

융합기술 Fusion Tech.로 여는 미래 컨셉시대

오늘 우리가 살고 있는 이 시대를 이해하고 미래를 준비하기 위해서는 시대의 트렌드를 읽어내는 게 관건이다. 급격하게 변화하는 이 시대에는 더욱 그러하다. 오늘날의 트렌드를 이끄는 추동력은 거의 절대적으로 테크놀로지의 파워에서 나온다고 해도 과언이 아니다. 최근 테크놀로지 추동력에 무언가 변화가 일고 있는데, 하이테크(High Tech.)에서 하이컬처(High Culture)로 패러다임이 변화하고 있다는 것이다.

하이테크 기반의 다양화된 정보들과 제도적인 중심이 이끌던 사회를 지나 하이컬처 시대로 나아가고 있다. 과거에는 하이테크라는 매력 자체가 수요를 창출했으나, 오늘날에는 하이테크 제품을 만든 회사의 브랜드 가치, 디자인, 사용자 간의 공감대 형성, 감성적인 만족도 등이 제품 선택에 큰 영향을 미친다.

하이컨셉, 하이컬처 시대로의 진입

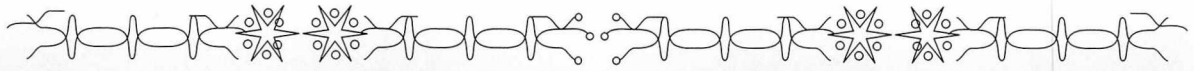
다니엘 핑크(Daniel H. Pink)는 미래 시대를 컨셉시대(Conceptual Age)로 예견한다. 그에 따르면, 초기 농경 사회는 자본과 노동이라는 투입요소로 설명된다. 농업 시대에는 기술 수준이 높지 않았기에 자본을 통한 토지의 매입과 노동력 투입을 통한 생산량 증대가 수확물의 양을 결정하는 중요 요인이다. 그러나 산업 혁명이라는 혁신에 의한 사회 개혁은 이러한 함수의 개선을 요구하게 되는데, 그 이유가 바로 기술 개발 때문이다. 기술 개발은 적은 노동으로도 큰 성과를 올릴 수 있는 산업화를 야기하고 대량생산을 통한 대량 수요 창출을 가능케 함으로써, 기술과 수요라는 측면을 혁신의 중심으로 올려

놓았다.

이러한 산업 사회 이후 우리가 현재 당면한 사회가 바로 정보화 사회이다. 정보화 사회는 무한한 정보의 축적을 통해 다양한 기술들이 서로 융합될 수 있는 토대를 마련해 주었으며 이러한 축적된 역량이 현재의 컨버전스 사회를 이끌고 있다. 컨버전스 사회에 추가된 혁신의 주요인은 바로 제도적 측면인데, 이는 무수히 쏟아져 나오는 신기술과 그러한 기술 간의 조합이 발전할 수 있도록 하는 데에 국가 제도 혹은 기업의 기술개발 및 상용화 시스템이 큰 역할을 함을 의미한다. 사회 제도나 국가 제도 혹은 기업 시스템은 특정 기술을 선택, 발전시키는데 중요한 역할을 하게 됨으로써 정보화 사회의 혁신을 이끌고 있다.

이러한 하이테크 기반의 다양화된 정보들과 제도적인 중심이 이끌던 사회를 지나면 미래에는 컨셉시대가 도래하게 된다는 것이다. 얼마나 사용자의 요구를 잘 반영하는가가 매우 중요해 지며 미래에는 이러한 사용자의 역할이 보다 확대되어 실제 기술 개발에도 큰 영향을 미치는 사용자 중심의 사회가 된다. 이러한 사회에서 요구되는 것이 바로 창의성을 갖는 우뇌 중심적 사고이며, 창조적 사고는 하이터치(High touch)와 하이 컨셉(High concept)을 통해 완성된다.

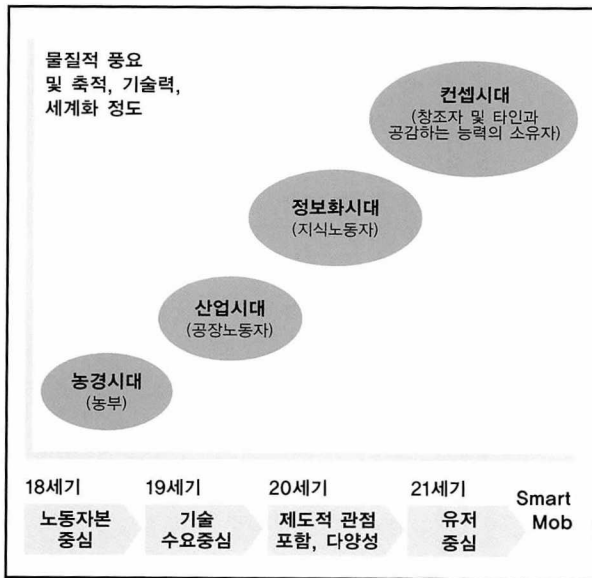
이로써 하이테크 제품을 만든 회사의 브랜드 가치, 디자인, 사용자들 간의 공감대 형성, 감성적인 만족도 등이 제품 선택에 큰 영향을 미치게 될 것이다. 이처럼 다른 사람과 공유 가능한 즉, 유저 간의 확산을 이룰 수 있는 공통된 목적과 의미를 발견하고 만들어 나가는 것이 바로 하이터치이다. 하이터치는 다시 6가지의 감각



