

실감 콘텐츠 유통 플랫폼

구분	플랫폼	업체(모회사)	특징	구분	플랫폼	업체(모회사)	특징
HMD 디바이스 제조사	오culus 스토어 (Oculus Store) 	오culus (페이스북)	<ul style="list-style-type: none"> PC와 모바일 모두를 지원하는 고품질 VR 플랫폼 오culus Quest, 오culus Rift, 오culus Go, Gear VR 이렇게 4개의 기기별로 나뉘서 콘텐츠를 제공 및 판매 	글로벌 IT 기업	마이크로소프트 스토어 (Microsoft store) 	마이크로소프트	<ul style="list-style-type: none"> 마이크로소프트 전체 스토어에서 VR 콘텐츠를 구매 및 다운로드 가능 VR 콘텐츠의 수는 많지 않음
	바이브포트 인피니티 (Viveport infinity) 	바이브 (HTC)	<ul style="list-style-type: none"> 600여 개 이상의 VR콘텐츠가 등록되어 있으며, 일반 엔터테인먼트를 위한 게임 외에도 교육, 쇼핑, 아트, 부동산분야와 하이-퀄리티 비디오 등 다양한 방법으로 VR을 활용할 수 있는 콘텐츠들로 구성 		데이드림 홈페이지 (Daydream) 	구글	<ul style="list-style-type: none"> 구글이 런칭한 VR HMD인 데이드림의 콘텐츠를 유통하기 위한 데이드림용 VR 앱을 출시 게임, 세계 탐험, 영화관 등으로 분류하여 제공 다만, 이용자 유치 어려움 등으로 2019년 내 폐쇄 예정
	삼성VR 닷컴 	삼성	<ul style="list-style-type: none"> 이용자들이 VR 콘텐츠를 업로드하고 다운받을 수 있는 VR 플랫폼 공연, 영화 등 프리미엄 콘텐츠를 제공 		Youtube 360 	구글	<ul style="list-style-type: none"> 2015년부터 360도 동영상의 업로드 및 시청이 가능한 서비스를 지원 전세계에서 가장 많은 360도 동영상 콘텐츠를 지니고 있어 현재 360도 콘텐츠 아카이브 역할
통신사	KT 슈퍼VR (KT super VR) 	KT	<ul style="list-style-type: none"> KT가 런칭한 HMD '슈퍼VR'에 제공하기 위한 다양한 콘텐츠를 플랫폼 상에 구축 1만여편의 실감형 콘텐츠를 제공 (4K 초고화질 콘텐츠 450여편, '와이드맥스 (WideMax)' 상영관에서서는 기존 245편 등) 	OTT 및 SNS 사업자	Facebook 360 	페이스북	<ul style="list-style-type: none"> 2016년부터 360도 동영상 업데이트와 파노라마 형식의 촬영 서비스 지원 페이스북 이용자들이 다양한 360도 콘텐츠 업로드
	U+ VR 	LG U+	<ul style="list-style-type: none"> VR 포털을 표방하며 200여편의 아이돌 영상, 공연, 여행, 게임, 영화, 웹툰 등 300여 편의 고화질 VR콘텐츠 제공 스마트폰을 연결하는 HMD를 대상으로 콘텐츠 구축 		Vimeo 360 	비메오	<ul style="list-style-type: none"> 비메오는 사용자가 직접 제작한 동영상을 업로드하고 공유하는 ott 플랫폼으로, 2017년에 360도 동영상 서비스 런칭
	Jump VR 	SKT	<ul style="list-style-type: none"> 아이돌, 웹툰, 스포츠, 여행, 영화와 애니메이션 등 4K 고화질 VR 콘텐츠 제공 		Wavve 5GX VR관 	콘텐츠연한 플랫폼, SKT	<ul style="list-style-type: none"> Wavve 추천메뉴 중 5GX관에는 아이돌, 운동, 여행 등 360도 동영상 시청이 가능. 1800여 개의 5GX 전용 콘텐츠 구성
게임 관련 업체	스팀 스토어 (Steam store) 	스팀 (밸브)	<ul style="list-style-type: none"> 게임전문 유통 플랫폼인 스팀에서는 가장 많은 VR 콘텐츠가 누적되어 있음 전세계 최대 VR 게임 콘텐츠 유통 플랫폼 	오프라인 유통 플랫폼 (테마파크, 체험존 등)	KT 브라이트 	KT	<ul style="list-style-type: none"> VR 체험존 브라이트는 VR 콘텐츠를 사고파는 B2B 플랫폼을 표방 브라이트를 직접 운영해서 얻은 경험으로 중소사업자들에 VR 콘텐츠와 플랫폼 유통 역할 수행
	플레이스테이션 스토어 (Playstation store) 	플레이스테이션 (소니)	<ul style="list-style-type: none"> 게임 콘솔 플레이스테이션의 온라인 콘텐츠 스토어 콘텐츠의 구매 및 다운로드가 가능, 대부분 게임 콘텐츠 		몬스터 VR 	KT	<ul style="list-style-type: none"> 몬스터VR은 VR콘텐츠·플랫폼 업체인 GPM가 운영하는 VR 테마파크 GPM 자체 개발을 포함한 국내 VR 콘텐츠는 물론, 미국, 일본, 호주, 영국 등 12개국 VR 개발사의 콘텐츠 취급
					VR 스페이스 	롯데월드	<ul style="list-style-type: none"> 롯데월드 내에 설치한 VR 테마파크로 자체개발 콘텐츠 뿐 아니라 국내 중소기업들과 VR 콘텐츠 협업 진행중
					캠프 VR 	쓰리디팩토리	<ul style="list-style-type: none"> 대표적인 VR 게임방 플랫폼으로 국내 뿐 아니라 베트남 하노이 등 해외에 진출
					VR 스쿼어 	스코넥	<ul style="list-style-type: none"> VR 게임방 플랫폼으로, 2018년 중국 파트너인 완다그룹과 함께 중국에도 진출

