

고양 미래노트

Future notes for Goyang

Vol.23



고양시의
미래를 위해
진흥원과 전문가들의
아이디어와 고민을
메모해 둔
고양 미래노트



고양 미래노트

Future notes for Goyang

Vol.23



- 04 **PEOPLE & VIEW**
'완벽한 삶과 완벽한 작품은 없다'
웹툰 '운빨 로맨스'의 작가 김달남
- 08 **PEOPLE & VIEW**
'레고보다 창의적이고 디즈니보다 재미있게'
(주)글로벌포인트의 서현숙 본부장
- 13 **BIZ PLATFORM**
메타버스로 실현하는 혁신적 안전 콘텐츠
(주)포그POG의 교통사고 예측 시뮬레이션
- 14 **ISSUE**
하나의 IP를 다양한 형태로 경험하는 복합문화공간
지성욱 대표의 (주)미디어엔아트
- 19 **추천 콘텐츠**
MZ세대의 선택
다양한 콘텐츠로 활용되는 메타버스 플랫폼
- 22 **ISSUE**
효율성과 확장의 가치를 제시하는 메타버스(Metaverse) 이야기
(주)RockwonIT Global의 이용섭 대표
- 26 **LIVE ZONE**
창업과 성장의 디딤돌
미디어 특화 '고양 1인 창조기업 지원센터'
- 30 **LIVE ZONE**
기술을 넘어 사람을 위한 도전으로
(주)테크빌리지의 VR 재활 솔루션
- 34 **SPECIAL GALLERY**
Life In 메타버스
문화와 비즈니스까지
- 38 **BIZ PLATFORM**
'2021 고양 웹툰 공모전' 수상작
각 부문 대상 & 최우수상
- 40 **SPECIAL GALLERY**
고양지식정보산업진흥원,
「고양산업진흥원」으로 기관 명칭 변경
- 41 **BIZ INFORM**
(주)스마트메디컬다바이스
(주)지피아이코리아
28청춘창업소 메이커 스페이스
아우름 헬스케어
(주)더바이오
일렉츄럴
(주)참빛교육



웹툰작가 김달님

“완벽한 삶과 완벽한 작품은 없다”
웹툰 ‘운빨 로맨스’의 작가 김달님

화제의 웹툰 작가이며 웹툰작가 지망생들의 멘토,
그리고 워킹맘으로 웹툰과 함께 살아가는 김달님 작가의 이야기.
“완벽한 삶과 완벽한 작품은 없습니다.
웹툰은 저의 삶 자체, 작업 자체가 행복입니다.”



드라마 <운빨 로맨스>

김달님 ing

사랑을 듬뿍 담아 지어진 듯 마치 동화같은 이름을 가진 작가 김달님의 만화를 본 사람이라면 그림체가 이름과 많이 닮아있다는 것을 알게 된다. 로맨틱 코미디 장르가 없었던 당시 네이버 웹툰에 새로운 장르를 개척하며 많은 독자와 제작사들로부터 관심을 받았던 대표작 ‘운빨 로맨스’는 2014년 네이버를 통해 연재되었던 웹툰이다. 연재 당시부터 관심을 받아 2016년 배우 류준열과 황정음 주연의 드라마로 제작되어 MBC에서 방영되었다.

로맨스와 무속신앙의 조합이라는 신선한 소재, 그리고 제목이 주는 강한 흡입력으로 시청자들에게 많은 사랑을

받았을 뿐만 아니라, 2021년 현재까지 연극으로 공연되고 있다. 작품의 여자 주인공은 평소 점(占)보는 것에 관심이 많았던 김달님 작가의 어머니가 모티브가 되었다는 재미있는 에피소드가 있다.

김달님 작가는 2004년 단편 계간 ‘러브레터’로 데뷔해 웹툰 작가인 남편과 함께 웹툰 연재를 비롯한 다양한 활동을 하고 있다. 남편은 네이버 웹툰 ‘기사도’와 ‘악의는 없다’ 등을 연재한 유명 스릴러 웹툰 작가 ‘환쟁이’이다. 같은 분야에서 일하는 부부인만큼 이해의 폭과 협력의 깊이가 남다르리라 짐작된다.

이들 역시 바통 터치하듯 번갈아 가며 작품 연재를 하고

있는데 효율적인 육아와 가사, 또 작가로서의 역량을 위해서라고 한다.

“만화가 부부들이 꽤 있어요. 만화와 관계된 활동을 주로 해서 그렇기도 한데 만화동아리에서 커플이 많이 나와요. 저희 역시 비슷한 경우죠. 제가 하고 있는 고양시 ‘웹툰 프로’의 멘토 활동도 제가 연재를 쉬고 있는 기간이기 때문에 가능한 거죠. 이런 기간 동안 되도록 다양한 활동을 하려고 합니다.”

‘웹툰 프로’는 내게 엔터테인먼트

김달님 작가가 멘토를 맡고 있는 ‘웹툰 프로’는 고양시와 고양산업진흥원에서 추진중인 웹툰 작가 양성 프로그램으로 올해 3회가 되었다. 경기북부 유명 웹툰 작가와 연

재 경험이 없는 예비작가를 멘토-멘티로 연결해 약 6개월 간 1:1 집중 교육을 받게 해주는 프로그램이다. 김달님 작가는 ‘웹툰 프로’에서 2년째 멘토로 활동하면서 교육생인 멘티들에게 오히려 자신이 도움을 받고 있다고 한다.

“기성작가들은 신인작가들이 가지고 있는 젊은 감성에 대해 배워야 할 부분이 있습니다. 웹툰 프로를 하면서 개인적인 시간과 경제적인 부분을 내놓아야 하는 상황이 있지만 저에게는 트렌드를 읽고 개인적인 성장을 경험하는 만족스러운 시간입니다.”

지난해 이 과정을 통해 10명의 교육생이 배출되었고, 이 중 4명은 웹툰 제작사 및 현직 웹툰 작가의 어시스턴트, 콘티 기획 작가로 활동 중이다. 특히 이번 웹툰 프로 3기 교육생 중 김달님 작가의 멘티였던 최윤지 교육생이





‘2021 네이버웹툰X레드아이스 콘티 공모전’에서 <반달 대학생>이라는 작품으로 오리지널 부문 최우수상을 수상하는 쾌거를 이뤘다.

“멘토이신 김달님 작가님의 조언으로 공모전에 참가하게 되었는데 수상까지 하게 되어 영광이다”라는 수상소감 만큼이나 김달님 작가에게도 보람있는 일이 아닐 수 없다. 그러나 다수의 교육생들이 학교 수업과 아르바이트 등 교육에 집중하기 어려운 현실에 부딪히는 것을 보면서 김달님 작가는 현장에 대한 경험과 경제적인 지원을 받을 수 있는 인턴 프로그램 지원을 지자체가 추진해 보는 것을 제안했다.

작가가 곧 IP(Intellectual Property, 지적재산권)가 되는 시대를 살면서 해야 할 일

“만화가 유해하다며 불태웠던 때가 있었습니다. 그러나 지금은 웹툰과 웹소설이 다양한 플랫폼을 통해 대중과 만나고 있고 이러한 과정을 돕는 에이전시들도 생겨나고 있습니다.”

웹툰은 어느 정도의 성공이 보장된 IP로서 독자들에게 접근성이 좋다는 장점 덕에 빠르게 성장했지만 작업이 분

업화되고 제작비도 높아지면서 작가 단독으로 웹툰을 작업하기에는 어려움이 있다고 얘기한다.

웹툰 IP 콘텐츠의 성장을 위한 또 하나의 기대

고양시는 국내외 IP를 다양한 형태의 창작물로 제작, 유통, 사업화, 체험, 소비를 할 수 있는 혁신 공간을 조성하는 ‘IP 융복합 콘텐츠 클러스터 조성 사업*’을 진행 중이다.

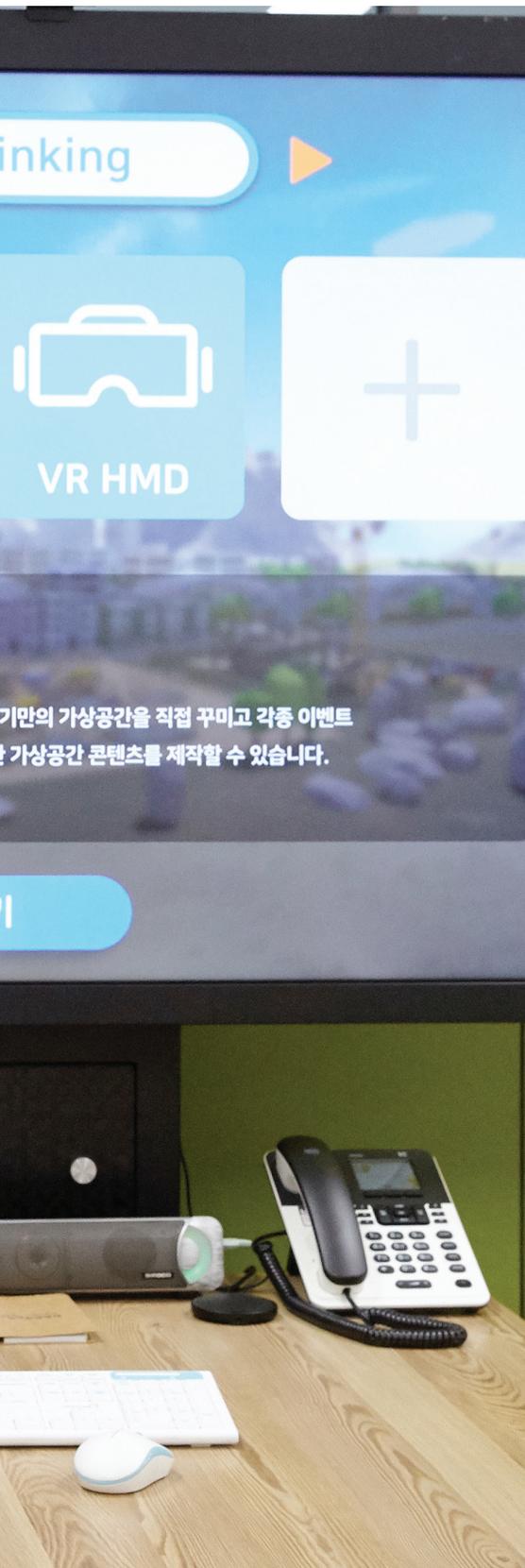
김달님 작가는 이 사업을 통해 능력있는 신인 작가들이 발굴되고 빛을 보지 못했던 우수한 작품들이 세상으로 나오길 기대한다. 실력이 있지만 자본이 확보되지 않은 영상 제작 업체들에게도 좋은 작품을 제작할 수 있는 기회가 될 것이라고 한다. 이것이 웹툰 작가가 성장하고 웹툰 IP 콘텐츠가 진화하는 길이라고 그는 말한다.

