

## 메타버스 플랫폼 제페토(Zepeto) 콘텐츠에 재현되는 부산의 장소성\*

강주현\*\* · 이진로\*\*\*

### | 국문초록 |

본 연구는 메타버스 플랫폼 제페토(ZEPETO)에 재현된 부산 관련 월드를 분석하여, 디지털 환경에서 지역의 장소성이 어떠한 방식으로 시각화, 경험화, 의미화되는지를 고찰하였다. 이를 위해 제페토에서 '부산'을 키워드로 검색하여 17개 월드를 연구 대상으로 삼았다. 분석은 랜드마크와 관광 공간의 재현, 공공 및 산업 인프라의 디지털 재현, 교육 공간의 구성, 역사, 문화, 사회적 가치의 맥락화, 상호작용 장치와 기술적 환경의 다섯 차원에서 이루어졌다.

분석 결과, 제페토 속 부산은 단일한 도시 이미지라기보다 관광 랜드마크, 공공행정, 산업 홍보, 교육, 역사, 문화복지, 대중문화 콘텐츠 등이 복합적 표상으로 나타났다. 부산타워, 광안대교, 자갈치, 다대포, 흰여울문화마을 등은 부산을 즉각적으로 인식하게 하는 시각적 기호로 기능했으며, 경찰서, 항만공사, 블록체인 벤처컨벤션 등은 공공서비스와 산업 인프라를 친숙하게 전달하는 가능성을 보여주었다. 또한 학교, 직업교육기관, 민주길, 시민공원, 발달장애 작가 전시회 등은 메타버스가 교육, 역사 기억, 사회적 가치 확산의 장으로 활용될 수 있음을 보여주었다. 그러나 상당수 월드는 실제 지역의 생활세계, 관계, 기억 등을 충분히 담아내기보다 외형적 재현에 머무르는 경향을 보였다. 본 연구는 지역 메타버스의 지역 서사, 문화적 맥락,

\* 이 논문은 부산대학교 한국민족문화연구소가 개최한 2026년 2월 <지방소멸 이후의 지역성> 세미나에서 발표한 「지역성, 사라지는 공간 넘어 살아 있는 장소로: 메타버스 플랫폼 제페토(Zepeto) 콘텐츠에 재현되는 부산」 원고를 수정 보완하였음.

\*\* 제1저자: 한국교원대학교 대학원 융합교육전공 강사(kmunhak@knue.ac.kr)

\*\*\* 교신저자: 영산대학교 성심교양대학 교수(lee2jr@hanmail.net)

공동활동이 결합된 장소성 설계가 필요함을 제안한다.

주요어: 메타버스, 제페토, 부산, 장소성, 지역성

## | 차례 |

1. 서문
2. 이론적 배경
3. 연구방법
4. 연구결과
5. 맺음말

## 1. 서문

오늘날 지역은 단순한 지리적 공간을 넘어 사회적으로 구성되는 정체성의 장에 가깝다.<sup>1)</sup> 지역은 다양한 행위 주체의 해석과 실천 속에서 새로운 이미지와 서사를 획득한다. 가령, 서울의 ‘Hi Seoul’, 부산의 ‘Dynamic BUSAN’, 수원시의 ‘수원화성문화제’처럼 지방자치단체들은 브랜드와 축제, 경관 정책을 중심으로 도시 이미지를 구축해 왔으며, 김해의 역사성 복원이나 청계천 복원사업처럼 역사와 자연, 현대성을 결합한 이미지 전략도 추진되어 왔다.<sup>2)</sup>

지역의 이미지와 서사가 기획되고 유통되는 중심 무대는 디지털 플랫폼으로 확장되고 있다. 그 가운데 메타버스는 물리적 공간의 단순한 대체물이 아니라, 현실 공간의 이미지, 기능, 관계, 기억을 선택적으로 재구성하

- 
- 1) Fernandez-Cavia, J., M. Kavaratzis, and N. Morgan, “Place branding: A communication perspective”, *Communication & Society*, Vol.31, No.4, 2018, pp.1~7.
  - 2) 김세용·최강립, 「도시이미지전략의 유형별 사례연구」, 『국토계획』 제44권 제1호, 대한국토·도시계획학회, 2009, pp.287~302.

는 새로운 공간 형식으로 주목받고 있다.<sup>3)</sup> 허드슨-스미스와 배티(Hudson-Smith & Batty)는 도시와 지역에 관한 시각적, 경험적 정보가 메타버스 플랫폼에서 수집, 편집, 재구성되는 과정을 통해 새로운 공간적 의미가 형성될 수 있다고 보았다.<sup>4)</sup>

메타버스에 도시가 재현된다는 것은 디지털 기술이 장소 경험 자체를 어떻게 재구성하는가의 문제와 직결된다. 렐프(Relph)에 따르면 디지털 미디어는 정보와 이미지의 범람, 현실과 가상의 혼재, 표준화된 장면의 반복을 통해 이용자의 장소 감각을 흔들 수 있다. 이 과정에서 장소는 역사와 생활 맥락을 지닌 구체적 공간이라기보다 빠르게 소비되는 시각적 표면에 불과할 수 있으며, 실제 장소에 뿌리를 둔 사회적 연결도 약화될 수 있다. 더욱이 디지털 환경은 비장소적 커뮤니티, 왜곡된 장소 기억, 감시와 데이터화의 확산을 통해 장소 경험을 더욱 불안정하게 만들 수 있다.<sup>5)</sup>

한편, 부산의 디지털 공간과 메타버스 관련 연구 동향을 살펴보면, 김병기는 스마트시티 정책 연구와 관련하여 디지털 공간과 물리적 공간이 상호 분리된 영역이 아니라 기술을 매개로 함께 진화할 수 있는 관계로 논의했다. 이는 메타버스, 즉 가상공간 역시 도시의 물리적 현실 데이터와 운영체제와 결합함으로써 도시 공간의 확장성을 높일 수 있음을 말한다.<sup>6)</sup> 또한 김보성은 부산근현대역사관의 피란수도 시절 공간을 재현한 미디어 파사드 사례를 분석하면서, 디지털 재현 공간이 집단 기억과 장소 기억을 연결

---

3) Shaw, S.-L., "Time geography in a hybrid physical-virtual world", *Journal of Geographical Systems*, Vol.25, No.3, 2023, pp.339~356.

4) Hudson-Smith, A., and M. Batty, "Ubiquitous geographic information in the emergent metaverse", *Transactions in GIS*, Vol.26, No.3, 2022, pp.1147~1157.

5) Relph, E., "Digital disorientation and place", *Memory Studies*, Vol.14, No.3, 2021, pp.572~577.

6) 김병기, 「스마트시티의 진화, 디지털 공간과 물리적 공간의 공진화 - 부산광역시 스마트시티 정책 사례를 중심으로」, 『인문사회과학연구』 제25권 제4호, 인문사회과학연구소, 2024, 315~352쪽.

하고, 시민과 관광객의 감각적 역사 이해를 촉진함으로써 사회적 합의 형성 및 시민 정체성 강화에 기여할 수 있다고 보았다.<sup>7)</sup>

이러한 공간의 디지털 전환 시도는 향후 AI 기술의 발전으로 메타버스 체험 방식이 고도화될수록 더욱 중요한 의미를 지니게 될 것이다. 그럼에도 불구하고, 국내 지역 도시가 실제 메타버스 플랫폼에서 어떻게 재현되고, 그 재현이 지역 정체성, 장소성 등과 어떤 관계를 맺는지에 대한 구체적 분석 연구는 아직 충분하지 않다.

이에 본 연구는 메타버스 플랫폼 가운데 하나인 <제페토>(ZEPETO) 플랫폼에 재현된 부산 관련 월드들을 분석하여, 메타버스에서 부산이 어떠한 방식으로 재현되고 있는지를 살펴보고자 한다. 부산은 해양도시, 관광도시, 산업도시, 역사도시, 문화도시라는 복합적 정체성을 지닌 지역으로서, 메타버스 공간에서 장소성이 어떻게 선택되고 조합되는지를 살펴보기에 적절한 사례이다.

