

# Home, 미래의 문명을 바꾸다

## - 인류의 Lifestyle을 바꾸는 Home의 진화

정제호 수석연구원, 신성장/그룹사업연구센터 (jhcheong@posri.re.kr)

### 목차

1. Home의 진화가 시작되다
2. 미래의 Home에 대한 4가지 가설
3. Home, 미래 新문명의 원천이 된다
4. 시사점

\* 본 리포트는 '18, 여시재 베이징포럼(신문명 도시와 지속가능 발전)에서 강태영 POSRI 연구위원이 발표한 '스마트 홈과 새로운 미래' 자료를 재구성

## Executive Summary

### ○ 인류의 Lifestyle과 주거형태, 기술의 발달로 거대한 변화 직면

선사시대	고대/중세	근대	현재	미래
사냥/수렵	농경/수공업	제조/상업/무역	산업화/정보화	4~5차 산업혁명
석기/동물뼈	청동기/철기	증기기관	전기/인터넷	AI/Robot + α
토굴/움막	흙집, 석재가옥	철근/주택(도시)	아파트/빌딩	?
유목시대(Home은 Shelter) → 정주시대(안전+편리) → 新유목시대(다기능 Life Platform)				

### ○ Home의 미래에 대한 4가지 가설

#### 1) Home, Life Assistant가 되다

- Connected Home, AI Speaker 보편화 + Robot 일상화: 가사노동이 사라지고 편안/안락한 삶 가능, 모든 Lifestyle을 지원하는 Life Assistant로 변화

#### 2) Home, 생산 Platform이 되다

- Home은 개인이 생산하는 가장 가치 있는 데이터의 접점, 소비의 장소에서 융합 서비스 생산 플랫폼으로 진화: 1회성 분양 중심 Biz모델 → 분양+서비스 Biz모델

#### 3) Home, Smart Device가 되다

- Mobility + Passive Energy+Modular 기술이 결합, 쉽게 설치/이동이 가능하고 기능을 정의해 사용할 수 있는 Smart Device로 변화: 정주/소유 → Access/공유

#### 4) Home, 시간과 공간의 제약을 넘어서다

- V-P=Zero (Virtual과 Physical 간극 소멸): 원격스쿨링, 원격헬스케어, 홈Office 확산으로 대도시의 위치적 장점 상실 → 新공간 혁명 촉발 및 도시구조 변화

### ○ Home, 현 문명이 직면한 문제를 극복하며 새로운 문명의 진전 촉발

- Home의 진화는 현재의 Mega-City가 가진 자원고갈, 환경파괴, 공동체 해체, 불평등 심화 등 지속 불가능성을 극복하는 Enabler로 기능
- 이를 통해 세계적 석학 자크 아탈리가 언급한 Homo Nomad 중심 新인류 문명을 촉발

### ○ Home과 도시를 바라보는 전향적인 시각과 미래지향적 대응 필요

- 미래, 도시의 가치는 인구와 크기, 위치보다는 Data Connectivity와 Accessibility, 이를 통한 Creative Power(창조력)에 의해 좌우
- HW 관점의 도시개발을 넘어 新Digital Nomad 문명을 향한 실험적 환경 필요. 모든 규제에서 자유롭고 최고의 데이터 환경을 갖춘 자유실험도시 추진도 고려
- 기업도 HW적 사고에서 탈피, 플랫폼 관점의 Biz모델 탐색과 협업 생태계 구축

# 1. Home의 진화가 시작되다

## □ 인류의 Lifestyle과 주거형태, 거대한 변화 직면

### ○ 인류의 주거형태는 기술의 발전과 문명의 발달에 따라 끊임없이 변화

- ( 선사시대) 사냥과 수렵이 중심이던 유목생활을 위해 이동이 손쉬운 움막이나 토굴이 주된 주거방식으로 자리매김
- (고대/중세) 농경과 수공업 중심으로 정착생활이 시작되면서 흙, 목조, 석재 가옥 등의 주거방식 확산
- (근대) 증기기관이 보급되고, 제조 및 상업/무역이 활성화되며 도시화 진행. 가공석재 및 철근을 사용한 단층, 다층 주택 보급
- (현재) 고도 산업화가 진전되고 전기와 인터넷의 보급으로 대도시화 진행. 아파트와 고층빌딩 중심 주거방식 보편화 (Smart Home의 등장)

