

Profile

발표자 프로필

서상욱

- 게임기획 (2004 ~ 2010)
- 게임개발 프로듀서 (2011 ~ 2016)
- 게임전문개발사 (주)프롬더레드 CEO 및 프로듀서 (2016~ 현재)

- 광운대학교 컴퓨터공학부 소프트웨어전공
- 성균관대학교 글로벌창업대학원 석사과정

메타버스의 개념

METAVERSE

메타버스의 개념

1992년에 발표된 닐 스티븐슨(Neal Stephenson)의 소설 스노우 크래시 (Snow Crash)에서 처음 언급된 개념

메타버스는 소프트웨어 조각들을 통해 표현되는 그래픽일 뿐, 실존하지 않기 때문에 현실세계와는 달리 물리 법칙의 한계에 제약 받지 않지만 경제적, 사회적 활동은 현실세계와 동일한 형태를 띠고 전제된다는 것이 핵심



METAVERSE

메타버스의 특징

지속적이고, 실시간이고, 모든 참여자가 같은 시공간에 있고, 제대로 기능하는 독자적인 경제 체계가 존재하고, 디지털과 현실 양쪽에서 경험을 공유하고, 모든 정보와 자산이 호환되고 누구나 콘텐츠 및 경험을 생산할 수 있어야 메타버스라 할 수 있다.

미디어 전문가이며 투자자인 “매튜 볼 (Matthew Ball)”이 언급한 메타버스의 특징

- 동기화와 라이브 그리고 지속성
- 동시 참여 제한이 없어야 함
- 완전히 동작하는 경제
- 디지털과 실제 세상을 넘나드는 경험
- 개방과 폐쇄형 플랫폼 모두를 포괄
- 데이터, 아이템 콘텐츠의 상호 운용

METAVERSE

메타버스 영화



Bit + Atom

메타버스 플랫폼

DaDa Worlds

국내 최초의 3D 가상현실플랫폼

1996년에 첫 선을 보인 세계 최초의 3D가상시뮬레이터 액티브월즈를 기반으로 제작된 국내 최초의 3D기반 메타버스 서비스로, 기업들에게 가상 토지를 분양하고 기업들이 가상 현실 내에서 상업활동을 할 수 있도록 고안된 플랫폼.

가상과 현실을 넘나드는 생산과 경제활동이 적용된 사례로 당시 삼성증권, 외환카드, 영풍문고, 동아일보 등 다양한 기업들이 토지를 구입하여 다다월즈 내에서 홍보와 서비스를 전개했음



Second Life

가상세계에서의 또 다른 삶

미국의 개발사 린든랩에서 2003년에 발표한 온라인 가상현실 플랫폼.

다양한 아바타 생성 기능과 현금으로 환전할 수 있는 사이버머니, 개인적 관계는 물론 사업까지 할 수 있는 자유도로 인해 주목을 받았고, 실제로 큰 돈을 번 사업가의 사례가 보도되면서 일약 IT 시장의 중심으로 떠올랐으나 모바일 구동이 어렵고 컨텐츠가 부족하여 현재는 이용자 수가 상당히 감소한 상황.



Roblox

사용자가 직접 생산하는 컨텐츠

Roblox Corporation에서 개발한 사용자가 게임을 프로그래밍하고, 다른 사용자가 만든 게임을 즐길 수 있는 온라인 게임 플랫폼 및 게임 제작 시스템.

데이비드 바수츠키와 에릭 카셀이 2003년에 설립하고 2006년에 출시한 이 플랫폼은 루아 프로그래밍 언어 기반으로 코딩 가능한 로블록스 스튜디오를 통해 다양한 장르의 사용자 제작 게임을 호스팅할 수 있음

2020년 기준으로 3260만명의 일간 활성 이용자수와 306억시간이 넘는 연간 이용시간을 달성하여, 현 시점에서 가장 높은 이용률을 보여주고 있는 메타버스 플랫폼임.



