



저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

신문방송학석사 학위논문

인터랙티브 시네마의 미디어 특성
연구 : 빌렘 플루서의 텔레마틱
이론을 중심으로



2014년 2월

부 경 대 학 교 대 학 원

신 문 방 송 학 과

하 초 원

신문방송학석사 학위논문

인터랙티브 시네마의 미디어 특성
연구 : 빌렘 플루서의 텔레마틱
이론을 중심으로

지도교수 김 무 규

이 논문을 신문방송학석사 학위논문으로 제출함.

2014년 2월

부 경 대 학 교 대 학 원

신 문 방 송 학 과

하 초 원

하초원의 신문방송학석사 학위논문을 인준함.

2014년 2월 21일



주심 문학박사 이 상 기 (인)

위원 문학박사 오 창 호 (인)

위원 철학박사 김 무 규 (인)

- 목 차 -

I. 서론

1) 연구의 배경과 목적	1
2) 연구의 내용 및 방법	5

II. 본론

1. 인터랙티브 시네마의 개념과 의미

1) 개념과 유형	7
2) 역사와 작품설명	9
3) 유형과 함의	25

2. 뉴미디어와 상호작용성

1) 뉴미디어의 이해	26
(1) 뉴미디어의 개념	27
(2) 정보통신 기술의 발달	27
(3) 올드미디어와 뉴미디어	29
2) 상호작용성의 이해	32
(1) 상호작용성의 개념	32
(2) 인간과 미디어의 상호작용성	33
(3) 컴퓨터 게임의 상호작용성	35

3. 빌렘 플루서의 미디어 이론

1) 뉴미디어 커뮤니케이션.....	39
(1) 커뮤니케이션의 개념.....	39
(2) 올드미디어의 커뮤니케이션론.....	40
(3) 뉴미디어의 상호작용적 커뮤니케이션.....	43
2) 담론형 커뮤니케이션과 대화형 커뮤니케이션.....	45
(1) 담론의 의미와 담론형 미디어론.....	47
(2) 대화의 의미와 대화형 미디어론.....	61
(3) 텔레마틱 : 담론과 대화의 협주.....	72
3) 플루서 커뮤니케이션론의 사회문화적 함의.....	74
(1) 커뮤니케이션의 세 가지 전형적 상황	74
(2) 텔레마틱 미디어 사회의 의미.....	79

4. 인터랙티브 시네마와 텔레마틱 미디어

1) 담론형 미디어에서 대화형 미디어로.....	86
2) 기술적 형상으로서 인터랙티브 시네마	89

Ⅲ. 결론.....93

참고문헌.....	96
-----------	----

I. 서론

1) 연구의 배경과 목적

미디어와 테크놀러지에 의한 인간문화의 패러다임 교체를 연구과제로 삼았던 디지털 미디어 철학자 플루서(Vilem Flusser)는 세계를 연속적이며 선형적(linear)으로 인식하는 종래의 아날로그식 인식방법이 위기에 처해 있음을 지적한다. 그에 의하면 아날로그식 코드의 선형적인 것에 의해 영향을 받았던 인식방법은 디지털화로 인해 복잡하고 다양하게 변화하고 있으며, 디지털화의 비선형적(nonlinear)인 코드는 우리들의 세계를 인식하는 방법이나 사고뿐 아니라 우리의 감정이나 상상력에까지 직접 영향을 미친다(김금동, 2008, p.7).

이러한 변화는 영화 내러티브의 변화에서도 확인된다. 1990년대 이후 나타나는 영화 내러티브의 변화는 여러 가지 현상으로 나타난다. 그 가운데 대표적인 것인 인터랙티브 스토리텔링이다. 인터랙티브 스토리텔링(interactive storytelling)이란 게임 디자이너 크리스 크로포드(Chris Crawford)가 제안한 인터랙티브 엔터테인먼트의 한 종류로, 컴퓨터의 상호작용성을 이용한 서사의 한 형태이다. 영화는 컴퓨터의 상호작용성을 이용하여 서사의 흐름을 미리 결정하지 않고 관객들의 참여에 그 결정을 맡리게 되는데, 이러한 새로운 내러티브의 등장은 플루서가 언급한 비선형적 코드에 의한 미디어의 변화들 가운데 하나라고 할 수 있다.

크로포드의 정의에 따른 인터랙티브 스토리텔링은 기존에 존재하지 않았던 현상을 지칭하는 새로운 개념은 아니다. 그 이전에도 영화 미디어의 내러티브와 상호작용성을 결합한 시도들은 다양하게 있어왔다. 그 중 한 예로 1967년 체코의 감독 라두츠 키세라(Raduz Cincera)의 <키노아우토마

트>(Kinoautomat, 1967)를 들 수 있다. 그가 몬트리올 엑스포에서 세계최초의 극장용 인터랙티브 시네마로 선보인 이래, 인터랙티브 시네마는 새로운 미디어와 영화적 경험의 결합을 위한 실험으로 인식되어 왔다. 최근에도 인터랙티브 시네마는 미디어적 변화를 보이며 실험적 내러티브로써 지속적으로 나타나고 있다. 특이점은 뉴미디어 기술의 발전과 새로운 형태의 영화서사, 즉 인터랙티브 스토리텔링의 연관성이다. 즉 뉴미디어 기술이 새로이 등장할 때마다 이를 적용한 새로운 차원의 인터랙티브 스토리텔링의 사례들이 소개되었다. 인터랙티브 스토리텔링 형식이 적용된 인터랙티브 시네마는 당대의 가장 진보적인 테크놀러지를 바탕으로 미디어적 변화를 보이고 있다.

1990년대 웹의 폭발적 확산을 누렸던 한국이 웹 기반의 인터랙티브 시네마인 <영 호프의 하루>(1999)도 역시 대표적인 사례이다. 이 영화는 웹 미디어 환경 없이는 이루어질 수 없었다. 즉 인터랙티브 시네마는 뉴미디어의 등장과 밀접하게 연관되어 있는 것이다. 현재 미디어 차용의 방식에서는 과거와 차이를 보이고 있으나, 관람객에게 ‘상호작용적’ 경험을 안겨주기 위한 작업이란 틀에서, 인터랙티브 시네마 환경은 그 궤도를 같이 하고 있다. 국내에서는 90년대 후반 웹을 기반으로 한 인터랙티브 시네마가 잠시 인기를 끌다 상업성 및 작품성에서 성과를 내지 못하고 사라졌으나 21세기 현재 새로운 미디어 환경에서 인터랙티브 시네마가 제공하는 경험은 다른 차원의 인터랙션 경험을 제공하고 있다. 기존 인터랙티브 시네마가 스크린 기반의 선택적 리액션 위주의 관람객 참여 행위로 인해, 전통적 영화를 통한 몰입감을 떨어뜨리던 것에 비해, 다른 뉴미디어와의 호환 가능성을 통해 현재의 인터랙티브 시네마는 새로운 돌파구를 확장하고 있다.

최근 패션, 식품, 전자 등 다양한 분야의 기업들에서 자사광고 모델이 등장하는 인터랙티브 시네마 제작을 통해 소비자에게 특별한 브랜드 경험을

제공하고 있다. 아이유와 함께 칼국수를 끓이고, 정우성과 펄에서 맥주를 마시고 등 영화에서나 가능할 것 같은 일들을 체험할 수 있는 기회를 인터랙티브 시네마를 통해 제공하는 것이다. 류승룡의 팔도 ‘남자라면’ 인터랙티브 시네마형식의 광고가 유튜브에 공개되자마자 하루 만에 20만 건의 조회 수를 돌파하고, 현재 80만 건 이상을 기록하는 등 많은 화제가 되고 있다. 인터랙티브 시네마란 선형적 서사구조를 탈피하여 관객이 영화의 진행을 결정할 수 있는 특징을 가진 새로운 형식의 영화다. 뿐만 아니라 인터랙티브 시네마를 통해 관객들이 작가 또는 감독과 1대 1로 의사소통을 하며 기존의 영화와는 달리 관객들이 능동적인 참여를 가능하게 하는 혁신적인 개념의 영화이다.

인터랙티브 시네마는 전통적인 장르인 영화 예술과 상호작용 미디어와의 만남을 통해 관객과의 참여를 유도할 수 있는 멀티미디어의 한 형태로서 작가나 감독의 이야기가 일방적으로(one-way) 전달되는 구성방식을 탈피하여, 인터랙티브 시네마는 관람 환경에서 관객의 능동성을 부추긴다. 선택의 순간, 관객이 영상에 간섭할 수 있고 결과도 바꿀 수 있다. 관객은 영화와 상호 작용을 하고 그 일부가 되는 적극적인 개입자로 변하게 된다(김문희, 2003, p23).

기존의 극장에서 관객들은 수동적일 수밖에 없다. 일반적으로 관객들은 두 시간여 동안 대부분 가만히 앉아서 스크린에 투사되는 영상과 스피커의 음향을 받아들인다. 가끔 웃거나 울고 옆 사람과 이야기를 나누며 때로는 잠들어 버리기도 하지만, 영화 상영 동안 꿈쩍없이 관객은 그저 제자리에서 영화라는 서사를 수동적으로 받아들일 뿐이다. 영화는 지난 100여 년 간 일방향적인 서사구조를 지향하는 선형미디어였다. 선형미디어로서 영화는 작가나 감독이 이미 결정한 기승전결의 흐름의 따라 전개된다. 이러한 영화 이용 환경에서 그저 방관자였던 관람객의 위치는 인터랙티브를 특징으로

하는 뉴미디어의 발달로 인해 변해가고 있다.

새로운 영화 내러티브의 경향 가운데 대표적 사례인 인터랙티브 시네마는 이렇게 기술적인 환경과 밀접하게 연관되어 있으며, 또한 관객들에게 선택과 경험을 안겨준다는 것이 특징적이다. 그런데 게임과 영화를 미디어적으로 분석하는 선구적 이론가들이 상호작용성이 결합된 이러한 인터랙티브 시네마를 다양한 관점에서 분석하고 있다. 그리고 미디어 이론을 동원하여 이러한 현상을 설명하려는 시도들도 상당하다.

그러나 현재까지의 분석들이 지금 등장하고 있는 새로운 사례들, 즉 뒤에서 언급될 인터랙티브 시네마의 공간성, 동시성, 이동성, 사회성, 참여성 등과 같은 요소들이 결합된 새로운 차원의 인터랙티브 시네마 경험을 해석하는 데에는 한계가 있다고 판단하였다. 그리고 이러한 문제의식이 본 논문의 출발점이 되었다. 따라서 본 논문의 목적은 21세기 새로운 디지털 기술을 접목한 인터랙티브 시네마의 유형들을 살펴봄으로써 새로운 형태의 영화에 대해 자세히 알아보는 것이다. 아울러 이러한 현상에 대한 이해를 심화하여 그 원리와 의미를 구체화하기 위하여 플루서의 미디어와 커뮤니케이션 이론을 동원하고자 한다.

본 논문은 이러한 새로운 미디어 환경에서 등장하고 있는 새로운 인터랙티브 시네마의 사례들을 살펴보고 새로운 카테고리를 제안하고자 한다. 또한 게임, 영화, 미디어아트 영역에서 내러티브에 인터랙션이 어떻게 개입하는지를 기준으로 독자적으로 구축되어온 인터랙티브 스토리텔링 프레임 워크를 사용자 중심의 미디어 형태를 기준으로 통합하고자 한다(이지혜 · 김종덕, 2013, p.405). 또한 플루서의 미디어 이론을 중심으로 인터랙티브 시네마가 갖는 미디어 변화의 의미를 고찰해보고자 한다. 플루서는 커뮤니케이션의 관점에서 미디어를 담론형 미디어와 대화형 미디어로 구분하였는데, 이러한 구분과 변화의 구조가 인터랙티브 시네마로의 변화하는 영화의 본

질적 측면을 이해하기 위하여 결정적으로 도움이 된다. 플루서는 두 가지 유형의 미디어를 구분하고 이러한 미디어들의 설명을 위해 여러 가지 사례를 언급하였는데, 최근에 관심이 모아지고 있는 인터랙티브 시네마 현상도 역시 그가 언급한 사례 가운데 하나임을 이해할 수 있을 것이다. 다음에서 위에서 언급한 목적을 위해 논문이 어떻게 구성될 것이며, 또한 구체적인 연구결과는 어떠한 것인지 설명해보도록 하겠다.

2) 연구의 내용 및 방법

본 연구는 우선 본론 1장에서 인터랙티브 시네마 현상에 대해 자세히 알아볼 것이다. 서사의 새로운 표현 양식을 가능하게 한 디지털 미디어로서 뉴미디어의 개념과 속성에 관해 알아볼 것이다. 인터랙션, 혹은 상호작용의 그 의미가 다양하고 포괄적인 만큼 인터랙티브 시네마의 유형도 다양하다. 그리고 상호작용의 정도와 특성에 따라 다양한 형식의 인터랙티브 시네마가 존재한다. 1장에서 인터랙티브 시네마의 다양한 유형들을 알아봄으로써 기존의 몰입형 영화와는 상반되는 특성을 파악할 수 있을 것이다. 그리고 이러한 상반되는 특성을 통하여 인터랙티브 시네마의 본질적인 면모를 살펴볼 것이다. 이러한 작업은 인터랙티브 시네마의 명확한 정의와 아울러 상호작용성의 관점에서 인터랙티브 시네마가 지니는 새로운 미디어적 특질에 대해 고찰하는 준비과정이 될 것이다.

다음으로 본론 2장에서 인터랙티브 시네마와 같은 뉴미디어, 혹은 디지털 미디어 현상에 대한 포괄적인 서술을 시도하려고 한다. 본 연구의 대상인 인터랙티브 시네마 외에 새롭게 등장하는 여러 미디어들의 특성을 개념화하는 작업에서 중요한 것은 뉴미디어와 상호작용성 개념이다. 2장에서 이

두 개념에 대한 일반론을 정리함으로써 인터랙티브 시네마 현상에 대하여 적절한 이해를 구할 수 있는 개념 및 이론에 대해 접근할 수 있을 것이다. 그리고 일반적인 개념이 지니는 포괄적이고 광범위한 성격으로 말미암아 인터랙티브 시네마 현상의 이해를 위해 보다 세밀한 이론 틀이 필요함을 인지할 수 있을 것이다. 이러한 인지를 바탕으로 플루서의 미디어 이론이 필요하다는 점도 파악될 수 있다.

본론 3장에서는 플루서의 미디어 이론에 대해 검토해보고자 한다. 이러한 검토를 통해 인터랙티브 시네마가 지니는 미디어적 특성을 명확하게 파악할 수 있을 것이다. 플루서의 이론이 지니는 가장 큰 장점은 올드 미디어와 뉴미디어 아날로그 미디어와 디지털 미디어를 이분법적으로 구분하는 것이 아니라 두 미디어 간의 역동적인 관계를 강조하고 있다는 점이다. 일반론에서 나타나는 이분법적인 이해는 인터랙티브 시네마를 적절히 설명하는 데 미흡하기 때문에 플루서의 이론을 적용하는 고찰이 필요하다.

플루서는 담론형 미디어와 대화형 미디어를 구분하고 이에 대한 심도있는 고찰을 행하였는데, 본 연구에서는 미디어에 대한 설명에서 자주 나타나는 담론과 대화의 개념도 파악해보고자 한다. 이러한 두 개념의 고찰로 플루서의 미디어론에서 등장하는 두 가지 형태의 미디어의 의미를 보다 구체적으로 이해할 수 있을 것이다. 아울러 빌렘 플루서의 담론형 미디어와 대화형 미디어의 커뮤니케이션 이론을 통해 구조를 살펴본 후, 이러한 고찰로 플루서의 미디어론이 지니는 차별적 특성이 부각될 수 있을 것이다.

마지막으로 본론 4장에서는 1장에서 고찰된 인터랙티브 시네마의 피상적 특성을 플루서의 미디어론에 적용하여 설명해보고자 한다. 이러한 적용은 플루서의 미디어론에 대한 포괄적인 고찰을 목적으로 하는 것이 아니라 인터랙티브 시네마가 뉴미디어로서 어떠한 특성을 지니는지 알아보려는 의도로 수행될 것이다. 또한 뉴미디어와 올드미디어의 대립적인 이해, 그리고

단순한 상호작용성의 정의로는 설명될 수 없는 인터랙티브 시네마의 본질적인 면모를 심도있게 살펴보는데 결정적인 역할을 할 것이다.

II. 본론

1. 인터랙티브 시네마의 개념과 의미

1) 개념과 유형

인터랙티브 시네마란 그것의 단어 즉 'interactive'란 뜻 그대로 감독과 영화를 보는 관객이 서로 협조하여 1:1로 상호작용하며 볼 수 있는 영화를 의미한다. 대부분의 사람들이 인터랙티브 시네마는 주로 인터넷을 통해 상영되기 때문에 '인터넷 영화'와 같은 개념으로 혼동하기도 하지만, 인터넷 영화가 인터넷을 통해서만 상영되는 것과는 달리, 인터랙티브 시네마는 인터넷과 그 밖의 DVD와 같은 미디어를 통해서도 상영할 수 있다는 점에서 인터넷 영화보다 넓은 범위에 속한다.

영화는 100년이 넘게 연속적인 선형(linear)미디어였고, 이것은 사회적, 경제적, 그리고 기술적인 요인에 의해 영향 받아왔다. 반면 인터랙티브 시네마는 전통적인 장르인 영화 예술과 상호작용 미디어와의 만남을 통해 관객의 참여를 유도할 수 있는 멀티미디어의 한 형태로서 작가나 감독의 이야기가 일방적으로(one-way)전달되는 구성방식을 탈피하여, 하이퍼텍스트 내러티브 구조의 스토리로 관객을 끌어들여 비선형성을 이끌어내는 미디어라고 할 수 있다. 또한 인터랙티브 시네마는 내러티브 안의 중요한 지점에서 관람자가 행위의 코스를 결정할 수 있거나 정해진 내러티브 상에서 특정

캐릭터의 시점을 선택할 수 있는 영화이다. 이런 측면에서 인터랙티브 시네마는 하이퍼텍스트 내러티브 구조를 여러 방식으로 사용하였고, 이런 실질적인 측면은 상호작용을 가능하게 하는 기술적 진보와 더불어 성장하였다(김문희, 2003, p23).

인터랙티브한 영화의 예는 마침내 나를 가상적 환경을 구축하거나 인터랙티브 스토리를 이야기하기 위해 디지털이라는 테크놀로지를 이용하는 ‘디지털 영화’로 이끈다. 여기서 우리는 즉시 하나의 역설을 만난다. 널리 받아들여지는 한 가지 견해는 기본적으로 인터랙티브 내러티브라는 것은 존재하지 않는다는 것이다. 그 이유는 아마도 부분적으로 용어상의 문제일 것이다. 내러티브 내의 인터랙티브한 것으로 통용되는 것은 엄밀히 말해서 과잉선택성(hyperselectivity)이다. 그 목적은 미리 예정된 메뉴에서 제시된, 그리고 서로 다른 경로로 이끄는 다양한 선택의 체계를 프로그램하는 것이다. 이들 경로들은 그 가운데서도 특정한 결절점(nodal point)을 가지고 있는 것들이다. 이런 경로들이 신중하게 또는 교묘하게 고안될 때, 그들은 반응의 자유라는 환영을 부여할 수 있다. 즉, 이미 이야기되고 있듯이 ‘좀 더 나은 것을 만드는 것’이다(Thomas Elsaesser · Kay Hoffman, 2002, p.319).

대부분의 인터랙티브 시네마에 관한 논문은 내러티브적 관점에서 초점이 맞춰져있다. 김경래(2002)는 문학을 포함해 영화, 연극, 게임, 만화, 광고 등은 모두 이야기(Narrative)를 담고 있고, 그 이야기는 우리 주변에 넘쳐 흐르고 있다. 그러므로 인터랙티브 무비 역시 이야기 속에서 시·공간적으로 관람자가 몰입하여 참여 할 수 있는 시점 및 방식 등이 중요하므로, 내러티브(Narrative)와 인터랙티브(Interactive)를 어떻게 적절히 엮을 지에 관해 주로 내러티브 구성요소를 바탕으로 한 체계적인 인터랙티브-내러티브 구조에 관한 연구를 나타내고 있다.

이지혜 · 김종덕(2013)의 인터랙티브 시네마를 수용자의 참여강도에 따라 닫힌 상호작용성과 열린 상호작용성으로 나누어 전개하였다. 본 논문에서는 그와 같이 수용자의 상호작용성 정도에 따라 인터랙티브 시네마를 복합서사 영화, 인터랙티브 (하이퍼텍스트 유형) 영화, 게임 (MMORPG 유형) 영화, 열린 상호작용 (하이브리드 유형) 영화로 4가지로 나뉘었다. 다음 2)장에서 자세히 다뤄보겠다.

2) 역사와 작품설명

① 복합서사 영화

‘다중 형식 스토리’란 하나의 상황이나 줄거리를 일상 경험 속에서는 서로 배치되는 여러 가지 변형으로 보여주는, 글로 씌어 지거나 극으로 된 서사를 뜻한다. 가장 잘 알려진 다중형식 줄거리의 일례로는 프랑스 카프라의 유명한 크리스마스 이야기 <아름다운 인생>(It's a Wonderful Life, 1946)을 꼽을 수 있다(Janet Murray, 2001, p.34).

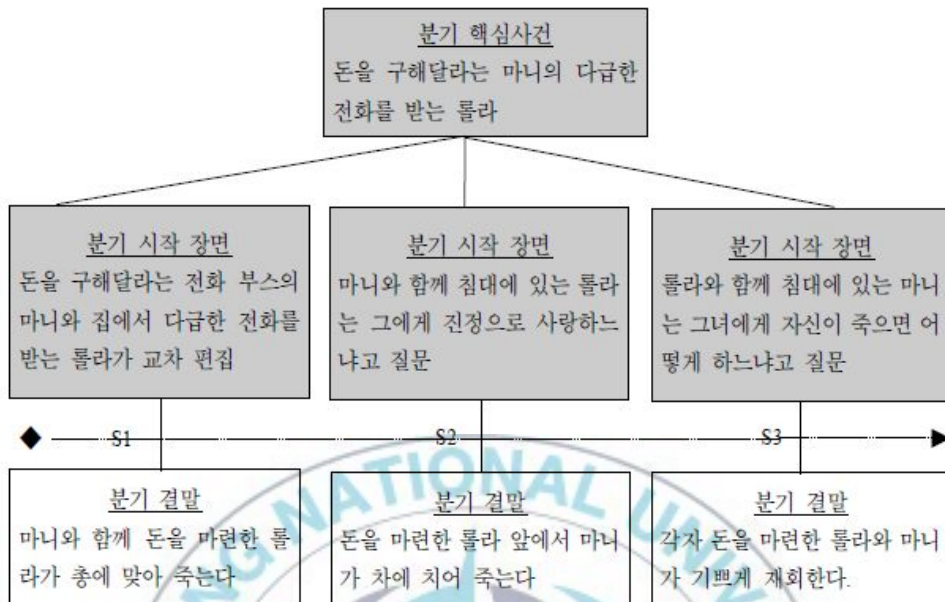
가. <롤라 런>(Lola Rennt, 1998)

<롤라 런>은 1998년 독일 영화에 새로운 돌풍을 몰고 왔고 세계적으로도 흥행이나 비평 모두 주목을 받은 톰 티크베어(Tom Tykwer) 감독의 작품이다. 독일 자체 영화계에 미친 영향을 인정받아 매년 시상하는 독일 영화상의 이름을 “Lola”라고 제정했을 정도이다. 우리나라에서는 <롤라 런>이라는 제목으로 1998년 제 2회 부천 판타스틱 영화제에 초청되었고 호평을

받아 다음해 1999년에 극장에서 상영되기도 하였다. 이 영화는 컴퓨터 게임으로 대표되는 디지털 서사의 특성을 보여 주면서도 서사 구성 차원에서 영화의 특성을 찾을 수 있다.

<롤라 런>은 세 개의 이야기 경로가 있다. 이 경로의 공통 상황은 롤라가 두목에게 줄 마약 밀매 자금을 잃어버린 남자 친구 마니(Manni)를 구하기 위해 20분간 분주하게 돈 10만 마르크를 구해다 주기 위해 노력하는 것이다. 이 노력은 영화 제목이 시사하듯 롤라가 거의 영화가 상영되는 81분 동안 제한된 시간 안에 돈을 마련하기 위해 계속 달리는 것이다. 순간의 결정이 엄청난 결과를 가져오는 것은 비단 우리 인생뿐 아니라 게임에도 적용된다. 이 게임은 큰 범주로 인생을 비유한 것이기도 하지만 롤라가 영화 속에서 하던 카지노 게임은 물론 축구 경기와 같은 스포츠 게임 나아가 컴퓨터 게임에까지 적용된다. 특히 주인공이 죽으면 다시 처음으로 돌아가서 다시 시작하고 그래서 죽었던 주인공들이 다시 살아 움직이면서 이 모든 과정이 어떠한 임무(mission)수행을 위한 것이라는 점에서 이 영화에서 컴퓨터 게임 장치와의 유사성을 발견하는 것은 어렵지 않다. 그런데 여기서 세 이야기 반복의 효과는 똑같이 임무를 수행하는 게임 캐릭터로서의 롤라의 역할 그 이상으로 롤라와 마니의 사랑이 더욱 견고해지고 점차 강해지는 효과를 가진다고 볼 수 있다.

<그림 1> 롤라 런



출처 : “톨라 런에 나타난 다선형적 서사 기법”, 류현주, 2006. 『문학과 영상』, 7권, 2호, 140쪽.

세 가지 이야기로 표현한 이야기의 다른 경로 S1, S2, S3 각각은 변수 (variation) 혹은 에피소드(episode)로 부르기도 하는데 재미있는 것은 티크베어 감독이 이 세 이야기들을 “막(acts)”으로 표현한 점이다. 그렇다면 이것은 톨라와 마니의 사랑이라는 흔한 주제를 전형적인 3막 극 형태를 취하되 다선형적 서사로 참신하게 그려낸 것이라는 설명이 된다. 결국 영화가 세 가지 다른 이야기를 통해 들려주고 있는 것은 두 남녀 사이에 돈을 구하는 문제로 위기 상황을 맞아 이것을 잘 해결함으로써 두 사람의 사랑이 이어지고 돈독해진다는 내용이다(류현주, 2006a, p.143~144).

나. <슬라이딩 도어즈>(Sliding Doors, 1999)

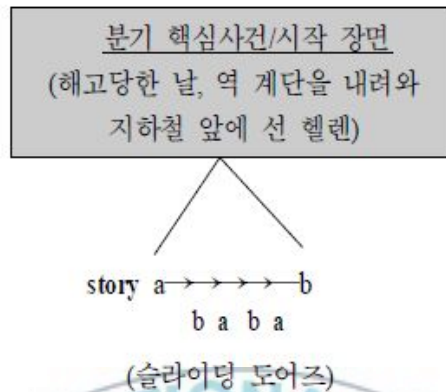
1999년 발표된 피터 호이트(Peter Howitt)감독의 <슬라이딩 도어즈>는 주인공 헬렌이 지하철을 탔을 때와 그렇지 못할 때 남녀 간 사랑을 통해 그녀의 삶에 어떠한 일이 일어나는지를 보여주는 로맨틱 코미디이다. 본 연구에서 다루는 두 영화는 모두 낯선 기법을 통해 상투적인 이야기를 재미있게 그려냈다. <슬라이딩 도어즈>에서는 현재의 애인과 그대로 지내는 경우 그리고 헤어진 경우 두 가지를 서로 교대로 보여 준다.

