

# 시사원정대 NIE 2022-6 월호



## Contents

교재 들여다보기

1 주 수업 계획표

1 주 수업 내용

2 주 수업 계획표

2 주 수업 내용

3 주 수업 계획표

3 주 수업 내용

4 주 수업 계획표

4 주 수업 내용

참고자료

## 교재 들여다보기

### 1) 시사탐험

최근 가장 뜨거웠던 뉴스를 해설과 함께 소개하는 코너.

최근 이슈가 됐던 뉴스, 국제 이슈, 꼭 알아야 하는 시사 용어 등을 다룹니다. 토론이나 논술 수업의 자료로 적합한 기사가 많습니다.

### 2) 경제탐험

최신 경제 뉴스와 경제 키워드 및 주목받는 슈퍼리치를 둘러싼 뉴스를 소개하는 코너.

영화·드라마·웹툰 등을 활용한 경제 지식을 쌓으며 돈에 대한 감각과 이해력을 키울 수 있습니다.

### 3) IT 융합탐험

최근 IT(정보기술) 분야에서 화제가 되는 첨단 기술과 환경 관련 뉴스를 소개하는 코너.

4차 산업혁명시대와 친환경시대에 걸맞은 태도를 기를 수 있습니다.

### 4) 문화탐험

창의성과 감수성을 길러주는 코너. 순수예술부터 엔터테인먼트, 메타버스에서의 체험 등 폭넓은 기사를 소개합니다. 매달 한국학교사서협회 소속 현직 사서선생님의 추천도서를 읽고 토론에 활용할 수 있습니다.

### 5) 리딩북(별책부록)

찬반 의견이 팽팽히 맞섰던 뉴스, 신문의 사설·칼럼·기사를 10대 눈높이에 맞춰 정리합니다. 읽기 능력과 논리력, 사고력을 기를 수 있습니다.

### 5) 리치북(책 속 부록)

최신 주목 받았던 경제 이슈 중 중심이 되는 키워드를 쉽게 풀어서 설명합니다. 금융경제 상식을 쌓고 자신의 생활에도 적용해볼 수 있습니다.

## 2주 수업 계획표

단원	시사원정대 NIE 6월호 2주 (90분)		
학습 목표	아동의 놀 권리의 정의와 의의에 대해 알아본다. '팬더스트리'의 의미를 알고 이와 관련된 소비 현상에는 어떤 것이 있는지 살펴본다.		
활동 초점	- 아동의 놀 권리의 개념을 알아보고 놀 권리가 보장되어야 하는 이유에 대해 이야기 한다. - 팬더스트리의 경제 가치가 확대된 이유를 분석해본다.		
구분	중심 활동과 내용	교사 활동 초점	분
열기	- 지난 주 있었던 뉴스를 돌아본다. (베스트 뉴스를 선정해서 이야기 나누기) 스피드퀴즈로 어휘테스트	- 기회는 공정하게 준다. 문제를 간추려 고급 어휘만 추려서 테스트한다.	8
펼치기	-리딩북(별책부록) 6~11 맞춤칼럼 초급 - 놀 권리	- 아동의 놀 권리 - 문단별 핵심 문장 파악	25
	- 58~61 키워드가 머니 - 팬더스트리가 머니?	- 팬더스트리의 개념 - 팬덤 플랫폼의 등장	25
	- 82~85 화제의 Item - 쇼핑몰 한복판에 고래가 나타났다?!	- 가상세계와 메타버스	25
마무리	- 펼치기 주제와 관련된 창의활동을 한다. - 다음 주 수업 예고	- 팬더스트리에 참여한 경험을 이야기해 본다.	7

[20분 수업 시, 활용 방법]

