

In support of the 20th anniversary
of the 2003 Convention



unesco

Diversity of
Cultural Expressions

다름을 담다,
문화로 잇다

문화다양성
2025 주간

유네스코 문화다양성 협약 20주년 기념 포럼

디지털/AI전환 시대의
문화적 표현의 다양성

2025.05.23(금) 14:00-16:00
국립중앙박물관 소강당



문화체육관광부



한국문화예술교육진흥원

In support of the 20th anniversary
of the 2003 Convention



다름이 담다,
문화로 잇다

문화다양성 주간

5. 21.(수)-27.(화)



문화체육관광부



한국문화예술교육진흥원

기념포럼 세부일정

일시	행사내용	연사
14:00~14:15 (`15)	인사말씀	
	개회사	박은실 한국문화예술교육진흥원 원장
	환영사	용호성 문화체육관광부 제1차관
	축사1	에르네스토 오토네 라미네즈 유네스코 문화사무총장보
	축사2	성상한 문화다양성위원회 위원장
14:15~14:30 (`15)	주제발표 유네스코 문화다양성 협약 20주년: 디지털·시와 문화다양성	김정한 서울대학교 미술대학 서양화과 교수
14:30~14:45 (`15)	사례발표1 문화적 표현의 다양성: 기업x예술	김태윤 현대자동차그룹 제로원(ZERO1NE) 책임매니저
14:45~15:00 (`15)	사례발표2 문화적 표현의 다양성: 이야기x창작	민지은 작가, 드라마 검법남녀, 소방서 옆 경찰서 집필
15:00~15:15 (`15)	사례발표3 문화적 표현의 다양성: 인공지능(AI)x영화	이진호 영화감독, <액션히어로>, AI 영화<아트 인 더 월드> 제작
15:15~15:30 (`15)	사례발표4 문화적 표현의 다양성: 인공지능(AI)x문화콘텐츠	백현정 CJ ENM 사업추진팀장
15:30~16:00 (`30)	종합토론 디지털·시 전환시대, 문화적 표현의 다양성, 한계와 미래 가능성은?	좌장: 이진준 KAIST 문화기술대학원 교수, 아트애펙테크놀로지센터 센터장 대담자 : 김정한, 김태윤, 민지은, 이진호, 백현정
16:00~	마무리	

■ Contents

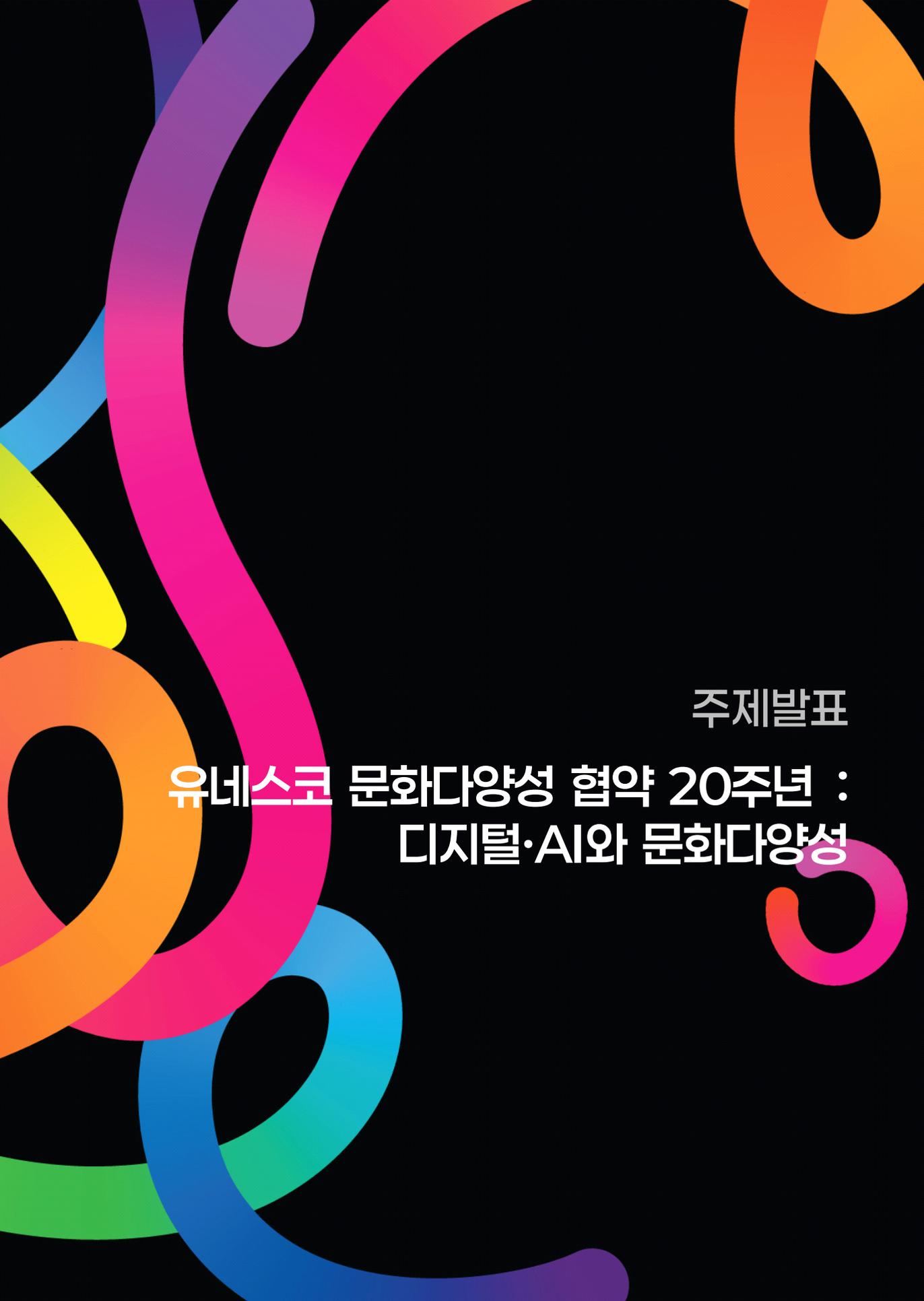
주제발표 유네스코 문화다양성 협약 20주년: 디지털·AI와 문화다양성 1
김정한 _ 서울대학교 미술대학 서양화과 교수

사례발표1 문화적 표현의 다양성: 기업x예술 11
김태윤 _ 현대자동차그룹 제로원(ZERO1NE) 책임매니저

사례발표2 문화적 표현의 다양성: 이야기x창작 15
민지은 _ 작가, 드라마 검법남녀, 소방서 옆 경찰서 집필

사례발표3 문화적 표현의 다양성: 인공지능(AI)x영화 23
이진호 _ 영화감독, <액션히어로>, AI영화 <아트 인 더 월드> 제작

사례발표4 문화적 표현의 다양성: 인공지능(AI)x문화콘텐츠 29
백현정 _ CJ ENM AI 사업추진팀장

The background features several thick, vibrant, curved lines in shades of purple, pink, orange, yellow, green, and blue, swirling across the black field. These lines vary in thickness and direction, creating a sense of dynamic movement and energy.

주제발표

유네스코 문화다양성 협약 20주년 :
디지털·AI와 문화다양성

유네스코 문화다양성 협약 20주년 : 디지털·AI와 문화다양성

김정한

서울대학교 미술대학 서양화과 교수



존경하는 참석자 여러분, 안녕하십니까?

오늘 제가 발표할 내용은 유네스코가 구성한 "디지털 시대의 문화적 표현의 다양성 전문가 위원회"의 일원으로 참여하여 작성한 보고서에 대한 상세 분석입니다. 본 보고서는 2023년 유네스코 제9차 당사국 총회에서 결성된 전문가 위원회의 결과물로서, 디지털 환경에서의 문화적 표현의 다양성 보호와 촉진을 위한 구체적 권고를 담고 있습니다.

유네스코 2005 협약 이후 디지털 전환 시대의 대응 : 2024년 전문가 검토 그룹의 구성 배경

2005년 10월 20일, 유네스코는 파리에서 열린 제33차 총회에서 『문화적 표현의 다양성 보호 및 촉진을 위한 협약』(이하 2005 협약)을 채택하였습니다. 이 협약은 문화다양성을 단지 보존의 대상으로 보지 않고, 인간의 창의성과 표현의 자유, 문화 간 상호작용을 촉진하는 사회적 자산으로 명확히 규정하였습니다. 협약의 핵심 원칙에는 다음과 같은 내용이 포함됩니다 :

- 문화다양성과 인권의 불가분성
- 표현의 자유와 정보 접근권의 보장
- 각국의 문화주권(right to cultural sovereignty) 보장
- 개발도상국 간의 연대와 협력 강조
- 문화 활동의 경제적·정체성적 가치 인정

이 협약은 특히 "문화 활동, 상품 및 서비스는 상업적 가치를 넘어 정체성과 가치, 의미를 전달하는 매개"임을 명시함으로써, 문화 표현을 자유시장 논리에서 보호할 수 있는 국제적 규범 장치를 마련하였습니다.

그러나 협약 채택 당시만 해도, 디지털 기술과 인공지능이 가져올 급격한 창작 환경의 변동은 예상되지 못했습니다. 2010년대 중반 이후, 알고리즘 기반 플랫폼의 추천 시스템, 데이터 독점에 의한 문화 불균형, 생성형 AI의 등장은 문화적 표현의 생산·유통·접근 방식 전반을 재편하였습니다. 특히 플랫폼 알고리즘이 '발견 가능성(discoverability)'을 좌우하게 되면서, 소수 언어와 지역 콘텐츠는 세계적 주목에서 점점 배제되는 경향을 보이기 시작했습니다.

이에 따라 유네스코는 협약 이행기구(Intergovernmental Committee, 편집자주: 정부간위원회)와 총회(Conference of Parties, 편집자주: 당사국총회)를 통해 디지털 환경에서 협약의 유효성과 적용 가능성을 검토하기 시작했습니다. 2023년 「기본 문서집(Basic Texts, 2023 Edition)」에서는 '디지털 환경에서의 협약 이행'을 하나의 독립된 운영 지침으로 추가하였고, 디지털 기술의 문화적 영향력을 주요 의제로 삼기 시작했습니다.

이러한 문제의식에 따라, 유네스코는 2024년 '디지털 시대의 문화적 표현의 다양성(Diversity of Cultural Expressions in the Digital Environment)'이라는 주제로 전문가 검토 그룹을 구성하였습니다. 이 그룹은 법학자, 기술 정책 전문가, 예술가, 출판인, 언어학자, 교육자 등 다양한 배경의 전문가로 구성되었으며, 저는 미디어아티스트이자 예술 교육 전문가로서 이 그룹에 참여하였습니다.

본 성찰 그룹은 디지털 환경에서의 문화적 표현의 권리와 가능성을 어떻게 재정의할 것인지, 그리고 플랫폼과 알고리즘, AI 생성 콘텐츠가 협약이 보장하려는 문화다양성의 원칙과 어떻게 충돌하거나 조응하는지를 분석하였습니다. 그 결과로 2024년 전문가 권고 보고서가 완성되었으며, 이 보고서는 총 11가지 권고안을 제시함으로써, 문화정책, 국제 규범, 교육 전략, 기술 설계에 걸친 포괄적 실천을 제안하고 있습니다.

