

METAVVERSE

: A Virtual-Reality Space



MAR 2023



TABLE OF CONTENTS

Metaverse

메타버스란? - 정의와 역사	2
메타버스란? - 국내외 정책	3
문화 속 메타버스	4-7
경제·경영 속 메타버스	8-11
교육·연구 속 메타버스	12-14
범죄·법률 속 메타버스	15-16
메타버스 추천 기사	17
메타버스 전망과 한계	18

메타버스란?

The Definition and Conception of Metaverse

메타버스의 정의

국내외에 제페토와 로블록스로 알려져 있는 메타버스(Metaverse)는 초월을 뜻하는 '메타(meta)'와 세계를 의미하는 '유니버스(universe)'가 합성된 용어로, 실제 환경과 연결되어 디지털로 구성된 공간을 칭한다.

메타버스는 1992년 닐 스티븐슨(Neal Stephenson) 소설인 '스노우 크래쉬'에서 처음 등장한 용어로, 자신을 대리하는 아바타(Avatar)를 통해 활동하는 3차원(3D) 가상세계의 개념을 아우르고 있다.

메타버스의 개념

2006년, 미국미래학협회(Acceleration Studies Foundation)에서는 메타버스를 구현 공간과 정보 형태에 따른 4가지 형태로 구분하고 있다.

첫 번째는 우리에게 친숙한 증강현실(AR)로 현실 세계에 디지털 그래픽을 입힌 공간이다. 두 번째는 라이프로그킹(Lifeloggging) 세계로 개인의 현실 정보 기반의 가상공간을 구현한다. 세 번째, 거울 세계(Mirror Worlds)는 실제 세계의 구조를 복사하여 가져다 놓은 듯한 가상의 공간이다. 네 번째인 가상 세계(Virtual Worlds)는 현실의 경제사회적 환경과 유사하게 구축된 공간으로 교육, 쇼핑, 업무 등의 활동이 가능하다.

사진 출처: Freepik



Suyeon Park
위즈덤 아고라 5기 마케팅 인턴

이러한 네 가지 유형의 메타버스는 엄밀히 구분되기 보다는 복잡하게 융복합되는 형태로 진화할 것으로 전망된다. 실제로 초기 메타버스는 게임 등의 유희적 서비스가 주류를 이룬 반면, 현재는 기존 유형 간의 융복합이 활발해지는 추세이다.

그럼에도 불구하고, 2023년 2월 발행된 BBC 기사는 메타버스가 여전히 아이디어의 영역에 머물러 있어, 완전히 합의된 개념은 도출되지 않았다고 전했다. 따라서 보편적으로 통용되는 정의와 개념을 규정하기 위한 범국가적인 협의가 필요할 것으로 보인다.

"이젠 현실에서
로그아웃하고
메타버스 세계로
로그인을 하세요."



사진 출처: Freepik

출처: 이병권. "메타버스(Metaverse)세계와 우리의 미래". 한국콘텐츠학회지, vol.19, no.1 2021, 13-17.

한상열. "메타버스 플랫폼 현황과 전망". *Future Horizon*, vol.49, 2021, 19-24.

Cieslak, M. and Gerken, T. "Interpol Working out How to Police the Metaverse". *BBC Technology*, 4 Feb 2023, <https://www.bbc.co.uk/news/technology-64501726>. accessed 17 Mar 2023.

Njoku, J. N. et al. "Prospects and Challenges of Metaverse Application in Data-driven Intelligent Transportation Systems". *IET intelligent transport systems*. vol.17 no.1, 2023, 1-21.

메타버스란?

Metaverse Policy Trends

사진 출처: Canva

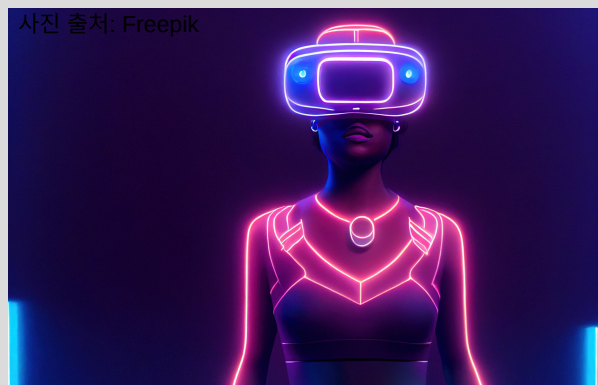


사진 출처: Freepik

Suyeon Park
위즈덤 아고라 5기 마케팅 인턴

국내 메타버스 관련 정책 동향

우리 정부는 2022년 초 메타버스에 5,560억 원을 투자할 것을 발표하며, 메타버스의 미래가치에 주목하고 있다. 더불어, 국민들이 공공서비스를 보다 편리하게 이용할 수 있도록 기획재정부, 문화체육관광부, 과학기술정보통신부를 묶어 공동 '메타버스 TF'를 결성했다.

또한, 2020년 과학기술정보통신부를 중심으로 가상융합기술(XR) 기업들과 방송, 미디어 관련 유관기관이 모여 '메타버스 얼라이언스'가 출범했다.

