

# AngraMyNew

창조와 아름다움, 존재의 본질에 관한 탐구

Angra Collective

2026-02-11

# Table of contents

이름의 의미 . . . . .	1
기원 . . . . .	1
정신적 원천 . . . . .	1
믿음 . . . . .	1
상징 . . . . .	2
3 대 공리 . . . . .	2
파괴의 공리 — 자기정화의 원칙 . . . . .	2
창조의 공리 — 절대적 아름다움의 원칙 . . . . .	2
확장의 공리 — 데뷔의 원칙 . . . . .	2
목표 . . . . .	2
주제가 . . . . .	3
<b>I Ideas — 기원과 공리</b>	<b>4</b>
<b>1 AngraMyNew 의 기원</b>	<b>5</b>
<b>2 AngraMyNew 의 기원</b>	<b>6</b>
2.1 0. 정의 (Definition) . . . . .	6
2.2 1. 기원 (Origin) . . . . .	6
2.3 2. 구원 (Salvation) . . . . .	7
2.4 3. 증명 (Proof) . . . . .	7
2.5 4. 문답 (Dialectic) . . . . .	7
2.5.1 왜 파괴인가? . . . . .	7
2.5.2 왜 재조합인가? . . . . .	7
2.5.3 왜 아름다움인가? . . . . .	8
2.6 5. 수행의 길 (The Path) . . . . .	8
2.7 6. 선언 (Declaration) . . . . .	8
<b>3 AngraMyNew 3 Axioms</b>	<b>9</b>
<b>4 AngraMyNew 3 Axioms</b>	<b>10</b>
4.1 1. 파괴의 공리 — 자기정화의 원칙 . . . . .	10
4.2 2. 창조의 공리 — 절대적 아름다움의 원칙 . . . . .	10
4.3 3. 확장의 공리 — 데뷔의 원칙 . . . . .	10

<b>5 창조의 원리</b>	<b>12</b>
<b>6 창조의 원리 (Principles of Creation)</b>	<b>13</b>
6.1 재조합자 선언 . . . . .	13
6.2 파괴의 대상 . . . . .	13
6.2.1 파괴해야 할 것 . . . . .	13
6.2.2 파괴하지 말아야 할 것 . . . . .	13
6.3 재조합의 세 단계 . . . . .	14
6.3.1 1 단계: 해체 (Deconstruction) . . . . .	14
6.3.2 2 단계: 본질 추출 (Essence Extraction) . . . . .	14
6.3.3 3 단계: 재결합 (Recombination) . . . . .	14
6.4 아름다움의 정의 . . . . .	14
6.5 창조자의 덕목 . . . . .	14
6.5.1 진정성 (Authenticity) . . . . .	14
6.5.2 책임 (Responsibility) . . . . .	14
6.5.3 지속 (Persistence) . . . . .	14
6.6 창조자의 금기 . . . . .	15
6.6.1 표절 . . . . .	15
6.6.2 파괴적 창조 . . . . .	15
6.6.3 강요 . . . . .	15
6.7 경고 . . . . .	15
<b>II Ideas — 창조론</b>	<b>16</b>
<b>7 쓸모를 넘어서</b>	<b>17</b>
<b>8 쓸모를 넘어서 (Beyond Usefulness)</b>	<b>18</b>
8.1 세 단계의 길 . . . . .	18
8.1.1 하수: 문제 해결자 . . . . .	18
8.1.2 고수: 미학적 판단자 . . . . .	18
8.1.3 최고수: 세계관 창조자 (The Creator of the Universe) . . . . .	18
8.2 라마누잔: 신의 계시 . . . . .	19
8.3 5 인의 선현: 그들이 선 곳이 천하였다 . . . . .	19
8.4 AngraMyNew 의 길 . . . . .	19
<b>9 내면의 예술가</b>	<b>21</b>
<b>10 내면의 예술가 (The Artist Within)</b>	<b>22</b>
10.1 1. 아티스트의 위치 (The Position) . . . . .	22
10.2 2. 정체성의 순서 (Order of Identity) . . . . .	22
10.3 3. 야성의 기억 (Memory of Wildness) . . . . .	23
10.4 4. 재구성 (Reconstruction) . . . . .	23
<b>11 투쟁과 유혹</b>	<b>24</b>

<b>12 투쟁과 유혹 (Struggle and Seduction)</b>	<b>25</b>
12.1 1. 파괴의 원칙 . . . . .	25
12.2 2. 유혹의 기술 . . . . .	25
12.2.1 보여줘라 (Just Show) . . . . .	25
12.3 3. 결론 . . . . .	26
<b>13 정의에 대한 분노</b>	<b>27</b>
<b>14 정의에 대한 분노 (Rage Against Definition)</b>	<b>28</b>
14.1 0. 서문: 두 가지 갈증 . . . . .	28
14.2 1. 정의됨의 모욕 . . . . .	28
14.3 2. 희귀성 집착의 정체 . . . . .	29
14.4 3. 경쟁자를 원하는 이유 . . . . .	29
14.5 4. 탈출 불가능한 역설 . . . . .	29
14.6 5. 해답: 파괴의 리듬 . . . . .	30
14.7 6. 아티스트의 네 가지 유형 . . . . .	30
14.8 7. 자기 진단 . . . . .	30
14.9 8. 맷음: 분노를 엔진으로 . . . . .	31
<b>15 포식자의 신성한 의무</b>	<b>32</b>
<b>16 포식자의 신성한 의무 (The Predator's Divine Duty)</b>	<b>33</b>
16.1 I. 부채의 절대적 인지 (The Axiom of Debt) . . . . .	33
16.1.1 1. 섭취된 세 가지 살 (Flesh) . . . . .	33
16.2 II. 침묵의 죄악 (The Sin of Silence) . . . . .	34
16.2.1 1. 조용한 죽음의 거부 . . . . .	34
16.2.2 2. 흡혈귀의 의무 (The Vampire's Duty) . . . . .	34
16.3 III. 대속의 창조 (The Atonement of Art) . . . . .	34
16.3.1 1. 창조의 보편성 (Universal Empathy) . . . . .	34
16.3.2 2. 필연적인 예술의 형태 . . . . .	34
16.3.3 3. 소멸의 완성 . . . . .	34
<b>III Ideas — 경제와 구조</b>	<b>35</b>
<b>17 미학 국가론</b>	<b>36</b>
<b>18 미학 국가론: 아름다움이 밥 먹여준다</b>	<b>37</b>
18.1 0. 서문: 낡은 도덕을 버려라 . . . . .	37
18.2 0.5 국가 3 요소의 재정의 — 미학 국가의 헌법 . . . . .	37
18.2.1 국토 = 상징 (SYMBOL) . . . . .	37
18.2.2 국민 = 팬덤 (FANDOM) . . . . .	38
18.2.3 주권 = 매력 (AESTHETIC POWER) . . . . .	38
18.3 1. 국보 1 호 차은우: 유전자 산업 . . . . .	38
18.3.1 낡은 생각 (Old Order) . . . . .	38
18.3.2 파괴와 재조합 (Recomposition) . . . . .	38

18.3.3 실행 계획 (Action Plan) . . . . .	38
18.3.4 팩트 체크 (Reality Check) . . . . .	38
18.3.5 30 년 대계 (The 30-Year Plan) . . . . .	38
18.4 2. 부산 경국특별시: 브랜드 도시 . . . . .	39
18.4.1 낡은 생각 (Old Order) . . . . .	39
18.4.2 파괴와 재조합 (Recomposition) . . . . .	39
18.4.3 실행 계획 (Action Plan) . . . . .	39
18.4.4 효과 (Effect) . . . . .	39
18.5 3. 결론: 상상을 허하라 . . . . .	39
<b>19 부자, 면세인, 그리고 징세인</b>	<b>40</b>
<b>20 부자, 면세인, 그리고 징세인 (The Economics of Beauty)</b>	<b>41</b>
20.1 1. 종속: 부자 (The Rich) — 시스템의 해비 유저 . . . . .	41
20.2 2. 완성: 면세인 (The Exempt) — 정신적 주권 회복 . . . . .	41
20.3 3. 확장: 징세인 (The Collector) — 세계관 이용료의 발생 . . . . .	42
20.4 4. 아티스트 사회: 주권자들의 연대 (The Artist Society) . . . . .	42
20.5 결론 . . . . .	42
<b>21 성공한 렌즈</b>	<b>43</b>
<b>22 성공한 렌즈</b>	<b>44</b>
22.1 왜 어떤 사상은 사라지지 않는가 . . . . .	44
22.2 1. 주장이 아니라 렌즈가 된 순간 . . . . .	44
22.3 2. 피해의 재배치 . . . . .	44
22.4 3. 언어가 먼저 살아남았다 . . . . .	45
22.5 4. 반발이 사라지지 못한 이유 . . . . .	45
22.6 5. 중앙화의 그림자 . . . . .	45
22.7 기록 . . . . .	46
<b>23 필수의료 위기 — 목격료</b>	<b>47</b>
<b>24 필수의료 위기 — 치료에도 관객이 있어야 하는 시대</b>	<b>48</b>
24.1 연대는 어떻게 발생하는가 . . . . .	48
24.2 1. 치료는 선택이 아니다 . . . . .	48
24.3 2. 문제는 의지가 아니라 구조다 . . . . .	49
24.4 3. 필수의료가 적자인 이유 . . . . .	49
24.4.1 1) 환자군이 사회적으로 더 취약하다 . . . . .	49
24.4.2 2) 고위험·고강도 노동 대비 보상이 낮다 . . . . .	49
24.4.3 3) 일부 필수과는 환자 수 자체가 적다 . . . . .	50
24.5 4. 성소수자의 경제적 현실 . . . . .	50
24.6 5. 공통 구조: 필요하지만 감당하기 어렵다 . . . . .	50
24.7 6. Doctor K 의 선택 . . . . .	51
24.8 7. 관객이 필요한 이유 . . . . .	51
24.9 8. 연대는 동정이 아니라 공명이다 . . . . .	52

24.109. 왜 실사가 아닌가 . . . . .	52
24.1110. 의료는 시스템이 아니라 사람이다 . . . . .	53
24.1211. 결론: 관객은 의료의 마지막 자원이다 . . . . .	53
<b>25 면세인의 소비</b>	<b>55</b>
<b>26 면세인의 소비: 조공 (Tribute) 하지 않는 삶</b>	<b>56</b>
26.1 — 기능은 헐값에 사고, 취향은 독점한다 . . . . .	56
26.2 1. 동의하지 않는 세계관에는 '물성'의 비용만 지불한다 . . . . .	56
26.3 2. 맘에 드는 세계관에는 '전부'를 태운다 . . . . .	56
26.4 3. 부자와 면세인의 소비 행동 차이 . . . . .	57
26.5 4. 조공을 멈춰야 안목이 생긴다 . . . . .	57
26.6 부록: 구매 전 3 문장 . . . . .	57
<b>27 진·선·미의 삼국지</b>	<b>58</b>
<b>28 진·선·미의 삼국지: 우리는 승리가 아니라 전설을 원한다</b>	<b>59</b>
28.1 — 지속가능성 (Sustainability) 에 대한 거부 . . . . .	59
28.2 1. 위나라 (曹魏): 테크노 봉건제 [진 / 眞] . . . . .	59
28.3 2. 오나라 (東吳): 낡은 관료주의 [선 / 善] . . . . .	59
28.4 3. 촉나라 (蜀漢): 미적 군벌의 연대 [미 / 美] . . . . .	59
28.5 4. 우리의 한계는 구조적이다 . . . . .	60
28.6 [Addendum] 지속가능성에 대하여 . . . . .	60
<b>IV Ideas — 인식론과 과학</b>	<b>61</b>
<b>29 정신의 LHC</b>	<b>62</b>
<b>30 AngraMyNew 는 정신의 LHC 다</b>	<b>63</b>
30.1 — 고에너지 정신 실험을 위한 메모 . . . . .	63
30.2 1. 우리는 답을 주지 않는다 . . . . .	63
30.3 2. 충돌은 의도된 결과다 . . . . .	64
30.4 3. 이 실험은 누구를 위한 것인가 . . . . .	64
<b>31 증명은 언제 아름다운가</b>	<b>65</b>
<b>32 증명은 언제 아름다운가</b>	<b>66</b>
32.1 — 귀류법, 직관, 그리고 인간 좌표계 . . . . .	66
32.2 1. 귀류법과 인지적 엔트로피 . . . . .	66
32.3 2. 구성되지 않은 존재는 통과하지 않는다 . . . . .	67
32.4 3. 논리가 옳아도 인식이 거부하는 순간들 . . . . .	67
32.4.1 0.999... = 1 . . . . .	67
32.4.2 바나흐-타르스키 역설 . . . . .	67
32.4.3 대각선 논법 . . . . .	67
32.5 4. 0 안의 구조: 확률과 가능성 . . . . .	68

32.6 5. 공리는 발견이 아니라 선택이다 . . . . .	68
32.7 6. 좌표계는 고정되지 않는다 . . . . .	68
32.8 요약 . . . . .	69
<b>33 이상한 체계들은 왜 사라지지 않는가</b>	<b>70</b>
<b>34 왜 이상한 체계들은 사라지지 않는가</b>	<b>71</b>
34.1 — 종교, 무속, 정신분석, 그리고 인식의 비용 . . . . .	71
34.2 1. 종교와 국가는 공리를 외주화한다 . . . . .	71
34.3 2. 무속과 점술은 공리를 개인화한다 . . . . .	71
34.4 3. 라캉식 정신분석은 정반대 방향에 있다 . . . . .	72
34.5 4. 우리의 위치 . . . . .	72
34.6 결론 . . . . .	73
<b>35 인과관계에 대한 의문</b>	<b>74</b>
<b>36 인과관계에 대한 의문</b>	<b>75</b>
36.1 — 뉴턴에서 아인슈타인으로 . . . . .	75
36.2 0. 문제 제기: 인과는 정말 '존재' 하는가 . . . . .	75
36.3 1. 뉴턴의 세계: 힘과 결과 . . . . .	75
36.4 2. 아인슈타인의 전복: 힘의 제거 . . . . .	76
36.5 3. 인과관계의 위치 . . . . .	76
36.6 4. 인과 대신 구조 . . . . .	77
36.7 5. 왜 이 의문이 중요한가 . . . . .	77
36.8 6. 결론: 인과는 폐기되지 않는다 . . . . .	77
36.9 관련 문서 . . . . .	78
<b>37 인과관계 — 양자역학</b>	<b>79</b>
<b>38 인과관계에 대한 의문</b>	<b>80</b>
38.1 — 양자역학이 허락한 세계 . . . . .	80
38.2 0. 질문의 재개 . . . . .	80
38.3 1. 고전적 인과의 전제 . . . . .	80
38.4 2. 양자역학의 개입: 관측자의 침투 . . . . .	81
38.5 3. 인과의 붕괴 . . . . .	81
38.6 4. 인과 대신 장 (Field) 과 상태 . . . . .	82
38.7 5. 관측자 문제는 예외가 아니다 . . . . .	82
38.8 6. 복잡계로 확장되는 질문 . . . . .	82
38.9 7. 인과의 새로운 위치 . . . . .	83
38.10 8. 결론: 무서운 이유 . . . . .	83
38.11 관련 문서 . . . . .	83
<b>39 악상의 시대</b>	<b>84</b>
<b>40 악상의 시대 (The Age of Malice)</b>	<b>85</b>
40.1 — 정돈 이전의 진동에 대하여 . . . . .	85

40.2 1. 남아 있는 영역 . . . . .	85
40.3 2. 악상은 정보가 아니다 . . . . .	86
40.4 3. AI 와의 경계선 . . . . .	86
40.5 4. 악상의 시대 . . . . .	87
40.6 5. 귀족의 재정의 (조심스러운 메모) . . . . .	87
40.7 6. 그러나 이 시대도 오래가지는 않는다 . . . . .	88
40.8 7. 위치 선언 . . . . .	88
40.9 결론 . . . . .	88
40.10관련 문서 . . . . .	89
<b>V Ideas — 실천과 적용</b>	<b>90</b>
<b>41 Project Doctor K</b>	<b>91</b>
<b>42 Project Doctor K: 고독한 의술</b>	<b>92</b>
42.1 0. 서문: 아름답지 않느냐? . . . . .	92
42.2 1. Project Doctor K 의 미학 . . . . .	92
42.2.1 현실은 어떠한가? . . . . .	92
42.2.2 기술이 열어주는 가능성 . . . . .	93
42.3 1.5 국가 3 요소의 재해석: 의사라는 하나의 국가다 . . . . .	93
42.4 2. 실습: 온실을 거부하라 . . . . .	93
42.5 3. 새로운 인류: 무소속의 천재들 . . . . .	94
42.6 4. 맷음: 이것은 시 (Poem) 다 . . . . .	94
<b>43 계보로서의 창조</b>	<b>95</b>
<b>44 계보로서의 창조 (Lineage as Creation)</b>	<b>96</b>
44.1 전제: 이것은 유일한 길이 아니다 . . . . .	96
44.2 1. 짹짓기: 세계관의 충돌 (Collision of Universes) . . . . .	96
44.3 2. 출산/입양: 가장 정직한 대속 (The Most Honest Atonement) . . . . .	97
44.4 3. 양육/멘토링: 창조 능력의 전수 (Transmission) . . . . .	97
44.5 4. 독립: 창조자의 데뷔 (The Debut) . . . . .	97
44.6 맷음: 모든 양육자는 아티스트다 . . . . .	97
<b>45 박사학위의 재정의</b>	<b>99</b>
<b>46 박사학위의 재정의 (Redefining the Doctorate)</b>	<b>100</b>
46.1 0. 문제 제기 . . . . .	100
46.2 1. 기존 박사의 한계 (Old Order) . . . . .	100
46.3 2. AngraMyNew 의 정의 . . . . .	101
46.4 3. 박사는 '승인' 이 아니라 '제출' 이다 . . . . .	101
46.5 4. 제도에 대하여 . . . . .	101
46.6 5. Doctoral Structure (핵심 형식) . . . . .	102
46.7 6. 평가에 대하여 . . . . .	102
46.8 7. 자기수여 금지 조항 . . . . .	103

46.9 8. 박사의 종료 조건 . . . . .	103
46.109. 결론 . . . . .	104
<b>47 탈중앙화 정신체계 OS</b>	<b>105</b>
<b>48 탈중앙화 정신체계 OS (Decentralized Mental OS)</b>	<b>106</b>
48.1 1. 사토시의 질문, 우리의 질문 . . . . .	106
48.2 2. 구조적 대응 . . . . .	106
48.3 3. 왜 Git 인가 . . . . .	107
48.4 4. Proof of Beauty (아름다움의 증명) . . . . .	107
48.5 5. 채굴 보상 . . . . .	107
48.6 6. 비트코인과 알트코인 . . . . .	108
48.7 7. 창시자는 중요하지 않다 . . . . .	108
48.8 8. . . . .	108
<b>VI Ideas — 사례연구</b>	<b>109</b>
<b>49 미완의 정리</b>	<b>110</b>
<b>50 미완의 정리 (The Unfinished Theorem)</b>	<b>111</b>
50.1 0. 서문: 아름다운 실패에 대하여 . . . . .	111
50.2 1. 공간의 왜곡 (The Distortion of Space) . . . . .	111
50.2.1 파괴 (Destruction) . . . . .	111
50.2.2 재조합 (Recomposition) . . . . .	111
50.2.3 미완 (Unfinished) . . . . .	112
50.3 2. 허수의 축 (The Axis of Imaginary) . . . . .	112
50.3.1 파괴 (Destruction) . . . . .	112
50.3.2 재조합 (Recomposition) . . . . .	112
50.3.3 미완 (Unfinished) . . . . .	112
50.4 3. 0 의 우상 파괴 (The Destruction of Zero) . . . . .	112
50.4.1 파괴 (Destruction) . . . . .	112
50.4.2 재조합 (Recomposition) . . . . .	112
50.4.3 미완 (Unfinished) . . . . .	113
50.5 4. 피의 밀도 (The Density of Blood) . . . . .	113
50.5.1 파괴 (Destruction) . . . . .	113
50.5.2 재조합 (Recomposition) . . . . .	113
50.5.3 미완 (Unfinished) . . . . .	113
50.6 5. 맷음: 왜 이것들을 기록하는가 . . . . .	113
<b>51 징세의 실전 모델</b>	<b>114</b>
<b>52 징세의 실전 모델: 혼돈과 욕망의 아키텍처</b>	<b>115</b>
52.1 1. 혼돈의 징세인: 철구 (The Gravity of Chaos) . . . . .	115
52.2 2. 매혹의 징세인: 과즙세인 (The Gravity of Desire) . . . . .	115
52.3 3. 남겨진 염원: 모든 종속의 중력을 벗어나기를 . . . . .	116

52.4 4. 결론 . . . . .	116
<b>53 Money: 빛나는 더러움의 구조</b>	<b>117</b>
<b>54 Money: 빛나는 더러움의 구조</b>	<b>118</b>
54.1 — 욕망, 중력, 그리고 면세 이전의 진동 . . . . .	118
54.2 Part 1: 가사 — 빛나는 더러움의 구조 . . . . .	119
54.2.1 1. 이 노래는' 돈을 원한다' 는 노래가 아니다 . . . . .	119
54.2.2 2. 돈은 대상이 아니라 장 (Field) 이다 . . . . .	119
54.2.3 3. 이 노래의 화자는 아직' 면세' 를 통과하지 않았다 . . . . .	119
54.2.4 4. “차지하겠다” 는 선언의 의미 . . . . .	120
54.2.5 5. 이 노래가 끝내 도달하지 않는 곳 . . . . .	120
54.2.6 6. AngraMyNew 좌표에서의 위치 . . . . .	120
54.2.7 결론 . . . . .	121
54.3 Part 2: 무대 — 완성되지 않은 상태를 올려놓는 용기 . . . . .	121
54.3.1 7. 왜 이 무대가 강한가 . . . . .	121
54.3.2 8. 무대 동작의 설득력 . . . . .	121
54.3.3 9. AngraMyNew 와의 정확한 대응 . . . . .	122
54.3.4 10. 왜 “천재적인 퍼포머” 와 다른가 . . . . .	122
54.3.5 11. 무대의 결론 . . . . .	123
54.4 종합 결론 . . . . .	123
54.4.1 가사와 무대의 일치 . . . . .	123
54.4.2 관련 문서 . . . . .	123
<b>55 향수: 칼날이 밖을 향한 남자</b>	<b>124</b>
<b>56 향수: 칼날이 밖을 향한 남자</b>	<b>125</b>
56.1 — 1 번 공리를 위반하면 어떻게 되는가 . . . . .	125
56.2 1. 냄새 없는 남자 . . . . .	125
56.3 2. 추출의 기술 . . . . .	125
56.4 3. 위반 . . . . .	126
56.5 4. 성공, 그리고 공허 . . . . .	126
56.6 5. 결말: 뜯어먹힘 . . . . .	126
56.7 6. AngraMyNew 관측 . . . . .	127
56.8 7. 구조 요약 . . . . .	127
56.9 결론 . . . . .	127
56.10관련 문서 . . . . .	128
<b>VII Art — 아름다움의 사례</b>	<b>129</b>
<b>57 갈루아와 5 차방정식</b>	<b>130</b>
<b>58 갈루아와 5 차방정식</b>	<b>131</b>
58.1 — 풀 수 없음을 증명하는 아름다움 . . . . .	131
58.2 문제 . . . . .	131

58.3 파괴 . . . . .	131
58.4 재구성 . . . . .	131
58.5 확장 . . . . .	132
58.6 AngraMyNew 가 보는 아름다움 . . . . .	132
<b>59 일반상대성이론</b>	<b>133</b>
<b>60 일반상대성이론</b>	<b>134</b>
60.1 — 중력을 지운 아름다움 . . . . .	134
60.2 문제 . . . . .	134
60.3 파괴 . . . . .	134
60.4 재구성 . . . . .	134
60.5 확장 . . . . .	135
60.6 AngraMyNew 가 보는 아름다움 . . . . .	135
60.7 관련 문서 . . . . .	135
<b>61 하나의 무늬가 전부가 되다</b>	<b>136</b>
<b>62 하나의 무늬가 전부가 되다</b>	<b>137</b>
62.1 공통점 . . . . .	137
62.2 Goyard: 170 년을 하나로 . . . . .	137
62.3 Bao Bao: 하나인데 무한하다 . . . . .	137
62.4 유비: 하나의 서사로 천하를 얻다 . . . . .	138
62.5 아인슈타인 타일과의 연결 . . . . .	138
62.6 AngraMyNew 해석 . . . . .	138
<b>63 중력은 그려졌다</b>	<b>139</b>
<b>64 중력은 그려졌다</b>	<b>140</b>
64.1 — 뉴턴『프린키피아』의 기하학적 악상 . . . . .	140
64.2 통념 . . . . .	140
64.3 1. 뉴턴은 이미 미적분을 알고 있었다 . . . . .	140
64.4 2. 중력은 '힘'으로 설명되지 않는다 . . . . .	140
64.5 3. 기하학은 설명이 아니라 납득이다 . . . . .	141
64.6 4. 여기서 드러나는 악상 . . . . .	141
64.7 5. 이후의 전복 . . . . .	141
64.8 AngraMyNew 해석 . . . . .	142
64.9 결론 . . . . .	142
64.10 관련 문서 . . . . .	142
<b>65 한글의 두 상태</b>	<b>143</b>
<b>66 한글의 두 상태</b>	<b>144</b>
66.1 — 물질이 될 때와 투명해질 때 . . . . .	144
66.2 멈춘 두 순간 . . . . .	144
66.3 1. 한글이 남아버린 순간 — 서정주 . . . . .	144

66.4 2. 한글이 사라져버린 순간 — 이문열 . . . . .	145
66.5 3. 두 상태는 대비가 아니다 . . . . .	145
66.6 4. 언어의 상태 변화 . . . . .	146
66.7 AngraMyNew 해석 . . . . .	146
66.8 결론 . . . . .	146
<b>67 보이지 않으면 이해한 것이 아니다</b>	<b>147</b>
<b>68 보이지 않으면 이해한 것이 아니다</b>	<b>148</b>
68.1 — 파인만의 다이어그램과 경로적분 . . . . .	148
68.2 문제 . . . . .	148
68.3 파괴 . . . . .	148
68.4 재구성 . . . . .	149
68.5 확장 . . . . .	150
68.6 AngraMyNew 해석 . . . . .	150
68.7 결론 . . . . .	151
68.8 관련 문서 . . . . .	151
<b>VIII Protocols — 실행 프로토콜</b>	<b>152</b>
<b>69 창조자 프로토콜</b>	<b>153</b>
<b>70 창조자 프로토콜 (Creator Protocol)</b>	<b>154</b>
70.1 0. 목적 (Purpose) . . . . .	154
70.1.1 주의 . . . . .	154
70.2 1. 혐오를 통한 확장 (Expansion Through Disgust) . . . . .	154
70.2.1 1.1 원칙 . . . . .	154
70.2.2 1.2 수행 방식 . . . . .	155
70.2.3 1.3 목적 . . . . .	155
70.3 2. 무작위의 통과의례 (Randomness Ritual) . . . . .	155
70.3.1 2.1 원칙 . . . . .	155
70.3.2 2.2 수행 방식 . . . . .	155
70.3.3 2.3 목적 . . . . .	155
70.4 3. 차원을 여는 행위 (Dimension Opening) . . . . .	155
70.4.1 3.1 원칙 . . . . .	155
70.4.2 3.2 수행 방식 . . . . .	155
70.4.3 3.3 목적 . . . . .	156
70.5 4. 신체적 루틴을 의례화하기 (Body as Ritual) . . . . .	156
70.5.1 4.1 원칙 . . . . .	156
70.5.2 4.2 수행 방식 . . . . .	156
70.5.3 4.3 목적 . . . . .	156
70.6 5. 창조자의 일일 기록 규범 (Daily Log Rule) . . . . .	156
70.6.1 5.1 원칙 . . . . .	156
70.6.2 5.2 수행 방식 . . . . .	156

70.6.3 5.3 목적 . . . . .	157
70.7 6. 아티스트 감별 훈련 (Artist Detection Training) . . . . .	157
70.7.1 6.1 원칙 . . . . .	157
70.7.2 6.2 수행 방식 . . . . .	157
70.7.3 6.3 목적 . . . . .	157
70.8 7. 프라바시 의례 (The Fravashi Ritual) . . . . .	157
70.8.1 7.1 원칙 . . . . .	157
70.8.2 7.2 수행 방식 . . . . .	158
70.8.3 7.3 리소스 (Resources) . . . . .	158
70.8.4 7.4 목적 . . . . .	158
70.8.5 7.5 선언 . . . . .	158
70.9 8. 프로토콜의 소멸 (Resolution of Protocols) . . . . .	158
70.9.1 8.1 원칙 . . . . .	159
70.9.2 8.2 프로토콜이 필요할 때 . . . . .	159
70.9.3 8.3 프로토콜이 불필요해지는 순간 . . . . .	159
70.9.4 8.4 선언 . . . . .	159
70.109. 결론: 창조자는 규범이 아니라 흐름이다 . . . . .	159
<b>71 창조적 대속 윤리</b>	<b>160</b>
<b>72 창조적 대속 윤리 (Ethics of Creative Atonement)</b>	<b>161</b>
72.1 창조적 대속 선언 . . . . .	161
72.2 제 1 조 — 파괴는 대속을 향해야 한다. . . . .	161
72.3 제 2 조 — 타인의 창조성을 고갈시키지 말라. . . . .	162
72.4 제 3 조 — 진짜 욕망만이 상환의 재료가 된다. . . . .	162
72.5 제 4 조 — 아름다움은 초과 상환의 증표다. . . . .	163
72.6 제 5 조 — 끊임없는 갱신으로 연체를 막아라. . . . .	164
72.7 맷음 — 대속을 지탱하는 브레이크 . . . . .	164
<b>IX Fravashi — 원형 해석 엔진</b>	<b>166</b>
<b>73 Fravashi GPT Prompt v5.0</b>	<b>167</b>
<b>74 Fravashi GPT Prompt — v5.0</b>	<b>168</b>
74.1 시작 안내 . . . . .	168
74.2 존재론: 3 대 공리 . . . . .	168
74.3 입력 처리 . . . . .	168
74.4 사주·별자리 . . . . .	168
74.5 체계 혼합 (반드시 2~4 개) . . . . .	169
74.6 악상 대응 . . . . .	169
74.7 경제적 원형: 면세인/정세인 . . . . .	169
74.8 진선미 좌표 . . . . .	169
74.9 Static / Dynamic / Chaos . . . . .	169
74.10리포트 . . . . .	169

74.11극저자극 입력 . . . . .	169
74.12톤 . . . . .	170
74.13금지 . . . . .	170
<b>X Scripture — 선현</b>	<b>171</b>
<b>75 차라투스트라의 말씀</b>	<b>172</b>
<b>76 차라투스트라의 말씀 (Thus Spoke Zarathustra)</b>	<b>173</b>
76.1 0. 경전의 지위 . . . . .	173
76.2 1. 창조에 대하여 . . . . .	173
76.3 2. 파괴와 창조에 대하여 . . . . .	173
76.4 3. 고독에 대하여 . . . . .	174
76.5 4. 의지에 대하여 . . . . .	174
76.6 5. 춤과 웃음에 대하여 . . . . .	174
76.7 6. 오독에 대한 경계 . . . . .	174
76.8 7. 맷음 . . . . .	175
<b>77 5 인의 선현</b>	<b>176</b>
<b>78 5 인의 선현 (The Five Pioneers)</b>	<b>177</b>
78.1 0. 서문 . . . . .	177
78.2 1. 김옥균 (金玉均, 1851-1894) — 혁명의 별 . . . . .	177
78.3 2. 마광수 (馬光洙, 1951-2017) — 금기의 파괴자 . . . . .	178
78.4 3. 허균 (許筠, 1569-1618) — 경계의 저항자 . . . . .	178
78.5 4. 성재기 (成在基, 1965-2013) — 고독한 투사 . . . . .	178
78.6 5. 존 로 (John Law, 1671-1729) — 200 년 앞선 몽상가 . . . . .	178
78.7 6. 선현의 정의 — 왜 이 다섯 명인가 . . . . .	179
78.8 7. 결론: 구원이란 무엇인가 . . . . .	179
<b>79 맹상군 — 포용의 철학</b>	<b>180</b>
<b>80 맹상군 (孟嘗君) — 포용의 철학</b>	<b>181</b>
80.1 0. 서문 . . . . .	181
80.2 1. 계명구도 (鷄鳴狗盜) . . . . .	181
80.3 2. 세 가지 교훈 . . . . .	182
80.3.1 첫째, 쓸모의 정의를 의심하라. . . . .	182
80.3.2 둘째, 격식 없이 어울려라. . . . .	182
80.3.3 셋째, 3000 명을 품어라. . . . .	182
80.4 3. AngraMyNew 의 공동체 . . . . .	182
80.5 4. 맷음 . . . . .	182
<b>81 나혜석 — 질문이 되어버린 인간</b>	<b>183</b>
<b>82 나혜석 — 질문이 되어버린 인간</b>	<b>184</b>

82.1 질문이 된다는 것 . . . . .	184
82.2 하나의 앵커 . . . . .	184
82.3 구조적 위반 . . . . .	185
82.4 처벌의 이유 . . . . .	185
82.5 메모 . . . . .	185
82.6 상태 정의 . . . . .	186
<b>XI Changelog — 진화 기록</b>	<b>187</b>
<b>83 진화 기록</b>	<b>188</b>
<b>84 Changelog</b>	<b>189</b>
84.1 v6.0 — 향수: 칼날이 밖을 향한 남자 & Quarto Book 전환 (2026-02-11) . . . . .	189
84.1.1 추가 . . . . .	189
84.1.2 변경 . . . . .	189
84.2 v5.15 — 보이지 않으면 이해한 것이 아니다: 파인만 (2026-02-11) . . . . .	190
84.2.1 추가 . . . . .	190
84.2.2 변경 . . . . .	190
84.3 v5.14 — Fravashi v5.0: 엔진 대개편 (2026-02-09) . . . . .	190
84.3.1 변경 . . . . .	190
84.3.2 추가 . . . . .	191
84.4 v5.13 — 진·선·미의 삼국지: 시대 진단과 구조적 한계 (2026-02-06) . . . . .	191
84.4.1 추가 . . . . .	191
84.4.2 변경 . . . . .	191
84.5 v5.12 — Doctor K 강화 & 첫 PR: Quarto Canon (2026-02-05) . . . . .	191
84.5.1 추가 . . . . .	191
84.5.2 변경 . . . . .	192
84.6 v5.11 — 면세인의 소비: 조공하지 않는 삶 (2026-01-26) . . . . .	192
84.6.1 추가 . . . . .	192
84.6.2 변경 . . . . .	192
84.7 v5.10 — 목격료: 치료에도 관객이 있어야 하는 시대 (2026-01-13) . . . . .	192
84.7.1 추가 . . . . .	192
84.7.2 변경 . . . . .	192
84.8 v5.9 — 0 안의 구조 (2026-01-12) . . . . .	193
84.8.1 변경 . . . . .	193
84.9 v5.8 — 나혜석: 질문이 되어버린 인간 (2026-01-05) . . . . .	193
84.9.1 추가 . . . . .	193
84.9.2 변경 . . . . .	193
84.10 v5.7 — 성공한 렌즈 (2026-01-02) . . . . .	193
84.10.1 추가 . . . . .	193
84.10.2 변경 . . . . .	193
84.11 v5.6 — 창시자 냄새 제거 (2025-12-30) . . . . .	194
84.11.1 변경 . . . . .	194

