

## 진흥컬럼

# 거대 미래시장, 멀티미디어 산업 개척에 용감하게 나서자



金 貞 欽  
高麗大 名譽教授/理博

## 멀티미디어 휘버

멀티미디어(MM=Multi Media)—직역을 한다면 복합매체 또는 다중매체라고나 할까. 포켓판 영어사전(예컨대 민중서림 엡센스 영한사전)에 마저도 <여러 미디어를 사용한 커뮤니케이션(오락·예술)>이라고 그 풀이가 나와 있을 정도이니 아주 새로운 말은 아니다. 그러면 서도 그 정체할까 실태는 아직도 명백히 파악되고 있지 않다. 그러면서도 이 용어가 최근에 와서는 갑자기 매스컴을 타고 활자화 되거나 영상화 되는 기회가 많아 졌다.

한 때 뉴미디어(New Media)란 용어가 태어나 유행어로 널리 사용되었을 때만 해도 위성방송이니 비디오 디스크(Video Disk)니 등등의 현물이랄까 실물 비슷한 것이 있어 무엇인가 알것 같았다. 더구나 그 현물을 예로 들면서 1920년대에는 라디오가 뉴미디어였고, 1890년대에는 신문(황성신문)이 뉴미디어, 1960년대에는 TV가 뉴미디어(한국에서의 이야기)였었다라는 설명을 듣고 나면 뉴미디어가 무엇인지 어슴프레하게 짐작이 갔었다. 그런데 요즘의 멀티미디어는 그렇지 않다. 그 실체가 아직도 시계에 잘 들어오지 않기 때문이다.

그래서 그런만큼 그 장래에 거는 기대 또한 대단하다. 그 전모는 아직도 오리무중인데도 화제만은 계속 이렇게 선행만하고 있다.

더구나 미국에서는 고어부통령을 중심으로 정보 슈퍼하이웨이 건설의 계획이 발표되자 정보 슈퍼하이웨이의 주역이라고도 할 멀티 미디어 이야기가 온통 매스 미디어의 화제꺼리가 되고, 멀티 미디어시장이 수억불이 되느니 어쩌니 그 시장 예측까지 나와, 멀티 미디어 버스를 놓칠새라 야단들이다.

윤곽이 들어나기 시작한 멀티미디어의 정체

그렇다면 도대체 멀티미디어란 무엇인가?

멀티미디어의 멀티(Multi)는 다중이란 뜻이고, 미디어(Media)는 물론 정보매체 즉 정보를 서로 주고 받는 방법·수단·기기 등을 뜻한다. 따라서 단순한 해석으로는 앞서도 말한 바와 같이 다중매체 또는 복합매체라 번역하면 될 것 같다.

그러나 이 단순직역어로는 그 내용이 명백치 않다.

그래서 여러 전문가들의 말을 종합해 보면 멀티 미디어란 <음성·화상·영상·문자·데이터 등 갖가지의 표현미디어를 디지털(Digital)화에 의해 통합된 정보로서 일반적으로 취급하는 동시에 대화적(Interactive) 기능이나 지적(Intelligent) 기능까지도 이용해서 필요한 정보를 필요한 시각에 필요한 표현형식으로 통신망을 통해 서로 수신 및 발신을 할 수 있게 한 커뮤니케이션(Communication) 수단>이라 할 수가 있겠다.

그러므로 멀티미디어가 실현되려면 컴퓨터가 중심이 되어 가전·통신·방송 등의 기술에 유기적으로 통합 또는 융합할 필요가 있다. 이런 융합을 통해 가능한 모든 표현수단을 구비한 미디어가 멀티미디어였던 것이다.

예컨대 PC(개인 컴퓨터)와 TV가 결합된 기기를 쓰면 야구중계시 등장 선수의 경력이라던가 공격팀의 선수소개 또는 투수나 포수 또는 타자 얼굴의 클로уз업 등 간단한 단추조작으로 이루어 질 수 있고, 또 전화회선을 이용해서 자기가 좋아하는 투수가 활약하는 장면만을 빗추게 할 수도 있을 것이다.

