

## 포스트 코로나 시대 메타버스의 확장 가능성에 관한 논의

조승현\*, 장순철\*\*

\*고려대학교 문화콘텐츠학과

\*\* (주)이모션웨이브

e-mail:meducho95@naver.com

### Discussion on the possibility of metaverse's expansion in the post-COVID-19 era

Seung-Hyun Cho\*, Soon-Chul Jang\*\*

\*Dept. of Cultural Contents, Korea University

\*\*Emotionwave inc.

#### 요약

2019년부터 현재까지 약 2년간 지속되고 있는 COVID-19로 인해 전 세계는 여전히 팬데믹의 위협에서 벗어나지 못하고 있다. 2021년 10월을 기준으로 전 세계의 누적 확진자 수는 240,070,899명이며, 사망자 수는 4,892,021명으로 백신 접종이 진행되고 있는 현 시점에서도 지속적으로 증가하는 추세이다. 더불어 COVID-19의 장기화로 방역수칙 준수에 대한 각국 국민의 경계심은 나날이 높아져만 갔고 사회적 거리두기가 일상화가 되며, 언택트 시대가 가속화되었다. 기존의 대면 생활패턴에서 벗어나 회사, 공공장소, 교육장소, 심지어는 가정에 이르기까지 수준 높은 거리두기가 진행되었고 결국 기업과 정부에서는 이에 대한 다양한 대안이 제시되었다. 초기에는 Zoom 등의 플랫폼을 비롯해 실시간 영상을 통한 소통이 시작이었다. 그러나 단순 실시간 영상 송출 및 공유에 대한 단점이 드러나기 시작하면서 새로운 대안을 모색하고자 했다.

이 시점에서 크게 주목받기 시작한 것이 바로 '메타버스'이다. 메타버스에 대한 개념과 논의는 그 이전부터 지속적으로 이루어져왔다. 스티븐 스필버그(Steven Allan Spielberg)의 2018년작인 레디 플레이어 원(Ready Player One)으로 대중들에게 알려져 있는 메타버스가 대표적이다. 실제 영화에서도 주인공들은 XR 슈트 및 HMD 등을 장비하고 완전히 새롭게 구현된 가상의 세계에서 아바타를 통해 경제활동을 영위하거나 다양한 콘텐츠 소비한다. 이용자의 멀티 페르소나(Multi Persona)를 가상의 세계에서 완벽한 수준으로 재현하고 현실의 신체로 몰입감 있게 체험을 하는 모습은 대중들로 하여금 메타버스에 대한 이상과 환상을 품게 해주기에 충분했다. 그리고 이러한 메타버스는 단순히 문화를 영위하는 행위를 벗어나 팬데믹 시대의 대체재이자 비대면 사회의 대안으로써 각광받고 있다. 실제로 메타버스 플랫폼인 Roblox, Zepeto(Naver Z), Ifland(SKT), Minecraft(Mojang) 등의 플랫폼이 등장하거나 혹은 주목을 받기 시작하였고 해당 기업들의 가치가 크게 상승하였다. 또한 Gather Town의 경우에는 2D의 픽셀 디자인으로 수준 높은 기능과 디자인 퀄리티를 제공하고 있지 않았음에도 불구하고 미국 실리콘밸리를 중심으로 높은 인기와 함께 대규모의 투자를 받아 추가적인 개발을 진행하고 있는 것으로 알려져 있다. 메타버스 플랫폼이 팬데믹 사회의 대체재로 자리 잡음과 동시에 발전 가능성을 보여주는 대목이라고 볼 수 있다.

그러나 이러한 메타버스에 필요한 주요 논의가 바로 포스트 코로나 시대의 장기적인 확장 가능성이다. 아직까지는 위에 설명한 바와 같이 백신 보급률에 따른 확진자 감소가 주요 국가에서 눈에 띄게 발생하고 있지 않다. 하지만 분명 With COVID-19와 함께 추후 포스트 코로나 시대에 비대면 사회가 지속될 것인가에 대한 문제는 분명히 존재하며, 메타버스가 직면하게 될 문제가 바로 이 부분이다. 대면 사회가 다시 시작된다면, 팬데믹의 대안으로써 활용되던 언택트 플랫폼과 메타버스에 대한 열기는 현재보다 현저히 감소할 것으로 예상된다. 그러므로 메타버스 플랫폼은 단순히 언택트 사회의 대안이 아니라 현실 사회의 완전보완제 형태로 진화하는 것을 목표로 삼아야 할 것이다. 게임, 문화, 교육, 업무 등 사회문화 전반에 걸친 다양한 분야에서 '비대면을 가능하게 하는' 방향이 아니라 '현실의 각종 분야의 효용성을 증대시키는' 방향으로 보다 심도 있는 연구와 발전이 필요한 시기라고 보여진다.

필자는 본 연구를 비롯해 메타버스의 발전 단계와 방향성에 대한 연구를 지속적으로 다루고자 한다. 연구는 현실의 대안에서 보완으로, 보완에서 동기화에 이르기까지 메타버스의 발전 방향에 대한 단계를 구분하고 이에 대한 세부 기준을 마련하는 것으로부터 시작하고자 한다. 포스트 코로나 시대가 가까이 다가온 지금이야말로 국내 메타버스의 발전과 신생 산업을 주도적으로 이끌 수 있도록, 많은 연구자들과 기업 차원에서의 연구와 논의가 필요한 시점이라고 생각한다.