

디지털 환경에서 '불가지론'이 적용된 유희적 공간 연출에 관한 연구

Application of Agnosticism to the production of recreational space in digital environment

이규봉

홍익대학교 일반대학원 공간디자인과

Lee, Gyu-Bong

Dept. of space Design, HIU

• Key words: Agnosticism

1. 연구목적 및 개요

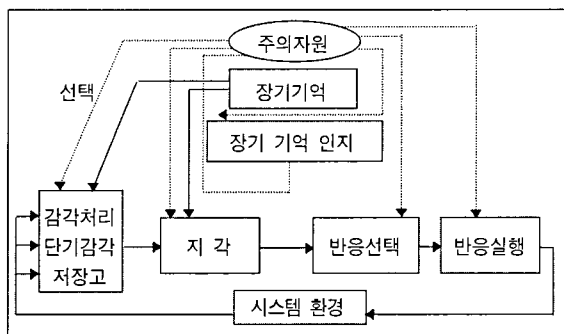
불가지론이란 초경험적인 것의 존재나 본질은 인식할 수 없다고 주장하는 인식론이다. 즉, 그런 인식을 가상(디지털)으로 인식할 수 있는 공간을 연구하려 한다. 가상이기에 가상이 존재하는 공간으로써, 유희를 주는 미지의 공간을 만든다는 것이 이 공간의 목적이다. 이는 전시공간이다. 혹은 Cyber공간일 수도 있다. 무한 공간과 답이 없는 것들의 끊임없는 질문은 사람들에게 있어서 무한한 상상력과 창조성을 가지게 한다. 이 공간은 USER에게 재미를 주며, 상상력과 창의력 호기심을 발동 시킨다는 내용방법으로 전개 된다. 내용인즉, 지구에는 사람들이 풀지 못하는 불가사의한 것들이 많다. 이런 불가사의한 것들의 조합으로 공간이 형성된다. 나아가 새로운 디지털 전시문화 공간의 창출로 전개해 보려 한다.

2. 전시 공간의 행태와 구성과 구성 요소

이 전시공간을 연출하는데 있어서 필요한 것은 놀이문화의 심리학적 도입과 그 도입으로 인한 상상력과 창의력의 생성공간이다.

2-1. Display 심리학적 형태 분석

[표 2-1] 인간 정보처리 단계 모형



위의 표는 공간구성의 있어서 인간 정보처리 구성표이다. 이 전시 공간은 감각처리의 기능과 지각적인 부분 또한, 인지와 기억으로 풀어나가며, 반응선택과 실행으로 인해 원하는 공간으로의 피드백이 가능케 하게 구성된다.

[표 2-2] 정보시각화와 과학적 시각화의 구분

| | |
|---------|---|
| 과학적 시각화 | 컴퓨터 지원 시스템 도입. 알고리즘을 보여줌으로써 '한번 그 공간에 들어가 보고 싶다.' 라는 욕구를 충족 |
| 정보적 시각화 | 조작 인터페이스로써, 공간은유기법 사용. |

위의 시각화로 User에게 더한 호기심과 상상력을 준다.

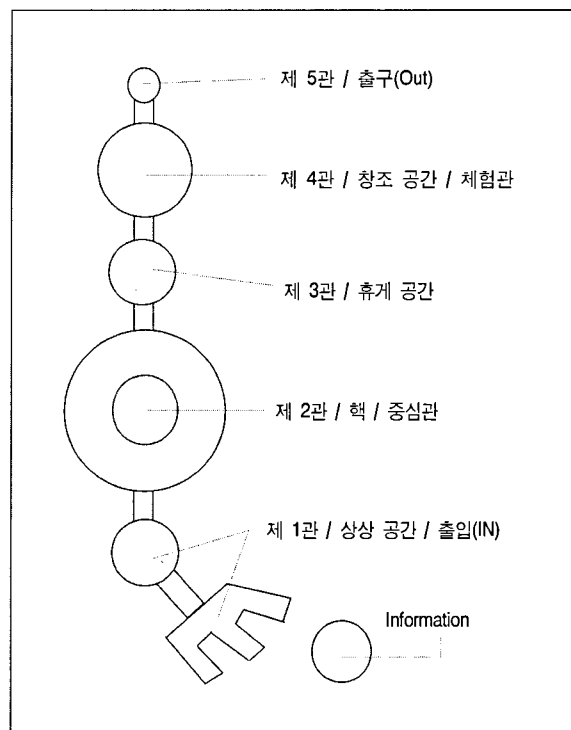
또한, 시각 타성의 개념을 도입. 좀 더 생동감 있는 공간을 연출한다. 시각 타성이란 개념은 사용자가 어떤 시스템이나 데이터 베이스 안에서 중다 디스플레이를 사용할 때 '길을 잃게 되는' 문제에 대한 하나의 공학적 디자인해결을 제시한다.