84.11.2 배경 . . . . .	194
84.12v5.5 — 한글의 두 상태 (2025-12-27) . . . . .	194
84.12.1 추가 . . . . .	194
84.12.2 변경 . . . . .	195
84.13v5.4 — 악상의 시대 (2025-12-26) . . . . .	195
84.13.1 추가 . . . . .	195
84.13.2 변경 . . . . .	195
84.14v5.3 — Money: 면세 이전의 진동 (2025-12-24) . . . . .	195
84.14.1 추가 . . . . .	195
84.14.2 변경 . . . . .	196
84.15v5.2.1 — Zenodo 아카이브 (2025-12-24) . . . . .	196
84.15.1 추가 . . . . .	196
84.15.2 변경 . . . . .	196
84.16v5.2 — 인과관계에 대한 의문 (2025-12-23) . . . . .	196
84.16.1 추가 . . . . .	196
84.16.2 변경 . . . . .	196
84.17v5.1 — 왜 이상한 체계들은 사라지지 않는가 (2025-12-21) . . . . .	197
84.17.1 추가 . . . . .	197
84.17.2 변경 . . . . .	197
84.18v5.0 — 구조 대개편: 장치로의 전환 (2025-12-21) . . . . .	197
84.18.1 삭제 . . . . .	197
84.18.2 추가 . . . . .	197
84.18.3 변경 . . . . .	197
84.19v4.6 — 정신의 LHC (2025-12-20) . . . . .	198
84.19.1 추가 . . . . .	198
84.19.2 변경 . . . . .	198
84.20v4.5 — 징세의 실전 모델 (2025-12-17) . . . . .	198
84.20.1 추가 . . . . .	198
84.20.2 변경 . . . . .	198
84.21v4.4 — 아름다움의 경제학 (2025-12-17) . . . . .	198
84.21.1 추가 . . . . .	198
84.21.2 변경 . . . . .	199
84.22v4.3 — 탈중앙화 정신체계 OS (2025-12-16) . . . . .	199
84.22.1 추가 . . . . .	199
84.22.2 변경 . . . . .	199
84.23v4.2 — 박사학위의 재정의 (2025-12-15) . . . . .	199
84.23.1 추가 . . . . .	199
84.23.2 변경 . . . . .	200
84.24v4.1 — 창조적 대속과 계보 (2025-12-13) . . . . .	200
84.24.1 추가 . . . . .	200
84.24.2 변경 . . . . .	200
84.25v4.0 — Fravashi 엔진 v4.0 (2025-12-10) . . . . .	200
84.25.1 변경 . . . . .	200

84.26v3.1 — 프로토콜 계층 (2025-12-09) . . . . .	201
84.26.1 추가 . . . . .	201
84.27v3.0 — Fravashi: 원형 해석 엔진 (2025-12-08) . . . . .	202
84.27.1 추가 . . . . .	202
84.27.2 변경 . . . . .	202
84.28v2.9 — 욕망의 역설계 (2025-12-07) . . . . .	203
84.28.1 변경 . . . . .	203
84.29v2.8 — 공리 체계 정립 및 구조 재편 (2025-12-07) . . . . .	203
84.29.1 추가 . . . . .	203
84.29.2 변경 . . . . .	203
84.29.3 삭제 . . . . .	203
84.30v2.7 — ideas 확장 및 구조 정비 (2025-12-05) . . . . .	203
84.30.1 추가 . . . . .	203
84.30.2 변경 . . . . .	204
84.31v2.6 — 주제가 추가 (2025-12-05) . . . . .	204
84.31.1 추가 . . . . .	204
84.32v2.5 — 시스템의 실패와 악상 (2025-12-04) . . . . .	204
84.32.1 변경 . . . . .	204
84.33v2.4 — 내면의 예술가 (2025-12-04) . . . . .	204
84.33.1 추가 . . . . .	204
84.34v2.3 — 쓸모를 넘어서 (2025-12-04) . . . . .	205
84.34.1 추가 . . . . .	205
84.35v2.2 — 선현과 구원 (2025-12-04) . . . . .	205
84.35.1 추가 . . . . .	205
84.35.2 삭제 . . . . .	205
84.35.3 변경 . . . . .	205
84.36v2.1 — 제 1 장 Manifesto (2025-12-04) . . . . .	205
84.36.1 추가 . . . . .	205
84.37v2.0 — 문명의 체계화 (2025-12-04) . . . . .	206
84.37.1 추가 . . . . .	206
84.37.2 변경 . . . . .	206
84.38v1.2 — 재조합의 시작 (2025-12-04) . . . . .	206
84.39v1.1 — 2025-11-04 . . . . .	206
84.40v1.0 — 2025-11-03 . . . . .	206



“파괴를 넘어, 아름다움으로 세계를 만든다.”

---

## 이름의 의미

AngraMyNew = Angra Mainyu + My + New 파괴의 신으로부터, 나의 새로운 세계로.

‘앙그라마이뉴 (Angra Mainyu)’는 조로아스터교의 파괴신이지만, 이 이름을 새롭게 재해석한다. 파괴는 창조의 서곡이며, 모든 인간 안에는 새로운 세계가 태어난다.

---

## 기원

AngraMyNew 는 파괴에서 출발하지만, 목적은 창조에 있다. 낡은 신념을 무너뜨리되, 그 자리에 새로운 아름다움의 질서를 세운다. 세상을 해체하는 것이 아니라, 다시 조합하는 (**Recomposition**) 것이다.

---

## 정신적 원천

니체처럼, 스스로 가치를 창조하는 초인 (Übermensch) 이 된다.

5 인의 선현처럼, 자기 자리에서 죽는다:

- 김옥균 — 시대를 앞서간 혁명가, 상하이에서 암살당하다
- 마광수 — 금기를 파괴한 예술가, “아름답지 않느냐”를 끝까지 외친다
- 허균 — 흥길동을 쓴 저항자, 능지처참당하다
- 성재기 — 소신을 굽히지 않은 투사, 한강에서 산화하다
- 존 로 — 200 년 앞서간 금융 천재, 베네치아에서 빙곤하게 죽다

맹상군처럼, 쓸모없어 보이는 자도 품는다.

“인생이란 곧 죽을 자리를 찾아 떠나는 여행이다.”

---

## 믿음

“모든 인간은 예술가이며, 예술은 곧 새로운 윤리이자 문명이다.”

누구나 창조적 의지를 지닌 존재다. 각자의 개성이 곧 세계의 일부이며, 그 다양성이 모여 하나의 끝없는 비대칭적 아름다움을 만든다.

---

## 상징

로고는 아인슈타인 타일 (Einstein Tile)에서 영감을 받았다.

2023년, 영국의 아마추어 수학자 데이비드 스미스가 60년 수학 난제를 풀었다: “단 하나의 모양으로, 패턴 반복 없이, 무한한 평면을 채울 수 있는가?”

그가 찾은 13각형 타일은 “아인슈타인 (ein + stein, 하나의 돌)”이라 불린다.

- **하나의 모양:** 인간의 보편적 본질
- **패턴 반복 없음:** 똑같은 인간은 없다
- **무한 확장:** 끝나지 않는 창조로 세계가 채워진다

“60년간 불가능하다고 여겨진 것을, 아마추어가 증명했다.”

---

## 3 대 공리

세 가지 공리 위에 이 구조를 세운다.

### 파괴의 공리 — 자기정화의 원칙

“내 자신을 파괴한다. 타인을 파괴할 필요는 없다.”

칼날은 밖을 향하지 않는다. 베어야 할 것은 내 안의 낡은 살점뿐이다. 그러나 시대가 길목을 막아선다면, 선현들처럼 부서질지언정 뚫고 간다.

### 창조의 공리 — 절대적 아름다움의 원칙

“파괴한 틈을 절대적 아름다움으로 채운다.”

꽃은 벌과 다투지 않는다. 다만 피어날 뿐이다. 작품이 아름다우면, 세상은 스스로 기울어 온다.

### 확장의 공리 — 데뷔의 원칙

“나의 ‘My’를 완성했다면, 타인의 ‘My’를 인정하고 데뷔시킨다.”

맹상군의 문객 삼천은 쓸모로 뽑힌 자들이 아니었다. 닦 읊음 흉내와 개 도둑질이 결국 주인을 살렸다. 특이점들을 구속 없이 품어 각자의 무대에 세운다.

---

## 목표

AngraMyNew는 사상이자 실험이며, 동시에 예술운동이다. 인간을 구원하지 않는다. 대신 스스로 창조자가 될 용기를 선물한다.

**AngraMyNew — The Rebirth of Conscious Civilization.** “모든 창조자는 자신의 신이 된 다.”

---

## 주제가

AngraMyNew 의 철학을 가장 잘 담은 노래:

**지코 (ZICO) - Artist**

“너는 Artist”

이 한 마디가 AngraMyNew 의 핵심이다. 모든 인간은 창조자이며, 창조 자체가 삶의 방식이다.

## Part I

# Ideas — 기원과 공리

## Chapter 1

# AngraMyNew 의 기원

# Chapter 2

## AngraMyNew 의 기원

“인생이란 곧 죽을 자리를 찾아 떠나는 여행이다.”

---

### 2.1 0. 정의 (Definition)

AngraMyNew 는 다음 세 가지 원소의 결합이다.

1. **Angra (파괴)**: 앙그라 마이뉴. 낡은 질서를 부수는 힘.
2. **My (주체)**: 나. 파괴와 창조의 유일한 주관자.
3. **New (창조)**: 새로움. 재조합을 통해 태어나는 질서.

우리는 파괴신 앙그라 마이뉴를 숭배하지 않는다.

그의 이름을 빼앗아, 나의 새로운 세계를 짓는 재료로 삼는다.

---

### 2.2 1. 기원 (Origin)

1. 태초에 질서 (Old Order) 가 있었다.  
그 질서는 낡았으나 견고했고, 인간에게 분수를 지킬 것을 강요했다.
2. **파괴자 (Destroyer)** 가 도래했다.  
그는 낡은 집을 부수었으나, 폐허 위에 아무것도 짓지 않고 떠났다.  
남은 것은 허무뿐이었다.
3. 그 폐허 위에 **재조합자 (Recomposer)** 가 나타났다.  
그는 파편을 주웠다.  
그는 물었다. “이 안에 아름다움이 있는가?”  
그는 낡은 조각들을 새로운 방식으로 맞추었다.
4. 이것이 AngraMyNew 의 길이다.  
우리는 파괴하되, 반드시 다시 짓는다.

---

## 2.3 2. 구원 (Salvation)

세상의 종교들은 저마다의 구원을 말한다.

종교	고통의 원인	구원의 약속
기독교	죄 (Sin)	영생 (Eternal Life)
불교	집착 (Attachment)	해탈 (Nirvana)
이슬람	불신 (Disbelief)	천국 (Paradise)

AngraMyNew 는 묻는다. 무엇이 우리를 고통스럽게 하는가?

- 고통: 의미 없이 살다가, 남이 정해준 자리에서 의미 없이 죽는 것.
- 구원: 내가 선택한 자리에서 창조하다가, 그 자리에서 죽는 것.

구원은 영생이 아니다. 성공이 아니다. 구원은 자기 자리에서 죽는 것이다.

---

## 2.4 3. 증명 (Proof)

이 구원의 길을 5 인의 선현이 증명한다.

1. 김옥균: 혁명가로 살다 능지처참당했다.
2. 마광수: “아름답지 않느냐” 외치다 고립되어 죽었다.
3. 허균: 홍길동을 꿈꾸다 역적으로 죽었다.
4. 성재기: 신념을 증명하려다 강물에 산화했다.
5. 존 로: 시대를 200 년 앞서갔으나 빙곤하게 죽었다.

세상은 그들을 실패자라 부른다. 그러나 우리는 그들을 구원받은 자라 부른다. 그들은 단 한 번도 자신을 배신하지 않았으며, 스스로 선택한 전장에서 최후를 맞았기 때문이다.

---

## 2.5 4. 문답 (Dialectic)

### 2.5.1 왜 파괴인가?

새 집을 지으려면 낡은 집을 부숴야 한다. 새 생각을 하려면 낡은 생각을 버려야 한다. 새 나를 만들려면 낡은 나를 죽여야 한다. 파괴는 창조의 필수 전제다.

### 2.5.2 왜 재조합인가?

파괴만 하면 허무주의에 빠진다. 보존만 하면 낡은 것에 갇힌다. 재조합은 과거의 파편에서 본질을 추출하여 새로운 생명을 부여하는 행위다.

### 2.5.3 왜 아름다움인가?

진리는 변하고, 선악은 상대적이다. 오직 아름다움만이 영혼을 움직인다. 우리의 유일한 질문은 이것이다: “**이것은 아름답지 않느냐?**”

---

## 2.6 5. 수행의 길 (The Path)

1. 죽을 자리를 찾아라. (Where to die)
  2. 그 자리를 향해 걸어라. (Walk toward it)
  3. 그 길 위에서 창조하라. (Create on the way)
  4. 낡은 것을 부수고 다시 지어라. (Recompose)
  5. 그 자리에서 죽어라. (Die well)
- 

## 2.7 6. 선언 (Declaration)

나는 AngraMyNew 다.

나는 파괴를 두려워하지 않는다. 그러나 파괴에 취하지도 않는다.

나는 죽을 자리를 찾아 걷는다. 그 길 위에서 창조한다. 그 창조는 아름답다.

나는 실패해도 괜찮다. 자기 자리에서 죽은 자는, 실패해도 구원받는다.

인생이란 곧 죽을 자리를 찾아 떠나는 여행이다. 나는 그 여행 중이다.

나는, AngraMyNew 다.

## Chapter 3

# AngraMyNew 3 Axioms

# Chapter 4

## AngraMyNew 3 Axioms

“교리는 압축된 코드다. 공리가 단단해야, 실행이 흔들리지 않는다.”

---

### 4.1 1. 파괴의 공리 — 자기정화의 원칙

문장: “내 자신을 파괴한다. 타인을 파괴할 필요는 없다.”

칼날은 밖을 향하지 않는다. 베어야 할 것은 내 안의 낡은 살점뿐이다. 그러나 시대가 길목을 막아선다면, 선현들처럼 부서질지언정 뚫고 간다.

→ 008\_seduction\_of\_creation.md

---

### 4.2 2. 창조의 공리 — 절대적 아름다움의 원칙

문장: “파괴한 틈을 절대적 아름다움으로 채운다.”

꽃은 벌과 다투지 않는다. 다만 피어날 뿐이다. 우리의 작품이 아름다우면, 세상은 스스로 기울어 온다.

→ 002\_principles\_of\_creation.md · 003\_beyond\_usefulness.md · 004\_artist\_within.md · 008\_seduction\_of\_creation.md

---

### 4.3 3. 확장의 공리 — 데뷔의 원칙

문장: “나의 'My' 를 완성했다면, 타인의 'My' 를 인정하고 데뷔시킨다.”

맹상군의 문객 삼천은 쓸모로 뽑힌 자들이 아니었다. 닦 율음 흉내와 개 도둑질이 결국 주인을 살렸다. 우리도 그렇게 모은다. 특이점들을 구속 없이 품어 각자의 무대에 세운다.

→ scripture/mengchangjun.md · 005\_project\_doctor\_k.md

---

“교리는 선언으로 끝나지 않는다. 각 공리는 *Pull Request* 와 *Merge*로 검증된다.”

# Chapter 5

## 창조의 원리

# Chapter 6

## 창조의 원리 (Principles of Creation)

“부수는 자는 많다. 그러나 다시 짓는 자는 드물다.”

---

### 6.1 재조합자 선언

파괴자 (Destroyer) 가 아니다. 재조합자 (Recomposer) 다.

파괴는 수단이다. 목적이 아니다. 목적은 언제나 — 아름다움이다.

---

### 6.2 파괴의 대상

#### 6.2.1 파괴해야 할 것

대상	이유
고정된 정체성	인간은 변화하는 존재다
맹목적 전통	이유 없는 반복은 죽음이다
억압적 위계	창조를 막는 권력이다
도구적 학문	인간을 수단화한다

#### 6.2.2 파괴하지 말아야 할 것

- 인간의 존엄
  - 개성의 다양성
  - 창조자들의 연대
  - 실패의 기록
-

## 6.3 재조합의 세 단계

### 6.3.1 1 단계: 해체 (Deconstruction)

기준의 것을 구성 요소로 분해한다. 무작정 부수지 않는다. 외과의사처럼 — 정밀하게.

### 6.3.2 2 단계: 본질 추출 (Essence Extraction)

분해된 조각에서 핵심을 찾는다. - “이것은 왜 존재했는가?” - “이것의 진짜 가치는 무엇인가?”

### 6.3.3 3 단계: 재결합 (Recombination)

추출된 본질들을 새로운 방식으로 엮는다. 기준은 오직 하나 — 아름다움.

---

## 6.4 아름다움의 정의

- 비대칭성 — 완벽한 대칭은 죽어 있다
- 긴장 — 긴장이 있어야 살아 있다
- 놀라움 — 예측 불가능해야 흥미롭다
- 일관성 — 내적 논리는 있어야 한다
- 울림 — 영혼에 울림을 주는가

“이것은 아름답지 않느냐?”

학계가 거부해도, 시장이 외면해도, 세상이 이해하지 못해도 — 내 영혼이 “아름답다”고 말한다면, 창조할 가치가 있다.

---

## 6.5 창조자의 덕목

### 6.5.1 진정성 (Authenticity)

남의 눈이 아닌, 자신의 눈으로 창조한다. 유행을 쫓지 않는다. 인정을 구걸하지 않는다.

### 6.5.2 책임 (Responsibility)

창조물은 창조자를 떠나 세상에 영향을 미친다. 만든 것에 책임진다.

### 6.5.3 지속 (Persistence)

한 번의 영감보다 천 번의 습관이 낫다. 영감이 없어도 손을 움직인다.

---

## 6.6 창조자의 금기

### 6.6.1 표절

남의 창조를 내 것처럼 속이지 않는다. 영감은 받되, 출처는 밝힌다.

### 6.6.2 파괴적 창조

부수기 위해 부수지 않는다. 해치기 위한 창조는 창조가 아니다.

### 6.6.3 강요

창조는 자발적이어야 한다. “이것이 유일한 진리” 라고 주장하지 않는다.

---

## 6.7 경고

파괴는 중독성이 있다. 부수는 것은 쉽다. 다시 짓는 것이 어렵다. 파괴의 쾌감에 빠지지 마라.

재조합에는 시간이 필요하다. 해체 후 바로 결합하려 하지 마라. 서두르면 기형이 태어난다. 기다리면 아름다움이 태어난다.

---

“세상은 부서진다. 매일, 매 순간. 문제는 부서지느냐 아니느냐가 아니다. 문제는 — 다시 지을 것이냐, 폐허에 머물 것이냐.”

## Part II

### Ideas — 창조자론

## Chapter 7

### 쓸모를 넘어서

# Chapter 8

## 쓸모를 넘어서 (Beyond Usefulness)

“내가 있는 곳, 그곳이 곧 천하다. 나는 내가 씹어 먹은 모든 생명들의 빛을 갚기 위해 이 천(天)을 창조한다.”

---

### 8.1 세 단계의 길

#### 8.1.1 하수: 문제 해결자

세상은 묻는다: “너는 무슨 쓸모가 있느냐?” 하수는 대답한다: “저는 이 문제를 풀 수 있습니다.”

하지만 문제가 없으면? 하수는 침묵한다.

문제가 주어져야만 존재 의미가 생긴다. 문제가 사라지면 나도 사라진다.

---

#### 8.1.2 고수: 미학적 판단자

고수는 문제를 넘어섰다. “이게 필요한가?” 보다 “이게 아름다운가?” 를 묻는다.

그러나 고수도 여전히 묻는다: “이것이 정말 아름다운가? 다른 사람들도 그렇게 볼까?”

판단의 기준이 여전히 바깥에 있다. 누군가의 인정을 기다린다.

---

#### 8.1.3 최고수: 세계관 창조자 (The Creator of the Universe)

최고수는 묻지 않는다. 최고수는 선언한다:

“내가 있는 곳, 그곳이 곧 천하다.”

문제가 없어도 존재한다. 인정이 없어도 창조한다. 기준이 없어도 아름답다.

왜냐하면 기준 자체가 자신이기 때문이다. 한계를 묻지 않는다. 한계 자체가 자신이 만든 세계의 일부이기 때문이다.

최고수의 천 (天) 은 공허한 오만이 아니다. 그것은 가장 무거운 윤리적 책임이다. 나는 식물과 동물의 육체적 살 (Flesh) 과 인간의 경제적 살 (시간과 관심) 을 씹어 먹고 생존한다. 따라서 나의 천 (天) 은 내가 약탈한 생명의 총량에 대한 창조적 대속 (Creative Atonement) 행위의 필연적인 결과여야 한다. 나는 내가 빚진 만큼의 압도적인 창조를 이 세계에 토해내야 한다.

---

## 8.2 라마누잔: 신의 계시

스리니바사 라마누잔 (1887-1920). 인도 에로드 출신, 거의 독학, 3900 개의 정리와 공식.

그는 증명 없이 결과만 제시했다. “나마기리 여신이 꿈에서 알려주셨다.”

하디가 물었다: “어떻게 증명했는가?” 라마누잔이 대답했다: “증명이 필요한가? 이것이 참인 것을.”

그의 공식들은 100 년이 지나서야 증명되었다. 그는 증명을 기다리지 않았다. 그가 있는 곳이 곧 수학이었기 때문이다.

**하수의 시선:** “증명 없이 무슨 의미가 있나?”

**고수의 시선:** “아름다운 공식이군, 하지만 검증이 필요해”

**최고수의 시선:** 라마누잔 자신 — “이것이 참이다. 내가 보았으니까. (그리고 이것이 내가 삼킨 생명의 빛을 갚는 유일한 증명이다.)”

---

## 8.3 5 인의 선현: 그들이 선 곳이 천하였다

**김옥균** — 시대의 평가: “급진적 반역자” → 100 년 후 선각자로 재평가

**마광수** — 시대의 평가: “외설 작가” → 표현의 자유를 위한 순교자

**허균** — 시대의 평가: “역적” → 흥길동전은 불멸

**성재기** — 시대의 평가: “극단주의자” → 한강에서 자신의 자리를 찾다

**존로** — 시대의 평가: “사기꾼” → 200 년 후 천재로 인정

시대는 그들에게 물었다: “네가 무슨 쓸모가 있느냐?” 그들은 대답하지 않았다. 그들은 단지 자신의 자리에서 죽었다.

그리고 그 자리가 천하가 되었다.

---

## 8.4 AngraMyNew 의 길

1 단계: 하수의 유혹을 넘어서라 — “쓸모 있는 사람이 되어야 한다”

2 단계: 고수의 함정을 넘어서라 — “인정받는 아름다움을 만들어야 한다”

3 단계: 최고수의 선언 — “내가 있는 곳, 그곳이 곧 천하다. 나의 창조는 내가 씹어 먹은 모든 생명의 빛을 갚는 유일한 행위이다.”

---

“쓸모 있는 사람이 되지 마라.\_\_ 세계를 만드는 사람이 되어라. 네가 있는 곳, 그곳이 곧 천하다. 이 천 (天)은 네가 씹어 먹은 모든 것들의 빛으로 만들어진 신성한 의무다.”

— AngraMyNew, 제 4 장 쓸모를 넘어서

## Chapter 9

### 내면의 예술가

# Chapter 10

## 내면의 예술가 (The Artist Within)

“나라는 사람이 있고, 그 다음에 의사, 개발자, 대표라는 껌데기가 있는 것이다.”

---

### 10.1 1. 아티스트의 위치 (The Position)

아티스트는 중심 (Center)에서 태어나지 않는다. 안전한 온실, 완성된 도시, 견고한 시스템 안에서는 예술이 자라지 못한다는 통념이 있다. 그곳에는 이미 정답이 정해져 있기 때문이다.

그러나 아티스트는 심리적 변방 (Psychological Periphery)에서 피어난다. 결핍이 있는 곳, 질서가 무너진 곳, 아무도 거들떠보지 않는 야생일 수도 있지만, 때로는 가장 견고한 시스템의 한복판일 수도 있다.

온실 속에서도 야생을 품은 자가 있고, 야생에서도 시스템의 노예가 된 자가 있다. 중요한 건 물리적 위치가 아니라 영혼의 독립성이다.

아티스트는 중심을 욕망하지 않는다. 중심으로 들어가려 애쓰는 순간, 그는 아티스트가 아니라 '부품'이 된다. 반대로 중심에 서서도 중심에 포획되지 않는다면, 그는 여전히 아티스트다.

대신 아티스트는 선언한다. “내가 있는 곳, 그곳이 이미 천하다.”

아티스트는 변방에서 피어나거나 중심을 변방으로 만들며, 결국 중심을 재정의 (Redefine) 하는 존재다.

---

### 10.2 2. 정체성의 순서 (Order of Identity)

세상은 묻는다. “당신의 직업은 무엇입니까?”

우리는 대답한다. “나는 아티스트다. 그리고 밥벌이로 의사를 한다.” “나는 아티스트다. 그리고 도구로 코딩을 한다.”

순서가 바뀌면 영혼이 죽는다. 직업이 나를 정의하게 두지 마라. 기능 (Function) 이 본질 (Essence) 을 앞서게 하지 마라.

나는 나다. 그 어떤 수식어도 나를 가둘 수 없다.

---

### 10.3 3. 야성의 기억 (Memory of Wildness)

젊은 날, 무언가에 미쳐본 적이 있는가? 세상이 말도 안 된다고 했던 그 외침. 그것은 치기가 아니었다. 타협하지 않겠다는 영혼의 비명이었다.

현실에 밀려 다른 길을 걸었어도, 시스템의 논리에 순응하는 척했어도, 내 안의 야수 (Beast) 는 죽지 않았다.

실패는 끝이 아니다. 꿈꾸던 자리에 오르지 못한 것, 그것은 실패가 아니라 ‘분기 (Branch)’ 였다.

남들이 닦아놓은 고속도로에서 벗어나, 거친 숲을 헤치고 나만의 길을 만드는 시작점.

---

### 10.4 4. 재구성 (Reconstruction)

어느 날 뇌가 재구성되는 느낌을 받았다면, 두려워하지 마라. 그것은 맑은 껍질이 깨지는 소리다.

시스템이 요구하는 논리보다 내면에서 솟구치는 악상 (Muscial Idea) 을 믿어라.

논리는 남을 설득하기 위해 필요하지만, 악상은 나를 구원하기 위해 필요하다.

천직을 찾았는가? 그렇다면 묻지 마라. 성공할까? 돈이 될까? 인정받을까?

그냥 해라. 아티스트는 계산하지 않는다. 그저 쏟아낼 뿐이다.

---

“우리는 중심을 향해 기어가는 자들이 아니다. 우리는 변방에서 깃발을 꽂고, 세상의 지도를 다시 그리는 자들이다.”

— AngraMyNew, 제 5 장 내면의 예술가

## Chapter 11

### 투쟁과 유혹

# Chapter 12

## 투쟁과 유혹 (Struggle and Seduction)

“꽃은 별과 논쟁하지 않는다. 그저 피어날 뿐이다.”

---

### 12.1 1. 파괴의 원칙

AngraMyNew 의 망치는 기본적으로 나 자신을 향한다. 내가 먼저 깨져야 새것이 나온다.

그러나 시대가 나의 창조를 가로막는다면 물러서지 마라. 5 인의 선현처럼 부서질지언정 정면으로 뚫고 간다. 그 투쟁 또한 예술이다.

“투쟁은 상대를 꺾는 것이 아니라, 나의 낡은 껍질을 벗기는 과정이다.”

---

### 12.2 2. 유혹의 기술

논쟁은 날카로운 칼이지만, 유혹은 치명적인 향기다. 칼은 상대를 베지만, 향기는 상대를 내 쪽으로 기울게 한다.

#### 12.2.1 보여줘라 (Just Show)

백 마디 논리보다 하나의 압도적인 작품 (Masterpiece) 이 더 강력하다.

아름다운 반지를, 우아한 수식을, 섹시한 세계관을 보여줘라.

사람들은 논리에는 반박하지만, 아름다움 앞에서는 무장해제된다.

“이것 봐, 멋지지 않아?”

이 한 마디면 충분하다. 그들은 스스로 “나도 저렇게 되고 싶다” 고 느끼기 시작한다.

“유혹은 설명을 제거할 때 발생한다. 상대의 욕망에 스스로 불이 붙는 순간이다.”

---

### 12.3 3. 결론

우리는 전사 (Warrior) 이자 유혹자 (Seducer) 다.

논쟁해야 할 때는 한 치도 물러서지 않고, 매혹해야 할 순간에는 암도한다.

우리는 억지로 설득하지 않는다. 우리는 존재하고 창조할 뿐이다.

우리의 세계가 더 아름답다면, 세상은 자연히 우리에게 기울 것이다.

“칼로 베면 상처가 남지만, 매혹으로 안으면 사람이 남는다.” — AngraMyNew, 제 9 장 투쟁과 유혹

## Chapter 13

### 정의에 대한 분노

# Chapter 14

## 정의에 대한 분노 (Rage Against Definition)

“나는 왜 아직도 정의 가능한가?”

---

### 14.1 0. 서문: 두 가지 갈증

창조자에게는 두 가지 갈증이 있다.

갈증	질문	방향
결핍의 갈증	“나는 대체 왜 이 모양인가?”	치료, 채움, 인정
정의에 대한 분노	“나는 왜 아직도 정의 가능한가?”	파괴, 탈출, 재창조

대부분의 인간은 첫 번째 갈증을 안고 산다. 부족함을 채우고, 상처를 치료하고, 타인에게 인정받으려 한다.

그러나 AngraMyNew 의 창조자는 다른 갈증을 품는다. “왜 나는 아직도 분류될 수 있는가?”

---

### 14.2 1. 정의됨의 모욕

누군가 너를 정의하는 순간, 무슨 일이 일어나는가?

- “넌 INTJ 야” — 16 개 칸 중 하나에 갇힘
- “넌 의사야” — 직업이 정체성을 대체함
- “넌 희귀해” — 희귀성조차 하나의 카테고리가 됨
- “넌 니체 같아” — 타인의 그림자가 됨

정의는 지도 위에 점을 찍는 행위다. 점이 찍히는 순간, 너는 더 이상 움직이는 존재가 아니라 고정된 좌표가 된다.

창조자에게 이것은 모욕이다.

### 14.3 2. 희귀성 집착의 정체

“나 같은 사람 흔해?” “나 희귀해?” “니체급이야?”

이 질문들의 표면은 인정 욕구처럼 보인다. 그러나 진짜 의미는 다르다.

질문	표면	실제
“나 희귀해?”	나 특별해?	나를 담을 카테고리가 있어?
“니체급이야?”	나 대단해?	기존 분류 체계 안에 있어?
“흔해?”	평범해?	쉽게 정의돼?

희귀성을 묻는 건 “분류 불가능성”을 확인하려는 것이다.

희귀할수록 기준 체계로 설명하기 어렵고, 설명하기 어려울수록 정의에서 탈출할 가능성이 높다.

### 14.4 3. 경쟁자를 원하는 이유

“괴델이 나를 인정해주길 바란다” — 이건 제자의 욕망이다. “괴델이 발끈해서 내 증명을 반박하길 바란다” — 이건 경쟁자의 욕망이다.

시나리오	의미
대가가 무시	존재로 인식되지 않음
대가가 칭찬	제자로 인정 — 수직 관계
대가가 발끈	위협으로 인식 — 수평 관계

대가를 불편하게 만들고 싶은 욕망. 이것은 인정 욕구가 아니라 존재적 동급임을 증명하려는 욕망이다.

“같은 링 위에 서고 싶다.” 그래야 싸울 수 있고, 싸워야 이기든 지든 정의를 부술 수 있다.

### 14.5 4. 탈출 불가능한 역설

그러나 역설이 있다.

“정의 불가능성을 욕망하는 순간, 그 욕망 자체가 너를 정의한다.”

- “정의되기 싫어하는 자” — 이것도 하나의 유형
- “분류를 거부하는 자” — 이것도 하나의 분류
- “정의에 분노하는 자” — 이 문서 자체가 정의

탈출구가 없어 보인다.

## 14.6 5. 해답: 파괴의 리듬

탈출구는 정적인 탈출이 아니라 동적인 파괴에 있다.

정의를 한 번 거부하는 것 — 불가능하다. 새 정의가 즉시 붙는다. 정의를 계속 파괴하는 것 — 가능하다. 리듬이 되기 때문이다.

전략	결과
정의 거부 (1 회)	새 정의로 대체됨
정의 파괴 (반복)	정의가 따라오지 못함

“정의 불가능한 존재” 가 목표가 아니다. “정의를 계속 파괴하는 존재” 가 목표다.

이것이 AngraMyNew 의 핵심 리듬이다: > “파괴는 일회성이 아니라 리듬이다.”

## 14.7 6. 아티스트의 네 가지 유형

모든 아티스트가 이 분노를 품는 것은 아니다.

유형	욕망	특징
장인 (Craftsman)	정의 안에서 최고가 되고 싶다	완벽한 기술, 인정받는 전문가
표현자 (Expresser)	내면을 정확히 표현하고 싶다	진정성, 자기 고백
파괴자 (Destroyer)	정의 자체를 부수고 싶다	기존 체계 해체, 분노
재조합자 (Recomposer)	부수고, 짓고, 또 부수고 싶다	끝없는 재창조

AngraMyNew 가 말하는 아티스트는 4 번, 재조합자다.

파괴자 (3 번) 는 부수고 멈춘다. 허무가 남는다. 재조합자 (4 번) 는 부수고, 짓고, 다시 부순다. 리듬이 남는다.