하이터치는 다시 6가지의 감각(Senses)으로 나누어 볼 수 있는데, 디자인(Design), 스토리(Story), 조화(Symphony), 감정이입(Empathy), 놀이(Play), 의미(Meaning)가 바로 그것이다. 이러한 6가지의 감각으로 이루어진 하이터치는 정보화 사회에서 축적된 하이테크와 만나서 목적있고 의미있는 지식으로 탈바꿈하게 된다.

(Senses)으로 나누어 볼 수 있는데, 디자인(Design), 스토리(Story), 조화(Symphony), 감정이입(Empathy), 놀이(Play), 의미(Meaning)가 바로 그것이다. 이러한 6가지의 감각으로 이루어진 하이터치는 정보화 사회에서 축적된 하이테크와 만나서 목적있고 의미있는 지식으로 탈바꿈하게 된다. 그리고 하이 컨셉(High-Concept)이란 이렇게 이루어진 다양한, 서로 관계 없어 보이는 지식 속에서 관계를 발견하여 감성적이고 예술적으로 조합해 내는 능력을 의미한다.

이처럼 하이컨셉 시대를 이끄는 인간의 모습은 창조자 혹은 타인과 공감하는 능력을 가진 사람이 된다.



하이컨셉 구현을 위한 여섯 가지 요소

하이 컨셉을 구현하기 위해서는 다음과 같은 여섯 가지 요소에 주목해야 한다.

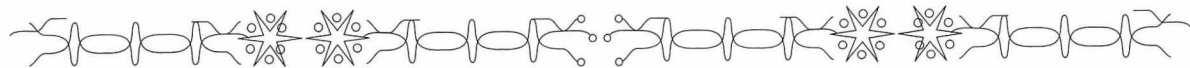
첫째, 디자인이다. 가능만으로는 안된다. 시각적으로

아름답거나 좋은 감정을 선사해 가치를 제공해야 한다. 좋은 디자인이란, 사람들의 욕구에 기술과 인지과학, 그리고 미를 결합하는 것이다. 둘째, 스토리이다. 단순한 주장만으로는 안된다. 설득과 커뮤니케이션이 필요하다. 인간은 선천적으로 논리를 이해하는데 이상적이지 않다. 인간은 선천적으로 스토리를 이해하도록 만들어져 있다. 셋째, 조화이다. 집중만으로는 안된다. 통합, 이질적인 조각들을 서로 결합하는 능력이 요구된다. “수레바퀴를 발명한 사람은 멍청하다. 바퀴를 네 짝으로 만든 사람, 그 사람이 바로 천재다.”라는 명제를 알아야 한다. 넷째, 공감이다. 논리만으로는 안된다. 유대 강화, 배려하는 정신이 필요하다. 공감은 타인을 격려하고, 그들의 삶에 활력을 불어넣어 주기 위해 타인과 관련을 맺고 연대하는 능력이다. 다섯째, 놀이이다. 진지한 것만으로는 안된다. 마음의 여유, 웃음, 유머를 선사해야 한다. 21세기에 놀이는 지난 300년에 걸친 산업사회에서 일이 우리의 사고, 행동, 그리고 가치창조에서 차지했던 것과 같은 비중을 갖고 있다. 여섯째, 의미이다. 물질의 축적만으로는 안된다. 목적의식, 초월적 가치, 정신적 만족 등을 제공해야 한다. 인간은 선천적으로 쾌락보다는 의미를 추구한다. 그 쾌락에 의미가 깊이 개입되어 있지 않는 한 그러하다.

퓨전테크놀로지의 시대

하이컨셉, 하이컬처 시대를 견인하는 기술적 기반은 융합기술(FT, Fusion Technology)에 있다.

