



## 디지털이 할 수 없는 것들

재택근무의 한계부터 교실의 재발견까지  
디지털이 만들지 못하는 미래를 이야기하다

데이비드 섉스 지음 | 문희경 옮김

2023년 5월 25일 출간 | 판형 145\*217 400쪽 | 18,800원 | 분야 경제경영  
| ISBN 979-11-6774-103-5 (03320) (주) 경계경영 > 트렌드/세계경제 // (부조) 사회과학 > 미래예측

## 책 소개

“이건 우리가 꿈꿔온 미래가 아니다”

베스트셀러 《아날로그의 반격》 이후 5년, 팬데믹 3년  
데이비드 섉스, 디지털에 가려진 진짜 세상을 돌아보다

“모두가 챗GPT 시대를 이야기할 때 우리가 놓치고 있는 중대한 질문들”

- 재택 근무로 팀워크와 창의적 아이디어가 생겨날 수 있을까?
- 가상 학교에서 교과서 이외의 것들을 배울 수 있을까?
- 줌 각테일파티에서 진솔한 대화를 나눌 수 있을까?
- 온라인 공연이 진짜 예술을 대체하는 날을 기다리는가?

기계, 디지털, AI는 인간에게 다가올 미래였다. 그리고 팬데믹으로 순식간에 우리의 현재가 되었다. 팬데믹은 디지털 미래가 우리 삶의 모든 측면에서 정확히 어떤 모습으로 펼쳐질지 보여 주는 하나의 실험이었다. 하지만 디지털만 남은 세상에서 살아가는 것이 얼마나 끔찍한지 깨닫는 데는 오랜 시간이 걸리지 않았다. 사람들은 시간이 갈수록 실제 경험과 관계와 공감과 보살핌과 반응을 갈망했고, 가능한 한 빨리 그리고 자주 현실로 돌아가고 싶어 했다.

베스트셀러 《아날로그의 반격》 이후 5년, 그리고 팬데믹 3년. 데이비드 섉스가 커다란 변화 앞에 놓인 회사, 학교, 쇼핑, 문화 생활, 대화 등 일곱 주제를 탐구한다. 모두가 디지털 미래를 이야기할 때, 그것이 놓치고 있는 것이 무엇인지 발견하는 게 진짜 가치가 있다고 말하는 그는 《디지털이 할 수 없는 것들》에서 디지털이 약속했지만 결국 실패한 미래와 우리가 실제로 바라는 미래가 어떻게 다른지, 더 인간다운 미래를 만들기 위해 무엇을 고민하고 변화시켜야 하는지 이야기한다.

“[ ]의 미래는 디지털’이라는 말은 대개 세계의 냉혹하고 딱딱한 현실 앞에서 좌절된다. 현실 세계에서는 미래에 대한 오만한 약속이 인성사정없는 중력의 힘을 만나기 때문이다. 아무리 훌륭하게 설계된 로켓이라고 해도 불길에 휩싸여 땅으로 추락할 수 있다.”

호기심과 창조성 가득한 아이디어는 어떻게 나올까?

“우리에게 그런 벽이 필요했어요. 벽에 꽃을 핀이 필요했어요.”

데이비드 섉스는 급격하게 디지털로 전환된 세계에서 우리 모두가 크고 작게 느낀 불편함, 어려움, 충분치 않은 느낌의 심리적이고 과학적인 이유를 추적하고, 더 나은 미래를 위해 우리가 준비해야 할 것을 찾아 세계 최고의 전문가 200명을 인터뷰한다.

호기심과 창조성 가득한 아이디어는 어떻게 나올까? 제니퍼 콜스태드의 포드자동차 설계팀은 몇 달 동안 디지털 도구로 재택근무를 하면서 별다른 성과를 내지 못했다. 콜스태드는 2021년 6월 다른 방법을 시도한다. 핵심 직원 여덟 명에게 디트로이트의 회의실로 나오게 해서 오프라인으로 프로젝트를 진행한 것이다. 오랫동안 붙잡아왔던 일이 놀랍게도 세 시간 만에 끝났다. 방법은 간단했다. 콜스태드는 회의실 벽을 이용했다.

온라인에서 찾아낸 온갖 아이디어를 인쇄해서 모두가 볼 수 있게 회의실 벽에 붙였다. “벽을 보면 돼요. …… 벽을! 디지털 공간에서는 결코 안 되죠. 그 회의실 벽에 인쇄한 종이를 핀으로 꽂아놓고 그 위에 밑가를 적고 그걸 다시 옮기는 거예요. 머릿속이 뒤엎긴 창조적인 사람

들에게 그만한 방법이 없어요. 그런 건 디지털로 복제할 수 없어요. 우리에게 그런 벽이 필요했어요. 벽에 꽃을 핀이 필요했어요. 사람들이 필요했어요.”

