

가상현실 및 실습

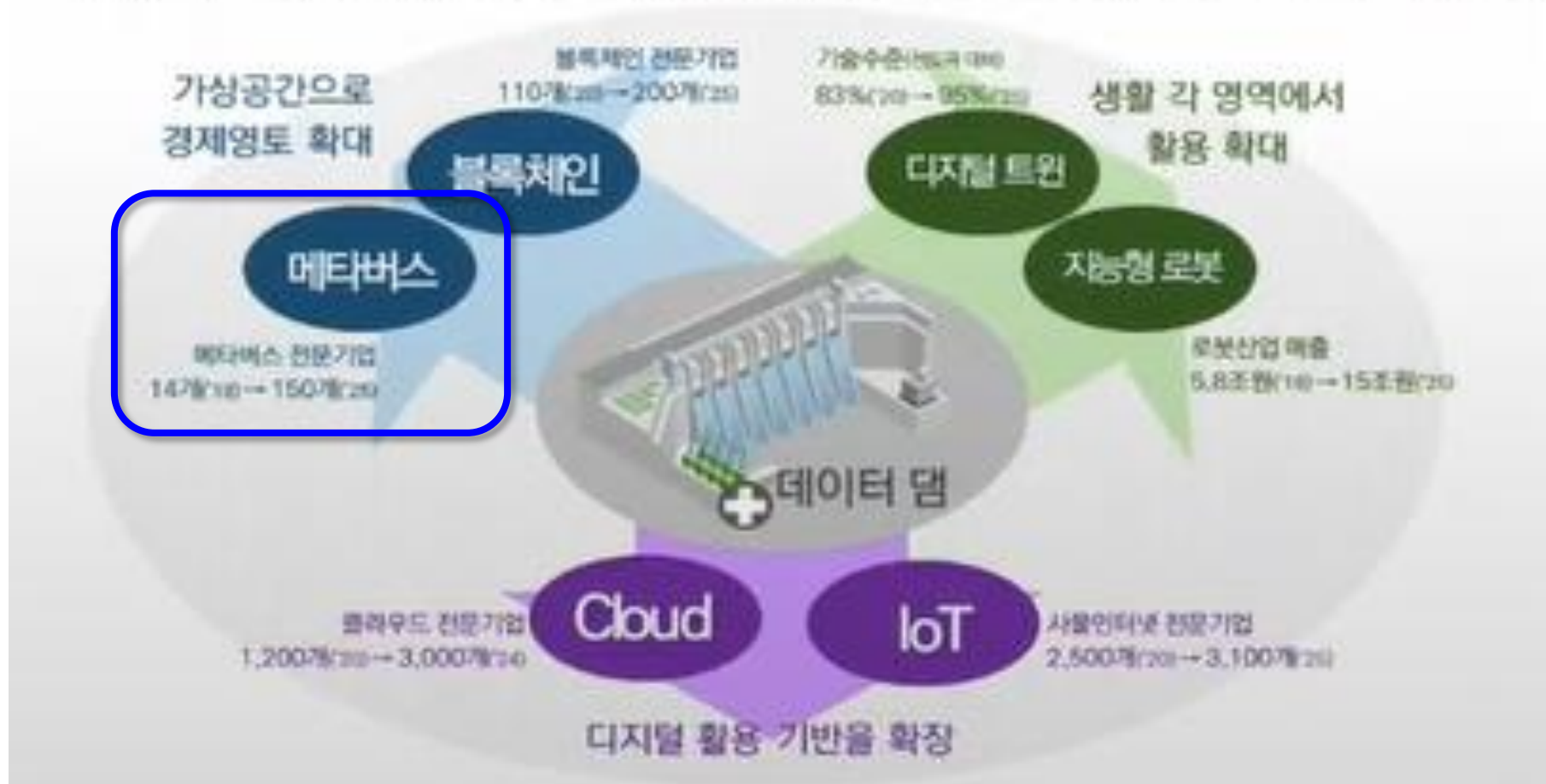
– 메타버스(Metaverse) –

김 윤 상

2. 메타버스 사례

메타버스 동향

- 메타버스·블록체인 등 초연결 신산업에 2조 6,000억원 투자(~'25)



