

인터랙티브 미디어에 적용되는 인터랙션 의미의 범주화

Theoretical Categorization of the Meanings of Interaction in Interactive Media

이 현 정

단국대학교 영화콘텐츠전문대학원

Rhee Hyun-jung

Dankook University Graduate School of Cinematic Content

요약

문화콘텐츠 시장에서 주요 화두로서 등장하는 인터랙션이라는 용어는 단어 자체 의미의 포괄성으로 인해 미디어 세부 분야마다 각기 다른 해석을 가진다. 이러한 양상은 산업 간 융합 및 다학문적 연구에 어려움을 야기한다. 보다 나은 인터랙티브 관련 기술 및 학문 발전의 토대를 위해, 본 연구에서는 콘텐츠 미디어를 중심으로 인터랙션의 개념에 대한 범주화를 시도하였다. 본 연구에서는 인터랙티브 미디어에서 해석하는 인터랙션 의미에 대한 다양한 관점을 바탕으로 일차적으로 총체적인 분류체계를 만들고, 인터랙션 관련 산학 전문가들과의 FGI를 실시하여 수정 및 보완의 과정을 거치며 분류체계에 따른 의미의 범주화를 완성하였다.

I. 서론

디지털 기술의 발달은 다양한 미디어와 서비스들의 융합을 이끌었다. 이와 함께 이용자의 형태는 보다 능동적으로 변화하였고, 더불어 국내외 콘텐츠시장에서 인터랙티브 미디어의 개발에 힘을 쏟고 있는 추세다. 인터랙티브 미디어는 말 그대로 사용자와의 인터랙션을 바탕으로 하는 미디어를 뜻하며 게임, 통신, 방송 등 다양한 관련 분야에서 개발이 이루어져 왔다. 그러나 실제로는 인터랙티브 미디어를 구성하는 각 분야마다 인터랙션에 대한 해석을 제각기 하고 있어 분야 간 소통을 하는 경우 어려움을 가진다. 예를 들어 게임 분야에서 인터랙션은 주로 게임 이용자가 콘텐츠 내에서 다양한 옵션을 선택하여 서사를 만들어내는 구조를 설명하고 있고, 인터랙티브 기술 분야에서는 사용자의 행동에 맞추어 기기가 즉각적인 반응을 하는 의미로서 주로 이해하고 있다. 그 뿐 아니라 심지어 한 분야에서도 인터랙션에 대한 의미가 다르게 해석되고 있기도 한다. 인터랙티브 TV의 경우 서비스를 위하여 케이블 TV 운영업체, 통신사, 컴퓨터 회사, 방송국, 콘텐츠 제작사 등 다양한 성격의 업체들이 진출해있지만, 이들은 각각 TV의 인터랙션에 대해 서로 다른 의미를 부여하여 발전방향에 대한 의견의 합을 이루는데 어려움을 겪고 있다[1].

이러한 어려움은 연구 분야에서도 마찬가지로 나타난다. 인터랙션에 관한 연구는 인문학, 예술, 공학 등 다양한 분야에서 그 비중을 점차 늘려가며 학문적으로 입지를 확고히 하고 있으며, 그럴수록 각 분야에서 인터랙션을 이해하는 관점은 점점 더 다르게 굳어지는 양상이다.

창조성을 바탕으로 둔 인터랙션에 관한 연구가 보다 발전하기 위해서는 학문간 융합적인 사고가 무엇보다 필요하다. 그러나 전공마다 인터랙션에 대한 각기 다른 이해를 바탕으로 서로의 주장을 펼치는 상황 속에서는 융합연구가 순조롭게 이루어지기는 어렵다.

문화콘텐츠 분야의 미래 핵심 요소 중 하나인 인터랙션에 대한 연구가 발전하기 위해서는, 다양한 분야의 정의를 이해하고 연구의 접점을 찾아내는 노력이 필요하다. 현재까지 인터랙션을 적용한 인터랙티브 미디어들에 관한 많은 연구들은 이들이 의미하는 인터랙션에 대한 정의를 명확히 제시하지 않은 채 진행되어왔다.

따라서 본 연구에서는 인터랙티브 미디어에 적용되는 인터랙션에 대한 의미를 총체적으로 이해하고, 일관된 관점을 바탕으로 분류체계를 그려보고자 한다. 본 연구는 인터랙티브 미디어 관련 산업 및 학문간 이해가 보다 원활해지기 위한 방안 제시로서 목적을 가진다.

II. 이론적 배경

1. 인터랙션의 일반적 개념

인터랙션은 기본적으로 적어도 둘 이상의 대상이 서로 간에 영향을 미치게 될 때 일어나는 이벤트라는 개념을 바탕으로 한다[2]. 인터랙션이라는 용어의 근원은 생물학에서 찾아볼 수 있는데, 이는 인터랙션이 근본적으로 상대에 대한 유기적 영향력을 바탕으로 함을 의미한다. 인터랙션의 의미는 나아가 교육학, 사회학, 공학, 건축학 등 다양한 학문분야에서 적용되며 발전되어왔다.

2. 미디어에서의 인터랙션 의미

미디어는 대중과 소통하며 서로에게 지속적인 영향력을 주고 받아왔다. 이는 미디어가 기본적으로 인터랙션의 원리에 기초함을 의미한다. 인터랙티브 미디어는 기존 미디어에서 인터랙션의 개념을 보다 강조하고 있다. 인터랙티브 TV, 게임, 인터랙티브 영화, 인터랙티브 아트 등에서 제시하는 인터랙티브 개념들을 바탕으로 각각의 인터랙티브 미디어가 강조하는 인터랙션의 의미를 구체적으로 살펴보았다.

