

# METaverse

---

메타버스의 전망과 확장현실을 도입한 기업시장 분석

20213111 김선환

20213122 박지민

20211828 최영민



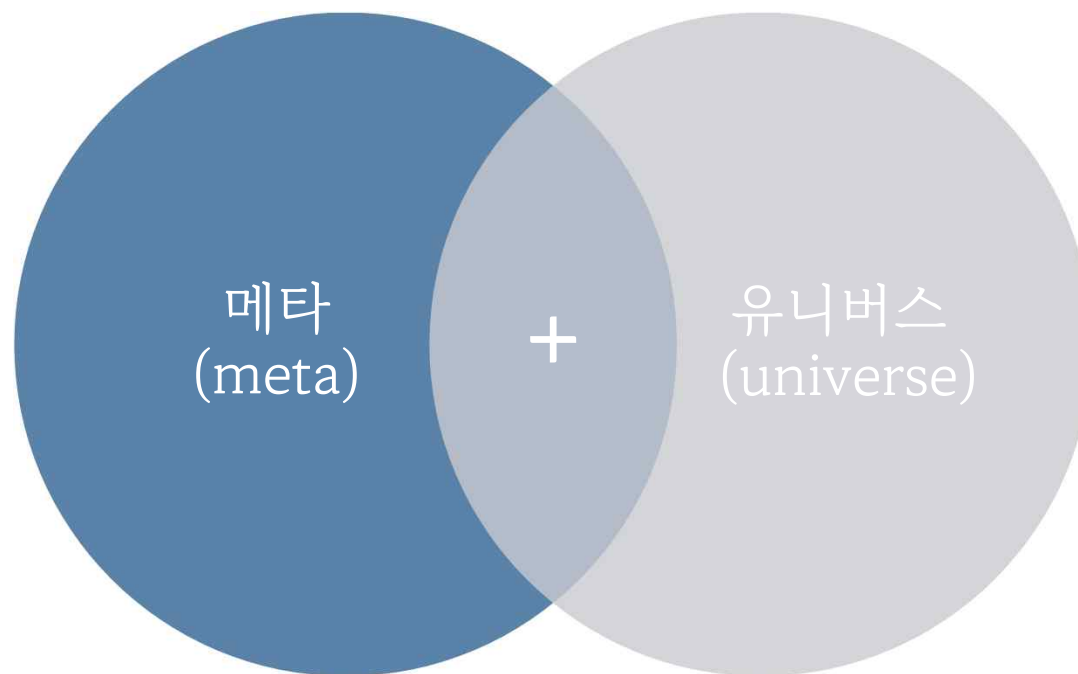
## 목차

- |   |                            |   |                              |
|---|----------------------------|---|------------------------------|
| 1 | 메타버스(Metaverse)란?          | 3 | 기업에서의 확장 현실 기술 도입 현황         |
| 2 | 글로벌 기업들의 메타버스 관련 플랫폼 개발 현황 | 4 | 기업용 증강/가상현실의 주요 이점 및 현재의 문제점 |

## Part 1,    메타버스(Metaverse)란?



# 메타버스란(Metaverse)?



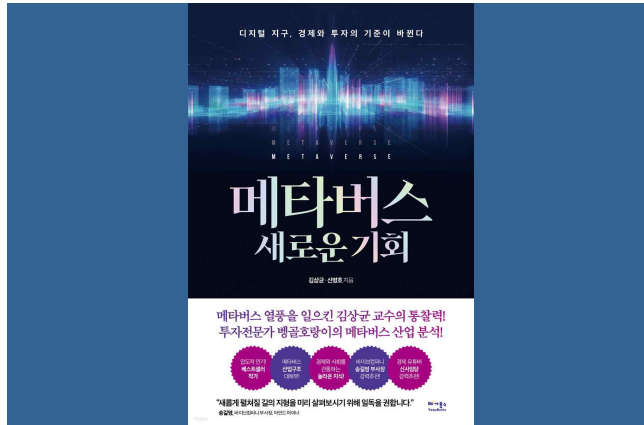
가공 혹은 추상을 뜻하는 '메타(meta)'와 현실세계를 의미하는 '유니버스(universe)'의 합성어

# 메타버스란(Metaverse)?



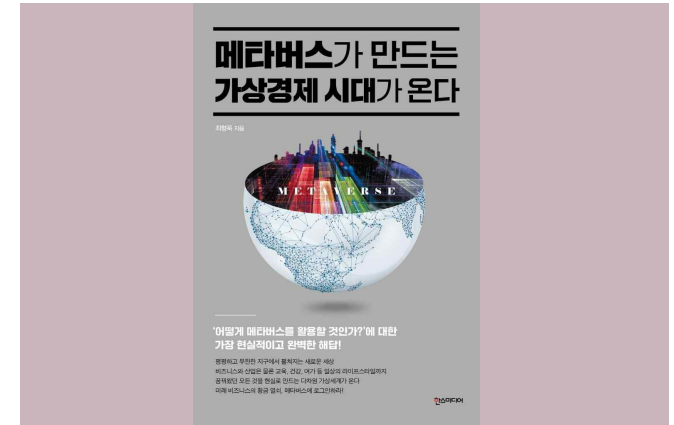
‘스노 크래시’

