

미국 메타버스 현황조사

'23. 3. 23(목요일) / 뉴욕지사

□ 조사배경

- 메타버스(Metaverse)는 초월을 의미하는 '메타(Meta)'와 세계를 의미하는 '유니버스(Universe)'의 합성어이며 1992년 출간된 SF소설 '스노 크래시(Snow Crash)'에서 가상 세계 명칭으로 처음 등장한 용어로, 코로나19로 인한 비대면 수요증가가 최신 기술과 함께 접목되면서 주목받기 시작한 개념임
- 메타버스 시대의 흐름에 발맞추어 한국정부에서는 2022년 1월 20일 경제부총리 주재 제53차 비상경제 중앙대책본부회의를 개최하고 '메타버스 신산업 선도전략'을 발표하였는데 동 전략은 4대 추진전략과 24개 세부과제를 제시하고 메타버스 신산업 선도를 위한 지원방안을 포함하였음

추진 전략1	세계적 수준의 메타버스 플랫폼에 도전하겠습니다!
	선도형 메타버스 플랫폼 발굴·지원, 메타버스 한류콘텐츠 제작 지원, 지역 특화 메타버스 서비스 확산, 국제 행사 메타버스 활용, 메타버스 디바이스 혁신 가속화, 메타버스 기술 경쟁력 확보, 디지털 창작물의 안전한 생산·유통 지원, 메타버스 데이터 구축·개방
추진 전략2	메타버스 시대에 활약할 주인공을 키우겠습니다!
	융합형 고급인재 양성, 실무형 전문 인력 양성, 메타버스 창작자 성장 지원, 디지털 노마드 인프라 지원, 메타버스 인식 확산 및 성과 공유, 메타버스 개발·창작 경진대회
추진 전략3	메타버스 산업을 주도하는 전문기업을 육성하겠습니다!
	메타버스 통합지원 거점 구축, 메타버스 특화 시설 연계 지원, 메타버스 스타기업 육성, 메타버스 펀드 투자 활성화, 메타버스 기업의 글로벌 교류 촉진
추진 전략4	국민이 공감하는 모범적 메타버스 세상을 열겠습니다!
	메타버스 윤리 정립, 메타버스 시대 법제도 정비, 중장기 정책방향 제시 및 국제협력 선도, 시민 참여형 사회 혁신 지원, 디지털 포용 사회 구현 뒷받침

<'메타버스 신산업 선도전략' 4대 추진전략 및 24개 세부과제>

- 특히, 관광산업의 경우 코로나19로 인한 이동제한으로 가장 피해가 집중된 산업 중 하나였으며 한국을 방문한 외래 관광객 수는 코로나19 이전인 2019년 1,750만 명을 기록하였으나 코로나19 발생 이후인 2020년 251만 명 2021년 96만 명을 기록하며 외래 관광객 수의 급감을 경험하였음. 특히, 2021년의 경우 연간 외래 관광객 수 100만 명 아래를 기록하기도 하였음
- 이에, 한국관광공사에서는 코로나19 기간 동안 피해를 입은 관광업계 지원에 나섬과 동시에 메타버스를 활용한 관광 마케팅에 나섬. 글로벌 누적 가입자 3억 명을 돌파한 제페토(ZEPETO)에 한국관광 테마월드를 출시하기도 하였으며 글로벌 MZ세대를 겨냥하여 한국관광 홍보 게임맵을 로블록스(Roblox)에 론칭하기도 하였음
- 이러한 상황에서 미국 메타버스 현황조사를 통해 미국의 사례를 심층적으로 살펴보고 우리에게 주는 시사점을 알아보고자 함

□ 미국의 주요 메타버스 관련기업 동향

- 글로벌 리서치 회사인 마켓츠앤마켓츠(Markets And Markets)에 따르면 메타버스 시장규모는 2022년 618억 달러에서 2027년 4,269억 달러로 연평균 47.2%로 증가할 것으로 전망됨. 시장성장의 주요 요인으로는 미디어, 엔터테인먼트, 게임 및 VR·AR·MR 연관 산업의 디지털화 등이 있음
- 이러한 메타버스 시장의 지속적 성장 전망 속에서 메타(페이스북) 등 미국의 주요 메타버스 관련기업들은 지속적인 투자를 진행하고 있는 중임

