

인공지능과 인문정신: 디지털시대의 인문학대중화사업

김영민 (동국대/항주사범대)

I. 서문: 인공지능의 시대에 인문학으로 가는 길

1950년대 후반 MIT 공대의 인공지능 (AI: Artificial Intelligence) 실험실에서 마빈 민스키 (Marvin Minsky)가 주도하는 AI 프로그래머들이 처음 AI에 관한 연구를 시작하였다. 이들은 연구대상에 대한 몇 가지 가설을 세워 입증하기 위해 기술을 사용하여 수백만 가지의 사실을 축적하여 상식적으로 실험 대상에 대한 연관된(relevant) 지식을 구성할 수 있다고 확신하였다. 그러나 개척자들에게 이들에게 “프레임 문제”(frame problem)는 해결되지 못한 채 남아있었다. 이 당시의 인공지능 프로젝트를 “상징적 AI” (Symbolic AI)라 부르게 되었고, 존 호지랜드(John Haugeland)는 자신의 1985년도 저서 『인공지능의 개념』 (*Artificial Intelligence: The Very Idea*, 1985)에서 이를 “착한 구식 AI”(GOFAL: Good Old Fashioned AI)라 이름 지었다. 초기 AI는 로봇공학에 밀접한 관계가 있었다. 이후 상징적 AI의 대안으로 MIT 로드니 브룩스(Rodney Brooks)의 개미같이 생긴 로봇 “애니맷”(animats)의 행동주의 (behaviorist) 모델, 필 아그레(Phil Agre)의 벌(bee) 모양의 캐릭터와 펭귄 모양의 캐릭터의 펭고(Pengo) 게임의 실용주의 상호작용(interactional) 모델, 월터 프리만 (Walter Freeman)의 단선적 역동적 시스템의 토끼의 두뇌를 연구대상으로 한 뉴러다이너믹 (dynamic neural) 모델이 이어진다. 이 세 모델에서 AI 연구자들에게 우선순위는 연구대상과의 친숙도와 반응능력을 어떻게 향상하는가의 문제였다. 실용적인 관점에서 상황에 대처하는 노련한 활동과 상황파악, 그리고 연구대상과 환경에 대한 치밀하고도 안전한 감각이 필요하였다. 더 나아가 동물이나 인간과 같은 유기 생명체 내부에서 작동하는 정신이 주변 상황에 대해 어떻게 감각적으로 반응하고 상호작용하여 환경에 잘 적응하는가를 알아야 했다.

인공지능(artificial intelligence)과는 달리 인간지능(human intelligence)은 본질에서 내부지향적이다. 계량적으로 인간의 지적능력을 평가하는 IQ (Intelligent Quotient)와는 달리 인간의 지능은 질적인 면에서 전혀 다른 특성을 보인다. 그것을 우리는 인간의 지성(human intellect)이라 부를 수 있다. 인간의 지성은 언어문자라는 매개체를 통해 인간의 정신을 한 개체의 내부에서 외부에 있는 다른 개체의 내부로 전달하여 정신을 전파한다. 인간 지성은 외부적 표현을 하기 위해 연필, 종이, 컴퓨터 등의 도구장치를 사용해야 한다. 인간이 외부세계에 연관 짓는 기초적인 표현 방식은 반드시 자체내부에서 생성할 수 없는 신념이나 기억과 같은 정신의 재현을 사용함으로써 가능하다. 따라서 생각에 따라 드러나는 정신은 “연장된 정신” (extended mind)이 됨으로써 내부적 재현과 외부적 표현을 연결한다. 이러한 문맥에서 인간의 정신이 세상에 확장되고, 세상과 하나가 됨으로써 “내재하고 체현된 정신” (embedded-embodied mind)이 되어 세상과 상응하여 반응하게 되는 것이다. 인공지능이 필요로 하는 것은 바로 이 내재하고 체현되고 확장된 인간 정신인 인간 지성인 것이다.

