

METAPLANET

WHITEPAPER

KR

Version 1.2

May 2022

METAPLANET

목차

0. Executive Summary

1. 서론

- 1.1 메타버스란
- 1.2 메타버스의 역사
- 1.3 메타버스의 활용 사례

2. 산업개요

- 2.1 산업의 Pain Point
- 2.2 산업 현황
- 2.3 주요 Player 들 (국내외 메타버스 제작사)

3. METAPLANET 플레이북

- 3.1 검증된 실적
- 3.2 현재 운영중인 서비스
- 3.3 비전 및 비즈니스 모델

4. moim 기술

- 4.1 시스템 개요 및 보유 기술
- 4.2 개발 중인 기술
- 4.3 블록체인 기술
- 4.4 메타버스 플랫폼의 확장 추진

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

5. METAPLANET 토큰 이코노미

- 5.1 METAPLANET 토큰 경제
- 5.2 METAPLANET 인센티브 모델
- 5.3 MTP 와 METI 토큰 교환
- 5.4 토큰 배분

6. METAPLANET 팀과 로드맵

- 6.1 팀 소개
- 6.2 로드맵

7. 요약 및 결론

8. 법적 고려 사항

9. 참고문헌

0. Executive Summary

디지털 언택트 시대에 미래월드의 개념으로 등장한 메타버스 기술은 XR 솔루션과 디바이스, 콘텐츠와 같은 자체 산업의 잠재력도 높게 평가 받는 것은 물론, 기타 교육, 엔터테인먼트, 게임, 헬스케어, 스포츠, 관광, 문화, 금융 등 다양한 버티컬 산업들이 직면한 pain point 들을 광범위하게 해결하여 경쟁력을 높일 수 있다는 점에서 날로 각광받고 있다.

METAPLANET은 AR, VR, 플랫폼 및 콘텐츠 등 다양한 기술산업들이 수직적으로 통합되어 하나의 플레이어로 움직이는 프로젝트이다. 때문에 각 구성요소를 유기적으로 융합하여 구현해야 하는 메타버스 생태계에서 탁월한 능력과 보강성을 가진다. METAPLANET은 단순히 메타버스 자체를 체험형 산업으로 보지 않고, 폭넓은 자체 기술력을 내세워 각 개별 산업군에 산재한 pain point 의 솔루션을 메타버스의 도입을 통해 제시하고자 하는 것이다.

METAPLANET¹은 이미 MBN, CJ, KT, 현대엔지니어링, Mercedes Benz, 서울특별시, 서울특별시교육청, 부산광역시, 과학기술정보통신부, 분당서울대병원, 광운대학교, 순천향대학교, 동서울대학교, 한국전파진흥협회, 한국메타버스산업협회 등 국내외 유수의 정부기관, 방송사, 엔터사, 대학, 병원, 학회 등 다양한 고객들의 의뢰를 받아 고객의 니즈와 해당 산업에 가장 부합하는 메타버스 솔루션을 구현해 오고 있다. 이중에서 우선 공교육, 사교육, 기업교육 시장에서 가장 진보된 공간 인터넷 경험을 제공하는 것을 1차 목표로 하며 현재 이러한 공간 인터넷 경험이 응용된 모임, 선거유세, 발표회 및 MICE (Meetings, Incentives, Conferencing, Exhibitions) 시장에 집중하고 있다.

METAPLANET의 주요 사업인 교육과 컨퍼런스 분야에는 무엇보다 몰입감 높은 3D 기반의 커뮤니케이션 도구가 부족한 실정이다. 2D 기반의 비디오콜은 피로도를 높이고

¹ METAPLANET은 종합적인 메타버스플랫폼 사업의 프로젝트명이자 토큰발행의 주체가 되는 싱가포르 소재 법인명(정식명칭 METAPLANET PTE. LTD.)이다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

쌍방향의 소통 및 공존감이 부족하며, 이는 궁극적으로 오프라인에 비해 집중력과 참여도를 현격히 저하시킨다. 실제로, 각종 설문과 통계가 제시하듯이 연령을 불문하고 원격강의에 대한 만족도는 대단히 낮다. 온라인 교육에 VR 을 적용한 METAPLANET 의 메타버스 기술은 사용자의 몰입감을 극대화시켜 이러한 온라인 교육의 한계점을 극복할 수 있다. 또한 미래월드를 활용한 3D 컨퍼런스 기능과 3D Asset 기술은 의료와 같이 더욱 직관적인 커뮤니케이션이 필요한 분야까지 확장이 가능하다.

이런 배경에서 개발된 METAPLANET 의 “moim”² 플랫폼은 개인과 아바타가 몰입형 협업 환경에서 상호 작용할 수 있도록 설계된 Grouping 플랫폼이다. moim 은 METAPLANET 의 오랜 VR 기반 콘텐츠 제작 노하우를 기반으로 만들어졌기 때문에 뛰어난 몰입감을 제공한다. 특히 VR 디바이스(HMD) 이용시에는 오프라인에 근접한 사용자 경험을 느낄 수 있으며, PC 와 핸드폰, 태블릿 등 어떠한 통신기기에서도 접속이 가능하다.

moim 은 특정 사용자 경험에 집중하여 개발된 최초의 메타버스 플랫폼으로 K12(정규교육과정), 대학, 기업 교육 환경에 각기 최적화 설계되었으며, 주최기관의 다양한 요구를 구현할 수 있는 풍부한 기능과 콘텐츠를 내장하고 있다. 특히 메타버스내 미디어 재생기술, 3D asset 기술과 같이 진일보한 버티컬 기술의 적용으로 교육 콘텐츠 자체의 수준과 전달력을 차별성 있게 높였다. 또한 회의, 세미나, 대규모 컨퍼런스, 콘서트 등 모임의 목적과 규모에 따라 세분화하여 특화된 기능으로, 단순한 참여를 유도하는 기존 메타버스 플랫폼의 한계를 혁신하는 VR 솔루션이다. moim 의 개발 성과는 2021 년 10 월 대한민국 VR 메타버스 콘테스트에서 과학기술정보통신부 장관상을 수상하면서 세상에 알려졌고 Windows, Mac, iOS, Google Play, Oculus Store 등에서 베타서비스에 돌입했다.

moim 은 국내 최고 수준의 VR 을 지원하며, 특히 HMD 를 이용할 경우에는 사용자의 몰입감을 극대화시킬 수 있다. 높은 기술력을 바탕으로 아바타의 표현과 움직임을 실제에 가깝게 구현하므로 보다 생생한 현장감을 느낄 수 있는 것이다. 또한 moim 은

² METAPLANET 프로젝트는 한국법인인 ㈜그리드를 통해 실행되고 있으며, ㈜그리드는 플랫폼(시스템) 개발, 서비스 및 사업 운영 담당한다. ㈜그리드가 개발하고 서비스하는 메타버스 플랫폼의 브랜드가 “moim”이다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

200 명 이상이 동시 접속하여 텍스트/보이스/화상채팅을 즐길 수 있는 기술을 보유하고 있다. 이는 대부분의 강연이나 강의는 물론 여러 가지 커뮤니티 활동을 단일 채널에서 이용할 수 있다는 것을 의미하며, 이보다 더 큰 대형 콘서트나 대규모 행사를 개최하더라도 이용하는 채널수를 최소화하므로 비용을 획기적으로 절감할 수 있다. 이미 메타버스 서비스를 운영하고 있는 글로벌 경쟁사들도 아직까지 채널당 동시 접속/동시 커뮤니케이션을 구현할 수 있는 인원이 100 명을 넘지 못하고 있다는 것은 moim 의 기술력이 이미 세계 최고수준에 도달했음을 방증하는 대목이다.

METAPLANET 은 가상오피스와 MICE 플래닛, 공연 미디어를 소비하는 엔터테인먼트 플래닛의 제작이 이미 진행 중이며, 이후 게임, 헬스케어, 스포츠, 반려동물, 애경사, 여행 플래닛으로 지속 확장할 계획이다. 특히 향후 각 플래닛에서 일정 지역은 사용자 스스로 개발 가능하게 하여 더 많은 리워드를 제공해 C2E (Create To Earn) 경제가 형성될 것이다. 또한 유저가 어느 정도 확보된 이후에는 각 플래닛 사용자들의 관심에 부합한 쇼핑몰과 메타버스 내 디지털 자산의 '소유권을 증명하는 인증서'인 대체불가 토큰 (NFT) 마켓플레이스가 운영된다.

METI ³ 토큰은 이러한 METAPLANET 생태계의 기축통화이다. 사용자들은 METI 로 METAPLANET 생태계 내의 여러 PLANET 에서 제공하는 서비스 수수료를 할인 받아 지불하거나 생태계에 기여한 만큼의 리워드를 받을 수 있다. 향후 온라인 쇼핑몰, NFT 마켓플레이스, C2E 경제 등이 구축되면 METI 의 사용은 더욱 활성화 될 것이다. METAPLANET 의 월 평균 사용자는 2022 년초 이미 10 만명 정도가 확보한 상태이며, 2022 년말 100 만명, 2023 년말에는 300 만명 가량에 이를 것으로 추정됨에 따라 METI 는 METAPLANET 생태계의 기축통화로서 그리고 메타버스 산업의 유력한 토큰으로써 거대한 파급력이 예상된다.

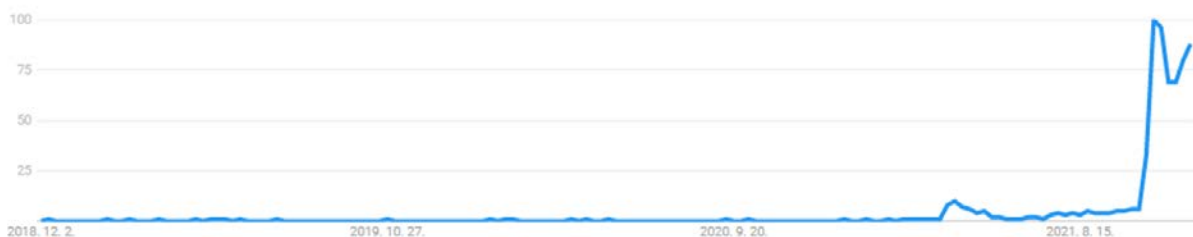
³ METI 는 메타버스(METaverse)와 모임 만남 등을 뜻하는 스페인어 MITIN 의 합성어.

1. 서론

시간과 공간의 물리적 한계를 넘어서는 초연결 시대의 도래는 인간관계나 교육, 일과 소통의 방식 등 광범위한 분야에서 지금까지 경험해보지 못한 새로운 패러다임을 예고한다. 메타버스는 우리가 '역할과 환경을 선택할 수 있는 새로운 세상'을 만들어 낼 것이며, 기존과 다른 방식의 새로운 사회 공동체가 생겨날 것이다.

메타버스는 아바타라 불리는 가상의 자아를 통해 다양한 분야의 활동을 이어갈 수 있는, 즉 현실과 가상이 융합된, 4 차원의 가상 시공간이다. '무엇이든 할 수 있고 어디든 갈 수 있는 세상'으로 일컬어지는 초세계는 기술적 진보뿐만 아니라 사회 관계성의 대대적 변혁을 예고하고 있다. 인류는 지금까지 공동체와 집단을 기반으로 사회를 구축해 왔으며, 이제 우리는 메타버스에서 새롭게 구성된 공동체를 경험하게 될 것이다. 나아가 공동체 안에서 '나'의 정체성을 이해하고 발전시켜 나가면서 공동체 구성원으로서 어울려 살아가게 될 것이다.

메타버스 도입의 필요성은 특히 팬데믹 이후 (2020 년 이후)의 디지털 언택트 시대에서 더욱 강조되고 있다. 다양한 산업 분야에서 각기 다른 형태로 나타나는 pain point 를 해결하기 위한 메타버스 기술의 활용이 활발하게 논의되고 있으며, 각 분야에서는 각기 고유한 방식의 메타버스 서비스로 자신들의 pain point 를 해결하고자 노력하고 있다. 분명한 사실은 메타버스는 시간과 공간의 제약을 현저히 줄여줄 것이고, 여기서 구현되는 서비스들은 각 산업의 pain point 의 해법을 제시하며 산업의 새로운 기반요소로 자리잡을 것이다.



<그래프> 'Metaverse' 구글 검색 트렌드 (출처: Google from 2020-2021 년 현재)

1.1 메타버스란

메타버스 (metaverse)는 가상, 초월을 의미하는 '메타' (meta)와 우주, 세계를 의미하는 '유니버스' (universe)를 합성한 신조어이다. 미국전기전자학회 (Institute of Electrical and Electronics Engineers)는 메타버스를 "지각되는 가상세계와 연결된 영구적인 3 차원 가상 공간으로 구성된 진보된 인터넷"이라고 설명하며, 비영리 기술 연구 단체인 ASF (Acceleration Studies Foundation)는 메타버스를 "가상적으로 향상된 물리적 현실과 물리적으로 영구적인 가상공간의 융합"이라고 정의하고 있다. 메타버스는 정치와 경제, 사회, 문화의 다양한 측면에서 생활형, 게임형 가상세계라는 의미로 이미 폭넓게 사용되고 있어, 흔히들 가상세계와 같은 개념으로 통용되고 있다. 하지만 정확히는 ASF 의 정의와 같이 현실과 분리된 가상세계가 아니라, ICT 기술의 활용으로 가상과 현실이 융합된 세계를 의미하는 것이다.

1.2 메타버스의 역사

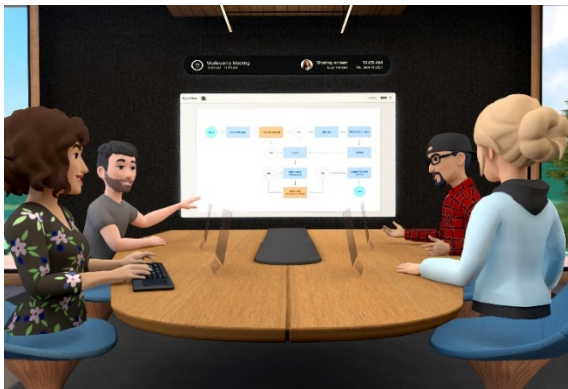
메타버스는 1992 년 닐 스티븐슨 (Neal Stephenson)이 발표한 소설인 '스노우 크래쉬'에서 처음 사용된 용어이다. 소설에서 작가는 메타버스를 가상세계의 대체어로, 컴퓨터 기술을 통해 3 차원으로 구현한 상상의 공간이라는 뜻으로 사용했다. 소설 속 주인공은 구글과 이어폰을 끼고 가상세계에서 활동하기도 한다. 2007 년 ASF (Acceleration Studies Foundation)의 '메타버스 로드맵' 발표로 가상세계와 현실이 융합된 메타버스에 대한 논의가 점진적으로 발전해 왔다. 이후 엔비디아 (NVIDIA)가 2020 년 개방형 3D 디자인 협업 플랫폼인 옴니버스 (Omniverse) 베타버전을 출시하며 메타버스에 대한 논의가 활발해졌고, 2021 년 올해 들어 페이스북 (Meta Platforms)은 회사명을 메타 플랫폼으로 변경하고 메타버스 서비스로의 전환에 박차를 가하면서 다시 한번 메타버스를 향한 관심이 고조되고 있다.

근래 메타버스의 급부상은 무엇보다 코로나 19 의 팬데믹에서 그 원인을 찾을 수 있다. 사회적 거리두기와 비대면, 디지털소통이 전세계적으로 강조되면서 ICT 업계는 이에 발맞추어 메타버스를 활용한 다양한 서비스들을 선보이게 되었다. 오프라인 만큼의

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

몰입감이나 커뮤니케이션을 제공하지 못하는 기존의 메신저나 영상회의 대신, 디지털 소통의 생동감을 높이는 메타버스가 새로운 소통과 협업의 도구로 주목 받기 시작한 것이다. 이제는 지구 반대편에서 원격 근무하는 직원과 가상 회의실에서 아바타로 만나 실시간 프레젠테이션 회의를 진행하거나, 좋아하는 아이돌과 가상 스튜디오에서 팬미팅을 즐길 수 있게 되었다. 기술 발전도 메타버스 확산에 영향을 미쳤다. 5 세대 (5G) 이동통신과 오쿨러스 퀘스트 2 를 비롯해 통신 기술과 디바이스 발전이 기존에 어렵던 서비스 구현을 가능하게 했다. 대용량 렌더링이 필요한 산업현장의 AR, VR 서비스를 지원할 기반이 마련되면서 중소기업도 메타버스 서비스 개발에 뛰어 들 수 있게 됐다.



<그림> 가상회의 (출처: Meta Platforms)



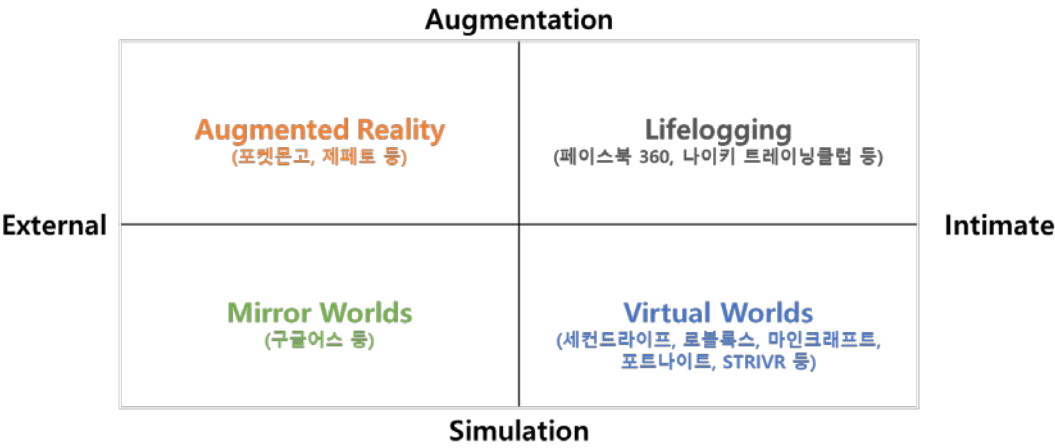
<그림> BTS Universe Story (출처: 하이브)

1.3 메타버스의 활용 사례

ASF 는 2007 년 메타버스를 정의하면서, 현실과 가상이 융합되는 양상을 4 가지로 예측하고, 각각에 '증강현실 (Augmented Reality)', 가상세계 (Virtual Worlds), '라이프로깅 (Lifelogging)', '거울세계 (Mirror Worlds)' 라는 이름을 붙였다. 2021 년 현재 이 네 가지 융합방식은 모두 현실화되어, 각각의 시장 생태계를 구축하고 있다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)



<그래프> 메타버스의 4 가지 융합방식 (출처: ASF 2007)

1.3.1 포켓몬고가 보여준 증강현실

먼저 증강현실은 사용자가 일상에서 접하는 물리적 환경에 가상의 사물 및 인터페이스를 접목하여 가상의 디지털 층을 씌우는 것이다. 2016 년 출시된 포켓몬고가 엔터테인먼트 분야의 대표적인 증강현실 서비스로 꼽힌다. 이외에도 네이버가 개발, 운영하는 제페토가 가상에서의 소셜 네트워크를 제공하는 서비스로, 가능한 경제 활동의 폭을 넓혀가고 있다.

1.3.2 세컨드라이프로 시작한 가상세계

가상세계는 디지털 기술을 통해 현실 세계와 유사하거나 혹은 현실 세계를 확장하여 대안적으로 구축한 세계이다. 2003 년 출시된 세컨드라이프는 정부기관, 민간기업 등의 디지털 트윈 구축, 공연 및 전시회 개최, 가상 일자리 제공, 현실세계 화폐와의 환전 시스템 도입 등의 초창기 샌드박스형 서비스이다. 이후 세컨드라이프는 로블록스, 마인크래프트 비즈니스 모델의 원형을 제공하게 된다. 포트나이트는 2017 년 출시된 게임으로, 실제 뮤지션과 협업한 콘서트 개최, 패션 브랜드와 라이선스를 맺은 스킨 출시, 업무 회의 공간 제공 등 게임을 넘어 현실과 가상을 잇는 종합적 문화, 생활

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

서비스로 최근 가장 주목할만한 메타버스 서비스로 성장했다. 그 밖에도 2014 년 스탠포드 대학교의 연구 프로젝트로 시작해 다양한 VR 기술을 실생활에 접목시킨 STRIVR 또한 대표적인 가상세계의 사례이다.

1.3.3 나이키 트레이닝 클럽으로 대표되는 라이프로그

라이프로깅은 인간의 신체, 감정, 경험, 움직임과 같은 정보를 직접 또는 기기를 통해 기록하고 가상의 공간에 재현하는, 일종의 디지털 저장 활동이다. 페이스북 360 에서 도입한 360 도 사진 및 영상 게시 서비스가 좋은 예이며, 나이키에서 개발한 트레이닝 클럽 역시 개인별 맞춤형 트레이닝 프로그램을 제공하여, 사용자가 자신의 기록을 SNS 에 공유할 수 있도록 하는 라이프로그의 일종이다.

