

디앤씨미디어, 콘텐츠 전략본부 신설해 메타버스 사업 추진

- ▶ 세계최초 '웹소설, 웹툰 메타버스 커뮤니티 플랫폼' 서비스 런칭 예정
- ▶ 강력한 웹툰 IP 기반 글로벌 팬덤 커뮤니티 활성화로 디앤씨미디어 유니버스 완성 목표

<2022-01-07> 디앤씨미디어가 웹소설과 웹툰 기반의 메타버스 커뮤니티 플랫폼 구축에 나선다.

웹소설·웹툰 Contents Provider 디앤씨미디어(263720, 대표이사 신현호)는 7일, 메타버스 커뮤니티 플랫폼 사업 추진을 위해 콘텐츠 전략본부를 신설한다고 밝혔다. 새롭게 꾸려진 콘텐츠 전략 본부는 본부장과 플랫폼 사업팀, 콘텐츠 사업실로 구성된다.

이 같은 조직 신설을 통해 디앤씨미디어가 보유한 모든 웹소설과 웹툰IP를 활용해 디지털 DB를 구축하고, 세계최초 웹소설과 웹툰 메타버스 커뮤니티 플랫폼 서비스 런칭을 목표로 한다.

관련해서 전략본부 정사교 본부장은 "당사 대표IP인 '나혼자만레벨업'을 포함한 다양한 IP를 활용해 작품 별 IP테마파크, 플랫폼 공연장, AR과 VR콘텐츠를 적용한 메타버스 커뮤니티 플랫폼을 구축하고 온/오프라인 인터랙션 시스템 및 IP활용 콘텐츠 방송까지 고려하고 있다"며 "향후 대외 협력사 발굴 및 정부과제, 국책사업 등에 적극 참여해 사업가시화를 본격화 하겠다"고 전했다.

실제로 2023년 상반기 메타버스 정식 서비스를 위해 메타버스 사업관련 자문위원단을 구축하고 있으며, 2022년 상반기 메타버스 커뮤니티 플랫폼 제작에 착수하고, 하반기 메타버스 프로토타입 완성을 이끌 예정이다.

디앤씨미디어 신현호 대표이사는 "2000년대 미니홈피가 온라인 커뮤니티 문화를 형성했듯 최근에는 MZ세대 중심의 메타버스 문화가 대두되고 있다"며 "디앤씨미디어만의 강력한 웹툰, 웹소설 IP를 기반으로 우리만의 스토리가 있는 메타버스를 만들고 국내외 글로벌 팬덤을 활성화해, 기존 콘텐츠사업을 온/오프라인에서 동시에 전개해 미래 먹거리로 성장시키겠다"고 포부를 전했다.

한편, 메타버스는 가상을 의미하는 메타(Meta)와 현실 세계를 뜻하는 유니버스(universe)의 합성어로 '현실과 접목시킨 가상세계'를 뜻한다. 가상현실보다 한 단계 더 진화한 개념으로 아바타를 활용해 단지 게임이나 가상현실을 즐기는 데 그치지 않고 실제 현실과 같은 사회·문화적 활동을 할 수 있다는 특징이 있어 주목받고 있다.