<슬라이딩 도어즈>에서는 교차편집을 사용했기 때문에 주인공 헬렌이 제리와 같이 살면서 또 다른 남자 제임스와 데이트를 하는지, 같이 살고 있는 남자친구가 자신이 직장에 간 사이 다른 여자 리디아와 부적절한 관계를 맺고 있는 사실을 알고 있는지 혹은 모르고 있는지 설명 없이 장면들만을 서로 교대로 보여준다.

이 영화에서 두 가지 서로 다른 이야기 분기의 출발점인 핵심 분기 사건은 영화 제목이 잘 나타내 주는 지하철 문(sliding doors)이 열려 있는 가 혹은 닫히는가에 따라 주인공 헬렌이 지하철을 타는 가 혹은 타지 못하는 것인가를 결정짓는 장면이다. 이 지하철에 탑승할 수 있는가의 여부는 헬렌이 남자 친구 제리가 아파트에서 리디아와 있는 것을 발견하는 가 혹은 그렇지 않은가를 결정짓고 따라서 두 사람의 관계가 지속 되는가 혹은 헬렌이 제리와 헤어져 새로운 사람과 새로운 관계를 형성하는가를 좌우하는 매우 중요한 사건이다.

다시 말해 영화의 교차 편집 시작은 퇴근 후 집으로 돌아가기 위해 헬렌이 지하철역으로 걸어와서 차량 앞으로 바쁘게 뛰어가는 장면으로서 이것이 두 번 똑같이 반복된 후 분기 구조가 교대로 형성되기 시작한다. 이 두 분기의 내용을 구체적으로 분석하면 다음과 같다.

<그림 2> 슬라이딩 도어즈



출처 : “롤라 런에 나타난 다선형적 서사 기법”, 류현주, 2006. 『문학과 영상』, 7권, 2호, 138쪽.

<슬라이딩 도어즈>에서는 두 개의 분기가 서로 교차되면서 두 개의 플롯을 교대로 보여준다. 여기서 독자들은 내용을 이해하는 데 혼돈이 생길 수 있다. 그래서 감독은 두 이야기의 흐름을 쉽게 이해하도록 몇 가지 섬세한 장치를 통해 독자가 진행되고 있는 상황이 a인지 b인지 구분하도록 도와준다. 예를 들어 관객의 이해를 돕기 위해 감독은 몇 가지 표식을 만들어 놓았다. 헬렌의 머리 모양, 반지 착용 여부, 얼굴의 반창고 유무 등이 지하철을 탔을 때와 그렇지 못했을 때 전개되는 이야기의 진행 상황을 구분하도록 도와주는 대표적인 장치들이다. 예를 들어 가장 크게 분기 a와 b는 헬렌의 긴 머리와 짧은 숏컷 머리 모양으로 구분되기 때문에 교대로 동일한 상황과 배경이 나와도 머리 모양을 통해 a와 b 중 어디에 해당되는 것인지 쉽게 이해할 수 있다.

<슬라이딩 도어즈>는 헬렌이 지하철을 놓치느냐 혹은 타느냐의 갈림길에서 무엇을 선택하느냐에 따라 그녀의 남녀 관계가 어떻게 다르게 전개되는지를 보여준다. 그리고 <슬라이딩 도어즈>의 광고 문구 “만일 단 몇 초 동

안에 당신의 삶이 완전히 다른 두 개의 방향으로 전개된다면 어떻게 되겠는 가”라는 문구를 통해 전혀 다른 두 개의 분기 구조가 각각의 독자적인 플롯을 구성한다(류현주, 2006b, p.78).

② 인터랙티브 (하이퍼텍스트유형) 영화

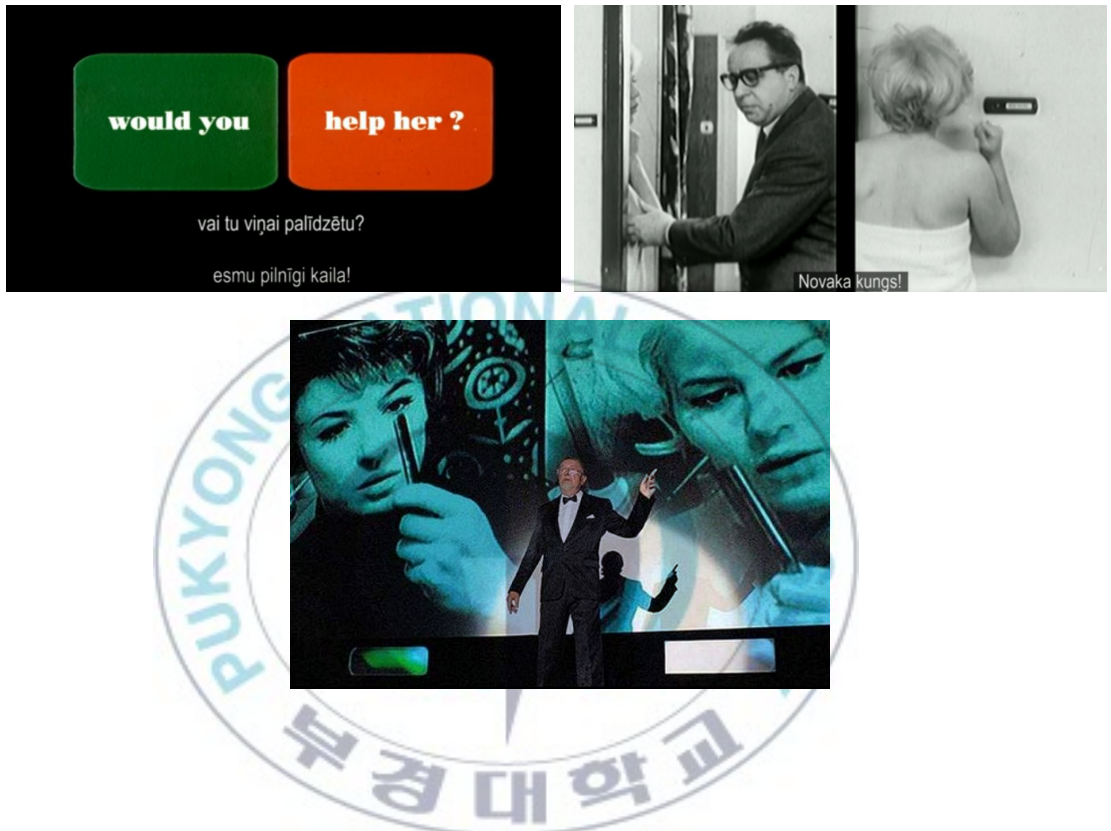
전통적인 영화적 전개와 가장 유사한 방식이나, 시퀀스 별 사용자의 선택을 줌으로써, 인터랙티브 시네마의 형태를 구축하는 유형이다(이지혜 · 김종덕, 2012, p.195).

가. <키노아우토마트>(Kino-Automat, 1967)

종종 다루어지는 인터랙티브영화의 선구자 <키노아우토마트>은 1967년 몬트리올 엑스포에서 선보였다(Martin Rieser · Andrea Zapp, 2002, p.106). 라두즈 킨세라의 <키노아우토마트>은 원래 새로운 내러티브를 선보이기 위한 목적이 아니었다. 박람회의 체코슬로바키아(Czechoslovakia)관 일부에 설치된 관객석은 모두 127석이였으며 각각의 의자에는 붉은색과 녹색의 버튼이 붙어 있었다. 영화는 순조롭게 진행되다가 갑자기 중단과 상영을 반복했다. 그리고 중단 될 때마다 관객은 영화의 주연 배우였던 호르니첵(Miroslav Hornicek)이 이끄는 데로 자신의 취향에 맞는 선택 버튼을 눌렀다. 붉은색과 녹색 중에 과반수를 넘긴 선택 사항은 그 즉시 필름으로 영사되었다. 킨세라는 자신이 그 순간에 새로운 내러티브 개념을 창조하고 있다는 사실을 깨닫지 못했다. 그가 의도했던 것은 자유롭게 투표 행위를 할 수 없는 조국, 체코슬로바키아의 정치적 현실을 풍자하는 것이었다(서대정,

2001, p.339).

<그림 3> 키노아우토마트



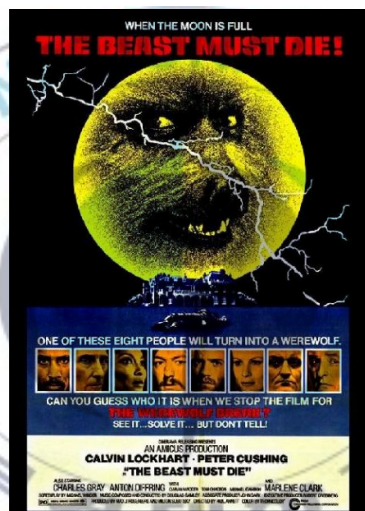
나. <블랙 문 울프>(The Beast Must Die, 1974)

크리스 헤일즈(Chris Hales)는 여러 엔딩을 촬영하는 것은 훨씬 더 간단한 모델과 탐정스타일의 내러티브에 적합한 것이라고 하였다. 이것은 동등하게 가능할 것으로 보이는 결과들의 다양함을 만든다고 하였다. 그렇게 설명하면서 예로든 다음에 설명하게 될 영화 <블랙 문 울프>이다.

1974년 폴 아네트(Paul Annett) 감독의 영국 호러 무비 <블랙 문 울프>는 세 가지의 엔딩으로 만들어졌다. '8명 중에 한사람이 늑대인간으로 변할

것입니다. 당신은 우리가 영화를 중지할 때 누가 늑대인간인지 말할 수 있는가?’라고 포스터는 보여주고 있다. 영화 끝 장면에서는 영화를 중지하고 “여러분은 늑대인간이 누구라고 생각하십니까? 30초의 시간을 드리겠습니다.”라고 하며 화면에 시계가 나타난다. 그 시간 동안에 청중들은 그 시점에서 살아남은 세 캐릭터 중에서 늑대인간의 정체에 대해 결정할 수 있다 (Martin Rieser · Andrea Zapp, 2002, p.106).

<그림 4> 블랙 문 울프



다. <아임 유얼 맨>(I'm your man, 1992)

<아임 유얼 맨>은 1992년 뉴욕과 LA의 4개 극장에서 개봉했던 액션물로서 러닝타임 20분의 실험영화이다. 70여 가지의 스토리가 미리 준비되어 있어 관객들이 각자의 좌석에 달린 콘트롤러(controller)를 이용해 스토리를 선택하면 그중 다수가 원하는 방향으로 영화가 진행된다. 일례로 ‘마약중독자지만 한 여자를 사랑하는 남자 주인공이 한 손에 장미꽃을 들고 빗속에

서있다. 그때 스포츠카를 타고 말쑥한 남자와 함께 여주인공이 나타난다. 실망에 가득한 주인공 남자의 모습'이 화면 가득히 비쳐지면서 선택장면이 나타나는 식이다. 영화 초반 관객들은 세 명의 주인공 중 한 명의 시선을 선택하기를 요구받는다. 관객들은 전용 콘트롤러의 버튼을 누르고, 이중 다수의 관객이 선택한 인물의 시선으로 영화가 진행되며 영화 마지막 부분에 다시 세 명의 주인공 중 한 명의 입장을 선택할 것을 요구받는 것이다(서성은, 2009, p.20).

인터필름 프로젝트의 첫 번째 상영작 <아임 유얼 맨>은 매 60초마다 오직 하나의 결정을 내려야 했다. 이것은 비디오 게임 속도에 익숙해져 있는 사람에게 매우 제한된 상호 교류였다. 후에 보다 많은 인터랙티브 기회를 제공하기 위해 매 15초마다 선택을 하도록 바꾸었다. 티켓의 가격 때문에 오디언스들은 각 영화를 두 번 볼 수 있었으며, 상영되는 내용은 절대 똑같지 않았다(Carolyn Handler Miller, 2006, p.32).

<아임 유얼 맨>은 빈번한 세 가지 선택의 플롯으로써 청중의 다수의 표에 의해서 결정되어졌다. 청중들은 지배적으로 십대 남자들이 주를 이루었고 이들은 스크린을 향해 소리를 지르기도 하였고 자신들이 선호하는 선택에 투표를 하였다(Martin Rieser · Andrea Zapp, 2002. 4, p.106).

<그림 5> 아임 유얼 맨



라. <라스트 콜>(Last call, 2010)

독일의 공포/ 서스펜스 영화 전문 케이블 채널 13TH STREET는 <라스트 콜>이라는 공포 영화를 극장에서 상영했다. 이 영화는 폐쇄된 한 요양원에서 여자 주인공이 살인마와 사투를 벌이는 내용이다. 그런데 <라스트 콜>이 독특한 것은 영화 속 주인공이 무사히 살인마를 피해 탈출을 하게 되는 해피엔딩으로 결말을 맺을지 아니면 살인마에게 다른 희생자들처럼 처참하게 죽임을 당할지는 영화 관객들의 말 한마디에 달려있다는 점이다.

<라스트 콜>에서 주인공은 살인마를 피해 달아나면서 도움을 구하는 전화를 한다. 그런데 영화 속 주인공이 전화를 거는 대상은 영화 속의 다른 캐릭터가 아닌 “바로 영화를 지켜보는 관객”이라는 것이다.

자신의 전화기에서 벨이 울려 관객이 전화를 받으면 주인공은 관객에게 자신이 어떻게 해야 할지 도움을 구한다. 폐쇄된 요양원에 갇혀 버린 주인공이 탈출을 하기 위해 “아래층으로 가? 위층으로 가?”, “다른 희생자들을 구할까?” 등 의사 결정을 위한 질문을 하는 것이다.

주인공은 전화를 받은 관객의 지시에 따라 행동을 한다. 관객이 “오른 쪽”이라고 말을 하면 우측 방향으로, “다른 층으로 올라가”라고 말을 하면 다른 층으로 올라가는 것이다. 영화 관객들의 결정에 따라 <라스트 콜>에서 주인공은 다른 행동 양식을 보이며 따라서 영화도 전혀 다른 방식으로 전개가 된다.

이런 놀라운 체험의 비밀은 영화 티켓을 구매할 때 이루어진다. 관객들은 자신의 휴대전화 번호를 적어내는데, 사람의 언어를 인식하는 소프트웨어가 스크린 속 여자 주인공이 전화를 걸게 되는 상황에서, 관객들이 제출한 휴대전화로 전화를 하도록 만들고, 자신의 휴대폰 벨이 울린 관객이 휴대폰을 통해 지시한 대로 영화 속 주인공이 행동하게 되는 것이다.

<그림 6> 라스트 콜



③ 게임(MMORPG유형) 영화

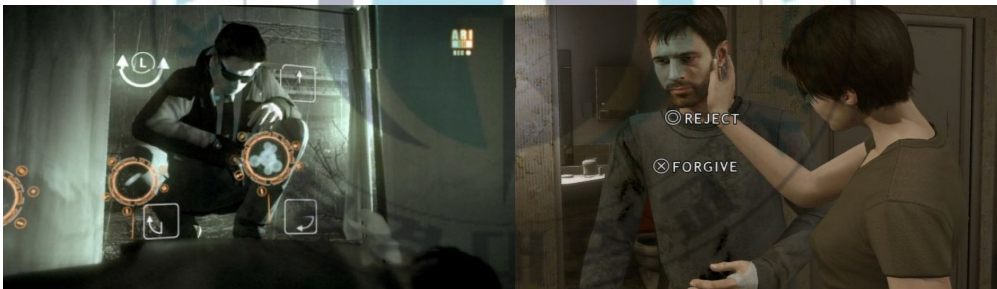
실제 배우가 등장하는 시네마보다, 만화 기반의 게임형태가 인터랙티브 시네마의 개념으로 발전하였는데, 비디오 디스크로도 불리는 레이저 디스크(Laser-disc)는 순수 엔터테인먼트의 전달 수단이 될 수 있다는 가능성은 <드레곤스 레어(Dragon's Lair)>라는 아케이드 게임이 실현화되면서 엄청난 붐을 일으켰다. 이러한 과거기반의 게임에서 최근 웹 환경의 MMORPG 같은 게임 역시 인터랙티브 시네마의 유형으로 논의된다. Hypertext유형이 영화에 가까운 게임의 형태라면, MMORPG유형은 게임의 형태에 가까운 영화적 환경이라고 볼 수 있다(이지혜 · 김종덕, 2012, P.195).

가. <헤비레인>(Heavy Rain, 2010)

<헤비레인>은 주인공 에단(Ethan)이 잠에서 깨어 샤워를 하고 오렌지 주스를 마시는 것으로부터 내러티브를 시작하게끔 사용자를 유도한다. 게임의 인터페이스와 거의 유사한 동작 컨트롤러에 사용자가 적응하게 되면 주인

공의 사소한 행동조차도 사용자에게 선택하게 함으로써 몰입감을 부여한다. 기존의 어드벤처 게임에 보다 사실적 내러티브를 부여함으로써 게임과 영화의 경계를 오간다. 내러티브 도중에 사용자가 주인공을 통해 성취하는 행위는 게임의 특징인 Trophy라는 보상이 주어짐으로써 분명하게 드러나게 된다. 많은 MMORPG 게임들이 기술적으로 물론 이 유형에 해당되겠지만, 영화게임이라는 새로운 장르를 개척한 것으로 평가받고 있는 <헤비레인>의 경우, MMORPG라는 특성, 즉 게임유저의 조작과 통제성을 강화시켜주려는 액션성과 4인파티를 이루어 퀘스트를 이끌어나가는 방식을 유지하면서도 등장인물 캐릭터들을 모션캡처 방식으로 촬영하여 보다 사실성을 극대화한 사례이다(이지혜 · 김종덕, 2013, p.409).

<그림 7> 헤비레인



나. <MOB2025>(2001)

2001년 4월에 개봉한 <MOB2025>의 경우에는 제작사인 NSCREEN에서 “러닝타임이 달라지는 최초의 게임 액션 무비”라고 홍보하였듯이 영화와 관련된 게임을 부가적인 텍스트로 구축한 점에서 시선을 끌고 있다. 약 6억 원의 제작비를 투입함으로써 인터넷 블록 버스터(blockbuster)임을 자처하

는 <MOB2025>는 총 4개의 부분 (segment)으로 나뉘어서 영화가 구성되어졌다. 그리고 각 부분(segment)의 엔딩(ending)에는 항상 위기적인 상황이 설정이 되어져 있다.

즉 예를 들자면, 첫 번째 부분(segment)의 경우에는 지하반란군인 메커드 대원들 한 명이 적군에게 붙잡혀서 시한폭탄이 설치된 가면을 쓴 상태로 동료들에게 발견된다. 이를 제거할 수 있는 인물은 컴퓨터 프로그래머인 김영주 밖에 없는데 그녀가 시한폭탄을 제거하려고 하는 장면에서 영화는 끝이 난다. 여기까지 관객이 영화를 보고 나면 곧 이어서 game start/game pass 라는 아이콘이 화면에 나타난다. 영화의 중단 없는 흐름을 원하는 관객은 game pass를 클릭하게 되면 곧 그 다음 영화의 내용을 감상할 수가 있다. 그러나 game start라는 아이콘을 누른 관객에게는 영화와 연관된 게임을 할 수 있는 기회가 주어진다. 즉 5개의 등 아래에 있는 버튼을 클릭 하여 모든 등에 불이 들어오게 하며 ‘주어진 시간은 단 2분이다.’라는 명령에 따라 게임을 수행하는데, 이 게임을 성공적으로 마치면 곧 김영주가 시한폭탄이 설치된 가면을 제거한다는 내용의 영화화면이 짧게 보여 진다. 그러나 이 게임을 성공적으로 마치지 못하면 김영주가 시한폭탄을 제거하던 중 실수하여 모든 대원이 죽는다는 내용의 영화화면이 보여지게 되는 것이다. 이런 방식으로 하여 주가 되는 텍스트인 영화와 종이 되는 텍스트인 게임(그리고 게임의 결과와 관련된 2가지 상반된 내용의 영화화면)이 연결된 영화가 곧 <MOB2025>라고 할 수 있다(조진희, 2004, p.108).

<그림 8> MOB2025



④ 열린 상호작용형(하이브리드유형) 영화

참여자의 자유로운 행위와 개입에 따라 개인적 경험으로써 내러티브를 구축하는 열린 상호작용 유형이다. 이러한 하이브리드적 참여환경은 최근 증강현실, 가상현실과 같은 현실의 물리적 공간과 가상적 환경의 이음새 없는 결합과 방대한 데이터베이스를 몰입적 인터페이스로 구축하는 기술이 구축된 이후 더욱 발전하고 있다고 보여 진다(이지혜 · 김종덕, 2012, p.195).

제프리 쇼는 전통적 영화에서 가능하지 않았던 형태의 현실과 내러티브를 혼합하여 사건의 세계를 창조함으로써 현실에 대한 증인으로써의 역할을 하며, 미디어적으로 몽타쥬, 전통적 시네마, 실험 문학, 텔레비전, 그리고 비디오 그리고 넷 환경을 모두 혼합한다고 하였다(Jeffrey Shaw, 2003).

최근 인터랙티브 시네마틱 환경은 인터랙티브 시네마의 새로운 매체적 실험의 성격을 반영하여, 디지털미디어의 특징 즉 1)상호작용성 2)멀티미디어성 3)네트워크성을 반영하는 현상이 두드러진다(Janet murray, 1997).

브렌다 로렐은 아리스토텔레스의 시학으로부터 인터랙티브 드라마에 적용시킬 수 있는 이론들을 연구하여 이상적인 구조로 ‘인식 - 재현 - 액션’을 논하였다. 즉, 관람자 입장에서 선형적이건 비선형적이건 결국 엔딩을 맞이하며 끝나는 경험대신 여러 가지 전체 액션들이 더 큰 액션으로 모아져 거듭나게 되고, 이렇게 만들어진 새로운 전체는 또 다른 전체로, 그 또 다른 전체는 또다시 새로운 전체로 만들어지는 끊임없는 반복이 이어짐으로써 ‘loop’가 지속된다고 하였다(Brenda Laurel, 2008, p.65). 이러한 반복 수노한적인 인간-컴퓨터 활동은 수행될 때마다 매번 독특한 형태로 나타나게 되는데, 이는 관람자인 인간이 어떤 것을 선택하고 어떤 액션을 취하느냐에 따라 가변적인 것으로, 관람자가 사용자의 역할을 넘어 생산자로 전환됨을 의미한다. 최근의 인터랙티브 시네마에서는 로렐의 모델을 구현하며 관람객의 인터랙션이 극적 몰입감을 방해하지 않고도 시행될 수 있음을 보여준다(이지혜·김종덕, 2013, p.410).

가. <T-Visionarium>(2008)

2008년 제프리쇼에 의해 진행된 360도 시네마틱 극장인 <T-Visionarium>에서는 3D안경을 쓴 관람객들이 공간을 탐험하여 프로젝트된 이미지를 탐색하고 정보와 인터랙트하여 20,000여개의 데이터베이스로 이루어진 이야기들을 직접 제어하고 편집할 수 있다. 즉, 디지털미디어의 특징인 방대한 데이터베이스를 저장하고 편집할 수 있는 구조가 몰입적 공간의 인터페이스에 구축되어 있으며, 이러한 데이터베이스를 다양한 사회현상을 보여주며 관람객으로 하여금 사회문화적 현상에 지각적으로 참여하고 공간을 탐험하게 한다(이지혜·김종덕, 2013, p.410).

<그림 9> T-Visionarium



나. <무비 무비>(Movie Movie, 1967)

벨기에의 실험영화제에서 확장된 시네마 퍼포먼스는 특히 만들어졌다. <무비 무비>는 축제가 빌딩의 로비에서 열렸다. 그리고 관중들은 계단과 발코니에 앉아서 관람하였다. Jeffrey Shaw, Theo Botschuijver 그리고 Wellesley-Miller는 전체 화이트의상을 입고는 바닥에 펼쳐진 커다란 부풀어진 구조물을 가져왔다. 그리고 표면위에는 액체 빛과 슬라이드효과가 투사되어지면서 영화가 찍히는 동안 구조물은 점점 더 팽창하였다. 이 팽창하는 구조물의 건축형태는 외부 투명 막과 내부 흰색표면으로 이루어진 원추형이다. 투사된 형상화는 먼저 뽕뽕하게 팽창된 외부 봉투에 가볍게 영향을 주었다. 그리고 반만 팽창한 내부 표면에 나타났다. 투명하고 하얀 막 사이의 중간 공간은 투사된 형상들을 실현하기 위해 공연되어졌다. 이것은 하얀 공들과 튜브들의 팽창과 연기의 주입을 포함하였다(Martin Rieser · Andrea Zapp, 2002. p.106).

<그림 10> 무비 무비



3) 유형과 함의

실제 우리 삶에서 두 가지 이상의 상황 가능성들은 동시에 일어날 수 없다. 인생의 갈림길에서 항상 우리는 선택을 강요받는다. 그래서 이 현실과 달리 허구적 이야기를 전달하는 서사물의 현실은 대안 현실(alternative reality) 혹은 교차 현실(alternate reality)이 된다.

다중 시점이 다중 형식과 같이 비선형적 서사 구현 방법이라고 볼 때, 시점의 다양화는 동일한 사건에 대한 다각적 해석을 통해 객관성과 깊이를 제시하기 때문에 서사 수용자는 해당 서사와 어느 정도 객관적 거리를 유지하면서 이야기를 즐긴다. 그러나 분기 구조를 통한 다중 형식 서사에서는 서사 수용자가 곧 주인공인 듯한 느낌이 들 정도로 중요한 사건의 몇 가지 가능성을 타진하고 경험하는 적극적 동참이 이루어진다. 그 이유는 분기 구조가 우리 인생이 선택의 연속이며 그 순간의 선택이 매우 큰 인생의 판로를 결정한다는 진부하지만 거부할 수 없는 인생의 모습을 그대로 투사하고 있기 때문일 것이다.

어떠한 사건의 해결도 없이 작가들은 결말을 관객들에게 활발한 참여 및

개입 가능성을 열어 두는 것이다. 이는 관객들의 일방적 내용 전달이 아니라 적극적 의미 창출 협업을 의미한다. 관객의 협업은 서사 텍스트에 몰입하여 전이 현상이 일어나는 정신 분석적 모형과 피서술자에게서 메시지를 전달받는 소통적 서사 구조 모형에 이르기까지 퍼즐 조각을 모아 텍스트 그림을 만드는 인지적 활동을 전제로 이루어진다(류현주, 2006b, p.79~80).

할리우드의 주류영화에서 나타나는 영화가 관객의 수동적인 수용을 목적으로 하고 있으며, 영화에 나타난 사건에 몰입을 지향한다는 점을 상기해보았을 때 인터랙티브 시네마의 특성을 분명히 이해할 수 있다. 차별적인 특성이란 위에서 언급한 관객의 참여, 개입, 그리고 영화작가와 수용자의 협업의 새로운 의미가 부여된 결과라고 할 수 있다.

