

IRS 글로벌 홈페이지(www.irsglobal.com)에서는 보다 다양한 산업 보고서 정보를 제공하고 있습니다.

2023 메타버스-가상·혼합현실 시장동향과 유망 기술개발 및 기업 현황

I. 메타버스 정의 및 정책 동향

1. 메타버스 정의

2. 메타버스 유형

- 1) 증강현실(Augmented Reality, AR)
- 2) 라이프로그킹(Life-logging)
- 3) 거울세계(Mirror-Worlds)
- 4) 가상세계(Virtual-Worlds)

3. 메타버스 융복합화

4. 메타버스 생태계

5. 국가별 메타버스 정책 동향

- 1) 미국 메타버스 정책 동향
- 2) 유럽 메타버스 정책 동향
 - (1) EU 정책
 - (2) 영국 정책
- 3) 중국 메타버스 정책 동향
- 4) 일본 메타버스 정책 동향

6. 한국 메타버스 정책 동향

- 1) 9 대 국가전략
- 2) 가상현실 산업 육성 추진현황 및 향후계획
- 3) 디지털콘텐츠 플래그십 프로젝트
- 4) 5G+ 전략실행계획
- 5) 선도형 실감콘텐츠 활성화 전략
- 6) 가상·증강현실(AR/VR) 분야 선제적 규제 혁신 로드맵
- 7) 한국판 뉴딜정책
- 8) 가상융합경제 발전 전략
- 9) 디지털콘텐츠산업 육성을 위한 지원 사업
- 10) 디지털뉴딜정책
- 11) 메타버스 작업반
- 12) 메타버스 얼라이언스
- 13) 과학기술정보통신부 지원정책

7. 메타버스 신산업 선도전략

- 1) 전략 1 - 세계적 수준의 메타버스 플랫폼에 도전
 - (1) 메타버스 플랫폼 생태계 활성화
 - (2) 메타버스 플랫폼 성장 기반 조성
- 2) 전략 2 - 메타버스 시대에 활약할 주인공 키움
 - (1) 메타버스 인재 양성

- (2) 메타버스 활용·저변 확대
- 3) 전략 3 - 메타버스 산업을 주도하는 전문기업을 육성
 - (1) 메타버스 기업 성장 인프라 확충
 - (2) 메타버스 기업 경쟁력 강화
- 4) 전략 4 - 국민이 공감하는 모범적 메타버스 세상 열것음
 - (1) 안전하고 신뢰할 수 있는 메타버스 환경 조성
 - (2) 메타버스 공동체 가치 실현

II. 디지털 콘텐츠 산업 동향

1. 디지털 콘텐츠 정의 및 분류

- 1) 디지털 콘텐츠 정의
- 2) 디지털 콘텐츠 분류

2. 디지털콘텐츠 시장 동향

- 1) 세계 디지털콘텐츠 시장 동향
- 2) 한국 디지털콘텐츠 시장 동향

3. 디지털콘텐츠 분야별 핵심 기업 동향

- 1) AI, 이미지, 영상, 리소스제작, 3D 모델링
- 2) 디바이스
- 3) 콘텐츠
- 4) 증강/가상현실(AR/VR)
- 5) 융·복합응용서비스
- 6) 오감/감성콘텐츠
- 7) 홀로그램 융합기술

4. 한국콘텐츠 산업 동향

- 1) 콘텐츠 산업 사업체 및 종사자 수 동향
- 2) 콘텐츠 산업 매출액 및 부가가치액 동향
- 3) 콘텐츠 산업 수출 및 수입액 동향

III. 메타버스-가상-혼합현실 시장 동향

1. 세계 메타버스-가상-혼합현실 시장 동향

- 1) 메타버스 동향
 - (1) 코로나 19와 메타버스
 - (2) 메타버스 관련 주요 업체·서비스
- 2) 메타버스 주요 접목 분야
 - (1) 문화·예술 분야
 - (2) 홍보·마케팅 분야
 - (3) 생산·제조 분야
 - (4) 교육 분야
 - (5) 의료 분야
 - (6) 공공 분야
- 3) 메타버스 전망