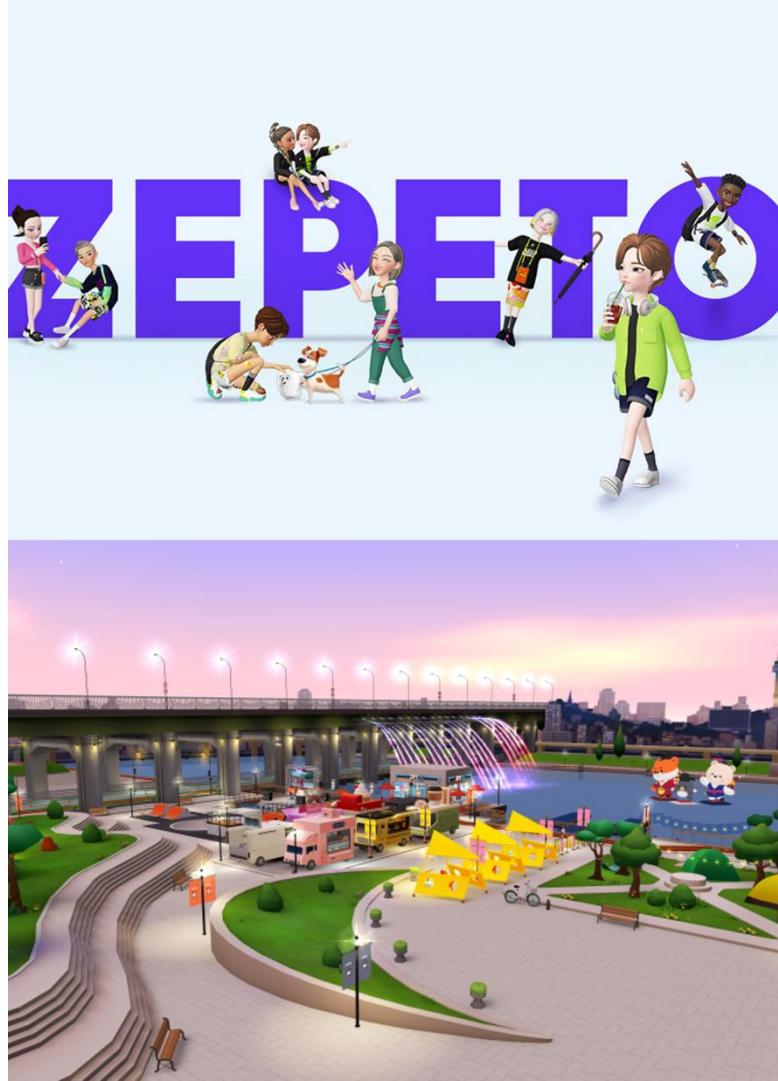
Zepeto

Z세대의 놀이 문화

네이버의 자회사인 SNOW에서 출시한 AR 아바타 기반
메타버스 플랫폼.

사진을 촬영하거나 휴대폰 내 저장된 사진을 선택하면
가상 캐릭터인 제페토를 자동으로 생성하고, 자유롭게
외형을 커스터마이징할 수 있음.

