

SDF데이터클래스

디지털트렌드 교육  
**#1. 메타버스**



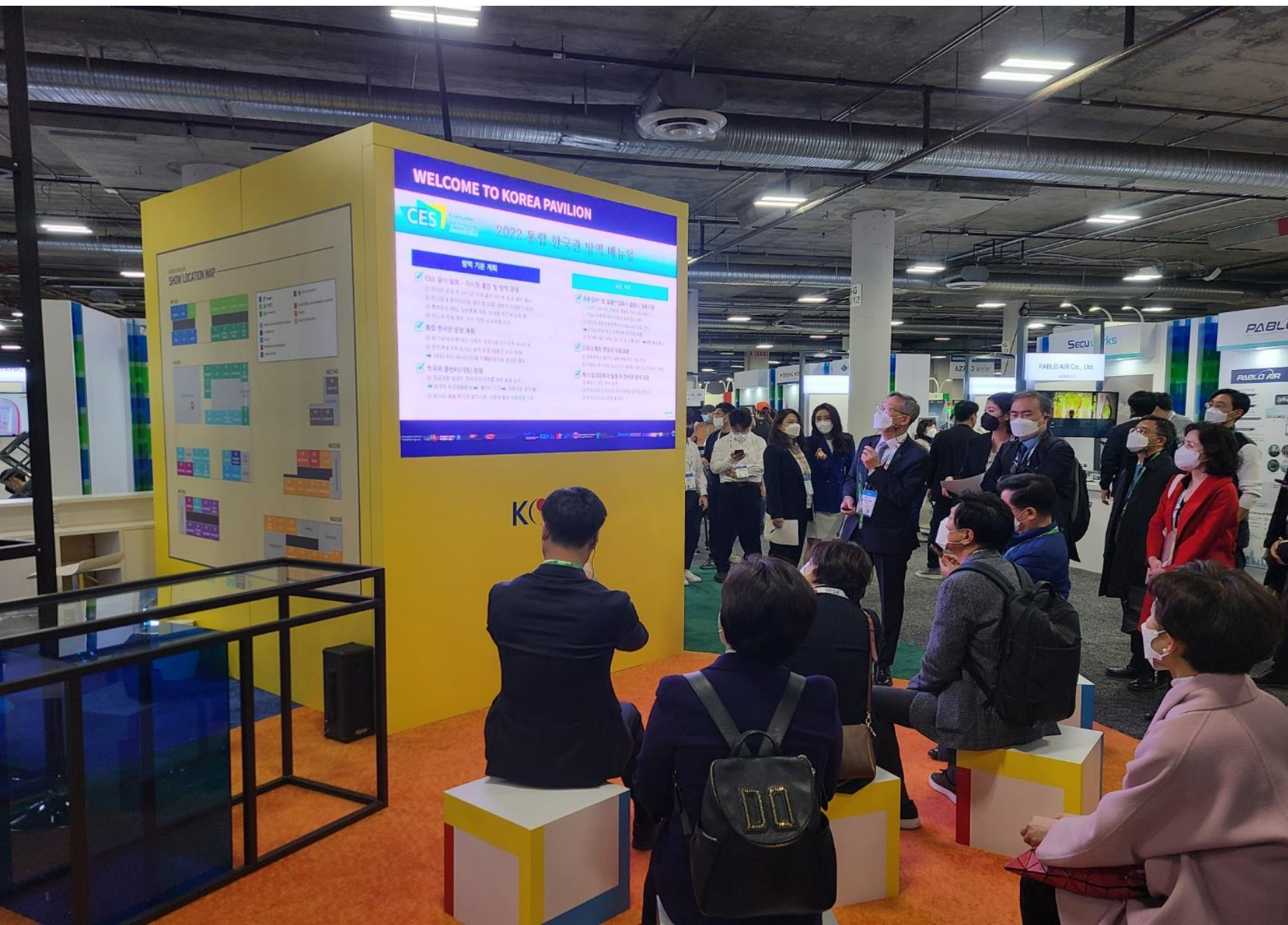
Seoul Digital Foundation  
서울디지털재단

# CES 2022 Summary





# CES 2022 Summary



CES 2022 CES 2022 CES 2022  
CES 2022 CES 2022 CES 2022  
CES 2022 **CES 2022** CES 2022  
CES 2022 CES 2022 CES 2022



Consumer  
Technology  
Association

**JAEHYEON  
KIM**

KOREA PAVILION (KOTRA)  
SEOUL, SOUTH KOREA