본 연구는 이를 통해 메타버스 플랫폼이 지역의 정체성을 살릴 수 있는 디지털 장소가 될 수 있는지, 혹은 반대로 표면적 이미지와 비맥락적 조립에 머무는지를 비판적으로 검토하고자 한다. 그리고 지역 기반 메타버스 콘텐츠가 장소성을 살리면서 나아갈 방향을 제안하고자 한다.

## 2. 이론적 배경

### 1) 디지털 환경에서 장소성

‘장소’는 고정된 경계 안에 자족적으로 존재하는 실체라기보다, 다양한 사회적 관계와 흐름이 특정 시공간에서 접합되는 관계적 순간으로 파악된다.<sup>8)</sup>

---

7) 김보성, 「피란수도 부산의 기억을 담은 디지털 공공역사 콘텐츠의 가치 연구: 부산근현대 역사관 미디어 파사드를 중심으로」, 『감성과학』 제28권 제3호, 한국감성과학회, 2025, 95~104쪽.

이러한 관점에서 지역성 역시 행정구역이나 지리적 범위만으로 결정되는 것이 아니라, 지역의 상징, 역사, 생활세계, 제도, 네트워크가 중층적으로 얽히며 형성되는 특수한 관계 구성으로 이해할 수 있다. 김세익은 ‘공간’을 인간의 삶과 직접 관련되지 않은 가능성의 영역으로, ‘입지’를 인간의 삶이 펼쳐질 수 있는 환경을 갖춘 곳으로, ‘장소’를 실제 인간의 삶이 일어나는 특별한 성격의 공간으로 구분한다. 이는 장소가 단순한 물리적 위치가 아니라 인간의 생활, 기억, 경험, 서사가 누적되며 형성되는 의미의 장이라는 점을 보여준다.<sup>9)</sup>

이러한 관계론적 장소 이해는 공간과 장소를 연결하는 복잡계적 관점에서 보일 수 있다. 포르투갈리(Portugali)는 장소와 공간을 서로 분리된 범주로 보기보다, 인간의 경험과 문화, 인지적 해석이 정보를 압축하고 조직하는 방식 속에서 서로 연결된 것으로 파악한다. 이 관점에서 장소는 인물, 상호작용, 활동 등이 특정한 정체성을 지닌 의미 단위로 응축된 결과이며, 공간은 그러한 다수의 장소가 보다 일반화되고 범주화된 체계로 조직된 형태라고 볼 수 있다. 따라서 이용자가 낯선 공간을 익숙한 장소로 인식하게 되는 과정에는 명명, 기억, 상징화, 범주화가 함께 작동한다.<sup>10)</sup>

디지털 환경에서도 이러한 장소성 논의는 유효하다. 박변갑과 박성룡은 정보화 사회의 진전 속에서 디지털 가상공간이 사회적 공간으로서의 지위를 얻게 되었다고 보았다. 또한 디지털 장소성의 형성 요인으로 ‘현재성’, ‘관계성’, ‘역사성’을 제시하였는데, 이는 디지털 공간이 실시간적 체험, 상호작용적 관계, 경험의 축적을 통해 장소로 전환될 수 있다는 점을 의미한다.<sup>11)</sup>

8) Graham, S., and P. Healey, "Relational concepts of space and place: Issues for planning theory and practice", *European Planning Studies*, Vol.7, No.5, 1999, pp.623~646.

9) 김세익, 「디지털 세계의 공간성과 장소성에 관한 소고: 메타버스와 지역콘텐츠를 중심으로」, 『시민인문학』 제46권, 인문학연구소, 2024, 161~187쪽.

10) Portugali, J., "Complexity theory as a link between space and place", *Environment and Planning A*, Vol.38, No.4, 2006, pp.647~664.

11) 박변갑·박성룡, 「미디어 현상학으로 본 디지털 공간의 장소성 연구」, 『한국공간디자인학회지』 제14권 제1호, 한국공간디자인학회, 2019, 105~115쪽.

한편 디지털 환경에서 장소 경험이 성립하기 위해서는 단순한 시각적 재현만으로는 충분하지 않다. 가령 사운더스 등(Saunders et al.)은 가상공간에서도 적절한 맥락, 상호작용, 방향성, 사회적 존재감이 갖추어질 때 공간이 단순한 배경을 넘어 장소로 경험될 수 있다고 보았다. 즉 이용자가 그 안에서 이동하고, 타자와 상호작용하며, 특정한 목적과 분위기 속에서 몰입할 때 디지털 공간은 장소성을 획득한다.<sup>12)</sup>

김세익은 디지털 공간의 공간성이나 장소성이 현실 세계의 그것과 본질적으로 크게 다른 것은 아니라고 지적한다. 즉 메타버스의 핵심은 기술 자체가 아니라 사람들이 모이고, 관계를 만들고, 경험을 공유하며, 의미를 부여하는 과정에 있다.<sup>13)</sup> 정나은, 이승제, 이병민은 디지털 게임 공간이 플레이어와 게임 간 상호작용이 이루어지는 장이라는 점에서 '장소'로 이해될 수 있다고 보았다. 특히 온라인 게임 공간은 이용자들의 기억과 감정이 축적되는 구체적 장소로 기능한다고 설명하였다.<sup>14)</sup>

강다희는 디지털 플랫폼을 단순한 기술적 인프라나 경제적 교환 장치로만 보지 않고, 가상공간과 물질공간의 상호작용을 통해 일상적 만남과 실천이 발생하는 '디지털 장소'로 이해할 수 있다고 보았다. 특히 지역 기반 플랫폼인 '당근' 사례를 통해 디지털 플랫폼이 새로운 공동체와 정체성을 형성하고, 사회적 자본을 생성하며, 사회적 가치 창출의 장으로 기능할 수 있음을 제시하였다.<sup>15)</sup> 이는 디지털 장소가 물리적 장소와 연결되면서 지

---

인학회논문집』, 제17권 제1호, 한국공간디자인학회, 2022, 383~392쪽.

12) Saunders, C., A. F. Rutkowski, M. van Genuchten, D. Vogel, and J. Molina Orrego, "Virtual space and place: Theory and test", *MIS Quarterly*, Vol.35, No.4, 2011, pp.1079~1098.

13) 김세익, 「디지털 세계의 공간성과 장소성에 관한 소고: 메타버스와 지역콘텐츠를 중심으로」, 『시민인문학』 제46권, 인문학연구소, 2024, 161~187쪽.

14) 정나은·이승제·이병민, 「게임 공간의 장소적 특성 연구」, 『한국게임학회 논문지』 제19권 제2호, 한국게임학회, 2019, 67~82쪽.

15) 강다희, 「디지털 장소로서 플랫폼 의미와 역할 탐색: '당근'을 사례로」, 『한국도시지리학회지』 제26권 제3호, 한국도시지리학회, 2023, 159~173쪽.

역적 관계와 실천을 확장하는 방식으로 작동할 수 있음을 보여준다.