1.3.4 구글어스가 보여준 거울세계

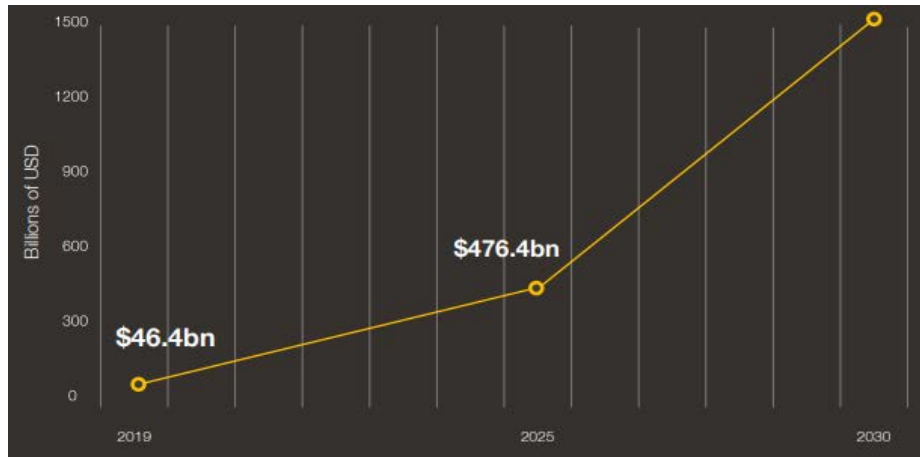
거울세계는 물리적 세계를 가능한 사실적으로 재현하되 추가 정보를 더한 가상세계이다. 대표적으로 구글어스는 위성 이미지를 3D 로 재현하여 실제 공간 정보를 제공하고 있다. 예를 들어, 사용자가 주변 환경을 사진으로 찍으면 외국어로 적힌 상품명이 자동 번역되거나 상품 정보를 안내한다. 업랜드미 역시 현실세계와의 연동성을 높여 사용자가 가상의 공간에서 실제 부동산 투자 및 거래가 가능하게 하고 있다.

메타버스 서비스는 이미 여러 분야에서 빠르게 부상하고 있다. BTS 는 세계 최대 온라인 게임 플랫폼인 포트나이트를 통해 신곡 '다이너마이트'의 뮤직비디오를 가장 먼저 공개하였다. 포트나이트는 '파티로얄 모드'에서 이용자들의 아바타가 BTS 뮤직비디오를 함께 감상하고 안무를 따라 할 수 있도록 지원했다. 또한, 지난 3 월 SKT 는 순천향대학교와 손잡고 '점프 VR' 플랫폼을 이용해 국내 최초 가상현실 입학식을 진행했다. 신입생들은 각자의 집에서 점프 VR 로 가상의 순천향대 입학식 현장에 접속해 같은 과 동기, 담당 교수님 아바타와 인사를 나눴다. 또한 신입생 아바타들은 메타버스 대운동장 한가운데 마련된 스크린 앞에 모여 총장님의 인사말씀과 신입생 대표의 입학 선서, 대학 소개 영상을 함께 시청했다.

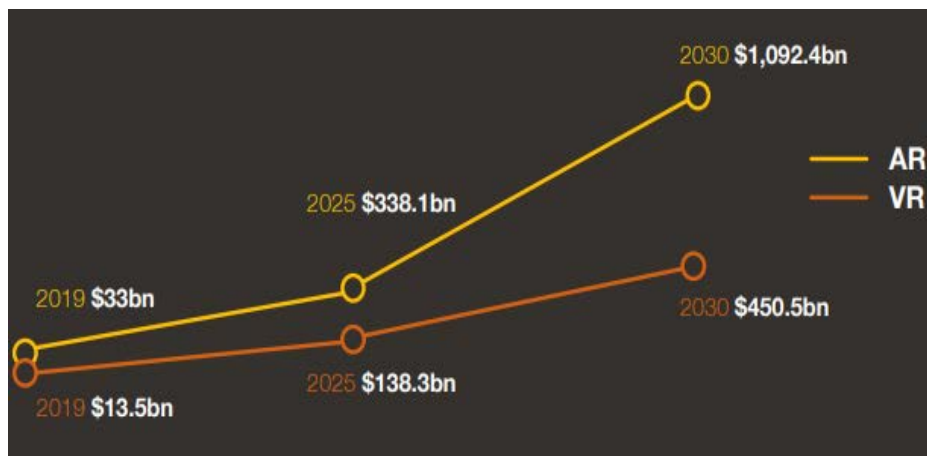
METAPLANET

MEETIN Token (METI)

이렇듯 메타버스 관련 기술이 발전하고, 서비스 활용 사례가 급속히 늘어나면서 관련 시장도 함께 성장하고 있다. PwC는 메타버스 시장이 2019년 46억 달러(약 52조원)에서 2030년 1조 5000억 달러(약 1700조원)로 성장할 것으로 전망하고 있다.



<그래프> XR 시장전망 (출처: PwC 'Seeing is believing')



<그래프> AR, VR 시장전망 (출처: PwC 'Seeing is believing')

2. 산업개요

코로나 19 로 인해 비대면 서비스에 대한 수요가 확대됨에 따라 오프라인 서비스들의 온라인 전환이 활발하게 논의되고 있다. 팬데믹 초기에는 줌 등의 2D 기반의 비대면 서비스가 활용되었으나, 점차 온라인에서도 오프라인과 유사한 경험을 원하는 소비자들의 욕구도 증가하였다. 현재 이를 충족시켜줄 수 있는 새로운 기술로서 메타버스가 주목 받고 있다. 메타버스가 인터넷을 잇는 차세대 서비스로 언급되면서 페이스북, 애플, 마이크로소프트 등과 같은 글로벌 기업들이 관련 기술 및 서비스를 출시하고 있으며, 특히 최근 페이스북은 사명을 메타 플랫폼으로 변경하면서 메타버스 서비스로의 전환에 박차를 가하고 있다.

현재 메타버스는 로블록스, 포트나이트, 제페토와 같은 기업들이 게임, 콘서트, 소셜 등의 서비스를 제공하면서 콘텐츠산업을 중심으로 확산되고 있다. 사용자들이 직접 콘텐츠를 제작하고 판매할 수 있으며, 오프라인에서만 가능하던 콘서트, 팬미팅 등도 메타버스 플랫폼에서 이루어지고 있다. 아직은 시장의 초기 단계로서 교육, 문화, 의료, 패션, 관광 분야를 중심으로 메타버스의 도입이 논의되고 있으나, 향후에는 다양한 산업에서 활용될 수 있을 것으로 기대되고 있다.

2.1 산업의 Pain Point

메타버스를 둘러싼 관심이 날로 높아지고 있다. 한편, 메타버스 회의론자들은 오래 전부터 우리가 사용해오던 '가상공간', '가상세계'라는 단어 대신 '메타버스'라는 새로운 용어를 굳이 사용할 필요가 있는지 의문을 던지고 있다. 또한 이들은, 기업들이 메타버스라는 신조어를 통해 새로운 산업이라는 느낌을 강조하여 고객들의 주목을 이끌고자 한다고 비판하고 있다. 하지만 어찌 보면 이러한 비판 또한 메타버스 성장과정의 일부일 것이다. 기술 발전의 역사를 돌아해보면, 신기술의 도입과 발전에는 진통이 있었다. 예를 들어, 90 년대 중반 인터넷의 도입은 많은 사람들의 이목을 끌었고, 이로 인해 닷컴 버블이 초래 되었다. 하지만 이런 위기 속에서도 결국 아마존, 구글 같은 건실한 기업들은 살아남았다. 최근에는 AI, 빅데이터, 클라우드, 블록체인 기술 또한 사람들의 관심과 비판을 받고, 열띤 찬반의 토론을 거치며 성장해 나가고 있다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

그렇다면 인터넷 기술이 과연 무슨 이유로 자리를 잡고 성공할 수 있었을까? 그것은 바로 인터넷이 전 세계 수십억 명의 사용자들을 연결하여 광대한 범위의 정보 자원과 서비스들을 운반하는 혜택을 사용자들에게 제공하고 있기 때문이다. 이러한 사례를 메타버스에 접목시켜 본다면 메타버스는 왜 중요한지, 사용자들에게 어떤 편의를 제공해줄 수 있는지를 살펴보는 것이 의미가 있겠다. 메타버스가 정말로 사용자들에게 혜택을 가져다 준다면, 인터넷이 성공적으로 자리잡고 발전한 것처럼, 메타버스 역시 미래에 다양한 분야에서 다양한 형태로 사용될 수 있을 것으로 미루어 짐작할 수 있기 때문이다.

METAPLANET 프로젝트는 메타버스의 활용 방안을 메타버스 자체를 산업의 한 축으로 보기보다, 개별 산업군에서의 pain point 를 메타버스 기술로 해결하는 것에 초점을 맞추고 있다. 최근의 동향은 팬데믹으로 인한 대면 소통의 어려움으로 인해 오프라인에서의 활동이 가상세계로 전환되고 있는 모습이다.

특히, 교육, 문화, 의료, 패션, 관광 등의 분야에서 빠르게 메타버스의 도입이 시도되고 있다. 그 중 METAPLANET 이 집중하고 있는 가상공간 활용 교육은 2D 기반의 비디오콜 비대면 원격 교육의 한계를 극복할 대안으로 기대를 모으고 있다.

첫째, 비대면 원격 교육은 높은 피로감과 더불어 공존감이 충분치 않아 '함께 한다, 함께 있다'는 소속감이 부족하다. 반면에 메타버스를 통한 교육 방식은 실감 기술로 학생들의 흥미와 몰입도를 높이고 학습효과를 극대화할 수 있으며 본인의 아바타를 활용하여 가상공간에서 수업을 받고 질문을 하는 상호작용을 경험할 수 있다. 아울러 메타버스 기반의 교육은 무한한 공간과 자료의 활용으로 대면 교육 수준의 상호작용을 가능하게 해 주는 이점이 있다. 우리 METAPLANET 은 VR 을 지원하고 있어 VR 로 원격 교육에 참여할 경우 참가자들이 느끼는 몰입감을 더욱 높여준다. 그리고 높은 기술력을 바탕으로 아바타의 표정, 목소리, 및 움직임 또한 실제에 가장 가깝게 구현할 수 있어 사용자들이 느끼는 현실감을 극대화 시켜주는 장점이 있다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

둘째, 비대면 원격 교육은 동시 접속자 수 외에 마땅한 성과 측정 방법이 없다. 하지만 가상현실과 라이프로그 개념이 거울세계에 결합된 메타버스 교육은 토론, 회의, 네트워킹 등 모든 활동의 사후 성과까지도 측정할 수 있다는 장점이 있다.

셋째, METAPLANET은 한 채널(한 화면에 등장가능한 아바타 숫자의 의미. 영어로 표현할 경우 Concurrent user in single instance)당 200명 이상의 사용자(업계 평균은 100명 정도)가 동시에 접속할 수 있는 기술을 보유하고 있다. 이는 특히 대형 콘서트, 대규모 강연이나 강의를 주최하게 될 경우 네트워크 자원의 사용에 있어 효율성을 가질 수 있다.

이러한 장점을 바탕으로 METAPLANET은 기존의 메타버스 기업들과의 차별화된 서비스를 제공하고 있으며 이미 많은 기업들과 파트너십을 체결하고 있다. moim의 파트너 고객사들은 주로 사내교육이나 신제품 발표회 등의 행사와 컨퍼런스 등에 서비스를 이용하고 있다.

하지만 메타버스가 가지는 한계점도 있다. 첫째, 메타버스에서는 사용자간의 연결이 즐거움을 추구하는 관계로 전락하기 쉽다. 사용자는 가상의 공간에서 '보여주고 싶은 나'만을 추구하면서 왜곡된 자아로 관계를 이어가고 이것이 오히려 관계의 지속성을 유지하지 못하는 결과로 이어질 수 있다. 둘째, 가상공간에서의 프라이버시 침해 혹은 가상공간에서의 익명성을 악용한 범죄에 대한 우려이다. 가상공간이 가지는 특성으로 범죄자는 죄책감을 크게 느끼지 못하게 되어, 현실세계보다 더 악질적이고 교묘한 수법의 신종 범죄들이 등장할 수 있다는 우려이다.

이러한 우려에도 불구하고 분명한 점은 메타버스 기술은 다양한 분야 및 서비스에서 소비자들에게 새로운 편의를 제공할 수 있으며, 소비자들의 이러한 관심은 일회성이 아니라는 것이다. 일례로, 팬데믹의 시작과 발맞추어 큰 관심을 불러 일으켰던 Zoom은 팬데믹에서 벗어나고 있는 요즘에는 그 인기가 많이 시들었지만, 오히려 메타버스 기술에 대한 관심은 점점 더 높아지고 있는 실정이다. 이는 소비자들이 팬데믹으로 인해 비대면 서비스에 대한 관심이 커졌지만 단순히 온라인으로 메시지를 주고 받거나 영상을 교환하는 수준을 넘어 메타버스라는 가상의 공간을 매개로 다양한 혜택을 누릴 수 있다는 점과 그 과정에서 다른 사람과 유대감을 형성할 수 있다는 점을 메타버스가 가진

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

뚜렷한 장점으로 이해하기 시작했다는 증거이기도 하다. 아울러 게임을 통해 아바타나 3D 공간에 익숙해진 MZ 세대가 주류로 자리 잡아가고 있는 흐름에 비추어 볼 때, 가상세계에 대한 관심은 앞으로 더욱 높아지게 될 것이다.

2.2 산업 현황

로블록스는 미국 16 세 미만 청소년의 55%가 가입하였고, 월 진성 이용자 (MAU)는 1 억 5000 만명에 이른다. 이들 이용자는 하루에 평균 156 분을 로블록스 세계에서 보낸다. 지난해 11 월 미국의 스타 래퍼 릴 나스 엑스(Lil Nas X)는 새 싱글 앨범 '홀리데이 (Holiday)' 발매를 기념해 로블록스에서 가상 콘서트를 선보이기도 했다. 이 콘서트에는 이틀 동안 무려 3000 만명의 관객이 모였다.

미국 에픽게임즈의 모바일 게임 '포트나이트' 안의 '파티로얄'이라는 3 차원 사회관계망서비스 (SNS) 공간도 메타버스 시대를 앞서가고 있다. 전 세계적으로 파티로얄 계정을 보유한 가입자는 3 억 5000 여만명에 이른다. 이용자들은 파티로얄에서 함께 영화를 보거나 글로벌 인기 스타의 공연을 본다. 지난해 4 월에는 힙합 가수 트래비스 스콧이 콘서트를 열었는데 이때 1230 만명이 동시에 접속했고, 게임 속 굿즈 판매로 2000 만달러 (약 221 억원)의 수익을 올렸다. '포켓몬 고'라는 AR 게임으로 유명한 닌텐도가 지원하는 메타버스 게임 '모여봐요 동물의 숲'에서 지난 미국 대통령 선거 기간 중 당시 민주당 후보였던 조 바이든 대통령은 가상 세계에서 선거 유세를 펼쳤다. 바이든 후보 지지자들은 VR 기기를 쓰고 접속해 선거 캠프 앞에 모여 바이든의 이름을 제창했다. SNS 를 활용한 비대면 선거 운동은 흔했지만 가상 세계에서 아바타가 선거 운동을 한 것은 처음이었다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)



<그림> 바이든 대통령의 메타버스에서 선거유세 중

이에 앞서 지난해 5 월에는 발렌티노, 마크제이콥스 등 명품 브랜드들이 동물의 숲 게임 안에서 신상품을 발표했으며 게임 안에서만 이들 신상품 2600 만장이 팔려나갔다 (2020 년 9 월 기준).

국내 업체들도 메타버스 시장에 도전장을 던졌다. 마찬가지로 게임과 엔터테인먼트 간 경계를 허물려는 시도가 활발하다. BTS 가 대표적이다. BTS 는 인기 게임 '포트나이트' 내 콘서트장에서 신곡 '다이너마이트' 뮤직비디오를 처음 공개했다. 가상 공연에서 팬들은 아바타 모습으로 스타들과 함께 춤을 추며 열광했다. 엔씨소프트는 지난 1 월 메타버스 생태계인 '유니버스'를 선보였다. K-POP(케이팝) 엔터테인먼트 플랫폼으로 출시된 유니버스는 아바타를 사용케 한 점이 특징. 케이팝 아티스트 11 팀이 참여해 뮤직비디오, 화보, 라디오, 예능 등 다양한 콘텐츠를 독점 제공하고 있다. 지난 3 월 24 일까지 유니버스가 공개한 독점 콘텐츠는 692 개. 매일 콘텐츠 12 개가 쏟아지는 꼴이다. 전날인 3 월 23 일 기준 글로벌 시장에서 누적 500 만 다운로드를 돌파했다. 엔씨소프트 관계자는 "아티스트 관련 콘텐츠와 행사를 확대하는 동시에, 참여 아티스트도 계속해서 늘려갈 계획"이라고 밝혔다.

넥슨도 메타버스 사업에 눈독을 들이고 있다. 최근 9 가지 신규 프로젝트를 공개하고 인력 채용에 나섰다. 구체적인 내용이 공개되지는 않았지만 메타버스와 연관이 있어

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

보이는 사업은 'MOD'와 '페이스플레이'다. 넥슨은 이들 사업을 각각 '게임 메이킹 플랫폼' '신개념 놀이 플랫폼'이라고 소개했다. 이용자가 가상 공간에서 자유롭게 즐길 수 있는 환경을 구축하는 데 주력하는 모습이다.

비단 게임 업계가 아니어도 메타버스 사업에 관심을 가진 국내 기업은 더 있다. '제페토'를 만든 네이버 자회사 네이버제트가 가장 적극적이다. 제페토는 얼굴 인식, AR, 3D 기술을 활용해 만든 아바타로 소셜 활동을 할 수 있게 한 플랫폼. 로블록스처럼 이용자는 AR 아바타 의상을 직접 제작하고 다른 이용자에게 판매할 수 있다. 제페토는 전체 2 억명의 이용자 (올 2 월 기준) 중 90%가 해외에서 접속하는 글로벌 메타버스 플랫폼으로 자리 잡았다. 전체 사용자의 80%가 10 대 청소년이다. 이용자 수만 명이 몰리는 가상 전시회를 여는가 하면, 구찌 등과 제휴해 다양한 패션 아이템을 내놓기도 한다.

최근에는 빅히트엔터테인먼트, YG 엔터테인먼트, JYP 엔터테인먼트가 모두 네이버제트 제 3 자 배정 유상증자 (170 억원 규모)에 참여해 눈길을 끌었다. 그만큼 엔터테인먼트 사업에 메타버스를 접목할 요소가 많다는 의미로 풀이된다. 이들 기업은 제페토에 이어 방탄소년단, 블랙핑크 등 소속 가수의 3D 아바타를 만들어 활동 중이다. 제페토 내에서 진행된 블랙핑크 가상 사인회에는 4600 만명 넘는 이용자가 몰렸다. SM 엔터테인먼트는 새 걸그룹 '에스파'를 현실 세계와 가상 세계에서 동시에 선보였다. '아이(ae)'라고 이름 붙인 아바타들이 현실의 멤버, 팬들과 소통하고 교류하는 식이다.

2.3 주요 Player 들 (국내외 메타버스 제작사)

2.3.1 메타 플랫폼 (페이스북)

2021 년 올해 들어 페이스북 (Meta Platforms)은 회사명을 메타 플랫폼으로 변경하고 본격적인 메타버스 서비스로의 전환에 노력하고 있다. 메타 플랫폼에서 준비하고 있는 베타서비스는 크게 호라이즌 월드 (Horizon Worlds)와 호라이즌 워크룸 (Horizon Workrooms)이 있다. 호라이즌 월드에서는 여러 가지 VR 도구들이 지원되며, 콘텐츠 창작을 희망하는 사용자들은 각자의 기호에 맞게 창의성을 발휘하여 콘텐츠를

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

창작하고 다른 사용자와 이를 공유할 수 있게 될 것이다. 호라이즌 워크룸은 물리적 거리에 관계없이 사람들이 함께 모여 동일한 가상 공간에서 작업할 수 있는 협업 환경이다. 가상 현실과 웹 모두에서 작동하며 VR의 힘을 통해 팀의 협업, 커뮤니케이션 및 원격 연결 능력을 향상시키도록 설계되어 가상의 워크룸에 함께 모여 화이트보드 사용하여 아이디어를 나누고 문서 작업을 할 수 있게 될 것이다. 나아가서 팀원들과 어우러져 친교 활동도 가능하게 될 것이다.

