

메타버스를 활용한 커뮤니케이션 방법 연구

이동후^o

^o청강문화산업대학교 게임콘텐츠스쿨

e-mail: zetfree10@ck.ac.kr^o

A Study on the Communication Method Using Metaverse

Dong-Hoo Lee^o

^oSchool of Game, Chungkang College of Cultural Industries

● 요약 ●

메타버스는 가상, 초월을 의미하는 '메타(meta)와 세계, 우주를 의미하는 '유니버스(universe)를 합성한 신조어이다. 메타버스는 기본적으로 가상의 세계이다. 그러나 향후 현실과 메타버스가 공존한 세상에서 태어나 성장할 아이들에겐 메타버스 자체가 현실의 일부이고 메타버스를 통한 소통과 사회활동이 일상이 될 것이다. 메타버스 안에서 학습, 놀이, 휴식, 경제활동 등 일상의 모든 현실과 연속성을 띠고 소통하면서 가상세계의 나와 현실의 내가 직접적인 영향을 주는 세상이 될 것이다. 이 기술들을 인간 생활에서 가장 중요한 부분일 수 있는 커뮤니케이션 활성화에 활용하기 위해서는 기술과 인간에 대한 많은 고민과 연구가 필요할 것으로 보인다.

키워드: 메타버스(Metaverse), 증강현실(Augmented Reality), 거울세계(Mirror Worlds)

I. Introduction

메타버스는 개념은 미국의 SF 소설가인 '닐 스티븐슨(Neal Stephenson)'이 1992년에 발표한 소설인 '스노우크래쉬(Snow Crash)'에서 처음 등장했다. 스티븐슨은 이 소설은 메타버스는 가상의 나라에 들어가기 위해 사람들이 아바타라는 가상의 신체를 빌려 활동한다는 내용으로 구성되어 있다[1].

메타버스는 네트워크를 활용하여 가상세계의 연결을 더욱 가속화하고 있고 사회 경제 문화 등 삶의 전반과 일상 속으로 확장해 가상세계로 대표 주자로 떠오르고 있다. 메타버스를 통해 게임과 공연 등을 함께하며 공감하고 서로 다른 사람이나 문화와 소통을 하고 있는 것이다. 그러나 아직 메타버스의 개념이 확립되어 있지 않고 메타버스의 가치나 파급효과에 대한 전망도 엇갈리며, 여러 플랫폼들이 서로 경쟁하고 있는 상태이다.

본 논문에서는 메타버스의 유형과 활용 형태를 살펴보고, 현실을 대신하는 가상세계의 분신을 통해 일어나는 다양한 소통과 활성화 방법에 대하여 살펴보고자 한다.

II. The Main Subject

2.1 메타버스의 정의

메타버스는 미국의 SF 소설가인 '닐 스티븐슨(Neal Stephenson)'의 소설 '스노우크래쉬'에서 처음 등장했다. 이 소설은 '아바타(Avatar)'라는 용어를 처음 사용한 것으로도 유명하다. 메타버스에 대한 합의된 정의는 아직 없지만, 위키백과에는 '메타버스(metaverse) 또는 확장 가상 세계는 가상, 초월을 의미하는 '메타(meta)와 세계, 우주를 의미하는 '유니버스(universe)를 합성한 신조어'로 정의되어 있고, 3차원에서 실제 생활과 법적으로 인정되는 활동인 직업, 금융, 학습 등이 연결된 가상 세계를 뜻한다고 부연설명이 되어 있다[2].

메타버스와 아바타가 다시 재조명되기 시작한 것은 지난 2003년에 등장한 가상현실 서비스인 '세컨드라이프(second life)'에 의해서다. 이후 아이폰의 등장으로 PC에서 스마트폰으로 관심이 옮겨가면서 멀어지던 관심은 모바일 기술의 발전과 코로나 팬데믹 상황과 함께 새로운 형태의 플랫폼과 서비스로 빠르게 확장되고 있다.

2.2 메타버스의 유형

메타버스에 대한 합의된 정의도 없지만, 어떤 것을 메타버스로 구분할지도 합의가 없다. 네트워크를 이용하여 소통하는 페이스북 같은 SNS부터 VR까지 다양한 서비스 범주들이 논의되고 있다.

비영리 기술연구재단인 ASF(Acceleration Studies Foundation)는 2007년에 ‘메타버스 로드맵’을 발표하며 메타버스의 유형을 그림1과 같이 ‘증강(Augmentation)과 시뮬레이션(Simulation)’, ‘내재성(Intimate)과 외재성(External)’이라는 두 개의 축을 기준으로 ‘증강현실(Augmented Reality)’, ‘라이프로그(Lifelogging)’, ‘거울 세계(Mirror Worlds)’, ‘가상 세계(Virtual Worlds)’ 네 가지 유형으로 분류했다[3].



Fig. 1. Types of Metaverse

각 유형별 특징과 활용 사례를 살펴보면 표1과 같다.

