

# 문화다양성협약 국내 이행을 위한 논의

유튜브에서 AI까지, 21세기 한국에서의 문화다양성



문화체육관광부



United Nations  
Educational, Scientific and  
Cultural Organization



Korean  
National Commission  
for UNESCO

국립중앙  
교육과학연구원  
한국위원회



한국문화예술위원회

문화다양성협약  
국내 이행을 위한 논의

유튜브에서 AI까지, 21세기 한국에서의 문화다양성

- 동 출판물에 기재된 구체적인 내용과 방향은 유네스코한국위원회의 입장과 반드시 일치하지 않을 수도 있습니다.
- 이 책은 저작권법에 따라 보호받는 저작물이므로 무단전재와 무단복제를 금하며, 이 책 내용의 전부 또는 일부를 이용하고자 할 경우에는 유네스코한국위원회로 문의해 주시기 바랍니다

문화다양성협약 제1차 전문가회의	14
디지털 미디어 플랫폼의 부상과 문화다양성, 이동연	19
디지털 환경의 미래와 문화적 표현의 다양성, 이광석	38
토론	52
<hr/>	
문화다양성협약 제2차 전문가회의	85
인공지능 시대, 창작 개념의 재검토, 이상욱	89
AI와 인간의 협업가능성과 문화적 표현의 다양성, 김재인	104
토론	126
<hr/>	
문화다양성협약 제3차 전문가회의	144
포스트 코로나 시대의 문화다양성 보호와 증진, 염신규	148
코로나 시대의 혐오와 차별, 홍성수	157
문화다양성의 눈으로 본 미디어다양성, 황승흠	173
토론	188
<hr/>	
연사, 토론자 소개	223
유네스코 세계 문화다양성 선언과 문화적 표현의 다양성 보호와 증진 협약	236
유네스코 세계 문화다양성 선언	241
문화적 표현의 다양성 보호와 증진 협약	249

## 유네스코 헌장(前文)

이 헌장의 당사국 정부는 그 국민을 대신하여 다음과 같이 선언한다.

전쟁은 인간의 마음속에서 생기는 것이므로 평화의 방벽을 세워야 할 곳도 인간의 마음속이다.

서로의 풍습과 생활에 대한 무지는 인류 역사를 통하여 세계 국민들 사이에 의혹과 불신을 초래한 공통적인 원인이며, 이 의혹과 불신으로 인한 그들의 불일치가 너무나 자주 전쟁을 일으켰다.

이제 막 끝난 무서운 대 전쟁은 인간의 존엄, 평등, 상호존중이라는 민주주의 원리를 부인하고, 이러한 원리 대신에 무지와 편견을 통하여 인간과 인종의 불평등이라는 교의를 퍼뜨림으로써 일어날 수 있었던 전쟁이었다.

문화의 광범한 보급과 정의, 자유, 평화를 위한 인류의 교육은 인간의 존엄에 불가결한 것이며 또한 모든 국민이 상호원조와 상호관심의 정신으로써 완수하여야 할 신성한 의무이다.

정부의 정치적·경제적 조정에만 기초를 둔 평화는 세계 국민들의 일치되고 영속적이며 성실한 지지를 확보할 수 있는 평화가 아니다.

따라서 평화를 잃지 않기 위해서는 인류의 지적·도덕적 연대 위에 평화를 건설하지 않으면 안 된다.

이러한 이유에서 이 헌장의 당사국은 교육의 기회는 모든 사람에게 충분하고 평등하게 주어져야 하고, 객관적 진리는 구속받지 않고 탐구되어야 하며, 사상과 지식은 자유로이 교환되어야 함을 확신하면서, 국민들 사이의 의사소통 수단을 발전 확대시키는 동시에, 서로를 이해하고 서로의 생활을 더욱 진실하고 더욱 완전하게 알도록 하기 위하여 이러한 수단을 사용할 것을 동의하고 결의한다.

이에 헌장의 당사국들은 세계 국민들 사이의 교육적, 과학적, 문화적 관계를 통하여 국제연합의 설립 목적이며 또한 국제연합 헌장이 선언하고 있는 세계 평화와 인류 공동의 복리라는 목적을 촉진하기 위하여 국제연합교육과학문화기구(유네스코)를 창설한다.

1945년 11월 16일

---

---

## 발간사

안녕하십니까? 문화체육관광부 장관 박양우입니다.

「문화다양성협약 국내 이행을 위한 논의 - 유튜브에서 AI까지, 21세기 한국에서의 문화다양성」을 발간하게 된 것을 진심으로 축하드립니다. 아울러 이번 발간에 애쓰신 모든 관계자분들께 깊은 감사의 인사를 드립니다.

코로나19 확산으로 우리 사회에는 불안과 두려움이 커지고 있습니다. 문화 간 소통과 교류도 어려워져 다양한 문화들이 조화를 이루며 사는 공동체에 대한 우리의 오랜 희망도 위기를 맞았습니다.

이러한 위기를 극복하기 위해서는 더불어 살아가는 사회를 만들고 포용 성장을 이루어야 합니다. 그리고 그 시작은 서로 다른 정체성을 가진 사람들을 인정하고 소통하는 것에서부터 출발해야 합니다. 저는 2020년 2월 유네스코 문화다양성협약 정부간 위원회 의장으로 선출된 이후 문화다양성의 가치가 얼마나 중요한지 새삼 깨닫고 있습니다. 이에 문화다양성의 가치를 전 세계에 알리고 적극적으로 협약을 실천할 수 있도록 최선을 다하고 있습니다.

문화체육관광부는 앞으로 문화 간 차이를 인정하는 것을 넘어 이 차이가 새로운 문화창조의 원동력으로 인식될 수 있도록 노력하겠습니다. 독립예술영화, 인디음악, 독립출판 등에 담긴 새롭고 다양한 시각들은 우리 문화 산업을 더욱 풍성하고 발전하게 만들 것입니다.

「문화다양성협약 국내 이행을 위한 논의 - 유튜브에서 AI까지, 21세기 한국에서의 문화다양성」이 우리 사회의 문화다양성과 관련된 논의들을 돌아보고, 향후 더 나은 정책을 펼치는 데 기여하기를 기대합니다.

다시 한번 이번 발간을 진심으로 축하드리며, 함께해주신 모든 분의 건강과 행복을 기원합니다. 감사합니다.

2020.12  
문화체육관광부 장관 박양우

---

---

## 발간사

문화다양성은 인류의 본질적인 특성이자, 인류의 공동 유산이라는 전 세계적 인식하에 유네스코는 2005년 ‘문화적 표현의 다양성 보호와 증진에 관한 협약’을 채택했습니다. 본 협약은 문화의 다양성을 존중하고, 문화 상품과 서비스의 특수성을 인정하는 데에서 시작하여, 표현의 자유를 보장하고 공정하고 기울어지지 않은 문화 시장을 구현하는 데 기여할 수 있는 국제적 약속이라 할 수 있습니다.

문화다양성 협약은 인권과 문화다양성, 문화를 통한 지속가능한 발전의 실현이라는 목표를 향하고 있지만, 협약 당사국들이 어떻게 이 협약을 이행하느냐는 각자의 오랜 정책적 고민과 역사에 따라 차이가 있습니다.

대한민국은 2010년 문화적 표현의 다양성 보호와 증진에 관한 협약의 110번째 비준이 된 이래로 문화다양성 증진에 대한 법적 기반을 마련하고, 이주민 등 문화적 소수자들에 대한 지원정책을 비롯하여 소수자의 문화권 보장 및 문화접근성 향상, 예술인 창작 안정망 구축 등 다양한 분야에서 정책과 사업을 펼쳐왔습니다. 그러나 2005년 협약은 이 외에도 지속가능한 문화생태계 구축, 국제문화협력, 문화산업의 육성 등 문화정책 전반에 걸쳐 폭 넓게 적용할 수 있는 가능성이 있습니다.

「문화다양성협약 국내 이행을 위한 논의 - 유튜브에서 AI까지, 21세기 한국에서의 문화다양성」은 모두 세 차례에 걸쳐 진행된 전문가회의에서 각 분야 전문가들이 발표하고 토론한 내용을 담은 종합보고서입니다. 올해는 문화다양성협약의 이행과 관련된 이슈들 중 특히 디지털플랫폼의 급부상, 인공지능 기술의 급격한 발달에 초점을 두어 논의하는 한편, 우리들의 일상을 송두리째 바꿔놓은 코로나19가 낳은 불안과 공포, 이로 인한 적대감이 초래한 소외와 고립, 혐오와 갈등의 문제를 짚어보았습니다. 전문가회의에서 나온 전문가들의 진단과 논의가 앞으로 한국사회에서 문화다양성협약 이행 관련 의제를 주도하는 데 있어서 필요한 비전과 전략 수립에도 기여하기를 기대합니다.

마지막으로 한 해 동안 발표와 토론을 통해 의욕적으로 참여해주신 30인의 전문가 여러분들과, 사업을 적극적으로 지원해주신 문화체육관광부와 한국문화예술위원회께 깊은 감사를 드립니다.

유네스코한국위원회 사무총장  
김광호

---

---

## 축사

“문화다양성협약 국내 이행을 위한 논의 - 유튜브에서 AI까지, 21세기 한국에서의 문화다양성”의 발간을 축하합니다.

이번에 발간하는 「문화다양성협약 국내 이행을 위한 논의 - 유튜브에서 AI까지, 21세기 한국에서의 문화다양성」은 우리의 문화다양성 보호와 증진사업에 중요한 의미를 갖는 보고서입니다.

외부적으로 볼 때 대한민국은 문화다양성 보호와 증진의 행로를 잘 밟아가고 있다고 생각합니다. 2005년 유네스코의 문화다양성협약 체결 이후 2010년 문화다양성협약의 110번째 비준국이 되었고, 2017년에는 아시아·태평양 그룹 위원국으로 선출되었습니다. 그리고 특별히 올해 초에는 ‘2021년 제 14차 유네스코 문화다양성협약 정부 간위원회’의 의장국으로 선출되기까지 하였으니 크게 축하할 일입니다.

하지만 이런 외부적인 높은 업적에 비례하여 우리 내부의 문화다양성 보호와 증진도 그만큼의 성과를 내고 있는지 질문을 하게 됩니다. 저 생각에 우리의 문화다양성 보호와 증진은 이제 걸음마 단계로 아직 갈 길이 멀어 보입니다. 서로의 차이를 인정하고 즐기는 세상이 우리의 기대만큼 빨리 올 것 같지도 않습니다. 우리 안에 파리를 틀고 순간순간 언죽번죽 얼굴을 내미는 차별의 문화 때문입니다. 여러분도 잘 아시리라 생각합니다.

하지만, 그럼에도 불구하고 조금은 안심이 되는 것은 문화다양성의 보호와 증진이 올바른 방향임을 믿고 성실하게 일하는 많은 분들의 노력을 보기 때문입니다. 이번에 발간하는 보고서가 하나의 좋은 예가 될 것입니다.

이 보고서에는 문화다양성 보호와 증진을 위한 통찰력 있는 내용들이 많이 담겨 있습니다. 디지털 환경의 미래와 문화적 표현의 다양성, 인공지능시대의 창작 개념, AI와 인간의 협업가능성, 우리 안에 들어와 있는 혐오와 차별, 문화다양성의 눈으로 본 미디어 다양성 등 인상적인 내용이 많은데, 관심 있는 주제를 찾아 꼭 한번 읽어보시기 바랍니다.

자료집 출간을 위해 열정을 쏟아주신 관계자 여러분께 감사드립니다. 튼실한 자료집이 될 수 있도록 발제와 토론을 맡아주신 전문가 분들께 감사드립니다. 코로나19 펜데믹으로 함께 모일 수는 없는 상황에, 온라인 생중계를 통해 참여해주신 내외 귀빈 여러분께도 깊은 감사의 마음을 전합니다.

코로나시대에 건강하시시고 댁내 두루 평안하시길 바랍니다.

2020.12

한국문화예술위원회 위원장 박종관



---

## 문화다양성협약 제1차 전문가회의

### 문화다양성협약 제1차 전문가회의

최근 심심치 않게 접하게 되는 단어가 “넷플릭스행”이다. 코로나19사태의 장기화로 극장 관객이 급감하면서 개봉을 미루던 영화들이 끝내 넷플릭스를 통해 개봉하는 사태가 늘어나고 있다.

전 세계 190여개국에서 서비스를 하고 있는 넷플릭스는 2020년 9월 말 기준으로 한국 유료가입자는 330만명, 전 세계 가입자는 1억 9,500만명으로, 막대한 자본력을 바탕으로 한국영상콘텐츠시장을 말 그대로 “접수”하고 있다. 영상콘텐츠의 판권을 사들여 글로벌 플랫폼으로 유통하는 한 편, 자체적으로 제작하는 드라마와 영화의 수도 점차 늘어나고 있다. 특히, 최근 광고를 통한 제작비 회수가 불가능해질 만큼 제작비가 늘어난 TV 드라마 업계에서 큰손인 넷플릭스의 영향력은 점점 커지고 있다.<sup>1</sup>

코로나시대 환경의 변화가 문화산업의 개념은 물론 문화산업의 작동 방식, 그리고 더 나아가서 문화산업 전체의 지형도를 급격하게 변화시키고 있지만, 이러한 변화는 코로나 이전부터 우리의 일상을 침범해왔다. 어린 시절 동네 모퉁이마다 자리잡고 있던 대한민국 부모들의 속을 썩이던 책 대여점은 웹툰과 웹소설의 대중화로 이제는 찾아보기 힘들어졌으며, CD와 카세트테이프는 아날로그 감성과 소장욕을 충족시키는 소품으로 전락했다.

---

1 『한겨레』, 2020년 12월 1일자 “신한류의 구세주? 먹이사슬 포식자? 두 얼굴의 넷플릭스” 기사 참조

이처럼 급격하게 변화하는 문화의 생산, 유통, 소비 환경의 변화를 주도하고 시장을 지배하고 있는 몇몇 디지털 플랫폼의 경우 단순히 플랫폼을 넘어 우리의 일상의 문화를 지배하기에 이른다. 이러한 현상은 판매자와 구매자, 창작자와 소비자의 상호 교류를 증진한다는 점에서 긍정적이지만<sup>2</sup>, 대형 플랫폼의 독점으로 인해 문화적 표현의 다양성의 보호, 문화산업시장의 공정성·지속성·다양성에 대한 위협이 현실화되고 있다.

플랫폼이 성장하면서 창의사슬의 다른 연결고리들을 약화시키거나 직접적으로 제거하기도 하며, 과도한 집중과 독점현상으로 인해 창작자들이 공정한 대우를 받지 못하게 될 가능성이 있다.<sup>3</sup> 아울러 일부 독점적 플랫폼이 폭발적으로 증가하는 이용자들의 데이터를 독점하여, 공공부문 및 시민사회 등의 이해당사자들의 데이터 분석 능력이 떨어지고 관련 산업의 투명성이 떨어질 가능성도 존재한다.

그렇다면 문화적 표현의 다양성 보호와 증진을 위해서 디지털 플랫폼과의 협력은 선택이 아닌 필수가 아닐까? 이러한 물음에서 2020년의 첫 번째 전문가회의는 시작되었다. 지속가능한 문화생태계의 구축을 위해 디지털 시대의 플랫폼들과 어떻게 협력해야 하는지, 소수 거대 플랫폼에 대한 의존도가 높아지는 상황에 문화적 표현의 다양성을 보호하고 증진 할 수 있는 방안은 무엇인지, 창작자들과 향유자들의 권리가 보장되기 위한 방법은 무엇이 있는지 등, 2005년협약의 이행을 위한 국내적 차원의 대응방법이 논의되었다.

1부에서는 이동연 한국예술종합학교 교수와 이광석 서울과학기술대학교 교수가 각각 ‘디지털 미디어 플랫폼의 부상과 문화다양성’, ‘디지털 환경의 미래와 문화적 표

2 일례로, 웹툰의 경우 업로드가 된 웹툰에 실시간으로 댓글을 달 수 있게 되어, 창작자와 소비자간의 소통이 보다 원활해 졌으며, 이러한 방식은 대부분의 인터넷 디지털 플랫폼에서 사용되고 있다.  
3 2018년 문화다양성협약 글로벌리포트(87p.)에 따르면, 스포티파이는 그보다 훨씬 많은 사용자를 보유하고 있는 구글의 유튜브에 비해 18배나 많은 콘텐츠에 대한 댓가를 창작자들에게 지불하고 있다.

현의 다양성’을 주제로 발제를 진행했다.

이동연 교수는 “코로나19 사태 이전에도 카카오, 네이버, 유튜브, 넷플릭스, 아마존, 페이스북 등 디지털 미디어 플랫폼 서비스가 우리의 일상의 문화를 지배하고 있었다는 것은 부인할 수 없다.”며, “디지털 플랫폼의 부상은 콘텐츠의 접근을 용이하게 하는 장점을 가지고 있지만, 플랫폼의 지배력이 너무 강해질 경우에는 콘텐츠 창작자들의 권리가 축소되고, 콘텐츠의 플랫폼 풀림현상이 심화될 우려가 있다.”고 지적하며, 불공정 해소와 문화적 표현의 다양성의 증진과 보호를 위해 ① 콘텐츠 유통 불공정 개선에 위한 (가칭) <문화콘텐츠 다양성 증진을 위한 법률안> 제정, ② 콘텐츠 유통불공정 개선과 감시를 위한 제도화, ③ 콘텐츠 불법 유통과 불공정 거래 관련 관리·감독 및 제재 근거 마련, ④ 공정 환경 조성을 위한 정책 추진 근거 마련과 같은 대안을 제시하며, 일견 자유롭고 다양해 보이는 디지털 플랫폼 안의 콘텐츠가 공정하고 다양하게 유통되고 관리될 수 있도록 경계해야한다고 주장했다.

이광석교수는 “문화현상과 기술체계의 분리는 불가능하다.”며, “우리는 이제 기술과 문화를 떼어놓고는 그 어떤 이야기를 논하기가 어려워졌다.”고 주장했다. 현대기술문화의 핵심으로 데이터, 플랫폼, 알고리즘, 인공지능 등이 연동해서 작동하는 기술 시스템인 ‘빅데이터’현상을 꼽으며, 현대인들은 디지털 플랫폼을 사용하며 자발적으로 데이터의 생산 주체이자 분석대상이 된다 말했다. 이러한 기술의 발전이 콘텐츠 생산자를 다변화함으로써, 때로는 문화적 표현의 다양성의 가치를 확대 생산하는 근거가 되기도 하지만, “기술문화가 불러오는 문화적 표현의 다양성에대한 훼손을 최소화하기 위해 우리 스스로 경각심을 가지고 사회적인 대응방안을 마련해야 한다.” 주장했다.

2부에서는에서 문화정책, 미디어정책, 경제학, 도서관, 디지털 플랫폼 등의 분야의 전문가들이 참여하여 디지털플랫폼의 급부상이라는 환경의 변화 안에서 문화적 표현의 다양성을 증진하기 위해서 ① 디지털 환경에서의 문화다양성을 이야기할 때 문화다양성은 무엇인가? 누가 문화다양성을 말할 수 있는가? ② 과거와 달라진 디지

털 환경에서 문화다양성을 고려할 때, 어떤 주체들이 새롭게 위협에 처하거나 보호와 증진의 대상이 되는가? ③ 디지털환경에서 플랫폼의 개념과 특징은 무엇이며, 이들과의 협력은 가능한가? ④ 디지털 환경에서 문화다양성을 보호하고 증진하기 위해 정책과 법률, 제도를 정비할 때 고려해야 할 중요한 요소들은 무엇인가? 를 중심으로 토론을 진행했다.

1차 전문가회의를 통해 디지털 플랫폼의 대중화가 야기한 2005년협약 이행을 위한 도전과 과제들에 대해 명확히 알 수 있었으며, 문화적 표현의 다양성의 보호를 위해서는 문화적 표현의 다양성에 대한 구체화, 추상적 이론체계와 현실적인 대안이 유기적으로 결합될 수 있는 실질적인 방안 마련, 디지털 플랫폼시대에 문화다양성에 새롭게 영향을 끼치게 된 새로운 인자와 변수들, 해외에 진출한 대한민국의 플랫폼이 그 국가에서 야기하는 새로운 문제들, 플랫폼의 다양화를 위한 사회적 대화의 과정, 플랫폼 내에서 창작자의 권리를 보호하기 위한 법적 제도적 장치들에 대한 더 깊은 사유와 논의가 필요할 것으로 보인다.

---

## 디지털 미디어 플랫폼의 부상과 문화다양성

---

**이동연**

한국예술종합학교 전통예술원 한국예술학과 교수

## 디지털 미디어 플랫폼의 부상과 문화다양성

### 1. 코로나19 사태와 디지털 미디어 플랫폼의 위상 변화

주지한대로 코로나19사태로 전지구적 경제와 산업 생태계가 큰 위기에 빠져있다. 특히 요식업, 관광업, 공연예술, 엔터테인먼트 산업 등 ‘사회적 거리두기’에 치명적인 분야들은 고사직전에 이를 정도로 심각한 타격을 받고 있다. 반면에 ‘사회적 거리두기’로 인해 평소에 온라인 서비스를 주로 담당했던 산업들은 상대적으로 큰 호황을 누리고 있다. 인터넷 홈쇼핑, SNS 플랫폼 기업, 디지털 콘텐츠 서비스 기업 등 온라인 환경을 기반으로 하는 기업들은 매출액과 주식가치에서 큰 상승효과를 보였다.

한국의 대표적인 인터넷 플랫폼기업인 카카오는 1분기 매출이 8599억 원으로 전년보다 21.7%가 늘어났고 영업이익은 736억 원으로 작년대비 165.7%가 증가했다.<sup>1</sup> 한국의 대표적인 온라인 게임회사인 엔씨소프트는 1사 분기 영업실적이 7311억원, 영업이익 2414억원으로 작년대비 104%, 204%가 증가한 수치이다.<sup>2</sup>

주식시장에서도 코로나19로 인해 인터넷 기업들의 상승이 돋보였다. 2020년 5월 15일자 한국거래소에 따르면 코로나19 확진자 첫 출현을 기준으로 그 이전과 이후로 구분했을 때, 시가총액 15위권에 카카오와 엔씨소프트가 처음으로 이름을 올렸다. 1월 20일 22위였던 카카오는 11위, 23위였던 엔씨소프트는 15위를 기록했다.<sup>3</sup>

이렇듯 오프라인 중심의 공연예술과 엔터테인먼트 분야의 매출은 줄었지만, 미디

1 『디지털타임즈』, 2020년 5월 6일자 “코로나19에 언택트 수요 늘어나” 기사 참고.

2 뉴스토마토, 2020년 5월 13일자 “1분기 실적 선방한 3N” 기사 참고.

3 뉴스핌, 2020년 5월 15일자 “코로나19로 코스피 시가총액 상위권 요동” 기사 참고.

어 콘텐츠 분야에서 플랫폼 서비스 기업들이나 온라인 기반을 둔 콘텐츠 산업들은 상대적으로 큰 호황을 누렸다. 이는 한국의 대표적인 미디어 엔터테인먼트 기업인 CJ ENM의 2020년 1분기 매출 실적을 분석해 보면 알 수 있다. ‘CJ ENM’은 2020년 1분기 매출액이 8108억원, 영업이익은 397억원을 기록했는데, 매출액 전년대비 5.7% 감소, 영업이익은 49.7%가 감소했다.<sup>4</sup> 전체적인 매출 감소에 불구하고 디지털 분야와 언택(비대면) 분야의 사업은 선전을 했다. 영화 부가 판권 매출은 전년대비 111%가 증가했고, 티빙 유료가입자수 79%, 음반음원매출은 47%가 증가했다. 2020년 3월 기준 극장 관객수(183만명)와 매출액(152억원)으로 전년 대비 87.5%, 88%가 감소한 반면, 넷플릭스와 같은 OTT(Over The Top) 업체들의 이용은 급증했다. 넷플릭스는 2020년 1분기 가입자만 1600만 명이 증가했고, 1분기 매출이 57억 7천만 달러로 작년대비 10억 달러가 증가했고, 주식가치는 34%가 증가했다.<sup>5</sup>

코로나19 사태로 인해 두드러지게 부각된 것이지만, 디지털 미디어플랫폼이 우리의 일상문화에 미칠 영향이 갈수록 클 것이라고 예상된다. 사실 코로나19 사태 이전에도 카카오, 네이버, 유튜브, 넷플릭스, 아마존, 페이스북 등 디지털 미디어 플랫폼 서비스가 우리의 일상의 문화를 지배하고 있다는 것은 부인할 수 없는 사실이다. 디지털 미디어플랫폼의 부상은 콘텐츠의 접근을 용이하게 하는 장점을 가지고 있지만, 플랫폼의 지배력이 너무 강해질 경우에는 콘텐츠 창작자들의 권리가 축소되고, 콘텐츠의 플랫폼 쏠림현상이 심화될 우려를 낳고 있다. 이는 문화다양성의 관점에서 충분히 우려되는 지점이고, 많은 논쟁지점들을 낳는다. 이 글은 디지털 미디어플랫폼의 현재 위상과 그에 따른 문제점들을 논의하면서, 문화다양성의 관점에서 디지털 미디어플랫폼이 안고 있는 문제점들을 어떻게 해결해야하는지를 제안하고자 한다.

4 파이낸셜뉴스 2020년 5월 7일자, “‘코로나19 악재’ CJ ENM, 1분기 매출액 8108억, 영업이익 397억원” 기사 참고,

5 “Netflix Adds Nearly 16 Million Subscribers Amid Virus Shutdown”, The Hollywood Reporter, 2020년 4월 21일자 참고.

## 2. 문화콘텐츠 산업의 유통 불공정 문제

### 1) 음악 산업 분야

- 2019년 4대 연예기획사(SM, 빅히트, YG, JYP)의 매출액은 총 1조 6,649억원(SM 6,578억, 빅히트 5,872억원, YG 2,645억원 JYP 엔터테인먼트 1,554억원, JYP 736억원)으로 2017년 대비 8,367억원에 비해 2년 사이에 2배 이상이 증가했음. 특히 BTS를 보유하고 있는 빅히트 엔터테인먼트의 급성장이 주목할 만함.
- 2015년 이후 음반들은 매년 1000-1200여장이 출시되고 있지만, 이 중에서 아이돌 그룹이 차지하는 비율은 5%미만. 그러나 방송출연비율은 순위 프로그램의 경우 80% 상회, 전체음악프로그램(본격음악프로그램, 성인가요 프로그램포함) 중에서도 70% 상회
- 음원유통의 문제에 있어 가격제도, 징수주체, 수익배분에서 유통시장에 절대 유리하게 진행. 창작자의 권리가 제대로 보장되지 않음.
- 주요 음원 사이트를 중심으로 음원사재기 사례들이 근절되지 않고 있음. 주로 5위-10위권 소속 연예기획사가 자신 소속 그룹들의 신곡을 단기간에 음원차트 순위를 올리기 위해 사용된다는 의혹이 제기(브록커를 통해 현금을 적게는 7천만원대에서 많게는 수억대에 이르는 돈을 지급하고 국내외 컴퓨터 50-70대를 이용해 자동으로 음원 다운로드를 실시)
- 또한 방송사들이 제작한 각종 오디션 및 음악 프로그램에서 나온 음원수익들이 제대로 분배되지 않고 있음(JTBC “슈가맨2”)

### 2) 방송 - 엔터테인먼트 산업

- 아이돌 그룹들의 지상파 음악방송(SBS 인기가요, 쇼음악중심, 뮤직뱅크) 프로그램 아이돌 그룹 출연 비율 80%를 상회
- 2010년 이후 아이돌 그룹 데뷔 팀이 총 24(2010), 23팀(2011), 33팀(2012), 23팀(2013년), 31팀(2014년), 20팀(2015년), 27팀(2016년), 33팀(2017년), 18팀(2018년), 20팀(2019년) 총 252팀이 데뷔.
- 케이블 TV에서 특정 연예기획사 홍보용 프로그램 제작의 관행(SM, YG 등 주요 엔터테인먼트 기획사 아이돌 그룹 독점 프로그램 제작 확대: 빅뱅TV, 2NE1TV, 워너, 믹스&매치, 태티서 프로그램, EXO 쇼타임 프로그램 등)

- 아이돌 그룹 중심으로 프로그램 편성 과다(<주간 아이돌> 등 포함) 음악 관련 음악콘텐츠의 종다양성을 고려한 프로그램 편성이 아님.
- 방송-엔터테인먼트 시장에서 CJ의 영향력이 막대함.

### 3) 게임 산업 분야 (2018년 콘텐츠산업 백서 참고)

- 게임산업의 규제로 인해 전반적으로 시장이 위축되었지만, 여전히 가장 강력한 문화콘텐츠 자분을 보유. 2017년 기준 총 매출액은 13조 1천억원, 수출은 5조 9천억을 기록 콘텐츠 산업 전체 수출액의 60%이상을 차지.
- 그중 3대 메이저 게임회사(엔씨소프트, 넥슨, 넷마블)의 매출액은 넷마블 2조 4,248억원, 넥슨 2조 2,987억원, 엔씨소프트 1조7,587억원으로 총 6조 4,822억원으로 전체 매출액의 절반 가까이 차지함.
- 과거 5대 기업(엔씨소프트, 넥슨, 한게임, 네오위즈, CJ) 중심의 게임기업 시장 분할에서 넥슨 1인기업체제로 전환. 넥슨은 콘텐츠 제작 판매보다는 게임콘텐츠 유통에 강력한 힘을 행사
- 게임개발자(사)와 유통사 간의 불공정 계약: 첫째, 독점적 권리의 제한 문제로, 이는 게임에 대한 독점적(혹은 비독점적) 퍼블리싱 권한을 주는 것과 관련. 둘째, 이익 분배의 문제인데, 일반적으로 이익 분배의 기준이 되는 매출액에 대한 정의 및 범위 규정에 대한 것. 셋째, 지속적인 업데이트 및 이벤트 조건 문제. 넷째, 게임 업데이트가 퍼블리셔를 통해 이뤄지는 경우 저작권 문제가 발생.⁴
- 게임유통사와 PC방 사이의 분쟁
- 게임 서비스 요금정책에 대한 개발사-퍼블리셔-이용자 간 충돌

4) 문화콘텐츠 유통불공정 행위 분야별 사례 정리

분야	주요 유통불공정 사례	해결을 위한 주요 이슈
영화	· CJ E&M, 롯데엔터테인먼트, 쇼박스, NEW 주요 영화배급사 영화 독점 · 소수 흥행영화 스크린독점 · 배급-상영 동일기업의 시장 독점 · 영화제작 분야의 공정 계약	· 주요영화배급사의 수직계열화(배급-상영) 흥행영화들의 스크린 수 독점(1000개-1600개) 해소방안 · 극장-배급제작사 간 부울제 조정 · 영화산업종사자 표준 공정계약 환경조성
음반/음원	· 음원의 불법 사재기 사례 · 이동통신사 및 음원유통사들의 수익 배분 과다 · 창작자들의 음원수익 분배 비율 열악	· 중대형 연예기획사가 음원 순위 조작을 위해 브로커 동원 음원 사재기(1억-7억) · 대형연예기획사의 방송독점 사례 개선 · 음악창작자의 저작권 권리 확대 방안
출판	· 베스트셀러 사재기 · 메이저 출판사의 출판유통 독점 · 대형서점 출판 유통 독점	· 베스트셀러 사재기 근절을 위한 감시활동과 처벌강화 · 베스트셀러 집계 폐지 혹은 집계방식의 조정(교보문고) <sup>7</sup> · 동네서점 살리기를 위한 지원방안
방송/엔터테인먼트	· 아이돌 그룹 중심의 방송출연 · 주요 연예기획사 방송출연 비율 과다 · 아이돌 그룹 이름 타이틀 방송프로그램 제작	· 장르별, 연계기획사 별 음원방송 및 뮤지션 출연에 대한 전수 실태 조사 · 특정 소속 뮤지션 홍보를 위한 독점 방송 프로그램의 금지 · 음악방송의 프로그램의 특성화를 살리되 특정 장르의 편중 방지 쿼터제 도입
게임	· 메이저 게임 기업들의 독점력 강화 · 게임 퍼블리싱(유통) 플랫폼의 영향력 강화	· 게임유통사-앱플랫폼회사-게임개발사의 수익 분배구조의 개선

7 교보문고가 업계 처음으로 주간 베스트셀러 집계에 누적 판매량 개념을 도입한다. '사재기'를 통한 급격한 순위 변동 등 시장 왜곡을 막고, 책의 수명을 늘리기 위한 취지다. 교보문고는 23일 주간 베스트셀러를 해당 주간에서 직전 4주간 누적 판매 부수 기준으로 집계하고 '스튜디오'와 '스튜디오' 범주를 신설하는 등 집계 방식을 전면 개편해 25일 발표하는 '9월 3주차'부터 적용한다고 발표했다. 주간 베스트셀러는 해당 주간 판매량에서 4주간 가중 평균 판매량을 집계하는 방식으로 바뀐다. 최근 1주차 40%, 2주차 30%, 3주차 20%, 4주차 10%의 가중치가 각각 매겨진다. 예스24 알라딘 인터파크 등은 종전 교보문고와 같이 '해당 주간 판매량' 기준으로 주간 베스트셀러를 발표하고 있다(『한국경제』, 2014년 9월 24일자 참고).

문화콘텐츠 산업의 생태계를 정상적으로 만들기 위해서 콘텐츠 유통과정에서 벌어지는 불공정행위들이 어떤 상황에 있는지에 대한 실태조사가 필요하다. 또한 한국 문화콘텐츠 산업이 장기적으로 안정감 있게 성장하기 위해서는 유통 과정에서의 불공정 행위들이 개선되는 것이 중요한 과제이다.

콘텐츠 산업의 불공정 행위를 근절하고, 산업계에 종사하는 모든 주체들이 공정하게 상생하기 위해서는 무엇보다도 영화, 게임, 음악, 출판, 만화, 애니메이션, 캐릭터 등 콘텐츠 산업 각 분야에서 문화적 종다양성을 보장할 수 있는 법적, 제도적 대안들을 마련해야 한다. 문화콘텐츠 종다양성 확보와 유통불공정 행위 개선을 위한 정기 실태조사와 콘텐츠 공정상생을 심의할 수 있도록, 창작자-제작사-유통사가 함께 참여하는 가칭 <문화콘텐츠 공정상생위원회> 구성, 문화콘텐츠 영역별로 유통불공정 문제를 해결할 수 있도록 하고, 문화콘텐츠 시장의 통제의 관점보다는 시장 정상화 및 균형을 위해 유통불공정 행위를 근절할 수 있는 법률제정이 필요하다.

3. 미디어 플랫폼 지배적 프레임과 그 자본: 예속인가, 해방인가

애플, 구글, 페이스북, 아마존과 같은 대표적인 플랫폼 기업들은 “각자 특유의 플랫폼을 기반으로 독특한 생태계를 구축해 시장의 모든 것을 빨아들이고 있다. 또한 자신의 플랫폼을 기반 삼아 새로운 사업을 계속해서 늘려 가고 있다.” 『플랫폼 시장의 지배자』의 저자는 ”발판, 기반, 매개로 “서의 플랫폼의 기능이 매우 중요하다고 말한다. 그는 플랫폼을 외형에 따른 구분과 역할에 따른 구분으로 나누어 설명하고자 한다.

플랫폼을 외형에 따른 구분은 현실계, 하드웨어, 소프트웨어, 인터넷 서비스 플랫폼으로 구분하고, 역할에 따른 구분은, 기반형 매개형 복합형 플랫폼으로 구분하고 있다. 이러한 유형을 표로 정리하면 다음과 같다.<sup>8</sup>

8 류한석, 『플랫폼 시장의 지배자』, 코리아닷컴, 2016, 11쪽.  
9 이 표는 『플랫폼 시장의 지배자』의 21-30쪽 사이의 내용을 요약한 것임을 밝힌다.

표] 플랫폼의 외형과 역할

영역	구분	내용
외형	현실계	· 실체가 있는 플랫폼 · 백화점, 부동산 중개업소, 결혼정보 회사
	하드웨어	· 기반 또는 매개의 성격을 가진 실물의 IT 제품 · CPU, 모바일 AP, 콘솔게임기, 전자책 전용단말기
	소프트웨어	· 어플리케이션을 개발하고 구동하는 환경을 제공 · 윈도우, 안드로이드, iOS 등 운영체제, 어도비 미들웨어, 오라클 데이터베이스 소프트웨어
역할	인터넷 서비스	· 사용자들을 매개하는 서비스 · 네이버, 다음 포털서비스, 페이스북, 카카오SNS, 이베이, 11번가 커머스서비스
	기반형	· 사용자가 요구하는 기능을 구현하는 기반 · 윈도우나 안드로이드 운영체제, CPU, 모바일 AP
	매개형	· 사용자들을 매개해 상호작용을 창출하는 공간 오픈마켓 · 페이스북, 카카오스토리, 11번가, G마켓
	복합형	· 기반형 플랫폼과 매개형 플랫폼의 성격을 복합적으로 보유 · 어플리케이션 생태계를 장악하고 매개형 플랫폼 서비스를 통해 지속적인 수익창출 · 기반형→매개형: 윈도우, 매개형→복합형: 페이스북(페이스북 AP의 개발 공개), 복합형: 안드로이드(안드로이드마켓)

플랫폼 시장과 관련해 대표적으로 우리가 고민해야 할 키워드를 정리하면 다음과 같다.

• 플랫폼 자본과 자본주의

운영체제(OS)의 막강한 힘 보이지 않는 플랫폼이자 자본의 토대 <플랫폼의 플랫폼>으로서의 보이지 않는 메타권력을 가진 운영체제는 하드웨어 및 소프트웨어로 구성된 시스템을 구동하는 핵심엔진(35) 플랫폼 자본의 비가시성

• 사회적 자본으로서 플랫폼의 시장과 가치: 사회적 관계망의 형성이 가져온 라이프스타일의 변화

플랫폼자본의 독점과 공유의 양가성 - MS, 애플, 구글, 페이스북, 아마존, 알리바

바, 샤오미, 카카오와 네이버

• 공유문화로서의 플랫폼 크라우드 소싱과 크라우드 펀딩

플랫폼의 미래 - 사물인터넷 IoT 플랫폼의 등장, 가상현실, 드론 플랫폼 로봇 플랫폼

4. 플랫폼 제국이란 무엇인가?

플랫폼 제국이란 무엇인가? 이 말을 이해하기 위해서는 플랫폼 제국의 두 가지 맥락에 대한 설명이 필요하다. 첫째, 미디어의 역사적 변화의 맥락이다. 20세기 제국주의 시대 미디어가 식민지 통제와 검열의 수단, 훈육과 교정의 도구로 사용되었다면, 제국의 미디어는 독점과 흡수, 참여와 연결의 매개가 된다. 1930년대 말 제2차 세계 대전 기간에 일본이 했던 검열 정책, 대영제국이 식민지 국가를 대상으로 수행했던 ‘위대한 문학교육’이 전자의 사례들이다. 전자가 제국주의가 보유한 미디어 생산력을 통해 정치적 선전과 문화의 상징권력을 위해 피식민자들을 내면화시키려 했다면, 후자는 정치적 선전 대신 제국의 문화적 효과와 영향력을 이용하여 미디어의 문화자본과 사용자 플랫폼을 내면화하고자 했다.

제국주의는 미디어를 정치에 이용하지만, 제국은 미디어를 자본에 이용한다. 제국주의 시대 미디어는 정치와 이념을 중시하지만, 제국의 미디어는 경제와 노동을 중요시한다. 전자는 미디어의 언어적 기능을 중시하지만, 후자는 미디어의 놀이적 기능을 중시한다. 전자에서 미디어가 교육과 훈육을 위한 텍스트의 기능을 했다면 후자에서 미디어는 전 지구적 이용자들을 흡수하는 플랫폼의 기능을 한다. 텍스트로서의 제국주의 미디어가 언어의 영혼을 체화한다면, 플랫폼으로서의 제국 미디어는 매개하는 욕망을 조직한다. 따라서 제국주의의 미디어는 콘텐츠를 생산하지만, 제국의 미디어는 콘텐츠를 축적하고 관리하는 운영체제(OS)를 생산한다. 넷플릭스가 제작 투자를 결정하는 기준은 콘텐츠의 잠재력보다는 자신이 보유한 고객의 시청 습관과 잠재 고객의 수요를 분석한 데이터의 힘이다.<sup>10</sup>

두 번째, 제국의 문화적 혼종화다. 제국의 시대에는 종속과 해방, 지배와 저항의 경계가 사라지고, 문화적 혼종화의 국면으로 이행한다. 이 이행의 국면에 미디어 플랫폼

10 마이클 스미스, 라훌 텔랑, 『플랫폼이 콘텐츠다』, 임재완, 김형진 역, 이콘, 2018, 20-21.

폼이 중요한 역할을 한다. 제국은 식민지 근대의 종식과 독립국가의 선언을 거쳐 탈냉전 시대 이후 문화적 전 지구화의 시대를 의미한다. 이주노동의 증대, 정보기술의 발달로 제국의 지리적 거리감은 사라지고, 이념적 경계도 해체된다. 제국의 지리는 노동, 경제, 문화적 혼종화로 식민의 국지적 지리와 겹치고, 제국의 테크놀로지는 지리적 경계를 무너뜨린다. 상상된 지리로서의 제국-식민의 이분법은 이데올로기적 호명에 의해서 형성된 것이지만, 제국의 전 지구화는 상상의 지리를 현실화시킨다.

하트와 네그리는 경제적·문화적 교환들의 전 지구화의 현상들이 제국의 등장을 암시한다고 본다. 식민지 체제가 붕괴되고 소비에트의 장벽이 무너지면서 문화적 교환들의 전 지구화는 되돌릴 수 없는 현상이 되었다. 이 과정에서 “전 지구적 질서, 새로운 지배 논리와 지배구조—간단히 말해서 새로운 주권형태—가 등장”했는데, 제국은 “전 지구적 교환들을 효과적으로 규제하는 정치적 주체, 즉 세계를 통치하는 주권 권력”<sup>11</sup>이다. 하트와 네그리는 제국주의와는 달리 제국이 “영토적인 권력 중심을 만들지 않고, 고정된 경계나 장벽들에 의지하지 않는다”(17)라고 말한다. 제국은 “개방적이고 팽창하는 자신의 경계 안에 지구적 영역 전체를 점차 통합하는, 탈중심화되고 탈영토화하는 지배 장치”(17)인 것이다.

제국에 대한 이러한 정의는 제국의 플랫폼의 이행, 즉 넷플릭스, 아마존, 구글, 유튜브 같은 거대 기업들의 등장을 정당화한다. 제국의 플랫폼과 플랫폼 제국은 다른 의미를 갖는다. 제국의 플랫폼은 20세기 제국주의 시대 이후 지금까지 유럽과 미국의 제국주의가 식민지에 퍼트린 미디어의 총체를 의미한다. 반면, 플랫폼 제국은 미디어 플랫폼이 그 자체로 제국의 성격을 갖는다는 의미다. 제국의 플랫폼의 이행의 한 형태로 플랫폼 제국은 앞서 설명한 탈중심적이고 탈영토적인 제국의 실체이기도 하다. 왜냐하면 플랫폼 제국은 주체의 지배와 종속의 경계, 콘텐츠의 소비자와 생산자의 경계, 콘텐츠와 플랫폼의 경계, 주권과 권력의 경계를 해체시키는 장소이기 때문이다.

이렇듯 넷플릭스, 구글, 아마존, 애플, 페이스북, 그리고 유튜브는 제국의 가장 강력한 미디어 플랫폼이다. 제국은 근대 제국주의 이후, 혹은 탈냉전 시대에 미국 중심으로 재편된 새로운 세계 헤게모니 체제를 의미한다. 주지하듯 이러한 미디어 플랫폼, 혹은 SNS 플랫폼은 모두 미국에서 만든 것들이다. 미국은 제국의 언어와 정보

11 마이클 하트·안토니오 네그리, 앞의 책, 15.

테크놀로지를 가지고 인터넷의 미디어 플랫폼을 지배하고 있다. 여기서 미디어 플랫폼은 보이지 않는 인터넷 운영체제(OS), 장치로서 컴퓨터와 모바일, 검색 사이트 및 SNS 네트워크, 그리고 콘텐츠 유통 채널 모두를 포함한다. 스콧 갤러웨이(Scott Galloway)는 이것을 플랫폼 제국으로 명명했다. 이들 미디어 플랫폼들은 전 세계 인터넷 유저들 “삶의 가장 은밀한 영역까지 불러들”이고, “우리가 이들에게 기꺼이 내어주는 그 비밀스런 정보가 이들에게는 돈벌이 수단”<sup>12</sup>이 된다. 아마존의 시가총액은 월마트, 타깃, 까르푸 등 대형 오프라인 유통 매장의 시가총액을 모두 합한 것보다 크다.<sup>13</sup> 애플이 보유한 현금은 덴마크의 국내 총생산액에 버금간다. 페이스북은 세계 인구 75억 명 중 12억 명이 매일 이용하는 플랫폼이다(21). 구글에는 하루에 35억 개의 질문이 쏟아진다(22). 그들은 전 세계 인터넷 이용자들의 콘텐츠를 자신들의 온라인 공간으로 흡수해 마치 자신들의 콘텐츠인 양 프로그래밍하여 유통한다. 스콧 갤러웨이는 이들 기업들이 플랫폼을 독점하기 위해 두 가지 유형의 사기를 저지른다고 말한다. 하나는 취득(taking)으로 “흔히 다른 기업에서 정보제공자(information provider: IP)를 훔친 다음 이것을 수익 목적이나 다른 목적에 맞게 용도를 고치는 것”(243)이고, 다른 하나는 “다른 사람이 구축한 자산에서 이득을 취하면서도 원래 창작자들에게 그 이득을 조금도 떼어주지 않는 일이다”(243). 다음의 인용문을 보자.

첫 번째는 미래의 거인이 기업이 혁신적 발상을 실현하는 데 굳이 자기만의 천재성에 의존하지 않는다면, 후발 경쟁자들이 자신과 똑같이 행동할 때는 그들에게 잡아먹히지 않으려고 대규모 소송으로 대응함을 뜻한다. 두 번째는 이른바 ‘선발진입자 이점(First Mover Advantages)’이 실제로는 대개 이점으로 작용하지 않음을 뜻한다. 어떤 업계에서든 개척자는 등에 칼을 맞는다. 네 개의 거인 기업은 뒤늦게 나타나 선구자들이 저지른 여러 실수를 교훈 삼아 그들의 자산을 사들였고, 그들의 고객을 자사 고객으로 만들었다. 요컨대 선구자들의 시체를 파먹고 성장한 셈이다.(244)

12 스콧 갤러웨이, 『플랫폼 제국의 미래』, 이정식 역, 비즈니스북스, 2018, 17-18. 이하 인용은 본문에서 쪽수로 표시.

13 아마존의 시가총액은 4329억 달러로서 월마트(2276억달러), 크로거(273억달러), 타깃(304억달러) 등 보다 월등히 높다(20).



스콧 갤러웨이는 다소 원색적인 표현으로 비판했지만, 이들 기업이 자본력과 법적 소송의 우위로 미디어 플랫폼 시장을 독점하는 현실은 크게 어긋나지 않는다. 플랫폼 제국의 현실을 좀 더 정치철학적으로 이해하기 위해서는 마이클 하트와 안토니오 네그리의 “제국 이론”에 대한 논의가 필요하다. 그들은 미국의 헤게모니 세계체제를 과거 유럽의 제국주의와 동일시해서는 안 된다고 언급하면서, 미국의 헌법 안에 명시된 주권적 개념, “주권은 자신의 통일을 부정하지 않으면서 자신을 세분하는, 그리고 자신을 지속적으로 대중의 창조적 국면에 종속시키는 거대한 활동지평 안에서 실행될 수 있다”<sup>14</sup>라고 언급한다. 이 지적은 어떤 점에서 지금 미국이 주도하고 있는 글로벌 미디어 플랫폼의 내적 정당성의 논리와 유사해 보인다. “대중의 창조적 국면에 종속시키는 거대한 활동지평”이란 언급은 글로벌 미디어 플랫폼 기업의 운영 논리의 정당한 근거로 이용될 수 있다. 왜냐하면 이들 기업은 “콘텐츠 생산은 대중이, 관리와 조절은 우리가”라는 슬로건을 표방하고 있기 때문이다. 하트와 네그리는 미국의 주권 논리를 ‘공화주의적 마키아벨리주의’라고 정의했다. 이 말은 대중의 자발적 온라인 활동으로 만들어진 콘텐츠를 이용과 유통이 편리한 플랫폼 안으로 흡수시키려는 구글이나 유튜브 같은 기업들의 비즈니스 논리의 이념적 정의를 대변해준다. 이들 플랫폼 자본들은 미국의 공화주의적 마키아벨리주의 정치 이념을 계승하면서 이를 새로운 지배 형태인 ‘네트워크 권력’이라는 말로 번역하고자 한다. 네트워크 권력은 제국주의의 배타적, 동화적 권력의 형태와는 다른 유형으로서 대중의 자생적 역량을 활성화하면서, 그 힘을 비가시적인 정보테크놀로지의 운영체제 안으로 연결하는 플랫폼 제국의 핵심 원리다.

우리는 네트워크 권력 관념에 포함되어 있는 이러한 민주주의적인 팽창 경향을 다른 팽창 형식들, 즉 순전히 팽창주의적이고 제국주의적인 팽창 형식들과 구별해야만 한다. 근본적인 차이는 내재적인 주권 개념이 지니는 팽창성은 배타적이지 않고 포괄적이라는 점이다. 달리 말해서, 내재적 주권이 팽창할 때 이러한 새로운 주권은 자신이 직면하는 다른 역능을 합병하거나 파괴하지 않고 반대로 그 역능을 네트워크에 포함시키면서 스스로를 그 역능에 개방한다.(227)

## 5. 미디어 플랫폼 제국으로서 유튜브

전 세계인들은 모두 유튜브에 빠져 있다. 패션잡지 『W 코리아』 2019년 4월 20일자 기사에 따르면, 현재 유튜브에 개설된 채널수는 2400만 개에 이른다. 전 세계인들이 하루에 유튜브에 머무르는 시간이 약 10억 시간이 된다고 한다. 1분마다 400시간이 넘는 새로운 동영상이 업로드되고, 한 달에 총 19억 명의 사람들이 유튜브를 시청한다. 유튜브는 현재 61개의 다국어로 서비스되고 있다. 코로나19 팬데믹 사태로 인해 엔텍트(비대면)의 시간이 길어지면서 더 많은 사람들이 유튜브에 빠져 있다. 이쯤 되면 유튜브 제국이라 할 만하다.

알다시피 유튜브는 ‘페이팔’이라는 미국의 결제 서비스 회사에 다니던 3명의 친구들이 동영상을 쉽게 찾을 수 있는 방안을 강구하다 만들어졌다. 새로운 세대들은 2004년 슈퍼볼 하프타임 쇼에서 재닛 잭슨의 가슴노출 사건과 인도양 쓰나미 사건, 그리고 자신들의 파티 동영상을 쉽게 공유할 수 있는 새로운 동영상 플랫폼을 원했던 것이다.

개인의 일상적 필요에 의해서 시작된 동영상 공유 사이트 유튜브가 폭발적인 반응을 일으키고 디지털 벤처의 상업적 아이콘이 되기까지는 그리 오랜 시간이 걸리지 않았다. 물론 초기에는 적자를 면치 못했고 업로드와 다운로드 기술 환경이 원활하지는 않았다. 그러나 그것은 큰 문제가 되지 않았다. 동영상을 올리고 다운받고자 하는 대중의 원초적인 욕망이 강렬했기 때문이다. 콘텐츠 다운로드 기술이 발전하여 다중적 업로드와 통합적 다운로드 방식<sup>15</sup>이 훨씬 수월해지고, 2006년 세계 최고의 검색 사이트 구글이 유튜브를 16억 5천만 달러에 인수하면서 유튜브는 동영상 검색과 조회 시스템에 있어 기술과 자본을 모두 겸비한 독점 플랫폼이 되었다.

유튜브의 대중화 혹은 상업적 성공의 이면에는 콘텐츠 크리에이터의 위상 변화가 큰 몫을 차지한다. 통상 콘텐츠 크리에이터는 영화, 게임, 애니메이션 등 전문 콘텐츠 기업에 투자를 받아 완결된 창작물을 만드는 사람으로 인식되었다. 영화감독, 게임

15 유튜브는 분당 400시간이 넘는 분량의 비디오가 업로드되더라도 아무런 문제가 없게 데이터 설계가 되어 있다. 또한 유튜브는 “매일 매일 각 비디오에 대한 누적 조회 수와 좋아요, 공유, 코멘트 수 등을 계산한 다음 각 서버에서 각 비디오와 채널에 대한 모든 데이터를 정리해 시청자들의 연령대와 성별 같은 중요한 정보들을 사람들에게 제공한다”(케빈 알로카, 『유튜브 컬처』, 업성수 역, 스타리치북스, 2018, 39).

14 마이클 하트·안토니오 네그리, 『제국』, 윤수중 역, 이학사, 2001, 222.

개발자, 애니메이션 작가 등이 일반적으로 콘텐츠 크리에이터로 정의되어왔다. 그러나 유튜브에서 콘텐츠 크리에이터들은 다른 위상을 갖는다. 그들은 뭔가 특별한 분야에 집중적으로 동영상을 만들어 유튜브에 올리는 사람들로 콘텐츠 제작에 있어 특별한 전문 역량을 가진 사람들이 아니다. 그들은 교육제도가 공식 문화콘텐츠 산업에서 공인한 자들도 아니며 따라서 학위와 경력 등의 제도화된 문화자본을 갖고 있지 않다. 자격증과 학위는 그들의 위상을 결정하는 중요한 요인이 아니다. 그들은 자신이 좋아하는 문화적 취향에 기반 해 동영상을 올리기도 하고, 자신이 관심 있는 여러 분야에 자신의 경험적인 노하우를 유튜브 이용자와 공유하고 싶어 올리기도 한다. 그런 점에서 유튜브 콘텐츠 크리에이터들은 동영상을 제작하는 사람일 뿐 아니라 그것을 즐기는 이용자이기도 하다. 흔히 이야기하는 콘텐츠 프로슈머들(prosumers)이다.

그러나 다른 한편으로 전 세계 유튜버들은 콘텐츠 크리에이터도 하지만 플랫폼 제국의 노예이기도 하다. 2006년 유튜브가 구글에 인수되면서 유튜브의 자율적이고 친교적이고 호혜적인 감성들은 상업적 비즈니스의 감각으로 전환되었다. 유튜브는 전 세계 이용자들을 생산자로 전환시키면서, 엄청난 동영상 콘텐츠들을 아카이빙한다. 시스템에 의해 편리해진 콘텐츠 업로드는 처음에는 매우 자발적이고 자율적이다. 그러다 구독자가 천 명이 넘어가고 만 명이 넘어가면, 그 크리에이터들은 유튜브의 관리 대상이 된다. 그들은 유튜브의 콘텐츠 가이드라인을 준수하고, 이 업계의 리딩 그룹들이 된다. 그런데 사실 따지고 보면, 그러한 콘텐츠 크리에이터가 될 수 있는 확률은 매우 낮다. 대부분 유튜버들은 생산자이기에 앞서 이용자다. 콘텐츠 크리에이터들의 성공과 화제의 콘텐츠들은 사실 극히 소수이며, 그 성과는 수많은 일반 유튜버들의 동영상을 토대로 한다. 스트립 펑크, 디지털 너드(nerd)의 칭호는 유튜브에 접속한 전 세계 이용자들이 올린 수억 개의 동영상에 가려진 엄청난 노동의 대가다.

플랫폼 제국의 노예라는 의미는 단지 제국을 위해 노동하는 노예, 제국에 복종하는 노예, 제국에 봉사하는 노예라는 것을 의미하지는 않는다. 그것은 오히려 유튜브라는 테크놀로지, 그것을 운영하는 기술적·언어적 체계에 과도하게 몰입하여 유튜브를 절대적 제국의 플랫폼으로 만들어주는 자생성을 의미한다. 유튜브를 통해 비즈니스를 하는 이해관계자만이 아니라 유튜브의 수많은 동영상을 즐기는 대중들의 자생적 놀이가 만들어내는 제국의 형태가 주인-노예의 암묵적·무의식적 원리를 내면화한다. 대중들의 유튜브 놀이가 더 강렬해질수록, 플랫폼의 지배는 더 강고해진다. 콘텐츠가 플랫폼을 결정하는 것이 아니라 플랫폼이 콘텐츠를 결정한다.

플랫폼 자체가 거대한 제국이 되는 것, 이것이 유튜브가 추구하는 세계관이다. 유튜브는 동영상 공유를 통해 거대한 플랫폼 제국을 꿈꾼다. 제국의 테크놀로지는 동영상을 공유하는 기술적 우위와 자본을 축적하여 플랫폼 제국의 환경을 구축했다. 제국을 결정하는 것은 테크놀로지만이 아니다. 궁극적으로 테크놀로지를 이용하는 주체들의 역능이 제국을 결정한다. 동영상을 생산하고 향유하는 소프트웨어 기술, 그리고 그 기술을 토대로 새로운 미디어 플랫폼을 만드는 것이 플랫폼 제국의 필요조건이라면, 그 안에서 다양한 주체들이 다양한 콘텐츠를 만들어 공유하고 반응하는 역능이 충분조건이다. 그 주체들의 역능은 제국을 구성하는 힘이다. 그 힘은 앞서 누차 강조했듯이 제국-식민, 지배-종속을 명확하게 구분하는 경계를 소멸시킨다. 왜냐하면 동영상에 담겨 유튜버들에게 공유되는 콘텐츠는 제한할 수 없기 때문이다. 그 안에는 제국의 권력에 저항하는 것들도 있고, 그 권력에 포섭되는 것들도 있다. 특정한 정치적 목적에 의해 제작된 것들이 아니고서는 유튜브 콘텐츠 크리에이터들에게는 애초부터 그러한 저항과 포섭이라는 인지적 감각이 의식화되지 않는다. 그것은 내면화되는 사후적 효과인 것이다.

그래서 글로벌 미디어 플랫폼은 제국-식민의 상상의 지리를 현실화하는 데 있어 중요한 공간이 된다. 트위터, 페이스북, 인스타그램 같은 SNS 미디어 플랫폼은 전 세계 수많은 이용자들을 하나로 연결하는 가상 현실공간이다. 이 미디어플랫폼에 제국주의의 이념과 프로파간다는 주입될 수 없다. 오히려 SNS 미디어 플랫폼은 포스트 식민의 국지적 혁명과 민주화의 온라인 바리케이드가 되었다. 제국의 플랫폼 안에서 대항제국의 가능성을 엿볼 수 있는 것이다. 하트와 네그리는 대중의 역능의 사회적 능력과 생산적 능력에 통제를 가할 수 있어도 대중의 역능 자체를 혼육할 수는 없다고 말한다.<sup>16</sup> 가령 크리에이터들의 콘텐츠들을 배치하고 조절하는 것을 유튜브 기업 차원에서 행사할 수는 있어도 유튜버들이 좋아하고 공유하고 싶은 욕망을 혼육할 수는 없을 것이다.

플랫폼 제국의 장으로서 트위터, 페이스북, 유튜브 채널이 대항제국의 주체들, 그들의 주권적 행사를 억압하지 않는다는 점에서 그러한 미디어 플랫폼을 나쁜 것으로만 볼 수 없다. 심지어 한국의 박막례 할머니, 인도의 릴리 싱(Lilly Singh), 튀지니계 독일인 사미 슬리마니(Sami Slimani)에게 유튜브는 기회의 공간, 아메리칸드림의

16 같은 책, 282-283.

장소다. 다른 한편으로 제3세계의 억압적 현실에 대한 고발과 저항이 유튜브의 동영상 통해서 전 세계 시민들에게 전달될 수 있다. 대항제국의 주권을 실행할 수 있는 장소도 유튜브다.

그러나 그럼에도 유튜브 같은 미디어 플랫폼을 제국의 플랫폼으로 비판할 수밖에 없는 것은 그러한 모든 행위들이 플랫폼 안에서 이루어진다는 점 때문이다. 유튜브가 만들어준 일반인 기적의 사례들은 어떤 점에서 유튜브의 절대적 권력의 힘을 증명하는 예다. 제3세계 저항의 동영상들은 유튜브에 업로드되는 순간 문화콘텐츠의 자산으로 전환되는 것을 피할 수 없다. 일반인이 구루(guru)가 되고, 놀이가 엔터테인먼트가 되며, 저항이 상품 형식으로 전환되는 것은 플랫폼 제국의 숙명이다. 유튜브 안에 존재하는 수백억 개의 동영상은 혼용되지는 않겠지만, 통제되는 것을 막을 수는 없다. 모든 정보와 데이터, 알고리즘, 프로그래밍의 테크놀로지는 유튜브 제국에 있기 때문이다. 그것은 문화다양성의 실현이기보다는 문화적 미국화의 진화된 형태다. 문화적 미국화는 문화적 다양성을 거대하고 강력한 플랫폼으로 흡수한다. 그것은 미국의 음악, 영화, 패스트푸드, 라이프스타일의 전 지구화를 지적하는 말이기도 하지만, 지구상의 모든 콘텐츠들을 자신들이 만든 플랫폼으로 빨아들이는 운영체제의 범용적 권력을 의미하기도 한다.

## 6. 미디어플랫폼 불공정 해소와 문화다양성

콘텐츠산업의 규모는 2005년 57조에서 2015년 100조원으로 2배나 증가하였다. 2017년에는 113조원을 달성했고, 2019년 상반기 기준으로 58조원을 달성했다. 콘텐츠산업의 시장 규모가 계속 커지면서 생산-유통-소비의 순환 구조와 제작자-배급자-창작자 간의 경제적 분배의 정의가 제대로 실현되고 있는지에 대한 검토가 필요한 상황이다. 문화콘텐츠 산업생태계를 위협하고 있는 여러 요인들이 있지만, 그중에서 유통독점은 매우 심각한 상황이다. 문화콘텐츠의 유통독점은 문화자본의 영향력이 그만큼 막강하고 창작자들의 권리가 위축된다는 것을 입증한다.

콘텐츠 시장의 근본적인 불균형 원인은 대중의 문화적 취향의 문제라기보다는 유통의 불공정 행위에 기인한다. 문화콘텐츠의 종다양성 부족과 산업생태계의 근본적인 쏠림현상은 콘텐츠가 다양하지 못해서가 아니라 콘텐츠를 유통시키는 시스템(제작사, 투자자본, 플랫폼의 삼각동맹)이 문화콘텐츠 시장을 독점하고 있기 때문이다.

코로나19 팬데믹의 시대에 온라인 콘텐츠 소비가 대폭 증가할 것으로 예상되기 때문에 미디어플랫폼의 지배력이 지금보다 더 커질 위험이 도사린다.

문화콘텐츠 산업의 생태계를 정상적으로 만들기 위해서 콘텐츠 유통과정에서 벌어지는 불공정행위들이 어떤 상황에 있는지에 대한 실태조사가 필요하다. 또한 한국 문화콘텐츠 산업이 장기적으로 안정감 있게 성장하기 위해서는 유통 과정에서의 불공정 행위들이 개선되는 것이 중요한 과제이다.

콘텐츠 산업의 불공정 행위를 근절하고, 산업계에 종사하는 모든 주체들이 공정하게 상생하기 위해서는 무엇보다도 영화, 게임, 음악, 출판, 만화, 애니메이션, 캐릭터 등 콘텐츠 산업 각 분야에서 문화적 종다양성을 보장할 수 있는 법적, 제도적 대안들을 마련해야 한다. 문화콘텐츠 종다양성 확보와 유통불공정 행위 개선을 위한 정기 실태조사와 콘텐츠 공정상생을 심의할 수 있도록, 창작자-제작사-유통사가 함께 참여하는 가칭 <문화콘텐츠 공정상생위원회> 구성, 문화콘텐츠 영역별로 유통불공정 문제를 해결할 수 있도록 하고, 문화콘텐츠 시장의 통제의 관점보다는 시장 정상화 및 균형을 위해 유통불공정 행위를 근절할 수 있는 법률제정이 필요하다. 문화콘텐츠의 유통 불공정 해위의 해소에 대한 정책 대안과 관련해 문화체육관광부의 <문화비전2030-사람이 있는 문화>는 다음과 같은 대안을 제시하고 있다.

### ① 콘텐츠 유통불공정 개선을 위한 (가칭) <문화콘텐츠 다양성 증진을 위한 법률안> 제정

- 영화배급과 상영 겸업금지를 위한 법제화
  - 대기업 단일 자본이 영화의 제작, 배급, 상영을 겸하면서 수직계열과 현상이 발생하고, 이로 인해 소수 영화가 스크린을 독과점하는 현상이 발생. 다양한 영화가 극장에서 다양하게 상영되고, 배급의 독점적인 권한을 해소하고 영화산업의 장기적인 발전을 위해서는 배급업과 상영업을 분리하는 것을 골자로 법제화
- 제작-배급업과 극장 상영업의 변동 부율제(슬라이딩 부율제) 도입
  - 제작-배급업과 극장 상영업의 수익배분을 상영 기간에 따라 유동적으로 책정
  - 개봉 초기에 제작-배급업의 배분 비율을 높게 책정하고, 극장을 낮게 가져

감으로써, 극장에서한 영화의 스크린 수를 과도하게 배정하지 않도록 유도.

- 문화콘텐츠의 다양한 유통을 위한 쿼터제 도입
  - 게임과 출판 대중음악 분야에 특정한 콘텐츠 과도한 독점을 하지 못하도록 쿼터제 도입.

#### ② 콘텐츠 유통불공정 개선과 감시를 위한 제도화

- 문화콘텐츠 종다양성 확보와 유통불공정 행위 개선을 위한 정기 실태조사. 문화콘텐츠 각 영역별로 해당 세부 분야에 다양성이 얼마나 실현되고 있는지, 유통불공정행위가 얼마나 벌어지고 있는지에 대한 연례 실태조사를 의무화
- 콘텐츠 공정상생 센터 설립. 문체부나 콘진원 내 콘텐츠의 독과점 문제와 이를 해소할 수 있는 창작자-제작사-유통사가 함께 참여하는 <콘텐츠 공정상센터> 설립.

#### ③ 콘텐츠 불법 유통과 불공정 거래 관련 관리·감독 및 제재 근거 마련

- (불공정행위 정의 규정) 불공정행위에 대한 정의 및 열거 규정을 통해 개념 명확화
- (상시 모니터링 체계 구축) 콘텐츠부문의 불공정거래 실태조사 정례화, 관련 자료제출 및 보고 의무화를 통한 관리
- (공정거래 유도) 정부사업 시 표준계약서 사용 기업에 대한 인센티브 제공 등으로 민간의 자발적인 참여 유도
- (불공정 행위 제재 강화) 불공정 행위에 대해서는 시정조치, 대외공지, 벌칙(과태료) 및 재정지원 중단 등 실효성 있는 제재 조치를 마련하는 한편, 유관기관의 협력규제가 가능하도록 함
- (근로자, 창작자 보호 명시) 표준보수 및 보수에 대한 책임, 근로 계약 명시, 표준계약서 사용 등 콘텐츠 분야 근로자, 창작자 보호를 위한 규정

#### ④ 공정 환경 조성을 위한 정책 추진 근거 마련

- (추진 체계) 콘텐츠 공정상생 협의체(라운드 테이블) 설치 및 공정환경센터 운영\*에 관한 근거를 명시함

\*주기적 실태조사, 신문고 기능, 법률 상담 서비스 등 제공

- (조정·중재 강화) 중재기능 도입을 통해 콘텐츠 분쟁조정위원회\*기능 강화

\*중재는 제3자가 '중재안'을 마련한다는 점에서 조정기능보다 분쟁해결에 적극적

미디어 플랫폼의 독점화, 제국화는 '문화다양성의 보호와 증진'이라는 유네스코의 협약 정신을 위협하는 요소이다. 물론 다양한 미디어 플랫폼의 출현은 전 세계 네티즌들의 자유로운 표현과 활동을 가능케 하는 온라인 민주주의의 플랫폼의 장을 열어 주는 것은 사실이지만, 그 플랫폼을 설립하고, 운영하고, 확산하는 문화자본의 논리는 그다지 순수하지 않아 보인다. 글로벌 미디어 플랫폼이 콘텐츠 창작자들의 창작물들을 플랫폼 서비스에 연결하면서 받아가는 비율이 너무 많고, 창작자들과 소비자들이 문제제기 하지 않는 이상, 이 거래의 방식들은 전적으로 플랫폼 서비스 업자들이 주도할 수밖에 없기 때문이다. 또한 커뮤니케이션 수단으로 영어와 운영체제(OS)를 독점하는 글로벌 미디어플랫폼 기업들이 제공하는 플랫폼에서 그러한 역량이 없는 국가들의 네티즌들은 자신들의 크고 작은 커뮤니케이션 수단을 확보하기 위해 수많은 콘텐츠를 헌납해야 한다. 메시지와 콘텐츠가 표현되고 생산되는 방식은 다양할지 몰라도 그것이 유통되고 관리되는 방식은 독점적이고 불공정할 수 있다는 점을 항상 상기할 필요가 있다. 들이 바로 현실 속 혈벗은 이들이란 점을 우린 기억해야 한다.

## 디지털 환경의 미래와 문화적 표현의 다양성

## 디지털 환경의 미래와 문화적 표현의 다양성

문화와 기술은 우리에게 서로 다른 영역이나 범주처럼 여겨지곤 한다. 주로 기술은 공학이나 과학의 일부로 취급되어 왔다. 문화와 기술을 서로 무관하다고 보는 태도는 대체로 기술을 단순히 사용과 기능으로만 파악하면서 발생한다. 19세기 초·중반 프랑스 기술철학자였던 질베르 시몽동(Gilbert Simondon)은, 인류가 기술을 그저 구조 없는 공학의 세계 속에 밀어넣으면서 문화와 기술을 마치 상호 별개의 것처럼 여겨왔다고 비판한 적이 있다.<sup>1</sup> 시몽동은 문화와 기술이 쉽게 맞물려 하나 뒀에도 불구하고 기술을 중립의 공학적 대상으로만 보려했던 인간의 기능주의적 편견을 지적하고 있다. 그가 사용했던 ‘기술문화’(culture technique)란 혼성 개념에서처럼, 우리는 갈수록 더욱 더 일상 삶으로서의 문화가 된 기계(공학) 문화를 더 쉽게 관찰하고 발견할 수밖에 없다.

레프 마노비치(Lev Manovich)와 같은 미디어 이론가는, 시몽동식 ‘기술문화’의 주장을 좀 더 현대화해 오늘날 우리가 향유하는 문화 형식과 내용을 ‘소프트웨어 문화’라 언급하기도 한다.<sup>2</sup> 이 개념은 하드웨어 기술만큼이나 아니 그 이상으로 소프트웨어 기술이 우리의 ‘문화’ 양식을 구성하는 물질적 요소와 비물질적 구조, 이 모두를 형성하는 데 중추 역할을 맡고 있다는 데 착안한다. 그의 ‘소프트웨어 문화’는 시몽동이 거론했던 ‘기술문화’의 동시대 묘사 방식인 셈이다. 결국, 우리가 ‘소프트웨어 문화’나 ‘기술문화’ 개념을 썼을 때 얻을 수 있는 중요한 효과는, 문화 현상과 기술 체계와의 분리불가능성에 대한 강조이다. 적어도 우리가 영위하는 자본주의 체제 아래

### 이광석

서울과학기술대학교 IT정책전문대학원 교수

1 시몽동, 질베르. 『기술적 대상들의 존재 양식에 대하여』, 김재희(역), 그린비, 2011.

2 마노비치, 레프. 『소프트웨어가 명령한다』, 이재현(역), 커뮤니케이션북스, 2014.

기술문화 혹은 소프트웨어 문화가 인류의 삶과 일상 거의 모든 곳에 투입하게 되면 서, 우린 이제 기술과 문화를 떼놓고는 그 어떤 이야기를 논하기가 어려워졌다는 점을 확인할 수 있다.

오늘날 빅데이터, 알고리즘, 플랫폼, 게이밍, 인공지능, 사물인터넷 등 ‘4차산업혁명’의 요소 신기술들, 그리고 이를 토대로 작동하는 넷플릭스, 유튜브, 구글, 페이스북, 인스타그램, 카카오톡 등 뉴미디어 플랫폼 환경을 보자. 피지컬을 주도하는 고도화된 기술의 기업 플랫폼은 이제까지와 전혀 다른 새로운 기술문화를 형성하면서, 우리 삶의 문화 인프라 ‘환경’이자 점차 구조로 굳어간다. 일상 ‘환경화’된 기술 체계가 오늘날 인간 삶의 사회와 문화에 포개지고 공진하면서, 그 자체 새로운 형태의 기술 문화 혹은 소프트웨어 문화를 형성하고 있는 것이다. 이 새로운 기술 현실은 우리에게 문화의 기술적 결합 층위, 즉 신종의 ‘기술문화’ 현상들을 낳으면서, 문화 표현의 다양성 측면과 관련해 좀 더 이전과 다른 기술 성찰적 해석을 요청한다. 이를 위해 본고는 디지털 기술문화에 의해 새롭게 정의되는 문화 다양성 개념의 확장 영역들과 바로 동일한 이유로 야기되는 중요한 딜레마들을 따져보고자 한다.

### 기술문화적 다양성의 새로운 영역들

기계는 낯선 존재자다. 이 낯선 존재자 안에는 인정받지 못한, 물질화된, 제어된, 하지만 인간의 잔여물인, 인간적인 것이 갇혀 있다. 현대 세계에서 소외의 가장 강력한 원인은 기계에 대한 이런 물이해에 있다. 그 소외는 기계에 의해 야기된 것이 아니라, 기계의 본성과 본질에 대한 물-인식으로 인해서, 의미작용들의 세계 속에 기계가 부재함으로 인해서, 그리고 문화의 일부를 이루는 가치들과 개념들의 목록에 기계가 빠져 있음으로 인해서 야기된 것이다. 문화는 균형 잡혀있지 않다. 문화는 미학적 대상들과 같은 어떤 대상들은 인정하고 그들에게는 의미작용들의 세계에 속하는 시민권을 부여하는 반면, 다른 대상들, 특히 기술적 대상들은 단지 사용과 유용한 기능만을 지녔지 의미작용들은 지나지 않은, 구조 없는 세계 속으로 밀어 넣어 버리기 때문이다.<sup>3</sup>

3 시몽동, 앞의 책, 10-11쪽.

현대 문화 속 기술의 혈값 취급에 대한 시몽동의 이같은 탄식은 오늘의 현실에서도 꽤 비슷한 양상이 아닐까 싶다. 하지만, 적어도 인공의 첨단 과학기술이 지구 전체에 행성적 영향력을 미치는 동시대 현실, 특히 ‘4차산업혁명’이라 불리는 일련의 어벤저스급 신기술 꾸러미가 우리의 삶과 일상을 압도하는 ‘기술-문화’ 사이 밀도란 측면에서 보면, 시몽동의 문제 제기는 이미 자연스레 해결된 쟁점처럼 느껴진다. 문화의 형식과 내용은 이미 인간의 기술과 상호작용하며 깊숙이 교직해 서로 분리해서 바라보기가 어려운 상태에 이르렀다. 브라이도티식 표현으로 보면, 우리의 새로운 기술문화는 “유기체와 비유기체, 태어난 것과 제조된 것, 삶과 금속, 전자회로와 유기적 신경 체계 같은 존재론적 범주나 구조적 차이의 분할선”을 해체하면서 ‘포스트휴먼적 곤경’이란 새로운 물질 조건과 상황을 만들어내고 있다. ‘기술이 문화의 조건이자 심상 코드로 자리잡는, 인류 문화의 또 다른 단계로의 질적 변화를 겪고있는 것이다.

