07

AUTOMETA
2022

AutoMeta 2022년 7호

전 세계 유명지를 담아내는 메타버스 개발사 '오썸피아'

오썸피아 민문호 대표



AutoMeta는 imK 김민호 피디와 함께 합니다.

SCK

AUTODESK
Value Added Distributor

전 세계 유명지를 담아내는 메타버스 개발사 '오썸피아'

-오썸피아 민문호 대표

안녕하세요. 대표님 만나 뵙게 되어 반갑습니다. 먼저 '오썸피아'가 어떤 회사인지 간략한 소개 부탁드립니다.

오썸피아는 2015년 설립을 하였고 현재 8년 차 서울시 강소기업입니다.
VR-AR을 사업을 해왔고 현재는 확장된 XR 기술과 블록체인을 결합한 가상 문화 관광 전문 메타버스를 개발 및 베타서비스 중입니다.
국내 최초의 SNS라 불리는 "아이러브스쿨" CTO, "싸이월드" 개발팀장 출신 등 내로라하는 개발 전문가가 참여하였고, 추후 블록체인 및 AI 기술과의 융합과 더불어 글로벌 시장으로의 확장까지 준비하고 있는 회사입니다.



〈사진 설명: 오썸피아 민문호 대표님〉

메타버스도 다양한 형태가 있을 텐데요. 어떤 유형의 메타버스 플랫폼을 개발하고 계실까요?

저희는 가상 문화 관광 비즈니스 모델의 메타버스 개발을 하고 있습니다.
코로나와 같은 비대면 상황에서는 물론 언제든 가상에서 즐길 수 있는 차별화된 플랫폼을 개발하고 있습니다. 여러 확장된 경제 생태계의 운영도 필수라 블록체인 기술을 함께 적용하고 있습니다.

이와 연관하여 앞서 저희는 XR 방식의 망원경 '보라'를 개발하여 현재 공격적인 사업화를 추진 중에 있습니다. 현재 통일부 관할 오두산 전망대, 하이원리조트, 제주 오션카페 등 주요 관광지에 설치하여 큰 효과를 보고 있으며 이는 저희의 메타버스와 연결되는 초석이 되고 있습니다.



〈사진 설명: 오썸피아의 XR 망원경 보라와 메타라이브 플랫폼 〉

'XR 망원경 보라'에 대해 먼저 설명 드리자면
기존 관광지에 놓여있는 망원경의 현대판 업그레이드 버전이라고 보시면 됩니다.
저희의 메타라이브 가상관광 플랫폼 '메타라이브'와 연동이 됩니다.

아시다시피 기존 망원경은 과거 10년 ~ 20년 동안 그대로 변화 없이 유지하고 있는 상태입니다.
지자체에서 이걸 어떻게 향상된 방향으로 업그레이드할까 많은 고민을 하던 참이었습니다.
이런 니즈의 해결책과 메타버스의 개념이 결합된 솔루션이 저희 'XR 망원경 보라'입니다.



〈사진 설명: XR 망원경 보라가 설치된 전경 사진〉

현재 저희 '보라'는 파주시 도라전망대, 강원도하이원 리조트, 제주 오션파크에 설치를 완료하였고
곧 롯데월드 타워, 통일부(오두산 통일전망대), 서울 남산골 한옥마을, 명동(재미로), 부산 스위첸 마티에, 제주 성산일출봉 등에 설치 예정은 물론 국내를 넘어 해외 이탈리아, 핀란드, 싱가포르, 몽골, 베트남 등 주요 관광지와 공동 개발을 협의 중인 상황입니다.
대한민국의 전국에 '보라'의 설치를 기본 목표로 하고 있으며 세계 주요 관광지로의 확장을 목표로 사업이 진행된다고 보시면 됩니다.

