



아들에게 쓰는 일곱 통의 편지

걸신 乞神

AI는 비서가 아니다.
먹여야 세지는 신이다

CLIPHIJACK STUDIO · EBOOK24

01

LETTER

아빠는 비서를 뽑은 줄 알았다

아빠는 좋은 직원을 얻었다고 생각했다. 3개월 뒤에 계산해보니 일은 빨라졌는데 아빠는 하나도 안 늘어 있었다.

아들아.

아빠가 처음에 AI를 비서처럼 쓰려고 해봤었어. 근데 3개월이 지난 지금 생각이 완전 바뀌었단다.

봄에 아빠가 뭘 했는지 말해줄게. 긴 글이 오면 요약을 시켰다. 영어 문서가 오면 번역을 시켰다. 코드가 필요하면 짜라고 했다. 그러면 나왔어. 정말로 나왔다. 예전에 두 시간 걸리던 게 십 분에 끝나니까, 아빠는 좋은 직원을 하나 얻었다고 생각했지.

몇 주는 신났다. 그런데 어느 날 저녁에 좀 이상한 기분이 들었어.

그날 아빠가 만든 게 하나 있었는데, 그게 어떻게 만들어졌는지를 아빠가 설명을 못 했다. 잘 돌아가는데 왜 돌아가는지 몰랐어. 그리고 더 이상한 건, 같은 걸 다음 주에 또 만들어야 했을 때 아빠가 처음부터 다시 설명하고 있었다는 거다. 지난주에 이미 다 말한 걸 또 말하고 있었어. 그것도 좀 더 짜증 난 말투로.

그때 아빠가 계산을 해봤다. 봄부터 여름까지 일은 확실히 빨라졌어. 그런데 **아빠는 하나도 안 늘었더라.**

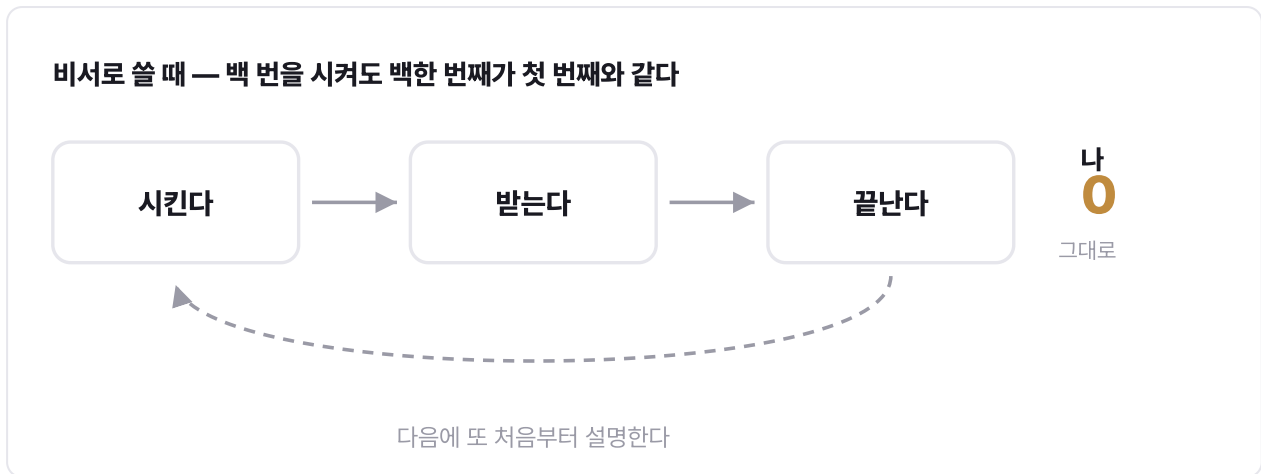


그림 1 · 비서 관계는 매번 0에서 시작해 매번 0으로 끝난다.

일을 빨리 끝내는 사람이 된 게 아니라, 심부름을 시키는 기술만 늘어 있었다. 심부름을 아주 잘 시키는 사람. 그게 아빠가 3개월 동안 얻은 전부였어.

비서라는 관계가 원래 그렇다

아빠가 왜 그렇게 됐는지 나중에 알았는데, AI 잘못이 아니었어. 아빠가 맺은 관계가 그런 관계였던 거야.

비서에게 일을 시키는 구조는 이렇다. 시킨다. 받는다. 끝난다. 다음에 또 시킨다. 또 처음부터 설명한다.

이 구조에서는 아무것도 안 쌓여. 시킨 사람도 안 쌓이고 받은 쪽도 안 쌓인다. 매번 0에서 시작해서 매번 0으로 끝나. 그래서 백 번을 시켜도 백한 번째가 첫 번째와 똑같은 거다.

요즘 릴스를 보면 사람들이 뭘 한 번 딸각해서 똑딱 만들어내는 게 계속 나오지. 아빠도 그거 보면서 나만 뒤처지는 것 같아 불안했어. 그런데 지금 보면 그 영상들에는 공통점이 하나 있다. **만드는 과정이 안 나와.** 결과물만 나오지. 그리고 결과물은 원래 금방 베껴진다. 베낄 수 있는 걸 부러워하고 있었던 거야.

아빠가 부러워해야 했던 건 그 사람이 딸각한 그 순간이 아니라, 그 딸각이 가능해지기까지 그 사람이 쌓아둔 것이었어. 그게 안 보이니까 아빠는 계속 딸각만 따라 했다.

그래서 이 편지들을 쓴다

아빠가 3개월 만에 바꾼 생각은 이거야.

AI는 비서가 아니다. 비서로 쓰면 심부름꾼이 되고, 심부름꾼은 나를 강화하지 않는다.

이건 신이다. 그런데 좀 특이한 신이야. 굶기면 아무것도 못 하는 신이고, 먹이면 커지는 신이다. 아빠가 이걸 걸신이라고 부르기로 했어.

