

가상융합산업 ICT 핵심 유망기술 Global Market Data : Current Status & Outlook

I. 메타버스(Metaverse)

1. 메타버스(Metaverse) 총괄
2. 메타버스 교육(Metaverse Education)
3. 메타버스 라이브 엔터테인먼트(Metaverse Live Entertainment)
4. 메타버스 광고(Metaverse Advertising)
 - 4-1. 글로벌 시장
 - 4-2. 미국 시장
5. 메타버스 디지털 미디어(Metaverse Digital Media)
6. 메타버스 가상자산(Metaverse Virtual Assets)
7. 메타버스 헬스 & 피트니스(Metaver Health and Fitness)
8. 메타버스 게임(Metaverse Gaming)
9. 메타버스 전자상거래(Metaverse eCommerce)
10. 메타버스 워크플레이스(Metaverse Workplace)

II. 주요국별 메타버스

1. 미국 메타버스
 - 1-1. 메타버스 전망
 - 1-2. 여론과 인식
 - 1-3. 사용 사례
 - 1-4. 사업적 관심
 - 1-5. 아메리카 대륙 국가별 메타버스 시장 규모
2. 일본 메타버스
 - 2-1. 시장규모 전망
 - 2-2. 메타버스에 대한 인식
 - 2-3. 메타버스에 대한 관심도
 - 2-4. 버추얼 스토어(Virtual Shop)
 - 2-5. 기업의 대응 현황
3. 한국 메타버스
 - 3-1. 메타버스 이용 목적

- 3-2. 메타버스 기술
- 3-3. 메타버스 플랫폼
- 3-4. 이용 시간

Ⅲ. 확장현실(VR · AR · XR)

1. 확장현실(XR, Extended reality)

- 1-1. 글로벌 시장
- 1-2. 메타버스 AR & VR 하드웨어 시장(Metaverse AR & VR Hardware Market)
- 1-3. XR(AR & VR) 헤드셋 출하량
- 1-4. AR & VR 온라인 쇼핑

2. 가상현실(VR, Virtual reality)

- 2-1. 글로벌 시장
- 2-2. VR 헤드셋(VR headset)

3. 증강현실(AR, Augmented reality)

- 3-1. 글로벌 시장
- 3-2. AR 안경과 헤드셋(Glasses and Headsets)
- 3-3. IoT 와 AR(Augmented reality)

Ⅳ. 블록체인(Blockchain) & 가상자산

1. 블록체인 글로벌 시장(Blockchain Global Market)

- 1-1. 글로벌 시장
- 1-2. 중국 시장

2. 암호화폐(Cryptocurrency)

- 2-1. 글로벌 시장
- 2-2. 시가총액(Market capitalization)
- 2-3. 트레이딩(Trading)

3. 비트코인(Bitcoin)

4. 이더리움(Ethereum)

5. 대체 불가능한 토큰(NFT, non-fungible token)

- 5-1. NFT
 - 1) 시장 규모 전망
 - 2) 사용자 현황
 - 3) 마켓 플레이스
 - 4) NFT 게임 시장
- 5-2. NFT 아트 마켓
 - 1) NFT 미술시장
 - 2) NFT 컬렉션
 - 3) 경매 시장
 - 4) NFT 플랫폼 및 마켓플레이스
 - 5) NFT 수집가

6. 탈중앙화 금융(DeFi)

- 6-1. 시장규모 전망
- 6-2. 탈중앙화 거래소(DEX)
- 6-3. 디파이(DeFi) 대출 프로토콜(Lending Protocol)

7. 중앙은행 디지털화폐(CBDC)

- 7-1. 글로벌 시장
- 7-2. 인지도 현황

8. 투자 현황

9. 특허 현황

V. 버추얼 휴먼(Virtual Human)

1. 버추얼 크리에이터(Virtual Creators)

- 1-1. 인스타그램(Instagram)
- 1-2. 틱톡(TikTok)

2. 미국의 버추얼 인플루언서(Virtual Influencers)

3. 중국의 가상 인간

- 3-1. 시장규모 전망
- 3-2. 캐릭터 중심의 가상 인간(Character-oriented virtual humans)
- 3-3. 기능 지향 가상 인간(Function-oriented virtual humans)
- 3-4. 공개 리셉션(Public reception)

VI. 메타 플랫폼(Meta Platforms)

1. 시장 개요

2. 주요 인터넷 기업의 실적 및 현황

3. 앱 제품

4. 스레드(Threads)

5. 메타플랫폼스 기업 실적

VII. 인공지능(AI)

1. 글로벌 시장

2. 생성형 인공지능(AI) 시장

- 2-1. 글로벌 시장
- 2-2. 생성형 AI TOOL
- 2-3. CahtGPT
- 2-4. 생성형 AI 도입 및 활용

<< 그림 목차 >>

I. 메타버스(Metaverse)

- <그림 1-1> 세계 메타버스 시장규모 전망
- <그림 1-2> 세계 메타버스 매출 규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-3> 세계 메타버스 부문별 시장규모 전망
- <그림 1-4> 세계 메타버스 부문별 시장규모 성장률 전망
- <그림 1-5> 세계 메타버스의 시나리오별 TAM(Total Addressable Market) 전망
- <그림 1-6> 세계 주요 지역 및 국가별 메타버스 시장규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-7> 세계 주요국별 메타버스 시장규모 전망
- <그림 1-8> 세계 메타버스 사용자 수 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-9> 세계 주요 지역 및 국가별 메타버스 사용자 수 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-10> 세계 메타버스 시장의 부문별 유저당 평균 매출(ARPU) 전망