현대 ‘기술문화’의 핵심에는 (비)정형 데이터들의 무한한 증식과 교배가 발생하는 ‘빅데이터’ 현상이 자리한다. 빅데이터 기술은, 데이터, 플랫폼, 알고리즘, 인공지능 등이 연동해 작동하는 기술 시스템을 아울러 부르는 개념이라 할 수 있다. 여기서 빅데이터 그 자체는 시스템을 작동하게 만드는 이른바 연료 에너지이자 핏줄 속 혈액과 같은 것이라 보면 좋겠다. 애초 새로운 닷컴 시장주의적 열광에서 나온 말이지만, 이제는 국가 슬로건이 된 “데이터가 원유”라는 표현이 일면 적당한 표현이기도 하다. 빅데이터는 세계 어디든 데이터 수집 및 처리 가능한 ‘클라우드’ 서비스, 수없이 교차하는 데이터 신세계 구상인 ‘사물인터넷’, 각종 데이터가 거래되고 매칭되는 ‘플랫폼’ 장치, 데이터 분석의 자동학습 기계인 ‘인공지능’ 분석 등에 일종의 기본 원료로 조달되는 까닭이다.

원유가 지구 토양 속에 매장된 유전으로부터 탐사된다면, 빅데이터는 시민들 개인의 신체 활동 정보와 행위, 그리고 그들의 일상 창작 활동에서 비롯한다. 빅데이터는 보통 ‘정형’(주민번호, 신용, 건강, 교육 데이터 등) 데이터와 ‘비정형’(감정, 정서, 정동, 건강 생체리듬, 문화 표현물 등) 데이터로 나뉜다. 오늘날 데이터 사회에서는 단 하루에도 인류 문명의 기록을 증가하는 데이터가 생성되고, 주로 후자인 비정형 데이터의 천문학적 생산이 이뤄진다. ‘빅’데이터 자본주의란 바로 이 급증하는 비정형 데이터가 현대 자본주의의 핵심 이윤 기제로 편입되는 현실을 지칭한다.

4 브라이도티, 로지. 『포스트휴먼』, 이경란(역), 아카넷, 2015, 118쪽 인용.

현대인들이 스마트 미디어를 통해 분출하고 나누는 감정, 정서, 정동, 생체 정보의 광대한 네트워크 흐름은 새로운 시장 자원이자 대중문화 그 자체가 된다. 대개 이용자가 창작한 콘텐츠는 온라인 플랫폼을 중개해 상호 교환되고 이용자들의 활동은 데이터로 기록되어 저 멀리 암흑상자 너머 클라우드 서버에 자리잡은 알고리즘 기계에 의해 분석돼 이용자의 의식과 행위를 읽고 예측하는데 쓰인다. 스마트 일반 대중은 스스로 만든 데이터와 누군가에 의해 만들어진 콘텐츠를 언제나 원하는 방식으로 플랫폼이라는 데이터 중개소에서 생산하고 거래하고 소비하면서 동시에 자신의 감정, 태도, 행동을 각종 데이터 정보(좋아요, 화나요, 슬퍼요, 별점, 별풍선, 인증샷, 댓글, 태깅, 움짤 등)를 플랫폼에 남기며 각자 인공지능 자동 알고리즘으로 분석될 각자 문화 취향의 세계를 구축한다. 플랫폼 기술환경은 데이터 처리 과정을 통해 인간 정서 교류와 소통 활동을 매개하고 중개하면서 이른바 신종 빅데이터 기술문화를 중개하는 역할을 행한다. 우리는 그 누구의 강요 없이 플랫폼 활동을 통해 우리 스스로 만들어낸 거대한 디지털 감정의 소용돌이에 휩싸이고, 데이터 생산 주체이자 분석의 대상에 놓인다. 아 이러니하게도 스마트 누리꾼들 거의 모두가 플랫폼이 제공하는 서비스를 매일같이 자발적으로 즐겨이 사용하면서 동시에 자신의 몸으로부터 데이터 부스러기들을 배출하며 그들 스스로 관찰의 대상이 되고 자본주의 시장의 목적이 되어간다.

빅데이터 작동 기제는 이렇듯 플랫폼 자본 이윤의 원천이 되면서도, 우리 각자가 향유하고 즐기는 일상 문화의 혁명적 변화까지 유도하는 동력이 되고 있다. 빅데이터 기술이 우리 일상 삶에 미친 변화의 내용을 확인해 보자. 우선 표준화된 자본주의 순환 체제에서 벗어나 문화 소비나 향유의 민주화는 말할 것도 없고, 누구든 문화 제작과 표현의 기회를 가질 수 있는 문화적 수단에 대한 접근의 대중화와 데이터 생산과 소비의 다양화가 이뤄지고 있다. 적어도 기술 여건에서만 보자면, 오늘날 누구든 원하면 데이터 생산과 유통의 주체들로 나설 수 있게 됐다. 수많은 대중의 아마추어적이지만 협업적이고 집단적인 표현물이 주류 문화상품과 함께 문화 시장에서 틈새 경쟁하거나 이를 역전할 수 있는 길이 열렸다. 더군다나, 누구든 잠재적으로 스마트 장비와 전자 네트워크만 갖추면 데이터와 콘텐츠의 평등주의적 주목, 소통과 표현을 쉽게 이룰 수 있다. ‘바이러스 같은’(바이럴) 쾌속의 전염 능력에까지 힘입어 특정의 플랫폼 매개 공간을 통해 사회·문화적 공감대를 확장하는 일 또한 그리 어렵지 않게 일어나고 있다. 가령, 위키피디아와 나무위키를 통한 누리꾼 사이 집합지성의 발현이나 소셜미디어를 통한 여성 ‘미투’ 운동의 정서적 연대나 교감 능력은 바로 ‘사회 전

염’의 긍정적 사례이기도 하다.<sup>5</sup>

데이터 기술은 대중문화 취향을 미리 가능해 보여주거나 특정 문화적 장르적 깊이나 질감에 좀 더 민감하게 반응한다. 구체적으로, 빅데이터 기술은 대중문화 생산과 소비 영역 모두에서 알고리즘 장치로 자동화하고, 이로부터 문화 생산 및 소비 주체 각자의 문화 취향들을 알고리즘 분석해 자동 추천하는 ‘최적화된’ 기술문화 환경을 구축하고자 한다. 가령, 온라인 콘텐츠 서비스업체인 넷플릭스 같은 회사는 이의 대표적 주자이기도 하다. 넷플릭스는 서비스 가입자들의 동영상 취향에 맞춰 영화나 드라마 콘텐츠를 제작해 성공했고 이제 그 정확도를 소비자들의 콘텐츠 소비 예측력을 높이는 쪽으로 활용하면서 전세계적인 콘텐츠 제작 및 유통 비즈니스의 공룡으로 성장하고 있다. 넷플릭스가 사용하는 알고리즘인 ‘넷플릭스 양자 이론(Netflix Quantum Theory)’에 의거하면, 가입 이용자들은 제작 알고리즘 분류들에 맞춰져 콘텐츠 시청자들은 수 십 만 개의 성향과 취향들로 나뉘고 이에 맞춤형 콘텐츠를 제공받아 소비하는 것으로 잘 알려져 있다. 넷플릭스와 마찬가지로 유튜브 또한 누군가 영상을 소비할수록 좀 더 그 혹은 그녀의 취향에 가까운 콘텐츠를 예측해 ‘자동재생’(autoplay)하는 동영상 콘텐츠 서비스를 제공하고 있다. 적어도 이와 같은 빅데이터 알고리즘 예측은 콘텐츠 소비자들 각자가 지닌 특정 취향의 독특한 문화 소비의 다양한 결들을 확대한다는 점에서 긍정적이다. 누군가의 시선을 한곳에 잡아두면서 이전에 주류 대중문화 속에서 볼 수 없었던 특정 마이너 문화나 취향의 내적인 밀도를 높일 수 있는 기회를 마련한다.

결국 고도의 디지털 기술문화는 주로 시민 이용자 층위에서 문화 콘텐츠 정보 생산과 제작의 대중화는 물론이고, 문화 향유와 취향의 밀도와 결을 다층적이고 다양화하는 큰 효과를 거두고 있다. 가령, 이전에 없던 유튜브 크리에이터 (유튜버), 콘텐츠 큐레이터 등 대중 콘텐츠 제작 및 유통에 있어서 일반 시민의 제작 역량이나 문화 개입 지점들이 이전보다 더 크게 확대되고 있다. 전통적 공중과 방송의 안방극장에 대한 독점적 권한을 갖는 절대 지위가 흔들리는 대신에, 오히려 대중 콘텐츠 생산자나 새로운 ‘소셜’ 매개 집단과 ‘소셜’ 문화적 영향력을 발휘하는 소위 인플루언서, 소셜테이너, 유튜버 등이 새롭게 대중문화를 주도하는 시대가 열리고 있다. 질적으로

5 크라비츠, 리 대니얼. 『감정은 어떻게 전염되는가-사회전염 현상을 파헤치는 과학적 르포르타주』, 조영학(역), 동아시아, 2019.

보면, 이는 단순히 이용자의 콘텐츠 제작 참여라는 수준을 넘어서서 그들 스스로 문화 시장 내 지분을 획득하면서, 대중문화의 생산과 제작, 소비에 있어 질적인 영향력을 미치고 때론 주류 대중문화와 색다른 언더그라운드 문화적 다양성의 가치를 확대 생산하는 근거가 되고 있다.

### 자동화 기술문화의 딜레마들

데이터 기술문화가 그저 표준화된 문화산업 질서에 더해 현대인의 창의적 표현과 문화 다양성의 영역을 크게 신장하기만 하는 것은 아니다. 데이터 기술 원리로 인해서 똑같이 대중의 문화적 표현과 제작의 자유를 거스르는 퇴행의 모순적 경향 또한 커진다. 한쪽에서 이용자의 기술문화적 활동이 늘면서 시민 창의력이 확대되기도 하지만, 다른 한쪽에서는 그 활동 자체가 플랫폼 운영자와 닷컴 산업의 표준화된 질서와 가치 체제로 쉽게 흡수되는 경로를 밟기도 한다. 유튜브, 페이스북, 인스타그램 등에서 이용자들 각자 자발적으로 데이터와 문화 콘텐츠를 생산해 업로드하면서 우리 각자가 ‘재미’와 ‘놀이’를 즐기는 듯 보이지만, 이 자발적 문화 ‘활동’과 결과물은 거의 모두 플랫폼 장치 안으로 흡수되면서 문화나 정보 ‘노동’으로 포획되고 귀속되는 결과를 초래한다는 사실이다. 즉 우리 스스로 생산한 데이터와 콘텐츠 창제작 활동에 대한 사회적으로 적절한 보상이 이뤄지지 않고, 주요 플랫폼 사업자들의 데이터 분석을 위해서 혹은 이의 사유화 기계 속으로 흡수되는 과정을 거친다. 이용자의 활동에 대한 포획 과정이 정례화하면, 대중의 기술문화적 활동 대부분은 그들 자신의 문화적 표현을 증진하기 보단 플랫폼자본주의적 문화산업 생산과 소비 시장을 위한 소재나 땀감 정도로 기능하게 된다.

먼저 일반 대중의 닷컴 포획은 이른바 ‘알고리즘 주체(algorithmic subject)’의 탄생<sup>6</sup>을 전제한다. 앞서 데이터 기술의 장점으로 들었던 개별 주체들의 세분화된 문화 선호와 표현 다양성의 기여에도 불구하고 바로 똑같은 이유로 인해 상당히 우려할 만한 기술문화적 예측 상태를 동반하게 된다. 즉 플랫폼 데이터 활동이 일상인 이용자들이 알고리즘 분석과 취향 예측에 최적화된 기형의 문화 소비 주체가 되는 일은 시간문제이다. 가령, 맞춤형 콘텐츠를 서비스하는 넷플릭스나 유튜브 등은, 이용자의 문화적 관심을 분할하고 최적화된 맞춤형 콘텐츠를 제공하면서 세분화된 취향을 구분해내지만, 동시에 우리 취향을 한곳에 가두면서 점점 ‘납작하게’ 만들

고 정해진 알고리즘 회로 안에서만 각자의 문화 소비를 행하도록 가둘 확률 또한 높다. 알고리즘적 주체 개념은 결국 동시대 자본주의가 개별 주체를 ‘가분체로(individuals)’ 찢거나 분할해 인간 기술문화 활동의 데이터 기록을 기업 이윤과 통제 기계로 흡수하는 현실에 다름아니다. 기술문화연구자 루크 도멜(Luke Dormehl) 또한 비슷하게 ‘알고리즘적 자아(algorithmic self)’란 개념을 쓰고 있는데, 이는 문화 주체에 대한 과학적 분석을 강조하는 것이 아니라 기술문화적 권력의 자장 안에서 점점 가분체로 형해화 되어 분열된 디지털 자아로 공중분해되는 우리 자신을 상징한다. 즉 “완전히 디지털적인, 그래서 측정할 수 있는 평면으로 이동한 정체성”이 알고리즘적 자아인 셈이고, 우리 대부분이 동시대 테크노-(기업)권력의 분석 대상이자 원료로 취급될 처지에 있음을 뜻한다.<sup>6</sup> 기술사회 연구자인 주보프(Shoshana Zuboff) 또한 최근에 그녀의 책에서 ‘감시 자본주의(surveillance capitalism)’란 용어를 쓰면서, 동시대 자본주의 특성이 결국 현대인들에 대한 보다 최첨단의 촘촘한 데이터 감시 기계에 기댄다는 점을 강조한다.<sup>7</sup> 물론 그녀가 보는 감시자본주의는 위력과 혼욕처럼 강제성을 띠기 보단 자율 통제적이고 자발적이고 참여적이고 심지어 놀이 문화적인 속성이 짙다. 누군가에게 끊임없이 계측되고 통제되는 신체적 조건에 그 어떤 강제성이 부재하다는 점은 동시대 감시 기술문화의 가장 중대한 특징 중 하나가 된다.

‘납작해지는’ 문화 취향도 큰 문제다. 앞서 넷플릭스 양자이론은, 이용자의 데이터 소비 취향을 맞춤형으로 추천하는 빅데이터 알고리즘의 세계를 선사하기도 하지만, 달리 보면 누군가에게 취향의 큰 변화보다는 매우 납작하고 지정된 취향 범위 내의 선택된 세계만을 선사할 확률이 높다. 이런 빅데이터의 세계에서는 추천의 디테일이 촘촘해지면서 서로 간에 부딪힐 필요 없이 각기 유리 용기(silos) 속에 머물면서 각자 얇은 취향의 방속에 갇혀 지낼 공간이 크다. 소비나 이용의 장르적 널뛰기가 서로 이뤄지기가 어렵다는 얘기다. 오로지 데이터 알고리즘 분석에 기초해 데이터 이용자의 세밀한 취향에 맞춰 예측 서비스를 제공하는 능력의 탁월성이 정반대로 누군가의 보이지 않는 알고리즘 취향의 던전(게임 속 지하감옥) 안에 갇히는 결과를 초래할 수 있다는 점이다. 알고리즘 취향과 선택이 주는 딜레마다. 다시 말해, 빅데이터 기술문화

6 도멜, 루크. 『만물의 공식』, 노승영(역), 만니, 2014.

7 Shoshana Zuboff, The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power, 2019.



는 이미 존재하는 문화적 선호와 편견을 더 단단히 만드는 반면, 새롭고 이질적인 것들에 대한 대중의 접촉면을 현저히 낮춘다는 점에서 대단히 문화 보수적이다.

우리가 이미 받아들이고 있는 사회 질서에 대한 ‘확증 편향(confirmation bias)’은 기술문화의 형태로 쉽게 전이되는 또 다른 문제 지점이다. ‘확증 편향’은 이미 사회문화적으로 받아들여지는 상식, 전제, 편견 등이 사회와 문화 설계와 분석을 통해 각인되어 드러나는 것을 뜻한다. 사회적 편견이 인공지능 기술에 각인돼 자동 기입된다는 점에서 이는 겉으로 잘 드러나지 않고 사회적 판단 이전 직관을 대신한다는 점에서 꽤 심각한 문제이다. 예를 들어, 사회적 관습처럼 받아들이는 경제적 빈자, 성적 소수자, 사회적 타자 등에 대한 사회 불평등한 조건과 시선들이 기계 언어인 데이터 알고리즘으로 ‘자동화’할 때, 일반인들은 이 기계적 알고리즘 질서로부터 어떤 오류를 인식하거나 문제제기조차 어렵다.\* 디지털 자동화는 우리의 의식과 규범을 코드화하는 것과 더불어, 사회 편견, 여성 혐오, 인종주의적 차별 등을 우리 시야에서 사라지게 하는 탁월한 중립화 능력을 발휘한다. 구체적으로, 온라인 검색 엔진 설계, 검색 순위, 데이터 알고리즘 장치 등 투명한 듯 보이는 데이터 자동화 기제들 속에 편견과 차별의 논리가 투입해 숨어있을 확률이 높다. 즉 자동화 설계에서 인간의 여러 관습과 편견 또한 자동화된 알고리즘 장치와 인공지능 기계에 쉽게 뒤섞일 수밖에 없다. 물리적 현실의 여러 질곡과 모순 관계가 자동화된 방식으로 디지털 장치들에 투입하고 착근하는 것이다. 이 편견의 자동화 기술이 갈수록 첨단 고도화되면 될수록, 특정 기술문화의 경로의존적 축적과 내력으로 말미암아 이것이 일종의 ‘내장 미학(embedded aesthetics)’처럼 굳어진다. 우리 의식이란 주물에 마치 거푸집처럼 작동하는 것이다. 누군가 특정의 알고리즘 장치를 갖고 새로운 무엇을 만들거나 인지적 판단을 위한 도움을 받으려 할 경우, 그 산물 또한 특정 ‘경로 의존적’ 패턴의 결과값을 우리에게 안낼 공산이 커진다. 예컨대, 페이스북이 만든 ‘폐친’ 관계 구도와 ‘좋아요 경제’의 덕목이 내장 미학이 된 현실에서는 그와 다른 상호 호혜적 관계성을 구조화하기란 쉽지 않다. 여기서 소셜미디어 가입자는 공급자의 설계가 강요하는 닷컴 감정과 정서 패턴의 소모라는 사회적 편견을 강화하는 의식의 소통 회로 방식에 길들여질 수밖에 없다.

8 유뱅크스, 버지니아. 『자동화된 불평등: 첨단 기술은 어떻게 가난한 사람들을 분석하고, 감시하고, 처벌하는가』, 김영선(역), 북트리거, 2018 참고.

마지막으로, 데이터 기술문화는 가짜 뉴스의 범람, 즉 진실과 가짜를 구분하기 어려운 ‘인포데믹’이란 혼돈의 시대로 우리를 이끌고 있다. 이는 소위 ‘포스트-진실(post-truth)’ 혹은 ‘탈진실’의 정치적 국면을 만들어낸다. 옥스퍼드 영어사전의 정의에 따르면, ‘탈진실’은 “여론을 형성할 때 객관적인 사실보다 개인적인 신념과 감정에 호소하는 것이 더 큰 영향력을 발휘하는 현상”을 뜻한다.<sup>9</sup> 사실의 진위와 상관없이 진실을 무력하게 만들고 외려 특정 신념이나 감정이 영향력을 발휘하도록 한다는 것은, 무엇보다 이를 위해 대중 의식을 끌어들이 흡인력이 없으면 불가능하다. 사실상 그 흡인력이란 것은 대중매체의 온갖 강렬한 자극의 ‘황색(선정주의) 저널리즘’에서 올 수도 있지만, 아이러니하게도 대개는 우리 주위 뉴스원들의 권위에 대한 믿음과 신뢰에서 유래한다. 국가 통치자의 트윗 메시지, 주류 대중 매체 언론보도, 메이저 포털 뉴스, 소셜미디어의 인플루언서, 스타 유튜브 등이 가장 큰 대중 흡입력을 지닌 공신력의 출처이자 권위의 근원이다. 모순되게도 이들 신망 받는 뉴스원은 권위의 출처이지만 탈진실의 탄생지이기도 하다. 포스트-진실은 기술문화 속 대중 여론 조작이 범람하고 ‘팩트 체크’가 일상인 불투명한 현실을 우리 대부분이 앞으로 감내하며 살아가도록 강제한다. 온라인 데이터의 조작과 왜곡은 자연히 현실의 진실 값과 역사적 정의를 뒤흔든다. 가짜는 진실의 존재 여부와 상관없이 진실에 위해를 가한다. 가짜가 범람하는 이유이기도 하다. 일반 대중은 그런 현실에서 진실에 대한 판단을 대부분 유보하고, 현실로부터 진실을 찾거나 시간을 요하는 진실 찾기 행위를 쉽게 포기하는 경향이 커질 것이다. 미술가 히토 슈타이얼이 적절히 지적한 바처럼, “리얼리티에 더 가까이 다가간 것 같을수록, 영상들은 그만큼 더 흐릿해지고 더 흔들린다.”<sup>10</sup> 한 가지 사건을 얘기하는 수많은 영상과 이미지 정보나 뉴스들은 마치 사태의 정확성을 얘기하는 듯 폭주하지만, 오히려 이들 탈진실의 사악한 더미들은 우리가 제대로 된 ‘진실의 색’을 읽거나 판단할 수 있는 능력을 갉아먹는다. 문제는 모든 역사적, 진본적, 사회적인 가치들의 자명한 질서를 불완전하고 비결정적인 지위로 둘 때 발생하는 문화적 다양성의 위기이다. 탈진실과 가짜는 사회 구성원들 사이 의견의 다양성을 확보하는 것이 아니라 오히려 사회적 약자의 혐오 정서를 퍼뜨리고, 조작과 왜곡을 통해 사회문화적 유대와 공생 관계를 뒤흔든다. 오늘날 ‘탈진실’의 문제

9 매킨타이어, 리. 『포스트 트루스: 가짜 뉴스와 탈진실의 시대』, 김재경(역), 두리반, 2019, 19쪽.

10 슈타이얼, 히토. 『진실의 색』, 안규철(역), 위크룸, 2019, 14쪽.

는 대개 정교한 페이크(가짜)들의 데이터와 이미지 조작 대상들이, 주로 여성, 인종 소수자, 난민 등 사회적 소수에 집중된다는 사실이다. 가짜에 휘둘리는 표적들이면서 가짜의 재물들이 바로 현실 속 험벗은 이들이란 점을 우린 기억해야 한다.

### 기술문화 시대 ‘문화 다양성’을 위한 전제

디지털 기술과 환경은 일반 대중의 문화적 표현과 창작 능력에 한층 고양하고 있으나, 새로운 기술발전 단계인 ‘자동화 사회’ 국면에 접어들면서 사회 곳곳에 기술 문화적 편견과 확증 편향의 사물 질서를 낳고 있다. 이미 직원 AI 면접, 지능형 무인 점포, 플랫폼 배달노동의 알고리즘 경영, 고객 소셜 데이터 신용 평가, 인공지능 스피커 응대, 법원 판결 빅데이터 보조역, 인공지능 예술 창작, 무인자동 요리 및 안내 로봇 서비스, 언론 기사봇과 소셜미디어 채팅봇, 바둑 및 체스 인공지능 기사, 인공지능 학술토론, 빅데이터 물류관리 및 유통 알고리즘 시스템, 유튜브나 넷플릭스 콘텐츠 취향 분석 및 예측 알고리즘, 소셜미디어의 맞춤형 광고 알고리즘, 댓글 자동생성 알고리즘, 소셜미디어 이용자 매칭 정치 캠페인 등등 인공지능 기술이 삶의 곳곳에 파고들면서 사회적 명령과 판단의 자동 대행효과를 구현하고 있다. 인공지능 알고리즘이 이렇듯 범용화돼 우리 일상을 구성하고, 사회적 잣대가 되고, 인간 규범이나 판단을 대신하면서 인간의 직관이나 판단을 대신하면서 인류 문화적 표현의 다양성을 훼손하는 편견과 편향을 기술 코드화하는 경우가 급격히 늘고 있다. 기술문화는 인간에 중요한 질료이면서 동시에 인간 삶과 의식 모두에 잠재적 위협이 되고 있는 것이다. 그렇다고 해서 우리가 다가올 빅데이터 기술문화의 우울한 미래 때문에 맥없이 주저앉을 이유는 없다. 우선 문화적 표현과 취향을 이리저리 조정하고 통제하는 플랫폼 알고리즘 체제의 표준화된 질서에 우리 스스로 민감한 촉각을 세우고 사회적 대응 마련을 모색해야 한다. 구체적으로 데이터 알고리즘 지능 기술의 사회적 투명성과 이들과 연관된 기술문화적 표현의 다양성 보장에 대한 요구와 원칙을 세워야 한다. 일례로, 유럽 시민들의 데이터 인권을 보장하기 위한 일환으로 유럽의회에서는 2018년부터 ‘일반데이터보호규정(지디피아르 GDPR; General Data Protection Regulation)’을 도입해 운영하고 있다.” 이는 새로운 신기술 환경과 빅데이터 국면

11 지디피아르는 자신의 데이터가 어떻게 쓰이는 지에 대한 접근권 및 정정 권리, 과도한 데

에 더욱 취약한 지위로 추락한 정보 주체들의 권리를 보호하는데 꽤 중요한 법 제도적 흐름으로 평가할 수 있다. 이와 비슷한 맥락에서, 갈수록 데이터 기술의 문화적 영향력을 고려한 ‘문화권(right to culture)’의 일부로서 기술문화 권리를 적극적으로 사유하고 이를 반영해야 한다고 본다. 구체적으로는, 지디피아르와 같은 개인정보 보호 권리와 함께 기술문화적 표현에 대한 다양성을 보장하기 위한 기본 사회 원칙들이 마련되어야 할 것이다.

사회 전반의 무인 자동화나 중개 플랫폼 기술 도입에 따른 노동의 위기는 물론이고, 급속히 일반화되는 대중의 플랫폼 데이터 활동 및 노동 문제를 문화적 표현과 다양성의 화두로 삼아야 한다. 즉 사적 플랫폼에서 중개인의 이윤 독식과 기술 문화적 통제력의 전횡을 막고, 데이터와 문화 콘텐츠의 생산자이자 이용자인 시민들 스스로 그들의 가치를 공동생산하고 관리하는 대안의 ‘커먼즈’ 플랫폼 공동체 구상을 시작해야 한다. 이미 미국과 유럽을 중심으로 주류 플랫폼 질서에 대항해 시민들 스스로 아예 플랫폼을 직접 구축하려는 자율적 흐름이 감지된다. ‘플랫폼 협동주의(platform cooperativism)’는 플랫폼 노동 참여자들의 공동 자산 운영과 이익의 평등한 재분배 방식을 고민하는 대표적 슬로건이 되고 있다. 뉴욕 뉴스쿨 대학교 교수 트레버 솔츠(Trevor Scholz)와 콜로라도대학교 교수 네이션 슈나이더(Nathan Schneider)가 주축이 되어 만든 ‘플랫폼 협동조합 컨소시엄’(platform.coop)은 플랫폼 협동주의의 국제 추이를 확인할 수 있는 중요한 근거지가 되고 있다. 현재 이 컨소시엄에는 북미와 유럽, 호주를 중심으로 전 세계 280여개 협력 플랫폼 협동조합이 등재되어 있다. 이들이 원하는 단 하나의 목표는 플랫폼을 매개로 한 자율적 결사체의 구성과 이를 통한 ‘공생공락(conviviality)’의 가치 확산이다.<sup>12</sup>

이터 이용에 대한 처리 제한 및 잊힐 권리는 물론이고 개인 신원 유추나 파악을 어렵게 하는 적정 수준의 비식별 조치, 개별 정보의 자유로운 제공 원칙 (이른바 ‘데이터 이동권 data portability’), 운영자의 기본적인 프라이버시 기술 비치 의무인 ‘설계에 의한 개인정보 보호 (data protection by design)’ 원칙 등을 엄격히 따를 것을 명문화하고 있다. <https://eugdpr.org>

12 ‘공생공락’은 이반 일리치(Illich, Ivan. Tools for Conviviality, NY: Harper & Row, 1973)의 중요한 용어법이자 자율 공동체 덕목이기도 하다.

표 1] 문화예술계 플랫폼 협동조합 사례들

	조합원 구성 및 특징	플랫폼 기술 적용	재정 운영 및 수익 배분
<b>독세르비치</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 1990년 이탈리아 베로나에서 시작한 뮤지션 등 프리랜서 직업 활동을 돕기 위한 일종의 '우산기업' 형태 노동자협동조합</li> <li>· 16000여명의 문화산업 직종노동자들 회원</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 사내 네트워크 조직 운영과 관련해 효율적 플랫폼 운영</li> <li>· 회원 상품 판매, 고객들과 쇼케이스 연결, 로열티 징수 및 공유, 워킹그룹 운영 등</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· '임시 일자리 콜 계약' 등 통해 직원규직과 같은 사회적 보호 및 다양한 조직 활동 참여</li> </ul>
<b>스마트</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 1998년 벨기에 브뤼셀에서 시작한 예술인 비영리 협동조합</li> <li>· 24500명의 프리랜서들, 180여명의 직원, 261명 상임이사 존재</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 조직 활동을 자동화하기 위해 플랫폼 기술 적극 활용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 고정 고용계약</li> <li>· 벨기에 플랫폼 배달노동업체 협약</li> <li>· 체결 및 플랫폼 노동권 보장 노력</li> <li>· 회원 매출의 6.5% 운영 충당</li> </ul>
<b>레즈네이트</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 2015년 독일 베를린 인디음악 유통의 활성화를 위해 음원 생산자와 소비자, 인디 음반 레이블 공동 참여한 플랫폼협동조합 유형</li> <li>· 15명의 운영자, 3100여명의 음악가, 400개의 음반 레이블, 2500명의 이용자로 회원 구성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 투자금을 받아 블록체인 기술 응용해 자체 음원 플랫폼 개발</li> <li>· 'stream2own'이란 블록체인 기반 기술을 결합해 스마트 계약을 통해 거래 투명성 확보</li> <li>· 음원 생산자가 직접 자신의 음원을 업로드하고 투명하게 관리 가능한 기술 조건 마련</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 설립 목적은 조합 자체의 수익보다는 음원 생산자 중심 이익 보장</li> <li>· 수익 분배는, 음원 생산자 70%, 레즈네이트 운영 중개수익 30%로</li> <li>· 구성. 음원 생산자 수익 70% 중, 음원 아티스트 (45%), 음원 이용자 (35%), 레즈네이트 노동자인 운영직원 및 개발자(20%) 지분</li> </ul>

플랫폼 협동조합에는 이제까지 블로소득을 취하던 중개인(브로커)의 역할이 사라진다. 이는 주주로 이뤄진 일반 기업과 달리 조합원의 공동선을 추구하는 사회적 연대 경제 모델을 지향한다. 그 구조는 전통적인 협동조합의 특징을 가져오되 동시대 기술 변동 상황을 반영하고 투명한 플랫폼 알고리즘 기술을 갖고 조직의 민주적 소

통 과정에 반영한다. 내적으로 조합원들의 공동 소유권과 민주적 의사결정과 참여를 진작하는 평등주의적 조직문화를 선호한다. 즉 조합원의 노동권 보호가 중심이지만, 결국 이것은 플랫폼 내적 문화 생산, 유통, 소비 방식을 바꿔내는 질적 전환까지도 유발한다. 이를테면, 2018년 유튜브 기업의 전횡에 맞서 '독일 유튜브 노동조합'을 독일 금속노조 산하에 만들어 채 1년이 되지 않아 1만6500여명의 회원을 모집한 일반인 데이터 노조 사례에서부터 문화예술인의 안정적 노동권과 문화 생산과 유통을 보장하기 위해 만들어진 벨기에 예술인 프리랜서 플랫폼 협동조합인 '스마트'(SMart), 이탈리아 문화예술계 프리랜서 플랫폼 조합 '독 세르비치'(Doc Servizi), 인디 음원의 민주적 유통과 적정 로열티 배분을 위해 세워진 독일 '레즈네이트'(Resonate), 그리고, 레즈네이트와 유사하게 사진 콘텐츠 생산자 연합과 이를 소비하는 고객 집단의 유통 신뢰 거래에 초점을 맞춰 운영하는 캐나다의 '스톡시'(Stocksy) 등은 새로운 대안 공정문화 시장을 만들기 위한 플랫폼 커먼즈 조합의 사례들이다 (<표 1> 참고). 비록 이들이 주류 문화산업과 플랫폼의 시장 위력에 비해 약하지만, 이 새로운 플랫폼 결사체 운동은 문화 노동, 생산, 유통, 소비, 배분 등에서 문화 시장의 공정 게임과 문화적 다양성을 담보하는 중요한 현실 흐름으로 파악해 볼 수 있다.

근본적으로는, 문화를 향유하고 생산하는 시민 역량의 사회적 조건 마련에 덧붙여, 동시대 기술 현상에 대한 이해력과 비판적으로 해독할 줄 아는 '리터러시(문식력)' 능력을 배양할 필요가 있다. 리터러시는 무엇보다 신중 기술문화의 문화권 침해에 대항할 수 있는 시민 기술문화 역량으로 볼 수 있다. 이는 단순히 기술문화를 이해하는 능력만이 아니라, 문화 다양성에 미치는 기술 매개형 위기를 비판적으로 해독해 기술문화를 재디자인하려는 성찰적 능력에도 연결된다. 우리 스스로 어떻게 비판적 리터러시를 배양할 수 있을 것인가의 문제는, 향후 대안 기술문화 구성과 관련해서, 그리고 시민사회의 문화 다양성 확보와 관련해 핵심 의제가 될 것이다.

---

## 토론

### 토론

---

#### 1차 토론

**한건수** - 이동연 교수와 이광석 교수의 1부 발표를 통해서 “디지털 환경에서의 ‘2005년 협약’의 실천”과 관련해 한국 사회의 현실과 한국 사회에서 쟁점이 될 만한 주제를 검토함. 2부 전문가 토론에서는 1부 발표 내용과 연계된 논제, 또는 각자의 활동 영역에서 ‘문화다양성 정책과 실천’과 관련해 쟁점이 될 만하거나 함께 토론해볼 안건을 제기해 주기 바람.

**이상승** - 보통 경제학자는 이런 토론회에서 ‘자본의 이익을 대변한다’는 시각이 일반적이는데, 오해라고 생각함. 사회 운영에 관한 ‘경제학적 접근법’을 보면 알 수 있음. 경제학적 접근법이란 각 경제주체의 자율적인 이익의 추구를 허용하되, 다른 사회구성원들에게 부정적 영향과 피해를 끼칠 경우 이를 치유할 수 있는 제도적 장치를 마련해, 개별적인 이윤 추구가 사회적 선의 창출로 연결되도록 하는 것이라고 말할 수 있음.

- (이러한 전제 아래) 디지털 플랫폼에 대해 생각해보면 매우 큰 사회적 가치를 창출하고 있으나, 동시에 거대 플랫폼의 힘의 남용에 대한 우려도 분명히 나오고 있음.

- 이에 대처하는 방안 중 첫 번째로 “소비자의 데이터 재산권 확립”을 제안함. 예를 들어 병원에서 진료를 받으면 엑스레이 같은 데이터가 생성되는데, 경제학적으로는 “해당 진료 데이터의 소유권은 병원이 아

나라 환자에게 있다.”고 말할 수 있음. 이러한 아이디어를 실제로 적용한 사례가 바로 ‘이동전화 번호이동성’임. 예전에는 이동전화의 전화 번호에 대한 소유권을 이동통신사업자가 가지고 있어서 소비자의 선택을 제한해 왔음. 그러나 법을 바꿔서 이젠 전화번호를 소비자가 소유함으로써 이동통신 회사를 바꿔도 번호를 유지할 수 있게 됨.

- 이 아이디어를 디지털 플랫폼에 적용하면, 플랫폼 회사(사업자)가 투자하고 가공해 사업 목적으로 쓰는 데이터 말고, 소비자(이용자)가 생성한 기본 데이터의 소유권을 소비자가 갖도록 하는 것임. 그러면 소비자의 선택권이 향상되고 소규모 신규 사업자의 플랫폼 진입도 수월해질 것임. 디지털 플랫폼 사업자가 힘을 남용하기 어렵도록, 소비자가 선택권을 행사할 수 있는 환경을 만들자는 것이 첫 번째 제안임.

#### 최유진

- 유네스코 활동과 지원으로 많은 혜택을 받고 있는 기관인 도서관에서 실무를 담당하는 사람으로서, 이 자리에 참석해 의견을 개진할 수 있게 되어 매우 기쁘게 생각한다.
- 도서관도 디지털 데이터(콘텐츠)의 생성에서 보존에 이르는 ‘디지털 큐레이션’의 모든 단계별로 문화적 다양성과 연관된 많은 이슈를 고민하고 또 해결하기 위해 노력하고 있음.
- 2003년 유네스코가 「디지털 유산 보존에 관한 헌장」을 채택한 이후, 도서관에서 유네스코한국위원회(이하 한위)의 도움을 받아 기초 연구를 실시한 바 있음. 여기에서 법적 토대부터 거버넌스 구성에 이르기까지, 디지털 문화유산을 보존하기 위해 우선 해결해야 할 과제가 도출되었음. 그중 일부 해결된 과제도 있고, 여전히 고민 중인 과제도 있음.
- 도서관은 다양한 플랫폼에서 생산되고 있는 뉴미디어 콘텐츠와 시민 창작자들(누구라도 이를 이용해 창작할 수 있는 여건과 기술이 지원되기 때문에 이렇게 표현함)을 연결해주는 ‘공적 영역의 플랫폼’이라 할 수 있음. 외형상으로는 온사이트(on-site)와 온라인(on-line)을 같이 이용하는 하이브리드 형태이고, 내용적으로는, 역할성으로 봤을 때 매우 복합적인 성격을 가진 플랫폼임. 도서관은 모든 콘텐츠를 수집, 보존하고 통합적으로 검색할 수 있도록 지원하는 것은 물론, 시민들이

디지털 리터러시를 통해서 콘텐츠를 활용해 재생산하는 것까지의 모든 단계에 대한 법적·기술적·경제적인 고민을 많이 하고 있음.

- 기존의 도서관이 콘텐츠를 덩어리째 다뤘다면, 디지털 트랜스포메이션(Digital Transformation) 시대를 맞아 지금의 도서관은 디지털 접근성을 높이기 위해 콘텐츠를 공유 가능한 최소의 단위까지 쪼개 데이터로 만드는 데 대한 고민을 하고 있음. ‘어떻게 하면 데이터를 더 잘 수집하고 보존할 수 있을까’, 또 ‘어떤 기술적인 방법을 도입해야 이용자들이 편리하게 정보 서비스를 받을 수 있을까’에 초점을 맞추고 있음.

#### 정준희

- 문화적 표현의 다양성과 디지털 플랫폼과의 관계에 대한 논점이 상당히 많은 것 같은데, 보다 정리된 논의를 할 수 있도록 먼저 네 가지의 논점을 제안하도록 하겠음.
- 첫 번째는 “「문화다양성협약」이 지향하는 ‘다양성’이 무엇이며, 이는 누가 규정하는가?”의 문제임. 현재까지 문화다양성 논의의 흐름을 살펴보면, ‘문화다양성’에서 지향하고자 하는 바를 명확히 정의하지 않고 있음. (문화다양성을 보호하고 증진하기 위해선) 먼저 문화다양성, 다양성의 개념에 대해 명확히 정의할 필요가 있음. 다양성이란 개념이 실제로 정책이나 사회 분석과 연결되려면 어느 정도의 의미 손실이 있더라도 이를 현실 세계에서 운용할 수 있게 하는 작업들이 필요하다고 생각함. 그런데 ‘현실적으로 어떤 다양성을 지향할 것인가’, 또 ‘어떻게 다양성을 차별해 낼 것인가’ 하는 물음에 대한 답이 미뤄져 온 측면이 있음.
- 예를 들어 2001년 「세계 문화다양성 선언」에서는 ‘생물 다양성 메타포(metaphor)’를 활용하고 있음. “생태 다양성이 자연에 필요한 것처럼 문화다양성도 인류에게 필요하다.”(다양성선언 제1조)는 것인데, ‘과연 이러한 메타포가 문화다양성에 적용되는 것이 마땅한가’라는 질문도 나올 수 있음. 또한 문화다양성에는 가치중립적인 문화상대주의가 내재돼 있는데, 이러한 이상적인 문화상대주의적 관점에서 현재의 논제를 파악할 것인가 하는 문제도 제기될 수 있다고 봄. 미디어 관점에서 보면 ‘장르 다양성’, ‘매체 다원성’이라는 개념을 쓰고 있는데, 그런 개

념과 문화다양성과의 관련성도 함께 살펴볼 필요가 있다고 생각함.

- 두 번째로 “문화다양성 측면에서 ‘위협’은 무엇인가”를 명확히 해둘 필요가 있음. 현재 논의에서는 ‘유통 불공정성’이 주로 다뤄지고 있는데, 물론 이는 충분히 의미 있는 일이라고 생각함. 그러나 문제를 제기하는 과정에서 이른바 가파(GAFA)라든가, 네이버, 카카오 등의 특정 주체들을 ‘악마화’하려는 경향이 있는데, 과연 이것이 문화다양성을 지향하는 데 있어서 얼마나 효과적인지 생각해 볼 필요가 있음.
- 세 번째로 문화적 표현의 다양성 증진과 보호를 위한 ‘수단’에 대해서도 논의가 이뤄져야 한다고 봄. 결국 다양성을 지향하려면 노동법, 계약법, 저작권법, 공정거래법 등 다양한 법률적·제도적 장치를 활용할 수밖에 없는데, ‘과연 어떤 방식으로 이러한 장치를 활용할 것인가’에 대해 논의해야 한다고 생각함. 예를 들어 이른바 플랫폼 노동자, 유튜브 등의 창작 활동을 보호하기 위한 법률적 장치만 해도, 노동법 체계를 활용할 것인지, 아니면 계약법 체계를 활용할 것인지, 또 이를 위해 법 개정이 필요한지 등등 여러 중요한 쟁점이 나올 수 있다고 생각함.
- 마지막으로 “서로 추상 수준이 다른 논의 과정들의 결합 방식에 관한 문제”가 남아 있음. 즉, 문화다양성 문제에 대한 사회적 진단, 이론적 체계, 제도적·정책적 대안이 서로 얼마나 긴밀하게 결합돼 있는지 생각해볼 필요가 있음. 예를 들어 1부 발표 내용 중에서 하트와 네그리가 제시한 ‘제국’ 개념이 등장하는데, 이러한 이론은 추상의 정도가 매우 높다고 볼 수 있음. 추상적인 이론을 그대로 현실의 정책에 반영하려 할 경우, 그 과정에서 갭이 많이 발생하고 동떨어진 느낌을 줄 수밖에 없음. 추상적 이론 체계와 현실적인 대안 체계가 서로 유기적으로 결합될 수 있도록, 보다 완결 구조를 가지는 논의가 필요할 것으로 보임.

#### 한건수

- 정준희 교수가 제안한 첫 번째 논점인 “다양성이란 무엇이고 이는 누가 규정하는가”의 문제는 작년까지 한위와 문체부가 주최한 전문가 회의에서 이와 관련된 여러 쟁점을 논의한 바 있음. 그 논의를 바탕으로 오늘 토론에서 초점을 맞추고자 하는 것은 2001년 「문화다양성 선언」이 제기했던 다양한 가치에 대한 문제보다는, 2005년 「문화다양성

협약」에서 주로 이야기하고 있는 “문화적 표현” “문화상품”에 관련된 부분임. 그러므로 오늘 토론에서는, 정 교수가 얘기한 두 번째, 세 번째 주제에 대해 깊이 있게 논의가 이뤄졌으면 함. ‘디지털 플랫폼’, ‘디지털 환경’에서 2005년 협약이 강조했던 문화상품, 문화적 표현의 다양성 보호와 증진을 위해서는 어떤 정책 또는 법률적 대안이 필요한지가 매우 중요한 논점이 될 것이라 생각함. 또한 ‘플랫폼 제국’과 같은 개념으로 추상화된 논의가 정책과 법률적 조치 같은 현실적 대안의 모색으로 이어지는 과정에서 큰 갭이 발생하지 않도록 구조적으로 좀 더 연계성 있고 밀도 높은 논의를 할 필요가 있을 것 같음.

#### 김혜인

- 처음에 「문화다양성협약」이 등장하게 된 배경은 ‘완전한 개방’을 추구하는 경제적 논리의 확대에 위협받게 된 ‘문화주권’ 혹은 ‘문화적 권리’를 보호하고 증진하기 위한 노력이 필요했기 때문임. 그렇다면 기존의 시장논리, 경제논리에 덧붙여, 디지털 시대라는 새로운 환경에서 이전보다 위협받고 있는 문화주권과 권리는 무엇인가를 생각해봐야 할 것 같음. 지금까지 「문화적 표현의 다양성 협약」으로 보호하고 증진해야 한다고 간주해온 대상들 중에서, 디지털 환경이 부상함에 따라 더 주목해야 할 대상은 무엇이며, 이전에는 상대적으로 위협을 받고 있는 대상으로 간주되지 않았으나 새롭게 위협에 처하게 된 대상들은 무엇인지에 대한 생각과 논의가 필요함.
- 현재 코로나19 사태로 인해 디지털 방식으로 문화상품이 소비되는 속도와 양이 갑작스럽게 확대되면서, 이전에는 시급하게 보호나 지원이 필요하다고 여겨지지 않던 문화상품들이 갑자기 위협에 처하는 경우가 많음. 예를 들어 2020년 1분기 산업지수 등을 보면, 공연 분야의 경우 (전년도 동기 대비) 95% 이상 매출이 급감한 반면 게임 분야는 오히려 매출이 증가함. 앞으로도 문화다양성에 새로운 위협이 되고 문화생태계의 혼란을 빚는 상황이 계속 나타날 것으로 보이는데, 이러한 변화의 시대 속에서 우리가 다양성을 위해 진짜 보호하고 증진해야 할 대상은 그간의 대상과 사뭇 달라질 수 있으며, 바로 이 부분에 대한 구체적인 고민이 필요하다고 생각함.

- 또 한 가지 논의해야 할 쟁점은, 너무 개방적이고 확산되기 쉬운 디지털 시대의 정보전달 체계로 인해 오히려 자신의 문화적 표현을 스스로 검열하고 통제하는 ‘역작용’이 일어나고 있다는 점임. 디지털 기술의 발달로 개개인이 문화적 표현을 하기가 훨씬 용이해졌지만, 한편으론 개인의 정보나 문화적 표현이 너무나 쉽게 공개되고 엄청난 속도로 확산돼 커다란 파급력을 미칠 수 있는 환경이 조성되고 있음. 이로 인해 자신의 표현이 가져올 미지의 결과에 대한 우려와 불안감 때문에 스스로 문화적 표현에 제한을 두고 표현의 자유가 위축되는 아이러니한 상황이 발생함.

**한건수** - 정리하자면, 김혜인 위원은 먼저, 2005년에 「문화다양성협약」을 체결 하던 당시에 제기되었던 위기의식, 그때의 문제가 지금의 디지털 환경에서는 어떻게 변화했으며, 문화적 표현의 다양성을 위해 보호받아야 할 대상들이 어떻게 바뀌고 있는지, 그 실태에 대한 논의가 필요하다는 의견이었음. 또한 디지털 환경의 급부상에 따라 사회의 개방성이 커지고 개인이 자신을 표현할 수 있는 가능성이 확장되었으나, 그에 따른 역작용으로 인해 표준화와 획일화 문제가 생기고, 문화적 표현이 위축되는 현실에 대해서도 논의가 필요하다고 제안해줌.

- 그간 유네스코 본부에서 진행된 관련 논의를 살펴보면, 아직도 국제사회는 플랫폼 접근성, 언어 다양성 문제 등 전통적인 영역에서 기본적인 논의를 진행하고 있음. 이와는 대조적으로, 우리 사회는 이런 논의 외에도 디지털 환경에서 발생하는 여러 가지 현실적인 문제들을 쟁점화하고 있어서, 한국이 디지털 영역에서 선도적인 위치에 있다는 것을 알 수 있음.

**최은필** - 디지털 시대가 아날로그 시대와 가장 크게 다른 것은 디지털이라는 공간이 기존의 물리적·경제적 경계를 사라지게 하고 있다는 점일 것임. 예전보다 다양한 사람들이 참여하고 커뮤니케이션할 수 있는 디지털 환경이 만들어지고, (코로나 사태로 인한) 전 세계적인 사회문화적 현상이 시기적으로 맞물리면서 디지털 플랫폼이 문화다양성과 관련해

주요 이슈로 부각되고 있음.

- 다양성이라는 단어의 어원을 보면, 다양한 것들이 조화와 공존을 이룬다는 의미도 있지만, 한편으론 의견의 차이를 포함해 서로 다른 것들이라는 의미도 가지고 있음. 문화와 다양성에 대해 깊이 연구했던 인류학자 레비 스트로스(Claude Levi Strauss) 박사는 “다양성이라는 가치 안에서 사람들이 통합할 수 있고, 또 사회가 통합할 수 있어야 한다.”고 다양성의 중요성을 강조한 바 있음. 또 생태학적 관점에서 보자면, 다양성은 서로 다른 집단들이 만들어내는 문화 속에서 안정을 추구하기 위해 필수적이며, 각 사회는 물론 전 지구적으로도 지속가능한 성장과 발전을 위해서 매우 중요한 가치라고 생각함.

- ‘2001년 선언’, ‘2005년 협약’을 거치며 각계각층의 많은 이해관계자들이 문화다양성에 대해 논의해 왔음. 다양성이라는 개념 자체가 워낙 많은 의미를 내포하고 있기 때문에 단순히 x축, y축에 대입시켜 단면적으로 바라보기보다는, 또 하나의 축을 추가하여 시대의 변화에 따라 생겨나는 변수들을 함께 고려할 필요가 있을 것 같음. 문화다양성 논의에서 각 집단의 관계, 이해관계자들의 관계성뿐만 아니라 사회적, 경제적, 경영적 측면 등 다양한 측면들이 고려되어야 한다고 생각함. 특히, 코로나 사태처럼 예기치 못했던 큰 변화가 있을 때, 문화다양성에 영향을 끼치는 새로운 인자와 변수를 함께 고려해 논의할 필요가 있다고 생각함.

#### 김상민

- 앞에서 안건과 관련한 원론적인 이야기들을 많이 나왔는데, 우선 인문학이나 사회과학적인 관점에서 플랫폼을 이해해볼 필요가 있다고 생각함. 플랫폼이 10여 년 넘게 우리 사회에 직간접적으로 영향을 미치면서, 사회구성원들도 플랫폼에 점점 익숙해지고 있음. 조직을 운영하거나 일반적인 작업을 할 때 플랫폼이 가지고 있는 원리, 효율성을 자신도 모르게 습득한다든지, 의도치 않게 플랫폼의 방식을 응용해서 실행하는 일들이 일상적으로 이뤄지고 있는 것임. 시민사회운동 영역에서도 플랫폼 방식의 조직구조와 활동이 받아들여지면서 기존의 위계적 조직구조와 문화에서 벗어나는 변화가 일어나고 있음. 이처럼 플랫폼

이 우리 삶 깊숙이 들어와 다양한 영향을 끼치는 현 상황을 고려해 세 가지 논점을 제시하고자 함.

- 첫째는 “우리가 플랫폼에 대해서 제대로 이해하고 있는가?” 하는 문제임. 앞서 발표자, 토론자들이 각자의 관점에서 ‘플랫폼’에 대해서 이야기했지만, 플랫폼이 무엇인지에 대해 일치하는 논의가 없었던 것 같음. 플랫폼에 대한 개념이 하나의 기반 기술, 혹은 기업 운영의 방식이나 비즈니스 수익모델, 스마트폰 애플리케이션, 조직의 운영방식 등 여러 가지로 혼재하고 있어, 플랫폼에 대한 이해 또한 불균질한 상황임. 일관성 있는 논의를 진행하기 위해서는 ‘주제 안전에서 이야기하고자 하는 플랫폼은 어떤 차원의 것인지’에 대해 먼저 논의해볼 필요가 있다고 생각함.
- 두 번째는 “플랫폼이 문화적 취향이나 문화적 표현의 다양성을 증진시키는가, 아니면 오히려 방해하는가?” 하는 문제로, 이번 토론에서 가장 중심적인 논점이라고 생각함. 플랫폼은 사용자들을 계속해서 예측시키기도 하고, 동시에 다양한 사용자들에게 창의적인 콘텐츠를 자유롭게 생산, 공유할 수 있는 환경을 제공한다는 점에서 해방적인 측면도 갖추고 있음. 이 두 가지, ‘예속적인 측면’과 ‘해방적인 측면’은 사실 플랫폼의 시대의 이슈이지만, 그 이전에 매스미디어 시대에도 극단적으로 대립했던 문제의 축이기도 함. 과연 지금의 플랫폼 시대와 과거의 매스미디어 시대는 예속과 해방이라는 측면에서 어떤 차이가 있는지에 대해 좀 더 논의가 필요하다고 생각함.
- 세 번째는, 오늘 토론의 주제가 ‘디지털 플랫폼과의 협력을 통한 「문화다양성협약」의 이행’인데 “과연 플랫폼과의 협력이 가능한가?” 하는 문제임. 플랫폼이 엄청난 권력을 가지는 구조이기 때문에, 개별 사용자들이나 문화향유자들이 과연 이러한 플랫폼과 협력할 수 있는 관계에 있는지, 또 실제로 협력이 가능한지 의문이 듦. 이러한 문제를 현실적으로 해결하기 위해서는 법적·제도적 장치가 좀 더 마련돼야 한다고 생각함. 이와 관련해 첫 번째 주제 발표 때 제안된 ‘문화콘텐츠 공정성생위원회’와 같은 형태의, ‘플랫폼의 알고리즘에 관한 공정성위원회’ 같은 제도적 장치가 필요하지는 않은지 논의해볼 필요가 있음.

### 한건수

- 지금까지 나온 논점과 이슈를 토대로 2차 토론에서 논의할 주제들을 네 가지로 정리해 보았음.
- 첫 번째 주제는 기본적인 논의에 포함될 수 있는 것인데, “디지털 환경에서의 문화다양성을 이야기할 때 문화다양성은 무엇인가? 누가 문화다양성을 말할 수 있는가?” 하는 문제임. 문화다양성의 조작적인 정의나 개념, 그리고 주체에 대한 논의를 처음에 했으면 함.
- 두 번째는 “과거와 달라진 디지털 환경에서 문화다양성을 고려할 때, 어떤 주체들이 새롭게 위협에 처하거나 보호와 증진의 대상이 되는가?”, “과거와 다르게 어떤 주체들이 제한과 공존의 대상으로 논의될 수 있는가?” 하는 문제임.
- 세 번째는 “플랫폼에 대해 우리가 얼마나 이해하고 있는가?” 하는 문제임. 즉, 디지털 환경에서 플랫폼의 개념은 무엇이고, 테크놀로지 측면에서 플랫폼의 특징은 무엇인가, 그리고 플랫폼이 알고리즘, 빅데이터 등의 과학기술을 통해 사용자와 참여자에게 영향을 미치고 있는데, 과연 플랫폼과 시민들의 협력이 가능한가 하는 논점들에 대해 의견을 나누면 좋을 것 같음.
- 네 번째 주제는 “디지털 환경에서 문화다양성을 보호하고 증진하기 위해 정책과 법률, 제도를 정비할 때 고려해야 할 중요한 요소들은 무엇인가” 하는 문제임. (플랫폼 문제를 포함해) 문화다양성 논의에서 제기되는 문제점들을 해결하기 위해서는 법률과 제도, 정책의 정비가 필요한데, 이때 어떤 요소들을 중요하게 고려해야 하는지에 대해 논의가 이뤄졌으면 함.



## 2차 토론 - 주제 1

### 문화다양성은 무엇인가? 누가 말할 수 있는가?

- 이동연**
- 탈식민주의에서 이야기하는 서발턴(subaltern, 하위주체)을 저 같은 지식인 계층이 대변하기 어렵듯이, “누가 다양성을 말할 것인가” 하는 부분에 대해서는 사실 주류에 속한 사람은 그다지 말할 자격이 많지 않은 것 같음. 문화다양성을 논할 때, 다양성의 주체들이 스스로 말해야 하는 것들이 분명히 있기 때문임. 이러한 한계를 인정할 수밖에 없는 상황이지만, 이론을 공부하고 정책을 다루는 입장에서 나름의 의견을 말하고자 함.
  - 다양성의 어원인 ‘Divert’라는 단어 자체가 이견, 갈등을 전제로 하는 단어이며, 그런 의미에서 다양성에 있어 가장 중요한 것은 ‘차이와 공존에 대한 문제’라고 생각함. 이 ‘차이’라는 문제를 문화적 상대주의로만 해석할 수는 없으며, 바로 이 점이 문화다양성의 중요한 철학적·정책적 가치라고 생각함. 다양성 개념을 단순히 문화상대주의적인 관점에서 보면 굉장히 많은 인종적, 종족적, 반인륜적 관습들이 정당화되는 상황이 나타날 수 있음. 하지만 적어도 「문화다양성협약」에서는 ‘(서로) 차별하지 않고 배제하지 않는’ 차이를 고민하고 추구한다는 점에서, 문화다양성은 문화상대주의와는 다른 개념으로 접근해야 한다고 생각함.
  - 문제는 ‘공존’인데, 사회적 차이가 공존할 수 있도록 끊임없는 조절과 협상, 토론과 소통이 이뤄져야 하며, 함부로 차이를 순위 매기거나 규범화해서는 안 되고, 개인보다는 공동체의 다양성에 초점을 맞춰야 함.
  - 정준희 교수가 지적한 내용 중에 “이론적 추상성과 정책의 실재성 간의 간극을 메우는 방법을 고민해야 한다.”는 주장에 전적으로 동의하는 바임. 너무 지나친 이론적 추상화로 인해 정책의 실재성을 단순화시켜서는 안 될 것임. 하지만 그렇다고 해서 이론적 추상성에 내재돼 있는 가치와 철학을 간과해서도 안 된다고 생각함.
  - 최근 코로나19 사태에서 예술가 보호를 위한 프랑스나 독일의 정책

사례를 보면, 정책의 가치 차원에서 그 기본적인 맥락은 매우 추상적이었음. “예술가들이 우리 사회에 미적 즐거움을 주는 집단·개인이므로 보호가 필요하다.”라든가 “문화예술의 부의 자산가치가 막대하기에 예술가를 우선 보호해야 한다.”라는 요지였음. 이러한 이론적 추상성과 정책적 추상성이 품고 있는 철학적 가치는 정책의 프로세스와 행정적인 현실성을 훨씬 뛰어넘는 위상을 갖고 있다고 생각함. 물론 정책과 이론의 간극을 메꾸는 것은 굉장히 중요하지만, 이론적 추상성이 갖고 있는 철학적·미적인 가치에 대해서도 정책결정권자들이 충분히 사유하고 연구하고 또 독서하고 토론할 필요가 있다고 생각함.

- 한건수**
- 참고로, 문화상대주의가 기계적 상대주의가 아니기 때문에, 어떤 문화의 차이를 무조건 인정하고 존중하는 것은 아니라는 점을 이야기하고자 함. 보편적 가치에 위배되는 어떤 문화적 관행이나 관습 그 자체를 인정하는 것이 아니라, 그러한 관행을 갖고 있는 사람들도 우리와 똑같은 합리적 사고를 하는 사람들로 보고, 그들이 과거에 어떤 문화적 환경 속에서 그러한 관행들을 만들어 왔는가를 이해하기 위한 방법으로서의 상대주의라고 보면 될 듯함. 이동연 교수의 의견은 문화다양성이란 다름과 차이에 대한 무조건적인 인정과 존중이 아니며—다양성 선언과 협약에서 보듯—인권과 민주주의적 가치 같은 보편적 가치에 담겨 있는 상태에서의 다양성이라는 점을 강조한 것으로 생각됨.
  - 토론 과정에서 다양성의 개념을 논하면서 생물학적 다양성과 문화다양성을 비유한 언급도 있었는데, 문화다양성 정책은 생물다양성의 종 다양성을 위한 정책과는 완전히 다르다는 것을 알 수 있음. 한위 홈페이지 관련 자료들이 많이 있으니 살펴보면 참고가 될 것 같음.

- 정준희**
- 다양성의 개념 문제를 굳이 꺼냈던 이유는, (우리가 논의해야 하는) 다양성에 대한 정의가 명확해야 문화다양성을 실제 정책으로 연결시킬 때 생기는 겹을 줄여나갈 수 있기 때문임. 앞서 발표에서 ‘문화적·종적 다양성’이 언급됐는데, (개념이 구체화되지 않으면) “‘종’은 무엇인가? 문화상품 안에서의 장르를 뜻하는 것인가?”와 같은 의문이 계속 제기

될 수밖에 없을 것임. 예를 들어 우리가 보호해야 할 다양성의 대상만 해도, ‘언어의 다양성 문제냐, 문화적 상품의 장르 문제냐, 아니면 로컬리티의 문제냐, 디지털 공간에서 크리에이터(창작자)에 관련된 문제냐’에 따라 그 영역과 의미가 다르게 나타날 것임. 따라서 다양성의 영역별로 그 대상을 목록화시켜 놓고 논의를 보다 구체화할 필요가 있다고 생각함. 압도적으로 영어가 지배적인 디지털 환경을 예로 든다면, ‘(디지털 공간에서) 어떻게 해야 영어 이외에 다른 종류의 언어를 보호하고 증진할 수 있는가’라는 식으로 논점을 구체화시켜야 밀도 높은 논의가 이뤄질 수 있을 것이라 생각함.

- 문화적 표현의 다양성과 관련해 ‘장르’ 이야기가 많이 나오는데, 장르의 다양성 문제는 바로 밸런스(균형)의 문제인 것 같음. 디지털 환경에서는 오락 장르에 치중되는 경향이 더욱 강해지고 있는데, —기존의 매스미디어 시절에 만들어진 장르와는 다른 콘셉트들이 등장하는 현 상황에서— 과연 어떤 장르가 (다양성의) 밸런스를 맞추는 데 있어서 중요한가 하는 문제도 논의할 필요가 있을 것 같음.
- 그 다음으로, 창작자와 관련된 불평등 문제도 제기될 수 있다고 생각함. 다양한 창작자들이 존재할 수밖에 없고 창작자들 안에서도 상층 그룹과 하층 그룹의 이해관계가 매우 다른 상황임. 저작권하고도 굉장히 관련 있는 사안인데, 이들 간에 이해가 충돌할 때 ‘누구를 보호의 대상으로 삼아서 어떤 방식으로 그 문제를 해결할 것인가’ 하는 논의도 해볼 필요가 있음. 여기에 덧붙이자면, 유튜버를 하겠다는 사람들이 자꾸 늘어나는 현 상황에서, 이렇게 ‘창작자들이 막연히 많아지는 것이 정말로 다양성을 위해 좋은가’ 하는 고민도 해봐야 할 것 같음. 또한 예술인들을 고용보험의 대상으로 넣는다고 했는데, ‘유튜버들을 고용보험 체계 안에 넣을 수 있는가’, ‘과연 그것이 실현 가능한 보호 장치냐’ 하는 측면도 고려해볼 필요가 있음. 즉, 디지털 환경에서 위협에 놓이는 핵심 대상들이 누구인지 살펴보고, 각 대상의 다양성을 증진시키기 위해 어떤 기준들을 마련해야 하는지에 대해서 좀 더 고민해 봐야 한다고 생각함.

## 이동연

- 종다양성에서 ‘종’은 굉장히 다양한 함의를 갖고 있음. 문화적 취향, 종류나 장르, 또 인류학적인 차원의 ‘스피시스’(species)도 해당될 수 있음. 그렇게 보면 다양성에서 종이란 사람, 표현, 장르, 공간, 장소는 물론 역사적 취향과 평가, 순위까지 다 들어가는 개념이라고 할 수 있음. 종다양성을 거론한 것은, 그것이 갖고 있는 가치를 훼손시키거나 위협하는 사회적·경제적·문화적 현실이 무엇이냐에 대해 논의하기 위해서였음.

## 2차 토론 - 주제 2

과거와 달라진 디지털 환경에서 문화다양성을 고려할 때, 어떤 주체들이 새롭게 위협에 처하거나 보호와 증진의 대상이 되는가?

**한건수** - 디지털 환경에서 우리가 과거에는 생각하지 않았던, 문화다양성의 보호와 증진을 위한 대상이나 주체, 또는 논제에 대해 현장에서 경험하거나 관찰한 부분이 있으면 함께 이야기를 나눴으면 함.

**김혜인** - 디지털 플랫폼을 위주로 생각해보는 때, 일단 플랫폼에 대한 접근성이 약한 사람들이 위협에 처한 대상이 될 듯함. 아까 이광석 교수가 언급한 ‘기술문화에 대한 리터러시’가 약한 사람들이 이전에는 상대적으로 덜 주목됐었지만, 이제는 더 주목을 해야 하는 보호 대상일 수 있다고 생각함. 문화예술 분야나 산업 측면에서는 전통적 방식이나 기존의 관습적 창작, 소비 방식에 익숙한 창작자들이 디지털 환경에서 빠르게 위협에 처하는 대상이 될 것이라고 생각함. 실제로 코로나 사태 이후 플랫폼을 통해서 사람들이 상대적으로 많이 소비하고 있는 콘텐츠의 대부분은 기존의 창작자들이 만들어내던 것과는 다름. 기존의 많은 창작 주체들이 이러한 시대적 변화에 적응할 준비가 되어 있지 않으며, 공공정책적 측면에서도 이들을 어떻게 지원해야 하는가에 대한 고민이 상대적으로 부족했다고 생각함.

- 또 하나 고려할 것은 ‘정보접근성’ 문제임. 아까 “정보가 원유처럼 여겨진다.”는 이야기가 나왔듯이, 디지털 시대에는 정보를 얼마나 잘 읽어낼 수 있는가가 굉장히 중요한 능력이 될 것임. 플랫폼 역시 정보를 얼마나 잘 큐레이션(분류 및 배포)하느냐에 따라 성패가 좌우될 것이라는 얘기도 나옴. 결국 정보접근성의 차이가 사회적 능력의 차이로 이어질 수밖에 없는 상황임. 많은 국가에서 공공데이터를 활용한 플랫폼을 운영하는 등 공공 부문에서 그 격차를 줄이기 위해 노력하고 있지만, 정보에 접근할 수 있는 개인의 역량 차이나 (하드웨어 같은) 환경의 차이로 인해 취약계층이 생길 수밖에 없다고 생각함.

**한건수** - 한국 사회에서 디지털 환경에 대한 접근성의 문제, 그중에서 망 서비스와 관련해서는 상당히 개선됐다고 볼 수 있음. 문제는 사용자가 똑같이 접근할 수 있더라도, 그 활용도나 리터러시의 격차는 여전히 존재한다는 것임. 예를 들면 노년층의 경우 (디지털 환경에) 물리적 접근은 가능하나 그 내용에 대한 인식이 떨어지는 경우가 있으며, 창작자들 중에서도 디지털 기술을 아직 활용하지 못해 ‘디지털 취약계층’으로서 위기에 놓이는 상황이 나타나고 있지 않나 하는 생각을 해봄.

**이광석** - 오늘 토론 중에 ‘창작자들의 생존 위기’에 대한 얘기가 나왔는데, 이 부분과 플랫폼을 연결해서 이야기하려 함. 비대면, 비접촉 시장이 성장할수록 대면접촉의 위협을 받게 되는 대상은 아이러니하게도 플랫폼 노동을 수행하는 사람들임. 비대면 시장이 열리고 그제 알고리즘이 댄트 로봇이 댄트 자동화된 기계를 통해 사람 간 접촉 없이 콘텐츠 생산과 유통, 거래가 이루어지는 플랫폼 현실이 점점 확장될 때, 사람은 주요 임무에서 밀려나 인공지능의 잔일 거리를 수행하는 ‘연락 고리’ 역할로 전락하게 됨. 이와 관련해 보통 ‘유령노동’(ghost work)이나 ‘인공지능 인형에 눈알 붙이기’라는 개념이 인용되는데, 인공지능이 주된 임무를 수행하고 사람은 태깅(tagging)이나 데이터 입력 같은 부수적 역할을 하게 된다는 의미임.

- 플랫폼 시장이 커질수록 노동자의 생존 여건이 위축되는 현상도 심화될 것이며, 앞서 발표 때 이야기한 것처럼, 창작자들이 플랫폼 노동 외에 다른 일을 가지고 ‘투잡’을 할 수밖에 없는 상황에 놓이게 될 것이라고 생각함. 플랫폼과의 계약관계가 대체로 창작자들에게 안정적인 일자리를 제공하는 방식은 아니기 때문임. 같은 이유로, 문화예술인들이 단기적인 노동에 흡수되는 현상도 발생할 수 있다고 봄.

- 코로나 국면에서 가중되고 있는 이러한 상황 즉, 예술인들의 고용 불안이나 물적 조건의 위기는 사실 “창작의 위기”라고 생각함. 따라서 플랫폼 환경에서 고용의 안전성, 노동자를 위한 물적 토대의 마련 등에 대해 좀 더 밀도 있게 논의할 필요가 있다고 생각함.

## 2차 토론 - 주제 3

플랫폼 자체에 대한 논의. 오늘날의 플랫폼이 기존의 매스미디어와 어떻게 다른가?  
플랫폼과 시민의 협력 가능성이 존재하는가?

- 최은필**
- 플랫폼에 대한 정의는 계층, 집단에 따라 너무 다양해서 한 단어로 정의 내리기가 힘들 것임. 기본적으로는 외형적인 측면에서 플랫폼을 하드웨어/소프트웨어/서비스플랫폼(카카오 같은 인터넷 기업들이 포함됨) 등 크게 세 가지로 나뉠 수 있음.
  - 이 자리에서는 논제에 맞추어 디지털 관점에서의 플랫폼, 그리고 문화다양성과 디지털 플랫폼의 관계성에 대해 이야기하고자 함. 앞에서 ‘플랫폼은 기존의 미디어 생태계와 무엇이 다른가’, ‘똑같은 개념인데 환경이 달라지면서 다른 관점으로 보게 되는 것인가’와 같은 질문이 나왔고, 또 ‘플랫폼 기업들과 시민, 사회가 어떤 식으로 논의와 협의를 할 것인가’ 하는 문제도 남아 있는 것 같음.
  - 기업의 입장에서 고민하고 있는 플랫폼과 문화다양성에 대해 말하기 전에, 먼저 설명해야 할 부분이 있음. 결국 기업들이 내놓는 플랫폼을 이해하기 위해서는 먼저 각 기업의 문화, 그리고 그 문화를 이루고 있는 구성원들에 대한 이해가 필요하다고 생각함. 기업을 예로 든다면, 기술과 서비스, 제품을 개발하는 개개인들이 있을 것이고, 그 서비스와 제품들이 좀 더 확장되면 플랫폼이라는 개념이 생겨나게 됨. 그리고 여러 다양한 플랫폼들이 확장되고 다양한 이해관계자들이 참여하면서 하나의 사회를 이루게 될 것임. 이때 플랫폼과 문화적 다양성의 관계에서 가장 중요한 것은 각 기업의 내부적인 가치, 추구하는 정신, 그 기업만의 문화라고 생각함. 기업도 사회적 책임감과 의무에 대해 많은 고민을 하며, 서비스나 제품을 설계할 때 소외 집단이 발생하지 않도록 다양성에 대해서도 고려를 하고 있음. 결국엔 기업 내부적으로 고민해 온 것들이 플랫폼과 플랫폼의 서비스 제품으로 나타나기 때문에, 각 기업의 내부적 다양성은 매우 중요하고, 플랫폼과 관련한 다양성에 대한 논의도 그 내부에서부터 시작되어야 한다고 생각함.

OS(Operating System, 운영체제)를 만드는 기업, 휴대폰을 만드는 기업 등 플랫폼 기업은 굉장히 다양하지만, ‘서비스 플랫폼’ 관점에서 이야기한 점을 감안하길 바람.

**이광석**

- ‘플랫폼 자본주의’라고 표현할 정도로 (플랫폼 경제를) 새로운 자본주의 단계로 이야기하고 있는데, 거시적으로 우려되는 부분이 몇 가지 있어 이야기하고자 함. 플랫폼 자본주의의 가장 널리 알려진 캐치프레이즈가 ‘공유경제’이고, 실제로 유무형의 자원들을 중개하는 플랫폼의 역할이 플랫폼 자본주의의 큰 축을 이루고 있다고 생각함. 예컨대 카풀과 같은 중개 형태의 경제유형은 과거 음식 나누기나 잠자리 제공하기처럼 호혜, 사랑, 증여와 관련되고 비자본주의적이라는 이유로 시장 논리 바깥에 존재했던 것들임. 플랫폼 자본주의에서는 플랫폼의 영역을 끊임없이 확장하면서 그런 논리와 명분들을 플랫폼 안으로 끌어들이고 있는데, 여기에 매우 위험한 요소가 있다고 생각함.
- 또한, 플랫폼 시대에 디지털 논리와 감수성이 현실 세계의 자산 논리와 가치를 바꾸고 영향을 미치고 있는 점도 주목할 필요가 있음. 예를 들면 온라인 별점에 따라 부동산 가격이 등락하고, 인스타그램에 얼마나 사진(인생샷, 감성샷)이 자주 올라오는 장소인가에 따라 부동산 시세가 달라지는 현상이 나타나고 있음. 물론 시민이 서로 사회적 정서를 연대하여 감수성을 표현하는 방식으로 존재하는 온라인 공간도 있지만, 플랫폼들은 이러한 감수성들을 기업의 사적 논리로 만들어가고 ‘디지털 감수성’을 사유화한다는 점에서 우려되는 부분이 있음. 사회적 차원에서는, 플랫폼 기업의 사적 논리 자체가 사회의 일반 논리로까지 확장되고 있는 점도 짚어볼 부분이 아닐까 생각함.
- 디지털 플랫폼 환경에서의 협력 문제는 협력의 주체에 따라 다양한 차원에서 살펴볼 수 있는데, 우선 시민들과 지배적 사업자 즉, 플랫폼을 운영하는 주체와의 관계를 어떻게 맺을 것인가 하는 점이 중요할 것임. 또한 (이용자 간 협력을 위해) 1부 발표 때 제안한 것처럼, 플랫폼을 매개로 하는 시민 자치·자율의 결사체를 만드는 방식도 고려할 수 있을 것임. 이 논의에서 ‘협력’의 범위를 좀 더 크게 잡고 그런 대안적

인 모델까지도 고민해볼 필요가 있다고 생각함.

- 한 가지 덧붙이자면, 우리 카툰 기업들이 해외에서 굉장히 선전하고 있는데, 이와 관련해 우려되는 부분이 있음. 과거의 콘텐츠 수출과는 다르게 플랫폼 모델 자체, 기업 문화 자체가 해외로 나가는 것이라, 우리 노동문화의 굉장히 수직적이고 일반 이용자나 아마추어 창작자를 수탈하는 구조 자체가 그대로 외국에서도 작동하게 될 것임. 따라서 일국적 차원이 아니라 국제사회적 관점에서 우리 노동문화, 플랫폼 자본의 운동방식이 외부와 관계를 맺었을 때 야기되는 새로운 문제들에 대해서도 주목해야 하지 않을까 하는 생각이 듦.

**한건수** - 마지막에 언급한 내용처럼, 디지털 환경에서 한국의 문화산업, 특히 대중문화의 일부 영역은 과거처럼 보호와 증진의 대상이 아니라 성찰적이고 비판적으로 바라봐야 하는 대상이라는 시각도 있는 것 같음. 이와 연관해서도 논의가 필요할 듯함.

