

메타버스 환경에서 가상공간을 위한 평행론적인 활용 연구

A Study on the Parallelistic Application for Virtual Space in Meta-verse Environment

주 저 자 : 최치권 (Choi, Chi Kwon)

서일대학교 커뮤니케이션디자인학과 교수

cck@seoil.ac.kr

<https://doi.org/10.46248/kids.2021.4.161>

접수일자 2021. 11. 29. / 심사완료일자 2021. 12. 14. / 게재확정일자 2021. 12. 24.

본 논문은 서일대학교 학술연구비에 의해 연구되었음.

Abstract

Numerous contents and cultures are being repeatedly created and disappeared in the special space dubbed virtual space in which a human being can exclude a risk factor in reality and newly change the mood in the era of COVID-19 Pandemic. This huge cyber world called meta-verse is materially disconnected from the real world, but is being expanded the organic view of the world into diverse ways such as business, education, culture and research while producing a different human life much faster based on the existence of the same thing. This study gave emphasis on the suggestion of space and contents available for doing the production and consumption activities easily and equally in this environment while providing the same platform as the real world to users so that the users can be active on the basis of parallelism(平行論) in the virtual world of meta-verse environment.

Accordingly, this study inquires into a concept and application of an individual's virtual space based on 'Spinoza's theory of parallelism between mind and body' in the special virtual world dubbed meta-verse. A user is working directly as the Avatar robot available for playing a role of persona that is an alternative human being now in the contents of virtual world. Moreover, as a new platform is the exchange medium between the real world and the virtual space, it is expected to be likely efficient for feeling the mental experience more than the present. This study is aimed to present a new motif on the application of digital space as a method of sharing the choice of virtual space and of possessing an experience.

Keyword

Meta-verse, Personal Space, Parallelism, Environment, Experience, Contents

요약

코로나 팬데믹의 시대에 인간은 현실의 위험요소를 배제하고 새로운 분위기 전환이 가능한 가상공간이라는 특수한 공간에서 수많은 콘텐츠와 문화가 생성, 소멸을 반복하고 있다. 이 메타버스(Meta-verse)라는 거대한 가상세계는 현실세계와 물질적으로는 단절돼 있지만 동일함이 존재함을 근거로 훨씬 더 빠르게 인간의 다른 삶을 격렬히 생산하며 비즈니스, 교육, 문화, 연구 등 다양한 방향으로 유기적인 세계관이 확장되고 있다. 본 연구는 메타버스 환경의 가상 세계에서 사용자가 평행론(平行論)을 기반으로 활동하기 위해 사용자들에게 현실세계와 동일한 플랫폼을 제공하고 이 환경에서 쉽고 동일하게 생산과 소비 활동을 할 수 있게 하는 공간과 콘텐츠 제안에 중점을 두었다.

이에 본 연구에서는 메타버스라는 특수한 가상세계에서 '스피노자의 정신과 신체의 평행론'을 기반 한 개인의 가상공간의 개념과 활용을 연구한다. 현재 가상세계의 콘텐츠에서 대체 인간인 페르소나(persona) 역할을 할 수 있는 아바타 로봇으로 사용자가 직접 활동하고 있다. 여기에 새로운 플랫폼은 현실세계와 가상공간의 교류 매체로써 현재보다 더욱 정신적 경험을 체감하는데 효율적일 것으로 기대한다. 가상공간의 선택을 공유하고 경험을 소유하는 방법으로 디지털 공간 활용에 대한 새로운 모티프를 제안하는 것이 본 논문의 목적이다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경
- 1-2. 연구 목적 및 방법

2. 이론적 배경

- 2-1. 메타버스 세계의 이해
- 2-2. 평행론과 가상공간의 이해

3. 메타버스 가상공간의 모티프와 콘텐츠

- 3-1. 어린왕자의 행성과 구글어스
- 3-2. 심층구조의 가상공간 플랫폼
- 3-3. 플랫폼 기반 콘텐츠의 표상과 소비

1. 서론

1-1. 연구의 배경

‘메타버스’라는 개념은 영화 ‘레디 플레이어 원’을 통해 최근 많이 알려졌다지만, 일반 대중에게는 다소 생소한 단어일 수 있다. 그러나 비즈니스 업계에서는 ‘메타버스’라는 키워드가 일부 마니아들 사이에서 거론될 때부터 메타버스의 무한한 가능성을 예측하고 미래를 보고 있다.¹⁾

신종 코로나바이러스 팬데믹 확산에 따라 비대면 문화가 보편화되면서 메타버스는 차세대 플랫폼으로 빠르게 부상했다. 메타버스는 오래전부터 연구되고 시작된 새로운 개념은 아니지만 최근 2년 넘게 우리의 삶을 위협하고 있는 코로나 팬데믹 때문에 더욱 빠르게 많은 것이 바뀌고 있다.

메타버스와 그 가상공간의 활용이 우리의 삶과 관련이 높아지고 급증하면서 대중의 보편적인 관심도 높아지고 있지만 기술적 보편화를 위한 발전도 함께 필요하다.

