

디지털 콘텐츠에 대한 비판적 접근 - 멀티미디어에 의해 형성되는 환경을 중심으로 -

김경일*

요약

컴퓨터의 대중화와 테크놀로지의 발전에 따른 멀티미디어의 대두는 새로운 미디어 패러다임을 촉진하였다. 컴퓨터는 인간의 문화를 시뮬레이션의 문화로 변화시켰으며 현실세계와 또 다른 세계인 가상세계를 연계해 주는 도구로 발전하였다. 그 결과 이를 이용하는 사람들은 몰입이나 중독과 같은 문제에 봉착하기도 하였다. 이러한 새로운 경험공간에서 이를 이용하고 적용할 수 있는 능력이 요구되는 시점에 이르렀으므로 이를 위한 대비가 필요하다고 할 수 있다.

A Negative Understanding about Digital Contents in the Multimedia Circumstance

Kyung-il Kim*

Abstract

The advent of multimedia as the new media was caused popularization of personal computer and evolution of technology. The age of multimedia instigated the coming of new paradigm. The computer have been changed reality as a human culture to simulation culture. And it have been developed as a connector between real world and cyber space. As a result, a man who have used a computer has a possibility of danger of immersion or addiction. Therefore we must have the media competence.

Keywords : Digital contents, Multimedia, Cyber space, Simulation

1. 서론

멀티미디어 매체는 기존 매체인 책이나 TV, 그리고 비디오와는 구분되는 독특한 특성을 지니고 있다. 상호작용이라는 측면에서 살펴보면, 책은 학습자의 지각적-경험적 상호작용(experiential interaction)을 강하게 유도하지 않는 대신 주로 반성적 상호작용(reflective interaction)을 유도한다. TV나 비디오의 경우는 자동적이고 즉각적인 감각-지각적 반응을 유도하기는 하지만 학습자로 하여금 반성적 형태의 상호작용을 유도하는 데에는 한계를 지닌다. 인

터랙티브 멀티미디어는 경험적 상호작용과 반성적 상호작용 모두를 유도할 수 있는 강점을 지니고 있다. 뿐만 아니라 멀티미디어를 통해서 상호작용이 가능하므로 사회적 상호작용의 수단으로 사용될 수도 있다. 멀티미디어는 학습자의 행동을 유도하는 다양한 환경을 제공함으로써 학습자의 능동적인 참여를 유도할 수 있으며, 학습자의 수준에 따라 학습 환경과 학습속도 등을 개인에 맞게 최적화할 수도 있다는 장점을 지니고 있다[1].

이처럼 멀티미디어의 구현 도구가 되는 개인용 컴퓨터가 여타의 시청각 미디어보다 진지한 도구로 간주되고 있는 것은 그 출시된 시점에서부터 비롯되었다고 할 수 있다. 개인용 컴퓨터의 출시와 더불어 많은 사람들은 컴퓨터 이용 지식이 쓰기와 셈하기 그리고 읽기 이외에 제4의 기본기술로서 기초교육에 속하게 되리라는 것을 인정하게 되었다. 이에 대해서 Moser는 "컴퓨터

※ 제일저자(First Author) : 김경일
접수일:2006년08월10일, 심사완료:2006년09월18일
* 김포대학 영상미디어과
ep001@kimpo.ac.kr

의 사용방법은 과거의 읽기, 쓰기 그리고 셈하기와 같은 것이다.”[2]라고 지적하였다.

이러한 긍정적 입장들은 멀티미디어 컴퓨터 환경을 수용하는 데 공헌하였다. 그러나 컴퓨터 환경은 긍정적인 측면만 존재하는 것이 아니라 부정적이고 비판적 입장도 같이 존재한다. 그러한 비판적 입장은 다음과 같으며 이 연구에서는 다음과 같은 것들에 대해 구체적으로 살펴보고자 한다.

- 1) 시뮬레이션(Simulation) 문화로의 변화
- 2) 가상공간(세계)의 매개물
- 3) 몰입과 중독의 문제

2. 시뮬레이션 문화

터클(Sherry Turkle)은 컴퓨터 능력들이 무엇보다도 ‘계산문화’와 관련되었음을 지적하였다. 이용자가 컴퓨터라는 기계가 부리는 마술을 간파할 수 있는 입장에 있다면, 컴퓨터란 분명하게 인간을 위한 것이라고 믿기 때문이다. 터클은 그러나 “매킨토시 컴퓨터가 결과적으로 표면-시뮬레이션을 강조하는 컴퓨터에 대한 생각을 가져왔다.”고 말하고, 사람이 기계에 명령한다기보다 기계와 상호작용을 하게 된다는 점을 지적하였다. 즉, “시뮬레이션의 문화에서 사람들은 이들이 어떻게 작동시키는가를 볼 수 있는 것이 자명하다고 말하는 경우, 진행되지만 그러나 진행되는 것 같지 않게 진행된다는 것을 의미한다.”[3]고 하였다.