21-477-078

**Exhibitor**

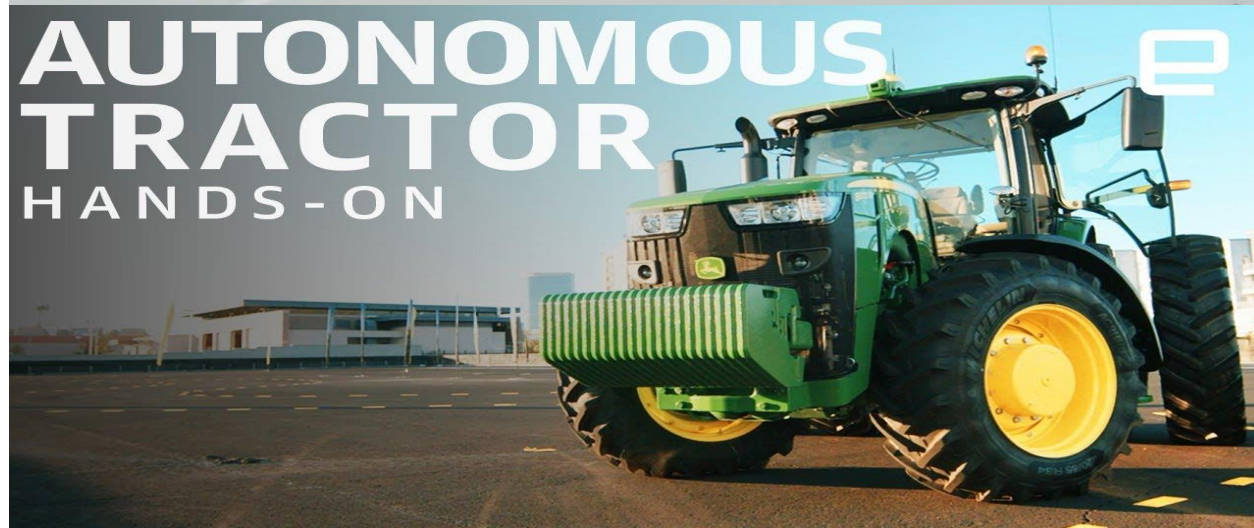


# CES 2022 Summary



## Key Word 1. 대규모 시장에 초점을 맞추기 전기차 및 자율주행차 기술

다수의 기존 자동차, 장비 제조회사 및 소프트웨어 회사들은 전기차 및 자율주행차에 대한 최신 공약을 발표



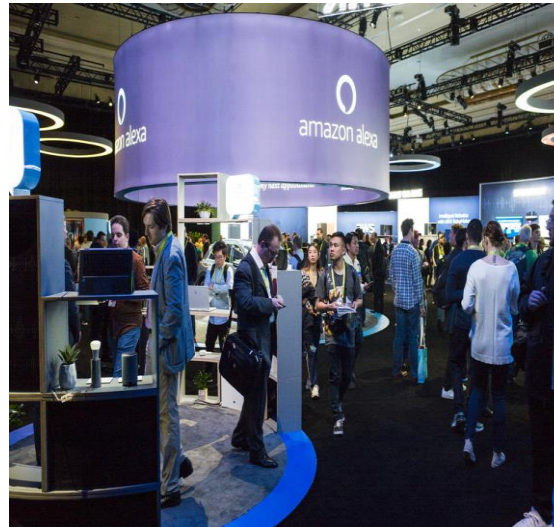
## Key Word 2. 사물인터넷

사물인터넷 생태계는 폐쇄된 생태계를 벗어나 상호운용성이 출현하고 있음

CES로 알아보는 사물인터넷 생태계의 변천



2018년 CES  
"LG전자 ThinQ"



2019년 CES  
"아마존 alexa"