현재 많은 기업들이 메타버스 가상세계에 참여하며 상품과 서비스의 판매를 위한 프로모션으로 이용하고, 연구기관들은 수업 및 토론과 행사를 행하는 장소로 활용하며, 사용자의 활발한 활동을 할 수 있게 하고 있다. [표 1]²⁾은 메타버스시대, 주요 비즈니스 현황과 전망이다.

가상세계에서 개인 사용자를 만족시킬 수 있는 현실 세계를 기반 한 메타버스 플랫폼에 가상공간의 표상은 모두 다른 이미지를 가질 수 있다. 형식에 내용을 붙이는 이러한 방법은 그 가상공간에 콘텐츠를 구성하는 많은 요인들로 형성할 수 있다. 이러한 가상공간을 위한 활용 연구는 다른 형식의 삶의 진정성을 높이기 위한 새로운 모티프를 제안하고 발전시키기 위한 가장

1) 이시한, 메타버스의 시대, 다산북스, 2021, p.7.

2) Ibid., pp.4-5.

4. 결론

참고문헌

기초적인 연구 가운데 하나라고 볼 수 있다.

[표 1] 메타버스시대, 주요 비즈니스 현황과 전망 /출처 :

플랫폼	UCC 샌드박스	로블록스, 디토랜드(유틸리티)
	소셜 기반	제페토(네이버), 호라이즌(페이스북), 이프랜드(), 알트스페이스 VR(마이크로소프트)
	게임 기반	포트나이트(에픽게임즈), 모여봐요 동물의 숲(닌텐도), 더샌드박스, 마인크래프트(모장, 마이크로소프트)
	부동산	디센트랜던, 업랜드, 어스2
	협업 툴	스페이스, 게이타운, 메시(마이크로소프트), 직방, 더와일드, 인피니트오피스(페이스북)
	홀트레이닝	즈위프트
하드웨어기술	팬덤 기반	위버스(하이브, 네이버, YG), 유니버스(엔씨소프트), 디어유 버블(SM, JYP), 쓰리디팩토리
	VR	오culus 퀘스트(페이스북), 바이브(HTC, PlayStation VR(소니))
	AR	홀로렌즈(마이크로소프트), 애플AR글라스(애플)
	햅틱슈트	테슬라 슈트, 비햅틱스
	트레드밀	퀀텀 VR 트레드밀
	시스템	아마존, 오리클
	그래픽	엔비디아
	인프라	SKT, KT, LG유플러스
대체 불가능 토큰(NFT)	거래사이트	크래프터스페이스(그라운드X, 카카오)
글로벌 10대 기업 중 메타버스 표방 기업	애플	아이폰, 아이패드 같은 기기를 활용한 AR 연구에 투자, 애플 AR글라스 개발 노력
	마이크로소프트	홀로렌즈 출시, 알트스페이스 VR, 마인크래프트 보유
	아마존	메타버스 서비스를 위한 서버, 클라우드, 네트워크 등 구축
	구글	메타버스 내 인앱 결제
	페이스북	메타버스 기업으로 변신 선언, 메타버스 전담부서를 꾸미고 인원 확충, 오클러스 퀘스트 등 기기 보급
	텐센트	게임 기반 메타버스 론칭 계획, 텐센트 뮤직으로 가상 콘서트 전문 기업 ‘웨이브’의 자본 인수
	알리바바	커머스에 메타버스 접목, 클라우드 사업

본 연구는 메타버스 가상공간에서 개인 사용자의 다른 삶의 발전과 그것을 가능하게 할 수 있는 형식과 내용이 가상공간과 콘텐츠로 활용될 수 있음을 목적인다. 이것으로 현실세계에 기반 하는 플랫폼 형식과 개인의 심층적이고 선택적 접근 방법으로 가상세계에서의 경험도 현실세계의 경험 못지않은 ‘몰입감’으로 목적을 의식하게 하는 플랫폼 구조를 제안한다. 이 가상공간 플랫폼의 모든 사용을 위해 구조와 표상을 새롭게 고찰해보으로써 보다 후속 연구를 위한 모티프 내용을 추출하고자 하였다. 이러한 메타버스 가상공간 플랫폼의 형식을 근거로 도출된 결과들은 실제 가상공간 및 콘텐츠 디자인에 대한 아이디어를 심화시키는데 유용한 수단이 될 수 있을 것이다. 그리고 이러한 연구 결과를 메타버스 가상공간의 제작, 기법, 소통, 활용 등에 이용하면 새로운 그래픽 디자인과 가상세계의 모든 콘텐츠 활용에 관련된 여러 가지 문제해결에 이론적, 실용적 가치를 나타낼 수 있을 것으로 기대한다.

1-2. 연구의 목적 및 방법

게임이나 디지털 커뮤니티의 경우 일반적인 사용자는 단순한 방문에서 끝나지만, 지속된 참가를 통해 주제로 살아가게 되면서 적극적으로 다양한 이벤트에 참가하거나 콘텐츠를 제작과 소비를 하는 활동이 급속히 팽창하고 있다.

최근에는 가상공간에서 현실처럼 몰입할 수 있는 입체영상과 경험을 위한 명확한 목적의 콘텐츠를 위한 표현방법들이 연구되고 있다. 이렇게 제작된 가상공간에서 사용자가 직접 자신의 가상세계와 가상공간을 선택하고 제작하여 손쉽게 활용 할 수 있고 현실세계와 가상세계의 이원적인 의미에서 일원적인 의미로 사용에 대해 보다 효율적이고, 사용자 중심적인 방향을 제안하고자 하는 것이 본 연구의 목적이다.

