

메타버스 주요 속성이 현재 서비스 되고 있는 메타버스 플랫폼에 얼마나 적용되고 있는지에 대한 연구

김용규^o

^o청강문화산업대학교 게임콘텐츠

e-mail: kimyongkyu@ck.ac.kr^o

A study on how the main attributes of the metaverse are applied to the currently serviced metaverse platform

Yong-Kyu Kim^o

^oDept. of Game Contents, ChungKang College of Culture Industries

● 요약 ●

2025년 메타버스에서 주요 응용시장 전망에 의하면, 헬스케어 1,111억 달러, 제품개발 1,097억 달러, 교육 907억 달러, 프로세스 개선 848억 달러, 유통 622억 달러 규모로 성장할 것으로 예상된다. 또한, 2030년 메타버스 시장은 1조 5429억 달러 규모로 더욱 성장할 것으로 예상된다. 시장이 커져가며 메타버스는 다양한 기관과 전문가들로부터 다양한 속성이 정의되고 있지만, 메타버스를 실질적으로 개발할 수 있는 기능을 제공하는 메타버스 플랫폼(metaverse platform)은 이러한 주요 속성이 얼마나 잘 적용되고 있는지 현 상황을 연구한다. 전 세계적으로 가장 많은 유저를 보유하고 있는 네이버 제페토와 2022년 9월 론칭하며 게임을 통한 메타버스 구현을 목표로 둔 넥슨의 메이플스토리월드에서 메타버스의 주요 속성을 대입한다.

키워드: 메타버스(Metaverse), XR(eXtended Reality), 메타버스 플랫폼(metaverse platform)

I. 서론

메타버스 속성에 대한 연구는 계속 되고 있으며, 현재 가장 공신력 있는 속성 정의는 미국의 비영리 연구단체인 미래가속화연구재단 (Acceleration Studies Foundation, ASF)에서 제시한 메타버스 로드맵(ASF Metaverse Roadmap)과 메타버스의 아버지가 불리울 정도로 메타버스의 권위자인 메튜 볼이 (Matthew Ball)이 정의한 의해 메타버스의 핵심 7속성이다. 메튜볼은 2018년 메타버스를 처음 언급하여, 2020년 1월 관련 에세이를 발표한 후, 에픽게임즈(Epic games)의 CEO이자 공동창립자인 팀 스위니와 페이스북의 CEO이자 현 메타(META)의 창립자인 마크 저커버그등이 메튜볼의 에세이에서 발표한 메타버스의 속성 정의를 추천하고 있다. 또한, 각종 논문이나 에세이등에서도 해당 정의를 차용하고 있는 추세이다. 메튜볼은 메타버스 벤치마크 점수라고 불리우는 ‘볼 메타버스 인덱스(The Ball Metaverse Index)’를 창시하였고, 메타버스의 7속성을 통해 메타버스가 가져야할 필수적이며, 핵심적인 속성을 제시 하였다. 이 연구에서 전 세계에서 가장 많은 사용자를 지닌 메타버스 플랫폼인 제페토와 최근 론칭한 메이플스토리월드를 통해 해당 속성 적용 정도를 연구해 보고자 한다.

II. 본론

1.1 메타버스의 핵심 7속성 (메튜 볼)

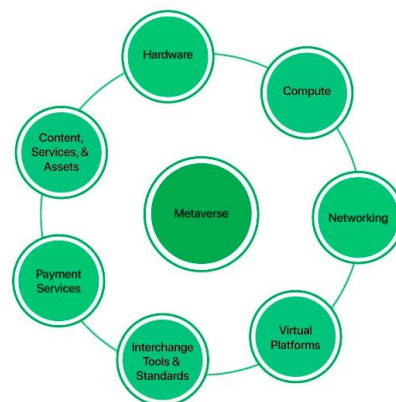


Fig. 1. "Core Enablers" of the Metaverse [2]

