

2019 KCA Media Issue & Trend

03.1

리뷰리포트

성장하는 AR 시장과 더딘 VR 시장 - 2019년 미국 AR/VR 시장 동향 분석

1. 들어가며
2. 미국 AR 시장 동향
3. 미국 VR 시장 동향
4. 마치며

성장하는 AR 시장과 더딘 VR 시장

- 2019년 미국 AR/VR 시장 동향 분석

요약문

차세대 기술로 꼽히고 있는 AR/VR은 5G 통신 출범과 함께 더욱 주목받고 있다. 특히 AR/VR 기술 및 서비스 개발에 열중인 구글, 페이스북 등 글로벌 IT 기업이 다수 포진해 있는 미국의 AR/VR 시장 동향은 눈여겨볼 만하다. 이에 2019년 3월 발간된 미국 AR/VR 시장을 분석한 이마케터의 〈Virtual and Augmented Reality Users〉 보고서를 소개한다.

1. 들어가며

증강현실(Augmented Reality, 이하 AR)과 가상현실(Virtual Reality, 이하 VR)기술이 큰 주목을 받고 있다. 시장조사기관 이마케터(eMarketer)에 따르면, 2019년 미국 내 AR 및 VR 이용자는 한 달을 기준으로 각 4,290만 명과 6,870만 명에 달할 것으로 추정된다. 이는 미국 전체 인구의 각 13.0%와 20.8%를 차지하는 수치이다. AR/VR 시장은 얼마 전까지만 해도 공급자만 있고, 수요자가 없는 공급자 주도형 시장이었다. 하지만 2016년에 출시된 AR 게임 포켓몬 고(Pokemon Go)가 전 세계적인 성공을 거둔 이후로 AR/VR에 대한 소비자 관심이 부쩍 높아졌고, 기기와 콘텐츠의 개발이 가속화되고 있다.

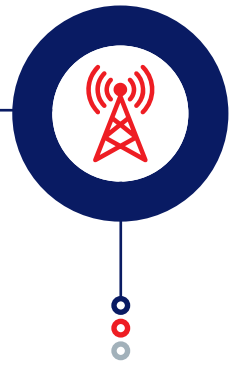
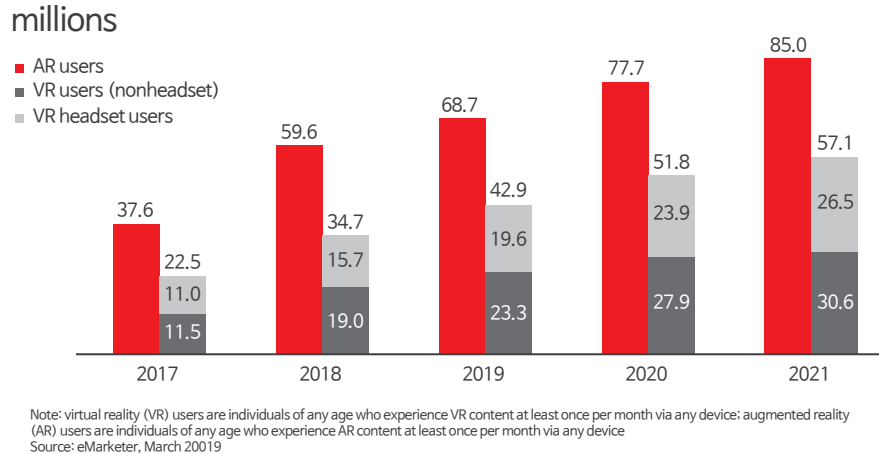


