

메타 휴먼시대의 공연예술을 통한 소통과 선교

Study on Communication and Mission through performing arts in the MetaVerse Human Era

이영란 숙명여대 학술교수

국문초록

본 연구는 가상현실 세계나 코로나 팬데믹이라는 단절된 위기의 메타 휴먼 시대에 인간 본성을 회복하고 공연예술로 통한 소통을 기독교적인 패러다임의 모색을 통해 하나님과 인간의 근본 가치의 영성을 회복하기 위한 시도로 미래를 전망하고자 한다. 나아가 현재 코로나 가속화는 공연의 디지털 유통 등 문화의 흐름도 우리의 삶의 방식을 바꿔놓고 있다. 일각에서는 앞으로의 세계가 '코로나 이전(Before Corona·BC)'과 '코로나 이후(After Corona·AC)'로 구분될 것이라고 단언하기까지 한다. 무엇보다 사람들 사이의 직접 접촉이 제한되고 비접촉 소통 방식이 강화되는 시대가 되면서 그에 맞는 생존방식이 필요할 전망이다. 이러한 사태는 많은 분야가 타격을 입었지만 공연예술은 정체성이 흔들릴 정도로 심각하다.

이렇듯 문화의 흐름도 디지털 세대는 내 안의 다양한 모습(페르소나)을 아바타로 표현하고, 아바타를 통해 친구를 만나서 게임을 하고 쇼핑도 하며 돈도 벌 수 있는 3D 기반의 새로운 인터넷 '메타버스'를 지금의 디지털 세상이다. 즉, 메타버스란 가상과 현실이 상호작용하며 아바타를 통해 그 속에서 사회, 경제, 문화 활동이 이루어진다는 특징을 가지고 있다

논문에서는 메타버스의 개념 및 특성을 정리하고 이에 나타난 메타버스의 공연현상을 분석한다. 나아가 메타버스 휴먼시대 공연예술 통한 소통을 콘텐츠 창작자의 중요성과 함께 기독교의 미래 선교를 전망하고자 한다.

핵심어 : 메타버스, 공연예술, 기독교, 콘텐츠, 소통, 휴먼인간(아바타), 사명, 가상/증강현실

ABSTRACT

This study is an attempt to restore human nature in the meta-human era of the disconnected crisis of the virtual reality world or the corona pandemic, and to restore the spirituality of the fundamental values of God and human beings through the search for a Christian paradigm for communication through performing arts. We want to look into the future. Furthermore, the current corona acceleration is changing our way of life with the flow of culture, such as the digital distribution of performances. Some even assert that the future world will be divided into 'Before Corona(BC)' and 'After Corona(AC)'. Above all, in an era where direct contact between people is limited and non-contact communication methods are strengthened, it is expected that a suitable survival method will be needed. This situation has hit many fields, but the performing arts are so serious that their identity is shaken.

In this way, the digital generation expresses various aspects (persona) within themselves as avatars, and through avatars, they can play games, shop, and earn money by meeting friends through a 3D-based new internet 'Metaverse'. It's the world In other words, the metaverse is the interaction between the virtual and the real, and the society in it through the avatar. economy. It is characterized by cultural activities

In this paper, the concept and characteristics of the metaverse are summarized and the current status of the Metaverse is analyzed. Furthermore, the metaverse aims to predict the future from a Christian perspective along with the importance of content creators communicating through performing arts in the human era.

KeyWords : MetaVerse. Performing Arts. Meta-Human. Christianity, content. Communication. Mission, Avatar, XR(AR/VR MR)

I. 서론

본 연구는 가상현실 세계나 코로나 팬데믹 이라는 단절된 위기 속에서 메타휴먼 (Meta-Human) 시대에 인간 본성을 회복하고 공연예술로 통한 소통을 선교적인 패러다임의 모색을 통해 하나님과 인간의 근본 가치의 영성을 회복하기 위한 시도로 미래를 전망하고자 한다. 코로나 19는 우리의 일상의 변화는 자연스러운 생활이 되었다. 재택근무, 화상회의, 원격수업, 모바일 쇼핑 및 관람 등 온라인을 통한 일상과 경제활동은 포스트 코로나의 사회 풍습으로 자리 잡았다.