### ○ Home의 기능과 역할도 주거에서 Life Platform으로 변화

- 과거의 Home은 동물과 비바람을 피할 수 있는 Shelter 등 주거가 주요 목적이었다면 인간의 Lifestyle을 포괄적으로 지원하는 Life Platform 역할에 대한 요구가 확대될 것임

## ☞ AI, Robot, AR/VR 등 미래기술의 진전으로 Home의 새로운 진화 시작

【문명의 발전과 주거방식의 변화 방향】



출처: 강태영(2018, 여시재 베이징 포럼 발표자료)

## 2. 미래의 Home에 대한 4가지 가설

### (1) Home, Life Assistant가 되다 (Present~5Yrs)

#### ○ Reactive Home에서 Proactive Home으로 Smarter(더 똑똑한) Home 등장

- (Reactive) Connected Home, AI Speaker 등 보편화: 사람의 지시에 따라 TV, 청소기, 공기청정기 등 다양한 사물 작동 및 원격제어
- (Proactive) 초연결 + AI 기반의 개인 맞춤형 공간 진화: 모든 사물이 환경-사람의 상태를 스스로 인식하여 최적의 개인화된 서비스 제공
  - ※ 기업들의 Home AI 플랫폼 서비스 출시 가속화: 삼성 Bixby, LG ThinQ, 아마존 Alexa, Hey Google 등장으로 지능형 AI 서비스 보편화

#### ○ 로봇의 일상화를 통해 가사노동 없는 Comfort 공간으로 발전

- 로봇의 역할이 청소, 세탁, 요리, 순찰, 게임, 스포츠 등 모든 Household 분야로 확산되며 가사노동의 부담 완화
- 점차 인간의 동반자, 반려자 역할 부각: 가사노동을 넘어 1인 가구, 독거노인 등을 위한 휴머노이드 대화형 로봇, 애완견 아이보 등 감성형 로봇 확산
  - ※ CES 2018~2019: 가정용 안면인식 순찰로봇(중), 마작/탁구로봇(대만), LG 클로이(서빙), 소니 아이보(애완견), 요리 로봇 등 등장

### ☞ Home, Lifestyle에 따라 살아 움직이는 지능형 Life Assistant로 진화

【‘Home Life Assistant가 되다’, CES ’18~’19를 통해 본 변화의 모습】

AI 기반 Smarter Home	가사 노동 없는 Comfort 공간
<p>▪ AI Speaker 등 Voice Controlled 서비스 보편화</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>삼성 Bixby Smart Home</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>LG ThinQ 스마트 가전</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>아마존 알렉사 스마트 홈</p> </div> </div> <p>▪ AI가 환경과 사람을 인식하여 컨트롤하는 Proactive Control 환경 진화</p> <p>- 안면/습관/환경 인식 → 최적 Tailor Service</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p style="background-color: #0070C0; color: white; padding: 2px;">지능형 Cockpit</p> <p>개인화 기술+ 음성 기술 + 운전자 생태신호 분석</p> </div> </div>	<p>▪ 모든 가사노동 이 Robot으로 대체</p> <p>- 청소, 빨래, 요리, 순찰 등 전 Household 분야 확대</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>청소로봇</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>안면인식/ 순찰로봇</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>마작 로봇</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>요리하는 로봇 팔</p> </div> </div> <p>▪ 가사 노동 → ‘감성+Care’의 반려자</p> <p>- 다양한 감성형 대화 로봇 출시</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>日, 홀로그램 대화로봇</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>대화형 감성 로봇 Pepper</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Sony 애완견 아이보</p> </div> </div>