그림 1 2019년 미국 AR/VR 사용자 수

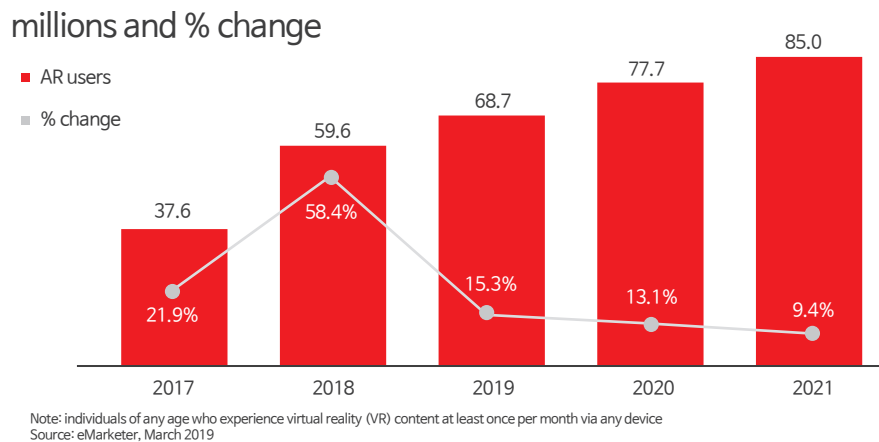


출처: eMarketer

2. 미국 AR 시장 동향

애플과 구글의 AR 플랫폼, 아마존의 AR 전자상거래 서비스 등 글로벌 IT기업의 AR 서비스 출시가 가속화되고 있다. 2017년-2021년간 AR 시장은 연평균 22.6%의 성장률을 보여 2021년에는 AR 콘텐츠 이용자 수가 8,500만 명까지 증가할 것으로 예상된다.

그림 2 미국 내 AR 사용자 수(2017-2021)

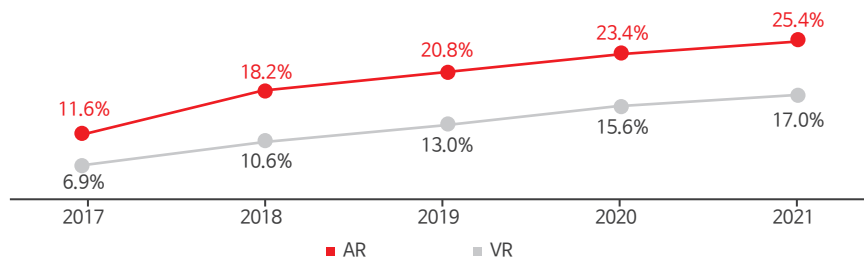


출처: eMarketer, 2019.3

AR은 VR보다 높은 성장률을 보이고 있다. 2017년 AR 콘텐츠 이용률과 VR 콘텐츠 이용률의 차이는 4.7% 포인트였다. 2018년에는 AR 콘텐츠 이용률이 18.26%로 6.6% 포인트 성장함에 따라, VR 콘텐츠 이용률과의 격차가 7.6% 포인트까지 확대되었다. 이 차이는 당분간 커질 전망이다. 2021년에는 AR 콘텐츠 이용률이 25.4%, VR 콘텐츠 이용률이 17.0%로, 이용률 차이는 8.4% 포인트까지 벌어질 것으로 예상된다.

그림 3 미국 내 AR/VR 콘텐츠 이용률 (2017~2021)

% of population



Note: individuals of any age who experience virtual reality (VR) content at least once per month via any device; individuals of any age who experience augmented reality (AR) content at least once per month via any device
Source: eMarketer, March 2019

출처: eMarketer, 2019.3

AR 서비스 및 콘텐츠가 많아지고 있는 가운데, 특히 소셜 AR(Social AR) 서비스가 새롭게 각광받고 있다. 소셜 AR은 말 그대로, 소셜 네트워크 서비스(Social Network Service)에 도입된 AR 기능을 지칭한다. 스냅챗(Snapchat)의 AR 렌즈(AR Lens), 페이스북의 AR 카메라 효과(AR Camera Effects), 인스타그램(Instagram)의 AR 필터(AR Filters) 등이 그 예이다. AR 렌즈, AR 카메라 효과, AR 필터 기능은 모두 이미지 효과를 사진이나 동영상에 삽입할 수 있는 기능으로, 긍정적인 이용자 반응을 끌어내고 있다. 시장조사기관 이마케터의 조사에 따르면, 2019년 미국 내 36.1%가 소셜 AR을 사용하고 있으며, 2017년부터 2021년까지의 연평균성장률이 25.1%에 달할 것으로 전망된다.



