

## 메타버스 개념과 유형에 관한 시론\*

: 가능세계 이론을 중심으로

윤현정\*\*, 이진\*\*\*, 윤혜영\*\*\*\*

### 국문초록

메타버스는 경험적 측면의 가상현실이자, 시공간 및 자원의 제약을 벗어나 새로운 현실을 만들 수 있는 비어있는 세계로서의 가능성을 지닌다. 이에 본 연구는 기술적·산업적 논의를 넘어 새로운 패러다임으로서 메타버스의 의미를 고찰하고자 한다. 이를 위해 현실세계와 그것을 둘러싸고 있는 현실화되지 않은 가능성을 탐구하는 가능세계 이론을 적용해 메타버스를 유형화하였다.

가능세계 이론에서는 실제세계(Actual World)와 텍스트 상에 구현된 세계인 텍스트 실제세계(Textual Actual World), 텍스트 실제세계에 포함되진 않지만 이를 통해 유추할 수 있는 텍스트 지시세계(Textual Reference World)가 구분된다. 이때 실제세계(AW), 텍스트 실제세계(TAW), 그리고 텍스트 지시세계(TRW) 간의 관계를 독자(사용자)들이 어떻게 받아들이느냐가 중요한데, 본 연구는 이들 세계 간의 관계를 중심으로 메타버스 유형을 독립형, 액자형, 경계형, 대체형의 네 가지로 제시하였다.

첫째, 독립형 메타버스는 실제세계(AW)로부터 독립된 독자적인 세계관과 법칙을 갖는 세계로 게임형 가상세계로 대표된다. 사용자들은 독립적인 텍스트 실제세계(TAW)를 경험할 뿐 아니라, 창발적 플레이를 통해 지속적으로 새로운 텍스트 지시세계(TRW)를 만들어 낸다.

둘째, 액자형 메타버스는 사용자들의 창발적 플레이가 텍스트 지시세계(TRW)의 생성과 경험에 머물지 않고 다시 텍스트 실제세계(TAW)로의 창작으로 이어지며 순환하는 형태다. <로블록스>, <마인크래프트>에서 사용자들이 생성한 텍스트 실제세계(TAW)가 이에 속한다.

셋째, 경계형 메타버스는 일상적 미디어 저작 기술을 통해 사용자들이 실제세계(AW)를

\* 이 논문은 한양대학교 교내연구지원 사업으로 연구됨(HY-2020-G)

\*\* 건국대학교 모빌리티인문학연구원 HK연구교수, exambi@naver.com (제1저자)

\*\*\* 한양대학교 문화콘텐츠학과 조교수, zzin2024@hanyang.ac.kr (교신저자)

\*\*\*\* 가톨릭대학교 글로벌문화스토리텔링융복합전공 조교수, hyyun@catholic.ac.kr (공동저자)

제출일(2021년 8월 17일), 수정일(2021년 9월 15일), 게재확정일(2021년 9월 27일)

기반으로 다양한 텍스트 실제세계(TAW)를 만들고 경험할 수 있는 세계다. 텍스트 지시세계(TRW)는 실제세계(AW)와 텍스트 실제세계(TAW)의 경계에서 생성되며 팬 커뮤니티 플랫폼인 〈위버스〉 등이 해당된다.

마지막으로 대체형 메타버스는 텍스트 실제세계(TAW)가 실제세계(AW)의 경험과 활동을 대체하는 형태로 가상 전시회 등을 포함한다. 텍스트 지시세계(TRW)는 사용자가 일상을 영위하는 실제세계(AW)와 일치하거나 실제세계(AW)를 지향한다.

본 연구는 가능세계 이론을 통해 메타버스의 개념과 유형을 살펴보는 시론적 연구로서 미디어 문화 전반에 나타나는 다양한 메타버스의 형태들을 포괄했을 뿐 아니라 그 가능성을 논의할 수 있는 계기를 마련했다는 점에서 의의를 지닌다.

**주제어 :** 메타버스, 가상세계, 가능세계, 마인크래프트, 로블록스, 제페토

## I. 서론

본 연구의 목적은 메타버스(metaverse)에 대한 기술적·산업적 논의를 넘어 문화 현상으로 서 메타버스의 유형화를 시도하는 것이다. 메타버스 관련 플랫폼과 서비스의 스펙트럼을 살피고 유형화를 시도함으로써 디지털 미디어 환경이 촉발한 새로운 패러다임으로서 메타버스가 가지는 의미를 고찰한다.

바야흐로 메타버스의 시대다. 메타버스는 경제와 사회, 문화를 아우르는 탈경계적 키워드로 자리 잡았다. 코로나(Covid - 19)로 인한 팬데믹의 장기화는 교육, 경제, 사회, 문화 전반에서 대면 활동을 대체할 수 있는 온라인 플랫폼의 수요를 증가시켰다. 화상 회의 플랫폼을 활용한 교육과 비즈니스, 온라인 게임 기반의 공연과 전시, 3D 아바타 기반 소셜 서비스의 등장은 포스트 코로나 시대의 새로운 일상이 되었다. 이 새로운 일상의 중심에서 가장 주목받고 있는 개념이 메타버스다. 그러나 메타버스에 대한 주목이 새로운 것은 아니다. 2000년대 중반, 웹 2.0 논의와 함께 차세대 3D 웹으로 주목받았다. 그러나 페이스북, 트위터와 같은 SNS의 등장과 스마트폰을 중심으로 한 모바일 플랫폼<sup>1)</sup>의 대중화로 인해 메타버스에 대한 산업적·학문적 관심은 줄어들었다.

메타버스를 둘러싼 이같은 현상은 기술의 수직적 발달이 수평적 발달로 반드시 이어지는 것이 아님을 보여준다. 고도화된 기술은 인간과의 상호작용을 통해 사회적 맥락을 획득할 때 비로소 대중화가 가능하다. 베르나르 스티글러(Bernard Stiegler)는 기술과 미디어가 보철적 존재로서 인간과 공생한다고 말한 바 있다.<sup>2)</sup> 이는 단순히 기술의 발전에 따라 기계화되는 인간을 말하는 것이 아니라 기술과 미디어가 인간과 상호작용을 통해 존재론적 의의를 획득함을 의미하는 것이다. 2000년 중반 당시 메타버스를 표방했던 서비스들은 웹이 지향하는 사용자의 매개와 연결보다는 공간성, 구체적으로는 디지털 공간과 세계의 구현 자체에 집중했다. 다시 말해 당시의 메타버스 서비스들은 사용자의 상호작용 방식과 경험을 고민하기보다는 3D 공간의 구현과 일회적인 콘텐츠 업데이트에 집중한 것이다. 결국 〈세컨드라이프(Second Life)〉를 비롯해 대표적인 플랫폼들이 서비스 종료 수순을 밟았다.

세계적인 팬데믹으로 인류가 그 어느 때보다 역동적인 변화의 국면을 맞고 있는 현재, 메타버스의 재부상이 가지는 의미와 개념에 대한 재정립이 필요한 시점이다. 더불어 개념화의 과정에서 메타버스와 관련지어 논의되고 있는 다소 광범위한 기술과 서비스에 대한 유형화를 함께 시도함으로써 거시적인 지형을 그려보는 것이 필요하다. 메타버스는 구체적이고 특정한

1) MIT 테크놀로지 리뷰는 “월드와이드웹(World Wide Web)은 〈세컨드라이프〉나 〈구글어스〉와 같은 서비스들과 융합되어 월드와이드심(World Wide Sim)의 형태가 될 것이다”고 전망한 바 있다.  
[Second Earth], <https://www.technologyreview.com/2007/06/18/272040/second-earth/>, (검색일자: 2021년 8월 12일)

2) Bernard Stiegler, *Technics and time 1: The fault of Epimetheus*, Stanford: Stanford University Press, 1998, pp.56-58.

대상을 지칭하는 단일 개념이라기보다는 복합적인 현상을 아우르는 범주의 개념에 가깝다. 그러므로 어떠한 기술과 콘텐츠를 중심으로 현실을 매개하느냐에 따라 다양한 형태의 메타버스가 등장할 수 있다. 이를 잘 보여주는 것이 비영리 기술 연구 단체 ASF(Acceleration Studies Foundation)가 제시한 메타버스 로드맵이다.

2006년 미국 캘리포니아에서 열린 제1회 메타버스 로드맵 서밋(Metaverse Roadmap Summit)에서 논의된 내용을 토대로 발표된 메타버스 로드맵은 메타버스를 증강현실(augmented reality)이나 라이프로그(lifelogging)과 같은 모바일 기술을 아우르는 복합적인 개념으로 간주하며 기술에 따른 범주화를 제시하고 있다. 이후 메타버스의 개념과 동향을 살피는 연구<sup>3)</sup>와 저서들은 대부분 ASF의 메타버스 로드맵을 바탕으로 논의가 진행되었다고 해도 과언이 아니다. 메타버스 로드맵은 기술 활용 양상에 따라 증강(augmentation)과 시뮬레이션(simulation)으로 축을 나누고, 개인의 정체성(identity) 또는 세계(world)에 초점을 맞추고 있느냐에 따라 내재적(intimate), 외재적(external)이라는 기준을 제시하고 있다. 그러나 해당 기준은 배타적으로 적용되는 것이 아니라 혼재되어 있다. 증강현실이나 라이프로그는 하나의 세계라기보다는 세계의 요소와 일상을 재현하는 기술에 가까우며 미러월드(mirror world)나 가상세계(virtual world), 나아가 다양한 웹 기반 서비스와 결합이 가능하다.

실제로 위치기반 증강현실 게임 <포켓몬고(Poketmon Go)>는 증강현실과 미러월드, 라이프로그의 개념을 모두 아우르고 있는 콘텐츠이다. 또한 하위 범주로 분류된 가상세계는 증강이나 시뮬레이션이라는 기술적 구현의 양상을 모두 포괄할 수 있기에 실질적으로는 상위 범주로 의미화할 수 있다는 것도 문제적이다. 실제로 가상세계의 유형화가 메타버스와 동일선상에서 논의되기도 하였다. 게임형, 생활형, 파생형 가상세계나<sup>4)</sup> 유희적, 사회적 가상세계가 그것이다.<sup>5)</sup> 발표된 지 15년 가까이 지난 시점에서, 메타버스 로드맵에 기반한 유형화는 역동적으로 나타나는 기술과 미디어의 융합과 혼종 현상을 담아내기에 다소 한계가 있다.

