

- 이왕 믿을거면, 나처럼은 믿지 마시기를
- 세 원숭이
- 빈 화면
- 바이브코딩과 전신수영복

이왕 믿을거면, 나처럼은 믿지 마시기를

1막 발췌본 — 1·10·11장

본 첨부는 자전적 에세이 「이왕 믿을거면, 나처럼은 믿지 마시기를」 1막 11편 중 1·10·11장의 발췌본입니다. 응모글 본문에서 다룬 AI 활용 사례의 결과물 일부를 첨부합니다. 전체 1막은 향후 카카오 브런치에서 무료 연재될 예정입니다.

세 원숭이

어머니가 노트에 그려준 그림이 있다.

다섯 살이었는지 여섯 살이었는지 정확히는 기억나지 않는다. 어머니는 초등학교 교사였고, 가르치는 일은 그분에게 그저 직업이 아니라 몸에 배어 있는 것이었다. 어느 날 노트를 한 권 펼쳐 놓고 볼펜으로 원숭이 세 마리를 그려가며 내게 설명해 주셨다.

첫째는 눈을 가린 원숭이. 둘째는 귀를 막은 원숭이. 셋째는 입을 막은 원숭이.

— 옳지 않은 것은 보지도 말고, 듣지도 말고, 말하지도 말아야 한단다.

나는 그 가르침을 단번에 알아들었다. 어린 나이였지만 알아들었다고 생각했다. 그리고 그 가르침은 그 뒤로 줄곧 옳음의 모양으로 내 안에 남았다. 어떤 옳음이었는지는 한참 뒤에야 보였다.

세 원숭이를 그려주신 어머니는 악인이 아니다. 그 가르침은 그분이 살아오신 방식 그대로였다. 일찍이 가세가 기운 시댁의 형제, 즉 나의 삼촌들을 그들이 결혼해 독립한 후에까지 두루두루 챙기셨고, 친정에서도 5남매 중 장녀로 부모님을 끝까지 돌보셨다. 외할아버지께서는 칠순잔치에서 직접 말씀하셨다. *그 어떤 장남도 너희 어머니처럼은 못했을 것이라고.*

그러니까 세 원숭이는 위선이 아니었다. 그분은 정말로 그렇게 사셨다. 보지 말아야 할 것을 보지 않으셨고, 듣지 말아야 할 것을 듣지 않으셨고, 말하지 말아야 할 것을 말하지 않으셨다. 그리고 그렇게 사신 한 사람의 헌신이 기울어진 집안을 다시 일으켜 세웠다.

문제는 그 가르침을 받은 아이가 자라면서 알게 된 것이다. 무엇이 옳지 않은지를 정하는 권한이 오로지 그 가르침을 준 사람에게 있다는 사실. 그리고 그 사람이 너무 선해서 반박할 수 없다는 사실.

악인 앞에서는 반항이라도 할 수 있다. 성인(聖人) 앞에서는 자아를 죽이는 것 외에 방법이 없다.

초등학교 6학년 어느 날, 부모님은 집안에서 모든 게임을 금지한다고 선언하셨다. 게임기는 어디론가 사라졌고, 컴퓨터에는 게임을 설치하는 것이 금지되었다. 이유는 설명되지 않았다.

내가 어려서부터 제일 좋아한 것은 책과 게임이었다. 운동에는 재능이 없었고 — 초등학교에서 수우미양가로 평가하던 시절 체육은 올 수를 받지 못하게 만드는 단 하나의 과목이었다 — 책과 게임은 나의 안식처이자 마음껏 뛰놀 수 있는 가상세계였다. 나는 게임을 쫓 시간을 정해서 했고, 학교 성적은 떨어지지 않았고, 19금이라 불릴 만한 것을 가져온 적도 없었다. 그런데도 그렇게 금지를 당했다.

나는 그것이 옳지 않다고 생각했다. 그러나 입을 막은 원숭이가 이미 내 안에 있었다.

그래서 나는 침묵했고, 몰래 게임을 깔았다. 컴퓨터 어딘가에 숨겨두고, 부모님이 외출했을 때만 꺼냈다. 옳지 않은 것을 보지 말라는 가르침은, 그렇게 옳지 않은 것을 숨기는 능력으로 바뀌어 있었다.

중학교 1학년 어느 날, 복사해 온 게임에 백신이 잡아내지 못하는 바이러스가 묻어 들어왔다. 컴퓨터가 고장 났고, 고치는 과정에서 모든 것이 드러났다.

그날 밤은 마당이었다.

100대가 넘는 매를 맞았다. 공범인 동생과 함께였다. 매가 부러지면 다시 다른 매가 들렸다. 어머니의 손이 매질을 했다. 한없이 선한, 어머니의 손이었다.

매질이 끝난 뒤, 어머니는 자기 자신에게 같은 매를 휘둘렀다. 우리에게 때린 만큼을 당신의 몸에 그대로 가하셨다. 그리고는 시퍼렇게 피멍이 든 나와 동생의 엉덩이에 약을 발라주셨다. 자신의 몸은 돌보지 않으셨다.