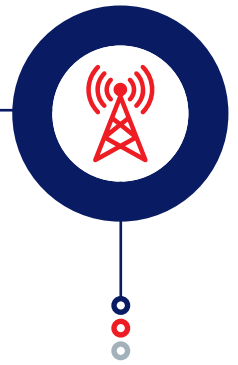
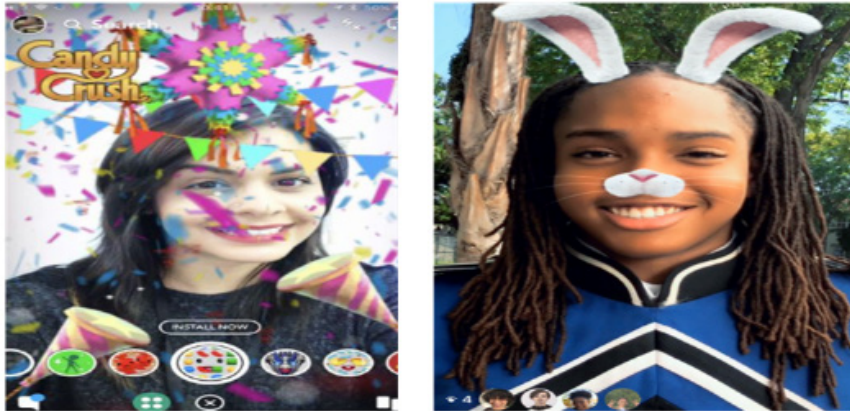


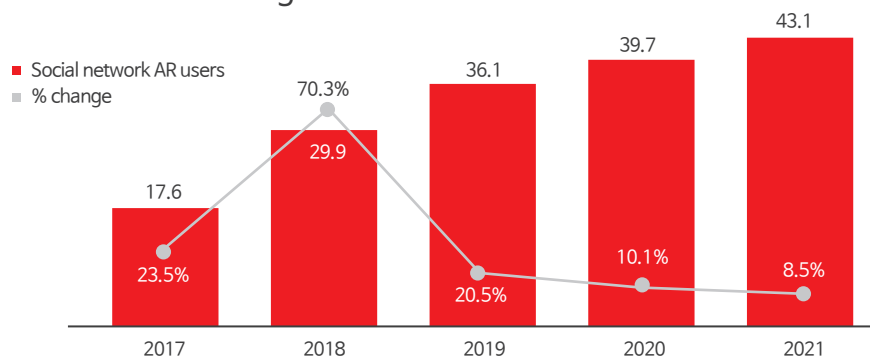
그림 4 (좌) 스냅챗 AR 렌즈 기능, (우) 인스타그램 AR 필터 기능



출처: The Verge

그림 5 미국 내 소셜 AR 사용자 수 (2017-2021)

millions and % change



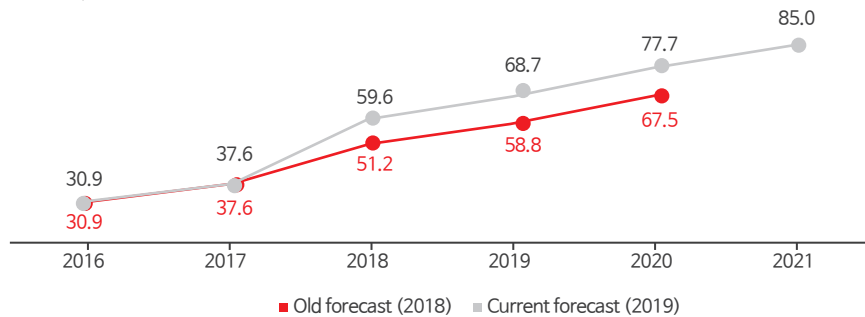
Note: individuals of any age who experience augmented reality (AR) content at least once per month via any device
Source: eMarketer, March 2019