메리안 울프(Maryanne Wolf)의 2007년 저서 『프루스트와 오징어』(*Proust and the Squid*)는 인공지능과 “인간 지성”(human intellectual)의 연결점에 대한 논의의 중요한 수사학적 담론을 마련한다. 울프는 그 연결점을 인간 만의 창의적 행위인 언어문자의 인식적/인지적(perceptual/cognitive) 데이터프로세싱을 구현하는 “독서”(reading)와 연관된

인간 두뇌의 유연성에서 찾고 있다. 독서를 학습하는 인간 두뇌에는 변화무쌍한 능력을 지닌 신경단위인 뉴런(neuron)의 모체가 있다. 이 뉴런 모체는 보는 것(vision)과 말하기(spoken language)와 같은 기본적인 뇌의 활동보다 진화론적으로 더 오래되어, 뇌 구조와 뇌 순환 내의 새로운 연결과 통로를 창조하는 역할을 한다. 책을 읽는 인간 두뇌의 유연성은 1000분의 1초(milli-second)의 짧은 시간에 뇌에서 활성화되는 회상(recollection)과정에 기초하여, 이미지와 언어를 축적하고 검색하며, 무수한 연결과 연상, 오랜 기간 축적된 정서(emotion/affect)의 전 역사적 기록을 시공을 초월하여 이끌어낼 수 있다. 인간 지성(the intellectual)을 비유하는 마르셀 프루스트(Marcell Proust)와 동물 지성(the biological)을 상징하는 오징어(Squid)의 유추를 제안하면서, 울프는 인간 두뇌의 발전과 진화의 2가지 차원을 제안하고 있다.

한편으로는 울프는 1950대의 과학자들이 오징어를 관찰하면서, 오징어가 어떤 위기상황에 접할 때 뉴런이 상호연결되어 불꽃이 튀듯 서로에게 정보를 전달하고, 잘못된 것을 발견했을 때, 뉴런이 자동으로 수정, 보완하는 방식을 발견했다. 시각처리에 특화된 복잡한 뇌 신경 연결구조를 지닌 두족류 오징어의 불꽃 튀는 전광석화 같은 한순간의 반사 행위는 생물 지성(the biological) 또는 동물 지성의 특징을 나타내고, 인간의 뇌의 자동화적인 의식과 유추적으로 유사하며, 인간의 중추신경 반사작용과 공통적인 특징을 지닌다. 다른 한편으로 울프는 프랑수아 소셀가 마르셀 프루스트의 『잃어버린 시간을 찾아서』(*À la recherche du temps perdu/In Search of Lost Time*)를 다루면서, “독서”를 “지적인 성역”(intellectual sanctuary)이라 명명하고 있다. 프루스트의 작품을 읽는 과정에서 독자는 상상 속의 세계에서 다른 사람인 작가의 의식에 전이되어(passing over) 프루스트의 내면의 집중된 순간, 기억, 시각, 청각, 언어적 과정을 체험하게 되는 것이다. 이러한 독서 과정을 비디오투 보듯 비디오테이프를 빨리 포워드 시키면, 빛의 속도로 연결하고 통합하는 인간의 뇌의 신비스러운 능력을 관찰할 수 있을 것이다. 또한, 이 과정에서 보고 들은 정보는 빛과 같이 빠른 속도로 연결되어 통합적으로 인지되며, 의식적인 인지 과정이 없이 언어체계의 소리와 문자의 자동규칙에 따라서 언어과정을 겪게 되는데, 이 과정을 뇌의 신비스러운 통합과 인지능력에 의존하는 “알파벳 원리” (alphabetic principle)이라 울프는 부르고 있다. 한순간의 의식적인 순간도 없이 1000분의 1초의 초고속으로 연결하고 통합할 수 있는 인간의 두뇌의 프루스트의 변형적인 인식적이고 인지적인 기능은 오징어와는 다른 인간만이 지닌 상상력과 창의력의 표상인 인간 지성이라 할 수 있다.

울프의 프루스트와 오징어의 논의는 결국 인간 지성의 창조적 자율성(autonomy)과 뇌의 자동화(automation)의 이슈를 가져온다. 오징어의 동물적인 자동화는 인간의 뇌의 자동화적인 의식에 유추적으로 유사하고, 인간 뇌의 동물성을 상기시킨다. 인간의 뇌에는 행위인자의 의식과는 무관한 비의식적이고도 무의식적이며 중추 반사적인 자율성이 기억이나 신념과 같은 뇌의 속성과 연관되어 내재-체현(embedded-embodied)되어있다. 이는 역설적으로 인간적 자율성(autonomy)을 상실하게 되는 기계적 자동화(mechanical automation)의 문제와 대비되고, 이제 21세기에 들어와 인공지능과 연결된 디지털 뇌(digital brain)의 문제로 대두된다. 이 문제는 기술의 혁신과 밀접한 연관을 갖는다.

