

메타버스, NFT, 블록체인과 디지털 플랫폼의 미래

- 일시 : 2022. 8. 26(금) 14:00~16:00
- 장소 : 국회의원회관 제3간담회실

공
동
주
최
후
원



국회의원 이인영·노웅래·조승래·황보승희



과학기술정보통신부

콘텐츠미래융합포럼, (사)콘텐츠경영연구소, 국제디지털자산위원회



한국게임학회
Korea Game Society



경제정의실천시민연합
Citizens' Coalition for Economic Justice

한국게임학회-경실련 국회 정책토론회

메타버스, NFT, 블록체인과 디지털 플랫폼의 미래

일 시 2022.08.26(금) 14:00 ~ 16:00

장 소 국회의원회관 제3간담회실

사 회 심재연 교수

좌장/발제 위정현 게임학회장
" 메타버스, NFT, 블록체인과 디지털 플랫폼의 미래 "

토 론 방효창 두원공대 교수 (경실련 정보통신위원장)
유동호 넷큐브 대표
전석희 교수 (경희대 실감미디어공유대학사업단장, 게임학회)
홍원기 XR산업센터장 (전자정보통신산업진흥회)
이주식 과학기술정보통신부 디지털콘텐츠과장

공 동 주 최
후 원



국회의원 이인영·노웅래·조승래 황보승희



과학기술정보통신부 콘텐츠미래융합포럼, (사)콘텐츠경영연구소, 국제디지털자산위원회



한국게임학회
Korea Game Society



경제정의실천시민연합
Citizens' Coalition for Economic Justice

PROGRAM

사회 심재연 교수

주빈 입장 및 개식 선언

국민의례

축사

인사말

MOU 서명

사진촬영

기조발표

토론

폐회

CONTENTS

인사말

이인영 국회의원	1
조승래 국회의원	3
황보승희 국회의원	5
위정현 한국게임학회 회장	7
류중석 경제정의실천시민연합 공동대표	9

발 제

메타버스, NFT, 블록체인과 디지털 플랫폼의 미래	11
위정현 한국게임학회 회장	

토 론

좌장 위정현 한국게임학회 회장

- 방효창 두원공대 교수(경실련 정보통신위원장)
- 유동호 넷큐브 대표
- 전석희 교수(경희대 실감미디어공유대학사업단장, 한국게임학회)
- 홍원기 XR산업센터장(전자정보통신산업진흥회)
- 이주식 과학기술정보통신부 디지털콘텐츠과장

인사말

이인영 국회의원



안녕하십니까

서울 구로구갑 국회의원 이인영입니다.

오늘 메타버스, NFT, 블록체인과 디지털 플랫폼의 미래에 대한 세미나를 개최하게 되어 매우 뜻깊게 생각합니다. 귀한 자리 마련에 함께 노력해주신 노웅래 의원님, 조승래 의원님, 황보승희 의원님, 한국게임학회 위정현 학회장님, 경제정의실천시민연합 류중석 공동대표님, 세미나를 주최하신 방효창 위원장님, 유동호 대표님, 김형석 교수님, 홍원기 센터장님, 주식 과장님, 심재연 교수님 등 관계자 여러분들의 노고에 감사드립니다.

우리는 스마트폰이 등장하기 전까지 휴대폰으로 영상을 찍고 인터넷을 통해 수 초 만에 전 세계로 공유하는 것은 당연한 상식이 아니었습니다. AI와 메타버스, 사물인터넷, 블록체인, NFT 등의 첨단 기술 역시 어느 순간 우리 삶에 녹아들어 가까운 미래에는 새로운 상식이 될지도 모릅니다.

세계 각국과 글로벌 기업들은 이미 새로운 시대에 발맞춰가고 있습니다. NFT와 게임이 합쳐진 P2E(Play to Earn)는 해외국가의 생계를 책임지기도 했었고, 미국의 AI들은 그림 그리듯이 창의적으로 디지털 이미지를 구현하여 전 세계의 화가들에게 큰 충격을 안겨주었습니다.

한편, 일부 NFT는 원작자의 허가없이 NFT마켓에 올라와 저작권 도용의 문제가 있었고, 일부 가상화폐 붕괴로 인해 전 세계 가상화폐 투자자들과 P2E 이용자들에게 천문학적인 피해손실을 입히기도 했습니다.

