

## 7장. 메타버스 기반 전자상거래

발표자 : 변현정

### 1. 메타버스 개요

- **메타버스(metaverse)** : 초월, 가상을 의미하는 '메타(meta)'와 세계, 우주를 뜻하는 '유니버스(universe)'의 합성어
  - ✓ 1992년 최초로 '가상세계' 공간으로 정의한 개념으로 시작하여, '물리세계와 가상세계가 융합/교차/결합하는 공간'으로 정의한 개념이 현재까지 통용됨.
  - ✓ 최근 5G와 가상기술(AR, VR)을 토대로 '현실을 투영한 가상공간' 뿐만 아니라 현실과 가상의 경계가 무너지는 초세계로 진화하고 있음
- **4가지 유형** : **라이프로깅, 증강현실, 거울세계, 가상세계** (ASF 로드맵 발표)
- **특징** : 매튜 볼(지속성, 실시간성, 다양한 기여자), 바수츠키(정체성, 사교성, 편재성, 시민성), 고선영(세계관, 창작자, 일상의 연장), 김상균(상호운용성, 경제흐름)
- **플랫폼과 게임으로 구분** : 플랫폼(제페토, 디센트럴랜드), 게임(로블록스, 포트나이트)

### 2. 메타버스 비즈니스 모델

- Dawn Xue(던 슈에. 2021)가 10개의 서비스로 정리하여 제시
  - ✓ NFT 예술작품 판매, 복스(VOX) 판매, 건설업, 광고, 필지(parcel) 임대, 물입감 제공, 게임 제공, 의류 판매, 온라인 노래방, 데이터 서비스
- **수익 모델** : 콘텐츠 제작 및 판매, 미디어 중개 수수료, 마케팅 수수료, 구독료
- **메타커머스 유형**
  - ✓ **메타커머스(metacommerce)** : 가상공간에서 제품/서비스를 체험 및 구매할 수 있는 새로운 전자상거래 방식을 의미
  - ✓ 오프라인 매장을 방문하지 않고도 가상 쇼핑 경험 제공(가상 피팅, 체험 등)
  - ✓ 4가지 유형 : **체험 공간 제공, 상품을 판매하는 유형, 가상공간을 자체 구축하는 경우, 가상체험을 통한 구매 지원**

### 3. 메타버스 전자상거래

- **구찌** : '제페토'와 구찌 지식재산권(IP)을 활용한 아바타 패션아이템 출시, 홍보 전용 공간 구축, 실제 구찌 웹사이트를 통한 실제 구매 가능.
- **루이비통** : 'LoL'과 제휴하여 루이비통 IP를 활용한 LoL 캐릭터 아이템 제작, 출시
- **나이키** : 아바타용 신발 등 패션 아이템 출시, 디지털 쇼룸 운영(최신 상품 대여 등)
- **YG엔터테인먼트** : '제페토'에 소속연예인 전용 가상공간을 만들고, 사인회 등 개최
- **LG전자** : '모여봐요 동물의 숲' 게임 공간에 LG 올레드 TV 소개, 올레드 섬 마련
- **다이아 티비(DIA TV)** : '제페토'와 CJ ENM의 1인 창작자 지원
- **순천향대학교** : SKT '점프VR' 내 순천향대 본교대운동장 구현. 아바타 입학식 진행
- **한국관광공사** : '제페토'에 익선동 등 서울관광지 가상공간을 만들고, 여행홍보 진행

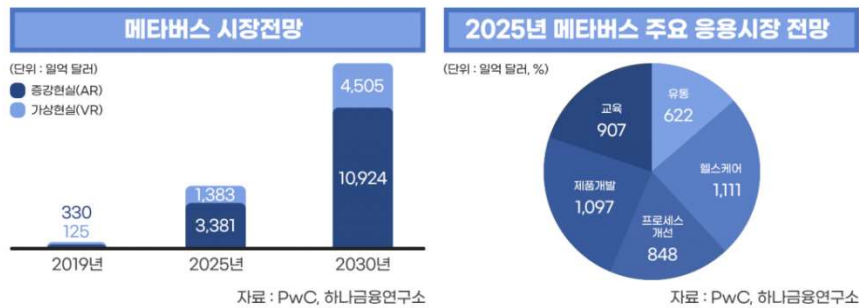
※ 세컨드 라이프 (2003. Second Life, 2000년 대표적인 메타서비스로 유행) :

(★향후 메타서비스 고려 사항으로 주목됨.)

- 세컨드 라이프가 실패한 이유?
  - ✓ 모바일 환경으로의 급속한 변화에 적절하게 대응하지 못함.
  - ✓ 주요 콘텐츠가 없어 서비스의 경쟁력이 떨어짐.
  - ✓ 어려운 이용자 인터페이스와 낮은 그래픽 처리로 인한 몰입감 저하
  - ✓ 한정적인 언어 지원

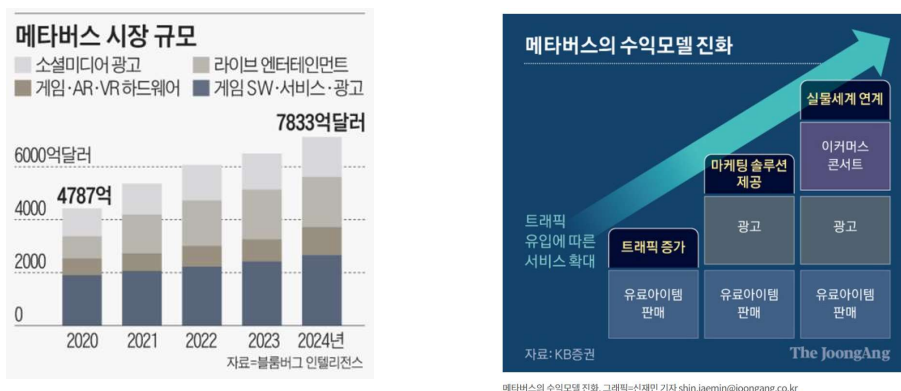
※ 연습문제(메타버스의 최근 사례)

- 메타버스의 진화 방향
  - 게임, 홍보, 모임, 업무, 취미 등 다양한 콘텐츠를 즐길 수 있는 방향으로 진화
  - 차세대 인터넷 플랫폼으로 성장할 것으로 전망



출처 : <https://newsroom.koscom.co.kr/27914>

- 메타버스 서비스 수익 모델 :
  - 게임 아이템 판매에서 마케팅 솔루션 제공, 이커머스, 콘서트 개최 등 점점 현실세계와 연계하는 쪽으로 진화하고 있다.



- 전자상거래 영역에서 메타버스를 활용한 최근 사례
  - 체험 공간 : [로블록스 패스트푸드 치폴레](#)
  - 직접 판매 : [디센트럴랜드 도미노피자](#)
  - 가상공간 운영 : [시흥시 VR 문화예술저장소](#)
  - 가상 체험을 통한 구매지원 : [일룸 등 AR기반 가구배치](#), [안경 피팅 체험\(ROUNZ\)](#)