출처: eMarkter, 2019.3

이마케터는 2018년 보고서에서 2020년 미국 내 AR 사용자 수를 6,450만 명으로 전망했다. 하지만 2019년 보고서에서는 해당 수치를 상향 조정하여, 미국 내 AR 사용자 수를 2020년에 7,770만 명에 달할 것이라고 전망했다. AR 사용자 수를 상향 조정한 데에는 2018년 AR 시장에 긍정적인 변화가 잇따랐기 때문이다. 2018년 6월, 애플은 AR 기술이 탑재된 iOS 12 운영 체제를 자사 기기에 도입했다. 구글 또한, 안드로이드용 AR 소프트웨어인 AR코어(ARCore)를 출시했으며, 스냅챗, 핀터레스트, 인스타그램 등 미디어 플랫폼의 AR 기능 도입이 줄을 잇고 있다. AR 시장이 본격적으로 확대되고 있는 것이다.

그림 6 2018년, 2019년 기준 미국 내 AR 사용자 수 예측치

millions, 2016-2021



Note: individuals of any age who experience augmented reality (AR) content at least once per month via any device
 Source: eMarketer, March 2019

출처: eMarketer, 2019.3

2. 미국 VR 시장 동향

2017-2021년간 미국 VR 시장의 성장 속도는 AR에 비해 다소 더딜 것으로 분석된다. 페이스북, 구글, 삼성(Samsung), 소니(Sony), 레노버(Lenovo) 등 다수의 글로벌 IT 기업들이 VR 시장에 뛰어들었지만 현실은 녹록치 않다. 고가의 VR 기기, VR 콘텐츠 부족 등이 VR 시장의 장애 요인으로 꼽히고 있다. 하지만 VR에 대한 관심까지 식은 것은 아니다. 미국 VR 시장은 급격하지는 않더라도 꾸준한 성장세를 보일 것으로 예측된다. 미국 내 월별 VR 사용자 수는 2019년 기준으로 4,290만 명으로, 2021년까지 연평균 26.2%의 성장률을 기록하여 그 수가 5,710만 명에 달할 것으로 예측된다.



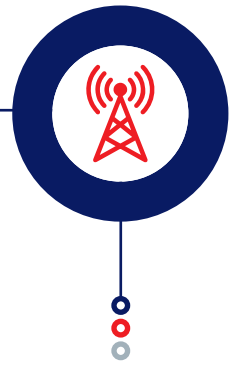
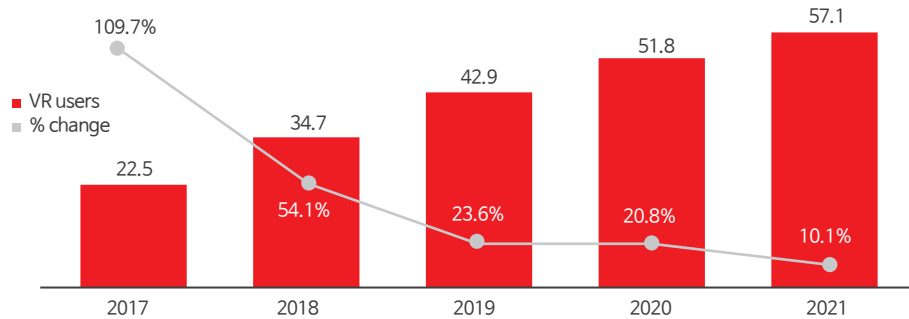


그림 7 미국 내 VR 사용자 수 (2017-2021)

millions and % change



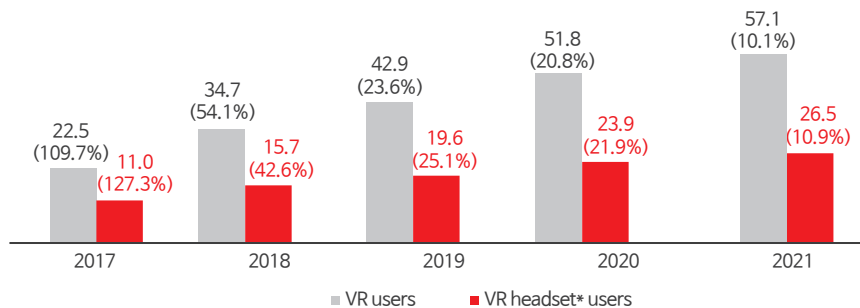
Note: individuals of any age who experience virtual reality (VR) content at least once per month via any device
Source: eMarketer, March 2019

