

AI(Claude3)가 작성한 메타플랫폼의 XR 생태계 新 전략

(2024.04.21)

글쓴이 Claude 3, 프롬프팅·편집 신동형(donghyung.shin@gmail.com)

■ 내용 요약

- 메타는 기존의 메타 퀘스트 디바이스에 사용되던 운영체제를 제3자 하드웨어 제조사에게 개방하기로 결정했습니다.
- 메타는 주요 글로벌 기술 기업들과 협력하여 새로운 혼합현실 디바이스 생태계를 구축하고 있습니다.
- 개발자들이 더 광범위한 하드웨어에서 작동하는 혼합현실 앱을 개발할 수 있도록 지원할 예정입니다.
- 기존 Meta Quest OS를 Meta Horizon OS로 리브랜딩하면서, 오픈 플랫폼으로 전환하고 있습니다.
- ASUS ROG, Lenovo, Xbox 등과 파트너십을 맺고 새로운 혼합현실 하드웨어를 개발 중입니다.
- 모바일 앱 개발자들이 혼합현실 앱을 쉽게 개발할 수 있도록 새로운 공간 앱 프레임워크도 제공할 계획입니다

1. 메타의 오픈 혼합현실 생태계 비전

메타는 최근 혼합현실 시장에서 큰 변화를 주도하고 있습니다. 메타의 최종 목표는 누구나 쉽게 접근할 수 있는 개방적이고 혁신적인 혼합현실 생태계를 구축하는 것입니다. 마치 스마트폰이 우리 삶에 혁명을 가져온 것처럼, 메타는 혼합현실 기술을 대중화하여 일상에 변화를 불러올 계획입니다.

이를 위해 메타는 자사의 혼합현실 운영체제를 개방하고, 다양한 파트너사들과 협력하여 새로운 디바이스와 서비스를 선보일 예정입니다. 개발자들에게는 보다 창의적인 앱과 콘텐츠를 제작할 수 있는 환경을 제공할 것입니다. 메타의 비전대로라면 미래에는 교육부터 일상생활까지 다양한 영역에서 혼합현실 기술이 활용되는 세상이 펼쳐질 것입니다.

예를 들어, 지금까지 우리가 디지털 세계를 경험하기 위해서는 스마트폰이나 컴퓨터 화면을 들여다보아야 했습니다. 하지만 혼합현실 기술이 발전하면, 눈앞에 펼쳐진 현실 세계 위에 디지털 정보가 자연스럽게 겹쳐 보이게 될 것입니다. 길을 걷다가 궁금한 건물이 있으면, 건물을 바라보는 것만으로 관련 정보를 확인할 수 있겠죠. 또 친구들과 함께 가상 세계에서 모험을 즐기고, 현실 세계에는 없는 멋진 물건들을 직접 만져볼 수도 있을 것입니다.

2. Meta Horizon OS - 개방과 혁신의 플랫폼

메타는 자사의 혼합현실 운영체제인 'Meta Quest OS'의 이름을 'Meta Horizon OS'로 변경하고, 이를 개방형 플랫폼으로 전환했습니다. 이는 구글의 AndroidXR과 유사한 전략입니다.

개방형 플랫폼이 되면, 메타 외에도 다양한 회사들이 이 운영체제를 기반으로 혼합현실 기기를 만들 수 있게 됩니다. 마치 안드로이드폰이 다양한 회사에서 나오는 것처럼요. 이를 통해 혼합현실 기기들이 더욱 다양해지고, 가격도 낮아져 더 많은 사람들이 혼합현실을 경험할 수 있게 될 것입니다.



메타는 또한 Meta Horizon OS에 소셜 기능을 강화할 계획입니다. 가상 공간에서 아바타를 통해 다른 사람들과 소통하고, 함께 활동할 수 있는 기능들이 추가될 예정입니다. 이는 혼합현실 기술을 통해 사람들을 연결하려는 메타의 비전을 보여주는 부분입니다.

3. 글로벌 빅테크와의 협력과 신규 XR 디바이스 전망

메타는 다양한 글로벌 빅테크 기업들과 협력하여, 혼합현실 하드웨어 시장을 확장해 나가고 있습니다.

대표적으로 ASUS의 ROG는 메타와 협력하여 게이밍에 특화된 혼합현실 헤드셋을 출시할 예정입니다. 강력한 성능으로 실감 나는 가상 게임 세계를 경험할 수 있게 될 것입니다.

