

제 13 장. 해외 기업들의 메타버스 이용 사례

학습목표
<ul style="list-style-type: none">▪ 학습내용: 해당 차시에서 학습할 학습주제(목차)를 제시해 주세요.▪ 학습목표: 해당 차시 학습을 통해 <u>학습자들이 달성해야 할 목표</u>를 학습내용과 연계하여 작성해 주세요.

▶ 학습내용

1. 행사 / 선거 분야
2. 가상오피스 분야
3. 패션분야
4. 기타 해외사례

▶ 학습목표

1. 행사 / 선거 분야 메타버스 적용사례를 이해하고 설명할 수 있다
2. 가상오피스 분야 메타버스 적용사례를 이해하고 설명할 수 있다
3. 패션분야 메타버스 적용사례를 이해하고 설명할 수 있다
4. 기타 해외 메타버스 적용사례를 이해하고 설명할 수 있다.

1. 행사 / 선거 분야

1) U.C 버클리 대학 졸업식

2020년 당시 코로나 19로 인해 U.C 버클리 대학은 오프라인 졸업식이 불가능해지면서 학생들이 직접 마인크래프트 게임 속에서 캠퍼스를 건설하여 대학 졸업식을 진행하였다. 이때 실제 학생들과 대학 총장, 주요 인사들이 참석하여 연설하여 많은 주목을 받았다.

2) 조 바이든 선거 캠프

지난 미국 대선에서 조바이든 대통령은 “모여봐요 동물의 숲”에서 아바타를 활용해 적극적인 선거 운동을 진행하였다.

게임 내에서 바이든 섬을 만들어 꿈 번지 코드를 공개하고 사람들을 초대하여 바이든 진영의 로고가 새겨진 티셔츠 아이템, 게임 내 간판등 다양한 종류의 선거 아이템을 공개했다.

<조바이든 메타버스 선거캠프 ‘모여봐요 동물의 숲’>



(출처 : 블로그 <https://wolchens.com>)

3) 미국 래퍼 트레비스 스캇, 포트나이트 콘서트

지난 2020년 4월, 미국 힙합 가수 트레비스 스캇은 온라인 배틀 게임 포트나이트를 통해 라이브 콘서트를 개최했다. 라이브 콘서트를 보기 위해 동시접속자 1,230만 명이 접속했고, 게임 내 굿즈 판매로 콘서트 수익은 2,000만 달러에 달했다고 한다.

또, 방탄소년단은 포트나이트를 통해 다이너마이트(Dynamite) 안무 버전 뮤직비디오를 최초 공개하기도 했다.

<래퍼 트레비스 스캇이 2020년 게임 "포트나이트"에서 개최한 메타버스 콘서트>



(출처: 에픽 게임즈)

2. 가상 오피스 분야

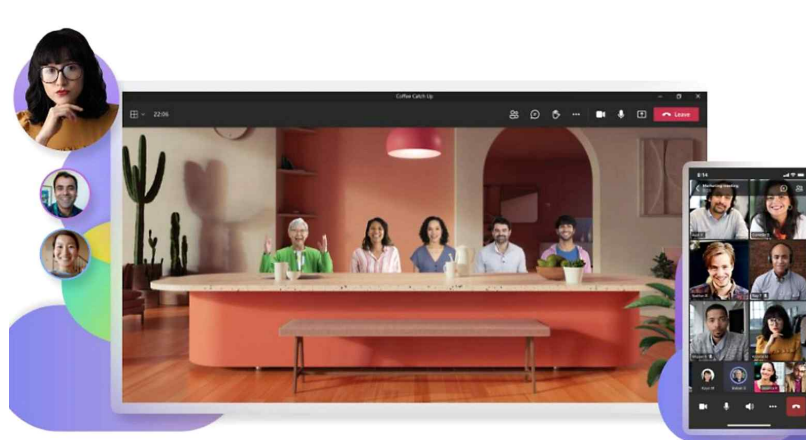
1) 마이크로소프트 '팀즈(Teams)'

마이크로소프트의 '팀즈(Teams)'라는 가상회의 플랫폼을 이용하면 회의 참여자들이 가상 공간에서 함께 회의할 수 있다.