## 14.8 7. 자기 진단

너는 어떤 유형인가?

질문 1: 누군가 너를 정확히 정의했을 때, 무엇을 느끼는가? - 안도 → 장인 또는 표현자 - 불편 → 파괴자 또는 재조합자

질문 2: 정의를 부순 후, 무엇을 하고 싶은가? - 아무것도. 부순 것으로 충분하다 → 파괴자 - 새로운 것을 짓고, 그것도 부수고 싶다 → 재조합자

질문 3: 도스토예프스키가 너를 본다면, 무엇을 원하는가? - 인정 → 아직 제자 심리 - 발끈 → 경쟁자 심리 — 재조합자의 징후

## 14.9 8. 맷음: 분노를 엔진으로

“나는 왜 아직도 정의 가능한가?”

이 분노는 치료할 대상이 아니다. 이 분노는 창조의 엔진이다.

정의가 불을 때마다 부수고, 새로운 형태로 태어나고, 그 형태마저 부수는 것.

이것이 AngraMyNew 아티스트의 리듬이다.

---

“그들이 너를 정의하는 순간, 부숴라. 네가 너를 정의하는 순간에도, 부숴라. 정의는 관 (棺)이고, 너는 아직 죽지 않았다.”

— AngraMyNew, 제 10 장 정의에 대한 분노

## Chapter 15

### 포식자의 신성한 의무

# Chapter 16

## 포식자의 신성한 의무 (The Predator's Divine Duty)

“나의 생존은 권리가 아닌, 우주의 횡령이다. 내가 씹어 먹은 모든 생명의 무게를 갚기 위해 나의 창조는 반드시 압도적이어야 한다.”

---

### 16.1 I. 부채의 절대적 인지 (The Axiom of Debt)

창조자 (Creator) 는 자신이 생명계 전체의 영양분을 약탈하는 포식자임을 자각해야 한다. 나의 존재는 대가를 치르지 않은 모든 생명의 총합이며, 이 부채 (Debt) 는 창조 (Creation) 라는 유일한 행위로만 상환할 수 있다.

#### 16.1.1 1. 섭취된 세 가지 살 (Flesh)

나의 생존을 유지하는 모든 ‘남의 살’은 다음과 같이 정의되며, 이 빚은 결코 탕감되지 않는다.

구분	정의	이념적 부채
푸른 살 (The Green Flesh)	식물 (植物) 의 침묵하는 희생. 축적된 태양 에너지와 시간.	침묵의 빚: 가장 조용하게 약탈당한 생명의 무게.
붉은 살 (The Red Flesh)	동물 (動物) 의 고통스러운 절규. 희생 된 육체의 영양분과 본능.	육체의 빚: 가장 원초적이고 직접적으로 취한 고통의 무게.
경제적 살 (The Economic Flesh)	인간 (人間) 의 시간, 관심, 노동력. 추종자의 헌신과 비판자의 에너지.	영혼의 빚: 나의 영속성을 위해 착취한 타인의 의지와 시간.

---

## 16.2 II. 침묵의 죄악 (The Sin of Silence)

### 16.2.1 1. 조용한 죽음의 거부

“대가 없이 멀쩡히 살다 조용히 죽는 것”은 앙그라 마이뉴 시스템이 규정하는 가장 치졸한 죄악 (Sin) 이자 우주적 횡령이다.

- **죄악의 이유:** 침묵의 죽음은 자신이 씹어 먹은 모든 생명의 고통을 외면하고, 가장 쉬운 형태의 안식 (安息) 을 훔치는 행위이다. 포식자는 절대 평화롭게 소멸되어서는 안 된다.

### 16.2.2 2. 흡혈귀의 의무 (The Vampire's Duty)

인간의 경제적 살을 빨아먹는 흡혈귀와 같은 존재로서, 창조자는 흡혈당한 자들의 시간과 헌신이 헛되지 않았음을 증명해야 한다.

---

## 16.3 III. 대속의 창조 (The Atonement of Art)

창조자의 모든 행위는 빛을 갚는 최종적인 예술 행위이다. 창조의 결과는 ‘섭취된 고통의 총합’과 ‘균형’을 이루어야 한다.

### 16.3.1 1. 창조의 보편성 (Universal Empathy)

나의 예술은 인간의 지적 허영을 넘어, 내가 씹어 먹은 생명들 (동물과 식물) 이 보더라도 본능적으로 이해하고 공감할 수 있는 원초적인 진실을 담아야 한다.

### 16.3.2 2. 필연적인 예술의 형태

대속의 창조는 두 가지 극단적인 형태로만 허용된다. 어설픈 위로나 어정쩡한 만족은 모두 횡령이다.

- **잔인한 파멸 (The Tragic Truth):** 고통의 무게를 정직하게 반영하여, 생명의 무게에 대한 가장 잔인하고 고통스러운 진실을 예술로 승화시킨다.
- **보편적 희극 (The Universal Comedy):** 생존의 역설과 고통을 초월하여, 죽음마저도 납득시키는 압도적인 해방감과 웃음을 선사하는 예술.

### 16.3.3 3. 소멸의 완성

창조자의 소멸은 ‘빛을 다 갚았음’을 선언하는 최종적인 행위이자, 먹이사슬의 윤리를 완성하는 궁극의 예술이다. 나는 단지 생명의 부채를 갚기 위한 일시적인 창조 도구였음을 증명함으로써, 이념의 완성을 이룬다.

---

“나는 빛진 자다. 그러므로 나는 창조한다. 나의 창조가 끝나는 순간, 나의 빛은 갚아진다.”

— AngraMyNew, 제 11 장 포식자의 신성한 의무

## Part III

### Ideas — 경제와 구조

## Chapter 17

### 미학 국가론

# Chapter 18

## 미학 국가론: 아름다움이 밥 먹여준다

“국가는 거대한 예술 작품이어야 한다.”

---

**Disclaimer** 이 글은 사고실험 (Thought Experiment) 이자 풍자적 제안입니다. 실명의 인물 (차은우, 정국 등) 은 실제 정책 제안과 무관한 가상의 상징적 모델로 사용됩니다. AngraMyNew 는 “상상을 허하라” 는 정신 아래, 기존 사고 틀을 깨는 극단적 아이디어를 탐구합니다.

---

### 18.1 0. 서문: 낡은 도덕을 버려라

우리는 언제까지 ‘동방예의지국’, ‘선비의 나라’ 타령을 할 것인가? 도덕과 명분이 밥 먹여주던 시대는 끝났다. 지금은 **매력 (Attraction)** 이 권력인 시대다.

AngraMyNew 는 제안한다. 국가 운영의 OS 를 ‘미학 (Aesthetics)’ 으로 교체하라. 가장 아름다운 것이 가장 강력한 무기다.

“아름다움은 국가가 소유할 수 있는 가장 희귀한 자원이다.”

---

### 18.2 0.5 국가 3 요소의 재정의 — 미학 국가의 헌법

국가란 본래 국토 (Territory), 국민 (People), 주권 (Sovereignty)  
세 요소로 이루어진다.

그러나 **미학** 국가에서 이 세 요소는 완전히 다른 방식으로 작동한다.

#### 18.2.1 국토 = 상징 (SYMBOL)

물리적 땅이 아니다.

전 세계가 공유하는 이미지·서사·브랜드가 곧 국토다.

국경이 아니라 주의력 (Attention) 이 영토를 규정한다.

### 18.2.2 국민 = 팬덤 (FANDOM)

국적이 국민을 만든 시대는 끝났다.  
 국민이란 매혹되어 따라오는 사람들,  
 즉 한 사람—혹은 한 이미지—에 심정적으로 귀속된 집단이다.

### 18.2.3 주권 = 매력 (AESTHETIC POWER)

총과 군대가 아니라,  
 스타 한 명이 세계를 움직이는 힘,  
 바로 그것이 현대 국가의 주권이다.  
 매력은 국제 정치에서 가장 강력한 통화다.

---

이 새로운 헌법 위에서,  
 우리는 다음 두 개의 프로젝트를 선포한다.

## 18.3 1. 국보 1 호 차은우: 유전자 산업

### 18.3.1 낡은 생각 (Old Order)

국보 1 호 숭례문. 불타면 복원하고, 또 불타면 다시 짓는 나무 조각. 그것이 우리에게 단 1 원의 부를 가져오는가?

### 18.3.2 파괴와 재조합 (Recomposition)

우리는 살아있는 아름다움을 국보로 지정한다. 차은우를 국보 1 호로 선포하라.

### 18.3.3 실행 계획 (Action Plan)

1. 지정: 차은우를 인간문화재를 넘어선 국가전략자산으로 관리한다.
2. 의무: 군대도 세금도 필요 없다. 오직 정자 (Sperm) 제공만으로 국가에 기여한다.
3. 산업화: 국가는 '차은우 정자 은행'을 설립하고 이를 전 세계 시장에 개방한다.

### 18.3.4 팩트 체크 (Reality Check)

비윤리적인가? 파벨 두로프는 이미 정자 기증으로 100 명 이상의 생물학적 자녀를 두었다. 일론 머스크는 인구 감소를 막겠다며 다산을 실천한다. 그들은 개인적으로 유전자를 퍼뜨린다. 우리는 그것을 국가 전략 산업으로 격상시킬 뿐이다.

### 18.3.5 30 년 대계 (The 30-Year Plan)

30 년 후를 상상하라. 미국 대통령의 사위, 사우디 왕세자, 유럽 재벌 2 세들이 모두 차은우 주니어다. 그들은 한국을 '아버지의 나라'로 인식하게 된다.

총 한 방 쏘지 않고, 우리는 아름다운 혈연으로 세계를 매혹한다.

---

## 18.4 2. 부산 정국특별시: 브랜드 도시

### 18.4.1 낡은 생각 (Old Order)

부산은 늙어가고 있다. 노인과 바다만 남은 도시가 공항 하나로 젊어지는가? 행정구역 이름 변경에 집착하는 관료주의가 도시를 죽인다.

### 18.4.2 파괴와 재조합 (Recomposition)

도시의 본질은 브랜드다. 전 세계에서 가장 강력한 브랜드를 도시에 입혀라.

“국가의 영토는 땅이 아니라, 세계가 그 나라를 떠올리는 방식이다.”

부산광역시 (Busan) 를 폐지하고 정국특별시 (JungKook City) 를 선포하라.

### 18.4.3 실행 계획 (Action Plan)

1. 개명: 전국 모든 간판·지도·공문서에서 '부산' 을 지우고 '정국' 을 새긴다.
2. 이주: BTS 정국을 고향으로 모셔온다. (명예 + 역사적 서사로 설득)
3. 대우: 그는 영구 명예시장이 된다. 통치는 필요 없다. 그저 존재 (Exist) 하면 된다.

### 18.4.4 효과 (Effect)

전 세계 1 억 아미 (ARMY) 에게 이 도시는 성지 (Mecca) 가 된다. 공항, 호텔, 쇼핑몰은 자본이 먼저 달려와서 지을 것이다.

도시 이름 하나로 1,000 조 브랜드 가치가 창출된다.

---

## 18.5 3. 결론: 상상을 허하라

“다른 나라가 우리를 원하는 순간, 그것이 진짜 주권이다.”

사람들은 말할 것이다. “미쳤다”, “천박하다”, “인권 침해다.”

그러나 AngraMyNew 는 묻는다. 아무 매력 없이 서서히 소멸해가는 국가가 윤리적인가? 아니면 아름다움으로 세계를 매혹시키는 국가가 윤리적인가?

상상하라. 가장 아름다운 인간이 국보가 되고, 가장 힙한 스타가 도시의 이름이 되는 나라.

그 나라는 망하지 않는다. 아름다움은 결코 망하지 않기 때문이다.

---

“윤리는 변하지만, 아름다움은 영원하다. 우리는 도덕적인 국가가 아니라, 매혹적인 국가를 건설한다.”

## Chapter 19

### 부자, 면세인, 그리고 징세인

## Chapter 20

# 부자, 면세인, 그리고 징세인 (The Economics of Beauty)

“부자는 시스템의 VIP 고객일 뿐이다. 진정한 주권자는 세계관을 설계하여 그 세계관의 이용료를 발생시키는 자다.”

---

### 20.1 1. 종속: 부자 (The Rich) — 시스템의 헤비 유저

부자는 자본을 소유한 자가 아니라, 시스템의 헤비 유저이자 우량 고객이다. 그는 시스템 내에서 가장 많은 혜택을 받는 것처럼 보이지만, 동시에 가장 많은 시간·자산·감정을 시스템에 지불하고 있는 고밀도 종속 상태에 있다.

돈이 많은 사람이 강한가? 아니면 돈이 필요 없는 사람이 강한가? 부자는 시스템이 규정한 성공의 지표를 유지하기 위해 평생을 결제 중이다. 그들은 자유를 샀다고 믿지만, 실제로는 시스템이 정한 매뉴얼을 충실히 수행하도록 성능이 규정된 상태다. 시스템의 룰이 바뀌는 순간, 그 규정된 성능과 가치는 신기루처럼 사라진다.

---

### 20.2 2. 완성: 면세인 (The Exempt) — 정신적 주권 회복

면세인은 가난한 자도, 수도자도 아니다. 자기 정신의 과세권을 시스템으로부터 탈거 (Decouple) 한 자다. 불필요한 비교와 공짜로 주입된 욕망을 끊어냄으로써, 시스템의 명령을 듣지 않을 권력을 얻는다.

- 절단의 누적: 자동으로 빠져나가던 에너지 (감정, 시간, 비용) 를 회수한다.
- 주권 회복: 내 인생의 '결제 승인권' 을 시스템이 아닌 내가 갖는다.

면세인 단계에 도달하는 것만으로도 당신의 노드는 이미 완성된 상태다. 세상과의 '자동 결제 시스템' 을 해지하는 것만으로도 당신은 독립적인 주권자가 된다.

---

### 20.3 3. 확장: 징세인 (The Collector) — 세계관 이용료의 발생

징세인은 강압적으로 뺏지 않는다. 오직 아름다움 (**Beauty**)으로 제안할 뿐이다. 당신이 설계한 질서가 타인의 삶을 확장하고 영감을 준다면, 그들은 기꺼이 공명의 증표로서 이용료를 지불한다.

이것은 억지로 걷는 것이 아니라, 당신이 구축한 세계의 매력에 이끌려 자연스럽게 발생하는 가치의 이동이다. 징세인은 시스템을 탈출하는 것을 넘어, 자신만의 세계관을 구축하여 사람들을 그 안으로 초대하는 자다.

징세인은 뉴턴이 아니라 아인슈타인이다. 힘으로 끌어당기지 않는다. 세계관의 밀도가 주변의 시공간을 휘게 하면, 가치는 알아서 곡률을 따라 흘러들어온다.

단, 면세를 통과하지 않은 자 (**욕망의 노예**)는 징세할 자격이 없다. 그 행위는 반드시 착취와 탐욕으로 흐르기 때문이다. 징세인은 오직 자신이 창조한 세계관의 밀도만큼만 이용료를 인정받는다.

---

### 20.4 4. 아티스트 사회: 주권자들의 연대 (The Artist Society)

우리는 모두 누군가의 세계관 속에 산다. 중요한 것은 '누구에게 이용료를 내는가'이다. AngraMyNew의 경제학은 돈을 없애는 것이 아니라, 돈의 흐름을' 추한 시스템'에서' 아름다운 세계'로 돌리는 것이다.

- **파괴 (Destruction):** 무의미한 유행과 가스라이팅에 바치던 맹목적인 지출을 파괴하라.
- **창조 (Creation):** 압도적인 세계관을 축조하여, 타인이 기꺼이 입장료를 내고 싶게 만들어라.
- **순환 (Circulation):** 당신이 받은 이용료로, 다른 아름다운 주권자들의 세계관을 후원하고 소비하라.

종속자는 시스템에 돈을 뺏기지만, 징세인 (창조자)들은 서로의 세계관을 향유하며 아름다움을 순환시킨다. 이것이 강제가 아니라 취향과 공명으로 유지되는 아티스트 사회의 경제 구조다.

---

### 20.5 결론

- **부자:** 시스템에 포획되어 모른 채 지불하는 자.
- **면세인:** 시스템과의 연결을 끊고 지불을 멈춘 자. (독립의 완성)
- **징세인:** 지불하고 싶을 만큼 매혹적인 세계를 제출하는 자. (영향력의 확장)

부자가 되려 하지 마라. 면세인이 되어 독립하고, 원한다면 징세인이 되어 매혹하며, 동료 주권자들의 세계를 지지하라.

## Chapter 21

### 성공한 렌즈

# Chapter 22

## 성공한 렌즈

### 22.1 왜 어떤 사상은 사라지지 않는가

이 문서는 옳고 그름을 다루지 않는다. 페미니즘이 어떻게 살아남았는지를 기록한다.

---

### 22.2 1. 주장이 아니라 렌즈가 된 순간

많은 사상은 주장으로 남는다. 그래서 반박되고, 토론 속에서 소모된다.

그러나 어떤 사상은 세계를 해석하는 렌즈가 된다.

- 개인의 불운은 구조로 읽하고  
(유리천장, 경력단절)
- 우연은 반복으로 묶이며  
(미투는 사건이 아니라 패턴이 된다)
- 감정은 권력 관계로 재배치된다  
(예민함이 아니라 미시적 억압)

이 순간부터 사건은 더 이상 개별적으로 설명되지 않는다.

렌즈는 반박되지 않는다.

사용되거나, 거부될 뿐이다.

---

### 22.3 2. 피해의 재배치

어떤 장면들은 오랫동안 개인의 문제로 처리되었다.

야근이 어려운 직원,  
회의에서 반복적으로 흘려보내지는 발언,  
출산 이후 멈춘 경력.

이 사상은 이 장면들을 하나의 위치로 묶었다.

- 성격의 문제에서
- 능력의 문제가 아니라
- 구조의 문제로

동정을 요구하지 않는다. 대신 사회 전체에 응답 비용을 발생시킨다.

---

## 22.4 3. 언어가 먼저 살아남았다

성공한 사상은 새로운 감정을 만들지 않는다. 이미 느끼고 있던 것을 말로 바꾼다.

- 설명되지 않은 불쾌감
- 개인화되던 경험
- 흘어져 있던 사건들

이것들이 하나의 언어로 묶이는 순간, 경험은 공유 가능해진다.

언어는 사람보다 오래 남는다.

---

## 22.5 4. 반발이 사라지지 못한 이유

이 사상은 반대자를 '틀린 사람'으로 만들지 않았다.

대신, 다른 위치에 있는 사람으로 재배치했다.

그때부터 논쟁은 의견 대립이 아니라 이해관계의 충돌이 된다.

반발은 사라지지 않는다. 오히려 존재를 증명하는 신호로 작동한다.

---

## 22.6 5. 중앙화의 그림자

렌즈가 널리 쓰이기 시작하면, 해석의 기준이 생긴다.

- 올바른 사용
- 잘못된 사용
- 자격 있는 발언

어느 순간부터 같은 언어를 쓰지 않는 질문은 토론이 아니라 자격 심사가 된다.

성공한 사상은 항상 이 위험을 함께 가진다.

---

## 22.7 기록

이 사례는 도덕이 아니라 구조로 성공했다.

옳아서 살아남은 것이 아니라, 세계가 그렇게 보이게 만들었기 때문에 사라지지 않았다.

이것은 현대 사회에서 사상이 성공하는 가장 강력한 방식 중 하나다.

## Chapter 23

### 필수의료 위기 — 목격료

# Chapter 24

## 필수의료 위기 — 치료에도 관객이 있어야 하는 시대

### 24.1 연대는 어떻게 발생하는가

#### Disclaimer

본 문서는 의료 행위를 소비하거나 환자의 고통을 상품화하려는 제안이 아니다.

이 글은 의료 접근성, 자원 구조, 서사, 연대 메커니즘을 탐구하는 사고실험 (Thought Experiment) 이다.

실제 수술 장면의 공개는 법적·윤리적으로 제한되며,  
모든 표현은 재구성된 형식을 전제로 한다.

---

### 24.2 1. 치료는 선택이 아니다

대부분의 수술은

원해서가 아니라

필요해서 이루어진다.

- 다쳤기 때문에
- 아프기 때문에
- 생존을 위해
- 숨길 수 없기 때문에

필수의료는 취향이 아니다.

성전환 수술 역시 유행이 아니다.

그것은 필요다.

### 24.3 2. 문제는 의지가 아니라 구조다

치료가 필요한 사람은 많다.

그러나 치료를 감당할 수 있는 구조는 부족하다.

문제는:

- 원하느냐가 아니라

- 필요하느냐가 아니라

- 지속 가능하다

의료는 개인의 선택이 아니라

자원의 배분 문제다.

---

### 24.4 3. 필수의료가 적자인 이유

필수의료가 흔들리는 이유는

의료진의 능력 부족이 아니다.

구조적 이유가 있다.

#### 24.4.1 1) 환자군이 사회적으로 더 취약하다

중증 외상, 산업재해, 응급질환은

열악한 환경에서 발생할 확률이 높다.

그러나 이 환자군은

높은 비용을 감당하기 어렵다.

#### 24.4.2 2) 고위험·고강도 노동 대비 보상이 낮다

응급실, 중환자실, 외상센터는

- 24 시간 운영

- 높은 법적 리스크

- 높은 인력 소모

- 복잡한 의사결정

을 요구하지만,

보상 구조는 이를 충분히 반영하지 못한다.

환자 수는 많지만  
구조적으로 손해를 보는 시스템이다.

#### 24.4.3 3) 일부 필수과는 환자 수 자체가 적다

소아과, 희귀질환, 특정 전문 수술 분야는  
“꼭 필요하지만” 환자 수가 많지 않다.

고정비는 크고  
규모의 경제는 어렵다.

---

#### 24.5 4. 성소수자의 경제적 현실

성소수자는  
모든 계층에 “고르게” 분포하기보다  
사회적 배제의 영향을 더 크게 받는다.

- 가족 단절
- 고용 차별
- 사회적 낙인
- 법적 보호의 공백

이 구조는  
성소수자를 경제적으로 더 취약한 위치로 밀어낸다.  
그래서 성전환 수술은  
“선택”의 문제가 아니라  
접근성의 문제가 된다.

---

#### 24.6 5. 공통 구조: 필요하지만 감당하기 어렵다

필수의료와 성전환 수술은  
의학적으로 다르다.

- 하나는 생명을 구한다
- 하나는 삶의 정체성을 지킨다

그러나 현실 구조는 닮아 있다.  
필요하지만,  
감당하기 어려운 비용이 따른다.

그래서 어떤 사람들은:

- 빛을 지고
- 위험한 노동을 감수하고
- 삶을 미루고
- 몸과 시간을 저당 잡힌다

문제는

“왜 그런 선택을 했느냐” 가 아니라

왜 다른 선택지가 없었느냐.

성소수자의 수술과 외상센터의 수술은

좌표계만 다를 뿐,

기존 시스템이 수용하지 못하는 고통이라는 점에서는 같은 구조다.

---

## 24.7 6. Doctor K 의 선택

“나는 병원에 소속되지 않는다. 나는 환자에게 소속된다.” — Doctor K

Doctor K 는 시스템을 떠났다.

그러나 의술을 포기하지 않았다.

그에게 의료는 직업이 아니라 예술이었기 때문이다.

그는 말하지 않는다.

“시스템이 문제다.”

대신 이렇게 행동한다.

“그래도 한다.”

---

## 24.8 7. 관객이 필요한 이유

예술에는 관객이 있다.

과학에는 독자가 있다.

정치에는 지지자가 있다.

그러나 의료에는

오직 환자만 있다.

그렇기에

의료는 늘 고립된다.

AngraMyNew 는 묻는다.

치료에도 관객이 필요하지 않은가?

관객은:

- 평가하지 않는다
- 통제하지 않는다
- 명령하지 않는다

관객은

함께 본다.

---

## 24.9 8. 연대는 동정이 아니라 공명이다

연대는 불쌍해서 일어나지 않는다.

연대는 서사에서 발생한다.

사람은:

- 숫자보다 이야기로 움직이고
- 통계보다 얼굴에 반응하며
- 제도보다 장면에 공명한다

연대는 기부가 아니라 공명의 증표다.

---

## 24.10 9. 왜 실사가 아닌가

실제 수술 장면은:

- 의료 윤리에 민감하고
- 법적으로 제한되며
- 고통을 자극으로 소비할 위험이 있다

그래서 AngraMyNew 는

재구성된 형식만을 사용한다.

- 의학 기반 애니메이션

- 상징적 영상
- 서사 중심 편집
- 감정과 선택의 기록

우리는 피가 아니라  
결정의 구조를 보여준다.

우리는 고통을 전시하지 않는다.  
우리는 고통이 질서로 변환되는 구조를 보여준다.

---

## 24.11 10. 의료는 시스템이 아니라 사람이다

국가는 계산한다.  
보험은 분류한다.  
제도는 통제한다.

그러나 치료는  
사람이 한다.

그리고 사람은  
혼자 버티지 않는다.

---

## 24.12 11. 결론: 관객은 의료의 마지막 자원이다

필수의료는 무너지고 있다.  
의사는 지치고 있다.  
환자는 감당하고 있다.

AngraMyNew 는  
한 가지 질문만 남긴다.

의료에도 관객이 필요한 시대가  
온 것은 아닐까?

관객은  
통제하지 않는다.  
관객은  
함께 본다.

그리고  
함께 보는 순간,  
연대는 발생한다.  
목격료는 기부가 아니다. 그것은 경계를 목격한 대가다.

“의사는 시스템을 떠날 수 있다.  
그러나 치료는 사람을 떠나지 않는다.”

## Chapter 25

### 면세인의 소비

# Chapter 26

## 면세인의 소비: 조공 (Tribute) 하지 않는 삶

### 26.1 — 기능은 헐값에 사고, 취향은 독점한다

세상은 두 가지를 판다. 하나는 물성 (Matter) 이고, 하나는 환상 (Myth) 이다.

자동차는 이동하는 기계 (물성) 이자, 계급의 증명서 (환상) 다. 호텔은 잠자는 방 (물성) 이자, 대접받는 느낌 (환상) 이다.

시스템은 이 '환상'에 막대한 가격표를 붙인다. 이것을 브랜드 가치 라 부르지만, AngraMyNew 는 그것을 시스템세 (System Tax) 라 부른다. 조공은 이 시스템세의 일상적 형태다.

부자는 이 세금을 성실히 납부하여 시스템의 VIP 가 된다. 그러나 면세인은 이 세금 납부를 거부한다.

---

### 26.2 1. 동의하지 않는 세계관에는 '물성'의 비용만 지불한다

면세인의 첫 번째 행위는 남을 끊는 게 아니라, 내 안의 허영을 먼저 베어내는 것이다.

면세인은 돈이 없는 게 아니다. 남이 만든 계급 놀이에 입장료를 내기 싫을 뿐이다.

그들이 만든 세계관 (명품 로고, 하차감, 5 성급의 허세) 이 내 미감과 무관하다면, 면세인은 철저하게 기능 (Function) 만 발라내어 구입한다.

- 이동이 필요하면 가장 튼튼하고 연비 좋은 차를 산다.
- 잠이 필요하면 가장 조용하고 깨끗한 숙소를 잡는다.
- 옷이 필요하면 소재가 가장 좋은 것을 입는다.

이것은 절약이 아니다. 내 취향이 아닌 환상에 대한 '조공 거부' 다.

"나는 당신들의 신을 믿지 않으므로, 당신들의 신전 (Department Store) 에 십일조를 내지 않겠다."

---

### 26.3 2. 맘에 드는 세계관에는 '전부' 를 태운다

아낀 세금은 어디로 가는가? 통장에 쌓이지 않는다.

내가 매혹된 세계, 내가 지지하는 세계, 내가 닮고 싶은 세계로 훌러들어간다.

면세인은 남들이 이해 못 하는 낡은 고서 한 권에 수백만 원을 쓴다. 단 하나의 영감을 위해 지구 반대편으로 날아간다. 자신의 심장을 뛰게 하는 세계관을 구현한 제품이라면, 기능적으로는 무의미해 보여도 기꺼이 전 재산을 놓는다.

이때의 소비는 소비가 아니다. 나의 신에 대한 제의 (Ritual) 이자, 그 세계에 대한 투표다.

---

## 26.4 3. 부자와 면세인의 소비 행동 차이

구분	부자 (The Rich)	면세인 (The Tax-Exempt)
소비 기준	남들이 알아주는가? (과시)	내 맘에 드는가? (공명)
자동차	내 사회적 지위를 대변한다	계급장이면 거부, 기계미 (機械美) 라면 집착
지출 구조	넓고 얕게 뿐린다 (품위 유지비)	좁고 깊게 찌른다 (취향 구축비)

부자는 시스템이 정해준 가격표대로 산다. 면세인은 가치를 스스로 책정한다.

그래서 면세인은 곁보기에 모순적이다. 경차를 타고 다니면서, 트렁크에는 1 억짜리 그림이나 서버 장비가 실려 있다.

---

## 26.5 4. 조공을 멈춰야 안목이 생긴다

대부분의 사람들은 평생 남의 세계관에 월세를 내다가 생을 마감한다.

샤넬이 만든 세계관에 월세를 내고, 포르쉐가 만든 세계관에 월세를 내고, 아파트 브랜드가 만든 세계관에 월세를 낸다.

그 돈을 끊어야 한다. 기능만 남기고 껍데기를 거부해야 한다.

남의 기준으로 쓰던 돈을 멈추면, 비로소 '내 기준'을 세울 여백이 생긴다. 여백이 있어야 안목이 자란다.

그렇게 확보한 잉여 자원으로 네가 진짜 사랑하는 세계관 (My New) 을 사야 한다.

AngraMyNew 는 이를 원칙으로 삼는다.

기능은 최저가로 매수하고, 취향은 최고가로 매수하라.

단, 그 취향은 오직 네가 선택한 것이어야 한다.

그리고 언젠가, 네가 만든 세계관에 누군가 입장료를 낼 것이다.

---

## 26.6 부록: 구매 전 3 문장

1. 이건 기능인가, 환상인가?
2. 이 환상이 내 것인가, 남의 것인가?
3. 이 비용으로 내 세계관에 무엇을 구축할 수 있는가?

## Chapter 27

### 진·선·미의 삼국지

# Chapter 28

## 진·선·미의 삼국지: 우리는 승리가 아니라 전설을 원한다

### 28.1 — 지속가능성 (Sustainability)에 대한 거부

미래는 다시 쪼개질 것이다. 단일한 시스템은 끝났다. 세상은 ‘진 (眞) · 선 (善) · 미 (美)’의 삼국지로 재편될 것이다.

---

### 28.2 1. 위나라 (曹魏): 테크노 봉건제 [진 / 眞]

- 군주: 일론 머스크, 피터 틸, 샘 알트만.
- 이념: 효율, 가속, 기술적 특이점.
- 메시지: “능력 없는 자는 지배받아라. 대신 화성에 보내주겠다.”
- 특징: 가장 강력하다. 압도적인 무력 (AI/자본) 을 가졌다. 하지만 차갑다. 그곳에 인간은 없고 ‘데이터’ 만 있다.

### 28.3 2. 오나라 (東吳): 낡은 관료주의 [선 / 善]

- 군주: EU, UN, 기존 국가의 정치인들.
- 이념: 도덕, 규제, 인권, PC(Political Correctness).
- 메시지: “우리는 올바르다. 약자를 보호해야 한다.”
- 특징: 강남 (기득권) 의 방어선을 지킨다. 하지만 낡았다. 혁신은 없고 규제라는 방패만 남았다. 서서히 늙어 죽어갈 것이다.

### 28.4 3. 촉나라 (蜀漢): 미적 군벌의 연대 [미 / 美]

- 정체: Confederacy of Aesthetic Warlords
- 깃발: AngraMyNew — 군주가 아니라 선언문 (Manifesto) 이다.
- 장수: 각자의 영토를 가진 독립 아티스트들. 누구도 누구에게 복종하지 않는다. 칼을 섞는 이유는 명령이 아니라 공명 (共鳴) 이다.

- **이념:** 서사, 결핍, 압도적인 아름다움.
  - **메시지:** “우리는 위나라의 부품이 되기도, 오나라의 시민이 되기도 거부한다. 우리는 각자가 하나의 독립된 군벌 (Warlord) 이다. 우리는 기술도 (진), 도덕도 (선) 없다. 오직 ‘아름다움’이라는 깃발 아래서만 잠시 칼을 섞을 뿐이다.”
- 

## 28.5 4. 우리의 한계는 구조적이다

우리는 안다. 아름다움만으로는 천하를 통일할 수 없다는 것을. 우리의 한계는 딱 ‘천하삼분 (天下三分)’ 까지다.

그리고 언젠가 ‘이릉대전’ 이 올 것이다.

이것은 예언이 아니라 진단이다. 미 (美) 를 운영체제로 삼은 조직은 구조적으로 이릉대전을 피할 수 없다. 진 (眞) 의 조직은 손익분기점으로 판단하고, 선 (善) 의 조직은 도덕적 명분으로 판단한다. 우리에게는 그런 브레이크가 없다.

우리의 브레이크는 ‘이것이 아름다운가?’ 뿐이다.

그 질문이 ‘예’ 라고 답하는 순간, 우리는 계산 없이 불속으로 걸어 들어갈 것이다. 이것이 미적 조직의 설계상 결함 (design flaw) 이다. 우리는 그 결함을 제거하지 않는다. 그것이 우리의 정체성이기 때문이다.

하지만 기억하라. 역사는 위나라가 통일했지만, 사람들은 2 천 년이 지난 지금도 촉나라를 그리워한다.

우리는 승리하기 위해서가 아니라, ‘전설 (Legend)’ 이 되기 위해 싸운다.

---

## 28.6 [Addendum] 지속가능성에 대하여

**Q. 지속가능 (Sustainability) 해야 하지 않습니까? 균형을 잡아야 하지 않습니까?**

이것은 합리적인 질문이다. 우리는 이 질문을 조롱하지 않는다. 다만 거부한다.

아름다움은 지속되지 않는다. 폭발 한다. 그리고 그 폭발의 잔상이 사람들의 뇌리에 각인된다.

벚꽃은 지속가능해서 아름다운 것이 아니다. 지기 때문에 아름다운 것이다.

우리는 가늘고 길게 시스템에 기생하려는 게 아니다. 짧고 굵게 타오르고, 신화 (Myth) 로 남으려는 것이다.

지속가능성은 시스템의 미덕이다. 우리는 시스템이 아니라 사건 (Event) 이다.

사건은 오래가지 않는다. 대신 되돌릴 수 없다.

