

[메타버스 WAR- 신대륙 정복 전쟁]

1. 메타버스란 무엇인가?

“메타버스는 또 누가 유행시킴?”

--> (댓글) “실체 없이 썸타는 거랑 비슷하지 않음?”

--> (대댓글) “가상이라는데 실체가 어딴어 ㅋㅋㅋ”

‘메타버스’를 두고 말들이 참 많습니다. 과연 메타버스 전문가들은 어떻게 정의하고 있을까요?

Q. 메타버스(Metaverse), 무엇인가요?

이시한 저자

“뭐 어렵게 생각할 게 아니라 원래 메타라는 말 자체가 가상이라는 말보다는 초월이라는 말이 맞거든요? 그러니까 초월 버스는 유니버스할 때 버스니까 초월 공간. 또는 초월 현실 그러니까 가상이라는 말보다는 초월 현실. 초월 공간이라는 말이 더 맞지 않나”

Q. 메타버스(Metaverse), 무엇인가요?

이임복 저자

“내 몸은 현실에 있지만 구글 같은 걸 썼을 때 가상 현실 속에서 나의 아바타로 다른 사람들과 만나는 또 다른 세상. 이렇게 정의할 수 있을 거 같습니다”

Q. 메타버스(Metaverse), 무엇인가요?

최형욱 저자

“그동안 굉장히 많은 분들이 메타버스를 얘기할 때 가상세계 내지는 가상현실이 메타버스라고 얘기를 많이 하세요. 그런데 그러면서 사실 예를 들거나 이러실 때 메타버스가 아닌 것들을 메타버스처럼 얘기하시는 경우가 많거든요. 그 이유가 뭐냐면, 메타버스를 사용하거나 메타 버스를 구현하기 위해서 필요한 기술들이 있습니다. 증강현실, 가상현실, 디지털 트윈 이런 것 들은 사실 기술이거든요. 그런데 우리가 그 기술 자체를 메타버스라고 부르는 경우들이 있어요. 그래서 오늘 제가 말씀을 드릴 때는 메타버스 와 메타버스를 구현하거나 이용할 때 필요한 기술을 분리를 해가지고 말씀을 드릴 거고요. 이 두 가지를 분리하는 게 메타버스를 이해하는데서는 굉장히 저는 중요한 요소라고 생각을 합니다”

같은 말인 듯 다른 말 같은 메타버스의 정의!

‘초월’을 뜻하는 메타(Meta)와 우주를 뜻하는 유니버스(Universe)의 합성어인 ‘메타버스’는 1992 년 출간된 SF 소설 ‘스노크래시’에서 유래됐는데요, 학자마다 조금 차이는 있지만 주로 ‘현실을 초월한 세상, 새로운 가상 세상’을 의미합니다. 초기 메타버스의 개념은 주로 ‘가상 공간’이라는 개념에

머물러있었는데, 당시에 초기 HMD 가 개발됐던 때라 그쪽 영향이 컸었죠. 그렇게 가상 세계는 큰 이벤트 정도로 지나가나 싶었는데 월드와이드웹이 진화하면서 어마어마한 패러다임의 전환이 시작됩니다.

“이걸 획기적으로 바꾼 게 인터넷이에요 인터넷을 통해서 사람들이 만나지도 않고도 일을 처리할 수 있게 되었고요 그리고 그걸 또 하나 바꾼 게 스마트폰이에요 스마트폰을 통해서 이제 언제 어디서나 사람들이 만나고 연결되게 됐다는 거죠 그 연결의 방식을 바꾸는 게 메타버스거든요 /그렇기 때문에 사람들과 사람들 사이에 연결의 방식을 바꿔버리기 때문에 그 변화는 엄청날 것이다. 생각하기 때문에 기업들이 관심을 가지고 바로 그 접점에서 비즈니스가 일어나는 거거든요”

- 이시한 저자

대규모 온라인 롤플레이팅 게임이 전 세계를 휩쓸고 싸이월드와 같은 초기 소셜네트워크서비스가 출현한 거죠. 이들의 성공은 메타버스 의미 확장에도 큰 영향을 주게 됩니다.

현실세계의 반대쪽에 있는 가상세계 중심의 메타버스가 여러 가지 다른 형태와 목적을 가질 수 있다는 사실을 확인했고, 이 분야를 좀 더 확장해 보려는 움직임이 시작된 겁니다.

그리고 이때부터 ‘가상세계’와 ‘가상현실’을 구분 지을 필요성을 느끼죠.

<가상현실의 철학적 의미>의 저자 마이클 하임은 이렇게 정의합니다.

“인터넷이 만드는 ‘사이버 스페이스’가 가상환경이자 모의된 세계이며 디지털 감각의 세계”

도통 무슨 말인지 모르겠죠?