메튜블에 의해 정의된 ‘메타버스의 7속성’[3]은 (1)지속성으로 재설정이나 종료 없이 무기한 적으로 서비스되어야 한다는 것이다. 기존 게임과 같은 콘텐츠는 사용자가 적어지면 서비스를 회사가 ‘종료’ 할 수 있지만, 메타버스는 사용자 접속 여부와 상관없이 존재해야 한다는 개념이다. (2)동시성 및 실시간성(동시성)은 많은 일들이 실시간으로 발생하는 환경을 말한다. 이는 ‘실제(Real Life)’와 마찬가지로 실시간으로 처리가 되어야 함을 뜻한다. 모든 사람에게 같은 일관되게 실시간으로 존재하는 살아있는 경험이 되어야 한다는 개념이다. (3)무제한성(무제한적인 참가인원)은 누구나 참가가 가능하며, 각 개인들이 존재감을 지닌 동시에, 동시 참여에 대한 제한은 없어야 한다는 개념으로, 모든 사람이 메타버스의 일부가 되어 특정 이벤트, 장소, 활동에 자유롭게 참여할 수 있는 환경을 뜻한다. (4)경제성은 자체적으로 완전히 작동하는 경제로, 메타버스에 참여하는 개인, 단체, 회사는 타인이 인정하는 ‘가치’를 창출하고, 소유하고, 투자하고, 판매하고, 보상을 받을 수 있어야 한다는 개념이다. (5)초월성은 현실세계와 온라인 공간 연결로서, 지속적인 경험(경험의 확장 가능성)과 디지털과 물리적 세계, 사적/공적 네트워크, 개발형/폐쇄형 플랫폼 모두를 아우를 수 있는 경험을 제공하는 개념을 뜻한다. (6)상호운용성은 메타버스 플랫폼 간의 교류 지원으로 기존의 디지털 세계는 각 어플에서 수락하는 결제 방식이나 게임 내의 전용 화폐를 사용하며 각종 인증 수단 요구했지만, 메타버스는 모든 디지털 세계의 어플과 상점을 아우르는(호환하는) 상호 운용성을 제공해야 한다는 것이다. (7)광범위한 기여자들이 제작/운영하는 콘텐츠와 경험(콘텐츠)은 개인, 단체, 회사 등 다양한 사용자가 활동하여 콘텐츠와 경험으로 채워져야 한다는 것이다.

1.2 메타버스의 7속성과 제페토와 메이플스토리월드

(1) 지속성

제페토와 메이플스토리월드 모두 회사가 지속성에 대한 권한(중단, 리셋, 종료)을 모두 가지고 있다. 해당 플랫폼에서 만든 게임이나 콘텐츠, 아이템 등은 사용자에게 자유롭게 권한을 부여하는 듯 보이지만, 아직은 유저들이 직접 만든 콘텐츠조차 경험 해보기 위해서는 해당 플랫폼에 꼭 접속을 해야만 하는 구조이다.

(2) 동시성

제페토와 메이플스토리 월드 모두 콘텐츠를 제작 및 수정 후 실시간으로 콘텐츠가 적용/수정됨을 확인하였다. 또한, ‘론칭’ 기능을 버튼 몇 번만 클릭하면 가능하게 지원을 하고 있으며, 론칭 후에 내용 수정도 실시간으로 가능하며, 동시성은 매우 훌륭하게 구현되어 있음을 확인할 수 있다.

(3) 무제한성

제페토와 메이플스토리 월드 모두 콘텐츠 제작에 대해서는 무제한적인 참가인원을 두고 있다. 하지만, 플레이에 대한 적용은 아직 기술의 한계로 인해 제한을 두 있으며, 이는 콘텐츠 제작을 한 사용자에게 참가인원 설정의 권한을 주고 있다.

(4) 경제성

월드코인 구매



Fig. 2. "World Coin purchase section on the MapleStoryWorld website"

제페토는 사용자가 월드, 아이템, 콘텐츠등을 자유롭게 만들 수 있는 기능을 무료로 제공한 후 수익 창출을 할 수 있게 하고 있다. (수수료30%는 네이버에 지불하는 구조) 반면에 메이플스토리 월드는 월드코인을 구매하기 위해서는 홈페이지를 통해 구입을 해야만 하며, 사용자가 만든 콘텐츠나 아이템에 대해서는 아직 판매 권한이 없는 상황이다.

(5) 초월성

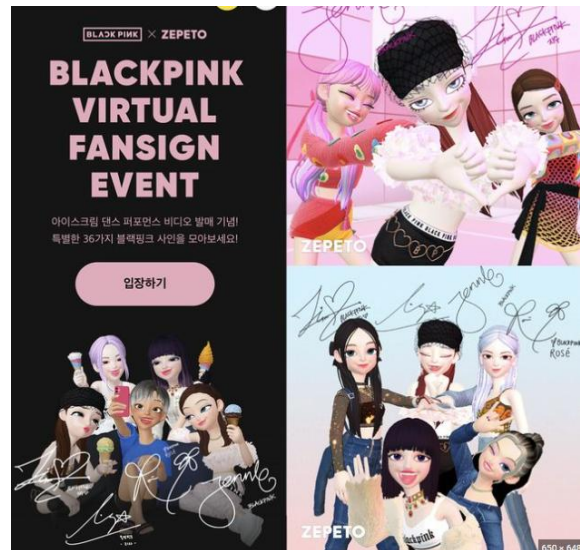


Fig. 3. "Idol singer BLACKPINK fan meeting held at ZEPETO"

제페토는 현실과 가상세계와의 다양한 콜라보레이션과 이벤트를 진행하고 있다. 국내 대표 엔터테인먼트들과의 제휴를 통해 K-POP 관련 콘텐츠를 지속 개발(공연, 뮤직비디오, 팬미팅)하고 있으며, 세계적으로 유명 브랜드들과의 협업을 통해 실제 플랫폼 내에 상점이 입점해 있는데, 2021년 4분기 기준으로 617개 인데, 브랜드스토어 거래액만 1399억원이라고 한다.[4] 메이플스토리월드는 MCI22를 통해 플랫폼을 알리며, 유명 스트리머들과 다양한 행사를 진행하고 있지만,

아직까지 메타버스 플랫폼과 현실세계와의 직접적인 초월성을 만들어 내지 못하고 있는 중이다.

