

서평

『멀티미디어: 바그너에서 가상현실까지』
Multimedia: From Wagner to Virtual Reality」

랜달 페커 · 켄 조던 엮음, 아트센터 나비 학예연구실 옮김, 나비, 2004

멀티미디어 선구자의 이해, 새롭게 확장되는 비전

전 경 란 / 이화여대 언론홍보영상학부 강사*

“멀티미디어란 하나의 완성된 발명품이 아니라 계속해서 정신과 우주에 대해 상상하며 서로 어떻게 조 합되고 상호작용 하는지를 발견하는 과정에 있는 것이라고 생각한다. 멀티미디어는 항상 우리가 가고자 하는 곳에 있었다. 알타미라 동굴로부터 나온 컴퓨터 기인들과 작가들은 이 위대한 연구에 오랫동안 함 께 몸담아 왔다. 이 책은 새로운 역사를 향한 단초가 될 것이며, 이 역사는 우리와 함께 항상 있었던 추 진력을 인식하고 있는 것이다. (윌리엄 김슨)”

디지털 문화현상에 대한 다양한 비평 및 연구들은 디지털 기술이 단순히 기술 그 자체가 아니라 사 회 문화 전반을 변화시키는 동인을 제공하고 있다는 점에서 합의하고 있다. 디지털 환경은 현재 다 양한 형식의 웹 콘텐츠, 컴퓨터 게임과 같은 새로운 콘텐츠를 만들어내고 있을 뿐만 아니라 이미 신 문과 방송을 포함한 기존 매스미디어의 콘텐츠 생산과 소비 방식 자체에도 변화를 가져오고 있기 때 문이다. 나아가 단순히 미디어와 정보의 디지털화를 넘어 폭넓은 사회·문화적 변화를 일으키고 있 다. 기술적 혁명은 새로운 매체와 예술영역을 가능하게 하며 그에 따라 또 다른 문화 환경이 구축되 는 것이다. 따라서 디지털 환경에 대한 올바른 이해는 21세기 문화를 이해하는데 필수적인 것이라는 진단마저 받고 있다.

* 전경란은 이화여대 신문방송학 박사학위를 취득하고 방송위원회 연구원을 거쳐서 현재 이화여대 언론홍보영상학부 강사에 있다. 주요 저서와 논문은 「디지털 스토리텔링」, 「디지털 수용자」, 「디지털 내러티브에 관한 연구」, 「컴퓨터 게임 이야기 양식에 관한 연구」, 「컴퓨터 게임 미학 : 놀이에서 뉴미디어 텍스트로」 등이 있다.

이러한 사회문화적 요구 속에서 다양한 시각과 관점으로 디지털 문화현상을 이해하려는 노력이 시도되고 있고, 그 소산으로 수많은 이론서와 비평서들이 출간되고 있다. 미디어 아티스트이면서 동시에 멀티미디어 이론의 개척자이자 권위자인 랜덜 패커와 켄 조던이 엮은 <멀티미디어: 바그너에서 가상현실까지(Multimedia: From Wagner to Virtual Reality)>는 그러한 수많은 디지털 담론 속에 있지만, 그 가운데서도 색다른 빛을 발하는 책이라 할 수 있다.

현재 우리는 놀라운 멀티미디어 경험을 일상화하고 있다. 그러한 경험에 대해 한번이라도 차분히 반추해 본 사람이라면 도대체 누가 멀티미디어와 하이퍼텍스트를 고안해 내었는지, 가상현실과 몰입의 개념은 어떤 선구자들을 통해 구현되어 왔는지, 혹은 어떻게 멀티미디어 기술과 이상이 예술과 우리의 삶에 도입되었는지 궁금해질 것이다. 이 책은 먼저 그러한 궁금증에 대한 설명을 제공해준다는 점에서 의미가 있다.

그러한 맥락에서 <멀티미디어: 바그너에서 가상현실까지>에 부여되는 멀티미디어의 발전과정을 과학자, 예술가, 이론가 등 종합적인 시각에서 다룬 최초의 책이라는 수식어는 그것이 단순히 처음이기 때문이 아니라 연구자나 예술가를 비롯하여 사람들이 당연히 가질법한 지적 호기심에 기본적인 관심을 가졌다는 점, 디지털 문화와 멀티미디어 현상을 이해하는 논의의 흐름을 처음부터 따라가 보는 시도를 했다는 점에서 더 큰 의미가 있을 것이다.