* IP융복합 콘텐츠 클러스터

‘콘텐츠 IP’란 다양한 장르와 산업으로 확장 가능성이 높은 원천 콘텐츠를 말하고 ‘클러스터’는 연관 산업의 기업과 기관들이 한 곳에 모여 시너지 효과를 창출하는 산업집적단지를 말한다. 고양시에서 진행하는 ‘IP융복합 콘텐츠 클러스터 조성 사업’은 국내외 IP를 다양한 형태의 창작물로 제작, 유통, 사업화, 체험, 소비를 할 수 있는 혁신 공간을 조성하는 사업이다.



(주)글로벌포인트의 서현숙 본부장



“레고보다 창의적이고 디즈니보다 재미있게”
**(주)글로벌포인트의
 서현숙 본부장**

VR 에듀테크 전문기업인 (주)글로벌포인트는 VRWARE를 통해 교육계에 차별화된 학습 콘텐츠를 제공하고 있다. 이곳에 새로운 열정을 덧입히고 있는 서현숙 본부장과의 일문일답



VRWARE 교육에 있어 가장 중요한 것은 무엇인지요.

VRWARE EduSchool은 학생들이 스스로 원하는 주제를 정해 직접 가상공간을 설계하고 저작하여, 친구들과 함께 PC와 VR HMD(Head mounted Display / 안경처럼 머리에 쓰고 대형 영상을 즐길 수 있는 영상표시장치) 그리고 앱을 사용해 체험 하는 재미있는 솔루션입니다.

대부분의 아이들은 마인크래프트나 로블록스와 같은 게임, 제페토와 같은 엔터테인먼트를 체험하면서 학습과 연계된 VRWARE EduSchool을 어려움 없이 쉽게 익히고 사용할 수 있습니다.



VRWARE EduSchool, 다보탑

예를 들어, 내가 만들 가상공간에 경주 '다보탑'을 넣고 싶다면, 원하는 위치에 '다보탑'을 배치시킵니다. 또한 '다보탑'에 대한 퀴즈와 이미지, 동영상 콘텐츠를 함께 넣어 '다보탑'이 어느 시대의 탑인지, 누가 만들었는지, 역사적 의의가 무엇인지 등에 대한 정보를 가상공간을 만들면서 스스로 학습할 수 있습니다.

VRWARE EduSchool은 가보고 싶은 역사적 공간, 우리나라 주요 산맥 등 실제 있는 장소를 가상의 메타버스 공간으로 저장하며 기억하는 자기주도형 학습이며 재미 위

주의 체험만이 아닌 교육적인 주제와 연계해서 배울 수 있어, 효과적인 학습이 가능한 프로그램입니다.

VRWARE EduSchool만의 특별함으로 얻은 것들이 있다면 무엇일까요.

교육용 VRWARE는 지난 2012년부터 시작했습니다. 이후 2020년에 이르기까지 에듀테크 관련 상을 여러 번 받았습니다. 기술적인 부분에서도 기술 인증 단계 중 최상위 그룹인 T1~T10 단계에서 저희가 T3 인증을 획득했죠. 이

일은 교육 관련 기술 기반을 가진 회사로써 큰 자부심이 아닐 수 없습니다.

그리고 지난 9월부터 두 달간 경북 경산교육지원청과 협약하여 경산 내 초등학교 14개교에서 정규과목(실과/창제)으로 메타버스 공간에 대한 교육을 저희 솔루션을 활용하여 진행했습니다. 이렇게 방과 후나 특별활동이 아닌 정규과목으로 진행되는 것은 교육적인 내용이나 기술, 교재, 커리큘럼 등을 모두 인정받아야 가능한 일입니다. 메타버스 VR 코딩 수업으로 가상공간을 만들고 체험하는 교육으로는 저희가 국내 최초로 학교 수업의 정규과목으로 지정된 것입니다.

지방자치단체인 청소년센터나 도서관, 베트남, 중국 등 해외에서도 연락이 오고 있으며, 초·중·고(세종 해밀초, 시흥 군자초, 경기 민락중, 춘천 애니고 등)에서는 특별수업을 진행하기도 했습니다.

이와 같은 일들을 해 낼 수 있는 것은 기술과 교육에 대한 책임감, 인내의 시간들로 빚어내는 하나의 과정이라고 생각합니다. 느리게 가는 것 같지만 정확한 목표를 가지고 가는 저희 글로벌포인트만의 특별함입니다.

메타버스와 관계된 재미있는 상상을 해보신 적이 있으신지요.

우리에게 익숙한 페이스북, 인스타그램, 카카오톡 등 일상을 올리는 공간과 온라인 쇼핑몰, 게임 등 그 자체가 메타버스의 공간입니다. 우리는 이미 메타버스의 공간에서 살고 있는 것이죠. 당근마켓 또한 보이는 사진만으로 구매와 판매를 결정하는, 실생활에 적용되고 있는 메타버스 중 하나입니다.

스마트 앱으로 QR 코드를 찍어 동영상이나 정보를 불러

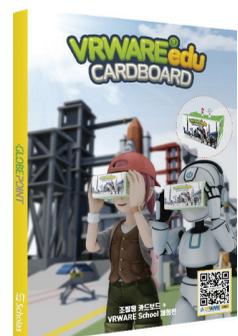
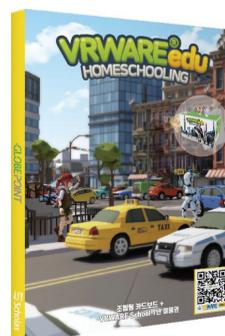
오고, 실물을 보지 않고 학습하는 것 역시 우리가 메타버스 안에서 생활하고 있는 증거입니다. 우리는 온라인 상에서 성장하고 있는 셈이죠.

어느 영화에서 자신과 자신이 사는 세상이 가상의 세계라는 것을 알게 된 주인공이 그 세계의 파괴를 막기 위해 스스로 해결방법을 찾아 가상의 세계를 지켜내는 것을 보았습니다. 가상 세계의 캐릭터가 AI(인공지능)와 딥러닝(스스로 패턴이나 규칙, 특징 등을 학습해서 예측을 수행하거나 의사 결정을 하는 인공지능)을 하는 것을 보면서 개발자가 삭제하지 않는다면 가상세계는 유지되겠구나, 그렇다면 그런 공간과 세계가 실제로 존재할 수도 있겠다라는 생각을 했습니다.

내가 만든 캐릭터가 스스로 딥러닝하고 성장해서 가상 세계에서 달콤한 아이스크림도 먹고, 여행도 가고, 따뜻한 이웃들과 삶을 살아가게 된다면 어떨까요?

VR 메타버스 콘텐츠를 교육 이외, 다른 분야에 적용하실 계획이 있으신가요.

사실, 저희가 가지고 있는 기술로 많은 사업적 연계가 가능한 줄로 알고 있습니다. 그러나 저희는 유익하고 교육적인 메타버스 환경과 콘텐츠를 만들어가는 기업입니다.





레고보다 창의적이고 디즈니보다 재미있는 오픈 월드 솔루션을 통해, 아이들이 콘텐츠로 연결된 메타버스를 함께 만들어갈 수 있도록 하는 것이 저희의 사업 방향입니다.

흥미있는 콘텐츠로 메타버스 환경의 비즈니스를 연계하는 기업이 많이 있지만 저희는 무엇보다 교육적 기술 기반을 가지고 있는 회사로서의 자부심을 가지고 있습니다. 아이들에게 게임이 아닌 좋은 교육적인 콘텐츠를 제공하겠다는 대표님의 뜻에 따라 교육을 위한 솔루션에 집중할 계획입니다.

본부장님이 글로브포인트와 함께 하고 싶은 일은 무엇인가요.

제가 글로브포인트와 함께 한 것은 얼마 되지 않습니다. 광고디자인을 공부하고 출판사와 광고 분야에서 20년간 일하면서 저만이 할 수 있는 출판물에 대해 디지털화를 해보고 싶었습니다. 그러다 캐릭터가 책을 읽어주는 조상용 대

표님의 콘텐츠를 보게 되었고, 그 인연을 계기로 눈으로 보고, 체험할 수 있는 VR BOOK을 만들게 되었습니다.

저는 VR BOOK 안에 유튜브 연동을 제안드렸고 VR HMD에도 연동하기를 원했지만 구글 프로그램이 구동되지 않는 중국산 VR HMD를 사용하는 저희로서는 실현 불가능한 일이었죠. 그런데 저의 제안을 어떻게든 해결해 주시기 위해 조상용 대표님께서 직접 중국으로 가서 결국 솔루션을 찾아내셨고 현재 저희가 사용하는 VR HMD 안에서 유튜브가 연동되고 있습니다.

대표님은 저희가 원하는 것과 무엇이 필요한가를 정확히 아시고 해결하시는 분이요 직원들의 능력을 끄집어낼 수 있는 순수한 열정을 가진 분입니다. 좋은 기술력과 내실, 교육적으로 좋은 콘텐츠를 만들겠다는 대표님의 방향을 따라 능력있는 직원분들의 노력이 헛되지 않도록 잘 지키고 싶습니다. (주)글로브포인트는 에듀테크, 교육이다라는 사명감으로.