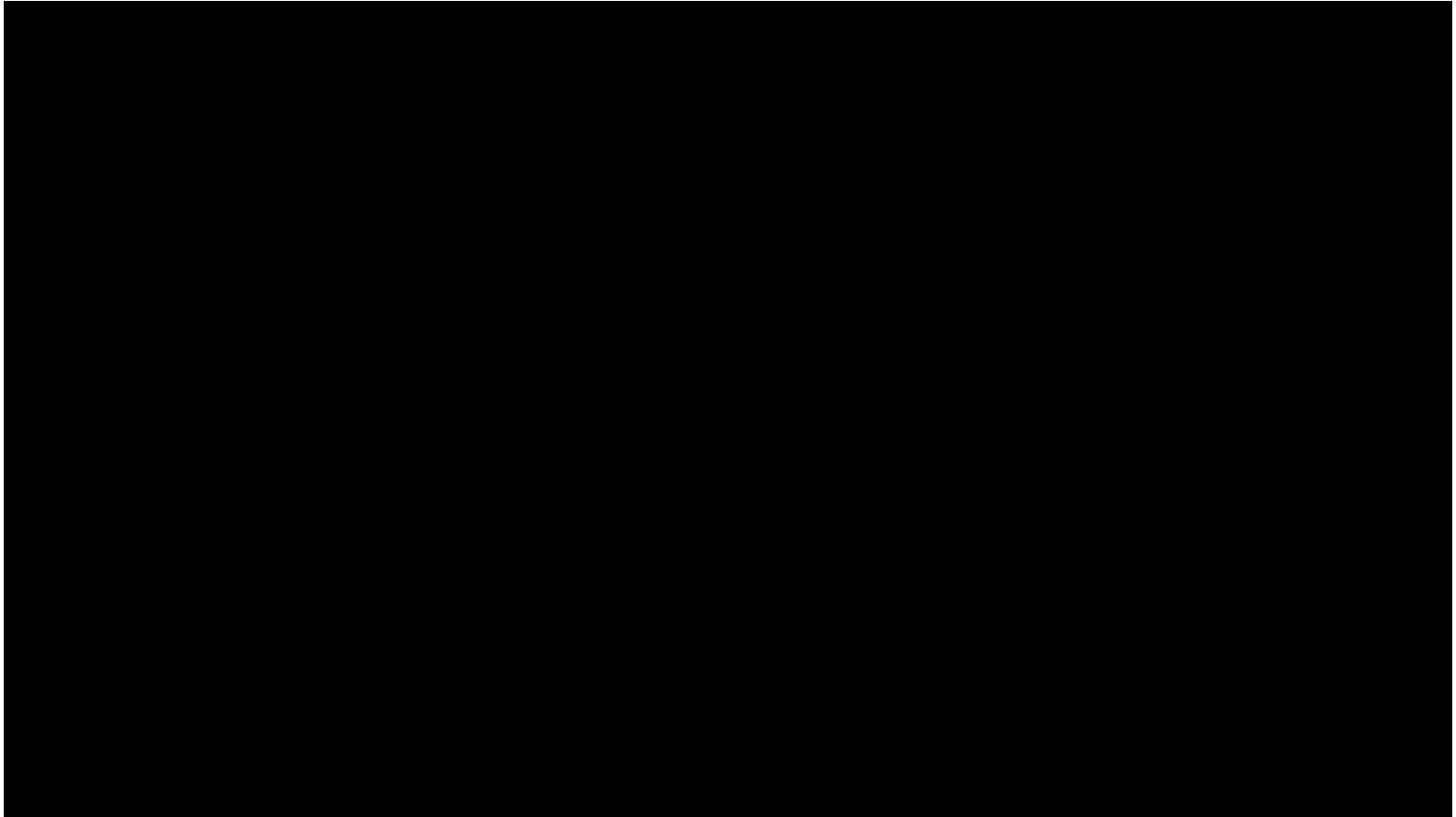
기술적 측면(VRAR)

글로벌 빅테크 기업은 메타버스 시장 선점을 위한 경쟁 가속화



기술적 측면(VRAR)

