

디지털 환경에서 놀이적 요소로서 스토리 스페이스에 관한 연구

A study on Story space by the play element in Digital environment

김정란

홍익대학교 일반대학원 공간디자인학과

Kim, Jeong-Ran

Dept. of Inter-space Design, HIU

• Key words: Digital Environment, Digital Communication, New Media, Story Space

1. 서론

인간의 커뮤니케이션 행위는 미디어를 통해 이루어졌다고 해도 과언이 아니다. 현대 디지털 패러다임의 커뮤니케이션은 미디어 테크놀로지의 발달에 의해 급속도로 발전 되어가고 있다. 디지털 혁명은 미디어의 기본 개념과 미디어를 통한 상호작용으로 변화되고 있으며, 사용자와 인터랙티브한 관계를 형성하는 매체로서 멀티미디어의 가능성은 컴퓨팅 능력을 가지는 미디어가 커뮤니케이션의 매체로 사용될 때, 수동적이었던 미디어 수용자는 뉴미디어의 쌍방향성과 상호작용성에 의해 단순 수용자(receiver)가 아닌 미디어 이용자로서 능동적 커뮤니케이션의 주체자, 참여자로 인식되고 있다.

이러한 새로운 환경은 현대인들의 여가활동의 문화적 현상으로서 놀이가 디지털 공간으로 확장됨에 따라 새로운 놀이의 장이 열리게 되었다.

본 연구의 목적은 디지털 공간 안에서 미디어 테크놀로지의 발전에 따른 커뮤니케이션의 변화에 따라 이용자를 커뮤니케이션의 주체로서 참여시켜 이용자의 상황에 따라 인터랙티브하게 변화하는 '이용자와 이야기'의 관계 맺음에 대해서 연구하고자 한다.

본 연구는 인간의 커뮤니케이션과 디지털 미디어의 관계, 디지털 공간과 이용자와의 인터랙션 부분의 관계를 고찰하기 위해 디지털 환경을 일반적으로 고찰하고, 스토리 스페이스에 있어서 이용자가 주체로서 이야기를 이끌어 나가는 디지털 공간의 인터페이스로서의 새로운 공간에 대한 연구를 그 범위로 삼는다.

2. 디지털 환경의 일반적 고찰

2-1. 디지털의 의미

디지털(digital)이란 데이터를 수치로 바꾸어 처리하거나 숫자로 나타내는 일을 의미한다. 디지털(digit)은 사람의 손가락이나 동물의 발가락이라는 의미에서 유래한 말이다. 디지털이란 일반적으로 데이터를 한자리씩 끊어서 다루는 방식이라 할 수 있으며 애매모호한 점이 없고 정밀도를 높일 수 있다는 특징을 가진 기술이다. 디지털 미디어의 대표라 할 수 있는 컴퓨터는 문자나 숫자 등의 데이터를 "0"과 "1" 두 가지 숫자의 조합, 즉 2진법을 사용하여 정보를 표현하는 기계인 것이다.¹⁾

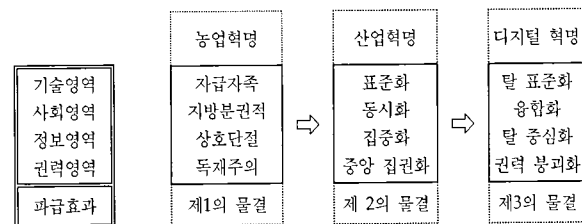
디지털의 특징은 불연속성과 단절, 단형의 형질, 탈구조적, 기의 없는 기호, 탈 물질화 등을 들 수 있다.

