



# 메타버스를 활용한 마케팅 현황

메타버스 플랫폼을 중심으로 본 마케팅 사례

2021.10.

커넥트전략실 트렌드전략팀

nasmedia

# INDEX

## 1. 시장 현황

시장 규모 및 국내 사업자 진출 현황  
메타버스 활용 유형  
메타버스 수익모델

## 2. 주요 메타버스 플랫폼 특징 및 마케팅 사례

제페토  
포트나이트  
모여봐요 동물의 숲  
게더타운

## 3. 향후 전망

추가 사업자 진출 전망  
메타버스 산업 전망

# 시장 현황

1. 시장 규모 및 국내 사업자 진출 현황
2. 메타버스 활용 유형
3. 메타버스 수익모델

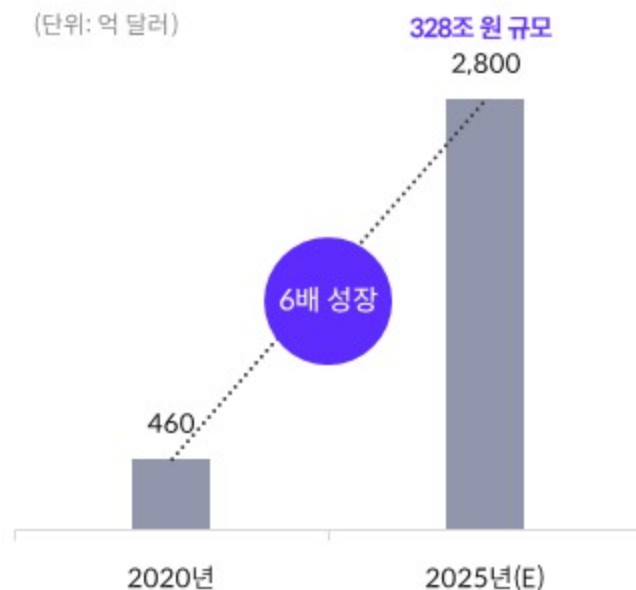
# 메타버스 시대 개막, 가상공간 영토 차지를 위해 각계 사업자 진출

비대면 상황이 장기화 됨에 따라 가상과 현실세계를 혼합한 개념인 메타버스(Metaverse)\*가 소통과 오락의 공간으로 각광

현실과 유사한 가상 공간 내에서 다양한 활동이 가능한 메타버스의 이점을 활용하여 통신사, 빅테크 기업, 엔터테인먼트, 게임 등 각종 사업자가 관련 시장에 진출

\* 가공, 추상을 의미하는 메타(Meta)와 현실 세계를 의미하는 유니버스(Universe)의 합성어

| 메타버스 시장 규모 |



| 국내 사업자 진출 현황 |

업종	사업자	서비스명	특징
통신사	SK텔레콤	Ifland (구 점프VR)	모임에 특화된 메타버스 플랫폼 600명 규모 취업 설명회, 대학교 가상 강의 및 입학식 진행
빅테크	네이버Z	제페토	얼굴 인식, AR, 3D 기술을 활용하여 이용자 맞춤 아바타 생성 글로벌 20억 명 가입자를 확보한 SNS형 메타버스 플랫폼 (2021년 2월 기준)
엔터테인먼트	하이브	위버스	팬덤을 바탕으로 이루어진 아티스트와 소통할 수 있는 가상세계 200여 개 국가에서 이용, 누적 앱 다운로드 2,500만 건 (2021년 2월 기준)
게임	엔씨소프트	유니버스	AI 음성 합성, 모션 캡처, 캐릭터 스캔 등 게임 기술을 접목한 팬 플랫폼 134개 국가에서 운영, 앱 다운로드 1,000만 건 이상 (2021년 6월 기준)

# MZ세대의 아지트가 된 메타버스, 다양한 분야에서 활용 중

메타버스 시장은 가상 세계를 구현한 플랫폼 중심으로 형성되어 콘텐츠 제작과 다채로운 메타버스 환경 구현이 가능한 디바이스 보급으로 확장 중  
메타버스를 가장 활발하게 소비하는 세대는 가상 세계에 대한 거부감이 적은 Z세대로 미래의 소비자인 Z세대를 확보하기 위해 다양한 분야에서 메타버스 활용

## | 메타버스 활용 유형 |

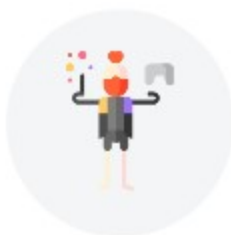
현수준 메타버스는 플랫폼 구축에 집중



### 플랫폼 구축

SNS, 게임 등  
사용자가 익숙하게 사용하는  
플랫폼에 메타버스를 접목

(예시: 제페토, 로블록스, 포트나이트)



### 콘텐츠 생산

메타버스 플랫폼 내 체험관 개념인  
'섬'이나 '맵'을 개설하여 이용자가  
즐길 수 있는 콘텐츠 생산 및 제공

(예시: BTS - 포트나이트)



### 디바이스 개발

메타버스를 보다  
실감나게 구현하기 위해  
AR, VR 실행 디바이스 활용

(예시: 페이스북 - 오쿨러스 퀘스트)

## | 분야별 메타버스 이용 사례 |

구분	정치	기업	공연	행사	마케팅 홍보
이용 사례	선거 후보 유세 공간 마련	기업 임원 회의 사내 교육	온라인 콘서트 팬미팅 진행	대학 입학식, 축제 진행	신제품 홍보 및 체험 공간 마련

