

가상융합산업 성장전략 발굴을 위한 CES 2025 참관결과 보고

(메타버스본부 메타버스전략팀, 043-931-5611)

□ 출장목적

- CES 2025 참관을 통해 ICT 기술 및 시장동향을 파악하여 가상융합산업과 연계 가능한 사업을 모색
- 디지털 혁신기술과 융·복합된 새로운 개념의 기술 및 서비스 동향 조사를 통해 정책수립 아젠다 발굴을 위한 자료로 활용

국제 전자제품 박람회(CES 2025) 개요

- 행사명 : 국제전자제품박람회(CES: Consumer Electronics Show)
※ 美 소비자기술협회(CTA) 주최로 58주년을 맞는 세계 최대 국제 전자제품 전시회
- 기간/장소: '25. 1. 7(화) ~ 1. 10(금)(미국 기준) / 美 라스베이거스
- 주제 : 연결하고, 해결하며, 발견하라. 깊이 탐구하라(Connect, Solve, Discover: Dive In)
- 규모 : 4,312개 기업 및 135,000명 참관객('24년 기준)
- 내용 : AI, 5G 통신장비, 자동차부품, 배터리, Digital Health Device, Wearable Device, A/V, 게임, 가전, 홈네트워크, 스마트폰 등 최신 CE 제품 및 악세서리 등 신제품 기술 전시

□ 출장일정 : '25. 1. 6.(월) ~ 1. 12.(일) (5박 7일)

□ 출장지 : 미국(라스베이거스)

□ 세부일정

일정	방문지역	내용
1일차 1.6(월)	인천-미국(라스베이거스)	• 이동(인천->라스베이거스)
2일차 1.7(화)	미국(라스베이거스)	• CES 2025 참석 및 대응 - 국내·외 유망기업 전시관 방문 및 컨퍼런스 참석
3일차 1.8(수)	미국(라스베이거스)	• CES 2025 전시 참관 - 키노트 스피킹 등 참석 및 주요 ICT 기술 개발 동향 파악
4일차 1.9(목)	미국(라스베이거스)	• CES 2025 전시 참관 - 국내 기업 전시관 방문 및 ICT 기술 개발 동향 파악
5일차 1.10(금)	미국(라스베이거스)	• CES 2025 기업면담 및 지원방안 구상 - 중소기업공동관 및 국내 우수 중소기업 중심
6일차 1.11(토)	미국(라스베이거스)-인천	• 귀국(라스베이거스->인천)
7일차 1.12(일)		

□ 집행금액 : 총 8,231,562원

구 분		금액(원)	처리방법
교통비	항공료	6,234,900	거래처계좌이체(현대드림투어)
	항공권발권 수수료	119,200	세금계산서(현대드림투어)
	교통비 합계	6,354,100	-
참가비(입장권)		87,600	거래처계좌이체(현대드림투어)
ESTA 비자		30,000	거래처계좌이체(현대드림투어)
여행자보험		43,650	거래처계좌이체(현대드림투어)
통신요금 및 제세		40,041	개인결제
체재비	일비.식비	905,706	개인결제
	숙박비	770,465	개인결제
합 계		8,231,562	



CES 2025 AR/VR/XR(증강/가상/확장현실)

□ 개요




- 가상융합(메타버스)기술이 AI와 결합하여 VR·AR 기술의 발전으로 이전보다 정교하고 실감나는 경험을 제공하며 관련산업의 새로운 패러다임을 제시
 - 객체인식, 3D모델링, 버추얼 디스플레이 등 공간컴퓨팅 기능 강화로 활용범위를 넓혀 산업분야의 적용 가능성 확장
 - 착용감을 개선하고 안정성을 높인 다양한 종류의 관련기기 등장