보라'는 고성능 카메라를 통해 고품질의 현재 풍경을 담아내기에 1년 365일 중에 가장 아름다운 풍경을 담아내는 것이 가능하고 이것은 이후 작품으로의 판매도 가능하기에 NFT를 통한 거래 환경까지 사업의 중요 요소가 될 것입니다.

참고로 저희 '보라'는 원격 시스템을 통해 업데이트 및 유지 보수 IT 기술 인프라를 구축하였고
이를 통해 고객이 원하는 요소를 신속히 대응 처리하고 있습니다. 이 부분에서도 많은 전문 기술과 노력이 투여되었고 현재 상당한 기술을 확보하고 있는 상황입니다.

지금까지도 경험하고 있는 이런 장기 간의 팬데믹 상황에서
현실감을 줄 수 있는 가상 관광 형식의 메타버스는 큰 경쟁력을 가지고 있습니다.
이후에도 이런 강점은 꾸준히 또 하나의 사업 트렌드가 될 것이 분명합니다.
이런 시공간을 초월한 경험을 통해서 우리는 불편한 현실에 대해서 힐링은 물론 멘탈 케어까지 연결되기를 바라며, 그것이 최종 목표지인 메타버스로 구축된다고 보시면 됩니다.
앞서 저희는 실제 병원과 2~3년 간 디지털 치료제 개발 경험도 쌓아왔고, 이는 가상 관광이 멘탈 케어로 자연스럽게 확장되는 계기가 될 것입니다.



〈사진 설명: 오썸피아의 가상관광 메타버스 플랫폼 '메타라이브'〉

가상 관광은 여기에서 멈추지 않고 그 참여가 확대될수록 공간의가치가 높아지기에 저희는 여기에 가상 부동산 및 크리에이터의 경제 활동을 가능하게 하는 경제 생태계 요소도 포함시키고 있습니다. 메타버스가 게임과 차별화되어야 그 경쟁력이 확보될 수 있기 때문입니다.
그래서 가상 부동산 모듈인 '메타렉스'와 협업하고 있고, 여기에서 가상 부동산 거래도 가능한 상황입니다. 한마디로 블록체인 기반의 가상 부동산 거래소라고 보시면 됩니다.
토지를 구매하고 여기에 관광지를 만드는 크리에이터 생태계 비즈니스 모델이 구축될 것입니다.

메타버스에서 월드 구축은 기본이고 아바타, 즉 휴먼 스토리의 방향과 생성이 가장 중요할 텐데요. 참여자의 스토리 방향성과 관련한 기획 개발에 대한 이야기가 궁금합니다.

메타버스의 중심인 아바타의 개발은 말씀하신 것처럼 매우 중요한 영역입니다.
저희는 제페토와 이프렌드 보다는 후발 주자이기에 어떤 부분에 차별화를 둘지 많은 고민을 했었습니다. 분명한 차별화 포인트가 있어야 했으니까요.





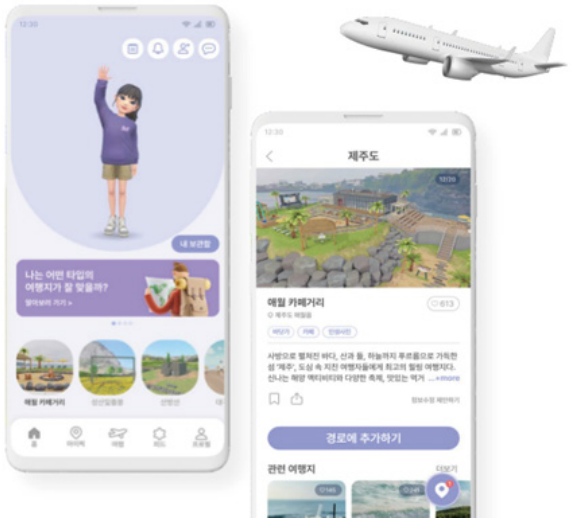
〈사진 설명: 자체 개발한 아바타 커스텀〉

저희의 메타버스가 관광과 문화 콘텐츠 체험을 위한 솔루션이기에 아바타 역시 관광이라는 포인트에 초점을 두고 캐릭터와 복장에 차별화를 두려고 했습니다.
한복, K-콘텐츠와 같은 한류와 연관을 시킨 거죠.
이런 컨셉으로 캐릭터, 즉 아바타의 시너지를 만들고자 했습니다.