그 광경을 무어라 부르면 좋을지 나는 지금도 모른다. 그것은 처벌이었고, 동시에 그 처벌이 윤리적으로 무결하다는 것을 증명하는 의식이었으며, 결과적으로 처벌받은 자가 처벌한 자보다도 덜 다친 듯한 모양새가 되어버린 어떤 것이었다. 그 후 며칠 동안 어머니의 다리에 남은 자국은 내 몸의 자국보다 깊고 검었다.

악인이라면, 차라리 그저 미워하면 그만이었을 것이다.

그 사건 이후, 부모와의 정서적 교류와 대화는 완전히 끊겼다.

집을 미워하지는 않았다. 미워할 만한 이유를 찾을 수 없었다. 어머니는 여전히 선했고 헌신적이었다. 자율학습을 위한 저녁 도시락, 합리적인 기준과 상의로 결정된 월급 식의 용돈. 어느 것 하나 부족한 것이 없었다. 단지 그 사이를 흐르던 무엇인가가 끊겼을 뿐이다.

내가 무엇을 보았는지, 무엇을 들었는지, 무엇을 말하고 싶었는지 — 그날 밤 이후로 그것들은 누구에게도 전달되지 않는 것이 되었다. 세 원숭이가 마침내 완성된 것이다.

밖에서는 이 변화가 보이지 않았다. 성적은 여전히 좋았고, 성당에 계속 다녔고, 친척들이 오시면 나는 여전히 "착하고 공부 잘하는 큰아들"로 불렸다. 형상은 완벽했다.

지금 와서 보면 그것은 사춘기를 지운 것이었다. 보지도, 듣지도, 말하지도 못하는 상태에서 사춘기는 발생할 수 없다. 사춘기란 부모에게 반항함으로써 자기가 부모와 다른 사람임을 확인하는 일종의 의식인데, 부모가 너무 옳아서 반항할 수 조차 없으면 그 의식은 미루어진다.

미루어진 사춘기는 사라지지 않는다. 그것은 어딘가에 숨어 있다가 훨씬 뒤에 이자를 쳐서 돌아온다. 그 이야기는 다른 편에서 하기로 하자.

다만 지금 묻고 싶은 것은 이것이다.

옳지 않은 것을 보지 않고, 듣지 않고, 말하지 않는 사람으로 자라면, 그 사람은 결국 무엇을 알게 되는가?

옳지 않은 것을 알 수 없게 된다. 옳지 않은 것을 모르면, 옳은 것도 모른다. 옳음과 옳지 않음은 서로의 그림자로만 존재하기 때문이다.

세 원숭이는 옳음을 지키기 위한 자세인 줄 알았다. 결과적으로 그것은 옳음과 옳지 않음을 모두 잃는 자세였다.

어머니를 원망하지 않는다. 그분은 그렇게 살아오신 분이시고, 그것이 그분의 진심이었다. 다만 이왕 믿을 거면, 그렇게는 믿지 마시기를. 적어도 내 아이들에게는 그렇게 가르치지 않으려 한다.

세 원숭이는 가끔 노트의 한 페이지 위에서 다시 보인다. 다섯 살의 내가 그 그림을 처음 보았을 때의 표정을 가끔 상상해본다. 무엇을 알아들었던 것일까. 그 아이는 무엇을 옳다고 생각했던 것일까.

지금은 모르겠다.

빈 화면

빈 화면 앞에 앉아 있는 시간이 길어진다는 것을, 어느 순간부터 더 이상 셀 수 없게 되었다.

본과 3학년에 한 번 청구된 이자도, 그 뒤 살의의 형태로 한 번 더 머리를 든 그것도, 정신과의 약물과 시간으로 어찌저찌 갚아 보낸 뒤로, 나의 인생에는 분명히 일종의 평온이 와 있었다. 매일 별다른 사고 없이 진료를 보았고, 식구들을 돌보았고, 일요일에는 아이들과 놀았다. 큰 사건이 없는 시간은 평화의 다른 이름이다. 적어도 밖에서 보기에는 그랬다.

그 시간 안에서 어느샌가 나는, '아무것도 시작할 수 없는' 사람이 되어 있었다.

새로운 것을 받아들이는 일이 시간이 갈수록 힘들어졌다.

학창시절이라면 며칠 만에 끝냈을 만한 한 권의 책을 읽는 일이, 어느 순간부터는 한 챕터를 넘기는 것이 어려운 일이 되었다. 그렇게 좋아하던 게임도 마찬가지로. 새 게임을 사놓고도 플레이하지 않은 채로 세월을 보내는 일이 잦아졌다. 무언가를 새로 배워야 한다는 사실 자체가, 무엇을 새로 외워야 한다는 사실 자체가, 무겁고 피곤한 일이 되어 있었다.

