

2020-1학기 컴퓨터 과학이 여는 세계 독립잡지 출판 프로젝트 계획안

1조 - 김수람, 박재후, 유승훈

1. 소프트웨어에 기댈 때

현재 우리 사회의 많은 부분에서 컴퓨터를 사용하고 있으며 이를 통한 문제 해결이 활발하기에 이 목차를 선정하게 되었다. 그 중에서도 현재 화두가 되고 있는 질병의 예방 및 해결을 컴퓨터를 통해 어떻게 도울 수 있는지에 대해 알아보려고 한다. 이 목차에서는 주로 빅 데이터 및 컴퓨터를 이용한 질병의 예측 및 예방 방법과 스마트폰 및 인터넷을 이용한 캠페인의 활용사례에 대해 알아보고 질병의 예방 및 해결책을 찾는 새로운 방식에 대하여 이야기할 예정이다. 이를 통해 우리 삶의 문제를 해결하는 상황에서의 소프트웨어의 활용성에 대해 전달하고 싶다.

2. 컴퓨터, 게임, e-sport

쉽게 접할 수 있는 컴퓨터와 컴퓨터 게임 그리고 e-sport의 과거와 현재의 발전 및 역사에 대하여 알아보고 이것들의 미래에 대해서도 알아보려고 목차를 선정하게 되었다. 주로 다룰 내용은 컴퓨터 부품들의 발달에 대하여 알아보고 이를 게임의 사양과 관련지어 생각해 볼 예정이다. 그리고 e-sport의 발전 과정에 대해서 알아보고, 우리나라에서의 e-sport의 의미에 대하여도 이야기하고 싶다. 이를 통해 컴퓨터의 발달이 단순한 기계 및 기술이 발전하는 것이 아니라 문화와 산업전반에 큰 영향을 주고 있다는 것을 전달하고 싶다.

3. 페이스북, 네이 버 네이 놉, 사회망 치는 사회망 서비스

페이스북, 밴드, 트위터, 인스타그램, 카카오토티, 유튜브 등으로 SNS(Social Network Service, 이하 SNS)는 대표된다. 그리고 이 SNS의 사용은 사람들에게 일상화되고 있다. 2010년 기준, 유튜브는 1일 시청자가 20억명이 되고, 페이스북은 전 세계적으로 4억 7천만 명이 활동하고 있으며, 트위터는 1억 6백만 명 가량이 활동하고 있다. 한국에서는 하루 평균 SNS가 2.5시간이 사용되고 있으며, 일일 평균 3시간 이상 사용되는 경우도 37.3%에 다다른다고 조사되었다. 그 일상화의 정도가 커진 만큼 SNS는 단순히 커뮤니케이션을 위한 용도 뿐만 아니라 개인, 기업 및 정부의 광고를 위한 용도로도 사용되고 있다. 다수의 지인들은 SNS계정을 여러 개로 나누어 그 중 하나는 광고 계정을 구독하기 위한 계정으로 운영하고 있을 정도로 사람들은 SNS 광고를 많이 접하고 있다. 그리고 SNS를 통한 광고는 일반적으로 불특정 다수에게 노출되는 기존의 전통적인 광고와는 다르게 개인화되어 있다는 특징을 가지고 있으며, 그에 대해 소비자들은 광고를

다르게 인지하고 태도를 형성하고 있다. 한 편에서는 이렇게 개인화된 SNS 광고에 대해서 정보적으로 유용하다는 태도를 가지고 있지만, 다른 편에서는 개인 정보가 활용되었다는 데에 대한 불안감과 두려움을 가지게 되기도 한다. 또한, 다소 사적인 영역으로 생각되는 자신의 SNS에 일방적으로 맞춤형 광고가 주어지는 것은 소비자가 전혀 통제가 불가능하기 때문에 자유롭게 사적인 활동이 이루어질 권리를 침해하는 것이라고도 주장할 수 있다.

무분별하게 개인화된 광고 이외에도 SNS는 사람에게 불편감과 피로감을 제공하기도 한다는 단점이 생겨났다. SNS이용자 10명 중 8~9명은 너무 많은 정보와 관계로 인해 피로감이나 불편함을 느낀 적이 있다고 보고된 바 있다. 특히, 인맥관리나 관계유지로 인해 트위터보다는 페이스북에 더 많은 피로감을 느끼는 것으로 보고되었기 때문에 소셜 미디어의 피로감은 단순히 나타나는 일시적 현상이 아님을 말할 수 있다.

