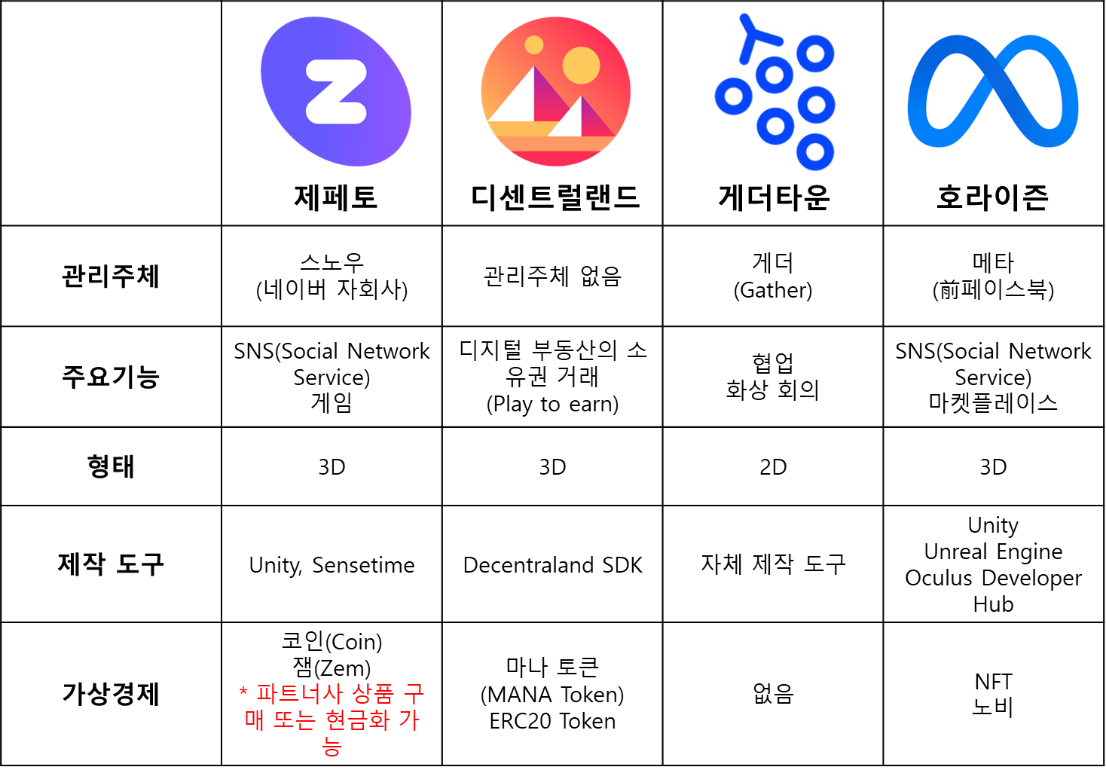
메타버스 사례 분석 및 요약

1. 메타버스 플랫폼 사례



1. 제페토

* 3D + 아바타 + 인터넷 + 소셜 + 게임 + 경제

1. 디센트럴랜드

* ERC20 기반 가상화폐 마나 토큰(MANA Token)을 사용
* 게임 내에서 가상 부동산 거래 가능
* [SDK101](https://docs.decentraland.org/development-guide/SDK-101/), [GitHub](https://github.com/decentraland-scenes/avocado)

1. 게더타운

* 아날로그 감성의 2D 공간
* 아바타 간의 거리에 따라 소리가 달라지는 Spatial Audio 기술 적용
* [GitHub](https://github.com/gathertown)