나만의 공간을 만들어 친구들과 함께 공유할 수 있는
제페토월드 업데이트를 통해 글로벌 누적 이용자 수
2억명 달성

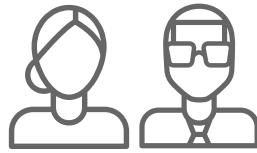


메타버스 컨텐츠 개발

메타버스 구성

메타버스 컨텐츠 개발을 위한 기본 요소

아바타, 월드 그리고 행동



메타버스 세상에서
새롭게 태어나는
유저의 또 다른 모습



아바타와 나의 플레이스,
건물 등 모든 오브젝트가
위치하는 공간



관계, 커뮤니케이션,
생산, 거래, 경쟁, 보상,
성장

Avatar

캐릭터를 넘어서는 또 하나의 자아



World

현실과 교류하는 가상의 공간



Action

생태계의 완성과 지속적인 순환



개발 환경 및 도구

메타버스 개발을 위한 필요 요소와 고려 사항

컨텐츠 개발엔진과 클라우드, 리소스 저작툴, 유저 디바이스



다양한 플랫폼에서
구동가능하고 3D
컨텐츠 개발에
최적화된 게임엔진과
프레임워크 활용

3 3DS MAX M MAYA

최적화된 3D 환경 구축과
유저 컨텐츠 적용을 위해
숙련자들의 풍부한 정보와
성능 및 안정성이 검증된
리소스 제작툴 도입



현실과 가상의 교류를
완성하기 위한 다양한
체감형 컨트롤러와
스마트 디바이스를
고려한 개발

메타버스 개발 사례

로라 (Rora)

