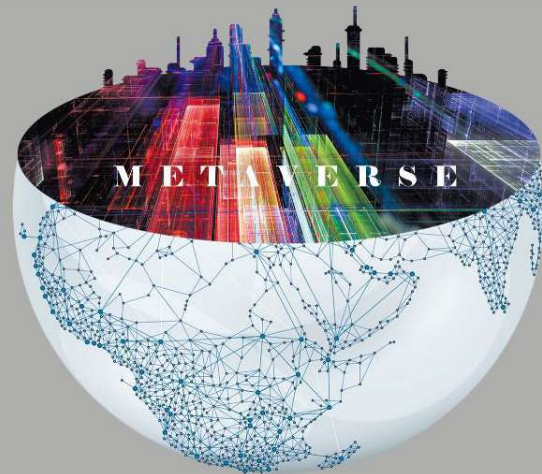

메타버스가 만드는 가상경제 시대가 온다

The Era of Virtual Economy is Rising
over the Borderless Metaverse



최형욱

technology strategist, innovation catalyst & CEO, L!FESQUARE

코로나로 불거진 비대면 라이프스타일,
'메타버스'라는 상상력의 대중화,
급진적이고 융합적인 사회, 기술 변화를 모두 포괄하는 현상

→ 메타버스 현상





Second Life (2003)



Anshe Chung a.k.a. Ailin Graef



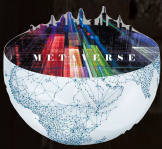
ANSHE CHUNG SIMS

Adam Pasick, a.k.a. Adam Reuters at Reuters Atrium



Political Campaigns



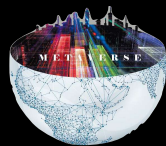


Second Life 실패로부터 배운 교훈

1. 기술적이슈 (높은 자유도에 비해 불편하고 체계적이지 않은 사용자경험, 낮은 화질과 요구되는 높은 컴퓨팅 성능)
2. 공급자 중심의 상업화와 고객가치의 부재
3. 모바일 기반에 대한 대응 부족

→ 이후 많은 서비스에 영향을 미침(Avakin Life, SIMS, Decentaland...)

왜 지금 메타버스인가?



