

## 기술 조사

# 메타버스(Metaverse) 🔍



6조 - 20번가

20 | 김유빈(65)

20 | 양희령(57)

20 | 이지현(37)

# 1

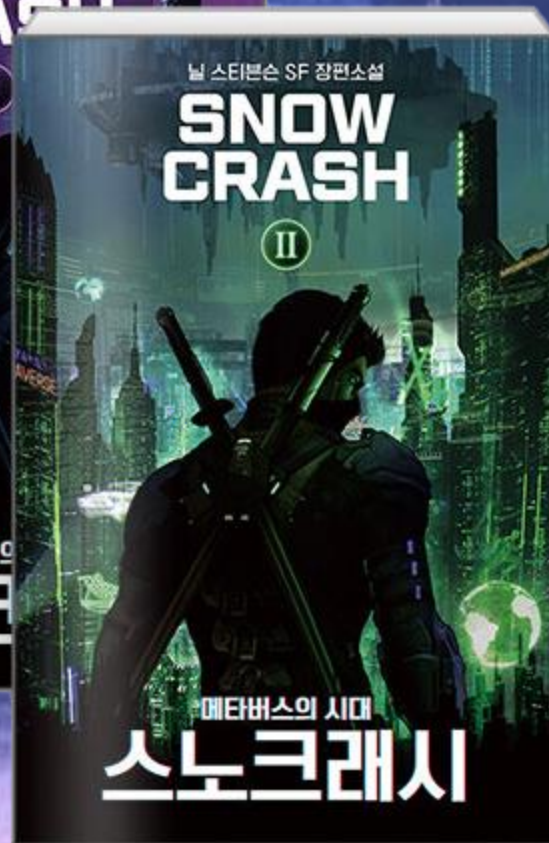
## 메타버스란?

메타버스 정의와 특징 / 메타버스의 형태





# M (월) Uni (우주)



#1

## 메타버스의 정의

### <좁은 의미>

현실의 '나'를 대리하는 아바타  
를 통해 사회적·경제적 활동을  
영위하는 3차원 가상세계



### <넓은 의미>

가상공간과 현실이 적극적으로  
상호작용하는 공간과 방식,  
그 자체

#1

## 메타버스 속 아바타



'나'의 디지털 복제



'나'로부터 책임을 위임  
받아 행동하는 대리인



#2

## 메타버스의 특징 5C

### Canon (세계관)

메타버스의 시공간은  
설계자와 참여자들에 의해 채워지며 확장



1. 세계관



-> 능동적 사용자

#2

## 메타버스의 특징 5C

Creator (창작자)