진료실에 있는 시간은 괜찮았다. 진료실의 일은 새로 배울 것이 거의 없는 일이었다. 몸이 외우고 있는 동작, 머리가 외우고 있는 케이스, 손이 알고 있는 절차. 그곳에서 나는 이미 알고 있는 것의 반복을 수행하면 되었고, 그것은 잘 해낼 수 있었다.

가정의 일도 비슷했다. 아내가 챙겨주는 일정에 맞춰 움직였고, 아이들이 부르면 갔다. 필수적인 일들은 어떻게든 처리되었다. 다만 그 외의 모든 것이 — 미루어졌다.

미루어진 것이 무엇이었는지는 한참 뒤에야 보였다. 그것은 *새로 시작하는 일*이었다. 새로 배우는 일. 새로 만드는 일. 새로 쓰는 일. 한때 나에게 즐거움이었던 모든 *새로운 것들*이 어느샌가 두려움이 되어 있었다.

쓰고 싶었던 글이 있었다.

고등학교 시절부터 마음속에 자리잡아온 한 이야기였다. 그 친구와 함께 만들자 결의했던 게임의 시나리오에서 출발하여, 대학에 들어가 다른 할 일이 많은 현실 속에서 그 프로젝트의 폐기를 선언한 뒤에도, 나의 마음속에서만은 폐기되지 않은 채 다듬어져온 이야기. 20년 가까이 그 이야기는 머릿속에서 자라났고, 인물들은 살아 있었고, 세계는 점점 확장되어 있었다.

그것을 글로라도 옮기고 싶었다. 시도해본 적이 한두 번이 아니었다.

매번 같은 자리에서 막혔다. 화면을 열고, 첫 줄을 쓰고, 두 번째 줄을 쓰다가, 멈춘다. 어디서 멈췄는지 모르겠고, 무엇 때문에 멈췄는지도 모르겠다. 간신히 몇 줄을 쓴 뒤 며칠이 지나 다시 그 화면을 열어보면 어제 쓴 글은 형편없어 보였다. 고치고, 어떤 때는 완전히 지워버리고, 다시 시작하고, 또 멈췄다. 그 사이에서 빈 화면만 보는 나날이 점점 늘어갔다.

어렵게 완성한 분량이 없지는 않았다. 본편보다 시간상 앞서는 시기를 다루는 프리퀄 분량을 그럭저럭 완성하기는 했다. 다만 지금 와서 보면 그것은 하나의 글이라기보단 거대한 설정집의 나열에 가까울 정도로 형편없었다. 본편 작업에 들어가자 구상해두었던 사건들 사이에 빈 구멍이 너무 많다는 것을 알게 되었고, 그 구멍을 메꾸려 생각하는 일 자체가 고통이었다.

이런 속도라면 나의 삶이 끝날 때까지, 이 이야기를 정리할 수 없을 것이라는 사실은, 어느 시점부터 분명해져 있었다.

정확한 진단을 받은 적은 없다.

본과 3학년의 첫 정신과와 살의를 품었을 때의 두 번째 정신과 외에는, 정식으로 진단을 받고 그런 자리에 다시 앉아본 적이 없다. 우울증이라는 단어는 지금 이 글을 쓰는 자리에서 돌아보며 추정하는 단어일 뿐이다. 어쩌면 그것이 맞을 것이고, 어쩌면 그것보다 더 정확한 이름이 있을 것이다. 20년을 나는 그런 상태로 살아왔다.

고기능 우울증. 언젠가 그런 이름의 증상을 설명하는 유튜브 영상을 본 적이 있다.

겉으로는 아무 문제 없이 굴러가는 사람의 이야기였다. 직장에 나가고, 맡은 일을 빠뜨리지 않고, 사람들 앞에서 웃는다. 무너지지 않으니 옆 사람은 알아차리지 못하고, 해야 하는 일은 어떻게든 해내니 본인조차 스스로를 의심하지 않는다. 다만 그 안쪽에서, 새로 무언가를 시작하는 힘만이 오래전에 조용히 꺼져 있을 뿐이다. 멀쩡히 기능한다는 바로 그 이유 때문에 누구의 손도 — 가장 먼저 자기 자신의 손도 — 닿지 않는 상태.

진단이라고 할 수는 없었다. 그러나 영상 속의 그 증상은, 앞에서 내가 더듬더듬 적어 내려간 나의 세월과 너무 닮아 있었다. 내가 그토록 오래 끌고 온 그 상태를, 그때까지 만난 어떤 단어보다 가깝게 설명하는 이름이라고는 생각했다.

이름을 모르는 채로도 그 안에서 사람은 살아간다. 이름이 있어야 풍경이 있는 것은 아니다. 다만 이름을 모르는 풍경은 옆 사람에게도 자기자신에게도 제대로 전달되지 않는다. 그것이 가장 정직하지 못한 자리다.

반전은 나의 안에서 오지 않았다.