또한 그 과정을 통해 이 책이 멀티미디어의 역사를 보다 다양한 시각과 분야에서 조망함으로써, 영긴 실타래처럼 그 처음과 과정을 가늠하기 어려운 복잡한 기술과 예술, 실제와 비전이 서로 맞물려 진행되어온 멀티미디어의 발전 과정을 차분히 헤쳐 모아볼 수 있는 기회를 제공해준다는 점은 <멀티미디어: 바그너에서 가상현실까지>가 지닌 또 다른 미덕일 것이다. 멀티미디어의 역사를 이처럼 일목 요연하면서도 다각적으로 이해할 수 있거란 쉽지 않을 것이다.

물론 그것은 통합, 상호작용성, 하이퍼미디어, 몰입, 서사성이라는 멀티미디어의 대표적인 특징을 중심으로 다양한 관련 논의들이 통합적으로 제시될 수 있도록 배려한 패커와 조던의 통찰력 덕분이라 할 수 있다.

엮은이들이 선정한 다섯 개의 주요 개념을 통해 과학과 예술 분야에서 산발적으로 제기되어 온 멀티미디어 선구자들의 논의가 뚜렷하게 정리될 뿐만 아니라, 역으로 각 아티클들이 멀티미디어의 주요개념을 이해하는데 필요한 중요한 맥락을 제공하고 있다는 점은 모음집이 갖는 한계를 극복함과 동시에 모음집이라는 특성을 충분히 활용한 기획임을 보여준다.

더욱이 과학이나 예술 한 분야의 전문가를 위주로 한 것이 아니라 멀티미디어 발전의 역사에 기여한 과학, 기술, 예술, 미학 등 다양한 분야의 전문가들의 의견이 규모있게 배치되어 있다는 점은 단순히 내용과 접근 시각의 다양성뿐만 아니라 현재 멀티미디어를 둘러싸고 경쟁하고 있는 다양한 담

론의 역동적인 움직임을 이해할 수 있게 해주는 계기도 제공해준다.

또한 <멀티미디어: 바그너에서 가상현실까지>는 멀티미디어의 특징으로 너무나 당연히 언급되는 위의 주요 개념들을 제고할 뿐만 아니라 그 아이디어의 유래와 전개과정을 직접 접할 수 있는 기회를 선사해준다. 오늘날 멀티미디어를 가능하게 한 지난 반세기 동안의 예술과 과학간의 대화를 지켜 볼 수 있는 것이다.

가상현실 경험을 예견한 음악극장의 몰입적 속성에 대한 바그너의 아이디어나 창조적인 작업에서의 컴퓨터와 인간의 협업에 대한 논의, 월드 와이드 웹의 기반이 된 문서공유 시스템의 초기 개념, 통합미디어로서 영화에 대한 전망, 그리고 너무나도 유명한 김슨의 사이버스페이스라는 단어의 창안이나 하이퍼텍스트에 대한 부시의 아이디어 등 이 책은 그 동안 디지털 담론이 끊임없이 언급하고 재인용해왔지만, 직접 만나볼 수는 없었던 디지털 환경을 창안한 선구자들을 대면할 수 있게 해준다.

2차 텍스트만을 그저 반복 소비하는 것을 넘어 원전을 만나는 드문 기회를 제공해주는 것이다. 멀티미디어 현상을 실제 경험하고자 그 의미와 아이디어를 이해하는 우매함으로는 상상도 못했을 최초의 아이디어를 조우하는 즐거움이 무엇보다도 크게 다가오는 것이 바로 <멀티미디어: 바그너에서 가상현실까지>인 것이다.