메타버스 사례와 활용 방안에 대한 연구 또한 메타버스 관련 연구에서 주요한 비중을 차지한다. 이는 크게 교육이나 전시, 도시 공간 문제에 대한 대안적 플랫폼으로서의 접근<sup>6)</sup>, 비즈

3) 서성은, 「메타버스 개발동향 및 발전전망 연구」, 『한국컴퓨터게임학회논문지』 제12호, 한국컴퓨터게임학회, 2008, 15-23쪽.

John David N. Dionisio, William G. Burns & Richard Gilbert, "3D Virtual Worlds and the Metaverse: Current Status and Future Possibilities", *ACM Computing Surveys*, Vol. 45, No. 3, 2013, pp.1-38.

4) 류철균·안진경, 「가상세계의 디지털 스토리텔링 연구: <세컨드라이프>와 MMORPG 비교를 중심으로」, 『게임산업저널』 제16권, 한국콘텐츠진흥원, 2007, 30-47쪽.

5) 한혜원, 「메타버스 내 가상세계의 유형 및 발전방향 연구」, 『한국디지털콘텐츠학회논문지』 제9권 2호, 한국디지털콘텐츠학회, 2008, 317-323쪽.

6) 권창희, 「스마트시티 기반의 메타버스를 통한 도시문제해결 방안유에 관한 연구」, 『조선자연과학논문집』, 제14권 1호, 조선대학교 기초과학연구원, 2021, 21-26쪽.

김창식 외, 「메타버스에 관한 연구\_뉴스 빅데이터 서비스 활용과 사례 연구를 중심으로」, 『디지털산업정보학회논문지』 제17권 2호, 디지털산업정보학회, 2021, 85-101쪽.

니스와 마케팅적 측면에서 메타버스가 지닌 가치에 관한 연구<sup>7)</sup>가 주를 이룬다. 그러나 다양한 기술과 서비스가 혼재되어 있는 시점에서 이와 같은 활용과 개발 방안에 대한 연구는 기존 논의를 재생산하거나 현상의 표면을 살피는데 그칠 수 있다. 한편, 분야를 막론하고 메타버스에 대한 학문적 관심이 높아지면서 이를 타개하기 위한 메타버스에 대한 공간 담론<sup>8)</sup>이나 생태계로서 구성 원리를 살피는 연구<sup>9)</sup>들도 등장하고 있다.

이에 본 연구는 기술적·산업적 논의를 넘어 문화 현상으로서 메타버스에 대한 유형화를 시도함으로써 메타버스의 의미와 가능성을 고찰한다. 2장에서는 메타버스 개념의 변화를 살피고, 유형화를 위한 틀을 제시할 가능세계 이론을 살핀다. 3장에서는 가능세계 이론을 바탕으로 메타버스의 가능세계를 유형화하고, 구체적인 사례를 통해 각 유형 별 특성을 살핀다. 다양한 분야에서 혼종적으로 나타나고 있는 메타버스 관련 플랫폼과 서비스들을 유형화하고, 개념을 정립하는 것은 메타버스에 대한 지속가능하고 생산적인 논의를 위한 기반을 제시할 수 있다.

## II. 메타버스 개념의 변화와 가능세계

### 1. 메타버스 개념의 변화

‘메타버스’는 ‘상태나 위치의 변화’, ‘상위의’, ‘초월한’의 의미를 갖는 ‘메타(meta)’와 ‘세계’를 의미하는 ‘유니버스(universe)’가 결합한 개념이다. 따라서 사전적 의미는 ‘변화한 세계’, ‘상위의 세계’, ‘초월한 세계’가 될 수 있다. 하지만 메타버스의 사전적 정의 어디에도 오늘날 통용되는 컴퓨터로 구현된 3D 가상공간, 아바타로 대리되는 상호작용, 가상경제와 같은 개념은 찾아볼 수 없다. 메타버스는 널리 알려져 있듯이 미래의 가상세계에 대한 한 소설

김지수 외, 「공공도서관의 VR 기반 교육문화프로그램 개발에 관한 연구」, 『정보관리학회지』 제38권 2호, 정보관리학회, 2021, 87-112쪽.

최희수, 김상현, 「역사교육을 위한 메타버스 콘텐츠 연구」, 『글로벌문화콘텐츠』 제26호, 글로벌문화콘텐츠학회, 2017, 209-226쪽.

김성희 외, 「스마트 공간과 메타버스 전시안내 기술 개발 동향」, 『전자통신동향분석』 제29권 3호, 한국전자통신연구원, 2014, 66-73쪽.

7) 우성미·장동련, 「트랜스미디어 환경의 메타버스 브랜드 커뮤니케이션 연구」, 『브랜드디자인학연구』 제19권 2호, 한국브랜드디자인학회, 2021, 29-38쪽.

이정은·장동련, 「메타버스 환경을 위한 참여형 브랜드 게이미피케이션 연구」, 『브랜드디자인학연구』 제19권 2호, 한국브랜드디자인학회, 2021, 277-290쪽.

8) 이현정, 「AI 시대 메타버스를 아우르는 새로운 공간개념 필요성에 대한 담론」, 『한국게임학회논문지』 제21권 3호, 한국게임학회, 2021, 79-89쪽.

신유리, 「메타버스의 담화적 특성 연구: 디지털 원주민 세대가 사용하는 제페토를 중심으로」, 『담화·인지언어학회 학술대회 발표논문집』, 담화·인지언어학회, 2021, 233-238쪽.

9) 전준현, 「메타버스 구성 원리에 대한 연구: 로블럭스를 중심으로」, 『영상문화』, 제38호, 한국영상문화학회, 2021, 257-279쪽.

가의 상상력으로부터 탄생한 용어이다. 닐 스티븐슨(Neal Stephenson)는 〈스노 크래시(Snow Crash)〉에서 메타버스를 다음과 같이 묘사하고 있다.

2K 픽셀 해상도의 3D 이미지...완벽하게 사실적인 사운드...히로는 실제로 여기에 있지 않았다. 그는 컴퓨터가 만들어내고 그의 고글과 이어폰으로 끌어낸 세계 안에 있었다. 이 가상의 공간은 메타버스이다.<sup>10)</sup>

스티븐슨이 〈스노 크래시〉를 발표한 1992년은 이제 막 퍼스널 컴퓨터와 인터넷이 세상에 소개된 시점이다. HMD(Head Mount Display)로 경험하는 실감나는 3D 가상세계는 그 당시에 작가가 상상할 수 있는 가장 발전된 형태의 가상세계였던 것이다.

메타버스라는 용어는 2006년 미국의 미래연구기관인 ASF가 개최한 제1회 메타버스 로드맵 서밋에서 다시 유의미하게 등장한다. 메타버스 로드맵 회담은 본격화된 3D 웹의 시대를 대변하는 개념으로 메타버스라는 용어를 사용하며 다음과 같이 정의한다.

메타버스는 가상적으로 강화된 물리적 세계와 물리적으로 영구적인 가상세계의 융합이다.<sup>11)</sup>

스티븐슨이 상상한 메타버스는 3D 그래픽으로 구현된 독립된 가상공간, 아바타를 통해 접속하고 상호작용하며 원격현전의 체험을 가능하게 하는 가상세계였다. 반면, 메타버스 로드맵 서밋이 전망한 가상세계는 여전히 3D가 중심이 되지만, 현실과 가상의 융합을 강조한다. 이러한 메타버스 개념의 변화는 퍼스널 컴퓨터와 웹2.0이 대중화되고, 디지털 기술이 일상에 더 깊이 개입하게 된 2006년의 현실을 반영한 것이다. 메타버스 로드맵 서밋이 제시한 메타버스의 네 가지 유형<sup>12)</sup> 중 스티븐슨의 메타버스에 해당하는 가상세계 유형을 제외한 나머지 세 가지 유형(증강현실, 라이프로그, 미러월드)이 현실과 가상의 융합 형태인 것도 같은 맥락에서 이해할 수 있다.

이처럼 메타버스는 고정된 개념이 아니다. 허구적 상상력에서 출발한 메타버스는 디지털 시대의 현재를 진단하기 위해 등장한 용어가 아니라, 디지털 시대의 미래를 상상하고 전망하기 위한 용어로 사용되어 왔다. ‘어떤 것 위에’, ‘초월의’라는 뜻을 갖는 ‘메타’라는 전치사는 상대적인 개념이다. 그것이 아래에 두고 있는 것이 무엇인가, 혹은 그것이 초월하는 것이 무엇인가에 따라 그 의미가 달라진다. 메타버스는 가상세계를 논하는데 있어서 기술과 사회의

10) N. Stephenson, *Snow Crash*, Bantam Books, 2003, p. 24.

11) J. Smart, J. Cascio, and J. Paffendorf. "Metaverse roadmap overview: Pathways to the 3D web." Recuperado de <http://www.metaverseroadmap.org/MetaverseRoadmapoverview.pdf>. Accessed 7.07, 2007, p. 4.

12) *Ibid.*, p. 5.

변화에 따라 기의가 달라지는 일종의 텅 빈 기표와 같은 역할을 하고 있는 개념인 셈이다.