지역성과 역사성을 지닌 디지털 공간의 장소성은 디지털 트윈과 지역박물관 논의에서도 확인된다. 추근과 이재규는 독일 베를린의 페르가몬 박물관(Pergamon Museum), 중국의 삼성퇴 박물관(SanXingDui Museum), 태국의 위영 용 하우스 박물관(Wieng Yong House Museum)을 사례로 지역박물관이 지역 기억과 문화 정체성을 담는 매개체로서 역사적 맥락, 사회적 실천, 문화적 경험을 통해 장소성을 형성해 왔다고 설명한다.<sup>16)</sup>

물론 디지털 환경이 장소 경험을 항상 강화하는 것은 아니다. 렐프(Relph)에 따르면 디지털 미디어는 정보와 이미지의 과잉, 현실과 가상의 혼재, 공간과 시간의 압축, 네트워크화된 소통 구조를 통해 장소 감각을 흔들 수 있다. 특히 디지털 환경은 실제 장소에 뿌리를 둔 사회적 연결을 약화시키고, 비장소적 커뮤니티와 에코 챔버를 강화하며, 왜곡된 장소 기억이나 배타적 장소 감각을 증폭시킬 위험을 지닌다. 그 결과 장소는 역사와 생활의 맥락을 지닌 구체적 공간이라기보다, 빠르게 소비되는 표면적 이미지나 추상적 노드로 축소될 수 있다.<sup>17)</sup>

이상의 논의를 종합하면, 장소성과 지역성은 고정된 물리적 실체가 아니라 관계, 기억, 상징, 상호작용, 인지적 해석이 중첩되어 형성되는 의미의 구조라고 할 수 있다. 특히 디지털 환경에서 장소성은 물리적 공간의 사실적 재현만으로 완성되지 않으며, 관계성, 역사성, 상징성, 상호작용성, 정체성 등이 함께 구성될 때 형성된다. 이러한 관점은 제페토에 재현된 부산 관련 월드가 단순한 배경적 도시 이미지가 아니라, 부산의 상징과 기능, 역사와 문화, 상호작용 구조가 어떻게 선택되고 배열되어 디지털 환경 속의 '장소'로 구성되는지를 분석하는 데 이론적 토대가 될 수 있다.

16) 추근·이재규, 「디지털 트윈 관점에서 지역박물관의 장소성 재구성 연구: 디지털 공간적 실천을 중심으로」, 『한국공간디자인학회논문집』 제21권 제1호, 2026, 531~544쪽.

17) Relph, E., "Digital disorientation and place", *Memory Studies*, Vol.14, No.3, 2021, pp.572~577.

## 2) 메타버스의 공간적 특성과 장소 경험의 구성

메타버스는 어원적으로 ‘현실을 초월한 세계’를 의미하지만<sup>18)</sup>, 오늘날에는 현실과 가상이 단순히 분리된 이원적 공간이 아니라 상호 연동되고 지속적으로 융합되는 공간적 연속체로 이해할 필요가 있다. 우운택 등은 메타버스를 물리적 현실이 가상적으로 확장되고 가상공간과 결합하는 지속 가능한 융합 환경으로 보았다. 또한 메타버스를 인간과 관련된 친밀한 요소와 외부 환경적 요소가 서로 이어지는 연속체로 설명하였다.<sup>19)</sup> 이러한 관점에서 메타버스는 현실 공간의 정보를 가상공간으로 가져와 관측하고 예측하는 한편, 가상공간의 경험을 다시 현실과 연결하는 시뮬레이션적 공간으로 이해될 수 있다.

메타버스는 현실 세계와 가상 세계가 혼합된 거대한 디지털 공간을 지칭하는 개념으로 확장되어 왔다.<sup>20)</sup> 컴퓨팅 기술과 네트워크 환경이 발전하면서 메타버스 관련 플랫폼과 서비스 역시 빠르게 확산되었다. 미국의 미래 가속화재단(ASF, Acceleration Studies Foundation)은 메타버스를 증강현실, 라이프로그, 거울세계, 가상세계의 네 유형으로 구분하였다. 증강현실(augmented reality)은 현실 공간 위에 가상의 정보를 덧입히는 방식이고, 라이프로그(life logging)은 자신의 경험과 일상을 기록하고 공유하는 활동을 가리킨다. 거울세계(mirror worlds)는 현실 세계를 디지털 공간에 복제하거나 반영하는 형태이며, 가상세계(virtual worlds)는 독자적인 공간과 문화, 등장인물, 제도, 상호작용 규칙을 설계하여 살아가는 세계를 뜻한다.<sup>21)</sup>

---

18) 강주현·강명선, 「메타버스 플랫폼 <로블록스>를 활용한 앙트러프러너십 교육: 초등학생의 공감적 문제 발견과 창의적 해법 교육」, 『사이버 커뮤니케이션학보』 제40권 제3호, 사이버커뮤니케이션학회, 2023, 5~47쪽; 김상균, 『메타버스 1,2』. 화성: 플랜비디자인, 2020.

19) 우운택·이원재·이은수 외, 『포스트 메타버스』. 서울: 포르제, 2022.

20) 김상균, 『메타버스 1,2』. 화성: 플랜비디자인, 2020.

21) Smart, J., J. Cascio, and J. Paffendorf, *Metaverse Roadmap Overview: Pathways*

오늘날 메타버스 플랫폼은 이용자가 아바타를 통해 이동하고 상호작용하며 공간을 경험하는 환경을 제공한다. 특히 제페토와 로블록스 같은 플랫폼은 이용자가 콘텐츠를 소비하는 데 그치지 않고 직접 공간과 아이템, 상호작용 장치를 제작하고 공유할 수 있게 함으로써, 메타버스를 참여적이고 개방적인 공간으로 작동하게 한다. 따라서 메타버스는 ‘가상의 세계’라는 표현만으로는 충분히 설명되지 않으며, 사회적 관계, 공간 이동, 시각적 재현, 이용자 생산이 함께 결합된 디지털 공간 환경으로 볼 수 있다.<sup>22)</sup>

한편 메타버스 공간은 기술적으로 새롭지만, 전적으로 무에서 생성된 매체는 아니다. 볼터와 그루신(Bolter & Grusin)이 제시한 재매개(remediation)의 관점에서 보면, 메타버스와 가상현실은 회화, 영화, 게임 등 기존 미디어의 형식과 경험 방식을 변형하여 계승한다. 즉 메타버스 공간은 기술적 진보만으로 만들어지는 것이 아니라, 이미 존재하던 미디어 형식과 지각 구조를 결합하고 변용하면서 새로운 공간 경험을 만들어낸다.<sup>23)</sup>

이러한 재매개성은 제페토와 같은 플랫폼에서 더욱 분명하게 드러난다. 한임경은 제페토가 소셜미디어의 특성을 재매개한다고 보았는데, 아바타간 대화와 행동은 소셜미디어적 상호작용성을, 이용자가 직접 콘텐츠를 제작하는 스튜디오는 참여성과 개방성을, 아바타를 꾸미고 사진을 촬영하는 행위는 유희성과 감성적 표현 방식을 이어받는다.<sup>24)</sup> 이처럼 메타버스 플랫폼은 복수의 미디어 논리가 중첩된 공간이다.

나아가 메타버스는 물리 공간과 가상공간이 분리된 이원 구조가 아니라,

---

to the 3D Web, CA: Acceleration Studies Foundation, 2007.

22) 강주현·허나원·정연숙, 「교육적 관점에서 주목하는 메타버스 속성과 실천 과제: 교육 활동가들의 메타버스 집담회 참여를 통한 문화기술지적 접근」, 『교육혁신연구』 제34권 제3호, 교육발전연구소, 2024, 1~26쪽; 김상균, 『메타버스 1,2』, 화성: 플랜비디자인, 2020.

23) Bolter, J. D., and R. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, 이재현 옮김, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 서울: 커뮤니케이션북스, 2006.

24) 한임경, 『메타버스의 재매개 연구』, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, 2022.

상호 침투하는 하이브리드 물리, 가상 세계에서의 활동을 전제로 한다. 셔(Shaw)는 디지털 트윈, AR, VR, 메타버스의 확산이 인간의 이동, 상호작용, 활동의 시간지리를 재구성하며, 물리적 공간에서의 실천이 가상공간의 실천과 결합된 형태로 나타난다고 설명한다.<sup>25)</sup>

이때 공간 경험을 좌우하는 핵심 개념이 존재감(presence)과 사회적 존재감(social presence)이다. 존재감은 매개된 환경에서 ‘그곳에 있음’의 주관적 감각이며, 사회적 존재감은 타자와 ‘함께 있음’, 상호 인지와 반응의 감각을 강조한다. 메타버스에서 사회적 존재감은 시각적 사실성만으로 형성되기보다, 동시성, 피드백, 상호작용과 같은 단서에서 강화될 수 있다. 실제로 메타버스 공간에서의 상호작용 조건은 “장소”가 단지 전시된 배경이 아니라 관계적 장으로 경험되는지가 결정적 영향을 준다.<sup>26)</sup>

메타버스는 다양한 미디어 형식과 상호작용 구조가 결합하여 새로운 공간 경험을 생산하는 하이브리드 공간이다. 메타버스 속 도시를 분석한다는 것은 현실 도시의 외형이 얼마나 정확하게 복제되었는지를 평가하는 데 그치지 않고, 그 공간이 어떠한 장소 경험과 사회적 관계를 가능하게 하는지, 나아가 특정 지역의 이미지와 기능, 상징과 서사가 어떤 방식으로 선택되고 조직되는지를 살펴보는 작업이다. 이러한 관점은 제페토에 재현된 부산 관련 월드를 단순한 배경적 공간이 아니라, 지역의 장소성과 정체성이 디지털 환경 속에서 어떻게 재구성되는지를 보여주는 사례로 분석할 수 있게 하는 이론적 토대가 된다.