예를 들어, 참여자들은 화이트보드 기능을 활용해 마치 회의실에 정말 모여 있는 것처럼 함께 메모하면서 회의를 진행할 수 있다. 뉴욕 지사에 있는 직원과 서울 본사에 있는 직원이 회의실에서 만나 화이트보드에 함께 글씨를 써가며 회의하는 것이 가능하다. 팬데믹 이후 재택근무 또는 원격근무를 하던 이들이 사무실로 많이 복귀한다 해도, 이 기능을 활용하면 하이브리드 업무 방식을 지속할 수 있을 것이다.

이처럼 팀즈에서는 모임, 통화, 공동작업, 채팅이 가능한 전천후 메타버스 오피스 프로그램으로 사용되고 있다.

<MS오피스 팀즈>



(출처 : MS 오피스 홈페이지)

2) 시티은행 홀로렌즈 데이터 분석업무

계속해서 데이터 중심 업무의 가상화다. 애널리스트나 산업 분석가와 같은 복잡한 데이터를 다루는 업무에 홀로렌즈를 활용하여 데이터를 공간에 띄워놓고, 훨씬 정확하고 손쉽게 분석한다. 작업자가 홀로렌즈 안경을 끼고, 공간에 떠 있는 데이터 셋을 손으로 집어 화면 위치에 갖다 놓으면, 자연스레 원하는 그래프나 데이터 분석 결과가 만들어진다.

인간이 데이터 작업을 하다 보면 잘못 입력하는 경우와 같은 실수가 생길 수 있는데, 가상 공간을 활용하여 보다 정교하게 그리고 손쉽게 데이터 분석 업무를 할 수 있다. 미국 시티은행은 애널리스트의 데이터 분석 업무에 이미 홀로그래를 활용하고 있다.

시티은행의 홀로렌즈를 사용한 데이터 분석 업무



[출처] 메타버스와 금융, 해외사례 및 시사점|작성자 코스콤 뉴스룸

3) 해외 부동산 기업 eXp 리얼리티

해외 부동산 기업인 eXp리얼리티도 전 직원이 메타버스 업무환경인 'eXp월드'에서 근무 중이다. 2009년 설립 후 2018년 나스닥에 상장한 eXp리얼리티는 전 세계 13개국에 있는 7만 5,000여명의 직원이 한 군데 모일 수 있도록 eXp월드를 만들었다.

eXp리얼리티 직원들은 PC에 eXp월드를 설치한 후 메타버스 사무실에서 아바타로 모여서 회의하고 함께 캠퍼스를 걷거나 자유공간에서 휴식할 수 있다. 업무에 관한 궁금증은 근처에 있는 직원들에게 언제든지 물어볼 수 있다. 심지어 외부 파트너와 고객을 eXp월드에 초대하는 것도 가능하다.

eXp리얼리티 측은 물리적인 사무실을 고집했다면 지금 같은 회사의 성장은 있을 수 없었을 것이라며 메타버스 업무환경이 기업 활동의 새로운 표준이 될 것이라고 설명했다. 실제로 eXp리얼리티는 올해 '글래스도어'에서 발표한 가장 일하기 좋은 100대 기업에서 구글을 제치고 4위에 이름을 올렸다. 메타버스 업무환경을 도입하기 전에는 일하기 좋은 100

대 기업 80~95위 선에 그쳤지만, 도입 후에는 Xp리얼리티 직원의 95%가 지인들에게 eXp 월드를 추천할 것이라고 밝히는 등 직원들의 만족도가 급상승했다.

[그림] eXp Reality 직원들이 일하는 eXp World



(출처 : 소프트웨어정책연구소)

4) 호라이즌 워크룸

한편, 메타버스 하드웨어(HMD) 업계 1위 사업자인 메타(페이스북)도 기존의 PC용 협업 플랫폼이었던 '호라이즌 워크룸'을 메타버스 업무환경으로 개편하는 등 관련 사업화에 나서고 있다. 메타(오кул러스) 퀘스트2 등 HMD를 쓰고 호라이즌 워크룸에 접속하면 가상 사무실에서 음성, 텍스트, 이미지, 동영상 등으로 참석자들과 소통하며 업무를 할 수 있다. 장기간 HMD 착용으로 인한 피로에 대비해 일반 PC 모니터에서 메타버스 업무환경에 접속하는 것도 지원한다. 메타는 전 세계 6만여 명의 직원들이 메타버스 업무환경에서 계속 근무할 수 있도록 영구 재택근무를 도입했다.