본 논문은 평행이론을 바탕으로 한 가상세계의 가상 공간에 관한 연구로서, 메타버스를 구성하는 네 가지 유형인 증강현실, 라이프 로깅, 거울세계, 가상세계의 내용을 플랫폼 구성과 활용을 중심으로 한다.

가상세계의 디지털 기술로 접하는 콘텐츠가 메타버스 가상공간 안에서 용이하게 활용될 수 있는 연구의 방향과 범위를 아래 세 가지로 요약 할 수 있다.

첫째, 많은 사람들이 가상세계에서 디지털 기술과 플랫폼 기능으로 ‘지구행성’의 공유와 ‘여행’ 등의 연구 모티프가 목적이 있는 삶의 경험을 제공하여 가상공간을 ‘현실감’과 ‘몰입감’ 있게 사용 가능할 수 있다.

둘째, 제안하려는 가상공간은 사회적, 공간적, 시간적 제약을 벗어나 활동이 가능함을 가치로 새로운 ‘표상’을 제작할 수 있다.

셋째, 가상공간에서의 현실이 그대로 반영된 공간 체험이라는 새로운 경험의 단면을 파악 할 수 있다.

이렇게 가상공간에서 제작되는 기록물을 콘텐츠로 활용할 수 있다. 이렇게 만들어진 가상세계의 기록 콘텐츠를 다양한 콘텐츠로 제작될 수 있는 방법을 본 논문에서 메타버스 환경에서의 개인의 거주 및 생활과 콘텐츠 활용에 관해 필요한 내용을 소개한다.

2. 이론적 배경

2-1. 메타버스 세계의 이해

‘메타버스’의 용어는 닐 스티븐슨의 SF소설 스노우 크래시(snow crash, 1992)에서 등장하였다 ‘초월’, ‘상위’의 의미인 접두어 메타(meta)와 유니버스(universe)의 합성어이다. 물리적인 우주를 초월한 새로운 공간이란 의미로 해석된다. 메타버스는 기존의 가상현실보다 진보되고 복잡한 개념이다. 메타버스는 웹과 인터넷 등 가상세계가 현실세계에 흡수된 상태를 말한다. 그것은 바로 웹과 인터넷, 싸이월드, 전자상거래 같은 기존의 디지털 가상공간의 세계와 가상현실을 기반으로 두고 있는, 상호성이 강한 디지털 몰입공간인 3d 가상세계와의 융합을 말한다.³⁾

대한민국의 경우, 손강민 등은 메타버스를 "모든 사람들이 아바타를 이용하여 사회, 경제, 문화적 활동을 하게 되는 가상의 세계"라고 정의했으며,⁴⁾ 류철균 등은 메타버스를 "생활형 가상세계", "실생활과 같이 사회, 경제적 기회가 주어지는 가상현실 공간"이라 정의했다.⁵⁾ 또한 서성은은 메타버스를 "단순한 3차원 가상 공간이 아니라, 가상공간과 현실이 적극적으로 상호작용하는 공간이며 방식 그 자체", "현실과 가상세계의 교차점이 3d 기술로 구현된 또 하나의 세계"라고 정의

3) 디지털 타임즈, "IT신조어로 정보사회 키워드 읽는다". 2009.04.09., <http://www.dt.co.kr/contents.html?article_no=2009041002010560600003>, 2021년 11월 16일 에 확인함.

4) 손강민·이범열·심광현·양광호, 「웹 2.0과 온라인 게임이 만드는 메트릭스 월드 메타버스」, ETRI CEO Information 제47호, 2006, p.4.

5) 류철균·안진경, 「가상세계의 디지털 스토리텔링 연구」, 게임산업저널 2007년 1호, 2007, p.33.

했다. 김국현의 경우, 메타버스의 현실의 재구성이라는 측면에 주목했다.⁶⁾ 「메타버스 내 게임형 가상세계와 생활형 가상세계에 대한 연구」에 따르면 그는 『웹 2.0의 경제학』에서 메타버스를 "기존의 현실 공간이었던 현실계(도구로서의 가상공간)와 현실의 것을 가상세계로 흡수한 것이었던 이상계(현실의 모사 공간), 그리고 현실과 다른 상상력에 의한 대안의 가상현실인 환상계(인간의 환상과 욕망이 표출되는 공간)가 융합된 공간"이라 정의했다.⁷⁾

