

메타버스 얼라이언스 PG(프로젝트 그룹) 운영(안)

'21.09.16. 메타버스 얼라이언스 사무국

□ 목 적

- 민간 자율적으로 기업 간 협업 체계를 구축, 메타버스의 속성*을 내재한 플랫폼 중심으로 프로젝트 기획 및 사업화 도모
 - * 사회·산업·경제를 디지털 전환하는 플랫폼으로서의 기능을 갖추도록 {지속·공존}, {경제 흐름}, {참여·확장}이 가능한 기능적 특징
- 프로젝트 그룹 활동을 통해 민간이 제시한 기획 수요는 '22년도 과기정통부 공모사업 지정과제 기획에 반영 검토

□ 프로젝트 그룹 운영

- 자율적으로 구성한 PG에서 제시*한 기획(72개, 활동계획서 제출)을 검토, PG 분과*를 구성하고, 민간은 PG 분과에 참여 자체 기획을 고도화
 - * (PG 분과) 사회·산업적 효과가 기대되는 분과로 구성, 분과구성은 추후 공지 예정
- **(분과운영)** 간사기관 주관으로 PG와 전문가가 참여하는 분과별 회의를 진행하여 분과별 메타버스 플랫폼 요구사항 도출
 - 간사기관은 정부정책 방향을 메타버스 얼라이언스 분과 회의시 공유
 - ※ PG의 기획안 및 아이디어는 차년도 정부 과제기획에 반영 검토됨
 - 유사주제 기획안에 대한 PG별 기획안 발표를 통해 아이디어 및 기획 방향을 공유, 분과별 기획안은 중간발표회를 통해 공개
 - ※ 분과운영을 통해 분과별 기획안 10종 내외 기획안 중간발표회(10.20) 실시예정
- **(PG운영)** 프로젝트 그룹별 활동 방안 횟수 등은 **그룹별 자율적으로 결정 운영**
 - 전문가 자문료, 회의실 임차, 회의비(다과 등)은 간사기관과 협의하여 PG별 100만원 한도 지원(예산 소진시 까지)
 - 오프라인 회의장소 지원 요청시 간사기관 회의장소 지원
 - ※ 회의장소 : RAPA (목동 및 서초 사옥), NIPA (상암 누리꿈스퀘어)

□ 프로젝트 그룹 과제 기획방향

- 3rd Party 개방형 플랫폼 생태계 구축에 중점을 두고 플랫폼 기업 중심으로 기반기술 기업과 협력하는 형태의 과제 기획
 - 기획될 ①개방형 개발플랫폼은 SDK형태로 외부에 공개되어 타 개발기업 및 개발자의 진입이 자유로워야 하며, ②개방형 서비스 플랫폼은 일반 사용자의 창작·유통·거래 기능 포함

① 개방형 개발 플랫폼

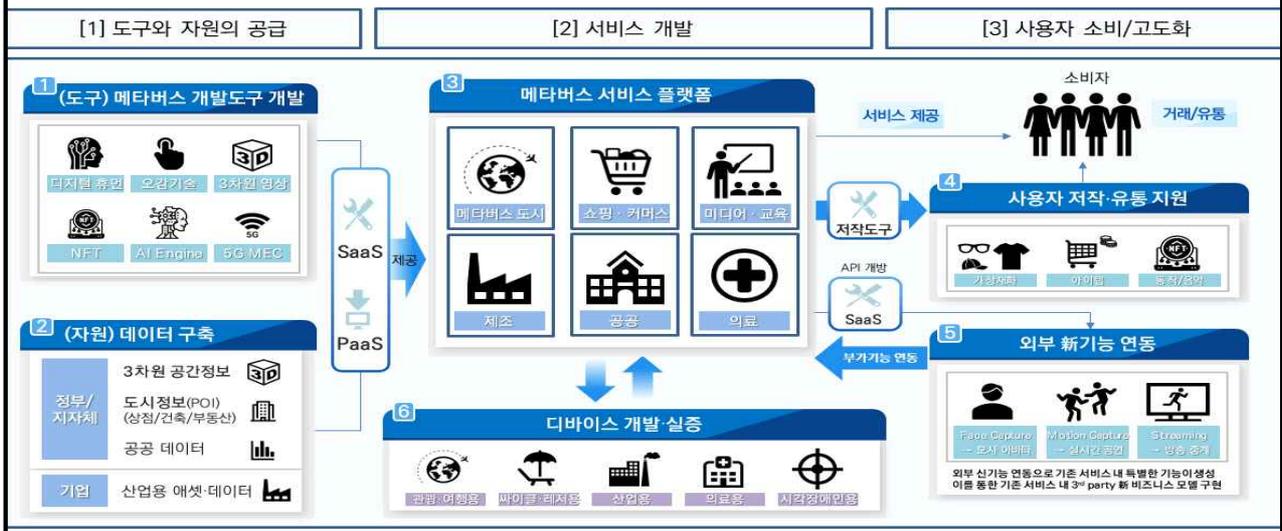
- (3rd party 개방형) 플랫폼에 내재된 데이터와 SW저작도구(SDK)를 외부에 개방·공개 하여 3rd party 기업이 자유롭게 서비스 개발
- (CPND 협업생태계) 플랫폼 기업을 중심으로, 콘텐츠, 네트워크, 디바이스 등 다양한 가치사슬 기업 공동 협업 구조 필요