개발 중에 의미 있었던 사례로
코로나로 인해 오랜 기간 현실에서의 여러 문화 관광 행사가 불가능해서 당시 초등학교, 중학교 연합회에서 가상 수학여행에 대한 요청들이 많이 오기도 했었습니다.
단순한 수학여행을 넘어 가상 투어 과정에서 교육적 요소를 결합했으면 하는 요청들이었죠.
이는 저희의 '보라'와도 그 맥락을 함께 하는 부분이기에 자연스럽게 저희의 메타버스가 교육적 이미지도 가지게 되는 아주 의미 있는 케이스였습니다.

이런 실질적인 메타버스 개발력을 인정받아
주요 지자체 메타시티를 구축하는 과학기술정보통신부 99억 원 규모의 정부 과제에 당당히 서울기업 대표 참여사로 선정되었고, 여기에는 서울시, 경상북도, 전라북도 3곳이 컨소시엄을 구축해 한옥을 콘셉트로 한 테마의 메타버스를 구축하는 혁신과제라 할 수 있습니다.
한옥 콘셉트의 디지털 헤리티지 사업으로 K-콘텐츠의 좋은 사례라고 볼 수 있습니다.

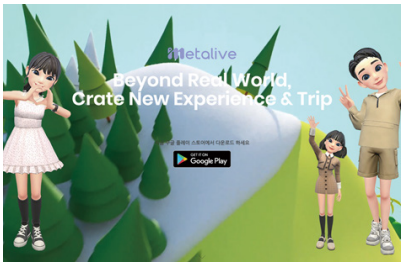
이 메타버스를 한옥과 K-콘텐츠를 전 세계인들이 체험할 수 있는 기반이 마련될 것입니다.



〈사진 설명: 메타라이브 실행 화면〉

현재 오썸피아에서 개발하시는 메타버스는 어떤 환경에서 체험이 가능한가요.

현재는 저희는 사용자 층이 가장 넓고 접근이 용이한 모바일 디바이스 접속을 1순위로 해서 개발하고 있습니다. 이후 AR-VR과 같은 디바이스를 통한 확장된 체험도 가능하도록 고려를 하고 있고요. 같은 맥락에서 PC기반의 웹 접속도 함께 설계를 검토 중에 있습니다.
현재는 정식 베타 버전을 출시했고 고객 피드백을 통해 보완을 해 나가고 있는 상황입니다.
2023년 초에 공식적인 프로모션을 준비 중에 있습니다.





〈사진 설명: 모바일 스토어에서 METALIVE를 다운 받아 멋진 관광지를 체험할 수 있다.〉

메타버스는 가상 환경 개발이라 투자 유치 등 어려운 부분이 많으셨을 것 같습니다.

저희가 메타버스 투자 유치를 본격적으로 시작한 것은 2021년부터입니다.
2021년 당시 메타버스가 대중이나 관계자들에게 이제야 이해되는 시점이었고 구체적인 모델을 보여주기 어려운 시점이었던 터라 이해와 설득에 상당한 어려움을 겪었습니다. 그런 과정 속에 다행히 올 2022년 상반기 정부기관 및 대기업 투자를 유치할 수 있었습니다.



〈사진 설명: 전자신문, 대규모 지역특화 메타버스 서비스 개발사업 참여 기사〉

저희가 앞서 진행했던 XR 망원경 '보라'가 투자 유치에 있어 큰 도움이 되었습니다.