- 닐 스티븐슨이 1992년 발표한 사이버펑크 SF소설 ‘스노 크래시’에 처음 등장했다.
- 소설에서 메타버스라는 가상세계에 들어갈 때 가상의 신체를 빌려 활동하는데, 이때 유저가 갖게 되는 아이덴티티이자 실체의 의미로 쓰였다.



‘변화&가능성’

- 메타버스는 게임은 물론이고 소비시장과 미디어, 엔터테인먼트와 스포츠, 교육과 의료까지 대대적인 변화를 가져올 것으로 예상된다.
- 메타버스로 인한 기하급수적인 변화는 우리에게 어느 때보다 큰 기회의 시간과 공간을 만들어주게 될 것이다.



‘가상경제’

- 현실 경제 못지않은 새로운 경제 시장이 메타버스 안에서 태동하고 있다.
- 미국 IT를 주도하는 상위 1% 기업들은 일찌감치 메타버스를 향한 적극적인 투자에 나서고 있다.

## Part 2,      글로벌 기업들의 메타버스 관련 플랫폼 개발 현황



## 글로벌 기업들의 메타버스 관련 플랫폼 개발 현황

기업명	기술개발 현황
마이크로소프트	VR·AR 플랫폼 '메시(Mesh)', AR기기 '홀로렌즈2' 등 개발
구글	3차원 온라인 영상대화 '스타라인'
페이스북	가상현실 기반 소셜네트워크서비스(SNS) 호라이즌
엔비디아	시뮬레이션 협업을 위한 가상공간 플랫폼 '옴니버스 엔터프라이즈'
네이버	AR기반 온라인 플랫폼 '제페토' 운영
카카오	카카오게임즈, 블록체인 기술 기반의 메타버스 사업

“

가상현실 세계는 시공간의 제약을 받지 않기 때문에 상상 속의 비즈니스가 현실화될 수 있고, 그 안에서 새로운 경제활동이 확산될 것이란 전망이 나온다.

