

## 메타버스 관련 국내외 금융업의 현황과 이슈

- 코로나19의 장기화로 일상생활에 많은 제약이 생기면서 정교한 기술로 다양한 경험을 제공하는 메타버스(확장가상세계)에 대한 관심이 높아지고 있음
- 메타버스 플랫폼과 콘텐츠를 제공하는 주요 기업의 성장세가 이어졌으며, 투자 및 기술개발이 늘어나고 금융상품이 출시되는 등 관련 시장이 확대됨
- 금융업의 경우 메타버스를 통해 정보의 전달력과 고객의 편리성을 높일 수 있을 것으로 기대되며, 실제 VR, AR 등 메타버스와 연계된 서비스를 제공하는 금융회사가 늘고 있음
- 국가적 차원에서도 다양한 활동 및 지원이 이뤄지는 가운데 메타버스 시장의 성장은 지속될 것으로 전망되나, 개인정보 보호 이슈와 결제 인프라 구축 등은 해결해 나가야 할 과제

- 코로나19의 장기화로 일상생활에 많은 제약이 생기면서 정교한 기술로 다양한 경험을 제공하는 메타버스(확장가상세계<sup>1)</sup>)에 대한 관심이 높아지고 있음
  - 메타버스는 가상을 의미하는 메타(Meta)와 세계를 의미하는 유니버스(Universe)의 합성어로 1992년 미국의 SF소설가 닐 스티븐슨의 소설 Snow Crash에 처음 등장
  - 기술연구단체 ASF에 따르면 서비스 구현 공간과 정보 형태에 따라 메타버스를 크게 네 가지 형태로 구분<sup>2)</sup>
    - 증강현실(Augmented Reality): 현실에 가상의 물체를 증강시켜 제공하는 환경을 의미(예: 포켓몬고)
    - 가상세계(Virtual Worlds): 가상의 공간에서 개인의 활동이 이뤄질 수 있는 환경을 의미(예: 로블록스, 제페토)
    - 라이프로그(Life logging): 개인의 일상에 대한 정보를 기록 및 공유할 수 있는 환경을 의미(예: 인스타그램, 웨어러블 디바이스 기반 서비스)
    - 거울세계(Mirror Worlds): 현실을 가상의 공간에 그대로 재현하고, 현실과 같은 경험을 할 수 있는 환경을 의미(예: 배달의 민족)
  - 메타버스는 새로운 기술은 아니며, 이전부터 연구 및 개발되어오던 증강현실, 가상세계, 라이프로그, 거울세계 등의 기술이 융합되면서 생성된 용어라고 할 수 있음<sup>3)</sup>

1) 국어문화원연합회는 메타버스의 대체어로 확장가상세계를 제시함

2) Acceleration Studies Foundation, 2006, Metaverse Roadmap, Pathways to the 3D Web.

3) 한국인터넷진흥원, 2021, 메타버스 플랫폼의 개인 데이터 생태계, KISA REPORT Volume 06.

- 이러한 메타버스의 주요 특징으로는 지속성, 동시성, 상업성 등이 있음<sup>4)</sup>
  - 지속성(persistent): 재설정되거나 종료되지 않고 무한정으로 지속됨
  - 동시성(synchronous): 실시간으로 일관되게 존재하며, 동시에 접속되어 있는 사용자에게 상한선 없이 개별적인 존재감을 제공
  - 상업성(fully functioning economy): 참여하는 개인 및 기업은 타인이 인정하는 가치를 창출하고, 소유하고, 투자하고, 판매하고, 보상받을 수 있음
- 미국의 게임 플랫폼 서비스 로블록스(Roblox), 국내 콘텐츠 플랫폼 서비스 제페토(Zepeto)가 큰 관심을 얻고 있는데, 이처럼 게임과 SNS를 중심으로 한 메타버스 플랫폼이 크게 성장하고 있는 이유는 다른 영역에 비해 확장성에 높은 강점을 갖기 때문<sup>5)</sup>
  - 게임, SNS 유형의 플랫폼은 디지털 유저(user)가 대규모로 형성되면서 지속적인 신규 유저 유입 및 커뮤니티 개발이 이어지고, 나아가 유저의 개별 콘텐츠 선호에 따른 활동성이 늘어나는 특징이 있음
  - 최근에는 교육, 의료, 패션 등으로 메타버스의 활용 범위가 넓어지고 있음

