

# 인공지능 시대, 콘텐츠의 미래는?

글 강동식·강진규 객원기자(viper@techm.kr)



“인공지능(AI)이 그림을 그리고 작곡을 하는 4차 산업혁명의 시대, 인간이 갖는 창의력은 더욱 중요해질 것이다. 인공지능이 문화예술 분야에서 인간을 완전히 대체하는 것이 아니라 보완하고 융합하는 하나의 도구로 작용할 것이다. 여기에 맞는 교육 개편이 필요하다.”

인공지능, 로봇, 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등 다양한 기술들이 가져올 문화, 예술의 변화를 조명하는 ‘넥스트 콘텐츠 콘퍼런스 2017’이 10월 23일, 24일 이틀간 서울 삼성동 코엑스에서 열렸다.

문화체육관광부가 주최하고 한국콘텐츠진흥원이 주관한 이번 행사에서는 전 세계 석학들과 콘텐츠 전문가들이 참석해 문화 예술 분야의 미래상을 조망했다. 영국 사회혁신가이자 영국 사회와 창조 산업 전반에 걸쳐 싱크탱크 역할을 하고 있는 네스타(NESTA)의 제프 멀건 대표는 23일 콘퍼런스 기조연설에서 AI가 변화시킬 우리의 삶과 문화 예술 분야의 미래를 소개했다.

제프 멀건 대표에 이어 두 번째 기조강연에 나선 레브 마노비치 뉴욕시립대 교수 역시 교육의 중요성을 강조했다. 레브 마노비치 교수는 ‘뉴미디어의 언어’를 집필했고 소셜미디어 등 신기술과 미디어 분야에 관한 전문가로 꼽힌다. 또 애니메이션 슈퍼배드를 만든 피에르 코팽 감독, 헬로키티 캐릭터를 성공시킨 일본 산리오의 이계훈 실장, 증강현실(AR) 기업 애니펜의 전재용 대표 등의 발표가 이어졌다. 1904년 설립된 일본 최고 문구업체인 이토야의 미키오 마츠이 최고마케팅책임자(CMO)는 이토야의 창조와 혁신 사례를 소개했다. 24일에는 ‘인공지능 시계, 인간과 기계의 공존을 위한 데이터를 상상하라’를 주제로 사운드 아티스트 기빈 스타크, 미디어 아티스트 카일 맥도날드, 뉴욕대 박태홍 교수가 참여하는 특별 세션이 열렸다. 또 세계 최초로 인공지능이 시나리오를 쓴 영화 ‘선스프링(Sunspring)’의 오스카 사프 감독이 제작 비하인드를 소개했다.



## 인공지능이 가져올 변화 제프 멀건 네스타 대표

토니 블레어 전 영국 총리의 정책보좌관과 전략기획관을 역임한 바 있는 제프 멀건 대표는 인공지능 발전으로 우리가 직면한 변화를 분석했다. 그는 AI가 학습도구가 음악, 영화, TV 등에 활용되고 있으며, 앞으로 10년~20년 동안 더 많이 발전할 것이라고 내다봤다. 그는 “예술 작품에 있어서도 AI가 활용되고 있다. AI는 바흐, 모차르트, 반 고흐 등이 만든 것 같은 작품을 만들어낼 수 있다. 콘텐츠 제작을 위한 AI 사용도 빠르게 발전하고 있다. 사진 편집의 경우 사람 편집기들 만큼 잘하고 있다. 영화 대본 제작에도 이용되고 음악을 만들어 내기도 한다”고 설명했다.

현재 인공지능이 학습하고 새로운 것을 만들어내는 과정은 과거 예술 분야의 도제 방식과 유사하다는 지적이다. 화가 지망생이 마스터 밑에서 붓 터치 방법을 베끼는 방식으로 배우고 그림을 어떻게 그려야 하는지를 배우면서 자신만의 화법을 만들어 그림을 창출하는 것과 인공지능 학습이 유사하다는 것이다. 다만 인공지능은 컴퓨터를 이용해 학습 과정을 빠르고 광범위하게 한다는 점이 다르다는 지적이다.

