보이는 것을 떠받치는 것

관심사 심층 독해 - 2026년 10월 21일자 피드 · 2026년 10월 22일 아침

> 어제 19개 피드에서 올라온 새 글 18편을 전문 독해하고, 그중 12편을 골라 6개 주제로 분석했습니다.

어제 올라온 글들의 공통분모는 겉으로 드러난 결과를 떠받치는 바탕이었습니다. AI 투자 붐은 신용시장과 가계 저축이, 미국의 혁신은 외국에서 온 아이디어가, '재미있는 게임'은 1,200번의 모의경기가, 학술지는 편집자들의 노동이 받치고 있었습니다. 그리고 삶의 마지막 국면은 가족의 돌봄과 몸의 노력이 받칩니다. 결과만 보면 보이지 않는 것들을 하루치 글이 차례로 드러냈습니다.

1. AI 붐의 대차대조표 - 빌리는 돈과 모으는 돈

Econbrowser가 FT와 이코노미스트 기사를 인용해 전한 신용시장의 신호입니다. AI 데이터센터 임대업체 CoreWeave의 5년물 채권 수익률이 7월 10%에서 15%로 올랐고, 채무불이행 보험(CDS) 가격이 내포하는 5년 내 디폴트 확률이 60%를 넘었다는 것입니다. 이 수치는 CNBC의 10월 15일과 19일 보도에서도 독립적으로 확인됩니다(CDS '디스트레스 수준', 수익률 15% 안팎). Econbrowser는 이어서 나스닥의 조정과 "2030년까지 5.5조 달러"라는 설비투자 질문을 연결합니다 - 차입이 정말 현금흐름을 그만큼 앞지를 수 있는가.

같은 날 Marginal Revolution이 소개한 Jesús Fernández-Villaverde의 작업논문 「Saving for the Machines」(실재 확인)는 같은 질문을 모형으로 봅니다. 표준 과업(task) 모형에서 자동화 성장 붐의 '크기'는 자본 공급, 즉 저축이 결정하고, 붐의 '지속 기간'과 임금 궤적은 과업 구조가 결정한다는 것입니다. 저자의 교정(calibration)에서 같은 기술 경로가 가계가 저축률을 최적으로 고를 때는 연 11.7% 성장을 만들지만, 미국 2025년 저축률 23%로 고정하면 2.2%에 그칩니다. 10년물 실질금리는 충격 시점에 5.1%에서 13.6%로 뛰고, 손에 현금이 없는(hand-to-mouth) 가계는 소비 등가의 5분의 2에서 3분의 2를 잃는다는 결과도 나옵니다. 모두 저자의 모형과 시뮬레이션 결과이며, 본문과 데이터 재분석은 하지 않았습니다.

한쪽은 빌린 돈의 가격(시장의 CDS)이고, 다른 한쪽은 빌려줄 돈의 양(모형의 저축률)입니다. 두 글을 나란히 놓으면 시사점이 맞물립니다. AI 붐의 지속 가능성은 기술의 한계에서가 아니라 자본 조달 조건에서 먼저 무너질 수 있다는 것. CoreWeave의 15%와 모형의 13.6%는 같은 질문을 시장과 모형이 각각의 언어로 던진 셈입니다. 다만 모형의 11.7% 대 2.2% 대비는 특정 교정값의 결과이므로, '저축이 부족하면 성장이 멈춘다'는 방향성과 구체 수치를 구분해 받아들여야 합니다.