---

25) Shaw, S.-L., “Time geography in a hybrid physical-virtual world”, *Journal of Geographical Systems*, Vol.25, No.3, 2023, pp.339~356.

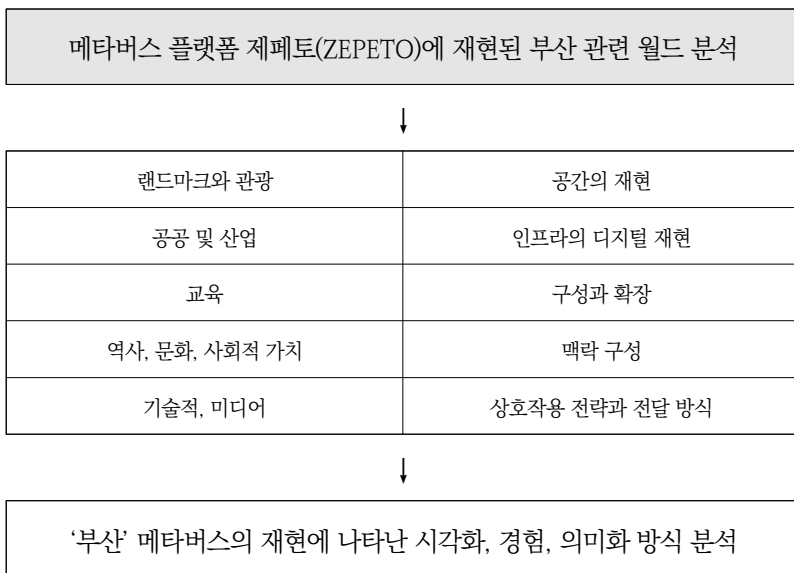
26) Rzeszewski, M., T. Osborne, P. Jones, L. Evans, and G. Weitkamp, “Interviewing in the metaverse: The renewed importance of location and embodiment”, *Applied Geography*, Vol.169, 2024, Article 103295.

### 3. 연구방법

#### 1) 연구 대상과 연구 문제

이 연구는 메타버스 플랫폼 제페토(ZEPETO)에서 재현된 부산 관련 월드를 분석 대상으로 삼았다. 연구 대상은 제페토 내 검색 기능을 활용하여 '부산'을 키워드로 입력한 뒤 확인되는 월드 중, 부산의 장소, 기관, 산업, 문화, 교육, 관광 등과 직접적으로 관련된 17개 월드를 선정하였다. 선정된 워드는 실제 부산의 지리적 장소를 재현한 공간뿐 아니라, 부산을 배경으로 하거나 부산 소재 기관, 교육시설, 문화공간, 산업시설 등을 가상공간으로 구현한 사례를 포함하였다. 본 연구는 이들 워드를 각각 W1부터 W17까지 부호화하여 분석하였다.

[그림 1] 메타버스 콘텐츠에 나타나는 장소성 분석



이들 월드는 ‘부산’이라는 지역이 제페토 안에서 어떠한 방식으로 시각화되고, 경험되며, 의미화되는지를 보여주는 사례들이다. 본 연구는 개별 월드의 외형적 재현만을 살피는 데 그치지 않고, 관광, 공공행정, 산업, 교육, 역사, 문화, 상호작용 구조 등 다양한 층위에서 부산 재현이 어떠한 양상으로 조직되고 있는지를 종합적으로 검토하고자 하였다.

이론적 논의를 바탕으로 본 연구의 분석틀은 다음 다섯 차원으로 구성하였다. 첫째, 랜드마크와 관광 공간의 재현 방식, 둘째, 공공 및 산업 인프라의 디지털 재현 방식, 셋째, 교육 공간의 구성과 확장 방식, 넷째, 역사, 문화, 사회적 가치의 맥락 구성 방식, 다섯째, 상호작용 장치와 기술적 환경의 조직 방식이다. 이러한 분석틀은 제페토에 재현된 부산이 단순한 시각적 배경이 아니라, 특정한 기능과 상징, 서사와 경험을 선택적으로 결합한 디지털 공간으로 구성된다는 점을 파악하기 위한 것이다. 이에 따라 설정한 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 메타버스 플랫폼 <제페토>에서 ‘부산’의 관광을 위한 랜드마크 재현과 가상 투어리즘 재현의 특징은 무엇인가?

연구문제 2. 메타버스 플랫폼 <제페토>에서 ‘부산’의 공공 및 산업 인프라 측면에서 디지털 재현의 특징은 무엇인가?

연구문제 3. 메타버스 플랫폼 <제페토>에서 ‘부산’ 교육 공간의 특징은 무엇인가?

연구문제 4. 메타버스 플랫폼 <제페토>에서 ‘부산’의 역사 및 문화, 사회적 가치 측면에서 맥락 구성의 특징은 무엇인가?

연구문제 5. 메타버스 플랫폼 <제페토>에서 ‘부산’ 관련 메타버스 공간 형성을 위한 기술적, 미디어적 측면에서 상호작용 전략과 전달의 특징은 무엇인가?

본 연구는 이러한 분석틀에 따라 메타버스 플랫폼 <제페토>에서 ‘부산’과 관련된 월드들의 특징을 파악하고, 장소적 의미와 함께, 개선 방향을 제안하고자 한다.

## 2) 자료 수집

이 연구의 자료 수집은 연구자가 직접 제페토 플랫폼에 접속하여 각 월드를 반복적으로 탐방하고 관찰하는 방식으로 이루어졌다. 연구자는 아바타를 활용하여 각 월드에 입장한 뒤, 시작 지점, 이동 동선, 주요 구성 요소 배치, 시각적 오브제, 텍스트 안내문, 인터랙티브 장치, 음향 요소 등을 확인하였다. 또한 월드 체험 과정에서 나타나는 공간 구성과 상호작용 특성을 기록하기 위해 화면 캡처와 동영상 녹화를 병행하였다.

분석 대상이 된 17개 월드의 기본 정보와 특징은 <표 1>에 제시하였다. 표에는 각 월드의 이름, 크리에이터, 최초 등록 시기, 업데이트 시기, 두드러진 특징을 정리하였다.