지금까지 인터랙티브 시네마의 유형을 알아보았다. 경험적으로 파악된 영화들, 예를 들어 영화관에 상영되었거나 또는 전시회에 출품된 영화들 가운데 많은 이들의 관심을 끈 영화들을 위주로 살펴보았는데, 이러한 고찰의 결과 네 가지 정도의 유형으로 그것을 구분할 수 있으며, 또한 이러한 구분에서 중요한 것은 관객의 역할로 나타나는 상호작용성이다. 상호작용성은 뉴미디어의 대표적인 특징이며, 상호작용적 미디어를 뉴미디어라고 일반적으로 지칭한다. 다음 장에서 상호작용성과 뉴미디어에 대한 포괄적인 검토를 수행함으로써 인터랙티브 시네마를 단순히 영화의 한 장르로 간주하는데에서 벗어나 뉴미디어 현상의 중요한 사례임을 알아보고자 한다.

2. 뉴미디어와 상호작용성

1) 뉴 미디어의 이해

(1) 뉴 미디어의 개념

미디어는 인간의 감각이 물리적으로 닿을 수 없는 것을 지각하게 해주는 도구, 즉 “인간의 확장”이며, 인간으로 하여금 자신의 오감이 물리적으로 제한하는 시간과 공간의 범위를 넘어 정보를 전달할 수 있게 해주는 일체의 도구들을 일컫는다. 이러한 측면에서 책, 편지, 신문, 전화, 라디오, TV, 영화 뿐 아니라 인터넷 역시 미디어의 정의에 충분히 부합된다. 기존의 미디어와는 차별되는 방식으로 정보/콘텐츠를 수용자에게 전달하는 미디어를 통칭해 뉴미디어(new media)라고 칭한다. 뉴미디어는 1980년대 초반에 나온 개념인데, 중요한 것은 뉴미디어가 기존의 미디어와 구별되는 상대적인 개념이기 때문에 시대적인 성격을 가진다는 점이다(민병현, 2013, p.1~2).

(2) 정보통신 기술의 발달

인터넷과 정보통신 기술을 기반으로 한 2000년대 뉴미디어가 기존의 그것과 차별되는 점은 ‘멀티미디어’적 성격을 지닌다는 것이다. 신문, 라디오, 텔레비전, 전화 등 과거의 미디어들은 정보/콘텐츠를 전달하는 표현수단에 따라 독립된 미디어로 구분되어 있었다. 하지만 현재의 인터넷 기반 뉴미디어는 과거 개별적으로 발전해오던 단일 미디어들이 하나로 융합되고 미디어 간 경계를 허무는 동시에 여러 재생 수단을 통합적으로 구현할 수 있게 되었다는 점에서 기존의 미디어와 차별성을 가진다. 아울러 멀티미디어는 일반적으로 디지털(digital)이고 상호작용적(interactive)이며 비선형적(non-linear)인 특징을 지니고 있기 때문에 미디어 간 정보/콘텐츠의 통합적(integrative)처리와 전달이 가능하다(민병현, 2013, p.2).

<표 2>미디어의 문명사적 흐름

구분	시간적 미디어 (BC2000~BC 3000)	공간적 미디어		
		종이미디어 (BC3001~1843)	전자미디어	
			아날로그 (1844~1992)	디지털(1993~ 현재)
지식형태	감각적 지식	문자적 지식	합리적 지식	주체적 지식
인식과정	동시적	순차적	동시적	동시적, 공존적
소통의 방향성	일방향적	일방향적	일방향적 / 쌍방향적	쌍방향적
지식분포	집중	집중	집중 + 분산	분산
미디어성격	대화적	담론적	대화적, 담론적	대화적, 담론적
정보차원	2차원	1차원	3차원	4차원
미디어의 소여	감성과 느낌	이성과 논리	정보와 오락	삶의 모든 것
이용자	수동적	수동적	수동적, 능동적	능동적, 창의적
구체적 예	건물, 벽화	책, 신문	전화, TV, 라디오	모바일, 인터넷, IPTV

출처: 『디지털 컨버전스 기반 미래연구 총괄보고서』(38쪽), 2009, 정보통신정책연구원.

<표 2>에서 보듯, 고대 벽화와 건축물에서부터 종이 미디어와 아날로그미디어에 이르기까지 과거로부터 미디어는 인간 커뮤니케이션의 시간적, 공간적 궤적을 확대해왔다. 디지털 미디어 역시 이러한 미디어의 보편적 속성을 지닌다. 하지만 기존의 미디어와 차별되는 디지털 미디어의 주요한 특징은 정보 그 자체라기보다 정보의 ‘전송 속도’와 ‘압축 기술’, 즉 정보통신 기술에 있다(민병현, 2013, p.32~33). 디지털 기술은 개인과 세상을 연결하는 미디어의 속성에 근본적인 변화를 불러왔으며 이것은 영화산업의 시장 확대를 가져오게 되었다.

‘뉴 미디어’는 컴퓨터 기술과 밀접한 관련이 있다. 커뮤니케이션 도구으로써 컴퓨터가 가지는 엄청난 힘은 모든 종류의 정보가 동등한 효율성을 가지고 전달될 수 있도록 하는 ‘디지털화’의 과정에 기인한다. 컴퓨터에 근거한 기술 곁에는 매스 커뮤니케이션의 여러 측면을 바꾼 다른 혁신들이 있다. 케이블, 위성, 라디오를 통한 새로운 방식의 전달은 정보 전달 용량을 크게

늘렸다. 비디오 레코더, CD-ROM, 컴팩트 디스크 등과 같이 보관과 정보 검색을 위한 새로운 방법들은 가능성의 영역을 확장시켰고, 리모컨 컨트롤과 같은 도구도 한 역할을 담당했다. 이런 기술들은 미디어에서 전문가와 아마추어 영역 사이의, 또한 공공 커뮤니케이션과 사적 커뮤니케이션 사이의 간극을 좁히는 다리 역할을 했다. 마지막으로 우리는 컴퓨터 게임이나 가상현실 도구와 같은 새로운 형태의 미디어를 포함시킬 필요가 있다 (Dennis McQuail, 2003, p.48).

(3) 올드 미디어와 뉴 미디어

오늘날 커뮤니케이션 혁명이 일반적으로 '권력의 균형'을 미디어에서 수용자 쪽으로 이동시켰다. 현재 이용 가능한 미디어가 많고, 여러 가지 선택 기회가 있다. 올드 미디어는 기본적으로 일방향적이다. 반면에 뉴미디어는 기본적으로 쌍방향적이다. 다음은 '올드 미디어'와 '뉴 미디어'를 구분하는데 도움이 되는 변수들이다.

●상호작용성의 정도 : 사용자가 정보원에 대해서 반응을 보이거나 커뮤니케이션을 시작하는 정도를 말한다.

●사회 실재감의 정도 : 한 미디어를 사용함으로써 다른 사람들과 개인적인 접촉을 하고 있다고 느끼는 정도. 이는 '미디어 풍부성'이라고 불린다. '미디어 풍부성'은 미디어가 애매함을 줄이고 더 많은 신호를 제공하면서 더 개인적으로 될 수 있는 정도를 가리킨다.

●자율의 정도 : 사용자가 콘텐츠와 사용에 대해서 어느 정도 통제를 할 수 있다고 느끼는가 하는 정도를 의미한다.

●오락의 정도 : 오락과 여가시간 이용을 위해 얼마만큼 사용되는가 하는 정도를 말한다.

●프라이버시 정도 : 콘텐츠에 대한 사생활 보호. 어느 정도 개인화 되고 있고 독특한가를 포함한다.

일반적으로 뉴 미디어가 올드 미디어에 비해서 더 상호작용성의 가능성을 지니고 있고, 더 많은 사회적 실재감을 느낄 수 있고, 더 사적이며 더 자율적이라고 할 수 있다. 오락에서도 더 많은 가능성을 가지고 있다(Dennis McQuail, 2003, p.156~157).

그리고 이용자 자유의 확장 측면에서 볼 때, 뉴미디어에 대한 사유화의 증가를 들 수 있다. 또한 사유화를 통해 미디어 권력이 미디어로부터 사용자로 이동된다는 것이다. 이와 같은 권력의 이동이 의미하는 것은 사용자 자유의 확대이다.

사용자의 자유는 선택의 자유, 시간의 자유, 공간의 자유, 그리고 내용의 자유를 포함해서 모두 4가지이다. 프로그램의 공급하는 채널의 수가 증가함으로써 프로그램 선택의 자유는 자연히 신장되었다.

전통적으로 아날로그 미디어는 제한된 채널 때문에 공급되는 프로그램에 일정한 한계를 갖고 방송되었지만, 디지털 텔레비전의 경우 지상파에 한정되었던 채널이 케이블 텔레비전의 등장으로 크게 확대되었고, 다시 디지털 케이블 텔레비전과 위성방송, VOD, 인터넷 방송의 등장으로 채널의 희귀성은 이제 사라진 개념이 되어버렸다. 특히 광대역 인터넷 미디어의 등장은 프로그램 선택의 폭을 엄청나게 증가시킬 것이다. 이와 같은 채널의 증가는 미디어 사용자로 하여금 프로그램을 좀 더 간단한 방법으로 선택하도록 만드는 장치를 화면에 설치하게 만들었다.

개인화에 초점을 둔 컴퓨터 소프트웨어 도구들은 선택의 자유를 더욱 촉진시켜 주고 있다. 예를 들어 사용자는 자신만의 텔레비전 편성표를 작성해

서 텔레비전을 시청할 수 있거나, 자신이 선호하는 프로그램만을 시청할 수 있다. 따라서 고객맞춤형 프로그램 서비스가 더욱 활성화되고, 원치 않는 프로그램이나 광고 등은 자동적으로 제거시켜 시청할 수 있게 된다.

시간의 자유는 고정된 실시간 방송의 한계를 극복하는 것과 관계가 있다. 과거에도 VCR의 녹화 기능은 텔레비전 시청자가 실시간 시청의 한계를 극복하는 데 어느 정도 도움을 주었다. 그러나 앞으로는 더욱 발전된 장치들이 등장하여 시간의 자유를 확장시켜 나갈 것이다.

공간의 자유는 디지털 미디어 프로그램의 이동성을 크게 확장시켜 주고 있다. 디지털 저장 시스템의 발전으로 모든 종류의 프로그램은 다른 미디어 포맷(format)으로 정확하게 옮겨질 수 있다. 예를 들어 인터넷이나 위성으로부터 받은 영상은 자동차 비디오 시스템으로 쉽게 그대로 옮겨질 수 있다.

디지털 미디어 내용의 자유로운 조작을 가리키는 내용의 자유는 포맷의 차이를 뛰어넘는 복제로부터 새로운 내용의 창조에 가까운 수정과 편집을 포함한다. 앞으로 시청자들은 첨단 편집기술 및 제작기술을 실행하는 도구를 이용하여 디지털 미디어 프로그램을 자유자재로 복제해서 포맷을 바꾸거나 편집하게 될 것이다. 이와 같은 변화는 내용을 그대로 시청하는 것이 아니라 완전히 새로운 프로그램을 개별적으로 제작해서 시청하는 것이나 마찬가지다. 다시 말해서 새로운 창조 과정이다.

사용자와 자유를 확보하기 위해서는 미디어와 사용자 간에 상호작용이 요구된다. 일반적으로 상호작용은 인간과 주어진 환경 사이에서 일어나는 모든 행위를 포함한다. 미디어와 사용자 간의 상호작용도 매우 광범위한 행위를 뜻할 수 있다. 여기서 미디어는 컴퓨터와 같은 물리적 도구는 물론, 그 물리적 도구에서 구동되는 모든 소프트웨어, 그리고 각 소프트웨어의 인공적 사물과 캐릭터들도 포함된다. 또한 미디어와 사용자 간의 상호작용은 미

디어와 사용자 간의 상호교류는 물론, 미디어로 연결되어 있는 사용자와 사용자의 상호교류도 포함하고 미디어와 미디어의 상호연결도 모두 포함한다 (김영용, 2007, p.62~64). 상호작용성에 대해서는 자세히 다음 2)장에서 다루어질 것이다.

2) 상호작용성의 이해

(1) 상호작용성의 개념

상호작용성은 ‘interactivity’의 번역어이다. ‘inter’는 복수의 개체간의 사이 혹은 관계를 의미하며, ‘activity’는 행위, 행동, 작동, 효과 등을 의미한다. 이런 의미에서 상호작용성이란 인간이 어떤 주어진 환경 하에서 어떤 사물이나 사람 혹은 존재물(entities)들과 행하는 모든 행위를 뜻하며 이러한 행위의 가능성을 제공하는 미디어를 상호작용적(interactive)이라고 한다. 이를 상호작용을 일으키는 관여 주체에 따라서 나눠보면 크게 3가지로 볼 수 있다.

첫째, 인간과 인간간의 상호작용으로, 일종의 휴먼 커뮤니케이션이라 할 수 있다.

둘째, 인간과 미디어의 상호작용으로, 이는 TV나 컴퓨터와 같은 미디어가 사용자나 시청자에게 제공하는 인터페이스 측면의 상호작용이다.

셋째, 미디어와 미디어의 상호작용으로 이는 네트워크의 개념과 흡사하다(김문희, 2003, p.11).

(2) 인간과 미디어의 상호작용성

흔히 미디어의 상호작용성은 이용자와 미디어 간의 물리적 상호작용으로 해석된다. 예를 들면 자판 또는 리모컨을 이용해서 증권정보를 찾고, 그 정보를 자신에게 알맞게 편집해서 저장하고, 문자메시지로 보내서 궁금한 의문을 해결하는 것과 같은 서비스를 물리적 상호작용이라 부른다.

올드 미디어에서 수동적 구경꾼에 불과했던 시청자와 비교하면 엄청난 변화이다. 이제 시청자는 미디어와 상호작용을 하면서 새로운 콘텐츠를 만들어내는 일종의 공동 제작자이거나 또는 공동 저자가 될 수 있다. 시청자는 프로그램과의 상호작용을 통해 주인공의 얼굴을 바꿀 수도 있다.

물리적 상호작용성과는 반대로 심리적 상호작용이 요구되는 대표적인 영화와 텔레비전은 초당 프레임 수가 각각 24개와 30개이다. 그런데 프레임과 바로 다음 프레임 사이는 실제로 많은 정보가 생략되어 있지만, 관객은 심리적 상호작용을 통해 생략된 부분이 주는 문제를 해결한다. 예를 들어 초당 프레임의 숫자가 12개로 줄어도 우리는 이미지의 내용을 충분히 이해할 수 있다. 프레임과 프레임 사이의 생략된 정보를 심리적으로 채워가면서 보기 때문이다.

예를 들어 알프레드 히치콕(Alfred Hitchcock)의 <새>(The Birds, 1960)라는 영화의 한 장면을 살펴보면, 영화 초반부에서는 ‘멜라니 대니얼스’가 빌린 배를 타고 ‘보데가 만(灣)’을 횡단하는 장면이 나온다. 이 장면은 불과 약 1분 정도로 처리되었다. 물론 실제로 배를 타고 간다면 어림없는 짧은 시간이다. 보데가 만을 횡단하는 장면은 다음과 같이 연출되었다. 먼저 해변 쪽에서 배를 탄 멜라니의 모습이 롱샷으로 잡히고, 그 다음에는 멜라니와 배의 옆모습, 다음에는 보데가 만의 마을이 배경이 된 멜라니와 배, 클로즈업 된 멜라니와 배 등으로 연결된다. 중간에는 멜라니가 배의 엔진을

정지하고 노를 저어갔다. 그런데도 1분밖에 걸리지 않으니 엄청난 생략이 이루어졌다고 볼 수 있다.

그럼에도 불구하고 관객은 이 장면을 이해하는 데 전혀 불편함이 없다. 생략된 부분은 관객들의 상상에 의해서 채워졌기 때문이다. 이런 식으로 채워지는 부분은 모두 심리적 상호작용의 결과이다. 이런 심리적 상호작용은 영화의 시간을 절약해 주면서도 스토리는 충분히 전달될 수 있도록 도와준다. (김영용, 2007, p.2~4).

이와 같은 심리적 상호작용은 전통적인 아날로그 미디어의 특징으로 존재하여 왔다고 말할 수 있다.

모든 고전 및 현대 미술은 제각기 나름대로 상호작용적이다. 생략화법, 사물에 대한 세세한 묘사가 생략된 시각예술, 일일이 다 묘사하지 않고 중요한 부분만을 이용하는 표현기법은 사용자로 하여금 생략된 부분을 제대로 채우도록 만든다. 또한 연극과 미술에서도 관객은 서로 다른 부분과 부분에 초점을 두게 되지만, 무대기법과 구성기법을 이용하여 관객의 주의를 계속 잘 이끌어나간다. 조각과 건축을 관람하는 사람도 자신의 몸을 움직여서 그 공간적 구조물을 감상하여야 한다(Manovich, M ,2001, p.56).

올드미디어가 심리적인 상호작용을 동원하였다면, 뉴미디어의 특징은 물리적인 상호작용에서 발견할 수 있다. 물리적 상호작용이란 인간의 감각이 직접 사용되어 얻어지는 지각적 경험을 말하는데, 이런 경험은 시각과 청각은 물론 촉각과 후각과 같은 감각기관을 이용해서 얻어진다. 심리적인 상호작용에 의존하였던 올드미디어와는 달리, 뉴미디어에서는 지각적 경험이 증대된다.

이런 경험은 뉴미디어에서 플레이어 또는 방문자로 불리는 이용자들이 디지털 이미지 또는 콘텐츠와 다양한 형태의 상호작용을 통해 얻게 된다. 인

터랙티브 미디어는 그 종류에 따라 서로 다양한 방법으로 상호작용을 하도록 설계되어 있다. 밀러(Miller)는 인터랙티브 미디어에서 일어나는 상호작용을 여섯 가지로 구분한다(Carolyn Handler Miller, 2006, p.60~61).

- 이용자의 입력과 미디어 이미지 및 콘텐츠 프로그램에 의한 출력(반응)
- 이용자가 프로그램에 들어가서 자유롭게 이동하고 선택하는 행위
- 가상 물체에 대한 이용자의 통제
- 미디어 프로그램의 캐릭터와 이용자의 대화 및 접촉
- 이용자에 의한 정보 보내기
- 이용자의 정보 수신이나 받기

가장 몰입적인 지각적 경험은 1인칭 경험이다. 인터랙티브 미디어 이론가이고 디자이너인 브렌다 로렐(Brenda Laurel)은 전통적인 미디어 경험을 3인칭의 상호작용으로 분류하고, 인간과 컴퓨터 간에 존재하는 상호작용성을 1인칭과 2인칭으로 추가하였다(김영용, 2007, p.59~60).

(3) 컴퓨터 게임의 상호작용성

가상현실은 각종 컴퓨터 게임과 함께 가장 지각적인 상호작용성을 제공하는 미디어로 발전하고 있다. 특히 게임과 같은 개인 미디어가 제공하는 가상세계에서는 다양한 지각적 경험을 증가시키는 상호작용성을 통해 그야말로 제 2의 현실을 창조하고 있다.

가상현실은 인간의 정신적 산물의 세계로 물리적 세계와 정신적 세계로부터 구분되는 공간이다. 포퍼와 에클스(Popper · Eccles)는 정신적 산물의 세계를 ‘world 3’로 불렀고, 물리적 세계와 정신적 세계는 각각 ‘world 1’

과 'world 2'로 불렸다. 컴퓨터를 극장에 비유한 로렐은 이런 가상공간이 하나의 '변종된 형태의 텔레비전'이 될 것이라고 예언한 바도 있다(Brenda Laurel, 2008). 가상현실이 인터랙티브 드라마와 같은 새로운 형태의 프로그램을 경험할 공간이 될 수 있다고 보았기 때문이다.

상호작용적 경험은 사용자가 참여하는 가상공간에서 그 가상환경을 구성하는 형태와 내용을 실시간으로 변화시키는 것을 가리킨다. 간단한 상호작용적 경험을 조작을 통해 사용자가 가상환경에 있는 사물을 변화시킬 수 있다. 예를 들어 가상공간에서 어떤 사물의 위치를 바꿀 수 있다는 것은 단순한 지각을 넘어선 더 높은 차원의 경험이다.

가상현실에서 자신의 분신을 창조해서 가상환경과 상호작용을 하면, 이용자는 매우 높은 실재감을 주는 지각적 경험을 하게 된다. 자신도 가상세계에서는 전혀 다른 모습으로 창조해낼 수 있다(김영용, 2007, p.64~66).

게임의 서사는 사건의 완결성보다 선택과 행위의 과정을 중시하는 형태가 되고 그 과정에서 행해지는 행위자들의 상호작용 그 자체에 비중이 높이고, 그것이 전체 과정의 진행에서 중심적 기제로 작용하는, 실제 생활에서 생기는 사건 체험에 가장 가까운 형태의 서사가 된다.

컴퓨터 게임 체험의 방법으로써 상호작용의 형태는 플레이어의 선택, 사건을 접하는 플레이어의 반응이 있고 상호작용의 대상으로 플레이어, 컴퓨터 게임 프로그램, 다른 외부의 플레이어로 구분되어 질 수 있다(임형균, 2002).

최근에는 가상공간과 현실세계를 결합한 형태의 게임이 등장하였다. 스웨덴의 마인드아크(MindArk)사가 개발한 '프로젝트 엔트로피아(Project Entropia)'라는 이름의 MMORPG는 분명 새롭게 등장한 미래형 온라인 게임이다. 게임은 플레이어가 칼립소라는 행성에 착륙하면서 전개된다. 이런 전개는 17세기 후반 미국을 개척한 서구인들의 이야기와 닮았다. 행성에는

주로 도시와 타운이 있고, 다수의 전진기지들이 있는데, 모두 생소한 지역으로 때때로는 극도로 위험한 환경으로 변해버린다. 게임에 사용되는 테크놀로지는 ‘스타워즈’에 사용되는 무기들을 연상하면 된다.

전통적인 드라마의 경우 무대 위의 캐릭터와 관객은 서로 눈에 보이지 않는 경계, 즉 제4의 벽에 의해 분리된다. 이로 인해서 관객 측의 현실은 가상세계인 무대와 일정한 거리를 유지한 채 몰입적인 환경으로 들어가지 못한다. 인터랙티브 미디어에서는 연극이나 영화와 달리 제 4의 벽을 쉽게 제거하게 되는데, ‘프로젝트 엔트로피아’의 환경은 현실과 가상의 구분을 더욱 모호하게 만든다.

즉 이런 MMORPG는 단순한 게임이 아니라, 현실사회에서 쉽게 발휘할 수 없는 ‘자아’를 찾아내 표현할 수 있는 현실적 시뮬레이션이다. 실제 얼굴을 대신하는 디지털 가면, 즉 아바타를 이용하여 이용자는 현대인들의 일상생활에서 접근하기 힘든 결정을 실행에 옮길 수도 있고, 때로는 육신의 차원에서 자유롭지 못한 행동을 옮길 수도 있다. 그래서 자신의 가장 중요한 부분은 오직 가상공간에서만 존재할 수도 있다. 더욱이 앞으로는 MMORPG의 게임세계에서 플레이어가 직접 콘텐츠를 창조할 수도 있다(김영용, 2007, p.175~176).

플루서에 따르면 가상현실이 도저히 메울 수 없는 간격을 채우기 위해 체험 요소가 강조된다고 한다. 빈약한 실체를 감추기 위해 상호작용성이 그 어떤 미디어보다 중요시 된다는 것이다.

새로운 체험을 특징짓는 것은, 우리가 그곳에서 투영된 것을 체험한다는 사실이다. 그림들은 공허 속에서 투사된다. 예컨대 이 그림들을 손으로 붙잡는 다든지 손가락으로 움켜쥐려고 하는 것은 허무맹랑한 일이다. 그러한 그림들은 존재하지 않으며, 단지 설계에 불과하다. 우리가 그러한 그림들을 “존재론적 분석”의 대상으로 삼을 때, 우리가 포착하고 파악하는 것은 무(無)이

고, 그러한 허무맹랑한 시도에서 얻는 경험은 그 그림들이 거기에 없다는 것이다. 그리고 그림에도 불구하고 혹은 바로 위와 같은 이유에서 우리는 그러한 그림들을 체험한다. 따라서 그러한 그림들을 설계한 의도는 포착하거나 파악되는 것이 아니라 체험된다는 것이다. 지금 무(無)로서 파악되고 포착된 세계를 체험이 가능한 것으로 덮는 것이 그림 설계의 의도다. 그 의도란 간격들을 매우는 것이다(Vilem Flusser, 2004a, p.38)

미디어는 인간과 세계를 매개한다. 미디어의 변화는 또한 그것이 매개하는 세계와 인간을 변화시키기 마련이다. 오늘날 세계는 주어진 것에서 만들어지는 것으로, 그 상관자인 인간은 주체에서 기획이 되었다. 플루서의 <피상성 예찬>은 디지털 테크놀로지가 일으킨 이 변화의 본질에 대한 철학적 성찰이라 할 수 있다. 가상의 창조를 긍정한다는 점에서 플루서의 철학은 디지털 버전의 니체주의라 할 수 있다. 세계를 대하는 인간의 태도는 윤리적인 것에서 미학적인 것으로 변해 가고 있다.

지금까지 뉴미디어 개념들은 피상적이다. 역사적 배경에 대한 설명 없이 인터넷과 정보통신을 기반으로 뉴미디어와 올드미디어를 구분하였다. 플루서의 이론이 이를 보충해준다. 플루서는 산업혁명시기의 변화가 역사적·문화적으로 미디어의 변화를 일으키고 사람들은 새로운 미디어를 찾았다고 하였다. 앞의 개념들은 미디어를 뉴미디어와 올드미디어, 두 가지로 나누었다. 반면 플루서는 여섯 가지(담론형 커뮤니케이션 4가지, 대화형 커뮤니케이션 2가지)로 나누어 세분화시켰다. 다음 장에서 빌렘 플루서의 커뮤니케이션이론을 살펴보도록 하자.

3. 빌렘 플루서의 미디어 이론

1) 뉴미디어 커뮤니케이션

(1) 커뮤니케이션의 개념

커뮤니케이션에 대한 접근은 세계 여러 곳에서 서로 다른 방향으로 이루어졌다. 유럽과 미국은 커뮤니케이션 이론과 관련하여 상이한 역사를 가지고 있다.¹⁾ 미국의 커뮤니케이션 연구자들은 커뮤니케이션이란 주로 양적 방법론(quantitative method)에 의해 객관적으로 연구되어야만 한다는 사상을 추구하였다. 한편, 유럽의 학자들은 역사, 문화 및 비판적 관점의 영향을 받아왔는데 대체로 마르크스주의의 영향을 받았다. 유럽에서 과학적 연구 절차가 그 발판을 마련하면서 그 영향으로 북아메리카에서는 비판 및 질적 연구 방법(qualitative method)이 발전하고 많이 사용되었다 (Stephen W. Littlejohn · Karen A. Foss, 2007, p.6).

전통적으로 커뮤니케이션 분야는 개인을 포함한 커뮤니케이션 수준(level)의 확장에 따라 분류되어 왔다. 커뮤니케이션 영역의 가장 일반적인 분류는 대인(interpersonal) 커뮤니케이션, 집단(group) 커뮤니케이션, 공공(public) 커뮤니케이션, 조직(organizational) 커뮤니케이션 그리고 매스(mass) 커뮤니케이션으로 나눌 수 있다. 참고서, 교재 그리고 대학의 커리큘럼은 일반적으로 이와 유사한 분류를 따른다.