즉, 컴퓨터를 통해 특정한 디지털 공간 안에 현실과 같은 세계를 시각적으로 만들면 센서를 이용해 사용자가 원하는 제어와 입출력이 가능한 것, 이것은 가상현실입니다. 쉽게 말해 VR 이라는 기계를 이용해서 입체 화면이 눈 앞에 펼쳐지는 상황은 가상현실이죠.

반면 ‘가상세계’는 인터넷을 통해 다중 사용자가 접속해 상호작용하는 모든 시뮬레이션 환경을 의미하는데, 결론적으로 가상현실은 가상세계의 하위 개념으로 생각하면 이해하기 쉽습니다.

그런데 현실세계야 어떻게 흘러가는지 우리가 직접 눈으로 확인하면 된 않지만, 가상 세계는 앞으로 어떻게 굴러갈지 도무지 감이 잡히질 않잖아요. 답답한 건 다른 사람들도 마찬가지였나 봅니다.

비영리 연구법인 ASF 는 <메타버스 로드맵 프로젝트>를 통해 메타버스의 미래에 대한 단기적 관점과 장기적 관점으로 시나리오 플래닝을 해보는데요. 메타버스 로드맵의 4 가지 시나리오는 다음과 같습니다. 증강현실, 라이프로그, 미래월드, 가상세계인데요,

흥미로운 건 이 시나리오가 만들어진 2007 년에만 해도 그저 4 개의 가능성일 뿐이었지만-현재는 모두 현실로 일어났고 심지어 진화 중이라는 겁니다. 하지만 여전히 우리가 꿈꿨던 대로 실현된 것은 아니죠. 그래서 이 시나리오에서 다뤘던 한계점에 대해 알아볼 필요가 있는데요,

우선 메타버스 로드맵에서 가장 불확실한 인자의 한 축으로 봤던 것은 컴퓨터 시뮬레이션으로 얼마나 리얼하게 가상화가 실현될 수 있는가였고- 또 다른 한 축은 사용자의 정체성을 중심으로 개인적인 영역으로 그칠 것이냐, 아니면 외부와 상호작용을 할 수 있는 영역으로 확장될 것이냐- 이 두 가지로 설정됐습니다.

좀 더 구체적으로 살펴볼까요?

증강현실은 영화에서 자주 볼 수 있는 친숙한 소재로 레이저 홀로그램을 이용해 먼 곳에 떨어진 사람들이 3D 실사로 투영되어 메시지를 주고받죠. 실제로 ‘텔레프레즌스’라고 불리는 기술인데 현실세계에 컴퓨터그래픽으로 가상의 인물이나 정보가 결합되어 보이게 만드는 걸 말합니다.

증강현실 시나리오는 물리적인 현실세계를 기반으로 외부 환경과 상호작용하는 다양한 애플리케이션의 발전과 함께 빠르게 확산되고 있는데, 특히 스마트폰을 기반으로 한 AR 응용 사례로 엄청난 전성기를 누리지 않을까 기대됩니다.

다음 시나리오는 가상세계인데요, 유발 하라리는 인간이 다른 동물과 다른 가장 큰 차이는 허구를 만들고, 그것을 믿고 현실에 실체화시키는 능력이라고 이야기합니다.

가상 세계가 정말 딱 그렇습니다.

유저가 존재하는 공간은 물론 함께하는 다른 유저, 오브젝트, 콘텐츠 등 모든 콘텍스트가 컴퓨터그래픽을 통해 가상으로 시뮬레이션되며, 모든 정보와 상호작용이 가상세계 안에서 이뤄집니다.

2D 평면 인터페이스로 표현되는 공간부터 3D로 몰입감 있게 구현되는 공간까지~!!

디지털 정보를 기반으로 컴퓨터가 합성해낸 제약 없는 상상의 세계로 적게는 수십 명에서 많게는 수백만 유저가 동시에 접속할 수 있죠.

가상세계는 <리그 오브 레전드> 같이 퀘스트를 지향하는 멀티플레이어 게임 기반의 게임형 가상세계와 <세컨드라이프>와 같은 일상과 소셜라이프 환경 기반의 생활형 가상 세계- 업무, 교육, 전시, 쇼핑 등 특정한 목적을 가상공간에 접목한 서비스형 가상세계로 구분하는데요,

여기에 <로블록스>나 <마인크래프트>처럼 이 3가지 요소가 혼합된 형태의 융합형 가상세계가 속속 나타나면서 이 구분 자체는 큰 의미가 없어지고 목적과 특성에 따라 혼재된 형태로 급격하게 커지고 있습니다.