<표 1> 부산과 관련된 제페토 월드 연구 대상<sup>27)</sup>

월드기호	월드 이름	크리에이터	최초 등록	업데이트	두드러진 특징
W1	용두산공원, 금강공원	부산**공단	2022.06.28.	2022.07.27.	부산타워, 팔각정, 중, 조형물 등 상징물 배치
W2	부산남부경찰서 (Busan Nambu Police Station)	남** 담당자	2022.08.27.	2022.11.17.	화사한 색감, 바다 배경, 무대형 마당, 유치장 체험

27) 누적 방문수(2026년 1월 기준)를 분석 대상 제페토(인원수)로 제시하면 다음과 같다 (단위, 명: K=1,000명). W1(856), W2(15K), W3(122K), W4(8K), W5(384), W6(2K), W7(62), W8(2K), W9(149), W10(2K), W11(153), W12(3K), W13(1K), W14(158), W15(4K), W16(1K), W17(4K)

월드기호	월드 이름	크리에이터	최초 등록	업데이트	두드러진 특징
W3	부산행 (TRAIN TO BUSAN)	A**NT K	2020.04.14.	2020.05.28.	공포 분위기, 경고문, 간헐 연출, 좀비 이미지
W4	부산 광안대교	K_** (Baby_Saja)	2021.11.28.	2024.12.05.	불꽃놀이 상시 반복, 야경, 머린시티 연상 스카이라인
W5	2023 부산모카 플랫폼: 재료 모으기	Busan **CA	2023.07.28.	2023.08.21.	현대미술관 배경, 상징적 오브제, '미레 모으기'
W6	부산 용수초등학교 메타버스	외** 아우	2022.04.21.	2022.05.04.	교실·급식실·복도 사실적, 학생 활동 사진 전시
W7	부산민주길을 걷다	춘*	2022.05.06.	2022.10.19.	산복도로 동선, 80년대 주택, 빨래, 철도, 시위 사진
W8	BPA Playground	부산**공사 혁신1	2021.08.03.	2021.08.23.	항만 선적, 크레인, 컨테이너, 보세창고 디테일
W9	부산 흰여울문화마을	리**	2021.11.19.	2021.12.20.	해안길, 계단, 주택, 카페, 대교 조망
W10	부산경찰청 아바타 상답소 및 홍보관	부산**청 여성청소년과	2022.06.07.	2022.07.21.	세련된 오피스, 캠페인 중심 구성
W11	부산에일직업전문학교	부산**직업전 문학교	2022.09.05.	2022.12.04.	행정실·교실 구조, 생활공간 디테일
W12	같이 걸을래요? 부산 다대포	Yu**	2021.11.21.	2022.01.17.	고니길, 야간, 바다, 낙조분수, 솔밭
W13	부산 블록체인 벤처컨벤션b-space	부산 블록체인 **컨벤션	2021.10.20.	2021.12.16.	사무실·회의실·강의실, 입주 안내
W14	부산 자갈치 바닷가	수**	2022.06.13.	2022.07.06.	시장 건물, 바다, 배, 현대적 외관
W15	부산시민공원	부산**공단	2021.12.03.	2023.12.15.	연못·다리·폭포·놀이터·벵커
W16	부산발달장애작가 메타버스 전시회	Geum**ae	2021.11.20.	2021.12.16.	작품 전시 자체의 완성도 높음
W17	ordinary busan hotel	KEN**com	2022.04.02.	2026.01.27.	호텔 객실 내부 사실적

### 3) 분석 기준과 분석 절차

본 연구는 질적 사례분석의 방식으로 각 월드의 공간적 특성과 장소 재현 방식을 해석하였다. 분석 기준은 선행연구에서 제시된 장소성, 디지털 방향 상실, 상호작용성 등에 관한 개념적 논의를 근거로 구성하였다. 구체적으로는 다음과 같은 항목을 중심으로 분석하였다.

첫째, 지역 정체성 재현 방식이다. 이는 부산타워, 광안대교, 자갈치, 다대포, 흰여울문화마을과 같은 랜드마크, 지역 상징물, 자연경관, 도시 이미지가 어떤 방식으로 시각화되고 있는지를 살펴보았다.

둘째, 공간 경험과 장소감 형성 방식이다. 이는 이용자가 해당 공간에서 어떠한 현장감과 존재감을 경험하는지, 감성적 분위기와 이동성이 장소감 형성에 어떻게 영향을 미치는지를 검토하였다.

셋째, 기능적 목적과 제도적 맥락이다. 공공행정, 산업 홍보, 교육, 문화 복지, 관광 마케팅 등 월드가 지닌 주된 사회적 기능이 무엇이며, 그 목적이 공간 구성에 어떻게 반영되는지를 분석하였다.

넷째, 상호작용 메커니즘과 기술적 구성이다. 포털 시스템, 퀘스트, 게임화 요소, 인터랙티브 게시판 등 이용자의 참여를 유도하는 기술적 장치가 어떤 방식으로 배치되어 있는지를 분석하였다.

## 4. 연구결과

### 1) 지역 정체성 기반의 랜드마크 재현과 가상 투어리즘

메타버스 플랫폼 제페토의 부산 관련 월드 가운데 W1, W4, W9, W12, W14, W15는 부산의 지리적, 문화적 상징물을 중심으로 지역 정체성을 시각적으로 구성하고, 이를 기반으로 이용자의 장소 애착을 유도하는 특성을

보였다. 이들 월드는 부산이라는 지역을 대표하는 랜드마크와 경관을 구체적으로 재현함으로써 가상공간에서 장소 경험을 강화하였다.

용두산공원(W1)에서는 부산타워와 시민의 종이 주요 시각 요소로 제시되었으며, 광안대교(W4)에서는 실제 현수교와 야간 경관이 반영되었다. 자갈치 시장 바닷가(W14)의 경우 시장 건물 외관에 반영된 갈매기 형상이 부산의 해양도시 이미지를 시각적 아이콘으로 집약하는 장치로 기능하였다. 이러한 재현은 이용자에게 부산이라는 도시를 식별하게 하는 상징 체계로 작동할 수 있다.

감성적 연출 역시 장소감을 형성하는 역할을 하였다. 다대포(W12)는 낙조분수와 고우니 생태길을 중심으로 실제 해변의 색채와 분위기를 텍스처와 조명 연출로 구현하였다. 흰여울문화마을(W9) 역시 해안 절벽, 흰 담벼락, 골목길 등의 시각적 요소를 강조하여 실제 장소가 지닌 특성을 가상공간으로 전이하였다.

종합하면, 이들 월드는 부산의 랜드마크와 경관을 중심으로 지역 정체성을 구축하고, 장소 애착과 관광적 상상력을 자극하는 방향으로 설계되었다. 다만 이러한 재현은 주로 상징적 이미지와 시각적 몰입에 집중되어 있으며, 실제 지역 주민의 삶이나 사회적 관계까지 충분히 담아내지는 못한다는 점에서 일정한 한계도 동시에 내포하고 있다. 선행연구에서 김보성이 피란수도 부산의 기억을 담은 건물과 공간이 미디어 파사드를 통해 재현되면서 역사적 사실의 감각적 수용에 기여했듯이<sup>28)</sup> 디지털 재현은 지역의 역사와 기억을 시각적, 체험적으로 매개하는 역할을 할 수 있다.

---

28) 김보성, 「피란수도 부산의 기억을 담은 디지털 공공역사 콘텐츠의 가치 연구: 부산근현대역사관 미디어 파사드를 중심으로」, 『감성과학』 제28권 제3호, 한국감성과학회, 2025, 95~104쪽.

## 2) 공공 행정 인프라의 디지털 포용성과 치안 거버넌스의 혁신

제페토 월드 가운데 W2, W8, W10, W13은 공공기관 및 산업 기반 시설이 메타버스에서 어떻게 재구성되는지를 보여주는 사례들이다. 이들 월드는 기존의 권위적이고 폐쇄적인 공간 구조를 보다 친숙하고 수평적인 소통 공간으로 전환하려는 시도를 드러냈다.

먼저, 치안 서비스의 접근성 제고 측면에서 부산남부경찰서(W02)와 부산경찰청 아바타 상담소 및 홍보관(W10)은 경찰 조직에 대한 심리적 거리감을 완화하는 방향으로 설계되었다. 이들 월드는 포돌이, 포순이와 같은 친숙한 경찰 마스코트를 전면에 배치하고, 아바타 기반 상담소를 운영함으로써 실제 경찰서 방문 시 느낄 수 있는 긴장감과 위압감을 줄이는 효과를 지닌다.