실감 콘텐츠 개발 소프트웨어

플랫폼	업체(모회사)	특징
언리얼 엔진 (Unreal engine) UNREAL ENGINE	에픽 게임즈 (Epic Games)	<ul style="list-style-type: none"> • 비주얼 편집 도구의 기능을 활용하여 3D 게임을 비롯해 가상현실 콘텐츠 개발 시 적극적으로 활용되고 있는 소프트웨어 • 엔진의 모든 코드가 공개되어 무료 배포하고 있으며, 분기당 3천달러가 초과하는 총수익에 대해서 5%의 인세 부과
유니티 엔진 unity	유니티 테크놀로지 (Unity Technologies)	<ul style="list-style-type: none"> • 가상현실, 증강현실, 홀로그램 등 실감 콘텐츠 제작에 가장 보편적으로 사용되는 소프트웨어 • 개발 프로그램 자체가 가볍고 비용이 저렴해 모바일용 게임 개발에 적극 활용되고 있으며 사용자 친화적이고 직관적인 특징을 지님
ARKit	애플 (Apple)	<ul style="list-style-type: none"> • 증강현실 플랫폼인 'ARKit'는 모바일 기기용으로 실감나는 AR 경험을 제작하기 위한 새로운 개발자 프레임워크 • 현재 사용 중인 아이폰과 아이폰이 증강현실을 향한 창문이 되어 소비자가 iOS 기기에 이미 내장된 카메라, 프로세서, 모션센서를 활용해서 AR 솔루션에 접근할 수 있도록 도구를 제공
ARCore	구글 (Google)	<ul style="list-style-type: none"> • 별도의 하드웨어 없이 스마트폰만 있으면 작동하는 AR 앱을 만들 수 있는 개발 도구 • 디지털 이미지와 캐릭터를 실제 세계에 배치하는 앱이나 게임 개발에 활용

※ 자료 : 지금 미국에서는 증강현실(AR) 플랫폼 경쟁 중, KOTRA(2018), 가상현실(VR) 시장을 둘러싼 글로벌 기업의 플랫폼, SPRI(2016), 각 사 홈페이지

※ 구성/작성 : 양지훈(한국방송통신전파진흥원 방송통신기획팀)