□ 주요내용

- CES 2025 프레스 컨퍼런스에서 소니는 10년 후의 모습을 담은 장기적인 목표인 '크리에이티브 엔터테인먼트 비전'을 발표

소니	주요내용
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 공간콘텐츠 제작솔루션 'XYN(진)' 출시계획 공개(3월 예정) <ul style="list-style-type: none"> - 현실세계를 3D 입체영상으로 재현, 디지털트윈을 통해 창작 및 개발 프로세스 간소화 또는 영화, 게임과 같은 3D 및 XR 엔터테인먼트 제작 활용
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 미국프로풋볼리그(NFL)와 협력, 스포츠분야 가상현실 기획 <ul style="list-style-type: none"> - 게임, 엔터테인먼트 분야에서 XR콘텐츠를 발전시켜 엔터테인먼트 테크와 IP사업을 중장기 핵심 비즈니스로 소개
 <p>XR기술 액세서리 최고 혁신상 수상</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 전문가용 XR 헤드셋 HMD(Head-Mounted Display) SRH-S1 <ul style="list-style-type: none"> - 4K해상도로 3D 오브젝트와 상호작용이 가능한 확장현실 기술의 새로운 표준 제시 - 지멘스의 산업용 SW '엑셀러레이터' 탑재(4K 마이크로 OLED 패널) - 퀄컴의 XR 전문 칩 스냅드래곤 XR2+GEN2 플랫폼 탑재

- "할리우드 궤적: 2025-2030년, 생성형 AI 타임라인"을 주제로 할리우드 엔터테인먼트 업계가 AI와 XR기술을 활용한 콘텐츠 제작, 사업화 활용 논의
- 생성형 AI, 홀로그램, 디지털트윈이 결합된 형태의 다양한 가상융합산업 기술 및 서비스

기업명	주요내용	
Sony 최고혁신상 (일본)		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 전문가용 XR 헤드셋 HMD(Head-Mounted Display) SRH-S1 <ul style="list-style-type: none"> - 4K해상도로 3D 오브젝트와 상호작용이 가능한 확장현실 기술의 새로운 표준 제시 - 퀄컴의 XR 전문 칩 스냅드래곤 XR2+GEN2 플랫폼 탑재
Sony (일본)		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 3D 콘텐츠 제작용 공간콘텐츠 제작 솔루션 'XYN(진)' <ul style="list-style-type: none"> - OLED 패널과 카메라 센서 6개를 이용해 사용자 주변의 공간을 인식한 뒤 실사와 가상을 섞은 혼합현실(MX) 생성하고 AI로 공간의 소리와 사용자의 이미지를 최적화
버시스 (대한민국) 혁신상		<ul style="list-style-type: none"> ▶ SM엔터테인먼트와 걸그룹 에스파의 음악과 세계관을 메타버스에 옮긴 '에스파 월드' <ul style="list-style-type: none"> - 아이돌 음악의 시각적 경험 및 쌍방향여 참여 * 4년 연속 혁신상 수상

기업명	주요내용	
스페이스드 (대한민국) 혁신상		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 이미지 기반 3D 지리공간 메타버스 솔루션 'AI2RE' - 항공촬영 이미지만으로 2D 벡터 데이터를 추출해 3D 모델(지형, 건물, 도로 등)을 생성 - 스마트시티 디지털트윈 운영, 국방 시뮬레이션, 부동산 분석 등 다양한 산업 분야에 활용 가능
네이션에이 (대한민국) 혁신상		<ul style="list-style-type: none"> ▶ AI기반 대화형 메타버스 캐릭터 Hey.D - AI 기반 3D 모션 기반 모델과 LLM을 통합하여 사용자 중심의 대화형 3D 경험을 제공하는 세계 최초의 메타버스 플랫폼 - 텍스트와 음성을 통해 자연스러운 실시간 대화 가능
네이션에이 (대한민국) 혁신상		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 생성형AI 기술을 기반으로 텍스트 입력만으로 3D모델링부터 배경까지 콘텐츠 제작 가능한 뉴로이드 넥스트
벡스랩 (대한민국) 혁신상		<ul style="list-style-type: none"> ▶ XR, AI, VH기술 기반 심리상담 서비스 'SITh(Self-Insight Therapy)' - 몰입감 높은 환경에서 상황을 직접 경험하고 가상 상황에서의 행동과 감정을 추적하여 심리를 진단하고 치유
롯데이노베이트 (대한민국)	  	<ul style="list-style-type: none"> ▶ AI를 적용, 현실감을 극대화한 메타버스 플랫폼 칼리버스 - 현실세계를 가상에 똑같이 구현해 시뮬레이션에 활용하는 디지털트윈 기술 적용(엔비디아가 최근 관심갖는 차세대 기술) - 메타의 퀘스트3를 착용하면 K팝 아이돌 공연장 첫줄에 있는 듯한 느낌 재연 * '언리얼 엔진 5' 기반으로 '칼리버스'의 핵심 기술인 VR 촬영, 합성, 렌더링, 고용량 데이터 압축 기술을 활용 로딩 없이 실감 나는 경험을 제공 - 가상에서 물건을 만지고 확인 할 수 있는 쇼핑 기능 제공(가상환경에서 경제활동 기대) ▶ 평면을 3D로 변환해주는 모바일 액정 필름 - 기기가 없이도 몰입감 있는 3D환경 조성 ▶ 생성형 AI를 활용한 공간사운드 개발로 3D 몰입 극대화 ▶ 스마트폰으로 물건 스캐닝시 3분내에 가상으로 제공 * 롯데이노베이트는 가상융합을 최적화한 종합세트 제공