제프 멀건 대표는 “이 같은 도구들이 우리의 능력을 어떻게 개선할 수 있을지, 또 영화 분야에서 어떻게 하면 더 개선시켜 줄 수 있을지를 생각해야 한다”고 말했다.

물론 AI의 등장이 밝은 미래만을 비추고 있는 것은 아니다. 그로 인한 폐해도 고민해야 한다는 것이 제프 멀건 대표의 주장이다. 그는 “200년 전으로 돌아가 프랑켄슈타인 이야기가 나왔을 때 우리가 창조한 것이 우리를 잡아먹을 것이라는 공포를 느꼈다”며 “수 백 만 개 일자리가 로봇에 대체될 위기에 놓여 있다”고 말했다.

이에 대한 해답은 결국 창의력이라는 지적이다. 제프 멀건 대표는 “앞으로는 아이디어와 창의력이 중요해질 것이다. 학교에서 대학에서 일하는 사람들이 커리큘럼에 이를 반영해야 한다. 그런데 현재 학교나 교육부에서 이런 부분을 우선순위에 두고 있지 않다. 20세기에 적합한 학습을 우선순위에 두고 있다”고 비판했다. 그는 “앞으로 우리가 상상할 수 없는 일자리가 생길 수 있다. 다양한 도구의 등장으로 AI와 인간의 선택에서 역동적 상호작용이 많아질 것으로 생각한다. 기술이 사회와 예술을 닮아가는 것”이라고 지적했다.



## 인공지능이 인간의 창의력 향상 돕는다 오스카 사프 감독

“인공지능은 인간이 창의력을 높이는데 도움을 줄 수 있습니다.”

세계 최초로 인공지능이 시나리오를 쓴 영화 ‘선

스프링(Sunspring)'의 오스카 샤프 감독은 인공지능이 창작 영역에서 인간의 위치를 대체하는 것이 아니며 오히려 인간의 창의력을 높여주는 조력자 역할을 한다는 점을 강조했다.

오스카 샤프는 영국독립영화제에서 단편영화상을 수상하는 등 여러 국제 영화제에서 실력을 인정받은 감독으로, 새로운 영화 제작 방법을 모색하던 중 뉴욕대의 공학도를 위한 예술과정에서 예술에 관심이 많은 컴퓨터공학자 로스 굿윈을 만나면서 인공지능의 활용을 모색하게 됐다고 전했다.

지난해 이들이 만든 8분 분량의 단편영화 선스프링은 장단기 기억 신경망 알고리즘이 적용된 인공지능 '벤자민'이 시나리오를 써 큰 관심을 모았다. 벤자민은 수 십 편의 1980~1990년대 SF영화와 TV 프로그램 각본을 학습한 뒤 우주정거장으로 보이는 공간에 2명의 남자와 1명의 여자가 등장하는 영화 시나리오를 만들어냈다.

지난해 5월 영국에서 열린 공상과학영화제 'SF런던'의 '48시간 내 영화 만들기'에서 상위 10개 작품의 하나로 선정된 선스프링은 온라인에 공개된 뒤 현재까지 90여만 건의 조회수를 기록했다. 이 영화를 본 사람들은 시간낭비라는 극단적인 평가부터 시적이라거나 부조리극 같다는 의견까지 다양한 반응을 나타냈다.

오스카 샤프 감독은 "메모리 스펙 등 성능 문제로 인해 벤자민이 만들어낸 대사의 의미가 이어지지 않고 애매해지는 경우가 많았다"며 "메모리 스펙이 커지면서 (앞서 쓴 대사를 충분히 기억하면) 시나리오의 완성도가 더 높아지고 장편영화 시나리오도 만들 수 있다고 생각한다"며 "인공지능이 인간 수준의 시나리오를 쓰는 시점은 우리가 생각하는 것보다 빨리 올 것"이라고 강조했다.

오스카 샤프 감독은 또 인공지능의 발전이 인간의 일자리를 대체할 것이라는 우려가 있지만, 인공지능이 인간을 위해 다양한 역할을 할 수 있다는 점에 주목해야 한다고 강조했다.

