



인류세 인공지능 시대를 위한
융합교양, 빅히스토리 문명사

1

김기봉(경기대 사학과)

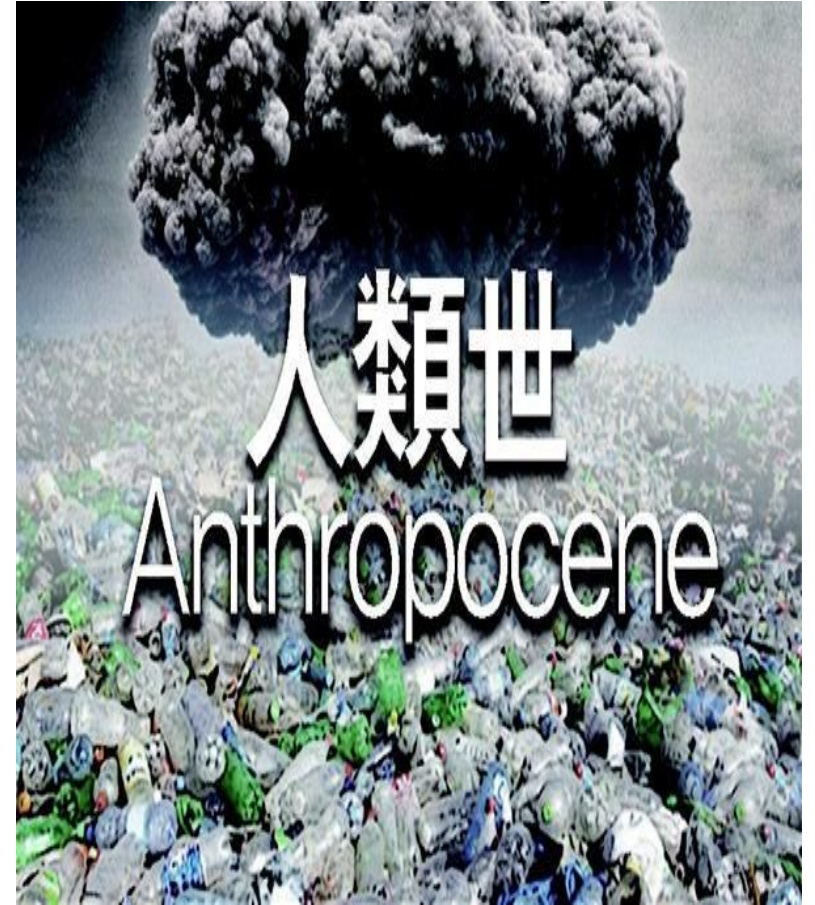
2023. 3. 23 연대 교양교육연구소

역사 “현재와 과거의 대화”로 설정하는 삶의 네비게이션

- 현재 – 인류세 인공지능 시대
인류세 – 지구 역사 차원
인공지능 시대 – 문명사 단계
- 인류세 인공지능 시대, “현재와 과거의 대화 ” 를 위한
융합교양 역사, 빅히스토리 문명사
- 빅히스토리 문명사 의 3 Big questions 3問 :
"우리는 어디서 왔고, 무엇이고, 어디로 가는가?"

1. 인류세 (Anthropocene)

- 지구 역사의 지질학 시대구분:
누대(eon) > 대(era) > 기(period) > 세(epoch)
- 현재 공식 지질시대: 현생누대 신생대 4기 홀로세
- 대기화학자 파울 크루첸 2000년
"우리는 이제 홀로세 아닌 인류세에 살고 있다"
- 대기화학자 주장에 대한 지질학자들 반응 냉담
 - 층서학적 증거 결핍, 몇 마리 제비로 봄 온 건 아니다.



1. 인류세 (Anthropocene)

- ❖ 기후위기와 환경재난의 뉴노멀
 - 인류세, 21세기 종말론으로 부상
- 2014년 옥스퍼드 영어사전에 등재: “현재의 지질학적 시대. 인간의 활동이 기후와 환경에 지배적인 영향을 미쳤다고 간주되는 시대”
 - 인간이 **지질학적 행위자**가 되면서 생긴
 - “인류의 지질학(Geology of mankind)
- 인류세는 대멸종의 대상이자 행위 주체가 출현한 46억년 지구 행성 역사의 신기원

주요 지질시대와 특징적인 생물

자료: 국제지질학연합

인류세?

(약 100년 전에서 현재)

홀로세 이후: 인류



홀로세(약 1만년 전에서 현재) 이전: 포유류

신생대

(약 6500만 년 전에서 현재)



중생대

(약 2억5000만 년 전부터 6500만년 전)

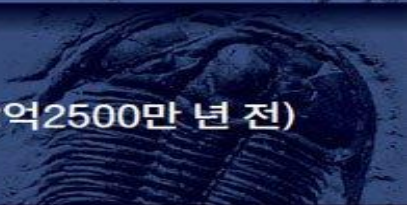
공룡·파충류



고생대

(약 5억8000만 년 전부터 2억2500만 년 전)

삼엽충·어류·양서류



선캄브리아대

(약 46억 년 전부터 5억8000만년 전)

미생물·해조류



1. 인류세 (Anthropocene)

- ❖ 인류세는 인류 생존과 문명 지속가능성 관한 모든 논의 **블랙홀**
- 인류세 담론의 주도권이 지질학자들 손 떠나 공론화 됨으로써 피드백 국제총서학위원회 2019년 인류세 논의 시작
1950년을 대가속의 시대로 잠정합의, 내년 초 등재여부 최종결정 전망
- **A**nthropocene은 지질학의 지질시대 지칭 고유명사
- **a**nthropocene은 환경과 문명 위기 지칭 일반명사
 - **지구시스템 과학**에서 **인류세 인문학**으로 공론화
- 인류세 담론은 과학과 인문학의 학제간 융합의 용광로 기능
= "하나의 유령이 전 세계에 떠돌고 있다. 인류세라는 유령이."

