를 가능케 한 문화시장의 확대에도 취향의 역할은 지대하다. 베블린의 유한계급의 과시도 결국 취향을 반영한 것이었다. 자본주의 초기 대량생산체제로 만들어진 상품들의 매력을 높여주기 위해 예술이 동원되었듯이, 새로운 대량

20) 문화의 대중성과 공공성 (이선영, 문화예술 2002년 5월호)

21) 예술 공론장 개념을 통한 예술의 공공성에 관한 탐색적 연구 (김응천.김재범, 2014, 예술경영연구, 29)

22) "인민의 탄생-공론장의 구조변동" (송호근, 민음사, 2011)

문화생산자로 등장한 AI가 만드는 문화콘텐츠에 진본성을 부여하기 위해서 인간의 정체성과 취향저격 당한 인간의 정동(精動)이 동원된다. 기업들은 취향을 분석하여 마케팅 전략을 짜고 서비스와 상품을 개발하는, "취향의 산업화"가 진행된다. 이런 취향의 경제는 유튜브 같은 글로벌 디지털 플랫폼 서비스와 인공지능 기술과 함께 다시 부상했다. 유승호(2021) 교수는 취향을 추구하는 개인들이 경제와 산업을 어떻게 바꾸어냈는지를 논증하며, 취향의 추구가 불평등과 혐오를 완화하는 방향으로 나아가려면 무엇이 필요한지 모색한다(2021)²³⁾. 그의 지적대로 취향을 분석한다는 것은 곧 그 시대를 분석하는 일이다.

최근 개인의 취향 데이터를 학습한 인공지능 알고리듬이 소비할 콘텐츠를 추천하는 것뿐만 아니라, 패션 디자인까지 맞춤형으로 제공하는 서비스²⁴⁾ 등, 취향과 인공지능 기술이 접목한 취향경제가 확대일로이다. 이처럼 알고리듬이 통계를 통해 매우 개인화된 취향저격 서비스²⁵⁾를 제공할 때 인간을 통계적으로 해석하는 점이 공공정책도 사회구성원들의 보편적 취향을 탐구하는 것과 일맥상통한다. 그런데 자본주의의 문화기계와 공공 정책이 인간들을 통계적으로 파악하는 출발점은 같지만 종착점은 반대이다. 기계는 자본의 이익을 위해 공략할 개인 앞에서 멈추고, 정책은 그에게 자원을 제공한 사회 앞에 가서 멈춘다. 자본주의의 마케팅 전략은 쪼개진 개인을 공략하는데 유효해야 쓸모가 있고, 공공정책은 개인들을 둑어내야 공공성 가치를 인정받을 수 있다. 차별화하는 서비스나 둑어내는 정책이나 모두 커뮤니케이션으로 이루어진다. 전자는 취향과 효용을 강조하고 후자는 가치를 강조하며 발신한다. 공공정책이 개인화된 서비스를 바라는 MZ 세대에게 후진 공공서비스가 되지 않으려면 공통의 "가치 : value"를 주창하기 보다는 개별적 "취향"에 맞추어줘야 한다. 그런데, 동시에 공공성을 지키기 위해서는 "의미 : meaning" 정도에서 타협을 보는 커뮤니케이션 전략이 적절할 수 있다. 벡터 스페이스의 교차 확률이 소통의 가능성을 의미하는 인공지능에게도 공유된 "의미"는 소통 성공의 척도이다.

(3) 문화기계의 계산 효율성을 높여주는 취향

개인의 문화적 취향은 시장에서 충족되고, 이제 그 시장은 알고리듬이 조정한다. AI 시대 초개인화된 취향 저격 추천 서비스는 사회 구성원 간의 소통과 공감으로

23) 『취향의 경제: 취향의 시대는 산업과 소비를 어떻게 바꾸는가』(유승호, 따비, 2021)

24) AI로 사용자 취향·트렌드 파악, 나만의 패션 디자인 제안한다 - ETRI, AI 디자이너·모델 생성 기술 개발 (머니투데이, 2021.4.1.)

25) "네이버는 당신의 취향을 알고 있다"…개인취향 분석 상품 검색 서비스 출시 (노정연, 경향신문, 2020.12.23.)

만들어지는 문화의 “공동체성(We-Culture)” 가치를 인공지능과 온라인 문화부족들의 피드백으로 채워준다. 개인들은 알고리듬이 강화시켜주는 나의 취향(taste)을 <나의 문화(Me-Culture)>로 착각하며, 우아하지만 외로운 골방으로 스스로를 가둔다. 그 골방에 들어간 인간을 공략하는 인공지능이 좀 더 인간다워지기 위해 사용하는 많은 문화데이터는 보편적 인간상에 가까운 인공지능을 만들어내는데 까지 기여한다. 그리고 그 문화기계가 개인과 좀 더 인간답게 소통하기 위해서 개인의 취향 데이터로 튜닝된다. 즉 인공지능이 인간의 감정을 흉내 내도록 훈련시키는 데는 입력데이터로도, 초개인화된 추천서비스 출력데이터로도 개인의 취향데이터가 매우 중요한 자원이다.

앞서 살펴본 바와 같이 취향은 누적된 기호의 통계 값이기 때문에, 현재 맞닥뜨린 사건에서 일어날 감흥을 예측하는데 사용될 수 있는 유용한 정보이다. 페이스북이나 유튜브 같은 온라인 플랫폼들은 사용자의 취향을 파악하여 다음에 소비할 콘텐츠를 제시한다. 이런 추천이 바로 지금 추천하는 콘텐츠가 호감 감흥을 일으킬 것인지 여부를 통계적으로 계산하는 데에 이전의 취향 데이터가 활용된 것이다.

취향데이터가 정확할수록 알고리듬의 계산결과도 정확해진다. 그래서 SNS 서비스들은 사용자에게 좋아요 또는 싫어요 반응 데이터를 보내달라고 조른다.

최근에는 아예 인간의 감정을 읽어내는 인공지능 개발에 열을 올리고 있다. 하지만 기술평론가 Mike Elgan(2022)²⁶⁾는 “아직까지 감정인식 AI가 사람들을 화나게 하는 이유가 불행하게도 감정인식의 ‘과학’은 여전히 사이비 과학”기 때문이라고 말한다. 그는 불행이라고 말했지만 차라리 다행스럽게도 사람들의 감정은 본질적으로 기계가 정확하게 읽어내기 어려운 영역이다. 드러나는 감정과 본심이 다르거나 농담 또는 다른 목적으로 거짓으로 꾸며낼 수 있기 때문이다. 사실 인간도 타인의 감정을 정확하게 읽는 것은 매우 어려운 일이기 때문에 인간 수준으로 만이라도 감정을 읽는 기계가 나온다면 나름의 활용가치가 있을 수도 있다. 예를 들어 시각 장애인이 상대방의 얼굴에 나타난 감정을 이해하도록 도와주는 앱이나 상담 챗봇의 경우 제한적으로 유용할 수 있다. 상황에 대한 이성적 설명을 늘어놓는 것보다 감정을 먼저 말하는 것이 대화자의 의중뿐만 아니라 사실을 더 정확하게 소통하게 해준다²⁷⁾. 최근 거대언어모델 인공지능 알고리듬이 주어진 텍스트의 뜻을 보다 명확하고 빨리 해석하는데 감성분석(Sentiment Analysis)을 활용하는 것도 일맥상통하는 것으로 보인다. 이처럼 감정 데이터는 인공지능의 계산 속도를

26) 인공지능의 새 국면, ‘감정인식 AI’… 의미와 과제는? (Mike Elgan, Computerworld, CIO Korea, 2022.7.26.)

27) 이는 “마음 리더십”的 감정 소통 수업을 통해 저자가 직접 임상적으로 경험하고 있는 사실인데, 관련된 학설을 아직 찾지 못해서 여기서 제시하지 못하고 임상적 경험으로서만 기술한다.

높이는데 도움이 된다. 마이크로소프트(MS)의 최고 윤리적 AI 책임자 나타샤 크램튼은 공식 블로그에서 “회사 안팎의 전문가들은 ▲‘감정’의 정의에 관한 과학적 합의의 부재, ▲사용 사례/지역/인구 통계 전반에 걸쳐 추론을 일반화하는 방법의 어려움, ▲이와 관련해 높아진 프라이버시 우려를 강조했다(Mike Elgan(2022). 이런 문제를 해결하고 개별 상황에서의 감정을 제대로 읽어내는 인공지능 알고리듬이 발전하면 결국 인간의 취향을 정확하게 파악하게 될 것이다. 그리고 다시 그 취향 데이터는 인간의 감정을 더 정확하게 읽는데 사용되는, 강한 피드백 루프가 만들어질 것이다.

3. 취향존중 문화정책의 공공성

(1) 문화정책과 공공성

정치학, 행정학, 법학, 사회학 계열의 연구에서 제기되는 공공성의 하위 개념요소들은 거의 비슷하다. 소영진(2003)은 공공성의 특성으로 전체 혹은 다수에 관한 일, 권위, 정부, 전유불가능성, 이타성 혹은 공익성을 제시하고, 공익성을 공공성 개념의 핵심내용으로 상정한다. 임의영(2003)은 행위주체, 서비스 수혜자의 범위, 절차의 성격, 이익형태, 소유구조, 정보접근성 등을 기준으로 제시하고 있다. 공공기관의 행위, 다수의 수혜자, 공식성, 공익, 공공재, 공지성과 공개성을 공공성의 특성으로 제시한다. 조한상(2006)은 다수의 대중(populus), 건전한 공동체(salus publica), 공개성(Publizität) 등을 공공성의 구성요소로 보고 있다. 백완기(2007)²⁸⁾는 정부에 관계되는 것들(governmental), 정치성, 공개성, 공익성, 공유성, 공정성, 인권 등을 공공성의 핵심내용으로 본다. 이 글에서는 이런 논의들을 종합하여 아래 표와 같이 공공행정에서의 공공성 요소를 정리해본다. 이병량(2011) 교수가 “구현된 공공성의 유형적 구분” 이에 따라 구분한 <형식적/내용적/절차적 차원>에서의 공공성 요소를, 조대엽 교수가 사회구성적 공공성 요소 관점에서 <공개성, 공익성, 인민성> 세 요소로 구분한 것과 상응시켜보았다.