이러한 긍정과 부정사례가 오가는 가운데, 국회에서도 새로운 시장을 헤쳐나가는 속도와 방향에 대한 논의가 뜨겁게 이루어지고 있습니다. 이번 세미나에서도 대한민국이 메타버스나 가상자산 산업으로 발생하는 돌발적인 피해로부터 국민을 보호하고, 새롭게 등장하는 가치를 선도해 갈 수 있도록 최선을 다해 토론해주시길 바랍니다. 저 역시 이 자리에서 나온 의견들을 경청하겠습니다.

바쁘신 와중에도, 뜻깊은 자리를 마련해주신 모든 분께 다시 한번 감사드리며 건강에 유의하시길 기원합니다. 감사합니다.

2022년 8월 26일

국회의원 이인영

인사말

조승래 국회의원



안녕하십니까. 국회 과학기술정보방송통신위원회 더불어민주당 간사를 맡고 있는 대전유성구갑 국회의원 조승래입니다.

바쁘신 일정에도 ‘메타버스, NFT, 블록체인과 디지털 플랫폼의 미래’ 세미나에 참석해주신 모든 분들께 감사드립니다. 뜻깊은 행사를 공동주최해주신 한국게임학회 위정현 회장님, 경제정의실천시민연합 류중석 공동대표님, 노웅래 의원님과 이인영 의원님께 감사드립니다.

코로나19로 비대면 문화가 확산되고 디지털 전환이 가속화되면서 블록체인, NFT, 메타버스 등이 미래를 이끌 신산업으로 주목받고 있습니다. 특히 현실과 가상을 넘나드는 메타버스 세계 속에서의 활동이 경제적 가치 창출의 경험을 제공하면서, 가상화폐와 NFT의 활용가치는 더욱 높아지게 되었습니다. 금융위원회 산하 금융정보 분석원(FIU)에 의하면, 국내 가상자산 시장 규모는 지난해 말 기준 55조원을 넘었으며 가상자산 사업자를 이용하는 투자자들 또한 1525만명에 달하는 수준입니다. 이에 세계 주요국들은 메타버스 시장을 선도하기 위해 투자에 뛰어들며 시장 규모를 늘려가고 있습니다.

우리나라도 플랫폼 산업 육성을 위해 정부, 국회 차원에서 여러 지원책을 마련해 진행하고 있습니다. 제가 올해 1월 대표 발의한 ‘가상융합경제 발전 및 지원에 관한

법률'은 이러한 문제의식을 바탕으로 만든 법안입니다. 자유로운 산업 활동을 위한 자율규제가 가능하도록 했으며, 임시기준을 마련하여 행정 절차 준비에 오랜 시간이 걸리는 현실적 한계를 개선하도록 했습니다. 해당 법안이 통과된다면 국내 메타버스 기업들에 큰 도움이 되리라 생각합니다.

이번 세미나는 한국게임학회와 경제정의실천시민연합의 MOU 체결이 계기가 되었습니다. 이를 기념하기 위해 국내외 IT·게임 산업을 강타하고 있는 메타버스, 블록체인 등을 주제로 토론과 발표가 진행될 예정입니다. 오늘 토론에서 디지털 플랫폼의 미래와 메타버스 산업의 발전방안 및 제도개선 문제에 대해 각계 전문가분들과 여러 의견을 나누었으면 합니다. 국회에서는 오늘 도출된 의견이 법 제도개선으로 이어지도록 노력하겠습니다.

다시 한번 함께해주신 모든분들에게 감사드리며, 세미나에서 뜻깊은 시간 보내시길 바랍니다.

감사합니다.

2022년 8월 26일
국회의원 조승래

인사말

황보승희 국회의원



안녕하십니까? 국민의힘 부산중구영도구 국회의원 황보승희입니다.

한국게임학회와 경제정의실천시민연합과의 MOU체결을 진심으로 축하드립니다. 이 자리를 위해 물심양면으로 애써주신 한국게임학회 및 경실련 관계자 여러분께도 깊이 감사드립니다.

게임은 4차 산업혁명의 핵심 기술들이 융합된 문화콘텐츠로서 미래 산업을 주도할 대표적 먹거리입니다. 한국게임학회는 그동안 게임산업 발전을 위해 산업, 기술, 서비스, 문화 등 다양한 분야에 대한 연구를 주도해 왔습니다. 정부에 대한 제언, 산업계와의 협력, 기술 진화에 대한 방향 제시 등에도 주도적인 역할을 충실히 수행해 왔습니다. 우리나라 게임산업의 발전을 위한 한국게임학회의 열정과 노고에 진심으로 감사드립니다.