#### □ 메타버스 플랫폼과 콘텐츠를 제공하는 주요 기업의 성장세가 이어졌으며, 투자 및 기술개발이 늘어나고 금융상품이 출시되는 등 관련 시장이 확대됨

- 메타버스 플랫폼 제페토를 자체적으로 제공하는 네이버는 2020년 1월 대비 현재 주가가 124.7% 상승했으며, 2018년 제페토 출시 이후 이용자는 2억명을 초과
- 올 3월 국내 코스닥시장에 상장한 자이언트시스템은 AI 기반의 콘텐츠를 제작하는 기업으로 상장 이후 현재 주가가 174.8%(2021년 3월 24일 종가 대비 2021년 9월 10일 종가) 상승
- 미국의 로블록스는 게임 플랫폼으로 큰 인기를 얻으며 일일 활성 이용자(DAU)가 2021년 6월 기준 4,660만 명으로 2020년 7월 대비 28% 증가했으며<sup>6)</sup>, 올 3월 NYSE에 상장 이후 현재 주가가 24.2%(2021년 3월 10일 종가 대비 2021년 9월 9일 종가) 상승
- 페이스북, 애플, 마이크로소프트 등 글로벌 빅테크 기업들은 메타버스 분야의 기술혁신을 위해 투자와 비전을 제시하고, 팀 개편 및 기술기업 인수 등을 적극 추진
- 아울러 국내외 금융회사는 메타버스 관련 펀드, ETF, ETN 등 다양한 금융상품을 출시하는 등 투자에 대한 관심도 상승
  - 미국의 Roundhill자산운용은 2021년 6월 메타버스 ETF인 META ETF를 출시<sup>7)</sup>
  - 국내의 경우 KB자산운용, KTB자산운용, 삼성자산운용은 2021년 6월 메타버스 펀드를 출시했으며, 신한금융투자는 2021년 9월 메타버스 ETN을 출시<sup>8)</sup>

4) Matthew Ball, 2020, The Metaverse: What It Is, Where to Find it, Who Will Build It, and Fortnite.

5) 키움증권 리서치센터, 2021, 메타버스, 새로운 디지털 전쟁터, 산업분석 보고서.

6) ROBLOX, 2021, Shareholder Letter Q2 2021.

7) Nasdaq, 2021. 6. 30, Roundhill Launches First-Of-Its-Kind "Metaverse" ETF, 'META'.

8) 이투데이, 2021. 8. 31, "메타버스가 뭐길래" 상품 개발에 불붙은 증권가.

〈표〉 국내외 메타버스 관련 주요 기업 현황

구분	기업명	상장시장	주요 특징	시가총액
국내	네이버	코스피	자체 플랫폼 '제페토' 제공	65조 5,411억원
	엔씨소프트	코스피	K-pop 플랫폼 '유니버스' 제공	13조 4,139억원
	하이브	코스피	K-pop 플랫폼 '위버스' 운영	10조 8,561억원
	자이언트스텝	코스닥	AI 기반 콘텐츠 제작	7,609억원
	위지웍스튜디오	코스닥	XR(가상융합현실) 콘텐츠 제작	5,746억원
미국	로블록스	NYSE	게임 유통 플랫폼 제공	59조 1,369억원
	페이스북	NASDAQ	가상회의실 'Horizon' 서비스 제공	1,249조 2천억원
	엔비디아	NASDAQ	원격 협업을 위한 'Omniverse' 제공	657조 4,815억원
중국	텐센트	HKEX	메타버스 플랫폼, 콘텐츠 투자 확대	707조 6,125억원
	와이마이	NASDAQ	AR 기반 홀로그램 서비스 제공	4,454억원

주 : 시가총액은 2021년 9월 9일 기준

자료: 기업 및 언론 보도자료, Bloomberg, Dataguide 참고하여 저자 작성

□ 금융업의 경우 메타버스를 통해 정보의 전달력과 고객의 편리성을 높일 수 있을 것으로 기대되며, 실제 VR(가상현실), AR(증강현실) 등 메타버스와 연계된 서비스를 제공하는 금융회사가 늘고 있음