요약하자면, 2005 협약은 문화다양성을 보호하는 국제 인권 및 개발 프레임워크를 제공한 출발점이었고, 2024년 전문가 검토그룹은 그 정신을 디지털 환경에 맞게 재정의하려는 역사적 전환점이라 할 수 있습니다. 이러한 전환은 단지 기술의 변화에 대응하는 것이 아니라, 문화적 표현의 조건을 다시 묻고, 민주주의적 창작 환경을 지키기 위한 필수적인 작업이기도 합니다.

2024년 전문가 검토그룹 보고서의 핵심 주제는 크게 네 가지로 나누어집니다. 첫째, 문화콘텐츠의 언어적 다양성 증진, 둘째, 국가 및 지역적 문화콘텐츠의 발견 가능성(discoverability), 셋째, 디지털 플랫폼의 투명성과 예술적 자유의 보호, 넷째, 인공지능(AI)이 문화 창의 산업에 미치는 영향입니다. 각 주제는 전문가 위원회(이하 위원회)에서 심도 있는 토론과 논의를 거쳐 제안된 11가지 권고안으로 구체화 되었습니다.

위원회는 다양한 분야의 국제 전문가들로 구성되었습니다. 법학, 경제학, 언어학, 문화 정책 및 미디어 연구, 디지털 출판 및 전자상거래 등 다양한 전문성을 가진 학자들과 현장 전문가들이 포함되었습니다.

니다. 참여한 국가 역시 프랑스, 캐나다, 스위스, 세르비아, 브라질, 아르헨티나, 인도, 한국, 벨기에, 알제리 등 지역적 다양성을 최대한 반영하였습니다. 저는 본 위원회에 미디어 아티스트이자 서울대학교 교수로 참여하여 디지털 매체와 예술교육의 관점에서 논의에 기여했습니다.

이 보고서는 단순한 기술 정책 제안서를 넘어, 문화의 존재 조건과 미래 가능성을 둘러싼 복합적인 문제의식에서 출발합니다. 문화적 표현의 다양성은 단순히 '다양한 콘텐츠'의 유통 문제가 아니라, 언어, 감정, 정체성, 창작 주체성 등의 요소들이 디지털 질서 속에서 어떻게 재편되고 있는지를 보여주는 지표입니다.

위원회는 2024년 5월과 11월에 각각 캐나다 퀘벡과 프랑스 파리에서 열린 두 차례의 대면 회의를 통해 이 권고안의 체계를 완성했습니다. 전문가들은 디지털 기술 발전과 문화 창의 산업 간의 관계가 점점 긴밀해지면서 생겨나는 여러 도전 과제와 기회들을 탐색했습니다. 특히, 소수 언어 콘텐츠의 디지털 플랫폼 내 발견 가능성 증가, 콘텐츠 제작과 배포의 공정성과 투명성 확보, 인공지능 기술 사용 시의 윤리적이고 공정한 접근 등이 주요 논의의 초점이 되었습니다.

본 보고서는 네 가지 주요 실행 영역을 설정하여 권고안을 구조화했습니다. 이 실행 영역은 다음과 같습니다: 첫째, 규범적 조치; 둘째, 정보와 우수 사례의 교환; 셋째, 인식 제고와 옹호 활동; 넷째, 역량 강화입니다. 이러한 구조적 접근은 각 권고안의 실행력을 높이고, 유네스코 회원국과 시민 사회, 민간 부문 및 학술 공동체가 효과적으로 참여할 수 있도록 유도합니다.

발표의 다음 부분에서는 이 네 가지 실행 영역에 따라 위원회가 제안한 11가지 권고안을 더욱 구체적으로 살펴보고, 각 권고안의 목적과 필요성, 그리고 기대되는 효과에 대해서도 말씀드리겠습니다.

I. 규범적 조치

첫 번째 실행 영역인 '규범적 조치'는 다음과 같은 권고안을 포함합니다.

권고1. "디지털 환경에서의 문화적 표현의 다양성을 위한 추가 의정서"를 채택하여 인공지능(AI)의 윤리적 사용, 투명성, 공정한 접근성, 인간 창의성 존중 등 명확한 법적 기준을 마련할 것을 권장합니다.

이 권고는 현재 유네스코 2005년 협약이 갖는 법적 틀 위에, 급변하는 디지털 기술 환경에서 새롭게 등장한 문화적 위험 요소들을 다룰 수 있는 보완 수단이 필요하다는 인식에서 비롯되었습니다. 특히 생성형 AI 기술의 발전은 기존 창작 행위의 정의 자체를 흔들고 있으며, 이로 인해 인간의 고유한 창의성과 표현의 자율성을 보호하는 명시적 원칙이 요구되고 있습니다. 추가 의정서에서는 "인간 창의성의 유일성에 대한 존중"이라는 원칙을 신설하고, 알고리즘과 데이터 활용이 문화적 표현의 다양성을 위협하지 않도록 투명성과 공정성의 의무를 명문화할 것을 제안하였습니다.

"디지털 환경에서의 문화적 표현의 다양성을 위한 추가 의정서"는 국제적으로도 매우 시의적절하고 시급한 제안입니다. 유럽연합에서는 이미 디지털 서비스법(DSA)을 통해 플랫폼의 투명성과 추천 알고리즘에 대한 규제를 시도하고 있으며, 캐나다와 호주는 자국 콘텐츠 보호를 위해 플랫폼에 지역 콘텐츠 우선 노출 의무를 부과하고 있습니다. 그러나 이러한 접근은 상업적 콘텐츠 유통에 집중되어 있어, 문화다양성과 표현의 자유, 인간 창작의 고유성까지 아우르는 국제 협약 수준의 정합적 기준은 부족한 상황입니다. 유네스코 협약에 추가 의정서를 부속시킨다는 것은 기술 규범을 문화권 중심으로 재구성하는 시도라는 점에서, 규범적 전환의 단초가 될 수 있습니다.

II. 정보와 우수 사례의 교환

두 번째 영역인 '**정보와 우수 사례의 교환**'에서는 다음과 같은 두 가지 권고안을 제시하였습니다.

권고2. 정보 수집과 공유를 최적화하여 각국이 신속하게 최신 정보를 얻고 우수 사례를 공유할 수 있는 디지털 플랫폼을 구축하거나 기존 플랫폼을 개선할 것을 권장합니다.

권고3. 정기적으로 제출하는 국가별 보고서 체계를 개선하여 문화콘텐츠의 발견 가능성과 언어 다양성 증진, 인공지능 기술 적용 사례 등 보다 상세한 정보 수집이 이루어질 수 있도록 권장합니다.

특히 두 번째 권고는 기존 유네스코 문화다양성 정책 모니터링 플랫폼의 기능적 한계를 보완하고, 새로운 기술 환경에서 발생하는 복잡한 사례들을 실시간에 가깝게 반영할 수 있는 구조를 갖추자는데 목적이 있습니다. 예를 들어, 플랫폼 알고리즘의 추천 편향, 로컬 콘텐츠의 전시 비율, AI 생성 콘텐츠의 비율 등은 더 이상 정량지표만으로 설명하기 어려운 질적 데이터이며, 이러한 내용들이 국가 보고서에 반영되어야만 각국의 정책 설계에 실질적 도움이 될 수 있습니다.

우수 사례 공유를 위한 플랫폼 구축은 단순한 정보 축적을 넘어, 문화정책 실험의 지식 생태계를 설계하는 일입니다. 예를 들어, 브라질의 독립 음악 스트리밍 플랫폼 'Tratore', 한국의 지역 아카이빙 프로젝트들, 프랑스의 'diversité culturelle' 프로그램 등은 중앙 정부가 아닌 지역 단위에서 플랫폼 모델을 실험하고 있다는 점에서 주목할 만합니다. 이러한 사례들을 공유하고 상호 비교 가능하도록 구조화하는 것이 이번 권고안의 취지입니다.

3. 4년마다 제출되는 국가보고서는 그간 행정적 반복과 형식적 정리에 머무르는 한계가 있었습니다. 이번 권고안은 디지털 환경에서의 변화 속도에 맞춰 이를 유동적으로 개선하고, 특히 AI 및 데이터 기반 콘텐츠 유통에 대한 국가별 대응을 추적할 수 있도록 구성하자는 제안입니다. 예컨대, 국가마다 자국어 기반 LLM 학습 데이터 확보 수준, 플랫폼 알고리즘 규제 여부, 예술가 단체의 대응 기구 존재 유무 등은 비교 가능한 핵심 항목이 될 수 있습니다.

III. 인식 제고와 옹호 활동

세 번째 영역인 '인식 제고와 옹호 활동'은 다음과 같은 세 가지 권고안을 포함합니다.

권고4. 정기적이고 포괄적인 국제 협의와 대화의 장을 마련하여 디지털 시대 문화적 표현의 다양성에 대한 인식을 높이고 협력적 접근을 촉진할 것을 권장합니다.

권고5. 시민사회, 문화 관계자, 정책 결정자들의 옹호 활동을 적극적으로 지원하여 지역적 특성과 소수 문화 및 언어의 필요성을 더욱 잘 반영하도록 권장합니다.

권고6. 일반 대중, 특히 청소년을 대상으로 디지털 도구와 시의 작동 원리를 이해하고 책임 있는 문화 소비 습관을 기르는 교육 프로그램을 강화하도록 권장합니다.

디지털 플랫폼이 공공 담론의 중심이 되어가고 있는 오늘날, 문화적 표현의 다양성은 단순한 마학적 가치가 아니라 민주주의의 건강성을 가능하는 척도이기도 합니다. 따라서 이 권고안은 국제적인 협의 구조를 정례화하여 플랫폼 설계, 콘텐츠 규제, 알고리즘 개입의 원칙 등에 대한 공동의 논의 구조를 제도화하자는 데 목적이 있습니다. 유네스코는 이미 문화와 시를 주제로 한 다자간 회의를 몇 차례 주도한 바 있으며, 이를 정례화하고 각국 시민사회의 의견을 반영하는 구조로 발전시켜야 한다는 제안이 나왔습니다.

문화다양성 보장을 위한 옹호 활동은 NGO, 예술가 단체, 학술 네트워크 등의 자율적 목소리 없이는 실현되기 어렵습니다. 특히 플랫폼 규제나 알고리즘 투명성 확보는 국가 단위의 정책만으로는 역부족이며, 이용자 단체와 예술가 커뮤니티의 연대가 필수적입니다. 예를 들어, 프랑스의 SACD, 한국의 예술인소셜유니온/문화연대, 라틴아메리카의 ALDEA 네트워크 등은 각각의 조건에 맞는 문화적 대응을 조직하고 있습니다. 이번 권고안은 그러한 자발적 실천들을 제도적 차원에서 지원하고 연결하는 메커니즘 마련을 촉구합니다.

이 가운데 여섯 번째 권고는 특히 AI 알고리즘이 개인의 문화적 취향 형성에 미치는 영향력을 고려할 때, 문화적 책임을 시민 교육의 필수 요소로 포함 시켜야 한다는 주장을 담고 있습니다. 사용자들이 더 다양한 언어와 문화의 콘텐츠를 탐색하고 선택할 수 있는 인지적 역량, 즉 문화적 발견능력을 기르는 것이야말로 플랫폼 독점 구조를 넘어서는 실천적 전략이 될 수 있습니다. 이는 단순히 기술적 접근이 아닌, 공공의 문화 리터러시 증진이라는 교육적 전략으로 해석될 수 있습니다.