### 가상 학교의 끔찍한 경험을 통해서 알게 된 것들 “배움은 학교의 물리적 공간 전체에서 일어난다”

가상 학교의 끔찍한 경험을 통해서 우리는 어떻게 학습해야 하는지를 배웠을까? 그리고 이런 깨달음이 더 나은 학교의 미래에 어떤 도움이 될까? 실제로 가상 학교는 학생의 수행 평가를 위한 거의 모든 기준(읽기와 수학 과목의 학업 성취도, 학생과 교사의 참여도, 시험 점수, 평가)에서 낙제점을 받았다. 학생들은 수업에 온전히 참여하지 못했고 적게 배웠으며 성적도 떨어지고 디지털 수업보다 아날로그 대면 수업을 압도적으로 선호했다. 디지털 학교의 가장 심각한 피해는 개인적이고 정서적인 영역에서 나타났다. 전 세계의 학생들이 지독히 비참해한 것이다. 텍사스주립대학교 학교심리학 교수이자 아동심리학자인 존 래서Jon Lasser 박사는 말한다. “학생들이 흥미를 잃었어요. 줌 온라인 수업에 실망했어요. 환멸을 느꼈어요. 그래서 우울감이 커졌어요. 지독한 좌절감에 빠졌어요. 교사도 좌절하기는 마찬가지였어요. 학생들이 이탈하는 게 보였으니까요.”

데이비드 섹스는 세계 교육 데이터를 추적하는 OECD 교육 책임자에게서 디지털 교육이 할 수 있는 것과 부족한 부분, 학교와 교사의 의미와 역할, 가치를 듣는다. “학교는 교사가 학생들에게 교과과정의 사실과 정보만을 가르치는 공간이 아니다. 실제로 배움은 학교의 물리적 공간 전체에서 일어난다. 버스를 타거나 걸어서 학교로 가는 길에 눈에 보이는 모든 장면, 머릿속에 떠오르는 질문과 답변, 친구와 나누는 대화에서 배움이 일어난다.”

이밖에도 데이비드 섹스는 우리가 출근하고 등교하고 쇼핑하고 도시를 탐험하고 문화 생활을 누리고 휴식을 취하는, 당연하게 생각해온 일상을 새롭게 조명하고 사무실, 교실, 음식점에 녹아 있던 접촉, 공감, 관계의 실질적인 의미와 가치를 발견하는 동시에 디지털로 진짜 세상을 대체하는 대신 개선할 방법까지 보여준다.

### 우리를 정말 인간답게 만들어주는 것을 발견하다 “스마트시티와 숲속도서관, 우리가 정말 원하는 것”

“드론이 날아다니는 도서관과 공원 안에 있는 도서관. 뭐가 더 혁신적인가요?” <뉴욕타임스> 칼럼의 한 대목에서 데이비드 섹스는 삼청공원 숲속도서관 이야기를 꺼낸다. 2017년 콘퍼런스 차 한국을 찾은 그는 디지털 시대의 중심지인 한국에서 스마트폰에서 벗어나 일상 안, 자연과 함께 호흡하는 삶, 책을 읽는 여유, 고즈넉한 공간에서 누리는 휴식이 바람직한 인간의 미래이자 디지털 만능으로 달려온 현재를 혁신하는 길이라 말한다. 우리가 바라는 미래란 새로운 기술과 발명품에만 집중하는 것이 아니라, 현재 인간의 삶을 조금씩 개선해나가는 과정 속에 있다는 이야기였다.

데이비드 섹스는 몇 년씩 이어진 팬데믹에서 우리가 얻은 교훈을 그저 예정된 목적지로 순탄하게 나아가다가 잠시 마주한 일탈이 아니라 디지털 기술의 한계와 우리가 실제로 원하는 미래에 대한 값진 교훈으로 새기자고 제안한다.

팬데믹이 우리에게 준 가장 큰 교훈은 디지털이 우리 삶을 개선해주지만 때로는 악화시키기도 한다는 점이다. 모든 기술이 진보와 동의어가 아니듯 모든 진보가 새로운 기술에서 나오는 것은 아니라는 점도 확실해졌다. 우리에게 기쁨을 주는 것, 우리의 삶에 어떠한 의미를 부여하

는 것, 다시 말해 우리를 인간답게 만들어주는 것은 무엇일까? 《디지털이 할 수 없는 것들》은 디지털 시대 인간의 길과 인간다움이 어디로 어떻게 향해야 할지 알려주는 지침서가 되어줄 것이다.