기업명	주요내용	
사이브런 이노베이션 (일본)		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 홀로그램에 자신이 좋아하는 애니메이션 캐릭터를 입력할 수 있는 '코드27' - 3D 홀로그램 큐브 속에서 살아 움직이는 것처럼 구현된 캐릭터에 생성형 AI를 탑재, 사용자와 말을 나누고 감정 교환
홀로커넥츠 (네델란드)		<ul style="list-style-type: none"> ▶ AI 기반 홀로그램 박스 '홀로박스' - 사람을 특수 카메라로 촬영하여 실물과 흡사한 홀로그램이 박스 안에 나타나는 기술
유니스텔라 (프랑스)		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 자연, 별, 행성 등 탐험용 VR 쌍안경 - AI가 불필요한 빛을 제거하는 기술을 적용 - 사용자가 바라보는 장소의 지명과 설명 제공, 클로즈업 버튼을 누르면 확대 관찰이 가능
메타뷰 (대한민국)		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 실감형 XR 도장 훈련 솔루션 '메타뷰-Vrush' - AI 기술을 활용 작업자 동작 실시간 분석, 최적 도장 기술을 교육 - 원격 협업 플랫폼 '메타뷰-Remote', 실시간 작업 가이드 '메타뷰-Guides', 노코드 XR 콘텐츠 제작 도구 '메타뷰-Maker'를 비롯 도시 인프라 관리 솔루션, 스마트 팩토리 솔루션, 의료 교육 플랫폼, 메타버스 관광 서비스 등 XR 기술의 무한한 가능성을 제시
뉴작 (대한민국) 혁신상		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 헤드셋 없는 XR플랫폼 X-RUNNER - RDW(Redirected Walking)기술을 활용, HMD기반 가상현실의 제약 극복(불편함, 어지러움증, 제한된 공간 움직임 등)
Meditrix (대한민국)		<p>삼성전자의 스타트업 기업</p> <p>정신 건강 훈련을 위한 VR기반 의료용 의자</p> <p>VR과 모션체어를 연결, 우울-불안상태를 진단</p>