## (2) Home, 생산 플랫폼이 되다 (3~7Yrs)

- Home은 Primary Data의 Source로 **新융합 서비스의 생산 플랫폼으로 부각**
  - 4차 산업혁명으로 데이터가 새로운 Oil로 부상, Home은 가장 가치 있는 데이터를 생산하는 핵심 고객 접점
  - 고객 접점을 선점하기 위한 기업들의 경쟁 심화로 Home의 플랫폼화가 진행되며 다양한 융합 서비스 등장
    - ※ 구글, 아마존, 알리바바 등: Home AI 플랫폼 기반 에너지/쇼핑/보안 서비스
  - Home, 소비의 장소에서 **新융합서비스의 생산기지이자 플랫폼으로 포지셔닝**
- Home을 둘러싼 산업구조 및 Biz 모델은 1회성 분양에서 **新융합서비스로 변화**
  - 현재 Home 관련 주요 Biz 모델은 토지개발+주택분양의 1회성 모델로 건설 사업자가 시장을 주도(통신 등 서비스는 별도 Subscription으로 건설과 분리)
  - 데이터의 가치가 높아지면서 온라인 기업, 통신사, 가전사 등 기업들의 시장 진입이 확대되고 Home Platform 선점을 위한 새로운 Biz 모델 등장
    - ※ SKT/LG유플러스/KT + 건설사, Home 플랫폼 선점 위한 전략적 제휴를 통해 하우스+콘텐츠+쇼핑+에너지+차량 등 맞춤형 융합 서비스 발전 전망

☞ Home, 가장 가치 있는 고객 데이터의 접점: 데이터 가치 증가로 Home 플랫폼 선점을 위한 파격적 융합 Biz 모델 등장과 산업 생태계 변화 전망

【‘Home, 생산 플랫폼이 되다’, 의미와 Biz 모델 변화 방향】



### (3) Home, Smart Device가 되다 (5 ~10Yrs)

- 대도시 주거비용 급증, 핵가족 및 1인 가구화, Job의 이동성 확대 등으로 소유 및 정주 중심 주거 문화에서 Nomad(유목)형 주거 문화 변화 전망
    - 뉴욕, 런던, 홍콩, 상해, 북경, 서울 등 주요 대도시 주택 가격 급등, 일반 국민 소득으로 30~50년 이상을 모아야 소유 가능한 수준. 소유에 따른 부담도 증가
      - ※ 홍콩 Pok Fu Lam지역 209제곱피트(6평) 아파트 가격은 U\$1백만('18년 3월 기준), 중간 월급 HK\$17.2천(약 240만원) 기준 약 39년 저축 필요
    - 1인 가구의 확산, 글로벌 근무 보편화, Job의 이동성 증가 등으로 철새와 같이 옮겨 다니는 새로운 Nomad(유목)형 주거 수요 확대 전망
  - Easy Install & Move가 가능하고, 필요한 기능을 정의하여 빌려 사용하는 Smart Device 형태의 Home 등장
    - Mobile Tech.(이동형 주택) + 에너지 Tech.(에너지저장, 무선충전, Passive 에너지 기술) + Modular Tech.의 발전으로 다양한 형태의 Mobile Home 가능
      - ※ 홍콩, 실리콘밸리, 런던 등 대도시, 캡슐형 아파트/호텔, Trailer House (Car + Home), Floating House (Boat + Home) 주거 형태 확산
    - 원하는 기능을 정의할 수 있고, 소유하지 않고도 원하는 지역에서 필요한 시점에 빌려 사용할 수 있는 다양한 공유형 Space 등장
      - ※ '주거혁명 2030'('17)의 전망에 따르면 주거 혁명의 2단계에서 주거 공간은 쉽게 지어지고 이동되며, 교통의 발달로 소유에서 공유로 집의 개념 변화
- ☞ 소유/정주 목적의 전통적인 Home의 개념도 변화하여 새로운 Nomad Life를 위한 Smart Device 형태의 가변형, 다기능, 공유공간으로 진화

【'Home의 Smart Device화', 배경과 발전방향】



#### (4) Home, 시간-공간의 물리적 경계를 넘어서다 (10~15 Yrs)

##### ○ V - P = Zero (Virtual - Physical의 Gap 소멸) 시대로 발전

- 가상현실과 증강현실(VR/AR) 기술, Digital Twin과 Haptic 기술의 발전으로 현실과 유사한 Digital Look & Feel 구현
- 온라인에서의 소통 방식도 문자, 음성, 동영상 중심의 2차원적 방식을 넘어 3D(입체적) + 촉감도 가능한 3차원, 4차원적 소통으로 발전