이러한 관점에서 보자면 현재의 메타버스 논의에 의미를 부여하는 것은 4차 산업 혁명이라는 기술적 변화와 포스트 코로나라는 시대적 요구와 관련이 깊다. 오늘날 스티븐슨이 상상했던 메타버스는 이미 실현되었다. 오쿨러스(oculus)같은 VR 장비를 통한 게임 경험은 더 이상 새로운 것이 아니다. 또한 메타버스 로드맵 서밋이 전망했던 미래도 실현되었다. 스마트폰의 대중화로 현실과 가상이 융합된 메타버스 역시 다양한 형태로 일상에 침투했다. 컴퓨터는 인간 개개인과 밀접한(personal) 미디어에서 더 나아가 인간의 일부가 되었다. ‘미디어는 인간의 확장’이라는 맥루한(McLuhan)의 명제처럼 신체의 일부가 된 스마트폰은 인간이 일상의 매 순간 메타버스에 참여하고, 메타버스 사이를 넘나들고, 메타버스를 만들어낼 수 있도록 했다. 과거의 메타버스 논의가 그러했던 것과 마찬가지로 현재의 메타버스 논의도 현재의 기술을 기반으로 상상할 수 있는 미래의 전망을 포함해야 하는 것이다.

여기서 우선 메타버스 논의를 항상 따라다니는 가상과 가상세계의 개념에 대해 짚고 넘어가야 할 필요가 있다. 컴퓨터 미디어의 등장 이후 가상세계는 다양한 관점에서 논의되어 왔으며, 용어 역시 사이버공간, 가상세계, 가상현실 등의 용어가 혼재되어왔다. 그도 그럴 것이 인간이 살아가는 실제세계와 마찬가지로 가상세계 역시 미디어적 현실, 기술적 현실, 철학적 현실, 산업적 현실 등 다양한 측면들이 복잡하게 얽혀 있기 때문이다. 이러한 용어의 혼란을 정리하자면 일반적으로 가상세계(virtual world)는 ‘컴퓨터로 조절된 입출력 장치를 이용하여 참가자들이 상호작용할 수 있는 환경’<sup>13)</sup>을 의미한다. 한편, 가상현실(virtual reality)은 ‘가상세계에 참여함으로써 참여자가 실제로 다른 세계에 있다고 믿는 문제’<sup>14)</sup>와 관련이 있다. 즉, 가상세계와 가상현실의 차이는 각각 가상의 기술적·물리적인 측면과 경험적인 측면을 의미하는 것이라고 할 수 있다.

가상(virtual)이라는 단어만 떼어놓고 봤을 때는 좀 더 철학적인 접근이 가능하다. 마이클 하임(Michael Haim)은 가상을 ‘사실상 그렇지 않으나, 마치...인 듯한’<sup>15)</sup>을 의미하는 철학적 용어로 정의한다. 이러한 가상이 철학적 개념이 될 수 있는 것은 ‘사실은 그렇지 않지만 진짜 같은’ 것에 대한 관점의 차이가 존재하기 때문이다. 장 보드리야르(Jean Baudrillard)에게 가상은 ‘실제로는 존재하는 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어놓은 인공물인 시물라크르(simulacre)’<sup>16)</sup>다. 반면 피에르 레비(Pierre Lévy)에게 있어 가상은 ‘실재에 대한 문제제기’<sup>17)</sup>이다. 즉, 가상을 새로운 현실을 만들어낼 수 있는 잠재력이자 힘으로 바라보고 있는 것이다.

본 논문이 메타버스를 정의하고 유형화하는데 있어서 좀 더 방점을 두는 관점은 기존의 메

13) 마이클 하임, 여명숙 옮김, 『가상현실의 철학적 의미』, 책세상, 1997, 233쪽.

14) 마이클 하임, 위의 책, 234쪽.

15) 위의 책, 234쪽.

16) 장 보드리야르, 하태환 옮김, 『시물라시옹』, 민음사, 2001, 9쪽.

17) 피에르 레비, 전재연 옮김, 『디지털 시대의 가상현실』, 궁리, 2002, 23쪽.

타버스 정의나 유형 분류에서 많이 사용됐던 기술적·물리적 측면의 가상세계가 아니라, 경험적 측면의 가상현실이다. 기술의 변화도 중요하지만 메타버스와 함께 하는 삶, 더 나아가 메타버스로 대체되는 삶이라는 시대적 요구가 현재의 메타버스 논의를 촉발했기 때문이다. 메타버스는 시간과 공간, 자원의 제약을 받는 포화된 실제세계 달리 시간과 공간, 자원의 제약 없이 새로운 현실을 만들 수 있는 비어있는 세계이다. 미래에 대한 전망으로서 메타버스가 가질 수 있는 의미는 이 비어있는 세계에 인간이 상상할 수 있는 모든 형태의 현실을 만들 수 있는 가능성에 있다. 이러한 관점에서 본 연구는 현재에 등장하고 있는 다양한 형태의 메타버스를 가능세계 이론을 통해 유형화해보고자 한다.

## 2. 가능세계 이론

가능세계 이론은 ‘현실세계와 그것을 둘러싸고 있는 현실화되지 않은 가능성’<sup>18)</sup>을 탐구하는 이론이다. 본래 철학에서 출발한 이론이지만 문학에서 허구성을 재고하기 위한 이론으로도 사용된다. 모방이론의 관점에서 문학의 허구적 세계는 실제와 완전히 다른 세계이거나, 실재를 모방하고 있으므로 허구적이다. 하지만 가능세계 이론은 허구적 세계의 허구성을 다른 관점에서 바라본다. ‘허구세계는 실제세계의 모방이나 재현이 아니라 가능성 있는 자주적인 세계이다.’<sup>19)</sup> 즉, 문학의 허구성이라는 것은 단순히 허구적 세계가 실제와 얼마나 다른가라는 모방의 문제에만 국한되지 않는다. 가능세계 이론이 말하는 문학의 허구세계란 반드시 현실을 지시하는 세계가 아닐 수 있다. 현실의 어떤 실재를 지시하지 않으면서 독자적인 세계로 구성될 수 있는 세계인 것이다.

메타버스도 문학의 허구세계와 유사하다. 지금까지 다양한 메타버스의 유형과 사례들은 현실을 기준으로 그 의미가 정의되어 왔다. 현실과 분리된 2차 세계로서의 가상세계, 현실의 증강, 현실의 기록, 거울에 비친 현실 등이 그것이다. 실제로 이러한 유형들이 메타버스의 주류를 차지해왔다. 하지만 최근에는 현실과의 관계만을 가지고는 설명할 수 없는 새로운 형태의 사례들이 등장하고 있다. 따라서 가능세계 이론은 현실과 가상의 이분법에서 벗어나 메타버스의 다양한 형태를 포괄할 수 있는 틀로서 적합한 방법론이 될 수 있다.

한편, 확장서사학자인 마리 로르 라이언은(Marie-Laure Ryan)은 가능세계 이론을 문학 뿐 아니라 다양한 디지털 미디어 콘텐츠에 적용하여 다음과 같이 구체화했다.<sup>20)</sup> 가능세계 이론은 현실과 그것이 만들어내는 또 다른 세계, 그리고 그 세계와 관계 맺음하는 사용자들을 포괄하여 그들이 어떻게 세계와 의미를 만들어내는지 그 실체를 살펴볼 수 있도록 한다. 가능세계 이론에서는 먼저 AW(Actual World, 이하 실제세계)가 존재하며, 텍스트 상에 존재

18) 안스가 뉘닝, 베라 뉘닝 역음, 조정식 외 옮김, 『서사론의 새로운 연구 방향』, 한국문화사, 2018, 266쪽.

19) L. Doležel, “possible worlds of Fiction and History”, *New Literary History*, 29.4, 1998, p. 788.

20) Marie-Laure Ryan, “Possible Worlds and Accessibility Relations: A Semantic Typology of Fiction”, *Poetics Today*, Vol. 12, No. 3, 1991, pp. 553-557.



하는 TAW(Textual Actual World, 이하 텍스트 실제세계)가 있다. 실제세계(AW)가 작가가 속한 세계이자 현실적 세계 법칙이 지배하는 세계라면 텍스트 실제세계(TAW)는 텍스트 내에 구현된 실제 세계이다. 그리고 TRW(Textual Reference World, 이하 텍스트 지시세계)는 텍스트 실제세계(TAW)가 지시하는 구체적인 상이다. 텍스트 지시세계(TRW)는 텍스트 실제세계(TAW)에 포함되진 않지만, 텍스트 실제세계(TAW)를 통해 우리가 유추할 수 있는 세계이다. 예를 들어, 혼자 사는 70대 노인만이 등장하는 소설에서 그가 보관하고 있는 배넷 저고리 등을 통해 그에게 아이가 있었음을 독자는 추측할 수 있다. 아이는 작품에 등장하거나 언급되지 않지만 독자는 아이와 함께한 그 노인의 삶과 관련된 부분들을 제각기 상상하게 되는 것이다. 이처럼 작품에 등장하지 않고 독자가 바로 이해할 수도 없지만, 작품을 통해 우리가 유추할 수 있는 세계가 바로 텍스트 지시세계(TRW)이다.<sup>21)</sup>

즉 가능세계 이론이란 텍스트에서 재현된 세계가 현실세계와 독립된 나름의 세계를 구성하고 있으며, 이 가능세계가 모방의 대상인 현실세계와 관련해서 기호작용하는 것만이 아니라 가능세계 속에서 지시기능을 가진다고 본다.<sup>22)</sup> 때문에 가능세계 이론에서는 실제세계(AW)와 텍스트 실제세계(TAW)의 관계 뿐 아니라 이때 텍스트 지시세계(TRW)를 독자들이 어떻게 받아들이느냐가 중요한데 이는 메타버스 논의에서 더 큰 함의를 지닌다.