POG

Safety with you

POG

교통 빅데이터 기반의
메타버스 세이프티 플랫폼으로
교통사고 감소를 위한
첨단 안전기술을 개발하는 휴먼테크 기업
(주)포그(<http://www.pogsafety.com>)

메타버스로 실현하는 혁신적 안전 콘텐츠 (주)포그POG의 교통사고 예측 시뮬레이션



포그의 안전 콘텐츠

인공적 면역 효과라는 백신에서 힌트를 얻어
운전자 혹은 보행자가 상황의 위험성을
효과적으로 예측하고 대처할 수 있도록 하는
콘텐츠를 제공한다.



포그의 디지털 트윈 기술

교통 데이터의 분석, 메타버스, AR/VR
기술을 통해 가장 많은 사고 형태를 3D로
입체화한 콘텐츠와 모바일 시뮬레이션을 개발했다.
AI 딥러닝을 기반으로 차종, 이동 경로, 교통량의
자동 인식 기술을 개발한 새로운 디지털 트윈 기술이다.



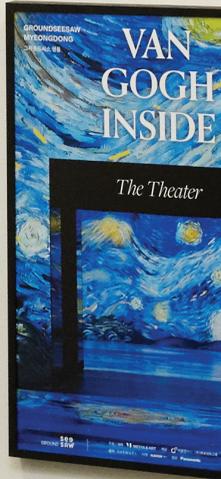
모바일 인지훈련 시스템

모바일을 통해 실제 보행로에서
AR/VR을 이용한 가상 사고 체험을 하고
이를 기억한다. 그리고 위험의 순간에
기억에 저장된 경험을 바탕으로
가장 효과적인 판단을 할 수 있도록 한다.



기술의 효과

다양한 사고 위험 가능성을
객관적으로 평가할 수 있는 있으며,
교통사고 시 발생하는 경제 손실의 악순환을
개선하고 사고 예방과 처리를 돕는다.



하나의 IP를 다양한 형태로 경험하는 복합문화공간 (주)미디어엔아트의 지성욱 대표

「그라운드시소」라는 복합문화공간을 통해 IP를 새롭고 다양한 콘텐츠로 제시하는 지성욱 대표의 (주)미디어엔아트에서는 '유미의 세포들', '앨리스: 인투더 래빗홀' 등 화제의 전시를 경험할 수 있다.

새로운 시도, 미디어엔아트

2014년 (주)미디어엔아트에서는 <반 고흐 10년의 기록전>이라는 국내 최초의 대형 디지털 미디어아트를 런칭하여 25만 명 이상의 관람객을 유치하며 국내 전시문화를 한순간에 바꿔놓게 된다. 2017년에 런칭한 <앨리스: 인투더 래빗홀> 역시 25만 관객을 비롯해 전 세계 13개 도시를 투어하는 성공을 이뤄냈다.

앨리스: 인투 더 래빗홀





그라운드시소 명동



그라운드시소 서촌

이러한 전시를 런칭하는 사이 유사한 사례들이 생겨날 만큼 (주)미디어엔아트 전시는 성공적인 최초의 시도이자 공간 콘텐츠를 통한 전시 영역을 확장시키는 계기가 되었다.

우리가 흔히 경험한 감상 위주의 전시에서 보고, 느끼고, 촬영하고, 공유하는 전시로의 전환은 (주)미디어엔아트 전시의 핵심이다. 누구나 알고 있는 유명한 스토리의 웹툰, 명작 등의 IP를 현재의 트렌드와 느낌으로 재해석한다. 그리고 IP를 현대적인 감각으로 콘텐츠화 시키는 것이다.

미디어아트 전용관 그라운드시소(groundseesaw)

전시와 문화 공간 비즈니스를 위해 (주)미디어엔아트에서 런칭한 복합문화공간인 「그라운드시소」는 하나의 IP를 다양한 형태로 경험할 수 있는 곳이다. 어디선가 들어본 적 있는 소재를 발굴해 색다른 경험으로 즐길 수 있도록 선보이는 플랫폼이라 할 수 있다.

놀이터에서의 기억을 떠올리게 하는 시소(seesaw)에서 모티브를 얻어 이전에 보았던(saw) 것을 새로운 관점에서 다시보는(see) 플로우를 전시에 녹아내려고 한다. 「그라운드시소」는 현재 서울에 세 곳, 해외에도 런칭을 계획 중이다. (www.groundseesaw.co.kr)

그라운드시소 서촌은 종로의 대표 복합문화공간으로 역사, 예술, 문화가 만나는 곳이다. 2022



그라운드시소 성수

년 3월 1일까지 포토그래퍼 요시고의 국내 개인전이 열린다.

그라운드시소 성수는 성수 상권 최초 대규모 클러스터형 상업시설 '성수낙낙'에 위치해 성수동을 대표하는 명소로 자리매김하고 있다.

그라운드시소 명동은 극장의 미래를 제안하는 곳으로 5면 영상 상영을 위해 설계된 멀티플렉스급 영상과 음향시스템이 혁신적인 몰입감을 높여주고 있다.

IP의 변신과 콘텐츠의 즐거운 활용

저작권 활용이 다각화 되면서 콘텐츠에 있어 IP(지적재산권)에 대한 의미는 더욱 중요해지고 있다. 너무나 유명하고 분명한 웹툰, 영화, 명작 등의 IP를 전시 IP로 바꾸면서 하나의 소재를 다양하게 활용할 수 있음을 실감하고 있다.

웹툰으로 엄청난 조회수를 기록한 <유미의 세포들> 전시가 대표적이다. <유미의 세포들>은 뽀하지 않은 스토리, 다양한 등장인물이 각각의 에피소드를 이루고 있는 일상툰으로 전시화에 가장 적합한 콘텐츠다. 현재 tvN 드라마로 제작되어 방영되고 있는데 배우 김고은, 안보현, 이유비의 출연과 OST가 방영 전부터 화제가 되었다.



앨리스: 인투 더 래빗홀



내 이름은 빨강 머리 앤

이러한 사례는 <빨강 머리 앤>, <앨리스: 인투 더 래빗홀>의 전시에서도 찾을 수 있는데 트렌드를 반영한 명확한 주제를 담고 있다. <빨강 머리 앤>의 경우, 소확행(작지만 확실한 행복)과 가심비(가격 대비 심리적인 만족감을 중시하는 소비 형태)와 같은 '나를 소중하게 생각한다'는 주제를 고전에서 찾았다. 현재의 정신과 트렌드를 과거의 명작에 투영하여 현재의 콘텐츠로 재해석하는 연결고리 구조는 앞으로도 지속될 것으로 보인다.

디지털 매체의 발전으로 영상의 시각화 또는 청각화의 문제를 생각보다 훨씬 다양하게 시도할 수 있게 되었고, 공간 콘텐츠 안에서 이루어지는 복합문화의 다양성 역시 무궁무진한 소재로 가능해 졌다. 이미 존재하는 콘텐츠와의 연계, IT와 예술의 복합 등을 통해 만들어지는 창의적 콘텐츠의 결실이라 하겠다. 산업과 문화는 IP의 필요성을 계속해서 요구할 것이고 새로운 콘텐츠는 이를 통해 더 발전해 나갈 것이다.

지성욱 대표가 말하는 '고양시 IP 융복합 콘텐츠 클러스터'



고양시는 2024년까지 킨텍스 2전시장 인근 1600여 평 부지에 방송, 영상, 웹툰, K팝 등을 총 망라한 IP 융복합 콘텐츠 클러스터를 조성한다. 고양시는 서울과 인접하고 인구가 많아 잠재적 방문객은 나쁘지 않은 조건을 갖췄으나 방문 연계 콘텐츠가 적고 베드타운 이미지 등 사업성이 떨어지는 지역이다. 이로 인해 타 지역과 차별화된 콘텐츠와 명확한 타겟층 선정 등 대안을 마련해야 한다. 사업을 추진하기 전에 국내외 벤치마킹 사례를 조사하고, 지역 특성을 잘 알고 있는 전문가 영입이 필요하다.

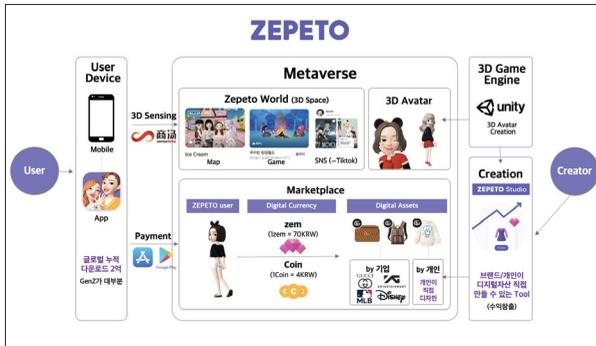
MZ세대의 선택

다양한 콘텐츠로 활용되는 메타버스 플랫폼

플랫폼을 중심으로 성장하고 있는 메타버스(Metaverse)는 게임, 엔터테인먼트, 마케팅 등 각기 다른 특징과 개성을 기반으로 다양하게 활용되고 있다. 메타버스 기반 주요 플랫폼의 특징과 활용 방법을 정리했다.



제페토 ZEPETO (zepeto.me)



국내 대표적인 메타버스 플랫폼인 제페토는 네이버 Z가 운영하며 2018년 8월 출시되었다. 제페토에는 아바타 꾸미기, 약 2만 개의 월드(맵), SNS와 같은 실시간 피드 등 다양한 콘텐츠로 구성되어 있어 10대 등 젊은층에게 큰 인기가 있다. 제페토는 앱 기반으로 이루어져 누구나 스마트폰을 이용해 아바타를 만들고 소셜 활동을 할 수 있다. 앱을 통해 게임을 하고 아바타 아이템을 유통시키기

도 하며 영상과 사진 촬영도 가능하다. 제페토 스튜디오 (<https://studio.zepeto.me/kr>)를 통해서서는 크리에이터로 활동하며 수익 창출도 가능하다.

특징

광고, 마케팅, 쇼핑, 금융 등 실제 존재하는 기업들과의 협업으로 다양한 콘텐츠를 제공하고 있다. 제페토 월드는 지자체, 대학교, 기업 등에서 구축할 경우 비용이 소요되기는 하나 한번 구축하면 이용 인원에 대한 제한이 없다. 단, 실시간 동영상이나 사진 등 콘텐츠를 제공하는 것은 제한이 된다.