**정준희** - 플랫폼을 정의하는 방법에는 크게 두 가지의 접근법이 있음. 첫 번째는 이론적으로 완벽하게 콘셉트를 짜서, 그것이 실제로 어떤 대상들과 연결되는가를 관찰하는 방식이 있고, 두 번째는 핵심이 되는 대상을 설정해 놓고 이와 관련되는 개념들을 수정해 나가는 방식이 있음. 지금 논의하는 플랫폼이라는 대상에 대해서는 후자의 방법이 맞다고 생각함. 최근 유럽연합(EU)에서 ‘온라인 중개자’(Online Intermediary)의 투명성과 공정성 높이기 위한 법률을 만들었는데, 이 법에서는 온라인 중개자를 “상품 생산자와 소비자 중간에서 디지털적으로 중개해주는 자”라고 단순명료하게 정의함. 이러한 정의를 문화 영역에 대입하면, 우리가 논의하는 플랫폼의 개념에 대한 혼란이 상당 부분 해결된다고 생각함. 즉, 문화다양성 관련 논의에서 플랫폼은 기본적으로 “문화적 생산품 또는 문화적 창작자를 소비자에게 디지털적인 방식으로 연결해주는 자”라고 규정할 수 있음.

- 플랫폼에 대한 정의에서 한 가지 덧붙여야 할 중요한 요소는 ‘검색엔진’이라고 생각함. 검색엔진 자체가 직접적으로 소비자를 연결시켜 주

지는 않지만, 문화적 생산품이나 창작자가 노출되도록 만들으로써 소비자의 판단에 막대한 영향을 끼치기 때문임. 플랫폼을 정의할 때 ‘온라인 중개자’와 ‘검색엔진’을 기본 개념으로 삼고, 필요할 경우 다른 관련 대상이나 영역 등을 더해 나간다면 오늘 논의에 무리가 없을 것이라고 생각함.

- 이러한 정의를 전제로 살펴보면, 디지털 플랫폼에서 문화적 표현의 다양성에 가장 큰 위협 요소는 ‘알고리즘’이라고 생각함. 왜냐하면, 알고리즘이 소수자나 약자들이 지속적으로 배제되거나 소외되도록 만드는 데다, 알고리즘 개발자들도 알고리즘이 어떤 결론을 어떻게 내놓을지 명확하게 알 수 없다는 문제점 때문임. 알고리즘의 작동 원리 등을 투명하게 공개하는 것만으로는 해결할 수 없는 문제들이 자꾸 불거지고 있는 것임. 따라서 작동 원리의 ‘투명한 공개’ 수준을 넘어 (다양성의 가치가 반영될 수 있도록) 알고리즘의 기획-제작-운영 과정에 이해당사자들이 개입할 필요가 있다고 생각함. 이대로 놔둘 경우 알고리즘 개발자들조차 알고리즘의 오류를 교정할 수 없는 순간이 올 것이기 때문에, 알고리즘 문제는 다양성을 위협하는 핵심 문제가 될 수 있다고 생각함.

## 2차 토론 - 주제 4

디지털 환경에서 문화다양성을 보호하고 증진하기 위해 정책과 법률, 제도를 정비할 때 고려할 쟁점과 중요한 요소는 무엇인가

**한건수** - 네 번째 주제로, 디지털 환경에서 문화적 다양성을 보호하고 증진하기 위해 거버넌스, 제도, 정책, 법률 등 여러 분야에서 고려해야 할 쟁점에 대해 논의했으면 함. 앞서 나온 의견처럼, 알고리즘 자체에 대해서도 '문화다양성 보호와 증진을 위해 시민사회, 전문가들이 어떻게 개입할 것인가' 하는 부분을 논의할 필요가 있을 것으로 보임.

**최유진** - 디지털 플랫폼은 문화적 표현의 결과물이 다양하게 생산되고 유통되게 하는 수단이나 도구이지, 목적이 아니라고 생각함. 그러나 요즘 (상당수) 디지털 플랫폼은 자체의 이익을 추구하기 위해 콘텐츠를 독점한 다든가, 자산을 보호하기 위해 과도한 기술적 장치로 문화적 표현물의 확산과 증진을 방해하는, 어떻게 보면 그 반대적인 역할을 하고 있지 않나 생각됨.

- 도서관의 입장에서는 문화적 표현물들(저작물이나 창작 결과물)을 보존하고 지속가능한 자원으로 활용하기를 바라는데, 플랫폼의 이러한 독점과 과도한 보호 장치 때문에 상당한 어려움을 겪고 있음. 각각의 플랫폼에서 유통되고 있는 자원을 한 곳에 모으고 데이터화해서 이용자가 쉽게 접근할 수 있게끔 해줘야 하는데, 기술적으로 그 길이 막혀 있는 경우가 많음. 전자책을 예로 들면, 책을 유통하는 각 플랫폼마다 서로 DRM(Digital Rights Management, 디지털권리관리)이 달라 이용자들이 콘텐츠를 활용하는 데 큰 불편을 겪고 있음. 이런 부분이 논의의 네 번째 주제인 "다양성 증진을 위한 법적·제도적 장치의 마련"과 연관 있을 텐데, 이용자의 접근성을 높이기 위해서라도 표준화된 DRM을 마련할 필요가 있다고 생각함.

- 도서관은 문화적 표현물들을 통합적으로 수집해 보존하고, 이 표현물들이 또 다른 창작의 원천이나 자료로 활용되도록 하는 역할을 맡은

기관임. 따라서 이러한 역할을 다하기 위해서는 거버넌스 체계를 구축해 효율적으로 활용할 필요가 있음.

- 디지털 콘텐츠, 문화적 표현물이 '디지털 플랫폼에서 유통된다'는 것은 이미 그 콘텐츠가 보호되고 있으며, 또 확산 가능성을 가질 수 있도록 만들어진 상태라는 것을 의미함. 그런 면에서 플랫폼 밖에 있는 문화적 표현물을 체계적으로 디지털 콘텐츠화하는 작업도 매우 중요하다고 생각함.

- 도서관에서는 '본 디지털'(born digital) 자료도 수집하지만, 디지털화되지 않아서 디지털 플랫폼에서 이용·유통되지 않는 자원(지역의 문화유산, 개인의 구술 등), 아날로그 상태의 자원을 어떻게 수집하고 디지털화하여 보존할 것인가에 대해서도 고민하고 있음. 그 일환으로 국립중앙도서관은 '문화비전 2030'에 기반해서, '사라져가는 문화적 자원들'을 디지털화해 아카이빙하는 사업을 추진하고 있음. 사업의 중복을 피하고 효율을 높이기 위해 이와 관련된 사업을 진행 중인 경기도 등 지자체들과 협력체계를 구축하고 있는데, 데이터를 함께 모으고 공유해 한 곳에서 모든 국민이 이용할 수 있도록 하자는 게 이 사업의 취지임. 이것이 중앙도서관이 경험한 거버넌스 구축의 대표적 사례라고 할 수 있음.

- 문화다양성의 보호 및 증진과 관련해 법적으로는 저작권 이슈가 가장 큰 비중을 차지하는데, 사실 도서관이 문화적 표현물들을 수집하고 보존하는 데는 저작권이 문제가 되지 않음. 반면, 수집해 보존하고 있는 다양한 문화적 표현물들을 이용자, 제3자가 활용할 수 있도록 서비스하는 데에는 저작권 문제가 걸림돌로 작용함. 공공기관인 도서관 입장에서는 '콘텐츠의 개방'이란 측면에서 이슈가 되는 부분이기도 한데, 앞으로 법적·제도적 보완이나 개선이 필요하지 않을까 생각함.

**한건수** - 도서관에서 디지털 유산을 보호하는 것 자체가 어찌 보면 한국 사회 안에서 문화다양성을 보호하고 증진하는 데 굉장히 중요한 사업이라는 생각이 듭. 앞에서 "문화비전 2030이 이러한 노력의 정책적 근거가 된다."고 했는데, 우리나라는 「문화다양성협약」에 가입돼 있고, 관련 법률이나 문화정책 등이 갖춰져 있으나, 각 주체들이 이를 활용하지 못하는 부분도 있다고 생각함. 다시 말해서, 다양성의 주체로서 각 집단이

나 공동체들이 자신들의 다양성에 대한 권리를 주장할 수 있는 근거는 마련돼 있는데, ‘그 권리를 실제로 어떻게 활용하고 요구할 것인가’ 하는 문제가 남아 있는 것 같음.

- 학자로서 한국 문화 안에서 많은 다양성이 사라져가고 있는 것을 목격하고 있음. 인류학 연구를 위해 지역들을 조사를 해보면, 노년층이 대중문화에 빠르게 표준화되어가고, 10년 전 풍요로웠던 지역의 전통 등도 이제는 찾아보기 힘들. 다양한 영역에서 디지털화하여 보존할 것이 많다고 생각함. 이제, 이상승 교수가 경제학자의 관점에서 법률이나 제도 등 문화다양성 논의에 실질적으로 반영할 수 있는 부분에 대해 이야기하고, 이동연 교수가 문화비전 2030을 설명하면서 언급했던 디지털 플랫폼과 관련한 정책적 대안에 대해 조금 더 보충해 의견을 말하면 좋을 것 같음.

#### 이상승

- 문화다양성의 확보와 관련해서 경제학자로서 말할 수 있는 것은 크게 두 가지임. 첫 번째는 인위적인 진입장벽이 있다면 이를 낮춰야 한다는 것임. 어떻게 보면 힘을 가진 사업자가 문제인 게 아니라, 정부의 사전적·확실적 규제가 문제인 경우가 많음. 특히 우리나라는 ‘갈라파고스적 규제’를 많이 하고 있기 때문에, 이런 문제의 개선이 먼저 이루어져야 한다고 생각함. 물론 특정 사업자가 힘이 생기면 그 힘을 남용해 경쟁 사업자를 배제하려 할 것인데, 만약 그런 일이 발생할 경우 국적과 무관하게 사후적으로 강력한 조치를 취할 필요가 있음.
- 보통 미국을 신자유주의 국가라고 생각하지만, 사실 경제법을 굉장히 강력하게 집행함. 예를 들어 독과점을 막기 위해 영화의 제작과 배급을 겸업하지 못하게 하는 일명 ‘파라마운트법’이 70년간 시행됐으며, 2000년대 초반에는 세계 시가총액 1위였던 MS(마이크로소프트)를 상대로 한 반독점법 위반 소송 1심에서 “시장지배력을 남용했다.”며 ‘회사 분리’ 명령까지 내릴 정도로 강력한 조치를 취함. 사업은 최대한 자유롭게 하도록 하되, 만약 힘의 남용으로 인해 소비자들이나 경쟁 사업자들이 피해를 봤다면, 소송을 통해 이러한 피해를 구제받을 수 있도록 법적·제도적으로 보장하고 있음. 우리나라는 그러한 제도적

장치가 아직 미비된 상태인데, 피해당사자들이 보다 쉽게 구제받을 수 있도록 안전장치를 마련할 필요가 있다고 생각함.

- 두 번째 의견은 ‘집단소송 제도’와 같은, 힘의 남용을 억제하는 법적 장치를 도입할 필요가 있다는 것임. 개별 소비자는 기업이나 거대 사업자로부터 피해를 입더라도 피해액이 소액일 경우가 많아 스스로 나서서 문제를 해결하기 어려운 측면이 있는데, 이럴 때 필요한 것이 바로 집단소송임. 국내 신문에 오르내리는 집단소송은 제대로 된 집단소송이라 할 수 없음. 원래 집단소송이란 피해 성격이 비슷한 다수의 피해자 중 한 명이라도 소송을 제기하면 피해당사자가 명시적으로 소송 불참 의사를 밝히지 않는 한 그 소송의 효력이 모든 피해자에게 다 미치는 제도를 뜻함. 어찌 보면 우리나라는 아직 집단소송이라는 강력한 억제책이 도입돼 있지 않기 때문에 결국 사전적인 규제, 확실적인 규제가 동원된다고 볼 수 있음. 이와 관련해 대기업들도 집단소송에 대한 생각을 바꿀 필요가 있음. (일종의 사후 억제책이라고 할 수 있는) 민사소송이 원활해져야 정부의 사전적 규제를 없앨 수 있다고 생각함.

#### 이동연

- 앞서 ‘플랫폼으로서의 도서관’에 대한 의견이 나온 바 있으니, 도서관에 비유해 다양성에 관한 이야기를 해보고자 함. 도서관이 요즘엔 단순히 책을 읽는 공간이 아니라 휴식과 놀이 등 많은 문화적 다양성을 수렴하는 공간으로 등장함. 가령 국립중앙도서관이라는 거대 도서관에 다양한 시설을 모아 한 곳에서 모든 것을 다 즐길 수 있도록 만든다면, 대형 종합 플랫폼의 기능을 하게 된다고 볼 수 있을 것임. 또, 이와는 대조적으로 저마다 특징을 지닌 작은 도서관 수십, 수백 개를 각 지역에 만든다면, 이 경우엔 각각의 도서관들이 다양하고 특색 있는 플랫폼으로서 기능하게 될 것임. 이처럼, 플랫폼에는 일종의 수렴하는 기능으로서의 다양성이 있는가 하면, 분산하는 기능으로서의 다양성도 있음. 따라서 다양성을 추구할 때 플랫폼이 지닌 이 두 갈래의 다양성 중 과연 어느 쪽에 비중을 두느냐에 따라 해결할 문제도 달라질 것임.
- ‘문화비전 2030’에서 공동체의 다양성 실현을 위해 설정한 의제 중 하나는 ‘공정하고 상생하는 문화생태계 조성’임. 특히 그중에서 ‘유통불

공정에 대한 개선'이 추진과제로 설정되어 있음. 이 과제의 달성을 위해 약칭 '콘텐츠 유통 불공정 개선에 관한 법률안'을 제정하고, 콘텐츠계에서 일어날 수 있는 불공정행위를 어떻게 바로잡을 수 있을 것인가를 고민하고 있음. 사실 불공정, 언페어(unfair)하다는 말은 법적으로나 문화적으로 토론할 거리가 많은 용어이기는 하나, 수요자나 이용자의 민주주의, 접근의 다양성을 보장한다는 게 그 기본 철학임.

- '불공정행위를 개선하자'는 것은 수요자 관점에서 문제를 바라본 결과인데, 사실 수요자 관점 자체도 너무나 다양함. 가령 어떤 사람은 멀티플렉스 영화관을 원하는 반면, 또 어떤 사람은 독립영화 상영관이 더 공급되기를 바랄 수도 있음. 따라서 어떤 하나의 기준을 통해서 일률적으로 제도와 정책을 수립할 수 없기에, 충분히 상의하고 토론해 결론을 이끌어낼 필요가 있음. 모든 콘텐츠를 수렴해 편리하게 사용할 수 있도록 하는 큰 도서관도 중요하지만, 저마다 특색을 지닌 10개, 20개의 작은 도서관도 굉장히 중요하다고 할 수 있음. 플랫폼의 다양성에 관한 논의도 이러한 수렴과 분산이라는 관점에서 접근할 필요가 있지 않나 생각함.

#### 정준희

- 문화비전 2030과 관련해 콘텐츠 유통의 불공정을 해소하기 위한 여러 가지 법적 제약에 대한 의견이 나왔는데, 논의를 더 구체화할 필요도 있음. 가령 이러한 법적 제약을 둘 때, '특별법적인 조항으로 만들 것인가', 아니면 '기존 법의 일부로 포함시킬 것인가' 하는 기술적인 문제들도 고려해야 함. 또한 앞서 이상승 교수도 지적하였듯이, 규제를 더 만드는 방식이 (다양성 보호에) 더 효과적인지, 아니면 자율성을 높이고 민사적 방식을 촉진하는 게 나은지 등등 매우 많은 논점이 존재하기 때문에 당장 어느 것이 "정답"이라고 말하기 어려움.
- 이광석 교수가 발표한 내용 가운데 '유튜버들의 노동조합 결성', '플랫폼의 협동조합화' 같은 의견은 다양한 실천적인 영역에서 나오는 대안들이라고 판단됨. 그런데 실제로 이렇게 될 경우, 해당 플랫폼이 실질적으로 창작자나 소비자들에게 효과적인 플랫폼으로 작동할 것이냐 하는 현실적인 문제를 좀 더 고민해볼 필요가 있음.

- 예를 들어 유튜버들이 노동조합을 결성한다면—독일의 노동법적인 전통에서는 이런 방식이 수용될 수 있을지 모르나—한국의 노동법적인 환경과 전통에서 과연 그 조합이 받아들여지고 또 정상적으로 기능할 수 있을지는 미지수임. 실질적으로 보면, 창작자는 플랫폼 기업과 고용 계약을 맺기가 어려운 상황이고, 문제가 발생하더라도 당사자 간 계약으로 해결하는 경우가 대부분임. 특히 요즘에는 '약관'이라는 방식으로 계약하는 경우가 많은데, 그렇다면 약관 안에서 불공정 요소들, 다양성을 저해하는 요소들을 없애는 방안을 마련하는 것이 보다 현실적인 대안이 될 수 있다고 생각함. 만약 국가가 좀 더 적극적으로 이 문제에 개입한다면, 일정 규모 이상의 온라인 플랫폼의 경우엔 이해당사자들이 함께 참여하는 거버넌스를 구성하도록 제도화하여 약관 자체를 더 공정하고 또 다양성을 증진시키는 쪽으로 바뀌나갈 수도 있을 것임.

#### 이광석

- (앞에서 플랫폼 노동자의 협동조합에 대한 언급이 있었는데) 그게 데이터 노동이든 데이터 활동이든, 플랫폼 환경에서 일하는 사람들에게 기본적인 삶을 살 수 있는 최소한의 장치나 터전은 마련해줘야 한다고 생각함. 플랫폼 안에서 노동을 제공하는 사람들, 창작자들은 개인으로서 굉장히 미약한 존재이기 때문에 그것이 일반화된 조건은 아니지만 단체적 결사체를 만들어 대외적인 권리를 주장하는 방식이 유효하다고 생각함.
- 또, 데이터 재산권의 보호와 관련해서도 많은 의견이 있었는데 발표 때 잠깐 언급했던 '공공소유권' 개념도 고려해볼 필요가 있다고 생각함. 예를 들어 특정 플랫폼을 운영하는 사람들이 자신들이 만들어낸 지식이나 데이터, 문화적인 결과물들을 공동의 자산화하여, 외부인이 그것을 이용할 경우 대가를 받는 방식임. 이런 대안적 혹은 완화된 형태의 재산권 모델들이 있으니까, 문화적 보상과 관련해서 다층적인 법률이나 비제도적인 접근이 가능할 것이라고 생각함.
- 마지막으로 '시민의 플랫폼'이 여전히 유효하다는 전제하에서, 중앙정부나 지방정부가 일반 시민들의 문화생산과 관련해 '중심적 역할'을 할 것이냐, 아니면 '보조적 역할'을 할 것이냐 하는 문제도 짚어볼 필



요가 있음. 개인적으로는 보조적 지원 역할이 중요하다고 보는데, 지원을 체계화할 수 있는 시스템을 만들어낸다면 시민의 창작 활동을 제도적으로 뒷받침할 수 있지 않을까 하는 생각이 듭.

**한건수** - 좀 전에 언급된 ‘공동체의 집단적 저작권’과 관련해 생각나는 사례가 있어 잠깐 이야기하려 함. 소수민족들이 많이 살고 있는 나라에서는 소수민족을 대상으로 하는 관광상품을 만들었을 때 그 문화적 저작권을 해당 소수민족이 갖도록 하고 있음. 스웨덴이 이러한 ‘민족문화저작권’을 도입한 대표적인 나라인데, 우리 사회에서도 개인뿐만 아니라 지역 차원에서 ‘집단적 저작권’ 개념을 고민해볼 필요가 있지 않을까 생각함.

**김혜인** - “디지털 플랫폼에서 유통되거나 돌아다니는 콘텐츠들의 저작권이 누구에게 있는가” 하는 문제가 뜨거운 이슈가 되고 있음. 플랫폼이 지식재산권의 상당 부분을 가져가고, 때론 다른 주체들이 저작권을 소유하지만, 어떤 경우에는 데이터나 콘텐츠들이 누구의 지식재산인지 모호할 때가 적지 않음. 해당 콘텐츠를 선점했던 기업이나 생산했던 주체들이 저마다 재산을 주장해 이슈가 되는 경우가 많으며, 이러한 문제는 점점 더 첨예화될 것이라 생각함.

- 문화다양성과 관련된 여러 콘텐츠 중에는 ‘공공저작권’이나 ‘공공지적재산’으로 보호해야 할 대상이 분명히 있음. 미국에서는 공공적인 가치가 있는 데이터나 콘텐츠의 경우 기업이나 개인이 소유하고 있는 것이라 할지라도 정부나 주 정부 차원에서 공공데이터화하거나, 공공지적재산권을 확보하여 다양한 창작자나 개발자들이 이를 활용할 수 있도록 중간 역할을 해주는 사례들이 나타나고 있음. 정부가 창작자나 개발자가 쓸 수 있도록 데이터나 콘텐츠를 지원해주고, 그렇게 생산된 결과물을 공공지식재산화해 다시 시민이 이용할 수 있도록 ‘거버넌스’ 역할을 하는 것임. 디지털 시대에 문화다양성을 보호하고 증진하기 위해서는 정부가 법률, 정책을 만들어서 집행하는 역할에만 머무를 게 아니라, 정부 자체가 공공플랫폼의 역할을 수행할 수 있도록 새로운 모델을 개발할 필요가 있다고 생각함.

### 3차 토론 - 추가 논제.

국제사회 관점에서 우리나라 문화산업과 문화다양성을 살펴봤을 때, 성찰할 문제는 무엇인가?

**한건수** - 오늘 논의에서 좀 더 의견을 나눴으면 하는 주제가 하나 있음. 그동안 한국 사회에서 문화산업, 문화적 표현의 다양성과 관련된 논의는 어찌 보면 수세적이고 방어적이었음. 그러나 최근 일부 영역이긴 하지만, (한류나 웹툰처럼) 한국이 문화산업의 특정 분야에서는 수세가 아니라 오히려 국제적인 맥락에서 우위를 차지하고 있는 부분들이 있음. 그래서 이와 관련해 한국 사회 내부의 시각이 아니라 국제사회의 관점에서 우리 문화산업과 다양성에 대해 생각했을 때, 돌아보아야 할 문제, 성찰할 문제점이 있다면 논의해 주길 바랍.

**이동연** - 요즘 ‘K-방역’, ‘K-정책’이란 용어가 나올 정도로, 한국이 문화에서 보건의료·방역, 국가 정책까지 ‘글로벌 스탠더드’가 되는 것처럼 홍보되고 있음. 최근 해외문화홍보원에서 집계한 결과에 따르면, 한국에서 코로나 바이러스 확진자가 처음으로 발생한 이후 100일 동안 한국과 관련된 외신 보도 건수가 8,600건인데 이 중, 코로나와 관련된 기사는 약 67%에 달한다고 함. 이것은 국제사회가 한국의 방역정책을 호의적으로 바라보고 있다는 긍정적인 데이터라 할 수 있음. 문화콘텐츠 분야에서도 가령 <기생충>이 칸에서 황금종려상을 수상하고, BTS가 빌보드차트에서 좋은 성적을 거둔 것처럼 일부 성과가 있기는 했으나, 이를 지나치게 내셔널리즘적인 시각에서 바라보는 현상은 경계해야 하며, 현재 우리 문화콘텐츠의 위상과 현실을 냉정하게 바라봐야 할 필요가 있음.

- 특히 한류와 관련해 문화산업을 보면 두각을 나타내는 부분이 있긴 하지만 동아시아권 안에서의 대중문화 흐름을 살펴볼 때 그렇게 낙관적인 전망을 하긴 어렵다고 생각함. 또한 소비자 수, 매출액 등을 보면 한류 콘텐츠가 각광을 받고 있긴 하지만 실질적으로는 ‘거품’이 섞여

있는 경우가 적지 않음. 예를 들어 K-팝의 일본 시장은 거의 70~80%가 일본 내수시장 안에 존재하고 있으며, 넥슨 등 게임업체들이 성업해도 앱 매출액의 30%는 무조건 구글 안드로이드로 가는 구조적 문제도 있음.

- 다른 한편으로는 우리 기업이 제3세계 국가 안에서 제공하는 플랫폼 서비스에 대해 돌아볼 필요가 있음. 예를 들어 '라인'을 비롯해 한국의 SNS 메신저 플랫폼이 동남아시아에서 인기를 끌고 있는데, 이 과정에서 한국의 플랫폼 기업들이 현지 이용자들에게 과연 어떤 태도를 보이고 있느냐 하는 문제임. 사실 이러한 부분에 대한 논의는 한 번도 이루어진 적이 없는데, 우리가 유튜브에 대해 문제를 제기하는 부분들이 정당하다면, 우리 플랫폼 서비스 기업들도 해외 현지의 비판을 겸허하게 받아들일 필요가 있다고 생각함.

**이광석** - 최근 뉴스를 보니, 코로나19와 관련해 자가격리자에게 채우는 '안심밴드'를 사우디에 수출하고, '자가진단 앱'을 남미 쪽으로 수출한다고 함. 이를 두고 "한국적인 방역 모델이 해외에서 선전하고 있는 것이 아니냐"며 국격을 높이는 사례로서 얘기되고 있음. 그런데 이러한 기술들은 우리 사회에 굉장히 '지역화'(localization)된 것이기 때문에 체제나 사회문화가 다른 국가에서 그대로 사용될 경우 예기치 못한 문제들이 발생할 수 있음. 이러한 문제점은 플랫폼의 경우도 마찬가지라고 생각함. 앞서 웹툰 플랫폼 사례에서 지적했듯이, 해당 국가의 노동문화에 대한 고려 없이 우리 식의 노동문화가 해외에 이식됐을 때 발생할 수 있는 문제들에 대해서 우리가 좀 더 심각하게 고민해볼 필요가 있음.

### 3차 토론 - 자유토론

**이광석** - "문화다양성과 관련해 법적·제도적으로 풀어야 과제"가 네 번째 논제로 제시됐는데, 이와 관련해 조금 첨언하고자 함. 최근 디지털 플랫폼과 관련해서 알고리즘 문제가 자주 거론되면서, 전 세계에서 많은 기업과 기관, 단체가 인공지능 윤리 원칙이나 강령을 내놓고 있음. 인공지능의 문제점에 대해 법적으로 규제하는 방안도 떠올릴 수 있겠지만, 디지털 플랫폼의 많은 기술적 부분들은 법과 제도로 규제하거나 특정 방식으로 표준화하기가 굉장히 어려운 측면이 있음. 따라서 디지털 환경에서 문화다양성을 증진하기 위해서는, 인공지능 윤리 원칙에 대한 협의체를 마련해 사회적 합의를 이끌어내는 등 보다 능동적으로 대처할 필요가 있다고 생각함.

**김상민** - 문화적 다양성과 관련해 주목해야 할 디지털 플랫폼의 세 가지 문제점에 대해 이야기하고자 함. 첫째는 플랫폼의 모든 과정이 자동화된 방식으로 진행된다 보니, 생산자와 소비자(사용자)가 동일한 과정을 반복적으로 거치면서 취향이 획일화된다는 점임. 둘째는 데이터와 콘텐츠의 독점 문제임. 거대 플랫폼 자체가 처음부터 비즈니스 모델로 시작되었기 때문에, 더 많은 사용자를 독점하고, 사용자들이 생산하는 콘텐츠는 물론 이들 사이의 상호작용과 관련된 데이터도 독점하려는 속성이 있다고 생각함. 실제로 우리가 지금 보고 있는 거대 플랫폼들은 모두 '독점에 성공한 플랫폼'이라고 할 수 있음. 세 번째는 플랫폼이 거짓이나 혐오, 차별 등을 확산시키는 기제로 작동한다는 점임. 급속도로 번지는 가짜 뉴스 사례에서도 알 수 있듯이, 사용자나 생산자, 소비자가 원하지 않더라도 이러한 비윤리적 가치들이 자동화된 방식으로 계속 퍼져나간다는 점을 주목할 필요가 있음.

- 그렇다면, 이러한 플랫폼의 문제점들을 어떻게 해결할 것인가 하는 과제가 남는데, 앞서 거론되었던 '약관'으로 모든 문제를 해결하는 것은 현실적으로 어렵고, '집단소송'이 도입되지 않은 상황에서 소송을 통해

사후적으로 대처하는 것도 한계가 있음. 이에 대한 대안의 하나로, 플랫폼이나 인공지능 알고리즘과 관련한 문제를 다룰 ‘특정한 정치 기구’를 만들어 다양한 방식으로 해결책을 찾아볼 필요가 있다고 생각함.

- 이동연**
- 플랫폼과 관련해 문화다양성을 보호하고 증진하기 위한 ‘이중의 전략’을 제시하고자 함. 문제가 있다고 해서 거대 플랫폼 자체를 해소하는 것은 결코 쉬운 일이 아님. 따라서 “거대 플랫폼 안에서 어떻게 다양성을 추구할 것인가” 하는 관점에서 문제 해결에 접근하는 것이 매우 중요한 전략이라고 생각함. 최근 네이버가 ‘네이버 판’을 재정비하는 과정에서 영업이익이 적은 ‘공연전시판’을 없애려 한 적이 있었음. 그런데 코로나 19 사태로 인해 공연전시의 온라인화가 이루어지고, 공연전시판에 관련 콘텐츠들이 많이 올라오게 됨. 이에 문화체육관광부가 공문을 보내 감사의 뜻을 전했는데, 그 후 네이버의 기조가 바뀌어 공연전시판이 살아나게 되었다고 함. 이 사례를 통해 거대 플랫폼 안에서 다양성을 추구하기 위한 정책적 과제는 무엇인지 생각해볼 필요가 있음.
  - 이와 함께 추구할 또 다른 전략은 ‘플랫폼의 다양화’임. 앞서 논의에서 “여러 개의 작은 도서관” 비유를 들었던 것처럼, 플랫폼 자체를 다양하게 만드는 문화정책이 필요함. 이러한 이중의 전략을 통해서 플랫폼 안에서 문화다양성과 민주주의적 원칙을 어떻게 실현할 것인가 즉, ‘플랫폼의 플랫폼’을 어떻게 만들 것인가에 대해 고민하고 논의할 필요가 있다고 생각함.

- 이상승**
- 기술의 진보에 대해서는 좀 더 긍정적인 시각을 갖고 있음. 예를 들어 TV가 우리나라에 처음 보급된 지 50여 년이 지났는데, TV보다 유튜브가 훨씬 더 다양하게 의견이 공유되고, 제안되고, 토론될 수 있는 장이라고 생각함. 기술의 진보에 따라 우려되는 점이 분명히 있긴 하지만, (기술이 진보함으로써) 언론의 민주화에 훨씬 더 많은 기여를 했다고 생각함.
  - 유네스코 차원의 문화다양성은 아니지만, 예전에는 상상하지 못했던 일들이 현실화되고 있음. 만약 5년 전에 “앞으로 우리나라 영화가 오

스카 작품상을 받고, 우리 가수가 빌보드 1위에 오르고, 우리나라 야구가 미국에 중계된다.”고 이야기했다면 매우 비현실적이라고 여겼을 것임. 그런데 모든 일이 현실이 되었으며, 이것은 기업들의 혁신의 결과라고 말할 수 있음. 우리 기업들이 좀 더 혁신하고 해외로 나가야 하며, 만약 정부의 규제가 걸림돌이 된다면 이를 해소하는 방안을 함께 고민할 필요가 있다고 생각함.

---

 마무리

- 전진성**
- 지난 몇 년 동안 한위는 문화다양성과 관련한 일반적 담론을 국내 차원에서 많이 진행해 왔음. 올해에는 나름대로 주제의 범위를 많이 좁혀서 “디지털 환경 안에서의 문화적 표현의 다양성 증진”이라든가 “우리가 직면한 도전과제”에 대해 논의하고자 했는데, 오늘 회의에서 나온 다양한 의견을 들어보니 앞으로는 주제를 좀 더 구체화할 필요가 있겠다는 생각이 들었음.
  - 유네스코 본부에서 주최하는 문화다양성 담론에 여러 차례 참여할 기회가 있었는데, 그때마다 매번 서구사회 중심으로 논의가 이뤄지는 것을 보았음. 또, 처음에는 유네스코에서 논의된 내용을 국내에 보급해야 한다는 생각이 앞섰던 기억도 있음. 그런데 오늘 논의에서 굉장히 구체적인 제안과 여러 가지 면에서 생각할 거리가 많이 제시되어 예전과 정반대의 생각을 떠올리게 되었음. 앞으로 기회가 된다면, K-팝이나 한국 영화를 수출하는 것처럼, 오늘의 논의 내용을 잘 정리해서 유네스코 본부에 가서 ‘우리 이야기’를 할 수 있으면 좋겠다는 생각을 해 봤음. 앞으로도 문화다양성과 관련된 담론을 계속 이어갈 텐데, 변함없는 관심과 지원이 있기를 기대함.

---

 문화다양성협약 제2차 전문가회의
 

---

## 문화다양성협약 제2차 전문가회의

칼: 내 얘기는 충분하고, 자네에게 어떤 재능이 있는지 보세. 한번 해 보게. 아무거나 그려보게

마커스: 하지만 제가 뭘 그리죠?

칼: 아무거나 마음대로 그려보게 그림이란 세상을 복제하는 것이 아니라, 해석하고 나아지게 하는 길세. 자네가 보는 무언가를 드러내주지.

마커스: 저는 못할 것 같습니다. 제 프로그램 안에는 없는 사항입니다.

칼: 어서 해보게, 캔버스를 잡게.

안드로이드가 보편화된 2038년 디트로이트를 배경으로 하는 퀴틱드림사의 어드벤처 게임, “디트로이트 비컴 휴먼”의 한 장면이다. 성공한 화가인 칼은 자신의 가사를 도와주는 안드로이드 마커스에게 “복제”가 아닌 “창작”을 권유하고 마커스는 이를 계기로 단순히 예술품을 복제하는 수준을 넘어선 영역으로 발을 내딛게 된다.

러다이트운동, 존 헨리 전설을 비롯해 인간의 역할을 대체하는 기계와 인간의 투쟁의 역사는 인공지능과 머신러닝의 발전으로 체스(1997년), 퀴즈쇼(2011년), 바둑(2016)대결로 이어져 구글의 알파고는 인간 바둑기사를 상대로 74전 73승라는 경이로운 승률을 거뒀으며, 이세돌 9단은 알파고에게 유일하게 치명타를 날린 인간으로 기억되었다.

그런데 최근의 기술적 발전은 인공지능이 인간에게만 허락되었다고 믿어지던 창

작의 영역에까지 발을 들여놓도록 만든 것이 아니냐는 논란에 불을 지폈다. 2018년 10월 인공지능화가 ‘오비어스’가 그린 초상화 ‘에드몽 드 벨라미’가 약 5억원에 낙찰되었으며, 2019년 3월 런던 소더비에서 ‘메모리스 오브 패서바이I(Memories of Passersby I)’이 약 6000만 원에 거래되면서, 인공지능을 활용한 예술작품이 상업적인 가치가 있음을 증명했다.

2005년협약의 이행과 관련해 이러한 인공지능 기술의 발전은 크나큰 기회이자 위기가 되리라 전망되고 있다. 사진기의 발명으로 새로운 예술의 지평이 열렸듯 인간 예술가들의 도구로서, 혹은 영감의 원천으로서 큰 도움이 될 수도 있으나, 창의산업의 여러 부분의 연결고리들이 인공지능에 의해 대체될 가능성이 높다. 아울러, 인공지능을 훈련시키기 위한 대량의 데이터를 수집할 수 있는 규모와 자원을 소유한 주체들이 한정되어 있기에, 앞서 1차전문가회의에서 제기되었던 소수의 플랫폼의 독점 문제가 더욱 심화될 가능성이 있다.

급격하게 변화하는 기술환경에 따라 인간에게만 허락된 행위라고 믿어지던 ‘창작’을 어떻게 정의해야 하는지, 그에 따라 인공지능이 수행하는 행위를 어디서부터 어디까지 창작이라고 할 수 있을지에 대한 논의가 필요하며, 문화적 표현의 다양성과 지속가능한 발전을 보장하는 인공지능 정책은 무엇인지 등을 문화다양성협약 제2차 전문가회의를 통해 논의했다.

1부에서는 이상욱 한양대학교 철학과 교수와 김재인 경희대학교 비교문화연구소 연구교수가 각각 ‘인공지능 시대 변화하는 창작의 개념’, ‘인공지능과 인간의 협업 가능성과 표현의 다양성’이라는 주제로 발제를 맡았다.

이상욱 교수는 창작개념과 관련있는 인공지능의 기술적 특징으로 ‘자각 없는 수행(Performance without awareness)’, ‘이해하기 어려운 실패(Unintelligible failure)’, ‘계산과 실제의 간극(Gap between computation and reality)’의 세가지를 꼽았다. 그 후, 아무리 인공지능이 발달한다할지라도 인공지능에게는 물리적인 작업을 실제로 수행할 ‘몸’에 해당하는 것이 없으며, “인간의 예술적 창작행위는 도구

활용으로 이뤄졌고, 인공지능에 의한 창작 결과물들도 새로운 도구를 활용한 것”이라고 설명했다. 현재 인공지능의 ‘창작’을 수용하는 방향으로 창작 개념을 재규정할 것인지에 대해서는 “‘창작’의 개념을 포함한 수많은 인간적 개념의 재검토가 필요하다.”고 주장했다.

김재인 교수는 “창조성은 일단 긍정적인 결과라고 사회적으로 인정받은 후, 그것을 만들었던 행위에 내려지는 평가다.”라고 설명하며, 인공지능 스스로가 새로운 결과물을 만들어 냈다는 자각과 자기평가의 능력이 없기에, “인공지능의 생산물이 예술작품일 수는 있어도 예술작품을 창작한 것은 아니며, 인공지능은 ‘창작’의 주체가 될 수 없고 예술가가 사용하는 유용한 도구일 뿐이다.”라고 결론내렸다. 문화적 표현의 다양성과 인공지능의 관계에 대해서는 “디지털, 인터넷, 인공지능, 플랫폼은 창작과 표현의 다양성을 가속화했고, 차별적 취향을 가진 소비자의 편익을 증대시켰다.”며, ‘기술’이 발전이 불러온 긍정적인 변화에 초점을 맞췄다.

발제 이후 진행된 2부 순서에서는 법학·과학기술·예술·인공지능·철학 등 총 6명의 토론자가 각 분야의 관점과 발제 내용에 대한 질문을 이어갔다. 토론에서는 인공지능이 표현해낸 작품에 대해 ‘어느 선까지가 인간 고유의 창작 영역이라고 볼 수 있는지’와 ‘저작권 문제’ 등이 중점적으로 다뤄졌다. 제2차 전문가회의를 통해 2005년협약의 국내이행을 위한 주요 이슈로서의 ‘인공지능’의 발달에 따른 ‘창작’개념의 재정립 필요성과 앞으로의 전망 등에 대해 법학·과학기술·예술·인공지능·철학 등 다양한 관점에서 논의할 수 있었으며, 인공지능과 데이터독점, 일자리 문제, 문화적 표현의 다양성 보호와 증진을 위한 인공지능기술의 이용, 국내 정책방향 등에 대한 제언 등은 지속적인 논의가 필요하다.

---

## 인공지능 시대, 창작 개념의 재검토

---

**이상욱**  
한양대학교 철학과 교수

## 인공지능 시대, 창작 개념의 재검토

### 1. 머리말

인공지능(Artificial Intelligence)은 1950년대 잘 만들어진 기계가 인간의 지능을 흉내 낼 수 있다는 튜링의 믿음에서 탄생한 말이다.<sup>1</sup> 즉 초기 인공지능 제작자들의 원래 의도는 SF 영화의 이미지에 등장하는, 감정이나 자유의지처럼 내적 심리상태에서도 인간과 구별되지 않는 지능적 기계가 아니라 근대 기계제작자 보강송의 오리와 마찬가지로 ‘오리처럼 먹고, 오리처럼 움직이고, 오리처럼 짹짹거리고, 오리처럼 배설하지만 진짜 오리와는 분명히 다른 기계 오리’에 해당되는 기계지능을 만드는 것이었다.<sup>2</sup>

인공지능이 번역도 하고, 신문 기사도 쓰고, 증시 분석도 하고, 소설도 쓰는 시대가 온 현 시점에서 창작 개념을 재검토하려는 것이 이 글의 목적이다. 이 과정에서 가장 먼저 분명하게 해야 할 점은 최근 대중매체가 인공지능의 미래에 대해 쏟아내는 수많은 자극적 전망을 잠시 접어두고 실제 설계되고 만들어지고 사용되고 있는 인공지능이 무엇인지를 분명하게 이해하는 것이다.<sup>3</sup> 2절에서 이루어질 이 작업을 통해 우리는 현재까지 (그리고 가까운 미래에 등장할) 인공지능은 그 산출물에 있어서는 평균적인 인간을 부끄럽게 할 정도의 놀라운 성취를 보여주고 있지만 존재론적으로는 여

1 현재 인공지능 기술에 대한 간략한 소개는 Shanahan 2015, Kaplan 2016a, Mitchell 2019 참조.

2 보강송의 오리에 대한 자세한 설명과 그것이 인공지능의 역사에서 갖는 의미에 대한 간략한 분석은 Gerrish 2018 참조.

3 이런 필자의 문제의식과 일치하는 방식으로 인공지능의 여러 쟁점을 21세기 현대 사회의 맥락에서 조명한 책으로는 Ford 2016, Fry 2019 참조.

전히 보강송의 기계오리의 연장선상에 있다는 점을 알게 될 것이다. 결정적으로 보강송의 오리가 그 오리를 만들고 문제가 생기면 수리하는 기계제작자 보강송을 필요로 했듯이 현대의 인공지능도 그 인공지능을 만들고 문제가 생기면 보완해야 할 엔지니어가 필수적으로 필요하다는 점이 드러날 것이다.

3절에서는 이런 배경 하에 현재까지 이루어진 인공지능의 ‘창작 행위’에 대해 살펴본다. 이 과정에서 대중매체에서 이들 ‘창작’이 다루어질 때 부각되지 않은, 그럼에도 불구하고 인공지능의 ‘창작’에서 결정적으로 중요한 부분이 지적될 것이다. 그리고 인공지능의 ‘창작’에 대한 논의에서 그다지 주목되지 않는 이 부분이 인공지능에게 창작 개념을 적용하는 것이 불가능하다는 결론을 지지하는 것은 아니지만, 적어도 인공지능의 ‘창작’은 인간의 ‘창작’과 분명히 다른 특징이 있다는 점을 주목하게 해 준다.

이 지점에서 우리는 선택의 기로에 도달하게 된다. 인공지능의 ‘창작’을 수용하는 방식으로 현재의 창작 개념을 재규정할 것인지 아니면 인간의 창작만이 진정한 창작이라는 입장을 고수할 것인지가 그것이다. 필자는 어느 한 입장을 옹호하기 보다는 예술 창작의 역사에서 이런 논쟁은 드물지 않게 발생해 왔으며 그 논쟁을 진행하고 결론을 내리는 과정 자체가 예술 활동의 역사적 전개 과정이었음을 4절에서 지적하겠다.

### 2. 인공지능의 특징 세 가지

이번 절에서는 인공지능 시대의 창작 개념을 재검토하는 과정에서 주목해야 할 인공지능의 특징을 세 가지로 제시한다. 그것은 ‘자각 없는 수행(performance without awareness)’, ‘이해하기 어려운 실패(unintelligible failure)’, ‘계산과 실제의 간극(gap between computation and reality)’이다. 각각의 특징이 무엇이고 그 특징이 인공지능 시대의 창작 개념을 재검토하는 과정에서 왜 중요한지를 살펴보자.<sup>4</sup>

첫째 현재까지 개발된, 그리고 당분간 가까운 미래에 등장할 인공지능은 인간이 판단하기에 ‘탁월한’ 결과물을 인간에게는 매우 낮은 방식, 즉 그 결과물에 대한 의식적 경험이 없는 방식으로 생산한다. 이는 이세돌 9단을 가볍게 이긴 알파고가 자신이

4 이 내용에 대한 보다 자세한 논의는 이상욱 2009, 2018a, 2018b, 2019 참조.

바둑을 두었다는 사실 자체를 의식하지 못하는 것에서 잘 드러난다. 이를 ‘자각 없는 수행’이라고 하자.

중요한 점은 이 ‘자각 없는 수행’이 인공지능 기술의 한계가 아니라는 사실이다. 즉, 인공지능의 기술적 목표가 인간처럼 ‘의식적 경험’도 함께 하면서 인간이 판단하기에 ‘탁월한’ 결과물을 산출하는 것이 아니라, 단지 인간이 판단하기에 ‘탁월한’ 지적 결과에 해당하는 것을 가장 효율적으로 산출하는 것이라는 점을 기억할 필요가 있다. 우리에게 익숙한 할리우드 SF 영화의 설정과 달리, 절대 다수의 인공지능 연구자들은 인간 지능의 ‘모든’ 특징을 인간과 정확히 동일한 방식으로 구현하려는 데 관심이 없다. 인간 두뇌 전체를 모사하거나 흉내(simulation) 내리는 시도가 있기는 하지만 이 경우도 정말 인간 의식 경험 자체에 관심이 있어서라기보다는 이런 전체 두뇌 구현(Whole Brain Emulation)을 통해서 현재 인공지능이 ‘자각 없는 수행’에서 겪는 문제점이나 비효율성을 극복하기 위함이다.

기계지능의 가능성에 낙관적이었던 튜링조차도 인간지능과 기계지능은 그 결과물, 즉 외부적으로 확인되는 수행에 있어 동등할 수 있음을 주장했을 뿐 인간지능과 기계지능이 그 작동 방식이나 의식이나 자각처럼 세부적 사항에 있어서 모두 동일할 것이라고 기대하지는 않았다. 오히려 기계지능이 구현되는 물질적 기반이 인간지능이 구현되는 물질적 기반과 다르기에 그로부터 나타나는 지능은 당연히 인간에게는 낮선, 다른 것이 될 것이라고 예상했다.<sup>5</sup>

미래에 등장할, 기술적으로 훨씬 진보한 인공지능 역시 이 ‘자각 없는 수행’의 특징을 유지할 가능성이 높다. 일단 현재 이루어지고 있는 대부분의 인공지능 연구는 인간 지능이나 수행의 특정 영역, 예를 들면 의학 영상이미지 판독이나 법률문서 요약처럼 맥락과 전문성이 제한된 영역을 대상으로 하는 특수 인공지능 연구이다. 특수 인공지능은 그 기술적 목적이 인간 지능의 특정 기능을 구현하는 것이기에 의식적 경험과 같은 인간 지능의 고유한 특징에 해당되는 회로 자체를 설계 단계에서부터 만들지 않는다.

물론 현재 소수의 인공지능 연구자가 인간지능처럼 다양한 지적 영역에서 결과물을 산출할 수 있는 일반 인공지능을 연구하고 있기는 하다. 하지만 이들 연구자의 연구 내

5 이는 인간 진화의 역사에서 의식이 등장하고 변화해 온 과정이나 물질적 기반에서 창발적 속성으로 마음이 등장하는 방식에 대한 표준적인 철학적 설명에서도 수용되는 관점이다. 관련 논의는 Dennett 1997, Floridi 2016 참조.

용에서도 ‘의식적 경험’이 이론적 분석이나 설계 내용에 등장하는 경우는 없다. 그 이유는 단순하다. 우리는 현재 우리 두뇌에서조차 ‘의식적 경험’이 정확히 어떤 물질적 인과작용을 통해 등장하는 지에 대해 아주 제한적인 이해만을 갖고 있다. 그러므로 인공지능에게 ‘의식적 경험’을 만들어 장착하고 싶어도 어떻게 해야 할 지에 대해 출발점부터 전혀 모르는 상태이다.<sup>6</sup>

결국 ‘의식적 경험’이 미래 인공지능에 등장하리라 기대하는 사람들은 인공지능이 ‘충분히 발전하면’ 인간지능이 진화의 역사에서 그러했듯 ‘의식적 경험’이 자연스럽게 등장할 것이라고 ‘기대’하는 것뿐이다. 하지만 이는 적어도 철학적 관점에서 볼 때는 그저 막연한 기대 이상의 근거를 갖기 어렵다. 인류 진화 과정에서 ‘의식’의 등장이 필연적이었다는 생물학적, 철학적 근거를 찾기 어렵다.

어쩌면 우리에게는 매우 소중한, 아마도 우주적 관점에서는 매우 가치 있는 ‘의식’의 등장은 그저 여러 인과 관계가 겹쳐져서 일어난 우주적 ‘우연’일 수도 있다. 설사 지구상의 생명체의 진화 역사에서는 이런 인과 관계의 중첩이 ‘의식’의 등장을 어느 정도 자연스러운 것으로 만들었을 가능성을 배제할 수는 없지만, 우주적 관점에서 볼 때 전혀 다른 물질적 기반을 갖는 기계지능이 ‘자연스럽게’ 이런 의식적 경험을 하리라고 기대하는 것은 다소 유치한 인간중심적 사고라고 해야 할 것 같다.

다음으로 소개할 ‘이해하기 어려운 실패’는 그 자체가 정말 이해하기 쉽지 않다. 인공지능, 특히 인간이 보기에 깜짝 놀랄만한 ‘수행’을 보여주는 인공지능도 완벽하지는 않기에 가끔씩은 주어진 목표 달성에 실패하곤 한다. 단지 인간보다 실패 확률이 낮을 뿐이다. 그런데 문제는 인공지능의 실패는 인간의 실패와 질적으로 다른 것처럼 보인다는 점이다. 이 문제는 최근 유행하고 있는 기계학습의 여러 형태, 예를 들면 딥러닝이나 강화학습 알고리즘을 활용한 인공 신경망 인공지능에서 두드러지게 나타난다.

예를 들어 설명해 보자. 인공신경망이 가장 인상적인 ‘수행’을 보이는 영역이 이미지 판독이다. 가장 최신의 인공 신경망은 (범주 설정의 문제 때문에 다소 논쟁적이기

6 이 지적은 인간 지능을 수행적 수준에서 넘어서는 초지능(superintelligence)이 등장하여 인류의 생존을 위협할 가능성에 대한 소위 ‘실존적 위험(existential risk)’에 대해 어떤 입장을 취하는지와 무관하게 성립한다. 초지능이 인간과 유사한 의식적 경험을 할 것이라는 막연한 직관에 대해서 초지능의 가능성을 주장하는 논자들도 분명한 근거를 제시하지 못하고 있다. 관련 논의는 Bostrom 2016, Brockman 2019, Kurzweil 2006 참조. ‘실존적 위험’에 대한 비판적 검토는 이상욱 2020 참조.



는 하지만) 일반인보다 더 높은 정확도로 사물을 구별해 낸다. 잘 훈련된 의료 인공지능은 이제 영상의학 전문가 수준에 도달한 경우도 있다.

문제는 인공지능이 이미지 판독에서 실패할 때 인간지능에 익숙한 사람이 납득하기 어려운 방식으로 실패한다는 사실이다. 사람이라면 고양이의 여러 종류를 혼동해서 삼 고양이를 페르시아 고양이와 헛갈릴 수 있다. 하지만 일반적인 상식이 있는 사람이라면 말로 고양이를 헛갈리지는 않을 것이다. 그런데 전체적인 이미지 판독 정확도에서는 평균적 사람을 앞서는 인공지능은 고양이 이미지를 사람이 알아차리기 어려울 정도로 조금만 바꾸어도 말로 인식하거나, 거기에서 더 나아가 옛날 송출이 끝난 방송 화면처럼 잡음 이미지를 고양이로 인식하기도 한다. 이는 딥러닝 등 인공지능경망이 활용하는 기계학습 알고리즘이 인간이 학습하는 방식과 다르기 때문에 발생하는 근본적인 문제이기 때문에 현재 인공지능 기술이 근본적인 혁신을 이루지 않는 한 쉽게 고쳐질 수 있는 ‘실수’가 아니다. 이런 이유 때문에 최근에 사람은 알아차리기 어려운 변화를 중요한 이미지에 가해서 인공지능 활용 상황에서 혼란을 야기하는 악의적 공격(adversarial attack)이 인공지능 보안 분야의 주요한 쟁점으로 부상하고 있는 것이다.

고양이를 말로 오인하는 것 정도야 가벼운 농담거리일 수 있지만 의학 진단에서 이런 ‘실수’를 한다면 정말 큰 문제일 것이다. 전문의 역시 실수는 하지만 적어도 사람이 ‘납득할 수 있는’ 실수를 하는 경우가 대부분이고 그렇지 않은 경우에는 주의 부족으로 처벌받을 수도 있다. 하지만 전문의라면 현재 의료 인공지능이 보여주는 ‘이해하기 어려운 실패’는 하지 않을 것이다. 핵심은 인공지능이 이런 ‘이해하기 어려운 실패’를 언제 할지에 대해 미리 알기가 거의 불가능하다는 사실이다. 이 사실은 인공지능의 인상적인 수행에 대해 그저 낙관적으로만 평가할 수 없는 불안감의 근거가 될 수 있다.

마지막으로 살펴볼 ‘계산과 실제의 간극’을 이해하기 위해서는 대중들의 인공지능에 대한 이해에서 인공지능과 로봇이 자주 혼용되거나 심한 경우에는 동일시된다는 점에서 시작할 필요가 있다. 이른 컴퓨터공학에서 로봇은 온라인상을 돌아다니며 데이터를 수집하거나 프로그램의 오류를 잡아내는 등의 기능을 수행하는 프로그램을 지칭하기도 하기에 더욱 강화되는 경향이 있다. 하지만 통상적인 의미에서 로봇은 물리적 실체를 갖고 공간을 이동할 수 있는 수단을 갖춘 기계를 의미한다. 당연히 지능적 행동을 할 수 있는 로봇은 인공지능을 활용해야 하기에 우리가 이 글에서 관심

을 갖는 로봇은 인공지능을 탑재한 인공지능 로봇이다. 하지만 이 인공지능 로봇과 지적인 결과물을 산출하는 인공지능 자체를 구별하는 일은 이후의 창작에 대한 논의에서 결정적으로 중요하다.

사람들이 잘 인식하지 못하지만 우리가 일상적으로 사용하는 휴대전화에도 인공지능이 여럿 작동하고 있다. 사진을 찍을 때 빛의 양을 조절하고 초점을 맞춰주는 기능이나 검색을 할 때 자동으로 검색어를 완성해 주는 기능 모두 인공지능이 담당한다. 이것이 인공지능이라는 점을 사람들이 잘 느끼지 못하는 이유는 사람들은 인공지능의 ‘지적인 행동’을 그에 대응되는 인간의 지적인 행동을 떠올리며 이해하는 경향이 있고 그러다보니 자연스럽게 SF 영화에 등장하는 안드로이드형 로봇이 ‘전형적인’ 인공지능이라고 생각하는 경향이 있는 것이다.

하지만 구태여 유비할 대상을 찾자면 인공지능의 가장 가까운 유비는 안드로이드형 로봇이 아니라 휴대폰에 내장된 계산기이다. 물론 사칙연산보다는 훨씬 복잡한 일을 순식간에 해치우는 인공지능이 수두룩하지만 기본적으로 인공지능이 하는 일은 매우 복잡한 계산을 하는 일이다. 좀 더 정확하게 이야기하자면 인공지능은 입력 값을 받아 다양한 방식의 계산을 통해 출력 값을 산출함으로써 인공지능 제작자의 의도했던 목적을 효율적으로 달성하는 시스템이다. 특히 최근 인공지능은 인공지능 설계자의 목적을 달성하는 ‘과정’에서 일일이 사람의 결정을 물어보지 않고 ‘자율적으로’ 결정하는 모습을 보여주기도 한다. 이런 이유 때문에 세계에서 가장 영향력 있는 전기전자공학자 단체인 IEEE에서는 인공지능이라는 용어 대신에 자율지능시스템(Autonomous Intelligent System)이라는 용어를 사용한다.

이런 논의가 왜 중요하냐면, 인공지능 자체는 (인공지능을 탑재한 로봇이 아니라) ‘몸’이 없다는 점을 늘 기억해야 하기 때문이다. 인공지능은 기본적으로 계산을 하는 장치이기 때문에 그 계산 결과가 물리적 세계에 인과적으로 영향을 주기 위해서는 추가적인 장치가 덧붙여져야 한다. 예를 들어 알파고는 자신이 계산한 수를 대신 바둑판 위에 놓아주는 사람을 필요로 한다. 자율주행차에 탑재된 인공지능은 자신이 자율적으로 결정한 운행 방식을 실현해 줄 물질적 대상, 즉 자동차가 필요하다.

문제는 인공지능의 결정을 물리적으로 구현하는 과정이 탁월한 수행을 보이는 인공지능을 만드는 과정보다 훨씬 더 힘들다는 사실이다. 물리적 세상에는 중력이나 마찰력, 그리고 해석되어야 할 공적 규범처럼 다양한 제약조건이 존재하는 데 이를 모두 ‘적절하게’ 준수하면서 인공지능의 계산 결과를 행동으로 구현하는 일은 대단

히 어렵기 때문이다. 이는 인공지능의 탁월한 수행이 온라인 게임처럼 물리적 제약 조건이 없는 사이버 세상에서 더욱 두드러진 근본적인 이유이다.

이 문제와 관련된 것이 바로 유명한 모라벡의 역설이다. 고도의 수학적 추론처럼 인간에게 어려워 보이는 지극히 지적인 문제를 인공지능이 해결하는 것은 상대적으로 쉬운 반면, 장애물이 여기저기 놓여있는 방을 통과해서 문 밖으로 나가는 것처럼 어린아이라도 별 생각 없이 할 수 있는 쉬운 일을 인공지능을 탑재한 로봇으로 구현하는 일은 매우 어렵다는 것이 그 내용이다. 수학적 추론은 물질적 세계와 무관하게 처리될 수 있지만 장애물에 걸려 넘어지지 않고 공간을 통과하는 일은 물질적 제한조건을 실시간으로 끊임없이 고려해 가면서 인과 작용을 조정해야 하기 때문이다.

그럼 이제 다음 절에서 이런 인공지능의 세 특징이 인공지능의 ‘창작’에 어떻게 관련되는지를 소설 쓰기, 그림 그리기, 작곡하기의 구체적 사례를 들어 살펴보자.

### 3. 인공지능 ‘창작’ 현실에 대한 비판적 검토

인공지능 ‘창작’에 대해 가장 먼저 시도가 된 분야는 원리적으로는 가장 어려운 글 쓰기였다. 글쓰기가 그림그리거나 작곡하기보다 원리적으로 어려운 이유는 글의 속성상 의미론적 특징이 창작자에게서 두드러진다는 데 있다. 화가나 작곡가도 물론 자신의 그림이나 음악을 통해 의미를 전달하려고 노력할 수도 있고 어떤 경우에는 글만큼이나 상당히 고정된 의미가 형성되기도 하지만 많은 경우에는 감상자에 의해 의미가 ‘해석’되거나 재구성되는 경우가 많다. 그에 비해 글쓰기는 시인이든 소설가든 의미론적 대상인 개념이나 표현을 일차 재료로 사용하기에, 현 단계에서 의미론적 속성을 ‘이해하고’ 있다고 말하기 어려운 (물론 이 경우도 ‘이해하다’를 철저히 행태론적으로 정의하면 현재 인공지능도 의미를 이해한다고 볼 수 있지만) 현 단계 인공지능이 다루기 까다로운 작업임은 분명하다.

그럼에도 불구하고 인공지능이 ‘저술’해서 출판했다고 알려진 책이 여러 권 존재하고 그 중에서는 상업적으로 판매된 작품도 꽤 있다. 이런 일이 어떻게 가능했을까? 인공지능은 기본적으로 학습 데이터에 존재하는 패턴을 찾아내어 그것을 다시 새로운 방식으로 구현해 낼 수 있는 시스템이다. 그러므로 특정 장르의 글을 수없이 많이 기계 학습 시켜서 그 분야 글의 ‘스타일’을 학습한 인공지능이 인간이 판단하기에 상당히 그럴듯한 글을 결과물로 내놓을 수 있다는 사실 자체는 분명 신기할 수는 있어도 원리적

으로 놀라운 일은 아니다.

하지만 앞서 설명한 인공지능이 세 특징이 인공지능의 글쓰기에도 고스란히 나타나서 인공지능의 ‘창작’ 능력에 제한을 가한다. 우선 인공지능은 당연히 인간처럼 글을 쓰거나 키보드로 글을 쓸 수는 없다. 실은 글자를 한자씩 시간적으로 써 넣지도 않는다. 그보다는 기존에 학습한 문장이나 표현을 적당히 변형해서 설계자가 미리 설정한 제한 조건을 만족하는 방식으로 ‘생산’해 낸다. 그리고 이 과정에 대한 의미론적 이해가 없는 것은 당연하고, 거기에 더해 우리로서는 요령부득의 이상한 문장을 산출해 내는 경우도 꽤 있다. 시 창작의 경우에는 언어적 파격이 어느 정도 허용되기에 이런 문장들이 ‘기막힌’ 언어적 유희로 해석될 수도 있겠지만 학술서의 경우에는 용납될 수 없다.

이런 이유로 인공지능이 저술했다는 책들은 모두 그 산출 과정에서 수많은 인간과의 협력이 필수적이었다. 일단 인공지능이 생산해 낸 문장들 중에서 어색하거나 아예 뜻이 통하지 않은 문장은 인간이 일일이 제거하거나 적절한 문장으로 고쳐 써야 한다. 이에 더해서 인공지능의 기계학습 과정에서는 포함되지 않은 여러 글쓰기의 측면, 예를 들어 한 장의 내용을 잘 요약하는 제목 정하기 등은 아예 인간이 도맡아야 하는 경우가 대부분이었다. 요약하자면 인공지능의 글쓰기는 실은 인공지능+인간 연합팀의 글쓰기였던 것이다. 이 특징이 가까운 미래에 극복될 가능성은 여러 기술적 이유로 높지 않아 보인다. 게다가 당연하게도 인공지능은 적당한 출판사를 고르거나 편집자와 책의 구성과 편집에 대해 교섭할 수 없다. 책의 인세도 인공지능이 갖지 못하는데 이는 이 과정을 생각할 때 어찌면 당연하다고 생각할 수 있다.

그림그리기는 어떨까? 최근 네덜란드에서는 국가적 보물로 여겨지는 렘브란트의 작품을 기계학습해서 렘브란트가 그렸을 법한 그림(전문가들이 판단하기에도 그럴 정도의 수준)을 그려내는 인공지능이 등장해서 화제이다. ‘넥스트 렘브란트’로 불리는 이 인공지능이 ‘창작한’ 유사-렘브란트 그림은 유튜브를 비롯한 공개 매체에서 쉽게 접할 수 있는데 그림의 완성도나 물감의 두께 조절까지 깜짝 놀랄 수준을 보여준다.

그런데 여기서 잠시 상황을 꼼꼼하게 따져보자. 앞서 지적했듯이 인공지능은 몸이 없다. 당연히 팔도 없다. 그러므로 ‘넥스트 렘브란트’가 붓을 들고 이 멋진 유사-렘브란트 그림을 그렸을 리는 없다. 관련 내용을 살펴보면 ‘넥스트 렘브란트’가 그림의 3차원적 구성을 기계학습 등의 알고리즘으로 만들어내면 이 ‘정보’를 3차원 프린터로 찍어낸 것이라는 점을 알 수 있다.

‘넥스트 램브란트’가 그림그리기 하는 과정에서 인간과의 협력이 필수적인 이유는 이것만이 아니다. ‘넥스트 램브란트’가 램브란트 그림을 기계학습 한다고 할 때 그 일을 정확히 어떻게 수행할까? 핵심은 이 질문에 ‘넥스트 램브란트’는 대답할 수 없다는 사실이다. 대답은커녕 그 질문을 (통상적 의미에서) 이해하지도 못한다. 그러므로 ‘넥스트 램브란트’가 램브란트 화풍에 내재된 패턴을 성공적으로 ‘학습’하기 위해서는 이 과정 전체를 기획하고 매 단계마다 실행하는 인간 엔지니어의 존재가 필수적이다. 램브란트 그림을 방 안 가득 늘어놓고 휴머노이드 로봇에게 ‘자 이제 램브란트 식으로 그려봐!’라는 식의 설정은 오직 SF 영화에서만 가능할 뿐이고 실제로는 램브란트 식으로 그린다는 것이 무엇인지를 인간 엔지니어가 고민하고 그 화풍을 어떻게 프로그램적으로 구현할지를 인간 엔지니어가 고민하고 그 고민의 내용을 알고리즘으로 ‘넥스트 램브란트’에게 집어넣고, 학습 과정에서 등장하는 수많은 문제를 해결하는 것은 모두 인간의 몫이다. ‘넥스트 램브란트’는 이런 인간의 협력을 기반으로 다양하고 복잡한 계산을 하여 결과 값을 산출할 뿐이다. 그러므로 그림 그리는 인공지능의 경우에도 인공지능이 그림을 그리는 것이 아니라 인공지능-인간 연합팀이 그림을 그리는 것이다.

마지막으로 작곡을 살펴보자. 작곡하는 인공지능은 여럿 있지만 그 중에서도 가장 유명한 것 중 하나가 EMI(Experiments in Musical Intelligence)이다. 이 인공지능은 음악학자 데이비드 코프가 오랜 연구를 통해 완성했는데 그 과정에서 바흐, 비발디, 모차르트 등 위대한 작곡가들의 작품을 어떻게 코딩하여 인공지능에게 학습 데이터로 제공할 것인지, 기존 작품과 충분히 달라서 새로운 작품이라는 느낌을 주되 여전히 각 작곡가가 작곡했을 법한 작품의 테두리 안에 남아 있다는 평가를 받기 위해서는 무작위 변이를 어떤 방식으로 얼마만큼 주어야 하는지 등에 대해 수많은 시행착오를 통해 연구했다고 한다.

EMI의 창시자 코프조차 EMI가 자신이 작곡을 하고 있다는 점을 의식하지 못하는 고도의 복잡한 컴퓨터 프로그램이라는 점을 거리낌 없이 인정한다. 그런데도 놀라운 점은 이 컴퓨터 프로그램이 작곡한 곡을 감상한 수많은 사람들이 어떤 경우에는 ‘영혼의 울림’을 느낄 정도로 감탄했다는 사실이다. 그러므로 EMI는 앞서 지적했던 ‘자각 없는 수행’을 가장 인상적으로 보여주는 예에 해당된다. 실제로 EMI의 능력을 의심한 현대 작곡자와의 공개 경연에서 청중들은 압도적으로 EMI의 손을 들어 주었다. 놀라운 점은 청중들이 EMI가 바흐를 흉내 내 작곡한 바흐 곡이 바흐가 정말로 작곡

한 바흐 곡보다 더 바흐스럽다고 판단했다는 사실이다. 적어도 결과물에 있어서 인공지능의 수행능력은 인간의 ‘고유한 영역’이 어딘가에는 분명히 남아 있을 것이라는 낭만적 생각을 비웃는 것처럼 보인다.

하지만 앞서 글쓰기와 그림그리기 사례와 마찬가지로 EMI는 몸이 없다. 그러므로 자신이 ‘작곡한’ 곡을 피아노로 연주하거나 성악으로 공연할 수 없다. 이는 모두 다른 사람의 도움을 받아야 한다. 하지만 이 부분은 인간 작곡가도 부분적으로 같은 처지에 있다고 볼 수 있으므로 결정적인 문제가 되지는 않는 것 같다. 게다가 EMI가 작곡한 곡들에는 약간의 ‘진부함’은 느껴져도 ‘이해할 수 없는 실패’에 해당되는 이상한 음은 느껴지지 않는다.

하지만 이런 생각은 EMI의 작동과 결과물 산출이 코프라는 위대한 음악학자-컴퓨터 프로그래머의 세밀한 조정과 감시 하에 이루어진다는 점을 간과한 것이다. 예를 들어 EMI에게 바흐의 음악 스타일을 학습시키는 데는 부지런한 코프의 노력을 통해서도 7년이 걸렸지만 일단 기계학습이 완료된 EMI는 하루 사이에 수천 곡의 ‘바흐 스타일’ 곡을 작곡해 낸다. 이 중에는 코프가 대중에게 내놓기에는 부족한 곡들이 다수 포함되어 있었을 것이다. 결국 EMI의 작곡 능력이 인상적이 이유는 코프라는 철저하게 헌신적인 인간 협력자가 인공지능의 작곡 능력의 한계를 탐색하기 위한 목적으로 끊임없는 실험적 시도를 통해 가장 인상적인 작품을 산출하려고 노력했고 그 결과물을 인간 연주자들이 탁월한 기량으로 공연했기 때문이다. 정도의 차이는 있지만 이 지점에도 여전히 인공지능 혼자 작곡을 하는 것이 아니라 인공지능-인간 연합팀이 작곡을 하는 것이다.

#### 4. 맺음말 - 창작 개념을 재규정해야 할까?

인공지능 시대의 예술에 대해 자주 등장하는 질문이 있다. “인공지능이 ‘진정으로’ 창작한다고 할 수 있을까?”가 그것이다. 필자의 견해로는 이 질문 자체가 잘못 제기된 질문이다. 인공지능은 앞서 설명한 세 특징 때문에 인간이 지적인 수행과는 다른 방식으로 작동한다. 그 결과물은 분명 인간이 판단하기에 지적이지만 인간에게 ‘익숙한’ 방식으로 그 결과물을 만들어 내지도 않고, 실수하는 방식도 낯설고, 결정적으로 몸이 없기에 물리적 세계에 개입하기 위해서는 항상 인간이나 다른 인과적 대상과 결합해야 한다.

인공지능이 진정으로 창작할 수 있는지 여부는 우리가 창작으로 무엇을 의미하는지에 따라 달라진다. 우리가 앞서 지적한 인공지능이 인간지능과 다른 특징을 강조하고 인간이 창작하는 방식으로 인공지능이 창작할 수 있기 전까지는 인공지능은 진정한 의미에서 창작을 한다고 볼 수 없다고 판단한다면, 그 결정은 창작을 그렇게 인간중심적으로 정의한다는 전제 하에서 타당한 결정이다. 좀 더 구체적으로 말해서 창작 행위는 반드시 그 창작 행위를 기획하고 그 의미를 이해하면 그 과정을 몸을 통해 직접 참여하는 과정을 거쳐야 한다고 생각이 설득력이 있다면 가까운 미래에 등장할 인공지능을 포함해서 인공지능은 결코 창작할 수 없다. 오직 인간이 워드프로세서로 글을 쓰거나, 태블릿으로 그림을 그리거나, 신시사이저를 사용해 작곡을 하는 것처럼 인간의 창작 활동에 유용한 도구로 활용될 뿐이다.

하지만 현재 수준의 인공지능에 한정하더라도 인공지능의 최종 산출물은 그것에 창의성이나 창작 개념을 부여하지 않기 어려울 정도로 감탄스러운 것이 사실이다. 물론 현재까지 인공지능이 ‘창작’한 결과물은 인간과의 협력이 절대적으로 중요했고 이 점은 당분간 바뀌지 않겠지만, EMI가 작곡한 음악을 듣고 감동하는 상황과 인간 작곡가의 음악을 듣고 감동하는 상황에 질적인 차이가 있다고 주장하기는, 특히 설사 질적인 차이가 있다고 해도 그것이 ‘음악을 이해 못하는’ 인공지능이 작곡했기 때문이라고 주장하는 것은 약간 억지스러워 보인다. 이미 우리는 보수적인 고전음악 작곡가가 보기에는 제대로 음악을 이해 못하는 수많은 대중음악가들이 작곡한 음악에 영혼의 울림을 경험하고 있기 때문이다.

결국 보다 거시적인 수준에서 말하자면 인공지능이 진정한 의미에서 창작을 할 수 있는지 여부는 예술의 역사가 그러했듯이 새로운 기술적 장치들이 창작 행위에 도입되면서 각 시대마다 그 기술적 장치를 어떤 사회적 논의를 통해 규정해 왔는지와 마찬가지로 시작에서 논의될 필요가 있다. 이런 구성적 논의의 결과 ‘창작’ 개념은 온전히 인간에게만 귀속시킬 수 있는 (의식적 경험을 하고 인간과 유사한 방식으로 욕구와 가치론적 지향점을 추구하는 인공지능의 등장 전까지는) 개념이라는 결론에 도달할 수 있다. 혹은 그런 ‘고전적’ 창작 개념을 그대로 둔 채, 수용자의 측면에서 예술을 감사하는 사람들에게 끼치는 영향에만 집중하여 창작물을 규정하는 새로운 개념적 재정의가 시도될 수도 있다. 우리에게 필요한 것은 이 두 가능성을 포함하여 ‘창작’ 개념을 포함한 수많은 인간적 개념에 대한 재검토를 진지하게 시도하는 것이다. 이 재검토가 충분히 이루어지기 전에 “인공지능은 진정으로 창작할 수 있는가?”라는 물음에 답하려는

시도는 그저 자신의 직관적 선호를 내세우는 것 이상이 되기 어려울 것이다.

## 5. 참고문헌

- 신상규 외, 『포스트휴먼이 몰려온다』, 아카넷, 2020.
- 이상욱, 「인공지능의 한계와 일반화된 지능의 가능성: 포스트휴먼리즘적 맥락」, 『과학철학』 11(1)(2009), 49-70쪽
- 이상욱, 「감정과 의식: 신경과학과 인공지능 시대의 문학」, 『한국언어문화』 65(2018), 5-28쪽
- 이상욱, 「인간, 낯선 인공지능과 마주하다」, 이종원 엮음, 『인공지능의 존재론』, 한울, 2018, 285-316쪽
- 이상욱, 「인공지능의 도덕적 행위자로서의 가능성: 쉬운 문제와 어려운 문제」, 『철학연구』 125(2019), 125-159쪽
- 이상욱, 「인공지능과 실존적 위험 - 비판적 검토」, 『인간연구』 40(2020), 107-136쪽
- 이종원 엮음, 『인공지능의 존재론』, 한울, 2018.
- 이종원 엮음, 『인공지능의 윤리학』, 한울, 2019.
- Agrawal, A. et al. Prediction Machines: The Simple Economics of Artificial Intelligence, Cambridge, MA: Harvard Business School Press, 2018
- Bostrom, N. Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies, Oxford: Oxford University Press, 2016
- Brockman, J. (ed.) Possible Minds: 25 Ways of Looking at AI, New York: Penguin Press, 2019.
- Brynjolfsson, E. and McAfee, A. Machine, Platform, Crowd: Harnessing Our Digital Future, New York: W.W. Norton, 2018.
- Damasio, A. The Strange Order of Things: Life, Feeling, and the Making of Cultures, New York: Vintage Books, 2019
- Credo P. C. Invisible Women: Exposing Data Bias in a World Designed For Men, London: Chatto & Windus, 2019
- Dehaene, S. Consciousness and the Brain: Deciphering How the Brain Codes Our Thoughts, New York: Penguin Books, 2014

- Dennett, D. *Kinds of Minds: Toward an Understanding of Consciousness*, New York: Basic Books, 1997
- Floridi, L. *The Fourth Revolution: How the Infosphere is Reshaping Human Reality*, Oxford: Oxford University Press, 2016.
- Ford, M. *Rise of the Robots: Technology and the Threat of a Jobless Future*, New York: Basic Books, 2016
- Fry, H. *Hello World: How to Be Human in the Age of Machine*, London: Transworld Publisher Co., 2019
- Gerrish S. *How Smart Machines Think*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2018.
- Hume, D. *A Treatise on Human Nature*, second edition with text revised and notes by P. H. Nidditch, Oxford: Oxford University Press, 1978[1739-1740].
- Kaplan, J. *Artificial Intelligence: What Everyone Needs to Know*, Oxford: Oxford University Press, 2016a
- Kaplan, J. *Humans Need Not Apply*, Ithaca, NJ: Yale University Press, 2016b
- Kurzweil, R. *The Singularity is Near: When Humans Transcend Biology*, New York: Penguin books, 2006
- Mitchell, M. *Artificial Intelligence: A Guide for Thinking Humans*, New York: Farrar, Straus and Grioux, 2019.
- Norvig, P. and Russell, S. *Artificial Intelligence: A Modern Approach*, 3rd Edition, New York: Pearson Education, 2016.
- Pinker, S. *Enlightenment Now: The Case for Reason, Science, Humanism, and Progress*, New York: Penguin Books, 2019.
- Pinker, S. 'Tech Prophecy and the Underappreciated Causal Power of Ideas', in Brockman 2019.
- Shanahan, M. *The Technological Singularity*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2015.
- Tallinn, J. 'Dissident Messages', in Brockman 2019
- Tegmark, M. *Life 3.0: Being Human in the Age of Artificial Intelligence*,

New York: Penguin Books, 2016

- Tegmark, M. 'Let's Aspire to More Than Making Ourselves Obsolete', in Brockman 2019

## AI와 인간의 협업가능성과 문화적 표현의 다양성

김재인

경희대학교 비교문화연구소 학술연구교수

## AI와 인간의 협업가능성과 문화적 표현의 다양성

오늘의 주제를 논의하기 위해서는, 몇 가지 기초 사실을 점검해야 한다고 생각한다. 그 전에 우리가 다룰 아젠다를 발제 내용에 맞게 재구성해 보겠다. 1) 인공지능과 작품 창작의 관계, 2) 문화적 표현의 다양성을 확보하기 위한 방안, 3) 지속가능하고 평등한 문화 생태계 구축 방안.

