

컴퓨터 과학이 여는 세계 프로젝트 계획안

4조 이진성, 강민성, 전수빈

- 가르침처럼 가혹한 가르쳐짐은 없다 (이진성)
 - 보편만능 기계의 탄생
 - 컴퓨터의 시작
 - 튜링기계란?
 - 보편 만능 기계란?
 - 멈춤 문제의 증명
 - 소프트웨어, 지혜를 다루는 세계
 - 알고리즘과 언어
 - 알고리즘과 복잡도
 - 언어와 논리

- 부울 안경 (이진성)
 - 부울논리란 무엇인가?
 - 그리고, 또는, 아닌의 역할
 - 그리고
 - 또는
 - 아닌
 - 일상생활에서의 부울 논리
 - 선풍기에서의 부울 논리
 - 미풍, 약풍, 강풍
 - 가동시간 예약
 - 회전의 여부
 - 자판기에서의 부울 논리
 - 지폐 또는 동전의 투입
 - 물건의 선택
 - 거스름돈 반환

- 소프트웨어의 기댈 때 (강민성)
 - 광고 문제 해결
 - 온라인 기능으로 인권, 성소수자, 필요한 지식 알릴 수 있다
 - Colin Kaepernick Campaign
 - Tremendous controversy
 - An overall rise in stock
 - Attention about police brutality + African American rights
 - COVID19
 - 컴퓨터로 해결하는 상황
 - 지역마다 상황 보고


- 중국/대만 마스크 제고
 - Role of computers in Police Departments and Crime
- 컴퓨터 세계가 스포츠 세계를 바꾸다
 - 빅데이터와 코딩으로 게임 자체를 바꾸다
 - 농구 → Emphasis on Three-Point-Shot
 - 축구, 야구, etc
 - 미국 NBA, NFL, MLB 활성화
 - 국내는 아직...
 - Increase in data science jobs in sports
- 페이스북 폐해, 네이버 네이버 폼, 사회망 치는 사회망 서비스 (강민성)
 - SNS의 대한 설명
 - 지금 세대의 어떤 영향
 - 우리는 이런 플랫폼을 어떻게 활용하고 있는가?
 - 셀 수 없는 정보량
 - 우리는 어떤 정보에 집중하나?
 - 많은 정보량의 장단점
 - 보고싶은 것만 보는 성향
 - 광고 + 의심스러울 정도로 나타나는 “나를” 위한 광고들
 - 광고주들의 기법
 - 끈임없는 광고들... 우리에게 주는 영향
 - Public good vs Privatization (새로운 목차?)
 - 우리들의 온라인 데이터
 - *Cambridge Analytica*
 - 점점 사라지는 경계선
 - 우리의 행동들을 얼마나 의식하면서 하는가?
 - SNS는 어떻게 바꿔 나가야 하는가?
 - 현재 상황과 토론들
 - 해결책은?
- 시사냥 (전수빈)
 - “정상적으로 가는 길을 수천갈래 / 가장 심플한 합리적인 루트를 찾아야 해”
 - 수학은 등산과도 같아, 뮤지컬 <용의자 X의 헌신>
 - 알고리즘, 시간복잡도
 - “사랑이란 건 우연일 뿐 공식에 대입하긴 불가능해”
 - 밀변 곱하기 높이가 사랑이라면, 뮤지컬<용의자 X의 헌신>
 - NP 문제 ('운에 기대면 현실적인 비용으로 해결될 수 있는' 문제)
 - “왜 그 문제를 푸는 거지 이미 증명된 건데 / 그 해답은 전혀 아름답지 않으니까”
 - 4색도형 문제, 뮤지컬 <용의자 X의 헌신>
 - 튜링의 논문 (이미 괴델이 증명한 것을 다시 증명했으므로)
 - 외에도 뮤지컬 가사들로부터 찾아보려고 계획중입니다.