오늘 MOU체결식과 함께 개최되는 세미나도 매우 시의적절하다고 생각합니다. ‘메타버스, NFT, 블록체인과 디지털 플랫폼의 미래’라는 주제로 첨단 기술과 최신 트렌드를 조명하고, 다가오는 미래를 내실 있게 준비할 수 있는 세미나가 될 것으로 기대합니다.

저 또한 국회문화체육관광위원회 위원으로서 게임을 비롯한 문화콘텐츠 산업의 발전과 지속적인 성장을 위해 관심과 지원을 아끼지 않겠습니다.

아무쪼록 뜻깊은 행사 개최를 거듭 축하드리고, 함께 해주신 모든 분들의 건강과 행복을 기원합니다. 감사합니다.

2022년 8월 26일

국회의원 **황보승희**

인사말

위정현 한국게임학회 회장



오늘 한국게임학회와 경제정의실천시민연합이 공정한 게임 생태계 조성과 한국 게임산업의 건전한 발전, 게임 이용자의 보호를 위해 상호 협력이 필요함을 공감하여 협력하기로 합의하여 MOU를 체결한 것을 기쁘게 생각합니다. 이를 축하하기 위해 오늘 이 자리에 함께 해 주신 노웅래, 이인영, 조승래, 황보승희 의원님을 비롯한 내외빈 여러분께 깊은 감사의 말씀을 드립니다.

지금 등장하고 있는 새로운 디지털 자산 영역인 가상화폐(CBDC), NFT, 메타버스 등은 한국이 2천년대 중반 이후 게임을 기반으로 한 디지털 플랫폼을 제대로 구축했다면, 그리고 정부 정책이 합리적으로 추진되었다면 글로벌 시장을 주도할 수 있는 가능성을 배태하고 있었습니다. 그럼에도 2천년대 중반 이후 역대 정부는 산업에 대한 몰이해와 규제 일변도의 정책으로 중대한 기회를 상실하였습니다.

현재의 가상화폐, NFT, 메타버스는 1단계를 지나 버블이 꺼지고 있습니다. 하지만 지금부터 전개되는 stage2는 한국의 기존 산업, IT는 물론 제조업, 금융, 서비스가 융합플랫폼으로 진화하는 중대한 기회를 줄 수 있을 것입니다. 즉 메타버스, 가상화폐, NFT 시장의 버블 붕괴는 신규 진입자는 물론 기존의 기업들에게 기회를 제공하는 것입니다.

또한 구글이나 애플, 넷플릭스와 같은 다양한 플랫폼 기업이 글로벌 경제를 주도하고 있는 현실에서 한국도 플랫폼 기업을 육성하고 메타버스, NFT, 블록체인 등을 산업적으로 확산시켜야 합니다. 따라서 이와 같은 산업을 정비, 육성하기 위해서 지금 정부가 어떤 제도적, 법적인 방안을 준비해야 하는가, 그리고 산업의 부정적인 측면을 제거해야 하는가는 중요한 과제일 것입니다.

한국의 게임산업은 여러 도전에 직면해 있습니다. 특히 확률형 아이템과 같은 사행성 이슈는 게임 유저들의 반발은 물론 시민 사회의 지지와 신뢰를 무너뜨리는 부정적인 요소로 작용하고 있습니다. 이번 한국게임학회와 경실련의 MOU는 한국 게임이 시민사회의 지지와 신뢰를 회복하고 나아가 글로벌 경쟁력을 회복하기 위해서, 그리고 유저와 동반 성장하는 비즈니스로 거듭나는 데 기여할 것입니다.

감사합니다.

2022년 8월 26일

한국게임학회장 **위정현**

인사말

류중석 경제정의실천시민연합 공동대표



안녕하십니까?

시민단체 경실련의 공동대표를 맡고 있는 류중석입니다. 오늘 ‘메타버스, NFT, 블록체인과 디지털 플랫폼의 미래 토론회’에 경실련이 공동주최 단체로 참여하게 되어 매우 뜻깊게 생각합니다.

