

# **Knowledge Acquiring Society to Knowledge Building Society**



# 인간 → 소원

- 교육
- 기술

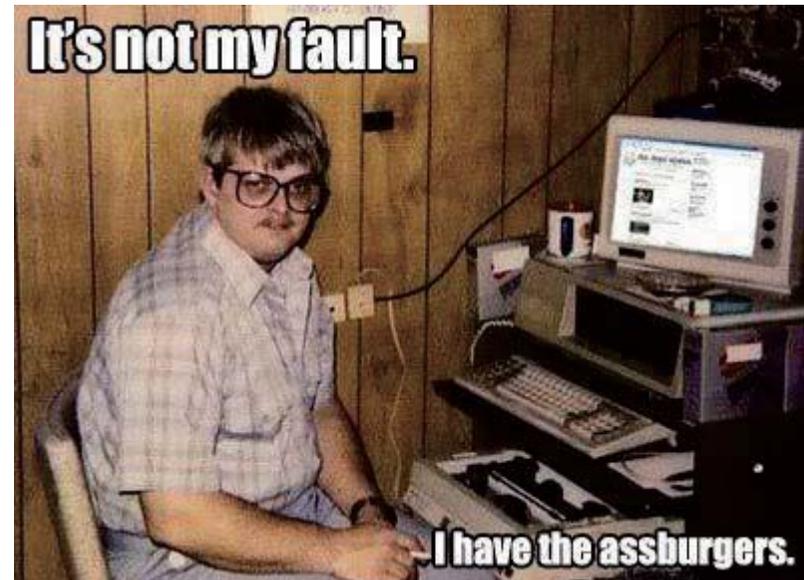


## 어떤 소원?

- 음식 배달이 쉬웠으면
- 죽도록 게임만 해봤으면
- 의대가서 편하게 살았으면
- 인류가 잘먹고 잘살았으면



# 현실속의 드래곤볼과 용신: 고급 두뇌



# 10년전쯤 소원들

"당신이 2000년으로 돌아가 어떤 투자자에게 iPad를 보여주고는, 10년 안에 10,000m 상공으로 비행기를 타고 가면서 iPad로 인터넷 서핑을 할 수 있고 또 홍콩에 있는 가족에게 인터넷 전화 Skype로 안부를 물을 수 있다고 말한다면, 그 투자자는 어떻게 할까?

아마 재산을 탈탈 털어서 애플 주식을 살 것이다."

- 네이트 실버 《신호와 소음》



## 현명한 소원 vs 어리석은 소원

“인터넷주 거품이 한창이던 한 시점에 기술 기업들의 시장가치 합계는 미국 전체 주식 가치 총합에서 **무려 35%**나 되었다. [...]

**10년 뒤**인 2010년에 기술 기업들이 전체 경제활동에서 차지하는 비중은 **7%밖에** 되지 않았다.

Apple은 성장했지만 **pets.com** 같은 기업 수십개가 무너졌다.”

