

메타버스(Metaverse)의 우리말 뜻매김

구연상*

한글 요약

이 글은 영어 낱말 메타버스(Metaverse)를 우리말 ‘너머나라’로 뜻매김하기 위한 것이다. 이를 위해 첫째로 메타버스에 대한 일반적 의미를 알아볼 것이다. 메타버스는 흔히 ‘초월 우주’로 설명되거나 ‘현실과 가상세계의 융합’으로 규정된다. 둘째로, 메타버스라는 낱말의 짜임새를 밝혀볼 것이다. 메타버스는 메타피직(metaphysics)이 ‘자연을 넘어서는 일’로 해석될 수 있듯이 ‘유니버스를 넘어서는 일’로 여겨질 수 있다. 셋째로, 메타버스의 있음 방식이 어떠한지를 살펴볼 것이다. 메타버스는 데이터 센터와 클라우드 시스템 그리고 인터넷 등 디지털 기술로 구축되는 3D 공간으로서 사람에게서는 오직 ‘디지털아나(DigiAna) 방식’으로만 나타날 수 있다. 마지막으로, 사람들이 메타버스에서 살아가는 모습들을 그려볼 것이다. 메타버스는 SNS나 의사소통을 넘어 게임, 회의, 공연, 전시, 업무 협업 등의 갖가지 넘어살이가 모두 이루어질 수 있다. 이러한 논의 과정을 거쳐 마침내 메타버스는 ‘넘어살이를 위한 디지털아나의 나라’, 한마디로 말해, ‘너머나라’로서 뜻매김될 수 있다.

주제어: 메타버스(Metaverse), 메타(meta), 유니버스(universe), 디지털아나(DigiAna), 넘어살이, 너머나라

1. 들어가기

이 글은 ‘메타버스(metaverse)’라는 영어 낱말을 ‘넘어살이를 위한 나라’,

* 숙명여대 기초교양학부 교수

한마디로 말해, ‘너머-나라’로 뜻매김하기 위한 것이다. 현재 ‘메타버스’라는 낱말은 대체로 “‘가상’, ‘초월’ 등을 뜻하는 ‘메타(Meta)’와 우주를 뜻하는 ‘유니버스(Universe)’의 합성어로, 현실 세계와 같은 사회·경제·문화 활동이 이루어지는 3차원의 가상세계”¹⁾라는 정도의 설명 아래 널리 쓰이고 있지만, 여기에 등장하는 ‘메타-’와 ‘-버스’, ‘현실(現實)’과 ‘가상(假想)’, 그리고 ‘합쳐진 초월(超越)’ 등의 풀이말들은 그에 대한 최소한의 설명조차 주어지지 않은 채 애매하게 쓰일 뿐이다.

메타버스라는 말이 처음으로 만들어져 쓰인 소설 『스노크래시』는 그곳을 다음과 같이 짧게 설명한다.

‘현실(現實) 세계’에서와 마찬가지로 [메타버스 속] 스트리트도 계속 개발되는 중이다. 개발업자들은 큰길로 연결되는 조그만 도로를 스스로 만들 수 있다. 건물이나 공원, 광고판도 만들 수 있으며, 심지어 현실 세계에는 존재하지 않는 것도 창조할 수 있다. 예를 들면 하늘 위로 둥둥 떠다니는 거대한 조명등을 만들 수도 있고, 삼차원의 물리학적인 법칙을 무시해도 되는 곳이나 사람들 [=아바타들]끼리 서로 쫓아가 죽이는 전투 지역을 만들 수도 있다.²⁾

이 소설에서 메타버스는 디지털 세계로서 사람들이 컴퓨터 프로그램을 통해 저마다 또는 함께 제작한 것이다. 그 안에 물리적 사물은 하나도 없다. 그 세계는 현실을 완전히 초월(超越)한다.

이 소설의 영향으로 메타버스는 일반적으로 ‘가상현실’과 같은 것으로 여겨지지만, 점차 ‘증강현실’, ‘거울세계’ 등의 ‘현실 확장 기술’이 접목된 개념으로 이해되고 있으며, 구체적으로는, ‘웨어러블 디바이스’를 통한 ‘라이프 로깅’, 모바일게임 ‘포켓몬고’, 지도기반 서비스 ‘구글어스’와 ‘에어비앤비’ 등에서 나타나는 새로운 현상으로 예시되고,³⁾ 사용자 관점에서, “현실의 나를 대리하는 아바타를 통해 일상 활동과 경제생활을 영위하는 쓰리디(3D) 기반의 가상세계… (건

1) 김영미, 「메타버스(Metaverse) 이야기」, 『지역정보화』(Vol.129), 한국지역정보개발원(구 자치정보화조합), 2021, 47쪽.

2) 닐 스티븐슨 지음, 남명성 옮김, 『스노크래시 I』, 39~40쪽. 격쇠괄호(“[]”)와 밑줄은 논문 지은이가 덧붙인 것임.

3) CHO Alliance, 『(2021) 5G로 부상하는 메타버스(Metaverse) 비즈니스와 XR(VR/AR/MR) 기술, 시장전망』, 서울 : CHO Alliance, 2021, 122쪽.

너뎌) 현실 세계가 가상공간과 결합하여 현실이 가상공간으로 확장된 것”⁴⁾으로 풀이되곤 한다.

이 글에서 피하는 메타버스의 뜻매김은 기술적(技術的) 정의(定義)가 아닌 현상학적(現象學的) 해명(解明)을 목적으로 한다. 여기서 ‘뜻’은 주어진 덩어리로부터 따로 떨어져 나와 ‘누군가에게’ 두드러진 바[=현상(現象)]를 ‘그 자체로’ ‘마름질한 것’[=해설(解說)]을 뜻하고, ‘매김’은 ‘매어 있게 해 줌’으로서 흠어질 수 있는 것들을 한데 묶어 매듭을 지어 놓는 일[=설명(說明)]을 이른다. 메타버스의 뜻매김은 ‘메타’와 ‘버스’의 구성 요소들을 저마다 따로 마름질한 뒤 그 요소들을 하나의 매듭으로 묶어줄 체계를 마련하는 일[=해명(解明)]을 말한다. 우리는 메타버스에 대한 뜻매김을 통해 메타버스 현상을 그 낱말과 전체에서 좀 더 잘 이해할 수 있게 될 것이다.

나는 이를 위해 첫째로 메타버스에 대한 일반적(一般的) 설명들을 검토해 메타버스의 뜻매김 틀이 ‘메타’와 ‘버스’ 그리고 그 둘의 관계인 ‘메타하기’로 짜일 수 있음을 살펴볼 것이고, 둘째로, 메타버스라는 낱말의 짜임새를 두 갈래로 분석할 것이다. 먼저 ‘메타’의 짜임새’는 메타피직과 메타포 그리고 저승 등에 비추어 풀어내진 뒤 그것의 낱말뜻이 우리말 ‘넘다’로써 새롭게 갈무리될 것이고, 그 뒤를 이어, ‘버스’의 짜임새는 유니버스와 코스모스 그리고 우주와 세계 등과 비교하여 분석된 뒤 그 뜻이 우리말 ‘나라’로써 마름질될 것이며, 이러한 낱말 짜임새 분석을 바탕으로 메타버스는 우리말 ‘너머나라’로 새롭게 옮겨질 것이다.

셋째로, 나는 메타버스에서 벌어지는 상호작용의 방식을 ‘디지아나(DigiAna)’라는 낱말로 모험적으로 설명할 것이다. 메타버스의 영토는 물질적 차원의 아톰(atom)이 아닌 비트(bit)라는 비물질적 차원, 정확히 말해, 사람이 그 자체로는 결코 감지할 수 없는 디지털 데이터로 이루어져 있다. 우리가 그 안으로 들어가거나 거기에서 제 뜻대로 뭔가를 부려 움직일 수 있으려면 모든 디지털 정보는 사람이 자신의 눈으로 보거나 귀로 듣거나 손으로 조작할 수 있는 감각의 차원으로 바뀌어야 한다. 디지아나는 디지털 정보가 사람에게 경험되어 그가 프로그램과 상호작용할 수 있게 되는 과정 전체를 말한다. 마지막으로, 나는 이 ‘디지아나의 나라’에서 펼쳐지는 ‘넘어살이’의 다양한 모습들을 짧게 그려보일 것이다. 이로써 메타버스는 ‘너머살이를 위한 디지아나의 나라’로서 새롭게 뜻매김될 수 있다.

4) 고선영·정한균·김종인·신용태, 「메타버스의 개념과 발전 방향」, 『정보처리학회지』 (Vol.28 No.1), 한국정보처리학회, 2021, 8쪽.