따라서 오늘날 컴퓨터를 배우는 사람들은 컴퓨터를 처음부터 도구로 이용하는 것이다. 이는 새로운 해석을 수반한다. “컴퓨터-교과들은 오늘날 계산과 규칙들과는 별로 상관이 없으며, 오히려 시뮬레이션(Simulation : 모의 시도), 내비게이션(Navigation : 탐색) 그리고 상호작용(Interaction)과 관계가 있다.”[4] 여기에서 ‘상호작용’은 능동적이고 적극적으로 컴퓨터와의 친숙해진다는 것을 의미하는 것이지 단순한 수용을 의미하는 것이 아니다. 상호작용을 유발하지 못하는 자료들은 대부분 수용자의 호의를 별로 얻지 못하며 바로 지루해 하고 하품만을 하게 만듦 뿐이다.

이와 같은 환경에서 사람들이 배울 수 있는 것은 시뮬레이션이란 중요한 일상의 한 부분이 지 일상적인 현실공간에 정착된 과학공상물(Science Fiction)은 아니라는 것이다. 여기에서 컴퓨터는 일상에 가깝게 정착되었고 어린이들과 청소년들에게 그 자신들의 관심들을 개발하도록 도와주는 기계로 인식되게 되었다.

그러나 보드리야르(J. Baudrillard)는 현대 사회에서 실재하는 모든 것은 실재를 모사하는 기호들로 대체되며, 이러한 기호나 이미지들의 모사물일 뿐인 시뮬라크르(simulacres)가 실재보다 더욱 실재적인 것이 된다고 본다. 그에 의하면 우리가 경험하는 세계는 실체가 존재하지 않는 시뮬라크르들의 세계이며, 또한 시뮬라크르들이 자신의 비실재성을 은폐하기 위해 다른 시뮬라크르들을 재생산하는 구조로 이루어진 세계이다 [5]. 그래서 시뮬라시용의 시대에는 참과 거짓, 기호화 지시대상의 차이는 사라지고 실재보다 더 실재적인 하이퍼리얼이 득세하게 된다는 것이다.

3. 가상공간의 매개

컴퓨터는 현실공간과 가상공간을 매개해주는 역할을 한다. 가상현실을 구현하는 기술이 진화하면서, 더불어 온 세계를 하나의 네트워크로 묶는 기술의 발달이 지속되면서 인간은 새로운 세계를 경험하게 된다. 샌드보스(Mike Sandbothe)는 네트가 장기적으로 일종의 제2의 세계로 발전되었다고 진단하였는데[6], 바로 이 제2의 세계에서 제1의 세계인 현실 세계의 상황이 토론되고, 정보화되고 그리고 결정되게 된다. 이 세계는 ‘실제 생활’과 가장 밀접하게 연계되어 있으며, 그리고 우리가 우선적으로 사용하고 활용하는 것을 배워야만 하는 수많은 통과점들이 있다.

가상현실은 컴퓨터의 전산정보에 기반을 둔 몰입적이고, 상호작용적인 시스템이다. 하임(Michael Heim)은 가상현실[7]에 대해 세 가지 I를 제시하고 있는데 몰입(immersion), 상호작용성(interactivity), 정보강도(information intensity)로 표현하고 있다. 하임은, 몰입이란 어떤 사람을 어느 다른 장소로 이동하는 것을 느낄 수 있

도록 효과적으로 감각을 고립시키는 장치에서 유래하며, 상호작용성은 인간감각의 물리적 위치나 관점을 대체할 만큼 빠르게 컴퓨터가 만든 환경으로 변화시키는 컴퓨터의 빛의 조율로부터 유래하고, 정보강도는 가상세계가 어느 정도의 지적 행위를 보여줄 수 있는 원격현전(telepresence)과 인공적 실체들과 같은 특정한 질감을 제공할 수 있다는 인식에서 비롯된다고 정리하였다[8].