60.1%



92.8%

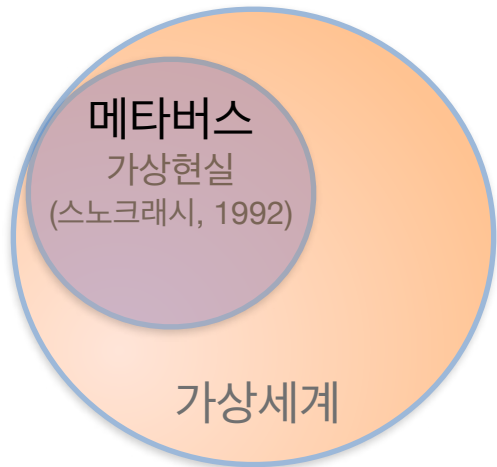


협의의 메타버스

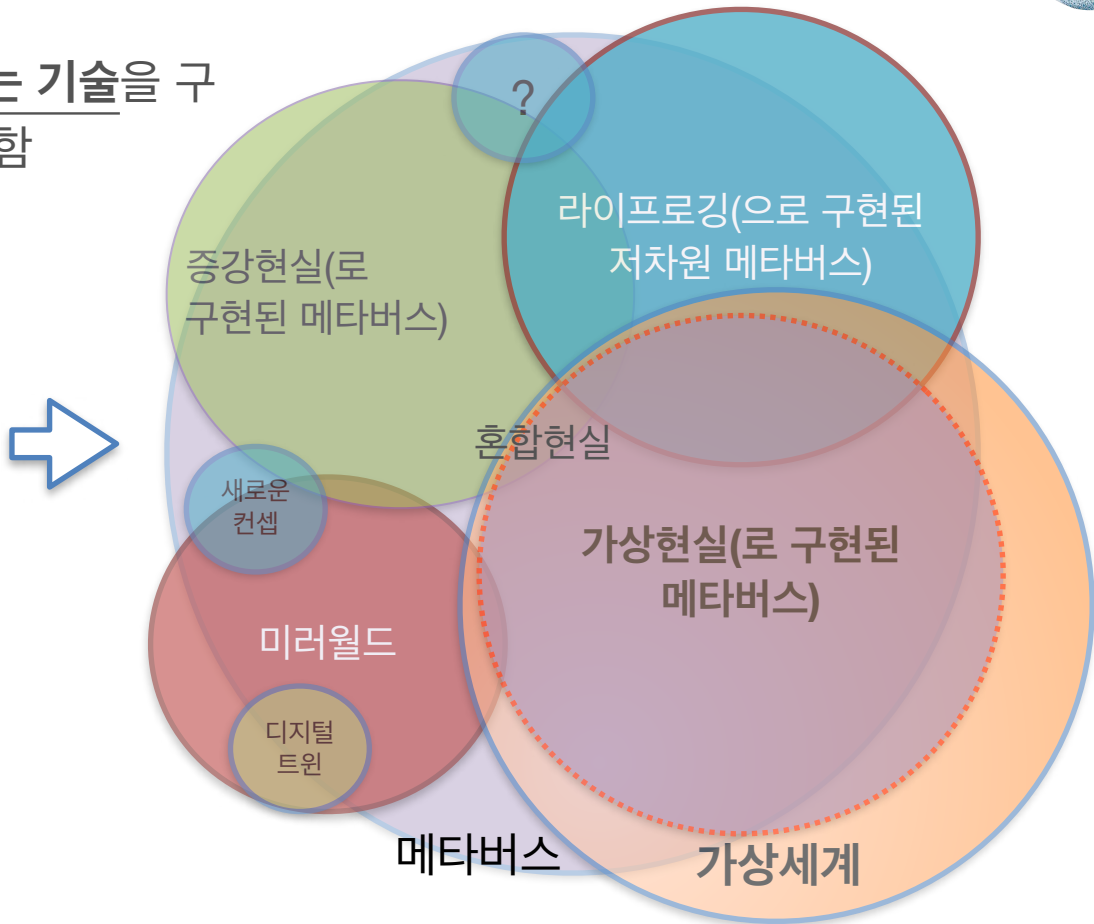
광의의 메타버스로 개념 확장



🪐 메타버스와 메타버스에 적용되는 기술을 구분하여 이해하고 개념을 확장해야 함



🪐 점점 더 메타버스화되고 있음
저차원 → 다차원, 기술 융복합

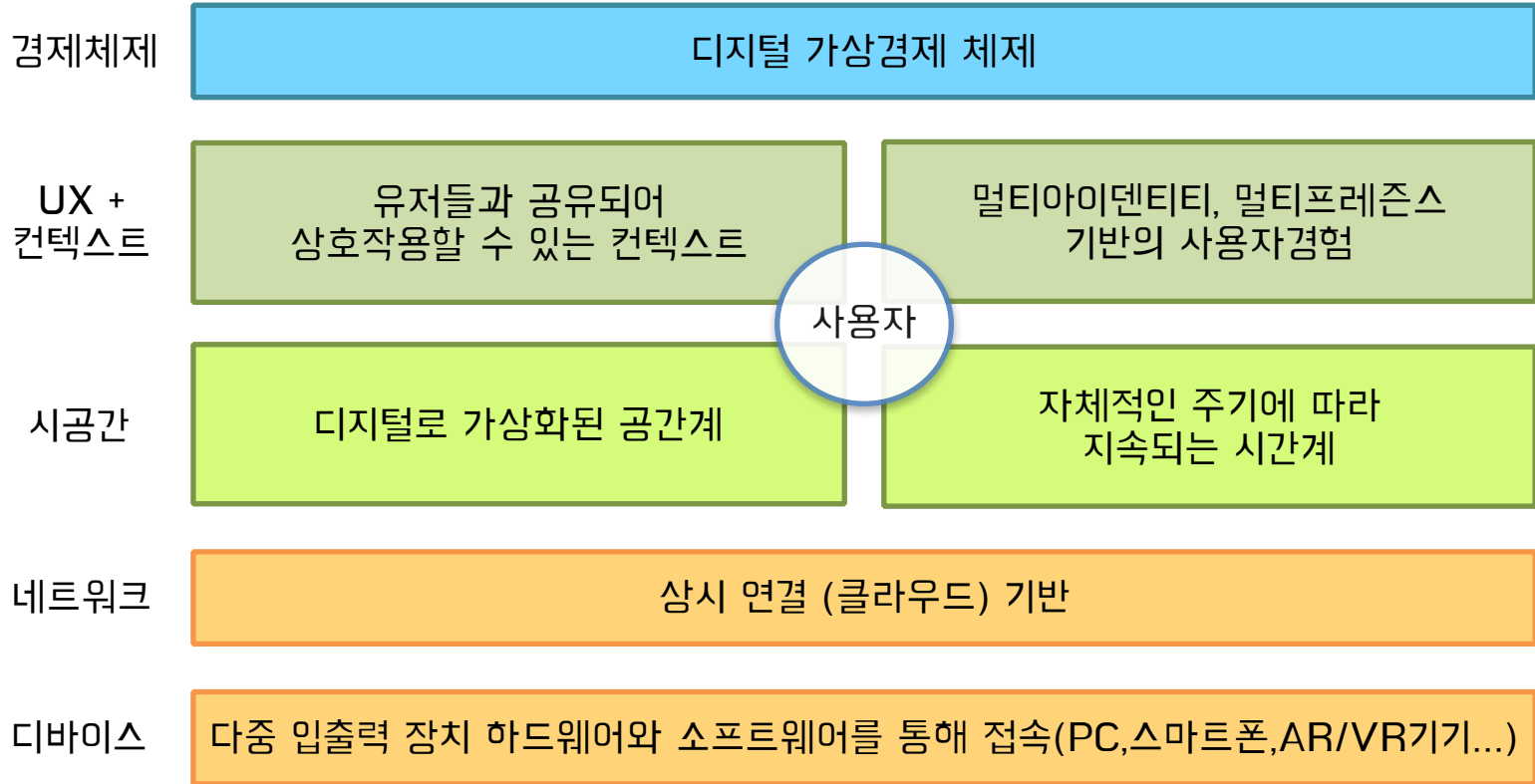
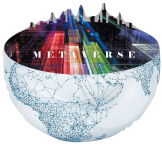




메타버스 (Metaverse)

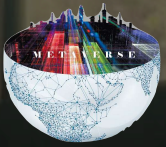
유용하게 증강된 현실세계와 상상이 실현된 가상세계,
인터넷과 연결되어 만들어진 다차원 디지털 시공간들의 집합이며,
현실세계로 부터 접속한 다중 사용자 중심의 무한 세계

