

KOBETA CONFERENCE 2015 Review

창조적 소수자 '퍼스트 무버'

이진범 방송과기술 기자



우리 사회에 던져진 다양한 미디어 트렌드 분석을 통해 앞으로 다가올 다양한 미래 변화에 대해 준비할 기회를 제공하는 KOBETA KONFERENCE 2015(이하 KOC 2015)가 지난 10월 13일 상암동 누리꿈스퀘어에서 한국방송기술인연합회, 서울산업진흥원, 방송기술교육원 주최로 개최됐다.

작년 '기술 그리고 희망'에 이어 'THE FIRST MOVER, 창조적 소수자'를 주제로 진행된 이번 KOC 2015는 다양한 문화와 기술의 등장으로 인류 문명의 시작 이래, 그 어느 때 보다 빠르게 변화하고 있는 현재에서 어떻게 이러한 변화를 감지하고, 준비하며, 먼저 행동할 수 있는지에 대해 논의하고, 생각할 수 있는 장을 제공하고자 각 분야의 퍼스트 무버를 초청했다.

콘퍼런스에서는 <Moonshot Thinking_미래를 움직여라>, <Purple Thinking_가치를 융합하라>, <Destructive Thinking_틀을 파괴하라>의 세 가지 소주제를 통해 미래, 융합, 창조의 키워드로 진행되었으며, 최근 여러 도전을 받고 있는 미디어 종사자들에게 미래 미디어 환경을 가능할 수 있는 기회가 되었다.

이후삼 한국방송기술인연합회 회장과 주형철 서울산업진흥원 대표이사의 개회사를 시작된 콘퍼런스는 **Keynote로 다니엘 바이스 (Daniel Weihs) 이스라엘 테크니온 공대 특훈교수가 <퍼스트 무버, 미래를 걷는 사람>을 주제로 강의를 시작했다.** 퍼스트 무버로 아르키메데스와 같은 인물이 창조적 사고의 결과물을 다른 사람에게까지 전달하는 사람이라고 하며, 창조의 예와 관련 사례를 설명했다. 이러한 예로 도요타의 프리우스처럼 아이디어를 응용한 창조적 사고의 결과물이 우리 생활에 미치는 영향력을 직시하고 창조성을 위한 교육을 일찍 시작해야 한다고 강조했다.