단원	시사원정대 NIE 6월호 2주		
학습 목표	'팬더스트리'의 의미를 알고 이와 관련된 소비 현상에는 어떤 것이 있는지 살펴본다.		
활동 초점	- 팬더스트리의 경제 가치가 확대된 이유를 분석해본다.		
구분	중심 활동과 내용	교사 활동 초점	분
열기	- 지난 주 있었던 뉴스를 돌아본다. (베스트 뉴스를 선정해서 이야기 나누기) 스피드퀴즈로 어휘테스트	- 기회는 공정하게 준다. 문제를 간추려 고급 어휘만 추려서 테스트한다.	3
펼치기	- 58~61 키워드가 머니 - 팬더스트리가 머니?	- 팬더스트리의 개념 - 팬덤 플랫폼의 등장	15
마무리	- 다음 주 수업 예고 - 신문 스크랩하기(스케치북활용) 활동 안내	- 팬더스트리에 참여한 경험을 이야기해 본다.	2

## 맞춤칼럼 초급

### 놀 권리

<어휘 UP>

일관: 하나의 방법이나 태도로써 처음부터 끝까지 한결같음.

학대: 몹시 괴롭히거나 가혹하게 대우함. 또는 그런 대우.

제재: 일정한 규칙이나 관습의 위반에 대하여 제한하거나 금지함. 또는 그런 조치.

개정: 주로 문서의 내용 따위를 고쳐 바르게 함.

입법: 법률을 제정함.

발의: 의견을 내놓음.

가결: 회의에서, 제출된 의안을 합당하다고 결정함.

권장: 권하여 장려함.

<발문>

1. 아동인권에 대한 논의가 어떻게 진행되어 왔는지 조사해 발표해 보자.
2. 아동인권에 대한 인식이 부족한 이유가 무엇인지 생각해보고, 아동인권에 대한 인식 수준이 높아지기 위해서는 어떤 행동이 필요할지 이야기를 나눠 보자.

<교사 참고자료>

### 갈 길 먼 아동인권...어린이 행복에 한국의 미래 달려다

어린이날이 올해로 100 주년을 맞았지만 여러 조사에서 '한국의 아이들은 행복하지 않다'는 결과가 일관되게 나온다. 보건복지부가 5 년마다 시행하는 '아동종합실태조사'(2018 년)에서 한국의 9~17 세 아동·청소년 삶의 만족도는 10 점 만점에 6.57 점으로 경제협력개발기구(OECD) 회원국 중 최하위였다.

국제아동권리 비정부기구(NGO) 세이브더칠드런과 서울대 사회복지연구소가 2019 년 35 개국 만 10 세 아동의 행복도를 비교한 '국제 아동 삶의 질 조사'에서도 한국(10 점

만점에 8.41 점)은 31 위에 그쳤다. 한국 아동은 특히 △학습에 대한 만족도(25 위) △안전한 환경에 대한 만족도(26 위) △자기 자신에 대한 만족도(28 위) △시간 사용에 대한 만족도(31 위)가 낮았다. 한국 아동의 권리와 행복감을 향상시키는 데 있어서 어른들이 앞으로 고려해야 할 부분이다.

○ '학대 아동 보호-발달권' 대책 시급

한국은 학대받는 아동에 대한 보호가 여전히 부족하다. 지난해 1 월 민법에서 '친권자는 그 자를 보호 또는 교양하기 위하여 필요한 징계를 할 수 있다'는 내용의 '징계권' 조항이 삭제됐지만 이는 아동을 보호하기 위한 시작일 뿐이다.

복지부의 '2020년 아동학대 주요 통계'에 따르면 아동학대 사례는 3만905건이다. 같은 해 학대로 사망한 아동은 43명이다. 2018년 28명, 2019년 42명에서 더욱 증가했다.

물론 정부는 계속 아동학대 대책을 내놓고 있다. 하지만 세이브더칠드런 관계자는 "가해자 처벌 강화, 미신고 행위 제재 강화 등의 내용이 반복될 뿐 구체적인 예산과 인력 추가에 대한 중장기적 계획이 없다"고 지적했다. 훈육이나 사랑으로 포장된 아동 학대를 실질적으로 막기 위해서는 법률 개정에 그치지 말고 아동권리에 대한 인식을 높이고 비폭력적인 자녀 양육 방식을 마련하는 노력이 필요하다.