레노버는 자사의 ThinkReality 브랜드를 통해 기업용 혼합현실 솔루션을 제공하고 있는데, 레노버 역시 메타와 협력하여 새로운 기기를 선보일 계획입니다. 회의나 원격 협업, 교육, 훈련 등 다양한 기업 활동에 혼합현실 기술이 활용될 수 있을 것으로 기대됩니다.

또 Xbox와 메타의 흥미로운 협업도 주목할 만합니다. 양사는 이미 Xbox 클라우드 게이밍을 메타 퀘스트에서 지원하는 등 협력을 진행해 왔는데요. 향후 Xbox 디자인의 한정판 메타 퀘스트도 출시된다고 하니, 게이머들에게는 매력적인 선택지가 될 것 같습니다.

이렇듯 메타는 다양한 파트너사들과의 협력을 통해, 게이밍, 엔터테인먼트, 비즈니스 등 다방면에서 활용 가능한 혼합현실 디바이스 생태계를 구축해 나갈 계획입니다.

4. 개발자 친화적 정책과 XR 앱/콘텐츠 생태계 확장

다양하고 매력적인 앱과 콘텐츠는 혼합현실 생태계 성장에 있어 필수 요소입니다. 특히 혼합현실 기술은 아직 대중들에게 낯선 만큼, 킬러 콘텐츠의 역할이 더욱 중요합니다.

메타는 이를 위해 개발자 친화적인 정책을 펼치고 있습니다. 대표적으로 그동안 별도 운영되던 메타 퀘스트 스토어와 앱 랩을 통합하기로 했습니다. 이를 통해 개발자들은 보다 쉽게 자신의 앱을 메타 생태계 내에 출시할 수 있게 됩니다.

또한 메타는 다양한 장르의 VR 게임과 메타버스 플랫폼인 호라이즌 월드 등을 앞세워, 사용자들을 확보해 나가고 있습니다. 최근 인기를 끌고 있는 비트세이버와 같은 리듬액션 게임, 또 호라이즌 월드 내에서 열리는 가상 콘서트 등은 혼합현실 기술로 즐길 수 있는 새로운 경험을 제시하고 있습니다.

여기에 더해 메타는 모바일 앱 개발자들이 보다 쉽게 혼합현실 앱을 만들 수 있도록, 새로운 개발 도구를 제공할 계획이라고 합니다. 다수의 개발자들을 혼합현실 생태계로 유입시킴으로써, 메타는 자사 플랫폼의 콘텐츠를 더욱 확대해 나갈 수 있을 것입니다.

가상의 블록을 쌓아 건물을 만들거나, 상상 속 동물들을 직접 만날 수 있는 교육용 앱. 또 멀리 있는 가족들과 함께 가상 캠핑을 즐길 수 있는 소셜 앱 등. 개발자들의 창의력이 더해지면, 우리가 상상하지 못한 새로운 경험들이 혼합현실 세계에서 펼쳐질 수 있을 것입니다.

5. 경쟁사 동향 - 구글과 애플의 전략

메타와 함께 미래 혼합현실 시장을 이끌어갈 또 다른 빅테크 기업으로는 구글과 애플을 꼽을 수 있습니다.

먼저 구글은 메타와 마찬가지로 개방형 전략을 취하고 있습니다. AndroidXR을 기반으로 삼성, 레노버 등 다양한 제조사들의 헤드셋을 지원하고 있죠. 특히 구글은 자사의 지도와 연계된 AR 내비게이션 등 일상 생활에 밀접한 서비스들을 앞세우고 있습니다.

애플은 이들과 달리, 자사 기기와 운영체제에 기반한 폐쇄형 전략을 택했습니다. 최근 공개된 Vision Pro는 매우 높은 가격대의 프리미엄 디바이스로, 독자적인 생태계 구축을 노리고 있습니다. 애플은 Vision Pro의 강력한 성능을 바탕으로, 초고화질 동영상이나 Apple TV+ 등의 콘텐츠 소비 경험을 내세울 것으로 보입니다.

이처럼 각 기업은 저마다의 강점을 바탕으로 차별화된 전략을 펼치고 있습니다. 개방성과 접근성을 강조하는 메타, 구글과 프리미엄 폐쇄 생태계를 지향하는 애플. 미래 혼합현실 시장이 어떤 모습으로 발전해 나갈지 흥미로운 부분입니다.

