불완전한 경험과 기억으로 도전하기, 효과적으로 실패하기.

안타깝게도 사람의 기억은 컴퓨터가 데이터를 다운로드 하듯 누적되지 않는다. 오랜 기간에 걸쳐1에서 10을 받아 놓으면 그 사이 2와 4와 7이 어딘가로 사라지고 허술하게 연결된 3과 6은 시치미를 뗀다. 우리는 비교적 잘 연결되어 있노라고. 3과 6을 불러내 2가 빠진 인과관계를 추궁하기 전까지 2의 부재를 파악하기란 쉽지 않다.

인간의 마음은 그림을 그리는 화가와 같다. 화엄경에 나오는 말이다. 그려내지 않고서 기억하기란 불가능하다. 이 화가는 가끔 우두커니 타인의 그림을 본다. 그리고 그 그림을 자신이 그려내는 중이라고 착각한다. 이런 착각은 실패를 낳는다. 화가는 전문가 답게 붓을 휘둘러 재빨리 그림을 그려낸다. 용 한 마리가 세상을 날아다닌다. 용은 자신이 세상을 잘 파악하고 있다고 생각한다. 그런데 자세히 보니 눈이 없다. 화룡점정. 다급해진 화가가 붓을 들어 용의 눈알을 찍어 넣는다. 이제 됐다. 그런데 다시 보니 비늘이 없다. 장어인가? 화가는 앞 뒤로 손을 오가며 한 점 한 점 용의 비늘을 그려 넣는다. 그러던 중 다시 보니 용이 날아가는 곳이 하늘인지 땅바닥인지 분간이 가지 않는다. 비늘을 그려 넣는데 너무 심취하다 보니 비늘의 간격이 손톱보다 좁아졌다. 화룡점정으로 마지막 비늘을 그려 넣자 웬 뱀 한 마리가 땅바닥을 꾸물대며 기어가고 있다.

제대로 그려 넣지 않은 기억은 성긴 자루와 같다. 곡식을 가득 담은 자루를 끌어 집으로 오는 동안 내용물은 바닥에 흩뿌려진다. 자루 바닥에 여남은 낱알의 흔적들로 정말로 곡식을 받아온 게 맞다 주장할 수도 있지만 중요한 건 곡식을 소화하는 것이지 곡식을 받았다는 사실을 증명하는 게 아니다. 곡식을 온전히 집에 가져가려면 적은 양을 담아 여러 번 오가거나 애초에 더 조밀한 자루를 마련 했어야 했다. 성긴 자루를 받아 든 대부분의 사람들은 자루가 성기다는 사실 쯤은 파악할 수 있다. 그걸 알면서도 한 번에 모든 것을 담아 옮기려 하는 안일함이 잘못이다.

실패는 쓰다. 실패는 예측이 엇나갔음을 인정하는 것이다. 그리던 용이 사실 용이 아니라 미꾸라지였음을, 장어임을, 뱀임을 인정해야 결국에는 용을 그릴 수 있다. 손에 쥔 도구를 의심해보고 자신의 실력을 의심해봐야 한다. 예측이 엇나갔을 경우 수시로 이를 조정해야 한다. 그 과정에서 자기 능력 상하한선과 한계를 파악하게 된다. 일필휘지는 듣기에 멋지다. 그러나 전설과도 같아서 직접 보기는 힘들다. 최후의 만찬과 에케 호모는 한 획으로 그려지지 않았다. 그려내리라는 감정에 사로잡히기 보다 직접 많이 그려봐야 잘 그릴 수 있다. 좋은 데이터를 통해 좋은 예측 모델을 형성해가는 것은 사람과 인공지능이 크게 다르지 않은 것 같다. 불완전한 경험과 기억을 통한 도전은 취약점을 드러내는 행위이기도 하다. 멋지거나 안락하지 않다. 그러나 그럼에도 불구하고 지속적으로 도전하는 태도는 매력적이다. 탁월함은 한 순간의 번뜩임이나 지난한 과정 속의 숱한 실패로 규정할 수 없다. 그보다는 지금 어디에 있고 어디로 가는가, 최선으로서 무엇을 내놓았는가를 통해 더 잘 파악할 수 있다고 생각한다. 탁월함의 척도는 속도가 아닌 고점에 있다. 속도가 고점의 척도가 아닌 많은 경우에, 속도 자체는 그렇게 중요한 요소가 아니다. 그러니 빠르게, 배우자마자 예측을 성공시켰다는 사실에 너무 도취하지 말자. 그리고 배우자마자 예측에 실패했음을 너무 두려워하지도 말자. 그리디 알고리즘은 빠르고 간편하지만 모든 경우의 최적해를 보장해주지 않는다. 세상은 복잡 다변하다. 목표는 움직이는 표적이다. 틀리지 않고서는 수정할 수 없으며 수정이 없다면 개선도 없다.