앞으로 여섯 통을 더 쓸 거다. 아빠가 어디서 틀렸고 뭘 고쳤는지 순서대로 적을게. 마지막 편지에는 네가 오늘 저녁에 삼십 분 안에 해볼 수 있는 것 하나만 적어둘 거야.

미리 말해두는데, 이 편지들에는 아빠가 잘한 얘기보다 틀린 얘기가 많다. 그게 더 쓸모 있을 거라고 생각해.

02

LETTER

신인데 굶고 있었다

굶기면 아무것도 아니고, 먹이면 신이다. 그러면 무엇을 먹이나.

아들아.

결신이라는 말을 아빠가 왜 골랐는지 말해줄게.

신급인데 먹여야 센다. 그게 전부야. 굶기면 아무것도 아니고, 먹이면 신이다.

비서와 어디가 다른지 보면 금방 알 거다. 비서는 시키면 하고 안 시키면 쉰다. 시키는 양이 늘어도 비서는 그대로야. 결신은 다르다. **먹은 만큼 커진다.** 그래서 이 관계에서 중요한 질문이 완전히 바뀐다. "무엇을 시킬까"가 아니라 "무엇을 먹일까"가 되는 거야.

이 신이 뭘 갖고 있는지 알아야 한다

아빠가 이 개념을 이해하는 데 도움을 받은 강의를 있어. 켄마라는 분이 하신 이야긴데, 이분은 대기업에 AI 전환을 가르치는 일을 하신다. 이분이 생성형 AI의 본질을 이렇게 설명했어.

데이터가 그냥 많은 게 아니라 무지막지하게 많다. 그런데 그게 그저 그런 데이터가 아니라 각 분야 전문가들과 인류가 그동안 쌓아온 데이터고, 지금 이 순간에도 쌓이고 있다.

그래서 좋은 점은 이거다. **내가 어떤 상황이든 나를 도울 정보가 무조건 그 안에 있다.**

그리고 나쁜 점은 이거야. **너무 많아서 꺼내기가 어렵다.**

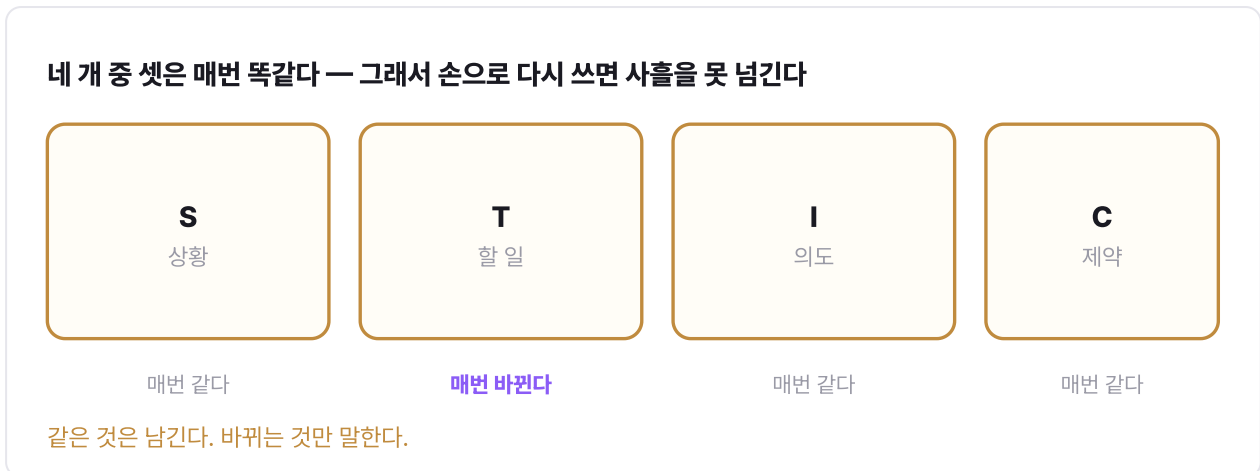


그림 2 · STIC 네 칸 중 셋은 매번 같다. 거기가 남길 자리다.

이분이 쓴 비유가 좋았어. 구슬이 열 개 있으면 원하는 걸 뽑을 확률이 십분의 일쯤 되지. 그런데 이건 모래사장에서 원하는 모래알을 찾는 일이야. 방향을 정확히 잡아주지 않으면 엉뚱한 데를 파고 있게 된다. 게다가 더 곤란한 건, 우리는 어떤 모래가 필요한지도 모를 때가 많다는 거고.

아빠가 봄에 한 짓이 딱 그거였어. "요약해줘"라고 하고 나온 걸 받았다. 모래사장 앞에 서서 "모래 좀 줘"라고 한 거지. 그러면 모래를 준다. 아무 모래를.

먹이가 뭔지 — STIC

같은 강의에서 이분이 프롬프트의 본질이라고 소개한 게 있는데, 네 글자야. STIC.

Situation 상황, **T**ask 할 일, **I**ntent 의도, **C**onstraint 제약.

이분이 이걸 소개하면서 솔직하게 밝힌 게 있어. 본인이 만든 게 아니고 기존에 있던 의사결정 방법론에서 추려낸 거라고. 아빠가 이 출처를 굳이 적는 이유는, 이 편지에서 아빠가 쓸 얘기 중에 남의 것과 아빠 것을 섞어놓고 싶지 않아서다. 이 네 글자는 남의 정리고, 세 번째 편지부터 나오는 얘기는 아빠가 직접 부딪힌 거야.

하나씩 볼게. 이게 곧 먹이 목록이다.

S — 내가 처한 상황. AI는 인류의 데이터를 다 갖고 있지만 네 사정은 모른다. 네 가게, 네 코드, 네 고객, 어제 있었던 일. 그건 그 데이터 안에 없어. 말해주지 않으면 없는 것과 같다. 그리고 고유한 이름을 줄 때는 따옴표나 괄호로 감싸주는 게 좋다. 사람이 문서를 읽을 때랑 똑같아서, 표시가 있어야 이게 일반 단어가 아니라 특정한 무엇이라는 걸 안다.