문화정책 분야에서의 공공성 관련 논의는 박신의 교수의 “문화예술시설에서의 공공성과 경영 효율성, 어떻게 접근할 것인가?” 등과 같이 효율성과 공공성 간의 문제를 다루는 논문 보다는 한국문화예술위원회 다원예술위원회 포함 “새 장르 공공예술의 공공성”(2007.6.4.), “예술의 공공성 논의, 어디까지 왔나?”(2007.9.17)와

28) 한국행정과 공공성 (백완기, 2007, 한국사회와 행정연구)

같이 공공예술 또는 공공미술 중심의 예술창작 관련 논의가 많았다. 2008년 한국문화예술위원회에서 발간한 <공공성 : 공공성에 대한 다양한 접근>(김세훈, 현진권, 이준형, 김정수, 이기호, 양현미)은 문화정책학, 행정학, 법학, 사회학, 정치학, 미학적 관점에서 문화와 공공성의 문제를 심도 있게 다룬 사례이다. 기타 문화정책과 공공성의 관계를 다룬 연구로는 이병량의 "문화정책과 공공성" (한국거버넌스학회보, 제 18권 제3호, 2011) 등이 있고, 서울연극협회의 아르코극장 대관 관련 사태를 계기로 <제 36회 서울연극제 심포지엄 : 연극제와 극장, 그 공공성을 생각한다"(2015.4.25.)가 열린 바 있다. 한편, 저작권과 문화산업 영역에서의 접근성 차원에서의 공공성을 다룬 박사학위논문으로 김창수의 "문화공공성 개념에 입각한 정권별 문화산업정책 비교연구-영화와 문화콘텐츠 정책을 중심으로"(2009), 김평수의 "문화공공성과 저작권-저작권 강화의 정당성에 관한 비판적 연구"(2010)이 있다. 이런 내용들을 종합하여 문화정책에서 고려해야 되는 반(反)공공성 이슈들을 아래 표와 같이 몇 가지 짚어봤다.

<공공행정의 공공성 요소와 문화정책이 고려할 반(反)공공성 이슈들>

구현된 공공성의 유형적 구분 ²⁹⁾	규범적 가치로서 구현해야 할 공공성의 하위 요소 ³⁰⁾	문화정책에서 고려해야 할 반(反)공공성 이슈들
형식적 차원으로서 공공성	공개성	-문화서비스의 역진성 및 배제성 -문화의 자본주의 상품화, 사유화 (시장 통제 불능)
내용적 차원으로서 공공성	공익성	-본질적 가치 보다 효율성, 경제적 가치 지향 -계량적 성과만 산출할 뿐 실질적 삶의 질, 행복에 기여 여부 미지수 -문화예술 가치의 사회적 공감 부족
절차적 차원으로서 공공성	인민성	-문화정책 결정 절차의 비 민주성(엘리트 중심, 정치적 결정) -문화주체의 자율성과 분권 가치 침해 -서비스되는 문화에 의한 생활세계의 내부 식민지화 -“문화의 민주화” 기조에 따른 문화복지서비스가 오히려 자기문화 소외를 부추기는 모순

29) 문화정책과 공공성 (이병량, 한국거버넌스학회보, 제 18권 제3호, 2011)

30) 현대성의 전환과 사회 구성적 공공성의 재구성 - 사회 구성적 공공성의 논리와 미시공공성의 구조 (조대엽, 한국사회 제13집 1호, 2012)

(2) 알고리듬 시대 문화정책의 공공성 이슈

반옥숙(2022)에 따르면, 디지털화는 정보의 다양성, 정보전달의 신속성, 정보접근의 편리성, 정보 습득의 정확성 통한 국민 삶의 질적 향상이라는 긍정적 결과를 가져왔지만, 디지털 기기의 접근·이용 등에서 소외를 발생시키거나 사회 내 양극화를 심화시켜, 사회 내 불평등과 격차 문제 재논의 필요성이 생긴다.(반옥숙, 2022)³¹⁾. 영국예술위원회는 2021년에 디지털 전환에 따른 불평등과 문화소외에 대한 『Digital Inclusion and Exclusion in the Arts and Cultural Sector』³²⁾보고서를 발간한 바 있다. 디지털 기기 사용 기술습득 자체에 따른 문화접근성 격차가 해소된다 하더라도 시민들이 시장에서 공급되는 문화콘텐츠 위주로만 소비하면, 문화 디지털 전환에 투여한 공적자원의 혜택이 일부 고급 문화취향을 가진 계층에만 되돌아가, 문화정책의 역진성이 더 커질 수 있다. 테사 조웰이 말한 “열망의 빈곤” 문제를 떠올리게 된다. 여기서 디지털 문화의 시대에 취향개발은 디지털 격차로 인한 디지털-문화소외와 문화정책의 역진성 방지 문제와도 연결된다. 알고리듬 문화가 만들어내는 “나의 문화” 현상 극복위해, 인간들의 오프라인 문화활동을 장려하고 실제로 사람들과 만나는 취향공동체를 지원하는 것도 AI 시대 문화의 공공성 회복에 필요한 조치이다.

가상인간과 문화추천 기계가 만들어 내는 비인간-문화가 범람하는 가운데, 인간-문화의 “진본성 가치”를 문화민주주의라는 말로 무시하기는 어렵다. 여기서 또 인간의 취향개발의 필요성이 발견된다. 취향저격 알고리듬 추천으로 제공되는 기계문화서비스의 범람 속에서 진본 인간문화를 생산할 인간의 문화 주체성과 창조역량 감퇴에도 대응해야 한다. 예술경영의 마케팅 전략 차원에서도 문화정책의 문화민주주의 구현 차원에서도, 인간이 기계적으로 추천된 취향서비스에 반응하는 기계 같은 존재가 아니라 주체성을 갖추는 것이 인간과 사회와 기계의 공진화를 가능하게 하는 길이다. 인간이 문화창조자의 주체로, 기계는 이를 소통하는 플랫폼으로 제 자리를 찾아야 한다.

그런데 인간 문화의 진본성은 기계가 이미 인간을 능가해버린 이성이 만드는 것에서 찾기 보다는 아직 겨뤄볼만한 감성이 반응하는 것에서 찾는 것이 적절할 것이다. 결국 알고리듬이 되어버린 문화의 시대에 공공문화정책이 인간문화의 진본성으로써 그 서비스의 공공성을 주장하려면, 앞으로는 이성으로 설명되는 보편적 가치보다는 감성으로 반응되는 개별적 만족에 더 집중할 필요가 있다. 그리고 통계적으로

31) 『2022 디지털 콘텐츠 격차 해소를 위한 정책 방안 연구: 영상콘텐츠를 중심으로』(반옥숙, 한국콘텐츠진흥원, 2022)

32) 『Digital Inclusion and Exclusion in the Arts and Cultural Sector』(영국예술위원회, 2021)

계산되어 제시되는 AI의 추천목록에 반응하는 인간의 취향은 물리적, 육체적 주체가 있어야 구현될 수 있고, 서로 공감되어야 문화적 의미를 가질 수 있다. 심지어 기계는 가질 수 없는 몸을 다음 공략대상으로 삼고 있다. 그런데 공공정책은 몸의 개별성을 인정하며 포용하기 어렵다. 공공행정 안에서 몸(己)과 그것의 반응, 즉 감정을 강조하는 것은 보편적 인간의 이성을 강조하는 것에 비해 사사로운 것으로 인식되었다. 공과 사에 대한 인식의 전환이 필요한 지점이다.

<알고리듬 문화 시대 문화정책의 공공성 이슈>

공공성 요소		알고리듬 문화 시대 문화정책의 공공성 이슈
형식적 차원으로서 공공성	공개성	<ul style="list-style-type: none"> -디지털 격차에 의한 문화접근성 격차 -오프라인 문화활동은 축소되고 개별적 온라인 활동 확대
내용적 차원으로서 공공성	공익성	<ul style="list-style-type: none"> -가상세계에 구축되는 “나의 문화” 현상 (사회의 공통 가치 상실) -인간문화의 진본성 훼손 -“옳아요” 대신 “좋아요”가 대세
절차적 차원으로서 공공성	인민성	<ul style="list-style-type: none"> -비인간 문화주체가 만드는 가짜 문화의 범람 -블랙박스 같은 알고리듬의 추천서비스 -인간의 문화 주체성과 창조역량 감퇴

(3) 취향존중 공공문화서비스의 공공성 확보 조건

문화정책은 공공자원 사용에 상응하는 공적가치 창출의 증거 제출 압박에 시달려왔다. 공적가치 실현은 사회구성원들이 공감하는 공통의 가치에서 출발한다. 지식인의 허세로 익힐만한 포스터모더니즘 뿐만 아니라, 생각이란 걸 내다버린 극단주의까지 득세하여 가치의 파편화와 다극화는 극에 달했다³³⁾. “고래로, 당연히 소중한” 가치에 기대온 문화정책이 사회구성원들이 공감하는 문화의 가치를 도출하는 것은 갈수록 어려워진다. 문화정책은 사회 문제들을 기능적으로 해결하는데 소위 <문화의 사회적 가치>를 제공하는 것으로써 공공성 구현 실적 제출에서 체면을 살리고 있다. 취향에 따라 제 눈에 안경인 예술의 본질적(intrinsic value) 보다 경제적, 활용적 가치가 내세우는 것이 공공행정의 안전한 선택지가 된다.

33) “공동체적 가치 상실로 한국 사회 사실상 내전 상태” (이근아, 한국일보, 2023.1.16.)

그런데 이제 문화정책의 공공성 논쟁은 문화예술의 가치의 유무와 그 체증 가능성에서 나아가 공정성 또는 역진성 논쟁으로까지 연결된다. 예전에는 내 취향에는 맞지 않지만 사회 어디서엔가는 꼭 필요한 공적 가치를 인정했지만, 지금은 그렇지 않다. 예전에는 꼭 내가 누리지 않더라도 공동체 안에서 합의한 가치에 내 세금이 쓰이는 것이 용납되었다. 하지만, 지금은 합의하지도 못할 공적 가치에 내 세금이 쓰이는 것은 용납하지 않는다. 대표적인 역진성 정책으로 지목되는 문화정책은 공공문화서비스 접근기회의 공정성을 담보하지 못한다. 나에게 감동을 주거나 공감되지 못하는 예술의 가치는 공공성을 가지는 것으로 지지하기 어렵다. 정치적 올바름, 문화다양성 존중 태도는, 내가 존중하는 타자들에게 양보된 만큼의 기회가 나에게도 언젠가 보장될 것이라는 믿음으로 차례와 선 지키기를 하고 있는 것이다. 결국 내가 중시하는 가치도 나의 취향도 반영되지 못하는 공공문화서비스는 공정성 가치, 나아가 공공성 가치를 가진다고 지지하기 어렵다. 이런 상황이라면 초개인화 된 취향 저격 서비스를 제공해주는 문화추천기계에 공공정책의 고객님을 모두 빼앗기기 십상이다. 그렇지 않으려면, 공공문화정책도 사회 공동체의 공공선에 부합하면서도 개인의 취향에 부응하는 문화서비스 제공에 힘을 쏟아야 하는가? 그렇다면 그런 정책행위의 정당성, 즉 취향 존중의 공공성은 어떻게 설명할 것인가?

