

메타버스 얼라이언스 분과회의 개최 결과(B2C 분야)

- '21.10.19.(화), 메타버스얼라이언스 운영사무국 -

□ 목 적

- B2C분야 3개 분과(쇼핑·관광·도시, 교육·커뮤니티, 미디어·엔터) 대상 온라인 회의 개최, PG활동계획서 발표 및 전문가와 1:1 자문 시행

□ 회의개요

- (일 시) ① '21.10.14.(목) 10:00~16:00, ② 10.18.(월) 10:00~14:10
- (개최방식) 온라인 개최(온라인 화상회의 시스템 'Zoom' 활용)
- (참석자) 메타버스 얼라이언스 PG 47개중 23개 발표(붙임참조)
- 11.14.(목) 11개 발표 / 11.18.(월) 11개 발표
- (진행방식) PG별 활동계획서 피칭(15분)후 전문가와 1:1 질의응답 및 자문 진행(5분)

□ 회의결과(요약)

- 전문가 의견을 반영하여 PG의 기획이 '메타버스의 속성'과 '개방형 플랫폼' 기능을 갖추도록 안내하여 PG그룹별 기획고도화 유도 (세부 내용 [붙임] 1, 2 참고)

① <메타버스의 속성 관점 >

- PG그룹의 기획 내용이 메타버스 속성*을 갖추지 못하고 있어 메타버스 서비스 플랫폼으로서의 기능 수행에는 미흡하다고 판단됨
* 1) 지속공존가능성과 2) 경제시스템, 그리고 3) 제3자 중심의 창작/거래 생태계
- XR 서비스, XR 솔루션을 메타버스 서비스로 제시하고 있으며, 사용자 측면*에 대한 고려가 미흡한 공급자 관점의 기획으로 판단됨

- * 사용자 확보 가능성에 대한 고려 미흡, 사용자의 서비스 이용 환경(모바일, VR/AR 디바이스 활용 여건, 사용자의 ICT 활용 수준)에 대한 고려 미흡
- 예) 문화유적지를 3D로 구현, 아바타를 이용한 관광체험 제공 / 3D공간에서 아바타간 교육콘텐츠 제공 및 상호작용 지원, 3차원 공간제작을 지원하는 기술, 인프라 등
- o 기존 레거시 미디어/콘텐츠의 공급-소비방식에서 탈피하여 단순 3차원 시각화 수준을 넘어 위 3가지 속성이 모두 내재된 혁신적인 메타버스 사업으로 기획 고도화 필요

② < 개방형 관점 >

- o 정부 정책 방향으로 제시한 개방형 플랫폼*으로서의 기능성에 대한 기획이 미흡하여 개방성을 지향하도록 기획 고도화 유도 필요
- * 1) 개발도구의 SAAS/PAAS 공급, 2) 일반인용 저작도구 제공, 3) 3rd party의 신 비즈니스모델을 지원하는 외부기능 연동형 시스템 API 개방)
- o 단순 XR 서비스를 넘어 확장된 지속 가능한 메타버스 플랫폼을 지향하도록 개방성에 대한 기능 요구사항 3가지 중 1개 이상을 기획에 반영하도록 유도 필요

③ < 서비스 범위 및 성능 관점 >

- o 메타버스 특성을 반영하여 완성도 높은 서비스를 실현하기 위해서는 단계별 개발 고도화 전략 수립 필요
- 메타버스 서비스를 위해 기술융합, 서비스 플랫폼 개발, 사용자 참여 도구, 회원확보, 단말, DB 등 다양한 요소가 포함되어 있어 개발 과제 입장에서 고려해야 하는 영역이 매우 넓음
- 메타버스 속성(지속성, 경제활동, 개방성)을 반영하기 위해서는 단계적으로 목표 수준 설정 및 고도화할 필요가 있음
- 사업 기간 종료 후 후속 계획을 통해 서비스 지속과 확장에 대한 계획을 연계할 필요가 있음

④ <대상 서비스/콘텐츠의 범위와 수요 관점>

- 대상으로 하는 서비스의 수요자에 대한 분석과 이를 위한 메타버스 서비스 운영 및 방안 제시 필요
 - 메타버스 서비스의 범위와 대상으로 하는 사용자/수요자에 대한 범위가 모호함
 - 사용자 확대와 메타버스 내 서비스 연계 측면에서 시너지를 발휘할 수 있는 구성이 되도록 전략 필요

