

인공지능 시대의 경제학 이론의 대중화: "다빈치 스쿨"적 접근

김재준, 국민대 국제통상학과 교수

"만약 당신이 창의적인 사람들에게 어떻게 그런 일을 해냈느냐고 묻는다면, 그 사람들은 약간의 죄책감을 느낄 것이다. 왜냐하면 그들은 실제로 한 것이 아니라, 무언가를 보았기 때문이다."

Steven Paul Jobs

1. Humanitas Nova로서의 경제학

AI 시대에 경제학의 의미는 무엇인가? 경제학 이론을 왜 배워야 하는가? 경제학을 어떻게 가르쳐야 하는가? 고등학교에서, 대학교에서 그리고 대학을 졸업한 후에 일반 성인을 대상으로 어떻게 다루어져야 하는가? 결론부터 이야기하면 필자가 생각하는 21세기 교육의 방향은 "모든 것을 다 배워야 한다."는 것이다. 대학교에서 전공은 이제 의미가 없다고 생각한다. 사무직 노동자나 특수 분야의 전문가를 인공지능이 대체하고 있다. 지식이 중요한 것이 아니라 학습능력이 중요하다. 모든 지식은 순식간에 진부해지고 따라서 평생 배워야 하고 직장만이 아니라 직업도 여러 번 바꾸어야 하는 시대가 되었다.

이런 의미에서 한국의 대학교는 전공 보다 교양교육을 강화할 필요가 있다. 적어도 2년의 교양 교육이, 지금과는 다른 전문화된 교양 교육이 필요하다. 이 교양 교육은 학생뿐만 아니라 일반 직장인과 주부, 은퇴 후 세대에 이르기까지 모두에게 적용 가능하다. 경제성장 초기에는 국민소득이 증가하고 예술이 발전하지만 고소득국가로 진입한 후에는 문화예술의 뒷받침 없이 경제성장은 정체된다. 오늘 내가 강조하고 싶은 것은 교양 교육의 근본은 과거의 문사철이 아니라 새로운 인문학이다. Humanitas Nova. 그리고 미래의 새로운 인문학에서 경제학이 그 중심 역할을 할 수 있다는 것이다.

그런데 인문학이란 말은 본래 무엇을 의미하는 것일까?

스티브 잡스의 말을 인용했듯이 애플의 케이스를 한번 살펴 보자.

2011년 3월 아이패드 2 출시 당시 스티브 잡스는 '융합'을 상징적으로 시연했다.

그는 무대 위 스크린에 교차로 표지판 영상을 띄워놓았다. 서로 다른 방향을 가리키는 표지판에는 '인문학(Liberal Arts)'과 '기술(Technology)'이 적혀 있었다. "인문학과 기술의 교차로입니다. 애플은 언제나 이 둘이 만나는 지점에 존재해왔지요. 우리가 아이패드를 만든 것은 애플이 항상 기술과 인문학의 갈림길에서 고민해왔기 때문입니다. 그동안 사람들은 기술을 따라잡으려 애썼지만 사실은 반대로 기술이 사람을 찾아와야 합니다."

"그것은 그동안의 애플의 상업적 성공이 '인문학'과 '기술'의 결합에 있었다는 고백이었다. 그 후

로 사람들은 '융합'하면 무엇보다 인문학과 기술공학의 결합을 연상하게 되었고, '융합형 인재'하면 스티브 잡스를 떠올리게 되었다." 그 후 '융합'이라는 말이 크게 유행했고, '융합형 인재 양성'은 한국 대학의 중요 과제가 되었다.

여기에서 필자가 이야기하고 싶은 것은 한국의 인문학 담론은 너무 기업의 관점에서, 실용적인 접근이 되고 있다는 문제이다. 실용만 생각해서는 절대 그 목적을 달성할 수 없다. 즉 "아이폰 인문학"으로는 아이폰을 만들 수가 없다. 가장 실용적인 것은 실용적으로 보이지 않는다. 예전에 어느 대기업의 회장이 "왜 우리회사는 아이폰 같은 것을 못 만들지"라고 호통을 치신 적이 있다고 한다. 그 이유는 아무도 아이폰을 만들고 싶어 하지 않았기 때문이다.

잡스가 '인문학'을 의미하는 말로 '휴머니티스(humanities)'가 아니라 '리버럴 아트(Liberal Arts)'를 썼다는 점이 흥미롭다. 우리말로로는 휴머니티스나 리버럴 아트 모두 '인문학'으로 번역해도 틀린 것은 아니다. 그러나 두 단어의 뉘앙스는 다소 차이가 있다. 리버럴 아트는 중세 시대 때부터 써왔던 말로, '자유 학예(學藝)'라는 뜻이다. 중세의 리버럴 아트에 해당하는 과목으로는 "문법·논리학·수사학·수학·기하학·음악·천문학" 등이 있었다. 지금의 기준으로 보면 인문학, 예술, 자연과학 등이 섞여 있는 것으로, 당시로서는 학문의 전체를 일컫는 말이었다. 자연과학이 인문학에서 갈라져 나온 것은 르네상스 시대의 일이었다고 기술적 의미가 사라진 '후마니티스'라는 말이 부상했다. 지금 우리가 일반적으로 일컫는 인문학, 즉 문·사·철(文·史·哲)이 이에 해당한다.

우리는 인문학을 재정의해야 한다. 그래서 Humanitas nova이다.

모든 것을 배운다는 것은 "Just do everything."의 정신이다. 다시 강조하면 경제학이 새로운 인문학의 중심이 될 수 있다. 경제학자를 위한 경제이론, 기업을 위한 직업교육, 정부를 위한 경제정책이 아니라 순수한 교양과목으로서의 경제학의 가치를 주목해 보자.

다시 이 생각을 정리해 보면 다음과 같이 요약된다.

Back to the basics!

경제학, economics의 어원을 들여다 보자.

from Latin oeconomia,

from Ancient Greek οἰκονομία (oikonomía, "the management of a household").

from οἶκος (oîkos) + νέμω (némō)

from [Proto-Indo-European *weyk-](#) ("to enter, settle; settlement, homestead, village").

from Proto-Indo-European *nem- ("to assign, allot; take").

한자어 경제(經濟)의 의미와 너무나 다르다. 그리스적인 경제학으로 돌아갈 수 있다.

그리고 이런 르네상스맨을 키우는 것의 핵심과목은, 즉 21세기의 생존기술은 “글쓰기, 그리기, 춤추기”의 3가지로 정리할 수 있다. 예를 들면 비용편익분석을 글쓰기에 적용할 수 있다는 것과 한계효용체감의 법칙을 깨는 것이 미술의 조형어법이라는 것 등 여러 가지를 상상해 볼 수 있다. 하나의 생각을 말, 그래프, 수식, 숫자로 표현하는 능력을 배울 수 있는 경제학은 이런 모든 배움을 통합하는 중심축이 될 수 있다. 다빈치가 지금 태어난다면 그는 경제학자가 되었을 것이라고 필자는 생각한다.

2. 지금 어떠한 인재가 필요한가: 슈퍼 제너럴리스트의 탄생

21세기 한국 사회는 ‘창의성’이라는 말에 사로잡혀 있다. 거의 강박증에 가까운 지경이다. ‘창조’, ‘창의’ 라는 단어를 덧붙인 수많은 신조어들이 만들어지고 있다. 그러나 역설적이게도 그 많은 창의성 논의에도 불구하고, 한국 사회는 여전히 창의성 결핍증에 허덕이고 있는 것처럼 보인다. 그 많던 우수한 한국 학생들은 모두 어디에 갔을까? 여러 이유가 있겠지만, ‘창의성’이라는 개념이 단지 우리의 머리 속에만, 생각 속에만 존재했기 때문은 아닐까? 혹시, 충분히 행동하지 않았거나 다르게 행동하지 않았기 때문은 아닐까?