2.3.2 로블록스

미국의 게임 플랫폼 회사로, 유저들이 직접 게임을 만들거나 다른 유저가 만든 게임을 즐기는 서비스이다. '로벅스(Robux)'라는 로블록스에서 사용되는 가상화폐로 게임 내 모든 거래는 물론 게임 수익을 나눠 가질 수도 있어 경제활동까지 할 수 있다. 게임을 직접 만드는 이용자는 700만 명 정도로, 이 유저들이 만든 게임 수는 5천만 개가 넘는다. 게임 제작 도구 '로블록스 스튜디오'는 무료로 제공되며, 이 서비스를 이용하면 복잡한 프로그래밍 언어를 몰라도 게임을 직접 디자인하고 만들 수 있어 수많은 유저들의 활발하게 활동하고 있다. 유저들은 로블록스 메타버스 안에서 레고처럼 생긴 아바타가 되어 가상 공간에서 다양한 활동을 하게 된다. 흥미롭게도, 이탈리아 명품 브랜드 구찌(Gucci)가 로블록스 메타버스 공간에 마련된 '구찌가든'에서 한정판 '구찌 퀸 비디오니소스' 가방을 선보였다. 오직 로블록스 메타버스에서만 존재하여 현실에서는 만들 수도, 직접 맬 수도 없는 이 가방은 첫 판매 당시 475 로벅스 (USD \$5.5)로 거래가 되다가, 한정판 구찌 상품에 대한 인기에 힘입어 메타버스에서도 명품 리셀(Resell) 열풍을 일으키며 최근에는 35만 로벅스 (USD \$4,115) 수준까지 거래되고 있다.

2.3.3 포트나이트

미국 에픽게임즈가 만든 '포트나이트'는 다양한 게임 모드를 제공하는 배틀로얄 게임이다. 포트나이트의 큰 장점은 기기에 상관없이 접속할 수 있는 개방성으로 에픽 온라인 서비스를 거치면 윈도우, 맥, 플레이스테이션, 엑스박스 (Xbox), 닌텐도 등을 연결할 수도 있다. 포트나이트는 이제 게임을 넘어 메타버스 플랫폼으로 그 무대를 넓히고 있다. 이는 유저들이 게임 이상의 다양한 활동을 즐기게 되었기 때문이다. 유저들이 게임 중간에도

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

다른 유저들과 수다를 떨고, 음악도 듣고 놀면서 소통하고 관심사를 공유하게 된 것이다. 포트나이트는 이 점을 놓치지 않고 게임 내 평화지대인 '파티로얄(Party Royale)' 공간을 선보였다. 이 공간은 전투가 철저히 금지된 비무장지대로, 다른 유저에게 공격적인 행위가 아니라면 유저들이 함께 어울려 놀고 다양한 활동을 할 수 있다. 이 점을 활용하여 포트나이트에서 신곡을 공개하거나 콘서트를 연 가수들도 있다. 특히 트래비스 스콧은 자신의 아바타로 3 일 동안 다섯 차례의 라이브 콘서트를 진행하였다. 이 행사에는 첫날에만 1,230 만 명에 달하는 관객들이 몰려들었고, 3 일 동안 2,770 만 명의 팬들이 콘서트를 즐겼다. 또한, 방탄소년단 (BTS)도 포트나이트에서 세계 최초로 '다이너마이트 (Dynamite)' 안무 버전 뮤직비디오를 공개하기도 했다. 이 무대에 참석한 팬들은 멤버별 각자 개성을 살린 아바타들의 역동적인 모습을 볼 수 있었으며 또한 BTS 멤버들과 함께 춤을 추거나 소통을 나누는 행사를 경험할 수 있었다.

2.3.4 제페토 (네이버)

네이버에서 출시한 제페토는 얼굴인식과 AR, 3D 기술을 활용해 자신만의 개성 있는 3D 아바타로 소셜 활동을 즐길 수 있는 아바타 플랫폼이다. 아바타를 통해 실현할 수 있는 활동 범위가 넓어 출시 2 년 만에 전 세계 2 억 명이 넘는 글로벌 누적 가입자를 기록하는 성과를 이뤄냈다. 제페토는 가상 공간에서 유저가 보다 다양하게 자신을 표현할 수 있도록 제페토 스튜디오와 같은 다양한 기능의 창작 툴을 제공하고 있다. 유저들은 제페토 스튜디오를 활용하여 다양한 콘텐츠를 직접 제작하여 판매하기도 한다. 제페토에는 대표적으로 아바타가 활동하는 가상 공간인 '월드'가 있다. 월드는 실존하는 장소일 수도 있고, 독창적인 주제나 세계관을 반영하는 가상의 공간일 수도 있다. 유저들은 아바타를 통해 이런 다양한 가상 공간들을 언제 어디서나 방문할 수 있다. 한 유저가 만든 BTS '다이너마이트' 뮤직비디오 세트장은 전 세계 수만 명의 팬 아바타들이 들러 인증샷을 찍는 명소가 되었다. 블랙핑크는 제페토 월드에서 '아이스크림'의 아바타 버전 뮤직비디오를 찍고, 버추얼 팬 사인회도 열었다. 유저들은 BTS, 블랙핑크 등의 뮤직비디오 세트장은 언제든지 방문할 수 있다. 유저들은 이 점에서 큰 매력을 느끼고, 엔터테인먼트 업계에서도 제페토 월드에 많은 관심을 가지고 진출하고 있다.

2.3.5 기타 서비스들

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

포켓몬고, 구글어스, 업랜드, 나이키 트레이닝 클럽, 세컨드라이프, STRIVR 등 사람이 만나는 플랫폼들은 메타버스를 표방하며 영역들이 많이 겹치지만, 각자 서비스만의 뚜렷한 차이점도 존재한다.

타 업체들에 비해서 우리 METAPLANET 은 특히 앞서가는 기술력에서 강점을 지니고 있다. 첫번째로는 METAPLANET 은 사용자의 몰입감과 현실감을 더욱 높일 수 있는 기술력을 가지고 있다. METAPLANET 은 VR 을 지원하며 VR 기기를 사용할 경우 사용자가 느끼는 몰입감은 더욱 높아지며, 아바타의 움직임 또한 실제에 가장 가깝게 구현할 수 있어 사용자가 가상세계에서 느끼는 현실감을 극대화 시켜줄 수 있다. 두번째로는 METAPLANET 은 한 채널당 200 명의 사용자가 동시에 접속 (업계 평균은 100 명 정도)할 수 있는 기술을 보유하고 있다. 이는 특히 대형 콘서트, 대규모 강연이나 강의를 주최하게 될 경우 비용을 절감할 수 있는 이점이 있다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

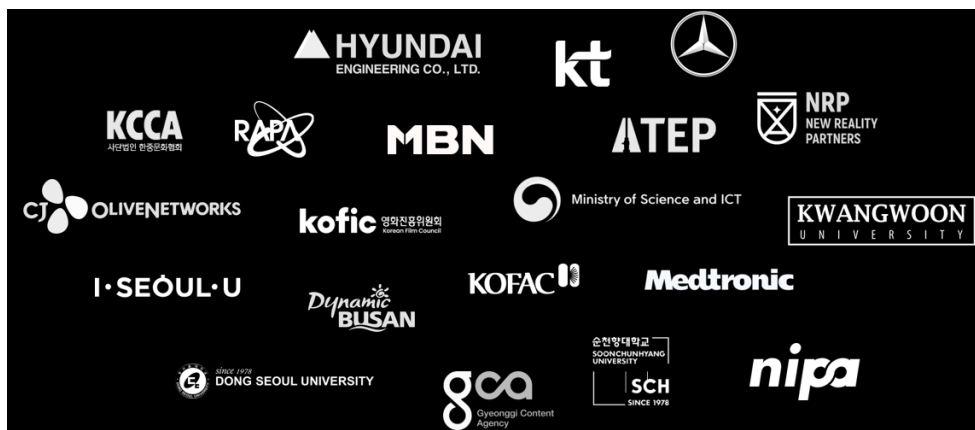
3. METAPLANET 플레이북

moim 은 지금까지 정부기관, 학회, 대학교 및 기업들과 협업을 통해서 대형 강의 및 강연과 컨퍼런스를 활발하게 진행해왔다. 지금까지의 협업 과정에서 교육생들로부터 다양한 피드백을 수집해왔으며, 수집한 피드백을 바탕으로 꾸준히 교육 목적에 부합하는 다양한 기능과 콘텐츠를 제공하고 있다. 우리 'moim'은 명실공히 사용자 경험에 집중하여 개발한 최초의 메타버스 플랫폼으로 K12, 대학교, 기업 교육 환경의 개선에 앞장서고 있다. 뿐만 아니라, 미팅이나 세미나, 대형 컨퍼런스를 위한 환경과 기능을 특화하여 기존의 메타버스 플랫폼이 가진 교육 시장에서의 한계를 혁신하고 있다.

3.1 검증된 실적

moim 은 이미 MBN, CJ, KT, 현대엔지니어링, Mercedes Benz, 서울특별시, 서울특별시교육청, 부산광역시, 과학기술정보통신부, 분당서울대병원, 광운대학교, 순천향대학교, 동서울대학교, 한국전파진흥협회, 한국메타버스산업협회 등 국내외 유수의 정부기관, 방송사, 엔터사, 대학, 병원, 학회 등 고객의 니즈와 해당 산업에 가장 부합하는 메타버스 솔루션을 구현하는 과정에서 검증된 실적을 가지고 있다.

moim 이 이러한 고객들을 보유하고 있다는 것은 우리 시스템의 신뢰성을 보증하는 것이라고 할 수 있다. moim 을 이미 사용한 몇몇 주요 고객들을 예시하면 다음과 같다.



METAPLANET

MEETIN Token (METI)

특히, moim 은 2021 년 4 분기에서만 총 11 건의 메타버스 프로젝트들을 아래와 같이 진행하였다.

3.1.1 서울스마트시티워크

서울시가 2016 년부터 주관해온 '스마트시티 리더스 포럼'은 4 차 산업혁명의 핵심기술을 의제로 서울시, 기업, 학계, 글로벌 도시간 협력 및 발전 방안을 모색하기 위한 자리이다. 올해는 '비대면 사회와 앞당겨진 미래'라는 주제로 개최되었으며, 특히 처음 시도된 메타버스 좌담회에서는 오세훈 서울시장 아바타의 환영 인사를 시작으로, 연사와 시민 참가자가 각자 공간에서 아바타로 접속해 생동감과 현장감이 넘치는 회의가 진행됐다.



<그림> 서울 스마트시티 리더스포럼 메타버스 좌담회 모습

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

3.1.2 GITEX (두바이 정보통신 박람회) 2021 한국전시관 참가기업 선정

과학기술정보통신부가 주최하고 한국전파진흥협회가 주관한 우수 메타버스 XR 서비스 전시, 판매 및 유통 등 비즈니스 매칭 박람회에 우리 METAPLANET 이 선정되었다. GITEX 는 콘텐츠의 품질, 우수성, 전시회 수출 기대성과 및 효과를 기준으로 참관기업을 선정하는 엄격한 기준을 가지고 있으며 이번 행사에는 Immersive Tech/Virtual Reality 분야에서 2 개의 기업이 선정되었다. 올해 열린 박람회에는 다양한 정보통신 분야에서 총 4,800 여개의 업체들이 참가하였으며 100,000 여명의 참관객들이 방문하였다.



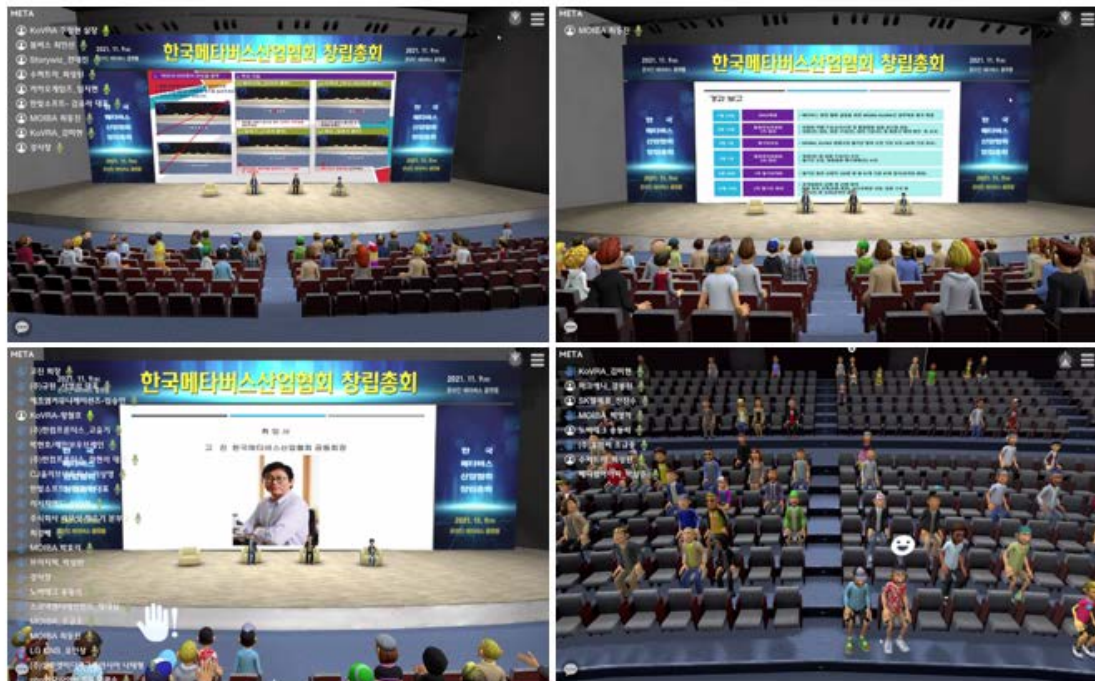
<그림> GITEX (두바이 정보통신 박람회) 2021

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

3.1.3 한국메타버스산업협회 창립총회

한국가상증강현실산업협회(KoVRA)와 한국모바일산업연합회(MOIBA)가 통합하여 발족한 민간 주도의 국내 메타버스 대표 사업자단체인 한국메타버스산업협회(K-META)는 창립총회를 갖고 앞으로 메타버스와 관련한 다양한 국내 기업들의 참여를 바탕으로 혁신 프로젝트 발굴, 사업화 지원 등 국내 메타버스 생태계 활성화 및 글로벌 시장 공략을 위한 구심점 역할을 담당할 것으로 전망된다. 이날 창립총회에서는 우리 METAPLANET의 'moim'을 활용한 비대면 온라인 방식으로 열렸다.



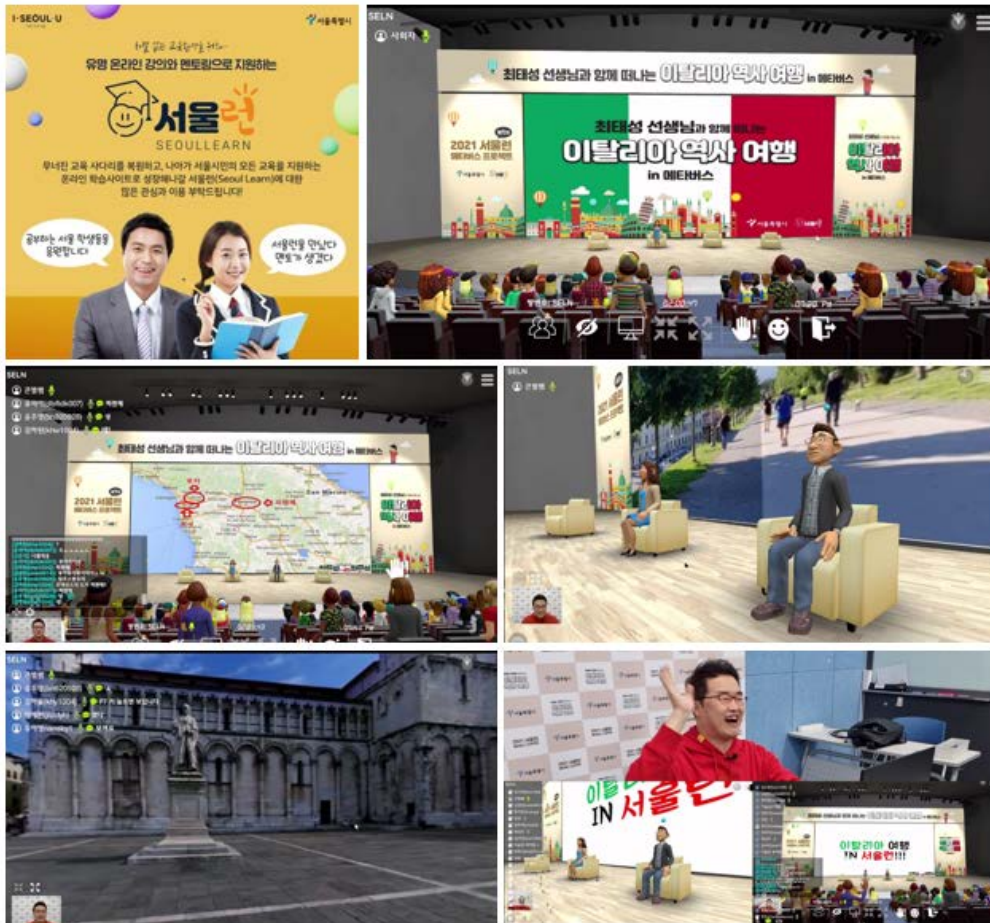
<그림> 한국메타버스산업협회 창립총회

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

3.1.4 2021 서울런 메타버스 프로젝트

서울시교육청은 온라인 학습 사이트 '서울런' 학습자 200 명을 대상으로 창의 융합적 사고능력 함양을 위한 '메타버스 세계사 특강'을 주관하였으며 유명 역사 강사 최태성 강사가 교육을 진행하였다. 서울시는 향후 서울런에서 메타버스 특강을 지속하는 한편, '메타버스 입시설명회' 등의 다양한 이벤트 또한 실시할 예정이다. 우리 METAPLANET 은 향후 서울시의 교육 및 입시설명회 등의 이벤트를 지원하며 발전시켜나갈 계획이다.



<그림> 서울런 메타버스 프로젝트

3.1.5 2030 부산세계박람회 유치를 위한 '제 8 회 국제컨퍼런스'

이번 컨퍼런스는 '세계의 대전환, 더 나은 미래를 향한 항해'라는 주제로 부산광역시의 세계박람회 유치를 위해 준비되었다. 이날 컨퍼런스는 1 부 개막식과 기조 강연, 2 부 전문가 세션 등의 순으로 진행되었으며 줌(ZOOM)과 유튜브는 물론, METAPLANET 이 계획한 최신 기술의 메타버스 플랫폼으로 행사를 진행하였다. 온/오프라인으로 진행된 이번 행사에는 500 여명이 참여해 한데 어우러지는 색다른 경험을 할 수 있었다.

3.1.6 코엑스 메타버스 플레이그라운드 상설 전시 및 과학기술정보통신부 장관상 수상

메타버스 플랫폼 'moim'은 그간의 성과를 바탕으로 과학기술정보통신부(과기부) 장관상을 수상하는 성과를 이룩해냈다. 과기부가 주관해 4 개월 동안 진행된 VR(가상세계) 메타버스 플레이그라운드 상설 전시에서 'moim'이 1 위 성과를 인정받았으며 'moim'의 최철순 대표는 "메타버스 플랫폼 'moim'의 개발과정에서 겪었던 여러가지 시행착오가 모여 좋은 결실을 맺었다"며 "한층 더 분발해 새로운 세상을 메타버스 플랫폼으로 구현해 낼 것"이라고 수상 소감을 전했다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)



<그림> 코엑스 메타버스 플레이그라운드 상설 전시



<그림> 과학기술정보통신부 장관상 수상

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

3.1.7 ATEP 6th Outreach Program

세계 각국에서 의료 기술을 배우기 위해 한국을 찾는 해외 의료진은 물론 실습이 중요한 의대생들까지, 코로나 19 로 인해 직접 환자를 마주할 수 있는 기회가 줄어들면서 비대면 교육 자료의 개발의 일환으로, 분당서울대병원은 ATEP 6th Outreach Program 을 계획하고 확장현실(XR) 기술 플랫폼을 활용한 '제 6 차 아웃리치 프로그램 (ATEP 6th Outreach Program)'을 진행했다. 줌과 같은 일반적인 화상 시스템으로는 효율적인 외과 수술교육이 어려워 의료계에서도 XR 기술을 활용한 새로운 디지털 변화가 나타나고 있으며 이번 아웃리치 프로그램에는 아시아 각국의 흉부외과 의료진 200 여 명은 마치 게임처럼 본인의 아바타를 설정한 후 가상의 환경 속에서 수술 과정을 참관하였다. 영국 맨체스터대학병원과 싱가포르 국립대병원에서도 이 시스템을 견학하기 위해 가상환경에 접속해 활발한 토의를 나눴다.



<그림> ATEP 6th Outreach Program

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

3.1.8 기타 프로그램 지원

그 밖에도 우리 METAPLANET 은 광운대학교 학부강의, 과학기술정보통신부 주관의 메타버스 얼라이언스 출범식, 메르세데스 벤츠 내부 CS, 엔지니어 교육 등의 프로그램을 지원하였다. 참석자들은 'moim'이 제공하는 원활한 실시간 음성지원과 실제 환경과 같은 다양한 화면 구현으로, 실제 강의실 안에서 강의를 참관하는 것 같았다고 평가하였다. 이런 프로젝트 경험은 메타버스 및 VR 콘텐츠 제작능력을 지속적으로 발전시키는 밑거름이 됐고 서비스 개발과 운영능력의 고도화를 가능케 하고 있다.