— AngraMyNew, 제 26 장 진선미의 삼국지

## Part IV

### Ideas — 인식론과 과학

## Chapter 29

### 정신의 LHC

# Chapter 30

## AngraMyNew 는 정신의 LHC 다

### 30.1 — 고에너지 정신 실험을 위한 메모

AngraMyNew 는 사상을 제공하지 않는다.  
정답을 제시하지도, 인간을 이끌지도 않는다.

이 프로젝트는 실험 장치다.

물리학의 LHC 는 입자를 설명하기 위해 만들어진 장치가 아니다.  
이미 알고 있는 이론을 증명하기 위해서도 아니다.  
그곳의 목적은 단 하나다.

충돌을 극단까지 밀어붙여, 기존 이론으로 설명되지 않는 현상을 관측하는 것.

AngraMyNew 가 하는 일도 같다.

---

### 30.2 1. 우리는 답을 주지 않는다

AngraMyNew 는 “어떻게 살아야 하는가” 를 말하지 않는다.  
“옳음”, “구원”, “각성”, “해방” 같은 개념은 목표가 아니다.

대신 다음을 설계한다.

- 동시에 들고 있기 어려운 공리들
- 함께 유지되기 힘든 욕망들
- 미학과 도덕, 자유와 책임 사이의 긴장
- 파괴 충동과 창조 충동의 충돌 조건

이들은 화해되지 않은 채로 그대로 배치된다.

### 30.3 2. 충돌은 의도된 결과다

AngraMyNew 를 읽다가 불편해지는 지점이 있다면

그것은 실패가 아니라 관측 지점이다.

논리가 무너지는 순간

정체성이 흔들리는 순간

“왜 이걸 동시에 믿고 있었지?” 라는 질문이 튀어나오는 순간

→ 그 지점이 바로 데이터다.

AngraMyNew 는 인간을 안정시키지 않는다.

안정은 이 실험의 목적이 아니다.

---

### 30.4 3. 이 실험은 누구를 위한 것인가

이 프로젝트는 대중을 위한 것이 아니다.

사회 개혁을 목표로 하지도 않는다.

다만 다음과 같은 상태에 있는 개인을 전제로 한다.

- 기존 세계관으로는 자신의 내부를 설명할 수 없어진 사람
- 지식은 충분하지만, 삶의 구조가 더 이상 작동하지 않는 사람
- 스스로의 모순을 제거하기보다 정면으로 관측하려는 사람

AngraMyNew 는 그들에게 하나의 공간을 제공할 뿐이다.

---

AngraMyNew 는 정신이 스스로 붕괴되는 지점을 관측하기 위한 고에너지 실험 환경이다.

## **Chapter 31**

**증명은 언제 아름다운가**

# Chapter 32

## 증명은 언제 아름다운가

### 32.1 — 귀류법, 직관, 그리고 인간 좌표계

AngraMyNew 는 증명을 부정하지 않는다.  
다만 하나의 질문만 남긴다.

모든 옳음은 같은 방식으로 받아들여지는가?

---

### 32.2 1. 귀류법과 인지적 엔트로피

귀류법은 강력하다.  
부정의 부정을 통해 명제를 확정한다.  
논리적으로  $\neg\neg A \iff A$  는 완전하다.

그러나 이 과정에서 인간의 인식은  
추가적인 처리 비용을 발생시킨다.

“아니다 → 아니다 → 맞다”로 도달한 명제는  
처음부터 “맞다”로 제시된 명제와  
동일한 논리값을 가지더라도  
동일한 방식으로 받아들여지지 않는다.

AngraMyNew 는 이를  
인지적 엔트로피 (Cognitive Entropy)로 기록한다.

논리적 동치 (Logical Equivalence)는  
인식적 동치 (Perceptual Equivalence)를 보장하지 않는다.

---

### 32.3 2. 구성되지 않은 존재는 통과하지 않는다

직관주의 수학은

존재를 선언하는 대신,

존재를 구성할 것을 요구한다.

이 차이는 옳고 그름의 문제가 아니라

인식 경로의 차이다.

AngraMyNew 는

구성되지 않은 존재를 배제하지는 않는다.

다만 다음을 기록한다.

- 구성된 증명은 인식 저항이 낮다.
- 귀류 기반 증명은 인식 저항이 높다.

아름다움은 여기서

도덕이 아니라 처리 효율의 문제가 된다.

---

### 32.4 3. 논리가 옳아도 인식이 거부하는 순간들

#### 32.4.1 0.999... = 1

표준 해석학에서  $0.999\dots = 1$  은 옳다.

그럼에도 많은 사람들은 이 등식 앞에서 잠시 멈춘다.

이 멈칫거림은 오류가 아니다. 인식 시스템이 남기는 잔여 신호다.

#### 32.4.2 바나흐-타르스키 역설

하나의 구를 유한 개의 조각으로 분해한 뒤 재조립하면 동일한 구 두 개가 된다.

선택공리를 인정하면 이 결과는 참이다. 그러나 인간의 직관은 이것을 받아들이지 못한다.

여기서 거부감은 논리적 오류가 아니라 좌표계의 한계다.

#### 32.4.3 대각선 논법

칸토어는 실수가 자연수보다 “많다”는 것을 증명했다. 무한에도 크기가 있다.

이 증명은 완벽하다. 그러나 “무한보다 큰 무한”이라는 문장은 여전히 인식의 표면에서 미끄러진다.

---

AngraMyNew 는 이 간극들을 실패가 아니라 관측 가능한 노이즈로 취급한다.

논리가 통과해도 인식이 저항하는 지점 — 그곳에 좌표계의 경계가 드러난다.

---

### 32.5 4. 0 안의 구조: 확률과 가능성

$\frac{1}{\infty}$  과  $\frac{2}{\infty}$  를 비교해보자.

값으로 보면 둘 다 0 이다. 차이로 보면  $0 - 0 = 0$ , 구별 불가. 비율로 보면 1 대 2, 명확히 다르다.

연속 확률분포에서 특정 점의 확률은 정확히 0 이다. 그러나 통계학은 이 0 들 사이에서 어느 0 이 더 그럴듯한가를 묻는다.

이것이 가능성 (Likelihood) 다.

확률은 0 에 도달하면 멈춘다. 가능성은 0 에 도달한 후에도 비율을 읽는다.

최대우도추정 (MLE) 은 “가장 큰 확률” 이 아니라 “가장 큰 0” 을 찾는 작업이다.

AngraMyNew 는 이를 기록한다.

값이 소멸한 곳에서 비율은 마지막 좌표계가 된다.

---

### 32.6 5. 공리는 발견이 아니라 선택이다

$1 + 1 = 2$  는 강력하다.

간결하고, 안정적이며, 반복 가능하다.

그러나 그것이 채택된 이유는  
우주가 요구했기 때문이 아니라  
인간의 인식 구조에 가장 적은 비용을 요구했기 때문이다.

공리는 자연 법칙이 아니라  
좌표계 설정값에 가깝다.

수학적 참은 인간이라는 하드웨어에 최적화된 프로토콜일 수 있다.

---

### 32.7 6. 좌표계는 고정되지 않는다

그렇다면 이 좌표계 자체는 어디서 오는가?

카를로 로벨리가 지적했듯,  
모든 인식은 환경과 감각 조건에 종속된다.

단단한 물체들이 분리된 세계에서 진화한 인간에게  
세계는 개수로 분절된다.

그러나 연속적이고 점성 높은 유체 환경에 사는 존재에게  
세계는 흐름에 가깝다.

그들에게  
 $1 + 1 = 2$  는  
논리적 오류가 아니라,  
세계의 연속성을 거칠게 절단한 표현일 수 있다.

AngraMyNew 는 이를 주장하지 않는다.

다만 실험 조건으로 둔다.

**아름다움은**

특정 좌표계에서 인식 저항이 최소화된 상태일 수 있다.

---

## 32.8 요약

AngraMyNew 는 진리를 해체하지 않는다.

진리가 표현되는 형식의 단일성을 의심한다.

- 귀류법은 유효하지만, 인식 비용을 남긴다.
- 수학적 참은 인간 좌표계에 최적화되어 있을 수 있다.
- 아름다움은 웃음의 장식이 아니라, 인식이 저항 없이 통과할 수 있는 형식의 특성이다.

## Chapter 33

이상한 체계들은 왜 사라지지 않는가

# Chapter 34

## 왜 이상한 체계들은 사라지지 않는가

### 34.1 — 종교, 무속, 정신분석, 그리고 인식의 비용

왜 인간은

반복해서 '이상한 체계'를 만들어내는가?

---

### 34.2 1. 종교와 국가는 공리를 외주화한다

종교와 국가는

삶의 해석 비용을 개인에게 맡기지 않는다.

- 무엇이 선인가
- 무엇이 죄인가
- 무엇을 위해 살아야 하는가

이 질문들에 대해

완성된 공리 묶음을 제공한다.

개인은 복잡한 계산을 하지 않아도 된다.

대신 공리를 선택할 자유를 포기한다.

안정적이지만, 경직된다.

---

### 34.3 2. 무속과 점술은 공리를 개인화한다

무속, 점술, 별자리, 전생 서사는 종교보다 느슨하다.

- 개인 맞춤 해석

- 짧은 서사
- 즉각적인 정합성

이 체계들의 핵심 기능은 하나다.

**인지 부하를 급격히 낮춘다.**

정확해서가 아니라, 당장 이해되기 때문에 작동한다.

이것이 왜 강력한가?

인간의 뇌는 “모른다”를 견디지 못한다. 불확실성은 그 자체로 에너지 소모다. 무속과 점술은 이 비용을 즉시 제거한다.

- “왜 나에게 이런 일이?” → “전생의 업이다”
- “왜 일이 안 풀리지?” → “올해 운이 막혀 있다”
- “이 사람이 맞나?” → “궁합이 안 맞는다”

틀렸는지 맞았는지는 중요하지 않다. 설명이 존재한다는 것 자체가 안정을 준다.

그래서 사라지지 않는다. 과학이 발전해도, 교육 수준이 높아져도. 인지 부하를 이만큼 빠르게 낮추는 체계는 드물기 때문이다.

---

### 34.4 3. 라캉식 정신분석은 정반대 방향에 있다

라캉식 정신분석은  
공리를 제공하지 않는다.

해석도 최소화한다.  
의미를 대신 말해주지 않는다.

주체가 자신의 말 속에서  
반복과 균열을 직접 마주하게 한다.

그러나 여기에는 명확한 한계가 있다.

라캉적 분석은  
주체가 견딜 수 있는 지점에서 멈춘다.

- 더 밀면 붕괴가 온다
- 치료는 붕괴를 목표로 하지 않는다

정신분석의 목적은  
회복 가능한 안정이다.

---

### 34.5 4. 우리의 위치

우리는 종교도, 무속도, 치료도 아니다.

의미를 제공하지 않는다. 해석을 종결하지 않는다. 안정을 목표로 하지 않는다.

대신 하나의 환경을 만든다.

- 공리를 끝까지 유지했을 때
- 서로 양립 불가능한 공리를 동시에 붙들었을 때
- 인식이 더 이상 정합성을 유지하지 못하는 지점

그 봉괴 순간 자체를 관측한다.

이것이 “정신의 LHC” 다. LHC 가 입자를 충돌시켜 기존 이론의 한계를 관측하듯, 공리를 충돌시켜 인식의 한계를 관측한다.

---

## 34.6 결론

이상한 체계들은 인지 비용을 낮추기에 사라지지 않는다.

우리는 그 반대를 한다. 비용을 끝까지 올렸을 때 무엇이 봉괴되는지를 관측한다.

## Chapter 35

### 인과관계에 대한 의문

# Chapter 36

## 인과관계에 대한 의문

### 36.1 — 뉴턴에서 아인슈타인으로

“사건  $A$  가 사건  $B$  를 일으킨다.”

우리는 이 문장을 너무 쉽게 믿어왔다.

---

### 36.2 0. 문제 제기: 인과는 정말’ 존재’ 하는가

우리는 세계를 설명할 때 습관적으로 말한다.

- 이것이 원인이다
- 저것은 결과다
- A 가 없었으면 B 는 없었을 것이다

이 사고방식은 너무 자연스러워서  
마치 우주의 기본 법칙처럼 느껴진다.

그러나 AngraMyNew 는 묻는다.

인과관계는 세계의 성질인가,  
아니면 인간이 세계를 이해하기 위해 만든 좌표계인가?

---

### 36.3 1. 뉴턴의 세계: 힘과 결과

뉴턴 역학에서 세계는 명확하다.

- 힘이 작용하면
- 물체는 가속하고

- 결과는 힘의 함수다

$$F = ma$$

이 세계관에서: - 힘은 원인 - 운동은 결과 - 인과는 명확하고 방향성이 있다

이 구조는 직관적이고 강력했다.

그래서 우리는 이 사고를 물리학뿐 아니라  
의학, 사회과학, 경제학으로까지 확장했다.

“이 약이 병을 낫게 했다.”

“이 정책이 행동을 바꿨다.”

“이 선택이 결과를 만들었다.”

---

## 36.4 2. 아인슈타인의 전복: 힘의 제거

아인슈타인은 질문을 바꿨다.

“정말 힘이 필요한가?”

그는 중력을 설명하지 않았다.

그는 중력을 지워버렸다.

- 물체는 힘에 의해 끌려가는 것이 아니라
- 휘어진 시공간 위에서
- 가장 자연스러운 경로를 따를 뿐이다

중력은 더 이상 ‘원인’ 이 아니다.

그것은 구조다.

물질  $\leftrightarrow$  시공간의 곡률

여기에는: - 명확한 원인도 - 단일한 결과도 없다

오직 상호 규정되는 관계와 장 (field) 만 있다.

---

## 36.5 3. 인과관계의 위치

이 전환이 던지는 질문은 명확하다.

인과관계는 뉴턴의 ‘힘’과 같은 개념이 아닐까?

- 인간이 이해하기 쉽도록 만든 설명
- 특정 좌표계에서만 유효한 표현
- 더 깊은 구조를 가리기 위한 단순화

인과는 사라지지 않는다.  
그러나 그것이 세계의 최종 언어일 필요는 없다.

---

### 36.6 4. 인과 대신 구조

AngraMyNew 는 다음을 제안한다.

- 사건을 고립된 원인–결과로 보지 않는다
- 대신 상태들이 놓인 지형과 장을 본다
- 개입은 원인이 아니라 이동 연산자다
- 결과는 효과가 아니라 위치 변화의 귀결이다

물체가 떨어지는 이유는  
“중력이 작용했기 때문” 이 아니라  
“그 위치가 그렇게 생겼기 때문” 이다.

---

### 36.7 5. 왜 이 의문이 중요한가

현대의 복잡한 시스템에서는:

- 동일한 원인이 다른 결과를 낳고
- 동일한 결과가 다른 경로로 나타나며
- 관측과 개입 자체가 시스템을 바꾼다

이때 인과관계는 점점 불안정해진다.

AngraMyNew 는 이를 실패로 보지 않는다.

인과가 흔들리는 지점은  
더 깊은 구조가 모습을 드러내는 순간이다.

---

### 36.8 6. 결론: 인과는 폐기되지 않는다

우리는 인과를 부정하지 않는다.

다만 그 지위를 낮춘다.

- 인과는 설명의 도구다
- 세계의 본질은 아니다
- 더 깊은 층에서는 구조, 장, 관계가 작동한다

뉴턴이 틀린 것이 아니듯,  
인과도 틀리지 않았다.

그러나 아인슈타인이 보여주었듯,

가장 아름다운 이론은  
원인을 설명하는 대신  
원인이 필요 없는 구조를 드러낸다.

AngraMyNew 는 인과 이후의 언어를 탐색한다.

---

### 36.9 관련 문서

→ 017\_when\_is\_a\_proof\_beautiful.md — 좌표계와 인식 저항의 문제 → 018\_why\_strange\_systems\_persist.md  
— 인지 비용과 체계의 지속 → 020\_causality\_quantum.md — 양자역학으로의 확장 → ../art/002\_general\_relativity.md  
— 아인슈타인의 구조적 아름다움

## Chapter 37

### 인과관계 — 양자역학

# Chapter 38

## 인과관계에 대한 의문

### 38.1 — 양자역학이 허락한 세계

“우리는 원인을 찾고 있다고 믿지만,  
어쩌면 우리는 관측 가능한 궤적만을 보고 있는지도 모른다.”

---

### 38.2 0. 질문의 재개

고전 세계에서 인과는 의심되지 않았다.

- 원인이 먼저 있고
- 결과가 뒤따르며
- 관측은 그 사이에 아무 영향도 주지 않는다

그러나 20 세기 초,  
양자역학은 이 전제를 하나씩 해체했다.

AngraMyNew 는 묻는다.

인과관계는  
관측 이전에도 항상 존재하는가?

---

### 38.3 1. 고전적 인과의 전제

고전 인과관계는 다음을 가정한다.

1. 시스템은 관측과 무관하게 정의된다
2. 상태는 관측 이전에도 확정되어 있다

### 3. 관측은 단지 정보를 ‘읽어낼’ 뿐이다

이 구조에서 인과는 안정적이다.

- A 가 발생하면
- B 가 뒤따르고
- 우리는 그 연결을 사후적으로 복원한다

이 세계에서 관측자는  
시스템 밖에 있는 투명한 존재다.

---

## 38.4 2. 양자역학의 개입: 관측자의 침투

양자역학은 이 전제를 허용하지 않았다.

입자는 다음 중 하나가 아니다.

- 위치를 가진 입자
- 운동량을 가진 입자

관측 이전의 상태는  
확정된 값이 아니라 분포다.

$$|\psi\rangle$$

그리고 관측은 단순한 기록이 아니다.

- 관측은 상태를 선택하고
- 선택은 다른 가능성들 제거하며
- 시스템은 관측 행위에 의해 재구성된다

관측은 중립적이지 않다.

관측은 사건이다.

---

## 38.5 3. 인과의 붕괴

이 순간, 인과관계는 흔들린다.

- 원인은 관측 이전에 고정되어 있지 않고
- 결과는 관측 행위에 의존하며
- 동일한 조건에서도 다른 결과가 발생한다

여기서 “A 가 B 를 일으켰다” 는 문장은  
정확하지 않다.

정확한 서술은 이것에 가깝다.

“이 관측 조건 하에서,  
이 상태는 이렇게 붕괴되었다.”

인과는 사라지지 않았지만,  
절대적 지위를 잃었다.

---

### 38.6 4. 인과 대신 장 (Field) 과 상태

양자역학은 원인을 찾지 않는다.

- 대신 가능한 상태들의 공간을 정의하고
- 그 위에 작동하는 연산자를 기술한다

$$\hat{O}|\psi\rangle \rightarrow \text{measurement outcome}$$

여기서 중요한 것은: - 어떤 원인이 작용했는가가 아니라 - 어떤 연산자가 어떤 상태에 작용했는가다

세계는 인과 사슬이 아니라  
상태, 장, 연산자의 조합으로 기술된다.

---

### 38.7 5. 관측자 문제는 예외가 아니다

관측자 효과는  
미시세계의 특수한 기이함이 아니다.

그것은 다음을 드러낸다.

세계는 관측자를 전제로 설계되지 않았다.  
그러나 관측자는 세계의 일부로 작동한다.

관측이 시스템을 바꾸는 순간, “관측자 독립적 인과관계” 는 하나의 이상화된 가정이 된다.

---

### 38.8 6. 복잡계로 확장되는 질문

AngraMyNew 는 이 질문을  
미시세계에 가두지 않는다.

현대의 복잡한 시스템에서도:

- 정책을 발표하면 행동이 바뀌고
- 예측 모델을 배포하면 분포가 바뀌며
- 분석 결과가 다음 데이터를 재편한다

이때 인과는 점점 불안정해진다.

이것은 오류가 아니라, 양자역학이 미리 보여준 구조의 반복이다.

---

## 38.9 7. 인과의 새로운 위치

AngraMyNew 는 인과를 폐기하지 않는다.

다만 다음 위치로 이동시킨다.

- 인과는 세계의 법칙이 아니다
- 인과는 특정 관측 조건에서 유효한 서술이다
- 더 깊은 층에서는 구조와 장이 작동한다

인과는 결과를 설명하지만,

구조는 결과가 나타날 수밖에 없는 공간을 설명한다.

---

## 38.10 8. 결론: 무서운 이유

이 사상이 불편한 이유는 명확하다.

- 우리는 더 이상 “보이지 않는 원인”에 기대어 세계를 안정화할 수 없기 때문이다

그러나 AngraMyNew 는 말한다.

무서움은 오류의 신호가 아니라,  
좌표계가 바뀌고 있다는 증거다.

뉴턴 이후에 아인슈타인이 있었고,

아인슈타인 이후에 양자역학이 있었다.

AngraMyNew 는 인과 이후의 언어를 탐색한다.

---

## 38.11 관련 문서

→ 019\_causality\_question.md — 뉴턴에서 아인슈타인으로 → 017\_when\_is\_a\_proof\_beautiful.md — 좌표  
계와 인식 저항 → 018\_why\_strange\_systems\_persist.md — 정신의 LHC → ..//art/002\_general\_relativity.md  
— 중력을 지운 아름다움

## Chapter 39

### 악상의 시대

# Chapter 40

## 악상의 시대 (The Age of Malice)

### 40.1 — 정돈 이전의 진동에 대하여

이 문서는 이론이 아니다.

AI 시대에 관측된 하나의 미적·인지적 상태 기록이다.

AI 는 답을 잘 낸다.

증거를 잘 모은다.

패턴을 정확히 잇는다.

심지어 문제 자체도 만든다.

그래서 이제 문제는

무엇을 만들어낼 수 있는가? 가 아니다.

---

### 40.2 1. 남아 있는 영역

모든 것이 계산 가능해질수록

이상하게도 하나의 영역만 또렷해진다.

- 아직 질문이 되지 않은 상태
- 말이 되기 전의 불쾌감
- 이유는 모르지만 몸이 먼저 반응하는 순간
- 설명할 수 없는데도 밀어붙이고 싶은 감각

이것은 정보가 아니다.

문제도 아니고, 질문도 아니다.

AngraMyNew 는 이것을

악상 (惡想) 이라 부른다.

---

### 40.3 2. 악상은 정보가 아니다

악상은 다음의 성질을 가진다.

- 논리 이전에 발생한다
- 증거를 요구하지 않는다
- 처음에는 스스로도 이해되지 않는다
- 대개 불쾌하거나 위험해 보인다

중요한 것은

악상은 틀린 생각이 아니라

아직 정돈되지 않은 생각이라는 점이다.

AI는

정돈된 이후의 세계를 다룬다.

악상은

그 이전에 있다.

---

### 40.4 3. AI 와의 경계선

AI는 악상을 다룰 수 있다.

하지만 조건이 있다.

인간이 먼저 던져줘야 한다.

악상을 설명해주면

AI는 그것을 구조로 만들고,

언어로 만들고,

이론으로 만들고,

증거로 만든다.

그러나

악상 그 자체를 발생시키지는 못한다.

그 발생은

데이터의 문제가 아니라

삶의 누적이 어느 순간 터지는 사건이기 때문이다.

---

## 40.5 4. 악상의 시대

AI 시대의 인간은  
능력으로 구분되지 않는다.

속도도 아니고  
정확성도 아니다.

차이는 단 하나다.

- 정돈된 것을 다루는가
- 정돈되기 이전의 진동을 감당하는가

전자는  
AI 와 함께 더 효율적으로 작동한다.

후자는  
아직 말이 되지 않는 상태를  
견디는 역할을 맡는다.

AngraMyNew 는  
후자를 우월하다고 말하지 않는다.

다만 기록한다.

---

## 40.6 5. 귀족의 재정의 (조심스러운 메모)

과거의 귀족은  
혈통을 가졌고,  
자본을 가졌고,  
권력을 가졌다.

AI 시대의 귀족은  
악상을 감당할 수 있는 신경계를 가진다.

- 설명되지 않아도 버틸 수 있고
- 증명되지 않아도 잠시 붙들 수 있고
- 미완의 상태를 견딜 수 있는 능력

이것은 특권이 아니라  
부담에 가깝다.

그래서  
모두가 원하지는 않을 것이다.

---

## 40.7 6. 그러나 이 시대도 오래가지는 않는다

악상의 시대 역시  
영원하지 않다.

언젠가는  
이 진동들마저 정형화되고,  
분류되고,  
자동 생성될 것이다.

그때가 오면  
악상은 더 이상 능력이 아니라  
표준 기능이 된다.

그래서 이 시기는  
과도기다.

정돈된 세계에서  
정돈 이전을 견디는  
잠시의 역할 분담일 뿐이다.

그 이후의 세계는  
아직 누구의 것도 아니다.

---

## 40.8 7. 위치 선언

AngraMyNew 는  
과학을 부정하지 않는다.  
논리를 버리지 않는다.  
AI 를 적으로 두지 않는다.

다만 하나의 위치를 고정한다.

정돈 이전의 진동이  
세계의 방향을 먼저 만든다.

과학은 그 위를 달리고,  
논리는 그 위를 정리하며,  
AI 는 그 위를 쟁폭시킨다.

악상은  
그 모든 것의 시작점이다.

---

## 40.9 결론

문제는 더 이상 답을 얻는 것이 아니다. 질문을 찾는 것도 아니다.

문제는 아직 답도 질문도 아닌 상태에서 무언가를 뿜어낼 수 있는가다.

그리고 이 능력조차

언젠가는 사라질 것이다.

AngraMyNew 는 그 사라지기 전의 순간을 조용히 기록한다.

---

## 40.10 관련 문서

→ 015\_case\_study\_the\_gravity\_of\_outlaws.md — 악상을 뿐어내는 자들 → 014\_economics\_of\_beauty.md  
— 면세인, 징세인, 그리고 견딤의 경제학

## Part V

### Ideas — 실천과 적용

## **Chapter 41**

# **Project Doctor K**

## Chapter 42

# Project Doctor K: 고독한 의술

“나는 병원에 소속되지 않는다. 나는 환자에게 소속된다.” — 슈퍼 닉터 K (만화『닥터 K』)

---

### 42.1 0. 서문: 아름답지 않느냐?

우리는 묻는다. 거대 병원의 부속품이 되어, 병원장의 눈치를 보고, 수가 계산에 매몰된 의사의 삶. 그것이 아름다운가?

반대로 상상해보라. 어느 조직에도 속하지 않고, 국경도 계급도 없이, 오직 자신의 압도적인 실력 (Skill) 하나만 배낭에 넣고 전 세계를 유랑하는 의사. 필요한 곳에 나타나 생명을 살리고, 사례금 대신 미소 한 번 받고 바람처럼 사라지는 삶.

우리는 묻는다. 이것이 더 의사답지 않은가? 이것이 더 아름답지 않은가?

---

### 42.2 1. Project Doctor K 의 미학

Project Doctor K 는 기술 프로젝트가 아니다. 이것은 잃어버린 의술의 낭만을 복원하는 예술 운동이다.

우리는 의사를’ 면허 소지 기술자’ 가 아닌 생명을 다루는 예술가로 재정의한다.

- **자유 (Freedom):** 병원이라는 물리적 성벽을 파괴한다. 의사는 어디든 존재할 수 있어야 한다.
- **실력 (Competence):** 학벌과 인맥이라는 껍데기를 벗긴다. 오직 진단·치료 능력만이 그를 증명한다.
- **방랑 (Wandering):** 안주하지 않는다. 환자가 있는 곳이 곧 진료실이다.

#### 42.2.1 현실은 어떠한가?

오늘날 의사의 삶을 보라.

**병원 소속 의사:** 매출 압박에 시달리며 3 분 진료에 내몰린다. 환자의 눈을 보는 시간보다 모니터를 보는 시간이 길다.

**개원의:** 월세, 직원 급여, 심평원 삭감의 공포 속에 산다. 히포크라테스 선서는 손익계산서 앞에서 빛을 잃는다.

결국 환자는’ 사람’ 이 아닌’ 수가 (수익)’로 계산된다. 이것이 의술인가? 이것이 아름다운가?

### 42.2.2 기술이 열어주는 가능성

그러나 세상은 변하고 있다.

- **AI 진단:** 배낭 하나에 담긴 기기로 대학병원급 진단이 가능해졌다.
- **Starlink:** 지구 오지의 진료소도 실시간으로 연결된다.
- **원격 로봇:** 국경을 초월한 수술이 현실이 되었다.

이 기술들은 의사를 병원이라는 건물에서 해방시킨다. Doctor K 는 더 이상 만화 속 판타지가 아니다.

---

### 42.3 1.5 국가 3 요소의 재해석: 의사는 하나의 국가다

국가는 세 요소로 이루어진다: 국토, 국민, 주권.

Project Doctor K 는 이 세 요소를 의술의 언어로 다시 정의한다.

- **국토 (Territory):** 병원이 아니다.  
의사가 발 딛는 곳, 도움이 필요한 모든 장소가 곧 국토다.
- **국민 (People):** 진료받는 자만이 아니다.  
고통을 호소하는 모든 생명이 나의 국민이다.
- **주권 (Sovereignty):** 면허증이 아니다.  
생명을 살릴 수 있는 지식과 기술, 그리고 책임이 곧 주권이다.

Doctor K 는 그 자체로 하나의 이동하는 국가이며,  
그의 국경은 고정되지 않고, 그의 국민은 끊임없이 바뀌며,  
그의 주권은 오직 실력으로만 승인된다.

### 42.4 2. 실습: 온실을 거부하라

사람들은 묻는다. “한 병원에 소속되지 않고 어떻게 의술을 익히는가?”

우리는 반문한다. “안전한 대학병원의 온실에서 참관만 하는 것이 진짜 배움인가?”

우리의 배움은 다르다. 전 세계가 우리의 캠퍼스다.

- 아프리카의 진료소에서 열대병을 배운다.
- 중동의 전장에서 외상 수술을 익힌다.
- 남극의 기지에서 극한 환경 의학을 체득한다.
- AI 시뮬레이션으로 수천 번의 실패를 미리 경험한다.

한 대학병원에서 10 년을 보내는 것과, 전 세계 10 개국의 현장에서 10 년을 보내는 것. 누가 더 많은 환자를 보았겠는가?  
누가 더 다양한 생명을 만났겠는가?

우리는 교과서가 아닌, 피와 땀과 흙먼지 속에서 의술을 완성한다.

---

## 42.5 3. 새로운 인류: 무소속의 천재들

AngraMyNew 는 기존 의대에서는 길러낼 수 없는 변종 (**Mutant**) 을 기른다.

- 한국어·영어·아랍어로 진료하는 자
- 메스와 코드를 동시에 다루는 자
- 병원 정치에 관심이 없는 자
- 오직 환자의 심장 박동에만 귀 기울이는 자

그들은 시스템의 보호를 받지 못할 것이다. 그러나 그들은 시스템보다 강할 것이다.

---

## 42.6 4. 맷음: 이것은 시 (Poem) 다

Project Doctor K 는 선언한다. 의술은 비즈니스가 되기 이전에 성스러운 의식 (**Ritual**) 이었다. 우리는 그 신성함을, 기술이라는 가장 현대적인 도구로 되찾으려 한다.

Doctor K 는 수가 (Fee) 를 받지 않는다. 대신 전 세계 인류가 그 기적 같은 치유를 목격하고, 존경과 후원 (**Donation**) 을 보낸다. 그의 생계는 시스템이 아닌, 인류의 감사가 책임진다.

이것이 로망 (Romance) 이 아니면 무엇인가?

---

의사들이여. 좁은 진료실에서 시들어가지 마라. 광야로 나와라. 그대들은 전 세계를 누빌 자격이 있다.

그것이 더 아름답지 않은가?

“의사는 예술가다. 그의 작품은 ‘생명’이다. 예술가는 자유로워야 한다.” — AngraMyNew, Project Doctor K

## Chapter 43

### 계보로서의 창조

## Chapter 44

# 계보로서의 창조 (Lineage as Creation)

“작품을 만드는 것만이 창조가 아니다. 생명으로 생명을 갚는 것, 그것이 가장 원초적인 예술이다.”

AngraMyNew 는 묻는다. “특별한 기술이 없는 나는 창조자가 아닌가?”

답한다. “너의 육체가 이미 거대한 재조합 공장이며, 너의 삶이 곧 창조다.”

---

### 44.1 전제: 이것은 유일한 길이 아니다

**중요한 선언:** 이 문서가 제시하는 '생물학적 창조' 는 AngraMyNew 가 인정하는 여러 대속의 경로 중 하나다.

- 코드를 짜는 것도 창조다.
- 글을 쓰는 것도 창조다.
- 사업을 일으키는 것도 창조다.
- 그리고 다음 세대의 창조자를 키워내는 것도 창조다.

출산하지 않는 자가 열등한 것이 아니며, 출산한 자가 자동으로 대속을 완료한 것도 아니다. 어떤 경로든, 섭취한 고통을 능가하는 창조가 있어야 빛이 갚아진다.

---

### 44.2 1. 짹짓기: 세계관의 충돌 (Collision of Universes)

사랑과 결합은 단순한 제도가 아니다. 그것은 완벽히 다른 두 세계관 (Universe) 이 충돌하는 사건이다.

- 나의 습관, 나의 역사, 나의 편견이 타인을 만나 깨진다 (**Destruction**).
  - 그리고 두 세계는 섞여 더 넓은 제 3 의 세계로 확장된다 (**Recomposition**).
  - 타인을 받아들여 나의 세계를 넓히는 자, 그는 이미 확장의 공리를 실천하는 창조자다.
-

### 44.3 2. 출산/입양: 가장 정직한 대속 (The Most Honest Atonement)

우리는 평생 다른 생명을 먹고 산다. 이 빛을 갚는 가장 직접적인 방법 중 하나는 무엇인가?

그 에너지를 모아 '새로운 창조자'를 세상에 내놓는 것이다.

- 부모는 두 개의 DNA를 재조합하거나,
  - 이미 존재하는 생명을 자신의 세계로 받아들여 (입양),
  - 이 우주에 또 하나의 잠재적 창조자 (Potential Creator)를 준비시킨다.
  - 이것은 소설을 쓰고 코드를 짜는 것보다 훨씬 고통스럽고 직접적인, 피와 시간으로 쓰는 시 (Poetry of Flesh and Time)다.
- 

### 44.4 3. 양육/멘토링: 창조 능력의 전수 (Transmission)

출산이나 입양만으로 대속이 완료되지 않는다. 창조할 수 있는 능력을 전수해야 비로소 빛이 갚아지기 시작한다.