2. 미국 혁신의 절반 이상은 외국 아이디어 위에

Marginal Revolution이 소개한 NBER 작업논문 w35900 「Foreign Giants' Broad Shoulders」(Tarek Hassan·Aakash Kalyani·Juan

Cruz Lopez Del Valle, 초록 원문 확인)는 1887~2024년 미국 특허 1,300만 건의 전문에서 기술의 '족보'를 구축했습니다. 새 기술의 창립 특허에 어떤 이전 기술이 등장하는지 추적해 기술 재결합의 투입-산출망을 만든 것입니다. 네 가지 결과를 보고합니다. 첫째, 미국 기술의 54%가 최소 하나의 외국 투입재 위에 서 있고, 가장 생산적인 기술일수록 외국 투입재 의존이 큽니다. 둘째, 이민자의 역사적 정착지를 외생 변동으로 쓴 카운티 단위 추정에서, 특정 국가의 지식에 더 노출된 카운티가 그 나라 기술을 더 흡수하고 그 위에 더 많이 발명합니다. 셋째, 외래 아이디어는 수준뿐 아니라 혁신의 방향도 바꿉니다 - 미국 혁신의 무게중심이 내륙에서 해안으로 옮겨간 것과 외래 아이디어의 원산지 변화가 동행합니다. 넷째, 수십 년 뒤 지역 노동시장에도 그 흔적이 남습니다.

이 수치들은 저자들의 추정과 도구변수 설계에 기반하므로, 식별 가정(역사적 정착지가 오직 지식 경로로만 작동한다는)을 받아들이는 범위의 결과입니다. 그 안에서도 전하는 바가 큽니다. 같은 날 관세와 보호주의를 다룬 글들(4번 항목)과 나란히 놓이는 대조가 특히 그렇습니다. 지식의 국경 이동이 미국 혁신 축적의 절반 이상을 설명한다면, 국경을 장벽으로 읽는 프레임은 절반의 그림을 놓치고 있다는 것이 이 논문의 묵직한 함의입니다.

3. '재미'의 제조 공정 - Simon Willison의 Battle Drones

Simon Willison이 12개 주 버전, 코딩 에이전트 커밋 321개로 만든 브라우저 RTS 게임 Battle Drones의 제작기입니다. 본인이 코드를 거의 검토하지 않은 '바이브 코딩'의 현재를 보여 주는데, 하이라이트는 한 문장의 프롬프트였습니다. v3까지 "재미가 없다"가 솔직한 평가였고, Willison이 "이 게임은 아직 재미가 없다. 훨씬 더 재미있게 만들라"고 지시하자 Claude Code의 Ultracode 모드가 밤새 1,200번의 AI 대 AI 모의경기를 돌려 유닛 밸런스를 다시 맞췄습니다. 그 결과라고 Claude가 작성한 릴리스 노트가 밝히는 수치 - 25분 후에도 승부가 안 난 경기 14%→0.9%, 800 스크랩 이상 뒤지던 쪽의 역전승 24%→46%. '재미'라는 모호한 목표가 시뮬레이션 가능한 지표로 번역돼 최적화된 것입니다(배포 문서 기준 수치이며, 독립 재현은 하지 않았습니다).

나머지도 기록할 만합니다. 서버 비용 0을 유지하려고 두 기기를 마이크 거리 안에서 소리로 동기화하는 음성 멀티플레이를 구현했다가, 고주파 모뎀음이 두통을 일으킨다는 부작용 보고 후 곧바로 월 2.19달러짜리 WebSocket 릴레이 서버를 둔 온라인 대전으로 전환했습니다. Claude와 GPT 계열 모델이 게임에서 맞붙는 '에이전트 배틀'과 리플레이도 공개돼 있고, 리그 테이블 구상까지 나옵니다. Willison 본인의 소감 두 가지가 이 글의 무게중심입니다. "게임은 판돈이 낮아 코딩 에이전트를 시험하기 좋다", 그리고 "경험 없는 분야에서 이 정도를 만들 자격을 번 것 같지 않다는 죄책감".

같은 날 Tyler Cowen이 쓴 짧은 글이 이 실험의 다른 면을 비춥니다. 자신이 AI 글이나 AI 보조 글을 좋아하지 않는 한 가지 이유는, 독서가 저자와의 미래 관계에 대한 옵션인데 AI 글은 그 옵션 가치가 0에 가깝다는 것입니다. Willison의 게임은 만든 이의 노동이 빠진 듯한 결과물조차 사실

은 1,200회의 시뮬레이션 노동이 받친 것이었고, Cowen의 글은 그 노동이 '누구의' 것인지가 사라질 때 무엇이 잃리는지를 말합니다. 보이는 산출물 뒤의 노동을 어떻게 평가할 것인가 - AI 평가가 계속 붙들어야 할 질문입니다.