여명숙 역시 하임의 견해를 중심으로, 가상적인 것이 감각기관을 통해 포착된 것은 아니지만 감각 가능한 것들로 세계의 어딘가에 존재하는 것이라고 규정짓고, ‘가상’이란 현실화될 수 없는 것이 아니라 현실적으로 경험 가능한 것임을 밝혔다[9].

그러나 가상세계 경험의 일상화는 현실세계와 가상세계의 경계를 모호하게 만든다. 이 모호함은 나아가 우리가 살고 있는 세계의 정체성을 불분명하게 만든다. 이런 상황에서 정체성과 주체성의 문제는 확인되어야 한다.

우리는 ID와 패스워드를 통해 가상세계에 접속한다. 따라서 가상세계에서의 인간 관계는 ID 상호간의 관계로 대치된다. 채팅이나 게임을 할 때는 ‘나’를 대신할 네트워크상의 가상인간을 설정한다.

네트워크 구조의 중요한 관점은 오늘날 가상현실[9]이라는 제목으로 빈번히 논의되고 있다. 그러나 지금 우리가 여기서 논하고 있는 가상현실이란 헬멧과 장갑을 착용하고 탐색하는 삼차원적 공간이 아니다.

가상현실과 관련하여 토론될 수 있는 것은 실제 생활과의 관계만이 아니다. 컴퓨터가 언제나 비판의 대상이 되어온 것은 컴퓨터가 인간들 사이의 접촉들을 ‘인간-기계-상호작용들’로 대체시킴으로써 인간들을 고독하게 만든다는 것이다[11]. 1980년대 중반 이래 급격하게 확산된 네트워크는 분명하게 컴퓨터가 또한 새로운 형태의 사회조직들을 조성하게 해주었다. 네트워크들은 개인의 행위에 규범적 통제들을 행사한다. 즉 이들은 사회화기구들이 되었고, 행동을 인정해주었으며, 사회 내지는 지역적 공동체들의 통합을 배려해주었고 그리고 사회적 동일시의 형성에 영향을 미쳤다. 그러나 이와 동시에 이들은 참여자들에게 한 그룹이나 공동체에 소속한다는 의

식을 매개해 줌으로써, 이를 통하여 이들에게 사회적 지지를 얻게 해주었다.

4. 몰입과 중독의 문제

컴퓨터게임과 비디오게임에서는 상호작용성이 결정적인 특성이다[12]. 텔레비전의 경우보다 더욱 게임 참여자들의 행동결과를 중시한다. 비디오게임들은 Greenfield에 의하면 동화상을 능동적인 참여자 역할과 어린이 사이를 연결시키는 첫 번째 미디어이다[13]. 이로서 비디오게임들은 자기 자신의 활동성에 대한 충동(압박)을 받아들인다. 어린이들이 텔레비전을 시청할 것인지 또는 비디오 게임을 할 것인지를 질문에 Greenfield는 어린이들이 한결같이 비디오 게임을 선호한다는 답변을 얻어냈다 - 즉 이는 어린이들이 게임 내용을 능동적으로 통제할 수 있기 때문이다. 컴퓨터의 경우에도 이들의 답변들은 이와 유사했는데, 여기에서 Greenfield가 내린 결론은, 어린이들이 텔레비전의 영상적인 역동성을 좋아하지만, 그러나 이와 동시에 수동적인 시청자 역할보다 능동적 참여자 역할을 선호하였다는 것이다[14].

그러나 이것은 매력적인 능동적 참여 자체만이 아니다. 이러한 미디어들에서 매력적으로 작용을 하는 것은 미디어들이 기계를 능가하는 우월감을 매개해주는 것이다. 컴퓨터가 원하는 것을 단지 행해준다는 사실은 스스로는 이미 거의 성장했다고 느끼지만 아직까지 교사들이나 학부모들로부터는 미성년으로 취급받는 청소년들에게 독특한 ‘소용돌이 효과’(Sogwirkung)를 행사할 수 있는 강한 매력을 느끼게 해준다[15].

