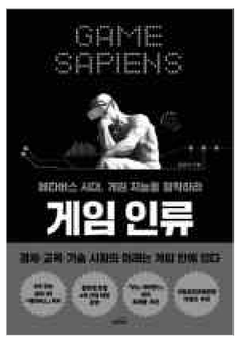
# 메타버스 시대 ‘게임 세계관’에 접속하라

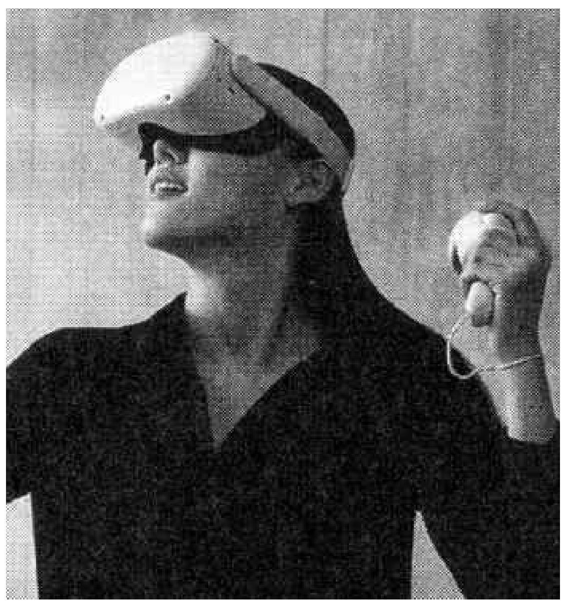
〈3차원 가상세계〉

## 게임 인류

김상균 지음




“게임 세계관을 잘 이해하고, 게임 팬들의 심리를 잘 이해하는 아이는 비슷한 경험을 가진 이들이 무엇을 해야 즐겁고 재미를 느끼는지 직관적으로 알 수 있다. 심지어 어느 시점이 되었을 때 열성 팬들이 떠나는 지도 짐작할 수 있기 때문에 그 디테일한 심리 변화를 현업에 적절히 활용할 수도 있다. 나이키가 개인이 운동 내용을 기록하고 데이터를 공유하면 특정 지역의 러너 랭킹을 매겨주는 것, 어떤 보상도 주어지지 않지만 닛산 자동차 계기판을 보며 환경 지킴이가 된 듯 만족감을 느끼게 하는 나무 그래픽은 모두 게임적인 요소가 더해진 결과물이다.”(본문 중에서)



현재 가장 진화한 형태의 올인원 VR 헤드셋 오큘러스 퀘스트2.

현대 사회에 가장 고도화된 지식과 기술이 집약된 매체는 무엇일까? 저마다 관점, 경험에 따라 다른 대답을 할 것이다. 김상균 강원대 산업공학과 교수는 ‘게임’이라고 말한다. 김 교수는 “경제·교육·기술 시장의 미래는 게임 안에 있다”고 본다.

김 교수의 책 ‘게임 인류’는 온라인에 부는 세 번째 물결 ‘메타버스를’ 주목한다. 메타버스는 ‘메타(meta)’와 ‘유니버스(universe)’의 합성어로 3차원 가상세계를 뜻한다. 그는 메타버스를 살아갈 우리들에게 가장 필요한 것은 체험을 기반으로 한 ‘미래형 게임 지능’이라고 강조한다.

역사적으로 인류는 놀면서 성장해왔다. 요즘 아이들도 마찬가지다. 다른 게 있다면 이들은 게임을 하면서 모험심을 기르고 인공지능과 소통하는 법을 배운다. 기성세대는 대체로 인공지능에 대해 네모난 기계 안에서 자동으로 연산하는 장면쯤으로 생각한다. 그러나 게임과 함께 성장해온 아이들은 인공지능을 새로운 친구로 받아들인다.

세상은 빠르게 메타버스로 넘어가고 있는 중이다. 보이는 것보다 훨씬 빠른 속도로 진행되고 있다.