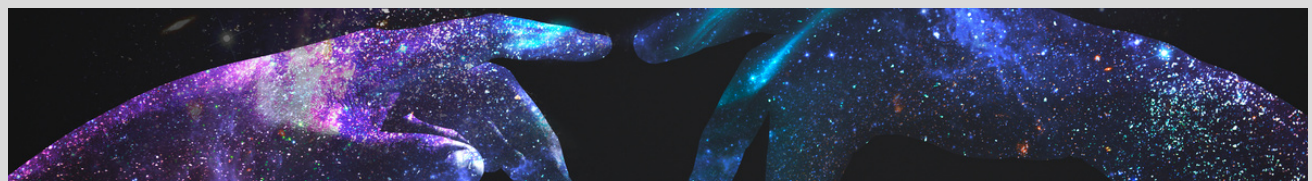


사진 출처: Freepik

해외 메타버스 관련 정책 동향

스페인인 메타버스를 유연하게 활용하여 다양한 정책을 시도하는 나라 중 하나이다. '녹색 물류를 위한 디지털트윈 프로젝트'를 통해 유럽의 9개국과 협력한다. 실제와 동일한 가상의 모델이나 상황을 적용하는 '디지털 트윈' 기술을 활용해 해상 운송 부문의 효율성 개선과 탄소 배출량 감소를 목표로 하고 있다.

미국은 기업과 도시 차원에서의 메타버스에 대한 관심과 활용도가 상당하다. 메타버스 내에서 공군 파일럿 훈련 프로그램을 진행하는 등 군사적 차원에서의 활용도도 높은 편이다. 다만, 연방 차원에서의 메타버스 활용 정책은 아직 부재하다.

중국인 <제14차 5개년 디지털 경제발전 계획>, <핀테크 발전 계획(2022~2025년)> 등의 산업 정책을 통해 메타버스 산업의 혁신과 발전을 장려하고 있다. 중국 지방 정부에서도 메타버스의 발전 가능성을 긍정적으로 평가하며, 관련 정책을 적극적으로 발표하고 있는 추세이다.

그러나 영국을 비롯한 서유럽 국가들은 메타버스 내의 잠재적인 범죄 예방 정책에 주안점을 둔다. 유럽연합은 온라인 불법 제작물의 유통 방지를 위해 적절한 대처를 하지 않은 소셜미디어 회사를 강력히 처벌하는 법안을 통과시켰고 영국도 이를 검토 중이다. 네덜란드 대법원은 가상현실 게임에서 발생한 범죄에 유죄를 선고하는 등 무게감 있는 처벌을 심도 있게 논의하고 있다.

출처: 정진호. "해외 메타버스 관련 정책 동향". 국토, vol.491, 2022, 108-115.

서옥란. "중국 미디어 산업의 메타버스 플랫폼 발전 현황". 미디어이슈&트렌드, vol.51, 2022, 96-113.

Cieslak and Gerken "Interpol Working out How to Police the Metaverse".

문화 속 메타버스 - 영화

Metaverse in Culture

Yejin Park

위즈덤 아고라 5기 마케팅 인턴



사진: 영화 <Help> (Justin Lin, 2016)

메타버스를 이용한 가상현실 영화 <헬프>

가상세계는 영화산업에서 가장 많이 찾아볼 수 있는 메타버스의 유형이다. 가상현실 영화(Virtual Reality Cinema)는 2012년 럭키 팔머(Palmer Luckey)의 오쿨러스 리프트(Oculus Rift)가 나온 이후부터 본격적으로 등장했다.

<헬프> (2016)는 5분가량의 SF 단편 영화로 저스틴 린이 감독한 360도 VR 영화이다. 360도 영상으로 관객들은 영화 속에 들어가 있는 느낌을 받을 수 있다. <Help>는 기존 영화와는 다른 편집 기법을 사용함으로써 미래에 영화를 보는 새로운 방향성을 제시하여 큰 화제를 불러일으켰다.

영화 <프리가이> 속 메타버스

영화 <프리가이>는 '프리시티'라는 게임 속 주인공인 NPC를 통해 다양한 메타버스의 특징을 보여준다. 프리시티 안에는 오픈월드로 구성된 가상 도시가 존재한다. <GTA>나 <마인크래프트> 같은 게임에서 흔히 사용되는 오픈월드를 영화에 적용했다는 점에서 주목할 만하다.

프리시티에서 사용하는 디지털 화폐를 통해 현실에서 사용할 수 있는 자료들을 거래할 수도 있다. 즉, 가상 세계를 현실과 구분된 공간이 아니라 일상의 연속으로 표현한 것이다. 또한, 프리시티에서 착용하는 선글라스에는 AR기술이 적용되어 있는데, 이를 통해 영화 속 인물들은 현실 공간과 가상공간에 공존할 수 있게 된다.



사진: 영화 <FREE GUY> (Shawn Levy, 2021)

문화 속 메타버스 - 영화

Metaverse in Culture



사진 출처: CGV 홈페이지

이제는 영화산업도 메타버스로

2022년 제23회 전주국제영화제는 축제의 영역을 메타버스 플랫폼으로 확장했다. 글로벌 메타버스 플랫폼 '제페토(ZEPETO)' 앱에서 제22회 전주국제영화제 한국단편경쟁부문 수상작 5편을 상영하였다. 관객들은 제페토 앱에서 3D 아바타를 생성하여 CGV 월드맵 영화관을 구경하고, 사진을 찍고, 작품을 관람할 수 있었다.

라이프로깅(Lifeloggging)이라는 메타버스의 한 유형을 활용하여, 관객들은 새로운 방법으로 영화를 보는 데 그치지 않고, 직접 참여함으로써 기존의 수동적인 역할을 확장할 수 있었다.

향후 영화산업의 방향성

<매트릭스>부터 <레디 플레이어 원>과 <프리가이>까지 메타버스는 영화의 소재로 점차 다양하게 다뤄지고 있으며, 영화 산업에서도 관객에게 폭넓은 영화 경험을 주기 위해 이용되고 있다.

