

2005년 메가트렌드 변화와 미래 환경

- 블레이드 러너, 트루먼쇼 그리고 매트릭스

영화 <토탈리콜(1990년)>은 가까운 장래에 직접 테니스 코트에 가지 않고도 실제와 같은 경기를 할 수 있는가 하면, 거실의 러닝머신 위에서 운동을 할 때에도 마치 자신이 자연 숲길을 뛰고 있는 것 같은 가상환경을 제공해 줄 수 있음을 암시했다.

이처럼 디지털 기술은 컴퓨터와 모니터라는 단순한 구조를 넘어 가상현실이란 기술을 통해 제한된 공간에서 어떠한 일이 실제로 일어나는 것 같은 환경을 만들어준다. 이 가상현실 속에서 여러 가지 가상 체험과 레저 활동 등을 할 수 있는 시대가 열리는 것이다.

LG건설의 '자이' 아파트 광고 등 최근의 광고이미지들은 미래적인 이미지들을 선전하는데 집중하고 있음을 볼 때, 어느새 현실로 다가오고 있다. 세상이 그만큼 빠르게 변하고 있는 것이다. 2000년대도 벌써 다섯 해를 지나고 있다. 이 시점에서 우리를 미래로 내몰고 있는 패러다임 전환에 대해 점검해 볼 필요가 있다. 이러한 시대 변화를 제대로 인식하지 못하면 어느새 '원시인'으로 전락하는 게 요즘 세대다. 이에 최근의 변화를 메가트렌드를 통해 조망해 보자.

메가트렌드의 변화; 사회, 기술, 정부 차원 ●●●

메가트렌드는 크게 사회, 기술, 정부의 세 가지 측면에서 정리된다.

우선 사회 차원에서 보면, 사회적 기술의 편의성을 추구하는 방향으로 전환되고 있다. 과거에는 편의성이 부족하더라도 이를 감수하는 분위기였으며, 사회가치는 인간노동력에 의존해 실현되는 것이었다. 그러나 최근에는 편의성 욕구가 증대하고 인간노동력이 아닌 사회시스템에 의존해 가치를 실현하고 있다. 또한 과거에는 미래를 위한 근검절약을 미덕으로 간주했고 의식주 등 하위욕구 충족에 관심을 두었다. 그러나 최근에는 현재의 삶의 질적 풍요를 최우선으로 간주하고 그에 따

〈메가 트렌드의 변화〉

	과거		현재
사회	편의성 부족의 감수 및 가치실현을 인간노동력에 의존	Socio-technical Convenience	편의성 니즈 증대 및 사회 시스템/ 기기 의존성 가치실현 추구
	미래를 위한 근검, 절약 및 의식주 등 하위니즈의 추구	Life Richness	현재 삶의 질적 풍요 및 다양한 상위 니즈 추구 보편화
기술	소량화, 경량화를 통한 편리성 향상	Embedded technology	사무기기에의 기술 내재화로, 사용자의 무의식적인 기술 활용
	각 산업별 기술의 독자적 발전 및 융합기술 발전 시작	Technoloav Convergence	산업별 기술 경계의 붕괴
정부	계획 및 통제 위주의 정부 역할	Catalytic Government	각종 인프라 구축 등 촉매로서의 정부역할
	개발과 성장 지상주의	Consumer Advocate	공정경쟁 체계 확립을 통한 소비자 권익보호

라 다양한 상위 욕구를 추구하는 경향을 보인다. 이는 삶을 풍요롭게 하는 의미로, 최근의 웰빙 붐과도 맥을 같이 한다.

다음 기술 차원에서 보면, 체화된 기술(embedded technology)을 추구하는 방향으로 나아가고 있다. 과거에는 소형화, 경량화를 통해 편리성 향상을 가장 유용한 기술로 평가했으나, 최근에는 사무기기에의 기술 내재화를 통해 사용자가 거의 느끼지 못할 정도로 편한 기술 활용 환경을 제공하고 있는 것이다. 또한 과거에는 각 산업별로 독자적인 기술 발전을 꾀하는 동시에 융합기술이 발전했다고 한다면, 현재는 융합의 가속으로 산업별 기술경계가 붕괴하고 있는 모습이다.

