From the New World

저자

From the New World

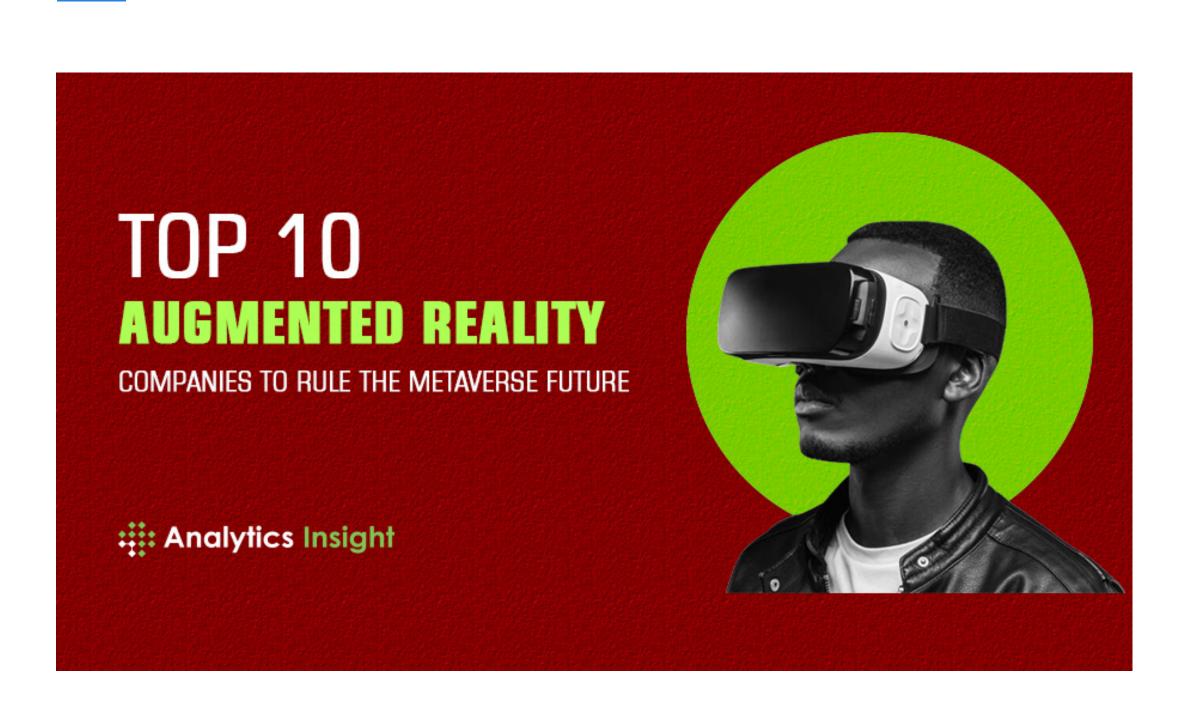
새로운 소식들

전력시장

안준호

Top 10 Augmented Reality Companies to Rule the Metaverse Future

<u>기사링크</u>



메타버스는 최근 대중적 인기가 시들하지만 앞으로 사람들간의 소통이나 놀이를 포함해 다양한 방면에서 활용될 기술이라는데는 전문가들이 동의합니다.

미국 기술매체 애널리틱스인사이트가 이런 관점에서 미래 메타버스를 지배할 관련 기술 회사 10군데를 뽑았는데 모두가 짐작할 만한 기업이 있 는 반면 생각치도 못한 기업도 포함되어 있습니다.