- 기술의 발달로 메타버스 활용 범위가 넓어지면 금융을 포함한 여러 의사소통 활동의 기반이 모 바일 환경에서 메타버스(가상세계)로 이동할 수 있음<sup>9)</sup>
  - 메타버스 환경이 구축될 경우 스마트폰 디스플레이라는 시각적 제약에서 벗어나고, 소통 방식도 터치에서 음성 또는 움직임으로 확장될 수 있음
  - 금융회사는 보다 정확하고 자세한 정보 전달이 가능하며, 고객은 점포 방문 없이도 편리하게 서비스 이용이 가능할 것
- 금융업 내에서 비대면 자산관리와 자금중개 수요가 지속적으로 증가함에 따라 메타버스 시장은 더욱 커질 수 있음<sup>10)</sup>
  - 메타버스를 통해 자금조달, 중개, 투자 서비스 등을 제공하는 금융회사나 증권사 모델도 만들 수 있을 것으로 기대
- 국내외 금융회사의 경우 초기에는 소통 및 홍보 채널로, 최근에는 직원 교육과 고객의 서비스 체험을 위한 용도로 메타버스를 활용
  - JP모건은 매년 110억달러를 투자해 VR(Virtual Reality)을 활용한 인턴십 프로그램인 'Software Engineering Virtual Internship'을 제공하고 있으며, 참여 희망자는 시간 및 공간의 제약 없이 무료로 참여가능하고 JP모건의 빅데이터, 모바일, 전자결제, 머신러닝 등 다양한 솔루션 개발을 경험할 수 있음<sup>11)</sup>

9) 성지영, 2021, Q. 메타버스(Metaverse)? → A. 가상세계, 우리금융경영연구소 Industry Watch 2021-7.

10) 데일리안, 2021. 7. 22, [금융권 메타버스 열풍②] 플랫폼 경쟁 활발...서비스 각축전.

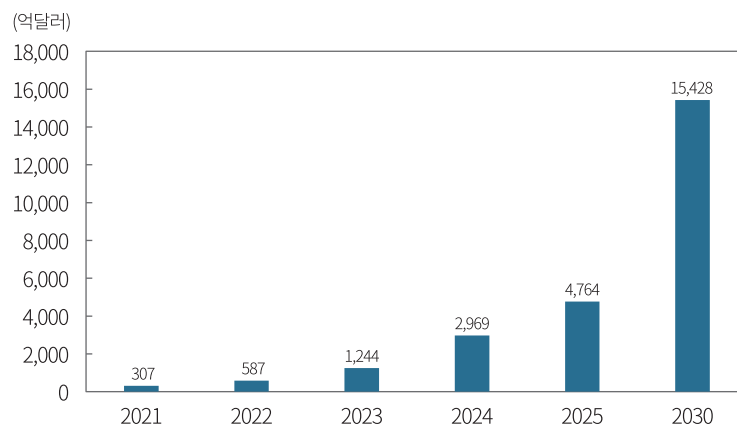
11) JPMorgan Chase & Co, Software Engineering Virtual Internship 홈페이지

- KB국민은행은 메타버스 플랫폼인 게더타운(gather.town)을 활용한 'KB금융타운'을 구축해 경영진 회의와 외부업체와의 회의를 개최하고, 재택 근무자와 사무실 근무자 간 협업을 진행<sup>12)</sup>
- 신한은행은 '신한 솔버스 메타금융스토리'를 시행해 초등학생들에게 메타버스 플랫폼 상에서 저축, 투자 등 금융교육을 제공<sup>13)</sup>
- IBK투자증권의 경우 메타시티포럼과 협업을 체결해 자체적인 메타버스 환경 구축을 진행 중이며, 향후 금융교육, 자산관리, 모의투자, 중소벤처기업 지원 등의 서비스를 제공할 것으로 예상<sup>14)</sup>

□ 국가적 차원에서도 다양한 활용 및 지원이 이뤄지는 가운데 메타버스 시장의 성장은 지속될 것으로 전망되나, 개인정보 보호 이슈와 결재 인프라 구축 등은 해결해 나가야 할 과제

- PwC에 따르면 메타버스 시장은 글로벌 경제 기준 2025년 4,764억달러, 2030년 1.5조달러로 확대될 전망<sup>15)</sup>

〈그림〉 주요 기관의 글로벌 메타버스 시장 전망치



주 : 2021~2024년은 Statista, 2025, 2030년은 PwC 전망치

자료: Statista, PwC

- 해외 주요국은 메타버스 관련 디바이스 및 콘텐츠 육성을 위한 정책을 추진 중이며, 최근에는 현실을 디지털에 그대로 구현한 디지털 트윈(Digital twin)을 활용하는 사례도 증가
  - 미국 정부는 NITRD(Networking and Information Technology Research and Development) 프로그램을 통해 연간 65억달러(2021년 예산 기준)의 투자 규모로 VR, AR 등 IT 분야의 연구 개발을 지원<sup>16)</sup>

12) 서울경제, 2021. 7. 14, 메타버스 은행지점 나오나...국민은행도 KB금융타운 오픈.