취향공동체 지원 서비스는 회원제 유료 상업 서비스도 있고 공공문화기관에서 제공하는 서비스도 있다. 고급 유료 회원제의 경우 문화자본과 경제자본으로 "gated community"를 형성하고 상업화된 취향맞춤 서비스가 범람하여, 시민사회의 문화공동체가 위축되는 부작용도 우려된다. 향후 공공문화서비스가 취향존중 방식을 강화할 때 지적될 수 있는 **반공공성** 이슈들을 아래와 같이 정리해봤다. 물론 그 긍정적 효과에 비해 지나친 기우인 측면이 있다. 하지만 공공서비스로 운영될 경우 제기될 수 있는 공공성 논쟁에 대비한 논리 개발은 필요하다.

<취향존중 방식의 공공문화서비스가 고려해야 할 **반공공성** 이슈들>

공공성 요소		취향존중 방식의 공공문화서비스가 고려해야 할 반공공성 이슈들
형식적 차원으로서 공공성	공개성	<ul style="list-style-type: none"> -회원제로 gated community 형성 -고급화, 유료화로 접근성 제한
내용적 차원으로서 공공성	공익성	<ul style="list-style-type: none"> -가치 파편화로 사회적 통합 저해 -개인 취향에 대한 공공자원 사용의 적절성
질차적 차원으로서 공공성	인민성	<ul style="list-style-type: none"> -상업화된 취향맞춤 서비스 범람 -개인정보 주권성 침해

4. 새로운 공공성을 향한 문화의 의미 재해석

이제 “알고리듬이 되어버린 문화의 시대”에 시민들의 문화적 행복감 제고 차원에서라도 개인 취향을 존중하는 문화정책 확대가 필요하다면, <文化>에 담긴 개인성, 취향의 의미, 그리고 그것의 <사사롭지 않음>을 되짚어볼 필요가 있다. 이를 위해 天文의 시대에서 人文의 시대로 이행한 공자 시대의 문화의 개념을 살펴본다. 이 시대의 <文>은 지금 시대의 <文化>를 지칭하지만 근대 일본의 지식인이 Culture를 번역한 <文化=文治教化>가 아니다.

(1) 탈아입구(脫亞入歐) 시대의 번역어 “문화”의 한계

“풍, 풍습, 국풍, 풍속, 예학, 교화, 문치, 개화, 문물, 문명, 풍류” 등 동양 고전에서 문화의 개념을 담은 단어 사용례에서 사회-인간-자연-문화 대한 인식을 확인할 수 있다. 동양의 세계관은 근본적으로는 자연과 인간을 구분하지 않는 점에서 서양과 차이를 보인다. 반면 지금 우리가 쓰고 있는 문화라는 말과 그에 담긴 관념은 서양 철학에 나타난 사회-인간-자연에 대한 인식을 오히려 더 많이 담고 있다. Culture라는 말의 번역어로서 “문화”라는 말이 성립된 근대이후 우리가 문화를 바라보는 태도(문명주의, 문화주의, 문화운동, 문화소비, 문화자본)는 동양문화의 기저보다는 서양의 인식 틀을 따르고 있다.

문화를 지칭하는 표현뿐만 아니라 그것의 정의와 인식도 시대상황에 따라 달라져왔다. 지금 2020년대는 인공지능 알고리듬에 의한 문명의 극성기, 소위 4차 산업혁명의 기운과 함께, 소위 기계문화와 문명의 극성기이다. 그 앞에서 인간의 정신문화가 위기를 느끼는 시기이다. 이런 상황을 해석하고 대안을 만들어 내는데는 어떤 문화의 개념을 적용해야 것인가? 인간 역사의 전개 전체가 문화의 역사이었다. 그런데, 그 중에서도 물질적 측면, 즉 문명의 극성기에서 사회-개인-국가, 정신-물질, 자연-인간 간의 관계 속에서 변화하였던 1920년대 문명-문화 개념사 연구 내용들을 참조하는 것은 유용하다. 그리고 이 시기는 우리가 현재 사용하고 있는 “문화”라는 말의 개념이 성립된 시기이기 때문이다.

지금은 네트워크 위에서 자원을 획득할 수 있도록 촘촘히 연결된 시대이다. 이때 개체의 자율성은 무의미하다. 이제는 인간의 개별적 정체성과 주체성이 중요해진 시대이다. 그런데 보편적 인간상을 전제하는 기존 문화정책의 <문화=文治教化> 개념은 개인의 문화적 주체성을 키우는데 적절하지 못하다. 앞서 취향 개발의

정치적 효능에서 살펴본 것처럼, 개인의 정치적, 문화적 주체성을 키우는 것이 취향의 사사로움에서 시작된다는 것을 기억할 필요가 있다

"인간", "풍속"이라는 말에는 애초부터 집합적으로 통계화 된, 일반화된 인간상이 들어가 있다. 특히 탈아입구(脫亞入歐) 시대에 멸사봉공(滅私奉公)의 정신으로 서양 문명을 쫓아가려는 동양 후발국의 콤플렉스를 담은 "文化"의 개념에는 기본적으로 취향을 가진 개인을 전제하고 있지 않다³⁴⁾. 조선왕조실록에 나타난 문화의 의미(이전, 2021)³⁵⁾ 중에서 "문예"는 삼가야 할 것으로서 의미를 담고 있었다 (德行本也 文藝末也)³⁶⁾. 정조(正祖)의 문체반정(文體反正)에서도 재확인 되었듯이, 유학자들의 통치원리, 사회적 규범으로서 <文>은 문예, 즉 개인의 취향으로 발전하는 것을 지극히 경계했었다. 사회공동체 유지가 문화정책의 궁극적 목적이었기 때문이다.

이광수 등 <문명개화>의 의미를 따른 그룹은 우리 민족이 정신적 물질적 낙후성에서 벗어나 서구의 물질 중심의 진보를 따라잡아야 한다는 인식을 가지고 있었다. 1920년 4월 1일 창간사에서 <문화주의>를 주장한 동아일보는 세계 문명에 기여할 동양 정신의 우월성을 강조하고, 일반 민중을 신문화 건설의 역사와 민주주의의 주체로 소환하였다. 이돈화 등 민족종교지도자들이 창간한 <개벽>의 창간사와 오로지 문화국가를 향한 백범 김구의 <나의 소원>에서 확인되는 노선은 물질과 정신 양면으로 경쟁력을 갖추자는 <문화운동>으로 분류된다(김현주, 2015). 하지만 여전히 민족국가의 독립과 발전을 위해 필요한 요소로서 개인의 문화적 역량 개발을 중시한 측면을 간과할 수 없다.

(2) 文治教化 ⇒ 人文 ⇒ 文으로

지금 우리가 쓰고 있는 <문화>라는 말이 지금의 개념으로 정착된 것은 1920년대 식민지하에서였다. 우리가 쓰고 있는 "문화"라는 말의 어원으로 지목되는 "文治教化"는 "멸사봉공(滅私奉公)"의 기조 위에서 정립된 개념이다. 그것은

34) 동서 '문화·문명'의 개념과 그 전개—현대 문명 담론의 개념적 이해를 중심으로 (전홍석, 2010, 동양철학연구 제63집), 계몽기 문화 개념의 운동성과 사회이론 (김현주, 2015, 개념과 소통), 동아시아 문화의 특성과 문화적 삶 (이희재, 한국사상과 문화 제 34집) 참조

35) "조선왕조실록에 나타난 '문화(文化)' 개념에 대한 고찰" (이전, 문화역사자리 제 33권, 2021)

36) 공자(孔子)의 말씀에, '제자(弟子)는 집에 돌아오면 효도하고 밖에 나가면 우애하며, 실행(實行)하고도 남은 힘이 있으면 글을 배우라.'고 했는데, 이를 해석하는 사람의 말에, '덕행(德行)은 본업(本業)이고 문예(文藝)는 말무(未務)이니, 덕행을 닦으려고 한다면 모름지기 옛날 사람의 자취를 실천(實踐)한 연후에 덕행이 그제야 성취될 것이다.'라고 했습니다. 신(臣)은 원하건대 과거(科舉)에서 선비를 뽑는 즈음에는 반드시 경사(經史)에 널리 통한 것을 우선으로 삼고 제술(製述)을 뒤로 삼는다면 선비의 풍습(風習)이 부박(浮薄)하고 화려함을 승상하는 지경에는 이르지 않을 것입니다.(세조실록 39권, 세조 12년 7월 7일 병자 2번째기사 / 공조 판서 구종직이 흥학조건을 올리다(工曹判書丘從直進興學條件), 조선왕조실록 홈페이지 검색 결과)

성리학으로 500년 왕국을 통치한 조선의 지식인들, 서구 제국들과 경쟁하기 위해 문명개화의 개념을 찾았던 일본의 근대 지식인들, 일제에 저항할 근대 민족국가의 개화된 국민이 필요했던 대한제국의 지식인들이 공유했던 개념이다.

서양에서 수입된 'culture'와 'civilization'은 각각 '문화'와 '문명'으로 구별되어 사용되지만 애초에는 동일한 개념이었다. 1890년대 초 유럽의 계몽주의 관점의 "문명사"가 일본 지식인에 의해 수입되면서 civilization이 "개물성무"와 "화민성속"에서 따온 "개화"는 문명개화로 번역되었다. 애당초 화이(華夷)사상과 승문(崇文)주의에 근거한 문치교화 또는 문덕교화는 근본적으로 "문명"의 뜻을 가지고 있었다. 반면, 칸트에서 베버로 이어지는 독일의 지식인들은 기타 유럽 지식인들과 달리 문화를 정신과학으로 보고 정신적 측면을 강조하였고, 문명을 물질적인 것으로 구분하여 지칭하였다. 하지만 이들의 정신은 이성을 중시한 합리주의였으며, 자연과 인간과의 관계설정 동양과 달라, 결국은 "문명적인 문화"로 귀결된다.

우리나라에서는 1920년대를 거치면서 당초 같은 의미로 쓰인 번역어 "문명(Civilization)"과 "문화(culture)"라는 두 단어는 분화하게 되는데, 그 안에는 인간-자연, 정신-물질, 진보-공존, 개인-사회(국가) 사이의 관계를 바라보는 당시 피지배 국가(한국과 중국) 지식인들의 딜레마가 녹아 있다. 1920년대는 1차 세계대전 직후 서구의 물질문명에 대한 염증과 정신문화의 붕괴에 대한 위기감이 켰던 시기였다. 동양의 정신문화에 대한 고려가 고개를 들면서도 동시에 식민지배 상태에서 벗어나기 위해 필요한 사회 진보의 동력을 문명개화 차원에서 확보하려는 지식인들의 이중적인 문화관이 작용하던 시기였다.