가능세계 이론을 메타버스 논의에 적용할 때 실제세계(AW)는 문학과 다른 서사물에서와 마찬가지로 현실의 우리가 존재하고 있는 그대로의 세계이다. 텍스트 실제세계(TAW)의 경우 문학에서는 문자로 구현된 텍스트 자체를 지칭하는 만큼 메타버스에서는 여러 가지 기술과 콘텐츠들로 구현된 메타버스 자체가 텍스트 실제세계(TAW)이다. 그런데 메타버스에서 사용자는 작가/독자의 이분법적 관계 속에 고정된 텍스트를 경험하던 이전의 서사물에서와 달리 개발자/사용자라는 이분법적 관계를 넘어서 그 역할과 권한이 확장되고 직접 콘텐츠를 수정하거나 변용시킬 수도 있다. 때문에 텍스트 지시세계(TRW)의 역할이 더욱 중요할 수밖에 없다. 특히 메타버스에서는 텍스트 실제세계(TAW)를 경험할 때, 그것을 사용자가 무엇이 라고 인식하느냐가 중요한데 이것이 바로 텍스트 지시세계(TRW)이기 때문이다. 작가와 독자가 분리되어 있는 문학의 읽기 경험에서는 텍스트 실제세계(TAW)가 고정되어 있고 독자들이 이것을 어떻게 인식하느냐에 따라 텍스트 지시세계(TRW)가 구분된다. 즉 문학에서 텍스트 지시세계(TRW)는 작가가 텍스트 실제세계(TAW)를 만들기 위해 지시하는 세계에 가깝지만, 메타버스에서 텍스트 지시세계(TRW)는 사용자가 인식하는 세계 그 자체이다. 때문에 메타버스에서는 사용자가 인식하고 경험하는 텍스트 지시세계(TRW)가 새로운 텍스트 실제세계(TAW)를 만들어낼 수 있는지가 관건이다.

결국 가능세계 이론은 현실과 그것이 만들어내는 또 다른 세계, 그리고 그 세계와 관계 맺

21) Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Indiana University Press, 1991, pp. 24-25.

22) 오세정, 「신화, 판타지, 팩션의 서사론과 가능세계」, 『한국문학이론과 비평』 제47권, 한국문학이론과 비평학회, 2010, 431쪽.

는 사용자들을 포괄하여 그들이 어떻게 세계와 의미를 만들어내는지 그 실체를 살펴볼 수 있도록 한다. 또한 메타버스 안에서 활동하는 사용자들이 인식하고 경험하는 세계가 결국 텍스트 지시세계(TRW)라는 측면에서, 사용자들이 다양한 활동을 벌일 수 있는 장(場)으로서의 메타버스를 규명하는데 적합하다.

[표 1] 가능세계 이론의 적용양상 비교

	실제세계 (AW)	텍스트 실제세계 (TAW)	텍스트 지시세계 (TRW)	세계와 주체의 관계
문학	실제세계	문자로 구현된 세계	텍스트에 표현되지 않았지만 텍스트로부터 유추할 수 있는 세계	작가-독자의 역할 고정적, TAW는 변경 불가능
메타버스	실제세계	컴퓨터 기술로 구현된 세계	사용자에 의해 경험되고 생성될 수 있는 세계	사용자의 역할 유동적, TAW는 변경 및 생성 가능

이에 본 연구는 가능세계 이론의 논리를 적용하여 메타버스를 크게 다음 네 가지 유형으로 분류하고자 한다. 이에 대한 상세한 설명과 예시는 다음 장에서 살펴본다.

### III. 메타버스의 가능세계 유형

#### 1. 독립형 메타버스(Standalone - Type)

독립형 메타버스는 실제세계(AW)와 독립된 독자적인 세계관과 법칙을 바탕으로 하는 텍스트 실제세계(TAW)가 존재한다는 특징을 지닌다. 독립형 메타버스에서 사용자들은 일종의 새로운 세계 안에서 활동하며 경험하게 된다. 독립형의 특징은 이 안에서 일어나는 활동들이 실제세계(AW)의 그것과 독립된 별도의 규범과 세계관 안에서 이루어진다는 것이다. 독립형은 오늘날의 디지털 게임을 포괄하는 가장 전통적이며 익숙한 메타버스 유형이다.

메타버스 논의 초기에 〈세컨드라이프〉와 같은 생활형 가상세계가 부상하면서 이를 MMORPG인 〈월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)〉나 〈리니지(Lineage)〉와 같은 게임형 가상세계와 분류하거나 구분 짓는 논의<sup>23)</sup>들이 있었다. 그러나 오늘날의 메타버스들은

23) Michael Rymaszewski, et al., *Second life: The official guide*, John Wiley & Sons, 2007, Betsy Book, op. cit., 2004.

생활형 가상세계인 동시에 게임형 가상세계이기도 해서 개별의 메타버스들을 이러한 기준으로 유형화하는 것은 적절하지 않다.

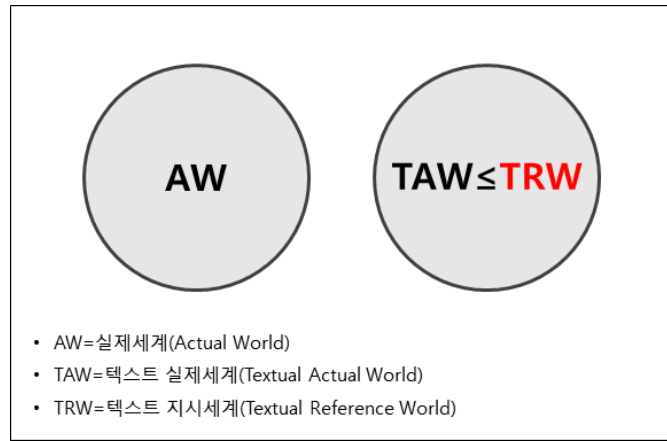
예를 들어 대표적인 샌드박스 게임인 <마인크래프트>의 경우 게임 형태로 등장했지만, 사용자는 블록으로 이루어진 세계에서 정해진 목적 없이 건축, 사냥, 전투, 채집 등 다양한 활동을 할 수 있다. 이런 샌드박스형 게임뿐 아니라 <포트나이트>나 <배틀그라운드>, <리니지>와 같은 게임들 역시 명확한 게임성과 게임 내 목표에도 불구하고 사용자들에 의한 다양한 활동이 일어나고 있다.<sup>24)</sup> 결국 메타버스 자체가 아니라 메타버스 내의 사용자 인식 및 활동에 따른 유형화가 필요하며 이에 따르면 하나의 메타버스도 여러 유형에 속할 수 있게 된다.

즉, 가능세계 이론의 관점에 독립형은 사용자의 활동들이 실제세계(AW)와 독립된 독자적인 텍스트 실제세계(TAW) 안에서 일어난다는 점에서 다른 유형들과 중요한 차별점을 지닌다.

게임 <월드 오브 워크래프트>에 접속한 사용자는 호드와 얼라이언스가 오랜 전쟁을 벌이고 있는 세계관 안에서 인간, 오크, 엘프, 드워프, 언데드 등의 다양한 종족과 직업 중 하나를 선택해 각자의 역할을 부여받고 전투를 벌이게 된다. 실제세계(AW)와 분리된 텍스트 실제세계(TAW)가 존재하고 그 세계의 논리하에 사용자들이 활동하는 것이다. 세계관, 종족, 세계의 법칙 등 모든 것이 해당 세계의 논리 하에 구성, 구현되어 있다. 이때 사용자들은 게임의 목적과 논리를 벗어나 길드를 만들고 다양한 활동을 추구할 수도 있다. 적대세력인 호드와 얼라이언스가 평화협정을 맺고 서로 도우며 퀘스트를 진행하는 등 개발자가 만든 텍스트 실제세계(TAW)를 완전히 벗어나는 행위가 이루어질 수도 있다. 그러나 이 경우에도 여전히 사용자들의 행위는 실제세계(AW)와는 분리된 텍스트 실제세계(TAW)에서 이루어지기 때문에 독립형이 되는 것이다.

게임은 개발자가 실제로 구현해 놓은 세계가 얼마나 큰가와 상관없이 사용자들이 행동하는 만큼만 그 의미가 실현되는 세계다. 스스로 완결되고 충족적인 세계 안에서 사용자들은 활동하고 경험하며 자신들만의 의미를 생성해나가게 된다. 즉, 독립형은 개발자가 제시하는 세계관 안에서 일어나는 최초의 목적에 부합하는 활동들을 포괄할 뿐 아니라, 개발자가 의도하지 않은 우발적 사건들을 사용자가 세계관 안에서 일으키고 경험하는 일련의 맥락들을 포함한다.

24) 2004년부터 2010년까지 <리니지2>에서 발발한 '바즈해방전쟁'은 게임에 내재된 세계관이나 스토리와 별도로 사용자들에 의해 일어난 우발적 스토리이다.



[그림 1] 독립형 메타버스의 세계 간 관계

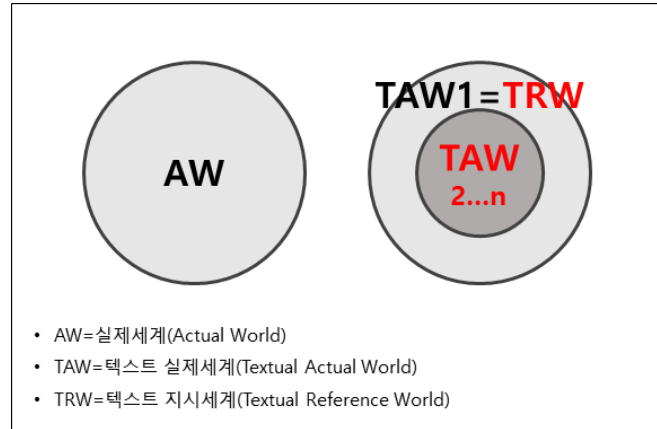
사용자의 경험과 맥락에서 메타버스의 개념을 논하는 것이 필요한 시점에서 독립형은 전통적인 메타버스의 유형인 동시에 메타버스라는 환경에서 사용자들이 일차적으로 추구하는 세계와 경험에 대해 이해할 수 있도록 하는 중요한 유형이다. 독립형에서는 사용자들의 텍스트 지시세계(TRW)가 실제로 개발자가 구현한 텍스트 실제세계(TAW)의 경험을 넘어 다양한 창발적 플레이의 생성으로 연결되도록 하는 것이 중요하다. 사용자들이 독립된 텍스트 실제세계(TAW)를 얼마만큼의 깊이와 넓이로 즐기게 되는냐는 결국 각 메타버스의 집객 및 지속력과 연결되기 때문이다. 사용자가 행동한 만큼만 경험되는 독립형 세계의 특성상 사용자가 텍스트 지시세계(TRW)를 충분히 이해하고 경험하려고 할수록 사용자가 실제로 경험하는 텍스트 실제세계(TAW)는 확장 가능하다.

