

# 메타버스 내 가상세계의 유형 및 발전방향 연구

한혜원\*

## 요약

메타버스 내 가상세계는 가상적으로 확장된 물리적 현실과 물리적으로 영구화된 가상공간이 융합(convergence)되어 나타난 문명의 장이다. 컴퓨터 인터페이스의 기능과 역할이 확대 및 발전되고 가상에 대한 패러다임이 전환됨에 따라, 가상은 현실을 복제하는 단계를 넘어서서 상상력을 통해 독자적인 '가상세계(Virtual World)'를 구현하기에 이른다. 가상세계는 크게 환상성, 유희성, 게임성이 강조된 '유희적 가상세계(The Ludic Virtual World)'와 실재성, 효율성, 네트워크성이 강조된 '사회적 가상세계(The Social Virtual Reality)'로 분류할 수 있다. 북미의 경우 사회적 가상세계가 중시되는 반면, 유독 한국에서는 허구적 세계관에 입각한 유희적 가상세계가 각광받고 있다. 한국 가상세계의 발전방향은 반현실에 대한 욕망과 허구적 상상력을 극대화할 수 있는 장으로서 유희적 가상세계에 놓여있다.

## A Study on Typology of Virtual World and its Development in Metaverse

Han, Hye Won\*

### Abstract

The purpose of this study is to show typology of virtual world and to look out how virtual world develops especially in Korea. As paradigm changes, the scientific virtual reality and world wide web are absorbed into 3-D virtual world in Metaverse. The metaverse is the convergence of virtually enhanced physical reality and physically persistent virtual space. There are two categories of virtual world, the Ludic Virtual World which is oriented from games like MMORPGs and the Social Virtual World which is oriented from network communication system. Compared to North America and Europe, the Ludic Virtual World and game society grow and develop quickly in Korea. It's because Korean users prefer the online environment where millions of people live out a collective fantasy existence.

Keywords : Virtual World, Metaverse, Multiverse, Mirror World, MMORPG

### 1. 가상현실을 넘어, 가상세계로의 진입

컴퓨터를 기반으로 제공되는 네트워크 환경을 통해서 새로운 사회·문화적 공간이 등장했다. 이러한 인간 문명의 공간을 사이버스페이스(Cyber Space), 가상세계(Virtual World), 가상현실(Virt

ual Reality), 가상환경(Virtual Environment) 이라고 한다. 사이버스페이스는 김슨의 SF소설 『뉴로맨서 Neuromance』(1984)에서 후기산업 사회에서 데이터베이스를 공감각적으로 재현한 환상 내지 환각을 뜻하는 표현으로 등장했다[13]. 이것이 계기가 되어 이후 디지털 커뮤니케이션의 물적 인프라를 지칭할 뿐만 아니라, 정보의 바다 그리고 그 공간에 자료를 공급하고 항해하는 사용자까지 포함하는 개념으로 활용되고 있다. 피에르 레비(2002)에 따르면 사이버스페이스는 인간 집단의 의사소통과 사유의 장소이다[16].

엄밀한 의미에서 사이버스페이스와 가상현실, 가상세계와 가상현실의 용어 사용은 구별되어야

※ 제일저자(First Author) : 한혜원  
접수일자:2008년03월24일, 심사완료:2008년04월11일  
\* 이화여자대학교 디지털미디어학부,  
hwhan@ewha.ac.kr

만 한다. 미디어 학자 하임(1997)에 따르면 가상 현실의 본질은 ① 시뮬레이션 ② 상호작용 ③ 인공성 ④ 몰입 ⑤ 원격현전 ⑥ 온몸몰입 ⑦ 망으로 연결된 커뮤니케이션 ⑧ 능동성과 수동성 ⑨ 조작과 수용성 ⑩ 격리된 현전감 ⑪ 증가된 실재이다[10]. 여명숙(1998)은 “사이버스페이스는 고성능 컴퓨터와 광범위한 통신망에 의해 열려진 공간 혹은 장소이고, 가상현실이란 그 속에 존재하는 사물, 사건 혹은 경험”이라고 두 용어를 구별한다[3]. 라도삼(1997)은 가상공간의 기술을 다시 네트워크 공간과 가상현실로 구분하는데, 이때 가상현실 영역은 인터페이스의 확장을 통해 상호작용성을 통한 몰입을 발생시키는 기술적 수단으로 축소해 이해한다고 본다[1]. 즉 가상현실은 협의의 기술적 공간이며, 가상세계란 기술이 아닌 기술을 매개로 탄생한 광의의 사회적·문화적 공간인 것이다.

