

서평

『멀티미디어와 디지털 세계』

이재현 著, 커뮤니케이션북스, 2004

우리에게 ‘디지털’이란 도대체 무엇인가?

윤태진 / 연세대학교 영상대학원 교수*

이십 여 년 전 대학을 다니던 시절, <뉴미디어론>이라는 과목이 개설되었다. 내용은 잘 기억나지 않지만, 당시 막 시작되었던 컬러TV방송조차 강의의 일부였던 기억은 난다. 직경 5미터쯤 되는 접시 모양의 안테나를 지붕 위에 달면 일본방송을 볼 수 있다는 교수님의 말씀에 신기해했던 기억도 난다. PC를 처음 접했던 시기도 그 즈음이었다. 컴퓨터라면 전산실을 가득 채운 캐비닛 여러 개와 징징 돌아가는 릴테이프만 알던 내게 서랍 한 개 크기도 되지 않는 개인용 컴퓨터는 대단한 충격이었다. 비록 하드드라이브도 없고 프린터는 핀 아홉 개가 달린 도트 매트릭스 스타일이었지만, 그걸로 기말보고서를 써서 같은 과 친구들의 부러움을 샀던 기억이 생생하다.

그리고 강산이 두 번 반 돌았다. 하지만 여전히 대학에는 <뉴미디어론>이 개설되고, 비슷한 크기의 PC는 여전히 내 책상 한 구석에 있다. 물론 바뀐 게 없는 것은 아니다. <뉴미디어론>에서는 더 이상 컬러TV를 신기하게 다루지 않는다. 내 연구실의 PC는 품재며 보고서를 만드는 기계가 아니라 세계로 통하는 창이 되었다. 디지털 세계로.

<멀티미디어와 디지털 세계 : 뉴미디어란 무엇인가?>를 저술한 이재현 교수도 나와 같은 시기에 대학을 다닌 학자로, 누구보다도 꾸준히 뉴미디어에 관심을 가져온 전문가이다. 사이버 공간, 인터넷 연구방법, 온라인게임 등 ‘디지털 세계’ 안의 다양한 주제를 다뤄온 이 교수가 종합개설서를 지향하며 출판한 이 책은 중요한 질문 하나를 던진다. “우리에게 디지털이란 도대체 무엇인가?”

이 책의 제목에서는 ‘뉴미디어’가 무엇인지 묻고 있다. 시시각각 변화하는 미디어환경으로 인해 매 학기 강의내용이 업데이트되어야 하는 <뉴미디어론>을 담당해온 저자로서는 과연 “뉴미디어를 어떻게 정의할 것인가?”라는 질문을 스스로 던지지 않을 수 없었으리라. 하지만 뉴미디어의 본질이

* 윤태진은 미국의 미네소타 대학에서 박사학위를 취득하고 단국대학교 언론영상학부 교수를 거쳐서 현재 연세대학교 영상대학원 교수로 있다. 주요 저서와 논문으로는 「한국 Television 예능 프로그램의 변천과 발전」, 「문화콘텐츠 연구」, 「새로운 미디어 테크놀로지의 도입과 ‘시(時)/공간(空間) 및 ‘공(公)/사(私) 개념의 변화」, 「텔레비전이 바라보는 한국의 현대사」 등이 있다. gopher@yonsei.ac.kr

‘멀티미디어’와 ‘디지털’이라는 저자의 명쾌한 답은 기실 ‘디지털이 무엇인가?’라는 또 다른 질문을 남겨놓은 셈이다.

