

시나리오

제목	독립과 포용 사이에서, 변화의 시작 AI
내용	
<p>화창한 아침, 기훈이는 오늘도 부지런히 일어나 집안을 계속해서 돌아다닌다. 기훈의 AI 도우미 유니티가 기훈에게 말한다. “기훈아, 좋은 아침이야” 기훈은 대답은 안 하고 혼잣말만 하며 계속 돌아다닌다. 유니티가 다시 한번 묻는다. “기훈아, 잘 잤어? 대답해 줘!” 그제야 기훈이가 대답한다. “응!” “오늘 오전에는 나와 함께 공부할 거야. 그리고 오후에는 가상현실 체험을 할 거고 체험이 끝나면...” “그림 그리러 가자!” 기훈이가 유니티의 눈을 똑바로 바라보며 말한다. 이에 유니티가 웃으며 “그래 그림 그리러 가자!” 라고 대답한다.</p> <p>기훈과 유니티가 함께 다닌 지는 벌써 5년이 넘어간다. 기훈이 40살 때 유니티를 처음 만났으니 말이다. 사실 그전까지 기훈이는 어머니와 함께 지냈었다. 아버지는 기훈이를 보고 병어리라며 이미 오래전에 가족을 떠났다. 기훈이가 일평생을 보호자의 도움 없이는 살 수 없을 것이라 생각했던 기훈의 어머니는 매일을 아들 걱정으로 지내셨다. 기훈이 서른이 됐을 무렵, 어머니의 연세는 70세에 가까워지셨고, 점점 아들을 보살피기에 체력적으로 버거움을 느끼셨다. 마침 정부에서는 장애 정도가 심한 장애인 가정을 대상으로 장애인 보조 인공지능을 무상으로 제공해주는 제도를 시행하고 있었다. 기훈이 가족은 이 제도의 신청 자격은 충분히 갖추고 있었으나, 기훈이 어머니는 한참을 고민하셨다. 어머니는 기훈이가 어렸을 적에 복지센터에서 장애인활동지원사를 고용하여 기훈이의 보살핌을 지원받은 적이 있다. 그때 말을 잘하지도, 잘 이해하지도 못하는 기훈이를 못되게 구는 보조사 때문에 상처가 남아있었던 것이었다. 그 당시 어머니는 다시는 기훈이를 다른 사람 손에 맡기지 않겠다고 다짐했었다. 하지만 어머니의 몸은 해가 지날수록 쇠약해지셨고, 결국 기훈이를 혼자 둘 수 없기에 그 다짐을 저버릴 수밖에 없었다. 그렇게 해서 기훈이는 자신의 AI 도우미 유니티를 처음 만날 수 있게 되었다.</p> <p>둘이 만나게 된 초반에 기훈이는 유니티를 매우 낯설어했다. 심지어는 유니티로부터 도망가기도 했었다. 하지만 유니티는 계속해서 기훈이와의 대화를 시도했고, 기훈이의 언어를 들어주고 이해해주었다. 그런 유니티에 기훈이도 어느샌가 마음을 열었고, 유니티를 좋아했다. 가끔은 둘만의 언어로 대화하는 것처럼 보일 때도 있다. 이제 서로는 둘도 없는 친구이다.</p> <p>“자 어제에 이어 돈 관리하는 방법을 공부해볼까? 우리가 가진 것들은 모두 그 수가 정해져 있어서 사고 싶은 걸 사고 싶은 대로 다 살 수 없고, 먹고 싶은 걸 먹고 싶은 대로 다 먹을 수는 없다고 했지?” “응, 절약해야 해” 기훈의 절약이라는 발음은 좋지 않았지만 유니티는 학습된 데이터를 통해 기훈의 말을 이해하고 공부를 이어갔다. “맞아, 잘 기억하고 있구나! 오늘은 절약을 위해서 월별로 예산을 작성하는 연습을 할 거야. 예산이 뭐</p>	

나면...”