[표 2] 메타버스의 네 가지 유형

증강현실(Augmented Reality)	증강현실은 현실공간에 2D 또는 3D로 표현되는 가상의 물체를 겹쳐 보이게 하면서 상호작용하는 환경을 의미하며, 사람들에게서 적은 거부감으로 보다 높은 몰입감을 유도할 수 있는 특징이 있다. 사용자가 단말기의 카메라를 통해 현재는 전소된 남대문을 촬영하면 디지털로 구축된 남대문이 사용자의 단말기에 중첩되어 보이는 것이 증강현실의 한 예라고 할 수 있다.
라이프로깅(Lifeloggng)	라이프로깅은 사물과 사람에 대한 일상적인 경험과 정보를 캡처하고 저장하고 묘사하는 기술이다. 사용자는 일상생활에서 일어나는 모든 순간을 텍스트, 영상, 사운드 등으로 캡처하고 그 내용을 서버에 저장하여 이를 정리하고, 다른 사용자들과 공유할 수 있다.
거울세계(Mirror Worlds)	미러월드는 실제 세계를 가능한 한 사실적으로, 있는 그대로 반영하되 "정보적으로 확장된" 가상세계를 말한다. 대표적인 예로 구글 어스(Google Earth)를 들 수 있다. 구글 어스는 세계 전역의 위성사진을 모조리 수집하여 일정 주기로 사진을 업데이트하면서 실시간으로 변화하는 현실세계의 모습을 그대로 반영하고 있다. 기술의 발전이 계속될수록 거울세계는 점점 현실세계에 근접해갈 것이며, 이는 향후 가상현실의 커다란 물리적 요소가 된다. 이 같은 거울세계의 사용자는 가상세계를 열람함으로써 현실세계에 대한 정보를 얻게 된다.
가상세계(Virtual Worlds)	가상세계(Virtual World)는 현실과 유사하거나 혹은 완전히 다른 대안적 세계를 디지털 데이터로 구축한 것이다. 가상 세계에서 사용자들은 아바타를 통해 현실세계의 경제적, 사회적인 활동과 유사한 활동을 한다는 특징이 있다. 가상세계는 우리에게 가장 친숙한 형태의 메타버스로서, 리니지와 같은 온라인 롤플레이팅게임에서부터 린든 랩에서 개발된 세컨드 라이프와 같은 생활형 가상세계에 이르기까지 3차원 컴퓨터그래픽환경에서 구현되는 커뮤니티를 총칭하는 개념이다.

미국전기전자학회(Institute of Electrical and Electronics Engineers)의 표준에 따르면 메타버스

6) 김국현 (2007년 10월 15일). “가상공간=현실이 된다”. 시사HN. 2014.9.7., <<http://blog.naver.com/lckypnch21c/222118056299>>, 2021년 11월 17일에 확인함.

7) 권오현, 「메타버스 내 게임형 가상세계와 생활형 가상세계에 대한 연구」, 건국대학교디자인대학원 2011, p.12, 재인용.

는 "지각되는 가상세계와 연결된 영구적인 3차원 가상공간들로 구성된 진보된 인터넷"이라는 의미를 지닌다.⁸⁾ 비영리 기술 연구 단체인 ASF(Acceleration Studies Foundation)은 메타버스를 "가상적으로 향상된 물리적 현실과 물리적으로 영구적인 가상공간의 융합"이라고 정의했다.

비영리 기술 연구 단체 ASF(Acceleration Studies Foundation)은 메타버스를 '증강과 시뮬레이션', '내적인 것과 외적인 것'이라는 두 축을 가지고 [표 2]와 같이 네 가지 범주로 분류했다. 메타버스의 요소는 증강현실(Augmented Reality), 라이프로그(Lifeloggng), 거울세계(Mirror World), 가상세계(Virtual World)로 4가지 요소로 분류하였다. 이것은 증강(Augmentation)과 시뮬레이션(Simulation) 그리고 외적인(External), 내적인(Intimate) 4가지 범주로 서로 상반되는 개념을 대립시켜서 설명하고 있다.

평행론을 바탕으로 메타버스는 네 가지 유형과 네 가지 범주를 기준으로 심층적으로 접근하는 혼합현실 경험이 가능한 플랫폼 구조를 만들 수 있다.

2-2. 평행론과 가상공간의 이해

철학자 스피노자의 정신과 신체의 평행론(평행이론)은 한쪽(영혼이나 신체)의 능동이 다른 한쪽의 수동이라는 도덕적 원리를 뒤집는다. "우리 신체의 능동과 수동의 질서는 정신의 능동과 수동의 질서와 본성상 같이 간다. 이 내용을 근거로 현실공간과 가상공간에서의 삶의 경험과 가치가 동일해질 수 있다고 본다.

"영혼에서 가상인 것은 신체에서도 가상이고, 영혼에서 현실인 것은 신체에서도 현실이다. 이런 의미에서 평행론은 영혼의 탁월성, 정신적이고 도덕적인 목적성, 한 계열을 다른 계열로 맞추는 신의 초월성을 모두 배제하고 평행하게 존재한다.

스피노자에게 신체는 도구의 양태(樣態)이고, 정신은 사유(思惟)의 양태이다. 개체는 본질을 갖고 있기 때문에 그것의 정신은 무엇보다도 사유 양태들 가운데 제1의 것, 즉 관념에 의해 구성된다. 따라서 정신은 상응하는 신체에 대한 관념이다. 우리에게 대한 관념이 사유와 다른 관념들에 대해 맺는 관계는 신체가 연장과 다른 신체들에 대해 맺는 관계와 같다. 이는 물질적 세상과 동시에 존재할 수 있는 관념적 사유의 세상을 말하고 관념의 세상에서는 더 무제한적이고 자유로울 수

8) 메타버스, 위키백과, <<https://ko.wikipedia.org/wiki/메타버스>>. 2021년 11월 16일에 확인함.