1) 두산동아, 디지털, 두산 세계 대 백과사전, 서울 두산 동아 1996

[표 2-1] 아날로그와 디지털 비교²⁾

구분	아날로그	디지털
미디어 공간	시-공간 관계형태 공간편향성 일대다 (one point to Multi point) 일방적 송신자중심 세계사회	시공간편향성, 비동기성 다대다 (Multi point to multi point) 상호작용적 커뮤니케이션 행위자 네트워크
재현 양식	전달수단 재현수단 메시지흐름 재현기관	전자 전파 선형적(연속적 흐름) 시청각적 영상
사회학적	근대 구조의 완성 근대국가 중심 세계화 시뮬레이션 사회	탈근대 구조의 해체(탈 구조화) 탈근대적 세계화 사이버네틱 사회

[그림 2-2] 디지털화 시대의 양상³⁾



2-2. 뉴미디어와 디지털 미디어

'미디어는 메시지이다'(the medium is the message)고 말한 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)의 말처럼 디지털 미디어는 미디어의 물리적 속성을 변화 시켰을 뿐 아니라 전보양식을 전자적 비트(bit) 단위로 통일 시켰다.

기존의 미디어는 단순한 커뮤니케이션 수단, 기술주의적 수단에 불과했지만, 우리가 살고 있는 정보화 시대의 미디어는 '커뮤니케이션 이전에 존재하는 선험적인 존재'로서 사회 내의 대상을 구조적 질서 내에 편입시키는 구조화의 장치이자, 사회 구조를 재현하는 하나의 거대한 표상체계이다. 곧 뉴 미디어는 인간의 사고와 인식의 기반을 형성하는 대주체(The subject)로서 상호작용 커뮤니케이션과 매체의 결합을 주도하고 있다.⁴⁾

2) 홍경태, 디지털 환경에서의 공간 디자인 프로세스에 관한 연구, 홍익대 석논, 1999

3) 황용섭, 디지털 공간의 구축 형태 표현 특성에 고난한 연구, 홍대 석논, 2002

원래 '뉴미디어'(new media)라는 용어는 1980년대 초반에 나온 개념으로 정보 전달방법에 있어서 기존의 미디어와 다른 새로운 형태의 방법으로 정보를 전달하는, 단어 그대로 새로운 매체를 일컫는 개념으로 쓰인다.⁵⁾ 뉴미디어는 지금까지 존재하지 않았던 새로운 정보교환 혹은 커뮤니케이션의 수단 및 도구를 말하며, 지금까지 각각 독립적으로 존재하면서 기능하던 매체가 다른 매체 또는 새로운 테크놀로지와 결합하여 새로운 기능 혹은 실용성을 갖게 되는 경우를 말한다.

뉴미디어에서 파생된 디지털 미디어(digital media)의 개념은 영상, 음성, 데이터 등 정보의 서로 다른 감각적 유형을 디지털 신호라는 단일한 신호처리 방식에 따라 통합적으로 처리하고 전송하고 표시하는 미디어라고 할 수 있다. 디지털 미디어는 디지털 네트워크를 통해 뉴미디어의 중요한 특징으로 거론되는 미디어의 쌍방향성과 상호작용성을 구현하는데 큰 의미를 두고 있다.⁶⁾

뉴미디어와 디지털 미디어의 특성은 다음과 같다.⁷⁾

1. 모든 커뮤니케이션 체계는 이원적(two-way) 또는 쌍방향적(interactive)인 것으로 바뀐다
2. 탈 대중화(demassified) : 다품종 소량주의
3. 모든 것은 전자식으로 바뀐다
4. 비동시성(asynchronous)

3. 매체 커뮤니케이션

우리가 '의사소통', '말하기', '대화하기' 등으로 표현하고 있는 커뮤니케이션이란 말은 '공동', '공유'의 라틴어인 '코뮤니스(communis)'에서 유래된 것으로, 인간 공동의 상징체계를 통해서 서로 정보를 주고받는 사회 문화적 행위라고 정의할 수 있다.