2. 세계 실감콘텐츠 산업 동향

3. 한국 가상·증강현실(VR·AR) 산업 동향

- 1) 기업체 및 종사자 동향
- 2) 매출액 동향
- 3) 수출액 동향

IV. 메타버스-가상-혼합현실 특허 동향

1. 메타버스(확장가상세계) 특허 동향

2. 실감형 콘텐츠 관련 특허 동향

V. 유망 메타버스 기술개발 동향 및 로드맵

1. 메타버스 초등학교 구축

- 1) 정의 및 범위
- 2) 시장 및 기술 동향
- 3) 핵심기술 및 기술개발 로드맵

2. 공간정보 기반 가상훈련 시스템

- 1) 정의 및 범위
- 2) 시장 및 기술 동향
- 3) 핵심기술 및 기술개발 로드맵

3. AR 매뉴얼

- 1) 정의 및 범위
- 2) 시장 및 기술 동향
- 3) 핵심기술 및 기술개발 로드맵

4. 실시간 인터랙션 콘텐츠

- 1) 정의 및 범위
- 2) 시장 및 기술 동향
- 3) 핵심기술 및 기술개발 로드맵

5. AR 클래스

- 1) 정의 및 범위
- 2) 시장 및 기술 동향
- 3) 핵심기술 및 기술개발 로드맵

6. 모션처리 미들웨어

- 1) 정의 및 범위
- 2) 시장 및 기술 동향
- 3) 핵심기술 및 기술개발 로드맵

7. AR/VR 등 운동용 실감형 콘텐츠

- 1) 정의 및 범위
- 2) 시장 및 기술 동향
- 3) 핵심기술 및 기술개발 로드맵

VI. 메타버스·가상·혼합현실 유망기술 기업 현황

1. ㈜가비소프트

2. ㈜고수플러스

3. 그리다텍㈜

4. ㈜글로우원

5. ㈜익스로프트

6. 나모웹비즈㈜

7. ㈜넥스트키

8. 주넷스트림
9. 주뉴작
10. 주뉴토
11. 주다이브엑스알
12. 주더픽트
13. 주드림아이디어소프트
14. 주디자이노블
15. 주라운에이엔씨
16. 주로로젯
17. 주로워랩코리아
18. 주로커스
19. 주메가플랜
20. 주메타뱅크
21. 주믹서
22. 주버넥트
23. 주벤틀라브이알
24. 주볼트홀
25. 주부머스
26. 주브이다임
27. 주비온드테크
28. 주비즈아이엔에프
29. 비즈웨이브
30. 주빌리버
31. 주사이언스쇼
32. 주세종피아
33. 주소울엑스
34. 주셰어박스
35. 주심스리얼리티
36. 쓰리디뮤즈

37. 주아나키
38. 주아트플라이
39. 주알리아스
40. 주야타브엔터
41. 주에스엘즈
42. 주에스피코리아
43. 에이아이바(주)
44. 에이치씨아이플러스(주)
45. 주엑스바디
46. 주엔닷라이트
47. 주엔진비주얼웨이브
48. 엘에스웨어(주)
49. 엘페
50. 주엠더블유네트웍스
51. 주에쉬컴퍼니
52. 주에스빗
53. 오모션(주)
54. 주와보텍
55. 주웨스트월드
56. 주이노컨
57. 주이누씨
58. 주이매지니어스
59. 주이머시브캐스트
60. 주인터랙트
61. 주인터포
62. 주일루니
63. 주창의발레소예
64. 주큐랩
65. 주크렌진

- 66. 클릭트(주)
- 67. 쥬키움테크
- 68. 쥬타고
- 69. 쥬토즈
- 70. 트라이콤텍(주)
- 71. 쥬티랩스
- 72. 쥬플래닝고
- 73. 쥬피씨엔
- 74. 쥬피씨위자드
- 75. 쥬화성
- 76. 휴림로봇(주)
- 77. 쥬휴먼아이티솔루션

VII. 메타버스-가상-혼합현실 기술 연구개발 현황

- 1. 가상현실/가상세계
- 2. S/W 솔루션
- 3. Human Computer Interface
- 4. 융합형 콘텐츠
- 5. 콘텐츠 창작/기획
- 6. 인터넷 S/W
- 7. 기타