- <그림 1-11> 세계 메타버스 부문별 사용자 수 전망
- <그림 1-12> 세계 메타버스 부문별 시장 침투율 전망
- <그림 1-13> 세계 주요 가상 플랫폼별 총 사용자 수
- <그림 1-14> 세계 메타 호라이즌 월드(Horizon Worlds) 사용자 수
- <그림 1-15> 세계적으로 메타버스에 대해 알고 있는 성인 비중
- <그림 1-16> 세계적으로 메타버스에 대해 알고 있는 성인의 연령별 비율
- <그림 1-17> 세계 메타버스 교육 부문 매출 규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-18> 세계 메타버스 교육 부문별 시장규모 전망
- <그림 1-19> 세계 메타버스 교육 부문별 시장규모 성장률 전망
- <그림 1-20> 세계 주요국별 메타버스 교육 부문 시장규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-21> 세계 주요 지역 및 국가별 메타버스 교육 부문 매출 규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-22> 세계 주요국별 메타버스 교육 부문 시장규모 전망
- <그림 1-23> 세계 메타버스 교육 부문 시장의 유저당 평균 매출(ARPU) 전망
- <그림 1-24> 세계 주요 지역 및 국가별 메타버스 교육 부문 시장의 유저당 평균 매출(ARPU) 전망
- <그림 1-25> 세계 주요국별 메타버스 교육 부문 시장의 유저당 평균 매출(ARPU) 전망
- <그림 1-26> 세계 메타버스 교육 부문 시장 부문별 유저당 평균 매출(ARPU) 전망
- <그림 1-27> 세계 메타버스 교육 부문 사용자 수 전망
- <그림 1-28> 세계 주요 지역 및 국가별 메타버스 교육 부문 사용자 수 전망
- <그림 1-29> 세계 주요국별 메타버스 교육 부문 사용자 수 전망
- <그림 1-30> 세계 메타버스 교육 부문별 사용자 수 전망
- <그림 1-31> 세계 주요국별 메타버스 교육 부문의 시장 침투율 전망(2030년)
- <그림 1-32> 세계 메타버스 라이브 엔터테인먼트 부문 매출 규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-33> 세계 메타버스 라이브 엔터테인먼트 부문 시장규모 성장률 전망
- <그림 1-34> 세계 주요 지역 및 국가별 메타버스 라이브 엔터테인먼트 부문 매출 규모 및 연평균성장률
- <그림 1-35> 세계 주요국별 메타버스 라이브 엔터테인먼트 부문 매출 규모 및 연평균성장률 (CAGR) 전망
- <그림 1-36> 세계 주요국별 메타버스 라이브 엔터테인먼트 부문 시장규모 전망
- <그림 1-37> 세계 메타버스 라이브 엔터테인먼트 부문 시장의 유저당 평균 매출(ARPU) 전망
- <그림 1-38> 세계 주요 지역 및 국가별 메타버스 라이브 엔터테인먼트 부문 시장의 유저당 평균 매출(ARPU) 전망
- <그림 1-39> 세계 주요국별 메타버스 라이브 엔터테인먼트 부문 시장의 유저당 평균 매출(ARPU) 전망
- <그림 1-40> 세계 메타버스 라이브 엔터테인먼트 부문 이용자 수 전망
- <그림 1-41> 세계 주요 지역 및 국가별 메타버스 라이브 엔터테인먼트 부문 이용자 수 전망
- <그림 1-42> 세계 주요국별 메타버스 라이브 엔터테인먼트 부문 시장 침투율 전망(2030년)
- <그림 1-43> 세계 주요 온라인 동영상 및 라이브 스트리밍 플랫폼별 콘텐츠 제작자 수익 점유율
- <그림 1-44> 세계 메타버스 광고 부문 매출 규모 및 연평균 성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-45> 세계 메타버스 광고 부문 시장규모 성장률 전망
- <그림 1-46> 세계 주요 지역 및 국가별 메타버스 광고 부문 매출 규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-47> 세계 주요국별 메타버스 광고 부문 매출 규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-48> 세계 주요국별 메타버스 광고 부문 시장규모 전망
- <그림 1-49> 세계 마케팅 대행사들의 미디어에 대한 예산 변화율
- <그림 1-50> 미국 메타버스 광고 산업의 광고비 지출 전망
- <그림 1-51> 미국 메타버스 광고 부문 시장규모 성장률 전망
- <그림 1-52> 미국에서 고객층 확보 및 유지를 위한 주요 방법에 대한 마케팅 담당자들의 응답률
- <그림 1-53> 미국에서 메타버스가 마케팅 부문에 미칠 영향에 대한 마케팅 담당자들의 응답률
- <그림 1-54> 미국 B2C 마케터들이 목표로 하는 메타버스 전략 대상의 주요 세대에 대한 응답률
- <그림 1-55> 미국 주요 메타버스 제공업체별 마케팅 담당자들의 선호도
- <그림 1-56> 미국 메타버스 마케팅 및 광고에 할당된 예산 비율에 대한 마케터들의 응답률
- <그림 1-57> 세계 메타버스 디지털 미디어 부문 시장규모 전망
- <그림 1-58> 세계 메타버스 디지털 미디어 부문 시장규모 성장률 전망
- <그림 1-59> 세계 주요 지역 및 국가별 메타버스 디지털 미디어 부문 매출 규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-60> 세계 주요국별 메타버스의 디지털 미디어 부문 매출 규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-61> 세계 주요국별 메타버스 디지털 미디어 부문 시장규모 전망
- <그림 1-62> 세계 메타버스 디지털 미디어 부문 시장의 유저당 평균 매출(ARPU) 전망

- <그림 1-63> 세계 주요 지역 및 국가별 메타버스 디지털 미디어 부문 시장의 유저당 평균 매출(ARPU) 전망
- <그림 1-64> 세계 주요국별 메타버스 디지털 미디어 부문 시장의 유저당 평균 매출(ARPU) 전망
- <그림 1-65> 세계 메타버스 디지털 미디어 부문 사용자 수 전망
- <그림 1-66> 세계 주요 지역 및 국가별 메타버스 디지털 미디어 부문 사용자 수 전망
- <그림 1-67> 세계 주요국별 메타버스 디지털 미디어 부문 시장 침투율 전망
- <그림 1-68> 세계 디지털 미디어 예산의 부문별 증감률 전망
- <그림 1-69> 세계 메타버스 가상자산의 유형별 시장규모 전망
- <그림 1-70> 세계 메타버스 가상자산 유형별 시장규모 성장률 전망
- <그림 1-71> 세계 주요 지역 및 국가별 메타버스 가상자산 매출 규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-72> 세계 주요국별 메타버스 가상자산 부문 매출 규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-73> 세계 주요국별 메타버스 가상자산 부문 시장규모 전망
- <그림 1-74> 세계 메타버스 가상자산 유형별 유저당 평균 매출(ARPU) 전망
- <그림 1-75> 세계 주요 지역 및 국가별 메타버스 가상자산 시장의 유저당 평균 매출(ARPU) 전망
- <그림 1-76> 세계 주요국별 메타버스 가상자산 시장의 유저당 평균 매출(ARPU) 전망
- <그림 1-77> 세계 메타버스 가상자산 유형별 사용자 수 전망
- <그림 1-78> 세계 주요 지역 및 국가별 메타버스 가상자산 사용자 수 전망
- <그림 1-79> 세계 주요국별 메타버스 가상자산 사용자 수 전망
- <그림 1-80> 세계 주요국별 메타버스 가상자산 시장 침투율 전망(2030년)
- <그림 1-81> 세계 메타버스 헬스 & 피트니스 부문 매출 규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-82> 세계 메타버스 헬스 & 피트니스 부문 시장규모 성장률 전망
- <그림 1-83> 세계 주요 지역 및 국가별 메타버스 헬스 & 피트니스 부문 매출 규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-84> 세계 주요국별 메타버스 헬스 & 피트니스 부문 매출 규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-85> 세계 주요국별 메타버스 헬스 & 피트니스 부문 시장규모 전망
- <그림 1-86> 세계 메타버스 헬스 & 피트니스 시장의 유저당 평균 매출(ARPU) 전망
- <그림 1-87> 세계 주요 지역 및 국가별 메타버스 헬스 & 피트니스 시장의 유저당 평균 매출(ARPU) 전망
- <그림 1-88> 세계 주요국별 메타버스 헬스 & 피트니스 시장의 유저당 평균 매출(ARPU) 전망
- <그림 1-89> 세계 메타버스 헬스 & 피트니스 부문 사용자 수 전망
- <그림 1-90> 세계 주요 지역 및 국가별 메타버스 헬스 & 피트니스 부문의 사용자 수 전망
- <그림 1-91> 세계 주요국별 메타버스 헬스 & 피트니스 부문 사용자 수 전망
- <그림 1-92> 세계 주요국별 메타버스 헬스 & 피트니스 시장 침투율 전망(2030년)
- <그림 1-93> 세계 메타버스 게임 부문 매출 규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-94> 세계 메타버스 게임 부문별 시장규모 전망
- <그림 1-95> 세계 메타버스 게임 부문별 시장규모 성장률 전망
- <그림 1-96> 세계 주요 지역 및 국가별 메타버스 게임 부문 매출 규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-97> 세계 주요국별 메타버스 게임 부문 매출 규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-98> 세계 주요국별 메타버스 게임 부문 시장규모 전망
- <그림 1-99> 세계 메타버스 게임 시장의 유저당 평균 매출(ARPU) 전망
- <그림 1-100> 세계 메타버스 게임 시장의 부문별 유저당 평균 매출(ARPU) 전망
- <그림 1-101> 세계 주요 지역 및 국가별 메타버스 게임 시장의 유저당 평균 매출(ARPU) 전망
- <그림 1-102> 세계 주요국별 메타버스 게임 시장의 유저당 평균 매출(ARPU) 전망
- <그림 1-103> 세계 메타버스 게임 부문별 사용자 수 전망
- <그림 1-104> 세계 주요 지역 및 국가별 메타버스 게임 사용자 수 전망
- <그림 1-105> 세계 주요국별 메타버스 게임 사용자 수 전망
- <그림 1-106> 세계 주요국별 메타버스 게임 시장 침투율 전망(2030년)
- <그림 1-107> 세계 메타버스 기반 게임 콘텐츠별 원간 활성 사용자
- <그림 1-108> 세계 메타버스 전자상거래 부문 매출 규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-109> 세계 메타버스 전자상거래 부문별 시장규모 전망
- <그림 1-110> 세계 메타버스 전자상거래 부문별 시장규모 성장률 전망
- <그림 1-111> 세계 주요국별 메타버스 전자상거래 부문 매출 규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-112> 세계 주요국별 메타버스 전자상거래 부문 매출 규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-113> 세계 주요국별 메타버스 전자상거래 부문 시장규모 전망
- <그림 1-114> 세계 메타버스 전자상거래 시장의 유저당 평균 매출(ARPU) 전망
- <그림 1-115> 세계 메타버스 전자상거래 시장의 부문별 유저당 평균 매출(ARPU) 전망