또 전화조작으로 VOD(Video On Demand) 회사를 불러내서 보고싶은 최신의 미개봉 영화 또는 이름난 옛날의 명작 영화를 요청(Demand)만 한다면 대역압축기술에 의해 100분 동안 상영될 기나긴 영화의 내용을 전화회선을 통해 단 3분 또는 5분 등 짧은 시간사이에 수상으로 수신한후 즉석에서 그 영화를 100분 동안 감상할 수도 있게 된다.

안전하게 <위험>을 체험시킬 수도 있는 에듀테인먼트

그런가하면 사전의 내용을 수록한 CD-ROM(Compact Disk-Read Only Memory, 직경 12cm, 두께 1.2mm의 얇은 신식 레코드판)과 음향 및 영상을 결합시켜 찾고자 하는 어휘나 항목의 문자설명 모습(정지화 또는 동화)·음향까지도 보여주는 입체형 미디어나 데이터 베이스도 있다.(이미 그 일부는 상품화되어 있음)

물론 이 예들은 있음직한 멀티 미디어의 한 예에 불과하다.

또 다른 예를 든다면 뉴스 네트워크(News Network)를 접속시켜 자기 스스로 필요한 뉴스를 고르거나 편집을 하는 등의 전자신문형의 멀티미디어 응용도 있을 수 있다. 이외의 텔리쇼핑(Tele-Shopping), 멀리 떨어진 사람끼리의 화면을 통한 카레이싱(Car Racing) 게임이나 비디오게임이 있는가 하면 교육(Education)과 오락(Entertainment)이 융합한 에듀테인먼트(Edu-tainment), 정보(Information)와 오락이 융합한 인포테인먼트(Infotainment) 같은 것도 상상할 수가 있다.

예컨대 에듀테인먼트 소프트웨어에서는 음이나 그래픽스(화상)을 이용해서 어린이들에게 의의체험(Pseudo Experience, Virtual Reality Experience)을 시키는 가운데 갖가지 지식이나 경험을 학습시키자는 것이다. 즉 원래가 컴퓨터란 시뮬레이션(모의실험)이 특기중의 하나인데, 이 시뮬레이션 기법을 써서 어린이들의 흥미를 이끄는 가상적 세계를 전개시키고, 그 가상세계를 마음대로 체험시키는 가운데 어린이들의 지적 호기심을 자극시킴으로서 갖가지 사고방식과 학습내용을 학습시키자는 것이다.

사실 어릴때부터 비디오게임 속에서 자라난 어린이들은 이 에듀테인먼트 소프트웨어 안에서 전개되는 세계 속에 자기자신의 모습을 손쉽게

투영시켜 볼 수가 있다. 그리고 그 가상 세계 속에 투영된 제2의 자기자신(The Second Self)이라고도 할 존재에 감정이입까지도 시킬 수가 있다. 이렇게 함으로써 어린이들은 의사적(擬似的)인 세계 속에서 재미있게 지내는 가운데 사회나 과학 과목에 관한 지식을 체험하게 된다.

또 이런 멀티미디어 기법을 쓰면 과학의 실험중 위험한 것이라던가, 그 값이 비싸 학교수준으로는 간단히 구입할 수 없는 고가의 실험장치를 쓴 실험도 모의적으로 체험해 볼 수가 있다. 예컨대 약품을 잘못 혼합시킴으로서 대폭발을 일으키는 사고마저도 컴퓨터로 시뮬레이션(모의실험)을 이용하면 안전하게 <위험>을 <체험>시킬 수 조차 있다. 또 고가의 실험장치가 학교에 없더라도 컴퓨터의 멀티미디어 소프트웨어를 써서 몇 번이고 되풀이 실험을 시켜 봄으로써 어린이들의 호기심을 유발시키고, 나아가서는 창조력을 자극시켜 줄 수가 있다.