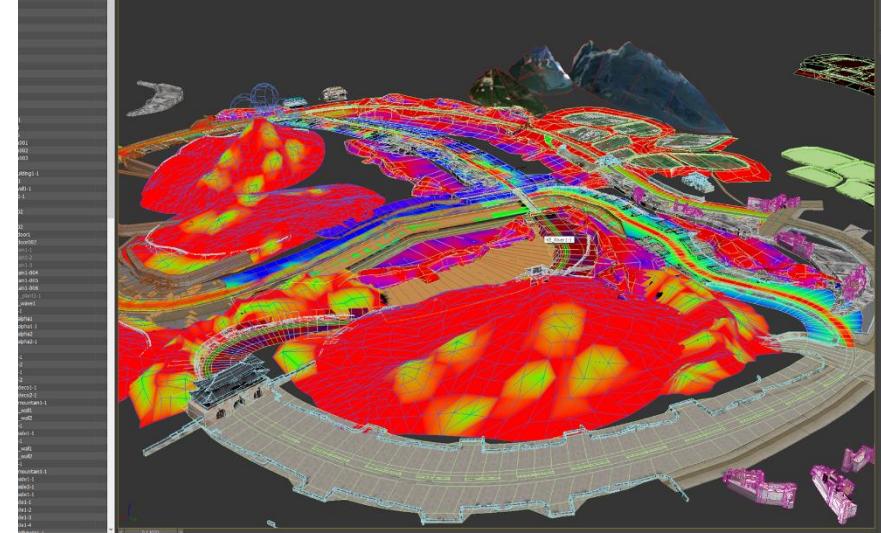
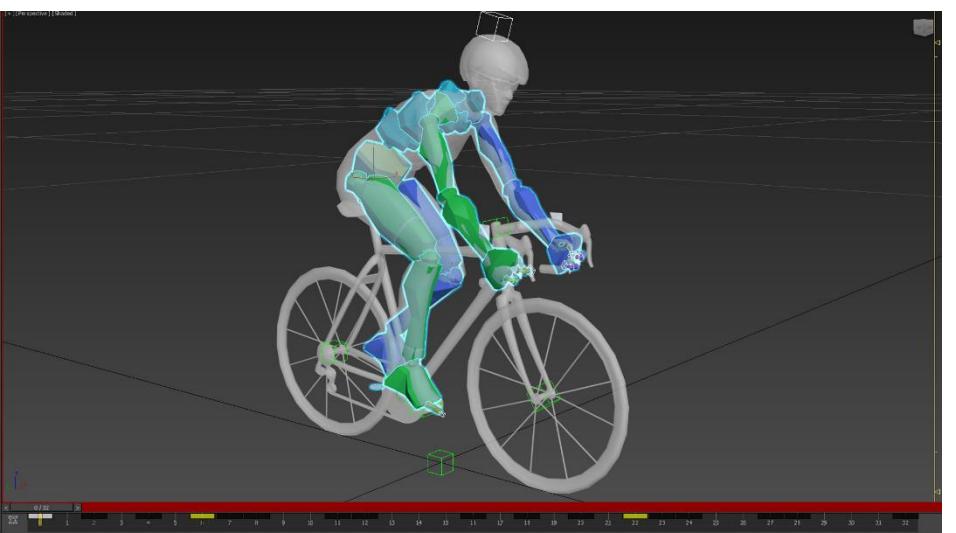
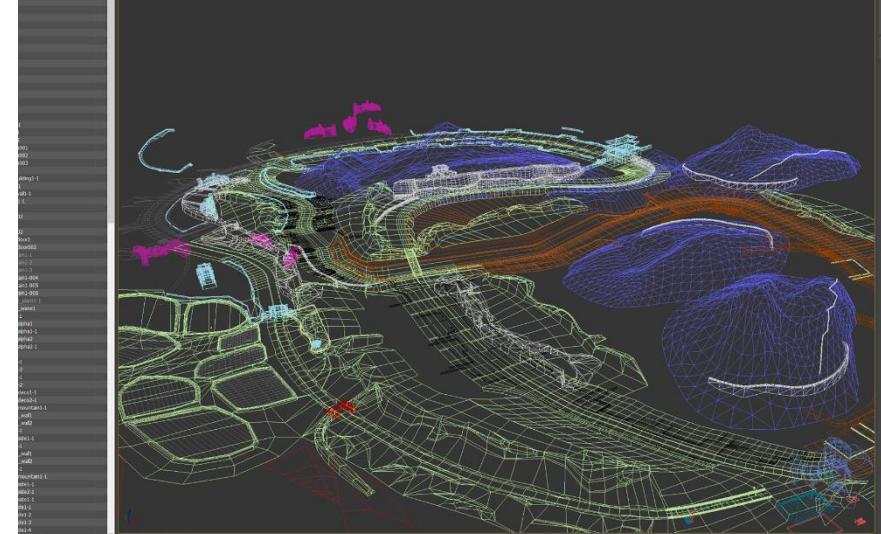
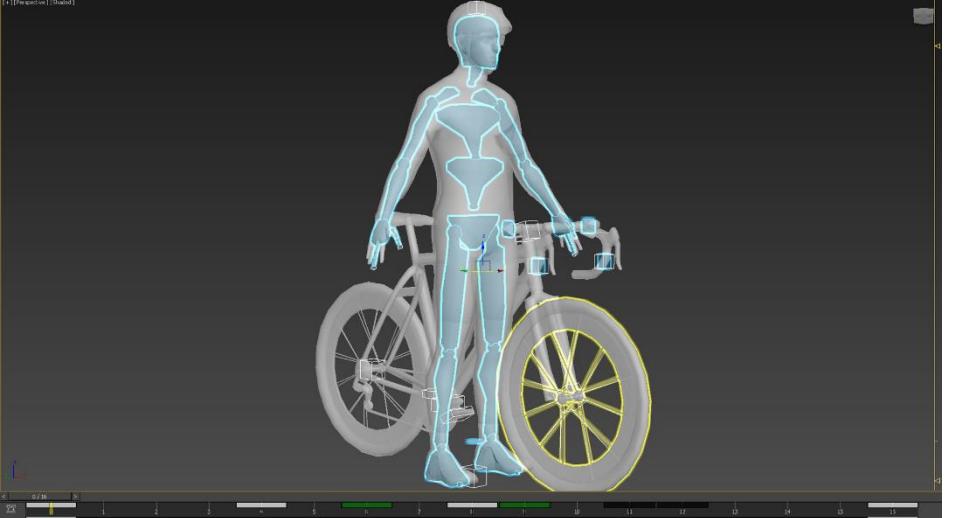
현실의 운동을 가상의 활동으로

헬스케어 피트니스 기반 메타버스 플랫폼.

바이크, 런닝, 워킹, 로잉 등 현실의 피트니스 활동을
블루투스 기반 센서로 측정하여 3D 월드 내의 아바타와
실시간 동기화.

