

메타버 (환, 2021) 1-3

1)

- <포 나 > 래 연(1,200 명 람), 故 탄 동
대, <리 오 >와 K/DA, 에 파, MBC < 났다>...
- 메타버 : 1.5 달 출, GDP 1.81% (2030)

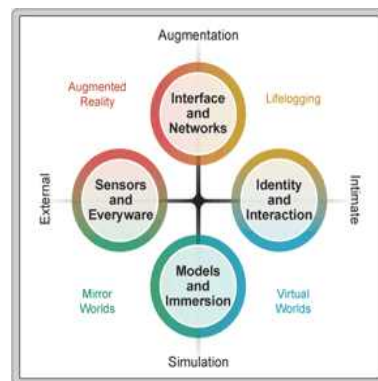
2) 메타버

- (meta) + (e e)
- < 래 (C a)>에 ,
3D 메타버 명명

대	에	타	메타버	에
다	메타버	에	람	출
다	에	래		
다.				

3) A (A e e at t e at) 메타버 (201)

- 1 리
- 3D 나
- , , , 에
- 에 다



-) , 메타버
- 메타버 다 람
- (P a eat):
- , 5G와 , A , ..
- <포 나 > 3.5 명, < 래 >, < > 2 명, < > 1.5 명..
탄

1) 메타버

- 2003 < > 출

2) 메타버 30 에 다

- (18 0) 오 , (1 30),
(1 5) . 에 오 달

3) 메타버 () 다

- 메타버 , , , 연

) 메타버 다

- 나 메타버 , , 에 다

5) 메타버

- 2003 , 201 . 나 , 에 메타버 명 다

:

	과거 메타버스	현재 메타버스
자유도/적용 분야	<ul style="list-style-type: none"> • 미션 해결, 목표달성, 경쟁 중심 게임 (ex. RPG, MMORPG 등) • 독립적 가상 생활/소통 공간 (ex. Cyworld, Second Life) • B2C 분야 중심 	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 + 가상 생활/소통 공간(협력, 여가, 문화) 융합 → 이용자가 선택적 활용 (ex. ROBLOX, Minecraft, Fortnite 등) • 가상공간, 아바타를 활용한 생활/소통 특화 플랫폼 (ex. 제페토, 동물의 숲 등) • B2C + B2B + B2G, 경제사회 전반
기술 기반	<ul style="list-style-type: none"> • PC, 2D 중심 • Data Tech, Network, AI, XR 독립적 발전 	<ul style="list-style-type: none"> • PC, Mobile, HMD, Wearable 기기, 3D • D.N.A + XR 융합 및 진화
경제 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 플랫폼 내 아이템 구매 등 소비 중심 • 공급자가 제공/제약하는 아이템 거래 (ex. Second Life) 	<ul style="list-style-type: none"> • 이용자가 게임/아이템/가상공간을 쉽게 개발/제작/활용할 수 있는 생산 플랫폼이 존재 (ex. ROBLOX, 스팀, 제페토, STARDOL) • (ex. ROBLOX 내 월 나스엑스 공연 3,000만명, Fortnite 내 트래비스 스콧 공연 1230만명)
소유권	<ul style="list-style-type: none"> • 구매한 가상 자산에 대한 관리 중심 	<ul style="list-style-type: none"> • 생산한 가상 자산에 대한 소유권 관리가 중요 • NFT(Non-Fungible Token)과 메타버스와의 결합이 확대

1 5 명, 8 명

5,000

328. 달 (2020)

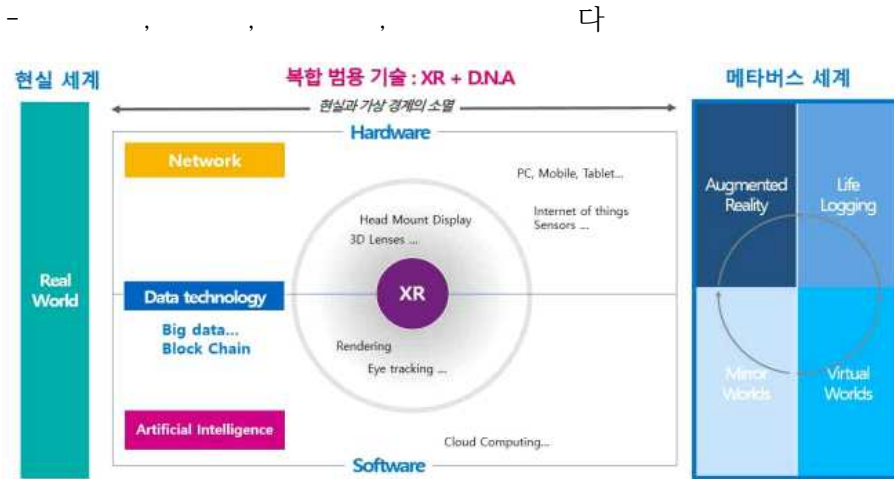
래 : ,200 달

(201), 2 5,000 달 (2020)

1)