마치 경제구조가 원재료 중심 농업에서 상품 중심 산업으로, 다시 서비스 토대 경제를 지나 경험 경제 시대로 진입한 것처럼 지금은 경험 경제시대로 들어섰다. 소비자가 구매 과정 전반에 걸쳐 경험하는 현상과 그 현상을 중심으로 형성된 경제를 경험경제라 한다. 가격과 품질에 의해 구매를 결정하는 것과는 차원이 다른 양상이다.

그러한 관점에서 개인 맞춤 경험을 잘 제공해 온 영역이 게임이다. 이 게임도 마찬가지로 산업 변화의 큰 프레임을 읽고 전략적으로 서비스한 것은 아니었다. 상품을 만들어놨는데, 그 안에서 유저들이 활동하며 경험을 만들어냈다는 데 특징이 있다. 게임 안에 나라를 세우고, 집을 짓고, 친구를 초대하는 방식이다. 경험 경제 시대로 넘어갔다는 것을 보여주는 대목이다.

저자는 인터넷 강국 한국에는 시가 총액 상위에 오른 정보통신 기업 중에 메타버스 관련 회사는 없다고 본다. 코로나 팬데믹으로 지난해 게임 이용자가 50% 증가했다. 드라마와 영화, 예능 프로그램, 웹툰, 음악 등 전체 미디어 수출액의 55%가 게임이다. 주변의 변화를 빨리 감지하도록 두뇌를 훈련시키고 인공지능과 협력하는 법을 게임이 알려준다는 측면도 있다.

‘포노사피엔스’의 저자 최재봉 교수는 추천사에서 “김상균 저자가 보여주는 새로운 ‘게임 세계관’에 접속하라. 새로운 세계, 메타버스에서 생활하는 ‘게임 인류’를 경험하고 여기저기 탐색해 보라. 그 안에 당신의 가치를 높여줄 핫한 아이템이 가득 숨겨져 있다”고 말한다.

〈몽스북·1만5800〉원

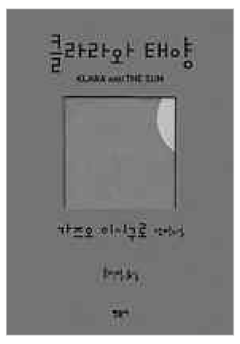
/박성천 기자 skypark@kwangju.co.kr

# 인공지능 로봇 ‘클라라’와 몸이 불편한 소녀 ‘조시’의 우정

## 클라라와 태양

가즈오 이시구로 지음

홍한별 옮김




어느 거리의 한 매장, 쇼윈도에 전시된 ‘클라라’는 하루 종일 유리벽 너머 바깥세상을 바라본다. 클라라와 비슷한 시기에 세상으로 나온 다른 아이들은 조금이라도 빨리 ‘선택’받기 위해 사람들 눈에 잘 띄는 쇼윈도 자리를 원하지만, 호기심 많은 클라라는 바깥 세상을 볼 수 있는 매장 중앙부 잡지 테이블 자리를 좋아한다. 클라라는 이 자리에서 빠른 걸음으로 걷는 사무직 노동자, 조깅하는 사람, 관광객 등을 바라보며 사람들의 감정을 파악하고, 그 감정에 자신을 대입해보기도 하면서 다른 아이들이 그렇듯, 자신을 데려갈 누군가를 기다린다. 클라라는 인간 아이들의 친구로 생산된 인공지능(AI) 로봇, AF(Artificial Friend)다.

2017년 노벨문학상을 받은 소설가 가즈오 이시구로가 신작 장편소설을 들고 4년만에 돌아왔다. ‘클라라와 태양’은 AI 제조기술과 유전공학이 지금보다 발전된 가까운 미래, ‘AF(Artificial Friend)’라고 불리는 인공지능 로봇 클라라와 몸이 불편한 소녀 조시의 우정을 다룬 이야기를 담고 있다.