디지털 시민 리터러시는 오늘날 표현의 자유와 공공적 책임 사이의 균형을 조율하는 핵심 역량입니다. 특히 청소년 세대가 알고리즘에 의해 구성된 콘텐츠 구조를 비판적으로 이해하고, 다양한 문화적 표현에 자발적으로 접근할 수 있도록 돕는 문화 교육이 시급합니다. 이를 위해 각국은 정규 교육과정 외에도 과학관, 미술관, 박물관, 공공도서관, 온라인 플랫폼, 예술기관과 연계된 비형식 교육 프로그램을 확대할 필요가 있습니다. 예컨대, 핀란드의 미디어 리터러시 국가 전략, 한국의 공공예술교육 플랫폼 '예술꽃 씨앗학교', 캐나다의 'MediaSmarts' 같은 정책들이 참고 사례가 될 수 있습니다.

IV. 역량 강화

네 번째 실행 영역인 '**역량 강화**'는 문화 다양성 보장을 위한 지속 가능한 구조 구축을 목표로 다음과 같은 권고안을 제안합니다. 국가 차원의 디지털 문화 역량 강화 계획 수립을 통해 예술가, 창작자, 문화 전문가, 일반 시민 모두가 AI 기술과 디지털 플랫폼을 주체적으로 활용할 수 있는 환경을 조성해야 합니다. 특히 개발도상국과 소수자 커뮤니티를 포함한 포용적 접근이 강조되며, 이는 교육·기술 인프라재정 지원이 병행되어야 합니다.

권고7. 국가별 디지털 문화 역량 계획을 수립하여 문화 관계자들의 디지털 리터러시와 AI 기술 활용 능력을 증진할 수 있는 포괄적 교육 프로그램을 제공하도록 권장합니다.

디지털 문화 환경에서의 포용성을 높이기 위해 국가 차원의 역량 강화 전략이 요구됩니다. 단순히 기술 교육을 확대하는 것을 넘어, 문화예술 분야의 종사자와 정책 담당자들이 디지털 기술과 시의 윤리적, 창의적 활용 역량을 함께 기를 수 있도록 설계되어야 합니다. 예를 들어, 세르비아의 문화부에서는 지역 아티스트를 위한 시 창작 워크숍과 데이터 시각화 교육을 포함한 커리큘럼을 마련하고 있습니다. 한국에서도 한국문화예술교육진흥원이 시·디지털 전환시대를 반영한 예술교육 모델을 개발 중이며, 이는 권고안 7의 실질적 전환 방향과 궤를 같이합니다.

권고 8. 예술교육 과정과 교수법을 업데이트하여 예술학교와 고등교육 기관에서 시 기술 활용 능력을 포함한 교육을 제공하고, 인간 중심의 창의성과 균형 있는 통합을 이루도록 권장합니다.

예술교육 과정과 교수법을 전면적으로 개편하여, 창작 도구로서의 시를 교육 커리큘럼에 통합해야 한다는 점도 제안되었습니다. 예술학교와 고등교육기관에서 기술적 숙련뿐 아니라, 시 창작물과 인간 창작물 사이의 윤리적 경계에 대한 비판적 사고를 함양할 수 있어야 합니다. 이는 단순한 기술 습득을 넘어서 창작 행위의 철학적 성찰을 요구하는 과제입니다. 예술교육의 개편은 교육 커리큘럼에 단순히 신기술을 덧붙이는 방식이 아니라, 예술창작의 본질과 인지구조를 새롭게 구성하는 작업이 되어야 합니다. 시 기반 창작은 창작자의 개입 방식, 협업 구조, 표현 방식에 이르기까지 예술의 행위론적 정의 자체를 변동시키고 있기 때문입니다. 따라서 교육자들은 기술적 활용 능력과 더불어 알고리즘의 작동 방식, 저작권 이슈, 데이터 편향과 윤리 문제 등에 대해 비판적 사고를 기를 수 있도록 지도할 필요가 있습니다. 이는 단순한 교육과정 개편이 아닌, 예술교육 패러다임의 전환을 의미합니다.

권고9. 특히 개발도상국에서 디지털 문화 분야의 연구와 역량 강화를 위해 새로운 유네스코 체어를 설립할 것을 권장합니다.

각국은 유네스코 체어 프로그램을 활용하여 디지털 문화 연구와 교육의 거점을 확충할 수 있습니다. 특히 시, 언어 다양성, 플랫폼 정책, 윤리적 데이터 구축 등의 영역에 특화된 체어 설립을 통해 지역 간 지식격차를 해소하고 지속 가능한 지역문화 생태계를 조성할 수 있습니다.

새로운 유네스코 체어 설립은 단순한 교육 기구 설립이 아니라, 각국의 문화기술 환경에 맞는 디지털 문화 거점을 구축하자는 전략입니다. 특히 남반구 국가들에서 디지털 표현의 연구와 교육인프라가 부족한 현실을 고려할 때, 이를 보완하기 위한 다자간 협력은 시급한 과제입니다. 예컨대, 아프리카 프

랑코폰 지역에서는 다언어 디지털 아카이빙, 라틴아메리카 지역에서는 비주류 플랫폼의 문화 표현 기록화 등이 필요하며, 유네스코 체어를 통해 이를 제도화할 수 있습니다. 한국은 유네스코 내에서 주도적 역할을 수행하고 있으며, 성공적인 실천 사례를 보여주었습니다.

권고10. 디지털 문화 및 AI 전문가의 글로벌 네트워크를 형성하여 국제적 협력을 증진하고 개발도상국을 위한 지원을 강화할 것을 권장합니다.

디지털 문화 및 AI 전문가의 국제 네트워크를 형성함으로써, 각국의 정책 설계와 기술 대응 역량을 상호 보완할 수 있는 글로벌 협력의 토대를 마련해야 합니다. 이 네트워크는 단순 지문을 넘어 정책 공동 설계와 교육 교류, 기술 워크숍 등을 통해 실질적인 파급효과를 창출할 수 있을 것입니다.

디지털 문화 및 AI 전문가 네트워크 형성은 지역 간 불균형을 해소하고, 문화기술 정책의 공동 설계 및 실험을 위한 국제적 틀을 제안하는 것입니다. 기존의 학술 네트워크를 넘어서 실무적 기술자, 정책 담당자, 예술가 간의 교차적 협업 모델을 구성하고자 하며, 이를 통해 각국이 빠르게 변화하는 AI 환경에 유연하게 대응할 수 있습니다. 이는 단지 전문가 간 정보 교류를 넘어, 공동 파일럿 프로젝트, 공공 코드 공유, AI 공정성 기준 마련 등 구체적 성과를 낼 수 있는 장치입니다.

V. 특별 권고안

권고11. 유네스코 내 시와 문화 관련 업무의 내부 조정을 강화하고, 외부 국제기구와의 협력을 활성화하여 문화적 다양성 보호 분야에서 더욱 효과적으로 역할을 수행할 수 있도록 권장합니다.

마지막으로, 11번째 권고안은 유네스코 자체에 대한 제안입니다. 유네스코 내에서 시와 문화 관련 업무의 조정 구조를 강화하고, UNESCO가 주요 국제 시 정책 포럼에서 문화적 표현의 다양성을 대표할 수 있는 역량을 확보할 것을 제안합니다. 현재 유네스코는 AI 윤리 권고안을 비롯한 다양한 프레임워크를 보유하고 있으나, 문화 분야에서의 전문성과 조율의 힘은 아직 분산된 상태입니다. 따라서 사무총장 직속 또는 문화국 내 전담 조정 기구를 두어 관련 연구, 정책 자문, 외부 협력의 일관성을 제고하는 방향이 제안되었습니다. 이는 정책 일관성과 전략적 실행의 문제이기도 하며, 유네스코가 단순 조정자가 아니라 디지털 시대 문화정책의 주도자로 나서야 함을 강조하는 권고입니다.

나아가며

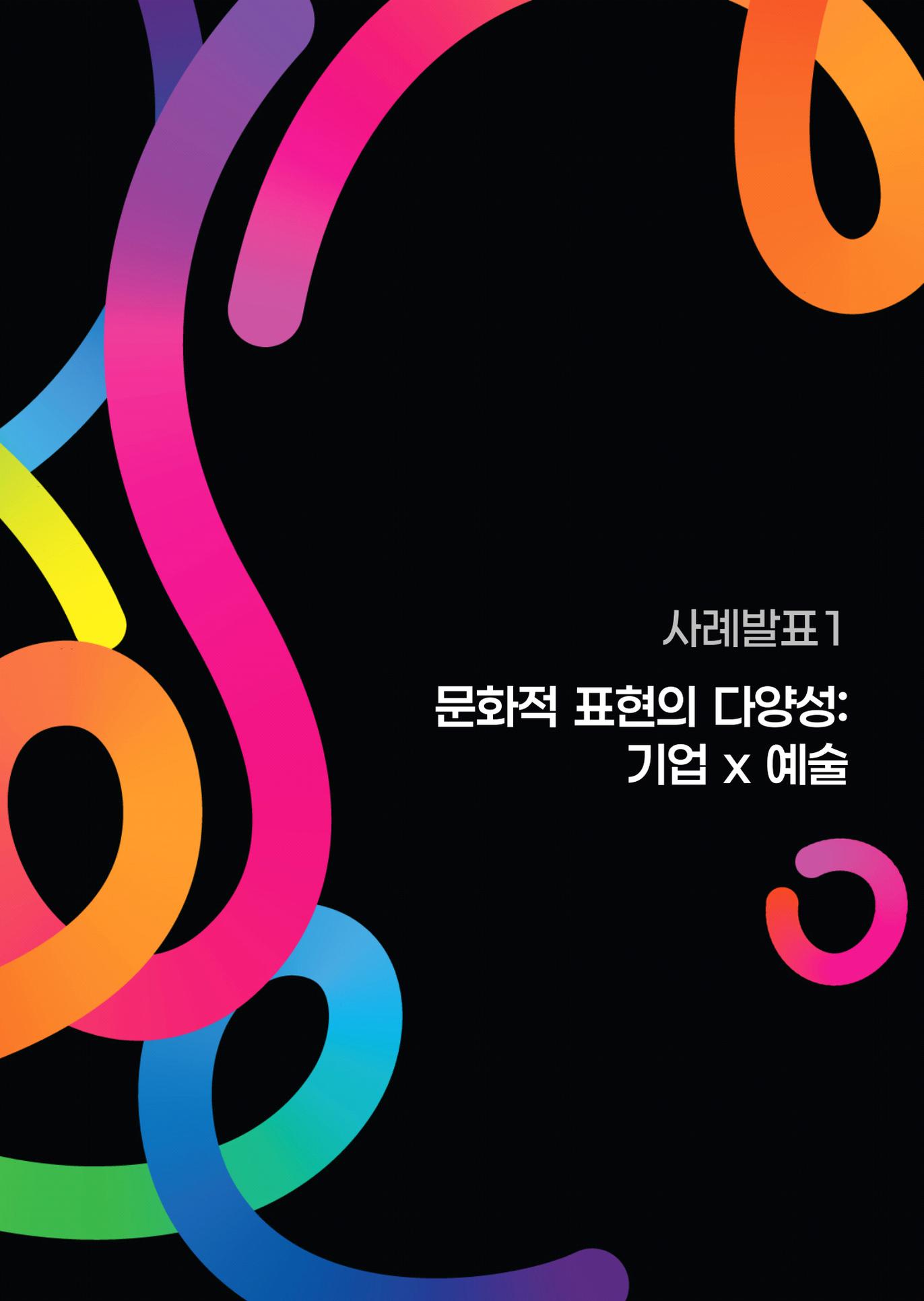
이상으로, 총 11가지 권고안에 대한 설명을 마쳤습니다. 이 권고안들은 단지 선언적 구호가 아닌, 매우 구체적이며 실행 가능한 조치들로 구성되어 있으며, 향후 문화정책, 디지털 윤리, 예술교육, 그리고 국제협력의 실천 현장에서 실질적인 기준과 동력이 될 것입니다.