이와 동시에 컴퓨터 게임의 경우 몽환적[16] 몰입의 가능성을 갖고 있다. 오늘날의 세계는 과거 우리들이 인식하던 선형적인 사회로부터 비선형적인 카오스의 사회로 진행되고 있다고 하면서, 우리들의 눈이 아닌 아이들의 세계와 눈을 통해 미래를 볼 것을 주문하였다. 그런 차원에서 그는 현실세계와 다른 사회원리가 구성되고 있다고 하면서, 게임을 통한 고찰을 통해 하나의 집단적 몽환감이 형성되고 있다는 사실에 주목하였으며 이러한 집단적 몽환감은 사회와 단절된 무중력 상태에서 형성된다는 것이 새로운 현상으로 제기되고 있다. 즉 ‘사회적인 것’으로부터

이탈하여 점차 집단적이며 신적인 애니메이션의 세계, 개별적이고 주관적인 세계로 몰입한다는 것이다.

이제 이러한 논의들은 우선적으로 교육학적 경고로서가 아니라, 컴퓨터게임의 놀이와 연관되어 있는 가능성들과 경계들에 대한 설명으로 읽혀야만 한다. 이와 같은 활동들과 관계하는 사람은 이와 동시에 또한 이와 연관된 놀이규정을 수렴해야 한다. 그리고 그는 또한 놀이의 진행에서 설정된 것을 배워야 한다. 그럼에도 불구하고 주관적 관점들에서는 - 필요상태에 따라서 - 그 규칙의 한도에서 아주 다양한 행동가능성들이 수용될 수 있다. 또한 - 앞서의 Turkle이 예룬 것들을 생각에 떠오르게 하기 위해서 - 컴퓨터는 또한 어린이의 발달에서 “살아있는 것”이 무엇을 의미하는 것인지에 대한 생각을 위한 보조수단으로서 사용될 수 있다. 컴퓨터가 “살아있는 것”인가의 여부에 대한 Turkle의 질문에, 어린이들은 “그렇고 그런 것”(so was Ähnliches wie)으로 답변하는데, 이는 이들이 생각하지만 느끼지 못하고, 배우지만 결정을 내릴 수 없기 때문이며, 이들이 술책을 써서 속이지만, 이들이 그렇게 한다는 것을 느끼지 못하기 때문이다. 어린이들은 이러한 방법으로 그들 스스로가 어떠한 (인간적인) 생존체인가 하는 의문에 접근한다. 어린이들은 심리학으로 생각하기와 논쟁하기를 연습한다. “이와 같이 일상의 대상들은 어린이에게 물리적인 구성을 위한 재료로서 활용되는 것처럼, 컴퓨터는 심리학적 세계의 구성을 자극한다.”[17]

5. 결론

멀티미디어는 하이퍼텍스트로 연결된 네트워크로 발전하였다. 컴퓨터 네트워크는 저겐(Kenneth Gergen)[18]이 20세기의 기술들과 연계해서 보았던 “사회적 포화상태”(social Saturation)의 특징의 표현이다. 이 모든 기술들을 인간들은 커뮤니케이션 연결에 동원하였다. 따라서 하루에 여러 시간을 소비하면서, 각기 다른 생활상태들과 공간들에서 점점 더 많은 사람을 겨냥하여, 점점 더 커지는 상호간의 의존성으로, 접근 가능한 다른 사람들의 영역들은 엄청나

게 확대되게 된 것이다. 그래서 우리들은 점점 더 광대해지는 규모의 의견들, 감수성들, 개성들, 환상들, 형태들 그리고 관습들에 노출되어 있다.

이것은 첫째로, 미디어 교육적인 사고와 관련하여 이 같은 새로운 세계에서 적용의 문제가 점점 더 중요하게 되었다는 것을 의미한다. 이는 사람이 다른 사람의 경우에 대변되는 각기 다른 이념들과 문화들과 같은 갈등 상태들이 일상의 경우들을 신뢰하지 못하는 경우에 오해들만을 낳을 수 있기 때문이다.

둘째로, 모든 유형의 정보들에 대한 통로들의 확대는 개인들에 의해서 때로는 전혀 처리할 수 없는 것으로 보이는 정보의 홍수를 의미한다. 정보와 지식의 홍수 그리고 새로운 기술적인 가능성에서 이에 필요한 능력을 개발할 수 있는 기회를 갖는 자만이 성장할 수 있음을 강조하였다. 학습을 하는 사람들은 지식을 교사로부터 받아들이는 것이 아니라, 이를 자율적으로나 자기 반영적으로 구성하는 것이다.