이 주제를 다루려면 몇 가지 답변이 선행되어야 한다. 이를 물음의 형태로 구성하면 다음과 같다. 이들 물음에 대한 답변이 정확하지 않거나, 답을 알버무린다면, 후행 논의는 근거가 없거나 무의미한 것이 될 것이다.

### <먼저 답해야 할 기본적인 물음>

1. 창조성/창의성(creativity)이란 무엇인가?
  - 1.1 예술과 창조성의 관계는 무엇인가?
  - 1.2 현대 예술과 19세기 낭만주의적 예술의 차이는 무엇인가?
  - 1.3 상식적이며 대중적인 수준에서, 예술 창작이란 무엇인가?
2. 인공지능의 작동 원리는 무엇이며, 무엇을 할 수 있고, 무엇을 할 수 없는가?
  - 2.1 인공지능의 바탕인 소프트웨어란 무엇인가?
  - 2.2 소프트웨어의 바탕인 디지털 컴퓨터란 무엇이며, 무엇을 할 수 있고, 무엇을 할 수 없는가?
  - 2.3 디지털 컴퓨터의 바탕인 컴퓨터 하드웨어란 무엇이며, 어떻게 만들어지는가?
  - 2.4 컴퓨터 주변장치의 의미는 무엇인가?

3. 인공지능의 예술 창작을 둘러싼 쟁점은 새로운 것인가?
- 3.1 디지털 세계와 피지컬 세계는 어떤 차이가 있는가?
- 3.2 디지털, 인터넷, 플랫폼은 쟁점과 어떤 관계가 있는가?
- 3.3 ‘창작-생산-유통-접근’이라는 항목 구별은 오늘날 적절한가?
- 3.4 ‘~의 홍수’ 속에서 홍보라는 행위의 본질은 무엇인가?

## 1. 창조성/창의성(creativity)의 규정

(물음) 1. 창조성/창의성(creativity)이란 무엇인가?

나는 인공지능에 대한 책을 쓰면서 ‘창조성’의 본질과 ‘창의성을 기르는 교육’에 대한 얘기로 마무리했다.<sup>1</sup> 창조성이란 생각이건 물건이건, 행위건 제도건 간에 새로운 무언가를 최초로 만들어내는 데서 성립한다. 물론 새롭다고 다 창조적이라는 평가를 받는 것은 아니다. 사회가 그것을 가치 있는 것으로 받아들여야만 ‘그것이 창조적이었구나’ 하고 회고적으로 확인되기 때문이다. 창조적인 것은 견뎌 배기고 살아남아 승인된 것이다. 사전에 그것이 창조적인 것인지 아닌지 알 수 없다는 뜻이다. **창조성은 일단 긍정적인 결과라고 사회적으로 인정받은 후, 그것을 만들었던 행위에 내려지는 평가다.** 창조성은 개인 차원의 사안이 아니다.

그런데 창조적 결과는 반드시 실험을 거쳐야 생겨날 수 있다. 시간순으로 보면 실험이 원인이 되어 창조적 결과가 나오지만, 논리적으로 보면 창조적 결과가 원인이 되어 실험 시점의 창조성이 승인되고 봉인된다. 실험은 결과와 무관하게 독자적이고 독립적이다. 실험은 결과에 의해 평가되겠지만, 실험은 결과를 모르는 채 무작정 행해줄 수밖에 없기 때문이다. 성공할 거라는 보장이 없더라도, 결과를 예측할 수 없는 실험 속에서만, 창조적 결과가 잉태될 수 있다.

1 김재인, 『인공지능의 시대, 인간을 다시 본다』, 동아시야, 2017, 360~366쪽. 본고에서 사용한 ‘창조성’과 ‘창의성’은 영어로는 creativity이지만, 사물이나 사태에 적용할 때는 주로 ‘창조성’이라는 용어를 쓰고 사람에게 적용할 때는 ‘창의성’이라는 용어를 쓴다는 점에서 표현을 달리했다.

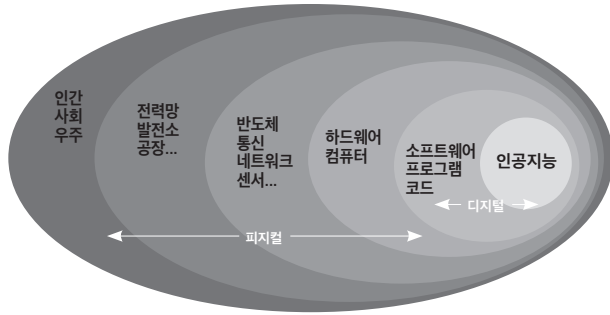
창조성의 본질을 이해하지 못하면, ‘창조성이 중요하다’라는 하나 마나 한 말만 되풀이할 뿐 ‘어떻게 해야 창의성을 계발할 수 있는지’에 대해서는 한마디도 할 수 없다. 나아가 창조성의 본질인 실험을 가로막는 일까지도 서슴지 않고 하게 된다. 실험은 미리 결과를 알 수 없다는 이유로 위험하다고 여겨지기 때문이다. 그러나 실험을 막으면서 동시에 창조적 결과를 기대하는 건 자기모순이다. **창조성은 실험의 위험성을 이겨내는 개인적이고 사회적인 용기와 힘, 그리고 그것이 실천될 수 있는 자유를 전제로 한다.** 실패해도 괜찮아야 한다. 개인도 사회도 크게 상처 입지 않을 수 있는 여건이 되어야 실험은 허용된다. 자유와 실험과 창조성의 관계를 강조하는 것도 이런 까닭이다.<sup>2</sup>

## 2. 인공지능의 작동 원리

(물음) 2. 인공지능의 작동 원리는 무엇이며, 무엇을 할 수 있고, 무엇을 할 수 없는가?; 2.1 인공지능의 바탕인 소프트웨어란 무엇인가?; 2.2 소프트웨어의 바탕인 디지털 컴퓨터란 무엇이며, 무엇을 할 수 있고, 무엇을 할 수 없는가?; 2.3 디지털 컴퓨터의 바탕인 컴퓨터 하드웨어란 무엇이며, 어떻게 만들어진가?; 2.4 컴퓨터 주변장치의 의미는 무엇인가?; 3.1 디지털 세계와 피지컬 세계는 어떤 차이가 있는가?

인공지능은 컴퓨터 프로그램, 즉 소프트웨어의 일종이며, 다른 모든 소프트웨어와 마찬가지로 컴퓨터 하드웨어에서 돌아간다. 컴퓨터 하드웨어의 핵심은 실리콘 반도체, 즉 NAND 게이트를 물리적으로 구현한 트랜지스터이다(다음 절에서 설명). 따라서 인공지능 기술의 발전은 두 가지에 의존하는데, 하나는 트랜지스터의 발전이고 또 하나는 소프트웨어 논리의 발전이다. 둘 중 하나에 ‘비약적’ 발전이 있으면, 현재까지 가능한 인공지능보다 ‘비약적으로’ 뛰어난 인공지능이 나올 여지가 있다.

2 이상 세 문단은 발표 후에 출간된 김재인, 『뉴노멀의 철학 : 인류의 다음 단계를 위한 새로운 가치의 모색』, 동아시야, 2020, 175-176에 수록했다.

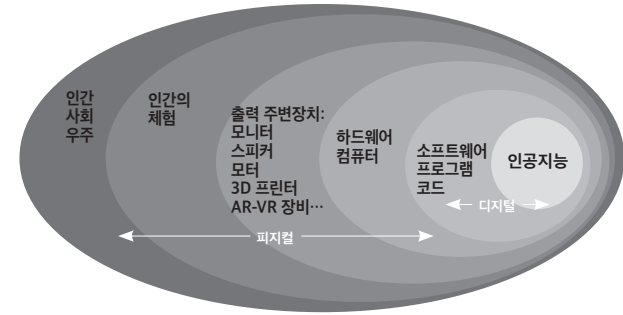


인간 지능의 작동 조건: 조건(큰 원이 없으면 작은 원도 없음)

한편 인공지능이 소프트웨어인 한에서 그것은 물리 세계에 영향을 줄 수 없다. 소프트웨어는 어디까지나 논리 회로에 불과하며, 시공간을 차지하지 않는 순수 추상이다. 소프트웨어로서의 컴퓨터는 “단지 램과 중앙처리장치”가 전부이다.<sup>3</sup> 소프트웨어는 입출력 주변장치를 통해 비로소 물리 세계와 연결되고 연동된다. 키보드, 마우스, 마이크, 카메라, 모니터, 스피커, 프린터 등이 대표적인 주변장치이다. 인공지능 예술 작품은 한편으로 소프트웨어를 만드는 문제이지만, 궁극적으로는 주변장치를 통해 물질적·감각적으로 구현되지 않으면 존재하지 않는 것과 다름없다. “고양이 코드가 고양이다워지는 것은 어디까지나 컴퓨터가 아닌 주변 장치에 달려 있다.”<sup>4</sup>

3 J. 클라크 스코트, 『그래서 컴퓨터는 어떻게 동작하나요?』, 지유룩 옮김, 인사이트, 2019, 221쪽. (원서 : John Clark Scott, But How Do It Know? - The Basic Principles of Computers for Everyone, 2009.) 이 책은 폰노이만 아키텍처를 이용한 컴퓨터의 작동 원리를 일반인도 알 수 있게 잘 설명으며, 컴퓨터공학의 기본적인 작동 원리를 알고 싶은 모든 이에게 권한다. 특히 강 인공지능(Artificial General Intelligence, AGI)과 특이점(singularity)을 주장하는 이라면 꼭 반박해야 할 핵심을 담고 있다. 부디 특이점을 공상하지 말고, 그 전에 새로운 수학/논리학의 가능성부터 제한하면 좋겠다. 아울러 다음 두 책도 참고하는 것이 좋다. 찰스 펫졸드, 『CODE: 하드웨어와 소프트웨어에 숨어 있는 언어』, 김현규 옮김, 인사이트, 2015 (원서 : Charles Petzold, CODE : The Hidden Language of Computer Hardware and Software, Pearson Education, Inc., 2009.) 박준석, 『세상을 만드는 글자, 코딩』, 동아사이, 2018.

4 J. 클라크 스코트, 같은 책, 315쪽.



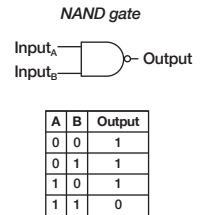
인공지능 작품 창작: 작품 창작 실현의 방향(작은 원에서 큰 원으로)

### 폰노이만 아키텍처: 디지털 컴퓨터와 소프트웨어

현존하는 모든 컴퓨터는 헝가리 출신 미국 수학자 존 폰노이만(John von Neumann, 1903~1957)이 1945년에 처음으로 설계한 디지털 컴퓨터의 논리구조에 따라 작동하며, 이를 ‘폰노이만 아키텍처(Von Neumann architecture)’라고 부른다. 70년이 훨씬 넘는 시간이 지났지만, 오늘날 가장 복잡한 슈퍼컴퓨터라 할지라도 폰노이만 아키텍처를 벗어나 작동하는 것은 없다.

인공지능은 컴퓨터 프로그램(소프트웨어)이므로, 마찬가지로 폰노이만 아키텍처 디지털 컴퓨터에서 작동한다. 컴퓨터 하드웨어가 아무리 발전했다 하더라도, 이는 단지 연산 속도의 발전에 불과하며, 소프트웨어가 할 수 있는 일과 없는 일을 아는 문제와 관련해서는 폰노이만 아키텍처를 분석하고 이해하는 것으로 충분하다는 뜻이다.

폰노이만 아키텍처는 그림에 보는 논리 연산을 수행하는 ‘낸드 게이트(NAND gate)’ 단 하나의 여러 조합만으로 작동한다. 실제 컴퓨터를 움직이는 낸드 게이트의 수많은 조합은 오로지 순수 수학·논리학의 영역이다. 적어도 현재의 모든 컴퓨터는 그러하다. “컴퓨터는 설계된 대로 정확히 작업을 수행하는 기계일 뿐이며, 그 이상은 아니다.”<sup>5</sup> 컴퓨터는 아무것도 모른다. 사람이 시키는 일을 할 뿐이다.



5 같은 책, 257쪽.



“어떤 식으로 들여다보든 뇌와 마음은 적어도 우리가 배운 컴퓨터가 작동하는 원리와 전혀 다른 방식으로 돌아가는 것 같다. 물론 ‘우리가 배운 컴퓨터’라는 말은 미래에 다른 방식으로 설계된 컴퓨터가 등장할 수 있다는 가능성을 내포한다. 하지만 현대의 컴퓨터는 모두 ‘프로그램을 내장한 디지털 컴퓨터’로, 모든 컴퓨터는 이 책에서 소개한 것과 동일한 원리를 따른다. 지금까지 생각하는 컴퓨터에 관해 많은 부정적 ‘증거’를 제시했지만 그것이 인공지능은 결코 만들어질 수 없다는 ‘증명’이 될 순 없다. 언젠가는 생각하는 컴퓨터를 만들 수 있을지도 모른다. 다만 이 책에서 소개한 현재 컴퓨터가 동작하는 원리로는 불충분하다는 뜻이다. 완전히 다른 원리에 기반을 두고 동작하는 전혀 다른 장치를 설계하고 만들 수 있다면 가능할 수도 있다. 하지만 누군가 그런 장치를 실제로 발명할 때까지는 가능하나 불가능하냐를 놓고 따져봐야 아무 의미가 없다.”<sup>6</sup>

#### 하드웨어의 문제: 실리콘 대신 양자 컴퓨터?

컴퓨터의 비약적인 발전으로 인간처럼 작동할 수 있는 인공지능이 나올 수 있을 거라는 기대도 많다. 그렇게 되면 인공지능의 예술 창작은 자동으로 가능하게 될 것이다. 하지만 컴퓨터 하드웨어의 발전을 기대하는 것은 난망하다. 트랜지스터의 수가 18개월마다 2배가 된다는 저 유명한 무어의 법칙이 한계에 이른 건 꽤 된 일이다. 인텔은 2016년 실리콘 소재를 이용한 프로세서 개발을 축소했다.<sup>7</sup>

또한 한 전자공학자는 현재의 반도체 기술 수준에 대해 다음과 같이 증언한 바 있다.<sup>8</sup> 이세돌은 여러가지 다 하는데, 알파고는 왜 바둑밖에 못 둘까? 알파고의 초기 버전(AlphaGo Fan)은 10만 개 정도 뉴런을 흉내 낸 것으로 추정되는데, 인간 이세돌

6 같은 책, 325쪽.

7 무어의 법칙의 축소와 관련해서는 장가브리엘 가나시아, 『특이점의 신화 : 인공지능을 두려워해야 하는가』, 이두영 옮김, 글항아리, 3장 참조. (원서: Jean-Gabriel Ganascia, Le mythe de la Singularité : Faut-il craindre l'intelligence artificielle?, Seuil, 2017.)

8 감동근, 고등과학원 ‘인공지능을 둘러싼 몇몇 철학적 쟁점’ 논평, 2017년 11월 29일. 홍성욱 편, 『인공지능: 과학역사철학』, 고등과학원 초학제연구단 자료집, 2018.

은 약 1000억 개의 뉴런이 있다. 신경망의 규모가 100만 배 차이 나기 때문에, 인간은 알파고가 하지 못하는 큰 틀의 패턴 인식 가능하다고 추정할 수 있다. 그러면 알파고를 100만 대 만들어 연결하면 가능하지 않을까 하고 양을 늘려보는 것을 고려해 볼 수도 있다. 그런데 이세돌은 저 규모를 처리하는 데 20W 전력을 사용했고, 알파고는 200kW 사용했다. 결론적으로 효율을 100억 배 올려야 가동할 수 있는데, 현실에서는 반도체 에너지 효율이 발전하지 못하고 정체 상태이다. 아마 노벨상 받을 만한 발견·발명이 10개 연속으로 나오면 가능할 수도 있겠다고 공학자들은 생각하고 있다.

현재의 실리콘 반도체가 한계에 이르렀다면, 양자컴퓨터가 등장하면 어떨까? 하지만 양자컴퓨터 또한 쉬운 문제가 아니다. 양자컴퓨터에 대해 국내 최고 전문가의 한 사람인 조동현 고려대 물리학과 교수(원자물리학)는 이렇게 말했다. 양자컴퓨터가 구동되었다는 보도가 잇따르던 시점이다.

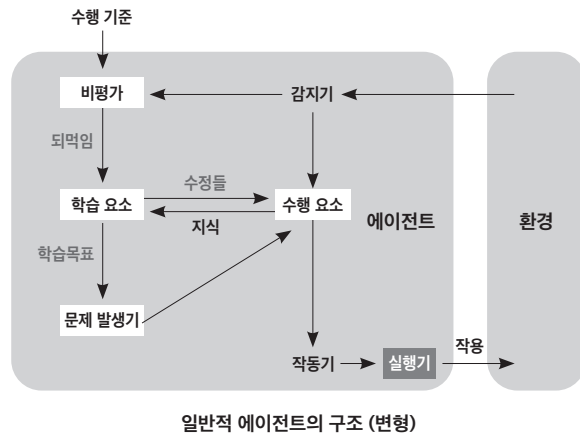
“양자컴퓨터 개발은 될 일이 아니다. 내가 죽을 때까지 안 될 것이고 앞으로도 영원히 구현되지 않는다고 생각한다. 이런 일(양자정보학 연구)을 해본 물리학자라면 그런 걸 다 알고 있다고 생각한다. 양자컴퓨터를 만든다는 건 그냥 불가능(simply impossible)하다. 1만년 걸릴 계산, 500년 걸릴 계산이라는 말을 하는데 중요한 건 그게 아니다. 계산이 의미 있으려면 하고 싶은 계산을 할 수 있어야 하고, 계산 결과가 맞아야 한다. 그런데 그렇지 못하다. 구글의 머신은 양자컴퓨터가 아니라 난수 발생기(random number)이다. 난수는 맞고 틀리냐가 없다. 얼마나 임의적(random)이나 하는 문제이다. 구글이 시커모어라는 프로세서를 갖고 난수 만들기가 가능하다는 건 보였다. 그런데 그래서 어쨌다는 것인가(So What?). 나는 그걸 묻고 싶다. 구글의 양자컴퓨터는 쉬운 계산도 못 한다. 구글은 우리가 하고 싶은 계산이 아니라, 자신이 할 수 있는 계산을 한 거다. 나는 양자컴퓨터가 가능하다고 진짜 그들이 믿는 것인지, 아니면 회의적이면서도 이 연구를 하는 것인지 모르겠다.”<sup>9</sup>

9 최준석, “[스페셜 리포트] 양자컴퓨터 회의론 조동현 고려대 물리학과 교수”, 주간조선 2590호, 2020.01.06.

이 말을 내 식으로 뜯어보면, 양자컴퓨터는 과학기술의 영역이 아니라 주식시장의 영역이라고 요약할 수 있다. 따라서 양자컴퓨터의 실현을 전제로 인공지능의 발전을 운위하는 것은 논리적으로 신중하지 못할 뿐 아니라, 긴박한 문제에 집중할 에너지를 분산한다는 윤리적 문제도 있다.

**소프트웨어의 문제: 인공지능의 논리**

인공지능이 무엇이며, 무엇을 할 수 있고 또 무엇을 할 수 없는지에 대해, 나는 『인공지능의 시대, 인간을 다시 묻다』(2017)에서 자세히 논했다. 특히 인공지능의 가장 일반적인 구조는 아래 그림과 같이 제시할 수 있다. “요점은 이렇습니다. 전반적으로는 에이전트의 작용에 도움이 될 학습이 이루어진다는 거고, 그 학습이 잘 이루어지기 위해 **에이전트 바깥에 있는** 수행 기준을 근거로 비평가가 에이전트를 평가하고, 정해진 틀대로만 행할 경우 수행은 개선될 여지가 전혀 없을 테니 조금씩 변칙적인 탐험도 해보게끔 무작위로 문제도 발생시킨다는 거예요.”<sup>10</sup>



10 김재인, 『인공지능의 시대, 인간을 다시 묻다』, 75-76쪽.

여기서 ‘수행 기준’이 에이전트 바깥에, 즉 인공지능 바깥에서 주어진다는 점은 매우 중요하다. 이는 인공지능이 동물적 수준의 자율성도 갖고 있지 못하다는 뜻이기 때문이다. 둘 사이의 차이를 러셀과 노빅은 최고의 인공지능 교과서에서 이렇게 말한다.

“무엇이 좋고 무엇이 나쁜지에 대한 되먹임이 없으면, 에이전트는 다음 수를 결정하기 위한 근거가 없을 것이다. (...) 에이전트에 대한 우리의 구상은 보상을 입력 지각의 일부로 간주한다. 하지만 지각의 일부가 단지 또 다른 감각 입력이 아니라 하나의 보상임을 에이전트가 알아채기 위해서는 [판별 기준이] ‘내장(hardware)되어’ 있어야만 한다. 동물들은 고통과 배고픔을 부정적 보상으로 알아채고 쾌락과 음식 섭취를 긍정적 보상으로 알아채도록 내장되어 있는 것처럼 보인다.”<sup>11</sup>

나는 이를 바탕으로 페드로 도밍고스를 인용하며 인공지능의 한계와 본질을 언급했다.

“초인공지능이 지각 능력을 갖게 되고 로봇 군대로 인류를 진압한다는 <터미네이터>의 시나리오는 우리가 이 책에서 만나게 될 그런 종류의 학습 알고리즘들로는 실현될 가능성이 없다. 컴퓨터가 학습할 수 있다는 것이 컴퓨터가 마법적으로 자신의 고유한 의지를 획득한다는 뜻은 아니니까. 학습자는 우리가 정해진 목표를 성취하는 법을 배운다. 그들은 목표를 바꾸는 데까지 가지 않는다. (...) **안심하시라. 마스터 알고리즘을 장착한 인공지능이 세상을 지배할 가능성은 제로이다. 그 이유는 간단하다. 인간과 달리 컴퓨터는 자신의 고유한 의지가 없다. 컴퓨터는 진화가 아니라 공학의 산물이다. 무한히 강력한 컴퓨터라도 여전히 우리 의지의 확장일 뿐, 두려워할 건 아무것도 없다. (...) 인공지능 시스템은 하는 일을 변경할 수도 있고, 심지어 놀라운 계획들을 내놓을 수도 있지만, 우리가 정해진 목표를 위해서만 그렇게 한다.**”<sup>12</sup>

11 Stuart J. Russell & Peter Norvig, Artificial Intelligent: A Modern Approach, Third Edition, Prentice Hall, 2010, p. 830. cf. p. 56.

12 Pedro Domingos, The Master Algorithm: How the Quest for the Ultimate Learning

요약하면, 인공지능은 사람이 시키는 일을 아주 잘 해내는 아주 뛰어나고 유용한 도구이다. 하지만 인공지능에게 동물적인 수준의 자율성마저 기대해서는 안 된다.

### 3. 인공지능과 예술작품 창작

(물음) 1.1 예술과 창조성의 관계; 1.2 현대예술과 19세기 낭만주의 예술의 차이; 1.3 상식적이며 대중적인 수준에서, 예술 창작의 의미

나는 이 주제들에 대해 『인공지능은 예술작품을 창작할 수 있을까?』<sup>13</sup>라는 글에서 자세히 논했다. 요점은 ‘인공지능 예술작품’의 문제를 그 누구도 ‘순수 공학’의 문제로 생각하지 않는다는 점에 있다. 말하자면 1) 우리가 예술을 공학이 아니라 미학의 문제로 본다는 점, 그리고 2) 미학이라는 학문 분과는 18세기에 탄생한 가장 중요한 근대적 가치의 구현인 ‘예술(fine arts system)’을 위해 창조되었다는 점<sup>14</sup>, 바로 이런 점에서 3) 인간의 예술작품 창작을 창조의 ‘옴뎀 본보기’로 승격시킨 19세기 낭만주의 미학은 현대인에게 아직도 가장 호소력이 있다.

Machine Will Remake Our World, Basic Books, 2015. pp. 45, 283.

13 김재인, 「인공지능은 예술작품을 창작할 수 있을까?」, 유현주 엮음, 『인공지능시대의 예술』, 도서출판b, 2019.

14 김재인, 「바움가르텐으로 돌아가자: 감(感)적 삶의 복권을 위한 한 시도」, 『근대철학』 제9집, 2017 참조.

### 3.1 사례 1 - 구글의 ‘딥드림’과 마이크로소프트의 ‘넥스트 렘브란트’의 예



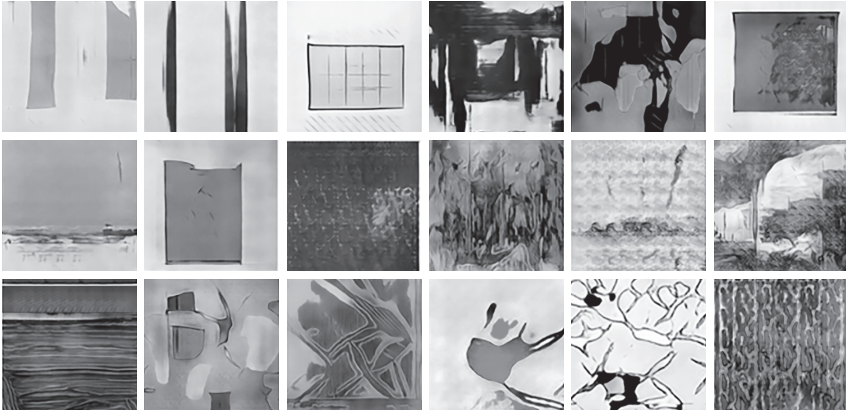
3.1 사례1. 구글의 ‘딥드림’과 마이크로소프트의 ‘넥스트 렘브란트’의 예

앞의 그림은 구글의 ‘딥드림 제너레이터’를 사용해서 산출한 것이고, 뒤의 그림은 마이크로소프트의 ‘넥스트 렘브란트’ 프로젝트의 산물이다.

“저 두 인공지능은 예술작품을 창작한 것일까? 아니면 둘 다 예술가가 활용할 수 있는 유용한 도구일 뿐, 그 이상의 창조성을 발휘하지는 못한 것일까? 이런 물음 앞에서 우리는 비교적 쉽게 답할 수 있다. 결론부터 말하면, 결과물이 아무리 높은 미적 성취를 이룩했다 해도, 그건 ‘예술작품 창작’이라고 보기 어렵다. 나는 오늘날 낭만주의적 예술관, 즉 천재와 창조성을 강조하는 관점이 아무리 퇴조했다 하더라도, 우리가 저 결과물을 예술작품으로 여길 수 없는 데는 중요한 근거가 있다고 본다. 저 결과물들은 작품성 자체는 뛰어날지 몰라도 최소한 고흐나 렘브란트를 흉내 낸 것에 지나지 않는다. 우리는 이런 것들을 아류, 짝퉁, 심지어 표절이라고까지 부른다. 독창성이 없는 작품을 놓고, 비록 그 자체로서 아무리 뛰어나다는 평가를 받을 수 있다 하더라도, ‘예술작품을 창작했다’고 평가하기 어렵다. 거리의 화가의 작품이나 이른바 달력 그림을 즐기는 것은 충분히 가능하지만, 그것이 ‘창작

된 예술작품'이라서 즐기는 건 아니다.”<sup>15</sup>

### 3.2 사례 2 - 럿거스 대학 팀의 'AICAN'



3.2 사례2. 럿거스 대학 팀의 'AICAN'

이 작품들은 럿거스 대학의 연구팀이 AICAN이라는 인공지능을 활용해 산출한 결과물들이다. 이 작품들은 “시각 튜링 검사(a visual Turing test)”를 통과했다고 주장되었다. 즉 사람들에게 설문조사를 실시해 인간 화가가 그린 작품보다 높은 평가를 받았다.

#### (1) 생산물이 예술작품일 수는 있어도 예술작품을 창작한 것은 아니다:

“십분 양보해서, 인공지능이 만든 작품, 즉 그 결과물에 대해서는 백프로 인정하고 받아들일 수 있다. 미적 가치를 담고 있다는 점이 예술작품의 중요한 의미인데, 인공지능이 만든 작품을 보고 감동이 느껴지기도 한다. 그런 면에서는 인공지능이 만든 작품도 예술일 수 있다. 결과물만 놓고 보면 인공지능이 창의적인 활동을 한다고 볼 수도 있다. 문제는 인공지능 스스로가 그게 새로운지 모른다는 점이다. 그게

15 같은 책, 65~66쪽.

창의적이라고 평가해주는 건 결국 인간일 수밖에 없다. 오직 인간만이 인공지능이 만든 작품을 보고 ‘와 이거 새롭다!’라고 이야기한다.”<sup>16</sup>

#### (2) 생산은 무작위적이며, 평가는 인간만 한다:

“인공지능은 작품을 일관되게 내놓지도 못한다. (...) 진짜 작가는 같은 수준의 그림을 계속해서 만들어낼 수 있지만, 인공지능은 무작위로 작품을 내놓는다. (...) 인공지능은 미적 가치를 평가하지 못한다. (...) 인공지능에게 작품을 무작위가 아닌 스스로 내린 평가 순서대로 내놓으라고 할 수 있을까? 자기 작품 중에 제일 좋은 것 10개를 순서대로 꼽아보라고 할 수 있을까? 적어도 AICAN의 작업에서는 그것이 불가능하다. AICAN은 (...) 작품을 무작위로 생산하는 일 이상은 하지 못하기 때문이다. (...) 나아가 인공지능은 자기 작품은 물론 다른 작품도 평가하지 못한다. (...) 원리상 인공지능은 평가 기준을 자기 바깥에 둘 수밖에 없기 때문이다. 그 기준은 인간이 준 것이다. 나는 이 점을 논증한 바 있다.”<sup>17</sup>

### 3.3 소결론 - 인공지능은 ‘창작’의 주체가 아니며, 예술가가 사용하는 유용한 도구이다:

이상의 검토를 바탕으로 나는 다음과 같은 결론을 도출했다.

“창작이라는 말을 제한된 의미로 쓴다면, 즉 넓은 의미에서 자연의 창작도 창작이겠지만 이제껏 인간이 행했던 창작에 국한해서 고찰한다면, 인공지능은 ‘창작’의 주체가 어렵다. 예술 ‘창작’이라는 말이 성립하려면 자신이 내놓는 작품에 대한 평가가 필수적이기 때문이다. (...) ‘인공지능이 예술작품을 창작한다’는 말이 어떤 의미인지 계속해서 물어야 한다. 인공지능이 만든 작품이 작품으로서의 가치가 없는

16 같은 책, 77쪽.

17 같은 책, 77~79쪽.

건 아니지만, 예술가가 하는 작업 과정을 거쳐서 나온 결과물과는 전혀 다르기 때문이다. 동시에 인공지능의 등장으로 ‘평가자’ 역할을 하는 인간의 안목이 굉장히 중요해지는 시대가 왔다. (...) 인공지능은 작가가 사용하는 도구들 하나에 지나지 않으므로, 단순한 작업 도구 이상으로 어떻게 나아갈 것인지는 작가의 몫으로 남을 것이다. 작가가 인공지능을 사용할 건지 아니면 다른 도구를 사용할 건지, 작가가 인공지능을 이용해 어떤 작업을 할 수 있을지는, 결국 작가가 무엇을 하려고 하느냐에 따라서 달라질 문제이다. 인간과 인공지능의 대립이 아니라 인공지능을 잘 다루는 인간과 그렇지 못한 자들의 차이가 더 중요하다. 아이디어가 풍부한 작가가 뛰어난 작품을 만들 때 인공지능은 아주 좋은 도구로 작용할 수 있을 것이다.”<sup>18</sup>

#### 4. 문화적 표현의 다양성 문제 - 디지털, 인터넷, 인공지능, 플랫폼은 창작과 표현의 다양성을 가속화했고, 차별적 취향을 가진 소비자의 편익을 증대시켰다

(물음) 3.2 디지털, 인터넷, 플랫폼은 쟁점과 어떤 관계가 있는가?; 3.3 ‘창작-생산-유통-접근’이라는 항목 구별은 오늘날 적절한가?; 3.4 ‘-의 홍수’ 속에서 홍보라는 행위의 본질은 무엇인가?

아젠다와 관련해서, 인공지능이 문화적 표현의 다양성을 증진시킨다는 점은 이미 충분히 논증한 것 같다. 인공지능은 새로운 표현을 가능케 하는 유용한 도구이기 때문이다. 필요한 지원 방안이 있다면, 창작자에게 좋은 개인용 및 클라우드 컴퓨터를 보급하고, 소프트웨어 교육을 시키고, 개인이 구비할 수 없는 ‘인공지능 창작센터’ 같은 공간을 주고, 협업을 위한 미디어와 채널을 열어주는 일일 것이다. 나머지는 창작자가 알아서 하게 두면 된다.

이제 이상의 내용을 바탕으로 남은 물음들에 답해 보자. 디지털과 인터넷이 창작, 유통, 접근에 모두 긍정적이라는 점은 반박이 어렵다. 나는 이 논점에 대해서는 ‘디지털 르네상스’라는 연구의 결과로 논의를 대신하겠다.

18 같은 책, 84-87쪽.

“인터넷의 무한한 서고 공간에 의해 발생하는 전통적 롱테일의 편익은 상당히 크다. 이것은 특히나 다른 사람들과 차별적인 선호를 가진 소비자들에게 매우 유용하다. 그러나 아무도 알지 못하는 불확실성 효과는 훨씬 더 크다. 아마, 디지털화의 가장 중요한 편익(디지털 르네상스의 추진력)은 많은 창작자에게 시장에서의 기회를 제공하고, 많은 좋고 새로운 상품이 성공을 거두는 것이다.

디지털화가 해온 새로운 작업과는 별개의 다른 의미에서 디지털화의 편익을 볼 수도 있다. 공간 혹은 시간에 의해 한때 소비가 제한받았지만, 이제는 그런 제약이 없다. (...)

디지털화는 여러 가지 방법으로 소비를 해방시켰다. 음악의 소비자들은 물리적 상품을 소유하는 것으로부터 자유로워졌고, 한 번에 12곡을 사야 하거나 다루기 힘든 장비 옆에 있어야 할 필요도 사라졌다. 넷플릭스와 스포티파이 같은 뷔페식 서비스를 이용하는 소비자들은 추가적인 영화와 노래를 이용하는 데에 추가적인 돈을 지불하지 않아도 되었다. 전부는 아니지만, 그런 접근 방식이 보고, 듣고, 읽기에 최적의 방법은 아니지만 말이다. 요약하자면, 우리는 디지털 르네상스에 살고 있고, 새로운 상품과 편의로부터 얻는 소비자 편익은 엄청나게 크다.”<sup>19</sup>

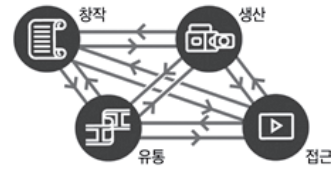
디지털과 인터넷에 대해서는 이견이 많지 않지만, 플랫폼에 대해서는 논란이 많다. 특히 유튜브, 넷플릭스, 페이스북 등 글로벌 플랫폼의 독점적 지위가 문제시된다. 이 점은 <유네스코 문화적 표현의 다양성 보호와 증진에 관한 협약 제1차 국내 전문가 회의-디지털 플랫폼과의 협력을 통한 2005년 협약의 이행><sup>20</sup>에서도 집중적으로 토의되었다.

19 조엘 월드포겔, 『디지털 르네상스 : 데이터와 경제학이 보여주는 대중문화의 미래』, 임정수 옮김, 한울아카데미, 2020, pp. 210-211. (원서: Joel Waldfogel, Digital Renaissance : What Data and Economics Tell Us about the Future of Popular Culture, Princeton UP, 2018.) 강조는 모두 인용자.

20 유네스코한국위원회 11층 대회의장, 2020년 5월 22일(금) 14:00 - 18:00. 발제는 이동연, 「디지털 미디어 플랫폼의 부상과 문화다양성」과 이광석, 「디지털 환경의 미래와 문화적 표현의 다양성」이었다.

나는 플랫폼 자본주의에 대해서는 매우 비판적이지만, 2005년의 유네스코 「문화적 표현의 다양성 보호와 증진 협약」과 관련해서 미디어 플랫폼의 부정성에 대한 비판의 논거는 대단히 빈약하며, 오히려 미디어 플랫폼의 긍정성을 살리는 논의로 가야 한다는 입장이다.

이 점을 논하기에 앞서 유네스코에서 발간한 <문화다양성협약 글로벌 리포트 : 문화정책의 (재)구성>(2017)에 언급된 ‘창작-생산-유통-접근’이라는 도식<sup>21</sup>이 매우 부정확하며 시대착오적이라는 점을 지적하고 싶다. 이 도식은 “디지털 기술이 문화가치사슬을 변화시켰다”



네트워크 모델

는 점을 설명하기 위해 도입되었는데, 지금 시점에서 이 네 항을 분리하는 것 자체가 적절하지 않다. 왜냐하면 네 항의 구분은 ‘피지컬’에 어울리는 것이지만, 현재의 ‘디지털 네트워크’에서는 무엇보다 동시성이 중요하기 때문이다. 창작과 생산은 매체가 분리되었을 때 가능한 구별이며(가령 시나리오와 영화), 유통과 접근은 물리적 간격이 존재할 때 성립하는 개념이다(거대 배급사의 매개). 그러나 오늘날 디지털 네트워크 안에서 모든 것은 ‘미디어’이며, 매체와 매개는 별도로 존재하지 않는다.<sup>22</sup> 그래서 소셜미디어<sup>23</sup>이다. 최소한 유튜브와 페이스북은 소셜미디어라는 관점에서 분석해야 한다. 따라서 위의 도식은 개념 설계부터 다시 해야 한다. 재설계에서 관건은 컴퓨터 하드웨어, 소프트웨어, 통신망, 입력장치(키보드, 마우스, 카메라, 마이크, 센서 등), 출력장치(모니터, 스피커, 3D프린터, 로봇, VR-AR장비 등)의 위상과 역할을 어떻게 설정하고, 이들 간의 관계를 어떻게 연결하느냐에 있을 것이다. 나는 들뢰즈와 과타리가 『안티 오이디푸스』에서 사용한 ‘생산-분배-소비’라는 도식이 여기에도 들어맞을 것으로 짐작한다.<sup>24</sup>

21 옥타비오 콜레스, 「제3장 플랫폼 시대의 문화정책」, 유네스코, 『문화다양성협약 글로벌 리포트: 문화정책의 (재)구성』, 이구표 옮김, 유네스코한국위원회, 2018, 72쪽.

22 사실 영어 medium의 여러 번역어 중 하나가 ‘매체’와 ‘매개’이다.

23 한국에서만 부당하게 SNS라고 불린다. 하지만 어디까지나 미디어이다. 이를 둘러싼 난맥상에 대해서는, 김재인, 「한국언론은 왜 ‘소셜미디어’가 아니라 ‘SNS’를 주로 쓰나」, 뉴스톱, 2018년 12월 5일 칼럼을 참조.

24 질 들뢰즈 & 펠릭스 과타리, 『안티 오이디푸스 : 자본주의와 분열증』, 김재인 옮김, 민음사, 1장 참조. (원서 : Gilles Deleuze & Félix Guattari, L’Anti-Oedipe, Capitalisme et

이제 플랫폼을 살펴보자. 디지털 네트워크에서 플랫폼이 등장한 것은 오래되지 않았으며, 그로 인해 아직까지 그 성격이 명확히 이해되지 못하고 있다. 어느 정도 이견이 없는 점은, 1) 그 안에서 수십억 명에 육박하는 사람들이 교류할 정도로 ‘집중적·독점적’이고, 2) 콘텐츠의 생산(업로드)-분배(검색, 추천, 공유)-소비(읽기, 보기, 듣기)가 동시에 일어나고 있으며, 3) 어떤 콘텐츠가 전 지구적으로 ‘대박’을 칠지는 아무도 예측하지 못한다는 정도이리라. 이런 상황에서 몇 가지 비판이 제기된다.

먼저 이동연의 논의부터 검토하겠다. 논지는 이렇게 요약될 수 있다. “플랫폼의 지배력이 너무 강해질 경우에는 콘텐츠 창작자들의 권리가 축소되고, 콘텐츠의 플랫폼 쏠림현상이 심화될 우려를 낳고 있다. 이는 문화다양성의 관점에서 충분히 우려되는 지점이고, 많은 논쟁지점들을 낳는다.”<sup>25</sup> 물론 나는 창작자의 권리가 보장되고, 특히 적절한 보상이 있어야 한다고 생각한다.<sup>26</sup> 하지만 이 문제는 ‘디지털’과 ‘글로벌’이 얽여 작동하는 시대의 난점을 모조리 내포하고 있기 때문에 별도의 논의가 필요하다.<sup>27</sup> 그건 그렇다 해도 이와는 별도로 ‘콘텐츠의 플랫폼 쏠림현상’이 우려된다는 점에 대해서는 동의하기 어렵다.

플랫폼이 중립적인 놀이터라고 생각한다는 말은 아니다. 그러나 각 주체별로 나눠서 생각해보면, 플랫폼은 모두에게 이익이다. 콘텐츠 생산자는 가장 많은 기회와 잠재 고객이 있는 곳으로 가는 게 당연하고, 소비자는 가장 다양한 콘텐츠가 있는 곳으로 가려 할 것이며, 광고주는 가장 많은 사람이 있는 곳을 타겟으로 삼아야 마땅하다. 플랫폼 기업의 이익이 천문학적이라고 해서, 단지 그 자체만으로 비판받을 이유는 없다. 이동연은 “넷플릭스가 제작 투자를 결정하는 기준은 콘텐츠의 잠재력보다는 자신이 보유한 고객의 시청 습관과 잠재 고객의 수를 분석한 데이터의 힘”<sup>28</sup>이라고 말하는데(이는 많은 비판자와 동일한 어조이다), 이 구절에서 ‘콘텐츠의 잠재력’과 ‘데이터의 힘’이 무엇을 지칭하는지 알기 어렵다. 데이터만 잘 분석하면, 아무 콘텐츠

schizophrenie, Minuit, 1972/3.)

25 이동연, 같은 글, 7-8쪽.

26 이 점에서 “글로벌 미디어 플랫폼이 콘텐츠 창작자들의 창작물들을 플랫폼 서비스에 연결하면서 받아가는 비율이 너무 많고, 창작자들과 소비자들이 문제제기 하지 않는 이상, 이 거래의 방식들은 전적으로 플랫폼 서비스 업자들이 주도할 수밖에 없”(이동연, 17쪽)기 때문에, 꼭 물어야 한다는 주장은 심분 동의한다.

27 국경 없이 넘나드는 글로벌 정보통신기술(ICT) 기업을 어떻게 규제할 것이냐 하는 문제이다.

28 이동연, 11쪽.

라도 상관없다는 말인가? 사실 인공지능이 분석해서 제시하는 넷플릭스의 추천 알고리즘은 기업의 핵심 노하우이다. 심지어 알고리즘을 공개하면 더 큰 오남용이 유발된다. 자신의 콘텐츠를 더 많이 노출하려는 이가 반드시 나올 것이기 때문이다.

말이 나온 김에 넷플릭스와 유튜브에 대한 비판을 좀 더 경청하자. 생산 측면에 초점을 맞추면서 이동연은 말한다. “유튜브 같은 미디어 플랫폼을 제국의 플랫폼으로 비판할 수밖에 없는 것은 그러한 모든 행위들이 플랫폼 안에서 이루어진다는 점 때문이다. (...) 제3세계 저항의 영상들은 유튜브에 업로드되는 순간 문화 콘텐츠의 자산으로 전환되는 것을 피할 수 없다. 일반인이 구루(guru)가 되고, 놀이가 엔터테인먼트가 되며, 저항이 상품 형식으로 전환되는 것은 플랫폼 제국의 숙명이다. 유튜브 안에 존재하는 수백억 개의 동영상은 혼용되지는 않겠지만, 통제되는 것을 막을 수는 없다. (...) 그것은 문화다양성의 실현이기보다는 문화적 미국화의 진화된 형태다. 문화적 미국화는 문화적 다양성을 거대하고 강력한 플랫폼으로 흡수한다.”<sup>29</sup> 한편 같은 맥락에서 소비 측면에 초점을 맞추면서 이광석은 “이용자들이 알고리즘 분석과 취향 예측에 최적화된 기형의 문화 소비 주체가 되는 일은 시간 문제”라면서, “가령, 맞춤형 콘텐츠를 서비스하는 넷플릭스나 유튜브 등은, 이용자의 문화적 관심을 분할하고 최적화된 맞춤형 콘텐츠를 제공하면서 세분화된 취향을 구분해내지만, 동시에 우리 취향을 한곳에 가두면서 점점 ‘납작하게’ 만들고 정해진 알고리즘 회로 안에서만 각자의 문화 소비를 행하도록 가둘 확률 또한 높”이며, 그 결과 “소비나 이용의 장르적 널뛰기가 서로 이뤄지기가 어렵다”고 지적한다. “빅데이터 기술문화는 이미 존재하는 문화적 선호와 편견을 더 단단히 만드는 반면, 새롭고 이질적인 것들에 대한 대중의 접촉면을 현저히 낮춘다는 점에서 대단히 문화 보수적”이며, “소셜미디어 가입자는 공급자의 설계가 강요하는 닷컴 감정과 정서 패턴의 소모라는 사회적 편견을 강화하는 의식의 소통 회로 방식에 길들여질 수밖에 없다”는 것이다.<sup>30</sup>

이런 비판들은 프랑크푸르트학파의 대중문화 비판과 상당히 유사하다. 하지만 **영화와 텔레비전 같은 대중매체(mass media)와 페이스북, 넷플릭스, 유튜브 같은 소셜미디어(social media)는 성격이 많이 다르다. 전자가 ‘일대다’의 구도라면 후자는 ‘다대다’의 구도이다. 즉 후자는 생산과 소비의 조합을 바꾸는 게 얼마든지 가능하다.**

29 이동연, 15쪽.

30 이광석, 같은 글, 23-24쪽.

생산의 측면부터 보자. 이동연은 콘텐츠 크리에이터의 위상이 변했다고 정확히 말한다. “제도화된 문화자본을 갖고 있지 않”지만, “그들은 자신이 좋아하는 문화적 취향에 기반 해 동영상을 올리기도 하고, 자신이 관심 있는 여러 분야에 자신의 경험적인 노하우를 유튜브 이용자와 공유하고 싶어 올리기도 한다.”<sup>31</sup> 이광석도 비슷하게 말한다. “표준화된 자본주의 순환 체제에서 벗어나 문화 소비자 향유의 민주화는 말할 것도 없고, 누구든 문화 제작과 표현의 기회를 가질 수 있는 문화적 수단에 대한 접근의 대중화와 데이터 생산과 소비의 다양화가 이뤄지고 있다. 적어도 기술 여건에서만 보자면, 오늘날 누구든 원하면 데이터 생산과 유통의 주체들로 나설 수 있게 됐다.” 나아가 소비 측면을 주목하면, “빅데이터 알고리즘 예측은 콘텐츠 소비자들 각자 지닌 특정 취향의 독특한 문화 소비의 다양한 결들을 확대한다는 점에서 긍정적”이며, “질적으로 보면, 이는 단순히 이용자의 콘텐츠 제작 참여라는 수준을 넘어서서 그들 스스로 문화 시장 내 지분을 획득하면서, 대중문화의 생산과 제작, 소비에 있어 질적인 영향력을 미치고 때론 주류 대중문화와 색다른 언더그라운드 문화적 다양성의 가치를 확대 생산하는 근거가 되고 있다.”<sup>32</sup>

이처럼 대부분의 비판자까지도 **생산과 분배와 소비에서 일어난 긍정적 변화를 잘 알고 또 지적한다. 하지만 동시에 비판자는 생산과 소비 면에서 한편으로는 ‘플랫폼 형식에 맞추는 생산의 종속’이 일어나고 다른 한편 ‘취향이 납작해지면서 다양한 문화 소비가 축소’된다고 지적한다.** 나는 이런 비판이 정확히 무엇을 의미하는지 잘 모르겠다. 플랫폼이 없었더라면 생산-분배-소비되지 않았을 극도로 다양한 콘텐츠가 생겨났기 때문에 플랫폼은 문화 표현의 다양성뿐 아니라 문화 향유의 다양성까지도 가능케 했다. 이러한 활동이 플랫폼 기업의 배를 불린다는 것은 별개의 문제이다. 나는 문화 다양성과 관련해서 대부분의 플랫폼 비판자가 ‘다양성의 조건 확보’와 ‘이윤 극대화 및 독점’이라는 서로 별개인 두 문제를 섞어버리는 오류를 범한다고 지적하고 싶다. 이윤 독점이 문제라면 경쟁법 차원에서 적절한 조치를 마련하고 실행함으로써 해결해야 할 것이다. 나아가 글로벌 플랫폼 기업을 어떻게 일국 정부가 규제할 수 있을지의 문제도 풀어가야 한다. 이는 글로벌 거버넌스의 문제까지 소환하는 쉽지 않은 문제이리라.

31 이동연, 14쪽.

32 이광석, 21-22쪽.

문제를 잘못 설정하면 해법도 엉뚱한 법이다. 이동연은 시민사회 관점에서 문화 다양성을 보장하기 위한 법적·제도적 대안을 제안하고 있으나, 제시한 대안은 영화 배급을 모델로 하고 있기 때문에, 현재의 디지털 네트워크에 들어맞지 않는다. 즉 대상의 존재 조건이 너무 달라 쉽게 적용하기 어렵다. 게다가 디지털 네트워크는 국내 법으로 규제할 수 있는 범위를 넘어선다. 이광석 역시 ‘플랫폼 협동주의’를 제안하면서, “대안 공정문화 시장을 만들기 위한 플랫폼 커먼즈 조합”이라고 규정한다. 생산자에게는 정당한 이익을, 소비자에게는 다양한 문화 콘텐츠를 제공하자는 취지이다. 그러나 대부분의 협동조합 운동이 실패한 것은 자생력이 있기 위해 필요한 적절하게 큰 규모를 확보하기 전에 망해버렸기 때문이다. 앞에서 지적했듯, 내가 생산자라도 기회와 잠재 고객이 많은 곳을 먼저 노릴 것이고, 내가 소비자라도 콘텐츠 품종이 더 많은 곳부터 기웃거리리라. 따라서 조합을 통한 문제 해결은 현실에서 너무 동떨어져 있다.

넷플릭스와 유튜브의 인공지능 추천 알고리즘이 취향을 좁히고 다양성을 줄인다는 문제도 다른 각도에서 이해할 수 있다. 문화 콘텐츠와 관련해서 인간의 가장 중요한 특징은 지루하고 재미없으면 소비하지 않는다는 점이다. 중수가 제한되어 있을 때는 어쩔 수 없지만, 즐길 거리가 무궁무진할 때는 금세 다른 대안을 찾아간다. 추천 알고리즘이 문제라는 지적은 사태를 너무 좁게 보기 때문에 생겨난다. 우리는 적절한 추천을 언제나 환영한다. 미술관, 박물관, 음악회는 모두 추천, 즉 큐레이션에 의해 작동한다. 무차별적으로 제공되는 콘텐츠에는 사실 관심을 가질 시간 여유가 없다. 스스로 애써가며 판단할 능력을 갖고 있지 않은 사람이 대부분이다. 우리는 전문가의 안목으로 잘 고른 콘텐츠를 원한다. 취향의 강요는 폭력이지만, 우리는 취향의 유도를 자발적으로 원한다. 삶과 시간의 가성비 때문이다. 인공지능이 추천하지 못하란 법도 없으며, 때로는 그게 더 잘 맞아떨어진다. 인공지능이 가장 잘하는 것은 패턴 분석, 분류, 예측, 이 세 가지이다. 넷플릭스와 유튜브는 소수 및 개인 취향까지도 분석해서 추천하는 놀라움 덕에 호응을 얻었으며, 이는 아마존이 도서 추천을 통해 초기의 성과를 올린 것과 같은 이치이다. 소수의 취향을 가려내고 알려주기 위해 애쓰는 인간 큐레이터는 존재하기 어렵다. 그럴 시간이 없기 때문이다. 홍보 또는 광고가 다수의 취향 분석과 함께 가는 것도 비슷한 이치이다. 인공지능 추천을 가볍게 보는 건 아직 너무 인간주의에 젖어 있기 때문일 것이다.

오늘날 빠르고 강력하게 진행되는 디지털, 인공지능, 플랫폼은 문화예술 창작과 분

배와 소비에 긍정적인 방향으로 기여하고 있다. 조건의 변화가 문화적 표현의 다양성을 배제한다는 증거는 찾기 힘들며, 오히려 다양성 증진에 이바지하고 있다. 요컨대 문화예술 영역에서 전에는 하기 어려웠던 일이 지금 이루어지고 있는 것이다. 다만 이 과정에서 우리가 목격하고 있는 많은 부정적 현상을 어떻게 타개해야 할지의 문제는 여전히 남는다. 극소수 기업의 이윤 독점은 큰 문제다. 모든 영역에서 다양성이 축소되고 있으며, 심지어 멸종하는 것들도 있다. 관건은 이런 현상들이 ‘디지털, 인공지능, 플랫폼’ 때문에 생겨나는지, 아니면 다른 경향 때문에 생겨나는지 잘 분별하는 일일 것이다. 나는 다양성을 보존하는 가장 적절한 수단 중 하나가 ‘디지털, 인공지능, 플랫폼’이 아닐까 생각하곤 한다. 그 세계에서는 일단 존재한 것이 사라지는 일은 쉽지 않기에, 원하면 언제라도 찾아낼 수 있기 때문이다. 마치 ‘온라인 탐골공원’처럼 말이다.



---

## 2005년 협약 제2차 국내 전문가회의 회의록

### 2005년 협약 제2차 국내 전문가회의 회의록

- 한건수** - 전체 토론시간은 100분으로, 먼저 토론자들이 각자 6~7분 정도 발언을 진행하고 그 뒤에 자유토론으로 넘어가겠음.
- 정상조** - 이상욱, 김재인 교수가 앞서 발표를 통해 ‘창작’의 개념을 철학적·미학적으로 명쾌하게 설명해 창작에 대한 대중의 오해가 잘 풀릴 수 있을 듯함. ‘창작’은 철학, 미학 등 분야에 따라 조금 달리 해석될 수 있는데, 이 자리에선 법학의 관점에서 ‘창작’을 조명해보고자 함.
- 사진이 발명됐던 초창기에 샤를 보들레르는 사진을 ‘실패한 화가의 피난처’로 평가절하한 바 있음. 그러나 사진은 오래지 않아 하나의 예술작품으로 평가받게 되었고, 렘브란트의 그림과 마찬가지로 법적 차원의 보호를 받기 시작하였음. (최근 논란의 대상이 되는) 인공지능의 창작품도 그것이 이상욱 교수가 언급한 ‘넥스트 렘브란트’의 유사 렘브란트 그림이든, 또는 코프 교수의 ‘이엠아이’(EMI)에 의해 창작된 바흐의 음악이든 법적 관점에서 말하자면 예술작품으로 보는 데 큰 문제가 없음.
- 물론 저작권법, 예술진흥법 등 각각의 법마다 그 목적이 따로 있기 때문에 모든 법에서 예술작품의 개념이 똑같이 정의되는 것은 아님. 하지만 최소한 저작권법 차원에서 본다면, 인공지능이 만들었다고 해서 보호받지 못할 이유는 없다고 생각함. 조만간에 인공지능의 창작품도 예술작

---

1 Experiments in Musical Intelligence(음악적 지능의 실험)의 약자로, 음악학자인 데이비드 코프가 개발한 ‘스스로 작곡하는 인공지능’의 이름이다(이상욱 교수의 1부 발표 내용 중에서 발췌).

품으로 인정받고 보호받을 것이라는 법적 해석론이 있다는 것을 이야기 하고 싶음. ‘예술작품을 만드는 과정’을 창작이라고 한다면, ‘그 과정을 누가 (실행)했느냐(알고리즘을 만든 사람이냐, 아니면 알고리즘을 학습 시킨 사람이냐, 아니면 이용자냐, 그도 아니면 인공지능 자체냐)’에 따라 창작자에 대한 논란은 있을 수 있어도, 법적으로는 인공지능이 작품을 만드는 과정을 ‘창작’이라고 말해도 문제가 없다고 생각함.

- 넥스트 렘브란트나 이엠아이 같은 인공지능의 창작품을 두고 예술적, 철학적, 미학적으로 볼 때 “모방이자 표절에 불과하다.”고 평가하는 의견도 적지 않음. 물론 그런 측면도 있지만, 법이 보호하는 ‘창작의 수준’을 고려할 필요가 있음. 예를 들어, 렘브란트의 화풍을 따라 새로운 그림을 그려내는 ‘넥스트 렘브란트’의 경우, 그것이 만들어내는 작품을 단순 표절로 보기는 어려우며, 일종의 ‘개작’으로 볼 수 있을 것임. 완전히 철학적·미학적인 수준의 창작은 아니지만, 법적인 표절과는 다른, 낮은 수준의 창작도 존재함. 이와 비슷한 경우가 ‘번역’임. <기생충>은 잘 만들어진 영화지만, 다른 언어로 실감나게 번역되지 않았다면 널리 알려지기 어려웠을 것임. 그래서 번역을 ‘제2의 창작’이라고 표현함. 번역을 ‘개작’이라고도 하는데, 인공지능의 경우에도 ‘개작 수준의 창작’이 있을 수 있다고 생각함.

- 1부 발표에서 김재인 교수가 언급한 ‘플랫폼과 다양성’ 문제는 최근 법적으로도 중요한 화두가 되고 있음. 독점적 지위를 가지고 있는 (거대) 플랫폼이 비즈니스에서 그 지위를 남용하지 못하도록 하는 게 중요한 과제로 떠오름. 예술계에서는 ‘플랫폼이 창작의 다양성을 위축할 것인지, 아니면 증진할 것인지’에 대한 논의가 이어지고 있으며, 저작권법의 차원에서도 굉장히 중요한 관심사로 다뤄지고 있음. “플랫폼이 다양성에 도움이 될 수 있다.”는 김재인 교수의 관점은 굉장히 새롭고 흥미로운 시각이라고 생각함. 플랫폼이 다양성 증진에 도움이 되려면, 플랫폼에서 인공지능이든, 사람이든 창작을 할 수 있는 여러 환경이 뒷받침되어야 하며, 그 환경 중 중요한 것이 바로 ‘법적인 환경’임. 하지만 플랫폼이 창작을 촉진하는 무대가 되기 위해서는 플랫폼 안에서 데이터를 자유롭게 활용할 수 있도록 법적 환경이 조성되어야 하는데, 저

작권이 걸림돌로 작용하고 있는 게 현실임. 결국 플랫폼이 문화적 다양성에 기여하기 위해서는 법적 환경, 저작권 환경을 좀 고칠 필요가 있지 않나 생각함.

**한경구** - 정상조 교수의 의견을 들으면서 떠오른 생각이 있음. 인공지능의 창작품이 예술적으로 조각일지라도 법적 보호의 대상이 된다면, 그 창작품의 소유권은 누구에게 있으며, 만약 저작권료를 지급한다면 누구에게 얼마나 줘야 하는지 하는 궁금증이 생김. 나중에 이런 부분에 대해서도 언급해주길 바람.

**박주용** - 인공지능과 관련해 의미 있는 질문들이 많이 나오는 것 같음. 예를 들어 “인공지능이 작품을 만드는 과정을 ‘창작’으로 볼 것이냐, 아니냐?”라는 질문에, 오늘 전문가회의에서 명쾌한 답을 내기는 어렵겠으나, 이러한 질문이 시사하는 본질적 문제와 미래 방향에 대해 숙고해 보는 중요한 기회라 생각됨.

- 인공지능에 대한 대중의 관심에는, 인공지능의 발달이 가져올 새로운 삶과 생활에 대한 궁금증과 기대가 투영돼 있음. 역사적으로 기술의 발전은 그 시대를 살아가는 사람들이 지향하는 방향으로 진행돼왔음. 처음에는 먹고 사는 문제, 즉 물질적 풍요를 추구하기 위해 연구를 하다 산업혁명이 시작되었고, 그 후 공동체에서 소통하는 문제에 관심을 두면서 통신 기술이 발달해 인터넷이 등장했다고 볼 수 있음. 그렇다면, ‘그다음 단계는 무엇일까’ 하는 궁금증이 생기는데, 인공지능이 바로 이러한 인간의 한 단계 더 나아간 욕망을 충족시킬 수 있는 기술이 될 것인가 하는 관점에서 미래를 전망해 볼 수 있다고 생각함.

- 인간의 욕망에 관한 다양한 견해가 있지만, 인간이 궁극적으로 원하는 것은 ‘아름다움’과 ‘즐거움’이라는 이야기가 있음. 그런데 아름다움을 창의적으로 표현한다는 것은 누구나 쉽게 할 수 없는 어려운 일임. 음악을 예로 든다면, 기나긴 인류 역사에서 ‘음악가’로 기억되는 사람은 몇백 명 수준이라고 함. ‘과연 그런 사람들은 무엇이 달랐기에 대중이 원하는 아름다운 선율을 만들 수 있었을까’ 하는 의문이 생길 수밖에

에 없을 것임. 베토벤이 “이런 아름다운 음악을 어떻게 만들었냐?”는 질문에 “하나님이 내 귀에 들려주는 걸 받아적이다.”고 답했다는 일화도 전해지는데, 사실 여부를 떠나 인간이 창작을 한다는 것은 매우 신비로운 과정을 겪는 것이기도 함.

- 인공지능을 구성하는 기술 중에 사람들이 가장 큰 관심을 두고 있는 것은 ‘머신 러닝’으로, 인공지능으로 하여금 사람들이 입력한 데이터를 배우도록 하는 기능임. 이제 인간은 (예를 들어) 베토벤의 음악적 표현법과 렘브란트의 시각적 표현법을 인공지능에 가르치고, 감각적 표현의 욕구가 있을 때 인공지능을 도구로 활용해 ‘창작’을 할 수 있게 될 것임. 인공지능 기술의 발전에 대한 사람들의 관심은 “그 기술이 만 들어지면 우리는 무엇을 할 수 있을까?”라는 질문과 맞닿아 있다고 생각함. 따라서 인간이 그들의 삶에서 무엇을 원하고, 또 무엇을 변화시키고자 하는지에 대한 탐구가 향후 인공지능 기술의 미래를 예측하는데 중요한 단서가 될 것이라 생각함. 아울러 이러한 과정을 통해 인공지능의 발달이 인간의 삶에 더 친숙하고 유의미한 방향으로 나아갈 수 있게 될 것이라 기대함.

**한경구** - 사람들은 인공지능 기술이 우리 삶을 어떻게 바꿀 것인가에 대해 궁금해하고 있는데, 결국은 인간의 삶에 대한 탐구를 통해 인공지능 기술의 발전 방향을 예측해볼 수 있다는 의견이었음.

**이두갑** - 문화다양성은 한 사회의 생각과 상상을 풍요롭게 하고 사회구성원 간에 민주주의적으로 차이를 인정하게 해주는 기반이 되는 가치이기 때문에, 현재처럼 기술의 급격한 발전으로 인해 아이디어나 지식의 전파, 생산, 유통 환경이 변하는 시점에서 문화다양성의 보호와 증진을 논의하는 것은 매우 의미 있는 일이라 생각함.

- 인공지능의 다양한 알고리즘들은 우리 사회에서 오랜 역사를 거쳐 발전해 온 지식 인프라를 비롯해 빅데이터, 네트워크망 등을 기반으로 개발되고 있음. 그런데 지식 인프라와 인터넷 네트워크, 정보통신 인프라라는 사실 많은 부분에서 공공 부문의 도움을 받았거나 지금도 받고

있음. 이러한 배경에서 인공지능의 산물에 대한 소유권 문제를 살펴볼 필요가 있음. 1970년대 스탠퍼드 대학교의 한 과학자가 자신이 발명한 유전자 조합기술에 대한 특허권과 사용 로열티를 주장해 논란을 빚은 적이 있음. 이 과학자의 주장은—지금은 자연스러운 일로 여겨지지만—당시 급진적인 주장으로 받아들여졌는데, 그 이유는 “국가의 지원 즉, 국민의 세금으로 진행된 대학 연구의 성과를 과학자 개인이 소유할 수 없다.”는 사회 분위기 때문이었음. 그 후 연구 성과의 소유권에 대한 다양한 법적 논의 끝에, 지금은 공공의 이익과 사적 이익이 균형을 이루는 방식으로 합의가 이루어져 생명공학 분야의 특허들을 인정하고 있는 것으로 알고 있음. 이와 마찬가지로 인공지능이 이용하는 데이터와 생산한 산물의 소유권 문제에 대해서도 논의와 합의를 거쳐 기준이 마련되지 않을까 하는 생각이 들.

- 오늘 창의성, 창작물과 관련한 다양한 이야기가 나오고 있는데, 사실 우리 사회에서는 오랜 기간에 걸쳐 ‘창작물의 저자란 누구이며, 그 저자가 누릴 수 있는 권한은 무엇인가’에 대해 논의가 이루어졌음. 문화 예술인들은 “창작품을 직접 만들어낸 사람, 즉 저자에게 전적으로 창작품의 소유권이 있다.”고 주장한 반면, 이에 대해 비판적 시각을 지닌 사람들도 많았음. 가령 책을 예로 든다면, 책은 읽는 사람들이 효용을 느껴야 존재가치가 있는데, 사람들이 그 효용을 인식하기 위해선 다양한 사회적 교육과 문화적 가치에 대한 공유가 먼저 이뤄져야 하며, 따라서 ‘저자’에게만 절대적인 권한을 줄 수 없다는 의견이었음. 지금도 지식재산권은 ‘제한된 의미에서의 재산권’이며, 그런 까닭에 법이 정한 기간 안에서만 권리를 보호받고 있음. 이것은 창작의 가치와 공공의 이익 사이에서 균형을 맞추는 쪽으로 저자의 권리를 규정한 것이라고 할 수 있음. 이와 마찬가지로 인공지능의 산물과 관련해서도 지식재산권 문제에 대한 논의와 정리가 필요할 것으로 보임. 현재 거대 플랫폼의 인공지능 기술에 기반을 두고 활동하는 예술가들이 적지 않은데, 만약 해당 인공지능의 알고리즘을 개발한 기업이 창작품에 대한 소유권을 주장할 경우 큰 문제가 발생할 수도 있음. 인공지능 시대에 문화적 다양성을 추구하려면 ‘디지털 지식생태계’를 지키기 위한 다양

한 노력이 필요할 것이라고 생각함.

- 한경구**
- 유네스코가 교육과학문화기구인데, 여기에 ‘과학’ 분야를 포함시킨 이유 중 하나는 과학기술을 통해서 우리 삶을 풍요롭게 하고 빈곤이나 질병, 기아로부터 인류를 구원할 수 있지 않을까 하는 기대 때문이었음.
  - 이처럼 과거에 국제협력을 꿈꿨던 지식인들은 과학지식, 과학기술의 성과물을 인류 공동의 지적재산으로 여기고, 이를 독점으로 사용하겠다는 생각은 별로 하지 않았음. 그러나 세계대전 이후 냉전과 국가 간 경쟁이 심화되면서, 과학기술은 국가 발전의 원동력으로 여겨져 배타적 소유와 보호의 대상이 되었음. 유네스코가 큰 꿈을 가지고 과학 분야를 출범시켰지만 어려움을 겪었던 배경도 여기에 있는 것 같음. 지금의 지식재산권 개념은 과학기술의 공공성과 배타적 소유권 사이에서 사회적으로 합의점을 찾아온 결과물이라고 할 수 있음. 인공지능을 활용한 문화적 활동, 인공지능이 만들어낸 ‘창작물’의 지적재산권 문제에 있어서도, 공공성과 사적 이익 사이의 어떤 지점에서 타협이 이루어져야 하는지에 대해 더 깊은 고민과 논의가 필요할 것으로 보임.

- 박찬욱**
- 오늘 회의의 주제는 저작권 문제와도 밀접하게 연관되어 있는데, 저작권이란 본래 인간을 기준으로 정의한 개념임. 저작권법에서 ‘저작물’은 “인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물”로 규정돼 있음. 다시 말해 해당 창작물에 인간의 감정이나 사상이 담겨 있는가 하는 점이 저작물과 비저작물을 분별하는 기준이 되는데, 현행 법령상으로 인공지능의 창작물은 ‘저작권의 대상이 되기 어렵다’고 판단됨. 다만 인간이 인공지능을 도구로 활용해 창작을 한 경우에는 저작물로 볼 수 있겠지만, 이때에도 인간이 창작 과정에 개입한 정도에 따라 법률적 해석이 달라질 것임. 만약 인간의 적극적인 개입 없이, 예컨대 단순히 몇 번의 클릭으로 인공지능이 어떤 작품을 만들어냈다면, 그 산물을 ‘저작물’로 규정하기 힘들 것임. 또한 인공지능 알고리즘을 개발한 프로그래머의 경우에도 해당 인공지능의 산물에 대해 저작권을 소유한다고 보기 어려움. 인공지능이 내놓는 결과물에 프로그래머의 생각이나 감정이

표출돼 있다고 볼 수 없기 때문임. 다만, ‘저작재산권’ 측면에서는 프로그래머와 낮은 수준으로 창작에 개입한 이용자가 ‘공동권리’ 정도는 주장할 수 있지 않을까 하는 생각을 해봄. 지적재산권은 저작자가 자신의 저작물에 대해 갖는 ‘재산적인 권리’로, 복제권·공연권·전시권·배포권 등이 여기에 포함됨.

- 이제, 주제발표 1·2의 내용과 관련해 생각나는 의견을 이야기하고자 함. 앞서 이상욱 교수는 ‘보강송의 오리’를 예로 들며 “창작물의 개념을 재정립하지 않는다면 인공지능의 활동을 창작으로 보기는 어려울 것”이라는 견해를 밝힘. 또한 창작 개념을 재검토하는 과정에서 주목해야 할 인공지능의 세 가지 특징에 대해 언급했는데, 이와 관련해 인간 중심으로 규정된 법적 저작권 개념이 바뀔 수 있다는 전제 아래, 몇 가지 질문을 하려 함.
- 첫 번째는 인공지능의 ‘자각 없는 수행’에 대한 것으로, “인공지능이 의식적으로 행한 게 아니라고 해서 그 결과물을 인공지능의 창작물이 아니라고 할 수 있을까?” 하는 의문임. 두 번째는 인공지능의 또 다른 특징인 ‘이해하기 어려운 실패’에 대한 것으로, “결과를 예측하기 어렵다고 해서 창작물이 아니라고 할 수 있는가?” 하는 질문임. 세 번째는 ‘계산과 실제의 간극’과 관련된 내용으로 인공지능은 몸이 없어 창작 행위를 못한다고 했는데 “물리적 실체(몸)가 없는 인공지능이 산출한 결과물은 도구를 이용한 인간의 창작물과 어떤 점에서 다른가?” 하는 의문임.
- 지금 당장은 인공지능 개발의 역사 중에서 초창기일 수도 있다는 생각을 해봄. 향후에는 앞에서 거론된 부분들이 보완된 인공지능이 나올 수도 있다는 관점에서 한번 의견을 이야기해본 것임.
- 발표 2에서 김재인 교수는 “창의성이란 사회적으로 인정을 받은 성과이고, 실패의 위험을 견딘 결과물”이라고 정의했는데, ‘**칙센트미하이**의 **역삼각형 그림**’을 바탕으로 창의성이 문화로 만들어지는 과정을 설명한 것이라고 이해함. 그런데 이러한 칙센트미하이의 견해를 두고 “성공을 인정받지 못하면 창의성이 없는 것인가?”라는 비판도 존재함. 또한 김재인 교수는 구글의 ‘딥드림’과 마이크로소프트의 ‘넥스트 랩 브란트’를 예로 들며 “(인공지능이 내놓은) 결과물이 아무리 높은 미

적 성취를 이룩했어도 그것은 단지 흉내에 불과하다.”고 설명했는데, 그렇다면 “‘흉내를 냈다’고 해서 과연 창의적이지 않다고 얘기할 수 있을까?” 하는 생각이 듭니다. 또, “인공지능 스스로 (자신의 작품에 대해) 평가를 할 수 없기 때문에 창의적이지 않다.”는 견해와 관련해서도 ‘자기가 자신을 평가하지 못하다고 해서 (그 작품이) 가치가 없는 것인가’라는 의문을 떠올려 봅시다.

- 끝으로, 김 교수는 문화적 표현의 다양성과 관련해 플랫폼의 역할을 매우 긍정적으로 바라봤는데, 플랫폼에서 나타나는 ‘힘의 편향’과 ‘독점화’에 대한 견해를 듣고 싶음. 참고로, 넷플릭스를 플랫폼의 예로 든 것은 콘텐츠 정책 측면에서 다소 논란거리가 될 수도 있다는 점을 이야기하고자 함. 플랫폼은 다양한 공급자와 다양한 소비자가 만나게 해주는 장을 만들어가는 역할을 하는데, 넷플릭스의 경우 넷플릭스 자체가 유일한 공급자이기 때문에 플랫폼으로 보기에 적합하지 않다는 의견이 있음.

#### 김용훈

- 이상욱, 김재인 교수 모두 ‘인공지능은 창조적 행위를 할 수 없다’는 논지로 발표해 흥미롭게 들었음. 인공지능을 주제로 작품 활동을 하는 (예술가) 입장에서 이와 다른 관점의 의견을 제시하고자 함.

- 앞서 발표에서 이상욱 교수는 인공지능이 예술 활동을 하기 어려운 이유로 ‘자각 없는 수행’을 언급했는데, ‘예술 작품을 만드는 과정에서 작가의 의식이 있었느냐, 없었느냐’ 하는 점이 과연 중요한가. ‘의식의 유무’에 대한 것은 인간 예술가들에게 묻지 않는 질문임. 내가 ‘의식’이라고 느끼는 어떤 것을 다른 인간도 가진다고 전제하기 때문. 그러나 사실 우리는 의식이 무엇인지도 잘 모르고, 다른 사람이 의식을 갖고 있는지 확인할 방법도 없음. 그런데도 인공지능의 경우에만 ‘자각 혹은 의식의 유무’에 따라 예술성 여부를 판별하는 것은 자칫 인공지능을 인간 중심적 잣대로 재단하는 오류로 이어질 수 있음. ‘인간과 다른’ 인공지능이 반드시 ‘인간 같은’ 예술 활동을 할 필요가 있을까 하는 생각을 해봄.

- 이 교수는 인공지능의 또 다른 특징으로 ‘이해할 수 없는 실패’를 꼽았

는데, 이와 관련해서도 ‘인공지능의 실패가 왜 인간의 관점에서 이해할 수 있는 것이어야 하는지’ 의문. 또 가령 예술가들의 납득하기 어려운 행위들을 보면, ‘이해할 수 없는 행위’를 하는 것은 인간도 마찬가지로 아닌가 하는 생각도 듭니다.

