

Global X ETFs 리서치

CES 2022 요약: 더 많은 사용자들이 공동으로 사용이 가능한 기술

CES 2022 전시장은 오미크론으로 인해 많은 회사들이 현장 프레젠테이션을 취소한 가운데 전년도보다 한적했습니다. 그러나 대면과 가상을 이용해 복합적으로 이루어진 프레젠테이션을 통해 기술 제품의 혁신 파이프라인은 예전만큼 인상적이라는 것을 보여주었습니다. 비디오 게임 회사들은 메타버스를 강화하기 위한 최신 기술을 발표했습니다. 다수의 기존 자동차 OEM 회사들은 전기차 및 자율주행차에 대한 최신 공약을 발표했습니다. 또한 사물인터넷 생태계는 폐쇄된 생태계를 벗어나 상호운용성이 출현하고 있음을 알렸습니다.

본 보고서에서는 CES에서의 중요한 점을 공유하고 2022년에 다시 형성되고 있는 기술 트렌드에 대해 자세히 알아보하고자 합니다.

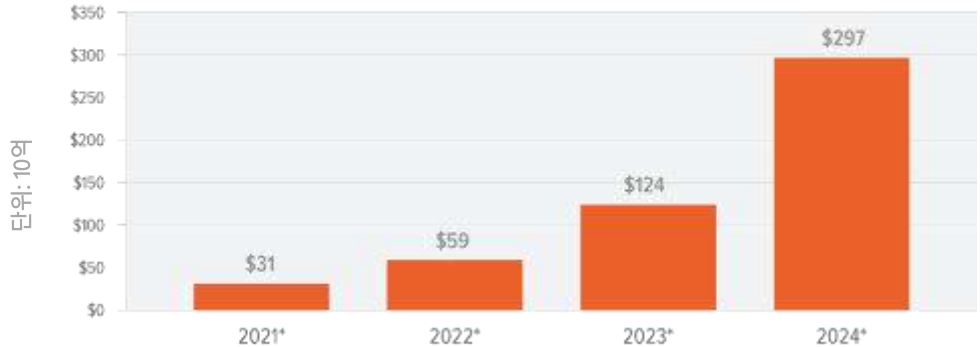
메타버스에서 더 실감나는 비디오 게임

일반적으로 전자 엔터테인먼트 엑스포(E3)는 비디오 게임 업계의 신제품 쇼케이스입니다. 그러나 올해에는 회사들이 CES를 활용하여 최근 기술의 일부를 소개하고 **메타버스**를 둘러싼 최근의 모멘텀을 구축하였습니다. 다수의 하드웨어 신제품이 증강 현실(AR), 가상 현실(VR) 및 혼합 현실(MR)을 활용하여 몰입형 체험을 강화하고 있습니다. 한 추정치에 따르면 AR, VR 및 MR 시장은 2021년 310억 달러에서 올해 590억 달러로 거의 두 배가 되며 2024년 초에는 2,970억 달러로 크게 성장할 가능성이 있습니다.

AR, VR 및 MR 시장 규모

출처: 보스턴 컨설팅 그룹

2021년 11월 10일 전순 증감 허식 및 가상 현실·디지털 기술 및 데이터



* 추정치

소니는 2016년에 출시했던 플레이스테이션 4와 호환이 가능한 첫 가상 현실 헤드셋의 후속 제품으로 플레이스테이션 VR 2(PSVR 2)를 선보였습니다. 소니는 PSVR 2에서 110도 뷰, 3D 오디오, 단일 코드 USB-C 연결, 최초로 상용화된 시선 추적 기술과 같은 최첨단 소프트웨어를 통해 더 강한 몰입형 오디오 및 시각적 체험을 만드는 데 초점을 맞추었습니다. PSVR 2는 또한 내외부 추적 기능을 갖춘 OLED 디스플레이가

글쓴이:

Global X 리서치 팀

날짜: 2022년 1월 24일

주제: 테마



포함되어 외부 카메라의 필요성을 없앴습니다. 소니는 새로운 게임 Horizon: Call of the Mountain도 소개하였는데, 이 게임은 게임 플레이에 새로운 차원의 몰입도를 제공할 것으로 예상됩니다.

파나소닉의 자회사인 Shiftall은 두 VR 웨어러블 기술 제품인 HaritoraX 바디슈트와 Pebble Feel을 선보였습니다. HaritoraX는 사용자의 발목, 가슴 및 허벅지에 초점을 맞추는 StreamVR과 호환이 가능한 전신 추적 기기입니다. Pebble Feel은 온감과 냉감을 구현할 수 있어 사용자가 디지털 세계를 탐험하는 동안 온도 변화를 느끼게 해 줍니다. 비슷하게, Owo Game은 착용자가 포옹이나 타격과 같이 여러가지 상체 감각을 느끼도록 해주는 촉각 조끼가 달린 가상의 제2 피부를 소개했습니다.