- 네이트 실버 《신호와 소음》



Fab.♥



# 어리석은 소원의 원인

두뇌 개발



교육



시대착오적

두뇌 활용



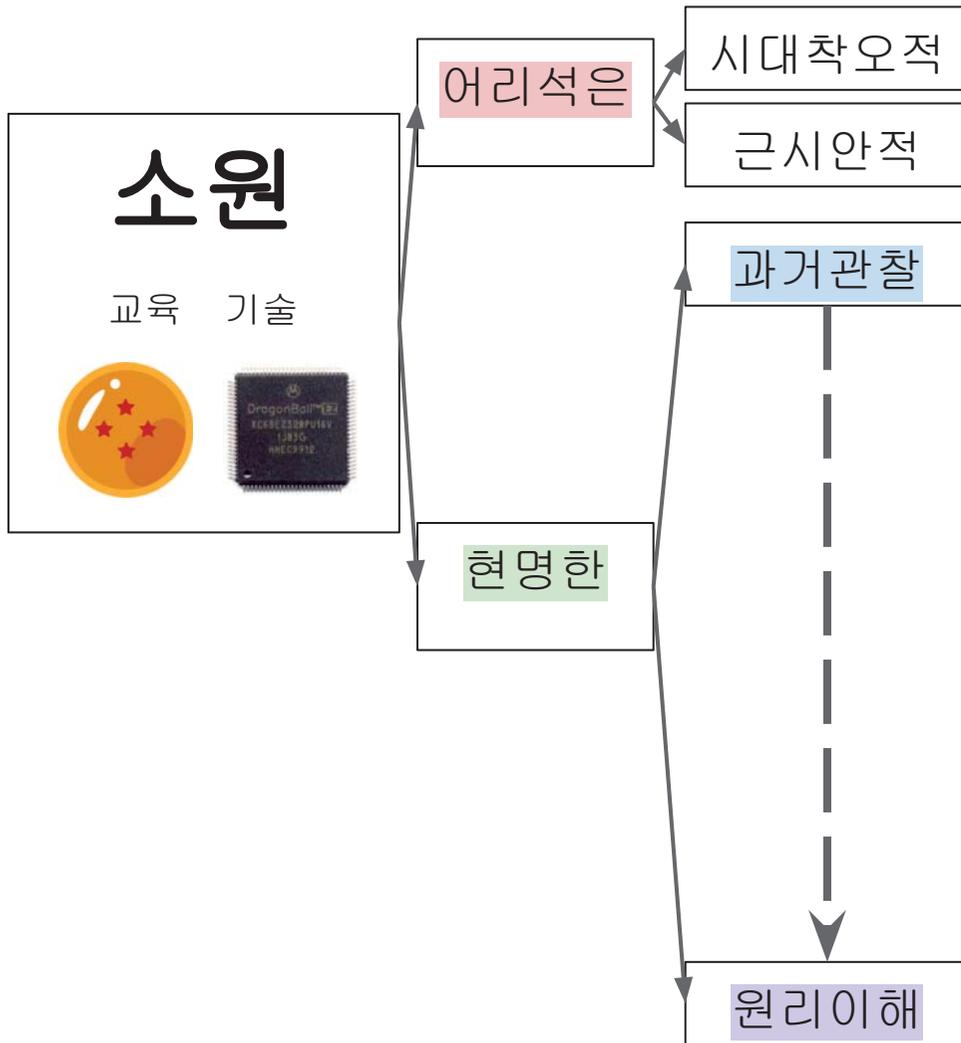
자본

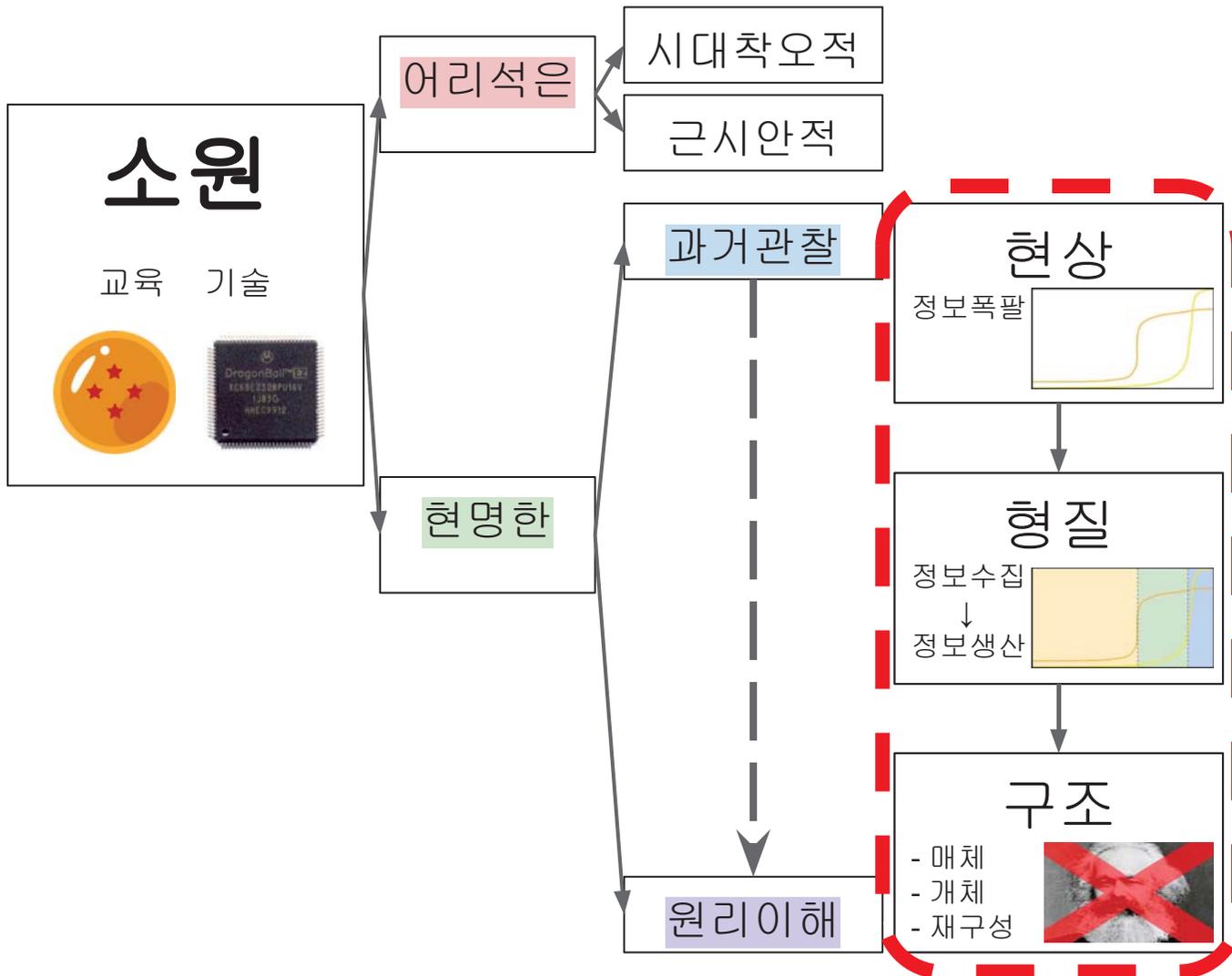


근시안적

