

“메타버스 ‘공간컴퓨팅’ 리브랜딩... 일터의 영향력 확대”

2022년 글로벌 규모 1290억 달러
2033년 2.4조 달러 규모 확대전망
2025 기술트렌드 핵심기술 선정도
스타트업 버시스, SM엔터와 협업
음악 플랫폼 ‘에스파월드’ 혁신상



▲삼성전자와 구글, 퀄컴이 협업해 만든 MR 헤드셋 ‘프로젝트 무한’ /삼성전자
▶신유열(가운데) 롯데지주 미래성장실장이 CES 2025 롯데이노베이트 부스에서 김경엽(오른쪽) 롯데이노베이트 대표와 김동규(왼쪽) 칼리버스 대표로부터 설명을 듣고 있다. /롯데이노베이트

코로나19 팬데믹 이후 기술적 한계와 대중화 실패로 침체를 겪었던 메타버스 시장이 XR(확장 현실), AR(증강 현실), MR(혼합 현실) 디바이스와 인공지능(AI) 기술의 발전을 발판 삼아 재도약하고 있다.

8일 글로벌 IT 컨설팅사 인포파트너 타겟은 보고서에서 “메타버스가 공간컴퓨팅으로 리브랜딩되며 일터에서의 영향력을 확대하고 있다”고 평가했다. 시장조사업체 가트너 역시 2025년 주목해야 할 10대 전략기술 중 하나로 ‘공간컴퓨팅 기술’을 통한 디지털 개선을 꼽았다.

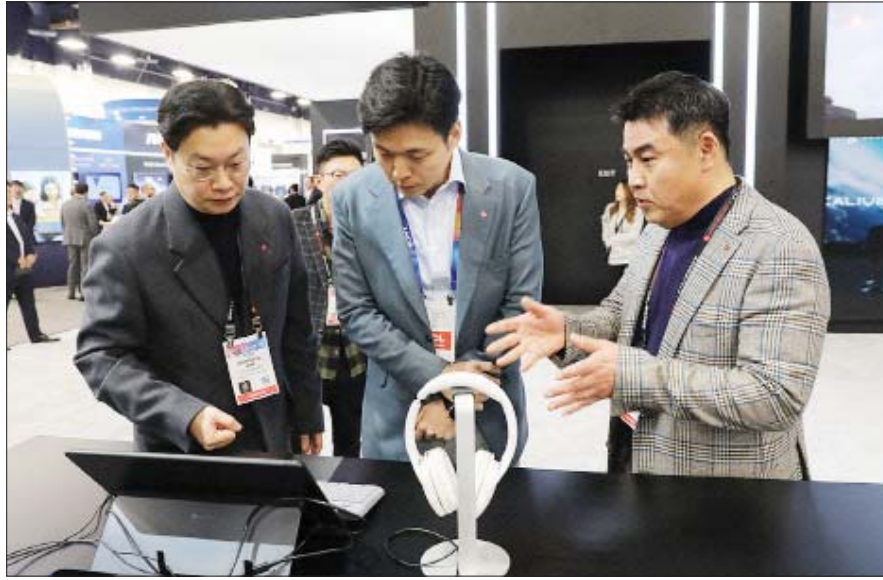
메타버스는 ‘가공, 추월’을 뜻하는 그리스어 ‘메타(meta)’와 ‘우주를 의미하는 ‘유니버스(universe)’의 합성어로, 가상 세계와 현실을 연결하는 광범위한 개념이다. VR·AR·MR은 물론 라이프로그 등 기술과 현실을 접목한 모든 활동을 포함한다.

정보통신산업진흥원(NIPA)은 글로벌 메타버스 시장이 2022년 약 1290억 달러에서 연평균 38.31% 성장해 2033

년에는 2조3697억 달러 규모로 확대될 것으로 전망했다.

메타버스 재부상의 가능성은 미국 라스베이거스에서 열린 세계 최대 전자·기술 전시회 CES 2025에서도 확인됐다. ‘연결(Connect), 해결(Solve), 발견(Discover), 탐구(Dive in)’라는 주제로 개최된 CES 2025는 메타버스와 AR·XR·MR을 ‘발견’ 단계의 핵심 기술로 제시했다. 특히 개막 첫날 진행된 ‘2025 기술 트렌드’ 세션에서 공간컴퓨팅을 AI와 함께 주목해야 할 핵심 기술로 선정했다.

이번 행사에서는 ▲XR 헤드셋, AR, 스마트 안경의 공간컴퓨팅 영향 ▲기업 활용 사례 ▲공간컴퓨팅 기술 보고서 ▲몰입형 메타버스 쇼핑 등 다양



한 주제로 구성된 세션이 열렸다.

CES 2025에서 메타버스와 공간컴퓨팅 관련 기술이 최고 혁신상 수상작에 다수 포함돼 이목을 끌었다.