Spatial 플랫폼



기술적 측면(VRAR) – Qualcomm Snapdragon XR2 5G

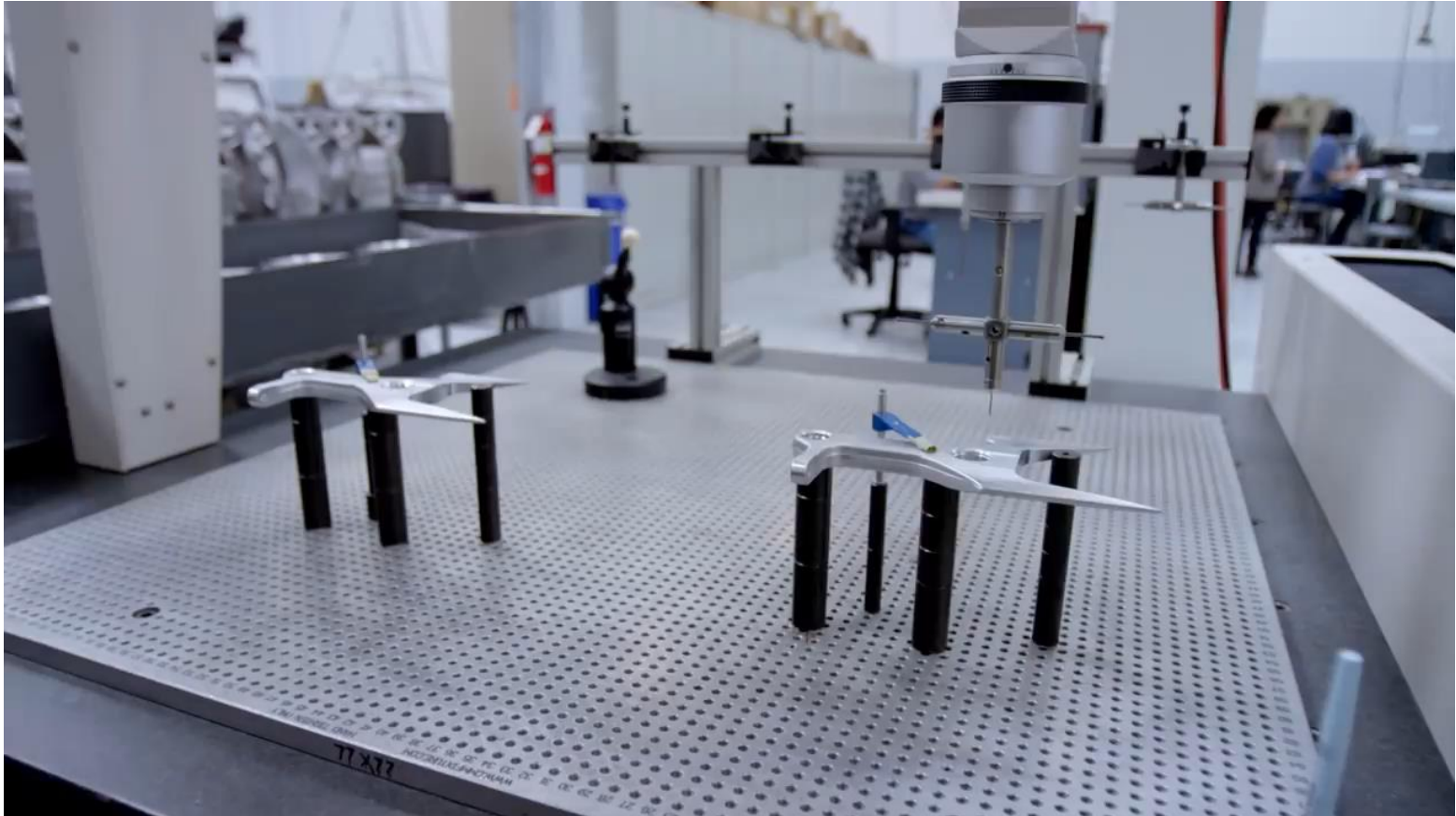


기술적 측면(VRAR) – Apple WWDC 2021(2021. 6. 7-11)



기술적 측면(VRAR)

Microsoft Dynamics 365(2020년 출시)



콘텐츠적 측면(Social VR)

린든랩 세컨드라이프(Second Life) – 2003년 출시
- 메타버스의 대표적 시제품



콘텐츠적 측면(Social VR)

로블록스(Roblox) – 2003년 출시

‘레고’와 유사한 아바타를 만들고 가상세계에서 다양한 게임을 즐길 수 있는 플랫폼

사용자들이 직접 게임을 만들며 더욱 적극적으로 참여할 수 있는 점이 특징임(코딩지식 X)

