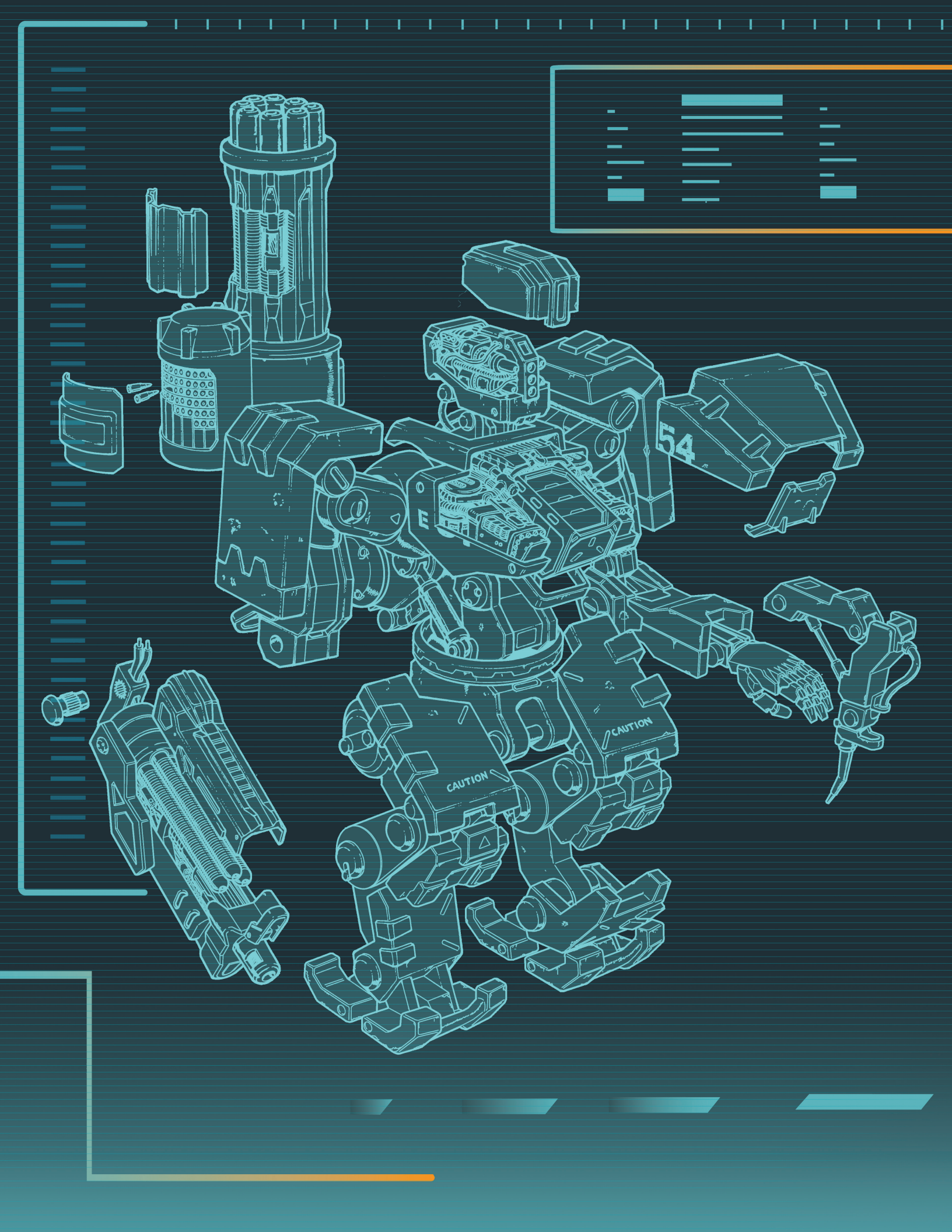
54
CAUTION
CAUTION

9.30.1453 항목

"가방에 들어 있는 돼지는 사지 마라."

어렸을 때 어머니는 그렇게 말씀하셨다. 어머니께서 문간에 삐딱하게 서서 쓸데없는 짓에 열중한 날 바라보시던 모습이 지금도 기억난다. 어머니는 늘 내가 무슨 짓을 하는 건지, 또 그게 어떻게 끝날지 정확히 알고 계셨다.