(출처 : Walk OVR)

3. 패션 분야

메타버스는 패션 시스템의 전면적인 변화를 불러올 수 있다. 주요 브랜드와 중심지를 우회하는 시도가 나타날 가능성도 높다. 패션 제작자는 메타버스 브랜드를 구축하기 위해 뉴욕이나 파리에 있을 필요가 없다. 컴퓨터와 디자인 소프트웨어(SW)만 있으면 디지털 패션 제작이 가능하기 때문이다.

갈라 브르바니치가 세운 크로아티아 사이버패션 기업 트리뷰트브랜드의 성공이 이를 증명한다. 브르바니치는 인스타그램에 가상패션 디자인을 올려 기업을 일으켰다. 브르바니치는 “그간 패션 중심지에 근거를 두지 않은 브랜드의 성공은 상상할 수 없었다”면서 “메타버스는 패션 디자이너가 상상력을 발휘하고 잠재력을 실현하는 공간이 될 것”이라고 주장했다.

네덜란드 디자이너 아이리스 반 헤르펜에게 실제 의류와 디지털 의류의 융합은 중요한 과제다. 2009년부터 디지털 디자인을 해온 반 헤르펜의 작업은 최첨단 기술이 바탕이다. 자신의 작품에 3차원(3D) 인쇄, 레이저 절단, 애니메이션을 적용해왔다. 반 헤르펜은 2019년 전동 인피니티 드레스를 선보였는데 모델의 걸음에 따라 깃털로 덮인 알루미늄과 스테인리스스틸이 모델 주위를 맴도는 모양이 형성됐다. 메타버스 작업을 시작한 헤르펜은 “물리적 공간과 디지털 공간의 융합에 주목하고 있다”며 “건축, 패션, 과학이 그동안 상상하지 못했던 방식으로 엮일 것”이라고 흥분했다.

물론 메타버스 패션에 대한 낙관적 전망에도 소비자들의 실제 패션 수요가 단번에 없어지는 않을 것이다. 아바타에 옷을 입히거나 존재하지 않는 재킷을 사는 일에 모두가 열광하는 것도 아니다. 사람들은 여전히 일하고 외출하고 육체적 활동을 위해 입을 옷이 필요하다. 그럼에도 메타버스는 패션산업의 커다란 잠재력을 지원한다고 보는 것이 합리적이다. 지속 가능성 면에서도 그렇다.

디지털 패션그룹의 공동 설립자 레슬리 홀든은 “패션이 정말 끔찍한 상태에 처해 있다”고 밝혔다. 우선 패션산업은 매우 소모적이다. 맥킨지는 2020년 8월에 발간한 보고서에서 패션산업이 2030년까지 연간 27억 톤의 탄소를 배출할 것으로 예측했다. 패션산업은 업사이클링, 재고 및 재활용 직물을 사용해 문제를 해결하느라 바쁘다.

하지만 다른 접근도 가능하다. 홀든은 “디지털 방식이 업계가 처한 지속 가능성의 해결책이 될 수 있다”고 설명했다. 예를 들어 기업은 메타버스에서 디지털 쇼룸과 매장을 구축할 수 있다. 해당 의류는 소비자가 구매한 뒤에만 생산되므로 낭비나 재고를 걱정할 필요가 없다.

또 다른 방안은 온라인과 오프라인 간의 자아를 모호하게 만드는 것이 아니라 분리된 상태로 유지하는 것이다. 패스트패션의 부상은 소셜미디어에 한두 번 옷을 선보이고 싶은 욕망

에 기인한다.