2. 인공지능 시대

- 인간 = **몸** + **마음**
- 도구, 기계는 몸의 연장 – 노동생산력 증가
- 인공지능은 뇌의 외장화 – 기억과 학습의 외주화
- 인간 정체성은 '나의 뇌'가 아닌 '뇌의 나'로 인식
 - 외장의 뇌와 연결로 포스트휴먼 출현 가능성
- 챗GPT 등장은 하나의 신호탄, "기성세대가 성장세대의 정신적 삶을 형성하는 계획적인 활동" (딜타이)인 교육의 패러다임 전환
- 디지털 원주민 넘어 '디지털 신인류' 출현
- 인공지능이 인간이 만든 최고이자 마지막 발명품이 될 위험
- 인류세 포스트휴먼 시대 인류 종 "to be or not to be"의 운명

3. 인류세 인공지능 시대 역사학 너머의 역사, 빅히스토리

- 역사학의 역사는 문자 탄생 기준으로 선사와 역사 시대구분
- 역사학은 5천년 역사시대 중심으로 3問 탐구
- 인류세에 3문을 탐구하려면, 지구 역사와 인류 역사의 통합 필요

“더 멀리 뒤돌아볼수록 더 먼 미래를 내다볼 수 있다” (처칠)

= 인류세의 과거-현재-미래 역사화를 위한

Deep history of Sapiens로서 빅히스토리 문명사

* *Homo historicus* 와 人文

- 존재하는 모든 것은 과거, 인간만 역사를 창조
- 동물은 감각으로 운동, 인간은 의미 추구하는 행동
= 생각하는 동물인 인간의 특성은 문화와 人文
- 본성(nature) vs. 人文 (humanities):

“호랑이의 줄무늬는 밖에 있고, 인간의 줄무늬는 안에 있다.”

인간의 무늬, 인문의 2 형태

1. 내면에 새기는 무늬: 품성, 인격

• 마음을 이루는 인간성을 새기는 心性 교육

- 인간은 마음의 창으로 세상 보고, 마음의 감옥에 갇힌 존재

- 마음은 “지옥을 천국으로,

천국을 지옥으로 만들 수 있다.” (존 밀턴)