오늘 토론회 주제에도 있듯이 정보통신기술의 발달은 디지털 경제를 급속도로 확대시키고 있습니다. 이러한 디지털 환경에 따라 가상화폐, 블록체인, NFT, 메타버스라는 개념이 등장하고, 실제로 관련 사업들과 기업들도 늘어나는 추세입니다. 이러한 기술들은 게임산업에도 접목되어 게임소비자 즉 유저들을 게임으로 유입시키고 있습니다. 나아가 계속되는 코로나 팬데믹으로 인해 플랫폼 기업들의 성장도 두드러지고 있습니다.

국민 누구나 정보통신기술과 관련 산업이 발전해야 한다고 생각할 것입니다. 반면 기술과 산업의 발전도 좋지만 지나친 사행성 조장, 디지털 범죄 증가 등의 소비자 피해와 경제사회적 부작용에 대해서는 우려감을 가지고 있습니다. 따라서 좋은 기술들과 산업을 건전하게 발전시키기 위해서는 긍정적인 점은 끌어내고, 부정적인 점은 최소화 또는 제거해야 할 것입니다. 하지만 우리 법제도는 기술의 발전에 비해 제대로 따라오질 못하고 있는 상황입니다.

업계들은 기술과 산업이 발전하기 위해서 규제를 하는 법제도는 반기지 않고, 오히려 발목을 잡는 규제들을 풀어주기를 원하리라 봅니다. 하지만 시민사회와 소비자 입장에서는 관련 규제들을 무분별하게 풀었을 때 발생할 수 있는 다양한 부작용을 생각하지 않을 수 없습니다. 그래서 메타버스, NFT, 블록체인과 디지털 플랫폼 산업과 기술이 지속가능하고, 건전한 발전을 할 수 있도록 오늘 토론회가 마련되었다고 여겨집니다. 모쪼록 심도있는 토론을 통해 서로 윈윈(Win-Win) 할 수 있는 훌륭한 대안이 나올 수 있길 바랍니다. 토론회 공동주최자인 저희 경실련과 한국게임학회도 게임산업은 물론, 토론회 주제에 담긴 기술과 산업들이 건전한 발전을 할 수 있도록 협약을 통해 지속적으로 정책대안들을 만들어 나갈 예정입니다.

오늘 토론회 준비와 공동주최를 해주신 한국게임학회 위정현 회장님, 경실련 방효창 정보통신위원장님께 감사드립니다. 아울러 공동주최와 지원은 물론 앞으로 정책 대안을 함께 만들어갈 더불어민주당 노웅래 의원님과 이인영 의원님, 조승래 의원님 그리고 국민의힘 황보승희 의원님께도 감사의 말씀을 드립니다. 또한 과학기술정보통신부와 국제디지털자산위원회, 콘텐츠미래융합포럼, (사)콘텐츠경영연구소의 후원에 감사드립니다. 그리고 바쁜 와중에도 참석해주신 토론자분들께도 감사의 말씀을 전합니다.

그럼 부디 좋은 토론회가 되길 바랍니다. 감사합니다.

2022년 8월 26일

경제정의실천시민연합 공동대표 **류중석**

발제

메타버스, NFT, 블록체인과 디지털 플랫폼의 미래

위정현 한국게임학회장



메타버스, NFT, 블록체인과 디지털 플랫폼의 미래

위정현

한국게임학회 회장/ 중앙대 다빈치가상대학 학장

1

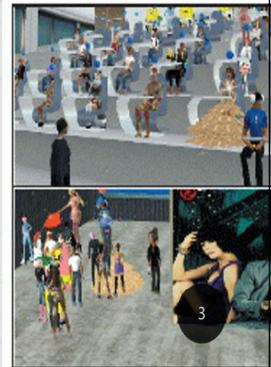
현 상황 진단: 기술진화 stage 2

메타버스, NFT, 가상화폐 버블 붕괴와
제도권 편입 시작

2

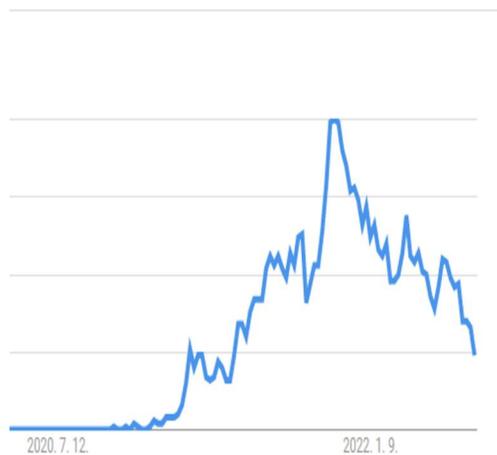
세컨드라이프와 메타버스

- 가상자산 플랫폼으로서의 메타버스
- 가상국제회의, 가상UN
- 가상 부동산 투자
- Stanford Special Collections' Virtual Archives in Second Life
- 중앙대 경영학 수업, 가상 세계내 스타트업



