

여러분들이 펴낸 책에 대해서

이광근

2021년 2학기

서울대학교 [컴퓨터과학이 여는 세계] 과목 프로젝트 총평

- [컴퓨터과학이 내게 열어준 세계에 대하여] (김준수, 유은우).
“원천설계” 꼭지는 수업에서 논의한 튜링의 논문 내용을 정확히 파악한 면이 뛰어날 뿐 아니라, 개인적으로 느낀 바를 잘 전달하고 있습니다. 좌절을 대하는 마음, 튜링에게 배우는 자세, 그리고 튜링을 다루는 매스컴의 태도를 보는 줏대있는 시각등을 진심어리게 정리한 것 같습니다. 모든 글들이 내 시선을 잡았고 재미있게 읽었습니다. “시사냥” 꼭지도 우수했습니다. 사냥한 시들과 그 시 구절들이 수업에서 논의한 어떤 개념과 어떻게 연결되는지를 잘 해설했습니다. “훔겨보기” 꼭지에서도 소프트웨어를 사용하면서 본인이 직접 겪은 구체적인 사례에서 나온 이야기가 매우 설득력 있었습니다. “튜링과의 인터뷰”와 “두 장의 편지” 꼭지들도 재미있게 읽었습니다. “가르침보다 가혹한 가르쳐짐은 없다” 꼭지도 조금 짧은 것이 아쉽지만 수업에서 다룬내용을 정확히 파악하고 있는 모습이 빈틈없고 재미있었습니다.
- [컴퓨터과학이 여는 세계] (류현지, 강다현, 이영서).
“시사냥” 꼭지 구성이 아주 짜임새 있고 좋았습니다. 강의내용을 잘 파악한 것도 잘 드러났고요. 책의 첫 시작으로서 인상깊었습니다. “인간이라는 튜링기계에 대하여” 꼭지도 아주 흥미롭게 읽게하는 내용이었습니다. 인간과 기계의 차이에 대해 고민한 것을 본인의 색깔에 맞추어 잘 드러냈습니다. 1학년의 생각이라고 보기 어려운 성숙한 내용이었고 글이었습니다. “훔겨보기” 꼭지도 재미있게 읽었습니다.
- [컴퓨터과학이 여는 세계] (김서연, 박효진).
“시사냥” 구성이 독특하고 재미있었습니다. 개성있고 정성스런 모습이 느껴졌습니다. “제2의 사회 sns” 꼭지는 본인이 겪은 에피소드에 기초해서 문제점을 바라보고 해결책을 고민하는 모습이 좋았습니다. “원천설계” 꼭지는

수업과 교과서 방식뿐 아니라 본인이 따로 파악한 방식이나 내용을 가지고 설명한 내용이 인상적이었습니다. 다소 곁핍기 같았지만요. 이 부분을 “가르침처럼 가혹한 가르쳐짐은 없다” 쪽지에서 구성했으면 더 자세하게 전달하고 익힐 수 있었지 않았을까요. “우리는 모두 별의 자손들이다” 쪽지는 개성넘쳤는데, 무슨 이야기를 하려한건가요?

- [익숙한 미지의 세계로] (서윤서, 전종윤).

“원천설계 -우리의 교육은 튜링을 가르쳐 낼 수 있는가” 쪽지는 그야말로 백미였습니다. 본인 전공과 관련해서, 1학년 학생으로서는 드문 진지한 태도와 전달력이 아주 인상깊었습니다. “순간의 머무름” 쪽지에서 간단한 강의 소회와 사진들로 표현한 추억남기기는 따뜻했습니다. 미소짓게도 했고요. 옥의 티로, “게임 기획” 쪽지에서 전문용어 번역이 바람직하지 않은 면이 있습니다. “분할 정복”과 “동적 계획”은 뜻 전달이 쉽지 않은, 질 낮은 번역 용어입니다. 좀 더 쉬운말로 표현하는 전문용어를 우리 학계가 보급하는 일이 필요하답니다. 교과서에서 그 두개를 어떤 용어로 표현했는지 꼭 확인해보기 바랍니다. 교과서를 안 읽은 것이 드러나네요. 쉬운말로 하는 전문용어의 중요성에 대해서는 구글에 “이광근+전문용어”를 쳐보세요. 제 홈페이지에도 관련 의견글들이 있습니다.

- [계산적 우주] (민동진, 조민경).