신

II

세 세계

정신

숨쉬고 신의 자기 표현

평행해서 존재한다.

신체(물질)

기쁨도 신의 자기 표현

Chair (chair) is different from other furniture because it has no arms, and it is used for sitting. It is made of wood or metal. It is used for sitting. It is made of wood or metal.

166

서구의 형이상학이 정신적인 것과 물질적인 것을 분리하고 정신적인 것에 우위를 두었다는 사실을 상기할 필요가 있다. 물론 이러한 전통은 사물을 보는 인식의 방식에도 전이되었을 것이다. 즉, 사물의 형식은 물질적인 것과 그것의 기능은 정신적인 것과 대응되는 것이다. 이러한 함수관계는 정신적인 것을 우위에 두려는 의지까지를 포함하게 된다. 그로 인해 사물의 기능은 그것의 형식에 선행하게 된다. 우리가 익히 알고 있는 루이스 설리반의 ‘형태는 기능을 따른다.’라는 명제는 이런 의미에서 지극히 서구적인 인식방식이라고 할 수 있다. 이 말이 사물의 디자인과 인식의 과정에 삼투했을 때 사물은 그것의 기능이라고 불리는 것에 의해서 규정되었다.¹¹⁾

[그림 2]¹²⁾는 조셉 코수스(Joseph Kosuth) 개념미술에 대한 이미지이다. 이 개념을 근거로 메타버스 가상공간의 어렵고 난해하게 느낄 수 있는 경험과 물입에 대해 의미를 이해할 수 있다. 개념미술이 완성된 작품 자체보다는 아이디어나 과정을 중요시 하듯이 메타버스 환경에서 가상공간의 플랫폼도 완성된 것을 모두가 동일하게 결정짓는 것보다는 개인별 아이디어에 따라 활용하는 과정으로 경험의 의미를 현실세계 만큼이나 몰입도를 높일 수 있다. 가상공간의 사용자는 첫째, 공간을 표현하는 정신적 행성 이미지, 둘째, 플랫폼 구성을 하는 실제 지구행성, 셋째, 각자의 행성의 정의로 평행론적인 가상공간 활용을 이룰 수 있다. 이런 세 가지의 요인을 통해 각각의 사용자에게 ‘다른 삶을 살게 하는 ‘행성’이라는 가상세계이자 가상공간이 무엇인가?’의 개념과 의미를 생산할 수 있다. 메타버스 환경에서 ‘행성’을 공유할 수 있는 개념으로 접근하는 가상공간의 플랫폼과 활용에 대해 창의적이고 선택적인 복제물로서의 가상공간 / 현실적이고 물리적인 현실 공간 / 둘의 개념이 일원적으로 융합되는 ‘행성’의 개념으로 존재와 본질에 대한 사유를 할 수 있다.

3. 메타버스 가상공간 표상의 모티프

3-1. 어린왕자의 행성과 구글 어스

이번 장의 중심 키워드가 되는 모티프(Motif)를 가상공간의 새로운 표상의 기원으로 한다. 창작에서는 우선 소재(素材)가 있고 이것이 주제(主題)에 부합되게

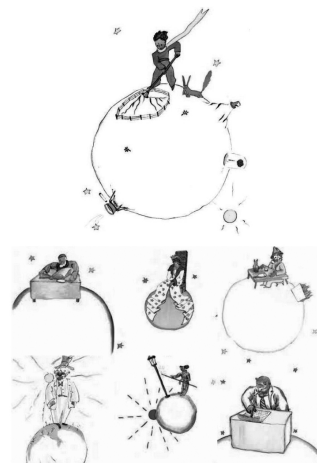
11) 오창섭 저, 이것은 의자가 아니다-메타디자인을 찾아서-, 홍디자인, 2001, p.113.

12) Joseph Kosuth, 1 and 3 chairs, 1965.

플롯을 구성하여 작품이 완성된다. 창작자는 소재로부터 주제를 얻었을 때 작자의 내부에 표현하려는 창작 의욕이 생긴다. 이와 같은 내부충동을 모티프라고 한다. 모티프는 표상을 위한 장식에서는 모형으로서의 하나의 정돈된 형을 갖추고 하나의 장식작품을 구성하는 기본단위이다.¹³⁾

연구를 위한 모티프 중 하나는 ‘어린왕자의 행성’이다. ‘어린왕자’는 1943년 출간된 동화 형식의 시적 철학적 이야기로 디지털 커뮤니티가 될 수 있는 메타버스 가상세계에서 개인 공간에 대한 유형을 확인할 수 있다.

어린왕자는 사막에 비상착륙해야 하는 조종사의 이야기로 다른 행성에서 온 왕자로 밝혀진 소년을 만난다. 왕자는 지구에서의 모험과 그의 행성에서의 소중한 장미에 대해 이야기한다. 다른 참여자인 사막여우는 소년에게 자신의 장미를 사랑하고 삶의 의미를 찾으라고 조언한다. 그것을 깨닫고 왕자는 자신의 행성으로 돌아간다.¹⁴⁾ 이 짧은 이야기는 현실세계와 가상세계에서 동시의 삶을 사는 것에 좋은 모티프가 될 수 있다. 어린왕자 역시 지구로 오는 여행은 신체로 왔지만 자신의 행성으로 떠날 때는 영혼으로 가게 된다. 이것은 앞에서 말한 심신평행론을 근거로 이해해볼 수 있다.