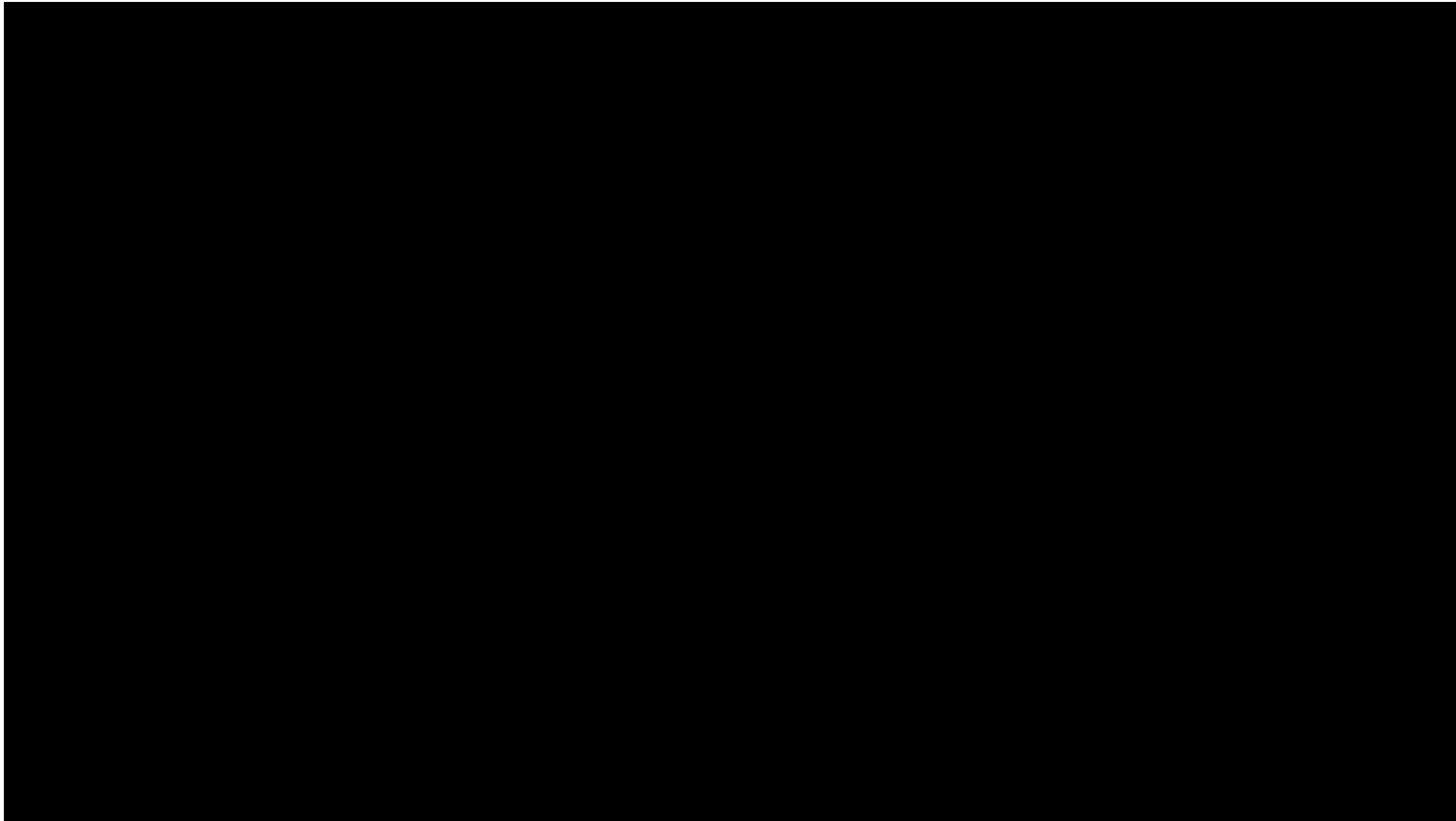
현재 공유되고 있는 게임은 약 5,000만 개 이상이며, 사용자간 거래를 통해 사고 팔 수 있음

미국의 16세 미만 중 55% 가입



콘텐츠적 측면(Social VR)

마인크래프트(Minecraft) – 2011년 출시



콘텐츠적 측면(Social VR)