우리는 우리가 살아가고 있는 이 시대를 디지털시대라고 부른다. 아무런 의심 없이, 하지만 정작 그 본질적 의미가 무엇인지 고민하지 않고, 그냥 디지털시대라고 부른다. 디지털 김치냉장고를 생산하고 구입하는 것이 디지털시대의 단면인가? 핸드폰으로 사진을 찍어 모바일로 전송하는 것이 ‘디지털적’ 생활인가? ‘디지털’의 원래 의미는 존재하는 모든 것을 0과 1로 표현한다는 것이다. 그렇다면 이 시대를 살아가는 우리, 우리의 삶, 우리의 생각, 우리의 창조물들을 0/1의 조합으로 요약하고 설명할 수 있다는 사실이 이 시대의 본질인가? 0/1은 0/I와 비슷한 모양을 하고 있다. 켜거나 끄는 행위, 혹은 들어가거나 나가는 행위야말로 ‘디지털’에 대한 이해의 출발점이 될 수 있지 않을까?

꺼져있던 컴퓨터 전원을 ‘켜고’ 인터넷에 접속하여 사이버공간 안으로 ‘들어간다’는 점에서 온라인 삶은 가장 전형적인 디지털 문화양상이다. 컴퓨터나 인터넷이 생겨나기 이전에도 TV와 라디오가 있었고 영화가 있었다. 사람들은 TV를 ‘켜거나’ 극장 안으로 ‘들어가서’ 미디어 문화를 접촉했다. 그러나 TV 시청자가 되고 영화관객이 되는 순간의 ‘나’는 그 이전의 ‘나’와 다를 바 없는 존재이다. 연속되고 통일된 자아로 존재하며, 그런 의미에서는 데카르트(Descartes)가 지적한 ‘사고 주체’이다. 반면 온라인 삶에서의 ‘나’는 컴퓨터를 켜고 인터넷에 접속하기 이전의 ‘나’와는 다른 존재이다. 물질이 아닌 정보로 구성된 이 공간에서, ‘나’는 물리적 신체로부터 자유로운 전자적 인격을 소유한다. 사이버공간은 인간이 본래적으로 가지고 있는 다중정체성이 발현되는 공간이라는 터클(Sherry Turkle)의 해석이 더 적합하다.

결국 ‘디지털’이란 다중 정체성을 갖고 움직이는 온라인 삶의 측면과 다양한 정체를 도구로 삼아 사이버공간을 변형시키고 운전하는 오프라인 삶의 측면이 결합된 결과물로 볼 수 있다. 온라인 게임을 생각해보자. 게임에는 룰이 있고, 게임 속의 주인공은 그 룰을 따라야 한다. 그러나 그 게임 자체는 현실의 룰에 따라 움직인다. 심의를 통과해야 하고, 많이 팔려야 하고, 법률 테두리 안에서 움직여야 한다. 게다가 게임을 조종하는 게이머 개인의 심리와 행위를 무시할 수도 없다. 게임의 안과 밖 중 하나만을 들여다본들 디지털 문화를, 아니 그냥 ‘게임’을 얼마나 이해할 수 있겠는가.

그런 의미에서 이재현 교수의 <멀티미디어와 디지털 세계 : 뉴미디어란 무엇인가?>는 ‘디지털 세계’ 중 바깥 모습에 대한 섬세한 조망이다. 그는 멀티미디어의 구성체계에 기술적 원리를 해설하기 위해 쓸데없는 지면을 낭비하지 않는다. 예를 들어 ‘기원과 발전’이라는 장에서, 저자는 멀티미디어를 군사적, 문화적, 경제적 관점에서 각각 접근한다. 테크놀로지의 발전보다 히피문화의 등장이나 풍 게임같은 소재들을 재료로 삼아 멀티미디어의 역사를 그렸다는 점은 기존의 개론서류 도서들과 차별적이다. 저자 스스로 선언하였듯이, 사회과학적 글쓰기 방식의 장점은 곳곳에서 드러난다.