II. 4차 산업혁명과 기술과 도구성

제1차 산업 혁명은 유럽과 미국에서 약 1760년에서 1820년간 증기 엔진의 개발로 시작되

었고, 제2차 산업 혁명은 1870년에서 1914년 1차 세계대전 직전, 주로 전기와 전력을 이용한 기술 진보에 초점이 맞추어져 왔다. 제3차 산업 혁명은 1970년대에 시작, 디지털 아날로그에서 컴퓨터와 인터넷을 통한 정보, 통신, 기술(ICT)을 포함한 디지털 기술의 발전을 지칭하고 있다. 이제 21세기 제4차 산업혁명 이후, 인공지능, 나노기술, 양자 프로그래밍, 생명공학, IoT, 3D 인쇄, 자율주행 차량, 로봇공학 등 새로운 기술혁신이 출현하게 되어, 인문학, 사회과학, 자연과학, 공학, 의학 등이 디지털화, 초연결성의 융합 현상으로 “디지털 기술”의 초고속 발전으로 인한 새로운 학문생태계가 조성되는 있는 것이 지금의 현실이다.

마틴 하이데거(Martin Heidegger)는 널리 알려진 “기술에 관한 질문”(The Question Concerning the Technology)이라는 논문에서 기술을 “목적을 위한 수단”(a means to an end)과 “인간의 활동”(human activity)으로 정의한다. 라틴어 어원인 *instrumentum*과 연관된 기술은 다시 인간 행위의 “도구성”(instrumentality)이라 풀이될 수 있고, 아리스토텔레스의 4가지 원인(cause)의 인과관계로서의 상호연계성(causality)과 연결된다. 하이데거는 도구성이 수단으로 재현되고 아리스토텔레스의 4가지 원인을 추적하여 밝혀낼 때, 바로 기술이 발현된다고 주장하고 있다. 다시 말하자면 인간은 복잡한 상호연계성을 지닌 인과관계의 과정을 거쳐, 최종결과물(*cause efficiens*: effect)을 만들어내기 위해 재료 (*causa materialis*: material)로부터 형태(*causa formali*: form)를 구성하는 목표(*causa finalis*: end)를 세워 도구를 사용한다는 것이다. 이 인과관계는 곧 재료에서 결과물에 이르는 제작과정의 연쇄 사슬이며, 이 모든 과정에 도구는 항상 함께한다. 이 과정에서 “도구성”(instrumentality)이 출현한다. 따라서 도구 성은 바로 인간과 기술의 올바른 관계에서 형성되고, 인간이 기술을 어떻게 적절하게 장악(*grasp*: 손아귀에 넣는다) 하는가에 따라 인류에게 유익함을 주게 되어 기술은 인류학적(anthropological)일 수밖에 없다고 하이데거는 해석하고 있다. 하이데거 논문의 윤리적인 가치는 인간이 기술을 장악하는 방식에 있고, 기술이 인간의 통제에서 벗어나려고 위협하면 할수록 더욱 장악하고자 하는 의지는 긴급하게 된다는 것을 지적한 점에 있다.

그런데도 도구성의 발현인 기술은 인간에게 편리함과 즐거움을 준다. 하이데거의 기술에 관한 질문이 기술(technology)을 단순히 “테크네”(techné: technics)의 문맥에서 도구적(instrumental)으로만 보지 않고, 더 나아가 “앎”(episteme: knowing)의 관점에서 “인간 활동”을 발현시키는 문맥에서 보기 때문이다. 알아가는 과정에서 인간이 겪는 편리함과 깨달음은 인간에게 즐거움을 주게 된다. 하이데거의 질문은 인공지능의 논의와 계보의 역사에 중요한 모멘텀을 제공해주고 있다. 인공지능이 변형되어온 과정에서 언급된 허버트 L. 드레이퍼스(Hubert L. Dreyfus)는 평생을 두고 하이데거의 철학의 관점에서 인공지능에 관한 연구를 한 학자이며, 그의 논문인 “하이데거식의 AI가 어떻게 실패하였고 조정하는가는 오히려 AI를 더 하이데거식으로 만들 필요성을 가져온다”(“Why Heideggerian AI Failed and How Fixing It Would Require Making It More Heideggerian”)은 시사하는 바가 크다. 드레이퍼스의 “하이데거 AI의 실패”의 의미는 오히려 극작가 사무엘 베케트(Samuel Beckett)의 작품 “최악을 향하여”(Worst Ho, 1983)에 나오는 명구 “Fail better”에서 찾아볼 수 있다. “노력할 만큼 했다. 또 실패였다. 괜찮아. 다시 해보자. 또 실패다. 기왕에 실패를 더 잘해보자.”(“Ever tried. Ever failed. No matter. Try Again. Fail again. Fail better”), 결국, 인류가 편리하게 삶을 영위할 도구를 만들어가는 과정은 실패의 연속이었지만, 그 실패에서 좌절하지 않고 새로운 것을 알아가는 호기심과 즐거움에 찬 인간 활동을 지속해서 해나가며 현재의 문명을 이룩한 것이 바로 인문정신이다. 도구성이 기술로 변형되어 가며 인류의 편안함과 행복한 삶을 추구하게 되는 것이 인문학의 문맥이다. 인공지능은 인간 지성을 모방하려 한다. 인간 지