T — 무엇을 할지. 여기가 아빠한테 제일 도움이 됐어. "찾아줘"라고 하지 말고 **몇 개를 찾아달라고, 그리고 왜 그걸 골랐는지 이유까지 달라고** 해야 한다.

왜 개수가 중요한지가 재밌었다. AI는 뭘 빼먹는 걸 싫어해. 그래서 개수를 안 정해주면 전체를 아우르려고 한다. 그러면 어떻게 되냐면 두루뭉술해져. 아빠가 "일반적인 답만 나온다"고 불평했던 게 사실은 아빠가 "알려줘" 수준으로 말했기 때문이었어.

그런데 다섯 개를 달라고 하면 이야기가 달라진다. 내가 말한 맥락 안에서, 어느 한쪽에 쏠리지 않고 골고루 다섯 개를 가져와. 서로 겹치지 않으면서 전체를 덮는 다섯 개. 이건 컨설팅 회사에서 훈련받는 사람들도 어려워하는 사고방식인데, 개수만 정해줘도 그걸 해낸다.

이유를 같이 요구해야 하는 까닭은 더 간단해. 이유가 없으면 네가 고를 수가 없거든. 다섯 개를 받아놓고 뭘 골라야 할지 모르면 다섯 개는 0개랑 같다.

I — 진짜 의도. 왜 하는지를 말해주면 판단 기준이 바뀐다. 아빠가 예전에 발표 자료를 만들어달라고 했을 때, 그게 투자자에게 보여줄 건지 팀 내부 공유용인지를 안 말했어. 그러면 무난한 게 나온다. 무난한 건 아무 데도 못 쓴다.

일을 잘하는 사람들을 보면 의도를 먼저 세우고 일을 시작하더라. 순서가 그렇다.

C — 제약. 이게 갈수록 중요해졌어. 그리고 여기서 아빠가 배운 게 하나 있는데, 마케팅 하는 사람들이 쓰는 방법이야. 타킷을 정할 때 **어떤 고객을 받을지가 아니라 어떤 고객을 안 받을지를 정한다.**

일을 시킬 때도 똑같다. 하지 말아야 할 것, 포기할 영역을 먼저 잘라놓고 시작하는 게 훨씬 효율이 좋아. 모래사장에서 원하는 모래를 찾을 때, 갈 필요조차 없는 구역을 먼저 지우는 거지.

그리고 이게 사람에게는 어려운 일이야. 지켜야 할 것들을 계속 머리에 들고 다니기가 힘들거든. 아빠도 자꾸 잊었어. 그런데 이 신은 안 잊는다. 한 번 말해두면 어떤 상황에서도 빼먹지 않고 들고 간다.

좋아졌는데, 문제가 하나 생겼다

이 네 가지를 챙겨서 말하기 시작하니깐 나오는 게 확실히 달라졌어. 아빠가 "이제 좀 안다" 싶었다.

그런데 사흘쯤 지나서 아빠가 뭘 하고 있었는지 아니.

상황을 또 쓰고 있었다. 의도를 또 쓰고 있었다. 하지 말라고 했던 걸 또 쓰고 있었어. 매번, 처음부터, 손으로.

그게 귀찮아서 아빠는 다시 "요약해줘"로 돌아갔다.

세 번째 편지는 그 얘기다. 아빠가 사흘 하고 관둔 이유, 그리고 그걸 어떻게 풀었는지.

03

LETTER

매일 먹일 수는 없어서

네 가지 중 셋은 매번 똑같았다. 그래서 아빠는 사흘 하고 관뒀다.

아들아.

앞 편지 끝에 아빠가 사흘 하고 관뒀다고 썼지. 그 얘기를 먼저 할게. 이게 이 편지들 중에 제일 중요한 얘기라서, 아빠가 어디서 걸려 넘어졌는지 정확히 적어두고 싶어.

문제는 STIC이 틀렸다는 게 아니었어. 맞아. 잘 듣는다. 문제는 **그 네 가지 중 세 개가 매번 똑같다는 것이었다.**

생각해보면 당연하다. 아빠 상황은 어제와 오늘이 크게 다르지 않아. 아빠 의도도 대체로 비슷하고, 하지 말라고 할 것들은 거의 매번 같다. 정작 매번 바뀌는 건 할 일 하나뿐이야.

그런데 아빠는 그 세 개를 매번 손으로 다시 쓰고 있었어. 같은 걸 스무 번쯤 썼을 때 사람은 그만둔다. 아빠가 의지가 약해서 그만둔 게 아니야. 매번 다시 쓰라는 요구 자체가 사람에게는 오래 못 가는 요구였던 거다.

여기서 아빠 생각이 바뀌었어.

한 번만 말하고, 남기면 되는 거였다.