## 저자 소개

**데이비드 섹스 David Sax**

캐나다의 저널리스트이자 논픽션 작가. 열여섯 살 때부터 기사를 썼고, 스무 살 때 잠깐 스키 강사를 했던 걸 제외하면 20년 동안 글만 써온 글쟁이다. 〈뉴욕타임스〉, 〈뉴요커〉, 〈블룸버그〉 등 유명 언론사에서 칼럼을 연재하고 있다. 팬데믹을 경험하며 화면 속에는 없는 실제 경험, 본능적 정서, 의미 있는 관계에 목마름을 느끼고 디지털이 할 수 없는 것들에 대한 답을 찾기 위해 나섰다. 저서로 《아날로그의 반격Revenge of Analog》과 《사장의 탄생Soul of an Entrepreneur》 등이 있다.

## 옮긴이 소개

**문희경**

서강대학교 사학과를 졸업하고 가톨릭대학교 대학원에서 심리학을 전공했다. 전문 번역가로 활동하며 문학과 심리학, 인문학 등 다양한 분야의 책을 소개하고 있다. 옮긴 책으로 《알고 있다는 착각》 《인생의 발견》 《타인의 영향력》 《이야기의 탄생》 《지위 게임》 《우리가 모르는 사이에》 《우아한 관찰주의자》 《신뢰 이동》 등이 있다.

## 차례

### 프롤로그 [ ]의 미래는 디지털이다

디지털 미래의 약속 | 뉴노멀? | 우리가 잃어버린 것들 | 디지털로 대체된 미래 혹은 개선된 미래

### 1장 월요일: 회사

#### 재택근무가 시작되면서 사라진 것들

꿈에 그리던 홈오피스가 구현되었습니다 | 만약의 근원이었던 사무실 | 내년에도 이렇게 일하지는 못할 거 같아요 | 탄생하자마자 사장된 아이디어들 | 물리적 공간이 일에 미치는 영향 | 경험의 감금 상태 | 데이터와 팩트, 그 이상의 정보 | 당신은 누구와 함께 일하고 있습니까 | 생산성을 이야기할 때 흔히 범하는 오류 | 더 똑똑하게, 더 생산적이고 의미 있게 | 일의 미래에 대한 구체적인 상상

### 2장 화요일: 학교

#### 정보가 지식이 되는 순간, 지식이 정보로 전락하는 순간

교육도 디지털 미래에 동참해야 합니다 | 충격과 공포의 가상 학교 | 화면 너머 세상의 불편한 진실 | 교과 내용 이상의 교육 | 개인이 시민으로 성장해나가는 공간 | 운동장, 공원, 푸드뱅크, 병원, 어린이집 | 교사의 빈자리 | 정서와 학습 그리고 뇌 | 기계가 대신 할 수 없는 인간의 자질 | 핀란드 교육의 목표 | 9월에 뵙겠습니다

### 3장 수요일: 쇼핑

#### 아마존은 가장 싸게 팔 수 있지만 그 이상은 할 수 없다

봉쇄령 이후 펼쳐진 세상 | 클릭, 기다림, 물건 수령, 끝 | 소통은 자동화되지 않는다 | 아마존은 알고리즘, 여기는 공간으로 느껴져요 | 다른 함수 | 배달앱의 포로가 되어버린 사람들 | 보호를 명목으로 갈취하는 마피아처럼 | 벤처캐피털은 음식점에 관심 없어요 | 모두가 편리함의 극단을 맛봤습니다

### 4장 목요일: 도시 생활

#### 스마트시티와 숲속도서관

인간 없는 도시 | 도시의 승리 | 스마트시티가 도시의 미래다 | 삼청공원 숲속도서관 | 신호동의 도시에서 15분 도시로 | 실제로 스마트한 도시 | 우리가 머물고 싶은 곳

### 5장 금요일: 문화 생활

#### 우리가 놓친 가장 마법 같은 순간

4차 스트리밍 혁명 | 사실 누가 관심이나 있겠어 | 모나리자와 눈을 마주친 순간 | 연극을 특별하게 만들어주는 요소들 | 혼자 웃거나 사랑하는 일은 드물다 | 평생 잊지 못할 그날의 체험

### 6장 토요일: 대화

#### 화면에서 우리는 눈을 마주 볼 수 없다

그만할까요? | 우리는 정서적인 사람들 | 외로움의 비용 | 이건 처방전에 넣을 수 없어

요 | 직접 만났다면 절대로 쓰지 않을 말 | 완전한 투명성의 명암 | 생각의 변화를 끌어내는 대화 | 혼자가 아니라는 사실 | 당신은 어떤 대화를 기억하는가

## 7장 일요일: 휴식

모래 한 알, 밤하늘의 별, 무제한의 푸름

파도를 만나는 시간 | 일주일의 하이라이트 | 내가 있어야 할 곳 | 디지털보다 더 큰 자유 | 느린 방법으로 접근해야 유리한 일 | 넷플릭스화된 예배 | 종교의 물리적 속성 | 제약을 받아들이기 | 실체가 있는 경험 | 영원불변한 순간