1. 메타(前페이스북) 호라이즌

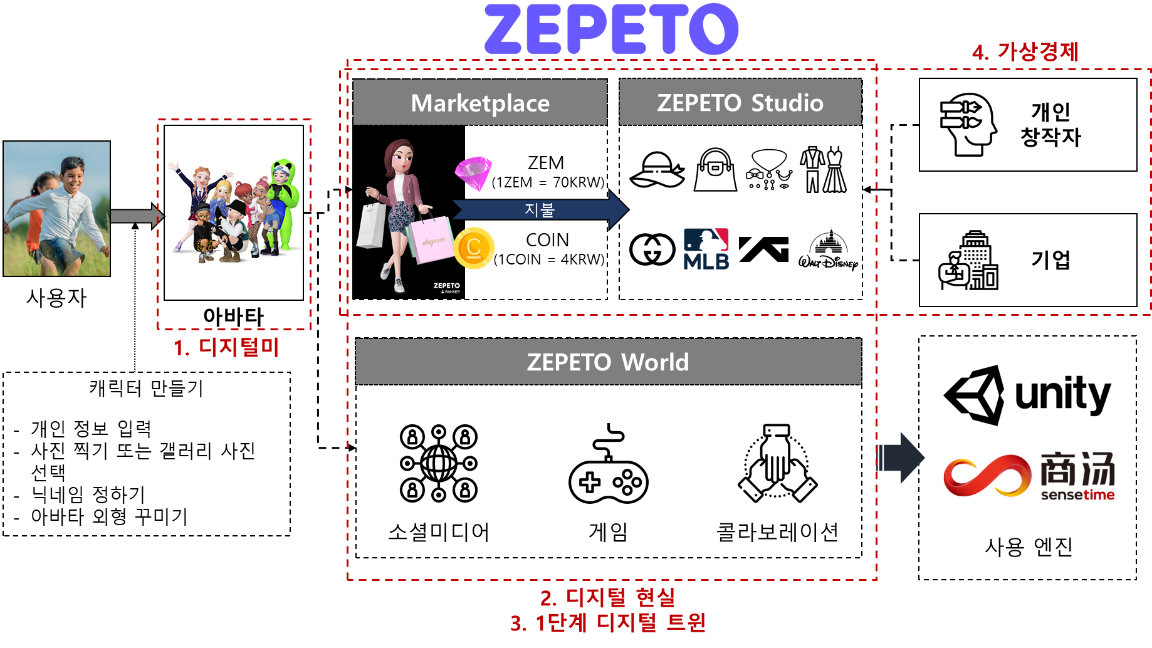
* 메타버스에 암호화폐 지갑 “노비”와 NFT 적용 예정
* [Oculus for developers](https://developer.oculus.com/get-started-platform/)