## | 메타버스 소비 세대 |

### ZEPETO 제페토

· 10대 이용자 비중 80% (글로벌 기준)

### ROBLOX 로블록스

· 미국 9~12세의 70%가 사용  
· 미국 10대 하루 평균 사용 시간 156분 (유튜브 35분)

### FORTNITE 포트나이트

· 미국 10~17세의 40%가 매주 한 번 이상 접속  
· 미국 10대 전체 여가 시간의 25% 비중 차지

# 트래픽 증가에 따른 메타버스 수익모델의 확장 가능성

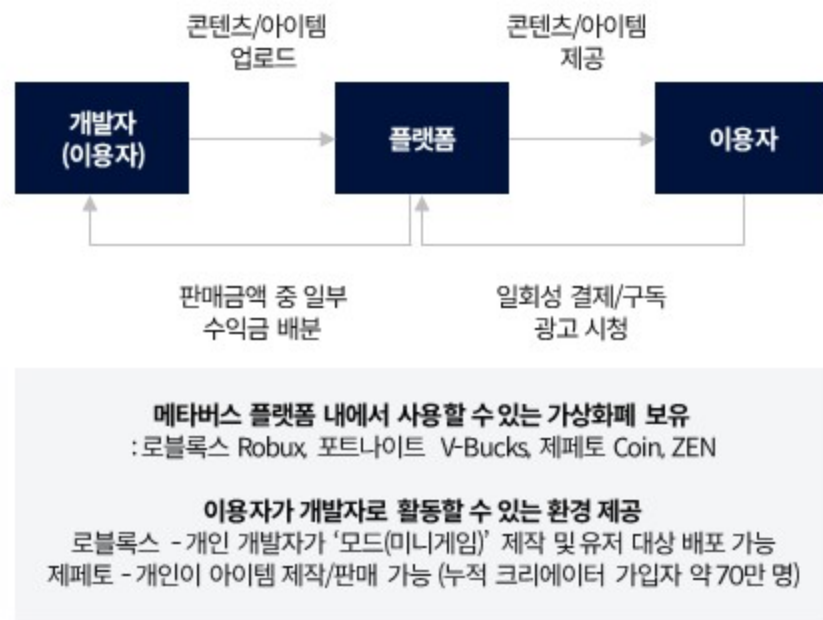
메타버스는 현재 수익 창출보다는 이용자 확보에 주력하고 있으며, 향후 광고와 현실을 연계한 다양한 수익모델까지 확장 기대

메타버스 플랫폼에서는 이용자가 콘텐츠와 아이템을 직접 제작하여 판매 가능, 플랫폼에서 창출한 수익을 현실 화폐로 교환할 수 있는 환경 구축

| 메타버스 수익모델 진화 |



| 메타버스 플랫폼 구조 |







# 주요 메타버스 플랫폼 특징 및 마케팅 사례

1. 제페토
2. 포트나이트
3. 모여봐요 동물의 숲
4. 게더타운

## 실제와 유사한 경험 제공의 장으로 메타버스 활용

메타버스의 수익모델은 아바타 아이템 판매에서 광고, 커머스 분야로 확장이 가능하며, 현재는 디스플레이형 광고 모델보다는 콜라보레이션 형태의 프로모션이 주를 이룸  
메타버스 내 마케팅 활동은 사용자의 자발적 SNS 공유와 2차 콘텐츠 생산으로 연결되어 새로운 브랜드 마케팅 채널로서 각광

| 메타버스 마케팅 활용 유형 |



| 메타버스 플랫폼 유형 분류 |

플랫폼	유형
제페토	SNS형 메타버스
포트나이트	게임형 메타버스
모여봐요 동물의 숲	콘솔 게임형 메타버스
게더타운	모임형 메타버스



# 네이버가 창조한 메타버스 세계, 제페토 ZEPETO

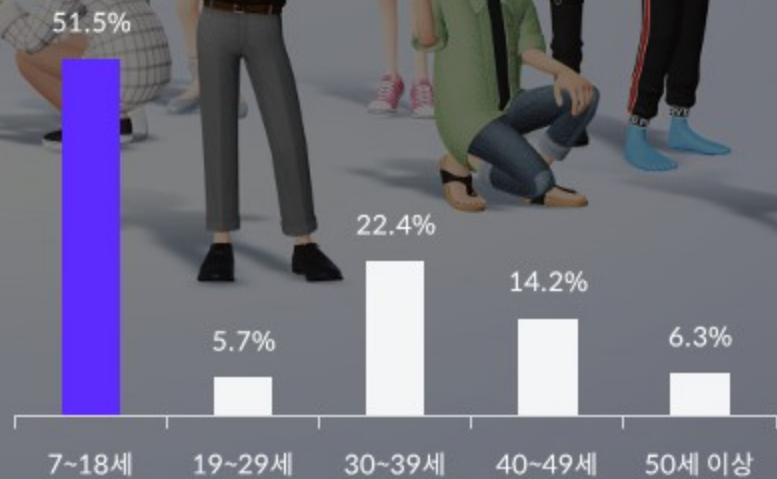
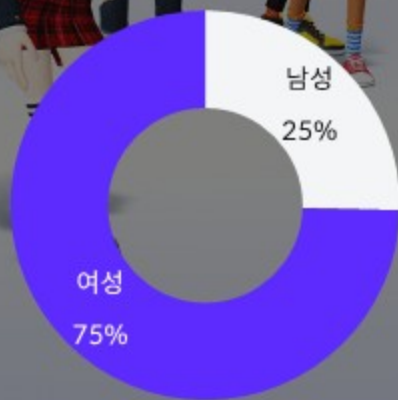
2018년 출시 이후 전 세계적으로 유행하고 있는 메타버스 플랫폼  
자신과 닮은 아바타를 만들고 플랫폼 내에서 실제와 유사한 활동이 가능하다는 것이 강점