2. 메타버스의 일반적 의미

메타버스는 일반적으로 두 가지 의미로 쓰인다. 첫째는 ‘초월, 그 이상’을 뜻하는 고대 그리스 낱말 ‘meta(메타)’와 ‘세상 또는 우주’를 뜻하는 라틴 말 ‘universe(유니버스)’의 다물림 낱말로서 가상세계와 현실세계가 융합되어 상호작용하는 3차원 초현실 세상이고, 둘째는 “아바타를 통해 정치·경제·사회·문화의 전반적 측면에서 현실과 비현실 모두 공존할 수 있는 생활형·게임형 가상세계”이다.⁵⁾ 이러한 일반적 설명의 틀은 현재 하나의 밈(meme)처럼 널리 쓰이고 있지만, 그 내용은 대단히 애매하다.

심재우는 메타버스를 “현실 세계의 사회, 경제, 문화, 교육 활동이 이루어지는 3차원의 가상세계”로서 뜻매김한다. 그 세계의 특징은 자신을 대신하는 아바타(avatar)가 활동의 주체가 된다는 것, 그리고 “AR, VR, 홀로그램, 5G, 인공지능, 클라우드, SNS, 블록체인, 디지털 트윈” 등의 다양한 기술이 모두 포함된다는 점이다.⁶⁾ 그는 메타버스를 가상현실(VR)과 증강현실(AR) 그리고 홀로그램 등으로 이뤄진 ‘기술적 가상세계’로 보았고, 그 세계를 꾸려가는 활동 주체가 현실의 자신을 대신하는 아바타임은 잘 짚었지만, 그 ‘기술적 차원’과 ‘[사용자의] 활동 차원’에 대한 체계적 설명은 제대로 내놓지 못하고 있다.

김종배는 메타버스를 “온라인 3D 가상 환경을 지속적으로 운영 지원하는 인터넷의 차세대 버전”으로 뜻매김한다. 그가 비록 메타버스를 “현실 세계의 시간적 공간적 제약을 뛰어넘는 폭 넓은 세상”⁷⁾으로 이해하긴 했지만 그 역시 ‘뛰어넘는 세상’이 어떻게 이루어지며, 그리고 그 세상의 참모습이 어떠한지를 밝히는 데까지 나아가지는 못하고 있다. 이승환은 메타버스를 “가상과 현실이 상호작용하며 공간화하고 그 속에서 사회·경제·문화 활동이 이루어지며 가치를 창출하는 세상”⁸⁾으로 뜻매김한다. 하지만 그에게서 ‘가상’과 ‘현실’이 어떻게 다르고, 그 둘이 상호작용한다는 게 무슨 뜻이며, 그 속에서 펼쳐지는 활동들이 어떠한 특성을 갖는지 등의 물음에 대한 체계적 대답은 거의 찾아볼 길이 없다.

5) CHO Alliance(2021), 120쪽.

6) 심재우, 『메타버스 트렌드 2025』, 글라이더, 2021, 11~16 쪽. 그는 메타버스를 “가상현실과 증강현실이 섞인 가상증강현실” 또는 “복합현실(Complex Reality)이나 확장현실(Extended Reality)” 등으로 규정한다.(28쪽 살핌)

7) 김종배, 「메타버스와 신용카드」, 『신용카드리뷰』(Vol 15-4), 한국신용카드학회, 2021, 66~67쪽.

8) 이승환, 『메타버스 비긴즈 - 인간×공간×시간의 혁명』, 굿모닝미디어, 2021, 24쪽.

메타버스에 대한 앞선 설명들은 아마도 위키백과의 “메타버스” 항목에 나오는 정보⁹⁾에 기초한 것처럼 보인다. 메타버스에 대한 위키백과 설명은 크게 두 부분으로 나뉜다. 첫째는 메타버스라는 신조어의 의미에 대한 설명으로 ‘메타’는 가상 또는 초월을 의미하고, ‘버스’는 세계 또는 우주를 의미한다는 것이고, 둘째는 메타버스에서 이루어지는 활동에 관한 것으로 그곳은 가상현실이나 증강현실의 상위 개념으로서 정치와 경제, 사회, 문화의 전반적 측면에서 현실과 비현실이 공존하는 생활형, 게임형 가상 세계라는 것이다.

위키백과가 그 출처로 명시한 내용들은 위에 연구자들의 그것과 크게 다르지 않다. 그것들 가운데 중요한 점들은 다음과 같다. 메타버스는 가상 자아(自我)인 아바타를 통해 활동하는 곳으로서 경제, 사회, 문화, 정치 등 집단적 활동이 벌어지는 가상의 세계이다.¹⁰⁾ 메타버스는 현실과 가상세계가 적극적으로 상호작용하는 공간이자 거기에 구현된 또 하나의 세계이다.¹¹⁾ 이러한 내용들을 요약하면, 메타버스는 사람들이 현실에서 벌이는 활동들을 자신의 아바타를 대리자로 내세워 펼칠 수 있도록 건립해 가는 가상의 세계가 된다.

전기전자학회(Institute of Electrical and Electronics Engineers)는 ‘버추얼 환경’을 위한 공통의 표준(common standards for virtual environments)을 개발할 목적에서 메타버스를 뜻매김한다.¹²⁾ 이에 따를 때 메타버스는 사용자들이 그 안에 머물러 살면서 서로 영향을 주고받을 수 있도록 고안(考案)된 ‘3D 버추

9) 위키백과, “메타버스” 항목 살핌: <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A9%94%ED%83%80%EB%B2%84%EC%8A%A4>

10) 최재혁 기자, 「[특집] 대한민국 4차 산업혁명 페스티벌」, CEONEWS, 2021.10.15. 13:53 따옴: <https://www.ceomagazine.co.kr/news/articleView.html?idxno=30365> 손강민·이법렬·심광현·양광호, 「웹 2.0과 온라인 게임이 만드는 매트릭스 월드 메타버스」, 『ETRI CEO Information』(제47호), 한국전자통신연구원, 2006, 4쪽. 류철균·안진경, 「가상세계의 디지털 스토리텔링 연구-〈세컨드 라이프〉와 MMORPG의 비교를 중심으로」, 『게임산업저널』(1호), 한국콘텐츠진흥원, 2007, 33쪽.

11) 서성은, 「메타버스 개발동향과 발전전망 연구」, 『한국HCI학회 학술대회』, 한국HCI학회, 2008, 1451쪽.

12) “Metaverse Standards”, IEEE VW Standard Working Group: “Virtual Worlds are intended for its users to inhabit and interact, and the term today has become largely synonymous with interactive 3D virtual environments, where the users take the form of avatars visible to others graphically.” 옮김: ‘버추얼 세계’는 사용자들이 거주하며 상호 작용하도록 고안되었으며, 오늘날 이 용어는 사용자들이 그래픽적으로 볼 수 있는 아바타의 형태를 취하는 상호작용형 3D ‘버추얼 환경’과 대체로 그 뜻이 같은 말이 되었다.

얼 환경', 달리 말해, 그래픽 아바타들이 그 안에서 안정적 활동을 벌이면서 서로 다양한 관계를 맺을 수 있는 버추얼 세계이다. 이때 메타버스는 사람이 아바타로 변신하여 그 안으로 들어가 몸을 활용해 활동할 수 있는 '스페이스(공간) 인터넷(spatial internet)' 또는 '임바디드(신체화된) 인터넷(embodied internet)'을 구현하는 컴퓨팅 시스템을 말한다.

이와 달리, 비영리 기술 연구 단체인 ASF(Acceleration Studies Foundation)는 메타버스를 "1) 버추얼 방식으로 강화된 물리적 리얼리티(virtually enhanced physical reality)와 2) 물리적으로 영구적인 버추얼 공간(physically persistent virtual space)의 컨버전스(convergence)[=융합(融合)=한데 아우르기]"¹³⁾로 뜻매김한다. 이러한 뜻매김은 메타버스가 리얼리티와 버추얼리티의 융합, 풀어 말해, '물리적 리얼리티를 버추얼 방식으로 강화하는 차원'과 '버추얼 공간을 물리적으로 존립시키는 차원'의 융합체라는 사실에 근거한다. 이때 메타버스는 현실이 디지털 세계로 옮겨 놓이는 곳일 뿐 아니라 그 옮겨진 '거울 현실'이 실제 현실보다 더 향상된 모습으로 나타날 수 있는 곳이며, 나아가 그곳이 물리적으로 삭제되지 않는 한 '그 자체로 존립할 수 있는 안정성'을 갖춘 곳이다.

메타버스는, 그것의 일반적 의미에 따를 때, '물리적 리얼리티'가 아닌 '버추얼 리얼리티', 보다 정확히 말해, 디지털 기술로 짜인 세계이고, 사람들이 자신을 대리하는 아바타를 통해 공간적으로 또는 3차원적으로 서로 소통할 수 있는 '넥스트 레벨 인터넷(next level internet)[=다음 단계 인터넷]'이며, 나아가 자신이 현실에서 하던 일들을 언택트(untact) 방식으로 처리하거나 현실에서는 결코 실행할 수 없는 일들을 몸소 벌일 수 있는 생활 세계이다.