## 현명한 소원을 위해서:

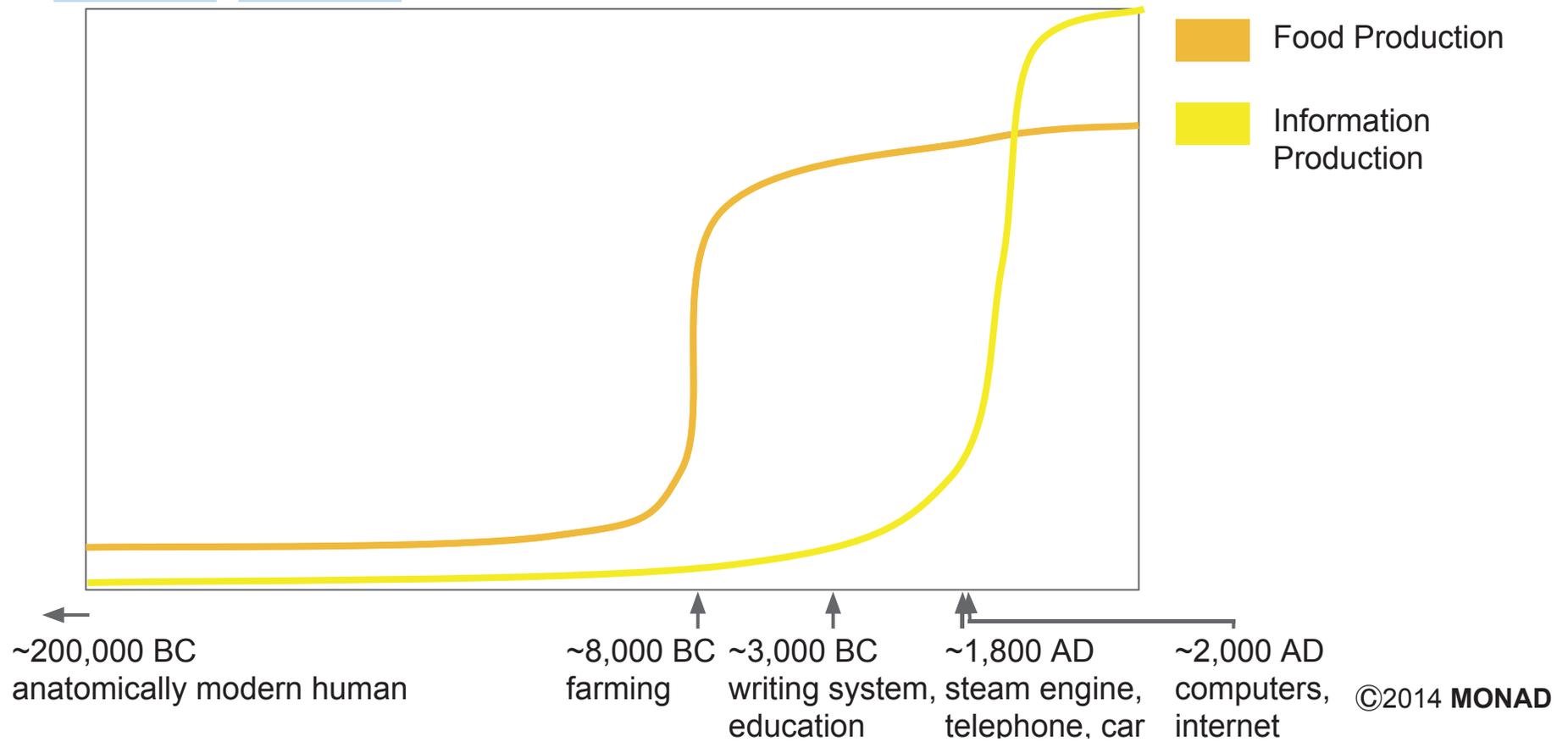
- 과거 관찰
- 원리 이해



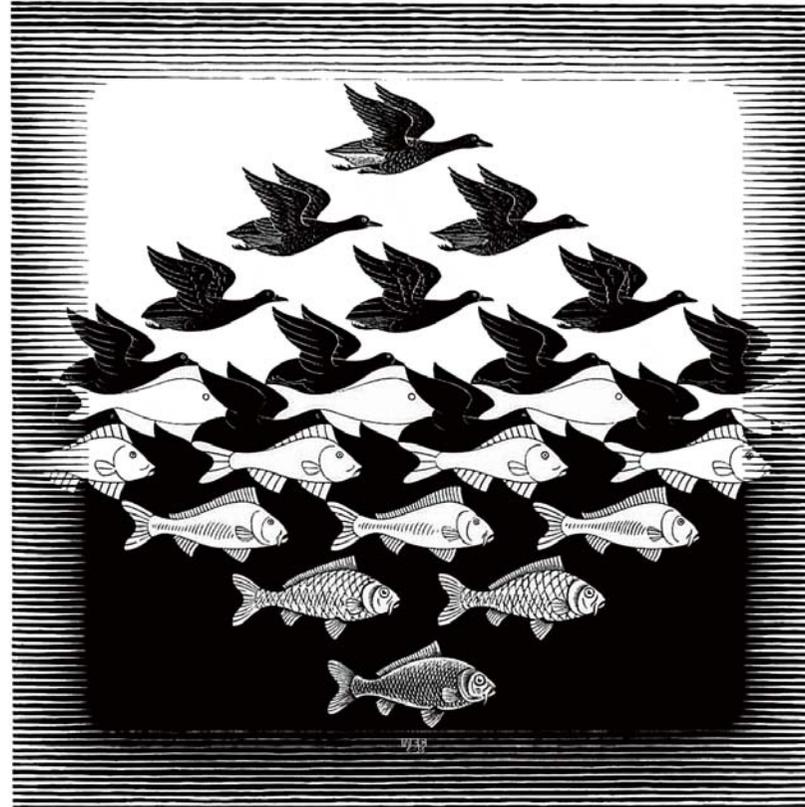




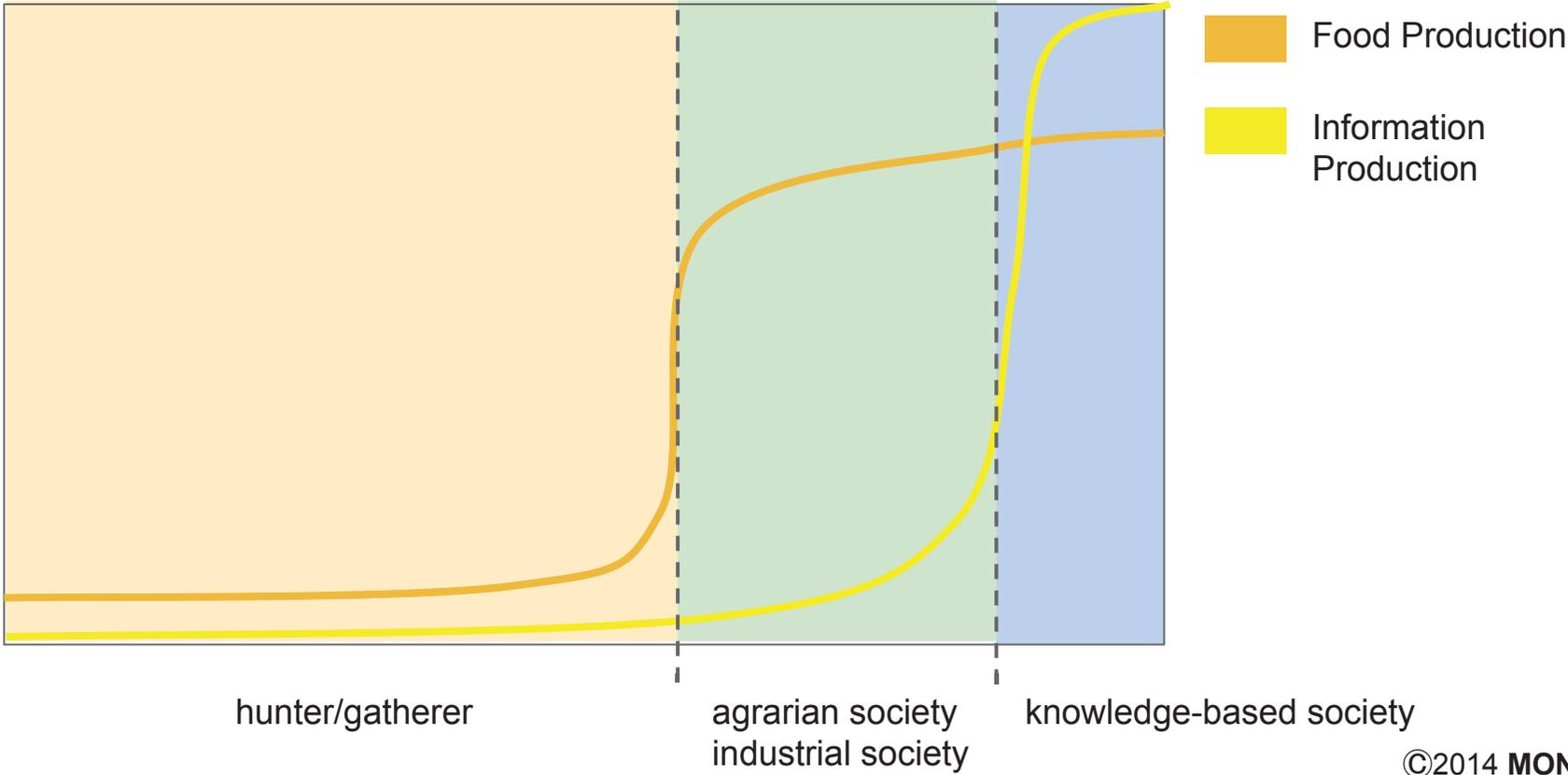
# 과거 관찰 (현상)