이처럼 가상현실은 주로 인간의 신체가 가상현실 속에 일부로 흡수되는 시스템이나 물리적 장치를 지칭한다. 네그로폰테(1995)에 따르면, 공간의 현실감, 즉 ‘거기에 있는 것 같은 느낌’을 전달하는 가상현실은 여러 가지 시각신호(visual cues)에 의해 이뤄지는데, 그 중 가장 강력한 것이 시각(perspective)이다[11]. 전형적인 예로 1968년 이반 서덜랜드(Ivan Edward Sutherland)가 고안한 HMD(Head Mounted Display), 촉감 인터페이스인 와이어드 글러브(Wired Glove), 몰입형 투명 디스플레이 CAVE(Cave Automatic Virtual Environment)를 들 수 있다. 이처럼 시각에 중점을 둔 가상현실의 작업을 ‘은유적 형상화’라고 칭하기도 한다[15].

그러나 기술이 발달함에 따라 인간 신체의 전부를 가상세계 안에 몰입시키는 신체형 가상현실보다, 오히려 스크린 기반의 인터넷 가상세계가 활성화되고 있다. 현실이나 실재를 인위적으로 재현하거나 체험한다는 의미에서의 가상현실은 늘 현실을 모방(imitation)하는 보조 도구로서의 역할밖에 하지 못한다. 네그로폰테(1995)는 입체안경을 끼고 매끄럽지 못한 재현 그래픽을 보는 기계적 가상현실을 ‘목경련을 일으키는 현상(neck jerk reaction)’이라고 비꼬면서, “두 눈에 분리된 시각 영상을 전달하는 머리에 쓰는 디스플레이를 내던져야한다”고 말한다[11].

가상세계의 감각경험이 현실세계의 감각경험

과 꼭 일치하거나 같은 속성을 갖는 것이 아니라 하는 것이 입증되면서, 협의의 가상현실에서 나아가 광의의 가상세계 개념이 구축되기에 이르렀다. 북(2004)은 가상세계의 6가지 특징을 다음과 같이 제시한다[17].

- ①공용 스페이스(Shared Space) : 다수의 사용자가 동시에 참여할 수 있어야 한다.
- ②GUI(Graphical User Interface) : 공간을 시각적으로 표현해야 하며, 2D나 몰입형의 3D 환경에서 구현되어야 한다.
- ③즉시성(Immediacy) : 상호작용이 실시간(real time)으로 발생해야 한다.
- ④상호작용성(Interactivity) : 사용자가 맞춤형 콘텐츠(customized content)를 변형, 개발, 제시할 수 있어야 한다.
- ⑤지속성(Persistence) : 개별 사용자의 접속 여부에 상관없이 세계 자체의 존재가 유지되어야 한다.
- ⑥사회화(Socialization)/커뮤니티(Community) : 길드, 클럽, 당, 가족, 이웃 등 사회적 집단을 가상세계 내에서 형성할 수 있도록 허용하고 권장해야 한다.

컴퓨터 인터페이스의 기능과 역할이 확대 및 발전하고 가상에 대한 패러다임이 전환됨에 따라, 이제 가상은 현실을 복제하는 단계를 넘어서서 상상력을 통해 독자적인 ‘가상세계(Virtual World)’를 구현하기에 이른 것이다. 가상세계란 본질적으로는 가상현실 설계자에 의해서 설계된 것임에도 불구하고, ‘빈 공간’이 존재하기 때문에 그 공간의 사용자가 빈 공간을 활용해 자기를 표현하고 발견하는 대안적 장소가 될 수 있다.