그는 "벤자민의 경우 수많은 작가의 시나리오를

교육시켰기 때문에 이를 통해 수많은 작가의 작품을 경험할 수 있다"며 "인공지능이 인간의 창작과정에서 돌파구를 제시할 수 있으며, 인간의 창의력을 높이는 데 도움이 될 수 있다"고 말했다.



## 슈퍼배드 탄생의 비밀

피에르 코팽 감독

'넥스트 콘텐츠 콘퍼런스 2017'에서는 기술을 도구로 창조력을 발현한 사례 소개도 많았다. 대표적인 것이 슈퍼배드와 미니언즈 등을 만든 피에르 코팽 감독의 경험담이었다.

피에르 코팽 감독은 슈퍼배드를 만들게 된 노후우를 공개했다. 그는 "악당은 집에서 어떤 모습일까, 악당은 커피를 마실까. 마신다면 카페에서 어떻게 할까 등을 생각했다"며 "그런 악당의 집에 3명의 여자 아이들이 찾아오면 어떻게 상상해서 만든 것이 슈퍼배드"라고 말했다.

피에르 코팽 감독은 주인공 악당 그루의 모습이 굉장히 키가 크고 뺨뺨 마른 저승사자, 연쇄살인마 같은 모습이었지만 이를 현재의 모습으로 바꾸는데 상당한 노력이 소요됐다고 밝혔다.

미니언즈와 관련해서는 악당과 함께 일하는 부하들을 제작하려고 했는데 제작비에 한계가 있었다고 설명했다. 각각 캐릭터를 CG로 만들면 많은 비용이

소요되는데 그것을 줄이기 위해 비슷하면서도 다른 캐릭터들을 만들기 위해 고민했다는 것. 외계인, 지하세계 괴물 등 다양한 콘셉트로 캐릭터 창조가 시도됐으며, 그렇게 만들어진 것이 미니언즈라는 것이다. 피에르 코팽 감독은 미니언즈가 원래는 초록색이었다는 뒷이야기도 소개했다.

피에르 감독은 "새롭게 창조한 미니언즈가 어떤 목소리를 낼 것인지를 만드는 것도 어려운 작업이었다"며 "다양한 시도를 했지만 마음에 들지 않았다. 과거 광고영상을 만들면서 작게 종알종알 거리는 새소리를 만든 적이 있었는데 그것에서 아이디어를 도출해 현재의 미니언즈 목소리가 탄생했다"고 말했다.

피에르 감독은 슈퍼배드의 성공에 힘입어 슈퍼배드2, 미니언즈 등도 만들었다. 그는 "2010년 슈퍼배드는 개봉 후 토이스토리 2 보다 높은 성과를 거두며 성공했고 후속 시리즈를 만들기로 했다"며 "슈퍼배드 그루가 악당이었는데 악당이 착해진 후를 어떻게 다룰지 고민했다. 캐릭터를 악당이라기보다 다혈질을 가진 사람으로 해석을 했다. 악당이 이상한 악당으로 변질되는 것을 보여주려고 했다"고 설명했다.

미니언즈 탄생에 대해서도 소개했다. 그는 "미니언즈를 독립적인 애니메이션으로

만들 수 있는지 문의가 왔는데 다른 사람들은 안 된다고 했다. 나는 가능은 하다는 소극적 의미로 대답했는데 그것이 미니언즈를 만드는 계기가 됐다"고 웃으며 말했다.

피에르 감독은 CG 등 최신기술을 애니메이션에 사용하고 있지만 기술보다는 스토리와 인간의 창의력이 중요하다고 지적했다. 그는 "스토리텔링을 할 스토리가 없다면 기술은 소용없다"며 "연필과 종이 가 기술이 될 수 있지만 스토리가 없다면 그걸로 아무것도 할 수 없다"고 말했다. 첨단기술은 결국 도구이며 창의력이 중요하다는 것이다. ①



'넥스트 콘텐츠 콘퍼런스 2017'의 문화기술 체험존에서는 누믹스미디어웍스의 VR 기반 퀴텀 4D 트레드밀 시스템' 등을 비롯해 다양한 콘텐츠들이 눈길을 끌었다.