(6) 상호운용성

제페토와 메이플스토리월드 모두 각자 플랫폼 전용 사이버머니를 지니고 있으며, 다른 플랫폼과 호환되는 부분은 전혀 고려되고 있지 않고 있어, 메타버스의 핵심 속성과 달리 아직은 폐쇄적인 모습을 보이고 있다.

(7) 콘텐츠

제페토는 기업뿐 아니라 개인들도 실제로 수익을 내며 제페토 내에서 유명 인플루언서로 성장하고 있다. 이러한 요소가 현재 3억명 이상의 가입자수를 지니고 있는 네이버의 가장 강력한 부분으로 보여진다. 메이플스토리월드는 아직 기업간이 메타버스 플랫폼에 입점하여 눈에 띄는 활동은 없지만, 해당 플랫폼의 인플루언서 육성을 위해 다양한 공모전을 진행하고 있으며, 단체보다는 개인에 초점이 맞춰져 있는 모습을 지니고 있다.

어려운 시기가 되었다. 게임과 메타버스의 차이점을 사용자에게 설명 하며, 현실과 연결된 세계로의 초월성을 만들어 내는 것이 메타버스 플랫폼의 기본 속성이 될 것이며, 이외의 속성들을 얼마나 이상적이게 만들어 내느냐가 메타버스 플랫폼의 차별화와 완성도를 가져올 것이다.

REFERENCES

[1] Woong-ki Park, Seung-jun, LEE Cheol-woo, Park Young-woo, Lee'A 'Comparative Study on Metabus Platform', Catholic University of Pusan // 2022.10
 [2] <https://inc42.com/infocus/indias-crypto-economy/indias-crypto-economy-enter-the-metaverse/>
 [3] <https://www.matthewball.vc/all/themetaverse>
 [4] <https://zdnet.co.kr/view/?no=20220223182539>

III. 결론

메타버스의 핵심 속성들은 다소 이상적이긴 하지만 메타버스를 이루는 근간이 되는 요소들이다. 메타버스 플랫폼 개발자들은 메타버스를 단순히 공간이나 회사의 수익 모델로만 보지 말고, 메타버스의 속성을 현실적으로 적용하여 사용자들에게 제공할지를 고민해야만 한다.

메타버스의 지속성은 플랫폼에 접속을 하지 않아도 별도의 론칭이나 지원을 통해(다른 마켓에 론칭을 하는등의) 사용자가 자신이 만든 콘텐츠에 대한 실질적인 권한을 행사할 수 있어야만 한다. 하지만, 이러한 부분은 메타버스 플랫폼 제작사들이 제작 플랫폼을 무료로 제공해주는 대가를 받기로 다소 폐쇄적인 콘텐츠 공개 방식을 취함으로써 메타버스의 속성에 반하는 정책을 고수하고 있다고 볼 수 있다. 해당 플랫폼의 홈페이지에 무조건 가입/접속을 하게 하고 있는데, 이 부분은 필연적으로 개선을 해야 하는 부분으로 보여진다.

메타버스와 온라인 게임은 많은 요소들이 겹치며, 이로 인해 이미 온라인 게임에서 직간접적으로 개발되어 있던 개념들인 동시성, 무제한성, 경제성은 꽤나 메타버스의 핵심 속성에 알맞게 발전하고 있음을 확인할 수 있었다. 메타버스가 있기 이전에 온라인 게임이 있었기에, 많은 사람들이 메타버스와 온라인 게임을 혼동하곤 하지만, 이 둘의 가장 큰 차이점은 바로 초월성이다. 온라인 게임은 현실과 직접적인 연결이 되는 매개체나 콘텐츠에 한계가 있으며, 게임의 목적은 게임 자체의 재미라고 할 수 있다. 하지만, 메타버스의 궁극적인 목적 자체는 바로 이 초월성이다. 현실과 가상세계의 경계이며, 그 경계를 매꿔주고 연결해주는 역할이다. 제페토가 여러 메타버스 플랫폼 보다 많은 가입자와 성과를 내는 이유도 바로 이 초월성이라고 할 수 있다. 가상세계에서의 활동이 현실세계로 연결되기 때문에 다른 속성인 상호운용성과 콘텐츠도 함께 활성화 되는 것이다.

메타버스 플랫폼이 계속 생겨나고 있지만, 메타버스를 가장한 게임 메이커나 아바타 생성기는 더 이상 사용자들에게 관심을 끌기는