[표 3-1] 시대별 커뮤니케이션 양식의 특성⁸⁾

시대구분	커뮤니케이션 테크놀로지 문법	커뮤니케이션 확장	커뮤니케이션 감각비율	집단의 특성
문자이전 시대	구어 형식	복수 감각형	균형적	부족화
문자사용 시대		시각 단일형	다소 균형적	
활자 시대	인쇄 형식	시각 단일형	불균형적	탈 부족화
전자미디어 시대	전자 형식	복수 감각형	다소 불균형적	재 부족화

인간의 커뮤니케이션은 문명의 발전과 함께 구두 - 문자 - 인쇄 - 텔레 - 컴퓨터 커뮤니케이션으로 이어지고 있다. 가상 커뮤니케이션이라고 할 수 있는 컴퓨터 매개 커뮤니케이션(CMC : Computer-Mediated Communication)은 일대일(one-to-one), 일대다(one-to-many), 다대다(many-to-many)에 이르는 다양한 커뮤니케이션 관계를 가지며, 물리적 시공간의 한계를 뛰어넘어 훨씬 다양하고 복잡한 인간관계와 상호작용, 그리고 다양한 영역의 사회를 구성하는 커뮤니

4) 라도삼, 비트의 문명 네트워크의 사회, 커뮤니케이션북스, 1999
 5) R. Rice & associates, The new Media, New York : Sage, 1984
 6) 김영석, 디지털미디어와 사회, 나남출판, 2000
 7) 김우룡, 뉴미디어 개론, 나남출판, 1997
 8) 김정택, 미디어와 인간, 커뮤니케이션북스, 1998

케이션 체제로서 동시적, 비동시적인 커뮤니케이션이다.

4. 놀이적 요소로서 스토리 스페이스

호이징하(J. Huizinga)는 인간의 행위적 측면에서 '놀이하는 인간(Homo Ludens, Man the player)'이라고 생각하고, 놀이라는 개념을 '문화'라는 개념에 통합하여 모든 문화가 놀이에서 발생했으며 놀이를 생리현상이 아닌 문화현상으로 이해하려 했다.⁹⁾

놀이는 활동의 장이 디지털 공간으로 확장됨에 따라, 생활의 매체로서 여가를 즐길 수 있게 되었다.

스토리 스페이스란 이야기(장편소설, 단편소설, 영화, 드라마, 신화, 일화, 만화 등)가 흐르는 공간을 의미한다. 이 공간은 컴퓨팅 능력을 가지는 미디어가 커뮤니케이션의 매체로 사용되어, 사용자를 커뮤니케이션 과정에 적극적으로 참여시켜 사용자의 기호에 따라 매체가 인터랙티브하게 반응하여 사용자가 원하는 방향의 이야기를 만들어 갈 수 있도록 한다.

5. 결론

인간의 문명 발달과 함께 발전해온 커뮤니케이션은 디지털 혁명의 미디어의 발달과 함께 디지털 공간 안에서 이용자로서 하여금 보다 적극적인 커뮤니케이션을 유도한다.

스토리 스페이스는 디지털 매체의 발달에 따라 수용자는 주체가 되어 적극적으로 이야기가 있는 공간에 작가가 되며, 주인공이 되어 이야기의 흐름에 적극적으로 개입하며 개인의 취향에 따라 이야기를 만들어가며 즐길 수 있도록 한다. 지금까지 알아 본 커뮤니케이션과 디지털 미디어에 관한 연구를 비롯해, 스토리 스페이스의 구축을 위해 디지털 매체의 기술적인 측면과 이야기라는 구조에 대한 연구가 보다 필요하겠다.

참고문헌

- 호이징가, 호모루덴스 놀이문화에 관한 연구, 까치, 1993
- R. Rice & associates, The new Media, New York : Sage, 1984
- 김우룡, 뉴미디어 개론, 나남출판, 1997
- 김정택, 미디어와 인간, 커뮤니케이션북스, 1998
- 라도삼, 비트의 문명 네트워크의 사회, 커뮤니케이션북스, 1999
- 김영석, 디지털미디어와 사회, 나남출판, 2000
- 성동규, 사이버 커뮤니케이션, 세계사, 2002
- 홍경태, 디지털 환경에서의 공간 디자인 프로세스에 관한 연구, 홍익대 석논, 1999
- 황용섭, 디지털 공간의 구축 형태 표현 특성에 고나한 연구, 흥대 석논, 2002
- 9) 호이징가, 호모루덴스 놀이문화에 관한 연구, 까치, 1993