창의성은 ‘나만의 생각’, 즉, 나를 표현하는 하나의 생각이다. 그런데 그 ‘나만의 생각’이 과연 있는가? 나만의 생각이라고 할 만한 것이 거의 없다는 이 깊은 절망감에서부터 창의성은 시작된다. 그렇다면 내가 할 수 있는 것은, 나의 머리 속을 인류 역사의 현명한 사람들의 생각으로, 고전의 언어로 바꿀 수 있다. 고전의 어휘, 표현과 함께 그 사고 방식, 논리의 전개 방식을 배워야 한다.

최고의 창의력을 발휘할 수 있는 방법은 무엇일까? 인류 역사에서 가장 창의적인 운동 선수 딕 포로스베리(Dick Fosbury)에게서 그 통찰을 얻을 수 있다. 그는 자신의 신체의 한계를 극복하기 위해 완전히 새로운 점프 스타일인 Fosbury flop을 시도하여 최고의 전설이 되었다. 지금까지 없었던 새로운 형식을 창조해야 한다. 더 이상 남의 뒤를 따라가지 말고, 더 넓게 배우다는 것은 나의 호기심의 영역을 무한히 계속 확장시켜 나간다는 것이다. 나의 전공에 머무르지 말고 전혀 다른 전공 과목들을 배우가는 것이 우리 시대의 새로운 교양이 될 수 있다.

지난 25년간 읽은 텍스트 중에서 가장 감명을 주었고 아직도 마음 속에 울림을 주는 문장을 소개하고 싶다.

Some can reconstruct the laws of the universe from just knowing a blade of grass. Others have to learn many, many, things before they can sense what is necessary to discover that order which is the universe.

어떤 사람은 단지 풀잎 하나를 아는 것만으로도 우주의 법칙을 재구성할 수 있다. 그러나 다른 사람들은 많은 것을, 아주 많은 것을 배워야만 한다. 그런 이후에야 우주라는 질서를 발견하기에 무엇이 필요한지를 알 수 있다.

But **the institutions of learning**
primarily have to do with expressing.

Even the inspirations of learning
primarily have to do with expressing.
Even the inspiration to live
serves to learn to express.

하지만 배움의 제도들은 주로 표현하기와 상관이 있다.

배움의 영감마저도 주로 표현하기와 연관된다.

우리가 인생을 사는 영감마저도 표현하기를 배우는 것에 이바지한다.

- Louis Kahn

루이스 칸의 말처럼, 우리는 더 높게, 더 넓게 다시 배워, 더 잘 표현하는 존재가 되어야 할지도 모른다. 누구나 보고 느낀 것을 제대로 표현할 수 있도록 도와야 한다. 대학이 존재하는 진정한 이유를 바로 여기에서 찾아볼 수 있다. 그러나 대학이 이 기능을 못한다면 다른 대안을 찾아야 한다.

최근 한국의 대학 교육은 소멸 위기에 봉착했다고 한다. 인공지능의 발달과 제4차 산업혁명의 도래가 대학교육의 근본적인 변화와 혁신을 요구하고 있기 때문이다. 학령 인구 감소로 인한 대학 정원의 축소와 COVID-19 사태로 촉발된 비대면 교육의 실험으로 대면교육의 차별화와 혁신이 필요하게 된 것이다. 그러나 대학의 진정한 위기는 이러한 상황의 도전에 대한 응답이 아니라, '대학은 무엇인가?' 라는 대학의 본질 그 자체에 대한 질문에 있다.

최근 기계학습과 인공지능은 다양한 분야와 접목되고 급속히 발전하면서 대학이 일정 부분 담당했던 실용 학문의 의미를 퇴색시키며 그 역할을 대체해 가고 있다. 기존의 교육은 이미 한계에 도달한 것이다. 그래서 edX, coursera 같은 MOOC와 대안교육이 필요하다.

다빈치 스쿨, 슈퍼 제너럴리스트의 탄생

"최악의 과학자는 예술가가 아닌 과학자이며, 최악의 예술가는 과학자가 아닌 예술가이다."

Armand Trousseau

스페셜리스트, 이른바 전문가의 시대가 저물고 있다. 인간의 거의 모든 언어모델을 학습한 언어의 바벨탑 인공지능이 인간의 두뇌를 빠르게 대체하고 있기 때문이다. 전문가 집단인 회계학, 재무전공자와 법률가들의 취업을 위협하고 있으며, 이미 AI 변호사 왓슨(Watson)이 100명의 신참변호사를 대체하기 시작했다.

이제 전혀 다른 새로운 천재의 시대가 열리고 있다. 이 새로운 유형의 천재는 당신도 될 수 있다. 실리콘밸리에서 성공하려면 상위 0.1%의 능력치가 있어야 된다고 말한다. 이것은 쉽지 않다. 상위 0.1%의 인재가 되려고 하지 말자. 오직 상위 0.01%만이 성공할 수 있는 시대가 올 수도 있기 때문이다. 물론 그럴 수도 있지만, 왜 다른 곳으로 눈을 돌리지 못하는가? 상위 0.1%의 재능이 아니라, 상위 25%의 능력을 3개의 분야에서만 가져도 탁월한 업적을 낼 수 있다.

최선을 다해 열심히 하지만 성적이 나쁜 아이, 머리는 나빠도 체력과 감성이 좋은 아이가 천재가 될 수 있는 세상이 온다. 미래의 스티브 잡스를 기르기 위해 교육 방향이 바뀌어야 한다. 그것은 현재의 교양교육을 혁신시키는 것이다. 자신의 영역 밖에서는 소통할 수 없는 닫힌 전문가를 양성하는 현재의 교양교육은 더 이상 의미가 없다.

이제 우리의 학교를 완전히 바꾸자고 제안한다. 일명, **다빈치 스쿨**

다빈치 스쿨의 핵심은 순수한 교양인을 양성하는 것이 아니다. 오히려 학습능력의 극대화를 통해 진정한 실용정신을 구현시키자는 것. 공부법과 신체 훈련, 감정 조절과 문제 해결능력까지 거의 모든 영역을 배워 최고의 에너지 레벨과 예리한 감수성을 가진 창의적인 '멀티 플레이어 인재'로 거듭나게 한다. 모든 학생들이 수학자이자 화가로, 과학자이자 음악가로, 댄서이자 건축가로서 사고하도록 돕는 것이 이 학교의 목표다.

대학교 캠퍼스의 높은 건물에 인공암벽을, 산악마라톤 코스를 만들어 보자. 거의 모든 영역의 예술을 체험하게 하자. 세상에서 가장 어려운 초급학교 과정을 만들어보자. 라틴어에서 한문까지 동서양의 언어를 배우고 고전을 탐독하자. 언어와 이미지를 자유자재로 다룰 수 있도록 하자. 6개 국어를 1학기에 배우고 이를 타이포그래피에 응용하기. 자율주행 공부하는 학생들에게 자동차 주식을 사게 만들자. 단, 하루에 2번만 주가를 확인하도록 하자. 도서관에 러닝머신을 가져다 놓자. 이런 상상의 리스트는 끝이 없다. 학교를 거대한 배움의 장으로 만들자! 지식을 학습하는 곳이 아니라, 마음껏 표현할 수 있는 장이 되도록 하자!

3. 인공지능과의 대화 소개.

나: 나는 대학교에서 경제학을 가르치고 있고 평소에 예술, 인문학, 다른 사회과학에 관심이 많아. 경제학이 경제학자의 순수이론, 기업의 경영전략, 정부의 경제정책을 위한 수단을 넘어 갈 필요가 있다고 생각해. 경제학이 인문학(liberal arts)의 하나로서 대중들을 위한 필수 교양과목이 되어야 한다고 생각해. 경제학이 어렵다고 하는 사람에게 그 원리를 쉽고 재미있게 가르치는 방법에 대해 좋은 아이디어가 있을까? 한국경제학회에서 "인공지능 시대의 경제학 이론 대중화 전략"이라는 제목의 강연을 하기로 했어. 이 원고의 초고를 써 주기를 바란다.

