

# 미래의 콘텐츠는 어떻게 될까?

## NEXT CONTENTS CONFERENCE 2016 탐방기

취재 · 정리 김민혜 KAIST 미래전략연구센터 연구원

2016년 11월 15~16일 양일 간 서울 강남 코엑스에서 '미래, 디자인하다'를 주제로 <NEXT CONTENTS CONFERENCE>가 개최되었다. 문화기술과 콘텐츠산업의 글로벌 트렌드와 미래 전망을 제시하는 융·복합 컨퍼런스로, 각 분야의 전문가들을 통해 미래 콘텐츠에 대한 방향성과 모습들에 대해 논의가 이루어졌다.



HTC사의 바이브(VIVE)를 체험 중인 참가자

체험존에 있던 가상현실(VR) 어트랙션. 롤러코스터(우)와 레이싱(좌)를 체험할 수 있다.

### 가상현실(VR, Virtual Reality)

가상현실(VR)은 어떤 특정한 환경이나 상황을 컴퓨터로 만들어서 그것을 사용하는 사람이 마치 실제 주변 상황이나 환경과 상호작용을 하고 있는 것처럼 만들어주는 인간-컴퓨터 사이의 인터페이스를 말한다. HTC사의 가상현실기기 바이브(VIVE)를 총괄하고 있는 지미 핑(Jimmy Feng)은 '새로운 시선으로 미래를 바라보다'라는 기조 강연에서 일본의 RPG(Role Playing Game)과 협업하여 개발하고 있는 VR 게임 콘텐츠를 소개하며, VR기술이 아직 개발되어야 할 부분이 많으며, 이에 대한 투자가 필요함을 피력했다.

이후 진행된 섹션들에서는 가상현실(VR)과 관련한 다양한 시도들이 언급되었다. 가상현실(VR)기술은 게임 외에도 마케팅 분야에서 사용되고 있었다. 가령, 여행객들이 자신이 머물 숙소를 선정하기 전에

가상현실(VR)을 통해 호텔들을 미리 둘러 본 후 결정할 수 있다.

또, 테마파크에도 적용된 사례들이 발표되었다. 기존의 놀이기구에 비해 가상현실(VR)을 이용하면 장비 등 비용이 적게 들면서 동시에 여러 사람들이 즐길 수 있는 엔터테인먼트로 가능할 수 있다. 그러나 체험 몰입으로 인한 메스꺼운 생리 현상이 나타난다는 단점이 있다. 이와 함께 일반인들에게 시장 인지도가 낮다는 단점이 있으며, 테마파크에 적용하기 위해서는 각 연령대에 맞는 콘텐츠들이 새롭게 개발되어야 함을 언급했다.

### 증강현실(AR, Augmented Reality)

증강현실(AR)은 실제환경에 가상 사물이나 정보를 합성하여 원래의 환경에 존재하는 사물처럼 보이도록 하는 컴퓨터 그래픽 기술이

다. 완전한 가상세계를 전제로 하는 가상현실(VR)과는 달리 현실을 기반으로 그래픽의 효과를 확장한다.

올 초 '포켓몬 GO'로 증강현실(AR) 게임 붐을 일으킨 미국 유명 스타트업 나이앤틱의 데니스 황(Dennis Hwang)은 '융합으로 바라본 미래'라는 기조 강연에서, 처음 이 기술을 통해 '포켓몬 GO'를 준비할 때 반대가 많았다는 말을 전했다. 게임을 실내가 아닌 실외에서 하게 될 경우, 날씨 등 게임에 몰입하기 위한 방해 요소가 많았기 때문이다. 그러나 출시한 게임이 사람들 사이에서 큰 반향을 일으켰다. 일본에서는 증강현실(AR)게임을 돕는 전용 버스가 나왔고, 현

텍스트를 읽을 수 있고, 사람의 언어를 듣고 음성의 억양을 통해 감정까지 인식할 수 있다. 때문에 정보를 해석할 수 있으며 그에 따른 설명도 제공할 수가 있다. 30초에 7만 개에 해당하는 논문을 읽을 수 있으며, 현재 의학, 금융, 소매업, 예술에 대해서도 조예가 깊다고 평가했다.

실제 왓슨은 왓슨의 인지 요리(Cognitive Cookig with Chef Watson)란 요리책을 출간하였고, 마케사(Marchesa)라는 디자이너와 함께 드레스를 디자인하였다. 디자이너에게 드레스에 아쿠아 색상을 선택하면 '흥분(Exciting)'을, 라벤더 색상은 '호기심'을 뜻한



나이앤틱(Niantic) 인터랙션 비주얼 디자인 디렉터 데니스황의강연



인공지능 왓슨이 협업한 요리와 패션 디자인 분야 성과물들

재 '포켓몬 GO'를 이용해 게임 유저들이 걸은 양만 계산해도 지구에서 해양성까지의 거리만큼이 나왔다. 집에 있던 사람들이 게임을 하기 위해 나오고, 현실에서 게임을 통해 사람들이 서로 대면하게 되었다. 그는 폐쇄적인 성격을 가진 아이가 게임을 하기 위해 세상 밖으로 나왔다는 이야기를 전하며 증강현실(AR) 기술로 세상을 바꾸기 위해 노력하겠다는 말로 강연을 마무리했다.

### 인공지능(AI, Artificial Intelligence)

인공지능(AI)이란 사고나 학습 등 인간이 가진 지적 능력을 컴퓨터를 통해 구현하는 기술이다. IBM 왓슨그룹 부사장 아르만도 아리스멘디(Armando Arismendi)는 그들이 만든 인공지능 왓슨(Watson)이 콘텐츠분야에서 어떤 작업들을 하고 있는지 설명했다. 왓슨은

다는 등 SNS상에 색상에 대한 인지 자료를 분석하여 추천하였다고 한다. 이 외에도 알렉스(Alex da Kis)란 가수와 협업하여 5년간 인기 있었던 음악을 분석하여 멜로디를 추천하고 그에 맞는 악기를 제안하는 등 음악 작업을 함께 하였다. 이 곡은 미국 빌보드 차트 6위에 오르기도 했다. 아동 교육 분야에도 진출하였는데, 세서미 스트리트(Sesame Street)와 함께 인지 교육을 진행했다. 관심이 필요한 아이의 억양이나 어조를 분석해 필요한 영상이나 자료를 추천해주고 어떤 학습이 필요한지를 코칭하며 감성적인 접근을 했다. 앞선 사례에서 볼 수 있듯, 그는 앞으로 미디어 사업자들이 인공지능(AI)을 활용해 성공한 작품들의 패턴을 분석해 활용할 수 있기를 기대한다며 기조연설을 끝마쳤다. **SF**