- 인공지능의 세 번째 특징으로 언급된 ‘계산과 실제의 간극’에 대해서도 좀 다른 생각을 해보았음. 인공지능은 ‘몸’이 없기 때문에 ‘계산’을 실행할 뿐 물리적 세계에서 작동하기 위해서는 구현이 어려운 하드웨어와의 결합이 필요하다는 설명인데. 우선 인공지능을 소프트웨어 차원으로 한정해서 정의하는 것도 문제가 있지만 그렇다 치더라도 하드웨어의 제약이 인공지능의 창작 활동을 불가능하게 한다고 생각지 않음. 물리성과 결합하지 않은 디지털 공간상의 인공지능 활동도 가능하다고 생각함. 예를 들면 자신이 생성해낸 이미지를 어떤 웹페이지 상에 전시하는 소프트웨어 상태의 인공지능 예술가도 상상할 수 있을 것. 또한 인공지능 소프트웨어가 인간이라는 ‘도구’를 활용해서 물리적인 작품을 만들고 실제 미술관에 전시하는 상황도 생각해 볼 수 있겠음.

- 다음으로, 김재인 교수의 발표 내용과 관련해 의견을 이야기하고자 함. 김 교수는 인공지능의 창작물에 대해 ‘무작위적 산물’이라고 규정한 바 있음. 그러나 이것은 인공지능의 창작 활동이 인간의 창작 활동보다 매우 빠르기 때문에 인간이 이를 무작위적인 것으로 인지하는 측면이 있다고 생각함. 또 “인간만이 창작품에 대한 평가를 할 수 있다.”는 견해와 관련해서도—예컨대 잘생긴 얼굴을 찾아 주는 인공지능처럼—미를 평가하는 인공지능도 충분히 있을 수 있음.

- ‘인공지능이 예술가가 될 수 있느냐’에 대한 논의는 ‘인간이 인공지능을 예술계의 한 일원으로서 받아들여 줄 것이냐’에 대한 논의일 수도 있음. 예술이란 장르를 만든 주체도, 또 주도하는 주체도 인간이기 때문임. 인공지능의 단점도, 장점도 ‘인간이 아니라는 것’이라고 생각함. 창의성이란 곧 새로운 것이며, 인간이 아니라는 인공지능의 특징은 창의성에 있어서 최고의 자산이 될 수 있음.

**한경구** - 김용훈 예술가의 의견을 들으면서 문득 야나기 무네요시가 쓴 책의 한 대목이 떠올랐음. 최고의 기량을 가진 도공이 모든 걸 내려놓은 상태에서 아무렇게나 만든 다완(차를 마실 때 쓰는 사발)이 조선에서는 막 사발 취급을 받았지만, 일본에서는 다인에 의해서 예술품이 되었다는 내용이었음. 좀 전에 인공지능의 예술 활동과 관련해 ‘의식과 무의식’, ‘의도성’ 등에 대해 논의를 했는데, 결국은 결과물이 어떻게 쓰이고 또 이것을 어떻게 평가하느냐의 문제와 밀접한 관련이 있다고 생각함.

**전진성** - 창작의 개념과 본질에 대해서는 그 성질, 동기, 목적에 따라 정말 다양한 해석이 있어 왔음. ‘자연의 모방’을 예술창작의 본질로 봤던 시각, ‘감정표출로서의 표현’을 창작의 본질로 봤던 시각이 있었는가 하면, 창작 활동을 쾌감을 추구하는 인간의 ‘유희적 본능’이라고 봤던 시각도 있었음. 이러한 개념의 공통점은 모두 인간의 활동을 대상으로 정립되었다는 점임. 자의식이 없는 인공지능이 생산한 결과물은 전통적 미학의 시각에서 볼 때—특히 미의식의 투영 과정과 미적 체험이 생략되었다는 점에서—창작으로 받아들이기 어려울 수 있음.

- 그러나 인공지능을 하나의 도구라고 생각한다면, 그리고 인공지능을 활용한 인간의 창작물로부터 사람들이 영감을 받거나 미적 체험을 할 수 있게 된다면, 우리는 어느 선까지를 ‘인간 고유의 창작 영역’이라고 볼 수 있을까 하는 의문이 떠올랐음. 이처럼, 어쩌면 이전에 미처 생각해보지 못했던 새로운 질문들을 앞으로 더 자주 접하게 되지 않을까 하는 생각이 들. 문화의 개념이 오랫동안 여러 국면을 거쳐 다양한 의미로 발전해왔듯이, 인공지능과 관련된 창작의 개념도 변화하는 환경에서 진화할 수 있다는 가능성을 열어 놓을 필요가 있음.

- 인공지능을 인간이 활용할 수 있는 하나의 도구라고 한다면, 인공지능 자체가 인간에게 위협이 되거나 인간을 이상적 세계로 인도할 수는 없음. 즉 인공지능은, 사용하는 사람의 의지에 따라, 도움이 되는 도구도, 또 위협이 되는 도구도 될 수 있는 ‘가치중립적’인 것이라고 생각함. 온라인 플랫폼 또한 우리가 활용할 수 있는 가치중립적 도구로 볼 수 있기 때문에, 플랫폼 자체가 문화적 표현의 다양성에 기여하거나 위협

이 된다고 평가하기는 어려울 것임. 결국 우리가 어떻게 활용하느냐에 따라, 플랫폼은 ‘다양성의 요람’이 될 수도, 또 ‘다양성의 무덤’이 될 수도 있다고 생각됨.

- 인공지능이 입력된 데이터를 바탕으로 결괏값을 얻어내는 하나의 ‘정보처리시스템’이라고 본다면, ‘데이터의 다양성’을 보장하고 증진하는 일도 매우 중요한 과제임. 인공지능에 입력되는 정보에 특정 문화, 국가, 언어, 성의 시각이 반영되고, 이런 배경에서 디자인된 인공지능의 결과물이 전 세계적 영향력을 갖는 온라인 플랫폼을 통해 유통되고 있기 때문임. 실제로 주요 디지털 온라인 플랫폼의 대부분은 서구나 북미 몇몇 국가의 기업이며, 플랫폼에서 사용되는 언어도 주로 영어나 서구권 언어임. 유네스코는 이러한 디지털 환경으로 인해 비서구권/소수 문화권의 언어, 문화 콘텐츠 등이 소외되거나 저개발국의 디지털 리터러시 격차가 더 벌어지는 상황이 오지 않을까 하는 우려를 하고 있음. 인공지능과 플랫폼 시대에 이런 부분들에 대해 좀 더 고민하고 논의해볼 필요가 있지 않을까 생각해봄.

#### 한경구

- 이상욱, 김재인 교수가 발표한 내용과 관련해 토론자들이 매우 다양한 질문과 의견을 내놓았는데, 이를 종합해서 답변을 하면 좋을 것 같음. 또 사회자로서 논의를 들으면서 궁금한 점이 생겨 몇 가지 의견을 추가하려 함.

- 이상욱 교수는 ‘창작’에 대해 설명하면서 “19세기에 정립된 예술창작 개념으로 보면 인공지능의 결과물은 창작이 아니다.”라고 밝혔는데, 인공지능에 대한 논의가 이루어지고 있는 21세기 현시점에서 판단의 기준으로 삼기에는 다소 오래된 개념이 아닐까 생각됨. 20세기 들어 굉장한 기술발전이 이루어져 왔는데, 이 과정에서 나온 예술과 창작에 대한 성찰과 반성, 고민과 대안 등이 반영된다면 더욱 진보한 논의가 이뤄질 것이라 사료됨. 문화인류학자로서 조금 덧붙이자면, ‘홍내내기’ 즉 모방이론을 예술창작의 본질로 보았던 19세기 유럽의 창작 개념에 대해선 회의적인 입장임. 가령 동아시아에서도—서예를 예로 들면—‘왕휘지체’다 해서, 왕휘지처럼 써야 높은 평가를 받는 식으로, 향

상 사회문화적인 전통 속에 자신을 위치시키는 방식으로 창작이 이루어짐. 지금 우리가 21세기에 굉장히 글로벌한 사회에 살고 있으니까, 예전과 조금 다른, 새로운 기준점을 만들어보면 어떨까 하는 마음에서 ‘보다 진보된 개념’ 얘기를 꺼내 보았음.

- 두 번째로, 김재인 교수의 발표 내용과 관련된 부분이기도 한데, 플랫폼 문제를 이야기해보려 함. 기술은 그 자체로는 가치중립적인 것처럼 보이지만, 그 시대의 사회문화 속에 기반을 두고 있기 때문에 사회구조나 체계에 영향을 받는다고 생각함. 플랫폼도 마찬가지로 그 자체가 긍정적이거나 부정적인 요소를 갖는다고 보기는 어렵지만 우리 사회에서 이것을 어떻게 소유하고 운영하고 규제하는지에 따라 불평등을 배가시키는 요소도, 또 다양성을 증진시키는 요소도 될 수 있으리라 생각함.

#### 이상욱 (토론자들의 의견에 대한 답변)

- 토론자 다수의 의견과 질문을 듣고, 오해의 소지가 있었던 듯하여 발표의 요점을 명확히 되짚고자 함. 현재 우리에게 친숙한 ‘인간중심적’ 창작 개념에서 본다면 또 현재의 기술적 내용으로 봤을 때도 인공지능이 창작을 한다고 볼 수는 없음. 그러나 법적, 철학적 관점에서 볼 때, 인공지능이 창작에 관여하지 않은 것으로 간주하기도 어렵다고 생각됨. 인간과 인공지능이 서로 결합해서 ‘창작’을 하고 있는 것은 ‘사실’이기 때문임. 다만 그 전체 활동을 ‘인간이 도구를 사용한다’는 개념으로 포착하려고 한 것은 사회자의 지적대로 19세기적 관점을 견지한 측면이 있음. 따라서 ‘인공지능의 출현과 발달’ 같은 새로운 상황들을 포섭할 수 있는 새로운 창작 개념들을 검토할 필요가 있다는 데 동의함. 하지만 이 작업에는 앞으로도 상당한 논의가 필요하며, 그냥 ‘인공지능도 창작을 한다고 하자’는 식으로 통합할 문제도 아님. 왜냐하면 현재까지, 또 앞으로도 ‘인간의 도움 없이 인공지능 혼자서 절대로 창작할 수가 없다’고 보고 있기 때문임.
- 발표 때 레오나르도 다빈치의 그림을 제시했던 것은 21세기에는 인문주의를 재해석할 필요가 있다는 취지에서였음. 인간중심주의에서 벗어나 인간이 다른 사물들, 다른 환경들과 우주적인 차원에서 어떤 관

계를 맺고 또 이것이 어떤 의미를 갖는가를 광범위하게 논의해보자는 것임. 개인적으로는 이제 ‘인간만 중요하고 인간만 특별하다’는 식의 인문주의는 사실 시효를 다했다는 입장임.

- 인공지능의 ‘자각 없는 수행’에 대해서도 개념이 잘못 전달된 부분이 있는 것 같음. 여기서 자각이란, ‘내가 현재 무엇을 하고 있다는 자의식’을 뜻하는 것이 아니라, 철학적으로 ‘(의식이) 살아있음’을 뜻함. 가령 베토벤이 몽환적인 상태에서 신의 말씀에 따라 음을 받아적는다고 가정할 때, 그가 살아 움직이고 있으니 “의식이 있다”고 말할 수 있음. 반면 인공지능은 인간의 ‘의식’에 대응되는 회로 자체가 없으며, 그런 의미에서 ‘자각 없는 수행’을 이야기한 것임.
- 인공지능의 또 다른 특징인 ‘이해하기 어려운 실패’와 관련해서도 다소 오해가 있는 듯함. 이 개념은 단순히 ‘인공지능이 어이없는 실패를 한다’는 데 초점을 맞춘 것이 아니라, 인공지능의 결정 과정들이 어떻게 이루어지는가에 대해 인간이 이해할 수 있는 수준으로 설명할 수 없다는 게 핵심임. 인공지능이 왜 실수하는지를 알 수 없다는 것은, 뒤집어 말하면 인공지능이 어떻게 ‘성공’하는지도 전혀 설명되지 않는다는 의미이기도 함. 요즘 ‘설명가능한 인공지능’(Explainable AI)을 추구하는 이유도 여기에 있음. 가령 인공지능이 사회적으로 굉장히 중요한 결정을 했는데, 왜 무슨 근거에서 그런 결정을 했는지 전혀 알 수 없다면, 인공지능의 결정이 ‘성공’인지, ‘실패’인지를 우리는 알 수 없다는 얘기고, 그러면 굉장히 큰 문제가 생길 수도 있을 것임.
- 마지막으로, ‘계산과 실제의 간극’과 관련해 “인공지능은 물리적인 ‘몸’이 없어서 하드웨어(매개물)가 필요하다.”는 점을 다시 강조하고자 함. 아까 토론 중에 “프린터라든지 여러 입력 장치도 다 한꺼번에 인공지능이라고 볼 수 있지 않냐?”는 질문이 나왔는데, 물론 일반적으로는 가능한 시각임. 그러나 학술적 개념으로 인공지능을 규정할 때에 하드웨어는 포함되지 않음. 또 “인공지능이 인간을 도구로 삼아 작품을 만들게 할 수도 있지 않느냐”는 의견도 있었는데, 현재까지 인공지능은 ‘육구’가 없기 때문에 실제적으로 가능하지 않은 일로 여겨짐. 다만, 인간이 단순히 인공지능을 도구로 삼는 게 아니라 인공지능과 상당히

동등하게 협력해서 작품을 생산하는 창작 행위는 가능할 것으로 보임. 이러한 상황을 상정해, 앞으로 창작 개념을 포스트휴머니즘 맥락에서 재검토할 필요가 있다고 생각함.

#### 김재인 (토론자들의 의견에 대한 답변)

- 먼저 토론자들의 이해를 돕기 위해 몇 가지 개념에 대해 조금 더 설명하려 함. 발표 때 “인공지능이 스스로 (자신의 작품에 대해) 평가를 할 수 없기 때문에 창의적이지 않다.”고 밝힌 바 있는데, 여기서 ‘평가’는 자기가 어떤 가치에 대해 서열, 순위를 매긴다는 뜻임. 예를 들어, 사람은 자신이 만든 작품들을 ‘마음에 드는’ 순서대로 나열할 수 있지만, 인공지능이 이러한 작업을 스스로 할 수 없다는 의미라고 할 수 있음. 또 ‘무작위 생성’이라는 용어로 인해 다소 오해도 빚어졌는데, 이 말은 ‘많은 결과물을 빠른 속도로 내놓는다’는 뜻이 아님. ‘자기가 평가한 순서대로, 가치대로 결과물을 내놓지 못한다’는 의미로 이해하면 될 것 같음.
- 또한 ‘창작’이라는 용어가 남용되는 경향이 있는데, 우리가 ‘창작’이라는 말을 사용할 때는 ‘엄밀함’이 있어야 한다고 생각함. 여기서 엄밀함이란 창작의 ‘기준’과 ‘이상’이 있어야 한다는 뜻으로, 그래야만 창작물에 대한 평가와 비교가 가능할 수 있음. 창작과 관련해 어떤 기준을 제시한다는 것은 사회적 평가가 동반된다는 의미이기도 함. 한 개인의 주관적 평가에만 활용될 때 기준이란 말은 공허함. 이렇듯 기준이나 평가 없이는 창작이라는 개념 자체를 사용하기 어려울 것임.
- 조금 전에 모방이론의 사례로 “동아시아에서 ‘왕희지체’를 ‘모방’하는 것이 좋은 서예의 표준이었던 시대가 있었다.”는 이야기가 나옴. 왕희지는 모방의 대상이 되었지만, 바꿔 말하면 그 시대 사람들에게 ‘창작’ 활동의 새로운 ‘표준’을 강요한 것이라고 볼 수 있음. 동양의 전통에는 이러한 창작의 기준과 이상이 내포되어 있으며, 그 맥락에서 벗어난 후 새로 정립된 오늘날 우리가 사용하는 창작이라는 개념은—비록 창작의 개념을 처음 정립한 것은 19세기 서구사회였지만—꽤 보편성을 갖고 있다고 생각됨.
- 끝으로 인공지능 창작물의 소유권에 대한 견해를 밝히며 답변을 매듭

지으려 함. ‘의식’이 있건 없건 간에 인공지능은 ‘권리를 주장하지 못하는 주체’임. 이 점에서 오늘날 일반적으로 생각하는 ‘주체’가 될 수는 없음. 그런 까닭에 자기가 창작한 작품에 대한 소유권, 재산권, 공표권도 애초에 가질 수 없음. 변호사 같은 대리인(대행자)이 있을 수도 있겠지만, 그렇다면 인공지능을 이 대리인에게 대행할 권리와 자격을 부여할 능력이 있는지, 아니 인공지능을 대행하는 것 자체가 가능한 일인지부터 고려해야 함. 만약 인공지능과 예술가가 합작했다고 하더라도 각각의 기여 정도를 계산해서 소유권이나 재산권을 나눠 행사해야 할 텐데, 이 경우에도 인공지능이 자신이 기여한 몫을 요구할 수 있는지 고려해야 하고, 따라서 앞서 보았던 ‘제3자가 인공지능을 대행하는 게 가능하냐’는 똑같은 문제에 봉착할 수밖에 없을 것임. 따라서 인공지능의 재산권 행사는 현실적으로 거리가 너무 먼 이야기이고, 가까운 시일 내에 법제화될 가능성도 희박해 보임.



## 대중질문

(1) 인공지능이 스스로 생각해서 예술가로서 활동할 수 있나요? 그렇게 된다면 인공지능 예술도 ‘순수예술’이라고 볼 수 있을까요?

**이상욱** - ‘스스로 사고한다’는 것을 정의하는 것 자체가 어렵지만, 무조건 불가능하다고 말할 수는 없음. 인공지능은 지금도, 인간이 세부적으로 가르쳐주지 않고 굉장히 추상적인 목표 하나만을 부여해도 그것을 추구하는 방향으로 활동할 수 있음. 그리고 향후의 인공지능도 그러한 방향으로 나아갈 수 있도록 개발되는 중임. 그러나, 그러한 경우라 하더라도 ‘인간이 목표를 설정해주어야 한다’는 전제조건은 변하지 않음. 인공지능이 스스로 욕구를 가지고 목표를 정할 수는 없기 때문임. ‘인공지능의 창작물을 순수예술로 볼 것인가’ 하는 문제는 앞으로 더 많은 논의가 필요한 논제라고 생각함.

(2) 인공지능이 창작한 작품이 돈으로 거래가 되나요? 그 수입은 누가 가져가나요? 앞으로는 인공지능 작품의 저작권과 인공지능의 (타 작품에 대한) 저작권 침해도 중요한 이슈가 될 듯한데, 현재 관련 법이나 제도가 만들어지고 있는지요?

**정상조** - 작품으로 인한 수입의 문제는 곧 저작권의 문제라고 볼 수 있음. 최근 프랑스에서 인공지능이 그린 초상화, ‘벨라미의 초상’이 크리스티 경매를 통해 5억 원에 팔린 사례가 있음. 초상화의 경우, 그 창작자가 작품에 서명하고 수익을 가져가는 것이 일반적이지만, 벨라미의 초상에는 작자의 서명 대신 인공지능의 핵심 알고리즘이 표시됨. 하지만 이 알고리즘이나 인공지능 자체가 저작권자가 될 수는 없음. 만약 해당 작품이 저작권으로 보호받는다면, 알고리즘을 만든 개발자 혹은 초상화를 그릴 수 있도록 훈련한 주체가 저작권자가 될 수 있을 것임. 향후 인공지능이 사람과 같이 작품을 생산하게 된다고 하더라도 인공지능이 수익을 직접 가져가는 것은 불가능하다고 생각됨.

한편, 인공지능에게 저작권 침해의 개념을 인지시키는 것은 어려운 일임. 인공지능은 저작권이 무엇인지 ‘알지’ 못한 상태에서 데이터의 학습을 통해 새로운 작품을 만들어내는데, 해당 데이터, 즉 기존의 저작물을 활용하는 과정에서 저작권을 침해하는 일이 발생할 수 있을 것으로 보임.

(3) 인공지능 기술의 발전이 문화다양성 측면에서 어떤 영향을 줄 수 있나요? 사회가 빠르게 변화하면서 4차 산업혁명을 넘어 5차 산업혁명에 접어들고 있다고 합니다. 5차 산업혁명 사회에서는 어떻게 문화다양성을 증진할 수 있는지 궁금합니다.

**박주용** - 다양한 문화를 보호하고 후세에 남기는 작업이 가장 중요하다고 할 수 있음. 예를 들어, 사라지고 있는 미국 원주민의 언어는 아이폰에 공식 언어 중 하나로 등록되어 향후 보존되고 활용될 가능성이 생겼음. 문화를 보존하는 것도 매우 중요한 일이지만, 보존된 문화를 기반으로 새로운 발전을 추구하는 것 또한 이에 못지않게 중요함. 5차 산업혁명 시대에도 가장 중요한 것은 지금까지의 문화를 기반으로 새로운 문화를 만들어내는 것임.

**이두갑** - 몇몇 기업에서 인공지능의 알고리즘을 공개적으로 배포하고 있는데, 향후 이 중 몇 종류의 점유율이 높은 알고리즘이 시장을 장악하게 될 경우, 특정 알고리즘은 소수의 생각을 담아내지 못하는 ‘문화적 불평등’을 학습하여 반영하게 될 수 있음. 이러한 우려가 현실화되지 않도록, 디지털 환경에서 소수문화를 보호하고 증진하기 위한 보다 밀도 있는 논의와 함께 정책적·제도적 장치가 마련돼야 한다고 생각함.

---

## 문화다양성협약 제3차 전문가회의

### 문화다양성협약 제3차 전문가회의

코로나바이러스로 일상의 많은 것들이 급격하게 변화했다. 집을 나서다 마스크를 깜빡해 돌아서는 것은 예사며, 지하철에서는 작은 기침소리에도 이목이 집중된다.

코로나19는 우리들의 불안감을 자극하며 우리의 일상생활을 뒤바꿔놓고 있다. 감염병이 유행할 때 생기는 불안과 공포는 보편적인 현상이지만 이런 반응이 과도해지면 적대감이 커지고 다른 사람에게 상처를 주는 행동으로 이어진다. 특히, 감염의 원인을 두고 일부 집단에 대한 반감이 여과 없이 표출되는 모습을 종종 목격하면서 지금의 상황이 초래할 수 있는 소외와 고립, 혐오와 갈등의 문제에 대해 좀 더 신중히 살펴볼 필요가 있다. 아울러 이러한 문제를 어떻게 완화시켜 나갈 수 있을지 함께 고민이 필요한 시점이다.

2020년 제3차 문화다양성협약 전문가회의는 “코로나 시대의 문화다양성 보호와 증진”이라는 주제로 코로나시대에 급격하게 증가하고 있는 비포용적 사회현상에 대해 반성하고 문화다양성의 보호와 증진을 위해 여러 주체들이 어떤 노력을 기울여야 하는지 논의하기 위해 마련되었다. 코로나19 발생과 같은 위기상황에서 다른 문화에 대한 이해와 사회적 소수자에 대한 배려의 필요성, 문화다양성 보호 방안 등이 심층적으로 논의되었다.

염신규 사단법인 문화정책연구소 소장은 ‘포스트 코로나 시대의 문화다양성 보호와 증진’이라는 발표를 통해 문화정책이 단순히 예술이라는 다소 좁은 시선을 벗어나 사회문화 전반에 걸쳐 비대면 환경이 야기한 소외와 고립, 혐오와 갈등의 완화를

위한 적극적인 역할을 해야 한다 강조했다. 이를 위해 생태적 감수성과, 사회적 문화 지층의 회복을 위해 문화예술의 새로운 사회가치를 발굴하고 활성화해야 하나, 문화적 포폴리즘을 경계하고 극복해야 할 문제로 꼽았다.

이어 홍성수 숙명여자대학교 법학과 교수는 혐오가 확산되는 일반적인 과정에 대해 설명하고, 개인적인 감정이나 사소한 편견에 불과했던 혐오의 감정들이 전쟁, 지진이나 화산폭발 등의 자연재해, 각종 감염병의 확산을 통해 빠른 속도로 사람들을 잠식한다고 설명했다. 코로나 사태 초기의 중국, 중국인, 신천지, 대구, 성 소수자에 대한 혐오의 확산을 예로 들며, 차별과 혐오를 넘어 포용과 연대, 평등의 정신을 확고하게 자리잡게 하는 것이야말로 가장 훌륭한 방역 대책이 될 수 있다고 지적했다.

‘문화다양성의 눈으로 보는 미디어 다양성 정책’이라는 주제로 마지막 발제자로 나선 황승흠 국민대학교 법학과 교수는 우리나라 미디어 다양성 정책의 현황에 대해 설명하고, 미디어 다양성 정책은 문화다양성 정책의 핵심 부분에 닿아있다 강조했다. 비대면 확산에 따른 미디어 속 문화다양성의 중요성이 점점 커져가는 가운데, 현행 신문법, 방송법, 인터넷법 등 단위 매체 중심의 법제의 틀을 벗어나 문화다양성정책이라는 큰 틀 안에서 매체간 융합 등의 흐름에 대비해야 한다는 주장으로 발표를 마무리했다.

3인의 전문가가 발표한 뒤에는 예술계, 학계, 정부관계자 등이 참여해 토론이 진행됐다. 토론의 첫 순서로 참석자들이 가장 논의하고 싶은 논제에 대해 의견을 나누고, 2차 토론에서 1차 토론을 통해 도출된 공통의 논점을 보다 심화시켜 ① 코로나와 같은 재난 상황에서 문화다양성을 증진하기 위해 과연 어떤 방안이 필요한가? ② 현재 한국 문화예술계가 경험하고 있는 코로나 상황에서 문화다양성을 보호하고 예술가들이 위기를 극복할 수 있는 정책적 대안은 무엇인가? 를 중심으로 논의를 진행했다. 참가자들은 코로나19로 인한 비대면, 디지털화가 가속되는 상황에 소외되고 고립되는 대면노동자, 이주민 등의 지원책과 함께, 공공영역 및 사적영역이라는 개념의 재설정, 사회와 생태 조건에 더 긴밀해져 가는 기술적 양상과 문화적 양태 사이의 상호연관성의 문제 등에 대해 집중적으로 토론했으며, 자유발언을 통해 문화다양성을 증진할 수 있는 콘텐츠의 적극적인 생산과 배포, 기술설계에 문화다양성의 가치를 반

영의 필요성, 문화정책의 패러다임의 전환, 시장과 공공의 개념에 대한 재정의 등에 대한 공감대가 형성되었다.

---

## 포스트 코로나 시대의 문화다양성 보호와 증진

### 포스트 코로나 시대의 문화다양성 보호와 증진

#### 코로나, 한국 사회, 문화와 민주주의의 문제들

포스트 코로나의 상황을 얘기할 수 없을 정도로 코로나19 바이러스가 유발시킨 상황은 장기화되고 있다. 2020년 초반부터 코로나 바이러스로 시작된 상황들이 일상의 많은 것들을 변화시켰다. 문화예술 분야 역시 마찬가지다. 당장 눈앞 펼쳐지고 있는 풍경에서도 많은 낯선 것들이 보인다. 우리가 막 관통해온 무더운 여름 길거리 풍경을 생각해보라. 올해 여름이 특별히 더위가 심했다고 볼 수는 없겠지만 체감되는 더위가 그 이상이었던 것은 마스크로 얼굴을 온통 덮어야만 길거리로 안심하고 나갈 수 있는 조건에서 기인했다. 노동을 포함한 정상적인 경제 활동이 중단되거나 제약이 받아야 했고 학생들의 등교가 중단되었고 온라인 솔루션을 통한 비대면 강의로 대체되었다. 그 특성에 있어서 대면활동이 중심이 될 수밖에 없는 문화예술 분야에서는 이러한 영향이 더욱 지대하게 작용하고 있는 상황이다. 많은 대중 활동들이 일시에 정지될 수밖에 없는 상황에서 문화적 프로그램도 예외적일 수 없기 때문이다. 공공 공연장, 도서관들이 문을 닫거나 제약된 프로그램만 진행할 수 있었고 미술관, 박물관도 마찬가지다. 축제나 대규모 예술행사들은 취소되거나 연기되고 있고 많은 예술인력들은 활동을 잠정적으로 중단하거나 축소시키며 상황을 관망하고 있다. 온라인을 이용한 활동들이 대안으로 제기되고 있기는 하지만 결코 그것이 보완적인 역할을 넘어선 궁극적인 상황의 타개책이라 할 수는 없는 상황이다. 공연·전시·축제 등의 취소와 문화시설 휴관 및 폐관으로 인한 예술활동의 위축은 예술창작 및 제작 감소와 직결되고 있고, 이는 예술활동의 존립 기반을 약화시키는 원인이 되고 있다. 예술인들의 소득감소와 고용불안정 심화, 영세한 예술단체의 도산은 직접적인 생존

---

#### 염신규

(사)한국문화정책연구소 소장

의 위협이며 예술인 기본소득 도입 같은 또다른 논의의 지점들을 던지고 있기도 하다. 온라인·비대면 콘텐츠의 제작과 유통, 향유증가가 예술과 기술을 결합시키는 형태의 새로운 흐름으로 나타나고 있지만 이는 긍정론에서는 관객기반을 확대하고 새로운 수익모델을 키우고 있다고 평가받는 반면, 부정적 시각에서는 디지털과 솔루션에 대한 격차로 인한 예술 활동과 향유의 위계를 키울 뿐이며 표현의 다양성과 직관적 접근을 저해시킬 뿐이라는 우려의 목소리도 존재한다. 예술이라는 다소 좁은 시선을 벗어나 사회문화 전반으로 보자면 비대면 환경이 야기시킨 소외와 고립, 혐오와 갈등의 문제가 불거지고 있으며 이를 어떻게 완화시키거나 사회적 연대감을 새롭게 형성할 수 있느냐의 문제들이 제기되고 있기도 하다. 특히 생태적 감수성과, 사회적 문화지층의 회복력을 위해 문화예술의 새로운 사회가치를 발굴하고 활성화시켜야 한다는 주장도 나오고 있다.

특히 이번 코로나 상황이 국지적인 상황이 아니라 글로벌하게 펼쳐진 대환란이란 점은 전 지구적 관점에서 이 사태가 야기시킨, 혹은 이런 상황을 야기시켜왔던 체제, 혹은 시스템의 작동원리를 반성적으로 돌아봐야 한다는 점을 짚고 넘어가지 않을 수 없다. 여전히 설부른 질문이겠지만, 코로나 상황이 종료된 이후에는 그 모든 것들이 아무 일이 없었던 것처럼 다시 그대로 답습되어 시작될까? 여러 곳에서 지적하고 있듯이 현재의 코로나 상황을 불러온 요소 중에는 역사적 과정을 통해 당연한 듯 현대 문명을 형성하는 과정에서 쌓아놓은 유산들로부터 유래된 것들이 적잖이 잠복해 있다는 점을 돌아봐야 한다.

“역사상 전례 없는 인류의 자연 침범, 그리고 바이러스에게 역대 최고의 전성기를 제공하는 공장식 축산과 인구 밀집, 지구 온난화, 이 모든 것은 인간이 만들어냈다. 이를 반성하고 고치는 것이 생태백신이다. 그리고 코로나19 사태 앞에서 지금까지 삶의 자세를 성찰하고 자연과 공존하며 기후변화를 줄이기 위해 노력하는 것이 행동 백신이다.”(최재천 이화여대 석좌교수, <코로나 사이언스> 중)

“현 세계를 떠받치던 체제, 즉 산업의 지구화, 생활의 도시화, 가치의 금융화, 환경의 시장화라는 네 개의 기둥이 무너져내리고 있다. 이제 어떤 변화를 선택할 것인가.”(홍기빈 칼폴라니연구소 소장, <코로나 사이언스> 중)

새롭게 변형된 바이러스의 출현은 사실 낯선 것이 아니다. 생태계에서 나타나는 바이러스의 변이나 세균의 유전적 변형은 사실 매우 일상적인 것이다. 물론 변이되는 바이러스나 세균이 모두 인류에게 치명적이거나 큰 영향을 끼치는 것도 아니다. 바이러스의 변형은 시시각각 벌어지는 일이지만 인류에 치명적인 바이러스의 변형은 매우 예외적이고 우연적인 것이기 때문에 인위적으로 관리할 수 없다, 여기까지는 예측 불가능한 자연현상인 것이다. 그러나 바이러스가 인류에 영향을 끼치는 일차적인 타격으로부터 파생되는 여러 가지 사회적 상황들은 매우 인간적인 것들이고 요컨대 사회적 문제이며 문화의 문제이기도 하다. 바이러스의 급격한 전파의 주원인이 사회적 이동성(mobility)의 폭발적 증가와 직접적으로 직결되는 부분이라는 점은 주지의 사실이다. 현대 사회의 엄청난 이동성은 도시학자 데이비드 하비가 지적했듯 시공간 압축의 포스트모던한 사회적 상황을 상수로 만들어놓았고 이는 상품과 서비스, 노동의 동시다발적 유통과 회전을 위해 갖추어진 환경이지만 한편으로는 감염병의 전파에 있어서도 동일한 조건을 던져놓은 셈이다. 또한 이는 경로의 다양성을 무한정하게 열어놓은 셈이기도 하다. 전 지구적 생산과 소비, 유통의 회전 속도를 고도로 빠르게 높여왔던 지금까지의 흐름을 전면적으로 수정하지는 못할지언정 최소한 원자로의 멜트다운(meltdown)을 막기 위하여 감속제를 사용하고 있는 것처럼 엄청난 회전의 속도를 감속하기 위한 노력이 없다면 자연은 또 비슷한 통명스러운 대담을 우리에게 던져줄지도 모른다. 물론 이런 변화나 전환에 대한 예측은 무척 어렵기도 하거니와 어떤 측면에서는 불가능한 일이기도 하다. 과연 지난 1년 전 이맘때쯤에, 현 시국에 이런 파행적인 “세계의 정지”가 있을 것이라 그 누가 예측했을까?

부지불식간에 찾아든 대량 감염병의 위기는 세계 각국의 공공정책에 있어서 큰 속제를 던져놓고 있다. 우선 두드러지고 있는 이슈는 민주주의의 근간이라고 할 수 있는 개인의 사적 자유의 권리의 문제이다. 공공의 이익을 위해서 사적 권리를 일부 제한할 수 있다는 전통적인 공화주의의 관점에서 공공위생이라는 공익적 차원의 위기 관리를 위해 개인의 이동이나 차림새를 제한하고 정보를 수집하고 있는 것이 당장 우리 앞에 당면한 현실이다. 지금 같은 긴급한 위기의 국면에서 불가피한 대목이긴 하지만 이런 부분에 대하여 강하게 반발하는 모습을 보이고 있는 구미권의 일부 시민들의 입장도 이해가 가는 측면이 있다. 다수·공공의 이익을 위한 소수·개인의 희생이나 양보가 지나치게 강조될 경우 자칫 전체주의 국가의 프로파간다를 정당화하는 것으로 악용될 소지가 있기 때문이다. 코로나19에 대한 사회적 대응은 새로운 민

주의에 대한 질문을 던지는 것을 경유하지 않을 수 없는 것이다.

### (포스트)코로나 시대의 문화적 포퓰리즘에 대한 우려

문화이론가 존 스토리는 “문화적 포퓰리즘(cultural populism)”을 현대 정치학에서 가장 두드러진 현상이라고 지적하며 짐 맥기건의 논의를 빌어 문화적 포퓰리즘이 너무 소비 지향적이고 대중의 해석을 무비판적으로 예찬하는 경향 때문에 “질적 판단이 위기를 맞게 되었다”고 지적하고 있다. 즉 모더니즘 시대의 좋고 나쁨이 사라져 버리면서 포스트모던적 불확실성이 미학적·윤리적 판단을 무의미하거나 불가능한 것으로 만들어버리고 있다는 것이다. 하지만 그렇다고 전통적인 모더니티 사회의 문화를 유지했던 입장, 즉 문화를 지식과 고급한 취향의 정수로 보고 이것들의 고객들의 특성을 담아 형성되어 있는 전통적인 상징자본이나 문화자본을 전유하고 있는 이들 - 즉 중간계급 이상의 지식인 - 의 권위를 다시 되살리는 것을 대안으로 내놓고 있지는 않은 듯 보인다. 그것은 옳고 그름을 떠나 이미 불가능한 일이기 때문이다. 지금 우리가 살아가고 있는 시대를 후일에 어떻게 규정할 수 있을지는 모르겠지만 정보와 지식이 일종의 위계를 가지고 중심에서 바깥을 향하여 방사형으로, 혹은 위에서 아래로 흘러내리던 시대가 거의 끝나가고 있는 것은 분명하다. 단적으로 19세기와 20세기가 브리태니커 백과사전의 시대였다면 현재는 위키피디아의 시대로 넘어가고 있다. 이런 시대를 촉발시킨 것은 여러 가지 원인이 있지만 거대 도시화에 따른 대중 시대와 쌍방향 온라인 미디어의 보급이 가장 큰 원인이었다. 이런 시대적 변화는 흔히 디지털 민주주의로 지칭되는 직접 민주주의에 대한 낙관적인 전망으로 제기되기도 했지만 실제 반드시 그런 건강한 방식으로 시대가 흘러가고 있는 것 같지는 않다. 물론 지식정보의 수평성이 높아지고 다양한 주체들이 사회적으로 자신의 담화를 경쟁적으로 발화하기 시작한 것은 분명 민주주의의 진전에 있어서 긍정적인 측면이 있다. 소위 서벌턴(subaltern)들이 자신들의 목소리를 낼 수 있는 가능성이 커져가고 있기 때문이다. 하지만 그런 긍정적 변화의 가능성은 한편에서는 지나치게 가치에 대한 상대주의적 접근이 늘어나면서 문화적 아노미가 매우 빠르게 심화되고 있기도 하다. 세대의 차이, 성별의 차이, 인종의 차이, 성적 지향의 차이와 같은 다양한 차이들이 과거에 비해 현격하게 늘어났고 이에 따른 사회적 구성원들의 문화적 지형도가 월등하게 높아졌다. 게다가 한국 사회가 압축적 산업화를 기반으로 매우 빠른

사회변동을 이룬 것에 비하여 사회 전반에 걸친 문화적 리터러시(literacy)는 여전히 상대적으로 부족한 측면이 있으며 문화적 지층 역시 두텁다고 보기 힘들다. 어떤 면에서는 매우 포스트모던한 측면이 존재하는 한편에 아주 전근대적인 요소도 섞여 있는 것이 우리나라의 문화지형도라 할 수 있다. 이런 한 단면을 보여준 것이 올 상반기 코로나19 못지않게 한국 사회에 충격을 안겨준 N번방 사건이다.

물론 이 충격적인 사건의 직접적인 원인은 한국 사회의 낙후된 성의식, 특히 과잉성애화의 문제일 것이다. 하지만 그것 하나만으로 N번방 사건을 설명할 수 없다. 여성, 특히 여성을 지나치게 성적대상화하는 문제나 과잉성애화된 문화적 표현의 문제가 최근에 갑자기 심해진 문제가 아니기 때문이다. 마치 코로나19가 기저질환자에게 더욱 치명적으로 작동하는 것과 유사하게, 이 사회의 왜곡된 성문화가 그 기저질환이라면 바이러스처럼 번지는 끔찍한 범죄의 배경이 된 온라인 환경의 윤리적 아노미 상태는 강력한 숙주라 할 수 있겠다. 표면적으로는 이미 사회적으로 문제가 되고 있는 인터넷 방송에서의 선정성 문제나 각종 하위문화 커뮤니티를 넘나들며 무차별적으로 번지는 혐오 표현 같은 것들이 표면적으로 문제가 되고 있지만 그것만이 문제의 전부는 아니었다. 이번 N번방 사건에서 드러나듯 인격 살해에 준하는 강력한 범죄를 주도하거나 동참한 청년층의 모습은 마치 배틀넷(battle net)에 접속하여 온라인 게임에 참여한 게임 유저들과 크게 다르지 않다. 도덕적 무감각, 혐오와 차별에 대한 공감과 인지의 부족 같은 문제가 독버섯처럼 자라고 있는 것을 어떻게 봐야 할 것인가. 대부분의 위기는 외부에서 침투하여 들어오는 외양을 취한다. 하지만 실상은 내부에서 오랫동안 존재하고 있던 것이 외부의 영향에 상호 조응하는 것이다. 또한 위기는 마치 바이러스처럼, 사회의 어떤 허약함을 공격하거나 극대화하는 방식으로 작동하고 증식된다. 우리 사회의 문화적 면역력이 여전히 어떤 면에서는 매우 부족하다는 점을 고민할 필요가 있다. N번방 사건 같은 사이버 공간에서의 윤리적 아노미와 여기서 파생되는 범죄와 혐오의 정서만 해도 그것의 직접적인 해결은 형사적인 방식이겠지만 좀 더 근본적인 차원에서는 사회의 문화적 성숙도를 높이는 노력이 함께 이루어져야 한다. 당장에는 일벌백계와 강력한 규제 장치들이 현실적으로 필요하지만 그것만으로는 예측불가능하게 실 틈 없이 불거지는 근대 이후의 문제들을 근본적으로 대처할 수가 없다. 결국 풍선효과(balloon effect)라는 것은 언제나 존재하기 때문이다. 이쪽을 누르면 저쪽으로 튀어나가는 것이 인간의 본성이기 때문이다. 결국 기댈 수 있는 것은 사회적인 자정능력이며 이것을 뒷받침할 수 있도록 다양한 가치

에 대한 상호인정을 기반으로 소통하고 토론하고 스스로 성찰해나가는 문화적 다양성에 대한 공감대를 만들어야 할 것이다. 어떤 강력한 봉쇄를 통해서 바이러스를 완벽하게 차단할 수 있다면 그것이 최선일 것이라 생각하기 쉽지만 그것 자체가 사실상 불가능한 것처럼 문화적 문제도 마찬가지다. 결국 그것을 스스로의 자생적 힘으로 이겨낼 수 있는 내적 체질 개선이 결국 ‘답’이며, 여기서 우리는 전 사회적으로 문화다양성에 대한 가치를 보다 깊이 있게 해석하고 확산시키려는 노력이 필요하다 하겠다.

### 문화다양성 담론의 맥락과 재해석, 코로나 시대의 역할

한국 사회에 문화다양성 담론이 시작된 지점은 1990년대 후반 한국영화산업의 보호장치였던 스크린쿼터 제도의 근거를 제시하고자 하는 노력의 일환이었던 측면이 있다. 이것은 한편으로 불가피한 것이었지만 초창기에는 문화다양성 담론과 운동이 주로 문화에 대한 보호주의의 입장에서 전개되도록 강제했던 한계로 나타나기도 했다. 그럼에도 2000년대 초반 한미FTA로 대표되는 양자간 자유무역체제 아래에서 문화산업 및 미디어 서비스에 대한 일방주의적 개방압력에 대한 일정한 제동장치의 노릇을 했던 것이 사실이며 이후 국가 정책으로 본격적으로 편입되어 가면서 그런 초창기의 보호장치로서의 한계를 벗고 문화적 다양성을 구현하고 ‘다문화주의’의 가치에 대하여 사회적으로 인지하게 만든 측면이 있다. 다문화주의는 문화적 동화주의, 즉 근대화론과 문화우열주의에 입각한, 약한 문화는 강한 문화에 흡수된다는 논리에 대한 반성을 내재하고 있다. 특히 한 사회 내에 두 가지 이상의 문화가 공존하는 것을 인정하고 우열을 가리지 않으며, 소수문화에 대해서는 보호정책을 취해야 한다는 것으로, 1970년대 이래 특히 캐나다와 호주에서 정책적으로 장려되어왔다. 다문화주의는 결코 문화적 이상주의에 기반한 것이 아니며 어쩔 수 없이 존재할 수밖에 없는 다문화의 인정을 통하여 다양한 사회구성 요소들을 정치적으로 통합시키는 것을 지향하고 있다. 즉 사회적 갈등요소를 해소하는 것을 목적으로 하는데 오히려 이런 점에서 인종문제나 빈부격차 같은 다른 차원의 사회갈등의 원인들에 대한 섬세한 접근을 전제해야 실효성을 발휘할 수 있는 것이기도 하다. 한국에서의 문화다양성도 초창기의 문화보호주의의 입장에서 다문화에 대한 이해를 통한 사회통합의 기능에 대한 강조로 어느덧 선회되어진 측면이 있다. 이는 문화를 통해 사회문제를 해결하고

성장의 어젠다를 제시해야 한다는 최근의 문화정책 방향을 반영하는 측면이라 할 수 있겠다. 또 한편으로는 우리나라가 대한민국으로 다시 건국된 이래 문화정책에서 꾸준히 강조되었던 국가 주도의 민족문화예술에 대한 강조가 가져온 일원적 관점에서 탈피하여 다원적 문화국가를 지향해야 한다는 지향을 담고 있는 것이기도 하다. 그런데 여기서 한두 가지만 짚어야 할 것이다.

우선 첫째, 민족주의와 (서구)보편주의 사이에서 양자택일하는 방식으로 문화다양성의 가치 지향을 바라봐서는 안된다는 것이다. 민족주의와 보편주의는 사실 동전의 양면처럼 함께 등장한 근대적 문화인식이다. 기본적으로 문화에 대한 위계를 전제로 하는 측면이 있다. 따라서 문화다양성의 가치를 판단하는 기준은 민족주의는 물론이고 표면적으로는 보편적 가치를 지향하는 듯하나 서구/백인/남성/이성애자와 같이 근대 사회의 주류를 형성해왔던 메인스트림의 문화적 보편성이 그 기준이 되어서도 안된다. 문화의 차이와 비교에 대하여 다양한 시좌(視座)를 전제로 하여 맥락에 대한 문화정치의 상상력들을 개입시키며 재해석할 필요가 있다.

두 번째, 코로나 시대가 야기시키고 있는 비대면 사회에서의 문화적 고립 문제에 대한 적극적 접근이 필요하다. 코로나19 상황이 향후 어떻게 전개될지 예측할 수 없지만 당분간 대인접촉을 기반으로 한 사회적 교류에 있어서는 한계를 갖게 될 것이라는 어느 정도 예측되는 측면이 있다. 이미 코로나 블루란 말이 나올 정도로 사회적 고립감과 우울감은 증대하고 있으며 이는 자칫 문화적 폐쇄주의나 사회적 배타성의 문제로 이어질 수 있다. 질병에 대한 불안과 사회적 상호작용이 원활하기 힘든 상황은 소수 문화에 대한 편견이나 혐오를 증폭시키는 원인이 되기도 한다. 따라서 사회문화집단의 다양성을 끊임없이 호명하고 환기시키려는 정책적 노력이 필요하다. 자연스럽게 서로의 다양한 문화를 상호 학습할 수 있는 프로그램을 문화정책은 물론이고 교육 등 다양한 사회정책 영역에서 녹여낼 필요가 있다. 국가 간의 교류가 원활하기 힘들어진 상태에서 자칫 불거질 수 있는 타민족, 타국인에 대한 경계나 혐오의 정서를 억제할 수 있는 문화 정책 프로그램 역시 필요하다.

셋째, 비대면 시대에 비중이 압도적으로 커지고 있는 랜선 위주의 문화 환경에서 다양성을 어떻게 구현할 수 있는가에 대한 고민이 필요하다. 대형방송은 물론이고, 아주 개인적인 플랫폼으로 구현되는 듯 보이는 1인 미디어에서조차도, 미디어 환경은 그 속성상 기본적으로 문화적인 획일주의, 일방주의로 흐르기 쉬운 측면이 있다. 미디어를 생산하는 집단과 소비하는 집단 간에 크건 작건 위계가 존재하며 이는 자

첫 문화적 쏠림과 같은 편향성으로 작동할 수 있다. 앞서 언급한 것과 같이 가치의 측면에서 위계가 사라지고 있는 포스트모던한 사회조건과 다양한 개방형 플랫폼의 유행 속에서 집단적 혐오나 지나치게 경쟁적 능력주의가 가치를 대체하여 새로운 위계의 질서로 등장하기도 한다. 문화다양성 담론은 한편으론 전통적인 문화 우열주의를 경계해야 하지만 다른 한편으론 이러한 반지성주의적 문화접근이 낳고 있는 문화적 표플리즘의 획일주의를 극복할 수 있는 관점을 제시해주어야 할 것이다. 이를 위해서는 역시나 제반의 다양한 문화집단의 관계성에 대한 맥락적 접근을 매우 디테일하게 시도할 필요가 있겠다.

---

## 코로나 시대의 혐오와 차별

---

홍성수

숙명여대 법학과 교수



## 코로나 시대의 혐오와 차별

### I. 들어가며

혐오와 차별은 오늘날 대표적인 사회문제 중 하나로 대두되고 있다. 혐오와 차별이 최근에 갑자기 생긴 현상은 아니지만, 1990년대 이후 서구의 복지국가가 위기에 빠지고 개인의 사회경제적 지위가 약화되면서 혐오와 차별이 좀 더 빠른 속도로 확대되고 있는 것이다. 혐오와 차별은 사회경제적 위기의 상황에서 확산되며, 전쟁, 자연재해, 감염병의 유행과 같이 사회가 급격한 위기 국면에 접어들면서 더욱 빠른 속도로 광범위하게 퍼지는 경향이 있다. 사회가 위기에 빠질수록 사람들은 취약한 지위에 있는 개인이나 집단을 희생양으로 삼아 책임을 전가하려는 유혹에 빠지기 때문이다. 2020년 팬데믹은 그런 점에서 혐오와 차별에 가장 매우 취약한 상황을 야기하고 있다. 실제로 세계 각국에서 혐오표현과 증오범죄가 보고되고 있으며, 한국 역시 예외가 아니다. 아래에서는 한국을 중심으로 이러한 문제 양상을 하나하나 분석해보고 혐오와 차별에 맞서 어떠한 실천이 필요한지를 가늠해보는 것으로 마무리해보도록 하겠다.

## II. 혐오와 차별<sup>1</sup>

### 2.1. 혐오 현상

혐오(hate)라는 말이 한국사회에 본격적으로 등장하게 된 것은 최근의 일이다. 혐오라는 일상적인 용어는 진작에 있었지만, 차별문제와 관련된 사회문제로서의 혐오라는 용어가 쓰이기 시작한 것은 대략 2013년경부터다. 직접적인 계기는 ‘일간베스트 게시판’(이하 “일베”)이라는 인터넷 커뮤니티가 화제가 되면서부터다. 일베는 소수자·약자를 조롱하는 것을 놀이로 삼으며 엄청난 숫자의 이용자를 불러 모았는데, 특히 5.18 피해자·유족에 대한 모욕적 게시물이 문제가 되면서 언론에 크게 보도가 되었고, 정치권에서도 강력한 대응을 촉구하고 나섰다. 이때 ‘독일이었다면 일베 게시물은 헤이트 스피치로 간주되어 처벌받았을 것’이라는 이야기가 소개되기 시작했다.<sup>2</sup> 여기서 헤이트 스피치(hate speech)를 번역한 말이 바로 혐오표현이다. 그 이후 여성혐오 반대를 표방하는 인터넷 커뮤니티 메갈리아가 등장하여 화제가 되었고, 2016년 강남역 여성살해사건이 발생한 이후 여성에 대한 차별과 폭력을 일컫는 말로 ‘여성혐오’라는 말이 널리 쓰이면서 혐오라는 말이 좀 더 대중적으로 사용되었다. 이때부터 혐오는 본격적으로 소수자에 대한 편견, 차별, 폭력 등을 일컫는 말로 사용되기 시작했다.

혐오(嫌惡)의 일상적인 의미는 싫어하고 미워하는 것을 뜻한다. 대개는 거부감이 들거나 가까이하고 싶지 않다는 생각이 드는 어떤 것을 말하는 경우가 많다. 혐오식품, 혐오시설 등의 용례에서 이러한 의미를 찾을 수 있다.

하지만 오늘날 사회현상으로서의 ‘혐오’의 내용들은 개인적인 감정을 넘어서는 사회구조적인 문제로서 인식된다. 어느 한 개인의 특수하고 개별적인 감정이 아니라, 사회 전반에 퍼져 있는 집단적이고 역사적이고 사회구조적인 문제를 뜻한다. 혐오는 쉽게 확산되어 여러 사람들의 마음속에 자리 잡는다는 점에서 집단적이고, 때로는

1 이 부분은 주로 홍성수, “혐오에 어떻게 대응할 것인가?: 혐오에 관한 법과 정책”, 『법학연구』, 30권 2호, 충남대학교 법학연구소, 2019, 191-228쪽 참조.  
2 사실 이 헤이트 스피치는 역사부정행위와 연결되며, 실제로 당시 일베 게시물에 대한 대응으로 5·18역사왜곡죄 역사부정죄 법안이 발의된 바 있다. 이에 대한 논평으로는 김재윤, “5·18민주화운동 부인에 대한 형법적 규제 방안”, 『법학논총』, 35(2), 전남대학교 법학연구소, 2015; 홍성수, “역사부정죄의 정당성 근거: 혐오표현으로서의 역사부정죄의 의의와 역사부정죄 법안에 대한 비판적 고찰”, 『법학논총』, 23(2), 전남대학교 법학연구소, 2019 참조.

세대를 거쳐 전승되기도 한다는 점에서 역사적이며, 사회에서 학습되거나 이데올로기화된 태도나 인식이라는 점에서 사회구조적이라고 할 수 있다.<sup>3</sup> ‘혐오주의’를 “혐오의 감정을 기저 감정으로 해서 표면화되는 여러 종류의 행위, 태도, 견해”<sup>4</sup>로 정의하는 것 역시 혐오가 단순히 개인 감정을 넘어서는 사회현상임을 잘 보여준다. 또한 이러한 혐오는 소수자 집단에 대한 ‘차별’ 문제와 관련이 있다.<sup>5</sup> 즉, 혐오는 단순히 어떤 특정 개인을 싫어하는 것이 아니라, 어떤 특정한 소수자 ‘집단’에 대한 배타적이고 부정적인 태도를 뜻한다.<sup>6</sup> 영어에서도 ‘hate’는 어떤 사람이나 물건을 매우 싫어하는 것(dislike)을 뜻하지만, ‘hatemonger’는 다른 사람이나 집단을 혐오(hate)하도록 부추기는 사람, 또는 특히 소수자 집단을 향해 적대와 편견을 조장하는 사람을 뜻한다.<sup>7</sup>

## 2.2. 혐오의 확산과 그 배경

오늘날 혐오가 확산되는 이유에 대해서는 다양한 분석들이 제시되어 왔는데, 이를 대략적으로 정리해보면 다음과 같다. 먼저 경제적 원인을 들 수 있다. 현대사회에서는 불평등 구조가 악화되고 고용이 불안정해지면서 개인의 위치가 점점 불안해지고 있다. 이러한 개인들은 시기심이나 열등감, 불만, 우울, 공포 등의 상태에 쉽게 빠지게 된다. 이런 상태에서 사회나 권력자들에게 저항으로 나아가는 것보다는 손쉬운 상대를 골라서 책임을 전가하고 희생양으로 삼는 행태가 생길 수 있다. 이것이 바로 소수자 혐오의 중요한 배경이다. 집단 정체성이나 획일주의 성향이 강한 사회문화적 배경에서는 이렇게 소수자 집단에게 책임을 전가하는 논리가 더욱 쉽게 확산될 수

- 3 사회적 현상으로서 혐오에 대한 분석으로 김왕배, *감정과 사회: 감정의 렌즈를 통해 본 한국사회*, 한울아카데미, 2019, 302쪽 이하 참조.
- 4 김용환 외, *혐오를 넘어 관용으로 - 관용: 혐오주의에 대항하는 윤리*, 서광사, 2018, 1장 참조.
- 5 이승현, *혐오표현에 대한 헌법적 고찰*, 연세대학교 박사학위논문, 2015, 11면, 21면. 여전히 ‘감정’이라는 말을 고집한다면, 혐오는 일종의 ‘차별 감정’이라고 할 수 있을 것이다. 나카지마 요시미치, *차별 감정의 철학*, 김희은 역, 바다출판사, 2018 참조.
- 6 혐오·혐오표현을 이런 식으로 이해하는 논의가 국어학계에서도 받아들여지고 있다. 강희숙, “혐오 표현의 특징 및 변수 양상”, 『호남문화연구』, 64, 2018; 이정복, “한국어와 한국 사회의 혐오, 차별 표현”, 『새국어생활』, 27(3), 국립국어원, 2017, 이정복, *한국 사회의 차별 언어*, 소통, 2014 참조.
- 7 캠프리지 영어사전(<https://dictionary.cambridge.org/ko/%EC%82%AC%EC%A0%84/%EC%98%81%EC%96%B4/hatemonger>) 옥스퍼드 영어사전(<https://en.oxforddictionaries.com/definition/hatemonger>) 참조.

있다. 여기에 어떤 선동가나 대중매체가 가짜뉴스 등 허위사실을 유포하는 등 대중들을 현혹하고, 이를 정치적으로 이용하는 포퓰리스트 정치인이 등장하게 되면, 혐오의 문제가 더욱 극단화될 수 있다.<sup>8</sup>

### 2.3. 혐오의 피라미드

혐오가 말이나 글로 표출되면 혐오표현(hate speech)<sup>9</sup>이 되고, 혐오표현은 다시 차별(discrimination)과 증오범죄(hate crime)으로 이어지게 된다. 경우에 따라서는 집단살해(genocide)라는 극단적인 상황으로 번지기도 한다. 아래의 <그림 1>은 바로 그러한 관계를 간명하게 보여주고 있다.<sup>10</sup>

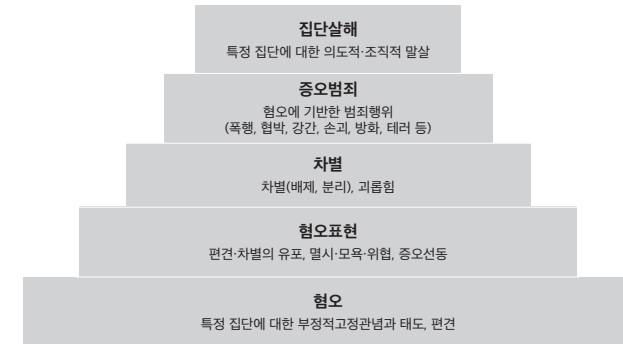


그림 1: 혐오의 단계<sup>11</sup>

- 8 트럼프가 우한 바이러스라는 명칭을 고집하는 것은 감염병문제를 정치적으로 이용하는 대표적인 사례라고 할 수 있다.
- 9 혐오표현 개념에 대해서는 국가인권위원회, *혐오표현 리포트*, 2019 참조.
- 10 홍성수, 『말이 칼이 될 때: 혐오표현은 무엇이고 왜 문제인가』(어크로스, 2018), 5장 참조.
- 11 <그림 1>을 보통 ‘혐오의 피라미드’라고 하며 다음 그림을 참조하여 작성한 것이다. Anti-Defamation League, “Pyramid of Hate” (<http://www.adl.org/assets/pdf/education-outreach/Pyramid-of-Hate.pdf>). 이 그림은 홍성수, 『말이 칼이 될 때』, 어크로스, 2018, 84면에서도 소개된 바 있다. ‘부정적 발언(antilocution)’→소수자에 대한 ‘기피’→고용, 학교 등에서의 실제 ‘차별’→소수자에 대한 ‘물리적 공격’→제노사이드 같은 대량 학살이 발생하는 ‘절멸’의 단계를 제시한 ‘올포트 척도(Allport’s Scale)’(고든 W. 올포트, 『편견의 심리』, 이원영 옮김, 성원사, 1993년, 35~36면 참조), 또는 범주화, 상징화, 비인간화, 조직화, 양극화, 준비, 절멸, 부인으로 이어진다는 ‘제노사이드 8단계론’도 같은 맥락에서 이해될 수 있다. G. H. Stanton, “The 8 Stages of Genocide” (<http://www.genocidewatch.org/images/8StagesBriefingpaper.pdf>). 범주화, 상징화, 차별, 비인간화, 조직화, 양극화, 준

다만, <그림 1>이 혐오 문제의 단선적인 진화과정을 보여주는 것은 아니다. 편견과 혐오가 단번에 증오범죄로 나아갈 수도 있고, 거꾸로 증오범죄나 차별이 만연함으로써 사회의 편견과 혐오가 더욱 강화될 수도 있다. 어쨌거나 이 그림은 혐오가 다양한 형태의 사회문제로 드러날 수 있음을 설명해주는 표로서 그 의미가 있다고 하겠다.

혐오는 심각한 사회문제다. 혐오가 실제 차별이나 물리적 폭력으로 이어지지 않더라도 혐오표현에 노출되는 것만으로도 피해자는 심각한 정신적, 신체적 고통을 겪는다고 알려져 있다. 혐오표현에 관한 실증적 연구에 따르면, 혐오표현에 노출된 표적 집단 피해자가 공포, 모욕감, 긴장, 자신감과 자부심 상실, 외상 후 스트레스장애, 정신병, 자책, 자살 등의 문제를 겪는다고 한다.<sup>12</sup> 2016년 국가인권위원회 연구용역보고서에서도 혐오표현에 노출된 여성, 이주자, 장애인, 성소수자 집단의 상당수가 사회생활에 지장을 받거나 스트레스 등의 정신적 어려움을 호소하는 것으로 조사되었고, 특히 심층면접 조사대상자들은 두려움, 슬픔, 지속적인 긴장감, 자존감 손상, 소외감, 무력감, 불안, 걱정, 비애, 수치심, 좌절감, 절망, 막막함, 답답함, 억울함, 분노, 실망, 혼란스러움, 억압받는 느낌, 자책 등의 ‘부정적인 심리반응’, 피곤, 무감각, 원형탈모증 등의 ‘신체화된 증상’, 자살충동, 우울증, 공황장애, 외상 후 스트레스 장애 등의 ‘스트레스성 심리반응’, 혐오표현으로 인해 이사, 직장 사직, 학교 중퇴·휴학 등 ‘부정

비, 학살, 절멸, 부인의 10단계로 제시하기도 한다. (<http://www.genocidewatch.com/ten-stages-of-genocide>)

12 Mari J. Matsuda, “Public Response to Racist Speech”, Michigan Law Review 87(8), 1989. p. 24; Charles Lawrence III, “If He Hollers Let Him Go: Regulating Racist Speech on Campus”, Duke Law Journal 39(3), 1990, pp. 431-483; Charles Lawrence III et al., “Introduction”, in M. Matsuda et al. (eds.) Words That Wound: Critical Race Theory, Assaultive Speech, and the First Amendment, Boulder, CO: Westview Press, 1993; Richard Delgado, “Toward a Legal Realist View of the First Amendment”, Harvard Law Review 113, 2000, pp. 778-802; Alexander Brown, Hate Speech Law: A Philosophical Examination, London: Routledge, 2017, Chap. 3.v; J. F. Dovidio et al., “Prejudice, Stereotyping and Discrimination: Theoretical and Empirical Overview”, in J. F. Dovidio et al. (ed), The Sage Handbook of Prejudice, Stereotyping and Discrimination, Sage Publications Ltd, 2013, pp. 3-28; 국내 연구로는 한국게이인권운동단체 친구사이, “2014 한국 LGBTI 커뮤니티 사회적 욕구 조사”, 2014; 이호림, “소수자 스트레스가 한국 성소수자(LGBT)의 정신건강에 미치는 영향”, 서울대학교 석사학위논문, 2015; 장서연 외, “성적 지향·성별정체성에 따른 차별 실태조사”, 2014년도 국가인권위원회 연구용역보고서, 2015 등 참조.

적인 사회적 영향’ 등을 겪었다고 호소했다.<sup>13</sup> 국가인권위원회 2019년 혐오표현 국민 인식조사에서도 혐오표현의 영향으로 위축감, 공포심 등을 느낀다는 사람이 절반 이상으로 조사되었다. 해외에서도 혐오가 혐오표현과 차별뿐만 아니라, 혐오단체(hate group) 등에 의한 조직적인 폭력으로 이어지는 사례가 빈번하게 보고되고 있다.

### III. 감염병과 혐오의 확산

혐오는 사회경제적 위기와 함께 급속도로 확산되는 경향이 있다. 개인적인 감정이나 사소한 편견에 불과했던 혐오의 감정들이 사회경제적 위기로 취약해진 개인들의 마음을 움직이는 것이다. 경제불황이나 저성장으로 인한 고용불안 등 좁은 의미의 경제적 위기는 비교적 느린 속도로 서서히 혐오에 취약한 상황을 만들어내지만,<sup>14</sup> 전쟁, 지진이나 화산폭발 등의 자연재해, 각종 감염병의 확산은 비교적 빠른 속도로 사람들을 혐오에 취약하게 만든다. 1차 세계대전 패배와 경제공황으로 실의에 빠진 독일인들이 유대인, 장애인, 소수인종, 성소수자 등 사회적 소수자들을 학살하는 데 가담하거나 동조 또는 묵인했던 홀로코스트가 위기가 혐오로 이어지는 사례의 원형이나 다름없다. 해방 국면의 극단적 좌우대립(예: 제주 4.3사건)이나 한국전쟁에서의 무력충돌 내지는 민간인 학살 사례들, 이주자/외국인에 대한 혐오로 이어졌던 1918년 스페인독감 사례,<sup>15</sup> 조선인 학살로 이어졌던 1923년 관동대지진 사례<sup>16</sup>, 일본 내 조

13 홍성수 외, 혐오표현 실태조사 및 규제방안 연구, 국가인권위원회, 2016 참조.

14 이와 관련하여 일본의 조선인 혐오에 대해서는 량영성, 『혐오표현은 왜 제일조선인을 겨냥하는가: 사회를 파괴하는 혐오표현의 등장과 현상』, 김선미 역, 산치림, 2018 참조.

15 캐서린 아놀드, 『팬데믹 1918: 역사상 최악의 의학적 홀로코스트, 스페인 독감의 목격자들』, 서경의 역, 황금시간, 2020; 스페인 독감이 이주자 혐오를 부추기고 나치를 탄생시킨 배경이 되었다는 논의로는 Devan Cole, Fed study: 1918 flu deaths linked to relative strength of Nazism, May 5, 2020( <https://edition.cnn.com/2020/05/05/politics/1918-influenza-pandemic-nazism-federal-reserve-bank-study/index.html>); Kristian Blickle, Pandemics Change Cities: Municipal Spending and Voter Extremism in Germany, 1918-1933, Federal Reserve Bank of New York Staff Reports, Staff Report No. 921, May 2020 ([https://www.newyorkfed.org/medialibrary/media/research/staff\\_reports/sr921.pdf](https://www.newyorkfed.org/medialibrary/media/research/staff_reports/sr921.pdf)) 등이 있음.

16 강효숙, “관동대지진 당시 조선인 학살의 의미: 민족, 제노사이드”, 전북사학, 52, 2018; 강덕상 외, 『관동대지진과 조선인 학살』, 동북아역사재단, 2013; 강덕상, 『학살의 기억, 관동대지진』, 역사비평사, 2005.

선인 혐오와 혐한정서를 악화시켰던 2011년 동일본대지진 사례<sup>17</sup> 등 이미 수많은 사례들이 있었다.<sup>18</sup>

#### IV. 코로나 시대 혐오에 대한 국제기구의 대응

팬데믹의 상황이 혐오를 야기할 수 있다는 것은 이미 예견된 것이나 다름없었다.<sup>19</sup> 실제로 코로나 확산 초기에 미국과 유럽 등에서 중국인과 아시안에 대한 혐오가 확산되기 시작했고,<sup>20</sup> 무슬림 등 평소에도 편견과 차별로 고통받았던 다른 집단에게도 혐오가 번져 나갔다.<sup>21</sup>

국제사회도 빠르게 대응했다. <COVID-19와 인권 유엔 사무총장 정책보고서>에서는 “평등, 비차별, 포용이 이번 위기의 핵심이다”<sup>22</sup>라는 점을 분명히 했고, 유엔 인권최고대표의 <COVID-19 지침><sup>23</sup>에서도 코로나 피해를 막는 정책에서 단 한 사람도 소외되지 않도록 해야 한다는 점을 강조하고 있다. 실제로 감염병이나 재난은 그 피해가 취약한 계층이나 집단에게 집중될 수 있다. 따라서 이를 사전에 차단하고 피해를 최소화하기 위한 적극적인 조치를 취하는 것이 대단히 중요하다.<sup>24</sup> 실제로 노인, 기저질환자, 장애인, 사회·경제적 지위가 낮은 사람, 소수 인종, 소수 민족, 소수 종교인, 이주민, 난민, 무국적자, 국내실향민, 선주민, 시설에 수용된 사람, 수감자, 구금자, 성소수자 등에게 피해가 집중되지 않도록 세심한 주의를 기울일 필요가 있다. 인

종, 피부색, 성별, 언어, 종교, 성적 지향, 성적체성, 정치 혹은 기타 의견, 국가, 민족, 사회적 출신, 재산, 장애, 출생정보 등으로 구분되는 사회적 소수자에 대한 차별은 위기 상황에서 더욱 극대화되는 것이다.<sup>25</sup>

이러한 소수자 집단은 재난의 집중적인 피해를 입기도 하지만, 낙인과 혐오로 인해 또 한 번 이중고를 겪기도 한다. 유엔 인권최고대표의 <COVID-19 지침><sup>26</sup>은 이러한 낙인과 혐오의 문제에 특히 주목하면서, 정치 지도자들과 사회 유력 인사들이 차별과 혐오를 막기 위한 적극적인 조치를 취해야 한다는 점을 강조하고 있다. 지난 5월 유엔 사무총장이 코로나19 확산에 따른 혐오표현을 우려하는 메시지를 발표한 것도 그러한 맥락이라고 할 수 있다.<sup>27</sup> 유엔에서는 아예 코로나와 혐오표현에 관한 지침을 발표하기도 했다.<sup>28</sup>

#### V. 코로나와 혐오/차별: 한국 사례

##### 5.1. 중국인 혐오

2020년 1월 중국에서부터 시작된 코로나가 전 세계적으로 퍼지기 시작하면서부터 세계 곳곳에서 중국인 또는 아시아인에 대한 혐오가 확산되기 시작했다.<sup>29</sup> 한국에서도 1월 20일 국내 첫 확진자가 발생했고, 중국에 대한 혐오가 시작되었다.<sup>30</sup> 중국인

25 4장의 3. 취약집단 참조

26 OHCHR, COVID-19 Guidance (27 April 2020).

27 UN, Secretary-General Denounces ‘Tsunami’ of Xenophobia Unleashed amid COVID-19, Calling for All-Out Effort against Hate Speech (2020). (<https://www.un.org/press/en/2020/sgsm20076.doc.htm>); 그 외에도 Appeal to Address and Counter COVID-19 Hate Speech, <https://www.un.org/sg/en/content/sg/speeches/2020-05-08/appeal-address-and-counter-covid-19-hate-speech>

28 United Nations Guidance Note on Addressing and Countering COVID-19 related Hate Speech, <https://www.un.org/en/genocideprevention/documents/Guidance%20on%20COVID-19%20related%20Hate%20Speech.pdf>

29 강성운, “‘코로나!’, 아시아인의 경험: 바이러스가 드러낸 인종차별 문제”, 『포스트 코로나 사회: 팬데믹의 경험과 달라진 세계』, 글항아리, 2020.

30 조태규, “코로나19와 혐오의 시대: ‘올드 노멀(old normal)’을 꿈꾸며”, 인문학연구, 60, 조선대학교 인문학연구원, 2020; 손달임, “코로나19 관련 뉴스 보도의 언어 분석: 헤드라인에 반영된 공포와 혐오를 중심으로”, 이화어문학회, 51, 2020; 김수경, “감염병, 이념, 제노포비아: ‘코로나19’의 정치화와 반중(反中) 현상”, 다문화와 평화, 14(1), 2020.

17 노윤선, “일본지진을 통해 바라본 혐한(Anti-Korea(n) Sentiment)과 혐오 발언(Hate Speech)에 대한 고찰 - 관동대지진과 동일본대지진을 중심으로”, 일본근대학연구, 60, 2018

18 일본에서는 코로나 발발 이후 혐오가 확산되었다고 한다. “일본, 코로나19 확산으로 ‘헤이트 스피치’ 확산”, 한겨레신문, <http://www.hani.co.kr/arti/international/japan/948114.html>

19 김서경, “재난 시대의 혐오”, 진보평론, 66, 2015.

20 Kathryn Benier, Matteo Bonotti, and Joe Collings-Hall, “Hate Speech in the Time of COVID-19”, Monash Migration and Inclusion Centre Research Brief: 03, July 2020; Caleb Ziems, Bing He, Sandeep Soni, Srijan Kumar, “Racism is a Virus: Anti-Asian Hate and Counterhate in Social Media during the COVID-19 Crisis”, arXiv:2005.12423, 2020.

21 ANTI-MUSLIM HATRED WORKING GROUP, CORONAVIRUS, FEAR AND HOW ISLAMOPHOBIA SPREADS ON SOCIAL MEDIA, Research Briefing Report 2020

22 UN, Policy Brief on COVID-19 and Human Rights (23 April 2020).

23 OHCHR, COVID-19 Guidance (27 April 2020).

24 OHCHR, Emergency Measures and COVID-19 Guidance (15 April 2020).

입국 금지를 요청하는 국민청원에 76만 명 이상이 동의를 했고, 인터넷에서도 중국과 중국인에 대한 부정적인 발언들이 쏟아져 나왔다.<sup>31</sup> 중국동포들이 주로 사는 대림동에 대한 부정적 이미지를 조장하는 언론보도가 나오기도 했고,<sup>32</sup> 서울 시내의 한 식당에서 ‘중국인 출입금지’라는 팻말이 붙기도 했다.

물론 중국인이 아니라 중국(우한) 지역에서 온 사람에 대해서 (국적을 불문하고) 일정한 조치를 취하는 것은 방역의 측면에서 정당화될 수 있을 것이다. 실제로 우한 지역에서 온 사람을 대상으로 입국 시 검역을 실시하거나 상점이나 건물에서 우한 지역에서 온 사람들에게 출입 자제를 요청하는 경우가 있었다. 하지만 ‘중국인’은 방역의 관점에서 의미가 없는 집단이며 중국인에 대한 불필요한 혐오만 조장하게 된다. 실제로 대림동의 중국동포들은 이미 십수 년 전에 중국에서 한국으로 건너온 이주자이며 우한발 코로나와는 특별한 상관이 없는 집단이다.

다행스러운 것은 중국에 대한 혐오에 맞서는 흐름도 형성되었다는 것이다. 이러한 혐오의 문제를 지적하는 언론보도도 있었고,<sup>33</sup> 정부 관료들이나 지방자치단체의 정치지도자들도 혐오에 반대하는 메시지를 지속적으로 냈다. 3월 개혁을 앞두고 중국인 유학생 입국이 새로운 이슈로 떠올랐지만, 교육부총리는 중국 유학생도 우리 학생이라며 혐오의 시선을 거두어 달라고 요청했고, 서울시장도 중국인 유학생과 중국인에 대한 혐오와 선을 긋는 발언을 여러 차례 했다. 인천광역시 교육감도 외국인에 대한 차별과 혐오에 반대한다는 입장을 냈다. 국가인권기구인 국가인권위원회는 코로나와 관련한 혐오와 차별을 경고하는 위원장 성명서<sup>34</sup>를 발표하기도 했다.

## 5.2. 신천지 혐오

한국에서는 1월 20일 첫 번째 확진자가 발생했고, 2월 18일 신천지 신도로 알려진 31번째 확진자가 나오면서부터 대구·경북을 중심으로 확진자 숫자가 급증했다. 4월

31 한겨레신문, 「중국 검색하면 감염·공포… ‘짱깨’ 혐오표현 사흘만에 31배」, 2020.3.10. (<http://www.hani.co.kr/arti/society/rights/931870.html>)

32 해럴드경제, 「[르포]대림동 차이나타운 가보니… ‘재판매 목적’ 마스크 사재기 횡행」, 2020. 1. 29. (<http://biz.heraldcorp.com/view.php?ud=20200129000156&pp=002>)

33 한겨레신문, 「[르포] “신종 코로나가 우리 탓인가?” 혐오에 숨죽이는 대림동」, 2020.1.29. ([http://www.hani.co.kr/arti/society/society\\_general/925986.html](http://www.hani.co.kr/arti/society/society_general/925986.html))

34 국가인권위원회, ‘신종 코로나바이러스 감염증 확산’ 관련 국가인권위원장 성명, 최영애 인권위원장, “혐오가 아닌 인류애와 연대로 사회적 재난에 대처해야”, 2020.2.5.