## 2. 액자형 메타버스(Frame - Type)

메타버스의 가능세계 유형 중 액자형의 핵심은 사용자로 하여금 자신이 속한 가상세계를 기반으로 새로운 세계를 생성하는 경험을 할 수 있도록 하는 것이다. 사용자가 새로운 세계의 생성을 경험한다는 것은 비유적인 의미가 아니라 문자 그대로 실체가 있는 세계, 즉 다른 사용자도 경험 가능한 텍스트 실제세계(TAW)를 생성한다는 의미다.

가능세계 이론에서 텍스트 지시세계(TRW)는 허구의 세계를 생성하는 주체가 표상하는 체계이자, 세계다. 문학에서는 작가라는 유일무이한 허구 세계의 생성 주체가 존재하기에 텍스트 지시세계(TRW)는 통상적으로 작가에게 귀속되는 세계이자 이미지였다. 그러나 액자형에서 사용자는 자신이 속한 텍스트 실제세계(TAW)를 바탕으로 새로운 텍스트 실제세계(TAW)를 생성한다. 액자형에 해당하는 메타버스의 사용자들은 메타버스 내에서 제공되는 저작 도

구나 모드 소프트웨어를 활용해 간단한 아이템부터 복잡도가 높은 구조물이나 플레이가 가능한 콘텐츠 형태에 이르기까지 다종다양한 텍스트 실제세계(TAW)를 생성한다.



[그림 2] 액자형 메타버스의 세계 간 관계

이에 해당하는 대표적인 사례가 <마인크래프트(Minecraft)>나 <로블록스(Roblox)>의 사용자 콘텐츠 생성 시스템이다. 메타버스의 대표적인 사례로 언급되는 두 서비스는 메타버스 이전에 게임 미디어의 범주에서 논의되었다. 전술하였듯이 <마인크래프트> 자체만 놓고 보면 독립형으로 분류하는 것도 가능하다. 그러나 <마인크래프트>의 핵심은 높은 자유도를 바탕으로 새로운 콘텐츠를 만들고, 다른 사용자의 맵을 내려받거나, 모드를 즐기는 등 사용자가 자신이 원하는 콘텐츠를 생성하고 이를 다른 사용자와 공유할 수 있다는 점이다. 즉, 액자형으로서 <마인크래프트>는 사용자로 하여금 새로운 텍스트 실제세계(TAW)를 자유롭게 생성하고 다른 사용자와 공유할 수 있는 최초의 틀(액자)이다. 이와 같은 <마인크래프트>의 메타게임적인 특성은 <마인크래프트>를 대표적인 액자형 메타버스 사례로 자리매김하도록 하는데 영향을 미쳤다.

높은 자유도와 저작 도구를 바탕으로 사용자에게 생성의 즐거움을 제공하는 일종의 메타게임적 ‘놀이터’로 기능하는 <마인크래프트>에는 무한한 텍스트 실제세계(TAW)가 중첩적으로 존재하거나 잠재해 있다. 한 사용자가 만들어낸 텍스트 실제세계(TAW)는 다른 사용자의 텍스트 지시세계(TRW)의 경험을 만들어낼 뿐만 아니라 텍스트 실제세계(TAW)의 생성까지 이어질 수 있다. 이는 일종의 순환적 자기 참조<sup>25)</sup>의 형태로 나타난다.<sup>26)</sup>

메타버스의 재부상과 함께 주목받은 <로블록스>는 2004년에 만들어진 게임 플랫폼으로

25) 윤현정, 「유튜브 게이밍 콘텐츠의 스토리 월드 연구: <인친크래프트>를 중심으로」, 『문화와 융합』 제42권 12호, 한국문화융합학회, 2020, 380쪽.

〈세컨드라이프〉와 같은 초창기 메타버스 서비스들과 비슷한 시기에 등장했다. 〈세컨드라이프〉를 중심으로 한 대부분의 메타버스 서비스들이 종료 수순을 밟은 반면, 〈로블록스〉는 대표적인 오픈 게임 플랫폼으로 자리 잡았다. 이는 〈로블록스〉가 사용자 주도의 자유로운 텍스트 실제세계(TAW)의 생성에서 나아가 생성된 텍스트 실제세계(TAW)에 가치를 부여하고 그 가치를 사용자들이 구체적으로 공유할 수 있는 체계를 갖추고 있기 때문이다.

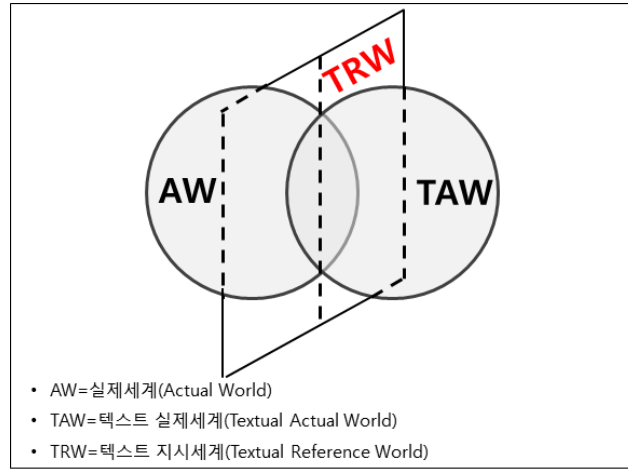
〈로블록스〉에서 사용자는 게임 개발 도구인 로블록스 스튜디오를 통해 원하는 게임을 자유롭게 만들고 공유할 수 있다. 슈팅이나 어드벤처, 공포와 패러디에 이르기까지 게임의 소재와 장르가 사용자의 수만큼 다종다양하다. 사용자들은 레고와 유사한 모양의 아바타를 통해 다른 사용자가 만든 게임을 방문해 플레이하고, 자신이 만든 게임에 다른 사용자를 초대하기도 한다. 나아가 〈로블록스〉는 사용자로 하여금 자신이 만든 게임의 패스나 아바타를 판매해 〈로블록스〉 내 가상화폐인 로벅스를 얻거나, 유료 사용자가 자신의 게임을 플레이하면 플레이한 시간만큼 로벅스를 획득할 수 있도록 하는 경제 시스템을 구축하고 있다. 가상화폐인 로벅스는 〈세컨드라이프〉의 린든달러와 같이 실제 통화로 환전이 가능하다. 이는 사용자가 〈로블록스〉에서 매력적인 텍스트 실제세계(TAW)를 만들어내고자 하는 욕망에 동기를 부여한다.

액자형 메타버스에서 사용자가 주도적으로 텍스트 실제세계(TAW)를 생성하는 것은 해당 가상세계가 역동적으로 세계를 유지하고 확장할 수 있는 원동력이 되는, 일종의 자기증식성을 갖추고 있다는 의미다. 사용자가 텍스트 실제세계(TAW)를 생성하고 이를 다른 사용들과 공유하는 것이 가능하게 되면, 메타버스의 콘텐츠 공급은 개발자보다는 사용자 주도로 이루어지게 된다. 이는 해당 메타버스가 하나의 세계로서 역동적이고 지속가능한 생태계를 구축하고 있다는 의미기도 하다. 메타버스를 표방하고 있는 〈제페토〉가 새로운 성장 동력으로 제페토 스튜디오와 같은 크리에이터 저작 시스템을 강조하며 일종의 ‘한국판 로블록스’를 지향한다고 발표한 배경에는, 액자형 메타버스가 가지고 있는 사용자 주도의 무한한 텍스트 실제세계(TAW) 생성에 의한 확장성이 있다. 이처럼 액자형 메타버스에서는 텍스트 실제세계(TAW)와 텍스트 지시세계(TRW)가 확장적으로 순환한다.

### 3. 경계형 메타버스(Borderline - Type)

텍스트 실제세계(TAW)가 실제세계(AW)로부터 독립되어 있는 독립형, 액자형 메타버스와 달리, 경계형과 대체형 메타버스는 실제세계(AW)와 텍스트 실제세계(TAW)의 거리가 가까운 유형이다. 독립형과 액자형이 기존의 메타버스와 가상세계 논의에서 주를 차지했던 유형이라면, 경계형과 대체형은 미디어의 개인화와 코로나 팬데믹과 같은 사회적 변화와 함께 영역을 확장하고 있는 유형이라고 할 수 있다.

경계형 메타버스는 텍스트 실제세계(TAW)가 실제세계(AW)의 일부를 기반으로 만들어지는 경우를 말한다. 아래 [그림 3]과 같이 실제세계(AW)와 텍스트 실제세계(TAW)가 중첩되는 형태이기 때문에, 텍스트 지시세계(TRW)도 실제세계(AW)와 텍스트 실제세계(TAW)의 경계에서 생성된다.



[그림 3] 경계형 메타버스의 세계 간 관계

이와 같은 경계형 메타버스의 등장과 확산은 모바일 스마트폰의 대중화와 어플리케이션의 발달, SNS의 일상화라는 미디어 환경의 변화와 관련이 깊다. 경계형 메타버스 중 가장 잘 알려져 있는 콘텐츠는 <포켓몬고>와 같이 증강현실 기술을 활용한 콘텐츠이다. 실제 세계(AW)에 이미지를 중첩시켜 텍스트 실제 세계(TAW)를 만드는 증강현실 기술은 기존에도 존재했지만, 스마트폰의 대중화 이후에야 성공한 콘텐츠가 등장할 수 있었다.

또한 ‘스노우(SNOW)’와 ‘틱톡(TIKTOK)’과 같은 어플리케이션은 카메라 미디어를 활용하여 개인의 사진이나 영상으로 텍스트 실제세계(TAW)를 만들어낼 수 있도록 하는 대표적인 어플리케이션이다. 이러한 어플리케이션들은 실제 모습을 기반으로 하지만 ‘나보다 나은 나’ 혹은 ‘나와 다른 나’의 이미지들을 만들어낸다.