Table 1. Characteristics of Metaverse

유형	특징
라이프로로그 (Lifelogging)	스마트폰 기기나 웹사이트의 플랫폼과 같은 사용자 개인의 일상 생활의 모든 행동과 경험의 기록과 공유의 개념인 라이프로그 통한 디지털세계를 소통의 공간의 확대. 더욱 정밀한 데이터베이스 구축
증강현실 (Augmented Reality:AR)	증강현실은 현실공간에 가상의 물체나 환경을 겹쳐보이게 하여 상호작용을 하는 환경으로 몰입감을 유도해서 정보를 전달하고 실생활에 즉각적으로 반영 사례: 자동차 내비게이션, 포켓몬GO, AR 글래스 등
거울세계 (Mirror Worlds)	실제 세계를 사실적으로 있는 그대로 반영한 실 세계를 그대로 대체한 가상의 세계로 현실 세계의 의 정보를 활용할 수 있도록 만들어진 정보의 세계. 사례: 구글 Earth, Earth2
가상세계 (Virtual Worlds)	일반적으로 가장 먼저 떠오르는 익숙한 형태의 메타버스로서 3차원 컴퓨터그래픽환경으로 구축된 현실세계의 활동과 유사하게 구현된 커뮤니티 사례: 로블록스, 세컨드라이프, 제페토 등

2.3 메타버스를 활용한 커뮤니케이션 활성화

메타버스의 성장과 확산은 하드웨어와 소프트웨어 양쪽 분야의 기술발전이 주도하고 있다. 메타버스를 통한 커뮤니케이션이 활성화 되고 수익이 발생하는 경제 활동의 공간으로 현실과의 연속성이 더욱 강화 될 것으로 예상된다. 코로나팬데믹 상황은 그 속도를 더욱 가속화 하고 있다.

이제 메타버스는 현실 세계를 반영해 구축한 가상의 공간에서 시공간을 초월해 현실 세계와 다른 형태의 시각 청각뿐 아니라 촉각이 전달되는 경험을 통해 새로운 커뮤니케이션이 가능해지고 있다. 현실 세계의 소통을 뛰어넘어 인간의 삶과 생활 방식에 중대한 전환점이 될 수도 있는 시대에 직면하고 있다. 가상세계를 구축하고 그 세계를 탐험하는 것뿐 아니라 메타버스 세계에서 경제 활동 즉 수익을 창출할 수 있다는 측면에서 현실과 가상세계를 구분하기 어려운 시대가 올지도 모른다.

1992년 미국의 SF 소설가 닐 스티븐슨의 소설에서 처음 등장한 나의 분신인 가상의 세계에 아바타를 통해 가상의 공간 삶을 살아간다는 이야기는 이제 우리에게 삶의 일부가 되어 가고 있고 다양한 분야에서 활용되고 있으며 특히 커뮤니케이션 활성화에 적극 활용될 것으로 예상된다. 메타버스에서의 커뮤니케이션은 AI의 발전과 함께 시간을 거슬러 과거를 부활시키고 과거의 사건과 인물과 소통을 통해 현재의 상처를 치유하거나 과거의 재구성성을 통한 현재의 문제를 해결하는데 도움을 받을 수도 있다. 이것은 단지 상상에서만 벌어지고 있는 일이 아니고 이미 다양한 프로젝트로 시도되고 있다.

스티븐 스펄버그의 영화 래디 플레이어 원의 세상은 더 이상 상상에서만 가능한 이야기가 아니다. 앞으로 다가올 메타버스 세상은 누구도 경험해 보지 못한 새로운 세상이 될 것이고 그 속에서 우리가 어떻게 살아야 할 것인지는 기술을 얼마나 잘 활용하며 적용할 것인지 보다 훨씬 더 중요한 물음이 되어야 한다.

III. Conclusions

메타버스는 기본적으로 가상의 세계이다. 그러나 향후 현실과 메타버스가 공존한 세상에서 태어나 성장할 아이들에게는 메타버스 자체가 현실의 일부이고 메타버스를 통한 소통과 사회활동이 일상이 될 것이다. 메타버스 안에서 학습, 놀이, 휴식, 경제활동 등 일상의 모든 현실과 연속성을 띠고 소통하면서 가상세계의 나와 현실의 내가 직접적인 영향을 주는 세상이 될 것이다. 1차 산업 혁명과 2차 산업혁명은 인간의 육체적 노동의 변화를 크게 변화시켰고 3차 산업혁명을 지나 4차 산업혁명의 시기는 IT기술을 기반으로 한 네트워크를 통해 기존의 세계와는 다른 세계가 될 것을 예상된다. 이 기술들을 인간 생활에서 가장 중요한 부분일 수 있는 커뮤니케이션 활성화에 활용하기 위해서는 기술과 인간에 대한 많은 고민과 연구가 필요할 것으로 보인다.

REFERENCES

[1] 닐 스티븐슨, 김장환 역, 『스노우 크래쉬』, 새와 물고기, 1996, pp. 48-49
 [2] <https://ko.wikipedia.org/wiki/메타버스>
 [3] Metaverse Roadmap Overmap, <https://www.metaverseroadmap.org/overview/>
 [4] <https://www.youtube.com/watch?v=1cHrjKHj210> 도대체 메타버스가 뭐길래 | 우리는 매일 다른 세계로 로그인한다