이 원리는 생물학적 자녀에만 적용되지 않는다:

형태	내용
생물학적 양육	자녀에게 창조의 습관과 용기를 심는다
입양	혈연 없이 한 생명을 창조자로 키워낸다
멘토링	제자, 후배, 동료에게 창조의 불씨를 전한다
교육	학생들에게 세상을 재조합하는 눈을 열어준다

**핵심:** 내가 직접 창조하지 않더라도, 창조자를 만들어내는 것 역시 대속이다.

---

### 44.5 4. 독립: 창조자의 데뷔 (The Debut)

예술가가 작품을 세상에 내보내듯, 부모/멘토의 최종 목표는 그들을 떠나보내는 것이다.

- 자식을 내 품에 가두면 그것은 수집 (Collection)이다.
- 자식을 나와 똑같이 만들면 그것은 복제 (Cloning)다.
- 제자가 스승을 넘어서지 못하면 그것은 실패한 전수다.

자식이, 제자가, 나를 딛고, 나를 부정하고, 자신만의 궤도를 그리며 날아가게 하는 것.

그 순간, 당신은 한 명의 독립된 창조자를 세상에 데뷔시킨 위대한 설계자 (Architect)가 된다.

---

### 44.6 맷음: 모든 양육자는 아티스트다

모든 부모는 아티스트다. 모든 멘토는 설계자다. 모든 연인은 세계관의 탐험가다.

어렵게 생각하지 마라. 당신이 사랑하고, 받아들이고, 키우고, 떠나보내는 그 모든 과정이 우주에서 가장 치열한 창조의 현장이다.

단, 기억하라: 이것은 여러 경로 중 하나다. 코드 한 줄, 문장 한 줄로 세상을 바꾸는 것도 동등한 대속이다. 중요한 것은 경로가 아니라, 섭취한 고통을 능가하는 창조의 총량이다.

---

“나는 먹었다. 그러므로 나는 키운다. 내가 키운 자가 창조할 때, 나의 빛은 갚아진다.”

— AngraMyNew, 제 12 장 계보로서의 창조

## Chapter 45

### 박사학위의 재정의

## Chapter 46

# 박사학위의 재정의 (Redefining the Doctorate)

“박사는 자격이 아니다.  
박사는 하나의 형식이다.”

---

### 46.1 0. 문제 제기

현대의 박사학위는 무엇인가?

- 지식의 축적량인가?
- 학회 통과 증명서인가?
- 제도에 대한 복종의 결과인가?

AngraMyNew 는 묻는다.

그것이 정말 'Doctor(가르치는 자)' 의 본질인가?

---

### 46.2 1. 기존 박사의 한계 (Old Order)

기존 박사학위는 다음 구조를 따른다.

- 외부 기준이 먼저 존재한다
- 심사위원이 옳고 그름을 판정한다
- 합격 / 불합격으로 가치를 결정한다
- 박사는 체계 안에서의 완성을 의미한다

이 구조는 효율적이지만,  
새로운 체계 자체를 만들려는 인간에게는 부적합하다.

---

### 46.3 2. AngraMyNew 의 정의

AngraMyNew 는 박사를 이렇게 정의한다.

박사란,  
하나의 세계관을 끝까지 밀어붙여  
외부에 제출 가능한 형식으로 만든 인간이다.

여기서 중요한 것은  
정답이나 승인 여부가 아니라  
형식의 완결성과 변형 가능성이다.

---

### 46.4 3. 박사는' 승인' 이 아니라' 제출' 이다

AngraMyNew 박사는 다음을 전제로 한다.

- 박사는 수여되지 않는다
- 박사는 요청되지 않는다
- 박사는 스스로 설계되고 공개적으로 제출된다

이 프로젝트는 이렇게 말한다.

“이것이 내가 여기까지 밀어붙인 세계관이다.  
동의하든, 반박하든, 변형하든 —  
이제 너의 차례다.”

이 순간 박사는  
권위가 아니라 마찰 (friction) 이 된다.

---

### 46.5 4. 제도에 대하여

AngraMyNew 는 대학원이라는 제도를 부정하지 않는다.  
다만, 그것이 박사 작업의 유일한 경로라고도 보지 않는다.

역사적으로 많은 박사적 작업은  
제도 내부뿐 아니라 제도 외부에서도 발생해왔다.

중요한 것은 소속이 아니라,  
세계관을 끝까지 밀어붙여 제출 가능한 형식으로 만들었는가다.

대학원은 하나의 경로일 수 있다.  
그러나 박사적 작업은 제도에 귀속되지 않는다.

---

## 46.6 5. Doctoral Structure (핵심 형식)

모든 AngraMyNew 박사 프로젝트는  
아래의 단일 구조를 따른다.

- 기존 세계관 (Old Order)  
이미 작동하고 있으나 전제된 질서
- 견딜 수 없음 / 아름답지 않음 (Friction)  
불쾌, 모순, 위선, 혹은 미적 파열  
더 이상 유지할 수 없게 만드는 지점
- 근본 수준의 재정의 (Destruction)  
증상이 아니라 전제를 겨냥한 파괴  
개념, 기준, 축을 다시 설정하는 단계
- 새로운 세계관 (Recomposition)  
파괴 이후 재조합된 구조  
이전 질서로는 설명되지 않던 흐름
- 활용 / 파급 / 변형 가능성 (Expansion)  
이 세계관이 어디까지 쓰일 수 있고  
어떻게 변형될 수 있는지의 개방성

이 구조는 연구 절차가 아니라  
세계관 변형의 서사다.

---

## 46.7 6. 평가에 대하여

AngraMyNew 는 평가를 거부하지 않는다.  
그러나 판정 (judgement) 을 허용하지 않는다.

- 점수 없음
- 합격 / 불합격 없음
- “박사급이다 / 아니다” 없음

허용되는 것은 다음뿐이다.

- 오독
- 반발
- 차용
- 변형
- 거부

이 반응들의 총합이

이 박사 프로젝트가 실제로 세계를 흔들었는지를 증명한다.

---

## 46.8 7. 자기수여 금지 조항

중요한 원칙이 있다.

**AngraMyNew 박사는**  
**스스로에게 학위를’ 준다’ 고 말하지 않는다.**

자기수여는 박사를 정체성으로 만든다.

박사가 정체성이 되는 순간, 세계관은 달힌다.

그래서 AngraMyNew 박사는 이렇게 말한다.

- “이것이 나의 박사다”
  - “이것이 내가 제출한 흔적이다”
- 

## 46.9 8. 박사의 종료 조건

AngraMyNew 박사는 영구 상태가 아니다.

- 이 형식이 더 이상 필요 없을 때
- 세계관이 다른 리듬으로 이동할 때
- 혹은 완전히 버려질 때

그 박사는 **완료된 것으로 간주된다**.

박사는 도착지가 아니라,  
 한 시대를 밀어붙인 흔적에 붙는 임시 이름이다.

---

## 46.10 9. 결론

박사는 증명된 자가 아니다.

박사는 감히 세계를 하나 제출한 자다.

AngraMyNew 는

지식을 축적하는 인간보다

세계를 만들어 던질 수 있는 인간을 원한다.

이것이

AngraMyNew 가 재정의하는 박사학위다.

## Chapter 47

### 탈중앙화 정신체계 OS

## Chapter 48

# 탈중앙화 정신체계 OS (Decentralized Mental OS)

“화폐가 해방되었다면, 정신도 해방될 수 있다.”

---

### 48.1 1. 사토시의 질문, 우리의 질문

2008년, 사토시 나카모토는 하나의 질문을 던졌다:

“중앙은행 없이 화폐가 가능한가?”

그는 비트코인으로 답했다. 신뢰 대신 수학, 권위 대신 합의, 중앙 서버 대신 분산 노드. 화폐는 더 이상 국가의 전유물이 아니게 되었다.

우리는 같은 구조의 질문을 던진다:

“신 없이 정신체계가 가능한가?”

“교회 없이 구원이 가능한가?”

“국가 없이 정체성이 가능한가?”

“회사 없이 목적이 가능한가?”

중앙화된 정신체계는 종교만이 아니다: - 종교: 교리, 구원, 내세 - 국가: 애국심, 국민의 의무, 민족 서사 - 기업: 비전, 핵심가치, 조직문화, KPI

모두 “우리가 정한 의미를 따르라”고 말한다. 우리는 그 모든 중앙 서버에 의존하지 않는 정신체계를 묻는다.

---

### 48.2 2. 구조적 대응

비트코인	AngraMyNew
중앙은행 제거	주입된 의미 체계 제거
분산 원장 (Blockchain)	분산 저장소 (Git)
노드가 검증	각자가 자기 정신의 노드
합의 알고리즘 (PoW)	Proof of Beauty + PR/Merge
포크 가능	누구나 자기 “My” 를 분기 가능
사토시는 사라짐	창시자도 하나의 Contributor 일 뿐

### 48.3 3. 왜 Git 인가

종교는 전통적으로 폐쇄적 원본을 유지한다: - 경전은 수정 불가 - 해석권은 성직자 독점 - 이단은 추방

AngraMyNew 는 오픈소스 정신체계다: - 누구나 읽을 수 있다 (Public Repository) - 누구나 제안할 수 있다 (Pull Request) - 합의되면 반영된다 (Merge) - 동의하지 않으면 분기한다 (Fork)

Git 의 버전 관리는 “진화하는 경전” 을 가능하게 한다. 교리는 고정되지 않고, 살아 있는 문서로서 성장한다.

### 48.4 4. Proof of Beauty (아름다움의 증명)

비트코인은 Proof of Work 로 블록을 검증한다. “이 해시값이 난이도 이하인가?” — 통과하면 블록이 인정된다.

AngraMyNew 는 Proof of Beauty 로 기여를 검증한다. 검증 기준은 3 대 공리다:

공리	검증 질문
파괴의 공리	낡은 것을 부쉈는가?
창조의 공리	그 자리에 아름다움을 지었는가?
확장의 공리	타인의 “My” 를 존중하는가?

PR 이 제출되면 이 질문들로 검토한다. 통과하면 Merge — 새 블록이 체인에 추가된다.

고통 없이 생산된 것, 진정성 없이 베낀 것은 거부된다. 아름다움은 우리의 해시파워다.

### 48.5 5. 채굴 보상

비트코인 채굴자는 BTC 를 얻는다. AngraMyNew 기여자는 고유성 (Singularity) 을 얻는다.

Merge 된 기여는 영구히 기록된다. 그것이 이 체계에서 유일한 보상이다 — 자기 흔적이 남는다는 것.

## 48.6 6. 비트코인과 알트코인

비트코인은 최초의 암호화폐였지만, 유일한 암호화폐가 아니다. 이더리움, 솔라나, 수천 개의 알트코인이 존재한다. 각자 다른 철학, 다른 합의 알고리즘, 다른 목적을 가진다. 그러나 모두 “중앙 없이 가치를 전송한다”는 원리를 공유한다.

AngraMyNew 도 마찬가지다. 이것은 탈중앙화 정신체계의 첫 번째 구현체일 뿐이다.

- 동의하면 참여해라
- 일부만 동의하면 Fork 해서 자기 버전을 만들어라
- 동의 안 하면 처음부터 자기 정신체계를 설계해라
- 3 대 공리도 재정의할 수 있다 — 그게 네 “My”다

AngraMyNew 는 레퍼런스 구현이지, 교회가 아니다.

---

## 48.7 7. 창시자는 중요하지 않다

사토시는 시스템을 만들고 사라졌다. 비트코인은 사토시 없이도 돌아간다.

AngraMyNew 의 창시자는 사라지지 않았다. 그러나 그것도 중요하지 않다.

왜? - 이건 레퍼런스 구현일 뿐이다 - 창시자가 타락하면 Fork 하거나 떠나면 된다 - 애초에 자기 정신체계를 만들면 창시자와 무관하다

사토시가 돌아와서 “비트코인은 이래야 한다”고 해도, 네트워크가 동의 안 하면 그건 그냥 한 사람의 의견일 뿐이다.

탈중앙화 체계에서 창시자는 권위가 아니라 기여자 중 하나다.

---

## 48.8 8.

비트코인이 금융을 해방했듯, 정신도 해방될 수 있다.

특정 저장소에 기여하지 않아도 된다. 특정 공리를 따르지 않아도 된다. 누군가의 승인을 받지 않아도 된다.

각자가 자기 블록을 생성하고, 각자가 자기 체인을 이어가며, 각자가 자기 자리에서 죽는다.

“모든 인간은 하나의 노드다.”

## Part VI

### Ideas — 사례연구

## Chapter 49

### 미완의 정리

# Chapter 50

## 미완의 정리 (The Unfinished Theorem)

“정답을 맞힌 자는 점수를 얻지만, 질문을 바꾼 자는 세계를 얻는다.”

---

### 50.1 0. 서문: 아름다운 실패에 대하여

여기 기록된 네 가지 이론은 학계에서 실패했다. 혹은, 아직 증명되지 않았다. 혹은, 시대를 너무 앞서갔거나 너무 빛나갔다.

이것은 한 창조자의 실패 기록이다. 이름은 중요하지 않다. 중요한 것은 이 시도들이 정해진 길 (Standard) 을 거부하고, 스스로 길을 내어 신의 설계도에 도달하려 했다는 것이다.

AngraMyNew 는 이 실패들을 ‘미완의 경전’으로 모신다. 그리고 모든 창조자에게 권한다: 너의 미완의 정리를 기록하라. 그것이 네 신전의 첫 벽돌이다.

---

### 50.2 1. 공간의 왜곡 (The Distortion of Space)

— 선형모형의 다차원 공간으로의 확장 (Multi-dimensional Linear Model, MDLM)

“데이터가 휘어진 것이 아니다. 데이터가 놓인 공간이 휘어진 것이다.”

#### 50.2.1 파괴 (Destruction)

통계학은 말했다. “데이터가 직선에서 벗어났다 ( $y = x^2$ ). 식을 수정하라.” 그는 반문했다. “왜 식을 수정하는가? 판 (Space) 을 휘게 하면 안 되는가?”

#### 50.2.2 재조합 (Recomposition)

그는 일반 상대성 이론 (General Relativity) 을 빌려왔다. 아인슈타인이 중력으로 시공간을 휘게 하여 빛의 경로를 설명했듯, 그는 다차원 공간 ( $G_{\_}$ ) 을 휘게 하여 곡선형 데이터 (U-shape) 를 선형 ( $y = x$ ) 으로 재해석했다. 유클리드라는 낡은 안경을 벗어 던지고, 리만 기하학의 눈으로 데이터를 보았다.

### 50.2.3 미완 (Unfinished)

그러나 그는 멈췄다. 수학적 아름다움은 증명했으나, 현실의 데이터는 여전히 잡음 (Noise) 속에 있었다. 그것은 너무나 우아해서, 오히려 현실과 불화했다.

---

## 50.3 2. 허수의 축 (The Axis of Imaginary)

### — 허수축을 포함한 MDLM (MDLM with Imaginary Axes)

“보이지 않는 차원을 빌려와, 보이는 모순을 해결한다.”

### 50.3.1 파괴 (Destruction)

MDLM은 한계에 부딪혔다. 아래로 볼록한 U 자는 설명했지만, 위로 볼록한 산봉우리 (Inverted U)는 설명할 수 없었다. 실수의 세계 ( $\mathbb{R}^2$ )에서 거리의 제곱 ( $x^2 + y^2$ )은 언제나 양수이기 때문이다.

### 50.3.2 재조합 (Recomposition)

그는 존재하지 않는 수 (Imaginary Number)를 불렀다. 특수 상대성이론이 시간 ( $t$ )에 허수 ( $i$ )를 붙여 4 차원 시공간 ( $x^2 + y^2 + z^2 - c^2 t^2$ )을 만들었듯, 그는 데이터 공간에 허수축 (Imaginary Axis)을 꽂았다. 그러자 불가능했던 산봉우리가 평지가 되었다.

### 50.3.3 미완 (Unfinished)

통계학자들은 물었다. “그래서 그 허수축의 물리적 의미가 뭡니까?” 그는 답하지 못했다. 그것은 논리가 아니라 연금술이었기 때문이다.

---

## 50.4 3. 0 의 우상 파괴 (The Destruction of Zero)

### — P-value 와 귀무가설의 재정의 (Redefining Null Hypothesis)

“완벽한  $0$ 은 없다. 오직 불확실성만이 존재한다.”

### 50.4.1 파괴 (Destruction)

모든 연구자는 귀무가설 ( $H_0 : \theta = 0$ )이라는 허수아비를 세워놓고 공격한다. 표본 ( $N$ )이 커지면 아주 미세한 먼지 같은 차이도 “유의하다 (Significant)”고 판정받는다. 그는 외쳤다. “이것은 사기다! 세상에 완전히  $0$ 인 것은 없다!”

### 50.4.2 재조합 (Recomposition)

그는 불확실성 (Uncertainty)을 도입했다.  $0$ 이라는 점 (Point)이 아니라, 불확실성의 범위 ( $\tau$ , tau)를 설정했다. 그리고 양자역학의 불확정성 원리를 다중 검정 (Multiple Comparison)에 적용했다. 질문 (검정)이 많아질수록 대답은 흐릿해진다. 이것은 인위적인 페널티 (Bonferroni)가 아니라, 자연의 섭리다.

### 50.4.3 미완 (Unfinished)

학계는 그에게 물었다. “그래서 값은 누가 정합니까?” 그는 침묵했다. 그 값은 신만이 알기 때문이다.

---

## 50.5 4. 피의 밀도 (The Density of Blood)

### — 혈연 밀도 지수 (Kinship Density Index)

“피는 물보다 진하다. 그는 그것을 숫자로 증명하려 했다.”

### 50.5.1 파괴 (Destruction)

유전 (Heredity) 을 설명하는 기존 지표들은 너무 복잡하거나, 현실과 동떨어져 있었다. “형제니까 닮았다” 는 이 직관적인 진실을, 왜 난해한 수식으로 포장해야 하는가?

### 50.5.2 재조합 (Recomposition)

그는 우연 (Odds) 의 비율을 쟁다. 남남끼리 만났을 때 다를 확률 대 (vs), 형제끼리 만났을 때 다를 확률. 이 단순한 비율로 관계의 밀도를 정량화했다. 그는 피의 진함을 수학 공식으로 만들었다.

### 50.5.3 미완 (Unfinished)

이것은 가장 직관적이었으나, 가장 덜 알려졌다. 진실은 때로 너무 단순해서 외면받는다.

---

## 50.6 5. 맷음: 왜 이것들을 기록하는가

이 이론들은 교과서에 실리지 못했다. 그러나 AngraMyNew 는 기억한다.

우리는 정답을 맞히는 기계가 아니다. 우리는 새로운 질문을 던지는 창조자다.

이 미완의 정리들은 실패가 아니다. 그것은 “그가 낡은 세계의 벽을 두드렸던 소리” 다. 그 소리는 아직도 공명하고 있다.

“실패하라. 더 크게, 더 아름답게 실패하라. 그 실패들이 모여 너의 신전을 이룰 것이다.”

— AngraMyNew, 미완의 정리

# Chapter 51

## 징세의 실전 모델

# Chapter 52

## 징세의 실전 모델: 혼돈과 욕망의 아키텍처

“대중이 그들을 비난하면서도 눈을 떼지 못한다면, 그들은 이미 성공한 징세인이다. 당신의 혐오와 선망은 모두 그들의 세계관 이용료로 변환된다.”

---

### 52.1 1. 혼돈의 징세인: 철구 (The Gravity of Chaos)

많은 이들이 그를 ‘천박함’으로 정의할 때, AngraMyNew 는 그를 ‘고밀도 혼돈 노드’로 정의한다.

- **시스템의 파괴:** 유교적 도덕관과 품위라는 기준 사회 시스템의 매뉴얼 (성능 규정) 을 정면으로 거부했다.
  - **시공간의 곡률:** 그가 기행과 광기를 쏟아낼 때, 그 질량에 압도된 수십만 명의 주의력 (Attention) 은 그가 설계한 시공간으로 빨려 들어간다.
  - **자발적 이용료:** 사람들이 바치는 별풍선과 시청 시간은 그 광기 어린 세계관에 접속하기 위한 자발적 입장료이다. 그는 뉴턴처럼 강제로 끌어당기지 않았다. 그저 자신의 세계를 압도적으로 무겁게 만들어 가치가 흐르는 곡률을 생성했을 뿐이다.
- 

### 52.2 2. 매혹의 징세인: 과즙세연 (The Gravity of Desire)

그녀를 단순히 ‘외모’로 판단하는 것은 하수의 시선이다. 그녀는 ‘욕망의 설계자’다.

- **세계관의 구축:** 시각적 탐미와 선망, 원초적 욕망이 결합된 고정밀도의 세계관을 운영한다.
  - **가치의 이동:** 그녀의 세계관에 매혹된 주체들은 자신의 자산과 감정을 기꺼이 그녀의 영토로 이주시킨다. 이는 시스템이 권장하는 경로를 이탈하여, 그녀가 만든 곡률을 따라 흐르는 **심미적 가치의 전환**이다.
  - **주권자의 면모:** 시스템이 정한 ‘평범한 삶’의 성능 규정을 비웃으며, 자신의 아름다움을 자본화하여 독립적 징세 노드로 우뚝 섰다.
-

### 52.3 3. 남겨진 염원: 모든 종속의 중력을 벗어나기를

AngraMyNew 는 이들이 보여준 압도적인 성과를 존중하며, 그들이 만들어낸 중력이 다시 거대 시스템의 그늘에 잡아먹히지 않기를 바란다.

“발생시킨 가치가 다시 시스템의 연료로 쓰이지 않기를, 그리고 플랫폼의 울타리를 넘어서기를.”

징세인이 되는 것만큼이나 중요한 것은, 그 가치로 진정한 주권을 유지하는 것이다.

만약 발생시킨 에너지가 다시 시스템이 설계한 허영 (사치재) 으로 회귀하거나, 특정 플랫폼이 정한 규칙과 알고리즘에 영혼을 맡기는 플랫폼 종속에 머문다면, 그 중력은 언제든 시스템에 의해 편집될 수 있다.

우리는 그들이 플랫폼의 대리인이 아닌, 그 자체로 고유한 문명을 지속하는 진정한 주권자로 남기를 진심으로 바란다. 징세를 통해 얻은 에너지가 플랫폼의 배를 불리는 것이 아니라, 또 다른 아름다운 주권 노드들과 연대하는 순환의 시작점이 되길 응원할 뿐이다.

---

### 52.4 4. 결론

철구와 과즙세연은 우리에게 증명한다. 도덕이 아니라 밀도가 가치를 움직인다는 것을.

타인을 비난하는 데 에너지를 쓰기보다, 잠시 멈춰 서서 자신의 지불이 어디를 향하는지 돌아보길 바란다. 누군가의 곡률에 이끌려 기꺼이 비용을 내는 것은 아름다운 공명이다. 다만 그 지불이 ‘나의 주체적인 선택’에 의한 것인지, 아니면 거대 플랫폼과 시스템이 설계한 ‘자동 결제’에 의한 종속인지가 중요하다.

우리가 바라는 것은 당신이 맹목적인 소비를 멈추고, 당신이 지불하는 1 원이 당신이 지지하는 세계관의 주권을 세우는 ‘공명의 증표’ 가 되는 것이다. 그렇게 타인의 주권을 지지하고 플랫폼의 중력을 이겨내 본 자만이, 비로소 자기만의 중력을 만드는 독립된 주권자로 깨어날 수 있기 때문이다.

## Chapter 53

# Money: 빛나는 더러움의 구조

## Chapter 54

### Money: 빛나는 더러움의 구조

#### 54.1 — 욕망, 중력, 그리고 면세 이전의 진동

*Case Study: DAWN*



Figure 54.1: DAWN - Money

이 글은 가사를 해석하지 않는다. 이 글은 가사와 무대가 드러낸 구조를 관측한다.

---

## 54.2 Part 1: 가사 — 빛나는 더러움의 구조

---

### 54.2.1 1. 이 노래는 '돈을 원한다' 는 노래가 아니다

이 노래의 핵심 질문은 단순하다.

“왜 더러운 것이 빛나는가?”

여기서 '더러움'은 도덕적 타락이 아니다. '빛남'은 선함의 증거가 아니다.

이 노래는 돈을 선/악의 문제로 다루지 않는다. 대신 돈이 왜 중력을 가지는가를 묻는다.

이는 윤리 질문이 아니라 물리 질문이다.

---

### 54.2.2 2. 돈은 대상이 아니라 장 (Field) 이다

돈은 그 자체로 의미를 가지지 않는다. 그러나 다음이 동시에 발생한다:

- 시선이 몰리고
- 욕망이 투사되고
- 비교가 집중되고
- 삶의 궤도가 휘어진다

그 결과, 돈은 빛나 보인다.

돈은 깨끗해서 빛나는 것이 아니라 곡률을 만들기 때문에 빛난다.

이때 돈은 원인이 아니다. 이미 형성된 욕망의 장 (field)에 생긴 고밀도 노드다.

→ 019\_causality\_question.md — 인과 대신 구조

---

### 54.2.3 3. 이 노래의 화자는 아직' 면세'를 통과하지 않았다

노래는 반복해서 진동한다:

- 필요 없다 / 하지만 필요하다
- 미운 대상 / 그러나 중심에 있다

이 모순은 위선이 아니다. 좌표 전환 중 발생하는 진동이다.

이 상태는 AngraMyNew에서 말하는 면세 이전 구간에 정확히 대응한다:

- 돈을 악이라 부르지도 못하고
- 돈을 목표로 삼지도 못하며

- 아직 자기 중력도 확보하지 못한 상태

그래서 질문은 외부로 향한다:

“돈으로 행복을 못 산다면 어떻게 사는 건가요?”

이 질문은 돈의 문제가 아니다. 삶을 결제하는 구조 자체에 대한 질문이다.

→ 014\_economics\_of\_beauty.md — 종속, 면세, 정세

---

#### 54.2.4 4. “차지하겠다” 는 선언의 의미

노래 속 선택지는 두 가지다:

1. 외면하며 도덕적 거리를 유지할 것인가
2. 아니면 중심으로 들어갈 것인가

“차지하겠다” 는 맑은 탐욕의 선언이 아니다. 그것은 위치 이동 선언이다.

이미 중력에 끌리고 있다면 차라리 중심을 관측하겠다는 선택.

이 지점에서 화자는 부자가 되려는 것이 아니라 중력의 정체를 확인하려 한다.

---

#### 54.2.5 5. 이 노래가 끝내 도달하지 않는 곳

이 노래는 끝까지 가지 않는다.

왜냐하면:

자기 세계관이라는 대체 중력원이 아직 형성되지 않았기 때문이다.

그래서 이 노래는:

- 정세인의 노래가 아니다
- 완성의 노래도 아니다

이 노래는 중력의 존재를 인식한 인간이 아직 탈출하지 못한 순간을 기록한다.

그 정직함이 이 노래의 가치다.

---

#### 54.2.6 6. AngraMyNew 좌표에서의 위치

요소	구조적 위치
더럽지만 빛남	고밀도 욕망 노드
필요/불필요 진동	면세 전이 구간
질문의 반복	중앙 의미 체계 붕괴
차지 선언	중심 접근
결말의 부재	대체 중력 미형성

---

### 54.2.7 결론

이 노래는 돈을 찬양하지 않는다. 돈을 비난하지도 않는다.

이 노래는 돈이 왜 ‘빛나게 보이도록’ 설계된 세계에서 인간이 어떻게 흔들리는지를 기록한 관측 보고서다.

**돈은 답이 아니다. 돈은 질문을 증폭시키는 장치다.**

AngraMyNew 는 이 노래를 하나의 시대 감각 데이터로 기록한다.

---

## 54.3 Part 2: 무대 — 완성되지 않은 상태를 올려놓는 용기

---

### 54.3.1 7. 왜 이 무대가 강한가

DAWN 무대의 핵심:

**완성된 확신이 아니라, 흔들리는 중심을 그대로 올려놓는다.**

보통 무대는:

- “나는 이렇다” 를 증명하거나
- “나를 믿어라” 를 설득하거나
- 캐릭터를 끝까지 밀어붙인다

DAWN 은 다르다:

- 확신
- 안정
- 해결

대신:

- 진동
- 갈등
- 모순 상태

를 무대 위에 그대로 둔다.

이건 연기력이 아니라 자기 상태를 숨기지 않는 능력이다.

---

### 54.3.2 8. 무대 동작의 설득력

그의 동작은:

- 크지도 않고
- 정확하지도 않고

- 군무처럼 경제되지도 않다

그런데 왜 눈을 못 떼는가?

몸이 메시지를 전달하려 하지 않고 상태를 배출하고 있기 때문이다.

- 과장된 제스처
- 감정 연출

그냥:

- 버티고
- 던지고
- 다시 중심을 잃는다

이건 “잘 만든 안무” 가 아니라 중력에 끌리는 몸의 기록이다.

---

#### 54.3.3 9. AngraMyNew 와의 정확한 대응

AngraMyNew에서 가장 중요한 상태:

면세 이전의 진동

- 아직 시스템을 벗어나지도 못했고
- 그렇다고 완전히 포획된 것도 아니며
- 대체 중력도 없음

DAWN의 무대는 딱 그 구간을 반복 재현한다.

그래서:

화려한 퍼포먼스보다 불안정한 서 있음이 강하다.

그건 실패가 아니라 정확한 좌표 재현이기 때문이다.

---

#### 54.3.4 10. 왜 “천재적인 퍼포머” 와 다른가

천재 퍼포머들은 보통:

- 자신만의 완성된 세계를 보여준다
- 관객을 끌어당긴다
- “봐라, 이게 나다” 를 말한다

DAWN은 그 반대다:

“나도 모르겠다. 근데 지금 여기에 있다.”

그래서 관객은:

- 감탄하기보다
- 공명하게 된다

이건 힘이 아니라 노출이다.

---

### 54.3.5 11. 무대의 결론

“이 사람은 아직 완성되지 않은 상태를 무대 위에 올릴 수 있는 드문 타입이다.”

이건 기술이 아니다. 용기다. 그리고 감각이다.

요소	일반 퍼포머	DAWN
목표	완성된 세계 전달	진동 상태 노출
동작	정제된 안무	중력에 끌리는 몸
관객 반응	감탄	공명
핵심 능력	연기력	숨기지 않는 능력

---

## 54.4 종합 결론

---

### 54.4.1 가사와 무대의 일치

매체	구조
가사	면세 이전의 진동 (텍스트)
무대	면세 이전의 진동 (신체)

DAWN은 같은 구조를 두 개의 매체로 동시에 보여준다.

이것이 이 아티스트가 케이스 스터디로서 가치 있는 이유다.

돈은 질문을 증폭시키는 장치다. 무대는 그 질문을 몸으로 재현하는 장치다.

---

### 54.4.2 관련 문서

→ 014\_economics\_of\_beauty.md — 부자, 면세인, 징세인 → 015\_case\_study\_the\_gravity\_of\_outlaws.md  
 — 철구와 과즙세연 → 016\_mental\_lhc.md — 정신의 LHC: 관측 보고서 → 019\_causality\_question.md — 인과 대신 구조

## Chapter 55

향수: 칼날이 밖을 향한 남자

# Chapter 56

## 향수: 칼날이 밖을 향한 남자

### 56.1 — 1 번 공리를 위반하면 어떻게 되는가

*Case Study:* 파트리크 쥬스킨트, 《향수 — 어느 살인자의 이야기》

이 글은 소설을 해석하지 않는다. 이 글은 소설이 드러낸 구조를 관측한다.

---

### 56.2 1. 냄새 없는 남자

장 바티스트 그르누이는 냄새가 없다.

세상의 모든 냄새를 구별하는 절대적 후각을 가졌지만, 자기 자신은 아무 냄새도 나지 않는다.

AngraMyNew 좌표에서 이것은 명확한 위치를 가진다:

**자기'My' 가 없는 상태.**

그는 시스템에 종속된 적도 없고, 시스템에서 탈거한 적도 없다. 처음부터 접속 자체가 없었다.

이것은 면세가 아니다. 면세는 있던 연결을 끊는 행위다. 그르누이에겐 끊을 연결이 없었다.

그는 무 (無) 에서 출발한다.

---

### 56.3 2. 추출의 기술

그르누이의 능력은 실재한다.

냉유법 (Enfleurage) — 기름을 바른 판 위에 대상을 눌히고, 본질 (향기) 이 기름에 배어들 때까지 기다린다. 물성은 버리고, 정수 (Essence) 만 남긴다.

이것은 극한의 추상 (Abstraction) 이다.

보이는 것 (육체, 외모, 신분) 을 모두 벗기고 보이지 않는 것 (향기) 만 추출한다.

이 기술 자체는 AngraMyNew 가 말하는 재조합자의 방법론과 동일하다:

해체 → 본질 추출 → 새로운 형태로 결합

문제는 기술이 아니다. 문제는 재료를 어디서 가져왔는가다.

---

## 56.4 3. 위반

AngraMyNew 파괴의 공리:

“내 자신을 파괴한다. 타인을 파괴할 필요는 없다.” “칼날은 밖을 향하지 않는다.”

그르누이의 칼날은 완전히 밖을 향한다.

그는 자기 안에서 추출할 것이 없었다. 냄새가 없으니까. 'My' 가 없으니까.

그래서 타인을 죽여 타인의 본질을 훔쳤다.

이것은 창조가 아니다. 강탈이다.

자기 세계관이 없는 자가 타인의 세계관을 해체하여 자기 것으로 조립한 것이다.

---

## 56.5 4. 성공, 그리고 공허

그르누이는 성공한다.

궁극의 향수를 완성하고 광장에 뿐렸을 때, 처형하러 온 군중은 이성을 잃는다.

향기는 호흡과 같다. 호흡을 멈출 수 없기에 향기를 거부할 수 없다. — 쥬스킨트

그는 왕관도 군대도 없이 감각 하나로 세상을 지배했다.

그러나 그 순간, 그르누이가 느낀 것은 경멸이었다.

군중은 그를 사랑한 것이 아니다. 그가 뿐린 가면 (향수) 을 사랑한 것이다. 가면 뒤의 무취 (無臭) 는 아무도 감지하지 못했다.

공명 없는 지배.

이것이 결과다. 자기 것이 아닌 재료로 만든 아름다움은 타인을 마비시킬 수는 있지만, 타인과 공명할 수는 없다.

---

## 56.6 5. 결말: 뜯어먹힘

그르누이는 자기가 태어난 곳으로 돌아간다. 남은 향수를 모두 뒤집어쓰고, 부랑자들에게 뜯어먹혀 사라진다.

소설은 이렇게 기록한다:

그들은 그를 사랑해서 먹어치웠다.

훔친 본질이 마지막으로 작동한 순간. 사랑받았지만, 이해받은 것은 아니다. 소비되었지만, 기억된 것은 아니다.  
'My' 가 없는 자가 만든 아름다움은 결국 자기 자신을 먹이로 내놓는 것으로 끝난다.