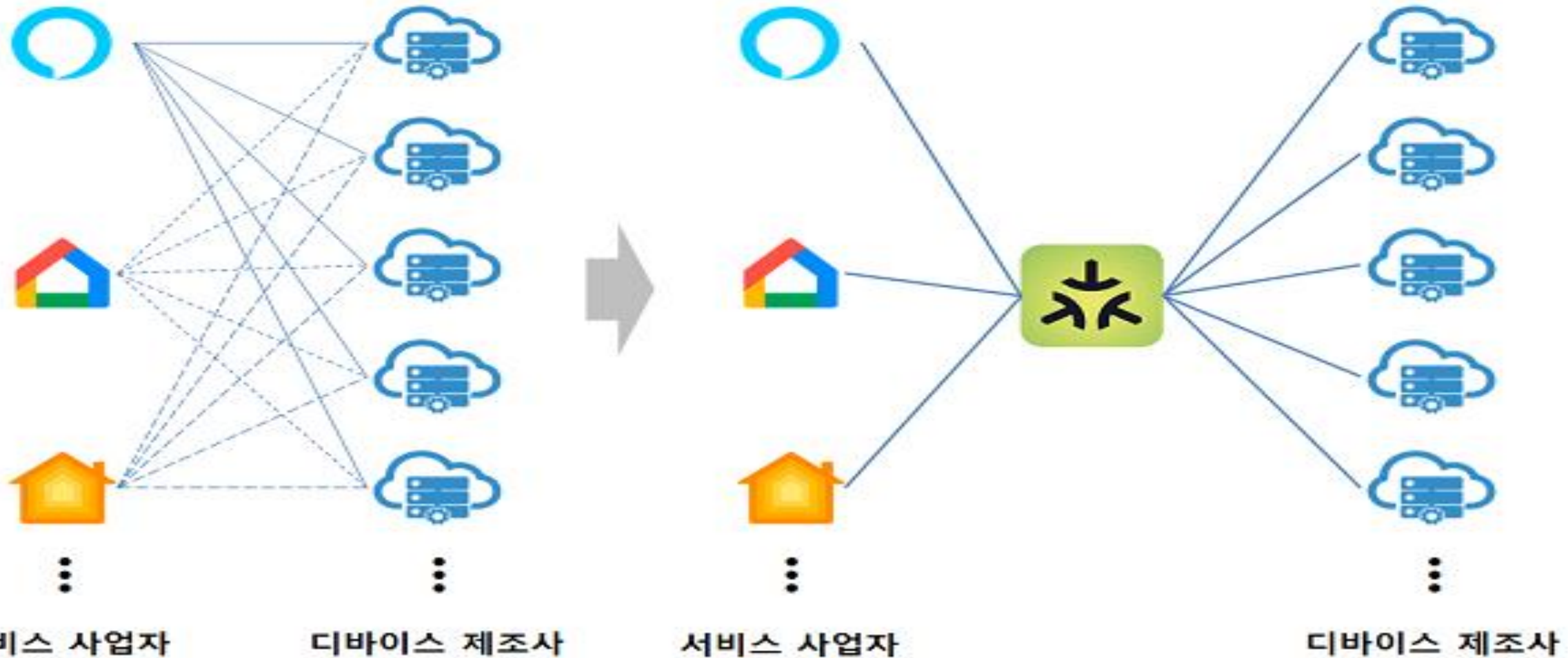


2022년 CES  
"Matter"





## 사물인터넷을 위한 만국공통어



## Key Word 3. 메타버스 강화

비디오 게임 회사, 전자 엔터테인먼트 회사들은 다수의 하드웨어 신제품을 통해 증강 현실(AR), 가상 현실(VR) 및 혼합 현실(MR)을 활용하여 몰입형 체험을 강화





