



웨어러블 PC 패션쇼

10월 27일, 28일 양일간 COEX에서 개최되는 'IT-SoC 2004 및 차세대 PC 산업전시회'는 SoC(부품산업)과 차세대PC(시스템산업)의 '만남의 장'일 뿐 아니라 화려한 부대행사로 '새로운 볼거리의 장'이 될 것이다. 백여 팀의 신청이 쇄도한 '로봇워'는 물론, 국내에서 처음으로 개최되는 '국제 웨어러블 PC 패션쇼'가 바로 그 '화려한 부대행사'의 주인공이다. IT업계, 섬유/패션 업계 뿐 아니라, 일반인들의 이목까지 집중시키는 이번 '국제 웨어러블 PC 패션쇼'가 열리게 된 배경과 행사 내용에 대해 살펴보자.

지난 컴덱스(Comdex) 쇼에서는 머리에 작은 디스플레이 장치(바이저)를 차고 정보를 얻으면서 자동차를 수리하여 30~40%의 정비시간을 단축할 수 있는 정비사용 컴퓨터가 소개되어 많은 관심을 끌었다고 한다.



[그림 1] 정비사용 컴퓨터 (출처 : ZDNET)

정보기기가 데스크톱 PC를 위주로 데스크톱이 있는 곳에 갇혀있는 정보 세계에서, 이제는 정보 기기가 현실 세계로 나와 언제 어디서나 적용될 수 있는 시대가 도래 한 것이다. 이처럼 차세대PC는 3A(Anywhere, Anytime, Any device)의 유비쿼터스 환경 하에, 인간의 지적/신체적 능력 향상과 인간 중심의 컴퓨팅 환경 추구의 방향으로 진화를 거듭하고 있다. 이러한 발전 추세에 어느 인터넷 기사에 다음과 같은 우려 섞인 목소리가 실렸다. "사실 현대 디지털 사회에서 들고 다녀야 하는 것들이 너무 많다., 디지털 컨버전 스화가 가속화되면서 이러한 모든 기능을 해결해주는 제품이 등장하고는 있지만 그 역시 들고 다녀야 하는 불편함이 있다. 그래서 아예 몸에 착용하고 사용할 수 있도록 하는 연구가 진행되고 있는 것이다. 작년에는 휴대폰을 어금니 속에 내장하여 사용할 수 있는 인체 내장형 휴대폰에 대한 연구 소식이 지 들려오고 있는 것을 보면 인간의 신체 내에 involve되는 디지털 화에 대

한 실용화도 멀지 않은 것 같다. 이것을 과연 받아들여야 할까.." 라는 내용으로 끝맺음을 한 기사였다. 여기에 네티즌들의 반응은 의외였다. "유비쿼터스 시대가 한발 앞으로 다가온 듯..", "전 걱정보다 설레임이 앞서는군요. 웨어러블 컴퓨터는 단순 지식을 암기하고 재생하는 것을 넘어서서 창의적인 삶이 가능하게 될 것 같습니다.", "저도 안전성이 보장되면, 신체 일부의 디지털화에 적극 동참하고 싶습니다. 정말 기대되요."라는 반응 일색이었다.

네티즌들의 이런 심리를 정확히 반영하듯, 미국의 하이테크분야 시장조사 기관인 가트너(Gartner) 그룹의 분석에 따르면 5년 정도 지나면 20대 이상의 40%, 10대의 75%가 웨어러블 장치를 착용하고 다닐 것이라고 한다. 세계의 여러 전문가들 또한 향후 5년 이내에 비즈니스, 엔터테인먼트, 패션, 스포츠, 레저 등 전 산업부분에서 이러한 웨어러블 컴퓨터가 상용화 될 것이며, 의료계와 대중매체, 방위산업 등에도 웨어러블 컴퓨터가 중요한 역할을 하게 되면서 기존의 라이프스타일의 큰 변화를 전망하고 있다. 이러한 예측 속에 국제적인 움직임은 이미 발 빠르게 일어나고 있다. 일본에서는 1998년 'Wearable Tokyo'라는 catch phrase를 건 웨어러블 컴퓨터 심포지엄과 패션쇼를 개최하였다. 또한 1999년에는 스포츠용품업체인 아디다스, 청바지 업체인 리바이스 등의 7개 업체가 컨소시엄을 구성, 웨어러블 컴퓨터 개발에 착수하였다.