성이 중심이 되어있는 철학, 문학, 역사, 예술을 포함한 인문학은 그 사유와 담론과 역사적 문맥 속에서 현실을 창조해나가면서 인류의 행복한 현실의 삶을 영위하고 비전 있는 꿈을 키워나간다.

III. 한국의 인문학 대중화 사업: 인문학적 사유와 인문정신의 대중화¹⁾

일상생활에서 핸드폰 하나에 “매크로/마이크로 규모로 유비쿼터스화된 디지털화”(ubiquitous macro/micro scale digitalization)가 이루어진 현재의 AI와 빅데이터의 시대에 인간의 삶에 편리함과 즐거움, 행복을 주는 인간 활동은 무엇인가? 이러한 질문에 대한 대답은 국가와 지역, 시대와 상황, 문화와 환경에 따라 다르다. 우선 한국에서 지난 10년간 추구해온 인문학 대중화 사업을 살펴보면, 한국에서는 국가와 대학, 기업체, 자치단체가 집단인문 지성의 “운명공동체”(humanity community)를 형성하며, 인문정신과 인문학적 사유의 함양을 위해 어떤 노력을 해왔는지 살펴봄으로써 인공지능이 모방하고 닮아가야 할 인간 지성의 인간 활동을 전개해보고자 한다.

원래 ‘인문’(人文)의 범위는 기본적으로 문학, 역사, 철학 및 예술을 포함한다. 그러나 21세기 들어서 인문학은 인터넷과 최첨단 전자시대에 무의식과 같은 보이지 않는 세계에서 가시적인 의식의 세계에까지 넘나드는 콘텐츠를 다룬다는 확장된 범위로 인식하게 되었다. 사회의 흐름에 합류하고 사회적 요구에 호응할 수 있는 문맥으로 방향성과 포괄성을 새로이 설정하여 인문정신을 다시 정의하고 있다. 인문학은 보이는 세계가 아니라 보이지 않는 세계에서 창조하는 콘텐츠이다. 사상, 관점, 아이디어, 시각은 보이지 않는 정신세계에서 제조되는 것이다. 이제 인문학이 가야 할 방향성을 힐링, 소통, 표현, 관점, 방법의 키워드로 잡아보자.

우선 인문학은 위로와 안식이 필요한 이들을 위한 힐링을 제공한다. 현대사회는 무한 경쟁이 생활화되어 있다. 따라서 삶에 지친 대중은 무엇인가 위안을 갈망한다. 음악, 영화, 드라마 혹은 만화 같은 미디어가 20대에게 크게 호소력을 갖는 것도 그 때문이다. 현세대는 지난 세대와 달리 위안에 대한 욕구가 훨씬 강하다. 따라서 이들은 인문학으로부터 위안받고 싶어 한다. 또한, 인문학은 대중에게 소통을 위한 채널을 열어주어야 한다. ‘치유’를 비롯한 다양한 방식과 담론으로 대중과의 소통을 확장해가야 하는 것은 분명한 현실이다. 지금의 세대가 부딪치고 있는 문제에 대한 해결책을 제시할 수 있어야 한다. 인문학은 보이지 않은 세계를 다룬다. 보이는 세계에서 드러나는 갈등과 갈망은 실제로는 보이지 않는 세계가 겉으로 발현된 것이다. 이것을 치유하고 해결하려면 바로 욕망 밑에 숨어 있는 심층구조를 찾아내어 보일 수 있도록 표현할 수 있는 통로를 마련해야 한다. 이것이 세워져야 ‘인간다운 삶’의 좌표를 제시할 수 있는 것이다. 필요한 욕구를 충분히 보일 수 있게 하는 표현의 통로를 제공하여 승화시키는 방법이 중요하다. 소통은 곧 행복지수를 높여주는 지름길이다. 소통과 표현은 함께 간다. 다들 표현은 다르지만, 행복하고 의미 있는 삶을 살기를 갈망한다. 문제는 ‘자신이 무엇을 원하는지’를 제대로 표현하거나 요구하지 못한다는 것이다. 자신이 원하는 것을 보이는 질문으로 묶어낼 수 있도록 도와주어야 한다. 한국 사회가 처한 현실은 생각보다 복잡하다. 10대부터 60대, 70대까지 느끼는 감정이 다르다. 같은 현상이 벌어지지만, 그것을 관찰하고 읽어내는 훈련을 거의 받지 못했기 때문에, 자신이 처한 아픔과 난제를 설명하는 데서부터 어려움을 겪는다. 그래서 도움이 필요해도 도움을 청할 줄 모른다. 어떻게 설명해야 하는지를 모르기