클라라는 갓 출시된 최신형 모델은 아니지만 누구보다 인간 감정을 세밀하게 관찰하고 그들의 소통 방식을 익히는 데 관심이 많다는 점에서 조금 특별한 로봇이다. 그런 클라라 앞에 어딘가 아파 보이는 소녀 조시가 나타난다. 매장 유리벽을 사이에 두고 짧은 대화를 나눈 뒤 조시는 클라라를 데리러 오겠다고 약속하고, 클라라 역시 다른 아이의 ‘간택’마저 거부하며 조시가 자신을 데려갈 그날만을 기다린다. 마침내 조시가 찾아오고, 조시의 ‘동반자’가 된 클라라는 ‘해가 내려가는 정확한 지점’을 볼 수 있는 조시의 집으로 향한다.

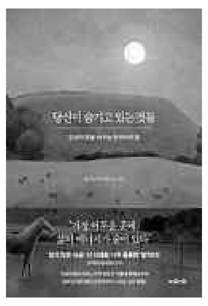
이시구로는 한국 독자에게 보내는 인사의 말을 통해 이 책이 그의 대표작 ‘남아 있는 나날’과 ‘나를 보내지 마’ 사이에 다리를 놓는 작품이 될 것이라고 전했다. 그만의 불완전한 1인칭 화자를 통해 세상과 인간관계의 부조리함과 슬픔을 담아낸다는 점에서 일 것이다.

책을 읽다 보면 인간이 아닌 존재인 클라라의 인간에 대한 한결 같은 헌신이 실현되는 과정 속에서 ‘인간됨’이란 무엇이고 무엇이 인간 개개인을 고유하게 만드는지에 대해 생각하게 된다. 인간이 아닌 존재가 인간을 사랑하는 방식, 그것은 인간이 서로를 사랑하는 것과 무엇이 다를까.

〈민음사·1만7000원〉

/전은재 기자 ej6621@kwangju.co.kr

## 새로 나온 책



▲우리는 모두 집으로 돌아간다=일본 홋카이도에 있는 가상의 마을 ‘에다루’에 사는 소에지마 가족 3대와 개들, 주변 사람들의 이야기를 흐르는 강물처럼 그린 소설이다.

할머니 요네의 탄생부터 손자 하지메의 은퇴 후 귀향까지 약 100년에 걸친 가족의 역사를 통해 20세기를 헤쳐온 보통 사람들의 인생을 묘사한다. 제68회 예술선장문부과학대신상, 제6회 가와이하야오 이야기상을 받았다.

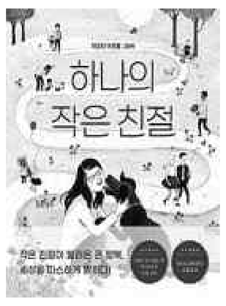
〈비채·1만5500원〉

▲당신이 숨기고 있는 것들=‘프로이트의 의자’를 썼던 정신분석가이자 서울의대 명예교수 정도언의 신작. 상실감, 환상, 자기애, 정체성, 초자아, 열등감, 공격성, 고독감 등 여덟 가지의 주제를 통해 사소한 일상의 행동에서부터 사회적인 이슈에 이르기까지, 나도 이해할 수 없는 행동, 상대가 숨기고 있는 욕망, 우리가 모두 빠져 있는 무의식의 함정들을 읽어낸다. 〈지와인·1만5800원〉

▲안부를 전합니다=제니퍼 하우프트 등 미국의 작가 70명이 자신의 코로나19 경험담을 엮은 책이다. 에세이와 시, 인터뷰로 이뤄진 70편의 글은 코로나19 대유행 시기에 바뀐 일상을 이야기한다. ‘이제 어떡하지?’, ‘슬픔’, ‘위안’, ‘소통’, ‘멈추지 마’ 등 5부로 구성됐으며, 언제 끝날지 모를 불확실한 시대를 함께 잘 이겨내자고 덧붙인다. 〈열림원·1만7000원〉