- <그림 1-116> 세계 주요 지역 및 국가별 메타버스 전자상거래 시장의 유저당 평균 매출(ARPU) 전망
- <그림 1-117> 세계 주요국별 메타버스 전자상거래 시장의 유저당 평균 매출(ARPU) 전망
- <그림 1-118> 세계 메타버스 전자상거래 사용자 수 전망
- <그림 1-119> 세계 메타버스 전자상거래 부문별 사용자 수 전망
- <그림 1-120> 세계 주요 지역 및 국가별 메타버스 전자상거래 사용자 수 전망
- <그림 1-121> 세계 주요국별 메타버스 전자상거래 사용자 수 전망
- <그림 1-122> 세계 주요국별 메타버스 전자상거래 시장 침투율 전망(2030년)
- <그림 1-123> 세계 메타버스 워크플레이스 부문 매출 규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-124> 세계 메타버스 워크플레이스(Workplace) 부문 시장규모 성장률 전망
- <그림 1-125> 세계 주요 지역 및 국가별 메타버스 워크플레이스 매출 규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-126> 세계 주요국별 메타버스 워크플레이스 부문 매출 규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 1-127> 세계 주요국별 메타버스 워크플레이스 부문 시장규모 전망

II. 주요국별 메타버스

- <그림 2-1> 미국 내 메타버스 시장 부문별 잠재고객의 지출 규모
- <그림 2-2> 미국 마케팅 담당자들의 5년 후 메타버스에 대한 주요 전망
- <그림 2-3> 세계 소비자 및 기업 간 메타버스 사용 사례 전망(2026년)
- <그림 2-4> 미국 성인들의 메타버스에 대한 견해
- <그림 2-5> 미국 성인들의 메타버스에 대한 느낌
- <그림 2-6> 미국 네티즌들의 메타버스에 대한 잠재적 우려 사항
- <그림 2-7> 미국 메타버스에서 온라인 환경보다 더 많은 개인정보를 공유하지 않은 메타버스 매니아들의 이유
- <그림 2-8> 미국 성인들의 메타버스에 대한 친숙도
- <그림 2-9> 미국 성인들의 페이스북(Facebook) 호감도
- <그림 2-10> 미국 성인들의 성별(性別)에 따른 페이스북(Facebook) 호감도
- <그림 2-11> 미국 성인 연령별 페이스북(Facebook) 호감도
- <그림 2-12> 미국에서 Facebook 및 Instagram 사용자가 메타 베리파이드(Meta Verified)에 가입할 가능성에 대한 연령대별 비율
- <그림 2-13> 미국 성인들이 Facebook 및 Instagram의 광고 없는 유료 버전에 지불 의향이 있는 세대별 월별 금액
- <그림 2-14> 미국 페이스북(Facebook) 사용자와 디지털 광고 관련성에 대한 응답률
- <그림 2-15> 미국 메타버스 매니아들의 잠재적 보안 문제에 대한 응답률
- <그림 2-16> 미국 성인들의 메타버스에 대한 설명으로 가장 정확한 방법에 대한 응답률
- <그림 2-17> 미국 성인들의 메타버스와 관련이 높은 브랜드에 대한 응답률
- <그림 2-18> 메타가 Donald Trump의 계정 차단 해제 발표 후 미국 성인들의 Facebook 신뢰도 및 호감도 변화
- <그림 2-19> 미국 메타버스의 라이브 스포츠 이벤트에 가상으로 참여하는 데 관심이 있는 네티즌들의 세대별 비율
- <그림 2-20> 미국 메타버스의 라이브 뮤직 이벤트에 가상으로 참여하는 데 관심이 있는 네티즌들의 세대별 비율
- <그림 2-21> 미국 네티즌들의 메타버스 이용 여부를 결정하는 중요한 요소
- <그림 2-22> 미국에서 호라이즌 월드(Horizon Worlds)에 대해 들어본 적이 있는 네티즌의 비율
- <그림 2-23> 글로벌 기업들의 메타버스 투자 예산에 대한 응답률
- <그림 2-24> 글로벌 기업들의 메타버스 프로젝트 유형별 투자 의견에 대한 응답률
- <그림 2-25> 글로벌 기업들의 메타버스 호황기 시작 시점에 대한 응답률
- <그림 2-26> 글로벌 기업들의 메타버스 관련 주요 의구심에 대한 응답률
- <그림 2-27> 세계 메타버스 내 기업 유형에 대한 응답률
- <그림 2-28> 세계 메타버스의 페르소나 및 타겟 오디언스에 대한 응답률
- <그림 2-29> 도미니카 공화국의 메타버스 시장규모 전망
- <그림 2-30> 멕시코의 메타버스 시장규모 전망
- <그림 2-31> 브라질의 메타버스 시장규모 전망
- <그림 2-32> 아르헨티나의 메타버스 시장규모 전망
- <그림 2-33> 칠레의 메타버스 시장규모 전망
- <그림 2-34> 콜롬비아의 메타버스 시장규모 전망

- <그림 2-35> 페루의 메타버스 시장규모 전망
- <그림 2-36> 일본 메타버스 시장규모 전망
- <그림 2-37> 일본 NFT(Non-Fungible Token) 시장규모 전망
- <그림 2-38> 일본 NFT(Non-Fungible Token) 시장 부문별 매출 규모 전망
- <그림 2-39> 일본 내 헤드마운트디스플레이(HMD)와 확장현실용(XR) 스마트글래스 출하량 전망
- <그림 2-40> 일본의 메타버스 인지도
- <그림 2-41> 일본의 연령별 메타버스 인지도
- <그림 2-42> 일본에서 메타버스에 관련된 가장 일반적인 단어에 대한 응답률
- <그림 2-43> 일본 메타버스의 발전 가능성에 대한 응답률
- <그림 2-44> 일본 메타버스의 일반적인 기대감에 대한 응답률
- <그림 2-45> 일본의 가상공간 내 아바타 커뮤니티에서 다른 사람들과 소통에 관심이 있는 사람들의 비율
- <그림 2-46> 일본 3 차원 가상공간에서 타인과 온라인 게임을 하는 것에 대한 관심도
- <그림 2-47> 일본 메타버스에 관심이 있는 사람의 연령대별 비율
- <그림 2-48> 일본에서 VR 기기 체험에 관심이 있는 사람들의 비율
- <그림 2-49> 일본에서 메타버스에 관심이 있는 사람의 비율
- <그림 2-50> 일본에서 관심 있는 메타버스 활동에 대한 응답률
- <그림 2-51> 일본 내 가상공간에서 암호화폐 및 NFT 사용에 대한 관심도
- <그림 2-52> 일본 버추얼 스토어 유형별 이용에 대한 관심도
- <그림 2-53> 일본 버추얼 스토어에 대한 인지도
- <그림 2-54> 일본 버추얼 스토어의 성별(性別) 및 연령별 인지도
- <그림 2-55> 일본에서 메타버스 활용을 고려하고 있는 기업 비율
- <그림 2-56> 일본 기업들의 메타버스 활용에 관한 주요 공동의 문제에 대한 응답률
- <그림 2-57> 일본 기업의 메타버스 활용 가능한 주요 공동 사업 분야에 대한 응답률
- <그림 2-58> 일본 기업들의 메타버스 인지도
- <그림 2-59> 일본 기업 중 메타버스 관련하여 가장 공통적으로 인식되는 비즈니스 기회에 대한 응답률
- <그림 2-60> 일본 기업 중 메타버스에 관련된 가장 공통적인 단어에 대한 응답률
- <그림 2-61> 국내 메타버스의 활용 목적에 대한 응답률
- <그림 2-62> 국내 메타버스 서비스의 주요 이용 목적에 대한 응답률
- <그림 2-63> 국내 비디오 게임 기업에서 도입 중인 웹 3.0 기술 유형에 대한 응답률
- <그림 2-64> 국내 비디오 게임 기업들이 도입중인 주요 웹 3.0 기술에 대한 응답률
- <그림 2-65> 국내 비디오 게임 기업들이 웹 3.0의 주요 기술 유형별 도입 계획에 대한 응답률
- <그림 2-66> 국내 비디오 게임 기업들이 게임 플랫폼별로 도입 예정인 주요 웹 3.0 기술에 대한 응답률
- <그림 2-67> 국내 메타버스 플랫폼의 활동 유형별 만족도
- <그림 2-68> 국내 메타버스 플랫폼의 활동 유형별 유용성
- <그림 2-69> 국내 메타버스 플랫폼의 단점에 대한 응답률
- <그림 2-70> 국내 메타버스 플랫폼 장점에 대한 응답률
- <그림 2-71> 국내 주요 메타버스 플랫폼별 이용에 대한 응답률
- <그림 2-72> 국내 메타버스 플랫폼의 활동 유형별 향후 이용 의향에 대한 응답률
- <그림 2-73> 국내에서 메타버스 서비스 및 플랫폼을 사용한 경험에 대한 응답률
- <그림 2-74> 국내 메타버스 플랫폼에서 음악 감상을 할 의향에 대한 응답률
- <그림 2-75> 국내 메타버스 플랫폼에서 음악 감상을 할 의향에 대한 성별 응답률
- <그림 2-76> 국내 메타버스 플랫폼에서 음악 감상을 할 의향에 대한 연령대별 응답률
- <그림 2-77> 국내 Instagram 에서 가장 인기 있는 버추얼 인플루언서별 팔로워 수
- <그림 2-78> 국내 메타버스 서비스의 일일 평균 이용률
- <그림 2-79> 국내 메타버스 플랫폼별 일일 평균 이용 시간
- <그림 2-80> 국내 메타버스 플랫폼 유형별 이용률
- <그림 2-81> 국내 메타버스 서비스 일일 평균 이용시간