11가지 권고안은 단순한 기술 대응 지침이 아니라, 디지털 전환시대를 살아가는 문화 주체로서 우리가 어떤 사회적 윤리, 정책적 기준, 교육적 철학을 가져야 하는지를 제시하는 다층적 로드맵입니다. 본 위원회의 작업은 끝이 아니라 시작이며, 이 권고안들이 각국의 문화정책, 교육 커리큘럼, 예술 실천, 그리고 기술 개발 방향에 실질적인 영향을 미치기를 바랍니다. 앞으로 이 권고안들이 회원국과 국제사회의 적극적인 참여와 협력을 통해 실효성 있게 실행되기를 기대합니다.

저는 전문가 검토그룹 참여를 통해, 유네스코 내에서 다양한 성공 경험을 축적하고 있는 한국의 역할에 기대하는 바가 크다는 사실을 알게 되었습니다. 한국은 상대적으로 기술적으로 앞서 있지만, 기술 주도 사회에서 발생할 수 있는 시행착오도 먼저 겪었습니다. 디지털 네트워크는 민주주의를 강화할 수도 있지만, 왜곡된 정보와 혐오의 조장을 통해 민주주의를 약화시킬 수도 있습니다. 이를 반면교사 삼아 다가올 AI 중심의 가속화된 디지털 전환 속에서 우리가 어렵게 지켜 온 민주주의를 발전시키고 인간의 가치를 구현할 수 있는 새로운 문화예술환경을 만들어가야 할 것입니다.

이를 위해서 우리 한국 혼자 힘으로는 부족하며, 세계의 여러 나라의 입장을 이해하고 공감하며 함께 문화와 예술을 보호하고 증진하는 세계적 연대를 통해 이 어려운 문제를 해결해 갈 수 있을 것이라 생각합니다.

경청해 주셔서 감사합니다.



사례발표 1

문화적 표현의 다양성:
기업 x 예술



문화적 표현의 다양성: 기업 x 예술

김태운

현대자동차그룹 제로원(ZERO1NE) 책임매니저



주요 IT기업에서 소프트웨어 엔지니어로 근무하다 미디어아티스트로 활동하였고, 2016년 현대자동차에 입사 후 주요 문화예술 기관 파트너십 및 현대 모터스튜디오 아트 전시, 아티스트 및 큐레이터 대상 어워드 프로그램 기획 및 다양한 Art+Tech 관련 프로젝트를 진행하며 기업에서의 예술의 역할을 고민하고 예술과 기술의 통합을 시도하고 있다.

소프트웨어 엔지니어(10년), 뮤지션(5년), 미디어 아티스트(7년)를 거쳐 현대 아트랩(8년)과 현대차그룹 제로원(1년)에서 경력을 쌓았다.

문화다양성과 공모 제도

현대차에서는 최근 10년 동안 다양한 아트 프로젝트를 진행하였으며, 그 중에서도 문화 다양성 측면에서 공모 제도를 통해 미술관의 경계, 예술과 기술의 경계, 기술과 비즈니스의 경계 등을 넘어서 다양한 목소리 들이 발현될 수 있도록 지원해 왔다. 그 중에서도 아래의 4가지 프로젝트에 대한 사례를 살펴보고자 한다.

- 국립현대미술관 파트너십과 프로젝트 해시태그
- 현대차그룹 인재개발원과 VH 어워드
- 현대 모터스튜디오와 현대 블루프라이즈
- 기업에서의 예술의 역할과 제로원

문화다양성을 위한 여러 가지 정책이나 제도가 있을 수 있겠지만, 공모 제도는 시스템의 문턱을 낮추고 누구에게나 기회를 제공한다는 의미에서 생태계 지향적이라고 할 수 있다. 문화 생태계는 다양한 기관, 기획자(큐레이터), 창작자(예술가), 비평가, 매체, 학교 등 주요 이해 당사자들 간의 네트워크라고 볼 수 있고, 문화 다양성은 살아있는 네트워크를 어떻게 지속적으로 가능하게 하는지가 관건이라고 할 수 있다.

프로젝트 해시태그 (2019년 ~ 2025년)

프로젝트 해시태그는 국립현대미술관이 한국 시각예술을 이끌어 갈 창작자를 발굴하고 미술뿐 아니라 다양한 분야의 상호협업을 지원하기 위해 기획한 사업이다.

2019년부터 현대자동차의 후원으로 시작한 프로젝트 해시태그는 2024년 5회를 맞이했으며 동시대 시각예술의 확장성을 실험하는 새로운 차원의 공모사업으로 자리 잡았다.

‘해시태그(#)’는 언어, 국가, 용도 등에 따라 다양하게 해석되는 특수기호인데, 2007년 크리스 메시나(Chris Messina)가 트위터(현 X)에서 처음 제안한 뒤 SNS에서 검색용 기호로 널리 사용되고 있다. 해시태그는 SNS 플랫폼에서 #와 키워드를 이어 붙이면 서로 다른 게시물에서 상호 연관된 주제를 엮어내는 방식인데, 이를 통해 무한정의 경우의 수로 연결고리가 형성된다.

프로젝트 해시태그는 예측 불가능한 연결과 소통을 가능케 하는 구조를 만들어내는 해시태그처럼 관습적 정의와 경계를 넘어서는 태도와 실천을 지향 가치로 두고 있다.

VH 어워드 (2016년 ~)

VH 어워드는 차세대 아티스트들의 발굴과 육성을 위해 현대자동차그룹이 2016년부터 진행해 온 어워드 프로그램이다. 비디오 아트, 실사 영상, 모션 그래픽, 컴퓨터 애니메이션, 게임, 영화, 오디오 비주얼, 미디어아트 등 영상으로 표현될 수 있는 다양한 분야의 아티스트들이 참여 가능하다. 4회부터는 공모 대상을 국내에서 아시아로 확장하여 진행해 왔다.

2024년 제 6회 공모전에서 선발되는 파이널리스트 5인에게는 작품 제작 지원금과 글로벌 아트 앤 테크놀로지 전문 기관인 아이빔(Eyebem) 온라인 레지던시 프로그램을 제공하고 다양한 글로벌 예술기관에서 작품 상영 기회가 주어진다.

현대 블루 프라이즈 (2017년 ~)

현대 블루 프라이즈는 차세대 큐레이터를 양성하기 위한 현대자동차의 어워드 프로그램이다.

2017년 현대 모터스튜디오 베이징 개관 당시 “현대 블루 프라이즈 아트+테크”를 시작하였으며, 2021년 현대 모터스튜디오 부산 개관 당시 “현대 블루 프라이즈 디자인”을 운영해 오다가, 2025년 “현대 블루 프라이즈+”로 통합되어 지원 대상을 아시아 지역으로 확대하였다. 5명의 파이널리스트에게는 베이징 리서치 트립과 글로벌 심사위원과의 1:1 멘토링 기회가 주어지며 최종 선정된 2명의 수상자는 현대 모터스튜디오 베이징에서 전시를 개최할 수 있는 기회가 주어진다.

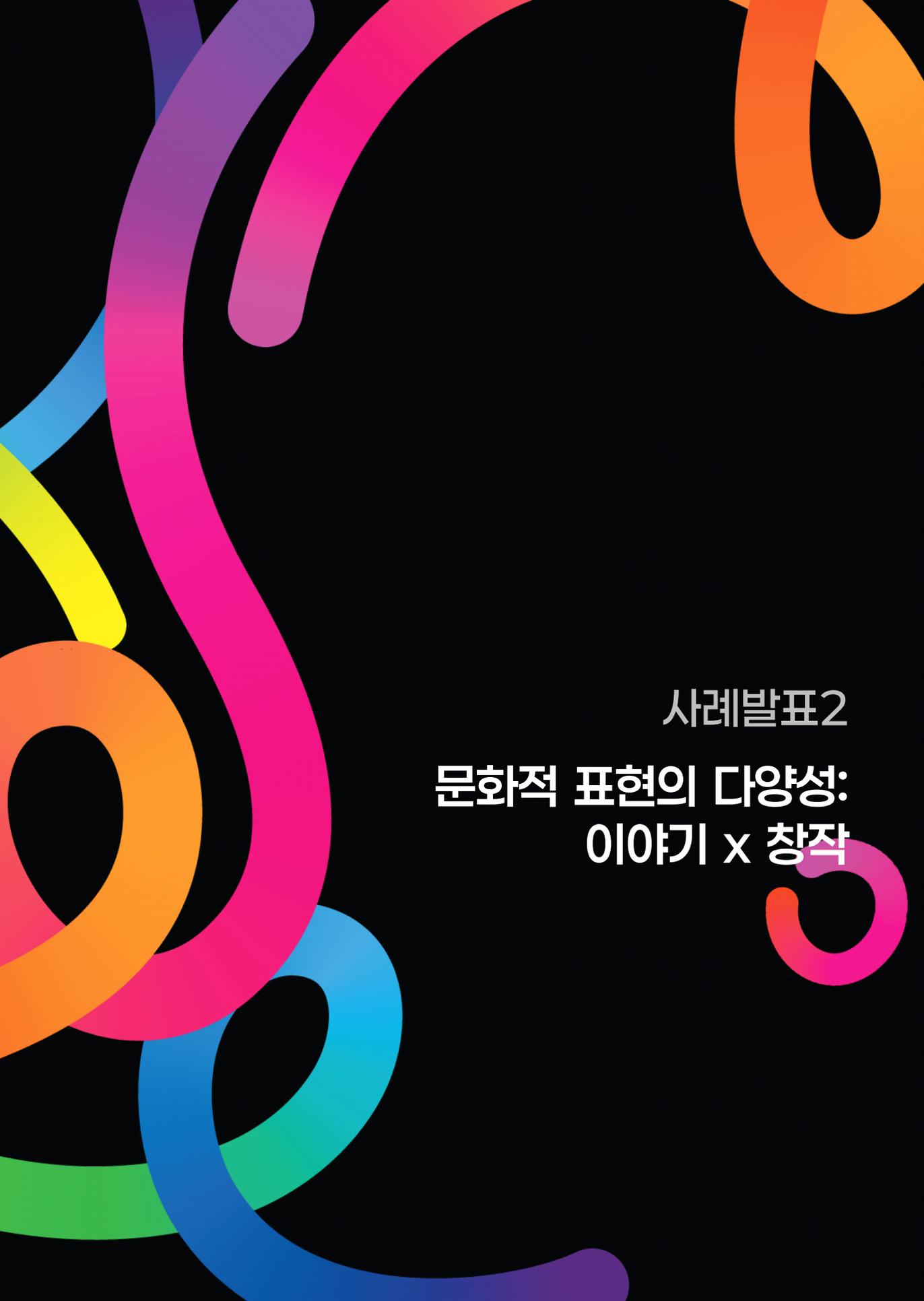
제로원(ZERO1NE) (2018년 ~)

제로원(ZERO1NE)은 창의인재 생태계 조성을 목표로 지난 2018년 현대자동차그룹이 만든 오픈 이노베이션 플랫폼이다.