[그림 3] 동화 ‘어린왕자’의 개인 행성

[그림 3]¹⁵⁾의 여러 행성에서 인간은 자신만 있는

13) [네이버 지식백과] 모티프 [motif] (두산백과).

14) <https://blog.naver.com/linhleeriko/222504287367>, 2021년 11월 17일에 확인함.

행성이지만 거기서 각자 자신의 행성을 가꾸는 어린왕자, 지리학자, 왕, 술꾼, 허영심 많은 사람, 가로등지기, 사업가 등의 공간으로 다양한 소통한다.

이런 방식으로 만들 수 있는 개인 공간의 표상은 개인 커뮤니티를 '지구 행성'으로 개념화 하고 메타버스와 구글 어스 등의 디지털기술을 기반으로 하여 지구의 전 세계를 자신의 공간으로 활용하기 위해 플랫폼화 할 수 있고 개인별 선택에 따라 디지털 영토를 공유할 수 있다. 그리고 가상세계에서는 같은 영토의 공간이라도 동시에 존재하며 생활할 수 있는 평행론을 가질 수 있다.

3-2. 심층구조의 가상공간 플랫폼

구글 어스는 2005년 구글에서 만들어 배포한 가상의 지구본으로, 전 세계의 모습을 위성사진으로 볼 수 있다. 뿐만 아니라 구글 스트리트 뷰와도 연결되어 주변의 모습을 자세히 볼 수 있어, 구글 어스 하나만으로도 전 세계를 여행할 수 있을 정도다.¹⁵⁾

본 연구에서는 메타버스 가상공간 플랫폼의 기본 모티프를 구글 어스의 기술로 활용해서 평행론적 삶의 경험까지 가능하게 하는 것이다.

[표 3]¹⁷⁾은 가상공간 플랫폼에 대한 문제해결을 위한 새로운 모티프를 제안하기 위해 메타버스의 네 가지 유형과 평행론의 연계성으로 활용 개념을 제안하는 내용으로 가상공간에 표현되는 가상의 물체와 상호작용 하며, 사용자의 높은 몰입감을 유도할 수 있는 특징이 있다. 이 내용은 사용자에게 신체와 정신의 본질을 동일하게 하는 근거로 현실공간과 가상공간에서의 삶의 경험과 가치가 동일해질 수 있다.

라이프로깅은 사물과 사람에 대한 일상적인 경험과 정보를 캡처하고 저장하고 묘사하는 기술로 사용자는 일상생활의 내용을 서버에 저장하여 이를 정리하고, 다른 사용자들과 공유할 수 있다. 사용자의 자유도는 관념의 세상에서는 더 무제한적이고 자유로울 수 있다. 이는 가상세계도 개인의 필요에 의해 관념적 사유의 세상을 말하고 물질적 세상과 동시에 존재하게 활용할 수 있다.

[표 3] 심층적 가상공간 플랫폼의 접근 단계와 형식과 내용

접근 단계	표상 이미지
1단계: 구글 어스 기술 기반의 사실적 가상세계 플랫폼	
메타버스 유형	거울세계, 가상세계
평행론적 활용	신체의 능동과 수동의 질서와 정신의 능동과 수동의 질서의 본성과 동일성
2단계: 개인별 커스텀 가상세계, 개인의 아이디어를 상징화한 지구행성 공간	
메타버스 유형	거울세계, 라이프로그, 가상세계
평행론적 활용	사유(思惟)의 양태, 도구의 양태(樣態)
3단계: 사실적 환경 구조를 기반 한 개인 커뮤니티 가상공간에서 삶과 활동	
메타버스 유형	증강현실, 라이프로그, 거울세계, 가상세계
평행론적 활용	사물 계열과 관념 계열의 독립성, 모든 관념에 어떤 사물이 대응한다는 평행론적 조건

거울세계는 실제 세계를 가능한 한 사실적으로, 있는 그대로 반영하되 "정보적으로 확장된" 가상세계를 말한다. [표 3]의 1단계 접근의 구글 어스는 세계 전역의 위성사진을 모조리 수집하여 일정 주기로 사진을 업데이트하면서 실시간으로 변화하는 현실세계의 모습을 그대로 반영하는 기술이다. 이 기술을 플랫폼의 구조로 할수록 거울세계는 가상세계 활용에 대한 강력한 형식으로 현실세계에 근접해갈 것이며, 이는 향후 가상현실의 커다란 물입적 요소가 된다. 가상세계는 현실과 유사하거나 혹은 완전히 다른 대안적 세계를 디지털 데

15) 생택쥐페리, 구글 이미지 검색.

16) 이임복, 메타버스 이미 시작된 미래, 천그루숲, 2021, p.50.

17) 구글 어스, 구글 이미지, 라이나 생명 광고.

이터로 구축한 것, 가상 세계에서 사용자들은 자신의 아바타를 통해 현실세계의 경제적, 사회적인 활동과 비슷한 활동을 한다.