3.1.9 moim 의 경쟁력

1) VR 콘텐츠 제작능력

moim 은 다양한 특수 360 촬영 기술을 바탕으로 실사 기반의 Cinematic VR 콘텐츠를 제작하며, 나아가 CG, 게임 엔진 기술을 접목할 수 있다. 특히 압도적인 몰입감을 가능하게 하는 Spatial Audio 녹음과 마스터링 관련 전 과정을 인하우스에 구축하여 세계 수준의 360 VR 프로덕션 역량이 있다.

2) 서비스 개발과 운영경험

교육 플랫폼 서비스의 기능적 개발은 진입장벽이 높은 분야가 아니다. 중요한 것은 서비스 운영 경험을 바탕으로 점진적인 개발 Iteration Process 를 통해 실제 사용자의 니즈에 부합하는 기능개발과 사용자 경험 개선을 지속적으로 하는 것이다. Moim 의 개발 기획 인력은 수천만명의 사용자가 접속하는 웹/모바일 플랫폼 게임 서비스를 직접 운영하고 개발한 경험을 가지고 있다.

3) 헬스케어 등 다양한 산업분야에 대한 경험

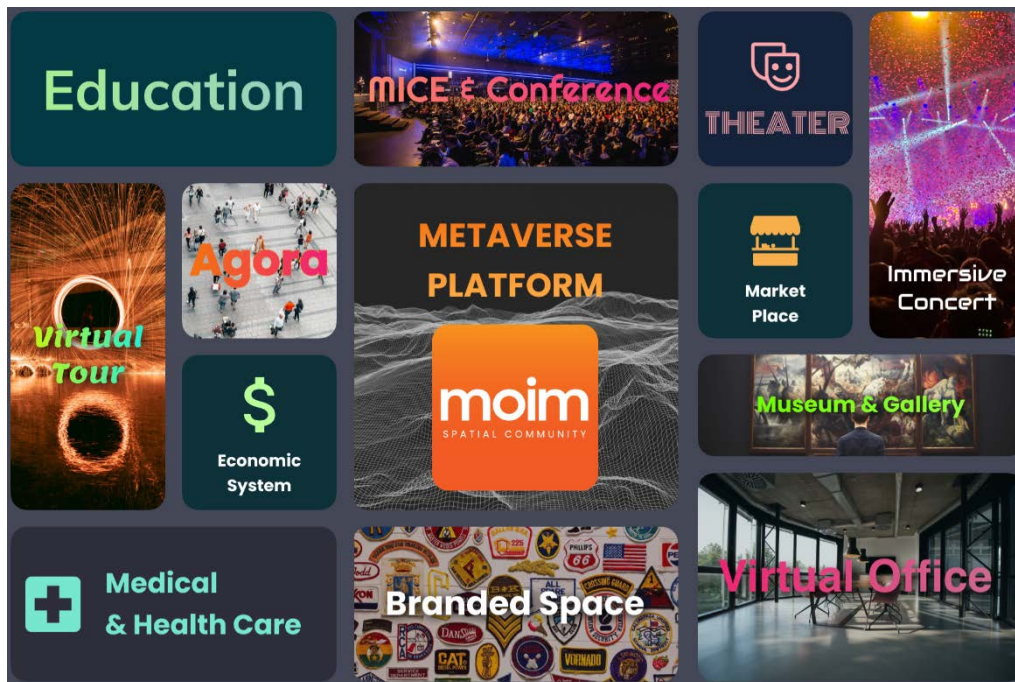
moim 은 분당 서울대 병원과 함께 작업함으로써 헬스케어 및 의료교육 분야에도 적용될 것이다. 분당 서울대 병원이 가지고 있는 의료기관으로써의 신뢰성과 권위는 국내뿐만 아니라 세계 시장에서도 인정 받고 있다. 서울대 병원의 의학적 신뢰성을 기반으로 한 몰입형 의료교육 플랫폼은 그 위상과 콘텐츠 완성도 측면에서 전 세계적인 기준을 제시할 수 있어 해외 시장 진출에도 최적화된 플랫폼이다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

3.2 현재 운영 중인 서비스

현재는 'moim' 서비스를 중심으로 개발 중이며, 향후 이 서비스 내부에 다양한 버티컬 서비스가 출시될 예정이다. 'moim'은 지금까지의 협업 과정에서 참여자들로부터 다양한 피드백을 수집해왔으며, 수집한 피드백을 바탕으로 꾸준히 교육 목적에 부합하는 다양한 기능과 콘텐츠를 제공하고 있다. 우리 'moim'은 METAPLANET 이 명실공히 사용자 경험에 집중하여 개발한 최초의 메타버스 플랫폼으로 K12, 대학교, 기업 교육 환경의 개선에 앞장서고 있다. 뿐만 아니라, 미팅이나 세미나, 대형 컨퍼런스를 위한 환경과 기능을 특화하여 기존의 메타버스 플랫폼이 가진 교육 시장에서의 한계를 혁신하고 있다.



<그림> METAPLANET 의 'moim' 플랫폼

'moim'은 가상현실 기기뿐만 아니라, PC, Mac, Android, IOS 를 지원하는 크로스 플랫폼으로, 공간 인터넷 경험에 대한 진입 장벽도 낮아, 누구나 원하는 기기로 접속하여 몰입형 메타버스 환경을 경험할 수 있다. 'moim'은 핵심 사용자 경험에 대한 집중을 통해, 시장에서 가장 많이 채택되는 메타버스 기반 교육, 컨퍼런스 플랫폼으로서, 향후

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

다양한 버티컬 서비스를 제공하여 글로벌 시장에서 가장 진보된 메타버스 플랫폼으로 자리잡을 것이다.

VR 에서 아바타로 회의에 참여하거나 화상 통화를 통해 컴퓨터에서 가상 회의실로 전화를 걸 수 있다. 거대한 가상 화이트보드를 사용하여 아이디어를 함께 스케치하거나, 공동 스크린에서 고화질 영상을 보며 다른 사람들과 함께 감상하고, 함께 있는 것처럼 느껴지는 풍부한 대화를 나눌 수 있다. 회의 중에 메모를 작성하고 파일을 VR 로 가져오고 원하는 경우 동료와 화면을 공유할 수도 있다.

moim 의 몇 가지 특징은 아래와 같다.

1) 아바타 및 공간 오디오 솔루션으로 같은 공간에 함께 있는 것 같은 느낌

새롭고 향상된 아바타와 공간 오디오 기술을 사용하여 더 자연스러운 대화가 가능하다. METAPLANET 아바타는 다양한 사용자 지정 옵션을 제공하고 더 표현력 있고 자연스러워서 동료와 함께 있는 것처럼 느낄 수 있다. 대화도 더 생생하게 들린다. 지연 시간이 짧은 고품질 공간 오디오를 사용하면 실제 방에서 들리는 것처럼 주변 사람들의 소리를 들을 수 있어 대화가 원활하게 진행된다.

2) 모든 작업에 적합한 가상 회의실

필요에 맞게 가상 회의실의 레이아웃을 구성할 수 있다. 협업, 대화 또는 프레젠테이션에 중점을 두든 모든 경우에 적합한 좌석 배치가 있으며 전체 회의실은 그룹 규모에 맞게 확장 및 축소된다. 회의실 개설자는 사진으로 방 배경을 꾸밀 수도 있다.

3) VR 또는 영상 통화로 참여

모든 사람이 VR 헤드셋을 항상 가지고 있는 것은 아니므로 컴퓨터에서 영상 통화가 가능하다. 회의 링크를 공유하기만 하면 참석자를 전화로 초대할 수도 있다. 비디오 참가자는 실제 회의실처럼 가상 회의실의 비디오 화면에 나타난다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

‘moim’ 플랫폼은 아래 표와 같이 13 건의 프로젝트들을 유수의 기업, 정부기관, 국제기구, 대학 등과 이미 계약, 진행 또는 협의 중에 있다.

고객사	프로젝트 예상기간
현대건설기계	2021.11~12
인천대학교	2022
인하대학교	2022
한국조선해양	2022
부천대학교	2022
교육부(한국장학재단)	2022
광운대학교	2022
예술의전당	2022
필리핀 Globe	2022
싱가폴 Singtel	2022
영국 맨체스터 메트로폴리탄 대학교	2022
유네스코	2022
Health on cloud (분당서울대병원)	2022

<표> METAPLANET 협의 중인 프로젝트 일람

위의 협의 중인 프로젝트 예상 사용자 규모만 감안해도 이미 10 만명 정도의 유저가 확보된 상태이며 리퍼럴 프로그램 및 추가 프로젝트 수행으로 2022 년말에는 100 만명 의 유저를 확보할 계획이다. 아래 표는 각 단계별로 moim 이 달성하고자 하는 목표이다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

	PHASE 1 ACQUISITION ORIENTED	PHASE 2 RETENTION ORIENTED	PHASE 3 REFERRAL ORIENTED
OBJECTIVE	국내 메타버스 교육 / MICE 시장에서 독보적 1위 지위 획득	국내 이머징 메타버스 플랫폼으로 항상 언급되는 3개 중 1개 지위 획득	글로벌 메타버스 플랫폼 지위 획득
PERIOD	2022 2Q ~ 2022 4Q	2023 1Q ~ 2023 4Q	2024 1Q ~ 2024 4Q
KEY ACTIVITY	<ul style="list-style-type: none">- 국내 대학 및 K12 교육청 대상 무료 크레딧 제공 프로그램 (사 용량에 따른 차감 방식)- 입학식/졸업식 등 주요 대학 행사 무료 지원 (졸업전시 / 교 내행사 등 별도 행사로 유료와 유도)- 강의 및 행사에 필요한 3D ASSET 제공 및 지속적 프로모 션 통한 유료와 유도	<ul style="list-style-type: none">- 엔터테인먼트 중심의 버티컬 서비스 확장- 메타버스 콘텐츠 전문 스튜디오 설립- 3D ASSET 및 콘텐츠 판매 시스템 확보- 초대형 IP 확보(진행 중 / NDA)- 핵심 인플루언서 확보를 통한 크리에이터 커뮤니티 확장- 블록체인 / 블록체인 / AI (버전, 언어처리, 에셋 제작 효 율화, 데이터처리) 기술 확보	<ul style="list-style-type: none">- API / SDK 제공 통한 개발자 / 아티스트 생태계 확보- APAC / 북미 중심 1단계 로컬라이제이션, EU / 중동 / 남 미 / AFRICA 2단계 로컬라이제이션- NATIVE PPL / DA 등 광고 BM 고도와- 콘텐츠, 3D 에셋, 에이전시, 아바타, 토지 거래 가능한 오픈 마켓 고도와
KEY RESULT	<ul style="list-style-type: none">- 국내 4년제 대학 연간 사이트 구축 계약 20건 달성 (국내 시장 점유율 10%)- 국내 1,000명 이상 참석하는 컨벤션 계약 50건 달성- 국내 10명 이상의 대학 총장급 / 의사결정권자급 레퍼럴 파 트너 확보	<ul style="list-style-type: none">- 콘서트(소/중/대), 사사회, 영화제, 전시관, 미니게임, 상담회, 극장, 가상오피스, 자연, 의료 등- 신규 SPACE VARIATION 1,000종 이상 제공- 개인 / 기업 / 기관 대상 PLANET 단위 MAP 제공 및 커스텀 환경 제공- 아바타 / 토지거래 / 디지털 3D 에셋 / 콘텐츠 누적거래 1,000만건 달성- 서비스 내 10만여명 팔로워 보유한 핵심 인플루언서 1,000 명 육성	<ul style="list-style-type: none">- 100만 크리에이터 양성(개발자, 아티스트, 콘텐츠 제작자, 인플루언서)- 2024년 글로벌 1억 가입자 달성- 연 10만 달러 이상 수익 크리에이터 1,000명 달성
KEY METRIC	가입자 100만명 달성	MAU 100만 달성 / 월 평균 체류시간 300분 달성	DAU 1,000만 / 크리에이터 평균 연 수익 1만 달러

<표> METAPLANET 단계별 목표

3.3 비전 및 비즈니스 모델

moim 의 비전은 최첨단 공간 인터넷 기술과 경험을 통해 인류를 더 행복하고 번영하게 만들고 전 세계적인 탄소중립의 대열에 참여하고 기여하는 것이다. 우리 ‘moim’은 지금까지 정부기관, 학회, 대학교 및 기업들과 협업을 통해서 대형 강의 및 강연을 활발하게 진행해왔다 (2021년 11건의 교육활동 진행, 2022년 13건의 프로젝트 협의 중). 지금까지의 협업 과정에서 참여자들로부터 다양한 피드백을 수집해왔으며, 수집한 피드백을 바탕으로 꾸준히 교육 목적에 부합하는 다양한 기능과 콘텐츠를 제공하고 있다. 우리 ‘moim’은 METAPLANET 이 명실공히 사용자 경험에 집중하여 개발한 최초의 메타버스 플랫폼으로 K12, 대학교, 기업 교육 환경의 개선에 앞장서고 있다. 뿐만 아니라, 미팅이나 세미나, 대형 컨퍼런스를 위한 환경과 기능을 특화하여 기존의 메타버스 플랫폼이 가진 교육 시장에서의 한계를 혁신하고 있다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

'moim'의 또 다른 장점은 'moim'이 가상현실 기기뿐만 아니라, PC, Mac, Android, IOS 를 지원하는 크로스 플랫폼이라는 것이다. 따라서 공간 인터넷 경험에 대한 진입 장벽도 낮아, 누구나 원하는 기기로 접속하여 몰입형 메타버스 환경을 경험할 수 있다. 이는 우리가 추구하는 가치와 밀접한 관련을 가지고 있어, 'moim'은 사용자의, 사용자에 의한, 사용자를 위한 서비스를 제공하며 시장에서 가장 많이 채택되는 메타버스 기반 교육/컨퍼런스 플랫폼으로 글로벌 시장에서 자리잡게 될 것이다.

METAPLANET 이 추구하는 가치는 3 가지의 가치는 아래와 같다.

1) 다양성

METAPLANET 은 본인을 정의하는 페르소나로서의 '아바타' 및 사용자가 활동하는 '3D 공간'에 대한 정의나 경계를 두지 않고, 세계관의 형성에 필요한 도구와 기능의 제공에 충실할 뿐, 무한히 확장하는 메타버스 세계관의 다양성을 존중한다.

2) 평등

METAPLANET 은 적어도 이 세계 안에서, 인종, 젠더, 장애, 국가, 지역, 나이, 종교에 따른 차별을 경험하지 않도록 하는, 개인으로서의 총체적 평등을 추구하며, 플랫폼의 정책과 철학을 만들어 간다.

3) 지속가능성

메타버스 플랫폼 'moim' 내에서의 활동이 늘어나고, 현실 세계에서 활동의 대체해 갈수록, 실 세계에서 불필요한 이동, 쓰레기 배출, 소모적 예산 낭비를 줄일 수 있으며, 이는 전 지구적 탄소배출 저감에 기여한다. 예를 들어, 'moim'과 같은 메타버스 환경에서 전통적인 오프라인 행사를 온라인 환경에서 개최한다면 온실 가스를 60 배 이상 적게 배출하는 것으로 연구결과가 나타났다 (Faber 2021). 'moim'은 코로나 19 가 종식된 이후에도 오프라인 행사 못지않은 뛰어난 사용자 경험을 제공하여 글로벌 기후위기 극복에 작은 기여를 할 수 있을 것이다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

'moim'이 지향하는 비즈니스 모델은 아래와 같이 3 단계로 시행할 예정이다.

BUSINESS MODEL			
	PHASE 1 ACQUISITION ORIENTED	PHASE 2 RETENTION ORIENTED	PHASE 3 REFERRAL ORIENTED
FREEMIUM SUBSCRIPTION & ON DEMAND CUSTOM ORIENTED 2022 2Q~	Personal subscription sales Volume subscription sales On demand custom space		
CONTENT & ASSET SALES DIGITAL CONTENTS & ASSET SALES ORIENTED 2022 4Q~		Feature pack sales Virtual real estate sales Digital content & goods sales	
AD SALES & TRANSACTION FEE P2E & CREATOR ECONOMY ORIENTED 2023 2Q~			Native PPL AD Display AD Transaction fee (Market & P2E)
CORE TARGET	K12 SCHOOL & UNIVERSITY ENTERPRISE (EDU & MICE)	INFLUENCER ENTERPRISE (RMC STUDIO)	UGC CREATOR ENTERPRISE (BIG BRAND & MARKETING)
DESCRIPTION	학교와 기업을 중심으로 공격적인 무료 크레딧 제공. FREEMIUM 모델을 기반으로 초기 도입에 부담을 줄이고, 교육, 컨퍼런스 등에 최적화된 사용자 경험 제공	국내외 대형 콘텐츠 파트너십을 통해 3D 공간 기반의 엔터테인먼트 콘텐츠 소비 경험 제공. FAN 베이스를 가지고 있는 인플루언서의 콘텐츠 생산, 커뮤니티케어선 활동을 촉진하여 이용자의 LOCK-IN을 유도	P2E 및 창작자가 돈을 벌 수 있는 경제 시스템을 제공하여, 일반 사용자의 LOCK-IN 및 경제활동을 지원. 기업 중심의 브랜드 공간 서비스를 통해 새로운 형태로 마케팅 채널로 포지셔닝

<표> METAPLANET 단계별 비즈니스 모델

1) Phase 1 : 메타버스 서비스 제공

먼저, Phase 1에서는 'moim' 플랫폼을 메타버스 마켓에서 소개하고 사용자 베이스를 확장하고자 한다. 많은 사용자들이 'moim' 플랫폼에 노출될수록, 다양한 사용자의 니즈를 파악할 수 있고, 보다 많은 사용자들에게 공평한 메타버스 서비스의 기회를 제공할 수 있다. 이는 궁극적으로 우리 플랫폼이 지속가능한 서비스를 생산하여 사용자의 욕구를 충족시키는 역할을 해 낼 것이다. 또한, 보다 많은 사용자들이 우리의 플랫폼을 사용하게 되면 무료 이용회원 외에 지속적 반복적 상업적 이용을 위해 기꺼이 가입비나 이용료 등의 subscription 비용을 지출하는 회원으로부터 발생하는 매출과 건당 거래에서 발생하는 매출이 늘어날 것이다. 아울러 우리는 개별 사용자들의 특징에 맞는 맞춤형 서비스를 제공하는데 주력하여 사용자들을 'moim' 플랫폼으로 모으는데 주력할 것이다. 맞춤형 서비스로는 예를 들어, 정부기관, 기업체, 학교 등의 단체에서 교육 및 강연을 준비하고자 할 때, 그에 최적화된 메타버스 서비스를 제공하는 것이다.

2) Phase 2 : 다양한 개별 상품 및 서비스 창출과 NFT 기반 이코노미 창출

Phase 2에서는 'moim' 플랫폼에 lock-in 된 고객을 대상으로 보다 다양한 서비스를 제공하고자 한다. 이들을 대상으로 계획할 수 있는 서비스로 크게 세 가지를 목표하고 있다. 첫째는, 고객 경험과 피드백을 바탕으로 보다 많은 고객들이 원하는 서비스를 파악하여, 이를 독립된 하나의 상품으로 서비스를 만들어내는 것이다. 둘째는, 기존의 고객들이 하나의 플랫폼에서 다른 플랫폼의 메타버스 서비스를 이용하고자 할 때 진입 장벽을 낮춰줄 수 있어, 보다 많은 고객들이 다양한 메타버스 서비스를 이용하게 유도할 수 있다. 예를 들어, 교육 플랫폼에서 우리 'moim'의 플랫폼에 익숙한 고객은 우리가 제공하는 헬스 플랫폼이나 엔터테인먼트 플랫폼에서 다양한 서비스를 같은 메타버스 플랫폼으로 사용하는데 큰 무리가 없을 것이다. 마지막으로 고객들이 'moim' 플랫폼 안에서 더 많은 시간을 사용하게 될 경우, 이들을 대상으로 상품을 판매하는 서비스도 제공할 수 있을 것이다. 이 단계에는 상품 판매에 안정성을 보장하기 위해서 최근 각광을 받고 있는 NFT를 기반으로 하는 서비스를 개발하고자 한다.

3) Phase 3 : 광고 등 모임 유저의 C2E 서드파티 비즈니스

마지막으로, Phase 3에서는 'moim' 플랫폼에 lock-in 된 고객을 대상으로 한 광고 서비스를 기업체에 제공할 수 있을 것이다. Phase 2 단계에서 구현될 유저 크리에이션 (고객 참여형 플랫폼)은 유저들이 즐길 수 있는 콘텐츠나 서비스를 폭발적으로 증가시킬 것이며, 이는 다시 더 많은 유저의 유입으로 이어져 광고효과를 극대화 할 것이다. 나아가 이러한 광고 효과의 극대화를 원하는 기업체들을 타겟으로 한 광고 서비스를 개발해 낼 수 있을 것이다. 광고의 형태는 메타버스 공간에서의 공간을 활용한 매체 광고가 될 수도 있고, 메타버스 공간에서 자연스럽게 존재하는 PPL 형태의 광고가 될 수도 있다. 또 유저가 직접 참여하여 개발하고 런칭한 서비스는 크리에이터 (서드파티)와 플랫폼간 C2E (Create To Earn) 수익공유 모델을 가능하게 할 것이다.