다양한 현실의 신체활동을 통해 아바타를 성장시키고,
보상을 획득하며 또 하나의 세계를 살아가며 다른
사용자와 교류할 수 있는 헬스케어 메타버스





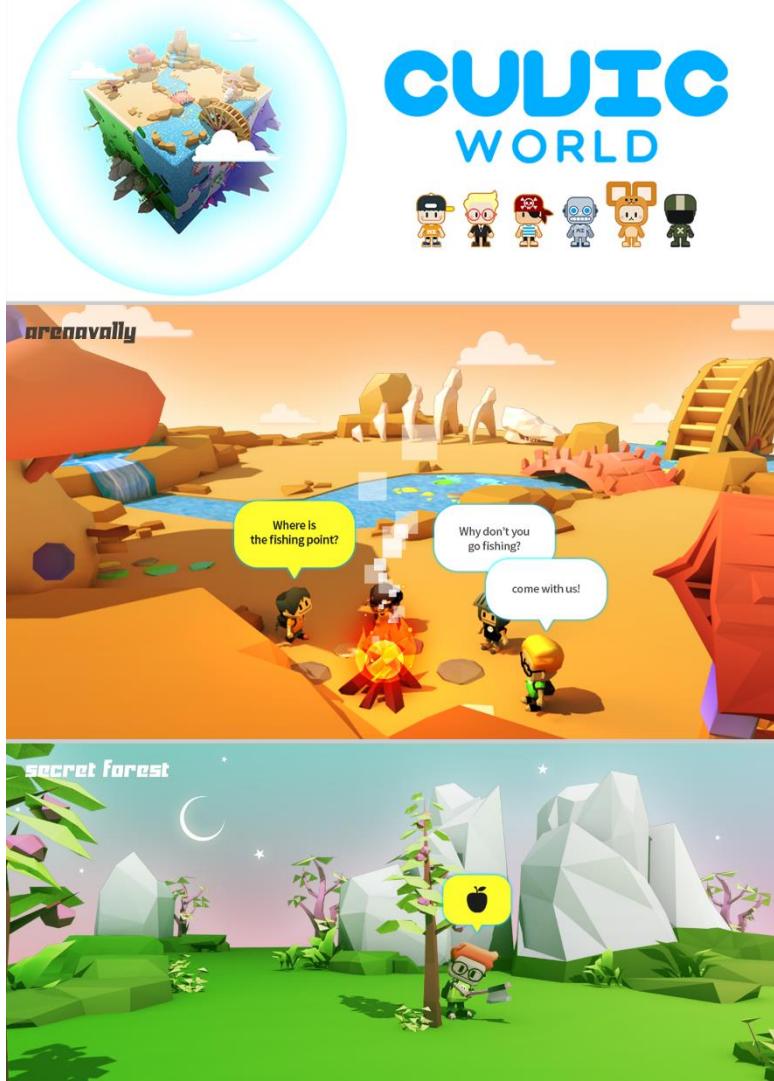
큐빅월드 (CubicWorld)