3일 코로나 누적 확진자 숫자가 1만 명을 넘어섰는데 그중 3분의 2가 넘는 확진자가 대구·경북에서 발생한 것이다. 칠곡 중증장애인 시설, 이스라엘 성지순례단, 대구 달서구 한마음아파트, 봉화 푸른요양병원 등에서 집단 연쇄 감염 사례도 나왔다.

방역당국은 초기부터 발 빠르게 대처하려고 했지만, 신천지 교회 측이 행사 참여자 명단 제출 등에 있어서 비협조적이었고, 조직적인 은폐 시도가 알려지게 되었다. 이때부터 국민들의 분노가 커졌고, 정부와 지방자치단체에서도 강경 대응에 나섰다. 서울시는 서울 소재 신천지 교회들을 폐쇄하고 강제수단을 동원해서라도 신도 명단을 확보하겠다는 방침을 천명했으며, 신천지 총회장 등을 살인죄로 고발하겠다는 방침을 발표하기도 했다. 3월 26일에는 신천지 서울법인 설립 허가가 취소되었다. 경기도는 2월 24일에는 신천지 관련 시설 353곳을 강제 폐쇄했고, 경기도 전 지역에서의 신천지 집회를 금지하는 행정명령을 발동했다. 2월 21일 문재인 대통령이 직접 나서 철저한 조사를 지시했고, 경찰청은 전국 18개 지방경찰청에 신천지 교회 신속대응팀을 구성했다. 전국신천지피해자연대는 2월 27일 감염병예방법 위반과 특정경제범죄가중처벌법상 횡령·배임 혐의로 교주 이만희 총회장을 대검찰청에 고발했고, 검찰이 직접 수사에 나서 5월 22일에는 전국 신천지 시설에 대한 압수수색이 실시되었다.

시민들의 분노도 점점 심해졌다. 신천지 신도 출입 금지나 접근 금지, 포교 금지 등이 내걸리기도 했고, 신천지 신도들을 가만두지 않겠다는 얘기까지 나오기 시작했다. 사실 신천지는 기존의 개신교도들을 포교의 대상으로 삼는 독특한 전도 방식 때문에 기존의 개신교와 충돌을 빚어 왔는데, 코로나를 계기로 더욱 집중적인 공격대상이 되었다. 실제로 실제로 대한예수교장로회(통합), 기독교대한성결교회, 대한예수교장로회(합신) 등의 개신교 교단은 ‘코로나19 사태와 신천지에 대한 한국교회의 입장’을 통해 교주 이만희 등에 대한 구속을 촉구하기도 했다. 언론도 신천지의 문제를 집중 보도했다. 특히 각 방송사의 간판 시사 고발 프로그램인 JTBC <이규연의 스포트라이트>, KBS <시사직격>, MBC <탐사기획 스트레이트>, TV조선 <탐사보도 세븐>, SBS <그것이 알고 싶다> 등에서 신천지 문제를 집중 보도했다.

3월 실시된 여론조사에서는 코로나 사태와 관련하여 신천지가 가장 큰 책임이 있다는 응답이 75%에 달했고, 신천지 교인에게 혐오·차별 표현을 써도 된다는 응답이 63%에 달했을 정도로 국민들의 분노는 상당한 수준이었다.<sup>35</sup>

35 다른 대상들은 각각 확진자 35%, 중국인 28%, 중국동포 28%, 중국 거주 한국 국민 23%였다.

코로나와 관련하여 신천지 측의 대응에 문제가 있었고 신천지발 연쇄 감염에 일부 책임이 있는 것은 부정할 수 없는 사실이다. 하지만 신천지 전체를 악마화하여 모든 책임을 덮어씌우는 것은 문제가 아닐 수 없다. 특히 교인들이 지령을 받고 의도적으로 코로나를 확산시켰다는 가짜뉴스를 퍼뜨려 반인륜적 범죄집단으로 몰아가는 것은 정당화되기 어렵다. 포교활동에서의 문제나 이단성 등은 코로나와는 별도로 다루어야 할 문제다. 이런 문제들이 구분되지 않고 일방적으로 신천지 전체를 매도하는 것은 그 자체로 부당할 뿐만 아니라 신천지 교도들을 더욱 방어적으로 만들어 방역에 지장을 초래할 수도 있다.

신천지에 대한 혐오가 대구·경북에 대한 혐오로 이어지기도 했다. 대구시민 전체를 코로나 확진자로 취급하거나 대구·경북에 코로나 확산의 책임을 묻는 흐름도 생겼다. ‘TK 코로나,’ ‘대구 코로나’라는 말이 유포될 정도였다.<sup>36</sup> 이에 대구시장이 직접 나서 “코로나19라는 보이지 않는 바이러스보다 더 힘든 것은 혐오와 차별, 배제”라고, 대구 시민들을 모두 확진자 취급하는 ‘혐오’를 멈춰 달라고 호소하기도 했다.

### 5.3. 성소수자 혐오

코로나와 같은 감염병의 확산이나 재난 국면에서, 평소에 뿌리 깊은 편견의 대상인 성소수자 집단이 혐오의 집중적인 대상이 되는 경우가 있다. 그래서 유엔은 아예 성소수자 문제만을 다룬 「COVID-19와 성소수자(LGBTI) 인권」<sup>37</sup>이라는 지침을 발간했다. 여기에서는 성소수자에게 보건서비스에 대한 접근권이 보장되지 않을 가능성, 그리고 일자리 상실의 위험 등이 더 클 것이라는 점을 지적하면서, 성소수자 커뮤니티에 대한 낙인, 차별, 혐오표현 및 공격(Stigmatization, discrimination, hate speech and attacks on the LGBTI community)을 경고하고 있다. 또한 성소수자들이 이전의 재난 상황에서 희생양이 되었던 경우가 있었으며, 이미 코로나 발발 이후 성소수자 혐오 사례들이 보고되고 있음을 지적하고 있다. 유엔 사무총장은 ‘국제 성소수자 혐오 반대의 날’을 맞아, 코로나19로 인한 성소수자에 대한 차별과 혐오에 대해 경고에 나섰다.

한국리서치, 여론 속의 여론 (<https://hrcopinon.co.kr/archives/15221>)

36 “대구 사람 좌석에 소독제 마구 뿌려… 코로나보다 무서운 차별·혐오”, 한국일보 (<https://www.hankookilbo.com/News/Read/202003031046756402>)

37 OHCHR, COVID-19 and Human Rights of LGBTI People (8 May 2020).

한국에서도 우려하던 일이 벌어졌다. 4월 30일부터 5월 5일까지의 연휴 기간 이태원의 몇몇 클럽에서 집단감염이 발생했는데, 이 중 일부 클럽이 성소수자 클럽인 것으로 알려진 것이다. 방역 당국은 CCTV, 카드사용기록, 휴대폰 GPS 등을 총동원하여 클럽에 다녀간 사람들의 명단을 확보했고, 5월 14일에는 3만 명 이상이 코로나 검사를 받게 되었다. 이러한 과정에서 일부 언론에서 동성애자를 비난하는 보도가 나왔고,<sup>38</sup> 인터넷에서도, ‘동성애는 정신병이니 중국처럼 금지·차별해야 한다’ ‘성 소수자 명단을 만들어 코로나가 끝날 때까지 관리해야 한다’ 등 동성애 혐오 게시물이 퍼져나가기 시작했다. 성소수자들이 아웃팅의 우려 때문에 검사를 꺼린다는 소식이 전해지자 성소수자에 대한 혐오는 더욱 극심해졌다. 월스트리트저널, AP통신 등 외신도 성소수자 혐오가 새로운 시험대에 올랐다고 보도하기도 했다.<sup>39</sup>

성소수자 관련 단체들은 코로나19 성소수자긴급대책본부를 결성하여 적극적인 대응에 나섰다.<sup>40</sup> 한편으로는 성소수자들에게 상담을 제공하고 자발적으로 검사를 받을 것을 독려하면서, 다른 한편으로 서울시(5월 11일), 경기도(5월 15일), 중앙방역대책본부(5월 19일)와 면담하여 혐오의 확산을 막아달라고 호소하고, 사생활이 보장되는 안전한 검사를 보장해 달라는 의견을 전달하기도 했다. 이에 서울시는 익명검사 방침을 밝혔고, 서울시장이 직접 나서 “배제와 혐오는 감염병과 싸우는 데 아무런 도움이 되지 않는다”는 메시지를 냈다. 국가인권위원회는 5월 17일 ‘국제 성소수자 혐오 반대의 날’을 맞아 “혐오와 차별 중지야말로 공동체 안전을 지키는 길”이라는 위원

38 국민일보, 이태원 유명 클럽에 코로나19 확진자 다녀갔다, 2020. 5. 7. (<http://news.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0014552714&code=61221111>) 국민일보, “결국 터졌다”… 동성애자 제일 우려하던 ‘찜방’서 확진자 나와, 2020.5.9. (<http://news.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0014561642>)

39 블룸버그 “성소수자 혐오로 시험대 오른 韓 코로나19 방역모델”, 한국경제 (<https://www.hankyung.com/society/article/>)

40 <https://www.queer-action-against-covid19.org/>. 소속 단체로 HIV/AIDS 인권연대 나누리+, 공익인권법재단 공감, 공익인권변호사모임 희망을만드는법, 다양성을 향한 지속가능한 움직임 다음, 대한불교조계종 사회노동위원회, 대학·청년성소수자모임연대 QUV, 부산 성소수자 인권모임 QIP, 서울퀴어문화축제조직위원회, 성적권리와 재생산정의를 위한 센터 SHARE, 성적소수문화인권연대 연분홍치마, 언니네트워킹, 이화여자대학교 성소수자 인권운동모임 ‘변태소녀하늘을날다’, 정의당 성소수자위원회, 청소년성소수자 위키지원센터 핑퐁, 트랜스젠더 인권단체 조각보, 트랜스해방전선, 한국게이인권운동단체 친구사이, 한국성적소수자문화인권센터, 한국청소년청년감염인커뮤니티 알, 행동하는성소수자인권연대(총 20개 단체, 2020.5.16. 기준) 등이 있다.

장 성명"을 발표했다. 정세균 국무총리는 "특정 커뮤니티에 대한 비난은 적어도 방역의 관점에서는 도움이 되지 않는다"고 했고, 이해찬 더불어민주당 대표는 "집단감염이 발생한 특정 집단, 지역, 세대에 대한 비난과 혐오는 결코 이 전쟁에서 승리할 수 없다"고 말했으며, 문재인 대통령도 "신종코로나 극복 무기는 혐오가 아닌 신뢰·협력"이라는 메시지를 발표했다.<sup>42</sup>

이태원 클럽발 코로나 연쇄 감염이 생각보다 조기에 통제될 수 있었던 것은 성소수자 커뮤니티와 정치지도자들의 원칙적인 대응 덕분이었다고 조심스럽게 평가해볼 수 있다. 사실 코로나 검사가 지장을 초래했던 것은 한국 사회의 뿌리 깊은 성소수자 혐오 때문이었다. 만약 혐오가 없었다면 검사를 꺼리는 등 비협조적으로 나올 이유가 전혀 없었기 때문이다. 이태원발 집단감염 사건은 일상적인 성소수자 혐오가 이런 위기 상황을 더욱 악화시킨다는 것을 보여주었다고도 할 수 있을 것이다. 하지만 혐오가 방역에 도움이 되지 않는다면 적극적으로 메시지를 내고 검사에 협조할 수 있도록 방역당국, 그리고 성소수자 커뮤니티의 기민하면서도 성숙한 대응 덕분에 최악의 상황을 막을 수 있었다. 언론에서도, 성소수자 혐오를 부추기는 보도는 일부 언론의 몇몇 기사에 불과했다. 국민일보는 성소수자 혐오 기사를 내보내 논란이 되었지만, 보도 직후 10년 차 이하 57명 기자와 차장기자단이 차례로 자사 보도를 비판하는 성명을 내기도 했다. 언론계 내부에서 혐오 보도는 정당화될 수 없다는 자성의 목소리가 나왔다는 점에서 의미가 있다고 할 수 있다.

## VI. 전망과 과제

코로나가 본격적으로 확산된 이후, 중국인, 신천지, 성소수자에 대한 혐오가 계속 퍼지긴 했지만, 최악의 상황으로 나아가는 것은 막을 수 있었다. 방역 당국의 원칙적인 입장, 정치인들의 적극적인 대응, 시민사회의 성숙한 대처가 원동력이 되었다. 하지만 코로나가 조기에 종식되기 어려운 상황에서 혐오는 언제든지 다시 등장할 수

41 국가인권위원회, '국제 성소수자 혐오 반대의 날' 국가인권위원장 성명, "혐오와 차별 중지야말로 공동체 안전 지키는 길," 2020.5.17.

42 연합뉴스 (<https://www.yonhapnewstv.co.kr/news/MYH20200130007900038>); 대통령 부인 김정숙 여사는 "우리 모두에게는 위기 극복의 DNA가 있고, 팬데믹의 위기에 차별, 낙인, 혐오는 우리가 극복해야 할 바이러스"(5월 20일)라고 밝히기도 했다.

있다.

중국인 혐오는 중국 내 확진자와 중국발 확진자가 줄어들면서 자연스럽게 잦아들었으나, 지난 6월 초 서울 구로구 가리봉동 중국동포교회 쉼터 거주자 9명이 확진 판정을 받자, "조선족 자체가 바이러스이자 공공의 적"이라는 식의 혐오가 다시 확산되기 시작했다. 확진자에 대한 과도한 낙인이 문제가 되기도 했고, 8.15 집회와 사랑제일교회발 집단 연쇄 감염으로 인해 이번에는 기독교 혐오가 새로운 문제로 대두되었다.<sup>43</sup> 이주자, 노숙인, 장애인, 노인 등 사회적 소수자나 취약계층에서 집단감염이 발생할 경우 또다시 혐오가 확산될 가능성도 배제할 수 없다. 코로나 장기화로 인해 많은 사람들이 더 우울하고 무기력한 상황에 빠지게 되면, "혐오의 확산에 더욱 취약한 조건이 형성될 수 있으며, 해외 사례에서처럼 극단적인 폭력으로 나아가는 것도 배제할 수 없다."<sup>44</sup> 긴장을 늦추지 말고 혐오에 반대하는 입장을 견지해 나갈 필요가 있다.

코로나로 인해 우리 사회의 혐오와 차별의 문제가 더욱 극명하게 드러났다.<sup>45</sup> 혐오와 차별이 있는 곳은 감염병에도 취약하다는 사실이 드러났고, 혐오와 차별은 방역에 도움이 되지 않는 것을 넘어 오히려 방해가 된다는 점이 드러났다.<sup>46</sup> 차별과 혐오를 넘어 포용과 연대, 평등의 정신을 확고하게 자리잡게 하는 것이야말로 가장 훌륭한 방역 대책이 될 수 있다.<sup>47</sup> 이러한 점에 대한 사회적 합의 수준이 높아진다면 코로나라는 위기는 오히려 우리 사회가 더 평등하고 더 포용적인 사회로 나아가는 기회

43 "믿는 사람? 믿고 거른다" ... 코로나19 타고 '종교 혐오'도 확산 (<https://www.asiae.co.kr/article/2020082511015319990>); 코로나19 2차 유행, 그리고 특정 교회집단을 향한 혐오 (<https://hrcopinon.co.kr/archives/16386>)

44 "우울·무기력에 분노·혐오까지...코로나블루 상담 50만건 육박" (<http://www.newspim.com/news/view/20200921000689>)

45 박한호, "사회적 재난과 범죄현상 분석: 코로나 19 바이러스 감염증에 따른 범죄 사례와 현상을 중심으로", 한국범죄심리연구, 16(2), 2020.

46 우석균, "불평등한 세계에서 팬데믹을 응시하다", 포스트 코로나 사회: 팬데믹의 경험과 달라진 세계, 글항아리, 2020.

47 김지혜, "차별이 감염병을 더 위협하게 한다", 한겨레21, 1331호, 2002 ([http://h21.hani.co.kr/arti/society/society\\_general/49264.html](http://h21.hani.co.kr/arti/society/society_general/49264.html))

48 최종렬, "낙인, 혐오, 배제라는 팬데믹은 극복할 수 있을까", 유네스코 아시아태평양양국제이해교육원 기획, 『멀티플 팬데믹 - 세계 시민, 코로나와 부정의를 넘어 연대로 가는 길을 묻다』, 이매진, 2020; 백영경, 싸우는 방역은 함께 돌보는 면역으로 바뀔 수 있을까?, 『멀티플 팬데믹, 『멀티플 팬데믹-세계 시민, 코로나와 부정의를 넘어 연대로 가는 길을 묻다』, 이매진, 2020.

가 될 수도 있을 것이다.<sup>49</sup>

---

## 문화다양성의 눈으로 본 미디어다양성

---

황승흠

국민대학교 법대 교수

---

49 지난 4월 62개 이주민 인권단체들이 재난지원금 지급에 있어 이주민을 배제한 것은 인권침해라는 진정을 제기했는데, 6월 11일 인권위는 “긴급재난지원금 지급대상에 외국인 주민을 제외한 것은 차별이며, 서울시장과 경기도지사에게 외국인 주민도 지급대상에 포함시키라고 권고했고, 서울시는 이를 받아들여기로 했다. 이주민에 대한 배제가 아닌 포용이 그 자체로 옳은 일일 뿐만 아니라 코로나 방역을 위해서도 바람직하다는 인식이 조금씩 확대되고 있다.



## 문화다양성의 눈으로 본 미디어다양성

### I. 미디어다양성의 제도적 등장

‘미디어다양성’이라는 말이 법제에 처음 규정된 것은 2009. 7. 31.에 이루어진 개정 방송법이었다. 2009년의 방송법 개정은 이른바 미디어관련법 개정의 하나였는데 종합편성채널의 도입과 신문사의 방송 사업 겸영 허용이 주된 내용이었다. 당시의 미디어관련법 개정은 ‘날치기’ 국회 통과와 헌법재판소의 권한쟁의 심판으로 악명이 높았는데, 눈에 얼른 보이지는 않았지만 미디어다양성이라는 새로운 용어가 법제에 처음 등장하는 계기가 되기도 하였다. 미디어다양성이라는 용어는 개정 방송법에서 규정된 것이지만 미디어다양성 관련 제도는 방송법뿐만 아니라 신문법이라 약칭되는 ‘신문 등의 진흥에 관한 법률’에도 규정되어 있었다. 문제는 당시에 미디어다양성 제도의 도입에 있어서 제대로 된 논의나 토론이 있었던 것은 아니라는 점이다. 그뿐만 아니라 방송법 개정이 이루어진 이후에도 미디어다양성이라는 말에 주목하는 사람은 일부 학자들을 제외하고는 거의 없었다. 그도 그럴 것이 국회 미디어위원회를 거친 방송법 개정안에는 미디어다양성을 전혀 언급하지 않았기 때문이다. 토의와 토론이 이루어졌다고 해도 당연히 최초의 방송법 개정안을 대상으로 하였다. 방송법 개정안에 대한 지지여론이 충분하지 않다는 판단을 한 당시의 여당[한나라당]은 방송법 개정안의 수정안을 직권상정하고 이를 2009. 7. 22.에 ‘날치기’로 통과시켰다. 문제는 통과된 방송법 개정안이 기존에 알려진 개정안이 아니라 수정안이었다는 사실이다. 미디어다양성은 원안인 방송법 개정안이 아니라 수정안에 규정되어 있었기 때문에 주목을 받을 수 없었고, 정확히는 주목을 받을 시간이 없었고 그것이 무엇을 말하는지에 대한 일체의 토의나 논의 없이 제도로서 ‘등장’하였다.

### 1. 2009년 개정 방송법의 미디어다양성

2009년 개정 방송법에 미디어다양성은 ‘느닷없이’ 삽입된 것이라 할 수 있지만 그 배경을 보면 미디어에서의 다양성 논의가 그 추동력이 되었음을 확인할 수 있다. 당시 미디어관련법 개정의 주된 쟁점은 신문과 방송의 겸영 허용 문제였다. 이에 대한 찬성 입장은 미디어환경의 변경에 따른 규제완화에서 출발한 것이고 반대논의는 신문과 방송의 겸영 허용으로 인해 미디어에서의 다양성이 약화될 것이라는 점에 기초한 것이었다. 신문사업자가 방송사업까지 장악하면 여론의 집중도가 강화되어 여론의 다양성이 약화되리라는 것이다. 당시의 야당안은 신문사업자가 방송사업을 겸영하는 경우 새로 신설되는 종합편성채널 방송사업자의 보유지분의 한도를 낮추려고 하였다. 야당안의 보유지분 한도는 49%였다. 형식적인 의미에서는 과반 이하라고 하지만 49%의 지분으로는 사실상의 지배가 얼마든지 가능하다. 즉 보유한도를 사실상의 지배가 가능한 수준까지 허용할 것인가 아니면 신문사업자의 방송사업자 지분 보유를 허용하되 사실상의 지배조차도 할 수 없는 수준으로 한도를 정할 것인가의 문제였다.

당시의 정치적 상황으로 볼 때 여당은 이 문제에서 전혀 양보할 의사가 없었다. 추론컨대 여당안을 고수하는 데 따르는 문제점을 보완하기 위해 급하게 방송법 수정안에 미디어다양성을 규정하였다고 볼 수 있다. 사실 최초의 미디어 관련법안에서 미디어다양성 문제가 전혀 다루어지지 않은 것은 아니다. 당시에 ‘신문등의 자유와 기능보장에 관한 법률’을 전부 개정하여 ‘신문등의 진흥에 관한 법률’ 법안을 제출하면서 문화체육관광부 장관이 신문, 인터넷신문, 인터넷뉴스서비스, 텔레비전방송, 라디오방송, 이동멀티미디어방송 등을 대상으로 여론집중도를 조사하여 이를 공표할 수 있도록 하는 여론집중도조사 제도를 규정하였다. 이는 현행 신문법 제17조로 입법화되었다. 그런데 신문법의 여론집중도조사는 방송과 신문의 여론집중도를 조사한다는 점에서는 미디어다양성 제도의 시작이라 볼 수 있으나 이를 공표할 뿐 집중도의 약화, 즉 다양성의 강화를 위해 어떠한 조치를 해야 하는가에 대해서는 전혀 규정하지 않은 한계가 있었다. 그 자체로는 여론집중도를 조사·공표한다는 것 이상의 아무 것도 없었다. 이 때문에 여론집중도 제도로 부족하다고 여기고 미디어다양성 제도를 보다 진전시킨 방송법 수정안이 필요했다고 볼 수 있다.

2009년 방송법 개정에서는 여론집중도라는 미디어다양성의 한 측면을 의미하는 용어 대신에 미디어다양성이라는 용어를 본격적으로 도입하였다. 그러나 미디어다

양성이 무엇인지에 대하여 법적으로 정의하지는 않았다. 그래서 미디어다양성은 여전히 모호한 상태로 법제도화된 셈이다. 미디어다양성이라는 용어는 방송통신위원회의 소속 위원회로 새로 설치되는 ‘미디어다양성위원회’의 명칭에서 사용되었다. 미디어다양성위원회의 설치목적은 방송의 여론다양성을 보장하기 위해서 이다(방송법 제35조의4). 여기서 미디어다양성은 ‘방송의 여론다양성’이라는 의미를 갖는 것이다. 즉 미디어다양성을 여론다양성으로 보는 것은 신문법의 여론집중도와 같은 의미라 할 수 있다. 여론다양성의 반대 측면이 여론집중성이라 볼 수 있기 때문이다. 미디어다양성위원회의 업무로 법률에 규정된 것은 1. 방송사업자의 시청점유율 조사 및 산정 2. 매체간 합산 영향력 지수 개발 3. 여론 다양성 증진을 위한 조사·연구이며, 시행령에 규정된 것은 (4) 신문구독률의 시청점유율 환산기준·방법 결정 (5) 방송과 관련된 미디어다양성 교육계획 수립이다. 미디어다양성위원회의 업무인 시청점유율, 매체간 합산영향력 지수, 여론다양성 증진, 방송과 관련된 미디어다양성 교육 등을 통해 미디어다양성의 의미를 추론해 볼 수 있다. 먼저 미디어다양성은 방송에 국한되는 영역은 아니다. 신문법의 여론집중도 규정 “신문, 인터넷신문, 인터넷뉴스서비스, 텔레비전방송, 라디오방송, 이동멀티미디어방송 등”에서 보여주듯이 방송, 신문, 인터넷을 대상으로 한다. 사실 미디어를 넓게 보면 출판이나 영화, 게임, 공연 등도 미디어에 포함시킬 수 있다. 오락보다는 ‘여론’이라는 측면을 부각시켜 보면 여론집중도 조사대상에서 출판 정도로 확장시킬 수 있다. 아마도 미디어다양성위원회의 업무로 규정된 매체간 합산영향력 지수 개발에서 ‘매체간’의 의미도 이와 동일하게 접근할 수 있을 것이다.

다음으로 볼 수 있는 의미상의 징표는 여론다양성, 영향력이라는 용어에서 볼 수 있는 의견의 다양성이다. 시청점유율 제도가 그것을 가장 극적으로 보여준다. 방송법 제69조의2에서 정하는 시청점유율 제도는 방송사업자의 시청점유율이 30%를 초과되지 아니하도록 하는 규제이다. 방송통신위원회는 시청점유율이 30%가 넘는 방송사업자에 대하여는 방송사업 소유제한, 방송광고시간 제한, 방송시간의 일부 양도 등 필요한 조치를 명할 수 있다. 방송법의 시청점유율 제도는 제재 조치를 할 수 있다는 점에서 단순히 그 결과를 공표만 하는 여론집중도 조사 제도와는 확실한 대비를 이루고 있으며, 강제력을 가진 하나의 규제 장치라 할 수 있다. 다만, 정부 또는 지방자치단체가 전액 출자한 방송사업자의 경우에는 시청점유율 30% 제한은 적용하지 않는다. 이를테면, 한국방송공사와 한국교육방송공사는 시청점유율 30% 제한 적용 대

상이 아니다. 시청점유율은 전체 텔레비전 방송에 대한 시청자의 총 시청시간 중 특정 방송채널에 대한 시청시간이 차지하는 비율을 말한다. 특정 방송사업자의 시청점유율은 일차적으로 산정된 방송사업자의 시청점유율에 특수관계자의 시청점유율을 합산하여 산정하는데, 일간신문을 경영하는 법인이 방송사업을 겸영하거나 주식 또는 지분을 소유하는 경우에는 그 일간신문의 구독률을 일정한 비율의 시청점유율로 환산하여 해당 방송사업자의 시청점유율에 합산한다. 시청점유율이란 시청자의 시청시간이 어느 정도인가에서 출발하므로 시청자에 대한 영향력이 기반이 된다고 할 수 있다. 이에다 특수관계자의 시청점유율을 합산한다는 것은 특정 방송사업자와 그와 특수 관계에 있는 방송사업자의 영향력을 하나로 보아 실질적인 영향력을 보겠다는 것이며, 일간신문을 경영하는 법인이 방송사업을 하는 경우라면 일간신문의 구독률을 시청점유율로 환산하여 합산한다는 것은 신문과 방송에서의 영향력을 시청시간을 기준으로 통합적으로 보겠다는 것이다. 요컨대 시청점유율 30%란 단순히 그 방송사업자의 시청점유율만을 의미하는 것이 아니라 특수관계자의 시청점유율과 일간신문의 구독률을 환산하여 합산하여 산정한다. 이렇게 보면 시청점유율 제한은 실질적으로 30%보다 낮은 수준에서 제한이 이루어질 수밖에 없다고 볼 수 있다. 방송을 기준으로 했을 때 특정 사업자의 시청점유율을 30%보다 낮은 수준에서 제한하겠다는 것은 그 사업자의 시청자에 대한 영향력이 30%를 기준으로 하여 지나치게 커지는 것을 금지하겠다는 것이며 이는 방송에서의 다양성을 확보하는 것이 시청점유율 제한 제도의 근간이라 말할 수 있는 근거가 된다. 이러한 의미에서 미디어다양성은 미디어사업자의 영향력의 크기를 일정 수준 이하로 제한하고자 하는 것으로 이해할 수 있다.

## 2. 미디어다양성 제도의 운영 현황

그간에 미디어다양성 관련 제도는 신문법에 따른 문화체육관광부의 여론집중도 조사 제도와 방송법에 따른 방송통신위원회의 시청점유율 제도로 이원화하여 운영되어 왔다. 여론집중도 조사는 뉴스를 기준으로 하되, 종이신문, 인터넷, 방송을 대상으로 하고 시청점유율 제도는 내용은 제한하지 않고, 방송과 신문을 대상으로 한다.

### (1) 신문법에 따른 뉴스이용집중도 [여론집중도] 조사

문화체육관광부는 신문법과 같은 법 시행령에 따라 여론집중도조사위원회를 3년

임기로 설치·운영하고 있으며, 여론집중도조사위원회는 <뉴스 이용집중도 조사보고서: 2016~2018>을 공표한 바 있다. 그 이전 보고서는 여론집중도 조사보고서로 공표되었는데 ‘뉴스 이용집중도 조사보고서’로 명칭이 바뀐 것은 조사대상이 되는 네 개 매체가 뉴스 이용으로 제한되어 있다는 점과 여론의 형성에 직접적인 영향을 미치는 것이 뉴스 이용이기 때문이다. 신문법 제17조에서는 여론집중도 조사 대상으로 “신문, 인터넷신문, 인터넷뉴스서비스, 텔레비전방송, 라디오방송, 이동멀티미디어방송”을 규정하는데 현재 신문, 인터넷 매체가 뉴스에 국한되어 있는 만큼 타당한 조사결과를 위해서는 뉴스매체의 이용에 집중하여 여론집중도를 조사할 필요가 있다. 뉴스 이용이라는 점에서 방송은 뉴스를 방송하는 지상파, 종합편성채널, 보도채널을 조사 대상으로 한다. 뉴스이용 집중도는 4대 매체부문 뉴스 이용집중도와 매체합산 뉴스 이용집중도로 구분하여 조사한다.

<뉴스 이용집중도 조사보고서: 2016~2018> 93~94면에서는 4대 매체부문 뉴스 이용집중도 조사결과에 대해 “신문부문, 라디오방송부문, 인터넷뉴스부문의 뉴스 이용집중도는 2015년도 이후로 큰 변화를 보이지 않음을 확인하였다. 신문부문의 [...] 점유율 상위 뉴스매체로의 이용 집중 현상이 부분적으로 나타나다가 2018년 시점에서는 2015년과 큰 차이 없는 수준으로 복귀한 것으로 파악된다. 여타 매체부문에 비해 상대적으로 높은 수준을 보이는 라디오방송부문의 집중도는 2017년까지 완만하게 상승하다가 2018년 시점에서는 2015년보다 낮은 수준으로 하락했다. 지상파 채널 중심의 이용점유율 상위 뉴스매체에게 다소간 집중되어 있던 뉴스 이용이 교통방송 채널 등의 뉴스매체로 일부 분산되는 경향에 의해 발생한 결과로 파악된다. 뉴스생산자 측면에서는 상대적으로 가장 집중도가 낮은 인터넷뉴스 부문의 경우 완만한 상승과 하락을 거듭하면서 2018년의 집중도는 2015년보다 하락했다. [...] 이와는 달리 뉴스생산자 기준에서의 텔레비전방송부문 뉴스 이용집중도와 뉴스이용창구 기준에서의 인터넷뉴스부문 뉴스 이용집중도 추이는 상반된 경향을 보이는 것으로 확인된다. 텔레비전방송 부문의 [...] 이용점유율 상위 뉴스매체 사이의 점유율 격차가 줄어든 결과 전반적인 집중도 하락 경향을 나타냈다. [...] 인터넷뉴스부문 집중도는 여타 매체부문에 비해 확연히 높은 집중수준을 보이는데, [...] 이용점유율 상위 매체, 특히 주요 포털과 그에 의존해 뉴스를 배포하는 매체로의 이용 편중 현상이 심화되고 있다는 의미이다.”고 하였다.

매체합산 뉴스 이용집중도 조사결과에 대해서 <뉴스 이용집중도 조사보고서:

2016~2018> 94~95면에서는 “매체합산 뉴스 이용점유율과 집중도를 산출하기 위해 이용자 인식 조사를 통해 산정된 매체부문별 가중값은 2012년부터 2018년 현재까지 종이신문의 지속적 하락, 라디오의 하락 후 반등, 텔레비전의 상승 후 일부 하락, 그리고 인터넷의 지속적 상승 경향으로 요약된다. 특히 인터넷과 텔레비전 사이의 가중값 평가치 격차는 상당히 줄어들어서 뉴스 이용자들은 인터넷과 텔레비전에 대한 의존도와 영향력을 거의 비슷한 수준에서 높게 평가하고 있음을 확인할 수 있다. 뉴스생산자 기준에서 볼 때 매체합산 뉴스 이용집중도는 2013년 이후 대체로 비슷한 수준을 유지하면서 완만히 하락하는 경향을 보여준다. 다른 한편 뉴스이용창구 기준에서의 매체합산 뉴스 이용집중도는 지속적 상승세를 나타내고 있다. [...] 이는 디지털 뉴스 유통 환경에 더 적합한 디지털뉴스중개자와 그를 중심으로 형성된 뉴스 배포 질서에 더 주도적으로 참여한 이용창구로의 편중 현상이 강화되고 있음을 의미한다.”고 하였다.

## (2) 방송법에 따른 시청점유율 조사·산정

방송법 제35조의4에서는 방송통신위원회가 방송사업자의 시청점유율 조사 및 산정을 하는 미디어다양성위원회를 두도록 규정하고 있다. 미디어다양성위원회의 임기는 2년이다. 시청점유율 조사는 여론집중도 조사와 달리 텔레비전방송사업자만을 조사대상으로 한다. 특수관계자의 기준이나 신문을 경영하는 법인의 해당 여부도 텔레비전방송사업자를 기준으로 한다. 따라서 시청점유율은 텔레비전방송매체에 국한된 제도이며 신문을 경영하고 있는 텔레비전방송사업자의 실질적인 시청점유율을 산정하기 위해 해당 법인의 일간신문의 구독률을 시청점유율로 환산하여 합산한다. 즉 신문매체 전체가 조사대상이 되지 아니하며 신문방송 겸영사업자만이 조사대상이 된다. 그럼에도 시청점유율 제도는 30%라는 제한 기준을 규정하고 이를 초과하면 방송통신위원회가 시정조치를 한다는 점에서 단순히 결과를 공표하는 것을 넘어서 강제력을 가지고 있다고 할 수 있다. 다만, 30% 제한에 가장 근접한 것이 한국방송공사인데, 국가가 전액 출자한 경우라서 시청점유율 제한 대상이 되지 않는다. 나머지 방송사업자가 30%의 시청점유율에 도달하기가 실질적으로 어렵다고 한다면 현실적으로 강제적인 규제라는 것이 의미가 있는 것인가에 대한 의문이 제기된다.

조사대상을 텔레비전방송으로 한다고 하나 방송프로그램이 텔레비전방송뿐만 아니라 인터넷·스마트폰·테블릿 등 다양한 N스크린을 통해 시청자에게 도달하고 있는

현실을 고려하면 텔레비전방송의 시청률만을 기초로 하는 조사는 한계를 가질 수밖에 없다. 이에 따라 시청점유율 정의의 기초인 “시청자의 총 시청시간”에 시청자가 N스크린을 통해 시청한 시간도 포함시켜야 하고 “특정 방송채널에 대한 시청시간”에 N스크린을 통해 특정 방송프로그램을 시청한 시간을 포함시켜야 한다는 논의가 부상하였고 이를 반영하여 N스크린을 포함한 ‘통합시청점유율’이 함께 조사되고 있다.

<2019년도 방송사업자 시청점유율 산정결과>(2020.9.9. 방송통신위원회 보도자료, 5면)를 보면, 한국방송공사의 시청점유율이 24.966%로 30% 제한에 가장 근접해 있다. 그러나 한국방송공사는 제한 규정의 적용대상이 아니다. 두 번째의 시청점유율은 전문 PP인 CJ EnM으로 12.590%이다. CJ EnM은 tvN 등 19개의 본인 채널을 보유하고 있다. 세 번째가 문화방송으로 10.982%이다. 문화방송의 시청점유율은 지역 MBC와 같은 특수관계자의 시청점유율인 7.891%를 합산한 결과이다. 종합편성PP는 일간신문의 구독률을 환산하여 합산하는데 이에 따라 조선방송이 9.683%이고 JTBC는 8.478%이다. 지상파인 SBS가 8.026%로 그 뒤를 잇는다. 특수관계자의 시청점유율과 일간신문의 구독률이 합산된 시청점유율은 방송의 영향력이라는 측면을 보여주고 있으며 전문PP인 CJ EnM이 이미 지상파인 문화방송과 SBS를 넘어서고 있다는 사실을 보여준다. N스크린을 통해 시청되는 방송프로그램의 시청시간을 포함하는 통합시청점유율의 경우도 순위는 변하지 않았으나 시청점유율은 다소 변화가 있다. 한국방송공사의 시청점유율은 2.5% 정도 하락하는데 CJ EnM은 2%, 문화방송은 0.7% 정도 상승하였다. 다른 방송사업자의 시청점유율도 소폭 상승한다. 시청자가 체감하는 시청점유율은 N스크린이 포함된 시청점유율일 것이다. 지상파의 시청점유율 집중을 해소한 것은 미디어관련법으로 그토록 공을 들인 종편 PP가 아니라 전문PP였다는 점이 주목을 요한다. 그러나 시청점유율의 변화는 그간의 방송사업자의 영향력의 변화를 적절히 보여주고 있지만 30% 제한 기준이라는 점에서 볼 때는 의미 없는 변화라고 할 수도 있다. 다양성이라는 측면에서 왜 정부나 지방자치단체가 ‘전액’ 출자한 방송사업자는 적용제외가 되어야 하는지 의문이 있다. 현실을 볼 때 시청점유율이 30%를 넘어선다는 것은 거의 어려운 것이고 만일 그러하다면 여론의 집중이 견디기 어려울 것이라 생각되는데 민주주의의 관점에서 국가방송은 문제가 없다는 접근이 타당한 것인지에 대한 검토가 필요하다. 나아가 30% 제한 기준이라는 점에서 보면 시청점유율이 다양성을 위한 규제 정책으로서 의미를 갖는다는 것은 현실적으로 거의 불가능하다. 과연 적절한 다양성 기준이 현실적으로 어느 정도

가 되어야 하는지에 대한 논의가 필요하다고 할 수 있다.

(단위: %)

구분	방송사업자	본인	특수 관계자	지분 소유	구독률 환산	통합 시청점유율	현행 시청점유율
지상파	한국방송공사	19.161	3.326	0.000		22.488	24.966
	(주)문화방송	3.752	7.981	0.000		11.733	10.982
	(주)에스비에스	5.150	3.516			8.666	8.026
	한국교육방송공사	1.832	0.063			1.895	2.027
종편PP	(주)조선방송	3.769			5.867	9.636	9.683
	제이티비씨(주)	4.631	1.316		3.217	9.164	8.478
	(주)채널에이	2.788			3.354	6.142	6.058
	(주)매일방송	3.711	0.042	0.000	1.317	5.070	5.185
보도PP	(주)와이티엔				0.026	2.480	2.530
	(주)연합뉴스티브이					2.270	2.407
전문PP	(주)씨제이이엔엠				0.003	14.570	12.590

(3) 방송법의 매체간 합산영향력 지수

방송법에는 규정되어 있는 또 하나의 미디어다양성 제도가 있는데 미디어다양성 위원회의 직무의 하나로 규정된 매체간 합산 영향력 지수가 그것이다(제35조의4제3항제3호). 방송법은 매체간 합산 영향력 지수가 무엇을 말하는지 아무런 규정을 하지 않는다. 다만 이것의 개발을 미디어다양성위원회의 직무로 규정하고 개발완료 시점을 2012년 12월 31일까지로 명시한다(제35조의4제4항). 이 조항으로 인해 미디어다양성위원회는 매체간 합산 영향력 지수를 법에 명시한 시점까지 개발 완료하였다. 그런데 그뿐이다. 개발하였으나 참고로 간 것이다. 왜 그럴까? 무엇보다도 매체간 합

산 영향력 지수란 것이 방송법 수정안에서 툭 던져진 것이다, 아무런 설명이 없이. 무엇인지도 말하지 않고 그저 개발만 하라고 한 것이다. 그래서 개발완료 시점이 경과한 지금에서 보면 아무런 효용이 없는 사문화된 규정이라고 할 수 있다.

명칭을 ‘매체간 합산’ 영향력 지수라 한 것으로 볼 때 방송사업자의 영향력에 국한된 시청점유율 제도의 한계를 넘어서 보다 실질적인 미디어다양성 제도로 가려고 한 의도를 읽을 수 있다. ‘매체간 합산’은 방송, 신문을 넘어서 인터넷을 포함하는 것으로 해석될 수 있다. 그렇다면 이 매체간 합산 영향력 지수란 것은 신문법에서 규정하는 여론집중도라는 것과 무엇이 다른 것인가? 여론집중도는 뉴스매체에 한정하기는 하나, 신문, 인터넷, 텔레비전방송, 라디오방송을 대상으로 포괄한다. 매체간 합산을 할 때도 인터넷이나 라디오방송을 포함해야 할 것이다. 개발결과를 보면 방법론에 있어서도 세부사항은 차이가 있지만 기본 골격에서도 여론집중도 조사와 크게 다르지 않다. 라디오방송 부분이 빠지기는 했으나 N스크린을 통한 방송프로그램의 시청시간을 포함하는 ‘통합’ 시청점유율 산정이 사실상 매체간 합산 영향력 지수와 유사한 것이 아닌가? 이 둘은 어떻게 구별할 것인가? 방송법에 규정된 매체간 합산 영향력 지수는 2009년 방송법 개정안의 최대 미스터리이다. 그러나 그것이 하고자 하는 바는 신문법의 여론집중도 조사와 통합 시청점유율 산정에서 어느 정도 실현되고 있다. 위에서 시청점유율의 30% 제한 기준이 비현실적이라고 했는데 매체간 합산 영향력도 30% 제한 기준을 가지고 있다고 가정한다면 거대 인터넷포털과 거대 전문 PP가 합병하는 경우에는 민간부문으로서 시청점유율 기준으로 30%가 넘는 방송사업자가 나오는 것이 불가능하다고 말하기는 어렵다. 그렇다면 규제기준으로 적용되며 강제력을 갖는 매체간 합산 영향력 지수 제도는 미래의, 아니면 가까운 미래의 미디어 환경의 변화에 대응하는 효과적인 미디어다양성제도로 작동할 수도 있을 것이다. 그럼에도 방송법에 규정된 매체간 합산 영향력 지수는 아무리 넓게 잡아도 방송사업자와의 인수합병에 적용할 수 있을 뿐이다. 만일 방송사업자가 포함되지 않은 미디어사업자 간의 인수합병이라면 방송법에 규정하는 것이 타당하지 않으며 이렇게 된다면, 방송의 영향력이 점차로 약화되는 미디어 환경을 생각해 보면 방송법에 규정된 매체간 영향력 제도라는 것이 반쪽짜리로 전락할 우려도 여전하다고 할 수 있다.

## II. 2014년 문화다양성법의 제정과 문화다양성의 시각

주지하다시피 「문화다양성의 보호와 증진에 관한 법률」 즉 문화다양성법은 2014년에 제정되었다. 문화다양성법은 제1조(목적)에서 “국제연합교육과학문화기구(이하 "유네스코"라 한다)의 「문화적 표현의 다양성 보호와 증진에 관한 협약」 이행을 위하여 문화다양성의 보호 및 증진에 관한 정책 수립 및 시행 등에 관한 기본사항을 규정”한다고 하였다. 제1조에서 명시한 바와 같이 이 법의 제정 계기가 「문화적 표현의 다양성 보호와 증진에 관한 협약」 이행을 결정적이었던 점은 분명한 사실이다. 그러나 제정의 계기는 말 그대로 법 제정의 계기일 뿐 법률의 내용이 아니다. 법제도의 적용과 운영은 법 제정의 계기와 얼마든지 달라질 수 있으며 심지어 역행할 수도 있다. 이 말은 일종의 은유인데 법의 운영과 해석에 있어 법 제정의 계기에 반드시 연결되어 있을 필요가 없다는 것을 강조하는 것이다.

2014년의 시점이 이미 신문법과 방송법에서 정하는 미디어다양성 제도가 운영된 이후이기는 하나 문화다양성에 관한 제정 법률의 내용이나 논의과정에서도 미디어다양성을 언급하거나 고려한 흔적이 보이지는 않는다. 아마도 별개의 영역으로 생각되었거나 아니면 미디어다양성 제도가 거의 알려지지 않았을 가능성도 있을 것이다. 아무래도 후자의 가능성이 더 유력하다. 그런데 문화다양성의 정의를 살펴보면 문화다양성과 미디어다양성은 결코 별개의 영역으로 생각될 수 없다. 문화다양성법 제2조제1호에서는 문화다양성을 “집단과 사회의 문화가 집단과 사회 간 그리고 집단과 사회 내에 전하여지는 다양한 방식으로 표현되는 것을 말하며, 그 수단과 기법에 관계없이 인류의 문화유산이 표현, 진흥, 전달되는 데에 사용되는 방법의 다양성과 예술적 창작, 생산, 보급, 유통, 향유 방식 등에서의 다양성을 포함한다.”고 정의한다. 즉 문화다양성이란 “집단과 사회의 문화가 다양한 방식으로 표현되는 것”이다. 즉 다양한 방식의 문화적 표현을 키워드로 하고 있으며 제2호에서는 문화적 표현을 “개인, 집단, 사회의 창의성에서 비롯된 표현으로서 문화적 정체성에서 유래하거나 문화적 정체성을 표현하는 상징적 의미, 예술적 영역 및 문화적 가치를 지니는 것”이라고 정의한다. 문화다양성의 정의에는 다양한 방식의 문화적 표현을 이해하기 위한 보다 구체적인 단서들이 규정되어 있다. (1) 그 수단과 기법에 관계없이 인류의 문화유산의 표현, 진흥, 전달되는 데 사용되는 방법의 다양성을 포함한다. (2) 예술적 창작, 생산, 보급, 유통, 향유 방식 등에서의 다양성을 포함한다. (2)는 예술의 다양성을 말

하고 우리가 문화다양성을 말할 때 많이 거론되는 영역이다. (1)은 문화 영역의 다양성인데, 문화기본법에서 정하는 문화의 정의에 따르면 문화는 예술을 포괄하는 의미이기 때문에 (1)을 문화 영역의 다양성이라 하는 것은 옳지 않다. 결코 (2)의 예술의 다양성과 병립되는 개념이 아니기 때문이다. 정확히 말한다면 (1)이 문화영역의 다양성이라 한다면 (2) 문화 영역의 다양성 중에서 예술의 다양성을 말하는 것이라 해야 한다. 이제까지 예술의 다양성을 주로 논의했다면 문화다양성 중에서 일부 영역만을 논의한 것이고 (1)의 영역 중에서 아직 논의되지 않은 부분이 얼마든지 있다고 할 수 있다.

일단 (1)을 문화 영역의 다양성이라 한다면 이는 문화유산의 표현/진흥/전달되는 데 사용되는 ‘방법’의 다양성을 말하고 이 중에서 문화유산의 표현/전달 방법의 다양성이라는 키워드를 뽑아 본다면 ‘표현/전달의 방법·수단’이라는 미디어의 고유한 정의 영역에 닿을 수 있다. 따라서 (1)의 문화영역의 다양성은 미디어다양성을 포함하는 것이라 할 수 있다. 즉 미디어다양성은 문화다양성의 하위 영역이라 할 수 있다는 것인데 이렇게 본다면 문화다양성법 제3조제1항에 따라 국가와 지방자치단체는 미디어다양성을 보호하고 증진하기 위한 시책을 강구하여야 한다. 제6조의 문화다양성 기본계획에는 미디어다양성에 관한 사항이 포함되어야 하고, 제8조의 문화다양성 실태조사의 대상에도 미디어다양성이 포함되어야 한다.

우리 법제를 기준으로 말한다면 다양성 법제도는 문화다양성법과 생물다양성법으로 이원화되어 있다고 볼 수 있는데, 문화다양성은 예술다양성, 미디어다양성을 포함하는 것으로 이해될 수 있다. 미디어다양성에 대해서는 방송법에서도 신문법에서도 어떠한 정의를 하고 있지 않다. 우리 법제에는 미디어에 관한 기본법 또는 일반법이 없기 때문에 미디어다양성의 정의를 규정한 적절한 법이 없다고 하는 것이 정확할 것이다. 신문법에서는 신문에 관한 다양성을 방송법에서는 방송에 관한 다양성을 규정하는 것이 타당한 것이다. 이런 관점에서 볼 때 신문법의 여론집중도 규정은 이례적이라 할 수 있다. 신문법이 정하는 신문, 인터넷신문, 인터넷뉴스서비스를 넘어서 텔레비전방송, 라디오방송을 대상으로 하고 있기 때문이다. 아마도 매체간 합산 영향력과 같이 미디어 전반에 걸친 여론집중도를 보고자 했을 것이다. 그러나 신문법에 규정된 미디어 합산 영향력 제도는 ‘신문법’이라는 한계 때문에 조사·공표 이상의 다양성 규제 제도로 가기는 어려웠을 것이다. 이것이 현재의 어정쩡한 제도로 여론집중도 조사 제도가 규정된 연유라 할 수 있다.

미디어 환경은 급격하게 변하고 있고 다양한 미디어가 등장하고 있으며 기존의 미디어와 융합도 다양하게 일어나고 있다. 다양한 미디어의 등장은 문화다양성의 관점에서 보면 기회요인이지만 미디어시장의 경쟁에서 생존하고 승리하기 위해서 일어나는 미디어기업의 인수합병과 독점화 경향, 미디어사용의 고정적 지향 등은 문화다양성을 위협하는 요인이다. 이러한 미디어다양성의 도전을 신문법/방송법/인터넷법이라는 단위 매체 중심의 법제로는 대응하기도 어렵고 오히려 변화하는 환경에 뒤처질 우려도 있다. 그렇다고 하여 미디어 일반법 또는 미디어다양성법의 제정도 쉽지 않은 환경이다. 매체별로 규제기관과 권한이 분산되어 있는데 이를 통합하는 체계를 만드는 것은 현재의 상황에서 간단한 과제라 하기 어렵다. 이것은 각 부처별로 분산되어 있는 사행산업 감독권을 통합하여 총리실에 설치한 사행산업통합감독위원회의 실질화 과제와도 유사한 배경을 가지고 있다. 부처 간에 분산된 권한의 통합이 그만큼 어려운 것이다. 문화다양성의 눈으로 미디어다양성을 본다는 것은 미디어다양성의 일반적 사항을 규정하는 틀로 문화다양성법을 고려할 수 있다는 논의를 포함한다. 문화다양성 정책의 관점에서 각 부처의 미디어다양성 정책을 총괄·조정·권고하는 기능을 문화다양성법에 규정할 수 있지 않을까? 문화다양성 정책의 관점에서 미디어다양성 정책을 추진한다면 현재의 개별 매체별로 분산되어 이루어지는 미디어다양성 정책을 통합하고 매체간 융합현상에 보다 능동적으로 대처할 수 있는 정책적 기반이 마련될 수 있을 것이다.

### III. 문화다양성의 눈으로 보는 미디어다양성 정책

끝으로 문화다양성의 눈으로 볼 때 미디어다양성 정책을 어떻게 재구성할 수 있을지에 대해서 논의해 보기로 한다. 미디어다양성은 공익성, 공정성, 보편적 서비스 등과 함께 미디어가 구현해야 할 사회적 가치, 철학으로 주목받아 왔으며, 미디어 다양성의 사회적 의미는 크게 다음의 두 가지 차원에서 발견할 수 있다.

- (1) 민주주의의 기초: 다양한 정보와 의견의 교류를 통한 민주적 공론장 형성.
- (2) 문화적 표현의 다원성 확보를 위한 기반: 계층, 지역, 성별, 연령, 종교 등 다양한 사회경제적 배경을 가진 개인들의 취향 존중 및 이해관계 반영(황승흠·황성기·배진아·장철준, 『미디어다양성증진을 위한 법제도 정비방안 연구』, 2018, 136면).

이와 같은 미디어다양성의 사회적 의미에 관한 논의를 보면, 미디어다양성 논의에 문화다양성을 명시하지 않았다 해도 그 자체로 문화다양성의 관점에서 접근한 것임을 발견할 수 있다. 이는 문화다양성의 눈으로 보는 어떤 특별한 미디어다양성 정책이 있지 않다는 것을 의미한다. 즉 문화다양성이라는 언급만 없었을 뿐이지 미디어다양성이라는 것 자체가 이미 문화다양성 정책의 핵심 부분에 닿아 있다는 것을 말한다.

먼저 미디어다양성의 정의에 관한 제안을 소개해 보기로 한다. 우리 미디어정책에 영향이 큰 유럽연합(EU)의 미디어다양성의 차원은 (1) 소유 다양성: 매체 소유구조의 다양성 (2) 정보원 다양성: 정보 생산자의 다양성 (3) 콘텐츠 다양성: 접근 가능한 콘텐츠의 다양성으로 구성된다[고주현 (2015). EU 미디어 다양성 정책: 유럽통합의 원동력 혹은 또 다른 규제?. <문화와 정치>, 2(2), 81-99에서 재인용]. 학문적 차원에서 제안된 미디어다양성 정의로 가장 많이 알려진 것은 나폴리의 정의로 (1) 원천 다양성(source diversity): 정보 생산자의 다양성 (2) 소유권 다양성(ownership diversity): 매체 소유구조의 다양성 (3) 내용 다양성(content diversity): 장르, 관점의 다양성을 제시한다[Napoli, P. M (2001, October). Diversity and localism: A policy analysis perspective]. 미디어다양성에 관한 여러 논의를 종합해 볼 때, 미디어다양성은 방송미디어뿐만 아니라 여러 미디어에서의 다양성을 포괄하는 것이어야 하며, 구조, 내용, 이용의 차원에서 접근할 수 있다. 즉 미디어의 소유가 특정인(기업)에게 집중되지 않고[구조 다양성], 다양한 내용의 프로그램이 제공되며[내용 다양성], 특정 채널에 이용이 집중되지 않도록 선택 가능한 유통수단과 경로의 수가 많은[이용 다양성] 상태로 정의할 수 있다(황승흠·황성기·배진아·장철준. 『미디어다양성 증진을 위한 법제도 정비방안 연구』, 2018, 146-147면).

이와 같은 미디어다양성의 정의에서 현재의 방송규제를 보면 미디어다양성 정책의 스펙트럼을 확인할 수 있다. (1) 구조 다양성 규제: 구조 다양성은 공급 다양성으로 지칭되기도 하며, 구조 다양성 규제는 방송사업자의 소유 구조의 다양성 확보를 위한 제도를 의미한다. 누구든지 지상파 및 종합편성 또는 보도에 관한 전문편성을 행하는 방송채널사용사업자의 주식을 40% 이상 소유할 수 없다(방송법 제8조 제2항). 구독률이 20% 이상인 일간신문 경영 법인은 지상파 및 종합편성 또는 보도에 관한 전문편성을 행하는 방송채널사용사업을 겸영하거나 주식 또는 지분을 소유할 수 없다(방송법 제8조 제4항). 일간신문이나 뉴스통신을 경영하는 법인은 종합유선

방송사업자 및 위성방송사업자의 주식 또는 지분의 49%를 초과하여 소유할 수 없다(방송법 제8조 제5항). (2) 내용 다양성 규제 : 내용 다양성에 대한 규제는 편성과 내용의 차원에서 다양한 장르와 분야, 취향, 관점의 프로그램이 제공될 수 있도록 하는 규제이다. 방송법의 여러 조항에서 관련 내용이 법제화되어 있는데, 방송의 다양성(방송법 제6조), 편성의 다양성(방송법 제69조), 채널 구성의 다양성(방송법 제70조), 국내 방송프로그램 편성(방송법 제71조 제1항), 국내 영화, 애니메이션, 대중음악 편성(방송법 제71조 제2항), 외주제작 프로그램 편성(방송법 제72조) 규제 등을 들 수 있다. (3) 이용 다양성 규제 : 미디어다양성위원회의 시청점유율 제한 규제가 이용 다양성 규제에 해당한다.

이와 같은 미디어다양성에 관한 방송규제의 스펙트럼은 문화다양성의 눈으로 보는 미디어다양성 논의에 기초가 될 수 있을 것이다. 이외에도 미디어다양성 규제의 기반을 만들기 위해서 미디어다양성 영향평가 제도나 미디어다양성 지수 제도 등에 관한 추가적인 논의를 할 수 있다.

---

## 토론

### 토론

- 한건수** - ‘코로나 시대의 문화다양성 보호와 증진’을 주제로 전문가 토론을 시작하겠음. 우선 1차 토론에서는 참석자들이 가장 논의하고 싶은 주제에 대해 의견을 나누고, 그 뒤에 2차 토론에서는 1차 토론을 통해 도출된 공통의 논점을 보다 심화시켜 논의를 진행하려 함. 먼저 박경주 위원부터 의견을 밝혀주길 바랍. 박 위원은 현재 다문화극단 샐러드의 대표이자 한국문화예술위원회 위원을 맡고 있으며, 이주민들의 문화적 실천, 예술 참여를 위한 여러 가지 활동을 하고 있음.
- 박경주** - 코로나 시대에 들어서 하루에도 수차례씩 발송되는 재난문자와 재난방송이 문화다양성에 미치는 영향에 대해 논의해보려 함. 방송과 정부에서 송출하는 이러한 메시지들의 배경에, 코로나 사태 초반에 재난을 빠르게 극복하기 위해선 국가가 제시하는 방향성에 국민이 순응해야 한다는 ‘국가주의’가 있다고 여겨짐. 선불리 ‘코로나 이후’를 이야기했던 초창기 예상과 달리, 코로나 사태는 장기화되고 있는 상황인데, 지금도 수시로 발송되는 재난문자와 재난방송에 사용되는 단어와 표현에서 위압감이 많이 느껴짐. 우리가 재난과 관련한 안내를 이런 방식으로밖에 할 수 없는 것인지, 이제는 재난문자나 재난방송에 있어서도 다양성과 관련된 접근이 필요한 게 아닌지 하는 생각이 들.
- 코로나 사태로 개인의 활동은 축소되고, 사람 간의 접촉이 매우 제한돼 있는 반면, 미디어에 대한 의존도는 더욱 높아진 상황임. 공중파와 공영방송을 비롯해 주류 미디어에서 재난 정보를 어떻게 다루고 내보



내느냐에 따라 국민의 정신적인 압박감, 혐오와 차별 정서의 확산 등에 크게 영향을 미칠 것이기에, 이런 부분에 대한 논의가 꼭 필요하다고 생각함.

**한건수** - 두 번째 토론자는 섹 알 마문 감독인데, 방글라데시에서 1998년에 이주한 이후 '이주노동자 인권운동가'로, 또 아시아미디어컬처팩토리의 상근활동가이자 독립영화감독으로 활동 중임.

**섹 알 마문** - 오늘 주제 발표를 듣고 나서, 이번 기회에 함께 다루었으면 하는 부분이 있어 이야기하려 함. 일반적으로는 “문화다양성을 인정하고 존중해야 한다.”고 말하지만, 실제로 우리 사회가, 그리고 국가가 문화다양성의 가치를 실천하고 있는가에 대해서는 의문이 듦. 정부가 문화다양성 정책을 이야기할 때 이주민이 큰 부분을 차지한다고 생각하는데, 실제 정책에서는 많은 이주민이 배제되고 있는 게 현실임. 예를 들어 코로나 사태와 관련한 재난지원금 하나만 봐도, 많은 이주민이 합법적으로 한국에 거주하며 세금을 내고 있음에도 서울시 등 몇몇 지자체들을 제외하고는 재난지원금을 지원하지 않았음. 사회적 다양성이 보호되어야 문화적 다양성도 보호될 수 있다고 생각함. 우리가 문화다양성 사회로 가려면, 정부가 정책과 현실의 간극을 돌아보고 보다 적극적으로 대응에 나서야 한다고 생각함.

- 또한 이주 예술가로서, 이주민(외국인)들이 창작활동을 할 권리에 대해서 이야기해보려 함. 외국인이 한국에서 문화예술 활동을 하기 위해서는 E6 비자를 발급받아야 하는데, 우선 비자 신청 및 발급 과정에서 접근성이 현저하게 떨어지고, 신진 예술가나 소속이 없는 예술가 같은 경우에는 E6 비자를 발급받는 것이 거의 불가능함. 이러한 문제는 코로나 발생 이전부터 수면 아래에 존재했던 것으로, 코로나 사태로 인해 그 양상이 더욱 심각해지고 있음. 이주민들이 문화예술 활동을 할 수 있도록, 사회적 인식을 전환하고 제도적 장치를 마련할 필요가 있다고 생각함.

**한건수** - 다음으로 이광석 교수가 의견을 이야기해주길 바램. 이 교수는 서울과 학기기술대학교 IT정책대학원에서 디지털문화정책 전공 교수를 맡고 있으며, 플랫폼 테크놀로지나 테크노 문화 분야에서 문화다양성 문제를 오랫동안 연구하고 있음.

**이광석** - 앞서 박경주 위원이 “재난문자나 재난방송의 질적 변환이 필요하다.”고 문제를 제기한 바 있는데, 사실 처음에 재난문자를 받을 때와 달리 지금은 사람들의 태도가 많이 바뀌었다고 생각함. ‘뉴노멀’(new normal)이라는 상황 속에서—요즘엔 확인도 잘 안 할 정도로—문자를 받아들이는 정서, 기술적 감각도 많이 변하는 것 같음. 한국 사회에서 지나치게 홍보되고 있는 ‘K-방역’과 관련해서도 기술적 감각의 변화에 주목할 필요가 있음. K-방역 과정에서 의료진의 헌신, 국민의 동참이 있었고 실제로 많은 성과를 거두기도 했음. 또한—홍성수 교수가 발표 2에서 언급했던 것처럼—서울시나 중앙정부(질병관리청) 등이 코로나 사태와 관련해 인권의 부분 즉, 혐오나 차별 정서가 퍼지지 않도록 노력한 점 또한 인정함. 그러나 이태원발 집단감염이 발생했을 때 보았듯이, 이통사의 기지국을 통한 개인정보의 무차별적인 수집 등 비상시국에 임시적으로 사용되었던 동선추적 기술들이 일상으로 돌아온 이후에도 지속적으로 사용될 가능성이 있다고 생각됨. 예를 들어 최근 ‘사회적 약자를 위한다’면서 공원 등의 공공 화장실에 QR코드 인증 제도를 도입하려던 계획이 있었는데, 이것도 일종의 비정상적 상황에서 적용되던 기술을 일상까지 계속 가져가려는 조짐이 아닐까 하는 생각이 들었음.

- 기술적 감각의 변화로 인해 생겨나는 문제는 비단 K-방역에 국한된 것이 아님. 우리나라는 기술주의, 기술지상주의 관점 아래서 ‘인공지능 국가전략 제시’, ‘데이터 3법 제정’, ‘4차산업혁명위원회 설립’ 등을 통해 “대한민국이 첨단기술을 선도하는 국가”라는 점을 강조하고 있음. 최근 발표된 한국판 뉴딜 정책에서도 ‘디지털 뉴딜’이 핵심적인 요소로 취급되고 있으며, 코로나 사태 이후—올해 1인당 데이터 소비량이 2017년의 두 배에 달한다는 뉴스에서 보듯 디지털 데이터 소비 또한

급증하고 있음. 문화다양성과 관련된 이슈는 국가체제가 디지털 기반 형으로 변환되고, 디지털 소비가 급증하며, 방역을 위한 디지털 기술 등이 한국 사회의 기술인프라로 자리 잡는 이러한 현실과 동떨어진 것이 아니라, 서로 긴밀하게 맞물려 있는 문제라고 생각됨.

- 여기서 주목할 점은 '구조화된 (디지털) 기술설계'를 통해서 혐오나 차별의 정서나 태도들이 부지불식간에 굳어져 기정사실화되거나 제도화될 수 있다는 것임. 이는 법이나 제도가 가시적인 영역 안에서 작동하는 것과는 달리, 기술설계가 비가시적인 영역에서 이루어지는 데다, 우리에게도 디지털 세상에 비친 상황을 있는 그대로 받아들이는 관성이 있기 때문임. 바로 이러한 부분에 대한 고민, 성찰과 맞물려 논의가 이루어지지 않는다면, 문화다양성 이슈들이 자칫 현실과 동떨어진 문제가 될 수도 있음. 디지털 시대가 안고 있는 기술설계의 위험성이 충분히 고려됐을 때 비로소 문화다양성, 문화적 표현의 다양성의 문제가 오늘날 동시대의 문제들로 이야기될 수 있지 않을까 하는 생각이 듭.

**한건수**

- 1부에서 발제(발표 3)를 맡았던 황승흠 교수가 일찍 자리를 비워야 하는 사정이 생겼기에, 먼저 양해를 구하고 황 교수의 발표 내용에 대해 질의하고 답변을 듣는 시간을 가지려 함. 사전에 이광석 교수가 준비해온 주제 토론문에 기반해 사회자가 대신 몇 가지 질문을 하겠음.

- 앞서 발표에서 미디어 다양성을 위해 방송법에 규정된 제도로 '통합시청점유율'과 '매체간 합산영향력 지수'가 거론된 바 있음. 그런데 유튜브, 카카오, 네이버 같은 거대 플랫폼사업자들은 이러한 점유율과 영향력 지수 너머에 있는 새로운 기술문화의 변수들이라 할 수 있으며, 따라서 이들 플랫폼사업자와 미디어 다양성 문제를 먼저 짚어볼 필요가 있음. 이와 관련해 "플랫폼사업자들의 영향력을 질적으로나 양적으로 측정할 수 있는 방안이 있는가?" 혹은 "플랫폼사업자들이 문화다양성의 증진을 위해 어떻게 기여할 수 있는가?"라는 질문을 하고자 함.

- 두 번째는 외국 플랫폼 사업자에 대한 규제 문제와 관련된 것으로, "구글, 넷플릭스, 유튜브 등 외국 국적 사업자들이 문화다양성과 관련된 국내 규제를 따를 수 있는가?" 혹은 "외국 국적 사업자들에게 문화다양성

증진을 위한 여러 가지 정책적 개입을 할 수 있는가?" 하는 질문임.

- 세 번째는 "기존 플랫폼들이 일종의 노이즈마케팅처럼 활용하고 있는 '콘텐츠에 대한 방임, 침묵'이 문화다양성에 미치는 영향은 무엇인가?" 또는 "플랫폼의 구조적 문제가 문화적 표현의 다양성을 해치는 기존의 독과점 문제와는 어떻게 다른가?" 하는 질문임.

**황승흠**

- 질문에 답하기 전에, 색 알 마문 감독이 거론한 'E6 비자'에 대해 잠시 언급하고자 함. E6 비자는 문화예술 비자인데, 우리나라에서 묘하게 "제도적으로 버려진" 비자이기도 함. 비자 발급이 본래 법무부의 고유 업무이지만, E6 비자의 경우 법무부에서 전통적으로 문화체육관광부 산하의 공연윤리위원회에 업무를 위탁해왔으며, 공연윤리위원회가 해체된 이후에는 영상물등급위원회가 이를 이어받아 업무를 보고 있음. 그런데 다른 비자들은 개방성과 국제성이 강조되면서 조건이나 규정이 계속 완화됐지만, E6 비자의 경우에는 예전의 경직된 규정이 그대로 존속하고 있음. 이는 영상물등급위원회의 업무가 사실상 E6 비자 업무와 연관성이 거의 없는 데다, 법무부 또한 이 비자와 관련된 규정 등을 개선할 의지가 없기 때문으로 보임. 문화다양성 측면, 특히 예술의 창작과 같은 측면에서 보면 다양한 문화를 가진 외국인들이 많이 입국해서 활동할 수 있는 환경이 조성되어야 하는데, 현재 비자 규정으로는 쉽지 않기에, 이 문제에 대해서도 논의가 필요할 것 같음.

**한건수**

- 잠시 첨언하자면, 2000년대 초반 10여 년 동안 E6 비자로 입국한 사람들이 국내 유흥산업에 종사하는 경우가 많았고, 그로 인한 인권침해 요소가 너무 심각해 E6 비자가 문제화된 적이 있었음. 그때—공연 분야를 별도로 분리하지 못한 채—E6 비자의 악용을 막으려고만 하다가 결국 지금의 상황이 초래된 것 같음.

**황승흠**

- 앞으로 E6 비자와 관련된 부분을 조금 더 관심을 가지고 살펴봤으면 좋겠다는 생각이 듭. 영상물등급위원회 실무자들도 답답해하는 점이 이러한 문제에 대해 문의하고 조언을 구할 만한 마땅한 대상이 없다는

것임. 우리 전문가들이 이런 상황들에 대해서 논의하고 제도적으로도 관심을 가졌으면 좋겠다는 의견임.

- 이제, 앞에서 이광석 교수가 미디어의 기술성과 관련해 제안한 논제에 대해 이야기하고자 함. 법학자 로렌스 레식이 “기술적인 아키텍처 (architecture) 구조가 곧 법이다.”라고 주장할 정도로 기술설계, 기술적인 아키텍처가 법률제도만큼이나 인간의 행동 양태에 크게 영향을 미치는 시대가 되었음. 아까 이 교수가 언급한 내용 중에 매우 중요한 부분은 “기술적 아키텍처는 비가시성을 가진다.”는 대목임. 법률이라는 제도는 국회를 통과해야 하고, 그 과정에 엄청난 논의가 수반되어야 하는데, 기술로 설계를 하게 되면 이러한 과정이 불필요하게 됨. 과속방지턱이나 스크린도어를 이와 관련된 예로 들 수 있음. 속도제한과 같은 규제를 하려면 많은 논의가 필요하고, 또 규제를 시행해도 위반이 다수 발생하게 됨. 하지만 과속방지턱이라는 간단한 기술장치(알고리즘)를 쓰면 사람들이 아무런 저항을 느끼지 않고 자기 차량을 보호하려고 속도를 줄임. 기술이 법을 준수하기 쉽게 만들어주고, 국가가 행정체제를 통해서 법의 준수율을 끌어올리기 위해 드는 비용을 획기적으로 절감해주는 것임.
- 이렇다 보니까 국가나 관료들 입장에서는 ‘기술설계’가 매우 매력적인 대안으로 보일 수밖에 없는데, 여기서 가장 문제가 되는 것은—원래 기술을 도입할 때의 의도와 달리—기술이 어떻게 작용해 어떤 영향을 끼치게 될지 아무도 예측할 수가 없다는 점임. 다시 말해, 우리가 법 하나를 통과시키려면 국회에서 여러 측면을 짚어보고 다양한 논의를 하는데, 기술을 도입할 때는 이러한 투명한 절차와 과정이 없다는 점에서 굉장히 우려되는 지점이 있음. 간단한 예로 ‘IP-TV에 넷플릭스를 실행할 수 있는 메뉴를 넣을 것이냐, 말 것이냐’ 하는 문제를 들 수 있음. 새 메뉴 설정은 간단한 기술적 장치이지만, 그것만으로도 시장 점유율에 상당한 영향을 끼칠 수 있음. 또한 스마트TV에서 사용자의 TV 사용 습관에 대한 빅데이터를 바탕으로 선호채널을 보여주는데, 이로 인해 사용자의 선호를 변화시키고 문화다양성이나 선택에 직접적인 영향을 끼침. 따라서 기술적 변화나 기술설계를 제도와 법이라는 관점

에서 독립적으로 수용해서, 적어도 법 제도를 도입할 때만큼의 논의와 감시를 할 수 있는 시스템을 만드는 것이 중요하다고 생각함.

- 다음으로 이광석 교수가 질의한 사항들에 대해 답변하겠음. 먼저 첫 번째 질문과 관련해 이야기하자면, 현재 명칭은 ‘통합시청점유율’ 제도라고 되어 있지만, 다양한 플랫폼을 통해 유통되는 프로그램들의 점유율을 다 반영하지 못하고 있어 ‘통합’이라는 단어를 붙이기엔 적절치 않다고 여겨짐. 특히 요즘 가장 많은 콘텐츠가 유통되는 유튜브가 그 대상에서 제외돼 있는 것도 맹점임. 부처 간 업무 분장 등의 이유로 인해, 현행 제도하에서 모든 프로그램의 통합시청점유율을 측정하는 제도적인 장치를 만들어내는 것은 사실상 불가능함. 하지만 기술적으로는 충분히 가능한 사안이고, 뉴미디어들이 가지고 있는 지배력과 영향력을 실증적으로 측정할 필요가 있는 만큼, 이와 관련된 논의가 꼭 필요하다고 생각함.
- 두 번째로 (다양성을 증진하기 위해) 외국계 플랫폼 기업을 규제하는 문제에 대해 답하고자 함. 최근 뜨거운 이슈로 떠오른 것은 넷플릭스를 비롯한 OTT 사업자들과 관련한 쟁점이라고 생각됨. 문화 분야에서는 현재까지 세 번 정도 이와 관련된 분쟁 사례가 있었는데, 그 대표적인 것이 게임산업 분야에서 애플이나 구글 등 외국계 기업들에게 한국의 “게임물 등급분류제도”를 따르도록 하는 문제였음. 이 사안은 생각보다 쉽게 해결되었는데, 그 이유는 우리나라의 경우에 게임물 관련 제도는 강력하나 분류 기준이 유연하고, 미국은 반대로 제도는 유연하나 분류 기준이 엄격하기 때문임. 즉 미국 시장에 익숙한 외국계 기업들에게—비록 등급분류를 받지 않으면 형사처벌을 받게 되는 강력한 조항이 있기는 하나—미국보다 훨씬 유연한 분류 기준을 가지고 있는 한국의 등급분류 자체를 수용하는 게 그렇게 어려운 일이 아니었음.
- 그러나 외국 OTT 사업자와 관련된 문제는 게임물 등급분류 사례만큼 해결이 쉬울 것 같지는 않음. 현재 한국에서 시행되고 있는 방송규제 체제나 내용분류체제, 편성체제가 그대로 적용된다면, 외국 사업자가 버텨내기가 어렵기 때문임. 따라서 영화나 비디오물들에 적용하는 유연한 체제를 만들어야 외국 사업자들이 우리의 체제 안에 들어와서 우

리 법을 지킬 수 있으리라 생각함. 가능하면 우리의 콘텐츠나 OTT 사업자들을 규제하는 방식들을 변화된 환경에 맞게 먼저 유연하게 정비하고 나서, 그 새로운 질서 속에 외국 사업자들이 들어오도록 하는 게 좋을 것 같음. 규제 체제만 합리화된다면, 외국 사업자들이 우리의 체제를 따르는 것은 그렇게 어려운 문제가 아니라고 생각함.

- 끝으로, 세 번째 질의에 포함된 '독과점 문제'에 대한 의견을 밝히려 함. 지금 현재 인터넷을 중심으로 거대 사업자들이 등장하고 있는데, 이러한 거대 사업자들이 기존의 방송사들과 합칠 수 있도록 제도가 바뀐다면—가령 네이버와 CJ EnM이 합병한다고 치면—통합시청점유율이 30%, 40%를 넘는 경우도 얼마든지 등장할 수 있다고 봄. 앞으로 제도의 변화에 따라서는 (독과점 문제가) 기존의 공존경쟁 체제와 전혀 다른 맥락으로 진행될 수도 있음. 따라서 공정경쟁, 경쟁법 체제를 기본적으로 도입하면서, 이와 별도로 문화다양성 측면에서의 규율체계들이 함께 논의되어야 문화다양성협약에서 의도하는 바를 적절하게 이룰 수 있지 않을까 하는 생각이 듭.

