

세계 최대의 가전제품 박람회로 불리는 CES 2019가 올해도 어김없이 미국 라스베이거스에서 열렸습니다. 박람회 기간인 1월 8일부터 11일(현지 시간)까지 국내는 물론 외신에서도 앞다투어 매일 매일의 다양한 소식을 전했는데요, 최근 몇 년간 환호성을 지를 만큼 새로운 기술이 CES를 압도했던 것과는 달리, 올해는 '새로움'보다는 '효용성'을 무기로 관람객들을 맞이했다는 평입니다. 각 기업의 축적된 기술이 이제는 생활 속 제품과 얼마큼 긴밀하게 연결되고 자연스럽게 녹아드는가의 문제를 CES 2019를 통해 보여준 셈입니다.

지난 1월 CES 2019 기간 중 국내외 보도를 통해 LG에서 롤러블TV를 선보이고, 삼성에서 헬스봇을, 현대에서 걸어다니는 자동차를, 네이버와 SK가 CES에 처음 부스를 마련했다는 소식 등은 많이 접하셨을 것으로 생각합니다.

2월호 트렌드 리포트에서는 CES 2019를 정리하는 의미로 CES와 관련된 조금 색다른 소식을 전해드립니다.

숫자로 보는 CES

CES 2019에는 축구장 38개를 합한 크기인 2만 제곱미터의 전시장에 4,500개 이상의 기업이 모였습니다. 메인 전시관인 라스베이거스 컨벤션센터(LVCC)를 중심으로 샌드 익스포, 웨스트게이트 등의 컨벤션과 베네치안, 아리아, 만달레이베이 호텔 등에서도 전시가 동시다발로 진행되었습니다. TV와 가전 등 전통적인 CES 메인 전시 테마는 한가운데인 센트럴홀에서 전시됩니다. 센트럴 홀을 가운데 두고 북관(North hall)에는 자율주행차가, 남관(South hall)에서는 드론이나 로봇 등이 전시됩니다. LVCC에서 차로 20분 정도 떨어진 곳에 마련된 샌즈 익스포(Sands Expo)에는 전 세계에서 온 스타트업들을 만날 수 있습니다.

이 엄청난 규모의 전시관을 채우는 건 바로 전 세계에서 방문한 수많은 사람입니다. 그리고 CES의 주관사인 CTA(미국소비가전협회)는 방문객의 데이터를 정리해 'ATTENDANCE AUDIT SUMMARY'라는 이름으로 홈페이지에 공개합니다. 아쉽지만 CES 2019 참가자 통계는 올해 봄에 정리될 예정이라 조금 기다려야 합니다. CES 2018을 기준으로 참가자 현황을 살펴보도록 하겠습니다.

CES 2019에 대한 TMI(Too Much Information)

