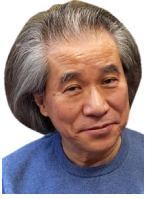


# “인공지능 시대, 교육을 다시 생각한다”

이 윤 성

객원교수 · 휴머니티스칼리지



메타버스는 벌써 떠난 모양이다. 다음에는 또 뭐가 오려나? 기다리면 되는 건가? 어김없이 또 하나가 도착했다. 그런데 새해 벽두부터 교육계가 난리다. 모든 교육과정에 코딩을 도입해야 한다고 겁박을 한 것이 불과 얼마 전인데, 이번에는 사방에서 학교 교육의 종말을 들고나온다. 선생님도 필요 없고, 학생들은 굳이 어려운 책을 읽을 필요도 없으며, 기계가 알아서 그림도 그리고 작곡도 하고, 보고서도 혼자 적적 써댄다니 아주 좋은 세상처럼 보인다. 정말 그럴까? 새롭게 등장한 녀석은 이름이 무척 낯설다. 발음하는 것도 쉽지 않다.

그 녀석의 이름은 대화형 인공지능 ChatGPT다. (평가판이 아닌 유료 버전을 사용하기 위해서는 최소 20달러가 필요하다! 이 비용은 차후 인상될 가능성이 대단히 크다! 한 가지 첨언하면, 최근 이 프로그램을 만든 모기업 Open AI가 아프리카 케냐에서 노동자들을 고용해 최저 시급에도 못 미치는 임금을 주고 문제가 되는 내용을 삭제시키고 있다는 기사가 등장했다. 이것은 또 다른 차원의 논의가 필요해 보인다.) 우선 ChatGPT에서 챗은 짧은 대화이고, GPT는 Generative Pretrained Transformer의 약자로 굳이 번역하자면 ‘생성적 사전(事前)학습 변환기’ 정도가 된다. 변환기 챗봇이 무엇이기이기에 이 난리인가? 그 난리 가운데 하나는 모든 분야에서, 특히 교육에서 이제 곧 인간의 할 일이 없어질 거라는 성급한 예단이다.

이런 성급한 반응에는 나름의 이유가 없지 않다. 몇 년 전, 정확히 2016년 봄, 이세돌과 인공지능 바둑 프로그램 알파 고(Alpha Go)가 맞붙었다. 고(Go)가 영어로 바둑이니, 우리말로로는 으름 바둑 프로그램 정도가 되겠다. 인간 대 인공지능의 대결. 승부는 4승 1패로 알파 고의 승리였다. 예상하지 못한 결과는 아니었다. 그러나 정작 주목할 것은 “재미도 없었고, 인간과 바둑을 두는 것 같지 않았다”는 이세돌의 반응이었다. 여기서 생각할 것은 인간은 왜 바둑을 두는가



ChatGPT에서 챗은 짧은 대화이고, GPT는 Generative Pretrained Transformer의 약자로 굳이 번역하자면 ‘생성적 사전(事前)학습 변환기’ 정도가 된다.

(사진=픽사베이)

“

“네가 예술을 향유하기를 바라다면 너는 예술적인 소양을 쌓은 인간이어야 한다” 이 말은 지금도 변함없이 진리이다. 경희대의 교육(과정)은 바로 이 지점에 개입해 들어가야 한다.

”

하는 점이다. 바둑만이 아니다. 인간은 왜 공놀이를 하며, 또 달리기 시합을 하는가? 2족 보행 로봇과 인간이 벌이는 축구 시합을 우리는 볼 것인가? 인간의 근력은 기계의 힘을 당할 수가 없다. 그렇기도 하지만, 우선 그런 경기는 재미가 없다. 거기에는 거친 숨소리도, 일그러진 얼굴도, 흐르는 땀방울도 없다. 따라서 환호도 없다. 답은 분명하다. 우리가 그 경기를 보는 일은 일어나지 않을 것이다. 그런데 웬 호들갑인가. 특히 교육계가 불안한 모양이다. 왜 그런가?

장님 코끼리 더듬기가 되지 않으려면 구체적인 사례로부터 그 대상에 접근해야 한다. 그래서 ChatGPT에게 다음과 같은 질문을 던졌다. “수십 년 전에 제작된 이탈리아 영화 《시네마 천국》에서 토토와 알프레도의 우정에 관해 간단한 요약 부탁해!” 이것이 질문 전부였다. 곧바로 답이 도착했다. 그 내용은 다음과 같다. “《시네마 천국》은 1945년 이탈리아에서 제작된 영화로, 영화 산업과 그에 따른 인간 관계에 대한 비판적인 내용을 담고 있습니다... 토토와 알프레도는 어린 시절부터 함께 영화를 보며 자란

친구입니다. 그러나 서로 다른 길을 선택하게 되고, 토토는 영화관을 운영하고 알프레도는 감독이 되어 새로운 영화를 찍기 시작합니다...” 이 인용문은 인공지능이 보내온 답의 일부이다.

인공지능이 보내온 답은 내용이 좀 더 길고 그럴듯해 보이지만, 자세히 살펴보면 전혀 그렇지 않다. 몇 가지 심각한 오류가 눈에 띄는데, 우선 제작 연도부터 틀렸다. 그 영화가 제작된 연도는 1988년이다. 이 영화는 영화 산업과 그에 따른 인간관계에 대한 영화가 아니고, 더구나 그 둘은 함께 자란 친구도 아니다. 둘 사이에 나이를 초월한 우정이 있지만, 그 구체적 내용은 직접 영화를 봐야만 알 수 있다. 인공지능이 보내온 답에 맞는 것은 거의 없다. 이 인공지능은 영화 내용을 전혀 모르는 것으로 보인다. 영화를 보지 않았다는 말이다. 감독이 된 것은 토토이고, 영사기사 알프레도는 영화관을 운영하지 않았다. 교실에서 선생님들이 할 일은 영화를 직접 보지 않으면 결코 파악할 수 없는 것들을 잡아내 학생들에게 설명해 주고 서로 이야기하는 것이다. 선생님들이 교실에서 할 일이 없을

거라는 말은 헛소리다.

우리는 200여 년 전 마르크스가 한 말을 당장 소환할 필요가 있다. (1844년에 출간된 《경철수고》에서) “네가 예술을 향유하기를 바라다면 너는 예술적인 소양을 쌓은 인간이어야 한다” 이 말은 지금도 변함없이 진리이다. 경희대의 교육(과정)은 바로 이 지점에 개입해 들어야 한다. 예술적 소양은 단시간 내에 쌓이지 않는다. 속임수도 통하지 않는다. 책상에 앉아 컴퓨터 자판을 두드리는 것으로 예술을 알 수는 없다. 예를 들어 2022년 6월에 열린 반 클라이번 피아노 콩쿠르에서 우승한 임윤찬의 연주를 듣는 것은 많은 시간을 투자해야 하고, 우리에게 인내심과 집중력을 요구한다. 이런 노력 없이 예술적 소양은 결코 내 것이 되지 않는다. 경희대의 교육은, 좁게는 휴머니티스칼리지의 교육은 어디에 방점을 찍을 것인가. 흔히 말하듯 코딩인가 예술인가? 이런 양자택일에서 벗어나자! 경희대는 필요에 따라 최신의 디지털 교육을 강조하지만, 결코 인문학과 예술교육 또한 포기하지 않는, 그런 멋진 대학으로 거듭나야 하지 않겠는가!