## 2. 실재와 대립되는 가상

하임(1994)에 따르면 ‘가상(virtual)’이란 ‘사실상 그렇지 않으나, 마치 ...인 듯한’을 의미한다[10]. 이때 가상을 ‘현존하지 않는 가짜’로 인식하느냐, ‘잠재성의 발현’으로 인식하느냐에 따라서 가상세계에 대한 낙관론과 비관론으로 나뉜다. 보드리야르의 경우 전자에 속하는데, 그는 사실성과 상관없는 ‘환영(illusion)’이 오히려 실제 세

계를 전복시키고 있다고 지적한다. 보드리야르(2001)는 <완전한 범죄(perfect crime)> 등의 글을 통해 사물라시옹(simulation)과 가상(virtual)을 혼용적으로 사용하기 시작했으며, 현대의 인간은 기술을 이용하는 것이 아니라 기술에 전도된 환영 속에서 일상을 영위하고 있다고 비판한다[7].

그러나 엄밀한 의미에서 가상이란 보드리야르의 '사물라시옹'과 일치하지 않는다. 마리 로르 라이언(2003)은 “가상(virtual)과 '가짜(fake)'가 혼동되어서는 안된다”고 지적한다. 가상세계가 활성화된다고 해서 실제와 가상이 구분되지 않거나, 가상이 실제의 가치들을 무마시켜버리는 SF적 디스토피아가 도래하는 것은 아니기 때문이다. 국내에서 'virtual'을 일반적으로 '가상'으로 번역하는 경우, 용어 자체에 대한 불신이 함의되어 있다. 이채리(2003)는 “엄밀한 의미에서 '실제로는 존재하지 않는 거짓된 모습'이라는 뜻을 지닌 가상이라는 단어는 'virtual'의 바람직한 번역어가 아니다.”라고 지적한다[4]. 즉 'virtual reality'의 경우 보다 엄격히 번역할 경우에는 '가상적 실제'로 번역하는 것이 타당하다고 본다. 라이언(2003)은 가상과 실제의 차이를 다음과 같이 비교한다.

<표 1> 실제와 대립되는 가상의 의미[9]

실제(Actual)	가상(Virtual)
규정된(enacted)	잠재하는(potential)
닫힌(closed)	열린(open)
물질적인(material)	정신적인(mental)
구체적인(concrete)	추상적인(abstract)
특정한(particular)	일반적인(general)
육체적인(corporeal)	영혼적인(spectral)
단일한(singular)	복수의(plural)
현전(presence)	원격현전(telepresence)
면대면(face to face)	매개적인(mediated)
신원(identity)	역할놀이(role-playing)
사실(fact)	허구(fiction)

레비(2002)도 '가상은 현실(real)이 아닌, 실제(actual)에 대립되는 개념'이라고 지적한다. 여기서 말하는 가상이란 실제로 존재하지 않는 비현실적인 것을 지칭하는 것이 아니다. 가상은 현실감을 상실하는 것이 아니라, 정체성의 변환이다. 실체가 '지금 가지고 있음'의 개념이라면, 가상은 '앞으로 받게 됨' 또는 환상의 개념이다. 때문에 '현실화'에 대한 반대 개념이 곧 '가상화'이다.

'현실화'가 '바로 여기'에 존재한다면, '가상화'는 '여기 밖'에 존재한다.[14]

가상세계는 그 자체로 현실의 하부구조, 혹은 상부구조로 존재하는 것이 아니라, 독립적으로 존재하고 기능한다. 아울러 실재를 전도하거나 왜곡하는 기능을 행하는 것도 아니다. 가상세계가 꼭 현실을 있는 그대로 반영할 필요는 없다. 오히려 비현실, 반현실적 욕망과 상상력을 통해서 완성될 수 있기에 유의미하다.

