

# 다시 주목받는 AR·VR

KDB미래전략연구소 산업기술리서치센터  
정희훈 (credit@kdb.co.kr)

- ◆ AR·VR 산업은 콘텐츠 부족과 전용 기기의 불편함, 높은 가격 등으로 포켓몬고 이후 큰 성공작 없이 정체
- ◆ 비대면 문화 확산으로 시·공간의 제약이 없는 AR·VR의 활용도가 높아지고 있으며 전용 기기의 완성도 및 5G 통신 품질 개선과 정부 지원 등으로 성장 전망

## □ AR·VR은 킬러콘텐츠 부재, 전용 기기 완성도 부족 등으로 시장 정체 지속

- AR·VR은 5G의 핵심 콘텐츠가 될 것으로 주목받았으나 '16년 포켓몬고 성공 이후 큰 흥행작 없이 시장 정체 지속
  - AR·VR은 '17~'18년 전국 300여개의 VR 게임장이 설립되고 AR 게임 포켓몬고\*가 크게 흥행하면서 잠재력을 입증하였고, 5G의 초기 핵심 콘텐츠 역할을 할 것으로 기대를 받았음
    - \* 미국 나이언틱社에서 개발한 AR 게임으로, 포켓몬을 잡거나 대결 등을 즐길 수 있으며, '16년 게임 분야 글로벌 매출 1위를 기록하는 등 세계적으로 성공하였음
  - VR 게임에 대한 반향이 기대보다 작았고, 포켓몬고 이후 출시된 AR 게임들도 흥행에 실패하면서 AR·VR 시장은 최근까지 정체가 지속
  - VR 게임에 대한 이용자들의 인식은 대체로 긍정적이거나 킬러콘텐츠 부재, 코로나19로 인한 VR 게임장 이용 감소 등으로 이용률은 매우 저조한 편

### 게임 분야별 이용 순위

(단위 : %)

구분	모바일	PC	콘솔	아케이드	VR
게임 분야	67.1	29.2	3.3	0.3	0.1

자료 : 한국콘텐츠진흥원(2020)

- 콘텐츠 부족, 전용 기기의 불편함 등이 AR·VR 부진의 주요 원인으로 지목
  - AR·VR 부진의 원인은 콘텐츠 매력 부족, 높은 콘텐츠·기기 가격, 게임사 등 콘텐츠 개발 주체의 소극적 태도, 낮은 전용 기기 완성도\*, 네트워크 불완전\*\* 등
    - \* 기존 VR 기기는 무게감, 발열, 짧은 배터리 수명, 낮은 해상도 등으로 불편함이 상당하였음
    - \*\* 한국은 '19.4월 5G를 상용화하였으나 속도, 커버리지 면에서 상당히 불완전하였음

## □ 코로나19 계기로 AR·VR이 주목받고 있으며 전용 기기의 완성도 상승, 통신 환경 개선과 정부 지원, 콘텐츠 개발 활성화로 성장 가속화 전망

- 비대면 문화 확산으로 AR·VR 활용 증가하고 전용 기기 및 통신 환경 개선중
  - 코로나19로 비대면 문화가 확산되면서 공존감이 높은 VR 협업도구가 등장하고 VR을 이용한 실험·실습 증가\* 등 시공간의 제약을 극복할 수 있는 AR·VR이 다양한 분야에서 활용도가 높아짐에 따라 AR·VR에 대한 관심 제고
    - \* 비상교육 제공 AR·VR 교육 콘텐츠의 '20.2분기 이용률이 전분기 대비 최대 10배 상승(자료 : 전자신문 (20.7.26), "코로나19가 불러온 VR·AR 교육, 실감형 콘텐츠 이용률 증가")
  - AR·VR 기기는 페이스북, MS 등 글로벌 기업의 투자로 완성도가 높아지면서도 기업 간 경쟁으로 가격은 하락하고 있으며, 이러한 현상은 AR·VR 기기 보급 및 대중화를 촉진\*할 것으로 기대
    - \* '20.10월 페이스북이 발매한 VR 헤드셋 '오쿨러스 퀘스트2'는 무게감, 현실감이 우수하며 가격 또한 40만원대로 비교적 저렴하여 '20.4분기 동안 세계적으로 1백만대 이상 판매되었음
  - 5G 속도 및 커버리지 향상\*으로 AR·VR 사용 환경이 개선됨에 따라 대용량·고품질의 킬러콘텐츠 및 신규 비즈니스 등장 가능성 증가
    - \* '20년 하반기 3사 평균 5G 다운로드 속도는 상반기 대비 34Mbps 향상(656Mbps → 690Mbps)되었고, '22년까지 전국망 구축 진행중(자료 : 과기정통부 보도자료(20.12.30) "2020년도 통신서비스 커버리지 점검 및 품질평가 결과 발표")
- 정부의 정책적 지원 및 콘텐츠 개발 활성화로 AR·VR 산업 성장 전망
  - 정부는 AR·VR을 비대면 시대의 핵심 성장 동력으로 인식하고 규제 완화 및 예산 지원을 통해 시장을 확대하고 전문기업 및 인력을 양성할 계획\*
    - \* 과기정통부 보도자료(20.12.9자), "디지털뉴딜 성공의 초석이 될 가상융합경제 발전전략 발표"
  - 최근, 게임업계는 실감형 게임의 미래에 대해 대체로 유망한 것으로 평가\*하고 있으며 AR·VR 게임 개발에 대한 적극성 증가\*\*
    - \* 458개 게임사 중 실감형 게임이 '유망하다'고 응답한 비율이 70.6%(자료 : 한국콘텐츠진흥원, "게임백서 2020")
    - \*\* 실감형 게임 및 클라우드 게임 개발을 계획 또는 배급 중인 게임사의 비율이 '19년 20.9%에서 '20년 26.5%로 증가하였음(자료 : 한국콘텐츠진흥원, "게임백서 2020")
  - 이통 3사는 각자 플랫폼을 통해 AR·VR 콘텐츠를 공급하는 한편, 정부 주관 사업 참여 및 게임사, 글로벌 ICT 기업, 의료기관 등과 협업을 통해 콘텐츠 개발 및 VR 시장 확대 전략 추진중
  - AR·VR 세계 시장은 연 75.7%, 국내 시장은 연 11.1%씩 성장하여 '25년 시장 규모는 각각 493.7억 달러, 1.6조원 수준이 될 것으로 전망\*
    - \* "실감콘텐츠 D.N.A 활용 동향과 시사점(20.11.26)", 정보통신기획평가원