구체적인 실물의 사례가 설득에 중요 포인트가 되었죠.
이 부분을 기초로 확장해서 메타버스 사업을 설명할 수 있었습니다.
'보라'를 통해 현실의 데이터를 수집하고 이 데이터와 가상 관광 메타버스인 '메타라이브'를 연결하는 구체적인 사례가 만들어진 거죠.

저희가 메타버스를 개발하면서 어렵기도 했지만 의미 있었던 사례를 말씀드리자면, 보라를 파주 도라전망대에 설치하여 국내는 물론 해외에서도 북녘 땅을 생생하게 보여주고자 했었습니다. 상당히 의미 있는 시도였죠.
허나 군사 보호 시설이라 데이터 활용이 어렵다는 통보를 받고 많이 아쉬웠었습니다.
그래서 여러 방법을 모색하던 중 데이터를 활용할 수 있는 사설 관광지인 하이원리조트와 제주 오션카페에 보라를 설치하게 되었습니다.
저희는 이런 과정을 통해 의미 있고 차별화된 메타버스 공간을 구축하게 되었고 K-관광의 중요한 요소를 하나씩 구현하게 되었습니다. 오두산 통일전망대와 파주 도라전망대는 해외 정상들이 우선적으로 방문하는 의미 있는 공간이기에 그 자체로도 큰 홍보 효과까지 얻을 수 있을 것입니다.



〈사진 설명: XR 망원경 보라의 제품 사진 및 설치 사진〉

참고로 '보라'는 60배 줌의 고성능 디지털카메라를 장착하고 있어 현지의 생생한 모습 하나하나까지도 보는 것이 가능합니다. 또한 필요시 라이브 스트리밍 방식까지 구현이 가능하고요. 이 부분 또한 저희가 확장 개발 중인 사항입니다.

메타버스 개발에 대한 상세한 이야기도 궁금한데요. 메타버스가 3D구축을 기본으로 하다 보니 실질적인 개발 과정도 궁금합니다.

저희는 메타버스 개발 환경이 잘 갖춰져 있는 유니티(Unity) 엔진을 기반으로 개발을 착수하였습니다.
아무래도 메타버스의 가상공간의 커스텀 한 제작이나 구현이 용이하다고 판단했기 때문입니다. 깊이 있는 개발을 하기 위해서 모든 부분을 유니티에만 의존할 수는 없습니다.
메타버스는 상당히 무게감이 높은 플랫폼이기에 개발자들이 많은 부분을 관여하여 모든 요소들을 최적화할 수 있도록 집중하고 있습니다.

향후 확장성까지 생각하여 유니티 개발자들 외에도 네이티브 개발자들이 많은 부분을 관여하고 있습니다.

일반적으로 이와 같은 개발에는 3 ~ 7년차 이상의 개발 경험이 많은 전문가가 다수 필요합니다.
아시겠지만 새로운 기획 모델에 좋은 개발자를 확보하는 것은 늘 어려운 문제입니다.
저희는 다행히 이미 합류한 핵심 인력들의 인맥을 통해 좋은 개발자들을 섭외하는 것이 가능했었습니다. 이 부분은 국내 모든 벤처기업들이 가지는 어려움이라고 생각됩니다.

저희 역시 메타버스의 아트 영역에서는 에셋과 여러 데이타를 제작하기 위해 맥스 (3ds Max), 마야 (Maya), 블랜더 등 다양한 3D 제작 툴을 효과적으로 연계하여 개발에 사용합니다.



〈사진 설명: 메타라이브의 성산일출봉 광장 개발 사진〉

저희는 PBR방식의 물리기반의 렌더링으로 높은 퀄리티의 3D그래픽을 구현하고 있습니다.
이를 통해 모델링의 경우 제작 공정도 원화 〉 스컬핑 〉 토폴리지 〉 텍스쳐링 작업을 통해 최종 아웃풋을 제작합니다.