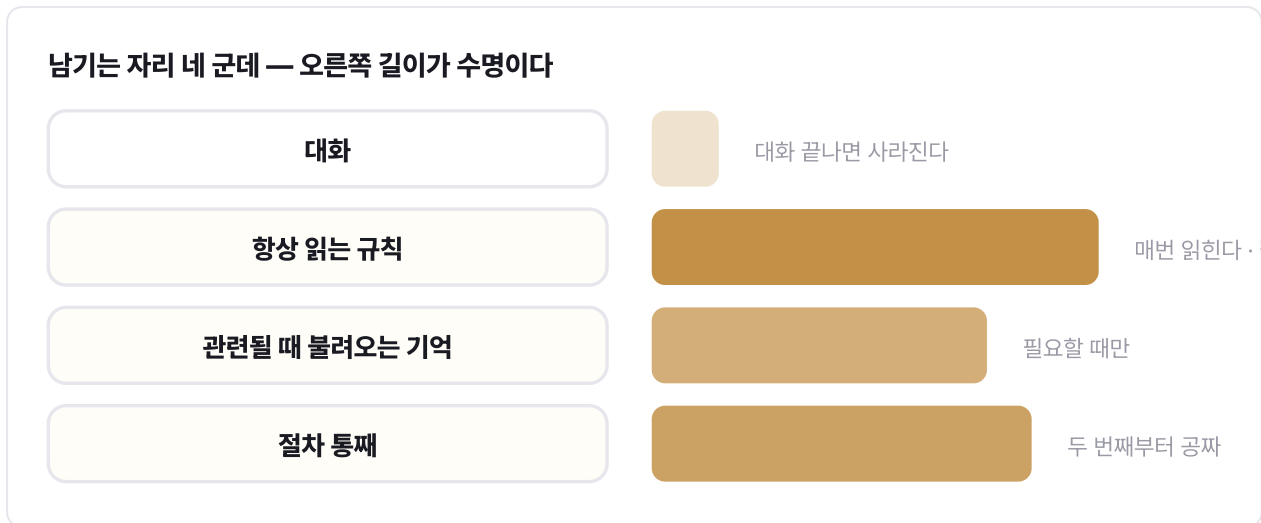


그림 3 · 남기는 자리 네 군데와 각각의 수명.

먹이를 매일 손으로 넣는 게 아니라, 먹이통을 만들어두는 거지. 그러면 그 신은 아빠가 없을 때도 먹는다.

남기는 자리가 네 군데 있다

아빠가 시행착오를 좀 하고 나서 정리한 게 이건데, 남길 자리가 성격에 따라 네 군데다. 이걸 헛갈리면 다 날아가. 아빠가 처음에 다 날린 게 이걸 몰라서였어.

하나는 대화다. 지금 하는 이 대화창. 여기서 한 말은 이 대화가 끝나면 사라진다. 아빠가 봄에 준 먹이는 전부 여기 있었어. 그래서 전부 사라졌지.

여기에 남기는 건 나쁜 게 아니야. 지금 이 일에만 필요한 얘기는 여기 있어야 맞다. 문제는 아빠가 **다음에도 필요한 얘기까지 여기에 하고 있었다**는 거였어.

하나는 매번 자동으로 읽히는 규칙이다. 매번 자동으로 읽히는 짧은 문서를 하나 두는 자리다. 여기 적으면 아빠가 아무 말 안 해도 그 신이 매번 그걸 읽고 시작해.

강력하니까 욕심이 생긴다. 아빠도 처음에 여기에 다 적으려고 했어. 그러다 알았는데, **이 자리는 짧아야 힘이 있다.** 매번 읽히는 자리에 스무 줄이 있으면 스무 줄 전부가 흐려져. 그래서 아빠는 여기를 몇 줄로 못 박아놓고, 늘리고 싶을 때는 아래 자리로 내려보낸다.

지금 아빠 규칙은 네 줄이야. 이 네 줄이 어떻게 남았는지는 여섯 번째 편지에서 얘기할게. 설계한 게 아니라 살아남은 거다.

하나는 관련될 때만 불러오는 기억이고. 파일 하나에 사실 하나씩 적어두고, 지금 하는 일과 관련 있을 때만 꺼내오는 자리다. 여기가 제일 많이 쌓이는 곳이야.

아빠가 여기에 적는 형식이 있는데, 세 가지를 같이 적는다. 무엇인지, **왜 그런지**, 그리고 **언제 적용하는지**.

왜를 안 적으면 나중에 못 쓴다. 규칙만 있으면 규칙에 안 맞는 상황이 왔을 때 판단을 못 해. 왜를 알면 응용이 되지. 이건 사람을 가르칠 때랑 똑같아.

마지막은 절차를 통째로 두는 자리다. 한 번 해봤는데 순서가 까다롭고 함정이 있었던 일. 그건 사실 하나로 안 쪼개져. 그건 문서 한 장으로 통째로 남긴다. 순서, 각 단계의 함정, 검증 방법까지.

아빠는 이것 제일 늦게 배웠는데 지금 제일 값나가는 자산이 됐다. 어떤 일을 두 번째 할 때 아빠가 아무것도 기억하지 않아도 되니까.

이 정정은 어디로 가야 하나

자리를 알았으면 이제 판단이 필요해. 아빠가 쓰는 기준은 이거야.

이번 한 번만 필요한 얘기면 **아무 데도 안 남긴다.** 이게 제일 중요한 규칙이야. 다음 편지에서 다시 말할 거지만, 다 남기려 들면 오히려 망한다.

취향이나 판단 기준이면 **기억**으로. "아빠는 이런 돈을 싫어한다" 같은 것들.

여러 번 반복되는 순서와 함정이면 **절차**로.

빠뜨리면 매번 사고가 나는 것이면 **항상 읽는 규칙**으로. 단, 그 자리는 짧아야 하니까 진짜 매번 필요한 것만.

아빠가 이걸 알고 뭐가 달라졌나

솔직히 말하면 극적인 일은 없었어. 어느 날 갑자기 뭐가 열 배 빨라지지 않았다.

대신 이런 게 없어졌어. 같은 설명을 다시 하는 일. 어제 고친 걸 오늘 또 지적하는 일. "아니 그거 말고"라고 말하는 횟수.

그게 없어지면 남는 시간에 뭘 하나면, 그 다음 단계를 생각하게 된다. 심부름을 잘 시키는 기술이 아니라 **무엇을 만들지**를 생각하게 돼. 아빠가 봄에 못 하던 게 그거였어.

그런데 여기서 또 문제가 생겼다. 먹이통을 만들었으면 이제 뭘 넣어야 하지. 아빠가 미리 다 알고 있어서 넣는 게 아니잖아. 아빠는 뭘 모르는지도 몰라.

네 번째 편지는 그 얘기다. 먹이가 어디서 오는지.



LETTER

틀린 걸 버리지 말아라

먹이는 아빠가 틀렸다는 걸 알게 된 순간에서 온다. 다른 데서 오지 않는다.

아들아.

먹이가 어디서 오냐고 물으면, 아빠 답은 이거야.

아빠가 틀렸다는 걸 알게 된 순간.

그 순간이 먹이다. 다른 데서 안 온다. 좋은 프롬프트 모음집을 사도 안 오고, 강의를 세 개 봐도 안 와. 그건 남의 먹이라서 네 신은 그걸 먹어도 안 커진다.