② 개방형 서비스 플랫폼

- (사용자 참여형) 일반 사용자가 플랫폼 내에서 직접 콘텐츠를 창작·유통·거래할 수 있는 기능 필요

※ (예시1) 제페토, 로블록스, 유튜브처럼 플랫폼 내 사용자의 창작·유통·거래 기능 지원
 (예시2) 가상회의·가상강의 서비스 내 사용자의 3D object 창작·유통·거래 기능 지원

< 개방형 메타버스 플랫폼 생태계 예시 >



- (기타 권고사항) 시장에 이미 보편화된 범용 저작도구를 활용한 단순 VR·AR 콘텐츠 제작 지양
 - 콘텐츠·서비스 구현에 필요한 SW·HW 기술을 개발하되 기초·원천 R&D는 지양하고, 서비스 상용화를 목표로 과제 기획

- AI, 5G, 클라우드, 블록체인 등 최신기술을 기반으로, 국민의 삶 또는 산업현장의 혁신을 촉진하는 XR 기반 융합서비스 과제기획 지향
- ※ 필요시 디바이스, 입출력장치, 센서, S/W 등 기존 상용제품 활용 가능

□ **결과물 활용방안**

- 얼라이언스 기획 결과물 '22년 공모사업 과제기획 반영 검토
 - 과제 공고시 기획내용 및 범위는 수정될 수 있음

□ **향후계획**

- 분과회의 개최(9월말~10월초 예정)
- 중간발표회 발표 희망 PG 수요조사(9월 중)
- 기획안 중간발표회(기획안 초안 발표)(온라인/10.20 예정)
- 분과별 기획안 구체화 및 고도화 지속(9~11월)
- 최종 기획안 발표(12월)

붙임 1 최종 기획안 제출 양식

최종 기획안 제출 양식

과제명	
1. 배경 및 필요성	
<ul style="list-style-type: none"> ○ (배경) - ○ (필요성) - ○ (기대효과) - 	
2. 주요 내용	
<ul style="list-style-type: none"> ○ <메타버스 플랫폼으로서의 특징을 {지속공존}, {경제흐름}, {참여확장} 3가지 요소로 설명 ○ 	
3. 개발 범위	
<ul style="list-style-type: none"> ○ 콘텐츠(C) : ○ 플랫폼(P) : ○ 네트워크(N) : ○ 디바이스(D) : 	
4. 사업화 방안	
<ul style="list-style-type: none"> ○ 사업화 계획, 활용방안 등 	
5. 지원기간/예산/추진체계	
<ul style="list-style-type: none"> ○ 기간 : 2년 ○ 예산 : 00억원('22년 00억, '23년 00억) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 매칭비율 : 기업 규모별 상이함 ○ 지원대상 : 제한없음

붙임 2 메타버스 속성

□ 메타버스 서비스로 갖추어야 할 속성

○ {지속·공존}, {경제 흐름}, {참여·확장}

- (지속·공존) 상시 동작하며, 참여자간 상호작용 가능 여부
- (경제 흐름) 제공자와 사용자, 사용자간 경제적 기능 가능 여부
- (참여·확장) 참여자의 창작(경제적 보상)과 거래 가능 여부

항목	내용	예시
(A) 지속·공존	- 동일 시간대 상시 동작 여부(공존) - 참여자간 상호작용 가능 여부	- 24 x 7 무중단 - 사용량에 따른 확장성
(B) 경제 흐름	- 서비스 이용에 대한 전자적 지불 - 재화에 대한 거래	- 자체 거래 수단 활용 - 화폐 등 도입 여부
(C) 참여·확장	- 기능·서비스를 확장하는 (디지털 에셋) 저작 가능 여부 - 제3자 서비스 확장이 가능하도록 플랫폼의 데이터·기능의 개방 여부	- 저작 도구 / 변환 도구 - 플랫폼의 데이터 공여

메타버스 7대 조건(출처: Matthew Ball)

조건	개요
지속성	리셋, 일시중지, 종료 없이 무기한으로 지속되는 서비스
동기성 및 실시간성	모든 사용자에게 일관되게 실시간으로 제공되는 경험
무제한 참가 인원	동시 참여 제한 없이 특정 이벤트, 장소, 활동에 함께 참여 가능
원천무결한 자체 경제 시스템	개인이나 기업이 가치를 생성하는 직업을 통해 소유, 투자, 판매, 보상이 가능
경험의 확장성	디지털과 물리적 세계를 연결하여 경험이 확장 가능하여야 함
상호운용성	서로 다른 메타버스 간의 디지털 자산 교환 및 서비스 연계 지원
대규모가치기반제작운영	기업이나 소규모 조직, 개인들도 메타버스 확장에 기여

메타버스 8대 속성(출처: Roblox)

조건	개요
정체성	다양한 형태로 표현되는 나(사용자)
사교성	사회적 관계
다양성	상호작용을 통해 만들어낸 다양한 콘텐츠 경험
몰입성	실감 경험을 위한 몰입
유연성	메타버스간의 연동
확장성	실-가상 월드 세계
경제성	참여, 노동에 대한 보상
시민성	구성원의 시민의식