글. 최인혜 前 EBS 미래교육연구소 연구원



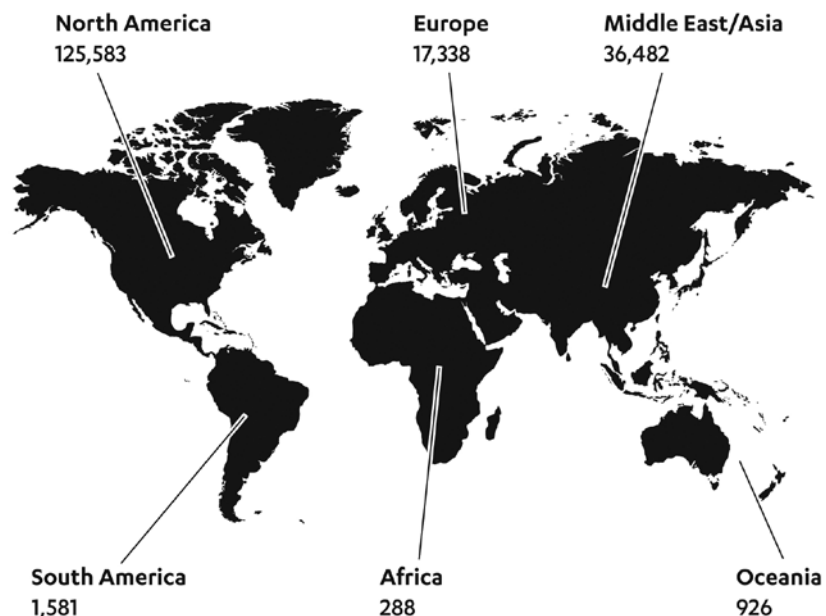
CES 2019 앱으로
볼 수 있는 전시장 지도

CES 2018을 방문한 사람은 총 182,198명인 것으로 나타났습니다. 숫자를 그냥 눈으로 보는 것보다 소리 내어 읽어보면 얼마나 큰 규모인지 더 많이 체감하게 됩니다. 18만 2천 1백 98명. 감히 상상할 수 없는 규모의 숫자입니다. 외신에서는 올해 역시 18만 명 이상이 방문한 것으로 추정하고 있습니다.

18만여 명의 참가자 중 64.9%는 미국 내에서, 35%는 미국 외 국가에서 참가한 것으로 나타났습니다. 그럼, 지도를 보며 CES 2018 기준으로 전 세계 유입 현황을 살펴볼까요?

국가/지역	참가자 수
미국	118,414
중국	15,383
한국	7,197
일본	6,434
프랑스	5,475
캐나다	4,638
대만	2,809
독일	2,785
영국	2,711
멕시코	1,927

CES 2018 참가자 수 상위 10개 국가, 지역
/ 출처 : CES 2018 Attendance Audit Summary



대륙별 CES 2018 방문자 수 / 출처 : CES 2018 Attendance Audit Summary

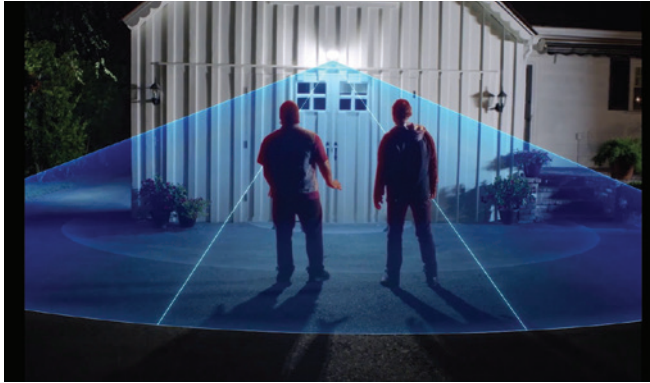
미국 외 159개 국가에서 63,784명이 CES 2018에 참가한 것으로 조사되었습니다. 대륙별로는 북미 지역의 방문자 수가 압도적으로 높았고, 그 뒤를 이어 아시아 및 중동지역, 유럽, 남미, 오세아니아, 아프리카 순으로 많은 사람들이 방문했음을 알 수 있습니다.

흥미로운 점은 국가별 참가자 수인데요, 전 세계 가전 시장을 선도하는 삼성과 LG가 있기 때문일까요? 우리나라는 2018년 기준으로 방문자 수 3위에 들었습니다. 미국 외 국가를 기준으로 하면 2위를 달성했는데, 그만큼 CES에 대한 우리나라의 관심과 기대가 크다는 것을 방증하는 자료라고 생각합니다. 올해 우리나라 참가자 수는 얼마나 되었을지 궁금합니다.

도전과 희망의 공간, 유레카 파크(Eureka Park)

CES 2019를 통한 굵직한 발표는 언론 보도를 통해 이미 많이 접하셨으리라 생각합니다. 근래 CES 방문객은 대기업의 발표보다 스타트업 기업 위주로 꾸러진 ‘유레카 파크’에서 숨은 보석을 발굴하는 데에도 관심을 가지고 있습니다. 유레카 파크는 LVCC에서 좀 떨어진 샌즈관에 위치해 있지만, 보석을 발굴하기 위한 투자자들의 발길이 끊이지 않은 곳이었다고 합니다.

CES를 방문한 투자자들은 이곳에 나온 아이디어와 회사를 헌팅하는 것이 주요 목표입니다. 올해 유레카 파크는 50여 개국에서 1,200개가 넘는 스타트업이 참여했습니다. 반짝



Ring의 Home Security System



BenjiLock의 지문인식 자물쇠

이는 아이디어를 무기로 재미있고, 현실적인 사업을 전시킨 유레카 파크에서는 올해도 주목할만한 제품들이 많이 나왔습니다. 링(Ring), 벤지락(BenjiLock) 등은 지난 CES 유레카 파크에서 데뷔하며 급성장하는 기회를 가지기도 했습니다. 잠시 과거로 돌아가 이 두 기업의 성장 스토리를 살펴볼까요?