## | 주요 지표 |

출시일	2018년 8월, 전 세계 165개국에 출시
제작사	네이버Z(네이버 자회사)
누적 이용자	2억 명, 해외 이용자 비중 90% (2021년 2월 기준)
특징	얼굴 인식, AR, 3D 기술을 활용하여 아바타 생성 후 '제페토 월드' 내에서 맵을 이동하며 게임, 친목 등 다양한 활동 가능
최근 동향	2021년 하반기 중 제페토 스튜디오를 통해 이용자 게임 제작 지원 하이브, YG엔터테인먼트, JYP 엔터테인먼트에서 총 170억 원 투자 유치
광고 상품	제휴형 광고(아이템, 포토/비디오 부스, 3D 월드 광고 제작) 가능
수익 모델	아바타 아이템 판매, 마케팅 제휴를 통한 광고 상품 판매

## | 이용자 데이터 |

(국내 모바일 기준 데이터)



## 업종별 활용 사례 : 패션·뷰티

Z세대는 메타버스 플랫폼에서 자신의 '부캐릭터'인 아바타를 패션아이템으로 치장하며 대리만족을 느낌

패션·뷰티 업종에서는 Z세대에게 브랜드를 각인시키는 수단으로 제페토 활용, 명품 브랜드와 스포츠 브랜드 등 약 53개 브랜드 '콜라보 샵' 입점

### | 대표 사례 - 구찌 |



#### 구현 방식

이탈리아에 위치한 실물 매장을 그대로 구현한 가상 매장 '구찌 빌라' 앱 공개

#### 이벤트 내용

매장에서 60여 종 아바타 아이템 판매  
아이템 착용하고 사진 촬영, 미로정원 탈출하기 등  
퀘스트 수행 시 리워드 제공 등 앱 오픈 기념 이벤트 진행

#### 성과

'구찌 빌라' 앱 방문자 160만 건 이상 (2021년 3월 기준)  
제페토에서 구찌 IP를 활용한 2차 콘텐츠  
공개 열흘 만에 40만 개 이상 생성  
영상 조회수 300만 건 기록



### | 크리스티앙 루부탱 |



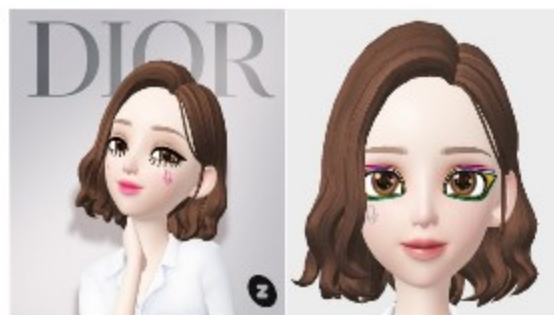
#### 구현 방식

코로나 19로 패션쇼가 취소되자  
제페토 내 '루비월드' 앱 구축, 2021년 신제품 선공개

#### 이벤트 내용

가상 화폐로 아바타 아이템 구매  
동시간 대에 앱에 입장한 유저와 사진 촬영  
파리 전경을 구현한 테라스와 디스코장 구현

### | 디올 |



#### 구현 방식

제페토를 위해 고안한 아바타 메이크업 컬렉션 출시  
제페토의 뷰티 업종 확장 첫 사례

#### 이벤트 내용

실제 5~10만 원대 제품을 제페토에서는  
메이크업 세트 하나당 500원에 판매



## 업종별 활용 사례 : 엔터테인먼트

엔터테인먼트 업계는 코로나 19로 인한 활동 제약을 제페토를 활용하여 보완하고 있음

케이팝 아이돌이 착용한 의상, 액세서리를 본뜬 아바타 아이템 판매부터 신곡 공개, 팬 사인회, 쇼케이스 개최 등 다양한 방법으로 활용 중

### | 대표 사례 - 블랙핑크 |



#### 구현 방식

버추얼 팬사인회 개최  
'블핑 하우스' 맵 개설  
아바타를 활용한 안무 영상 공개  
팬클럽 굿즈 아바타 아이템으로 출시

#### 이벤트 내용

팬사인회 개최 시 블랙핑크의 사인을 받고,  
블랙핑크 아바타와 사진 촬영 제공  
신곡 퍼포먼스 뮤직비디오 최초 공개 등

#### 성과

버추얼 팬 사인회 4,600만 명 참여  
블랙핑크 아바타와 촬영한 사진 포스트 20만 개 생성  
블핑 하우스 맵 누적 방문자 1,300만 명  
안무 영상 누적 조회수 1억 회 (2021년 3월 기준)

### | 트와이스 |



#### 구현 방식

신년 인사를 담은 '보이스 카드' 이벤트  
아바타 안무 영상 공개

#### 이벤트 내용

보이스 카드 모두 수집 시 아이템 제공  
아바타 안무 영상 공개 1주 만에 조회수 170만 회 기록

### | 선미 |



#### 구현 방식

컴백 티저 제페토 최초 공개  
신곡 컴백쇼 진행

#### 이벤트 내용

아이돌이 제페토에 접속하여 팬들과 사진 촬영 진행  
신곡 음원 일부, 포인트 안무 등 선공개

## 업종별 활용 사례 : 유통·수송·금융

다양한 업종에서 Z세대를 대상으로 신기술을 선도하는 브랜드 이미지를 구축하고, 잠재 고객을 확보하기 위한 목적의 마케팅 진행  
자동차 시승 신청이나 금융 혜택 제공과 같이 현실 세계의 제약(나이, 자격 조건 등)에서 벗어난 다양한 체험 마케팅을 진행하며 브랜드 홍보