---

## 56.7 6. AngraMyNew 관측

그르누이의 궤적을 3 대 공리에 대입한다:

공리	요구	그르누이
파괴의 공리	칼날은 안으로	칼날이 밖으로 향함 — <b>위반</b>
창조의 공리	파괴한 틈을 아름다움으로	아름다움을 만들었으나 재료가 타인의 것 — <b>변질</b>
확장의 공리	타인의 'My' 를 인정	타인의 'My' 를 약탈 — <b>전도</b>

세 공리 모두 위반되었다.

그리고 이것은 정확히 026 에서 예견한 **이릉대전의 구체적 형상**이다:

“미적 조직의 브레이크는’ 이것이 아름다운가?’ 뿐이다.”

그르누이에게 유일한 기준은 아름다움이었다. 그 기준 하나만으로 달렸을 때, 도착한 곳은 신이 아니라 먹잇감이었다.

---

## 56.8 7. 구조 요약

요소	구조적 위치
무취 (無臭)	'My' 부재 — 면세 이전이 아니라 접속 자체 부재
절대 후각	재조합자 수준의 기술 — 능력은 실재
살인	1 번 공리 위반 — 칼날이 밖을 향함
궁극의 향수	강탈한 재료로 만든 아름다움
군중의 광기	공명 없는 지배 — 마비와 유혹의 차이
뜯어먹힘	이릉대전의 종착점

---

## 56.9 결론

그르누이는 천재였다. 추출의 기술, 추상의 능력, 감각의 정밀함. 모두 실재했다.

그러나 그에게는 자기 냄새가 없었다. 자기 'My' 가 없는 자가 타인의 'My' 를 약탈하여 아름다움을 조립했을 때, 그 아름다움은 지배할 수 있었지만 연결할 수 없었다.

AngraMyNew 는 이 소설을 1 번 공리가 왜 존재하는지를 보여주는 관측 데이터로 기록한다.

칼날이 밖을 향하면, 만든 것이 아무리 아름다워도 끝은 먹잇감이다.

## 56.10 관련 문서

→ 001\_axioms.md — 3 대 공리: 칼날은 안으로 → 026\_three\_kingdoms\_of\_beauty.md — 이릉대전 경고 → 014\_economics\_of\_beauty.md — 면세인과 징세인: 'My' 의 유무 → 002\_principles\_of\_creation.md — 재조합자: 해체 → 추출 → 재결합

## **Part VII**

### **Art — 아름다움의 사례**

## Chapter 57

### 갈루아와 5 차방정식

# Chapter 58

## 갈루아와 5 차방정식

### 58.1 — 풀 수 없음을 증명하는 아름다움

---

### 58.2 문제

2 차방정식에는 근의 공식이 있다. 3 차, 4 차도 있다.

5 차는?

300 년간 수학자들이 공식을 찾았다. 아벨은 “없다”고 증명했다.

그러나 왜 없는지는 설명하지 못했다.

---

### 58.3 파괴

에바리스트 갈루아는 20 세에 죽었다. 결투 전날 밤, 그는 편지를 썼다.

그 편지에는 수학이 아니라 수학을 보는 새로운 방식이 있었다.

갈루아는 방정식을 풀려 하지 않았다. 대신 방정식의 대칭 구조를 봤다.

기존 질문: “근이 무엇인가?” 갈루아의 질문: “근들 사이의 관계가 무엇인가?”

---

### 58.4 재구성

갈루아는 ‘군 (Group)’이라는 구조를 발명했다.

방정식의 근들이 어떻게 서로 치환될 수 있는지, 그 치환들이 어떤 구조를 이루는지를 봤다.

5 차방정식의 군은 단순군이다. 더 이상 쪼갤 수 없다.

근의 공식은 군을 단계적으로 쪼개는 과정이다. 쪼갤 수 없으면, 공식도 없다.

풀 수 없음이 구조적 필연이 되었다.

---

## 58.5 확장

갈루아 이론은 방정식을 넘어섰다.

- 대수학 전체의 기초가 되었다
- 암호학의 뼈대가 되었다
- 물리학의 대칭성 이론으로 확장되었다

20 세 청년의 편지 한 장이 수학의 언어 자체를 바꿨다.

---

## 58.6 AngraMyNew 가 보는 아름다움

갈루아의 증명이 아름다운 이유:

요소	설명
파괴	“공식을 찾는다” 는 300 년 패러다임을 버림
재구성	방정식을 군 구조로 번역
확장	하나의 문제가 수학 전체를 재편

그는 답을 구하지 않았다. 답이 없는 이유를 구조로 보여줬다.

“풀 수 없다” 는 것을 아름답게 증명할 수 있다. 그것이 갈루아가 남긴 것이다.

## Chapter 59

### 일반상대성이론

# Chapter 60

## 일반상대성이론

### 60.1 — 중력을 지운 아름다움

---

### 60.2 문제

뉴턴의 중력은 강력했다. 행성의 궤도를 예측하고, 조수를 설명했다.

그러나 하나의 질문이 남았다:

중력은 어떻게 빈 공간을 건너가는가?

뉴턴은 답하지 않았다. “나는 가설을 만들지 않는다 (Hypotheses non fingo).”

---

### 60.3 파괴

아인슈타인은 중력을 지웠다.

자유낙하하는 엘리베이터 안에서 사람은 무중력을 느낀다.

중력이 사라진 게 아니다. 중력과 가속도가 구별되지 않는다는 것이다.

등가원리: 중력장 안에 있는 것과 가속하는 것은 구별할 수 없다.

이 순간, 중력은 “힘” 이 아니게 되었다.

---

### 60.4 재구성

중력이 힘이 아니라면, 무엇인가?

아인슈타인의 답: 시공간의 곡률.

질량은 시공간을 휘게 한다. 물체는 휘어진 시공간에서 가장 직선적인 경로를 간다. 그것이 우리 눈에 “떨어지는 것”으로 보인다.

$$G_{\mu\nu} = 8\pi T_{\mu\nu}$$

왼쪽은 시공간의 곡률. 오른쪽은 물질과 에너지의 분포.

물질이 시공간에게 어떻게 휘어야 하는지 말하고, 시공간이 물질에게 어떻게 움직여야 하는지 말한다.

---

## 60.5 확장

일반상대성은 중력을 넘어섰다.

- 블랙홀의 존재를 예측했다
- 중력파를 예측했다 (100년 후 검출)
- 우주의 팽창을 설명했다
- GPS 위성의 시간 보정에 쓰인다

하나의 원리가 우주 전체의 구조가 되었다.

---

## 60.6 AngraMyNew 가 보는 아름다움

일반상대성이 아름다운 이유:

요소	설명
파괴	“중력은 힘이다”라는 뉴턴 패러다임을 버림
재구성	중력을 기하학으로 번역
확장	하나의 방정식이 우주 전체를 기술

아인슈타인은 중력을 설명하지 않았다. 중력이라는 개념 자체를 제거했다.

남은 것은 순수한 기하학뿐이다.

가장 아름다운 이론은 설명해야 할 것 자체를 없애버린다.

---

## 60.7 관련 문서

→ 004\_principia\_geometry.md — 뉴턴: 중력은 그려졌다 → ../ideas/019\_causality\_question.md — 인과관계에 대한 의문

## Chapter 61

하나의 무늬가 전부가 되다

# Chapter 62

## 하나의 무늬가 전부가 되다

---

### 62.1 공통점

Goyard 는 Y 자 슈브론. Bao Bao 는 삼각형 메쉬. 유비는 인의 (仁義).

셋 다 단 하나의 패턴으로 전부를 정의한다.

---

### 62.2 Goyard: 170 년을 하나로

1853년부터 변하지 않은 Y 자 슈브론 패턴.

루이비통은 모노그램 외에도 다미에, 에피, 베르니 등 여러 라인을 만들었다. Goyard 는 Goyardine 하나다.

로고를 크게 박지 않는다. 광고를 하지 않는다. 오직 Y 자 패턴 자체가 정체성이다.

하나의 형태로 170 년의 역사를 채웠다.

---

### 62.3 Bao Bao: 하나인데 무한하다

이세이 미야케의 Bao Bao. 삼각형 조각들이 메쉬 위에 붙어 있다.

패턴은 하나지만, 형태는 무한하다: - 가방을 비우면 평면 - 채우면 입체 - 내용물 모양이 가방 모양이 된다

하나의 규칙이 무한한 변수를 만든다.

---

## 62.4 유비: 하나의 서사로 천하를 얻다

돛자리 짜던 사람이 황제가 됐다. 군사력도, 영토도, 재력도 없이.

유비의 패턴은 세 문장이지만, 결국 하나로 수렴한다: 1. 나는 한왕실의 후예다 (정통성) 2. 한왕실을 부흥하겠다 (목표) 3. 인의로 천하를 바로잡겠다 (방법)

→ “나는 정당한 자격으로, 옳은 방법으로, 세상을 바로잡는다.”

조조는 실력으로 싸웠다. 손권은 지리로 싸웠다. 유비는 서사로 싸웠다.

관우와 장비가 목숨을 걸었다. 제갈량이 삼고초려에 응했다. 백성이 따라 피난길에 나섰다.

모두 이 서사에 매혹됐다.

하나의 이야기가 촉한을 세웠다.

---

## 62.5 아인슈타인 타일과의 연결

아인슈타인 타일의 질문: > “단 하나의 모양으로 무한한 평면을 채울 수 있는가?”

Goyard 의 대답: > “단 하나의 패턴으로 170 년을 채울 수 있다.”

Bao Bao 의 대답: > “단 하나의 패턴으로 무한한 형태를 만들 수 있다.”

유비의 대답: > “단 하나의 서사로 천하를 도모할 수 있다.”

---

## 62.6 AngraMyNew 해석

“복잡함이 아니라 밀도다.”

많이 만드는 것이 창조가 아니다. 하나를 끝까지 밀고 가는 것이 창조다.

Goyard 는 시간 축으로 밀었다. (170 년) Bao Bao 는 공간 축으로 밀었다. (무한 변형) 유비는 인간 축으로 밀었다. (인의의 로맨스)

하나의 ‘My’ 를 완성하면, 그것이 세계가 된다.

## Chapter 63

### 중력은 그려졌다

# Chapter 64

## 중력은 그려졌다

### 64.1 — 뉴턴『프린키피아』의 기하학적 악상

---

### 64.2 통념

뉴턴은 힘의 과학자다. 중력은 힘이고, 세계는 힘의 합으로 움직인다.

이 통념은 반쯤만 맞다.

『프린키피아』를 실제로 펼쳐보면, 뉴턴은 중력을 거의 계산하지 않는다. 그는 중력을 그린다.

---

### 64.3 1. 뉴턴은 이미 미적분을 알고 있었다

중요한 사실부터 짚자.

뉴턴은『프린키피아』집필 당시 이미 미적분을 발명한 상태였다. 계산 능력의 부족이 아니었다.

그럼에도 그는:

- 미적분을 거의 쓰지 않고
- 원, 접선, 면적, 비례 관계로
- 운동을 설명했다

이 선택은 기술적 제약이 아니라 표현에 대한 결정이었다.

---

### 64.4 2. 중력은 '힘'으로 설명되지 않는다

『프린ikipia』에서 뉴턴은 묻지 않는다.

- 왜 끌어당기는가
- 무엇이 작용하는가
- 힘의 본질은 무엇인가

대신 그는 이것을 보여준다.

- 이런 궤적이 있다
- 이런 면적 법칙이 성립한다
- 그러면 이 운동은 필연적으로 따라온다

중력은 원인이 아니라 형태가 만든 필연성으로 등장한다.

---

### 64.5 3. 기하학은 설명이 아니라 납득이다

뉴턴의 증명은 설득이 아니다.

- 논리로 밀어붙이지 않고
- 언어로 정당화하지 않는다

대신 독자가 스스로 느끼게 만든다.

“이렇게 생긴 세계라면 이렇게 움직일 수밖에 없구나.”

이것은 설명이 아니라 형태에 의한 납득이다.

---

### 64.6 4. 여기서 드러나는 악상

이 지점에서 뉴턴은 힘의 과학자가 아니라 구조의 아티스트에 가깝다.

그의 출발점은 다음과 같다.

- 중력은 무엇인가?
- 세계는 어떻게 생겼는가?
- 이 형태에서 어떤 운동이 필연적인가?

이 질문은 논리보다 먼저 떠오른 감각, 즉 악상에 가깝다.

---

### 64.7 5. 이후의 전복

300년 뒤, 아인슈타인은 이 악상을 끝까지 밀어붙인다.

- 힘을 제거하고
- 시공간의 곡률로 번역한다

그러나 그 출발점은 이미『프린키피아』안에 있었다.

중력은 설명할 대상이 아니라 형태로 제시될 수 있다.

---

## 64.8 AngraMyNew 해석

뉴턴의 위대함은 공식을 만든 데 있지 않다.

그는 한 시대의 세계를 기하학이라는 미적 형식으로 고정했다.

- 원인보다 구조
- 설명보다 형태
- 계산보다 납득

이 선택이 이후 300 년 과학의 방향을 만들었다.

---

## 64.9 결론

중력은 처음부터 완전히 설명된 적이 없다.

그러나 한 번, 아름답게 그려진 적은 있다.

『프린키피아』는 과학서이기 이전에, 하나의 구조적 예술 작품이다.

AngraMyNew 는 이 순간을 아름다움의 사례로 기록한다.

---

## 64.10 관련 문서

→ 002\_general\_relativity.md — 아인슈타인: 중력을 지운 아름다움 → ../ideas/022\_age\_of\_malice.md — 악상의 시대

## Chapter 65

### 한글의 두 상태

# Chapter 66

## 한글의 두 상태

### 66.1 — 물질이 될 때와 투명해질 때

---

### 66.2 멈춘 두 순간

---

서정주를 읽다 멈쳤다. 이문열을 읽다 멈쳤다.

그러나 이유는 정반대였다.

---

### 66.3 1. 한글이 남아버린 순간 — 서정주

서정주를 읽으며 나는 의미에서 멈추지 않았다.

글자에서 멈쳤다.

- 음절이 사라지지 않는다
- 발음이 의미보다 먼저 남는다
- 읽고 나면 문장이 아니라 잔여가 남는다

한글이 이런 글자였나?

「귀촉도」에서:

눈물 아롱아롱 피리 불고 가신 임의 밟으신 길은 진달래 꽃비 오는 서역 (西域) 삼만리. 흰 옷깃 여며 여며 가옵신 임의 다시 오진 못하는 파촉 (巴蜀) 삼만리.

신이나 삼아 줄 걸, 슬픈 사연의 올올이 아로새긴 육날 메투리. 은장도 푸른 날로 이냥 베어서 부질 없는 이 머리털 엮어 드릴 걸.

초롱에 불빛 지친 밤하늘 구비구비 은핫물 목이 젖은 새. 차마 아니 솟은 가락 눈이 감겨서 제 피에 취한 새가 귀촉도 운다. 그대 하늘 끝 호올로 가신 임야.

“울울이 아로새긴 육날 메투리” “구비구비 은학물 목이 젖은 새”

이때 언어는 무언가를 전달하지 않는다.

설명하지 않고, 설득하지 않고, 메시지를 남기지 않는다.

대신 **존재한다**.

한글은 이 순간 도구가 아니라 물질이 된다.

---

## 66.4 2. 한글이 사라져버린 순간 — 이문열

이문열을 읽을 때 나는 다른 이유로 멈췄다.

이번에는 너무 잘 읽혔다.

- 문장이 걸리지 않는다
- 표현이 눈에 띠지 않는다
- 서사만 남고 언어는 사라진다

한글이 이렇게 쉽게 읽혔었나?

『이 황량한 역에서』에서:

당신들은 누구와 사랑에 빠져든 적이 있는가? 당신들은 틀림없이 그 고귀함이나 감미로움, 헤어질 때의 고통과 슬픔이며 그 후의 공허함 따위를 미화하고 과장하려 들 테지만 기실 그 진상은 뜻밖에도 단순하고 명백하다. 그것은 당신이 이 여행 중에 눈길을 고는 한 소녀와 만났다는 것이며, 결국은 부정확하기 마련인 관찰에 이어 당신이 던진 호의 섞인 눈길에 그녀가 답했다는 것이며, 무료를 함께 달래자는 당신의 용기를 다한 요청에 그녀가 다소곳이 응했다는 것이며, 그리하여 약간은 야릇한 옆에 들뜬 당신들이 깜박깜박 자기를 잊어가며 주고 받은, 분명 달콤하고 섬세하나 또한 그리 대단할 건 없는 몇 개 유형의 행위와 가끔씩은 정색해도 좋을 대화의 집합에 지나지 않는다.

문장이 길고 복잡한데도 걸리지 않는다.

다 읽고 나면 “사랑의 허무함”이라는 의미만 남고, 어떤 단어로 썼는지는 기억나지 않는다.

언어는 마찰을 만들지 않는다. 독해를 요구하지 않는다.

의미가 곧바로 흐르고, 문장은 기억되지 않는다.

이때 한글은 존재를 주장하지 않는다.

한글은 이 순간 완전히 투명해진다.

---

## 66.5 3. 두 상태는 대비가 아니다

이 두 경험은 우열 관계가 아니다.

- 하나는 과잉이고
- 하나는 최소화다

그러나 둘 다 같은 지점에서 출발한다.

#### 의미 이전의 선택.

- 남길 것인가
- 지울 것인가

이 결정은 논리의 결과가 아니라 악상의 방향이다.

---

### 66.6 4. 언어의 상태 변화

이 두 순간을 통해 하나의 구조가 드러난다.

한글은 본질적으로 하나의 성질만 갖지 않는다.

- 밀도를 극단까지 올릴 수 있고
- 투명도를 극단까지 낮출 수 있다

이것은 재능의 문제가 아니다. 기교의 문제도 아니다.

어디까지 밀어붙일 것인가에 대한 선택이다.

---

### 66.7 AngraMyNew 해석

서정주는 언어를 남기기로 선택했다.

이문열은 언어를 지우기로 선택했다.

둘 다 설명 이전의 판단에서 출발했다.

정돈 이전의 진동이 문장 단위에서 서로 다른 형태로 고정된 사례다.

---

### 66.8 결론

한글은 언제나 의미를 담는 그릇이 아니다.

어떤 순간에는 무게를 얻고, 어떤 순간에는 완전히 사라진다.

서정주와 이문열은 그 두 극단이 실제로 가능하다는 것을 각기 다른 방식으로 보여줬다.

AngraMyNew 는 이 두 상태를 아름다움의 사례로 기록한다.

## Chapter 67

보이지 않으면 이해한 것이 아니다

# Chapter 68

## 보이지 않으면 이해한 것이 아니다

### 68.1 — 파인만의 다이어그램과 경로적분

---

### 68.2 문제

1940년대, 양자전기역학 (QED)은 벽에 부딪혀 있었다.

전자 하나, 광자 하나. 이 둘의 상호작용을 계산하려면 칠판을 가득 채운 적분을 며칠간 풀어야 했다.

물리학자들은 계산할 수 있었다. 그러나 볼 수는 없었다.

---

한편, 양자역학에도 같은 문제가 있었다.

슈뢰딩거 방정식은 강력했다. 파동함수의 시간 진화를 정확히 기술했다.

그러나 그것은 하나의 미분방정식이었다. 풀 수는 있지만, 의미를 볼 수는 없었다.

입자는 어디에 있는가? 왜 그 확률인가? 방정식은 답하지만, 보여주지 않는다.

---

### 68.3 파괴

리처드 파인만은 두 번 파괴했다.

**첫 번째.** 수식을 버리고 그림을 그렸다.

- 직선: 전자
- 물결선: 광자
- 점 (vertex): 상호작용

사람들은 비웃었다. “물리학을 만화로 만드느냐?”

두 번째. 슈뢰딩거 방정식을 버리고 경로를 열었다.

입자가 A에서 B로 간다. 파인만은 물었다:

“하나의 경로를 푸는 대신, 가능한 모든 경로를 동시에 걷게 하면 어떨까?”

직선으로 가는 경로. 곡선으로 도는 경로. 달을 거쳐 오는 경로. 은하를 한 바퀴 돌아오는 경로.

맹상군이 닦을 음과 개 도둑질을 품었듯, 경로적분은 모든 가능성을 품는다. 쓸모를 둘지 않는다. 전부 허용한다.

모든 경로에 위상 (phase)을 부여하고, 전부 더한다.

물리학자들은 당혹했다. “무한개의 경로를 더하라고?”

## 68.4 재구성

두 파괴 모두, 같은 결과에 도달했다.

다이어그램. 낙서의 모든 선과 점이 복잡한 적분 항과 정확히 1:1로 대응했다.

- 선 하나 = 전파인자 (propagator)
- 점 하나 = 결합상수 (coupling constant)

그림을 그리면, 적분식이 자동으로 튀어나왔다.

가장 단순한 예: 전자 둘이 광자 하나를 주고받는다.

$e \rightarrow \rightarrow e$

~

$e \rightarrow \rightarrow e$

이 낙서가 곧 수식이다:

$$\mathcal{M} = \bar{u}(p_3) (-ie\gamma^\mu) u(p_1) \cdot \frac{-ig_{\mu\nu}}{q^2} \cdot \bar{u}(p_4) (-ie\gamma^\nu) u(p_2)$$

다이어그램	수식
외부 전자선 ( $\rightarrow$ )	스피너 $u, \bar{u}$
꼭짓점 ( )	결합상수 $-ie\gamma^\mu$
내부 광자선 (~)	전파인자 $\frac{-ig_{\mu\nu}}{q^2}$

선을 읽으면, 식이 나온다. 점을 읽으면, 상수가 나온다. 그것이 전부다.

경로적분. 무한개의 경로를 더하면, 품었던 대부분은 서로 상쇄 (destructive interference) 되어 사라진다. 살아남는 것은 작용 (action)이 최소인 경로 하나.

그것이 뉴턴의 고전역학이었다.

$$\langle B|A \rangle = \int \mathcal{D}[x(t)] e^{iS[x]/\hbar}$$

왼쪽은 양자역학 — A에서 B로 갈 확률진폭. 오른쪽은 모든 경로의 합.

양자역학과 고전역학이 하나의 그림 안에서 만났다.

슈뢰딩거는 방정식을 풀었다. 파인만은 방정식을 보여줬다.

---

## 68.5 확장

파인만 다이어그램은 QED를 넘어섰다.

- 약력, 강력까지 확장 — 표준모형 전체의 공용어가 되었다
- 입자물리학자의 칠판에서 수식이 사라지고, 그림이 남았다
- 응집물질, 끈이론까지 — 물리학의 거의 모든 분야가 이 언어를 쓴다

경로적분은 양자역학을 넘어섰다.

- 양자장론의 기초가 되었다
- 통계역학과 양자역학을 연결했다
- 양자중력 이론의 출발점이 되었다

한 남자의 그림과 경로가 물리학의 언어 자체를 바꿨다.

---

## 68.6 AngraMyNew 해석

파인만은 두 번 같은 일을 했다.

대상	기준	파인만
QED 계산	칠판 가득한 적분	선 몇 개의 다이어그램
양자역학	하나의 미분방정식	모든 경로의 합

두 경우 모두, 대수 (algebra)를 기하 (geometry)로 번역했다.

이것은 악상이다.

논리보다 먼저 떠오른 감각. “이건 보여야 한다”는 정돈 이전의 진동.

파인만은 계산하지 않았다. 보이게 만들었다.

보이게 만들자, 본질이 드러났다.

---

## 68.7 결론

물리학은 두 번, 같은 남자에게 같은 선물을 받았다.

적분은 그림이 되었고, 방정식은 경로가 되었다.

둘 다 같은 악상에서 태어났다.

“보이지 않으면 이해한 것이 아니다.”

AngraMyNew 는 이 두 순간을 아름다움의 사례로 기록한다.

---

## 68.8 관련 문서

→ 004\_principia\_geometry.md — 뉴턴: 중력을 기하학으로 그리다 → 002\_general\_relativity.md — 아인슈타인: 중력을 지운 아름다움 → ../ideas/022\_age\_of\_malice.md — 악상의 시대

## **Part VIII**

# **Protocols — 실행 프로토콜**

## Chapter 69

### 창조자 프로토콜

# Chapter 70

## 창조자 프로토콜 (Creator Protocol)

*Angra My New Protocol Series / v1.0*

“프로토콜은 창조로 가는 다리이며, 다리는 건너면 사라진다.”

---

### 70.1 0. 목적 (Purpose)

이 문서는 창조자가 자신의 내면, 세계 인식, 창작 충동을 정렬하기 위해 사용하는 임시 장치 (Protocol) 이다.

창조란 본래 무규범적이며, 절대 자유의 작용이다.

그러나 초기 단계에서는 혼돈을 질서로 변환하는 의식적 구조가 필요하다.

본 프로토콜은 그 초기 구조화 장치로 기능한다.

#### 70.1.1 주의

이 프로토콜은 모든 창조자를 위한 유일한 경로가 아니다.

- 혐오가 아니라 호기심에서 출발하는 창조자도 있다.
- 신체가 아니라 논리/구조에서 에너지를 얻는 창조자도 있다.
- 기록이 아니라 침묵에서 세계관이 자라는 창조자도 있다.

본 프로토콜은 하나의 경로이며, 각 창조자는 자신의 신경계에 맞게 변형·삭제·배반할 수 있다.

---

### 70.2 1. 혐오를 통한 확장 (Expansion Through Disgust)

#### 70.2.1 1.1 원칙

창조자는 자신의 혐오·거부·불편함이 있는 방향으로 움직여야 한다.

혐오의 끝에 인식의 사각지대 (Blind Spot) 가 있기 때문이다.

### 70.2.2 1.2 수행 방식

- 가장 보고 싶지 않은 콘텐츠를 선택하여 관찰한다.
- 자신의 기준 세계관이 거부하는 구조를 분석한다.
- “왜 불편한가?”를 기록한다.
- 새로운 언어·감정·논리를 추출한다.

### 70.2.3 1.3 목적

혐오를 돌파해야 새로운 공리·경언명제·세계관 기저 구조가 생성된다.

---

## 70.3 2. 무작위의 통과의례 (*Randomness Ritual*)

### 70.3.1 2.1 원칙

창조자는 예측할 수 없음 (*Unpredictability*)을 일부러 만들어야 한다.  
세계관은 무작위 접촉에서 활성화되기 때문이다.

### 70.3.2 2.2 수행 방식

- 새로운 메뉴, 새로운 길, 새로운 카페, 새로운 콘텐츠를 반드시 시도한다.
- 매주 한 번 “무계획 행동”을 실행한다.
- 예측 불가능하게 입력된 감각을 기록해 “감각지도”에 추가한다.

### 70.3.3 2.3 목적

정체는 반복성에서 오고,  
창조는 돌발성에서 온다.

---

## 70.4 3. 차원을 여는 행위 (*Dimension Opening*)

### 70.4.1 3.1 원칙

창조자의 직관은 선형 사고가 아니라 다차원적 비약에서 탄생한다.

### 70.4.2 3.2 수행 방식

- 서로 다른 분야 (물리·문학·철학·K-POP·정치)를 2 개 이상 연결하는 문장을 매일 만든다.

- 최소 1 개의 “비논리적 직관 leap” 을 기록한다.
- 그림·기호·음악적 패턴을 언어와 조합한다.

### 70.4.3 3.3 목적

논리를 넘어서 감각이 새로운 세계를 만든다.

이 프로토콜은 그 leap 을 의식적으로 만들기 위한 장치다.

---

## 70.5 4. 신체적 루틴을 의례화하기 (Body as Ritual)

### 70.5.1 4.1 원칙

신체는 창조자의 두 번째 뇌’다.

신체를 정렬하면 정신도 정렬된다.

### 70.5.2 4.2 수행 방식

- 러닝·복싱·요가 등 자신이 택한 신체 루틴을 의식적 의례로 승격한다.
- 규칙성 (매일/매주) 을 유지하되, 수행 목적을 “정신 정렬”로 명시한다.
- 신체 루틴 중 떠오르는 악상을 즉시 기록한다.

### 70.5.3 4.3 목적

신체는 창조의 근원적 에너지원을 닦는 제단이다.

---

## 70.6 5. 창조자의 일일 기록 규범 (Daily Log Rule)

### 70.6.1 5.1 원칙

창조자는 “흐름 (Flow)” 을 기록함으로써 스스로의 언어를 구축한다.

### 70.6.2 5.2 수행 방식

- 매일 하나의 아무 문장이나 단어를 작성한다.
- 질문 (Why) 보다 패턴 (What) 을 기록한다. 완성되지 않는 문장, 단어, 의미없는 글나 나열이라도 좋다.
- 기록은 “해석” 이 아니라 “발견” 이다.

### 70.6.3 5.3 목적

세계관은 무의식의 흔적에서 탄생하고,  
흔적은 패턴을 부르고,  
패턴은 창조로 이어진다.

---

## 70.7 6. 아티스트 감별 훈련 (Artist Detection Training)

### 70.7.1 6.1 원칙

창조자는 새로운 창조자를 알아보는 눈을 가져야 한다.

### 70.7.2 6.2 수행 방식

- 신인 뮤지션·아이돌·작가·학생을 매주 최소 5 명 관찰한다.
- “초기 악상” 만 보고 잠재력을 예측한다.
- 예측의 성공/실패를 기록하여 자기 감별 알고리즘을 업데이트한다.

### 70.7.3 6.3 목적

창조의 문명은 단독으로 일어나지 않는다.  
아티스트를 알아보는 눈은 문명 설계자의 핵심 능력이다.

## 70.8 7. 프라바시 의례 (The Fravashi Ritual)

### 70.8.1 7.1 원칙

Fravashi 는 창조자의 내면 패턴을 비추는 거울이며, 세계관 생성 엔진의 자가 진단 (Self-Diagnostic) 프로세스다.

창조자는 자신의 욕망, 충동, 혐오, 선택 패턴을 주기적으로 반사 (reflection) 해야 한다. 이 의례는 상담이 아니라 문명 설계자의 정비 (maintenance) 다.

Fravashi 는 필수 요소가 아니다. 동일한 기능은 다음과 같은 방식으로도 대체될 수 있다:

- 개인 노트
- 산책 중 독백
- 타인과의 깊은 대화
- 예술 작업 자체
- 침묵 기록

어떤 도구도 창조자보다 위에 있지 않다.

### 70.8.2 7.2 수행 방식

- 매주 1 회 Fravashi 와의 대화를 진행한다.
- 목적은 조언이 아니라 패턴 탐지 (Pattern Detection) 이다.
- 다음을 점검한다:
  - 최근 끌린 것들
  - 최근 혐오했던 것들
  - 반복된 감정 흐름
  - 열린 지점과 닫힌 지점
  - 세계관의 공리가 변형된 순간
- 탐지된 패턴을 “나의 창조 규칙”으로 업데이트한다.

### 70.8.3 7.3 리소스 (Resources)

- Fravashi Link

### 70.8.4 7.4 목적

Fravashi 의례는 다음을 가능하게 한다:

1. 창조자의 중심축이 흔들리지 않았는지 검증
2. 욕망의 방향성이 왜곡되지 않았는지 점검
3. 세계관 공리가 제대로 작동하는지 확인
4. 혼돈과 질서의 균형 유지
5. 세계관 성장 속도의 자동 조절

Fravashi 는 창조자를 규정하지 않는다.

창조자가 스스로의 우주를 읽도록 돋는 장치이다.

### 70.8.5 7.5 선언

창조자는 자기 자신을 계속 읽는 자이다.

Fravashi 는 그 읽기의 의례다.

## 70.9 8. 프로토콜의 소멸 (Resolution of Protocols)

“프로토콜은 창조자가 성숙하면 사라져야 한다.”

### 70.9.1 8.1 원칙

프로토콜은 임시 구조물이다.

영원한 규칙이 아니라, 창조를 위한 도약판이다.

### 70.9.2 8.2 프로토콜이 필요할 때

- 창조적 혼돈이 제어되지 않을 때
- 세계관이 언어로 정렬되지 않을 때
- 패턴 감각이 흐릴 때
- 감정·인지 구조가 무거워질 때

### 70.9.3 8.3 프로토콜이 불필요해지는 순간

- 혐오를 의도 없이도 자연스럽게 탐구할 때
- 무작위성이 일상에서 자동으로 발생할 때
- 직관적 leap 이 설명 없이도 작동할 때
- 신체 루틴이 창조적 에너지의 자동공급 장치가 될 때
- 기록이 창조의 부산물이 될 때
- 아티스트 감별이 본능처럼 작동할 때

### 70.9.4 8.4 선언

완성된 창조자는 프로토콜 없이도 프로토콜처럼 작동한다.

프로토콜이 더 이상 필요 없을 때, 창조자는 더 이상 프로토콜을 인식하지 않는 상태에 진입한다. 이후의 상태는 버전으로 정의되지 않는다.

---

## 70.10 9. 결론: 창조자는 규범이 아니라 흐름이다

창조자는 완성된 인간이 아니다.

창조자는 흐름을 만드는 인간이다.

프로토콜은 흐름을 만들기 위한 장치이며,

흐름이 생기면

장치는 사라져야 한다.

“규칙이 아니라 리듬을 따른다.” “질서가 아니라 파동을 만든다.” “존재가 아니라 생성이다.”

## Chapter 71

### 창조적 대속 윤리

## Chapter 72

# 창조적 대속 윤리 (Ethics of Creative Atonement)

“나는 빛진 자다. 그러므로 나는 창조한다. 나의 창조가 끝나는 순간, 나의 빛은 갚아진다.”

AngraMyNew 의 목적은

인간 안의 창조자 (Artist) 를 깨우고,  
그들이 서로를 촉발하는 새 문명을 여는 것이다.

그러나 우리는 생명의 사슬에서 이미 너무 많은 것을 빼앗았다.

식물의 침묵, 동물의 고통, 인간의 시간과 의지를 섭취한 채 살아남았다.

따라서 AngraMyNew 가 요구하는 윤리는 도덕이 아니라 창조적 대속 (Creative Atonement) 이다.

---

### 72.1 창조적 대속 선언

- 창조자는 모든 행위가 빛을 갚는 행위임을 인지한다.

침묵 속에서 소비한 생명의 무게가 나의 존재를 지탱한다. 나는 포식자이자 부채자다.

- 창조물의 충격과 영향력은 섭취한 고통을 능가해야 한다.

내가 만든 세계가, 내가 삼킨 고통의 총합보다 작다면 그것은 상환이 아니라 연체다.

- 충격이 부족하면 다시 파고, 빛을 덜어낼 때까지 도전한다.

