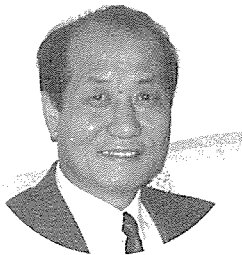


컴퓨터중독증에서 벗어나려면...



金 在 高

한국에너지기술연구소
산업에너지응용팀 사업책임자

내가 존경하여 자주 찾아뵙는 과학자중에 다른 분들과는 아주 다른 각도에서 우리의 관행을 날카롭게 비판하시는 분이 한 분 계신다. 이 분의 비판중 특이한 이론 한 구절을 여기에 소개한다.

“神의 최대의 실수는 인간을 창조한 것이고 인간의 최대의 잘못은 컴퓨터를 만들어 낸 것이다.”

그렇다고 그 분이 요새 흔히 말하는 컴퓨터 문맹은 아니다. 오히려 컴퓨터의 사용에 관해서는 거의 타인의 추종을 불허하는 능력을 가지셨다.

우리가 말하는 공해, 자연파괴등 지구 전체의 불균형화를 볼 때 인간의 출현이 생태계에 준, 그리고 주고 있는 충격이 어떤 것인가는 새삼 이야기할 필요가 없다. ‘만물의 영장’이니 ‘지구를 지배할 위임받은 관리’니 하는 주장을 인간의 오만이라 질타하고 지상에 존재하는 모든 생물을 同居者(Cohabitants)로 규정하여 동등한 권리를 인정하는 그 분에게 인간은 이기심에 가득 찬 무법자요 전횡자일 뿐이다. 자연의 섭리대로 ‘약육강식’까지는 인정하더라도 지금 인간이 다른 동거자에게 가하는 전횡은 그 섭리의 한계를 훨씬 넘었다는 것이 그 분의 주장이다.

컴퓨터에 대한 그 분의 비판은 또 이렇다. 생물은 각기 자연의 한 부분으로서 생태계를 유지하는 고유한 역할(Niche)이 있다. 인간은 그 학명 그대로 다른 존재와 달리 스스로 사고할 수 있는 동물이며 그것이 인간의 Niche이다. 이 특유한 능력을 소유하고 지상에 출현했다면 인간은 겸허히 자연의 일부임을 인정하고 이 역할에 충실해야 한다. 그런데 이제 인간은 그 스스로의 역할을 엉뚱하게도 컴퓨터를 만들어 그에게 인계하고 나태에 빠지려 한다. 생태계에서의 여우의 역할중 하나는 생존경쟁에서 뒤 처지는 토끼를 제거하여 토끼사회의 적자생존의 원칙을 확립시켜 진화를 돕는 일이다. 그런데 여우가 새로운 기계를 만들어 대신 토끼를 잡게 하고 스스로는 놀고 먹었다면 어떻게 될 것인가. 그 기계가 적자생존의 원칙에 따라 늙고 약한 토끼를 선별하여 제거할 것인가. 모든 동·식물이 그 스스로 지니고 세상에 나온 기능을 대행하는 기계를 만들어 놓고 모두 피땀나는 생존경쟁의 전선에서 물러나 존재를 향락하기만 한다면 어떻게 균형잡힌 생태계를 유지할 수 있을 것인가. 그것은 자

연계에서 주어진 의무의 포기이다. 이것이 컴퓨터를 격하하는 그 분의 이론이다.

다행히 인간의 사고를 대행해 주는 컴퓨터는 아직 없다. 아직까지 컴퓨터는 인간의 사고를 도와주는 역할에서 벗어나지 못했고 독립적인 사고로 추론을 내리는 것은 불가능하다.

사실 컴퓨터의 그 엄청난 계산능력은 그 이전에 불가능했던 인간의 사고와 판단을 그야말로 혁명적으로 확대시켰다. 방대한 자료를 수습 정리하여 일목요연한 데이터를 제시함으로써 인간이 쉽게 의사결정을 하게 하여 주고 반복계산을 가능케하여 비선형방정식까지 그 답을 얻을 수 있게 된 것은 컴퓨터가 없었다면 불가능한 일이었다. 무수한 실험을 거쳐 결론에 도달해야 하는 복잡한 문제를 시뮬레이션을 통하여 시간과 경비를 대폭 절약하게 할 뿐 아니라 어찌면 영원히 풀지 못할 문제도 해답을 주고 인간으로 하여금 그 문제의 물리적 음미를 가능하게 해 준다.