AI: 이 초안은 경제학 대중화를 위한 귀하의 비전에 부합하는 것을 목표로 합니다. 이것이 전달

하려는 내용의 핵심을 포착한다고 생각하시나요? 아니면 확장하거나 조정했으면 하는 특정 섹션이 있나요?

나: 내가 원하는 방향으로 계속 수정을 한 후에 만든 초고

제목: 인공지능 시대에 경제 이론의 대중화를 위한 전략

안녕하십니까, 존경하는 참석자 여러분. 오늘 저는 경제학을 학자들, 정책 입안자들, 또는 경영 전략가들만의 영역이 아닌 모든 사람들의 지적 도구함의 일부로 만드는 방법에 대해 탐구하고자 합니다. 저는 경제학이 개인들이 그들의 일상 생활, 일, 소비, 심지어는 그들의 열망을 형성하는 시스템을 이해하는 데 도움을 줄 수 있는 필수 교양 과목이 되어야 한다고 믿습니다. 이를 달성하기 위해서는 경제학을 전통적인 교육의 틀에서 벗어나 사람들의 경험과 호기심과 더욱 직접적으로 연결해야 합니다. 특히 인공지능 시대에 이러한 연결이 필요합니다.

왜 경제학을 대중화해야 하는가?

경제학은 사람들, 시장, 그리고 기관 간의 복잡한 상호 작용을 이해하는 도구를 제공합니다. 하지만 일반 대중에게는 여전히 위압적으로 다가오곤 합니다. 이러한 위압감은 낯선 용어, 추상적인 모델, 그리고 수학적 엄밀성에 대한 과도한 의존에서 비롯되며, 이는 수학적 배경이 약한 사람들을 소외시킬 수 있습니다.

그러나 경제학은 반드시 어려울 필요는 없습니다. 그러나 쉽게 만들려고 애쓸 필요도 없습니다. 핵심 개념인 희소성, 기회 비용, 인센티브, 선택의 상충, 시장 역학 등은 우리 일상 생활의 일부입니다. 이것은 쉬운 접근이 가능합니다. 그 예를 부록에 놓았습니다. "왜 강남구에 구립 미술관이 없는 것은 합리적 선택인가?"

경제학을 대중화하면 더 많은 사람들이 주어진 정보를 효율적, 합리적으로 분석할 수 있는 시민이 될 뿐만 아니라, 직업 선택에서부터 가계 재정 관리, 그리고 사회적, 정치적 참여에 이르기까지 더 나은 개인적 결정을 내리는 데 도움을 줄 수 있습니다. 우리는 이러한 핵심 원칙을 접근 가능하고, 실용적이며, 무엇보다도 즐겁게 만들 방법을 창출해야 합니다. 그러나 대중에게 다가가기 위해 과도하게 쉽게 만드는 것도 좋지 않다고 생각합니다. 한계원리를 이해시키기 위해서 애를 쓰기 보다는 차라리 미분을 쉽게 가르치는 것도 가능합니다. 수학적 친근한 이과 출신의 대중들도 있다는 것을 기억해야 합니다.

AI 시대의 교육법 재구상

인공지능 시대는 우리가 경제학을 가르치는 방식을 새롭게 재구성할 수 있는 새로운 도구와 기회를 제공합니다. AI가 개인화된 학습을 증진하고, 정보 접근을 확대하며, 학습자들을 새로운 방

식으로 참여시키기 시작하면서 교육에 근본적인 변화가 일어나고 있습니다. 이러한 맥락에서, 저는 경제 이론을 대중화하기 위한 몇 가지 전략을 제안하고자 합니다.

1. 스토리텔링과 비유(문학)

가장 오래되고 여전히 가장 효과적인 교육 방법 중 하나는 스토리텔링입니다. 경제 원칙은 관련성 있는 이야기, 가상의 캐릭터, 또는 대중 문화의 시나리오를 통해 가르칠 수 있습니다. 예를 들어 한 청년이 고등학교를 졸업한 후 대학에 진학할지 아니면 바로 일을 시작할지 고민하고 있다고 가정해 보겠습니다. 대학에 진학하면 학비와 시간이라는 비용이 발생하지만, 졸업 후에는 더 나은 직업을 얻을 수 있는 기회가 주어집니다. 이 선택에는 학비뿐만 아니라 몇 년 동안 수입을 얻지 못하는 기회비용도 포함됩니다. 반면, 일을 시작하면 바로 수입을 얻을 수 있지만, 장기적으로 더 나은 교육 기회나 경력 발전을 놓칠 수 있습니다.

예를 들어, 친구 중 한 명은 대학에 가기로 하고 다른 친구는 일을 시작했다고 가정해 봅시다. 대학에 간 친구는 학비를 지불하고 공부하는 동안에는 수입이 없지만, 졸업 후에는 더 높은 연봉을 받을 가능성이 큼니다. 반면, 바로 일을 시작한 친구는 초기에는 수입이 있었지만, 경력이 쌓일수록 교육을 받은 친구보다 승진 기회가 적을 수 있습니다. 이러한 스토리는 선택의 결과와 포기해야 하는 기회비용을 명확하게 보여줍니다. 기회비용은 우리가 어떤 선택을 할 때 다른 선택지를 포기함으로써 잃게 되는 가치를 의미하며, 이 개념을 스토리텔링을 통해 설명하면 학습자들이 더 쉽게 이해할 수 있습니다. 추상적인 개념을 구체적인 예시와 연결함으로써 학습 내용을 더 잘 기억할 수 있습니다.

AI 시대에는 상호작용적인 스토리텔링으로 이를 더욱 발전시킬 수 있습니다. 예를 들어, 참가자들이 경제적 시나리오의 일부로 결정을 내리고, 그에 따른 결과를 직접 학습하는 AI 기반 시뮬레이션 사용할 수 있습니다. 이러한 "자신만의 모험을 선택하세요" 경험은 참여도를 높일 뿐만 아니라 수요와 공급, 인센티브, 외부 효과와 같은 복잡하고 역동적인 개념을 효과적으로 설명할 수 있습니다.

2. 게임화(비디오 아트)

경제학의 원칙은 종종 게임을 통해 탐구될 수 있습니다. 예를 들어, 모노폴리 같은 게임은 오래 전부터 어린이(및 성인)들에게 자산, 위험, 협상에 대한 기본 개념을 가르쳐 왔습니다. 그러나 오늘날 우리는 디지털 플랫폼을 활용하여 더 정교한 경제 시뮬레이션을 만들 수 있습니다. 예를 들어, 사용자가 소규모 사업을 운영하거나 도시 또는 국가를 관리하는 게임을 상상해 보십시오. AI는 이러한 게임을 적응형으로 만들어 각 플레이어의 수준에 맞춰 도전하게 하고, 자원 배분, 가격 전략, 공공 정책의 영향 등과 같은 경제 개념을 가르칠 수 있습니다.

예를 들어, 한 사용자가 가상의 도시 시장이 되어 자원을 배분하고 시민들의 복지를 증진시키기 위해 결정을 내려야 한다고 생각해 보십시오. 도로를 건설할지, 병원을 세울지, 혹은 교육 예산

을 늘릴지 선택해야 할 때, 각 선택의 기회비용을 직접 체험하게 됩니다. 도로를 건설하면 교통이 개선되지만, 다른 중요한 공공서비스에 투자할 자원이 줄어들게 됩니다. 병원을 세우면 건강 상태는 좋아지지만, 교육이나 치안에 투자할 자원이 부족해질 수 있습니다. 이러한 게임은 사용자가 직접 경제적 선택과 그로 인한 결과를 경험하도록 하여 경제적 사고 방식을 개발하는 데 큰 도움을 줍니다.