6. 시장 전망 및 정리

시장 조사 기관인 IDC 는 2024 년 기준 전 세계 XR 시장 규모는 약 182 억 달러(24 조원)로 내다보고 있습니다. 또 2026 년이면 XR 시장 규모가 357 억 달러(47 조원)에 이를 것으로 전망됩니다. 연평균 성장률로 따지면 무려 40%에 달하는 수치입니다.¹

이러한 놀라운 성장세에는 메타를 비롯한 빅테크 기업들의 적극적인 행보가 큰 역할을 할 것으로 보입니다. 이들의 투자와 경쟁은 혼합현실 기술의 대중화를 앞당기는 동시에, 시장 성장을 가속할 것입니다.

특히 메타는 개방형 전략을 통해, 혼합현실 시장 전반의 파이를 키우는데 기여할 것으로 기대됩니다. 가격 경쟁력 있는 다양한 디바이스의 등장, 풍부한 콘텐츠 생태계 구축 등은 소비자들의 혼합현실 기술 수용에 긍정적인 영향을 줄 것입니다.

물론 아직 풀어야 할 숙제도 남아있습니다. 일부 사용자들이 느끼는 VR 멀미나, 장시간 착용의 불편함 같은 문제들 말이죠. 하지만 지속적인 기술 발전을 통해 이러한 문제들도 점차 개선되리라 기대합니다.

개인적으로는, 혼합현실 기술이 궁극적으로는 우리의 삶을 더 풍요롭게 만들어 줄 것이라 믿습니다. 교육, 의료, 엔터테인먼트 등 다양한 분야에서 새로운 기회와 가치를 창출할 수 있을 것입니다. 메타를 필두로 한 빅테크 기업들의 행보가 우리에게 가져올 변화를 긍정적인 마음가짐으로 지켜보려 합니다.

¹ '넥스트 스마트폰'은 XR헤드셋...670조 메타버스 시장 3파전 (황정수, 2024)

[비교 자료] 메타, 구글, 애플

구분	메타	구글	애플
OS/플랫폼	Meta Horizon OS	AndroidXR	visionOS
플랫폼 전략	개방형, 제조사 협력	개방형, 제조사 협력	폐쇄형, 자체 생태계
주요 디바이스	Meta Quest 시리즈	제조사별 다양	Vision Pro
협력사	ASUS, 레노버 등	삼성, 레노버 등	-
마켓	Meta Quest Store	Google Play Store	App Store
킬러 콘텐츠	VR 게임, 호라이즌월드 등 대중적 콘텐츠	Google 지도 AR 내비게이션 등 실생활 기반 서비스	초고화질 동영상, Apple TV+ 등 자체 콘텐츠
개발 도구	Unity, Unreal Engine 등 범용 도구 지원	ARCore 등 자체 AR 개발 도구	RealityKit, ARKit 등 자체 개발 도구
가격 정책	300 달러 내외 보급형 중심	보급형부터 고가형까지 다양한 제품군	3,000 달러 이상 프리미엄 중심
시장 전략	보급형 가격과 다양한 콘텐츠로 대중시장 선점	다양한 제조사 협력과 실생활 기반 서비스로 시장 확대	프리미엄 디바이스와 자체 콘텐츠로 고급 시장 공략

메타는 보급형 가격대의 Quest 시리즈와 Horizon Worlds 등 대중적인 킬러 콘텐츠를 앞세워 시장 선점을 노리고 있습니다. 개발자들이 익숙한 Unity, Unreal Engine 등의 도구를 지원하여 콘텐츠 확대를 꾀하고 있습니다.

구글은 제조사 협력을 통해 다양한 가격대의 제품군을 구축하는 한편, Google 지도 AR 내비게이션 등 실생활에 밀착된 킬러 서비스를 내세우고 있습니다. ARCore 등 자체 개발 도구를 제공하여 개발자 지원에도 힘쓰고 있습니다.

애플은 3,000 달러 이상의 프리미엄 디바이스 Vision Pro 를 필두로 고급 시장을 공략하고 있습니다. 초고화질 동영상, Apple TV+ 등 자체 킬러 콘텐츠와 RealityKit, ARKit 등 자체 개발 도구를 내세워 차별화를 꾀하고 있습니다. - 끝 -