아동의 발달권도 문제다. 유엔아동권리협약 31조에는 '모든 아동은 충분히 쉬고 놀 권리가 있다'라고 돼 있지만 한국 아동들은 과도한 학습과 경쟁으로 놀이를 즐기지 못하고 있다. 2018년 아동종합실태조사에 따르면 만 9~17세 아동·청소년 중 70.4%가 '학교와 학원, 과외 등 공부 때문에 시간이 부족하다'고 답했다. 평상시 스트레스를 대단히 많이 혹은 많이 느낀다고 답한 아동·청소년은 16.0%였다. 그 원인(중복 응답)은 △숙제와 시험(64.0%) △성적 때문에 부모님으로부터(55.9%) 순이었다.

우리 사회는 아동 관련 입법 성과도 부족하다. 세이브더칠드런이 1 월 발표한 아동의정활동 모니터링 보고서에 따르면 21 대 국회 첫 1 년간 발의된 아동·청소년 관련 법안은 533 건(아동 405 건, 청소년 128 건)으로 전체 발의 법안(9882 건)의 5.4%에

불과했다. 국내 인구 중 아동 비율은 15%인데 국회에 닿은 아동 목소리는 이에 미치지 못하는 셈이다. 발의된 법안 가운데 가결된 건 4.9%(26 건)였다. 이는 전체 발의 법안의 가결률(7.5%)에도 크게 못 미친다.

#### ○ 아동의 권리 보장이 미래에 대한 투자

윤석열 대통령 당선인이 이끌 새 정부에서는 아동학대 사건에 대해 신속한 사법처리 방안이 추진될 것으로 예상된다. 윤 당선인이 사법공약 1호로 아동·소년·가정문제의 형사사건까지 처리하는 통합가정법원 설치를 내걸어서다.

현재 아동학대 가해자에 대한 형사처벌은 가정법원이 아닌 형사법원에서 이뤄져야 해 처리 시간이 오래 걸렸다. 하지만 통합가정법원은 형사사건까지 도맡아 사건 처리가 빨라지고 피해자 보호 기능도 강화할 것으로 보인다. 또 윤 당선인이 초등학교에서 방과후학교 스포츠 활동을 강화하기로 한 만큼 아동의 놀 권리 보장도 기대할 수 있다.

세이브더칠드런은 아동의 놀 권리 보장을 위한 첫걸음으로 2014년부터 '놀이터를 지켜라' 사업을 진행 중이다. 이 사업은 아동들이 접근하기 쉽고 안전하며 아동의 의사가 충분히 반영된 놀이 공간을 만드는 게 핵심이다. 학교 운동장을 제외하고는 놀 공간을 찾기 힘든 농어촌 지역의 놀이터를 신축하거나 도심의 노후한 놀이터를 개선한다. 올해 4월 기준으로 93개 놀이터를 개선했고, 올해 100호가 개장될 예정이다.

전문가들은 미래를 위한 투자라고 생각하고 더 적극적으로 아동 권리 보호에 나서야 한다고 강조했다. 최근 세이브더칠드런 코리아가 어린이날 100주년을 맞아 유튜브 채널에서 시작한 강연 프로젝트 '오픈 마이크 포 칠드런'에 출연할 예정인 장동선 뇌과학자는 "기술이 계속 발전하고 변해가는 4차 산업혁명 시대에 미래를 준비하는 가장 좋은 방법은 아동에게 투자하는 것"이라며 "아동이 꿈과 희망을 가지기 위해선 스스로가 누구인지 알고 자기 목소리를 내야 한다"고 말했다.

세이브더칠드런은 2015년부터 아동들이 자기 눈높이에서 지역 문제에 대한 정책을

제안하는 '어린이 옹호 활동가 캠프'를 진행해왔다. 이 캠프에서 아동들은 자신이 살고 있는 동네와 학교가 어떻게 바뀌어야 하는지 의견을 내고, 지역 자치단체장과 국회의원에게 전달한다. 2016년에는 서울시교육감과 전북도교육감, 부산 해운대구청장에게 잘 노는 학교를 만들기 위한 정책을 제안했다. 같은 해 서울시교육청은 아동들의 제안을 받아들여 초등학교 1, 2학년에게 하루 20~30분 자유놀이 시간을 주도록 권장하는 정책을 발표했다.