# 시각전환 (현상 → 형질 → 구조)



# 형질 (phases)

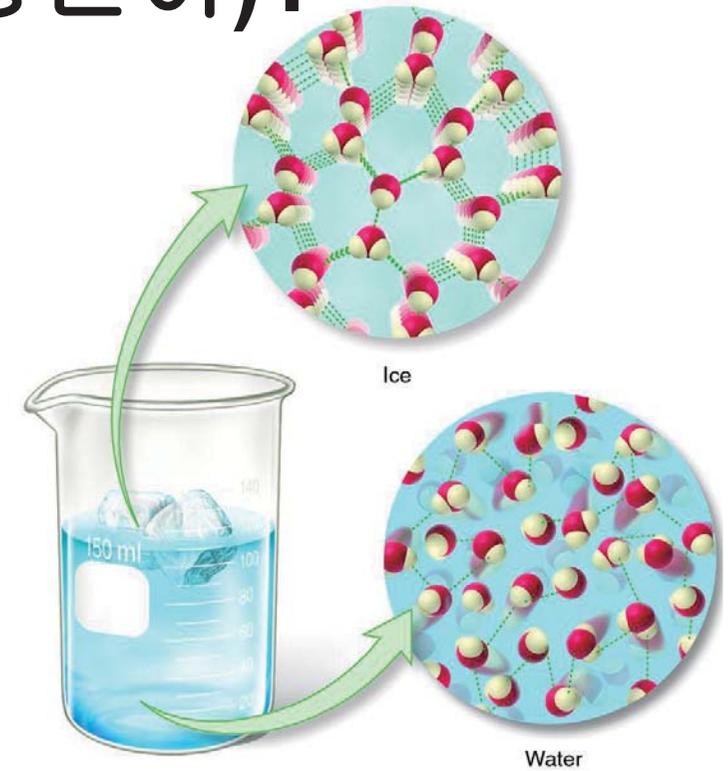


# Phase transition (형질 상전이)?

Knowledge acquiring society



Knowledge building society



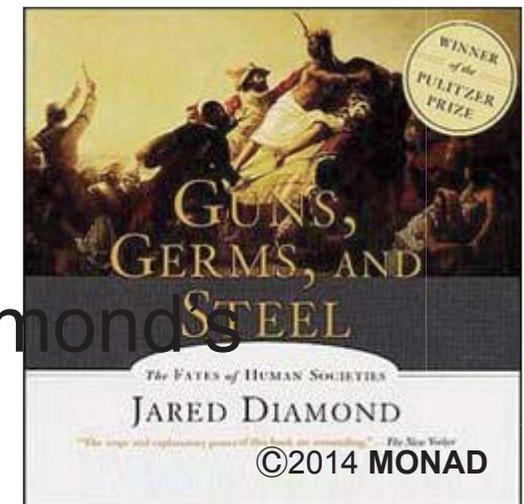
# Phase Transition (~8,000 BC)

Hunter / gatherer society



Agrarian society

- Neolithic revolution - ie Jared Diamond's "Guns, Germs, and Steel"