Culture라는 말의 번역어로서 일본 지식인에 의해 "문치교화"가 선택된 데는 국가주의가 작용하였지만, 당시 문화의 개념 정립 과정에서 일부 문화의 주체로서 "개인"의 중요성에 대한 인식도 나타났었다. 중국 근대화 지식인 양계초(梁啟超)가 1922년에 금릉대학에서 한 강연 "무엇이 문화인가?"에서는 문화를 "인류의 心能이 축적되어 나온 가치 있는 共業"이라고 정의하며, 자유의지를 강조하였다. 당시 문화주의자들이 서구 자본주의 물질문명에 대한 대안으로 정신을 중시하는 동양사상이 될 것이라고 주장하였으나, 그는 오히려 중국이 고래로 정신과 물질의 적절한 조화를 추구하였다는 점을 강조하였다(김현주, 2019).³⁷⁾

37) 중국현대 문화개념의 탄생 (김현주, 중국과 중국학(36), 2019)

문화가 국가 질서 유지를 위한 문치교화의 질서차원에서 고려되는 경향은 조선의 통치원리였던 성리학에서 가장 강했다. 그들은 인간을 仁義禮智 등의 유교적 덕목과 禮를 표현한 樂으로 교화해야 할 대상으로 봤다. 조선의 지식인들은 백성(民)을 통치하기 위해 무력이 아닌 이런 장치들이 잘 갖추어진 상태가 文物이 성한 상태, 즉 문명국가인 것으로 보았다. 이런 교화의 시각은 식민지 시대 지식인의 계몽주의로까지 이어진다. 이처럼 성리학이 인간과 국가와 문화(예악, 도덕) 사이의 관계를 바라보는 시각은 양명학과 서학, 동학으로부터 공격 받는다. 그런데 아이러니하게도 성리학자이 떠받던 경전(대학, 중용)에 나타난 공자의 사상이 바로 그 빌미를 제공했다.

유학자들의 대 스승, 공자가 문화를 보는 시각은 유학자들의 통치철학을 위해 동원한 문화의 개념과 결이 다르다. 공자 시대의 “문(文)”에는 춘추전국시대의 혼란 속에서 자의적으로 적용하여 인간을 핍박할 수 있는 “하늘의 뜻”에 의탁하기보다는 인간 스스로를 철학적 주체로 성장시키고자 했던 공자의 철학이 담겨있다. 그는 후대 유학자들이 통치의 장치로 강조했던 예의의 뿌리가 되는 仁을 강조했지만, 그것은 어디까지나 인간의 본성으로서 仁(=人)이었다.

아래 표는 동아시아에서 인간-사회-국가-문화를 바라본 시각이 주역의 시대부터 성리학의 통치 시대 그리고 문명개화기의 민족국가 형성시대를 거쳐 변해 온 것을 요약해본 것이다. 국가의 통치 대상인 民으로서가 아니고 사람 개인과 공동체 안에서의 인간으로 보는 시각에서는, 인간은 교화해야 할 대상이 아니라, 스스로 변화하거나(自化) 그렇게 변화하기를 기다려 줘야 할(待化而成) 주체로 간주되었다. 이런 인간들이 사회를 이루고 살아가기 위해 지켜야 할 약속(約 = 禮)과 그것을 인간의 감정에 맞게 풀어 주는 음악(樂)이 바로 문화의 중요한 모습이었다. 그리고 그에 따라 살아가는 인간의 혼적(人文)이 바로 문화였다. 그 보다 더 오래된 시절로 올라가면, 문화는 人文에서 다시 그냥 文이 된다. 이 시절 동양의 道(도) 안에서 인간과 자연은 구별되지 않는 物(물)이다. 이 物들이 서로 상호작용하며 만드는 무늬가 文이었다.

우리가 국가와 기계와 인간의 문화가 경쟁하는 가운데 인간의 문화가 지속되기를 바란다면 식민지 시대의 “문치교화”에서 공자 시대의 “文” 개념을 파악하는 쪽으로 나아갈 필요가 있다. 지금 AI 시대에 오히려 공자의 예악(禮樂)론³⁸⁾과 노자의 무위의 철학³⁹⁾을 살펴볼 필요가 있는 것은, 그 시대의 <文>은 인간과 사물의 상호작용, (정제된) 취향의 표현임을 강조했기 때문이다.

38) 예악사상의 형성과 본질적 이념(이상은, 유교사상문화연구, 34, 2008)

39) 조선시대 老子 주석서에서 仁義와 私 개념의 전개(김윤경, 한국철학논집 제 31집, 2011)

<동아시아에서 인간-사회-국가-문화를 바라본 시각⁴⁰⁾>

문화의 주체	당시 문화의 성격	문화주체들 간의 관계성	중요덕목
문화국가 (Cultural State), 사회(Society), 개인(Individual), 문화기계(Culture machine)	공공문화서비스 개인의 정체성과 취향 동시대 트렌드	문화민주주의 문화의 민주화 취향저격서비스	공공성 (公共性)
민족국가 (Nation State), 사회(Society), 인민(People)	문화(Culture, 文化) ⁴¹⁾ 문명(Civilization, 文明) ⁴²⁾ 인류의 공업(共業) ⁴³⁾	계몽 ⁴⁴⁾ 신문화운동(민족문화) ⁴⁵⁾ 국민교육	사회 계약 智
언해인민 ⁴⁶⁾ 풍류객 ⁴⁷⁾	문예 ⁴⁸⁾ , 공론장 ⁴⁹⁾ , 문학 ⁵⁰⁾ , 풍류	문체반정 (文體反正) ⁵¹⁾⁵²⁾	
國, 家, 民 ⁵³⁾	文物 ⁵⁴⁾ , 禮樂 ⁵⁵⁾⁵⁶⁾ , 政 ⁵⁷⁾	文治教化 ⁵⁸⁾	當然 義
人間	禮, 義 禮樂 ⁵⁹⁾	待化而成 ⁶⁰⁾ 博+約 ⁶¹⁾	禮
人	仁 ⁶³⁾⁶⁴⁾	仁者人也 ⁶⁶⁾	相然 62) 仁
	五至 ⁶⁵⁾	文質彬彬 ⁶⁷⁾	
物	人文 ⁶⁸⁾	化成天下 ⁶⁹⁾	誠 格物致知
(天地)	(道)	天地不仁 ⁷³⁾ 天長地久 ⁷⁴⁾	自然 75) 德

- 40) 해당 시대마다 우선 사용했던 언어에 서로 다른 뉘앙스와 의미가 담겨 있으므로 각각 한자와 한글로 따로 표현함. 예를 들어, 문체반정은 국한문 병기했고, 근대 이후 등장하는 계몽, 문화, 공공성 등은 한글 사용자가 한글로 그 뉘앙스를 더 정확하게 공유할 수 있으므로 한글로만 표기함. 번역어로서 문화와 문명은 영어까지 병기하여 번역과정에서의 의미 변화도 짐작하도록 하였음
- 41) '文化'라는 말도 전통적인 어휘로서의 '文化'와 번역어로서의 'culture'라는 두개의 다른 말이 있다...翻譯語로서의 '文化'라는 말은 독일어 쿨투르(Kultur)나 영어 컬처(culture)를 번역한 말이다. 이는 '自然'을 醇化하고, 理想을

- 實現하려는 인생의 과정, 곧 인간이 자연을 정복하고 지배하여 본래 具有한 究極의 이상을 실현 완성하려는 과정의 총칭'(諸橋轍次, 『大漢和辭典』)으로서의 문화다. 번역어로서의 '文化'는 일본의 근대화과정에서 등장한 말이다. (우리말散策 - 開化 文明 관련 어휘의 語源과 文化(1) (박갑수, 한글+한자문화, 2020.7월호))
- 42) 『주역』『계사전』 '개물성무(開物成務)'와 『예기』『학기』 '화민성속(化民成俗)'에서 따온 '개화'가 문명화의 의미로 사용된다. '문명개화'의 합성어 형태를 거쳐 개화를 떼어 내고 '문명'으로 고착한다 (1920년대 문명·문화 개념의 교차 (이행훈, 개념과 소통 제23호, 2019))
- 43) 중국 근대화 지식인 양계초가 1922년에 금릉대학에서 한 강연 "무엇이 문화인가?"에서는 문화를 "인류의 心能이 축적되어 나온 가치 있는 共業"이라고 정의하였다....그는 인류의 공동의 유산이 가치를 얻으려면 그것이 반드시 인류의 자유의지에 의한 것이라야 한다고 생각했다... '심능'이란 인류의 자유의지를 말한다 (중국현대 문화개념의 탄생. 중국과 중국학(36), 김현주 (2019). 85-102)
- 44) '문화'를 여전히 문명개화의 줄임말로 사용하고 있음에도, 사회가 문화의 주체로서 등장하고, 사회적 인간 = 문화적 인간에 대한 이해가 등장하고 있는 것에 주목할 필요가 있다. (계몽기 문화 개념의 운동성과 사회이론 (김현주, 2015, 개념과 소통))
- 45) 3·1운동은 민족을 각성시켜 신문화운동을 촉발하였으며, '문화 건설'과 '민족 부흥'은 개조를 통해 이룩할 목표였다. 문제는 이를 실천할 정신과 개조의 방향이었다. (1920년대 문명·문화 개념의 교차 (이행훈, 개념과 소통 제23호, 2029))
- 46) 지배계급이 눈치 채지 못하는 사이에 이른바 문헌 공동체가 느슨하게 형성되어 가고 있었던 것이고, 그 속에 근대의 씨앗이 배태되고 있었다. 인민들만의 국문 담론이 산발적으로 형성되었다. 그것에 노래를 실었고, 한을 풀었으며, 이야기를 만들어 유포시켰다. 상상적 담론 속에서 개인이 태어났다 (『인민의 탄생-공론장의 구조변동』 (송호근, 민음사, 2011))
- 47) 『논어』에서 '예(藝)'에서 논다'에(遊於藝)고 하였다. 유교의 풍류는 육예(六藝)에서 노니는 것을 의미하였다. 즉, 예절(禮), 음악(樂), 활쏘기(射), 말타기(御), 글씨쓰기(書), 셈하기(數)로서 지식인들의 교양과목을 '차례로 거치는' 것이었다. 교양으로서 몸에 두루 익혀야 할 것이었다는 뜻이다. 선비가 근본적이고 본원적으로 추구해야 할 것은 육예가 아니라 인(仁)과 덕(德)이라는 의미이기도 하다. 따라서 선비의 풍류는 어디까지나 인과 덕을 통해 도에 이르는데 동참해야 할 '과정'에 해당했다 (풍류로 본 여가와 여흥 (박흥주, 실천민속학연구(21), 2013))
- 48) 도를 담는 그릇으로서의 文에는 종교, 정치, 문예, 교육이 모두 담겨있었다. 그런데 문이 종교적 기능을 발휘하지 못하자 정치와 문예가 각자의 길로 달려 나가기 시작했다. (『시민의 탄생-조선의 근대와 공론장의 지각』, 송호근, 민음사, 2013))
- 49) 하버마스의 공론장 이론은 시민들의 의사소통을 확대하여 나가고, 이에 공통 관심사를 형성하여 이를 구체적 일반의지로 확장시켜 가는 역할을 공론장에 있다고 보았다. 이 공론장의 역할은 특히 사회 발전에 따른 체계와 생활세계의 분리에 있어서 체계와 생활세계를 연결하는 공간이다. (예술 공론장 개념을 통한 예술의 공공성에 관한 탐색적 연구 (김응천, 김재범, 2014, 예술경영연구, 29))
- 50) 문의 세분화를 겪으면서 문학이 떨어져 나오자 그것은 '도덕과 수양'의 그릇이 아니라 정서와 감정을 표현하는 특정 분야로 한정되기에 이려웠다.... 조선에서 문학이라는 개념을 처음 사용한 이글에서 그는(이광수) '문학'이 정서와 감정을 표현하는 서양의 문학(literature)을 뜻한다고 썼다. (『시민의 탄생-조선의 근대와 공론장의 지각』, 송호근, 민음사, 2013, p.65))
- 51) 이옥은 "천지만물에 대한 관찰은 사람을 관찰하는 것보다 더 큰 것이 없고, 사람에 대한 관찰은 정(情)을 살펴보는 것보다 더 묘한 것이 없고, 정에 대한 관찰은 남녀의 정을 살펴보는 것보다 더 진실된 것이 없다"고 답했다.(이한우의 事理分別 [한국 문학사 라이벌] <12> 이옥 vs 김려)
- 52) 최한기는 비록 인간 본연의 욕구를 긍정하기는 했어도 개인의 사적 자율성의 승인에 이르지 못했다. ...최한기가 문예의 가치를 격하해 그 의의를 주로 실용적 방면에 국한시킨 것 역시 사적 자율성의 세계가 갖는 각별한 중요성을 제대로 인식하지 못한 결과다. ("문화와 근대-최한기의 사상에 대한 음미" (박희병 저, 둘째개, 2003, p.78))
- 53) 유교에서는 先知者=聖人=經典만 있을 뿐이지 모든 인간은 後知者=後覺者인 것이다.... 군주 자신도 수도의 대상일 뿐이었다 (조선초기 교화의 성격(이석규, 1998, 한국사상사학))
- 54) 조선시대에 문물과 제도로서의 '文化'는 문명(文明)과 동의어 혹은 유사어로서 '발전된 것이나 개화된 것'의 의미로 사용 (조선왕조실록에 나타난 '문화(文化)' 개념에 대한 고찰 (이전, 문화역사자리 제 33권, 2021))
- 55) 유교에서는 엄격한 구별과 경계를 통해 원만한 인간관계를 유지하려는 禮와 모든 사람의 공감대 형성과 화합을 특징으로 하는 樂의 중용적 조화를 중시한다. (유교의 예악론에 관한 연구 (이상호, 윤리교육연구 제64집, 한국윤리교육학회, 2022))
- 56) 治化宣以治 禮樂極制作 (정치와 교화가 흡족히 널리 펼쳐졌고 禮樂이 극도로 발전했다) (세종실록 116권, 세종 29년6월5일 을축 1번째 기사, 조선왕조실록 홈페이지, 국사편찬위원회)
- 57) 禮者 政之本也 (禮는 정치의 근본이다) (孔子家語 哀公問政 第十七)
- 58) 한나라 유향(劉向)의 『설원(說苑)·지무(指武)』 중 "凡武之興, 為不服也, 文化不改, 然後加誅" (계몽기 문화

