

일상에 녹아든 특별한 상상, SF 영화에 그려진 미래 기술

때로 SF 영화들은 놀라울 만큼 정확하게 미래를 예측해낸다. 달리 생각하면 SF 영화의 상상력이 실제 기술 발달에 영감을 주는지도 모른다. 이제는 현재가 되어가는 '미래 콘텐츠 기술'의 모습을 일찍이 사실적으로 묘사했던 SF 영화 작품들을 둘러봤다.

 * 등장 기술
태블릿 PC
1968

2001 스페이스 오디세이 디스커버리 호의 승무원들은 태블릿 PC로 우주선 안에서 BBC 뉴스를 시청한다. 현재의 태블릿 PC와 매우 유사한 형태와 크기의 화면을 갖추고 있다.

 * 등장 기술
홀로그램
1977

스타워즈 에피소드 4 새로운 희망

스타워즈 세계관에서는 홀로그램 영상이 통신과 기록에 자주 사용된다. 첫 작품인 에피소드 4에서 루크 스카이워커 일행은 레아 공주가 남긴 홀로그램 비디오회를 통해 다가온 위기를 알아챈다.

 * 등장 기술
자율주행차
1982 ~ 1986

전격 Z작전

〈전격 Z작전〉에서 주인공의 파트너를 맡는 캐릭터는 바로 인공 지능이 탑재된 자동차다. 주인공 마이클 나이트와 첨단 자율주행 차 'K.I.T.T.'는 힘을 합쳐 범주를 소탕해 나간다.

 * 등장 기술
웨어러블 디바이스

1989

백 투 더 퓨처 2

영화 속의 시간적 배경인 2015년에 주인공 마티의 아들은 고글형태의 '비디오 글래스'를 쓰고 TV를 시청한다. 다소 투박해 보이는 이 기기는 '스마트 글래스'라는 안경 모양으로 까지 진화했다.

 * 등장 기술
제스처 인식 인터페이스
에어터치
2002

마이내리티 리포트

허공을 자유로이 터치하며 원하는 스크린 업무를 수행하는 기술은 〈마이내리티 리포트〉에 등장하였다. 초반에 등장하는 수사국의 제스처 인터페이스는 주인공 앤더튼의 탁월한 수사능력을 보여 주는 장치로 활용됐다.

 * 등장 기술
VR 게임
2018

레디 플레이어 원

〈레디 플레이어 원〉은 다수 동시 접속자가 플레이하는 VR 온라인 게임이 보편화된 세상의 모습을 그리고 있다. 현재는 초기 단계에 머무르고 있는 VR 온라인게임의 미래는 이처럼 높은 자유도를 확보하는 방향으로 나아갈 수도 있다.

