

## 메타버스 의미

가공, 추상을 의미하는 메타와 현실 세계를 의미하는 유니버스의 합성어로  
현실과 비현실이 공존하는 가상세계이자 디지털 온라인 콘텐츠로써  
돈과 관련된 공급자와 수요자의 경계가 희미한 콘텐츠로 볼 수 있다.  
즉 디지털 온라인 콘텐츠를 아우르는 상위 포괄 언어로 볼 수 있다고 생각합니다.

## 메타버스가 주목받고 있는 이유

다양한 이유가 있지만 2가지 이유로 볼 수 있다고 생각한다.

1. 메타버스는 가상현실 속에서 소통할 수 있다는 것이 핵심이지만  
가상현실의 경우 대용량의 컴퓨터 그래픽을 사용하기 때문에  
실시간으로 다른 사람과 소통하기 위해서는 빠른 통신기술이 필요하게 되었고  
이를 해결하기 위한 5G 기술이 상용화됨으로써 가상현실 속에서도  
실시간으로 소통이 가능하게 되며 그래픽 기술의 발달로 좀 더 현실감 있는  
가상현실을 체험할 수 있게 되었기 때문이다.
2. 코로나 19로 인해 강제적으로 여행과 만남이 제한되어 새로운 것에 대한 자극이 줄어들었고  
전 지구적으로 생산, 성취가 감소하여 지배에 대한 욕망이 커지게 되어 스트레스를 받게 되면서  
안전한 공간에 머무는 것 같지만 자극, 지배, 균형에 대한 욕망이 억압을 받게 되어  
새로운 돌파구를 찾은 것으로 메타버스를 볼 수 있다.

## 메타버스가 포괄하고 하고 있는 용어

인터넷, SNS, MMORPG, 영상통화, 3D 아바타, 소셜게임, 클라우드, 머신러닝, AR, VR, XR

## 메타버스를 활발히 사용하는 분야에 대한 조사

### 1) 게더타운과 제페토의 비교

게더타운(비대면 수업, 회의 플랫폼)과 제페토(SNS와 경제, 창작활동)

공통점으로

1. 아바타를 생성해 메타버스속 즉 가상 공간을 돌아다닐 수 있다는 것.
2. 기존의 SNS(카카오톡, 페이스북, 인스타그램)의 기능을 합친 것처럼  
실시간 소통을 한다는 것(텍스트와 음성, 이모티콘).

차이점으로

1. 게더 타운은 2D(도트 그래픽), 제페토는 3D
2. 게더 타운은 수업, 회의등 업무를 위한 목적이 강하며  
캐릭터끼리 가까이 다가가게 되면 자동으로 화상채팅이 연결이 되어  
보다 비대면 소통을 편하게 할 수 있으며  
제페토는 크리에이터들의 창작 활동으로부터 수익을 창출 할 수 있으며  
현재 구찌와 디올, 스타벅스 등 다양한 브랜드들이 입점해 있다.  
(샌드박스: 이용자가 창작할 수 있는 요소)

(오픈 월드: 높은 자유도를 기반으로 플레이어의 제약이 거의 없는 게임)  
즉 제페토는 콘텐츠를 소비만 하는 기존 구조에서 생산, 공유, 소비하는 구조로 변경  
(크리에이터 이코노미)

## 2) 메타버스의 게임화

현재 메타버스의 성공사례로 제시되는 대부분이 게임이며  
대표적으로 로블록스, 크립토키티, 마인크래프트, 세컨라이프 등이 게임 서비스로 시작을 하였다.  
한국에서는 이와 같이 메타버스와 게임을 따로 분류하여 설명하고 있는 데에 반면  
외국에서는 게임과 메타버스를 구분하지 않는다고 한다.  
우선 국내에서 게임과 메타버스를 구분하는 이유로  
게임에 대한 부정적인 인식과 더불어  
2006년 바다이야기 사태를 수습하기 위해 만들어진 게임법이 이유라고 할 수 있다.  
국내 게임화기술은 세계 최고 수준이나 법제도가 받쳐주지 못하며  
메타버스와 맞닿아 있는 블록체인 기술이 접목된 게임은 국내 서비스가 금지돼 있기 때문이다.

## 3) 메타버스는 기존의 온라인 게임이랑 다른 것은 무엇인가?

대표적으로 로블록스는 단순한 온라인 메타버스가 아닌  
온라인 메타버스 플랫폼으로써 기존의 콘텐츠를 공급해주는 기관이 하나가 아닌  
플레이어 모두가 개발자가 되면서 사용자가 콘텐츠를 제작하고 소비하는 사업모델이며  
플랫폼 비즈니스 형태를 가상현실에서 하는 기업이다.  
이렇게 플랫폼 형태를 띄는 기업의 장점으로

1. 엄청나게 큰 확장성, 가능성
2. 비교가 안되는 참여자의 숫자, 판매되는 상품의 개수
3. 다양한 이해관계자들의 참여
4. 수 많은 사람들의 방문은 광고 비즈니스로 이어지며 따라서 구독경제로 이어지게 된다.

## 4) 게임 이외의 메타버스 콘텐츠

1. 실시간으로 만들어지는 XR 콘텐츠  
제한된 공간에서 XR 콘텐츠를 이용한다면 XR 스테이지는  
카메라 워크에 따라서 공간이 무한히 확장되며  
이러한 기술이 사용되는 분야로는 영상 제작, 촬영에 많이 사용되고 있다.  
장점으로 제작 비용과 시간이 줄어들어 제작의 효율성이 증가한다는 장점이 있다.
2. 가상부동산의 개념이 도입되어있는 어스2  
우선 어스2는 우리가 살고 있는 지구의 땅, 바다, 하늘을 디지털 가상세계에  
똑같이 복제한 메타버스이며 예를들어 피라미다, 에펠탑, 청와대 땅까지 살 수 있는  
가상 부동산 플랫폼으로 유명세를 얻기 시작했다.

어스2는 총 3단계로

페이지1: 전체 지구를 10m\*10m 타일 단위로 구역을 나눠 이용자들 간 가상 부동산 거래 매매거래가 가능한 단계.

페이지2: 건축물과 지형이 모두 지워지고, 소유한 타일에서 자원을 채취하여 건물, 도로 등을 새롭게 건설하는 단계.

페이지3: 페이지1,2를 통해 구축된 가상세계를 VR과 AR기술을 이용하여 직접 1인칭 시점으로 경험하고, 체험할 수 있는 단계이다.

단점으로는 아직 페이지1 단계로 거래 플랫폼으로서의 기능만 가능하기에 투자의 위험성이 크다는 부분이 있다.

## 마무리 정리

메타버스라는 용어는 1992년 Snow Crash(스노 크래시)라는 SF 소설에 등장했던 건데 코로나 19와 현재 기술의 발전으로 인해 급성장의 물결을 탄 것으로 볼 수 있을 것 같다. 사실 메타버스의 정의에 대해 확실하게 언급한 것이 없기에 이해하기가 어려울 수 있지만 명확한 부분은 메타버스라는 영역은 돈이 된다는 점.

그래서 메타, MS, 엔비디아, 애플 등 다양한 거대 기업에서 접근하고 있다는 사실이다.