접속방법

모바일 앱스토어에서 제페토를 검색하여 가입이 가능하며, PC로는 제페토 홈페이지에 접속하거나 본인의 모바일 제페토 앱을 열어 QR코드를 스캔하여 이용할 수 있다.

활용방법

행사, 공연, 온라인 마케팅 활용, 영화, 드라마, 광고

이프랜드 Ifland (ifland.io)



국내 대표적 통신사 SKT에서 만든 메타버스 플랫폼으로 2021년 7월 안드로이드 버전으로 출시되었다. 제페토와 같이 자신만의 아바타를 만들 수 있으며 온라인으로 사람들과의 모임을 가질 수 있다. SK텔레콤의 기존 메타버스 플랫폼인 '점프 버추얼 밋업' 운영 노하우를 바탕으로 MZ세대의 참여를 높일 다양한 서비스를 포함하여 대형 컨퍼런스 홀, 야외무대, 루프탑 등 새로운 메타버스 테마 공간에서 다른 이용자와 원활한 소통을 할 수 있다.

특징

소셜 플랫폼 기능이 강화되어 프로필과 팔로우 기능은 물론, 음성으로 소통이 가능해 감정표현 모션을 이용할 수 있다. 스마트폰의 마이크 기능으로 실시간 대화를 나눌 수 있다는 장점이 있으며 추후 텍스트 채팅도 지원될 예정이다. '회의 플랫폼'의 활용도가 크며 회의 룸(Room) 내에서의 자료를 공유할 수 있고 소규모 친밀모임을 비롯해 대형 행사까지 기업들의 가상 홍보 공간으로 사용하기에 적합하다. 단, 콘텐츠 수가 적은 단점이 있으나 모바일에 익숙한 MZ세대 외에 30~50대도 쉽게 사용할 수 있다는 접근성을 가지고 있기도 하다. 무료 이용 가능 인원은 아바타 31명, 음성참여 100명으로 총 131명이 18개의 테마 공간에서 실시간 참가가 가능하다. 유료 이용의 경우 룸 내에서 백월이나 베너 등의 주문과 제작이 가능하고 추가 인원도 가능하다.

접속방법

애플 앱스토어나 구글의 플레이스토어에서 누구나 다운로드 가능하고 아이패드로도 사용할 수 있다.

활용방법

대형 행사, 컨퍼런스, 각종 전시회, 입학식 및 졸업식

로블록스 Roblox (roblox.com)



미국의 대표적 메타버스 게임 플랫폼으로 다양한 게임을 스스로 만들고 유통할 수 있다. 유저들이 직접 제작한 약 5500만 개 이상의 게임을 즐길 수 있는데, 로블록스에서 제공하는 개발 툴로 이용자가 직접 제작하는 것이 특징이다. 단순히 게임만 하는 것이 아니라 아바타를 꾸며 사회 활동과 문화활동, 경제활동까지 할 수 있다.

특징

로블록스는 가상세계 내에서의 경제 활동에 주력하고 있으며 협업, 3D 모델링, 애니메이션 제작 기능을 사용할 수가 있다. 최근 넷플릭스 드라마 '오징어 게임' 속 놀이들을 게임 유저들 스스로 재생산하여 새로운 콘텐츠를 만들고 있다. 로블록스의 가장 큰 특징은 다양한 가상세계의 게임 속에서 쉽게 친구를 초대할 수 있어 젊은 Z세대가 기본 사용자가 되고 있다는 점이다.

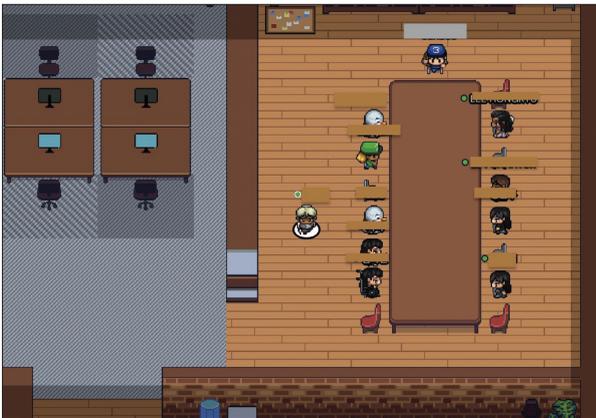
접속방법

모바일과 PC로 사용할 수 있는데 구글 플레이에서 앱을 다운로드 받아 사용하거나 블루스택(<https://bluestacks.co.kr/apps/adventure/roblox-on-pc/>)을 다운로드하여 사용할 수 있다.

활용방법

기업 마케팅을 위한 맵 제작(행사, 공연, 월드 구축을 통한 홍보 활동)

게더타운 Gather Town (gather.town)



미국의 한 스타트업 기업인 게더가 만든 공간으로 대표적인 메타버스 '회의' 플랫폼이다. 최근에는 가상 오피스나 줌 수업을 대체할 플랫폼으로 인기를 얻고 있다. 대화나 채팅, 화면 공유가 가능해 줌 수업을 대체할 수 있다. 무료 사용은 25명까지, 유료시에는 500명까지 사용이 가능하고 시간 제한은 없다. 별도 프로그램을 설치하지 않고 호

스트가 보내준 링크만 접속하면 협업이나 이벤트 강의 등에 참여할 수 있다. 게더타운 안의 아바타끼리는 자동으로 비디오, 오디오가 연결되어 화상회의가 가능하고 다수나 개인의 채팅도 가능하다. 프라이빗 공간에서의 소모임 회의도 가능하다.

특징

제페토, 이프랜드, 로블록스는 3D인 반면 게더타운은 2D이다. 화면 공유를 통해 콘텐츠를 제공하고 맵 제작 시 영상이나 사진, 외부 링크 등을 삽입해 오브젝트에 투영할 수 있다. 예산이 저렴하고 맵 구축이 타 플랫폼에 비해 수월하다.

접속방법

별도의 어플이나 프로그램을 설치하지 않아도 크롬 웹페이지를 통해 쉽게 접속할 수 있다. 크롬으로 접속해야 하며 모바일보다는 PC를 이용하는 것이 좋다.

활용방법

행사, 공연, 월드 구축을 통한 홍보활동과 같은 기업 행사, 전시·박람회, 맞춤형 오피스

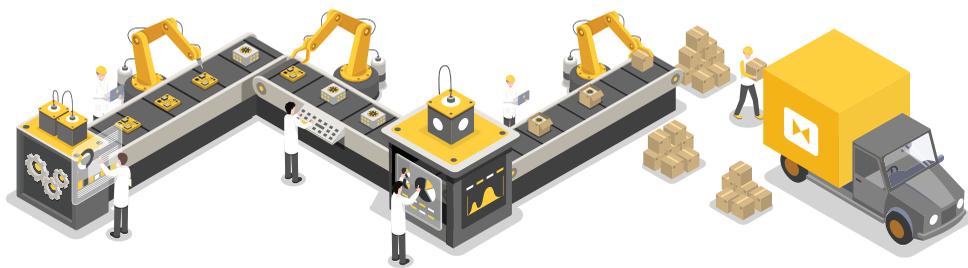


(주)RockwonIT Global 이용섭 대표

효율성과 확장의 가치를 제시하는 메타버스(Metaverse) 이야기

(주)RockwonIT Global의 이용섭 대표

IoT, 디지털 트윈 솔루션을 개발하고 있는 (주)RockwonIT Global의 이용섭 대표는 20년간 시스코 시스템즈 한국, 호주, 싱가포르에서의 다양한 경험을 토대로 메타버스를 통한 세계 최초의 공공협업 기반 경제 솔루션을 이루고자 한다.



시스템의 시각화, 디지털 트윈(Digital Twin)

건물이나 공간 등을 현실과 똑같은 쌍둥이(twin) 모델로 가상화하는 것이 디지털 트윈 기술이다. 이를 관제 시스템에 활용하여 대형 인프라와 기존의 운영 시스템 연계를 통해 생산성 향상과 관리의 효율성을 높이는 것이 (주)RockwonIT Global의 핵심사업이다.

전세계 최초로 두바이 컨테이너 항만에 디지털 트윈 관제(최초의 3D 관제) 기술을 적용해 모든 시스템을 한 눈에 볼 수 있도록 시각화하여 관제라는 쉽지 않은 영역을 전문지식이 없는 이들도 한눈에 이해하고 장애에 대처하도록 했다.

2018년 이후 항만 분야에 특화된 기업에서 스마트시티 영역으로 확장, 새로운 시도를 계속하고 있다. 2022년 고양시로 이전하는 K사의 지능형 관제시설에 적용될 프로젝트는 시각화된 메뉴를 확장시키는 프로세스 기반 디지털 트

윈의 새로운 형태로 신선한 활용사례가 될 것이다. 시각화된 매뉴얼을 기반으로 장애 대응은 물론 작업일지까지 완료할 수 있게 될 예정이다.

제조분야의 대기업들과도 과제를 수행 중인데 마무리되면 전 세계 최초로 자동차 생산에 메타버스 기술을 적용한 것이 상품화될 것이다.

메타버스를 통한 비즈니스의 확대

디지털 트윈 기술력을 가지고 있는 기업은 가상공간에서 자유롭게 원하는 콘텐츠를 구현할 수 있는 메타버스를 활용하여 다양한 분야의 비즈니스를 개척하고 있다.

이용섭 대표가 의장을 맡고 있는 '강원 메타버스 연합'은 지난 10월 말 발대식을 가진 국내 유일의 민간주도형 메타버스 연합회다. 전국의 80여개 기업이 함께하며 현실공간과 가상세계를 연결하는 미래형 메타버스를 구축하려



는 목표를 가지고 있다.

강원도의 자랑인 역사, 문화, 관광 중심의 환경과 평창 동계 올림픽이 개최되었던 시설을 기반으로 가상의 프로덕션을 만들고 이를 통해 강원도를 전세계에서 가장 큰 가상 콘텐츠 공간으로 구축하려는 계획이다. 또한 강원도를 기점으로 메타버스 기반의 가상시민서비스를 제공하려 한다.

가상시민서비스는 앞으로 개최될 강원도의 국내외 행사(2022 세계합창대회, 2024 청소년 올림픽 등)에 참여하는 사람들과 참석하지 못하는 가족들을 비롯해 강원도에 관심을 갖고 있던 사람들에게 지자체에서 무료로 가상시민권을 부여하고 관광, 숙박, 특산물에 대한 할인권을 제공하는 것이다.