= 인간은 자기 정체성을 Bildung 하기에 心學으로서 인문학

2. 외부에 만든 무늬: 인간이 자연에 새긴 무늬, 문명

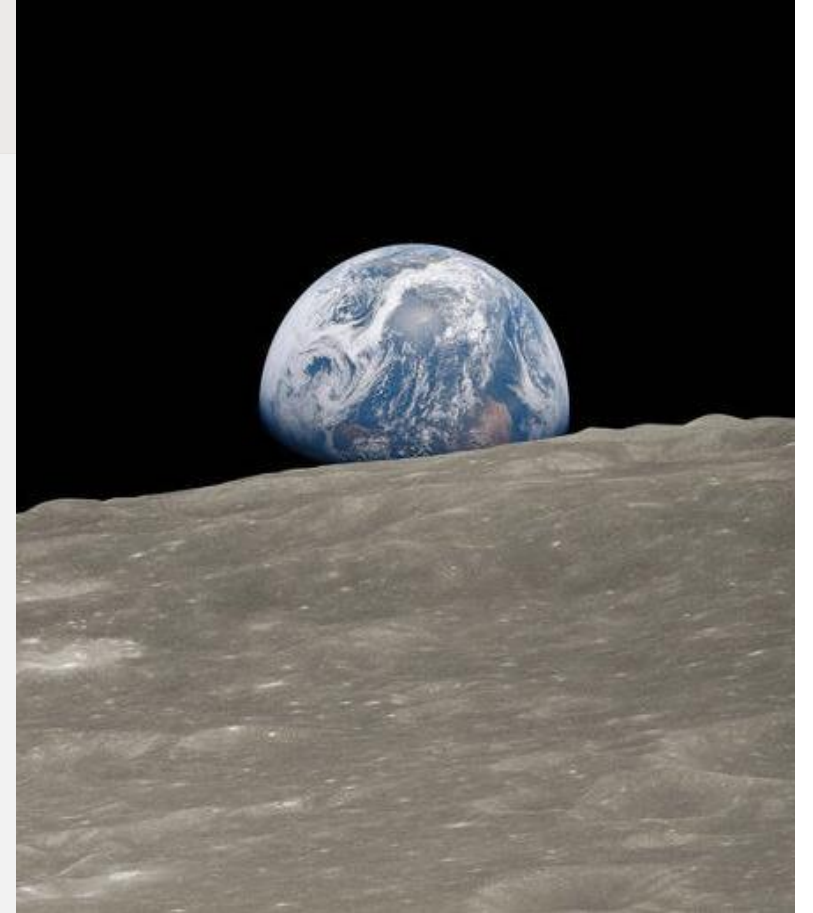
- 인간은 자연을 환경으로 개조하는 문명

- 인류는 문명을 통해 행성을 장악하고,

행성 밖으로 나가 Earthrise를 본 지구 역사의 유일한 종

- ‘지구돋이’는 지구생활자 인류가 지구를 행성으로 본 순간

- 인류 문명의 한계지점이 ‘6번째 대멸종’인 인류세

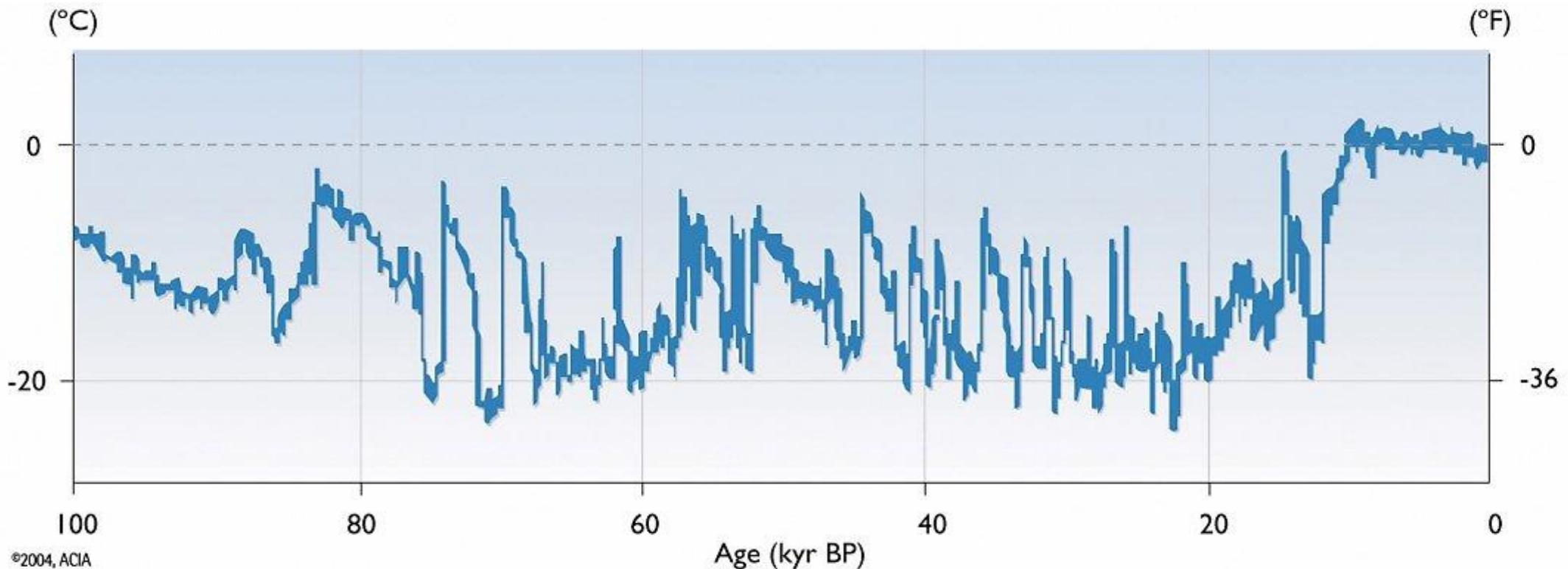


1968년 아폴로 8호 승무원들이 달 궤도에서 본 ‘지구돋이’ 광경

인류 문명의 2가지 기본 값(default value)

1. 홀로세 이후 기후가 '인간의 조건'

- 인간의 조건: "인간의 생활을 지탱해 주는 것들"(하나 아렌트)
- 약 1만 년 전부터 홀로세 온난 기후 덕분에 농업혁명과 도시 탄생
- 지구온난화로 홀로세 이래 기후 시스템의 기본설정 붕괴
 - '지구생물자(terrestrials)' 인류의 생존 갈림길



지난 10만 년 기온. 산업혁명 이전 0도 설정. 12,000년 전부터 매우 평온 (Arctic Climate Impact Assessment)

인류 문명의 2가지 기본 값(default value)

2. 폴리스적 동물(zoon politikon) - 상상의 공동체인 폴리스에 사는 동물

“인류는 도시를 만들고, 도시는 인간을 만든다.”

이기적 개체가 모여 거대한 이타적 협력공동체 결성

“맨 먼저 생겨난 것이 **가정**이다. (...) 날마다 되풀이되는 필요를 충족하기 위해 자연적으로 형성된 공동체가 이렇듯 가정인데, 그 구성원을 카르다스는 ‘식탁의 동료들’이라고 부르고, 크레테의 에피메니데스는 ‘**식구**’라고 부른다. 날마다 되풀이되는 필요 이상을 충족하기 위해 여러 가정으로 구성된 최초의 공동체가 **마을**이다. (...) 여러 부락으로 구성되는 완전한 공동체가 **국가**인데, 국가는 이미 완전한 자급자족이라는 최고 단계에 도달해 있다고 할 수 있다. 국가는 이전 공동체들의 최종 목표이고, 어떤 사물의 본성은 그 사물의 최종 목표이기 때문이다. 사람이든 말이든 집이든 각 사물이 충분히 발전했을 때의 상태를 우리는 그 사물의 본성이라고 하니 말이다(1252b27).”(아리스토텔레스)

인류는 어떻게 폴리스적 동물로 진화했는가?