1) 인문학대중화사업에 관한 부분은 2015년 한국연구재단 정책기획과제인 “인문학대중화사업 운영개선 및 발전 방향 수립에 관한 연구”의 최종보고서의 중요 부분을 다시 정리한 글이다.

때문이다. 인문학은 바로 그들을 위한 것이다. 이러한 소통과 표현의 인문학을 위한 기술적인 도구로 우리가 일상 가까이하는 소셜미디어인 페이스북, 트위터, 인스타그램, 팟캐스트, 유튜브, 카카오톡 등을 통해 표현과 소통의 장을 여는 것이 중요하여 연구재단의 인문학대중화사업의 플랫폼에서 홍보차 이용하고 있다.

인문학은 대중이 스스로 생각할 수 있도록 도와야 한다. 인문학은 고민하는 대중을 위한 것이다. 우리가 21세기를 산다는 것은 지난 2천 년 동안 쌓아놓은 데이터가 있다는 것이다. 하지만 이 데이터의 가치는 그것을 읽어내는 눈이 있을 때만 빛을 발한다. 바로 **관점**이다. 이런 관점이 없기에, 사회가 표류하는 것처럼 느껴지는 것이다. 한국 사회가 안고 있는 문제는 바로 시민 개개인이 자신을 읽어내는 눈을 키우는 것이다. 이것이 인문학의 역할이다. 도서관에 가면 자료들은 넘쳐난다. 인문학 관련 사업에서도 훌륭한 콘텐츠들이 쏟아져 나온다. 하지만 자료들과 이벤트들이 일회성으로 끝나지 않고 하나의 지속적인 흐름을 갖고 진행되려면, 무엇인가 체계적으로 보여주는 시스템(system) 혹은 프로세스(process)가 필요하다. 일종의 현장학습을 할 수 있는 공간이 필요한 것이다. 누구나 와서 보고 관찰하고 체험하고 배워갈 수 있는 공간 말이다. 이것을 크게 보면 인문도시가 될 것이고, 좁게 보면 인문학 강좌가 될 것이다. 이처럼 인문학은 새로운 접근방식을 채택할 필요가 있다. 결국, 대중과 시민들이 행복한 삶을 추구할 수 있는 여건을 펼치는 방법을 찾는 것으로 모아진다.

이러한 방향성에서 한국에서는 인문학이 세 가지 측면에서 인문학 대중화 사업이 지난 10년간 포괄적으로 시행되어왔다. 첫째, 시민주도형 참여형을 통한 문화형성, 둘째, 지역사회의 인문학, 즉 글로벌 인문학(Glocal Humanities)으로서의 인문도시, 셋째, 나와 공동체가 상생하는 상상력과 공동체성, 그리고 비판성을 담고 있는 인문정책 등을 통해, 비판적 상상력과 시민주도형, 지역사회형, 자아정체성과 공동체성의 복합성 등의 구체적 정책적 대안을 모색해 왔고, 인문학 대중화의 확산을 가져오는 데 이바지하였다. 이른바 인문학 3.0의 문맥에서 인문학 1.0은 인문학 공급자와 생산자를 육성하려는 목적으로 HK를 추진하였고, 인문학 2.0은 인문학 수요자 및 소비자의 관심과 욕구를 충족하기 위해 소통과 공감의 인문학으로서 대중화 사업을 추진하였다. 인문학 3.0은 공급과 수요, 생산과 소비의 선순환 구조를 정착시킴으로써 시민 인문학과 창조경제에 이바지하고자 하였다. 요컨대, 인문학 3.0은 풀뿌리 인문학으로, 3.1 씨앗 인문학, 3.2 새싹인문학, 3.2 열매 인문학, 3.3 인문학의 숲 등으로 사업이 문화와 교육에 긴밀한 네트워크를 유지하며 그 범위를 확장해왔다. 2015년 이후부터는 숲이 우거진 한국의 인문학 대중화 사업에 그 다음의 단계로 한국형 인문학이 세계화/글로벌화로의 도약단계에 이르렀음을 강조하면서, 파도/파장의 한류 인문학 4.0으로 인문학대중화사업의 비전이 제시되었다. 결국, 단계적으로 10여 년에 걸쳐 한국의 인문학 공동체가 집단인문 지성으로 정신적 치유와 일상화의 즐거움과 행복의 방안이 되도록 전체 인문학대중화사업프로그램을 진행해 왔다. 문제는 개개인의 영역과 사회의 사각지대는 여전히 남아있다는 것이다. 다음은 구체적인 사례로 계획되고 시행된 인문학대중화사업의 10년간 사업 내용이다.