또한 가상기업 설립이나 이를 위한 가상주소지 서비스, 가상금융계좌 개설 등의 서비스로 확장이 가능할 수 있다. 그렇게 되면 가상시민 서비스는 일회성을 벗어나 인구유

입을 통해 경제 규모를 확장시킬 수 있게 된다.

메타버스 콘텐츠의 혁신

콘텐츠를 보유하고 있어도 실제 현실 공간에서는 규모나 자금, 실패 확률의 위험성 등 여러 가지 제약을 받을 수밖에 없는 일들이 있다. 그러나 가상의 아이템들이 거래 가능한 가상거래소에서는 다양한 산업 서비스 기반의 콘텐츠를 만들어 낼 수 있다. 가상의 지구를 만들어 토지를 거래하고 세계적인 스타들이 공연을 하는 것들이 그 예가 될 수 있다.

가상부동산 거래의 대표적 사례인 ‘어스2’가 가상 지구에서 10㎡ 단위로 토지를 분할하여 자유롭게 사고팔 수 있도록 만들었듯이 가상세계에서는 메타프로덕션, 메타웍스, 메타시타를 만들 수 있는 것이다.

가상 인플루언서 ‘로지’, ‘세아’ 및 가상 아이돌 그룹 ‘이터



너티'는 실제와 같이 활발한 마케팅과 홍보활동을 하고 있다. 기업과 교육, 콘텐츠 산업 분야에서는 앞다투어 메타버스를 활용하고 있지만 메타버스 콘텐츠의 핵심은 지속 가능한 수요 창출이라 할 수 있다. 그것이 무엇이든 가상을 통해 얻을 수 있는 것들을 지속적으로 자극할 수 있어야 한다는 것이다.

글로벌 메타버스 이코노미(Economy)

에스토니아에서는 이 레지던스 (E-Residence)라는 가상 영주권으로 세계 각국의 기업을 유치해 모든 경제활동을 허용하고 법인세로 이득을 얻는다. 메타버스에서는 이보다 훨씬 자유롭게 경제활동을 할 수 있다. 가상세계에 주소지를 만들 수 있고 협력관계를 주목할 수 있으며, 소통을 통한 활동을 할 수 있다.

베트남의 경우, 메타버스 부동산 투기가 이슈가 되고 있다. 메타버스에서 NFT(Non-Fungible Token, 희소성을 갖

는 디지털 자산)를 거래하는 것이다. 가상공간은 공간의 제약이 없어 실제 경제 규모보다 훨씬 더 큰 메타버스 이코노미가 형성될 수 있을 것이다.

기술의 상호개방과 기업의 성장

기술력을 가지고 있다 하더라도 중소기업이 정부 또는 지자체 사업에 참여할 수 있는 자격을 얻기는 쉽지 않다.

이러한 현실적인 구조를 탈피할 수 있는 제도적 개선과 함께 중소기업에게 기회의 문을 열어주는 완충제 역할이 필요한데, 이는 민간 주도하의 기업간 협회 구성으로 가능해진다.

협회의 기업들은 상호 개방된 기술력을 통해 협력해야 하고, 함께 하는 솔루션을 통해 좀 더 큰 목소리를 낼 수 있게 된다. 이러한 과정 속에서 기업들은 동반 성장하게 될 것이고 새로운 성장 동력을 이루는 기반이 될 것이다.



창업과 성장의 디딤돌

미디어 특화 ‘고양 1인 창조기업 지원센터’

‘고양 1인 창조기업 지원센터’는 지난 6월 중소벤처기업부 산하 창업진흥원으로부터 미디어 특화센터 지정을 받았다. 미디어 콘텐츠 분야 1인 창조기업을 집중 발굴·육성하기 위해 특화된 교육과 사업을 지원하며, 고양시를 대표하는 창업 연계형 미디어 콘텐츠 특화센터로 새롭게 주목받고 있다.

도움 / 고양산업진흥원 혁신창업팀 윤인찬 행정매니저



혁신창업팀 윤인찬 행정매니저

미디어 특화센터 지정을 받은 ‘고양 1인 창조기업 지원센터’에 대해 설명해 주세요.

1인 스타트업 지원센터인 ‘고양 1인 창조기업 지원센터’는 창업 7년 이내, 성장의 발판이 필요한 기업들을 위한 지원을 하고 있으며 일반 지원센터와 미디어 특화센터, 두 가지 트랙으로 구성되어 운영되고 있습니다.

미디어 특화센터의 조성 배경은 어떻게 되나요.

그동안 미디어 지원사업은 기존의 방송영상이나 지식산업 서비스 중심으로 진행되었습니다. 그러나 1인 미디어로 활동하시는 분들이 많아지면서 유튜버나 스트리머(인터넷 방송을 하는 사람)들을 위한 지

원이 필요해졌습니다. 이분들이 단순 프리랜서가 아닌 창업의 기회로 이어져 새로운 콘텐츠의 확산이 될 수 있도록 지원하고 있습니다.

미디어 특화센터의 사업 목표와 인프라 활용 계획이 있는지요.

신규 창업과 고용 및 양질의 교육을 받은 이들이 창업을 할 수 있는 환경을 만드는 것을 목표로 하고 있습니다. 이를 위한 인프라는 '28청춘 사업소', '고양 경기문화창조허브'의 교육과 전문가 멘토링 연계, 유관기관인 '고양영상미디어센터'를 통한 스튜디오 작업 등으로 이루어지고 있습니다. 저희 센터에서 새로 구축한 편집실도 수요가 높은 편집 프로그램(어도비CC, 프리미어 프로, 애프터 이펙트, 포토샵 등)을 구비하고, 후반 영상 작업을 할 수 있는 시스템을 구축하여 정회원 대상 무료 대여 서비스를 제공하려고 합니다.

입주기업을 위한 실질적 도움은 어떤 것들이 있나요.

미디어 특화센터는 다양한 창업 지원 프로그램을 지원할 예정입니다. 교육, 컨설팅, 사업화, 네트워킹 중심의 창업 지원 프로세스를 구축하고 고양시 창업 지원 인프라를 적극 활용하여 입주기업에 실질적인 도움이 될 수 있도록 할 계획입니다. 창업 지원 운영 프로그램은 다음과 같습니다.

● 자율프로그램

미디어 콘텐츠 공모전

아카데미 교육 과정 수료자 등을 대상으로 공모전을 추진하여 창업 연계 지원

미디어 콘텐츠 Insight 멘토링

아카데미 수강생을 대상으로 미디어 분야 전문가 멘토링 및 컨설팅 진행

● 교육프로그램

미디어 콘텐츠 창업아카데미

콘텐츠 피드백부터 부가가치 창출, 1인 창조기업 창업 등을 위한 전문 교육 진행

원데이 클래스 운영

미디어 특화센터 활성화를 위해 시민 및 기업 대상 인기 강좌 집중 운영

● 네트워크프로그램

창작자 및 기업 네트워킹 채널 구축

미디어 분야 기업, 창작자 간 네트워킹 채널 구축을 통해 협업 활성화

● 사업 지원비 운영

미디어 콘텐츠 제작 지원금 지원

콘텐츠 아이디어 및 콘텐츠를 보유하고 있는 창업 기업(창작자)에게 제작비 지원

● 인프라 구축을 위한 창작, 편집 스튜디오 운영

크로마키 스튜디오 연계 활용

진흥원이 운영하고 있는 크로마키 스튜디오 연계 및 센터 장비 대여를 통해 미디어 콘텐츠 창작자의 창작 활동 지원 (28청춘창업소, 고양경기문화창조허브, 1인창조기업센터 편집실)



편집실



편집실



중앙홀



입주기업 사무실

입주 조건과 신청 방법은 어떻게 되나요.



입주 모집은 매년 4월과 10월 두 번 있습니다. 입주한 기업은 6개월마다 연장평가를 통해 2년간 모든 시설을 사용할 수 있습니다. 향후 입주 외에 가상오피스에 대한 설계도 하고 있습니다.

입주를 비롯한 센터 정보 및 사업에 대한 내용은 「K-Startup 창업지원포털」과 고양산업진흥원 홈페이지

에서 확인하실 수 있습니다. 1인 창조기업 자격 여부 확인 및 1인 창조기업 지원센터의 정회원 가입은 「K-Startup 창업지원포털」에서 가능한데, 개인회원으로 접속하여 입주신청을 비롯한 다양한 정보, 그리고 입주기업만의 프로그램을 이용할 수 있습니다.

K-Startup 창업지원포털 : <https://reurl.kr/3A112BB49LA>

고양산업진흥원 : www.gipa.or.kr/business/02_1.php



기술을 넘어 사람을 위한 도전으로

(주)테크빌리지의 VR 재활 솔루션

‘뇌신경가소성’이라는 의학적 이론을 바탕으로 뇌졸중 환자의 VR 재활치료 제품을 개발한 (주)테크빌리지. 차별화되고 경쟁력있는 솔루션을 최동훈 대표에게 듣는다.



(주)테크빌리지 최동훈 대표

VR을 통한 뇌신경 자극

손상된 뇌는 새로운 경험과 환경을 통해 신경 경로를 생성하는 ‘뇌신경가소성’ 기능을 가지고 있다. 이를 전제로 VR을 통해 뇌신경 기능에 자극을 주어 뇌졸중 환자들의 재활을 돕는 획기적인 제품이 개발되었다.

(주)테크빌리지에서 개발한 '리해브웨어(RehabWare)'는 VR 기반 제품으로 몰입감과 재미를 통해 환자 스스로 능동적이고 즉각적인 운동 욕구를 느끼며, 고통 없이 효과적인 재활이 가능하



도록 했다. 또한 '리해브웨어(RehabWare)'의 프로그램 중 하나인 '캐치볼'의 경우 날아오는 공을 보면서 자신도 모르게 잡으려는 반사적 행동을 통해 운동 기능을 회복하게 된다.

서울대학교와 함께 시작한 제품 개발은 미국 재활의학 전문지(PM&R, Physical medicine and rehabilitation)에 논문이 실리게 되면서 외국에서 먼저 관심을 받았고, 이를 통해 재활치료와 관련된 제품으로는 글로벌 최초로 출시하게 되었다.