대인 커뮤니케이션 이론은 사람과 사람 사이의 관계로, 주로 면대면이며 사적인 상황에서의 커뮤니케이션을 다룬다. 집단 커뮤니케이션 이론은 소규모 집단과 의사결정 상황에서의 사람들 간의 상호작용에 대해 이야기한다. 집단 커뮤니케이션은 필수적으로 대인 상호작용을 수반하며 대인 커뮤니케이션의 대부분의 이론들은 집단 상황에 응용한다. 공공커뮤니케이션 또는 레

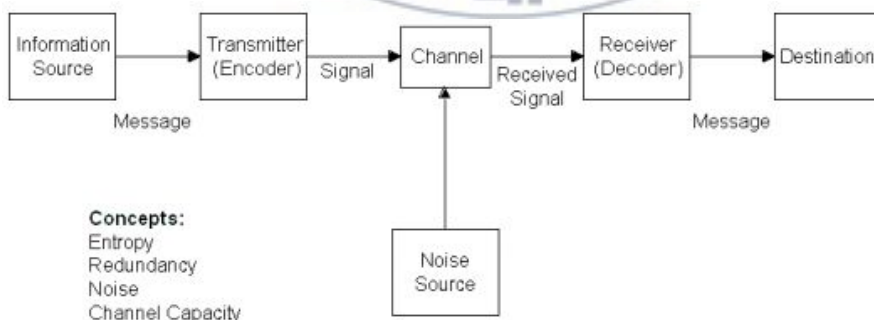
1) Robert fortner(1994). Mediated Communication Theory. Stephen W. Littlejohn · Karen A. Foss. 『커뮤니케이션 이론』(6쪽), 커뮤니케이션북스.

토릭(rhetoric)은 전통적으로 담론의 공적 발표에 초점을 둔다. 조직 커뮤니케이션 이론들은 대규모의 협동 네트워크에서 일어나며 실제로 대인 및 집단 커뮤니케이션의 모든 면을 포함하고 있다. 조직 커뮤니케이션은 조직의 구조 및 기능, 인간관계, 커뮤니케이션과 조직과정, 조직문화에 대한 이론들을 포함한다. 마지막으로 매스커뮤니케이션 이론들은 일반적으로 중재된(mediated) 공중 커뮤니케이션을 다룬다. 대인, 집단, 공중 및 조직 커뮤니케이션의 많은 면들이 매스 커뮤니케이션의 과정에 포함된다(Stephen W. Littlejohn · Karen A. Foss, 2007, p.19~20).

(2) 올드미디어의 커뮤니케이션론

쉐넌과 위버의 모델(Shannon & Weaver, 1949)은 『커뮤니케이션의 수학적 이론』(Mechanical Theory of Communication)에서 제시되었다. 쉐넌과 위버모델을 도식화하면 다음 <그림 11>과 같다.

<그림 11> 쉐넌과 위버의 커뮤니케이션모델(Shannon & Weaver, 1949)



커뮤니케이션이 이루어지려면 정보원(information source)이 보낸 메시지

(message)가 채널(channel)을 통과하여 목적지(destination)으로 가야한다. 그러나 일반 메시지의 형태는 채널을 통과할 수 없다. 그러므로 송신기(transmitter)에서 메시지(message)를 신호(signal)로 변환하여 채널(channel)로 보낸다. 채널을 통과하는 신호는 '이동'에만 목적이 있기 때문에 신호 자체는 목적지에 도착하는 메시지가 아니다. 목적지에서 메시지를 받을 때 역시 변환작업이 필요하다. 신호가 목적지로 가기 전, 수신기(receiver)에서 신호를 메시지로 변환하여 목적지로 보낸다.

채널을 통과하기 전의 메시지가 채널을 통과한 후의 메시지와 유사한 정도를 보아 커뮤니케이션의 성공과 실패를 판단할 수 있다. 송신했을 때의 신호와 수신한 신호는 달라질 수 있는데 이는 잡음(noise)이 채널 상에서 발생하기 때문이다. 잡음은 메시지를 정확하게 전달하는 일을 방해하는 요소이다. 잡음에는 물리적 잡음과 심리적 잡음 모두 포함한다.

쉐넌과 위버 모델은 커뮤니케이션의 목적이 불확실성(entropy)를 줄이는데 있다고 보았다. 따라서 잡음을 줄이면 확실성(redundancy)이 증가하여 커뮤니케이션이 효과적으로 이루어지게 된다고 보았다. 정보원이 의도한 메시지를 수신자가 얼마나 정확히 받는가에 초점을 두고 있으므로 쉐넌과 위버 모델은 커뮤니케이션을 송신자와 수신자 간의 일방향적인 것으로 볼 수 있다. 또한 메시지 속에 담긴 의미를 고려하지 않고 송신, 수신 of 정확도를 높이고 잡음을 줄이는 등 기술적인 관점에서만 정확도를 측정하려 했다는 점에서 비판의 대상이 된다.

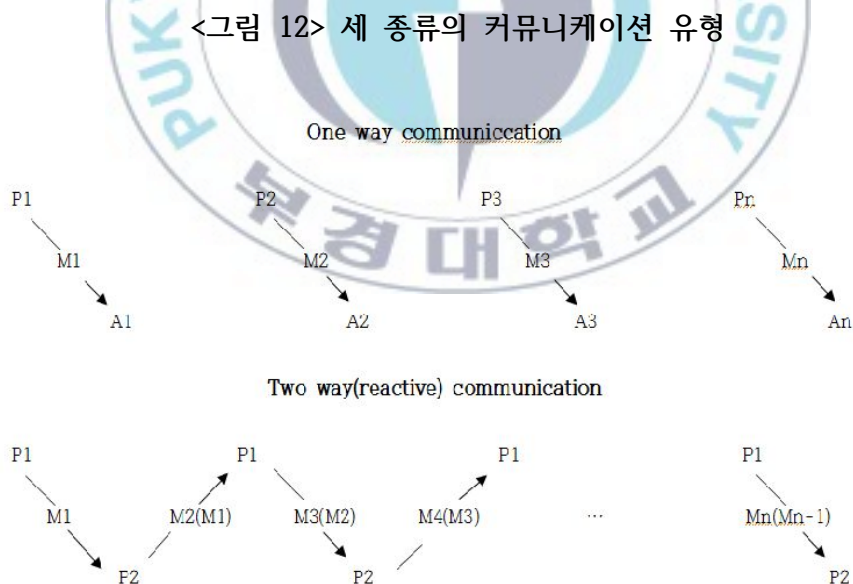
그들의 모델은 송신자에서 수용자에게 메시지가 단순히 전달되는 선형적인 과정으로써의 커뮤니케이션에 해당된다. 단순한 메시지 전달과정 측면에 입각한 모델이라고 할 수 있다. 그러나 오늘날의 커뮤니케이션은 다양한 문화와 맥락, 시공간에 제약이 없는 다양한 미디어, 글로 표현할 수 없는 복잡한 메시지를 주고받는 상황 속에서 이루어지고 있다.

오늘날의 커뮤니케이션 환경을 설명하는 데 있어 본 연구는 플루서의 대화와 담론형 커뮤니케이션을 활용하여 이야기하고자 한다. 플루서의 담론형 커뮤니케이션이 바로 쉘넨과 위버가 말하는 송신자와 수신자의 구분이 분명하고 일방향 커뮤니케이션의 특징이 강하게 나타난다. 더 나아가 대화형 미디어의 커뮤니케이션에서 쉘넨과 위버의 모델에서는 볼 수 없었던 직간접적인 반론이 가능해진다. 플루서는 커뮤니케이션을 통한 인간관계의 변화에 초점을 맞추고 있다. 그는 미디어와 코드가 운반하는 정보의 내용과 그 함의를 적출하기 전에 그 정보를 감싸고 있는 특수하게 구조화된 상황(‘미디어적 환경’과 코드)을 먼저 인식할 것을 요구한다(김겸섭, 2011, p.184).

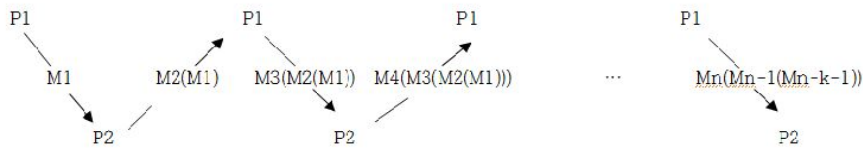
그의 이론의 중심에는 문화기술의 인류를 토대로 하는 상징적 코드의 현상학이라는 플루서 미디어이론의 테제가 놓여있다. ‘코드화의 과정’속에서 두 가지 형식으로 미디어를 구분하고 있다. 그것은 바로 ‘담론’과 ‘대화’이다. 여기서 ‘대화’는 새로운 정보를 창조하는 데 필수적이고 새로운 정보는 이미 존재하는 정보의 재조합으로 가능해진다. 반면 새로운 정보는 ‘담론’안에 저장된다. 이러한 담론의 목적은 정보를 저장, 보존하는 것이며 미래의 세대에게 전파하는 것이다. 만약 이러한 정보가 가치가 없다면 현재의 대화는 아무런 기능을 하지 못한다. 그리고 반대로 새로운 정보가 저장되지 않는다면 담론은 존재할 수 없게 된다. 따라서 담론과 대화는 서로 의존하며 상호보완적인 특징을 가지고 있다. 쉘넨과 위버의 모델이 선형적인 전달차원의 커뮤니케이션 모델이었다면, 플루서모델은 단순한 일방향적 커뮤니케이션을 보완할 수 있는 대화형(비선형적) 커뮤니케이션 모델이 있다. 플루서는 단순히 담론으로 난무한 시대에 대화적 사회가 필요하다는 대화만을 추구하는 것이 아니고 담론과 대화의 협업을 이루는, 텔레마틱 사회를 추구하고 있다. 플루서와 비슷한 모델로서 다음 라파엘리의 커뮤니케이션 모델(Rafaeli, 1988)을 들 수 있다.

(3) 뉴미디어의 상호작용적 커뮤니케이션

일반적으로 상호작용성을 커뮤니케이션의 특성으로 간주하는 모델에서는 메시지 사이의 연속적인 연계성을 강조하고, 그 과정에 중심을 두는 1차원성 개념으로 상호작용성을 이해한다. 이 정의에서 상호작용성은 ‘동시적이고 지속적인 교환이 일어나는 하나의 커뮤니케이션 조건인데, 이런 교환은 일종의 사회적인 결합력을 갖는다’고 본다. 라파엘리와 그의 동료는 세 종류의 커뮤니케이션을 통해 상호작용성을 설명하고자 시도하였다. <그림 12>에서 보여주듯이, 세 번째 상호작용적 커뮤니케이션은 다른 일방향 또는 양방향 커뮤니케이션과 다르다.



Interactive communication



KEY

P Person

M Message(numbered by temporal sequence)

A Audience

자료 : [Rafacli, S.](#) & [Sudweeks, F.](#) (1997). Networked Interactivity.

출처: 『인터랙티브 미디어와 놀이』(53쪽), 김영용, 2007, 커뮤니케이션북스.

그림의 맨 위에 제시된 첫 번째 일방향 커뮤니케이션의 전형적인 미디어는 전통적인 텔레비전이나 라디오이다. <그림 12>에서 보여주듯이 한 사람 또는 소수의 사람들(P1, P2, P3 ……Pn)이 방송을 통해 일방적으로 메시지(M1, M2, M3……Mn)를 보내면, 수많은 사람들(A1, A2, A3……An)은 그 메시지를 듣거나 보게 된다. 일방향 커뮤니케이션에서는 듣는 사람의 반응은 없다.

두 번째 양방향 커뮤니케이션에서는 메시지(M1)를 받은 사람(P2)이 다른 사람(P1)에게 또 다른 메시지(M2)로 반응한다. 이때 반응 메시지는 바로 앞의 메시지에 대한 반응이다. 즉 M2는 M1에 대한 반응이고, M3는 M2에 대한 반응, M4는 M3에 대한 반응일 뿐이다. 여기서 말하는 양방향적 커뮤니케이션은 세 번째 상호작용적 커뮤니케이션과 비슷해 보이지만, 실제로는 서로 다른 개념이다.

상호작용적 커뮤니케이션은 양방향 커뮤니케이션과 달리 모든 반응 메시지가 이미 앞서 발행한 ‘모든’메시지에 의해서 영향을 받을 뿐만 아니라, 또한 앞선 메시지의 반응이 취한 형식이나 방법에 의해서도 영향을 받는다. 이런 커뮤니케이션 과정에 참여한 두 사람은 상호작용을 통해 서로 공유된

의미를 갖게 된다. 여기서 ‘공유된 의미를 갖는다는 것’은 ‘말한 것’과 ‘들은 것’이 하나로 일치되는 것을 말한다.

위에서 논의한 세 번째 상호작용적 커뮤니케이션은 두 사람 사이의 커뮤니케이션 과정에서 양측이 예측성(prediction)을 요구한다는 상호 동시교류적 관점(transactional perspective)과 유사한 측면이 있다. 상대방에 대한 예측을 토대로 메시지 전략을 선택하기 때문이다. 예를 들어 A와 B가 서로 반응과 재반응을 계속하는 과정에서 상대방에 대한 상호간 예측은 그들의 반응과 재반응을 결정하는 데 중요한 영향을 미치게 된다는 이론적 관점이다(김영용, 2007, P.51-54).

라파엘리는 상호작용성을 비상호작용적인 양방향 커뮤니케이션, 유사 상호작용적인 반응 커뮤니케이션, 완전한 상호작용적 커뮤니케이션 등 세 가지 수준으로 구분하여 설명하고 있다. 라파엘리는 또 자신의 연구를 발전시켜 일방향 커뮤니케이션, 양방향 커뮤니케이션, 상호작용 커뮤니케이션 등 3개의 커뮤니케이션 모델을 제시하면서 양방향성과 상호작용성을 구분하였다. 즉, 라파엘리는 양방향 커뮤니케이션은 반응하는 형식의 커뮤니케이션이며, 상호작용은 후행 메시지가 선행 메시지를 반영할 뿐만 아니라, 선행 메시지들 간에 관계성까지 고려할 것을 요구한다고 설명했다. 상호작용성은 이러한 커뮤니케이션 과정을 통해 참여와 사회성을 유도하면서 사회적 실재를 형성하게 된다.

2) 담론형 커뮤니케이션과 대화형 커뮤니케이션

미디어학에서 자주 거론되는 벤야민, 아도르노와 호르크 하이머, 안더스, 매크루언을 비롯한 토론토 학파의 이론가들은 디지털 시대를 살지 않았다.

그들은 다만 아날로그 전파 미디어를 경험했고 그 속에서 희망과 절망을 보았다. 반면 플루서는 20세기말 테크놀로지의 비약적 발전과 컴퓨터가 가져다 줄 미디어 생태계의 변화를 경험했다. 그러나 그는 우리가 목도하고 있는 본격적인 디지털 시대를 맞이하지 못하고 1991년 불의의 교통사고로 생을 마감했다. 그렇지만 그는 문자시대(역사시대)에서 ‘기술적 형상’(das technische Bild)의 시대로의 이행기를 살면서 디지털 시대에 벌어질 미디어 현상과 문제들을 예견한 인물로 평가된다(김검섭, 2011, p. 178).

인간 커뮤니케이션은, 이제까지 이해된 것처럼 죽음에 이르는 한 인생의 무의미함과 고독을 잊어버리려는 의도에서 일어난다. 이 의도는 코드화된 세계, 정돈된 상징들로 건설된 세계를 세움으로써 커뮤니케이션에 도달하려는 시도를 한다. 이러한 과정에서 획득된 정보는 축적되고 기억된다. 우리는 이제부터 정보의 획득과 기억에 관한 내용을 다루게 될 것이다. 인간은 정보를 생산하는 데 어떤 결정을 내려야 하고, 어떻게 이 정보를 보존할 것인가?

정보를 생산하기 위해 정보를 교환하면서 새로운 정보가 합성될 것에 근거하여 다양하게 정보를 주고받는 것을 대화적 커뮤니케이션 형식이라고 한다. 그와는 반대로 정보를 보존하기 위해 분배된 정보가 자연의 엔트로피적 작용에 저항할 것에 근거하여 정보를 축적할 수 있으리라는 생각으로 존재하는 정보를 분배하는 것을 담론적(論的) 커뮤니케이션 형식이라고 한다.

플루서가 제시한 것에 따르면 대화(Dialog)가 탄생하기 위해서는 대화에 참가하는 사람들이 이전의 담론(Diskurs)의 축적된 정보를 사용해야만 대화가 이루어진다. 그 반대로 담론이 탄생하기 위해서는 정보의 분배자(송신자)가 이전의 대화에서 생산된 정보를 소유해야만 담론이 이루어진다. 이것은 대화와 담론 중 어떤 것이 더 우선하느냐는 무의미한 질문에 대해서 설명해준다. 또한 모든 대화는 교환에서 출발한 하나의 담론으로 간주될 수

있고 또 모든 담론은 대화의 일부분으로 생각될 수 있다. 그 예로 전문 과학 서적은 따로 떼어놓고 보면 담론으로 해석할 수 있으나 다른 서적의 맥락에서 보면 이 전문 과학 서적은 과학적 대화의 일부로 해석될 수 있다.

서론에서 말한 것과 같이 고독을 극복하고 인생에 의미를 부여하려는 의도로 수행되는 커뮤니케이션은, 담론과 대화에 같은 비중을 둘 때만 가능하다. 실제로도 플루서는 담론과 대화가 공존하는 사회가 가장 이상적이라 이야기했다. 담론이 지배적이라면 인간은 소위 '정보원'과 끊임없이 접촉할지라도 고독을 느낀다. 그리고 대화가 담론보다 우세할 때 인간은 대화가 있음에도 불구하고 '역사로부터 단절되기' 때문에 고독을 느끼게 된다(Vilem Flusser. 2001, p.19~20).

(1) 담론의 의미와 담론형 미디어론

“담론”이란 용어는 철학, 사회학, 언어학, 사회심리학, 비평 등 다양한 분야에서 널리 사용되고 있는 용어이다. 그러나 이 용어는 마치 그 용어의 사용이 상식인 것처럼 정의되지 않은 채로 사용되고 있다. 담론이란 용어는 문자적, 비문자적 텍스트들을 분석하는 데 광범위하게 사용되며, 애매하고 때때로 모호하기까지 한 방식으로 특정의 이론적 세련화를 표시하기 위해 서도 종종 사용된다. 담론은 문학이나 비판 이론에서 어떤 용어보다도 의미 작용의 범위가 넓으면서도 가장 정의되지 않은 채 사용되고 있다. 용어가 지닌 의미의 범위를 한정하는 가장 분명한 방법은 사전을 찾아보는 것이 될 것이다. 그러나 여기서 이 용어 담론의 보다 일반적인 의미와 이론적 사용 방식은 매우 복잡하게 연결된 것으로 보인다. 그것은 이론적 의미들이 보다 일반적인 의미들과 항상 중첩되기 때문이다. 용어의 일반적 의미는 뒤

섞여 엇갈리면서 발달해 왔다(Mills Sara, 2001, p.11).

담론 : 1. 언어를 통한 의사소통; 말하기, 대화(회화) ; 2. 연설이나 글쓰기를 통한 주제에 대한 형식적 접근; 3. 한 문장이상의 언어적 현상을 분석하기 위해서 언어학자들에 의해서 사용된 텍스트의 단위; 4. 담론하기; 토론할 수 있는 능력(옛 용법 archaic); 5. 무엇에 관해서 연설하다; 무언가에 관해서 공식적으로 말하거나 문서를 작성하다; 6. 토론하다; 7.발성하다[to give forth(옛용법), (음악)]

(14세기 중세의 라틴어에서 연원. discursus 논증하다, 라틴어에서 연원한 의미로 이리저리로 달리다 running to and fro, discurrere). (콜린 콘사이즈 영어 사전, 1988)

여기서 플루서의 담론은 위의 5번 개념과 가장 가깝다. 플루서의 담론은 자연의 엔트로피 작용으로부터 정보를 보존하기 위해 사용가능한 정보를 분배하는 방법으로, 송신자의 기억에서 수신자의 기억으로 일방적인 정보 분배를 말한다. 예를 들면 포스터, 영화관이 이에 해당한다. 이 경우 정보의 분배로 인해 정보의 총량은 커지지만, 어떤 새로운 정보가 탄생되지는 않는다. 이 ‘분배’의 방법은 다양한 담론의 구조들에서 두 가지 문제를 해결해야 한다. 그 하나는 담론의 송신자가 정보를 분배할 때 ‘잡음’이 침투해 정보가 변형되지 않도록 주의해야만 한다. 왜냐하면 담론은 정보를 받게 하는 의도를 가지고 있기 때문에 원래 정보의 ‘충실함’을 보존해야 성공할 수 있다. 두 번째 문제로는 담론의 송신자가 정보를 분배할 때 수신자가 받은 정보로 미래의 송신자가 되도록 만들어야 한다. 그 과정은 담론은 ‘발전’할 수 있어야 한다. 왜냐하면 담론은 사용가능한 ‘정보의 흐름’을 보장해야 성공하기 때문이다. 일방적인 정보전달이기에 사전의 다른 의미인 회

화와 대화라는 상호작용적인 의미와는 다르다.

담론은 가장 광범위한 의미로 이해되어야 한다. 화자와 청자를 상정하는 모든 발화 중에서 어떤 식으로든지 타인에게 영향을 미치려는 의도가 화자에게 있는 발화라면 담론으로 인정되어야 한다(Mills Sara, 2001, p.19).

에밀은 담론은 어떤 식으로든지 타인에게 영향을 미치는 의도가 있다고 하였다.

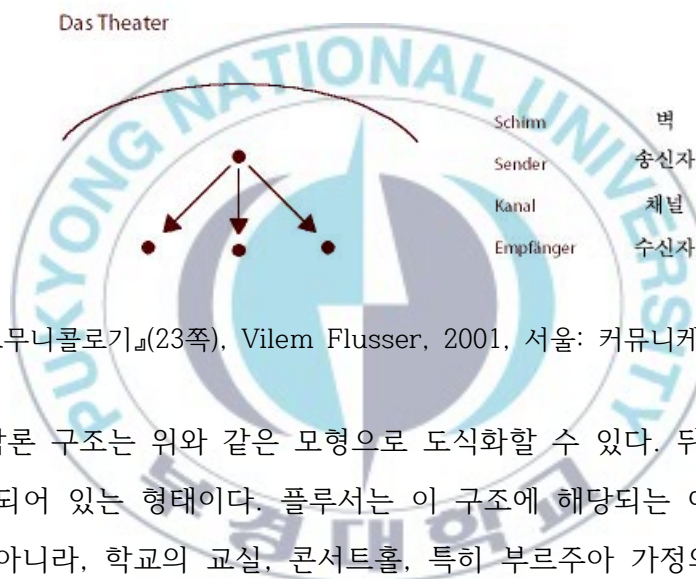
담론은 자연의 엔트로피적 작용으로부터 정보를 보존하기 위해 사용 가능한 정보를 분배하는 방법이다. 담론은 두 가지 목적을 가지고 수행된다. 첫째로, 정보를 분배하는 송신자가 정보를 분배할 때, 이 정보가 변형되지 않도록 주의해야 한다. 분배 과정 속에 잡음이 침투할 시에는 정보가 변형되기 때문이다. 담론은 정보를 전달받게 하는 의도를 가지고 있기 때문에 성공적인 담론이 되기 위해서는 원 정보의 충실함을 보존해야 한다. 다음으로는 담론의 송신자는 정보를 수신 받은 수신자를 훗날의 송신자로 만들어야 한다, 이것은 수신자가 받은 정보를 나중에 계속해서 송신할 수 있을 정도로 기억 속에 저장하도록 유도해야 한다. 이 담론은 발전할 수 있게 된다. 담론은 정보의 흐름을 생산함으로써 사용 가능한 정보를 전달 받게 하려는 의도로 수행되기 때문이다. 정보의 충실함과 정보의 발전은 서로 일치되기가 어렵다. 이 두 가지 요구를 조화시킬 수 있는 성공적인 담론 구조들을 완성시키는 일이 문제로 떠오르게 된다.

다음에서는 상황을 특징짓는 많은 담론 구조 중에서 네 가지 구조가 이야기된다. 송신자를 둘러싸고 반원을 형성하는 수용자들에게 정보가 분배되도록 하는 극장형 담론 구조, 송신자의 전 주위에서 정보가 분배되도록 하는 원형극장형 담론 구조, 정보가 단계적 혹은 한 걸음, 한 걸음씩 분배되도록 하는 피라미드형 담론 구조, 정보가 분배되도록 하기 위해 가지를 침으

로써 정보가 분할되도록 하는 나무형 담론 구조가 바로 그것이다. 순서대로 살펴보도록 하자.

① 극장형 담론

<그림 13> 극장형 담론모델



출처: 『코뮤니콜로지』(23쪽), Vilem Flusser, 2001, 서울: 커뮤니케이션북스.

극장형 담론 구조는 위와 같은 모형으로 도식화할 수 있다. 뒤가 막혀있고 앞이 개방되어 있는 형태이다. 플루서는 이 구조에 해당되는 예로 극장 그 자체뿐만 아니라, 학교의 교실, 콘서트홀, 특히 부르주아 가정의 거실을 들었다. 위와 같은 예시들에서 (그 밖의 다른 극장형 담론 구조에 해당되는 다른 예시들 또한) 송신자의 뒤쪽으로 위치한 오목한 벽과, 송신자와 반원형으로 분포한 수신자들을 연결하는 채널이 나타난다. 이 구조에서 송신자는 분배되어야 할 정보가 저장되어 있는 기억이고 수신자는 훗날에 전달될 수 있게 하는 분배된 정보가 저장되어 있는 기억이다. 채널은 분배되는 정보의 운반자이다. 송신자의 뒤쪽으로 위치한 오목한 벽은 외부의 소음을 차단함과 동시에 확정기와 같은 기능을 수행한다.

이 구조 속에서 송신자와 수신자는 서로 마주보고 있다. 정보의 충실함은

외부 세계와 차단하는 벽에 의해서 보장될 수 있다. 정보의 발전은 수신자가 적극적으로 송신자에게 다가간다거나, 송신할 수 있기 때문에 보장될 수 있다.

그러나 극장형 담론 구조는 외부의 소음은 차단할 수 있지만 내부의 잡음을 허용한다. 이는 원래의 정보가 내부에서 생기는 잡음에 의해 변질될 위험을 항상 동반하게 된다. 이것은 정보의 충실함을 추구함에 있어 극장형 담론 구조가 약점을 갖는 것이다. 극장형 담론 구조는 분배된 정보를 전달 받는 수신자들에게 정보에 대한 책임을 갖게 만들고, 그들을 미래의 송신자로 만드는 기능을 수행하는 데에 탁월한 구조이다. 허나 정보의 충실함을 강조하려면 다른 담론 구조가 선택되어야 한다(Vilem Flusser, 2001, p.23~25).