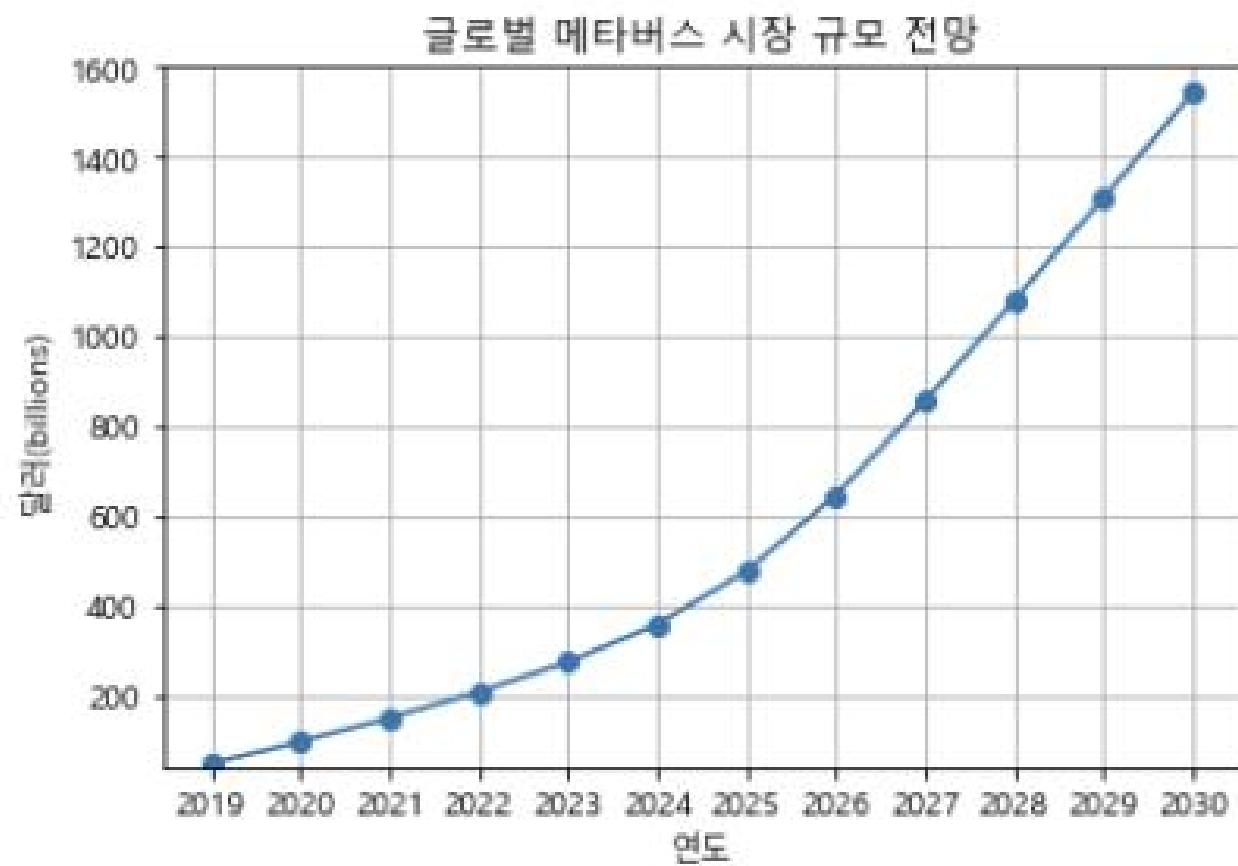
무궁무진한 가능성이 제시되고 있는 반면,

메타버스의 개념 정의나 기술표준은 아직 만들어지지 않았다.

글로벌 IT기업들이 자체 메타버스 플랫폼을 만들고 주도권을 쥐려는 이유이다.



## 글로벌 기업들의 메타버스 관련 플랫폼 개발 현황



## “Facebook의 본격적인 메타버스 사업”

페이스북이 사명을 ‘메타(Meta)’로 변경하고 메타버스(Metaverse) 사업에 본격적으로 뛰어든다는 포부를 밝혔다.

코로나 19 확산으로 인해 각종 산업에서 메타버스 도입을 모색하는 지금, 거대 글로벌 사회관계망서비스(SNS) 기업인 페이스북의 이번 발표로 메타버스 업계가 큰 변화를 맞이할 것이란 분석이 나온다.




## Part 3,      기업에서의 확장 현실 기술도입 현황





## 확장 현실(*XR-eXtended Reality*)

: 증강/가상현실을 아우르는 혼합현실(MR)기술, 즉 AR과 VR을  
모두 포함하는 기술



# 기업에서의 확장 현실 기술도입 현황

## 기업에 메타버스가 도입된다.

2021년 초부터 기업 내에서  
메타버스가 목소리를 내고 있다.

팬데믹 상황을 거치면서  
기업들의 기술 채택이 교육, 헬스  
케어, 전자상거래 부문에서  
매우 공격적이고 도전적으로  
이루어지는 게 큰 이유이다.

## 새로운 비즈니스 시나리오

최근 들어 디지털 트랜스  
-포메이션 움직임과 함께  
기업이 혁신적으로 추진하는  
새로운 비즈니스 시나리오에서  
확장 현실 사례가 등장하고 있으며,  
그 사례가 점점 늘어나고 있다.

## 확장 현실의 도입&활용

기업들은 몰입형 기술을 활용하여  
설계 및 제조 프로세스를  
자동화하고, 생산 비용을 절감하며,  
기존의 문제를 새로운 방법으로 해결  
하는 등 다양한 부가 가치 작업에  
확장현실 기술을 이용한다.

포춘 500대 기업 상당수가  
이미 확장현실 기술을  
도입하기 시작했고,  
이미 시범 사업을 시작한 곳도 있다.

## 소비자에서 기업시장으로 변화

확장현실 기술의 주류는  
게임산업이었다.

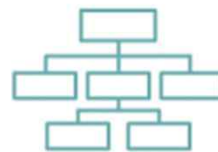
그러나 2019년부터 기업용 업무  
기술로의 적용에 무게 중심 전환이  
이루어지고 있음을 보여주고 있다.

기업들은 확장현실 기술이  
기존의 업무 환경과 생산성에 혁신을  
가져올 것이라는 이해에 따라,  
특히 교육, 디자인/설계, 엔지니어링,  
건설 및 의료 분야에서  
사업 시도를 하고 있다.

