**메타버스 개론**

게임사업본부-서비스사업실 [김학진]

현 시대를 아우러 (前) (現) IT 기업들의 이전부터 추구하고 개발, Co-Void 19 영향으로 인한 기업들의 재택 근무 세계적으로 많은 직원이 원격으로 업무를 하고 대부분의 학생들이 원격학습을 통하여 조금 더 빨리 인터넷을 통하여 충분히 사람을 만나고도 노는 방법을 찾는 Cyber Load 가 생겼다고 생각한다.

Co-Void 19가 장기화 되면서 현실과 가상 사이의 커넥트가 메타버스 관련 기업들의

공격적 / 도전적으로 임하면서 미래지향적 IT 기술에 조금 더 빨리 도래했다고

추론한다. 하지만 책을 읽고, 인터넷에 자료조사를 통하여 읽어 봐도 메타버스의 뚜렷한

정의가 세워지지 않았다. 아바타를 이용하여 사회,경제,문화 활동을 하는게 메타버스라는 사람도 있으며, 실생활과 같이 일, 사회 활동 현 시대에서 부족한 일자리의 경제적 기회가 주어지는 공간이 메타버스라는 사람또한 존재하며, 일상생활에서 서비스 알람, 스케쥴, 음악등 내 신체에 맞는 최적화 Life를 서버에 저장하여 필요할 때 마다 불러오는 실시간 호출 다른 사람과의 공유등 을 말하는 일상생활 편의성 증가가 메타버스라고 정의하는 사람또한 존재한다.

아직 일관적인 정의가 세워지지 않았다고 본다. 현재에 통용되는 의미는 “현실 세계와 같은 사회적/경제적 활동이 통용되는 3차원 가상공간”의 넓은 의미인 추상적인 개념단어 의미라고 생각한다.

그렇다면, 과거, 현재를 아우러서 현재 본인이 했던 플랫폼/게임 하고 있는 플랫폼/게임

또한 메타버스라고 지칭할수 있을까?? 라는 질문에 답은 애매하지만 특정할 수 있다.

- 메타버스의 정의

1. 높은 자유도, 사용자는 아바타를 통하여 자유로운 생활을 할 수 있는 권리가 있다.

미션이 있든, 없든 선택은 사용자의 자유이다. 사회생활 전반을 할 수 있다.

2. 커뮤니케이션, 다른 사용자들과의 커뮤는 필수아닌 필수라고 할수 있다. 음성 대화 및

채팅을 통하여 메타버스안 다른 사용자와의 유대감 표현을 위한 감정표현이 가능해야한다.

3. 수익화, 게임을 제작한 기업 뿐만 아니라, 사용자들도 충분한 수익을 낼 수 있는 플랫폼이 필요하다. 예를 들어 제작자가 A 사용자에게 상점을 열 수 있는 권리를 판매하여 수익을 얻고 A 사용자는 상점을 열어 자기만이 만들수 있는 고유 옷이나 장신구를 만들어 다른 사용자에게 판매하여 수익을 얻을 수 있다. 현실에서 출근이 아닌 메타버스로의 출근형성이 성립된다.

본인이 이전에 했던 게임이나 현재 플레이 중인 게임중에 메타버스와 일치했던 게임을 생각해 보니 1999년 출시했던 엠플레이->넥슨의 퀴즈퀴즈(큐플레이)가 생각 났다.

그때 당시에는 지금 현대 시대와 달리 광범위의 자유도와 높은 자유도 하이 퀄리티의

그래픽은 없었지만 그때 당시의 일관성이란

게임