

메타버스의 이해

1. 제페토(Zepeto)를 통해 본 메타버스

- 증강현실(AR) **아바타**로 즐기는 2.5D 소셜네트워크서비스(SNS), 사용자와 함께 만드는 **세상**
- 이용자의 얼굴을 인식해 실제와 닮은 아바타를 만들 수 있음 (나를 닮은 아바타)
- 2018년 출시, 만3세이상 가입, 가입자 2억명, 누적다운로드 2억8천만
- 해외비중 90%, 165개국, 이용자 80%가 10대,
- 네이버 서비스 중 최단기간, 최대 규모의 글로벌 가입자를 확보 (년 매출 70% 성장)
- 네이버 자회사 네이버제트가 운영, YG·빅히트(120억), JYP(50억) 등이 투자
- 제페토 스튜디오(의상, 신발 등 아이템 제작 판매) + 제페토 월드(테마별 가상공간)로 구성
 - ※ 로블록스 게임: 5000만개, 800만명 참가
- 기존 게임과의 차이점은 현실(자신) 반영의 정도 (캐릭터와 맵) -> 몰입감 확대, 창작공간

[배경]

- 모바일 인터넷과 스마트폰의 휴대 (연결된 개인) + 코로나 팬데믹 (촉매제)
 - : 4차 산업혁명의 부산물
- 멀티버스 세계관의 확장

[시각]

- 참가 기업: 소비자에게 기존 미디어와 다른 새로운 경험 제공
 - (가상 팬사인회, 패션쇼, 콘서트, 브랜드숍 등)
- 참가자(개인) : 가상 세계안의 또다른 나(부캐), SNS의 일종(자기표현),
 - : **창작, 놀이(체험), 게임, 소통, 대리만족, 수입** 공간
 - : 의류 등 아이템 제작, 대리 커스텀(성형), 대리만족(명품)

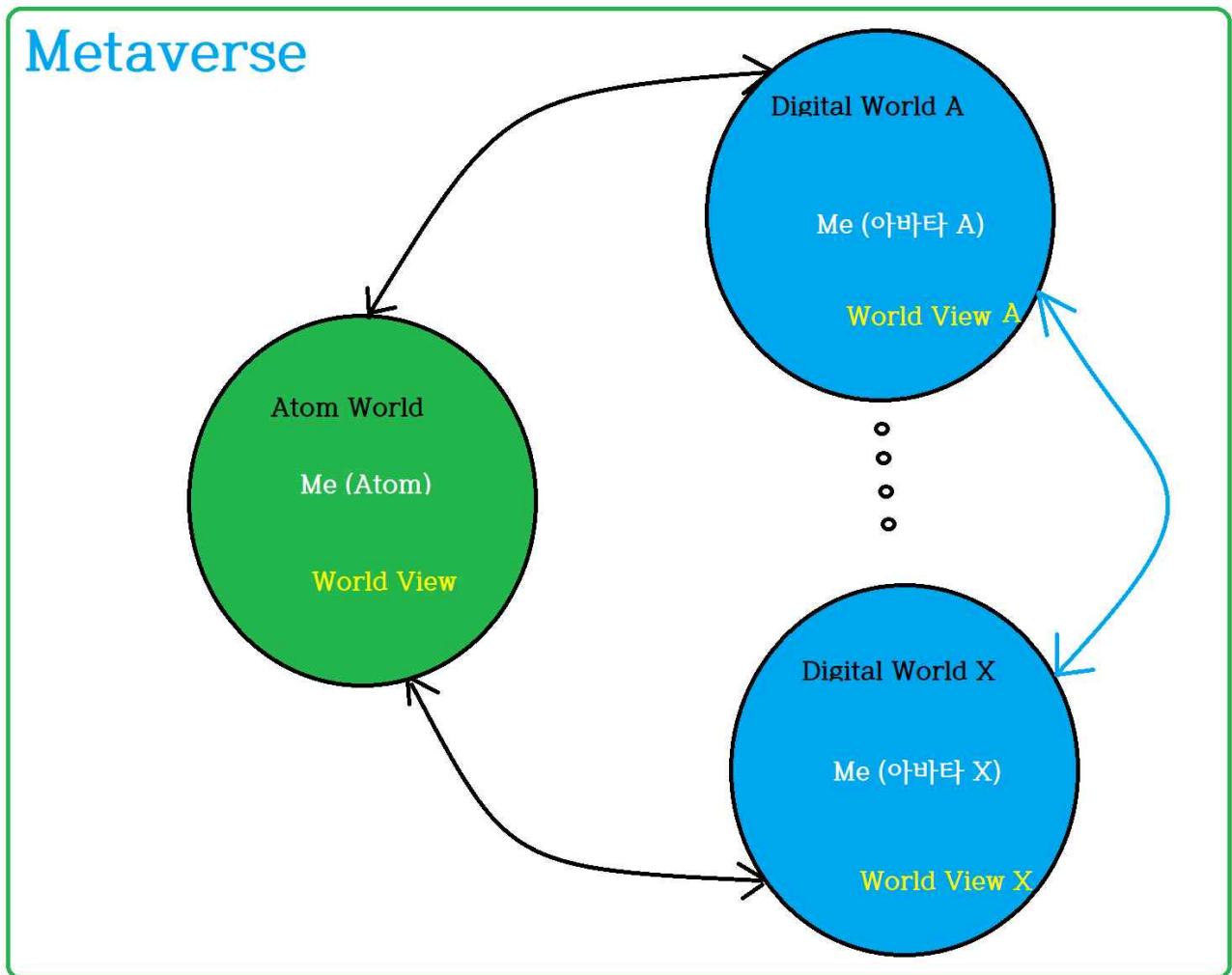
[비즈니스]

