

## 한 발자국 거리의 멋진 신세계

정지훈

이제 컴퓨터와 인간은 한 발자국 거리에 서 있는 듯하다. 우선 계산과 검산, 추론 등의 많은 영역에서 이미 컴퓨터는 우리보다 한 발 앞서 있다. 정보이론이나 암호 분야에서 컴퓨터는 핵심적인 역할을 하고 특히 최근에는 생명체의 활동 방식이나 새로운 예술 작품의 작가와 장르를 추론하는 알고리즘도 나타나고 있다. 그러나 인간이 아직 한 발 앞선 영역도 있다. 상상하고 의심하는 능력이나 모른다는 사실을 인정하고 거기서 새롭게 시작하는 능력 등은 여전히 인간의 고유한 영역으로 생각된다. 놀라운 점은 작은 부품들을 직접 조립하는 쉬운 물리적인 작업이 의외로 아직 인간의 영역이라는 사실이다. 한편 이러한 경우들과는 달리 우리가 앞으로 더 주목해야 하는 모습은 컴퓨터와 인간이 한 발자국을 두고 나란히 서 있는 모습이다. 컴퓨터와 인간이 협력하여 그 동안 미지수였던 인간 생명(유전자와 뉴런)과 시스템의 큰 그림을 그려 내고 있다.

컴퓨터나 인간 중에 누군가가 앞선 상황이든 둘이 나란히 서 있는 상황이든 중요한 점은 컴퓨터와 인간이 손을 잡고 있다는 사실이다. 컴퓨터는 우리를 두고 앞서 가 버리지 않는다. 인간이 원하는 방향을 제시하면 컴퓨터는 인간의 손을 잡고 그 길로 인도한다. 마찬가지로 인간도 그 고유한 지능 영역에서 등장한 문제들을 바탕으로 컴퓨터의 손을 이끈다. 이를 통해 컴퓨터가 새로운 영역에서 발전하게 된다. 나아가 둘이 나란히 서서 다양한 영역을 확장시키는 모습은 손을 잡지 않고서는 나타나기 힘들다. 컴퓨터가 부족한 부분은 인간이 보완하고 인간이 한계를 나타내는 분야에서는 컴퓨터가 돕는다.

손을 잡고 한 발자국 거리에 서 있는 상황에서 우리가 주목해야 할 요소는 컴퓨터가 가는 방향일 것이다. 손을 잡고 걸어가고 있지만 컴퓨터가 인간과 같은 방향으로만 가려고 하는 지는 확신할 수 없다. 특히 소프트웨어로 관점을 좁히면 그러한 많은 예시가 등장한다. 소프트웨어는 결국 사람이 짜고 그 소프트웨어의 활용에도 다른 사람들의 영향력이 작용하지만 그 소프트웨어의 작동 결과는 완전히 예측하기는 어렵다. 예컨대 구글에서 "C.E.O"를 검색하면 미국 CEO의 27%가 여성임에도 불구하고 약 11% 정도만 검색 결과에 등장한다. 검색 소프트웨어를 통해 인간이 기대하던 상황이 과연 이런 것일까? 아마도 아닐 것이다. 검색 결과가 실제 현실을 잘 반영하는 모습을 인간은 원했을 것이지만 소프트웨어는 다른 결과를 내놓았다.

결국 인간과 컴퓨터가 손을 잡고 가지만 컴퓨터의 의중은 정확히 알 수가 없다. 물론 의중은 비유적인 표현이지만 실제로 컴퓨터, 특히 그 소프트웨어의 작동은 블랙박스과 같다. 설계한 의도대로만 작동하지 않을 수도 있기 때문이다. 여기서 굉장한 위험이 등장할 가능성이 있다. 이제 수많은 핵심적인 시스템이 컴퓨터로 운영되고 있기 때문이다. 빅데이터 시대에서 정부, 각종 금융권과 기업들은 물론 군대까지도 컴퓨터와 소프트웨어를 활용한다. 이러한 상황에서 컴퓨터가 예상치 못한 방향으로 작동하면 큰 혼란을 줄 수밖에 없다. 가령 주식 투자 영역에서 장기적인 안정을 목표로 하는 소프트웨어가 거품을 빼려는 의도로 단기적으로는 매우 불안정한 결과를 낳는 주식 매각을 유도할 수도 있다.