이러한 게임화된 환경에서 플레이어는 현실 세계에서와 같이 실험할 수 있습니다. 그들은 실수를 통해 배우고, 의도치 않은 결과를 경험하며, 경제적 선택의 상충에 대한 직관적인 감각을 개발할 수 있습니다. 예를 들어, 교육 예산을 줄였을 때 발생하는 장기적인 문제를 경험하면서 기회비용의 중요성을 깨닫게 될 수 있습니다. AI의 힘은 이러한 경험을 더욱 풍부하고, 개인화하며, 역동적으로 만들어 플레이어가 배우고 있는 것을 의식하지 못하는 동안에도 학습이 이루어지도록 합니다.

3. 일상 경제학: 실용적인 접근

경제학을 대중화하려면 이론을 사람들의 일상 경험과 연결해야 합니다. 예를 들어, 식료품 쇼핑의 경제학을 가르칠 때 우리는 소비자 선택에 영향을 미치는 다양한 요인들을 설명할 수 있습니다. 예를 들어, 한 소비자가 할인된 가격으로 물건을 구매하는 경우, 그는 이를 통해 절약할 수 있는 기회를 얻습니다. 그러나 동시에 더 저렴한 제품을 구매함으로써 품질을 포기해야 할 수도 있습니다. 이러한 선택은 기회비용의 개념을 잘 보여줍니다. AI 기반 도구를 활용해 가격 변화가 소비자 선택에 어떤 영향을 미치는지 분석하고, 이를 통해 소비자가 합리적인 소비 결정을 내릴 수 있도록 돕는 과정을 시뮬레이션할 수 있습니다.

예를 들어, AI는 특정 상품의 가격 변화에 따른 소비자의 구매 패턴을 분석해 학습자들이 가격 탄력성 개념을 실생활에서 어떻게 적용할 수 있는지 이해하도록 돕습니다. 또한 기업이 재고 결정을 내리는 방식을 보여줌으로써, 수요와 공급의 변화에 따라 최적의 재고 수준을 유지하는 것이 얼마나 중요한지를 알 수 있습니다. AI 기반 데이터 분석을 통해 학습자들이 실제 데이터 세트를 탐구하고, 교과서 이론을 생생하게 가져오는 트렌드를 발견하고 관찰할 수 있습니다.

4. AI를 통한 맞춤형 학습 경로(가정교사)

AI는 개인화된 학습 경로를 만드는 것을 가능하게 합니다. 모든 사람이 같은 방식이나 같은 속도로 배우지는 않습니다. AI를 사용하여 사람이 개념을 얼마나 빨리 또는 천천히 이해하는지에 따라 적응하는 개별화된 학습 경험을 개발할 수 있습니다. 이 과정에서 AI는 가정교사와 같은 역할을 할 수 있습니다.

예를 들어, AI는 학습자가 이해하지 못하는 부분을 인식하고 이를 쉽게 설명하기 위한 추가 자료를 제공하거나, 학습자의 이해도를 높이기 위해 실생활과 관련된 예시를 제시합니다. 예를 들어, 소비자 균형 개념을 설명할 때, AI는 한 소비자가 주어진 예산으로 식료품을 구매할 때의 상황을

가정하여, 예산 제약선과 무차별 곡선을 사용해 최적의 소비 선택을 설명할 수 있습니다. 이 과정을 통해 학습자는 제한된 예산 내에서 최대한의 만족을 얻기 위해 어떻게 선택을 해야 하는지, 즉 소비자 균형이 어떻게 이루어지는지를 체감할 수 있습니다. 적응형 퀴즈, 상호작용 비디오, AI 튜터를 사용하여 복잡한 주제를 단순화하고, 학습자의 이해도에 따라 추가 설명을 제공하거나 다음 주제로 넘어갈 수 있습니다. 이러한 AI 가정교사는 마치 개인 교사가 학습자의 요구에 맞추어 수업을 진행하듯이, 경제학을 덜 위압적이고, 모든 교육 수준의 사람들에게 더 접근 가능하게 만들어 줍니다.

5. 소셜 미디어와 디지털 콘텐츠 활용

사람들이 시간을 보내는 플랫폼도 교육을 위해 활용할 수 있습니다. YouTube, TikTok, Instagram 과 같은 플랫폼에서 짧고 매력적인 비디오를 사용하여 경제 개념을 한 입 크기로 설명할 수 있습니다. ChatGPT와 같은 AI 도구는 맞춤형 설명을 생성하고, 특정 질문에 답변하며, 개념을 소화하기 쉬운 형태로 분해할 수 있습니다.

예를 들어, 인플레이션을 설명하는 애니메이션 짧은 영상이나 서로 다른 경제 시스템을 비교하는 일련의 게시물을 제작하여 호기심을 자극할 수 있습니다. 목표는 사람들이 이미 즐기는 형식을 사용하여 그들의 삶과 관련 있는 아이디어를 전달하는 것입니다.

또한, 경제학회에서 자체적인 플랫폼을 구축하여 경제 교육 콘텐츠를 제공하는 방안도 고려할 수 있습니다. 이 플랫폼은 일반 대중이 경제학을 쉽게 이해할 수 있도록 짧은 비디오, 시뮬레이션, 퀴즈 등 다양한 학습 자료를 제공하고, 학습자들 간의 토론과 질문을 위한 커뮤니티 기능을 포함할 수 있습니다. 이러한 플랫폼은 경제학 학습을 더욱 체계적이고 접근 가능하게 만들어, 경제학에 대한 대중의 관심과 이해를 높이는 데 기여할 것입니다.

교양 과목으로서의 경제학

궁극적인 목표는 경제학을 냉정하고 추상적인 과학이 아닌 교양 과목으로 자리매김하는 것입니다. 경제학을 통해 인간의 행동, 사회적 구조, 그리고 우리가 매일 직면하는 선택의 본질을 깊이 이해할 수 있도록 돕는 사고 방식으로 자리 잡게 하는 것입니다. 이를 위해 경제학회는 경제학 학습을 위한 온라인 플랫폼을 구축하여 일반 대중이 쉽게 접근할 수 있는 학습 자료를 제공할 수 있습니다. 이 플랫폼은 짧은 교육 비디오, 실습 시뮬레이션, 퀴즈 등을 포함하여 사용자가 직접 참여하고 학습할 수 있도록 하며, 또한 사용자 간의 상호작용을 통해 경제 개념을 더 잘 이해할 수 있는 커뮤니티 기능도 포함합니다. 새로운 방법과 기술을 수용함으로써 우리는 대중들 사이에서 경제 원칙에 대한 더 깊고 폭넓은 참여를 촉진하고, 경제학이 모든 사람의 지적 도구함의 일부가 될 수 있도록 해야 합니다.

결론적으로, AI는 개인화된 학습, 학습자와의 참여 증진, 그리고 교육에 대한 접근성을 높이는 전례 없는 도구를 제공합니다. 그러나 이러한 기술적 도구를 넘어서는 것이 중요합니다. 경제학은 인간의 삶과 밀접하게 연결된 이야기와 선택, 그리고 그 안에 내포된 통찰로 가득한 학문입니다. 우리의 목표는 경제학을 인간적인 학문으로 자리매김하여, 사람들의 일상과 연결된 다양한 이야기를 통해 경제학이 추상적이거나 어려운 것이 아니라 실질적이고 우리 모두에게 의미 있는 학문임을 보여주는 것입니다. AI 시대를 맞아 우리는 경제학을 더 폭넓은 교양 교육의 필수적이고 매력적인 일부로 만들어야 합니다. 이를 통해 개인들이 자신의 주변 세상을 더 깊이 이해하고, 그 세상에 더 의미 있는 영향을 미칠 수 있도록 돕는 것이 우리의 역할입니다.