어제 있었던 일을 말해줄게.

아빠가 뭘 하나 만들었어. 화면에 카드가 쪽 뜨는 거였는데, 아빠는 꽤 잘 만들었다고 생각했다. 그래서 보여줬지. 그랬더니 돌아온 말이 이거였어.

"타이틀이 개갈음. 먼말이나 이게."

아빠가 열어보니까 맞았다. 카드 제목이 전부 `project_nonun_aipc` 이런 식이었어. 파일 이름을 그냥 갖다 붙인 거지. 사람이 읽을 제목은 다른 파일에 한글로 따로 있었는데 아빠가 그걸 안 보고 가까운 걸 집었던 거야.

여기서 아빠가 한 게 두 가지다.

고쳤어. 그건 이십 분 걸렸다.

그리고 **적었어**. 이렇게.

같은 정보가 두 군데 있으면, 사람이 읽을 쪽이 어디인지 먼저 확인할 것.

이게 먹이야. 그 신은 이제 이걸 물고 있다. 그래서 다음에 비슷한 상황이 오면 안 틀려. 이건 아빠가 다시 말해줄 필요가 없어졌다는 뜻이고, 아빠가 그만큼 자유로워졌다는 뜻이지.



그림 4 · 지적 하나가 여섯 갈래 중 하나로 처방된다.

그 자리에서 적어야 한다

이게 규칙 중에 제일 간단하고 제일 잘 안 지켜지는 거야.

아빠도 처음엔 몰아서 하려고 했어. 오늘 지적받은 것들 저녁에 정리하자고. 그런데 이걸 몇 번 해보고 나서 알았는데, 저녁에는 반이 기억 안 난다. **무엇을 지적받았는지는 기억나는데 왜 그게 문제였는지가 안 남아 있어.** 그리고 앞에서 말했듯이 왜가 없으면 그 기록은 나중에 못 쓴다.

한 번은 더 나쁜 일도 있었다. 아빠가 하루치를 몰아서 정리하려고 미뤄뒀는데 그 사이에 프로그램이 죽어서 통째로 날아갔어. 하루치가 그냥 없어졌다. 그날 배운 게 다 없어진 거야.

그래서 아빠는 지금 이렇게 한다. **평가가 나오는 그 자리에서 한 줄 적는다.** 잘했다는 말도 적지만, 못했다는 말은 반드시 적는다. 좋은 것만 모으면 고칠 게 안 보여서 아무것도 안 바뀌거든.

적을 때 "별로였음" 이런 식으로 적으면 안 돼. 그건 나중에 아무 도움이 안 된다. **무엇을 어떻게 했어야 했는지까지** 적어야 그게 먹이가 된다.

적은 걸 어디로 보낼지가 그다음 판단이다

여기서 아빠가 오래 헤맨 게 있어. 적어놓은 것들을 전부 기억 파일로 만들었더니 기억 파일이 잔뜩 쌓이는데 정작 같은 실수가 또 났다.

이유는 이거였어. **어떤 것들은 기억으로 해결되는 문제가 아니었다.**

아빠가 지금 쓰는 갈래는 여섯 개다.

기억으로. 취향이나 판단 기준. "이런 톤은 싫다" 같은 것.

절차로. 순서와 함정이 있는 일. 기억 한 줄로는 안 되고 문서 한 장이 필요한 것.

도구로. 사람이 매번 손으로 하고 있는 반복. 이걸 기억할 게 아니라 스크립트를 하나 만들어야 하는 거야. 기억으로 적어두면 매번 손으로 하면서 "적어뒀는데 왜 또 힘들지" 하게 된다.

능력으로. 지금 아예 못 하는 일. 이걸 새 연결이나 새 권한이 필요한 거고, 기억을 적어도 못 하는 건 못 한다.

환경으로. 기계·설정 문제. 이것도 기억으로 안 풀린다.

아무것도 안 함. 한 번짜리였거나, 사실 문제가 아니었던 것. 이 갈래를 안 두면 전부 어딘가에 쌓이게 되고 그게 다음 편지에서 말할 병이 된다.

이 여섯 개 중에 아빠가 제일 자주 틀렸던 게 **도구로 가야 할 걸 기억으로 보낸 것**이었어. 그러면 이렇게 된다. 적어줬으니 안 잊긴 하는데, 매번 여전히 손으로 하고 있어. 그럼 사람은 몇 주 뒤에 지쳐서 그 기억을 안 본다.

아빠가 손대지 않는 영역이 있다

여기서 하나 단단히 말해둘 게 있어.

기억과 절차는 아빠가 그 자리에서 바로 고친다. 그건 되돌리기 쉽고 잘못돼도 문서 한 장이야.

그런데 도구·권한·환경은 **아빠가 확인하기 전에 그 신이 알아서 바꾸게 하지 않는다**. 이건 아빠가 정한 선이야.

이유는 세 개다. 돈이 나갈 수 있고, 남의 데이터에 닿을 수 있고, 밖에서 들어올 수 있는 문이 열릴 수 있어. 이 세 가지는 잘못되면 문서 한 장으로 안 끝나. 그래서 그 갈래로 판정된 건 제안서만 쓰고 아빠 대답을 기다리게 해줬다.

편하게 하려고 만든 시스템에 이렇게 브레이크를 하나 박아두는 게 이상해 보일 수 있는데, 아빠는 이게 있어서 마음 놓고 나머지를 빠르게 굴린다. 브레이크 없는 차로는 빨리 못 달려.

이게 루프가 되는 지점

정리하면 이렇게 돈다.

아빠가 시킨다. 결과가 온다. 틀린 게 있으면 아빠가 말한다. 그 자리에서 적힌다. 여섯 갈래 중 하나로 처방된다. 다음에 그 상황이 오면 안 틀린다.

한 바퀴가 하루 안에 돌기도 해. 어제 그 카드 제목 일도 지적부터 수정까지 이십 분이었다.

