

메타버스 플랫폼 비교 연구

박용기* · 이승준 · 박철우 · 이영우

부산가톨릭대학교

A Comparative Study on Metabus Platform

Woong-ki Park* · Seung-jun LEE · Cheol-woo Park · Young-woo Lee

Catholic University of Pusan

E-mail : dndrl0301@naver.com / lsj990817@naver.com / cwpark@cup.ac.kr / ywlee@cup.ac.kr

요 약

본 연구는 코로나 19 팬데믹 등 여러 가지 요소들에 의해 급격히 성장한 메타버스 중에서 가장 많은 유저를 보유하고 있는 게더타운과 제페토로 이 두가지 플랫폼을 비교 하는 연구이다. 아바타, 이용료, 교실, 커뮤니케이션 방식의 차이점을 중점으로 알려준다. 이에 메타버스 플랫폼의 2D와 3D의 차이점, 카메라 활용에 대한 차이점을 알 수 있다.

ABSTRACT

This study compares these two platforms with Gedertown and Zepeto, which have the largest number of users among metaverse that have grown rapidly due to various factors such as COVID-19 pandemic. It focuses on the differences between avatars, usage fees, class rooms, and communication methods. Accordingly, the difference between 2D and 3D of the metaverse platform and the difference in camera use can be seen.

키워드

Gedertown, Zepeto, Metabus, platforms, COVID-19

I. 서 론

1. 연구배경 및 목적

2025년 메타버스에서 주요 응용시장 전망에 의하면, 헬스케어 1,111억 달러, 제품개발 1,097억 달러, 교육 907억 달러, 프로세스 개선 848억 달러, 유통 622억 달러 규모로 성장할 것으로 예상된다. 또한, 2030년 메타버스 시장은 1조 5429억 달러 규모로 더욱 성장할 것으로 예상 된다.

이와같이 현실과 가상이 서로 작용하여 그 안에서 사회, 경제생활, 문화 활동 등등 이루어져 새로운 메타버스의 가치를 만들어내는 세상을 나타내며, IT 기술의 비약적인 성장과 코로나19 팬데믹 등 여러 가지 요소들에 의해 급격히 성장한 메타버스는 가상현실, 증강현실 등을 통해 우리는 다양한 색다른 경험을 할 수 있게 될 것이다[1].

메타버스에서는 다양한 플랫폼이 있으나, 그 중에서 가장 친숙하고 많은 유저를 보유하고 있는

게더타운과 제페토를 선정하게 되었고 이 둘의 차이점은 무엇이 있는지 각각 비교하는 연구를 목적으로 한다.

2. 연구 방법

본 연구는 문헌을 고찰한 후 게더타운과 제페토의 구성요소를 살펴본 후 두 플랫폼의 차이점을 연구 하고자 한다.

II. 게더타운과 제페토

1. 게더타운[2]

Zoom과 같은 비대면 화상회의 플랫폼에 메타버스 요소가 더해진 것으로 게더타운 출시 후 1년만에 전 세계 400만 명의 유저 수를 확보하였다.

게더타운 안에서 사용이 가능한 화폐 시스템은 존재하지 않지만, 가상공간에서의 커뮤니케이션인 음성 채팅 및 화상, 영상 송출, 파일 공유 등 다양한 네트워킹 기능을 통해 유저들과 직접 커뮤니케

* speaker

이션을 할 수 있다.

인터넷 몰 등 외부에 있는 사이트 연동으로 직접적인 경제 창출이 가능한 플랫폼이다.

또한 게더타운은 원격으로 협동 분야를 넘어서 원격으로 교육이나 사람들과의 모임 및 공연과 같은 엔터테인먼트 분야로의 성장으로도 방향을 잡고 있으며 사회적 기반으로 다양한 활용 내용들이 나타나고 있다[3].

2. 제페토[4]

제페토는 네이버제트가 운영하여 2018년 8월달에 출시한 대한민국을 대표하는 가상현실 아바타를 기반으로 서비스를 활용하는 메타버스 플랫폼이다.

여기에서 말하는 메타버스란 가상현실보다 한 단계 더 나아간 개념으로, 아바타를 활용하여 다양하게 즐길 수 있고 활동도 할 수 있는 공간을 말한다.

제페토는 한국을 대표하는 엔터테인먼트 회사인 SM, YG, JYP 등 제페토를 활용하여 한국 노래 등 다양한 콘텐츠를 활용하면서 인기를 얻고 있다.

III. 게더타운과 제페토 비교

1. 아바타

게더타운에서 아바타는 2D 기반 그래픽의 아바타이다. 기본 얼굴형과 피부색, 옷 그리고 악세사리까지 다양하게 꾸밀 수 있으며 자신이 꾸미고 싶은 대로 취향에 맞게 커스터마이징이 가능하다. 제페토에서 아바타는 3D 기반 그래픽의 아바타이다. 얼굴 모형, 피부색, 머리 스타일, 옷, 화장 등 본인 자유롭게 꾸밀 수 있으며 본인의 아바타를 본인의 개성에 맞게 다양하게 꾸밀 수 있다. 또한 제페토는 전면 카메라로 유저가 본인의 얼굴을 촬영하면 촬영된 사진을 AI가 기술을 이용하여 유저와 닮은 얼굴형의 기본적인 틀을 만들어 준다.