메타버스 퇴조기에

- 구글 트렌드, "메타버스" 현재 고점의 25% 수준으로 하락
- 비즈니스 모델의 부재
- 현재 성공한 모델은 "게임형 메타버스"가 유일
- 이렇게 되면 디지털 자산의 플랫폼으로서의 메타버스 소멸.
- 메타버스와 NFT 등 디지털 자산의 분리 시작



테라, 루나 사태 이후 가상화폐 불신

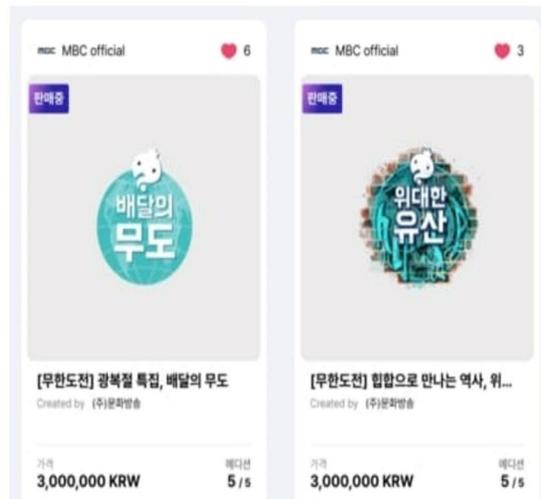
- 가상자산 거래의 투기화
- 하루밤에 99.99% 폭락
- 가상화폐 발행자와 시장 전반에 대한 불신 폭발
- 알트코인 대부분 소멸기에



5

NFT 버블의 소멸

- 반년 동안 안 팔려 결국 거래소에서 삭제된 MBC 무한도전 3백만 원짜리 NFT.
- NFT 버블이 꺼지는 자연스러운 귀결.



6

가상 경제, 가상 화폐의 중요성

- CBDC, 디지털 위안과 디지털 달러
- 일대일로와 연계되어 글로벌 기축통화의 지위를 뒤흔들고자 한 중국의 디지털 위안
- 구 페이스북이 발행하려고 했던 "리브라"는 개별 국가의 경제 주권을 흔들 수 있는 가능성.
→ 미국 정부의 견제에 의한 좌절
- 메타버스 + 가상경제 + 가상화폐는 G2(미/중)와 글로벌 IT 기업 간의 글로벌 패권 경쟁 가능성

7

그렇다면 현 단계는 stage 2를 위한 법적, 제도적 준비가 필요한 시점

가상화폐(CBDC), NFT, 메타버스에 대한 정비

*과거 한국 정부의 뼈아픈 실패에서 배워야
가상화폐, 한국의 글로벌 주도 가능성 배태,
그러나 스스로 산업적, 사회적 가능성을 폐기*

8

온라인게임의 진화와 아이템 거래의 미래

온라인게임의 진화와 아이템 거래의 미래

최경현

머리말

한국의 온라인게임이 주목받고 있다. 온라인게임은 한국기업이 기술적으로 우위를 점하고 있을 뿐 아니라 세계시장을 지배하고 있는 산업으로 전략적으로 중요한 위치를 점하고 있다. 이 때문에 정부에서는 '10대 신성장 동력산업'의 하나로 온라인게임을 비롯한 디지털 콘텐츠를 지정하기도 했다.

이와 같이 중요한 의미를 가진 온라인게임이 오락의 수단으로서 게임을 넘어 진화를 거듭하고 있다. 온라인게임은 사이버 경제(cyber economic activities)가 이루어지는 공간으로 진화(轉化)되고 있다. 최근 2~3년 사이에 출판물 게임이었던 거래 시장은 급속도로 성장한 것인데 2009년도에는 약 5천억원, 2014년에는 40천억원의 규모로 성장할 것으로 예측되고 있다. 이렇게 되면 게임이었던 거래시장은 온라인게임 시장 규모를 능가하게 된다.