현실을 디지털 기반의 가상 세계로 확장해 가상 공간에서 모든 활동을 할 수 있게 만드는 시스템

## 메타버스의 지향점 VS 2022년의 현실

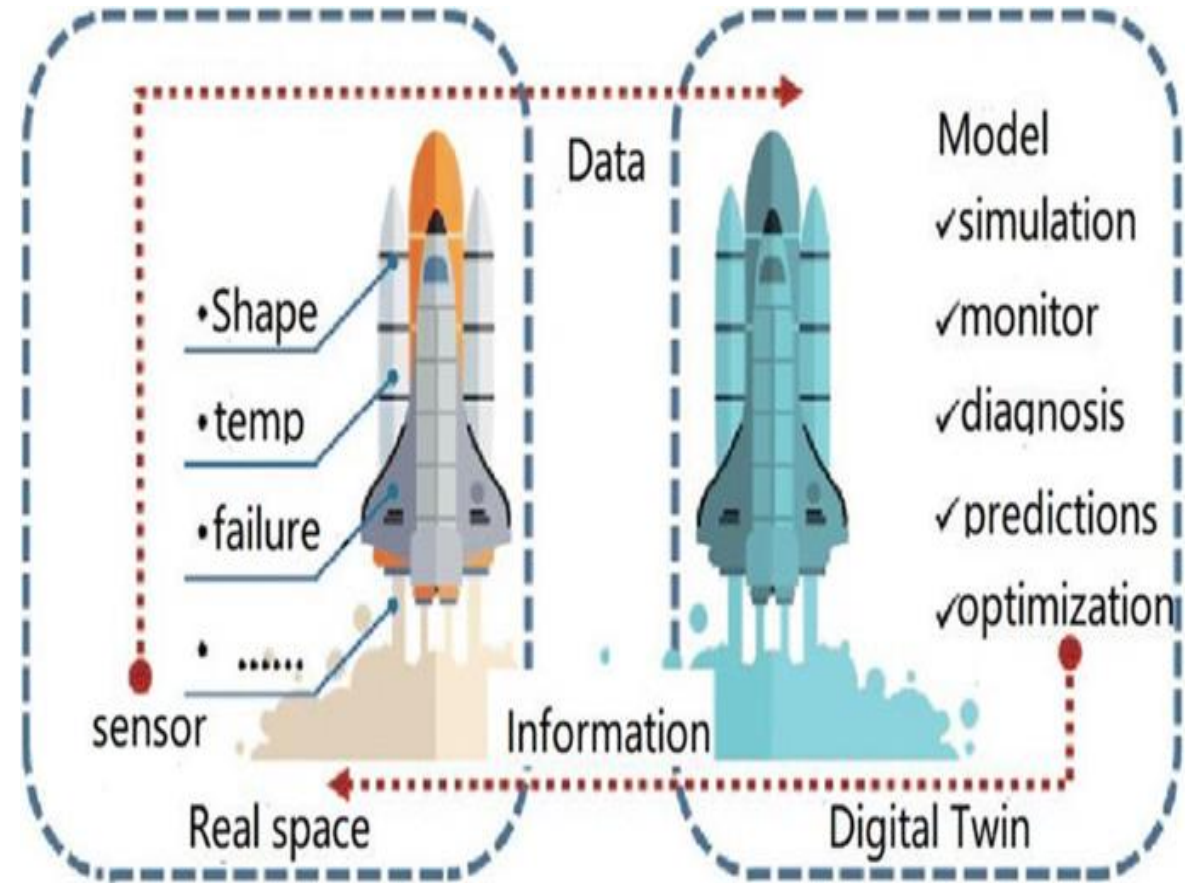
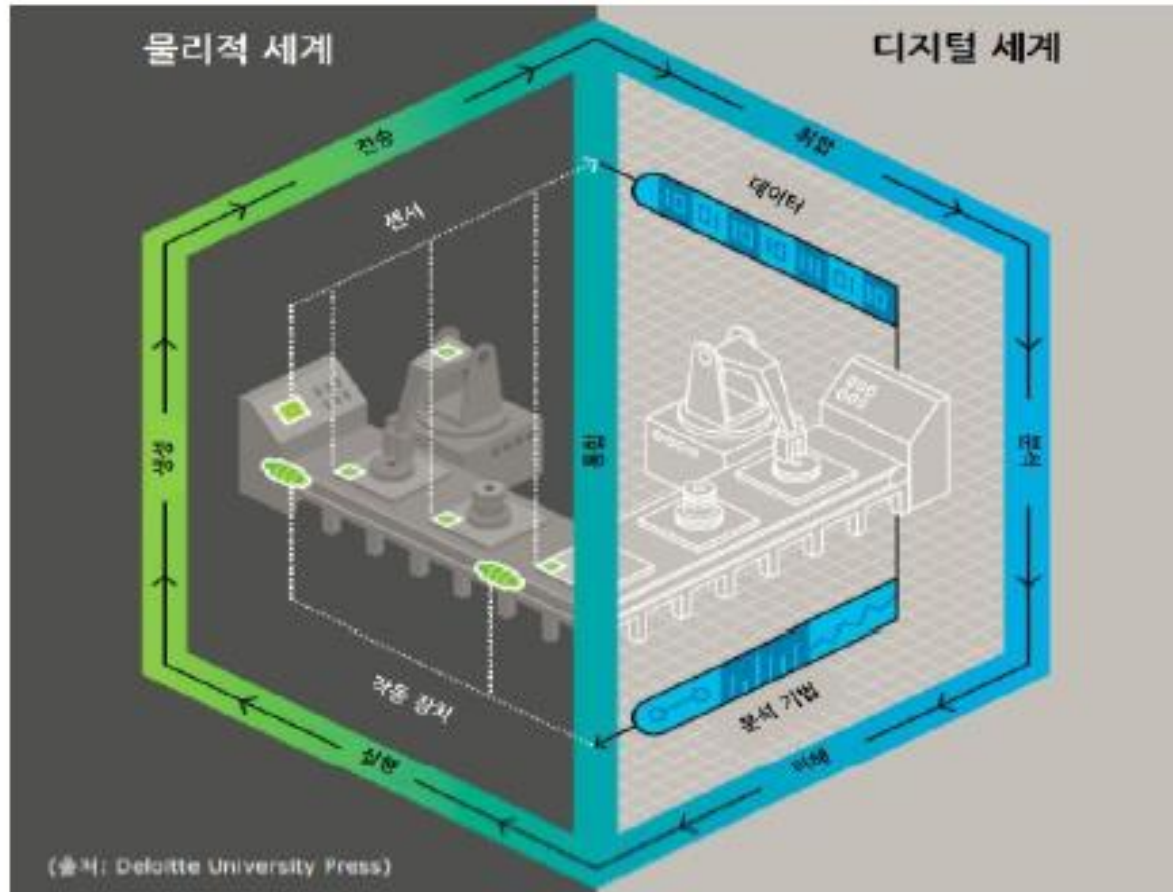