개념의 운동성과 사회이론 (김현주, 소통과 개념 제 15호, 2015))

- 59) 전통사회에 있어서 예악은 예술과 도덕, 정치와 교육을 아우르는 총체적인 문화개념으로 작용하고 있다
(禮樂思想의 形成과 本質的 理念. (李相殷, 유교사상문화연구, 2008))
- 60) 孔子家語 哀公問政편
- 61) 博我以文 約我以禮(文으로써 나의 식견을 넓혀주셨고, 禮로써 나를 엮어 주셨다) (論語 公冶長)
- 62) 所謂無不爲者 因物之所爲 所謂無治者 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 그려함(相然)을 따르는 것이다.)
(회남자(淮南子), 劉安(유안), 전한시대)
- 63) 人而不仁 如禮何 人而不仁 如樂何 (사람이 仁하지 않으면 禮는 무엇 하리오, 樂은 무엇하리오) (論語 八佾편)
- 64) 顏淵問仁 子曰 克己復禮爲仁 (안회가 仁에 대해 물으니 공자 말씀하시기를 자기를 이기고 禮로 돌아가는 것이 仁이라고 하셨다) (論語 顏淵편)
- 65) 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 禮之所至 禮亦至焉 樂之所至 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)
- 66) 仁者人也 親親爲大 義者宜也 尊賢爲大 親親之殺 尊賢之等 禮所生也 (仁은 사람의 본성이다. 가족을 친하게 대하는 것(親親)이 중요하다. 義는 마땅한 것이다. 어진 이를 더 존중하는 것(尊賢)이 중요하다. 親親이 잘 되고 尊賢이 적절히 차등을 두어 잘 적용되는 것이 禮가 생겨나는 바이다 (中庸 제20장))
- 67) 質勝文則野 文勝質則史 文質彬彬然後 君子 (본바탕(내면)이 꾸밈(외양)을 이기면 거칠고(촌스럽고), 꾸밈이 본바탕을 이기면 겉만 번지러하다. 꾸밈과 본바탕이 모두 잘 어우러져 빛난 연후에야 군자다) (論語 雍也)
- 68) 公자 이전 철학자들의 종교 및 신학에 대한 반성과 주공의 敬德保民 개념은 종교개혁운동이나 다름없으며 이는 학자들의 인문의식을 각성시켜 결국 周易의 "觀乎天文, 以察時變, 觀乎人文, 以化成天下"라는 결론을 얻게 되었다.... 정병석은 인문을 人之道 즉 人道로 이해하고 그 초점을 神道에 대한 인도로 집중해 사용함으로써 周易의 인문주의적 해석)을 시도했다 (周易에서 文의 의미 분석을 통한 인문정신 고찰 (김아랑, 인문학연구 제58집, 2019)) 주역(周易) 비(貴)괘 단전(彖傳)의 원문은 "柔來而文剛(유래이문강) 故亨(고형) 分剛上而文柔(분강상이문유)
故小利有攸往(고소리유유왕) 天文也(천문야) 文明以止(문명이지) 人文也(인문야) 觀乎天文(관호천문)
以察時變(이찰시변) 觀乎人文(관호인문) 以化成天下(이화성천하)
- 69) 문화라는 말은 주역 비괘의 단전의 '인류의 문화[人文]를 관찰하여 천하(天下)를 교화한다.[觀乎人文, 以化成天下] 에서 왔다 (주역에 나타난 문화에 관하여-비괘(貴卦)를 중심으로(백은기, 동양철학연구, 2013))
- 70) 道常無爲而無不爲 侯王若能守之 萬物將自化 (道는 언제나 無爲하지만 하지 못하는 것이 없다. 임금과 제후가 이를 지키면 만물은 저절로 변화한다) (道德經 王 filib 37장)
- 71) 無爲爲則無不治(無爲하면 다스려지지 않는 것이 없다) (道德經 王 filib 3장)
- 72) 계사하전(繫辭下傳)에 "물(物)이 서로 섞여 '문(文)'이라 한다[物相雜, 故曰文] (주역에 나타난 문화에 관하여-비괘(貴卦)를 중심으로(백은기, 동양철학연구, 2013))
- 73) 天地不仁(천지는 仁하지 않다(무심하다)) (道德經 王 filib 5장)
- 74) 天長地久 天地所以能長且久者 以其不自生(하늘과 땅은 길고 오래도록 존재한다. 하늘과 땅이 장구(長久)할 수 있는 것은 그것들이 스스로 태어나지(生) 않기 때문이다) (道德經 王 filib 7장)
- 75) 人法地 地法天 天法道 道法自然 (사람은 땅을 본받고, 땅은 하늘을 본받고, 하늘은 도를 본받고 도는 자연스러움을 본받는다.) (道德經 王 filib 25장)

(3) 공자의 예(禮), 악(樂), 시(詩)

공자는 개인의 문예적 취향이 사사로운 것이 아니고 사회의 조화를 유지하는데 도움이 되는 것으로 봤다. 송호근 또는 하버마스의 주장처럼 시민사회 탄생을 염두에 두지는 않았지만, 國과 家라는, 인간이 살아가야 할 공동체가 제대로 운영되기 위해 개인들이 갖추어야 할 자질로서, 禮뿐만 아니라 樂과 詩를 중시했다. 이것들은 지금의 개념으로 보면 예술에 해당한다. 공자는 인간이 사회적 존재이면서 동시에 욕망을 가진 생태적 존재임을 인정하고, 둘 사이를 적절히 균형을 맞추는 장치로서 禮와 樂를 중시했던 것이다. 그래서 공자의 제자 안연은 그의 스승이 "文으로써 나의 식견을 넓혀주셨고, 禮로써 나를 엮어 주셨기"(博我以文 約我以禮 (論語 公冶長))에 그 은혜가 쳐다볼수록 높고도 높다고 했다.

공자의 예악(禮樂)사상은 그가 인간의 본성 안에서 詩와 禮와 樂이 하나로 통한다고 봤기 때문에 가능했던 것이다. 이를 "오지(五至)"론으로 설파하고 있다.

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)

공자는 스스로가 "음악을 배우느라 석 달간 고기 맛을 잊고(三月不知肉味)", "누군가 노래를 부르면 꼭 함께 따라 부르는(與人歌而善)", 풍류가객이었다. 공자의 이런 면모는 그가 당시 제례를 집전했던 무당의 아들로 태어났던 출생배경과도 연관이 있다. 이를 가감 없이 서술한 사마천의 사기(史記)는 조선시대의 금서로 지정된 것도 바로 조선 유학자들의 문화에 대한 인식을 보여준다고 할 수 있다.

그리고 공자는 인간에게 도를 가르치되 스스로 변화하기를 기다리는 태도를 견지했다. 그런데 성리학자들은 그들의 중요 경전인 中庸에 스승의 말을 인용하면서 (의도적으로?) 공자가 사람이 생태적 존재임을 인정한 "天道敏生(생명을 낳는데 힘쓰고)" 부분과 그 사람이 스스로 변화하도록 기다린다는 "待化以成(변화하기를

기다려서 이룬다)"는 부분을 누락 편집했다. 공자 이후 후대 유학자들이 통치를 위해 禮와 義를 강조하는 태도는 공자가 인간 개인의 수양을 통한 천하의 도를 깨우치려는 태도와 차이를 보이는 이유를 설명해주는 단면이다. 그리고 이런 태도는 "文化不改 然後加誅(문화로 교화하여 고쳐지지 않으면 그 때는 목을 벤다(법으로 다스린다))"(『說苑』(劉向, 전한(前漢) 말기)는 태도와도 연결된다. 후대로 오면서 유학자들은 자신들의 스승이 가르쳤던 본래 道를 버리고 그들만의 형이상학의 세계로 깊이 천착해 들어갔다. 격물致知(格物致知)가 格物을 강조한 것처럼 오해되지만 사실은 致知를 궁극의 목표로 하고 있다는 점이 성리학의 근본적인 한계였던 것이다.

