

메타버스와 미래

팬데믹이 우리 삶의 방식에 끼친 가장 극적인 변화의 하나는 '비접촉'이다. '은둔형외톨이'(히키코모리)라는 말에서 알 수 있듯이 과거에는 접촉을 꺼리는 사람을 비정상적으로 보았다. 하지만 팬데믹 이후 비접촉은 비정상으로 배척되기는커녕, 타인을 배려하는 미덕이 되었다. 물론 팬데믹이 종료되면 사람들은 다시 접촉을 시도할 것이다. 그렇지만 팬데믹 이후에도 비접촉은 비정상으로 배척되기보다는 '뉴노멀'(new normal, 새로운 정상)로 자리 잡을 가능성이 크다. 대면 접촉이 필요한 일이나 친목을 위한 만남 등의 신체적인 접촉은 불가피하겠지만, 불필요한 접촉은 최소화될 것이다. 나아가 디지털 기술과 인터넷 혹은 이를 넘어선 새로운 기술 환경은 불필요한 신체 접촉을 최소화하면서도 사회적 유대나 업무를 위한 협업 혹은 다양한 문화생활을 유지하고 확장할 가능성을 보여주었다. 이러한 배경에서 메타버스(Metaverse)의 급부상은 자연스러운 현상이다.

'메타버스'는 '넘어서다'는 뜻의 메타(meta)와 '현실 세계'를 뜻하는 유니버스(Universe)의 합성어다. 한 마디로 디지털 가상세계다. 디지털 가상세계는 새로운 것이 아니다. 사람들이 접속하는 SNS의 세계, 혹은 다중이 함께 놀이하는 게임 공간, 사이월드(Cyworld)와 같은 블로그 공간도 메타버스라 할 수 있다. 하지만 새로운 현상으로 메타버스를 정의하려는 이들은 현실을 대체할 만큼 영향력이 있는 사이버공간으로 한정하려는 경향이 있다. 온라인 쇼핑몰을 굳이 메타버스라고 칭하지는 않는다. 거기서는 실제로 옷을 입어보거나 판매원과 대화하면서 고를 수 없기 때문이다. 새로운 메타버스에서는 자신의 아바타에게 옷을 입혀 볼 수도 있고 판매자에게 실시간으로 궁금한 점을 물을 수 있다.

물론 메타버스가 결국 현실 세계의 보조적인 역할에 한정될 것이라는 예상도 가능하다. 하지만 이는 매우 소박한 생각이다. 한 예로 사이버강의를 살펴보자. TED(TED)나 무크(MOOC)와 달리 줌(Zoom)이나 웹엑스(Webex)를 활용한 수업의 경우 기존 강의실 공간을 대체한, 그러면서도 참여와 상호작용이 가능한 새로운 가상공간이 형성된다. 가장 최근의 예로 우리 대학은 메타버스를 활용한 축제를 개최했다. 그런가 하면 국내 최초로 국내 통신사와 '스노우메타버스'라는 캠퍼스 메타버스를 운영하기 시작했다. 현재까지는 메타버스의 수업 활용이 현실 세계 강의를 보조하는 정도다. 하지만 대면 수업보다 더 큰 장점과 교육적 효과를 줄 수 있는 플랫폼이 등장하거나 다양한 기술이 뒷받침된다면 메타버스의 비중이 분명 커질 것이다. 이 경우 대학의 공간이나 학점제도, 강의 운영 방식, 나아가 현실 세계 대학의 비중 자체가 크게 바뀔 수 있다. 지금처럼 대학생이 전업 학생일 필요도 없으며 대학 자체의 기능이 평생교육을 위한 기관으로 변모할 수도 있다. 물론 이는 아직 가능성

의 영역일 뿐, 가까운 미래에 실제로 일어날 일은 아니다. 그렇다고 할지라도, 메타버스와 더불어 급진적인 변화가 도래하리라는 사실만은 부정하기 어렵다.

현재 메타버스를 주도하는 분야는 게임 산업이다. 디지털 기술이 집대성된 분야이기 때문이다. 메타버스 게임은 디아블로, 바람의 나라, 파이널 판타지, 워크래프트 등 롤플레이팅 게임에서 시작되었다. 그런데 정작 전문가들은 이들 게임을 본격적인 메타버스 게임으로 간주하지 않는다. 부여된 역할에 따라 게임 참여자가 자신의 임무를 수행하는 것으로 제한되기 때문이다. 현재 메타버스 게임의 대표 격인 '샌드박스'나 '포트나이트'에서는 역할 자체가 없이 스스로 놀거리나 일거리를 찾아야 한다. 이런 측면에서 메타버스 게임의 효시를 '세컨드 라이프'로 보는 이도 있다.

메타버스 게임은 단순히 현실에서 일시적으로 해방감을 얻거나 재충전을 위한 오락에 그치지 않고 현실 세계를 대체할 만큼 영향력이 강한 공간을 구축한다. 실제로 메타버스 게임에서는 소비만이 아니라 생산 활동까지 가능하다. 로블록스라는 가상의 게임 공간에서는 게임을 만들어 판매할 수도 있다. 물론 보상이 가상화폐로 주어지는데, 가상화폐 자체가 현실 세계에서 유통된다면 현실(가상세계에서 아이템을 현금으로 사는 행위)과 다를 바 없게 될 것이다. 일례로, 메타버스 게임인 '디센트럴랜드'에서는 많은 참여자가 만든 수많은 NFT 작품이 전시되며 거래되고 있다. 메타버스의 세계에서는 현실 세계처럼 부동산 거래와 투기가 발생하기도 한다. 샌드박스의 경우 참여자는 가상의 공간에서 자신이 소유할 수 있는 땅을 사고팔 수 있다. 그 가격은 천차만별이다. 이처럼 메타버스의 세계는 단순히 가상의 세계가 아니다. 생산(이익 창출)과 거래를 포함한 현실 세계의 경계를 넘어 확장일로에 있다. 그 자체로 현실 세계를 대체하거나 현실 세계와 융합하고 있는 것이다. 메타버스의 미래는 그 누구도 알 수 없다. 어떤 새로운 기술이 등장하여 어떤 방향으로 메타버스가 발전하고 어떤 식으로 이용될지 예측하기 어렵다. 다만 메타버스의 성장은 불가피하고 이와 더불어 우리 삶의 모습도 많이 바뀌게 될 것이라는 사실 만큼은 확실하다.

이번 창의융합 에세이 콘테스트에서 주최측은 학생들이 경직된 사고 틀에서 벗어나 메타버스와 우리의 미래에 대해 창의적으로 탐구하기를 기대한다. 메타버스가 유토피아 혹은 디스토피아의 세계를 만들 것이라는 이분법적인 생각과 단순한 결론은 주최 측이 바라는 바가 아니다. 가령 메타버스와 젠더 문제의 관련성 문제를 상정했다고 했을 때, 메타버스가 성차별을 재생산할 것이라거나 거꾸로 여성해방을 가져올 것이라는 식의 도식적 결론이 그러하다. 그보다는 메타버스가 기존 젠더 갈등에 어떤 영향을 미치리라 예상할 수 있으며, 근본적으로 성역할을 어떻게 변화시킬지에 주목하는 문제의식이 생산적일 수 있다. 이처럼 이번 에세이 대회의 취지는 바로 메타버스가 가져올 우리 삶의 변화를 스스로 찾아 그 구체적인 양상을 서술하거나 그 의미를 탐구하는 데 있다.