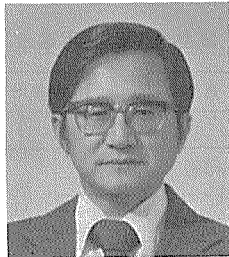


家庭用 시뮬레이터



金 貞 欽
高麗大 教授 / 理博

바비人形은 10億弗의 産業을 形成

키래야 약 20cm 정도의 연한 비닐製로 된 女子人形. 바비(barbie)人形이라 불리고 있다. 하나에 10弗~20弗로 팔린다. 그런데도 商品化된 지 삼시간만에 全美国의 어린이들 世界를 휩쓸었고, 어른들 사이에도 유행이 되었다. 1年間 売上個수가 2,000~3,000万個였다고 한다. 그래서 人形自体만으로도 2~3億弗의 市場을 형성하였다고 한다.

연한 비닐製로 되어 있기에 만지면 彈力을 느낄 수 있고, 사람같이 팔·다리·손목·손가락·목 할 것없이 사람몸 중 關節이 있는 부분은 모두 구부릴 수도 있고 돌릴 수도 있어, 앉는 姿勢·손을 쳐드는 姿勢 등등 표현하지 못할 姿勢가 없으리만큼 自由自在로 몸의 各部分을 屈曲시키거나 돌리거나 휘 수가 있게 되어 있다.

그러나 바비人形の 爆發的 人氣의 秘密은 이

런 하드웨어(hardware)에 있다기보다도 그 소프트웨어(software)에 있었다. 바비人形の 소프트웨어란 무엇인가? 다름아닌 衣裳세트였다. 바비人形에 맞는 갖가지 옷은 発売 첫해만 해도 數百가지, 나중에는 數千가지로 늘어났다. 水泳服에서 夜會服에 이르기까지, 핫팬츠에서 正裝에 이르기까지 가지각색의 디자인과 색깔의 衣裳세트가 나타나 어린 女子아이들의 空想을 돋구어 주었다. 그래서 바비人形の 옷을 챙겨두는 옷장까지도 개발이 되었고, 한 타스나 되는 갖가지 머리칼 색깔의 바비人形과 3~4個의 옷장에 마련된 40~50가지의 옷과 구두와 帽子 등등을 한데 묶어 旅行用 트렁크 속에 넣어둔 호화판 바비人形 세트까지 나타나 그 売上高는 5~10億弗이었다고 한다. 즉 하나의 조그마한 「바비人形産業」까지도 형성될 지경이었다.

바비人形은 왜 이렇게 폭발적 人氣를 끌었는가? 그것은 바비人形이 어린이들에게 그리고 그 어린이들을 옆에서 도와주는 채하면서 젊은 어머니들 自身에게, 꿈을 주었기 때문이다. 이 옷을 입혔다, 저옷을 입혔다 해가면서 갖가지 색깔과 디자인의 옷을 입혀가는 사이에 女子들은 自身이 이룩하지 못했던 옷맵시의 꿈을 바비人形을 통해 實現시켜 보았던 것이다.

옷맵시 컴퓨터시뮬레이터는

女子들에게 삶의 꿈을 안겨줘

1969年 전후에 世上을 휩쓸었던 바비人形 돌풍은 이제 모습을 바꾸어 옷맵시 컴퓨터시뮬레이터(Simulator)로 商品化되어 世界의 젊은 女性들을 魅了하고 있다.

「옷맵시 컴퓨터 시뮬레이터」란 무엇인가? 그것은 바비人形の 現代版이요 컴퓨터版이었던 것이다. 비디오 카메라 앞에 앉거나 서서 단추를 누르면 비디오 카메라가 그 모습을 잡아 컴퓨터에 넘긴다. 그러면 TV브라운관에는 自己 自身の 모습이 나타난다.

별도로 컴퓨터 健盤을 조작해서 키·몸무게·얇은 키·가슴둘레·허리둘레 등등의 몸치수를 入力시킨다.

다음으로 두꺼운 카탈로그冊을 뒤져서 입히고 싶은 디자인의 옷을 골라 그 固有番號를 入

力시킨다. 그러면 그 순간에 TV画面에는 방금 入力시켜 指定해 준 옷으로 치장을 한 自己自身의 모습이 나타난다. 단추를 눌러, 선 姿勢·椅子에 걸쳐 앉은 姿勢·階段을 오르내리는 姿勢· 걸어가는 姿勢· 걸어오는 姿勢· 安樂 椅子에 앉아있는 姿勢· 리크라이닝(Reclining) 椅子에 비스듬히 뒤로 기대어 앉은 姿勢 등등 갖가지 모습들을 단추 몇개의 조작으로 차례로 볼 수가 있다.