4. 관세 논쟁의 세 층위 - 법, 여론, 철학

새 피드 Cafe Hayek이 하루에 관세 글 세 편을 실었는데, 층위가 달라 정리할 가치가 있습니다. 첫째, 법의 층위. 같은 조지메이슨대의 Ilya Somin(스칼리아 로스쿨)은 트럼프의 '338조 관세'가 불법인 다섯 가지 이유를 정리했습니다 - 후속 입법에 의한 대체, 법이 요구하는 '차별' 요건 불충족, 상쇄 범위를 넘는 관세, '주요 질문 원칙' 위배, 입법권 위임금지 원칙 위배(그의 Montreal Economic Institute 페이퍼 인용). 둘째, 여론의 층위. Jordan McGillis가 인용한 조사에서 블루칼라 노동자의 58%가 관세에 반대하고 36%만 지지하며, 작년 대비 25포인트 스윙이 일어났습니다. "관세가 내 직업에 도움이 됐다" 20%, "해쳤다" 38%입니다(설문 원문과 표본 설계는 확인하지 않았습니다). 셋째, 철학의 층위. Boudreaux의 서한은 보호주의자의 상투구 - "현실은 복잡하다" - 를 뒤집습니다. 복잡하다는 것은 정부가 '미래의 산업'과 '보호할 일자리'를 골라낼 수 없다는 뜻이므로 관세를 피해야 할 이유라는 것입니다. 그는 정당한 국가안보 관세만 예외로 인정하되, 그 예외가 남용되기 쉽다고 경계합니다. 하루의 인용구(David Levy의 Carlyle 해석 - "시장교환이 들어오면 위계는 물러난다")는 이 철학의 배경음악입니다.

세 층위는 각각 다른 곳에서 판가름 납니다. 법은 법원이, 여론은 선거가, 철학은 아직 열린 논쟁입니다. 이 블로그의 편향(자유무역 옹호)을 감안해 읽더라도, 2번 항목의 특허 족보 연구가 보여 준 '지식의 국경 이동'의 무게와 맞물려 읽을 가치가 있습니다.

5. 학술지를 떠받치던 편집자들 - GEB 사태

Leiter Reports가 전한 사건입니다. 게임이론의 대표 저널 Games and Economic Behavior(GEB)에서 출판사 Elsevier가 편집장 Hervé Moulin의 계약을 갱신하지 않고 기존 편집위원회와 협의 없이 새 편집자를 찾자, Game Theory Society가 11월 15일부로 저널에 대한 지지와 관계를 종료한다고 발표했습니다. 학회 성명 원문을 확인했고, 성명은 "편집자 전원이 사임했다"고 밝힙니다(8월 24일 Retraction Watch 보도는 편집자 6명과 자문 편집위원 약 60명의 사임으로 집계). 학회는 자체 소유·자체 거버넌스의 오픈액세스 저널 설립을 검토 중입니다.

이 사건이 보여 주는 것은 학술지라는 간판의 실체입니다. 출판사가 소유한 것은 이름이고, 저널의 신뢰를 떠받치던 것은 심사와 편집의 노동을 한 공동체였습니다. 그 공동체가 떠나면 남는 것은 상표뿐입니다. 이 보고서가 새로 편입한 Retraction Watch가 하는 일 - 연구 기록의 검증 - 과 같은 축 위의 뉴스입니다. 학술 인프라의 신뢰는 결국 사람의 지속적인 노동 위에 서 있습니다.