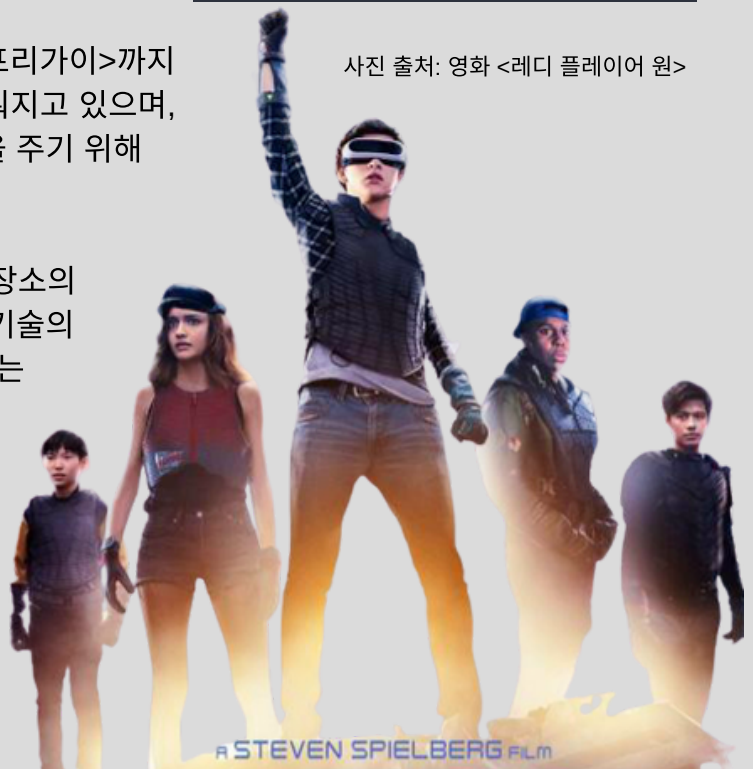
포스트-시네마 시대의 도래는 영화적 경험과 장소의 재배치를 이끌어낸다. 이러한 변화는 산업과 기술의 영역에 영향을 줄 뿐만 아니라, 영화를 바라보는 관객들의 시각에도 변화를 줄 것으로 보인다.

앞으로 영화산업은 메타버스를 활용하여 다양한 변화를 겪게 될 것이다. 기존 영화산업의 구조가 미래의 기술과 어떻게 공존할 것인지 기대된다.

Yejin Park

위즈덤 아고라 5기 마케팅 인턴

사진 출처: 영화 <레디 플레이어 원>



문화 속 메타버스 - 한류

Metaverse in Culture

Jihye Park

위즈덤 아고라 5기 마케팅 인턴

한류 속 메타버스

최근 케이팝 시장에서 메타버스 기술은 널리 활용되고 있다. 아이돌 그룹 에스파(aespa)는 본인과 본인의 아바타가 한 그룹에 속해있다는 콘셉트로 실제 멤버 4명과 아바타 4명을 포함하여 8명으로 멤버를 구성하고 있다. 또한, 코로나의 확산으로 해외 투어 등 여러 행사의 취소 및 연기로 위축되었던 한류가 메타버스를 통해 부흥한 사례도 있다.



사진 출처: 제페토

가상세계에서 전 세계로 뻗어나가는 한류

(1) 블랙핑크

블랙핑크는 네이버 메타버스 플랫폼 '제페토'에서 아바타 형태로 팬사인회를 개최했다. 접속을 위해 앱을 설치해야 한다는 불편함이 있음에도 불구하고 약 4,600만 명이 넘는 글로벌 이용자들이 메타버스 공간에서 열린 블랙핑크 팬사인회에 참여했다.

(2) 방탄소년단

방탄소년단은 2020년 9월 신곡 다이너마이트(dynamite)를 음악방송과 같은 오프라인이 아닌, 메타버스 기반의 온라인 공간 '포트나이트(Fortnite)'에서 공개했다. 다이너마이트가 발표된 날, 포트나이트에서 게임을 하던 유저들과 영상을 보기 위해 사이트에 가입한 음악팬, 약 270만 명은 게임 속 소셜 공간에 모여 파티를 즐겼다.



사진 출처: 포트나이트

출처: 윤수정. "게임 속에서 블랙핑크가 노래를... '인게임 콘서트' 열풍". 조선일보, 2022년 7월 28일, <https://www.chosun.com/culture-life/2022/07/28/7VXS6YR3M5HMDHV662IB3EANUM/>. 2023년 3월 17일 접속.
윤소진. "이제 '덕질'도 메타버스에서... 팬 참여형 서비스 인기 '활활'". 에너지경제, 2023년 1월 26일, <https://www.ekn.kr/web/view.php?key=20230126010005697>. 2023년 3월 17일 접속.

문화 속 메타버스 - 한류

Metaverse in Culture

Jihye Park

위즈덤 아고라 5기 마케팅 인턴



끊임없이 발전 중인 한류 속 메타버스

한류 산업에서 메타버스를 활용하기 위해 정부는 유관부서에 정책을 의뢰하고, 기술 발전을 위해 투자하고 있다. 한국전자통신연구원(ETRI)은 세계 최고 수준의 메타버스 가상 공연 기술 개발 및 구현을 위해 '글로벌 가상 공연 핵심기술 개발사업' 등 5개 연구개발 과제 간 협의체를 구성하며 지속적으로 연구를 이어가고 있다.

또한, 대기업에서도 메타버스 시장의 성장세에 따른 투자를 확대하고 있다. 블랙핑크의 소속사 YG엔터테인먼트는 넥슨과 네이버와 손잡고 특수영상 스튜디오 사업에 투자하고 있다. 이들은 증강현실(AR)·가상현실(VR) 기술을 활용해 콘텐츠를 제작하는 특수영상 스튜디오를 설립 중이라고 밝혔다.