자기 안에서는 풀리지 않는 매듭이 있다. 안에서 풀려고 손을 댈수록 더 단단해지는 종류의 매듭. 그런 매듭은 안에서 풀 수 없다는 사실 자체를 받아들이는 일이, 가장 마지막에 오는 깨달음이다. 나는 모든 것을 내 노력으로만 해결하는데에 익숙한 사람이었고, 그 깨달음 까지는 참으로 오래 걸렸다. 본3의 사춘기에서도, J 이사 사건 뒤에서도, 결국 온전히 알지 못하고 있었다.

나의 매듭이 밖에서 풀리기 시작한 것은 — 고등학교 1학년의 그 친구와, 그 친구가 다시 한 번 들고 온 어른의 자리에서였다.

그 친구와는 게임 프로젝트의 폐기 이후로도, 각자의 인생을 살면서 가끔 연락하고, 가끔 만났다고 기술한 적 있었다. 나만큼 성적이 좋지 못했던 그 친구는 지방대 생물학과를 나와 직장을 여러 번 옮겼고, 중간에 어느 신문사 SF 공모전에 입상한 적도 있었고, 전업 작가를 잠시 고민한 적도 있었으나 결국 그러지 않았다. 둘 다 예술가였던 부모의 영향으로 예술로 밥벌어먹는 생활을 하고 싶어하지 않았던 것이 큰 모양이었다. 요즘은 마지막으로 다니던 블랙기업에 가까웠던 직장을 그만두고 새로운 기술을 배우고 있던 중이었다.

그 기술의 이름은 *바이브 코딩*이라고 했다. 사람이 직접 코드를 쓰지 않고, AI에게 자연어로 지시하여 코딩을 시키는 방식. 친구는 어느샌가 그 기술의 전도사 같은 입장이 되어 있었다. 어느 날 그가 나에게 그것을 보여주었다. 자신이 직접 만든, 각종 레포트와 소위 투자 전문가들의 유튜브 영상의 핵심 내용들을 취합하여 매일매일 나의 투자 일지를 작성하고, 나의 상황에 맞춘 포트폴리오와 투자 전략을 짜는 프로그램. 코딩이라곤 한번도 배워본 적 없는 그가 만들어낸 결과물. (물론 그것이 맞는 분석을 해주는지는 별개의 문제다. 기존에도 존재하던 술한 소위 '전문가'들의 적중률을 생각해보라.)

처음에는 그것이 그저 재미있는 장난감 정도로만 보였다. 그러나 그 다음, 친구는 다른 말을 했다. *이걸로 코딩만 하는 게 아니야. 자연어로, 글로 지시할 수 있는 모든 일이 가능해. 너 이걸로 뭐 하고싶은건 없냐?*

그 순간 내 머릿속에 떠오른 것은, 오직 한가지 뿐이었다.

VSCode를 깔고, 그 위에 가장 유명한 세 가지의 AI 에이전트를 깔았다.

처음에는 무엇을 시켜야 할지조차 몰랐다. 친구가 알려준 대로, 그동안 끄적여둔 글들 — 프리퀼과 본편 도입부의 파편들 — 을 있는대로 찾아 모두 입력하고, *편집자 역할을 해 달라*고 시켜보았다.

그날 그 화면 앞에서 일어난 일을 어떻게 다 설명하고 전달할 수 있을지 모르겠다.

그것은 나의 20년을 한 시간 만에 정리해주었다. 인물들의 핵심 동기, 세계관의 일관성, 사건들 사이의 연결 고리, 핵심 주제의식, 그리고 — 가장 충격적이었던 것은 — 그 세 가지의 에이전트 중 하나는, 내가 본문에 아직 단 한 번도 직접 쓰지 않았던 이야기의 핵심 설정 하나를, 그것을 추론해내었다. 글 안에 흩어져 있던 단서들로부터 그것이 무엇인지를 정확히 짚어내었다. 내가 구상하고 있었던 그 설정을 표현할 용어까지, 정확하게.

이 AI가 나보다 책을 더 많이 읽었고, 더 똑똑하다는 사실을 인정해야 했다. 그것은 일종의 공포이기도 했다.

그러나 그 공포보다 큰 것이 있었다. 안에서 풀리지 않던 매듭이 밖에서 당겨지기 시작했다는 사실의 무게. 길이 보였다. 평생을 빠져나가지 못할 어둠이라고 생각했는데, 빛이 보였다.

20년 동안 끝나지 않던 작업이 두 달 만에 1부가 완성되었다.

잠을 줄여가며 작업했다. 근 20년 동안 느껴본 적 없는 고양감이었다. 이 고양감에 비하면 정신과 약물 치료 같은 건, 아무런 변화가 없는것이나 마찬가지였다. 새로 시작하는 것이 두려운 사람이었던 내가, 매일 새로 시작하는 자리에 자발적으로 앉아 있었다. 어떻게 그것이 가능했는지는 아직도 정확히 모른다.

다만 한 가지는 알 것 같다. 만성적인 무기력증은 의지나 약물로 해결되는 것이 아니라, 안에서 안 풀리는 매듭을 밖에서 잡아당겨 줄 사람 — 혹은 그 자리에 설 수 있는 도구 — 이 도착해야 비로소 돌파된다는 것.