# 메타버스의 지향점 \_ 디지털 트윈 (Digital Twin)



\* 디지털 트윈이란? 현실에 존재하는 모든 것을 가상에 구현하여 필요에 따라 활용하는 기술

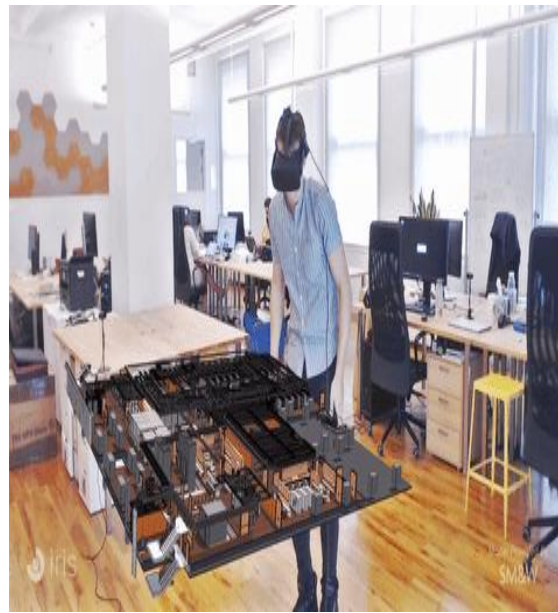
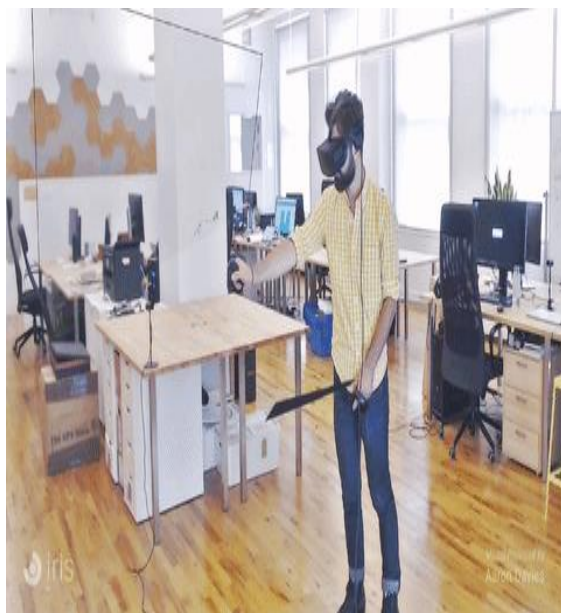
〈 2017년 딜로이트의 디지털 트윈 개념도 〉



# 메타버스의 지향점 - 디지털 트윈 (Digital Twin)



\* 디지털 트윈의 적용 : 도면을 읽지 못하는 대부분의 클라이언트를 위한 IrisVR의 건축모형 3D모델 VR기술



## 디지털 트윈 3단계 분류

- 레벨1 : 현실 객체의 기본적 속성을 반영한 디지털 객체
- 레벨2 : 실세계와 연결되어 모니터링 및 제어 가능
- 레벨3 : AI 등을 적용해 고급 분석과 시뮬레이션이 가능

