스마트폰 다음은 VR… 쇼핑-마케팅-교육 新시장 '활짝'

▲ 올 2월 스페인 바르셀로나에서 열린 삼성전자의 갤럭시S7 언팩 행사에 마크 저커버그 페이스북 최고경영자(CEO)가 참석했다. 이날 그의 등장은 예정에 없던 깜짝쇼였지만 관중이 모두 VR기기에 빠져 있던 터라 어느 누구도 그에게 눈길을 주지 않았다. 세계 최고 정보기술(IT) 스타의 이 '굴욕 샷'은 역설적으로 VR의 높은 가능성을 방증하며 전 세계 외신에서 화제가 됐다. 동아일보DB

페이스북-삼성, 적극 투자로 선도
구글은 콘텐츠 10만 개 확보
애플도 뒤늦게 전문가 영입해 가세
한국, 플랫폼 경쟁에선 이미 불리
창의성 있는 콘텐츠로 승부 걸어야

기업들 뜨거운 선점 경쟁

"내가 첫 걸음마를 뗐을 때 부모님은 육아일기에 이 장면을 기록했다. 하지만 내 딸이 첫 걸음마를 떼는 날 우리 부모님은 마치 그곳에 함께 있는 것처럼 그 장면을 볼 것이다."

올해 2월 스페인 바르셀로나에서 열린 삼성전자의 '갤럭시S7' 언팩(Unpacked) 행사에 깜짝 등장한 마크 저커버그 페이스북 창업자 겸 최고경영자(CEO). 그는 삼성전자와의 협업 전략을 소개하며 가상현실(VR)이 사람들의 일상에 끼칠 영향을 이렇게 표현했다. 소수 마니아들의 전유물처럼 여겨졌던 VR 기술이 삶 속에 녹아들면서 이른바 사람들의 사회적 관계를 만드는 '소셜 플랫폼'으로 진화할 것이라고 전망한 것이다.

올해 초 열린 세계가전전시회(CES)와 모바일월드콩그레스(MWC)를 계기로 2016년은 'VR 대중화'의 원년이 되고 있다. 선제적으로 VR 기술 개발에 나선 삼성전자나 페이스북뿐만 아니라 구글 애플을 비롯해 중국 기업들까지 이 분야에 적극 뛰어들기 시작했다.

하지만 자칫 스마트폰 시장에서 플랫폼을 장악한 구글이나 프리미엄 휴대전화를 판매하는 애플이 이익을 독식한 것처럼 VR 생태계에서도 비슷한 상황이 벌어질 수 있어 한국 기업의 전략적인 접근이 필요하다는 지적이 나오고 있다.

VR 춘추전국시대

VR 분야에 가장 먼저 뛰어든 기업은 페이스북과 삼성전자다. 페이스북은 2014년에 VR 헤드셋 제조업체인 오큘러스를 인수하는 등 VR 분야에 선도적인 투자를 해왔다. 삼성전자 역시 VR 시장의 가능성을 내다보고 오큘러스와 협력해 기어VR를 출시했다. 소니도 이미 플레이스테이션용 VR를 공개했고, 대만의 HTC는 미국 게임 개발업체인 밸브와 함께 VR 기기인 'HTC 바이브'를 개발했다.

VR 분야에서 다소 소극적이던 애플 역시 최근 미국 최고의 VR 전문가로 꼽히는 더그 보먼 버지니아공대 교수를 영입했다. 사람의 표정을 인식하는 기술을 개발하는 이모션트라는 기업도 인수해 사실상 VR 시장 진출을 공식화했다.

올해 개발자회의에서 새로운 VR 기기를 공개한 구글은 앞서 현실에 VR를 결합한 증강현실(AR) 기술인 '프로젝트 탱고'를 추진하고 있다. 이 기술은 실내에서 사람의 위치를 파악해 사람이 이동하면서 현실 공간에 VR를 구현하는 것을 목표로 하고 있다. 특히 구글은 이미 유튜브를 통해 약 10만 개에 이르는 VR 콘텐츠를 갖고 있고 VR 플랫폼과 연결될 스마트폰 운영체제(OS) 시장의 점유율도 80%에 달해 유리한 고지를 점한 상태다.