Ⅲ. 연구방법 및 결과

콘텐츠 미디어 관련 인터랙션의 의미를 통합적으로 범주화하기 위해 국내외 관련 문헌 및 연구들을 참조하였다(3-5). 인터랙션 전반을 포괄할 수 있는 범위로서 인터랙션을 느끼는 방법인 '심리적 상호작용성'과 '물리적 상호작용성'을 중심으로, 이 두 성격이 반영된 인터랙션을 정리 및 분류하는 과정을 거쳤다. 분류에 대한 검증을 위하여 인터랙션 관련 전문가 5인(순수예술, 문화산업, 문화기술, 인문학, 게임 분야)의 의견을 모아 최종적인 수정을 실시하였고, 그 결과는 표1, 표 2와 같다.

표 1. 미디어 인터랙션 대·중·소분류

대분류	중분류	소분류
공감중심 인터랙션	심리적 공감유도	감성공유형 인터랙션: 상상을 통한 환영의 현실감 경험
	물리적 공감유도	실감형 인터랙션: 입체적 시각화를 통한 환영의 현실감 경험
참여중심 인터랙션	선택유도	작동형 인터랙션: 사용자가 원하는 대로 옵션 변형
		체험형 인터랙션: 능동적 체험을 통한 매력적 경험
	조화유도	지식공유형 인터랙션: 정보교환을 통한 집단지성 생성
		헤게모니형 인터랙션: 선택을 통한 헤게모니 형성
	프로슈머형 인터랙션: 소비자들의 자체적 콘텐츠 개발	
	커뮤니케이션형 인터랙티브: 가상 공간에서의 대화 참여	

표 2. 미디어 인터랙션 세분류 및 구현방식

소분류	세분류	구현방식
감성공유형	전통적방식 영상미디어 인터랙션	아날/디지털
	전통적방식 음향미디어 인터랙션	아날/디지털
	전통적방식 활자미디어 인터랙션	아날/디지털
	전통적방식 이미지 미디어 인터랙션	아날/디지털
실감형	3D 영상콘텐츠 미디어 인터랙션	디지털
	4D 영상콘텐츠 미디어 인터랙션	디지털
	입체음향콘텐츠 미디어 인터랙션	디지털
작동형	기기옵션변경 인터랙션	아날/디지털

체험형	콘텐츠활용옵션 인터랙션	디지털
	다매체 통합적 사용 인터랙션	디지털
	게임콘텐츠 미디어 인터랙션	아날/디지털
	인터랙티브 영상물 인터랙션	디지털
	AR 콘텐츠 미디어 인터랙션	디지털
VR 콘텐츠 미디어 인터랙션	디지털	
지식공유형	실시간 집단지식 인터랙션	디지털
헤게모니형	실시간 투표 인터랙션	디지털
	집단구축 인터랙션	아날/디지털
프로슈머형	퍼블리즌 인터랙션	디지털
	오픈마켓 인터랙션	디지털
커뮤니케이션형	소셜 네트워크 인터랙션	디지털
	실시간 방송참여 인터랙션	아날/디지털

표 1에서 보는 바와 같이 대분류는 인터랙션의 성격에 따라 크게 두 가지로 분류하였고, 중분류는 인터랙티브를 유도하는 형식을 바탕으로 하였다. 중분류는 다시 소분류 단에서 인터랙션의 형태를 바탕으로 분류하였고, 마지막으로 표 2에서 보는 바와 같이 미디어 종류에 따른 인터랙션을 기준하여 세분류 단에서 인터랙션 의미를 보다 세부적으로 범주화하였다.

IV. 결론

앞서 살펴본 바와 같이 미디어에서 인터랙션의 속성은 시대를 지남에 따라 점점 더 강조되고 있는 부분이다. 현재의 인터랙티브 미디어는 아직 과도기적 단계로서 다양한 인터랙션을 실험하고 시도하는 과정 중에 있다. 미래의 인터랙티브 미디어는 보다 인간 중심적인 인터랙션에 가까워지면서, 미디어 본연의 특성을 보다 강조하는 형태로 변화될 필요성을 갖는다.

본 연구에서는 인터랙티브 미디어에 적용되는 인터랙션에 대한 다양한 의미의 범주화를 시도함으로써 창조적 미디어 발전 및 융합 연구 등에 대한 기본적인 토대를 마련하고자 하였다. 앞으로 보다 다양한 형태의 인터랙션 연구가 시도되고, 이와 함께 보다 확장된 형태의 분류 체계가 제시되기를 기대해본다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 김영용, 인터랙티브 미디어와 놀이, pp. 29, 커뮤니케이션 북스, 서울, 2007.
- [2] Wagner, E. D. "In Support of a Functional Definition of Interaction," The American Journal of Distance Education, Vol. 8, No. 2, pp. 6-29.
- [3] 김영용, 전계서, pp. 27-79.
- [4] 헨리젠킨스, 팬, 블로거, 게이머 참여문화에 대한 탐색, pp. 205-228, 정현진 옮김, 비즈앤비즈, 서울, 2008.
- [5] 조재원, 멀티미디어와 인터랙티브 아트, pp.22-105, 한국학술정보, 서울, 2001.