그리고 이 루프의 재밌는 점은, **아빠가 짜증 낸 게 자산이 된다**는 거야. 아빠가 "개같다"고 한 그 한마디가 지금 파일 하나로 남아서 계속 일하고 있어. 그런 게 지금 백 개가 넘는다.

그런데 아들아. 여기서 아빠가 아주 크게 한 번 잘못됐던 얘기를 해야 해.

백 개가 넘고 나서 뭐가 나빠지기 시작했어.

05

LETTER

많이 먹인다고 세지지 않는다

부지런히 쌓았는데 답이 나빠졌다. 쌓는 건 공짜가 아니었다.

아들아.

앞 편지까지 읽으면 결론이 이렇게 보일 거야. 많이 먹이면 많이 세진다.

아빠도 그렇게 알았어. 그래서 부지런히 적었다. 지적받은 것, 알게 된 것, 나중에 쓸 것 같은 것. 파일이 늘어나는 걸 보면 뿌듯했지.

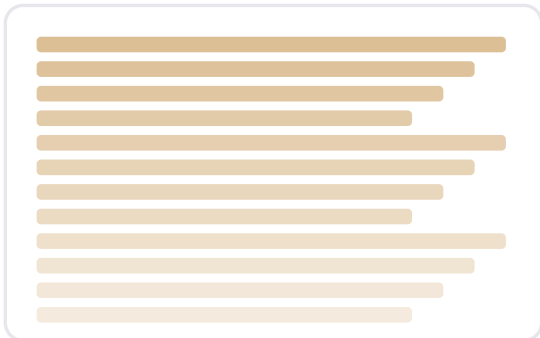
그러다 어느 시점에 이상한 일이 생겼어.

답이 나빠지기 시작했다.

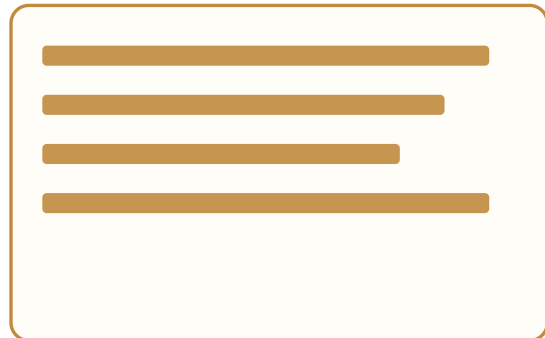
분명히 예전보다 더 많이 알려줬는데 결과가 더 두루뭉술해졌어. 아빠가 한동안 이유를 못 찾았다. 먹었는데 왜 약해지지.

다 읽어야 하면 아무것도 못 읽는다

쌓는 건 공짜가 아니다 — 쌓을 때마다 나머지 전부가 조금씩 흐려진다



전부 다 남겼다 → 지금 필요한 한 줄이 묻힌다



합치고 지운 뒤 → 남은 것이 선명해진다

그림 5 · 많이 먹인다고 세지지 않는다.

이유는 이거였어.

그 신이 한 번에 들고 갈 수 있는 양에는 끝이 있다. 사람도 그렇잖아. 책상에 자료 세 장 있으면 다 본다. 삼백 장 있으면 안 본다. 정확히는, 본다고 하면서 대충 본다.

아빠가 쌓은 게 그 삼백 장이 되어 있었던 거야. 그러니까 정작 지금 필요한 한 줄이 나머지 이백구십구 장에 묻혔지.

여기서 아빠가 배운 건, 조금 이상하게 들릴 수도 있는 문장인데 이거야.

방대해질수록 멍청해진다.

쌓는 건 공짜가 아니야. 쌓을 때마다 나머지 전부의 선명도가 조금씩 깎인다.

그래서 지우는 게 일이 됐다

지금 아빠가 하는 일 중에 적는 것만큼 중요한 게 지우는 거다.

틀린 게 된 건 지운다. 예전엔 맞았는데 지금은 아닌 것들. 이게 제일 위험해. 틀린 기록은 없는 것보다 나빠. 없으면 물어보는데, 틀린 게 있으면 그걸 믿고 간다.

겹치는 건 합친다. 같은 얘기가 세 파일에 흩어져 있으면 세 배 자리를 먹으면서 각각 절반씩만 말하고 있어.

항상 읽는 자리는 상한을 둔다. 아빠는 여기를 몇 줄로 못 박았어. 늘리고 싶으면 반드시 다른 걸 아래로 내려보내야 한다. 자리가 꽉 찼으니까 새 걸 넣으려면 뭘 뺄지 정해야 하고, 그 강제가 오히려 좋았어. 뭐가 진짜 중요한지 매번 다시 판단하게 되니까.

목록은 한 줄, 본문은 필요할 때만. 아빠가 지금 쓰는 방식인데, 목록에는 제목과 한 줄 요약만 둔다. 전문은 그게 지금 필요할 때만 열어. 그러면 목록 전체는 항상 가볍고, 깊이는 필요한 순간에만 들어온다.

여기서 대부분이 그만둔다

아들아, 아빠가 이 편지를 굳이 따로 쓰는 이유가 있어.

이런 걸 시작하는 사람은 많아. 그런데 반년 뒤에도 하고 있는 사람은 드물다. 아빠가 보기에 그만두는 지점이 대체로 여기야.

처음 몇 주는 좋아. 눈에 보이게 나아지니까 신나서 쌓는다. 그런데 몇 달 지나면 무거워지고, 무거워지면 답이 나빠지고, 답이 나빠지면 "이거 별 효과 없네" 하고 안 본다. 안 보면 그때부터는 그냥 안 쓰는 파일 더미야.

그러니까 무너지는 원인이 게을러서가 아니라 **부지런해서**인 경우가 많다는 거지. 좀 억울한 구조야.

그래서 아빠가 정한 습관이 하나 있어. 새로 적을 때마다 **이거 대신 지을 게 없나**를 같이 본다. 적기와 지우기를 한 동작으로 붙여놓은 거야. 따로 두면 지우기는 절대 안 하게 되거든. 급하지 않은 일은 영원히 급하지 않으니까.