현재 코로나가 가속화되고 있는 전 세계적인 상황으로 인해, 공연 디지털 유통과 같은 문화의 흐름도 우리의 삶의 방식을 바꿔놓고 있다. 일각에서는 앞으로의 세계가 '코로나 이전 (Before Corona·BC)'과 '코로나 이후(After Corona·AC)'로 구분될 것이라고 단언하기까지 한다. 코로나로 지구촌의 거의 모든 나라에서 공연장이 문을 닫고 공연예술 축제가 취소됐다. 이어 세계적 명성을 가진 각국 공연 기관과 단체들도 무료 온라인 스트리밍 대열에 합류했다. 각 공공 극장들은 기존에 계획된 작품을 취소하는 대신 무관중으로 공연하되 네이버를 통해 온라인 생중계하는 방식을 택했다. 이렇듯 문화의 흐름은 바뀌어 현 디지털 세대는 내 안의 다양한 모습(페르소나)을 아바타로 표현하고, 아바타를 통해 친구를 만나서 게임을 하고 쇼핑도 하며 돈을 벌기도 한다. 이러한 3D 기반의 새로운 인터넷 '메타버스'(Metaverse)를 지금의 디지털 세상이라고 한다. 디지털 세대가 살아갈 생활 터전인 메타버스 시대의 출현은 진정한 디지털 세상이 열린 것이다.

즉, 메타버스란 가상과 현실이 상호작용하며 아바타를 통해 그 속에서 사회, 경제, 문화 활동이 이루어진다는 특징을 갖고 있다.

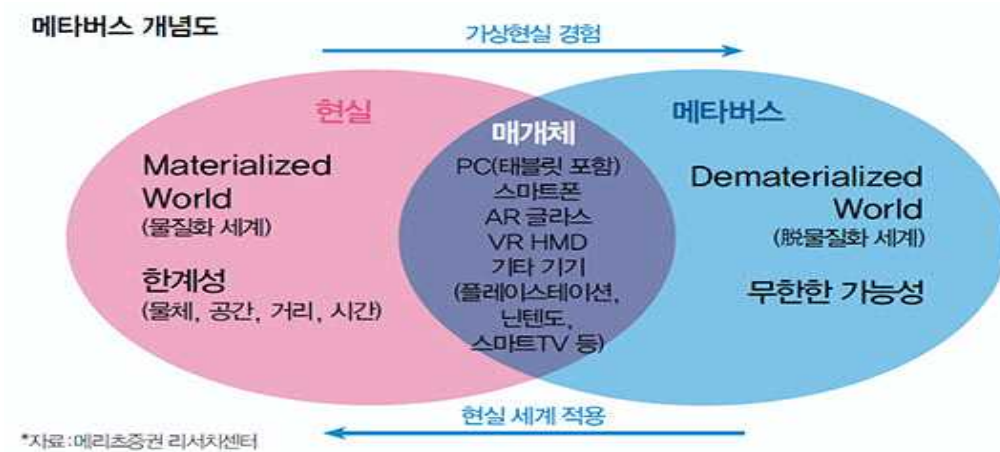
본 연구는 메타버스의 특성과 개념을 정리하고 이에 나타난 메타버스의 공연현황을 분석한다. 나아가 메타버스 휴먼 인간을 통한 소통을 기독교적인 관점에서 미래를 전망하고자 한다.

II. 메타버스의 개념과 특성

1. 메타버스(Metaverse) 정의

메타버스(Metaverse)란 ‘초월 가상’을 뜻하는 그리스어 메타(Meta)와 ‘우주, 현실세계’를 뜻하는 유니버스(Universe)의 합성어로 3차원의 가상세계를 의미한다.

메타버스는 현실과 가상의 융합을 통해 시공간의 한계를 초월하여 다양한 형태의 연결과 소통, 협업 등을 지원하는 기술 및 플랫폼을 의미하며, 메타버스의 궁극적 목표는 가상세계에서 사회적, 경제적, 문화적 활동 등이 이루어 질 수 있도록 하는 것이다. 다시 말해, 나와 관련된 현실 생활 및 온라인 활동이 가상세계의 입체 공간에서 구현되는 새로운 소셜미디어 플랫폼이라 할 수 있다.



[그림 1] 메타버스 개념도

기존 가상현실(VR)은 가상과 현실의 조합이라는 특징으로 사용자의 실제 체험을 위한 기술인 반면, 메타버스는 온라인 가상세계가 역으로 현실 세계에 흡수된 형태로, 가상현실보다 한층 진보된 개념이라 할 수 있다. 즉, 메타버스는 가상과 현실이 상호작용하며 아바타를 통해 그 속에서 사회, 경제, 문화 활동이 이루어진다는 특징을 갖고 있다. **가상현실(Virtual Reality, VR)**은 어떤 특정한 환경이나 상황을 컴퓨터로 만들어서 그것을 사용하는 사람이 마치 실제 환경처럼 상호작용을 하게 해 주는 (인간과 컴퓨터사이의) 인터페이스를 의미한다.