최근에도 이러한 웨어러블 패션쇼의 물결은 국제무대에서 거세게 일고 있다. 지난해 독일 베를린에서 열린 i-Wear 패션쇼에 미국의 대표적 의복형 컴퓨터 업체인 Xybernaut사는 무선착용 컴퓨터를 선보인 바 있으며, 올해 초 프랑스에서 개최된 3GSM 월드 전시회에서는 'Cool & Connected'라는 메인 테마로 패션쇼가 개최되었다. 지난 3월 22일부터 24일까지 3일간의 일정으로 막을 내린 북미 지역 최대의 정보통신 전시회인 미국의 CTIA (Cellular Telecommunications & Internet Association) 와이어리스 2004에서는 'Fashion in Motion'이라는 테마로 패션쇼가 펼쳐지기도 했다. 이러한 추세라면 이제 주요 IT 관련 전시회에서는 웨어러블 컴퓨터를 주제로 한 패션쇼가 단골손님이 되지 않을까 하는 조심스런 상상도 해볼 만 하다.



[그림 2] 독일의 i-Wear 패션쇼

[그림 3] 프랑스의 3GSM

이쯤 되면 우리나라도 세계적 흐름에 발맞춰, 웨어러블 컴퓨터 산업 육성과 기반 다지기에 좀 더 신경을 써야 할 듯싶다. 그러한 의미에서 이번 'IT SoC 2004 & 차세대 PC 산업전시회'의 '웨어러블 컴퓨터 패션쇼'는 특별한 발걸음이 아닐 수 없다.

'EveryWhere Technology, Every Wear(s) Technology! (EWT)'의 메인 테마로 치러지는 이번 패션쇼는 U-Korea라는 시대적 요구에 따라 '유비쿼터스 환경'과 '인간 중심의 웨어러블 컴퓨팅 기술' 그리고 '패션'이 접목된 뉴테크놀로지 쇼가 될 것이다. 특히나 이번 행사에서는 국내외 PDA, Smart Phone 등의 smart handheld device들과 스마트입력장치, HMD(Head Mounted Display) 등의 다양한 제품은 물론, 정보통신부가 추진하고 있는 선도과제의 내용도 포함되어 눈길을 끌고 있다. 한국전자통신연구원(ETRI)의 차세대PC 연구그룹 및 기반연구소, 그리고 국내 기업이 주도적으로 추진 중인 차세대PC 관련 연구 방향을 보여주는 물품들이 소개되어 다양한 볼거리를 제공하는 이번 행사는 국내 자체 기술 개발 현장과 방향을 직접 눈으로 확인할 수 있는 좋은 기회가 될 것이다. 그렇다면 이번에는 웨어러블 컴퓨터의 컨셉과 향후 나아갈 방향을 제시하는 첨단 패션쇼의 오묘 조모를 자세히 들여다보자.

차세대PC 전시회는 미국의 대표적 웨어러블 컴퓨터 업체인 'Xybernauf' 사 회장의 기조연설로 막을 올린다. 전시회의 부대행사인 웨어러블 컴퓨터 패션쇼는 워킹만을 위주로 한 종래의 평범한 패션쇼 즉, 단순히 웨어러블 디바이스 제품을 소개하는 식의 다른 패션쇼와는 차별화되어 영상과 나레이션 등을 통한 웨어러블 컴퓨터의 기능설명은 물론, 실제상황의 속에서 웨어러블 컴퓨터의 기능성을 구체적으로 제시하는 퍼포먼스를 통한 웨어러블 컴퓨터의 특징을 강조해주는 독특한 방식으로 진행된다. 웨어러블 컴퓨터 패션쇼는 전체 세 개의 스테이지로 구성되어있으며, 스테이지 별로 서브테마가 정해져 있다.

첫 번째 스테이지의 테마는 'Urban traveler'이다. 여기서는 첨단적이고 미래지향적인 디지털 패션을 중심으로 일상생활에서 사용될 수 있는 웨어러블 컴퓨터들이 등장한다.

두 번째 스테이지는 'Smart Worker'의 테마로 꾸며진다. 각종 디지털 테크놀로지로 무장된 기능적이고 스타일리쉬한 작업 환경 하에, 웨어러블 컴퓨터와 태블릿PC와 같은 스마트 핸드헬드 디바이스들 Colorzip 제품 등이 등장한다. 마지막으로 'Happy Nomad'의 테마로 펼쳐지는 스테이지에서는 헬스케어적 요소와 엔터테인먼트적인 요소를 강조한 디지털 life style을 보여준다. 바이오시츠, 신체상태를 측정하는 센서와 무선 인터넷 접속 장치 등이 장착된 손목시계형 PC, 스포츠를 위한 웨어컴(수영을 하면서 즐길 수 있는 mp3 player 등), 3차원 입력장치, 3차원 게임기기 등이 소개되는 마지막 스테이지는 퍼포먼스가 가미된 역동적인 무대가 될 것이다.

웨어러블 컴퓨터 패션쇼는 10월 27일, 28일 열리는 'IT SoC 2004 & 차세대PC 산업전시회'의 부대행사로서 이들 간 1일 3회 총 6회(27일 10:30, 12:30, 3시, 28일 11, 1, 3시) 펼쳐지며, 미래의 U-Life와 첨단 테크놀로지를 살펴볼 수 있는 유익한 시간이 될 것이다.