

마지막 장, 느낀 점과 상상하게 된 것

이에원

숨차게 뛰어온 짧은 3개월을 되돌아보니, 그 짧은 시간동안 이렇게 넓은 내용을 다루었다는 것이 놀랍다. ‘컴퓨터 과학이 여는 세계’ 수업을 만나기 전의 나와, 지금의 내가 얼마나 달라졌는가. 물론 아직 가야할 길이 많이 남았지만 벌써 ‘컴퓨터’의 연원을 지나, 기본 구조와 개념까지 두루 살펴보고, 이제는 컴퓨터가 여는 세계, 즉 미래까지 내다보고 있다.

본격적으로 컴퓨터의 미래를 자세히 살펴보면서는 놀이 본능의 확장이 가장 흥미로웠다. 게임은 현실의 만족을 얻지 못한 사람들이 대리만족을 얻는 공간이라고만 생각했던 나에게 새로운 생각을 일깨워주었다. 게임은 소설과, 시와 마찬가지로 엄연히 존중받아야 할 문화가 될 수 있다. 그 안에서 얕은 쾌락만 추구하는 것이 아니라, 사람들이 모여 협업하고, 협업하지 않더라도 현실보다 못하지 않은 수많은 가치를 얻을 수 있기 때문이다. 더욱 확장하여 생각하면 사실 게임은 인간과 동떨어져 생각할 수 없다. 인간은 본래 유희적이기 때문이다. 따라서 게임은 얽잡아 볼 것이 아니라, 하나의 창조활동, 유희활동으로 존중받아야 한다. 개인적으로 게임 업계에 가졌던 짧은 생각을 반성하게 되었다.

그것에 더하여 참고 문헌을 살피면서, 현실 접목 게임에 관심을 갖게 되었다.

고등학교 3학년 때 공부가 너무나 재미없어서 게임을 하나 만든 적이 있다. 그 날 할 일 목록 별로 점수를 주고, 하나를 완수할 때마다 점수를 얻는 종류였다. 예를 들어 문학 문제 한 챕터 풀기는 5점, 수학 모의고사 풀기는 10점을 매겨 100점을 달성하면 스스로 보상을 주는 방식이다. 이 게임은 스스로에게 주는 보상을 조절하지 못한 나머지 얼마 가지 못하고 없어져 버렸다. 우스운 일이지만 그러나 이 한 가지 일로 인해 나는 인생에 대해 새로운 관점을 갖게 되었다. 게임을 하는 과정에서, 보상을 주는 주체만 타인으로 바꾸면 이것은 인생과 다를 바가 없다는 것을 깨달은 것이다. 열심히 공부하면 모의고사 성적이, 대학이, 주변의 칭찬이 주어진다. 어떤 한 분야의 전문가가 되면 명성이, 재화가, 권력이 주어진다. 그래서 그 때부터 나는 삶을 게임처럼 살기 위해, 목표를 설정하고 목표에 이르는 세부 계획을 짜 그것들을 클리어하는 습관을 가지게 되었다.

그런데 참고 문헌 중 <누구나 게임을 한다>에서 현실을 게임과 연관지어 구현한 ‘집안일 게임’ 파트를 읽고 그 동안 설명할 수 없었던 나의 생각을 명확히 할 수 있게 되었다. 게임은 인생과 닮아 있되 그보다 더욱 빠르고 쉽게 재미를 얻을 수 있다. 이러한 게임이 진짜 현실과 접목되어 정량화되고 가시적이 되면, 곧 현실도 재미있어진다. 이것은 현실의 난이도를 낮추어 구현했기 때문에 그 세계에서만 즐거움을 구할 수 있는 여타 게임과 분명히 다른 점을 지닌다. 물론 그 게임들도 삶의 즐거움을 얻게 해 주고, 게임 속에서 다른 사람들과 협업하는 등 가치를 창출할 수 있다는 장점은 있다. 그러나 게임 속 세상에 매몰되어 현실을 외면하고 싫어하게 된 사람이 존재하는 것도 사실이다. 현실과의 괴리를 줄여주는 이러한 분야의 게임이 더욱 발전한다면, 실현될 수 없는 게임 속 세상을 그리워하는 사람들에게 현실 또한 재미있을 수 있음을 보여줄 수 있을 것이다.