4. moim 기술

moim 의 개발 그룹은 업계 최고의 전문성을 가진 전문가 집단으로, 네이버, 넥슨, 엔씨소프트, Microsoft, Unity, Gravity, Webzen, Neople 등의 메이저 커리어를 보유하고 있다. 그러므로 METAPLANET 의 플랫폼 아키텍처와 서버는 대부분 게임기반 기술, 즉 MMORPG 기반 기술로 이루어져 멀티플 유저들이 동시 접속 가능하다. moim 기술로는 채널당 200~500 명 정도의 유저들이 동시 접속 가능하다. moim 같은 메타버스 회의실 서비스를 제공하는 경쟁사들의 유사 서비스들은 100 명을 넘지 못하는 경우가 대부분이어서 대규모 컨퍼런스나 교육에 적용되기 힘들다.

SNS 서비스들도 각각 특화점들이 있어 하나의 서비스 제공사가 독점 할 수 없듯이 (예를 들어 페이스북, 인스타그램, 틱톡, 트위터 밴드 등 각각의 특화점들이 있음) 메타버스 서비스들도 각각 특화점들이 있어 전체적인 산업의 파이는 커질 것으로 전망된다.

moim 은 자체 기술력으로 교육 및 MICE 시장에 특화된 메타버스 서비스를 제공하고 있고 이 분야에서 최고의 메타버스 서비스 제공자가 될 것이다. 교육 및 MICE 산업에서 필수적인 크로스플랫폼 (PC, 모바일, VR/HMD) 지원 기능, 실시간 음성대화 기능, 실시간 판서 기능, 무브먼트 싱크 기능, 발표자 웹캠 전송 기능, 공동 뷰스크린의 실시간 비디오 라이브 스트리밍 기능, 3D 에셋 로딩 및 실시간 컨트롤 기능, 360 비디오 재생 기능 등 메타버스 안에서 미디어를 소비하고 참가자들이 자연스럽게 소통할 수 있는 기능들을 고객의 요구에 맞춰 이미 개발해 놓고 있고 고도화 과정을 가고 있다.

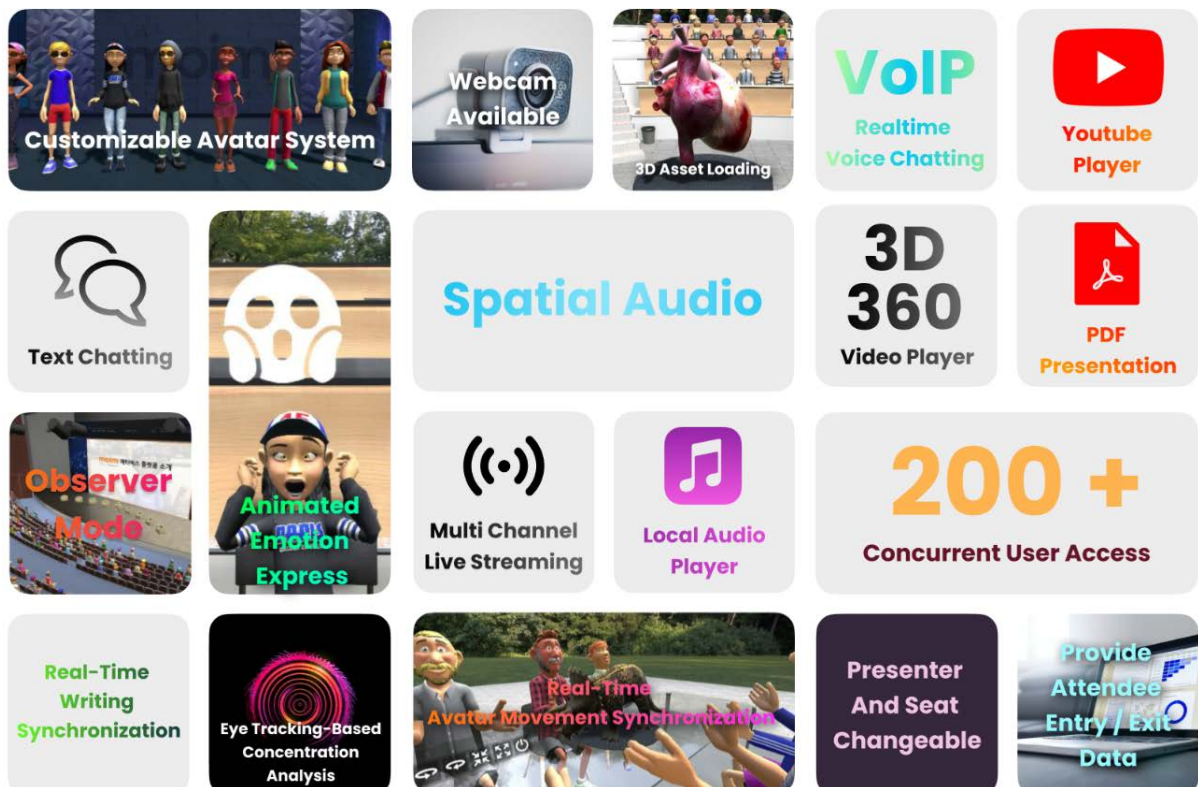
4.1 시스템 개요 및 보유 기술

moim 은 이미 MBN, CJ, KT, 현대중공업, Mercedes Benz, 분당서울대병원, 광운대학교, 순천향대학교, 동서울대학교, 서울특별시, 서울특별시교육청, 부산광역시, 과학기술정보통신부, 한국전파진흥협회, 한국메타버스산업협회 등 국내외 유수의 방송사, 엔터사, 다국적기업, 대학, 정부기관 등 다양한 분야에 걸친 기관고객들의 의뢰를 받아 고객의 니즈와 해당 산업에 가장 부합하는 메타버스 솔루션을 구현해 오고 있다.

METAPLANET

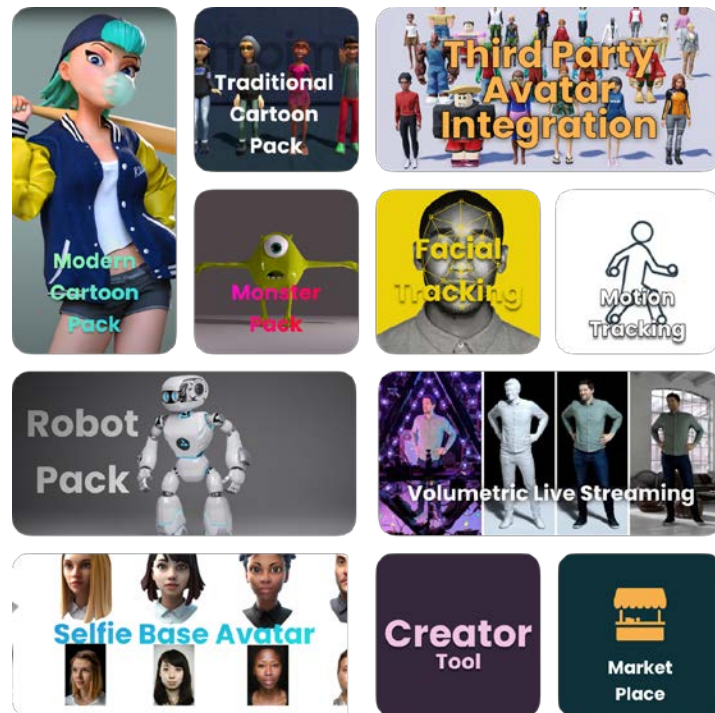
MEETIN Token (METI)

특히, moim 은 온라인 교육 및 컨퍼런스 분야에 특히 집중하고 있고 현재 해당 분야에 주요 pain point 인 몰입감 높은 3D 기반의 커뮤니케이션 도구가 부족한 것에 대한 고급 퀄리티 솔루션을 제공하고 있다. moim 플랫폼 시스템 개요 및 베이직 보유 기술은 다음과 같다.



METAPLANET

MEETIN Token (METI)



1) Customizable Avatar System

성인, 청소년으로 구분된 아바타 시스템, 최소 10 종 이상의 기본 아바타 셋을 제공하고 있고 아바타 의상, 스타일 등 커스터마이징이 가능하다. 유저들은 모던, 몬스터, 로봇 테마에서 아바타를 선택해도 되고, 실제 사진으로 생성된 아바타나 서드파티 아바타를 수입해도 된다. Facial Tracking, Motion Tracking 기능으로 Volumetric/AI 기반의 아바타 생성 및 추적도 가능하다. Creator Tool 을 이용해 유저들이 직접 아바타를 제작하고 캐릭터, 의상 등 거래 가능한 마켓 플레이스도 제공된다.

2) Webcam Available

발표자 웹캠이 실시간 3D 로 전송 가능하다.

3) 3D Asset Loading

3D 에셋 로딩 및 실시간 컨트롤이 지원된다. 이 기술은 분당서울대병원에서 주관한 ATEP 컨퍼런스 흉강경 수술 기법을 소개하고 교육 및 토론을 할 때 심장 3D Asset 을 참가자들에게 리얼하게 구사하고 커뮤니케이션을 돕는 큰 역할을 하였다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

4) VoIP Real-time Voice Chatting

VoIP 기반의 실시간 음성 대화가 지원되어 참가자들이 본인의 음성으로 커뮤니케이션이 가능하다.

5) YouTube Player/PDF Presentation

moim 은 유튜브 연계 기술이 뛰어나 3D 공동 뷰스크린에서 실시간으로 유튜브 등 라이브 스트리밍 미디어를 재생할 수 있고, MS PowerPoint, PDF Presentation 등도 자연스럽게 구현하고 있다.

6) Text Chatting/Real-time Writing Synchronization

실시간 문자채팅 및 판서 기능이 지원되고 있다

7) Spatial Audio/Local Audio Player

Spatial Audio/Local Audio Player 기능으로 질 높은 3D 공간 오디오가 지원되고 있다.

8) 3D 360 Video Player

3D 360 비디오 재생이 지원되고 최소 4 종 이상의 3D 공간이 지원되고 있다.

9) Animated Emotion Express/Real-time Avatar Movement Synchronization

아바타의 표정, 감정표현, 무브먼트 등 실시간으로 최대한 자연스럽게 구현해 참가자들에게 몰입감 높은 경험을 제공하고 있다.

10) Multi-Channel Live Streaming/ 200+ Concurrent User Access

같은 3D 공간 내 한 채널당 동시 접속 인원이 200 명 이상 가능하고 여러 채널 동시 상영이 가능하다. 채널 안에서는 상호간 실시간 음성대화, 움직임 싱크 등의 기능이 가능하다. 이는 대규모 컨퍼런스나 콘서트 같은 이벤트에서 꼭 필요한 기능이다.

METAPLANET

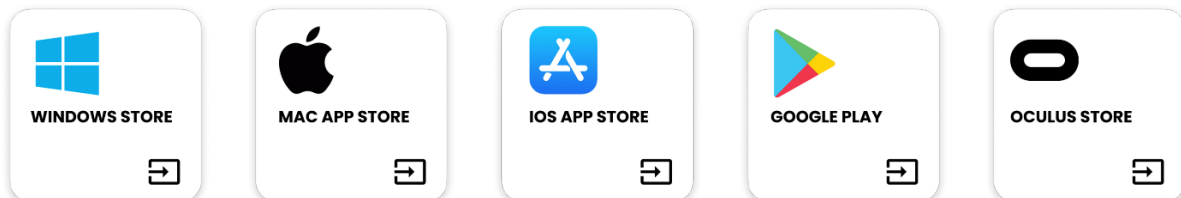
MEETIN Token (METI)

11) Eye Tracking-Based Concentration Analysis

아이 트래킹 기능이 탑재 되어 있어 참가자들의 몰입도 분석이나 관심도 분석이 가능하다.

12) 기타 사양

그 외 Observer (관찰자) Mode, 참가자들의 좌석 이동 기능, 참가자들의 출석 (들어오기/나가기 정보) 데이터 등도 지원되고 있다.



13) 크로스 플랫폼 서비스

위에서 설명한 모든 시스템 기본 사양들은 크로스 플랫폼으로 지원되어, PC /Mac 은 물론, IOS/Android 기반의 모바일 기기 및 태블릿을 지원하며, Oculus, 퀘스트 2 등의 VR/HMD 기기를 지원해 참가자들의 편의성에 중점을 두었다.

	moim	Ifland	Gather	Virbela	Alt space	Engage	Zepeto
VR support	○	X	X	X	○	○	X
Mobile support	○	○	X	X	X	○	○
Desktop support	○	X	○	○	X	○	X
Education oriented UX	○	○	X	○	X	○	X
Conference oriented UX	○	X	X	○	○	○	X
3D Spatial optimized UX	○	○	X	○	○	○	○

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

Video communication	O	X	O	X	X	X	X
Concurrent user in single instance	200+	100	500	200	50	70	16

<표> moim 플랫폼의 기술적 우수성

14) 경쟁사 대비 우수한 기술력

METAPLANET 은 다양한 특수 360 촬영 기술을 바탕으로 실사 기반의 Cinematic VR 콘텐츠를 제작하며, 나아가 CG, 게임 엔진 기술을 접목할 수 있다. 특히 압도적인 몰입감을 가능하게 하는 Spatial Audio 녹음과 마스터링 관련 전 과정을 인하우스에 구축하여 세계 수준의 360 VR 프로덕션 역량이 있다.

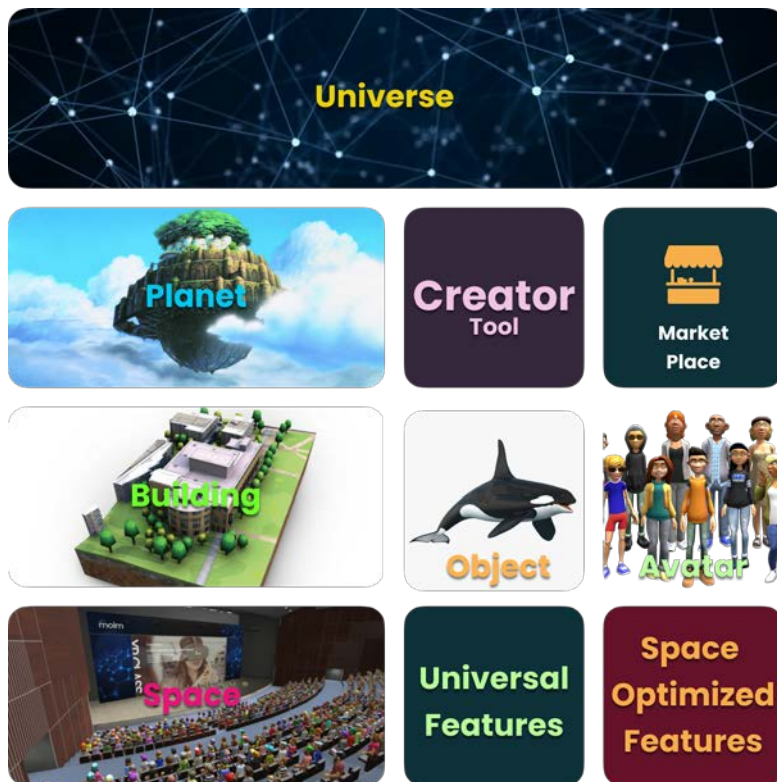
이런 기술력을 바탕으로 서비스 중인 moim 플랫폼은 경쟁사 유사 서비스 대비 많은 편의성과 높은 몰입감을 유저들에게 제공할 수 있다. 예를 들어, 메타버스 내 미팅룸 서비스 제공자들 중에는 VR 지원 기능이 있는 서비스가 많지 않다. moim 은 데스크톱뿐만 아니라 모바일 및 VR 의 크로스 플랫폼들의 지원이 가능하다. 또한 위의 moim 시스템 개요에서 언급했던 베이직 기술 사양들처럼 교육과 컨퍼런스에 적합한 UX 를 제공하는 곳도 많지 않다. 이렇듯이 moim 은 3D 공간에 최적화된 서비스로 3D 비디오 커뮤니케이션 툴로써 지평을 넓어갈 것이다. 이런 고급 퀄리티 사양으로도 moim 플랫폼은 한 instance(채널) 당 200 명 이상의 동시접속이 가능하다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

4.2 개발 중인 기술

moim 은 더 높은 고객만족을 위해 지속적인 변화를 추구하고 있다. 여러 테마별 플래닛(메타버스 universe)을 구현하기 위한 기술을 개발하고 있으며, 모든 메타버스 개발자들을 위한 API, SDK 공개를 장기목표로 삼고 있다. moim 이 개발 중인 기술들은 다음과 같이 큰 범주로 6 개 항목으로 나누어지는데 대부분의 기술들은 이미 베타테스팅 또는 거의 완성 단계에 이른 기술들이다.



4.2.1 스트리밍 기술

- 1) 안정적으로 수십만명 이상의 동시접속을 처리할 수 있는 VoIP 기술
- 2) 4K, 360, 3D 비디오를 동시 10 만명 이상 안정적으로 수신할 수 있는 기술
- 3) 화면공유 기능을 동시에 10 만명 이상 안정적으로 수신할 수 있는 기술
- 4) Dolby Atmos, Dolby Vision 등 고급 비디오 및 오디오 기술

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

- 5) 광학 위치추적 카메라를 통해 수신되는 정보와 실시간 3D 캐릭터를 융합하여 송출하는 AR 송출 기술

4.2.2 AI 기술

1) Vision 관련 기술

- 사진 한장으로 닮은 얼굴 3D 캐릭터 생성 기능
- 랩탑에 있는 단일 카메라로 표정 추적 및 감정 분석 기술
- 랩탑에 있는 단일 카메라로 모션 트래킹
- 아이 트래킹

2) 언어처리 기술

- 특정 상황에 최적화된 대화형 NPC
- 양방향 동시 통역 기능
- 스마트 회의록 작성 기능
- 음성인식 컨트롤

3) 알고리즘 기술

- 스마트 중계 시스템
- 원클릭 3D Asset Variation (아바타 아이템 등)

4.2.3 Volumetric 기술

- 1) RMC 대응 가능한 고급 캡처 스튜디오 및 실시간 송출 가능한 솔루션 (클라이언트에서 최적화된 형태로 수신 가능)
- 2) 개인 사용자용 포터블 볼류메트릭 캡처 및 라이브 송출 장치 및 솔루션 (웹캠과 유사한 기능, 다만 3D 인 부분이 다름)
- 3) 어떠한 장비라도 3D 실시간 캡처 및 후처리, 라이브 송출, 클라이언트에서 표현하는 과정이 사용자 관점에서 딜레이가 느껴지지 않는 기술

4.2.4 Motion & Facial Capture 기술

- 1) 실시간 Motion & Facial 캡처 가능한 솔루션 및 라이브 송출 솔루션
- 2) 광학 위치추적 카메라를 통해 수신되는 정보와 실시간 3D 캐릭터를 융합하여 송출하는 AR 송출 기술

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

4.2.5 Data Science 기술

- 1) 6 축 데이터의 활용 및 각종 추적 기술을 통해 축적되는 언어 / 비언어적 데이터의 정의, 분석, 활용 기술
- 2) 빅데이터 분석을 통한 각종 인사이트 리포트 기능
- 3) 클라이언트 요구사항에 맞는 맞춤형 분석 리포트 기능

4.2.6 Blockchain 기술

- 1) 생태계를 아우르는 화폐로서의 블록체인 기술
- 2) 등기부 등본 기능을 하는 NFT 기술
- 3) 실물 경제와 즉각적으로 융합될 수 있는 거래 수단으로서의 블록체인 기술

METAPLANET 프로젝트의 블록체인 기술과 관련해서는 다음 소단원에 자세하게 설명되어 있다.

4.3 블록체인 기술

METAPLANET 플랫폼은 기반 데이터를 저장하는 블록체인 네트워크를 두 단계로 나누어 구현한다. 초기 테스트 단계에서는 이더리움(Ethereum) 네트워크를 활용하여 METAPLANET 생태계내의 유저 데이터를 블록체인에 기록하며 생태계 경제구조를 완성시킨다. 시간이 지나면서, 이더리움(Ethereum) 네트워크를 활용하기에 METAPLANET 생태계의 유저 데이터의 규모가 방대해 질 것으로 예상됨으로 향후에는 제 3의 블록체인 네트워크를 활용할 것이다.

이더리움 단계에서도 최고의 보안성과 투명성을 갖춘 블록체인 시스템에서 ERC-1155 를 지원하는 NFT(Non-Fungible Token) 토큰을 발행하여 유저가 마켓플레이스에서도 거래할 수 있는 유동성 높은 디지털 자산 거래 시장을 만드는 것이 METAPLANET 의 목표이다. ERC-1155는 대체 가능 아이템(ERC-20 토큰 아이템)과 대체 불가능 아이템(ERC-721 토큰 아이템)의 혼합 거래를 가능하게 한다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

메인넷 단계에서는 블록체인에서 데이터의 합의, 증명을 담당하는 채굴자들에 대한 보상이 가능하고 수수료도 저렴하게 설계할 수 있어 참여자들의 수익 향상이 보장된다. 또한 용량이 크고 신속한 거래가 이뤄지는 메타버스 생태계에 적합하게 블록 생성 주기 및 트랜잭션 처리 속도에 대한 개선이 도입될 것이다.