Ⅲ. 확장현실(VR · AR · XR)

- <그림 3-1> 세계 확장현실(XR) 시장규모 전망
- <그림 3-2> 세계 확장현실(XR)의 기술별 소비자 시장규모 전망
- <그림 3-3> 세계 광고용 XR 기술별 소비자 시장규모 전망
- <그림 3-4> 세계 소프트웨어용 XR 기술별 소비자 시장규모 전망
- <그림 3-5> 세계 하드웨어용 확장현실(XR) 기술별 소비자 시장규모 전망
- <그림 3-6> 세계 주요국별 확장현실(XR) 시장의 거래 유형별 매출 규모

- <그림 3-7> 글로벌 IDC의 혼합현실(MR, Mixed or Merged Reality) 시장규모 전망
- <그림 3-8> 글로벌 AMR의 혼합현실(MR, Mixed or Merged Reality) 시장규모 전망
- <그림 3-9> 세계 메타버스 AR 및 VR 하드웨어 부문의 매출 규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 3-10> 세계 메타버스 AR 및 VR 하드웨어 부문별 시장규모 전망
- <그림 3-11> 세계 메타버스 AR 및 VR 하드웨어 부문별 시장규모 성장률 전망
- <그림 3-12> 세계 증강현실(AR) 및 가상현실(VR)의 B2C 시장규모 전망
- <그림 3-13> 세계 증강현실(AR) 및 가상현실(VR) 부문별 B2C 매출 성장률 전망
- <그림 3-14> 세계 증강현실(AR) 및 가상현실(VR)의 B2C 시장 성장률 전망
- <그림 3-15> 세계 주요 지역 및 국가별 AR 및 VR 매출 규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 3-16> 세계 주요국별 메타버스 AR 및 VR 하드웨어 부문 시장규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 3-17> 세계 주요국별 메타버스 AR 및 VR 하드웨어 부문 시장규모 전망
- <그림 3-18> 세계 AR 및 VR 기술의 활용처별 투자 규모
- <그림 3-19> 세계 메타버스 AR 및 VR 하드웨어 시장별 유저당 평균 매출(ARPU) 전망
- <그림 3-20> 세계 주요 지역 및 국가별 AR 및 VR 시장의 유저당 평균 매출(ARPU) 전망
- <그림 3-21> 세계 메타버스 AR 및 VR 하드웨어의 사용자 수 전망
- <그림 3-22> 세계 주요 지역 및 국가별 AR 및 VR의 사용자 수
- <그림 3-23> 세계 주요국별 메타버스 AR 및 VR 하드웨어 사용자 수 전망
- <그림 3-24> 세계 메타버스 AR 및 VR 하드웨어의 시장 침투율 전망
- <그림 3-25> 세계 주요국별 AR 및 VR의 시장 침투율
- <그림 3-26> 세계 주요국별 메타버스 AR 및 VR 하드웨어 시장 침투율 전망(2030년)
- <그림 3-27> 특정 VR/AR 플랫폼용 게임 프로젝트에 참여하는 전 세계 게임 개발자의 비율
- <그림 3-28> 미국의 가상현실(VR) 및 증강현실(AR) 부문별 사용자 수 추이 및 예측
- <그림 3-29> 세계 확장현실(XR) 헤드셋 출하량 전망
- <그림 3-30> 세계 확장현실(XR) 헤드셋 공급업체별 분기 출하량 점유율 추이
- <그림 3-31> 글로벌 확장현실(XR) 헤드셋 주요 공급체인 메타의 출하량 점유율 추이
- <그림 3-32> 세계 증강현실(AR) 및 가상현실(VR) 헤드셋 출하량 전망
- <그림 3-33> 세계 증강현실(AR) 및 가상현실(VR) 헤드셋 출하량 전망
- <그림 3-34> 세계 증강현실(AR) 및 가상현실(VR) 헤드셋의 시장 유형별 출하량 전망
- <그림 3-35> 세계 증강현실(AR) 및 가상현실(VR) 헤드셋 출하량의 전년 대비 증감률 전망
- <그림 3-36> 세계 증강현실(AR) 및 가상현실(VR) 헤드셋 공급업체들의 분기별 출하량 점유율 추이
- <그림 3-37> 세계 증강현실(AR) 및 가상현실(VR) 헤드셋 출하량 증감률 전망
- <그림 3-38> 세계 주요국별 온라인에서 제품을 가상으로 체험해 본 온라인 쇼핑객 비율
- <그림 3-39> 세계 주요국별 온라인 구매 시 VR 및 AR 사용을 원하는 쇼핑객 비율
- <그림 3-40> 세계 VR 및 AR 결제를 이용할 계획인 소비자 비율
- <그림 3-41> 세계 소비자들의 증강현실(AR) 쇼핑 경험에 대한 세대별 관심도
- <그림 3-42> 세계 소비자의 소매 업계에서 메타버스 활용 사례별 관심도
- <그림 3-43> 프랑스 온라인 쇼핑에서 가상현실(VR)에 대한 연령별 의견
- <그림 3-44> 세계 주요국별 온라인 쇼핑에서 AR 및 VR 사용 기대감에 대한 응답률
- <그림 3-45> 세계 온라인 쇼핑에서 메타버스 활용 및 사용 여부에 대한 응답률
- <그림 3-46> 미국 온라인 쇼핑에서 AR 및 VR 기술의 활용 용도에 따른 연령별 사용률
- <그림 3-47> 세계 가상현실(VR)의 B2C 시장규모 전망
- <그림 3-48> 세계 가상현실(VR)의 광고 부문 B2C 매출 규모 전망
- <그림 3-49> 세계 가상현실(VR) 소프트웨어 부문 B2C 시장규모 전망
- <그림 3-50> 세계 가상현실(VR) 소프트웨어 부문별 B2C 시장규모 전망
- <그림 3-51> 세계 가상현실(VR) 하드웨어 부문 B2C 시장규모 전망
- <그림 3-52> 세계 가상현실(VR) 하드웨어 부문별 B2C 시장규모 전망
- <그림 3-53> 세계 소비자 및 기업용 가상현실(VR)의 시장규모 전망
- <그림 3-54> 세계 가상현실(VR) 부문별 B2C 매출 증가율 전망
- <그림 3-55> 세계 VR 헤드셋 시장규모 전망
- <그림 3-56> 세계 VR 헤드셋 매출 성장률 전망
- <그림 3-57> 세계 VR 헤드셋 판매량 전망
- <그림 3-58> 세계 VR 헤드셋 판매량 (전년대비)증감률 전망
- <그림 3-59> 세계 VR 하드웨어 사용자 수 전망
- <그림 3-60> 세계 VR 헤드셋 평균 가격 전망
- <그림 3-61> 세계 VR 헤드셋 기기별 가격 비교