마지막으로 사회 및 테크놀로지 변화에 따른 정책변화를 조망하자면, 우선 정부의 역할은 계획 및 통제 위주의 역

할에서 각종 인프라 구축 등 촉매제로서의 역할로 전환할 것을 요구하고 있다. 또한 개발과 성장을 지상과제로 간주했던 차원에서 공정경쟁 체계 확립을 통한 소비자 권익 보호를 우선적 과제로 설정하는 패러다임으로 전환하고 있다.

인류의 새로운 욕구와 대응서비스 전망 ●●●

이러한 메가트렌드 변화와 함께 인간의 모습도 새로운 지향점을 추구하고 있는데, 새롭게 부상하고 있는 세대 개념을 통해 정리할 수 있겠다. 우선 미래 사회를 구성할 새로운 세대는 독신세대, 부부세대, 가족세대라는 세 가지 키워드로 정리된다. 독신세대는 일반 독신세대와 60세 이상의 고령독신세대로 구성되고, 부부세대는 일반부부세대와 고령부부세대로 구성되며, 가족

세대는 3세대 가족세대와 유자녀 핵가족세대로 구성된다. 그리고 이러한 세대군들이 공통으로 요구하는 가치는 편의성, 안전성, 에너지 보호, 생활의 고도화, 자신만의 즐거움 지향, 건강관리 지향, 평온지향 등으로 요약된다. 이러한 새로운 욕구들은 적절한 서비스들로 충족될 것으로 기대되는데, 다음과 같이 정리된다.

첫째, 편의성에 대한 욕구이다. 가정의 다양한 가사, 잡다한 일들을 각종 디지털 기기가 대신해 줄 것으로 기대된다. 예컨대 하나의 리모콘에서 다양한 기기의 조작, 온도조절, 욕실물 조절이 가능하며, 휴대전화로부터 냉장고 내의 재고 확인, 자동주문, 냉장고 내의 재고로부터 전자레인지로의 데이터 송신에 의한 추천 요리 방법 수신, 귀가시간에 맞는 수신 서비스 등이 가능하다.

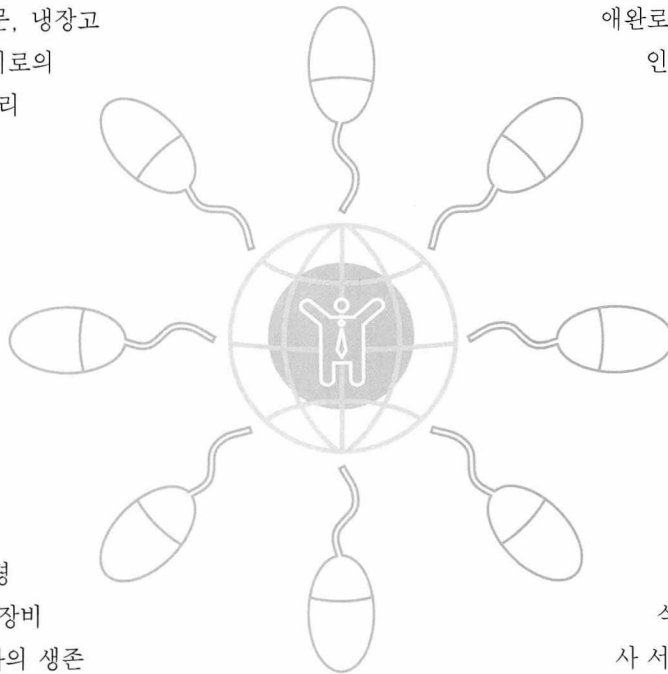
둘째, 안전성에 대한 욕구이다. 이는 보안에 관한 요구에 대응하는 서비스로, 지문인증 등에 의한 자동 잠금시스템이 대표적이다. 또한 가스불, 문 잠금 등의 원격지로부터의 체크, 아이들이나 고령자의 위치추적 확인 서비스, 장비이용에 의한 독신생활 고령자의 생존 확인 서비스, 긴급시의 구급구명 서비스 등이 예가 되겠다. 휴대전화로 집안의 가스불을 끄는 '자이' 아파트 광고는 이러한 서비스의 초기단계이다.

셋째, 에너지 보호에 관한 지향이다. 각종 단말기의 편의성 향상 위에 환경을 배려한 에너지 보호대책이 적용된 서비스나 기능으로 나타난다. 구체적으로는 전기, 가스, 수도 등의 자동검침 서비스와 결과에 따른 자동 에너지 보호서비스, 사람 감지 센서가 장착된 자동 온·오프 기능이나 휴대전화로부

터의 원격 온·오프 기능 등이다. 또한 장비나 식료품 재료 등에 대한 환경배려의 요구가 확대될 것이다.