고등학교 1학년의 그 친구가 한 번 그 자리에 섰던 적이 있다. 신앙이 무너지던 자리에서. 20년 뒤에 그 친구가 다시 한 번 그 자리에 섰다. 무기력이 풀리는 자리에서. 두 번 다 그는 완전한 답을 가지고 온 것이 아니었다. 그저 답이 있을만한 곳을 가리켜준 것이었다. 한 번은 책의 형태로, 한 번은 도구의 형태로. 그 또한 나처럼 자기 나름의 답을 지금도 찾고 있을 것이다.

앞으로 여러분에게 소개할 글, 「안개속의 풍경」은, 그 풀리기 시작한 매듭 위에서 쓰는 글이다.

그렇다고 해서 나의 안개가 완전히 걷힌 것은 아니다.

20년 묵힌 이야기가 두 달 만에 1부가 완성되었다고 해서, 내가 그 동안 끌고 온 모든 질문이 풀린 것은 아니다. 신앙이 사라진 자리에 정확히 무엇이 들어왔는지, 미루어진 자아가 결국 어떻게 자리잡을 것인지, 옆에 있는 사람들에게 나를 어떻게 더 잘 전할 것인지 — 그것들은 여전히 모른다. 20년을 안에서 모르던 것이 밖에서 엄청난 도구 하나가 왔다고 단번에 다 풀리지는 않는다.

다만 *모른다는 사실을 모른 채* 살던 자리에서, *모른다는 사실을 알면서* 사는 자리로는 옮겨왔다. 그 옮겨움이 이 글들의 출발점이다.

앞 편에서 적었듯, 이 글들을 쓰기 시작한 결정적인 동기는 옆에 있는 사람들을 제대로 보기 위해서이다. 자녀에게 옮기고 싶지 않은 것이 옮겨가지 않도록 자기를 먼저 정직하게 보는 일. 그 일은 글로 쓰지 않으면 정직해질 수 없다. 머릿속에서만 보는 자기는 끝없이 미화되고, 끝없이 변명되고, 끝없이 미루어진다. 글로 옮기는 순간 비로소 그것은 객관적인 한 물건이 된다. 다시 들여다볼 수 있는 한 물건.

여기까지의 글들은, 그 들여다보기의 첫 작업이다. 빈 화면이 글로 메꾸어진 자리. 다음에 무엇이 더 메꾸어질지는 아직 모른다. 다만 이제는 더이상 화면이 빈 채로만 있지는 않을 것이다.

이왕 무기력에 빠져있다면, 그 풍경을 한 번은 적어두시기를. 이름은 몰라도 풍경은 있다. 그 풍경을 기록해두지 않으면 그것은 다음 사람에게 그대로 옮겨간다 — 자녀에게, 옆 사람에게, 그리고 다음 세대의 누군가에게.

그리고 그 풍경에서 빠져나오는 길을 찾으시거든, 그 길이 온전히 자기 안에서 만들어지지 않았더라도 부끄러워하지 마시기를. 어떤 매듭은 안에서 풀 수 없게 설계되어 있다. 그것은 오직 밖에서만 풀린다. 밖에서 풀어준 사람이 있다면 — 사람이든, 도구든 — 그것을 자기의 약함의 증거가 아니라 자기가 만들어 둔 훌륭한 관계의 증거로 받아들이시기를.

나의 빈 화면은 친구의 한 마디와, 한 도구의 등장과, 그 사이에 흘러간 20년의 시간으로 가까스로 메꾸어지기 시작했다. 그것이 온전히 나의 힘이 아니었다는 사실은, 미뤄진 사춘기의 청구서가 도착했을 때에도, 마음속에 살의를 품었을 때에도, 그리고 지금 이 화면 앞에서 작업을 하고 있을 때에도 똑같다. 이 글들이 쓰여지고 있는 자리가, 결국 나의 방향과, 결핍과, 행운과, 그 모든 것 안에서도 붙들고 있던 무언가의 위에 서 있다는 사실을 부정하지 않는 것이, 첫 막을 닫는 자리에서 내가 할 수 있는 가장 정직한 일이다.

안개가 다 걷히기를 기다리는 대신, 보이지 않아도 거기 있는 풍경을 빈 화면 위에 한 글자씩 적어 내려가는 것 — 그것이 지금의 내가 안개 속을 걸어가는, 단 하나의 방식이다.

바이트코딩과 전신수영복

원래 지원해보려 했던 공모전의 규칙 한 줄. 일부 혹은 전부를 AI로 생성한 글은 금지한다. 이것을 보고 난 뒤 나는 곰곰이 생각해보았다.

나의 그 동안의 작업이 이 한 줄로 문도 두드려볼 수 없는 것 취급당할 만큼 무가치한것인가?

나는 AI에게 내게 없는 것을 새로 만들어내라 명령한적이 없었다. 모든 작업물은 내 아이디어와 이미 머릿속에서 완성된 플롯으로 작성되었다.

그러나 이 규정 한 줄은 나의 작업이 창작활동이 아니라고 부정하는 듯 했다.