Zepeto – 2018년 출시

네이버 자회사 스노우에서 개발하여 최근 네이버Z로 분사

현 이용자 2억명, 이용자의 80%는 10대

나이키, 구찌 등 다수의 기업들이 제페토와 제휴를 맺고 가상공간에 아이템 상점으로 입점함



콘텐츠적 측면(Social VR)

포트나이트(Fortnite) 파티로얄 – 2020년 업데이트

콘서트, 영화 등을 즐길 수 있는 3D 소셜 공간

트래비스 스콧의 공연에 1,230만 명이 동시 접속함(매출 2,000만 달러)

방탄소년단(BTS) 신곡(다이너마이트) 안무를 최초 공개함



콘텐츠적 측면(Social VR)

메타버스 크리에이터의 등장과 블록체인-메타버스의 결합으로
디지털 자산의 안전한 거래 환경 조성 및 메타버스 경제의 태동

로블록스

- 미국 어린이의 70%가 이용하며, 월간 활성화 이용자(MAU)는 1억5천만명
- 약 125만명의 창작자가 2020년 한해동안 3억2800만달러 수익 창출



디센트럴랜드

- 블록체인 기반 가상세계 플랫폼으로 현실 세계와 똑같이 도시 속에서 이동, 체험
- 한 달 동안 판매된 부동산 매출은 총 5,000만 달러(약 575억원)(21.4월)



제페토

- 네이버 제트가 만든 소셜 플랫폼 제페토 출시('18), 2억명 이상의 글로벌 이용자
- 크리에이터 '렌지' 아바타 의상 제작으로 월 1,500만원 수익



더샌드박스

- 게임 플레이어들이 게임과 아이템을 직접 제작, 소유 가능
- 디지털 자산의 마켓 판매, 디지털 화폐 SAND 실물 경제 연동



콘텐츠적 측면(Social VR)

Facebook Horizon(베타테스트 중)



메타버스 활용사례



Spatial 플랫폼



Facebook Horizon(베타테스트 중)



대학교 입학식/축제/수업 등



메타버스 공연(예: BTS)