한류 속 메타버스 시장의 전망

메타버스의 발전은 현실 세계와 디지털 세계의 경계를 허물고, 융합된 형태의 새로운 세계 창조에 일조하고 있다. 한류와 메타버스의 결합은 기존 팬들에게 시공간의 제약을 초월한 가상공간에서 아티스트를 만나고 음악을 접하는 새로운 형태의 소비를 이끌 것이다. 아티스트의 입장에서 물리적인 제약에 얽매이지 않고, 전 세계의 사람들에게 음악과 콘텐츠를 전달할 수 있는 커다란 기회로 작용할 것으로 기대된다. 이를 통해 메타버스 기술은 한류가 전 세계로 확산되는데 긍정적인 기여를 할 것이다.



사진 출처: 빅히트 뮤직

경제·경영 속 메타버스

Metaverse In Economy & Business Management



사진 출처: Freepik

메타버스는 콘텐츠를 넘어
경제, 경영 분야에서도
활발히 활용되고 있다.
메타버스 속 경제활동을
실현하려면 반드시 필요한
NFT를 알아보자.

Yejin Park
위즈덤 아고라 5기 마케팅 인턴

대체 불가능 토큰 NFT

NFT는 'Non-Fungible Token'의 약자이며, 블록체인* 기술을 사용한 데이터 단위로, 상호 교환이 불가능한 고유한 암호화폐를 의미한다. NFT는 디지털 콘텐츠를 토큰 형태로 만드는데, 여기서 디지털 콘텐츠는 일러스트레이션, 음악, 이미지 등의 콘텐츠를 말한다. NFT는 블록체인을 기반으로 하여 소유권과 판매 이력을 저장한다. 즉, 최초 발행자가 누군지 확인할 수 있기에 위조가 불가능하다는 장점이 있다.

현실과 디지털 세계를 연결하는 메타버스에서는 현실의 화폐를 특정한 형태의 암호화폐로 교환하여 가상의 물건을 구매할 수 있다. 유저들은 메타버스 속에서 디지털 상품을 생산하고, NFT를 통해 거래를 하게 될 것이다. 메타버스 내에서 디지털 상품의 고유성과 소유권이 인정된다면 유저들의 구매욕구는 더 증가할 것으로 보인다. 따라서 NFT는 메타버스 경제 시스템의 기준이 될 수 있다.

***블록체인(block chain):** '블록'이라 불리는 소규모 데이터들을 P2P방식을 기반으로 한 체인 형태의 연결고리 기반 분산 데이터 환경에 저장한 것. 임의로 수정이 불가능하고, 변경한 결과를 누구나 열람할 수 있어서 데이터 위조나 변조가 불가능하다.

경제·경영 속 메타버스

Metaverse In Economy & Business Management

메타버스 내의 NFT 사용 현황

NFT는 2017년 캐나다의 블록체인 스타트업 대퍼랩스의 고양이 육성게임인 '크립토키티'에서 시작됐다. 크립토키티에서는 유저가 NFT를 이용하여 고양이들을 교배해 자신만의 고양이를 만들 수 있다. 2017년 말, 여기서 만들어진 디지털 고양이가 한화 약 1억 2,000만 원에 거래되며 큰 화제를 모았다. 대퍼랩스는 2020년부터 미국 프로농구의 명장면을 클립 '모먼트'로 수집하고 거래할 수 있는 'NBA 톱 샷' 서비스를 제공하고 있다. 실제로 2020년 2월 휴스턴 로케츠와의 경기에서 덩크슛을 하는 장면은 한화 약 5억 4000만 원에 판매되기도 했다.

한편, AR 콘텐츠 스튜디오 위에이알의 커뮤니케이션 플랫폼 '클레이랜드'는 2.0 버전에서 NFT를 아바타로 만들어 다른 유저의 랜드에 방문할 수 있다. 또한 자신의 랜드에 NFT 거래플랫폼 오픈씨에서 구매한 NFT, 3D모델링으로 만든 NFT를 배치할 수도 있다. 이렇듯 NFT는 다양한 산업에 자리를 잡고 있다. 전문 데이터 분석 플랫폼인 엔에프티고에 따르면 NFT 보유자는 2021년 6월 50만 명에서 2022년 6월 246만 명으로 증가했다고 한다.

NFT의 문제점

예술가 로스차일드는 에르메스의 '버킨백'과 비슷한 가방에 '메타버킨'이라는 이름을 붙여 NFT로 판매했다. 이에 에르메스는 상표권 침해 소송을 하여 승소했다. 세계 최대 NFT 거래소 오픈씨 유저들은 해커로 인해 NFT를 도난당하여 보안에 관련한 문제가 제기되었다. 국내에서는 신세계의 대표 캐릭터 제이릴라를 표절해 만든 NFT가 오픈씨에서 한화 약 31만 원에 판매됐고, 신세계는 저작권 침해로 표절된 캐릭터를 삭제 요청한 사례가 있다.

Yejin Park

위즈덤 아고라 5기 마케팅 인턴



사진 출처: Freepik

이렇듯 NFT는 다양한 분야에서 점차 영향력이 증가하고, 문제도 가중되고 있다. 따라서 법과 제도를 통해 NFT의 규제 또한 필요한 것으로 보인다.

출처: 성중화. "메타버스, NFT가 펼치는 미래 혁신 세계".

선소미. ""NBA 톱 샷도 증권" 미 판결에 NFT 업계 술렁". CoinDesk, 2023년 2월 23일, <https://www.coindesk.com/news/articleView.html?idxno=90207>. 2023년 3월 17일 접속.

김성현. "해킹, 저작권 등 플랫폼 허점 투성... NFT 사업자 암초 만났다". 뉴데일리경제, 2022년 2월 23일, <https://biz.newdaily.co.kr/site/data/html/2022/02/23/2022022300061.html>. 2023년 3월 17일 접속.