다음으로, 산업 인프라 현장의 가시화와 투명성 측면에서 부산항만공사(BPA Playground, W8)와 부산 블록체인 벤처컨벤션(W13)은 일반적으로 출입이 제한되거나 전문적 지식이 요구되는 산업 공간을 대중에게 친숙하게 접근하였다. 부산항만공사 월드에서는 이용자가 컨테이너와 크레인 사이를 직접 이동하며 부산 항만 물류의 규모와 구조를 체감할 수 있도록 구성되었다. 이는 추상적 정보로만 접하던 지역 산업을 신체적 이동과 시각적 탐색을 통해 이해하도록 만든다는 점에서 의의가 있다. 블록체인 벤처컨벤션 월드는 지역 특화 산업인 블록체인 기술과 관련한 개념을 인포그래픽, 전시 패널, 공간 연출 등을 통해 전달하였다. 이와 같은 방식은 산업 정책이나 기술 생태계에 대한 시민의 이해를 높이는 동시에, 지역 산업의 미래 지향적 이미지를 구축하는 데 기여한다.

결과적으로 공공 행정 및 산업 기반 공간의 메타버스화는 제도적, 물리적 장벽을 완화하고, 공공서비스와 산업 정보를 보다 친근하게 전달하는 디지털 포용의 실천 양식으로 해석될 수 있다. 그러나 이러한 공간 역시 정

보 전달과 이미지 구축에 비해 실제 시민 참여나 지속적 상호작용 구조는 상대적으로 약하다는 점에서 향후 보완의 여지가 있다. 김병기의 연구가 보여주었던 CCTV 등 각종 센서로 수집한 정보를 부산시의 개방형 IoT 플랫폼으로 보내서 인공지능을 활용하여 도시 문제 해결에 적용하는 방안처럼<sup>29)</sup> 시민의 참여와 상호 협력 강화로 상당 부분 해결할 필요가 있다.

### 3) 교육 자산의 디지털 영토화 및 생애주기별 학습 지원

교육 관련 월드인 용수초등학교(W6)와 부산예일직업전문학교(W11)는 메타버스가 교육 공간의 확장된 학습 환경으로 기능할 수 있음을 보여준다.

용수초등학교(W6)는 실제 학교 운동장과 교실 내부를 재현하여, 물리적으로 등급이 제한되는 상황에서도 학생들이 학교 공간에 대한 소속감을 유지할 수 있도록 하였다. 학교는 단순한 수업 장소가 아니라 또래 관계, 일상적 상호작용, 공동체 경험이 축적되는 사회적 공간이라는 점에서, 이러한 재현은 학교의 사회적 기능을 일정 부분 보존하는 시도로 볼 수 있다.

부산예일직업전문학교(W11)는 학과별 강의실, 실습 공간, 취업지원센터 등을 구현하여 예비 수강생이 교육과정을 보다 직관적으로 이해할 수 있도록 구성되었다. 이 월드는 단순히 텍스트로 학과 정보를 제공하는 수준을 넘어, 직업 훈련 환경을 시각적으로 체험하게 한다.

이러한 결과는 교육 공간의 메타버스화가 단순한 기술적 시연을 넘어, 학교 공동체 유지, 진로 탐색 지원, 학습 환경의 사전 경험 제공 등 다층적 교육적 가치를 가질 수 있음을 보여준다. 다만 교육 활동의 지속성과 상호작용의 심화는 공간 자체의 재현만으로는 충분하지 않으며, 실제 수업 운영 및 학습자 참여 모델과 결합될 때 비로소 효과가 확대될 수 있다.

---

29) 김병기, 「스마트시티의 진화, 디지털 공간과 물리적 공간의 공진화 - 부산광역시 스마트시티 정책 사례를 중심으로」, 『인문사회과학연구』 제25권 제4호, 인문사회과학연구소, 2024, 315~352쪽.

#### 4) 사회적 가치 확산 및 문화적 담론의 재구성

제페토 월드 가운데 W3, W5, W7, W15, W16은 메타버스가 단순한 오락 공간을 넘어 역사 교육, 사회적 포용, 예술 향유, 대중문화 재해석의 장으로 기능할 수 있음을 보여주는 사례이다. 이들 월드는 지역의 사회문화적 자산을 새로운 방식으로 번역하고 재배치함으로써 가치 지향적 장소 구성의 가능성을 드러냈다.

먼저, 부산민주길(W7)과 부산시민공원(W15)은 도시의 역사적 기억과 장소 서사를 걷기라는 행위를 통해 체험하게 한다. 이들 월드에는 기념관, 안내판, 역사적 상징물 등이 배치되어 있으며, 이용자는 공간을 이동하며 도시의 과거와 민주화의 흔적, 미군 부대 부지 환수의 역사 등을 순차적으로 접하게 된다. 이는 메타버스가 도시의 과거를 단순 정보로 제시하는 데 그치지 않고, 체험적 역사 교육의 장으로 작동할 수 있음을 보여준다.

다음으로 부산 발달장애 작가 메타버스 전시회(W16)는 메타버스가 지역의 장애 예술(Disability Arts)과 문화 복지의 확장 플랫폼으로 기능할 수 있음을 보여준다. 이 월드는 물리적 이동의 제약 없이 누구나 전시에 접근할 수 있는 환경을 제공한다. 작가의 창작 세계와 관람자의 반응이 가상 공간에서 연결된다는 점에서, 메타버스는 단지 전시의 대체 공간이 아니라 소외 계층의 사회 참여를 확장하는 문화적 매개로 이해될 수 있다.

셋째, '부산행'(W3)은 지역적 배경과 대중문화를 결합한 메타버스 콘텐츠 사례로 볼 수 있다. 이 월드는 부산이라는 장소성을 영화적 상상력과 결합하여, 기차 내부라는 폐쇄적 공간을 스릴러 게임 공간으로 재구성하였다. 이는 부산이라는 지역 자산이 단지 관광지나 공공장소의 재현에 머무르지 않고, 대중문화 콘텐츠와 결합해 새로운 서사적 공간으로 변환될 수 있음을 보여준다.

이상의 결과는 메타버스가 도시의 사회적 가치와 문화적 담론을 재구성하는 데 활용될 수 있음을 보여준다. 즉, 가상공간은 기억을 보존하고, 역

사적 교훈을 전승하며, 사회적 약자의 표현권을 확대하고, 지역 자산의 문화산업적 전환을 가능하게 하는 복합적 플랫폼으로 기능했다. 메타버스로 재현된 부산의 공간이 문화 활동에 관심이 높은 시민을 비롯해 외부 활동이 원활하지 않은 장애인, 그리고 부산시 외부에 거주하면서 부산에 대한 관심 수준이 높고, 일시적으로 방문하는 관광객에게 물리적 현실 공간과 상상적 가상공간의 매개를 통해 부산에 대한 이미지와 문화를 형성하고 변화시키는 계기를 제공한다.

### 5) 상호작용 메커니즘 및 기술적 환경의 특징

17개 월드 전반을 종합하면, 이들 공간은 이용자의 몰입과 체류 시간을 높이기 위해 몇 가지 공통적인 기술적, 미디어적 메커니즘을 활용하고 있었다.

첫째, 공간의 연결성이다. 중앙 광장 또는 허브 공간에 배치된 포털 시스템은 서로 다른 주제와 기능을 지닌 월드들을 유기적으로 연결하는 핵심 장치로 작동하였다. 이용자는 공원, 경찰서, 해변, 전시관, 호텔 등의 공간을 즉시 오갈 수 있었다. 이러한 연결 구조는 도시를 단일한 지도 위에 배열하는 방식이 아니라, 경험 가능한 네트워크로 재구성한다는 점에서 의미가 있다.

둘째, 게이미피케이션을 통한 참여 유도이다. 부산모카(W5)의 재료 모으기, BPA(W8)의 숨바꼭질 미션과 같은 구조는 단순 관람형 공간의 한계를 보완하였다. 이용자는 게임적 목표를 수행하는 과정에서 환경 보호, 기관의 역할, 전시의 의미 등을 자연스럽게 학습하게 된다.