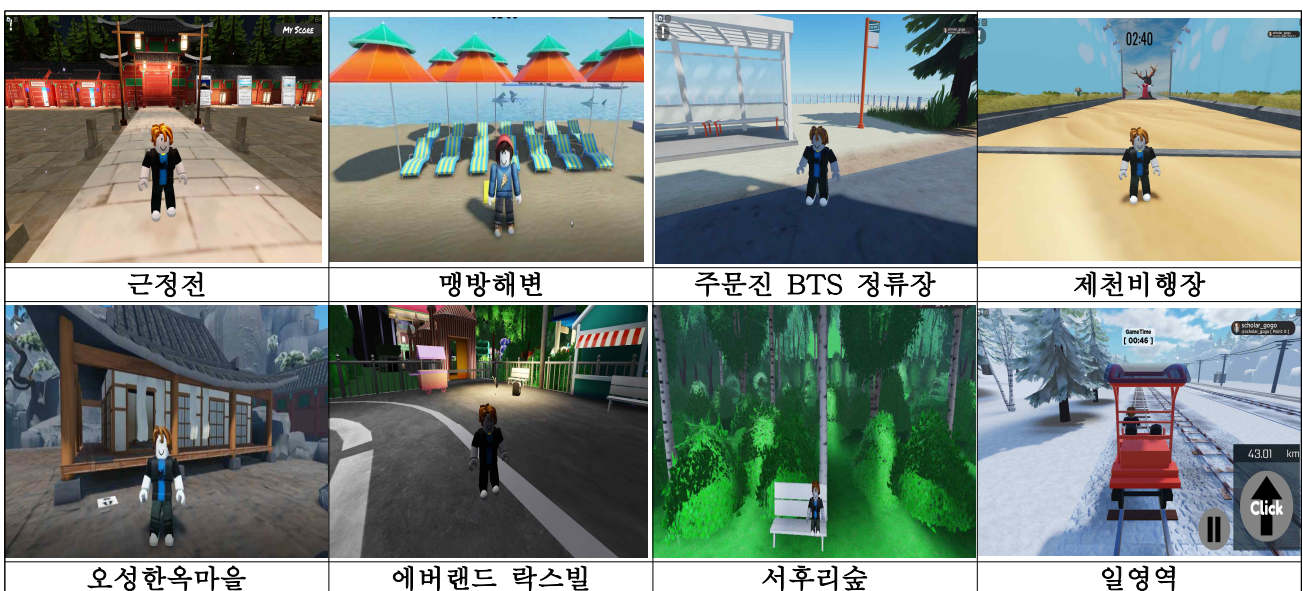
기업명	동향
메타 (페이스북)	- 메타버스 기업으로 성장하기 위해 사명을 페이스북에서 메타로 변경 - 메타버스 부문의 큰 손실('22년 1~9월 94억 달러)에도 불구하고 메타버스 지속 투자 중
로블록스	- 데이터의 기본 패턴 및 구조를 학습해 새로운 콘텐츠를 생성할 수 있는 생성형 AI 출시 예고
엔비디아	- 엔비디아 옴니버스 플랫폼을 메르세데스 벤츠 공장 건설에 활용
유니티	- 최근 디지털 트윈과 디지털 휴먼에 집중하고 있으며 삼성전자, 현대자동차, LG전자 등과의 협력을 강화 중
애플	- 2023년 MR(Mixed Reality) 헤드셋 '리얼리티 프로' 출시 예고
퀄컴	- 미국 반도체 기업으로 '완전한 메타버스 구현'을 목표로 메타와 전략적 협약 체결
어도비	- 기업을 위한 메타버스 플레이북을 발표하고 메타버스 대응을 위해 아마존, 코카콜라 등 주요기업과의 협력을 강화해 나가고 있음
에픽게임즈	- 에픽게임즈는 고성능 게임 엔진 '언리얼' 개발사로 소니그룹으로부터 10억 달러의 투자를 받으면서 메타버스 확산 가속화에 나서고 있음

< 미국 주요기업 메타버스 추진 현황>

□ 미국 소비자 메타버스의 선두주자 로블록스(Roblox)

- B2C(Business to consumer) 분야에 메타버스를 활용한 가장 대표적인 사례로 로블록스가 있음. 로블록스는 미국 Z세대의 가상 놀이터로 불리는 대표적인 메타버스 게임플랫폼으로 로블록스에 따르면 2022년 12월 기준 일간활성 사용자 수는 전년대비 18% 증가한 6,100만 명임
- 로블록스는 2004년 데이비드 바수츠키와 에릭 카셀에 의해 설립되었으며 게임은 2006년에 출시됨. 로블록스는 ① 로블록스 게임개발 도구인 로블록스 스튜디오를 통해 유저가 직접 게임을 개발해 이용자에게 공개할 수 있고 또 이로부터 경제적 이득을 얻을 수 있어 유저들이 즐길 수 있는 게임의 종류가 다양하게 개발되어 있다는 점
- ② 어린이들도 충분히 즐길 수 있는 게임들이 많이 갖추어져 있다는 점