메타버스의 7가지 핵심요소



Evolution of Computing Platforms





산업별 메타버스/관련 기술의 가능성

교육

미디어

엔터테인먼트

스포츠/
게임

관광/여행

레저/취미

일하는 방식

디지털
헬스케어

리테일

유통/물류

제조

부동산

금융

의료

건강

모빌리티

건축/
스마트시티

예술

Fortnite Travis Scott Performance (12.30M)



Spatial Virtual Workspace



Immersive Sports Games





Adrian

Francisco

GOAL

FOX
SPORTS
VR

Powered by
live!vr



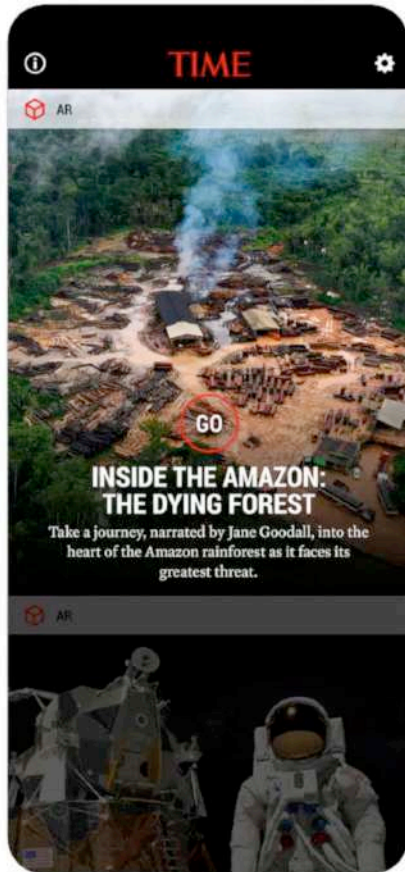
Spatial Journalism





독자를 난민촌 한가운데 던져넣는다.