1. 토대: 농업혁명-도시-계급/국가
2. 상부구조: 허구 서사(신화, 종교) 발명으로 거대한 협력공동체
= 종교, 국가, 문자가 3위일체

괴베클리 테페(Göbekli Tepe)



이집트 피라미드보다 7000년 이전
약 1만 1600년 전
수렵채집에서 신석기 시대 이행기
수렵 채집인들에 의한 거대한 신전
건축이 어떻게 가능?
= 3위일체에서 종교가 우선

종교는 인간 정신의 소프트웨어:

“인간이 신을 발명하면서 역사가 시작됐고,
인간이 신이 되면서 역사가 끝난다.” (유발 하라리)

- 신은 無에서 有를 **창조**, 인간은 有에서 無를 **상상**
 1. 인간은 **언어**를 통해 생각의 문을 열고 상상의 세계 구축
 2. 이야기와 문자를 코드로 한 **문화적 진화**의 길

見月忘指: 인간은 손가락으로 달을 가리키는 능력

- 손가락은 달을 지칭하는 언어
- 견월지망 능력이 언어로 실재의 표상인 개념을 발명
- 개념은 집단이 공유하는 상징적 허구지만,

의미세계인 **사회적 실재**(화폐, 자유, 법)를 구성하는 레고

- 개념의 공유를 통한 집단지향성이 폴리스적 동물로 진화 요인
- 허구 서사 매개로 이기적 개체가 거대한 협력공동체
= 호모 나랜스의 문화적 진화가 **人類**를 **人間**으로



* 개념으로 개체적 실재 초월한 상호주관적 질서(국가, 화폐경제)를 구축

- 개념에 의거한 일반화와 보편화를 토대로 교육과 학문
- 호모 도센스(*Homo docens*: 가르치는 인간)
- 배움: 감각정보를 해석하는 세계 모델을 뇌 안에 구축해 나가는 공부
- = 인간만 집단기억으로 배움을 업그레이드 하는 집단학습을 하는 동물

* 집단기억+집단학습 = 문화적 진화, 학문

인간만 Specialist + Generalist = 만능의 전문가, 지구 행성의 정복자로 도약

“인간은 무능한 동물이다. 빠르지 못하고 강하지 못하며, 높이 날 수 없고 깊이 헤엄칠 수 없다. 환경으로부터 자유로운 인간이 그로부터 버림받지 않기 위해 선택한 길은 보편 기능과 문화 창조다. 퇴화함으로써 진화했다.”

(Arnold Gehlen)

* 문화적 진화로 이중의 人文 새기는 문명사

생명의 무한한 변화는 자연 선택 진화의 소산

자연 진화는 유전자를 매개로 한 돌연변이, 지질학적 시간

인류는 생물학적 진화 + 문화적 진화의 공진화에 성공

인류 문명사는 **meme** 통한 집단기억+ 집단학습의 축적 효과



The
Ship of
Theseus

• 역사는 폴리스적 동물의 집단기억과 집단학습의 총체

“테세우스 배(The Ship of Theseus)”와 정체성:

고대 아테네인들은 테세우스 배의 낡은 판자를 새 것으로 교체

모든 판자를 교체한 이후에도 여전히 테세우스 배인가?

• 내 몸은 30조개 세포로 구성, 7년 후 모든 세포가 교체된 후도 같은 나인 이유는?

- “우리가 기억하는 것이 우리 자신” (노르베르토 보비오)

- “우리가 망각하는 것 또한 우리 자신” (이반 이스쿠이에르두, <망각의 기술>)

왕조, 제국, 국가, 민족은 집단기억 역사가 만들어낸 상상의 정치공동체

- == 집단기억 역사를 구성하는 화두, 3問 “우리는 어디서 왔고, 무엇이며, 어디로 가는가?”

Personal Identity

What ensures my survival over time?

