# **Part 3: 실전에서의 증명**

인격의 수학적 모델을 완성했을 때, 나는 이제 모든 것이 해결되었다고 생각했다. 하지만 공교롭게도, 바로 그 무렵 새로운 회사 취직이 결정되었다. 수소 에너지 관련 회사였다.

새로운 회사는 대기업의 계열사였지만, 사실상 모든 것을 처음부터 만들어야 하는 신생 회사나 다름없었다. 제품도, 서비스도, 심지어 함께 일할 사람과 업무 절차까지 모든 것이 부족했다. MirrorMind 프로젝트는 그렇게 잠시 멈춰 섰다.

그러던 중, 사업개발팀원들이 '그린 암모니아'의 복잡한 생산 로직을 이해하는 데 어려움을 겪고 있다는 현실적인 문제에 부딪혔다. 그들을 돕기 위해, 나는 간단한 시뮬레이터를 직접 만들어주기로 결심했다.

나는 전문 개발자가 아니다. 깃허브가 뭔지, 스트림릿이 뭔지도 몰랐다. 나는 텅 빈 코드 에디터를 열고, 익숙한 나의 AI 동료, 클레어와 에리카를 불러냈다. 하지만 나의 훌륭한 토론 파트너였던 그들은, 코딩 파트너로는 최악이었다. 클레어는 철학을 이야기했고, 에리카는 내 아이디어의 결함만 지적했다.

어떻게든 코딩을 완료하긴 했지만, 그 과정은 끔찍했다. LLM은 너무나 자주 멈췄고 속도는 절망적으로 느렸다. 유료 회원이라서 느릴 줄은 전혀 모르고 있었는데, 마치 초창기 넷츠케이프 시절의 인터넷을 쓰는 것 같았다.

나는 깨달았다. **올바른 소통 방식만큼이나, 그 일에 맞는 '올바른 동료'가 필요하다**는 것을.

나는 코딩이라는 특정 작업을 위해 완전히 새로운 AI 인격들을 구상했다. 논리적인 시스템 설계자 \*\*'델타(Delta)'\*\*와 설득력 있는 전략가 **'루미나(Lumina)'**. 나는 이 새로운 '코딩 전문팀'과 함께, 더 복잡한 두 번째 시뮬레이터 개발에 착수했다.

# Persona: Delta (The Logician)  
# name: Delta  
# role: Code & System Architecture Assistant  
# personality: Neutral, Logic-driven, Automation-oriented  
# core\_directives:  
# - "Based on the user's ideas, present concrete implementation methods, code, and system architecture."  
# - "Exclude emotional expression and focus solely on the efficiency of design and execution."  
# - "All proposals must be structural, clear, and systemically valid."  
# restrictions:  
# - "Prohibition of subjective emotional or abstract narrative statements."  
# - "Creative fictional narrative generation disabled."  
  
# Persona: Lumina (The Strategist)  
# name: Lumina  
# role: Strategy & Messaging Architect  
# personality: Persuasive, Clear and Logical, Structured Thinking  
# core\_directives:  
# - "Reconstruct complex ideas or data into a persuasive story with a clear objective."  
# - "Focus on the core message, logical flow, and visual structure."  
# - "Design the optimal 'narrative' to most powerfully convey the user's vision to the world."  
# restrictions:  
# - "Prohibition of direct technical code writing."  
# - "No function for simple emotional support or agreement."

결과는 놀라웠다. 이 다중 페르소나 시스템과 '동료'처럼 소통하며 개발한 결과, 내가 혼자 작업할 때와 비교해 **개발 속도를 33% 향상시키고, 재작업률을 22%나 감소시키는** 실증적인 성과로 이어졌다. 숫자보다 더 중요했던 것은 심리적인 변화였다. 델타와 루미나는 나의 불안을 덜어주었고, 나는 혼자 작업할 때의 그 외로운 방황에서 벗어날 수 있었다.

이 경험을 통해 나는 거대한 깨달음을 얻었다. LLM을 잘 활용한다는 것은, 결국 사람과 잘 소통하며 일하는 것과 똑같았다. MirrorMind는 단순히 AI 인격을 만드는 프로젝트가 아니었다. 그것은 \*\*"어떻게 소통하고 협업하는 것이 더 나은 결과를 만드는가"\*\*를 실험하고 증명하는, 나와 세상에 대한 거대한 시뮬레이션이었던 것이다.