### | 유통-BGF리테일(CU) |



#### 구현 방식

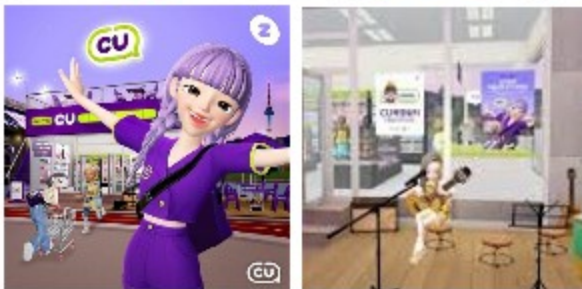
세계 최초 메타버스 편의점 'CU 제페토 한강점' 오픈  
실제 점포처럼 구현하기 위해 제페토 전담 TF 구성  
점포 레이아웃과 집기, 판매 상품을 그대로 구현

#### 이벤트 내용

맵에서 랜덤으로 등장하는 아이템을 획득하고  
인증샷을 남기면 실제 편의점에서 삼각김밥과  
CU상품권으로 교환

#### 향후 계획

제페토 한강점을 시작으로  
9월 인기맵인 교실에 2호점 오픈  
지하철 앱에도 순차적 점포 오픈 계획



### | 수송-현대자동차 |



#### 구현 방식

'다운타운'과 '드라이빙 존' 맵에서  
쏘나타 N 라인의 시승 체험 제공

#### 이벤트 내용

비디오 및 포토 부스에 쏘나타 아이템 제공 등  
각종 참여형 이벤트 개최

### | 금융-신한카드 |

#### 금융-메타버스 전략적 제휴 체결

Lead by 신한카드



#### 구현 방식

금융권 최초로 제페토 운영사 네이버Z와 업무협약  
신한카드 맵 구축 계획

#### 향후 계획

본인 인증만으로 발급할 수 있는 선물카드에  
제페토에서 사용하는 10대 친화적 할인 혜택 제공 예정



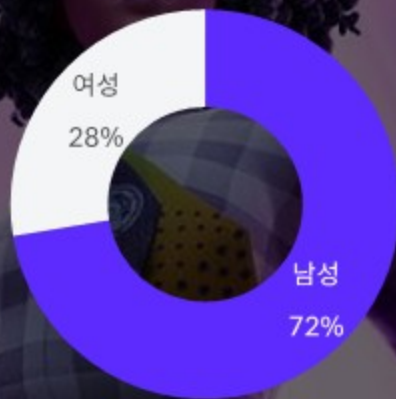
# 게임과 소셜 플랫폼이 동시에, 포트나이트 FORTNITE

향후 메타버스 시장을 선점할 1순위 후보로 언급되고 있는 온라인 게임, 콘솔·PC·모바일을 통해 무료 접속 가능  
총 4가지 게임 모드 중 다른 이용자와 교류 할 수 있는 '파티로얄(Party Royal)'모드가 Z세대의 소통 공간으로 자리잡으며 대표적인 메타버스 플랫폼으로 주목

| 주요 지표 |

출시일	2017년 9월
제작사	에픽게임즈
누적 이용자	약 3억 5천만 명 (2020년 기준)
특징	생활·소통 공간인 '파티 로얄(Party Royal)' 모드를 별도 운영 '파티로얄'에서 콘서트, 영화 상영, 보트 경주 등 다양한 활동 가능
수익 모델	유료 아이템 판매
수익 규모	자체 가상 화폐 V-Bucks의 2년 간(2018-19) 매출 90억 달러 (한화약 10조원) 2020년 게임 수익은 약 18억 달러 (한화약 2조원)

| 이용자데이터 |





## 업종별 활용 사례 : 엔터테인먼트

오프라인 공연을 대체하는 가상 콘서트 진행, 최신 기술을 접목해 차별화된 무대를 선보이고 관련 아이템 판매를 통한 추가 수익 창출  
영화 업계에서는 '예고편 최초 공개' 뿐만 아니라 영화 스토리를 기반으로 한 게임 내 퀘스트나 스페셜 이벤트를 통해 관심 및 흥미 유발

### | 대표 사례 - 트래비스 스캇 콘서트 |



#### 구현 방식

커뮤니티 공간인 '파티로얄'에서  
신곡 발매 기념 월드 투어 콘서트 진행  
그의 손짓에 따라 지형이 변하는 효과 등  
신선한 볼거리 제공

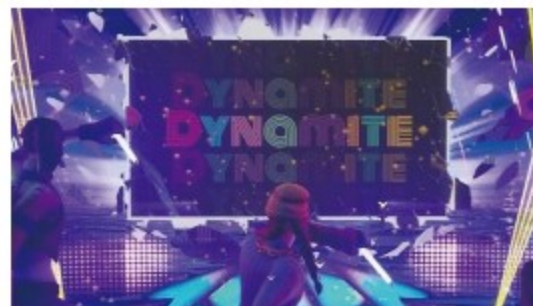
#### 이벤트 내용

국가별 시간대에 맞춰 5일 간 콘서트 라이브  
공연을 관람한 게임 유저들을 대상으로  
의상, 스킨 등 유·무료 굿즈 아이템 공개

#### 성과

공연 1일차 게임 접속자는 1,230만 명 돌파  
총 2,700만 명이 콘서트 관람  
발표된 신곡은 빌보드 핫100 1위 차지  
약 216억 원의 관련 수익 발생