[동아일보 2022-05-03]

## 키워드가 머니

### 팬더스트리가 머니?

<어휘 UP>

육탄전: 몸을 탄알 삼아 적진에 뛰어들어 벌이는 전투.

전장: 싸움을 치르는 장소.

영입: 환영하여 받아들임.

주도: 주동적인 처지가 되어 이끌.

융합: 다른 종류의 것이 녹아서 서로 구별이 없게 하나로 합하여지거나 그렇게 만들.

탑재: 배, 비행기, 차 따위에 물건을 실음.

추동: 어떤 일을 추진하기 위하여 고무하고 격려함.

<발문>

1. 팬 플랫폼이란 무엇인지 알아보고, 대표적 사례를 분석해 보자. 사용 경험이 있다면 이야기해 보자.
2. 팬 플랫폼이 성공하고 있는 이유는 무엇인지 생각해 보자.

### <교사 참고자료>

#### 앱으로 옮겨간 덕질... '팬 플랫폼' 뜨거운 전쟁

폭우가 쏟아지는 공연장 앞 '흰 우비'파와 '노란 우비'파가 대치하다가 끝내 육탄전을 벌인다. 드라마 '응답하라 1997'이 재현한 H.O.T.와 젝스키스 팬클럽의 격돌 장면이다.

팬클럽 문화는 20 세기 중반, 대중음악의 발달과 함께 성장한 오랜 전통이다. 시대에 따라 그 매체는 손편지, 팬진(팬 매거진), 전화사서함, PC 통신 동호회, 인터넷 카페로 변화했다. 이제 팬덤과 팬덤을 넘어 팬 플랫폼이 새로운 주체로 떠오른다. 매머드급 팬 플랫폼 애플리케이션 간의 경쟁이 새로운 전장을 만들고 있다.

○ 팬덤 vs 팬덤→팬 플랫폼 vs 팬 플랫폼, 지형 바뀌는 팬 커뮤니티

빅히트엔터테인먼트가 운영하는 팬 플랫폼 '위버스'가 처음으로 케이팝 가수가 아닌 외국 아티스트를 영입했다. 떠오르는 팝스타 그레이시 에이브럼스. 그는 할리우드 유명 제작자 JJ 에이브럼스('미션 임파서블' '로스트' '스타워즈')의 딸이다. 작년 6 월에 서비스를 개시한 위버스는 투모로우바이투게더와 방탄소년단이 열었지만 소속사의 경계를 넘어 세븐틴, 뉴이스트, CL, 선미, 드림캐쳐 등을 차례로 영입했다. 이제 범위가 세계로 넓어지는 것은 시간문제다. 딸의 '넘버원 팬'은 아빠 아닐까. 그레이시 에이브럼스의 영입은 시사하는 바가 적잖다. 위버스는 영국 팝스타 영블러드도 영입하고 서비스 오픈을 앞두고 있다.

현재 팬 플랫폼을 주도하는 강자는 '위버스' '네이버 브이라이브 팬십'이다. 내년 초에는 게임회사인 NC 소프트가 만든 '유니버스'가 도전장을 내민다. 이달 들어 아이즈원, 강다니엘, 에이티즈 등 대어급 영입을 잇달아 발표하며 선전포고 중이다. 총 11 팀을 영입해 위버스(현재 13 팀)를 추격하고 있다.

팬 플랫폼의 뼈대는 일종의 소셜네트워크서비스(SNS)다. 트위터, 인스타그램, 유튜브의 특징점을 모아 '내가 좋아하는 가수'에 관한 사진, 영상, 뉴스, 정보를 모아 보고 팬끼리 소통할 수 있다. 여기에 관련 상품이나 온라인 콘서트 입장권을 살 수 있는 판매처 기능도 융합했다. 방탄소년단은 비대면 유료 공연 '방방콘'을 위버스를 통해 독점 공개했다.