제로원은 창의인재들이 만들어 갈 무한한 혁신의 가능성을 실험하는 놀이터로 예술이 기술의 상상력이 되고 기술이 예술의 가능성이 되는 선순환을 통해 단순한 협업 이상의 시너지 효과를 창출해 서로를 지탱하고 자라나게 하는 것을 목표로 한다.

2024년 기준 188명의 크리에이터와 272개의 프로젝트를 지원하였으며, 예술가와 개발자뿐 아니라 스타트업 등 다양한 분야의 인재들이 참가해 자신의 프로젝트와 비즈니스 모델을 대중에게 선보이고 관람객들도 직접 참여해 체험해 볼 수 있는 제로원데이 행사를 매년 개최하고 있다.

지금까지 살펴본 4가지의 사례를 정리해 보면 공통적으로 새로운 아이디어 발굴과 지원을 통한 문화 예술 생태계의 지속가능성을 추구한다. 차이점이 있다면 국공립 기관과의 파트너십을 통해, 자체 플랫폼을 통해, 브랜드 공간을 통해, 예술+기술+비즈니스의 실험을 통해 장르적, 세대적, 지역적, 기술적, 그리고 문화적 다양성을 확보하고자 한다. 예술 생태계는 끊임없이 살아 움직이는 네트워크로 존재하고, 피터 드러커의 “미래를 예측하는 가장 좋은 방법은 미래를 만들어가는 것이다.”라는 말처럼 다양성을 적극 수용함으로써 미래를 함께 만들어가고자 한다.



사례발표2

문화적 표현의 다양성:
이야기 x 창작

문화적 표현의 다양성: 이야기 x 창작

민지은

작가, 드라마 검법남녀, 소방서 옆 경찰서 집필



안녕하세요.

저는 드라마 <검법남녀> 시리즈와 <소방서 옆 경찰서> 시리즈를 집필한 작가 민지은입니다.

제가 지난 6년간 집필한 위의 두 드라마는 ‘범죄 스릴러’라는 장르적 토대를 기반으로 우리 사회에서 벌어지고 있는 다양한 사건, 사고를 통해 지금 우리가 살아가는 사회를 들여다보는 이야기였습니다. 동시에 ‘회별 에피소드 구성’을 통해서 한 드라마 안에서 다양한 사건이 시작되고 해결되는 구성을 지녔습니다.

<검법남녀>는 범죄가 발생했을 때, 가해자를 수사하는 ‘검사’와 피해자를 부검하는 ‘법의학관’의 아주 특별한 공조를 다뤘던 작품으로, 매 사건마다 수사관인 검사와 경찰이 해결해야 하는 ‘인적 수사의 미스터리’와 과학자이며 의사인 법의학관, 과학수사관이 풀어나가야 하는 ‘과학수사의 미스터리’를 퍼즐처럼 풀어나 사건의 실제적 진실에 접근해가는 과정을 그렸습니다.

<소방서 옆 경찰서>는 재난 혹은 범죄가 발생하면 그 누구보다 먼저 현장으로 달려가는 최초 대응자인 소방관과 경찰관의 뜨거운 공조를 표방했습니다. 마찬가지로 매 사건마다 소방관만이 풀어낼 수 있는 화재진압, 구급처치 과정에서의 미스터리가 있었고, 경찰관이 해결해야 하는 수사적인 미스터리가 추가되어, 그 두 미스터리가 전부 해결되었을 때, 진정한 공조가 이루어지고, 실제적 진실이 밝혀지며, 사건이 해결되는 드라마입니다.

어떤 작가도 스토리와 인물을 구성하면서 ‘문화 다양성’을 최우선의 목표로 두고 구상하지는 않을 것입니다. 하지만, 제가 지난 6년간 약 30개의 사건, 사고들을 구성하고, 집필하면서 했던 고민들은 적어도 ‘문화 다양성’과 맞닿는 면이 있을 것 같습니다. 지금부터 제 전작들을 통해 제가 추구해온 ‘문화 다양성’에 대해 이야기해보려 합니다.

문화 다양성은 ‘새로운 발견’입니다.

<검법남녀>는 두 시즌 총 32부작을 집필하면서 17개의 사건(에피소드)을 다뤘으며, <소방서 옆 경찰서> 역시 두 시즌 24부작을 집필하면서 13개의 사건을 다루어, 총 6년간 30개의 다양한 사건, 사고, 재난의 현장을 드라마에 담아냈습니다.

각 사건의 길이는 짧으면 1회(=60분) 길면 5회(=300분)으로 매번 달랐지만, 매번 사건을 선정하고

이야기를 구성하며 가지고 있던 단 하나의 기준이라면, '지금 우리들이 살아가고 있는 이 사회를, 최대한 있는 그대로 반영하고 담아내자' 였습니다.

결국 드라마에서 그려지는 가장 중요한 요소는 '사람'이고 그 '사람'들이 살아가는 세상은, 적어도 제 전작 두 편에서는 먼 과거나 미래 혹은 다른 나라나 미지의 세계가 아닌 지금 여기, 바로 우리 사회 였기 때문입니다.

물론 드라마에서 다루지는 범죄 상황은 현실보다는 극적인 과장이나 허구적 상상력이 가미되지만, 그 상황에 처한 각 인물들의 감정, 진심만은 '보편'과 '공감'에서 벗어나지 않으려 노력했습니다. 이는 비단 전작들뿐만이 아니라 지금도 노력하고 있는 부분들이기도 합니다.

한때, 한국 영화계에는 '조폭'을 주인공으로 한 영화들이 연달아 흥행에 성공하면서 조폭 영화 붐이 일기도 했습니다. 드라마에서도 재벌가의 남자주인공이 사랑에 빠지는 일명 '백마탄 왕자'류의 로맨틱 코미디물이 범람하기도 했습니다. '다양성'을 잃어버리고 모두가 단시간에 거둘 수 있는 '흥행'만을 목표로 안주할 때 문화콘텐츠가 트렌드가 아닌 고착된 대중성에 함몰되어온 것은 비단 아주 먼 과거의 이야기는 아닙니다.

<검법남녀>와 <소방서 옆 경찰서>는 각각 MBC와 SBS라는 공중파 방송국에서 방송되었기에 전반적으로 15세 관람가의 기준에 맞추어서 사건을 선정하였으며 최대한 사건 속 등장인물들의 성별, 연령, 직업, 사회적 배경, 교육 수준 등에서 다양한 계층의 이야기를 담아보려 노력했습니다.

한국 드라마와 영화에서 범죄 스릴러 장르는 주로 '살인', '연쇄살인' 등의 자극적인 강력범죄가 주류 였습니다. 사건의 잔혹함이나 잔인함으로 이목을 끄는 시도들에서 벗어나, 우리의 실생활에 좀 더 밀접한 사건으로 범죄 스릴러의 범위를 넓혀보고자 하는 노력 역시, 공중파라는 매체의 특성과 결합하여 필요한 시야 였습니다.

실제로 현업에 종사하는 경찰, 법의관, 검사, 소방관분들을 만나며 들은 이야기 역시, 실생활에서는 사이코패스에 의한 연쇄살인보다는 원한, 치정, 금전 등 다양한 감정적 원인으로 촉발된 범죄가 더 많음을 확인시켜 주었습니다. 이는 한층 폭넓은 공감대를 가능하게 했습니다.

전교 1등을 놓치지 않던 고등학생의 죽음. 그 사망의 미스터리를 해결하는 과정에서 드러나는 과열된 교육열의 부작용은 학부모와 학생들에게 공감을 불러일으켰고, 층간소음과 캣맘으로 인한 아파트 주민들 사이의 갈등을 둘러싼 죽음을 다루면서는 공동 주거환경, 아파트 등 집단 주거형태가 점점 더 많아지고 있는 지금의 주거환경에서 드러난 문제점들은 무엇인지, 진정한 공동체 의식이란 무엇인지에 대한 고민을 담아내려 노력했습니다. 최근 빈도가 점점 늘어나고 있는 교제폭력, 권력형 비리, 낙태에 얽힌 이야기 등 다양한 소재의 발견으로 이어졌습니다.

문화 다양성은 '다양한 시선'입니다.

법의학이라는 직업군은 지금까지 많은 드라마에서 잠시 지나가는 조연의 역할에 머물러왔습니다. SBS 드라마 <싸인>이 최초로 법의관을 주인공으로 삼았으나, 그 이후로의 법의학, 부검, 과학수사는 범죄 스릴러의 변방에 머물렀습니다. 저에게는, 법의학이라는 직업, 과학수사로 인해 실제적 진실에 이르는 과정은 그 어느 범죄 스릴러보다 새로웠습니다. 지금까지 다루지 못했던 직업군, 그들이 공조하는 과정을 통해 범죄 스릴러 장르에 '새로움'을 전달하려 노력했습니다.

형사가 바라보는 사건, 검사가 바라보는 사건, 판사가 바라보는 사건 모두의 시선은 다릅니다. 그 중에서도 법의학이 부검을 통해 밝혀내는, '죽은 자들의 이야기'를 통해 재구성되는 이야기는 전무후무한 시선을 가능하게 했습니다.

교제 폭력으로 실해된 여성의 시신을 놓고, 가해자가 갖은 거짓으로 상황을 모면하려 할 때, 피해자의 부패된 시신에서 자란 구더기의 성장 속도를 단서로 사망 시각을 정확하게 추정함으로써 가해자의 알리바이를 깨는 사건(시즌1 - 5, 6회), 학업 스트레스를 이기지 못하고 자살한 것으로 보였던 고등학생의 위 속에 남아있던 소화 잔여물의 소화 정도를 단서로 추락 시간을 추정해 사망한 학생의 하루를 재구성했던 사건(시즌1 - 8, 9회) 등등이 그 예시에 해당합니다.

<소방서 옆 경찰서>에서는 소방관과 구급대원 그리고 화재조사원이라는 새로운 전문 분야를 파고들었습니다. 소방관 역시 지금까지의 많은 작품에서 대부분 변방에 머물렀던 직업군이었습니다. 하지만, 그들이야말로, 잔혹한 범죄 현장도 무서운 화마가 휩쓸고 있는 현장에도 마다 않고 달려가는 우리 일상의 진정한 영웅들입니다.