이러한 미덕을 통해 우리는 멀티미디어 선구자들과의 만남 속에서 그들의 초기 아이디어를 탐색하는 기쁨을 누리기도 하지만, 지금의 과학과 예술, 문화와 사회 등 영역을 막론하고 다양한 분야를 통해 이루어지고 있는 멀티미디어 관련 논의가 이들의 아이디어를 얼마나 철저히 소비하고 있는지를 깨달을 수 있다. 또한 지금의 멀티미디어 미학, 디지털문화의 전망에 대한 논의에서 이들의 아이디어가 얼마나 여전히 유효한가를 확인하는 놀라움도 덩으로 얻을 수 있다. 이 책이 고전이 될 수 있다면 아마도 그런 의미에서 새로운 차원의 고전으로 제시될 수 있을 것이다.

어떤 이의 말대로 '기술발전의 속도가 워낙 빠른 탓에 멀티미디어나 뉴미디어에 대한 이야기를 책으로 엮은 것들은 대부분의 경우 단종된 컴퓨터 매뉴얼을 보는 듯한 어색한 느낌을 주곤 한다.' 그러나 이 책의 엮은이들은 과학과 예술, 이론과 실제, 역사와 미래, 전략과 비전이 균형 잡힌 모음집을 구성해냄으로써 그러한 우려를 잠식시키고 있다. 그렇기 때문에 하루가 다르게 변화하고 있는 디지털 기술의 속도 속에서도 전혀 진부하지 않고 선구자들의 혜안을 다시금 되새겨 볼 수 있는 것이다.

한편, 이상과 같은 책의 전체적인 구성이나 내용과 함께 <멀티미디어: 바그너에서 가상현실까지>가 지닌 또 다른 미덕으로 패커와 조던의 멀티미디어에 대한 지식과 혜안을 엿볼 수 있는 각 장의 소개 부분을 들 수 있다. 멀티미디어의 특징을 중심으로 하여 각 장마다 짜임새 있게 배치되어 있는 아티클을 읽는 묘미는 엮은이들이 펼쳐내는 저자에 대한 안내 및 선구자가 멀티미디어의 발전에 기여한 바와 의미에 대한 엮은이들의 해설을 통해 배가된다.

컴퓨터와 인간 혹은 예술작품과 관객 사이의 관계변화가 인간 컴퓨터 상호작용을 위한 토대가 되고 그것이 현대 미디어 작가들에게 미친 영향을 짚어내는 것이나 상호작용 예술의 가능성을 보여주는 예술가들의 전망을 비판하는 안목, 그리고 선구자의 초기 개념이 현재 어떤 양식으로 구체화되고 있고 어떻게 전개되어 갈 것인지에 대한 전망 등은 이 소개 부분을 통해 엮은이들의 멀티미디어에 대한 지식과 아이디어가 얼마나 폭넓고 깊은가를 짐작하게 하는 한 사례일 뿐이다.

이 덕분에 우리는 광대한 멀티미디어 역사의 장을 보다 가벼운 마음으로 산책할 수 있으며, 곳곳에 엮은이들이 걸어놓은 친절한 안내판은 우리가 특정한 주제를 탐색하기 위해 어느 산책로로 들어가야 할지 혹은 어느 코스를 선택해서 선구자들의 지적 유산을 관조할지를 쉽게 결정할 수 있게 해준다. 자칫 산만하고 난해할 수 있는 내용이 패커와 조던의 안내를 통해 정리가 되는 것이다.

또한 궁극적으로 <멀티미디어: 바그너에서 가상현실까지>가 갖는 의미는 단순히 멀티미디어 아티스트나 테크놀로지에 주로 흥미가 있는 과학도의 관심 범위를 넘어 현재 우리 사회와 문화에 대해서도 함께 생각하게 해준다는 데 있을 것이다.

20세기의 대표적인 매체인 영화와 텔레비전이 영상정보의 일상화를 통해 우리의 문화예술 영역을 변화시켰고 사회 문명에 대한 우리의 인식을 특정한 양식으로 계발했던 것처럼, 우리는 멀티미디어가 우리의 삶과 문화를 어떻게 변화시키고 있는지 주목할 필요가 있다. 이미 멀티미디어를 포함한 디지털 테크놀로지는 우리 사회를 디지털 이전과 이후로 분명히 세대를 구분 짓고 있기 때문이다.