1. 플랫폼별 구현 방식
2. 메타버스의 시사점 4가지

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

1. 제페토 – 팬덤 문화



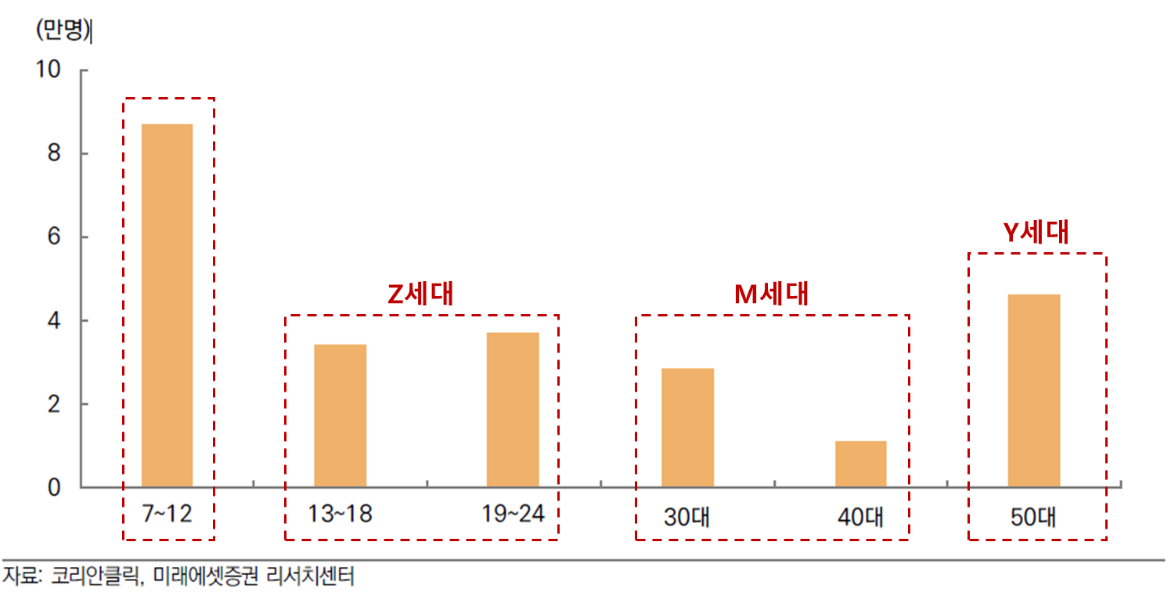
1. 특징

* 케이팝(K-Pop) 문화와 패션 중심으로 성장
* 타 브랜드와의 콜라보레이션을 통한 수익 창출

EX) 제페토 월드 내의 라푼젤, 샤넬 가방 등

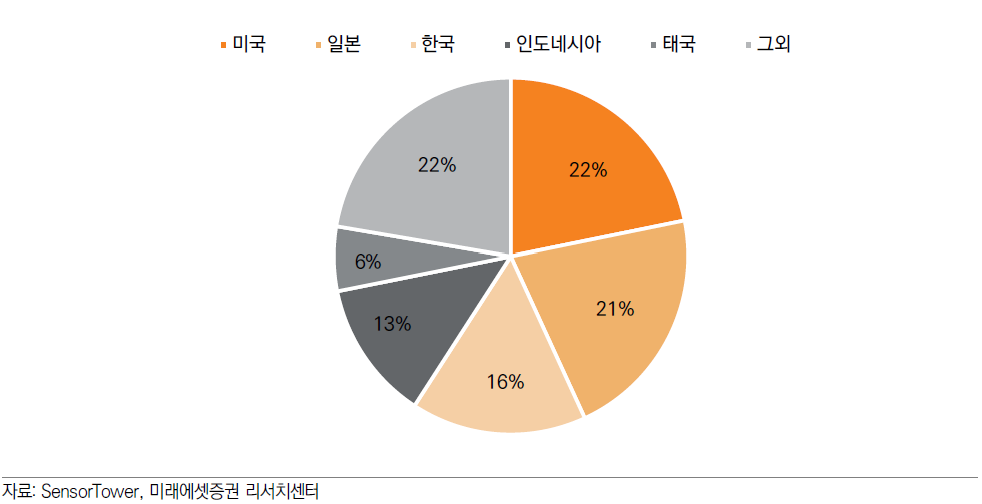
* 3D rendering, 3D sensing 등을 위해 중국 Sensetime, Unity Engine 사용
* 사진을 통한 아바타 생성, 잠원 한강 공원 재현 등 현실을 반영한 “1단계 디지털 트윈” 적용
* “1단계 디지털 트윈”은 현실세계 복제 단계이며, 가상세계가 현실세계에 영향을 미치지 못함