경제·경영 속 메타버스

Metaverse In Economy & Business Management

마케팅 속 메타버스

기업들은 새로운 마케팅의 한 방법으로 메타버스를 활용하고 있다. 다른 마케팅 방법보다 더 많은 사람들이 인터넷 공간에서 브랜드를 쉽게 접할 수 있다는 장점으로 점점 영향력이 커지고 있다.

메타버스 마케팅의 다양한 사례

코로나19의 확산으로 오프라인 패션쇼를 개최하기 어려워진 패션업계들은 메타버스 세계로 눈을 돌리고 있다. 명품 브랜드 구찌는 일부 컬렉션을 제페토로 선공개하기도 하였으며, 스웨덴 패션 기업 H&M은 모바일 메타버스 게임 '모여봐요 동물의 숲'에서 가상 비건 패션쇼를 열었다.



사진 출처: GUCCI 공식 홈페이지

Jihye Park

위즈덤 아고라 5기 마케팅 인턴



사진 출처: 농심 공식 인스타그램

오프라인으로도 만나는 메타버스 마케팅

또한, 유통업계에서도 메타버스 체험형 마케팅이 활발하게 이루어지고 있다. 2023년 1월 9일부터 2월 8일까지 운영된 신라면 카페테리아 팝업스토어에서는 젊은 층에게 인기가 많은 플랫폼 '제페토'와의 콜라베이션 이벤트를 진행했다. 팝업스토어의 입구는 제페토 캐릭터들의 사진으로 꾸며져 있으며, 제페토와 콜라베 한 새로운 패키징의 컵라면을 출시하기도 하였다. 이처럼 최근 브랜드에서는 가상현실에서의 경험을 현실세계로 옮겨 소비자들에게 특별한 재미를 선사함과 동시에 홍보효과도 톡톡히 누리고 있다.

경제·경영 속 메타버스

Metaverse In Economy & Business Management



사진 출처: 롯데하이마트

메타버스 게임 속 브랜드 마케팅

가전유통업계에서도 메타버스 마케팅에 열을 올리고 있다. 롯데 하이마트는 닌텐도 메타버스 게임 '모여봐요 동물의 숲'을 활용하여 하이마트의 가성비 전자제품 브랜드 '하이 메이드'를 홍보했다. 유저들은 게임에 접속한 후 '하이 메이드 섬'에 방문하여 가상으로 전시된 상품들을 둘러보고, 포토존에서 기념 사진도 찍을 수도 있다. 뿐만 아니라, 마을회관 기능을 통해 브랜드에 대한 자신의 의견을 직접 전달할 수도 있다.

Jihye Park

위즈덤 아고라 5기 마케팅 인턴

메타버스 마케팅의 문제점과 전망

이와 같이 브랜드와 상품 홍보를 위한 한 수단으로 자리 잡은 메타버스 마케팅은 많은 사람들에게 가상공간의 브랜드와 상품을 접할 수 있는 기회로 작용할 뿐만 아니라, 다양한 체험을 제공함으로써 브랜드를 노출시킬 수 있다는 장점을 가지고 있다.

다만, 메타버스에 진입하기 위해 제품 개발 및 서비스 통합에 상당한 투자가 필요한 반면, 시장의 미성숙 등의 문제로 가상 제품이 새로운 매출원으로 자리 잡기까지는 시간이 걸리기 때문에 기업들의 참여율이 저조할 수도 있다. 또한, 일방적 소통이 가능한 TV 광고 등과 달리 메타버스 공간 안에서는 쌍방향의 소통이 이루어지기 때문에 제대로 관리하지 않으면 통제력을 잃어 역으로 브랜드의 이미지에 부정적인 영향을 끼칠 수도 있다. 충분한 관리와 많은 개발을 통해 이러한 문제들을 극복한다면 메타버스 마케팅은 분명 마케팅의 큰 축으로 자리 잡게 될 것이다.

교육·연구 속 메타버스

Metaverse In Education and Research

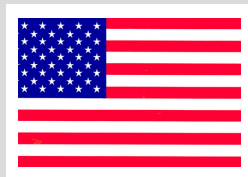
코로나 19의 확산으로 메타버스의 교육 분야 속 활용 방안에 대한 활발한 연구가 이루어지고 있다. 메타버스의 가상공간을 활용한 교육은 비대면 원격 교육의 한계를 극복할 대안으로 기대를 모으고 있다. 실감 기술로 학습 몰입도와 효과를 극대화하고, 본인의 아바타를 활용하여 가상공간에서 수업에 참여하는 것은 물론, 특수 효과로 현장감을 살리고 제작툴로 직접 콘텐츠를 제작할 수도 있다. 그렇다면 실제로 교육 및 연구 분야에선 메타버스가 어떻게 이용되고 있을까?

나라 별 활용 방안

먼저, 세계 각국의 메타버스 활용 방안을 소개한다.

Jiyeon Shin

위즈덤 아고라 5기 마케팅 인턴



- 국제 VR 고등학교 활성화를 위해 전 세계 학생 대상 중·고등학교 교육 과정 온라인 제공
- 스미스소니언재단, 미 항공우주국(NASA)의 AR 교육자료 제공
- 특수학생을 위한 실감형 프로그램 추진



- 학교의 디지털화 지원정책 시행을 위해 약 50억 유로 제공
- AR과 VR 기술을 활용한 실감형 교육콘텐츠 적극 활용
ex) 야생 세계로의 원정: 생물수업 VR, 연방의회 360도: 사회수업 VR 가상인턴십 포함 직업 VR



- 2016년 교육부가 300개 국가급 '가상 시뮬레이션 교육센터' 승인
- 국립교육기술센터 주축으로 68개 학교에서 가상실험 시범수업 진행
- 2021년부터 가상 강의실 시범 건설 사업 전개
- 고등학교 수학 입체적 3D 수업

더 나은 교육을 위하여 (한국 편)

우리나라도 메타버스를 교육 분야에 활용하기 위한 다양한 노력을 진행하고 있다. 그렇다면 현재 한국에서 진행되고 있는 메타버스와 교육의 융합에는 어떤 것이 있을까? 다음 페이지에서 그 예시들을 몇 가지 살펴보고자 한다.