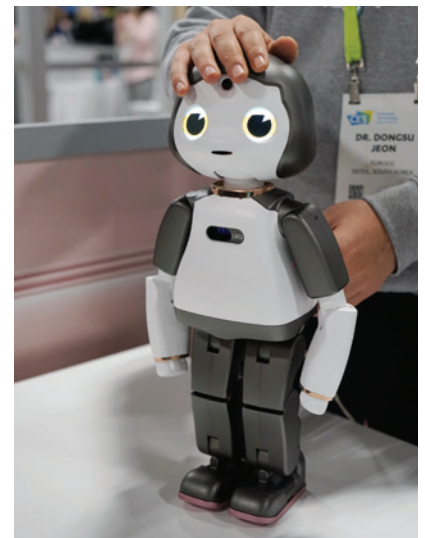
링(Ring)은 비디오 초인종 회사로 알려져 있었지만, CES 2017에서 선보인 홈 시큐리티 시스템을 통해 세간의 주목을 받았습니다. 유레카 파크에서 모션 센서, 카메라, 경관 조명을 합친, 당시로서는 최신의 IoT 기술을 접목한 보안시스템을 선보였습니다. 2018년 1월, Ring은 아마존에 10억에 인수되었고, CES 2019에서는 ‘스마트 조명 시스템’을 갖춰 한층 업그레이드된 모습으로 소비자들을 만나기도 했습니다.

벤지락(BenjiLock)은 세계 최초로 재충전 가능한 지문인식 자물쇠를 개발한 회사입니다. 2017년 CES 2017 유레카 파크에서 데뷔해 2년 연속 혁신상을 받고, CES 2018에서 올해의 스타트업으로 선정되기도 했습니다. CES 참가를 통해 Shark Tank로부터 투자금을 받고 Hampton Products와의 파트너십을 체결하는 등 CES에 참가한 스타트업 중 대표적인 성공 사례로 불리고 있습니다.

올해 CES의 유레카 파크에서 가장 호응이 좋았던 제품은 일본 기업인 Groove X에서 출시한 ‘로봇(Lovot)’으로 보입니다. CES 2019에서 등장한 수많은 반려 로봇 중 가장 귀여운 외형이었는데, 그 때문인지 많은 에디터가 한 번씩은 껴안고 찍은 사진을 쉽게 찾아볼 수 있었습니다. Lovot은 강아지나 고양이의 모습은 아니지만 껴안고 쓰다듬기 적합한 반려동물 로봇 컨셉입니다. 실제 후기로는



귀여움이 최고! Groove X의 반려동물 로봇 'Lovot'



국내기업 토록의 휴머노이드로봇 '리쿠' /출처 : 블로터

센서를 통해 사람과 정확히 눈을 마주치고, 만졌을 때 간지러워하는 점에서 완벽한 반려동물처럼 느껴진다고 합니다. 현재 Groove X 홈페이지에서 사전 주문 접수 중입니다.

Lovot과 비슷하게 비슷하게 국내에서도 소형 로봇을 선보인 기업이 있습니다. 바로 토록에서 만든 ‘리쿠’입니다. 리쿠는 휴머노이드 로봇이기 때문에 반려동물 컨셉의 Lovot과 다르게 팔, 다리, 손, 발이 명확하게 보이는 외형을 하고 있습니다. 사람과 교감하며 자연스럽게 움직이는 휴머노이드 로봇인 ‘리쿠’ 역시 정식 출시를 앞두고 있습니다.

