

빙하의 눈물, 무너진 얼음거인



서 선 미 의

기후에세이

날씨는 늘 온화한 것만은 아니었다. 하늘은 무정형의 푸른 조각들을 품어 하늘밭 같은 느낌을 주다가도 느닷없이 빗줄기를 쏟아내곤 한다. 어느 순간 타는 듯한 별이 무서워 우리는 아득한 건물로 몸을 피하기도 한다.

기후위기 속에서 날씨는 빠르게 변화하며 복잡한 패턴을 만들어가고 있다. 대부분 기후변화를 인정하지만 영향은 다르다. 기후위험으로부터 비교적 안전한 지역에서 살아가는 사람들은 폭염과 폭우, 폭설을 일기에 보속 하나의 지수로 여긴다. 그 변화를 삶말바다까지 고스란히 받아내야 하는 이들은 다르다. 극한의 날씨는 그이의 몸과 마음을 데일 정도로 달구거나 차갑게 식히기도 한다. 빈곤이 되고, 병이 되고, 우울이 된다.

세계기상기구(WMO)에 따르면 아시아는 기후변화로 가장 큰 피해를 입고 있는 대륙이다. 네팔을 보면, 네팔이 전 세계 탄소배출량 중에서 차지하는 비율은 0.027%에 불과하다. 탄소배출량에서 아랫단을 차지하고 있지만 지구온난화가 불러온 위험은 네팔을 정면으로 위협하고 있다. 히말라야 빙하가 붕괴

하고, 날로 잦아지는 폭우로 많은 사망자가 발생하고 있다. 네팔보다 열두 배가량 많은 탄소를 배출하고 있는 대한민국에 사는 한 사람으로, 그 위험에 말을 보태는 것조차 무색할 뿐이다.

지구의 공기가 따뜻해져 빙하가 눈물을 흘리고 있지만 빙하는 함껏 버티고 있어, 우리를 위해서.' 아이들에게 환경을 알려주기 위해 자주 인용되는 외국 동화 빙하의 눈물' 한 문장이다. 책 속에서 예부터 마을 주민들은 얼음거인이라 불리는 빙하와 함께 안전하게 살아가고 있다. 그런데 날씨가 따뜻해지면 서 얼음거인의 몸피는 점차 작아진다. 생존의 위협에 거인은 깊은 슬픔을 느낀다. 슬픔은 눈물을 부르고, 그 눈물의 온기는 얼음거인의 몸을 빠르게 녹인다. 다행히 자연은 스스로 소생하기 위해 작은 얼음아이를 탄생시킨다. 얼음아이는 얼음거인이 소멸되지 않도록 작은 몸에 온 힘을 꽂 준 채 거인이 제 몸을 버릴 수 있도록 돕는다. 동화 표지에는 시리도록 푸른 얼음거인의 거대한 모습이 그려져 있다. 그의 두 눈은 꼭 감겨 있다. 예고된 소멸 앞에 선 '버티고 고통'이 그곳에 있다.

2026년 8월 26일 아침, 하나의 거대한 얼음거인이 무너졌다. नेपाल 국경 상류 지역에서 빙하가 붕괴되어 산사태가 발생하고, 대홍수가 이어졌다. 수많은 사람들이 사망하거

나 실종되었다. 현지에서 근무하고 있던 한 국인 아홉 분도 실종되었다.

언론사들이 앞다투어 쏟아내는 관련 화면과 기사를 만난다. 엄청난 규모의 흙탕물이 순식간에 샅타를 삼키고 있었다. 이 참사 앞에서, 통계는 재해가 이미 예고되어 있었음을 보여준다. 네팔 카트만두에 본부를 둔 국제산악동맹개발센터는 힌두쿠시-히말라야산맥 빙하를 관측한 결과 2000년 이전에는 빙하 두께가 연평균 약 34cm씩, 2000년 이후에는 연간 약 73cm씩 얇아지고 있었다. 감소 속도가 두 배 넘게 빨라진 것이다. 같은 기간 빙하 전체 면적의 약 12%, 저장량의 9%도 사라졌다. 빙하는 이미 버틸 수 있는 한계치에 다다르고 있는지도 모른다.

날씨는 부지불식간에 우리의 삶을 습격할 수 있는 위험이 되었다. 우리 앞에는 지금 두 너지고 갈라진 빙하의 틈을 채울 수 있는 시간이 남아 있다. 그 시간을 알아채지 못하고 염려에만 마음과 발이 묶일 때 다시 마주설 일은 무엇인지 우리는 안다.

인류 한복판으로 거칠게 물밀듯 쏟아져 내려오는 난폭한 급류 속에서, 길을 찾아야 한다. 네필의 비극에서 진정 자유롭게 못한 주요 탄소배출국인 우리는 얼음거인의 눈물이 우리에게 던지는 질문에 답할 책무가 있다.

/한국사회책임투자포럼 수석정책전문위원

‘게임’ 빠지는 지스타, 그래도 게임쇼인가



기지 수첩

최 빛 나

〈IT부〉

세계 최대 게임쇼 '게임스컴 2026'이 36만 8000명의 관람객을 불러 모으며 막을 내렸다. 66개국 1743개사가 참가했고 해외 참가사 비중은 역대 최고인 72%를 기록했다.

눈여겨볼 대목은 게임스컴이 몸집을 키우는 방식이다. 올해는 농심 같은 비게임 기업부터 정치권과 정부 관계자까지 현장을 찾았다. 게임을 중심으로 산업과 기술, 문화, 정책까지 영역을 넓힌 것이다.