- <그림 3-62> 세계 VR 헤드셋 기기별 중량 비교
- <그림 3-63> 세계 Steam 유저들이 사용하는 VR 헤드셋 기기별 점유율
- <그림 3-64> 세계 증강현실(AR) B2C 시장규모 전망
- <그림 3-65> 세계 증강현실(AR) 소프트웨어 부문 B2C 시장규모 전망
- <그림 3-66> 세계 증강현실(AR) 소프트웨어 부문별 B2C 시장규모 전망
- <그림 3-67> 세계 증강현실(AR) 하드웨어 부문의 B2C 시장규모 전망
- <그림 3-68> 세계 증강현실(AR) 광고 부문 B2C 시장규모 전망
- <그림 3-69> 세계 모바일 증강현실(AR) 시장규모 전망
- <그림 3-70> 세계 소비자 및 기업용 모바일 증강현실(AR) 시장규모 전망
- <그림 3-71> 세계 소비자 및 기업용 증강현실(AR) 안경의 하드웨어 및 소프트웨어 매출 규모 전망
- <그림 3-72> 세계 마이크로 LED 기반 AR 안경용 디스플레이 칩 시장규모 전망
- <그림 3-73> 세계 증강현실(AR) 하드웨어 사용자 수 전망
- <그림 3-74> 세계 증강현실(AR) 하드웨어 부문 B2C 시장의 사용자 수 전망
- <그림 3-75> 세계 모바일 증강현실(AR)의 활성 기기 수 추이 및 예측
- <그림 3-76> 세계 증강현실(AR) 헤드셋과 안경별 가격 비교
- <그림 3-77> 세계 뷰직스(Vuzix) 증강현실(AR) 안경 종류별 가격 비교
- <그림 3-78> 세계 증강현실(AR) 헤드셋과 안경별 무게 비교
- <그림 3-79> 세계 병원에서 IoT와 증강현실(AR) 융합으로 예상되는 시나리오별 경제적 가치 전망
- <그림 3-80> 세계 사무실에서 IoT와 증강현실(AR) 융합으로 예상되는 시나리오별 경제적 가치 전망
- <그림 3-81> 세계 차량용 IoT와 증강현실(AR) 융합으로 예상되는 시나리오별 경제적 가치 전망
- <그림 3-82> 세계 제조업에서 IoT와 증강현실(AR) 융합으로 예상되는 시나리오별 경제적 가치 전망

IV. 블록체인(Blockchain) & 가상자산

- <그림 4-1> 세계 블록체인 기술 시장규모 전망
- <그림 4-2> 세계 클라우드 기반의 블록체인 기술 시장규모 전망
- <그림 4-3> 세계 비트코인 블록체인의 월별 크기 추이
- <그림 4-4> 세계 블록체인 솔루션에 대한 지출 규모 전망
- <그림 4-5> 세계에서 달러가 포함되지 않은 법정화폐 기반 스테이블코인의 발신자 및 수신자로
블록체인 네트워크 내 활성화된 고유 주소 수
- <그림 4-6> 중국 내 블록체인 관련 분야 등록 기업 수 추이
- <그림 4-7> 중국 블록체인 애플리케이션 시장규모 전망
- <그림 4-8> 중국 블록체인 산업에 대한 투자 규모 추이
- <그림 4-9> 중국 블록체인 산업에 대한 투자 건수 추이
- <그림 4-10> 중국 블록체인 애플리케이션에 액세스하는 주요 방법에 대한 사용률 추이
- <그림 4-11> 세계 암호화폐 수 추이
- <그림 4-12> 세계 암호화폐 TOP 100 가격
- <그림 4-13> 세계에서 평균 일일 활성 주소가 많은 암호화폐 TOP 15
- <그림 4-14> 세계 주요 암호화폐별 총 스테이킹 가치
- <그림 4-15> 세계에서 신원증명 암호화폐 사용자 수 추이
- <그림 4-16> 세계 시가총액 기준, 코인 TOP 5
- <그림 4-17> 미국에서 암호화폐를 투자 및 거래에 사용했다고 답한 응답자 비율
- <그림 4-18> 세계 전체 암호화폐의 주간(週間) 단위 시가총액 추이
- <그림 4-19> 세계 시가총액 기준 암호화폐 TOP 120
- <그림 4-20> 세계 전체 암호화폐 시장에서 스테이블코인이 차지하는 시가 총액 및 시장 점유율
- <그림 4-21> 세계 암호화폐 시장에서 비트코인(BTC) 및 이더리움(ETH) 지배력
- <그림 4-22> 세계 비트코인 및 기타 암호화폐별 시장 지배력 추이
- <그림 4-23> 세계 전체 암호화폐의 24 시간 거래량 추이
- <그림 4-24> 세계 주요 암호화폐 거래소별 시장점유율 추이
- <그림 4-25> 세계 24 시간 거래량 기준 암호화폐 TOP 100
- <그림 4-26> 세계 시가총액 기준 암호화폐 TOP 100의 현재 및 최대 공급량
- <그림 4-27> 세계 비트코인, 이더리움 및 기타 암호화폐의 일일 거래 건 수 추이
- <그림 4-28> 세계 비트코인 거래당 수수료 추이
- <그림 4-29> 세계 비트코인의 일일 거래 건수 추이
- <그림 4-30> 세계 비트코인의 평균 채굴 난이도 추이
- <그림 4-31> 세계 비트코인 블록체인 네트워크의 일일 거래 건수 추이