# Phase Transition (~2,000 AD)

Knowledge acquiring society



Knowledge sharing society

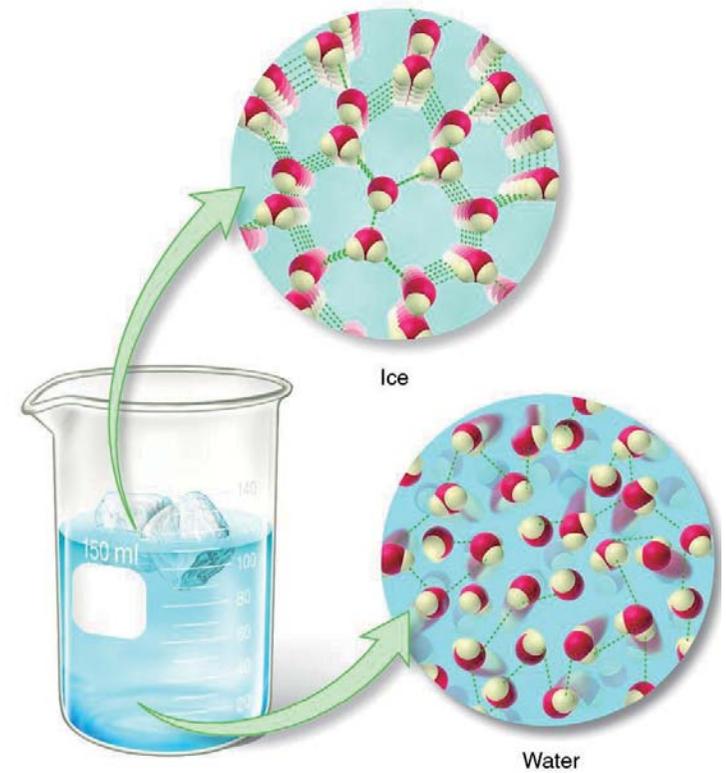


## 증거? 임계점 & 급격한 변화

- rigidity (단단함)
  - biomass per cubic foot (평방 음식물 양)
  - access to knowledge per person
- 
- P2P 공유는 인터넷의 약 43~70%

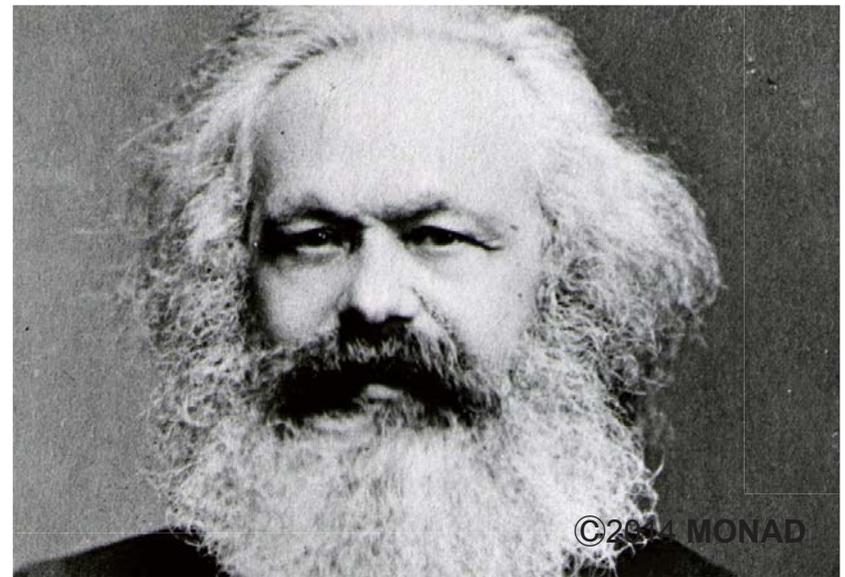
# 원인? 원리 이해

- 물분자 구조
- 산업생산 구조
- 지식생산 구조



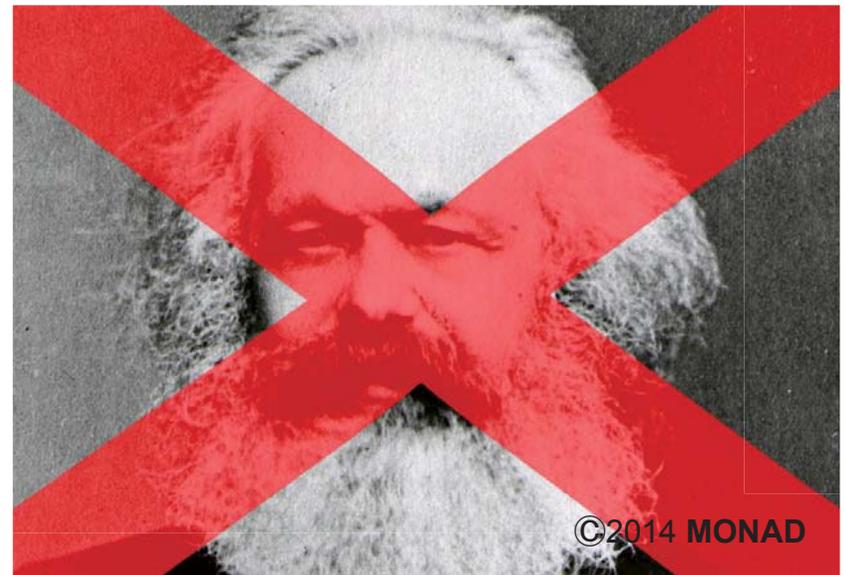
# 산업사회 생산요소

1. Land (토지)
2. Labor (노동)
3. Capital (자본)



# 지식사회 생산요소

1. Medium (매체)
2. Agent (개체)
3. Recombination (재구성)

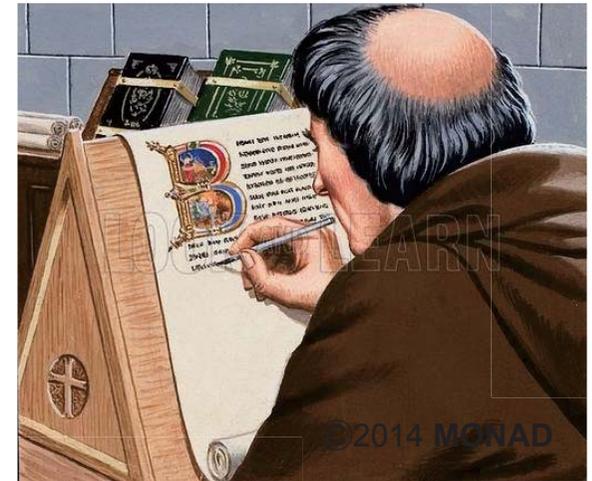


# 1. Medium (매체)

중세시대 때 책 한권당 가격 ~ 2천만원

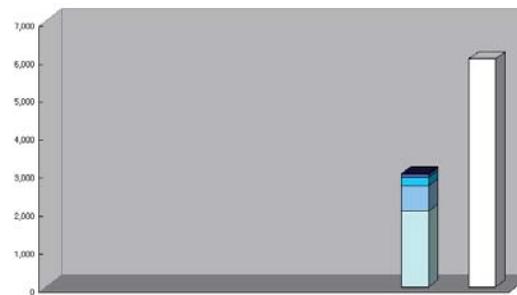
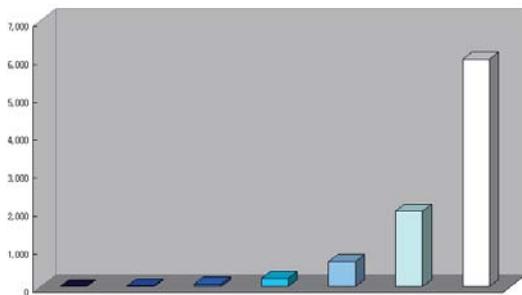