한편으로 모바일 스마트폰의 대중화는 SNS의 확산과 일상화에 기여했다. 인간의 일상적인 사교활동의 일부가 웹에서의 네트워크로 대체되면서, 이러한 SNS의 사교활동은 실제 세계의 사교활동과는 다른 형태를 띠게 된다. 가령 ‘인스타그램’은 일명 ‘먹스타그램’이라는 별명처럼 사용자들이 자신이 화려한 식생활을 보여주는 SNS라는 특징을 갖는다. SNS는 사람들 간의 네트워크에 있어서 실제 생활을 그대로 보여주는 공간이기보다는 사용자가 보여주고 싶은 특정한 페르소나를 보여주는 공간이다. 이러한 SNS들은 사용자들이 ‘스노우’나 ‘틱톡’과 같은 어플리케이션으로 변형시킨 이미지들로 채워지며 하나의 작은 텍스트 실제세계

(TAW)를 만들어낸다. ‘먹스타그램’이 보여주는 이미지들은 실제 식생활의 극히 일부에 지나지 않지만, 이러한 피드를 보는 다른 사용자들은 그 일부를 식생활 전체로 치환한 텍스트 지시세계(TRW)를 경험한다. 이러한 관점에서 보면 SNS는 그 자체로 하나의 경계형의 메타버스이며, 다른 경계형 메타버스의 장(場)이 되기도 한다.

경계형 메타버스는 팬덤 콘텐츠에서 독보적으로 나타난다. 실제 존재이지만 미디어를 통해 판타지가 부여된 존재라는 아이돌의 특성과 팬과 아이돌, 팬과 팬 간의 네트워크가 중시되는 팬덤 문화의 특수성은 다양한 형태의 경계형 메타버스를 만들어냈다. 엔씨소프트의 ‘유니버스(Universe)’, 하이브 엔터테인먼트의 ‘위버스(Weverse)’가 대표적이다. 그 중 위버스는 방탄소년단뿐만 아니라 YG엔터테인먼트의 아이돌 그룹들이 참여하는 팬덤 SNS다. 엔터테인먼트社 입장에서 보면 여러 채널로 분산되어 있는 팬과 아이돌, 팬과 팬 간의 네트워크를 하나의 플랫폼에 집중시킬 수 있는 수익 모델인 셈이다. 하지만 메타버스의 관점에서 보자면 이러한 플랫폼은 아이돌과 팬들이 만들어내는 하나의 세계를 구성한다. ‘위버스’, ‘유니버스’와 같은 이름에서 알 수 있듯이, 아이돌과 팬들 모두 실제세계(AW)의 존재들이지만 이러한 플랫폼 안에서 팬덤이 부여한 역할에 충실하며 텍스트 실제세계(TAW)를 구성한다. SNS에서 텍스트 실제세계(TAW)를 구성하는 것이 일상의 증강된 혹은 변형된 이미지들이었다면, 팬덤 SNS에서 텍스트 실제세계(TAW)를 구성하는 데는 방탄소년단 세계관(BTS Universe) 사례처럼 아이돌의 허구적 세계관이 중요한 역할을 한다. 이러한 플랫폼 위에서 팬과 아이돌은 현실에 기반 하지만 현실과는 다른 특정 팬덤만의 법칙과 세계관을 갖는 텍스트 지시세계(TRW)를 구성하고 경험할 수 있는 것이다.

팬덤을 중심으로 한 경계적 메타버스의 경험은 SM엔터테인먼트의 ‘버블(Bubble)’ 서비스나 아이돌 그룹 ‘에스파(aespa)’와 같은 형태로도 나타난다. ‘버블’은 아이돌과 팬의 인스턴트 메시지 어플리케이션으로 팬들에게 자신이 좋아하는 아이돌 멤버와의 일대일 채팅 경험을 제공하는 서비스이다. 하지만 이 역시 실제 경험이 아닌 경계적 메타버스의 경험이다. ‘버블’에서 실제로 벌어지는 일은 아이돌 1인과 수백, 수천 명 팬 간의 일 대 다 채팅이다. 아이돌의 채팅창에는 수많은 팬들의 메시지가 출력되지만, 팬 개개인의 채팅창에서는 자신과 아이돌을 메시지만 출력된다. 그렇게 때문에 ‘버블’의 텍스트 실제세계(TAW)는 팬들로 하여금 아이돌과 일 대 일로 대화하는 텍스트 지시세계(TRW)를 경험하게 한다.

아이돌 그룹 ‘에스파’는 데뷔 단계에서부터 실제와 가상의 혼재된 경험을 그룹의 특성으로 전면에 내세운 사례라고 할 수 있다. 에스파의 멤버 4명에게는 멤버 별로 연결되어 있는 AI 아바타가 존재한다. 하지만 이러한 아바타는 단순히 멤버들의 대리 신체가 아니라 각자 자아와 개성을 가진 제2의 멤버라고 할 수 있다. 앞선 사례에서 팬들의 메타버스 생성과 경험에 아이돌 고유의 허구적 세계관이 중요한 역할을 했다면, 이러한 AI 아바타들은 아이돌과 팬 모두에게 계속해서 새로운 텍스트 실제세계(TAW)를 만들어 낼 수 있는 일종의 재료가 되는 것이다.



SNS는 또한 가상인간이 만들어내는 경계형 메타버스의 장(場)이 되기도 한다. 전술한 것처럼 SNS를 구성하는 개인의 편집되고 증강된 삶의 이미지들은 이를 보는 사용자로 하여금 어떤 이상적인 삶의 모습을 떠올리게 한다. 이것이 사용자가 SNS를 통해 경험하는 텍스트 지시세계(TRW)다. 그리고 이러한 구조를 방증하는 것이 바로 SNS 인플루언서의 존재다. 맛집 인플루언서, 패션 인플루언서와 같이 SNS의 인플루언서들은 삶의 특정한 면을 부각하고 증강시킨 텍스트 실제세계(TAW)를 만들어낸다. 그리고 사용자들은 이러한 인플루언서를 팔로우함으로써 텍스트 지시세계(TRW)를 경험한다. 경계형 메타버스의 경험을 가능하게 하는 이러한 SNS의 구조는 AI 기술과 딥페이크 같은 그래픽 기술의 발전과 결합하여 가상인간이라는 새로운 형태의 메타버스를 만들어냈다. 인플루언서들이 SNS에 구현한 텍스트 실제세계(TAW)는 실제세계(AW)가 아니라 일종의 가상세계이다. 단지 사용자들이 경험하는 텍스트 지시세계(TRW)가 실제 세계 경험의 일부인 것처럼 느껴지는 것이다. 그렇다면 실제 존재하는 인간이 아니라 가상인간을 통해서도 충분히 현실인 것 같은 텍스트 지시세계(TRW)를 만들 수 있는 것이다. 실제로 로지, 루이, 레아 등 MZ세대의 트렌드에 민감한 가상 인플루언서들이 SNS 상에서 많은 팔로워들의 지지를 받고 있다.<sup>27)</sup>

이처럼 경계형 메타버스에서는 실제세계(AW)를 기반으로 텍스트 실제세계(TAW)가 만들어지며, 실제세계(AW)와 텍스트 실제세계(TAW)의 경계에서 텍스트 지시세계(TRW)의 경험이 발생한다. 이러한 경계적 특징은 스마트폰, SNS, 어플리케이션과 같은 일상적 미디어의 사용과 관련이 깊다. 이러한 일상적 미디어를 통해 사용자들이 만들어내는 글, 사진, 영상들은 그 자체로 하나의 텍스트 실제세계(TAW)를 만들기도 하고, 다른 텍스트 실제세계(TAW)의 구성 요소가 되기도 한다. 실제 세계(AW)와 일상적 미디어의 결합은 그 경계면에서 실제로 기반으로 한 새로운 텍스트 지시세계(TRW)를 만들어내는 원동력이 되는 것이다.

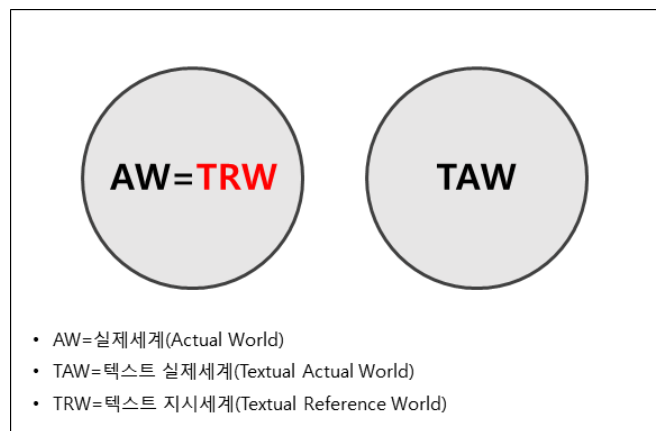
#### 4. 대체형 메타버스(Substitution - Type)

대체형 메타버스에서 텍스트 지시세계(TRW)는 사용자가 일상을 영위하는 실제세계(AW)와 일치하거나 실제세계(AW)를 지향한다. 이는 텍스트 실제세계(TAW)가 실제세계(AW)의 경험과 활동을 대체하는 형태로 기능함을 의미한다. 코로나로 인한 팬데믹은 온라인과 오프라인의 의미 관계를 바꿔놓았다. 경제와 사회, 문화 전반에서 온라인은 오프라인의 보완재이자 부가재로 의미화되었다. 코로나 이전에도 온라인 플랫폼의 영향력은 증대되었지만, 의미적으로 온라인은 허구의 공간이자 실재하지 않는 가상의 공간이었다. 그러나 코로나 국면이 장기화되면서 온라인은 오프라인의 대체할 수 있다는 사회문화적 맥락이 형성되었다.