국내 뮤직테크 스타트업 버시스는 SM엔터테인먼트와 협업해 제작한 인터랙티브 음악 플랫폼 ‘에스파월드’로 혁신상을 받았다. 에스파 월드는 K팝 팬들에게 음악을 시각적으로 체험하고 쌍방향으로 참여할 수 있다. 또 스페이드는 이미지에서 3D 객체를 생성해 메타버스 환경으로 전환해주는 ‘AI2RE’ 솔루션을, 뉴작은 헤드셋 없이 메타버스 콘텐츠를 즐길 수 있는 ‘X-러니’ 플랫폼을 선보여 혁신상을 수상했다.

글로벌 기업들의 디바이스 경쟁도 메타버스 재부상의 동력이 되고 있다. 애

플은 지난해 MR 헤드셋 ‘비전프로’를 발표했으며, 메타는 AI와 홀로그램 기술을 접목한 AR 글래스 ‘오라이온’ 프로토타입을 지난 9월 공개했다. 내년에는 레이벤과 협업해 소형 디스플레이를 장착한 스마트 글래스를 출시한다.

이 외에도 삼성전자와 구글, 퀄컴은 협업해 MR 헤드셋 ‘프로젝트 무한’과 새로운 XR 플랫폼 ‘안드로이드 XR’을 발표하며 차세대 디바이스 시장 공략에 박차를 가하고 있다.

그러나 국내 주요 정보통신기술(ICT) 기업들의 메타버스 사업은 다소 주춤한 상황이다. SK텔레콤은 소셜 메타버스 서비스 ‘이프랜드’를 오는 3월 종료할 예정이며 KT는 메타버스 플랫폼 ‘메타라운지’ 서비스를 지난 4월 일찌감

치 종료했다. 넷마블, 카카오게임즈 등 게임사들도 메타버스 사업에서 이렇다 할 성과를 내지 못하고 서비스를 종료했다.

공공 부문 역시 마찬가지다. 서울시는 지난해 10월 ‘메타버스 서울’ 애플리케이션 운영을 중단하며 사업 철수를 결정했다.

이와 대조적으로 롯데이노베이트(구 롯데정보통신)는 메타버스 자회사 칼리버스와 함께 디지털 트윈 기술을 선보이며 새로운 가능성을 모색하고 있다.

디지털 트윈은 현실 세계를 가상 그대로 구현해 시뮬레이션으로 활용하는 기술로, AI 선도 기업 엔비디아가 주목하는 차세대 기술 중 하나다.

롯데이노베이트는 CES 2025에서 부스를 총 6개로 구성해 다양한 체험을 제공했다. VR 디바이스와 3D 안경을 활용해 K팝과 EDM 공연을 감상할 수 있는 공간부터 아바타 커스터마이징, AI 컴퓨터 캐릭터(NPC), 마이홈 등 UGC 기반 콘텐츠를 직접 경험할 수 있는 체험존을 마련했다.

또 AI 스캔 기능을 통해 360도 스캐닝으로 디지털 휴먼이나 아이템을 제작하고, 실시간 3D 합성 기술도 체험할 수 있다. 모바일이나 태블릿에 3D 보호필름을 부착해 입체적인 공연 감상을 시연하는 공간도 마련했다.

/이혜민 기자 hyem@metroseoul.co.kr

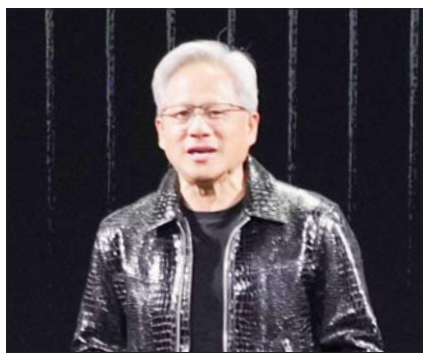
젠슨 황 “삼성, 반드시 해낼 것” HBM 개발·성장 기대감

글로벌 기자간담회

“삼성, 매우 빠르고 혁신적 기업
한국 사람들의 ‘조급함’ 좋은 점”

젠슨 황 엔비디아 최고경영자(CEO)가 삼성전자의 HBM 개발과 성장에 기대감을 드러냈다.

젠슨 황은 7일(현지시간)부터 CES 2025가 열리는 미국 라스베이거스 팜튼블로 호텔에서 글로벌 기자간담회를 열었다. 이날 기자간담회에서는 삼성전자와 SK하이닉스에 대한 질문이 대거 쏟아졌다. 젠슨 황은 삼성전자의 HBM 납품에 관해 “삼성은 새로운 설계를 해야 하지만 반드시 해내리라 생각



엔비디아 창업자 겸 최고경영자(CEO) 젠슨 황. AP/뉴시스

한다”며 “삼성은 매우 빠르게 일하고 혁신적인 기업”이라고 평가했다.

이어 “(테스트가) 그리 오래된 일도 아니고 여러분도 아다시피 한국 사람

들은 매우 조급한 편인데, 그것은 좋은 점”이라며 “삼성은 계속해서 성공할 것이라고 기대한다”고 말했다.

삼성전자는 지난해 5세대 고대역폭 메모리인 HBM3E의 엔비디아 납품을 연내 마무리 짓겠다는 목표를 세웠으나 결국 달성하지 못했다. 일각에서는 젠슨 황의 발언을 두고 품질 인증 평가에서 부정적인 결론에 이른 것으로 보고 있다.