살인이나 상해 같은 그간 많이 다루어져 온 범죄라도, 소방관의 시선으로 보면 다른 관점이 보입니다. 화재에서 동반되는 연기를 통해 범죄의 장소를 포착해 내기도 하고(시즌1 - 1회), 모두가 지나쳐 버린 창틀의 작은 신문지 조각 하나가 위층에서 늘어트린 방화의 결정적인 증거가 되어 범인을 검거 하기도 합니다. (시즌1 - 3회)

하루에도 우리는 길거리에서 골목골목에서 수많은 소방관들을, 구급차들을 마주합니다. <소방서 옆 경찰서>에서는 최초로 그들이 실제 사건에서 어떻게 경찰과 협업하며 자신들의 전문영역에서 활약하는지를 디테일하게 그려냄으로써 소재의 다양성을 확보할 수 있었습니다.

비단 저의 작품뿐 아니라, 재패 스펙트럼을 가진 변호사가 주인공이었던 <이상한 변호사 우영우>, 서번트 증후군을 가진 소아외과 의사가 주인공이었던 드라마 <굿닥터>, 뇌수술의 후유증으로 감정을 느끼지 못하게 된 검사가 주인공인 드라마 <비밀의 숲> 등 다양한 시선을 가진 드라마들이 큰 인기를 얻었고, 한국 문화콘텐츠의 소재 다양성은 무한대라고 생각합니다.

마지막으로, 문화 다양성은 '포용과 상생'입니다.

범죄 스릴러에서 사회적 약자들은 피해자의 위치에 서 있곤 했습니다. 작가들이 편의상 CCTV가 많이 없는 장소를 범죄 장소로 설정하느라 오래된 아파트, 으스스한 골목길 등이 많은 사건의 배경으로 선정되기도 합니다. 하지만, 단순히 범죄의 피해/ 가해 구도를 벗어나서 사회적 약자들, 편견의 대상이 되는 사람들의 진짜 삶 속으로 들어갈 때 진정한 포용과 상생이 가능해집니다.

몇 년 전, 대한민국을 공포에 휩싸이게 했던 방화, 흉기 난동 살인 사건이 있었습니다. 범인이 조현병을 앓고 있었다는 사실이 밝혀지며 조현병 환자들에 대한 공포감과 편견을 촉발시켰던 사건이었습니다. 사건 자체의 잔혹함과는 별개로 이후 조현병 환자들에게 지워진 편견은 무거웠습니다. 실제로 조현병 환자들의 범죄 유발율은 보통의 사람들에 비해 훨씬 낮다는 통계도 도움이 되지 못했습니다.

<검법남녀>의 시즌2, 7번째 사건은 조현병 환자가 친모를 살해한 혐의로 체포되면서 시작됩니다. 커다란 덩치에 혼자만의 말들을 중얼거리는, 초점 없는 눈동자의 그는 누가 보기에든 잔혹한 존속살인 사건의 가해자라는 편견을 심어주기 충분했습니다. 그가 사체를 유기했다는 확증편향에 그를 체포하고, 외부에서 사체를 찾고 있을 때, 객관적인 증거만을 보는 과학수사관들은 그가 타고 다니는 차량의 타

이어 바퀴가 정확히 시신의 무게만큼 가라앉아있음을 발견하고, 차 안에서 시체를 찾아냅니다. 그리고 잔혹한 가해 상처로 보였던 흔적들이 사실은 그가 늙은 어머니를 간호하려던 나름의 노력이었음을 밝혀냅니다. 즉, 모두가 살인범이라고 생각했던 조현병 환자는 서툴지만 본인만의 방법으로 어머니를 보살폈던 평범한 아들이었고, 어머니는 병으로 사망했다는 실체적 진실이 밝혀집니다. 이 과정에서 편견으로 선불리 한 사람을 단죄했던 주변인들은 바로 우리 자신이기도 했습니다.

사건이 해결된 후에도 사람들은 살아갑니다. 그럼 이제 어머니 없이 홀로 남겨진 그는 어떻게 살아야 할까요. 최초의 아이디어에서 제가 내렸던 결론은 그가 조현병 환자를 돌보는 병원에 입원해 있는 모습이었습니다. 하지만, 신경정신과 전문의에게 자문을 받고 나서, 저는 제 결론이 부족한, 반쪽짜리에 불과했다는 것을 깨달았습니다. 조현병 환자를 병원이나 시설에 '격리' 시키는 것. 그것 역시 작가인 저의 또 다른 '편견'이었습니다. 조현병뿐 아니라 다양한 종류의 정신질환을 가진 환자들에게도 가족이 있고, 그들 역시 우리 사회의 구성원입니다. 그러기에 정신질환 치료의 최종적인 목표는 시설을 벗어나는 것, 즉 탈시설이라는 사실을 배울 수 있었습니다.

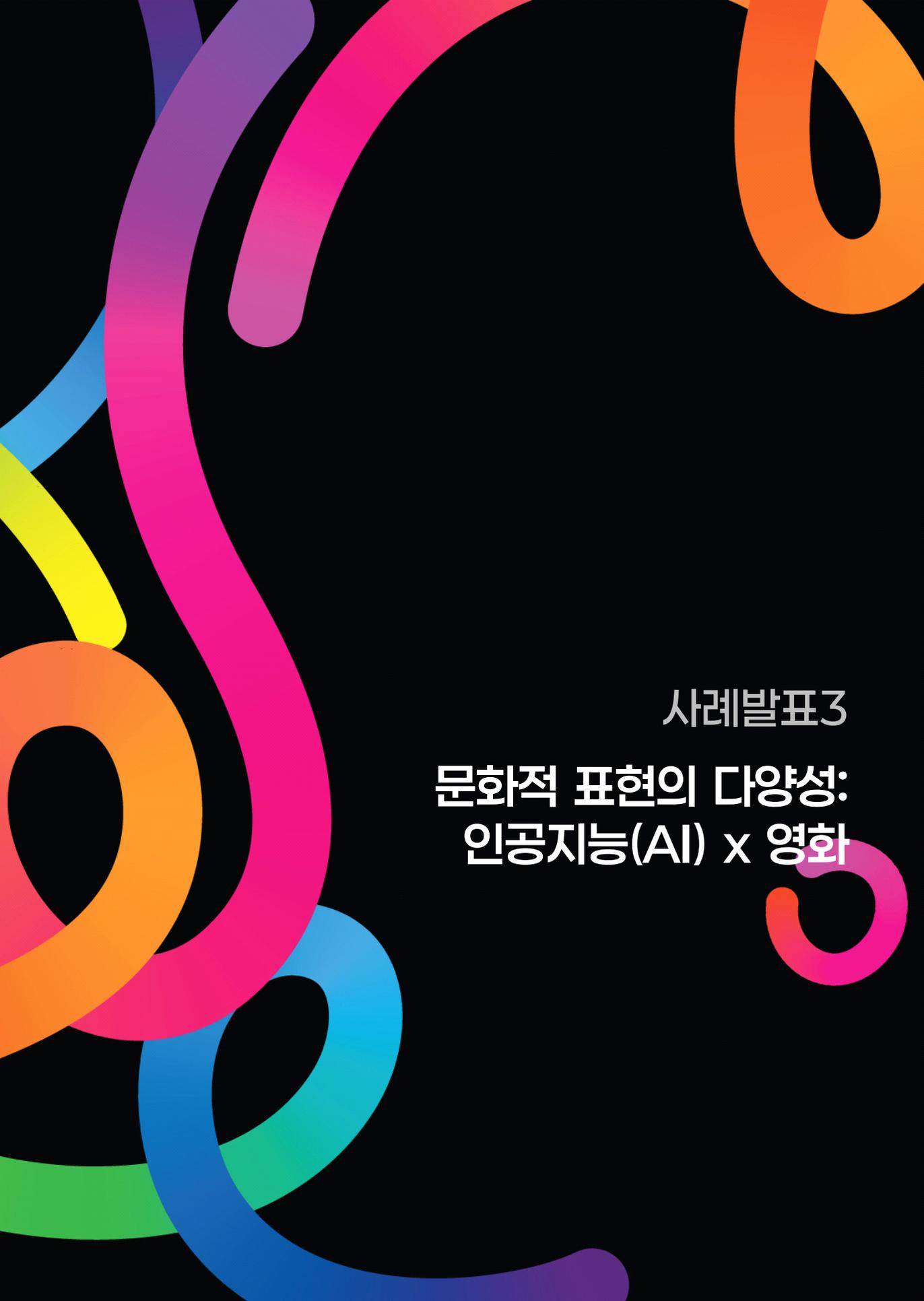
'탈시설'이 궁극의 목표로 삼는 것은 이들이 정신요양시설이 아닌 지역사회에서 치료를 받으며 공존, 상생하며 살아가는 모습입니다. 시설 밖의 사람들에게는 '격리'이지만, 그들 당사자들에게는 사회적으로 고립되는 결론을 냈던 제 자신이 한없이 부끄러워지는 순간이었습니다. 자문을 듣고, 그가 가족의 품으로 돌아가, 자신이 할 수 있는 일(=노동)을 하며 일상을 영위해나가는 결론으로 대본을 수정했습니다.

때로 문화콘텐츠에서 진정한 다양성, 상생을 담아내는 데에는 작가 혼자만의 통찰로는 부족한 순간이 옵니다. 아무리 치밀하게 자료조사를 한대하더라도, 모든 분야에서 완벽한 전문가가 되는 것은 불가능하기 때문입니다. 작가로서 전 언제나 적극적으로 해당 분야의 전문가에게 자문과 도움을 얻는데 주저하지 않아야 한다고 생각합니다. 그 과정을 통해서 포용과 상생에 조금이라도 다가갈 수 있기를 늘 바랍니다.

또한, 상생의 의미를 넓혀, 최근 전 업계에서 화두가 되고 있는 AI/디지털 시대와 드라마 글쓰기의 공존 역시 생각해봅니다. 글을 쓰기 위해서 작가는 자기만의 방에 틀어박혀야 한다는 말이 있었습니다. 그만큼 작가 개개인의 끝없는 고노와 성찰이 글쓰기의 밑바탕이 된다는 뜻입니다. 하지만, AI 와 디지털은 모두가 자신의 이야기와 생각을 나누는 '광장'입니다. 이제는 작가들도 자신만의 방에서 나와 한층 더 넓은 광장으로 나아가야 할 것 같습니다. 웹툰, 웹소설, 각종 OTT 채널까지 드라마가 대중에

게 닿을 수 있는 통로가 다각화 되면서, 주류, 비주류를 막론하고 공감대가 있는 작품은 엄청난 파급력을 지닙니다. 새로운 매체가 등장할수록, 새로운 대중이 반응할 것이고, 그에 걸맞는 새로운 이야기가 필요할 것입니다.

글을 쓰면서 늘 제 모토는 “대중과 ‘소통’하는 작품을 쓰자”였습니다. 디지털/시 시대에는 또 새로운 소통의 방법이 등장할 것입니다. 공부해 나가며, 늘 소통하며, 새롭고 다양한 작품을 써나기길 바랍니다.