[그림2] 가상현실(VR)과 증강현실(AR)기술 비교

증강현실(Augmented Reality, AR)기술은 사용자가 눈으로 보는 현실 세계에 사물의 이미지나 가상정보를 겹쳐 보여 주는 기술이며 실제 환경에 가상 사물을 합성하여 이질감 없이 인식할 수 있도록 하는 컴퓨터 그래픽기법이라고도 할 수 있다.

그러나 메타버스가 각광 받기 시작하면서 아바타란 용어가 재등장했으나 이전의 뜻과는 사뭇 다르다. 이전의 아바타는 현실의 나를 단순히 가상 세계로 투영한 디지털 복제(digital twin)에 불과했다¹⁾. 그러나 메타버스 속 아바타는 나의 다양한 성격(멀티 페르소나)을 가상세계로 투영할 뿐만 아니라 현실의 나로부터 책임, 의무, 권리를 위임 받아 행동하는 대리인(agent)이다. 이는 메타버스가 단순한 가상의 오락 공간이 아닌 일상생활과 경제 활동이 가능한 세계임은 물론 메타버스 속 아바타의 행위는 실제 나의 행위와 동격으로 인식되며 아바타에게도 가상 세계의 사회적 의무와 책임이 수반될 수 있는 특징을 가지고 있기 때문이다.²⁾ 그 특징은 앞서 설명한 메타버스 정의에서 언급한 ‘3D 인터넷’, ‘아바타’, ‘일상과 경제활동’ 등이다.

메타버스에는 ‘세계관(Canon)’ 사상이 담겨있다. 주 이용자인 디지털세대는 이런 능동적 사용자들은 메타버스에서 나름에 세계관을 형성하여 콘텐츠를 생산하며 공유하고 즐긴다. 누구나(AI조차도) 콘텐츠 **창작자(Creator)**가 될 수 있으며, 메타버스 안에서는 생산과 소비가 가능하고, 가치를 저장·교환하기 위한 **디지털 통화(Currency)** 화폐가 통용된다. 또한, 메타버스는 일상의 연속성(Continuity)을 보장하며, 시공간을 연결(Connectivity)한다. 이를 통해 시공간을 초월해 인류가 쌓은 지식을 공유하고 정보를 나눌 수 있다.³⁾ 그 결과 새로운 연결의 힘을 토대로 또 다른 사이버 세계를 창조하고 확장해 나간다.

2. 가상융합기술의 유형

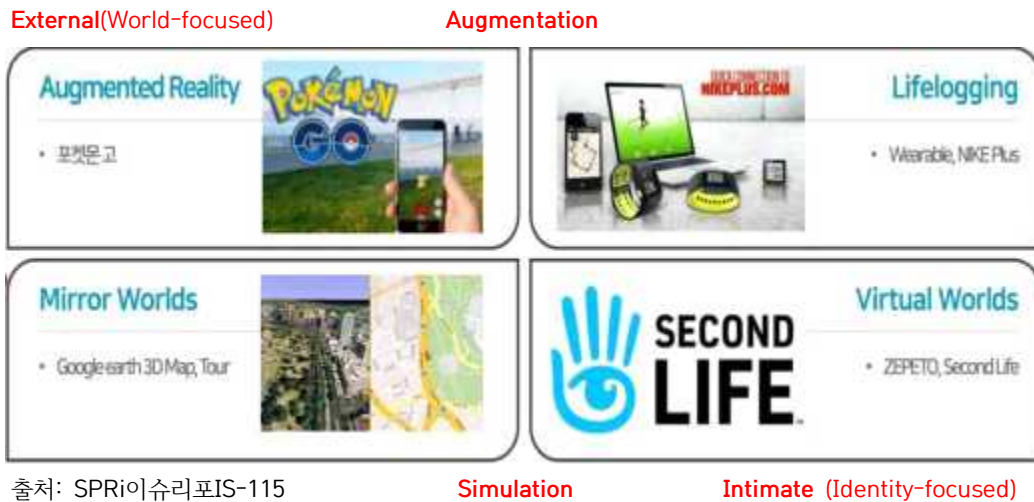
기술적 관점에서 메타버스는 가상세계를 완전히 또는 부분적으로 구현할 수 있는 기술과 개념의 복합체이다. 메타버스의 미래 모습을 구성하는 주요 4가지 요소로서 ‘창조된 가상 세계(Virtual Worlds)’, ‘현실을 복제한 미래 세계(Mirror Worlds)’, ‘현실과 가상을 결합한 증강현실세계(Augmented Reality)’, ‘인생 기록 공간(Life Logging)’을 제안하였다. Second Life는 Virtual Worlds의 사례로, Google Earth는 Mirror Worlds의 사례로, 싸이월드를 Life Logging의 사례로 제시하였다. 이는 2007년 발간 당시 VR, AR 기술 수준이 걸음마 단계인 상황에서 가상현실 관련 기술이 조금이라도 접목되는 것이라면 메타버스 구성 요소로 이해하려는 시도로 풀이할 수 있다.