이런 점에서 하이브리드 패션 브랜드 오로보로스의 설립자 파울라 셀로는 “메타버스에서 아바타용 웨어러블을 만드는 것은 소셜미디어에서 의류의 존재를 확장하는 방법”이라고 말했다. 패스트패션으로 대표되는 물리적 낭비 없이 소셜미디어에 게시하기 위한 가상 의류를 판매하고 구입하는 것이 패션산업과 거래방식에 대한 새로운 비전이 될 수 있다.

글로벌 소셜미디어 기업 메타의 인앱 엔지니어 제이크 르로이는 KOTRA 무역관과의 인터뷰에서 “메타버스 시대로 가는 대전환은 시기의 문제”라며 “메타버스 세계의 패션산업이 새로운 부가가치를 창출할 것”이라고 강조했다. 우리 기업들도 메타버스를 기존 패션산업과 대비되는 개념이 아니라 소비자가 의류를 이해하고 활용하는 방법을 넓히는 한 단계 확장된 세계로 인식하고 접근할 필요가 있다.

4. 기타 사례

1) 터키 메타버스 활용 사례

터키의 메타버스 생태계는 여느 국가들과 마찬가지로 형성 초기 단계에 있다. 터키에서 ‘메타버스’를 명시한 정책 수립이 언급된 것은 올해 1월이 처음이다. 현 집권여당인 정의개발당(AKP)은 터키 최초 메타버스 회의를 진행했다. 이 회의에서는 메타버스와 관련된 정책 및 규제 필요성과 가상화폐 관련 법안이 논의되었다. 이어서 3월에는 Forum Metaverse를 개최하여 에르도안 터키 대통령은 메타버스의 중요성을 언급하며 관련 인프라 구축과 기술 및 인재 양성에 대해 연설했다.

<터키에서 시행된 첫 메타버스 회의(상)와 Forum Metaverse 행사(하)>





(출처 : 국토교통부, 해외 스마트도시 소식, 22.06.28)

정부 차원에서는 정책 수립 단계에 있지만 현지 기업들은 이미 메타버스에 발을 들여놓기 시작했다. 코로나19가 확산되며 비대면 서비스에 대한 수요가 늘어나 체험 중심적 콘텐츠가 상대적으로 많이 증가했다. 특히 문화예술 분야를 집중으로 확산되고 있는데, 터키의 İŞ Bank나 Atatürk University에서 진행한 메타버스 전시회가 대표적이다. 두 기관은 메타버스상에서 각자 소유하고 있는 NFT 작품을 전시했다.

터키 3대 통신사 중 하나인 Vodafone은 메타버스 플랫폼 중 하나인 Decentraland에 가상 매장을 오픈했다. 고객들은 자신의 아바타를 만든 후 매장을 방문해 Vodafone의 서비스와 각종 문화 콘텐츠를 경험할 수 있으며, Vodafone의 각종 상품과 혜택을 비교해 볼 수도 있다. 또한 옆에 있는 다른 건물에도 이미 몇몇 기업이 입주해 의류 및 향수 쇼룸을 준비 중이다. 다만, 현재는 온전하게 메타버스 내 서비스 제공 및 고객센터가 어려워 매장 내에 클릭하면 인스타그램, 페이스북 등의 플랫폼으로 연동되는 장치를 추가하여 추가 지원하고 있다.

<Decentraland에 입주한 Vodafone과 현지 의류업체>



(출처: Decenratland)

뿐만 아니라, 터키의 유명 남성복 브랜드인 Damat Tween은 새로운 컬렉션을 메타버스에서 선보이겠다고 발표했다. 브랜드 매장에서 게임을 즐기며 소비자들은 Damat Tween의 새 컬렉션을 구경하고 자신의 아바타로 착용 후 NFT 구매도 가능하게 할 방침이다.