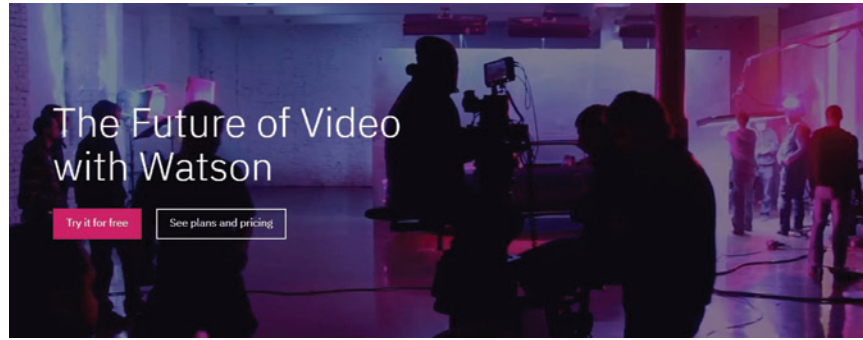
이 외에도 유레카 파크에는 톡톡 튀는 아이디어 제품이 많았습니다. 다양한 아이디어 제품을 글로 옮기는 것보다 외국 에디터들의 생생한 리뷰를 통해 만나보시면 더 좋겠다는 생각이 듭니다. QR 코드를 스캔하면 유튜브 영상으로 넘어갑니다. 월스트리트 저널과 CNET 에디터가 취재한 CES 2019의 유레카 파크 현장 모습이 흥미롭습니다. 독자 여러분도 재미있게 보시기 바랍니다.

The Best Stuff We Saw at CES 2019	CES 2019: The weird and wonderful from Eureka Park
	
출처 : Wall Street Journal Youtube	출처 : CNET Youtube

방송·미디어 관련 기술은?

IBM - Video Streaming with AI-driven Video Analytics

마지막으로 CES 2019와 방송기술과의 접점을 찾아보았습니다. 이번 CES 2019에서 기조연설을 했던 IBM은 데이터 수집과 분석의 중요성을 강조하며 양자컴퓨팅 시스템과 기상관측 솔루션을 선보였습니다. 그리고 ‘Video Streaming with AI-driven Video Analytics’라는 이름의 AI 기반의 비디오 분석 기술도 소개했습니다. 국내 시사주간지인 이코노미스트에 따르면(2019.01.21.), IBM은 AI 기반의 비디오 분석 시스템을 통해 사진이 아닌 동영상에서 이용자가



원하는 장면을 인지하고, 해당 구간을 추출해 재생해 줄 수 있다고 밝혔습니다. 예를 들어, 이용자가 “음식 먹는 장면을 찾아줘”라고 말하면 해당 영상에서 딱 그 장면을 찾아준다는 것이죠. 이는 기존의 이미지 검색, 이미지 인식 등 고정형 이미지를 넘어서 이제 움직이는 영상의 영역까지 세밀한 분석이 가능해졌음을 의미합니다. IBM은 이미 인텔리전트 비디오 분석 시스템을 통해 보안 관련 사업을 하고 있지만, 앞으로는 인공지능 비디오 분석 서비스를 통해 영상 플랫폼, OTT, 스트리밍까지 사업 영역을 확대할 것으로 보입니다.

SONY - 360 Reality Audio

소니는 CES 2019를 통해 엔터테인먼트 관련 다양한 기술을 선보였습니다. 그중에서도 주목을 받은 것은 보다 생생한 현장음을 전달해줄 수 있는 ‘360 Reality Audio’입니다. 360 Reality Audio는 소니의 객체 기반 공간 오디오 기술을 사용하여 다양한 사운드와 음악 요소를 360도 전

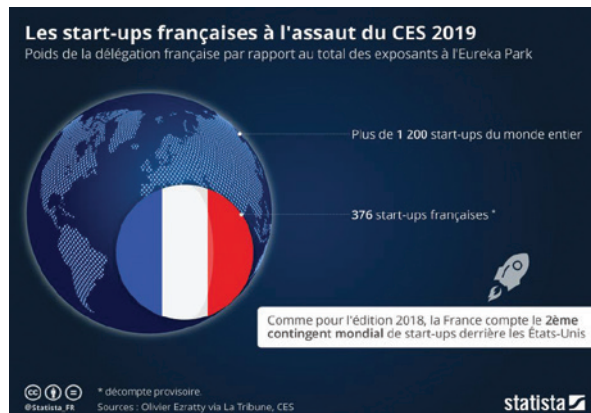


소니의 360 리얼리티 오디오 / 출처 : engadget.com

체 공간으로 들을 수 있는 3차원 사운드 시스템입니다. 쉽게 말해, 1개의 스피커만으로 멀티채널 스피커의 효과를 내는 기술입니다.