다른 각도에서 보면, 엔비디아의 메타버스 진출은 엔지니어들을 위해 만든 옴니버스입니다. 동사는 실시간 3D 디자인 협업 및 시뮬레이션 플랫폼인 엔비디아 GeForce Studio를 위한 옴니버스 무료 버전을 개발하고 있는 중임을 발표했습니다. 이 아이디어는 엔지니어, 3D 디자이너 및 콘텐츠 창작자 사이의 협업을 늘리고 더 많은 옴니버스 관련 자산에 접근할 수 있도록 하는 것입니다. 이 옴니버스는 사업, 엔터테인먼트 및 사회화를 위해 서로 연결되어 서로 정보 교환이 가능한 가상의 세계를 활용함으로써 분산된 형태를 유지합니다. 엔비디아의 옴니버스는 이제 GeForce RTX 및 엔비디아 RTX 그래픽 프로세싱 유닛(GPU)의 사용자들이 이용할 수 있습니다.

대규모 시장에 초점을 맞추기 시작하는 전기차 및 자율주행차 기술

전기차는 최근 몇 년 동안 CES의 주요 관심사가 되었습니다. 과거에는 쇼를 통해 럭셔리 자동차 제조사들이 테슬라 모델 S, 루시드 에어 및 포르쉐 타이칸과 같은 고급 세단과 로드스터를 선보였습니다. 올해의 CES는 620마일의 놀라운 주행 거리를 자랑하는 메르세데스 벤츠 비전 EQXX와 전자 잉크(E ink)를 사용하여 색깔을 변화시킬 수 있는 BMW의 iX Flow에서 일부 럭셔리 느낌을 찾을 수 있었습니다. 그러나 CES 2022는 일상 소비자들을 대상으로 전체 차량을 더욱 전기화하겠다는 전통적인 OEM에서의 변화가 특징이었습니다.

크라이슬러와 쉐보레는 저렴하고 장거리 주행이 가능한 패밀리카를 선보였습니다. 2022 쉐보레 에쿼녹스는 기본 가격이 저렴한 3만 달러대의 기능성 SUV로서 현재의 켈리 블루 북(Kelley Blue Book) 평균 전기차 가격인 51,532달러보다 훨씬 낮습니다.ⁱ 쉐보레 역시 실버라도 전기차를 소개했는데, 이 차는 단 12분만에 완판되었습니다.ⁱⁱ 현대식 픽업 트럭의 초현대적인 특징은 한 번 충전으로 400마일 이상 주행이 가능한 것으로 현재 미국 평균 250마일 대에 비교됩니다.ⁱⁱⁱ 크라이슬러의 에어플로우 역시 한 번 충전하면 350~450마일을 주행할 수 있습니다.

당사의 **혁신 기록 2022(Charting Disruption 2022)** 설문조사에 따르면 소비자들이 전기차를 구매하는데 있어 가장 걱정하는 부분은 주행거리와 초기의 높은 비용입니다. CES 2022에서 목격한 바에 기초할 때, 자동차 산업은 이러한 문제점을 정면으로 해결 중인 것으로 보입니다.



주행거리, 비용 및 충전의 번거로움이 소비자들이 전기차 구입을 꺼리는 주된 이유임

출처: Global X ETFs, 2021년 9월 24일 기준.



참고: 질문: 다음 차량 구입을 고려할 때 전기차 구입을 꺼리게 되는 이유는 무엇입니까?(응답자의 %)

농업기술 측면에서는 존 디어(John Deere)가 대규모 생산용 첫 완전 자율주행 전기 트랙터를 선보였습니다. 올해 말에 이용할 수 있는 이 트랙터는 네비게이션 목적으로 딥 뉴럴 네트워크(deep neural networks)가 포착한 이미지를 사용합니다. 트랙터의 전면에 위치한 세 개의 카메라와 후면의 세 개의 카메라가 각 픽셀을 약 100밀리세컨으로 나누어 트랙터가 나아가는 길에서 장애물을 보면 자동으로 멈추도록 합니다. 또한 농부는 스마트폰 앱을 통해 트랙터를 모니터링할 수 있습니다. 이러한 기술은 배출가스와 운영비용을 줄이고 수확량을 늘리는 데 도움을 줄 수 있습니다.