또 이와는 별도로 옷의 색깔을 바꾸어주는 Programming도 들어 있다. 帽子·上衣·下衣·구두·손장갑 등등의 색깔이 自由自在로 바뀐다. 색깔의 수는 300가지도 더 넘는다. 따라서 같은 디자인의 衣裳이라도 색깔의 변화를 주어 전혀 다른 옷을 입은 것같은 印象을 줄 수가 있다.

옷의 디자인과 種類와 색깔을 배합해서 自己自身마저도 훌쩍 반할 만큼 근사한 옷치장이 完成되면 단추를 눌러 天然色으로 保存版 컬러사진으로 남길 수도 있고, 또는 VTR 또는 플로피디스크(floppy disk)에 그 모습을 録画해 둘 수가 있다.

그리하여 이다음 衣裳숍의 中心地인 明洞 거리에 나갔을 때 이 写真대로 옷을 注文할 수도 있고, 또 이 写真을 놓고 專門衣裳 디자이너의 意見을 들어 改造할 수도 있을 것이다.

이런 종류의 옷맵시 시뮬레이터는 아마도 바비人形이 한창인 1969년부터 꼭 20年 후인 1989年頃에는 商品化될 듯하다. 그리하여 바비人形 때 7~8 살되었던 어린이들은 27~28살의 젊은 어머니로 成長을 하여 바비人形時代의 꿈을 다시 시뮬레이터 속에서 발견하게 될지도 모른다.

그리하여 처음에는 明洞의 有名 衣裳숍이나 유명 百貨店의 洋裝코너에 설치되다가, 1990年代에 들어가면 個人도 살 수 있으리만큼 가격도 내려가 意外의 붐을 일으키게 될지도 모른다.

더구나 이런 시뮬레이터가 家庭用品으로 大衆化된다면, 패션계는 이들 潛在 顧客들을 놓칠세라 새로 나오는 패션 디자인으로 된 衣裳을 곧 시뮬레이터에 入力시킬 수 있게 되도록 플로피디스크(floppy disk)를 만들어 단골손님에게는 無料로, 일반손님에게는 有料로 제공하게

될지도 모른다.

化粧 시뮬레이터

옷맵시 시뮬레이터뿐만 아니라 庭園가꾸기 시뮬레이터·化粧시뮬레이터·房配置 시뮬레이터 등 갖가지 시뮬레이터도 곧 出現하게 될 것 같다.

예컨대 女子들의 化粧을 도와주는 化粧시뮬레이터(Make-up Simulator)는 이미 1984년에 그 開發이 完成되어 뉴욕에서 公開되어 있다.

이 시뮬레이터의 경우는 女性손님은 TV 앞에 앉아 있지만 하면 된다. 그러면 TV 브라운관 앞에 自己의 얼굴이 둘 나타난다. 눈 앞에 있는 키 패드(key pad)의 단추를 누르고, 별도로 나열되어 있는 약 300여가지의 색깔에 가볍게 손가락만 갖다 대면 TV의 画面의 왼쪽것은 그대로 남아 있지만 오른쪽에 있는 自己얼굴은 여러가지 색깔로 變身해간다. 물론 自己自身은 실제로는 化粧을 전혀 안하고 있는데도 말이다. 다만 컴퓨터 시뮬레이터가 指示에 따라「아이보리色」「라셀(rachel) No. 2의 色」등등 화운데이션의 색깔을 바꾸어 주는 것뿐이다. 얼굴의 분칠이 끝나면 다음에는 아이새도우, 다음에는 연지…… 등등, 自己 마음에 들 때까지 이색 저색을 골라 바를 수가 있다.

물론 순서는 아무 순서대로 좋다. 즉「아이새도우」의 色을 고르다가「분」의 色을 바꾸어도 되고, 연지의 色을 골라 바를 수도 있다.

이 시뮬레이터는 色을 기억하는 컴퓨터, 손님의 얼굴을 撮影하는 비디오카메라, 얼굴을 비추어 주는 모니터(브라운관), 컴퓨터 化粧을 다 끝내고 나서 TV에 나타난 얼굴을 天然色 写真으로 남겨두기 위한 보통 카메라의 4가지로 구성되어 있다.

이 컴퓨터에는 화운데이션의 색깔만도 80個, 연지나 아이새도우 등의 색깔까지 包含시키면 전부 300가지의 색깔을 기억시킬 수 있다고 한다.

뉴욕에서 열린 展示會에서는 1回 20分 使用에 35弗씩 받았지만 손님이 줄을 이어 기다렸다고 한다.

아직은 草創期여서 기체값도 비싸지만 벌써 여러 洋裝店이 제각기 한대씩 구입하려고 注文

● 振興컬럼

이 殺到하고 있다고 한다. 그래서 머지않아 패션계에 크게 普及이 될것 같다. 그리고 몇年만 더 지나면 家庭用的 VTR 세트를 이용한 家庭用 시뮬레이터가 商品化될 것으로 예상하고 있다.