※ 3~4차원 콘텐츠 확산: 글로벌 VR/AR 시장, '16년 U\$61억에서 '22년 U\$2,092억으로 급성장 전망

##### ○ 시간과 공간의 경계를 넘는 공간 혁명으로 대도시의 위치적 장점 상실

- 물리적인 대면 접촉을 넘어 온라인 공간을 통해 실제와 같은 수준의 상호작용이 가능해지며, 문화생활, 취미/사교활동 방식도 변화
- Work, 교육, 오락, 문화 등 광범위한 분야에서 직접 방문하지 않고도 Home에서 원격으로 서비스를 이용하는 새로운 Lifestyle로 변화

※ 혼합현실 기술 기반 오락/과학/의료/교육 등 가상 서비스가 확산(이아름, '18)되고, Home에서 모든 것을 해결하는 Home족 탄생(LG, '17.10)

- 시간과 공간의 제약에 따른 접근성의 한계가 극복되고, 대도시가 교육, 의료, 문화 등 측면에서 가지는 물리적 위치상의 장점과 공간적 가치의 감소

☞ 대도시 물리적 공간이 가지는 가치가 축소. 미래 도시의 경쟁력은 인구수나 면적이 아닌 데이터의 연결성과 접근성, 서비스 창출력에 좌우될 전망

【'Home, 시간과 공간의 한계를 극복하다', 변화의 방향과 의미】

V - P = Zero 의 시대	공간의 혁명		
<p>▪ 현실과 같은 Digital Look &amp; Feel 구현</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">Digital Twin Brain Sensing</td> <td style="text-align: center;">AR/VR Haptic Tech</td> </tr> </table> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>AI Teaching+ AR/VR 교육</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>원격협업 솔루션</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>3D 가상회의/ 원격 문화체험</p> </div> </div> <p>▪ 소통과 상호작용의 방식 변화</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>【AS-IS】 2차원 소통 문자-음성-영상</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>【TO-BE】 3~4차원 소통 3D (입체적) + 촉감</p> </div> </div>	Digital Twin Brain Sensing	AR/VR Haptic Tech	<div style="display: flex; flex-direction: column; gap: 5px;"> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;"> <p>언제 어디서든 네트워크에 연결이 가능한 환경이 구현되고</p> </div> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;"> <p>AR/VR을 통해 원격지에서도 친구를 만나고, 회의가 가능하고</p> </div> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;"> <p>IoT 기반 Smart Security를 통해 밤 12시 에도 안전하게 생활할 수 있고 ,</p> </div> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px;"> <p>언제 어디서든 의료와 복지 서비스를 편안하게 이용할 수 있다면</p> </div> </div> <p>▪ 학교, 직장 등 물리적 공간의 의미 쇠퇴</p> <p style="background-color: #0056b3; color: white; padding: 5px;">☞ 대도시가 가진 물리적 공간의 이점 상실</p>
Digital Twin Brain Sensing	AR/VR Haptic Tech		

※ Home, Another Life Platform이 되다 (더 먼 미래: ~20 Yrs)

○ 영화와 같은 가상 사회와 현실 세계가 결합된 가상 생태계 가능

- 인터넷의 등장으로 구글, 아마존 등 온라인 생태계가 생긴 것처럼, 가상+현실이 결합되는 Virtual Platform 기반 새로운 생태계 등장 가능

※ 린든랩, 가상사회 서비스 Second Life 출시('03) 및 운영 중. 점차 AI, AR/VR 등 3차원 기술과의 결합으로 게임/SNS 플랫폼 진화 중

- 영화 'Ready Player One'과 같이 가상 플랫폼을 통해 현실 세계와 유사한 상호작용과 게임, 소셜 활동, 쇼핑이 가능한 환경으로 발전

※ 'Ready Player One'('18. 스티븐 스피버그): 플랫폼 참여자들은 OASIS라는 가상도시에서 아바타를 통해 현실처럼 생활. 가상에서 주문한 물품이 실제 배달되고, 가상사회에서 사업을 하는 거대 현실기업 등장