HBM은 AI반도체의 성능을 결정적으로 좌우하는 부품이자, 주문 생산 형태로 재고위험이 낮으면서 동시에 생산 비용이 낮은 고부가가치 상품이다. 현재 SK하이닉스가 전체 시장의 50%

이상을 점유하고 있고 삼성전자가 40%, 마이크론이 10% 가량을 차지하고 있다.

특히 SK하이닉스는 지난해 HBM3E 공급에 성공하면서 지난해 3분기 역대 최대 규모의 영업이익의 7조3000억원을 기록했다. 반면 삼성전자 DS 부문은 3조8600억원의 영업이익을 내며 사상 최초로 전영현 삼성전자가 공석 사과문을 게재하기도 했다.

SK하이닉스에 대한 언급도 있었다. 황 CEO는 기자간담회가 끝난 후 최태원 SK 회장과 만나고, “최 회장과 내일(8일) 만날 예정”이라고 밝혔다. /김서현 기자 seoh@

SK텔레콤 ‘에스터’ 베일 벗었다

계획·실행·상기·조언 주요기능 빅테크 등과 협력해 AI생태계 조성

SK텔레콤이 개인 AI 에이전트 ‘에스터’를 CES 2025에서 처음 공개하고, 구체적인 서비스 계획을 발표하는 등 출시에 박차를 가한다고 8일 밝혔다.

에스터는 사용자의 계획 수립부터 실행까지 돕는 AI 에이전트로, 미국 현지에서 소개되는 것은 이번이 처음이다. 지난해 11월, SKT는 ‘SK AI 서밋’에서 에스터 개발 소식을 처음 알린 바 있다.

에스터는 ▲계획 ▲실행 ▲상기 ▲조언 등 네 가지 주요 기능을 제공한다. 예를 들어, 라스베이거스 출장 중 “마지막 날 뭐하지?”라고 물으면, 쇼핑, 맛집, 공연 등을 제안하고 공연 관람을 선택할 경우 주변 식당과 교통편까지 안내해준다.

예약과 결제도 서드파티 서비스를 통해 처리할 수 있다.

에스터는 사용자가 일정을 놓치지 않도록 알림을 제공하고, 개인적인 상황에 맞는 제안도 한다. 출장 중인 사용자에게 “다음 주 딸 생일인데 기념품을 사는 건 어떠세요?”라고 제안하는 식이다.

SKT는 에스터가 기존 AI 서비스와 달리, 단순한 답변을 넘어 사용자의 요구에 맞춰 행동까지 수행하는 ‘에이전틱(Agentic) AI’라는 점을 강조했다.

/이혜민 기자

BMW ‘파노라믹 아이드라이브’ 첫 공개

‘파노라믹 비전’ 중심으로 설계
최신 운영체제 ‘오퍼레이팅 시스템 X’
제어컨셉 작동 지능형 허브 역할

BMW가 8일(현지시간) 세계 최대 정보기술(IT) 박람회 ‘CES 2025’에서 ‘BMW 파노라믹 아이드라이브(iDrive)’를 전 세계 최초로 공개했다.

새로운 BMW 아이드라이브 시스템은 BMW가 개발한 헤드업 디스플레이 콘셉트 ‘BMW 파노라믹 비전’을 중심으로 설계되었으며, 유기적으로 상호

작용하는 혁신적인 디스플레이와 차량 제어 콘셉트를 도입한 것이 특징이다.

이 시스템의 기반이 되는 BMW의 최신 운영 체제 ‘BMW 오퍼레이팅 시스템 X’는 신형 디스플레이와 차량 제어 콘셉트를 작동시키는 지능형 허브 역할을 한다.

BMW 파노라믹 iDrive는 올해 말부터 양산 예정인 BMW 노이어 클래식 모델을 시작으로 모든 신형 BMW 모델에 순차적으로 적용될 예정이다.

BMW 파노라믹 비전은 차량 앞 유



BMW가 세계 최대 정보기술(IT) 박람회 ‘CES 2025’에서 공개한 ‘BMW 파노라믹 아이드라이브(iDrive)’ /BMW코리아

리 전체를 활용한다. 운전자가 가장 적합한 높이에 정보를 투사하는 방식이다. 운전자는 중앙 디스플레이를 이용해 BMW 파노라믹 비전의 중앙과 우측에 보이는 콘텐츠를 맞춤형으로 설

정할 수 있다.

새로 공개되는 BMW 3D 헤드업 디스플레이는 BMW 파노라믹 비전 상단의 운전자 시야 높이로 통합 내비게이션과 자율 주행 정보를 표시해 높은 시인성과 안전을 제공한다. 매트릭스 백라이트 기술이 적용된 중앙 디스플레이는 친숙하면서도 향상된 메뉴 구조로 구성됐다. 퀵셀렉트 기능을 통한 터치 방식으로 각종 기능과 다양한 콘텐츠를 제어할 수 있다.

또 신형 다기능 스티어링 휠에는 BMW의 ‘사이 테크’ 기술을 적용해 사용할 수 있는 해당 버튼에 조명을 켜서 표시한다. /양성운 기자 ysw@m