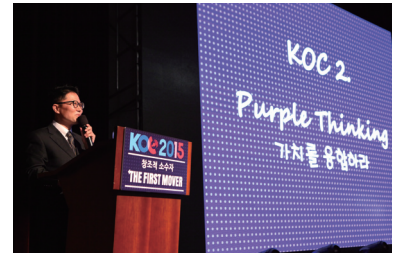




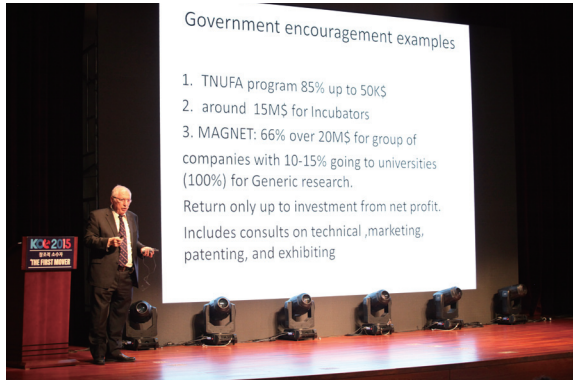
이후삼 한국방송기술인연합회 회장



주형철 서울산업진흥원 대표이사



진행의 도기태 한국방송기술인연합회 정책실장



키노트를 통해 퍼스트 무버와 창조와의 관계를 설명한 다니엘 바이스 이스라엘 테크니온 공대 특훈교수



Moonshot Thinking_미래를 움직여라



김대식 카이스트 전자전기공학과 교수

<AI 혁명, 미디어 빅뱅의 서막> - 김대식 카이스트 전자전기공학과 교수는 기계가 딥러닝을 통한 학습이 가능해 지며 마이크 로소프트의 동시통역기와 같이 대단히 진보적인 일도 가능하다고 설명했다. 영화 'Her'처럼 스토리텔링이 가능한 인공지능 서비스가 가능해질 것이고, 무인자동차는 편리할 수 있지만 자동차 관련 산업의 많은 부분이 없어지게 될 것이라는 예측도 제시했다. 앞으로 단순히 보고, 듣고, 말하고, 읽고, 쓰고, 이해하는 약한 인공지능은 10~20년 사이에 현실화가 될 것이며, 기계가 서비스업종을 시작하는 순간, 인간은 밀려나게 될 것이라 전망했다. 미래에는 인간 직업의 40%가 없어지게 될 것이며, A.I. 시

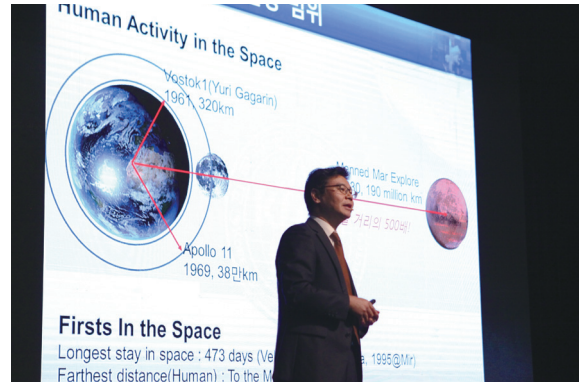
대에 인간은 엔터테인먼트에만 몰입하는 디스토피아적인 미래가 예상되며, I.T.는 암과 같아 IT가 멈추면 살 수 없을 것으로 미래를 내다본다고 강의했다.

<가상과 현실의 경계를 확장하다> - 강원도 삼성전자 무선사업부 상품전략팀 부장은 기어VR의 현재와 미래에 대해 360도 카메라 촬영이 이미 시작되었고, 게임과 단순 체험 콘텐츠를 시작으로 VR은 점차 보급될 것이며, 몇 가지 문제를 극복하면 영화 '매트릭스'와 같은 일도 더 이상 꿈이 아니게 될 것으로 내다봤다.

<우주 3.0, 대한민국 Moonshot 프로젝트> - 류동영 한국항공우주연구원 달탐사체계 팀장은 우주를 향한 인류의 역사와 대한민국의 우주기술에 대해 살펴볼 수 있는 시간을 제공하였다. 국내의 달 탐사 계획을 통해 여러 산업기술의 파급효과를 예상했다.



강원도 삼성전자 무선사업부 부장



류동영 한국항공우주연구원 팀장



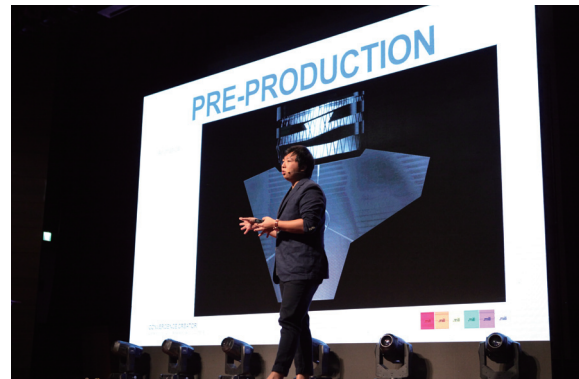
Purple Thinking_가치를 융합하라

<예술과 공학 그리고 상상의 가치 융합> - 정해운 미디어 컨버전스 크리에이터는 운영 중인 .mill의 컨버전스 콘텐츠에 대해 소개와 사례를 설명했다. 프로젝트 매핑과 홀로그램 기술을 이용하여 인간의 움직임과 결합된 새로운 장르의 탄생에 도전한 풍부한 경험을 관련 영상을 통해 공유했다. 작게 시작했지만 더 많은 인원이 필요하고, 더 규모와 영역이 커지는 자신의 사례를 들며, 융합이 가지는 큰 힘을 설명했다.