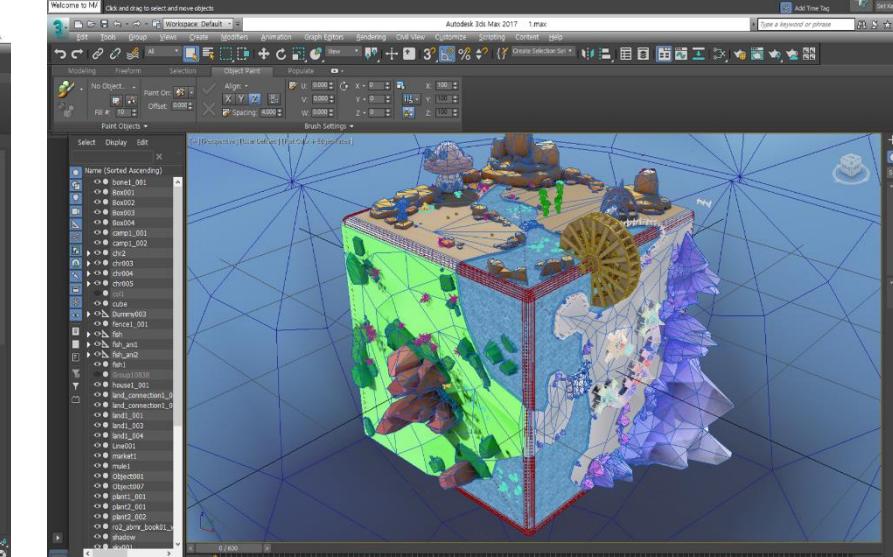
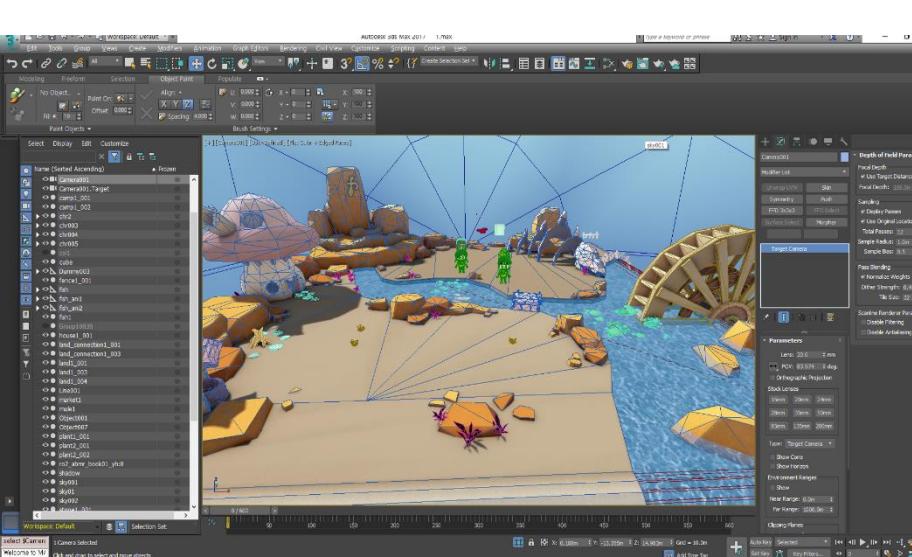
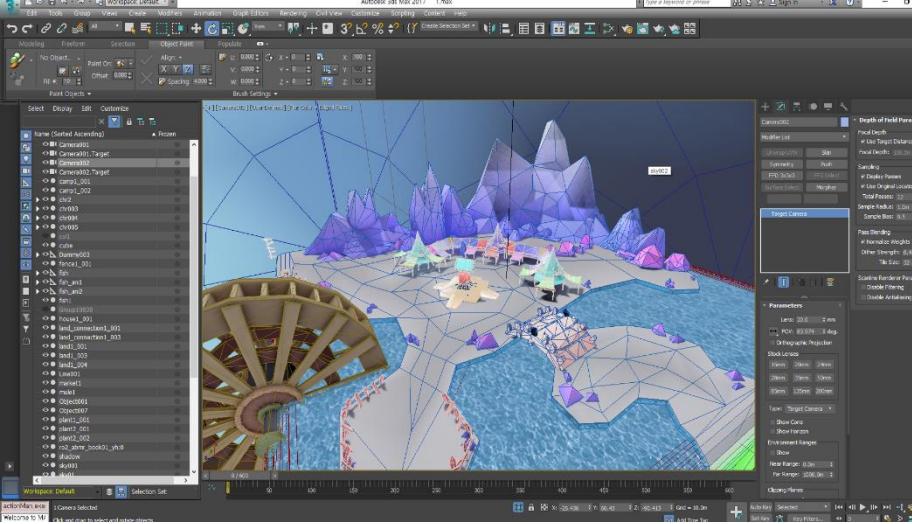
커뮤니티의 또 다른 모습

