

메타버스의 부상과 주요국 정책 동향

KDB미래전략연구소 미래전략개발부
정 환 수 (hsjung@kdb.co.kr)

- ◆ 코로나19 팬데믹으로 비대면 서비스에 대한 수요 증가와 XR, 5G 등 가상 생태계를 구성하기 위한 기술산업의 성장으로 인해 차세대 가상공간 플랫폼인 메타버스가 부상
- ◆ 글로벌 ICT 기업들이 XR에 대한 투자를 확대하고 있는 가운데 미국, 영국, 중국 등 주요국과 우리 정부도 가상융합경제 활성화를 위한 정책적 지원을 확대하고 있음

□ 코로나19로 비대면 사회가 일상화되고 XR, 5G 등 관련 기술산업이 성장하면서 가상과 현실이 결합된 차세대 플랫폼인 메타버스(Metaverse)*에 대한 관심 증가

* '가공' 또는 '초월'을 의미하는 단어 메타(Meta)와 '세계, 우주'라는 단어인 유니버스(Universe)의 합성어로 현실 세계와 같은 사회적·경제적 활동이 이루어지는 3차원 가상공간을 뜻함

- 메타버스는 '07년 ASF*의 로드맵 발표 이후 점진적으로 발전하여 오다가 최근 팬데믹에 따른 수요 증가와 기술 발전이 복합적으로 작용하여 시장 규모가 급성장
 - * Acceleration Studies Foundation, 미국의 비영리 단체로 기술 발전과 변화에 대한 전략 및 계획 수립
- 메타버스의 기본 인프라인 XR* 시장은 전세계적으로 '19년 464억달러(약 51조원) 규모이며, '30년까지 1.5조달러(약 1,650조원) 규모로 성장이 예상**
 - * VR(Virtual Reality, 가상현실), AR(Augmented Reality, 증강현실), MR(Mixed Reality, 혼합현실), HR(Hologram, 홀로그램) 등을 포괄하는 가상융합기술(eXtended Reality)
 - ** PwC('20), "Seeing is Believing" 참고
- 메타버스를 구현할 수 있는 XR, 5G, 소프트웨어 등 관련 기술 발전을 기반으로 글로벌 기업들이 하드웨어, 게임, 엔터테인먼트 등에서 메타버스 서비스 제공

메타버스 관련 주요 업체 기술 및 서비스 현황

회사명	내용
네이버	'18.8월 출시한 AR 아바타 서비스 '제페토'는 누적 이용자 수가 2억명 이상으로 얼굴인식 및 증강현실 기술을 이용하여 가상세계 구현
페이스북	'오쿨러스 퀘스트(Oculus Quest) 2' VR 헤드셋 출시 및 가상세계 커뮤니티인 '호라이즌' 베타 서비스 운영 등 메타버스 관련 기술 및 서비스 제공
로블록스	플레이어가 아바타를 만들어 가상세계에서 게임을 즐기는 플랫폼으로 월간 사용자 수가 1억명 이상이며 직접 콘텐츠를 제작하고 아이템을 판매하는 등 경제활동 가능
에픽게임즈	에픽게임즈에서 운영하는 '포트나이트' 게임 안에서 트래비스 스콧이 개최한 콘서트에 1,230만명이 참석하는 등 메타버스를 이용한 엔터테인먼트 서비스 제공

자료 : 각사 홈페이지 및 언론 보도 종합 재구성

메타버스 VR헤드셋 (Oculus Quest 2)



자료 : 오쿨러스 홈페이지

메타버스 콘텐츠 (제패토)



자료 : 제패토 공식 인스타그램

□ 미국, 영국, 중국 등 주요국들은 XR을 산업혁신과 경제성장의 동력으로 보고 가상융합경제에 대한 경쟁력 확보를 위하여 정책적 지원 중

- (미국) 국방부, 보건복지부 등을 중심으로 국가안보·사회·의료 분야의 XR 기반 교육·훈련 프로그램을 정부 주도로 추진하고 있으며, '17년부터는 AR 기술 개발 및 XR과 인공지능(AI) 융합 등을 지원
- (영국) XR 기술을 활용하여 산업적·문화적 가치를 창출하는 실감경제 개념을 통해 他산업과의 시너지를 창출할 수 있는 프로그램 지원 정책 수립
- (중국) 'VR 산업 가속화 지도의견'을 발표하고, 제조·교육·문화 등 주요산업과 XR의 융합을 핵심과제로 제시하고 있으며, 지방정부별로 지역 맞춤형 XR 산업 육성 정책 추진

□ 우리 정부는 가상융합경제를 산업구조 혁신 및 경제성장의 새로운 동력으로 주목하고 경쟁력 확보를 위해 XR 기술에 대한 투자와 정책적 지원을 확대할 계획*

* 과학기술정보통신부 등 관계부처 합동('20.12.10자), "가상융합경제 발전전략"을 참고·인용하여 작성

- 정부는 가상융합경제 선도국가 실현을 목표로 XR 기업 집중 육성 및 他산업과의 시너지를 창출할 수 있는 정책 추진
 - 'XR 전문기업* 육성 프로그램'을 신설하고, 유망 중소·벤처기업에 대한 정부자금 지원 및 'XR 펀드'를 '21년 총 400억원 규모로 조성
- * XR 서비스·디바이스·부품 등을 개발하는 매출액 50억원 이상 기업
- 국내 XR 생태계는 콘텐츠 체험 중심에서 XR의 경제·산업적 수요 확대에 선제적으로 대응하기 위하여 XR 디바이스·데이터·첨단망 기술 개발 등 인프라 확충 필요