

# 메타버스 얼라이언스 2차 분과회의 개최 계획

(‘21.11.3.(수), 가상융합산업진흥센터)

## □ 목 적

- B2C 관련 분과(쇼핑·관광·도시, 교육·커뮤니티, 미디어·엔터, 디바이스) 프로젝트 그룹 정부 과제 추진 방향 안내 및 질의응답

## □ 개 요

- 일시/장소 : ‘21.11.10.(수) 16:00 ~ 18:00 / 협회 3층 회의실
- 개최방식 : 오프라인 개최  
※ 사회적 거리두기가 강화되면 온라인 화상회의(Zoom)로 변경
- 참석대상 : 메타버스 얼라이언스 PG 49개(붙임참조)
- 진행방식 : 정부 기획방안 공유 및 질의응답 실시(참여기업)
- (참석자 수요조사) : 11.8.(월), 18:00까지(PG당 최대 2명 참여)

## □ 세부일정(안)

구 분	내 용	비 고
16:00 ~ 16:20	정부 과제 추진 방향 안내	RAPA
16:20 ~ 17:00	분과별 과제기획안 초안 안내 ※ (분과) 쇼핑관광도시 / 교육커뮤니티 / 미디어엔터 / 디바이스	RAPA
17:00 ~ 18:00	질의응답 및 향후 일정 안내 등	전체

## 붙임 1 메타버스 속성 관점

o 메타버스 서비스로 갖추어야 할 속성 :

- (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

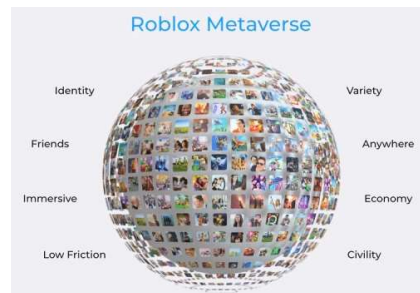
항 목	내 용	예 시
(A) 지속·공존	- 동일 시간대 상시 동작 여부(공존) - 참여자간 상호작용 가능 여부	- 24 x 7 무중단 - 사용량에 따른 확장성
(B) 경제 흐름	- 서비스 이용에 대한 전자적 지불 - 재화에 대한 거래	- 자체 거래 수단 활용 - 화폐 등 도입 여부
(C) 참여·확장	- 기능·서비스를 확장하는 (디지털 에셋) 저작 가능 여부 - 제3자 서비스 확장이 가능하도록 플랫폼의 데이터·기능의 개방 여부	- 저작 도구 / 변환 도구 - 플랫폼의 데이터 공유

### 메타버스 7대 조건(출처: Matthew Ball)

조 건	개 요
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
완전무결한 자체 경제 시스템	개인과 기업이 가치를 생성하는 작업을 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
대규모 기여자 기반 제작/운영	기업이나 소규모 조직, 개인들도 메타버스 확장에 기여