이런 점에서 메타버스는 모든 것을 디지털로 '메타하는'[=변환(變換)] 디지털라이제이션(digitalization)¹⁴⁾의 토대 위에 지어진 '아바타 유니버스'라고 볼 수 있다. 메타버스의 뜻매김을 위해서는 저 '메타하기'가 어떻게 일어나고, 또

13) John Smart, Jamais Cascio, Jerry Paffendorf, "Metaverse Roadmap", A Cross-Industry Public Foresight Project, 2007, p.4. 웹사이트: <https://www.metaverseroadmap.org/overview/>

14) 디지털라이제이션(Digitalization)은 '디지털로 하기'로서 다음과 같은 사다리를 거쳐 사람이 살아가는 세계를 디지털로 '다시 짜는 일(restruction)'을 가리킨다. 첫째 다리, 모든 데이터를 '디지털 포맷(digital format)'으로 바꾸는 디지털제이션(Digitization), 둘째 다리, 그 토대 위에서 디지털 기술을 삶의 모든 영역에 적용하는 디지털 트랜스포메이션(Digital transformation), 셋째 다리, 사람들이 모든 정보를 디지털 방식으로 공유하는 '디지털 함께나누기(digital communication)'.

그 결과물로 지어진 ‘또 다른 유니버스’가 어떠한 세계인지를 밝히는 게 중요하다. 나는 먼저 접두사 ‘메타’의 쓰임 뜻을 메타피직(metaphysics)과 메타포(metaphor)라는 갈말[=학술어(學術語)]에 비춰 우리말 ‘넘다’로 새롭게 풀이할 것이고, 다음에 ‘유니버스(universe)’라는 갈말을 코스모스(cosmos)에 빗대어 그 다름을 따져 ‘하나로-나라’라고 새길 것이며, 이 두 징검돌을 거쳐 마침내 메타버스를 ‘너머-나라’로 마름질할 것이다.

3. 메타와 버스 그리고 너머나라

메타버스의 다물린 짜임새는 ‘메타피직’이라는 낱말을 통해 잘 알아볼 수 있다. 메타튀시카(metaphysica)는 ‘튀시카의 메타’로서 ‘튀시스(physis)를 넘어선 것’에 관한 앎이다. 튀시스는 ‘저절로 나타나는 것’, 한마디로 말해, 자연(自然)[=저절로 그렇게 있는 것]을 뜻하지만, 보다 정확히 말하자면, 해가 떠오르거나 새싹이 돋는 것처럼 숨겨져 있던 것의 드러남을 말한다. 피직(physics)의 본디 뜻은 ‘물질(物質)에 관한 학문’[=물리학(物理學)]이 아니라 자연의 변화에 관한 앎의 체계였다. 서양 고대 철학은 이러한 변화를 불러일으키고 지배하는 첫 번째이자 가장 근원적인 원인과 원리를 탐구했는데, ‘메타튀시카’는 이에 관한 학문의 이름으로서 ‘튀시스의 근거(根據)에 대한 앎’을 말했다.

오늘날 우리는 메타피직을 ‘형이상학(形而上學)’, 풀어서 말해, ‘형(形)의 위에 놓인 것[=상(上)]에 관한 학문’이라 부른다. ‘형’은 ‘물성(物性)을 갖춘 모든 것’을 뜻하고, ‘위’는 저 물성의 근거[=도(道)]를 의미한다. ‘피직’이 ‘물리적 성질을 갖는 것’과 ‘그것이 변화하는 현상’을 연구하는 것이라면, ‘피직의 메타’인 메타피직은 피직에서 다뤄질 수 없는, 달리 말해, 감각적 변화 현상을 넘어선 것[=초월(超越)], 곧 규칙이나 규범 또는 법칙이나 보편적 관계 등을 탐구(探求)하는 것이다.

만일 우리가 메타버스를 메타피직의 짜임틀로 풀이한다면 그것은 ‘유니버스를 넘어선 것을 탐구하는 학문’을 뜻하게 될 것이다. 하지만 메타버스의 ‘일반적 의미’에 따를 때, 메타버스는 ‘넘어선 것에 관한 학문(學問)’과 같은 게 결코 아니다! 그것은 디지털 공간이나 그 공간에 건립되는 세계, 바꿔 말해, 실제(實際) 유니버스를 넘어선 ‘또 다른 유니버스’, 말뚫춤하자면, ‘유니버스를 메타한 유니버스’이다. 만일 우리가 메타버스를 ‘유니버스 너머의 유니버스’라는 틀로 바꿔

짤 수 있다면, 이러한 낱말 짜임은 메타포의 그것과 비슷하다고 볼 수 있다.

메타포(metaphor)는 ‘meta+phora’로서 어떤 말을 그것이 쓰이던 맥락의 ‘너머’로 ‘옮기는 일’, 바꿔 말해, ‘어떤 것을 뜻이 비슷한 다른 말로 바꿔 말하는 것’을 말한다. 보기전대 “답답한 마음”이라는 말에서 ‘답답’이라는 낱말은 본디 ‘어떤 곳이 겹겹이 닫힌 상태’라는 뜻이었지만 그것이 ‘마음’에 ‘옮겨 쓰이면서’ [=메타포레인] 그 ‘뜻’이 ‘바라는 바가 이루어질 수 없는 상황에 처한 누군가의 안타까움’으로 바뀌었다. 또 “요람에서 무덤까지”라는 메토노미(metonymy)는 메타포의 한 종류인 환유(換喻), 바꿔 말해, 이름바꿔치기로서 “태어나서 죽을 때까지”라는 뜻을 다른 말로 빗대어 나타낸 말이다.

메타버스는 유니버스의 메타포로서 사람이 실제로 살아가는 현실의 유니버스와는 다른, 그럼에도 그것과 비슷하거나 닮거나 닳혀지거나 하는 방식으로 바뀐, 그렇기에 실제 유니버스를 ‘넘어선’ 새로운 유니버스, 메타포의 말뜻에 따르자면, ‘유니버스 너머로 옮겨진 또 다른 유니버스’를 말한다. 사람들은 그들이 현실적으로 살아가는 곳은 ‘여기’ 또는 ‘이승’ [=이생(一生)]이라 하고, 사람들이 죽은 뒤 여기를 떠나 넘어가는 곳은 ‘저기’ 또는 ‘저승’ [=저생(一生)]이라 부른다. 저승이 비록 “현실세계를 떠난 딴 세계”이지만, 그곳은 “이 세상을 그대로 투사한 이승의 반면(反面)”¹⁵⁾으로 그려진다는 점에서 ‘이승의 메타포’인 셈이다. 이에 따를 때, 메타버스는 ‘유니버스의 메타포’이다.¹⁶⁾

유니버스는 우리말 우주(宇宙)로 번역되고 있지만, 이 두 낱말의 뜻은 크게 다르다. 먼저 우주의 뜻부터 살펴보자. 우(宇)는 “하늘땅과 동서남북(천지사방 天地四方)”을 아울러 이르는 말이고, 주(宙)는 “지난 옛날과 다가오는 오늘날(왕고내금 往古來今)”을 일컫는다.¹⁷⁾ ‘우’는 집에서 맨위를 덮어 드리우는 지붕

15) 서혜숙, 「구전설화에 나타난 저승과 저승사자의 문학적 형상화와 인식 연구」, 『韓國民俗學』(Vol.69), 한국민속학회, 2019, 232~233쪽 살핌.

16) 버트하임은 이러한 메타포 맥락을 ‘사이버 공간’에 적용한다. 그의 논지에 따르자면, 사람의 ‘사이버-영혼(cyber-soul)’은 그가 죽은 뒤 저승으로 가는 게 아니라 ‘디지털 세계’에서 ‘사이버-부활’을 한 뒤 ‘사이버-영생’을 누릴 수도 있다. Margaret Wertheim 지음(1999), 박인찬 옮김, 『공간의 역사: 단테에서 사이버스페이스까지 그 심원한 공간의 문화사』, 서울: 생각의 나무, 2002, 373, 389~391쪽 살핌. 고창택, 「사이버세계의 존재론-가상·현실·실재의 존재론적 관계 분석 및 다른 세계들과의 비교를 중심으로」, 『철학연구』(제93집), 대한철학회, 2005, 6쪽 살핌.

17) 장원석, 「주역(周易)의 시간과 우주론 - 비교철학적 관점에서 -」, 『東洋哲學研究』(24권), 동양철학연구회, 2001, 252쪽 살핌: “하늘과 땅 그리고 동서남북의 방향을

과 그 처마를 뜻하는 낱말로써 ‘모든 것’을 그 안에 품어 담을 수 있는 넓은 공간(空間)을 나타내고, ‘주’는 그 지붕을 떠받치는 기둥과 들보를 뜻하는 낱말로써 옛날의 지나감과 오늘의 다가옴으로 이어지면서 흐르는 시간(時間)을 가리킨다.