☞ 종합의견(향후 기획 고도화 방향)

- ① '메타버스 속성'(3가지)은 기획에 필수적으로 반영 필요
- ② '개방형' 기능을 갖추도록 1개 이상을 선택적으로 반영 필요
- ③ 서비스 품질과 범위를 단계적으로 고도화할 수 있는 전략 필요
- ④ 대상으로 하는 서비스/콘텐츠 타겟에 대한 전략 필요

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

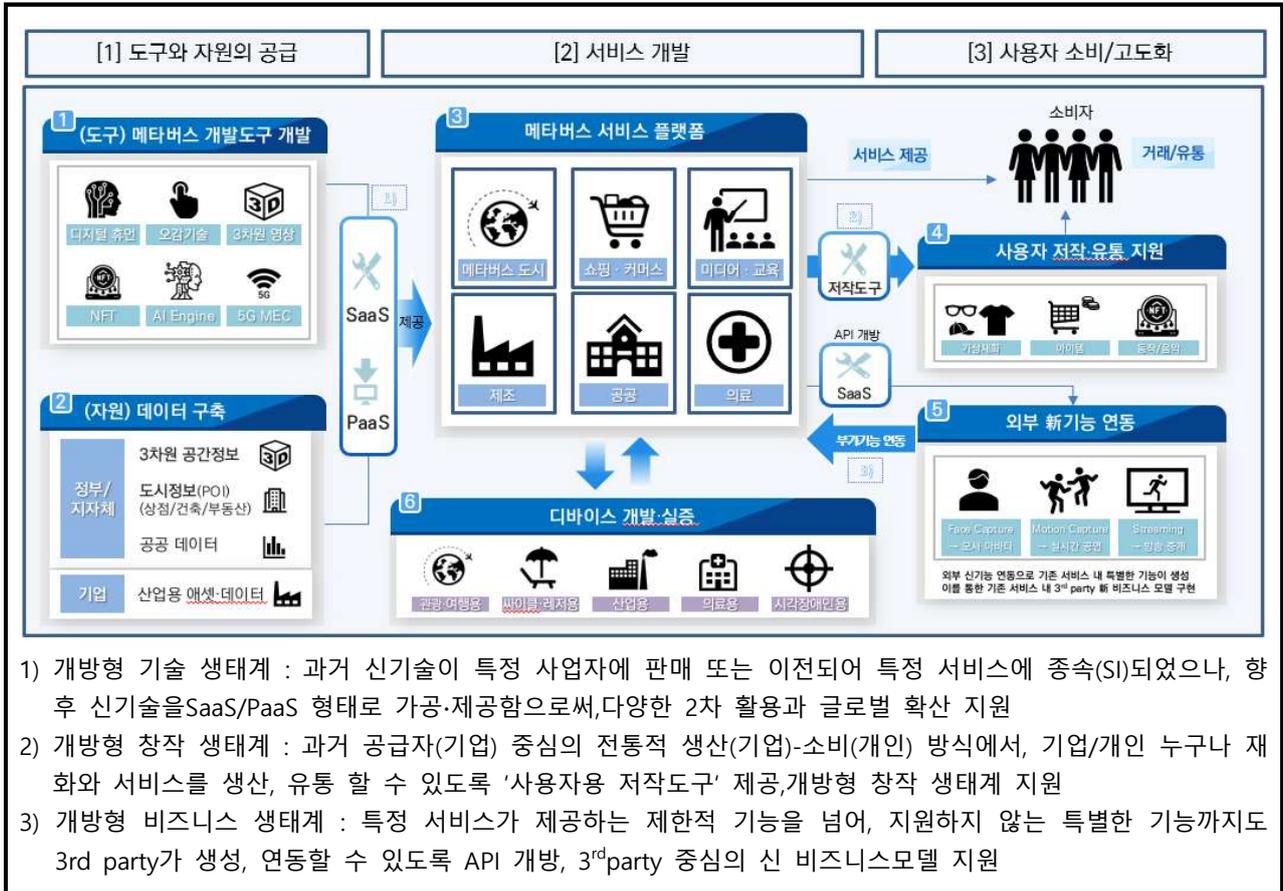
메타버스 8대 속성(출처: Roblox)

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