누구나(AI조차도) 콘텐츠 창작자



#2

## 메타버스의 특징 5C

### Currency (디지털통화)

생산과 소비가 가능하고, 가치를 저장·교환하기 위한  
디지털 화폐가 통용

#### 3. 디지털 화폐



-> 실물 자산 등과  
교환 기대



#2

## 메타버스의 특징 5C



### 4. 일상의 연장

## Continuity (일상의 연장)

단발성 행위나 일회성 체험에 그치고 않고  
지속적인 인생 여정처럼 진행

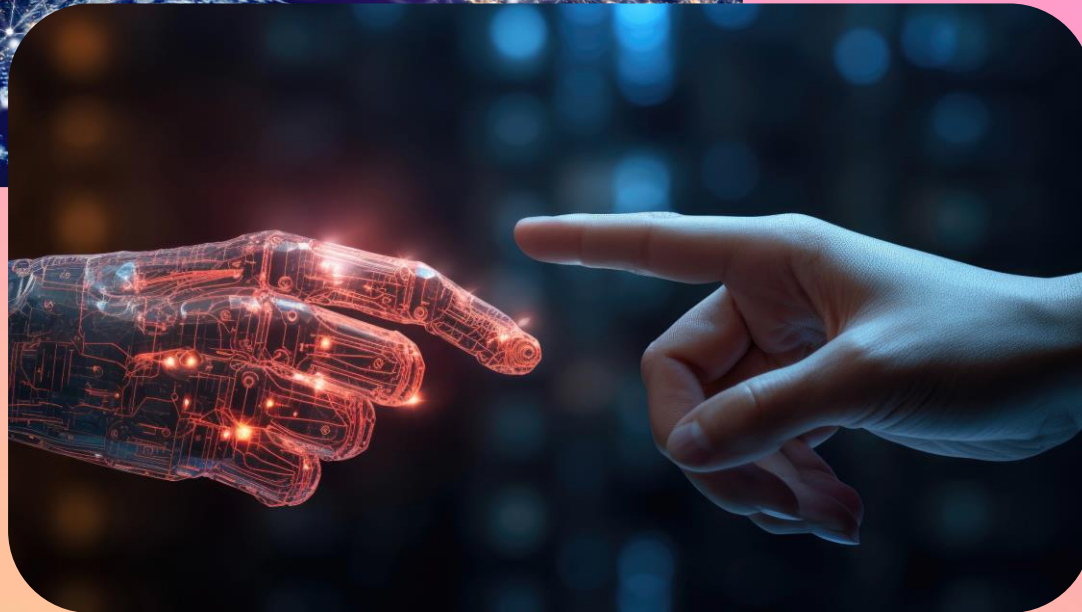
-> 일상의 결과로도 반영

#2

## 메타버스의 특징 5C



### 5. 연결



### Connectivity (연결)

시공간을 초월해 인류가 쌓은  
지식과 정보를 공유하고, 또 다른 세계를 창조



#3

## 메타버스의 4가지 형태

### 1. 증강현실 (AR)

현실에 외부 환경 정보를 증강하여 제공

### 2. 라이프로그킹 세계

개인의 현실 생활 정보를 기반으로 구현

### 3. 거울 세계

외부 환경 정보를 기반으로,  
현실을 모방한 가상 공간

### 4. 가상세계 (VR)

현실의 경제, 사회적 환경과 유사하며  
교육, 쇼핑, 업무까지 다양한 개인 활동이  
가능한 환경

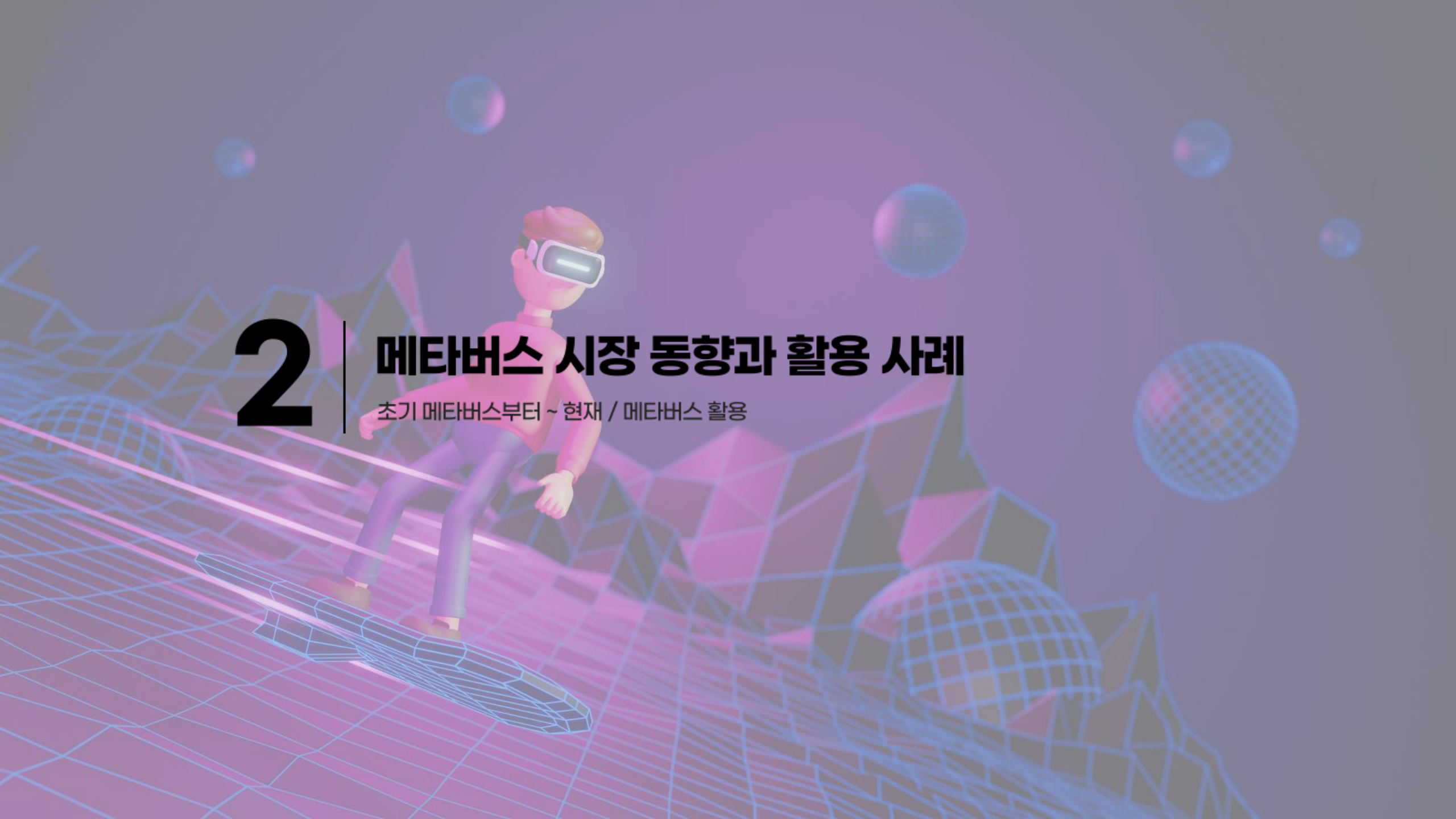




# 2

## 메타버스 시장 동향과 활용 사례

초기 메타버스부터 ~ 현재 / 메타버스 활용



## #4

# 메타버스 시장 동향

시기	활동
1990년대 후반	메타버스의 개념 등장
2000년대 초중반	ASF의 MVR 보고서 <세컨드 라이프>의 성장과 실패
2000년대 후반	<splume>, <home> 등 <세컨드 라이프>와 유사한 메타버스 플랫폼 등장