이와 달리 우리말 세계(世界)는 산스크리트말의 로카(loka)[=빈땅, 숲 속 빈터]의 중국어 번역어였다.¹⁸⁾ 세(世)는 나뭇가지에 우거진 나뭇잎을 뜻하던 낱말로써 그 나뭇잎들이 피었다 지면서 나무의 한살이를 이어가는 것처럼 사람들 또한 태어났다 죽으면서 대(代)를 바꿔 이어 흘러가는 과정을 나타내고, 계(界)는 분디 밭과 밭 사이에 그어진 경계선을 뜻하던 낱말로써 모든 것이 놓이는 위 아래 또는 동서남북의 자리를 가리킨다. 하지만 오늘날 ‘세계’라는 낱말은 잉글리시 낱말 ‘월드(world)’의 번역어로 널리 쓰이면서 ‘사람들 세상(世上)’의 뜻을 더 많이 갖게 됐다. 세계는 우주로서의 유니버스 안에 작게 자리한다.

그런데 서양말 가운데 우주를 뜻하는 또 다른 낱말로 코스모스(cosmos)가 있다. 코스모스는 동사 코마오[=빗질하다]와 동사 코미조[=이끌어가다]를 복합어원으로 갖는다. 그런 까닭에 코스모스는 겹뜻을 갖고 있다. 첫째는 ‘마구 흐트러지고 뒤엉킨 긴 머리카락’과 같은 혼돈(混沌)의 상태가 정교한 빗질로 아름답게 바뀐 질서로움(秩序-)이고, 둘째는 그러한 질서 상태가 더 좋은 쪽으로 이끌리는 법칙이다. 이는 누군가 바둑을 잘 두어 이기기 위해서는 그 모양이 아름다워야 할 뿐 아니라 돌이 놓이는 수순(手順)까지 올바라야 한다는 것과 같다. 코스모스는 ‘모든 것들이 아름답도록 그 질서가 깨트러지지 않고 잘 지켜지고 있는 세계’를 말한다.¹⁹⁾

코스모스의 모습은 유니버스의 그것과 크게 다르다. 유니버스는 ‘uni+verse’로서 ‘하나에게로 가다’라는 뜻이다. 이때 ‘하나’는 신을 가리킨다. 모든 것은 가장 높은 곳에 있는 신에 의해 그리고 신으로부터 지어진 것이다. 신은 순수한 정신(精神)[=넋]으로서 유니버스의 가장 높은 곳에 자리하고, 정신의 반대인 물질로 된 것들은 그곳으로부터 가장 멀리 떨어진 곳에 놓인다. 유니버스는 모든

일컬어 宇라고 하고 옛것은 가고 새로운 것이 오는 것을 주(宙)라고 한다.(天地四方曰宇, 往古來今曰宙)”

- 18) 장원석(2001), 같은 곳 살핍: “세는 흘러감을, 계는 위치를 나타낸다. 아래위를 가리켜 界라고 하고 과거 현재 미래를 世라 한다.(世爲遷流 界爲方位... 上下爲界, 過去未來現在爲世)”
- 19) 임우형, 「그리스어 “코스모스” 어원의 존재여부 연구-코스모스 어원이 존재함을 중심으로-」, 『언어연구』(Vol.31 No.3), 한국현대언어학회, 2015, 725~730쪽 살핍.

것의 있음의 자리가 신과의 가까움과 멀에 따라 애초부터 모두 지정되어 있다.

유니버스는 모든 있는 것이 꼭대기로부터 밑바닥까지 또는 중심으로부터 밖으로 서열화된 코스모스라고 볼 수 있다. 서열(序列)이 질서(秩序)의 특수한 경우라면, 유니버스는 코스모스에게 딸린 것인 셈이다. 코스모스의 질서가 원인과 결과로써 맺어질 수 있는 실질적 관계에 근거한 것이라면 유니버스의 서열은 사물들과 사건들에 대한 사람의 심리적 해석이나 평가에 바탕을 둔 것이다. 코스모스는 우리말 ‘우주’에 걸맞는 말이고, 유니버스는 ‘세계’ 또는 우리말 ‘나라’에 좀 더 잘 들어맞는 갈말이다.

유니버스는 그 값매김눈에 따라 높낮이 서열이 바뀔 수 있고, 그에 따라 전체 모습도 달라질 수 있는 열린계(-系)와 같다. 만일 우리가 천사(天使)가 있다고 믿는다면, 유니버스에서 차지하는 사람의 서열은 천사보다 낮은 곳이 될 테지만, 영적인 실체가 없다면, 사람의 유니버스는 신의 바로 아래, 달리 말해, 신을 뺀 다른 모든 것보다 높은 곳이 될 것이다. 만일 사람이 유니버스에서 신마저 지운다면, 유니버스의 으뜸[=맨 윗자리]은 다름이 아닌 사람이 된다. 이는 여우나라에서는 여우가 왕이고, 개미나라에서는 개미가 우두머리가 되는 것과 비슷하다.

나는 유니버스를 우리말 ‘나라’로 옮겨 새기고자 한다. ‘나라’는 ‘나루+너름’으로 풀 수 있다. 나라는 큰 샘이나 강 또는 바다가 있는 넓은 곳에 자리를 잡는다. ‘나루’는 ‘사람이나 물품을 배로써 나르는 곳’이고, ‘너름’은 평평한 땅과 농사를 지을 수 있는 들이 있는 곳을 뜻한다. 나라는 ‘물과 들’이 있는 곳에서 사람들이 모여사는 가운데 모두를 다스릴 수 있는 법(法)이 갖춰진 사회(社會)이다. ‘나라’는 한자로는 먼저 “방(邦)”[=아방(我邦)=우리나라]으로 쓰이다가 뒤에 “국(國)”으로 바뀌어 쓰였는데, ‘방’은 ‘밭에 풀이 잘 자라는 곳(농사짓을 땅)’의 뜻으로 사람들이 터전을 잡고 살림살이를 사는 곳을 뜻하고, ‘국’은 쳐들어올지도 모를 적(敵)을 막기 위해 벽으로 둘러싼 울타리라는 뜻이다.²⁰⁾

나라는 ‘사람이 살 수 있는 곳’을 말한다. 별나라, 달나라, 하늘나라 등도 어쨌든 사람이 살 수 있거나, 사람이 살고 싶어 하는 장소를 나타낸다. 저승[=저생(一生)]도, 그곳이 사람이 그곳나름의 삶을 살아간다고 믿어지는 한, 하나의 나라가 된다. 이승은 사람이 지금 여기에서 저마다의 몸뚱이로써 삶을 꾸려 나가

20) 박상섭, 「한국 국가 개념의 전통 연구 -동서양 국가 개념사와의 연계를 중심으로-」, 『개념과 소통』(1권), 한림과학원, 2008, 154쪽 살핌: 박상섭은 “국가라는 말은 순수한 우리말의 나라에 해당되는 것”이라고 말한다.

고 있는 ‘이쪽 나라’를 말하고, 저승은 사람이 죽은 뒤 그 넋[=혼(魂)]이 여기를 떠나 떠난 곳에서 살아야 할 ‘저쪽 나라’를 말한다. 저승 이야기들에 따를 때, 저승 가미[=저승을 간 사람]는 이승살이의 기억을 가질 수도 있고, 그곳에서 벌을 받거나 복을 누릴 수도 있다.²¹⁾

메타버스는 ‘저쪽 나라’[=저승]의 한 메타포로서 현실의 삶을 떠난, 그러나 현실과 무관하지 않은 ‘여기 너머의 나라’이다. 나는 이를 짧게 ‘너머-나라’라고 부르려고 한다. 메타버스는 우리가 살아가는 실제의 삶의 공간[=‘여기’]의 메타포 공간인 ‘너머’에 지어진 유니버스[=나라]이다. ‘여기’가 사람이 몸으로 살아가는 ‘물리적인 곳’이라면, 저 ‘너머’는 사람이 모든 산을 넘고, 모든 물을 건너야만 들어갈 수 있는, 한마디로 말해, 물질적이지 않은 차원(次元)의 나라이다. 유니버스가 모든 것의 으뜸이 되는 ‘하나’[=신]를 중심으로 모든 질서 체계가 잡힌 ‘하나로-나라’라면, 메타버스는 현실의 질서 체계가 디지털 세계에 맞춰 완전히 재편되어 짜인 ‘너머의 나라’이다.

오늘날 우리는 누구나 메타버스를 넘나들 수 있고, 그 안에 내내 머물 수도 있다. 사람이 메타버스로 떠나려면, 그는 먼저 컴퓨터, 키보드, 마우스, HMD(head mounted display: 머리에 쓰는 퍼내기²²⁾), 고글, MS 안경 등의 인터페이스(interface)를 갖추어야 한다. 만일 그가 저 인터페이스를 멈추거나 벗는다면, 그는 곧바로 자신이 머물러 있던 메타버스의 바깥에 놓이게 되지만, 그렇다고 그가 자신의 있던 자리로 되돌아오기 위해 물리적 장소를 옮겨야 하는 것은 아니다. 메타버스는 이제 단순히 게임을 즐기는 공간에 그치는 게 아니라 수 천만 명의 사람들이 한데 모여 공연에 참여할 수도 있고, 사람이 그 ‘안’에서 로봇이나 현실의 시스템 등을 직접 제어할 수도 있는 현실 융합 공간이 되었다.