국내외 병원의 다양한 재활치료 사례

'리해브웨어(RehabWare)' 제품은 서울대학교를 포함한 7개 종합병원(충남대병원, 인천병원, 부산대병원, 전북대병원, 경북삼성병원, 동국대일산병원)에서 재활치료를 위해 사용되고 있는데 성공적인 치료 사례들이 지속적으로 나오고 있다.

충남대병원의 경우, 기존의 재활치료 방법과 VR 콘텐츠를 함께 사용했을 때, 뇌졸중 뿐만 아니라 척수 장애 환자에게도 효과가 있음을 확인했다. 부천의 치매센터에서는 경증치매환자와 경도인지장애환자에게 사용해 만족도 100%의 성과를 거두었다. 서울대학병원과 충남대학병원에서는 임상시험과 공동 연구를 통해 치매와 뇌졸중, 파킨슨병 등 뇌 질환 재활치료를 돕는 의료 장비로 그 효과를 입증받았다.

이러한 임상 사례와 치료의 원리를 인정한 일본의 대형 재활병원에서는 헬스케어 장비로 사용 중이다. 또한 '리해브웨어(RehabWare)' 제품을 활용한 연구 논문은 미국 재활의학협회로부터



포스터 부분 베스트 테크니컬 어워드를 수상하기도 했다. 영국의 맨체스터 메트로폴리탄대학교(Manchester Metropolitan University)는 이러한 기술성을 인정, 유럽시장 공동진출을 타진하고 있다. 이 대학은 (주)테크빌리지를 글로벌 스타트업 지원사업에 선정하기도 했다.

이처럼 많은 국내외 사례들을 통해 경증환자와 현재 문제가 나타나지 않지만 잠재된 이질, 그리고 기억력 감퇴 등의 문제까지도 해결할 수 있는 제품을 개발 중이다. 가족이 게임처럼 즐기며 뇌질환 재활치료와 예방까지 할 수 있는 VR 제품을 만들 계획이다.

테크빌리지의 차별성이 곧 경쟁력

대부분의 인지치료는 판단력과 기억력에 집중된다. 그러나 테크빌리지의 VR 치료에는 운동 능력이 더해진다. 30분 정도를 사용하면 땀이 흠뻑 날 정도로 효과를 체험하게 된다.

공신력 있는 의료기관을 통해 얻은 긍정적인 사례들은 모두 치료 효과를 입증하는 테크빌리지만의 데이터가 되고 있다. 이것이 바로 경쟁력이다.

환자의 치료를 위해 개발을 시작했지만 일반인들도 일상생활 속에서 놀이처럼 이용하며 정신적, 육체적 병증을 자연스럽게 예방하는 솔루션이 테크빌리지의 최종 목표다. 또 한 가지는 동종 업체들의 플랫폼을 만드는 것으로 이는 메타버스 상에서 이루어지는 또 하나의 변혁이 될 것이다.

Life In 메타버스

문화와 비즈니스까지

아이돌 스타의 공연부터 대통령 선거에 이르기까지 국내외 메타버스 플랫폼을 통해 우리에게 익숙해진 또 하나의 콘텐츠, 우리와 함께하고 있는 일상생활 속 메타버스를 감상해 보자.



엔터테인먼트 & 게임

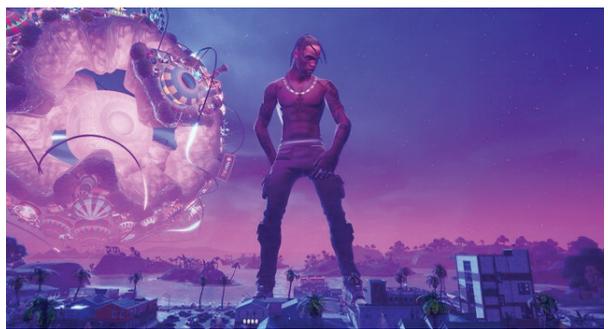
블랙핑크 데뷔 5주년 기념 '블랙핑크 섬'



화제가 되었던 리얼리티 프로그램 장소 '블핑하우스'를 비롯해 뮤직비디오 세트장, 의상, 댄스 연습실 등 블랙핑크가 실제 작업을 했던 공간을 그대로 재현했다.

- 플랫폼 - 모여봐요 동물의 숲

세계적 래퍼, 트레비스 스캇 라이브 콘서트



게임 속 '온라인 월드 투어'로 진행된 콘서트는 환상적인 그래픽으로 현실에서 할 수 없는 이색적인 공연을 구현했다.

- 플랫폼 - 포트나이트

방탄소년단 뮤직비디오



신곡 다이너마이트(Dynamite) 안무 버전 뮤직비디오를 최초 공개했다.

- 플랫폼 - 포트나이트

넷플릭스 드라마 '오징어게임' 속 놀이



넷플릭스 드라마 '오징어게임' 속 놀이를 게임 유저들의 자발적 재생산으로 새롭게 콘텐츠화 되고 있다.

- 플랫폼 - 로블록스

기업 & 정치

CU 제페토 한강점



BGF리테일과 제페토의 협업을 통해 오픈됐고, 루프탑과 즉석 조리대, PB제품 등을 자세히 구현해 많은 인기와 마케팅 효과를 누리고 있다.

- 플랫폼 - 제페토

'현대 모빌리티 어드벤처'



현대차는 '현대 모빌리티 어드벤처'라는 테마파크를 구축했다. 메타버스에서 차량을 새롭게 도색하고 디자인하거나 시승해볼 수 있다.

- 플랫폼 - 로블록스

LG전자 교육생 수료식



LG트윈타워와 미국 카네기 멜론대(CMU) 캠퍼스를 유사하게 재현해, 소프트웨어 전문가 과정 수료식 진행했다.

- LG전자

미국의 조 바이든 대통령의 대선



닌텐도의 대표 게임인 '모여봐요 동물의 숲'에서 아바타를 활용해 선거 운동을 진행했다.

- 플랫폼 - 모여봐요 동물의 숲

쇼핑

구찌 패션 아이템 출시



구찌 본사가 있는 이탈리아 피렌체를 배경으로 '구찌 빌라'를 구축해, 구찌 상품을 착용해보고 구매할 수 있도록 했다.

- 플랫폼 - 제페토

삼성전자의 TV 판매



젊은 소비자들에게 인기 있는 라이프 스타일 TV '더 프레임', '더 세리프', '더 세로'를 각각 5000대씩 판매해, 5분 만에 모두 완판되는 기록을 세웠다.

- 플랫폼 - 제페토

부동산 & 건강

메타폴리스



온라인 부동산 중개 플랫폼 직방의 메타버스 협업 공간 '메타폴리스'는 가상공간에 현실 오피스 라이프를 생동감 있게 구현해낸 디지털 오피스다.

- 플랫폼 - 직방

모바일 운동



게임하듯 즐겁게 운동할 수 있는 시스템으로 앱에 기본 프로필을 설정하면 나에게 맞는 운동 콘텐츠가 자동으로 추천된다.

- 야나두 - 야핏 사이클

인플루언서

로지(Rozy)



버추얼 인플루언서, 신한라이프 광고 모델로 TV 광고와 버스, 옥외광고 등 다양한 매체에서 활발하게 활동하고 있다.

- 사이더스 스튜디오 엑스

루이(Rui)



버추얼 유튜버로 유튜브 '루이커버리' 채널을 운영한다. 한국새생명복지재단의 홍보대사이다.

- dob studio(디오비 스튜디오) 제작

릴 미켈라(Limiquela)



미국 브랜드 아바타의 대표적 인물로 패션과 뷰티 분야에서 활동하며 핫한 라이프 스타일로 현실처럼 느껴지는 경험을 선사하고 있다.

- 브러드(Brud) - 로봇공학, 인공지능 응용 프로그램 기업

래아(Reah)



LG전자의 버추얼 인플루언서로 SNS 1만 팔로워를 보유한 싱어송라이터 겸 DJ다.

- LG전자

이마(Imma)



일본의 최초의 버추얼 모델로 이케아의 광고 모델로 활발히 활동하고 있다.

- AWW - 3D 이미징 스타트업

‘2021 고양 웹툰 공모전’ 수상작 각 부문 대상 & 최우수상

‘2021 고양 웹툰 공모전’은 지난 9월 15일, 최종 16개의 수상작을 발표했다. 총 118편의 작품이 출품된 이번 웹툰 공모전은 전년도에 비해 높은 경쟁률을 보였다. 각 부문 수상작을 만나보자.

2021 고양 웹툰 공모전



수상자 16명에게는 총 3천만원의 상금이 주어졌고 부문 1(자유주제)의 수상자의 경우에는 웹툰 역량 강화 교육 프로그램과 웹툰 기획사 작품 피드백의 기회가 주어졌다. 그리고 부문 1과 부문 2(고양시 승격 30주년 기념 주제)의 수상작은 고양어린이박물관에서 개최되었던 ‘2021 고양 웹툰전(2021. 10. 01 ~ 10. 03)’과 킨텍스 제1전시장에서 개최되었던 ‘2021 경기국제웹툰페어(2021. 10. 07 ~ 10. 10)’에 전시되어 소개되었다.

[부문 1] 자유주제

<대상 - 추적의 소년>



작가 : 김현제

기획의도 : 부당함과 마주하면서도 자신의 안위가 최우선인 인간군상 속, 올바른 신념을 관철하며 성장하고 끝내 모두를 변화시켜가는 주인공을 통해서 소년만화 특유의 카타르시스와 함께 부당함에 맞서 싸우는 가치를 느껴보는 웹툰을 제작하려 했다.

내용요약 : 정해진 운명에서 벗어나기 위한 쌍둥이 형의 변절. 그를 되찾기 위해 경계의 관리자인 차사가 되고, 결국 올바른 길로 인도하는 한 소년의 이야기이다.