### 3. 메타버스의 4가지 발전 방향

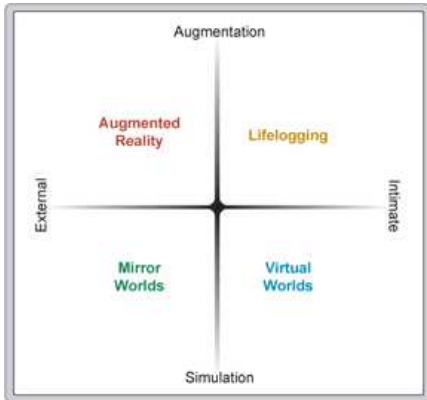
가상세계는 사용자들이 아바타(Avatar)를 만들어서 거주하고 상호작용하는 컴퓨터 기반의 시뮬레이션 환경으로, 게임, 의사소통, 상거래 등 다양한 문화, 예술, 사회, 경제 활동을 할 수 있는 공간이다. 스티븐슨은 사이버 펑크 소설 <스노우 크래쉬(Snow Crash)>(1991)를 통해서 '아바타'라는 용어와 함께, 실제세계의 '우주(universe)'에 부합하는 인터넷 기반의 3D 가상세계를 '메타버스(metaverse)'라고 명명했다[12]. 이는 사이버스페이스의 경우와 마찬가지로 후에 기술적, 문화적 용어로 확장됐다.

미국 미래 가속화 연구재단(ASP:Acceleration Studies Foundation)은 2006년 전세계 가상세계의 연구를 집약한 '제1회 메타버스 로드맵 회담(Metaverse Roadmap Summit)'을 개최한 바 있다. 메타버스 로드맵에 따르면, 메타버스라는 가상세계는 가상적으로 확장된 물리적 현실과 물리적으로 영구화된 가상공간이라는 융합(convergence)이다[8]. 이때 3D란 웹을 표현하는 기술적 전제의 하나일 뿐 필수조건은 아니다. 다만 기술적 발전 방향을 염두할 때, 인터넷 기반의 가상세계가 점차 3D로 진화할 것이라는 전망이 우세하기 때문이다. 오히려 메타버스의 본질은 '가상적으로 확장된 현실'과 '물리적으로 영구화된 가상공간'이라는 이질적인 두 자질의 복합성 자체에 있다.

메타버스 시나리오에 따르면, 메타버스는 증강 기술과 시뮬레이션기술의 발전, 외재적 기술과 내재적 기술의 발전이라는 양축에 따라서 나뉜다. 증강 기술(augmentation technology)이란 물리적 공간과 물체들에 정보처리 능력을 덧붙

여 유비쿼터스를 실현하는 기술이며, 시뮬레이션 기술(simulation technology)은 현실과 동격으로서의 상호작용적인 새로운 환경을 구축하는 기술을 뜻한다. 외재적 기술(external technology)란 사용자를 둘러싼 실제 세계를 조정할 수 있는 기술을 지칭하며, 내재적 기술(intimate technology)은 사용자가 시스템 안에서 아바타나 디지털 자아와 같은 대행자(agency)를 통해서 활동할 수 있는 기술을 지칭한다. 이와 같은 양 축의 기준을 중심으로 가상세계를 4개 유형으로 분할하면 다음과 같다.

<표 2> 가상세계의 4가지 유형[8]



거울세계(Mirror Worlds:MW)란 어원 그대로 물리적인 현실 세계를 그대로 반영(reflection) 및 정보적으로 확장한 세계이다. 데이비드 케렌터(1993)는 일찍이 거울세계의 시뮬레이션을 통해서 ‘나무차원(tree-level)’에서 세상을 바라보던 인간의 협소한 시야가 ‘숲의 차원(forest-level)’을 조망할 수 있는 거시적 안목을 갖추게 될 것이라고 전망했다[6]. 아마존의 블록뷰(Block View), 구글 어스(Google Earth) 등이 대표적인 사례이다. 구글 어스의 경우 위성사진 및 항공사진, 3D 지리정보시스템(Geographic Information System: GIS)을 활용해 전세계 지역정보를 웹으로 제공하고 있다. 거울세계는 메타버스 중에서도 사실성, 재현성, 정보성이 가장 두드러지는 세계로, 허구성이 중시되는 가상세계와 생성원칙이 다르다. 가상의 아바타를 통해서 원격현존(tel epresence)하는 것을 전제로 삼는 가상세계에서와 달리, 아바타 없이 현존(presence)하는 지역

기반 공간 및 정보만을 재현하는 것을 원칙으로 삼는다.