2) 메타버



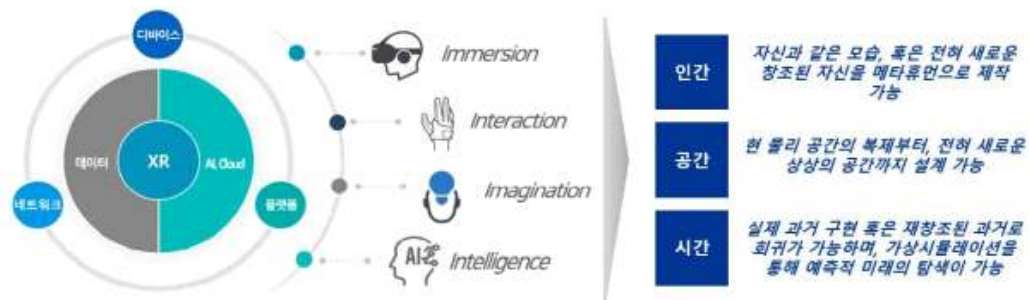
3) 와 메타버

- +D. .A 동 ,
- : () 동 에 ,
- 출
- +D. .A : < 낮다>

[그림] 경제가치의 진화와 가상융합경제



[그림] 복합 범용기술이 제공하는 차별화된 경험 가치 4I



[그림] 포스트 인터넷 혁명, 메타버스



[그림] 인터넷 시대의 한계와 메타버스 시대의 혁신 요소



- 5 -

[그림] 메타버스 게임, SNS 플랫폼

구분		내용
로블록스 (게임)		<ul style="list-style-type: none"> - 전 세계 이용자 : 1억 6400만 명('20.8월 기준) - 가상 세계를 스스로 창조하고 실시간으로 게임을 즐길 수 있는 플랫폼 - 게임개발, 아이템 판매로 연 10만 달러(약 1억1,200만원)가 넘는 수익을 올리는 유저도 존재 - 가상화폐 'Robux'가 통용돼 경제 생태계까지 완성된 '제2의 현실 세계'
마인드 크래프트 (게임)		<ul style="list-style-type: none"> - 전 세계 이용자 : 1억 1200만 명('19 기준) - 레고 같은 블록을 이용자가 마음대로 쌓아서 새로운 가상세계를 만드는 게임 - 2011년 서비스 시작 후 2014년 MS가 3조 원에 인수
포트나이트 (게임)		<ul style="list-style-type: none"> - 전 세계 이용자 수 : 3억 5000만 명('20년 5월 기준) - 2017년에 출시, 배틀로얄 방식의 게임과 함께 파티로얄이라는 공간에서 사용자들이 함께 어울리며 즐겁고 편한 시간을 보낼 수 있도록 지원 - 미국 힙합가수 트래비스 스콧은 포트나이트 가상 콘서트로 오프라인 대비 매출 10배를 달성(216억 규모)
제페토 (SNS)		<ul style="list-style-type: none"> - 전 세계 이용자 수 : 2억 명(2020말 기준) - 3D 아바타 기반 Social 네트워크 서비스 - 이용자는 AR 패션 아이템 제작 등 수익창출이 가능 - 제페토에서 개최된 블랙핑크 버추얼 팬 사인회는 3천만, 아바타 공연은 4천만 view를 돌파
샌드박스 (게임)		<ul style="list-style-type: none"> - 블록체인 기반의 가상게임, 생활 플랫폼 - 플랫폼 내에서 유통되는 코인 SAND는 가상화폐 거래소 업비트와 빗썸에서 거래 가능
디센트럴랜드 (생활)		<ul style="list-style-type: none"> - 블록체인 기반 가상세계 플랫폼 - 유저가 이름과 아바타를 직접 설정한 뒤 가상 세계를 탐험 - 유저들은 업데이트, 토지 경매 등 커뮤니티와 연관된 모든 의결사항을 투표할 수 있고 게임 개발사마저도 유저 동의 없이 게임 세계관 변경이 불가

- 3) 1 대 메타버
- , 리 대
 - A C e, A K t, 나 나
 - 버 : 환 메타버
-)
- (M e a): 201 / , 130 (2020)
 - : 메타 리에 (에), 리에 (
 -), (t), D A 오(1)
 - 대 , 대: 13 달 (2025 1), 50%
 - (2025)
 - , , , / , 대, 나 , ,
 - 대 , , 동
- 5) 메타버 에
- (at a) : 타 , ,
 - , 오 , M M 메
-) 메타버
- : 1 달 (1 1) -> 2 달 (2020)
 - -> 1 00달 (2030)
 - 오 2 , 오 ,

- 2) 메타버 에 동
- BM 버 동 메타버 환
 - 오
 - 동
 - :
 - 대 메타버 : 대 , 에 ,
 - 20%, 연 15%
- 3) 메타버 환
- 에 버 : M 2 와 -> 1/3
 - :
 - G : , 3 %
 - : 리 , 리에 , 리

-
- 1) 에 램
- :
 - 메타버 환 에 대(ee t에 38%→2% , 202
 - 나 :
 - :
 - G : 3D 메 타
 - 리 D 대

- 2) 메타버 에
- : C , 오 연 (, 파 ,
 - ,) 에 C
 - t eet : , 리
 - 와 :
 - :

-
- 1) 명 , 메타버
- 출 188 (2020), 파 출 2 2 (2002) -> 1 1 58
 - (201) / 5 파(201)
 - 다 버 메타버 명
- 2) A , 메타버
- 나 : 동 1 포 < >
 - :
 - 포 나 : 나 , 1 리 (버 동 1)
 - : <포 나 > 연 (대)
 - G : <동 > , 래 ()
 - , 타
 - :

- 3) 명 메타버 대
- , , 나 동
 - ,

-
- 1) 와,
- :
 - 리(M), (a e) 8.8%
 - , , 에 , ,

- 2) 동 , 메타버
- 리

포

- 포 , , , 포 나
- 포 타 : 와 A

) 나 , 메타버

- (1500 란), 에
- (), 명 ,
- 3 0 ,

-
- 오 : , 120 330
 - Matte t: 3D 메 1 환
 - B P 파 동 동
 - 에
 - : 파 3D 환 .
 - 래 : , 100
 - , 출 0 (2020)
 - 2: 동 래 , .
 - 2 달 3 , 래 5 (2 , 1 0)