

같이 보기

: 소통N공감

아침에 일어나면 VR기계를 착용하고 가상현실에 접속한다. 거기서 친구들과 놀기도 하고 아이템을 채굴, 판매해 수입을 얻는다. 2018년 개봉한 스티븐 스피버그의 영화 <레디 플레이어 원> 속 장면이 현실이 되고 있다. 바로 MZ세대들이 즐기는 메타버스다.

글 편집실

가상과 현실을 오가며 즐긴다!

메타버스



MZ세대, 우리는 여기서 놀아요

기성세대에게 싸이월드가 있다면, 요즘 MZ세대에게는 메타버스가 있다. 메타버스는 가상을 뜻하는 'Meta(메타)'와 현실을 뜻하는 'Universe(유니버스)'의 합성어로 3차원 가상세계를 뜻한다. 메타버스는 가상공간에서 현실의 활동을 그대로 할 수 있는 플랫폼을 말한다.

그동안 가상현실(Virtual Reality)이라는 말로 표현되었는데, 현재는 더 진보된 개념으로 메타버스가 주요 사용된다. 닐 스티븐슨(Neal Stephenson)이 1992년 발표한 소설인 '스노우 크래쉬'에서 처음으로 사용됐다.

메타버스 이용자 대다수는 MZ세대다. 네이버 Z가 만든 '제페토(ZEPETO)'는 지난 2월 기준 전 세계 가입자 수가 2억 명을 돌파했다. 이 중 10대가 80%를

차지한다. 미국 게임 플랫폼 '로블록스(Roblox)'는 미국 16세 미만 청소년의 55%가 가입했다. 하루 평균 접속자만 4,000만 명에 육박하며 미국 초등학교 3분의 2가 로블록스 유저라고 한다. 지난 3월 뉴욕 증시 상장으로 MZ세대뿐 아니라 3040 사이에서도 주목받고 있다. 로블록스는 유튜브를 대체할 플랫폼이 될 것이라는 전망도 있다.

메타버스의 높은 인기는 여러 분야에서 다양한 변화를 끌어내고 있다. 기업은 물론 공공기관도 메타버스 플랫폼을 활용한 홍보마케팅을 발 빠르게 펼치고 있다. 청와대는 지난해 마인크래프트 내에 청와대를 짓고 어린이들을 초대해 어린이날 행사를 진행했다. 인천시는 비대면 도시 마케팅의 일환으로 마인크래프트 속에 가상의 인천시를 만들어 온라인으로 체험할 수 있게 만들었다.



현실과 연결되는 가상세계

현재 메타버스의 대표적 플랫폼에는 로블록스와 제페토, 포트나이트 등이 있다. 로블록스는 ‘맵’ 단위로 즐기는 게임이다. 업로드된 수많은 게임 중에 원하는 게임(맵)을 선택해 플레이할 수 있다. 물론 유튜브와 마찬가지로 유저가 직접 만들어서 올리고, 판매해 돈을 벌 수도 있다. MZ세대가 말하는 로블록스의 가장 큰 매력은 한 게임 안에서 다양한 장르의 게임을 즐길 수 있다는 점이다.

제페토는 국내 메타버스 플랫폼의 선두주자인 3D 아바타 앱이다. 안면인식 기술을 통해 3D 아바타를

생성할 수 있고, 증강현실, 가상세계가 모두 결합되어 있다. 이곳에서는 아바타들이 블랙핑크의 팬 미팅에 참석하고 구찌의 옷을 구매해 입을 수 있다. 유저들은 빌드잇이라는 프로그램을 통해 제페토의 세상을 직접 만들 수도 있다.

에픽 게임즈의 포트나이트는 슈팅 게임이다. 하지만 방탄소년단(BTS)과 래퍼 트래비스 스콧 등 뮤지션과 협업한 콘서트를 개최하고, 패션 브랜드와의 협업, 업무 회의 공간 제공 등 게임을 넘어 더 넓은 분야에서 현실과 가상을 잇고 있다.

무엇보다 메타버스가 주목받는 이유는 플랫폼 안에서 사람들이 만들어내는 경제력에 있다. 이미 메타버스 안에서 직접 제작한 아이템으로 수익을 올리는 유저들도 생겨났다. 이미 그 자체로 산업이 되고 일자리가 되는 플랫폼으로 자리 잡고 있다. 🐾