게임개발 및 공유 커뮤니티를 이용하는 유저들이 자신이 만든 리소스, 게임 등을 홍보하고 개발 협업 등의 소통을 이어가는 HTML5 기반 아바타 월드

포스팅, 포럼, 텍스트챗, 보이스챗, 영상챗 등
사용자들간의 다양한 방식의 커뮤니케이션을 전개하고
사용자가 제작한 HTML5게임을 등록하여 3D공간에서
아바타를 통해 홍보할 수 있는 커뮤니티 중심의 메타버스.

WebGL을 기반으로 웹브라우저에서 바로 실행가능한
형태로 제작하여 접근성과 몰입도를 높임.





미륵사 (Mireuksa)

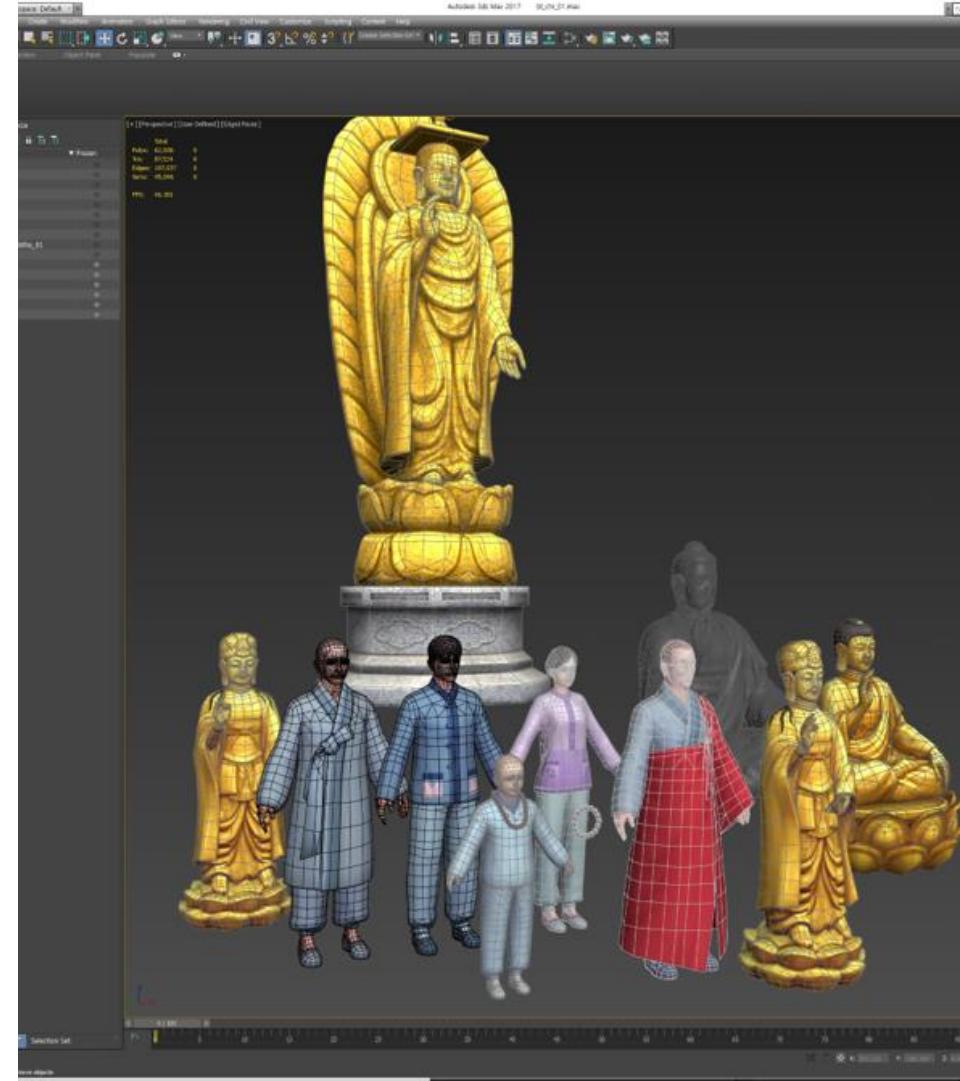
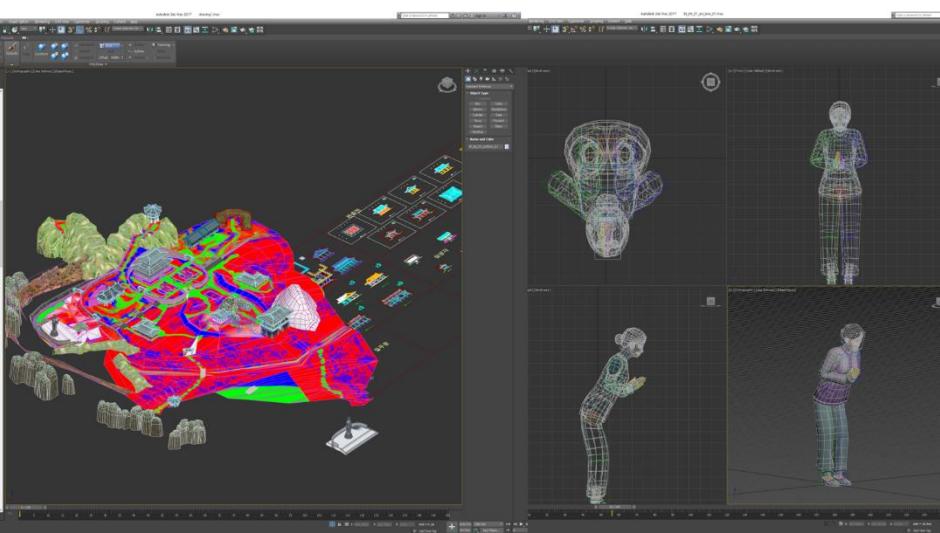
신앙생활 중심의 메타버스 월드