wikipedia / MOOC / bitTorrent ~ 무료



## 2. Agent (개체)

과거에 살았던 모든 세대 인구들의 합  
<  
현재 세대 살아있는 인구의 수



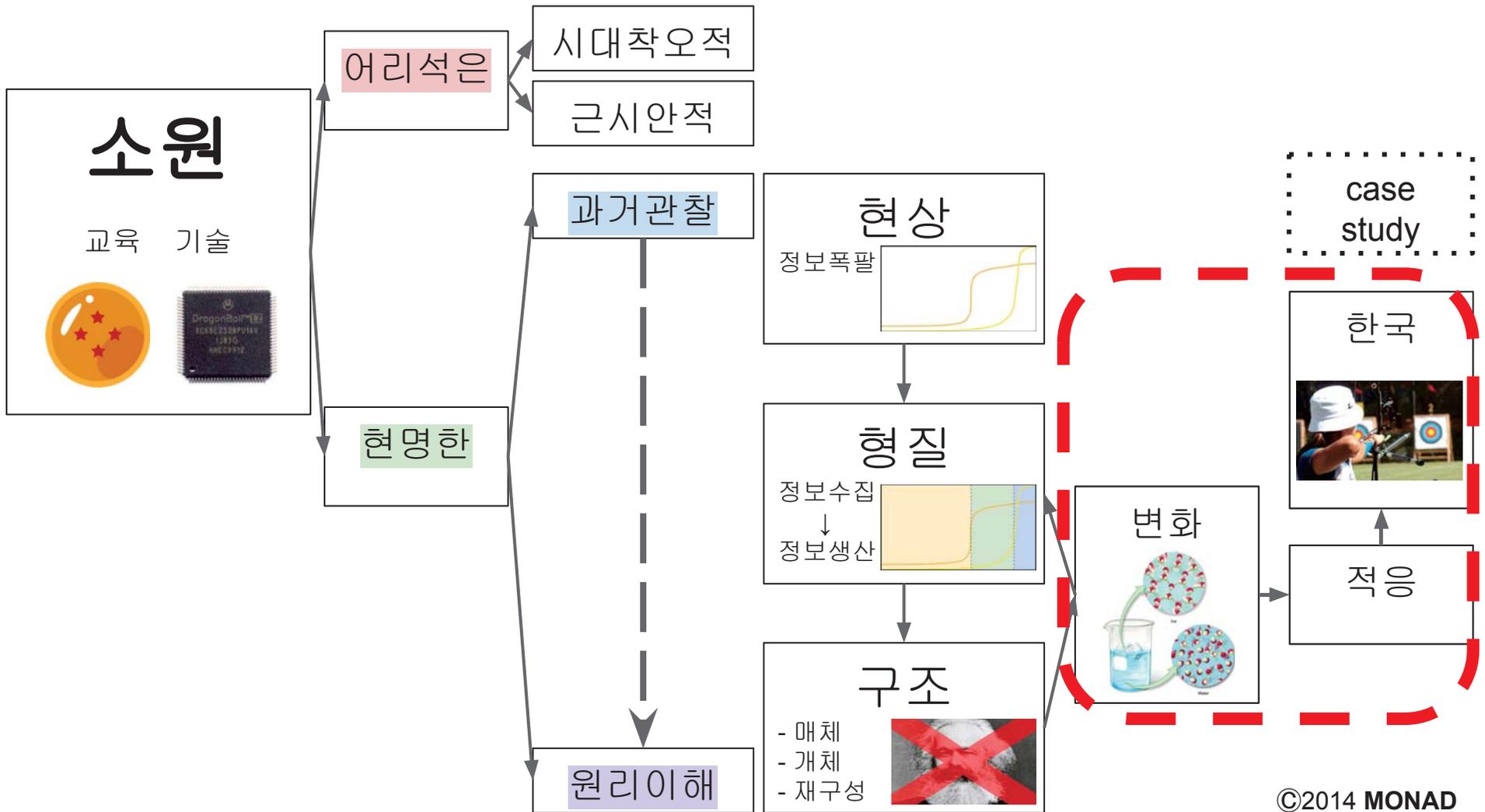
### 3. Recombination (재구성)

Research/academic institutions



Open source/maker community





# 소원

교육 기술



어리석은

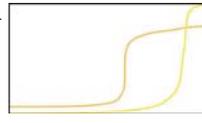
시대착오적

근시안적

과거관찰

현상

정보폭팔



형질

정보수집

↓  
정보생산



구조

- 매체
- 개체
- 재구성



변화



case study

한국



적응

# 적응 전략: 원리 활용

산업사회에 적합한 구조



지식사회에 적합한 구조



# 산업사회에 적합한 구조

- Optimize for **scarcity** (더 많이, 더 싸게)
- Leverage **scales of economy** (산업화)
  - mass-education → mass-production
  - mass-media → mass-consumption
- Founded on **competition** (경쟁)



# 지식사회에 적합한 구조

- Optimize for **filtering & connecting** (더적당하게, 연결)
- Leverage **information technology** (정보통신)
- Founded on **cooperation** (협력)



# South Korea

- Hyper-active (속도)
- Hyper-focus (집중)
- Hyper-connected (초연결)



