

최신 ICT 이슈

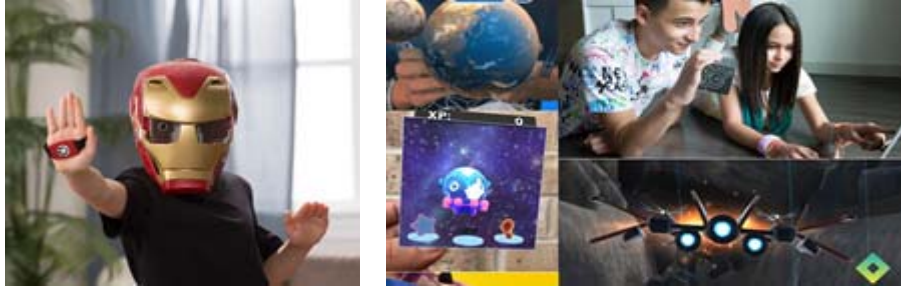
IV. 이제부터 시작, 몰려오고 있는 진정한 증강현실 서비스들

- **아이들 장난감 산업에 접목된 증강현실기술, 완구 산업을 이끌어갈 차세대 아이টে으로 부각**
 - ▶ 미국의 장난감업체 하스브로(Hasbro)는 아이들이 아이언맨이 되어 악당을 물리치는 증강현실 완구 ‘히로비전(Hero Vision)’을 출시하였음
 - ▶ 히로비전은 아이언맨마스크, 고글, 증강현실마커, 건틀릿 등 하드웨어로 구성되어 있으며, 아이언맨마스크와 고글에 스마트폰을 설치하고 건틀릿을 손에 착용 후 아이언맨처럼 손을 뻗으면 눈앞에 있는 악당에게 손레이저를 쏘면서 공격하고 방어할 수 있음
 - ▶ 미국의 머지(Merge)는 큐브(Cube)를 활용하여 증강현실과 접목한 게임, 교육, 정보제공, 인터페이스등을 제공하는 완구를 판매 중임
 - ▶ 머지큐브는 스마트폰을 통해 큐브를 보면, 큐브에 신체장기모양, 지구모양 등을 보여줌으로써 교육적으로 활용이 가능하며, 전투기로 바뀌어, 이를 통해 게임도 가능한 데, 큐브를 직접 손에 들고 움직임으로써 일종의 컨트롤러 역할을 함
 - ▶ 미국의 전통적 완구회사 마텔(Mattel)은 핫휠(Hot Wheel)이라는 하드웨어 경주용 트랙에 증강현실을 접목한 핫휠오그모토(Hot Wheels AugMoto) 출시를 준비 중에 있음
 - ▶ 경주용 트랙을 패드로 비추고 있으면 실제 경기장에 온 것 같은 소음 등의 효과를 제공하고 게임 요소도 가미하여 핫휠스의 재미를 한 층 업그레이드 할수 있음
 - ▶ 완구회사들이 기존 하드웨어에 증강현실을 접목하는 이유는 침체된 완구 시장에 디지털을 접목함으로써 디지털에 익숙한 아이들을 유도하기 위함
 - ▶ 완구회사가 가상현실이 아닌 증강현실을 적극적으로 접목하는 이유는 가상현실보다 개발 비용이 적게 들고 고객입장에서 HMD와 같은 추가적인 장비 구매가 불필요하기 때문으로 해석됨

* 본 내용과 관련된 사항은 산업분석팀(☎ 042-612-8296)과 최신ICT동향 컬럼리스트 박종훈 집필위원(soma0722@naver.com ☎ 02-576-2600)에게 문의하시기 바랍니다.

** 본 내용과 관련된 사항은 산업분석팀(☎ 042-612-8296)과 최신ICT동향 컬럼리스트 김범수 집필위원(baemsu@gmail.com ☎ 010-7230-7901)에게 문의하시기 바랍니다.

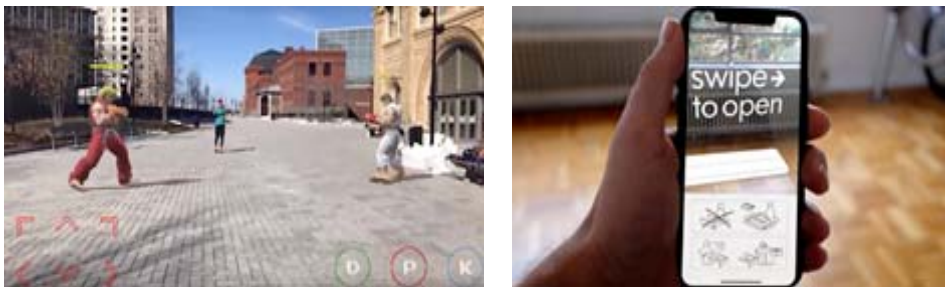
** 본 내용은 필자의 주관적인 의견이며 IITP의 공식적인 입장이 아님을 밝힙니다.