본 연구에서 제안하려는 가상세계는 현실세계에서는 매우 힘들지만 '지구 행성'으로 구축되는 가상공간에서 사용자가 원하고 어디든 보고 싶은 장소로 이동해서 확대해 볼 수 있고, 그곳에 개인 가상공간을 마련하는 등 다양한 생산과 소비를 경험하는 새로운 삶을 제공하는 것이다. 가상세계에서의 자유로움은 마치 개인이 시공간을 초월할 수 있는 기분을 느낄 수 있다.

현재 구글 어스 기술은 VR까지 완벽하게 적용하게 되면 전 세계 어디든 직접 여행을 간 것처럼 돌아다니는 것이 가능해진다고 한다. 현실을 그대로 옮긴 거울 세계라고 할 수 있고 여기에 개인의 페르소나인 '아바타 로봇'의 존재가 삶의 경험까지 할 수 있다면 평행론에 맞는 거울세계가 될 것이다.

본 연구의 심층적 구조로 활용하는 가상공간의 플랫폼인 '개인 행성'은 메타버스의 요소를 근거로 증강현실, 라이프로그, 거울세계, 가상세계를 모두 활용할 수 있다. 또한 '증강과 시뮬레이션', '내적인 것과 외적인 것' 범주도 기본 개념으로 활용할 수 있다.

3-3. 플랫폼 기반 콘텐츠의 표상과 소비

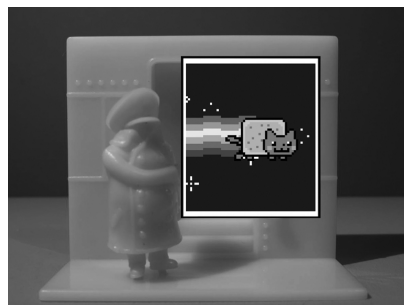
메타버스하면 대표적으로 소개되는 것이 영화 '레디 플레이어 원'과 게임 '로블록스'이다. 이 둘이 같은 메타버스의 환경이지만 접근하는 표상의 차이점이 크다. '레디 플레이어 원'에서 세상은 가상현실 속에서 실제 현실처럼 모든 것을 느낄 수 있는데, '로블록스'는 그래픽 면에서도 그렇고 내용 면에서도 현실적이기 보다는 조악해보이기도 한다. 이 둘의 차이는 사용자가 어디에 있느냐와 VR장비가 필요 유무에 따라 구분할 수 있다. '레디 플레이어 원'에서 사용자는 게임 안에 있지만, '로블록스'에서는 게임 밖에서 화면으로 접속하고 움직인다. 하나는 다양한 장비가 필요하고 다른 하나는 스마트폰 또는 PC 하나면 충분한 것이다. 모든 게임은 현실이 아닌 '가상'이라는 점에서 는 가상세계라 할 수 있지만, 이런 게임이 진화한 메타버스가 되기 위해서는 '자유도', '소셜(소통)', '수익화' 등 3가지 요소가 필요하다.¹⁸⁾

'자유도'는 게임에서 이미 정해진 스토리와 정해진 캐릭터 때문에 사용자에게 주어지는 '자유도'가 부족하

다. 여기서의 메타버스를 위한 '높은 자유도'는 현실의 짜 맞춘 삶이 아니기 때문에 자유도가 높다. 그러나 한번 플레이하고 끝나거나 형식적으로 반복하는 플레이의 경우 현재의 게임 형식을 넘기 힘들다. 따라서 현실세계의 형식을 정확하게 반영하여 개인의 삶이 원하는 가상현실을 만들 수 있는 콘텐츠를 통해서 평행론 기반의 높은 자유도를 확보할 수 있다.

'소셜'은 혼자 게임하는 것이 아니라 다른 사람들과 연결된 상태에서 게임을 하는 것이다. 가상세계의 자신의 가상공간이나 다른 사용자의 가상공간 환경에서 함께 많은 경험과 채팅과 몸짓으로 소통을 할 수 있다. 메타버스 환경에서는 단순한 의사소통이 아니라 파티 또는 전시회처럼 특별히 준비된 흥미로운 경험을 하거나 경제적인 거래를 하는 것처럼 적극적인 소통을 할 수 있다.

메타버스에서의 '수익화'는 자유도와 소셜(소통)이 기반 한 플랫폼과 콘텐츠를 통해 현실세계의 돈을 벌 수 있는 유무를 말한다. '디지털 부동산'처럼 구글 맵처럼 사실적인 구조의 가상세계의 휴양지에 자신이 원하는 콘셉트로 작은 정원을 꾸며놓고 천막과 안락의자, 가족용 테이블 배치하여 '수익화'와 '자유도'를 높일 수 있다. [그림 4]¹⁹⁾의 사용자들은 가상세계에서 자유롭게 살아갈 수 있다. 본 연구를 위해 '자유도', '소셜(소통)', '수익화' 등 요소와 함께 '개인 행성' 플랫폼과 콘텐츠를 통해 다른 사용자와 적극적인 상호작용을 할 수 있다면 플랫폼을 위한 기술적인 개발과 소비와 개인의 사용을 위한 개발과 소비가 필요하므로 가상세계에 필요한 개발 범위가 상당히 커질 것으로 예상된다.