메타버스는 물리적으로는 실물의 데이터 센터에 설치되고, 기술적으로는 클라우드 시스템에 의해 구동되며, 초고속 인터넷으로 연결되는 거대한 ‘디지털 나라’이다. 메타버스는 근본적으로 ‘디지털 특성(特性)’에 의해 규정될 수밖에 없지만, 동시에 너머나라로서 수많은 사람들이 그 ‘안’으로 들어갈 수 있는 ‘3D 공간성’과 ‘넘나들이성(-性)’ 그리고 ‘상호작용성(相互作用性)’[=주고받기성(-性)] 등의 특성들, 나아가 사람의 눈과 귀, 심지어 촉감 등의 느낌까지 실감

21) 서해숙(2019), 235~248쪽 살핌.

22) ‘퍼내기’는 개킨 것을 넓게 하여 내놓다, 널리 퍼뜨리다, 잡지나 서적 따위를 발행하다 등의 뜻으로 여기서는 디지털 데이터를 눈앞에 펼쳐 내 사람이 눈으로 볼 수 있게 해 주는 화면 장치(畫面裝置)를 말한다.

나게 일어날 수 있는 감각질(感覺質)의 특성까지 모두 갖추고 있어야 한다. 메타버스의 이러한 특성들은 디지털 데이터가 마치 사람이 현실에서 실제의 사물들을 다루는 것처럼 처리된다는 데서 비롯된다. 나는 그 특성을 ‘디지아나’라고 부르고자 한다.

4. 디지아나(Digi-Ana): 메타하기의 양식(樣式)

메타버스는 우리가 현재 인터넷에서 하고 있는 모든 활동(메일 주고받기, 홈페이지 만들기, 찾기, 클라우드, 커뮤니케이션, SNS, 3D 게임 등)에서부터 사람들이 현실에서 실제로 벌이는 것과 비슷한 활동들까지 가능한 ‘새로운 나라’ [= 신세계(新世界)]가 되었다. 이러한 나라가 건국될 수 있었던 까닭은 그 나라가 디지털 영토 위에 건설되었기 때문이다. 우리가 메타버스(너머나라)를 올바르게 뜻매김하기 위해서는 무엇보다 먼저 그 영토의 뒤편이부터 살펴볼 필요가 있다. 이는 우리가 실제의 나라를 제대로 알고자 할 때 가장 먼저 그 나라의 영토와 정치 체제 그리고 국민과 역사 등을 알아보는 것과 마찬가지로이다.

메타버스의 하늘과 땅과 바다와 그 사이에 있는 모든 것은 한결같이 디지털 데이터로 이루어진다. ‘디지털(digital)’은 명사 ‘디짓(digit)’ [=가락]의 형용사형으로서 ‘멘탈(mental)’이 정신이나 마음에 걸린 어떤 현상을 일컫는 것과 비슷하게 손가락이나 손가락으로 하기에 알맞은 일, 말하자면, ‘손가락셈’과 같은 것을 나타낸다. ‘아날로그(analogue)’는 전치사 ‘아나(ana)-’의 낱말뜻 ‘접근, 일치, 증가’ 등에 따를 때 ‘로고스(logos)를 따라간다’는 것을 뜻한다.²³⁾ 비행기의 날개와 새의 그것이 ‘애널러거스(analogous)’하다는 것은 그 둘이 날개라는 말 [=로고스]을 따른다는 점에서 같지만, 그것이 작동하는 방식이나 재료의 측면에서 다르다는 것을 나타낸다.

그런데 기술용어로서 ‘디지털’과 ‘아날로그’는 인포메이션(informations)과 시그널(signals)의 맥락에서 받아들여져야 한다. 인포메이션은 ‘폼(form) 안에 들어 넣어진 것’ [=속]이자 ‘그것을 통해 무엇인가를 알리는 것’, 한마디로, ‘알속’ [=알리는 속(내용물)]을 뜻하고, 시그널은 그 알속이 담긴 ‘물질적 신호(信號)’를 말한다. 아날로그 시그널과 디지털 시그널은 정보를 전달하기 위한 서로

23) 조형래, 「디지털의 개념적 검토와 비판 - 아날로그와 디지털의 개념적 관련성을 중심으로」, 『대중서사연구』(제22권 1호), 대중서사학회, 2016, 338~341쪽 살핌.

다른 두 가지 ‘신호 체계’로서 소리와 빛의 웨이브(wave)[=파(波)=결]²⁴⁾를 기록하는 방식이 서로 다르다.

아날로그 신호는 주어진 웨이브의 형태를 매질(媒質)에 그대로 그리고 모조리, 달리 말해, 연속적(連續的)으로 저장한 것을 말한다. 예컨대 엘피(LP=long playing record/1분에 33⅓회전)는 소리의 진동(振動)[=떨림]이 ‘파’로 변형되고, 그 파형(波形)이 검정색 판[=매질]에 얇은 홈으로 연속적으로 아로새겨진 것[=녹음(錄音)]이다. 이 홈의 새김결[=시그널]은 그것이 정보처리장치에 읽혀[=해독(解讀)] 전기신호파로 바뀌고, 그 신호가 새로이 스피커를 통해 음파(音波)로 변환(變換)됨으로써 우리의 귀에 들릴 수 있다.²⁵⁾

이와 달리 디지털 신호는 소리나 빛의 ‘결’[=웨이브]을 샘플링(sampling)하고, 그렇게 뽑아낸 표본들(=샘플)을 양자화(量子化)[=퀀티제이션(quantization)]한 결과값을 비트 스트림(bit stream)²⁶⁾으로 바꾼 것이다. 소리 데이터를 보기로 말하자면, 디지털 신호는 음파[=소릿결]를 시간축으로 정렬하여 잘게 쪼개진 뒤 그 쪼개진 시각마다에서 재어지는 음파의 값의 연속을 ‘비트로 변환한 것’이 된다. 소리 신호가 8비트로 양자화된다면, 그때 나타낼 수 있는 값은 2의 8제곱, 즉 256개가 되고, 데이터 양은 8×8k=64k bps(bit per sec)이다. 이 값이 의미하는 바는 샘플링이 1초 당 8,000번 이루어졌고, 그 샘플링 값이 8개의 비트로 표현되었다는 것이다.²⁷⁾

만일 우리가 싸인 곡선을 그리는 사람의 말소리를 아날로그 방식으로 기록한다면, 그 신호는 소리의 울퉁불퉁한 높낮이와 빠르고 느린 가락 등을 ‘소릿결 그

24) ‘웨이브(wave)’는 ‘물결이 위아래로 움직이는 모습’을, ‘파(波)’는 물이 밀려오거나 밀려나가면서 퍼져 나가는 모습을, ‘결’은 ‘켜켜이 겹겹이 쌓이는 모습’을 나타낸다. 우리말 ‘결’은 ‘함께 엮여 짜인 것’[=결다, 겨드랑이]의 뜻으로 물결뿐 아니라 소릿결, 숨결, 바람결, 아침결, 한결처럼 어떤 것들이 겹겹이 또는 켜켜이 결어지는 모든 것에 쓰일 수 있다.

25) 구연상, 「디지털 컨텐츠와 사이버 문화」, 『인문학 연구』(제7집), 한국외국어대학교 외국학종합연구센터 인문과학연구소, 2002, 168쪽 살핌.

26) 비트(bit)는 ‘바이너리 디짓(binary digit)’의 줄임말로써 ‘10’이나 ‘컴꺼짐’ 또는 ‘예-아니오’처럼 ‘두 개로 묶인 짝’을 뜻한다. 디지털 정보는 보통은 8개의 비트[=1바이트(byte)]와 출발과 정지를 명령하는 2비트가 ‘비트 줄기(bit stream)’로 엮인 10비트로 짜인다. 이 비트 줄기는 소스 장치로부터 컴퓨터나 티비 또는 인터넷 등으로 전달될 수 있고, 수신기에 감지되어 디코딩되고, 다시 앰프나 스피커 또는 스크린 등을 통해 사람의 감각에 감지될 수 있는 형태로 재생된다.

27) 구연상(2002), 169~170쪽 살핌.

대로' 새겨 넣은 '울퉁불퉁한' 신호가 되지만, 만일 우리가 그 말소리를 디지털로 저장했다면, 이 디지털 신호는 처음부터 끝까지 똑같이 매끈한 '비트 스트림'으로만 이어 짜인다. 오늘날에 널리 쓰이는 64 비트 컴퓨터는 정보를 싱글 코어 기준으로 클럭(Clock) 1회에 8 바이트씩 처리할 수 있다. 1 바이트는 8 비트로 짜이고, 1 비트는 '01'처럼 두 개의 짝으로 짜인다. 비트가 빛처럼 빠르기에 정보가 디지털로 기록된다는 것은 그것이 아무리 복잡하고 클지라도 매우 빠르게 처리될 수 있다는 것을 뜻한다.