1. 인문도시

인문도시는 지자체와 연계하여 지역공동체를 구축하고, 시민들의 인문학에 대한 갈증을 해소하고자, 지역의 인문자산을 활용한 「인문강좌」·「인문 체험」·「인문축제」 등을 통해 인문학(문학·역사·철학·종교·예술 등)의 저변을 확대함으로써 현실의 문제를 극복하고 '인간과 그 삶의 가치' 회복을 추구하는 인문공동체를 의미한다. 인문도시를 선정하여 인문학의 학문적 성과를 시민들에게 알리고, 소통의 사회를 만들고자 하는 것이 목적이다. 2012년에 처음 시행된

인문도시는 당해 수원과 통영 2개 도시를 시작으로, 2013년도에는 7개 시, 2014년에는 22개 시, 2015년에는 31개로 늘렸고, 2016년에는 34개, 2017년에는 31개, 2018년에는 17개, 2019년에는 6개 등, 전국 각지에 고르게 인문도시 지원 사업을 시행하고 있다. 어느 한 지역에만 편중된 것이 아니라, 전국적으로 인문학의 상향적 평준화와 혜택을 받을 수 있는 시민층을 더욱 늘려 인문학 대중화의 보편화를 가져오는 성과를 올린 것이다.

(인문공간 홈페이지: <http://inmunlove.nrf.re.kr/inmun/info.jsp>)

2. 시민인문학강좌(온라인인문학강좌)

시민인문학강좌는 인문학계와 시민사회와의 소통을 활성화하는 것에 목표를 두고, 주 대상을 시민, 초·중고 학생들, 그리고 소외계층에 두어, 인문학에 대한 사회적 요구를 수렴하는 장을 마련하였다. 학문성과의 적극적 사회 환원으로 인문학의 사회적 위상을 높이고, 인문학에의 접근이 어려운 대상의 인문학적 소양을 증진하였고, 일반 대중이 일상 속에서 인문학을 접할 다양한 기회를 제공하여 인문학적 효용성과 가치에 대한 인식을 높였다. 인문학 활동 강조 기간을 설정하여 학계와 사회의 소통 활성화 및 인문학에 대한 사회적 요구를 수렴하였으며, 음악, 영화, 가족 등의 주제와 인문학을 연결하는 강좌를 제공하여, 이웃의 인문학이나 체육학을 통한 참신한 주제도 다루었다. 2008년부터 시행된 시민인문학강좌는 그 해 22개의 강좌를 시작으로 2011년까지 약 20개의 강좌 수를 유지하다가 2012년에 강좌 수를 2배 이상 대폭 늘렸다. 2014년에 열린 시민인문학강좌 수는 총 60개 강좌로 시작해 2배 이상 많은 수의 강좌가 열렸다. 전국적으로 시행되어온 시민인문학강좌는 다양한 계층의 요구를 충족시켜 나갔고, 2015년도 시민인문학강좌는 대학과 초·중고교생을 비롯한 소외계층을 대상으로 하는 강좌 수를 늘려나갔고, 점차 디지털시대가 일상적으로 도래하여 2017년부터는 온라인 인문학강좌로 전환하여, 올해까지 지속해서 진행하였다.