넷째, 생활의 고도화에 대한 욕구이다. 이에 단순히 편의성이 아닌 보다 향상된 생활을 추구하려는 요구에 대응한 서비스로 나타날 것이다. 원격지에서 고품질 동화상이 유지되는 TV 전화서비스, 자동 가사일 돕기 기능을 보유한 장비, 로봇, 순식간에 다양한 도움을 줄 수 있는 각종 서비스 등이 전망된다.

다섯째, 자신만의 즐거움을 지향하는



과거에는 미래를 위한 근검절약을 미덕으로 간주했고 의식주 등 하위욕구 충족에 관심을 두었다. 그러나 최근에는 현재의 삶의 질적 풍요를 최우선으로 간주하고 그에 따라 다양한 상위 욕구를 추구하는 경향을 보인다. 이는 삶을 풍요롭게 하는 의미로, 최근의 웰빙 붐과도 맥을 같이한다.

욕구이다. 이에 일반적인 서비스 콘텐츠의 이용이 아닌 개인 취미나 취향에 맞추어 제공되는 서비스가 제공될 것이다. 자신만의 취미나 취향에 맞춘 자동프로그램을 내장한 디지털 서비스, 이용 시간대에 구매 받지 않는 VOD 서비스, 자기 자신에 맞춘 각종 정보수신 서비스, 그 정보 콘텐츠의 저장 기능 등이 그 예이다.

여섯째, 쾌적한 환경의 고도화에 대한 욕구이다. 물품과 재산에서 서비스 혹은 소프트 재산으로의 전이는 절대 역행할 수 없는 생활인의 강한 요구사항이다. 느린 삶(Slow Live)을 향한 이러한 요구는 갈수록 강해질 것이다. 애완로봇 등 새로운 개념의 상품은 개인적인 친밀감이 쾌적한 환경을 만들어가는 예이다.

일곱째, 건강관리 지향에 대한 욕구이다. 고령화 사회나 스트레스 사회에 대응하여 건강과 관련한 사전 혹은 사후 건강관리 서비스로 대응될 것이다. 원격치료 서비스, 장비를 이용한 치료기관에의 건강상태 데이터의 자동송수신, 검사 서비스, 건강상태에 따른 칼로리 체크, 식사배출 서비스, 성인병 자동검사 서비스 등이 그 예이다.

여덟째, 평온 지향에 대한 욕구이다. 평온 등의 온화한 분위기는 많은 사람들로부터 요구된다. 숙면 환경 조성 등 업그레이드된 웰빙 서비스가 요구된다.

일상환경의 변화와 미래 가정 ●●

이처럼 인류의 새로운 욕구와 그에 대한 서비스 제공은 새로운 삶의 환경을 만들어 낼 것이다. 홈 서버와 네트워크 가전은 편의성의 향상이나 안전 지향 등 다양한 욕구에 대응할 것이다.

은퇴 이후의 생활에 커다란 변화가 요구될 것이다. 디지털TV와 영상모니터는 자신에게 걸맞은 콘텐츠의 송수신이나 고도화된 생활 유지에 기대된다. 대형화면은 개인영상이나 각종 서비스의 창구로도 활용될 것이다. 게임기기는 기본적으로 즐거움의 향상에 부응하는 기본기능이 기초이다. 홈 서버의 보급이 실현된다면, 기타 서비스의 핵심단말로도 기능하게 될 것이다. 디지털 카메라와 카메라 폰은 사진 촬영에 대한 요구증가로 촉발되었으나, 향후에는 안전 확인이나 화상통신과 같은 편의성, 안전성 등의 요구가 더욱 커질 것이다. 이동단말기는 경이적인 보급률을 보이고 있는데, 향후에는 이동단말 TV, 이동단말 TV전화, 이동결제 수단으로 기능하게 될 것이다. 기업용으로 사용된 후 가정에도 영상커뮤니케이션이 도입되어 전화는 양극화될 것이다. IC카드는 소액결제의 전자화폐를 계기로 크게 진보하고 있다. 이동단말기와의 연계나 IC태그로도 진화할 것으로 기대된다.