- ③ 소셜 기능이 있어 다른 유저들과 함께 게임을 즐길 수 있다는 점 등이 강점으로 작용하였으며 코로나19로 인해 사람들이 집에 머무는 시간이 증가하면서 사용자 수가 폭발적으로 증가하였음
- 한국관광공사 뉴욕지사에서는 코로나19 팬데믹 시기에 맞추어 로블록스를 활용해 메타버스 한국관광 홍보 마케팅을 전개하기도 하였음. 근정전, 땡방해변, 제천비행장 등 BTS 연관 관광지 8곳을 로블록스 내에 구현하였으며 유저들은 각 관광지들을 둘러보고 '무궁화 꽃이 피었습니다' 등 다양한 미니게임을 즐기며 인증 샷을 찍는 등 메타버스에서 한국관광을 체험하였음
 - 해당 게임맵은 2022년 8월 오픈 이후 누적 방문자 수 24만 명을 달성해 한국관광에 대한 높은 인기를 확인 할 수 있었으며 유저 대상 설문조사 결과 한국관광 홍보 게임맵 방문이 향후 한국여행 의향에 미친 영향에 대해 응답자의 97.7%가 긍정응답(매우긍정+긍정+보통)하여 메타버스 세계에서의 마케팅이 인지도 제고의 성과로 이어질 수 있다는 점을 확인하였음



< 로블록스 내 한국관광 홍보 게임맵 구축 모습 >

□ 미국 주요기업 메타버스 마케팅 사례

○ 나이키의 나이키 랜드(NIKELAND)

- 글로벌 스포츠 브랜드사인 나이키는 2021년 메타버스 플랫폼 로블록스에 나이키 랜드를 오픈하였음
- 유저들은 나이키 랜드 디지털 쇼룸에서 그들의 아바타를 나이키 브랜드 제품으로 꾸며 볼 수 있으며 나이키의 최신 제품들을 확인할 수 있음
- 또한, 유저들은 나이키 빌딩, 아레나 등에서 다양한 미니게임을 즐길 수 있음
- 나이키 랜드 로블록스 게임맵 누적 방문자 수는 19년 맵 오픈이후 3,100만 명을 달성하였음

○ 반스(Vans)의 반스 월드(Vans World)

- 스포츠 라이프 스타일 브랜드 반스는 2021년 로블록스에 반스 월드를 오픈하였음
- 반스 월드에 접속한 유저들은 스케이트 보드를 연습할 수 있으며 그들의 아바타를 옷이나 신발 등 반스 제품으로 꾸밀 수 있음
- 반스 월드의 스케이트 보드장 디자인은 반스가 오프라인 상에서 실제로 참여한 스케이트 보드장 건립 프로젝트 등에서 영감을 받아 제작하였음
- 반스 월드 로블록스 게임맵 누적 방문자 수는 2021년 맵 오픈이후 9,200만 명을 달성하였음

○ 치폴레(CHIPOTLE)의 치폴레 부리토 빌더(Chipotle Burrito Builder)

- 멕시코풍의 패스트푸드 체인점인 치폴레는 2021년 로블록스에 치폴레 부리토 빌더를 오픈하였음

- 치폴레는 로블록스에 가상 레스토랑을 오픈하였으며 유저들은 치폴레의 다양한 먹거리를 가상으로 체험할 수 있음
- 치폴레 부리토 빌더의 로블록스 게임 맵 누적 방문자 수는 2021년 게임맵 오픈 이후 2,200만 명을 달성하였음

○ 월마트(Walmart)의 월마트 랜드(Walmart Land)

- 미국 대형 유통업체인 월마트는 2022년 로블록스에 월마트 랜드를 오픈하였음
- 월마트는 월마트 랜드에 가상 매장을 오픈하였고 유저들의 아바타를 장식할 수 있는 각종 가상 상품을 판매하기 시작하였음
- 월마트 랜드 게임맵 누적 방문자 수는 맵 오픈 이후 1,570만 명을 달성하였음

□ 미국 관광업계 메타버스 사례조사

○ 메타버스 플랫폼 디센트럴랜드에서 열린 2022 뉴욕 타임스퀘어 신년 맞이 행사

- 맨하탄 타임스퀘어를 소유한 미국 부동산 기업인 제임스 타운은 글로벌 가상자산 운용사 그레이스케일의 모기업인 디지털 커런시 그룹과 손잡고 뉴욕 타임스퀘어 새해맞이 행사를 메타버스 플랫폼에서 구현함
- 디센트럴랜드는 이더리움 블록체인을 기반으로 하는 가상현실 플랫폼으로 참가자들은 본인의 아바타를 이용하여 이곳에 구현된 타임스퀘어를 구경하고 음악공연 및 숨은그림찾기 등 다양한 이벤트에 참가하였으며 이곳에서 생중계되는 볼 드롭 행사에 참여하였음. 메타버스 플랫폼을 통한 총 참가자수는 전 세계적으로 370만 명 이상이 되는 것으로 추정됨