Spatial Journalism





holoride

Microsoft Mesh



Mesh-enabled Apps

HoloLens Mesh App

AltspaceVR
(new enterprise capabilities)

Microsoft Teams
Coming later

Microsoft Dynamics 365
Coming later

Partner Apps

Toolkit

Mesh SDK & UX Constructs

Developer platform

Capabilities

Immersive Presence

Spatial Maps

Holographic Rendering

Multiuser sync

Core Platform

Users

Session

Consumer and Commercial Graph

Billing

Audio & Video

Identity

Graph

Infrastructure

Multi-device support



Why Facebook launch Infinite Office?



Horizon, the next spatial social networks

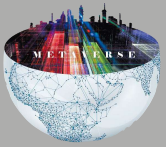


Horizon Workrooms



Screen images simulated. User experience may vary.

가상경제(Virtual Economy)의 부상



1. 가상세계내에서 **생산**과 **소비**가 일어나고(크리에이터 이코노미)를 기반으로 가상재화(Virtual Goods)를 **창출/교환**하는 경제체제
2. 현실세계-가상세계간, 가상세계 내 발생하는 가치의 교환을 포함
3. 가상자산(Virtual Assets)을 통한 가치 축적이 가능

\$388억 IPO > EA \$369억

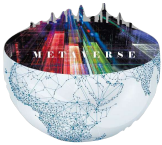


ROBLOX

32.6
MILLION

daily
active users



가상경제의 새로운 가능성 (가상재화와 가상자산)



Digital의 속성

1. 무한복제 ≙ Free
2. 무한전송 ≙ Free
3. 원본 = 사본

Fungible



암호화폐
디지털 기프트콘
포인트

Virtual Goods

- 화폐
금
상품권
.....

Digital

Physical

NFT의 새로운 속성(제약)

1. 유한성(유일성)
2. 진위성
3. 소유성



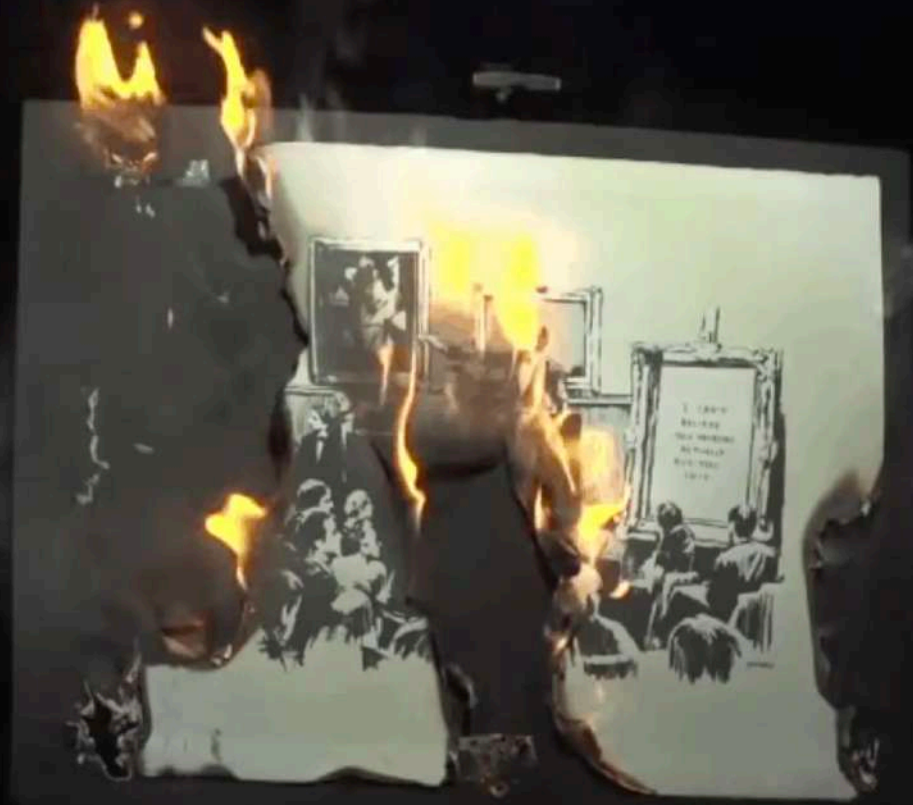
NFT
(NFT가 적용된 디지털데이터)