<Damat Tween의 메타버스 컬렉션 홍보 이미지>



(출처: Damat Tween)

터키의 개발자들과 VR 개발 기업 등 총 11인의 기업인이 모여 결성한 민간 프로젝트 Metaverse of Türkiye가 올해 2월 발표됐다. 이 프로젝트는 터키 내 총 14개의 도시를 채택하여 메타버스상에 각 도시의 유적을 포함한 관광지들을 그대로 구현하고 쇼핑몰, 운동경기장, 엔터테인먼트, 콘서트장을 조성할 계획이다. 발표 후 얼마 지나지 않아 Metaverse of Türkiye에서 사용할 수 있는 고유의 가상화폐 Metakent Token도 출시되었다. 올해 3월부터는 메타버스 내 토지 선분양도 시작되었다. 프로젝트 완료까지 예상 소요 기간은 약 5년이며 현재 투자규모는 1400만 달러다. 프로젝트를 위해 선정된 도시는 이스탄불, 앙카라, 이즈미르, 안탈리아, 볼루, 하타이, 디야르바크르, 트라브존, 삼순, 우르파, 무을라, 사이프러스다.

터키도 메타버스와 관련된 정책을 수립하며 AR/VR/XR 등의 연구개발을 언급하고 인재양성의 중요성을 강조하고 있다. 현재 수립 초기 단계이기 때문에 터키 정부의 메타버스 구현을 위한 방향성과 계획을 유추하기는 어렵다. 그러나 선진 국가들의 사례를 비추어 봤을 때 터키 역시 메타버스 실현을 위한 기술 투자와 정책 지원을 확대할 것으로 예상된다.

다만, 아직 정책과 법안이 발표되지 않은 상황에서 이미 메타버스 관련 NFT 거래는 이루어지고 있다. 현재 세계적으로 게임과 플랫폼 구분이 모호한 상황이며 메타버스에서 일어나는 부동산 등 자산 매매에 대한 법이나 규제가 없어 투자 손실이나 피해 방지를 막기 어렵다. 현지 메타버스 부동산 거래업체 관계자는, 분명 터키의 메타버스 부동산 관련 시장은 빠르게 성장하고 있으나 워낙 다양한 채널에서 가상 부동산을 판매하기 때문에 ‘대체 불가능’한 유일한 자산임에도 불구하고 여러 상품 중에 장기적 자산 가치를 보증하는 것을 가려내야 한다고 전했다. 메타버스 부동산은 기술의 발전과 함께 경쟁력 있는 자산이 될 가능성이 높지만 아직은 투자자를 보호할 수 있는 장치가 미비한 것을 고려하여 투자하기 전에 주의를 기울일 필요가 있다.

2) 두바이 사례

두바이 정부는 2022년 개최된 ‘World Government Summit’에서 도시 전체를 디지털 트윈화 하는 것을 목표로 한 “One Human Reality” 프로젝트를 발표했다. 이 프로젝트를 발표한 두바이 시청의 다우드 알 하지리(Dawood Al Hajri) 국장은 “One Human Reality 프로젝트는 우리가 사는 세계와 메타버스, 두 세계의 통합을 뜻하며, 이를 구축하기 위해

사물인터넷, 인공지능, 빅데이터 기술을 활용할 예정이다”라고 밝혔다. 두바이 정부가 디지털 트윈 시티를 구축한다면, 전 세계 사람들이 메타버스를 통해 두바이의 랜드마크 투어를 할 수도 있고, 다른 지역의 친구끼리 모여 두바이 공원에서 산책도 할 수 있게 될 전망이다.

이처럼, 메타버스를 비롯한 최첨단 ICT에 대한 UAE 정부의 투자는 관련분야 인재 양성의로도 이어지고 있다. UAE 정부는 국가 코더 프로그램(National Program for Coders)을 운영함으로써 글로벌 코딩 인재 유치를 위해 디지털 회사, 코딩 분야 대학생, 현지 해커톤 참가자 등에 해당하는 사람에게 장기 비자(Golden Visa)를 발급해주며 디지털 산업 강화에 대한 의지를 내보이고 있다.

가) 결혼식

NFT 반지, 블록체인으로 제작된 신부 의상, 디센트럴랜드(Decentraland)의 이비자 암네시아 클럽(Amnesia Ibiza)에서 열린 피로연까지, 언뜻 들어보면 게임 속 이야기 같은 일이 일어났다. 바로 두바이 웨딩플래너 회사인 Easy Wedding의 공동 설립자인 플로리안 우게토(Florian Ughetto)와 리즈 누네즈(Liz Nunez)의 메타버스 결혼식이다. 플로리안과 리즈는 2019년 조지아에서 공식적으로 결혼을 한 커플인데, 당시 결혼식에 참석하지 못한 가족 및 친지를 위해 메타버스 결혼식을 준비했다.

