



# Global Leading Company in XR

Investor Relations 2023



# VR, AR, MR, XR?

- VR은 현실 세계와 디지털 환경이 **분리**되어 높은 몰입감 제공
- AR은 현실 세계에 디지털 콘텐츠를 **배치**하여 유익한 정보 제공
- MR은 VR과 AR의 장점을 혼합하여 현실에서 디지털 콘텐츠와 **상호작용** 가능 → **현실과 가상의 융합**

## ■ 기술적 정의의 구분



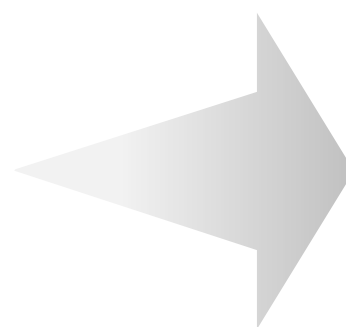
가상 현실  
Virtual Reality



증강 현실  
Augmented Reality



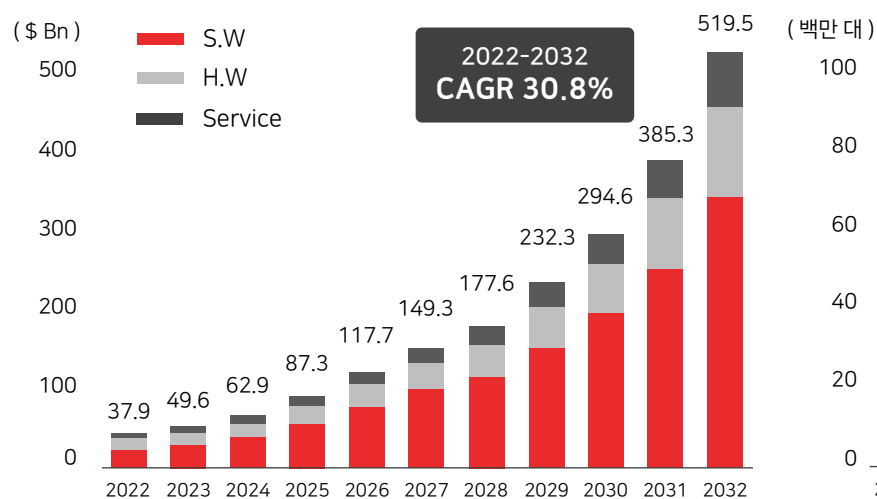
혼합 현실  
Mixed Reality



# 폭발적인 성장이 기대되는 XR 시장

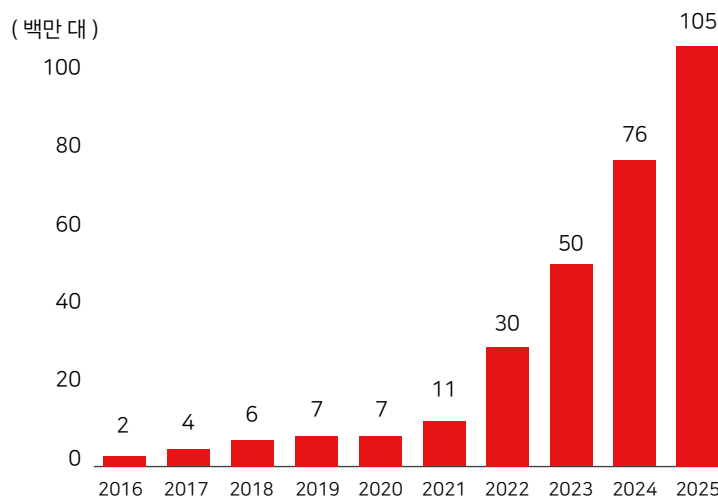
- 글로벌 XR 시장은 약 **686조 원** 규모의 거대 시장이 형성될 것으로 전망
- XR 기기 및 기기에 사용되는 근안 디스플레이 **출하량이 지속적으로 증가**할 전망
- XR 산업 전반의 성장으로 **XR 게임 산업에 긍정적인 영향** 예상