사례발표3

문화적 표현의 다양성:
인공지능(AI) x 영화

문화적 표현의 다양성: 인공지능(AI) x 영화

이진호

영화감독,

<액션히어로>, 시영화 <아트 인 더 월드> 제작



문화예술, 미래 시의 서사를 만들다: 시와 영화 창작의 새로운 지평

모두가 시가 일자리를 빼앗을 것이라고 합니다. 특히 단순 반복적인 업무부터 대체될 것이라는 전망이 많죠. 그렇다면 인간의 창의성이 가장 빛나는 예술 분야는 어떨까요? 예술 영역에서 시는 어떤 역할을 할까요?

시로 창작한다는 것

시는 어떻게 창작을 할까요? 창의성은 인간의 고유한 영역이라고 오랫동안 생각해왔습니다. 그런데 심리학자들은 창의성이란 것이 사실은 관계없는 두 가지 개념을 새롭게 엮는 것이라고 합니다. 스티브 잡스도 "창의성은 그저 점들을 연결하는 것"이라고 했죠.

그렇다면 관계와 패턴을 인식하고 분석하는 데 뛰어난 시가 창의성 발휘하기에 좋은 도구가 아닐까요? 시는 인간이 평생 접할 수 없는 방대한 양의 데이터를 학습했고, 그 속에서 우리가 미처 발견하지 못한 패턴을 찾아낼 수 있습니다.

시를 사용한 창작은 매우 새로운 개념입니다. 대중적 작품에서 창의성이 발휘되는 순간은 전체의 일부분입니다. 대부분 익숙한 요소였다가 창의성 있는 부분은 10% 이하여도 우리는 충분히 새롭게 느낍니다. 시는 이런 '새로운 조합'을 무한히 시도할 수 있는 도구입니다.

시는 수많은 이야기 구조와 패턴을 학습했기 때문에, 전통적인 3막 구조나 영웅의 여정 같은 익숙한 서사 구조를 넘어서는 새로운 형태의 이야기를 제안할 수 있습니다. 비선형적 서사, 다중 시점 내러티브, 적응형 서사 등 기존에는 구현하기 어려웠던 복잡한 이야기 구조를 시는 쉽게 구성할 수 있습니다.

또한 시는 전통적인 영화 문법과 다른 새로운 시각적 표현 방식을 제안합니다. 실사와 애니메이션, 2D와 3D, 다양한 시각적 스타일을 융합한 하이브리드 마학을 구현할 수 있고, 물리적 제약에서 벗어난 표현이 가능해집니다.

시 영화의 제작 과정

시 영화는 인공지능 기술을 활용하여 스토리텔링, 이미지 생성, 음악 작곡, 편집 등 영화 제작의 여러 단계에서 시의 도움을 받아 만든 영화입니다. 완전히 시가 만든 영화일 수도 있고, 인간과 시의 협업으로 만든 영화일 수도 있습니다.

AI 영화 제작 과정은 전통적인 영화 제작과는 다른 워크플로우를 가집니다. 먼저 ChatGPT와 같은 대화형 AI를 활용해 스토리라인, 캐릭터 설정, 장면 묘사 등을 개발하는 프롬프트 작성 단계에서 창작자의 의도와 비전을 설정합니다. 그다음 Midjourney, DALL-E, Stable Diffusion과 같은 이미지 생성 AI를 사용하여 캐릭터, 배경, 주요 장면 등을 시각화하고, Runway ML과 같은 도구로 영상을 생성합니다.

음악과 사운드 디자인 역시 AI의 도움을 받을 수 있습니다. SUNO와 같은 AI 음악 생성 도구로 영화의 분위기에 맞는 음악과 사운드 이펙트를 만들고, ElevenLabs와 같은 AI 음성 합성 도구로 대사나 내레이션을 구현합니다. 마지막으로 생성된 모든 요소를 하나로 모아 최종 영화로 편집하는 과정에서 창작자의 예술적 감각과 판단이 중요합니다.

이 과정에서 창작자는 기술적 전문성보다는 명확한 비전과 아이디어, 그리고 AI 도구를 효과적으로 활용하는 능력이 중요합니다.

AI 창작, 예술일까 아닐까

AI로 만든 작품을 예술이라고 할 수 있을까요? 이에 대한 의견은 분분합니다. AI 창작은 작가의 진정한 의도와 내면의 표현이 결여되어있고, 예술창작 과정의 고통과 성찰이 없다는 비판이 있습니다. 또한 인간의 경험과 감정에 기반한 진정성이 부족하며, AI는 단순히 기존 작품을 분석하고 모방할 뿐이라는 지적도 있습니다.

반면, AI 창작에도 인간 창작자의 의도가 반영되며, AI는 그 의도를 구현하는 도구일 뿐이라는 의견도 있습니다. 프롬프트 엔지니어링과 결과물 선별 과정에서 창작자의 비전과 미적 판단이 중요하게 작용하고, 예술의 역사는 새로운 도구와 기술의 발전과 함께해왔다는 것입니다. 궁극적으로 예술의 가치는 그것이 어떻게 만들어졌는가보다 감상자에게 어떤 경험을 제공하는가에 있다고 볼 수 있습니다.

저는 AI가 예술의 도구로서 기능할 수 있다고 생각합니다. 마치 카메라가 등장했을 때 회화의 역할이 변화했듯이, AI의 등장으로 예술가의 역할이 변화하고 있습니다.

AI 영화가 가져올 변화

AI 영화는 영화 산업과 창작 환경에 여러 변화를 가져올 것입니다. 가장 눈에 띄는 변화는 비용 절감과 접근성 향상입니다. 전통적인 영화 제작에 필요한 막대한 제작비, 장비, 인력 없이도 영화적 표현이 가능해지고, 거대 자본 없이도 누구나 자신의 이야기를 영화라는 매체로 표현할 수 있게 됩니다.

창의적 한계를 극복할 수 있게 됩니다. 현실 세계에서는 구현하기 어려운 판타지 세계, SF 세계관 등을 저예산으로도 표현할 수 있고, 이전에는 시도하지 못했던 실험적인 비주얼과 내러티브를 구현할 수 있습니다. 하나의 콘텐츠를 다양한 버전으로 빠르게 변형하고 테스트할 수 있어 창작의 반복 주기가 짧아집니다.

더불어 AI 특유의 시각적 언어와 미학이 발전하며, 이는 기존 영화와는 다른 새로운 예술적 경험을 제공할 것입니다.

관객과 문화다양성

관객들은 AI 영화를 어떻게 받아들일까요? 현재 영상 산업에는 제작비와 자본의 한계로 인해 다양한 콘텐츠가 만들어지지 못하는 문제가 있습니다. 특히 한국과 같은 내수 시장이 작은 나라에서는 규모의 경제가 작동하지 않아 창의적인 시도가 제한됩니다. AI 영화는 이러한 한계를 극복하고 더 다양한 이야기가 만들어질 수 있는 가능성을 제공합니다.

물론 현재 AI 생성 콘텐츠는 아직 '불편한 골짜기'(Uncanny Valley) 현상으로 인해 관객들에게 거부감을 줄 수 있습니다. 그러나 기술은 빠르게 발전하고 있으며, 점점 더 자연스럽게 몰입감 있는 콘텐츠가 만들어지고 있습니다.

AI 영화는 문화다양성 측면에서 중요한 기회를 제공합니다. 주류 영화산업에서 소외되었던 소수자, 변방의 이야기, 비주류 문화의 표현이 가능해집니다. AI 기술은 예산 부족으로 시각화하기 어려웠던 이야기들을 표현할 수 있는 도구를 제공합니다.

자동 번역 및 더빙 기술과 결합하여, 다양한 언어권의 콘텐츠가 더 쉽게 글로벌 관객과 만날 수 있다는 점도 중요합니다. 더불어 서구 중심의 영화 미학을 넘어, 다양한 문화적 배경에서 비롯된 시각

언어와 미학적 접근이 가능해집니다.

창작자의 미래와 젊은 세대의 기회

시 영화의 등장으로 창작자들은 어떻게 변화할까요? 무엇보다 창작의 민주화가 이루어질 것입니다. 기술적 장벽이 낮아지면서 전문 영화인이 아닌 사람들도 자신의 이야기를 영상으로 표현할 수 있게 되고, 제작 과정이 간소화되면서 아이디어에서 완성까지의 시간이 단축됩니다.

기존 예술가들은 새로운 도전과 적응 과정을 거치게 될 것입니다. 일부 창작자들은 자신들의 역할이 위협받는다 느낄 수 있지만, 궁극적으로는 시를 새로운 도구로 받아들이고 이를 활용해 혁신적인 작품을 만드는 방향으로 진화할 것입니다. '프롬프트 엔지니어', '시 큐레이터' 등 새로운 직업과 역할이 등장할 것입니다.

특히 시 영화는 젊은 창작자들에게 전례 없는 기회를 제공합니다. 전통적인 영화산업은 자본, 인맥, 기술적 경험 등 높은 진입 장벽이 있었지만, 시는 이러한 장벽을 크게 낮춰 자본이 없는 젊은 창작자도 자신의 비전을 표현할 수 있게 합니다. 제작 비용이 낮아지면서 젊은 창작자들은 더 과감한 실험을 시도할 수 있습니다.

학생이나 신진 창작자들은 시를 활용해 전문적인 품질의 작품을 만들어 포트폴리오를 구축할 수 있고, 이는 업계 진입과 인정을 위한 중요한 발판이 됩니다.

윤리적 과제와 미래 전망

시 영화가 발전함에 따라 여러 윤리적 과제도 해결해야 합니다. 시 학습에 사용된 원본 작품의 저작권 문제, 시 생성 콘텐츠의 저작권 귀속 문제 등이 중요한 쟁점입니다. 창작자? 시 개발자? 학습 데이터 제공자? 누구에게 저작권이 있는지에 대한 명확한 법적 프레임워크와 윤리적 가이드라인이 필요합니다.

또한 공정한 보상 체계와 크레딧 인정 방식이 확립되어야 하며, 시로 만든 콘텐츠임을 명확히 표시하는 등의 투명성도 필요합니다. 앞으로 시 예술은 혁명적으로 갑자기 오는 것이 아니라, 아주 스며들 듯이 점진적으로 우리 일상에 자리 잡을 것입니다. 이미 우리가 소비하는 많은 콘텐츠에 시가 부분적

으로 활용되고 있습니다.

