



예측 트렌드 Trend Forecasting

소시오컬처 전망 : identification 2편
글 : 이성재

Identification

-제3편-

‘Identification’의 키워드로 해석되는 움직임의 바람이 거세지고 있으며, 앞으로 점차 더 가속도 커질 전망이다.

Identification의 움직임은 특정 제품, 특정 산업에서 활용되었으나 그 적용 범위가 점차 커지고 있으며, 그 조짐을 이곳저곳에서 발견하는 것이 어렵지 않다. 이러한 움직임에서 보여지는 **key**와 그 제품이 가지는 가치, 타켓 층에 대하여 **3**편에 걸쳐 소개한다.



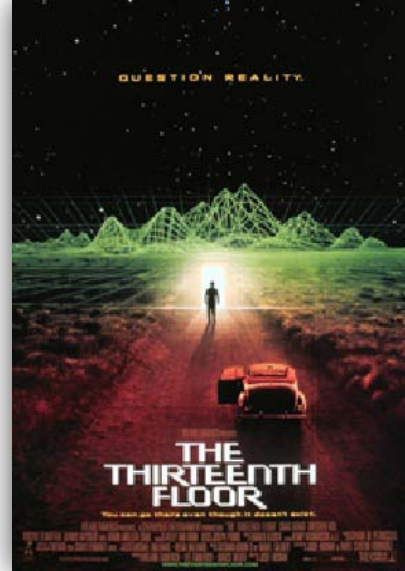
Identification future Story

- movie, animation
-13th floor, Appleseed
- Project Natal
- brain wave recognition



Intro

앞으로 다가올 미래에서 적용될, 인식 능력 및 현재의 기술에 대하여 소개를 하겠다. **1,2**편에 걸쳐서 소개를 하였던 기계장치의 현실 인식 능력이 발전 함에 따라서 나오는 컨셉 제품, 전시물을 소개하였다. 그다지 어려운 기술이 아니지만, 생각의 전환으로 보여질 수 있는 부드럽고 감미로운 느낌을 전달하는 제품이 여태까지 나왔지만, 이제는 영화에서 **CG**효과와 후처리로 가능하였던 일들이 현실에서 보여지게 된다. 꿈을 꾸는 과학자, 테클놀로지스트의 존재는 우리의 삶을 한걸음씩 환타지라고 믿고 있는 세상을 현실로 끌어온다.



영화, 애니메이션 **Movie & Animation**

미래를 주제로 다룬 영화와 애니메이션은 매년, 아니 매달 쏟아지고 있다. 그 중에 매트릭스와 같이 유명하였고, 대중 속에서 많은 이들이 관람한 영화도 있지만, 그렇지 않은 영화도 많이 있다. 이미 개봉한지 몇 년이 지났지만 그 속에서 제시하는 시나리오나 세계관은 멀지 않은 미래에 가능해져 우리의 삶을 바꾸어 놓을 수 있는 기술, 제품, 관념들이 보인다. 제 **13층**이라는 영화는 뇌파를 인식하는 기술을 활용한 가상현실에 관한 스토리이다. 현실 속에 살고 있는 한 과학자가 가상현실 기계를 만들어 다른 시대로 이동하여 그곳에서 즐긴 후 다시 현실로 돌아오는데, 그가 살고 있는, 현실이라고 믿는 그 공간조차 가상공간이 아닐까 하는 의구심에서 출발한다. 미래를 주제로 다룬 애니메이션 또한 이슈가 많이 된다. 애니메이션은 일본 작품이 단연 눈에 띄고 작품의 완성도가 높는데, 그 중에서 애플시드 (**appleseed**), 백실과 같은 애니메이션은 우리에게 시사하는 바가 크다.



Project Natal

이러한 것들이 현실로 다가 오게 될 이유가 멀지 않았다는 증거 중에 하나가 이번에 **e3**, 메종오브제는 가구 산업박람회 이듯이 게임산업박람회 또한 매년 개최되고 있으며, 거기에서 **ms**사에서 발표한 **project**나탈은 기술의 혁명을 보여주고 있으며, 이 기술이 전산업으로 퍼지게 되면 우리가 살아가는 세상은 엄청난 변화를 가지게 될 것이다. 일반적인 카메라로 환경을 담게 되면, **2차원** 평면으로 담게 된다.

그 이유는 렌즈가 **1개** 이기 때문이다. 사람도 한쪽 눈을 가리고 어떠한 것을 보게 되면 원근감이 사라지게 되어 멀리 있는 것이 무엇인지, 가까이 있는 것이 무엇인지 알 수 없다. 컴퓨터도 그것은 마찬가지이다. 사실 많은 사람들이 시도하고 있었던 분야인데, 역시 제일의 **IT**기업 거의 완벽함에 가까운 완성도를 보여주며, 게임에 응용하여 발표를 하였다.



컴퓨터가 세상을 **2차원**이 아닌 **3차원**으로, 즉 사람과 같은 시각으로 보게 되면 많은 변화가 일어날 것이다. 제조업에서의 일자리의 감속 속도는 앞으로 더욱 빨라지게 될 것이며, 그에 반하여 서비스업 분야에서의 일자리는 늘어나게 될 것이다.

이 기술 이후에 연구되어지고 있으며, 앞으로 조명 받게 될 인식의 기술은 뇌파 인식 기술이다. **2008년 2월**, 약 **1년** 정도 전에 **emotiv**사에서 발표한 헤드셋은 사람의 감정의 뇌파를 인식하는 장치로서 **30**가지 정도의 뇌파를 인식하며, 그 기술을 게임에 응용하여 내가 즐거우면 내 앞의 캐릭터도 웃고, 슬프면 그 캐릭터도 우는 방식의 아직은 초기단계이다. 발전되면 앞으로 더 이상 마우스나 키보드와 같은 일련의 신호를 입력하기 위한 기계장치는 사라지게 될 수도 있다.



Emotiv - 뇌파인식 헤드셋