글로벌 XR 시장 규모 전망



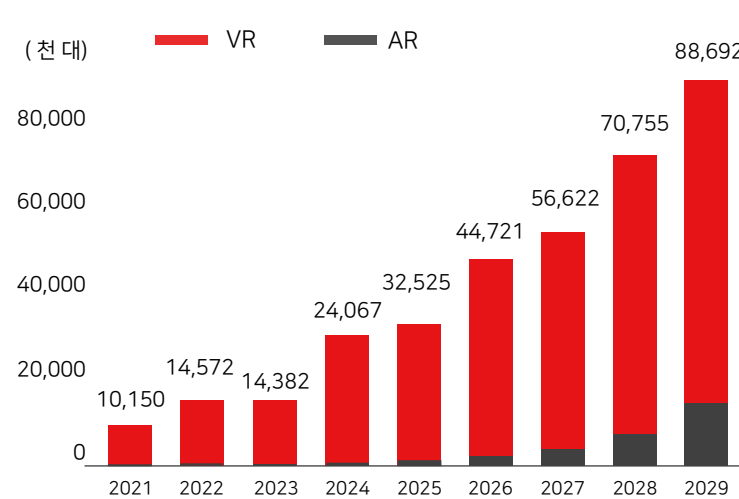
Source : Market.us (2023.10)

글로벌 XR 기기 출하량 전망



Source : Counterpoint (2021.12)

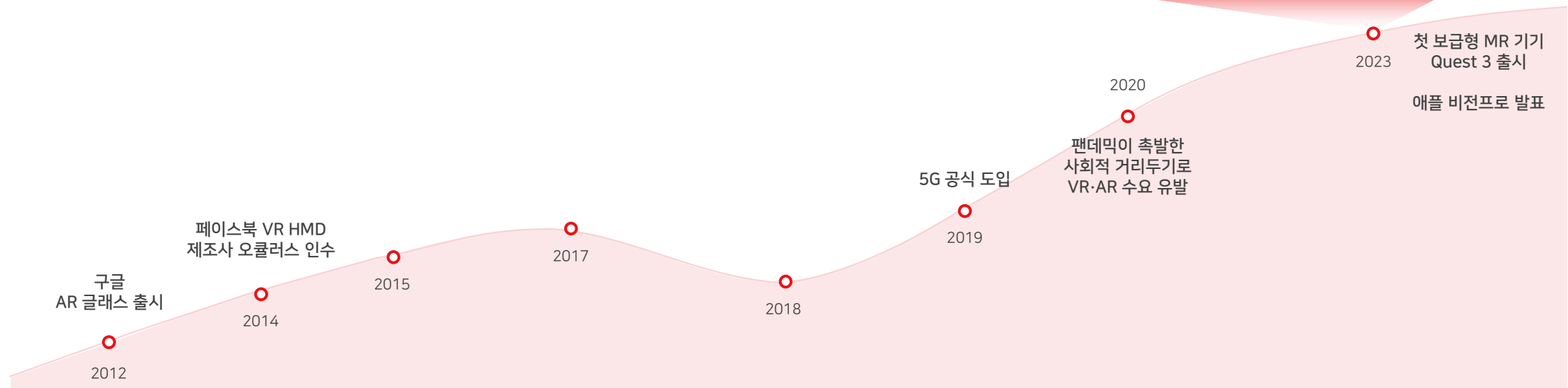
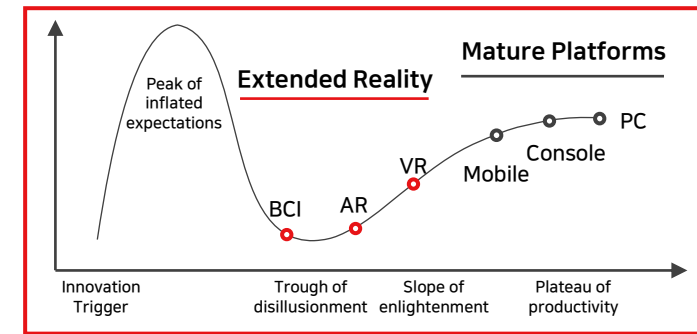
글로벌 근안(Near-Eye) 디스플레이 출하량 전망



Source : Omdia (2023)

# XR 산업, 어디까지 왔나?

- XR 산업은 Meta의 오쿨러스 인수를 기점으로 성장세를 보였으나 이내 둔화
- COVID-19가 쓰아올린 **VR 및 AR 수요와 기대감**
- 기술의 비약적인 발전으로 모바일을 이을 **차세대 플랫폼 전환** 초입 맞이



