

SONY, CES 2023에서 엔터테인먼트의 가능성을 확장하는 혁신 기술 및 이니셔티브 공개



소니는 1월 5일부터 1월 8일까지, 미국 라스베이거스에서 개최되는 CES 2023(Consumer Electronics Show 2023)에서 ‘사람을 움직이게 하다(Moving People Forward)’를 주제로 미래 엔터테인먼트의 가능성 확장을 위한 소니의 최신 기술 및 이니셔티브를 공개했다.

요시다 켄이치로(Yoshida, Kenichiro) 소니 그룹의 회장 겸 CEO는 CES 2023 개막 하루 전날인 4일 개최된 공식 기자회견에서 “크리에이터와의 협업은

‘창의력과 기술의 힘을 통해 세상을 감동으로 채우는 것’이라는 소니의 기업 목표를 발전시키는 데 필수적”이라며, “시간과 공간을 실시간으로 공유하는 것은 엔터테인먼트의 본질이며, 소니의 창작 및 인터랙션 기술이 흥미로운 방식으로 현실세계와 가상세계를 연결하고 생동감 넘치는 라이브 경험을 제공할 것”이라 강조했다. 이후 영화, 게임, 음악, 스포츠, 모빌리티 등 다양한 분야의 연사가 단상에 올라 기술을 통해 엔터테인먼트의 표현 범위를 확장할 수 있는 가능성을 논의했다.

CES
2023
주요
전시 내용

소니는 ‘사람을 움직이게 하다(Moving People Forward)’라는 주제로 이번 전시를 운영했다. 메타버스, 모빌리티 등 다양한 분야의 기술과 이니셔티브를 공개하고 크리에이터와의 협업을 통해 사용자들의 마음을 움직이고 엔터테인먼트의 가능성을 확장하고자 하는 소니의 노력에 대해 초점을 맞췄다.

이와 더불어, 소니는 환경 이니셔티브의 일환으로 이번 전시 부스 패널 중 일부를 대나무와 사탕수수 섬유, 재생지를 활용해 자체 개발한 친환경 종이 재료인 ‘소니 오리지널 블렌드 재료(Original Blended Material)’로 제작했다. 또한 폐자재를 줄이기 위해 다른 행사에서 사용되었던 커튼을 재사용하고 임대 자재를 활용하는 등 환경에 영향을 미치는 요인을 줄이기 위해 노력했다.

스타스피어

스타스피어(STARSPHERE)는 우주를 더욱 가까이에서 경험하게 하고, 우주적 관점에서 지구 환경 및 사회 문제에 대해 생각하는 계기를 제공하고자 하는 프로젝트다. 지난 2023년 1월 3일, 우주에서 촬영이 가능한 카메라가 탑재된 원격조종 나노 위성 ‘아이(EYE)’가 발사됐다. 소니는 이번 CES 2023에서 향후 스타스피어가 제공할, 우주에서 촬영한 실험적인 사진을 위한 ‘공간(Space)’을 제안하는 실험 시뮬레이터 ‘스페이스 슈팅 랩(Space Shooting Lab)’과 소니 카메라 장비를 장착한 나노 위성의 실물 크기 모형을 전시했다.



크리에이터를 위한 기술

소니는 탑 크리에이터부터 미래의 크리에이터까지 다양한 커뮤니티와의 교류를 위해 다채로운 제작 활동을 지원한다. 이번 CES 2023 부스에서는 소니의 플래그십 시네마 라인 캠코더인 ‘베니스 2(VENICE 2)’, 풀프레임 미러리스 카메라 알파(Alpha) 시리즈, 브이로그 카메라(VLOGCAM) 시리즈부터 프로



페셔널 무인항공기(드론) ‘에어피크(Airpeak)’, 소니의 스마트폰 ‘엑스페리아(Xperia)’, 그리고 클라우드 기반 미디어 제작 플랫폼 ‘크리에이터스 클라우드(Creators' Cloud)’에 이르기까지 다양한 영상 제작 솔루션을 선보였다. 이와 함께, 소니는 전문가와 일반 크리에이터를 대상으로 마이크와 헤드폰을 사용한 고품질 사운드 콘텐츠 제작을 제안했다.