셋째, 멀티모달 정보 전달 방식이다. 많은 월드 내부에는 인터랙티브 게시판, 대형 스크린, 오디오 가이드, 텍스트 안내문 등이 복합적으로 배치되어 있었다. 이와 같은 구성은 단순히 시각적 배경을 제공하는 수준을 넘어, 청각 및 텍스트 정보를 통합적으로 전달함으로써 홍보관, 박물관, 전시관으로서의 기능을 수행하게 한다. 특히 메타버스 공간이 정보 전달 매체로서 실효성을 가지기 위해서는 시각 중심 설계를 넘어 다양한 감각 채널을

결합해야 한다는 점을 보여준다.

요컨대, 제페토에 재현된 부산 월드들은 포털 기반의 연결 구조, 게임화 전략, 멀티모달 정보 설계를 통해 이용자 경험을 조직하고 있었다. 이는 가상 장소가 단순한 시각적 배경이 아니라, 이동, 학습, 참여, 체험이 결합된 복합적 인터페이스임을 시사한다.

#### 6) 소결론: 한계와 대안을 중심으로

본 연구가 보여주는 장소 재현은 장소의 물리적 형태를 시각적으로 복제하는 수준에 머무르는 경우가 많았다. 즉, 부산의 실제 장소들을 ‘체험 가능한 사회적 공간’으로 재구성하기보다는 외형을 중심으로 한 장식적 재현에 머무르며, 장소를 사회적 실천의 장이 아니라 시각적 배경으로 환원시키는 경향이 나타났다. 이러한 결과는 디지털 환경에서 장소 경험이 오히려 피상화되거나 방향 감각을 잃을 수 있다는 논의와 맞닿아 있다.<sup>30)</sup> 제페토의 부산 관련 월드는 ‘부산’이 들어가는 월드 이름으로 지역 정체성을 호출하지만, 어떤 월드들은 그 장소를 장소답게 만드는 생활, 노동, 관계, 정서적 분위기까지 충분히 담아내지는 못하는 점들도 나타난다.

또한 본 연구에서 중요하게 드러난 한계는, 대부분 월드 공간에 이용자들이 잘 보이지 않고 상호작용이 부족하다는 점이다. 이로 인해 도시는 살아 있는 사회적 장소라기보다 비어 있는 무대, 즉 탈사회화된 공간으로 나타나는 경우가 많았다. 장소는 보이는 것만으로 성립하지 않으며,<sup>31)</sup> 함께 있음의 감각과 실천의 구조가 결합될 때 비로소 경험 가능한 장소가 된다.

또 다른 한계는 제페토의 기본 템플릿과 오브젝트의 반복 사용이 지역

---

30) Relph, E., “Digital disorientation and place”, *Memory Studies*, Vol.14, No.3, 2021, pp.572~577.

31) Saunders, C., A. F. Rutkowski, M. van Genuchten, D. Vogel, and J. Molina Orrego, “Virtual space and place: Theory and test”, *MIS Quarterly*, Vol.35, No.4, 2011, pp.1079~1098.

재현을 비맥락적으로 만드는 경향이다. 다수의 월드에서는 플랫폼의 표준화된 건축 구성과 오브제가 반복적으로 활용되었고, 그 결과 실제 부산의 공간 맥락과 어긋나는 장면 배치가 나타났다. 이는 제작 효율성을 높이는 점과 동시에 장소 고유의 맥락을 희석시키며, 부산이라는 특정 지역을 다른 도시로도 쉽게 대체 가능하게 만든다. 따라서 템플릿의 반복은 메타버스 공간을 ‘장소’가 아니라 ‘조립된 공간’으로 머무르게 할 우려가 있다.

이상의 한계에 대한 대안을 제시하면 다음과 같다. 첫째, 메타버스 도시가 시각적 소비에서 탈피하여 풍부한 맥락의 장소로 체화될 필요가 있다. 둘째, 많은 이용자들이 상호작용할 수 있는 축제와 행사를 주기적으로 개최할 필요가 있다. 셋째, 메타버스 공간 구성에서 부산의 특성을 살린 템플릿의 개발과 활용으로 고유성과 대체 불가능성을 확보할 것을 제안한다.

## 5. 맺음말

본 연구는 제페토 플랫폼에 재현된 부산 관련 17개 월드를 분석하여, 메타버스에서 지역이 어떠한 방식으로 시각화되고 경험되며 의미화되는지를 살펴보았다. 분석 결과, 제페토 속 부산은 하나의 통합된 도시 이미지라기보다 각 월드가 관광 랜드마크, 공공행정, 교육, 산업, 문화복지, 역사 서사 등을 이루며 병렬적으로 배열된 복합적 표상에 가깝다. 이는 메타버스가 특정 목적과 기능에 따라 지역을 선택적으로 재구성하는 월드들이 모인 플랫폼임을 보여준다.

본 연구는 지역 정체성의 디지털 재현이 시각적 상징물의 배치를 통해 강하게 작동한다는 점을 확인하였다. 부산타워, 광안대교, 자갈치, 다대포, 흰여울문화마을과 같은 랜드마크는 이용자에게 부산이라는 장소를 즉각

적으로 인식시키는 기호로 기능했다. 이는 장소가 단순한 위치가 아니라 경험과 의미의 응결체라는 장소성 논의와 연결되며,<sup>32)</sup> 가상공간에서도 장소애착이 형성될 수 있다는 논의와도 맥을 같이한다.<sup>33)</sup>

공공기관과 산업 시설의 재현은 메타버스의 또 다른 가능성을 보여준다. 경찰서와 경찰청 월드는 권위적 공간의 심리적 문턱을 낮추고, 시민이 보다 친숙하게 공공서비스에 접근하도록 만드는 장치로 기능하였다. 항만공사와 블록체인 벤처컨벤션 월드는 익숙지 않거나 전문성이 높은 산업 현장을 시각적으로 개방함으로써, 지역 산업에 대한 이해를 돕는 역할을 수행하였다. 그러나 공공성과 산업성이 실제 행위와 관계 속에서 구현되기보다는 이미지로 제시되는 측면이 있었다. 이는 메타버스가 기술적 가능성과 사회적 활용 가능성을 지니지만, 그 활용이 상징적 홍보에 머물 우려도 함께 지닌다.

학교와 직업교육기관의 사례는 교육 공간의 이미지는 재현되지만, 정작 학습이 이루어지는 행위와 의미는 공간 안에서 충분히 구현되지 못하는 경우가 많았다. 즉, 교실과 실습실은 있으나 교육, 협력, 토론, 피드백과 같은 학습 실천은 약하게 드러났으며, 그 결과 교육 공간은 '학습의 장소'라기보다 '교육기관의 소개 공간'에 가까운 양상을 보였다.

또한 본 연구는 민주길, 시민공원, 발달장애 작가 전시회, '부산행' 월드 등을 통해 메타버스가 사회적 가치와 문화적 담론을 재구성하는 장이 될 수 있음을 확인하였다. 이는 메타버스가 단지 현실을 반영하는 기술적 환경이 아니라, 기억, 가치, 포용, 상상력이 교차하는 문화정치적 공간이 될 수 있음을 보여준다. 다만 메타버스에서도 장소성이 단지 배경이 아니라

---

32) Relph, E., *Place and Placelessness*, London: Pion, 1976.

33) Saunders, C., A. F. Rutkowski, M. van Genuchten, D. Vogel, and J. Molina Orrego, "Virtual space and place: Theory and test", *MIS Quarterly*, Vol.35, No.4, 2011, pp.1079~1098.

이용자의 경험 방식과 결부될 수 있기 때문에<sup>34)</sup> 이용자의 참여를 늘릴 수 있는 방안을 찾고 상호작용적 요소를 늘릴 필요가 있다.

