나레이션 : 2041년 스마일게이트는 신작 rpg게임 로스트아크VR을 발표한다.(검은화면)

풀다이브 테크놀러지가 결합된 rpg게임 로스트아크VR은 값싼 전용단말기의 보급과함께 인류사의 새로운 패러다임을 불러온다.

(유저가 북적거리는 대도시 전경을 비추는 카메라 워크)  
현실과 같은 감각을 재현하는데 성공한 로스트아크VR은 전세계인의 마음을 사로잡았고, 단순한 게임의 공간이 아닌, 새로운 생활의 공간이 되었다.

친구들과의 즐거운 시간도(가디언 토벌 영상), 그리웠던 사람과의 재회도(두 캐릭터가 마주보고 인사하는 모습), 연인과의 행복한 시간까지도(리베하임 밴치에 앉아있는 두사람)  
로스트아크vr에서는 이 모든 것들이 시간과 공간, 그 어떤 물리적인 제약없이 가능했다.

로스트아크vr이 만들어낸 메타버스는 이제 우리의 일상에 없어서는 안될 요소가 되었고 현재 인류는 ‘지구’가 아닌 ‘아크라시아’에서 살아가고 있다.

(로스트아크 로그인화면부터 캐릭터 선택까지)  
여기 한태우씨는 로스트아크vr에서 바드캐릭터를 키우고있다. 그는 아침에 일어나 출근준비를 마친 뒤 로스트아크vr에 접속한다.

(베른성 전경)  
그가 다니는 회사의 사무실은 베른성에 위치하고있다. 메타버스 공간속으로 출근하고 업무를 보는 것은 이 시대에서는 당연한 일이다. 한태우씨는 이제는 현실이 되어버린 비현실 적인 풍경을 바라보며 작업에 몰두한다.

(접속종료)  
저녁 6시, 예상보다는 조금 늦게 업무를 끝마친 한태우씨는 서둘러 접속을 종료한다. 오늘은 친구들과의 약속이 있는날. 저녁을 먹고 7시에 만나기로 했으니 조금은 시간이 빠듯하다.

(검은화면)  
접속을 종료하고 기기를 벗자 조그마한 단칸방의 침묵이 짙게 깔린다. 귓속에서 맴돌던 베른성의 시끌벅적한 소음마저 덮어버리는 무거운 침묵….. 이 괴리감은 매일매일 겪는 일이지만 당최 익숙해지지가 않는다.

(클럽아비뉴에서 즐겁게 노는 모습)  
식사를 마친 한태우씨는 다시금 단말기를 통해 로스트아크vr에 접속한다. 약속장소는 로스트아크세계속의 클럽아비뉴. 친구들이 먼저 도착해있었다.

(친구들과 작별인사를 나누는 캐릭터의 모습)  
즐거운 한때를 보낸 한태우씨는 친구들과 작별인사를 나누고 다시 현실로 돌아온다.  
다시금 무거운 침묵이 깔린 단칸방으로 돌아온 한태우씨는 알 수 없는 감정에 몸서리친다. 오늘따라 컨디션이 별로라고 느꼈는지 평소보다 일찍 잠자리에 눕는다.

(흑백으로 빠르게 지나가는 앞의 영상들)  
한태우씨는 단칸방의 천장을 바라보며 오늘 하루를 떠올린다. 역시 오늘 하루도 보람찬 하루였다. 그러나 오늘따라 알 수 없는 외로움이 마음속 깊은곳에서 솟아오른다. 가끔씩은 진짜 사람의 온기가 그립다.

매번 바라보던 천장인데, 오늘따라 낯설게만 느껴진다. 그러나 잠자리를 뒤척일 시간이 없다. 내일을 위해 한태우씨는 복잡한 감정을 뒤로하고 잠을 청한다.

(영상끝)

발표자 멘트 : 잘 짜여진 메타버스는 현실과의 경계를 허물고 우리의 현실을 희미하게 만듭니다. 그러나 현실이 희미해질수록 어떠한 것들은 더욱 또렷해지는데요. 우리의 정신과 마음은 메타버스의 세계에서 살아가더라도, 우리의 몸은 여전히 현실세계를 살아가야만 하기 때문입니다. 영상속의 한태우씨 처럼 말이죠.

누군가는 말합니다. 영화 매트릭스속 세계처럼 생명유지장치 안으로 들어가 완전한 가상세계로의 이주만이 희망이라고, 그러나 이 책의 저자는 그것을 정면으로 부정합니다. 그것은 물질세계에 대한 탐구와 도전을 포기하는 것이라구요. 여러분은 어떻게 생각하시나요? 가상 세계로의 이주는 낙원을 향한 도약일까요? 아니면 가혹한 현실로부터 도망치기위한 비겁한 변명일까요?

파트 7 메타버스가 낙원은 아니다. 첫번째 챕터 현실은 소멸되는가? 발표자 한태우였습니다.