증강현실(Augmented Reality:AR)이란 현실 환경 기반 위에 네트워크화된 정보나 이미지를 덧붙여 그것이 실제하는 것처럼 현실을 증강시킨 세계이다. TV 스포츠 중계에서 실재하지 않는 점선이나 경기 점수를 그래픽으로 합성해서 제시하는 경우에서부터 착용형 컴퓨터에 이르기까지가 증강현실의 대표적인 사례이다. 증강현실 역시 거울세계와 마찬가지로 외부 현실과 밀접한 상관관계를 맺고 있으며, 그 기능과 효과가 철저하게 현실에 반영되어야만 한다. 실제로 증강현실은 외과 물리치료 등 현실에서의 효과를 극대화하기 위한 보조수단으로 활용되고 있다.

라이프로깅(Lifelogging)이란 증강기술을 활용해 개인의 일상생활을 포착해 자동 기록 및 보관하는 환경으로, 1995년 빌 게이츠가 제시했던 ‘문서화된 삶(documented life)’의 개념과 유사하다[5]. 라이프로그는 무인 자동 보안센터, 차량 내장 카메라 등으로 대표되는 객체 라이프로그(object lifelogging)과, 휴대폰 회사 웹사이트의 플랫폼과 같은 사용자 라이프로그(user lifelogging)으로 나뉜다. 라이프로그 환경은 개인의 일상생활의 모든 행동을 유용한 데이터베이스로 제시한다는 점에서 의의가 있으나, 바로 이러한 점에서 곧 사생활 침해 문제와 직결되어 활성화에 어려움을 겪고 있다.

메타버스의 4대 발전 영역은 각각 다른 기능, 유형, 기술을 특징으로 갖고 있으나, 현재도 계속해서 발전 단계에 있기 때문에 일부 영역이 융합되거나 겹쳐지기도 한다. 가령 가상세계 안에서 거울세계의 지도가 나타날 수도 있으며, 라이프로그에서 증강현실 기술이 활용될 수도 있다.

메타버스에서 가장 큰 비중을 차지하는 가상세계란 내재적 기술과 시뮬레이션 기술을 통해서 발생한 세계로, 다수의 사용자가 동시다발적으로 접속할 수 있으며, 아바타를 통해서 사용자의 페르소나를 작동시킬 수 있어야 한다는 전제를 실현하는 인터넷 기반의 공간이다.

기술적으로는 그래픽 기술의 발달과 브로드밴드의 보급 증가에 따라 텍스트에서 2D로, 향후 3D로 구현된 세계를 전제로 한다. 가상세계에서는 특히 사용자가 몰입할 수 있는 아바타 구현

기술이 중요하다. 기존의 웹과 달리 아바타를 통해서 가상세계에서의 공간 체험을 다른 유저와 실시간으로 공유하고, 이를 넘어서서 사용자 생성 콘텐츠를 실시간으로 생성 및 유통하는 것까지 가능하다. 최초에 텍스트 단위였던 아바타가 향후 ‘디지털 쌍둥이(digital twins)’를 구현할 수 있을 만큼, 사용자의 욕망을 충분히 표현할 수 있을 것으로 전망된다.

#### 4. 유희적 가상세계와 사회적 가상세계의 분류

가상세계의 범위는 「리니지」, 「에버퀘스트」, 「월드 오브 워크래프트」와 같이 게임으로 인식되는 유희적 가상세계(MMOG)에서부터 직업훈련이나 교육을 최종 목적으로 삼는 진지한 게임(serious games), 「세컨드 라이프」, 「하보호텔」, 「미트미」, 「홈」과 같은 사회적 가상세계(social virtual world:SVW)를 모두 포함한다. 카스트로노바(2004)에 따르면, 가상세계는 크게 놀이공간으로서의 가상세계와 실제 생활공간의 확장으로서의 가상세계로 분류된다[18]. 「리니지」, 「에버퀘스트」, 「월드 오브 워크래프트」와 같은 MMORPG의 경우, 환상성과 게임성이 강조된 가상세계라면, 「세컨드 라이프」, 「미트미」, 「홈」, 「하보호텔」 등 실제성이 강조된 가상세계이다. 연대기적으로는 MU Ds 에서 촉발된 MMORPG가 가상세계의 틀을 완성한 후, 생활공간의 확장으로서의 가상세계가 등장했다.