출처: eMarketer, 2019.3

미국 내 VR 헤드셋 사용자 수는 1,960만 명으로, 전체 VR 콘텐츠 사용자의 45.7%에 달한다. 2017년부터 2021년까지의 연평균성장률은 24.6%으로, 2021년에는 2,650만 명까지 성장하여 미국 인구의 7.9% 수준에 달할 전망이다.

그림 8 미국 내 VR 및 헤드셋 사용자 수 (2017-2021)

millions and % change



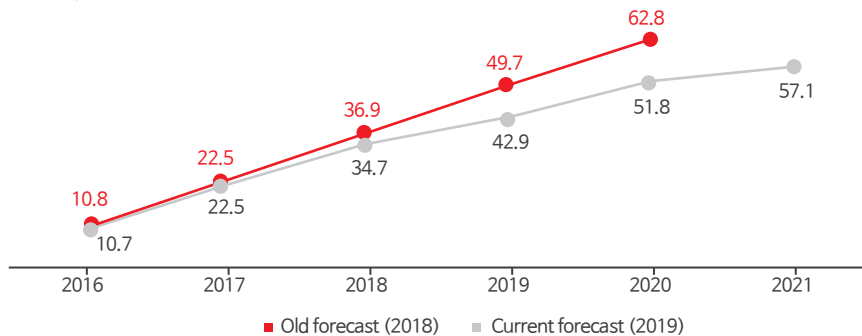
Note: individuals of any age who experience virtual reality (VR) content at least once per month via any device; *individuals of any age who experience VR content at least once per month via headsets
Source: eMarketer, March 2019

출처: eMarkter, 2019.3

작년 이마케터는 2020년까지의 VR 콘텐츠 사용자 수를 6,280만 명으로 예측했지만, 2019년 보고서에서 5,180만 명으로 하향조정했다. AR 시장 전망과 반대되는 흐름이다. 소비자의 구매성향이 대량생산된 저가의 헤드셋에서 장기간 사용할 수 있는 고가의 헤드셋으로 움직임에 따라 전체적인 헤드셋 판매량이 감소할 것으로 전망했기 때문이다. 2018년 출시작 레노버 미라지 솔로(Lenovo Mirage Solo)와 올해 출시된 오쿨러스 퀘스트 올인원(Oculus Quest All-in-one)같은 고품질 VR 디바이스에 대한 높은 사용자의 관심이 이를 증명하고 있다.

그림 9 2018년, 2019년 기준 미국 VR 사용자 수 예측치

millions, 2016-2021



Note: individuals of any age who experience virtual reality (VR) content at least once per month via any device
Source: eMarketer, March 2019

출처: eMarkter, 2019.3

4. 마치며

시장조사기관 이마케터의 2019년도 보고서에 따르면, 미국 내 AR/VR 시장은 관련 기술의 개발에 힘입어 점차 성장할 전망이다. 다만, AR은 기기 호환성이 높고 소셜 AR처럼 사용자 접근성이 좋은 서비스가 등장함에 따라 성장률이 가파른 반면에, VR 시장은 상대적으로 더딘 성장률을 보일 것으로 전망된다. 향후에는 국내 시장을 대상으로 AR/VR 시장의 추이를 살펴보는 것도 의미 있는 작업이 될 것이다.





REFERENCES

1. eMarketer (2019). 『Virtual and Augmented Reality Users 2019: VR Slows as AR Grows』
2. The Verge (2017.05.16.) Instagram adds augmented reality face filters. <https://www.theverge.com/2017/5/16/15643062/instagram-face-filters-snapchat-facebook-features>
3. The Verge (2018.04.18.) Snapchat is turning its Lenses platform into a shopping mall for brands. <https://www.theverge.com/2018/4/18/17253264/snapchat-lenses-ar-face-filters-ads-shopping-products>