메타버스란 무엇입니까? 초월한 세계일까요?

원문:
https://www.btcc.com/ko-KR/academy/crypto-basics/what-is-metaverse

최근 메타버스(Metaverse)라는 단어가 메타버스 게임, 메타버스 세계 등 곳곳에서 보인다. 과연 이 단어가 어떤 뜻이 있고, 어떤것들을 메타버스라고 부릅니까? 이해하기 쉽게 알아보도록 해 보겠습니다.

메타버스의 정의

메타버스(metaverse) 또는 확장 가상 세계의 뜻은 가상, 초월을 의미하는 '메타'(meta)와 세계, 우주를 의미하는 '유니버스'(universe)를 합성어로 현실세계와 같은 사회·경제·문화 활동이 이뤄지는 3차원의 가상세계를 가리킵니다.

메타버스는 가상현실(VR, 컴퓨터로 만들어 놓은 가상의 세계에서 사람이 실제와 같은 체험을 할 수 있도록 하는 최첨단 기술)보다 한 단계 더 진화한 개념입니다.

1992년 출간된 닐 스티븐슨의 소설 '스노 크래시'에서 가장 먼저 쓰였습니다. 이는 3차원에서 실제 생활과 법적으로 인정되는 활동인 직업, 금융, 학습 등이 연결된 가상 세계를 뜻합니다.

메타버스는 앞서 언급한 것 처럼 '초월한 세계' 의미 합니다. 그럼 메타버스는 어떻게 초월한 세상을 표현하는 것입니까?

- 아바타

현실세계에 나라는 존재가 있다면 메타버스 안에서는 아바타라는 존재가 있습니다. 나를 대변하는 아바타를 꾸밈으로써 나라는 인물을 표현할 수 있습니다.

- 살아가다

메테버스는 아바타가 산는 공간입니다. 하지만 살아간다는 말처럼 성장을 하고 일상생활을 하는 곳입니다. 메타버스란 잠깐 일지적인 공간이 아닌 연속성을 갖고 살아가는 공간을 의미합니다.

- 디지털 지구

우리가 사는 배경이 지구라면 메타버스의 배경은 디지털 지구입니다. 상상으로 만들든 현실세계와 똑같이 만들든 만들어진 디지털 세상이 필요합니다.

종합하여 보면 메타버스란 아바타가 디지철 지구에서 살아가는 것을 의미합니다.

안드로이드 버전 다운로드 iOS 버전 다운로드
신규 유저 한정 이벤트(입금 및 거래 시 10,055USDT 보상) <<<<

메타버스(Metaverse)의 특징들

현재 논의되고 있는 메타버스(Metaverse)의 공통적인 특징들이 몇가지 있습니다. 다음과 같이 살펴보도록 하겠습니다.

1. 무한의 세계

메타버스는 현재 무한의 세계와 관련이 있는데 리셋이나 끝이 있는것이 아닌 무한히 계속 되는 세계를 의미합니다.

2. 현실과 동일한 시간

두번째로는 현실세계와 동일한 시간으로 살아가는것과 관련이 있는데 우리가 사는 동일한 세계와 공간에서 사람들이 살아간다는 특징이 있습니다.

3. 경제구조

많은 분들이 메타버스를 알게 된 계기가 바로이 부분과 관련이 있을 것이라는 생각이 드는데요 개인이든 기업이든 무엇인가를 만들고 창출되며 이것을 소유합니다 그리고 이것들을 거래가 가능한 가치를 책정함으로서 자체적인 경제 구조가 갖추어 지고 있다는 점이 특징입니다.

메타버스 핵심

메타버스의 핵심은 디지털 세계의 확장입니다. 현재 메타버스가 주목받고 있는 것 역시 현실의 고유 영역으로 여겨졌던 경제활동이나 공연, 사회적 모임 등이 가상세계에서도 제법 훌륭히 수행할 수 있게 됐기 때문입니다.

