1.안녕하십니까 파이엔진입니다. 저희는 이번 프로젝트에서 **정말 참신하고 좋은** 아이디어를 가져왔습니다. 이것은 vitual love 인데요. 간단하게 요약해서 설명하자면 증강현실과 인공지능을 이용하여 나만의 애착을 가진 무언가를 창조해내고 상호작용하는 것입니다 한마디로 가상 애인을 만드는 것입니다. 황당하고 허무 맹랑해 보일 수 있겠지만, 저희의 프레젠테이션을 보시면 페러다임이 바뀔것이라고 확신합니다.

2.가장위에 보이는 사람은 여러분들이 잘아시는 심형탁입니다. 심형탁은 도라에몽 매니아로 유명합니다. 이 매니아와 저 두사람의 공통점은 무엇일까요?

저희는 외로움이라고 생각합니다.

저희는 세사람 중에서 오덕후/애니메이션 매니아에게 초점을 맞춰보기로 하였습니다.

3.여러분들이 지금 생각하고 계시는 애니메이션 매니아에 대한 이미지는 어떤가요?

애니메이션 매니아의 특징은 자신이 좋아하는 캐릭터에 돈을 아낌없이 지불하고

애니메이션 캐릭터가 실존하길 바라며, 그캐릭터에 가상의 인격을 부여하기도 합니다.

4.또 예전에는 방에만 박혀서 있다는 인식이 강했다면 최근 방송에 타기도 하였고 애니메이션 매니아를 타겟으로한 많은 행사들이 열리기도 하며 실제로 무시못할 공동체를 형성하여 더 이상 서브컬쳐라고 생각하기 어려워 졌습니다.

5.사람들 모두 각자의 취미가 있고 사랑에 만족을 느끼듯 만족감을 느낍니다. 그리고 자신 좋아하고 사랑하는 것에 돈 쓰거나 시간을 투자하는 것을 싫어하는 사람은 더더욱 없을 것입니다. 사례로 앞서 설명했듯이 KBS의 ‘안녕하세요’라는 프로그램에서는 캐릭터 배게 형수님을 들고 출현하였습니다. 그는 캐릭터에 이성에 가까운 애착을 느낀 것입니다

6.저희가 왜 외로움과 애니메이션 매니아를 대상으로 선정한 이유는 이 그래프를 보시면 1인가구는 증가하고 혼인률은 감소하고 있습니다. 이는 혼자있는 사람들이 늘어나고 있다는 뜻이고 사람들이 외로움을 많이 느끼게 된다고 볼 수 있는 자료가 됩니다.

7.이와는 반대로 캐릭터 산업은 점점 증가하고 있습니다. 외로움을 느끼는 사람들이 많고 캐릭터 산업의 성장세를 볼 때 저희 제품에 대한 수요는 확실하다고 볼 수 있습니다.

8.현대에 이러한 추세가 늘긴했지만 고대에도 비슷한 이야기가 있습니다.바로 피그말리온이라는 사람의 이야기인데요. 그는 자신의 조각상을 사랑하였고 조각상에 삶을 줄 것을 희망하였습니다. 이를통해 특정 애니메이션에 국한되지 않고 과거에서부터 이러한 사랑이 존재해왔다는 것을 알 수 있습니다.

9.저희는 이런 외로움과 캐릭터에 대한 애착들을 해소 시켜주고자/ Ver.Love를 고안해냈습니다.

10.Ver.love는 커스텀마이징을 통한 개인의 다양한 취향에 맞추어 나만의 캐릭터를 구현할 수 있습니다. 현재 커스텀마이징을 지원하는 게임들은 캐릭터를 몇시간에 걸쳐 만들고 게임은 몇십분만 즐기다가 끈다는 말이 있듯이 사람들이 자신의 캐릭터를 꾸미는 것에 만족감을 느낍니다. Ver.Love는 꾸미는 것 말고도 실제 증강현실을 통하여 보고 소통을 할 수 있습니다.

11..또한 개인의 캐릭터에 대한 프레임워크를 제공하여 자신이 만든 캐릭터 말고 다른 사람이 만든 캐릭터 파일을 로드할 수 있습니다.

12.(삭제하는 것이 발표흐름에 매끄러움이 되는 것 같습니다.)

