기획
취지문

"스마트 디바이스" 특집을 내면서

상명대학교 김상헌 교수 (shkim@gcrc.kr)

구글에서 발표한 구글 글라스는 미디어와 콘텐츠분야에 상당한 충격과 자극을 주었고, 가까운 미래에 큰 변화를 예고하였다면 이제 다양한 분야에서 등장하고 있는 스마트 디바이스는 사물 인터넷으로, 현실로 구현되고 있습니다. 어느 컴퓨터 박물관에서 전시되고 있는 실감 체험형 게임기기는 더 이상 시제품이 아니라 당장 시장에 나와도 손색이 없는 정도의 현실감을 제공하고 있습니다. 스마트폰에서 시작된 스마트 기기는 이제는 더 이상 컴퓨터의 범주가 아니라 일상의 거의 모든 제품으로 파급되는 현상을 보여줍니다.

이번 특집은 다양한 분야에서 사용되는 스마트 디바이스를 다루어 보았습니다. 다양한 웨어러블 디바이스는 일상을 기록하는 범위를 넘어서 다양한 정보를 통해 인간의 일상을 변화시키려는 경지에 이르렀습니다. 전통적으로 다양한 경험을 제공하는 것을 목표로 했던 게임 분야에서도 콘솔이 제공하는 다양한 햅틱과 ux를 통해 실감형, 체험형 게임을 일상적으로 접할 수 있게 되었습니다.
이번 호에서 가장 흥미롭게 보실 부분은 자동차의 스마트화에 관한 글입니다. 더 이상 기계 장치로 머무르는 것이 아니라 네트웍에 연결되면서 무인 주행, 자율주행이 가능한 자동차의 이야기는 이미 여러 매체를 통해 접했을 것으로 생각합니다. 이번호에서 현실로 성큼 다가온 자동차의 스마트화를 살펴보시기 바랍니다.

스마트 디바이스를 어디에 활용되는지에 따라 다양한 기회를 창출합니다. 박물관 전시에서 어떤식으로 적용되고 사용되는지 살펴보았습니다. 이 분야는 유럽 등에서 상당히 많은 연구가 진행되고, 상당한 성과가 보고되고 있습니다.

멀리 유럽에서, 그리고 다양한 현장 전문가들이 글을 보태 주셨습니다. 회원 여러분의 연구에 자극과 영감을 주는 기회가 되기를 바랍니다.

2014년 12월