3. 개발 사례

1) “메타버스 개념과 발전 방향”, 고선영, 정한균, 김종인, 신용태, 한국정보처리학회지, 2021년3월, 특집

2) 서성은(2008) 메타버스 개발 동향과 발전전망 연구. 『한국HCI학회 학술대회』, 한국HCI학회, p.1451

3) 상동



[그림3] 가상융합기술 개발 사례

Ⅲ. 실감형 공연예술 현황

최근 우리 삶, 깊숙이 메타버스 활용이 광범위하게 자리 잡아가고 있다. 엔터테인먼트(게임, 공연예술, 영화, 테마파크, 스포츠 등), 교육(의료용 실습, 화재현장, 훈련 등), 교통, 의료, 관광, 산업, 제조, 국방, 전자상거래 등 기술적용이 광범위하다.⁴⁾

2016년 AR 게임 포켓몬고는 포켓몬 캐릭터들이 등장하는 게임으로, 16년도에 AR기술이 잠깐 등장하였다. 발달은 주춤하는 듯하였으나, 2018년도 2월 평창동계올림픽 개막식에서 '1395년 제작된 천문도 '천상열차분야지도'의 별자리는 AR 기술을 통해 구현 된 것으로, AR 기술의 소리 없는 개발은 지속되고 있었다.



[그림 5] 평창 올림픽 개회식 당시 AR기술로 구현된 천상열차분야지도 ©KBS 화면캡처

또한, 현재 미술 시장도 AR 기술을 적극 도입하고 있다. 국립박물관의 경우 지난해 10월 28일~11월 3일, AR 도슨트 서비스를 국립중앙박물관 신라실에서 시범적으로 운영했다. 삼성전자의 경우 방탄소년단(BTS)과 손잡고 글로벌 전시 프로젝트 '커넥트, BTS'(CONNECT, BTS)를 올해 초 3개월간 진행했다.

4) 황산(2021), MICE 산업 VR.AR 기술적용. 주기가찬, 교육자료(듀코젠 실감형 양성자 교육자료)

전 세계 5개국 22여 명의 현대미술 작가들과 함께 펼친 프로젝트였는데 갤럭시폰 사용자는 전시회장에서 방탄소년단의 AR 도슨트를 내려 받을 수 있었다. 최근 코로나19로 랜선공연이 활성화되면서 공연에서 AR 기술의 적용 문제는 또 한 번 화두가 되고 있다.

코로나 팬데믹 종식이 언제가 될지 모르고 언택트는 강조될 수밖에 없는 게 현실이다. VR, AR에서 더 나아가 이런 실감 미디어에는 MR이 등장했다. SK텔레콤의 경우 최근 아시아 최초로 MR(혼합현실) 제작소 '점프 스튜디오'를 오픈했는데 이유가 뻘하다. 이 시장이 앞으로 성장 가능성이 있다고 본 것이다. 그리고 이제 한 걸음 더 나아가서 VR, AR, MR을 모두 아우르는 XR(확장현실, extended reality)까지 언급되고 있는 상황이다. 언택트 공연 시장이 커지고, 가상현실부터 증강현실, 혼합현실, 그리고 촉감까지 느낀다는 확장현실 시대가 오면 춤 및 공연은 어떻게 될까?

예술 작품에 기술이 얹어졌을 때 표현하고자 하는 바를 극대화할 수는 있지만 좋은 작품은 그 기술들을 걷어 냈을 때에도 좋은 작품이어야 한다.