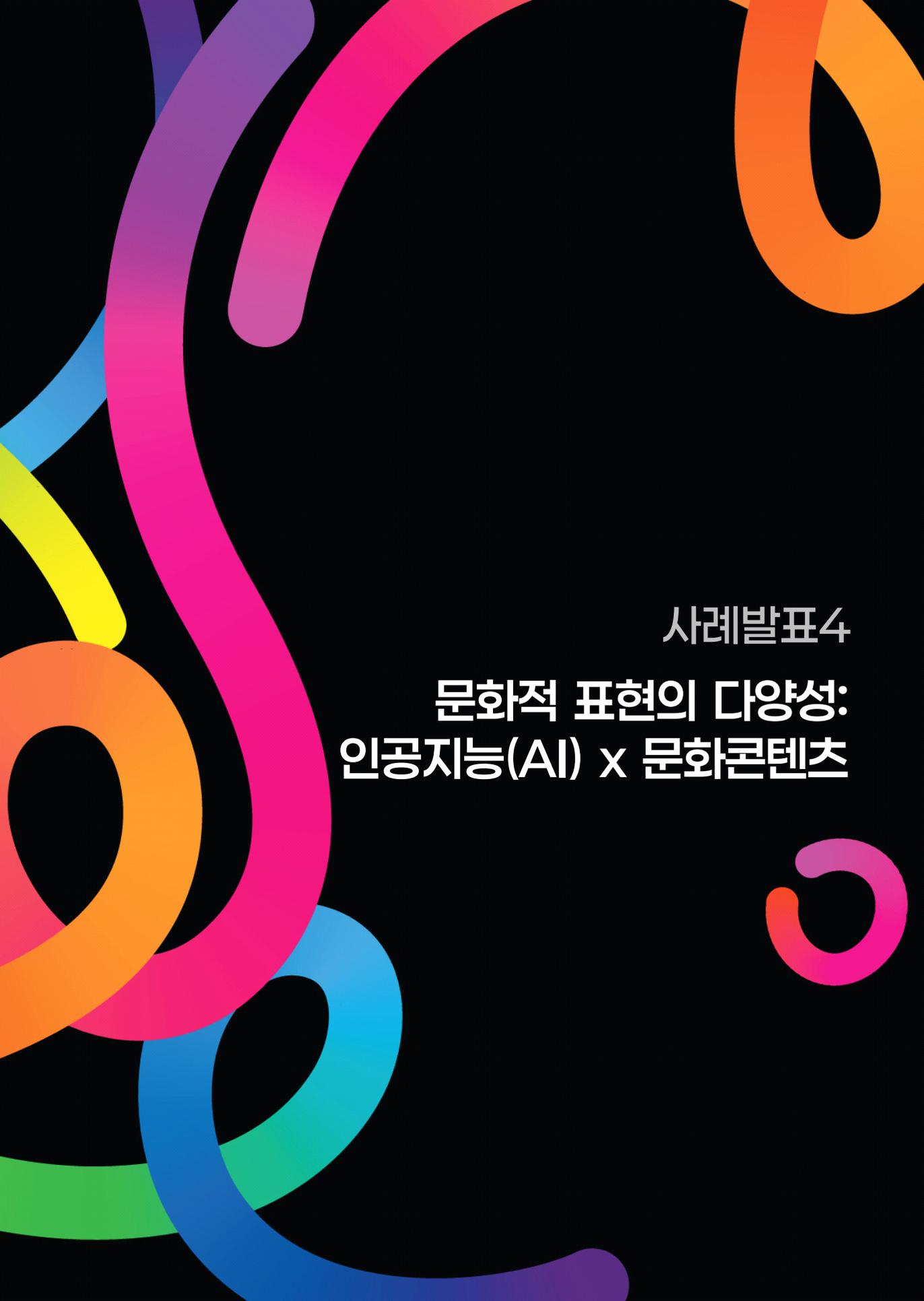
결론

AI 영화의 등장은 영화 제작 방식, 창작자의 역할, 관객의 경험 모두를 변화시키고 있습니다. 이런 변화를 두려워하거나 거부하는 것이 아니라, 적극적으로 탐구하고 실험하며 새로운 가능성을 발견하는 것이 중요합니다. AI 영화는 우리에게 예술의 본질이 무엇인지, 창의성이란 무엇인지 다시 한번 생각해 볼 기회를 제공합니다.

특히 젊은 창작자들에게 AI는 무한한 가능성을 열어주는 도구가 될 수 있습니다. 자본과 기술의 장벽에 막혀 자신의 이야기를 표현하지 못했던 이들에게 AI는 창의적 표현의 새로운 통로가 될 것입니다.

미래의 영화는 어떤 모습일지 완전히 예측하기는 어렵지만, 한 가지 확실한 것은 AI와 인간 창작자의 창의적 협업이 새로운 예술의 지평을 열 것이라는 점입니다. 그 여정에 함께하며, 각자의 방식으로 이 새로운 창작의 물결에 동참하길 바랍니다.

감사합니다.



사례발표4

문화적 표현의 다양성:
인공지능(AI) x 문화콘텐츠

문화적 표현의 다양성: 인공지능(AI) x 문화콘텐츠

백현정

CJ ENM AI 사업추진팀장



AI 시대 문화콘텐츠 산업 변화

2025년은 유네스코 [문화적 표현의 다양성 보호 및 증진을 위한 협약이 채택된 지 20주년이 되는 해이다. 지난 20년 동안 세계는 디지털 기술의 비약적인 발전과 함께 새로운 문화 산업을 경험해 왔으며, 이는 문화의 생성, 유통, 소비 방식에 지속적인 변화를 야기했다.

최근에는 이러한 변화의 중심에 인공지능, 특히 생성형 AI가 주요하게 자리 잡고 있으며, 생성형 AI는 문화콘텐츠 산업 구조를 재편하고 있다.

생성형 AI의 부상과 콘텐츠 산업 변화

최근 생성형 AI는 콘텐츠 산업에 전례 없는 변화를 불러일으키고 있다. 이미지 생성, 비디오 생성, 음악 작곡 등 다양한 분야에서 인간의 창작 활동을 보조하거나 대체하는 수준의 결과물이 등장하며, 콘텐츠 제작 과정에 깊이 관여하고 있다.

이전까지 영화, 드라마, 애니메이션과 같은 콘텐츠 제작은 전문성과 자본을 요구하는 산업 중심의 활동이었다. 하지만 이제는 누구나 AI를 활용해 자신의 아이디어를 구현할 수 있는 형태로 확대되고 있다. 이러한 변화는 단순한 기술적 혁신을 넘어 콘텐츠 생태계의 구조적 재편을 의미한다. 전통적 콘텐츠 제작 방식이 수직적 생산 및 유통 체계를 기본으로 했다면, AI 기반 생태계는 보다 수평적인 특성을 갖는다.

문화 다양성 증진을 위한 잠재력

현재 생성형 AI는 콘텐츠 창작의 문턱을 대폭 낮춤으로써 기술적 또는 경제적 한계로 인해 콘텐츠 제작에 참여하기 어려웠던 개인이나 공동체에게 새로운 기회를 제공하고 있다. 또한, 소재의 제약 없이 다양한 창의적 생각을 발현할 수 있는 기회를 제공하고 있다.

생성형 AI 뿐 아니라 AI 자동 번역, 자막 및 텍스트-음성 자동 변환 등의 기술도 더해져 다양한 문화권으로 유통될 수 있도록 지원하고 있다. 이는 단순한 콘텐츠의 수출을 넘어 각기 다른 문화가 상호 소통하며 영향을 주고받는 다문화적 네트워크를 가능하게 한다.

문화 다양성 위협에 대한 대응

AI 기술은 문화 다양성을 증진하는 동시에 이를 위협할 수 있는 요소도 잠재하고 있다. AI의 기반이 되는 데이터가 특정 지역, 언어, 계층에 편중되어 있을 경우 생성되는 결과물이 문화적으로 편향될 수 있기 때문이다. 이는 다양한 문화 표현의 한계 및 왜곡을 불러일으킬 수 있으며, 소수자 문화에 대해서는 더욱 민감한 문제를 유발할 수 있다.

또한 콘텐츠를 자동으로 추천, 전달하는 방식 역시 이용자의 과거 소비 패턴을 기준으로 유사 콘텐츠를 반복적으로 노출시키는 경향이 있기 때문에 다양한 문화콘텐츠가 소비자에게 도달하게 하는 것을 어렵게 만들 수도 있다.

이에 AI 기술이 문화 다양성을 보호하고 증진하는 방향으로 작동하기 위해서는 데이터의 다양성 확보 등의 선제적 활동도 수반되어야 한다.

새로운 창작과 시장 확대 관점에서의 기업의 역할

AI 기반 콘텐츠 생태계 변화 속에서 기업은 단순한 기술 수용자를 넘어 창작의 기회 확대와 시장 확장에 기여하고 주도해야 한다. 즉, AI 기술을 적극 수용하고 다양한 창작자들이 활용하도록 지원함으로써 새로운 창작물이 시도되고 다양한 채널 내 전달될 수 있도록 노력해야 한다.

현재 CJ ENM을 비롯한 콘텐츠 기업들은 산업 내 시가 긍정적으로 활용될 수 있도록 기술적, 사업적 인프라를 강화하고 있다. 이는 창작자와 소비자 모두에게 새로운 경험을 제공하고, 다양성을 담은 시장 환경을 조성하는 방향으로 발전하고 있다.

기존 사업구조에서는 다루기 어려웠던 소규모 창작물 및 독립적 시도물 등도 시장에 유통시킬 수 있는 가능성을 확대할 것이며, 창작자의 배경이나 자본력과 무관하게 콘텐츠 경쟁력을 확보할 수 있는 평등한 시장 구조를 조성하는 데 기여할 것이다.

이러한 역할을 수행함으로써 기업은 새로운 수익 모델을 창출하는 것과 동시에 문화 다양성 증진이라는 사회적 가치 실현에도 기여하게 될 것이다. 이는 ESG 경영 및 문화적 책임의 차원에서도 매우 중요한 전략이 될 수 있다.

다양한 주체와의 협력적 생태계 구축

AI 기술이 문화콘텐츠 제작 및 유통 방식에 있어 새로운 가능성을 제시하고 있는 것은 분명하다. 그러나 AI 기술이 문화 다양성을 증진하는 방향으로 기능하기 위해서는 기업뿐 아니라 정부 및 교육 기관 등 다양한 주체 간 협력 추진이 매우 중요하다.

기업은 창작의 기회를 확대하고 새로운 시장을 개척하는 주체일 뿐 아니라 다양한 목소리를 시장 안으로 끌어들이 생태계를 구축하는 역할을 수행해야 한다. 정부기관은 관련된 정책과 법적 제도를 선제적으로 검토, 마련함으로써 안정적인 생태계가 구축될 수 있도록 주도해야 한다. 교육기관은 변화된 시장에 필요한 인재 육성을 핵심적으로 수행함으로써 생태계 활성화 촉진을 주도해야 한다.

시간이 갈수록 AI 기술은 더 정교해지고, 다변화될 것이다. 이러한 변화 속에서 우리는 새로운 기술을 경계하거나 배제하는 것이 아니라, 기술과 공존하며 새로운 문화적 가치를 확장할 수 있는 방법을 끊임없이 모색해야 한다. 사실 문화콘텐츠는 무성 영상에서 유성 영상, 흑백 영상에서 컬러 영상 등과 같이 기술로 하여금 지속 발전해 왔다. 이에 기술을 위협의 요인이 아닌 문화콘텐츠의 새로운 가능성과 다양성을 확장하는 동반자로 여기며 함께 발전해 나가야 한다.

새로운 AI 시대 속 문화콘텐츠 정책과 전략 또한 이 가치 위에서 설계되기를 바란다.

유네스코 문화다양성 협약 20주년 기념 포럼

발행인	박은실
발행일	2025. 5.
발행처	한국문화예술교육진흥원
기획	한국문화예술교육진흥원 시민문화예술교육본부 가치확산팀
홈페이지	www.arte.or.kr
문화다양성 홈페이지	www.cda.or.kr
등록번호	KACES-2551-C001



본 프로그램북은 저작자와 출처를 표기하면 자유 이용을 허락합니다.
단, 영리적 이용과 2차 저작물의 작성을 허용하지 않습니다.