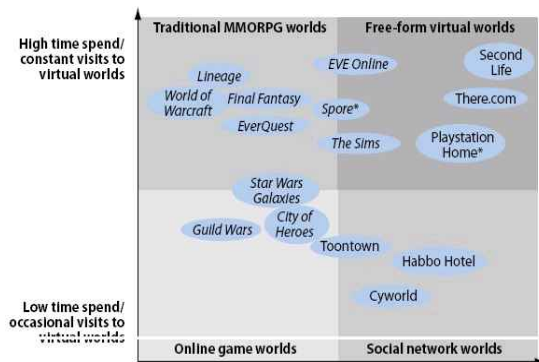
e-비즈니스 분석가인 잭슨(2007)은 가상세계를 표와 같이 크게 전통적 게임형 가상세계와 자유형식의 네트워크형 가상세계로 구분한다. 이중 「이브 온라인」이나 「심즈 온라인」 등은 게임형 가상세계와 네트워크형 가상세계의 중간 단계를 취하고 있다. 연대기적으로는 게임형 가상세계가 출현한 뒤 네트워크형 가상세계가 출현했으나, 현재 가상세계의 추이는 두 가지 유형의 가상세계와 중간형 가상세계가 동시다발적으로 존재하는 방식으로 발전해 나가고 있다.

류철균(2007)은 복합적 가상세계를 접속의 목적에 따라서 게임형 가상세계(Game play oriented VW), 생활형 가상세계, 파생형 가상세계로 유형화한다. 게임형 가상세계란 판타지 중심의 허구적 배경서사 아래 역할놀이(role-playing)의 요소와 성장 시스템(level system)을 바탕으로 게임 플레이의 즐거움을 추구하는 가상세계를 일컫는다. 생활형 가상세계(Life oriented VW)는 현실의 실제 일상 생활을 재현 및 시뮬레이션한 공간에서 사회적 상호작용을 추구하는 가상세계를 말한다. 사용자들은 미디어 창작 자동화 도구를 가지고 가상 재화를 만들고 이를 상거래할 수 있다. 현실의 기업, 정당, 학교가 현실과 똑같은 기능을 수행하는 특정한 목표나 고정된 시스템이 없는 세컨드 라이프, 미트미, 홈, 하보호텔 등이 여기에 속한다. 파생형 가상세계(Derivative VW)는 현실세계의 교육, 전시, 의료, 직업 훈련에서 직접 파생되어 나온 가상세계를 말한다. 워싱턴 약학대학의 가상현실 치료 프로그램, 아메리칸 아미의 현장 직업 훈련 프로그램 등 진지한 게임(serious game)이 여기에 속한다[2].

북미 및 유럽 등에서는 생활형 가상세계와 유사한 개념으로 ‘사회적 가상세계(Social Virtual World)’의 개념을 일반적으로 사용한다. 벅시북(2004)은 게임에서 촉발된 가상세계가 사회적 가상세계로 확장되고 있다면서, 심즈 온라인이나 세컨드 라이프와 같이 게임적 요소와 사회적 요소가 융합된 예를 ‘사회적 가상세계’로 명명하고 있다[17].

한국의 경우, 메타버스 내 가상세계의 발전에서부터 발전에 이르기까지 유희적 가상세계(the Ludic Virtual World)가 중심에 있다. 이는 생활형, 혹은 사회적 가상세계에 중점을 둔 북미형 가상세계와는 분명 차별적이다. 이에 본고에서는

<표 4> 가상세계의 분류[21]



가상세계를 크게 MMORPG와 같이 환상성, 유희성, 게임성이 강조된 ‘유희적 가상세계(The Ludic Virtual World)’, 실재성, 효율성, 네트워크성이 강조된 ‘사회적 가상세계(the Social Virtual World)’로 분류하기로 한다.