통합 사물인터넷을 위한 생태계가 출현하다

스마트 홈 기기를 갖춘 거의 모든 회사가 Matter를 거론합니다. Matter 운동은 인터넷 프로토콜(IP)을 구축함으로써 안전하고 신뢰할 수 있으며 설치가 간단한 스마트 홈 기기에 대한 보편적인 표준을 추구합니다. 새로 조직된 Matter Alliance의 관리 하에, Matter는 스마트 홈 기기, 모바일 앱 및 클라우드 서비스 전반에서 커뮤니케이션이 가능하도록 할 것입니다. 특히 스마트 홈 리더들인 아마존, 구글 및 애플 등 많은 회사가 연합에 대한 지지를 약속했습니다.

당사는 통합되고 연결된 기기는 사물인터넷 테마를 소비자에게 더욱 매력적으로 만들 수 있다고 생각합니다. 예를 들어, 아마존은 알렉사(Alexa)가 다른 보이스 어시스턴트와 상호 호환할 수 있게 되므로 최종 사용자는 어떤 앱 또는 보이스 어시스턴트가 자신의 스마트 기기를 통제하게 할 것인지 결정할 수 있다고 발표했습니다. 또한 사용자는 가정의 스마트 창과 문을 아마존의 공기질 모니터와 연결하여 일산화탄소 누출을 알리도록 할 수 있습니다.

이러한 점에서 CES 2022는 과거의 호화스러운 도구 쇼에서 좀더 실용적이고 실질적인 사용례를 가진 기기로의 사물인터넷 변화가 특징입니다. 예를 들어, 의료 데이터 솔루션 제공업체인 스테디센스(SteadySense)는 체온을 지속적으로 측정하여 감염병을 조기에 탐지하는 스마트 패치를 출시했습니다. 인공지능과 휴머노이드 로봇 회사인 업테크(Ubtech)는 배치가 가능한 내장형 좌석, 생체 측정 모니터링 및 경로 매핑 기능을 갖춘 걷기 지원 헬스케어 로봇을 선보였습니다. 그리고 인공지능 회사인 피아르 테크놀로지(Phiar Technologies)는 인공지능이 구동하는 고급 컴퓨팅 비전을 사용하여 운전자용 증강 네비게이션 시스템을 개발했습니다.

결론

항상 그렇듯, CES는 기술 제품에서 미래는 어떠한 모습일까를 살짝 보여주었습니다. 그러나 올해 행사는 많은 새로운 기술이 일상 용도로 일상 소비자들을 위해 디자인된 것이라는 점에서 과거의 행사와는 달랐습니다. 점점 연결이 많아지는 스마트 홈, 더 효율적이고 저렴한 전기차, 더 실제와 비슷한 가상 세계와 같이 그 사용례는 끝이 없는 것처럼 보입니다. 전시되었던 많은 기술과 제품이 아마도 조만간 전통적인 섹터와 소비자 행동에 혁신을 가져다 줄 수 있을 것이라고 생각합니다.



투자에는 원금 손실 가능성을 포함한 리스크가 수반됩니다. 비디오 게임 및 e-스포츠 회사들은 개인정보보호/사이버 보안 우려와 관련해 중첩되는 규제기관의 감독, 소비자 선호도의 변화 및 잠재적 인허가 문제 등과 관련된 리스크가 있습니다. 비디오 게임 및 e-스포츠 회사들, 그리고 반도체 회사들은 급속한 제품 노후화 및 경쟁이 심한 산업에 의해 영향을 받을 수 있는 회사들의 주식에 투자합니다. 또한 전기차 회사는 기술의 급격한 변화, 지적재산 보호의 상실, 진화하는 산업 표준 및 빈번한 신제품 생산, 비즈니스 사이클 및 정부 규제의 변화에 영향을 받을 수 있습니다. 국제 투자에는 통화 가치의 불리한 변동, 일반회계원칙의 차이, 또는 다른 국가의 경제적 또는 정치적 불안정으로 인해 자본 손실을 입을 위험이 수반됩니다. 신흥시장에는 동일한 요인뿐만 아니라 변동성의 증가 및 낮은 거래량과 관련된 고도의 리스크가 수반됩니다. 좁은 범위의 투자에는 변동성이 더 클 수 있습니다. 리튬 및 채굴업에 대한 투자와 관련해서는 추가적인 리스크가 있습니다.



-
- i Kelley Blue Book, "EV Sales Growing, but Price, Range Hold Some Shoppers Back," 2021년 11월 16일.
 - ii AutoEvolution, "Chevy Silverado EV RST First Edition Sold Out in 12 Minutes, It Means Absolutely Nothing," 2022년 1월 7일.
 - iii Office of Energy Efficiency & Renewable Energy, "FOTW# 1167, 2021년 1월 4일: Median Driving Range of All-Electric Vehicles Tops 250 Miles for Model Year 2020," 2021년 1월 4일.

