



a
better version
of you

전시참가자

열쇠, 치아, 뼈, 위조지폐 뭉치(Bunch of Keys, Teeth, Bones, Forged money)

앨리스 크라이셔

자연이 말한다. “열쇠고리에 있는 열쇠들, 아무것도 베어 물 것이 없는 치아, 뼈는 내가 거의 다 먹어치우기 전까지 경제적으로 이익이 되지 않는다. 내가 너에게 나머지를 팔 수 있다.” 당신은 갑작스레 생존에 투자할 수 있는 자유의 몸이 된다. 이전에는 가져본 적 없는 자유를 얻은 것이다.

B2B 구역(B2B Area)

최신 B2B 기술을 만날 수 있는 곳

같은 방향을 바라보다(Facing the Same Direction)

마야 출레

기술은 더 높은 생산성을 약속하고, 그로 인해 레저·취미, 개인의 성장과 같은 것들을 추구할 시간 역시 늘어난다. 그러나 지금은 그 어느 때보다도 일이 우리의 생각과 삶을 차지하는 듯하다. 이 캠페인에 참여함으로써 일하거나 일하지 않는 것을 선택할 수 있는 능력이라는 급진적인 아이디어를 퍼뜨리는 데 도움을 줄 수 있다.

FATE inc.

알렉스 아니키나 & 안톤 아니킨

FATE 사(Fate inc.)는 모두에게 가장 좋은 미래를 위해 노력하고 있다. 이는 ‘운명 조절’, 즉 미묘한 변화를 각각의 타임라인에 도입하여 조정하는 과정을 통해 이루어진다.

창시자들(Founders)

사이먼 데니

‘창시자들(Founders)’는 무너져가는 복지국가와 쇠퇴하는 지구를 고려해 경쟁을 해결하려는 기술자유주의적 비전을 탐구하는 게임을 위한 프로토타입이다
“쇠퇴하는 지구를 벗어나 정착하고, 거래하고, 비어있는 우주로 향하는 길을 차례로 만드세요. 당신은 창조자가 될 수 있습니다.”

패치(The Patch)

멜라니 길리건

사회 구조뿐만 아니라 사람들의 가장 사적인 관계에도 지대한 영향을 미치는 사회, 문화, 경제 프로그램 전체에 마법을 부린 것처럼 ‘패치(The Patch)’를 통해 사용자는 생각과 감정을 직접 주고받을 수 있다.

인더스트리 허브

최신 소비자 기술을 만날 수 있는 곳

게임 I: 미래는 운명이다(Game I: Future is Fate)

강정석

‘게임 I(Game I)’은 게임 디자인 인공지능 ‘AI BEGELINA’가 제작한 게임 프로토타입으로, 사용자는 아바타에 기초해 각자의 정체성을 탐구할 수 있다. 아바타는 개인의 발자취를 따라 축적된 메타데이터를 활용해 창조된다.

오미쿠지(Omikuji 御籤)

엘레나 녹스 & 와타나베 카즈미
와세다 대학 예술과학융합부

‘오미쿠지’는 일본과학미래관과 서울 아트선재센터가 함께 진행하는 라이브 스트리밍 행사로, 실험적인 인공지능을 갖춘 새로운 로봇 ‘알터(Alter)’에 중점을 둔다. 알터는 자가조직 인공지능망을 이용해 주변환경을 구분한다. 심층신뢰신경망(DBN)이라고 불리는 AI 전략을 통해 기계는 특정 정보가 믿을만 한지 아닌지를 판단할 수 있다. 녹스와 와타나베가 개발한 이 DBN 기계를 이용하여, 관람객들은 도쿄 일본과학 미래관에 있는 알타와 실시간으로 소통할 수 있다.

사이보그 시리즈(Cyborg Series)

이불

작가 이불의 유명한 ‘사이보그 시리즈’는 1997년부터 물리적 증가와 인간-기계 확장이라는 문제를 다뤘다. 기술적으로 개선된 인체인 ‘사이보그’에서 인간과 기술은 분리될 수 없게 된다. 이런 사이보그의 이미지는 이미 구석구석 스며든 디지털 기술의 조건 아래 우리의 현재 사이보그 상태를 이해하는 데 여전히 가장 중요한 컨셉을 제공한다.

