

## 컴퓨터, 또 다른 시작

사범대학 영어교육과  
김주은

지난 한 학기 동안, 나는 컴퓨터의 탄생의 순간으로부터 컴퓨터가 성장해오던 순간 순간들을 거쳐, 이제는 컴퓨터가 자라날 큰 미래마저 꿈꾸는 오랜 과정을 겪었다. 마냥 어색하고 딱딱하며 전문적으로만 보였던 컴퓨터는, 내가 컴퓨터를 알아온 시간이 쌓인 만큼 더 친숙해지고, 더 말랑말랑한 존재로 느껴진다. 교과서에 써 있듯이, '겨우 먼동이 튼 새벽, 첫 웃음을 막 터트린 아기'라는 표현이 컴퓨터에 이렇게 와 닿을 줄을 한 학기 전의 내가 상상이나 할 수 있었겠는가. 그러나, 지금 나는 저 표현에 깊숙이 공감한다. 컴퓨터와 그 역사는 아직 시작에 불과하며, 앞으로 무궁무진한 가능성과 새로운 미래를 우리에게 보여줄 것이라는 새로운 깨달음이자 믿음. 마치 태초의 인간에게 불이 그러했듯. 컴퓨터는 인간을 현재의 수준보다 더 높은 레벨로 끌어올려 줄 것이며, 사람들의 문명 또한 혁신적으로 바꿔낼 것이다. 그렇기 때문에, 컴퓨터를 잘 모르는 이에겐 컴퓨터는 무섭다. 알지 못하기에 무섭고, 컴퓨터의 복잡한 수식과 어마어마한 속도로 나타나는 경이로운 외적인 모습, 그리고 컴퓨터에 점차 의존해가는 우리들의 현실이 '컴퓨터의 배반', 'AI의 배반'이라는 헤드라인과 겹쳐지면서 컴퓨터에 대한 막연한 두려움마저 생기는 것이다. 이렇게 경외심과 두려움이 반반씩 섞인 시선으로 컴퓨터를 바라보는 사람들 중 한 명이 나 자신이었다. 컴퓨터 공학을 공부하고 싶다는 생각은 있었지만 실은 컴퓨터를 다룰 줄 아는 사람이 멋있어 보여서라는 이유가 대부분이었지, 컴퓨터를 제대로 파헤쳐 보려는 시도를 하지 못했던 것이 아쉽다. 그리고, 지난 세 달 동안 마침내 컴퓨터의 유연하고 부드러운 그 신선함과 아름다움을 경험하고, 그 깨달음을 얻을 수 있어서 기쁘다. 또한, 교과서의 5장 중 새넌과 튜링의 업적을 소개한 부분이 특히 인상 깊었는데, 이 둘의 기념비적인 업적이 실은 작은 발상의 전환의 결과물이라는 점은 이러한 '약간 다름'의 시각이 지식을 발전시키는 데에 필수적임을 또 다시 느낄 수 있었다.

이렇게 오랫동안 컴퓨터를 살펴보면서 내가 느낀, '컴퓨터는 인간을 닮았다'는 말은 실은 꽤나 무거운 말이다. 컴퓨터는 인간의 지능과 본능뿐만 아니라 인간의 모든 측면들을, 인간의 모든 세계의 지평선을 확장한다. 사람들이 쌓아 올린 지적인 문명, 지식, 능력 모두를, 컴퓨터는 자세히 관찰하고 학습한 뒤에 마치 확장기처럼 이를 키우고 발전시킬 것이다. 여기에는 '거울'이자 '아이'라는 말이 떠오른다. 기사 'When Algorithms Discriminate'에서는 컴퓨터가 오히려 인간의 편견이나 부정적인 가치들을 학습하고 심지어 강화까지 할 수 있음을 보여준다. 인간이 다루는 도구로 생각해 왔던 컴퓨터가, 이제 우리의 사고에 본격적으로 영향을 미칠 수 있음을 보여주는 것이다. 예를 들어, 소수자들에 대한 사람들의 편견이 쌓여서 컴퓨터에 입력이 되면, 그 후에 컴퓨터의 입력 값을 보는 사람들은 자연스레 그 편견을 다시 받아들여서 결국 차별이나 부조리를 '재생산'하고 '일반화'하는 비극이 벌어질 수 있다. 우리 사회에서의 자랑거리와 반짝이는 지성의 결과뿐만 아니라 사회의 어두운 면까지 고루 비추어준다는 면에서 컴퓨터는 '거울'이자 '아이'가 된

다. 하지만, 어린아이와 컴퓨터 사이에는 가장 큰 차이가 있다. 아이는 성장해 나가면서 자신만의 주체적인 판단을 하고 성숙한 사고를 할 수 있게 된다는 것에 비해, 현재의 컴퓨터는 아직 반성이나 자기성찰 등의 영역은 수행할 수 없다는 것이다. 그렇기 때문에 컴퓨터를 제어하는 인간의 '올바른 가치'가 개입되지 않는다면, 컴퓨터로 인해서 우리 사회의 문제점이 더 심각해질 수도 있다. 컴퓨터는 객관적이라고 널리 믿어지지만, 사실상 컴퓨터는 인간의 상상을 구현하는 도구라는 점에서 인간만큼, 혹은 인간보다 더욱 가치판단에 영향을 받을 수도 있는 것이다. 나는 이것이 컴퓨터가 나아갈 수 있는 미래의 방향을 결정지을 것이라고 생각한다. 단순히 계산을 하거나 반복적인, 정해진 업무를 수행하는 종래의 컴퓨터의 기능에서 벗어나, 현실의 복잡성과 인간의 미묘한, 섬세한 감정마저도 포용할 수 있는 현재, 혹은 미래의 컴퓨터가 우리 사회에 큰 영향을 끼치지 시작한다면? 컴퓨터와 게임의 결합, 즉 컴퓨터가 인간의 '호모 루덴스(*homo ludens*)'적 본능을 꿰뚫으며 만들어진 다양한 게임들을 보면서, 점점 더 컴퓨터와 인간의 거리가 가까워짐을 느낀다. 컴퓨터를 활용하는 능력은 미래 세대에서는 권력이 될 수도 있으며, 그 권력을 많이 가진 사람의 가치가 강하게 반영되는 가능성을 무시할 수는 없다. 아이러니하게도, 이 질문에 대한 대답은 다시 인문학의 영역으로 돌아간다. 비록 현재 인문학은 컴퓨터와는 반대편에 서 있는 것처럼 보이지만, 컴퓨터의 새로운 시대가 열리는 길목에서, 컴퓨터의 새로운 동반자는 컴퓨터공학자와 손을 잡은 인문학도들일 것이다. 문과와 이과의 통합이 컴퓨터라는 매개체를 통해 이루어질 미래를 상상해본다. 또한, 컴퓨터가 우리 인류를 더 선하고, 더 배려심 깊으며, 더 정의롭고, 더 창의적인 사람들로 만들어 가는 현실을 꿈꿔본다. 사람이 느끼고, 컴퓨터가 실현하는.