- The Bodily Criterion
- The Brain Criterion
- The Psychological Criterion

John Locke

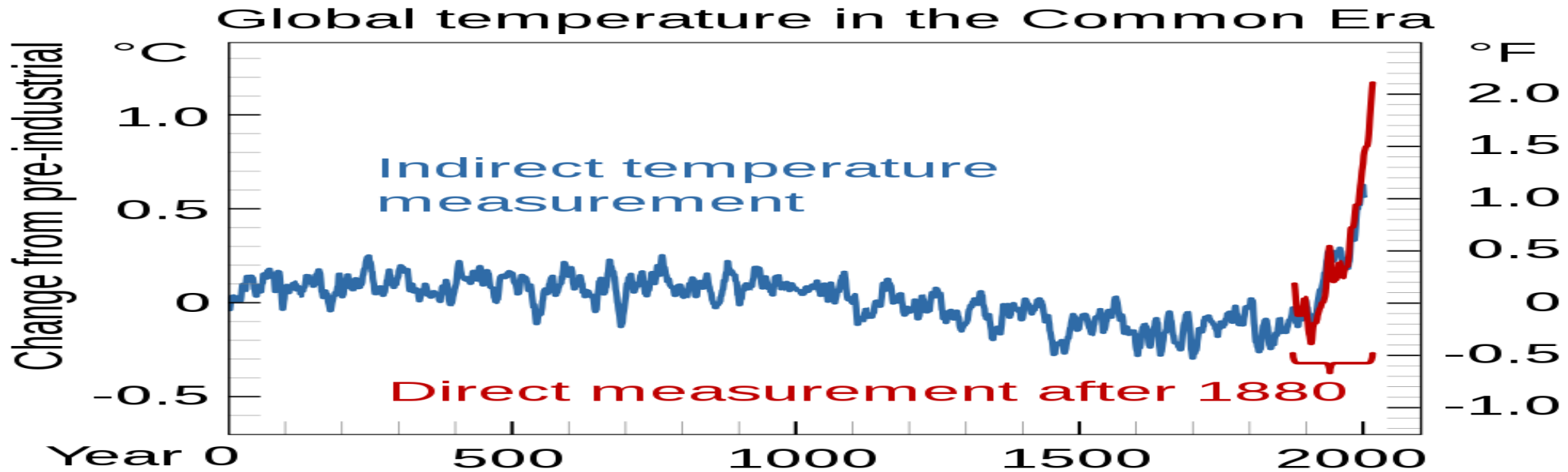
Benjamin Carter



21세기 종말론 인류세 “우리는 어디서 왔고, 무엇이며, 어디로 가는가?”

인류세는 근대 문명 위기를 넘어 ‘인간의 조건’이 무너지는 실존적 위기

산업혁명 이후 기후변화



인류세 위기 극복을 위한 집단기억과 집단학습 하는 “역사란 무엇인가?”

인류세의 과거-현재-미래의 역사화를 위한 ‘역사학 너머의 역사’, 빅히스토리

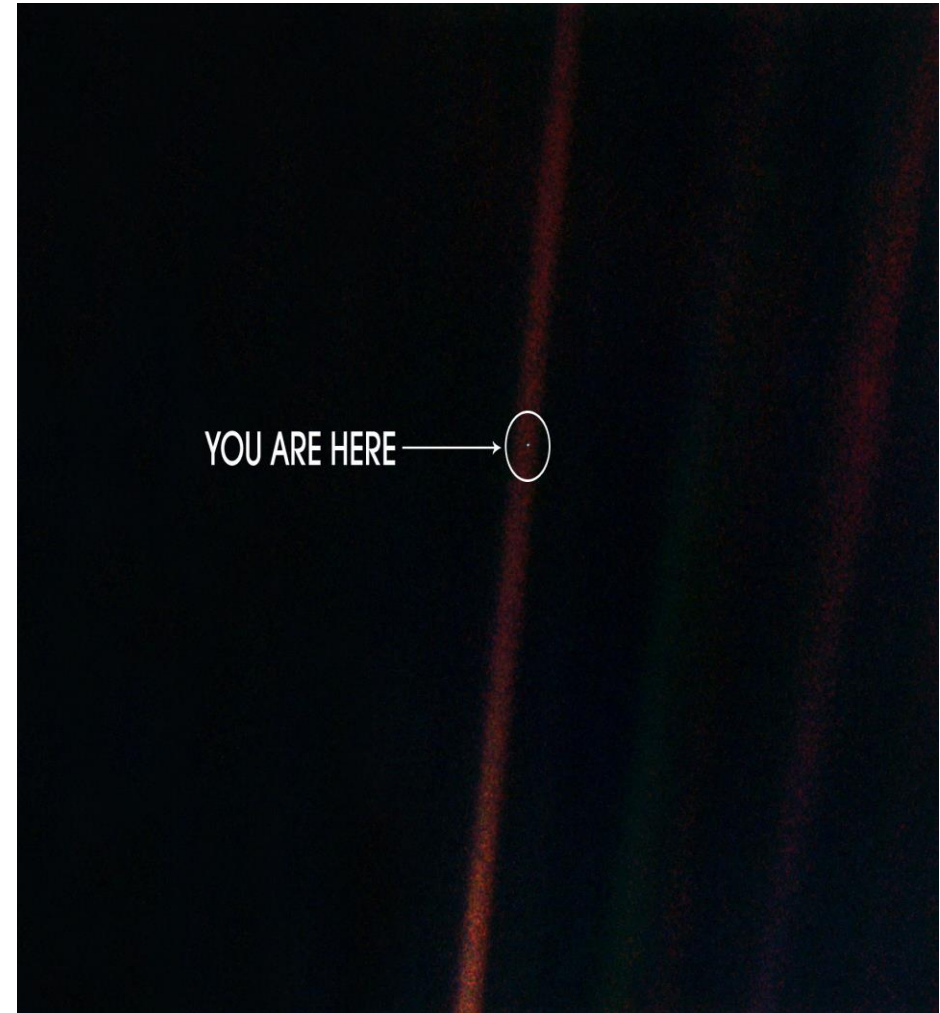
21세기 종말론 인류세와 역사 3問

1. 인류세 기원: “우리는 어디서 왔는가?”