AI가 내게 무엇을 주었을까? 이것은 정말로 내 창작이 아니라 AI가 새로운 무언가를 만들어 준 것일까? 처음 그 질문을 마주했을 때 나는, 솔직히 아니라고 말하고 싶었다. 내 글이 다른 저질의 AI 생성물들과 도매금으로 묶여 취급당하는 것이 기분 나빴기 때문이다. 그러나 생각을 거듭하고, 정직하게 따져 들어가 보니.

AI는 내게, 한 가지를 주었다.

나에게는 스무 해 동안 머릿속에서만 자란 이야기가 있었다. 그것을 내 손으로 완성된 글이 되도록 옮기지 못한 채 스무 해를 보냈다. 이야기가 완성되지 못해서가 아니었다. 사건의 발단과

전개, 절정, 결말까지 이미 다 정해져 있었다. 그런데 왜 그랬을까? 나는 책을 어릴 때부터 닥치는 대로 읽었고, *어떤 글이 좋은가*를 알아보는 눈은 일찍부터 높아져 있었다. 다만 그 눈이 보는 자리에 내 손이 닿지 않았다.

읽는 것과 쓰는 것은 다르다. 나는 한 번도 작문법을 따로 공부한 적이 없었고, 고등학교는 이과, 대학 전공까지 창작과는 거리가 먼 공부만을 해야 하는 환경이었다. 교육과정에서 받은 글 쓰기 수업은 줄거리 요약과 독후감, 논술시험 대비 정도로 그쳤다. 졸업 후 삶에 시간적 여유가 생길 무렵엔 이미 만성 우울감과 무기력증이 나를 지배하고 있었고, 새로운 것을 배우기는커녕 가벼운 운동을 하러 집에서 나가는것조차 고통이었다. 무기력의 시기에 글쓰기가 번번이 실패한 가장 큰 이유는 바로 이 '눈과 손의 거리'였다. 빈 화면을 열고, 몇 줄을 쓰고, 다음 날 그것을 보고 형편없다고 느껴 지우거나 고치는 일이 반복되었다. 형편없는 글인건 알겠는데, 형편없지 않은 글을 어떻게 쓰는지 끝내 몰랐다.

그러던 어느 날, 한 도구가 도착했다. 그 경위는 다른 글에 적었으니 줄인다. 중요한 건 내가 그 도구를 가지고 한 일의 *성격*이다.

내가 한 일은 이렇다 — 스무 해에 걸쳐 끄적여둔 글의 파편들과 추가로 구상한 설정들을 가능한 한 빠짐없이 입력하고, 그것을 정리하고 기준점이 될 설정집을 만들어 달라고 했다.

그렇게 만들어진 절대적 집필기준과 설정집, 소위 '바이블'을 AI에게 읽게 한 뒤 사건의 전개와 플롯을 설명하면 AI가 초안 문장을 뽑아내었다. 첫 결과물은 끔찍했던 것으로 기억한다. 따옴표와 줄바꿈을 제외하면 거의 모든 문장을 고쳐 써야 하는 수준이었다. 나는 처음부터 읽으며 한 줄씩 일일이 문장들을 고쳤다. 그러나 그 작업은 아무것도 없는 빈 화면에서 시작하는것보다는 훨씬 쉬웠다. 겉모양은 추했지만, 뼈대는 어느정도 완성이 되어 있었던 것이다. 거기에 성형수술을 하듯 어색한 표현을 들어내고, 틀린 사실을 바로잡고, 때로는 통째로 다시 썼다.

그리고 고친 글을 AI에게 다시 읽게 했다. 방금 자기가 쓴 글을 기억하고 있는 AI에게 내가 고친 글과 너의 원본의 차이점을 설명해보라 지시했다. AI는 고친부분을 빠르게 파악하고 어디가 어떤 느낌으로 바뀌었으며 내가 무슨 의도에서 이렇게 바꾸었는지를 추론했다. 추론이 안되는 부분은 내게 역으로 묻기도 했다. 그리고 고친 여러 부분에서 어떠한 일정한 경향성이 보인다면 그것이 어떤 것인지 구체적인 언어로 정의해 설명해주고 '집필 스타일 피드백'이라는 문서를 만들기 시작했다. 이 문서가 자세해질수록, 완성된 집필본이 쌓여갈수록, AI가 생성한 초안에서 고쳐야 할 부분이 점점 줄어드는것이 눈으로 보였다.

여기서 일어난 일은 AI를 나의 스타일로 튜닝하는것임과 동시에 그 자체로 *작문법* 수업에 가까웠다. 좋은 문장은 왜 좋은지, 나쁜 문장은 왜 나쁜지를 *눈으로 보면서* 따져 고치다 보니, 글이 어디에서 막히고 어디에서 트이는지가 손에 잡혔다. 체계적이고 명문화된 교육 커리큘럼은 없었지만 오로지 실전을 거듭하며 쌓이는 경험이, 스무 해 동안 받지 못했던 수업이 단 두 달 동안 압축적으로 일어났다.