2010년대 초반	HMD (오쿨러스 등) 시장의 발전
2010년대 중반	<포켓몬고>의 성장
2020년대 초반	락다운으로 인한 비대면 기술에 대한 관심 폭증
현재	구글의 <아이리스 프로젝트>, 페이스북의 사명 변경



역대 최대의 성공을 거둔 AR 게임

엔터테인먼트, 비즈니스, 마케팅 등의 서비스 관련 메타버스 수요 증가

여러 IT, 제조업 기업이 메타버스 사업에 주목하며 기술 발전을 이어 나가고 있음

#5

## 메타버스 활용 사례

'로블록스'



### ① 게임 기반 메타버스

게임

+

소통  
공간



### '로블록스' 플랫폼의 특징

- 유저가 직접 게임 모드를 제작 가능
- 개발자가 개설한 채널마다 장르와 플레이 방식이 다르고, 하나의 채널이 하나의 게임이 됨
- 개발자는 로벅스라는 실제 현금으로 환전 가능한 재화를 벌기 위해, 다양한 모드와 창작물을 개발



#5

## 메타버스 활용 사례

'제페토'



### ② 소셜 기반 메타버스

소셜 미디어 형태의 모바일 앱에서 출발하여  
소통, 모임, 쇼핑 등이 가능한 메타버스로 발전

### 네이버의 '제페토' 성공 요인

- 비대면 상황에서 전세계 다수의 사람들과 상호작용 가능
- 사용자의 개성이 반영된 아바타를 제작할 수 있다는 점
- 사용자와 닮은 아바타 생성 - 스노우(SNOW)에서 제공하는 글로벌 AR 어플리케이션 기술 활용



#5

## 메타버스 활용 사례

'제페토'



### ② 소셜 기반 메타버스

#### <엔터테인먼트적 측면>

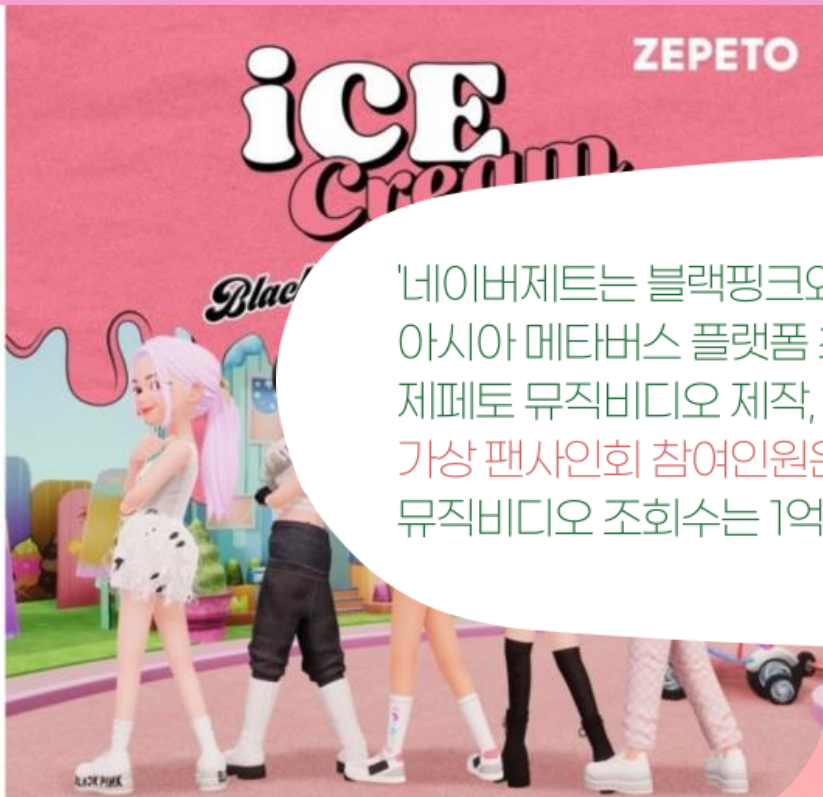
- SM, YG, 빅히트 등 주요 엔터테인먼트 기획사로부터 투자 유치
- K-POP 콘텐츠 중심의 팬덤 마케팅 서비스 구사