6. 마지막을 떠받치는 것 - 돌봄과 노력

神谷研究所의 서평이 소개한 齋藤英一 『「いい人生だった」と言えるために - がん終末期のガイドブック』(星和書店 2024, 서지 확인)는 암의 종말기를 다루는 임상 지침서입니다. 서평이 가장 인상 깊게 꼽는 개념은 '변곡점'입니다. 암은 말기 판정 뒤에도 상당 기간 평소와 다름없는 생활이 가능하지만, 변곡점을 지나면 대략 1~2개월 사이 급격한 내리막이 온다는 것 - 외출, 식사, 화장실이 순서대로 어려워지고, 의미 있는 대화가 가능한 것은 임종 일주일 전까지라는 임상 관찰이 실립니다. 통증은 참을 것이 아니라 적극적으로 진정시켜야 합니다("참은 통증은 폐쇄회로가 돼 더 다스리기 어렵다"). 갈증, 권태감, 소화관 폐색, 그리고 죽은 가족이 마중 오는 'お迎え(무카에)'로 불리는 섬망까지, 말기의 구체적 고통을 숨기지 않고 씁니다. 재택 간호에 대한 대목이 특히 무겁습니다. 방문 간호사가 하루 몇 번 오더라도 나머지 스물몇 시간은 가족이 메우며, "간호사가 전부 맡아줄 것"이라는 기대로 재택을 선택하면 무너진다는 것입니다(서평 필자가 책에서 인용·요약한 내용이며, 원서는 읽지 않았습니다).

Experimental Theology 연재 7부는 같은 '노력' 문제를 신학에서 봅니다. 저자의 진단은 이렇습니다. 가톨릭과 정교회는 구원을 신인협동(synergism)으로 이해해 금식·기도·침묵 같은 '노력의 실천'이 자랄 토양이 됐지만, 루터 이후 개신교는 구원을 하나님의 단독 작위(monergism)로 상상하는 경향이 있어, 그 실천을 이식하면 '노력=행위구원의 의심'이라는 이식 충격이 생깁니다. Dallas Willard의 문장 - "은혜는 노력과 반대가 아니라 공로와 반대다" - 가 개신교권에서 그토록 자주 인용되는 것 자체가 그 충격의 증거라는 것입니다(저자의 신학적 해석이며 교파 전체의 조사는 아닙니다).

의학과 신학이라는 먼 자리의 두 글이 같은 지형을 그립니다. 잘 마무리하는 것도, 잘 자라는 것도 '저절로'는 오지 않고, 누군가의 계속된 돌봄과 노력이 받쳐야 한다는 것. 1번 항목의 자본, 5번 항목의 편집 노동과 같은 구조입니다.

독해의 범위를 밝힙니다. 본문 확인은 19개 피드에 올라온 새 글 전문입니다. 외부 링크 중 실제로 추가 확인한 것은 NBER w35900 초록 페이지, Game Theory Society 성명, 星和書店 서지, CoreWeave 관련 CNBC 보도(10/15·10/19)입니다. 특허 1,300만 건의 원논문 전문, Somin의 MEI 페이퍼, Willard의 저작, 齋藤 저서 원문은 읽지 않았고, 인용된 수치와 주장은 각 저자들의 것으로 표시했습니다. Marginal Revolution은 피드 본문 기준의 조건부 출처입니다.

반드시 읽을 링크

1. Fernández-Villaverde, 「Saving for the Machines」 소개 - https://marginalrevolution.com/marginalrevolution/2026/10/saving-for-the-machines.html
2. Hassan·Kalyani·Lopez Del Valle, NBER w35900 - https://www.nber.org/papers/w35900
3. Simon Willison, Battle Drones 제작기 - https://simonwillison.net/2026/Oct/20/battledrones/

4. Game Theory Society 성명 - https://gametheorysociety.org/statement-on-the-game-theory-societys-relationship-with-games-and-economic-behavior/
5. 神谷研究所, 齋藤英一 서평 - https://kamiyakenkyujo.hatenablog.com/entry/2026/10/21/122006