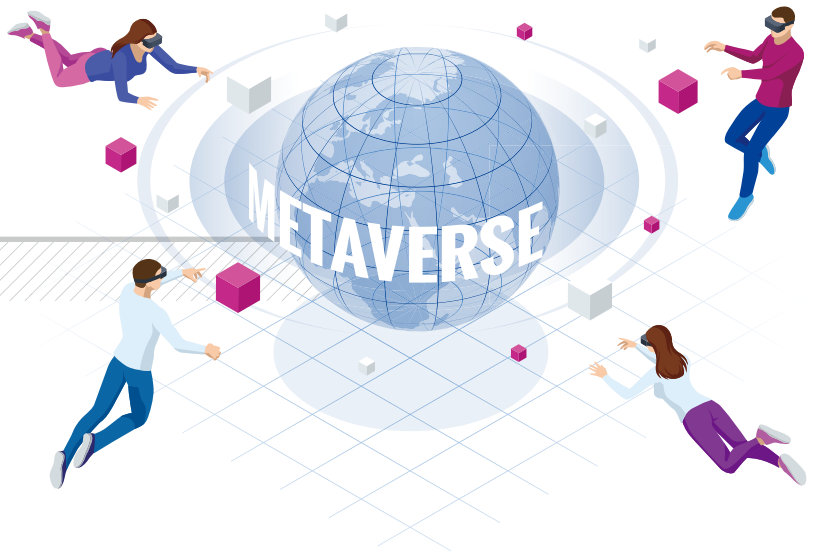


세상의 확장, 기술의 진화, 메타버스

오승근 TTA저널 편집위원장



언제부턴가 우리는 메타버스라는 말에 익숙해졌습니다. 언론은 물론이고 일상에서도 어렵지 않게 볼 수 있는 말이 되긴 했지만 따지고 보면 메타버스란 말은 꽤나 어려운 말입니다. ‘메타(meta-)’라는 말 자체가 ‘초월’을 뜻하는 그리스어에서 온 만큼, 우리말로 풀어 쓰면 ‘초월적인 세상’ 정도니까요. 대체 무엇을 초월했다는 뜻일까요?

많은 사람들이 메타버스를 두고 게임이나 아바타 채팅 정도를 떠올리곤 합니다. 그래서 메타버스가 실은 예전부터 있던 것에 새로운 이름을 붙인 것뿐이라며 회의적으로 보는 시선도 있습니다. 그러나 이는 메타버스 본연의 의미, ‘초월’의 개념이 제대로 담기지 않았기에 옳은 이해라고 보기는 어렵습니다.

메타버스는 미국의 작가, 닐 스티븐슨이 1992년 작품인 <스노 크래시>에서 처음으로 언급한 개념입니다. 스티븐슨은 메타버스가 현실을 넘어선 또 다른 세계라며 물리적인 세계와 접점이 있지만 이를 초월한 세상이라는 의미로 ‘메타’라는 접두어를 붙였습니다.

그 연원에서 보듯 메타버스는 또 다른 세계입니다. 메타버스를 정의하는 개념 중 ‘5C’라는 것이 있습니다. 세계관(Canon), 창작자(Creator), 디지털 통화(Currency), 일상의 연장(Continuity), 연결(Connectivity)의 머리글자를 딴 말입니다. 모두 메타버스가 현실의 세계와는 별개의 완결된 세계인 동시에, 사람이 만들어가는 콘텐츠라는 점을 암시합니다.



이러한 점에서 메타버스는 디지털트윈이나 사이버물리시스템(CPS)과는 구분됩니다. 디지털트윈과 CPS가 현실을 그대로 가상공간에 묘사한 복제물인데 비해 메타버스는 고유의 독자성을 지닌 가상세계입니다.

결국 이상적인 메타버스란 인간 창의력의 궁극적인 지향점이라고 할 수 있습니다. 가상의 창작물인 메타버스는 물리적인 한계에 얽매이지 않습니다. 몽상에 가까운 상상의 세계나 형상화하기 어려운 관념의 세계도 메타버스에서는 실제로 경험하고 상호작용하는 세상으로 그려낼 수 있습니다. 영화 '인사이드아웃'이 사춘기 소녀의 마음의 풍경을 상징 가득한 초현실적인 세계로 그려냈다면, 이를 메타버스로 만든다면 다른 누구도 아닌 '나'의 마음을 세계로 구축해서 그 안을 마음껏 탐험할 수 있는 셈입니다.

따라서 메타버스는 흔히 생각하듯 단순한 VR챗이나 온라인게임이 아니라 삶, 상상 가능한 모든 삶 자체의 확장이라고 할 수 있습니다. 이러한 세계에서라면 우리는 현실을 압축적으로 '연습'할 수 있을 뿐 아니라, 전혀 경험해본 적 없는 새로운 세계를 탐험하며 유희를 즐길 수도 있습니다. 그것도 혼자가 아닌,

수많은 사람이 함께 말이지요.

그러나 메타버스처럼 원대한 구상을 한번에 구현하기란 불가능합니다. 메타버스는 단일 기술이 아니라 수많은 기술을 융합하고 연결하여 창조해내는 거대한 분야입니다. 또한 한 번 완성하고 끝나는 것이 아니라 세상의 변화에 따라 끊임없이 진화하는 유동적인 개념입니다. 따라서 메타버스는 최첨단 ICT의 집합체이자 수많은 ICT 발전을 자극하는 도약대입니다. 그래서 메타버스가 AI라는 강력한 도구를 만나 다시 꿈틀대는 지금이야말로 연구자와 표준시험인증분야가 더 바빠 움직여야 할 때입니다. 이미 우리는 ChatGPT가 발표된 이후 불과 1년도 채 지나지 않은 사이에 AI 관련 시장이 얼마나 빠르게 변화했는지 목격했습니다. <TTA 저널>이 지금 이 시점에서 메타버스 특집을 기획한 이유도 여기에 있습니다. 표준화 전문가와 연구자들과 함께 간단하게나마 메타버스의 의미를 다시 정의하고 미래를 가늠해보고자 하니, 독자 여러분의 기탄없는 의견을 부탁드립니다. **TTA**