재택근무의 확대, 화상 회의 시스템을 통한 교육, 온라인 공연과 전시는 VR이나 AR과 같은 기술에 그동안 부족했던 구체적인 경험의 맥락을 부여했다. 이 지점에서 메타버스는 온라

27) 로지의 '인스타그램' 팔로워 수는 4만 3천명이다(2021년 8월 1일 현재).

인 공간에 기반한 다양한 활동과 경험들을 수렴하는 기술적이고 문화적인 개념으로서 의미를 지닌다. 메타버스의 가능세계 유형 중 가장 광범위한 기술적 범주와 분야를 포괄하는 대체형 메타버스는 메타버스가 단순히 기술적·산업적 효용을 넘어 하나의 패러다임을 시사한다.



[그림 4] 대체형 메타버스의 세계 간 관계

대체형 메타버스는 텍스트 지시세계(TRW)의 크기에 따라 세계와 사건의 형태로 세분화할 수 있다. 세계 형태의 대표적인 사례는 <어스2(Earth2)>, <디센트럴랜드(Decentraland)> 등의 가상부동산이다. <어스2>는 구글어스의 데이터를 기반으로 지구의 공간을 디지털로 복제하고, 지구의 면적을 100m<sup>2</sup>로 쪼개 타일로 변환하여 사용자들이 이를 사고 팔 수 있게 했다. 토지를 소유한 사용자의 국적과 정보가 해당 공간에 플래그로 표시된다. <어스2>의 공간은 실제세계(AW)의 부동산과 같이 해당 공간의 잠재적 개발가능성에 따라 수요와 가치가 유동적으로 변화한다. 런칭 초기 단계인 <어스2>는 현재 실제세계(AW)를 복제한 토지의 거래(Claim Land)에 초점을 두고 있지만, 아이템 생성과 건축 행위를 통해 커뮤니티를 활성화하고 VR과 AR을 결합해 사용자의 경험을 확장할 것이라고 밝힌 바 있다. 흥미로운 것은 실제세계(AW)를 복제한 형태의 대체형 메타버스가 세계의 구현에 필요한 개발적이고 기술적인 리소스 투입의 이슈로 런칭 초기 일시적으로 대체형을 표방한다는 것이다. 이후 지속적인 업데이트를 통해 다양한 기술과 시스템을 덧붙이면서 사용자의 생성을 유도하는 액자형으로의 변화를 꾀한다. 결국 텍스트 지시세계(TRW)가 실제세계(AW)와 동일하다는 것은 물리적인 공간을 구현하는 것이 중요하기 보다는 사용자의 경험과 활동이 어떤 맥락에서 이루어지는가에 방점이 있다는 것을 보여준다.

액자형에서 언급했던 <마인크래프트>에서 나타난 사례 중 실제세계(AW)의 사건이나 의례를 텍스트 지시세계(TRW)로 한 사례가 대표적이다. 국경없는 기자회는 <마인크래프트>에서

일종의 가상도서관인 검열 없는 도서관(Uncensored Library)<sup>28)</sup>을 만들었으며, UC버클리는 가상 캠퍼스를 만들어서 <마인크래프트>에서 졸업식을 진행했다. 또한 청와대는 <마인크래프트>에 청와대 맵을 만들고 어린이날 청와대 초청 행사를 진행하기도 했다. 이는 <마인크래프트>의 액자형 메타버스적 특성을 활용해 도서관, 졸업식, 기념행사와 같은 실제세계(AW)의 사건과 의례들을 텍스트 실제세계(TAW)에서 대체할 수 있도록 한 것이다.

<제페토>가 국내의 대표적인 메타버스로 회자되고 있는 것도 실제세계(AW)의 사건과 의례를 텍스트 지시세계(TRW)로 하여 텍스트 실제세계(TAW)에 대체하고 있기 때문이다. 아이돌을 중심으로 한 케이팝 아티스트들이 <제페토> 내에서 신곡 발표와 팬사인회를 진행하기도 했으며, 명품 패션 브랜드들은 아바타들이 착용할 수 있는 한정판 가상 아이템을 출시했다. 배틀로얄 게임인 <포트나이트>에서 진행된 팝가수의 콘서트나 <모여봐요 동물의 숲>에서 진행된 미국 대선 캠페인, 홍콩의 민주화 시위 또한 이와 같은 사건 형태가 지닌 대체적 맥락이라고 볼 수 있다. 이처럼 기존의 독립형이나 액자형 메타버스의 네트워크적·공간적 자원을 활용해 실제세계(AW)의 다양한 경험들을 재구성하는 대체형 메타버스는 마케팅이나 브랜딩의 관점에서 메타버스가 지닌 가능성에 주목하도록 만든다.

그러나 대체형이 독립형 메타버스에 의존적인 형태로 나타나지 않는 경우들도 존재한다. 교육 분야에서는 AR과 VR을 활용해 위험도가 높거나 학습 환경의 구축에 많은 비용이 소요되는 실험이나 실습을 원활하게 경험할 수 있도록 하는 시도가 이루어지고 있다. 의료 분야에서도 <게임체인지 VR 프로젝트(Gamechange VR Project)>와 같이 VR 환경을 통해 트라우마와 같은 정신과적 증상을 치료하는 사례들이 등장하고 있다. 줌(Zoom)과 같은 화상회의 플랫폼은 이미 분야를 막론하고 대면 회의를 대체하는 대표적인 플랫폼으로 자리 잡았다. 예술 분야에서는 대체를 넘어 실제세계(AW)에서 취약하거나 진입장벽이 있던 문제에 대한 대안적 목적의 플랫폼이 등장하기도 한다. 전시와 공연은 일회적 시간과 공간의 점유로 인해 아카이빙에 취약하다. 온라인 플랫폼에서 이루어지는 가상 전시와 공연은 현전감의 측면에서는 기존의 전시와 공연에 못 미칠 수 있지만, 배타적인 시간과 공간을 기반으로 이루어지던 전시와 공연이라는 무형의 예술 또한 데이터의 형태로 아카이브가 가능하도록 한다. 가상 전시 플랫폼 <이젤(EAZEL)>은 VR을 활용해 전세계 미술관 및 갤러리의 전시를 촬영하고 아카이빙한다. 사용자들은 <이젤>에 접속해 전세계 다양한 작가들의 전시를 VR로 감상할 수 있다. '전세계에서 가장 거대한 미술관'을 지향하는 <이젤>은 대체형 메타버스가 <어스2>와 같은 가상부동산과는 또 다르게 특정 분야에 집중된 세계의 형태로 기능할 수 있음을 보여주는 사례다.

텍스트 지시세계(TRW)와 실제세계(AW)의 거리가 가깝기에 대체형은 메타버스의 가능성

28) 세계 각국에서 검열당해 더 이상 볼 수 없는 약 200권의 책이 전시되어 있다. 기사를 쓴 기자들 중에는 투옥되거나 나라에서 추방되고, 심지어 살해당한 기자도 있다.

남현주·하현중, 「국가가 은폐한 기사를 볼 수 있는 '수상한 도서관」, 『SBS News』, 2020년 03월 29일  
[https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news\\_id=N1005720439](https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1005720439)(검색일자: 2021년 8월 12일)

계 유형 중 가장 역동적이고 다채로운 분화 양상을 보인다. 또한 독립형이나 액자형 등의 다른 유형과 결합하거나 해당 유형으로 변화가 가능한 범용성을 지닌 유형이기도 하다.

#### IV. 결론

컴퓨터를 기반으로 한 가상세계의 등장 이후로 인간의 현실은 확장되어 왔다. 인간의 물리적인 실체는 자원과 공간의 제약으로 점차 축소되어 가지만, 메타버스 속 텍스트 실제세계(TAW)에는 자원과 공간의 제약이 없다. 인간의 상상력이 뒷받침 되어준다면 무한히 확장 가능한 세계이다.

앞선 메타버스 논의들이 그러했던 것처럼 미래의 전망으로서 메타버스는 패러다임의 전환을 의미한다. 정보화 사회와 네트워크 사회를 지나 이제 메타버스 사회가 도래하고 있다. 정보의 생산과 네트워크의 형성이 사회를 주도하는 힘이었다면, 이제는 새로운 현실을 만들어 내는 것이 사회를 주도하는 힘이 되는 시대가 다가오고 있는 것이다.

메타버스가 만들어내는 새로운 현실이란 메타버스가 실제세계(AW)와 맺고 있는 관계, 텍스트 실제세계(TAW)를 구성하는 기술과 미디어를 포함한다. 하지만 무엇보다도 개발자와 사용자라는 두 주체가 실제세계(AW)와 텍스트 실제세계(TAW)라는 두 세계와 상호작용하며 새로운 텍스트 지시세계(TRW)를 생성하고, 경험하는 것, 이 순환에 메타버스의 본질이 있다고 하겠다.

본 연구가 가능세계 이론을 통해 구분한 네 가지 유형의 메타버스 역시 서로 다른 형태로 생성과 경험의 순환의 모습을 보여준다.

디지털 게임으로 대표되는 독립형 메타버스의 경우 실제세계와는 다른 게임만의 규칙과 세계관이라는 텍스트 실제세계(TAW)가 존재한다. 하지만 사용자들은 이러한 세계 안에서 창발적 플레이를 통해 지속적으로 새로운 텍스트 지시세계(TRW)를 만들어낸다.

액자형 메타버스의 경우 사용자들의 이러한 창발적 플레이가 텍스트 지시세계(TRW)의 생성과 경험에 머물지 않고, 게임 안의 저작 기술과 결합하여 텍스트 실제세계(TAW)의 창작으로 이어진다. 액자형 메타버스에서 나타나는 텍스트 지시세계(TRW)와 텍스트 실제세계(TAW)의 순환은 확장하는 액자형 메타버스의 우주를 만들어낸다.

경계형 메타버스의 경우 사용자가 스마트폰, SNS, 어플리케이션의 일상적 미디어의 저작 기술을 통해 실제세계(AW)를 기반으로 다양한 텍스트 실제세계(TAW)를 만들고 경험할 수 있다. 이를 통해 사용자들은 실제 세계(AW)와 텍스트 실제 세계(TAW)의 경계면에서 살고, 사적인 텍스트 지시세계(TRW)들을 생성하고, 경험할 수 있게 된 것이다.