**한건수** - 우리가 좀 더 논의를 했으면 좋겠다는 생각이 들 정도로, 훌륭한 견해를 들려줘 감사함. 이어서 한상훈 대표가 토론 발언을 하겠음. 한 대표는 대구문화예술현장실무자정책네트워크 대표를 맡고 있으며, 문화예술 기획 및 운영 전문가로서 문화다양성 정책에 대해 현장 실무자의 목소리를 함께 전해줄 수 있을 것으로 생각됨.

**한상훈** - 대구가 한때, 세계 도시별로 봤을 때도 가장 많은 코로나 확진자가 생겼다 보니 당시에 적잖은 루머가 돌았고, 대구라는 지역, 또 그 도시에 살고 있는 사람들에게 대한 혐오 정서까지 확산된 바 있음. 이렇게 대구 혐오 정서가 확산되었던 이유 중 하나는 총선 시기와 맞물렸기 때문이라고 생각함. 코로나 유행 후 얼마 뒤에 총선이 있었기 때문에, 미디어 등에서 친여·친야 성향으로 나뉘어 대구에 대한 혐오 시비와 이전 투구가 벌어졌고, 심지어 '대구 공무원의 50%가 사이버종교에 가입해 있다'는 루머까지 나돌았음. 그런 이야기들을 보고 듣는 대구 시민들

입장에서는 '인터넷에서 이야기되는 대구라는 도시가 실제 대구가 아니라 사이버 도시다'라는 생각까지 들 정도였음. 대구에 한 번도 와본 적이 없는 사람들도 대구라는 도시의 기형성에 대해 거리낌없이 이야기하는데, 보수적인 도시로 알려진 대구에서도 덜 보수적인 층에 속하는 사람들, 특히 새로운 세대들이 이런 상황 속에서 훨씬 더 상처받고 더 심한 박탈감을 느꼈으리라 생각함.

- 그런데 어떤 측면에서는 K-방역에도 대구 사람에 대한 혐오와 차별이라는 정서가 이어지지 않았나 하는 생각이 듭. 비근한 예로, 경북대학교 예방학과 교수 중 한 사람이 집단면역의 가능성에 대해 주장을 했다가 정치적 색채를 지닌 세력들에 의해 매도를 당한 일을 들 수 있음. 해당 교수는 진보적인 의학자로서, 학자적인 전문성과 나름의 과학적인 근거를 제시하며—인권침해의 요소가 있는 밀접 추적 및 역학조사에 기댄 K-방역에 대한 대안의 하나로—집단면역의 가능성을 거론한 것인데, 이른바 '태극기부대'로 매도되고 조롱을 당해 매우 큰 충격을 받은 것으로 알고 있음. 국가가 한 방향으로만 획일적으로 가는 것보다는, 충분한 안전장치를 갖추어 두고 국가 안의 여러 지방이 각자 다른 실험을 할 수도 있다고 생각하는데, 이런 전문가들의 발언조차 정치적으로 해석되고 이용되는 현실이 안타까웠음.

- 한 가지 더 이야기하고 싶은 부분은 코로나 시대의 문화예술 종사자들에 대한 처우 문제임. 코로나 사태가 터지고 나서 사회적 약자들과 그렇지 않은 사람들 간의 격차가 더 크게 벌어졌음. 그런데 이전부터 사회적 약자로 분류되어 있던 사람들에게 대해서는 그나마 정부나 지자체 등에서 어느 정도 지원이 이뤄지고 있지만, 문화예술 종사자들의 경우엔 아예 '좌표' 즉, 어디에 어느 정도가 분포해 있고, 또 어떤 지원이 필요한지조차 파악되지 않은 상황임.

- 올 초에 코로나 사태가 발생했을 때, 대구 민예총 사무처장을 맡고 있던 터라 시청의 관련 부서와 대책을 논의한 적이 있는데, 이 자리에 참석한 지역 문화예술계 인사는 예총 관계자와 본인 단 두 사람뿐이었음. 행정조직이 민간 분야와 커뮤니케이션하는 방식 자체가, 해당 분야의 관련단체만 불러서 대응책을 묻고 그 단체들만 동의한다면, 민간

의 문제가 해결된다고 여기는 경향이 있음. 그러나 현재는 다양한 예술그룹들이 생겨나고 있고, 이들이 콜렉티브, 사업체 등 여러 형태로 활동하고 있으며, 관변단체에 가입하고 있지 않은 경우가 많음. 다시 말해, 예술계의 조류와 현상이 급변하고 있으나, 지자체나 정부의 커뮤니케이션 방식이나 조사 방식은 변화를 따라가지 못하고 있음. 공무원은 순환보직을 하기에 전문성을 기대하지는 않지만, 예술계를 지원하려면 최소한 예술계에 대한 현황 조사가 먼저 필요함에도 이러한 기본적인 조사조차 전혀 시행되지 않고 있음.

- 또한, 예술계에 대한 지원이 대부분 지원금의 형태로 이루어지고, 지역 예술단체들이 지원금을 따내는 방안에만 치중하다 보니, 예술의 토양이 황폐화되고 있음. 예컨대 2000년대 초반까지만 해도 지역 인디 밴드들의 공연 때 상당히 많은 관객이 모이고 전국 투어에 따라다니는 관객들도 있을 정도였지만, 근래에는 관객을 거의 찾아보기 어려움. 지원 정책의 일방성 때문에 이런 현상이 빚어졌다고 생각함. 과거의 공연 기획자들은 본인들이 발로 뛰며 관객을 모으는 것이 매우 중요한 역할이었지만, 지금은 지원서를 작성하고 지원금을 따는 것이 제일 중요한 역할이 됨. 이러한 토양에서 코로나 상황으로 지원이 중단되자, 실제 관객을 모으는 공연이나 행사를 하는 데 큰 어려움을 겪게 됨. 지역 예술이 자생력을 잃고 있는 것은 인구나 예술소비층이 수도권에 집중돼 있기 때문이기도 한데, 이제 지역 예술의 존재 이유와 부흥 방안에 대해 깊이 고민해야 하는 때가 아닌가 하는 생각이 듭.
- 실제로 지역이 (예술의 산지가 아니라) 예술의 유통시장으로 전락하는 현상이 나타나고 있음. 가령 대구의 경우 유네스코 음악창의도시로서 뮤지컬, 오페라 등의 유통시장을 개발한 데 대한 공로를 인정받고 있음. 그러나 과연 이러한 활동이 지역 예술의 오리지널리티를 가지는 대안이 될 수 있느냐에 대해선 의문이 있음. 코로나로 인해 이러한 문제가 더 드러나게 됐다고 볼 수 있는데, 기존에 소외되었거나 문화적 표현의 다양성을 보호받지 못하던 부분을 이번 기회에 잘 찾아보고 개선하려는 노력이 필요하다고 생각함.
- 예술가들이 경연하듯 경쟁하여 지원금을 따내도록 하는 지원 정책, 시

대 변화에 따른 대안을 만들기보다는 후반기 잔여 예산 소진에 급급한 문화예술 행정, 이러한 환경에 길들여져 자생력을 잃어가는 민간 문화예술계 등을 보면 “과연 문화다양성에 대해서 논의할 수 있는 파트너로서 행정이 존재하고 있느냐?” 하는 의문이 들 수밖에 없음. 과거 정부의 블랙리스트 사태에 이어 이번 코로나 상황을, 지역 예술의 가치에 대해 깊이 고민하고 문화예술 정책의 일대 변화를 모색할 중요한 계기로 삼아야 하지 않을까 하는 생각을 해봄.

#### 한건수

- 1차 토론의 마지막 순서로 홍기원 교수의 의견을 들겠음. 한국예술종합학교(한예중) 연극학과 예술경영 전공 교수로 재직 중이며 문화정책 및 문화다양성과 관련해 많은 연구와 정책자문을 해온 전문가임.

#### 홍기원

- 아무래도 모든 사람이 자기가 서 있는 자리에서 문제를 보게 되는 경향이 있는 것 같음. 숙명여대 정책대학원에 있다가 예술가들이 활동하는 학교로 옮겨 와서 코로나 환경을 맞게 되니까, 예술 창작이나 유통과 향유, 그 사이클 안에서 다양성 문제를 보게 되는 듯함. 그런데 그런 미시적인 차원을 떠나서 크게 두 가지 논점에 대해 이야기해보려 함.
- 첫 번째로, 팬데믹이라는 상황이—발제자인 염신규 소장이 언급한 것처럼—‘문화적 고립’ 현상을 만들어내는 것이 큰 문제 중 하나인데, 그러한 문화적 고립이 만들어내는 위기도 있지만, 그로 인해 새로 생겨난 가능성도 없지 않다고 생각함. 팬데믹이라는 어려운 상황에서 부정적인 문제점에 대한 성찰도 필요하나, 이 상황을 어떻게 역전시켜 문화다양성을 증진할 수 있을지, 보다 적극적으로 그 가능성을 찾아볼 필요가 있다는 생각이 듭.
- 그런 측면에서는, 코로나 팬데믹 상황에서 국공립기관들이 방역에 필요한 자원을 보유하고 있음에도 ‘안전’을 구실로 제일 먼저 문을 닫아 건 데 대해 아쉬움이 많이 남음. 어떻게 보면 국공립기관들이 방역이 가능한 자원을 동원해서 “코로나 상황에서 문화예술계가 어떻게 행동해야 하는지”에 대한 증거를 보여주는 방식으로 운영됐어야 하는데, 그 역할에 소홀하지 않았나 하는 생각을 해봄. 코로나 상황에서 문화

다양성 문제도 마찬가지임. 결국 공공 부문에서 앞장서 그 가치를 보존하기 위해 움직여야 하는데, 과연 어떤 기준으로 움직일 것인지에 대해 깊이 고민하고 있는지 의문이 듦. 방역이라는 이름 뒤에 안주하지 말고 공공 부문이 안고 가야 하는 ‘남겨진 사람들’에 대해 좀 더 생각할 필요가 있다고 봄.

- 예를 들어 한예종에 몸담고 있는 여러 훌륭한 유명 예술가, 교수들이 코로나 사태로 인해 예술가들이 고립되거나 활동이 위축되는 상황을 막기 위해 여러 가지 온라인 콘텐츠를 제작하고 있음. 그런데 이러한 콘텐츠들을 네이버TV 같은 대형 플랫폼을 통해 송출함. 이 정도의 인적 자원을 가지고 있는 기관이라면 대형 플랫폼에 편승해 갈 것이 아니라, 다른 더 힘든 예술가들을 함께 안고 갈 수 있는 플랫폼을 찾는 것이 맞는 방향이라 여겨짐. 문화다양성 문제를 해결하기 위해서는 취약층을 안고 갈 수 있도록 공공의 기준과 역할을 좀 더 강하게 설정해야 하지 않나 하는 생각이 듦.
- 개인적으로 문화다양성과 관련해서 국제교류 쪽도 굉장히 관심을 가지고 활동을 해왔는데, 물리적 단절로 인해 그 활동이 거의 정지되는 상황이 되었음. 두 번째 제안은 바로 이러한 교류 활동을 대체할 수 있는 새로운 대안을 찾아보자는 것임. 이와 관련해 우리가 기존의 내부적 자원을 좀 더 적극적으로 발굴해 활용할 필요가 있다고 생각하며, 그 과정에서 문화예술계의 어려운 사람들을 함께 안고 갈 수 있는 실천 방법이 나왔으면 하는 바람을 가지고 있음.

#### 한건수

- 1차 토론에서는 이번 코로나 재난 상황에서 드러난 한국사회의 ‘문화다양성의 민낯’에 대한 이야기가 많이 나온 것 같음. 토론 내용을 정리해보면, 섹 알 마문 감독이 재난지원금 등에서 이주자를 포함해 우리사회의 소수자들이 실질적으로 배제되어 있는 문제를 거론하였고, 박경주 위원은 “재난문자나 재난 공영방송의 내용과 방식에 변화와 혁신이 필요하다.”는 의견을 제시함. 또 이광석 교수는 K-방역과 관련해서 “지나친 국가주의적인 접근과 민족주의적인 과장이 문화다양성의 관점에서 바람직하지 않다.”는 지적을 하였음.

- 한상훈 대표는 코로나 상황 이후 대구지역에 대한 혐오 확산의 배경, 지역 예술가들에 대해 ‘좌표’조차 파악하지 못하고 있는 행정의 난맥상, 지원금 위주의 지원 정책과 현실의 괴리 등 함께 고민해봐야 할 문제점에 대해 이야기함. 또 홍기원 교수는, 앞서 염신규 교수의 발표 내용에서도 언급되었던, 코로나 상황에서의 물리적 고립이 기존의 문화예술가들뿐만 아니라 그들의 문화를 향유하던 시민들의 문화적 고립으로 이어지고 있는 상황에서 이를 극복하기 위한 공공 부문과 문화예술계의 역할 등에 대해 문제를 제기하였음.
- 개인적으로는 최근 주변에서 굉장히 안 좋은 소식을 들었는데, 현실의 강박감과 스트레스를 문화예술 활동을 통해 해소해오던 한 학생이 코로나 사태로 인한 문화적 고립, 개인적 고립을 이겨내지 못하고 비극적인 결정을 내리고 말았다는 이야기였음. 우리 사회가 직면한 이러한 문화적 고립에 대해 문화다양성 영역에서 어떤 대안을 찾아야 할지에 대해서도 논의가 필요할 것 같음.
- 오늘 이 자리에 신은향 문화체육관광부 과장이 참석했는데, 문체부에서 문화적 고립 상황 등에 대처하는 방안으로 준비 중인 ‘문화 돌봄’ 사업에 대한 소개를 부탁하려 함. 문화 돌봄 사업의 방향과 문화다양성 관점에서 보완이 필요한 부분 등에 대해 이야기를 듣고 2차 토론을 이어가려 함.

#### 신은향

- 지난 6월 문체부에서는 코로나 이후 비대면 사회로 전환되면서 외로움과 고립이 부각되고 한편에서는 혐오와 차별이 심화되는 등 새로운 사회현상에 대한 대처로 “비대면 시대 따뜻한 연결 사회를 위한 문화전략”을 발표한 바 있음. 여기에 포함된 사업 중 하나로 ‘문화돌봄 사업’이 있음. 영국은 2018년도에 ‘외로움 전략 보고서’를 발표해 외로움을 국가 보건의 문제로 인식하고 적극적으로 대처해 나가려는 노력을 시작하였음. 이를 위해 지역사회에 사회적 연결전문가(Link Worker)를 배치해 고립·소외된 계층을 문화·예술·체육 활동 등과 연결하여 외로움·우울감 등으로 인한 부작용을 최소화하고 보다 탄탄한 사회연결망을 구축해 국민의 정신적·물리적 건강권을 보호하려는 시도를 하

고 있음. 이와 같은 사례를 벤치마킹해, 지방자치단체에 사회복지사가 있듯이 문화·예술·체육 활동들을 지역민들에게 연결해줄 수 있는 문화돌봄 체계를 도입하려함. 현재 관련 예산 확보와 연구를 진행 중인데, 오늘 선생님들의 발제를 들으면서 중앙정부 차원에서의 일방적인 서비스 제공이 아닌 지방자치단체 및 시민사회와의 적극적인 협력 방안과 시장과의 연결점에 대해서도 고민해봐야겠다는 생각을 하게 됨.

- 이 밖에도, 코로나 상황에서 혐오·차별의 확산으로 인해 문화다양성 인식제고 교육의 필요성이 커져서, 현재 교육부와 협업체 고등학교 문화다양성 교과서를 제작 중이며, 이를 통해 문화다양성의 가치가 공교육 체계 안에서 교육될 수 있도록 노력할 예정임.
- 또한, 비대면 시대로의 전환 속에 문화·예술 활동 등 다양한 여가활동이 중단된 상황에서 오는 불만, 고립으로 인한 우울감 등 사회적 스트레스가 고조되는 것에 대처하기 위해 문체부 산하 공공기관들이 제공하는 비대면 콘텐츠를 모아 ‘집콕 문화생활’이라는 새로운 서비스를 제공하고 있음. 미디어의 중요성이 커지는 비대면 상황에서 흥기원 선생님께서 말씀하신 공적인 콘텐츠의 송출 채널 등에 대한 고민도 필요하다고 생각됨.
- 비대면 시대에 연결자의 역할을 하는 미디어와 관련해서, 황승흠 교수님께서도 말씀해 주셨듯이, 기술디자인에 대한 논의가 꼭 필요하다고 생각함. 예를 들어, 신호등의 설치 위치에 따라 횡단보도 앞 자동차 정지선의 준수율이 달라지는 것처럼 디자인의 영향력이 막강하므로, 미디어 기술의 설계방식에 문화다양성의 요소가 반영될 수 있는 증거를 마련할 수 있도록 여러 사업들에서 고민해 보겠음.

#### 한건수

- 좋은 의견에 감사함. 앞으로 문체부 정책에 문화다양성 관점이 잘 반영될 수 있도록 더 많은 의견을 개진해 주길 바람. 지난 5월에 개최된 ‘문화다양성협약 제1차 전문가회의’에서 정보통신기술의 발전으로 우리 사회가 급속하게 변화를 겪고 있는 상황에서 미디어 플랫폼 기술이 문화다양성에 어떤 함의를 갖는지에 대해 논의한 바 있는데, 오늘 토론 내용을 듣다 보니 문화다양성 인지 기술, 기술감성과 공공디자인 등에

대해서도 추가적인 논의를 해보면 재미있을 것 같다는 생각이 듦.

- 1차 토론에서는 코로나 재난 상황에서 문화다양성과 관련한 우리 사회의 민낯, 여러 가지 한계를 살펴봄. 그렇다면 이제는 이러한 문제들을 개선하기 위해서 어떤 방안이 필요한지에 대해 논의를 해보면 좋을 것 같음. 재난 상황에서 혐오와 차별이 확산되는 현상의 사례로, 2011년 동일본 대지진 때 혐한정서가 악화되었던 일이 거론된 바 있는데, 다른 한편으로 1990년대 한신 대지진이 발생했을 때에는 일본 사회 내부에 ‘다문화 공생’이라는 아이디어가 출현하기도 했음. 당시 제일교포 조직이 재난을 당한 피해주민들에게 따뜻한 무료급식을 제공하였고, 한신·고베 지역에서 일본인들이 이 경험을 토대로 ‘일본 사회의 다문화 공생’이라는 큰 이상과 개념의 틀을 만들어 정책으로 추진하게 되었음. 이것은 똑같은 재난 상황이라 할지라도 어느 길로 가느냐에 따라 문화다양성에 위협이 될 수도, 또 긍정적인 기회가 될 수도 있다는 것을 보여주는 사례라고 생각함.
- 사실, 일본에서 한신 대지진과 동일본 대지진의 양상이 서로 크게 다르게 나타났던 것은 일본 정치인들의 태도 변화 때문이기도 함. 일본인 학자들이 국제교육학회에서 발표한 내용에 따르면, 동일본 대지진 때—한신 대지진 때엔 없었던—“힘내라 일본”이라는 구호가 처음으로 등장해 일본의 지식인 사회가 큰 충격을 받았다고 함. 피해주민 즉, 사람을 앞에 두는 것이 아니라 일본이라는 국가를 앞세우기 시작한 극우적, 정략적 구호였기 때문인데, 결국 일본이 우경화와 맞물려 동일본 대지진을 겪으면서, 일본 사회 내에 축적해 왔던 다문화 공생의 이상과 가치가 크게 훼손되는 안타까운 결과가 나타나게 되었음. 이러한 사례에서 보듯—아까 한상훈 대표가 언급한 것처럼—코로나 사태와 총선이 겹치면서 정치인들에 의해서 대구 혐오 정서가 확산됐던 측면도 있었던 것 같음. 그래서, 2차 토론에서는 코로나와 같은 재난 상황에서 문화다양성을 증진하려면 과연 어떤 방안이 필요한지에 대해 먼저 논의를 하고자 함.
- 또한 두 번째로, 현재 한국 문화예술계가 경험하고 있는 코로나 상황에서 문화다양성을 보호하고 예술가들이 위기를 극복할 수 있는 방안,

정책적 대안에 대한 이야기를 나눠봤으면 함.

- 그다음으로는, 이전에 기술과 문화다양성 이야기가 나왔는데 추가로 이 부분에 대해 논의를 진행하려 함. 이 세 가지 주제에 대해 2차 토론을 하고, 마지막으로 자유발언 시간을 갖기로 하겠음.

#### 박경주

- 먼저, 섹 알 마문 감독이 언급했던 부분(외국인 예술가 문제)에 대해 서 잠시 이야기하려 함. 한국문화예술위원회(이하 문예위)에서 지난 달(2020년 9월)에 개최된 정례회의 때 2021년 사업부터 외국인 예술가도 지원할 수 있도록 규정을 바꿈. 물론 여전히 예술인복지재단에 예술활동증명이 돼 있는 외국인 예술가로 지원 대상이 한정된다는 한계는 있긴 하다. 우리 국민의 배우자나 영주권을 가진 사람, 난민 또는 외국국적인 한국인, 동포 등이 예술인 복지재단에 예술활동증명을 할 수 있다. 문예위에서 먼저 이렇게 지원 기준을 바꾼 것을 계기로, 다른 재단, 기관에서도 이 문제에 대해 더 적극적으로 논의가 이루어졌으면 함.
- 이와 더불어 아까 이야기가 나왔던 E6 비자 관련해서도 조금 첨언을 하려 함. 문예위는 E6 비자와 관련된 문제를 현장 소위원회를 통해 다뤄보려 생각하고 있음. 최근 10년 사이에 한류 열풍으로 국내에 들어와 있는 (외국인) 예술가들이 굉장히 많음. 개인적으로, 한국에서 E6-1 비자(예술·연예 분야 비자)를 받은 실제 창작자들을 인터뷰하고 조사하는 작업을 하고 있는데, 현재 예술인복지재단에 등록된 예술가는 120명 정도로 생각보다 많은 숫자였음. 외국인 창작자들 사이에 예술인복지재단에 대한 인식이 널리 퍼져 있는 것은 아니지만, 현재 외국인 창작자들이 늘어나고 있는 추세를 감안하면 E6 비자에 대한 대대적인 개선이 필요한 시점이 아닌가 하는 생각이 듦. 과거에는 우리 사회의 문화를 생산해내는 주체를 ‘한국’이라는 특정 국적과 인종적인 측면에서만 바라봤지만, 이제는 한국이 다문화사회이고, 문화를 생산하는 주체가 굉장히 다양화되었다는 점이 고려되어야 하는 상황임. 그런데 정책을 만들어내는 당사자, 정부가 이런 부분에 대해 관심이 없다는 게 큰 문제가 아닌가 생각함. 정부 부처끼리 E6 비자 문제를 서로 떠넘기지 말고, 문체부에서 주도적으로 논의를 해주길 바램. 코로

나로 잠시 외국인 유입이 줄어들어 있는 지금이 오히려 이러한 부분들을 보완할 수 있는 적기가 아닌가 하는 생각이 듦.

#### 신은향

- E6 비자 관련해서 저도 말씀을 드려야겠다고 생각을 했는데, 저는 문예위에서 역할을 해주시면 어떨까 건의함. 공연 과장이나 시각예술 과장을 역임할 당시, 추천서 발급 의뢰가 들어오면 난감한 경우가 많았음. 명성 있는 예술가들의 경우 그들을 초청하는 미술관, 무용단 등을 통해 자체적으로 비자 문제를 해결해 오는 경우가 많았고, 중앙정부에 비자발급을 위한 추천서를 요청해 오는 예술가들의 경우는 활동의 진위 여부를 가리기 힘든 경우가 대부분이었음. 황승흠 선생님께서 영상물등급위원회에서 비자 관련 업무를 처리한다고 말씀하셨는데, 이는 공연이라는 일부 국면에 한정된 이야기이고 미술 분야 같은 경우에는 비어있는 것이 사실임. 규정을 보면 비자 체계는 있는데 행정처리 체계가 빈약해서 생긴 문제로 사료됨. 이와 관련해서도 연구와 자문을 통해 제도 개선을 논의하는 자리가 마련되어야 할 것이라 생각함.

#### 박경주

- 이러한 문제가 우리의 민낯을 보여주는 사례라고 생각함. 우리가 전 세계에서 ‘아미’들이 BTS를 열렬히 지지하고 그러면 굉장히 좋아하면서, 그런 영향으로 한국에 들어온 외국인 예술가는 차별하는 꼴임. 우리가 문화생산의 주체를 한국인이라는 틀 안에서만 생각하려는 데 대한 문제의식이 필요하다고 봄. 문화다양성이 인종과 국적에 국한된 것은 아니지만, 예술 활동을 하는 이주민은 이주민 공동체 안에서조차 취약 계층이거나 소외되는 경우가 많으며, 그들이 다른 아르바이트를 하면서 어렵게 예술 활동을 이어가고 있다는 점이 충분히 고려돼야 한다고 봄. 그들이 생산해내는 대부분의 창작물은 무료 상영이나 전시 형태로 한국에서 소비되고 있는 만큼, 문체부 쪽에서 이러한 문화생산 주체에 대한 배려 방안이나 지원 체계를 당연히 고민해봐야 한다고 생각함.
- 아까 E6 비자와 관련해 “문예위가 일정 역할을 맡으면 어떠냐”는 의견이 나왔지만, 현실적으로 어렵다고 생각됨. 문예위가 관여할 수 있는 비자는 현재 체계 안에서 D5 비자밖에 없는데, 이를 발급받기 위



해서는 외국 공관에서 발급하는 추천장이 필요한 등, 문예위가 개입할 수 있는 여지가 없음. 이번 토론을 계기로, E6 비자를 창작자에게 주는 ‘예술가 비자’로 전환하는 문제에 대해서 근본적으로 논의가 이루어지고, 또 많은 관계자가 이 문제에 적극 협조를 했으면 하는 바람임.

**한건수** - 박경주 위원이 이야기했듯이, 문화생산 주체의 다양성을 보장하는 것이 문화다양성 정책의 중요한 요소이기도 함. 이를 위해선 지원 체계와 여러 가지 출입국관련법 등 고려해야 할 사항이 많이 있는 것 같음.

**염신규** - 이번 포럼을 준비하는 과정에서 「문화예술진흥법」(이하 문예진흥법)과 「문화다양성의 보호와 증진에 관한 법률」(이하 문화다양성법)을 다시 정독해봄. 두 법이 만들어진 맥락과 시기가 다른데, 먼저 한국 문화정책의 근간이 되는 「문예진흥법」은 1973년 유신체제가 발호하던 굉장히 국가주의적인 시대의 철학적인 기반을 가지고 만들어진 법률이라 할 수 있음. 반면 2014년 제정된 「문화다양성법」의 경우, 「문예진흥법」보다 훨씬 더 진전된 철학을 바탕으로 하고 있음. 이제 문예진흥법적인 관점과 체계에서 문화다양성법적인 체계로 정책의 전반적인 전환이 필요한 시기라고 생각됨. 하지만 「문예진흥법」 체계 자체는 여전히 존속하고 있는 것이 현실이기도 함. 따라서 법철학적인 부분에서 문화다양성법적 체계와의 간극을 좁히고 매우면서 미래지향적인 문화정책을 설계하는 것이—단순히 E6 비자의 문제가 아니라—한국에서의 예술적 다양성, 특히 인종이나 국적의 문제를 풀 수 있는 길이 아닐까 하는 생각이 듦.

- 앞서 홍성수 교수가 주제 발표 때 혐오 문제를 다룬 바 있는데, 한국 사회에서 ‘외국인 혐오’라는 표현을 쓰지만, 사실 우리가 미국의 동부 아이비리그 출신에 대해 혐오하거나 욕을 하지는 않음. 어떻게 보면 철저하게 ‘능력주의적인 혐오’, ‘능력적 위계에 의한 혐오’라고 할 수 있음. 능력적 위계 사회가 한국 사회를 지금까지 끌어올린 상업적인 힘이기도 했다고 생각하는데, 이제는 이런 위계 사회가 그다음 단계로 나아가기 위해서 문화정책이 과연 어떤 역할을 할 것인가에 대해 깊이

고민하고 성찰할 시기라고 여겨짐. 그런 측면에서 문체부가 문예진흥법 체계로서의 문화예술정책에서 한 단계 더 나아가 사회정책부서로서 좀 더 적극적인 역할을 만들어 갈 필요가 있다고 생각함.

- 한 가지 더 첨언하자면, 흔히 민간과 공공을 얘기할 때 민간을 ‘시장’으로 이해하는 경향이 있는데, 민간이 곧 시장을 의미하는 건 아니라고 생각함. 시장도 민간에 포함된 하나의 요소이기 때문임. 한국 사회에서는 묘하게 “공공은 관료, 민간은 시장”이라는 이분법적인 논리가 지배하고 있는데, 이리다 보면 그 외의 대상은 존재하지 않는 것으로 여기게 됨. 문화다양성 측면에서도 이러한 이상한 논리를 어떻게 바꿔 나갈 것이냐에 대해 고민해볼 필요가 있음.

**섹 알 마문** - 이전에 E6 비자에 대해 거론한 이유는, 외국에서 입국하는 예술가들의 문제도 있긴 하지만, 한국에 와 있는 이주노동자 중 예술 활동을 하는 사람들이 매우 많고, 그들이 당면한 문제가 심각하기 때문임. 그들은 특정한 작업장에서 특정 노동만을 할 수 있는 비자를 가지고 있는 경우가 대부분이라 예술가로서 활동하거나 성장할 기회가 없음. 또 개인이 이 비자를 바꿔보려 해도 국내에서는 거의 불가능한 상황임. 우리가 이런 사람들을 우리 사회의 구성원으로 받아들이고 보호해야 다양한 활동을 통해 다양한 문화적 표현이 나올 수 있을 것임. 따라서 문화다양성을 증진하기 위해 이주민의 예술 활동을 어떻게 보호할 것인지에 대해서도 진지한 고민과 논의가 필요하다고 생각함.

- 또한, 예술 활동을 할 때에 비자 문제가 생기는 사람들의 대부분이 동남아시아나 서남아시아에서 오는 예술가들, 개발도상국 출신들이라는 것도 주목할 만한 점이라 생각함. 문화다양성 측면에서 보면 소수자이자 약자의 문제라고 할 수 있음. 홍성수 교수가 차별금지법을 만드는 데 기여를 많이 하는 것으로 알고 있는데—사실 법으로 제정되기가 쉽지 않겠지만—그런 법들이 만들어져야 우리가 조금이라도 문화다양성의 보호와 증진에 다가갈 수 있다고 생각함.

**한건수** - 어떻게 보면 한국 사회에서 외국인 예술가들이 활동할 수 있는 문호는 한국 예술계가 정한 분야에 국한된다고 할 수 있음. 우선, 이러한 분야에서는 외국인 창작자들이 공식적이고 합법적인 통로를 통해서 국내에서 활동할 수 있지만, 국내 예술계가 주목하지 않는 분야에서는 외국인 예술가들이 공식적으로 활동할 통로가 없다는 문제가 있는 것 같음.

- 그다음으로는, 우리 사회의 구성원으로서 살고 있는 이주노동자들 중에 예술 실천을 하고 싶은 사람들이 많은데—정해진 직장 외에서 영리 활동이 금지된—현행 출입국관리법상으론 체류 신분에 이상이 생기기 때문에 예술 활동을 할 수 없다는 점도 문제인 것 같음. 이러한 문제는 굉장히 광범위한 이해당사자들이 얽혀있는 이슈여서, 출입국관리법이나 이주노동자 정책과 같은 한국 사회의 여러 정책과 연계해서 논의할 필요가 있다고 생각됨. 이와 관련해 한 가지 이야기하자면—사실 이런 식이 비교가 적절하지는 않지만—이주노동자들이 한국에 들어오던 초창기에 노동계에서 찬반논쟁이 있었는데, 이주민 예술가들의 활동에 대한 국내 현장 예술가들의 입장도 살펴봐야 할 부분인 것 같음. 만약 정부의 재원으로 이주민 예술가들을 지원하게 될 때, 이에 대한 국내 예술가들의 반응은 어떨지 궁금한데, 현장 예술가로 활동 중인 한상훈 대표의 생각을 듣고 싶음.

**한상훈** - 사실, 예술 활동 지원과 관련된 현재의 문제는 곧 ‘행정의 문제’라고 생각함. 예를 들면 대구 남구에 공연문화중심거리가 조성돼 있는데, 길 하나 건너 중구에 있는 극장에서 인디 공연을 하면, 같은 공연 문화권임에도 행정구역이 다르다는 이유로 전혀 지원이 이루어지지 않음. 실제 예술가들이 생각하는 활동 영역은 크지 않은데, 지원하는 기관에 따라서 물리적인 공간에 대한 제약을 두는 것이라고 할 수 있음. 기본적으로는 한국이면 한국 예술가, 대구면 대구 예술가를 규정하는 (행정의) 폭이—교류나 성장을 위해서 국내에 머무르는 외국인 예술가들도 포함될 수 있도록—더 넓어져야 한다고 생각함. 특히 제대로 예술을 하고 있는 사람들이라면 예술 활동과 관련해 국적이나 인종에 대한 경계가 없을 것인데, 문제는 한정된 지원금을 따내기 위해 서로 경쟁

하도록 하는 현재의 구조가 예술가들을 옹색하게 만들고 있다는 것임.

- 앞서 “블랙리스트와 코로나 사태로 인해 문화예술계가 당면한 문제들이 더 극명하게 드러났다.”고 언급했는데, 블랙리스트 때는 정부의 입맛에 맞게끔 짜인 사업을 통해서 한정된 지원금을 두고 치열하게 경쟁하도록 하는 구조가 심화되었고, 코로나로 인한 지원금 같은 경우에도—일반적인 문화예술 행위가 아니라—‘문화향수’를 제공해야만 자금을 지원하는 식의 기형적 구조를 드러내고 있음. 물론 이러한 문제점을 극복하기 위해 각 기관에서 노력하고 있겠지만, 이제는 소모적으로 예산을 집행하는 ‘실적’에 치중할 것이 아니라, 문화예술 정책의 패러다임을 대전환하기 위한 준비 작업을 민간과 관이 함께 시작해야 한다고 생각함.

- 현재 대구가 유네스코 음악창의도시인데, ‘민간’ 즉 다양한 음악예술인들의 참여를 제대로 이끌어내지 못하고 있다고 여겨짐. 비록 처음 창의도시로 지정될 때에는 신청서를 잘 만드는 연구단체의 페이퍼 워크에 많이 의존한 측면이 있지만, 앞으로는 민관이 협력할 수 있는 부분들에 대해 더 깊이 고민해야 한다고 생각함.

- 다른 문화예술 분야도 상황은 마찬가지인데, 예를 들어 대구경북문화예술아카이브 구축 때에도 문화예술인이 아니라 페이퍼 워크를 잘하는 단체를 중심으로 사업이 진행된 전례가 있음. 진짜 전문가는 현장에 있는 문화예술인들이기 때문에, 그들이 자기주도적으로 가치를 입증할 수 있도록 여건을 마련해주고, 서류작업을 잘하는 전문가는 그 기록작업을 지원하는 보조적 역할을 맡는 방식이 맞다고 생각함. 또 다른 예로 독립책방이나 아트마켓 같은 경우도, 처음에는 매우 소소하게 여겨지고 저평가되었지만, 문화예술인들이 직접 운영하며 그 가치를 증명해 낸 바 있음. 이런 사례들에서 보듯—연구든 기록이든—현장의 문화예술인들이 많이 참여해야 좀 다른 관점, 더 많은 관점에서 다양성이 확보될 수 있고, 이것을 전문 연구자들이 연구하고 인정하게 되면 다원적인 관점이 형성될 수 있다고 봄. 2000년대 중반에 한국문화예술위원회에서 다원예술에 관한 연구를 진행했으나, 그 후에는 ‘융복합’을 강요하는 시대 상황으로 인해 진전된 내용이 없는 것으로 알

고 있음. 다양한 예술가들이 자기주도적으로 관점을 표현할 수 있는 체계가 마련되도록 기관이나 지자체, 또는 유네스코한국위원회가 지원에 나설 필요가 있다고 생각함.

- 예술 지원 정책에서도 패러다임의 대전환이 필요함. 경쟁을 통해 지원금을 따내는 방식이 아니라—전국적으로 보편화되고 있는 주민참여예산제처럼—예술가들이 참여해 공동의 플랫폼을 만들도록 하거나 공공을 위한 사업을 제안해 예산을 배정받는 방식으로 지원 체계를 바꿔야 한다고 생각함. 현행 제도하에서는 1년 주기로 경주마처럼 경쟁하며 달려야 지원을 받을 수 있는 게 예술가들의 현실임. 그나마 매년 성과를 내야 경쟁이라도 할 수 있는데, 작품 하나를 완성하는 데 몇 년이 걸리는 예술가들도 있기에 이러한 진입장벽 문제에 대한 개선이 꼭 필요하다고 봄. 일단 공공의 지원 대상으로 진입해 있는 예술가들에 대해서는 소위 기본소득처럼 지원이 이루어지도록 하고, 예술 활동에 대한 증명이 어려운 신규 예술가 같은 경우에는 약간의 테스트를 통해 자격을 부여하는 방식으로 전환되었으면 좋겠음. 예술의 다양성을 증진하려면 이러한 변화가 불가피한데, 바로 지금이 그 첫걸음을 뗄 수 있는 중요한 시기가 아닌가 하는 생각이 듬.

**한건수** - “대전환의 준비가 필요하다.”는 의견에 공감함. 궁극적으로 나아가야 할 방향, 논의의 필요성에 대해서는 모두 동의하는 것 같은데, 정책과 현실, 세금의 집행에 대한 여러 가지 찬반 의견들이 얽힌 부분도 있는 듯함.

**홍기원** - 일반적으로 정책의 타임 프레임이 굉장히 짧게 가지고 가는 경향이 있는데, 지금의 코로나 상황이야말로 “타임 프레임의 전환”이 필요한 것 같음. 가령 국제교류를 예로 들면, 짧게 왕래하는 방식만 떠올리지만, 지금의 시점에서는 ‘레지던시 프로그램’처럼 함께 오래 거주하면서 교류할 수 있는 프로그램을 활성화시키면, 자가격리 기간이 있다고 해도 대안적인 교류가 가능하리라 생각함. 코로나 상황이기에 국제교류는 불가능하다고만 여기지 말고, 좀 더 호흡을 길게 가져가는 교류 프로

그램들을 개발해 보는 건 어떨까 하는 생각이 듬.

- 그다음으로, 좀 전에 “팬데믹 상황이 만들어내는 가능성”에 대해 이야기했는데, 인터넷을 기반으로 활동하는 작은 문화예술단체들을 보면서 ‘구독 문화’가 굉장히 활성화되고 있다는 것을 느끼게 됨. 코로나 시대의 변화가 예술가들이 온라인의 ‘정기구독’이라는 새로운 소비문화를 학습할 수 있는 하나의 계기가 된 것 같음. 다만 예술가들이 소비자와의 지속적인 관계 맺음을 매우 낮설어하고 어려워하는 만큼, 이러한 부분을 보완할 수 있도록 지원해주는 프로그램이 필요할 것으로 생각됨.

**한건수**

- ‘레지던시 프로그램’은 굉장히 좋은 제안인 듯함. 예전에 문체부에서 일종의 ODA(공적개발원조) 성격으로 외국 예술가들을 초청해 프로그램을 진행한 바 있고, 유네스코 창의도시 네트워크의 도시 교류에서도 레지던시 교류가 제일 중요한 사업으로 자리잡고 있음. 외국의 창의도시들이 서로 교류하는 프로그램들을 보면, 레지던시 프로그램이 가장 효과가 크고, 파트너 도시들과 네트워크 관계를 지속하는 데도 굉장히 중요한 역할을 하는 것 같음. 예전에 문학창의도시들과 레지던시 협력 사업을 해본 경험이 있는데, 지자체에서 가장 곤란해하던 것이 예산집행 구조상 장기간의 숙소 제공 등을 직접 할 수 없다는 부분이었음. 결국 이러한 제도상의 문제 때문에 지자체가 대행 단체를 선정해 사업을 진행할 수밖에 없었음.

- 또 하나 이야기할 것은, 예술가들이 지속적인 관계 맺음이나 고립을 힘들어할 때 과연 어떤 지원을 할 수 있을까 하는 문제임. 예를 들어 예술가 단체 등에서 외국 작가들과 교류하기 위한 실질적인 정보를 제공하거나, 단기 워크숍을 열어 만남의 깊이나 폭을 키워갈 수 있도록 도움을 주는 방안도 고려해볼 수 있을 듯함.

**염신규**

- 사실 ‘레지던시’라는 게 새로운 개념이 아니고, 미술계에서는 전 세계적으로 이미 창작의 기반이 되고 있는 제도임. 예술가들이 베를린 등 예술적으로 가치가 있는 장소, 이른바 ‘장소성’을 지닌 곳을 찾아가 한 동안 유목하는 방식으로 서로 교류하고 문화를 나누는 일이 상당히 오

랜 기간 이어져 왔음. 다만 한국 사회의 경우, 워낙 국가주의적인 문화 예술정책이 일반화되어 있었기 때문에 레지던시에 대한 진입장벽이 있었다고 생각함.

- 이와 좀 다른 관점에서 '장소'의 역할이 굉장히 중요하다는 생각이 들. 사실 공공예술시설들이 코로나로 인해 문을 닫는 상황을 보면서, 공공의 의미가 과거의 '관리 중심'에서 '공유'의 개념으로 바뀌어야 하는 시대가 아닌가, 소위 "퍼블릭에서 커먼즈로의 전환"이 필요한 게 아닌가 하는 생각을 하게 됨. 공유라는 것은 권리를 나누는 것인 동시에 책임을 나누는 것이기도 함. 홍치원 교수가 지적했듯이, 공공예술기관들이 문을 닫아 걸은 이면에는 방역에 대한 책임을 관에서 일방적으로 져야 하는 부담감이 자리하고 있다고 생각함. 팬데믹 상황 이전에 서울시 문화시설과 관련한 연구를 진행한 적이 있는데, 그때도 우리가 지나치게 관리공급형 문화정책을 펴다 보니, 정작 '공공'이라는 이름을 가지고 있지만 공공의 기능을 하지 못하는 곳이 너무 많다는 생각을 하였음. 그냥 건물의 전등을 켜고 끄기만 하는 공공시설이 있는가 하면, 사실상 민간 시장의 원리에 의해서 운영되는 공공시설도 적지 않았음. 이제 공공문화시설에 대한 관점 자체를 권리와 책임을 함께 나누는 공유의 개념으로 바뀌어야 할 필요가 있음. 그 안에서 예술가들 스스로, 혹은 예술을 향유하려는 시민들이 함께 그 책임을 나눌 수 있는 관계를 형성해가고, 이러한 변화를 제도적으로 뒷받침할 수 있게 된다면, 여러 가지 부분에서, 가령 교류의 문제라든가 고립의 문제를 극복할 수 있는 전환점을 만들어 볼 수 있지 않을까 하는 생각이 들.

#### 한상훈

- 예술 분야마다 사정은 다르겠지만, 염 소장의 이야기처럼 레지던시 프로그램의 인프라가 미술 분야에서는 상당히 많이 자리를 잡았다고 생각함. 그런데 과거에 예술가들이 레지던시라는 프로그램을 통해서 영감을 얻었다면, 지금은 레지던시를 여러 군데 하면서 자신들의 프로필을 쌓는 정도로만 끝나는 경우가 있는 것 같음. 또 산업 유희공간 같은 곳들을 문화예술공간으로 바꾸면서 "예술가들을 위해서 조성했다."고 말하지만, 실제로는 어떤 단체가 위탁 운영을 맡고 예술가들은 거기서

들러리 역할에 머무는 경우도 적지 않음. 대구에서 수창청춘맨션 같은 레지던시 사업을 하면서 예술가들한테 '이 공간을 어떻게 발전시켜 나갔으면 좋겠냐'며 의견을 청취한 적이 있음. 당시 레지던시나, 잠시 머무는 프로젝트 공간이 아닌, 예술가 주택을 만들어달라는 의견이 많이 있었음. 주거도 안정되어 있지 않은데, 잠깐의 위안을 주는 척하며 우리의 공간이라고 여겨지지 않는 공간들을 만들지는 말아 달라는 의미였음. 문화예술 정책이나 사업을 진행할 때 현장에 있는 예술가들의 목소리를 반영하는 것이 무엇보다 중요하다고 생각함.

- 우리 단체가 수년 전에 대구에서 백 퍼센트 모금을 통해 독립영화전용관을 만들었는데, '시민 모금'이라는 방식을 택한 나름의 이유가 있었음. 정치적인 상황이 바뀌게 되면, 공공(부문)에서 일부 지원했던 시설을 나중에 공공이 그대로 가져가는 경우가 많은데, 전용관의 경우에도 시의 지원을 받으면 그렇게 될 수 있다고 판단했기 때문임. 그래서 시민 모금을 통해서 2억 원 정도의 기금을 모아서 오십오 석짜리 극장을 만들게 됐음. 여기서 이야기하고 싶은 바는, 민간이 어떤 문화예술 시설을 만들거나 보유하더라도, 그 시설에 공공적인 가치가 있으면 정부나 지자체 즉 공공 부문에서 지원해 줄 필요가 있다는 점임. 공공이 관여하거나 주도한 사업이어야 공공의 지원이 이루어지는 방식의 문화예술정책은 결코 바람직하지 않다고 생각함.
- 대구 '김광석 거리' 같은 경우는 공공의 지나친 관여가 오히려 역효과를 낳은 사례라 할 수 있음. 이 거리는 처음부터 계획적으로 조성되었던 것이 아니라, 무명의 젊은 예술가들이 모여 벽화를 그리고 활기를 불어넣은 데서 시작되었음. 그 뒤에 거리가 유명해지자 처음에 그려진 개성 있는 그림을 지우고, 그림을 잘 그리는 화가를 불러서 그냥 김광석 닮은 그림을 그리게 만들었음. 그 결과 최초로 그림을 그렸던 젊은 화가들, 거리를 탄생시킨 데 대한 자부심을 가지고 본인들의 에너지를 쏟아 활동하던 예술가들, 사람들이 찾아오면 인사도 하고 노래 부르던 거리의 사람들도 거의 다 떠나버렸음. 이렇게 되면서 공공에서 그곳에 자금을 투입하지 않으면 생명력을 잃어버리게 되는 상황이 되고 말았음. 행정의 지나친 관여가 원래 있던 생명력을 사라지게 만드는 결과

를 초래한 것임.

- 문화예술 공간의 경우, 민간이 주도하도록 하는 것이 매우 중요하다고 봄. 독립책방 내지는 아트마켓 같은 곳을 살펴보면, 젊은 친구들이 본인의 인생을 걸고 열정적으로 일하고 있는 곳이 많은데, 나중에라도 그들의 활동이 공공의 가치가 있다고 평가되면, 공공 부문에서 지은 물리적인 시설보다 더 지원을 잘해줄 필요가 있다고 생각함. 이러한 민간 문화예술 활동이 네트워크를 이루고, 여기에 녹아있는 각각의 취향공동체의 외연이 더 넓어질 수 있도록, 문화예술소비자운동 같은 경우에도 지원이 이루어지면 좋을 것 같음. 공공에서 직접 문화예술시설을 만들고 그걸 운영할 수 있는 사람에게 인건비를 주며 겨우겨우 유지하기보다는, 문화예술 공간이 지닌 비전과 가치가 실현될 수 있도록 민간과 공공이 좀 협동하면 좋겠다는 생각을 해봄.

#### 신은향

- 말씀을 들으며 한 가지 제안드리고 싶은 것은, “공공”의 의미에 대한 논의를 해봤으면 하는 것임. 현재 우리 법체계로는 설립 주체에 따라 국공립과 사립을 구분하고 있으나 서구에서는 설립 주체가 아니라 그 역할이 공공의 이익을 위하느냐로 구분함. 우리도 공공성의 개념에 대해 한 번 고민해볼 필요가 있음.
- 예산에 대해서도 언급이 있었는데, 매년 새로이 예산을 편성하는 단년도 예산주의가 행정의 지속성에 있어서 갖는 문제점들 때문에 이를 보완하기 위해 중장기 사업을 늘릴 필요가 있음. 중장기 사업은 주로 건축사업 등 하드웨어 중심 사업이 많은데 문체부에서 소프트웨어 중심의 중장기 사업을 만들어내려는 노력이 필요하다고 생각함.
- 관련해서 또 한 가지 말씀드리고 싶은 것이 기금으로, 기금이 일반회계와 다른 이유는 기금만의 특별한 지원체계 혹은 회계체계를 가질 수 있기 때문임. 따라서 다양성을 키워주는 지원체계가 중요한 문화예술 기금이 보조금 지원체계를 닮아가서는 안 된다고 생각함. 이런 관점에서 문화예술계, 정부, 문예위가 공동으로 문화예술기금 체계에 대한 고민도 같이하면 좋을 것.

#### 한건수

- 좋은 의견에 감사함. 지금부터는 각자 1분씩 자유롭게 이번 논의와 관련해 제안이나 의견을 이야기하도록 하고, 그 후에 이 자리에 함께한 유네스코한국위원회 사무총장의 총평을 듣기로 하겠음.

#### 홍기원

- 문화다양성의 경우, 기본적으로 콘텐츠에 그 가치와 의미를 담아서 전달할 수밖에 없다고 여겨짐. 따라서 문화다양성을 보호하려면 창작이나 문화예술 활동 안에서 인종과 소수자 문제, 성의 평등 문제 등을 담은 콘텐츠가 많이 생산될 수 있도록 지원해줄 필요가 있다고 생각함. 또한 이러한 콘텐츠가 노출될 수 있도록 환경과 여건을 만들어주는 것도 중요하다는 생각이 듭. 이 두 가지 문제가 해결될 수 있도록 ‘쿼터제’를 도입해서라도 정책적으로 뒷받침해야 한다는 게 개인적인 입장인데, 문예위나 문체부 쪽에서도 이런 부분을 좀 고려해줬으면 하는 바람임.

#### 이광석

- 토론자들의 구체적인 논의를 들으면서 여러 가지 생각이 머릿속에서 오갔는데, 결국 ‘기술설계’와 관련된 이야기를 해야 할 것 같음. 기술설계, 미디어기술설계에 편견과 혐오가 내재되는 경우가 많으며, 디지털국면이라고 하는 2000년대 이후의 한국 사회에서 혐오와 기술의 결합도가 높아지고, 또 이런 현상이 가속화될 가능성이 큰 상황임. 여기서 기술설계란 문체부가 주관하는 공공디자인 설계의 맥락이 아니라, 좀 더 사회 전반에서 통용되는—하드웨어적이거나 소프트웨어적인—기술설계를 말하는데, 문제는 그것이 우리에게 사회적 감각의 변화를 강요한다는 것임. 즉, 기술설계가 기술을 매개로 해서 우리의 인식구조를 바꿔나간다는 점에서 신중하면서도 시급한 대응이 필요하다고 생각함. 그런데 지금의 분과적인 행정조직 체제로 과연 이러한 문제들을 우리가 제대로 대응할 수 있을지에 대해서 의문이 듭. 예를 들면, ‘한국판 뉴딜’의 두 축으로 디지털 뉴딜과 그린 뉴딜이 있는데, 양쪽의 상관관계를 통섭해서 바라보는 시각은 없음. 그린 뉴딜을 한다면, 오히려 디지털 뉴딜적인 성장주의적인 논리나 프로젝트들이 같이 그 안에서 모순적으로 시행되는 부분들이 있음.

- 주류의 기술설계에 대한 대응책의 하나로 대안적인 플랫폼이나 커먼즈가 거론되고 있음. 그런데 유럽, 이탈리아 등지에서 매우 열성적으로 커먼즈 운동을 해왔지만, 코로나19에 속수무책으로 당했던 곳도 스페인이나 이탈리아 지역이었다는 점은 시사하는 바가 적지 않음. 커먼즈와 같은 커뮤니티 공동체 중심, 시민사회 중심의 자산 운용이나 대안적인 실험들이 어떤 문제를 지니고 있는지 판단해 볼 수 있는 사례라고 할 수 있음. 이런 부분을 감안하면, 대안 플랫폼이 상당히 유의미한 대응 전략이라고 여겨지는데, 먼저 주류화된 플랫폼이 지닌 위상이나 힘, 영향력 같은 것을 우리가 어떻게 다룰 것인가 하는 문제부터 논의할 필요가 있다고 생각함. 또한 주류화된 플랫폼 시장과 다른 형태의 플랫폼이나 문화예술가들의 새로운 참여방식 등을 그 대안으로 논의해볼 수 있을 것 같음.
- 보다 근본적으로, 코로나 사태가 가져온 이 새로운 일상이 우리에게 주는 교훈과 가치는 “타자와의 공존의 미덕”이 아닌가 하는 생각을 해봄. 인간은 자연을 파괴하며 발전해왔고, 그 영향이 ‘인수공통감염병’이라는 결과로 나타나고 있는데, 이런 상황에서 우리가 배워야 할 것은—단절과 배타가 아니라—“연대와 호혜의 가치”라고 생각함. 그러나 이와 달리, 한국 사회가 주로 비대면이나 자동화, 디지털 논리를 강요하는 방향으로 전개되고 있어 안타까운 마음임. 아까 홍기원 교수가 언급했던 레지던시처럼, 사회적 관계를 복원하고 회복할 수 있는 현실적인 방법을 찾기 위해—비록 기술로 매개되는 사회에 살고 있지만—기술 너머를 바라봐야 하는 과제가 우리에게 주어져 있는 게 아닌가 하는 생각이 듦.

홍성수

- 1부에서 발표했던 내용의 연장선상에서, 편견과 혐오의 문제가 문화다양성 정책에 어떤 연관이 있는지에 대해서 먼저 이야기한 뒤 의견을 정리해보려 함. 편견과 혐오와 관련된 논의에서 가장 근본적인 대책으로 거론되는 방법은 “교류와 접촉면을 넓히는 것”임. 어떻게 보면 가장 원칙적이지만 또 가장 어려운 방법이라고 할 수 있음. 코로나 시대에 교류와 접촉면이 줄어들고, 다양한 문화콘텐츠를 접할 기회가 점점

축소되고 있는데, 이것은 편견과 혐오를 줄일 수 있는 좋은 기회가 점점 사라진다는 의미와 다를 바 없음. 이주자들의 문제 같은 경우에도, 이주자들과의 여러 가지 문화적인 접촉면이 줄어들게 되면 그만큼 편견과 혐오가 싹트거나 심해질 수 있고, 그런 문제들이 우리의 문화적인 기반을 점점 약화시킨다는 게 가장 우려되는 지점이기도 함. 어려운 시기지만, 문화예술계에서도 문화다양성, 문화적 표현의 다양성을 증진시킬 수 있는 방안에 대해서 더 적극적으로 논의할 필요가 있으며, 이 시대에 맞는 고민거리를 발굴해내는 작업도 필요하다고 생각함.

- 방역전문가들이 “편견과 혐오야말로 방역대책의 가장 큰 적이다.”라고 이야기하는 데서 보듯, 코로나 시대에 편견과 혐오의 문제는 방역과도 긴밀히 연결돼 있음. 예를 들어, 우리 방역 당국이나 방역 업무에 종사하는 사람들에게서 편견이나 혐오와 관련된 발언의 실수는 거의 찾아보기 어려움. 그들이 문화다양성과 관련해 전문지식이 있어서 그렇게 행동하는 것이 아니라, 자신들의 업무에 도움이 안 되기 때문에 아주 현실적인 이유에서 혐오와 차별 발언을 막으려고 노력함. 우리가 평상시에 “문화다양성이 중요하다.”라거나 또 “편견과 혐오가 사회악이다.”라고 주장하면 마음에 잘 와닿지 않는데, 오히려 이제 팬데믹이라고 하는 전 지구적인 위기 상황이 편견과 혐오의 문제들을 극명하게 드러나게 하고, 또 직접적으로 학습할 수 있는 기회로도 작용하고 있음. 코로나 시대의 이러한 긍정적인 부분을 잘 살려서 위기를 이겨낼 수 있는 계기를 만들어봤으면 좋겠다는 생각을 해봄.

한상훈

- 코로나 때문에 수면 위로 떠오른 많은 문제가 사실은 우리가 예전부터 알고는 있었으나, 뒤로 미루거나 애써 눈을 돌려왔던 문제들이라고 생각함. 지금은 그런 문제들을 직시하는 용기가 필요한 시대임. 여태 임기응변, 땀집식 처방으로 버텨왔던 많은 것들, 다음에 하겠다고 미뤄놓았던 것들에 도전하고 행동으로 옮길 때라고 생각함. 이럴 때일수록 다소 불확실하더라도 혁신적인 방법들이 있다면 한 번 도전하고 시도해봤으면 좋겠음. 또한 우리가 잠시 멈춰 있는 지금이야말로 평소에 미처 눈여겨보지 못했던 작지만 의미 있는 가능성과 가치를 발견할 수 있는

적기가 아닐까 하는 생각을 해봄. 그렇게 찾아낸 가치와 가능성이 나중에 우리나라 문화예술, 문화산업계의 저변을 넓힐 수 있는 양분이 되리라 생각함. 기존에 있던 방식에서 과감히 탈피해 새로운 것을 시도할 수 있는 용기를 가지고 어려운 시기를 함께 돌파했으면 좋겠음.

- 박경주**
- 오늘 논의와 관련해 공유하고 싶은 부분이 있고, 또 이 자리에 문체부 관계자도 함께하고 있기에 ‘문화다양성위원회’에 대한 이야기를 먼저 해보려 함. 사실 문화다양성위원회가 「문화다양성법」에 근거해서 국무총리 소속으로 이미 설립됐어야 하지만, 계속 지연되다가 올해 10월에 문체부 산하에 구성되는 것으로 파악하고 있음. 예전부터 다양성 위원회와 관련해 ‘민간 부분의 참여가 불가능한 구조’라는 문제가 제기된 바 있는데, 문체부 산하로 옮겨오면서 개선된 점, 더 나은 대안이 있는지 궁금함.
  - 그다음으로, 코로나19와 관련된 문화예술정책 분야의 컨트롤 타워가 운영되고 있는 것으로 알고 있는데, 여기서 내놓는 코로나 대응 정책에 대해 현장에 오래 몸담아 온 문화예술인들의 불만이 상당히 많은 상황임. 이제 코로나와 함께 살아가야 하는 새로운 시대를 맞게 된 만큼, 새 정책을 설계할 때에 현장 예술가들의 의견이 컨트롤 타워에 잘 전달될 수 있도록 ‘열린 구조’를 지향할 필요가 있다고 생각함.
  - 이와 더불어, 문체부를 비롯해 관에서 문화예술계를 “시장”이라는 시각에 치우쳐 바라보는 경향이 있는데, 이제 관점의 전환이 필요하다고 생각함. 시대와 사회가 어떻게 바뀌어 가든 문화예술이 발전과 창의의 초석이라는 관점에서 관련 정책이나 사업을 구상하고 시행해 줘야 하는 바람임.

- 염신규**
- 지난 100년간 한국 사회는 일종의 ‘관리사회’였다고 생각함. 일제 강점기와 무수한 정치적 변화를 거쳤으나, 근본적으로 한국 사회는 (관에 의해) 관리되는 사회, 관리중심의 사회였으며, 이런 역사적 맥락이 IMF 사태 때의 금모으기, K-방역에 순종적으로 따라가는 모습에 반영되었다고 생각함. 물론 단기적으로 보면, 그 영향이 긍정적인 모습으

로 나타나기도 하지만, 문화다양성이라는 맥락에서 보자면 극복해 나가야 하는 부분이라는 생각이 듦. 자칫하면 한국 사회가 현재의 관리사회의 연장선상에서 ‘디지털 관리사회’로 갈 수도 있는데, 결국 자주적인 시민성이 발현되는 쪽으로 사회가 전환되어야 문화다양성의 가치를 실현할 수 있지 않을까 하는 생각을 해봄.

- 한국 사회가 안고 있는 문제는 인종·젠더·소수자 등에 대한 편견과 차별의 문제만이 아님. 우리 사회는 지난 100년 동안 고도의 압축성장을 해왔는데, 이 과정에서 사회 내부에 굉장히 다양한 문화적인 격차들이 나타나게 되었음. 문화정책의 역할은 이런 부분들을 단순히 통합하는 것이 아니라, 사회적 문제들을 적극적으로 발굴해내고 포용해내는 것이라고 생각함. 그런 측면에서 우리의 문화정책도 이제 대전환의 계기를 마련했으면 좋겠다는 생각이 듦.

#### 신은향

- 아까 박경주 선생이 언급한 ‘시장’이라는 용어에 대해서 말씀드리자면, 사람마다 생각하는 시장의 정의와 범위가 다르듯이, 이와 같은 용어들에 대한 사회적 합의를 만들어어나가는 일도 필요하다는 생각이 들고, 앞으로 그런 기회도 만들어 보도록 하겠음.
- 코로나 대응에 있어 문체부에서 뿌듯하게 생각하는 것 중 하나가 수어 통역으로, 문화다양성 증진에 기여한 중요한 성과라고 생각함. 경과를 말씀드리자면, 작년 연말 수어 관련 잉여예산으로 정부 영상 브리핑 시 수어 통역을 지원하기로 결정하고 각 부처에 홍보하였으나 신청한 부처가 없었음. 또한, 지금은 수어 통역사가 화면의 절반 정도를 할당받지만, 당시에는 브리핑 화면 내 통역사의 노출 위치와 크기에 대해서도 이견이 있는 등 수어 통역 지원이 자리 잡기 힘든 상황이었음. 그러던 중 코로나가 발생했고, 중앙대책본부 및 질병관리본부 등에서 진행하는 브리핑에 대해 장애인 시민단체에서 문제를 제기해, 코로나 관련 안내방송 등에서 반드시 수어 통역을 지원하고 충분한 크기로 통역사 화면 비율을 할당할 것을 요청함으로써 현재와 같은 형태의 수어 통역 브리핑 체계가 갖추어짐. 이처럼 중앙정부에서 모범을 보이자 지방자치단체에서도 같은 형식을 준수하기 시작했고 마침내 수어 통역

이 보편적인 형태로 자리 잡게 됨. 많은 시민들이 이에 대해 “수어 통역을 보면서 장애에 대한 시각이 많이 바뀌었다.” “아이들에게 장애를 가진 분들에 대한 인식과 배려의 필요성을 알려줄 수 있었다.” 등 긍정적인 반응을 보였음.

- 경과를 자세히 설명한 이유는, 실효성 있는 정책을 위해서는 정부의 준비와 시민사회의 요구가 함께 이루어져야 한다는 것을 말씀드리기 위함임. 평상시에는 그러한 주장들이 수용되지 않더라도 위기상황에 받아들여지는 것을 보면서 끊임없이 문제를 제기하고 주장을 펼치는 일이 필요하다고 느낌. 이와 같이, 문화다양성 정책이 실제로 우리 사회를 바꾸기 위해서는 당장 눈에 보이는 변화가 일어나지 않더라도 긍정적인 기대를 갖고 지속적으로 목소리를 내려는 노력이 필요할 것임.

**한건수** - 좋은 의견에 감사함. 유네스코한국위원회 김광호 사무총장이 처음부터 끝까지 자리를 함께했는데, 오늘 토론이 어떻게 다가왔는지 궁금함.

**김광호** - 오늘 아주 재미있는 토의가 이루어지고, 학습도 많이 한 것 같음. 세계적으로 혐오나 차별, 국가주의 등이 굉장히 문제가 되고 있는데, 이럴 때일수록 우리가 문화다양성의 의미와 가치를 더욱 절감하게 되지 않나 하는 생각이 들. 한국 사회에서 인권이나 자유가 빠르게 주류화된 것처럼, 문화다양성도 오늘과 같은 논의가 점점 축적되고 진행되면서 우리 사회에 정착되지 않을까 하는 기대를 해봄. 환경영향평가나 교통영향평가를 하듯이 문화다양성평가를 하게 되는 날도 곧 오는 것이 아닌가 하는 조심스러운 기대도 갖게 됨.

- 전문가들이 거론한 다양한 내용 중에 매우 공감하는 부분이 사업의 장기성 문제임. 사업에 지속성이 있어야 신뢰 관계를 바탕으로 더욱 발전할 수 있는데, 단기적인 사업으로는 이러한 효과를 거두기 어려운 측면이 있음. 3·3·3년제 또는 4·4·4년제 식으로 전체 사업 기간을 중장기적으로 잡고, 이전의 성과를 반영해 사업 연도에 따라 리뉴얼할 수 있도록 제도나 여건이 마련됐으면 좋겠다는 생각이 들. 또한 중앙 정부를 비롯해 한국문화예술회관위원회, 유네스코한국위원회 같은—공적

인 영역에서 정보를 제공하고 현장을 지원하는—기관들이 좀 더 유기적인 관계를 맺고 많은 역할을 함께 할 수 있으면 좋겠다는 생각을 해봄. 오늘 토론을 잘 이끌어준 한건수 교수와 여러 전문가에게 감사하며, 책임감과 사명감을 가지고 회의를 지원해준 문화체육관광부, 한국문화예술회관위원회, 그리고 한위 직원들에게도 감사의 마음을 전함.

**한건수** - 오늘 회의에서 여러 전문가를 너무 오랜 시간 붙들어 두고 ‘착취’한 듯 해서 사회자로서 미안한 마음임. 그만큼 좋은 의견이 많이 나오고 토론의 열기가 뜨거웠기 때문이라고 해석하고 싶음. 한 가지 덧붙이자면, 유네스코한국위원회가 ‘문화다양성협약 전문가회의’를 매년 주제를 달리하여 수차례에 걸쳐 진행하고 있는데, 그 목적은 여러 차례의 콜로키움을 통해 논의된 내용을 잘 축적해서, 이것이 정말 한국사회의 문화다양성 확산을 위한 중요한 자료로 남게 하겠다는 것임. 여러 전문가가 토론했던 이슈와 제안 등의 내용은 한위 직원들에 의해 정리되어 회의 결과물에 수록될 예정임. 전문가회의가 계속 이어지면서 점점 논의가 심화되고 있다는 것을 느끼게 됨. 오늘 회의는 코로나 재난 상황에서의 문화다양성 문제를 주제로 다뤘지만, 자연스럽게 특히 제도와 정책 부분에 대해서도 많은 논의가 이루어짐. 이렇게 제도, 대안까지 함께 고민하고 논의하는 자리가 되었다는 것 자체가 이 콜로키움이 점점 성장해가고 있다는 하나의 방증이 아닐까 하는 생각이 들. 오늘 이렇게 늦은 시간까지 자리를 지켜준 토론자들과 발제자들에게 다시 한 번 감사드립니다. 이번 행사를 준비한 실무진 대표인 전진성 유네스코한국위원회 문화팀장에게 향후 계획에 대해 이야기를 듣고 토론회를 마치도록 하겠음.

**전진성** - 유네스코한국위원회는 문화다양성협약과 관련된 전문가회의를 작년부터 2년째 진행해오고 있음. 처음에는 개론적인 담론 수준에서 논의가 진행된 측면도 있었지만, 매회 회의를 거듭하면서 토의가 점점 심화되어서, 이제는 우리 사회가 안고 있는 문화다양성의 문제와 그 대안에 다가갈 수 있는 아주 구체적인 주제에 대해 논의를 할 수 있게 되



어 매우 기쁘게 생각합니다. 오늘 여러 전문가가 굉장히 좋은 의견을 이야기했는데, 앞서 사회자인 한건수 교수가 언급한 것처럼, 한위에서는 회의에서 논의된 내용을 잘 정리해 국내 차원에서 공유할 계획입니다. 또한 더 나아가 중장기적으로는 문화다양성과 관련한 우리나라의 경험, 우리가 논의한 이야기를 유네스코 회원국들과도 공유할 수 있도록 노력하고 있습니다.

- 이런 행사를 개최하면 으레 공공 부문에 대한 요구나 비판적 의견이 많이 나오는 경향이 있는데, 그런 부분들을 기꺼이 감수하면서 2년 동안 지속적으로 협조와 지원을 해준 문화체육관광부와 한국문화예술위원회 관계자들에게 감사의 인사를 전함. 오늘도 논의 과정에서 문화다양성 인식기술, 공공디자인 등 앞으로 더 다뤄야 할 주제들이 언급됐는데, 기회가 되면 이러한 의견을 바탕으로 더 좋은 담론의 자리를 만들어나가도록 하겠음.

---

## 연사, 토론자 소개

---

## 1차

## 좌장

한건수(좌장), 강원대학교 문화인류학과 교수

한건수교수는서울대인류학과에서 학사학위를, 미국 UC버클리대에서 인류학 석사·박사학위를 취득하였다. 총리실 외국인정책위원회, 다문화가족 정책위원회 위원, 여성가족부 정책자문위원회 위원, 법무부 난민위원회 위원, 한국국제이해교육학회 회장, 한국가족학회 회장 등을 역임하였으며, 유네스코 문화다양성협약 당사국회의 및 정부간위원회 대표단 자문역으로 다수 참석한 바 있다.

## 발표자

디지털 미디어 플랫폼의 부상과 문화다양성

이동연, 한국예술종합학교 전통예술원 한국예술학과 교수, 기획처장

이동연교수는 현재 한국예술종합학교 교수와 기획처장을 맡고 있다. 중앙대학교에서 「메타비평론 연구」로 박사학위를 받았다. 문화체육관광부 새 문화정책 준비단 단장을 맡아 『문화비전2030-사람이 있는 문화』 보고서를 주도했고, 서울시 문화시민도시 정책위원회 위원장과 플랫폼창동61 총괄예술감독, DMZ 피스트레인 뮤직페스티벌 공동조직위원장, 계간 『문화/과학』 편집인을 맡고 있다. 대표적인 저서로 『예술@사회』, 『문화자본의 시대』, 『문화연구의 생성과 종말』, 『대안문화의 형성』 등이 있다.

디지털 환경의 미래와 문화적 표현의 다양성

이광석, 서울과학기술대학교 IT정책전문대학원 교수

이광석 교수는 테크놀로지, 사회, 문화예술이 서로 교차하는 접점에 비판적 관심을 갖고 연구와 집필 활동을 해오고 있다. 현재 서울과학기술대학교 IT정책대학원 디지털문화정책 전공 교수로 일한다. 문화이론 전문지 『문화/과학』 공동 편집인으로 활동하고 있다. 주요 연구 분야는 테크노문

화, 플랫폼과 커먼즈, 인류세, 포스트휴먼, 비판적 제작문화에 걸쳐 있다. 주요 저서로는 『데이터 사회 비판』 『데이터 사회 미학』 『뉴아트행동주의』 『옥상의미학노트』 『사이방가르드』 『디지털 야만』 등이 있다.

## 토론자

김상민, 문화사회연구소 소장

김상민은 미국 조지메이슨대학교에서 문화연구로 박사학위를 받았다. 뉴미디어, 기술문화, 시각/영상문화를 주로 연구하고 있다. 문화사회연구소 소장을 역임하고 있으며, 서울대학교, 연세대학교, 한국예술종합학교에서 강사로, 문화이론 전문지 『문화/과학』 편집위원으로 활동하고 있다. 저서로는 『디지털 자기기록의 문화와 기술』, 『전환기의 한국사회: 성장과 정체성의 정치를 넘어』(공저), 『데이터 시대의 언론학연구』(공저), 『불순한 테크놀로지』(공저) 등이 있고, 역서로 『하이에크네』(공역) 등이 있다.

김혜인, 한국문화관광연구원 연구위원

김혜인 박사는 한국문화관광연구원의 연구위원으로, 경희사이버대학원 문화예술경영대학원 겸임교수로도 재직중이다. 미국 플로리다주립대학교에서 예술경영으로 박사학위를 취득하며, 「문화정책의 성평등 관점 정착 및 발전방향 연구」 「2020 문화예술트렌드 분석 및 전망 연구」 「국제문화교류 중장기정책계획 수립 연구」 등 많은 연구를 연구책임으로 수행했다.이 외에도 「문화정책논총」편집위원장, 한국문화교육학회 학술이사, 한국예술경영학회 국제교류이사 등을 역임하고 있다.

이상승, 서울대학교 경제학부 교수

이상승 교수는 현재 서울대학교 사회과학대학 경제학부 교수로, 현대자동차 사외이사, 삼성물산 사외이사를 겸임하고 있다. 국민경제자문위원회 경쟁정책자문위원, 규제개혁심의회 위원, 공정거래위원회 '시장개혁비전 마련을 위한 민관합동 T/F 위원'을 역임했다. Rand Journal of Economics,

Games and Economic Behavior, Journal of International Economics, International Journal of Industrial Organization, Competition Policy International 등 주요 국제 학술지에 다수의 논문을 발표했으며, 산업조직연구 등 국내 학술지에 게재된 논문도 다수 집필했다.

#### 정준희, 한양대학교 언론정보대학 겸임교수

정준희 교수는 현재 한양대학교 언론정보대학 겸임교수로, 미디어와 사회 연구소 대표이자 KBS <열린토론>, TBS <정준희의 해시태그>의 진행자로 활동하고 있다. 서울대학교 언론정보학과에서 학사와 석사학위를 취득한 후 영국 런던대학교 골드스미스 칼리지 박사과정을 수료했다. 한국방송학회 『방송학보』 편집위원, 한국언론정보학회 총무이사, 방송통신위원회 방송미래발전위원회 위원을 역임했다.

#### 최유진, 국립중앙도서관 디지털기획과 과장

최유진 과장은 국립중앙도서관에서 세계도서관대회 서울 개최 준비 등 굵직한 업무를 담당한 후 국립세종도서관 정책자료과장, 미국 국립문서기록보관청 파견근무를 거쳐 현재 국립중앙도서관 디지털기획과 과장으로 국가문헌 디지털 장서 구축 및 디지털 자원 공유 및 활용성 강화 업무를 담당하고 있다.

#### 최은필, 카카오 산업/기술정책 연구 및 정책·전략 기획 (연구위원)

최은필 연구위원은 현재 카카오에서 산업/기술정책을 연구하고 있다. AI와 블록체인의 분야의 정책·전략기획을 중점적으로 담당하고 있으며, 카카오 AI 리포트 편집/기획과 단행본 발간을 담당하였다. 카카오에 합류하기 전에는 삼성 디스플레이 부문에서 기술·전략 기획, 오픈이노베이션 업무 등을 담당하면서 오랜시간 산업계에서 기획/전략 업무를 해오고 있다. 성균관대학교에서 정보통신공학을 전공하였고, 동대학원 비즈

니스 스쿨(Graduate School of Business)에서 MBA, 인디애나 비즈니스 스쿨(Kelley School of Business)에서 전략 매니지먼트(Strategic Management)를 전공하였다. 기술과 경영의 경계에서 더 나은 사회와 미래를 위한 방법들을 고민하고 있다.

## 2차

**좌장**      **한건수(좌장), 강원대학교 문화인류학과 교수**  
 한건수 교수는 서울대 인류학과에서 학사·석사 학위를, 미국 하버드대에서 인류학 박사학위를 취득하였다. 일본 동경대 대학원 문화인류학교실에서 수도 수학한 바 있으며, 제14차 외무고시 수석 합격 후 외무부에서 근무한 경력도 있다. 강원대 인류학과, 국민대 국제학부를 거쳐 현대 서울대 자유전공학부 교수로 재직중이며, 국민대 국제학부장, 서울대 자유전공학부장을 역임하였다. 한국문화인류학회 부회장 및 편집위원장, 한국사회과학연구협의회 편집위원장, 한국국제이해교육학회 회장, 한국이민학회 회장 등을 역임했고, 유네스코한국위원회 사회과학분과 및 문화분과 위원, 집행위원을 맡은 바 있다.

