

# 멀티미디어 전선, 이상없나

## 프랑스 밀리아 뉴미디어전시회를 둘러보고

남명수

지식공작소 주간

밀리아(Marche International de l'Édition et des Nouveaux Media), 우리말로 출판과 뉴미디어의 세계 시장이라는 뜻을 지닌 이 멀티미디어전은 프랑스 칸에서 1월 12일부터 16일까지 열렸다. 지난해 관련업계의 열띤 호응으로 처음 탄생한 후 올해가 두번째로, 칸에서 개최되는 MIDEM, MIPIM, MIPTV, MIPCOM 등 다른 행사에 비해 연륜은 제일 짙다.

사실 멀티미디어 분야는 대부분의 주요한 기술적 발전이나 획을 긋는 소프트웨어가 미국에서 개발이 된 만큼, 이번 칸에서의 컨퍼런스 및 전시회는 미국의 SPA(Software Publisher's Association)나 COMDEX에 비하면 상당히 미니급이라 할 수 있다. 아직까지 미국 시장의 1/10규모에 불과한 유럽 시장의 현실을 반영하고 있는 셈이라고도 할 수 있는데, 한편으로는 이제 개화기에 들어서려는 유럽 멀티미디어 시장을 발전시키려는 의지를 읽어낼 수 있는 좋은 기회이기도 했다.

### 상당수준의 소프트웨어 상품에 아찔

밀리아는 전시보다는 컨퍼런스가 주행사였는데, 주의제는 저작권, 시장 진입, 멀티미디어 소프트웨어의 개발 조직, 디지털 이미지의 대표적 저장 수단인 'CD를 보는 눈' 등으로 주요 쟁점들을 모아 비교적 진지하게 진행되었다. 이런 문제는 우리에게도 곧 닥칠 것으로 예상되는 바 앞으로 활발한 논의를 통하여 우리의 걸을 갖추도록 하는 게 좋다고 여겨졌다.

전시장은 우리의 KOEX만한 규모였는데 전시된 것 가운데, 대략 70%가량은 미국이 차지하고 있었다. 하드웨어 쪽으로는 사실 어지간한 기술적 문제는 지금에서야 별 쟁점이 될 만한 사항이 없었고, 재미있는 것은 필립스의 CD-I가 상당히 보급되어 있다는 것 정도였다. 이 CD-I는 미국과 일본에서는 시장 진입에 거의 실패하였는데, 유럽의 자존심이라 할까, 유럽의 마지막 보루인 필립스를 지키자는 유럽인의 마음 때문인지 상당한 위치를 점하고 있었다.

사실 하드웨어도 문제이지만 가장 우려되는 것은 소프트웨어였다. 우리나라도 이제 상당한 수준의 발전을 이루어 나름대로의 상품성이나 시장 개척에 손색이 없을 만한 상품들이 많이 있었고, 만약 저 수준의 것들이 국내에 쏟아져 들어온다면 국내의 멀티미디어 소프트

개발 분야는 꿈쩍 못하고 두 손 드는 수밖에 없으리라는 느낌이 들어 마음이 조금하기까지 했다. 불과 1~2년만에 저만큼 앞에 가 있는 느낌이었다.

도서를 주된 매체로 하여 편집 일에 종사해 온 우리로서는 과연 왜 멀티미디어에 관심을 쏟아야 하는가부터 사실은 이야기가 풀려 나가야 할 것 같다. 또 만약 쏟아야 하는 쪽으로 마음을 정한 경우라면 도대체 어디부터가 시작이어야 하는가 중요한 문제가 아닌가 싶다. 막연히 시장의 성숙을 기다린다면 현재의 하드웨어 시장 규모상(연내 CD-ROM 보급을 100만대로 보는 견해도 있다) 외국, 특히 미국의 소프트(미국은 우리 시장의 현재 100배, 분야에 따라서는 1000배 규모이다)가 국내 시장을 석권한 다음에야 양식을 구하려 다녀야 될 판이다.