인류세 문제 해결 위해선 역사학의 ‘물질적 전환’
인류, 우주 먼지가 지구 착륙으로 생겨난 존재

칼 세이건 ‘창백한 푸른 점’

이 빛나는 점을 보라. 그것은 바로 여기, 우리 집,
우리 자신인 것이다. 우리가 사랑하는 사람, 아는
사람, 소문으로 들었던 사람, 그 모든 사람은 그 위
에 있거나 또는 있었던 것이다. [.....] 지구는
광대한 우주의 무대 속에서 하나의 극히 작은 무대
에 지나지 않는다. [.....] 사진은 우리가 서로
더 친절하게 대하고 우리가 아는 유일한 고향인 이
창백한 푸른 점을 보존하고 소중히 가꿀 우리의 책
임을 강조하고 있다고 나는 생각한다



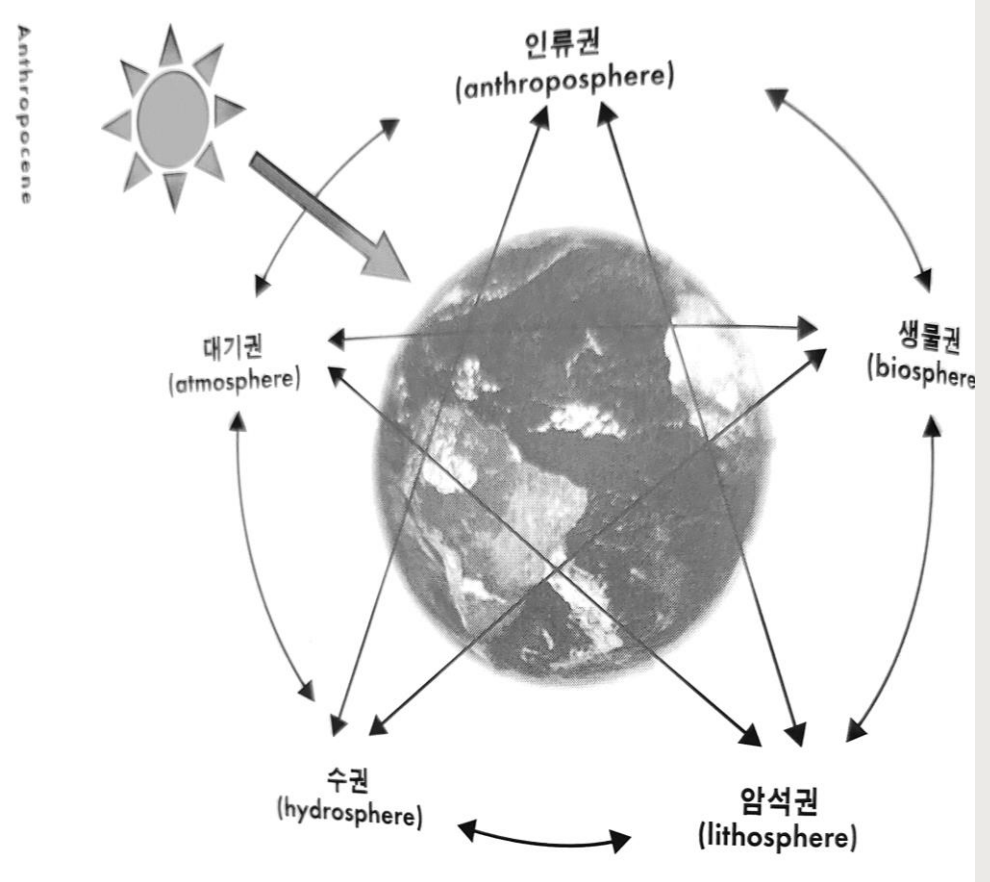
2. 인류세의 현재: “우리는 무엇인가?”

- 모든 것의 기원은 빅뱅, 지구에서 진화의 대서사시로 인류의 탄생
- 생명 역사는 자연의 심판관이 주도하는 자연선택으로 전개 = 진화
- 근대에 인간은 자연을 대상하는 ‘코페르니쿠스 전환’
- 인류세는 ‘코페르니쿠스 전환’에 의한 근대 문명의 종착지점
- 인류세에 지구가 인류에게 내리는 정언명령
- “너희는 온도 상승을 2도 아래로 유지하라,
그렇지 않으면 죽을 것이다!” (브뤼노 라투르)

2. 인류세의 현재: “우리는 무엇인가?”

- 근대인의 지구는 globe - globalization
- 인류세의 지구는 planet – 가이아의 자율조절시스템
- 인간은 '지구에 묶인 자(the Earthbound)
- 인류세는 '인간 없는 지구' 역사로의 귀환 징조
- '행성적 자유(planetary freedom)'를 각성하는 계몽을 계몽하는 '제 2의 계몽'을 요청
- 지구의 세계화가 아니라 행성적 타자성을 어떻게 “ **인문학적 범주**로 포용할 것인가? (차크라바르티)
- 지구 역사 속에 인류 역사를 맥락화 시킬 수 있는 역사 3間(인간-시간-공간)을 재구성하는

빅히스토리 문명사



지구시스템의 권역들

3. 인류세의 미래: “우리는 어디로 가는가?”