가상세계에서의 신앙생활을 위한 종교활동 기반
3D메타버스 플랫폼

현실에는 존재하지 않는 가상의 사찰을 3D월드 상에서
운영하며 편안하고 안전한 비대면 종교활동을 가능하게
함.

추후 VR기능을 적용하여 현장감을 높이고, 교회를 비롯,
다양한 신앙생활을 영위할 수 있는 플랫폼의 형태로
발전할 예정.





노아 (N.O.A)

현실과 가상의 경계를 무의미하게

간단하게 실행 가능한 GUI 기반의 웹버전과 모든 경험을 제공하는 Full 3D기반의 PC/Mobile 버전 그리고 정보확인과 간단한 기능을 작동하기 위한 웨어러블 디바이스 버전 및 월드를 직접 확인할 수 있는 VR버전으로 구성된 메타버스 플랫폼.

사용자가 어떤 환경, 상황에서도 나의 아바타가 존재하는 가상세계의 정보를 확인하고 다른 사용자와의 교류를 손쉽게 하여 온라인과 오프라인의 경계를 최소화하는 것을 목표로 진행 중



蝴蝶之夢



AUTODESK UNIVERSITY

Autodesk 및 Autodesk 로고는 미국 및/또는 기타 국가에서 Autodesk, Inc. 및/또는 그 자회사 및/또는 계열사의 등록 상표 또는 상표입니다. 다른 모든 브랜드 이름, 제품 이름, 상표는 해당 소유권자의 소유입니다. Autodesk는 언제라도 예고 없이 제공하는 제품과 서비스 및 사양과 가격을 변경할 권한이 있으며, 이 문서에서 발견될 수 있는 오기 또는 그래픽 오류에 대해 책임지지 않습니다.