### 무한한 가능성의 컴퓨터

이렇게 멀티미디어가 엄청난 실력을 발휘하게 된 이면에는 컴퓨터와 통신기술의 엄청난 기술향상이 있었다는 것을 잊어서는 아니된다.

사실 컴퓨터는 그 시초에는 문자나 숫자마저도 직접 읽어 낼 수가 없었다. 그래서 1960년경까지만 해도 컴퓨터에 프로그램이나 수치 데이터를 입력 또는 출력시키는 데는 카드를 썼었다. 소위 IBM카드란 것이 그것이다. 그 크기는 세로가  $3\frac{1}{4}$ "(8.255cm), 가로가  $7\frac{3}{8}$ "(19.685cm)이고 80개의 열과 12개의 행을 갖고 있었다. 펀치 타이프라이터(Punch Type Writer)란 것이 있어 숫자나 문자를 하나 또는 두개의 구멍으로 천공해 줌으로써 표시해주었고, 컴퓨터는 이 카드에 뚫린 구멍을 통해서만 프로그램이나 데이터를 읽기도 하고, 또 계산결과를 출력도 하였던 것이다.

그것이 1960년대부터는 직접 문자나 숫자를

입출력시키게 되었고, 1970년대에는 한자마저도 처리할 수 있게 되었다.

그 후 컴퓨터는 그림도 그리거나 처리할 수 있게 되었고, 다음으로는 음성합성기능과 음성인식기능을 갖게 되더니 현재는 복잡한 그림의 처리(Computer Graphics)를 거쳐 동화마저도 처리할 수 있게 되었다.

또 늘어나는 기억장치의 기억용량에 따라, CD-ROM과 같은 다대한 기억을 이용해서 문자정보를 위시해서 정지화·동화·음성 등 모든 미디어를 사용자와 주고 받을 수 있는 대화기능(Interactive)도 갖게 되어 멀티미디어 기능을 발휘하게 된 것이다.

컴퓨터의 이런 엄청난 기능향상은 갓난 어린아이의 갖가지 기능 획득과 그 성격이 비슷하기도 하다.

즉 배고플때 울고, 젖꼭지를 물릴때 모유 또는 우유를 빨아먹고, 불시로 오줌 똥을 배설하는 것외에는 아무것도 못하던 갓난아기가, 몇달 후에는 눈을 뜨기 시작하고, 말소리도 알아듣더니, 드디어는 기어다니기·일어서기·걸음마·뜻있는 말 하기 등등의 단계를 거쳐 뛰 어다니기, 자기 뜻을 올바르게 주장하기 등을 하게 되어 주변사람을 놀라게 하는 것이 1~2살경의 이야기이다.

그 애가 커서 국민학교에 다니게 되고, 중학교에 다닐 시절이 되면 어른 못지 않게 작문도 짓게 되고, 시마저 읊게 된다. 또 사춘기에 접어들면 이성을 알게 되고, 고교시절이 되면 국가를 논하고, 인류의 미래를 논하는 등 어른답게 된다.

그리고 대학을 나와 사회에 진출하게 되면 어렸을 때에는 상상도 못했던 갖가지 일을 해 낼 수 있게 된다.

보통기계와 달라 컴퓨터 또한 사람의 성장과정과도 같은 성장을 거쳐 놀랄만한 능력을 지니게 된 것이다.

무엇인지 정체는 알 수 없으나 기대에 가득

## 찬 멀티미디어의 미래

머뭇의 법칙에 <이해된 순간 그 기술은 이미 낡아 빠지게 된다>라는 뜻의 법칙이 있지만, 멀티미디어가 바로 그런것 같기도 하다.

사람에 비유한다면 어떤 청년이 어느 회사 또는 어느 연구소에 들어간 순간, 그 청년의 장래는 이미 고정화가 된다는 말과도 같다.

한편 그 청년에게 참뜻의 창의력이 남아 있다면 그 청년이 그 회사 또는 연구소에서 어떤 놀랄만한 업적을 남길 것인지 한번 기대해 볼 만도 하다.