IV. 메타버스 공연시대, '메타휴먼'

1. 메타휴먼 등장

최근 메타버스를 통해 부캐 만들기 열풍이 일어나면서 성인들도 자신의 아바타와 가상얼굴을 통해 SNS 활동을 하는 일이 활발해졌다. 즉, 실제의 내 얼굴이 아닌 가상의 내 얼굴로 가상의 활동공간에서 숨을 쉬는 것이다. "부캐" 열풍의 대표적인 사례는 '제페토(ZEPETO)' 애플리케이션이다. 제페토는 네이버제트가 개발한 글로벌 증강현실(AR) 기반 3D 아바타 앱으로 이용자가 실제 자신의 얼굴을 바탕으로 아바타를 만들어서 가상 소셜 공간에서 활동을 할 수 있도록 만들었다. 코로나 장기화로 대면활동이 어려워지면서 인기를 덧입게 됐고 지난 2018년 오픈 이후 현재 최고의 관심을 받게 되었다. 제페토의 현재 사용자는 전 세계 2억 명을 돌파한 상태다.



[그림 6] 제페토의 3D 아바타로 만들어진 아이돌 그룹 블랙핑크의 모습 @ZEPETO

제페토는 '메타버스(Metaverse)'라는 3차원 가상공간의 하나이다. 대표적인 메타버스 서비스는 제페토 외에도 세컨드 라이프(Second Life)가 있다. 세컨드 라이프는 2003년 미 샌프란시스코의 인터넷기업 린든 랩(Linden Labs)이 출범한 서비스로 사이버 분신인 아바타를 통해 3차원 가상공간에서 친구를 사귀거나 생활하는 서비스이다. 이 서비스는 메타버스의 문을 연 서비스로

5) 이단비(2021). 춤+ 우리, 춤, 미디어를 만나다. 춤 웹진, 한국춤비평협회 글

평가되고 있다.⁶⁾ 이제 3차원 네트워크 시장은 점점 커질 전망이고 메타버스는 IT업계에서도 주목하는 키워드로 부상하고 있다.



[그림 7] 미국의 메타버스 서비스 '세컨드 라이프' @HyacintheLuynes

2. 공연도 메타버스 시대

지난해 공연계, 춤계의 가장 큰 변화는 기록용이 아니라 관람용으로서 공연이 영상화되고 랜선공연이 활발하게 이뤄진 점이였다. 대중가수들의 공연에서도 실제 공연장 객석이 아니라 랜선을 통해 관객들을 함께 하는 풍경을 보는 게 흔해졌고, 춤 공연에서도 공연중계와 랜선공연은 이제 선택이 아니라 필수가 되는 상황이다.⁷⁾ 이제 공연계는 다른 변화의 물살을 맞고 있는데, 그게 메타버스이다.

대중문화에서 그 사례를 보면, 방탄소년단(BTS)도 신곡 '다이너마이트'의 뮤직비디오를 메타버스 서비스를 통해 처음으로 공개했다. 가수 선미는 'You can't sit with'로 컴백하면서 제페토에 페스티벌 맵을 열었다. 블랙핑크는 <동물의숲>에서 5주년 기념 프로모션과 <블핑하우스> 등 팬과 만나는 사인회도 가졌다. 미국의 에픽게임즈의 모바일 게임 '포트나이트' 안에 있는 3D 소셜공간 '파티로얄'을 통해서였다. 블랙핑크는 제페토가 콜라보레이션 해서 블랙핑크의 3D 아바타로 꾸며진 <Ice Cream> 댄스 퍼포먼스 영상은 1억 뷰를 돌파하기도 했다.⁸⁾ 미국의 힙합 가수 트래비스 스콧도 '포트나이트 게임' 안에서 콘서트를 열었는데 무려 1,230만 명이 접속했고, 당시 굿즈 수익금만 2000만 달러(약 221억 원)에 달했다고 한다.⁹⁾

메타버스는 공연에서만 활용되는 게 아니다. 조 바이든 대통령은 대선 때 밀레니얼 세대의 표심을 얻기 위해 닌텐도 게임 '모여봐요 동물의 숲'에 들어가 선거유세를 하기도 했다



[그림8] 3D 가상공간 포트나이트 파티로얄에서 펼쳐진 방탄소년단 콘서트 @FORTNITE

6) 이의선, 김선영(2017) 「4차산업 혁명시대, 공연예술산업을 위한 공연예술 통합전산망 고찰」, 『한국과학예술포럼』, 제28호, 한국과학예술융합회, p230

7) 이주영(2020). 「공연기술 진화에 따른 무용콘텐츠 제작환경 연구」, 『우리춤과 과학기술』, 제49집 p.6

8) 제페토' 대박난 이유.."BTS·블랙핑크 아바타로 만난다", 머니투데이, 2020.10.17.