유희적 가상세계의 경우 허구적 배경 서사를 토대로 아바타가 세계 안에 주어진 임무를 완수함으로써 서사를 소비하는 동시에 창작하는 형태로 제시되는데 반해서, 사회적 가상세계는 현실 재현에 보다 중점을 두고 있으며 특정한 서사나 목표가 주어지지 않은 상태에서, 일상과 유사한 사회, 경제적 활동을 할 수 있는 형태로 제시되고 있다. 유희적 가상세계와 사회적 가상세계의 가장 큰 변별점은 바로 ‘허구적 배경 서사’에 있다. 유희적 가상세계와 사회적 가상세계를 항목별로 비교한 후, 마리로르 라이언의 ‘가상의 의미(The Meaning of Virtual)’표에 대입하면 다음과 같다.

<표 5> 유희적 가상세계와 사회적 가상세계

	유희적 가상세계 (the Ludic Virtual World)	사회적 가상세계 (the Social Virtual World)
배경 서사	허구적(fictional)	사실적(factual)
시간	과거와 미래(past and present)	현재 (present)
아바타	역할놀이(role-playing)	실제 신원(identification)
목적	환상과 꿈(fantasy and dream)	삶의 체험(lived experience)

위의 표를 통해서 알 수 있는 것과 같이, 유희적 가상세계는 ‘가상(virtual)’에 더욱 가까운 반면, 사회적 가상세계(SVW)는 ‘실재(actual)’에 더욱 가깝다. 다시 말해 ‘가상(virtual)’의 양면성 중에서 유희적 가상세계의 경우 ‘실제로 있을 수 없는’ 부분을 강조한 반면, 사회적 가상세계는 ‘실제로 있을 수 있는’ 부분을 강조한 결과물로, 같은 가상세계이지만 두 세계의 목표와 역할이 상이하다. 사회적 가상세계인 메타플레이스의 개발자인 코스터(2008)는 “가상세계는 다수의 사람들이 동시에 의사소통하고 세워나가는 세계로, 그것 자체로 새로운 미디어이다.”라고 강조하면서 사회적 가상세계로서의 가상세계를 더욱 중

시한다[19]. 그러나 사회적 가상세계가 중시되는 북미의 현상과 달리, 유독 한국에서는 허구적 세계관에 입각한 유희적 가상세계가 각광받는 반면 현실에 기반을 둔 사회적 가상세계는 사용자로부터 외면당하기 일쑤이다. 이처럼 한국 가상세계의 발전방향은 유희적 가상세계에 놓여있다고 볼 수 있다. 반면실현에 대한 욕망과 허구적 상상력을 극대화할 수 있는 장으로서 가상세계가 의미미한 것이다.

## 5. 차세대 문명 공간으로서의 가상세계

여명숙(1999)은 세계의 확장으로서의 사이버스페이스가 ‘탈물질화(dematerialization)’와 ‘구체화(concretization)’의 노선을 밟아왔다고 지적하면서, 신화적 공간과 사이버스페이스의 상관관계를 설명한다[3]. 고대인에게 신화가 상상의 보고요 인간 현실의 원동력으로 작용했다면, 현대인에게는 가상세계가 유사한 기능을 수행하게 되었다는 것이다.

하임, 라이언, 레비 등도 가상세계를 인간 문명 발전의 한 단계로 전망한다. 가상세계란 일종의 ‘상징적 공간’으로 현실 속에 존재할 수 있는 또 다른 현실일 뿐, 꼭 현실 공간을 그대로 재현할 필요는 없다. 가상세계를 현실세계와 똑같은 것으로 복제할 경우, 오히려 상상력과 표현력이 제약받고 줄어들어 가상세계가 피폐화될 뿐이다[10]. 인간이 살아가는 현실 자체가 ‘확정된 유일한 실체’가 아닌 ‘다양성을 지닌 실체, 불확실성의 실체’이기 때문이다.