(인문공간홈페이지: <http://inmunlove.nrf.re.kr/citizen/info.jsp>)

3. 석학강좌

석학강좌는 학문적으로 혁혁한 성과를 낸 인문학자들의 연속 공개강좌를 실시함으로써, 우리 사회의 인문학에 관한 관심을 증가시키는 데에 그 목적이 있다. 현존하는 국내 최고 수준의 인문학자들을 중심으로 꾸려진 이 강좌는 2007년 제1기 강의진이 출범한 이래 현 2017년 9기에 이르기까지 유능한 강사진을 매년 136명 이상 배출하고, 주제별로는 문학(34명), 철학(32명), 역사(26명)가 가장 많고, 강의 결과물로 59권의 저서(2017년 현재)를 출판하였다. 그로 인한 사회와 시민들의 인문학 역량 제고에 크게 이바지하였다. 2018년부터 인문학 콘서트 등 28회, 2019년에는 10회 등 다채롭게 구성된 석학강좌 시스템은 청소년부터 노년층까지 세대를 아우르는 넓은 청중 폭을 구축하고 있고, 이에 따른 세대 간의 인문학적 통합 및 협력에도 크게 이바지하고 있다. 2015년부터는 기존에 진행되던 석학인문학강좌(정규강좌)와 인문공감 콘서트(석학인문학강좌 지방 시리즈) 이외에도 청춘 인문학강좌(신규)의 개설을 통해 국군 장병을 비롯한 젊은 층의 참여를 독려하고 지역 문화축제와도 연계하여 시행했다.

(석학인문학강좌: https://inmunlove.nrf.re.kr/sub/sub_03_01.jsp)

4. 세계인문학포럼

세계인문학포럼은 2011년 유네스코와 대한민국의 교육부에 의해 발족했다. 이 포럼은 세계적으로 변화가 빠르게 진행되는 시기에 삶의 의미와 인간 됨의 의미를 논하고 인문학적 토

론과 대화의 장을 제공하기 위해서 태동하였는데, 전 지구적 당면 과제인 인문학의 역할과 연구 역량을 강화하기 위해 세계의 여러 전문가가 같은 주제를 놓고 대화할 수 있는 공간을 제공하였고, 이 논의의 장을 통해 학자, 예술가, 지식인, 정책입안자, 일반 대중들이 소통하여, 인문학적 관점에서 전 지구적 이슈를 바라볼 수 있는 대화의 공간을 제공하고자 했다.

2011년 처음으로 제1회 세계인문학포럼이 부산에서 개최된 이래로 지난 2018년까지 6회에 걸쳐 개최됐다. 제1회 세계인문학포럼은 “다문화 세계에서의 보편주의”의 주제로 부산에서, 2012년 11월 “치유의 인문학”을 주제로 제2회를 역시 부산에서 개최하였다. 2013년에는 세계인문학포럼이 아닌 제1회 국제인문·문화축제를 개최하였고, 2014년에는 대전에서 “질주하는 과학기술 시대의 인문학”이라는 주제로 제3회를, 2016년에는 수원에서 “희망의 인문학”의 주제로, 2018년에는 “변화하는 세계 속의 인간상”의 주제로 개최하였다. 2020년에는 경주에서 “어울림의 인문학: 공존과 상생을 향한 노력”의 주제로 개최예정이다.

이 밖에도 인문주간, 그리고 지금 개최하고 있는 한중인문학포럼과, 인문학 알리미 등의 대중인문학사업도 지난 10여 년간의 지속성을 지니고 다중초점으로 한국의 서울과 지방 전 지역과 대학, 도서관, 공공기관, 기업체 등에서 전 국민에게 인문정신과 인문교육을 제공하는 중요한 역할을 하여 집단인문정신의 인문공동체를 형성해왔다.

IV. 결론: 코딩, 문자언어와 인문정신

언어문자는 인문정신을 담고 있는 발이다. 인문학대중화를 실현하기 위해서는 디지털 매체에 담는 언어문자의 전문적인 코딩이 씨앗이라 할 수 있다. 한글과 한자, 영어를 디지털 뇌(digital brain)로 전환하기 위한 필수조건이 코딩인 것이다. 코딩을 알기 전에 한글, 한자, 영어의 구성원리를 이해하고, 이를 디지털화하는 과정에 인문정신을 담는 것도 중요하다.