○ New Life Platform 중심 사회구조, 관계구조, 기업/직업구조 형성

- SNS를 통해 새로운 관계구조가 형성되고 Facebook이 탄생한 것처럼, 가상 플랫폼을 중심으로 새로운 '자아(아바타)'가 만들어지고 이들이 모여 가상의 공동체와 사회구조가 생기고, 가족/친구 등 관계구조 형성

- 플랫폼상에서 다양한 상품과 서비스, 아이템의 거래가 이루어지고, 실제 오프라인상의 Biz와 연동되며 새로운 Biz 생태계와 직업군 등장 전망

☞ Home, 가상+현실이 결합된 Another Life Platform 등장으로 새로운 사회, 직업, 관계구조가 나타나며 전에 없던 New & Unknown 가치창출 기회 등장

【'Home, Another Life Platform이 되다', 변화의 방향과 의미】

<div style="background-color: #0056b3; color: white; padding: 5px; text-align: center; font-weight: bold;">가상과 현실의 경계 파괴</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 가상+현실이 결합된 또 다른 현실세계 구현</li> </ul> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 5px 0;">  <p style="text-align: center; font-weight: bold;">영화 READY PLAYER ONE</p> <p>가상도시 OASIS에 또 다른 삶과 인류 존재 → OASIS에서 주문한 물품이 현실로 배달, 가상 화폐가 통용</p> <p>'18년 Released, by Steven Spielberg</p> <p style="text-align: center;">Can be <b>realized</b> in Near Future</p> </div> <div style="background-color: #e0e0e0; padding: 5px; text-align: center; font-weight: bold; margin-top: 10px;">☞ Another Life Platform 등장</div>	<div style="background-color: #0056b3; color: white; padding: 5px; text-align: center; font-weight: bold;">혼합 현실(R+V) → 新인류 등장</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 새로운 사회구조, 관계구조, 산업구조 등장</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="background-color: #e0e0e0; padding: 5px; text-align: center; font-weight: bold;">사회 구조</td> <td style="padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Virtual Society &amp; Nation</b></li> <li>→ New Rules &amp; Governanace</li> <li>※ 새로운 Territory, 문화와 규범</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0e0e0; padding: 5px; text-align: center; font-weight: bold;">관계 구조</td> <td style="padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>New Life form, New Citizenship</b></li> <li>→ 새로운 공동체와 관계 방식</li> <li>※ Virtual Family, Virtual Partner</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0e0e0; padding: 5px; text-align: center; font-weight: bold;">산업 구조</td> <td style="padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>New Biz 생태계 &amp; Value Chain</b></li> <li>→ New Jobs, New Currency</li> <li>※ 새로운 1인 기업, 가상화폐 채굴기업 등</li> </ul> </td> </tr> </table> <div style="background-color: #e0e0e0; padding: 5px; text-align: center; font-weight: bold; margin-top: 10px;">☞ 가상사회, 실제 이윤과 관계 창출 공간</div>	사회 구조	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Virtual Society &amp; Nation</b></li> <li>→ New Rules &amp; Governanace</li> <li>※ 새로운 Territory, 문화와 규범</li> </ul>	관계 구조	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>New Life form, New Citizenship</b></li> <li>→ 새로운 공동체와 관계 방식</li> <li>※ Virtual Family, Virtual Partner</li> </ul>	산업 구조	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>New Biz 생태계 &amp; Value Chain</b></li> <li>→ New Jobs, New Currency</li> <li>※ 새로운 1인 기업, 가상화폐 채굴기업 등</li> </ul>
사회 구조	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Virtual Society &amp; Nation</b></li> <li>→ New Rules &amp; Governanace</li> <li>※ 새로운 Territory, 문화와 규범</li> </ul>						
관계 구조	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>New Life form, New Citizenship</b></li> <li>→ 새로운 공동체와 관계 방식</li> <li>※ Virtual Family, Virtual Partner</li> </ul>						
산업 구조	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>New Biz 생태계 &amp; Value Chain</b></li> <li>→ New Jobs, New Currency</li> <li>※ 새로운 1인 기업, 가상화폐 채굴기업 등</li> </ul>						