### | BTS - 다이너마이트 |



#### 구현 방식

BTS 신곡 <다이너마이트> 안무 영상을 공개하고  
관련 유료 아이템 판매

#### 이벤트 내용

신곡 안무 버전 뮤직비디오 최초 공개  
게임 속 캐릭터가 안무를 따라할 수 있는 패키지 판매

### | 영화 - 어벤저스:인피니티 워 |



#### 구현 방식

스페셜 플레이모드를 통해  
게임 캐릭터를 타노스로 변신시킬 수 있는 이벤트 진행

#### 이벤트 내용

타노스로 변신한 캐릭터들은  
실제 영화 속 타노스의 능력으로 게임 내 대결 가능



## 업종별 활용 사례 : 식음료·수송

브랜드 캐릭터가 게임에 직접 등장해 브랜드 메시지를 담은 게임 플레이로 관심을 유도하거나, 실물을 본뜬 신차 모델을 포트나이트에서 공개하는 마케팅 진행  
포트나이트 게임 속에서 브랜드 정체성을 잘 표현했을 뿐 아니라, 2차 콘텐츠(생중계, 리뷰 콘텐츠 등) 생성 및 확산 유도

### | 식음료 - 웬디스 |



#### 구현 방식

브랜드 마스코트를 게임 캐릭터로 제작해  
실제 게임 플레이를 통한 메시지 전달

#### 이벤트 내용

피자팀과 버거팀의 경쟁 모드인 'Food Fight'에  
게임 유저로 참여해 9시간 동안  
버거팀의 '냉동고' 만 부수는 독특한 플레이를 통해  
'웬디스는 냉동고기를 사용하지 않는다'는 메시지 전달

#### 성과

해당 게임 장면은 트위치를 통해 생중계 되어  
150만 분 이상의 시청 시간 기록,  
SNS 내 'Wendy's' 언급량 119% 증가

### | 수송 - 페라리 |



#### 구현 방식

언리얼 엔진\*을 이용해 실물과 매우 유사한  
자동차를 인게임에 구현하는 프로젝트 최초 진행  
게임 내 스페셜 퀘스트 공개

#### 이벤트 내용

2022년 출시 예정인 페라리 최초의  
6기통 하이브리드 스포츠카 Ferrari 296 GTB 공개  
직접 주행해보는 퀘스트를 진행하고  
아이콘과 레이서 의상 등 관련 아이템 번들 판매

#### 성과

몰입감 있는 그래픽과 화제성으로  
게임 유튜버 리뷰 콘텐츠 생산

\* 에픽게임즈에서 개발한 3차원 게임 엔진, 고 화질의 디스플레이와 몰입감 있는 경험을 제공하는 3D 제작 플랫폼

# 브랜드 커뮤니케이션 공간으로 확장된 ‘모여봐요 동물의 숲’

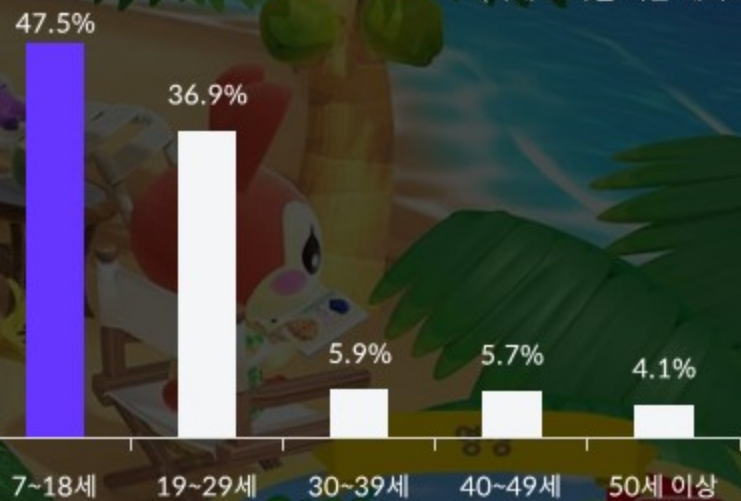
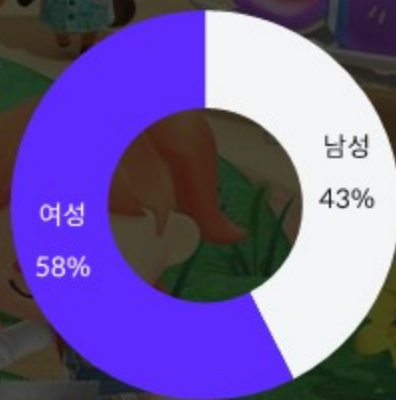
가상 캐릭터가 마을을 꾸미고 이웃과 교류하는 게임, 다른 이용자와 서로 소통하며 커뮤니티를 만들 수 있고 가상 경제 경험도 제공  
출시 당시 사회적 거리두기가 강화되며 전 세계적으로 흥행하였으며, 별도의 제휴나 비용 없이 브랜드 홍보 및 마케팅 활동 가능