공자는 "제자들아 왜 시를 배우지 않느냐?"(小子 何莫學夫詩)며 안타까워했다. 그리고 "興於詩 立於禮 成於樂"(시(詩)에서 일어나고(興起), 예(禮)에서 바로 서며, 악(樂)에서 (인격의 완성을 이루어라) (論語 泰伯편)라고 얘기했다. 공자는 문예적 취향 개발이 곧 인격적 완성의 길이라고 봤다. 성리학자들도 治國平天下라는 공적인 성취를 위해 修身齊家라는 사적영역에서의 인격도야를 중시했다. 그들이 스승의 뜻을 따른다면, 修身의 방편인 문예적 취향 개발이 곧 平天下라는 공적 성취를 이룰 수 있는 기초가 되어야 할 것이다. 그런데 인간 본성의 개별성을 인정하고 스스로 바뀔 때까지 기다리는 믿음으로 시와 음악으로 인격적 완성을 위한 추구하는 공자의 태도와, "문예(文藝)는 말무(末務)"이니 근본에 충실하라고 상소를 올리는 조선 지식인의 태도는 사뭇 다르다. 우리가 개화된 지식인으로 알고 있는 유길준조차도 "문학이 국가를 병들게 하고 인민을 학대한다고 한다(송호근, 2013, p.50)

여기서 동양의 공사구별이 서양과 다른 점(홍영한, 2005)⁷⁶⁾도 눈여겨 볼 필요가 있다. 그리고 공자가 "君子 和而不同 小人 同而不和" (군자는 두루 화합하나 하나가 되지 않고 소인은 하나가 되지만 서로 화합하지는 않는다.) (論語 子路편)라고 말한 부분에서, 우리는 취향의 개별성을 존중하는 모습도 확인할 수 있다. 또 한명의 위대한 철학자 노자(老子)도 개인을 생태적 욕망을 가진 존재이며 그 욕망을 완전히 없애는 것이 아니라 적절히 조절하는 것이 적절하다고 봤다 (少私寡欲 = 無私). 그리고 無私함을 반성하는 주체로서 사회 공동체가 아닌 개인을 상정했다(김윤경, 2011)⁷⁷⁾는 점을 주목할 필요가 있다. 개별성을 존중하면서도 공공성을 추구한 동양의 지혜를 지금 문화정책의 딜레마를 해결할 지혜로서 다시 되돌아 볼 필요가 있다.

76) 동양의 의리와 서양의 정의의 비교(홍영한, 중등교육연구, 53(2), 2005)

77) 조선시대老子 주석서에서 仁義와 私 개념의 전개 (김윤경, 한국철학논집 제 31집, 2011))

이를 종합하면, 개인의 문예적 취향의 개발은 도덕적 수양뿐만 아니라 나아가서 사회와 국가의 공적인 성취에도 긍정적인 역할을 하는, 즉 공공성이 인정되는 행위인 것이다. 결국 알고리듬 문화의 시대에 개인화되는 문화서비스 향유자들이 건전하게 문화공동체를 유지할 문화주체로서 활동하게 하는 데는 그들의 개별적 취향을 존중하는 것으로 충분하다. 굳이 그들에게 공적가치 생산의 책임을 지울 필요도, 광장으로 나오라고 이끌 필요도 없다. 그들의 취향만족 문화활동이 건전한 문화시민의 자질을 키우고, 이를 통해 사회구성원들과 소통할 수 있도록 해주면 되는 것이다.

<공자와 후대 유학자들의 문화와 개별자에 대한 인식 차이>

구분	공자의 인식	후대 유학자의 인식
인간교화에 대한 태도	<p>天道敏生 人道敏政 地道敏樹 夫政也者 猶蒲盧也 待化以成⁷⁸⁾ 改而止⁸⁰⁾</p>	人道敏政 地道敏樹 夫政也者 蒲盧也 ⁷⁹⁾ 文化不改 然後加誅 ⁸¹⁾
사회규범에 대한 태도	<p>夫禮 制中⁸²⁾ 道不遠人⁸⁴⁾</p>	以義爲利 ⁸³⁾
시와 예술에 대한 태도	<p>五至⁸⁵⁾ (詩禮相成 哀樂相生) 詩 思無邪⁸⁷⁾ 小子 何莫學夫詩⁸⁸⁾ 興於詩 立於禮 成於樂⁸⁹⁾ 游於藝⁹⁰⁾ 三月不知肉味⁹¹⁾ 與人歌而善⁹²⁾</p>	德行本也 文藝末也 ⁸⁶⁾
개별성에 대한 태도	<p>和而不同⁹³⁾ 必因其材⁹⁵⁾</p>	誠之者人之道 ⁹⁴⁾
사적 수행의 공공성	<p>是亦爲政⁹⁶⁾</p>	慎獨, 修身齊家治國 ⁹⁷⁾ 格物致知 ⁹⁸⁾
사적 욕망에 대한 태도	<p>時中⁹⁹⁾ (少私寡欲¹⁰¹⁾¹⁰²⁾</p>	先慎乎德 ¹⁰⁰⁾

78) 哀公問政於孔子 孔子對曰...天道敏生 人道敏政 地道敏樹 夫政也者 猶蒲盧也 待化以成 (애공이 공자께 정치에 대해 물으니 대답하기를...하늘의 도는 생명을 낳는데 힘쓰고, 인간의 도는 정치에 힘쓰고, 땅의 도는 식물을 키우는데 힘쓴다. 대저 정치라는 것은 갈대와 부들(또는 나나니벌) 같아서 변화하기를 기다려서 이루는 것이다.) (孔子家語 哀公問政편)

79) 中庸 20장.

80) 故君子以人治人 改而止 (고로 군자는 사람이 행하고 말할 수 있는 것으로서 사람을 다스린다. 그리고 (그가 행동을 고치면 멈춘다) (中庸 13장)

81) 文化不改 然後加誅 (문화로 교화하여 고쳐지지 않으면 그 때는 목을 벤다(법으로 다스린다))(『說苑』(劉向, 전한(前漢) 말기)

82) 夫禮 所以制中也 (대체로 예란 중도에 맞게 하는 것(적절히 조화를 이루는 것)이다.) (孔子家語 論禮편)

- 83) 此謂 國不以利爲利 以義爲利也(이것은 나라는 利(물질적 이익)를 이로움으로 삼지 않고(여기지 않고) 義(의)를 이로움으로 삼는다는 말이다.) (大學 傳10章)
- 84) 子曰 道不遠人 人之爲道而遠人 不可以爲道 (공자 말씀하시기를 道는 사람에게서 먼 것이 아니다. 사람이 道를 행함이 사람(일상)에게서 멀다면 그것을 道라고 말할 수 없다 (中庸 13장)
- 85) 孔子家語 論禮편, 앞의 각주 참조
- 86) 공자(孔子)의 말씀에, '제자(弟子)는 집에 돌아오면 효도하고 밖에 나가면 우애하며, 실행(實行)하고도 남은 힘이 있으면 글을 배우라.'고 했는데, 이를 해석하는 사람의 말에, '덕행(德行)은 본업(本業)이고 문예(文藝)는 말무(未務)이니, 덕행을 닦으려고 한다면 모름지기 옛날 사람의 자취를 실천(實踐)한 연후에 덕행이 그제야 성취될 것이다.'라고 했습니다. 신(臣)은 원하건대 과거(科舉)에서 선비를 뽑는 즈음에는 반드시 경사(經史)에 널리 통한 것을 우선으로 삼고 제술(製述)을 뒤로 삼는다면 선비의 풍습(風習)이 부박(浮薄)하고 화려함을 승상하는 지경에는 이르지 않을 것입니다.(세조실록 39권, 세조 12년 7월 7일 병자 2번째기사 / 공조 판서 구종직이 흥학조건을 올리다(工曹判書丘從直進興學條件), 조선왕조실록 홈페이지 검색 결과)
- 87) 子曰 詩三百 一言之蔽之 曰思無邪 (공자 말씀하시기를 시경의 시 3백편을 한 마디로 말하면 "생각에 사악함이 없음"이니라) (論語 爲政편)
- 88) 子曰, 小子 何莫學夫詩? 詩, 可以興, 可以觀, 可以群, 可以怨 遷之事父, 遠之事君 多識於鳥獸草木之名 (제자들아 왜 시를 배우지 않느냐? 시는 감흥을 일으키고, (정치와 사물의 원리를) 살펴보게 하며, (사람들끼리) 서로 어울리게 하고, (풍자로) 학정을 비판하고, (인륜을 배워) 가까이는 부모를 섬기고 멀리는 임금을 섬길 수 있으며, (다양한 자연을) 비유하고 묘사한 시에서) 날침승, 들침승, 풀과 나무의 이름을 많이 알게 해준다. (論語 陽貨편)
- 89) 子曰 興於詩 立於禮 成於樂 (시(詩)에서 일어나고(興起), 예(禮)에서 바로 서며, 악(樂)에서 (인격의 완성을 이루어라) (論語 泰伯편)
- 90) 子曰 志於道 據於德 依於仁 遊於藝 (道에 뜻을 두고 德에 의거하고 仁에 기대고 藝에서 노닐어라) (論語 述而편) 이에 대한 주자의 논어 집주에서는 "藝則 禮樂之文 射御書數之法" 이라며 藝의 의미로서 文과 法을 모두 포함하고 있다고 설명함. 즉 天文 = 道의 의미 뿐만 아니라 관료들이 갖추어야 했던 실무적 기술 모두 포함하는 것이 藝임
- 91) 子 在齊聞韶 三月 不知肉味 曰 不圖爲樂之至於斯也 (공자가 제나라에 계실 때 韶(소)(舜(순)임금의 음악)을 듣고 석달 동안 고기 맛을 잊었고 "음악을 한다는 것이 이렇게까지 될 수 있음을(아름다울 수 있음을) 몰랐다"고 말했다 (論語 述而편)
- 92) 子 與人歌而善 必使反之 而後和之 (공자는 함께 한 사람이 노래를 잘하면 반드시 다시 한번 부르게 하고 본인도 함께 화답하며 불렀다) (論語 述而편)
- 93) 子曰 君子 和而不同 小人 同而不和 (군자는 두루 화합하나 하나가 되지 않고 소인은 하나가 되지만 서로 화합하지는 않는다.) (論語 子路편)
- 94) 誠者天之道也 誠之者人之道也 (誠(진실함)은 하늘의 원리(道)요, 誠해지려고 하는 것은 인간의 도리이다) (中庸 20장)
- 95) 故天之生物 必因其材而篤焉 (하늘이 만물을 낳음에 반드시 그 자질에 따르고 그것을 복돋우니) (中庸 17장)
- 96) 或謂孔子曰 子奚不爲政 子曰 書云 孝乎惟孝 友于兄弟 施於有政 是亦爲政 奚其爲爲政 (어떤 이가 공자는 왜 정치를 하지 않습니까? 하고 말하자 공자 말하기를 書(서경)에서 孝(효)에 대해서 생각하고 형제와 우애 있게 지내면 그것이政이 있음(정치로 다스려짐)에까지 뻗어나가니 이 또한政을 행하는 것이다. 어떤 것을政을 행함이라 하겠는가?) (論語 爲政편)
- 97) 君子 必慎其獨也... 不出家而成教於國...此謂一言憲事 一人定國 (군자는 반드시 훌로 있을 때 (그 봄가짐을) 삼가야 한다..... 집을 나서지 않고도 나라에 가르침을 이룬다...이것을 이르되 한 마디 말이 일을 뒤엎고(작은 것에서 일이 틀어지고) 한 사람이 나라를 안정시킨다고 말하는 것이다.) (大學 傳10章)
- 98) 物格而后知至 知至而後意誠 意誠而後心正 心正而後身修 身修而後家齊 家齊而國治 國治而後天下平 (物格(사물의 본성을 파악함) 이후에 암에 이르고, 뜻(意)이 진실(誠)해지고, 마음이 바루어지고(心正), 자기 몸을 닦고, 일가(家)를 가지런히 하고, 나라를 다스리고, 그 이후에 천하를 평정한다) (大學 經1章)
- 99) 君子之中庸也 君子而時中 小人之中庸也 小人而無忌憚也 (군자의 중용은 군자로써 때에 적절히 맞추는 것이고, 소인의 중용은 소인으로써 거리낌이 없는 것이다.(中庸 2장)
- 100) 得衆則得國 失衆則失國 是故 君子 先慎乎德(민중을 얻으면 나라를 얻고 민중을 잃으면 나라를 잃는다. 고로 군자는 먼저 덕을 쌓았는지 조심해서 살핀다) (大學 傳10章)
- 101) 見素抱撲 少私寡欲 (순수함을 드러내고 질박함을 품고 사(私)를 적게하고 욕심을 줄인다) (道德經 王 filib 19장)
- 102) 노자가 말하는 私와 無私에서 私慾은 줄여야 될 개체의 욕망일 뿐 그 욕망이 부정되지 않는다. 그러나 宋代 성리학에서 私는 天理과 대립되는 人欲 개념과 결합하면서 仁義는 보편적 윤리규범으로 자리하고 人欲의 私는 제거되어야 할 개체의 욕망이 된다. ...율곡과 흥석주가 '天理의 公'으로서의 仁義의 추구가 無私라고 본다면, 이충익은 天理인 仁義가 인위적으로 드러나지 않는 상태가 少私寡欲(=無私)의 상태라고 보았다. 그에게 무사란 개체의 이익을 위해 인의를 따르는 것을 반성해야 하는 상태이다. 이때 반성의 주체는 사회 공동체가 아닌 개인이다 (조선시대 老子 주석서에서 仁義와 私 개념의 전개 (김윤경, 한국철학논집 제 31집, 2011))