- 이용 산업 : 엔터테인먼트, 마케팅, 게임, 패션, 만화(제페토 드라마), 교육 등
 - 제페토드라마: <https://www.youtube.com/watch?v=JLknDiGvOmY>
<https://www.youtube.com/watch?v=yJ1rNiKlbzY>
- 플랫폼 기업을 지향 (향 후 개인 수익의 30%를 수수료로 받을 예정)
- 경쟁상대 : 로블록스, 포트나이트, 마인크래프트
- 예) 플레이리스트사는 인기드라마 주인공의 방(맵) 체험공간 운영, 2차 창작물 생산 자극

[문제점]

- 사이버 성범죄, 성희롱, 욕설, 혐오발언
- 현금결제 유도
- 개인정보 유출
- 현실세계와의 혼동
- 10대 중심

2. 메타버스의 특징



2.1 새로운 세계와 세계관

- 4차 산업혁명의 결과로서, 연결된 개인 중심의 사회 (기존과 다른 질서와 환경)
개인 중심 + **자아 확장 (Self Extension)**
- **멀티버스 세계관** (Atom 세계+Digital 세계)의 출현
- 내가 창조하는 세계 속의 **또 다른(상상대로의) 나(아바타)**
- 물리법칙이 제한되고 디지털 법칙이 지배하는 세계 (world)
(제한된 중력, 죽지 않고, 시간이 멈추고, 기억이 사라지지 않는 ...)
- 물리적 세계 속의 나와 디지털 세계 속의 다양한 나(아바타)들이 연결된 세상
(“나”와 “나”가 연결된 세상)
- 삶에서 디지털 세계 비중의 증가
- 물리적 세계와 디지털 세계 사이의 **상호 연결성** 강화 (몰입감, 즉시성, 상호연결성)
- 플랫폼이 아닌 월드(World)

2.2 메타버스와 산업적 변화

- 몰입감 극대화 인터페이스 기술과 산업의 발전 (XR+AI, 5D, 5G)
- 블록체인, 블록체인 기반 NFT(Non Fungible Token) 관련기술의 발전
(NFT:독점적 소유는 가능하나 독점적 사용은 불가능, 저작권법의 보호는 안됨)
- 소수의 Story Telling(콘텐츠)에서 다수의 Story Living(월드) 산업으로 발전
- 물리적-디지털 세계간의 연결과 관련한 산업의 발전
(법률, 통화, 증명 및 인정 등)
- 아바타를 넘어 나의 에이전트로의 발전 가능성 (AI에 의한 '나'의 학습)

2.3 메타버스의 장점

- 꿈의 또 다른 실현 (자기 만족, 증강된 개인)
- 현실세계 나의 확장 (대리만족과 환타지 구현)
- 새로운 수익 창출의 기회 (크리에이터)
- 새로운 놀이, 새로운 문화
- 교육, 공공서비스, 엔터테인먼트 등 다양한 분야에서의 혁신적 효과
- 마케팅, 전시, 공연의 잇점 (오프라인보다 대규모 참석이 가능)
- 시간과 비용의 절감 (실감 구현)
- 환경보호 (이동과 공간 등 낭비의 디지털 대체)

2.4 메타버스의 해결할 점

- 지적재산권 침해, 해킹, 성희롱, 사이버 인권 침해,
- 개인 제작 게임등급 부여
- 신체에 미치는 영향 (운동부족, VR과다몰입)
- 이종 메타버스 간의 연결 수준
- 새로운 세계관에 따른 다양한 질서의 정립 (법, 가치관,...)