# Hyper-connected의 취약점

집단적 의사 결정의 함정

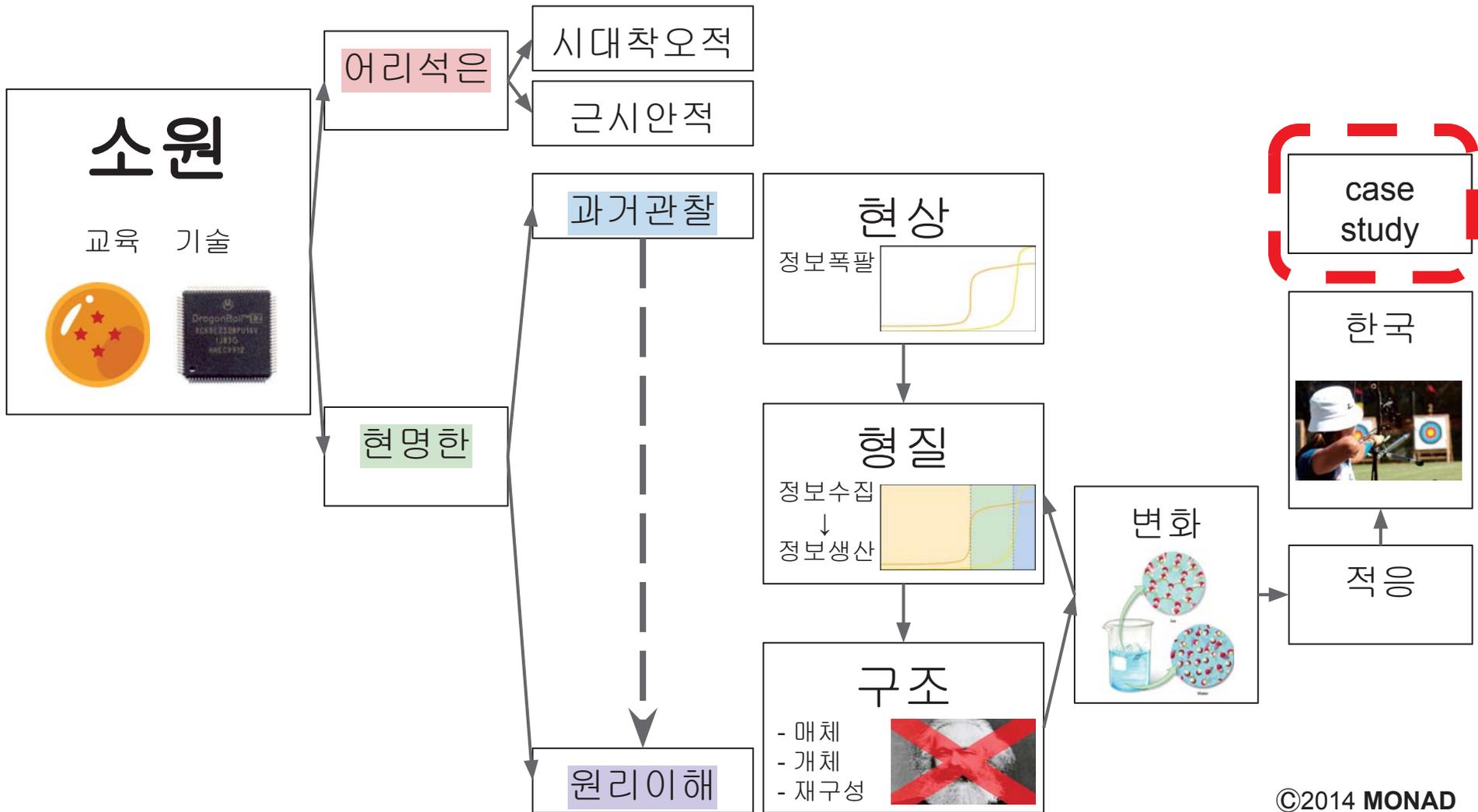
1. 오류증폭
2. 폭포효과
3. 집단극화

- Harvard Business Review (2014년 12월)  
"바보같은 집단을 현명하게 만드는 법"

# 교육을 통한 취약점 보완

- independent decision making capacity
- collaborative mindset
- critical thinking