“시나리오” 쪽지가 인상깊습니다. 튜링의 전기와 상상력을 버무려서 소위말하는 “faction”(fact + fiction)으로서 매우 흥미로웠습니다. 한가지는, 튜링이 이론 생물학과 물리학 분야에서의 연구결과들에 대한 사실이 조금 허술했답니다. “가르침처럼 가혹한 가르쳐짐은 없다” 쪽지도 강의에서 다룬 내용을 정확히 잘 파악하고 있는 것이 보였습니다. 즐겁게 끝까지 읽을 수 있었습니다. “훔겨보기” 쪽지에서 sns의 문제를 극복하는 방법으로 든 세가지 제안은 평범했습니다. 그 제안을 실현시킬 구체적인 방안까지도 상상/고민해 보고 결과를 풀었으면 어땠을까요? “끝맺는 말” 쪽지를 읽고는 이 강의에서 여러분들에게 전달하고자 했던 내용과 시각(철학?)을 잘 전달한 것 같아 다행이었습니다.

- [Open Your Brain] (강제윤, 윤혜원, 최준열).

“훔겨보기” 쪽지 인상적이었습니다. [대량살상 수학무기]를 읽고 정리하고 덧붙여서 자신만의 제안을 더했던 우수한 쪽지였습니다. 잘 읽었습니다. “시나리오” 쪽지의 내용과 전달하려는 것이 인상적입니다. AI는 매연을 뽑는

기계입니다. 교육현장에서도 당연히 조심스럽게 활용해야 하는 도구라는 것을 드러내는 내용인듯 하네요. 좋은 시도 재미있었습니다.

- [컴퓨터과학이 우리에게 남긴 것들] (강승윤, 이견무, 이전형).
“시나리오” 쪽지가 의미심장한 메시지를 끌고 가는 것 같습니다. 좋았습니다. “가르침처럼 가혹한...” 쪽지는 아주 구체적이어서 좋았고, 저자가 쓰면서 즐기고 있다는 느낌을 받았지만, 읽는 사람이 계속 재미있게 따라갈 수 있을까요? “시사냥” 쪽지가 백미더군요. 사냥한 시도, 그 설명도, 전체 구성도 이번 학기에서 어떤 것을 배우고 느끼고 공감하는지를 잘 엿볼 수 있었습니다. “영화속 ...” 쪽지는 곱할기같고 뻘뻘합니다. “암호기술로 책을 마치며”에서 마지막 암호문으로 남긴 세 학생의 소감은 아무 의미가 없네요. 누가 읽으라는 걸까요?
- [컴퓨터와의 가벼운 산책] (박창준, 서신영, 조용찬).
“가르침처럼...” 쪽지 다소 피상적입니다. 파들어가는 모습이 아쉬운. “민선의 이야기” 쪽지 재미있게 읽었습니다. 기계적인 능력에 의한 성취 보다 더 소중한 무언가를 탐색하는 작가의 의도를 알 수 있었구요. “훑겨보기” 쪽지 전반적으로 좋았습니다만, 살짝 현재 컴퓨터의 능력을 잘못 파악한 면이 있었습니다. “컴퓨터는 실은 융통성이라고는 전혀 찾아볼 수 없는 바보”는 아니랍니다(p.92). 점점 사람같은 융통성도 흉내내고 있죠. 사람이 일상에서 그렇듯이, 어느정도 그럴듯한 답을 용케 내고 있습니다(기계학습 기술).
- [무제] (이현우, 신유진).
“게임의 역습” 쪽지 아주 우수합니다. 거짓말 하는 사람들의 행동패턴 연구를 위한 데이터 모으기. 이 의도를 숨긴 게임 디자인 흥미롭습니다. 실현될 수 있기를 빕니다. 지름길찾기 게임도 좋습니다. 그런데, 사람들은 늘 지름길을 알고 싶은 거겠죠? “시나리오” 쪽지 의미심장하게 읽게되네요. 전달하고 싶은 메시지가 뭔지 어렵듯이 알 수 있었구요. 마지막에 에필로그로 남긴 고민되는 메시지도 잘 읽었습니다. 진정으로 고민한 내용이길 빕니다.
- [컴퓨터과학으로 그리는 미래 설계도] (이시연, 이호제, 강서현).
“가르침처럼...” 쪽지 좋습니다. “시나리오” 쪽지, 미스터리 극으로서 세팅이 재미있습니다. 더 치밀하고 풍부하게 발전시켜 보세요. “시사냥” 쪽지에서 강의내용과 연결되는 지점을 설명하는데 억지스러운 부분이 여럿 눈에 띄네요. 연결되리라고는 상상하기 무리인. 내가 상상력이 부족한 건가요?
- [바위를 굴리다] (서지민, 최성지, 최준규).