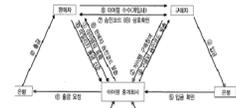
온라인게임이 오락의 수단 (toX) 이라는 관에서는 비디오게임이나 PC게임과 다르지 않다. 그러나 온라인게임은 사이버 경제 행위(cyber economic activities)가 이루어지는 공간이라는 점에서 기존게임과 확연히 다르다. 한편 온라인게임이 단순히 '게임산업'의 범위라면 그것이 현실 경제에 미치는 파급력은 제한적일 것이다. 그러나 사이버 경제 행위가 이루어지는 공간이라면 그것은 현실 경제와 다른 또 하나의 경제 세계를 창조할 수 있는 잠재력을 가지게 된다. 사이버 경제는 현실 경제 (real economy) 와 연결되어 현실 경제의 발전을 촉진하고 견인한다. 이점에서 온라인게임은 새로운 산업의 패러다임을 창조할 수 있는 가능성을 가지고 있다.

이러한 점은 먼저 온라인게임이 취미 있는 가능성을 가지게 된 이유를 살펴보기 위해 기존 게임, 그 중에서도 특히 비디오게임과 온라인게임의 차이를 살펴보고 온라인게임이 게임산업에서의 이노베이션인 이유를 설명하기로 하자.

2003년 발표 논문

→ 가상화폐와 가상경제의 등장, 그리고 현실경제와의 연계

온라인게임 진화 모델

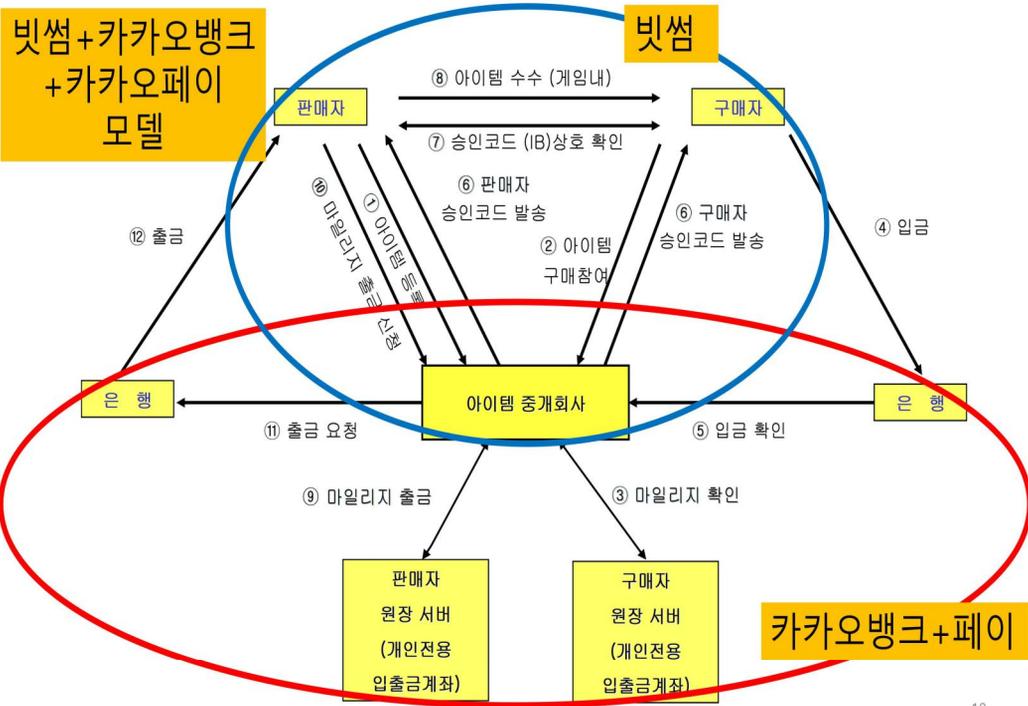


온라인게임 진화 모델의 세부 설명

이러한 점에서 '가상경제'와 '현실경제'는 '가상화폐'와 '현실화폐'를 통해 연결된다. '가상경제'는 '가상화폐'와 '가상자산'을 포함하며, '현실경제'는 '현실화폐'와 '현실자산'을 포함한다. '가상경제'와 '현실경제'는 '가상화폐/현실화폐'와 '가상자산/현실자산'을 통해 연결된다. 또한 '온라인게임 진화 모델'은 '온라인게임 진화 모델'과 '온라인게임 진화 모델'을 포함한다.

