



지난 줄거리 : 지구에서 오랫동안 임무를 수행한 스틸로는 그만 고향을 그리워하는 향수병에 걸리고 만다. 이런 스틸로에게 대장은 키스트의 영상미디어연구센터에 가 볼 것을 명령한다. 고향의 느낌을 느낄 수 있을 거라는 기대감에 찾은 영상미디어연구센터에서 스틸로는 진짜 물 속에 들어와 있는 듯한 경험을 하는데...

■ 키스트 케이브

키스트 케이브는 사람이 실제처럼 느낄 수 있는 공간입니다. 우리나라는 세계에서 다섯 번째로 자체 개발에 성공했지요. 사람이 공간에 들어가면 사방의 벽과 중간에 있는 동그란 트래킹 디바이스를 통해 정확한 위치를 추적해 거기에 맞는 스테레오 영상을 보여 주지요. 어려운 말로 ‘몰입형 인터랙티브 공간’이라고도 하지요. 이 때까지의 수족관이나 박물관에서의 관람이 바깥에서 걸 돌며 이루어졌다면 앞으로의 관람은 직접 그 상황에 몰입해서 느끼는 방식이 될 거예요.

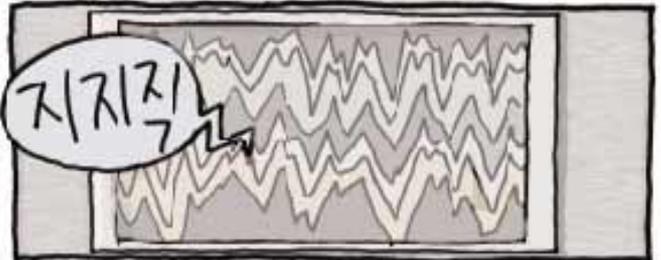
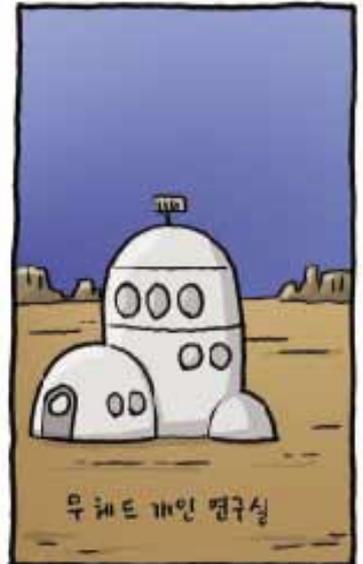
이런 관람뿐 아니라 멀리 떨어진 외국인과도 같이 일을 할 수가 있고, 테니스 같이 밖에서 할 수 있는 운동을 집에서도 즐길 수 있어요. 실제 상황처럼 몰입이 가능하기 때문에 생길 수 있는 것들이지요.



김준 일러스트레이터 겸 만화가입니다. '미디어 다음' '스포츠퍼슬' 'Paper' '영점프' 등의 다양한 매체에 작품을 연재하였습니다. 함께 취재를 하며 '키스트'의 생생한 모습을 전달해 주고 싶다는 포부를 가지고 있습니다.











히히..., 과연 꿈이었을까?!