또한 METAPLANET 생태계에 저장되는 데이터 중 블록체인에 기록하기에는 비효율적인 큰 용량의 데이터들을 저장하기 위해 METAPLANET 은 별도 데이터 저장소를 따로 운영할 것이다. 이러한 데이터 역시 중앙 서버의 오류로 인한 손실을 방지하기 위해 분산 저장소 시스템을 활용할 것이다. 이를 위해 IPFS 와 같은 분산 파일 시스템 솔루션을 활용하며, 해당 프로토콜의 기능을 개선하여 도입할 것이다.

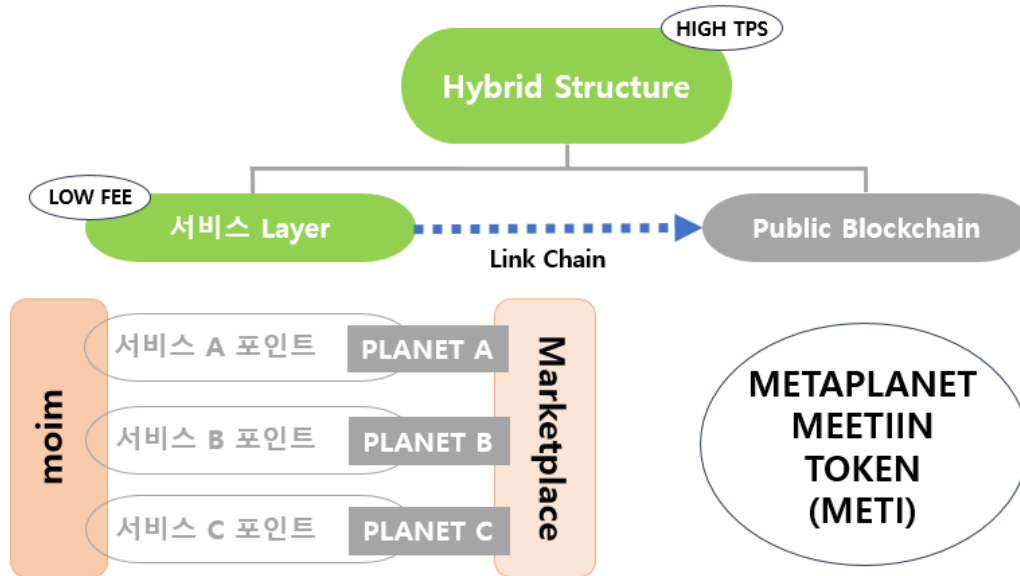
초기 METAPLANET 토큰은 플랫폼 수준의 토큰으로 전체 생태계의 가치를 반영하며, 플랫폼 포인트 교환 및 NFT 등 가치 이전 수단으로 다양한 방식으로 사용된다. 네트워크 유형은 메인넷 토큰이고 초기에는 이더리움 네트워크에서 발행되고 추후 메타버스 생태계에 적합한 제 3 의 메인넷으로 전환 예정이다. 안정적인 생태계 펀드 조성을 위해 연간 소량의 인플레이션을 가정하고 있다.

1) 기능 및 특징

METAPLANET 플랫폼의 멀티체인 기반 하이브리드 구조는 BaaS (Blockchain-as-a-Service)와 자산 관리를 위해 블록체인을 결합한 구조로 디자인 되어 있다. 이러한 구조는 서비스 Layer, 퍼블릭 블록체인, 그리고 브리지 Layer 3 가지 계층으로 구축되어 있으며, 아래와 같은 기능을 갖고 있다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)



<그림> METAPLANET 플랫폼의 멀티체인 하이브리드 구조

2) 서비스 Layer

서비스 Layer 는 METAPLANET 플랫폼 정보를 트래킹하고 METAPLANET 의 메타버스 서비스에서 발생하는 대규모 트랜잭션을 수행한다. 이 곳은 METAPLANET 생태계에 저장되는 데이터 중 블록체인에 기록하기에는 비효율적인 서비스 사용 정보, 보유 포인트 등 큰 용량의 데이터들을 저장하기 위해 만든 별도 데이터 저장소이고 중앙 서버의 오류로 인한 손실을 방지하기 위해 블록체인 철학에 따라 분산 저장소 시스템을 활용할 것이다.

3) 퍼블릭 블록체인

퍼블릭 블록체인은 자산 관리 역할을 수행한다. 이 곳은 METAPLANET 플랫폼 토큰이 트래킹 되는 곳이다. 초기 단계에서는 이더리움(Ethereum) 네트워크를 활용하고 향후 거래가 많이 증가한 후에는 제 3 의 블록체인 네트워크를 활용해 수수료를 낮추고 처리 속도를 높일 계획이다. 제 3 의 메인넷 후보로는 Substrate-EVM 기반의 Polkadot, Binance Chain, Solana, Cardano, Tezos 등이 있다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

4) 링크 체인

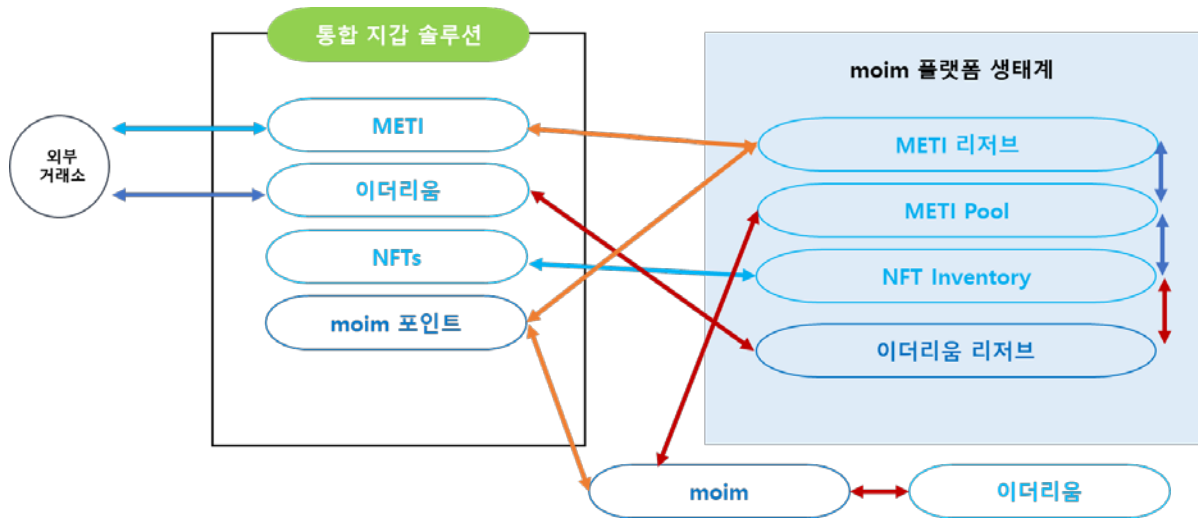
링크 체인은 서비스 Layer 와 퍼블릭 블록체인에 존재하는 포인트 정보와 토큰 자산의 거래와 전송을 담당한다. 서비스 Layer 를 퍼블릭 블록체인에 연결하기 위해 METAPLANET Wallet 이 생성 되는 곳이다. METAPLANET 블록체인 플랫폼에서는 Wallet 의 역할이 중요한데 이를 위해 METAPLANET 은 통합 지갑 솔루션을 제공한다.

5) METAPLANET 통합 지갑 솔루션

METAPLANET 은 사용자들에게 처음에는 디지털 지갑, 더 나아가서는 디지털 자산 마켓플레이스를 제공하고 "경험적 가치"를 핵심으로 하는 블록체인 기반 메타버스 생태계 플랫폼이다. 기존의 메타버스 플랫폼 내에 블록체인과 토큰 이코노미를 결합하여 메타버스 내 자산 가치 보장과 사용자 친화적 서비스를 제공한다. Link Chain 내 METAPLANET 통합 지갑 솔루션에서는 토큰 보관 및 교환의 기본적 지갑 서비스를 제공하고 포인트 등 생태계 인센티브를 지급받는다. 특히 메타버스 생태계의 교육플래닛, MICE 플래닛, 엔터플래닛, 헬스케어플래닛 등 각종 메타버스 생태계에 연동되는 지불시스템이 구현될 것이다. 예를 들어, 미팅룸 개설자, 미팅 참여자, 컨퍼런스 개최자 등 각종 모임의 주관자와 생태계 참여자의 상세한 활동 내역을 기록하고, 이에 대한 보상 포인트를 지급, 이를 활용할 수 있는 서비스도 제공된다. 또한, 포인트와 METAPLANET 토큰 교환 시스템도 Link Chain 내 통합 지갑 솔루션에서 담당하게 된다. moim 플랫폼의 경우 테스트넷 단계에서 인센티브 시스템이 빠르게 소개될 것이며, 초기 서비스 이용에 대한 참여자들의 생태계 기여를 테스트 하게 될 것이다. METAPLANET 통합 지갑은 포인트를 교환하는 모든 유저들에게 제공된다. 지갑은 스테이블 포인트와 METAPLANET 토큰을 위한 멀티 지갑이다. 유저가 METAPLANET 내의 서비스를 통해 얻은 모든 포인트가 관리 되고 교환된 토큰은 체인에 기록된다. 토큰 소유권 프로세스는 사용자의 특수 신원 확인(KYC)을 통해 이루어지며 토큰 교환 시 사용자는 수수료를 지불한다. 블록체인은 KYC 을 통해 소유권 증명을 제공하고 마켓플레이스가 오픈 되면 결제에 대한 명확한 정보도 제공한다. 마켓플레이스에서 NFT 를 거래 할 경우 유통 계약은 계약 시작 또는 종료 시 확장된 스마트 계약을 요구함으로 METAPLANET 토큰 또는 이더리움을 사용한다.

METAPLANET

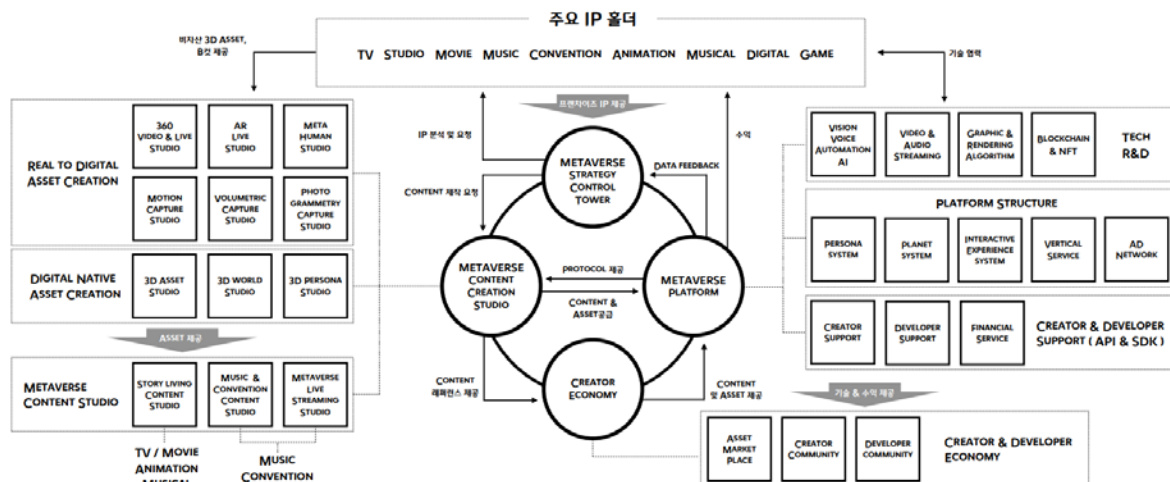
MEETIN Token (METI)



<그림> METAPLANET 통합 지급 솔루션 흐름도

4.4 메타버스 플랫폼의 확장 추진

METAPLANET 플랫폼은 기반 데이터를 저장하는 블록체인 네트워크를 두 단계로 나누어 구현한다.



5. METAPLANET 토큰 이코노미

METAPLANET 이 발행하는 METI 토큰은 기존 채굴형 코인이 갖는 장점을 흡수하면서도 METAPLANET 플랫폼 생태계의 성장과 함께 토큰 보유자들에게 더 많은 이익을 줄 수 있게 새롭게 발전된 METAPLANET 플랫폼 토큰 생태계를 구축하고자 한다. METAPLANET 생태계 내 유저, 크리에이터(서드파티사), 파트너기업 등 참여 멤버가 많아질수록 토큰 보유자들에게 돌아가는 혜택도 증가한다.

METI 토큰은 METAPLANET 생태계의 기축 통화를 위해 만들어졌다. 초기 Phase 1에서는 'moim' 플랫폼 내부의 가상 회의실이나 플래닛 서비스 통화로서의 위상을 갖게 된다. 향후 Phase 2~3에서는 여러 테마의 플래닛들과 온라인 쇼핑몰 및 NFT 디지털 자산 거래소 등 마켓플레이스에서 사용 가능한 통화가 된다. METI는 서비스와 연계된 유틸리티 토큰으로써 교환가치와 분배가치를 가지는 디지털 자산이다.

5.1 METAPLANET 토큰 경제

METAPLANET은 각 플래닛에서 거래의 매개체로 활용될 METI를 발행한다. METI는 거래내역을 기록하고 보존/관리하는 블록체인 노드 (채굴자)들의 보상으로 사용된다. 따라서 METI는 메타플래닛 생태계 참여자들 간의 자유로운 거래활동을 위한 기축통화로의 위상을 가진다.

5.1.1 METAPLANET의 기축 통화 METI

METI의 가장 큰 특징 중 하나는 'moim'에서 발행하는 수익을 서비스 유저와 METI 보유자들에게 보상(Reward)하고 플랫폼의 동반자로서 대우한다는 점이다. 유저들은 'moim'의 참여도와 활성화 기여도에 따라 코인을 지급받거나 서비스 수수료 할인 등 다양한 보상과 혜택이 주어진다. 즉, 참여와 기여에 따라 보상과 혜택을 받는 채굴형 코인의 장점을 따르고 있으며, 플랫폼을 즐길수록 유저의 수입이 늘어나는 C2E 모델을 따르는 것이기도 하다. 특히 수수료 수익의 일부를 적립해 매주 기여도 (예를 들어 가상 회의실 개설, 참가자 초대, 리퍼럴 프로그램 등) 높은 상위 30명 정도의 유저들에게 METI로 환전해 지급할 계획을 갖고 있다. 이를 통해 METI보유자가 아니더라도 'moim'의

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

참여 활성화에 기여한 유저에게 보상이 가능하고, 또한 METI 로 보상을 지급함으로써 거래 상위 고객을 METI 보유자로 전환하게 만드는 기회를 제공하게 된다. 또한, METI 의 보유량에 따라 멤버십을 부여 받아 서비스 수수료 감면 등 멤버십 혜택 (NFT 사전구매 혜택 등)을 받을 수 있으며, 수수료 수익의 일부를 럭키드롭 시스템 등을 통해 비교적 많은 양의 METI 를 받을 수도 있다 (당첨확률은 보유량에 비례한다). 아래 테이블은 여러 가지 보상 시스템을 설명한다.

구분	보상 기준	보상 대상/내용	보상 목적
미션보상	생태계 참여도	기여도 높은 유저들에게 METI	생태계 활성화, 토큰 보유
럭키드롭	METI 보유량	보유량 높은 상위유저들 중 추첨	토큰 보유 활성화
멤버십혜택	METI 보유량	수수료 감면, NFT 사전구매 혜택	토큰 보유 활성화

<표> METAPLANET 의 수익 보상/혜택 시스템

메인넷 이전 METAPLANET 토큰(METI)은 이더리움을 표준으로 하는 토큰 형식(ERC-20 나 ERC-1155)으로 발행되고 향후에는 메타버스 생태계의 규모와 많은 사용자들을 감안하여, 이에 맞는 제 3 의 블록체인 메인넷을 구축할 것이다. 그리고 초기 참여자들에게 발행한 토큰은 코인으로 전환시킬 계획이다.

5.1.2 moim 의 서비스 포인트 (MTP, 가칭 미딘)

METI 는 'moim'을 위해 만들어졌고 'moim'을 위한 토큰이지만 일정기간(메인넷 구축까지) 'moim'내에서는 포인트(MTP)를 사용하게 된다. 이 MTP 는 'moim' 생태계에서의 기여도와 그 영향력을 나타내 줄 수 있는 바로미터 역할을 한다. 예를 들어, 'moim'에 창의적이고 관심도가 높으며 전문적인 분야를 다루는 좋은 미팅룸을 개설하거나, 많은 참여자를 유치하거나, 개설한 미팅룸을 높은 관심도 속에서 오랜 기간 유지하는 유저에게는 참여자들이 좋은 평점을 부여하면 인센티브로서 MTP 가 지급될 것이다. 이 MTP 는 METI 의 정책과 일정한 교환비율에 따라 METI 로 교환할 수 있다. 또한 이미 METI 를 보유하고 있는 유저라면 교환비율에 맞춰 MTP 로 바꿔 'moim' 안에서 서비스 이용료나 홍보비용으로 사용할 수 있다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

METI 는 거래소의 상장을 계획하고 있으며, 상장 이후 직접 거래소에서 구매 혹은 판매될 수 있어 양도와 양수가 가능하며, 생태계 경제활동 참여를 위해 사용 될 수 있다. 하지만 METAPLANET 포인트(MTP)는 사용자의 생태계에서의 기여도와 그 영향력을 바탕으로 인센티브 형태로 사용자에게 지급되거나 사용자 본인이 보유한 METI 를 사용하여 구매할 수 있지만, 다른 계정으로의 양도와 양수가 불가능하다는 점에서 METI 와 차이점을 가진다.

5.1.3 Phase1 의 토큰 흐름

METI 의 활성화를 위해 초기 단계인 Phase1 에서는 학교, 대학, 기업을 주축으로 교육과 컨퍼런스에 최적화된 'moim'을 freemium 모델(무료이용)로 제공해 누구나 쉽게 접근할 수 있도록 할 계획이다. 사용자들의 부담을 줄여주면서 유저들이 'moim'을 경험하게 할 때 유저수 증가가 이루어질 것이며 이는 곧 MTP 의 활성화와 METI 의 활성화로 이어질 것이기 때문이다. 동시에 'moim' 플랫폼을 고도화하고 새롭고 다양한 서비스를 추가함으로써 토큰 이코노미가 풍성해지도록 만든다는 전략을 갖고 있다. 이러한 특정 영역의 버티컬 서비스들은 2022 년 2 분기안에 완성될 전망이다.

Phase1 에서의 중요한 목표는 많은 유저를 확보하는 것이다. 이를 위해 'moim' 생태계에 기여하는 유저에게 많은 혜택을 주는 인센티브 시스템(MTP 제공)이 고안되어 있다. Phase 1 토큰 흐름도는 아래와 같다. METI 와 MTP 의 구매 또는 획득과 이를 'moim'에서 이용하는 방법은 여러 형태가 있다.

1) METI 의 직접 구매 후 이용

METI 가 상장된 거래소에서 직접 구매하고 이 METI 를 MTP 로 교환한 후 'moim'에서 서비스/콘텐츠 이용료나 홍보비용으로 사용할 수 있다. METI 를 구매해 MTP 로 교환하는 경우에는 정해진 교환비율에 추가 MTP 를 획득할 수 있지만 MTP 를 다시 METI 로 전환할 때는 정책에 따라 일정한 제한을 받을 수 있다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

2) moim 유저

'moim'의 유저가 되고 그룹을 결성한 후 다른 유저를 초대하는 등 'moim'의 활성화 기여도에 따라 인센티브로 포인트(MTP, 가칭 미딘)를 받거나 디지털에셋의 제공 등과 같이 창작활동을 한다면 이 또한 MTP의 추가 획득이 이루어진다. 즉, 'moim' 생태계에서의 성실한 참여(예를 들어, 가상 회의실 개설, 참가자 초대, 회의실의 좋은 평점 획득, 리퍼럴 프로그램 등)를 통해 포인트를 받을 수 있다는 뜻이다. 포인트 보유를 장려하기 위해 토큰으로 전환 되지 않은 포인트는 이자 포인트를 지급할 계획도 세워놓고 있다. 획득한 포인트(MTP)는 METI로 전환이 가능하다.