CBSD 이코노미 원리 이해를 위한 거래 사례

거래	가상화폐	현실화폐	가상자산	현실자산
1. 가상화폐 구매	+	-		
2. 가상자산 구매		-	+	
3. 가상자산 판매		+	-	
4. 가상자산 구매		-	+	
5. 가상자산 판매		+	-	
6. 가상자산 구매		-	+	
7. 가상자산 판매		+	-	
8. 가상자산 구매		-	+	
9. 가상자산 판매		+	-	
10. 가상자산 구매		-	+	
11. 가상자산 판매		+	-	
12. 가상자산 구매		-	+	
13. 가상자산 판매		+	-	
14. 가상자산 구매		-	+	
15. 가상자산 판매		+	-	
16. 가상자산 구매		-	+	
17. 가상자산 판매		+	-	
18. 가상자산 구매		-	+	
19. 가상자산 판매		+	-	
20. 가상자산 구매		-	+	
21. 가상자산 판매		+	-	
22. 가상자산 구매		-	+	
23. 가상자산 판매		+	-	
24. 가상자산 구매		-	+	
25. 가상자산 판매		+	-	
26. 가상자산 구매		-	+	
27. 가상자산 판매		+	-	
28. 가상자산 구매		-	+	
29. 가상자산 판매		+	-	
30. 가상자산 구매		-	+	



4.1 정부의 정책적 실패 사례: 가상화폐에 대한 정책 실패

한국정부의 대응, 사이버 게임 머니 거래 금지

- 2012년 정부는 12일 국무회의를 열어 사업상 목적으로 획득한 게임 아이템이나 게임머니를 거래하는 행위를 금지하는 내용의 게임산업 진흥에 관한 법률(게임법) 시행령 개정안을 의결
- 아이템 현금거래 금지 대상은 '사업상 목적으로 생산, 획득한 게임머니 또는 게임아이템'
- 2012년 당시 아이템 현금거래 시장 규모 1조5천억 원으로 추정

가상현실(VR) 쇼핑몰 구축 시범사업 사업 공고, 산업통상자원부, 2017년 보도자료

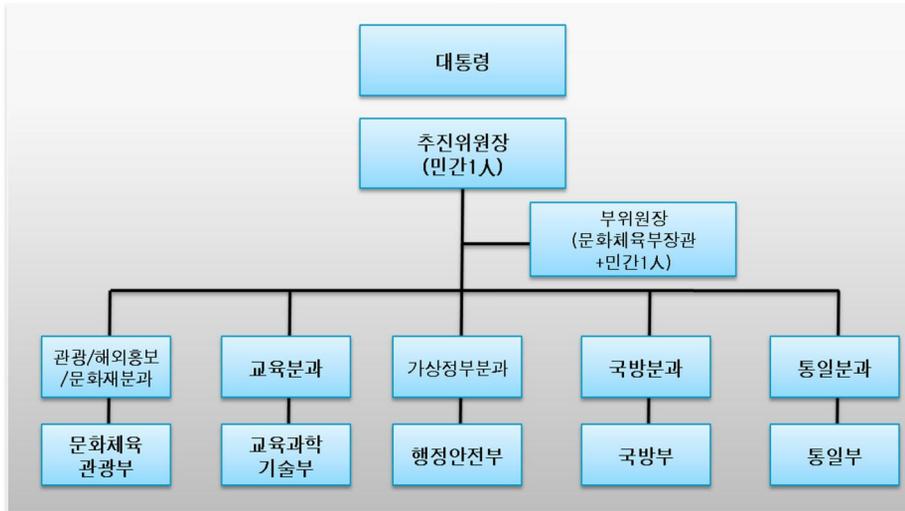
“산업통상자원부는 백화점, 유명거리상권, 전통시장 등을 가상현실(VR) 속에서 체험하고 상품을 구매할 수 있는 가상현실(VR) 쇼핑몰을 시범 구축해 오는 10월 코리아세일페스타에서 공개하기로 했다”

- (중국 알리바바 마윈회장) “향후 가상현실(VR)쇼핑의 비중이 40%까지 확대될 것”
- (골드만삭스) “가상현실은 유통사업자가 꼭 투자해야만 하는 기술중의 하나”
- (과기정통부, 2020년) “가상공간에서 개인 아바타를 만들어 3차원 의상을 입혀볼 수 있는 VR 쇼핑몰 개발에는 23억원을 제공”



제 연구팀이 2008년 작성한 정부 보고서 중에는

전략 ② - 국가 정책 추진 계획



< 주 : 외교, 복지 등 분과 설치 가능 >

13

왜 과거 정부 정책은 실패했는가?

