

## 1. 내가 느낀 점

5장의 내용을 통해, 필자는 우리가 지금 컴퓨터로 대표될 인류사(人類史)의 새로운 국면에 서있음을 느꼈다. 필자의 전공은 고고학이다. 고고학적 견지에서 인류사는 물질 자료로 대변된다. 고고학에서는 그러한 물질 자료를 통해 시대의 특성을 고찰한다. 그런 의미에서 근대에 들어서면서 삼시대법(三時代法)이 인류사의 구분 기준으로 적용되어 왔다. 삼시대법은 인류사를 석기, 청동기, 철기시대로 나누어 고찰한다. 그리고 우리는 아직 철기 시대를 살아가는 인류이다. 하지만 필자는 수업을 통해 우리가 이제 그 시대를 벗어나 새로운 국면으로 접어들고 있다는 것. 그리고 컴퓨터가 그 새로운 국면을 대표할 것임을 느꼈다.

이는 컴퓨터가 인간의 능력과 세계를 무서운 속도로 확장시키고 있다는 데에 기인한다. 위에서 제시된 석기, 청동기, 철기는 각 시대를 대표하는 물질 자료이다. 왜 이들이 각 시대를 대표하게 된 것일까? 그 것은 이들로 인해 인간 세계가 급격히 팽창했기 때문이다. 석기를 사용함으로써 인류는 세계 곳곳으로 생활 터전을 확장하였다. 청동기는 잉여 생산물을 가져다주었고, 인간의 정신세계를 확장시켰다. 마침내 철기를 사용함으로써 인류는 오늘날에 이르는 번영을 구가하게 되었다. 컴퓨터도 이에 못지않다. 컴퓨터는 인간 세계를 오늘날 존재하는 어떠한 도구보다도 빠르게 확장시킨다. 심지어 그 속도는 더욱 빨라지고 있다. 따라서 훗날의 고고학자들은 현대를 대표하는 유물로 컴퓨터를 지목할 것이다.

이러한 새로운 시대의 길목에서, 필자는 컴퓨터에 대한 지식이 절실함을 느꼈다. 수업 중 컴퓨터와 팀을 이뤄야만 앞으로 펼쳐질 세상을 이끌어 나갈 수 있다는 말을 들었다. 그 말은 필자에게 큰 울림을 주었다. 역사를 되돌아보자. 새로운 도구는 사람들의 노동을 대체했고 반감을 불러일으켰다. 사람들은 새로운 도구를 거부하였다. 폭력 또한 서슴지 않았다. 하지만 결국 미래를 만들어간 이들은 그 새로운 도구와 짝을 이룬 사람들이었다. 컴퓨터 역시 마찬가지이다. 컴퓨터는 여러 가지 면에서 인간을 압도한다. 사람들은 자신들의 일자리를 빼앗는 컴퓨터에 반감을 느낀다. 하지만 내일을 만들어갈 사람들은 그러한 컴퓨터와 팀을 이루는 사람들일 것이다. 특히 인문학자와 컴퓨터의 협업은 이제 시작 단계일 뿐이다. 인문학의 내일을 여는 이는 컴퓨터와 팀을 이루는 사람일 것이라고 확신한다. 때문에 한 명의 인문학도로서, 컴퓨터 과학에 대한 필요성을 절실히 느끼게 되었다.

그에 더해, 지식을 탐구함에 있어서 문제를 대담하고 새로운 시각에서 바라보는 것이 중요함을 느꼈다. 책에서는 튜링과 새년의 업적을 소개하고 있다. 20세기 중반, 두 청년은 마치 데칼코마니처럼 비슷한 지적 여정을 겪었다.<sup>1)</sup> 그들의 업적은 하나의 기념비로서 우리에게 전해진다. 하지만 실상 그들의 업적이 어떤 기상천외한 공식의 토대 위에 이루어진 것은 아니다. 단지 그들은 문제를 자신들만의 방식으로 바라봤을 뿐이다. 그러나 그들의 시각은 대담하고 새로웠다. 기존의 논의들에 크게 얽매이지 않았다. 필자는 이러한 그들의 시각이야말로 지식을 탐구함에 있어서 필수적임을 깨달았다. 자신만의 관(觀)을 세우고 세상을 바라보기. 컴퓨터를 공부하면서 얻은 소중한 교훈이다.

1) 이광근, 『컴퓨터과학이 여는 세계 : 세상을 바꾼 컴퓨터, 소프트웨어의 원천 아이디어 그리고 미래』, 서울 : 인사이트, 2015, 245-246면.