두 사람은 메타버스 결혼식을 준비하며 참석자들을 대상으로 로그인 및 작동 방법에 대해 교육했고, 2022년 5월 프랑스에 있는 신랑의 가족과 파라과이에 있는 신부의 가족, 전 세계에 흩어져 사는 친구들을 결혼식으로 초대했다. 결혼식은 오프라인과 디센트럴랜드, 메타버스 이용이 어려운 참석자를 위해 비디오 회의 플랫폼인 줌(Zoom)으로 동시 진행됐다. 결혼식 주인공이자 웨딩플래너 회사를 운영하는 두 사람은 자신들의 경험을 기반으로 메타버스 결혼식도 서비스할 예정이다.

<두바이 최초 메타버스 결혼식 모습>



[출처: The National]

나) 부동산

메타버스 부동산이란 말 그대로 메타버스 세계에서 이루어지는 부동산 거래이다. 물리적으로 존재하지 않는 자산을 소유한다는 것이 다소 허황되게 다가올 수 있으나, 스마트폰이

등장하기 전 휴대전화로 일상의 모든 일을 처리할 수 있다는 상상조차 하지 못했던 것을 생각해보면 그리 이상하게 들리지만은 않다. 메타버스 부동산은 팬데믹 동안 큰 관심을 받았는데, 메타버스 데이터 제공사인 메타메트릭 솔루션즈(MetaMetric Solutions)에 따르면, 더샌드박스, 디센트럴랜드 등 세계 4대 메타버스 플랫폼에서 거래된 부동산 가치는 2021년 5억100만 달러에 달했고, 2022년에는 2배가량 늘어날 것으로 전망된다. 이에 두바이의 부동산 업계들도 발 빠르게 메타버스 프로젝트를 발표하며 시장에 선보이고자 한다.

두바이의 부동산 중개사인 유니온 스퀘어 하우스(Union Square House; USH)는 2022년 7월 매매를 목표로 팜 주메이라(Palm Jumeirah), 에미레이트 힐즈(Emirates Hills), 디스트릭트 원(District One), 두바이 힐즈(Dubai Hills) 등을 배경으로 한 초호화 메타버스 부동산 NFT를 개발하고 있다. 현실 저택을 모형화한 메타버스 공간을 구현하는 한편, 현실 세계에는 없는 부동산도 개발하여 판매할 계획이다.

다) 경찰 행정 서비스

두바이 외 타 토후국에서도 메타버스를 도입하는 시도가 늘고 있다. UAE 아즈만 토후국 시민들은 이제 메타버스 속에서 경찰서 업무를 볼 수 있다. 2022년 6월 아즈만 알 누아이마이야(Al Nuaimayah) 경찰서는 메타버스 플랫폼 내 경찰서를 구축하고, 시민과 경찰관이 직접 대면하지 않고도 행정업무 등을 처리할 수 있는 시스템을 마련했다. 경찰관은 VR 헤드셋을 착용하고 스마트폰/태블릿PC/노트북/데스크톱 등 디지털 기기와 연결해 메타버스에 접속할 수 있으며, 알 누아이마이야 경찰서를 시작으로 아즈만 내의 모든 경찰서에 서비스할 예정임을 밝혔다. 이는 UAE의 정부 기관 디지털 전환 정책의 일환인 것으로 분석되며, 향후 UAE 내 모든 토후국에도 보편화될 것으로 전망된다.