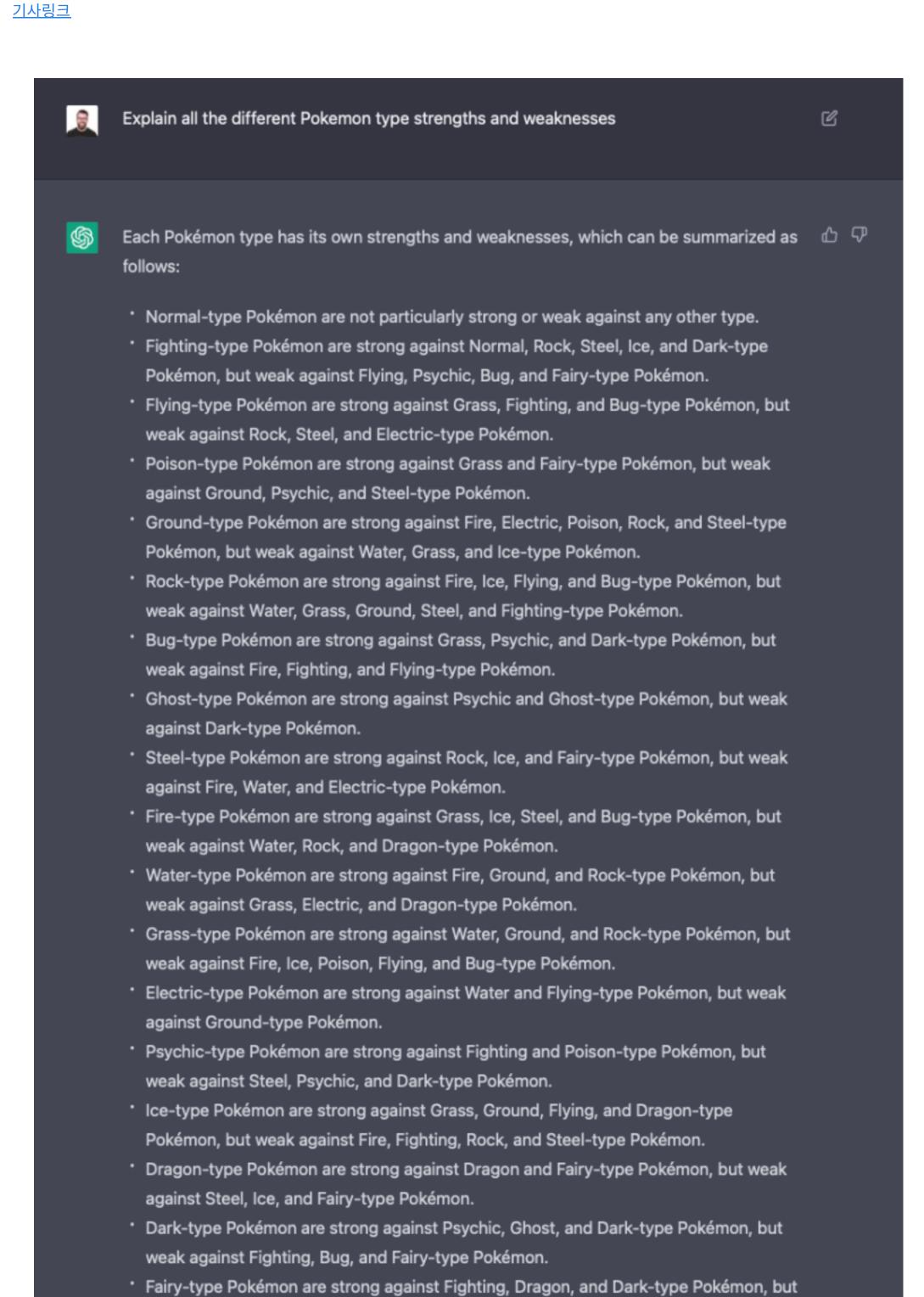
- 메타 : 페이스북의 모기업인 메타를 빼놓을 수 없습니다. 페이스북은 지난해 회사 이름도 메타로 바꿨고 (물론 주가는 바닥을 헤매고 있지 만…) 페이스북을 기반으로 확보한 플랫폼에 메타버스 기술의 도입하여 전세계인들이 더 쉽게 상호작용하는 길을 제공할 것이다라고 평하 고 있습니다.
- 스냅 : 스냅은 스냅챗과 비트모지로 유명한 기업입니다. 이 회사는 메타버스에 더 많은 개인 기능을 제공하기 위해 다양한 렌즈와 아바타를 내놓을 예정이라고 합니다.
- 텐센트: 중국의 최대 엔터테인먼트 회사인 텐센트는 게임 개발 계열사인 티미스튜디오그룹을 통해 메타버스에 집중하고 있다고 합니다. 이 회사는 자사의 게임개발 부서인 '텐센트 게임스'를 통해 다양한 메타버스 전략을 추구하는 자회사들을 운영하는 중이라고 합니다.
- 마이크로소프트(MS): MS는 메타와 협력해 메타버스 애플리케이션을 개발하고 있고 있으며, 퀄컴과는 메타버스를 위한 증강현실 칩셋을 개발하고 있다고 합니다. 너무 강력한 기업이라 기대조차 크지 않습니다.
- 나이키 : 이 회사가 의외라 이 기사를 가져왔습니다. '나이키랜드'라는 가상 세계를 구축해 메타버스 게임을 제공하고 있고 여기서 크리에이 터들이나 다른 기술 기반 브랜드들이 제품 이용자들을 늘릴 수 있는 도구를 제공하고 관리 솔루션도 제공하고 있다고 합니다.
- 에픽 게임스 : 비디오 게임과 소프트웨어 개발 회사로 알려져 있지만 최근 메타버스 개발에 100만달러(약 13억원)를 투자하겠다는 계획을 발표했습니다. 게임 개발자들에게 메타버스를 활용할 수 있는 길을 열고 있다고 합니다. ● 엔비디아 : 가상세계를 구축할 수 있는 플랫폼인 '옴니버스'를 만들었다고 하네요. (정말 많은 회사들이 별의 별것들을 다 만들고 있네요) 이
- 를 통해 디지털 창작자가 3D 콘텐츠를 실시간으로 만들어낼 수 있으며, 가사세계에서 로봇을 훈련시키거나 제품을 디자인하고 건물이나 공장, 도시에 대해서도 디지털 트윈을 생성할 수도 있다고 합니다.
- 디센트럴랜드 : 3D 가상 세계 브라우저 기반 플랫폼입니다. (암호화폐 바닥에서는 한동안 핫한 이름이었습니다.) 사용자는 이더리움 블록 체인을 사용하는 마나(MANA) 암호화폐로 플랫폼에서가상 토지를 구매할 수 있습니다. 메타버스를 콘텐츠 제작자나 기업을 위한 플랫폼
- 으로 개발중인 가장 큰 회사 중 하나라고 하네요. ● 로블록스: 초딩들이 그렇게 많이 사용한다는 그 로블록스 맞습니다. 이용자가 자신만의 디지털 세계를 만들 수 있는 개방형 게임 플랫폼입
- 니다. 다양한 게임이 플랫폼에 있으며 일부는 게이머들이 서로 효과적이고 자유롭게 상호작용할 수 있는 가상 세계를 제공합니다.
- 매직 리프 : 디지털 환경에서 이용자들이 상호작용할 수 있도록 웨어러블 기술을 제공하는 기업입니다. AR 안경에 대한 특허를 가지고 있고 기업을 위한 AR 플랫폼도 제공합니다.