○ 아바타 기능도... 네트워크 넘어 마켓과 체험으로

유니버스는 네트워크 기능에 음원, 뮤직비디오, 예능까지 제작해 내보내는 '유니버스 오리지널스'를 핵심 기능으로 꽂아 넣을 것으로 전망된다. 유니버스를 만드는 '클럽'의 이주현 홍보제작팀장은 "NC 소프트만이 가진 인공지능(AI) 기술을 토대로 AI 보이스(음성)를 활용한 프라이빗 콜(마치 팬과 스타가 일대일 통화를 하는 듯한) 기능도 탑재한다"고 말했다. 3 개 언어 서비스로 134 개국에 동시 오픈할 계획. 팬들이

아바타를 통해 스타의 뮤직비디오를 직접 만들 수 있는 일종의 대규모 놀이터를 건설하겠다는 게 유니버스의 큰 그림이다.

올 6 월 개시한 팬덤 앱 '블립'은 '내 손안의 덕메이트'를 캐치프레이즈로 내걸었다. 아티스트가 아니라 팬이 중심이다. 블립을 운영하는 '스페이스 오디티'의 김흥기 대표는 "'내 가수'도 서비스를 열어달라고 청원하면 받아들이는 열린 형태이자 트위터, 유튜브 등 각종 플랫폼에 분산된 콘텐츠나 뉴스를 실시간으로 보여주는, 팬 친화적 서비스"라고 했다. '배달의 민족'처럼 기존 음식점의 메뉴를 편리하게 눈앞에 가져다준다는 것.

최근 팬 플랫폼의 약진은 이른바 '팬덤 경제'의 확장과 플랫폼 기술이 추동하고 코로나 19 의 비대면 소비 상황이 땀감이 되고 있다. 웹진 '아이돌로지'의 미묘 편집장은 "1990 년대 전화사서함으로 기획사의 중앙통제식 팬 문화가 발달했다면 2000년대 들어 인터넷 카페와 개인 '홈마'(홈페이지 마스터)로 '지방 분권'이 이뤄진 뒤, 다시 중앙(기획사)의 통제가 커지는 양상이 흥미롭다"고 말했다.

[동아일보 2020-11-26]

## 화제의 IItem

### 쇼핑몰 한복판에 고래가 나타났다?!

<어휘 UP>

혼재: 뒤섞이어 있음.

유입: 어떤 곳으로 흘러들.

진화: 일이나 사물 따위가 점점 발달하여 감.

두각: 뛰어난 학식이나 재능을 비유적으로 이르는 말.

추진: 목표를 향하여 밀고 나아감.

퇴출: 물러나서 나감.

창출: 전에 없던 것을 처음으로 생각하여 지어내거나 만들어 냄.

간과: 큰 관심 없이 대강 보아 넘김.

<발문>

1. 메타버스에 대한 긍정적 평가와 부정적 평가를 조사하고 근거를 들어 토의해 보자.
2. 내가 메타버스를 개발한다면 어떤 기능을 넣고 싶은지 발표해 보자.

<교사 참고자료>

### Z세대의 플렉스 공간 '메타버스'에 미래가 있다[세상을 바꾸는 과학/최재붕]

최근 메타버스에 대한 기대감이 커지면서 동시에 거품론도 만만치 않게 떠오르고 있다. 메타버스(Metaverse)는 흔히 현실과 혼합된 3차원 가상세계를 뜻하지만 좀더 큰 의미로는 디지털공간과 현실공간이 혼재된 신세계라고 할 수 있다. 인류는 스마트폰을 손에 쥐어 뒤로 자연스레 디지털 신대륙으로 이동해버렸다. 이유는 '생존에 유리해서'였다. 이제 인류는 세계 최고의 쇼핑몰인 아마존, 세계 최대 방송국인 유튜브, 세계 최고의 소프트웨어 거래상점인 앱스토어 같은 디지털 세계에 살고 있다. 그리고 이 신대륙이 메타버스라는 가상의 현실감이 강화된 새로운 세계로 진화하는 중이다.》