5. 공감행정으로 취향의 공적 가치 구현하기

이 글은 끝으로 문화정책이 AI 문명 시대에 당면한 딜레마 극복 방안으로서 “공감행정”을 제안한다. 사실 그것은 보편성과 개별성 사이에서 적절한, 제한적 균형을 선택하는 궁여지책이다. 사회학적으로는 머튼(Robert Merton)의 “중범위 이론”과 연결된다. 문화의 가치를 주장하는 내 몸 바깥의 보편자 인간과 내 몸 안의 반응과 취향이 호불호로 나타난 개별자 사이의 적절한 균형 찾기라는, 문화정책의 숙제 풀기이다.

(1) <개별자>, <감정> 또는 <私>를 대하는 새로운 시각

취향존중 문화서비스의 공공성을 인정하려면 공공행정이 당면한 보편성과 개별성 사이에서의 딜레마를 이해할 필요가 있다. 그리고 가장 개별성 높은 인간의 감정에 맞추는 공공서비스가 사사롭지 않고 공공성을 가질 수 있다는 인식의 전환이 필요하다. 앞서 살펴본 것처럼 공자의 인식으로는 이미 충분하였으나, 오히려 지금 시대 행정의 인식에서 전환이 필요하다.

공공행정은 보편적 합리성을 추구해야 하는데 비해 시민들은 그 욕구의 개별성이, 특히 감정적으로 충족되어야 만족한다. 그런데 공공서비스 고객들의 욕구의 개별성은 갈수록 커지고, 사회 공동체 안에서 공공성 가치의 보편적 합의를 이루기는 갈수록 어려워진다. 공동체의 중심 가치가 사라진 포스터모던 사회의 단면이기도 하지만, 특히 젊은 세대들은 자신들이 기존의 인식 틀 안으로 일반화되거나 오래된 주체들이 자신들을 대변하는 것을 몹시 싫어한다. 공식화된 제도에 따르다 보니 빨리 변화할 수 없는 행정의 보편성과 급속하게 발전하는 기술이 만드는 현상의 개별성 사이의 간극도 갈수록 커진다.

소통해야 할 가치의 <개별성>과 소통을 위해 사용되어야 할 언어의 <보편성> 사이의 간극도 크다. 문화정책에 대한 증거기반의 정책(evidence-bases policy)으로의 전환 압력 속에서 문화의 가치와 사업성과에 대한 실증적 데이터로 공공자원 분배자 뿐만 아니라 일반시민들과 소통해야 한다. 그래서 공적자원 투입의 정당성을 설명할 수 있는 <보편성>과 서비스 당사자의 욕구에 부합하는 <개별성>을 모두 충족시키는 커뮤니케이션이 필요하다. 그런데 공공행정이 요구하는 가장 보편적 언어는 숫자여서, 특히 문화예술분야의 개별 사례를 그 숫자로 <번역>하는 과정에서 많은 누락과 오해가 발생한다. 시민들이 받은 매우 개별적인 감흥은 숫자나 보편적

언어로 충분히 표현할 수가 없다. 그렇다고 문화행정이 이런 소통을 거부하며 보편적인 공공행정의 예외적인 개별자로 남을 수는 없다. 문화의 가치와 행정의 성과를 모두 표현할 수 있는 적절한 소통의 언어를 찾아내는 노력이 필요하다. 그 전에 보이지 않는 것의 가치도 인지하고 소통할 수 있는 공공행정의 인식론적 전환이 필요하다. 그리고 <사회적 공간>에서 <합리적>으로 받아들여질 문화의 <가치>를 당연하다고 부르짖기 보다는, 문화가 어떻게 <시민들의 몸>에서 만족의 <감흥>을 일으킬 수 있을지를 이해하는 것이 필요하다. <국가의 체계>가 아니라 <생활 세계> 안의 시민들 사이에서는 정책이 내건 보편적 <가치>가 어떤 개별적 <의미>로 소통되는지를 파악할 필요가 있다.

김해보(2022)¹⁰³⁾는 전 지구적 공간부터 나의 몸에 까지 이르는 “지리적 스케일과 그 감각의 상대성”, 보편자와 개별자에 대한 “인식론적 접근법의 차이”, 중앙의 정책기조와 지역의 사례를 대하는 “정책집행의 태도 차이” 차원에서 로컬과 글로벌의 의미를 재해석했다. 우리는 흔히 지구촌 수준으로 세계화 된 시대에 전 세계의 많은 나라들이 공유하는 흐름을 ‘글로벌’하다고 이야기한다. 이때 한 나라의 특성은 로컬한 것으로 이해됩니다. 그런데 사실 내가 사는 도시에 비해 국가는 ‘글로벌’하고, 우주에 비해 지구는 ‘로컬’하다. 우주 밖의 것은 우리가 알 수 없으니 가장 보편적으로 글로벌 한 것은 ‘유니버설’하다고도 한다. 이처럼 글로벌과 로컬은 우선 지리적 스케일에 대한 상대적인 감각 구분이다. 이것은 동시에 세상을 이해하는 인식론적 관점의 차이이기도 하다. 아주 보편적인 원리를 찾아가는 방식과 개별 사례들을 살피는 접근법의 차이이다. 이 둘을 합쳤을 때, 가장 로컬한 것은 스케일적으로나 인식론적으로도 ‘나의 내면세계’, 그리고 절대 일반화 할 수 없는 ‘나의 감정’일 것이다.

정책의 집행에 있어서도 중앙정부의 정책 기조를 보편원리로서 전국적으로 실현하는 것을 중요시하는지, 지역의 독특한 문화사업 사례를 찾아내서 이를 장려하는지 태도의 차이가 나타난다. 그래서 글로벌, 유니버설, 제너럴, 보편적, 일반적이라는 말들이 서로 같은 뜻을 의미할 때가 있다. 우리는 이처럼 학문적 연구나 지역분권형 공공정책의 집행, 심지어 집에서 아이를 교육할 때도 무엇이 글로벌한(보편적 원칙에 맞는) 것인지, 그것을 어떻게 로컬(실생활)에서 실행할 것인지를 고민한다. 결국 우리가 평소에 로컬과 글로벌을 이야기 할 때 지리적 감각 인식, 인식론적 세계관, 그리고 실천의 태도가 동시에 작동하게 된다.

103) 포스트코로나와 알고리듬 시대에 변화된 생활과 변하는 문화, 이에 대응하는 문화정책의 변화_
클로벌라이제이션(C-lobalization), 공감, 팔들의 길이 원칙 (김해보, 한국지역문화학회, 2022.5.27.)

<글로벌과 로컬의 의미>



앞서 소개한 여러 관점에서의 논의에서 글로벌과 로컬은 각각 보편자와 개별자로 상응하고, 다른 요소들을 대응시키면 아래와 같다. 정책집행의 태도를 결정하는 요소로서 보편성과 개별성 지향성은 각각 <중앙의 원리 vs. 지역의 사례>, <시스템 vs. 행위자>, <합리적 효율성 vs. 감성적 효과성> 지향성으로 대응된다. 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 있다. 나아가 <궁극의 진리에 도달 : 致知>하고자 하는 태도와 <사물의 실체를 궁구 : 格物>하는 암의 태도로도 보편성과 개별성에 대응된다.

합리성을 추구하는 공공행정에서는 글로벌한 보편자를 로컬한 개별자 보다 우위에 놓고, 이를 향한 변화, 즉 글로벌라이제이션을 당연 선(善)으로 설정해왔다. 전례를 답습하는 훈고학을 비판하며 신유학으로 등장한 성리학도 <格物>을 중시하자고 주장했지만, 사실은 이를 통해서 사물과 인간 본성을 깨닫는 <致知>가 궁극의 목표였다. 그래서 양명학과 같은 또 다른 신유학에 의해 비판되는, 형이상학으로서의 한계를 보여주었다. 이처럼 보편성을 개별성 위에 놓는 인식의 당연함을 이제 재고해봐야 할 때이다. 이는 사적 영역과 공적영역의 조화 추구함에 있어서도 필요한 전환이다. 보편적 공적가치에 비해 개인의 사적인 취향을 추구하는 것이 조화롭게 받아들여지기 위한 전환이다. 앞서 살펴본 바와 같이 공자가 인간의 개별성을 道의 보편성에 비추어 존중한 측면은 오히려 그 후대의 제자들 보다 더 앞섰다. 그러므로 그는 지금 시대에도 되돌아봐야 할 성인이라고 하겠다.