기훈은 25년 전에 특수학교를 졸업한 뒤로 교육이라는 것을 받아 본 적이 없었다. 얼마나 알고 싶고 얼마나 궁금했을까. 이제는 유니티와의 맞춤형 교육을 통해 기훈이의 수준과 학습 스타일을 고려한 최적의 교육이 가능해졌다. 유니티는 계속해서 기훈의 독립적인 생활을 돕는 상식들을 제공하였고, 기훈이도 하면 할수록 습득력이 높아졌다.

유니티가 기훈에게 말한다. “그러니까~ 또 아무렇게나 핸드폰 갖다 대면 안 된다! 계획을 세웠으면 말아야!” 기훈이 대답한다. “알겠어~ 절약 절약!”

공부를 마친 기훈이와 유니티가 VR 체험을 준비한다. VR 체험은 기훈이가 좋아하는 활동 중 하나이다. VR을 접하기 이전에는 유튜브로 원하는 영상들을 혼자서 쉽게 찾아보곤 했는데, VR을 처음 접한 뒤로는 그 입체적인 맛에 매료되어 유튜브보다 많이 즐긴다. “기훈아 너 가보고 싶은 곳 있어?” 유니티가 묻는다. 기훈이가 대답하기를 “엄마, 마트, 미술 학원” 사실 유니티는 이미 대답을 예측했다. 기훈이는 항상 처음 질문에는 말하던 것만 말한다. 그래도 다시 한번 물어보면 “기훈아, 다른 곳은?” “동물원, 동물원 가자!” 이렇게 다른 특정 장소를 말해준다. 이렇게 되기까지는 유니티의 숨겨진 노력이 있었다. 원래 기훈이는 해봤던 체험만을 고집했었다. 질리지도 않는지 몇 번이 되더라도 자신이 보고 싶은 것만 보려고 했다. 유니티는 기훈이의 이러한 점이 아쉬웠고, 다양한 생각과 경험을 심어주고 싶었다. 예를 들어, 엄마와 함께 있는 체험이라고 하면 엄마와 함께 요리하는 경험, 바다의 놀러 가는 경험 등 VR 체험 데이터에 있는 다양한 테마들을 조합하여 기훈이의 경험의 폭을 넓혀주었다. 지금의 기훈이는 매일 매일 가보고 싶은 곳이 넘쳐나서 걱정이다. 저기 봐라. 기훈이는 마치 말 위에 올라타 있는 듯한 포즈다.

VR 체험도 잠시, 이제 기훈이가 일하러 갈 시간이 되었다. 유니티가 기훈이에게 말한다. “기훈아 그림 그리러 갈 시간이야!” 기훈이는 그 말을 듣고는 서둘러 나갈 준비를 한다. 기훈이는 한 화장품 회사에서 패키지 디자이너로 일하고 있다. 어렸을 때부터 그림 그리기를 좋아했던 기훈이는 틈틈이 미술 학원에 다녔었다. 한편, 한 화장품 회사에서는 다른 기업과는 차별화된 독특한 패키지 디자인을 찾고 있었고, 마침 미술 학원의 연결로 기훈이의 작품이 회사에 닿았다. AI도 표현할 수 없는 기훈이 특유의 예측 불가하고 불규칙한 그림체는 회사의 마음에 쏙 들었다. 그렇게 회사의 초청으로 기훈이는 회사에서 디자인 작업을 시작하게 되었고 그 패키지는 또한 많은 사람으로부터 사랑받았다.

“기훈님 이번 시리즈도 역시 반응이 좋네요. 대단해요!” 한 직원이 기훈에게 말했다. “후후 감사합니다. 저 또 그리고 싶은 그림이 있어요!” 기훈은 짧은 인사를 뒤로하고 책상에 앉아 바로 일을 시작한다. 오늘도 자신만의 상상력을 펼친다.

기훈이가 세상에서 인정받을 수 있었던 이유는 기훈이의 예술적 능력과 잠재력뿐만이 아니다. AI 도우미 유니티와의 상호작용으로 길러진 의사소통 능력과 독립심 덕분에 기훈이가 사회에 적응할 수 있었던 것이다. 만약 유니티가 없었더라면 기훈이는 어쩌면 집 안에서만 나오려 하지 않았을 수 있다. 유니티와의 만남으로 기훈이의 변화, 사회의 변화는 시작되었다.