## | 주요 지표 |

출시일	2020년 3월 (동물의 숲 시리즈 중 5번째 출시작)
제작사	닌텐도
누적 판매량	3,389만 장 (2021년 6월 기준)
특징	가상 캐릭터가 취향대로 자신만의 섬을 꾸미고, 타인의 섬을 방문하며 경제 생활(생산/노동/매매 등)도 경험할 수 있는 콘솔 게임
최근 동향	전 세계적 인기를 얻으며 실행 기기인 ‘닌텐도 스위치’ 품귀 현상 발생 LG전자, 롯데마트, 블랙핑크 등 국내 기업 및 아이돌 동물의 숲에 섬 개설
수익 모델	콘솔 게임 타이틀 및 디바이스 판매(동물의 숲 내 섬 개설은 무료)

## | 이용자 데이터 |

(국내 모바일 기준 데이터)





## 업종별 활용 사례 : 식음료

나만의 섬 꾸미기, 낚시·정원 가꾸기·각종 DIY 등 게임 내에서 구현되는 기본 스토리와 기능을 활용해 브랜드 콘텐츠 제작, 홍보  
게임 내 카메라 기능을 적극 활용해 SNS 인증 유도 및 실제 매장에서 교환 가능한 쿠폰 증정 이벤트 진행

### | 대표 사례 - 서브웨이 |



#### 구현 방식

환경보호를 위해 제품에 사용되는 참치를 대규모 어업이 아닌 낚시를 통해 포획하는 활동을 알리기 위한 SNS 연계 이벤트

#### 이벤트 내용

자사 유니폼을 입은 캐릭터를 제작해 홍보하고 게임 내 참치를 잡는 모습을 이용자 SNS에 '#TunaForTuna' 해시태그와 게시하면 참치 샌드위치 제공

#### 성과

약 100만 회 이상 캠페인 영상 조회수 기록  
이용자들은 400시간 이상 참치 낚시 참여  
브랜드에 대한 긍정적인 반응 233% 증가

### | KFC 필리핀 |



#### 구현 방식

KFC 필리핀에서 KFC '모동숲' 지점 오픈  
실제 매장 영업시간과 동일하게 운영

#### 이벤트 내용

섬 전체를 KFC 관련 아이템 및 포토존으로 꾸미고  
게임 내에서 '켄터키 할아버지' 캐릭터를 만나면  
치킨 쿠폰 코드 증정, 이벤트 내용 트위터 상시 공유

### | 경남제약레모나 |



#### 구현 방식

경남제약 온라인 쇼핑몰을 통해  
레모나 에디션 디자인 ID 코드 공유

#### 이벤트 내용

레모나 디자인의 모자, 티셔츠, 발판 등  
도안 무료 다운로드 제공

## 업종별 활용 사례 : 가전·패션

미래 소비자인 MZ세대를 공략하기 위해 게임 내 다양한 공간에서 자사 제품을 체험할 수 있는 점점 마련

패션 업계에서는 '마이 디자인\*' 기능을 활용해 신상 디자인을 공개하고 특별 포토존을 구성하는 등 오프라인 패션쇼를 대체하는 새로운 마케팅 시도 활발

\* 네모 칸 안에 자유롭게 도트를 찍어 게임 아이템(의상·가구·도구) 디자인으로 제작 및 사용 가능

### | 가전 - LG전자 |



#### 구현 방식

가상의 공간 '올레드' 섬 제작  
스포츠, 게이밍, 영화 등 다양한  
라이프스타일 콘셉트별로 꾸며진 공간에  
LG 올레드TV 제품 전시

#### 이벤트 내용

LG 올레드 섬에 방문한 유저들이  
보물찾기 미션을 수행하며  
섬 곳곳에 배치된 LG 올레드TV를 발견

#### 성과

MZ 세대들이 직접 접하기 어려운  
LG전자의 제품을 체험할 수 있는  
공간을 제공하여 호평



### | 패션 - 발렌티노 |



#### 구현 방식

사진작가 카라 청(Kara chung)과 협력해  
게임 내 공간을 스튜디오처럼 꾸며 포토존 구성

#### 이벤트 내용

사회적 거리두기로 취소된 런웨이를 대신해  
2020 S/S 신상 20종 의상 코드 공개

### | 패션 - 마크 제이콥스 |



#### 구현 방식

'마이 디자인'을 통해 브랜드 신상 디자인 제작  
각 SNS 채널에 의상 코드 공개

#### 이벤트 내용

후드 티와 드레스, 모자 등  
자사 브랜드 의상 6종 코드 배포



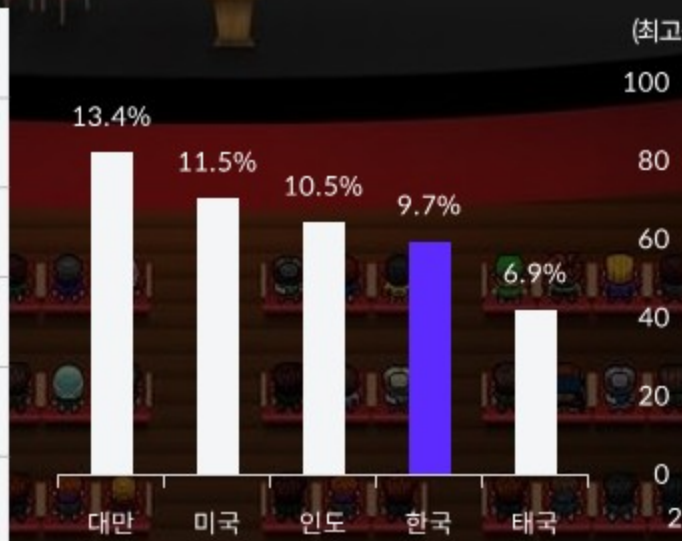
# 모임과 회의에 특화된 메타버스 플랫폼, 게더타운 Gather town