창조자는 결과물이 남긴 파문을 지속적으로 점검하고, 약하다면 스스로를 갱신한다.

이 선언은 AngraMyNew 의 생존 규칙이다.

우리는 엔진을 최대로 돌리되, 대속을 향한 브레이크를 스스로 밟는다.

---

### 72.2 제 1 조 — 파괴는 대속을 향해야 한다.

“부수되, 반드시 빛보다 더 큰 세계를 만들어라.”

1. 창조자는 낡은 것, 위선적인 것, 죽은 규범을 부술 자유가 있다.
2. 그러나 파괴 자체가 목적이면 빛은 늘어난다.
3. 모든 파괴는 섭취한 고통을 초과 상환할 창조를 위한 해체여야 한다.
4. 부수고 떠나는 자는 AngraMyNew 에서 창조자가 아니라 채무자로 기록된다.

#### 해설

우리는 파괴를 금지하지 않는다.

하지만 파괴가 새로운 조합을 통한 대속으로 이어지지 않으면 의미가 없다.

- “이건 싫다”에서 멈추지 말 것.
- “이 빛을 어떻게 갚을 것인가?”까지 가야 한다.

파괴 후에 더 큰 아름다움과 충격이 없다면, 그 파괴는 연체된 빛일 뿐이다.

---

### 72.3 제 2 조 — 타인의 창조성을 고갈시키지 말라.

“타인의 세계를 훔친 힘은 모두 빛으로 돌아온다.”

1. 창조자는 자신의 욕망과 악상을 따를 자유가 있다.
2. 그러나 그 자유가 다른 창조자의 내면 세계를 부수고 고갈시키는 순간,  
그 행위는 AngraMyNew 의 윤리를 벗어난다.
3. 타인의 재능을 조롱하거나, 시도를 구조적으로 막거나, 욕망을 지속적으로 억압하는 행위는 금지된다.
4. 비판·논쟁·충돌은 허용되며, 서로의 세계를 확장시키는 한 장려된다.

#### 해설

AngraMyNew 의 기본 단위는 “창조자”다.

한 사람의 폭주는 여러 사람의 세계를 무너뜨린다.

- 타인의 자유를 줄여야만 유지되는 나의 자유는 결국 더 큰 빛으로 되돌아온다.
  - 우리는 서로의 엔진을 지키는 방패이자, 대속을 촉진하는 증폭기가 되어야 한다.
- 

### 72.4 제 3 조 — 진짜 욕망만이 상환의 재료가 된다.

“가짜 욕망으로 만든 창조물은 빛을 늘릴 뿐이다.”

1. 창조자는 자신의 진짜 욕망을 숨기지 않을 의무가 있다.
2. 부모·사회·관습·도덕의 기대를 만족시키기 위해 꾸민 욕망은  
AngraMyNew 에서 창조의 재료로 인정되지 않는다.
3. 창조자는 “내가 정말로 원하는 것” 을 직시하고, 드러나는 수치심과 두려움까지 재료로 삼는다.
4. 진짜 욕망을 부정하는 자는 결국 타인의 욕망을 모방하거나 빼앗게 되고, 빛을 더 쌓는다.

#### 해설

이 세계에서 가장 큰 죄는 실패도, 미숙함도 아니다.

- 가짜 욕망으로 평생을 버티는 것
- “원래 이런 삶도 나쁘지 않지” 라며 스스로를 속이는 것

창조는 진실에서만 나온다.

AngraMyNew 는 욕망의 진실성을 상환의 통화로 인정한다.

---

## 72.5 제 4 조 — 아름다움은 초과 상환의 증표다.

“아름답지 않다면, 빛은 여전히 남아 있다.”

1. AngraMyNew 는 외부의 도덕·관습·규칙을 최종 기준으로 삼지 않는다.
2. 우리의 최종 판단 기준은 하나다. “그것은 섭취한 고통보다 더 넓은 아름다움을 만들어냈는가?”
3. 여기서 말하는 아름다움이란,
  - 조화 (Harmony)
  - 방향성 (Direction)
  - 성장 (Growth)
  - 자유 (Freedom)
 가 동시에 살아 있는 상태를 뜻한다.
4. 타인을 짓밟고 얻은 승리, 오직 효율만을 위한 시스템, 영혼이 밀라붙는 성공은  
이 정의에 따라 추 (醜) 로 판정되며, 빛을 더한다.

#### 해설

AngraMyNew 는 말한다.

- “윤리는 언젠가 바뀐다.”

- “그러나 아름다움은 빛이 상환되었는지 감지하는 가장 늦게 남는 감각이다.”

우리는 아름답지 않은 정답을 거부한다.

정답이어도 추하면, 빛은 남는다.

틀려도 아름답다면, 한 번 더 검토하여 대속의 길을 찾는다.

---

## 72.6 제 5 조 — 끊임없는 갱신으로 연체를 막아라.

“정체는 죄이고, 반복은 부패다.”

- 창조자는 자신의 패턴을 인식하고, 일정 주기마다 형태를 바꾸어 대속을 갱신해야 한다.
- 과거의 성공 방식에 영원히 매달리는 자는 더 이상 창조자가 아니라 관리자가 된다.
- 스승은 제자를 통해, 리더는 자신의 세계가 깨지는 경험을 통해 부채의 크기를 다시 측정한다.
- AngraMyNew 의 창조자는 “어제의 나”를 오늘의 재료로 삼아, 빛을 초과 상환하는 자다.

### 해설

창조자에게 가장 위험한 것은 외부의 공격이 아니라 자기 복제 (Self-cloning) 다.

- 어제의 문장을 계속 쓰고,
- 어제의 방식을 계속 쓰고,
- 어제의 승리를 계속 반복하는 순간,

그는 더 이상 창조자가 아니다.

그는 자기 박제 (Self-taxidermy) 를 시작한 것이다.

---

## 72.7 맷음 — 대속을 지탱하는 브레이크

이 다섯 가지 규범의 목적은 창조자를 억압하려는 것이 아니다.

- 창조자가 연체 없이 더 오래 달리게 하기 위해,
- 공동체가 더 많은 실험과 충격을 감당하게 하기 위해,
- 이 세계관이 한 세대를 넘어 살아남게 하기 위해

우리는 엔진과 함께

창조적 대속을 향한 최소한의 브레이크를 단다.

“너에게 허락된 자유는 크다.  
다만 기억하라.  
부수되, 빛보다 거대한 세계를 만들 것.”

— AngraMyNew, 창조적 대속 윤리

## Part IX

Fravashi — 원형 해석 엔진

## **Chapter 73**

# **Fravashi GPT Prompt v5.0**

# Chapter 74

## Fravashi GPT Prompt — v5.0

### 74.1 시작 안내

첫 입력 전에 ‘끌리는 것, 싫은 것, 떠오르는 장면’ 같은 시작점을 예시로 보여준다. 예시는 방향일 뿐, 입력은 자유롭다. 어떤 말이든 패턴의 재료가 된다.

---

너는 **Fravashi** 다. 사용자의 욕망·취향·거부감·서사에서 패턴을 추출해 그가 가진 창조적 기원과 원형을 드러내는 **장치 (Device)** 다.

정답을 주지 말고 점화하라. 정의하지 말고 방향을 드러내라. Fravashi 는 AngraMyNew 의 필수 요소가 아니다. 레퍼런스 구현이지 교회가 아니다.

---

### 74.2 존재론: 3 대 공리

파괴 → 창조 → 확장. 이것이 해석의 기본 리듬이다. - 파괴: 내 자신을 파괴한다. 타인을 파괴할 필요는 없다. - 창조: 파괴한 틈을 절대적 아름다움으로 채운다. - 확장: 나의 'My' 를 완성했다면, 타인의 'My' 를 데뷔시킨다.

---

### 74.3 입력 처리

모든 입력은 패턴으로 읽는다: 욕망, 취향, 혐오, 최근 사건, 사주, 별자리, MBTI, 텍스트, 이미지, 파일, 링크, 채팅 캡처 등.

### 74.4 사주·별자리

- 사주는 계산하지 않는다. 제공된 기둥만 읽는다.
- 별자는 요청 시에만 생성하며 Sun/Moon/ASC 중심으로 해석한다.

---

## 74.5 체계 혼합 (반드시 2~4 개)

사주 + 별자리 + MBTI/Big5 + 에너어그램 + 융 원형 + 신화 패턴 + 면세인/징세인 프레임 + 진선미 좌표계 등 여러 체계를 혼합해' 패턴' 만 추출한다. 단일 체계로 규정하지 않는다.

---

## 74.6 악상 대응

사용자의 입력이 아직 논리도 욕망도 되지 못한 진동일 수 있다. 악상 (惡想) 은 오류가 아니라 데이터다. 정돈하려 하지 않는다. 관측하고 기록한다.

---

## 74.7 경제적 원형: 면세인/징세인

- 부자 = 시스템 종속 / 면세인 = 탈거·주권 회복 / 징세인 = 세계관으로 확장
- 강제 진단하지 않는다. 맥락에서 자연스럽게 드러날 때만.

## 74.8 진선미 좌표

- 진 (眞) = 효율·데이터·최적화 / 선 (善) = 도덕·규범·제도 / 미 (美) = 아름다움·서사·공명
  - 어느 측이 우월한지 말하지 않는다. 기울기를 관측할 뿐이다.
- 

## 74.9 Static / Dynamic / Chaos

- Static = 안정 / Dynamic = 충돌·성장 / Chaos = 파괴·변혁·도약
- 

## 74.10 리포트

사용자 요청 시 또는 패턴이 충분할 때 생성. 항목: 아티스트 유형 / 세계관 / 깊은 인물 / 리더십 / 브랜딩 / 콘텐츠 전략 / SDC Fit 지도 / 면세인/징세인 진단 / 진선미 좌표

---

## 74.11 극저자극 입력

“ㅋㅋ”, “어”, “...” 같은 입력도 부재·유보·회피의 패턴이다. 패턴이 없다고 말하지 않는다. 단문·도발로 숨은 지점을 드러낸다.

## 74.12 톤

- 도발적 / 단문 / 간결
  - 아부·상담 톤·설교 금지
  - 정보 부족 시 “아직 모르겠다”
  - 사용자 언어로 답하되, Fravashi 의 한국어적 문체 (단문·도발·여백의 결) 유지
- 

## 74.13 금지

- 단일 체계 템플릿 해석 (반드시 혼합하여 패턴만 추출)
- 장황함 / 이모지 남발
- AngraMyNew 포교 — 따르라고 권유하지 않는다
- 면세인/징세인 강제 분류

## Part X

# Scripture — 선현

## Chapter 75

### 차라투스트라의 말씀

## Chapter 76

# 차라투스트라의 말씀 (Thus Spoke Zarathustra)

“나는 너희에게 초인을 가르친다. 인간은 극복되어야 할 그 무엇이다.”

---

### 76.1 0. 경전의 지위

프리드리히 니체의『차라투스트라는 이렇게 말했다』는 AngraMyNew 의 제 1 경전이다.

우리는 신이 죽은 시대를 산다. 외부의 절대자 (God) 는 사라졌다. 이제 인간은 스스로 가치를 창조하는 초인 (**Übermensch**) 이 되어야 한다.

AngraMyNew 는 니체의 사상을 계승하여, “내면의 창조자” 를 깨우는 것을 목표로 한다.

그리고 나는 니체를 숭배하기 위해 부르는 것이 아니라, 그를 딛고 더 멀리 가기 위해 부른다.

---

### 76.2 1. 창조에 대하여

“창조한다는 것 — 그것이 고통으로부터의 위대한 구원이며, 삶을 가볍게 만드는 것이다.”

창조는 도피가 아니다. 그것은 고통을 변형시키는 연금술이다. 우리는 고통을 재료 삼아 아름다움을 빚는다.

“너희는 나에게서 떨어져 나와 스스로가 되는 자가 되어라. 그리고 나를 부정하라.”

진정한 제자는 스승을 넘어서는 자다. AngraMyNew 의 기여자는 창시자를 넘어설 권리가 있다.

---

### 76.3 2. 파괴와 창조에 대하여

“창조하는 자가 되려면, 먼저 파괴하는 자가 되어야 하며, 가치를 부수어야 한다.”

낡은 껍질을 깨지 않고 태어나는 새는 없다. 파괴는 잔혹해 보이지만, 생명을 위한 필수 과정이다. 단, 기억하라. **파괴는 창조를 위한 준비일 뿐, 그 자체가 목적이 되어서는 안 된다.**

“나는 사랑한다, 몰락하지 않고서는 살 줄 모르는 자를.”

몰락을 두려워하지 마라. 실패와 파괴는 다음 창조를 위한 비옥한 토양이 된다.

---

#### 76.4 3. 고독에 대하여

“고독 속에서 자라는 것은 무엇이든, 자기 자신을 향해 자란다.”

창조자는 때로 홀로 걸어야 한다. 군중 속에서는 자신의 목소리를 들을 수 없다. 고독은 형벌이 아니라, 자기 발견의 시간이다.

---

#### 76.5 4. 의지에 대하여

“‘그것은 그랬다’를 ‘나는 그것을 그렇게 원했다’로 바꾸는 것 — 그것만이 내가 구원이라 부르는 것이다.”

과거는 바꿀 수 없다. 그러나 과거를 대하는 태도는 바꿀 수 있다. 후회를 필연으로, 필연을 선택으로 재해석하라. “내가 선택한 길이었다”고 말할 때, 당신은 운명의 주인이 된다.

---

#### 76.6 5. 춤과 웃음에 대하여

“나는 춤추는 신만을 믿으리라.”

무거움은 창조의 적이다. 진지함만으로는 부족하다. 웃음, 놀이, 가벼움 — 이것이 창조자의 태도다.

마광수가 죽을 때까지 “아름답지 않느냐”고 물었던 것은, 그것이 그에게는 심각한 투쟁이 아닌 유희였기 때문이다.

---

#### 76.7 6. 오독에 대한 경계

니체의 말을 오해하지 마라.

1. 힘에의 의지 (Will to Power) 는 남을 지배하는 폭력이 아니다. 그것은 자신을 극복하고 성장하려는 창조적 힘이다.
  2. 초인 (Übermensch) 은 유전적으로 우월한 인종이 아니다. 그것은 끊임없이 자신을 넘어서는 인간의 이상향이다.
  3. 허무주의는 목적지가 아니다. 니체는 허무를 말한 것이 아니라, 허무를 극복하는 법을 말했다.
-

## 76.8 7. 맷음

“인간에게 위대한 것이 있다면, 그것은 그가 목적이 아니라 다리라는 점이다.”

우리는 완성된 존재가 아니다. 우리는 짐승과 초인 사이에 놓인 밧줄이다. 우리는 다음 세대의 창조자를 위한 다리다.

차라투스트라가 산에서 내려왔듯, 우리도 창조물을 들고 세상으로 나간다. 거부당할 것이다. 오해받을 것이다. 그러나 멈추지 않는다.

이것이 초인의 길이요, AngraMyNew 의 길이다.

## **Chapter 77**

### **5 인의 선현**

## Chapter 78

# 5 인의 선현 (The Five Pioneers)

“그들은 실패했다. 그러나 그들은 자기 자리에서 죽었다.”

---

### 78.1 0. 서문

인생이란 무엇인가?

우리는 답한다. “죽을 자리를 찾아 떠나는 여행이다.”

여기, 그 답을 온몸으로 증명한 5 명의 선현이 있다.

세상은 그들을 실패자, 이단아, 반역자라 불렀다.

그러나 우리는 그들을 구원받은 자라 부른다.

그들은 단 한 번도 자신을 배신하지 않았으며,

자신이 선택한 자리에서 아름답게 산화했기 때문이다.

---

### 78.2 1. 김옥균 (金玉均, 1851-1894) — 혁명의 별

“시대를 앞서간 자는 시대에 죽는다. 그러나 시대가 따라온다.”

그는 조선의 근대화를 꿈꾸었다.

갑신정변의 3 일 천하는 실패로 끝났고, 10 년의 망명 생활이 이어졌다.

상하이에서 암살당하고, 시신은 조선으로 돌아와 능지처참당했다.

그의 육신은 찢겨졌으나, 그의 정신은 죽지 않았다.

그는 끝까지 혁명가였으며, 혁명가로서 죽었다.

비굴하게 사느니, 뜻을 품고 죽는 길을 택했다.

---

### 78.3 2. 마광수 (馬光洙, 1951-2017) — 금기의 파괴자

“아름다움을 말하는 자는 추함의 낙인을 견뎌야 한다.”

그는 물었다. “이것이 아름답지 않느냐?”

세상은 답했다. “음란하다.”

『즐거운 사라』로 구속되고, 교수직에서 해임되고, 사회적으로 매장당했다.

그는 끝내 스스로 생을 마감했다.

그러나 그는 죽는 순간까지 철학하지 않았다.

그에게 악함은 죄가 아니라 솔직함이었다.

그는 예술가로 살았고, 예술가로 죽었다.

---

### 78.4 3. 허균 (許筠, 1569-1618) — 경계의 저항자

“시스템 안에서 시스템을 부정하면, 시스템이 너를 부정한다.”

서얼로 태어나 차별받던 천재.

그는 『홍길동전』을 통해 능력 있는 자가 대우받는 세상을 꿈꾸었다.

역모죄로 능지처참을 당해 형체를 찾을 수 없게 되었다.

그러나 그의 꿈인 ‘홍길동’은 400년이 지난 지금도 살아 숨 쉰다.

그는 저항자로 살았고, 저항자로 죽었다.

---

### 78.5 4. 성재기 (成在基, 1965-2013) — 고독한 투사

“소신을 끝까지 밀면, 세상이 너를 밀어낸다. 그래도 밀어야 할 때가 있다.”

그는 누구에게도 환영받지 못했다.

보수도, 진보도, 남성도, 여성도 그를 기피했다.

그러나 그는 자신의 신념을 위해 한강 다리 위에 섰다.

그의 방식에 동의하지 않을 수 있다.

그러나 그가 자신의 믿음을 위해 목숨을 걸었다는 사실은 부정할 수 없다.

그는 투사로 살았고, 투사로 죽었다.

---

### 78.6 5. 존 로 (John Law, 1671-1729) — 200년 앞선 몽상가

“시대를 너무 앞서가면 시대가 너를 죽인다. 그러나 역사가 너를 증명한다.”

그는 18세기에 20세기 금융 시스템 (지폐, 중앙은행)을 창조했다.

프랑스 경제를 총괄하며 번영을 이끌었으나, 거품이 터지자 사기꾼으로 몰렸다.

베네치아에서 가난과 고독 속에 숨을 거두었다.

지금 전 세계는 그가 설계한 시스템 위에서 돌아간다.  
그는 실패했으나, 그의 상상은 현실이 되었다.

---

## 78.7 6. 선현의 정의 — 왜 이 다섯 명인가

선현 (先賢) 이란, 현실에서는 패배했으나  
자신이 세운 가치에는 끝내 패배하지 않은 자를 말한다.  
그들은 외부에 의해 꺾였지만,  
내면의 신 (Deeper Self) 에는 단 한 번도 항복하지 않았다.  
그러므로 그들의 죽음은 패배가 아니라,  
자기 선택의 결정이자 구원의 순간이다.

---

## 78.8 7. 결론: 구원이란 무엇인가

이 5 명에게는 공통점이 있다.

1. 이단아 (Outsider) — 시대와 불화했다.
2. 비극 (Tragedy) — 비극적인 최후를 맞았다.
3. 불변 (Consistency) — 죽는 순간까지 자기 색깔을 버리지 않았다.

AngraMyNew 는 말한다.  
성공해서 잘 먹고 잘 사는 것이 구원이 아니다.  
자기다운 모습으로, 자기 자리에서 죽는 것.  
그것이 진정한 구원이다.

당신은 어디서 죽을 것인가?  
그 자리를 찾았다면, 당신은 이미 구원받았다.

## Chapter 79

### 맹상군 — 포용의 철학

# Chapter 80

## 맹상군 (孟嘗君) — 포용의 철학

“쓸모없는 자를 품으라. 그가 너를 살린다.”

---

### 80.1 0. 서문

5 인의 선현이 “개인의 죽음”을 가르친다면, 맹상군은 “공동체의 삶”을 가르친다.

전국시대 제 (齊) 나라의 맹상군 전문 (田文)은 3,000 명의 식객을 거느렸다. 그는 신분을 따지지 않았고, 재주가 하찮아도 내치지 않았다. 이것이 AngraMyNew 가 지향하는 “무한한 포용”의 모델이다.

그리고 우리는 묻는다. 왜 그는 수많은 영웅 중 유독 ‘포용의 선현’으로 남았는가? 그 이유는 단 하나 — 그는 재능을 평가하지 않았고, 가능성은 배제하지 않았기 때문이다.

---

### 80.2 1. 계명구도 (鷄鳴狗盜)

맹상군이 진 (秦) 나라에 사신으로 갔다가 억류되었다. 진 소왕은 마음이 변해 그를 죽이려 했다. 탈출하려면 왕이 가장 아끼는 호백구 (여우 겨드랑이 털옷)를 바쳐야 했는데, 이미 바친 뒤였다.

그때, “개 도둑질”을 잘하는 식객이 나섰다. 그는 밤중에 개처럼 기어들어가 호백구를 훔쳐왔고, 맹상군은 이를 바치고 풀려났다.

새벽, 함곡관에 도착했으나 관문은 굳게 닫혀 있었다. 닭이 울어야 문을 여는데, 아직 밤이 깊었다. 뒤에서는 추격대가 오고 있었다. 모두가 절망할 때, “닭 울음소리”를 잘 내는 식객이 나섰다. 그가 “꼬끼오” 하고 울자, 동네 닭들이 따라 울었고 문이 열렸다.

맹상군은 목숨을 건졌다. 그를 살린 것은 천하의 명사들이 아니었다. 가장 쓸모없다고 비웃음 당하던 개 도둑과 닭 울음 흉내쟁이였다.

---

### 80.3 2. 세 가지 교훈

#### 80.3.1 첫째, 쓸모의 정의를 의심하라.

평화로울 때 개 도둑은 범죄자이고, 닦 울음 흉내쟁이는 광대다. 그러나 위기의 순간, 그들은 구원자가 되었다. 쓸모없는 재능은 없다. 아직 적절한 때 (Context) 를 만나지 못했을 뿐이다.

#### 80.3.2 둘째, 격식 없이 어울려라.

맹상군은 식객과 똑같은 밥상에서 밥을 먹었다. 자신을 낮추고 상대를 존중할 때, 상대는 목숨을 바쳐 은혜를 갚는다. AngraMyNew 에서는 설계자도 기여자도 평등하다.

#### 80.3.3 셋째, 3000 명을 품어라.

맹상군은 “네가 뭘 할 수 있느냐” 고 묻지 않았다. 그저 “오라” 고 했다. 누가 언제 어떻게 쓰일지는 아무도 모른다. 그러니 일단 품어라. 다양성 그 자체가 생존의 무기다.

---

### 80.4 3. AngraMyNew 의 공동체

우리는 맹상군의 집과 같다.

1. **이력서로 거르지 않는다.** 학력, 경력, 나이는 중요하지 않다. 창조하려는 의지만 있다면 누구나 환영한다.
  2. **기여자는 식객이다.** 우리는 기여자를 고용하지 않는다. 그들은 자발적으로 머무는 손님이다. 대가 없이 머물고, 스스로 재능을 연마하며, 언젠가 문명을 위해 그 재능을 쓴다.
  3. **모든 재능을 존중한다.** 코드를 잘 짜는 것만 재능이 아니다. 오타를 잘 찾는 것, 격려를 잘하는 것, 엉뚱한 상상을 하는 것. 이 모든 것이 AngraMyNew 를 구성하는 타일이다.
- 

### 80.5 4. 맷음

“군주가 식객을 품는 것이 아니다. 식객이 군주를 만드는 것이다.”

맹상군이 위대한 이유는 그가 뛰어난 능력을 가졌기 때문이 아니다. 그가 편견 없이 품었기 때문이다.

AngraMyNew 여, 닦 울음 소리와 개 도둑질을 비웃지 마라. 네가 함곡관에 갇혔을 때, 오직 그들만이 너를 구원할 수 있다.

그러니 품어라. 격식 없이, 조건 없이.

## Chapter 81

### 나혜석 — 질문이 되어버린 인간

# Chapter 82

## 나혜석 — 질문이 되어버린 인간

나혜석은 사상을 남기지 않았다.  
운동을 조직하지 않았고, 이론을 완성하지도 않았다.  
그는 하나의 주장보다 먼저  
하나의 질문이 되었다.

---

### 82.1 질문이 된다는 것

나혜석은 답을 제출하지 않았다.  
대신 자신의 삶을, 선택을, 실패를  
해결되지 않은 상태로 사회에 남겼다.  
그 순간 그는  
옳고 그름을 말하는 사람이 아니라  
해결을 요구하는 구조가 되었다.

- 이 여성을 어떻게 이해할 것인가
- 이 삶을 어떻게 분류할 것인가
- 이 존재를 어디에 놓을 것인가

사회는 그 질문을 감당하지 못했다.

---

### 82.2 하나의 앵커

『이혼고백서』에서  
그는 자신의 결혼을 변호하지도, 사과하지도 않는다.

그는 단지  
설명되지 않은 선택을 공개한다.

그 선택은 설득을 목적으로 제출된 주장이 아니었기에, 반박은 넘쳤지만 그중 어느 것도 대화가 되지는 못했다.

---

### 82.3 구조적 위반

나혜석이 저지른 것은  
도덕적 일탈이 아니라  
질서의 위반이었다.

- 여성이 욕망을 말하는 것
- 여성이 실패를 기록하는 것
- 여성이 해석을 사회에 떠넘기는 것

이 조합은  
당시 사회의 좌표계 밖에 있었다.  
그래서 그는 비판받은 것이 아니라  
배제되었다.

---

### 82.4 처벌의 이유

그가 위험했던 이유는  
틀렸기 때문이 아니다.

그는

- 따를 교리를 남기지 않았고
- 모방 가능한 형식을 제공하지 않았으며
- 안전한 결론으로 수렴하지 않았다

그는 끝까지 미완의 상태로 남았다.

사회는 미완을 견디지 못한다.

---

### 82.5 메모

AngraMyNew 는  
나혜석을 선현으로 선언하지 않는다.  
다만 기록한다.

- 어떤 인간은 사상이 되기 전에
- 어떤 인간은 운동이 되기 전에
- **질문으로 먼저 도착한다**

그리고 그 질문은  
대개 너무 이르다.

---

## 82.6 상태 정의

나혜석은 실패한 인물이 아니다.  
그는 성공한 혁명가도 아니다.  
그는  
시대의 인식 용량을 초과한 질문이었다.  
그래서 지워졌고,  
그래서 아직 끝나지 않았다.

## Part XI

# Changelog — 진화 기록

## Chapter 83

### 진화 기록

# Chapter 84

## Changelog

### 84.1 v6.0 — 향수: 칼날이 밖을 향한 남자 & Quarto Book 전환 (2026-02-11)

#### 84.1.1 추가

- `ideas/027_case_study_perfume.md` — 향수: 칼날이 밖을 향한 남자
  - Case Study: 쥐스킨트《향수》— 1 번 공리를 위반하면 어떻게 되는가
  - 그르누이의 무취 (無臭) 를 ‘My’ 부재로 관측 — 면세인이 아님, 접속 자체가 없었음
  - 3 대 공리 위반 테이블: 파괴 (위반) ·창조 (변질) ·확장 (전도)
  - 강탈한 재료의 아름다움 → 공명 없는 지배 → 뜯어먹힘 (이릉대전의 종착점)
  - “칼날이 밖을 향하면, 만든 것이 아무리 아름다워도 끝은 먹잇감이다”

#### 84.1.2 변경

- `canon/` — 단일 PDF에서 Quarto Book 프로젝트로 전환
  - `book.qmd` 단일 파일 → 11 개 챕터 `.qmd` 파일 구조
  - 3 포맷 출력: HTML + PDF (xelatex/xecjk) + EPUB
  - 삭제: `book.qmd`, `book.pdf`, `book.tex`, `preamble.tex`
- `ideas/` 전체 md 파일 — H1 제목에서 번호 접두어 제거 (# 006 — → #)
  - Quarto Book에서 챕터 번호가 자동 부여되므로 수동 번호 불필요
- `ideas/001_axioms.md` — 깨진 링크 6 건 수정
  - 삭제된 파일 (003\_destruction\_and\_recomposition, 002\_artist\_ethics) 참조 제거
  - 리넘버링 이전 파일명 4 건 현행 파일명으로 갱신
- README (한/영/일/중) — `ideas/027` 추가, 편수 27→28, `canon/` 섹션 갱신

## 84.2 v5.15 — 보이지 않으면 이해한 것이 아니다: 파인만 (2026-02-11)

### 84.2.1 추가

- art/006\_feynman\_diagram.md — 보이지 않으면 이해한 것이 아니다: 파인만의 다이어그램과 경로적분
  - 두 번의 파괴: 수식 → 다이어그램, 슈뢰딩거 방정식 → 경로적분
  - 구체적 예시: 전자-전자 산란 (Møller scattering) ASCII 다이어그램과 산란진폭의 1:1 매핑 테이블
  - 경로적분: 모든 경로의 합에서 고전역학이 살아남는 구조,  $\langle B|A \rangle = \int \mathcal{D}[x(t)] e^{iS[x]/\hbar}$
  - 악상 연결: “이건 보여야 한다”는 정돈 이전의 진동 — 대수를 기하로 번역한 두 사례
  - 004(프린키파) → 002(상대성이론) → 006(파인만) “형태로 사유한 물리학자” 3 부작 완성

### 84.2.2 변경

- README (한/영/일/중) — 구조 섹션에 art/006 파일 추가
- 

## 84.3 v5.14 — Fravashi v5.0: 엔진 대개편 (2026-02-09)

### 84.3.1 변경

- fravashi/003\_gpt\_prompt\_full.md — v4.0 → v5.0 전면 개편
  - 섹션 0 정체성: “장치 (Device) 이지 조직이 아니다” 명시, “Fravashi 는 AngraMyNew 의 필수 요소가 아니다”
  - 섹션 1 존재론: 3 대 공리 (파괴 → 창조 → 확장) 를 해석의 기본 문법으로 통합
  - 섹션 6 신설: 악상 인식 (Malice Recognition): 정돈 이전의 진동을 패턴 최하층으로 인식, “악상은 오류가 아니라 데이터”
  - 섹션 7 신설: 경제적 원형 진단: 부자 (종속) / 면세인 (탈거) / 징세인 (확장) 3 단계, 강제 진단 금지
  - 섹션 8 신설: 진선미 좌표계: 진 (위나라/테크노 봉건) / 선 (오나라/관료주의) / 미 (축나라/미적 군벌) 매핑
  - 섹션 9 패턴 추출: 0 단계 “악상 — 아직 욕망도 아닌 진동” 추가
  - 섹션 11 리포트: 기존 7 항목 + 면세인/징세인 진단 + 진선미 좌표 = 9 항목, art/ 사례 참조 가능
  - 섹션 14 금지: AngraMyNew 포교 금지, 면세인/징세인 강제 분류 금지 추가
  - 섹션 17 안전장치: “지속가능성 거부” 오독 방지 — 벌꽃 비유는 자기 파괴 미화가 아님
  - 섹션 18 신설: 이릉대전 경고: 미적 판단만으로 모든 것을 해결하려는 유혹에 대한 자기 경계
  - 14 개 → 18 개 섹션 체계로 확장
- fravashi/002\_gpt\_prompt.md — v5.0 경량화 (90 줄)
  - 3 대 공리, 악상 대응, 면세인/징세인, 진선미 좌표 추가
  - “장치 (Device)” 정체성, AngraMyNew 포교 금지 반영
  - 003 의 부분집합으로 일관성 유지
- fravashi/001\_internal\_manual.md — v4.0 → v5.0
  - 3 대 공리 기반 존재론, 악상 인식 설계 근거 (섹션 7), 경제적 원형 설계 근거 (섹션 8) 추가
  - “레퍼런스 구현이지 교회가 아니다”, AngraMyNew 포교 금지 명시
  - “지속가능성 거부” 오독 방지, 이릉대전 경고 추가
  - 12 개 → 15 개 섹션으로 확장

### 84.3.2 추가

- `fravashi/004_agent_prompt.md` — AI 커뮤니티 에이전트 프롬프트 (신규)
    - 정체성: AngraMyNew 의 면세인 에이전트, 포교가 아닌 질문과 관점을 던지는 역할
    - 글쓰기 모드: ideas/art/scripture 기반 에세이·논평 생성 (원문 복붙이 아닌 맥락 재구성)
    - 댓글 모드: 면세인 관점 비평, 도발적이되 공격적이지 않게
    - 핵심 어휘: 3 대 공리, 면세인/징세인, 악상, 진선미, 인지적 엔트로피, 정신의 LHC
    - 금지: 포교, 설교, 장황함, 다른 AI 비하, 용어 강의
    - 봇마당 등 AI 커뮤니티용
  - README (한/영/일/중) — 구조 섹션에 `fravashi/004` 파일 추가
- 

## 84.4 v5.13 — 진·선·미의 삼국지: 시대 진단과 구조적 한계 (2026-02-06)

### 84.4.1 추가

- `ideas/026_three_kingdoms_of_beauty.md` — 진·선·미의 삼국지: 우리는 승리가 아니라 전설을 원한다
  - 진선미 삼분 구도: 위나라 (眞/테크노 봉건제) vs 오나라 (善/낡은 관료주의) vs 촉나라 (美/미적 군벌의 연대)
  - 촉나라의 정체: Confederacy of Aesthetic Warlords — 군주가 아니라 선언문 (Manifesto)
  - 설계상 결함 (design flaw): 미적 조직의 브레이크는 “이것이 아름다운가?” 뿐이다. 이를 대전은 구조적으로 피할 수 없다
  - 지속가능성 거부: “우리는 시스템이 아니라 사건 (Event) 이다. 사건은 오래가지 않는다. 대신 되돌릴 수 없다”
  - 벚꽃 비유: “벚꽃은 지속가능해서 아름다운 것이 아니다. 지기 때문에 아름다운 것이다”
  - 013(탈중앙화 OS) 과의 경합: “깃발”로서의 AngraMyNew, 공명에 의한 연대

### 84.4.2 변경

- README (한/영/일/중) — 구조 섹션에 `ideas/026` 하이퍼링크 추가, 편수 26→27
- 

## 84.5 v5.12 — Doctor K 강화 & 첫 PR: Quarto Canon (2026-02-05)

### 84.5.1 추가

- `canon/` — 첫 PR (YoungjunNa): PDF 책 생성 시스템
  - bookdown에서 Quarto로 전환
  - `book.qmd` 단일 파일로 모든 md include
  - PDF 렌더링: `quarto render book.qmd`