Virtual Assets

Non-Fungible

- 예술작품
부동산
신분증
.....





Banksy's Morons (2006)

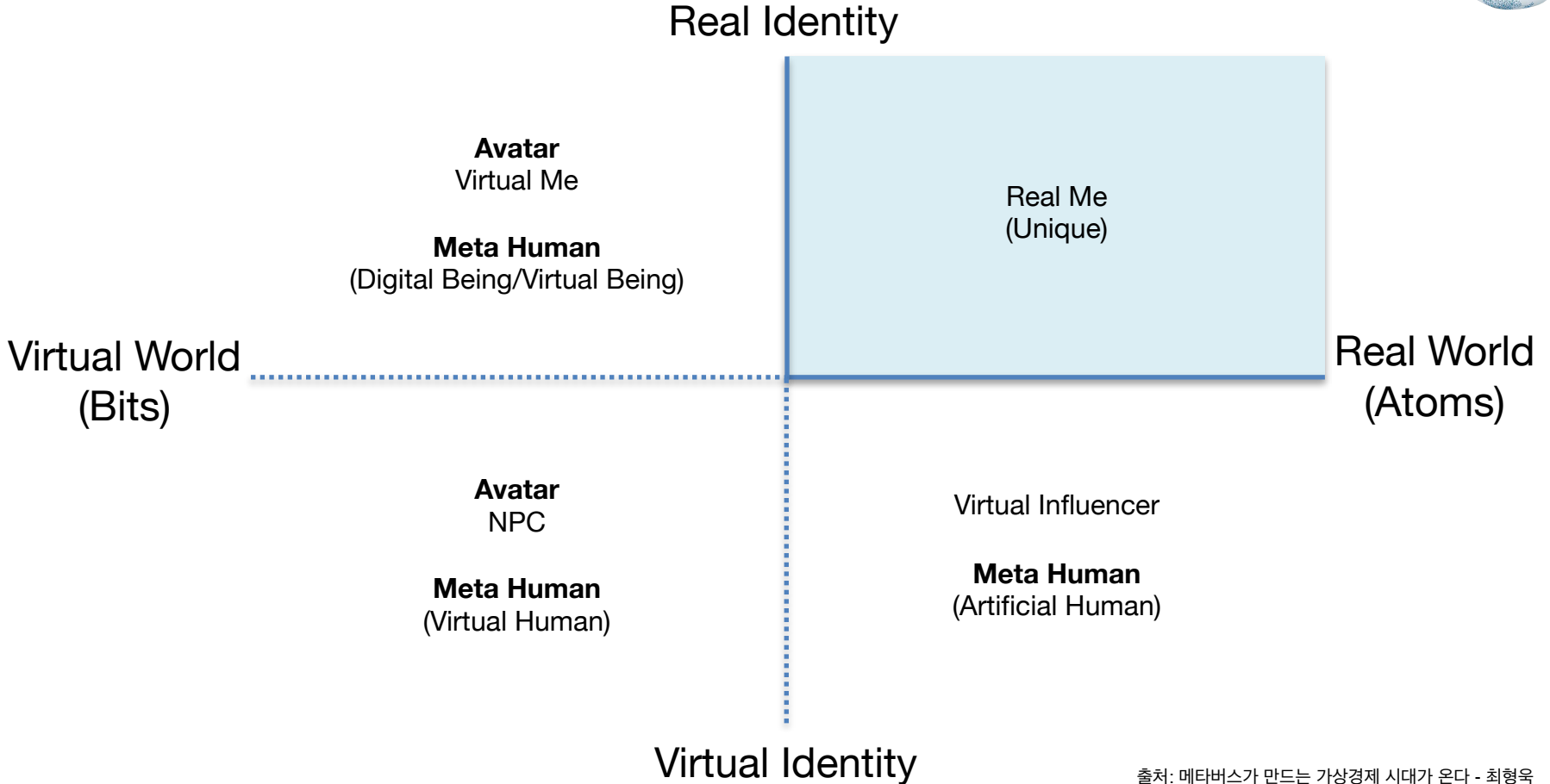
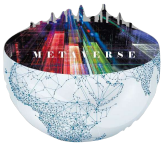
Virtual Influencer, Rozy