13.Ver.Love는 본질적으론 소통을 하는 프로그램이고 원활하고 자유로운 의사소통을 추구하고 있습니다. 그 중 저희가 추구하는 바와 가장 유사한 프로그램을 생각해보니, 여러분들도 많이 아시는 심심이라는 프로그램입니다. 심심이는 빅데이터를 기반으로 하여 원활한 의사소통이 가능합니다. 혹시 빅데이터가 생소하게 느껴 지실수 있는데 빅데이터는 간단히 말하여 큰 데이터덩어리입니다.(뒤쪽에 빅데이터가 무엇인지 설명할것이라고 언급할지말지에 대하여 피드백 부탁드립니다) 저희는 이를 참고 및 발전 시켜서 적용시킬 예정입니다. 심심이의 옆에 있는 사진은 홀로박스인데요. 홀로박스는 SKT에서 만들어진 말하는 인공지능 스피커입니다. 이 홀로박스와 다른 인공지능 스피커의 차이점은 이미지를 보이도록 출력한다는 것입니다. 이는 우리가 구상중인 V.L과 가장 유사한 상품이라고 볼 수 있습니다. 그러나 VL은 보다 자유롭고 원활한 의사소통을 목표로 하고있으며 공간이나 장치에 제약받지 않기 위하여 증강현실을 사용합니다. 증강현실을 통한 여러장치에서 함께 지원한다면 공간이나 활동의 제약은 훨씬 줄어들게 되고 자연스럽게 휴대성이 높아지게 됩니다. 이로 인하여 Ver.Love의 수요가 증가 할것이라고 생각됩니다.

14.앞서 설명한 여러 플렛폼에 대하여 추가적인 설명을 드리자면 AR기능과 카메라가 탑재된 어떠한 기기라도 Ver.Love를 지원하여 스마트폰, ar글래스등 언제 어디서든 내 캐릭터를 만날 수 있도록 지원하는 겁니다.

15. 이사진은 저희가 개발을 생각하고 있는 초안입니다. 안경에 캐릭터가 투영 되어 있는 모습입니다. 이것만 보시면 안경에 사진이 있다고 생각하실 수도 있으니 다른 사진도 가져와 보았습니다.

16. 현재 캐릭터가 사람의 머리위에 앉아 있는 모습을 나타내 보았습니다. 캐릭터가 현실에 있는 사물들과 상호작용하고 사용자와 의사소통하는 것이 Ver.Love의 핵심입니다.

17.Ver.Love를 구현하기위해선 다양한 기술들이 필요합니다. 이 다양한 기술들이 어떻게 응용이되나궁금하실텐데요. 그중 가장 중요한 두가지 기술에 대하여 설명드리겠습니다.

첫번째로 증강현실입니다. 증강현실은 현실을 카메라로 담아 디스플레이에 3D모델 혹은 2D그래픽을 담는 기술입니다. 증강현실을 이용하면 사진들과 같이 스마트폰과 같은 기기로 현실에 캐릭터들을 투영시킬 수 있습니다. 저희가 주요 플랫폼으로 잡고 개발할 AR 웨어러블 기기중 홀로렌즈에 대한 영상을 잠시 보겠습니다.

18.두번째로 인공지능입니다. 인공지능은 빅데이터와 딥러닝을 기반으로 하고 있습니다. 빅데이터는 앞서 언급하였듯이 큰 데이터 덩어리입니다. 이 덩어리들 중 유사한 정보들을 모아 인공지능에게 학습시키는 것이 딥러닝입니다. 이 기술들을 이용하여 저희는 이 딱딱한 인공지능이 아닌 자신이 선호하는 캐릭터나 이미지, 혹은 인물으로 출력하고 설정을 가능하게 하려고 합니다.(딥러닝이 두가지 방법이 있는데 이것을 다설명해야되나 말아야하나)

19.기존 애니메이션 매니아들이 애착을 표현하던 제품들은 크게 3가지가 있는데요. 첫번째로 안는 배게 입니다. 안는 배게는 부피가 너무 커서 들고 다니기 힘듭니다. 두번째로는 피규어 인데요. 피규어는 보관을 하고 손상이 안가게 하기위한 관리가 어렵습니다. 마지막으로 미연시인데요. 미연시는 선택지가 제한되어 있고 그것에 따라 스토리가 진행됩니다.

그래서 저희는 사랑에 대한 새로운 버전을 만들어 내보았습니다. Ver.Love

20.이상으로 발표(프레젠테이션) 마치겠습니다. 감사합니다.