솔직히 성급한 결정은 위험하다는 이 옛 속담을 나는 도저히 이해할 수 없었다.

하지만 결국 이렇게 나는 내 작업장에서, 눈에 띄는 순간 고철로 만들어 버렸어야 할 기계를 앞에 두고 서 있었다. 왠지 신경이 쓰이는 점이 있었다. 아무리 노력해 봐도 무시할 수 없는 이유가 있었다.

이 기계는, 아니 이것은, 옴닉 사태 때 수많은 인간을 해쳤던 괴물 군대와 대체 어디가 다른 것일까? 지금 이 유닛의 행동에서 느껴지는 것 같은 고급 지성이나 고도화된 인지 능력이 바스티온 유닛에 어떤 수준으로든 도입되어 있다는 기록은 전혀 남아 있지 않았다.

이걸 끌고 집으로 돌아오는 오랜 여정 내내 날 괴롭힌 게 바로 그 점이었다. 나는 그 유닛의 모든 움직임을 지켜봤다. 가끔은 의도적으로 시선을 돌리며 미끼를 던지기도 했다. 유닛의 CPU가 내가 방어에 소홀해진 틈을 계산하고, 기회를 포착하여 무기를 들어 올리길 기다리기도 했다. 그러면 내가 해야 할 일을 마칠 수 있을 테니까. 이 유닛을 끝장내고... 이 의문까지 묻어 버리는 일을. 하지만 그렇게 되진 않았다.

잉리드에게 꾸중을 들을 걸 예상하면서 내가 뭘 하고 있는지 얘기했을 때, 그녀는 그저 미소만 지었다... 예전 우리 어머니처럼. 이제는 모든 걸 알고 있다는 듯한 그 표정은 자기 남편이 얼마나 지독한 멍청이인지 알고 있다는 뜻이 아니라, 내가 문제를 찾아냈을 때 어떻게 반응하는지 너무 잘 알고 있다는 의미였다. 이 문제 또한 내게는 "그저 또 하나의 대수학"에 불과했던 것이다.

나는 이 우려스러운 방정식을 풀어낼 것이다. 그게 어디로 이어지든 상관없이.

10.01.2218 항목

이 바스티온: E54 유닛은 온순해 보인다. 어쩌면 내 작업장에 대해 호기심이 생긴 것 같았다.

필요할 거라고 생각되는 모든 도구를 갖춘 관찰 구역을 설치하는 도중에, 나는 커다란 래칫 렌치를 놓아두었던 곳에 손을 뻗었다가 렌치가 거기 없다는 사실을 깨달았다.

달그락, 소리가 들려 나는 즉시 대못 발사기를 들어 올렸다. 잠시 집중력을 잃은 사이 공격의 기회를 허용한 거라는 생각이 들었다.

그때 바스티온: E54가 내 렌치를 들고 있었다. 발전기를 고정시키고 있던 지지 브라켓의 볼트 하나가 헐거워진 모양이었다. 그 악마는 볼트를 *조이고* 있었다.

렌치를 돌려받은 후, 나는 해당 유닛의 외관 조사를 시작했다.

공회전 시 동기화가 다소 어긋나 전반적인 움직임이 가끔씩 어색해 보이긴 했지만, 옴닉 사태 이후 이토록 오랜 시간이 흐른 지금까지 여전히 작동하고 있다는 사실이 놀라웠다. 물론, 자가 수리 시스템 때문일 수도 있었다. 그건 우리가 개발했던 그 어떤 것과도 달랐다. 나도 이 기기의 공학적 문제점들을 우리가 어떻게 극복했던 건지 확신할 수가 없었다. E54는 그 당시 경이로운 작품이었다... 그리고 시간이 지나며 쓰라린 공포가 되었다.

옴닉 사태를 초래한, 속칭 "창조주 프로그램"이라는 아누비스의 영향 아래에서, 인간의 위대한 업적은 잠재적인 멸망의 도구로 왜곡되었다.

나는 이 유닛이 동종 기기들과 다른 이유를 알아내는 일에 전념하고 있었지만, 그게 코어까지 살인 병기라는 사실은 잊지 않아야 했다. 절대 신뢰해서는 안 될 놈이다.