▲감염병 인류=감염병을 둘러싼 상황을 인간 본성과 인간다움의 차원에서 접근한다. 감염병 상황에서 발생하는 혐오의 심리, 타자에 대한 배제의 행동이 질병에 맞서 살아남으려는 인간의 행동면역체계에서 비롯한 것임을 진화사적인 관점에서 되짚어보고, 인류학, 진화학, 종교학, 면역학 등 다양한 분야를 통해 감염병과 함께 살아가는 미래를 위한 사유를 전한다. 〈창비·2만원〉

## 어린이·청소년 책




▲내 언니를 찾습니다=주인공 뽀뽀에게는 언니가 이미 있지만 뽀뽀는 불쑥 화를 내는 언니가 마음에 들지 않는다. 어느 날 뽀뽀는 자기 마음에 쏙 드는 내 언니를 찾겠다며 집을 나선다. 뽀뽀는 과연 마음에 드는 언니를 찾을 수 있을까. 작품은 가족 간 관계를 한 발짝 떨어져 바라보며 아낌없이 받은 사랑, 의식하지 않고 누렸던 일들이 실은 가족이기 때문에 가능했음을 깨닫게 한다. 〈시공주니어·7500원〉

▲책이 좋은 걸 어떡해=책 읽기의 설렘과 즐거움을 노래한 그림책. 까치발로 걷는 아이, 두 마리의 고양이, 블라인드 사이로 스며드는 햇살, 책이 꽂힌 서재방 등 일상적인 풍경으로 시작한 이야기는 공중에 떠 있는 주전자, 그릇, 찻잔, 맹수들이 어슬렁거리는 밀림 풀숲이 된 정원 등 상상의 세계로 이어진다. 주인공의 상상의 스케일은 더욱 커지고 미지의 세계를 탐험하고 있음을 보여주면서 짜릿한 책 읽기의 즐거움을 전한다.

〈산하·1만3000원〉

▲하나의 작은 친절=주인공이 우연히 베푼 작은 친절을 시작으로 무수히 많은 작은 친절이 연속해서 일어나는 과정을 그린다. 따로 따로 떨어져 있던 사람들은 어느 새 작은 친절을 통해 새로운 인연을 맺고, 함께 차를 마시며 산책을 합니다. 책장을 한 장씩 넘길수록 불빛 하나 없이 어두웠던 도시는 삼삼오오 모인 사람들로 점점 환하게 바뀌어 간다.

〈소원나무·1만5000원〉

코로나19
함께하면 이겨낼 수 있습니다

정성과 따뜻한 마음으로 진료하고,
양질의 의료서비스를 제공하기 위해 최선을 다하겠습니다.

광주병원
친절한미소 고객을 위한 실천
진료과목
내과 - 심혈관센터 - 인공신장실 - 소화기센터 / 산부인과 / 일반외과 / 정형외과 / 흉부외과 / 영상의학과 / 응급의학과 / 마취통증의학과 / 소아청소년과 / 신경외과 / 비뇨기과 / 진단검사의학과 / 신경과 / 치과
광주광역시 북구 면앙로 139번길51(두암동)
(동광주IC 삼성홈플러스 맞은편)
대표전화. 260-7000 FAX. 260-7111

통합의료 복지서비스 선도로 보훈가족에게 신뢰받는 기관
보훈공단 광주보훈병원
병원장 김 재 휴
광산구 첨단월봉로 99
대표전화 062.602-6114
응 급 실 062.602-6119

www.gcdh.or.kr
의료법인 우암의료재단
광주시립제1요양병원
광주시립정신병원
우암의료재단에서
정성을 다하겠습니다.

www.ct119.co.kr
믿음을 주는 참 좋은 병원
광주씨티병원
씨티재활의학과요양병원
광주씨티병원 062.460-7000
응 급 실 062.460-7119
씨티재활의학과 요양병원 062.604-5000

진료내용 : 모발이식, 탈모치료
더모 헤어플란트
미지예피부과의원
광주 서구 상무중앙로 9
(세정아울렛 옆)
대표전화 062.223-5824

노안·백내장수술은 역시
신세계안과
1566-9988
신세계백화점 건너편 눈모양빌딩