더욱이 이 글의 시작에서 인용한 김슨의 말대로 멀티미디어는 완성된 결과물이 아니라 계속되는 발견의 과정에 있으며, 새로운 발견의 장으로 우리를 끊임없이 인도하고 있다. 따라서 이 책은 우리로 하여금 멀티미디어의 현재 위치를 가늠할 수 있게 해주며 동시에 앞으로의 디지털 예술과 그 미학, 전략과 방향, 그를 둘러싼 사회문화적 전망을 이해할 수 있도록 해준다.

그러한 맥락에서 한가지 아쉬운 것은 <멀티미디어: 바그너에서 가상현실까지>가 1990년대 후반 이후 나타난 현상을 시사하고 논의하는 최신의 내용을 담고 있지 못하다는 점이다. 예를 들어 급속히 발전하고 있는 무선 인터넷이나 모바일 매체 등 우리 사회를 또다시 재편하고 있는 멀티미디어 및 디지털 현상에 대해서는 언급하지 않고 있다. 물론 이 현상은 이전의 멀티미디어와 같은 뿌리를 공유하고 있지만, 새로운 기술의 발전과 엔지니어와 예술가들의 해안에 힘입어 또 다른 세대를 형성해나가고 있음을 우리는 주목하고 있다.

뉴미디어 기술이 우리에게 새로운 의사소통 양식을 허용하고 그에 기반한 새로운 문화를 열어주고 있는 가장 생생한 사례가 되고 있는 한국의 상황에서 앞으로의 전망에 대해 고전이 시사하는 바는 그 어느 때보다 절실하다.

더욱이 올해는 우리에게 뜻깊은 해이다. 한국에서 인터넷이 상용화 된지 10년이 되는 해이기도 하

며, 또 한편으로는 카폰으로 시작한 개인이동통신이 도입된지 20년이 되는 해이기 때문이다. 전세계적으로 유례가 없는 급속한 디지털 테크놀로지의 사회적 도입 속에서 한국인은 '사이버 신인류'로 진화 중이라는 평가를 받고 있으며, 온갖 멀티미디어 사례가 시험되고 있는 선구적인 상황 속에 있기도 하다.

그러나 애석하게도 우리에게 디지털 기술을 문화적으로 융해시키고 숙성시킬 수 있는 디지털 인식이 부족하다던가 디지털 문화교육이 제대로 이루어지지 못하고 있다는 비판이 함께 따라다닌다. 어떤 이는 이에 대해 성숙한 디지털 세대의 부재를 원인으로 보거나 우리 사회에 만연해 있는 문화지체 현상을 탓하기도 한다.

시각을 조금만 바꾸어 보면, 멀티미디어와 디지털을 둘러싼 학문적 담론 역시 위와 같은 곤란함을 겪고 있음을 알 수 있다. 현상을 짚어내고 그 원인을 모색하거나 성급히 과학과 예술의 결합을 선언하는데 몰두한 나머지 그것이 무엇이며 어떤 지적 유산 위에 존재하고 있는지 어떤 학문의 흐름 속에서 발전해왔는지를 성찰하는 데는 다소 소홀함으로써 현상을 쫓아가는데 급급한 모습을 보여주고 있기 때문이다.

이러한 상황에서 <멀티미디어: 바그너에서 가상현실까지>가 주는 함의는 더 크게 다가온다. 멀티미디어의 존재 기반과 미학적 원천, 사회적 영향력, 앞으로 더 드러나게 될 멀티미디어의 잠재력에 대해 통합적인 시각을 제공해줌으로써 우리에게 든든한 길잡이가 되어줄 수 있기 때문이다.

원고 제출 및 작성 요강

원고 제출 및 게재

1. 「게임산업저널」에 발표하는 논문은 독창성을 갖는 것으로서 여타의 학술지에 미발표된 것이어야 한다.
2. 「게임산업저널」에 게재를 원하는 논문이나 글은 편집위원장이 지정하는 다음의 주소로 우송한다. (143-721 서울특별시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 32층 한국게임산업개발원 산업정책팀 홍유진 선임연구원, yjhong@gameinfinity.or.kr)
3. 제출 원고는 우리말로 쓰여진 것으로 아래의 원고 작성지침에 따른 것이어야 한다.
4. 제출된 원고는 2명 이상의 심사위원의 익명 심사를 거치며, 심사위원이 수정을 요청할 경우, 원고 제출자는 이에 응하거나 납득할 만한 답변을 서면으로 해야 한다.