외연이 넓어질수록 '게임'의 존재감도 커지고 있다. 엑스박스과 CD프로젝트 레드, 세가, 캡콤 등 글로벌 게임사들이 신작을 들고 모였다. 한국에서도 크래프톤과 엔씨 등이 신작을 공개했다. 영역을 넓히면서도 게임소

라는 중심은 선명했다.

오는 11월 부산에서 열리는 '지스타 2026'을 보면 묘한 대비가 생긴다.

넥스·넷바블·에씨소프트·크래프톤·카카오 게임즈 등 국내 주요 게임사들은 현재까지 공개된 주요 B2C 참가사 명단에서 빠졌다. 대신 튜턴테크놀로지스의 인공지능(AI) 스토리 창작 플랫폼 ‘크랙’이 메인 스폰서를 맡았다. 비 게임사가 지스타 메인 스폰서를 맡은 것은 처음이다. 키비주얼에는 웹툰 ‘유미의 세포들’이 등장했고 현대자동차도 참여한다.

AI와 웹툰, 자동차가 게임쇼에 들어오는 것 자체가 문제는 아니다. 게임과 콘텐츠, 기술의 경계가 허물어지는 상황에서 지스타가 변화를 받아들이는 것은 자연스럽다.

문제는 외연을 넓히는 과정에서 '게임'이 중심에 남아 있느냐다. 게임스컴은 비게임 영역을 끌어안으면서도 글로벌 게임사와 신작을 더 많이 모으고 있다. 반면 지스타에서는

새로운 콘텐츠와 기업이 들어오는 동안 국내 대표 게임사들의 존재감이 열어지고 있다.

국내 게임사들이 게임소 자체를 외면하는 것도 아니다. 게임스컴에는 적극적으로 참가하고 도코게임소에도 신작을 들고 출격한다. 해외 게임쇼에 공을 들이면서 정작 국내 대표 게임소의 우선순위는 낮아지고 있다.

그렇다면 이제 지스타도 스스로에게 질문해야 한다. 지스타는 여전히 게임쇼인가. 게임사의 빈자리를 AI와 웹툰 등 다른 산업이 계속 채우는 것이 지스타가 선택한 미래라면 차라리 종합 콘텐츠 행사로 정체성을 새롭게 정의할 수도 있다. 그렇다면 대한민국 대표 게임쇼'라는 간판 역시 고민할 필요가 있다.

게임스컴이 보여준 답은 단순하다. 외연을 넓히는 것과 게임쇼의 정체성을 지키는 것은 반대되는 일이 아니다. 게임쇼를 지킬 것인지, 콘텐츠쇼로 다시 태어날 것인지. 이제 지스타가 답할 때다.

/vitna@metroseoul.co.kr

김상회의 四季

차시환혼, 다시 태어나기



살다 보면 누구나 깊은 수렁에 빠질 때가 있다. 사방의 모든 문이 닫히고 아무리 발버둥 쳐도 출구를 찾을 수 없는 위기의 순간을 만난다. 36계 병법의 차시환혼(借尸還魂)은 그러한 위기에서 벗어날 수 있는 강력한 반전의 지혜를 알려준다. 차시환혼은 '죽은 몸을 빌려 영혼을 되살린다'는 뜻이다. 새로운 껍데기를 얻어 부활한다는 의미로 해석할 수 있는데, 이를 현대인의 삶으로 가져오면 유용한 처세술이 된다. 차시환혼이 강조하는 의미는 과거의 나를 버리고 바뀌어서 새로운 나를 만들라는 것이다. 사람들은 대부분 힘든 상황이 닥치면 상황이 바뀌기를 기대한다. 회사가 흔들리면 막연하게 회사 수익이 나아지기를 기대하고, 누군가와 충돌이 생기면 그 사람이 변하기를 기대한다. 그러나 그런 일은 생기지 않는다.

불황에 빠진 회사가 갑자기 좋아질 리 없고, 나와 싸운 사람이 갑자기 나를 이해해주는 일은 생기지 않는다. 그런 때는 자기 자신이 먼저 변화해야 상황이 달라지고 새로운 길이 열린다. 위기를 돌파하기 위해서는 예전의 사고방식이나 체면은 죽은 몸과 같다. 죽은 몸을 끌고 가면서 위기를 벗어나는 것은 불가능에 가깝다. 직장을 잃은 사람이 새로운 기술을 배우고, 새로운 분야에 도전하고, 업무 경험을 다른 형태로 활용한다면 뜻밖의 기회가 생길 수 있다. 교사였던 사람이 강사가 되기도 하고, 기자가 작가가 되기도 하며, 회사회원이 창업자가 되기도 한다. 기존의 경험을 그대로 살리면서 직업을 바꾸는 것이다. 차시환혼은 결국 변화하라는 것이다. 길이 막혔을 때는 다른 길을 만들고, 과거와 전혀 다른 새로운 모습으로 다시 태어나야 한다는 것을 강조한다. 인생은 마라톤이다. 사회가 바뀌고 기술이 달라질 때마다 새롭게 변화하는 사람이 지속적으로 발전한다. 바꾸면 길은 다시 열리기 시작한다.

‘김상회의 사계’에서는 애독자를 위해 전화·방문상담을 해드립니다.

김상희 역학연구원02) 533-8877 / www.saju4000.com