#### 블랙핑크 팬사인회

#### BLACKPINK VIRTUAL FANSIGN EVENT

아이스크림 댄스 퍼포먼스 비디오 발매 기념!  
특별한 36가지 블랙핑크 사인을 모아보세요!

입장하기



'네이버제트는 블랙핑크와 지난 2020년 아시아 메타버스 플랫폼 최초로 개최한 가상 팬사인회를 시작으로 제페토 뮤직비디오 제작, 컴백 부스 챌린지 등의 협업을 진행하고 있다. 가상 팬사인회 참여인원은 4600만명, 뮤직비디오 조회수는 1억3000만 이상을 기록했다.'

#5

## 메타버스 활용 사례

'제페토'



### ② 소셜 기반 메타버스

버추얼 컬렉션





#5

## 메타버스 활용 사례

'옴니버스'



### ③ 생활 기반 메타버스

-> 성취, 보상 등의 요소를 접목해 활동에 동기를 부여하는 형태

#### '옴니버스' 특징

- 현실세계의 물리법칙들 구현
  - 지진, 화재 등의 재해 상황에서 얼마나 견디는지, 건축물의 내구성은 어떻게 변경되는지 등을 시뮬레이션
- 광고 촬영을 위한 지역의 배경을 캡처해 옴니버스에 가상공간을 만들어 내현하면서 실제 장소처럼 **시뮬레이션**
- 현실에서 구현하기 어려운 다양한 상황을 미리 시뮬레이션 가능

**운동**

**시뮬레이션**



**훈련**



#6

## 메타버스 오픈소스 OR 플랫폼 - 유니티

### 1 전세계에서 많이 사용되는 Real - Time 3D 개발 플랫폼

게임뿐만 아니라 건축이나 자동차, 영상 등 다양한 산업 분야에서 사용  
네이버제트 제페토, 메타(구 페이스북) 호라이즌 월드 등 세계적인 메타버스 플랫폼을  
구축하는데 사용되는 소프트웨어를 보급

### 2 접근성이 높고 빠른 개발이 가능하다는 장점

사용법이 간단한 편이고 직관적인 인터페이스로 많은 인디 게임 개발자와 XR 개발자  
가 사용  
아이폰이 등장한 이후 iOS 개발까지 지원하면서 모바일에 대한 강점을 가짐

### 3 자동차, 건축 설계 등 산업 분야 전반의 개발자와 예술가가 AR, VR, 모바일, 웹에 대한 맞춤형 실시간 3D 경험을 구축하고 제공할 수 있도록 지원



#### 숫자로 살펴보는 유니티의 영향력

2022년

**4B**

Unity로 제작된 앱이 매달 40  
억 회 이상의 다운로드 횟수 달  
성

**70%**

상위 모바일 게임 1,000개 중  
70%가 Unity로 제작

**\$1.1B**

크리에이터 수입 중 11억 달러  
이상이 Unity Ads에서 창출

**18+**

17개 이상의 플랫폼에서  
Unity 콘텐츠 지원

#7

## 메타버스 남아있는 문제점



### 범죄 이슈

가상세계에서 발생하는 도박과 사기 등의 범죄는 재판관할권 등의 이슈로 현 법체계에서 해결이 어려움



### 가상 화폐

가상 화폐의 대규모화로 인해 정당한 거래수단으로 인정할 수 있을지 논의 필요



### 중독성

현실과 가상의 구분이 없어, 기존 온라인 게임보다 중독성이 더욱 심화될 수 있음





감사합니다!

**THANK  
YOU**

6조 - 20번가 팀