· <https://abit.ly/y5l3ux>

<최우수상 - 퍼펙트 보디가드>



작가 : 박승은

기획의도 : 상업적인 웹툰을 기획함으로써 사람들이 가장 쉽게 다가올 수 있는 장르라고 생각한 '로맨스 코미디'를 선택. 첫 작품인 만큼 충실하게 일반적인 순정만화의 클리셰(진부하거나 틀에 박힌 생각 따위를 이르는 프랑스어)를 따라가되, 보편적인 순정만화에서 보이는 남자 주인공과 여자 주인공의 성격과 역할 등을 반대로 배치하면서 보다 신선함을 줄 수 있도록 기획했다.

내용요약 : 왜소한 체형에 평범한 외모의 대학생이자 최고의 인기를 누리고 있는 아이돌 '해나'의 열성팬 '박준오'는 운이 없는 나날들을 보낸다. 그런 준오 앞에 혜성처럼 나타난 해나의 전담 경호원 '황서현'. 해나와는 정반대의 시크하고 묵묵한 황서현을 이상형이 아니라며 부정하지만, 남자보다 더욱 남자답고 맛있는 모습을 보며 점차 사랑에 빠지게 된다. 그러나 그에게 예상치도 못한 라이벌이 있었으니, 바로 아이돌 해나(이하나)였다. 어떤 사건으로 부터 쪽 황서현을 짝사랑해왔던 해나와 박준오가 황서현을 두고 펼치는 삼각관계 로맨스 코미디이다.

· <https://abit.ly/9o6jqh>

[부문 2] 고양시 승격 30주년 기념

'고양시 승격 30주년(특례시 원년) 기념'을 주제로 대한민국 국민이면 누구나 지원 대상이 되었다. 2022년은 고양시 승격 30년이자 특례시 지정 원년의 해가 된다. 이를 기념하는 콘텐츠 발굴을 위해 진행된 부문 2의 경우 완성도와 독창성, 그리고 시 승격 30주년 주제에 대한 표현력을 심사하였다.

<대상 - 힘내라! 청년, 힘내자! 고양시>



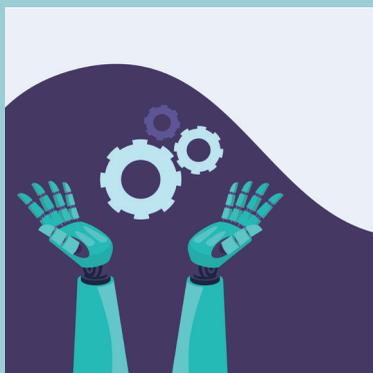
작가 : 이혜진

내용요약 : 면접에서 떨어진 주인공에게 말하는 물고기가 미래의 고양시에서 성공적으로 살아가는 모습을 보여준다.

· <https://abit.ly/qhhcfa>

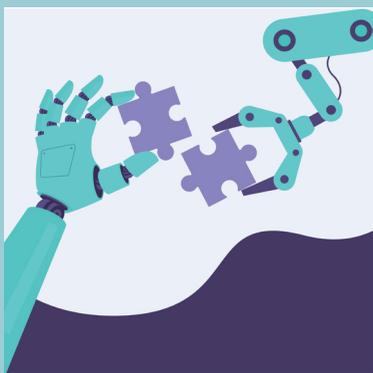
고양지식정보산업진흥원, 「고양산업진흥원」으로 기관 명칭 변경

고양지식정보산업진흥원은 지난 8월 「고양산업진흥원」으로 기관명칭을 변경하고 전략산업 발전과 일자리 창출에 최적화된 조직으로의 개편을 추진하였다.



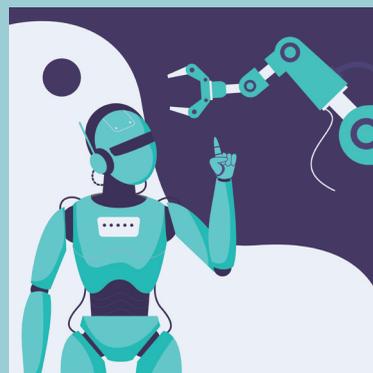
고객 의견 및 환경 변화를 반영하여 「고양산업진흥원」으로 명칭변경

‘고양지식정보산업진흥원’은 기관 명이 지나치게 길어 고양시, 시의회 등의 관계기관, 기업, 시민으로부터 불편하다는 의견이 꾸준히 제기되어왔다. 또한 이종(異種)산업 간 융·복합의 일상화, 기관 업무 범위 및 역할 확대 등에 따라 기관 명 변경에 대한 필요성이 지속적으로 증가하였다. 이에 따라 지난 8월 1일, 「고양산업진흥원」으로 기관 명칭을 변경하였다.



설립목적인 전략산업 발전과 일자리 창출의 최적화 조직으로 개편

진흥원은 기업지원을 통한 고양시 전략산업 발전과 신규 일자리 창출이라는 진흥원 설립목적 달성을 위해 기관 명칭 변경에 발맞춰 대대적인 조직개편을 진행하였다. 기존 기업지원 전담부서를 콘텐츠산업 팀과 디지털산업팀으로 세분화하고, 창업지원 전담부서인 혁신창업 팀을 신설하여 현행 4팀 1센터 체제를 5팀 체제로 변경하였다.



미래 성장동력 발굴을 통해 고양시 산업발전에 기여하는 기관

진흥원 오창희 원장은 이번 기관 명 변경과 조직개편이 고양시 전략산업 발전에 실질적 역할을 수행하는 기관으로 발전해 나가겠다는 진흥원의 의지임을 강조하며, 향후 기획기능 강화, 미래 성장동력 발굴에 집중해 나가겠다는 각오를 밝혔다.



|

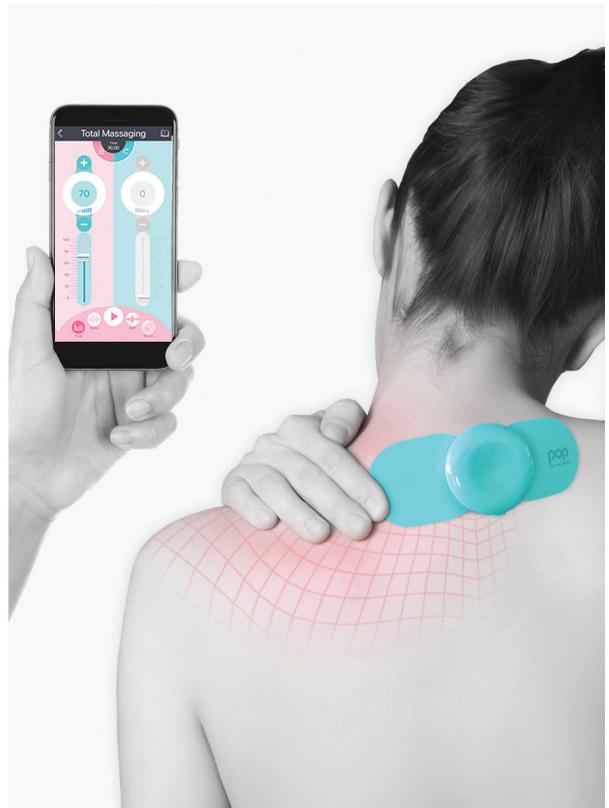
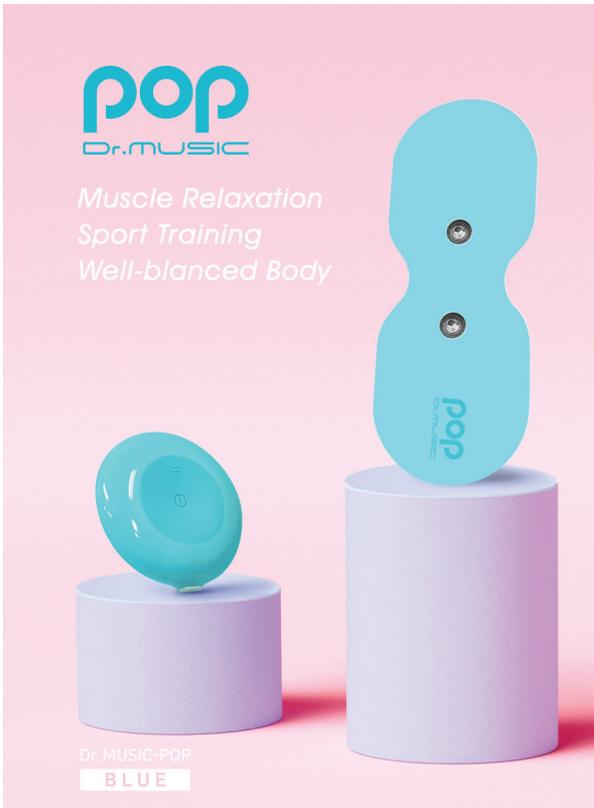
BIZ INFORM

|

(주)스마트메디컬디바이스
(주)지피아이코리아
28청춘창업소 메이커 스페이스
아우름 헬스케어
(주)더바이오
일렉츄럴
(주)참빛교육

365일 사용하는 손안의 '헬스케어' 개인용 저주파 마사지기

(주)스마트메디컬디바이스는 IT 과학기술의 기반 위에 스마트디바이스와 메디컬의 융합을 통해 가정과 병원에서 쉽고 편하게 사용할 수 있는 App과 스마트 헬스기기를 공급하고 있는 기업이다.



의료기기 제조 기술로 만들어진 '닥터뮤직팝'

신개념 의료헬스기기 전문업체인 (주)스마트메디컬디바이스의 저주파 마사지기 '닥터뮤직팝'은 사랑스럽고 감쪽한 디자인으로 출시부터 지금까지 소비자들로부터 많은 관심과 사랑을 받고 있는 제품이다. 파스텔톤의 핑크와 블루, 두 가지 색상으로 본체와 패드가 작고 가볍게 제작되어 휴대성을 높였고, (주)스마트메디컬디바이스의 특허기술인 뮤직싱크 기능이 내장되어 있다. 뮤직싱크 기능은 일반적인 저주파 마사지기 모드와 함께 사용자가 설정하는 음악의 리듬과 박자에 맞춰 저주파 파형이 출력되는 기능이다. 블루투스 앱(App)연동으로 별도의 리모컨 없이 앱(App)으로 모든 조작 및 설정이 가능하다.