9) 확장현실, 게임과 결합해 40조원 시장으로 부상, 전자신문, 2020.1.17.

IT 기술과 사회적 현상이 이어지고, 이걸 통해서 다른 창작물도 등장할 것이다. 선거유세 뿐 아니라 기업의 마케팅으로도 활용되고 있다. 구찌의 경우 제페토와 손잡고 의류, 핸드백, 액세서리 등 아이템 60여 종을 출시해 구찌 스타일을 체험할 수 있도록 했다.



[그림9] 구찌와 손잡은 제페토, 기업 마케팅과 @ZEPETO / 미국의 메타버스 대표 기업, 로블록스 @Roblox

시장조사업체 스트레티지 애널리틱스(SA)는 메타버스 시장이 2025년 매출이 2800억 달러(약 317조 원)에 이를 것으로 전망했다. 미국의 메타버스 대표 기업 로블록스는 지난 3월 10일 뉴욕증권거래소에 상장했을 뿐 아니라 상장 첫날부터 첫날 기준가격인 주당 45달러보다 54.44% 상승한 주가로 마감하는 기염을 토하기도 했다. 월스트리트저널(WSJ)의 보도에 따르면 로블록스의 일일 활성 사용자는 3억 3400만 명, 월별 누적 이용 시간은 30억 시간에 달한다.¹⁰⁾

3. 메타버스의 새로운 무대를 향한 도전

메타버스는 춤 공연에도 많은 영향을 미칠 것이다. 우선 기술과 예술의 접점, 그리고 오프라인 공연장이 아닌 새로운 시대의 새로운 무대에 대한 고민을 던진다. 이제 메타버스도 고려해야 할 공간 중의 하나가 될 것이다. 문화예술계 아티스트들 중에서 빠르게 이 시대와 상황에 적응하고 우리가 알고 있고 익숙한 그 무대가 아닌 다른 무대를 만들었다. 이제까지와는 다른 관객을 만날 방법을 고민해야 할 때이기 때문에 다양한 시도가 이뤄지고 있고, 춤 공연에서도 그렇다.

지난 3월 23~24일 2021 ARKO 온라인국제심포지엄에서 읍신페스티벌 김성희 예술감독은 여러 가지 사례를 들어 예술의 다른 미래를 제안했다. 그 중 한 작품이 스웨덴 출신의 안무가 마르텐 스팅크베르그(Marten Spangberg)의 신작 〈그들은, 배경에 있는, 야생의 자연을 생각했다〉(They were Thinking, In the Background, Wild Nature)는 자연과 풍경 속으로 관객을 데려가는 춤을 선보이며, 춤이 모두에게 평평하다는 것을 보여주고 있는데 ¹¹⁾다른 관점으로 보자면 코로나 시가상공간도 그중 하나이다. 가상공간을 이용한 공연과 전시도 등장하고 있으니, 메타버스에 대한 수요나 관심이 높아지면 춤 공연에도 적용이 되어 그 시장이 커지지 않을까 예상된다. 지난 3월에 진행된 공공예술 프로젝트 〈가상 정거장〉(Virtual Station)이 좋은 예시이다. 이 프로젝트에서 미술과 미디어아트 분야 작업을 하는 아티스트, 김지선 작가는 온라인 게임 마인크래프트 속에 가상의 극장을 짓고 그 속에서 공연을 진행하는 〈슬픔의 집〉을 선보였다. 가상의 극장에

10) 요즘 미국 부모들이 '열공' 중인 '로블록스'를 아시나요? Aliceon, 2019

11) 이단비(2021). 춤+ 우리, 춤, 미디어를 만나다. 한국춤비평가협회. 9월호, 글

관객을 초대하는 작품인데 이 온라인 프로젝트뿐 아니라 오프라인 공연장에서도 진행했었다. 즉, 게임, 건축, 미디어아트, 공연, 그것을 구현하는 가상공간 기술, 이 모든 것이 하나의 공연으로 완성된 작품인데 우선 가상공간 안에 극장을 짓는 게 관건이었다.

IV. 결론

메타버스는 3D 디지털 콘텐츠로 구성된 세상이며 그 세계를 누구나 메타버스에서 나름의 세계관을 형성하여 콘텐츠를 생산하며 공유하고 즐길 수 있다. 또한 메타버스에서는 누구나(AI조차도) 콘텐츠 Creator(창작자)가 될 수 있다. 이 사실은 기독교인으로서 문화예술 창작자로서 또한 실감형 콘텐츠 창작자로서 매우 중요한 포인트이다.