1. 사용자 연령대 분석

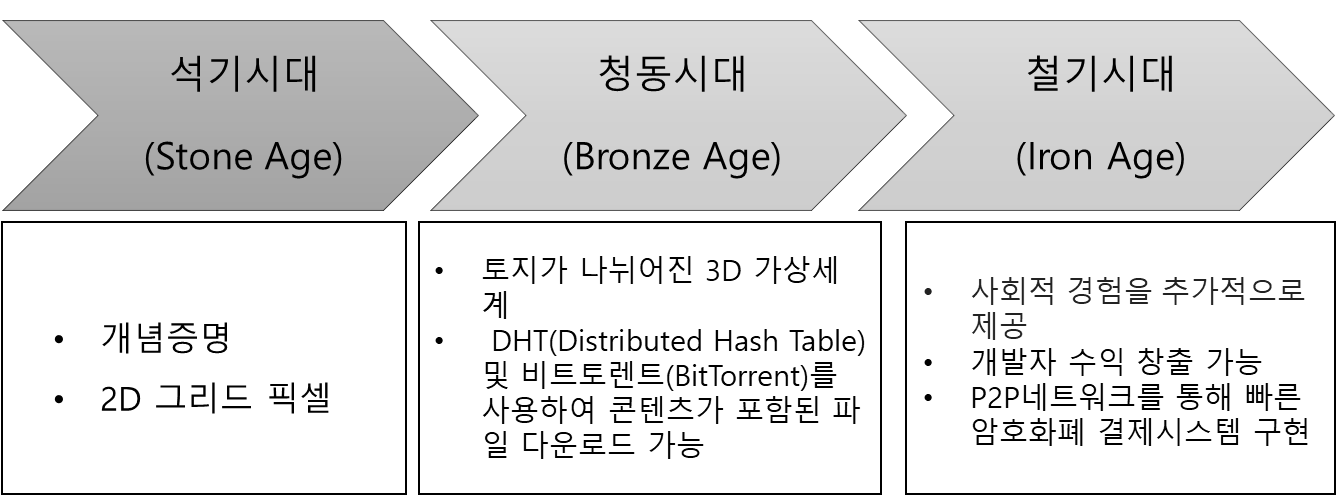


* 다수 언론 보도와는 달리 M세대 또는 Z세대 보다 7~12세, 50대 이상 사용자 많음

1. 국가별 매출 비중

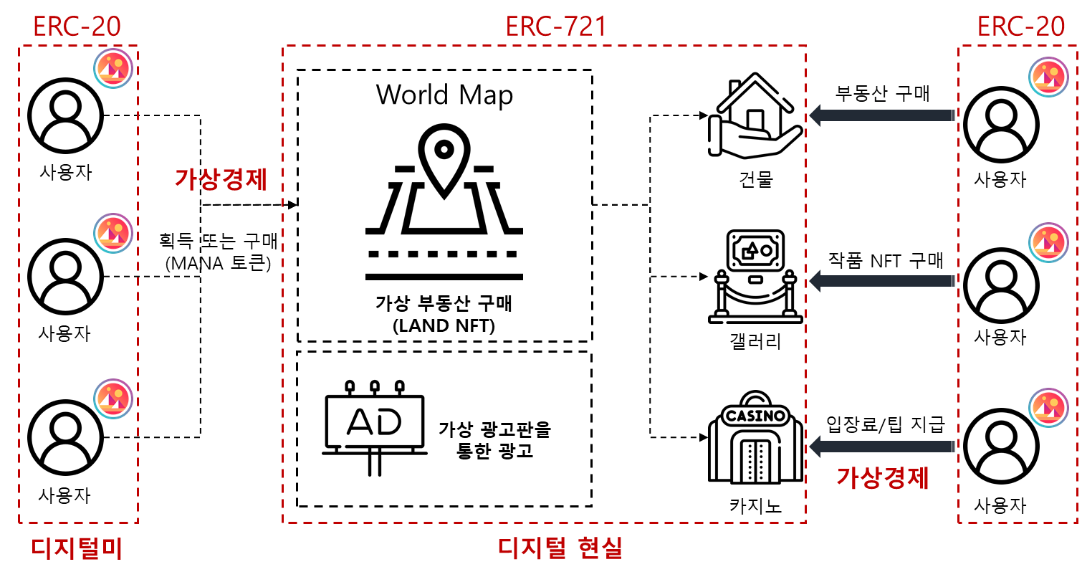


1. 디센트럴랜드 – 이더리움 기반 메타버스
2. 가상세계 특징



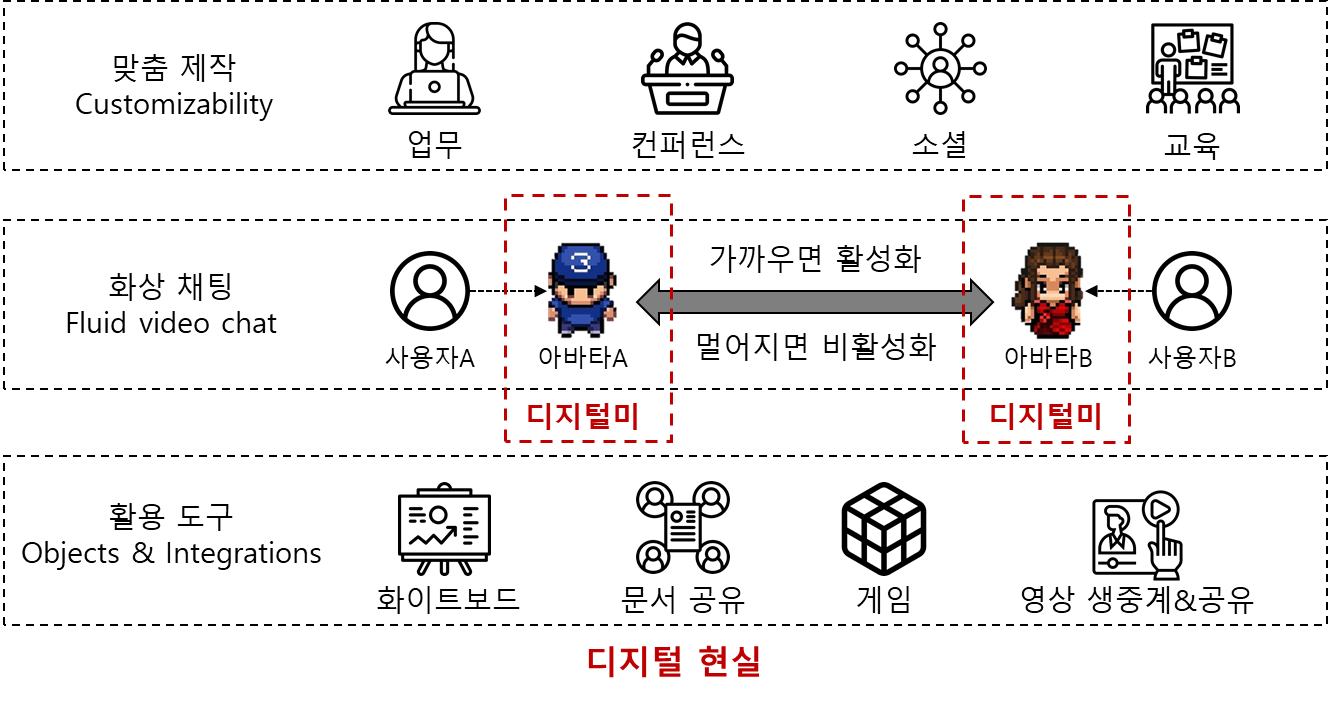
* 이더리움 블록체인을 기반으로 하는 가상현실 플랫폼
* 석기시대, 청동시대, 철기시대 등으로 구분하여 발전