경제학을 단지 이론으로만 남겨두지 않고, 사람들의 경험과 이야기를 통해 생동감 있게 만들어 나가며, AI 기술을 활용해 대중이 경제적 원칙을 쉽게 이해하고 적용할 수 있도록 돕는 데 최선을 다해야 합니다. 그렇게 함으로써 경제학은 우리 사회의 모든 구성원이 더 나은 결정을 내리고, 더 나은 미래를 만들어 가는 데 중요한 역할을 하게 될 것입니다.

감사합니다.

4. 경제학에 초점을 맞춘 미래 교육 시스템의 제안: 대안 교육

인문학 기반 경제학의 핵심

경제사: 인문학 내에서 경제사를 가르치면 학생들은 시간이 지남에 따라 경제가 어떻게 발전했는지에 대한 맥락적 이해를 얻을 수 있습니다. 여기에는 산업 혁명, 대공황, 세계화, 디지털 경제에 대한 연구가 포함되며 경제적 힘이 사회와 문화를 어떻게 형성했는지 강조합니다.

경제 철학: 경제학에 대한 철학적 관점은 비판적 사고를 촉진합니다. 학생들은 부분배의 정의, 자본주의 윤리, 대안 경제 시스템(예: 사회주의, 공산주의, 탈성장)과 같은 개념을 탐구할 수 있습니다. Adam Smith, Karl Marx, Amartya Sen, Milton Friedman과 같은 주요 사상가가 초점이 될 수 있습니다.

정량적 및 분석적 기술

응용수학으로서의 미시경제학: 미시경제학은 수학적 모델링, 최적화 및 게임 이론을 가르치기 위한 완벽한 플랫폼을 제공합니다. 이러한 기술은 경제학을 훨씬 넘어 엔지니어링, 데이터 과학, 공공 정책까지 확장되어 적용 가능합니다.

응용 통계로서의 계량경제학: 계량경제학은 학생들에게 실제 데이터를 분석하기 위한 통계 도구를 제공합니다. 이는 빅 데이터 분석과 통합되어 학생들에게 추세를 해석하고 결과를 예측하며 정책을 평가할 수 있는 실습 기술을 제공할 수 있습니다.

왜 경제학이 핵심인가?

학제간 접근: 경제학은 이미 수학, 통계, 철학, 역사, 사회학, 정치학을 활용하여 현대 사회를 이해하는 핵심 학문이 되었습니다.

실용적 타당성: 경제학은 소비자, 기업, 정부 등 모두 사회의 중요한 행위자를 분석합니다. 이를 통해 학생들은 정보를 갖춘 시민으로서 경제를 탐색하고 기여할 수 있는 도구를 갖추게 됩니다.

의사결정 프레임워크: 경제학은 거의 모든 분야에 적용할 수 있는 절충, 인센티브, 자원 할당에 대해 생각하는 구조화된 방법을 제공합니다.

교육에서의 구현

커리큘럼 설계: 학교와 대학에서는 수요와 공급, 기회 비용, 시장 구조와 같은 기본 개념을 다루는 경제학을 중학교 또는 고등학교부터 시작하는 기본 과목으로 제공할 수 있습니다. 고등교육은 행동경제학, 환경경제학, 개발경제학과 같은 전문 분야로 확장될 수 있습니다.

학제간 프로젝트: 지속 가능한 성장을 위한 정책 설계 또는 기술 혁신의 경제적 영향 이해 등 학생들이 실제 문제를 분석하는 공동 프로젝트를 장려합니다.

글로벌 관점: 경제학 교육은 학생들이 상호 연결된 문제에 대비할 수 있도록 불평등, 기후 변화, 국제 무역과 같은 글로벌 문제를 통합해야 합니다.

잠재적인 과제

정량적 기술에 대한 과도한 강조: 균형잡힌 이해에 중요한 경제학의 철학적, 역사적 측면을 소홀히 할 위험이 있습니다.

접근성: 소외된 지역의 학교는 적절한 자원과 훈련된 교사 없이 이 모델을 채택하는 데 어려움을 겪을 수 있습니다.

변화에 대한 저항: 교육 시스템 개혁은 종종 전통적인 모델에 투자한 기관 및 이해관계자의 저항에 부딪히게 됩니다.

5. 새로운 경제 이론을 만들어 보자.

일반 대중에게 경제 이론을 만들어 보는 기회를 제공해 볼 수 있다고 상상해 본다.

"새로운 경제이론의 탄생: 빅데이터, 머신러닝, 행동 경제학을 전통 경제학 이론에 통합하기"

빅데이터와 머신러닝을 활용한 미시경제학 이론의 수정

전통적으로 합리적 의사결정을 전제로 하는 미시경제학 이론은 빅데이터와 머신러닝(ML)을 통해 풍부하게 발전시킬 수 있습니다. 이러한 도구가 어떻게 미시경제학의 핵심 요소를 재구성할 수 있는지에 대해 아래와 같이 설명합니다.

1. 합리성 가정의 재검토

- **데이터 기반 행동 통찰:** 빅데이터는 소비자의 실제 행동을 세밀히 보여주며, 이는 종종 합리적 경제인 모델에서 벗어납니다. 예:
 - 충동 구매나 브랜드 충성도와 같은 비합리적 소비 패턴.
 - 최적의 효용을 추구하기보다는 휴리스틱(간단한 판단 방법)을 활용한 제한된 합리성.
- **머신러닝 행동 모델:** ML 알고리즘은 행동 패턴을 분석하고 체계적인 편차를 식별해 더 현실적인 행동 모델을 구축합니다. 예:
 - 강화 학습(Reinforcement Learning) 모델은 불확실성과 제한된 합리성에서의 의사결정을 모방합니다.
 - 군집 분석(Clustering)은 소비자를 합리적 선호가 아닌 행동 경향에 따라 분류합니다.

2. 동적인 효용 함수

- **전통적 접근:** 미시경제학 이론은 종종 정적이고 명확히 정의된 효용 함수를 가정합니다.
- **데이터 기반 효용:** 빅데이터는 상황에 따라 변동하는 동적 효용 함수를 추정하게 합니다.
 - 시간에 따른 선호 변화: 검색 트렌드나 클릭 패턴 등 실시간 데이터로 선호 변화 파악.
 - 사회적 및 환경적 영향: 소셜 네트워크와 지리적 정보 시스템(GIS)을 통한 외부 요인 파악.
- **맞춤형 모델:** 회귀 분석 및 딥러닝과 같은 ML 기술을 활용해 개인 행동 및 상황 변수에 기반한 효용 함수 예측 및 업데이트.

3. 시장 구조 분석 강화

- **시장 역학:** 전통적 모델은 정보가 투명하게 공유되는 잘 정의된 시장을 가정합니다. 그러나 빅데이터는 다음과 같은 복잡성을 드러냅니다.

- 비대칭적 정보: 시장 참여자가 동등한 정보를 갖지 못하는 현실.
- 네트워크 효과: 사회적 연결 및 상호 의존성의 영향.
- **예측 및 가격 책정 모델:** ML은 공급, 수요, 가격에 대한 정교한 분석을 가능하게 합니다.
 - 시장 동향 및 가격 책정을 위한 예측 분석.
 - 실시간 입찰 행동을 분석하는 경매 모델.

4. 행위자 기반 모델링과 시뮬레이션

- **전통적 균형 모델:** 미시경제학 이론은 공급과 수요가 만나는 균형 개념에 크게 의존합니다.
- **행위자 기반 모델:** ML을 통해 이질적 행위자를 포함하는 경제를 시뮬레이션할 수 있습니다.
 - 데이터 기반 행동 규칙으로 의사결정하는 행위자를 프로그래밍.
 - 균형 모델로는 예측할 수 없는 시장 버블이나 불평등 같은 현상을 시뮬레이션.
- **확장 가능성:** ML은 다양한 행동을 가진 대규모 행위자 모델링을 가능하게 하여 더 풍부한 통찰 제공.