3) 콘텐츠 제작사(서드파티들)

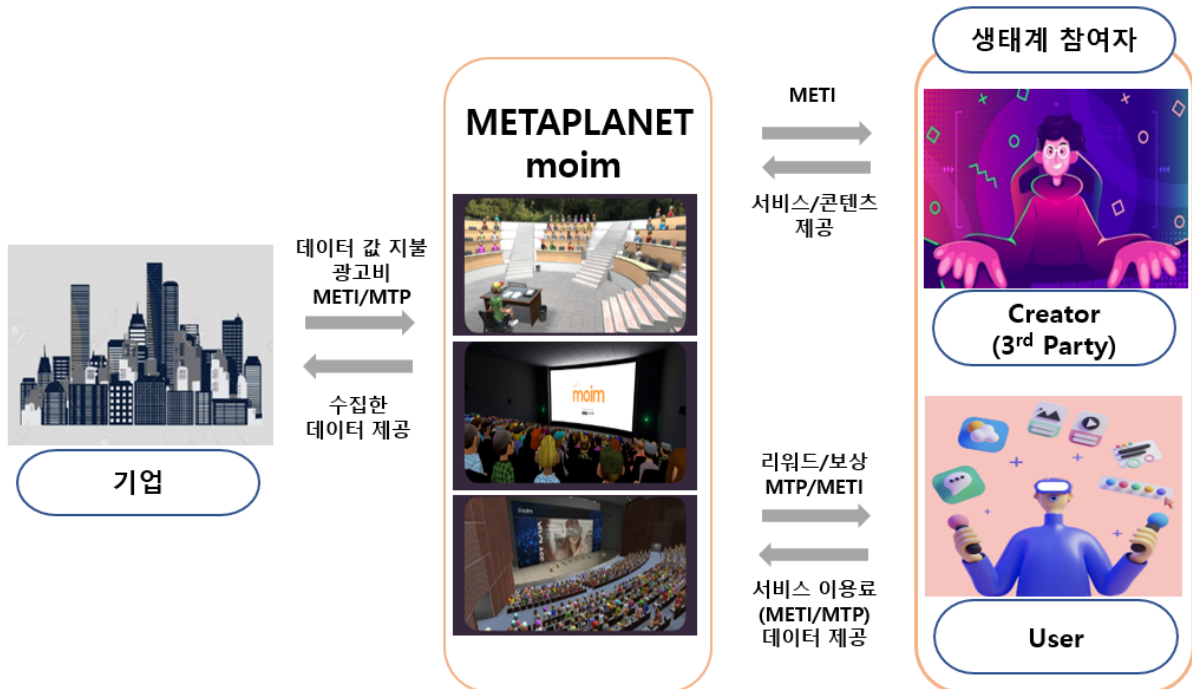
제공하는 서비스나 제작한 콘텐츠 아이템 등에 대한 보상으로 METI를 보상받게 된다. 제공한 서비스의 이용 횟수나 제작한 콘텐츠의 조회수 같은 통계를 근거로 METI가 지급될 것이다.

4) 채굴

메인넷 런칭 이전에는 METI 채굴에 의한 보상은 계획되어 있지 않다. 하지만 토큰 보유를 장려하기 위한 목적으로, 예치된 METI는 인플레이션에서 발생하는 METI를 일종의 Staking 개념으로 지급 받을 수 있다. 향후 메인넷 런칭 이후에는 채굴을 통해 블록체인 네트워크에 기여하는 방식으로 METI를 보상 받을 수 있다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)



<그림> METAPLANET 의 Wave 1 토큰경제

5.1.4 Phase2 의 토큰 흐름

METAPLANET 은 단계적으로 테마별 플래닛 제작을 계획하고 있다. 먼저 'moim'을 중심으로 가상오피스 플래닛과 MICE 플래닛, 공연 미디어를 소비하는 엔터테인먼트 플래닛으로 시작하여 2022 년 4 분기내로 게임, 헬스케어, 스포츠, 여행 플래닛 등으로 지속 확장할 계획이다. 반려동물 플래닛과 애경사 전용 플래닛도 그 중에 포함되어 있다. 특히 향후 각 플래닛에서 일정 지역은 사용자 스스로 개발 가능하게 하여 더 많은 리워드를 제공할 예정이다.

Phase 2 에서는 국내외 대형 콘텐츠 파트너십을 통해 3D 공간 기반의 콘텐츠 소비 경험을 제공할 것이고, 팬 베이스를 가지고 있는 크리에이터/인플루언서(서드파티)의 콘텐츠 생산, 커뮤니케이션 활동을 촉진하여 유저의 Lock-in 을 유도할 것이다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

또한, 메인넷이 런칭될 예정인데 유저는 자신이 보유하고 있는 토큰을 Staking 하여 채굴 보상을 METI 로 받을 수 있다. MTP 에서 METI 전환을 보류하고 MTP 를 장기보유해 서비스 이용료로 사용하도록 하기 위해 MTP 에도 Staking 기능을 추가해 Staking 리워드를 지급할 계획이다.

이 시기에는 유저수가 일정 수준 이상 확보될 것이며, 각 플래닛 사용자들의 관심에 부합한 온라인 쇼핑몰과 메타버스 내 디지털 자산의 '소유권을 증명하는 인증서'인 대체불가 토큰 (NFT) 마켓플레이스도 함께 운영될 것이다. 예를 들어 엔터테인먼트 플래닛 내 콘서트 개최 후 특정 연예인 아이템이나 콘서트 아이템/사진 등의 굿즈나 NFT 거래가 가능하다. 물론 모든 거래는 METI 로 가능하다.



<사진> 마켓플레이스에서 판매 가능한 한정판 VR 패키지 예시

Phase 2 의 토큰 흐름도는 아래와 같다.

1) 직접 구매

Phase 1 과 동일하게 토큰이 상장된 거래소에서 직접 구매할 수 있다. METI 를 이용해 일정 수준까지는 MTP 를 구매해 서비스/콘텐츠 이용료나 홍보비용으로 사용할 수 있다. METI 를 구매해 MTP 로 교환하는 경우에는 정해진 교환비율에 추가 MTP 를 획득할 수 있지만 MTP를 다시 METI로 전환할 때는 정책에 따라 일정한 제한을 받을 수 있다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

2) moim 유저

Phase1 과 크게 다르지 않으나 크리에이터들의 활동이 활발해질 것으로 예상되는 만큼 창작활동을 지원하는 보상체계가 더욱 정교하게 작동할 것이다. 이 외는 Wave 1 과 동일하다.

3) 콘텐츠 제작사/인플루언서(서드파티들)

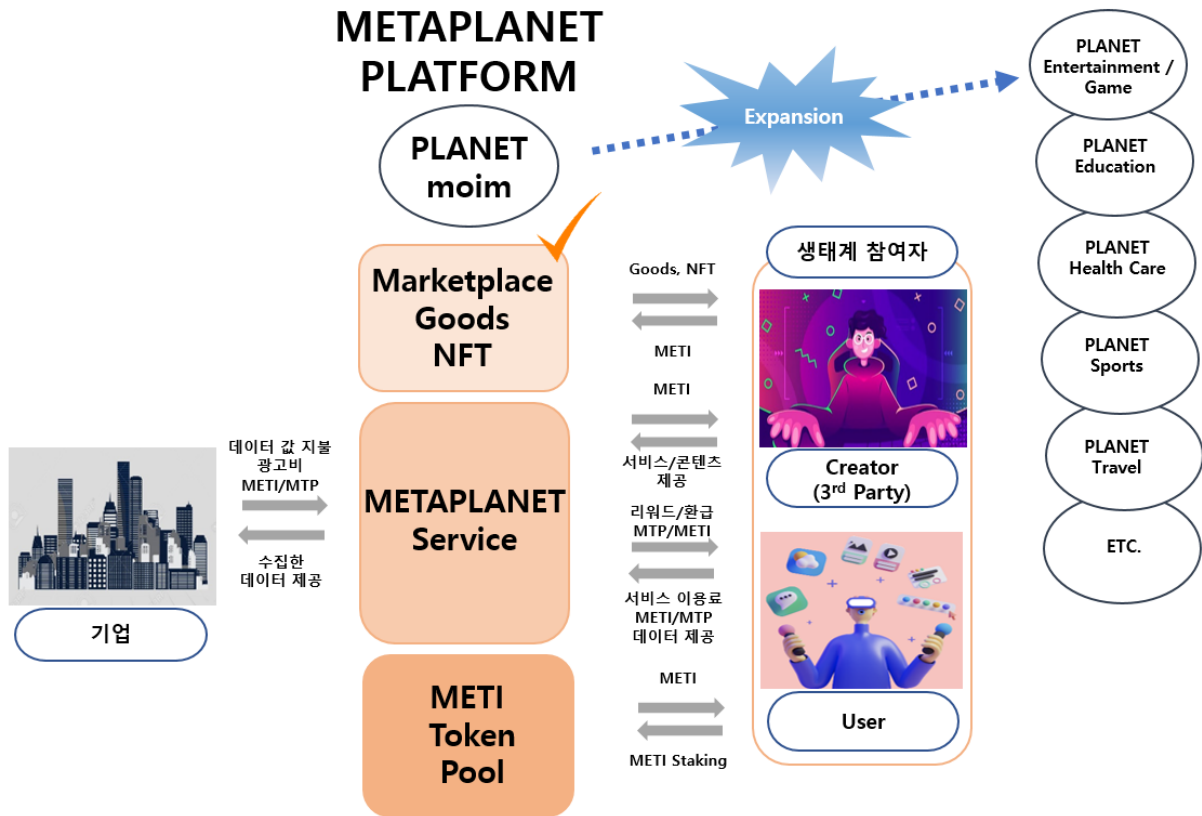
제공하는 서비스나 제작한 콘텐츠에 대한 보상으로 제공한 서비스의 이용 횟수나 제작한 콘텐츠의 조회수 같은 통계를 근거로 METI 를 보상 받는다. 이 시기에는 이 영역의 참가자들이 대형화 되고 중요성이 높아질 것으로 예상된다.

4) 채굴

메인넷 런칭 후 METI 를 Staking 하여 채굴 시스템을 통해 블록체인 네트워크에 기여하는 방식으로 METI 를 획득할 수 있다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)



<그림> METAPLANET 의 Wave 2 토큰경제

5.1.5 Phase3 의 토큰 흐름

Phase 3 시기가 되면 'moim'은 파트너 기업 중심의 브랜드 공간 서비스를 통해 새로운 형태의 메타버스 마케팅 채널로 포지셔닝이 될 것이다. 간접광고(PPL AD), Display AD 등이 플래닛 내 활성화 될 것이다. 이로 인해 콘텐츠 제작사/인플루언서(서드파티들)가 돈을 벌 수 있는 경제 시스템이 정착이 되고 일반 유저의 경제 활동도 지원이 될 것이다.

이 시기의 토큰 흐름도는 아래와 같다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

1) 직접 구매

Phase 1, 2 과 동일하게 토큰이 상장된 거래소에서 직접 구매할 수 있다.

2) 파트너 기업

메타버스 플래닛 내에 간접광고(PPL AD), Display AD 등 기업 브랜드 공간을 만들 수 있다. 광고비 지불은 현금이나 METI로 가능한데 METI로 지불 시 일정한 할인 혜택을 부여한다.

3) moim 유저

'moim'의 참여하고 'moim'을 이용하는 방식은 Phase1, 2 와 동일하나 광고노출에 동의하거나 실제 구매로 이어질 경우 추가 포인트를 받을 수 있다.

4) 콘텐츠 제작사/인플루언서(서드파티들)

제공하는 서비스나 제작한 콘텐츠에 대한 보상으로 제공한 서비스의 이용 횟수나 제작한 콘텐츠의 조회수 같은 통계를 근거로 METI 를 보상 받는다. 이 영역의 참가자들은 Create to Earn (C2E) 경제 시스템이 본격적으로 활성화되는 모습을 확인할 수 있게 된다.

5) 채굴 : Phase 2 와 동일하다.

5.2 METAPLANET 인센티브 모델

5.2.1 METAPLANET 토큰(METI)의 활용

METI 로 METAPLANET 생태계의 서비스 이용 활성화를 꾀하고, 다양한 활용처로 METI 수요를 높일 수 있게 만들 예정이다.

1) 서비스 이용료 (수수료)

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

거래소 등에서 구매한 METI 를 MTP 로 교환할 경우 우대비율을 적용함으로써 결과적으로는 'moim' 이용에 있어 할인을 받는 효과를 누리게 된다.

2) 디지털콘텐츠 이용료

위 1)번과 같은 방법으로 구매한 포인트로 다양한 콘텐츠를 소비할 수 있다.

3) 미션보상 (기여도에 따른 보상/혜택)

이용 수수료의 일부를 적립해 매주 기여도 (예를 들어 가상 회의실 개설, 참가자 초대, 리퍼럴 프로그램 등) 높은 상위 30 명 정도의 유저들에게 METI 로 환전해 지급한다. 이를 통해 METI 보유자가 아니더라도 'moim'의 참여 활성화에 기여한 고객에게 보상이 가능하고, 또한 METI 로 보상을 지급함으로써 거래 상위 고객을 METI 보유자로 전환하게 만드는 기회를 제공하게 된다.

4) 콘텐츠 제작에 대한 보상

크리에이터(서드파티) 개인이나 기업에게 콘텐츠 (예를 들어 가상회의실 배경이나 VR 콘테츠, NFT 등) 제작비를 콘텐츠 기여도(퀄리티, 분량, 이용빈도, 조회수 등)에 따라 수익의 일정 부분을 METI 로 지급한다.

5) 광고/마케팅 비즈니스의 토큰 사용

METAPLANET 플랫폼의 고객사들이 플랫폼 이용료나 광고비 등을 지불할 때, Fiat Money(법정화폐)와 동시에 METI 도 허용함으로써, METI 의 지속적인 수요를 발생시킨다. 고객사 월 수수료와 광고비는 물론이고 METAPLANET 에서 만든 고객사에 특화된 콘텐츠 제작비도 METI 로 지불 가능하게 만들어 사용처를 계속해서 넓혀 나간다.

6) 마켓플레이스 (온라인 쇼핑몰, NFT 등) 거래

향후 테마별로 플래닛 구축 후 유저들 관심에 부합하는 (예를 들어 엔터테인먼트 희귀 아이템) 온라인 쇼핑몰과 NFT 마켓플레이스에서의 굿즈와 디지털 자산은 METI 로 거래가 가능하다.

7) Staking 을 통한 채굴 보상 (토큰 장기보유 유도)

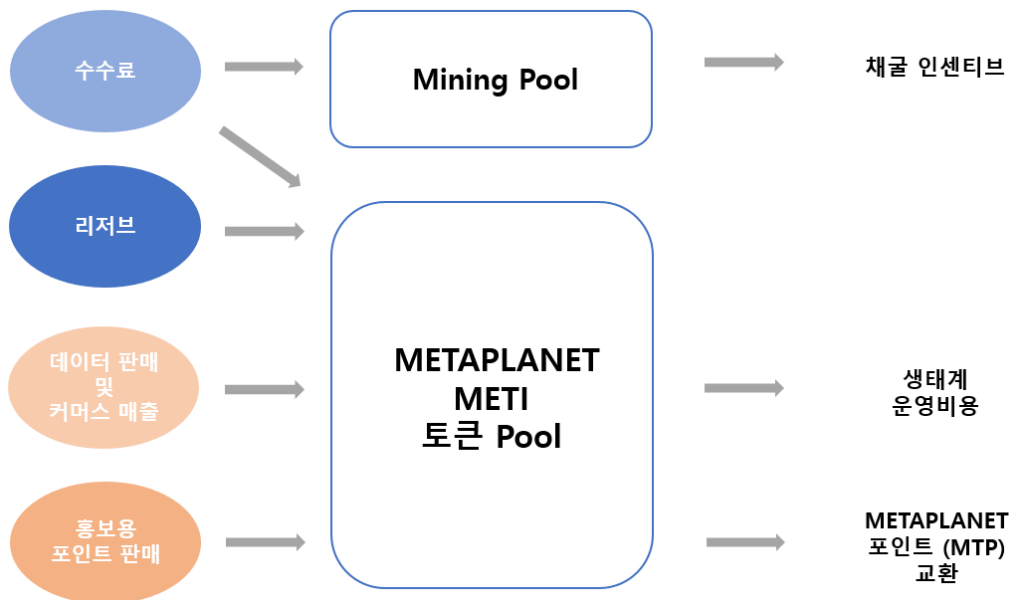
METAPLANET

MEETIN Token (METI)

메인넷 런칭 후 유저들이 소유하고 있는 토큰을 Staking 하게 하여 이자를 지급하는 형태의 채굴 보상을 METI 로 한다.

5.2.2 포인트/토큰 유통에 관한 시뮬레이션

자체 개발한 포인트 및 토큰 시뮬레이터에 의하면 토큰 유통량은 유저수 성장에 따라 대략 5~16% 범위로 추정된다. 'moim'의 유저는 2022 년말 100 만명, 2023 년말 300 만명 정도로 예상되고 있다. 2023 년 목표 유저수가 달성되고 이 중 유료 유저를 보수적으로 5% 가정할 때, moim 의 수익은 연간 400 억원 정도로 예측된다. 즉, 토큰의 유통량은 전체 중 5~10% 정도로 예상된다. 위 시뮬레이션에서 유저들은 평균 7% 정도의 수수료 감면을 받을 수 있고 대략 10~20% 정도의 이용료 수익을 포인트 리워드, 미션보상, 럭키드롭 등을 통해 받을 수 있다. 원활한 토큰 유통을 위해 연간 토큰 리저브의 1/10 정도의 토큰을 해제한다면 예상 토큰 필요량을 능가할 것으로 예측 된다.



<그림> METAPLANET 의 METI 토큰풀

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

'moim'이 추구하는 메타버스 생태계의 목표는 문화와 생활패턴의 변화에 기여하는 메타버스로 나아가는 것이다. 이는 메타버스 경제의 성장과 발전에 기여한 참여자에게 혜택이 돌아가게 하겠다는 의미이기도 하다. 그러므로 우리의 보상 시스템은 이 철학을 바탕으로 기여도가 큰 참여자들에게 더 많은 인센티브를 제공할 수 있도록 계획되었다.

향후 메인넷 런칭 후 우리의 생태계에는 마이닝 풀(Mining Pool)이 만들어질 것이다. 마이닝 풀(Mining Pool)은 유저들이 토큰을 장기 보유하게 하는 Staking 인센티브 시스템이자 채굴자 보상을 위한 Pool 을 말한다. 유저들의 채굴 보상은 METI 로 지급될 것이다. 메인넷이 런칭하기 전까지는 METI Pool 이 마이닝 Pool 을 대신할 계획이다.

초기에는 생태계의 활성화를 위한 전략으로, 별도 구성된 리저브 토큰이 마이닝 Pool (METI Pool)을 대체할 수 있다. 메인넷 런칭 후 채굴자들이 마이닝을 시작하게 되는 경우에도 METAPLANET 은 채굴에 대한 운영을 직접 관리 하거나 채굴자에게 관여하지 않는다.

채굴 보상 이외에도, 'moim'의 주요 비즈니스 모델인 사용자들의 거래 비용(subscription 등의 각종 서비스 이용료, 제품/데이터 구매 비용)과 홍보 및 광고 등을 목적으로 하는 업체들의 광고 비용 결제가 METI 로 이루어지면 여기서 얻어지는 METI 는 우선적으로 METI Pool 로 배정이 된다. METI Pool 은 플래닛 참여자들이 활동의 보상으로 지급받은 포인트를 METI 로 교환할 때 사용되고, 플래닛 생태계를 유지하고 성장시키기 위한 생태계 운영비용으로도 사용된다.

이러한 METAPLANET 의 모델은 생태계가 발전함에 따라 생태계에 기여하는 모두에게 이익을 공유하는 방식으로 작동하게 될 것이다. 즉, 생태계가 발전하면 발전할수록 'moim'의 참여자(개인, 기업, 크리에이터 등), METI 채굴자 및 보유자 모두에게 더욱 더 이익이 되는 구조이며, 이는 모든 참여자와 상생하고자 하는 METI 토큰이 추구하는 지속가능한 비즈니스 모델의 구축에서 기인한다.

5.2.3 METI 보유자에 대한 혜택

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

1) 이용료 감면/보상(멤버십 혜택)

METI 의 보유량은 멤버십의 등급 기준이 된다. 보유량에 따라 등급별 멤버십을 제공하며, 멤버십 등급에 따라 이용료 감면 같은 기본적인 혜택이 주어지는 것은 물론 멤버십 보유자만이 누릴 수 있는 다양한 이벤트가 만들어질 것이다. METI 보유 실적이 우수한 장기고객에 대해서는 더욱 다양한 혜택이 주어져야 한다고 믿고 있다. 모든 서비스를 무료로 이용하는 것은 물론 플랫폼에서의 특별한 위상을 부여받게 될 것이다. 'moim'은 메타버스 플랫폼으로서 온/오프라인에서 다양한 마케팅 활동을 전개할 것이며, 이 활동에서 멤버십 보유자는 최고의 VIP 로 대우받게 된다. 멤버십 보유자는 단순한 토큰 보유자를 넘어 'moim'의 동반자로 여겨질 것이다.

2) 럭키드롭 마케팅 프로그램

럭키드롭 마케팅 프로그램은 거래를 하지 않고 METI 를 보유하는 고객과 소액 보유자에게도 혜택을 주기 위해 만들어진 프로그램이다. 이용료 수익의 5~10%를 적립해, METI 보유자에게 보상하는 럭키드롭 마케팅 프로그램을 운영한다. 이 프로그램을 통해 추첨에 따른 METI 수요를 높일 예정이다.

3) NFT 사전 판매 참여(멤버십 혜택)

'moim'은 다양한 NFT 자산을 발굴하고 있으며, 정식 판매 전에 METI 보유자만 참여할 수 있는 NFT 사전 판매를 통해 METI 보유자에게 희소 가치가 높은 NFT 자산들을 우선 구매할 수 있는 권한을 부여한다. 또한, NFT 사전 판매는 METI 를 통해서만 가능하게 함으로써 METI 의 수요도 높일 예정이다.