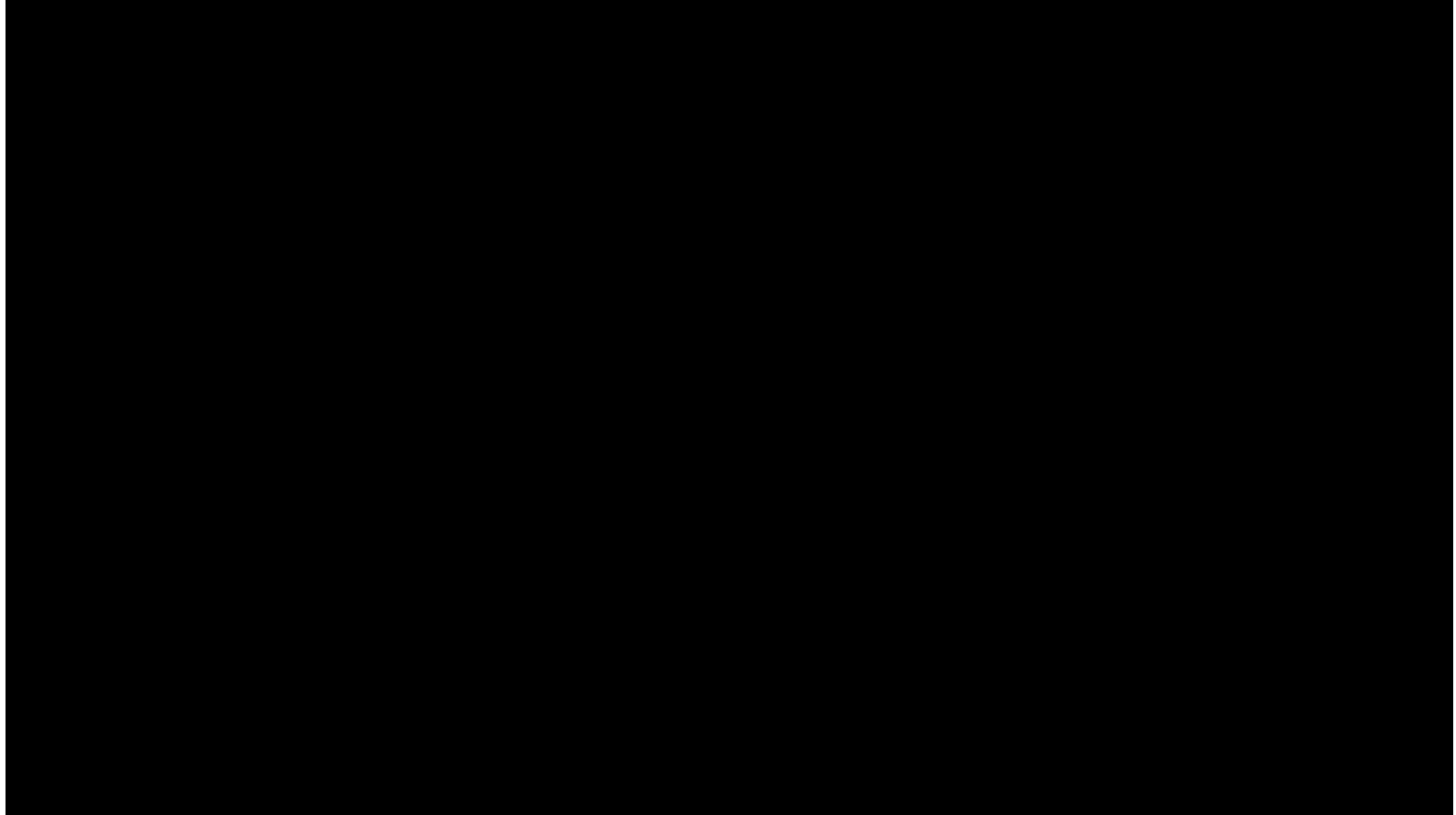
콘텐츠 사례

SKT 점프VR – 순천향대학교 메타버스 입학식



콘텐츠 사례

(주)플레이파크 – 건국대학교 예술제



메타버스 플랫폼 개발 과제 예시

메타버스 도시



메타버스 타운

주요 상업 지구를 가상공간으로 구현,
소상공인 광고/주문 접수 등을 통한
경제/사회 활동

메타버스 관광

관광 명소의 디지털 트윈화를 통한 여행,
지역 IP, 아티스트를 활용한 공연

메타버스 헬스케어



디지털 치료제

가상 공간에서의 개인 맞춤형 심리
(우울증, 공황장애 등) 상담, 그룹 활동 기반
사회성 형성, 생활 습관 관리

재활 운동

가상 공간에서 맞춤형 개인 재활 치료 운동,
그룹 운동

메타버스 교육



메타버스 교실

디지털 교보재와 함께 상호 소통하며
비대면 수업에 참여할 수 있는 가상 교실

디지털 교보재

가상 공간에서 실험, 체육, 음악 교육 등
개인/그룹 교육 지원

청년과 지역에 새로운 기회 제공

지역 균형의 메타버스 기업 성장 지원 초광역권 메타버스 허브 운영

메타버스 허브(판교)

미션 메타버스 플랫폼 생태계 조성 및 비즈니스화

메타버스 환경 구축

5G기반 메타 버스 콘텐츠 제작, 테스트 인프라 메타버스 서비스 구현에 최적화된 실증환경 구축

테스트 · 실증

ICT 기업 대상, 메타버스 환경에서 맞춤형 서비스 테스트 · 실증 지원

**비즈니스
허브**



메타버스 초광역권 허브 지역 인프라

XR거점센터와 연계, 메타버스 허브(판교)의 산업 지원 기능을 확산하여 지역 메타버스 생태계 활성화

주요내용(안)



- 권역별 특화산업과 연계
- 권역 거점간 연계 강화
- 메타버스 얼라이언스에 지역분과를 별도 설립
⇒ 수도권-지역 교류 확대
- 지역XR거점센터 기능개편 (기존) 단순 제작지원
⇒ 메타버스 플랫폼 참여 및 서비스 확산 등