가상세계는 물리적 공간인 동시에 정신적 공간이요, 실재하는 공간인 동시에 비실재하는 공간이다. 가상세계는 현실의 하부구조나 모방, 재현이 아니다. 그렇다고 해서 현실과 유리되거나 현실을 왜곡시키는 이미지의 세계도 아니다. 가상세계란 자아와 세계를 이해하고 표현하고자 하는 집단지능의 잠재력으로 구성된 차세대 문명 공간이다.

참 고 문 헌

[1] 라도삼, 비트의 문명, 네트의 사회, 서울:커뮤니케이션 북스, 1999.

[2] 류철균, 가상세계형 SNS 개발 컨셉 설계, KTF 전략보고서, 2007.

[3] 여명숙, 사이버스페이스의 존재론과 그 심리철학적 함축, 이화여자대학교 철학과 박사학위논문, 1998.

[4] 이채리, "가상현실의 비실재론적 현실성", 과학철학, Vol.6, No.2, 2003.

[5] Bill Gates, 이규행 역, 미래로 가는 길, 서울:삼성출판사, 1997.

[6] David Gelernter, Mirror Worlds, New York: Oxford University Press, 1993.

[7] Jean Baudrillard, "the Perfect Crime", Selected Writings, California: Stanford University Press, 2001.

[8] John Smart, Jamaais Cascio, Jerry Paffendorf, Metaverse Roadmap, acceleration studies foundations, 「Metaverse Roadmap Summit」, SRI International Menlo Park, Canada, 2006.5.5~6, SRI ,www.metaverseroadmap.org

[9] Marie-Laure Ryan, Narrative as Virtual Reality, Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2003.

[10] Michael Heim, 여명숙 옮김, 가상현실의 철학적 의미, 서울:책세상, 1997.

[11] Nicholas Negroponte, being digital, New York:Random House, 1995.

[12] Neal Town Stephenson, 김장환 옮김, 스노우크래쉬 (Snow Crash), 서울: 새와 물고기, 1996.

[13] Pierre Levy, 권수경 옮김, 집단지성, 서울:문학과지성사, 2002.

[14] Pierre Levy, 전재연 옮김, 디지털 시대의 가상현실, 서울:궁리, 2002.

[15] Peter Lewis, "Metaphor in Visualization", Working Paper, Department of Information Science, Pennsylvania: University of Pittsburgh, 1989.

[16] William Gibson, 김창규 옮김, 뉴로맨서(Neuromancer), 서울:황금가지, 2005.

[17] Betsy Book, "Moving Beyond the Game: Social Virtual Worlds", State of play 2 Conference, 2004.10. <http://www.virtualworldsreview.com>

[18] Edward Castronova, "The Right to Play", <http://www.nyls.edu/pdfs/castronova.pdf>, 2003

[19] Erica Naone, "Creating a Web of Worlds", Technology Review, MIT, 2008.1.11.

[20] 카메츠 아츠시, "멀티버스시대로 향하는 가상세계",

도쿄:지적자산창조, 8월호, 2007.

[21] Paul Jackson, "the Real Business of Virtual World", Forrester Research, <http://www.forrester.com/Research/Document/Excerpt/0,7211,40701,00.html>, 2007. 3.23.

[22] Michael Spring, "가상현실과 종합적 정보전달", Sandra K. Helsel & Judith Roth, 노용덕 옮김, 가상현실과 사이버스페이스, 서울:세종대학교 출판부.



한 혜 원

1998년 : 이화여대 국어국문학과 (문학석사)  
 2005년 : 이화여대 국어국문학과 (박사수료)

2007년~2008년 : 계원조형예술대학 멀티미디어디자인과 전임강사  
 2008년~현재 : 이화여자대학교 디지털미디어학부 전임강사  
 관심분야 : 디지털 스토리텔링(Digital Storytelling), 영상콘텐츠(게임, 가상세계) 기획 및 설계