- 정부 정책의 혼선, 정책적 우선 순위와 추진 체계의 부재
- 특히 정권 교체기에 관심과 지속성 소멸
- 민간기업의 활용 동기 부족: B2B 모델 도출 실패, UI의 복잡성 등
- 민간 기업 BM도출 실패
 - 1) 민간이 중심이 된 산업 생태계 구축 실패
 - 2) 대기업과 중소기업의 상호협력 모델 도출 실패
- 지금도 위와 유사한 문제 발생 중

14

가상 비즈니스의 플랫폼화

- 엔터, 게임, 웹툰, 유통, 서비스, 자동차, 부동산에 이르기까지 거의 모든 IT와 산업 영역에서 플랫폼화 진행중
- 이런 플랫폼은 가상화폐, NFT, 메타버스와 결합하여 시너지 창출
- 반대로 플랫폼화 되지 못하는 기업은 CP나 단순 디바이스 기업으로 전락



15

플랫폼으로서의 메타버스, 공연 사례

일자	아티스트	플랫폼	내용	특징
2019.2.2	DJ Marshmello	포트나이트	포트나이트와 콜라보레이션을 통한 인게임 아이템 판매, 온라인 콘서트	포트나이트 최초 온라인 콘서트
2020.4.23	Travis Scott	포트나이트	Travis Scott and Fortnite Present: Astronomical 온라인 콘서트 진행	동시접속 1,230 만명
2020.9.2	블랙핑크	제페토	제페토 아바타 버전 'Ice Cream' 퍼포먼스 비디오 공개	조회수 1억 회 이상
2020.9.3	블랙핑크	제페토	제페토 내 버추얼 팬사인회 개최	전 세계 4,600만명 참여
2020.9.26	BTS	포트나이트	Dynamite MV (Choreography ver.) 최초 공개	포트나이트를 통해 전 세계 최초 공개
2020.11.17	에스파	SM	현실과 가상을 넘나드는 컨셉의 신인 걸그룹 데뷔	멤버 4명과 아바타 4명이 교감하는 컨셉

16

가상 비즈니스의 플랫폼화



- 'MOD'와 차세대 AI 기술 반응형 시스템을 활용한 '페이스플레이(FACEPLAY)' 프로젝트 진행



- 게임 제작 기술을 활용하여 2021년 K팝 엔터테인먼트 플랫폼 '유니버스'를 출시
- 이용자가 아티스트 아바타를 직접 꾸미거나 아바타로 뮤직비디오 제작 가능



- 컴퓨터그래픽, 시각특수효과 기술력을 기반으로 다양한 콘텐츠 제작사 위지웍스튜디오 투자
- 게임 지식재산권(IP)를 영화, 드라마, 공연 등으로 확장하고 나아가 메타버스 기술을 접목할 계획

플랫폼과 가상 자산의 핵심 전략

"활용과 유통"

- 현재의 가상 자산은 투자(투기)의 대상
- 현재 투기의 대상으로서 한계에 직면. 미국 연준 등 글로벌 통화 당국의 긴축 가속화, 위험자산의 퇴조
- 메타버스, NFT, 가상화폐 등 가상 자산은 현실 경제, 사회, 생활과 결합되어야 생존 가능할 것

감사합니다

Q&A

메타버스, NFT, 블록체인과 디지털 플랫폼의 미래

좌장 **위정현** 한국게임학회장

방효창 두원공대 교수(경실련 정보통신위원장)

유동호 넷큐브 대표

전석희 교수(경희대 실감미디어공유대학사업단장, 한국게임학회)

홍원기 XR산업센터장(전자정보통신산업진흥회)

이주식 과학기술정보통신부 디지털콘텐츠과장