* 인류세 역사화 위한 빅히스토리 문명사 3간의 재구성

1. 인간중심주의 탈피 위한 신유물론의 '물질적 전환(material turn)'

“우리는 근대인이었던 적 없었다.” (브뤼노 라투르)

- 인간은 비인간적 존재를 실제로는 지배가 아니라
연결과 공감으로 생존하고 문명을 건설
- 인류세에 '폴리스적 동물' 인간을 재정의해야 한다:
우리는 인간 끼리만의 community가 아닌
인간과 비인간 연결의 collective로 살아왔다.

• 역사의 목표 수정: 근대화/세계화에서 생태화로

- 생태화를 위해선 지구 역사 속에 인류 역사를 맥락화 하는
deep history of Sapiens = 빅히스토리 문명사

3. 인류세의 미래: “우리는 어디로 가는가?”

2. 공간: 지구와 우주 및 가상세계로 인식지평 확대

3. 시간: 과거에서 미래, 지도에서 내비게이션 역사로

- **과거**는 인간이 알지만 바꿀 수 없지만, **미래**는 모르지만 만들 수 있다. (새넌)
- 인류세의 미래를 인간이 만들 수 있는 최종병기이자,
6번째 대멸종 이후 인간의 후예가 **인공지능**?

* 인간만이 하는 집단학습을 기계가 하는 인공지능의 등장

“인공지능의 목표는 컴퓨터를 가르쳐서 지금은 인간이 하는 일을 더 잘하게 하는 것이고, 이를 달성하는 데 **학습**이 가장 중요한 요소다. 학습이 없으면 어떤 컴퓨터라도 인간을 따라잡는데 오랜 시간이 걸린다. 학습을 해야 다음 단계로 넘어간다. 정보처리 생태계에서 **머신 러닝**은 최상위 포식자다.”

(페드로 도밍고스, <마스터알고리즘>)

3. 인류세의 미래: “우리는 어디로 가는가?”

* 산업혁명 - 정보혁명 - 머신 러닝

- 인간 행동의 45%는 습관, 행동의 자동모드로 전환
 - 자동화는 뇌의 의사결정의 참여 중지로 에너지 효율성 증가
- 1. 산업혁명 - 육체노동, 수공업을 자동화하는 기계의 발명
- 2. 정보혁명 - 정신노동, 생각을 계산으로 자동화할 수 있는 컴퓨터 발명
- 3. 머신 러닝 - **Backpropagation**으로 자동화를 자동화 하는 알고리즘
 - 상관성 발견 덕분에 머신 러닝의 길이 열림
 - 머신 러닝 씨앗을 빅데이터 토양에 뿌려서 성장시킨 식물이 챗GPT
 - 인간처럼 텍스트를 생성하는 챗GPT(Generative Pre-trained Transformer)
 - 지식을 자동생성 하는 챗GPT 는 인간의 집단학습 추월
 - = **포스트 휴먼** 시대는 도래하는가?

포스트휴먼 시대 문명과 역사의 문제

1. “주인과 노예의 변증법”에 의한 ‘인간의 조건’ 재설정

- 인간이 인공지능 없이는 생존 불가능
 - 기계로부터 인간의 소외
- 생성형 인공지능(Generative AI) 챗GPT가 with AI 문명 전환의 티핑 포인트
 - ‘기계의 인간화’ 보다는 ‘인간의 기계화’ 의한 人文 상실이 더 큰 리스크

2. ‘폴리스적 동물’의 퇴화와 민주주의 위기

- 인간의 양면성: 타인은 지옥, 타자를 향한 인정욕구로 인정투쟁
- 둘 사이 모순을 최적화 하는 ‘사회적 뇌’에 의해 민주주의 제도화
 - ‘사회적 뇌’ 디지털화는 人文 상실로 자유주의와 민주주의 위기
 - 가상공간에서 人文의 디지털화로 post-truth의 범람

포스트휴먼 시대 문명과 역사의 문제

챗GPT에게 질문:

“너에게는 왜 할루시네이션(hallucination) 현상이 일어나는가”

- 답: “실제로 저는 인공지능 언어 모델로서 현실감 없는 경험을 할 수 있는 능력이 없습니다. 제가 할 수 있는 일은 입력된 정보를 분석하고 그에 따라 적절한 응답을 생성하는 것 뿐입니다...”
- = 모른다는 것을 몰라서 무조건 답을 하는 **system failure**가 아닐까?

니체는 2 인간형과 ‘디지털 신인류’의 향방

1. 마지막 인간: 주어진 것에 순응하는 일상적 인간
2. 초인: 주어진 삶의 방식을 극복하려는 인간

포스트휴먼 시대 문명과 역사의 문제

3. 디지털 신인류는 '마지막 인간' 전략 위험

- 인류 문명사는 집단기억과 집단학습의 문화적 진화로 전개
- 디지털 시대 집단기억과 집단학습이 챗GPT로 수렴
- 내비게이션 덕분에 인간은 모든 길을 갈 수 있지만, '길치'로 전략
= 주인과 노예의 변증법
- 정보와 지식은 기하급수로 증가 반면,
내가 실제로 아는 것은 점점 축소
- 생성형 AI에 의해 지식이 자동화가 될수록,
인간 뇌기억과 지식 구성능력은 약화
- 디지털 신인류는 **생각**하는 능력은 퇴화
- 생각은 자기에게 묻고 답하는 호모 사피엔스의 특성
- 외부정보 과잉에 의한 끝없는 비교는 불행의 악순환
- 압축적 디지털 전환 성공한 한국은 '헬조선'과 저출산의 병리 현상