1. 주요 기능



* 토지는 이더리움 블록체인 상에서 소유권을 추적할 수 있는 부동산 토큰으로 표현됨
* 토지는 ERC721표준에 기반하여 다른 종류의 암호화 자산과 교환 가능
* 토지 소유권은 신원확인 시스템의 한 종류이며, 토지의 좌표를 통해 자격을 증명
* World Map은 10m x 10m를 한 단위로 하는 LAND로 구성
* 각 LAND는 고유한 정보를 담을 수 있는 ERC-721 프로토콜을 따름
* 사용자는 경매에 참여해 소유권(LAND)을 획득하거나, 타인의 토지 구매 가능
* 기업은 통행량이 많은 토지나 그 인근에 간판을 달아 광고 집행 가능

1. 게더타운 – 메타버스 협업툴
2. 주요 기능



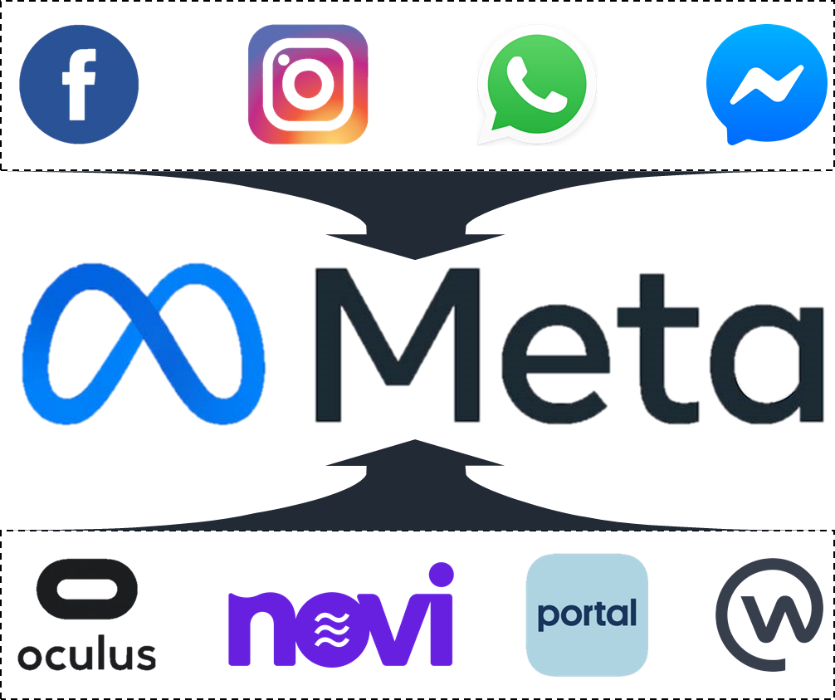
* 실제 사람들과 마주할 때 대화하듯이 자연스러운 환경에서 화상 채팅 가능
* 화이트보드, TV, 게임 등 다양한 오브젝트를 통한 커뮤니케이션 가능
* 사무실, 파티장, 루프탑 등 사용자가 원하는 대로 공간 제작 가능