그 주인공은 10, 20 대다. 이들은 무서운 속도로 메타버스 플랫폼으로 유입되고 있다. 마인크래프트, 로블록스 같은 가상현실 게임에 미국 10 대의 60% 이상이 가입했고, 배틀게임인 포트나이트에는 3억 5000만 명, 네이버가 운영하는 제페토에도 3억 명이 가입해 다양한 방식의 가상현실 생활을 즐기고 있다. 2020년 6월 로블록스가 미국의 10대 어린이들을 대상으로 한 설문조사에서 약 52%가 "현실 친구보다 로블록스 내 관계에 더 많은 시간을 보냈다"고 답했다.

기존 인터넷, 소셜네트워크서비스(SNS)와 다른 메타버스 플랫폼의 매력은 무엇일까? 1995년 이후 태어난 Z세대는 스마트폰으로 지식을 흡수하며 세상에 대해 배웠고, 나아가 세계관을 형성했다. 인류는 어려서 게임을 통해 세상을 배운다. 50, 60대가 구슬치기, 딱지치기, 오징어게임을 하며 친구를 사귀고 사회를 배웠다면 이들은 마인크래프트, 로블록스, 포트나이트, 제페토 등 가상의 현실 속에서 자기를 대신하는 캐릭터를 바탕으로 게임을 즐기며 친구를 만나고 사회를 배웠다. 2년 넘게 이어진 코로나 상황도 메타버스 세계의 시계를 앞당겼다. 유튜브로 수업을 듣고, 좋아하는 가수의 아바타 공연을 메타버스 플랫폼으로 감상하고, 아바타로 친구들과 쇼핑을 하면서 메타버스 속의 생활이 현실세계와 혼재되기 시작한 것이다. 이것이 메타버스 진화의 출발이다.

인터넷 플랫폼 전쟁에서 승리했던 미국은 메타버스 플랫폼 분야에서도 빅테크 기업을 앞세워 두각을 나타내고 있다. 애플, 마이크로소프트(MS), 구글, 메타(옛 페이스북), 엔비디아 등이 대표적이다. 페이스북은 아예 회사 이름을 메타로 바꾸고 '호라이즌 월드'라는 메타버스 플랫폼을 오픈하는 한편, '오쿨러스 퀘스트라'는 무선 VR(가상현실) 헤드셋 판매에 사운을 걸고 있다. MS도 자체 메신저 '팀즈'를 메타버스 방식으로 전환하는 한편 스타크래프트를 만든 블리자드를 무려 82조 원에 인수해 메타버스 게임시장의 지배력 확대를 시도하고 있다. 또 삼성전자와 협력해 홀로렌즈를 대신한 AR(증강현실) 글래스도 개발중이다. 애플도 VR 디스플레이 장치를 2023년까지 출시하겠다고 선언했으며 구글도 VR 기반의 영상통화 서비스 개발을 추진 중이다. 제품과 서비스뿐만이 아니다. 엄청난 자본과 뛰어난 인재들이 메타버스 시장에 투입되면서 새로운 가상세계의 시장경제 생태계 자체가 빠르게 확장중이다. 그것을 만들어가는 핵심요소가

NFT(Non-Fungible Token-대체불가토큰)와 암호화폐다.

NFT는 블록체인을 이용한 소유권 등록 시스템이다. 디지털 아이템은 복제하면 완전히 똑같이 때문에 거래가 불가능하다. 그러나 NFT로 등록하는 순간 그 소유권을 보장할 수 있고 비로소 판매가 가능하다. 아파트의 등기권리증과 비슷하다. 이미 많은 디지털 아티스트들이 이러한 예술작품을 판매하고 있다. 작품 등록은 NFT로 하고 거래는 암호화폐인 이더리움을 활용하는 방식이다. 그런데 메타버스와 NFT 시장이 활성화되면서 융합된 새로운 형태의 비즈니스가 성장 중이다. Z세대 고객을 확보하고 싶은 많은 기업들이 제페토나 로블록스 같은 플랫폼에 샵을 열고 다양한 아이템을 광고하고 판매하더니 이제 NFT와 암호화폐를 활용해 새로운 비즈니스 모델을 창조하고 있다.