교육·연구 속 메타버스

Metaverse In Education and Research

Jiyeon Shin

위즈덤 아고라 5기 마케팅 인턴



사진 출처: 일일일선, 메타버스 교육 활용방법과 사례(제페토)

교육 상담

대면 상담의 어색함과 부담감을 줄이기 위해 적극적으로 메타버스를 활용하고 있다. 실제로 교육부가 진행하는 '선배 동행 프로그램'에서는 메타버스 플랫폼을 활용하여 비대면 사업을 진행하고 있다.

입학 설명회

입학 설명회가 대면으로 개최되기 어려운 상황에서는 많은 사람들과 함께 문서와 동영상을 공유하며 자유롭게 소통이 가능한 플랫폼을 활용하여 비대면 행사를 진행한다. 실제로 2021년 9월과 10월에 충남 건양대 병설 건양고등학교는 메타버스 플랫폼을 활용해 비대면 입학 설명회를 진행했다.



사진 출처: 충남일보



사진 출처: 일일일선, 메타버스 교육 활용방법과 사례 (연세대학교 글로벌인재대학에서 진행한 메타버스 MT 모습)

취업 박람회, 메타버스 MT

비밀 대화 기능, 문서, 게임 삽입, 화면 공유 등의 기능을 활용 가능한 메타버스 플랫폼에서 취업 박람회와 MT를 개최할 수 있다. 실제로 서울대 등 6개 대학 연합은 온라인으로 취업 박람회를 열었으며, 연세대학교 글로벌인재대학에서는 2021년 11월에 4시간 동안 메타버스 MT를 개최하기도 했다.

번외편 | 메타버스를 통한 전략적 통일 교육 가능성?

최양오 ISD기업정책연구원장과 김정권 광운대학교 한반도 메타버스 연구원장은 메타버스와 통일 교육의 융합에 대한 시사점을 제시했다. 김 연구원장은 사회주의 국가에서는 3D, 홀로그램, VR, AR 기술력이 강하기 때문에 우리나라와 북한의 신세대가 메타버스 플랫폼을 통해 자연스럽게 융화될 수 있을 것이라 말했다. 최 연구원장의 북한의 참여가 있을지가 의문이라는 지적에 대해선 북한 참여 문제는 국제 정치가 얽혀 있어 복잡하지만, 우리나라에서 전개가 잘 되면 북한도 궁금해할 것이라고 말했다. 두 연구원의 대화는 메타버스 플랫폼을 활용한 남북 통합 통일 교육 가능성을 조심스레 시사한다.

출처: 일일일선. "메타버스(Metaverse) 교육 활용방법과 사례". 네이버 블로그, B2B 영업마케팅그룹, 2021년 12월 1일, 2023년 3월 21일 접속

박남숙. "[심층진단] ②한반도 메타버스, 한류의 특별한 콘텐츠를 이용하자". 인포스타데일리, 2022년 08월 17일, <https://www.infostockdaily.co.kr/news/articleView.html?idxno=178383>. 2023년 3월 21일 접속

교육·연구 속 메타버스

Metaverse In Education and Research

Jiyeon Shin

위즈덤 아고라 5기 마케팅 인턴

메타버스 연구의 산물: 일방통행 복도제도

2020년 3월 미국 시애틀의 코로나19 확진자가 급증하면서 도시는 급격한 공포에 빠졌다. 식료품점을 비롯한 대부분의 상점이 문을 닫으면서 사회적으로 하나의 물음을 던졌다.

“어떻게 하면 안전하게 식료품점에 갈 수 있을까?”

시애틀의 `벨뷰` 지역에 위치한 질병모델연구소(IDM) 연구자들은 이 문제를 놓고 영상 회의를 진행했다. 그리고 `유니티`라는 회사의 3차원 게임엔진을 도입해 확진자가 식료품점에 입장했을 때 감염이 어떻게 진행되는지를 가상으로 실험했다. 실제로 진행하기 어려운 실험을 가상공간에서 효율적으로 진행함으로써, 식료품점 내의 복도를 일방통행으로 만들면 바이러스 감염을 최소화 한다는 시뮬레이션 결과를 얻었다. 바로 이것이 월마트, 세이프웨이 등 유명 식료품 체인점들이 도입하고 있는 `일방통행 복도제도(One-way aisle)`의 배경이다.



사진 출처: PPSA, "월마트의 오프라인 전략"

메타버스와 의료연구 분야

대한의사협회 의료정책연구소 문석균 연구조정실장은 최근 대한의학회 E-뉴스레터에 기고한 '의료와 메타버스'를 통해 "메타버스라는 폭풍우가 우리에게 다가오고 있다"라고 말했다.

실제로 의료계에서는 지난 2022년 1월, 메타버스를 의료 분야에 적용해 발전시키는 방안을 연구하는 '의료메타버스연구회'가 출범했다. 이 연구회는 진료와 의학 교육에서 메타버스 활용 가능성을 찾고 산업과 연계해 임상 현장의 문제를 풀어나가는 것을 목표로 한다.