OpenAl's attempts to watermark AI text hit limits.

전세계가 Open AI의 Chat GPT의 광풍에 정신을 못차리고 있습니다.

StackOverflow에선 Chat GPT로 생성한 답변을 올리지 못하도록 정책을 바꾸더니, 이제 Open AI에서도 Chat GPT를 이용하여 생성된 결과 물에 워터마크를 넣겠다고 합니다.

물론 향후 유료화로 가기위한 발판이기도 하지만, 저런 원터마크가 없다면 이제 사람이 답변한 것인지 AI가 답변한 것인지 알 수 없는 세상이 도 래한 것입니다.₩.



## 새로운 소식들

EU '탄소국경세' 도입 합의···'유럽판 IRA'에 韓 철강 '직격탄'

weak against Poison and Steel-type Pokémon.

<u>링크</u>

이미 예상이 된 일이었지만 유럽발 탄소국경조정제도(CBAM)이 이제 현실로 다가오게 되었습니다. 미국발 인프라법(Infrastructure & Job Act)과 인플레이션 감축법(Inflation Reduction Act; IRA)에 이어 유럽발 무역 압력도 시작되기 직전 입니다.

몇 달 전 유럽의 Fit for 55에 관련된 소식을 전해드렸는데 우리가 원하는 것과 관계없이 이미 방향은 정해진채 흘러가고 있습니다.



세상은 점점 기계들과는 멀어지고 있는듯 합니다.

경쟁사 소식들은 죄다 풍력이나 태양광 밖에 없고, 터빈에 관련된 소식이 없어 가져왔습니다.

The World Should Be 100% Powered By Renewable Energy Before Nuclear Fusion Is Commercially Competitive

<u>링크</u> 세상이 말도 안되는 속도로 바뀐다는 것을 체감하는 중입니다.

<u>핵융합 발전이 성공했다는 소식</u>을 들은지가 불과 며칠 전인데, 벌써 핵융합 발전이 상용화 될 때까지 신재생으로 버텨야 한다는 이야기가 나옵 니다.



이젠 우리가 신재생이라 부르는 에너지들 대부분이 새로운 것이 아닌 고전적인 에너지가 되어가고 있습니다.

## 전력시장

Wordcloud for Energy

**신재생**과 핵융합의 위력이 세계 신문기사 헤드라인을 강타했습니다.



그런데 용량을 1400MW로 해뒀네요?

2022년 12월 07일 적용 발전설비 용량변경

<변동내역> ● 중앙급전발전기 : 신한울#1 신설 [+1,400.0MW]

● 비중앙급전발전기 : 현대스틸산업(주) 태양광 발전소 신설 등[+192.996MW] 2022년 12월 14일 적용 발전설비 용량변경

<변동내역> • 중앙급전발전기:없음

● 비중앙급전발전기 : 파워그린에너지 제2호 발전소 신설 등[+14.048MW]

best regards, J.H

**Industry News?** 매주 전력산업의 새로운 소식과 산업계 동향을 공유하는 뉴스레터입니다. Feedback은 언제라도 환영합니다. junho.ahn@doosan.com

**END**