- <그림 4-32> 세계 비트코인 블록체인 규모 추이
- <그림 4-33> 세계 주요국별 비트코인 해시레이트 분포율 추이
- <그림 4-34> 세계 비트코인의 발신자 및 수신자로 블록체인 네트워크 내 활성화된 일별 고유 주소 수 추이
- <그림 4-35> 세계 비트코인의 네트워크 가치 대 거래 비율(NVT, Network Value to Transaction Ratio) 추이
- <그림 4-36> 세계 이더리움 에너지 소비량 추이
- <그림 4-37> 세계 블록체인에서 이더리움의 일별 거래 건수 추이
- <그림 4-38> 세계 이더리움의 발신자 및 수신자로 블록체인 네트워크 내 활성화된 일별 고유 주소 수 추이
- <그림 4-39> 세계 VISA 카드와 이더리움 거래의 평균 에너지 소비량 비교
- <그림 4-40> 세계 이더리움 블록체인에서 일일 거래 수수료가 많은 주소 TOP 15
- <그림 4-41> 세계 이더리움 네트워크 가치 대 거래 비율(NVT, Network Value to Transaction Ratio) 추이
- <그림 4-42> 세계 이더리움의 평균 채굴 난이도
- <그림 4-43> 세계 NFT(Non-fungible token) 시장규모 전망
- <그림 4-44> 세계 NFT 시장규모 증감률 전망
- <그림 4-45> 세계 주요국별 NFT 시장규모 전망
- <그림 4-46> 세계 이더리움 블록체인에서 판매된 NFT의 평균 매출 규모 및 거래 건수 추이
- <그림 4-47> 세계 NFT 시장의 유저당 평균 매출(ARPU) 전망
- <그림 4-48> 세계 NFT 마켓플레이스별 시장점유율
- <그림 4-49> 세계 NFT 사용자 수 전망
- <그림 4-50> 세계 NFT 스타트업에 대한 벤처캐피탈(VC) 투자 규모 및 건수 추이
- <그림 4-51> 중동부 유럽 국가별 대체 불가능한 토큰(NFT) 시장규모 전망
- <그림 4-52> 세계 NFT를 매매한 활성지갑(Active Wallet) 수 추이
- <그림 4-53> 세계 206개 국가 및 지역별 구글에서 "NFT" 검색어의 소비자 월별 관심도 추이
- <그림 4-54> 세계 주요국별 NFT를 소유한 성인의 비율
- <그림 4-55> 세계 주요국별 액시 인피니티(Axie Infinity) 플레이어 점유율
- <그림 4-56> 세계 이더리움의 일일 평균 가스비 추이
- <그림 4-57> 세계 주요 NFT 마켓플레이스별 매출액
- <그림 4-58> 세계 NFT를 거래하는 주요 DeFi 애플리케이션 및 댁(dapp)의 월별 프로토콜 매출 규모 추이
- <그림 4-59> 세계 모든 NFT의 평균 최저 가격 추
- <그림 4-60> 세계 NFT 카테고리별 투자 규모 변화 추이
- <그림 4-61> 세계적으로 여러 블록체인에 걸쳐 있는 탈중앙화 금융(DeFi)별 총 가치 잠금(TVL) 비율
- <그림 4-62> 세계에서 가장 많은 플레이어 수를 기록한 NFT 게임
- <그림 4-63> 세계 NFT 게임 컬렉션 Axie Infinity의 판매액 및 AXS 토큰 가격 추이
- <그림 4-64> 세계 NFT 게임 컬렉션 Splinterlands의 판매액 및 SPS 토큰 가격 추이
- <그림 4-65> 세계 NFT 게임 컬렉션 Alien Worlds의 판매액 및 TLM 토큰 가격 추이
- <그림 4-66> 세계 NFT 수집형 카드 게임 NBA Top Shot의 판매액 및 구매자 수 추이
- <그림 4-67> 세계 NFT 수집형 카드 게임 NBA Top Shot에서 가장 가치 있는 플레이어 순간의 시가총액
- <그림 4-68> 세계 NFT 팬 토큰의 축구팀별 시가총액
- <그림 4-69> 세계 기업 카테고리별 스포츠 스폰서십에 대한 투자 규모 증가율 전망
- <그림 4-70> 세계 NFT 아트 및 컬렉터블의 매출 규모 추이
- <그림 4-71> 세계 미술 부문에서 NFT 관련 판매 건수 추이
- <그림 4-72> 세계 미술 부문에서 NFT 관련 총 매출 규모 추이
- <그림 4-73> 세계 아트 블록스(Art Blocks)의 NFT 프로젝트 시가총액 추이
- <그림 4-74> 세계 아트 블록스(Art Blocks)의 NFT 거래 활동에 대한 주요 실적
- <그림 4-75> 세계 미술 부문의 주요 NFT 컬렉션별 시가총액
- <그림 4-76> 세계 지루한 원숭이들의 요트 클럽(Bored Ape Yacht Club)의 NFT 프로젝트 시가총액 추이
- <그림 4-77> 세계 NFT 컬렉션의 크립토펙크(CryptoPunks)의 일별 판매액 및 UPUNK 가격 추이
- <그림 4-78> 세계 NFT 컬렉션인 크립토키티(CryptoKitties)의 매출 규모 추이
- <그림 4-79> 세계 NFT 컬렉션인 지루한 원숭이들의 요트 클럽(Bored Ape Yacht Club)의 매출액 추이
- <그림 4-80> 세계 주요 프로필 사진(PFP) NFT 컬렉션별 시가총액
- <그림 4-81> 세계 경매에서 100만 달러 이상에 판매된 현대 미술 작품 유형별 수
- <그림 4-82> 세계 미술 관련 NFT의 공개 경매 주요 수치 추이

- <그림 4-83> 세계 크리스티, 소더비, 필립스의 카테고리별 3사(社) 경매 총 매출액 추이
- <그림 4-84> 세계 Christie's 3.0 에서 판매된 가장 비싼 NFT 작품 TOP 5 가격
- <그림 4-85> 세계 Christie's 3.0 에서 경매를 통한 NFT 총 판매액 추이
- <그림 4-86> 세계 주요 아티스트별 NFT 경매 수익
- <그림 4-87> 세계 디지털 아트 시장의 웹사이트 superrare.com 의 총 방문 횟수 추이 및 예측
- <그림 4-88> 세계 NFT 주요 마켓플레이스별 매출액
- <그림 4-89> 세계 주요국별 디지털 아트 시장의 웹사이트 superrare.com 의 총 방문 비율
- <그림 4-90> 세계 고액순자산 보유자(HNW)가 미술품 및 골동품 구매를 위해 주로 사용하는 채널
- <그림 4-91> 세계 주요 국가별 향후 12 개월 동안 NFT 을 사용하여 그림 및 디지털 아트를 구매할 계획인 고액순자산 보유자(HNW)의 비율
- <그림 4-92> 세계 고액순자산 보유자(HNW) 세대별 소장 작품 유형별 점유율
- <그림 4-93> 세계 미술품 구매자가 NFT 구매에 동기 부여를 받을 수 있는 주요 요인에 대한 응답률
- <그림 4-94> 세계 디지털 아트에 고액순자산 보유자(HNW)들의 세대별 평균 지출 규모
- <그림 4-95> 세계 다수 탈중앙화금융(DeFi) 블록체인 의 총 가치 잠금(TVL) 추이
- <그림 4-96> 세계 이더리움 블록체인 내 탈중앙화 금융(DeFi)의 총 가치 잠금(TVL) 추이
- <그림 4-97> 세계적으로 여러 블록체인에 걸쳐있는 탈중앙화 금융(DeFi)별 잠긴 총 가치(TVL) 비율
- <그림 4-98> 세계 탈중앙화 금융(DeFi)에서 사용되는 암호화폐 TOP 25 의 시가총액
- <그림 4-99> 세계 이더리움 블록체인 내 5 개 탈중앙화금융(DeFi)의 잠긴 총 가치(TVL)
- <그림 4-100> 세계 다수 탈중앙화금융(DeFi) 블록체인에 걸쳐 있는 26 개 부문의 총 가치 잠금(TVL)
- <그림 4-101> 세계적으로 탈중앙화금융(DeFi) 자산을 매매한 고유 주소 수 및 YoY 추이
- <그림 4-102> 세계 최대 규모의 디파이(DeFi)의 암호화폐 거래소 또는 DEX 의 거래 대금
- <그림 4-103> 세계 탈중앙화 거래소(DEX)인 THORChain 의 데스크톱 트래픽 출처 국가별 비중
- <그림 4-104> 세계 탈중앙화 거래소(DEX)인 유니스왑(Uniswap)의 데스크톱 트래픽 출처 국가별 비중
- <그림 4-105> 세계 이더리움 지갑 MetaMask 의 데스크톱 트래픽 출처 국가별 비중
- <그림 4-106> 세계 암호화폐 헤지펀드가 사용하는 탈중앙화거래소(DEX) 플랫폼별 비중
- <그림 4-107> 세계 탈중앙화금융(DeFi) 대출 프로토콜 Aave 의 총 가치 잠금(TVL) 추이
- <그림 4-108> 세계 탈중앙화금융(DeFi) 대출 프로토콜 Compound 의 총 가치 잠금(TVL) 추이
- <그림 4-109> 세계 탈중앙화금융(DeFi) 대출 프로토콜 Maker 의 총 가치 잠금(TVL) 추이
- <그림 4-110> 세계 탈중앙화금융(DeFi) 대출 프로토콜 Anchor Protocol 의 총 가치 잠금(TVL) 추이
- <그림 4-111> 세계 주요 탈중앙화금융(DeFi) 플랫폼의 12 개 암호화폐별 대출 이자율
- <그림 4-112> 세계 중앙은행 디지털화폐(CBDC) 시장규모 전망
- <그림 4-113> 세계 주요국별 중앙은행 디지털화폐(CBDC) 시장 점유율
- <그림 4-114> 세계 중앙은행 디지털화폐(CBDC) 개발에 참여한 국가 수 추이
- <그림 4-115> 세계 중앙은행 디지털화폐(CBDC) 채택 단계에 따른 국가 및 통화동맹 수 추이
- <그림 4-116> 세계 주요 국가들이 개발 중인 중앙은행 디지털 화폐(CBDC) 또는 소매금융 프로젝트별 인덱스 추이
- <그림 4-117> 세계 주요 국가들이 개발 중인 중앙은행 디지털 화폐(CBDC) 또는 소매금융 프로젝트별 인덱스 추이
- <그림 4-118> 세계 중앙은행 디지털화폐(CBDC) 개발 및 연구에 대한 주요 동기
- <그림 4-119> 세계적으로 디지털 자산(암호화폐, 스테이블코인, 중앙은행 디지털화폐(CBDC)) 도입에 대한 은행들의 의견
- <그림 4-120> 세계 주요 지역별 스테이블 코인 및 CBDC 에 대한 결제 사용 사례에 대한 응답률
- <그림 4-121> 미국에서 중앙은행 디지털화폐(CBDC) 사용에 관심이 있다고 답한 응답자들의 연령, 성별, 소득, 인종별 비율
- <그림 4-122> 일본에서 중앙은행 디지털화폐(CBDC) 용어에 대한 인식 수준
- <그림 4-123> 중화권에서 디지털 화폐의 지식과 트렌드에 대한 응답률
- <그림 4-124> 대만에서 디지털 화폐의 지식과 트렌드에 대한 응답률
- <그림 4-125> 세계 암호화폐에 투자한 소비자 증감률 전망
- <그림 4-126> 세계 블록체인 및 암호화폐에 대한 벤처 캐피탈, 사모펀드 및 M&A 투자 규모 추이
- <그림 4-127> 세계 NFT 카테고리별 투자 규모 추이
- <그림 4-128> 세계 비디오 게임 산업의 블록체인에 대한 투자 건수 추이
- <그림 4-129> 동남아시아의 블록체인과 비(非)블록체인 게임 스타트업에 대한 투자 비율 추이
- <그림 4-130> 세계 주요 기업별 출원 공개된 블록체인 발명 특허 수
- <그림 4-131> 세계 블록체인 발명특허를 출원한 100 대 기업의 국가별 분포율
- <그림 4-132> 세계 주요국별 블록체인 특허 보유 비중