1. 가격



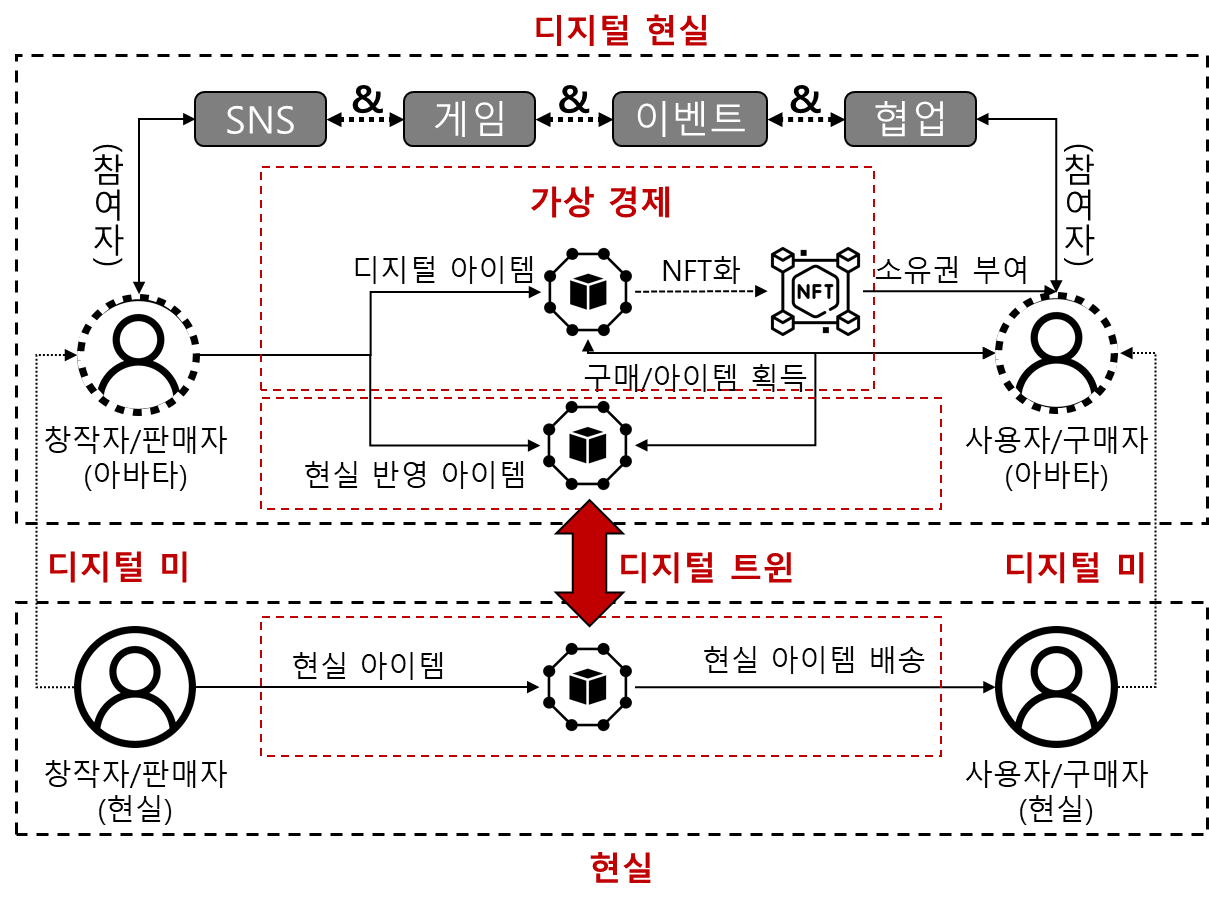
* 무료 이용 시 최대 25명 동시 접속 가능
* 유료 이용 시 최대 500명 동시 접속 가능

1. 메타 – 페이스북 → 메타



* 5년 내 유럽에서 1만개의 새로운 고급 기술 인력을 채용
* 내년 새로운 VR 헤드셋 신제품 출시 계획
* 앤드류 보스워스 부사장 “앞으로 몇 개월 동안 페이스북의 모든 관련 제품과 서비스 브랜드를 메타로 단계적으로 바꿀 것”

1. 메타버스 요약



1. 디지털미

* 아바타는 가상 공간에서 사용자를 대신해 다른 사람들과 상호작용 또는 의사소통을 하는 분신
* 2D, 3D, 홀로그램 등 다양한 형태 가능

1. 디지털 현실

* 가상 현실(오픈 월드)에서 경제, 문화, 정치 등 다양한 활동 가능

1. 디지털 트윈

* 현실에서 행하는 행동이 가상 현실에 반영되고, 가상 현실에서 행하는 행동이 현실에 영향을 미치는 과정

ex) 사람이 직접하기 위험한 작업을 가상 현실을 통해 원격 제어

1. 가상경제

* 가상 세계에서의 경제가 현실 세계의 경제와 연결됨
* 가상 세계에서 디지털 상품 판매 → 암호화폐 획득 → 거래소를 통해 현금으로 환전