메타버스 도시를 평가하는 기준은 “얼마나 실제와 닮았는가”가 아니라 “얼마나 머물고, 상호작용하고, 기억하고, 참여할 수 있는 장소로 설계되었는가”로 이동해야 한다. 중요한 것은 랜드마크의 정교한 복제 자체가 아니라 지역민의 삶, 서사, 노동, 기억, 공동활동이 살아 있는 맥락적 장소성을 어떻게 설계할 것인가의 문제이다.<sup>35)</sup> 지역 메타버스가 진정한 디지털 공공 영역으로 기능하기 위해서는 시각적 재현을 넘어 사회적 존재감, 참여 구조, 문화적 맥락, 관계적 경험이 함께 내장되어야 한다.<sup>36)</sup> 메타버스의 기술적 정교함만으로는 장소성이 확보되지 않으며, 사회적 관계와 실천, 기억과 맥락이 함께 축적될 때 비로소 ‘살아 있는 디지털 장소’가 가능해진다.<sup>37)</sup>

---

34) Rzeszewski, M., T. Osborne, P. Jones, L. Evans, and G. Weitkamp, “Interviewing in the metaverse: The renewed importance of location and embodiment”, *Applied Geography*, Vol.169, 2024, Article 103295.

35) Relph, E., “Digital disorientation and place”, *Memory Studies*, Vol.14, No.3, 2021, pp.572~577.

Shaw, S.-L., “Time geography in a hybrid physical-virtual world”, *Journal of Geographical Systems*, Vol.25, No.3, 2023, pp.339~356.

36) Saunders, C., A. F. Rutkowski, M. van Genuchten, D. Vogel, and J. Molina Orrego, “Virtual space and place: Theory and test”, *MIS Quarterly*, Vol.35, No.4, 2011, pp.1079~1098.

Rzeszewski, M., T. Osborne, P. Jones, L. Evans, and G. Weitkamp, “Interviewing in the metaverse: The renewed importance of location and embodiment”, *Applied Geography*, Vol.169, 2024, 103295.

37) Relph, E., “Digital disorientation and place”, *Memory Studies*, Vol.14, No.3, 2021, pp.572~577.

Shaw, S.-L., “Time geography in a hybrid physical-virtual world”, *Journal of Geographical Systems*, Vol.25, No.3, 2023, pp.339~356.

| 참고문헌 |

- 강다희, 「디지털 장소로서 플랫폼 의미와 역할 탐색: '당근'을 사례로」, 『한국도시지리학회지』 제26권 제3호, 한국도시지리학회, 2023.
- 강주현·강명선, 「메타버스 플랫폼 <로블록스>를 활용한 앙트러프러너십 교육: 초등학생의 공감적 문제 발견과 창의적 해법 교육」, 『사이버 커뮤니케이션학보』 제40권 제3호, 사이버커뮤니케이션학회, 2023.
- 강주현·허나원·정연숙, 「교육적 관점에서 주목하는 메타버스 속성과 실천 과제: 교육 활동가들의 메타버스 집담회 참여를 통한 문화기술지적 접근」, 『교육혁신연구』 제34권 제3호, 교육발전연구소, 2024.
- 김병기, 「스마트시티의 진화, 디지털 공간과 물리적 공간의 공진화 - 부산광역시 스마트시티 정책 사례를 중심으로」, 『인문사회과학연구』 제25권 제4호, 인문사회과학연구소, 2024.
- 김보성, 「피란수도 부산의 기억을 담은 디지털 공공역사 콘텐츠의 가치 연구: 부산근현대역사관 미디어 파사드를 중심으로」, 『감성과학』 제28권 제3호, 한국감성과학회, 2025.
- 김상균, 『메타버스 1.2』. 화성: 플랜비디자인, 2020.
- 김세용·최강림, 「도시이미지전략의 유형별 사례연구」, 『국토계획』 제44권 제1호, 대한국토·도시계획학회, 2009.
- 김세익, 「디지털 세계의 공간성과 장소성에 관한 소고: 메타버스와 지역콘텐츠를 중심으로」, 『시민인문학』 제46권, 인문학연구소, 2024.
- 박변갑·박성룡, 「미디어 현상학으로 본 디지털 공간의 장소성 연구」, 『한국공간디자인학회논문집』, 제17권 제1호, 한국공간디자인학회, 2022.
- 우운택·이원재·이은수·원광연·이지현·차승현·이동만·노준용·시정곤·이성희·윤상호·이정미·송지은·박주용·이원재·안재홍·도영임·이은수·이경면·남주한·이진준, 『포스트 메타버스』. 서울: 포르체, 2022.
- 정나은·이승제·이병민, 「게임 공간의 장소적 특성 연구」, 『한국게임학회 논문지』 제19권 제2호, 한국게임학회, 2019.
- 추근·이재규, 「디지털 트윈 관점에서 지역박물관의 장소성 재구성 연구: 디지털 공간적 실천을 중심으로」, 『한국공간디자인학회논문집』 제21권 제1호, 2026.
- 한임경, 『메타버스의 재매성 연구』, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, 2022.
- Bolter, J. D., and R. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, 이재현 옮김, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 서울: 커뮤니케이션북스, 2006.
- Fernandez-Cavia, J., M. Kavaratzis, and N. Morgan, "Place branding: A

- communication perspective”, *Communication & Society*, Vol.31, No.4, 2018.
- Graham, S., and P. Healey, “Relational concepts of space and place: Issues for planning theory and practice”, *European Planning Studies*, Vol.7, No.5, 1999.
- Hudson-Smith, A., and M. Batty, “Ubiquitous geographic information in the emergent metaverse”, *Transactions in GIS*, Vol.26, No.3, 2022.
- Portugali, J., “Complexity theory as a link between space and place”, *Environment and Planning A*, Vol.38, No.4, 2006.
- Relph, E., *Place and Placelessness*, London: Pion, 1976.
- \_\_\_\_\_, “Digital disorientation and place”, *Memory Studies*, Vol.14, No.3, 2021.
- Rzeszewski, M., T. Osborne, P. Jones, L. Evans, and G. Weitkamp, “Interviewing in the metaverse: The renewed importance of location and embodiment”, *Applied Geography*, Vol.169, 2024.
- Saunders, C., A. F. Rutkowski, M. van Genuchten, D. Vogel, and J. Molina Orrego, “Virtual space and place: Theory and test”, *MIS Quarterly*, Vol.35, No.4, 2011.
- Shaw, S.-L., “Time geography in a hybrid physical-virtual world”, *Journal of Geographical Systems*, Vol.25, No.3, 2023.
- Smart, J., J. Cascio, and J. Paffendorf, *Metaverse Roadmap Overview: Pathways to the 3D Web*, CA: Acceleration Studies Foundation, 2007.

## Placeness of Busan Represented in ZEPETO Content on the Metaverse Platform

Kang, Ju-Hyun · Lee, Jin-Ro

This study examines how local placeness is visualized, experienced, and signified in digital environments by analyzing Busan-related 17 worlds represented on the metaverse platform ZEPETO. The analysis was conducted across five dimensions: the representation of landmarks and tourism spaces, the digital representation of public and industrial infrastructure, the configuration of educational spaces, the contextualization of history, culture, and social values, and the organization of interactive devices and technological environments.

The findings show that Busan in ZEPETO appears not as a single unified urban image, but as a complex representation composed of tourism landmarks, public administration, industrial promotion, education, history, cultural welfare, and popular cultural content. Landmarks such as Busan Tower, Gwangan Bridge, Jagalchi Market, Dadaepo, and Huinnyeoul Culture Village functioned as visual signs that allow users to immediately recognize Busan. Spaces such as police stations, the Busan Port Authority, and the Busan Blockchain Venture Convention demonstrated the potential for digital inclusion by presenting public services and industrial infrastructure in a familiar and accessible way. In addition, schools, vocational training institutions, Democratic Road, Busan Citizens Park, and

exhibitions by artists with developmental disabilities showed the possibility that the metaverse can be used as a space for education, historical memory, and the dissemination of social values.

However, many worlds tended to remain at the level of external representation rather than fully conveying the everyday life, relationships, and memories of actual local places. This study suggests that, for a local metaverse to function as a genuine digital place, its design should incorporate local narratives, cultural contexts, and shared activities.

Key Words: Metaverse, ZEPETO, Busan, Placeness, Locality

· 논문투고일: 2026년 3월 5일 · 심사완료일: 2026년 4월 24일 · 게재결정일: 2026년 4월 28일