나이키는 로블록스에 나이키랜드를 오픈해 다양한 아이템을 판매하더니 아예 가상신발을 고가의 상품으로 개발해버렸다. 나이키가 NFT 에 등록된 후 판매하는 가상신발의 가격은 한 컬레에 무려 1500 만 원에 이른다. 이미 2021 년 630 종을 판매해 37 억 원의 매출을 올렸다. 이 신발은 메타버스 플랫폼에서 생활하는 나의 캐릭터가 착용할 수 있다. 또한 구매한 고객에게는 AR 필터가 제공되는데, 이걸 설치해 자기 발을 찍으면 가상신발이 착용된 것 같은 사진이 찍힌다. 이걸 SNS 에 올릴 수도 있다. 이것이 Z 세대의 새로운 플렉스 방식이다.

세상에 오직 하나뿐인 특수 제작된 실물 신발도 보내준다. 이 모든 거래는 이더리움으로 이뤄진다. 나이키의 한정판 신발이 재판매 시장에서 500만 원 선에 거래되는 걸 생각하면 높은 가격에 크게 놀랄 일도 아니다. 아디다스는 NFT 마켓에서 크게 성공한 BAYC(Bored Ape Yacht Club-지루한 원숭이들의 요트클럽) 캐릭터를 구매하고 여기에 3만 개의 각기 다른 아디다스 옷과 모자 등을 입혀 NFT 아이템으로 개발해 판매했는데 무려 275억 원의 매출을 기록했다. 이들 3만 명의 회원에게 특별 제작된 세계 유일의 모자, 옷, 신발을 보내준 것은 물론 앞으로도 다양한 혜택을 제공할 예정이다. 메타버스와 NFT, 암호화폐가 제조기업과 만나 Z세대가 열광하는 새로운 비즈니스 모델을 만들어 가고 있는 것이다.

이들 기업의 성공에 힘입어 삼성전자, 코카콜라, 스타벅스 등 수많은 기업들이 유사한

비즈니스 모델을 시도하고 있거나 추진 중이다. 이들의 목표도 TV광고를 아예 보지 않는 Z세대 고객을 확보하는 것이다. 메타버스라는 신세계에서는 이처럼 모든 것이 연결되고 융합하며 새로운 방식으로 도전중이다. 이 도전은 소비자의 참여에 의해 빠르게 성장하기도 또 퇴출되기도 한다. 이것이 진정한 메타버스 생태계의 진화현상이다.

사실 우리는 디지털 신대륙에서 엄청난 잠재력을 가진 몇 안 되는 나라다. 유튜브 조회수 1위는 우리나라 스마트스터디가 만든 아기상어다. 100억 회를 훌쩍 넘었다. 넷플릭스에서 역대 최고 기록을 세운 드라마는 오징어게임이다. 전 세계가 사랑하는 세계 최고의 아티스트 BTS와 블랙핑크 보유국이기도 하다.

웹툰의 인기도 폭발적이다. 네이버와 카카오의 웹툰 플랫폼은 세계 100개 국에서 1위를 차지하고 있고 '지옥', '지금 우리 학교는' 같은 웹툰은 드라마로 제작되자마자 넷플릭스 세계 1위를 기록하기도 했다. e스포츠도 우리가 중주국이다. 그 많은 규제에도 불구하고 끊임없이 세계적인 게임들을 출시하고 있고 세계최고 프로게이머도 연봉 100억을 훌쩍 넘은 페이커다. 또 네이버의 메타버스 플랫폼 제페토 가입자 3억명 중 90%는 외국인이다.