갖가지 시뮬레이터가 손님의 구매心理를 자극하게 된다

옷맵시 시뮬레이터나 메이크업(化粧) 시뮬레이터뿐만 아니라 갖가지 시뮬레이터가 出現할듯하다.

예전대 구두방에서는 구두맵시 시뮬레이터가, 美容院에서는 머리맵시 시뮬레이터가 活躍할것 같다.

찾아온 손님에게 일일이 구두의 現物을 신어 보게 하지 않고도 우선 이런 시뮬레이터로 自己의 모습을 TV 画面에 비추고 다음으로 단추를 눌러 카탈로그에 있는 구두를 하나 하나 골라서 TV 画面에 나타난 自己에게 그 구두를 신어보게 할 수가 있다. 그 구두를 신은 모습을 正面에서, 後面에서, 側面에서 또는 45° 方向에서 등등 여러 方向에서 비추어 본 모습, 그리고 걸어가는 모습, 걸어오는 모습 등등도 보여 줄 수 있게 하면 된다.

또 물론 단추 몇개의 조작으로 구두의 색깔을 그 즉시에서 바꾸어 볼 수도 있고, 구두에 달린 갖가지 액세서리를 단추 하나의 조작으로 쉽게 바꾸어 볼 수도 있다.

그리하여 손님은 自己 마음에 드는 구두를 스스로 설계할 수가 있다. 선전 文句는 아니지만 정말로 「당신이 스스로 설계하는 구두」가 나타난 것이다.

이렇게 自己 스스로가 고른 구두가 그 店舖에 그 現物이 있으면 그 자리에서 사면되고, 없으면 즉석에서 注文하면 된다.

美容院도 現代化된다.

마찬가지로 美容院도 現代化가 될 것이다. 美容시뮬레이터가 그것을 가능케 해 줄 것이다. 化粧시뮬레이터 모양 TV 앞에 앉아 自己 얼굴 모습을 攝影케 한 후 갖가지의 머리형을 이것

저것 고를 수가 있다.

數百가지도 넘는 커머넌트 머리형, 단추 하나로 머리의 색깔을 바꿀 수도 있다.

긴 머리도 짧은 머리도 단추 하나로 요술쟁이의 요술처럼 척척 나타나게 할 수가 있다. 그뿐만 아니다. 귀걸이마저 바꾸어 볼 수도 있다. 큰 귀걸이, 작은 귀걸이, 寶石이 달린 것, 金屬으로 된 것, 빨간 것과 파란 것 등등 數百가지도 數千가지도 되는 귀걸이, 게다가 헤어밴드도 바꿀 수 있고, 머리에 꽂는 액세서리 꽃이나 핀도 고를 수가 있다. 古色 찬란한 옛 宮中女人의 머리형에 기다란 玉비녀까지도 꽂아 볼 수 있다. 그리고 自己의 머리형과 얼굴을 天然色 写真으로 찍어서 保存해 둘 수도 있다.

틈이 나는대로 美容院 사정이 한가할 때 단골로 하는 美容院으로 찾아가서 몇가지 基本이 되는 머리형과 귀걸이·목걸이·헤어밴드 등등의 액세서리를 골라두고 플로피디스크에 録画해 둔다면, 이 다음 美容院에 가서 단추 하나로 自己가 가꾸고 싶은 머리형으로 美容을 부탁할 수가 있다.

무슨 무슨 파티 때는 이런 머리형, 旅行을 갈 때는 이런 型 등등은 기록해 두고, 그것을 參考삼아 美容師와 함께 自己의 머리형을 설계할 수도 있다.

이제 다가올 1990年代에는 그러한 시뮬레이터가 家庭用品으로 모습을 바꾸어 普及될지도 모른다.

그리하여 美容·化粧·옷맵시 등등 뿐만 아니라 庭園가꾸기 시뮬레이터, 새집을 新築하기 위한 인터널 테코레이션(Internal decoration, 室内裝飾) 시뮬레이터, 房配置 시뮬레이터 등등 갖가지 시뮬레이터가 우리의 生活를 즐겁게 해주고 풍요롭게 해 줄 것이다.

그리고 그런 時代를 맞이하기 위해 우리의 電子業界도 이제 그런 소프트웨어 産業을 開發하는 데도 힘을 써야 한다. 그리하여 그런 시뮬레이터를 開發하여 世界市場을 開拓해 나아가야만 한다. 그런 시뮬레이터는 아마도 數 10億弗이나 數 100億弗의 潛在市場을 갖고 있으리라 예상되고 있다.