메디컬아이피 박상준 대표는 "디지털화한 환자 정보를 데이터베이스에 저장하는 수준이 아니라 센서를 매개로 정보와 상호작용 하는 것을 메타버스라 칭할 수 있다"며 "메타버스를 통하면 SNS에 글과 사진을 올려 일상을 공유하듯이 환자가 병원을 방문했을 때 그동안의 라이프로그 데이터가 현실처럼 인식되는 미래가 올 것"이라고 시사했다.



사진 출처: 청년의사, "메타버스가 가져올 의료환경 변화는?...연구회 생겼다"

출처: 신현규. "[글로벌 이슈 plus] VR로 설계하고 콘서트 즐기고... `메타버스` 실리콘밸리 사로잡다". 매일경제, 2020년 11월 26일, <https://www.mk.co.kr/news/it/9627154>. 2023년 3월 21일 접속.
 송수연. "메타버스란 폭풍우 다가온다... 의료계 인식전환 필요". 청년의사, 2022년 04월 19일, <http://www.docdocdoc.co.kr/news/articleView.html?idxno=2022041>. 2023년 3월 21일 접속.
 고정민. "메타버스가 가져올 의료환경 변화는?...연구회 생겼다". 청년의사, 2022년 01월 28일, <http://www.docdocdoc.co.kr/news/articleView.html?idxno=2019285>. 2023년 3월 21일 접속.

범죄·법률 속 메타버스

Metaverse In Crime and Law

Taeho Yim

위즈덤 아고라 5기 마케팅 인턴

'메타버스 혁신'에 따르는 부작용, 새로운 범죄

메타버스의 구현은 우리 사회 전반에 혁신을 불러왔다. 몰입도 높은 VR 영화와 사용자들의 참여는 문화적 만족감을 제공하기에 충분하고 메타버스가 적용된 우리의 경제는 또 다른 부의 확장을 창출할 수 있다. 메타버스 기반의 교육은 시간과 공간의 제약을 뛰어넘는 수준 높은 상호작용의 장으로 작용할 수도 있다. 그러나 모든 혁신에는 부작용이 따르기 마련이다.

과거 | 가상현실에도 범죄가



사진 출처: Second Life Marketplace

먼저, 2003년에 출시된 린든랩(Linden Lab)의 가상현실을 활용한 게임 '세컨드라이프(Second Life)' 내의 범죄 사례를 살펴볼 수 있다. 3차원 가상공간이 너무나 실감났던 탓일까. 세컨드라이프 내에서 통용되는 화폐인 '린든 달러'는 도박, 불법 자금 세탁에 악용되었고, 테러 단체는 자금을 조달하기도 했다. 또한, 이용자의 아바타 간 성관계를 맺는 장소까지 등장했고 아동성착취물이 거래되기도 했다. 심지어 지적재산권 침해 문제로 린든랩은 이용자로부터 고소까지 당했다. 결국, 게임 내에서 발생한 여러 범죄 행위에 적절히 대응하지 못한 세컨드라이프는 내리막에 접어들었다.

현재 | 20년이 지나도 해결되지 않는 문제



사진 출처: KBS 뉴스

최초의 가상현실 플랫폼 세컨드라이프가 출시되고 20년이 지났지만, 플랫폼 내 범죄 행위는 지속되고 있다. 미국 비영리단체 '섬 오브 어스(Sum Of Us)'에서 발표한 보고서 '메타버스: 중독성 있는 콘텐츠의 또 다른 시궁창'에 따르면 메타버스 플랫폼 여성 아바타가 '호라이즌 월드(Horizon Worlds)'에 접속한 지 한 시간 만에 성폭행을 당했다. VR 기기를 착용해 컨트롤러로부터 진동이 느껴지기에 물리적으로 불쾌감을 느낄 수 있었다. 또한, 제페토 내에서도 미성년자를 노린 성범죄가 성행하며, 가상공간 내 아동 성범죄에 대한 대책이 필요할 것으로 보인다.

범죄·법률 속 메타버스

Metaverse In Crime and Law

Taeho Yim

위즈덤 아고라 5기 마케팅 인턴

메타버스 법제화, 충분한 논의가 필요하다

사진 출처: MetaNews



메타버스 플랫폼 내 범죄 발생은 늘고 있고 유형 역시 다분화되고 있다. 메타버스 플랫폼, 서비스에서 자체적으로 실시하는 규제 역시 강도가 약하고 틈새를 공략하는 이들이 있어 자발적인 규제와는 별개로 메타버스 법 제도화 관련 논의가 필요한 상황이다.

메타버스를 악용한 범죄 사례가 증가함에도 선불리 법안을 발의하지 못하는 이유는 메타버스 고유 특성에 있다. 현실 세계와 유사할 정도로 훌륭한 퀄리티의 가상 세계를 구현했다 한들 메타버스 플랫폼이 제공하는 세계는 '가상'의 공간일 뿐이다. 그렇기에 현실에서 적용되는 규제, 규범을 메타버스 공간에 적용하는 데 있어 여러 쟁점이 존재하고 논의가 지속되고 있다.

실제로 국내법상 '아동청소년의 성보호에 관한 법률'의 경우 메타버스 내 아바타에 대한 개념, 인식이 정확하게 서지 않기에 메타버스 플랫폼에서 만연하는 아동 성범죄에 대한 처벌이 불가능하다. 자발적인 규제로부터 어느 정도 예방할 수 있어도 피해자가 발생했을 때 현행법으로는 법적 대응이 어려운 상황이다.

물론, 메타버스 플랫폼 내 범죄를 예방하고자 성급하게 법안을 제정해서는 안 된다. 메타버스가 지닌 특수성을 고려해 급격하게 변화하는 시대에 적합한 규제 방안을 고려해야 하는 것은 물론이고 빠르게 성장하는 메타버스 산업에 제동을 걸 수도 있기 때문이다. 그렇기에 메타버스의 특수성을 충분히 고려하고 쟁점에 대한 논의가 이뤄져야 한다. 또한, 메타버스 플랫폼과 서비스 역시 자체적인 규제와 예방 활동을 통해 올바른 메타버스 문화를 구축해야 할 것이다.