※ 레벨3을 구현하는 스마트공장과 스마트도시는 아직 없으나 그 단계를 선점하고자 국가와 기업들이 경쟁 중



## 게임 + a





1. 게더타운 (Gather)
2. 제페토 (네이버제트)
3. 로블록스 (로블록스 코퍼레이션)





Video chat in fully customizable and 2D  
interactive spaces

게임  
+  
화상채팅

Gather Office

Search

- Jessica
- Matthew
- vic
- emily
- Vassilios
- karen
- Alex
- ALBERT

Invite









# 게임 + SNS (사회관계)



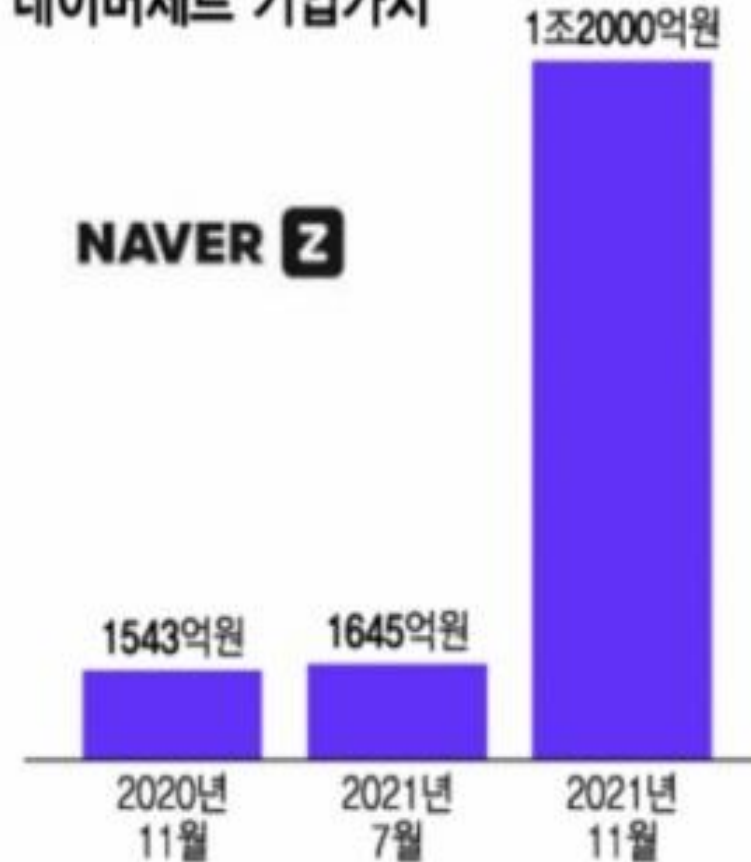
# MZ세대 놀이터 '제페토'가 뭐길래?



개 요	<ul style="list-style-type: none"><li>- 3D 아바타 기반 메타버스 플랫폼</li><li>- AI, VR, AR기술을 활용해 이용자의 얼굴을 커스터마이징한 3D 아바타를 제작</li></ul>
출시일	- 2018년 8월
이용층	- 전세계 3억명 가입 [해외사용자 90% / 80%가 Z세대]
MAU	- 1200만명
창작경제 시스템	<ul style="list-style-type: none"><li>- 누적 150만명의 크리에이터가 총 200만개 아이템을 만들어 판매</li><li>- 이용자는 플랫폼 내 가상화폐인 "젬(Zem)"으로 아이템 구매</li></ul>
주요 투자자	- 소프트뱅크, 하이브, YG, JYP 등