5. 실시간 정책 설계와 실행

- **전통적 분석 지연:** 정책은 종종 과거 데이터를 기반으로 설계됩니다.
- **빅데이터 통합:** 실시간 데이터는 적응형 정책 설계를 가능하게 합니다.
 - 공공요금이나 교통에서의 동적 가격 책정 전략.
 - 소비자 행동에 기반해 세금이나 보조금의 즉각적인 조정.
- **알고리즘 기반 정책 설계:** ML은 시뮬레이션을 통해 정책 결과를 제안하고 테스트하여 실제 경제 상황에 더 잘 맞는 정책을 보장합니다.
- **프라이버시 문제:** 데이터 필요성과 개인 정보 윤리적 관리를 균형 있게 고려.

빅데이터와 머신러닝을 미시경제학 이론에 통합함으로써, 이상화된 합리적 경제인 모델에서 벗어나 동적이고 행동적으로 정교한 틀로 전환할 수 있습니다. 이러한 융합은 미시경제학을 보다 현실적이고 실행 가능한 방향으로 발전시켜 현대 경제 문제를 해결하는 데 기여할 것입니다.

인공지능과 ChatGPT가 경제 이론에 미치는 영향

ChatGPT와 같은 모델을 포함한 인공지능(AI)의 도입은 경제 이론을 재구성할 수 있는 심오한 기회를 제공합니다. 방법은 다음과 같습니다.

1. 의사결정 프로세스의 향상된 모델링

- **동적 합리성:** AI는 제한된 합리성과 시간이 지남에 따라 진화하는 선호도를 고려하여 복잡한 의사 결정 프로세스를 시뮬레이션할 수 있습니다. 이를 통해 경제학자들은 전통적인 합리성 가정을 개선할 수 있습니다.
- **행동 통찰력:** AI 기반 모델은 방대한 데이터 세트를 분석하여 소비자 행동의 패턴을 식별하고 기존 효용 극대화 이론과의 편차를 밝힐 수 있습니다.
- **실시간 적응:** AI는 실시간 데이터에 반응하는 적응형 경제 모델을 생성하여 에이전트가 의사 결정을 내리는 방식에 대한 보다 미묘한 이해를 제공합니다.

2. 한계원리 확장

- **한계원칙(점증적인 변화에 기초한 결정 평가)은 경제 이론의 초석으로 남아 있습니다. AI는 다음을 통해 이 원칙을 강화할 수 있습니다.**
 - **데이터 기반 한계 분석:** AI는 미시적 수준의 데이터를 분석하여 상황별 가변성 및 피드백 루프와 같은 요소를 고려하여 한계 계산을 개선할 수 있습니다.
 - **개인화된 한계 효용:** AI를 사용하면 개인 수준에서 한계 이익과 비용을 평가하여 보다 세부적이고 개인화된 경제적 통찰력을 얻을 수 있습니다.
 - **동적 한계성:** AI 모델은 시간, 불확실성, 환경 변화 등의 변수를 한계 분석에 통합하여 실제 상황을 더 잘 반영할 수 있습니다.

3. 합리성 가정 수정

- **완벽함에서 상황에 맞는 합리성까지:**
 - 전통적인 경제학에서는 행위자가 완벽하게 합리적이며 항상 자신의 효용을 최적화한다고 가정합니다.
 - AI는 합리성이 제한된 정보, 인지적 편견, 진화하는 목표의 영향을 받아 **상황에 맞게** 및 **적응**할 수 있음을 보여줍니다.
- **합리적 벤치마크로서의 AI:**
 - ChatGPT와 같은 AI 모델은 합리적인 행동에 대한 벤치마크 역할을 하여 다양한

제약 조건 하에서 의사 결정에 대한 통찰력을 제공할 수 있습니다.

- 시뮬레이션은 다양한 시나리오에서 합리적인 행동이 어떻게 변화하는지 보여줌으로써 경제 모델의 합리성을 재정의하는 데 도움이 됩니다.
- **학습 합리성:** 상호 작용을 통해 학습하고 적응하는 AI의 능력은 인간 학습과 유사하므로 정적인 가정이 아닌 "진화 하의 합리성"에 대한 연구를 가능하게 합니다.

4. 경제 분석 자동화

- **향상된 예측:** AI는 기존 모델보다 더 빠르고 포괄적으로 대규모 데이터 세트를 처리하고 분석하여 경제 예측의 정확성을 높입니다.
- **정책 시뮬레이션:** AI는 다양한 경제 주체 및 부문에 대한 정책 변화의 영향을 시뮬레이션하여 의사 결정자에게 귀중한 통찰력을 제공할 수 있습니다.
- **분산형 의사결정:** AI 기반 도구를 사용하면 개인과 기업이 더 많은 정보에 입각한 결정을 내릴 수 있으므로 중앙 집중식 경제 모델의 역할이 줄어들 가능성이 있습니다.

5. 도전과 기회

- **윤리적 우려:** AI 모델은 특히 불평등, 차별 또는 기타 사회적 문제와 관련된 데이터의 편견 강화를 피해야 합니다.
- **투명성 및 해석성:** AI가 주도하는 경제 모델은 정책 입안자와 이해관계자가 접근할 수 있도록 해석 가능해야 합니다.
- **교체가 아닌 보완:** AI는 경제 이론을 강화할 수 있지만 기존 원칙을 대체하기보다는 보완하여 견고성과 철학적 깊이를 보장해야 합니다.

한계원칙에 기초한 합리적인 가정 확립

AI를 사용하여 한계 원칙을 중심으로 경제 이론의 합리성을 재정의하는 것이 가능합니다.

1. 미시적 수준의 개인화:

- AI는 특정 상황에서 개별 에이전트의 한계 효용이나 비용을 측정할 수 있어 유연하고 상황에 따른 개념으로서의 합리성을 드러냅니다.

2. 동적 모델링:

- 전통적인 한계 분석에서는 안정적인 선호를 가정합니다. AI는 경험, 학습, 외부 영향에 따라 진화하는 동적 선호도의 통합을 가능하게 합니다.

3. 행동 보정:

- 한계 결정은 관찰된 인간 행동과 더 잘 일치하도록 심리적, 사회적 요인을 설명하기 위해 재보정될 수 있습니다.

4. 확률적 합리성:

- AI 모델은 결정론적 효용 극대화 행동을 가정하는 대신 확률론적 또는 확률론적 합리성을 통합하여 의사결정의 불확실성을 반영할 수 있습니다.

5. 피드백 기반 합리성:

- AI는 한계 결정이 더 넓은 결과(예: 네트워크 효과)에 영향을 주어 새로운 합리적 행동으로 이어지는 피드백 루프를 모델링할 수 있습니다.

결론

AI와 ChatGPT와 같은 도구의 통합은 합리성 가정을 개선하고 한계 원칙의 적용을 심화하며 복잡한 경제 시스템의 모델링을 향상함으로써 경제 이론에 혁명을 일으킬 수 있습니다. 이러한 발전을 활용함으로써 경제학은 급변하는 세계에서 인간과 시스템의 행동을 설명할 뿐만 아니라 예측하고 최적화하는 학문으로 발전할 수 있습니다.

부록 1: 경제학적 사고의 실제 사례 적용.

강남구에 구립미술관이 없는 것은 합리적 선택

[김재준의 다빈치스쿨] 문화시설보다 상업시설 우선 고려되는 비즈니스 중심지

김재준 국민대 국제통상학과 교수, 주간동아: 2024-07-02

모든 존재하는 것에는 이유가 있다. 모든 존재하지 않는 것에도 이유가 있다. 서울 강남구에는 구립미술관이 없다. 강남구립미술관이 없다는 이야기를 하면 흔히 두 가지 반응이 나온다.