Source : XR 기술 산업 현황 보고서, 2023.05

Mixed  
Reality

AI

Smart  
Glasses

# XR 대표 주자 META, MR 기기로 시장 재편

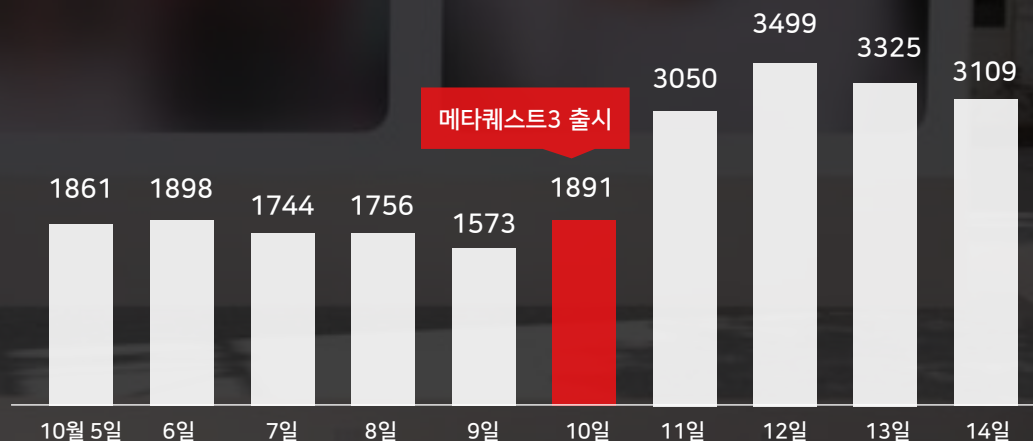
- 디지털콘텐츠/실감콘텐츠(17건, 65.4%)와 AI(6건, 23.1%) 등에 투자 집중
- Pass-Through 기능이 향상된 MR 기기 출시
- XR 생태계에 사용자를 유도하기 위해 콘텐츠 확보에 집중할 전망

## Meta

### ■ META의 M&A 인수 방향

디지털 및 실감 콘텐츠	H/W 중심 플랫폼 확대 및 콘텐츠 역량 강화를 통한 플랫폼 경쟁력 강화
	컴퓨터 비전 중심 기업 인수 및 기술 개선으로 메타버스 플랫폼 활성화
인공지능/로봇	자사 플랫폼 개선을 위한 AI 기술 확보
	3차원 환경 묘사 기술 향상
스마트 디바이스	VR 중심 하드웨어에서 AR·XR로 하드웨어 분야 확장
	XR 기기 성능 개선을 통한 디바이스 생태계 강화

### ■ 메타퀘스트 스토어 앱 DAU(일평균사용자수) 추이



Source : 글로벌 6대 빅테크 기업의 M&A 현황 및 주요 트렌드 분석, 2022.09

Source : 머니투데이(2023.10.17)

# 여러분의 근무 환경.JPG



Image Source : 한국경제 TV



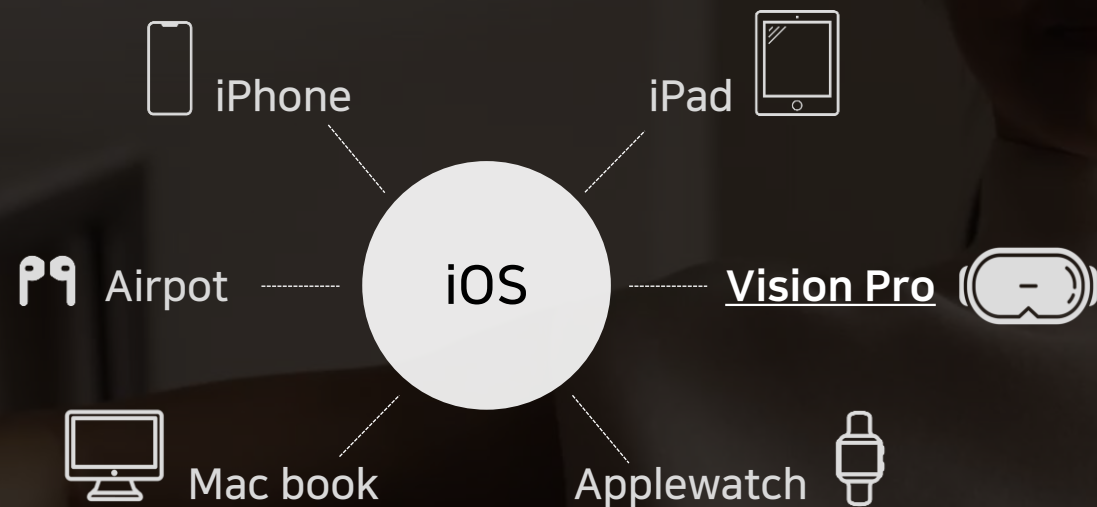
Source : Apple 'Introducing Apple Vision Pro'