홈페이지 : www.smd21.com 문의 : 070-7525-2100

레이다 모션감지 / 충격 감지 '마이카지킴이'

(주)지피아이코리아는 디지털보안시장에서 영상 관련 하이테크 기술을 적용한 제품을 개발하는 기업으로, 고기능 (High performance), 가격경쟁력 (Cost effective), 부가가치 (Value-added)을 보유한 제품을 공급하는데 집중하고 있다.



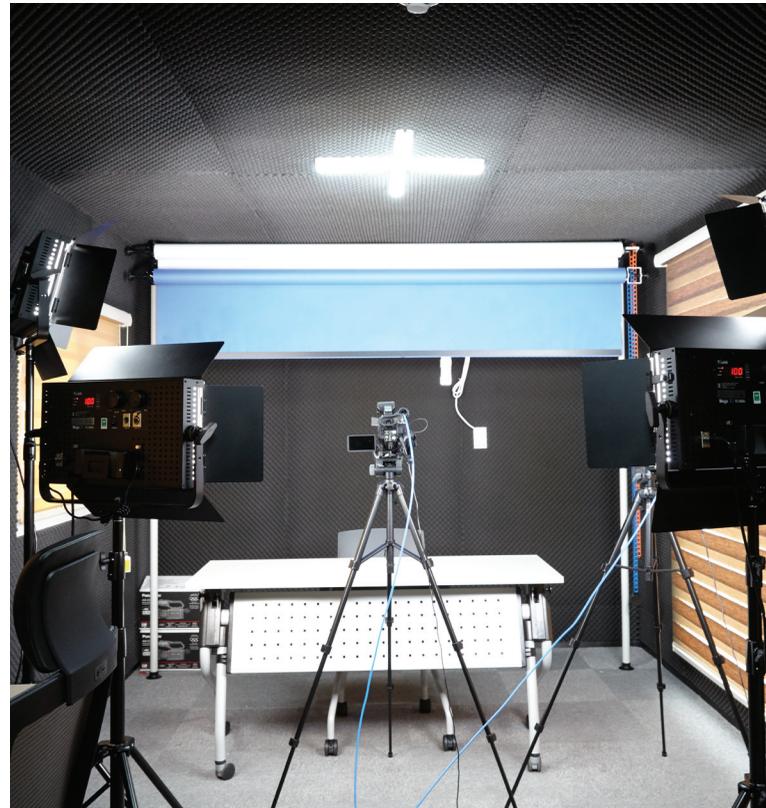
주차 중 접촉 사고, 배터리 방전 고민 완전 해결

'마이카 지킴이'는 내 차의 안전을 지키는 든든한 안전장치로 초 저전력 블랙박스 보조 장치이다. 최고 성능의 레이더 센서 적용 및 움직임을 감지하여 주차 중 블랙박스 주차녹화 시간을 12시간에서 120시간 이상 연장 시켜주는 세계 최초 기술이며, 모든 블랙박스에 사용이 가능하다.

고객 만족 실현 및 고객의 사업 성장을 목표로 공공보안 및 특수차량을 위한 영상 보안 시장에서 최적의 Solution을 제공하는 기업이다.

기자재실과 시제품 촬영실 예약안내 28청춘창업소 '메이커 스페이스'

고양시 화정동에 위치한 28청춘창업소 메이커 스페이스는 입주한 청년 창업자들 뿐만 아니라 일반 시민들이 자신의 작품을 제작할 수 있는 공간으로 예약을 통해 이용할 수 있다.



기자재실 & 시제품 촬영실(스튜디오)

기자재실

- 구비 기자재
 - 3D프린터(신도리코 1X) : 1대
 - 레이저 커팅기(트로텍 speedy 360) : 1대
- 이용안내
 - 예약 페이지를 통해 예약하여 사용
 - 1인당 동시 사용 대수 2대 제한

시제품 촬영실(스튜디오)

- 구비 기자재
 - 4k 캠코더(파나소닉) : 2대
 - 영상 편집용 PC
 - 모니터링 모니터
 - 무선 마이크 : 2대
- 이용안내
 - 예약 페이지를 통해 예약 후 사용
 - 1인당 최대 사용 시간 6시간 제한
 - 실시간 송출 가능

예약 : 28makerspace.modoo.at 문의 : 031-968-7065

안전한 스포츠 활동 파트너 '아우름 헬스케어'

아우름 헬스케어는 생활체육 스포츠의학 브랜드로
엘리트 선수들에게만 집중되어 접하기 어렵던 스포츠의학을 일반 체육 참가자들도
쉽고 편하게 접할 수 있도록 솔루션을 개발하고 있으며 현장지원도 하고있다.



안전한 스포츠 활동과 건강한 내일을 위해 모두가 쉽게 접하는 스포츠의학 솔루션

스포츠 활동을 즐기는 이들에게 예상치 못한 안전사고 문제를 해결하기 위한 솔루션을 제공한다. 사고에 노출되어 있지만 전문가의 도움을 받지 못하는 특수체육이나 생활체육참가자들이 주요 대상이며 그들이 스스로 안전을 지키고 건강을 관리할 수 있도록 관련 제품과 콘텐츠를 개발하고 있다. 또한 실제 사고가 발생하는 현장에 방문하여 대상자들의 안전지원 서비스를 제공하고 있다.

시력보호 기능성 공기 정화 LED 조명 전문 (주)더바이오

시력보호 조명 전문 기업으로 사람을 먼저 생각하는 조명을 만들고 있는 더바이오는 고연색성 뿐 아니라 고효율, 공기정화 기능 등을 자랑하며 KES 한국전자전에서 '이노베이션 어워드'를 수상하기도 했다.



LED 공기 정화 조명과 시력보호 조명

더바이오는 플라즈마 이온라이저와 광촉매를 이용한 공기정화 LED 조명으로 시작해 저가형 광촉매 코팅전구를 국내 대형마트에 성공적으로 런칭했다. 오파장 기술과 플라즈마 이온라이저를 이용한 스마트 팜용 식물생장 LED 조명 개발, 오파장 파광보강 기술을 이용한 시력보호 공기정화 LED 조명, Pt-Cu로 WO3 광촉매의 성능향상 기초연구개발, IoT스마트 조명(시제품 개발 완료)을 라인업으로 구축하였으며, 일반 가정용으로 출시되어 일반인들을 대상으로 판매되고 있어 전국 130여 개 홈플러스 매장에서 더바이오의 조명을 만나볼 수 있다.

홈페이지 : www.thebioled.com 문의 : 031-977-0844

단순함 · 독특함 · 친근감의 캐릭터 뽀뽀(ThumThum)

‘일렉츄럴’

엄지척! 을 모티브로 만들어진 뽀뽀(ThumThum)이는 긍정의 캐릭터로 캐릭터와 애니메이션을 만드는 ‘일렉츄럴’의 대표 캐릭터다. SBS 드라마 <열혈사제>에도 등장했던 뽀뽀이는 봉제 인형으로 제작되어 소개되기도 했다.

ThumThum & friends

ThumThum



긍정적인 캐릭터와 콘텐츠 만드는 것을 목표로 하는 일렉츄럴

일렉츄럴은 캐릭터와 애니메이션을 만드는 크리에이티브 스튜디오로 콘텐츠 비즈니스 회사이다. 자체 캐릭터와 콘텐츠(애니메이션, 웹툰, 일러스트 등) 개발과 라이선싱 비즈니스를 하고 있다. 긍정적인 캐릭터와 콘텐츠 만드는 것을 목표로 하고 있는 일렉츄럴은 기본에 충실한 디자인 실력을 국내·외 마켓에서 인정받고 있다. ‘뽀뽀(ThumThum)’ 캐릭터 상품은 네이버 스마트스토어에서 구입 가능하다.

우리 아이들의 미래를 키우는 에듀테크 기업

(주)참빛교육

참빛북클럽은 나에게 꼭 맞는 책으로 학습하는
맞춤형 영어독서 프로그램으로 전국 3천개 이상 교육기관에
참빛 영어독서연구소의 10년 노하우가 담긴 수준별 영어독서 커리큘럼을 제공한다.

영어자신감, 리딩이 전부다!
온라인 영어도서관 「참빛북클럽」

영어독서 연구 10년의 노하우를 바탕으로 한 솔루션

(주)참빛교육은 우리 아이들이 책을 통해 넓은 세상을 만날 수 있기를 바라며 아이들이 스스로 독서하는 힘을 기르고 책을 읽는 즐거움을 발견할 수 있도록 끊임없이 연구하고 노력하고 있다. 영어책 읽기를 통해 언어와 문화를 배울 수 있는 교육을 지향하고 있으며, 독서로 다져진 탄탄한 영어실력은 우리 아이들의 미래를 좌우할 것 이라는 신념으로, 조금 천천히 가더라도 정말 알차고 좋은 콘텐츠, 진정성 있는 영어 교육 서비스를 만들기 위해 노력하는 기업이다. 우리 아이들에게 보다 효과적인 서비스를 제공하기 위해 다양한 서비스 방식을 탐구하고 새로운 기술 개발에 힘쓰고 있다.

홈페이지 : www.bookclubs.co.kr 고객센터 : 070-7547-8969

공직자부조리 신고 안내

신고대상

시 소속 공무원과 시가 설치한 지방공기업 및
출자·출연기관 임직원의 부조리 행위

공직자부조리 행위란?

- 업무와 관련하여 금품을 수수하거나 향응을 제공받는 행위
- 자신의 지위를 이용하여 부당한 이득을 얻거나 위법 또는 중대한 과실로 시 재정에 손실을 끼친 행위
- 자기 또는 다른 사람의 이익을 위하여 다른 공무원의 공정한 직무수행을 방해하는 알선·청탁 행위
- 공금의 횡령 또는 유용 행위

신고방법

- 부조리 신고사항을 6하 원칙에 의해 구체적으로 명시
- 신고자의 정확한 성명, 주소, 연락처 등을 기재
- 부조리 행위를 입증할 증거자료는 신고인이 첨부 및 별도로 제출

신고자의 신분보장

- 부패행위 및 공익 신고에 해당 될 경우 관련법에 따라 신고자가 보호됨을 알려드립니다.
- 신고의 조사·처리 과정에서 신고자의 비밀이 철저히 보장됩니다.





Future notes for Goyang