안드로이드 버전 다운로드 iOS 버전 다운로드
신규 유저 한정 이벤트(입금 및 거래 시 10,055USDT 보상) <<<<

메타버스의 구성 요소

메타버스를 연구하는 기술 연구 단체인 ASF(Acceleration Studies Foundation)은 메타버스를 구현 공간과 취급 정보에 따라 크게 4가지 유형으로 구분합니다.

각 유형은 독자적으로 발달했으나, 상호 배타적인 게 아니라 서로 연계되면서 이용자 경험을 강화시키는 방향으로 발전하고 있습니다. 이들이 융복합되고 공진화하며 구현하는 것이 바로 현재와 미래의 메타버스입니다.

증강현실(Augmented Reality, AR)

현실에 CG나 시청각적 장치를 덧씌워 가상세계를 덧붙입니다. 현실에서 받기 어려운 감각을 증강시키는 게 목표로, 실제 공간 위에 가상의 정보를 겹쳐 현실세계를 확장한 것이죠. 대표적인 예는 포켓몬 고입니다.

증강현실을 활용한 예시는 포켓몬 고, 구찌 스니커 개라지, 게이트 박스 등이 있습니다.

라이프로깅(Life-logging)

개인이 현실에서 활동하는 정보가 가상에 연결돼 통합되는 형태를 가리킵니다. SNS나 브이로그처럼 일상적 경험과 정보를 기록하거나 저장한 세계도 포함하죠. 그밖에 웨어러블 디바이스로 신체 데이터를 연동하는 일도 라이프로깅에 속합니다.

라이프로깅은 능동적이냐 수동적이냐에 따라 2가지로 나눌 수 있고 , 또 사회적 자아인지 개인적 자아인에 따라 2가가로 나눠서 총 4가지가 있습니다.

- **능동적**

능동적이라는 말은 스스로 기록을 하는 것을 의미하며 페이스북, 인스타그램 같은 SNS가 대표적이 예입니다.

- **수동적**

내가 일일이 기록하지 않아도 저절로 기로되는 것을 의미하여 위치 , 검색기록, 방문 기록 등을 의미합니다.

- **사회적 자아**

사회적 자아란 내가 사회에 보여주고 싶은 부분만 보여주는 자아를 의미합니다. 나의 모든 것을 공유하지 않고 내가 남들에게 보여주고 싶은 이미지를 만들어서 보여주는 것이죠. SNS가 대표적인 예로 나의 외향, 취미, 돈등 내가 보여주고 싶은 것만 보여주게 됩니다.

- **개인적 자아**

제2의 자아라는 뜻으로 현재 유행하고 있는 부캐 현상을 의미합니다. 사회적 자아가 보여주고 싶은 부부만 떼서 보여분다면 개인적 자아는 현실의 나와는 다른 모습이지만 부캐의 모습을 유지하고 있는 한 계속해서 부케의 모습으로 살아간다는 점에서 차이가 있습니다.

라이프로깅을 활용한 예시는 SNS, AI 스피커, 자율주행, 각종 센서 등 아주 많습니다.

거울세계(Mirror Worlds)

가상공간에 외부의 환경정보가 통합된 구조입니다. 현실세계를 가상으로 재현한 것입니다.

거울 세계란 말은 현실세계의 모습이나 정보, 구조 등을 복사한 것처럼 만들어낸 세계를 의미합니다.

구글맵이나 배달의민족, 줌과 같은 원격회의가 거울세계의 예입니다.

가상세계(Virtual Worlds)

현실과 별개로 작동하는 완결된 구조를 갖춘 가상의 세계를 가리킵니다.

가상세계는 공간, 시대, 문화, 제도 등 모든 것들을 자유롭게 만들 수 있고 그렇게 만들어진 디지털 세상에서 새로 태어나서 새로운 나로 살아갈 수 있습니다. 개인은 완전히 가상으로 구현된 가상세계에서 생활할 수 있습니다.

가상세계는 크게 게임 형태와 비게임 형태로 구분할 수 있습니다.