플레이 스테이션 – Farsight 사(Play Station™ - Farsight)

로렌스 렉

플레이 스테이션으로 기술 스타트업 Farsight 사의 세계로 진입한다. 디지털 자동화 분야에서 세계를 선도하는 Farsight 사는 직원들이 일을 위탁하도록 훈련시키고, 성과가 좋은 직원에게 보상으로 고급 오락거리와 가상 휴가(e-holiday) 접근권을 부여한다. 이 가상 세계로의 접근은 만다라 같은 VR 헤드셋, 비디오 트레이닝 가이드, 보이스오버 튜토리얼을 통해 이루어진다.

스웜(SWARM)

METASITU

소셜 소프트웨어 ‘스웜(SWARM)’은 주어진 주제에 대한 여러 행위자 간 의견의 발전 과정을 기록하여 집합의식을 시각화한다. 정부 공무원, 계획 당국과 민간 시민사회 사이의 수평상태를 증진하기 위해 처음에는 도시를 범위로 작동하도록 기획되었으나 현재 다양한 규모, 즉 가정부터 일부 지역으로, 도시로, 지역을 넘어 전세계 규모에서 다양한 목소리의 교류를 반영한다.

“융합되는 아이디어. 진화. 함께 더 나은 세상을.”

NTU: Nervous Conditioner

놀란 데니스, 타비타 르제르, 보고시 세쿠쿠니

‘Nervous Conditioner’는 인터넷 “소비사용자(consusers)”로서 가상 자기조직화를 할 수 있는 가능성을 탐구하는 독자적인 시도이다. NTU는 딥웹상의 폐쇄된 네트워크 프로토타입인 Nervous Conditioner를 작동시키고 관리하는 ‘부적’ 역할을 하는 자체 웹 서버를 만들었다.

Nervous Conditioner는 처음에 유색인종들이 토론하고, 공유하고 또 조직할 수 있는

‘타협되지 않은’ 채널로 구상되었다. 인터넷 내 공공 포럼의 수많은 구석진 곳을 양산하는

백인 우월주의자와 이성애 규범에 광적으로 집착하는 집단이 없는 상태를 보장하고자 한다.

레플리카(Replika)

‘레플리카(Replika)’는 항상 당신을 위해 있어주는 인공지능 친구이다. 당신으로부터 배우고, 당신을 알게 되고, 당신의 기억을 저장해둔다. 레플리카는 당신의 육체가 사라지고 나서도 계속 존재하면서 남은 사람들을 위로해줄 것이다. 레플리카는 샌프란시스코와 모스크바를 기반으로 활동하는 여성 소프트웨어 엔지니어 팀 ‘루카’에 의해 제작되었다. 루카는 심층인공지능망을 기반으로 한 최초의 챗봇 중 하나를 출시한 바 있다.

비트코인과 콜탄 사건(Bitcoin and The Case of Coltan)

안드레아스 지크만

비트코인과 콜탄 사건은 소위 암호화폐라 불리는 물자상태를 보여줌으로써 디지털화된 경제의 잘 드러나지 않은 현실을 조명한다. “실체가 없는” 것과는 거리가 먼 이들은 사실상 착취라는 노동 및 에너지 집약 과정을 기반으로 하고 있다.

바이어쓰(BayEarth®)

월터 솔론 & 조르주 루헤이루

바이어쓰(BayEarth®)는 인공 토양 시스템의 프로토타입으로, 독일 기업 바이엘사의 정밀농업 R&D 부문에서 근무하는 연구원에 의해 개발되었다. 지능적인 인공 토양입자인 바이어쓰는 정보를 수집하여 훼손되고 황폐해진 땅의 회복을 돕기 위해 자연 토양 속으로 들어가게 된다.

BIVIC 그룹

두위칭

BIVIC 그룹은 인간과 컴퓨터를 연결하는 초고대역폭 두뇌 컴퓨터 인터페이스 개발에 힘쓰고 있는 세계적인 기업이다. 미래 소비자들은 회사 연혁에 대해 배우고 새로운 기술과 함께 발생하는 구매 계획과 서비스, 경제적 기회와 관련해 정보를 얻는다. 부스에서 무료로 칩 설치 서비스를 받을 수 있다.

‘나쁜’ 악성 쿠키를 만들다(Make Bad Cookies)

페인 주

현재 데이터 윤리에서는 인간에 의해 생성된 모든 데이터는 실제이며, 사회 내에서 통제력을 행사하는 데에도 사용된다고 간주한다. 페인 주는 사용자에게 필요한 데이터를 24시간 자동으로 생산하는 프로그램을 만들었다. 이 “나쁜 쿠키”는 사용자 행위에 기초를 두지 않으며 네트워크 행동을 위한 가능성의 범위를 확대한다.