가상 팬 인게이지먼트 지원 기술

소니는 맨체스터 시티 FC(Manchester City Football Club)와 함께 물리적인 공간과 가상 공간의 통합으로 스포츠 팬들의 참여를 높이고 나아가 차세대 글로벌 온라인 팬 커뮤니티를 구축하기 위해 PoC(Proof of Concept)를 진행하고 있다. 부스에서는 맨체스터 시티 FC(Manchester City Football Club)의 홈구장인 에티하드 스타디움(Etihad Stadium)이 가상공간으로 재현된 메타버스 콘텐츠를 체험할 수 있었다. 팬들은 스마트폰에서 자신만의 아바타를 만들어 팀에 대한 감정과 열정을 표현할 수 있으며 다양한 서비스에 접속해 참여도를 높일 수 있을 뿐만 아니라, 전 세계에 있는 수백만 명의 팬들과 서로 연결될 수 있다.



실시간 스포츠 데이터로 구현되는 새로운 팬 경험

이번 전시에서는 새로운 데이터 중심의 스포츠 팬 경험에 대한 이니셔티브를 소개했다. 현장 데이터 수집부터 실시간으로 가상 콘텐츠를 제작하고 다양한 플랫폼의 팬들에게 콘텐츠를 제공하는 것까지 스포츠 데이터의 여정을 함께할 수 있다. 호크아이 이노베이션스(Hawk-Eye Innovations), 비욘드 스포츠(Beyond Sports), 펄스라이브(Pulselive)를 비롯한 각 소니 그룹 계열사가 보유한 기술들은 팬들을 위해 실시간 상호 작용 데이터를 캡처, 시각화, 전송 및 만드는 방법을 혁신화하여 소니의 스포츠 비즈니스 역량을 보여주었다.

휴대용 볼륨메트릭 캡처(Volumetric Capture)

이번 전시에서는 어느 장소에서나 낮은 지연 속도로 사람, 물체 및 공간을 3D로 수집하고 배포할 수 있는 새로운 시스템의 프로토타입을 선보였다. 이 시스템은 단 7개의 센서만으로 어디서나 빠르게 설치



가능해 실시간 3D 영상 송출 수요를 충족시킬 수 있다. 부스에서 방문객들은 태블릿과 소니의 공간 현실(Spatial Reality) 디스플레이를 통해 3D 메타버스 공간에서 맨체스터 시티 선수들과 관객들을 360도 뷰로 둘러보며 체험했다.

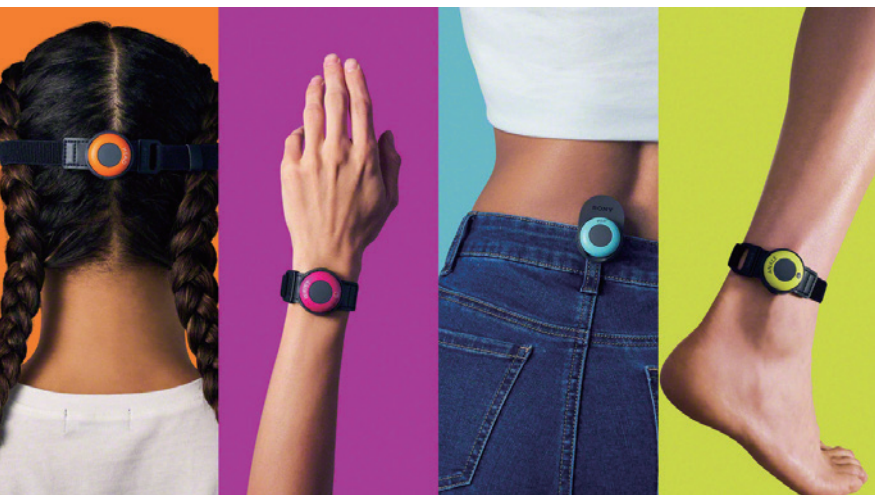
공간 현실(Spatial Reality) 디스플레이, 27인치 대화면의 새로운 프로토타입