<http://metaversehub.kr/>

메타버스의 가치와 기대효과

무한한 경제 영토의 확장



디지털 경제 영토를 확장해
새로운 먹거리를 개척하고
디지털 기반 일자리 창출

탄소 중립 실현의 수단



공간 제약 없는 메타버스는
인적·물적 이동을 최소화, 오염이나
공해를 감소시켜 탄소절감 효과에 기여

포용 사회의 실현



고령층·장애인 등 사회적 약자가
일상에서 직면한 문제를 해결하거나
차별없이 자유롭게 소통하는 기회 제공

비대면 교육/회의/자택근무



대면 교육



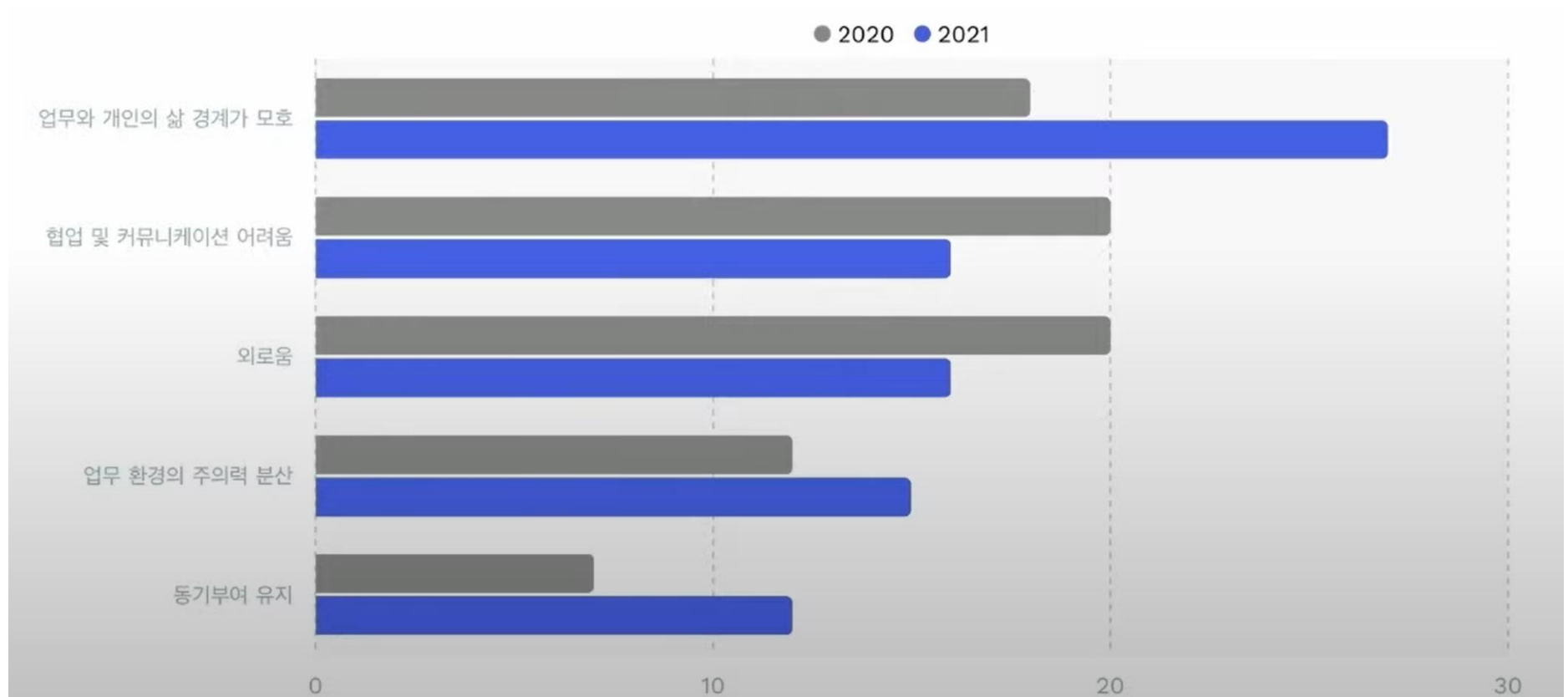
Covid-19



비대면 교육(예: zoom)

비대면 교육/회의/자택근무

기존 비대면 방식의 문제점



oVice Inc.

비대면 교육/회의/자택근무

비대면 방식에서 고려해야 할 요소

① 현실과 같은 상호작용

- ↳ 다가가서 대화할 수 있는 UX
- ↳ 동료들의 업무중 다양한 상태 변화를 시각적으로 인지

② 업무 시스템과 연동

- ↳ 업무에 필요한 솔루션을 집약

③ 조직의 개성에 맞는 공간 구축

- ↳ 기능적 & 디자인적 자유도

④ 온오프라인 심리스한 연결

- ↳ 하이브리드 워크를 위한 업무 환경 구현

oVice Inc.

비대면 교육/회의/자택근무



메타버스 기반 비대면 플랫폼