송신자의 등 뒤에는 상황을 차단하는 벽이 있다. 이에 반해 상황은 수용자들의 등 뒤에서 개방되어 있다. 극장형 미디어들의 반(半)개방성, 즉 송신자의 차단과 함께 수용자의 무한성은 이 미디어 유형에서 다른 측면과는 달리 본질적이다. 예를 들면 수용자들은 이때 학급처럼 움직이지 않거나 그림 전시회처럼 움직이면서 송신자를 마주볼 수 있으며, 혹은 송신자는 메시지를 강의에서처럼 오리지널로서 혹은 영화관 속에서처럼 복사된 것으로서 송출할 수 있다. 이 미디어에서 결정적인 것은 이것이 아니고 벽이다. 그리고 그 결과로 나타난 사실은 수용자들이 메시지를 수용하기 위해서 벽을 향해야 한다는 것이다.

수용자의 입장에서 보면 이 기능은 분명하다 : 이 벽은 송신자를 향해야 한다는 것을 수용자에게 부과한 요청이다. 이러한 요청은 포스터에서처럼 떠버리 장사 같을 수 있고, 동화를 들려주는 할머니의 팔걸이의자처럼 습관적인 조건일 수도 있으며, 초등학생 칠판에서처럼 법률에 의거할 수 있고 혹은 낙서로 굵혀진 수도원 벽처럼 비열할 수도 있다 - 항상 수용자가 벽

을 향한다는 것과 이러한 의미에서 수용자의 준비 태세를 필요로 한다. 그리고 이것은 실제로 극장형 미디어들의 분위기다 : 이는 수용자가 담론들을 수용하려는 결정을 내릴 때만 수용되는 담론들이다. 물론 이 벽은 그 명령이 수용자에게 불가피하고 그러한 의미에서 무조건적 명령이 되도록 구성될 수 있다. 다시 말해서 학교 칠판의 경우처럼 외적인 강제를 통해서, 혹은 포스터의 경우처럼 섬세한 조작을 통해서 구성될 수 있다. 그러나 송신자를 향한 수용자의 개방은 이 미디어의 특징이다.

송신자의 입장에서 보면 벽의 기능은 덜 분명하지만, 똑같이 중요하다. 벽은 송신자의 등을 덮는다. 그리고 이 표현은 적어도 두 가지 의미로 해석된다. 벽은 송신자를 보호하기에 극장형 미디어가 피라미드, 나무, 그리고 원형극장처럼 공개적이고 정치적인 공간에서 있지 않도록 작용한다. 그리고 벽은 조개처럼 송신자의 등 뒤에서 기능하기에 메시지가 방향이 없이 공간 속에서 상실되는 것을 방지한다. 벽 덕분에 극장형 미디어는 메시지가 폐쇄된 공간으로부터 공개된 공간과 특정한 방향으로, 즉 특정한 수신자에게 송출되도록 하는 일종의 깔때기다.

극장형 미디어들을 더 정확히 설명하기 위해서는 그리스의 극장이 모델로 사용될 수 있다. 벽 앞에 반원, 곧 스케네(Skene, 고대 극장에서 앞 무대의 후면에 접해 있는 분장실이 딸린 목조 건물 : 역자 주)가 있다. 이것은 공연자의 장소다. 공연 그 자체는 하나의 행위(드라마)이고, 공연자는 배우다(드론테스). 공연자의 머리 위에는 공연을 완전히 끝내기 위해 신이 장면 위로 떨어지게 하는 기계가 걸려 있다. 스케네 주위에는 합창가무단들이 서 있는 또 하나의 다른 반원이 있다(프로제니움). 이들은 공연자와 관객 간에 놓은 일종의 중간 세계다 : 이 합창 가무단들은 공연 그 자체에는 아무런 영향을 끼치지 않지만 관객에 의해 함께 수용되는 해설들과 더불어 공연을 동반한다. 합창 가무단들은 지휘자(코리펜)를 두며 두 개의 가절(歌節)로 분

할된다 : 서곡과 대단원 곡. 관객들은 콘서트처럼 상승하는 프로페니움의 확장 형태에서 앉아 있다. 즉 관객들은 확장되었지만 무대를 마주하고 계속 조용해지는 합창 가무단이며 이에 상응해 이들 합창 가무단들과, 다시 말해서 공연의 서곡 혹은 대단원 곡에 해당하는 측면과 동일시될 수 있다. 그리스의 극장은 드라마에 참여한 관람이라는 특수한 의미에서 고찰(테오리아)의 장소이다.

이 모델에서 중요한 것은 외관상 배우와 합창 가무단 간에(얘기를 들려주는 할머니와 손자 간에, 선동 장치가와 고향을 지르는 군중 간에, 영화와 소리 지르는 관객 간에 존재하는 대화적 요소다. 이때 중요한 문제는 진정한 대화가 아니다. 왜냐하면 정보가 송신자로부터 수용자의 방향으로 흐르기 때문이다(이로써 수많은 극장형 미디어가 대화를 허용한다는 것을 부인하려고 하지 않고서도 그렇다 - 다만 이때 중요한 문제는 극장에서 본질적인 것이 아니다). 담론의 과정에 수용자들이 능동적으로 참여한다. 이 참여는 벽을 향한 개방의 결과이고, 원형극장형 담론과 비교하면 극장형 담론에 특수한 특징을 부여한다. 수용자들은 송신자가 말을 걸어온 것처럼 느낀다. 극장형 담론은 직접적인 대답이 요청되지 않는다는 의미에서 책임을 부과하지 않는다. 그렇다고 이 담론의 목적이 원형극장형 담론에서처럼 무책임한 수용자를 창조하는 것은 아니다.

극장형 미디어들이 기본적 혹은 '자연적'으로 간주된다는 사실은 부르주아적 가정이 최근까지 이러한 미디어 유형에 속했다는 것과 우리가 부르주아적 가정을 기본적 혹은 '자연적'으로 여기려는 경향을 띠고 있다는 것에서 설명된다. 적어도 이데올로기에 따르면 이 가정은 송신자와 수용자로 분할되었다(어머니와 어린이들). 극장의 벽은 얘기를 들려주고, 기대며, 모범을 보여 주는 어머니의 등 뒤에 있는 친숙한 벽난로와 같은 것이었다. 어린이들은 반원을 형성하면서 수용했고, 어머니를 마주보고 개방되어 있었다. 가

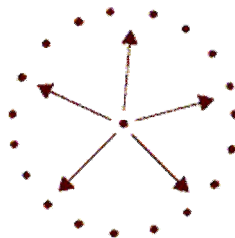
정은 이론적으로 가부장적인 측면 때문에 극장의 어머니 - 어린이들 구조가 단지 그 속에 설치된 피라미드 구조를(권위, 위계질서, 전통 등을) 추가적으로 가지고 있다. 그러나 실제로 아버지는 부르주아 가정에서 낮은 존재이다.

부르주아적 빅토리아 가정 자체는 송신자와 어머니가 아니라 은퇴한 할아버지 할머니였던 원초적인 중세 부르주아 가정의 몰락 현상이었다. 중세의 할머니가 동화를 들려주고 민요를 불러주는 데 반해, 이상화된 빅토리아 시대의 어머니가 책을 읽어 주었고 악보를 보고 노래를 불러 주었다는 사실은 세기의 전환기에 원형극장형 미디어들이 이미 침입했음을 증명한다. 그러나 가정이 서커스 속으로 들어가고, 텔레비전을 통해 벽이 허물어지며, 축구와 자유 시간을 통해 부모와 어린이가 형제자매가 되고, 노래 부르기를 통해 어린이들이 서로 형제자매가 되며, 대중문화를 통해 성인들이 서로 형제자매가 되는 것은 최근의 현상이다(Vilem Flusser, 2001, p.297~301).

② 원형극장형 담론

<그림 14> 원형극장형 담론모델

Das Amphitheater



출처: 『코뮤니콜로지』(29쪽), Vilem Flusser, 2001, 서울: 커뮤니케이션박스.

원형극장형 담론 구조는 극장형 담론 구조의 완성형이라 할 수 있다. 극장형 담론 구조에 나타나는 벽을 제거함으로써 무경계를 이룬다. 가장 쉽게 이해할 수 있는 예로는 방송, 미디어가 여기에 해당된다. 송신자는 영원히 송신만 하고, 수신자는 영원히 수신만 한다. 정보의 책임이 이루어지지 않는다.

이 구조는 다음과 같은 요소로 구성되어 있다. 분배될 정보가 기억되어 있는 부유하는 송신자와 정보를 운반하는 송출 채널, 수신자가 그 요소들이다. 정보를 운반하는 채널에는 신문지, 전파, 필름 등이 있다.

이 구조의 특징은 채널들이 본질적으로 송신자와 수신자를 연결시키지 않는다는 것이다. 송신자는 수신자에게, 수신자는 송신자에게 보이지 않는다. TV를 떠올리면 이해가 쉬울 것이다. 이 담론 구조에서는 수신자들을 미래의 송신자로 전환시키는 것은 더 이상 필요하지 않다. 왜냐하면 송신자는 인간과 디스코테크, 비디오방, 도서관, 그리고 컴퓨터와 인공 지능적 기억들의 복합체이기 때문이다. 이 담론은 수신자들을 정보의 저장 식품(까먹는 통조림처럼)으로 전환시킴으로써 정보를 유지하고, 송신자를 영원히 작동시키기 때문에 정보의 흐름이 보장한다(Vilem Flusser, 2001, p.29~31).

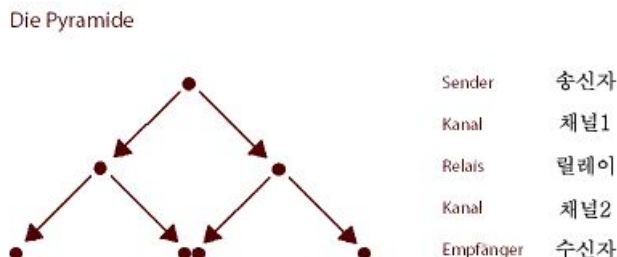
다른 모든 미디어와는 달리 원형극장형 미디어들에서는 송신자와 수용자가 분리되어 고찰될 수 있다. 그리고 양자 간의 정보 중계는 오랫동안 준비된 과정의 최종 산물일 뿐이다. 피라미드형 미디어들에서 이 분리는 송신자를 결정하는 미디어 내의 그의 지위이고, 나무형 미디어들에서 송신자와 수용자의 기능은 미디어의 역동성을 통해 주어져 있으며, 극장형 미디어들에서 송신자와 수용자는 서로 마주보고 있다. 세 가지 미디어 중 어떤 미디어에서도 송신자와 수용자는 서로 독립적으로 생각될 수 없다. 이에 반해 원형극장형 미디어들에서 송신자는 수용자의 존재로부터 어떤 짧은 기록도 얻을 수 없다 : 수용자는 송신자를 위한 커뮤니케이션 파트너가 아니고, 정

보를 공급해야 할 기억, 곧 사물이다.

원형극장형 미디어들의 원칙은 지평을 향한 메시지들을 주소 없이 송출하는 것이고, 이 미디어들의 동기는 도달 가능한 모든 기억과 송신자를 획일화하는 것이다 - 개별적인 수용자들 간의 전면적인 커뮤니케이션이 불가능한 상황에서 송신자와 수용자들 간의 전면적인 커뮤니케이션이 불가능한 상황에서 송신자와 수용자들 간의 전면적인 커뮤니케이션을 창조하는 것이다. 이러한 전면적이고 전체적인 커뮤니케이션이 오직 원형극장형 미디어들의 동시화를 통해 가능하다는 것과, 그러나 나중에 필요하게 될 것이라는 사실, 그리고 이때 모든 코드가 서로 번역 가능하게 될 것이라는 사실은 우리가 최근에야 비로소 성취해 낸 통찰이다. 신문, 라디오, 텔레비전, 우리의 가정에 배달되는 상품들, 백화점, 관광 등과 같은 원형극장형 미디어들이 등장한 이래로 우리가 대중미디어라고 명명하는 것들은 제대로 기능하기 시작했다(Vilem Flusser, 2001, p.301~302).

③ 피라미드형 담론

<그림 15> 피라미드형 담론모델



출처: 『코뮤니콜로지』(25쪽), Vilem Flusser, 2001, 서울: 커뮤니케이션북스.

피라미드형 담론 구조는 다른 말로 '위계질서형'이라고도 말한다. 조직체, 정당, 군대, 교회가 이에 해당되며 주로 파시즘과 같은 보수주의 성격을 띤다. 커뮤니케이션은 피라미드의 정점에서 아래로 내려오는 형태로 이루어지며, 정보를 원본 그대로 전달할 뿐이다. 피라미드형 커뮤니케이션에서 최고로 우선시 하는 것은 통제이며, 자유로운 커뮤니케이션은 무질서한 것으로 여기기 때문에 발생하지 못하도록 통제한다.

이 피라미드형 담론 구조는 송신자, 송신자와 릴레이를 연결하는 채널, 릴레이, 또 릴레이와 수신자들을 연결하는 채널, 그리고 수신자들로 이루어져 있다. 송신자는 분배될 정보가 저장되어 있는 기억이다 : 다른 말로는 작가라 한다. 작가와 릴레이를 연결시키는 채널 1은 릴레이가 작가로부터 정보를 전달받는 데 사용되는 운반체이고, 반대로 릴레이가 작가에게 재송신하는 데 사용되는 운반체이다. 릴레이는 작가가 송신한 정보를 수신자들에게 전달하기 전에 잡음을 제거하고 통제를 목적으로 작가에게 정보를 재송신할 때 재코드화하는 기억이다 : 릴레이는 다른 말로 권위자이다. 채널 2는 채널 1과는 달리 어떠한 재송출도 허용하지 않으며 수신자들에게 정보를 전달해주는 운반의 역할을 한다. 하단부에 위치한 수신자들은 분배된 정보를 전달받는 기억들이다. 대부분의 피라미드형 담론 구조에서 수많은 릴레이 과정과 권위의 위계질서가 존재하기 마련이다.

피라미드형 담론 구조는 원래 송신된 정보를 받는 데 극장형 담론 구조보다 더 적합하다. 정보의 충실함을 보존하기 위해 정보를 단계별로 재코드화하기 때문이다. 이에 반해 피라미드형 담론 구조는 정보의 발전, 즉 수신자를 미래의 송신자로 전환시키는 데 부적합하므로 한계가 드러난다. 피라미드형 담론 구조의 장점들을 살리기 위해서는 그 단점들을 제거해야 한다.

즉, '충실함'을 보존하기 위해서는 '발전'을 가능케 해야 한다. 그러자면 다음과 같은 담론 구조로 가는 구조적 변경이 뒤따라야 한다(Vilem

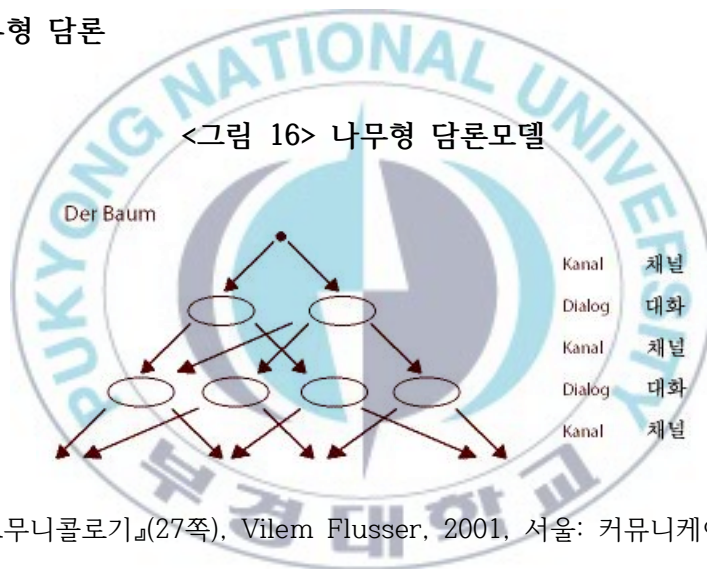
Flusser, 2001, p.25~26).

피라미드형 미디어들은 역사에서 빈번히 결정적인 커뮤니케이션 구조들로서 증명되었고, 로마 공화국 행정의 경우 매우 분명하게 관찰될 수 있다. 피라미드의 정상에는 정보의 신화적인 작가 로물루스(Romulus)와 그의 메시지(예 : 12진법 판)가 자리 잡고 있다. 이 메시지는 특별한 방법을 (전통을)통해 권위자가 되는 릴레이들에게 전달된다. 권위자들은 메시지를 해독하고(해석하고) 메시지를 재코드화함으로써(정제된 형태로 다시 계속 전달함으로써), 장관으로서 기능한다. 이러한 방식으로 장관과 석사가 형성한 이중의 위계질서는, 예를 들면 한편으로는 풍기 감찰관과 다른 한편으로는 주교, 전통(traditio) 덕택에 피라미드와 기저, 즉 수용자들과 결합되고, 종교(religio)를 통해 꼭대기, 즉 작가와 영원한 릴레이 방식으로 결합된다. 종교는 잡음을 차단하고 전통은 정보를 보존한다.

이 예는 다른 피라미드형 미디어들을 분석하는 것을 허용하고, 이는 로마가 의식적 혹은 무의식적으로 사용한 모델인 카톨릭 교회나 서양의 군대만을 지칭하지는 않는다. 모든 피라미드형 미디어들의 공통점은 권위적인 특징, 위계질서적 조직, 중계의 전통적이고 종교적인 방법, 그리고 석사적 기능과 장관적 기능의 차이이다. 교회에서 로물루스는 신과 일치하고, 12진법 판은 성경과 일치하며, 전통과 종교는 로마에서처럼 기능하고, 위계질서적 릴레이들은 석사적으로 예를 들면 교리 문답식 기능으로, 장관적으로는 예를 들면 사제적 기능으로 갈라지며, 그 목적은 원래의 정보를 가능한 원래 그대로 가능한 한 최대의 수용자들에게 분배하는 것이다. 군대에서 로물루스는 민족과 일치하고, 12진법 판은 헌법과 일치하며, 전통과 종교는 로마에서처럼 기능하고, 단지 이 전통과 종교는 규율과 애국주의를 지칭하며, 위계질서적 릴레이들은 석사적으로는 예를 들면 군인을 양성하는 기능으로, 장관적으로는 예를 들면 전술적 기능으로 분리되며, 그 목적은 로마와 교회

의 목적과 동일하다. 피라미드형 미디어들과 유사한 더 이상의 분석들은(예 : 은행, 정당, 산업 재벌 등) 위와 비교할 만한 결과들을 제공할 것이다. 현재 그러한 미디어들은 아직도 매우 중요하지만, 과거에 비해 더 적은 역할을 한다. 우리가 공산주의적 정당이 피라미드형 미디어들을 위한 매우 인상적인 예를 고려하면, 그러한 상황은 변할 것이다(Vilem Flusser, 2001, p.294~295).

④ 나무형 담론



나무형 담론 구조는 피라미드형 담론 구조와 유사하지만 동시에 수평적인 소통이 일어난다는 것과 최종 수신자가 없다는 것이 상이한 점이다. 이 담론 구조의 예는 과학과 기술의 담론이라고 할 수 있다. 또한 진보적인 산업 조직, 예술계 등을 들 수도 있겠다.

나무형 담론의 구조는 다음과 같은 요소들로 이루어져 있다. 담론의 추론을 통해서만 가시화되는 정보의 송신자, 정보가 대화로 중계될 때 운반하는 채널들, (이 채널들은 대부분 책, 잡지, 별쇄본 등이다) 그리고 수신된 정보

를 분석, 재코드화하여 새로운 정보를 창출하기 위해 다른 정보와 합성하여 대화의 순환 고리에 넘겨주는 기능을 수행하는 기억들로 이루어진 대화들이다.

나무형 담론 구조는 특징은 원천적인 정보를 발전적으로 분해하고 재코드화하는 것이며, 그럼으로써 새로운 정보를 끊임없이 창조하는 것이다. 이러한 경향은 정보의 폭발을 통해 정보 파편들이 흩어지는 방향을 교차시키게 된다. 따라서 나무형 담론 구조는 정보를 발전시키는 데 가장 이상적인 담론 구조로 간주될 수 있다. 이에 반해 정보의 충실함이라는 문제를 해결하는 데는 큰 공헌을 하지 못한다(Vilem Flusser, 2001, p.27~28).

나무형 미디어들은 피라미드형 미디어들과(기타 유사한 미디어들과) 특히 두 가지 측면에서 차별된다 : 이 미디어들은 정상을 가지고 있지 않기 때문에 원래의, 신화적인 작가를 두지 않고, 중계의 중간단계들은 릴레이들이 아니라 대화적 처리 위치들을 형성한다. 담론 과정은 예컨대 다음과 같은 전개된다 : 어떤 대화가 하나의 중요하고 분배되어야 할 정보를 산출한다. 이 정보는 말하자면 서로 대화적 미디어들을 사용하는 수용자 그룹을 향해 위로 흐른다. 이 위원회는 수용된 정보를 분석하고 분해함으로써 정보를 처리한다. 이렇게 탄생된 정보의 파편들은 새로 분석되고 그러한 방식으로 중계되기 위해서 동일한 방식으로 다른 그룹들로 중계된다. 이러한 담론 종류의 수용자들은, 말하자면 담론 나무의 꼭대기들은 그들의 기억 속에서 오직 정보의 파편들을 저장할 뿐이고, 종합으로 유도하는 파편들의 통일은 나무형 미디어 내에서는 이루어지지 않는다. 정보를 처리하는 대화들의 폐쇄적인 그룹들에서 탄생된 부풀어진 정보의 홍수를 담론적으로 구조화하는 것이 이 담론 미디어들의 목적은 아니다. 다시 말해서 불필요한 정보과잉을 방지하는 것, 모순적인 정보들을 비교하는 것, 그리고 조망이 불가능한 정보군(情報群)을 체계화하는 것은 그 목적이 아니다. 이 담론 미디어의 주된

문제는 정보의 저장뿐만 아니라 정보 처리의 신속성과 관련된 인간 기억의 한계성이다. 그리고 이것은 왜 그러한 미디어들에서 인간적인 기억들과 인공 지능적인 기억들이 더욱더 분명하게 협동하는 가를 설명한다.

나무형 미디어들과 피라미드형 미디어들을 비교하면, 바로 나무형 미디어들에서 그 피라미드적 원천을 아직 인식할 수 있다. 실제로 나무형 미디어들이 피라미드적 미디어들에서 탄생한 것은 그렇게 오래 전의 사건은 아니고, 부분적으로 이 미디어들은 피라미드형 미디어들의 부정으로서 탄생되었다. 과학적 권위와 군대의 권위가 모든 측면에서 공통점을 가지고 있지 않을지라도, 이 미디어들 역시 권위적인 특징을 가지고 있다. 왜냐하면 나무형 구조들 속에서 중계는 전통과 종교를 통해서가 아니라, 비판과 분석을 통해 일어나기 때문이다. 이로써 권위와 위계질서는 나무형 구조 속에서 피라미드형 구조와는 반대로 스스로 축소되지 않는 반복 가능성의 측면을 획득한다. 이러한 비교에서 눈에 확 띄는 결정적인 차이는 나무형 미디어들에서 중요한 문제가 피라미드형 미디어들에서와 같은 정보에 대한 충실성, 곧 '신의(信義)'가 아니라, 정보의 분해와 새로운 처리, 즉 의심이라는 것이다. 우리는 우리의 장면을 피상적으로 살펴보면 나무형 미디어들이 피라미드형 미디어들을 광범위하게 대체시켜 장면을 지배하고 있다는 인상을 받는다. 특히 과학적인 연구 기관들, 출판물, 기술 및 테크놀로지 실험실의 형태에서, 기술 지배주의와 계속 분화되는 전문화의 현상 속에서 그렇다. 그러나 그러한 인상은 단지 하나의 측면일 뿐이고, 우리가 그 속에 살고 있는 커뮤니케이션 장면의 가장 중요한 측면은 아니다(Vilem Flusser, 2001, p.295~296).

(2) 대화의 의미와 대화형 미디어론

미하일 바흐친(Mikhail Bakhtin)은 러시아 철학자로, 그가 말하는 대화의 개념의 핵심은 발언(utterance), 즉 두 사람 사이에 말이나 글로 쓰여 지는 교환의 단위이다. 문맥으로부터 뽑은 문장(sentence)과는 달리 발언은 문맥 안에서 말하여진 언어를 뜻한다. 발언은 주제(theme) -대화의 내용, 주제에 대한 커뮤니케이터의 태도, 언급된 존재에 의한 반응의 정도 등을 포함한다. 그렇게 되면 커뮤니케이터라는 생각을 표현하며 그것에 대한 평가를 내리고 말을 한 사람으로부터 일종의 반응을 기대한다. 화자는 다른 사람의 관점을 기대하고, 그 기대에 따라 그 또는 그녀의 커뮤니케이션에 적응할 뿐 아니라 응답, 평가 그리고 그들 자신의 발언을 시작함에 따라 실제로 참여하게 된다.

그렇다면 대화는 다른 사람과 하게 되는 상호작용의 복잡한 거미줄이다. 수업토론의 일부로 당신이 하는 이야기는 수업의 다른 학생들 - 교실 안, 밖 모두 -로부터도 이해를 얻어야만 한다. 이러한 상호작용들은 보다 큰 어떤 것의 일부로서만이 이해될 수 있다. 바흐친은 이렇게 설명하고 있다 :

살아있는 발언이란 사회적으로 특정한 환경의 역사적 순간에 의미와 유형을 가진 것이다. 이는 살아있는 수천 개의 대화에 색채를 더한다. 이 대화는 하나의 발언에 관한 주어진 주제에 대해 사회-대화적으로 짜여져 있다. 그러므로 살아있는 발언이란 사회적 대화의 적극적인 참여자가 안 될 수 없다 (Mikhail M. Bakhtin, 1981, p.276).

대화는 또한 대화 속에서 참가자들의 지속적인 재 정의에 기여하는 맥락화되고, 진행 중이며 진화하는 당면 과제를 나타낸다. 대화의 산물과 잠재성은 끝이 없다. 대화의 과정은 다양하게 풍부하다. 양 쪽 모두 그 안에서

자신과 상대에 대해 배울 수 있는 과정이다. 그렇다면 대화는 “잠재성을 발견할 뿐 아니라 활성화시킨다.” 대화에서 각 참가자들은 다른 사람에 의해 제시될 수도 있는 가능성에 대해 개방적이며, 각각은 대화를 통해 풍요로워지고, 각각은 상호작용 안에서 만들어진 미래의 공동 창조자이다. 미래는 상호작용이 변화하는 것처럼 항상 변화한다.

바흐친은 대화를 독백(monologue)과 대비시켰다(그는 간혹 독백을 대신하여 최종(finalization)이란 용어를 사용하기도 했다). 이것은 상호작용이 정체되고, 폐쇄되며, 사멸했을 때 발생한다. 특정한 것에 대한 매일의 약속에 함축된 잠재성은 추상, 일반화에서 그 길을 잃었으며 다양한 목소리들이 사라지고 주제들이 독단적이며 정당들 사이에 상호적 풍요가 존재하지 않으므로 그 순간을 차지하는 데 실패하게 된다. 사고하고 행동하는 습관적인 방식들은 이러한 독백 및 문맥과의 무관성을 만들어낸다. 그러나 이러한 것들은 또한 초월될 수 있다.