[표 2-3] 시각타성의 유형

| | |
|--------------|--|
| 일 관 적 인 표 상 | 디스플레이에 변화를 부각시켜줌으로 특징과 새로운 데이터베이스의 관계를 부여. |
| 점 진 적 전 이 | 시간에 따라 표상에 변화가 나타날 때, 이변화가 매우 빠르게 그리고 이전 상태에 비해 갑자기 다른 형태로 변한다. 이는 사용자들에 혼란을 경험케 한다. |
| 선택의부각과 강조 | 선택은 '디스플레이' 세계'에서 변하지 않는 어떤 특징이라 할 수 있으며, 여러 디스플레이에 걸쳐 다른 것들에 비해 보다 현저하게 부각. |
| 연속적인 공간지도 제공 | 공간에 대해 연속적으로 관찰이 가능하다는 것. 이는 언제나 하나의 고정된 관점을 제시하지만 동일한 지역의 반복이기도 하다. |

2-2. 전시 공간의 구성

[표 2-4] 공간의 Plan 계획



2-3. 전시 공간의 구성 요소

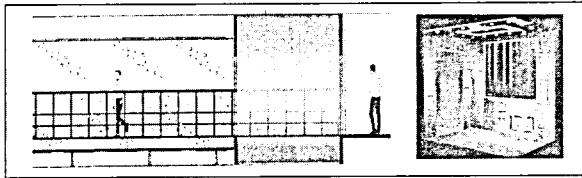
1) Information

사용자가 처음으로 접하는 곳으로써 전시의 목적과 구성을 설명해 주는 장소.

2) 제1관/상상 공간/ 출입

제 1관은 입구를 들어서면서 보여 지는 디지털 공간의 시작 부분이다. 이러한 요소로써 User는 조금 더 미리 공간을 예측하고 상상하는 공간이기도 하다. 또한 이러한 형태의 공간은 공간의 이어 짐으로 활용하기도 한다.

[그림 2-1] 입구와 입구 사이의 경계도와 버추얼 엘리베이터



3) 제2관/핵/중심관

제 2관은 중심부이다. 디지털 적인 요소가 가장 많이 나타나 있는 곳이기도 하며, 연출을 많이 필요로 하는 공간이다.

[그림 2-2] 공간연출에 필요한 시뮬레이션 장비

| 프로젝션 시스템 | 음향 시스템 | 시뮬레이터 |
|---|---|---|
| 최근 디지털기술의 급속한 발달과 더불어 영상 저장 및 전송기술 동기 신호제어 기술등의 향상에 힘입어 디지털 방식의 영상 장치가 많이 이용된다. | 5.1채널방식의 오디오 시스템을 사용, 들비음향을 각각 분리 전송함으로써 최적의 써라운드 효과를 볼 수 있도록 한다. | 시뮬레이터란 탭승자가 실제 영화속의 주인공이되어 있는 듯한 착각을 주기위해 영상 화면에 맞게 자연스런 움직임을 제공하는데 그 목적이 있다. |

4) 제3관/휴게 공간

제 3관은 말 그대로의 휴게 공간이다. 전시의 목적을 더욱 효율적이게 하는 공간이기도 하다.

5) 제4관/창조 공간/체험관

[그림 2-1] 체험관의 영상 디스플레이 방식

| | | |
|---------------|-----------------------|---|
| 투사형 대화면 디스플레이 | 작업 기억 부화와 맞게 디스플레이 하기 | 디스플레이의 개념이 많이 활용되는 공간이므로 심리적 작업부하화 투사형 대화면으로 체험관을 연출. |
|---------------|-----------------------|---|

6) 제5관/출구(OUT)

출입과 같은 공간의 구성으로써의 출구이며, 여운을 줄수 있는 연출로 기획을 한다.

7) Plan 구체적 설명

은하는 Bib-Bang의 시대로 태어났다. 이 공간 또한 정보한 무한한 수수께끼로 인해 태어났다. 사용사의 끊임없는 궁금증으로 풀어 가는 이 공간의 Plan은 지구의 생성 개념과 3차원적인 출입구를 가지게 된다. 전체 동선은 '불가지론'이 적용된 '미스터리(크롭)씨클'이 된다.

3. 결 론

디지털의 효과가 발전됨에 따라 각기 다른 전시 연출과 효과가 이루어지고 있다. 이는 더 많은 방법을 야기할 수 있을 것이다. 또한 정보의 표상이나 디스플레이와 이 같은 전시공간과 관련된 기술은 정보의 양이 증가하는 것만큼이나 빠르게 성장하고 있다. 여기서의 연구 목적은 발전하고 있는 시대에 맞게 디지털의 구성화가 잘된 혹은 이득이 있는 공간으로써, 좀 더 폭 넓은 새로운 문화 양식을 추구 함이다.

단순한 전시의 개념 보다는 놀이의 목적을 갖추고, 놀이의 공간을 확대하는 것이다.

문화적으로 그리고 사용자의 총별로 볼 때, 우리는 문화적 놀이 공간과 다 같이 즐길 수 있는 유희적 공간이 많이 결여되어 있다고 본다. 저자는 위의 방향성으로 좀 더 구체적인 놀이와 유희적 행태의 공간을 연구할 것이다.

참고 문헌

- 맹성렬, "고대문명", 넥서스, 2002
- 곽호완 외, "공학 심리학", 시그마프레스(주), 2003
- 마츠모토 쇼이치외, "전자 디스플레이", 성인당 1998
- 하원규외, "유비쿼터스 IT혁명과 제3의공간", 전자신문사, 2002
- 최정훈 외, "인간 행동의이해", 법지사, 1993

참고 URL

- <http://www.biosun.co.kr/cosmo/cosmo6.html>
- <http://miraein.org/menu.html>
- http://chaos.inje.ac.kr/Alife/visual_perception.htm