## '제페토' 운영사 네이버제트 기업가치

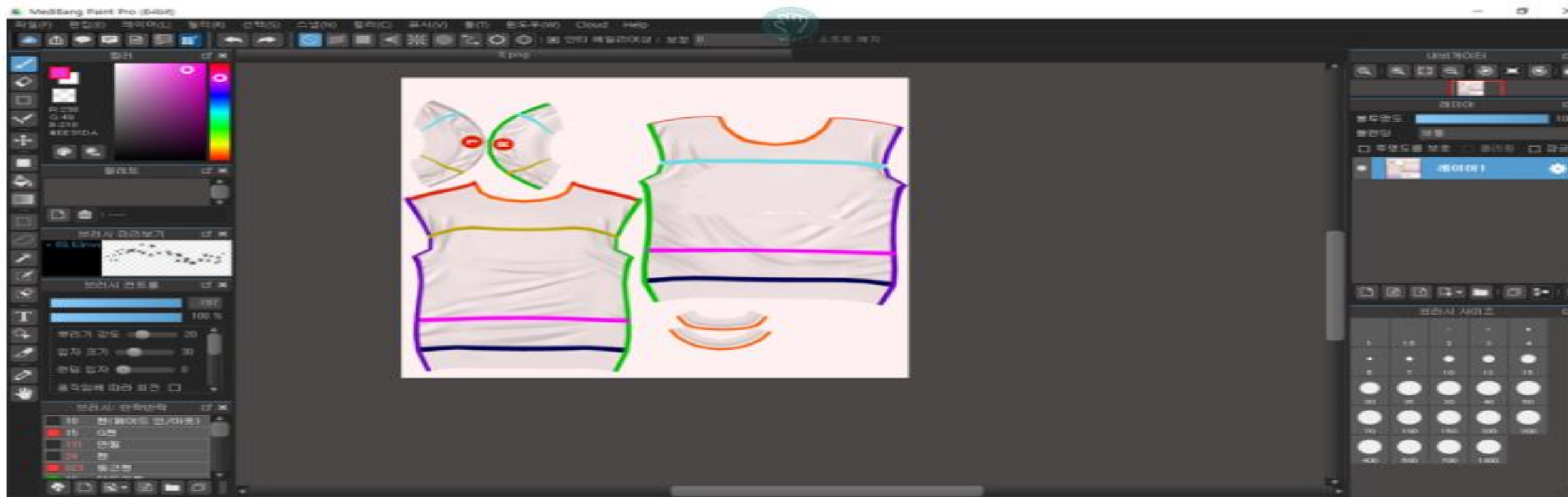
NAVER Z











제페토 스튜디오 옷만들기, 사용프로그램 매디방 페인트 프로



제로스



제로스



제로스



제페토 스튜디오 옷만들기





맵 1개



Gucci Villa



크레딧샵

내 크레딧

♥ 1 🪙 7,080

10%  
BONUS



SPECIAL PACK

8,300 Coin + 20 Zem

⌚ 11시간 5분 남음

₩3,600

Zem

	14	₩1,200
	29	₩2,500
	60 ⬆️ 보너스 5%	₩4,900
	125 ⬆️ 보너스 8%	₩9,900
	196 ⬆️ 보너스 12%	₩15,000
	770 ⬆️ 보너스 20%	₩55,000



# 2021 하나은행 신입행원 **벳바리** 수료식

John

Ellie

Bella

Jason

Terrie

Celine

EDDY

Leo

Mini

TOM

Zoe

Raul

Ted

Henry

Jaden

Silver









# ROBLOX



## 게임 + 자유도 (개방성과 확장성)

숫자로 본 '로블록스' 2020년 기준, 자료: 로블록스

**3260만명**

일간 활성이용자(DAU)

**306억시간**

연간 이용시간

**9억2400만달러**

연간 매출액

[37조]

**295억달러**

기업가치(추정)