[그림1] 게더타운 아바타 사진 (출처: [브알 #14] 제페토 VS 게더타운 메타버스 플랫폼, 어디까지 알고 있니?)



[그림2] 제페토 아바타 사진 (출처: [브알 #14] 제페토 VS 게더타운 메타버스 플랫폼, 어디까지 알고 있니?)

2. 이용료

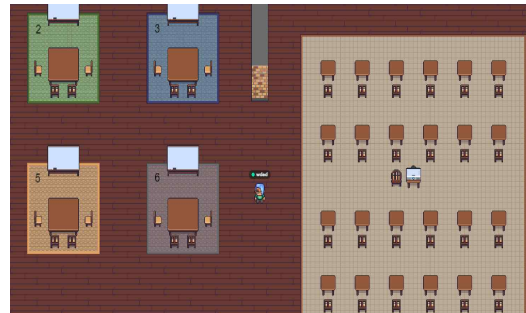
게더타운에서 이용료는 25명까지 무료로 이용 가능하고 500명까지 인원을 수용 할 수 있지만 26명부터는 유료로 요금제를 내야 한다.

제페토에서 이용료는 무료로 이용이 가능하고 최대 수용인원은 8명이다. 하지만 대부분의 아이템은 유료로 요금제를 내야한다.

3. Class Room

게더타운에서 만든 강의실로 2D 기반 그래픽으로 만든 교실로 입체감이 없지만 한눈에 볼 수 있고 교실 풍경을 볼 수 있으며 화상 서비스를 이용해 학생들과 선생님들의 얼굴을 보며 실제 수업을 할 수 있다.

제페토에서 만든 강의실로 3D 기반 그래픽으로 실제 교실과 비슷하게 제작이 가능하며 아바타도 직접 움직이면서 교실을 돌아 다니면서 실제로 교실에 있다는 느낌을 받을 수 있다.



[그림3] 게더타운 Class Room 이미지



[그림4] 제페토 Class Room 이미지

4. 커뮤니케이션 방법

게더타운에서 할 수 있는 커뮤니케이션 방법은 Zoom과 같은 화상회의 플랫폼에 메타버스 요소가 더해져 화면 공유가 가능하여 화상회의도 가능하며 소리 및 채팅을 활용하여 커뮤니케이션이 가능하다.

제페토에서 할 수 있는 커뮤니케이션 방법은 Zoom과 같은 화상회의 서비스가 없어서 화면 공유가 불가능하지만 소리 및 채팅을 활용하여 커뮤니케이션이 가능하다.

IV. 고찰 및 결론

본 연구는 코로나 19 팬데믹 등 여러 가지 요소들에 의해 급격히 성장한 메타버스 중에서 가장 많은 유저를 보유하고 있는 게더타운과 제페토로 이 두가지 플랫폼을 비교 하는 연구이다.

또한 미국에서 개발된 게더타운은 이용 금액이 부분적으로 무료이면서, 화면공유, 소리 및 채팅이 가능하고 최대인원으로 500명이 접속 가능하고, 무료로는 25명까지 이용 가능하다. 제페토 같은 경우는 이용 금액은 무료 이면서, 소리 및 채팅이 가능 하지만, 화면공유는 가능하지 못하고 최대접속 인원은 8명이다.

본 연구 중 게더타운은 여러 유저와의 대화는 물론 1대1로 의사소통이 가능하면서 다양한 오브젝트 및 인터랙션 그리고 아바타를 이용한 유저간의 만남뿐만 아니라 카메라를 통해 Zoom과 같이 화상으로 회의가 가능하다. 그렇지만 아쉬운 점은 한글 지원이 되지 않아서 유저들이 사용하기에 조금 불편한 점이 있다. 또, 게더타운 전용 모바일 앱이 아직 없어 불편한 점이 있다.

제페토 같은 경우는 월드를 본인이 직접 개성에 맞게 원하는대로 제작 할 수 있어 마케팅 용도로 사용이 가능하고 본인이 아바타의 옷과 액세서리를 제작 할 수 있으며 이를 이용하여 수익까지 창출 가능하다. 또한 짧은 동영상, 단체모임, 미니게임 등 다양한 문화 활동들이 있어 즐길 수 있다.

하지만 제페토는 게더타운과 달리 화면공유기능이 없기 때문에 이용할 때 불편한 점이 있고 대부

분의 아이템을 이용하기 위해선 돈을 지불해야 하기 때문에 접근하기 어렵다는 단점이 있다.

Acknowledgement

이 논문은 부산인재평생교육진흥원 2022년도 지역사회상생·협력 지원사업의 지원으로 연구되었음

References

- [1] Reply Marketing - Metabus Platform, how far do you know? [Internet]. Available : <https://maily.so/marsinmarine/posts/46e69b23>
- [2] Seung-Yeob Yu “Comparative analysis of metaverse platform according to function: focusing on industrial applicability” The Journal of Digital Convergence Vol. 20. No. 4, pp. 617-625, 2022
- [3] Min-Ho Lee “A study on development guidelines through comparative analysis of metaverse platforms.” Graduate School of Soongsil University, a master’s thesis in Korea, pp. 1-107, 2022
- [4] Naver Knowledge Encyclopedia [Internet]. Available : <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=6226821&cid=43667&categoryId=43667>