

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

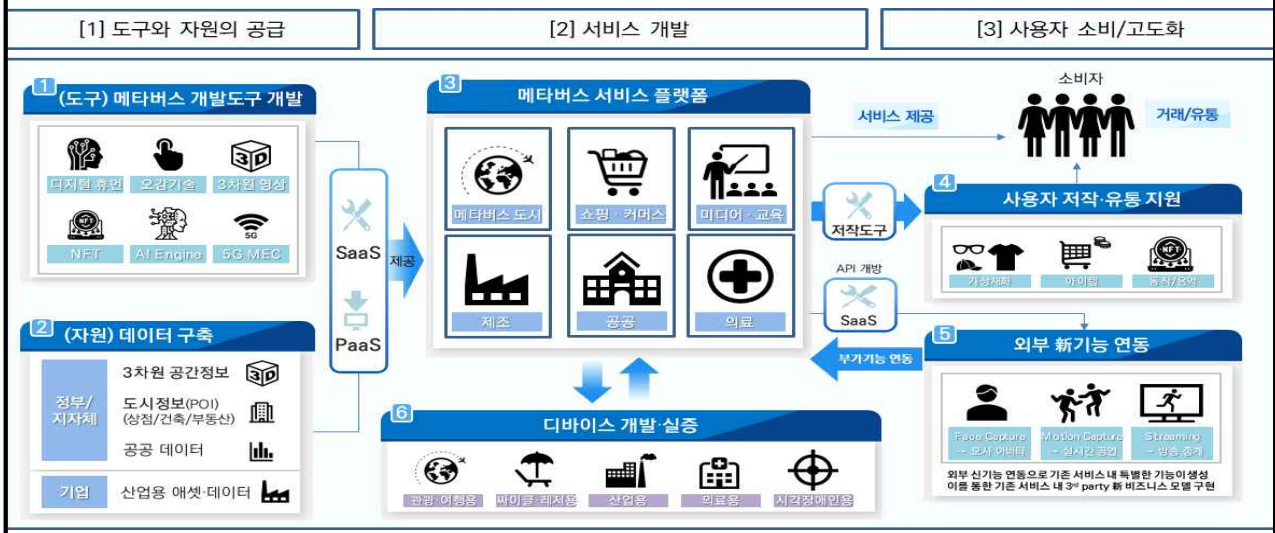
- (3rd party 개방형) 플랫폼에 내재된 데이터와 SW저작도구(SDK)를 외부에 개방·공개 하여 3rd party 기업이 자유롭게 서비스 개발
- (CPND 협업생태계) 플랫폼 기업을 중심으로, 콘텐츠, 네트워크, 디바이스 등 다양한 가치사슬 기업 공동 협업 구조 필요

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 | |
| ○ (배경) - | |
| ○ (필요성) - | |
| ○ (기대효과) - | |
| 2. 주요 내용 | |
| ○ <메타버스 플랫폼으로서의 특징을 {지속공존}, {경제흐름}, {참여확장} 3가지 요소로 설명 | |
| ○ | |
| 3. 개발 범위 | |
| ○ 콘텐츠(C) : | |
| ○ 플랫폼(P) : | |
| ○ 네트워크(N) : | |
| ○ 디바이스(D) : | |
| 4. 사업화 방안 | |
| ○ 사업화 계획, 활용방안 등 | |
| 5. 지원기간/예산/추진체계 | |
| ○ 기간 : 2년 | ○ 매칭비율 : 기업 규모별 상이함 |
| ○ 예산 : 00억원('22년 00억, '23년 00억) | ○ 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, 노동의 대한 보상 |
| 시민성 | 구성원의 시민의식 |