세 번째로 컴퓨터세계의 네트워크들에 접속함으로써 학습자들은 가상세계들에 빠져든다. 따라서 일반적으로 실제 생활과 가상의 혼합에서 올바르게 판단하는 것은 정보사회의 요구가 아닐 수 없다. 또한 우리가 건강하고 중요한 경험들의 힘을 끌어낸다면, 오늘날의 어린이들을 위한 이 같은 경험들은 언제나 가상공간에서도 이루어질 수 있다. 따라서 현실차원들 사이의 전환(Switching), 이와 연관된 실존적 상황, 그러나 또한 인공적 현실들의 실험들과 구성들은 우리가 미래에 필요로 하는 능력들(Kompetenzen)이다.

그러나 이와 함께 새로운 전망이 제기된다. 즉 우리가 인공적 현실을 중점적으로 설정하는 경우, ‘실제’ 현실로부터 우리를 해방하는 것이 문제가 아니다. 이와는 반대로 이것이 바로 이에 대한 부담능력이 있는 관계를 되찾을 수 있도록 해주어야 한다.

컴퓨터의 대중화와 테크놀로지의 발전에 따른 멀티미디어의 대두는 미디어 패러다임의 변화를 야기하였다. 컴퓨터는 인간의 문화를 시뮬레이션의 문화로 변화시켰으며 제1의 세계인 현실세계와 제2의 세계인 가상세계를 연계해 주는 도구로 발전하였다. 그 결과 이를 이용하는 사람들은 몰입이나 중독과 같은 문제에 봉착하기도 하였

다. 그러므로 새로운 경험공간이 제시된 상황에서 이를 이용하고 적용할 수 있는 능력이 요구되는 시점에 이르렀다고 할 수 있다.

참 고 문 헌

[1] 김성일, "사이버 공간에서의 새로운 학습 패러다임," 황상민·한규석 편저, 「사이버 공간의 심리」 박영사, 1999, pp. 139-140.

[2] Heinz Moser, Der Computer vor der schultür, Zuerich 1986. p.29.

[3] Sherry Turkle, Seeing Through Computers. Education in a Culture of Simulation, in: The American Prospect, No. 31(March-April 1997), S.76ff (Online Text unter der Adress: <http://epn.org/prospect/31/31turkf.html>)

[4] Sherry Turkle, 같은 논문.

[5] 정기도, 「나, 아바타 그리고 가상세계」 책세상, 2000, p.45.

[6] Mike Sandbothe, Interaktive Netze in Schule und Universität-Philosophische und didaktische Aspekte, in: Stefan Bollman, Christine Heibach(Hrsg.), Kursbuch Internet, Mannheim 1996, S. 424ff.

[7] 마이클 하임, 가상현실의 철학적 의미, 책세상, 1997, p.212.

[8] M. Heim, Virtual Realism, Oxford Univ. Press, 1998, pp.6-7.

[9] 여명숙, "사이버 스페이스의 존재론과 그 심리철학적 함축," 이화여자대학교 철학과 박사학위논문, 1999, p.8-14, 30-32.

[10] Walter Volpert, Zauberlehrling. Die gefährliche Liebe zum Computer, Weinheim, Basel, 1985.

[11] 기술적 관점에서 보는 컴퓨터 게임의 커뮤니케이션 특성은 상호작용성(interactivity)과 매체 융합(convergence)이다. 장지훈, 같은 논문, pp.34-41.

[12] Patricia Marks Greenfield, Kinder und neue Medien, Weinheim, 1987, p.95.

[13] Patricia Marks Greenfield, 같은 책, p.122.

[14] Moser Heinz, Der Computer vor der schultür, Zuerich, 1986, p. 105 비교.

[15] 라도삼, "몰입적 사회, 몰입적 재미; 온라인 게임의 세계," www.cyberculture.re.kr/forum/frame-2.htm

[16] Sherry Turkle, 같은 책, p.56.

[17] Knneth J. Gergen, Technology and the Transformation of the Pedagogical Project, 1995 (Online-Text)

김 경 일



1982년 2월: 아세아연합신학대학교 신학과 졸업
 1992년 8월: 중앙대학교 신문방송대학원 신문방송학과 석사 졸업(문학석사)

2003년 2월: 중앙대학교 대학원 신문방송학과 졸업(언론학박사)
 1987년 ~현재: (사)한국전자출판협회 전자출판물 인증위원
 1998년 ~현재: (사)한국전자출판협회(KEPA)이사
 2000년 ~2003년: 국립중앙도서관 장서개발위원회 위원
 1996년~ 현재: 김포대학 교수
 관심분야 : 영상 다큐멘터리 콘텐츠, 전자출판 콘텐츠, 디지털 컨버전스, 미디어산업