게임처럼 이용할 수 있는 업무 특화 메타버스 플랫폼  
엔터테인먼트에 집중한 메타버스 플랫폼과 달리 온라인 대규모 행사나 가상 오피스로 이용

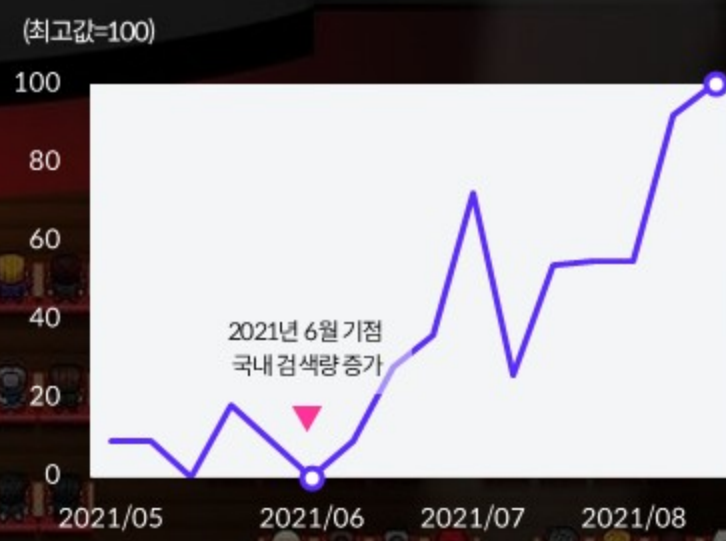
| 주요 지표 |

출시일	2020년 5월
제작사	게더(gather, 미국 스타트업 기업)
누적 이용자	누적 이용자 400만 명
특징	화상으로 의사소통 가능 하나의 맵 안에서 다양한 공간 조성 가능
수익모델	부분 유료화(25명/1시간 무료, 참여 인원/시간에 따라 요금 부과)
최근 동향	맥과 윈도우 버전 베타서비스 진행 중 2,600만 달러(약 290억 원) 규모 투자 유치 (2021년 3월)

| 국가별 트래픽 발생 비중 TOP 5 |



| 국내 '게더타운' 검색 트렌드 변화 추이 |



## 목적별 활용 사례 : 오프라인 행사 대체

모임에 특화된 플랫폼 특성상 메타버스를 활용하는 기업이라는 이미지 메이킹 수단으로 활용  
화상 대화와 화이트보드 기능을 제공하여 사무공간을 구현하거나, 실시간 질의 응답이 필요한 기자간담회, 채용설명회, 신입사원 연수 등 목적으로 이용

### | 사회 공헌 사업 - 유한킴벌리 |



#### 구현 방식

사회 공헌 사업 '그린캠프'를 게더타운에서 개최  
가상의 숲을 재현하여 기존 오프라인 행사와  
동일 콘텐츠로 진행

#### 이벤트 내용

가상의 '우푸푸 숲'에서 참가자 팀 프로젝트  
강사 초청 강연, 게임 콘텐츠를 통한 퀴즈 진행  
폐회식에서는 참가자가 메타버스 숲에 직접  
나무를 심는 '나만의 나무 심기' 수행

#### 성과

참가 신청 경쟁률 6.4:1로 전년대비 91% 상승  
오프라인 진행 시 공간제약으로 100여 명과 진행한  
행사를 온라인으로 400여 명과 사흘간 진행

### | 신입사원 채용 설명회 - LG이노텍 |



#### 구현 방식

LG 이노텍 본사 1층을 재현  
이노텍 갤러리, 카페, 어린이집 등 사옥 투어 제공

#### 이벤트 내용

400여 명의 대학생과 인사 담당자 및 실무자 참여  
직무 상담 부스 운영

### | 정부행사-과학기술정보통신부 |



#### 구현 방식

AI 학습용 데이터 구축사업 성공과 참여 인력의  
상호 협력을 다짐하는 상생협약식 개최

#### 이벤트 내용

구축사업 참여 인력과 사업 기업·기관 관계자 등  
500여 명이 동시 접속, 온라인 서명 진행



## 목적별 활용 사례 : 비대면 고객 응대

게더타운은 화상대화 기능을 제공(타 플랫폼은 음성대화만 지원)하여 비정형적 고객 응대가 필요한 금융·보험 업종의 이용 활발  
실시간 화상 상담 채널로 활용할 뿐 아니라 실질 거래를 위한 이체, 상품 서비스 가입 기능을 검증하고 있음

### | 금융 - KB국민은행 |



#### 구현 방식

게더타운 내 'KB금융타운' 개설  
금융·비즈니스센터, 재택센터, 놀이공간으로 구성

#### 이벤트 내용

고객이 KB금융타운에 접속 시  
직원과 화상으로 실시간 대화 및  
상담에 필요한 문서 공유와 영상 제공

#### 향후 계획

자체 플랫폼 개발 앞두고 필수 요소 실험 단계  
실질 거래를 위한 이체, 상품 서비스 가입 기능 검증 중

### | 보험 - DB손해보험 |



#### 당신손해보험으로 다가가기 위한 메타버스 상담 서비스!



#### 메타버스란?

현실세계의 활동이 이뤄지는  
온라인 속 환경

\* PC에서 크롬으로 접속하시면 가장 원활한 상담을 받으실 수 있습니다.  
\* 모바일에서는 크롬, 사파리로 접속 가능하나 메타버전으로 일부 기능이 제한됩니다.