나는 다른 기기에서 고전압 변환기 부품을 떼어내 바스티온 유닛에 직접 연결할 장치를 조립했다. 이 킬 스위치는 내가 이 기기를 작업장에서 억제할 수 없는 상황이 발생할 경우를 대비한 보험이라 할 수 있다. 아내와 가족... 이웃들을 생각하면 꼭 필요한 장치다. 미리 연락도 없이 우리 현관에 들이닥치곤 하는 아이바라도, 물론 정말 싫은 사람이지만, 바스티온 유닛이 날뛰며 그의 소중한 화단을 짓밟거나... 그보다 더 끔찍한 만행의 피해자가 되게 할 순 없다.

킬 스위치를 연결한 후, 고개를 들어 보니 작업장 창가에 새 한 마리가 앉아 있었다. 그렇게 드문 일이라고 할 수는 없다. 물론 창이 열려 있을 때는 보통 증기나 연기가 창으로 흘러나가곤 했고, 그런 걸 새들이 싫어하지만... 글쎄, 나처럼 늙은 새는 조금 다를 수도 있으려나. 하지만 이 새는 전에 만나 본 적이 있었다. 내가 처음 숲에서 이 바스티온 유닛을 찾아냈을 때 봤던 바로 그 새였다. 그때도 이 기계가 새에게 보이는 반응을 보며 충격을 받았었다. 이 새가 바스티온: E54와 상호적인 관계를 구축하고 여기까지 찾아왔다는 사실이 더욱더 놀라웠다. 왜일까? 내 방정식의 또 다른 변수다. 일이 점점 더 복잡해지고 있지만, 그만큼 흥미롭다.

10.02.0923 항목

오늘은 바스티온 유닛을 관찰 구역으로 옮기는 것으로 하루를 시작했다. 음성 명령을 시도해 봤지만, 처음에는 별다른 반응이 없었다. 그게 기계가 아니었다면 "주저했다"고 말할 수 있었을 것이다. 내가 더 짜증을 내고, 더 크게 고함을 칠수록 상황은 악화되기만 했고, 결국 나는 이성을 잃고 바스티온과 광학 센서를 마주 대고 섰다. 맹세컨대, 내가 알아낸 사실을 확인하기 위해 그 유닛을 작동시켜야 할 필요가 없었다면, 지금 당장 때려 부쉈을 것이다!

내가 뒤로 물러서 화를 식힐 때가 되어서야, 그 바스티온 유닛은 스스로 관찰 구역까지 천천히 이동한 후 그저... 기다렸다.

당황스럽게도, 이후 내게 시스템 접속을 허용하고 킬 스위치 연결까지 고분고분 받아들였다. 두 가지 모두 자기 보호 프로토콜을 발동시켜야 했지만, 아무런 반응이 없었다. 그 망할 기계는 그저 그 새가 돌아온 창문을 내다보고 있었다.

내가 아무것도 몰랐다면, 그 기계가 나에게 장난을 치고 있다고 생각했을 것이다...

어쨌든, 제일 먼저 E54 몸체의 가장 튼튼하고 적응력이 뛰어난 무기 시스템을 조사했다. 당시 이 유닛들은 무기를 발사하며 전투에 참여하고 있을 때만 가치가 있는 것으로 간주되었다... 옴닉 사태가 한창일 때 우리를 무척이나 괴롭혔던 기능이었다.

진단을 해 보니, 주 시스템 및 보조 시스템은 정상 작동하고 있었다. 하지만 M249 개량형 분대 자동 화기를 조금 더 자세히 살펴보니, 피더 어셈블리에 상당한 기름 잔류물이 묻어 있었다. 이는 유닛의 자동 정비 루틴이 무기 발사 속도를 크게 앞선다는 의미였다. 싸우기 위해 만들어진 유닛, 그것도 피해 또는 기능 저하의 흔적이 전혀 없는 유닛으로서는 참으로 이상한 일이었다.

실험 차원에서, 나는 빈 총을 격발시켜 보기로 했다. 우선 나는 탄창 피더를 분리시키는 데 성공했다. 유닛이 작동 중인 만큼 경고 없이 피더를 다시 연결하고 실탄을 발사할 수 있었기 때문에, 나도 경계를 늦출 수가 없었다.