아바타의 스타일은 경우 초기 때부터 한국적인 느낌을 살린 동양풍의 캐릭터를 베이스로 한 Stylized 형태를 기획하였으며, 여기에 PBR방식이 결합되어 사실적인 질감과 캐주얼한 질감을 적절히 혼용한 형태가 만들어졌습니다.

아바타의 리깅 처리는 맥스(3ds Max)의 바이패드와 추가적인 다이나믹본과 트위스트본을 설정해 저희만의 공용 본을 세팅하였으며, 전문 모션 캡처 기업과 협업하여 모션 캡처 데이터를 활용한 캐릭터에 자연스럽고 생동감 있는 애니메이션을 구현하였습니다.



〈사진 설명:메타라이브 아바타의 모션 데이터 적용 사진〉

배경 그래픽은 타겟 유명 관광지를 지정하게 되면 해당 오프라인 관광지의 매력 요소를 가상의 공간에서 저희만의 스타일화 된 가상 광장을 제작하고 있습니다. 레벨 디자인 기획을 통해 구역 정의, 전체 동선과 인터렉션에 대한 요소들도 감안하여 사용자에게 다양한 체험형태를 제공하고자 노력하고 있습니다





〈사진 설명:메타라이브의 가상 광장 성산일출봉과 애월카페거리 〉

사운드의 경우 실제 관광지 사운드를 직접 수집하고 있고
추가적으로 다양한 효과음들은 현장과 어울리는 에셋을 가공하여 적용하고 있습니다.

사용자 스스로 커스터마이징을 할 수 있도록 아바타의 커스터마이징 시스템의 고도화와 관광지뿐만 아니라 갤러리, 공연 등 다양한 문화 서비스도 제공할 수 있는 환경 커스텀이 가능한 모델 구축을 위해서 별도의 R&D도 함께 병행하여 진행하고 있습니다.

또한 모든 요소를 3D로만 만들기보다는 '보라' 등을 통해 확보된
여러 2D 촬영 이미지나 영상 정보들도 활용해 더욱 현실감 있고 좋은 체험을 할 수 있는
메타버스를 구축하고 있습니다. 그래야 데이터의 최적화는 물론 더욱 효과적인 메타버스가 만들어집니다.

메타버스 개발을 하시면서 의미 있으셨던 부분은 어떤 것들이 있으시나요?

생각지 못했던 부분은 XR 망원경 '보라'의 외국인들 반응이 너무 좋았다는 겁니다. 정말 의미 있는 순간이었습니다.

사실 관광지나 명소를 갈 경우
24시간 관광 가이드가 현실적으로 대기하고 설명하는 것은 불가능합니다.
하나 보라는 관광지의 생생한 모습은 물론 증강 현실까지 제공하며 다국어로 다양한 설명을 들을 수 있기 때문입니다. 해외 관광객들의 반응은 매우 뜨거웠습니다.
현재 한국어, 영어, 중국어, 일본어 이렇게 4개 국어를 지원하고 있습니다.
보라가 세계적인 비즈니스가 될 수 있겠구나 확신하게 계기가 되었습니다.



〈사진 설명:해외 관광객들의 XR망원경 체험 사진 (파주도라전망대) 〉

또한 아이들에게도 현지의 여러 다양한 자연 생태계를 알려줄 수 있는 교육적인 요소가 들어가 있어 부모님들은 물론 아이들도 너무 좋아하고 있습니다.

관광을 해보셔서 아시겠지만 그곳에 만 그 곳에 스토리를 알게 되면 관광 체험의 의미가 부여되는 것이죠.
이 부분을 '보라'와 저희의 메타버스 플랫폼이 해주고 있는 것입니다.
앞서 말씀드렸던 가상 관광의 차별화가 이루어지고 있는 것입니다.

앞으로 '오썸피아' 비전이나 나아갈 방향에 대해서 마지막으로 들려주시겠어요? 업계를 위한 이야기여도 좋습니다.