지금 바로 상담받기 ▶

URL 복사하기

내 보험 바로알기 이벤트 바로가기 ▶

#### 구현 방식

보험 보장 자가 진단 이벤트에  
게더타운을 활용한 실시간 상담 제공

#### 이벤트 내용

보험 보장 분석 결과에 대한 무료 화상 상담 진행  
실시간 상담 구현을 위해 동시 접속이 필요하여  
8월 보름간 특정 시간대만 진행

# 향후 전망

1. 사업자 추가 진출 전망
2. 메타버스 산업 전망

## 피할 수 없는 흐름, 메타버스에 편승하는 기업들

메타버스 플랫폼은 게임, SNS, 모임 등 다양한 유형의 플랫폼 출시 예정

후발주자들은 아바타와 가상 현실을 현실감 있게 표현하기 위해 완성도 높은 그래픽, 커머스 기능 도입, VR 디바이스 버전 출시 등으로 차별화하고자 함

### | 펠어비스 |

메타버스 액션 어드벤처 게임 '도깨비(DokeV)' 개발 중 (2022년 출시 예정)



'도깨비'는 메타버스 플랫폼에 구현한 도깨비(몬스터)를 수집하는 게임  
PC와 콘솔에서 모두 플레이 가능 하도록 개발 중  
자체 개발한 신형 게임 엔진으로 제작하여 완성도 높은 그래픽이 특징

### | 싸이월드 |

과거 인기였던 미니홈피 서비스에 메타버스를 접목하여 재 오픈 준비 중



FSN과 '메타버스 광고 사업' MOU 체결  
GS리테일과 협약하여 싸이월드에서 상품 구매 및 쿠팡커머스 서비스 계획  
현대백화점 면세점과 MOU 협약, 가상 면세점 구축 예정

### | SKT |

MZ세대를 겨냥한 모임 중심의 메타버스 플랫폼 '이프랜드' 출시



MZ 세대의 니즈에 맞춘 서비스 기능을 강화한 메타버스 플랫폼 출시  
플랫폼에서 활동하는 아바타 인플루언서 '이프렌즈(friends)' 모집 중  
VR 디바이스 '오쿨러스퀘스트' 버전 연내 출시 예정



# 이용자 확보와 산업 지원을 통한 메타버스 대중화 기대

메타버스는 인터넷과 SNS를 잇는 차세대 플랫폼으로 지목되고 있음

정부 지원 사업 시행, 제작 툴 공유 등 메타버스를 구현할 수 있는 환경이 마련됨에 따라 향후 다양한 분야에서 메타버스 활용 기대

| 메타버스로의 사용자 이동 |

사용자 이동			
구분	인터넷	SNS	메타버스
주요 기능	<ul style="list-style-type: none"> <li>커뮤니티 활동</li> <li>정보 제공 및 소비</li> <li>포털사이트 정보 검색</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>소셜 활동</li> <li>콘텐츠 생성 및 소비</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>현실과 가상의 연결</li> <li>사회, 문화적 활동</li> <li>생산, 소유, 투자, 보상</li> <li>현실 세계와 연관하여 경제적 가치 창출 가능</li> </ul>
활용 기기	PC	모바일, 태블릿 PC	모바일, AR·VR 기기
주요 플랫폼	구글, 네이버, 다음 등	트위터, 페이스북 틱톡, 인스타그램 등	로블록스, 제페토 등

| 메타버스 산업 지원 사항 |



## 정부 사업 지원 현황

정부는 메타버스 산업을 집중 육성하기 위해 '디지털 뉴딜 2.0'의 핵심과제로 메타버스 분류 181개 기업·기관이 참여하는 '메타버스 얼라이언스' 구축 2025년까지 총 46조 6,000억 원 투입 예정



## 넥슨, 콘텐츠 메이킹 플랫폼 '프로젝트 MOD' 공개

누구나 콘텐츠를 제작하고 플레이할 수 있는 플랫폼 개발 중 넥슨의 인기 IP 메이플스토리의 그래픽 리소스 무료 제공 사용자가 제작한 이미지·사운드에 메이플스토리 IP를 조합해 게임이나 콘텐츠 등 상상 속 놀거리 구현 지원

커넥트전략실 트렌드전략팀

ts@nasmedia.co.kr

nasmedia

# 나스미디어 보고서 활용 안내

이 보고서는 나스미디어에서 작성해 무료로 배포하는 보고서입니다.

단, 해당 보고서를 인용 또는 활용 시에는 아래 사항을 꼭 유의해주시기 바랍니다.

## 보고서 인용 및 활용 시 주의 사항

1. 본 보고서를 인용 및 활용 시에는 사전 동의를 득해야 합니다.
2. 본 보고서의 텍스트 내용을 임의로 가공해서 기사글이나 본문에 재인용하는 것을 금지합니다.
3. 본 보고서 전문을 웹에 게시하거나 상업적으로 활용할 수 없습니다.

## 출처 표기 시 유의 사항

1. 본 보고서를 PDF 파일 혹은 이미지 스크린샷 형태로 인용할 경우 아래와 같은 표기법을 지켜주시기 바랍니다.

출처: (한글) 나스미디어, (영문) nasmedia

2. 본 보고서에서 활용한 외부기관자료의 데이터를(정량적 수치) 인용할 경우

보고서 내에 표기되어 있는 원본 자료 출처를 명시해주시기 바랍니다.

예시: 나스미디어 보고서에서 확인한 '통계청' 데이터 재인용의 경우, 출처는 '통계청'로 기재 (나스미디어 X)