나는 레이저 표적을 사용해서 무기 시스템의 교전을 유도하려 했지만 아무 소용이 없었다. 심지어 나는 유닛의 보조 시스템을 발동시켜 TK-47 탄도 돌격 대포 구성으로 전환해 보기도 했지만, 결과는 마찬가지였다.

하지만 진단 화면에 경고가 표시된 걸 확인할 수 있었다. 경고음도 울렸지만 한순간 사라져 버렸다. 삑!

더 자세히 파고들어 보자, 경고를 더 확인할 수 있었다. 바스티온 유닛의 프로그램이 백 번, 천 번, 아니, 만 번이나 반복해서 동일한 명령을 무기 시스템에 내리고 있었다. 사격 개시!

아누비스와 인류를 말살한다는 주요 목표에 충실하도록, 이 바스티온 유닛의 프로그램은 유효한 목표물로

파악되는 모든 인간과 모든 것을 교전 및 처치하라는 명령을 지속적으로 내리고 있었다.

이게 바로 내가 알던 살육 기계였다. 내가 내 집에 들여오기를 두려워했던 바로 그 기계였다. 본능적으로, 나는 킬 스위치를 향해 손을 뻗었다.

그렇지만, 왠지 모르게 이 살육 기계는 자신의 살상 명령에 *반응하지 않고* 있었다. 말이 안 되는 일이었다. 이성의 목소리를 거역하며, 나는 했어야 하는 일을 하지 않았다... 그리고 킬 스위치를 내려놓았다.

왜일까? 그 타는 듯한 의문이 이제는 이글거리는 불길이 되어 있었다. 생각할 시간이 필요하다.

10.03.0526 항목

대수학에서는, 이론 대수학이라 해도, 반드시 알고 있는 것에 기반하여 미지수를 풀어내야 한다. 하지만 대수학에서 공리를 다시 써 버리는 경우는 없다. 공리라는 건 확고하고, 안정적이며, 완벽하다.

내 생각에, 나는 계속해서 이미 알고 있는 이 유닛의 기능을 시험하며 나머지 문제를 해결해야 했다.

무기 시스템을 제외하면, 바스티온은 동력 시스템(유닛의 심장)과 지리적 위치 및 운동 시스템(몸체라 할 수 있음), 중앙 처리 코어(정신)로 이루어져 있었다. 이 문제에 대한 기계적 해결 방안이 있다면, 내가 찾아낼 것이다.

디자인 면에서, 동력 시스템은 기술자가 E54 프레임에 설치할 수 있을 만큼 작고 강력하게 만들어져 있었다. 동력은 기본 내장된 이중 처리 장치 덕분에 낙하기를 통해 배치되는 경우 발전기가 자동으로 작동하여 유닛을 온라인 상태로 가동시킬 수 있었다. 이로 인해 유닛이 지상에 도달하는 즉시 최대 화력과 전술 운용, 기동성으로 교전을 시작할 수 있었다.

바스티온을 진단 스캐너에 연결해 보니, 네 개의 국지 발전기가 모두 무사하고 최대 동력을 생산 중이었다. 시스템 내에 이상 현상은 전혀 없었다. 이 기계의 국지 발전기 하나만으로도 내 작업장과 동일한 작업장 열 개에 동력을 공급할 수 있을 터였다. 그런데 이 기계에는 그런 발전기가 *네 개나* 포함되어 있다니! 혹시 이 유닛을 폐기하는 일이 생기더라도, 동력 시스템은 다른 용도로 사용하리라.

이상한 일이지만, 더 깊이 들여다보면 볼수록 이 바스티온은 점점 더 "안절부절못하는" 것 같았다. 어쩌면 동력 시스템이 해당 유닛에서 가장 철저히 보호되는 시스템이기 때문일 수도 있다. 아니면, 기계가 이 토르비욘이 자신의 비밀에 가까워지고 있다는 사실을 "알아차렸기" 때문일 수도 있다. 하!

미처 예상하지 못했지만, 기계는 갑작스럽게 꿈틀거렸다. 몸체 전체가 팽팽히 긴장하고 있는 것 같았다. 창가의 새도 그 감정을 완화해 주지 못하는 듯했다. 나는 이 기계의 갑작스러운 움직임이라면 뭐든 대응할 수 있다고 확신하고 있었지만, 그렇게 긴장하고 있는 탓에 가뜩이나 복잡한 과업이 더욱더 어려워지기만 했다.