“강남구의 수치입니다. 당장 하나 지으세요.”

“강남구는 상업 지역이니까 미술관이 필요 없습니다.”

둘 다 일리가 있어 보인다. 그러나 이 질문에 대한 정답은 무엇일까. 놀랍게도 강남구에 구립미술관이 없는 것은 그 지역 주민과 공무원들의 합리적 선택이다. 문화경제학자 관점에서 보면 이

논쟁은 여러 측면에서 접근할 수 있다. 첫 번째는 강남구에는 이미 사립미술관과 갤러리가 많다. 예를 들면 포스코미술관, 플랫폼엘, 송은아트스페이스, 코리아나미술관 등이 있다. 필자는 K 현대미술관과 호림아트센터 신사분관을 자주 찾는다. 이런 시설들은 다양한 미술 전시와 문화 활동을 제공하며, 구립미술관 필요성을 상대적으로 낮춘다. 또한 강남구 주민은 인근 용산구, 서초구에 위치한 여러 국공립미술관을 쉽게 찾을 수 있다. 이런 이유로 강남구에 미술관 추가 건립이 필수적이지 않다고 볼 수 있다. 또한 서울시는 서초구 옛 정보사 부지에 2028년까지 국내 최초 '보이는 미술관'을 건립한다고 한다. 네덜란드의 '개방형 수장고'인 '데포 보이만스 판보닝언 (Depot Boijmans Van Beuningen)'이 연상된다.

무엇보다 강남구는 이미 패션, 디자인, 쇼핑 등 다양한 문화 분야에서 강한 특색을 지니고 있다. 이런 문화적 다양성 안에서는 구립미술관보다 다른 형태의 문화시설이 더 잘 부합될 수 있다. K 성형박물관이나 청년디자이너를 위한 창업센터 등이 그것이다. 강남구는 서울의 주요 비즈니스 중심지로, 이 지역의 주된 목적과 필요성도 상업 활동에 초점을 맞추다 보니 문화시설보다 상업 시설이 우선적으로 고려된다. 가로수길이 과거에 급성장한 것도, 최근 가로수길이 몰락한 후 그 주변 지역인 세로수길이 번창하는 것도 민간의 창의성이 잘 발휘되고 있다는 증거다. 가로수길에 있던 패션 브랜드 매장들이 문을 닫은 반면, 세로수길에는 템버린즈, 젠틀몬스터 등이 속속 오픈하면서 국내외 MZ세대를 끌어모으고 있다.

정부 예산을 효율적으로 사용하는 것인지도 따져봐야 한다. 이미 다른 지역에 문화 인프라가 충분히 구축돼 있다면 강남구에 비슷한 인프라를 만드는 것은 합리적이지 않다. 미술관에 예산을 쓴다는 것은 어린이 돌봄 서비스나 노인 케어링, 과학기술 연구개발 투자, 대학교육 투자, 청년 창업 지원 등에 쓸 돈을 포기한다는 의미다. 그 기회비용을 고려하면 쉬운 일은 아니다. 정치인이나 이해 당사자는 100억 원 비용에 120억 원 편익일 때 미술관 사업을 꼭 해야 한다고 주장할 것이다. 하지만 90억 원을 투자해 150억 원 효과가 나는 다른 사업도 여럿 존재할 가능성이 있다. 민간 기부채납을 통해 국공립미술관을 짓는 데도 함정은 있다. 그만큼 눈에 보이는, 보이지 않는 특혜를 줘야 한다. 건립 후 막대한 운영비는 정부 몫이다. 미술관을 짓지 말자는 것이 아니라, 사용할 예산은 결국 국민 세금에서 나오니 신중해야 한다는 얘기다.

국제 추세도 봐야 한다. 일부 도시는 문화시설을 도시 중심지에 집중시키는 반면, 다른 도시들은 더 넓게 분산하는 전략을 선택한다. 리카르도의 비교우위 이론을 서울 미술관 분포에 적용해 그 장단점을 분석할 수 있다. 비교우위 이론은 원래 국가 간 상품과 서비스 교역을 설명하지만, 여기서는 미술관의 지리적 배치와 효율성 측면으로 확장해 생각해보자. 미술관이 대도시 특정 지역에 집중될 때 장점은 문화 허브를 형성해 관광객 유치에 유리하고, 해당 지역의 브랜드 가치를 높인다는 것이다. 그리고 미술관과 다른 문화시설이 근접해 있으면 시너지 효과가 나고,

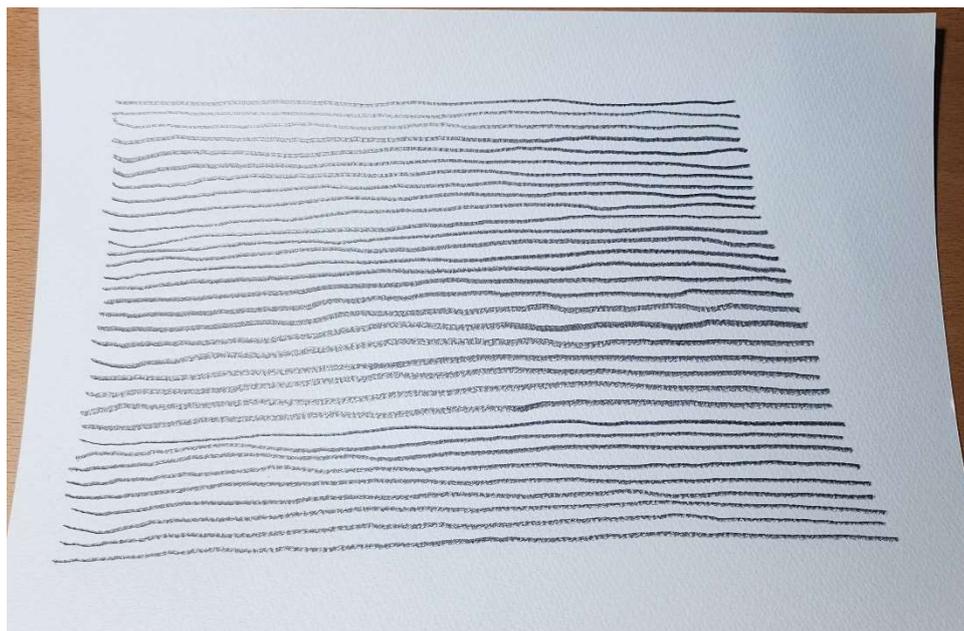
인프라와 운영비용을 공유할 수 있다. 관람객이 여러 미술관을 쉽고 편하게 방문할 수 있어 접근성 향상에도 도움이 된다. 미술관이 도시 전체에 폭넓게 분포할 때는 지역 균형 발전, 교통 혼잡 완화, 다양성 증진 같은 장점이 있다.

