

가상의 시대

메타버스(Metaverse)에 올라타라!

코로나19 이후 많은 것이 급속히 변화했다. 만남은 불편하고 어색한 것이 되었으며, '줌', '팀즈' 등과 같은 비대면 플랫폼들이 일상 속에 자리잡았다. 팬데믹이 불러온 이러한 비대면의 일상 속에서 하나의 탈출구처럼 등장한 것이 있으니, 바로 '메타버스(Metaverse)'가 그것이다.

글. 편집부 자료출처. 네이버지식백과, 시사저널

가상공간에서 누리는 또 다른 일상

'메타버스'는 '가상', '초월' 등을 뜻하는 영어 단어 '메타(Meta)'와 우주를 뜻하는 '유니버스(Universe)'의 합성어로, 현실세계와 같은 사회·경제·문화 활동이 이뤄지는 3차원의 가상세계를 가리킨다. 메타버스라는 말은 1992년, 닐 스티븐슨의 SF소설 '스노크래시'에서 처음 사용됐다. 주인공은 현실에서 파트타임 피자 배달부지만, 메타버스 내에서는 최고의 전사이자 영웅이다. 그는 구글과 이어폰이라는 시청각 출력장치를 이용해 가상세계에 접속한다. 이후 2003년 린든 랩(Linden Lab)이 출시한 3차원 가상현실 기반의 '세컨드 라이프(Second Life)' 게임이 인기를 끌면서 메타버스가 본격적으로 널리 알려지게 되었다. 이처럼 SF소설이나 영화, 게임에서 나오듯 가상의 공간이 디지털을 이용해 다양한 형태로 구현되는 것. 그것이 우리가 일반적으로 생각하는 메타버스다. 메타버스는 가상현실(VR, 컴퓨터로 만들어 놓은 가상의 세계에서 사람이 실제와 같은 체험을 할 수 있도록 하는 최첨단 기술)보다 한 단계 더 진화한 개념으로, 아바타를 활용해 단지 게임이나 가상현실을 즐기는 데 그치지 않고 실제 현실과 같은 사회·문화적 활동을 할 수 있다는 특징이 있다.

메타버스와 경제활동

그렇다면 우리는 여태 메타버스와는 전혀 관련 없는 일상을 살아왔던 것일까. 그렇지 않다. '라떼'에는 선풍적인 인기를 끌었던 사이버가수 '아담'이 있었고, 한국형 SNS의 시초라 할 수 있는 '싸이월드'가 있었다. 이후로는 페이스북과 인스타그램이 현재 우리 일상에 자리 잡았다. 이 모든 것이 다 메타버스의 영역에 속한 개념들이다. 하지만 과거의 그것과 달라진 점이 있다면 지금의 메타버스는 '경제활동'과 밀접하게 맞닿아있다는 점이다.

현재 대표적인 메타버스 플랫폼으로는 미국 온라인 게임업체 '로블록스'가 있다. 2006년 출시한 로블록스는 블록으로 구성된 3D 가상세계에서 레고 모양의 개인 아바타로 게임을 즐기며 유저 간 채팅·통화는 물론 게임 제작까지 할 수 있다. 미국 16세 미만 청소년의 55%가 로블록스에 가입했고, 2021년 6월 기준 매일 평균 4,320만 명이 접속했다. 로블록스에서는 현실과 같은 경제활동도 가능하다. 유저는 게임을 직접 만들 수 있고, 게임이 팔리면 로블록스라는 가상화폐를 받는다. 수익이 일정 금액 이상 되면 실제 화폐로 환전할 수도 있다.

이와 비슷한 메타버스 플랫폼으로 한국에는 '제페토'가 있다. 2018년 서비스를 시작한 제페토는 아바타 생성 기술과 사용자 창작 콘텐츠를 주력으로 하고 있다. 이용 방법은 간단하다. 제페토 앱을 내려받아 가입한 후 아바타를 생성하면 된다. 아바타가 곧 현실 세계 '나'를 대변한다. 제페토 세상에선 줌(Zem)·코인이 화폐다. 아바타를 꾸미거나 아이템을 구매할 때 쓰인다. 현금결제나 이벤트를 통해 충전할 수 있다.

세계적인 기업들은 이제 직접 이러한 메타버스 산업에 뛰어들고 있다. 아직 초기 단계일 뿐이나 그 영역은 계속 확장되는 중이다. 온라인과는 또 다른 진화된 형태인 메타버스에 주목해야 하는 이유다.

메타버스의 네 가지 분류

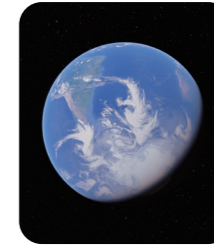
* 비영리 기술연구단체 ASF(Acceleration Studies Foundation)

1. 증강현실



현실공간에 디지털로 구현된 정보를 겹쳐 보이게 한 증강현실. 현실 위에 가상의 이미지와 정보를 덧씌우는 형태로, 게임 '포켓몬고', 사진촬영 앱 '스노우' 등이 있다.

2. 거울세계



연결된 현실세계를 사실적으로 모사해 디지털로 미러링한 세계. 현실세계를 거울로 보듯 메타버스 안에 구현해 효율성을 높인 것으로, 구글어스, 구글지도, 카카오톡 등이 있다.

3. 일상의 디지털화



개인의 일상적 정보와 경험을 기록·공유하거나, 삶의 기록을 텍스트·영상으로 공유하는 형태로, 페이스북, 인스타그램, 나이키 플러스 러닝 등이 있다.

4. 가상세계(협의의 메타버스 영역)



디지털로 구현된 완전한 가상 환경. 모든 것을 컴퓨터 그래픽으로 시뮬레이션해 만든 세계로, 게임 '모여봐요, 동물의 숲', '로블록스', '제페토' 등이 이에 해당한다. 🎮