5.2.4 METI 의 운영 정책

1) 이용료 감면/보상 (멤버십 혜택)

METAPLANET 에서는 METI 의 보유량에 따라 멤버십을 제공하며, 멤버십 등급에 따라 이용료의 일부를 감면 받는다. 초기 시점의 멤버십 구성 예는 다음과 같으며, 향후 운영 과정에서 METI 보유량에 따른 선정 기준이 변경될 수도 있다.

레벨 5: 1,000,000 METI 이상

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

- 레벨 4: 600,000 METI 이상
- 레벨 3: 200,000 METI 이상
- 레벨 2: 100,000 METI 이상
- 레벨 1: 40,000 METI 이상

METI 보유량은 현재 보유량이 아닌, 최근 5 일 평균 보유량을 계산해 매일 자정에 업데이트 된다.

METI 는 보유량에 따라 멤버십 혜택으로 'moim'을 이용하는데 있어 수수료 감면을 받게 된다. 아래는 계획하고 있는 수수료 감면비율이다. (아래 수수료 감면 비율은 초기 시점의 예시이며, 운영 과정에서 변동될 수 있다. 우량 고객을 대상으로 수수료 감면 비율을 점차 높여 나가는 정책을 사용해 거래를 활성화 할 계획이다.)

레벨	수수료 감면 비율
5	15.0%
4	10.0%
3	7.0%
2	5.0%
1	3.0%

수수료의 할인혜택은 다음과 같이 기준으로 정한다.

- ① 수수료 절감혜택은 매일 자정(23:59:59) 스냅샷을 기준으로 일 단위로 진행된다.
- ② 수수료 절감시의 멤버십은 거래 해당일 00:00:00 시에 업데이트된 멤버십 레벨을 기준으로 한다.
- ③ 수수료 보상은 실제 거래에 사용된 통화로 환급 받는다 (KRW, ETH, BTC 등).
- ④ 환급된 수수료는 별도의 멤버십 페이지를 통해 고객에게 공개한다.

2) 럭키드롭 마케팅 프로그램

매주 1 회 METI 보유자를 대상으로 랜덤 추첨을 진행해, 적립된 METI 를 보상해주는 시스템으로 METI 보유량에 따라 당첨 확률이 달라지지만, METI 소액

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

보유자에게도 기회가 주어지는 로열티 프로그램이다. 거래가 많지 않고, 보유를 오래하고 있는 고객에게도 지속적으로 혜택을 제공하게 된다.

5.3 MTP 와 METI 토큰 교환

MTP 와 METI 는 METI Pool 에 보유중인 METI 의 총량을 고려하여 아래의 전환식에 따라 전환된다. 이는 매달 업데이트되는 METI Pool 의 토큰 중 채굴자 보상, 생태계 유지 등을 제외한 METI 중 일정 %를 전환 신청된 모든 포인트들의 총합에 따라 공평하게 배분하는 구조이다. METAPLANET 생태계가 성장한다면 토큰의 가치는 물론이고 생태계 전체 수익도 높아지면서 포인트를 보유할 유인이 높아진다. 보다 많은 참여자들이 포인트를 획득하기 위해 적극적으로 참여하는 한 편, 포인트를 장기적으로 보유하게 되는 것이다. 일정 비율은 대략 30~40% 정도로 예상되는데 이는 새로운 토큰의 Minting 과 METI Pool 에 유입되는 토큰의 Burning 비율의 균형을 고려해 너무 많은 양의 METI 가 일정시기에 유통되는 것을 방지하기 위함이다.

포인트에서 토큰으로 교환 가능량은 아래와 같은 공식을 이용하고 토큰 교환 가격은 거래소에서의 30 일 평균 거래가와 Uniswap 공식을 이용한 거래가를 기준으로 포인트 및 토큰 가격의 공정성 및 안정성에 중점을 둔다.

$$\begin{aligned} & \text{Exchange Pool} \\ &= \frac{\text{Exchange Request MTP}}{\text{Total MTP}} \times \text{METI Token Pool} \times \min(M\%, \text{Required METI Reserve}) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} & \text{Exchange Price Base} \\ &= \text{METI Liquidity Pool} \times \text{MTP Liquidity Pool} = k \text{ (constant product)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} & \text{METI Price Base} \\ &= \frac{y}{x} = \frac{\text{MTP Liquidity Pool}}{\text{METI Liquidity Pool}} \end{aligned}$$

$$x(\text{METI Liquidity Pool})$$

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

$$= \sqrt{\frac{k}{METI \text{ Price}}}$$

$$y(MTP \text{ Liquidity Pool}) \\ = \sqrt{k \times METI \text{ Price}}$$

토큰 배부는 포인트-토큰 교환 신청일로부터 대략 7~15 일 정도 소요되는데 이는 단기적 시세 차익을 위한 거래를 방지하고 장기적으로 플랫폼 성장과 안정을 위한 교환을 장려하기 위함이다.

'moim'의 '토큰 이코노미'는 생태계를 성장시키기 위해 참여자들에게 보상(포인트)을 제공한다. 또한 포인트를 토큰으로 교환할 수 있게 하며 토큰을 유/무형의 가치로 교환할 수 있도록 하는 생태계의 순환 시스템이다. '토큰 이코노미'에서는 생태계가 커질수록 토큰의 가치 역시 높아지게 된다. 이러한 선순환 구조를 만들기 위해서 참여자들을 독려할 수 있는 충분한 보상(포인트)이 이루어져야 하고 포인트와 토큰 사이의 전환 방식이 합리적이어야 한다. METAPLANET에서는 플래닛 생태계의 서비스와 외부 토큰 거래소 사이의 토큰 이동 또한 균형을 이루어야 한다.

METAPLANET 이 준비 중인 토큰 이코노미에서는 METI 자체가 금전적 가치를 지니며, METI의 가격은 거래소 시장에서 정해지게 된다. 즉, 플래닛 참여자가 자신들이 기여도에 따라 지급받는 토큰은 거래소 시장을 통해서 교환이 가능하며 이로써 토큰이 유동성을 갖는 것이다. 토큰 이코노미 환경에서는 참여자들이 토큰을 구매하고, 사용하며, 보유하는 활동이 이루어진다.

토큰 이코노미 도입의 초기에 예상되는 가장 큰 문제점은 플래닛 생태계의 성공적인 정착 여부가 불확실하다고 느끼는 토큰 소유자가 토큰 전환 가치에 확신을 갖지 못하고 시장에서 토큰을 매도할 수 있다는 점이다. 생태계의 발전을 위해 필수적인 토큰이 생태계 내부의 서비스에 활용되지 못하고 외부 시장에서 무분별하게 매도되어 버린다면 토큰의 가치가 하락하는 폭은 더 커질 것이고, 이는 생태계 정착 및 발전을 저해하는 큰 문제가 될 것이다. 만약 플래닛 생태계에서 보상의 목적으로 참여자들에게 지급되는 포인트의 가치가 하락한다면 포인트에 대한 매력이 떨어질 것이고, 포인트와 연계된 코인의 가치는 더욱 하락하는 사태가 발생하게 된다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

METI 토큰 이코노미는 이를 해결하기 위해 여러 가지 대비책을 아래와 같이 도입하고자 한다. 플래닛 생태계에서 포인트의 가치를 유지하는 방안, 이와 연동된 METI 코인의 가치를 유지하는 방안, 그리고 생태계 내부와 외부 거래소에서 METI 코인의 균형을 유지하는 방안을 구상하였다.

5.4 토큰 배분

예상 총 발행 토큰 수량: 10,000,000,000 토큰

토큰 발행 이후 토큰 총 수량에 비례하는 토큰 분배 예상 비율은 다음과 같다.

Ecosystem Fund	30%
Reserves	25%
Team & Advisors	20%
Strategic Partners	10%
Marketing	10%
Private Sale	5%

메인넷 런칭 후 Reserve 방어 및 채굴 보상을 위한 소량의 인플레이션이 예상된다. 인플레이션은 METAPLANET 이 선택하는 제 3 의 메인넷 특성에 따라 최저의 수수료, 최고의 채굴보상률 및 토큰 가격 안정을 최상 목표로 지정할 예정이다. 위의 분배는 전체 구성의 전달을 위해서 구성된 것이며, 필요에 의해서 비율이 조절될 수도 있다.

토큰 세일과 관련된 정확한 정보는 다음 채널들을 통해 공지할 계획이다.

홈페이지 : metaplanet.io

미디엄 : medium.com/@metaplanet

트위터 : twitter.com/metaplanet

텔레그램 영문 : t.me/metaplanet_en

텔레그램 국문 : t.me/metaplanet_kr

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

향후 METI 생태계의 성장 과정에서의 생태계 인센티브 활용 방안과 전반적인 포인트 제도는 수정/보완될 가능성이 있다. 이는 플래닛 생태계의 지속가능성을 보장하고 생태계의 안정적인 성장을 위해 반드시 필요한 작업이다. 궁극적으로는 구성원 모두가 적극적으로 생태계 활동에 참여하고 적절하게 보상을 받을 수 있는 상생의 생태계를 이뤄내기 위함이다. 예를 들어, 현재 약 7~15 일에 걸쳐 전환하는 것으로 설계하고 있는 MTP의 전환기간에 대한 가정 역시, 포인트를 즉시 토큰으로 전환하여 매도하고자 하는 사람들이 많아질 경우에 대한 대비가 반드시 필요할 것이다. 이런 경우 포인트를 장기 보유하는 참여자들에게 METI Pool에서의 Staking과 같은 개념으로 장기간 포인트 보유에 따라 이자를 지급하는 방안을 고려해볼 수 있을 것이다. 또한 향후 토큰 이코노미가 성장할 경우, 반드시 필요한 방대한 데이터 처리를 위한 기술적 대비도 고려해야 할 것이다. 이때는 마스터 노드나 사이드 체인을 도입하는 등의 노력이 시도될 수 있을 것이다. 이 밖에도 참여자들의 이익 증대와 생태계의 발전을 위해 향후 예상되는 문제들을 발굴하고 이에 대한 다양한 방안들을 고민하고자 한다. 이러한 예상 문제점들은 앞으로의 베타서비스를 통해 사용자들로부터 의견을 수렴하여 발굴될 것이며, 발굴되는 문제점을 개선하여 본격적인 블록체인 시스템 구현을 준비하고자 한다.

6. 팀과 로드맵

6.1 팀소개

METAPLANET 초기 리더십 그룹은 업계 최고의 전문성을 가진 전문가 집단으로, Deloitte, Naver, Nexon, NC, Microsoft, Unity, Webzen, Neople 등의 메이저 커리어를 보유하고 있다.

6.1.1 설립자 & 임원진

Charles Choi, CEO/CPA

Charles Choi 는 한국을 대표하는 회계법인 Deloitte 등에서 회계감사 기업경영컨설팅 등 분야에서 회계/재무/세무 전문가로서 활동했다. 3 년전 회계사의 길을 떠나 기업의 CEO로서의 새로운 인생을 살고 있다. 현재 기업전략 경영전략 조직관리 등 CEO로서 moim 을 글로벌 메타버스 플랫폼으로 만들기 위해 총력을 기울이고 있다. Charles 는 또한 대한민국 코스닥시장에 상장되어 있는 (주)에이트원의 CEO 도 겸하고 있다. 'moim'의 핵심 경영진으로서 그는 블록체인 플랫폼을 탐색하여 메타버스 산업을 한 단계 더 발전시키고 METAPLANET 의 메타버스 서비스를 글로벌화 할 것이다.

Noel Park, CPO/VP

Noel Park 는 대한민국 대표 빅테크기업인 NAVER 출신으로, 15 년 경력의 베테랑 서비스 전략가이자 프로젝트 리더이다. 네이버 검색 서비스 기획 운영을 통한 대규모 B2C 서비스 경험과 모바일 어플리케이션 사업을 통해 2 회에 걸쳐 Apple 올해의 앱에 선정 되고 100 만명 이상의 사용자를 확보하는 등 탁월한 디지털 서비스 기획 및 디자인 역량을 보유하고 있다. 그는 인터넷비즈니스 또는 플랫폼서비스 기획자이면서 특별하게도 개발과 프로그래밍은 물론 시스템에 대한 높은 이해도를 가지고 있다. Noel 은 'moim' 플랫폼 기획과 개발, 서비스 전략을 주도하고 있다. 그는 블록체인과 메타버스의 결합이 전세계의 다양한 산업에 미치게 될 파괴적인 힘을 믿는다.

Sam Kang, CTO: To be updated.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

Ryan Im, CFO/CPA

Ryan 또한 한국을 대표하는 회계법인 Deloitte, Grant Thornton 등에서 회계감사 회생, 재무자문용역, 기업경영컨설팅, M&A, IPO 등 분야에서 회계/재무/세무 전문가로서 활동했다. 3년전 회계사의 길을 떠나 기업의 CFO로서의 새로운 인생을 살고 있다. 현재 기업재무, 회계, 세무, 자금관리, 원가관리 등 CFO로서 moim의 글로벌 확장을 재무파트에서 지원하고 있다. Ryan 또한 대한민국 코스닥시장에 상장되어 있는 (주)에이트원의 CFO도 겸하고 있다.

Kay Kim, CMO

Kay는 글로벌기업 한국 Microsoft 및 삼성전자에서 제품 마케팅 및 글로벌 마케팅을 담당한 글로벌 마케터 출신이다. 한국 IBM에서는 ThinkPad의 브랜드매니저로 ThinkPad 제품에 관련한 모든 업무를 총괄했다. 'moim'에서는 국내외 마케팅 총괄을 맡고 있으며 글로벌 IT 기업들에서 쌓아온 노하우로 moim 플랫폼을 글로벌화 할 것이다.

6.2 로드맵

'moim'은 기 언급한 Phase 1, 2, 3에 기반한 비즈니스 모델을 구축해 나갈 것이다. 지금까지 검증된 업력을 바탕으로 아래 로드맵을 성공적으로 수행할 것이다.

플랫폼의 성장 단계에 따라 순차적으로 버티컬 서비스를 런칭하여 각 분야에 특화된 사용자 경험을 제공, 사용자 제작 콘텐츠와 에셋이 거래될 수 있는 NFT 마켓플레이스와 경제 시스템을 통해 새로운 일자리를 창출하고, 서드파티와의 연결과 협업을 위해 적극적으로 API와 SDK를 제공하여 메타버스 세계의 확장을 위한 기반을 제공할 것이다.

METAPLANET은 토큰 생성 이벤트 이후에 생태계 참여자들의 원활한 기여 및 상호 작용을 위하여 단계별 개발 및 서비스 런칭 계획을 다음과 같이 한다.

METAPLANET

MEETIN Token (METI)



<그림> METAPLANET 로드맵

7. 요약 및 결론

메타버스가 가지는 무궁무진한 확장성 덕분에 최근 메타버스 기술은 교육, 엔터테인먼트, 게임, 헬스케어, 스포츠, 관광, 문화, 금융 등 다양한 분야에서 다양한 방식으로 개발되고 있다. 각 산업 분야에서의 pain point 들을 해결하고 경쟁력을 높일 수 있다는 점에서 메타버스의 중요성은 커지고 있는 것이다.

METAPLANET 프로젝트 'moim'은 산업군 마다 가지고 있는 pain point 를 이해하고 폭넓은 기술개발을 통해 이미 국내외 유수의 방송사, 엔터사, 병원, 대학 등 다양한 분야에 걸친 기업고객들을 확보해 왔다. 메타버스라는 새로운 경험을 제공하면서 동시에 고객들로부터 서비스에 대한 검증과정을 밟고 있으며 나날이 진보하고 있다.

'moim'은 다양한 산업 분야 가운데 우선 온라인 공교육, 사교육, 기업 교육 시장에 집중하고 있다. 여기에 적용된 코어 기능과 기술은 다양한 산업군으로 확장돼 활용될 것으로 기대한다. 'moim'은 테마별로 METAPLANET 이 되어 가상오피스 플래닛, MICE 플래닛, 엔터테인먼트 플래닛으로 시작해 게임, 헬스케어, 스포츠 플래닛 등으로 METAVERSE 를 넓혀 갈 것이다. 각 플래닛에서 일정 지역은 유저가 개발할 수 있게 할 것이다. 각 플래닛 유저들의 관심에 부합한 쇼핑몰과 메타버스 내의 디지털 자산의 '소유권을 증명하는 인증서'인 대체불가 토큰 (NFT) 마켓플레이스도 운영될 것이다.

METI 는 이러한 METAPLANET 에서의 생태계 구축통화로 생태계 참여자에 대한 보상과 여러 PLANET 에서 제공하는 서비스의 지불 수단으로 사용될 것이다. 특히 유저는 생태계의 가장 중요한 요소인 만큼 기여도에 따른 보상이 주어질 것이며, 이러한 METI 는 온라인 쇼핑몰, NFT 마켓플레이스, C2E 경제에 사용될 것이다. METI 는 이미 큰 규모의 파급력을 가질 수 있다는 기대감을 충분히 받고 있다.

8. 법적 고려 사항

본 백서는 정보 전달만을 목적으로 하고 있으며, 투자 제안, 의도 및 부추김에 목적을 두고 있지 않다. 또한 본 백서는 계약서 또는 약정이 아니며, 어떠한 매매행위도 제공하지 않고 증권판매를 건의하지도 않는다.

본 백서는 METAPLANET 플랫폼('moim')에 많은 관심을 가지시는 분들에게 플랫폼의 전반적인 내용과 로드맵에 대한 구체적인 정보를 제공하기 위한 용도로 작성되었다. 이 백서는 투자 등을 권유하기 위한 목적으로 작성된 것이 아니다. 이 백서를 읽는 모든 사람들이 이 백서를 참고함으로써 손해, 손실, 채무 등 기타 재무적 피해가 발생하더라도 그에 대한 배상, 보상 기타 책임을 부담하지 않는다. 이 백서를 읽는 사람이 자신의 의사결정 등의 행위에 있어서 이 백서를 이용(이 백서를 참고하거나 이 백서를 근거로 한 경우도 포함하지만 이에 한정되지 아니함)한 경우라 할지라도 발생하는 모든 금전적, 채무적 피해에 대해서 METAPLANET 은 그 어떤 배상, 보상 등 기타 책임을 부담하지 않는다. METAPLANET 프로젝트의 이 백서는 '작성 당시를 기준(as is)'으로 작성하여 제공하므로 백서에 포함된 어떠한 내용도 장래 시점까지 정확하거나 변경되지 않는다는 점을 보증하지 않는다. METAPLANET 은 이 백서와 관련해서 이 백서를 읽는 모든 분들에게 어떠한 사항도 진술 및 보장하지 않으며, 그에 대한 법적 책임을 부담하지 않는다. 예를 들어 METAPLANET 은 백서가 적법한 권리에 근거하여 작성되었으며 제 3 자의 권리를 침해하지 않는지, 백서가 상업적으로 가치가 있거나 유용한지, 백서가 이 백서를 읽고 있는 사람들이 가지고 있는 특정한 목적의 달성에 적합한지, 백서의 내용에 오류가 없는지 등을 보장하지 않는다. 책임 면제의 범위는 언급한 예시에만 한정되지 않는다.

9. 참고 문헌 및 자료

Dalton, J., Gillham, J. 2021. Seeing is believing. How virtual reality and augmented reality are transforming business and the economy. PwC Research.

Dionisio, J. 2021. Who's building the metaverse platforms and how the metaverse world to be governed? MIT Technology Review.

Faber, G. 2021. A framework to estimate emissions from virtual conferences. International Journal of Environmental Studies, 78 (4): 609-623.

김정민. 기획리포트 '국내외 메타버스 플랫폼과 콘텐츠 비즈니스 동향'. 한국방송통신전파진흥원. 2021.

박지혜. 산업포커스. '다가오는 메타버스 시대, 차세대 콘텐츠 산업의 방향과 시사점.' 한국산업연구원 2021.

오연주. 메타버스가 다시 오고 있다 - 메타버스를 둘러싼 기술적·경제적·사회적 기회와 현안. AI·미래전략센터 2021.

이동륜, 이선화, 이수경, 최용원. 메타버스, 디지털 평행세계 새로운 생태계의 태동. KB 증권. 2021.

정은수. Global Industry Indepth '메타버스 거부할 수 없는 세계'. Meritz Research 2021.

최완식. 월간보고서 '위치정보 산업 동향 보고서'. LBS 산업협의회. 2021.

기타 참고 웹사이트:

https://aihub.or.kr/sites/default/files/2021-07/%5BSpecial_Report_2021-3%5D_Metaverse.pdf

<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A9%94%ED%83%80%EB%B2%84%EC%8A%A4>

<https://namu.wiki/w/%EB%A9%94%ED%83%80%EB%B2%84%EC%8A%A4>

METAPLANET

MEETIN Token (METI)

<https://www.mk.co.kr/news/it/view/2021/06/554117/>

<https://www.donga.com/news/It/article/all/20210820/108641937/1>

<https://www.bbc.com/korean/news-58960454>

https://www.hyosungfms.com/fms/promote/fms_news_view.do?id_boards=13645

<http://www.ftoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=227193>