이제 서로 다른 한글, 한자, 영어를 디지털화하기 위해서는 HTML, XML, 그리고 TEI(Text Encoding Initiative) 등의 보편적인 코딩이 필요하다. 코딩은 컴퓨터가 이해할 수 있는 C언어, 자바, 파이선(Python) 등의 프로그래밍 언어로 입력하는 과정을 의미하고, 프로그래밍은 프로그래밍 언어를 사용해 프로그램을 만드는 것을 뜻한다. 요즘에는 코딩을 통해 거의 모든 종류의 데이터베이스가 디지털화되고 있다. 코딩교육을 통해서 논리력 창의력 문제해결력을 키울 수 있다고 한다. 퍼즐이나 블록 맞추기 등 게임방식을 이용해 AI의 생성 초기 단계에서 언급된 문제해결 능력을 컴퓨터 프로그래밍 원리를 통해 배운다. 코딩이 중요한 것은 인공지능, 사물인터넷, 지능형 로봇, 빅 데이터 분석 및 활용 등 4차 산업혁명 시대를 대변하는 디지털 인문학에서 모든 것이 ICT(정보통신기술)를 바탕으로 한 소프트웨어를 통해 구현되기 때문이다. 이러한 중요성 때문에 영국은 2014년 코딩을 초중고에서 필수과목으로, 그리고 우리 한국에서도 2018년도부터 초중고에서 소프트웨어교육을 의무화하며, 코딩의 중요성에 대한 인식이 점점 높아지고 있다. 코딩은 코드를 입력하여 프로그램을 움직이게 하는 소스들의 명령이다. 블록 하나하나에 명령어와 연산 논리(알고리즘)를 입력하여 큰 블록을 완성한다. 특히 코딩으로 디지털 게임, 증강현실, 음악 연주, 디자인, 디지털아트를 할 수 있고, 웹페이지도 만들고, 로봇과 드론, 그리고 AR, VR을 조정하며, 4차 산업혁명 시대의 모든 혁신기술에 접근할 수 있다.

이제 전자도서관인 자료 전산화로 구성된 것이 모든 분야에 산재해있고, 인문학대중화사업의 10년간의 역사가 한국연구재단의 기초학문자료센터에 인문학대중화사업의 자료 전산화로 보존되어있다. 하나하나의 이벤트를 준비하는 과정과 결과물이 하이데거가 정의한 기술의 문

맥에서 인문정신을 구현한 인간 행위의 “도구성”(instrumentality)으로 상호연계성을 지니면서 연결되어 구현되어있다. 무수한 회의와 이벤트를 주관하고 참여한 정책입안자, 프로그램 위원회, 이벤트 실행위원회, 강연자, 청중, 홍보자, 평가위원회 등 모든 참여 인원이 인문정신을 지니고 행사의 결과물을 인문정신으로 생산 제작하였고, 이 결과물을 다시 디지털 도구를 사용하여 “상호연계성을 지닌 인과관계의 과정을 거쳐 최종결과물로 만들어내기 위해 재료로부터 형태를 구성하는 목표”를 디지털 결과물로 재구성하여 자료 전산화에 축적하여 놓은 것이다. 결국, 디지털이라는 도구성은 바로 인간과 기술의 올바른 관계를 맺어오는 조건을 형성하게 되고, 기술은 인간이 수단을 적절하게 장악하여, 결국 도구적(instrumental)이며 대중에게 유의미한 연관성(relevance)을 창출하여 디지털의 도구성의 편리함, 집단인문 지성의 삶의 즐거움, 나아가서는 정신적 행복을 누릴 수 의미(significance)를 창출한 것이다. 이제 남은 일은 아카이브의 활용에서 데이터베이스를 유용하고 의미 있게 자동화 분류 생성 재창조할 수 있는 인공지능이 인간 지성으로 치환될 수 있는 장치가 필요하다. 또한, 국가 간에 문·사·철, 예술, 문화와 인문학 데이터베이스의 open access가 이루어져 공유될 때 향후 세계의 진정한 인문정신이 형성되리라 희망한다.

참고문헌

- Dreyfus, Hubert L. “Why Heideggerian AI Failed and How Fixing It Would Require Making It More Heideggerian.” *Philosophical Psychology* 20.2 (April 2007): 247-268.
- Freeman Walter. *Societies of Brains A Study in the Pseudoscience of Love and Hate*. Hillside NJ Lawrence Erratum Associates 1995.
- Haugeland, John “Mind Embodied and Embedded.” *Having Thought: Essays in the Metaphysics of Mind*. Cambridge MA Harvard UP 1998, 207-237.
- Heidegger, Martin. “The Question Concerning the Technology.” *Basic Writings*. Trans & Ed. David Farrell Krell. San Francisco: Harper & Row, 1993.
- Kim, Youngmin. “인문학대중화사업 운영개선 및 발전방향 수립에 관한 연구.” 한국연구재단 정책기획과제. 최종보고서. 2015.
- 인문공간 홈페이지: <http://inmunlove.nrf.re.kr/inmun/info.jsp>
- 한국연구재단 기초학문자료센터. <https://www.krm.or.kr/humanities/2018/forum01.jsp>