에필로그 우리를 더 인간으로 느끼게 해주는 모든 것의 가치

무수한 길 | 내가 살고 싶은 미래

## 책 속에서

인류 역사상 최초로 우리는 전 세계에서 우리가 만들어나가려는 미래를 주행 테스트할 수 있는 기회를 얻었다. 우리는 타이어를 발로 툭툭 차고 보닛도 들여다보고는 운전대를 잡고 디지털 미래의 삶이 우리에게 중요한 삶의 모든 영역에서 실제로 어떻게 느껴지는지 직접 체험했다. 미래는 지금보다 나아야 했다. 아직은 나아질 수 있을지 모른다. (프롤로그, 23p)

몇 달 혹은 몇 년씩 이어진 코로나19 팬데믹에서 우리가 얻은 교훈을 그저 예정된 목적지로 순탄하게 나아가다가 잠시 마주한 일탈이 아니라 디지털 기술의 한계와 우리가 실제로 원하는 미래에 대한 값진 교훈으로 새긴다면 어떨까? 화면 속의 세계와 화면으로 대체된 현실 세계의 공간과 소통, 관계를 대조하면서 가장 인간적인 욕구에서 간과된 점을 찾기 위해 우리는 어디를 보았을까? (프롤로그, 23p)

중요한 무언가를 깨닫기까지는 무수히 많은 평범한 순간이 필요하다. 이를테면 회의가 끝나고 각자 자기 물건을 정리하면서 나누는 2분간의 잡담, 하루 일과를 마치고 엘리베이터로 가는 시간이 필요하다. 관리자와 경영자는 최선의 물리적 소통 수단을 설계하고 싶어 하지만 이런 소통은 대부분 상사가 주관하는 좀 희식만큼 강제적이고 재미없게 느껴진다. 소통을 의도적으로 계획할수록 그런 소통에서 중요한 무언가가 나올 가능성은 감소한다. (1장 월요일: 회사, 76p)

“아이들에게 학교는 뭘까요?” 오타와대학교에서 민주주의와 교육을 가르치는 조엘 웨스트하이머가 말했다. “학교는 역사나 수학 수업이 아니에요. 그보다 학교는 복도이고 쉬는 시간의 소통이에요. 수업 시작 전과 방과 후예요. 삶과 소통의 중재자예요. 학교의 이런 측면에 대해 더 진지하게 고민해야 해요.” 하지만 지난 수십 년간 우리는 정반대로 해왔다. 관계보다 정보에 집중했다. 연극과 미술과 음악 수업을 줄이고 수학과 과학 그리고 역사의 사실적 지식에 치중했다. 사회적, 정서적 진실보다는 필수적인 사실을 암기하는 능력을 교육의 중심에 놓고 이를 측정하는 표준화된 시험을 실시했다. (2장 화요일: 학교, 113p)

공원 쓰레기통에 센서를 달아달라고 요청하는 사람은 아무도 없다. 그저 쓰레기통을 더 자주 비워주기를, 쓰레기통 입구가 충분히 넓어서 커피를 마시고 빈 컵을 버리면서 개똥 봉지에 손이 닿을까 염려하지 않아도 되기를 바랄 뿐이다. 점심밥을 받으면서 인사 한마디 나눌 배달원을 원하지, 내 점심밥을 싣고 굴러오는 로봇을 원하지 않는다. 우리가 더 큰 공동체의 일부라는 느낌을 주는 카페를 원하지, 최근 근처에 오픈한 로봇 바리스타 카페를 원하지 않는다 (4장 목요일: 도시 생활, 224p)

문화는 감각적이다. 우리가 문화를 물리적으로 향유할 때는 모든 아날로그 감각을 동원한다. 공연을 볼 때 눈으로 보고 귀로 듣기 만하는 것이 아니라 그 공간의 냄새도 맡는다. 연주자의 땀 냄새가 객석의 냄새와 섞이고 팝콘과 맥주의 냄새 그리고 마리화나 연기와도 섞인다. (5장 금요일: 문화 생활, 246p)

어떤 미래도 2진법의 선택으로 다가오지 않는다. 이러거나 저러거나, 온라인이거나 대면이거나, 가상이거나 실제이거나가 아니다. 미래는 우리가 최신 기술을 수용하거나 거부하거나, 혹은 집에서 일할지 사무실에서 일할지를 최종 선언하는 식으로 결정되지 않는다. 진정한 미래는 날마다 우리에게 무수한 길을 제시한다. 그중 일부는 디지털일 것이다. 또 일부는 아날로그일 것이다. 그리고 대부분은 혼합형으로, 현실 세계만큼이나 불완전하고 역동적일 것이다. (에필로그, 386p)