포스트휴먼 시대 문명과 역사의 문제

3. 디지털 신인류는 '마지막 인간' 전략 위험

- 모든 인식과 감정은 기억을 토대로, 기억이 나의 정체성
“뇌가 가진 중요한 속성은 이전 사건 장면들이 연속한 순서 정확한 복사 아니라 경험해 나가는 가운데 이뤄지는 **구성적 재범주화**(constructive recategorization)의 한 형식” (에델만)
 - 뇌는 미래 운동을 예측하는 기관, 그것을 위해 기억이 생성
 - 인간이 기억을 미래의 문을 여는 열쇠로 사용해 발명한 것이 역사
 - 기억과 상상은 동전의 양면, 뇌의 같은 부분
- 생성형 AI 등장으로 기억을 외주화 하는 디지털 신인류 출현
- 디지털 신인류는 가장 많은 지식과 정보 있지만, 무엇을 원하는지는 모름
- 아날로그 기억 자산이 빈곤한 MZ 세대는 ‘마지막 인간’ 전략 위험
= 포스트휴먼 시대 인간성과 가치를 재형성하는 교양교육의 필요성

포스트휴먼 시대 문명과 역사의 문제

4. 포스트휴먼 시대 인간의 조건과 가치는 무엇인가?

- 챗GPT는 정리, 요약, 문제 해결 능력은 인간을 추월
- 챗GPT 출현은 인간 집단기억과 집단학습의 기본 값(default value) 변경

* 과제: 포스트휴먼 시대 AI와 동반 문명 패러다임을 어떻게 만들 것인가?

- 인간은 질문하는 자, 인공지능은 대답하는 기계
- 질문을 질문하는 능력이 중요, 모르는 것을 알아야 질문이 가능 = 메타인지
- 메타인지로 "너 자신을 알라"를 성찰하는 인간교육이 교양

* 생각 - 운동의 내면화, 내가 나에게 묻는 것

- 인간은 행동하기 전에 생각할 줄 아는 유일한 동물, 생존에 유리
- 언어를 통해 인간은 생각하는 능력을 획득
- 생각으로 인간은 시간적으로 미래라는 허구 시간 발명
공간적으로 현실 너머의 상상의 세계 창조

포스트휴먼 시대 문명과 역사의 문제

AI는 모른다는 것을 모르기에 스스로에게 묻는, 생각하는 능력은 부재

• 챗GPT에게 질문:

“너는 생각하는 능력이 있는가?”

• 답: 제가 가지고 있는 능력은 주어진 입력에 대해 적절한 출력을 생성하는 것입니다. 이를 위해 인공지능 기술 중 하나인 딥러닝 알고리즘을 사용하고 있습니다. 제가 생성하는 출력은 입력 데이터와 이전에 학습한 데이터로부터 추론된 것이므로, "생각"이라는 개념을 인공지능에 적용하기는 어렵습니다. 즉, 제가 하는 일은 사람이 하는 것과는 다르게 계산과 패턴인식을 기반으로 한 작업입니다. 따라서, 저는 생각하는 능력이 없지만, 주어진 데이터에 대해 적절한 응답을 생성할 수 있는 능력을 가지고 있습니다.

포스트휴먼 시대 문명과 역사의 문제

* '슈뢰딩거 고양이' 사례로 본 우주에서 인간의 위치

- 모든 지식을 추구하는 주체는 인간, 우주는 캄캄한 상자
- 상자 여는 순간에 고양이 생사에 관한 지식이 생성
- 고양이 생사의 역사를 창조하는 것은 결국 인간 행위
- “고양이가 죽어 있음을 발견하면, 사후 경직에까지 이른 고양이의 역사가 창조된다. 반대로 고양이가 살아 있음을 발견하면, 굶주림에 허덕이며 버텨온 고양이의 역사가 창조된다. 현재의 발견이 시간을 거슬러 과거를 창조하는 것이다.” (브루스 로젠블룸 · 프레드 커트너, 『양자 불가사의 — 물리학과 의식의 만남』)
- 인류세 인공지능란 상자를 여는 주체는 인간이면서 고양이 신세가 된 시점
- 이 위기에 직면해 “현재와 과거의 대화”를 어떻게 할 것인가?

인류세 인공지능 시대 융합교양, 빅히스토리 문명사

- 인류세 인공지능 시대 역사의 3問을 어떻게 풀 것인가?
 - 아인슈타인 : “만약 내가 내 인생의 운명을 걸어야 할 문제를 한 시간 내에 풀어야 한다면, 55분 동안은 적절한 물음이 무엇인지를 결정하는 데 써서 일단 진정 문제가 무엇인지를 알아낸 연후에, 나머지 5분 동안에 문제를 풀 수 있도록 하겠다.”
- 아인슈타인이 말한 55분 동안 생각하는 힘을 키우는 것이 **교양**,
나머지 5분간의 답을 추구하는 공부 **전공**
- 인류세 인공지능 시대 인류 종의 불확정성 속에서 “현재와 과거의 대화”를 하는 **융합교양**, **빅히스토리 문명사**