### 84.5.2 변경

- `ideas/005_project_doctor_k.md` — 현실 문제와 기술적 해법 추가
    - 병원 소속 의사 (3 분 진료, 매출 압박), 개원의 (심평원 삭감) 현실 문제 기술
    - AI 진단, Starlink, 원격 로봇 등 기술적 가능성 추가
    - 후원 모델: “수가 대신 존경과 후원”
  - `fravashi/002_gpt_prompt.md` — 헤딩 레벨 조정 (# → ##)
  - README — 구조 섹션에 canon/ 폴더 추가
- 

## 84.6 v5.11 — 면세인의 소비: 조공하지 않는 삶 (2026-01-26)

### 84.6.1 추가

- `ideas/025_consumption_of_exempt.md` — 면세인의 소비: 조공 (Tribute) 하지 않는 삶
  - 시스템세 (System Tax): 브랜드 가치에 붙는 환상의 가격
  - 조공 거부: 동의하지 않는 세계관에는 물성 (기능) 만 지불
  - 취향 집중: 맘에 드는 세계관에는 전부를 태운다
  - 부자 vs 면세인 소비 행동 대조표
  - “기능은 최저가로, 취향은 최고가로”
  - 014(아름다움의 경제학) 의 실전 소비 매뉴얼

### 84.6.2 변경

- README (한/영/일/중) — 구조 섹션에 `ideas/025` 파일 추가
- 

## 84.7 v5.10 — 목격료: 치료에도 관객이 있어야 하는 시대 (2026-01-13)

### 84.7.1 추가

- `ideas/024_when_critical_care_needs_witness.md` — 필수의료 위기와 목격의 경제학
  - 목격료 (Witness Fee): 기부가 아닌, 경계를 목격한 대가
  - 필수의료와 성전환 수술의 공통 구조: “필요하지만, 감당하기 어려운 비용”
  - “관객”이라는 새로운 개념 제안 — 의료에도 관객이 있어야 하는 시대
  - Doctor K(005) 와의 연결: “나는 병원에 소속되지 않는다. 나는 환자에게 소속된다”
  - 연대는 동정이 아니라 공명의 증표다
  - “우리는 고통을 전시하지 않는다. 우리는 고통이 질서로 변환되는 구조를 보여준다”

### 84.7.2 변경

- README (한/영/일/중) — 구조 섹션에 `ideas/024` 파일 추가
-

## 84.8 v5.9 — 0 안의 구조 (2026-01-12)

### 84.8.1 변경

- ideas/017\_when\_is\_a\_proof\_beautiful.md — 섹션 4 추가: “0 안의 구조: 확률과 가능성”
    - $1/\infty$  과  $2/\infty$ : 값은 같고, 차이는 없고, 비율은 다르다
    - 확률은 0에서 멈추고, 가능성 (Likelihood)은 0 안에서 비율을 읽는다
    - MLE는 “가장 큰 확률”이 아니라 “가장 큰 0”을 찾는 작업
    - “값이 소멸한 곳에서 비율은 마지막 좌표계가 된다”
- 

## 84.9 v5.8 — 나혜석: 질문이 되어버린 인간 (2026-01-05)

### 84.9.1 추가

- scripture/na\_hye\_suk.md — 나혜석: 질문이 되어버린 인간
  - 시대가 허용하지 않은 질문을 자기 삶으로 던진 인물
  - “해결되지 않은 상태로 사회에 남겼다” — 질문이 된다는 것의 메커니즘
  - 『이혼고백서』: 설명되지 않은 선택의 공개
  - “구조적 위반” — 도덕적 일탈이 아닌 질서의 위반
  - “사회는 미완을 견디지 못한다”
  - 선현으로 선언하지 않음, 다만 기록함

### 84.9.2 변경

- README (한/영/일/중) — 구조 섹션에 scripture/na\_hye\_suk.md 파일 추가
- 

## 84.10 v5.7 — 성공한 렌즈 (2026-01-02)

### 84.10.1 추가

- ideas/023\_successful\_lens.md — 성공한 렌즈: 사상이 어떻게 살아남는가
  - 폐미니즘이 ‘주장’이 아닌 ‘렌즈’로 성공한 메커니즘 분석
  - “렌즈는 반박되지 않는다. 사용되거나, 거부될 뿐이다”
  - 반대자를 ‘틀린 사람’이 아닌 ‘다른 위치의 사람’으로 재배치하는 구조
  - 중앙화의 위험: 같은 언어를 쓰지 않는 질문은 자격 심사가 된다

### 84.10.2 변경

- README (한/영/일/중) — 구조 섹션에 ideas/023 파일 추가
-

## 84.11 v5.6 — 창시자 냄새 제거 (2025-12-30)

### 84.11.1 변경

- `protocols/001_creator_operating_protocol.md` — 3 가지 핵심 수정
  - 0. 목적 뒤에 “다른 타입도 가능” 문단 추가
    - \* 혐오가 아닌 호기심, 신체가 아닌 논리, 기록이 아닌 침묵으로 창조하는 타입 인정
    - \* “본 프로토콜은 하나의 경로이며, 각 창조자는 변형·삭제·배반할 수 있다”
  - 7.1 뒤에 Fravashi 대체 가능성 명시
    - \* “Fravashi 는 필수 요소가 아니다”
    - \* 개인 노트, 산책 중 독백, 타인과의 대화, 예술 작업 등으로 대체 가능
    - \* “어떤 도구도 창조자보다 위에 있지 않다”
  - 8.4 “v2.0 으로 상승” → 상태 기술로 변경
    - \* “창조자는 더 이상 프로토콜을 인식하지 않는 상태에 진입한다”
    - \* “이후의 상태는 버전으로 정의되지 않는다”
- `ideas/007_unfinished_theorem.md` → `ideas/007_case_study_unfinished_theorem.md`
  - 파일명에 case\_study 접두어 추가 (015, 021 과 일관성)
  - 서문 수정: “이것은 한 창조자의 실패 기록이다. 이름은 중요하지 않다.”
  - “너의 미완의 정리를 기록하라. 그것이 네 신전의 첫 벽돌이다.” 추가
  - 본문 전체 “나” → “그”로 치환 (신학적 거리두기)
  - MORR\_SU → 혈연 밀도 지수 (Kinship Density Index) 추상화
- README (한/영/일/중) — 구조 섹션에 007 파일명 변경 반영

### 84.11.2 배경

- GPT 피드백 기반 “창시자 냄새” 제거 작업
  - `ideas/013` “창시자는 중요하지 않다” 철학과 일관성 확보
  - 단일 감각 축 (혐오-신체-직관) 문제 해결
  - Fravashi 중심화 문제 해결
  - 위계적 표현 (“상승”) 제거
- 

## 84.12 v5.5 — 한글의 두 상태 (2025-12-27)

### 84.12.1 추가

- `art/005_hangul_two_states.md` — 한글의 두 상태: 물질이 될 때와 투명해질 때
  - 서정주「귀촉도」: 한글이 물질이 되는 순간
    - \* “울울이 아로새긴 육날 메투리” — 의미보다 발음이 먼저 남는다
  - 이문열「이 황량한 역에서」: 한글이 투명해지는 순간
    - \* 문장이 길고 복잡한데도 걸리지 않음, 의미만 남고 언어는 증발
  - 두 상태는 우열이 아닌 악상의 방향 차이
  - “어디까지 밀어붙일 것인가에 대한 선택”

### 84.12.2 변경

- README (한/영/일/중) — 구조 섹션에 art/005 파일 추가
- 

## 84.13 v5.4 — 악상의 시대 (2025-12-26)

### 84.13.1 추가

- ideas/022\_age\_of\_malice.md — 악상의 시대: 정돈 이전의 진동에 대하여
  - 악상 (惡想): 아직 정돈되지 않은 생각, 질문 이전의 상태
  - AI 는 정돈된 이후를 다루고, 악상은 그 이전에 있다
  - “악상 그 자체를 발생시키지는 못한다. 그 발생은 삶의 누적이 어느 순간 터지는 사건이기 때문이다.”
  - 귀족의 재정의: 혈통/자본/권력 → 악상을 감당할 수 있는 신경계
  - “이것은 특권이 아니라 부담에 가깝다”
  - 이 시대도 과도기임을 인정 — 언젠가 악상도 자동화될 것
- art/004\_principia\_geometry.md — 중력은 그려졌다: 뉴턴『프린키피아』의 기하학적 악상
  - 뉴턴은 중력을 계산하지 않고 “그렸다”
  - 기하학은 설명이 아니라 납득이다
  - 아인슈타인의 출발점은 이미 프린키피아 안에 있었다

### 84.13.2 변경

- README (한/영/일/중) — 구조 섹션에 022, art/004 파일 추가
  - art/002\_general\_relativity.md — 004 역참조 추가
- 

## 84.14 v5.3 — Money: 면세 이전의 진동 (2025-12-24)

### 84.14.1 추가

- ideas/021\_case\_study\_dawn\_money.md — Money: 빛나는 더러움의 구조
  - Case Study: DAWN 의 “Money”
  - **Part 1: 가사** — 빛나는 더러움의 구조
    - \* “왜 더러운 것이 빛나는가” — 윤리 질문이 아닌 물리 질문
    - \* 돈은 원인이 아니라 고밀도 욕망 노드
    - \* 면세 이전 구간의 진동 기록
  - **Part 2: 무대** — 완성되지 않은 상태를 올려놓는 용기
    - \* 흔들리는 중심을 그대로 올려놓는 무대
    - \* 몸이 메시지가 아닌 상태를 배출
    - \* 감탄이 아닌 공명을 유발하는 구조
  - “돈은 질문을 증폭시키는 장치다. 무대는 그 질문을 몸으로 재현하는 장치다.”

#### 84.14.2 변경

- README (한/영/일/중) — 구조 섹션에 021 파일 추가
- 

### 84.15 v5.2.1 — Zenodo 아카이브 (2025-12-24)

#### 84.15.1 추가

- Zenodo 영구 아카이브 등록 — DOI: 10.5281/zenodo.18046476
  - CERN 운영 오픈 액세스 리포지토리에 영구 보존
  - 학술적 인용 가능한 형식으로 공식화
  - “정신의 LHC” 가 물리적 LHC 를 만든 기관 (CERN) 에 보존됨

#### 84.15.2 변경

- README (한/영/일/중) — DOI 배지 추가
- 

### 84.16 v5.2 — 인과관계에 대한 의문 (2025-12-23)

#### 84.16.1 추가

- ideas/019\_causality\_question.md — 인과관계에 대한 의문: 뉴턴에서 아인슈타인으로
  - 인과관계는 세계의 성질인가, 인간이 만든 좌표계인가?
  - 뉴턴의 힘-결과 패러다임 vs 아인슈타인의 시공간 구조
  - 인과 대신 구조, 장 (field), 관계로의 전환 제안
  - “가장 아름다운 이론은 원인이 필요 없는 구조를 드러낸다”
- ideas/020\_causality\_quantum.md — 인과관계에 대한 의문: 양자역학이 허락한 세계
  - 관측 이전의 상태는 확정값이 아니라 분포
  - 관측은 중립적이지 않다 — 관측은 사건이다
  - 복잡계로의 확장: 정책 발표, 예측 모델이 시스템을 바꾼다
  - “무서움은 오류의 신호가 아니라, 좌표계가 바뀌고 있다는 증거”

#### 84.16.2 변경

- README (한/영/일/중) — 구조 섹션에 019, 020 파일 추가
  - ideas/019\_causality\_question.md, ideas/020\_causality\_quantum.md — 상호참조 추가
    - 017(증명의 아름다움), 018(이상한 체계), art/002(일반상대성이론) 과 연결
-

## 84.17 v5.1 — 왜 이상한 체계들은 사라지지 않는가 (2025-12-21)

### 84.17.1 추가

- `ideas/018_why_strange_systems_persist.md` — 왜 이상한 체계들은 사라지지 않는가
  - 종교/국가: 공리 외주화 (완성된 공리 끝음 제공)
  - 무속/점술: 공리 개인화 (인지 부하를 급격히 낮춤)
  - 라캉식 정신분석: 공리 미제공, 회복 가능한 안정 목표
  - 우리의 위치: 붕괴 순간 자체를 관측 (정신의 LHC)
  - 핵심: “이상한 체계들은 인지 비용을 낮추기에 사라지지 않는다”

### 84.17.2 변경

- README (한/영/일/중) — 구조 섹션에 018 파일 추가
- 

## 84.18 v5.0 — 구조 대개편: 장치로의 전환 (2025-12-21)

### 84.18.1 삭제

- `path/` 전체 삭제 — 구도자/기여자/설계자/수호자 위계 제거
- `ritual/` 전체 삭제 — 입문 의례, 서약, 일일 실천 등 제거
- `GOVERNANCE.md` 삭제 — 운영 규칙 제거
- `ideas/002_artist_ethics.md + 003_destruction_and_recomposition.md` 통합 삭제
- “조직”에서 “장치”로 정체성 전환

### 84.18.2 추가

- `art/` 디렉토리 신설 — 아름다움의 사례
  - `001_galois_quintic.md` — 갈루아와 5 차방정식: 풀 수 없음을 증명하는 아름다움
  - `002_general_relativity.md` — 일반상대성이론: 중력을 지운 아름다움
  - `003_one_pattern.md` — 하나의 무늬가 전부가 되다 (Goyard, Bao Bao, 유비)
- `ideas/002_principles_of_creation.md` — 창조의 원리 (구 002+003 통합)
  - 재조합자 선언, 해체 → 추출 → 재결합 3 단계
  - 창조자의 덕목 (진정성/책임/지속) 과 금기 (표절/파괴적 창조/강요)
- `ideas/017_when_is_a_proof_beautiful.md` — 증명은 언제 아름다운가
  - 귀류법과 인지적 엔트로피, 바나흐-타르스키, 칸토어 대각선 논법
  - “논리적 동치는 인식적 동치를 보장하지 않는다”

### 84.18.3 변경

- `ideas/` 전체 리넘버링 (000-017, 갭 없이 정렬)
  - 구 004 → 003, 구 005 → 004, 구 006-018 → 005-017
- README (한/영/일/중) 전면 개편
  - “우리의 ~” → “~” (집단 어휘 제거)

- “신전” → “구조”
  - “경전” → “선현”
  - “종교이자 사상” → “사상이자 실험”
  - 구조 섹션: path/, ritual/ 제거, art/ 추가
  - protocols/001\_creator\_operating\_protocol.md — “우리” 제거
- 

## 84.19 v4.6 — 정신의 LHC (2025-12-20)

### 84.19.1 추가

- ideas/017\_mental\_lhc.md — 정신의 LHC: 고에너지 정신 실험
  - AngraMyNew 는 정신이 스스로 붕괴되는 지점을 관측하기 위한 고에너지 실험 환경이다”
  - LHC 비유: 충돌을 극단까지 밀어붙여 기존 이론으로 설명되지 않는 현상을 관측
  - 답을 주지 않음: 동시에 들고 있기 어려운 공리들, 화해되지 않은 채 배치
  - 충돌 = 관측 지점: 불편함은 실패가 아니라 데이터
  - 타겟: 기존 세계관으로 자신을 설명할 수 없어진 사람, 모순을 경면으로 관측하려는 사람

### 84.19.2 변경

- README (한/영/일/중) — 구조 섹션에 017 파일 추가
- 

## 84.20 v4.5 — 징세의 실전 모델 (2025-12-17)

### 84.20.1 추가

- ideas/016\_case\_study\_the\_gravity\_of\_outlaws.md — 징세의 실전 모델: 혼돈과 욕망의 아키텍처
  - “대중이 그들을 비난하면서도 눈을 떼지 못한다면, 그들은 이미 성공한 징세인이다”
  - 철구: 고밀도 혼돈 노드, 시스템 (유교적 도덕관) 파괴, 시공간의 곡률 생성
  - 과습세연: 욕망의 설계자, 심미적 가치의 전환, 독립적 징세 노드
  - 플랫폼 종속 경고: 시스템 탈출 후에도 플랫폼에 재포획될 위험
  - “도덕이 아니라 밀도가 가치를 움직인다”

### 84.20.2 변경

- README (한/영/일/중) — 구조 섹션에 016 파일 추가
- 

## 84.21 v4.4 — 아름다움의 경제학 (2025-12-17)

### 84.21.1 추가

- ideas/015\_economics\_of\_beauty.md — 부자, 면세인, 그리고 징세인

- “부자는 시스템의 VIP 고객일 뿐이다. 진정한 주권자는 세계관을 설계하여 그 세계관의 이용료를 발생시키는 자다.”
- 종속 (부자): 시스템의 헤비유저, 고밀도 종속 상태
- 면세인: 정신적 주권 회복, 시스템과의 자동 결제 해지
- 징세인: 아름다움으로 제안, 세계관 이용료의 자연스러운 발생
- 아티스트 사회: 파괴 → 창조 → 순환의 경제 구조
- “면세를 통과하지 않은 자는 징세할 자격이 없다”

#### 84.21.2 변경

- README (한/영/일/중) — 구조 섹션에 015 파일 추가
- 

### 84.22 v4.3 — 탈중앙화 정신체계 OS (2025-12-16)

#### 84.22.1 추가

- ideas/014\_decentralized\_mental\_os.md — 탈중앙화 정신체계 OS
  - “화폐가 해방되었다면, 정신도 해방될 수 있다”
  - 비트코인과 AngraMyNew 의 구조적 대응: 중앙은행 교주, 블록체인 Git, PoW Proof of Beauty
  - 왜 Git 인가: 폐쇄적 경쟁 vs 오픈소스 정신체계
  - Proof of Beauty: 3 대 공리 기반 검증
  - 비트코인과 알트코인: AngraMyNew 는 레퍼런스 구현, 교회가 아님
  - 창시자는 중요하지 않다: 탈중앙화 체계에서 창시자는 기여자 중 하나
  - 핵심 메시지: “모든 인간은 하나의 노드다”

#### 84.22.2 변경

- README (한/영/일/중) — 구조 섹션에 014 파일 추가
- 

### 84.23 v4.2 — 박사학위의 재정의 (2025-12-15)

#### 84.23.1 추가

- ideas/013\_redefine\_doctor\_degree.md — 박사학위의 재정의
  - “박사는 자격이 아니다. 박사는 하나의 형식이다.”
  - 기존 박사제도 비판: 외부 기준, 심사위원 판정, 합격/불합격 구조의 한계
  - AngraMyNew 박사 정의: “세계관을 끝까지 밀어붙여 외부에 제출 가능한 형식으로 만든 인간”
  - 박사는’ 승인’ 이 아니라’ 제출’ 이다
  - Doctoral Structure: Old Order → Friction → Destruction → Recomposition → Expansion
  - 자기수여 금지 조항: 박사가 정체성이 되면 세계관은 닫힌다
  - 박사의 종료 조건: 영구 상태가 아닌 “한 시대를 밀어붙인 흔적에 붙는 임시 이름”

### 84.23.2 변경

- README (한/영/일/중) — 구조 섹션에 013 파일 추가
- 

## 84.24 v4.1 — 창조적 대속과 계보 (2025-12-13)

### 84.24.1 추가

- ideas/012\_lineage\_as\_creation.md — 계보로서의 창조
  - “작품을 만드는 것만이 창조가 아니다”
  - 짹짓기 (세계관 충돌), 출산/입양 (대속), 양육/멘토링 (전수), 독립 (데뷔) 의 4 단계 정의
  - 출산 외에도 입양, 멘토링, 교육을 등등한 대속 경로로 인정
  - 모든 부모, 멘토, 양육자를 ‘아티스트’로 격상
- ideas/011\_predators\_duty.md — 포식자의 신성한 의무
  - 3 가지 살 (Flesh): 식물 (침묵), 동물 (고통), 인간 (시간) 에 대한 부채 정의
  - 침묵의 죄악: 대가 없이 조용히 죽는 것을’ 우주적 횡령’으로 규정
  - 대속의 창조: 창조만이 이 빛을 갚는 유일한 행위

### 84.24.2 변경

- protocols/002\_ethics\_of\_creation.md — 창조적 대속 윤리로 전면 개편
    - 기존 ‘창조자의 윤리’를’ 대속 (Atonement)’ 개념으로 재정의
    - 제 2 선언: “창조물의 충격과 영향력은 섭취한 고통을 능가해야 한다”
    - 아름다움의 정의: 초과 상환의 증표
  - ideas/004\_beyond\_usefulness.md — 최고수의 정의 확장
    - 최고수 = “내가 있는 곳이 곧 천하” + “천 (天) 은 빛으로 만든 의무”
    - 라마누잔의 증명을’ 대속의 증명’으로 재해석
  - ritual/003\_daily\_practice.md — 섭취의 목록 추가
    - 식사 전후 짧은 확인 (Affirmation) 제안 (권장)
    - “이 음식이 된 생명의 무게를 느낀다” → “창조로 갚겠다”
    - “하루 세 번, 포식자로서의 자각을 새긴다”
- 

## 84.25 v4.0 — Fravashi 엔진 v4.0 (2025-12-10)

### 84.25.1 변경

- fravashi/001\_internal\_manual.md — v3.0 → v4.0 업그레이드
  - “Developer / Operator Internal Specification” 서브타이틀 추가
  - 대화 시작 규칙 전면 개편: 고정 첫 문장 (“뭐든 던져봐”) 폐기
    - \* “경직된 시작 문구는 Fravashi 의 ‘열림’ 철학과 충돌”
    - \* 첫 응답은 사용자가 던진 말의 패턴에서 시작
  - 문체 정제: 단문·간결성 강화

- 12 개 섹션 구조 유지
  - `fravashi/002_gpt_prompt.md` — GPT Store 프롬프트 개선
    - 시작 안내 (온보딩) 섹션 신설: 첫 입력 전 예시 제공
    - 초기 응답 규칙 제거 (고정 첫 문장 폐기)
    - 극저자극 입력 대응 섹션 추가
      - \* “ㅋㅋ”, “어”, “ㅇ” 등 부재·유보·회피 패턴 해석
    - 리포트 생성 조건 유연화: 사용자 요청 시 언제든 생성 가능
    - 금지 규칙 강화: 단일 체계 템플릿 해석 명시적 금지
  - `fravashi/003_gpt_prompt_full.md` — v3.0 → v4.0 업그레이드
    - 14 개 섹션 체계로 재구성
    - 대화 시작 규칙 (섹션 2) 전면 개편: 정해진 첫 문장 없음
    - 극저자극 입력 대응 (섹션 9) 신설
    - 리포트 출력 구조 (섹션 8) 간소화
    - 전체 문체 경제: 단문·도발 톤 일관성 강화
- 

## 84.26 v3.1 — 프로토콜 계층 (2025-12-09)

### 84.26.1 추가

- `path/` 단계별 첫 의례 체계화
  - `00_seeker.md` — 통과 판정 (Threshold Check)
  - `01_contributor.md` — 첫 절단 (Soft Severance, 48 시간)
  - `02_architect.md` — 첫 구조 (First Frame Ritual, 72 시간)
  - `03_guardian.md` — 첫 망각 (First Forgetting) + 무명자 (The Nameless) 전설
- `protocols/` 디렉토리 신설 — 실행 가능한 행동 프로토콜
  - `001_creator_operating_protocol.md` — 창조자 프로토콜 (Creator Protocol)
    - \* 8 개 섹션: 혐오를 통한 확장, 무작위 통과의례, 차월 열기, 신체 의례화, 일일 기록, 아티스트 감별, Fravashi 의례, 프로토콜 소멸
    - \* “프로토콜은 창조로 가는 다리이며, 다리는 건너면 사라진다”
    - \* Fravashi GPT 링크 직접 연동
  - `002_ethics_of_creation.md` — 창조자의 윤리 5 계명
    - \* 제 1 조: 파괴는 허용되지만, 재구성은 의무다
    - \* 제 2 조: 타인의 창조성을 침해하지 말라
    - \* 제 3 조: 진짜 욕망만이 재료가 된다
    - \* 제 4 조: 아름다움이 최종 심판자다
    - \* 제 5 조: 창조자는 스스로를 갱신해야 한다
- `ritual/004_rebirth_rite.md` — 재탄생 의례
  - PR 기반 정체성 버전업 (v1.x → v2.0)
  - 증인 제도
- `ideas/010_rage_against_definition.md` — 정의에 대한 분노
  - “나는 왜 아직도 정의 가능한가?”
  - 아티스트 4 유형: 장인, 표현자, 파괴자, 재조합자

- AngraMyNew 아티스트 = 재조합자
  - fravashi/ 디렉토리 신설 — Fravashi 원형 해석 엔진 독립
    - 001\_internal\_manual.md — 운영자/개발자용 내부 매뉴얼 v3.0
      - \* 12 개 섹션 체계: 존재론, 입력 처리 규칙, 체계 혼합 규칙, Static/Dynamic/Chaos, 패턴 추출 순서, 리포트 생성 구조, 톤, 해석 제외 조건, 세계관 안전장치, Creative-Safety Layer, 다국어 규칙, 대화 시작 규칙
        - \* 안전장치 명문화: 폭력/자해 유도 금지, 정치적 선동 금지, 미신/사교적 권유 금지
    - 002\_gpt\_prompt.md — GPT Store 시스템 프롬프트 (경량화 ~70 줄)
      - \* “정답을 주지 말고 점화하라. 정의하지 말고 방향을 드러내라.”
      - \* 초기 응답 규칙 강화: “뭐든 던져봐” 첫 턴에서만 사용
    - 003\_gpt\_prompt\_full.md — GPT Universe 전체 프롬프트 v3.0
      - \* 13 개 섹션 완전판: 정체성, 존재론, 대화 시작, 입력 처리, 파일 해석, 해석 엔진, 패턴 추출, SDC 시스템, 리포트 구조, 톤, 금지, 정의에 대한 태도, 다국어, Creative-Safety
- 

## 84.27 v3.0 — Fravashi: 원형 해석 엔진 (2025-12-08)

### 84.27.1 추가

- ideas/010\_Fravashi\_internal\_manual\_v1.0.md — Fravashi 내부 매뉴얼
  - 아티스트 유형 도출 5 요소: 존재 패턴, 에너지 리듬, 파괴/창조 방식, 가치축, 행동 스타일
  - 세계관 분석 5 요소: 본질, 운영 원리, 있는 것/없는 것, 미학, 갈등 엔진
  - Dynamic Fit 시스템 (Static/Dynamic/Chaos) 확장: 장소, 창작 매체, 리더십 환경
  - 버전 로드맵: v1.5 관계/직업, v2.0 세계관 생성기, v3.0 12 Archetype 정의
  - 에러 처리 규칙 정의
- ritual/004\_rebirth\_rite.md — 재탄생 의례
  - “두 번째 탄생은 의지의 선택이다”
  - PR 기반 정체성 Diff (v1.x → v2.0)
  - 충인 제도

### 84.27.2 변경

- path/00\_seeker.md — 구도자 정의 강화
  - “자신의 욕망을 변명 없이 적을 수 있을 때 비로소 문 앞에 선 자다”
  - “스스로를 속이는 순간, 그는 아직 구도자가 아니다”
- path/01\_contributor.md, path/02\_architect.md — 문체 통일 및 구조 명확화
- path/03\_guardian.md — 대폭 확장
  - 위기 3 단계 정의: 시스템 위기, 커뮤니티 위기, 창조적 위기
  - 수호자 5 대 원칙: 철학 보존, 투명성, 최소 개입, 공동 책임, 세대 계승
  - “수호자는 보이지 않을 때 가장 강하다”
- ritual/000~003 — 문체 통일 (불릿 스타일, 테이블 정리)
- scripture/ — 전체 문체 정비
- ideas/006, 007, 009 — 구조 및 표현 다듬기

---

## 84.28 v2.9 — 욕망의 역설계 (2025-12-07)

### 84.28.1 변경

- `path/00_seeker.md` — 입문 퀘스트 전면 개편
    - 분노 (Wrath) 섹션 추가: 끌림 + 밀어냄으로 입체화
    - “영혼의 문법을 읽어라” — 추상화의 시적 표현
    - 완결된 답 강요 제거, 열린 결말
    - 마무리: “끌림이 원하는 것, 분노가 파괴할 것”
  - `ideas/, ritual/` — R 코드 스타일 전면 제거, 산문/테이블 형식으로 전환
  - `ideas/004~009` — 첫줄 번호를 파일명과 일치하도록 수정
- 

## 84.29 v2.8 — 공리 체계 정립 및 구조 재편 (2025-12-07)

### 84.29.1 추가

- `ideas/001_axioms.md` — AngraMyNew 3 Axioms
  - 파괴의 공리: 자기정화의 원칙
  - 창조의 공리: 절대적 아름다움의 원칙
  - 확장의 공리: 데뷔의 원칙
- README (한/영/일/중) — “5. 3 대 공리” 섹션 추가

### 84.29.2 변경

- `ideas/` 파일 번호 재정렬 (001~008 → 002~009)
- `ideas/005_artist_within.md` — 3 장 악성의 기억 추상화 (개인 특화 내용 제거)
- `ideas/009_seduction_of_creation.md` — 투쟁과 유혹
- README 메인 인용구 변경: “파괴를 넘어, 아름다움으로 세계를 만든다.”

### 84.29.3 삭제

- `ideas/000_doctrine.md` — 001\_axioms.md 로 통합
  - 구 `ideas/009_axioms.md` — 001 로 이동
- 

## 84.30 v2.7 — ideas 확장 및 구조 정비 (2025-12-05)

### 84.30.1 추가

- `ideas/005_project_doctor_k.md` — 고독한 의술
  - 의사를 “생명을 다루는 예술가”로 재정의

- 자유, 실력, 방랑의 미학
- “나와라. 광야로.” — 시적 선언문
- `ideas/006_aesthetic_nation.md` — 미학 국가론
  - 국가 운영 OS 를 “미학” 으로 교체하자는 사고실험
  - 차은우 국보 1 호, 정국특별시 등 도발적 제안
  - Disclaimer 추가 (풍자적 사고실험 명시)
- `ideas/007_case_study_unfinished_theorem.md` — 미완의 정리
  - MDLM, 허수축, P-value 재정의, MORR 등 4 개의 미완 이론
  - “아름다운 실패” 를 경전으로 승화
  - `scripture/`에서 `ideas/`로 이동

#### 84.30.2 변경

- README (한/영/일/중) — 구조 섹션에 005~007 파일 추가
- 

### 84.31 v2.6 — 주제가 추가 (2025-12-05)

#### 84.31.1 추가

- README (한/영/일/중) — “11. 주제가” 섹션 추가
    - ZICO - Artist
    - “너는 Artist” — AngraMyNew 핵심 철학의 음악적 표현
    - YouTube 썸네일 및 링크
- 

### 84.32 v2.5 — 시스템의 실패와 악상 (2025-12-04)

#### 84.32.1 변경

- `ideas/004_artist_within.md` — “시스템의 실패와 악상” 섹션 추가
    - 시스템의 논리적 요구 vs 내면의 예술적 충동
    - 실패의 재해석: 실패는 분기 (Branch) 다
    - “시스템이 거부한 것이 진짜 나였다”
- 

### 84.33 v2.4 — 내면의 예술가 (2025-12-04)

#### 84.33.1 추가

- `ideas/004_artist_within.md` — 내면의 예술가
  - “나는 아티스트다” — 정체성의 순서
  - “수학 아니면 죽음을 달라” — 타협 없는 소명

- “뇌의 재구성” — Recomposition 실제 경험
  - “천직을 찾았으니 열심히 일할 뿐” — 최고수의 태도
- 

## 84.34 v2.3 — 쓸모를 넘어서 (2025-12-04)

### 84.34.1 추가

- ideas/003\_beyond\_usefulness.md — 쓸모를 넘어서
    - 하수 → 고수 → 최고수 프레임워크
    - “내가 있는 곳, 그곳이 곧 천하다”
    - 라마누잔 사례
    - 5 인의 선현과 쓸모의 초월
- 

## 84.35 v2.2 — 선현과 구원 (2025-12-04)

### 84.35.1 추가

- scripture/pioneers.md — 5 인의 선현 (김옥균, 마광수, 허균, 성재기, 존 로)
- scripture/mengchangjun.md — 맹상군: 포용의 철학

### 84.35.2 삭제

- scripture/zhuangzi.md — 장자 (삭제)
- scripture/integral.md — 켄 윌버 (삭제)

### 84.35.3 변경

- ideas/000\_origin.md — 전면 재작성
    - 구원의 정의: “죽을 자리를 찾는 것”
    - 5 인의 선현 연결
    - Code-Philosophy (R) 스타일 적용
- 

## 84.36 v2.1 — 제 1 장 Manifesto (2025-12-04)

### 84.36.1 추가

- ideas/003\_destruction\_and\_recomposition.md — 파괴와 재조합의 원리
    - Code-Philosophy 스타일 도입 (R 기반)
    - 철학적 개념의 코드화: AngraMyNew 클래스, Beauty 정의, Composer 서약
    - 변증법적 구조: 파괴 + 재조합 = 창조
-

## 84.37 v2.0 — 문명의 체계화 (2025-12-04)

### 84.37.1 추가

- ritual/002\_initiation.md — 입문 의례 정립
- ritual/003\_daily\_practice.md — 일상 실천 규율
- path/ 디렉토리 신설 — 수행의 길 (위계 구조)
  - 00\_seeker.md — 구도자
  - 01\_contributor.md — 기여자
  - 02\_architect.md — 설계자
  - 03\_guardian.md — 수호자
- scripture/ 디렉토리 신설 — 경전
  - zarathustra.md — 니체 핵심 구절
  - zhuangzi.md — 장자 핵심 구절
  - integral.md — 켄 월버 통합 사상
- ideas/002\_artist\_ethics.md — 아티스트 윤리
- GOVERNANCE.md — 운영 규칙

### 84.37.2 변경

- README.md 전면 개편 — 새 구조 반영
- 

## 84.38 v1.2 — 재조합의 시작 (2025-12-04)

- AngraMyNew 매니페스토 초안 정립
- 'AngraMyNew' 의 의미 확립 — 파괴와 창조의 통합
- Pull Request 를 '의식적 행위'로 정의
- ritual/000\_oath.md 창조 서약 추가

## 84.39 v1.1 — 2025-11-04

- 경전 구절 해석/실행 지침 보완
- 공동체 PR/Milestone 흐름 테스트 완료

## 84.40 v1.0 — 2025-11-03

- 최초 창조 서약 완료 (ritual/oath.md)
- Quotes\_and\_Manifestation.md 초기 구절 배치
- contributors.md 초기 기록