〈자료〉 하스브로(hasbro), 머지브알(mergevr)

[그림 1] 증강현실을 접목한 완구 사례

- 증강현실이 더욱 다양한 분야에 적용되고 있는 가운데, 증강현실 전문기업들은 많은 투자를 유치
 - ▶ 증강현실 기술이 다양한 분야에 적용되어 고객에게 새로운 가치를 제공함으로써 기술적 가치가 점차 증가되고 있음
 - ▶ 증강현실을 활용한 스트리트파이터는 길거리에서 실제로 스트리트파이터 게임을 하는 듯한 감동을 제공하는데, iOS11의 ARkit를 활용 개발하였으며, 포켓몬에 이어 증강현실 게임이라는 새로운 카테고리를 확고히 할 것으로 예상됨
 - ▶ IKEA에서 새롭게 선보인 어셈블 AR은 가구의 바코드를 스캔 후 가구를 비추면 가구를 조립하는 과정을 증강현실을 통해 보여줌으로써 DIY를 더욱 수월하게 하는 기능을 제공함
 - ▶ 퍼펙트에서 만든 뷰티(beauty)라는 앱은 내 얼굴 사진을 통해 증강현실 기술을 활용하여 가상의 화장 경험을 할 수 있게 도와 주는데, 퍼펙트는 이를 기반으로 2017년 2,500만 달러의 투자를 유치함



〈자료〉 유튜브 Street Fighter II AR Tech Demo(Abhishek Singh), 비메오 assembleAR

[그림 2] 증강현실을 적용한 다양한 사례(스트리트파이터, 어셈블 AR)

- ▶ 2017년 매직리프, 립모션 등 증강현실 전문 기업들이 적게는 1,000만 달러부터 많게는 5억 달러까지 투자 유치에 성공함(출처: Next Reality “the 10 biggest AR investments of 2017”)
- ▶ 애플의 ARKit와 구글의 ARCore에 의해 증강현실 서비스 개발이 수월해지면서 다양한 증강현실 서비스가 지속적으로 창출될 것으로 예상됨
- ▶ 4G 대비 20배 이상 빠르고 10배 이상 실시간 처리(저지연성)가 가능한 5G의 특성으로 인해 UHD급 고해상도 그래픽 전송이 가능해지면 훨씬 사실감 높은 모바일 증강현실 서비스를 제공할 수 있을 것으로 예상되고 있음

[참고문헌]

- [1] <http://next.realty.news> - 증강현실 전문 기업의 투자 유치 상황
- [2] [https://vimeo.com/260710101-IKEA의 assemble AR 사례](https://vimeo.com/260710101-IKEA의_assemble_AR_사례)
- [3] [https://www.cnet.com/news/street-fighter-in-ar-is-a-weirdly-perfect-match/-Street Fighter AR demo](https://www.cnet.com/news/street-fighter-in-ar-is-a-weirdly-perfect-match/-Street-Fighter-AR-demo)
- [4] [http://www.youtube.com-Toy Fair 2018-Hot Wheels AugMoto Augmented Reality Racing 사례](http://www.youtube.com-Toy-Fair-2018-Hot-Wheels-AugMoto-Augmented-Reality-Racing-사례)
- [5] <https://mergevr.com/cube> - merge의 Cube 사례
- [6] [https://www.hasbro.com/en-us/product/marvel-avengers-infinity-war-hero-vision-iron-man-ar-experience:879BA927-CDEB-4D3F-AA76-68BBE088A652-hasbro의 hero vision 사례](https://www.hasbro.com/en-us/product/marvel-avengers-infinity-war-hero-vision-iron-man-ar-experience:879BA927-CDEB-4D3F-AA76-68BBE088A652-hasbro의_hero_vision_사례)