- <그림 4-133> 유럽 특허청 및 특허 협약 체결국의 주요 기업별 블록체인 분야 특허 보유 수
- <그림 4-134> 미국 기업별 블록체인 특허 보유 수

V. 버추얼 휴먼(Virtual Human)

- <그림 5-1> 세계 Instagram 에서 주요 버추얼 크리에이터의 게시물당 가격
- <그림 5-2> 세계 Instagram 에서 주요 버추얼 크리에이터의 월간 팔로워 수 증가율
- <그림 5-3> 세계 Instagram 에서 주요 버추얼 크리에이터에 대한 팔로워의 참여율
- <그림 5-4> 세계 Instagram 의 버추얼 크리에이터 산업별 분포율
- <그림 5-5> 세계 Instagram 의 주요 버추얼 크리에이터 팔로워 수
- <그림 5-6> 세계 TikTok 에서 주요 버추얼 크리에이터별 월간 팔로워 수 증가율
- <그림 5-7> 세계 TikTok 의 주요 버추얼 크리에이터별 팔로워 수
- <그림 5-8> 세계 TikTok 의 주요 버추얼 크리에이터에 대한 팔로워 참여율
- <그림 5-9> 미국 소비자들이 버추얼 인플루언서를 팔로우하는 플랫폼별 점유율
- <그림 5-10> 미국 버추얼 인플루언서가 홍보하는 제품이나 서비스를 구매한 소비자의 연령대별 비율
- <그림 5-11> 미국에서 한 명 이상의 버추얼 인플루언서를 팔로우하는 소비자의 연령별 비율
- <그림 5-12> 미국에서 한 명 이상의 버추얼 인플루언서를 팔로우하는 소비자의 비율
- <그림 5-13> 미국에서 버추얼 인플루언서가 홍보하는 제품이나 서비스를 구매한 소비자 비율
- <그림 5-14> 미국 소비자가 버추얼 인플루언서를 팔로우하는 이유
- <그림 5-15> 미국 소비자가 버추얼 인플루언서를 팔로우하지 않는 이유
- <그림 5-16> 중국 디지털 휴먼 부문별 시장규모 전망
- <그림 5-17> 중국 디지털 휴먼 시장규모 및 전년대비 성장률 전망
- <그림 5-18> 중국 디지털 아바타 시장의 투자 규모 및 건수 추이
- <그림 5-19> 중국에서 디지털 아바타 관련 사업을 운영하는 기업 수 전망
- <그림 5-20> 중국 내 주요 초현실 버추얼 휴먼별 인플루언서 지수
- <그림 5-21> 중국 내 디지털 휴먼 캐릭터별 친숙도
- <그림 5-22> 중국에서 디지털 휴먼을 경험한 응답자의 비율
- <그림 5-23> 중국 엔터테인먼트 중심 디지털 아바타의 시장규모 전망(2030)
- <그림 5-24> 중국 버추얼 뮤지션 및 밴드 시장규모 전망
- <그림 5-25> 중국 버추얼 휴먼의 주요 소셜미디어 플랫폼별 분포율
- <그림 5-26> 중국의 주요 버추얼 셀러브리티의 비즈니스 가치 지수
- <그림 5-27> 중국 주요 초현실적 디지털 휴먼 인플루언서의 인플루언서 지수
- <그림 5-28> 중국 엔터테인먼트 중심 디지털 아바타의 시장 분포 전망(2030년)
- <그림 5-29> 중국 내 브랜드 홍보대사 유형별 점유율(2022년)
- <그림 5-30> 중국에서 서비스 중심 디지털 아바타의 시장규모 전망(2030년)
- <그림 5-31> 중국에서 서비스 중심 디지털 아바타의 시장 분포 전망(2030년)
- <그림 5-32> 중국 디지털 호스트 부문의 시장규모 및 성장률 전망
- <그림 5-33> 중국 내 AI 기반 가상 직원의 부문별 친숙도에 대한 응답률
- <그림 5-34> 중국 내 주요 AI 기반 가상 작업자의 인플루언서 지수
- <그림 5-35> 중국에서 인기 있는 디지털 앵커 유형에 대한 응답률
- <그림 5-36> 중국에서 버추얼 휴먼 장점에 대한 응답률
- <그림 5-37> 중국에서 버추얼 휴먼을 알게 된 채널별 비율
- <그림 5-38> 중국 네티즌들이 버추얼 휴먼에 관심을 갖는 이유에 대한 응답률
- <그림 5-39> 중국 네티즌들의 버추얼 휴먼 서비스에 대한 만족도
- <그림 5-40> 중국에서 버추얼 휴먼에 돈을 소비할 의향에 대한 응답률
- <그림 5-41> 중국 네티즌들의 버추얼 휴먼에 대한 월평균 지출액

VI. 메타 플랫폼(Meta Platforms)

- <그림 6-1> 세계 메이저 업체들의 프로그램에 대한 투자규모 비교
- <그림 6-2> 세계 인터넷 1분당 미디어 유형별 사용량
- <그림 6-3> 세계 주요 지역별 소셜 네트워크 침투율
- <그림 6-4> 세계 소셜 네트워크 TOP 15 의 월간 활성 사용자 수
- <그림 6-5> 세계 네티즌이 소셜 미디어를 사용하는 가장 일반적인 이유에 대한 응답률
- <그림 6-6> 세계 주요 온라인 및 테크 기업별 최대 수익원 및 비중
- <그림 6-7> 글로벌 온라인 기업 TOP 10 매출 규모 추이