[그림 4] 가상공간의 실생활에 사용가능한 NFT 예술품과 전시 구상 이미지

18) Ibid., pp.58-59.

19) 구글이미지, Nyan Cat이미지, 그래픽 재구성.

4. 결론

본 논문에서는 메타버스 기술의 보급과 가상공간에서 개인 사용자의 생활을 위한 표상의 디자인과 콘텐츠의 활용에 대해 제안하였다. 기본적으로는 개인이 무목적적이거나 단순한 활동 이상의 다른 세계의 삶을 영위하기 위해 자율도를 높이고 목적에 대해 실감나는 경험을 하는 것이다. 또한 사용자의 만족도 높이도록 심층적 구조로 공간에 접근해 활동 할 수 있다.

기능과 내용을 모두 만족하는 가상공간의 플랫폼은 평행론으로 현실세계의 삶처럼 가상세계에 완전히 몰입하고 사용자 스스로 목적을 느끼기 위한 것이기에 가상의 다른 삶도 중요하게 경험하고 새로운 인생을 기록될 수 있게 하는 것이 연구의 방향이었다. 또한 코로나 팬데믹으로 지구의 전 세계의 국경이 닫히고 사람들의 이동 제한이 장기화 되면서 인간의 삶에서 매우 중요한 '여행'이라는 가치 있는 경험을 상실해야 했다. 때문에 대면의 생활에서 비대면의 생활로 전환되고 있는 이 시점에 우리가 문제해결을 위한 여러 모티프를 생각할 수 있다. 이런 연구의 모티프는 현재까지의 개발되고 발전한 메타버스 기술을 형식으로 가상세계에 대한 다양하고 새로운 표현을 할 수 있을 것이다.

가상세계에 대한 많은 연구와 개발이 진행되고 있고 가상공간에서 게임을 포함해 수많은 커뮤니티 유형이 있으나 본 논문에 중심이 되는 중요한 것은 현실의 인간들에게 '가상세계'를 경험하며 과정에서 느끼는 것이 이미 결정된 결과를 경험하는 것보다 중요하다는 것이다. 과거의 '세컨드라이프'가 부족한 콘텐츠와 결정된 것의 환경에서 경험의 목적을 상실하면서 실패했듯이 사용자 스스로 분위기 전환을 할 수 있는 과정의 경험을 높일 수 있다면 사용자가 가상세계를 경험할 때 현실세계에서의 느낌과 같을 수 있기 때문에 가상세계의 생활을 할 때마다 새로운 경험을 적극적으로 할 수 있을 것이다. 이것을 가능하게 하는 가상공간의 활용은 지금보다 훨씬 더 진화하는 플랫폼과 각각의 사용자들이 바라보는 그것이 다르다는 점이다. 이는 개인 사용자가 매우 가보고 싶은 곳으로 자유롭게 세계여행을 하듯이 가상공간의 위치를 바꿔가면서도 누구나 심층구조로 접근해 비슷한 가상세계의 삶을 남길 수 있다고 생각해보자. 아마 현실세계의 물질적 한계를 너무나 쉽게 극복할 수 있는 디테일함으로 매우 생산적이고 흥미로운 것이고 4차 산업혁명의 시대에 인간이 해야 할 일이 매우 늘어날 것이라고 예측해 본다.

이 연구에서는 사용자가 메타버스의 가상세계에서 새로운 삶의 경험을 두고 자신이 재미있게 하고 싶어

하는 '아이디어'가 있음을 체감하는 것이며 그것에 어떤 형식적 요소는 중요하지 않을 것이다.

이번 연구의 메타버스 환경 안에서 존재하는 사용자를 위한 가상공간 플랫폼의 표상과 표현은 계속해서 콘텐츠의 구성과 그것들의 유기적인 결합에 의한 생산과 소비 등 추가 연구의 실행으로 프로토타입(Prototype) 구현을 목표로 할 것이다. 가상공간 '개인의 행성'의 사용자가 원하는 환경을 조성하고 능동적인 생산과 소비를 할 수 있는 실용적 콘텐츠의 개념이 필요하다.

참고문헌

1. 이임복, 메타버스 이미 시작된 미래, 천그루숲, 2021
2. 이시한, 메타버스의 시대, 다산북스, 2021
3. 오창섭 저, 이것은 의자가 아니다-메타디자인을 찾아서, 홍디자인, 2001
4. 권오현, 「메타버스 내 게임형 가상세계와 생활형 가상세계에 대한 연구」, 건국대학교디자인대학원, 2011
5. 최치권, 아바타의 매트릭스 공간을 위한 GUI 디자인 연구, 한양대학교 대학원, 2006
6. 류철균·안진경, 「가상세계의 디지털 스토리텔링 연구」, 게임산업저널 2007년 1호, 2007
7. 손강민·이범열·심광현·양광호, 「웹 2.0과 온라인 게임이 만드는 매트릭스 월드 메타버스」, ETRI CEO Information 제47호, 2006
8. blog.naver.com/bisanghara/221645539360
9. blog.naver.com/lckypnch21c/222118056299
10. blog.naver.com/linhleeriko/222504287367
11. ko.wikipedia.org/wiki/메타버스
12. www.dt.co.kr/contents.html?article_no=2009041002010560600003
13. www.reportshop.co.kr/social/385107