문자와 논리로 정보(지식)와 감동, 즐거움을 주어왔던 책, 소리로 즐거움을 전했던 음악 테이프나 CD, 영상으로 감동을 표현했던 영화, 비디오, LD 등 지금까지 각 매체는 자신의 특성을 살려 대중 문화 속에 주어진 업무를 담당해 왔고, 최근들어 각 매체에 따라 시간 차이를 두고 문화 시장 개방이라는 강적에 맞서 각자의 전선에서 분투를 거듭하고 있다.

여기에 멀티미디어라는 새로운 전선이 생긴 셈인데, 이 매체의 가장 큰 특징이라면 모든 것을 비트 단위로 해체하여 통합할 수 있다는 것이다. 즉, 지금까지 비교적 간섭하지 않고 각자의 방 안에 머물러 있던, 텍스트, 소리, 화면이 담장을 뛰어넘어 한 마당에 모인 데다가 길만 만들면 전화 목소리처럼 자유자재로 돌아다닌다는 것이다. 이렇게 되다 보니 자체의 모습에 장기가 없는 매체들은 멸문지화를 당할 판이요, 각자 따로 놀았던 텍스트, 소리, 화면을 상상력과 논리로 새로이 묶어 전달하는 신흥 명문가가 생기기 시작한 것이다.

### 문자 소리 화면을 결합한 상상력 필요

사실 문화란 승패가 있는 것이 아니라 마음에 들고 안드고의 문제로 그 사회의 성감대와 같은 것이다. 아마도 이 멀티미디어가 앞으로 사람들의 성감대를 바꿔 놓을 것이라는 데에는 별 이론의 여지가 없지 않을까 싶다. 문제는 멀티미디어가 텍스트, 화면, 소리 자체를 생성하는 것이 아니라(물론 이 자체의 생성은 인간이 하는 것이므로), 이것의 결합 방식에



프랑스 칸에서 열렸던 제2회 멀티미디어 전시회의 이모저모.

새로운 길을 열어놓는 것이므로 결합의 상상력이 뛰어난 사람들이 이 분야를 주도하지 않을까 하는 생각이 든다(약 2년 동안 미국을 석권했던 게임인 Myst나 The 7th Guest, 일본에서 성가를 올리는 시뮬레이션 게임 작품들의 기본 구조를 보라).

한편으로는 멀티미디어에 소프트의 개발 구조상 이미 근접해 있는 것이 영화라 할 수 있는데 멀티미디어에 대형 영화사가 발빠르게 접근하고 있는 것이나, 하드웨어 업체가 영화를 사거나 연합하는 것을 보면 금방 알 수 있을 것이다. 텍스트, 화면, 소리 중 제일 전달이 빠른 것이 화면이고, 이것을 전문적으로 다루어 온 분야가 영화였으니, 멀티미디어에서 가장 빠른 적응을 보이는 것은 당연지사라 하겠다.

앞서 말한 외모에 자신이 없는 매체부터 없어진다고 볼 때, 도서 중에서는 가장 외모에 자신이 없는 일련의 사전류, 학습류, 정보의 데이터베이스류(전화번호부, 지도 책 같은 게

열) 같은 것부터 멀티미디어로 옮겨간다고 보여진다. 이번 전시회에 나온 소프트웨어들의 상당 부분이 바로 위와 같은 것의 종류였는데, 수록된 정보의 양과 처리 수준, 검색의 편리함 등이 이미 상당한 수준에 올라 있었고, 따라서 시장에서도 상당한 성과를 거두고 있다고 한다. 아마 그 다음엔 비트로 분해될 수 있는 책들이 멀티미디어 쪽으로 옮겨가지 않을까 생각이 든다.

사실은 CD-ROM이 도서를 대체할까 안할까의 이야기는 부질없는 것일 수도 있다. 문제는 멀티미디어 시대를 맞아 성감대가 변화한다는 것, 아니 변화하는 성감대가 멀티미디어 시대를 몰고 왔다는 것에 있으므로 여기에 초점을 맞춰야 할 것이다. 비트와 디지털을 전제한 기획, 모든 아날로그 성을 비트로 해체할 수 있는 개방성, 각각의 비트들을 하나의 전달과 감동 단위로 결합해낼 수 있는 상상력, 이것의 철두철미한 관철이 바로 멀티미디어가 아닐까 하는 생각이다.