각 구별 배치 전략 필요

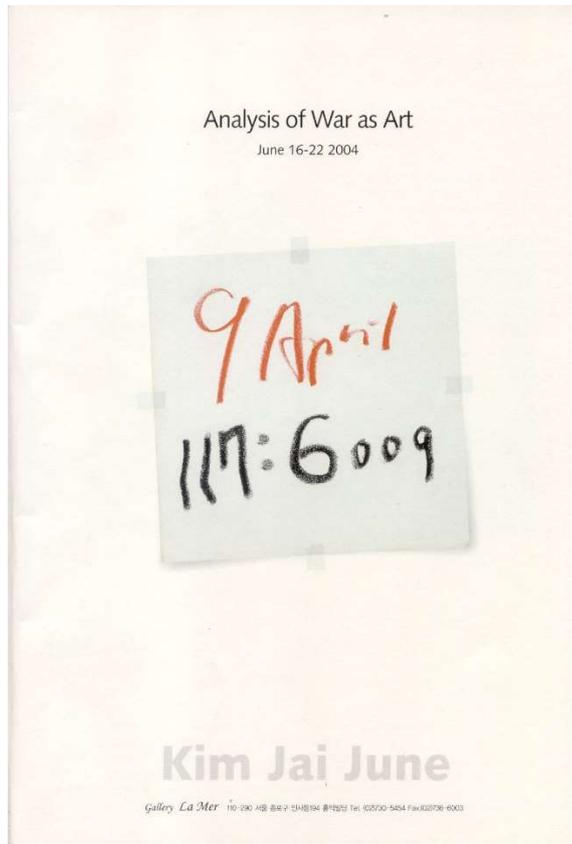
결국 미술관 건립에는 투 트랙 시스템이 동시에 가동될 필요가 있다. 중심 지역에 랜드마크 건설과 지역 균형 발전을 동시에 고려하는 것이다. 시설을 모든 곳에 동시에 짓는 것이 아니라 구별로 특화할 필요가 있다. 특히 은평구, 종로구, 강북구, 도봉구, 노원구로 이어지는 산악지대에 대한 배려가 필요하다. 서울 구별 경제적·문화적 조건에 따라 최적의 공공미술관 배치 전략이 결정되어야 한다. 실제로 LG아트센터가 역삼동에서 강서구 마곡으로 이동한 것은 이러한 논의에 더욱 힘을 실는 사례다. 강남구에 구립미술관이 없는 것은 부끄러워해야 할 일이 아니며, 어찌 보면 당연하다.

부록 2: 경제학자가 만드는 현대 미술

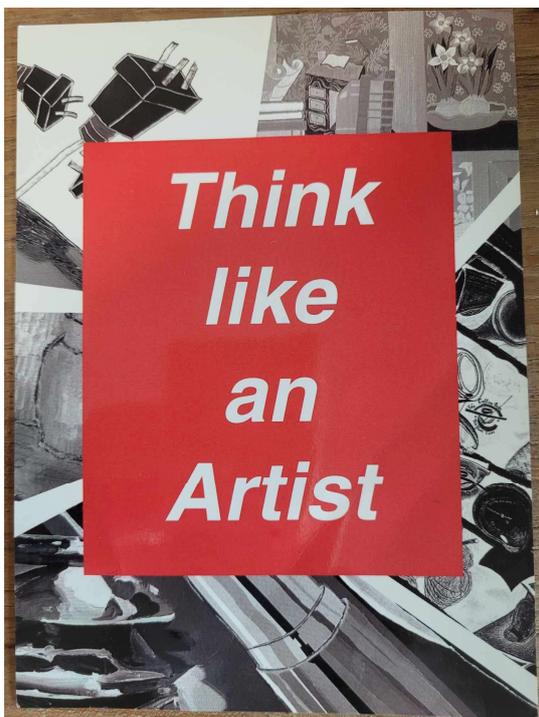
- 회화의 창작과정에 대한 연구
- **Paik HaeYoung Gallery 백해영 갤러리**
- 2002.10. 24 - 11. 7
- www.paikhygallery.com



경제학을 미술로 만들 수 있고 예술을 경제학으로 해석할 수 있다.

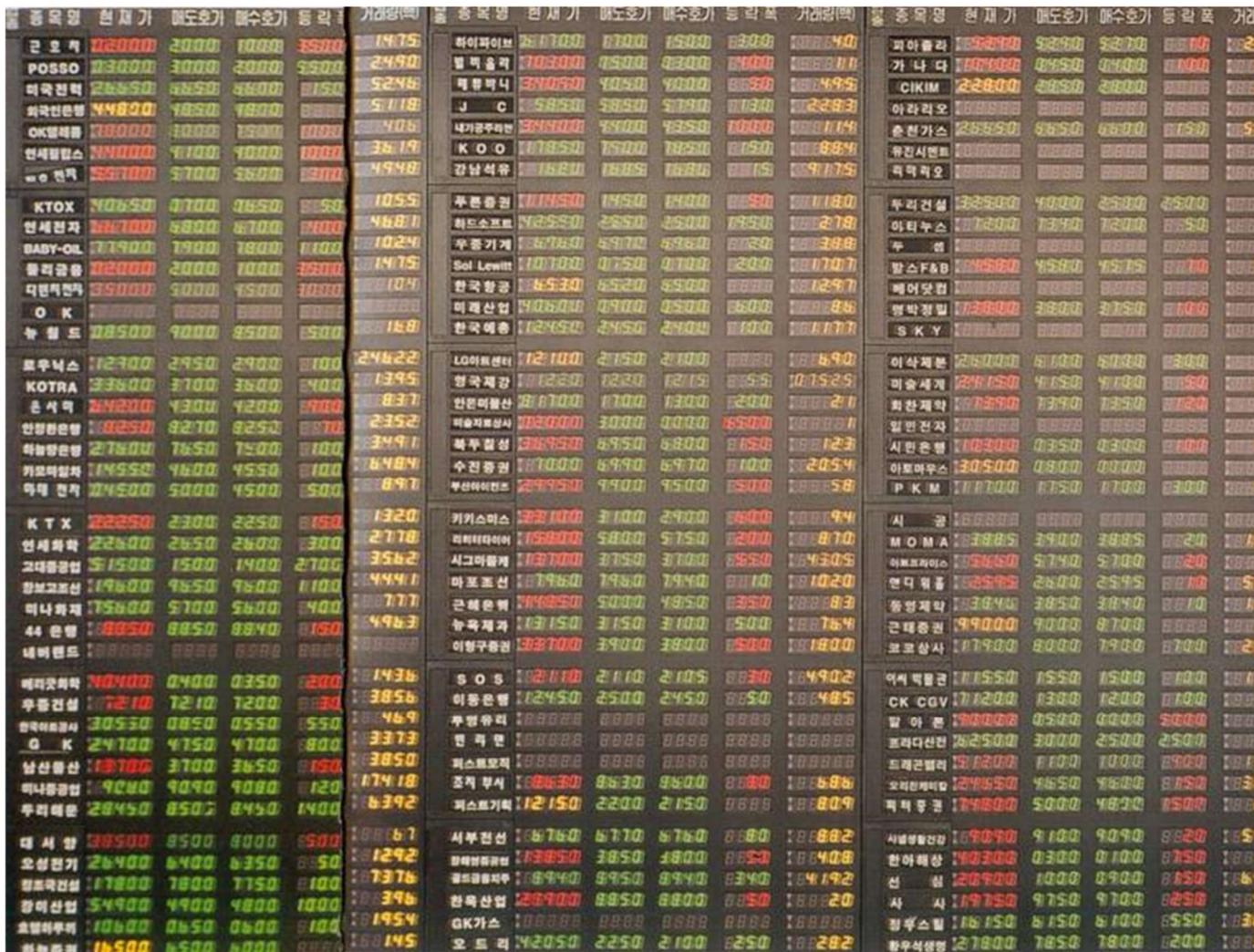


일민미술관 강의와 전시



“터치,Touch” 광화문 갤러리(2005) 세종문화회관

- 터치, Touch- 다중지능을 통한 어린이 미술 체험전. 어린이들이 현대미술에 쉽게 접근할 수 있도록 유도하는 체험 전시회
- 참여 작가: 안규철, 권기수, 이동재, 김재준, 김선정, 황혜선, 문형민 etc



An installation of the LED display of the Korean stock market in a group exhibition(change of company names such as Samsung electronics to Lee's electronics 이병철전자 and some inclusion of cultural icons like Tate Modern and Andy Warhol) **Multiple Intelligence Experience Study - 'touch, touch', a participating artist "the game"**