그러고 보니 국경도 없고 언어장벽도 없는 메타버스 세상에서 세계의 MZ 세대들은 우리 문화를 만끽하며 강력한 팬덤을 보여주고 있다. 그런데 유튜브나 넷플릭스, 로블록스처럼 세계 최고로 성장한 글로벌 플랫폼은 찾기 힘들다. 그 이유는 우리 사회가 미국처럼 연결하고 융합해서 새로운 걸 창조하고 도전하기보다 혹시 일어날 부작용을 규제하는 세계관을 갖고 있기 때문이다.

글로벌 시장에서 암호화폐가 급성장하자 투기성과 자금세탁 가능성을 문제 삼아 바로 금지시켰다. 물론 부작용도 심각하지만 그 이면의 발전가능성은 무시된 측면이 크다. 메타버스 시장이 성장하자 '그건 해보니까 애들 게임이더라'하는 의견이 시장 전체를 덮어버렸다. NFT도 마찬가지다. 폭발적 성장이 일어나자 투기 가능성을 부각시키고 가격이 폭락하자 '드디어 거품이 빠지고 실체가 드러났다'는 의견이 사회를 지배한다. 사실 정확한 지적이다. 이 산업들의 성장에는 과도한 거품과 부작용이 존재한다. 그런데



이들이 융합하면 엄청난 신 시장 창출의 가능성도 분명히 존재한다. 우리가 간과하는 메타버스 신세계의 숨겨진 반쪽이다. 미국은 이 위험성을 적절히 관리하며 새로운 시장의 지배자들을 차근차근 키우고 있을 뿐 아니라 나이키, 아디다스 같은 기존 글로벌 기업까지 참여시키며 생태계를 확대하고 있다.

이미 우리는 지난 10년 동안 비슷한 경험을 했다. 유튜브, 아마존, 넷플릭스, 우버, 에어비앤비 등 새로운 플랫폼들이 등장할 때마다 부작용을 지적하고 성장가능성이 낮다고 무시해왔다. 심지어는 규제로 막아버렸다. 그 모든 지적들은 정확한 팩트였고 잘못된 내용도 없었다. 그런데 인류는 어이없게도 자발적 선택을 통해 이들을 세계적 플랫폼으로 성장시켰다. 지금 성장하는 메타버스 플랫폼도 비슷한 가능성을 갖고 있다. 그런데 우리는 여전히 부작용에 매몰돼 있다. 미래 변화에 대한 도전이 없다면 메타버스 세상에서 글로벌 플랫폼과 국가 경쟁력을 키우는 일은 요원하다.

뒤집어 생각해보면 새로운 세상이 열릴 수 있다. 우리에게서 K팝, K드라마, 웹툰에 열광하는 전 세계 10억 명의 MZ세대가 있다. 만약 오징어게임이 히트했을 때 메타버스로 게임 환경을 구현하고 이들을 공식 초대했으면 어땠을까? 또 456명의 캐릭터를 NFT화하고 판매했다면 어땠을까? 우리는 중국에서 특수의상과 뽑기 도구를 만들어 팔아 많은 돈을 챙겼다고 한탄했다. 그런데 이런 인기 있는 아이템들을 NFT화해서 암호화폐로 거래했다면 국경 없는 메타버스 세상에서 더 많은 수익을 만들 수도 있지 않았을까? 실제로 오징어게임이 히트를 하자 로블록스에 이를 배경으로 한 게임이 등장했고 순식간에 1억2000만 명 이상이 이 게임을 즐겼다. 메타버스란 그런 세계다.

나이키와 메타버스가 시도한 NFT 프로젝트도 부작용과 잠재력이 공존하는 상황에서 시작된 도전이다. 그들은 도전한다. 그리고 또 다른 비즈니스 모델을 만들고 세상을 바꾸고 있다. 물론 실패할 수 있다. 그러나 신문명은 위험을 두려워하지 않는 도전에 의해 성장한다. 뒤집어 생각해보면 우리에게 메타버스는 놀라운 기회가 될 수도 있다. 만약 우리가 만들고 있는 메타버스 세상에서의 성공이 지금 세상을 위협하는 규제의 대상이 아니라 새로운 세상을 만들어갈 기회라고 생각할 수 있다면.