13) 매일경제, 2021. 9. 6, 초등학생들 좋겠네...메타버스로 게임하며 금융교육하는 신한은행.

14) 한국경제, 2021. 6. 22, IBK투자증권, 메타시티포럼 업무 협약 체결.

15) PwC, 2020, Seeing is believing.

16) NITRD 홈페이지(<https://www.nitrd.gov/>) 참조

- 영국은 XR<sup>17)</sup>를 활성화하기 위한 국가전략으로 2018년 ‘Immersive Economy’를 발표해 실감경제의 높은 가치를 제시하였고<sup>18)</sup>, 기존 산업과 XR 기술의 융합을 촉진하는 창의산업 클러스터 프로그램(Creative Industries Clusters Programme)을 운영
- 싱가포르의 도시 전체를 3D 가상현실로 구현한 ‘Virtual Singapore’ 플랫폼을 구축하고 실시간 데이터를 활용해 도시 문제를 시뮬레이션하며 해결방안을 마련하고 있으며, 이와 유사하게 영국과 호주에서도 디지털 트윈 정책을 수행 중
- 우리나라는 2025년 XR 경제효과 30조원 달성을 목표로 경제사회 전반의 XR 활용을 지원하고 있으며, 2021년 9월에는 ‘디지털 트윈 활성화 전략’을 발표해 기술 개발, 데이터 활용 관련 규제 완화 등을 추진하기로 함<sup>19)</sup>
  - 정부는 2020년 12월 ‘가상융합경제 발전전략’을 발표한 후 2021년 5월 관련 업계, 유관기관, 협회 등으로 구성된 ‘메타버스 얼라이언스’를 출범했으며, 민간 주도의 플랫폼 구축과 창의적이고 혁신적인 서비스 마련을 목표로 함<sup>20)</sup>
  - 또한 메타버스와 디지털 트윈의 특징에 대해 구분하며 메타버스는 플랫폼 이용자가 가상세계 속에서 경제·사회 경험을 제공하는 것이 핵심이고, 디지털 트윈은 현실과 동일한 가상모델 기반의 실험을 통해 최적화된 의사결정을 지원하는 것이 핵심임을 언급
- 한편 개인정보 보호 이슈, 결제 인프라 구축을 위한 체계 마련, 중·장년층과 노년층의 이용 접근성 등은 향후 해결해야 할 과제로 제기되고 있음
  - 메타버스 플랫폼 사용으로 개인의 얼굴이미지, 사적정보 등이 유출되거나 악용될 가능성이 높으므로 개인정보 보호를 위한 대책 마련이 필요
  - 앞으로 메타버스가 온라인 뿐 아니라 오프라인의 영역에서도 활성화될 경우 콘텐츠를 구매하거나 결제하는 등 경제 활동이 늘어날 것이므로<sup>21)</sup> 이에 대한 제도, 규제 등 체계가 마련될 필요
  - 현재 메타버스의 주요 연령층이 10대인 점을 고려했을 때, 중·장년층, 노년층의 관심도를 높이고 이들이 쉽게 접근할 수 있는 방안도 필요

연구원 정지수

17) AR과 VR 등 신기술을 통칭하는 가상융합기술(extended reality)을 의미

18) Innovate UK, 2018, The immersive economy in the UK.

19) 관계부처 합동, 2021. 9. 6, “한국판 뉴딜 2.0, 초연결 신산업분야의 핵심” 「디지털 트윈 활성화 전략」, 보도첨부자료.

20) 과학기술정보통신부, 2021. 5. 18, 확장가상세계(메타버스), 민간이 앞장선다!, 보도자료.

21) 신석영, 2021, 메타버스의 부상과 금융업의 변화, 하나금융그룹 Emerging Tech & Biz (Vol.2).