바흐친은 대화는 또한 문화를 형성한다고 하였다. 왜냐하면 모든 대화적 상호작용은 다른 사람의 관점에서 각각의 문화를 바라보는 것이기 때문이다. 우리는 다른 사람과의 상호작용에서 관점과 이해, 다른 사람들에 대한 우리의 관점을 시험하며 우리가 이해하는 바를 타협한다. 문화적으로 백인 문화의 언어적 관점에서 자신들의 정체성을 타협하고 자신들 스스로를 니그로(Nehros)라고 불렀는지도 모른다. 그리고 우리의 부모들은 유색인종 집단의 자부심에 근거하여 정체성을 타협하고 그들을 흑인(Black)이라고 칭했는지 모른다. 후에 그들은 자신에 대한 관념을 전 세계적(pan-world) 정체성으로 발전시켜 자신들을 아프리카-아메리칸(African American)이라 불렀을지도 모른다. 나는 누구인가? 우리들은 누구인가? 우리들 관계의 속성은 무엇인가? 이러한 모든 이슈들은 일상의 대화 속에서 지속적으로 타협된다(Stephen W. Littlejohn · Karen A. Foss, 2007, p.297~298).

대부분의 사람들에게 대화는 형식적이며 매일의 상호작용이다. 그러나 커뮤니케이션 이론에서 이 용어는 특별한 의미를 가진다. 대화는 한정된 시작과 끝, 대화순서, 일종의 목적 혹은 목표를 가진 상호작용의 연속이다. 대화는 또한 규칙의 지배를 받는다. 대화는 구조를 가지며 일관성과 감각을 보여준다. 대화는 모든 유형의 상호작용을 포함한다. 토론과 논쟁은 물론 사회적 대화, 문제해결 노력, 대립과 관련한 에피소드, 낭만적 감정의 교환 그리고 타인과 상호작용하기 위해 언어 및 비언어적 커뮤니케이션을 사용하는 커뮤니케이터들의 창조하는 다양한 유형의 담론들 등이 포함된다. 가족 간의 대화, 친구와의 저녁식사, 비즈니스 회의, 전화 대화, 인터넷 채팅, 이메일 교환, 그리고 기타 상호작용 활동 들이 그 예가 된다.

새로운 상황에 들어서거나 상호작용을 필요로 하는 새로운 사람을 만나게 되면, 대화에 관해 생각하기 시작한다. 만일 잘 모르는 손님들이 초대된 파티에 가는 길이라면 우리는 아마도 어떻게 대화를 시작하고 파티에 통합될 수 있는가에 대해 생각하게 된다.

사람들이 실제로 이야기를 시작하는 것 관찰하는 것은 흥미롭다. 그들의 행동들이 서로 닮아가고, 시선 마주침이 서로 왔다 갔다 하며, 사람들은 우아하게(때로는 우아하지 않게) 자신의 몸을 앞, 뒤로 혹은 좌, 우로 움직인다. 이러한 행동들은 역동적이며 복잡한 대인 적응의 과정이다(Stephen W. Littlejohn · Karen A. Foss, 2007, p.210,212).

대화는 다양하게 존재하는 정보를 새로운 정보로 합성하는 방법이다. 대화의 방법에는 수없이 많은 것들이 존재한다. 예를 들어, 브레인스토밍이나 인간의 집단(group)이 지니고 있는 역학적(dynamic)인 성질을 분명히 하고 이를 통제하여 생산성을 높이는 그룹다이내믹스가 그것이다. 그러나 플루서에 따르면 인간 커뮤니케이션을 결정적으로 체계화하는 대화 구조는 본질적으로 단 두 가지뿐이다. 대화에 다음에서 설명하는 원형대화과 망형

대화가 그 대화 구조이다.

① 원형대화

<그림 17> 원형 대화모델

Der Kreis



출처: 『코뮤니콜로지』(32쪽), Vilem Flusser, 2001, 서울: 커뮤니케이션북스.

원형대화는 원탁의 형태를 띤다. 대학원의 세미나를 떠올리면 된다. 이 구조는 사람들은 대화에 참여한 기억들 속에 저장된 정보의 공통분모를 발견하고, 이 공통분모를 새로운 정보의 순위에 올린다고 말한다. 그러나 말만 단순할 뿐 이 뒤에는 복잡함이 숨겨져 있다. 대화에 참여한 기억들은 결정될 문제의 정보와 관련되어서뿐만 아니라 각각 사용 가능한 정보의 양, 정보를 저장하는 데 사용하는 코드, 또 의식 수준과 관련되어서도 차이가 난다. 따라서 그들이 추구하는 공통분모는 실제로 대화 이전에 이미 모든 참가자가 가지고 있는 공통된 정보가 아니라 사실 그대로 어떤 새로운 것이다. 이는 동시에 왜 대화가 그렇게 어려운 커뮤니케이션 형식이고, 왜 소위 ‘자유 민주주의’가 그렇게 원활하게 작동하지 못하는가를 설명한다 : 대화는 의견의 일치에서 유래하는 것이 아니라 갈등에서 유래한다.

뒤에 나타날 망형대화와 차별할 수 있는 키워드는 ‘폐쇄회로’이다. 이 대

화 구조의 기본적인 문제점으로는 참가자의 숫자를 들 수 있다. 이 원형대화는 소수의 인원일 때만 가능하다. 규모가 작기 때문에 엘리트 위주로 흘러갈 가능성이 크다. 또한 소수 인원의 참가로 파급성이 약하다는 것이 단점이다. 하지만 원형대화가 성공할 경우, 이는 인간의 능력으로 도달할 수 있는 최고의 커뮤니케이션 형식 중 하나일 것이다(Vilem Flusser, 2001, p.32~34).

원형 구조의 예로써 시장을 들 수가 있다. 시장은 대화에 이상적인 모델이다. 왜냐하면 우리는 인간이 사고를 하기 시작한 이래로 이 시장과 씨름해왔기 때문이다.

그리스의 시장 아고라는 마을, 곧 폴리스의 중심으로서 주제이자 동시에 소크라테스와 소크라테스 이전 철학의 장소이며, 이로써 우리 사고의 뿌리다. 시장은 교환에 사용된 장소이며, 이는 이 단어의 이중적 의미에서 그렇다. 한편으로 마을 주민들은 그 곳에서 서로 물건을 교환하고, 다른 한편으로는 마을이 그 고유한 물건을 낫설고 유입해 들어오는 물건과 교환한다. 그래서 시장의 원은 비교적 개방적이다 : 물건들은 교환되기 위해 마차, 배, 혹은 말을 이용해 도처에서 유입된다. 그러나 시장의 공간, '정치적 공간'은 실제로는 항구처럼 개방된 공간이 아니다. 왜냐하면 누구나 시장에서 교환할 수 있는 권한을 가지고 있지는 않기 때문이다(예를 들면 여자들, 노예들, 야만인들은 그러한 권한을 가지고 있지 않다). '정치적 공간'이 개방적일 수 없다는 것은 그 대화적 특징을 잃지 않고, 곧 '정치적'이라는 것을 중단하지 않고서도 특히 플라톤에 의해 완성된 설득력을 갖는다. 곧, 노예들에게 교환의 권한이 주어져 있다면, 이는 모든 인간이 '자유롭다'(정치적인 공간에 참여한다)는 것이 아니라, 모든 인간들이 노예들이라는 것이다(더 이상 어떤 정치적 공간도 없을 것이다).

시장은 사적인 질서(오이코노미아)가 지배하는 사적인 집들(오이카이)에 의

해 둘러싸여 있다. 여자들, 어린이들, 그리고 노예들은 소비하기 위해 물건을 생산하고, 다른 물건을 생산할 수 있기 위해 물건을 소비한다. 이러한 경제의 황당무계한 순환, 이러한 무의미한 밤과 낮의 순환, 파종과 수확, 탄생과 죽음은 그러나 하나의 의미를 가지고 있다 : 이는 집주인에게 생산하지 않고 소비하는 것을 허용한다. 집주인은 물건을 완성시킨 후 시장으로 들고 나가기 위해 창조하는 대신 과잉 물건을 만든다. 이러한 의미에서 경제는 정치의 기반이다 : 왜냐하면 노예들이 있기에 주인은 자유로울 수 있고, 시장에 갈 수 있으며, 과잉 물건을 교환할 수 있기 때문이다.

플라톤처럼 아이디어들은 영원하고 시장에서 대화를 하는 동안 기억 속으로 소환된다는 것을 더 이상 믿지 않는다. 우리에게 아이디어는 초인간적인 소여성(所與性)이 아니고, 인간들에 의해 창조된 정보들이다. 그러나 우리는 그리스인들과 마찬가지로 대화의 인식론적인 기능을 인식할 수 있다. 비교를 통한 가치 평가는 루소가 의미했던 것처럼 다양한 의견(독싸이)의 최소 공통분모의 결과로 돌릴 수만은 없다. 대화는 꼭 이전에 존재했던 사적인 정보들의 빈곤화가 아니며, 이때 비약적으로 새로운 정보가 ‘더 높은 차원에서’ 탄생될 수 있다. 대화의 변증법적인 특성은 근본적으로 정치적 삶의 정통성이다 : 교환을 통해, 간주관적으로, 인간은 항상 진리에 더 가깝게 간다. 대화적 방법을 응용하는 정치는 다양한 의견을 단계적으로 극복하는 것이고 현명함(소피아)에 도달하는 것이다.

우리는 오늘날에도 전시회, 과학적 실험실, 기업의 행정 등과 같은 엘리트적인 집단에서 대화적 커뮤니케이션의 모델로서 그리스의 시장을 재인식할 것이다. 이론의 분위기, 사적인 것의 공시와 교환, 결정을 내리기 위한 실마리 찾기, 그리고 진리 찾기는 더 높은 혹은 덜 높은 정도로 그러한 닫힌 집단들 속에서 확인될 수 있다. 따라서 우리는 우리가 그리스인들과 비교할 만한 상황 속에 있다고 생각할 수 있을 것이다 : 한편으로 대중은 그들에게

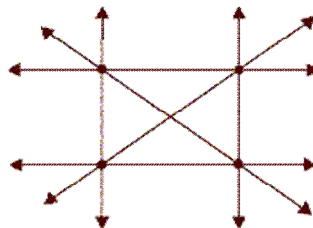
정치적 공간이 도처에서 담론들에 의해 점령되어 있기 때문에, 담론들을 수용하면서 대화를 할 수 있는 여가도 없고, 사적인 공간으로부터 정치적인 공간으로 진입할 방법도 소유하지 않은 생산자이자 소비자이다 ; 다른 한편으로는 서로 대화하고 새로운 정보들을 완성하기 위해 여가를 가진(학교를 다닌) 엘리트, 주인들, 부르주아들, 기술자들, 예술가들이 있다.

그러나 그러한 견해는 오류일 것이다. 현재의 엘리트적 대화들은 축제와 캠핑에서 대중의 가상적인 대화처럼 그리스의 대화들과 비교하기가 힘들다. 대중은 그리스적 의미에서 대화하지 않는다. 왜냐하면 그들은 끊임없이 담론들에 의해 막대한 영향을 받음으로써 모든 이를 위해 송출되는 정보들만 소유하고 있기 때문이다. 그들은 전 사회에 공통적인 시장에 집합하지 않고, 서로 커뮤니케이션을 할 수 없는 수많은 집단으로 나뉘어지기 때문이다 (Vilem Flusser, 2001, p.306~310).

② 망형대화

<그림 18> 망형 대화모델

Das Netz



출처: 『코뮤니콜로지』(34쪽), Vilem Flusser, 2001, 서울: 커뮤니케이션북스.

망형대화는 분산적 커뮤니케이션 형태이다. 그 예로 잡담, 수다, 욕설, 소

문의 확산이다. 우편과 전화 체계는 이 커뮤니케이션 구조의 발전된 형식이라고 플루서는 말한다. 이 망형대화 구조는 중심도 없고, 주변도 없다. 송신자가 정보를 제공한다 하더라도 앞서 말한 구조들과 같이 특권적 지위를 갖지 못한다. 모든 사람이 송신자인 동시에 수신자이기도 하다. 원형 대화와는 달리 망형 대화는 열린회로, 개방된 체계이다. 원형 대화가 성공률이 낮은 것에 비해, 망형 대화는 언제나 성공률이 높다. 인구통계학적 폭발과 관련해서 볼 때 오직 망형 체계들만이 대중미디어에 대놓고 맞설 수 있다는 것이 분명하다. 원형 체계들은 담론적 미디어들에 의해 흡수되고 담론적 미디어들을 위해 봉사하거나 얹히게 된다. 이것은 그 밖에도 소위 ‘예술의 위기’의 구조적 측면이다 : 예술은 폐쇄된 원형이기 때문에 위기에 처해있다(Vilem Flusser, 2001, p.306).

망형대화 속에서 정보는 잡음에 대한 개방성으로 언제나 단순화되고 변형된다. 이 기능이 자연적 엔트로피를 완화시킬지 몰라도 모순되게도 엔트로피에 종속되어 있다. 망형대화의 이러한 모순은 인간적 조건의 모순을 밖으로 드러낸 것이다. 인간은 어떠한 사회에 저항을 하지만 동시에 그 사회에 존재하고 있다. 물론 인간은 오래 전부터 망형 대화가 모든 커뮤니케이션의 토대이고, 이 대화를 통해 소멸에 저항한 인간적 참여의 기초를 형성한다는 사실을 알고 있었다. 따라서 바로 커뮤니케이션 참여의 한 형식인 정치적 참여는 망형대화에 대한 참여로 간주할 수 있다. 정치의 목표는 본질적으로 망형 대화에 ‘정보를 제공하는 것(informieren)’, 망형 대화에 ‘형식을 부여하는 것(formen)’이며 이로써 새로운 정보(‘새로운 인간’)를 위해 이바지하는 것이어야 한다. 이러한 의미에서 선동은 바로 정치적 참여의 반대이다. 왜냐하면 존재하는 정보의 반복을 통해(정보 과잉을 통해) 새로운 정보가 망형 대화 속으로 침투하는 것을 방지하고, 그래서 인간의 변화를 방지하기 때문이다.

우리가 여기서 제안한 인간 커뮤니케이션의 구조적 질서를 현재 상황과 결부시키려고 하면 다음과 같은 판단에 이른다 : 극장형 담론과 원형 대화는 더 이상 제대로 작동할 수 없는 것처럼 보이며, '위기'에 빠져 있다. 피라미드형 담론은 우리가 한 세대 전에 '극복'했다는 인상을 가졌음에도 불구하고 아직도 중요한 커뮤니케이션 형식이다. 나무형 담론(특히 과학과 기술로 이루어진)은 좌중을 압도한 것처럼 보이거나 이를 의심하게 하는 과정들이 나타난다. 그러나 무엇보다도 고도의 기술 지원을 받는 원형극장형 담론과 망형 대화의 처리 능력은 동시에 향상될 수 있다는 것에 희망을 건다 (Vilem Flusser, 2001, p.35~36).

대화형 커뮤니케이션의 모델 중에서도 가장 이상적인 것은 '망형 대화'의 커뮤니케이션 형태이다. 망형 대화는 촘촘한 연결망을 통해 코드가 한 곳으로 모일 수 있는 '댐'의 특성 뿐 아니라 자유로운 정보의 흐름을 가능케 하기 때문이다.

인류는 오래전부터 망형 대화가 모든 커뮤니케이션의 토대이고, 나아가 컴퓨터망의 확산으로 망형 대화는 '인터넷'이라는 이름으로 새로운 의미를 띠게 된다. 즉, 망형 대화는 텔레마틱 사회의 출현을 가능케 한 것이다(김성재, 2002, p.90).

최근 탄생한 망형 구조는 매우 매력적인 관심을 끈다. 곧, 우리는 전화와 체신과 같은 망형 체계들이 유태인적 분석이 강조하고 전통적인 미디어들에서는 불리한 대화의 측면에 사용될 수 있는지, 사용될 수 있다면 어느 정도 사용될 수 있는지 질문할 수 있다. 시장과 원탁 같은 미디어들이 유토피아를 실현하는 정치에 봉사한다지만 오늘날 더 이상 그것을 할 수 없다면, 체신과 전화와 같은 미디어들이 메시아를 실현하는 정치에 봉사할 수 있을까? 그러한 질문은 일견에 보이는 것처럼 그렇게 황당무계하지는 않다. 왜냐하면 망형 구조에서 특징적인 것은 바로 모든 대화의 파트너가 모든 타

인과 연결되어 있다는 것이기 때문이다. 곧, 그 타인에게 ‘너’라고 말할 수 있기 때문이다. 또한 원형 구조가 보여주는 것과 같은 중앙의 부재는 관심을 주제로부터 다른 곳으로 돌려 대화적 과정 자체에 쏠리게 하기 때문이다. 우리는 무엇인가를 교환하기 위해 시장에 간다. 그러나 우리는 누군가와 말하기 위해 전화를 한다.

많은 장소에서 새로운 망형 구조들을 밝히려는 시도들이 관찰된다. 한편으로는 케이블 텔레비전, 프로그램화된 교육, 컴퓨터 대화, 텔렉스, 다른 한편으로는 비디오 밴드, 인각장식, 사회학적 예술, 그룹 치료가 그러한 시도들의 사례들이다. 또한 중국의 대자보와 키부츠는 이러한 상관관계 속에서 언급될 수 있다. 우리는 망형 대화들이 새롭고 과거에 전혀 실현되지 않았던 의미에서 정치적 삶으로 유도할 수 있다는 인상을 받을 수 있다. 그러나 이 모든 것들이 경험적으로 일어난다는 것 역시 부인될 수 없다. 실제로 효과적인 커뮤니케이션 이론에 대한 가장 중요한 도전들 중의 하나는 이러한 실험들을 이론적으로 뒷받침하는 데 그 본질이 있다(Vilem Flusser, 2001, p.315~316).

플루서는 그의 저서 코뮤니콜로지에서 인간의 커뮤니케이션을 극장형, 피라미드형, 나무형, 원형극장형의 네 가지 담론과 원형, 망형의 두 가지 대화구조로 설명하고 있다. 각 시대마다 있었던 코드와 사회지배형태, 그리고 인간 상호간의 정보의 흐름에 초점을 두고 구분한 이 여섯 가지의 커뮤니케이션 구조모델은 각각 개별적으로 존재하기 보다는 각 모델의 구조가 발전하여 동시대적 커뮤니케이션으로 이루어지고 있음을 보여주고 있다. 특히 오늘날의 디지털 시대의 구조는 여기서 플루서가 설명되는 망형 대화에 비유해서 설명할 수 있다.

(3) 텔레마틱 : 담론과 대화의 협주

텔레마틱(telematique)은 텔레커뮤니케이션(telecommuniukation)과 인포마틱(informatique)이라는 전자통신과 정보처리의 합성어로서 현재 지배적인 기술적 형상(사진, 영상, 애니메이션 등 기구를 이용해 창조된 그림)의 담론적(정보분배적) 회로도를 대화적(정보생산적) 회로도로 전환시키는 기술이다. 담론적 회로도는 매스미디어의 커뮤니케이션 구조이고, 후자는 케이블망으로 연결된 커뮤니케이션 구조다. 전보와 전화와 같은 텔레커뮤니케이션 기술이 처음 등장했을 때만 해도 사진이 전송되리라고는 아무도 믿지 않았다. 그러나 기술의 발달로 기술적 형상은 텔레커뮤니케이션의 중계수단과 결합됨으로써 대화적으로 연결될 수 있게 되었다.

이러한 그림과 텔레커뮤니케이션의 융합으로 나타난 기구들은 사용하는데 더욱 편리하도록 만들어지고 있으며, 아동들까지도 합성된 그림을 이용해 대화적으로 게임을 즐길 것이다. 또한 누구나 사진 기술에 대한 지식이 없이도 사진을 찍을 수 있을 것이며, 이를 받고 합성하며 계속 전달하는 것은 프로그램화된 키보드, 마우스 또는 무슨 핸드폰 화살표의 제스처가 될 것이다.

정보사회의 핵심 기술로서 텔레마틱은 이 단어의 뜻을 그대로 살려 해석하면 스스로 움직여(automat) 멀리 있는 것을 가깝게 가져다주는(tele) 기술이다. 텔레마틱에 대한 이러한 해석은 정보사회의 정신에 상응하는 것으로서, 이 기술을 이용해 우리는 어떤 특별한 노력을 기울일 필요 없이 서로를 가깝게 만든다. 텔레마틱의 도구로서 전화와 컴퓨터는 한 개인의 타인에 대한 개방성과, 한 사람의 타인 속에서의 인정(상호인정)을 자동적으로 가능케 한다. 이러한 의미에서 텔레마틱은 타인 속에서 자아실현이라는 유토피아적인 사회를 만들 수 있는 기술인 것이다. 텔레마틱의 도움으로 긍정적

인 의미의 정보사회는 조만간 실현 가능할 것이다.

우리는 타인들과의 관계 속에서 비로소 실현되는 관계들의 매듭이기 때문에 ‘가까움’에 대한 근본적인 질문을 제기해야 한다. ‘가까움’의 의미는 시공간적 기능이 아니라 한 개인이 타인들을 더 강하게 연결되면 될수록 그는 시공간의 거리와 상관없이 타인들과 더욱 더 가깝다. 한 개인과 타인이 가까우면 가까울수록, 그리고 그와 타인이 갖는 연결의 숫자가 많으면 많을수록 그들 사이에서 오가는 정보의 수가 더욱 더 많아진다. 즉, 말과 대답의 수(대화)가 많아진다. 그들이 가까우면 가까울수록 책임을 더 커지고, 멀면 멀수록 책임은 덜어진다. 이처럼 가까움에 대한 새로운 개념은 불가피하게 특별한 윤리를 요구한다.

그러한 윤리는 일반적인, 즉 거리를 고려하지 않고 항상 유효한 가치를 요구하는 인본주의와 모순된다. 그러나 이 윤리는 인간애가 아닌 “이웃을 사랑하라”는 기독교적 요구와 일치된다. 여기서 논의되는 정보사회는 굴곡과 요철(凹凸)이 있는 간주관적인 망이다. 이 망 속에서 가까운 관계에 있는 사람들은 서로 자아를 실현한다. 텔레마틱은 공간적 · 시간적으로 떨어진 인간들이 본질적으로 상호간의 자아실현을 위해 서로를 가깝게 밀착시키는 기술이다.

인간을 자동적으로 서로 밀착시키는 장치로서 텔레마틱은 어떤 인간이 스스로를 자신 속에 가두는 가능성으로 남아 있지 않기 위해서는 무엇보다도 상호간의 자아실현을 유도해야 한다. 텔레마틱에서 중요한 것은 꼭 최근의 쌍방향 케이블이나 시청각적 전화와 같은 기술발달의 성과뿐만이 아니라, 전통적인 기술인 서신교환 혹은 봉화신호 체계를 통해서도 가능했지만, 서로를 망으로 연결하는 장치여야 한다. 그러나 망으로 연결된 사회로서 텔레마틱은 완전히 다른 사회형식을 띤 일반적인 미디어 회로도, 즉 매스미디어 속에 내재되어 있다. 매스미디어가 지배하는 사회에서는 송신자가 대답을

할 수 없는, 즉 책임감 없고 통찰력이 부족한 수용자에게 다발형식의 정보를 내보낸다. 이에 반해 망으로 연결된 텔레마틱 사회는 라디오, 텔레비전, 신문 혹은 잡지의 송신자와 같은 거대한 다발 내부에서 작고 비교적 이름 없는 선과 같은 그룹을 형성한다. 매스미디어 사회나 망으로 연결된 사회 모두 커뮤니케이션 혁명의 징후다(김성재, 2002, p78-80).

3) 플루서 커뮤니케이션론의 사회문화적 함의

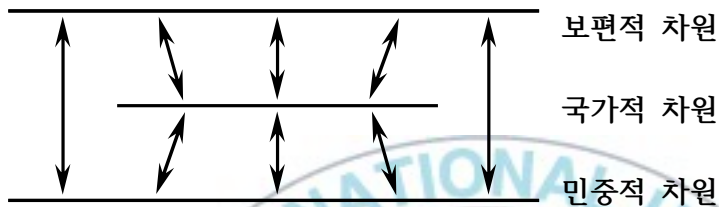
(1) 커뮤니케이션의 세 가지 전형적 상황

앞서 말했던 것처럼 극장형 담론 구조는 알파벳 코드의 대체와 함께 위기에 빠져있고 원형 대화 역시 나무형 담론 내에서만 기능할 뿐 전반적인 커뮤니케이션 혁명의 상황에서 제 기능을 하지 못한다. 피라미드와 나무형 담론은 예나 지금이나 중요한 구조이지만 나무형 담론은 구조적으로 기능적인 피라미드로서 작용하고 있고 권위적 피라미드는 정보를 송출하는 데 대중 미디어를 사용함으로써 원형극장의 억압 하에 들어간다. 현재 우리의 커뮤니케이션 상황을 분명하게 보여줄 수 있는 건 원형극장형 담론이며 이는 망형 대화와 동시화되어 있다. 그런데 여기서 주목할 점은 원형극장의 담론은 기술의 발전에 힘입어 비약적인 변화를 이루었음에 비해, 망형 대화는 원시적인 잡담의 수준에 머무르고 있다는 것이다. 간단히 말해 우리의 처지는 과학적.기술적으로 세련된 서커스와 선사적.원시적 수다가 연출하는 완벽한 협연의 지배를 받고 있다.

이러한 인식을 가지고 코드의 입장에서 볼 때, 커뮤니케이션의 역사는 다음의 세 가지 상황으로 요약할 수 있다.

① 인쇄된 책

<그림 19> 인쇄된 책



출처: 『코뮤니콜로지』(55쪽), Vilem Flusser, 2001, 서울: 커뮤니케이션북스.

인쇄된 책의 시대는 곧 일반적인 학교 체계의 도입과 그 맥을 같이 한다. 책이 인쇄되기 시작하면서 이전의 구어(口語)가 문제점을 드러내기 시작했다. 그 이전에 알파벳 코드가 사제 계급의 특권이었을 때, 구두어의 문제점은 거의 인식되지 않았다. 다양한 언어들이 속어로서 존재했다. 책 인쇄가 시작되면서 책은 주도적인 언어로서 쓰여 졌고 거기에 사용된 프랑스어, 독일어 등은 알파벳 코드의 기능을 수행했다. 학교 체계의 도입은 곧 사람들이 말하기 위해 문어를 배워야만 했다는 상황이다. 이로 인해 그동안 알파벳을 해독할 수 있었던 특권 의식으로 사회 전체가 프로그램화 되었다.