인맥관리와 관계 유지, 그리고 무분별한 광고는 SNS에 피로감을 느끼게 하는 대표적 특성들이다. 이를 보완하기 위한 SNS 를 설계해 보자. 먼저, 광고의 문제를 해결해야 한다. 가장 좋은 방법은 광고를 없애는 것이다. 최근 페이스북의 이용자가 줄어들고, 사용을 중지하는 큰 이유는 각자의 타임라인의 정보와 내용의 질이 저하되었다는 것인데, 거기에 큰 몫을 한 것이 광고가 지나치게 많다는 것이다. 이렇게 광고는 개인에게 불편감과 불안감을 줄 뿐 만 아니라 정보의 질을 낮춘다는 단점을 안고 있다. 하지만 광고를 없앤다면 SNS의 운영 측에서 수익을 얻기가 어렵기에 장기화될 수 있는 방안일지는 의문이다. 그리고 SNS 의 내용 측면에서는 어떤 것을 중점으로 둘 지를 고민해 보아야 한다. 사진을 게시할 수 있게 허용할 지, 글만 게시 가능하게 할 지 등등의 합의점이 필요하다. 그 이외의 문제점들을 해결해서 지속 가능하며, 사람들의 표현 욕구를 충족시켜주는 SNS 가 설계될 필요가 있다.

4. 컴퓨터와 인간을 이어주는 예술

아무 것도 담기거나 그려지지 않은 천에 손가락이 닿으면 그 자리에 물감이 퍼지듯 천이 물들어가는 효과가 보인다. 사람들은 마음껏 천 위를 오가며 그림을 그리고 천을 칠할 수 있다. 이 환상처럼 느껴지는 내용은 에브리웨어(everyware) 의 soak, dye in light 의 내용이다. 에브리웨어는 인간과 기계가 공존하면서 만들어지는 독특한 긴장감과 이야깃거리에 대한 작업을 하는 미디어 아트 아티스트이다. 그림을 그린다는 것으로 포장되어 있지만 사실은 프로세싱과 키넥트, 그리고 프로젝터 등의 기기를 이용한 작업이다. 기계로부터 얻을 수 있는 딱딱한 느낌은 없어지고 스스로 참여하고, 그려내는 것으로 기계와 사람은 이어졌다. 이 단락에서는 기계와 사람이 자연스럽게 이어 질 수 있는 인터랙티브 미디어 아트에 대해 이야기를 해 볼 계획이다.

5. 400년의 축적

튜링이 컴퓨터를 고안하고 개발하는 과정, 그것의 발상, 사고과정 등을 보면서 매우 흥미를 느꼈다. 수학 난제를 풀기 위한 문제 제기에서 시작하여 그것을 매우 다른 새로운 방식으로 해결하는 것, 그런 자신 있는 발상에서 과학이나 공학을 배우는 사람이 가져야 할 태도를 배울 수 있을 거라 생각한다. 그런 발상에서 시작된 컴퓨터라는 발명품, 그리고 컴퓨터과학이라는 학문이 현대 사회를 어떤 모습으로 바꾸었는가 하는 점에서 봐도 의의가 큰 일이었기에 이 목차를 선정하게 되었다. 그래서 이 목차에서 다룰 내용은 튜링이 컴퓨터를 개발하게 된 계기인 수학 문제부터 시작해 컴퓨터의 개념이 만들어져 발전해 온 과정을 설명한 후 이것이 현대 사회에 가지는 함의, 또한 과학도 공학도로써 얻을 수 있는 교훈에 관한 내용을 에세이 형식으로 쓸 것이다.

6. 게임의 역습

개개인이 본인 이득을 위해서, 또 본인 이득만을 고려하여 하는 선택이 사회 전체로 전혀 다른 파급효과를 불러 일으키는 모델은 수없이 많이 제시되어왔고 중요하다. 흥미를 위해 게임을 했을 뿐인데 그것이 어떤 거대한 문제를 해결하는 하나의 조각이 될 수도 있고, 본인의 이득을 위해 한 선택이 사회 전체로 큰 문제를 야기하기도 한다. 이런 구조에 대한 관심이 원래 컸고 이것에 대해 심도깊게 써보고자 한다. 개인의 선택이 전혀 다른 집단적 결과를 불러오는 게임 모델을 개발하여 제시할 것이다. 그 후 이런 구조를 게임 이론과 결부시켜 설명할 것이다. 마지막으로 개인의 매우 개인적인 선택이 사회적으로 긍정적 혹은 부정적 영향을 미치는 사례들이 우리 사회에 얼마나 중요한 방향성을 제시해주는지 쓸 계획이다.