- 캘리포니아 산타모니카 : 메타버스 도입 미국 최초 도시
 - 산타모니카시는 산타모니카에 근거를 두고 있는 플리크플레이 (FlickPlay)사와 협업하여 산타모니카 지역 내 관광객의 주요 이동 동선을 고려하여 메타버스 환경 내에서 관광지를 구현하였음
 - 산타모니카시는 메타버스를 도입한 미국 최초 도시가 되었으며 유저들은 메타버스 환경 접속을 통해 실제 상점가의 모습을 구경하는 등 가상현실에서의 여행이 가능하게 되었음
 - 유저들은 게임 내에서 토큰을 수집할 수 있는데 이 토큰은 산타모니카 지역 상점에서 실제로 활용할 수 있는 등 메타버스를 지역경제 활성화에 기여하도록 한 점이 돋보임
- 플로리다 도시 마이애미 가든(Miami Garden) 메타버스 도시 출범
 - 미국 플로리다의 도시인 마이애미 가든에서 2022년 도시전체를 메타버스로 구현함. 유저들은 가상현실에서 자신의 아바타를 이용하여 마이애미 가든의 주요관광지를 여행할 수 있음
 - 마이애미 가든은 NFL 홈구장인 Hard Rock Stadium이 위치하고 있으며 세계적 관광지인 마이애미 지역에 위치하고 있는 주요 관광 도시이며 2026년 피파 월드컵 개최도시 중 하나임

□ 미국인들의 메타버스 인식

- 미국 투자은행인 파이프 샌들러(Piper Sandler)가 2022년 4월에 발표한 Z세대 미국 10대 청소년 7,100명을 대상으로 조사한 설문조사 결과에 따르면 아직 미국 Z세대들은 메타버스에 대해 일부 반감을 가지고 있는 것으로 나타남. 본 설문조사는 미국 44개주를 대상으로 하였으며 응답자의 평균연령은 16.2세임
- 설문응답자의 26%는 VR 기기를 소유하고 있지만 이 중 5%만이

매일 사용한다고 응답하였으며, 응답자의 48%는 메타버스에 대해 확신을 하지 못하거나 관심이 없는 것으로 나타남

- 영국 시장조사 기업인 유고브(Yougov)가 미국인 2,184명을 대상으로 2022년 3월에 실시한 설문조사 결과에 따르면 앞선 설문조사 결과에도 불구하고 관광마케팅 측면에서의 메타버스 활용 가능성에 대해 확인 할 수 있음
 - 응답자의 55%는 메타버스에 대해 인지하고 있다고 응답함
 - 메타버스의 사용목적에 묻는 질문에 대해 응답자의 22%가 여행으로 응답하여 여행이 가장 높은 응답 순위를 기록하였음. 또한, 메타버스에서 하고 싶은 여행활동을 묻는 질문에 대해서는 이전에 가보지 못했던 도시나 국가에 가보고 싶다는 응답이 33%를 기록하였고 응답자의 27%는 이전에 가보지 못했던 특정 목적지에 가보고 싶다고 응답하였음

□ 시사점

- 코로나19 이후 전 세계적으로 메타버스가 화두가 되고 있는 상황에서 글로벌 미국 기업 및 미국 관광업계에서는 메타버스를 활용한 마케팅에 본격적으로 나서기 시작하였음. 한국의 경우에도 정부주도로 메타버스 산업 활성화를 위해 지원책을 발표하는 등 메타버스 산업 육성을 위해 관계기관들이 나서고 있음. 이러한 추세 속에서 관광마케팅 또한 메타버스를 활용하기 시작하였으며 특히, 제페토 및 로블록스 등 소비자형 메타버스에 한국 관광지를 구축하여 본격 메타버스 한국관광 마케팅을 전개하고 있음
- 앞서 제시한 미국 Z세대 대상 실시한 메타버스 설문조사 결과에 따르면 메타버스를 일상 속에서 완전히 받아들이기까지는 아직 시간이 더 필요할 것으로 보임. 하지만, 영국 시장조사 기업인 유

고브의 설문 결과를 고려하였을 때 여행분야에서의 메타버스를 활용한 관광마케팅은 충분한 효과를 거둘 수 있을 것으로 전망됨. 특히, 한국관광공사 뉴욕지사에서 실시한 ‘로블록스 한국관광 홍보 게임맵이 한국여행의향’에 미친 정도에 대한 설문조사 결과가 매우 긍정적으로 나온 점을 고려하였을 때 향후 메타버스활용 관광마케팅을 적극적으로 해 나가야 할 것임

※ 과학기술정보통신부 보도자료, CNBC · 포브스 등 현지 언론 보도자료, 파이프 샌들러 등 현지 설문조사 결과 등 국내 및 해외 자료 종합