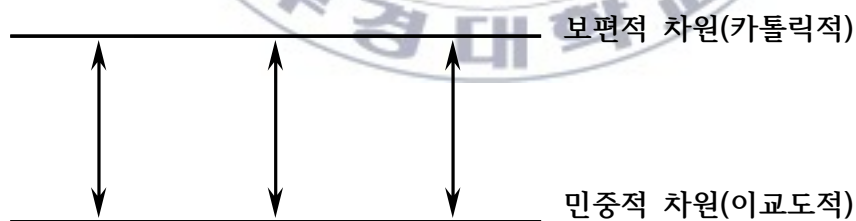
이런 관점에서 인쇄된 책의 상황을 나타낸 그림을 해석하면 다음과 같다. 커뮤니케이션의 기본 차원인 민중적 차원에서 정보는 알파벳 코드 속에서 계속 전파된다. 이 차원에서 원형 대화들(마을의 한 장소)과 극장형 담론들(동화를 들려주는 할머니)은 아직 상당히 신화적, 선사적으로 기능했을 것이다. 그 위에는 선형코드 속에서 정보가 계속 전수되는 부르주아적 커뮤니케이션 차원인 국가적 차원이 우위를 차지하고 있다. 그 곳에서 지배적인

커뮤니케이션 구조들은 원형 대화들(사교 모임)과 극장형 담론들(학교와 극장)이었다, 그러나 피라미드형 담론들(교회, 국가) 역시 중요한 역할을 했을 것이다. 마지막으로 정보가 보편적 코드 속에서 유포되는 상위의 커뮤니케이션 차원(보편적 차원)이 존재했다. 보편적 차원은 '서양의 역사', 즉 과학, 예술, 철학, 정치적 결정의 차이가 나타났다.

이 들 세 차원은 복잡한 피드백에 의해 지배되었다. 피라미드형 담론은 정보를 보편적 차원에서 민중적 차원으로 전달했고, 원형 대화는 그러한 정보를 민중적 차원에서 다시 보편적 차원으로 되돌려 놓았다. 국가적 차원들은 사이의 릴레이 역할을 했고, 부분적으로는 스스로 피라미드형 담론의 송신자가 되었다. 이러한 피드백의 과정을 통한 상황은 구조적으로 대화적이었고, 혁명에 있어서도 개방적이었다.

② 수기 원고

<그림 20> 수기 원고



출처: 『코뮤니콜로지』(55쪽), Vilem Flusser, 2001, 서울: 커뮤니케이션북스.

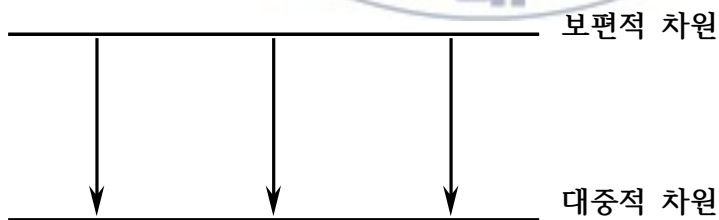
이 상황은 책 인쇄 이전의 유럽과 '제 3세계'에서 대중 미디어가 침투하기 이전에 지배적이었던 커뮤니케이션 상황을 보여준다. 이것에서는 두 가지 커뮤니케이션 차원이 구별된다. 민중적 차원은 실제로 작은 커뮤니케이션의

섬들로 이루어진 군도다. 그리고 모든 섬은 방언, 놀이, 풍습 등의 고유한 코드를 소유하고 있다. 이러한 의미에서 이교도적이다.

이곳의 코드들은 마술적이고 의식적인, 즉 비기독교적인 의식을 프로그램화하는 정보들을 운반하기 때문이다. 보편적 차원은 매우 통일적이고 당시의 보편적 코드들을 소유하고 있기 때문이다. 두 차원 간에는 지속적인 피드백이 존재한다. 보편적 차원은 다른 차원을 향해 교회의 메시지를 보내는 송신자이다. 중세의 경우 전반적인 구조는 상위 차원인 사제들에 의해 위계질서적 릴레이로 민중을 향해 송신하는 피라미드형 담론이었다. 하지만 실제로 사제들은 마을의 대화에 기반을 두기 때문에 아래로부터 위를 향한 정보의 흐름역시 존재한다. 이로 인해 민중 예술이 점점 기독교적인 구조를 갖게 되고, 다른 방향으로서는 마술적, 신화적 조명을 통한 수기 원고의 증가로 발견된다.

③ 기술적 형상

<그림 21> 기술적 형상



출처: 『코뮤니콜로지』(56쪽), Vilem Flusser, 2001, 서울: 커뮤니케이션북스.

여기서 '대중적 차원'이라고 불리는 커뮤니케이션 수준은 구조적으로 중세의 '민중적 차원'이 아니라 오히려 '보편적 차원'과 비교될 수 있다. 중세의

사제 계급처럼 현재의 대중은 우주적 보편성을 띠고 있으며 대중은 세계 어느 곳에서도 같은 유형의 정보를 소유한다. 그리고 이러한 정보는 기술적 형상으로 동일하게 코드화되어있다.

수기 원고의 상황에서 이루어졌던 두 차원간의 피드백이, 기술적 형상에서는 배제된다. 수기 원고 시절 엘리트 수준-예를 들어 사제 계급이 수행하던 것과 같은 엘리트적 커뮤니케이션이 존재했는데 기술적 형상 시대에는 엘리트 수준은 존재하지만 이전의 상황만큼의 수준엔 이르지 못한다. 전문가 는 그의 영역을 수행할 때만 엘리트적이고 그렇지 않으면 대중에 포함된다. 두 커뮤니케이션 차원간의 차이는 인간 그룹간의 경계가 아니라, 개별적 인간들이 의식과 프로그램이 깨진 자리에서 발생한다. 보편적 차원이 애매모호해지고 엘리트적으로 변해도, 모든 인간은 기본적으로 대중에 속한다. 한 전문가가 자신의 전공 코드를 사용하는 한, 그 전문가는 그 분야에 있어서는 엘리트적으로 참여가 가능하다. 그러나 그 영역을 벗어나면 텔레비전을 시청하고 대중문화에 소속된다. 이러한 커뮤니케이션 차원간의 피드백을 수행할 수 있는 기회가 없다. 즉, 하나의 커뮤니케이션은 다른 개별적인 커뮤니케이션과 관련해 무의미하다. 이러한 단절 속에서도 사회가 붕괴되지 않는 것은 과학적 원형 극장의 융합 기능에 의해서다. 만약 특정한 사건에 의해 신문, 텔레비전, 라디오 등의 원형 극장이 붕괴되어 프로그램들이 흐름을 멈춘다면, 사회 구조들은 필연적으로 해체될 것이다.

방송으로 송출되는 프로그램은 우리를 대중으로 만듦으로써 우리를 개인으로서 그리고 사회로서 결속시킨다. 이러한 구조는 전 세계적으로 끊임없이 계속되어 모든 대중 들은 미디어를 통해 동일한 인식과 체험을 공유한다.

(2) 텔레마틱 미디어 사회의 의미

디지털 미디어의 등장 이전까지 커뮤니케이션에서 중심역할을 담당해 온 대중미디어는 정보전달의 일방적 성격으로 인해 “파시즘과 같은 대중화 성향을 갖는다”(Vilem Flusser, 2001, p.69)고 플루서는 말하고 있다. 문자 코드 이후 기술적 형상 코드가 일반인들을 상대로 대중화에 기여한 사실은 이미 일상생활에 깊숙이 침투해 있는 신문, 텔레비전, 포스터, 영화 등을 생각해 보면 쉽게 이해할 수 있다. 플루서는 이러한 대중화의 경향이 우리의 인식 속에 특별한 거부와 비판 없이 자연스럽게 수용되고 있는 현실에 대해 다음과 같이 지적하고 있다.

모든 인간이 대중화되어 있고 그 누구도 ‘그들 위에’ 서 있지 않기 때문에 대중화는 실존적으로 아무에게도 ‘득이 되지’ 않는다. 우리 모두는 대중화를 위해 프로그램화되어 있기 때문에 우리는 그 대중화를 거의 의식하지 못한다. 대중화는 고도로 자율적인 것이 되었다 : 대중화는 스스로 진행되고, 우리가 미처버리지 않으려면 함께 가야 한다(Vilem Flusser, 2001, p.70).

플루서는 대중미디어를 통해 일어나고 있는 대중화의 문제를 해결하기 위하여 커뮤니케이션 구조를 “가역적인 망상결합으로 전환해야 한다”(Vilem Flusser, 2004a, p.142)고 주장한다. 이 새로운 커뮤니케이션의 결합 구조는 모든 수신자가 동시에 송신자가 될 수 있으며 그림의 생산에 능동적으로 참여하는 책임감을 부여받을 수 있다. 그리고 이 구조의 망에 연결된 사람들은 시간과 공간의 제약을 뛰어넘어 서로 지속적인 대화적 관계를 이루면서 수용된 그림에 대한 지속적인 비판과 더불어 보다 창조적인 내용을 통해 정보가 재생산될 수 있다. 이러한 케이블의 가역화와 그물망의 네트로 구성된 커뮤니케이션 연결체제의 모델을 플루서는 ‘텔레마틱 정보사회’라고

부른다(Vilem Flusser, 2004b, p.85).

텔레마틱 정보사회가 전제하고 있는 커뮤니케이션의 구조는 아날로그 미디어와는 다른 송신자와 수신자의 양방향 대화가 가능한 가역적인 그물망의 형태이다. 이것은 오늘날 디지털 시대의 인터넷 네트워크 구조와 그 형태와 기능이 매우 유사하다. 전자 정보통신 기술의 발전과 인터넷 네트워크의 확장을 통한 커뮤니케이션 채널의 광역화는 오늘날의 사회구조를 거미줄과 같이 촘촘히 연결시켜주고 있으며, 컴퓨터로 그 망에 접속하면 접속자는 언제든지 그 안에서 정보를 송수신할 수 있다. 이러한 커뮤니케이션의 구조는 플루서에게 일반적인 대중미디어가 가지고 있었던 전체주의적인 성격을 탈피할 수 있는 하나의 기회로 파악되었다.

디지털 시대의 인터넷 네트워크와 하이퍼미디어에서 망형 대화의 구조는 오늘날의 인터넷 네트워크의 기본 원리를 설명하는데 유용하다. 그가 망형 대화라고 지칭하는 새로운 커뮤니케이션은 무엇보다 송신자와 수신자 간의 소통을 전제로 하는 대화적 구조라는 점에서 기존의 대중미디어와 성격을 달리한다. 일단 망형 대화 안에서 수신자들에게 전달된 정보는 피드백 과정 거친 후 하나의 새로운 정보로 재생산 될 수 있다. 그리고 기존 정보에 대한 비판적 태도를 나타낼 수 있으므로 여론으로서의 기능 까지 발휘하게 된다. 오늘날에는 인터넷이 이와 같은 기능을 하고 있는 가운데 송수신자 간의 대화적 구조 안에서 이루어지는 대화는 기존 정보의 내용을 더 창조적이고 비판적으로 수용할 수 있도록 해 준다. 이 점에서 플루서는 미래의 커뮤니케이션 구조가 대중미디어의 문제점을 극복하고 이상적인 커뮤니케이션 사회의 기반을 형성할 것으로 전망하였다.

대중미디어의 문제점을 극복하고 이상적인 커뮤니케이션 사회를 지향하는 텔레마틱 정보사회의 소통구조는 오늘날 전자정보통신 기술의 발전을 통해 일정정도 성취되었다고 볼 수 있다. 그러나 오늘날의 미디어 환경과 커뮤니

케이션에서 발생하고 있는 여러 가지 문제점을 고려해 볼 때 텔레마틱 정보사회가 추구하는 이상적인 커뮤니케이션 사회의 모습은 찾아보기 힘들다. 인터넷의 네트워크의 구축과 컴퓨터 통신 기술의 발달은 오늘날의 커뮤니케이션이 과거보다 민주적으로 이루어질 수 있는 기반을 형성하였지만 대중 미디어보다 훨씬 더 심각하고 다양한 문제들을 포함하고 있다. 우리는 플루서가 텔레마틱 정보사회의 건설을 위해 전제하고 있는 부분이 단지 기술적으로 지원되는 망형의 대화구조 모델에만 있다고 생각해서는 안 된다. 이 구조위에서 이루어지는 송수신자들 간의 대화는 보다 능동적인 태도에서 책임감을 수반한 익숙한 의식을 동반할 때에 비로소 가능하다는 사실을 기억해야 한다.

텔레마틱 정보사회의 청사진을 통해 보다 인간적이고 민주적인 의사소통의 가능성을 내다보았던 플루서는 대화구조 모델이 대중미디어의 원형극장 모델이 안고 있는 문제를 보완할 수 있다고 판단하였다. 일반적으로 신문, 텔레비전, 영화와 같은 대중미디어가 가지고 있는 커뮤니케이션 구조로서 정보를 전달하는 송신자와 정보를 전달하는 채널 그리고 일반적으로 정보를 받아들이는 수용자가 원형극장의 구성요소이다. 하지만 여기서는 정보를 구성하는 전달자와 그것을 이 원형극장형에 맞는 형태로 송신하게 되는 채널의 종류가 중요하다. 수용자는 단지 전달되는 정보를 받아들이기만 할 뿐, 원형극장의 구조를 통해 전달되는 담론들에 참여할 수 있는 담론 밖에 위치한 존재들이기 때문이다. 이러한 대중미디어의 원형극장 구조에 대한 비교는 플루서가 당시 대중미디어에 의한 여론의 문제점이라든지, 수용자의 무비판적인 영상의 수용이 낳을 전체주의에 대한 위험성을 지적한 것으로 볼 수 있다. 그러나 기술적 토대가 텔레마틱 정보사회의 실현을 위한 필요충분조건은 아니다. 이상적인 커뮤니케이션 사회를 위해서는 기술적 기반도 중요하지만, 그것을 제대로 활용할 줄 알고 그 안에서 정보에 대한 능동적

이고 책임의식을 갖춘 인간들의 참여가 보다 절실히 요구된다. 플루서도 올바른 대화 구조를 위한 기술적 요소가 전제되었다 하더라도 인간의 의식이 성숙하지 않으면 아무런 소용이 없음을 지적하였다(Vilem Flusser, 2004b, p.246). 따라서 오늘날 실제 발생하고 있는 인터넷에서의 수많은 문제들은 기술적인 요인보다는 그것을 사용하는 인간의 의식에서 원인을 찾을 수 있다고 하겠다(이동미, 2007. p. 26~29).

플루서는 모든 사회구조는 커뮤니케이션의 입장에서 고찰할 때 담론과 대화의 협연(協演)이라고 보고 서로 다른 유형의 사회를 제시한다. 커뮤니케이션적 시각에서 볼 때 사회는 정보가 타인들의 기억 속에 저장되도록 생산하고 분배하는 기능을 수행하는 직물(망)과 같다. 담론은 정보를 분배하는 방법이고 대화는 정보를 창조하는 방법이라는 코뮤니콜로지적 기준을 적용하면 사회는 세 가지 유형으로 분류될 수 있다:

첫 번째 유형은 ‘이상적인’ 사회다. 이 사회에서 담론과 대화가 서로 균형을 유지한다. 대화는 담론에 의존하고 담론은 대화를 자극한다.

두 번째 유형은 ‘대화적인’ 사회다. 계몽이 좋은 사례다. 정보를 계속 확대 재생산하는 수많은 대화적 그룹이 있다(예: 과학적, 정치적, 예술적 정보). 그러나 이러한 엘리트적인 그룹은 정보를 담론적으로 분배할 채널을 소유하고 있기 않기 때문에 사회를 의식화된 엘리트와 의식화되지 않는 대중으로 분열시킬 위험이 있다.

세 번째 유형은 ‘담론적’ 사회다. 서양의 중세 후기가 좋은 사례다. 중앙집중적으로 송출되는 교회의 담론은 사회를 지배하고 정보의 원천을 고갈시킬 위험이 있고, 사회는 엔트로피에 빠질 우려가 있다. 현재 정보를 중앙집중적으로 송출하는 담론적 미디어(대중미디어) 역시 우리 사회를 엔트로피에 빠지게 할 위험을 안고 있다.

이제 기술적으로 가능하게 된 텔레마틱적 대화는 중세에 있었던 ‘논쟁’의

변형이라고 할 수 있을 것이다. 대화는 송출된 프로그램을 둘러싸고 일어난다. 그럼에도 불구하고 대화가 새로운 정보를 창조하려고 할 때, 중세 시대에는 그러한 정보는 ‘이단’판결을 받아 차단되었지만, 오늘날에는 자동적으로 ‘잡음’으로 판단되어 차단된다. 그러나 이러한 현재와 카톨릭적 중세와의 비교에서 우리는 결정적인 차이를 발견하게 된다. 중세의 담론은 권위적이었음에 반해 현재의 담론은 자동적이다. 교회는 기구(조직)가 아니라 한 명의 작가(예수)와 권위자들(사제들)을 가지고 있었고, 당시의 대화는 사제들 간의 권위적인 대화였다. 오늘날 담론을 자동적으로 프로그램화하는 것은 기구이다. 그 대신 어떤 작가나 권위자들도 없다. 따라서 현재의 텔레마틱 대화는 권위가 없는 대화다.

중세 시대에 대화에서 창조된 예측 못했던 정보는 권위적으로 이단 판결을 받아 추방되었지만, 어디에선가 물밑에서 비등하여 전파되었다. 오늘날 일반적인 대화에서 창조된 예측 불가능한 정보는 잡음으로 판단되어 자동적으로 대화망에서 제거되지만, 가치가 있다고 판단되면 여론조사 등을 통해 송신자에게 되돌려 진다. 그럼으로써 정보는 확대·강화되어 대중화되고 세속화된다. 중세와 달리 오늘날 담론은 자동적으로 엔트로피와 반대방향으로 흐른다. 또한 텔레마틱 속에 잠재한 대화적 가능성은 담론적 사회구조를 지원하는 대신 타파하는 데 사용된다.

텔레마틱 사회는 인간이 실제로 창조한 사회 중 최초의 자유로운 사회다. 이 사회는 새로운 정보를 찾아 나서는 방법으로서 대화적 게임을 채택하는 사회다. 이러한 정보 찾기는 인간의 ‘자유’다. 컴퓨터와 휴대용 커뮤니케이션 도구를 이용해 인간은 처음으로 정보를 창조하고 이를 엔트로피에 대항하는 점점 넘쳐나는 정보의 흐름 속에 쏟아 넣는다. 인간을 반엔트로피적 경향을 띠는 동물로 정의할 때 그는 정보를 가지고 노는 ‘정보 유희자’다. 그래서 텔레마틱 사회는 자유로운 사회다.

하지만 텔레마틱 사회는 자동적으로 프로그램화하는 기구(장치)의 능력이 인간의 능력보다 훨씬 크기 때문에 기구를 통제할 수 있는 방법이 필요하다. 따라서 플루서는 컴퓨터의 신속성과 저장 가능성을 사용하는 ‘새로운 혁명가(예술가)’의 참여를 통해 이러한 사회를 통제할 수 있다고 설명한다. 그리고 그는 이들이 텔레마틱 사회 속에서 예상할 수 없는 예술(사진, 영상 등 기구를 이용해 창조된 그림)을 탄생시킴으로써 새로운 예술을 실천하리라 언급한다. 그 이유는 텔레마틱 사회는 민주적인 대화망의 구조를 가지고 있기 때문에 지배적이거나 기타의 어떤 권위도 허용되지 않는다. 정부, 권력, 지배의 개념은 우연의 혼돈(무정부)에 반대되는 의미를 갖는다. 텔레마틱 사회가 어떻게 다스려질 수 있는가의 문제는 ‘사이버네틱’(cybernetic)의 개념으로 해결될 수 있다. 사이버네틱은 우연들을 최대한 이용해 정보를 창조하기 위해 복합적인 체계들이 자동적으로 조종되는 것을 뜻한다. 따라서 텔레마틱 사회는 사이버네틱적이다. 컴퓨터 터미널에 앉아 있는 사람은 누구나 키보드로 기술적 형상의 우주를 게임을 즐기듯이 임의로 조작할 수 있다. 이 우주는 타인들과 창조적으로 함께 하는 공간과 시간이 불필요한 구체적인 점(point)이다. 네그로폰테(Negroponte, 1995)가 예고한 것처럼 디지털화된 지구는 ‘옷에 꼽는 핀의 머리’만한 크기로 축소되고 ‘디지털 이웃’의 세계가 올 것이다(김성재, 2002, p.94~98).

플루서의 ‘텔레마틱 사회’는 미디어 진화의 마지막을 보여준다. 이러한 진화의 과정을 그는 실망적인 역사로부터 출발하고 있다. 미디어에 대한 환멸의 성장으로서의 역사는 실재와 인간 사이를 매개하였다. 마침내 텔레마틱 사회의 단계에서 이러한 과정은 끝난 게 된다. 이 단계에서 인간과 실재의 이중성은 폐지되고 완벽하게 인간들이 만들어낸 대체물이 실재를 대체하게 된다. 따라서 ‘세계의 밖’은 더 이상 존재하지 않는다. 우리는 오직 코드를 만날 뿐이다. 이것은 장 보드리야르(Jean Baudrillard)의 ‘시뮬라크르

(simulacre)’와 비슷하다. 즉, 실재의 모든 현상은 코드를 통해 매개되며 과도하게 코드화된다는 것이다. 그리고 이러한 코드는 실재의 모든 것을 덮어 실재와 가상의 혼란을 만들어 낸다.

결론적으로 플루서의 ‘텔레마틱 사회’란 디지털 세계를 가리킨다. 이 세계는 점(dot), 비트(bits) 그리고 픽셀(pixel)로 구성된 세계이다. 또한 망형 미디어를 기반으로 간주관적인 특징을 가지고 있다. 플루서는 이들 0차원의 세계라고 정의한다. 그리고 이것은 숫자와 문자와 결합된 새로운 차원의 이미지를 창조한다. 이러한 플루서의 0차원은 마치 롤랑 바르트(Roland Barthes)의 “글쓰기의 0도”와 같은 작가와 독자의 역전이 일어나고 있는 장소 같아 보인다. 즉, 플루서가 지향하는 텔레마틱 사회는 예술가와 독자가 공존하는 세계이다(김택용, 2012, p.17~18).

디지털화된 텔레마틱 사회에서 중요한 것은 선악, 진가, 객관적인 것보다는 ‘순수한 미학’으로서 진정한 정신의 존엄성으로서 발전된다. 즉, 순수한 체험과 순수한 관계들이 인간 뇌신경의 사이버네틱처럼 가능하다. 이로써 텔레마틱 사회는 사회 모든 구성원 상호간의 ‘내적 대화’를 이끈다. 그러나 이 대화는 모두가 잠재적이고 순간적으로 언제 어디에서나 동참할 수 있는 책임감 강한 상호 게임이다. 텔레마틱은 일종의 ‘전지구적 뇌’처럼 기능하기 때문에 생물학적으로 무상한 인간의 육체는 덜 중요해진다. 컴퓨터를 통해 불륨이 있는 존재는 수축(디지털화)되고, 수축 도구는 점점 작아진다. 체험은 두뇌 속에서 자유롭게 일어나고 이로써 더 풍부해지고 더욱 신속해지며 그 강도가 점점 높아진다.

텔레마틱 사회는 기계가 인간을 제어하는 공장의 사회를 넘어, 진정한 정보를 관조하는 여유로부터 나온 아이디어를 창출하는 학교, 휴가, 직업 아카데미와 안식을 하나로 묶어 융해시킨다. 그래서 인간은 궁극적으로 텔레마틱을 통해 타인을 위한 축제적인 존재, 즉 타인과의 관계에서 목적 없는

게임을 통해 ‘인간이기’(Menschsein)를 실현한다(김성재, 2002, p.98).

4. 인터랙티브 시네마와 텔레마틱 미디어

1) 담론형 미디어에서 대화형 미디어로

플루서의 ‘텔레마틱 사회’는 미디어 진화의 마지막을 보여준다. 플루서는 대중미디어에 의한 평이한 정보의 폭발적 확산(분배)을 ‘원형극장형 담론’이라고 부른다. 원형극장형 담론은 우리 시대의 지배적인 담론이 되어버린 것이다. 이러한 담론은 다시 사용 가능한 정보를 이용해 새로운 정보를 창조하는 ‘대화’(원탁형 대화)의 몰락을 초래한다. 그 대신 대중미디어를 통해 분배된 정보가 만들어 내는 소문이나 여론이 형성되는 망형 대화가 성행하게 된다.

플루서는 원형극장형 담론이 지배하는 우리 시대에 대화의 부활을 꿈꾸는 커뮤니케이션 이론가이자 철학자다. 그는 기술적 형상에 의해 주도되는 원형극장형 담론(대중미디어의 정보 확산)만으로는 인간 커뮤니케이션의 목적을 달성할 수 있는 대안은 이 새로운 코드를 이용한 인간의 대화적 커뮤니케이션 망을 구축하는 것이다(Vilem Flusser, 2001, p.378~379).

플루서는 대중미디어를 통해 일어나고 있는 대중화의 문제를 해결하기 위해 커뮤니케이션 구조를 “가역적인 망상결합으로 전환해야 한다”(Vilem Flusser, 2004a, p.142)고 주장한다. 이 새로운 커뮤니케이션의 결합 구조는 모든 수신자가 동시에 송신자가 될 수 있으며 창조적인 내용을 통해 정보가 재생산 될 수 있다고 하였다. 이러한 케이블의 가역화와 그물망의 네트워크로 구성된 커뮤니케이션 연결체제의 모델을 플루서는 ‘텔레마틱 정보사

회'라고 불렀다(Vilem Flusser, 2004b, p.85). 텔레마틱 정보사회가 전제하고 있는 커뮤니케이션의 구조는 아날로그 미디어와는 다른 송신자와 수신자의 양방향 대화가 가능한 가역적인 그물망의 형태이다.

원형극장형 담론 구조는 디지털 미디어의 등장 이전까지 커뮤니케이션에서 중심역할을 담당해 온 대중미디어의 일방적 성격으로 인해 “파시즘과 같은 대중화 성향을 갖는다”(Vilem Flusser, 2001, p.69). 일상생활에 깊숙이 침투해 있는 신문, 텔레비전, 포스터, 영화 등을 생각해보면 쉽게 이해할 수 있다. 플루서는 이러한 대중화의 경향이 우리의 인식 속에 특별한 거부와 비판 없이 자연스럽게 수용되고 있는 현실에 대해 지적했다.

플루서의 미디어 이론의 고찰을 통하여 인터랙티브 시네마 현상의 출현에 대해 적절한 설명을 시도할 수 있다. 영화의 산업화는 할리우드 영화의 발전을 가져왔다. 이러한 발전으로 말미암아 19세기 말에 개발된 영상 기술은 우리의 산업과 문화에 깊숙이 자리 잡게 된 것은 사실이다. 그런데 이러한 발전과 제도화에 공헌한 영화의 기초적인 작용방식은 섬세하고 짜여진 서사적 정보를 관객들에게 전달하는 것이었다. 플루서 이론의 관점에서 보면 이러한 발전은 영화의 산업화와 문화화를 가속화시켰지만 한편으로 여러 가지 문제점도 있다. 그리고 텔레마틱 사회와 같이 진보적인 기술이 진정으로 이상적인 사회의 구성을 위해 공헌할 수 있는 가능성은 담론형 미디어의 활성화에만 있는 것은 아니다. 따라서 담론형 미디어들 가운데 대표적인 미디어라고 할 수 있는 주류영화의 미디어적 기능에서 나타나는 인터랙티브 시네마의 경향도 텔레마틱 사회로 진행되는 미디어의 발전의 도정에 있는 것이라고 할 수 있다. 보다 구체적으로 설명하자면 다음과 같다.