결과적으로, 나는 내 목소리가 그 유닛을 어느 정도 진정시킨다는 사실을 알아냈다. 물론 말도 안 되는 소리 같이 들리겠지만, 분명 효과가 있었다. 그래서 나는 그것에게 말을 걸었다. 다행히 내 이야기를 들을 사람은 없었다. 이 늙은 광대가 콩 통조림과 대화를 시도한다고 해도 말릴 사람은 없었다.

동력 시스템은 실패로 돌아갔기 때문에, 나는 지리적 위치 및 운동 시스템으로 넘어갔다. 바스티온이 자신의 좌표와 그에 기반한 임무 계획을 투영하고, 이후 물리적으로 경로를 따라 이동하는 데 사용되는 장치였다. 동력 시스템과 마찬가지로, 이들 장치는 배치 직후 최대의 생존 능력을 보장하기 위해 다수의 중복

처리 장치가 포함되어 있었다.

배치 테스트를 실시하고, 유닛의 착륙 및 발동 시퀀스를 시뮬레이션하는 동안에도 치명적인 오류는 발견되지 않았다. 하지만 흥미롭게도, 내가 시나리오를 실행할 때마다 잠깐씩 나타나는 결함이 있었다. 착륙 직후, 포탄 해치가 날아가기 직전에 입력된 일련의 좌표였다. 실시간으로 그 결함을 초래하고 있는 건 없었다. 수십 년 전 마지막 배치 이후 남겨진 메아리일까?

어느 쪽이든, 이들 변수가 해결된 이상, 이제 남은 수수께끼는 코어 CPU뿐이다.

10.04.2349 항목

엄청난 문제다! E54는 가장 삼엄하게 경계되는 시스템인 코어 CPU 배열을 대형 티타늄 합금 캡슐이 둘러싸는 형태로 설계되었다. 일반적으로, 유닛의 동력이 꺼져 있을 때는 CPU에 접근할 수 있다. 하지만 유닛이 작동 중일 때는 해당 부분이 잠겨, CPU를 파괴할 수 있는 접근을 원천적으로 차단한다. 외부의 조작을 허용하지 않는 안전장치였다. 하지만 지금, 바스티온이 캡슐의 잠금을 해제하는 걸 거부하고 있으니, 그저 내 분노만 커질 뿐이었다!

처음에 나는 단순히 그 프로그램을 무시하기 위해, 바스티온을 오프라인 상태로 전환하려 했다. 그러면 모든 문제가 해결되어야 했다. 하지만 그렇지 않았다. 그래서 나는 정비 모드로 전환했다. 그러면 내가 바스티온의 '모든' 물리적 시스템에 접근할 수 있어야 했다. 역시 그렇지 않았다.

심지어 나는 바스티온의 설정을 건드리는 건 포기하고, 해당 부위에 쇠 지렛대를 욱여넣기도 했다. 이마에 핏줄이 불거질 때까지 그 쇳덩어리를 힘주어 당겨 봤지만, 결국 포기하고 놓아 버려야 했다. 그런데도 아무 소용이 없었다!

내가 이전에 무슨 생각을 했든, 이것이 새로운 '왜?'가 되어 날 온통 집어삼켰다. 왜 이 바스티온은 순응하지 않을까? 어떻게 그럴 수가! 내게 뭘 숨기고 있는 거지?

그때 킬 스위치가 눈에 들어왔다.

지금 바로 모든 걸 끝낼 수 있었다. 끝낸 후에 지금과 같은 행동의 원인이 되는 CPU 내 물리적 결함을 찾아내지 못하는 한, 내가 원하는 답을 얻지 못할 가능성이 크다는 건 사실이지만, 지금은 답답함이 내 온몸을 불태우고 있었다. 나는 빨간색 버튼을 향해 손을 뻗었다. 그때 창문으로 그 새가 보였다.

그 새와 바스티온이 새를 보는 시선에서 뭔가 느껴지는 게 있었다. 어쩌면 나는 둘의 관계가 여전히 궁금한 것 같았다. 어쩌면 무슨 일이 일어날지 보고 싶은 것 같았다. 정확히 꼬집어 말할 수 없었다.