# 게임 체인저 Apple, '비전 프로'가 창조할 MR 생태계

- 파괴적인 혁신을 주도하는 글로벌 테크 기업 **애플의 XR 시장 참전**
- 2014년 애플워치 이후 출시하는 새로운 디바이스 '비전 프로'로 **애플 생태계 강화**
- 소프트웨어 생태계 확대 전략으로 **콘텐츠 기업의 시장 판로 확대**

Apple



■ 애플의 XR 동맹 '오픈USD연합'

**AUTODESK**

**Adobe**

**P I X A R**

**nVIDIA**

기술 표준화를 정립하고,  
소프트웨어 및 MR 콘텐츠 제작에 집중

## 글로벌 테크 기업 삼성의 참전, 치열한 MR 경쟁 본격화

- 삼성, 구글, 퀄컴의 XR 동맹 체제로 XR 산업 개화에 방점
- 2024년 12월, '갤럭시 스페이스' 3만대 양산 전망
- 'Android' VS 'iOS' 구도의 한 축으로 시장 진입 기회 확대

## SAMSUNG

### ■ 삼성 VS 애플

삼성	구분	애플
Galaxy Phone (21%)	스마트폰 (2023.2Q)	iPhone (17%)
Galaxy Watch (9%)	스마트워치 (2023.1Q)	Apple Watch (26%)
Galaxy Buds (6.0%)	TWS (2022.4Q)	Air pot (28.4%)
Galaxy Tab (18%)	Tablet PC (2023.2Q)	iPad (37.5)
Galaxy Book (-%)	PC (2023.2Q)	Mac book (7.2%)

Source : Counterpoint, IDC, Canallys, Statista

### ■ 삼성의 XR 동맹



# 빅테크의 시장 진출을 성장 기폭제 삼아 MR 시장 정조준

- 빅테크 기업의 MR 기기 출시 확대로 생태계 변화의 분수령 맞이
- MR 생태계에서 시장을 선점하기 위한 선제적 대응 전략 수립
- 소비자 접점을 넓혀 XR 시장 리드 기업으로 발돋움



## MR 기술 활용

- 스코넥의 게임 개발 노하우를 기반으로 MR 기술 확립
- 몰입감 높은 경험을 제공하고, MR 시장 선점



## 파트너십 강화

- 퀄컴과 연계하여 메타, 삼성 등 빅테크와 파트너십 강화
- 애플 MR 생태계의 세컨드 파티 기회 모색



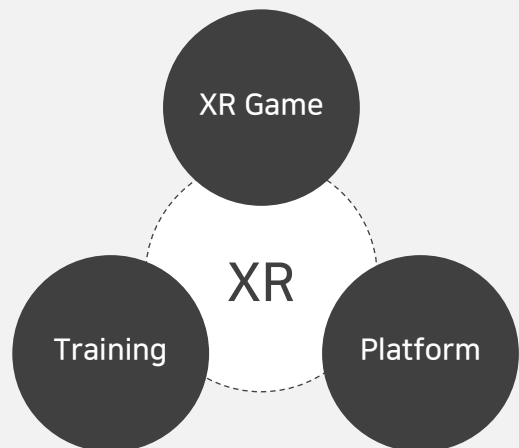
# 스코넥은 독보적인 몰입 기술을 가진 XR 콘텐츠 기업입니다

- 스코넥은 XR 기술을 활용한 콘텐츠 사업을 영위
- XR 게임 사업을 중심으로 교육 및 훈련 사업과 메타버스 플랫폼 사업을 진행
- 빠른 시장 변화에 유연한 대응이 가능한 XR 기술 능력을 갖춘 리드 기업