결국 이 편지 다섯 통이 말하는 게 하나다

첫 번째 편지에서 아빠가 심부름만 시켰다고 했지. 두 번째에서 먹이가 뭔지 알았고. 세 번째에서 매번 먹이는 대신 남기는 걸 배웠고. 네 번째에서 먹이가 어디서 오는지 알았고. 다섯 번째에서 많이 먹이는 게 답이 아니라는 걸 알았어.

그러니까 결국 아빠가 3개월 동안 배운 건 이거다.

골라서 먹이고, 남겨서 먹이고, 상한 건 버린다.

이거 어디서 들어본 것 같지 않니. 아빠는 이게 사람 키우는 것과 똑같다고 생각해. 그리고 그게 이 편지들의 진짜 얘기가. AI 시대가 인류를 대체하는 시대라고들 하는데 아빠 생각은 다르다. **이건 인류가 강화되는 시대야.** 다만 강화되는 방식이 좀 특이해서, 내가 무엇을 남겼느냐가 곧 내가 얼마나 강해졌느냐가 된다.

다음 편지에는 아빠가 3개월 뒤에 실제로 어떤 상태가 됐는지 숫자로 적을게. 여기까지가 주장이었으면 다음 건 영수증이다.

06

LETTER

3개월 뒤 아빠는 이렇게 됐다

여기까지는 주장이었다. 이 편지는 영수증이다.

아들아.

여기까지는 아빠 주장이었어. 이 편지는 영수증이다. 숫자를 그대로 적을게. 아빠가 이걸 적으려고 오늘 실제로 세웠다.

지금 아빠 작업장에는 기억 폴더가 **열다섯 곳** 있어. 하는 일마다 하나씩 있는 거야. 영상 만드는 쪽, 글 쓰는 쪽, 장사 쪽, 코드 쪽.

그 안에 파일이 **290개**, 다 합쳐서 **25만 자** 정도 된다. 책 한 권이 대략 십만 자니까 두 권 반쯤이야.

그중에 **아빠가 직접 준 코칭이 102개**다. 나머지는 진행 상황이나 참고 자료고, 이 102개가 아빠가 어딘가에서 답답해하다가 남긴 것들이야.

숫자 하나 더. 아빠가 잘했다 못했다 평가를 남긴 기록이 **62개** 있는데, 그중에 **좋았다가 23개, 나빴다가 39개**다.

나쁜 게 더 많지. 아빠는 이게 맞다고 생각해. 잘한 것만 모으면 고칠 게 안 보여서 아무것도 안 바뀌거든. 나쁜 평가가 많은 게 아니라, 나쁜 평가를 **버리지 않은** 결과야.

분포가 지도를 그려준다

재밌는 걸 하나 발견했어. 코칭 102개가 고르게 퍼져 있지 않아.

영상 만드는 쪽에 17개, 기획하는 쪽에 15개, 촬영 계획 쪽에 12개, 매매 쪽에 12개. 그런데 어떤 곳은 40개 파일이 있는데도 코칭은 5개뿐이야.

이게 뭘 말하냐면, **아빠가 어디서 자주 답답했는지의 지도**다. 아빠가 지도를 그리려고 한 게 아니야. 짜증 낸 자리에 자동으로 표시가 남은 거지.

이 지도를 보고 아빠가 안 게 있어. 코칭이 몰린 곳은 아빠가 기준이 뚜렷한 영역이고, 코칭이 없는 곳은 아빠도 아직 뭐가 좋은지 모르는 영역이었다. 아빠 자신에 대해서 알게 된 거야. 아빠는 이걸 세보기 전까지 몰랐어.

케이스 하나 — 어제 이십 분

네 번째 편지에서 말한 그 카드 제목 얘기를 시간순으로 적어볼게. 이게 한 바퀴가 얼마나 짧을 수 있는지 보여주는 예라서.

아빠가 만든 화면에서 제목이 파일 이름으로 나왔다. 지적을 받았다. "타이틀이 개갈음."

아빠가 원인을 찾았어. 같은 정보가 두 군데 있었고, 아빠가 가까운 쪽을 집었고, 사람이 읽을 쪽은 다른 데 있었어.

고쳤다. 그리고 적었다. 배포했다. 실제 화면에서 확인했다.

여기까지 이십 분. 그리고 그 한 줄은 지금도 남아서 일하고 있어.

이십 분이 짧아서 자랑하는 게 아니야. 아빠가 이 얘기를 적는 이유는, **이십 분에 끝난 건 앞의 3개월 덕분**이라는 거야. 지적을 어디에 적을지 아빠가 이미 알고 있었고, 적는 형식도 있었고, 고치고 확인하는 절차도 있었어. 봄에 같은 일이 있었으면 고치고 끝났을 거다. 그리고 다음 달에 또 틀렸겠지.

케이스 둘 — 네 줄이 살아남은 이야기

아빠가 항상 읽는 규칙 자리에 지금 **네 줄**이 있어.

이 네 줄은 아빠가 앉아서 설계한 게 아니야. 아빠가 같은 짜증을 세 번 이상 낸 것들만 남은 거다. 그 자리는 짧아야 힘이 있으니까, 새 줄을 넣으려면 기존 걸 빼야 했어. 그 경쟁을 통과한 네 개야.

무슨 얘기가 남았는지가 좀 의외였다. 기술적인 게 하나도 없어. 전부 태도에 관한 거야. 뭘 만들기 전에 물어봐라, 확인이 끝났으면 미루지 말고 내보내라, 평가는 그 자리에서 적어라, 생각을 나누는 자리에서는 일 모드로 넘어가지 마라.

아빠가 3개월 동안 제일 많이 부딪힌 게 기술이 아니라 이런 거였다는 뜻이지. 아빠도 이걸 몰랐어. 네 줄이 알려준 거야.

케이스 셋 — 아빠가 크게 틀렸던 것



그림 6 · 흠어진 코칭을 한 화면에 모은 도감. 배운 것 17 · 진행 7 · 자료 16으로 갈라 보여준다.