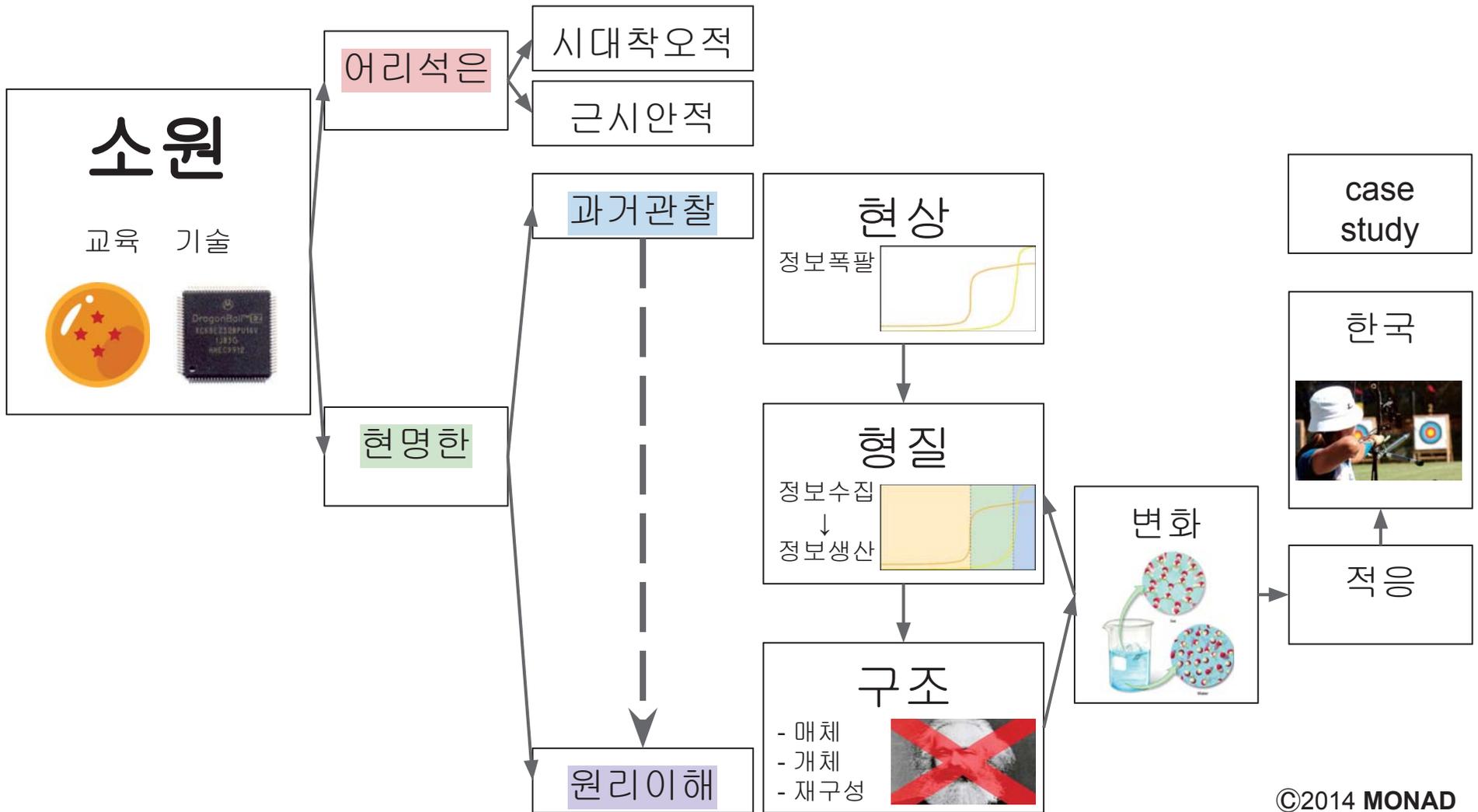


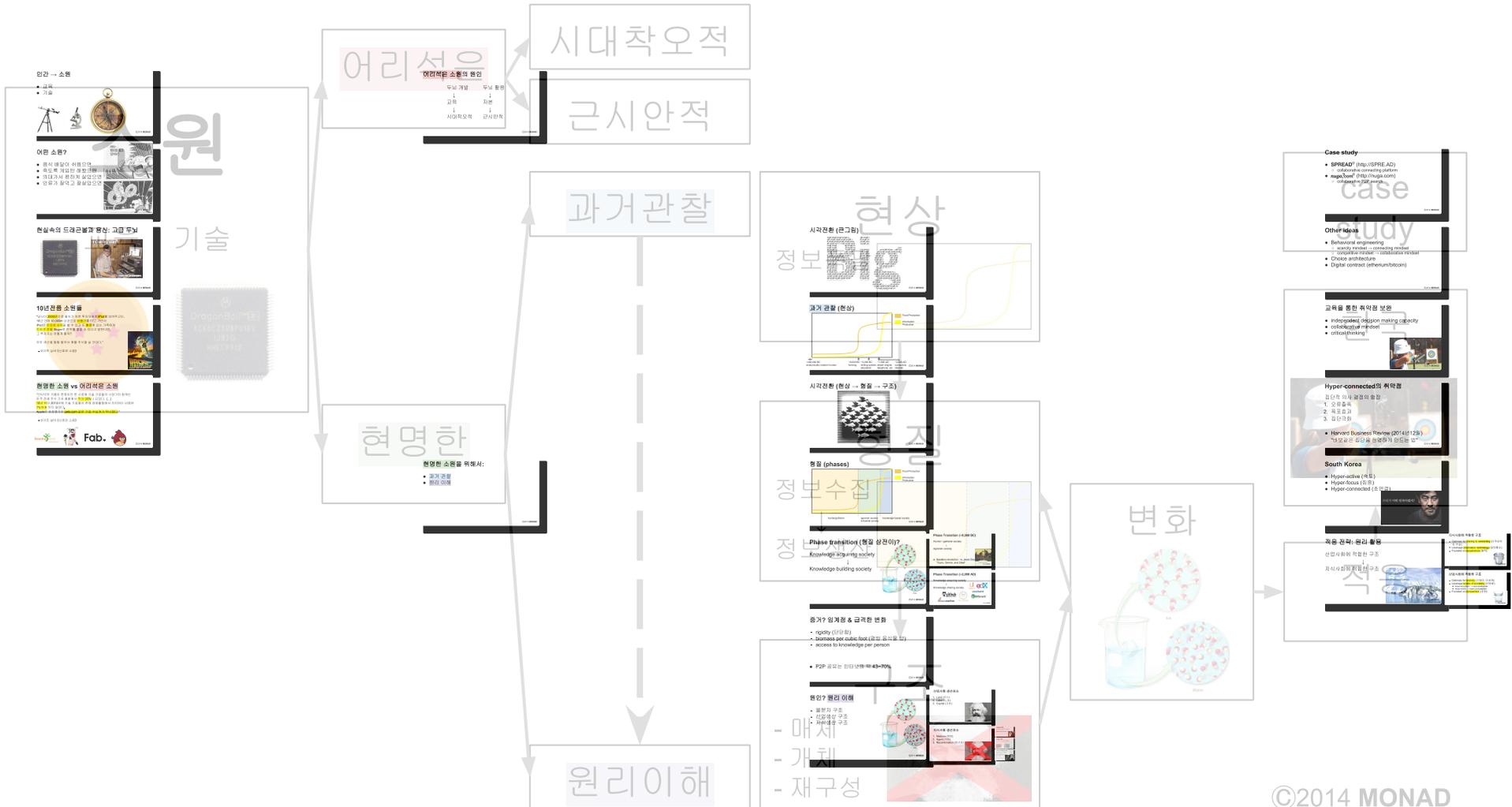
# Other ideas

- Behavioral engineering
  - scarcity mindset → connecting mindset
  - competitive mindset → collaborative mindset
- Choice architecture
- Digital contract (ethereum/bitcoin)

# Case study

- **SPREAD<sup>®</sup>** (<http://SPRE.AD>)
  - collaborative connecting platform
- ***nuga?.com*<sup>®</sup>** (<http://nuga.com>)
  - collaborative P2P search







“나머지 인생을 설탕물이나 팔면서 보내고 싶습니까,  
아니면 세상을 바꿔놓을 기회를 갖고 싶습니까?”

- 스티브 잡스