

ICT가 만들어 낸 또 다른 세계, 메타버스

남현우 소프트웨어/콘텐츠 기술위원회(TC6) 부의장



코로나 팬데믹의 영향으로 언택트 사회 환경의 편이성을 앞세워 급부상했던 메타버스는 엔데믹 전환과 함께 우리 주위에서 존재감이 사라지고 있다고 할만큼 관심이 꺾였습니다. 원고를 쓰는 저자에게도 2021년과 2022년에는 메타버스 관련 원고 기고에 대한 요청이 쇄도하였으나, 2023년 들어서면서 원고 요청이 뚝 끊어진 것을 보면 메타버스에 대한 낮아진 관심도를 실감할 수 있습니다.

최근 다양한 매체에서 메타버스의 종말을 기사화하기도 하고, 현실 생활에서의 활용 가능성에 대한 부정적 견해를 피력하는 사람들도 많습니다. 그런 상황 속에서 페이스북이 회사명을 메타로 변경하고 메타버스 산업을 주도하겠다고 외쳤지만, 현재는 메타버스의 수요 불확실성 때문에 사업 우선순위를 인공지능으로 변경한 것으로 보입니다. 또한 우후죽순으로 확산되던 메타버스 산업 생태계의 확산세가 정체되었고, 성장동력산

업으로 추진하던 정부의 정책 흐름도 변화되고 있는 것으로 판단됩니다.

2021년 12월, 디지털 콘텐츠 분야의 TTA ICT전략맵 Ver. 2022 집필진들을 중심으로 향후 메타버스의 발전 가능성을 고려하여 혼재되어 있는 메타버스의 다양한 개념 및 정의들을 종합하고, 메타버스의 특성과 미래 지향점에 대해 짚어보며, 국내·외 대표 기업들의 동향 정리와 함께 XR, 홀로그램, UI, VR 컨트롤러, NFT 등 메타버스 기반 기술의 현황과 전망 등을 정리하여 메타버스 기술의 ICT 표준화 전략을 제시하고자 "메타버스 이슈보고서"를 발간한 바 있습니다. 메타버스 이슈보고서 작성 과정에서 어느 정도 합의가 이루어진 의견은 메타버스는 기술이 아니라 다양한 ICT 기술의 결합에 의한 서비스로 봐야 한다는 것이었습니다.

메타버스는 아직도 명쾌하게 개념 정의가 확립되지 않았지만 메타버스의 활용 가능성과 성공 사례들을 고려하면 하이퍼 사이클의 환멸기에 해당된다고 판단되어, ICT 기업들과 일반 사용자들의 끊임없는 관심과 지속적인 정부의 성장 지원 정책이 필요하다고 봅니다.

식어가는 메타버스에 대한 관심을 환기시키고 불명확한 메타버스의 개념을 재정립하여 우리의 일상 생활을 지원하는 기술 및 산업으로 발전하는 계기를 마련하기 위해 본 특집이 준비되었습니다. 본 특집에서는 대한민국 디지털 전략에 제시된 메타버스 관련 정책을 기준으로 콘텐츠와 플랫폼, 엔터테인먼트, 신뢰성 확보라는 세 가지 기술 범주를 제시하고, 가상현실, 증강현실, 확장현실, 디지털 휴먼, 디지털 트윈, 블록체인 등 기술 범주에 속하는 주요 기술에 대한 소개와 방향성을 제시하였습니다. 이를 통해 정부 차원에서 추진되는 메타버스 사업의 향배와 개발 방향을 다시 구체화하고 재정립할 수 있게 되길 바랍니다. 또한 국민들이 메타버스로 진화된 세상에서 불편함 없는 일상 생활, 더 나아가서 일상 생활의 편이를 누릴 수 있기를 바랍니다. TTA