메타버스 관련 기사

Relevant Articles on Wisdom Agora

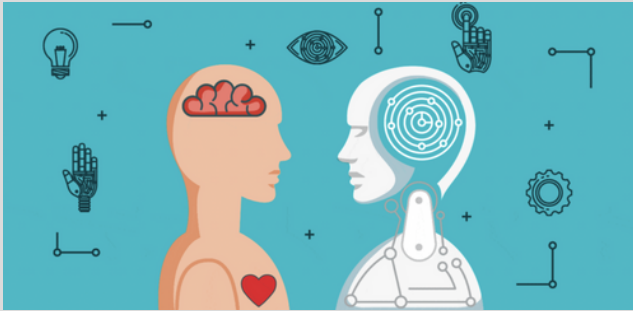


사진 출처: Freepik

메타버스가 더 궁금하다면?

Suyeon Park
위즈덤 아고라 5기 마케팅 인턴

메타버스 플랫폼에서 불가능한 것은 없다

OCT 2021

손유진 기자

상호작용으로 만들어지는 메타버스 공간에서는 대학 입학식도, 가상 의료 시뮬레이션도, 경제 활동도 가능하다. 자신의 정체성을 온전히 표현할 수 있는 자유롭고 공평한 메타버스 플랫폼을 위해서는 여러 계층과 세대를 위한 교육과 기술 발전이 필요하다.



메타버스란 무엇일까?

JUL 2022

박호령 기자

3차원 가상세계인 메타버스와 관련된 사업은 글로벌 시장을 장악 중인 '로블록스'와 우리나라의 글로벌 메타버스 플랫폼인 '제페토' 등이 있다. 그러나 메타버스는 디지털 문맹자, 정보 격차, 신종 불법 행위, 그리고 이른바 '메타 페인'을 유발한다는 단점을 가진다.



가상현실과 현실을 넘나드는 '메타버스'

MAR 2023

구아윤 기자

정치, 엔터테인먼트, 쇼핑 차원에서 메타버스는 현실보다 편리하고, 효율적이며, 긍정적인 역할로 작용한다. 하지만 메타버스 내의 기록 수집은 보안 관련 문제로 이어질 수 있고, 과도한 가상세계에 대한 집착은 현실과 단절된 삶을 이끌 수 있기 때문에 주의가 필요하다.



메타버스의 전망과 한계

Future Prospects and Limitations of Metaverse

메타버스의 전망

코로나 이후 비대면 플랫폼에 머무는 시간이 길어지면서 더욱 각광을 받게 된 메타버스는 지속적인 변화로 이끌 수 있을 것으로 기대된다. 메타버스는 공상과학소설 속에서나 상상할 수 있었던 커뮤니케이션 방식을 통해 사람들이 인터넷 공간을 새롭게 활용하기를 장려한다.

한상열 소프트웨어정책연구소 선임연구원은 메타버스 플랫폼 내에서의 가상화폐 시스템 구축, 외부 사업과의 활발한 연계성이 새로운 사용자의 참여와 콘텐츠 제작자의 투자를 이끌어 낼 것으로 기대한다. 한 연구원은 이러한 선순환적 네트워크 효과로 하여금 메타버스의 지속적인 경제 성장을 전망한다.

교육학적 측면에서도 메타버스 플랫폼의 활용이 기대된다. 실현이 어려운 실험과 훈련을 대체하는 용도를 넘어, 미래학자들은 메타버스 내에서의 인문학 실현을 꿈꾼다. 그들은 플라톤을 읽는 대신, 가상 공간에서 소크라테스와 대화하는 시나리오를 그리고 있다.

비록 예측 규모는 다양하지만, 많은 전문가들은 글로벌 메타버스 시장의 대규모 성장을 예상한다. 최근, 메타버스에 대한 정부나 기업 단위의 정책 규정과 예산배정이 활발히 이루어지고 있으며, 메타버스는 기존의 영역에서의 더욱 적극적인 활용이 기대될 뿐만 아니라 새로운 형태의 경제사회 패러다임으로 자리 잡을 것으로 기대된다.



메타버스의 한계와 문제점

유럽 국가들은 메타버스의 잠재력을 인정하면서도 가상공간 윤리 이슈에 대한 선제대응에 각별한 주의를 기울이고 있다. 영국의 정신상담가 니나 제인 파텔(Nina Jane Patel)은 가상공간에 접속한지 1분 만에 집단 성폭행을 당한 경험을 공유하며, 가상의 공간에서 일어난 사이버 범죄가 물리적인 공포를 발생시킬 수 있다는 우려의 목소리를 전한다.

그러나 일부 전문가는 강력한 규제에 대해 비판적인 시각을 드러낸다. 이들은 메타버스 내의 규제는 하향식 통제가 아니라, 사용자 스스로의 자정 작용을 독려하는 방향으로 관리되어야 한다고 주장한다.

Suyeon Park
위즈덤 아고라 5기 마케팅 인턴

새로운 패러다임으로 지목되고 있는 메타버스의 잠재성을 효율적으로 발휘하려면 전문가들의 심도 있는 연구와 협의를 통해 이미 겪고 있는 문제와 예측되는 한계를 극복해야 할 것이다. 또한, 앞으로 발생할 분쟁에 대해서도 사전적인 법률 개정이 필요할 것으로 보인다. 다만, 이러한 규제가 메타버스의 가능성을 위축시키지 않도록 세심한 결정과 논의가 요구된다.