<우주의 넓고 얇은 지식의 융합> - 이규창 피키캐스트 엔터테인먼트 이사는 21세기 콘택트에 대해 이야기했다. 모바일 영역에서 혼합되는 기존의 가치로 인해 큐레이션의 중요성을 설명하고 '짤 + 드립'과 같이 글보다는 이미지에 민감한 인간의 본능을 이용한 예를 들며, 모바일 네이티브 세대의 특징과 변화하는 콘텐츠의 미래에 대해 자신의 의견을 공유했다.



점심시간 후 .mill의 영상을 활용한 컨버전스 공연과 강의 중인 정해운 크리에이터



이규창 피키캐스트 엔터테인먼트 이사



김진택 포스텍 창의IT융합공학과 교수

<인터랙션 콘텐츠, 미디어 융합의 미래> - 김진택 포스텍 창의IT융합공학과 교수는 공유경제, 공유노동의 가치 속에 가치와 창조에 대한 개념과 관련 예시, 자신이 하고 있는 실험 등에 대해 발표를 했는데, '프로젝트 구텐베르크', 'Louis Von Ahn'와 같이 사고의 전환이 보다 가치있는 새로운 영역과 산업 그리고 놀라운 결과를 만들어 낸다고 하였다.



Destructive Thinking_들을 파괴하라

<파괴적 창조자! 세상을 흔들어라> - 명승은 벤처스퀘어 대표는 융합이란 기존의 형식을 차용한 일종의 비틀기라고 소개했는데, 나 꿈수와 같이 기존과 다른 콘텐츠 수입이 발생하며, 미디어 분야의 변화와 혁신이 5~10년 안에 이루어진다고 설명했다. 현재는 기존 체제와 1인 미디어가 싸우는 단계이며, 콘텐츠가 서비스 서비스의 길로 들어선 단계라고 하였다. 새로운 기술은 어떻게 융합되는냐에 따라 결과가 극과 극이 됨을 설명하고, 좀 더 많은 고민이 필요하고 해결책에 대해 생각해 보는 시간을 가져야 한다고 하였다.

<돌아온 만화방, 시장을 파괴하다!> - 권정혁 레진엔터테인먼트 CTO는 레진엔터테인먼트의 운영 방식과 유료의 요금 체계에 대한 지난 과정과 결과에 대한 설명을 이어 갔다. 매주 마다 공개되는 웹툰을 유료화함으로써 새로운 웹툰 문화가 생겨나게 되었고, 콘텐츠에 대한 개념과 서비스에 대해 생각해보는 시간이 되었다.

<창조적 콘텐츠는 어디에서 오는가?> - 나영석 CJ E&M PD는 기술의 발전속도가 엄청나게 빠르며 이런 발전으로 인해 새로운 프로그램에 대한 기획도 가능하게 됨을 설명하며 강의를 시작했다. 최근 몇 년 사이 새로운 플랫폼의 등장으로 시청률에 대한 인식도 변화였고, 이에 대해서 PD들도 고려하고, 고민 중이라고 하였으며, '기술을 따라가는 것이 아닌 기술을 이용해보자'라는 생각에서 '신서유기'라는 프로그램이 나오게 되었다고 한다. 신서유기를 통해 몇 회라는 개념과 편성에 대한 개념이 없어지게 되었다고 하며, 10분 안팎의 콘텐츠를 5회씩 릴리즈하며, 그에 따른 사람들의 반응을 모니터링하여 현 플랫폼의 성격을 조금씩 파악하고 있다고 제작자로서의 심정을 얘기했다. 인터넷에 공개된 즉시, 전 세계에서 피드백이 오는 상황을 설명하며, 이로써 콘텐츠는 국경이 없다는 점을 강조해 말했고, 수익은 한정되어 있기에 글로벌하게 나아가야 한다고 설명했다. 📺



명승은 벤처스퀘어 대표



나영석 CJ E&M PD



권정혁 레진엔터테인먼트 CTO



컨퍼런스에 열중하는 미디어 관련 종사자들