이용자가 하루에 머무는 시간

2020년 기준, 단위: 분, 자료: 센서타워, 삼성증권

**156**

로블록스

**58**

틱톡

**54**

유튜브

**35**

인스타그램

**21**

페이스북

**15**

핀터레스트



# 메타버스서울의 비전과 추진과제



## 비전 및 추진과제

### 서울의 신대륙 ‘메타버스 서울’ 구현

#### 산업 생태계 육성

- 인베스트 서울
- 서울핀테크랩
- 디지털 콘텐츠 제작놀이터
- 메타버스 캠퍼스타운

#### 메타버스 학습 지원

- 서울런 메타클래스
- 서울런 청소년드림센터
- 서울시민대학 메타버스 캠퍼스

#### 온택트 문화 마케팅

- 메타버스 서울관광
- 참여형 축제 플랫폼
- 메타버스 전시·관람 서비스



#### 맞춤형 열린 소통

- 메타버스120센터
- 메타버스 서울 시티즌 플랫폼
- 가상 시장실

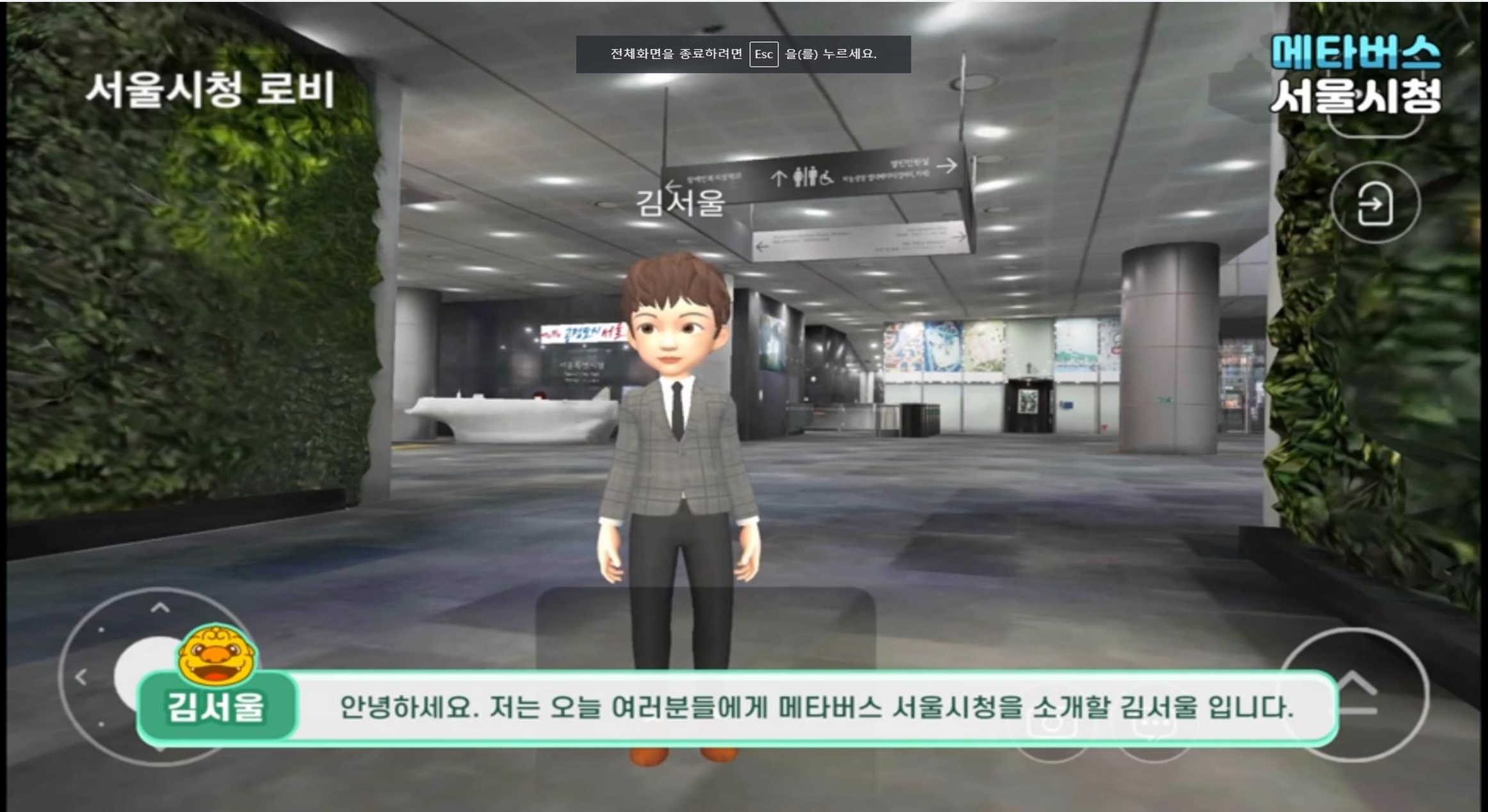
#### XR 기반 도시 혁신

- XR 실감도시
- 지능형 도시 관리

#### 신개념 가상 행정

- 메타버스 통합 컨퍼런스 서비스
- 메타버스 스마트워크
- 메타버스 빅데이터 서비스

# 메타버스서울의 파일럿 테스트 (메타버스 서울시청)





# 메타버스서울의 파일럿 테스트 (메타버스 서울시청)



## - 메타버스 서비스 적용의 관점

1. 왜 가상화 해야 하는가?
2. 가상세계에서의 적용이 효율적이며 효과적인가?
3. 실물이 아닌 가상의 인물이 활동하는 것이 효과적인가?
4. 간접체험으로도 충분한 의미가 있는가?