원고 작성

1. 연구논문은 워드프로세서를 사용하여 백색 A4용지에 단면으로 작성한다. 글자 크기는 10으로 하며 여백은 용지의 상하좌우 끝에서 3센티미터 두며 한 페이지당 총 35줄을 초과하지 않아야 한다.
2. 원고의 분량은 국문초록, 영문초록, 목차, 각주, 참고문헌, 도표 등을 포함하여 20~25매로 한다.
3. 원고의 제 1면에는 논문제목(국문/영문), keyword(주제어표기), 투고자의 이름, 영문이름, 영문소속, 약력(전공, 관심분야, 박사학위를 수여받은 출신학교, 대표저서와 논문 제목 등을 3~4줄 분량으로 작성), 이메일 주소, 목차, 국문요약(1일 15줄 분량으로 작성), 영문요약을 작성한다.
4. 원고는 한글 사용을 원칙으로 하고, 학술용어상 국문으로 작성하는 것이 곤란할 경우에 영문으로 쓸 수 있으며, 번역된 용어의 이해를 돕기 위해 영문을 괄호 안에 넣어 덧붙일 수 있다.
5. 모든 표 및 그림은 선명하게 그리며 해당번호 (예: <표 1>, <그림 1>)와 같이 제목 또는 설명을 붙여야 한다.
6. 각주(크기 9)는 어구의 오른쪽 상단에 일련번호를 붙여 표시하되 그 내용은 각 면 아래 부분에 작성한다.
7. 본문의 구분은 절, 항, 목 순으로 배열한다. 절은 'Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ...' 순으로, 항은 '1., 2., 3. ...'의 순으로, 목은 '1), 2), 3) ...' 순으로 번호를 매긴 후, 제목을 표기한다. 가능하면 세분화를 지양하되 불가피한 경우 세분화된 제목은 '①, ②, ③...', 'i), ii), iii) ...' 을 따른다.

8. 표와 그림은 구분하여 일련번호를 부과한다.

1) 주는 표 또는 그림의 아랫부분에 “주:”라고 쓴 다음 차례로 제시하며, 아라비아 숫자로 구분한다. (예) “주:1) +는 수요를 나타낸다.”

2) 출처는 “자료:”라고 쓴 다음 밝힌다.

3) <표>제목 및 <그림>제목은 상단 중간에 나타낸다.

9. 참고문헌은 본문의 마지막에 기재한다. 참고문헌의 기재순서는 한글문헌, 기타 동양문헌, 기타 서양문헌의 순서로 배치하며, 배열의 순서는 동양문헌은 가나다순으로, 서양문헌은 알파벳순으로 하고, 배열순서대로 일련번호를 매기되 구체적인 페이지를 밝히는 것을 원칙으로 한다. 본문 중 문헌 인용의 경우 이름과 발표연도를 표기한다. 또한 특정부분을 인용한 경우에는 페이지도 함께 기재한다. 페이지 표시는 p.로 하고, “쪽”이나 “면”표시는 지양한다. (예) (OOO, 2000), (OOO, 2003, p. 20-28)

10. 각 문헌의 구체적인 표시는 아래에 제시된 형식에 따라 작성한다. 논문이나 기사 등은 따옴표 (“ ”)로 표시하고, 저서 또는 역서는 국문 또는 기타 동양문헌의 경우 격쇠(『』)로, 영문의 경우 기호 없이 이탤릭체로 다음 예와 같이 표기한다.

(예)

1) 한국문화경제학회, 2001, 『문화경제학 만나기』, 서울: 김영기

2) 주학중, 1991, 『우리의 문화경제학적 과제와 대응방향』, 『한국개발연구』, 13(3), 한국개발연구원 : 3-30

3) Frey, Bruno S., 2000, Arts and Economics: Analysis and Cultural Policy, Berlin: Springer.

4) Bouding, Kenneth E., 1972, "Toward the development of a cultural economics," Social Science Quarterly, 53(2): 267-284.