<메타버스를 활용한 경찰 행정 서비스 시현 모습>



(출처: Gulf News)

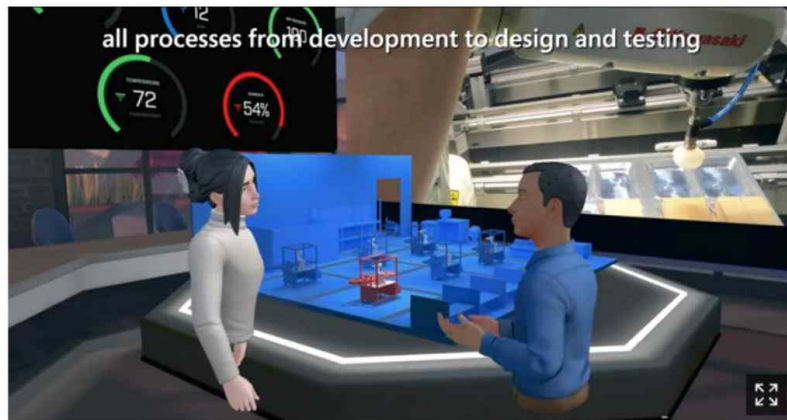
3) 산업용 메타버스 ‘메시’

일본 고베에 있는 가와사키중공업의 생산 공장에서 작업 중이던 한 산업용 로봇이 평상시와 다르게 움직이자, 공장 내부를 똑같이 복사한 가와사키의 디지털트윈(디지털로 실제와 똑같이 구현된 공간)에 빨간불이 들어왔다. 공장에서 작동 중이던 로봇팔의 흡입력이 약하

다는 경고문이 떴다. 공장에 있는 직원은 VR 기기인 홀로렌즈를 끼고 기계 앞에 가서 멀리 원격에서 기술자가 내리는 지시에 따라 기계를 점검한다. 가와사키중공업 기술개발 본부 아유미 기시다씨는 “메타버스를 통해 이전까지는 쉽게 발견하지 못한 문제들을 빠르게 발견하고 점검할 수 있다”고 했다.

이는 2022년 5월 24일 마이크로소프트(MS)가 연례개발자 대회인 ‘빌드’에서 공개한 메타버스 적용 사례다. MS는 이날 가와사키중공업이 MS의 산업용 메타버스의 새로운 고객이라고 발표했다. 이날 MS는 클라우드 서비스인 애저와 VR 기기인 홀로렌즈, 혼합현실 플랫폼인 메시를 통해 산업용 메타버스 솔루션을 확대하고 있다고 했다. CNBC는 “산업 현장에서 메타버스는 생각보다 빨리 적용될 수 있다”고 했다.

<산업용 메타버스 ‘메시’>



일본 가와사키중공업이 현장에 적용 중인 산업용 메타버스. 24일(현지시각) 마이크로소프트는 혼합현실 플랫폼인 메시를 기반으로 한 산업용 메타버스 적용 사례를 공개했다. /MS 행사 캡처

<출처 : <https://blog.naver.com/futuremain/222852498275>>

MS는 이를 넘어 산업용 메타버스 확장에 집중하고 있다. 이는 일반 사용자용 메타버스를 개발하는 메타(페이스북)과는 다른 접근법인데, 적용 측면에서 MS의 산업용 메타버스가 훨씬 더 빠르게 확장하고 있다는 분석이 나온다. 이날 MS는 벨기에의 맥주 제조회사인 앤하이저부시 인베브(ABInBev), 덴마크의 제약회사 노보노르딕, 영국의 소매업체 마크스앤스펜서가 사용 중인 산업용 메타버스의 모습을 공개했다. 현실 세계와 3차원 가상세계인 메타버스가 혼합돼 제조 과정과 기계의 점검, 매장 관리 등을 한층 쉽고 편리하게 할 수 있다. 하인츠는 올 초 케첩 공장에서 MS의 산업용 메타버스를 사용할 것이라고 발표했고, 보잉도 비행기 제조에 MS의 기술을 사용 중이다.

4) XR 헬스

원격 헬스케어를 전문으로 하는 미국 스타트업 기업 XR헬스(Health)는 가상현실 내 게임을 이용한 물리치료, 스트레스 및 통증 관리, ADHD, 코로나 재활 치료 등 가상현실 원격

치료 서비스를 제공하고 있다. 현재 미국의 비영리 건강보험회사들은 XR헬스의 원격 의료 서비스를 보장하고 있는 데, 이는 보험사가 자사 상품에 간접적으로 메타버스 기술을 포함시킨 사례로 볼 수 있다.