- <그림 6-8> 세계 주요 인터넷 기업별 시가총액
- <그림 6-9> 세계 주요 인터넷 기업별 직원 수 추이
- <그림 6-10> 세계에서 Z 세대와 일반 네티즌들 사이에 가장 많이 사용되는 소셜 미디어 플랫폼
- <그림 6-11> 미국 브랜드 인지도 기준, 주요 메신저 서비스 순위
- <그림 6-12> 미국 주요 인터넷 기업별 시가총액
- <그림 6-13> 세계적으로 Meta Quest 모바일 앱 다운로드 수 추이
- <그림 6-14> 메타 플랫폼의 사용자당 평균 수익(ARPU) 추이
- <그림 6-15> 메타 제품의 분기별 누적 사용자 수 추이
- <그림 6-16> 세계 Facebook의 분기별 활성 사용자 수 추이
- <그림 6-17> 세계 주요국별 Instagram 잠재고객 수
- <그림 6-18> 세계 주요국별 소셜 미디어 앱 스레드(Threads) 다운로드 점유율
- <그림 6-19> 세계 스레드(Threads)에 소비한 일일 평균 시간
- <그림 6-20> 세계 온라인 플랫폼 사용자가 소셜 미디어 앱 스레드(Threads)를 언급한 비율
- <그림 6-21> 세계 온라인 플랫폼에서 소셜 미디어 앱 Threads가 언급된 수
- <그림 6-22> 세계 스레드(Threads)앱 다운로드 수
- <그림 6-23> 메타 플랫폼 스레드(Threads)의 글로벌 월간 활성 사용자 수 추이
- <그림 6-24> 스레드(Threads)의 글로벌 가입자 수
- <그림 6-25> 미국 Z 세대가 소셜 미디어 앱 스레드(Threads)를 다운로드하는 이유
- <그림 6-26> 메타플랫폼(Meta Platforms)의 연간 마케팅 및 판매 비용 추이
- <그림 6-27> 메타플랫폼(Meta Platforms)의 정규 직원 수 추이
- <그림 6-28> 메타플랫폼(Meta Platforms)의 연간 매출 및 순이익 추이
- <그림 6-29> 메타플랫폼(Meta Platforms)의 연간 EBIT(세전 영업이익) 추이
- <그림 6-30> 메타플랫폼(Meta Platforms)의 부문별 연간 매출 규모 추이
- <그림 6-31> 메타플랫폼(Meta Platforms)의 연간 광고 부문 매출 규모 추이
- <그림 6-32> 메타플랫폼(Meta Platforms)의 분기별 순이익 추이
- <그림 6-33> 메타플랫폼(Meta Platforms)의 분기별 매출 규모 추이
- <그림 6-34> 메타플랫폼(Meta Platforms)의 연간 광고비 지출 규모 추이
- <그림 6-35> 메타플랫폼(Meta Platforms)의 부문별 분기 매출 규모 추이
- <그림 6-36> 메타 플랫폼의 Reality Labs 부문 연간 매출 규모 추이
- <그림 6-37> 메타 플랫폼의 Reality Labs 부문의 연간 영업 손실 규모 추이

VII. 인공지능(AI)

- <그림 7-1> 세계 인공지능(AI) 시장규모 전망
- <그림 7-2> 세계 인공지능(AI) 시장의 부문별 매출 규모 전망
- <그림 7-3> 세계 인공지능(AI) 성장률에 대한 세부 내역
- <그림 7-4> 주요 시장조사 업체별 세계 인공지능(AI) 시장규모 전망
- <그림 7-5> 세계 인공지능(AI) 소프트웨어 시장규모 전망
- <그림 7-6> 세계 인공지능(AI) 칩 시장규모 전망
- <그림 7-7> 세계 인공지능(AI)이 산업별 생산량에 미치는 경제적 가치
- <그림 7-8> 세계 인공지능(AI) 시장에서 생성형 AI의 시장점유율 전망
- <그림 7-9> 글로벌 산업별 인공지능(AI) 시장점유율
- <그림 7-10> 세계 인공지능(AI)의 주요 활용 사례별 점유율
- <그림 7-11> 세계 인공지능(AI) 도입에 따른 기능별 비용 감소 및 매출 증가에 대한 응답률
- <그림 7-12> 세계 주요 20개국의 인공지능 연구 역량
- <그림 7-13> 글로벌 빅테크 기업별 R&D 지출 규모 추이
- <그림 7-14> 글로벌 기업들의 인공지능(AI)에 대한 투자유형별 투자 규모 추이
- <그림 7-15> 미국과 유럽에서 인공지능(AI)로 자동화 될 수 있는 업무별 가능성
- <그림 7-16> 세계 생성형 AI 매출 규모 전망
- <그림 7-17> 세계 생성형 AI의 시장규모 전망
- <그림 7-18> 세계 생성형 AI의 시장규모 증가율 전망
- <그림 7-19> 세계 주요국별 생성형 AI 시장규모 TOP 5
- <그림 7-20> 세계 주요국별 생성형 AI 시장규모 전망
- <그림 7-21> 세계 생성형 AI 시장규모 및 연평균성장률(CAGR) 전망
- <그림 7-22> 세계 생성형 AI 텍스트 툴(tool)별 사용자 점유율 예측
- <그림 7-23> 세계 생성형 AI의 텍스트 툴(tool) 시장점유율 및 순위

- <그림 7-24> 세계 AI 이미지 생성 툴(tool) 시장점유율
- <그림 7-25> 세계 주요 앱(apps)별 월간 사용자 1억 명을 달성하는 데 걸린 시간
- <그림 7-26> 세계 기업의 직원이 ChatGPT를 통해 중요 데이터를 유출한 사례 건 수
- <그림 7-27> 미국에서 아래 AI 도구를 사용한 응답자의 비율
- <그림 7-28> 미국 성인의 성별에 따라 ChatGPT 사용 여부에 대한 응답률
- <그림 7-29> 미국 성인의 연령별 ChatGPT 사용 여부에 대한 응답률
- <그림 7-30> 미국인의 성별에 따른 ChatGPT 친숙도에 대한 응답률
- <그림 7-31> 미국 교육 수준별 ChatGPT 인지도에 대한 응답률
- <그림 7-32> 한국에서 ChatGPT 신뢰도에 대한 응답률
- <그림 7-33> 한국의 세대별 ChatGPT 사용 경험에 대한 응답률
- <그림 7-34> 한국에서 ChatGPT를 사용한 경험에 대한 응답률
- <그림 7-35> 국내 ChatGPT의 기능 활용 사례별 응답률
- <그림 7-36> 생성형 AI 오픈소스 모델들의 GPT-4 대비 상대 응답 품질 비교
- <그림 7-37> 세계에서 상업적으로 생성형 AI를 활용한 사례에 대한 응답률
- <그림 7-38> 세계 산업별 업무에서 생성형 AI의 사용 여부에 대한 응답률
- <그림 7-39> 세계 지역별 직장 업무에서 생성형 AI의 사용 여부에 대한 응답률
- <그림 7-40> 세계 조직에서 비즈니스 기능별 생성형 AI 채택이 직원 수 변화에 미치는 영향
- <그림 7-41> 설문조사 대상 국가들의 생성형 AI의 활용 사례에 대한 응답률
- <그림 7-42> 생성형 AI가 미치는 미국 산업별 노동 수요 증감률
- <그림 7-43> 생성형 AI가 미치는 미국 산업별 자동화의 증가율
- <그림 7-44> 미국 마케팅 담당자들의 생성형 AI의 활용 부문에 대한 응답률
- <그림 7-45> 미국 시민들의 소셜 미디어에서 생성형 AI 활용에 대한 응답률