- 시나리오 기획 (전수빈)
 - '운에 기대면 현실적인 비용으로 해결될 수 있는' 문제라는 NP문제의 정의에 착안하여, 정말 운이 좋아 그가 하는 선택이 전부 NP문제의 solution에 해당하는 사람의 이야기를 해보고 싶습니다.
 - CoC 타이만(1:1) 시나리오를 기획중입니다.
 - TRPG: Tabletop Role Playing Game 또는 Table-talk Role Playing Game 의 약자입니다. 게임의 참가자는 언어로 자신의 캐릭터의 행동을 설명하며, 규칙에 따라 이 행동은 성공할 수도, 실패할 수도 있습니다. 규칙의 범주 내에서라면 플레이어의 선언은 매우 자유로우며, 그들의 선택에 따라 진행되는 줄거리가 변화합니다.¹
 - CoC: Call of Cthulhu RPG의 약자로, H.P. 러브크래프트의 소설을 원작으로 하는 TRPG 룰입니다.
 - “크툴루의 부름에는 비밀, 수수께끼, 공포가 가득합니다. 여러분은 용감한 탐사자가 되어 기이하고 위험한 곳들을 가고, 흉악한 음모를 밝혀내고, 크툴루 신화의 공포들에 맞섭니다. 이상을 붕괴시키는 존재들, 괴물들, 미친 사고도들과도 만납니다. 잊힌 지식이 담긴 기이한 고서들에서, 여러분은 인간이 알아서는 안 될 지식을 얻습니다. 여러분의 행동이 세계의 운명을 결정하게 될지도 모릅니다.” 크툴루의 부름 룰북을 번역, 판매하고 있는 도서출판 초여명 홈페이지의 설명입니다. <http://cympub.kr/coc>
 - 영화, 드라마가 아닌 TRPG 시나리오를 고른 까닭은 ‘선택’을 강조하고 싶었기 때문입니다. 여러 개의 선택지가 주어진 상황에서, ‘운 좋게 맞는 답을 고르는’ 모습을 보여주기위해서는 PL이 실제로 선택을 할 수 있는 게임의 형태가, 단순히 그런 모습을 묘사만 하는 드라마나 영화보다 적합하리라고 판단하였습니다. 게임이 아닌 TRPG인 이유는 게임의 경우에는 제한된 선택지를 제작자가 주게 되지만 TRPG는 PL, KP가 협의 하에 원본 시나리오에서 주어지지 않은 선택도 해볼 수 있기 때문에, 선택의 가짓수를 더 주고 싶었습니다.
 - <https://docs.google.com/document/d/13pSLz44rYbpfZkji6IEktIkEiS9P-8Fome3A4ba8rFg/edit?usp=sharing>
 - 현재 작성 중인 시나리오 링크입니다. (발표용 자료를 따로 준비한다면 개요와 진상 파트를 공개할 것 같습니다.)
 - ‘말도 안 되게 운이 좋은’ PC를 어떻게 표현하면 좋을지 아직 고민중이며, PC가 어떤 이유에서 그가 당면한 문제의 해결을 위해 노력할 것인지, 장면과 장면을 어떻게 이어갈지 등의 세부적인 스토리라인도 아직 정해지지 않았습니다.
 - 최종적으로는 시나리오와 플레이 로그(해당 시나리오로 실제 TRPG를 플레이해본 후 이에 대해 남긴 기록)를 제출할 계획입니다.


¹ 위키피디아, 테이블 탑 룰 플레이 게임,

https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%85%8C%EC%9D%B4%EB%B8%94%ED%83%91_%EB%A1%A4%ED%94%8C%EB%A0%88%EC%9E%89_%EA%B2%8C%EC%9E%84


: (아..... 어찌지... 주위를 둘러봅시다. 지렛대로 쓸 만한 대걸레 같은 거라도 없을까요?)

 **KP:** 문이 뻐끔 열린 스태프 룸이 보입니다. 저기라면 지렛대로 쓸 만한 긴 장대가 있을지도 모르겠어요.


: (스태프 룸을 들여다봅니다. 제발 뭐라도 있어라!)

 **KP:** 저기 한 구석에 웬 기다란 파이프 같은게 보입니다. 용도는 영 모르겠지만, 어딘가의 건축 자재 같은 거였겠죠.

(... 건축 자재가 이렇게 굴러다녀도 되는 건가, 싶지만... 일단은 가져다 써보기로 합니다. 들 수 있을까요?)

 **KP:** 조금 묵직하긴 하지만 지렛대로 못 쓸 정도는 아닙니다. 챙겨서 지렛대로 쓴다면 지렛대 용도에 한해 근력 +15!

(좋아, 이제.. 이걸 지렛대 삼아 쓰러진 매대를 좀 들어올려봅시다.)

 **KP:** OK. <근력> 판정.

근력	
기준치:	75 / 37 / 15
굴림:	54
판정결과:	보통 성공

겨우겨우 매대를 들어올리자, 가 보입니다.

(이해를 돕기 위해 타 시나리오의 플레이 로그 중 일부를 캡처해왔습니다. 개인을 유추할 수 있을 만한 정보나 스포일러가 될만한 부분은 가린 점 이해해주시길 바랍니다.)