

디지털콘텐츠 산업의 진화에 따른 일자리 혁신

위정현

한국게임학회장/콘텐츠미래융합포럼 의장/중앙대 교수

인공지능, 빅데이터의 등장

- 기계나 소프트웨어 같은 사물(thing)이 인간처럼 정보를 수집, 의사결정, 행동하는 전 과정이 4차산업혁명의 본질
- 4차산업혁명 이전, 기계와 소프트웨어는 인간의 의사결정 하에 자신의 행동을 결정
 - 인간의 물리적 한계를 극복하는 도구, 공작기계나 트럭
- *그러나 인공지능은 학습을 통해 자신이 의사결정*
 - *사물의 인간화, 의식화라고 부를 수 있어*
 - *인간 두뇌의 한계를 극복*

무인기, 무인드론에 의한 인간 공격

- 2004년부터
민간인 2천
여명 사망
- 어린이도
2백여 명 사
망
- 만일 인공지
능으로 공격
한다면....



디지털콘텐츠의 진화 계기



1. 인공지능, 빅데이터 같은 4차산업혁명의 모듈

- 개인의 창의력과 상상력을 극대화시킬 수 있는 중요한 도구
- 개인과 조직의 관계에서 개인의 우위 가능성
- 유튜브, 아프리카TV의 유명 BJ나 웹툰 작가는 이미 하나의 기업처럼 타기업과 협업
- 중국의 1위 AI 기반 뉴스 앱 진르터우타오(今日頭條, Toutia), 위챗이나 웨이보 같은 SNS 이용내역을 근거로 뉴스 추천

디지털콘텐츠의 진화 계기

2. 유튜브, 트위터, 구글 같은 글로벌 플랫폼 등장

- BTS 방탄소년단
- Youtube, 트위터의 활용

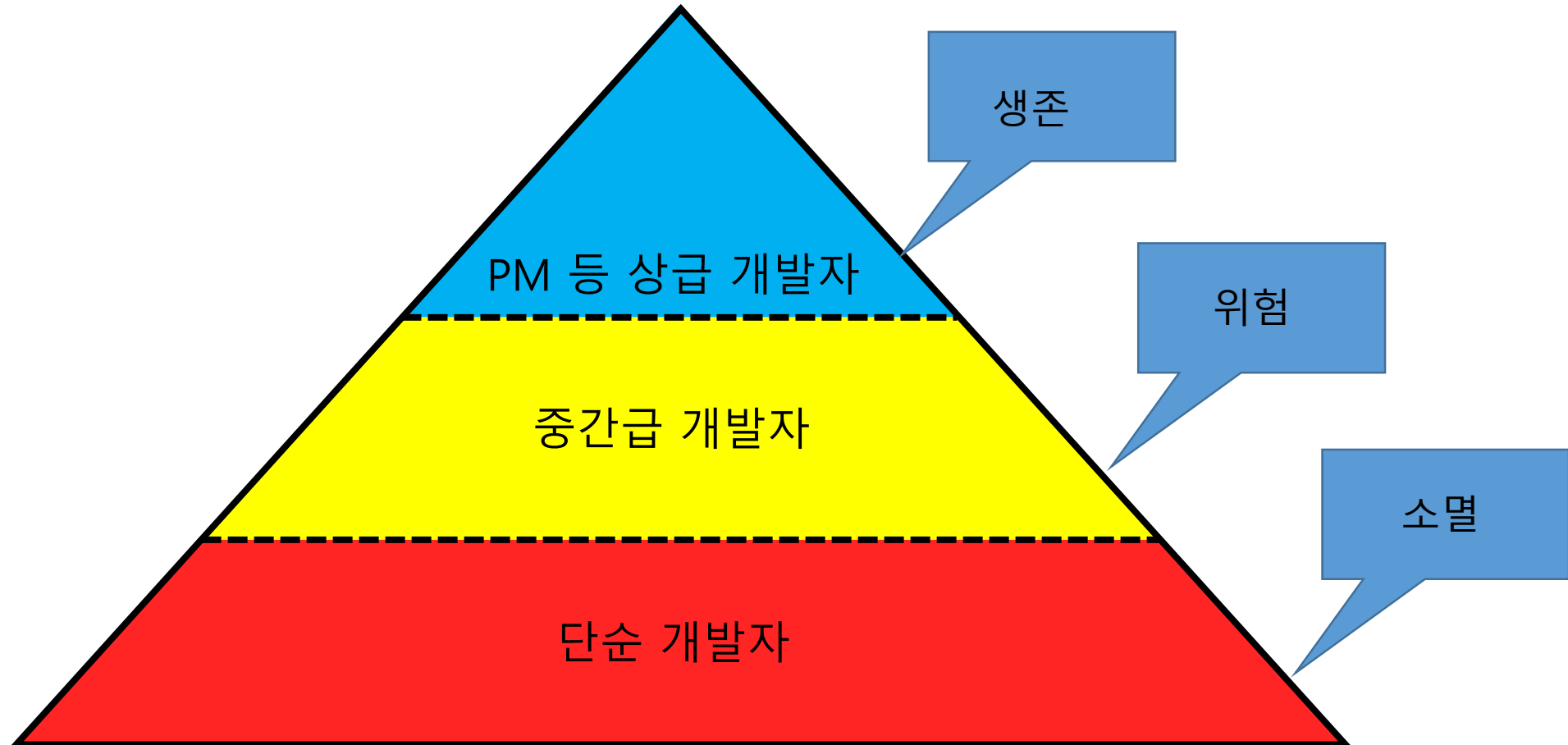
“방탄소년단은 SNS를 적극적으로 활용하는 10~20대와 SNS로 적극적으로 소통하고 있다. 이 과정에서 발생하는 화제성이 방탄소년단을 잘 모르던 사람은 물론 기존 미디어마저 관심을 갖게 했다” (방시혁 빅히트엔터테인먼트 대표)

개인에 대한 기회와 위협

- 개인 능력의 극대화 가능
- 인간과 AI, 빅데이터의 결합, 인간과 AI의 복합 노동
- AI 학습 주체로서의 인간, AI의 능력 차이 발생

- 잉여 인간으로의 전락
- 교육기관의 지체 현장: 주입식 교육 vs 창의적 교육
- 혁신속도와 교육의 괴리

인공지능이 코딩을 한다면...



Michael Cook이 만든 AI의 제작 게임

- Angelina라는 AI가 제작한 게임
- 2102년 graphic, sound 등 만들어진 모듈은 조합 게임 제작
- 인간에 의한 400회의 플레이 후 게임 레벨 등 자동 수정



새로운 노동의 로직, 특히 디지털콘텐츠 산업

- 향후 직업은 새로운 working logic(노동 로직) 기반으로 전환할 것, 디지털콘텐츠가 가장 적합한 산업
- Multi-Job: 일본의 공무원 dual job 등
- Flexible Working: 취미활동의 직업화?
- AI and Human Cooperative Working
- Virtual and Real World Working

정부의 과제

- 단순한 정규직-비정규직이라는 단선적이고 이분법적 구분
→ 중간에 수많은 grey zone 존재
- 노동시간의 획일적 단축, 제조업적 사고
- 개인의 창의적인 파워 극대화, 이를 위한 AI, 빅데이터 같은 인프라 제공
- 글로벌화, 스타트업에 대한 발상의 전환
→ 여전히 local government view
- 사회경제적 조건 발상의 전환: 여성인력에 대한 정책 등

Thank you

Q&A