그런데 디지털 신호는 그 자체로는 사람에게 결코 감지조차 될 수 없다. 사람이 그 신호를 풀어 그 안에 담긴 바를 알 수 있으려면, 그 신호는 사람이 직접 느낄 수 있는 소리나 빛의 '결'[=웨이브]로 다시 전환(轉換)되어야 한다. 이렇게 아날로그나 디지털 신호를 풀어[= 디코딩] 사람이 보거나 들을 수 있게끔 그 '있음의 틀'을 바꿔 주는 것이 곧 재현(再現) 또는 재생(再生), 달리 말해, 소리나 빛의 '결'로 내보내는 일[=출력(出力)]이다. 내보내진 것은 '눈앞에' 나타날 수 있고, '눈귀로' 느껴질 수 있으며, 그 느낌과 뜻이 '머리로' 깨달아질 수 있다.

'눈앞에 나타난 것들'은 디지털 정보에 근거해 되살려진 것들로서 현실을 거울처럼 받아들이는 것들[=복사(複寫)]일 수도 있고, 편집(編輯)되거나 현실과 무관하게 창작(創作)된 것들일 수도 있다. 디지털 미디어의 혁명적 발달은 우리가 '눈앞에 나타난 것들'의 참거짓을 판가름하기 어려울 지경에 다다랐다. 디지털 정보에 의해 매개된 경험의 양은 폭발적으로 증가하고 있을 뿐 아니라 우리는 현실에서는 결코 경험할 수 없는 '콜라주 현실', 달리 말해, '현실보다 더 실감나도록 창조된 현실'을 점점 더 많이 자주 마주하고 있다.

나는 이렇게 '디지털 미디어'로써 매개되어 '눈앞에 펼쳐지는 현실'에 대한 경험을 나타내기 위해 '디지아나(Digi-Ana)'라는 새로운 말을 쓰고자 한다. '디지아나'라는 말은 이어령의 '디지로그(digilog)'²⁸⁾나 유명만의 '아나디지(Anadigi)'²⁹⁾로부터 빌어와 만들어졌지만, 그 뜻하는 바는 사뭇 다르다.

'디지아나'의 '디지'가 '비트 스트림'을 뜻하고, '아나'가 '따라가는 것'을 지시

28) 디지로그(digilog)란 디지털(digital)과 아날로그(analog)라는 개념을 결합한 용어로 디지털 세계와 자연 세계 그리고 인간관계의 결합을 가리키는 말, 한마디로 말해, 차가운 디지털에 따스한 감성을 입힌 문화 현상을 나타낸다. 이어령, 『디지로그(한국인이 이끄는 첨단정보사회 그 인간적인 미래를 읽는 키워드, 선언편)』, 생각의나무, 2006.

29) 유명만, 『아나디지다(BEING ANA DIGI)』, 한연, 2002.

한다는 점에서 저 두 사람과 같지만, 그 따르는 게 로고스가 아니라 ‘자신의 눈앞에 또는 컷가에 나타난 것’, 말하자면, ‘자신이 몸소 보고 들은 바’라는 점에서 그 둘과 완전히 다르다. ‘아나’는 사람의 경험이 ‘자신의 눈앞에 나타난 것을 따라 일어난다’는 사태를 가리킨다. ‘아나’는 ‘감각과 상상력에 의한 경험’이 거짓이 아니라 ‘그 자체로 존립하는 어떤 것’임을 받아들이겠다는 태도를 말한다. ‘디지털아나’는 사람들이 비트 스트림을 통해 ‘눈앞-컷가’에 나타난 것을 하나의 자연스러운 경험으로 여기는 현상을 나타낸다.

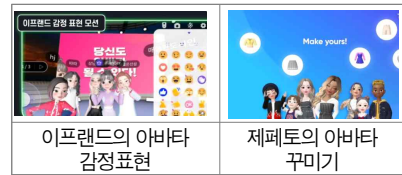
오람들[=오늘날 사람들]은 텔레비전이나 영화 그리고 컴퓨터 스크린이나 고글에서 눈앞에 나타나 보이는 것들이 ‘디지털아나 경험’임을 이미 잘 알고 있다. 그들은 눈귀로는 그것들이 마치 ‘실제(實際)로’ 눈앞컷가에 있는 것처럼 느끼면서도 머리로는 그 느낌의 대상들이 거기에 실제로 있는 것이 아님을 마음으로 믿고 있다. 그것은 그들이 ‘디지털아나 세계’에 대한 ‘앞선 이해(理解)’를 이미 갖추고 있기 때문이다. 그들은 이러한 이해력 덕분에 ‘디지털아나 효과’를 극대화한 3D 콘텐츠들을 실감(實感)나게 즐기면서도 자신의 느낌을 통해 느껴지는 착각들에 속지 않을 수 있다.

메타버스는 모든 것이 디지털아나의 방식으로 열리거나 닫히는 세계이다. 사람들은 메타버스에서 언제나 어디서나 인터넷에 연결되어 있을 뿐 아니라, 자신의 아바타나 아이디(ID)로써 다른 사람들과 쓰리디(3D) 공간에서 대화, 회의, 게임, 업무 등을 함께할 수 있으며, 작업실을 짓거나 콘텐츠를 만들어 팔 수도 있고, 박물관이나 드라마를 함께 관람할 수도 있다. 메타버스는 사람들이 이러한 활동들을 ‘실제 현실’을 넘어선 영역에서 마음껏 펼칠 수 있는 ‘너머나라’를 말한다. 나는 오직 ‘디지털아나의 나라’에서만 벌어질 수 있는 삶의 방식을 일러 ‘너머살이’라고 부르고자 한다.

5. 너머살이

너머살이는 ‘메타버스 속 메타살이’이다. 이는 ‘시집살이(媿-)’처럼 사람이 저가 살던 곳[=여기]을 떠나 다른 곳[=너머]으로 옮겨간 뒤 거기에 따로 ‘살림’을 차려 살아가는 ‘삶의 방식’을 일컫는다. 너머살이를 위한 살림살이는 ‘디지털아나-살이’에 반드시 필요한 디지털 기술과 갖가지 인터페이스 기기(機器)가 된다. 컴퓨터나 스마트폰, 키보드와 마우스, 스피커나 헤드폰, 마이크와 카메라,

오글이나 오컬러스, HMD나 MS 안경 등은 사람들이 메타버스에서 글, 그림, 사진, 영상과 같은 기본 정보들을 다루는 데 필요할 뿐 아니라 증강현실과 가상현실 그리고 디지털 트윈과 같은 복합현실에서 활동하는 데 없어서는 안 될 필수 품들이다.



메타버스의 삶은 ‘아바타-살이’로서 사람이 아바타가 되어 저 홀로 또는 더불어 함께 꾸려 가는 삶이다. 아바타는 게임 속 플레이어(player)를 나타내는 캐릭터(characters)로 만들어진 그래픽 이미지였지만, 메타버스 속 아바타는 나의 다양한 성격(멀티 페르소나)을 가상 세계로 투영할 뿐 아니라 현실의 나로부터 책임, 의무, 권리를 위임 받아 행동하는 ‘대리자 노릇’ [=에이전트(agent)]까지 맡고 있다. 이는 메타버스가 단순한 가상의 오락 공간에 그치는 게 아닌 일상생활과 경제 활동이 가능한 세계임은 물론 메타버스 속 아바타의 행위가 ‘실제 나’의 행위와 동격으로 인식되고 아바타에게도 가상 세계의 사회적 의무와 책임이 수반될 수 있다는 점을 함축한다.³²⁾

너머살이의 주체(主體)는 여기살이의 주체인 몸나 [=밀나]에 의해 조중(操縱)되는 아바타 [=또다나=또 다른 나]이다. ‘여기 나’는 밀나로서 오직 하나뿐이지만, ‘너머 나’는 ‘또다나’로서 그가 들어가는 나라나 모아리 [=사회(社會)]마다 그 이름과 모습이 거듭 바뀌거나 여럿일 수 있다. 나의 ‘또다나’는 페이스북과 틱톡 그리고 로블록스와 제페토에서 그 형태나 데이터의 구조가 다 다르다. 너머나라는 ‘디지-탈’의 세계와 같다. 이 세계는 한쪽에서는 디지털라이제이션의 거듭된 혁신으로 역빨리 디지털 세상으로 뒤바뀌어 가는 ‘물질 세계’를 나타내고, 다른 쪽에서는 사람들이 이러한 현실에 발맞춰 그 세상에 걸맞은 탈들을 받

30) 영상 출처: 이재원 기자, 「메타, MS, 엔비디아, 애플의 메타버스 전략 비교분석」, 티타임즈TV, 2021. 11. 25. <https://www.youtube.com/watch?v=z9mUz1xc3Ro>
 31) 영상 출처: 이재원 기자의 유튜브 방송 캡처.
 32) 고선영 외(2021), 8 쪽 살핌.