<글로벌/보편성 vs. 로컬/개별성>

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)

(2) 행정에서 감정 다루기 : 관계구축과 효과성을 위해

문화는 집합적으로 변화하는 것이고 취향은 개별적으로 일관성 없다. 그 변화하는 것들의 보편적 공공성 자체가 애초 성립하기 어려운 것이었을 수 있다. 공공행정은 보편적 합리성을 추구해야 하는데 비해 시민들은 그 욕구의 개별성이, 특히 감정적으로 충족되어야 만족한다. 그런데 공공서비스 고객들의 욕구의 개별성은 갈수록 커지고, 사회 공동체 안에서 공공성 가치의 보편적 합의를 이루기는 갈수록 어려워진다. 게다가 아마도 문화행정 서비스가 고려해야 할 감정의 개별성은 다른 행정영역보다 더 크다.

거버넌스형 정책이 대세가 되어가지만 문화예술 현장 이해관계자들의 의견을 수렴하여 새로운 정책을 결정하는 과정은 갈수록 어려워지고 있다. 문화예술 현장의 개별성이 클 뿐만 아니라 개별 사례들을 대표할 보편적 대변자를 찾기는 것 자체가 어렵다. 중심 가치가 사라진 포스터모던 사회의 단면이기도 하지만, 특히 젊은 세대들은 자신들이 기준의 인식 틀 안으로 일반화되거나 오래된 주체들이 자신들을 대변하는 것을 몹시 싫어한다. 공식화된 제도에 따르다 보니 빨리 변화할 수 없는 행정의 보편성과 급속하게 발전하는 기술이 만드는 현상의 개별성 사이의 간극도 갈수록 커진다. 그런데 정책은 그런 보편적 공공성 위에서 행위의 정당성을 갖추려고 한다. 행정가는 보편성과 개별성 사이를 열심히 오가며 균형 맞추기를 해야 한다. 그것이 공감행정이다. 개별자의 감정과 상태를 이해하고 그와 내가 공유되는 보편적 인식 속으로 들어가는 것이 공감이기 때문이다.

"공감"은 상대의 입장을 이해해주는 능동적인 행위이며, 자신의 존재가 주체로서 이해받았다고 만족하는 상태이다. 소수자 그룹에 대한 문화정치학적 고찰에서 "Emotional Turn(감성적 전환)" 개념을 주장한 Sara Ahmed(2004)¹⁰⁴⁾, 최근 초국적이며 능동적인 팬덤 형성과 함께 로컬에서의 문화 재창조로 이어지는 한류 콘텐츠 소비 현상을 "공감 현상"으로 분석한 장원호 교수¹⁰⁵⁾ 등 사회학자들의 문화연구, 시민참여를 통해 도시를 시민이 좀 더 친숙한 공간으로 변화시키자는 Natasha Reid 등 도시계획연구자들의 "Urban Empathy"¹⁰⁶⁾ 개념 속에서도 "공감"의 개념을 확인할 수 있다.

김정수(2011)¹⁰⁷⁾ 교수는 "감정의 재발견"을 통해 "화성男 금성女 은유를 활용한 정부-국민 간 정책갈등에 대한 시론적 재해석"을 시도하며 행정에서의 감정의 중요성을 지적했다. 그리고 인간의 존엄을 추구하는 정책 및 정책연구를 위해서 냉철한 이성적 판단 못지않게 국민의 감정을 배려하도록 "정책학의 잃어버린 성궤를 찾아서 – 합리성에 가려진 감정에 대한 재조명"(김정수, 2021)¹⁰⁸⁾을 시도했다. 사람 중심의 정책 및 정부가 되기 위해 근본적으로 필요한 것은 감정의 공유, 즉 공감(empathy)이라고 주장한다.

공감행정은 단순히 합리성을 대신하여 감성으로 문제를 해결하는 것이 아니라 더 중요한 태도의 전환을 의미한다. 그것은 바로 합리주의 행정이이 주로 견지하는 <문제해결>형 접근에서 <관계구축>형 접근으로의 전환이다. 행정이 해결해야 할 문제는 한 가지 사건과 한 번의 국면으로 끝나지 않는다. 그리고 현장의 문제는 정부와 같은 외부자가 끝까지 해결해줄 수 있는 문제가 아니고 당사자가 살아내야 할 현실이다. 이때 필요한 것은 당사자가 스스로 문제를 해결하도록 도와주는 것인데, 정부가 도움이 되기 위해서는 상호 신뢰 관계가 형성되어야 한다. 따라서 한번의 접근으로 문제를 해결하고 치우겠다는 태도보다는 지속적인 관계 구축을

104) 『The Cultural Politics of Emotion』 (Sara Ahmed, 2004)

105) 장원호.송정은(2016) "글로컬 문화의 개념과 한류" (문화콘텐츠연구 제8호) (Jang, Wonho.Song, Jung Eun(2016) "The Glocal Culture and the Korean Wave") 등 참조

106) 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" (주민아, 월간도시재생, 서울특별시도시재생지원센터, 2021.11.30.) 등 참조

107) 김정수(2011) "감정의 재발견-화성男 금성女 은유를 활용한 정부-국민 간 정책갈등에 대한 시론적 재해석" (한국정책학회보 제20권 1호, 2011)

108) 김정수(2021) "정책학의 잃어버린 성궤를 찾아서 – 합리성에 가려진 감정에 대한 재조명" (한국정책학회보, 제30권 특별호, 2021)

지향하는 태도가 설사 문제를 완벽하게 해결하지는 못하더라도 성공한 정책으로 귀결된다. 문제해결이 아닌 관계구축 관점으로 전환하면 가장 먼저 나와 관계 맷을 당사자, 즉 주체를 인식하게 된다. 민-관 협력, 지역분권 등 거버넌스 개념이 중요하고, 합리적 해답이 거의 없는 문화행정에는 “공감 행정”的 개념을 적용하는 것이 더 적절하다.

<기존 공공행정과 공감행정의 차이>

기존의 공공행정	공감행정
보편적 합리성 추구	개별자들의 감성 고려
합리적으로 문제 해결 해주기	관계구축을 통한 문제 함께 다루기
효율성 추구	효과성 추구

공감행정의 태도는 길게 보면 문화행정의 효과성을 높이는데도 도움이 되는 합리적인 선택이다. 행정이 계량성과를 수합하고 집계하는 “How many” 접근법을 버리고 숫자의 이유를 해석하는 “How the many” 접근법을 선택하면, 산출된 가치, 그리고 모아진 숫자들이 발현하는 맥락까지 해석하는 능력을 키워 “효과성”을 높일 수 있다. 효율성은 투입을 줄여서라도 올릴 수 있지만, 효과성은 결국 상대가 움직여서 나타나는 변화를 통해 확보할 수 있기 때문이다. 상대를 진심으로 움직이는 것은 잘 정리해서 내려주는 ‘성과목표’도, 따라야만 하는 세세한 ‘지침’도, 지키지 않았을 때 받을 ‘불이익’도 아니다. 바로 자신의 존재가 공감 받았다는 느낌 위에서 사람들은 자발적으로 움직이고 변화를 만들어 내기 때문이다.

<문화정책에서 효율성과 효과성>

$$\text{효율성} = \frac{\sum \text{산출}}{\sum \text{투입}}$$

← 가치에 대한 해석력과 상상력이 효율성을 높임

← 투입의 축소가 손쉬운 효율성 제고 방안으로 먼저 고려됨

$$\text{효과성} = \sum \text{야기된 변화들}$$

← 사람들을 움직이는 공감이 효과성을 높임

(3) 공감행정의 조건과 태도 : 주체와 “팔들의 길이 원칙”

현대 공공행정의 기틀이 되는 막스 베버의 관료론에서는 (극단적으로는) 기계의 부품과 같은 무심함을 행정관료의 미덕으로 상정한다(이문수, 2008)¹⁰⁹⁾. 게다가 갈수록 개별자의 주체성을 인정하지 않는 시스템 위에서 번아웃된 직장인의 “조용한 사직”이 많아지고, 인공지능 알고리듬이 인간의 의사결정을 대신하는 시대에, 공공행정에서 공감의 주체를 찾기가 갈수록 어려워진다. 인공지능 시대의 인간 잉여현상을 비관적으로 예측한 김진석 교수(2019)¹¹⁰⁾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 진단했다. 그는 촘촘하게 연결된 네트워크 시대에 사이버행위자의 자율성에 대해 회의적으로 바라본다. 그래서 인공지능 뉴노멀 시대에 더더욱 공감행정으로의 전환을 위한 행위자의 주체성 회복이 우선되어야 한다. 그리고 상대의 주체성을 인정하는 것이 바로 공감행정이다.



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

모든 것이 연결된 시대에 더 이상 “팔 길이 원칙”으로 주장하던 독립성은 존재하지 않는다. 다만 주체성이 문제가 된다. 회사의 리더십 수준이든, 정책 수준이든 우리는 이제 누군가를 변화시키려면 우선 로컬의 개별자의 주체성을 먼저 인정해야 한다. 상대의 주체성은 “인식”(recognize)하고 “인정”(appreciate)할 것이지 “인증”(certify)의 대상이 아니다. 중앙과 지역, 보편자와 개별자 사이의 위계 의식을 없애고 시스템 보다 행위자의 주체성을 강조하는 <클로벌라이제이션(C-lobalization)>(김해보, 2022)

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

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

접근법을 따르면, 로컬의 행위자를 인식하고 그 주체성을 보다 존중하는 태도로 전환된다. 이런 변화가 바로 행정의 팔 길이(Arm's length) 뿐만 아니라 문화주체의 팔까지 포함한 '팔들의 길이(Arms' length)'를 인식하는 '공감 행정'이다. 상대방을 주체로 인정하며 그 내면의 시스템을 인정하는 것이 <팔들의 길이 (Arms' length)> 원칙이다. 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"이다. 팔들의 길이 원칙을 적용한 공감행정은 서로 합의한 성과가 행위자의 내면 시스템의 능동적인 작동으로 완성되어 나타날 때까지 기다리는 에티켓으로 나타난다. 또한 그렇게 해서 나타난 변화의 의미와 가치를 이해하고 해석해주는 것이 또한 공감행정이다.

사람의 감정과 개별성이 관계되는 취향의 공공성을 살리는 데는 기존의 합리적 관료행정으로는 불가능하다. 공감행정이 필요하다.

주제어: 문화정책의 공공성, 취향, 문화의 정의, 보편자와 개별자, 공감행정, Culture as Algorithm