하지만 ‘디지털 세계’ 중 안쪽 모습에 대한 깊이 있는 논의가 없는 점은 아쉽다. 예를 들어 50여 쪽에 걸쳐 ‘게임’을 다루고 있는 7장의 내용을 보면, 게임의 기술적 발달과 그 문화적, 산업적 의미를 리뷰한 후 장르별 특성을 꼼꼼히 기술한 반면 ‘게이머’나 ‘게임 담론’에 대해서는 4쪽을 할애했을 뿐이다. 공학으로부터의 탈피와 사회과학에 대한 강조가 지나치다보니 인문학적 논의가 배제되었을까? 게임에 몰입하는 청소년들, 소위 ‘죽돌이’의 삶과 사고는 ‘디지털 세계’를 이해하기 위해 필수적인 부분이다. <뉴미디어론>이 처음 개설되었을 당시의 대학생들이 짬이 나면 당구나 카드를 즐겼듯이, 지금 대학생들은 삼삼오오 함께 PC방을 찾는다. 이같은 변화야말로 ‘디지털 시대’ 멀티미디어의 핵심 아닐까? 저자는 서문에서 “멀티미디어를 둘러싼 사회적 쟁점들을 추출해 보려고 노력했다”고 밝혔지만, 여전히 외부의 시선만으로 관찰한 듯 하다.

부족함에 대해 잠시 푸념했으나, 그렇다고 해서 이 책이 가진 의의를 가릴 수는 없을 것이다. 무엇보다 이 책은 허공을 부유하기만 해온 수많은 개념들을 착실하게 정의하고 요약한다. 멀티미디어는 무엇인가? 하이퍼텍스트는 무슨 의미가 있는가? 가상현실은 어떤 모습인가? 흔히 사용하면서도 결코 뚜렷하지 않았던 많은 개념의 정리는 ‘디지털’을 이해하는 훌륭한 첫 발자국이 될 수 있을 것이다. 두 번째로, 이 책은 넓고 깊다. 앞서 게임에 대한 책 내용 일부를 소개하였으나, 비슷한 비중으로 ‘디지털 영화’, ‘애니메이션’, ‘모바일 미디어’ 등을 각각 다루면서 그 역사와 특성을 깔끔하게 요약하고 있다. 인문학적 논의가 다소 부족한 점은 아마도 폭넓은 주제들을 다루는 과정에서 어쩔 수 없이 선택한 결과가 아닌가 싶다. 물론 완전히 배제된 것은 아니다. 모바일 미디어를 논하면서, 모바일 미디어의 등장과 함께 나타난 새로운 삶의 양식, 시공간 개념, 정치적 함의 등을 다룬 부분은 전문적 연구논문 한 편과 크게 다를 바 없다.

이 책은 교과서이다. 아마도 <뉴미디어론>을 강의하는 많은 사람들이 이 책을 교재로 삼을 것이다. 하지만 동시에 이 책은 교양서이다. 멀티미디어 개념에 혼란스러워하는 독자들에게, 혹은 하루가 멀다 하고 쏟아져 나오는 뉴미디어들의 사회적 경제적 의미를 궁금해 하는 독자들에게 이 책은 훌륭한 핸드북이 될 것이다. 이 책은 ‘종합’ 개설서이다. 예를 들어, 게임에는 전문가이지만 게임이 도대체 디지털 세상 어느 구석에 어떤 크기로 존재하는지 궁금한 사람들에게 큰 그림을 제공할 것이다.

많은 사람들이 이 책 제목 <멀티미디어와 디지털 세계 : 뉴미디어란 무엇인가?>의 키워드를 ‘멀티미디어’, ‘디지털’, ‘뉴미디어’ 세 단어로 정리할 것이다. 하지만 이 책을 읽고 난 후 내게 무겁게 남은 단어는 ‘세계’이다. 우리는 어떤 세계에 살고 있는가? 모든 연구와 저술의 궁극적 목표는 우리를 둘러싼 세계에 대한 이해가 아닐까? ‘뉴미디어’를 고리로 삼아 이십 여 년 전 내 모습과 지금의 나를 비교해보니 이 책이 내게 주는 의미는 보다 분명해진다. 이 책은 결국 21세기를 사는 인간세계의 모습 한 권을 그리고 있는 것은 아닌지...