기존 영화관의 특징은 영화의 관객을 고립시키고 그렇게 해서 집중하도록 만든다는 것이다. 영화의 관객 주체는 지정된 위치에 앉아서 일 방향으로 쏟아지는 이미지를 통해 규정되도록 배치되어 있다.

그렇기 때문에 관객이 어떤 것을 능동적으로 바라보는 것이 아니라, 영화가 외부에서 모든 방향으로 관객에게 무엇인가를 강제하는 것이다. 왜냐하면 설령 이미지가 엄청나게 큰 면을 이루고 있는 한쪽 벽으로부터 유입되는 것일 지라도, 본질적으로 영화의 담론적인 형성은 이 벽이 마치 성장해서 관객을 둥글게 포위하면서 감싸 안는 듯이 만들기 때문이다. ... 영화가 비로소 움직이는 이미지의 관객을 주체로 만들었다(박성수, 2001, p.96).

우리는 여기에서 초기영화의 상황을 살펴볼 필요가 있다. 초기영화를 관람하는 관객에게 영화의 정보를 강제하는 지시사항 같은 것은 존재하지 않았다. 그들에게 영화는 카페에 들러 차를 마시는 행위와 별로 다를 바가 없었기 때문이다. 실제로 루미에르 형제의 영화들은 카페에서 상영되었고 그 영화를 보는 관객들은 서로 자유로운 대화를 할 수 있었다고 한다. 그런데 영화가 산업화되면서 예를 들어 할리우드 영화를 보는 관객들에게 이러한 대화의 가능성은 차단되었는데, 그것은 지금과 같은 모습의 영화관이 형성되었기 때문이다. 이러한 초기영화에서 산업화된 영화로의 발전 도전은 플루서의 설명대로 말하자면 극장형 담론구조에서 원형극장형 담론구조로의 변화를 의미한다. 그리고 이러한 변화는 영화의 역사에서 실제로 발생한 사실이다. 그렇다면 플루서가 우려했던 담론형 미디어의 활성화가 영화의 역사에도 마찬가지로 나타났다는 점을 확인할 수 있다.

이러한 역사적 관점에서 최근에 나타난 인터랙티브 시네마에서 나타나는 변화도 주목해볼 필요가 있다. 본 논문에서 다루고 있는 인터랙티브 시네마의 경우, 기존의 영화와는 다르다. 영화분야에서도 변화가 일고 있다. 극장내 의자에 설치되어진 버튼을 눌러 다수결에 따라 내용이 바뀌는 영화도 있고, 게임과 같은 유형의 영화도 등장하였다. 이처럼 수용자(관객)이 얼마나 능동적으로 참여 할 수 있는가에 따라 인터랙티브 시네마의 내용이 달

라진다. 이로써 기존의 원형극장형 담론구조로써 인터랙티브 시네마를 설명할 수 없다. 플루서는 인간 커뮤니케이션의 발전을 긍정적 입장으로써 바라본다. 이상적인 사회구조는 ‘담론과 대화의 협연’으로 이루어진다고 말하며, 하지만 양자 중 하나의 형식(특히 담론)이 우세할 경우 그 사회는 무책임, 우둔함, 조악함, 잔인함으로 표현될 생활양식을 만나게 된다고 주장하였다(김겸섭, 2011, p.186). 그러면서 대중화의 경향이 우리의 인식 속에 특별한 거부와 비판 없이 자연스럽게 수용되고 있는 현실에 대해 비판하면서 아날로그 미디어와는 다른 송신자와 수신자의 양방향 대화가 가능한 가역적인 그물망 형태의 텔레마틱 정보사회를 예견하였다. 원형극장형의 담론구조에서 망형구조의 사회를 예찬한 플루서처럼 우리의 영화구조에서도 원형극장형 담론구조에서 이제는 구조변화가 일어나야한다.

2) 기술적 형상으로서 인터랙티브 시네마

플루서는 새로운 대중적 코드로서 기술적 형상(Technisches Bild)을 제시하며, 이러한 기술적 형상이 그물망처럼 짜여진 사회를 ‘텔레마틱(Telematik) 사회’(Vilem Flusser, 2004a, p.233)라고 지칭한다. 여기서는 플루서의 기술적 형상, 텔레마틱 사회, 그리고 창조적 상상가로서의 이용자상에 대해 살펴보고자 한다.

우선, 플루서에 따르면, 새로운 코드로서 등장한 기술적 형상은 인간들이 현실에 대한 효과적 상상을 도달할 수 있도록, 그리고 새로운 상상력을 보장하기 위해 만들어진 것이다(Vilem Flusser, 2001, p.149~150), 기술적 형상은 실제 현상을 매우 단순화시킨 기술(記述)이며, 상상력을 작동시킨 하나의 ‘그림’이기 때문이다. 예컨대, 사진, 비디오, TV 등을 비롯하여 디지

털 기술 형상인 컴퓨터 미디어 등이 여기에 포함된다. 이러한 기술적 형상이 중요한 이유는 여기에 전통적으로 논의되었던 그림의 인식론적, 윤리적, 그리고 미학적 관점이 투영될 뿐 아니라 문자 코드로 이루어진 개념들이 그림의 의미들을 특정한 방향으로 지시하기(Vilem Flusser, 2001, p. 146~158) 때문이다. 특히 대중적 코드로서 기술적 형상에 주목해야 하는 이유는 친숙한 영상 이미지와 쉬운 설명을 통해 이용자들에게 친숙함을 준다는 데 있다. 때문에 플루서가 강조하는 것은 일반 이용자도 대중미디어의 기술적 형상이 제작된 코드화의 원리와 구조를 파악할 수 있어야 한다는 것이다.

이러한 기술적 형상에 대한 논의에 근거하여 플루서는 기술적 형상으로 네트워크화된 ‘텔레마틱 사회’를 제시한다. 이것은 대화로 작동하는 망형 커뮤니케이션의 새로운 가능성을 지니고 있는 네트워크 사회(Vilem Flusser, 2004b, p.254~255)이다. 여기서는 정보혁명에 의한 도시공간의 변화와 접속 방식의 변혁, 즉 정보 전달의 대화적 회로체계라는 커뮤니케이션의 구조 변혁이 이루어질 수 있기 때문이다. 이 변혁의 추동력은 기술 자체가 아니라 이용자들의 ‘기술적 상상’이다. 이러한 상상은 “그림을 개념으로 만든 후, 다시 그 그림들을 개념의 상징으로 해독할 수 있는 능력”(Vilem Flusser, 2001, p.226)이다. 예컨대, 인터넷 이용자는 여행, 사진, 요리, 육아, 사회, 문화 등을 코드화한 블로그들을 통해 ‘구체적’ 가상 체험의 세계를 창조한다. 이 과정에서 다양한 디지털 이미지들은 이용자들의 ‘의도’, 즉 개념들을 설명하는 새로운 기술적 창조들인 것이다(강진숙, 2010, p.8).

플루서는 인간 커뮤니케이션의 발전을 긍정적 입장으로써 바라본다. 이상적인 사회구조는 ‘담론과 대화의 협연’으로 이루어진다고 말하며, 하지만 양자 중 하나의 형식(특히 담론)이 우세할 경우 그 사회는 무책임, 우둔함,

조야함, 잔인함으로 표현될 생활양식을 만나게 된다고 주장하였다(김겸섭, 2011, p.186). 그러면서 대중화의 경향이 우리의 인식 속에 특별한 거부와 비판 없이 자연스럽게 수용되고 있는 현실에 대해 비판하면서 아날로그 미디어와는 다른 송신자와 수신자의 양방향 대화가 가능한 가역적인 그물망 형태의 텔레마틱 정보사회를 예견하였다. 원형극장형의 담론구조에서 망형구조의 사회를 예찬한 플루서처럼 우리의 영화구조에서도 원형극장형 담론구조인 몰입형 영화에서 대화형 구조 인터랙티브시네마로 이제는 구조변화가 일어나야한다.

플루서는 직접 민주주의의 실현 가능성을 구상하였다. 이용자 자신의 기술적 상상을 통해 미디어나 기구에 대한 수동적 저항이 아니라 창조적 상상을 텔레마틱 사회의 세부 공간에서 실현할 수 있기 때문이다. 즉 텔레마틱 사회의 상호 능동적 대화망에 참여함으로써 다양한 이미지들의 개념적 전환, 혹은 개념의 이미지 전환을 통한 기술적 상상들을 직접 구현할 수 있는 것이다. 이것이 바로 플루서가 개인들의 자율적 유희를 강조하며 제시했던 ‘창조적 상상가’(Einbildner)개념이다. 여기서 창조적 상상가란 ‘코드를 자유롭게 유희하는 인간’이다. 플루서의 견해에 따르면, 유희(遊戱)는 미디어를 통해 작동하는 코드의 해독 행위에 그치는 게 아니라 새로운 코드를 창조하는 행위까지 포함한다(강진숙, 2010, p.9~10). 기술적 형상은 수행(수용자의 활동)의 의미가 들어가 있다.

할리우드의 주류영화에서 나타나는 영화가 관객의 수동적인 수용을 목적으로 하고 있으며, 영화에 나타난 사건에 몰입을 지향한다는 점을 상기해보았을 때 인터랙티브 시네마의 특성을 분명히 이해할 수 있다. 차별적인 특성이란 위에서 언급한 관객의 참여, 개입, 그리고 영화작가와 수용자의 협업의 새로운 의미가 부여된 결과라고 할 수 있다. 그러나 이렇게 참여지향적인 영화도 여러 가지 유형으로 나뉜다는 점을 살펴보았는데, 그것은 각각

복합서사 영화, 인터랙티브 (하이퍼텍스트 유형) 영화, 게임 (MMORPG 유형) 영화, 열린 상호작용 (하이브리드 유형) 영화이다.

네 가지의 유형은 모두 상호작용성의 기능과 정도에 따라 구분되었음을 알 수 있다. 그리하여 어떠한 인터랙티브 영화는 상호작용성의 강도가 강하고, 기능면에서 관객의 개입의 가능성을 크게 열어두었으며, 반대로 다른 유형의 인터랙티브 영화는 그러한 가능성이 상대적으로 적다고 할 수 있다. 즉 어떠한 영화는 인터랙티브의 경향이 중요한 역할을 하며, 반대로 다른 유형의 경우에는 전통적 영화, 즉 시네마의 의미가 강하다.

<롤라 런>과 같은 복합서사 영화의 경우는 관객에게 참여를 유도하는 것보다 감독과 작가가 짜여놓은 같은 시점에 다양한 사건들로 인해 영화가 전개되어진다. 그렇기에 인터랙티브성이 약하고 전통적인 영화 시네마의 의미가 강하다. <키노아우토마트>와 같은 인터랙티브(하이퍼텍스트 유형) 영화의 경우 둘 중 하나를 선택함으로써 관객의 개입 가능성을 열어둔 인터랙티브성도 있으며, 전체적인 영화구조흐름을 박서는 전통적 영화, 시네마의 성향도 갖추고 있다. <헤비레인>과 같은 게임 영화는 아침에 일어나 주스를 마시는 것과 같은 사소한 행동하나조차도 선택권을 줌으로써 인터랙티브성이 있으면서 성취한 대가를 받는 게임형식에서 벗어나지 않는다. 하지만 전통적 영화의 구성은 떨어지는 편이다. 마지막으로 <T-Visionarium>과 같은 열린 상호작용성(하이브리드 유형)은 3D안경을 쓴 관람객들이 공간을 탐험하여 프로젝트된 이미지를 탐색하고 정보와 인터랙트하여 20,000여개의 데이터베이스로 이루어진 이야기들을 직접 제어하고 편집할 수 있기에 아주 강한 인터랙티브성을 갖지만 시네마적 요소는 없다. 인터랙티브 시네마의 4가지 인터랙티브 시네마의 유형분류에 따라서 점차 인터랙티브성이 커지고 있는데, 모든 사람(관객)은 송신자(감독)이자 수신자(관객) 역할을 할 수 있다. 이것은 담론에서 대화로의 변화를 의미한다.

위에서 언급된 인터랙티브 시네마들은 두 가지의 의미를 가지고 있다. 첫째로, 인터랙티브 시네마의 작가 혹은 감독은 영화가 다루는 사건에 대한 본질적인 원인을 명확히 파악하지 못하고 있다는 점이다. 전통적인 영화는 다루어지는 사건에 대해 원인을 정확히 파악하고 수용자(관객)에게 효과적으로 전달하는 데에 초점을 맞추었다. 그것은 한 특정한 사건을 둘러싼 문화적, 사회적 배경에서 가장 핵심적이며 본질적인 사항이 무엇이고 또 그것을 어떻게 하나의 전형으로 표현해내야 하는가의 문제에 대해 확신하였기 때문에 가능하였다. 그러나 뉴미디어세계로 접어들고, 복잡해지고 다양해지는 사회와 문화, 그로인해 파생되는 수많은 이해할 수 없는 사건들이 그러한 핵심과 본질에 대한 이해를 어렵게 하였다. 사람들은 각각 자신의 다른 시각과 견해를 가지고 있어서, 사건에 대한 이해는 한 가지 생각으로 통합되기 어렵다.

둘째로, 인터랙티브 시네마는 이러한 세상의 변화를 그대로 반영하고 있다. 영웅적인 인물에 의해 문제가 해결되고 영화의 이야기가 종결되는 방식의 헐리우드 영화의 서사적 흐름은 이제 기대 할 수가 없게 되었다. 왜냐하면 누군가가 자신의 판단으로 특정 사건을 정리하였다고 하더라도 그것이 올바른 해결이라고 단언할 수 없기 때문이다. 그 때문에 인터랙티브 시네마는 다양한 문화와 관점을 드러낸다고 할 수 있다.

Ⅲ. 결론

인터랙티브 시네마란 그것의 단어 즉 ‘interactive’란 뜻 그대로 감독과 영화를 보는 관객이 서로 협조하여 1:1로 상호작용하며 볼 수 있는 영화를 의미한다. 영화는 100년이 넘게 연속적인 선형(linear)미디어였고, 이것은

사회적, 경제적, 그리고 기술적인 요인에 의해 영향 받아왔다. 반면 인터랙티브 시네마는 전통적인 장르인 영화 예술과 상호작용 미디어와의 만남을 통해 관객의 참여를 유도할 수 있는 멀티미디어의 한 형태로서 작가나 감독의 이야기가 일방적으로(one-way)전달되는 구성방식을 탈피하여, 하이퍼텍스트 내러티브 구조의 스토리로 관객을 끌어들이며 비선형성을 이끌어내는 미디어라고 할 수 있다.

할리우드의 주류영화에서 나타나는 영화가 관객의 수동적인 수용을 목적으로 하고 있으며, 영화에 나타난 사건에 몰입을 지향한다는 점을 상기해보았을 때 인터랙티브 시네마의 특성을 분명히 이해할 수 있다. 차별적인 특성이란 위에서 언급한 관객의 참여, 개입, 그리고 영화작가와 수용자의 협업의 새로운 의미가 부여된 결과라고 할 수 있다. 그러나 이렇게 참여지향적인 영화도 여러 가지 유형으로 나뉜다는 점을 살펴보았는데, 그것은 각각 복합서사 영화, 인터랙티브 (하이퍼텍스트 유형) 영화, 게임 (MMORPG 유형) 영화, 열린 상호작용 (하이브리드 유형) 영화이다.

네 가지의 유형은 모두 상호작용성의 기능과 정도에 따라 구분되었음을 알 수 있다. 그리하여 어떠한 인터랙티브 영화는 상호작용성의 강도가 강하고, 기능면에서 관객의 개입의 가능성을 크게 열어두었으며, 반대로 다른 유형의 인터랙티브 영화는 그러한 가능성이 상대적으로 적다고 할 수 있다. 즉 어떠한 영화는 인터랙티브의 경향이 중요한 역할을 하며, 반대로 다른 유형의 경우에는 전통적 영화, 즉 시네마의 의미가 강하다.

플루서의 미디어 이론의 고찰을 통하여 인터랙티브 시네마 현상의 출현에 대해 적절한 설명을 시도할 수 있다. 영화의 산업화는 할리우드 영화의 발전을 가져왔다. 이러한 발전으로 말미암아 19세기 말에 개발된 영상 기술은 우리의 산업과 문화에 자리 잡게 된 것은 사실이다. 그런데 이러한 발전과 제도화에 공헌한 영화의 기초적인 작용방식은 섬세하고 짜여진 서사적

정보를 관객들에게 전달하는 것이었다. 플루서의 설명대로 이러한 발전은 영화의 산업화와 문화화를 가속화시켰지만 한편으로 여러 가지 관점에서 문제점도 있음을 알 수 있다. 그리고 텔레마틱 사회와 같이 진보적인 기술이 진정으로 이상적인 사회의 구성을 위해 공헌할 수 있는 가능성은 담론형 미디어의 활성화에만 있는 것은 아니다. 따라서 담론형 미디어들 가운데 대표적인 미디어라고 할 수 있는 주류영화의 미디어적 기능에서 나타나는 인터랙티브 시네마의 경향도 텔레마틱 사회로 진행되는 미디어의 발전의 도정에 있는 것이라고 할 수 있다.

우리는 여기에서 초기영화의 상황을 살펴볼 필요가 있다. 초기영화를 관람하는 관객에게 영화의 정보를 강제하는 지시사항 같은 것은 존재하지 않았다. 그들에게 영화는 카페에 들러 차를 마시는 행위와 별로 다를 바가 없었기 때문이다. 실제로 뤼미에르 형제의 영화들은 카페에서 상영되었었고 그 영화를 보는 관객들은 서로 자유로운 대화를 할 수 있었다고 한다. 그런데 영화가 산업화되면서 예를 들어 할리우드 영화를 보는 관객들에게 이러한 대화의 가능성은 차단되었는데, 그것은 지금과 같은 모습의 영화관이 형성되었기 때문이다. 이러한 초기영화에서 산업화된 영화로의 발전 도전은 플루서의 설명대로 말하자면 극장형 담론구조에서 원형극장형 담론구조로의 변화를 의미한다. 그리고 이러한 변화는 영화의 역사에서 실제로 발생한 사실이다. 그렇다면 플루서가 우려했던 담론형 미디어의 활성화가 영화의 역사에도 마찬가지로 나타났다는 점을 확인할 수 있다.

이러한 역사적 관점에서 최근에 나타난 인터랙티브 시네마에서 나타나는 변화도 주목해볼 필요가 있다. 인터랙티브 시네마에서 몰입형 서사와 상호작용적 서사가 공존하는 모습이 나타나는데 그것은 담론형 미디어와 대화형 미디어의 연관관계를 설명한 플루서의 이론에서 적절히 설명할 수 있다. 단순한 인터랙션으로만 인터랙티브 시네마를 정확하게 설명할 수는 없다.

1. 참고문헌

- 김영용(2007). 『인터랙티브 미디어와 놀이』. 커뮤니케이션북스.
- 박성수(2001). 『디지털 영화의 미학』. 문화과학사.
- 최유찬(2002). 『컴퓨터 게임의 이해』. 문화과학사.
- Brenda Laurel(1991). computers as theatre. addison-wesley professional. 유민호 · 차경애 역(2008). 『컴퓨터는 극장이다』. 커뮤니케이션북스.
- Carolyn Handler Miller(2004). Digital storytelling: a creator's guide to interactive entertainment. Focal Press. 이연숙 · 변민주 · 김명신 · 이봉희 · 김윤경 · 박정희 · 김기현 역(2006). 『디지털미디어 스토리텔링』. 커뮤니케이션북스.
- Dennis McQuail(2000). McQuail's mass communication theory. SAGE Publications. 양승찬 · 강미은 · 도준호 역(2003). 『매스커뮤니케이션이론』. 나남출판.
- Janet murray(1997). Hemlet on the holodeck : the future of narrative in cyberspace. Free Press. 한용환 · 변지연 역(2001). 『인터랙티브 스토리텔링』. 안그라픽스.
- Jeffrey Shaw(2003). 『Future Cinema』. MIT Press.
- Marshall McLuhan(1964). Understanding media: The extensions of man. New York: McGraw-Hill. 김성기, 이한우 역(2002). 『미디어의 이해』. 민음사.
- Martin Rieser · Andrea Zapp(2002). 『New screen media: cinema/art/narrative』. BritishFilmInstitute.
- Manovich, M(2001), 『The language of new media』, The MIT Press.

- Mikhail M. Bakhtin(1981). 『Discourse in the Novel』. Austin : University of Texas Press.
- Mills Sara(1997). Discourse. London; New York: Routledge. 김부용 역(2001). 『담론』. 인간사랑.
- Stephen W. Littlejohn · Karen A. Foss(2004). Theories of human communication. wadsworth. 김흥규 · 황주연 역(2007). 『커뮤니케이션이론』. 커뮤니케이션북스.
- Thomas Elsaesser · Kay Hoffman(1998). Cinema futures: Cain, Abel or Cable?; The screen arts in the digital age. Amsterdam University Press. 김성욱 외 역(2002). 『디지털 시대의 영화』. 한나래.
- Vilem Flusser(1995). Lob der Oberflachlichkeit. Fur die Phanomenologie der Medien. 김성재 역(2004a). 『피상성 예찬』. 서울: 커뮤니케이션북스.
- Vilem Flusser(1996). Kommunikologie. Bollmann Verlag GmbH. 김성재 역(2001). 『코뮤니콜로지』. 서울: 커뮤니케이션북스
- Vilem Flusser(1997). Die Revolution der Bilder. Mannheim. 김현진 역(2004b). 『그림의 혁명』. 서울: 커뮤니케이션북스.

2. 학위논문

- 고선정(2008). 『현대사회의 커뮤니케이션 디자인과 미디어미학 : 빌렘플루서의 이론을 중심으로』. 홍익대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김문희(2003). 『영상서사의 하이퍼텍스트 내러티브 구조와 상호작용성(interactivity)에 관한 연구』. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.

- 김택용(2012). 『디지털 사진의 미디어적 특성 : 빌렘 플루서의 ‘미디어이론’을 중심으로』. 홍익대학교 대학원 석사학위 논문.
- 민병현(2013). 『뉴미디어 시대 한국영화 디지털 온라인 시장 활성화 방안 연구』. 중앙대학교 대학원 석사학위 논문.
- 서성은(2009). 『인터랙티브 드라마의 사용자 참여 구조연구』. 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이동미(2007). 『디지털 시대의 글쓰기 : 빌렘 플루서의 「디지털 시대의 글쓰기」를 중심으로』. 중앙대학교 대학원 석사학위 논문.
- 임형균(2002). 『컴퓨터 게임의 상호작용 특성 연구』. 국민대학교 대학원 석사학위 논문.
- 주해녕(2011). 『미디어발전 역사에 따른 미디어의 현실 재구성』. 조선대학교 대학원 석사학위 논문.

3. 정기간행물

- 강진숙(2010). 1인 미디어로서의 블로그 이용문화와 기술적 상상. 『언론과 사회』, 18권 3호.
- 김겸섭(2011). 미디어의 이중성, 담론과 대화. 『인문과학연구』, 37.
- 김성재(2002). 텔레마틱 시대의 커뮤니케이션 철학. 『한국방송학보』, 16권 4호.
- 김금동(2008). 다중 스토리 영화 연구: 모자이크 영화를 중심으로. 『문학과 영상』, 9권 1호.
- 김은미 · 임소혜 · 함선휘(2008). 웹페이지의 상호작용성과 이용자 관여도가 정보처리와 정서적 반응에 끼치는 효과. 『한국언론학보』, 52권 4호.

- 류현주(2006a). 롤라런에 나타난 다선형적 서사기법. 『문학과 영상』, 7권 2호.
- 류현주(2006b). 다중형식 서사의 비선형성: 영화의 분기구조. 『신영어영문학』, 35.
- 서대정(2001). 인터랙티브 알고리즘에 기반을 둔 다양한 영상 실험과 미학 : 데이터베이스 서사와 라이프로그를 중심으로. 『영화연구』, 50.
- 이지혜 · 김종덕(2012). 인터랙티브 시네마 환경의 미디어적 특성비교. 『한국디자인학회 학술대회 논문집』, 2012년 5호.
- 이지혜 · 김종덕(2013). 인터랙티브 스토리텔링에서의 참여유형 카테고리 제안. 『디지털디자인학연구』, 13권 3호.
- 조진희(2004). 인터넷영화의 개념화를 위한 제안. 한국언론정보학회 학술대회, 2004년 5호.

4. 참고사이트

- 팔도(2013. 04. 29). 류승룡 남자라면 비긴즈 시작.
Available: <http://www.youtube.com/watch?v=wURxpofZmN4clublife257>
- clublife257(2013. 03.12). The Beast Must Die 1974_Mεpos 2.
Available:
http://www.dailymotion.com/video/xy50vv_the-beast-must-die-1974-%CE%BC%CE%B5%CF%81%CE%BFs-2_shortfilms
- FollowBandE(2010. 02. 25). Last Call by 13th Street the First Interactive Theatrical.
Available: <http://www.youtube.com/watch?v=BRMNfwndtok>

Josephine Lau(2008. 03. 21). MOB2025.

Available: <http://www.youtube.com/watch?v=YH3stHJY0fU>

Riga Int. Short Film Fest 2ANNAS(2012. 08. 20). 2ANNAS 2012

Kinoautomat trailer. Available: <http://vimeo.com/42266740>



A Study on Medial Characteristics of Interactive Cinema
: Focusing on Vilem Flusser's Telematic Theory

cho won ha

Department of major of mass communication, The Graduate School,
Pukyong National University

Abstract

What does exactly mean Interactive Cinema? It does mean a sort of media that audience and film director are interacting each other while they are experiencing 1 by 1 with cooperation. For couple of centuries, film has authorized by one direction to audience from director, it also can be called linear media. Interactive cinema, however, can be defined that it produces participation of audience while they are watching multimedia. In addition, it also called hypertext narrative media which is differed from traditional media featured by one-way method.

Major hollywood movies usually focus on their purposes on a passive behavior from audiences, and requesting them mainly concentrate only few main incidents. From this part, we can surely understand the feature of interactive cinema. Causing of the participation and intervention by audiences, and cooperation from film directors and other stakeholders, interactive cinema would produce a completely unique effect with new methods. In this thesis, it has four main parts that distinguish a character of participating orientation of interactive media, those are complex film, interactive (hypertext type) movie, game

(MMORPG type), and interactive (hybrid type) movie.

Those features are distinguished by interactive capacities. some interactive movies seem its intensity of interactive possibilities stronger but others, for instance, traditional films mentioned above, would not.

Therefore, we should carefully research films on early days. It did not exist that any compulsion was allowed to give an information from movie to audiences. For them, experiencing media was regarded as drinking tea with taking about gossip. Sincerely, early Lumiere brother's film had shown in cafe, and audiences who had been watching could freely have some conversation while film was running. Nevertheless, once movie was industrialized, those behaviors on early days disappeared because of a structure of modern media environment like today. According to Flusser's suggestion, it has changed from a theater discussion structure to a prototype media structure. Also, this transition does takes place in history, that is, discussion structure has been spreading out that Flusser concerning of.

From a point of view of history, it needs to be noticed that the recent paradigm variation from interactive cinema is getting more important. sometimes, immersed narration and interactive narration on certain media seem co-existing. However, a connection between discussion media and dialog media mainly described by Flusser's theory could not clearly explain interactive cinema with only a simple reciprocal method.