## 2. 내가 상상하게 된 것

먼저 개인의 사생활이 보장되지 않는 미래에 대한 상상을 하게 되었다. 이러한 상상은 암호 기술에 대한 불안감에 기인한다. 책에서 서술하고 있듯이, 암호 기술은 아직 불완전하다. 만약 현재 컴퓨터의 한계를 뛰어넘는 기술이 발명되어 암호가 무용지물이 되어버린다면 어떻게 상상해본다. 필자는 개인적으로 조지 오웰의 『1984』라는 소설을 좋아한다. 그 소설 속에서 사람들에게 사생활이란 존재하지 않는다. 모든 인간 활동은 “빅 브라더”라는 절대 권력에게 감시당한다. 그리고 감시의 도구는 스크린이다. 스크린은 곳곳에 설치되어 있어서 사생활을 빠짐없이 권력자에게 전한다. 그런데 만약 현재의 암호 기술이 무용지물이 되어버린다면 어떻게? 컴퓨터가 이 스크린과 같은 도구로 변질되지 않을까. 우리가 나누는 모든 대화가 누군가에게 감시당하게 되지 않을까. 『1984』에서 그리는 세계는 그러한 세계이다. 암호 기술이 무너질 경우 상상할 수 있는 세계이다.

또한 게임이 개인의 자아실현을 도울 수 있지 않을까 상상하게 되었다. 필자는 자료를 조사하면서 게임이 “더 나은 대안적 세계를 꿈꾸어온 인류의 정서적 진화의 결과물”이라는 주장을 보았다.<sup>2)</sup> 필자는 이에 일면 공감한다. 게임은 단지 놀이 본능만을 충족시키지 않는다. 게임 속에서 캐릭터는 자신이 옳다고 생각하는 대로 행동할 수 있다. 플레이어는 자신만의 정의관에 입각하여 캐릭터를 조작할 수 있다. 현실에서는 행하지 못할 일이라도 게임 속이라면 행할 수 있다. 또한 최근 컴퓨터 게임은 가상현실(virtual reality)과 빠른 속도로 융합되고 있다. VR을 필두로 한 가상현실 기기들과 그 것을 기반으로 한 게임들이 점차 상용화되고 있다. 머지않은 시일 내에 현실과도 같은 가상현실을 차용한 게임들이 개발될 것이다. 이처럼 정교한 가상현실에서 사람들은 각자가 바라는 이상향을 향해 거리낌 없이 나아갈 수 있다. 이러한 여건 하에서라면, 각자의 자아가 충실하게 발현될 수 있지 않을까 상상한다.

마지막으로 인류의 역사를 빅 메커니즘으로 분석할 수 있지 않을까 상상하게 되었다. 우리는 역사 속의 단편적인 사건들의 인과관계는 쉽게 파악한다. 하지만 그러한 사건들은 하나의 작은 물줄기일 뿐이다. 그들은 모여서 역사라는 거대한 강을 이루고 흐른다. 우리는 그 강의 전체적인 흐름을 더듬기 위해 노력한다. 역사학자 아놀드 토인비는 인간사를 “도전과 응전의 역사”라 보았다.<sup>3)</sup> 고고학자인 루이스 빈포드 역시 인류사를 관통하는 하나의 보편 법칙(universal theory)을 찾기 위해 노력했다.<sup>4)</sup> 이처럼 역사의 거대한 흐름을 알기 위한 우리의 노력은 지금도 계속되고 있다. 빅 메커니즘이 이러한 우리의 노력에 도움을 줄 수 있지 않을까. 우리가 파악한 무수히 많은 역사 속의 단편적인 인과관계들을 학습하고 분석하는 소프트웨어. 우리가 어디에서 왔고 어디로 향해 가는지 알려줄 수 있는 소프트웨어. 이 소프트웨어는 필자에게 하나의 상상을 넘어서서 목표가 되었다. 실현 가능한지는 확실치 않다. 다만 이와 같은 목표에 헌신함으로써 얻는 경험과 지식은 삶을 풍요롭게 만들어 줄 것이다. 이 수업을 통해서 이토록 멋진 목표를 얻어갈 수 있게 되어서 감사하다.

2) 이인화, 『한국형 디지털 스토리텔링 : 「리니지2」 바츠 해방 전쟁 이야기』, 서울 : 살림, 2005, 121면.

3) 아놀드 조셉 토인비, 『역사의 연구 1 : 아놀드 토인비』, 김규태, 조종상 공역, 더스타일, 2012

4) 콜린 렌프루, 폴 반, 『현대 고고학 강의』, 이희준 역, 서울 : 사회평론, 2008, 26-28면.