현실 세계를 3D 공간 이미지로 재현한 27인치 공간 현실(SR) 디스플레이 프로토타입도 공개되었다. 실제 크기의 물체를 담을 수 있는 대형 화면 포맷 덕분에 의료 영상과 제품 디자인을 보다 사실적으로 재현할 수 있다. 부스에서는 공간 현실 디스플레이를 활용해 가상공간에서 VR, AR 등에 사용되는 포인트 클라우드 데이터와 함께 건축, CAD 등 다양한 분야의 애플리케이션이 적용된 3D 컴퓨터 그래픽 콘텐츠를 선보였다. 또한 호크아이(Hawk-Eye)의 실시간 스포츠 데이터와 가상 캐릭터가 만들어낸 멀티뷰 영상을 공간 현실 디스플레이에서 새롭게 구현할 수 있다.



모코피(mocopi)로 구현한 사전 시각화

사전 시각화 기술은 크리에이터가 사전 제작 단계에서 VFX(Visual effects) 편집을 통해 촬영 기법과 캐릭터의 위치를 확인할 수 있는 소니의 모바일 모션 캡처 시스템 '모코피(mocopi)'를 통해 시연되었는데, 모니터에 CG 모델이 나타나, 모코피 장치를 장착한 모델의 움직임과 실시간으로 동기화된다. 해당 기술은 제작자가 초기 단계에서 시뮬레이션해볼 수 있도록 함으로써 제작 워크플로우를 간소화하는데 기여, 작품의 품질을 향상시킨다.



PlayStation VR2 및 PlayStation 5

소니는 PlayStation 5(PS5)용 차세대 가상현실 헤드셋 PlayStation VR2(PS VR2)를 선보였다. PS VR2는 전례 없는 몰입감 넘치는 게이밍 경험을 선사하며, PS VR2에는 헤드셋 피드백, 지능형 시선 트래킹, 3D 오디오, 그리고 PS VR2 Sense 컨트롤러의 적응형 트리거 및 햅틱 피드백과 같은 PS VR2 Sense 기술이 탑재되어 새로운 차원의 플레이를 경험할 수 있다. 부스에서는 PS VR2와 PS5 게임을 선택해 체험이 가능하며, PS5용 액세서리도 함께 확인할 수 있었다.

소니 혼다 모빌리티(Sony Honda Mobility)

소니 부스에는 '다양한 영감을 통한 혁신을 추구함으로써 사람을 감동시키는 것'을 목표로 한 소니 혼다 모빌리티(Sony Honda Mobility)의 새로운 차량인 AFEELA 프로토타입이 선보였다. 이번 프로토타입에는 차량 내외부에 총 45개의 카메라와 센서가 장착되어 있으며, 차량 내 카메라와 ToF(Time-of-Flight, 빛이 물체에 부딪혔다가 되돌아오는 데 걸리

는 시간으로 물체까지의 거리를 측정) 센서가 운전자와 차량의 상황을 감지하여 사고를 방지한다. 이러한 퍼포먼스를 위해 퀄컴의 Snapdragon Digital Chassis가 AD/ADAS(자율주행/고급운전보조시스템), HMI(Human-Machine Interface)/IVI(In-Vehicle Infotainment) 및 텔레매틱스를 포함한 주요 기능을 총괄하며, 800TOPS(Tera Operation Per Second)의 컴퓨팅 성능을 바탕으로 한 SoC 하드웨어로 사용된다. 또한, 에픽게임즈와의 협력을 통해 엔터테인먼트 공간으로서 새로운 가치와 개념을 구축한다. AFEELA 프로토타입은 성능 구현을 완성한 후 2025년 말부터 판매에 들어갈 예정이다.

한편, 소니의 CES 2023 기자간담회 영상을 비롯해 관련 소식 및 정보를 담은 다양한 영상 및 콘텐츠는 소니 그룹 공식 유튜브 채널과 소니의 공식 디지털 이벤트 페이지 '소니 스퀘어(square.sony.com/ces2023)'에서 확인할 수 있다.