사실 위에서 멀티미디어의 몇가지 구체적 표상을 그려보았지만, 이들이 멀티미디어의 전부는 아니다. 오직 장님들의 곁팔기식 코끼리몸 훑어보기 이상의 아무것도 아니다. 그것은 마치 연구소에 갇혀간 신입연구원의 가능한 미래연구 업적이 무엇인가를 그 청년의 출신대학이나 학교로부터 추측하는것 이상의 아무것도 아니다.

멀티미디어의 정체도 마찬가지이다. 아무도 앞으로 10년후 어찌면 5년후의 멀티미디어가 어떤 모습으로 드러날 것인지 명확히 알아 내거나 예측할 수는 없을 것 같다.

### 멀티미디어 산업 개척을 위해 과감히 시행착오도 거쳐야

그것은 마치 앞쪽 창문이 없는 자동차를 타고 전진해야 할 드라이버의 앞길 예측과도 같다. 이 드라이버는 백미러에 나타나는 넓은 뒷쪽 창문을 통해 자기가 지금까지 달려온 도로의 상황이나, 옆에 달린 창문을 통해 자기들이 방금 지나가려 하는 도로의 상황을 관찰한 조수로부터의 정보에 의해서만 겨우, 달려 가려고 하는 앞쪽 길, 즉 미래를 추측하는것과 그 상황이 비슷하다.

백미러를 통해 본 지나온 도로상황을 컴퓨터의 과거, 옆 창문을 통해 본 도로상황을 컴퓨터

의 현재 상황이라 비유한다면, 바야흐로 진입해 들어가려 하는 앞길은 컴퓨터의 미래라 할 수도 있겠다. 그런데 안타깝게도 그 앞길은 앞쪽 유리창이 막혀 있어 볼 수가 없다. 컴퓨터의 미래상이라고도 할 멀티미디어의 세계를 추측한다는 것은 이렇게 앞쪽 유리창문이 닫힌 자동차를 운전해가는 드라이버의 앞길 예측과도 같이 힘든 일인 것이다.

신문을 보면 멀티미디어의 미래를 놓고 고민하는 국내 가전업체들의 우왕좌왕하는 모습이 소개되고 있다. 그러나 우왕좌왕한다고 비꼬거나 경멸해서는 아니된다. 중요한 것은 용감하게 달려들어 시행착오를 거쳐 보는 일 뿐이다. 사실은 그 누구도 멀티미디어가 어떻게 전개되어 나아갈 것인지 모르고 있으니 말이다. 암중모색을 하고 시행착오를 하는 가운데 미래예측에 대한 힌트도 얻을 수 있고 방향제시도 받게 될 것이다.

그런 가운데 한가지 확실한 것이 있다면 멀티미디어는 국민대중에게 새로운 즐거움을 제공하고 늘어나는 여유의 시간을 창조적으로 때울 수 있게 해주는 오락(Entertainment)적 성격 또는 놀음적 성격을 반드시 갖고 있어야 한다는 점이다. 예컨대 라디오나 TV 또는 VTR은 그런 성격을 타고 오늘날과 같은 전성시대를 맞이하게 된 것이다. 마찬가지로 컴퓨터 게임이나 비디오 게임 또는 전화라는 매체, 더 나아가 휴대폰의 놀라운 보급도 모두가 그것을 통해 대중들이 여유를 즐길 수 있고 스트레스 해소라던가 자기과시욕을 충만시킬 수 있었기 때문이다. <오락>이란 말만 써도 무엇인가 부도덕적인 인상을 받아 온 것이 우리나라의 실정이었지만, 오락은 결코 나쁜 것은 아니다. 건전한 오락은 오히려 사람들에게 즐거움과 마음에 여유를 준다. 더구나 앞으로 주휴 1.5일이 주휴 2일 또는 주휴 3일이 되면 사람들은 늘어나는 여유를 어떻게 지내는가 하는데 고심 하게 될지도 모른다. 그 고심을 없애주는 것이 멀티미디어가 지향해야 할 길인 것 같다.