결국 미래의 홈 환경은 네트워크 기반의 서비스가 제공되는 거대한 터미널이 될 전망이다. 서비스의 핵심기능은 원격지에서 지능형 네트워크로 처리되고 가정에서는 단말기를 통해 최종적인 결과만을 제공받는 형태가 될 것이다. 이로써 서비스의 자동적이고 지속적인 업그레이드를 보장받을 수 있으며 사용자의 입장에서는 싸고 편

리하게 다양한 기능을 이용할 수 있게 된다. 통신과 방송이 융합됨에 따라 하나의 인프라를 통해 멀티서비스를 가정 내 어느 장소에서든지 이용할 수 있게 되는 것이다.

이는 가정 내의 모든 정보가전기기가 유무선 홈 네트워크로 연결되어 누구나 기기, 시간, 장소에 구애받지 않고 다양한 홈 디지털 서비스를 제공받을 수 있는 미래지향적인 가정환경을 의미하는 것으로, 지금까지의 초고속 인터넷 공유, 파일공유, 그리고 주변장치 공유를 위해 추진되던 단순한 홈 네트워킹의 개념을 뛰어넘어 통신 인프라를 보다 잘 활용하여 고기능의 서비스를 제공하는 데 그 목표가 있다. 여기서 홈 네트워크는 가정 내의 모든 정보가전이 연결된 네트워크이다. 정보가전에는 컴퓨터는 물론 디지털화된 백색가전과 AV가전을 포함한다. 조명기기, 커튼, 변기 등도 IT화되어 홈네트워크에 연결된다.

블레이드 러너와 매트릭스 사이 ●●●

1982년 리들리 스콧 감독은 영화 <블레이드 러너(Blade Runner)>에서 미래 인류의 모습을 미래주의와 파괴, 컴퓨터 기술과 물신주의, 복고주의와 도시주의, 로스앤젤레스와 도쿄가 뒤섞인 디스토피아로 그려냈다. 이후 미래사회 영화들은 스콧 감독의 메시지를 계승해 기술문명에 내몰리는 인류의 암울한 미래 모습들을 그려냈다. 물

론 결말에서는 기술문명에 대항해 승리하는 인간을 제시함으로써 안도감을 주기도 하고, 인간보다 인간적인 사이보그의 모습을 제시해 위안을 주기도 했다. 그러나 이러한 결말에 이르기 위해 인간사회 문명은 적지 않은 대가를 지불해야만 했다.

인류사회의 미래 모습이 정말 이러할까. 영화 <매트릭스>의 '네오'처럼 현실과 가상공간의 구분이 없는 그런 삶을 살게 될까. 기계군단과 싸워야만 하는 그런 세상이 도래할 것인가.

이론상 가능한 것으로 보인다. 그러나 우리가 살고 있는 2005년 오늘날 여전히 현실세계다. 설마 지금 이 순간이 <트루먼쇼>에 등장하는 짐 캐리처럼 누군가의 각본에 의해, 미래 사회 기술지배자에 의해 프로그램된 삶이겠는가.

너무 끔찍한가. 모를 일이다. 오늘 우리의 시나리오가 내일의 현실이 될 수 있음은 역사가 증명해 왔다. 하늘을 날고, 우주에 나가는 일을 누가 상상이나 했던가. 그런 일은 만화나 영화 속에서만 꿈꾸던 일이었다.

미래 사회라는 키워드, 별 상상을 다 하게 한다. <매트릭스>에서 네오는 기계대왕과 타협해 인류를 구원하고 미래를 보장받는다. 따라서 걱정할 필요 없겠다. 미래가 아무리 암울해도 인류는 여전히 구원의 대상으로 남아있을 지니...

(김원제 · 디지털컬리스트)

결국 미래의 홈 환경은 네트워크 기반의 서비스가 제공되는 거대한 터미널이 될 전망이다. 서비스의 핵심기능은 원격지에서 지능형 네트워크로 처리되고 가정에서는 단말기를 통해 최종적인 결과만을 제공받는 형태가 될 것이다. 이로써 서비스의 자동적이고 지속적인 업그레이드를 보장받을 수 있으며 사용자의 입장에서는 싸고 편리하게 다양한 기능을 이용할 수 있게 된다. 통신과 방송이 융합됨에 따라 하나의 인프라를 통해 멀티서비스를 가정 내 어느 장소에서든지 이용할 수 있게 되는 것이다.