### 메타버스 8대 속성(출처: Roblox)

조 건	개 요
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



## 붙임 2 메타버스 개방형 플랫폼 관점

### □ 과제 기획

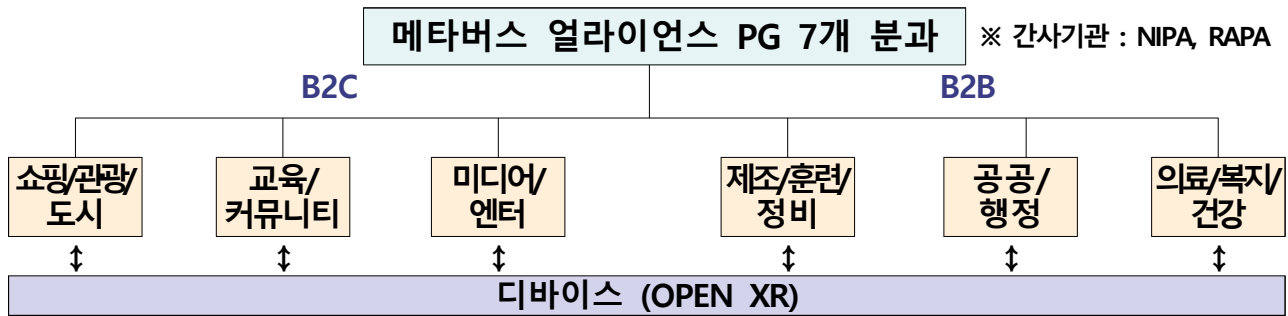


### □ 권고사항

- 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 최첨단 기술을 기반으로, 국민의 삶 또는 산업현장의 혁신을 촉진하는 XR 기반 융합서비스 과제기획 지향
    - \* 필요시 디바이스, 입출력장치, 센서, S/W 등 기존 상용제품 활용 가능

# 붙임 3 메타버스 얼라이언스 7개 분과

□ 메타버스 얼라이언스 7개 분과



※ 분과이동은 가능하나 복수 분과 활동 금지

### < 메타버스 얼라이언스 분과 구분기준 설명 >

분과	구분 설명
쇼핑/관광/도시	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 지역별 서비스를 메타버스형 공간내 구축, 가상/증강형으로 구성, 관광 자원, 소상공인, 지역 중점 육성, 지역 화폐 등 거래 수단 적용</li> <li>- 관광 실가상 체험, 지역별 축제/이벤트/아티스트</li> </ul>
교육/커뮤니티	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 특성 집단을 대상으로 하는 커뮤니티 서비스</li> <li>- 취미, 종교 등 사회적 활동</li> </ul>
미디어/엔터	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 3D 입체공간 미디어 서비스, 관심 사용자 중심의 커뮤니티 서비스</li> <li>- 라이브 3D 1인 미디어, 학원, 비대면 종교</li> <li>- 기술요소 : 3D 입체 라이브 스트리밍</li> </ul>
제조/훈련/정비	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 생산시설, 산업시설의 디지털 플랫폼(디지털트윈), CAD, CAE, BIM 등 디지털 플랫폼 기반 워크플로우</li> <li>- 주문형 생산, 생산전 사전 시각화, 원격 정비</li> </ul>
공공/행정	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 지자체 주관 공공행정, 국방 관련 훈련·교육</li> <li>- 국방, 공공부문 전문인력 훈련, 시뮬레이션</li> <li>- 사회복지 등 대국민 공공행정 서비스</li> </ul>
의료/복지/건강	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ B2B 기반 서비스</li> <li>◆ 의료 관련 교육 및 헬스케어, 코로나 블루 대응</li> <li>- 비 직접 진료 건강 관리(재활)</li> <li>- 현실 세계와 연계된 헬스케어 서비스</li> <li>- With Covid 전환을 고려한 심리/코로나 블루 대응</li> </ul>
디바이스	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 메타버스 서비스에서의 수요에 대응하는 범용 디바이스 개발 분과</li> <li>- (OpenXR) de facto 표준인 OpenXR 프레임워크 호환 디바이스를 개발하며, 서비스 분과는 OpenXR 호환 디바이스 활용</li> <li>- (R&amp;D-비R&amp;D) R&amp;D와 비R&amp;D에서 개발한 디바이스 활용을 유도하며, 기 개발 디바이스의 OpenXR 지원 유도</li> </ul>

## 붙임 4 메타버스 얼라이언스 PG 정보

메타버스 얼라이언스 7개 분과별 프로젝트 그룹 현황

분 야	세부 내용	참여 기업
<div style="text-align: center;">                     1                      쇼핑/관광/                      도시                      (26개)                 </div>		



분 야	세부 내용	참여 기업
<div style="text-align: center;"> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">3</span>            미디어/엔터            (11개)         </div>		
<div style="text-align: center;"> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">7</span>            디바이스            (3개)         </div>		