중국 알리바바, 쇼핑에 VR 적용

정보기술(IT)업계 일각에서는 VR 열풍이 자칫 과거 영화 '아바타' 출시 이후 사라진 3차원(3D) 열풍처럼 일시적인 게 아니냐는 의구심을 갖고 있다. 당시 삼성전자와 LG전자 같은 제조업체들이 앞다퉈 3D TV를 내놨지만 금세 인기가 시들해졌다.

이근우 LG경제연구원 책임연구원은 "VR는 3D에 비해 콘텐츠 몰입도가 뛰어난 데다 간단한 액세서리만으로 개인 접근이 가능해 제조업체뿐 아니라 콘텐츠 개발자, 플랫폼 서비스업체들이 모두 적극 참여하고 있다. 일시적인 거품이 아닐 것"이라고 전망했다.

VR 기술은 장기적으로 다양한 분야에서 응용될 것으로 보인다. 우선 VR를 이용한 마케팅은 사용자의 주변 시야를 완전히 차단해 몰입도 높은 영상을 소비자에게 제공하고 강력한 브랜드 인지 효과도 거둘 수 있다.

전자상거래 분야에서도 활용 가능성이 높다. 이미 중국의 알리바바는 온라인 쇼핑과 VR를 접목하는 방안을 찾고 있다. 수백 건의 상품 3D 이미지를 만들었고 판매자들을 위한 VR 가이드라인도 제정할 예정이다. 크리스 둥 알리바바 수석 마케팅 담당은 최근 블룸버그통신과의 인터뷰에서 "알리바바는 향후 프리미엄 쇼핑에 VR를 이용할 것"이라고 말했다.

VR 대중화는 의료 산업과 교육에도 영향을 끼칠 것으로 전망된다. 가령 응급 환자의 수술을 맡은 의사가 VR 기기를 통해 멀리 떨어져 있는 해당 분야의 전문의에게 자문한다면 수술 성공률이 높아질 수 있다.

실제 지난달에는 영국 런던의 외과 의사인 샤피 아메드 박사가 로열런던병원에서 대장암 수술을 하는 모습이 VR로 생중계됐다. 기존 의료 교육 방식은 교수가 수술하는 장면을 학생들이 어깨너머로 배울 수밖에 없었다. 하지만 VR 기술을 활용하면 수술 현장에 있지 않더라도 학생들은 수술 과정을 자세히 지켜볼 수 있어 교육 효과가 뛰어나다.

한국 기업, 결국 콘텐츠에 승부 걸어야

VR 분야가 향후 새로운 성장동력이 될 것이라는 데는 대체적으로 공감하는 분위기다. 하지만 한국 기업들이 글로벌 VR 시장에서 수익성 있는 사업 모델을 만들 수 있을지에 대해서는 반신반의한다. 스마트폰 생태계에서는 그나마 삼성전자가 제조업체로서 일정 부분 수익을 올렸지만 VR 생태계에서는 이마저 쉽지 않다는 것이다.

IT업계 관계자는 "구글과 페이스북은 이미 VR 플랫폼을 만들어 나가고 있어 이런 경험이 없는 한국 기업이 이들을 제치기는 현실적으로 힘들다"며 "삼성전자가 VR 기기를 앞서 내놨지만 이미 소니와 HTC를 비롯해 중국 업체만 10곳 이상이 동시다발적으로 VR 디바이스를 내놓고 있어 차별화도 쉽지 않다"고 지적했다.