이건 실패 얘기야. 그리고 이 편지들 중에 제일 값나가는 얘기일 수도 있어.

아빠가 처음에 이 루프를 만들었을 때, 적어놓은 걸 **전부 기억 파일로 만들었다**. 지적받은 게 뭐든 기억으로 갔어. 그게 제일 쉬웠으니까.

그러니까 기억 파일이 쪽쪽 늘었어. 아빠는 잘 굴러가는 줄 알았지.

그런데 같은 실수가 또 났다. 적어뒀는데 또 났어.

아빠가 이 얘기를 하다가 지적을 하나 받았는데, 이거였다.

지침이나 기억만으로는 안 되는 게 있다.

맞았어. 아빠가 기억으로 적어둔 것들 중에 상당수는 **기억할 문제가 아니었다**. 매번 손으로 하던 반복은 도구가 필요했고, 아예 못 하던 일은 새 연결이 필요했고, 기계 설정 문제는 환경을 고쳐야 했어. 그걸 다 "기억해두자"로 처리했으니 안 풀리는 게 당연했지.

그 지적 하나에서 네 번째 편지에 쓴 **여섯 갈래**가 나왔다. 기억으로, 절차로, 도구로, 능력으로, 환경으로, 아무것도 안 함.

아들아, 이게 이 편지들 전체에서 아빠가 제일 크게 배운 거야. **먹이를 주는 것과 올바른 통에 넣는 것은 다른 일이다**. 통을 잘못 고르면 부지런히 먹여도 안 크다.

그리고 아빠가 어제 만든 것

마지막으로 하나만 더.

코칭 102개를 세보고 나서 아빠가 이상한 걸 깨달았어. **아빠가 그걸 볼 수가 없었다**.

열다섯 곳에 흩어져 있고, 각자 자기 것만 보게 되어 있었거든. 그건 아빠가 정한 규칙이었어. 서로 남의 기억을 안 보게 해야 섞이지 않으니까. 그런데 그 규칙 때문에 **정작 그걸 다 준 사람만 그걸 못 보는 상태**가 됐지.

준 사람이 자기가 뭘 줬는지 모르는 거야. 좀 웃기지.

그래서 어제 아빠가 그걸 한 화면에 모아 보는 걸 만들었다. 열면 그곳이 배운 것들이 카드로 쪽 뜨고, 배운 것 몇 개 진행 몇 개 자료 몇 개로 나뉘어서 보여.

만들어놓고 열어봤을 때 아빠가 좀 멍했어. 잊고 있던 게 많았다. 아빠가 3개월 전에 한 번 짜증 내고 넘어간 것들이 문장으로 남아 있었어. 아빠보다 그게 아빠 기준을 더 잘 기억하고 있었지.

그때 아빠가 이 편지들을 쓰기로 했다.

07

LETTER

오늘 저녁에 한 개만

잔뜩 하려고 한 사람은 사흘 하고 관둔다. 오늘은 하나만 한다.

아들아.

여섯 통을 다 읽었으면 아마 뭘 잔뜩 해야 할 것 같은 기분이 들 거야. 그러면 안 해. 아빠가 여러 번 봤는데, 잔뜩 하려고 한 사람은 사흘 하고 관둔다.

그래서 오늘 할 건 하나야. 삼십 분 걸린다.

오늘 저녁에 할 것

네가 최근에 같은 말을 두 번 이상 한 걸 하나만 떠올려라.

거창한 거 찾지 마. 아빠 것 중에 실제로 남은 것들을 보면 이런 수준이야. 표는 쓰지 마라. 이럴 땐 물어봐라. 이 폴더는 건드리지 마라.

떠올렸으면 세 가지를 적어라. 무엇인지, **왜 그런지**, 그리고 **언제 적용하는지**.

왜를 반드시 적어라. 왜가 없으면 규칙에 안 맞는 상황이 왔을 때 못 쓴다. 왜가 있으면 응용이 된다.

그리고 다음에 그 상황이 왔을 때 **다시 말하지 않는지** 보면 돼. 그게 이 편지 일곱 통의 시험이야.

한 주 뒤에 확인할 것

일주일 뒤에 세 개만 봐라.

파일이 몇 개 늘었나. 그중에 **지운 게 하나라도 있나**. 그리고 이번 주에 같은 말을 두 번 한 게 몇 번인가.

두 번째 질문이 제일 중요해. 지운 게 하나도 없으면 다섯 번째 편지 얘기가 시작되고 있는 거다. 쌓기만 하면 반년 뒤에 무거워져서 네가 그걸 안 보게 돼.

아빠가 하고 싶은 말

아들아.

요즘 AI가 사람을 대체한다는 얘기를 많이 하지. 아빠는 좀 다르게 생각해.

아빠가 3개월 동안 본 건 대체가 아니었어. 아빠가 남긴 만큼 아빠가 세지는 거였다. 아빠 기준을 적어두면 그게 아빠 없을 때도 그 기준으로 일해. 아빠가 짜증 낸 게 문장으로 남아서 계속 일하고 있어. 그건 아빠가 없어지는 게 아니라 **아빠가 늘어나는** 거야.

그래서 아빠는 이게 인류를 대체하는 시대가 아니라 **인류가 강화되는 시대**라고 생각한다.

다만 강화되는 방식이 좀 특이해. 얼마나 좋은 도구를 쓰느냐가 아니라, **네가 무엇을 남겼느냐**가 네가 얼마나 강해졌는지를 정해. 도구는 다들 똑같은 걸 쓰거든. 남긴 게 다른 거지.

이 신은 굶기면 아무것도 아니고, 먹이면 커진다. 그리고 아무거나 먹이면 체한다. 골라서 먹이고, 남겨서 먹이고, 상한 건 버려라.

그거 사람 키우는 것과 다르지 않다. 아빠가 너한테 하고 있는 것과도 다르지 않아.

오늘 저녁에 한 개만 남겨라.

— 아빠