최근 싱가폴의 메타버스 기업, 몽골의 대표적인 메타 기업, 베트남 등 동남쪽과 라인업이 구축되었고 차년도에는 세계적 관광의 상징인 유럽시장 진출을 준비 중에 있습니다.
이렇게 되면 세계적인 메타버스 구축에 기본이 될 것으로 보입니다.

그래서 이탈리아와 '메타 로마'를 만들자를 목표를 가지게 되었고
올 1월에 ETRI와 파트너쉽을 통해 실질적인 준비가 착수되었습니다.
이 과정에서 250명 규모의 이탈리아 메타버스 기업 중견기업과 파트너십이 만들어졌고 유럽 라인 쪽에서 공신력 있는 기관 투자 유치를 준비 중에 있습니다.
유럽에는 유로 가입 국가 간에 4차 산업 혁명 관련 아이템을 선정 투자하는 펀드가 조성되어 있습니다. 유로스타, 유레카가 이에 해당됩니다.

투자 우선순위는 유로 가입 국가이며 예외 참여국으로 유일하게 한국RHK 싱가포르가 포함되어 있습니다. 저희는 이와 같은 유리한 조건에 있기에 이탈리아는 메타버스 기업과 협력하여 큰 목표를 현재 준비 추진 중에 있습니다.



〈사진 설명:글로벌 메타버스 플랫폼을 위한 다양한 실감콘텐츠 제안 사진 〉

유럽 라인 쪽에서 공신력 있는 기관 투자 유치를 준비 중에 있습니다.
유럽에는 유로 가입 국가 간에 4차 산업 혁명 관련 아이템을 선정 투자하는 펀드가 조성되어 있습니다. 유로스타, 유레카가 이에 해당됩니다.

저희 사업의 의미와 보람이라면 궁극적으로는 멘탈 케어라고 봅니다.

사람들에게 앞서 경험하기 어려웠던 멋진 공간을 제공하므로 힐링을 통해 좀 더 나은 삶을 제공하는 거죠. 그것은 자연스럽게 비즈니스적 가치로도 연결되는 것이라 봅니다.

가상 관광의 중요한 포인트는 과거와 현재를 초월할 수 있다는 겁니다.

전 세계 다니는 것은 공간을 초월하는 것이고 과거와 현재를 오가는 것은 시간을 초월하는 것입니다. 이것이 사람들에게 기존에는 경험하지 못했던 유익함을 제공하게 됩니다.

한국에는 정말 핫 한 K-콘텐츠들이 넘쳐나고 있습니다.
이것들 또한 가상 관광에서 새로운 체험을 제공한다면
진정한 메타버스가 만들어지는 것이라고 봅니다.

AutoMeta의 일곱번째 호인 7호 어떠셨나요?

내용이 마음에 드셨다면 구독을 통해 매월 소식을 받아보세요.
AutoMeta에서는 버추얼 인플루언서, 버추얼 휴먼 제작사, 모션캡쳐 제작사, 메타버스 콘텐츠 제작사, 메타버스 플랫폼 제작사 등 다양한 업계 소식을 공유드릴 예정입니다.
구독을 원하시는 분은 아래 신청하기 버튼을 클릭하시어 신청 부탁드립니다.

신청해 주시는 분들에게는 매월 AutoMeta를 메일 발송해 드릴 예정이며,
신청하신 분들 중 추첨을 통해 소정의 상품을 드릴 예정으로 많은 관심 부탁드립니다.

AutoMeta 설문 이벤트

기간 : 2023년 1월 16일 ~ 2023년 2월 14일

설문 참여하기 ›

AutoMeta 구독을 하시고 AutoMeta의 감상 소감을 남겨주세요.
제출해 주신 내용을 기반으로 더 나은 콘텐츠를 제공 드리겠습니다.
소감을 남겨주신 분들 중 추첨을 통해 커피 기프티콘을 증정 드리겠습니다.



AutoMeta는 imK 김민호 피디와 함께 합니다.

SCK

AUTODESK
Value Added Distributor