이미 IT를 기반으로 여러 분야에서 기기, 산업, 서비스 간 융합현상이 나타나고 있다. 손목착용형 PC는 기기 간 융합(PC + 시계 + PDA)이며, 텔레매틱스는 산업간 융합(자동차산업 + IT산업)이며, DMB와 곧 등장할 IPTV

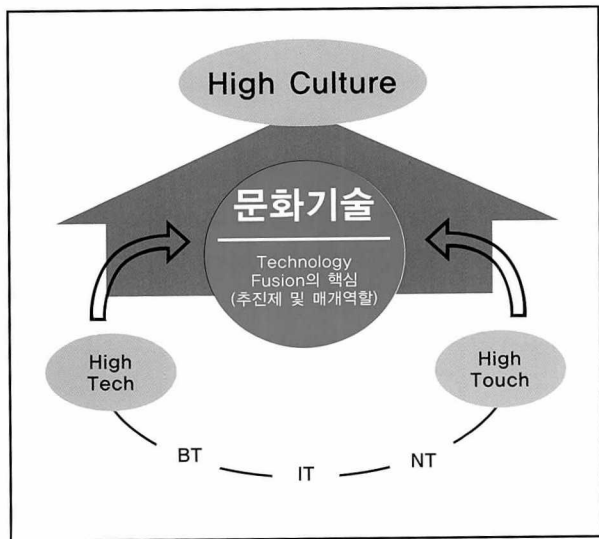


문화기술을 기반으로 하는 융합기술(FT)의 지향은 물리적 차원이 아닌, 감성적 차원이다. 단순 기술개발 차원이 아니라, 개발된 기술을 어떻게 콘텐츠 혹은 서비스로 전환해 인간에게 유익한 상품 혹은 서비스로 제공해 줄 것인가에 초점이 맞추어진다.

는 서비스 융합(통신서비스 + 방송서비스)이다. 향후에는 이종 기술 간에 융합이 활발해지고, 이에 따른 신제품/신산업 창출 및 기존 산업구조/생산방식의 혁명적 변화가 전망된다.

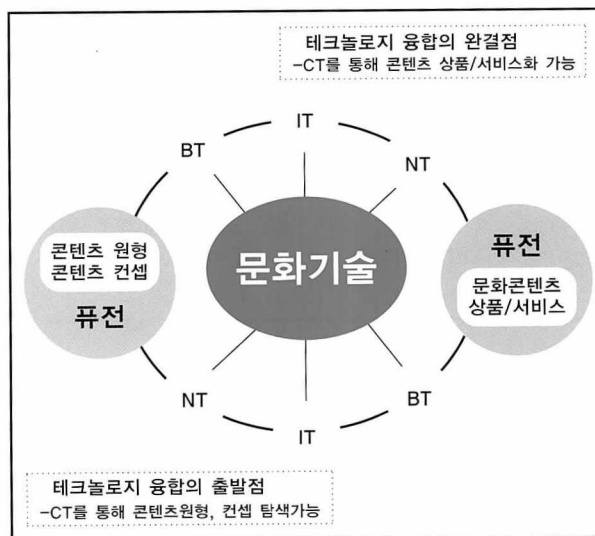
특히 정보기술(IT), 바이오기술(BT, Bio Tech.), 나노기술(NT, Nano Tech.), 문화기술(CT, Culture Tech.) 등 핵심 테크놀로지 간의 메가 융합현상이 두드러질 것으로 보이는데, 유기적으로 융합된 융합기술은 이제까지의 제품 혹은 기능의 단순한 결합에서 더욱 발전한 거대 산업 간의 융복합 개념으로 삶의 질 향상을 위한 새로운 가치를 창조해 나갈 것이다.

이러한 하이컬처를 구현하기 위해 문화기술(CT)이 핵심적으로 작동해야 한다. 문화기술은 하이테크와 하이터치를 결합하는 매개역할을 수행하기 때문이다.



문화기술은 그 자체로 융합철학을 내재한다. '즐거는 기술', '인간적인 기술' 개념을 뒷받침하는 테크놀로지 개념이 바로 문화기술이다. 따라서 문화기술은 "문화(Culture) + 기술(Technology) + 감성(Affect)"의 개념으로 존재한다.

문화기술은 다른 테크놀로지와 Input, Output의 시너지 역할을 수행한다. 문화기술이 여타 테크놀로지에 기술발전의 컨셉, 콘텐츠 원천을 제공하는 출발점 역할을 하며, 여타 테크놀로지에서 개발된 기술을 콘텐츠 상품화하는 역할도 문화기술이 수행하기 때문이다.



문화기술을 기반으로 하는 융합기술(FT)의 지향은 물리적 차원이 아닌, 감성적 차원이다. 단순 기술개발 차원이 아니라, 개발된 기술을 어떻게 콘텐츠 혹은 서비스로 전환해 인간에게 유익한 상품 혹은 서비스로 제공해 줄 것인가에 초점이 맞추어진다. 즉 인류에게 기술발전에 따른 물리적 편안함은 물론, 정서적 편안함까지도 제공, 모든 사람이 차별 없이 공평한 행복을 느끼도록 하는데 있다. 결국 다가올 하이컨셉 시대를 살아가기 위해 우리가 준비해야 하는 것은 다음과 같은 자질들이다. 그것은 바로 기술을 아름답게 하는 디자인 능력, 설득 커뮤니케이션을 담은 스토리 구성 능력, 이질적인 조각들을 서로 결합하는 조화력, 남을 배려하고 관계 맺는 공감력, 즐길 줄 아는 여유, 의미와 만족을 추구하는 정신 등이다.

김원제 · 유티플러스연구소장, 언론학박사