지빠르게 바뀌 쓰는 ‘인간 세상’을 일컫는다.

‘또다나’는 밀나의 분신(分身)이자 부캐(부캐릭터)인 아바타를 마우스와 키보드 등으로 조작함으로써 메타버스 속 다른 아바타들이나 오브젝트(사물)들과 소통하고 상호작용한다. ‘또다나’는 메타버스에서 감정 표현 모델을 통해 소통할 수 있을 뿐 아니라 서로 글을 주고받을 수 있으며, 나아가 마이크와 카메라를 통해 ‘말나누기’를 할 수도 있다. 메타버스는 누군가 옷을 사기 위해 자신이 몸소 옷을 입고 벗고 하는 대신 ‘디지털 트위닝 기술’을 이용해 자신의 아바타로써 옷고르기를 보다 쉽게 해 주고, 자신이 좋아하는 드라마나 노래를 사람들과 서로 떠들며 한곳에서 함께 즐길 수 있게 해 주는 생활 공간으로 발전했다.



가상현실 기술을 활용한 옷입기

알과 세대에게 메타버스 속 아바타는 자신이 누구인지를 규정하는 중요한 요인이 되었다. 메타버스 속 ‘또다나’는 ‘겨’³³⁾로서 자신이 하는 말글과 몸짓 그리고 지은 콘텐츠 등을 통해 자신의 나다움을 인정받게 된다. 현실에서 나의 아바타는 나의 분신(分身)에 불과할 수도 있지만, 메타버스에서는 현실의 ‘나’[=몸나, 밀나]가 아바타의 좀비(zombies)처럼 여겨질 수도 있다. 이것은 내가 나의 예금통장의 실소유자임을 증명하기 위해서 나 자신을 제시하는 일 대신 그 통장에 찍힌 서명이나 도장 그리고 비밀번호 등을 내놓아야 하는 것과 비슷하다. 아바타는 메타버스에 등록된 나의 ‘3D 디자인 서명’이다. 나는 아바타 없이는 메타버스에 들어갈 수도, 거기에서 움직이거나 삶을 살아갈 수도 없다. 현실의 나는 메타버스 속 아바타에게는 ‘유령의 그림자’에 불과하다.

메타버스는 아바타들이 함께 모여 삶을 살아가는 마을들의 집합체와 같다. 메타버스 속 마을마다 저마다의 세계가 건립된다. 한 세계로 더 많은 아바타가 몰려들수록 사람들은 그곳에 더 오래 그리고 더 깊이 머무르고, 서로 더 많은 활동을 이어가며 현실과 ‘엇비슷한’³⁴⁾ 살림살이를 벌여나간다. 온갖 커뮤니티가 만들어지고, 디지털 경제 시스템(노동, 거래, 가치 발생, 교환)이 도입되며, 화폐

33) ‘겨’는 성(性)의 나뉘미 없이 ‘그’와 ‘그녀’라는 말을 아우르기 위해 만든 인칭 대명사이다.

34) 이어령(2006), 153 쪽: 그에 따를 때 ‘엇비슷’이라는 우리말은 ‘디지로그’를 잘 나타내는 말이다. “‘엇’은 1과0의 디지털과 같고, ‘비슷’은 일도양단으로 끊을 수 없는 연속체의 아날로그와 같다. ‘엇비슷’에서 ‘엇’만 보는 사람이 디지털인이고 ‘비슷’만 보는 사람이 아날로그인이다. 양자를 함께 보는 인간만이 디지로그의 미래형 인간이 된다.”

시스템과 블록체인 그리고 NFT가 창안되어 '새로운 사회생활의 장'이 열리고 있다. 메타버스는 그것의 영도적 기반에 따르자면 '디지털 나라'이지만 그 나라에서 이루어지는 삶의 내용에 따르자면 현실의 너머에서 펼쳐지는 삶이, 한마디로 말해, '너머살이'라고 부를 수 있다.

너머살이는 '답정너'라는 말처럼 '이미 정해진 길'을 따라 걸어야 하는 '닫힌 세계'의 삶이 아니라 이용자가 누구든지 가상세계에서 아무런 제약 없이 자유롭게 이동하고 탐험하며 이벤트를 개최하거나 참여할 수 있는 '열린 세계'[=오픈월드(Open world)]에서 이루어지는 삶이다. 너머나라는 넘어감[=넘어가는 사람]의 선택에 따라 그때마다 다른 결과나 공간이 나올 뿐 아니라, 나아가 그 자신이 이벤트와 공간을 만드는 생산자가 될 수도 있으며, 언젠가 저가 하던 일을 그만두고 '그곳'을 떠날 수도 있는 '제 멋 나라'와 같다.

너머나라는 사람마다 저가 가고 싶고, 되고 싶고, 하고 싶은 바를 어느 정도 맘대로 할 수 있는 다양성과 자유도가 보장되는 나라이다. 너머나라는 사람이 꿈으로만 꾸던(벌어오던) 현실이 구현되는 곳으로서 현실의 가상화와 가상의 현실화가 서로 맞물려 일어나는 두물머리(그 근원이 다른 두 줄기 강물이 한데 모여 흐르는 자리와 마당)와 같다. 그렇기에 너머살이는 한편에서는 '밀나'[=현실의 나]가 '또다나'[=너머의 나]를 통제하지만, 다른 한편에서는 그 '또다나'가 밀나에게 영향을 끼치는, 여기와 너머가 상호작용하는 '넘나들이 나라'이다.

줌(Zoom)은 멀리 떨어져 있는 사람들이 한 자리에 자유롭게 모여 다양한 방식으로 '실제로' 회의를 할 수 있는 메타버스를 일반화시켰고, 게더타운(Gather Town)은 실제 회의장뿐 아니라 곁들이 공간들, 보기컨대, 캠퍼스, 공원, 카트라이터 게임장, 휴게실 등 마음대로 돌아다닐 수 있는 다양한 마을들을 마련해 현실에 현장감을 더하고 있다. 줌과 게더타운은 사람들이 자신들의 삶이 코로나 팬데믹 상황에서 갇히지 않기를 바라는 저마다의 꿈에서 폭발적으로 성장했다.

이러한 너머살이가 하나의 '사람 사는 세상'으로 바뀌기 위해서는 그 너머나라가 '세계'라는 영역으로 바뀌어야 한다. 세계는 하이데거 『존재와 시간』(1927)에 따를 때 사람이 자신의 살아나갈 수 있음의 가능성, 달리 말해, 삶의 목적 때문에 마음을 줄이는 가운데 그 목적을 이루기 위해 다른 사람들과 도구들 그리고 그가 처한 모든 환경을 저 목적에 맞는 의미 체계로 그물처럼 짜놓은 나라이다. 너머나라 속 세계는 사람마다 모두 다를 수밖에 없지만, 사람들이 서로의 이야기를 좀 더 자유롭게 나누고, 짜나가며, 함께 누리고 싶어 한다는 점에서는 모두 같다고 할 수 있다. 게임 공간이 '스토리 텔링(story telling)'[=짜인

이야기]의 무대라면, 메타버스는 ‘스토리 리빙(story living)’, 곧 이야기를 스스로 짜나가면서 그것을 몸소 살아가는 현장과 같다.

디지털 게임 MMORPG가 ‘온전한 메타버스’라고 불리기 어려운 까닭은 게이머가 자율적으로 ‘새로운 게임’, 달리 말해, ‘저만의 삶’을 설계하고, 그 삶을 쌓아나가는 게 [=이야기 삶] 아니기 때문이다. 게임은 게이머가 게임의 세계에서 제공되는 경험을 해 보고 ‘나올 뿐인 구조’로 짜인다. 거기에 성취는 있지만, 건립은 없고, 업적은 있지만, 창조는 없다. 게임은 주어진 미션과 같은 것을 수행하는 것이지, 자신이 바라는 어떤 삶(구경, 작업, 만남, 놀이 등)을 몸소 살아갈 수는 없다.

메타버스는 그 마을마다 지켜야 할 규칙과 세계관이 갖춰져 있지만, 그곳으로 들어가는 ‘또다나’는 저만의 ‘이야기 흐름’을 만들 수 있고, 그 가운데 저만의 규범과 세계를 새롭게 지을 수도 있으며, 다른 사람들과 함께 또 다른 세계를 함께 건립할 수도 있다. 너머나라는 뉴노멀(new normal)의 영역이지만 어느새 실제 현실에 대한 역행동화(逆行同化)가 일어날 만큼 그 영향력이 커졌다. 메타버스는 너머나라이긴 하지만 이미 여기나라로서의 현실과 매우 가깝게 맞닿기 시작했다. 이는 너머살이가 사람의 삶의 자연스러운 한 살이가 되어가고 있다는 것을 뜻한다.

