

# Epilogue

에필로그 | 말, 말, 말

스탠포드대학에서 '인터랙티브 워크 스페이스'라는 프로젝트를 진행하고 있다.  
유비쿼터스 컴퓨팅(Ubiquitous Computing) 리터러리로 "언제나 어디에서나"라는 의미, 디지털 기술의 진도에 따라 언제나 어디에서나 생활의 모든 장소에서 컴퓨터의 지원을 받게 되고, 사람과 컴퓨터의 새로운 관계가 탄생한다. 이 하나의 방법이 되는 이 프로젝트는 컴퓨터를 사용하고 있다는 것을 일일이 의식하지 않게 되는 환경을 만드는 것이다.

Terry Winograd | 미국 스탠포드대학교 교수 | AXIS 1999 1112 중에서

우리가 가상 현실에 대해 이야기할 때는 늘 스크린이 우리 앞에 위치한다.  
그러나 미래에는 가상 현실이 점차 더 무의식적인 것이 될 것이다.  
가상 현실은 진짜 현실이 될 것이며 상품 디자인은 또 다시 매우 중요하게 부각될 것이다.  
2-D 인터페이스 디자인을 개선 혹은 강화하기보다는  
2-D를 넘어서는, 더 자연스럽게 의미있는 어떤 것을 현실화시켜야 한다.

Nobuyuki Idei | 소니 사장 | The Work of the Sony Design Center 1998 중에서

1980년대가 질의 시대,  
1990년대가 리엔지니어링(Reengineering)의 시대였다면,  
2000년대는 속도의 시대가 될 것이다.  
비즈니스의 본질이 매우 빠른 속도로 바뀔 것이고, 그에 따라 제품의 질적인 향상과 비즈니스 과정의 개선도 훨씬 더 빨라질 것이다.

Bill Gates | 마이크로 소프트 회장 | 생각의 속도 The Speed of Thought 중에서

...우리는 그때 그때의 무드와 필요에 따라 수동적으로 혹은 능동적으로, 혹은 그 중간으로 사용할 수 있는 기능과 통제를 가진 디자인 상품에 미래의 도전을 걸고 있다.  
그러나 이러한 신상품과 서비스는 동시에 좋은 디자인에서 발견되는 4가지 특성을 갖추어야 한다.  
즉, 혁신(Innovation), 호감(Desirability), 오락적 요소(Entertainment), 직관성(Intuitiveness). IDI 원칙에는 이견이 없다.  
이 원칙에 대한 믿음이야말로 디자인센터가 미래의 새 장을 선도하고 앞으로 올 세계를 정의할 수 있도록 도와줄 것이다.

Fujio Noguchi | 소니 VAIO센터 책임자

디지털 세계는 소수의 방송사가 사람들이 무엇을 언제 보는 것을 결정하던 세계에서  
사람들 스스로 언제, 무엇을 볼 것인가를 결정하며 모든 사람들이 직접 서로 의사소통을 할 수 있는 세계로 바뀌는 것을 의미한다.

John Birt | BBC방송 사장 | 75 years of the BBC 중에서

우리는 웹사이트 방문객들과 조심스러운 방법으로 대화하고자 한다.  
이를 위한 소프트웨어는 없다.  
...그림은 길이지 결코 목표가 아니다.

Hans-Otto Richter | Mediamorph 중에서

디지털 세계에서는 라이프 스타일이 비동시적(asynchronous)이 될 것이다.  
서로 같은 리듬으로 움직이기보다는 고유한 시간이 생활의 척도가 된다.  
사람들은 서로 다른 시간에 일어나고, 잠자리에 들고, 일하고, 놀게 될 것이다.

Nicholas Negrophonte | MIT 미디어랩 교수 | 인터넷 타임과 관련하여

정보기술은 에너지와 재료를 가장 효율적으로 사용하는 사회와 환경에 대한 해답을 줄 수 있다.  
예를 들어 소형화 miniaturization 는 재료 사용을 줄일 수 있고, 쓰이는 에너지를 줄일 수 있다.  
좋은 소프트웨어 프로그램은 실제 운송이나 이동시에 쓰이는 에너지를 줄일 수 있다.  
뿐만 아니라 정보기술은 인터넷 같은 컴퓨터 네트워크를 사용하는 사람들을  
경계가 없는 지구촌이라는 새로운 가상적 공동체를 만들게 될 것이다.  
유익한 정보를 많이 만들수록 크고 작은 문제들에 대한 만족스런 해결책은 쉽게 찾아진다.

Stefano Marzano | 필립스디자인 대표

소비자 전자제품이 디지털 시대에도 유용하기 위해서는  
네트워크화하거나 인터넷에 연결되고 더 자연스러운 방식으로 기능화 할 필요가 있다.  
그것의 형태와 인터페이스는 감정을 불러일으켜야 하며,  
우리들의 눈과 손에 즐거움을 주어야 하며 사용하기 편리해야 하며  
우리들의 마음을 자유롭게 하여 지금 하고 있는 작업에 집중할 수 있도록 해야 한다.

John Inaba | 소니 수석매니저

이제 미디어는 멀티미디어가 되었고 현실은 가상현실이 되었으며 공간은 사이버 공간이 되었으므로,  
어쩌면 우리는 원래의 현실을 다시 중요하게 여겨야 할지도 모른다.  
기술 때문에 자주 애플을 먹는 기술자이자 제품을 개발하는 교수이며,  
인류의 진화에 호기심을 가지고 있는 한 인간이기도 한 나는,  
우리가 태어난 세상과 우리가 창조하고 있는 세상 양쪽에서 가장 훌륭한 부분을 융합하는 것보다  
더 흥미진진한 임무를 상상할 수 없다.

Neil Gershenfeld | MIT 미디어 랩의 TTT Things That Think 생각하는 사물 공동 책임자

아날로그와 디지털, 기계와 인간, 원자와 비트, 서양과 동양, 하드웨어와 소프트웨어, 물리적 세상과 디지털 세상,  
이들은 서로 대립하는 것이 아니라 공존하며 서로를 보완해 주어야 한다.

이구형 | LG전자 디자인연구소 수석연구원 | 생각하는 사물 When Things Start to Think 옮긴이의 말 중에서

컴퓨터 업계가 직면한 가장 어렵고도 중요한 일은 키보드와 마우스를 초월하는 것이다.  
이것은 필기체와 음성의 완벽한 인식, 영상의 움직임까지 예측 가능하도록 하는 일이다.  
향후 3년에 걸쳐 나타날 것으로 예상되는 이러한 변화들이 PC의 일부분으로 자리잡을 것이며,  
PC를 이전에 존재했던 그 어떤 것보다 훨씬 뛰어난 도구로 만들어줄 것이다.

Bill Gates | 마이크로 소프트 회장 | COMDEX 1999 봄 행사 강연에서

테크놀로지는 사람이 풍요로운 인생을 보내기 위해 필요한 것. 대국적인 시각이 중요하다.  
인터랙션 디자인의 미래의 비전을 하나의 이미지로 표현한다면 '사람의 웃는 얼굴'이다.

Donald Norman | 휴렛 팩커드 디자인센터장 | 닷케아디자인 1999 2 인터뷰 기사에서