**발표자**      **인공지능시대, 창작 개념의 재검토**  
**이상욱, 한양대학교 철학과 교수, 과학기술 윤리·법·정책 센터장**  
 서울대학교 물리학과에서 이학사를 마친 후 동대학원 물리학과에서 응집물질 물리학 연구로 이학석사를 취득했다. 그 후 영국 런던대학(LSE)에서 철학박사 학위를 받았으며, 2002년까지 런던정경대학교(LSE) 철학과에서 객원 조교수로 일하다가 현재 한양대학교 철학과 교수로 재직 중이다. 주로 현대 과학기술이 제기하는 다양한 철학적, 윤리적 쟁점을 과학사 및 기술사, 과학기술학(STS)의 시각과 접목하여 연구한다. 2018년부터 UNESCO 과학기술윤리위원회(COMEST)의 위원으로 활동 중이며, 2018년~2019년에 UNESCO가 주도한 인공지능 윤리 예비보고서 작성에 참여했다. 『과학은 이것을 상상력이라고 한다』, 『인공지능의 윤리학』, 『인공지능의 존재론』 등의 다양한 저서와 「인공지능의 도덕적 행위자로서의 가능성: 쉬운 문제와 어려운 문제」, 「감정과 의식: 신경과학과 인공지능 시대의 문학」 등의 논문을 집필했다.

## AI와 인간의 협업가능성과 문화적 표현의 다양성

**김재인, 경희대학교 비교문화연구소 학술연구교수**

서울대 미학과를 졸업하고 동 대학원 철학과에서 박사학위를 받았다. 고등과학원 초학제연구단 연구원과 서울대학교 철학사상연구소 연구원을 역임했으며, 서울대, 경희대, 한국외대, 홍익대, 한국예술종합학교, 서울여대 등에서 강의했다. 현재는 경희대 비교문화연구소 학술연구교수로 재직하고 있다. 단독 저서로 『코로나 혁명 : 인류의 다음 단계를 위한 새로운 가치의 모색』(2020), 『생각의 싸움 : 철학의 멋진 장면들』(2019), 『인공지능의 시대, 인간을 다시 묻다』(2017), 『혁명의 거리에서 들뢰즈를 읽자』(2016), 『삼성이 아니라 국가가 뚫렸다』(2015) 등이 있다. 『인공지능의 시대, 인간을 다시 묻다』는 제58회 한국출판문화상 본심, 2017년 경향신문 올해의 책, 『경기그레이트북스 100권』에 선정되었다. 발표한 논문으로는 「우리 사회에 ‘사회’가 있는가? - 서구 ‘사회’ 개념의 국내 수용 과정 분석」, 「매끈한 공간 대 흠 파인 공간: 전쟁기계, 또는 공간을 어떻게 구성할 것인가? - 들뢰즈의 공간의 정치철학」, 「들뢰즈의 ‘아펙트’ 개념의 쟁점들: 스피노자를 넘어」, 「바움가르텐으로 돌아가자 - 감(感)적 삶의 복권을 위한 한 시도」 등이 있다.

## 토론자

**김용훈, 신승백 김용훈 예술가 듀오**

시드니대학 시각예술학과에서 학사학위를 취득하고, 카이스트 문화기술대학원에서 석사학위를 받았다. 엔지니어 신승백과 함께 2012년 아티스트 그룹, 신승백 김용훈을 결성하였다. 두 사람은 협업을 통해 기술과 인간에 대해 탐구해 오고 있으며 인공지능을 주제로 다수 작품을 만들었다. 독일, 오스트리아, 프랑스, 영국, 네덜란드, 스위스, 미국, 캐나다, 호주, 일본, 대만, 중국 등 전세계에 작품이 전시되고 있다.

#### 박주용, KAIST 문화기술대학원 교수

박주용 교수는 서울대학교 물리학과에서 학사학위를, 미국 미시간대학교(앤아버)에서 통계물리학과 복잡계학으로 박사학위를 취득하였다. 현재는 카이스트 문화기술대학원에서 과학의 원리 기반한 문화 예술의 이해와 창작을 연구하고 있으며, 음악작품의 빅데이터로부터 창의성을 수치적으로 규명하고 미래 인공지능 기술 기반 창의성에 연구에 활용하고 있다. 헤럴드경제에서 과학/IT칼럼니스트, 경향신문에서 "박주용의 퓨처라마" 코너를 통해 문화기술과 과학-예술에 대해 쓰고 있다. 과학건축예술 융합 프로젝트인 "광도라네"를 제주도에 설치하였으며, 국제전자예술심포지엄(ISEA2019)를 한국에 유치하고 공동학술디렉터를 맡았다.

#### 박찬욱, 한국문화관광연구원 문화산업연구센터 센터장

박찬욱 박사는 현재 한국문화관광연구원 문화산업연구센터 센터장을 맡고 있다. 숭실대학교 융합기술원 전임연구원, 산업통상자원부 통상산업포럼 문화콘텐츠분과위원 등을 역임하였다. 경희대학교에서 국제경영학 박사학위를 취득하였고 「융복합 콘텐츠산업 현황진단 및 대응전략」, 「콘텐츠 R&D 고도화를 위한 기초연구」 「신기술 융복합 콘텐츠 관련 법제도 개선 방안 연구」 등 다수의 정책 과제에 연구책임으로 참여하였고, Technology Forecasting & Social Change, Online Information Review 등 우수 학술지에 논문을 발표하였다.

#### 이두갑, 서울대학교 서양사학과 교수

이두갑 교수는 서울대학교 인문대학 서양사학과 & 자연대 과학사 및 과학철학협동과정 부교수로 재직하고 있다. 프린스턴 대학교에서 역사학(과학기술사) 박사학위를 받았으며 미국 국립보건원역사연구소에서 박사후 연구원을, 스탠포드대 및 하버드 대학교 방문연구원을 지냈다. 저서로는 The Recombinant University: Genetic Engineering and the Emergence of Stanford Biotechnology (University of Chicago Press, 2015)가 있다.

#### 전진성, 유네스코한국위원회 문화팀장

지난 20년간 유네스코한국위원회에서 문화커뮤니케이션팀장, 국제협력팀장 등 다양한 직을 수행했으며 2011년~2012년에는 프랑스 유네스코 본부 대외협력부문 국가위원회 담당과에서 근무하기도 했다. 현재는 유네스코한국위원회 문화팀장으로 근무하면서 성균관대학교 문화융합대학원 겸임교수로도 활동하고 있다.

런던시티대학교에서 문화정책 석사학위를 취득했고, 버백대학교에서 예술경영 디플로마를 취득했으며 유네스코 거버넌스와 문화정책 분야 등에서 「유네스코 조직 개혁 - 유네스코 전략 연구 변화의 시대, 한국의 유네스코 협력 비전」, 「2016년 글로벌 법제 이슈 - 교육/문화 분야」, 『대유네스코 자발적 기여에 관한 실무 안내서』 등 다양한 글을 집필했다.

#### 정상조, 서울대학교 법학대학원 교수

정상조교수는 서울대법학과에서 학사 및 석사학위를 취득한 후 영국 런던 정경대(LSE)에서 석사 및 박사학위를 취득하였다. 특허법원 사법행정자문위원회 위원, 한국과학기술한림원 정회원, 국가지식재산위원회 민간위원장을 역임하고 있으며, 서울대학교 법학연구소 기술과법센터장으로 재직하기도 했다. 『저성장시대의 도시정책(공저, 2011)』, 『예술경영과 예술행정』(공저, 2017), 『문화기본진흥계획』, 「인터넷과 법률」, 「컴퓨터와 법률」, 「Systematic Government Access to Private-Sector Data in the Republic of Korea, International Data Privacy Law」, 「딥러닝에서의 학습데이터와 공정이용」 등 기술과 법률 분야에서 여러 연구를 진행했다.

## 3차

**좌장**      **한건수, 강원대학교 문화인류학과 교수**

한건수교수는 서울대학교 인류학과에서 학사학위를, 미국 UC버클리대에서 인류학 석사·박사학위를 취득하였다. 총리실 외국인정책위원회 다문화가족정책위원회 위원, 여성가족부 정책자문위원회 위원, 법무부 난민위원회 위원, 한국국제이해교육학회 회장, 한국가족학회 회장 등을 역임하였으며, 유네스코 문화다양성협약 당사국회의 및 정부간위원회 대표단 자문역으로 다수 참석한 바 있다.

**발표자**      **포스트 코로나 시대의 문화다양성 보호와 증진**

**염신규, (사) 한국문화정책연구소 소장 / 인천대학교 문화대학원 겸임교수**  
 염신규는 (사)한국문화정책연구소 소장으로 문화예술정책의 입안, 비평 등의 분야에서 연구와 컨설팅을 수행하고 있으며 인천대 문화대학원에서는 문화정책과 도시문화담론에 대하여 강의를 진행하고 있다. 영상(다큐멘터리) 창작자를 시작으로 문화활동가, 현장기획자를 거쳤으며 최근에는 문화 연구와 정책의 간극을 메우는 작업에 주안점을 갖고 있다. (재)한국문화관광연구원 비상임이사, 서울시 문화도시정책위원회 위원 등을 역임하고 있다.

**코로나 시대의 혐오와 차별****홍성수, 숙명여자대학교 법학과 교수**

2008년 영국 런던정경대(LSE)에서 국가인권기구에 대한 연구로 박사학위(PhD)를 취득했고, Human rights Consortium University of London, Centre for Socio-Legal Studies University of Oxford, International Institute for the Sociology of Law(Spain)에서 방문연구원으로 연구한 바 있다. 법철학, 법사회학 등의 기초법학 방법론을 바탕으로

로 인권이론과 국가인권기구, 기업인권, 도시인권, 학생인권, 여성인권, 표현의 자유, 혐오표현 등의 분야별 인권문제, 법과 사회변동, 로펌의 사회적 책임, 법과 정치 등의 주제를 연구해 왔다. 2009년부터 숙명여자대학교 법학부에 재직하고 있으며, 한국법철학회 총무이사/연구이사/대외이사(현), 한국법사회학회 기획이사, 한국인권학회 연구이사, 인권법학회 기획이사, 젠더법학회 학술이사, 국가인권위원회 혐오차별대응특별추진위원회 위원, 여성가족부 정책자문위원회 위원, 경찰청 성평등위원회 위원 등을 역임하고 있다.

**미디어 속 차별과 혐오의 증가와 문화적 표현의 다양성****황승흠, 국민대학교 법학과 교수**

국민대학교 법학부 교수로 기초법과 문화산업법을 강의한다. 서울대학교에서 법사회학으로 박사학위를 취득한 이후 미국 캘리포니아대학교 버클리분교의 로스쿨에서 리서치펠로우로 있었다. 이때 공부한 연방통신법 관련 법 논쟁과 첫 직장이었던 정보통신윤리위원회의 근무 경험이 온라인으로 유통되는 표현물과 등급 분류 그리고 자율 규제에 대한 공부를 지속하게 하였다. 인터넷 콘텐츠에서 온라인게임으로, 그리고 영화와 문화 산업으로 연구를 확장해 가고 있다. 현재 미디어다양성위원회 위원과 사행산업통합감독위원회 위원으로 활동하고 있다.『국민을 위한 사법개혁』(공저, 1996), 『인터넷은 자유공간인가?』(공저, 2003), 『인터넷 자율규제』(공저, 2004), 『분쟁과 질서의 법사회학』(2005), 『게임법제도의 현황과 과제』(공편, 2009)를 출판하였다.

**토론자****박경주, 한국문화예술위원회 위원**

박경주 위원은 현재 한국문화예술위원회 위원으로 사회적기업 다문화극단 샐러드 의 대표를 역임하고 있다. 홍익대학교에서 관화를 전공하고 독일 HBK Braunschweig 대학원에서 순수예술을 전공했다. 국제이해교육과 다문화 인식 개선을 위한 공연과 문화예술교육 사업, 국내 최초 다문화극

장 셸러드봄 운영, 이주민 공연예술아카데미 사업, 이주민예술가 지원사업인 ‘셸러드아티스트’ 등의 사업을 기획하고 운영했다. 셸러드 극단은 현재까지 총 600여회의 공연과 워크숍을 진행하여 전국에서 10만여 명의 관객을 만났으며 이주민이 직접 창작에 참여하는 유일한 예술단체로서 대외적으로 자리잡아가고 있다.

---

#### 색 알 마문, 아시아미디어컬처팩토리 상근활동가

방글라데시 다카 출생으로 Tejgaon College에 재학 중이던 1998년 한국으로 이민했다. 2001년도부터 이주노동자 인권 운동을 시작해 지금까지 이어오고 있으며, 현재 이주민 문화예술지원단체인 아시아미디어컬처팩토리의 기획국 상근활동가이자 독립영화감독으로 활동하고 있다. 단편극영화 ‘파키’는 2013년 서울독립영화제 초청상영작이며, 2013 디아스포라영화제, 2014 부산평화영화제 본선진출작이다. 이 외에도 다큐멘터리영화 ‘굿바이’, ‘하루 또 하루’, ‘밀리언 리마’, ‘꿈, 떠나다’, ‘비닐하우스, 집이 아니다’, ‘세컨드홈’ 등을 연출했다.

---

이광석, 서울과학기술대학교 IT정책전문대학원 디지털문화정책전공 교수  
이광석은 테크놀로지, 사회, 문화예술이 서로 교차하는 접점에 비판적 관심을 갖고 연구와 집필 활동을 해오고 있다. 현재 서울과학기술대학교 IT정책대학원 디지털문화정책 전공 교수로 일한다. 문화이론 전문지 <문화/과학> 공동 편집인으로 활동하고 있다. 주요 연구 분야는 테크노문화, 플랫폼과 커먼즈, 인류세, 포스트휴먼, 비판적 제작문화에 걸쳐 있다. 쓴 책들로는 <데이터 사회 비판> <데이터 사회 미학> <뉴아트행동주의> <육상 의미학노트> <사이방가르드> <디지털 야만> 등이 있다.

---

#### 한상훈, 대구문화예술현장실무자정책네트워크 대표

한상훈 대표는 대구문화예술현장실무자정책네트워크 대표이자 대구경북

영화영상협동조합 이사, 독립영화극장 오오극장의 전시팀장이다. 2000년대 초반부터 대구시민단체연대회의, 한국민족예술단체총연합 등 시민단체 활동을 전개했다. 2005년부터 2019년까지 한국민족예술단체총연합의 대구지회 사무처장으로서 활동해 예술가가 문화예술행사의 주체가 되도록 독려하며, 약 100여 종이 넘는 크고 작은 문화예술행사를 기획·운영했다.

---

#### 홍기원, 한국예술종합학교 연극학과 예술경영전공

홍기원 교수는 한국예술종합학교 연극원 연극학과 예술경영, 문화정책 교수로, 뉴욕대학교 와그너대학원에서 행정학 석사를, 연세대학교 대학원에서 「자료포락분석을 이용한 문화예술서비스공급의 효율성 측정: 공공기관과 비영리기관의 비교」로 박사학위를 받았다. 숙명여대 정책대학원 교수, 한국문화관광연구원 책임연구원을 역임했으며, 서울문화재단 비상임 이사, 한국문화예술위원회 예술가치확산 소위원회 위원, 서울시 문화도시정책위원회 위원, 한국문화예술경영학회 학술이사 등을 역임하고 있다. International Journal of Cultural Policy의 2019년도 특별편집위원을 역임하였으며, 「문화정책 관점에서의 조선시대 여악에 대한 담론 연구」, 「미적경험을 위한 예술교육: 경기학교예술창작소의 사례를 중심으로」 등 문화정책 분야에서 다양한 논문을 집필했다.

## 유네스코 세계 문화다양성 선언과 문화적 표현의 다양성 보호와 증진 협약

## 유네스코 세계 문화다양성 선언과 문화적 표현의 다양성 보호와 증진 협약

### 가. 세계 문화다양성 선언

#### 1) 배경

1948년 유엔총회에서 제정된 세계인권선언 제27조는 “모든 사람은 자기가 속한 공동체의 문화생활에 자유롭게 참여하고, 예술을 즐기며, 학문적인 발전과 그 혜택을 공유할 권리를 가지며, 자신이 창작한 학문적, 문화적, 예술적 산물에서 발생하는 이익을 보호받을 권리를 가진다”고 규정하고 있으며, 이후 레비-스트로스(Levi-Strauss)는 1952년 UNESCO의 의뢰를 받아 작성한 「Race and History」를 통해 다양성 문제가 문화 간 상호관계(inter-relations of cultures)뿐 아니라 개별 사회를 구성하는 다양한 내부 집단의 문제를 포함해야 한다고 유네스코에 의견을 제출했다.<sup>1</sup> 이로부터 ‘다양성 속의 통합’(unity-in-diversity), ‘차이와 통합’이라는 관점이 형성되었다.<sup>2</sup>

유네스코는 「국제문화협력의 원칙선언(1966)」, 「일반 대중의 문화생활에 대한 참여 및 기여에 관한 권고(1976)」, 「인종과 인종편견에 관한 선언(1978)」, 「예술가의 지위에 관한 권고(1980)」등을 통해 문화권과 문화다양성에 대한 논의를 발전시켜나갔다. 이 후 “세계문화장관회의”(MONDIACULT, 멕시코시티, 1982), 「세계 문화 발전 위원회 보고서(‘우리의 창조적 다양성’, 1995)」, 「문화와 발전에 관한 정부간 회의」(스톡홀름, 1998) 및 “문화장관원탁회의 (제30차 유네스코총회, 1999)” 등을

1 Staffan Müller-Wille, Claude Lévi-Strauss on Race, History, and Genetics, Biosocieties. 2010 Sep 1; 5(3): 330-347.

2 문화체육관광부, 문화비전2030 사람이 있는 문화, 새문화정책준비단, 문화체육관광부, 67p.



통해 본격적으로 문화다양성에 대한 담론을 주도했으며, 이러한 논의의 내용을 「세계 문화다양성 선언」에 집약시켰다. 마침내 2001년 10월 15일부터 11월 3일까지 열린 제31차 유네스코 정기총회에서 164개 회원국들은 세계화로 인한 규격화, 표준화, 획일화로 인해 위협받고 있는 각 나라, 각 지역의 문화적 고유성과 다양성을 보호하고 증진하기 위해 ‘유네스코 문화다양성 선언’을 채택했다.

## 2) 내용

유네스코는 “문화”를 ‘한 사회와 집단의 성격을 나타내는 정신적, 물질적, 지적, 감성적 특성의 총체이며, 예술이나 문자의 형식뿐 아니라 함께 사는 방법으로써 생활 양식, 인간의 기본권, 가치, 전통과 신앙 등을 포함하는 포괄적 개념’으로 정의하면서 문화다양성과 평화 그리고 발전이 서로 밀접히 연관돼 있음을 강조하였다.

또한, 문화 다양성을 인류의 공동 유산으로써 개인적, 집단적 풍요를 위한 자원인 동시에, 현재와 미래 세대를 위한 혜택으로 인식. 여러 구성원이 평화롭게 공존하고 상호 작용하기 위해 문화다양성이 증진되어야 함을 강조하였다.

무엇보다, 시장경제를 중심으로 하는 세계화가 진전될수록 문화 정체성과 창조성의 새로운 범위를 넓혀나갈 수 있는 동시에, 표준화, 규격화, 국제화 등의 확산으로 약자의 문화를 소외시키고, 약화시키며, 자유로운 표현을 막을 수 있다는 우려를 인식하여, 문화의 다양성의 진흥이야말로 이러한 시점에 있어 반드시 필요하고 강화되어야 한다고 표명하고 있다.

이 선언문은 서문과 12개 조항의 본문으로 구성되어 있으며, 문화에 대한 기본적 개념과 문화다양성의 중요성을 명시한 서문에 이어, 문화다양성은 인류의 공동유산이며 발전을 위한 근간이며, 이를 위해서는 인권과 문화권이 필수불가결함을 주장한다. 창의성의 원천으로서 문화유산이 중요함을 강조함과 동시에, 문화상품과 서비스는 단순한 상품이나 소비재로 취급할 수 없다는 “문화적 예외”를 강조해 특수성을 강조하고, 문화다양성의 증진을 위해 공공 및 민간분야, 시민사회의 협력의 강화를 위한 유네스코의 역할을 서술하고 있다. 아울러, 실행계획을 통해 교육과 문화정책의 역할을 강조함과 동시에, 문화다양성을 증진하기 위한 국제법상 장치의 마련을 권고함에 따라, 문화다양성협약의 체결이 추진되었다.

## 나. 문화적 표현의 다양성 보호와 증진 협약

### 1) 배경

문화다양성협약의 필요성에 대한 논의는 1995년 세계무역기구(WTO) 출범 이후 다자간투자협정이 문화와 같은 비무역적인 문제를 해결할 수 없다는 인식이 확산되고 있었고, 미국의 문화영역에 대한 예외없는 개방요구에 프랑스와 캐나다를 중심으로 문화적 예외를 내세우며 자국 문화시장의 미국화, 획일화에 반발이 커지고 있었다.

2001년 11월 유네스코 제 31차 총회에서 ‘세계 문화다양성 선언’이 채택된 후, UN은 2002년 12월 20일에 개최된 제57차 총회에서 매년 5월 21일을 “세계 문화다양성의 날”로 제정했다. 유네스코는 여러 회원국가의 요청을 받아들여 2003년 4월 제 166차 집행이사회에서 문화다양성과 관련된 국제규약 수립의 타당성을 검토하고 2003년 제32차 유네스코 총회에 이를 정식 의제로 상정했다. 그 뒤 여러 차례의 전문가회의와 정부간 회의를 통해 2005년 6월 3일 최종적으로 협약 초안이 마련되었다. 최종안은 2005년 10월 유네스코 제33차 총회에서 안건으로 상정되어, 미국과 이스라엘 두 나라만이 반대한 가운데 148개국의 압도적 찬성으로 채택됐다. 2006년 12월 18일 30개국이 비준서를 기탁하여 2007년 3월 18일부터 가입국가에 한하여 국제법상으로 유효한 문서가 되었으며, 협약의 집행기구가 구성되고 2007년 10월부터 정식으로 발효되었다.

### 2) 내용

정식 명칭은 유네스코 문화적 표현의 다양성 보호 및 증진에 관한 협약으로 유네스코가 2001년 문화다양성 진흥을 위해 채택한 ‘유네스코 문화다양성 선언문’의 실천적 규약을 담은 협약이다. 총 6장 34조와 4개의 부속서로 이루어져 있다. 세계 각국의 문화적 표현의 다양성을 인정하는 국제협약으로 주요 내용은 다음과 같다.

먼저 전문 18항은 정체성, 가치, 의미를 전달하는 문화활동, 상품 및 서비스는 경제적 속성 뿐만 아니라 문화적인 속성을 함께 가지고 있기에, 상업적인 관점에서만 바라봐서는 안된다는 점을 문화적 속성을 지니기 때문에 상업적 기준으로만 취급되어서는 안된다는 점을 분명히 하고 있다. 뒤이은 19항에서는 “정보통신의 급속한 발전으로 촉진된 세계화의 과정이 문화간 상호작용의 강화를 위한 전례 없는 여건을 제공하는 한편, 부국과 빈국 사이의 불균형을 야기한다는 점에서 문화다양성에 대한 도전

이 된다” 라며, 세계화로 인한 문화교류가 급격하게 늘었으나 오히려 이러한 현상이 문화적 표현의 다양성의 측면에서 국가간 불균형을 초래했다는 인식을 내비친다.

제1장에서 각 국은 문화다양성을 위한 정책과 조치에 대한 주권을 가진다고 밝히고 있으며, 구체적으로 6조에서 다양한 쿼터제와 독립문화, 기초예술에 대한 지원, 공공적 문화 인프라 구축, 인력 양성에 대한 지원의 권리를 보장하고 있다. 11조는 문화적 표현의 다양성 증진과 보호를 위해 시민사회의 역할이 중요하다는 점을 확실히 하고 있다. 12조~19조는 주로 국제적 차원의 권리와 의무를 규정하고 있다.

문화다양성협약에서 가장 특기할만한 조항은 제20조로 다른협약과의 상호보완과 함께 다른 협약을 해석하고 적용할 때 문화다양성협약의 관련조항을 고려한다고 말함과 동시에, 20조 2항에서 기타 조약상의 권리와 의무를 변형하지 않는다는 점이며, 특히 WTO협정의 비차별원칙 및 자유무역원칙을 의식한 내용을 담고 있다.

---

## 유네스코 세계 문화다양성 선언 UNESCO Universal Declaration on Cultural Diversity

---

## 유네스코 세계 문화다양성 선언 UNESCO Universal Declaration on Cultural Diversity

유네스코 총회는

「세계인권선언」을 비롯하여 시민·정치적 권리 그리고 경제·사회·문화적 권리에 관한 1966년의 두 국제규약 등 국제적으로 승인된 규범에서 천명한 인권과 기본적 자유의 충실한 이행을 유념하며,

유네스코 헌장 서문에서 “문화의 광범위한 전파와 정의, 자유, 평화를 위한 인류 교육은 인간의 존엄에 꼭 필요하며, 또 모든 국가가 상호 지원과 관심의 정신으로 완수해야 할 신성한 의무이다”라고 명시한 바를 상기하고,

다른 여러 목적들 보다 특히 유네스코의 창립 목적 가운데 언어와 표상에 의한 사상의 자유로운 교류를 촉진하는 데 필요한 국제 협정을 권고한다는 유네스코 헌장 제1조를 상기하고,

유네스코가 제정한 국제규약 중 문화다양성 및 문화권의 행사와 관련된 규정을 참조하고,

문화는 사회와 사회구성원들의 특유한 정신적·물질적·지적·감성적 특징의 총체로 간주되어야 하며 문화는 예술 및 문학 뿐 아니라 생활양식, 함께 사는 방식, 가치체계, 전통과 신념을 포함한다는 것을 재확인하고,

문화는 오늘날 진행되고 있는 정체성, 사회적 결속 및 지식기반경제의 발전에 대한 논쟁의 중심에 있음을 인식하고,

상호신뢰와 이해의 여건 속에서 문화의 다양성, 관용, 대화 및 협력을 존중하는 것이 국제평화와 안전을 가장 확실하게 보장하는 것임을 확인하며,

문화다양성의 인식, 인류화합에 대한 자각 및 문화간 교류의 발전을 기반으로 한 연대를 소망하며,

새로운 정보통신기술의 급속한 발전에 따른 지구화 과정이, 문화다양성에 대한 도전이자, 문화 및 문명간의 새로운 대화를 위한 조건을 형성한다는 것을 고려하고,

문화의 풍성한 다양성을 진흥하고 보존하기 위해 유엔체제 안에서 유네스코에 부여된 특별한 임무를 인식하여,

다음의 원칙을 선포하고, 이 선언문을 채택한다.

### 정체성, 다양성 그리고 다원주의

#### 제1조 - 문화다양성: 인류 공동의 유산

문화는 시간과 공간에 따라 다양하게 나타난다. 이러한 다양성은 인류를 구성하고 있는 각각의 집단과 사회의 독특함과 다원성 속에서 구현된다. 생물다양성이 자연에 필요한 것과 같이 교류, 혁신, 창조성의 근원으로서 문화다양성은 인류에게 필요한 것이다. 이러한 의미에서, 문화다양성은 인류 공동의 유산이며 현재와 미래세대를 위한 혜택으로서 인식되고 확인되어야 한다.

#### 제2조 - 문화다양성에서 문화다원주의로

점점 다양해지는 오늘날의 사회에서는, 함께 사는 것에 대한 의지와 더불어 다원적이고, 다양하며, 역동적인 문화정체성을 지닌 사람 및 집단간의 조화로운 상호작용을

반드시 보장해야 한다. 모든 국민을 포용하고 참여할 수 있게 하는 정책은 사회적 결속, 시민사회의 역동성과 평화를 보장한다. 그러므로 문화다원주의는 문화 다양성을 정책적으로 구체화하기 위한 것이다. 민주 체계로부터 분리할 수 없는 문화다원주의는 문화교류와 공공의 삶을 유지하는 창조적인 역량을 풍성하게 하는 데 이바지한다.

### 제3조 - 발전을 위한 요소로서의 문화다양성

문화다양성은 모든 이에게 선택의 범위를 넓혀준다. 발전을 위한 근간 중에 하나인 문화다양성은, 단지 경제성장의 관점이 아니라 지적, 감성적, 윤리적, 정신적으로 보다 나은 삶을 위한 수단으로 이해되어야 한다.

## 문화다양성과 인권

### 제4조 - 문화다양성을 위한 조건으로서의 인권

문화다양성의 보호는 인간존엄성의 존중으로부터 분리할 수 없는 윤리적 책임이다. 인권과 기본적 자유를 보장하기 위한 노력은 특히 소수민족이나 토착민들의 권리를 의미한다. 누구도 국제법으로 보장하는 인권을 침해하거나 제한하는 데 문화다양성을 이용할 수 없다.

### 제5조 - 문화 다양성을 위한 환경으로서의 문화권

문화권은 보편적이고 분리할 수 없으며 상호의존적인 인권의 핵심요소이다. 창조적 다양성의 번성은 「세계인권선언」 제27조와 경제·사회·문화적 권리에 관한 국제규약의 제13조 및 제15조에 명시된 문화권의 전적인 실천을 요구한다. 모든 이는 자신이 선택한 언어로, 특히 모어로 자신의 작품을 창조하고 배포할 자유를 누릴 수 있어야 하고, 문화다양성을 전적으로 존중할 수 있도록 하는 양질의 교육과 훈련을 받아야 한다. 또한, 인권과 기본적 자유를 존중하면서 자신이 선택한 문화적 생활에 참여하고, 문화적 실천을 행할 수 있어야 한다.

### 제6조 - 모든 이를 위한 문화다양성

언어와 표상에 의한 사상의 자유로운 교류를 보장하는 동시에, 모든 문화가 자신을 표현하고 알릴 수 있도록 하는 조치가 마련되어야 한다. 표현의 자유, 매체 다원주의, 다언어주의, 디지털 형식을 포함한 예술과 과학적·기술적 지식에 대한 동등한 접근, 표현과 배포를 위한 수단에 접근할 수 있는 모든 문화의 가능성은 문화다양성을 위한 보장이다.

## 문화다양성과 창의성

### 제7조 - 창의성의 원천으로서의 문화유산

창조는 문화적 전통에 의존하는 동시에, 다른 문화와의 접촉을 통해서 풍성해진다. 그러한 이유로, 모든 유형의 유산이 보존되고 고양되며 인간의 경험과 염원의 기록으로서 미래 세대에게 반드시 전달되어야 한다. 그렇게 함으로써 창의성이 진작되고 진정한 문화간 대화가 고무될 수 있을 것이다.

### 제8조 - 문화 상품과 서비스의 특수성

오늘날 창조와 혁신의 거대한 가능성을 연 경제와 기술의 변화 시기를 맞이하여, 창조작품 공급의 다양성, 작가와 예술가의 권리에 대한 적절한 인식, 정체성, 가치, 의미의 척도로서 단순한 상품이나 소비재로 취급되어서는 안 되는 문화상품과 서비스의 특수성에 대한 특별한 인식이 필요하다.

### 제9조 - 창의성의 촉매로서의 문화정책

문화정책은 사상과 작품의 자유로운 흐름을 보장하는 동시에, 지역과 지구적 차원에서 강력한 수단인 문화산업을 통해서 다양한 상품과 서비스의 생산과 배포에 기여할 수 있는 조건을 마련해 주어야 한다. 각 국가는 국제적인 의무를 지키며, 운영적 지원이든 적절한 규제든 적합한 수단을 통해 문화다양성을 규정하고 실천해야 한다.

## 문화다양성과 국제연대

### 제10조 - 세계적 창조와 전파를 위한 역량 강화

현재 지구적 차원에서 문화상품과 서비스의 교역과 유통의 불균형에 직면하여, 모든 국가, 특히 개발도상국가와 전환기에 있는 국가들을 대상으로 국제협력과 연대를 강화하여 국내외적으로 생존력있고 경쟁력있는 문화산업을 육성하는 것이 필요하다.

### 제11조 - 공공부문, 민간부문, 시민사회간의 협력 강화

시장의 힘만으로는 인간의 지속가능한 발전의 핵심인 문화다양성의 보전과 증진을 보장할 수 없다. 이러한 의미에서, 민간부문 및 시민사회와의 협력을 통한 공공정책의 중요성이 강조되어야 한다.

### 제12조 - 유네스코의 역할

유네스코는 그 위임과 기능을 가지고 다음과 같은 역할을 한다.

- (a) 여러 정부간 기구의 발전전략에 이 선언문에서 표명한 기본원칙을 적용하도록 촉진한다.
- (b) 문화다양성을 위한 개념과 목표를 정교화하기 위해 정부, 국제 정부간·비정부간 기구, 시민사회, 민간부문이 함께 참여할 수 있도록 하는 판단기준과 토론의 장을 제공한다.
- (c) 권한의 범위 안에서 이 선언과 관련된 분야의 기준설정, 인식제고, 역량강화를 위한 활동을 추구한다.
- (d) 이 선언문에 첨부된 주요 행동계획의 실천을 촉진한다.

### 유네스코 세계 문화다양성 선언의 실천을 위한 실행계획

유네스코 회원국들은 협력을 통해 다음의 목표를 달성함으로써 「유네스코 세계 문화다양성 선언」을 널리 전파하고 효율적인 실행을 촉진하기 위해 적절한 조치를 취해야 한다.

1. 국내외적으로 문화다양성과 발전과의 관계, 문화다양성과 그것이 정책결정에 미치는 영향 등 문화다양성과 관련된 국제적인 논의를 진전시키고, 문화다양성에 대한 국제법적인 기회를 전향적으로 검토하며,
2. 문화다양성의 보호와 증진에 상당히 기여하는 인식증진 모델 및 협력 방식을 실천하기 위한 개념과 아울러 국내외적 차원에서 기본원칙, 기준, 실천의 개념을 향상하며,
3. 다양한 문화적 배경을 가진 사람들과 집단의 참여와 포용을 증진하기 위해 문화다원주의적 관점에서 지식과 실천의 교류를 강화하며,
4. 인권의 핵심 부분으로서 문화권 내용을 이해하고 명확히 하기 위해서 더욱 노력하며,
5. 인류의 언어유산을 보호하고, 가능한 다양한 언어의 표현, 창조, 전파를 지원하며,
6. 가능한 모든 단계의 교육에서 모국어를 존중하고, 언어다양성을 촉진하고, 유년기부터 여러 언어를 학습하도록 장려하며,
7. 교육을 통해 문화다양성의 긍정적 가치 인식을 증진하고, 이를 위해 교과과정 구성과 교사교육을 개선하며,
8. 지식의 소통과 전달에 있어서 문화적으로 적합한 방법을 보호하고 충분히 활용하기 위하여 적절한 전통적 교육방법을 교육과정에 통합하도록 하며,
9. 교육 서비스의 효율성을 향상시킬 수 있는 교육 훈련이자 교육 도구로서 디지털 문해를 장려하고, 새로운 정보 통신 기술을 습득할 수 있도록 하며,
10. 사이버스페이스 상에서의 언어적 다양성을 증진하고, 공적 영역의 모든 정보에 전지구적 네트워크를 통해 모든 사람이 접근할 수 있도록 하며,
11. 유엔 체제하의 관련 기관과 긴밀히 협조하여 개발도상국가들이 새로운 정보기술에 접근하도록 장려하고, 그들이 정보 기술을 습득하도록 도우며, 자생적 문화 상품을 사이버스페이스에서 보급하고 개발도상국가들이 전 세계 교육·문화·과학 정보 자원에 접근하는 것을 가능하게 함으로써 정보 격차를 해소하며,
12. 매체와 지구적 정보 네트워크에서 다양한 콘텐츠가 생산, 보호, 보급되도록 장려하고, 이를 위해 공영 라디오와 텔레비전 서비스가 양질의 시청각 제작물 개발에 기여하도록 하며 특히, 이러한 제작물을 배포하기 위한 협력체계를 수립하도록 육성하며,
13. 문화 유산 및 자연 유산, 특히 구전 문화 유산과 무형 문화 유산의 보존과 확대를 위한 정책과 전략을 수립하고, 문화 상품과 서비스의 불법 반출입을 퇴치하며,

14. 전통 지식, 특히 토착민들의 전통 지식을 보호하고 존중하며, 또한 환경 보호와 자연 자원의 관리와 관련한 전통 지식의 공헌을 인정하고, 현대 과학과 지역지식의 상승효과를 촉진하며,
15. 창작자, 예술가, 연구자, 과학자, 지식인들의 이동을 촉진하고 국제 연구 프로그램을 개발하며, 협력관계를 증진하는 한편, 개발도상국가들과 전환기에 있는 국가들의 창의적 역량을 보존, 확장하도록 노력하며,
16. 현대적 창의성의 계발과 창의적 작업에 대한 공정한 보상을 위한 저작권 및 관련 권리의 보호를 확보하고, 동시에 「세계인권선언」 제27조에 따라 문화에 접근할 공공의 권리를 지지하며,
17. 개발도상국가가 전환기에 있는 국가들의 문화 산업의 출현 혹은 강화를 지원하고, 이를 위해 필요한 기간 설비와 기술 개발에 협력하며, 적합한 지역 시장의 출현을 육성하고, 이러한 국가들의 문화 상품이 세계 시장과 국제 유통 네트워크에 배포되도록 도우며,
18. 각 국에 부과된 국제적 의무사항을 고려하여, 이 선언문에 담겨진 원칙을 증진하기 위해 마련된 운영 지원 협정 그리고/혹은 적절한 규정 체제 등 문화정책을 개발하며,
19. 문화다양성을 보호하고 증진하기 위한 공공 정책을 수립하는 데 있어 시민사회를 적극 참여시키며,
20. 민간 부문이 문화다양성을 확대하는 데 기여할 수 있는 바를 인지하고 촉진하며, 이를 위해 공공 부문과 민간 부문간의 공개적인 대화의 장을 마련한다.

회원국은 유네스코가 사업을 수행하는 과정에서 이 행동 계획에 설정된 목표들을 고려할 것과 문화다양성을 위한 상승효과를 확대하기 위해 유엔 기구, 기타 정부간 단체, 비정부 단체들과 협조할 것을 유네스코 사무총장에게 권고한다.

---

## 문화적 표현의 다양성 보호와 증진 협약

---

## 문화적 표현의 다양성 보호와 증진 협약

번역: 유네스코한국위원회

### 전문

2005년 10월 3일부터 10월 21일까지 파리에서 개최된 국제연합 교육과학문화기구 (이하 '유네스코'라 함) 제33차 총회는

1. 문화다양성이 인류의 중요한 특성임을 확인하고,
2. 문화다양성은 인류 공동의 유산이며, 모든 이들의 이익을 위하여 소중히 하고 보존되어야 한다는 점을 깨닫고,
3. 문화다양성은 선택의 범위를 넓히고 인간의 능력과 가치를 육성해 주는 풍요롭고 다양한 세계를 창조하며, 그러므로 공동체, 민족, 국가의 지속가능한 발전을 위한 원천임을 인식하고,
4. 민주주의, 관용, 사회 정의, 그리고 사람과 문화간의 상호 존중의 틀 안에서 번성하는 문화다양성이 지방, 국가, 국제적 차원에서 평화와 안전을 위하여 필수불가결하다는 점을 상기하며,
5. 「세계인권선언」과 보편적으로 승인된 다른 문서에서 선언된 인권과 기본적인 자유의 완전한 실현을 위한 문화다양성의 중요성을 기리고,
6. 특히, 빈곤퇴치에 역점을 둔 「유엔새천년선언(2000)」을 고려하여, 국가 및 국제 개발 정책 뿐 아니라 국제 개발협력에 있어 전략적인 요소로서 문화를 통합시킬 필요성을 강조하며,
7. 문화는 시간과 공간을 넘어서 다양한 양식을 가지며, 그 다양성은 인류를 구성하

- 는 사람과 사회의 정체성과 문화적 표현의 독특성과 다원성에서 구현된다는 점을 고려하여,
8. 무형 및 물질적인 풍요의 원천인 전통지식, 특히 토착민 지식체계의 중요성과 지속가능한 발전에 대한 전통지식의 기여 그리고 그 전통지식의 적절한 보호와 증진의 필요성을 인식하고,
  9. 특히, 소멸과 심각한 훼손 가능성으로 문화적 표현이 위협 받는 곳에서 문화 콘텐츠를 포함한 문화적 표현의 다양성을 보호하기 위한 조치를 취해야 할 필요성을 인식하며,
  10. 일반적으로 사회의 통합을 위한 문화의 중요성, 특히 사회에서 여성의 지위와 역할을 강화하기 위한 잠재력을 강조하며,
  11. 문화다양성이 생각의 자유로운 유통으로 강화되고 문화간 지속적인 교류와 상호 작용을 통해 육성된다는 점을 인식하고,
  12. 사회 안에서 문화적 표현을 풍요롭게 하는 미디어의 다양성과 함께 사상, 표현, 정보의 자유를 재확인하고,
  13. 전통적 문화 표현을 포함한 문화적 표현의 다양성이 민족과 개인들로 하여금 생각과 가치를 표현하고 남들과 공유하도록 하는 중요한 요인임을 인정하고,
  14. 언어의 다양성이 문화다양성의 기본 요소임을 상기하고, 문화적 표현의 보호와 증진에 있어 교육이 담당하는 기본적인 역할을 재확인하며,
  15. 발전을 위하여 전통적 문화 표현을 자유롭게 창조, 보급, 배포하고, 그 문화적 표현들을 활용하는데 있어서, 특히 소수자와 토착민을 포함한 모든 사람들에게 문화가 갖는 힘의 중요성을 고려하고,
  16. 문화적 표현을 육성하고 새롭게 하며, 전반적인 사회 진보를 목적으로 문화의 발전에 관련된 사람들의 역할을 강화해 주는 문화적 상호작용과 창의성의 중요한 역할을 강조하며,
  17. 문화적 창조 활동에 관련된 사람들을 뒷받침하는 데 있어서 지적재산권의 중요성을 인정하고,
  18. 정체성, 가치, 의미를 전달하는 문화 활동, 상품 및 서비스는 경제적 속성과 문화적 속성을 함께 지니며, 그러므로 단순한 상업적 가치로 취급되지 않아야 함을 확인하며,
  19. 정보통신의 급속한 발전으로 촉진된 세계화의 과정이 문화간 상호작용의 강화를

위한 전례 없는 여건을 제공하는 한편, 부국과 빈국 사이의 불균형을 야기한다는 점에서 문화다양성에 대한 도전이 된다는 것을 주목하며,

20. 유네스코가 문화다양성에 대한 존중을 보장하고 언어와 이미지에 의한 생각의 자유로운 유통을 촉진하는데 필요한 국제 협정을 권고하는 특정의 위임사항을 인식하고,
21. 문화다양성 및 문화권의 행사와 관련하여 유네스코가 채택한 국제 규범, 특히 2001년「세계 문화다양성 선언」의 규정들을 참고하여,

2005년 10월 20일 이 협약을 채택한다.

## I. 목적과 지도원칙

### 제1조 - 목적

이 협약의 목적은 다음과 같다.

- 문화적 표현의 다양성 보호와 증진
- 문화를 풍요롭게 하고 호혜적인 방식으로 자유롭게 상호작용할 수 있는 여건 형성
- 문화간 존중과 평화의 문화 추구를 목적으로 보다 광범위하고 균형 잡힌 문화교류를 위한 문화간 대화 장려
- 민족간 유대 형성의 정신을 바탕으로 문화간 상호작용을 원활히 하기 위한 문화상호성 강화
- 문화적 표현의 다양성에 대한 존중의식을 드높이고 지방, 국가, 국제적 차원에서 그 가치에 대한 인식 증진
- 모든 국가, 특히 개발도상국에서 문화와 발전간 연관성의 중요성을 재확인하고, 그 연관성이 지닌 진정한 가치에 대한 인식을 확고히 하기 위한 국가적, 국제적 활동 지원
- 정체성, 가치, 의미를 전달하는 매개체로서 문화 활동, 상품 및 서비스의 특수한 성격에 대한 인정
- 자국 영토 내에서 문화적 표현의 다양성을 보호하고 증진하기 위한 적절한 정책과

조치를 유지, 채택, 실행하는 데 있어서 국가의 주권적 권리 재확인

- 문화적 표현의 다양성을 보호하고 증진하기 위한 개발도상국의 역량 강화를 목적으로 한 파트너십에 기반한 국제적 협력과 연대의 강화

### 제2조 - 지도원칙

#### 1. 인권 및 기본적 자유에 대한 존중 원칙

문화다양성은 문화적 표현을 선택하는 개인들의 능력뿐만 아니라 인권 및 표현, 정보통신의 자유 등 기본적 자유가 보장될 때 비로소 보호되고 증진될 수 있다. 「세계인권선언」에 명시되고 국제법에 의하여 보장된 인권과 기본적 자유를 침해하거나 그 범위를 제한할 목적으로 이 협약의 규정을 원용할 수 없다.

#### 2. 주권의 원칙

국가는 유엔헌장과 국제법의 원칙에 따라 자국 영토 내에서 문화적 표현의 다양성을 보호하고 증진하기 위한 조치와 정책을 채택하는 주권적 권리를 가진다.

#### 3. 모든 문화에 대한 동등한 존엄성 인정과 존중 원칙

문화적 표현의 다양성 보호와 증진은 소수자와 토착민의 문화를 포함한 모든 문화에 대한 동등한 존엄성의 인정과 존중이 전제되어야 한다.

#### 4. 국제적 연대와 협력 원칙

국제적 협력과 연대는 국가, 특히 개발도상국으로 하여금 지방, 국가, 국제적 차원에서 초기단계에 있거나 확립되어 있는 문화산업을 포함한 문화적 표현의 수단을 마련하고 강화하는데 목표를 두어야 한다.

#### 5. 발전의 경제적, 문화적 측면의 상호 보완성 원칙

문화는 발전의 원천이므로 발전의 문화적 측면은 경제적 측면만큼 중요하며, 개인과 국민들은 이에 참여하고 향유할 수 있는 기본적 권리를 갖는다.

#### 6. 지속가능한 발전 원칙

문화다양성은 개인과 사회의 중요한 자산이다. 문화다양성의 보호, 증진, 유지, 현



재와 미래세대의 복리를 위한 지속가능한 발전의 필수 요건이다.

#### 7. 형평한 접근의 원칙

전세계의 풍부하고 다양한 문화적 표현에 대한 형평한 접근과 그 표현과 보급 수단에 대한 문화의 접근은 문화다양성을 진흥하고 상호이해를 장려하는 중요한 요소들이다.

#### 8. 개방성과 균형성 원칙

국가가 문화적 표현의 다양성을 지원하기 위한 조치를 채택할 때, 세계의 다른 문화에 대한 개방성을 증진하기 위한 적절한 방법을 강구해야 하며, 그러한 조치는 이 협약이 추구하는 목표의 달성에 기여하도록 하여야 한다.

## II. 적용범위

### 제3조 - 적용범위

이 협약은 문화적 표현의 다양성을 보호하고 증진하는 것과 관련하여 당사국이 채택한 정책과 조치에 적용된다.

## III. 정의

### 제4조 - 정의

이 협약의 목적상, 용어들은 다음과 같이 해석된다.

#### 1. 문화다양성

“문화다양성”은 집단과 사회의 문화가 표현되는 다양한 방식을 말한다. 이러한 표현들은 집단 및 사회의 내부 또는 집단 및 사회 상호간에 전해진다.

문화다양성은 여러 가지 문화적 표현을 통해 인류의 문화유산을 표현하고, 풍요롭게 하며, 전달하는 데 사용되는 다양한 방식뿐 아니라, 그 방법과 기술이 무엇이든 간에 문화적 표현의 다양한 형태의 예술적 창조, 생산, 보급, 배포 및 향유를 통해서도 명확하게 나타난다.

#### 2. 문화 콘텐츠

“문화 콘텐츠”는 문화적 정체성에서 비롯되거나 이를 표현하는 상징적 의미, 예술적 영역, 그리고 문화적 가치를 말한다.

#### 3. 문화적 표현

“문화적 표현”은 문화 콘텐츠를 지닌 개인, 집단, 사회의 창의적 활동의 결과물이다.

#### 4. 문화 활동, 상품 및 서비스

“문화 활동, 상품 및 서비스”는 그 상업적 가치와 상관없이 그 당시 문화적 표현을 사용하고 목적으로 하며, 또 그것들을 구체화하고 전달하는 것을 특징으로 하는 활동, 상품 및 서비스를 말한다. 문화 활동은 그 자체가 목적이 되거나 문화 상품과 서비스의 생산에 기여한다.

#### 5. 문화산업

“문화산업”은 위 4항에서 정의한 바와 같이 문화 상품 또는 서비스를 생산, 배포하는 산업을 말한다.

#### 6. 문화정책과 조치

“문화 정책과 조치”는, 문화 그 자체를 목적으로 하거나, 문화 활동, 상품 및 서비스의 창조, 생산, 보급, 배포 및 접근 등의 분야에서 개인, 집단, 사회 등의 문화적 표현에 직접적인 영향을 미치는 것을 목적으로, 지방, 국가, 지역 그리고 국제적 차원에서 이루어지는 문화와 관련된 정책과 조치를 말한다.

#### 7. 보호

“보호”는 문화적 표현의 다양성을 보존, 보호, 진흥하기 위한 목적으로 한 조치들의

채택을 의미한다. “보호하다”는 이러한 조치들을 채택하는 것을 의미한다.

#### 8. 상호문화성

“상호문화성”은 다양한 문화의 존재와 문화간의 형평한 상호작용 그리고 대화와 상호존중을 통한 문화적 표현의 공유 가능성을 말한다.

### IV. 당사국의 권리와 의무

#### 제5조 - 권리 및 의무의 일반규칙

1. 당사국은 유엔헌장과 국제법의 원칙, 그리고 보편적으로 승인된 인권 문서가 정하는 바에 따라, 문화적 표현의 다양성을 보호하고 증진하기 위한 문화정책을 마련하고 실행하며 조치를 채택하고, 이 협약의 목적을 달성하기 위하여 국제적 협력을 강화하는데 있어서 주권적 권리가 있음을 재확인한다.
2. 당사국이 자국 영토 내에서 문화적 표현의 다양성을 보호하고 증진하기 위한 정책을 실행하고 조치를 취하는 데 있어 동 정책과 조치는 이 협약의 규정에 부합해야 한다.

#### 제6조 - 국가적 차원의 당사국 권리

1. 각 당사국은 제4조 6항에서 정한 문화정책과 조치의 틀 안에서 자국의 특수한 상황과 필요성을 고려하여, 그 영토 내에서 문화적 표현의 다양성 보호 및 증진을 목적으로 하는 조치를 채택할 수 있다.
2. 그 조치는 다음을 포함한다.
  - 문화적 표현의 다양성 보호와 증진을 위한 규제 조치
  - 문화 활동, 상품 및 서비스에 사용되는 언어에 대한 조치를 포함하여, 당사국 영토 내의 모든 문화 활동, 서비스 및 상품 가운데 자국의 것이 창조, 생산, 보급, 배포 및

향유되도록 적절한 방법으로 기회를 제공하는 조치

- 비공식 부문에서 이루어지는 자국의 독립적 문화산업과 활동이 문화 활동, 상품 및 서비스의 생산, 보급 및 배포 수단에 효과적으로 접근할 수 있도록 하는 조치
- 공공 재정지원을 위한 조치
- 비영리 조직 및 공공, 민간 기관, 그리고 예술가와 문화전문가들이 생각, 문화적 표현, 문화 활동, 상품 및 서비스를 자유롭게 교환하고 유통할 수 있도록 하고 또 그들의 활동에 창의적이고 기업가적 정신을 고무하도록 장려하는 조치
- 공공 기관의 설립, 지원을 위한 적절한 조치
- 예술가 및 그 밖의 문화적 표현의 창조 활동에 종사하는 사람들을 양성하고 지원하기 위한 조치
- 공공 방송의 활용 등 미디어의 다양성 증진을 위한 조치

#### 제7조 - 문화적 표현의 증진을 위한 조치

1. 당사국은 자국 영토 내에서 개인과 사회집단이 다음의 사항을 할 수 있는 환경을 조성하기 위하여 노력한다.
  - 소수자나 토착민 등 다양한 사회집단과 여성들의 특수한 상황이나 요구를 충분히 고려하여, 당사국의 문화적 표현의 창조, 생산, 보급 및 배포와 그 활용을 위한 기회 제공
  - 자국 영토 내 그리고 세계 다른 나라의 다양한 문화적 표현에 접근할 수 있는 기회 제공
2. 당사국은 예술가 및 그 밖의 창조 과정에 참여하는 사람, 문화적 공동체와 그들의 활동을 지원하는 기관들의 중요한 기여와 문화적 표현의 다양성을 위한 그들의 중심적 역할을 인식하기 위하여 노력해야 한다.

#### 제8조 - 문화적 표현의 보호를 위한 조치

1. 이 협약 제5조와 제6조를 해함이 없이, 당사국은 자국 영토 내의 문화적 표현이 소멸되거나 심각한 위협에 처해 있거나, 긴급한 보호조치가 필요한 경우 이를 특수

한 상황으로 정할 수 있다.

2. 당사국은 이 협약의 규정에 부합하는 방법으로 위 1항에서 정한 상황에 놓인 문화적 표현을 보호하기 위하여 모든 적절한 조치를 취할 수 있다.
3. 당사국은 이러한 상황에 대해 취한 모든 조치들을 정부간 위원회에 보고해야 하며, 동 위원회는 적절한 권고를 할 수 있다.

### 제9조 - 정보공유와 투명성

- 당사국은 자국 영토 안 그리고 국제적 차원에서 문화적 표현의 다양성을 보호하고 증진하기 위하여 취한 조치들에 관한 필요한 정보를 보고서 형태로 4년마다 유네스코에 제출해야 한다.
- 이 협약과 관련하여 정보공유를 책임지는 연락 포인트를 지정해야 한다.
- 문화적 표현의 다양성 보호와 증진에 관한 정보를 공유하고 교류해야 한다.

### 제10조 - 교육과 공공 의식

- 당사국은 교육프로그램, 인식제고 프로그램을 통해 문화적 표현의 다양성 보호와 증진의 중요성에 대한 이해를 장려하고 증진해야 한다.
- 동 조항의 목적을 위하여 타 당사국 및 국제적, 지역적 기구와 협력해야 한다.
- 문화산업 분야에서 교육, 훈련 및 교류 프로그램을 실시하여 창의성을 높이고 생산력을 강화하기 위한 노력을 기울여야 한다. 이러한 조치들은 생산의 전통적 방식에 부정적인 영향을 주지 않는 방식으로 시행되어야 한다.

### 제11조 - 시민사회의 참여

당사국은 문화적 표현의 다양성을 보호하고 증진하는 데 있어 시민사회의 중요한 역할을 인정한다. 당사국은 이 협약의 목적을 달성하기 위한 당사국의 노력에 시민사회가 적극적으로 참여할 수 있도록 장려한다.

### 제12조 - 국제협력의 증진

당사국은, 특히 다음의 목적을 달성하기 위하여 제8조와 제17조에서 정한 상황을 유념하면서, 문화적 표현의 다양성 증진에 필요한 여건 조성을 위하여 양자간, 지역적, 국제적 협력 강화를 위하여 노력한다.

- 당사국간 문화정책과 조치에 대한 대화 촉진
- 전문적, 국제적인 문화교류와 모범사례 공유를 통한 문화분야 공공 기관의 공공 부문 전략 및 경영 능력의 강화
- 문화적 표현의 다양성 강화 및 증진에 있어 시민단체, 비정부 기구, 민간부문 간의 파트너십 강화
- 정보공유 및 문화적 이해를 드높이고 문화적 표현의 다양성을 증진하기 위한 신기술의 활용 촉진 및 파트너십의 권장
- 공동 제작 및 공동 배급에 관한 협정의 체결 장려

### 제13조 - 지속가능한 발전과 문화

당사국은 지속가능한 발전에 필요한 여건 조성을 위하여 모든 차원에서 문화를 자국의 발전정책에 통합하기 위하여 노력해야 하고, 이러한 기틀 안에서 문화적 표현의 다양성 보호와 증진에 관련된 측면을 장려한다.

### 제14조 - 발전을 위한 협력

당사국은, 특히 역동적 문화분야의 출현을 촉진하고자 하는 개발도상국의 특수한 요구와 관련하여, 다음의 방법으로 지속가능한 발전과 빈곤감축을 위한 협력을 지원하기 위하여 노력한다.

#### 1. 개발도상국의 문화산업 강화

- 개발도상국의 문화 생산 및 배급 역량 형성과 강화
- 개발도상국의 문화 활동, 상품 및 서비스에 대한 세계시장 및 국제적 배급망에 대한 접근성 확대

- 적합한 지방 및 지역 시장 형성
- 가능한 경우, 개발도상국의 문화 활동, 상품 및 서비스의 선진국 진입을 활성화하기 위한 선진국의 적절한 조치 채택
- 가능한 범위 내에서, 개발도상국 예술가의 창조 작업과 이동성 증진을 위한 지원 제공
- 특히, 음악 및 영화분야에서 선진국과 개발도상국간 적절한 협력 장려

2. 전략과 경영 역량, 정책 개발과 시행, 문화적 표현의 배포 증진, 중소·영세기업 발전, 기술 활용, 기능 개발과 이전 등과 관련하여, 개발도상국 내 공공 및 민간 부문에서의 정보, 경험 및 전문지식의 교류와 인적자원 훈련을 통한 역량강화

3. 특히, 문화산업과 기업 분야에서 적절한 장려 조치를 통한 기술과 지식의 이전

#### 4. 재정지원

- 제18조에 따른 국제 문화다양성 기금의 설치
- 기술 지원을 포함하여 창의성을 독려하고 지원할 수 있는 적절한 공적개발원조의 제공
- 저리대출, 보조금 및 기타 기금조성 기제 등 그 외 형태의 재정지원

#### 제15조 - 협력관계

당사국은 개발도상국이 문화적 표현의 다양성 보호와 증진을 위한 역량을 강화할 수 있도록 공공, 민간 부문 및 비영리 기구간의 파트너십 개발을 장려한다. 이와 같은 혁신적인 파트너십은 개발도상국의 실질적 요구에 따라 문화 활동, 상품 및 서비스의 교류 뿐만 아니라 기반 시설, 인적자원 및 정책 등의 발전에 역점을 둔다.

#### 제16조 - 개발도상국 우대

선진국은 적절한 제도적, 합법적 틀을 통하여 개발도상국의 문화 상품 및 서비스 뿐만 아니라 예술가, 문화 전문가, 활동가 등에게 우선적 대우를 허용함으로써 개발도상국

과의 문화교류를 촉진한다.

#### 제17조 - 문화적 표현의 심각한 위협 상황과 국제협력

당사국은 서로, 특히 제8조에서 정한 상황에 있는 개발도상국을 지원하고 협조한다.

#### 제18조 - 국제 문화다양성 기금

1. “국제 문화다양성 기금” (이하, “기금”)을 설치한다.

2. 기금은 유네스코 재정 규칙에 따라 신탁기금을 구성한다.

3. 기금의 재원은 다음의 것으로 구성된다.

- 당사국에 의한 자발적 분담금
- 유네스코 총회에서 승인된 동 목적에 적합한 기금
- 국가, 유엔체제 내의 기구와 프로그램, 여타 지역 및 국제 기구, 공공 및 민간 단체, 또는 개인들에 의한 기부금, 증여 또는 유증
- 기금의 재원으로부터의 이자
- 모금 및 기금을 위하여 기획된 행사에 의한 수입
- 기금 규칙에 의하여 승인된 기타의 재원

4. 동 기금의 활용은 당사국 총회에서 결의된 운영지침에 근거하여 정부간 위원회가 결정한다.

5. 정부간 위원회는 동 위원회가 승인한 사업일 경우, 특정한 사업에 대한 일반적, 구체적 목적을 위하여 기부금 또는 다른 형태의 지원을 받아들일 수 있다.

6. 동 기금의 기부금에는 이 협약의 목적과 배치되는 정치적, 경제적 또는 다른 조건이 따를 수 없다.

7. 당사국은 이 협약의 이행을 위한 정기적이고 자발적인 기부금을 제공하기 위하여 노력한다.

#### 제19조 - 정보의 교류, 분석 및 배포

1. 당사국은 문화적 표현의 다양성 및 그 보호와 증진을 위한 모범사례에 관한 데이터 수집과 통계에 있어서 정보 교류와 전문성 공유에 동의한다.
2. 유네스코는 사무국 내 기존 기제를 활용하여 관련된 모든 정보, 통계 및 모범사례의 수집, 분석 및 배포를 원활하게 한다.
3. 또한, 유네스코는 문화적 표현의 영역과 관련된 정부, 민간 및 비영리 기구 등 여러 부문에 대한 데이터 뱅크를 설치하고 최신 정보로 갱신한다.
4. 데이터 수집을 원활히 하기 위하여 유네스코는 지원을 요청하는 당사국의 역량 및 전문성 강화에 특별히 유념한다.
5. 동 조항에 의한 정보 수집은 제9조의 규정에 따른 정보 수집을 보완한다.

#### V. 다른 조약과의 관계

##### 제20조 - 다른 조약과의 관계: 상호지원성, 보완성 및 비중속성

1. 당사국은 이 협약 및 자신들이 당사국으로 되어 있는 다른 모든 조약 상의 의무를 성실히 이행할 것을 인정한다. 따라서, 당사국은 이 협약을 다른 어떤 조약에도 종속 시키지 않으면서, 이 협약과 자신들이 당사국인 다른 조약 간의 상호보완성을 증진하고, 자신들이 당사국인 다른 조약들을 해석, 적용하거나 다른 국제적인 의무를 부담할 때, 이 협약의 관련 규정들을 고려한다.

2. 이 협약 상의 어떠한 규정도 자신들이 당사국인 다른 여타 조약 상의 권리 및 의무를 변경하는 것으로 해석되지 않는다.

#### 제21조 - 국제적 협의와 협력

당사국은 다른 국제 무대에서 이 협약의 원칙과 목적을 증진시킬 것을 약속한다. 이러한 목적을 위하여, 당사국은 필요할 경우 목적과 원칙을 명심하면서 협의에 응한다.

#### VI. 협약의 기구

##### 제22조 - 당사국 총회

1. 당사국 총회가 설치된다. 당사국 총회는 이 협약의 전체회의이며 최고 기구이다.
2. 당사국 총회는 가능한 한 유네스코 총회 중에 2년마다 정기회의로 개최된다. 당사국 총회에서 결정되거나 정부간 위원회에 당사국 3분의 1 이상의 요청이 있을 경우 특별회의를 개최할 수도 있다.
3. 당사국 총회는 자체 절차규정을 채택 한다.
4. 당사국 총회의 기능은 다음과 같다.
  - 정부간 위원회 위원국 선출
  - 정부간 위원회가 제출한 협약 당사국 보고서의 수령과 검토
  - 당사국 총회의 요청에 따라 정부간 위원회가 마련한 운영 지침의 승인
  - 이 협약의 목적을 위하여 필요하다고 인정되는 그 밖의 모든 방법의 조치 강구

##### 제23조 - 정부간 위원회

1. 문화적 표현의 다양성 보호와 증진을 위한 정부간 위원회(이하 “정부간 위원회”라

합)는 유네스코 내에 설치된다. 동 위원회는 제29조에 따라 이 협약 발효 시 열린 당사국 총회에서 4년 임기로 선출된 18개 당사국의 대표로 구성된다.

2. 정부간 위원회는 매년 개최된다.
3. 정부간 위원회는 당사국 총회의 권한과 지시 아래 운영되며, 당사국 총회에 대하여 책무를 지닌다.
4. 협약 당사국의 수가 50개에 이르는 경우 정부간 위원회의 위원국 수는 24개로 증가한다.
5. 정부간 위원회의 위원국 선출은 형평한 지리적 대표성과 순환제 원칙에 근거한다.
6. 이 협약에 의해 부과된 다른 책임을 해함이 없이, 위원회의 기능은 다음과 같다.
  - 이 협약의 목적 추구 및 그 이행의 촉진과 감시
  - 당사국 총회의 요청이 있는 경우 당사국 총회의 승인을 받기 위하여 이 협약 규정의 이행과 적용을 위한 운영지침의 마련과 제출
  - 당사국 총회에 의견 및 요약본과 함께 당사국 보고서 제출
  - 이 협약의 관련 규정, 특히 제8조가 정한 바에 따라 당사국이 유의해야 하는 상황에서 취해야 할 적절한 권고
  - 다른 국제무대에서 이 협약의 목적 및 원칙 증진을 위한 협의 절차와 기제의 마련
  - 당사국 총회가 요청하는 기타 모든 과제의 수행
7. 정부간 위원회는 그 절차규정에 따라 특정 사항에 관한 협의를 목적으로 언제든지 공공 및 민간 기구 혹은 개인들에게 위원회의 회의 참석을 요청할 수 있다.
8. 정부간 위원회는 당사국 총회의 승인을 위하여 자체 절차규정을 제출한다.

## 제24조 - 유네스코 사무국

1. 이 협약의 기구는 유네스코 사무국의 지원을 받는다.
2. 유네스코 사무국은 당사국 총회와 정부간 위원회의 문서 및 의사일정을 준비하고 그 결정사항의 이행을 지원하고 보고한다.

---

## VII. 최종조항

### 제25조 - 분쟁해결

1. 이 협약의 해석 또는 적용과 관련하여 당사국들 사이에 분쟁이 발생하는 경우 분쟁 당사국들은 교섭을 통해 해결책을 찾는다.
2. 분쟁 당사국들이 교섭을 통해 합의에 이르지 못할 경우 분쟁 당사국들은 공동으로 제3자의 주선을 모색하거나 중개를 요청할 수 있다.
3. 주선이나 중개가 이루어지지 않는 경우, 혹은 교섭이나 주선, 중개를 통해 해결되지 않는 경우, 당사국은 이 협약 부속서의 규정절차에 따라 조정에 의지할 수 있다. 분쟁 당사국들은 분쟁해결을 위한 조정 위원회의 제안을 성실히 고려한다.
4. 각 당사국은 비준, 수락, 승인, 가입 시 위의 조정절차를 수락하지 않음을 표명할 수 있다. 이러한 표명을 행한 당사국은 유네스코 사무총장에게 통고서를 통해 언제든지 그 표명을 철회할 수 있다.

### 제26조 - 회원국의 비준, 수락, 승인이나 가입

1. 이 협약은 유네스코 회원국 각자의 헌법 절차에 따라 비준, 수락, 승인되거나 가입되어야 한다.

2. 비준서, 수락서, 승인서, 가입서는 유네스코 사무총장에 기탁된다.

### 제27조 - 가입

1. 이 협약은 유네스코의 비회원국이지만 유네스코 총회가 가입을 초청한 유엔이나 그 전문기구의 회원국 모두의 가입을 위하여 개방된다.

2. 유엔 총회 결의안 1514(XV)에 따라, 완전한 독립을 얻지 못하였지만 유엔에 의해 승인된 완전한 내적 자치권을 가지며 조약 체결 능력을 비롯하여 이 협약이 다루는 문제에 대한 권한을 가진 영토 역시 이 협약의 가입을 위하여 개방된다.

3. 다음 규정은 지역경제통합기구에 적용된다.

- 어떤 지역경제통합기구도 이 협약에 가입할 수 있으며, 아래 규정된 것을 제외하고는, 이 협약의 규정에 대하여 국가와 마찬가지로 완전히 기속된다.
- 동 기구의 회원국 하나 이상이 협약 당사국이 되었을 경우, 해당 기구와 회원국 또는 국가는 협약의 의무사항을 이행하기 위한 책임을 정한다. 이러한 책임배분은 (다)항에서 정한 통고절차를 완료함으로써 효력을 갖는다. 해당 기구와 회원국은 협약 상의 권리를 경합적으로 행사할 수 없다. 또한, 지역경제통합기구는 그들의 위임 범위 내에서 회원국 중 이 협약의 당사국 수와 동수의 투표권을 행사한다. 동 기구의 회원국 중 하나라도 그 투표권을 행사할 경우 동 기구는 그 투표권을 가질 수 없고, 이는 반대의 경우도 마찬가지다.
- (나)항에서 정한 바와 같이 책임배분에 동의한 지역경제통합기구와 회원국 또는 국가는 다음과 같이 제안된 책임배분을 해당 당사국에게 알린다.
- 해당 기구는 가입문서에 협약에 대한 책임배분을 구체적으로 표명한다.
- 차후 책임을 변경하고자 할 경우, 해당 기구는 각 각의 책임에 대한 변경사항을 기탁소에 알리고, 기탁소는 그 변경사항을 당사국에 통보한다.
- 이 협약의 당사국이 되는 지역경제통합기구의 회원국은 동 기구에 대한 권한의 이전이 구체적으로 기탁소에 표명되거나 통보되지 않은 모든 사안에 대해서 권한을 가지는 것으로 간주된다.
- “지역경제통합기구”는 해당 지역의 주권국가, 유엔이나 유엔 전문기구의 회원국들

이 구성한 기구로서, 회원국으로부터 이 협약이 관장하는 사안에 대한 권한을 이양 받고, 그 내부적인 절차에 따라 이 협약의 당사국이 되는 자격을 갖는다.

4. 가입서는 유네스코 사무총장에 기탁된다.

### 제28조 - 연락 포인트

협약의 당사국이 되면, 각 당사국은 제9조에서 정한 “연락 포인트”를 지정해야 한다.

### 제29조 - 발효

1. 이 협약은 30번째의 비준서, 수락서, 승인서, 가입서가 기탁된 일자로부터 3개월 후 동 일자 또는 그 이전에 비준서, 수락서, 승인서, 가입서를 기탁한 국가 또는 지역경제통합기구에 대해서만 발효한다. 그 외의 당사국에 대해서는 비준서, 수락서, 승인서, 가입서의 기탁으로부터 3개월 후 발효한다.
2. 동 조항의 목적을 위하여 지역경제통합기구가 기탁한 어떤 문서도 동 기구의 회원국이 기탁한 문서에 부가적으로 고려하지 않는다.

### 제30조 - 연방제 또는 비단일적 헌법체제

국제 협정이 당사국의 헌법 체제와 상관없이 동일한 구속력을 갖는다는 것을 인식하여, 다음의 규정은 연방제 또는 비단일적 헌법체제를 가진 이 협약 당사국에 대하여 적용된다.

그 실시가 연방 또는 중앙의 입법권의 법적 관할 하에 있는 이 협약 규정에 관하여는 연방 또는 중앙정부의 의무는 연방국이 아닌 당사국의 경우와 동일하다.

그 실시가 연방의 헌법제도에 의하여 입법조치를 취할 의무를 지지 아니하는 개별 단위 즉, 국가, 지방 또는 군의 법적 관할 하에 있는 이 협약 규정에 관하여는, 연방정

부가 동 구성 단위 즉, 국가, 지방 또는 군의 권한 있는 당국에게 동 규정의 채택을 위한 권고와 함께 동 규정을, 필요에 따라, 통보한다.

### 제31조 - 폐기 통고

1. 이 협약의 어떤 당사국도 이 협약을 폐기할 수 있다.
2. 폐기는 서면으로 통고하며 동 문서는 유네스코 사무총장에 기탁된다.
3. 폐기는 폐기통고서의 접수로부터 12개월 후 효력을 발생한다. 폐기는 탈퇴가 효력을 발생하는 일자까지는 폐기를 행하는 국가의 재정상의 의무에 영향을 주지 아니한다.

### 제32조 - 기탁소 기능

유네스코 사무총장은 이 협약의 기탁소로서 동 기구의 회원국, 제27조에서 정한 동 기구 비회원국과 지역경제통합기구 및 유엔에 제26조 및 제27조에 규정된 모든 비준서, 수락서, 승인서, 가입서의 기탁 그리고 제31조에 규정된 폐기를 통보한다.

### 제33조 - 개정

1. 이 협약의 당사국은 이 협약의 개정을 서면으로 사무총장에 제안할 수 있다. 사무총장은 이를 모든 당사국에게 공지한다. 공지문의 송부 일로부터 6개월 내에 동 제안에 대해 당사국 과반수 이상이 찬성할 경우, 사무총장은 토의 및 채택 여부를 위하여 차기 당사국 총회에 동 개정안을 제출한다.
2. 개정안은 출석하여 투표하는 당사국 3분의 2의 찬성에 의하여 채택된다.
3. 이 협약의 개정안이 일단 채택되면 비준, 수락, 승인, 가입을 위하여 당사국에 제출된다.

4. 이 협약의 개정안을 비준, 수락, 승인, 가입한 당사국에 대하여, 이 협약의 개정안은 당사국 3분의 2 이상이 동 조 3항에서 언급한 문서를 기탁한 지 3개월 후부터 효력을 발생한다. 그 후 개정안에 대해 비준, 수락, 승인, 가입한 각 당사국에 대하여, 당해 개정안은 당해 당사국이 비준서, 수락서, 승인서, 가입서를 기탁한 지 3개월부터 효력을 발생한다.

5. 3항, 4항에서 정한 절차는 정부간 위원회의 위원국 수와 관련한 제23조의 개정에는 적용되지 않는다. 이 개정안은 회원국이 채택하는 때부터 효력을 발생한다.

6. 제27조에 언급된 바의, 동 조 4항에 따라 개정안이 효력을 발생한 후 이 협약의 당사자가 되는 국가와 지역경제통합기구는, 다른 의도를 지닌 표현이 없는 한, 다음과 같이 간주된다.

가. 개정된 이 협약의 당사자

나. 개정안의 기속을 받지 않는 모든 당사자에 대해서는 개정되지 않은 협약의 당사자

### 제34조 - 정본

이 협약은 아랍어, 중국어, 영어, 프랑스어, 러시아어 및 스페인어로 작성되며 이들 6개 본은 동등히 정본이다.

### 제35조 - 등록

유엔 헌장 102조에 따라 이 협약은 유네스코 사무총장의 요청에 의하여 유엔 사무국에 등록된다.



## 부속서 - 조정절차

### 제1조 - 조정 위원회

조정 위원회는 분쟁 당사국들 가운데 한 쪽의 요청에 의해 구성된다. 동 위원회는 당사국들간의 별도의 결정이 없는 경우, 당사국이 지명한 각 2명의 위원과 그 위원들에 의해 선정된 의장 등 5명의 위원으로 구성된다.

### 제2조 - 위원회 위원

분쟁 당사국이 둘 이상인 경우 이해관계가 동일한 당사국들은 합의에 의해 공동으로 위원을 지명한다. 둘 혹은 그 이상의 당사국들간에 이해관계가 다르거나, 이해관계가 동일할지 여부에 대해 서로 의견이 일치하지 않는 경우에 당사국들은 위원을 각자 지명한다.

### 제3조 - 지명

조정 위원회 구성을 요청한 날로부터 2개월 내에 당사국들에 의한 지명이 이루어지지 않는다면, 동 위원회 구성을 요청한 당사국의 요구가 있을 경우, 유네스코 사무총장은 향후 2개월 이내에 위원을 지명한다.

### 제4조 - 조정위원회 위원장

조정 위원회 위원의 지명이 완료된 후 2개월 이내에 동 위원회 위원장이 선정되지 않는다면, 유네스코 사무총장은 어느 당사국의 요청이 있을 경우, 향후 2개월 이내에 위원장을 지명한다.

### 제5조 - 결정

조정 위원회는 위원 투표의 과반수에 의하여 의사를 결정한다. 분쟁 당사국들간에 별도의 결정이 없는 경우, 동 위원회는 스스로 절차를 정한다. 위원회는 분쟁해결을 위한 제안을 행하고, 당사국들은 이를 성실히 고려한다.

### 제 6조 - 의견불일치

조정위원회가 권한을 갖는지에 대해 의견이 일치하지 않을 경우, 그 사항은 위원회가 결정한다.

문화다양성협약 국내 이행을 위한 논의 -  
유튜브에서 AI까지, 21세기 한국에서의 문화다양성

기획 유네스코한국위원회  
지은이 김재인 경희대학교 교수  
염신규 (사) 한국문화정책연구소 소장  
이광석 서울과학기술대학교 교수  
이동연 한국예술종합학교 교수  
이상욱 한양대학교 교수  
홍성수 숙명여자대학교 교수  
황승흠 국민대학교 교수  
편집 전진성, 장자현  
펴낸곳 유네스코한국위원회  
펴낸이 김광호  
주소 서울시 중구 명동길(유네스코길)26  
전화 02-6958-4211  
홈페이지 [www.unesco.or.kr](http://www.unesco.or.kr)  
교열 송영철  
디자인 맵그로브아트웍스