## 기업용 증강/가상현실 기술의 주요 이점



생산성 향상



에너지적인 작업  
프로세스



(물리적) 위험 없는  
실험, 디자인



결함의 조기 발견



비용 절감



떨어진 지역간 협업



실시간  
검사/모니터링



개선된 결과



개발시간 단축



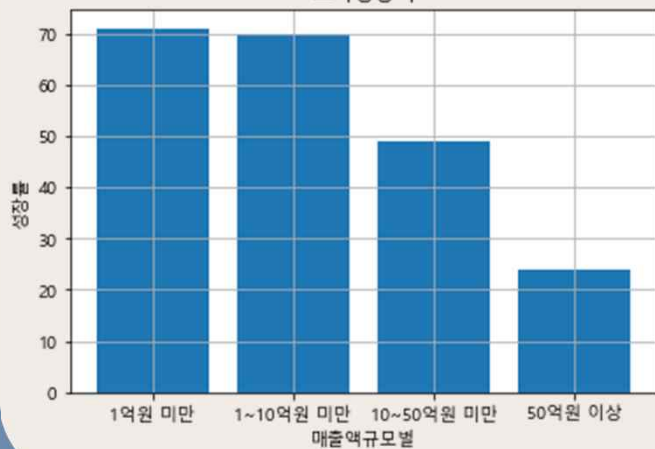
향상된 의사결정

# 기업에서의 확장 현실 기술도입 현황

ylabel : 성장률

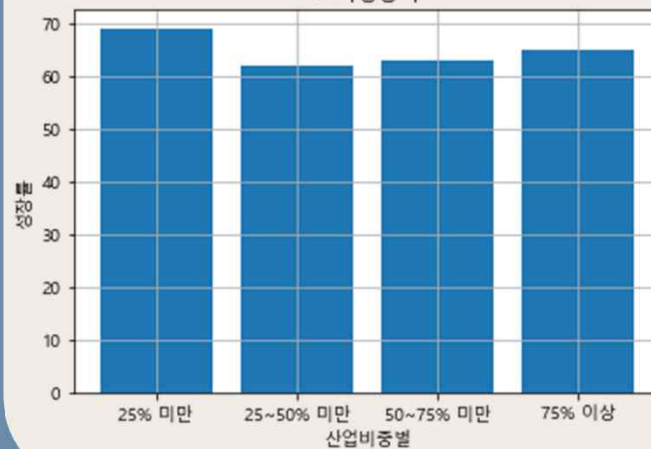
## 매출액 규모별

초기성장기



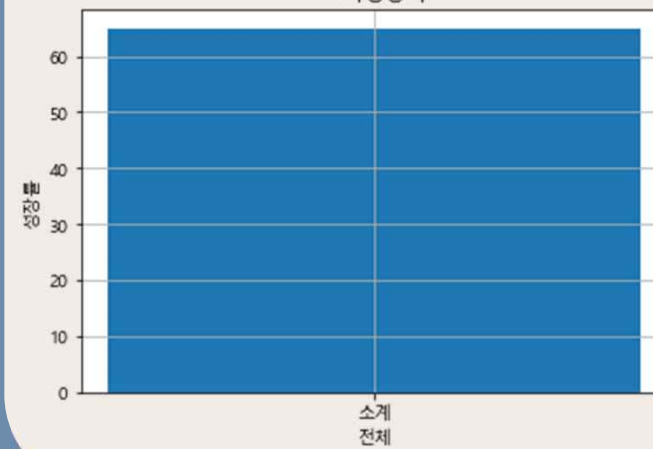
## 산업비중별

초기성장기



## 전체

초기성장기



## Part 4,      기업용 증강/가상현실의 주요 이점 및 현재의 문제점





# 기업용 증강/가상현실의 주요 이점 및 현재의 문제점

## 확장현실의 영향

전반적으로 확장현실이 제공하는 기술과 그 기술이 기업시장에 미칠 가능성에 누구도 이견을 달기 어렵다. 교육, 산업, 의료, 디자인 등 모든 산업 현장에서 증강/가상현실 솔루션은 현재의 모든 기술의 한계를 밀어내면서 수많은 부문에 걸쳐 비즈니스에 영향을 미치고 있다.

&gt;&gt;

## 통합에서의 문제

그러나 여전히 기업이 가상/증강현실을 현재의 비즈니스 프로세스에 통합하는 것에는 여러 문제가 있다. 기업 경영진의 60% 정도는 아직까지 그 이점과 혜택을 이해하지 못하고 있다. 그 외에도 투자 대비 수익에 대한 확신의 부족, 비용 및 기존 시스템/프로세스와의 기술 통합 등이 주 이유가 된다.

&gt;&gt;

## 앞으로의 확장현실

확장현실 기술시장은 지속적인 성장에도 불구하고 뚜렷한 촉매제가 없다면 생태계 차원의 도전을 받을 것으로 보인다.

&gt;&gt;

## 기업들의 과제

이러한 과제를 극복하기 위해, 비즈니스 솔루션을 제공하는 기업들은 가상/증강현실 솔루션들이 고(高) 부가가치를 내는 사용자 예를 꾸준히 발굴해야 하고, 고객 기업의 주 사업에 부가가치를 제공하는 기술을 공정하게 측정 가능한 방법으로 지원해야 한다.

감사합니다