## SKONEC 사업 개요

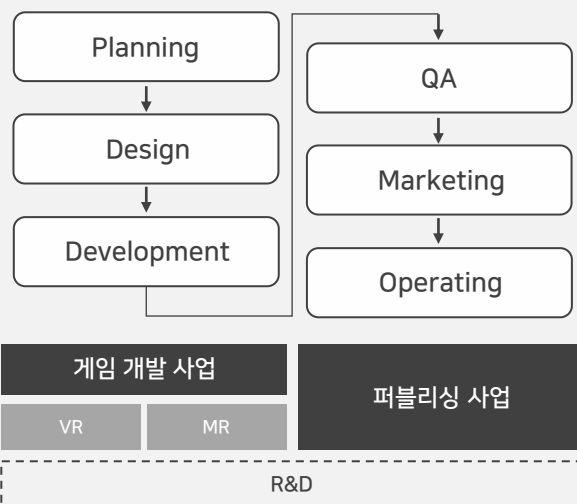
### XR(eXtended Reality) 사업

사용자를 가상 세계로 몰입시키는 VR, 현실 세계에 가상 요소가 겹치는 AR, 두 가지의 장점을 결합한 MR 기술을 활용



## 게임 사업

### ■ 게임 사업 밸류체인



밸류체인에 기반한  
신규 프로젝트 추진 및 사업 개발

## 교육·훈련 및 메타버스 플랫폼 사업

### ■ 교육 · 훈련 사업



### ■ 메타버스 플랫폼 사업



# VR 경험을 기반으로 독창적인 MR 기술 혁신

- 스코넥의 VR 개발 기술은 MR 콘텐츠 개발을 위한 필수 조건
- 퀄컴과의 파트너십을 통해 글로벌 시장을 혁신할 MR 콘텐츠 개발

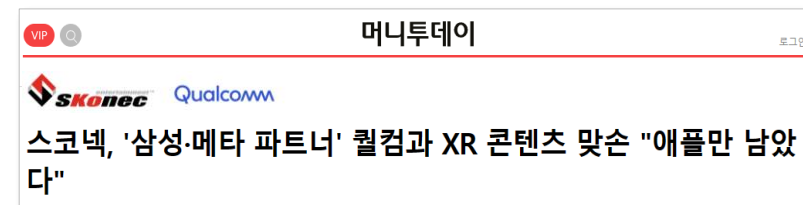
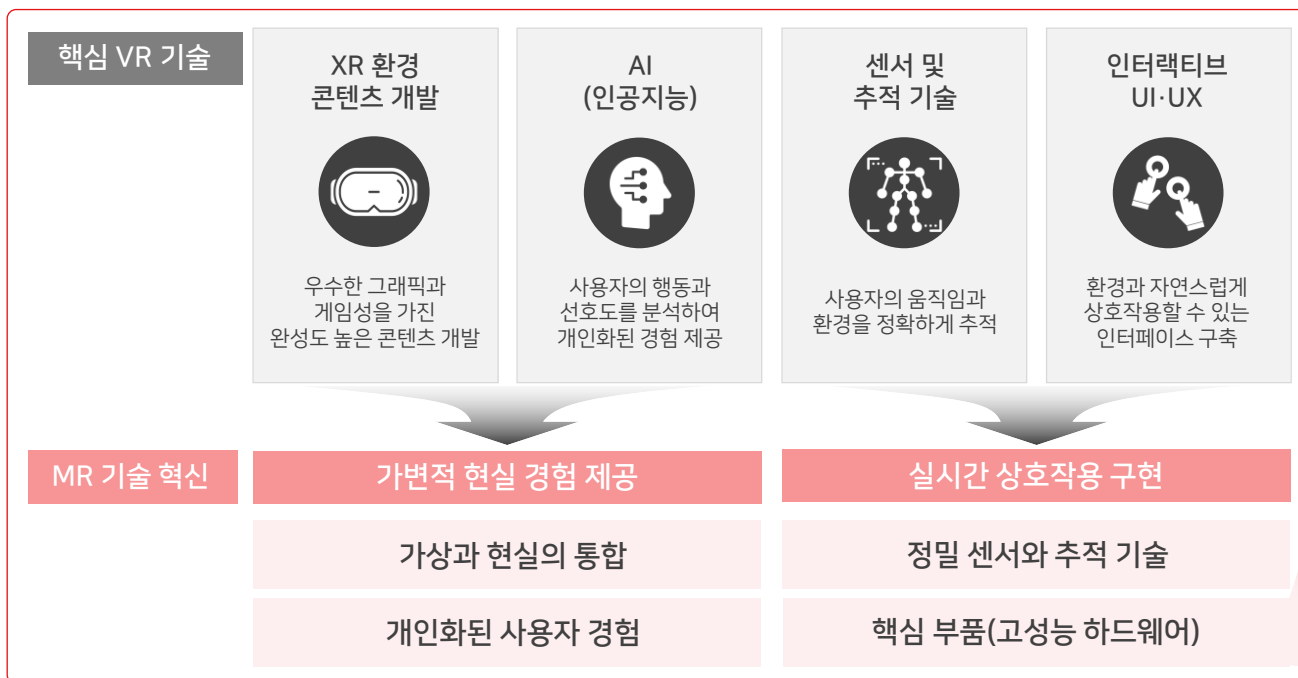
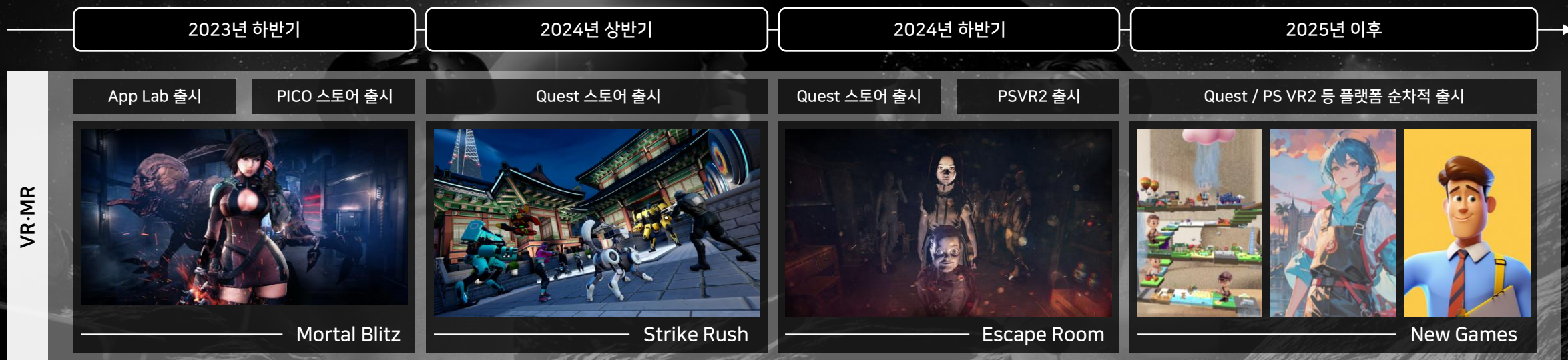


Image Source : Meta 'Meta Connect 2023'

# 글로벌 플랫폼 확장과 신작 라인업 확대를 통한 탑라인 성장

- Quest / Pico / PS VR / Steam 등 글로벌 플랫폼에 출시하며 **매출 극대화**
- **게임 수요가 높은 시기에** 맞춰 전략적으로 게임 출시
- **지속적인 VR · MR 게임 출시** 및 서비스 안정화 집중



# Well-made 게임의 글로벌 출시로 소비자 점점 확대

- VR 게임 'Mortal Blitz', 'Escape Room' 플랫폼 확대 출시
- 'Strike Rush' 출시 전, 팬덤 확보와 런칭 기대감 조성
- 글로벌 최대 플랫폼인 퀘스트 스토어에서 본격적인 성과 기대

## Mortal Blitz



장르	FPS, Adventure
플랫폼	Quest, PSVR
주요 성과	세계 최초 상용화 성공 PSVR 북미, 유럽, 일본 다운로드 1위 스핀오프 게임 '컴뱃 아레나' 출시