“가르침처럼...” 쪽지 재미있게 읽을 수 있었습니다. 아슬아슬한 마음으로, 튜링논문의 내용을 제대로 파악한 건지 살펴보면서. 한 군데 건너뛴 곳이 있는데 친구가 묻지 않더군요. 아쉽게도. 모르고 있는 지점을 모르고 있는 걸까요? “시사냥” 쪽지 잘 읽었습니다. “시나리오” 쪽지는 시지프스 신화를 소재로 간명한 문장으로 전달하는 메시지가 나쁘지않습니다. 우리의 고역을 대신하는 기계만으로는 행복이 보장되지 못한다는.

- [컴퓨터과학이 만든 인간의 세계] (박진현, 박찬현, 홍주은).

대부분의 쪽지들이 시작하다 만다고 할까요. 잘, 더욱 더 파고 들었던 모습을 보고 싶네요. “튜링과의 대화” 쪽지 중에서 “대화2: 튜링기계와 나”을 흥미 있게 읽었습니다. “시사냥”은 사냥한 시들도 좋았고 교과내용과의 연계가 훌륭했습니다. “지하철 노선...” 게임 디자인은 사람들이 재미있어서 참여하게 하는 “게임”의 핵심이 빠진 구성인 것 같네요. 게임 자체로 재미있어서 사람들이 몰려서 참여하도록 하자, 그런데 숨은 의도는 게임 서버를 운영하는(서울지하철공사) 측에서 여러 가능한 노선중에서 가장 효율적인 노선이 될지를 발견하게 해주는 게임이었어야 하는데요. “빠른 컴퓨터과학과 급한 인류” 즐겨보기 쪽지인가요? 컴퓨터기술을 어떻게 비평적으로(즐겨보기) 바라본 건지 명확하지 않네요.

- [별을 찾는 아이] (양지원).

멋진 개인적인 글들이 넘쳐서 좋았습니다. 하지만, “시사냥” 쪽지에서 표절문제 때문에 다른 쪽지들의 멋진 성취가 빛을 바랬답니다. 문학적인 글쓰기를 즐기고 소질이 넘치는 진지한 학생인데요. 아쉽습니다. “시사냥”쪽지에서 해설 파트를 교과서에 있는 문장을 그대로 옮겨썼던데요. 실수입니다. 수업 시간에 글쓰기 요령을 이야기하면서 표절 관련해서 주의를 상키시켰는데, 수업에 참여하지 않았던걸까요? 표절은 앞으로 대학생활뿐 아니라 인생 전체에서 절대 없어야 합니다. 일종의 흠치기인데요. 흠치고 싶은 글귀들은 잘 기억했다가 자신만의 것으로 살짝 변형해서 표현해주기 바랍니다. 아니면 그대로 인용하고 출처를 밝혀주기만해도 됩니다.

- [Plvs vltra] (이여현, 정인서).

대부분 쪽지들이 아쉽습니다. 수업내용을 익히고 그런 후에 본인의 이야기를 하고있다고 보기 어려운 쪽지들이었습니다. 모든 쪽지에서 수업을 통해 발전한 모습은 보기 어려웠고, 수업 수강전의 사고 수준에서 벗어나지 못한 모습을 학기말 프로젝트에 드러내고 있네요. 이 과목의 공부를 진지하게 축적하지 않은 모습이랄까요. 성실함이 없이는 어떤 좋은 결과도 만들지 못

한답니다. “가르침처럼 가혹한 가르쳐짐은 없다” 쪽지를 보면 수업내용을 제대로 파악하지 않은 바탕에서 답변한 구절이 여기저기 보였습니다. “시사냥”과 “시나리오” 쪽지에서도 강의내용을 구체적으로 파악하지 않은 상태이기 때문에 길도는 내용들이 만들어질 수 밖에 없었던듯 합니다. 뭔가를 이뤄야 할 텐데, 그러려면 자양분을 빨아올리는 기본적인 힘은 더 쪼아야 하는데요. 제목에 대해서도 아쉽습니다. 대부분이 모르는 라틴어를 굳이 선택한 것도 비평받아야 합니다. 선조나 선배들의 허위의식이 여러분에게도 남아있는 이유가 뭘지 궁금하네요. 구글에서 “이광근+전문용어”를 탐색해서 혹은 제 홈페이지에서 제 입장을 살펴보세요.