### 3. Home, 미래 新문명의 원천이 된다

#### □ Home의 진화는 삶의 방식을 바꾸고 새로운 문명 촉발

##### ○ 인류는 대도시화로 다양한 지속 불가능성 위기에 직면

- '50년에는 세계인구의 3분의 2가 대도시에 거주하면서 에너지의 70%, 자원의 80%를 소비하고 자원 고갈, 환경파괴, 불평등 심화, 공동체 파괴 등 야기 전망 (출처: 여시재, '18 내부워크샵)

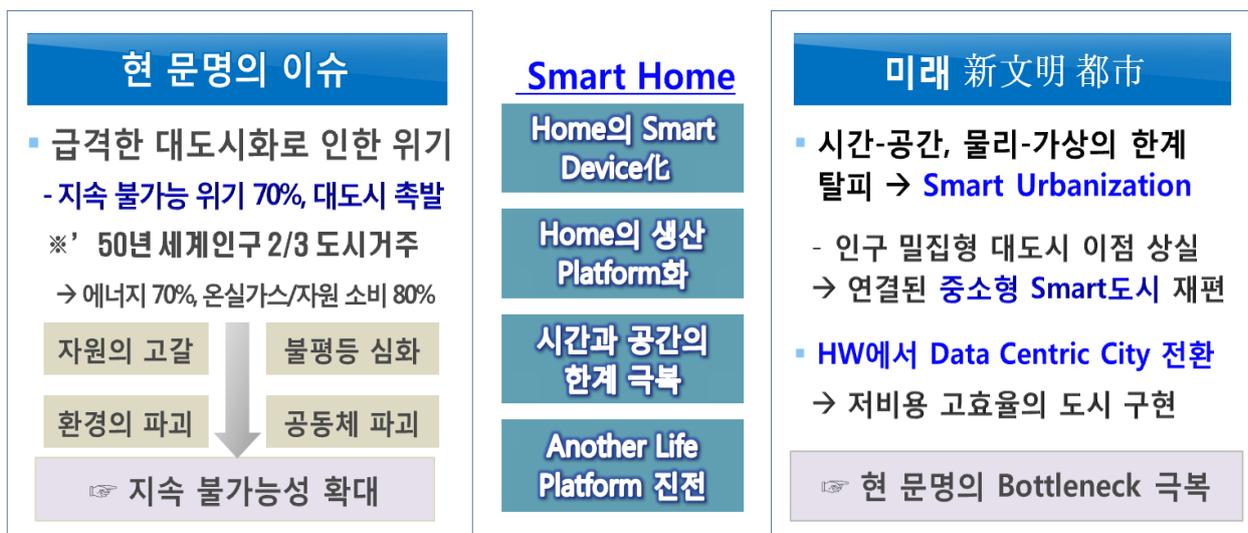
☞ 인류가 직면한 지속 불가능성 위기의 70% 이상이 대도시에서 촉발

##### ○ Home의 진화는 지속 불가능성을 극복하며 Digital Nomad 중심 인류 문명 견인

- Home의 진화 방향은 시간과 공간의 한계, 물리와 가상의 경계를 탈피하여 현재의 대도시 중심의 인구 밀집형 도시구조 완화 가능
- 물리적 위치의 의미가 감소하며 중소도시 중심의 저비용 고효율 Smart Urbanization 진전 전망: 새로운 공동체 문화와 문명의 등장
- Home이 Smart Device로 진화하며 소유와 정주 중심 주거방식에서 탈피, Nomad Life 중심의 새로운 인류 문명 도래 견인

☞ Nomad 중심 신문명 사회는 거대한 부가가치 창출의 기회 제공

【Home을 통한 대도시 지속 불가능성 극복과 미래 신문명 도시로의 진전】



출처: 강태영(2018, 여시재 베이징 포럼 발표자료)

## 4. 시사점

### □ Homo Nomad 시대 진전에 대한 대응

#### ○ 프랑스의 석학 자크 아탈리, Homo Nomad 중심의 新인류 문명 예견

‘태초의 인류가 그랬듯이, 이 긴 정착민의 시대가 지나고 나면, 미래의 세계는 다시금 Nomad의 시대가 될 것입니다’ - 자크 아탈리

- 저서 ‘Homme Nomade(호모노마드)’에서 6백만 년의 인류역사 중 정주의 역사는 0.1%에 불과하며, 노마드의 역사를 언어, 민주주의, 예술 등 새로운 문명 등장을 가능하게 한 역사적 배경으로 설명
- 또 다른 저서 ‘21세기 사전’에서 가상사회와 노마드(유목민)를 미래사회의 핵심 키워드로 꼽으며 노마드를 통해 직업, 주거환경, 가정과 국가의 변화를 예고