앞선 메타버스 유형들이 기술의 변화와 관련이 깊다면 대체형 메타버스의 등장은 사회적 변화와 관련이 깊다. 코로나 팬데믹으로 인해 교육이나 업무 등 가상세계로 대체하려고 생각

하지 못했던 현실들을 가상세계로 대체하려는 시도가 이루어지고 있는 것이다. 그렇기 때문에 대체형 메타버스의 텍스트 실체세계(TAW)에는 새로운 기술이 사용되기 보다는 게임과 같이 이미 널리 사용되는 3D 가상세계 안에 구축되는 경우가 많다. 하지만 텍스트 지시세계(TRW)가 실체세계(AW)를 대체하는 방식으로 생성되기 때문에 새로운 대체형 메타버스의 가능성은 무한하다고 할 수 있다.

이처럼 유형별로 형태는 다르지만 메타버스는 텍스트 지시세계(TRW)의 경험과 생성을 공통점으로 한다. 이러한 생성과 순환은 사용자들이 메타버스에 오래 머물도록 만들고, 메타버스의 생명을 연장한다는 점에서 메타버스의 개발에 있어서도 유용한 시사점이 될 수 있다.

본 연구는 메타버스를 기술적, 산업적 관점에 한정하지 않고, 기술의 변화와 함께 하는 패러다임의 전환의 관점에서 바라보았으며, 기존 연구보다 포괄적인 관점에서 메타버스의 개념과 유형에 대한 접근을 시도했다. 이러한 접근은 미디어 문화 전반에 나타나는 다양한 메타버스의 형태들을 포괄하고, 미래의 가능성을 논의할 수 있는 계기를 마련한다는 점에서 의의가 있다. 또한 메타버스는 기술과 사회의 변화와 함께 지속적으로 변화하는 개념이기 때문에, 이러한 변화를 포함하는 후속 연구도 지속되어야 할 것이다.

## 참고문헌

### • 단행본

- 마이클 하임, 여명숙 옮김, 『가상현실의 철학적 의미』, 책세상, 1997.
- 안스가 뉘닝, 베라 뉘닝 역음, 조경식 외 옮김, 『서사론의 새로운 연구 방향』, 한국문화사, 2018.
- 장 보드리야르, 하태환 옮김, 『시뮬라시옹』, 민음사, 2001.
- 피에르 레비, 전재연 옮김, 『디지털 시대의 가상현실』, 궁리, 2002.
- Bernard Stiegler, *Technics and time 1: The fault of Epimetheus*, Stanford: Stanford University Press, 1998.
- Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Indiana University Press, 1991.
- Michael Rymaszewski, et al., *Second life: The official guide*, John Wiley & Sons, 2007, Betsy Book, *op. cit.*, 2004.
- N. Stephenson, *Snow Crash*, Bantum Books, 2003.

### • 참고논문

- 권창희, 「스마트시티 기반의 메타버스를 통한 도시문제해결 방안안에 관한 연구」, 『조선자연과학논문집』 제14권 1호, 조선대학교 기초과학연구원, 2021.
- 김성희 외, 「스마트 공간과 메타버스 전시안내 기술 개발 동향」, 『전자통신동향분석』 제29권 3호, 한국전자통신연구원, 2014.
- 김지수 외, 「공공도서관의 VR 기반 교육문화프로그램 개발에 관한 연구」, 『정보관리학회지』 제38권 2호, 정보관리학회, 2021.
- 김창식 외, 「메타버스에 관한 연구\_뉴스 빅데이터 서비스 활용과 사례 연구를 중심으로」, 『디지털산업정보학회논문지』 제17권 2호, 디지털산업정보학회, 2021.
- 류철균·안진경, 「가상세계의 디지털 스토리텔링 연구: <세컨드라이프>와 MMORPG 비교를 중심으로」, 『게임산업저널』 제16권, 한국콘텐츠진흥원, 2007.
- 서성은, 「메타버스 개발동향 및 발전전망 연구」, 『한국컴퓨터게임학회논문지』 제12호, 한국컴퓨터게임학회, 2008.
- 신유리, 「메타버스의 담화적 특성 연구: 디지털 원주민 세대가 사용하는 제페토를 중심으로」, 『담화·인지언어학회 학술대회 발표논문집』, 담화·인지언어학회, 2021.
- 오세정, 「신화, 판타지, 픽션의 서사론과 가능세계」, 『한국문학이론과 비평』 제47권, 한국문학이론과 비평학회, 2010.
- 우성미·장동련, 「트랜스미디어 환경의 메타버스 브랜드 커뮤니케이션 연구」, 『브랜드디자인학연구』 제19권 2호, 한국브랜드디자인학회, 2021.
- 윤현정, 「유튜브 게이밍 콘텐츠의 스토리 월드 연구: <인천크래프트>를 중심으로」, 『문화와 융합』 제42권 12호, 한국문화융합학회, 2020,.

- 이경은·장동련, 「메타버스 환경을 위한 참여형 브랜드 게이미피케이션 연구」, 『브랜드디자인학연구』 제19권 2호, 한국브랜드디자인학회, 2021.
- 이현정, 「AI 시대 메타버스를 아우르는 새로운 공간개념 필요성에 대한 담론」, 『한국게임학회논문지』 제21권 3호, 한국게임학회, 2021.
- 전준현, 「메타버스 구성 원리에 대한 연구: 로블렉스를 중심으로」, 『영상문화』 제38호, 한국영상문화학회, 2021.
- 최희수·김상현, 「역사교육을 위한 메타버스 콘텐츠 연구」, 『글로벌문화콘텐츠』 제26호, 글로벌문화콘텐츠학회, 2017.
- 한혜원, 「메타버스 내 가상세계의 유형 및 발전방향 연구」, 『한국디지털콘텐츠학회논문지』 제9권 2호, 한국디지털콘텐츠학회, 2008.
- John David N. Dionisio, William G. Burns & Richard Gilbert, “3D Virtual Worlds and the Metaverse: Current Status and Future Possibilities”, ACM Computing Surveys, Vol. 45, No. 3, 2013.
- L. Doležel, “possible worlds of Fiction and History”, New Literary History, 29.4, 1998.
- Marie-Laure Ryan, “Possible Worlds and Accessibility Relations: A Semantic Typology of Fiction”, Poetics Today, Vol. 12, No. 3, 1991.
- 기타자료
- 남현주·하현종, 「국가가 은폐한 기사를 볼 수 있는 ‘수상한 도서관」, 『SBS News』, 2020년 03월 29일  
[https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news\\_id=N1005720439](https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1005720439) (검색일자: 2021년 8월 12일)
- J. Smart, J. Cascio, and J. Paffendorf. “Metaverse roadmap overview: Pathways to the 3D web.” Recuperado de  
<http://www.metaverseroadmap.org/MetaverseRoadmapoverview.pdf>.  
Accessed 7.07, 2007.
- [Second Earth]  
<https://www.technologyreview.com/2007/06/18/272040/second-earth/>,  
(검색일자: 2021년 8월 12일)

## 〈ABSTRACT〉

## A Preliminary Study on Concept and Types of Metaverse\* : Focusing on the Possible World Theory

Yun, Hyun - Jung\*\*, Lee, Jin\*\*\*, Yun, Hye - Young\*\*\*\*

The metaverse is an experiential virtual reality and has the potential as an empty world that can create a new reality beyond the constraints of time, space and resources. Therefore, this study intends to examine the meaning of metaverse as a new paradigm beyond technical and industrial discussions. To this end, the metaverse was typified by applying the possible world theory that explores the real world and unrealized possibilities surrounding it.

In the possible world theory, the Actual World(AW), the Textual Actual World(TAW), the world embodied in the text, and the Textual Reference World(TRW) that is not included in the Textual Actual World(TAW) but can be inferred through it are distinguished. At this time, it is important how readers(users) accept the relationship between the Actual World(AW), the Textual Actual World(TAW), and the Textual Reference World(TRW). In this study, four types of metaverse were presented: standalone, frame, borderline, and substitution types, focusing on the relationship between these worlds.

First, the standalone-type metaverse is a world that has its own worldview and rules independent of the Actual World(AW), and is represented by a game-type virtual world. Users not only experience the independent Textual Actual World(TAW), but also continuously create new Textual Reference World(TRW) through emergent play.

Second, the frame-type metaverse is a form in which users' emergent play goes beyond the creation and experience of the Textual Reference World(TRW), and leads to the creation of the Textual Actual World(TAW). This includes the user creation system of <Roblox> and <Minecraft>.

Third, the borderline-type metaverse is a world where users can create and experience various Textual Actual World(TAW) based on the Actual World(AW) through everyday media authoring technology. The Textual Reference World(TRW) is created at the boundary between the Actual World(AW) and the Textual Actual World(TAW), and includes <Weverse>, a fan community platform.

Lastly, the substitution-type metaverse includes virtual exhibitions in a form in which the Textual Actual World(TAW) replaces the experiences and activities of the Actual



World(AW). The Textual Reference World(TRW) is consistent with the Actual World(AW) in which users live their daily lives, or is oriented toward the Actual World(AW).

This study is a preliminary study that examines the concept and types of metaverse through possible world theory, and examines various forms of metaverse appearing in media culture in general. It is also significant in that it provided an opportunity to discuss the future potential of the metaverse.

**Key Words** : Metaverse, Virtual World, Possible World, Minecraft, Roblox, Zepeto

---

\* This work was supported by the research fund of Hanyang University (HY-2020-G)

\*\* Konkuk University, Academy of Mobility Humanities, HK Research Professor (First Author)

\*\*\* Hanyang University, Dept. of Culture Contents, Assistant Professor (Corresponding Author)

\*\*\*\* Catholic University of Korea, Dept. of Glocal Culture & Storytelling Studies, Assistant Professor (Co - author)