## Escape Room



장르	Puzzle, Adventure
플랫폼	Quest
주요 성과	아케이드 인기 서비스 컨버팅 PS 콘솔용 'The Door' 출시

## Strike Rush



장르	FPS, PVP, Co-op
플랫폼	Quest
주요 성과	국내 최초 Meta와 공동 개발 한국적 요소로 차별화 2024년 상반기 출시 예정

# 차원이 다른 몰입 경험, MR 게임 프로젝트 가동

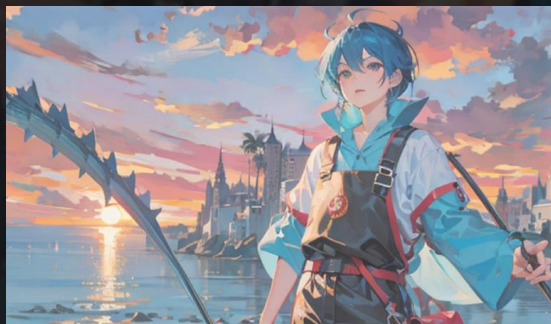
- MR 기능을 중심으로 생태계가 확대되며 MR 콘텐츠 시장 형성
- 독보적인 XR 개발 노하우를 바탕으로 가상과 현실을 오가며 즐길 수 있는 게임 개발
- MR 기기 출시 시기에 맞춰 시장에 선보일 예정

MR Project - T



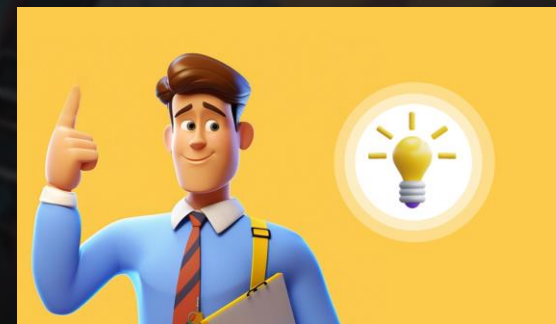
장르	Board, Adventure
플랫폼	Quest
특징	가상과 현실을 오가며 친구와 함께 즐기는 세계 여행