6. 끝맺기

메타버스는 사람들이 디지털 정보로써 관계하는 모든 활동, 보기컨대, 메일을 주고받는 인터넷 통신과 검색 엔진을 통한 찾아보기, 언제든 어디서든 함께 사귀는 관계를 맺는 에스엔에스(SNS), 나아가 게임과 현실 그리고 버츄얼 세계 등을 모두 포괄한다. 이 모든 것은 멀리 떨어져 있는 사람들이 마치 여기에 서로 더불어 있듯이 말글과 감정 그리고 같이 해야 할 일까지 실시간으로 함께 나눌 수 있게 해 준다. 우리는 메타버스를 통해 이야기를 나누는 데 그치는 게 아니라, 그 안에서 헬 수 없이 많은, 그리고 이제까지의 그 어떤 세계보다 더욱 새로운 세계들을 지어 오락, 학문, 문화, 경제, 정치, 의료 등의 ‘현실적인 삶’을 영위하려 할 뿐 아니라 ‘더 나은 삶’에 대한 꿈까지 구체적으로 앞당겨 누릴 수 있게 됐다.

나는 이 글에서 메타버스가 사람의 삶의 방식을 완전히 새롭게 바꿔 나가는

관문(關門)이자 신세계임을 암시하는 가운데 메타버스는 낱말을 ‘너머살이를 위한 디지아나의 나라’로 새롭게 뜻매김했다. 우리가 20세기 문화를 “무엇이든 할 수 있다.”라는 말로 되돌아볼 수 있다면,³⁵⁾ 21세기는 사람이 자신의 ‘할 수 있음’ [=능력(能力)]이 아니라 자신의 ‘하고 싶음’ [=욕망(欲望)]을 통해 틀지울 수 있을 것이다. 그것은 오람들의 삶이 메타버스를 가능케 해 주는 것과 같은 온갖 최첨단 기술력에 기초해 있기 때문이다. 오늘날 기술은 아버지가 자기 아이들을 돌보듯 사람의 모든 바람을 한순간에 이루어주는 요술램프와 같다.

메타버스는 현실의 모든 제약을 벗어난 ‘너머나라’이자 누구나 자신의 정체성을 마음대로 바꿔갈 수 있는 ‘또다나’ [=또 다른 나]의 세상이며, 그 다양성이 상상을 초월할 만큼 커질 뿐 아니라 거기에 접속되는 모든 사람이나 사물과 자유롭게 상호작용할 수 있는 ‘열린 세계’이며, 스마트 팩토리처럼 현실에서는 할 수 없었던 일들도 여러 창의적 방법을 통해 거듭 실현해 가고 있는 신산업의 엔진이기도 하다. 메타버스는 이제 더 이상 혼란(混亂)스러운 개념도 아니고, 그렇기에 혼동(混同)을 일으킬 불분명한 사건도 아니다. 메타버스는 거침없이 덮쳐 오고 있는 디지털라이제이션의 물결에 힘입어 생겨난 디지아나의 나라이고, 그 나라에 적응한 수억 명의 사람들이 현실의 ‘너머’에서 스스로 함께 지어나가고 있는 ‘넘어살이의 나라’이다.

35) 미우라 도시히코 지음, 박철은 옮김, 『가능세계의 철학—필연과 가능으로 읽는 ‘존재’와 ‘세계’』, 그린비, 2011, 4 쪽 살핌.

참고문헌

1. 닐 스티븐슨 지음, 남명성 옮김, 『스노크래시 I』, 문학세계사, 2021.
2. 미우라 도시히코 지음, 박철은 옮김, 『가능세계의 철학—필연과 가능으로 읽는 ‘존재’와 ‘세계’』, 그린비, 2011.
3. 심재우, 『메타버스 트렌드 2025』, 글라이더, 2021.
4. 유영만, 『아나디지다(BEING ANA DIGI)』, 한언, 2002.
5. 이승환, 『메타버스 비긴즈 - 인간×공간×시간의 혁명』, 굿모닝미디어, 2021.
6. 이어령, 『디지로그(한국인이 이끄는 첨단정보사회 그 인간적인 미래를 읽는 키워드, 선언편)』, 생각의나무, 2006.
7. CHO Alliance, 『(2021) 5G로 부상하는 메타버스(Metaverse) 비즈니스와 XR(VR/AR/MR) 기술, 시장전망』, 서울 : CHO Alliance, 2021.
8. 고창택, 「사이버세계의 존재론-가상·현실·실재의 존재론적 관계 분석 및 다른 세계들과의 비교를 중심으로」, 『철학연구』(제93집), 대한철학회, 2005.
9. 구연상, 「디지털 콘텐츠와 사이버 문화」, 『인문학 연구』(제7집), 한국외국어대학교 외국학종합연구센터 인문과학연구소, 2002.
10. 김영미, 「메타버스(Metaverse) 이야기」, 『지역정보화』(Vol.129), 한국지역정보개발원(구 자치정보화조합), 2021.
11. 김종배, 「메타버스와 신용카드」, 『신용카드리뷰』(Vol 15-4), 한국신용카드학회, 2021.
12. 류철균·안진경, 「가상세계의 디지털 스토리텔링 연구-〈세컨드 라이프〉와 MMORPG의 비교를 중심으로」, 『게임산업저널』(1호), 한국콘텐츠진흥원, 2007.
13. 박상섭, 「한국 국가 개념의 전통 연구 -동서양 국가 개념사와의 연계를 중심으로-」, 『개념과 소통』(1권), 한림과학원, 2008.
14. 서성은, 「메타버스 개발동향과 발전전망 연구」, 『한국HCI학회 학술대회』, 한국 HCI학회, 2008.
15. 서해숙, 「구전설화에 나타난 저승과 저승사자의 문학적 형상화와 인식 연구」, 『韓國民俗學』(Vol.69), 한국민속학회, 2019.
16. 손강민·이범털·심광현·양광호, 「웹 2.0과 온라인 게임이 만드는 매트릭스 월드 메타버스」, 『ETRI CEO Information』(제47호), 한국전자통신연구원, 2006.
17. 임우형, 「그리스어 “코스모스” 어원의 존재여부 연구-코스모스 어원이 존재함을 중심으로-」, 『언어연구』(Vol.31 No.3), 한국현대언어학회, 2015.
18. 장원석, 「주역(周易)의 시간과 우주론 - 비교철학적 관점에서 -」, 『東洋哲學研究』(24권), 동양철학연구회, 2001.
19. 조형래, 「디지로그의 개념적 검토와 비판 - 아날로그와 디지털의 개념적 관련

성을 중심으로」, 『대중서사연구』(제22권 1호), 대중서사학회, 2016.

20. 이재원 기자, 「메타, MS, 엔비디아, 애플의 메타버스 전략 비교분석」, 티타임즈 TV, 2021. 11. 25. <https://www.youtube.com/watch?v=z9mUz1xc3Ro>
21. 최재혁 기자, 「[특집] 대한민국 4차 산업혁명 페스티벌」, CEONews, 2021.10.15. 13:53 따옴: <https://www.ceomagazine.co.kr/news/articleView.html?idxno=30365>
22. 위키백과, “메타버스” 항목 살핌: <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A9%94%ED%83%80%EB%B2%84%EC%8A%A4>
23. 파블로(Pablo Carlos Budassi)가 만든 유니버스(universe) 사진 출처; Observable Universe Logarithmic Map: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/db/Observable_Universe_Logarithmic_Map_%28horizontal_layout_english_annotations%29.png
24. John Smart, Jamais Cascio, Jerry Paffendorf, “Metaverse Roadmap”, A Cross-Industry Public Foresight Project, 2007, p.4. 웹사이트: <https://www.metaverserodmap.org/overview/>

[Abstract]

Defining Metaverse in Korean

Gu, Yeon-Sang(Sookmyung Women's Univ.)

This article intends to define the English word Metaverse as the Korean word 'go beyond'. To this end, first, we will look at the general meaning of metaverse. Metaverse is often described as a 'transcendent universe' or is defined as the 'convergence of reality and the virtual world'. Second, we will reveal the structure of the word metaverse. Metaverse can be regarded as 'overcoming Universe', just as metaphysics can be interpreted as 'overcoming nature.' Third, we will look at how metaverses exist. A metaverse is a 3D space built with digital technologies such as data centers, cloud systems, and the Internet, and can only appear as a 'DigiAna method' for people. Finally, we will show people living in a metaverse. The metaverse can go beyond social media or communication, extending to games, meetings, performances, exhibitions, and work collaboration. Through this discussion process, metaverse can finally be meaningful as 'DigiAna's Universe for Living-beyond' and in short, 'A Beyond universe'.

Keywords: Metaverse, meta, universe, DigiAna, Living-beyond, A Beyond universe

- 이 논문은 2022년 03월 04일 접수되고
2022년 03월 20일 심사가 완료되어
2022년 03월 24일 게재가 확정되었습니다.