(가디언 회식자리)

등장인물 : 흑야의요호(박민지), 데스칼루다(최근혁), 쿤겔라니움(한태우), 벨가누스(안소정)

흑야의 요호 : 미안미안~ 좀 늦었지?

데스칼루다 : 아니야 너 요즘 많이 바쁘잖아 일 때문인데 어쩌겠어

쿤겔라니움 : 최근에 신규 모험가들이 잔뜩 늘어나긴했지 요호 쟤는 바빠서 죽을맛일걸? 게다가 요호, 벨가 너네 둘다 초보 모험가들이 상대하기 어렵다고 너프까지 당했잖아?

벨가누스 : 진짜 죽을맛이야…. 원래도 동네북이었는데 너프당한뒤로는 더 심해졌지

흑야의 요호 : 난 버스파티까지 성행하고 있어…. 가끔씩 무기강화 끝까지 한 인간들이 오는데 걔들은 진짜진짜 아프다고….

벨가누스 : 나도 버스파티 인기 많았던적이 있어서 그 심정 아주 자~알 알지 그 인간들은 그냥 아픈 정도가 아니야. 막 2분컷, 3분컷 이러면서 영상찍고 그걸 자랑하고 다닌다고

데스칼루다 : 무섭네…. 시간 지나면 나도 너네처럼 버스파티들이 생기겠지? 으… 상상만해도 끔찍해

쿤겔라니움 : 난 모험가들이 하루종일 폭탄을 던져대서 정신을 못차리겠더라 맞는사람 생각도 조금 해주면 좋겠어

벨가누스 : 꿈 깨셔. 게임속에서 우리의 역할은 악당이야 악당! 때려잡는데 양심의 가책을 느낄 필요도 없고, 두드려 패다보면 아이템도 뱉어내는데 누가 마다하겠냐?

쿤겔라니움 : 가끔은 몬스터 분야에 지원한걸 후회한다…. 아랫층사는 알비온이야기 들어보니까 걔는 착한 npc로 취직해서 모험가들한테 선물도 받는다는데 우린 이게 뭐냐?

데스칼루다 : 야 넌 누가봐도 못된 캐릭터처럼 생겨서 어차피 착한 npc는 답이 없었을걸?

벨가누스 : (실소를 터뜨리며)맞다 맞아. 게다가 넌 단단한 껍질까지 있어서 완전히 두드려맞는데 최적화 되어있잔아? 쿨~하게 맞아주십쇼!

쿤겔라니움 : 말씀들이 심하시네요 여러분…

흑야의 요호 : 에효…. 내일 출근하면 또 신나게 두드려맞겠지?? 으~ 내일이 안왔으면 좋겠다

데스칼루다 : 우울한 이야기는 이제 그만하면 안될까….?

쿤겔라니움 : 그래, 일이 고되긴해도 모험가들이 득템하고 기뻐하는거 보면 뿌듯한 마음이 들긴하지

벨가누스 : 맞아, 나 찾아오는 인간들이 더 강해져서 새로운 컨텐츠 진입하는거 보면 저절로 아빠미소 지어진다고?

흑야의 요호 : 그 말이 맞다. 나름대로 보람찬 일들이 있지, 그런 의미에서 로스트아크를 위해 건배하겠습니다. 다들 잔 드시고~ 자 로스트아크를 위하여~

다같이 : 위하여~

발표자 : 위 동영상은 게임속에 등장하는 적 npc들도 우리와 똑같이 고통과 즐거움을 느끼는 존재라면 어떨까? 라는 상상에서 구현한 가상의 대화 내용입니다.

우리는 메타버스 안에서 평소보다 더 잔인해 질 수 있고 또한 평소보다 더욱 과감하게 행동합니다. 그것은 그 행동의 대상이 가상의 존재이기 때문이죠.

하지만 기술이 발전해서 npc들에게 지능이 생기고, 그들이 우리와 똑같이 감정을 느끼는 존재가 된다고 생각해봅시다. 그런 때가 되도 여러분은 지금처럼 그들에게 거침없이 폭력을 행사할 수 있을까요?

메타버스가 지금보다 더 정교해지고, 실재감이 높아질수록 그 안에 어떤 세계관과 상호작용을 담을 것인가를 더 깊게 고민해보아야 합니다. 이는 메타버스를 만드는 이들 뿐만 아니라 그 세계에서 살아가는 모든 이들에게 주어진 숙제죠.

파트7 메타버스가 낙원은 아니다. 일곱번째 챕터 인공지능에게 인권이 있을까? 발표자 한태우였습니다.