결국 VR 생태계에서 한국 기업이 돈을 벌 수 있는 분야는 시간과 돈을 투자해 만들어 내야 하는 프리미엄급의 VR 콘텐츠다. 콘텐츠 제작 분야에서 기술력과 창의력을 갖고 있어 경쟁력도 있다는 평가도 받고 있다. VR 콘텐츠업체 씨엘픽셀의 김재성 대표는 "과거 3D 시장은 콘텐츠가 극도로 부족했고 TV 자체를 바꿔야 해 부담스러웠다"며 "하지만 VR 시장은 이미 전용 플랫폼이 나와 콘텐츠가 기하급수적으로 늘고 있고 기기도 다양한 가격대로 출시돼 향후 4년 내에 보편화될 것"이라고 내다봤다.

현대원 서강대 교수(한국VR산업협회 회장)는 "영세한 국내 콘텐츠 기업들이 프리미엄급 콘텐츠를 만들려면 결국 중장기 투자가 필요하다"며 "기업과 정부의 적절한 전략과 지원이 필요하다"고 조언했다. 정세진 기자 mint4a@donga.com

---

❗ VR시대 문제점은 없나

자극 강해 아이들 선정-폭력물에 중독 우려

최근 '처음으로 가상현실(VR) 포르노를 감상한 사람들의 반응'이라는 식의 영상들이 유튜브에서 인기를 얻고 있다. VR 고글을 쓰고 성인물을 보고 있는 이들의 모습을 찍어 올린 것으로 조회 수가 많은 것은 1500만 뷰에 이른다. 영상에 등장하는 사람들은 대부분 경악하는 표정이다. "이런 게 정말 나온다니 공포스럽다"라거나 "이제 아예 밖엔 안 나갈 것 같은데요?"라는 후기가 줄을 잇는다.

장난스러운 반응들이지만 VR 콘텐츠의 몰입도는 실제로 이미 사회적인 우려를 낳고 있다. 빠른 속도로 쏟아져 나오는 VR 제품과 콘텐츠들을 보면 향후 2~3년 내에 VR는 태블릿PC만큼이나 보편화될 것이라고 전문가들은 전망한다.

VR는 스마트폰에 비해 훨씬 강렬한 자극과 몰입도로 인해 중독 위험성이 크다. 선정적인 콘텐츠 외에 폭력물의 범람 가능성도 제기된다. 차원용 국가과학기술심의회 ICT융합전문위원은 "TV나 스마트폰은 사용 중에도 주변 상황을 인식할 수 있다"며 "감각의 가장 큰 부분을 차지하는 눈과 귀를 막아 헤어 나오기 어렵다는 점에서 향후 VR 콘텐츠가 정교해질수록 우려가 커질 것"이라고 말했다.

스마트폰이나 TV와 달리 신체에 직접 접촉되는 기기라는 점에서 VR 기기가 미치는 신체적·정신적인 영향도 고려 대상이다. 특히 유아나 초등학생의 경우 장시간 VR 기기를 착용할 경우 청력 저하나 사이버 멀미를 유발할 가능성도 있다.

이에 최근 연세대 바른ICT연구소는 'VR 개발 가이드라인 10계명'을 발표하기도 했다. 해당 10계명에는 △충돌 및 낙상 방지 경고 △기기 사용 시간 제한 기능 제공 △광감수성 뇌전증 위험 경고 △사이버 멀미 경고 △진동 장애 경고 △청력 저하 가능성 경고 △헤드셋 피부질환 유발 경고 △근육통 예방 위한 올바른 사용 자세 안내 △인터페이스 디자인 개선 △소비자 안전 및 보호를 위한 법제도 반영 등의 내용이 포함됐다.

바른ICT연구소 이보성 박사는 "이제 국내에서도 VR 발전 환경이 만들어지긴 했지만, 아직까지 개발 업계에서 대중화 이전에 살펴보고 보완해야 할 문제가 많이 남아 있는 상황"이라고 말했다. 곽도영 기자 now@donga.com