인간 현실의 확장 부분 또한 재미있었다. 컴퓨터의 한계를 역이용해서, 현실의 한계를 없앴다. ‘문

제를 풀 수 없음'을 이용해서 문제를 푼 유쾌한 발상이다. 이런 식으로 한 차원 높은 곳에서 문제를 보는 것은 비단 컴퓨터 분야 뿐 아니라 우리 삶 전반에 필요한 자세라고 생각된다. 그 문제에만 매몰되어 온 세상이 그것뿐이면 다른 중요한 것을 놓칠 위험이 있다. 땀을 충분히 흘렸다면, 내팽개치고 차 한 잔 마시면서 꽃도 보고 하는 것이다. 그러면서 이렇게 저렇게 생각하다 보면 새로운 아이디어가 떠오를 수도 있다. 놀려 있던 아이디어가 싹틀 여유를 갖는 것은 늘 중요한 일 같다.

이것은 또한 소통 본능 부분의 새년 이야기와 맞닿아 '혁신'의 실마리를 보여준다. 새년은 당시 통념을 깨고 정보량이 잡음을 없앨 수 있음을 주장하였다. 통신 방식에 대한 새로운 관점을 토대로 한 주장이었다. 암호 기술의 시작과 새년 이야기는 엄밀하게는 다르지만 모두 이전과는 다른 새로운 지평을 열었다는 공통점이 있다. 둘 모두 문제를 '새로운 관점에서' 보았다. "문제는 풀어야만 한다"는 통념에 갇히지 않고, "통신 잡음은 물리적인 성질이나 강도로 조정된다"는 통념에 갇히지 않았다. 이런 이야기를 만날 때마다 자신을 되돌아보게 된다. 혹시 내가 갇혀있는 선입견은 없는지, 나는 어떻게 나아가고 있는지 생각해보게 된다.

마지막 장을 공부하며 전체적으로 느낀 바는 컴퓨터가 말 그대로 새로운 세계를 열고 있다는 것이었다. 이전까지 배웠던 컴퓨터의 과거와 현재가 인간의 상상력과 만나 뻗어나가는 분야는 사실상 모든 분야를 포괄한다. 인간 지능의 확장, 인간 본능의 확장, 인간 현실의 확장을 각각 공부했지만, 합쳐보면 그것은 단순한 발전만을 의미하는 것이 아니라, 우리가 이때까지 살아온 세계의 생활 방식과는 완전히 다른 하나의 새로운 세계를 암시한다. 과거 땅 위에서 직접 발품 팔며 식량을 얻고, 사람과 만나고, 물건을 만들었던 우리는 미래에 침대에 누운 한 사람이 상상도 못 할 만큼 다양한 일을 수행하는 것을 목격하게 될 것이다.

종종 나는 스마트폰을 사용하면서 기술이 얼마나 발전했는지를 경험하고, 감탄하고, 그리고 기쁜 한편에 생각에 잠기게 된다. 컴퓨터는 지금까지 인간에게 차원이 다른 편리함을 제공해왔고, 앞으로도 그럴 것이다. 그렇다면 그 편리함 이면에 자리 잡은 어두운 면은 어떤 모습을 하고 있을까? 나의 걱정이 어떻든 간에 컴퓨터가 지금까지와는 전혀 다른 생활을 가져올 것이라는 것은 명백하다. 그렇다면 인간은 그에 어떻게 준비해야 할까? 특히나 나는 본 수업을 들으면서 컴퓨터가 여는 새로운 세계가 생각보다 더 빨리 닥치고 있다는 것을 느꼈다. 그러나 아직도 내 주변에는 알파고가 무섭다는 사람들이 수두룩하다. 또한 컴퓨터가 초래할 윤리적 문제에 대한 토의가 전문가들 사이에 진행되고 있는지는 모르겠지만, 아직 미비한 수준에 머무른다. 실제로 현실의 윤리체계는 어느 정도 명백한 반면 온라인은 아직도 현실의 윤리를 빌려 쓰는 수준에 그치고 있는 것이다. 앞으로 컴퓨터로 인해 많은 것이 바뀔 것이다. 그리고 그에 맞춰 인간 또한 많은 것을 바꾸어야 할 것이다.