“굉장히 많은 사람들, 그리고 또 굉장히 많은 스튜디오들, 개발자들이 뛰어들어서 이 메타버스, 특히 가상현실을 중심으로 한 메타버스 쪽에 엄청나게 많은 이제 소프트웨어, 콘텐츠들이 나올 거고요. 이 GPU, CPU가 적용돼있는 또 하나가 이제 우리가 쓰고 있는 스마트폰이잖아

요. 엄청난 파워를 가진 컴퓨팅 파워를 가진 이 스마트폰이 모든 사람의 손에 들려있다 보니까 모바일 기기를 통한 또 메타버스도 제페토라든가 이런 로블록스 같은 것들 다 같은 개념에서 굉장히 지금 확장, 대중화를 만들어낼 티핑을 다 넘어섰다 저는 이렇게 보고 있습니다”

- 최형욱 저자

메타버스 로드맵 다음 시나리오는, ‘라이프로깅’입니다. 라이프로그는 쉽게 말해 유저를 중심으로 일상의 이벤트들이 디지털로 기록되고 저장되는 것을 의미하죠. 근래에 등장한 대부분의 모바일 기기는 수십 개의 센서를 탑재하고 있어 사용자의 정보 보호 동의에 따라 매우 자세하고 정확한 활동 데이터를 취합 기록할 수 있으며 이런 데이터들이 모여 라이프로그의 생태계를 만들고 있습니다.

“라이프로깅이라는 것은 우리 삶을 매번 기록을 남기는 겁니다 난 기록을 안 남기는데 카카오톡을 하는 것도 사실상 기록을 남기는 거고 유튜브를 하는 것도 기록을 남기는 거고 페이스북을 하는 것도 기록을 남기고 있어요 뭔가 내가 현실에 있지만 나와 주변에 있는 모든 것들이 데이터를 남기는 세상. 소셜로 연결이 되면서 사이버로 움직이는 거 이 모든 걸 크게 메타버스의 범주라고 볼 수 있을 거 같아요”

- 이임복 저자

자, 벌써 메타버스의 마지막 시나리오 ‘미러 월드’인데요, 미러월드는 말 그대로 거울처럼 현실 세계를 디지털 세계로 모델링하거나 복제해 만든 세계인데요, 구글어스가 대표적인 미러월드라고 할 수 있습니다. 이 세계는 현실세계를 얼마나 똑같이 잘 모사하느냐가 중요하며 현실세계와 가상화된 미러월드가 연결되어 얼마나 정확하고 빠르게 동기화될 수 있느냐가 핵심이죠.

결론적으로 4 개의 메타버스 시나리오들의 현재 발전 속도나 확산의 정도는 영역별로 차이가 나지만, 구현하기 비교적 쉬운 라이프로그 영역이 보편적으로 많이 확산되었으며 가상세계와 미러월드가 그다음으로 큰 변화를 보여주고 있습니다.

메타버스 세계를 구현할 다양한 시나리오가 등장했고- 이미 현실화되어 진화가 이뤄지는 가운데도 여전히 ‘메타버스’에 대해 의문을 품는 사람들이 많습니다. 누가 맞고, 틀린 지는 알 수가 없죠. 그리고 사실 크게 의미도 없습니다. 중요한 건, 이미 시작되고 있다는 겁니다.

“이걸 지나가는 유행이라고 생각하는 사람은 유튜브도 한 때는 엄청 났지만 지금은 살짝 사그라드는 분위기이고 트위터도 한 번에 뺄 뻔했지만 사그라드는 뭐 그런 것들처럼 유행처럼 지나가는 거 아니냐 라고 생각하시는 분은 메타버스는 하나의 플랫폼으로 생각할 때 그런 이야기를 하시는 건데, 이거는 스마트폰이 유행이 지나가거나 그런 건 아니잖아요? 인터넷 스마트폰 이런 식으로 연결의 방식이 바뀌는 것이기 때문에 그런 유행에 따라서 확 바뀐다는 개념과는 좀 다르게 생각하셔야 할 거 같습니다”

- 이시한 저자

-

“메타버스라는 용어가 지금 만들어진 게 아니거든요 이미 예전부터 있었던 개념이었었고. 지금 모든 것들을 품을 수 있을 정도로 성장한 개념이에요. 그리고 지금은 메타버스가 될 수 있을만한 기술적인 발전하고 사람들의 이해도가 올라가 있는 상태입니다 이 관점에서 봤을 때 메타버스는 하나의 유행으로 끝나는 게 아니라, 지금부터 만들어가는 세상이고 시작점에 저희가 있다고 생각해요 유행으로 그치진 않을 겁니다”

- 이임복 저자 ^{BM}

관련 서적 <메타버스의 시대> 이시한 | 다산북스