그렇다면 기독교인의 역할은 무엇인가? 가상 세계일지라도 소통은 결국 신학적이다. 하나님과의 연결, 하나님과의 깊은 영적 교제를 통하여 공연예술을 즐기고 그 속에서 하나님을 찾는 영성이다. 시대가 바뀌어도 성령 하나님의 본질은 바뀌지 않는다. 하나님의 인격으로 창조된 인간의 본질도 바뀌지 않는다. 3차원 메타버스 공연예술에 나타난 아바타들 즉 휴먼인간 들도 기술을 이용하지만 결국 그 콘텐츠를 창작하는 인간 자신의 사상과 정체성이 매우 중요하다. 왜냐하면 그들의 사상이 작품에 드러나기 때문이다.

따라서 메타버스 휴먼시대에 하나님의 정의와 공의가 바로 세워지고 하나님의 복음이 전해지지 않은 전 세계에 복음을 전하는 것 또는 복음을 전파하기 위한 진정한 기독교인으로서 콘텐츠를 기획, 개발이 요구된다. 이는 한 개인의 영혼 구원을 위한 복음이 실제로 전달되어 지는 전도나 선교의 목적을 이루어지게 할 뿐만 아니라, 인간의 참 평안과 함께 '인간화'이다. 즉 사회 구조를 인간화하는 것을 선교의 한 목표로 삼아야 한다는 것이다. 선교(evangelism)의 주체는 교회가 아니라 메시아(즉 그리스도)이시며, 선교의 목적은 곧 "샬롬"의 수립이라고 한다. 그리고 그 샬롬은 개인의 구원보다는 훨씬 더 많은 것을 의미한다. 즉 평화, 온전함, 공동체, 조화, 정의 등이 여기에 속한다.

따라서 본 연구자는 메타 버스를 공부하며 중요하게 느낀 점은 3D 가상공간의 휴먼시대의 예술이 인간의 존엄성은 상실되고 단순히 즐기기 위한 모순된 예술이라면 미래 우리 젊은이들에게 진정한 가치 있는 문화예술 자산을 넘겨주지 못할 것이다. 정직하고 진실한 많은 기독교인들이 문화예술 분야에 진출하여 기독교 사상과 올바른 정신과 가치관을 통한 콘텐츠 창작을 하여야 한다. 나아가 글로벌한 의식과 폭넓은 다양한 전공자들이 문화예술 기획 및 콘텐츠 분야에 참여하여야 한다. 본 연구자는 앞으로 공연예술 분야에 전공자로서 메타버스 콘텐츠를 창작하여 세계 선교적 사명을 감당하고자 한다.

참고문헌

- 1) 고선영, 정한균, 김종인, 신용태,("2021), 메타버스 개념과 발전 방향, 『한국정보처리학회지』, 2021년 3월호
- 2) 서성은(2008) 「메타버스 개발 동향과 발전전망 연구」.『한국HCI학회 학술대회』, 한국HCI학회, p.1451
- 3) 이의선 ,김선영(2017) 「4차산업 혁명시대, 공연예술산업을 위한 공연예술 통합전산망 고찰」, 『 한국과학 예술포럼』, 제28호, 한국과학예술융합회, p230
- 4) 황산(2021), MICE 산업 VR.AR 기술적용. 주)기가찬, 교육자료(듀코젠 실감형 양성자 교육자료)
- 5) 이주영(2020). 「공연기술 진화에 따른 무용콘텐츠 제작환경 연구」.『우리춤과 과학기술』.제49집 p.6
- 6) 이단비(2021). 춤+ 우리, 춤, 미디어를 만나다. 춤웹진, 한국춤비평가협회 글, 9월호
- 7) “현실과 가상 속 자아-이제는 메타버스 시대”, 매일경제 Citylife, 제759호, 2020년12월 22일
- 8) 요즘 미국 부모들이 ‘열공’ 중인 ‘로블록스’를 아시나요? Aliceon, 2019
대학내일 20대 연구소, 밀레니얼-Z세대 트렌드 2021, pp64-75, 위즈덤 하우스, 2020.
- 9) “다시 만개한 81조원 VR 시장…페북이 띄우고 애플 참전, 삼성도 재진격”, 조선비즈, 2021.2.9.
- 10) “확장현실, 게임과 결합해 40조원 시장으로 부상”, 전자신문, 2020.1.17.
- 11) “‘제페토’ 대박 난 이유…”BTS·블랙핑크 아바타로 만난다”, 머니투데이, 2020.10.17.
- 12) “설 연휴 집콕에 지친 몸 달래줄 체감형 게임은?”, ZDnet 뉴스, 2021.2.14.
- 13) “SNS 시대 가고 이제는 ‘메타버스’ 시대 온다”, 노컷뉴스, 2021.3.1.
- 14) “‘내 아바타가 한강공원에서 수상택시를?’…한국관광공사, 한국여행 가상 체험공간 전 세계 선봬”, 이뉴스 투데이, 2020.11.16.
- 15) The Metaverse is coming – it just needed 5G, Verizon, 2020. 11.18.
- 16) Paving The Way For The Metaverse: Exclusive Interview With The CEO Of Genies About The 3D Avatar Company’s Present And Future, Forbes, Feb. 25, 2021
- 17) Metaverse Roadmap Overview, Acceleration Studies Foundation, 2007
- 18) The Metaverse Is Coming And It’s A Very Big Deal, Forbes, Jul. 5, 2020
- 19) Metaverse Roadmap Overview, Acceleration Studies Foundation, 2007
- 20) RD. Magriel.A Bibliography of Danceing(1936)