- **게임 형태**

대부분의 온라인 게임들이 자신만의 세상과 자신만의 규칙을 만들게 됩니다. 또한 사용자들이 자신의 캐릭터를 활용하여 게임 문화를 만들게 됩니다. 게임은 가장 오래되었고 가장 대표적인 가상세계입니다.

- **비게임 형태**

비게임 형태의 가상세계는 커뮤니티 형식이 강합니다. 관심사가 비슷한 사람들이 모여서 자신의 의경을 주고 받는 것이죠. 페이스북 역리 이러한 공간을 위해'meta'로 회사명을 변경하였습니다.

메타버스가 떠오르는 3가지 이유

메타버스가 떠오르는 이유는 3가지로 정리할 수 있습니다.

1.코로나19로 인한 언택트 기조 때문에 가상세계에서 현실적 기능을 해소해야 하는 사회문화적 필요

2.산업적으로 요구되는 디지털 트랜스포메이션 흐름에 맞춰 비즈니스 모델로서 디지털 세계를 기반으로 한 메타버스가 주목받았기

3.모바일 및 인터넷의 발전과 같은 기술적 뒷받침이 메타버스를 떠오르게 한 힘

안드로이드 버전 다운로드 iOS 버전 다운로드
신규 유저 한정 이벤트(입금 및 거래 시 10,055USDT 보상) <<<<

메타버스 예시

현재 메타버스 관심이 증가하면서 메타버스 발전을 기대가 높아지고 있습니다. 메타버스를 구현한 플랫폼은 대표적으로 포트나이트, 마인크래프트, 로블록스, 동물의 숲 등이 있고, 대한민국에서는 제페토, 이프렌드 등이 있습니다.

특히 이러한 움직임은 가상세계 오픈소스 소프트웨어 개발, 가상세계 플랫폼 공급기업의 등장으로 가속화 상황입니다.

또한 메타버스의 관련 산업들을 대표적으로 이야기 해보자면 페이스북은 최근에 VR 소셜 플랫폼 호라이즌 프로젝트를 발표하였고, 한국에서는 네이버에서 얼굴 인식과 증강 현실을 이용해 가상 세계를 만드는 플랫폼인 제페토를 개발해 연령대가 어린 10대 층에게 선풍적인 인기를 끌고 있습니다.

동물의 숲 포트나이트 그리고 많이 알려져 있는 마인크래프트 등이 메타버스(Metaverse)의 중요한 예시라고 볼수 있습니다.

그리고 가장 유명한 게임으로 아주 오래전부터 진행자 왔던 포켓몬스터 게임이죠 해보신 분들은 아시겠지만 실제의 눈으로는 보이지 않습니다 그러나 핸드폰을이용하여 동일한 지역을 보게 되면 포켓몬스터들이 나오게 됩니다.

메타버스의 미래

메타버스의 미래와 관련되어 현재는 초기 단계라 엔터테인먼트 게임의 위주로 개발이 되고 있지만 앞으로 다양한 분야에서 대중적으로 만날수 있을것으로 예상이 됩니다.

앞으로는 특정 장소에서만 컴퓨터를 키거나 VR을 연결하여 가상현실에 접속하는 것이 아닌 시간과 공간에 제약 없이 언제나 어디서나 가장 세계와 현실 세계를 넘나들 수 있는 메타버스가 활성화 될 것입니다.

전문가들의 의견을 따르면 예전에 우리가 핸드폰이나 인터넷을 보급되던 시기와 다르게 메타버스를 통해 더 많은 변화와 더 큰 변화가 이루어질 것이라는 예상을 하고 있다고 합니다.

게임을 지속적으로 진행하고 전문적으로 해 오던 게이머들에게는 메타버스라는 개념은 상당히 익숙한 개념으로 이어지고 있습니다. 인터넷 환경이 급격히 변화하고있다 있으며 통신기술 동안 발달되고 있기 때문에 컨텐츠 전송 속도의 빨라짐 현상도 최근 게이머들에 의한 폭발적인 콘텐츠 양의 양산의 이유라고 볼수도 있습니다.