Meta-Human and Virtual Being



Meta Human and Multi-Identity



Gucci Garden, Architypes



AVAILABLE ON 05/20, 2PM-3PM

GUCCI GG MARMONT BAG

CHOOSE:

Variant 1

Variant 2

VIEW ITEM

Gucci Dionysus Bag



Gucci Dionysus Bag with Bee

By Roblox

Best Price **300,000** (\$3,405.69) [Buy](#)

[See more Resellers](#)

Type Accessory | Back

Genres All

Description The classic Dionysus with the prominent Gucci Eee over the top. Item created by RookVanguard. This is a collectable item.

[Try On](#) [3D](#)



475 Robux → 350,000 Robux (약400만원)

Decentraland



BLOCKONOMI

MANA Market Cap \$1.5B (2021. 8)

Decentraland



Voloups#63Be#47d2

Sotheby's
in Decentraland



Akanto Axie Infinity: P2E(Play to Earn)





공간의 이동
Automated Vehicle

관점의 이동
Drones

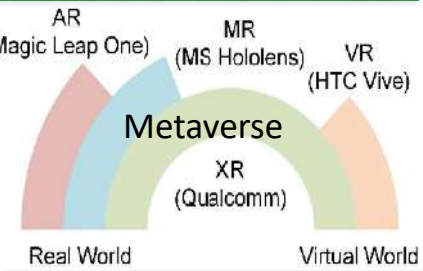
개인의 확장
Personal Media & Social Media

지능과 인지의 확장
Robots

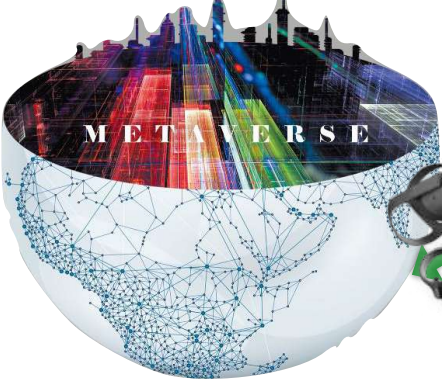
관점의 확장
Sensors

(가상)공간과 시간의 확장

(현실)공간과 정보의 결합



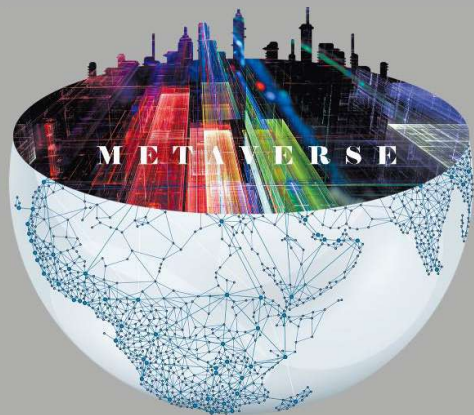
온오프라인의 경계없는 연결과 무한한 확장



Cloud + AI

연결의 미래

메타버스가 만드는 가상경제 시대가 온다



최형욱

huchoi@gmail.com

<http://hughchoi.com>