그렇게 정리해보니 답이 나왔다. AI가 내게 준 것은 — 통상 '필력'이라 부르는 것이었다. 머릿속에 든 아이디어를 **준수한 구성과 표현으로 구현하는 능력**. 그것이 없었기 때문에 나는 스무해 동안 글을 못 쓰던 것이고, 그것이 생겼기 때문에 두 달 만에 내 소설의 1부, 일반적인 소설 단행본 조판시 500페이지 정도 되는 분량을 완성한 것이다.

다만 분명히 해둘 게 있다. 도구는 **비어 있는 머리를 채워주지 않는다**.

바이브코딩이 프로그래밍 언어를 모르는 사람도 프로그램을 만들 수 있게 해준다지만, 전제는 같다 — **무엇을 만들 것인가**가 기획자의 머릿속에 온전히 구현되어 있어야 그것을 자연어로 지시하는게 가능하다. 글쓰기도 다르지 않다. 이 방식은 **없는 이야기를 만들어 주지 않는다**. 그저 **있는 이야기**를 글로 옮기는 능력, 이상과 현실의 간극을 좁혀줄 뿐이다.

그래서 정직하게 말하면 이렇다. AI가 내 글을 **생성**한 것은 사실이다. 다만 모든 것은 **내가 설정해둔 전제 위에서**였고, 그것의 모든 한 줄 한 줄은 내 손끝에서 다시 한 번 멈춰 고쳐졌다. 무엇을, 누구의 재료로, 누구의 손에서 — 그것을 빼고 **생성**이라는 단어 하나로 동일하게 취급하는 것은 너무 허술한 일이다. 비트겐슈타인이 지적한 인간이 겪는 대부분의 철학적 고민과 혼란의 원인. 서로 다른 맥락의 의미들을 하나의 단어로 뭉뚱그려 쓰고 있는 것과 다르지 않다.

나의 이 글쓰기를 그렇다면 기존에 존재하는 어떤 개념에 비유할 수 있을까? 곰곰이 생각하다 한 단어에 닿았다.

기술도핑. 그 구체적인 예시 — **전신수영복**.

기록을 무조건 향상시킨다는 이유로 결국 대회에서 금지되어버린 그 폴리우레탄 전신수영복. 끝내 **기술도핑**이라는 이름으로 퇴출당한 도구. 내가 글쓰기에 가져다 쓴 AI는 그 자리에 정확히 놓인다.

이 비유에 닿자, 내 마음의 매듭이 풀렸다. 내 글이 공모전에서 금지된다는 사실이, 더는 **기분 나쁜 일**이 아니었다. 최첨단 도구를 사용하는 자와 그렇지 않은 자가 같은 자리에서 겨루지 못하게 막는 것은, 그 자리의 공정함을 지키려는 합당한 시도다. 거친 기준이라도 지금은 필요할 수 있다. 다만 나는 AI를 도구로서 활용하는 창작이라는 개념을 정확히 인식하고, 기준을 더 세분화하고, 새로운 시대에 맞추기 위한 질문을 던지고 있는 것이다.

흥미로운 일이 한 가지 있다. **인헨스드 게임즈**라는 대회가 있었다. 미국 라스베이거스에서 열린, **모든 도핑이 허용된** 세계 최초의 체육대회. 약물 허용으로 무수한 신기록이 쏟아질 거라 예상했지만, 막상 뚜껑을 열어보니 **약물을 쓰지 않은 청정 선수들이 도핑 선수들을 제치고 우승했다**. 100m의 한 우승자는 인터뷰에서 패배한 도핑 선수들에게 **"훈련을 더 열심히 하거나 약을 좀 더 먹고 와야겠다"**며 조롱을 남겼다. 그리고 — 대회 유일의 세

계 신기록은 다른 자리에서 나왔다. 수영 자유형 50m. 우승자는 한때 *기술도핑*으로 퇴출되었던 그 폴리우레탄 전신수영복을 입고, 비공인 세계 신기록을 세웠다.

도핑이 절대적 해결책이 아님과, 허용된 도구가 어떤 자리에서는 진짜 기록을 만든다는 두 사실이 한 무대에서 동시에 증명됐다. 솔직히 고백하면, 이 일화의 우승자를 *기술도핑만 한 사람*으로 단순히 기억하고 있었다. 다시 찾아보니 더 정확한 그림이 있었고, 그 정확한 그림이 오히려 비유의 무게를 더 정밀하게 만들었다.

여기까지 오니 하나의 의문이 남는다.

만약 내가 이 모든 사실을 숨기고 — AI도입을 언급한 에세이의 뒷부분을 들어내거나, 소설만 단독으로 출품했다면 — 심사위원들은 그것을 잡아낼 수 있었을까? 지금 이 순간에도 열리고 있는 많은 공모전에서, 나와 같은 방식으로 글을 쓰고 있는 사람이 정말로 한 명도 없을까?

