



넘어져도 괜찮아!

사람을 이긴 컴퓨터, 알파고 이야기

STORY 01

여덟 살이 컴퓨터를 샀어



데미스는 네 살에 체스를 배웠어. 너무 잘해서 여덟 살에 대회에서 상금을 받았지.

그 돈으로 뭘 했을까? 장난감? 과자? 아니야. 컴퓨터를 샀어.

엄마 아빠는 말리지 않았어. 데미스는 그 컴퓨터로 밤새 놀고, 책을 사서 혼자 코딩을 배웠어.

생각해보기

내가 제일 꼭 빠져 있는 건 뭘까?

STORY 02

컴퓨터도 넘어지면서 배워



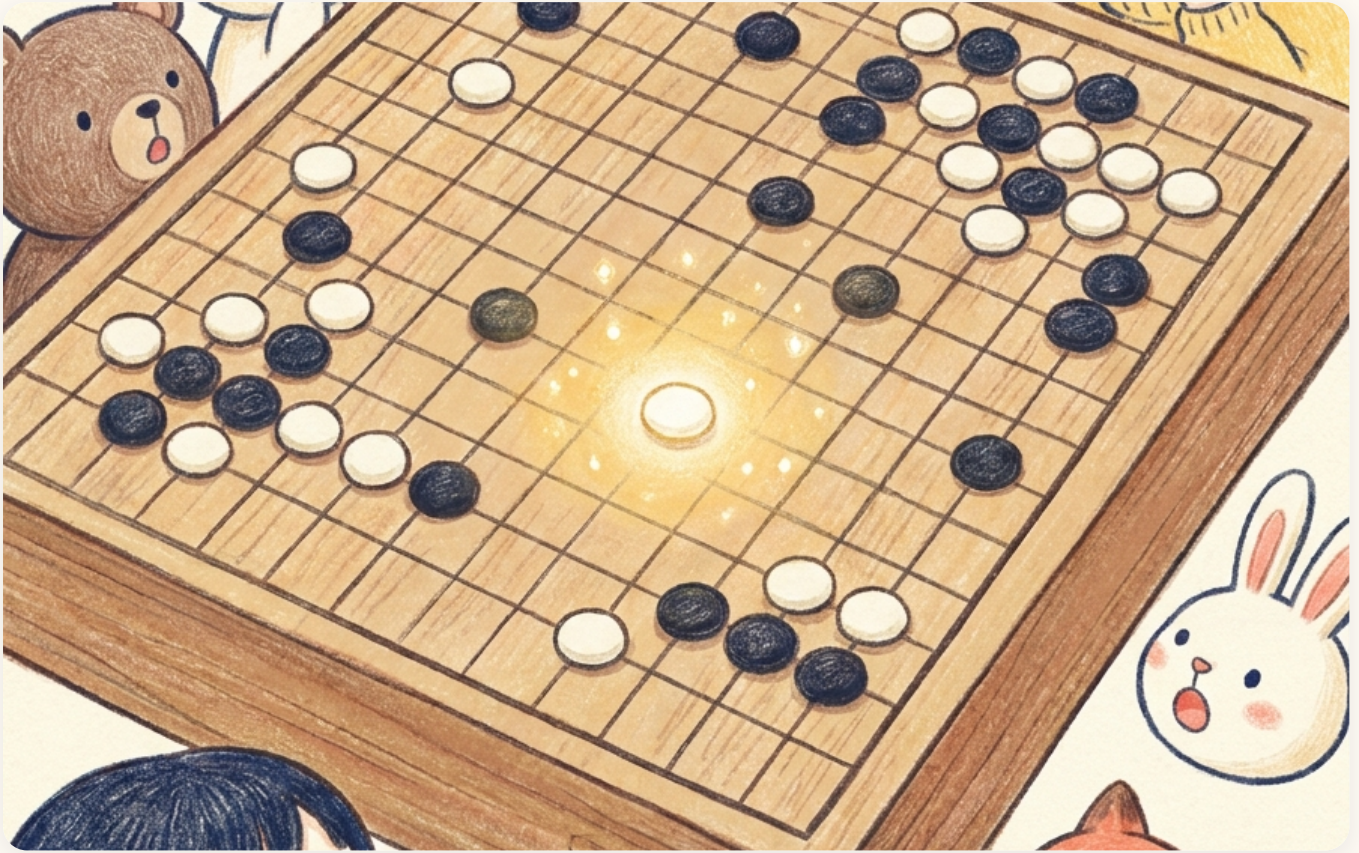
너도 처음 걸을 때 수없이 넘어졌어. 아프면 "아, 이렇게 하면 안 되는구나" 하고 다르게 해봤지.
데미스는 컴퓨터도 그렇게 배우게 했어. 정답을 알려주지 않고, 스스로 해보다 틀리게 둔 거야.
게임 하나를 이기게 만드는 데 3년이 걸렸어. 컴퓨터도 아주아주 많이 넘어졌거든.

생각해보기

넘어졌을 때, 나는 뭘 배웠지?

STORY 03

아무도 안 두던 자리에 돌을 놓았어



2016년, 알파고라는 컴퓨터가 세계 최고 바둑기사 이세돌과 대결했어.

그때 알파고가 **이상한** 자리에 돌을 놓았어. 3천 년 동안 아무도 두지 않던 곳이야. 어른들은 "실수다!" 했지.

그런데 실수가 아니었어. **아무도 몰랐던** 좋은 수였던 거야. 사람들은 그때 알았어. 컴퓨터도 창의적일 수 있구나.

생각해보기

내 엉뚱한 생각이, 사실은 좋은 생각일 수도 있을까?

STORY 04

세 번 지고, 밤을 새웠어



이세돌은 세 판을 내리 졌어. 모두가 이제 끝났다고 했지.

그날 밤 이세돌은 자지 않았어. 새벽 다섯 시까지 바둑판을 보며 생각했어. 알파고에게도 약점이 있을 거야. 그게 뭘까.

다음 날, 이세돌은 이겼어. 지금까지도 알파고를 이긴 사람은 세상에 이세돌 한 명뿐이야.

생각해보기

지고 나서 포기하지 않았던 적, 있어?

알파고는 3천만 번을 뒀어.
이세돌은 밤을 새웠어.
데미스는 3년을 기다렸어.

잘하는 사람도, 똑똑한 컴퓨터도
처음부터 잘한 건 아니야.

차를 우릴 때 기다리는 것처럼,
달리기를 할 때 숨이 차는 것처럼,
배우는 데는 시간이 걸려.

넘어져도 괜찮아.

저작권 안내

이 자료의 저작권은 키즈러닝랩(박지영)에 있습니다.
찾자리 참석 가정의 아이와 함께 보는 용도로만 사용해 주세요.
외부 공유와 재배포를 금지합니다.