

산학협력프로젝트

과제명	영화 콘텐츠 기반의 메타버스 영화제 서비스 운영을 위한 플랫폼 기술 개발
제안기관	(주)심스리얼리티
수행기간	2023.03.15~2023.08.15
추진배경	

- 메타버스 공간 내 대형·개인 영화제 개최
 - 기존 경쟁사의 영화제 플랫폼은 일반 메타버스 플랫폼에 영화제 주최자에 의뢰를 받아 메타버스 공간을 구축하는 형태로 운영되었지만 본 제안 영화제 메타버스는 영화제 전용 메타버스로 영화제 주최자에 대한 의뢰 공간생성이 가능함과 동시에 개인이 직접 영화제 생성이 가능한 범용적인 영화제 메타버스임.

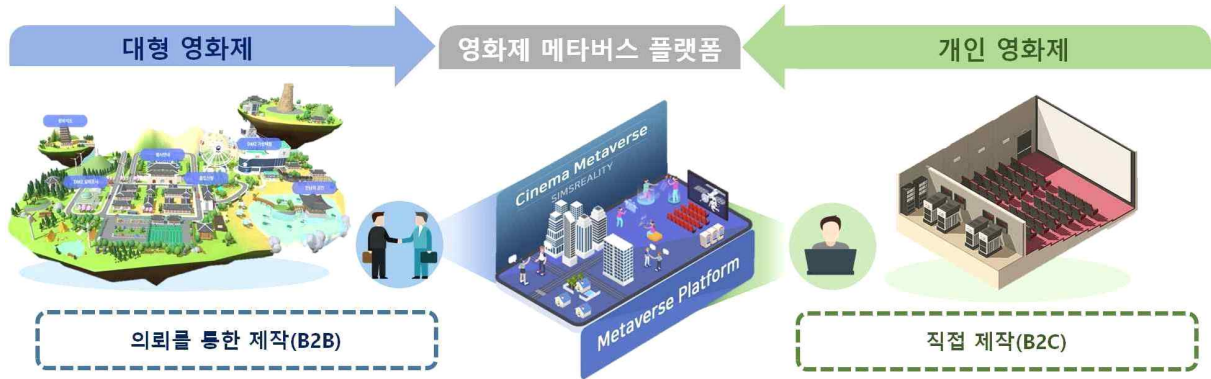


그림 1 대형 영화제/개인 영화제가 가능한 영화제 메타버스 플랫폼

- 스트리밍 공간 부여 및 개최자 수익화
 - 본 제안 영화제 메타버스는 개인 공간 및 스트리밍 기능을 지원함으로써 개인이 원하는 공간생성 및 영화 스트리밍 가능하며 영화 영상을 3D 디스플레이, 2D 형태로 시현과 동시에 라이브 소통이 가능한 기능이 탑재되어 관람객 간의 실시간 소통이 가능함. 개인 영화제를 개최할 시 유료 영화제로 설정이 가능하며 NFT와 연결된 재화로 영화 티켓을 발부 및 수익 실현.



그림 2 개인영화제 템플릿

그림 3 유료 영화제 및 티켓 발부/구매

- 영화관계자와 직접 소통할 수 있는 공간 제공
 - 본 제안업체의 개발 기술을 활용하여 대형 영화제의 영화관계자 또는 개인 영화 개최자와 사용자

가 소통이 가능한 포럼 공간을 제공하며 채팅, 화상채팅, 보이스 채팅, 아바타 활동, 동영상 공유 기능으로 라이브 인터뷰 및 팬미팅을 지원함.



그림 4 인터뷰 및 팬미팅을 지원하는 포럼 공간

목표 및 내용

- 누구나 자유롭게 메타버스 내 다양한 개인 영화제 및 대규모 영화제를 24시간 운영할 수 있게 하는 '메타버스 영화제 서비스 플랫폼' 구축

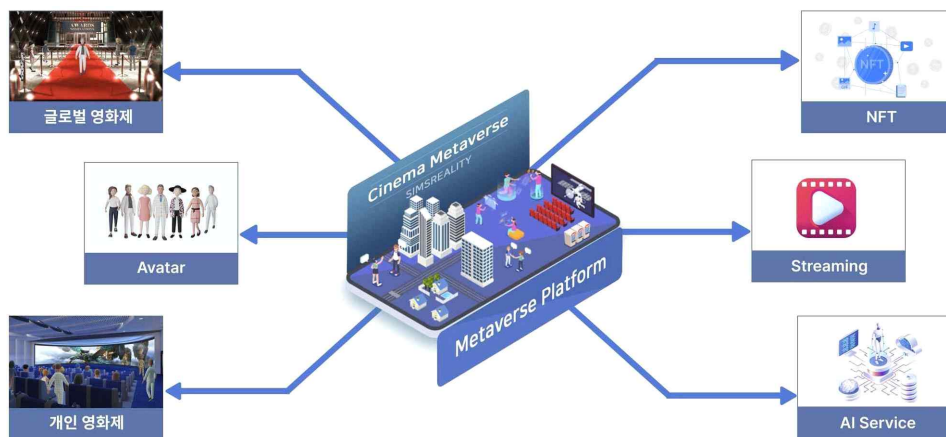


그림 5. 최종목표 대상

- 최종목표 (세부)
 - 메타버스 플랫폼 NFT 서비스 및 AI 서비스 개발 - 사용자 간소화 인증 및 아바타 콘텐츠 개발
 - 영화제 메타버스 플랫폼 콘텐츠 개발 - 실시간 3D 데이터 관리 서버 개발
 - 메타버스 환경 3D 디스플레이 동영상 스트리밍 재생기술 개발

기대효과

- 기술적 효과
 - 현실 지역 공간, 시설물, 콘텐츠와 가상공간, 즉 메타버스 월드가 동일화된 디지털트윈 적용
 - 단위 모듈 구축으로 인해 원하는 형태의 서비스나 플랫폼을 빠른 시간 내 구축 가능
 - 클라우드포인트 최적화를 통해 3D Photography의 대중화가 가능
 - 대규모 확산, 서비스 활성화를 통해 MEC 관련 기반 기술의 동반 성장 및 ICT 선도 영역 확대
- 경제적 성과
 - 기존의 오프라인 영화제 방식을 넘어 오프라인과 온라인을 일치화 시키는 획기적인 기술
 - 메타버스 영화제 플랫폼 공급 목표시장은 글로벌이며 Cloud 기반 서비스가 확대. 이와 함께 SOC 등 코로나19를 통한 비대면 서비스 확대, K-컬처와 K-무비 시장의 지속적 성장을 바탕으로 특히 북미, 유럽에서의 확장이 증대되는 바 해외시장에서 충분한 경쟁력을 가짐.
 - 글로벌 제품은 완제품 통합 형태이기 때문에 초기 시장 목표를 통해 Cloud, 콘텐츠 기반으로 한 메타커머스 서비스 플랫폼 개발 후에 조기 선점 및 국내시장 선도 선점이 가능함