○ 가벼운 프레임과 헤드업 디스플레이 및 AI 기반 비서와 같은 기능을 결합한 다양한 스마트 글래스 대거 등장

기업명	주요내용	
버넥트 (대한민국) 혁신상		<ul style="list-style-type: none"> ▶ AI 기반의 실시간 정보 처리 기능과 정밀한 음성 인식 시스템을 갖춘 고사양 스마트글라스 'VisionX' - 산업 현장에서 안전성과 효율성 극대화
할리데이 혁신상		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 텍스트와 이미지를 착용자의 시야에 직접 투사하는 XR스마트글래스 - 최대 40개 언어의 실시간 번역, 실시간 길 안내, 텔레프롬프터 스타일의 메모와 같은 기능 지원
P&C솔루션 (대한민국)		<ul style="list-style-type: none"> ▶ AR 글래스 '메타렌즈2'를 기반한 XR 토털 솔루션 - 퀄컴의 Spaces 플랫폼을 탑재, SW 성능 강화 - AR 글래스 최고 수준인 QHD(2560×1440) 해상도, 교체 가능한 배터리를 탑재 - LTE 등 다양한 방식의 무선 데이터 통신 지원
X-REAL		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 엔터, 게임 중심의 AR 글래스 시리즈 - (XREAL One Pro) 57도의 넓은 시야각 제공 * BMW와 협업을 통한 차량 3D 엔터테인먼트 기술을 선보임 (BMW X3 내부에서 글래스 체험) - (XREAL Air2) 몰입형, 다양한 애플리케이션과 호환 미디어를 3D콘텐츠로 시청 가능 - 밝은 공간에서도 선명한 화질 제공
CTL (중국)		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 경량화된 새로운 AR글래스 시리즈 - (RayNeo X3pro)고해상도 디스플레이로 실시간번역, 사진·영상촬영 및 3D콘텐츠 재생 가능 - (RayNeo Air3) 올레드 디스플레이 방식, 디바이스에서 송출하는 내용을 모니터처럼 활용
Pimax		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 고성능 VR헤드셋 Crystal Super - 3840x3840의 해상도로 망막 수준의 선명도
DPVR (중국)		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 교육, 게임용 AR 헤드셋 P시리즈
Rokid (중국)		<ul style="list-style-type: none"> ▶ AI기반 통·번역, 촬영, 검색, 결재 기능을 갖춘 스마트 글래스(약 48g) - 간단한 녹색 텍스트 디스플레이와 지능형 어시스턴트와 함께 이미지 및 동영상 촬영을 위한 1200만 화소 카메라가 안경테에 내장

○ 오감의 가상화 기술 XR 햅틱 진일보를 통한 비즈니스 확장 가능성 발견

기업명	주요내용	
해플리 로보틱스 (캐나다) 최고혁신상		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 촉각을 재현한 휴대용 3D 햅틱 장치 'minVerse' - 디지털 환경에서 물체의 표면, 질감, 무게감, 저항감이 실제와 같이 전달 - 정밀한 햅틱 피드백으로 메타버스 상호작용의 새로운 표준 제시
아이팝 (대한민국) 혁신상		<ul style="list-style-type: none"> ▶ AI 엔진 기반 햅틱 기술을 적용한 '이모텐스슈트' - 온몸에 분포한 15개의 모션 센서와 양손에 착용하는 햅틱 장갑으로 구성 - 디지털 콘텐츠와 사용자의 움직임을 연동하는 '모션 캡처'와 이를 물리적 감각으로 구현한 햅틱 피드백 기능을 동시에 제공
비햅틱스 (대한민국)		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 게임·영화 등 타격감을 재현한 햅틱 조끼·팔찌 - 권투 글러브 손끝에서는 타격감을 활을 쓸 때 몸통에서는 장력을 느낄 수 있음
Diver-X (일본)		<ul style="list-style-type: none"> ▶ VR 다이빙 체험 - 실제 다이빙을 하여 해양생물을 대리체험 및 전문 다이버가 된 느낌을 제공
도코모 (일본)		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 휴먼 증강 플랫폼을 통한 감각 공유 Feel Tech - 팔에 모터를 부착해 가상에서의 매개체가 잡아당기는 듯한 실감나는 느낌을 연출

□ 시사점

- AI, 햅틱 확장이 공간컴퓨팅 기술과 연계하여 가상융합 2.0 시대가 도래했다는 평가하며, 새로운 생태계로 확장을 제시
- 제조, 의료, 교육 등에서 활용사례가 증가하며 산업용 메타버스는 더욱 확대 될 것으로 예상
- 경량화된 AR글라스와 저가형 디바이스 출시로 접근성이 향상되며 XR디바이스의 대중화로 이어질 전망
- AI와 가상융합의 결합으로 실시간번역, 개인화된 사용자 경험은 자연스럽게 가상융합 세계로의 진입될 것으로 예상