이러한 상황에서 우리가 해야 할 일은 잡은 손을 더 견고하게 잡는 것 아닐까? 컴퓨터가 혹시 인간과 다른 방향으로 가려 한다면 손을 놓쳐서는 안 된다. 그렇지만 모든 경우에서 무조건 손을 강제로 끌어당겨야만 한다는 의미가 아니다. 놓치지 않는 선에서 따라가 보면서 컴퓨터가 어느 방향으로 갈 수 있는 지를 미리 파악할 수도 있다. 그 과정을 통해 예상하지 못한 상황에 대한 대비를 하면서도 컴퓨터의 새로운 가능성을 발견할 수 있다. 하지만 위험성이 큰 방향으로의 결과가 예상되면 이를 예측하고 손을 미리 붙들어 둘 필요가 있다. 이러한 점에서 컴퓨터는 아이와 비슷한 측면이 있다. 어느 정도는 예상이 되지만 어디로 튈 지는 정확히 모르는 아이. 아이가 줄 혼란에 대비하기 위해서는 아이가 무엇을 하려고 하는 지 알아야 한다. 하지

만 차도로 뛰어나가려는 아이라면 두고 본 후에 대처하기에는 너무 위험하다. 이 경우에는 미리 예상하고 아이를 끌어당길 준비를 해야 한다.

그 아이와 걸어가는 길에서 내가 마주친 가장 경이로운 광경은 바로 상상력이 구현되는 모습이다. 이따금 아이의 글이나 그림에 놀라 본 적이 있을 것이다. 상상력을 어찌나 멋지게 풀어내는지, 때로는 감동을 받아 울컥하기도 한다. 내가 본 컴퓨터도 이와 크게 다르지는 않다고 생각한다. 물론 인간이 소프트웨어를 만들고 알고리즘을 짜지만 인간의 상상력을 확장된 하나의 세계로 표현할 수 있는 기능을 보면 그저 놀라울 뿐이다. 앞으로의 발전에서 그 상상의 숲이 얼마나 넓어지고 그 안의 생태계가 얼마나 풍부해 질지 궁금하다.

상상력이 실체가 되는 방대한 숲을 탐험하다 보면 진귀한 경험을 할 수 있다. 그 숲은 때로는 현실보다 큰 울림을 선사한다. 그 곳에서는 '나'를 넘어서는 경험을 할 수 있다. 가보지 못한 곳을 여행할 수도 있고 아예 다른 세계를 살아갈 수도 있다. 다른 사람의 여정을 생생하게 따라갈 때의 감동과 게임 세계의 현실보다 더 현실 같은 고뇌와 번민, 희열은 그저 꺼 버리면 사라지는 허망한 것이라고 단언할 수가 없다. 그 감정은 때로는 실제보다 더 와 닿기도 하기 때문이다. 바쁘고 번잡한 삶의 공간을 벗어나 세계 곳곳을 간접적으로나마 자유롭게 유영하는 평화로움. 목표(퀘스트)를 모두 이루어 대 서사시를 끝낼 때 인생을 돌아보듯 뒤를 돌아볼 때의 복잡미묘한 감동. 그 감정은 진짜다. 굳이 게임 중독자가 아니어도 느낄 수 있는 진귀한 감정이다.

깊어질 가상 세계가 기대된다. 인터페이스의 발달, 가상현실 기술의 구현 등은 사람들이 새로운 공간에서 더 적극적인 상호작용을 하도록 도울 것이다. 키보드와 마우스를 뛰어 넘는 인터페이스나 가상현실 안경이 상용화되면 사람들은 오감을 동원하며 상상력의 숲에 더 깊이 빠지게 될 것이다. 감각을 모두 사용하는 여행과 게임의 몰입도는 기존과는 비교하기 힘들 정도로 높아질 수밖에 없다. 맞잡은 두 손의 힘이 이렇게 강력하다. 이미 인간과 컴퓨터는 서로를 돕는 수준을 넘어 하나의 새로운 세계를 창조하는 경지에 도달하였다.

정말 멋진 신세계이다. 개인적으로 이 표현을 헉슬리의 소설에서처럼 반어적으로 쓰고 싶지는 않다. 나의 유년을 함께 한 수많은 게임만 해도 나를 성장시킨 고마운 존재이기 때문이다. 이들을 통해 판단력, 기억력 등의 지적인 능력도 성장하였지만 무엇보다 감정이 풍부해 졌으며 다양한 삶의 태도를 익혔다. 또 해외 여행을 가보지 못했던 나에게 이 새로운 세계는 인터넷이라는 매체를 통해 아름다운 자연과 고풍스러운 도시들을 소개하였다. 그리고 덕분에 그 곳의 음식과 문화, 사고방식을 알 수도 있었다. 그 대단한 경험은 컴퓨터가 보여 주는 멋진 신세계를 떠날 수 없게 나를 붙잡는다. 여전히 한 발자국 거리에서 컴퓨터는 나에게 새로운 여행길을 끊임없이 제시하고 있다. 삶은 여정이라고 하지 않았는가? 그것이 꼭 하나의 여정일 필요는 없을 것이다. 아름다웠다고 회상할 수도 있을 멋진 신세계들이 한 발자국 거리에서 나에게 계속 손짓하고 있다.