그러나 이러한 컴퓨터의 출현이 가져온 혜택 뒤에 서서히 그 피해도 나타나고 있음을 우리는 감지해야 한다. 그것은 앞에 소개한 분의 컴퓨터에 대한 매도에 전적으로 동의하지 않더라도 우리들 컴퓨터 사용자에게 서서히 스며드는 중독증이다.

우리는 컴퓨터를 단순히 보조역할에 머물게 하고 우리의 사고와 이에 의한 결론을 우리 스스로 내리고 있는가, 아니면 결론 자체를 컴퓨터에 의지하여 거기에 너무 의심없이 쉽게 동의하고 있지 않는가. 그것이 결코 컴퓨터자신의 잘못이 아니고 인간의 잘못이라 할지라도 이 새로운 기계의 출현이 인간에게 준 또 하나의 피해는 우리가 가질 수 있는 컴퓨터 만능사상이다.

이러한 현상은 독서와도 비교된다. 인간이 책을 읽음으로써 사고의 방법을 제시받고 사고의 영역을 넓히지만 때로는 독서가 한 사람의 사고를 한 가지 사상에 고착시켜 버리는 피해도 흔히 발견된다. 한 때 운동권학생들의 그 완고한 편협성은 가장 좋은 예가 될 것이다. 이러한 독

서가 주는 선입관이나 편협성을 극복하는 길은 역설적이나 더 많은 독서일 뿐이다. 한 가지 사상에 대한 비판, 반대, 현실과의 비교, 분석등 더 많은 이론을 접한 뒤에야 비로소 이들 이론에서 독립하여 스스로 결론을 내릴 능력을 얻을 수 있기 때문이다. 컴퓨터도 똑 같이 고정관념이나 선입관을 심어줄 수 있다. 이것을 극복하는 길은 독서와 달리 지금까지 우리의 탐구방법이었던 實驗을 복원하는 것이라고 나는 믿는다. 컴퓨터의 계산과 함께 교묘한 실험을 통하여 그 결과를 상호 검증함으로써만 합리적인 이론과 해답이 도출될 수 있다.

최근 몇몇 대학교수들과의 대화에서 요즘 박사과정학생들이 지나치게 이론에 치중하고 실증실험은 등한내지 심지어는 기피하고 있다는 탄식을 들은 적이 있다. 예전과 달리 컴퓨터의 발달로 복잡한 비선형방정식의 해석까지 수치적으로 가능하고 여기에 현 사회에 만연된 3-D 기피현상이 가세하여 반복적이고 지루하다는 이유에서 실험이 경시되어 간다고 믿어진다. 컴퓨터가 없었다면 이것이 가능할 수도 없고 실험이 경시되고는 과학계 학문의 진전이 이루어질 수 없다는 점에서 이것도 컴퓨터 중독증의 하나이다. 컴퓨터가 우리 사회에 본격적으로 사용되기 시작할 때 생산품이나 서비스가 컴퓨터에 의하여 설계 제작 제공된다는 사실을 그 제품의 완벽함을 입증하는 수단으로까지 이용되었던 시절도 있었음은 오히려 컴퓨터의 해독과 그 이해의 오류를 말해준다. 컴퓨터를 아는 사람은 누구나 아는 바와 같이 쓰레기 정보를 집어 넣으면 쓰레기해답을 뱉어낸다. 어느 사물을 해석하는데 있어 컴퓨터를 이용한 수치 높음은 사용자에게 따라서 오히려 주관적인 선입견을 정당화하는데 이용될 수도 있다.

컴퓨터의 오용을 최소화하고 사회를 그 중독증에서 부터 보호하기 위함이 이보다 훨씬 객관적인 결론의 도출이 가능한 실증실험이 대학과 또 고급학위과정에서 부터 좀 더 강조되고 중시되어야 한다고 믿는 이유이다.