답답함 속에, 나는 킬 스위치를 떨어뜨리고 창문으로 달려가 열었다. 작은 새는 망설이지 않고 즉시 날아들었다. 알아차렸어야 했다. 둘의 기이한 관계를 보고 놀랐어야 했다. 하지만 나는 혈안이 되었었다.

나는 대못 발사기를 붙잡은 후 내 접근을 거부하는 살인 기계를 향해 다가갔고, 당장이라도 원래 형태를 알아볼 수 없는 고철 덩어리로 만들어 버리려 했다. 그다음에는 그 두뇌를 열고 원하는 걸 알아낼 것이다. 그래야만 했다. 이 녀석들은 모두 그런 대접을 받아야 했다!

그건 내게 등을 보인 채 자리에서 일어났다. 지금이 기회였다! 나는 대못 발사기를 들어 올린 후 해야만 하는 일을 하려고 마음의 준비를 했다. 이제 방아쇠를 당기기만 하면 모든 게 끝이었다!

그때 바스티온이 돌아섰다.

무기를 작동시키진 않았다. 방어 자세를 취하지도 않았다. 날 피하려 하지도 않았다. 그저… 돌아서기만 했다.

작은 새가 바스티온의 목 아래 작은 돌출부에 앉아 즐겁게 재잘거리며, 바스티온의 턱에 몸을 비비고 있었다. 나는 얼어붙었다… 그때 바스티온의 가슴에 있는 패널이 하나씩 하나씩 열리고, 매끈하게 반짝이는 CPU 캡슐이 드러났다. *찰칵*, 그리고 *윙윙*, 소리와 함께 금속 케이스가 잠금 해제되고 열렸다.

나는 바스티온이 자신의 가장 내밀하고 가장 삼엄하게 보호되는 부분으로 손을 집어넣어… 정교하게 엮은 나뭇가지와 잎 더미를 꺼내는 모습을 홀린 듯 지켜봤다. 그건 작은 새의 *둥지*였다.

바스티온이 둥지를 들어 올리자, 작은 새는 막강한 금속 손에 부드럽게 들려 있는 그 작고 섬세한 집에 편안히 앉았다.

바스티온이 고개를 들어 날 바라봤다.

그의 광학 센서가 날 찾고 있는 걸 볼 수 있었다. 어안이 벙벙한 채 거기 서 있는 내 얼굴을 살피고 있었다. 대못 발사기가 손에서 떨어졌다. 강렬한 감정이 온몸을 휩쓸었다. 그리고 아주 오랜만에 나는… 부끄러움을 느꼈다.

이제야 나는 알게 되었다… 바스티온은 *정말* 다르다. 바뀌어야 하는 건 *나다.*

10.06.1932 항목

나는 문제와 함께 이 여정을 시작했다. 여전히 그 문제를 풀진 못했지만, 나름의 답을 알아내긴 했다. 그걸로 충분한 것 같다. 이건 대수학의 실패가 아니라, 신뢰의 문제였다.

차고 문을 내리면서, 나는 바스티온과 새가 함께 자리를 잡고 잠잘 준비를 하고 있는 모습을 보았다. 어머니께서 다시 날 지켜봐 주시는 듯한 느낌이 들었다. 아마 아들의 일이 어떻게 흘러갈지 다 알고 있다는 듯 미소를 짓고 계실 것만 같았다.

내 방식대로 했다면, 바스티온은 쓰레기가 되고 이 세계의 수수께끼는 하나 줄어들었을 것이다. 하지만 그런 걸 무슨 세상이라고 할 수 있겠나? 우리가 서로에게서 배워야 할 게 아직 많이 남아 있다는 건 분명하다.

그런 의미에서, 나는 바스티온의 무기와 지리적 위치 시스템을 업그레이드했다. 그리고 그 과정에서 마침내 남겨진 아누비스 프로그램을 시스템에서 소거할 수 있었다. 이 당혹스럽고 경이로운 기계가 지금껏 맞서 싸워 온 프로그램을 마침내 제거할 수 있었다.

아직 답을 찾아야 할 의문이 너무 많이 남아 있었다. 하지만 지금은, 이로써 내 새 친구에게 꼭 필요하고 누릴 자격이 있는 휴식을 줄 수 있을 것이다.

글 ADAM FOSHKO

일러스트 HANS JENSSEN, SYLVAIN DECAUX