MR Project - I



장르	Sports, Adventure
플랫폼	Quest, Steam, PSVR, Pico
특징	차원의 공간을 넘나들며 즐기는 낚시 게임

MR Project - B



장르	Puzzle
플랫폼	Quest
특징	끊임없이 생각하고 풀어내는 퍼즐의 향연



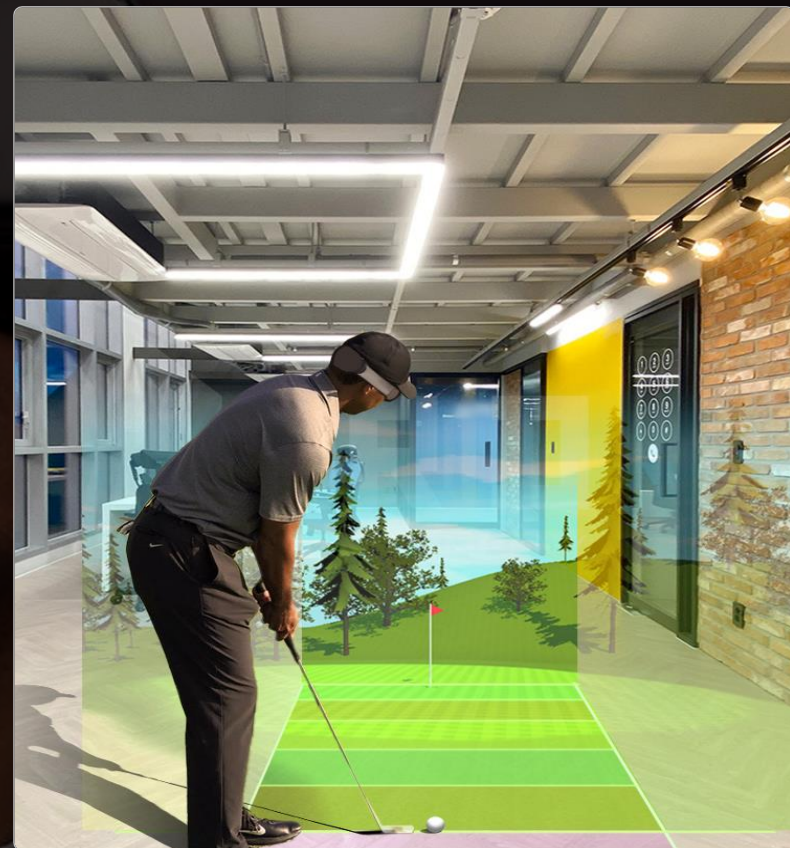
## 일상과 더욱 밀접한 MR 콘텐츠로 MR 경험 극대화

- MR은 높은 몰입감과 현실과의 우수한 상호작용이 특징
- 게임뿐만 아니라 일상에서 즐길 수 있는 MR 콘텐츠 개발

*# Free Controller*

*# Hand Tracking*

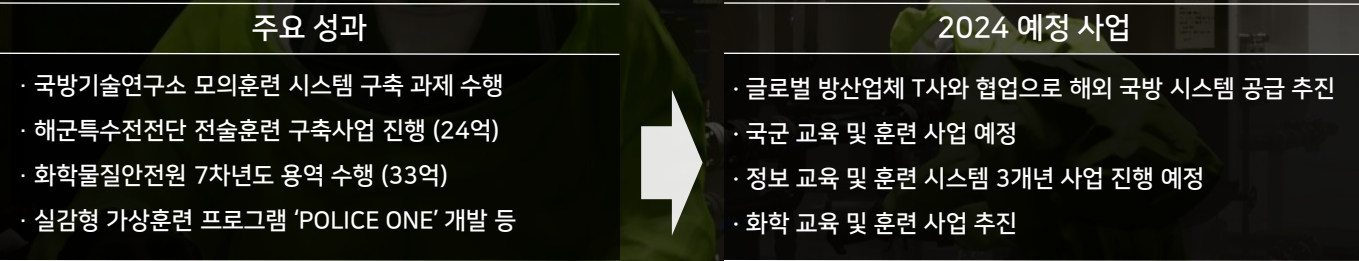
*= Daily Life*



\* 이해를 돕기 위한 예시 이미지

# 국내 XR 교육·훈련 사업의 성과를 바탕으로 해외 사업 확대

- 국방/치안/재난/소방/화학 등 다양한 분야에서 누적된 성과로 **기술력 검증**
- 불링 엘리 전략을 통한 **글로벌 시장 확대 전략 수립**
- 동남아, 북미, 유럽 등 주요 거점으로 사업 인프라 구축



## 국제 기술 표준화 사업



2023.04  
Open SA Ballot  
Recirculation 1<sup>st</sup> Ballot



2023.10  
Recirculation 2<sup>nd</sup> Ballot



2024.2Q  
Publishing



**기대효과**  
글로벌 방산업체 T사를 비롯하여  
해외 진출 가속화

# 아트 특화 플랫폼 eddy:sean

- 새로운 예술 생태계 조성을 위한 메타버스 플랫폼 서비스 예정
- 신진 작가 등용문이자 유명 작가의 글로벌 진출을 위한 기회 제공
- 점진적인 플랫폼 확장을 통해 새로운 비즈니스 기회 창출

## 사업 개요

· 자신만의 공간을 갖고, 작품을 전시할 수 있는 메타버스 공간을 구성해 미술 애호가들의 소통과 교류의 장 마련

## 출시 일정

2023년 1월



Beta 진행

>

2023년 12월



웹 버전 출시

>

2024년 이후



Android · iOS 출시

## 사업 구조

- 전시 공간에 대한 임대 수익 창출
- 광고 등 기업 제휴 수익
- 디지털 거래 수수료

## 사업 구조

- PC, Mobile, XR로 확대 추진



# “ Connecting the real to metaworld ”

XR 기술은 우리의 상상력을 현실로 만들어주는 힘을 가지고 있습니다.

또한 우리가 살아가고, 즐기고, 일하는 방식을 근본적으로 변화시키고 있습니다.

이 기술의 무한한 가능성을 탐험함으로써 우리는 현실과 가상의 경계를 허물고, 창의적인 미래를 만들어 갈 수 있습니다.

스코넥은 XR 기술을 통해 새로운 세계를 창조하고, 더욱 혁신적인 방법으로 서로 연결될 수 있도록 미래를 향해 나아가는 기업이 되겠습니다.

**Q & A**



**SKONEC**

Address 서울시 강남구 선릉로 511 조선내화빌딩 9층

Tel. 02-458-3742

Fax 02-458-3745

Homepage [www.skonec.com](http://www.skonec.com)