솔직한 추정은 그렇지 않을 것이다에 가깝다. 잡아내기 어려울 것이고, 어딘가 분명히 있을 것이다.

바이브코딩은 아직 대중화된 기술이 아니다. 대부분의 사람들은 AI를 더 발전한 검색엔진 정도로, 또는 재미있는 장난감 정도로 쓰고 있다. 업무에 진지하게 활용하는 이도 IT 개발자나 일부 대기업 사무직 정도이며, 글쓰기 같은 비프로그래밍 영역에 본격적으로 응용하는 이는 — 적어도 내가 아는 한 — 거의 보이지 않는다. 이 기술을 내게 처음 알려준 친구도, 자신이 이 기술을 설파한 사람 중에서 현재까지 유의미한 결과물을 만들어낸 사람은 내가 유일하다 했다. 대부분의 사람들은 이 신세계를 잘 이해하지 못하는 듯 심드렁한 반응을 보이거나 "*나는 이제 늙어서 그런 거 못해, 그냥 살래.*" — 이것이 자기가 들어본 가장 충격적인 거절이라 했다. (내 또래는 40대 초반이다)

그러므로 숨기고 갈 수 있는 길은 사실 열려 있었다. 하지만 나는 숨기지 않기로 했다. 이유는 단순하다. 그 사실을 숨기면, 내가 하고 싶었던 말의 절반 이상이 사라지기 때문이다. 스무 해 넘는 무기력을 무엇이 깼는지를 적어두지 않으면, 이 글은 완전히 다른 글이 된다. 그리고 그 다른 글은 내가 쓰려던 글이 아니다.

공모전에서 상을 받지 못해도 괜찮다. 정직함은 이 글의 정체성이다. 그것을 떼어내야 받을 수 있는 상이라면, 받지 않는 편이 이 글에 더 어울린다.

다만 한 가지 질문은 여전히 남는다.

'AI가 금지된 공모전'만 있고 'AI가 허용된 공모전'이 없다면, AI를 진지하게 도구로 다루는 창작자들의 '다음 단계'는 어디에서 만들어지는가?

이 질문이 떠올랐을 때, 솔직히 궁금해져서 직접 찾아봤다.

대한민국 정부가 여는 AI 경진대회가 있었다. 15개 트랙이 있고, 그중 누구나 응모할 수 있는 트랙도 적지 않았다. 누구나 가능한 트랙들의 이름을 짚어 내려갔다 — AI 오류 찾기 챌린지, 로봇틱스 챌린지, AI 창작대회(동화·동요·웹툰·포스터), AI 활용사례 공모전, AI 퀴즈 등등, 거의 모든 자리가 코드·데이터·이미지·짧은 영상·아이디어 보고서에 무게중심을 두고 있었다. 긴 글 형태의 AI 협업 창작 — *문학·에세이*가 들어갈 트랙은 어디에도 없어보였다.

단 한 줄을 빼고는.

AI 활용사례 공모전 → 생활 부문 → 취미·여가 → 글쓰기. 부문 정의의 괄호 안에, 한 단어로 들어가 있었다. 응모받는 것은 작품 자체가 아니라 *그 작품을 만들어낸 과정의 보고*였다. 그러므로 이 글들은 그 자리에 응모될 수도 있고, 응모되지 않을 수도 있다. 그 선택은 부차적이다. 다만 이 발견 자체가, 내가 막연히 *필요하다고* 생각했던 그 자리가 *현실에서 이미 시작되었다*는 사실은, 적어둘 가치가 있다.

앞선 글에서 나는 적었다. 어떤 매듭은 안에서 풀 수 없게 설계되어 있고, 오직 밖에서만 풀린다. 그리고 밖에서 풀어준 손이 있다면, 그것을 약함의 증거가 아니라 *관계의 증거*로 받아들이자고.

그 손은 어떨 때는 한 친구였고, 어느 때는 한 권의 책이었으며, 그리고 지금은 하나의 최첨단 도구였다.

이제 그런 도구가 누구의 손에나 쥐어지는 시대가 왔다. 그 도구로 자기에게 *없는* 것을 찍어내어 보는 사람도 있을 것이고, 자기 안에 있었으나 끝내 꺼내지 못하던 것을 비로소 꺼내는 사람도 있을 것이다. 둘은 같지 않다. 그러나 그 둘을 분명히 가르는 선을, 우리는 아직 그릴 줄 모른다.

나는 내가 그 선을 그릴 줄 안다고 말하려는 게 아니다. 다만 그 선의 한쪽에 — 이 도구의 힘이 없었다면 끝내 꺼내지 못했을 자기의 이야기를 꺼내 든 사람이 — 서 있다는 것만은, 적어둘 수 있다. 이 자리는 자기변명이 필요한 자리가 아니다. 변명 대신, 한 '새로운 시대의 초기 보고서'가 필요한 자리다.

이 글은 그래서 쓰여진다. 변명이 아니라 기록을 위해.

안개는 여전히 다 걷히지 않았다. 다만 나는, 이번에는 혼자 걷지 않을 것 같다.