이 기술은 소리가 입체적으로 청취자에게 전달되는 것이 핵심인데, 소리의 반사를 계산하기 위해 소니는 별도로 스마트폰 앱을 개발했다고 합니다. 앱으로 이용자의 귀 사진을 몇 장 찍으면, 귀 모양을 분석해 이용자 맞춤형으로 청력을 조정해 360 Reality Audio 시스템을 작동시킵니다. 소니가 선보인 360 리얼리티 오디오는 실제 콘서트 현장에 와 있는 듯한 느낌을 줄 수 있는 차세대 음향 서비스가 될 것으로 기대됩니다.

마치며



CES 2019 유레카 파크 총 전시업체 및 프랑스 스타트업 참가 예상 수치
/ 출처 : statista

포브스의 기사(2019.01.11.)에 따르면, 올해 유레카 파크에 가장 많은 전시 부스를 마련한 나라는 프랑스로, 약 310여 개의 업체가 참여한 것으로 나타났습니다. 미국 현지 스타트업이 290개 정도 참여한 것을 생각해보면 놀라운 수치입니다. (참고로 한국은 107개의 기업이 참여했다고 합니다.) CES 2019 유레카 파크 방문기를 종합해보면, 입구에서부터 프랑스 기업이 모여있던 것에 반해, 우리나라 스타트업의 부스가 서로 많이 떨어져 있고, 위치마저 구석에 배정되어 전시를 찾아가기 힘들었다고 합니다.

프랑스 스타트업이 서로 모여 좋은 자리를 선점한 데에는 정부의 지원이 한몫했던 것으로 보입니다. 프랑스는 2013년부터 프랑스 정부가 나서 '라 프렌치 테크(La French Tech)'라는 이름으로 스타트업 네트워크를 꾸렸습니다. 홈페이지를 살펴보면, 라 프렌치 테크는 프랑스의 IT 산업과 창업 생태계를 세계화하겠다는 목표를 가지고 있음을 알 수 있습니다. 이런 정책 기조 때문인지 스타트업 외에도 프

랑스 기술 기업의 CES 참가율은 해마다 증가하고 있습니다. 2017년에는 275개 기업이, 2018년에는 365개로 증가했으며, 올해는 총 414개의 프랑스 기술 기업이 CES에 참여한 것으로 나타났습니다.

최근 우리나라 역시 정부 차원에서 ICT 및 SW 관련 산업에 대한 투자를 확대하고, 창업 지원도 활발히 하고 있습니다. 하지만 프랑스의 사례에서 보면, 세계 무대 앞에서는 스타트업을 위한 정부의 지원을 통한 연대와 협력이 필요하다는 것을 느낍니다. 앞으로의 CES에서는 우리나라에서도 정부 차원의 스타트업 지원 및 관리 부분이 개선되어 시너지 효과를 볼 수 있길 기대합니다. 개인적으로는 언젠가 라스베이거스를 직접 방문해 보다 생생한 CES 리뷰를 작성해보는 날을 기대하며 글을 마칩니다. ☞

참고문헌

- CES 2019 홈페이지
<https://www.ces.tech/>
- [CES 2019] 프랑스는 있었고, 한국은 없었다 (블로터, 2019.01.14.)
<http://www.bloter.net/archives/328431>
- [CES 2019] 유레카 파크에서 만난 한국 스타트업 6곳 (블로터, 2019.01.14.)
<http://www.bloter.net/archives/328392>
- [CES 2019에 등장한 최신 기술은] 롤러블 TV·폴더블폰 커넥팅 PC에 시선 집중 (이코노미스트, 2019.01.21.)
<https://jmagazine.joins.com/economist/view/324433>
- CES 2018 Attendance Audit Summary
<https://cdn.ces.tech/ces/media/pdfs/ces-2018-audit-summary.pdf>
- CES 2019: French Tech Startups Outnumbered Americans At Eureka Park (Forbes, 2019.01.11.)
<https://www.forbes.com/sites/jeanbaptiste/2019/01/11/ces-2019-france-has-the-largest-contingent-of-tech-startups-at-eureka-park-overtaking-the-u-s/#6e5791ed67d4>
- I want Sony's 360 Reality Audio to be the future of music (Engadget, 201.01.08)
<https://www.engadget.com/2019/01/08/sony-360-reality-audio-hands-on/>
- Les start-ups françaises à l'assaut du CES 2019 (Statista)
<https://fr.statista.com/infographie/16532/startups-francaises-french-tech-au-ces/>