논 찬 문		기독교학문연구회	
발표논문 제목	메타 휴먼시대의 공연예술을 통한 소통과 선교	발표자	이 영란
		논찬자 (소속)	최 성 (연변/평양과학기술대학)

메타버스란 가상(Meta)과 우주(Universe)의 합성어로 현실과 가상의 경계를 넘은 새로운 미래 공간이라 정의한다. “사물 제어를 위한 동적 디바이스 가상화 기술”로서, 메타버스는 가상과 현실이 상호작용하며 아바타를 통해 그 속에서 사회, 경제, 문화 활동을 공유하며, 현실세계와 연동이 가능한 기술이다. 이는 원격 물리 디바이스를 가상화하고 메타버스 공간 내에서 제어하는 VR/AR서비스 제공기술이다.

이 가상 세계에서 메타 휴먼은 인간 본성을 회복하고 공연예술로 통한 소통을 기독교적인 패러다임을 통해 하나님과 인간의 근본 가치의 영성을 회복하기 위한 미래 세계를 전망하였다. 문화의 흐름도 초현실 초감각 초연결인 디지털트랜스포메이션(Digital Transformation)은 내 안의 다양한 모습(페르소나)을 아바타로 표현하고, 아바타를 통해 친구를 만나서 미팅도 하고 쇼핑도 하는 3D기반의 새로운 인터넷 ‘메타버스’가 지금의 디지털 세상이다.

예술은 그 시대 상황과 환경을 반영하며 표출된다. 창작자의 사상이 그대로 작품으로 반영되어 표출되기 때문에 메타 휴먼인간의 시대 공연예술은 마구 방출되고 있다. 공연예술을 방치되고 즐기는 놀이 문화를 차세대들에게 어떠한 콘텐츠를 제작하여 물려 줄 것인가가 매우 중요하다. 앞으로 메타버스는 새로운 패러다임으로 세상을 압도 할 것이다.

그렇다면 기독교인의 사명은 무엇인가? 가상 세계라 하더라도 결국은 신학적이다. 하나님과의 연계, 하나님과의 깊은 영적 교제를 통하여 공연예술을 즐기고 그 속에서 하나님을 찾는 영성이다. 시대가 바뀌어도 성령 하나님의 본질은 바뀌지 않는다. 하나님의 인격으로 창조된 인간의 본질도 바뀌지 않는다.

논문에서는 메타버스의 개념 및 특성을 정리하고, 이에 나타난 메타버스의 공연 현황을 분석하였다. 나아가 메타버스 휴먼시대 공연예술 통한 소통을 콘텐츠 창작자의 중요성과 함께 기독교의 미래 선교를 전망하였다.

미래의 삶은 AI(인공지능)를 비롯하여 많은 메타휴먼 인간들의 공연 뿐아니라 삶의 곳곳을 지배할 것이다. 단순하게 그들에게 넘겨질 것이 아니라 영성으로 무장된 그리스도인들이 공연예술 분야에 진출해야 한다. 경계해야 할 것은 인간보다 기술이 아무리 뛰어난다 할지라도 하나님과 인간의 본성과 인간의 가치와 건강한 관계를 훼손하지 않는 것이 중요하다.