#### ○ 미래 기술(AI, Robot, AR/VR, Mobility, Energy 등)의 발전으로 Nomad 시대가 가능해지고, 도시의 구조가 변하며 새로운 기회가 등장

- Digital 기술의 발전으로 기존 주거 중심 Home의 역할과 기능이 변화: Home, 새로운 Nomad Lifestyle을 지원하는 포괄적인 Life Platform으로 진화
- 新문명 시대, Home은 파격적인 Biz 모델의 실험이 가능한 새로운 가능성의 공간으로 부각: Housing + 다양한 Smart-X형 융합 서비스 등장

#### ○ Home과 도시를 바라보는 전향적인 시각과 미래지향적 대응 필요

- 미래의 도시는 인구와 크기, 위치보다는 Data Connectivity와 Accessibility, 이를 통한 Creative Power(창조력)가 핵심 경쟁력이자 가치창출의 원천
- 대도시와 인프라 개발 중심의 HW적 관점에서 탈피, SW적 관점에서 다양한 도전과 Biz 모델의 실험이 가능한 환경 필요
  - ☞ 모든 규제에서 자유롭고 최고의 데이터 환경을 갖춘 자유실험 도시 추진
- 기업들도 Home에 대한 기존 Biz 모델을 넘어 새로운 트렌드와 변화에 대응한 체질 개선과 미래 준비 필요
  - ☞ 미래지향적 관점에서 플랫폼에 기반한 협업적 생태계 구축 및 다양한 Biz 모델의 실험과 가능성 탐색이 요구됨

이 자료에 나타난 내용은 포스코경영연구원의 공식 견해와는 다를 수 있습니다.

## [참고자료]

### [세미나 발표자료]

‘스마트시티를 구성하는 디지털 인프라는 무엇인가?’, KT 박대수 (여시재 내부 세미나, 2018)

‘지속가능 신문명도시를 기획창조하자’, 여시재 내부 워크샵 (2018)

‘스마트 홈과 새로운 미래 - Smart Home, 미래의 플랫폼이 되다’, 강태영 POSRI 연구위원(사장), 2018 여시재 베이징 포럼 (주제: 신문명도시와 지속가능 발전)

‘스마트 홈과 신문명 시대’, 강태영 POSRI 연구위원(사장), 보아오 포럼 2018 서울회의

### [저서]

‘21세기 사전’, 자크 아탈리, 편혜원 옮김, 랜덤하우스코리아 (1999, 10)

‘호모 노마드-유목하는 인간’, 자크 아탈리, 이호숙 옮김, 웅진닷컴 (2005.03) ‘주거혁명 2030, 주거의 의미가 변화되고 확장되는 미래’ 박영숙, 손함순 (2017), 교보문고

### [보고서/논문]

‘2018-2019 미래 주거공간 7대 트렌드’ 피데스 개발 & 한국갤럽(2017)

‘14 Predictions For The Future Of Smart Home Technology’, Forbes Technology Council, Forbes (2018)

‘혼합현실(Mixed Reality, MR) 시장 및 산업동향’, 이아름, 한국과학기술연구원(KIST) 융합연구정책센터 (2018)

### [홈페이지/블로그]

‘집에서 다해요, 집에서도 잘해요! 홈족(Home族)의 탄생’, LG 트렌드 리포트 (2017.10): <http://www.lgblog.co.kr/life-culture/living/104119>

‘7 Future Home Technologies You Should Know In Advance’, Ali Lawrence: <https://www.lifehack.org/articles/technology/7-future-home-technologies-you-should-know-advance.html>

‘Home of the Future’, Dan Seifert: <https://www.theverge.com/2018/9/10/17832708/home-of-future-grant-imahara-smart-assistant-google-alexa>