

디지털 매개공간 유형에 관한 사례 연구

- 수용자 커뮤니티를 중심으로 -

A case study of digital intermediate space designed

- The focus on the consumer community -

서동진* / Seo, Dong-Jin

임종훈** / Lim, Jong-Hoon

Abstract

It shows 21st century as a networking society that is moving up the concept of global town and being industrialized with regional and personal connections. Individual's original idea and variety of 21th century may be respected by such environmental change, and age (Literary, human axis, technology axis, nature axis, kaining farming axis are central keyword) of culture that cultural capacity of individual becomes important fetters that create added value is forecasted to become. The meaning for space that is unemployment enemy by change of conceptional environment about cultural life and agreeable quality of life by development of Information-Communication technology may be required newly. As it does interaction along with development of science technique and Information-Communication technology, the future environment of various that complex ! Is predicted to form network environment (existence space, cyberspace) newly. Human central interest is risen in technology balance hereupon, and these characteristic escaped in physical system that do with functional special quality and require human central and sensitive interaction. First, if examine about phenomenon by Digitize and change aspect that is risen in 21th century, Digitize is time that action occurs fusion Tuesday that is various and Blur phenomenon of city · space, and the period to collapse the border between several individual. Second, importance more than man-centered and sensitive aspect of functional physical system is risen by digital age with development of technology medium, and as the five digital senses showed up, it suggests a sensual of the times and therefore the interest and direction get set up for the sensual sides of consumers. Third, special quality is, medium enemy by that digital space connotes meaning disk floret, variability, transparency, space red of extensity etc.. to burn and is digitalised, can be risen by symbolic, original individualities and emotional communication's the importance is required sensitivity enemy who is sympathy horn by fusion anger of individual. Technology of new media may open direction of new communication through interface that did not enjoy so far is going to supply new means that can express own to human

키워드 : 디지털 매개공간, 감성커뮤니케이션, 매체상기성, 투명한 즉시성

1. 서론

1.1. 연구의 목적 및 의의

디지털 미디어 시대에 이르러 다양한 기술들이 유기적으로 연결되고 사회적 기반환경이 그에 따라 얽혀 있는 양상을 나타

낸다. 정보기술의 혁신으로 디지털 기술은 단순히 뉴미디어 및 멀티미디어를 기술적으로 구현하고 적용되는 것이 아니라, 총체적 사회변화를 유도하고 '삶'이라 할 수 있다.¹⁾

포스트 모던 혹은 후기 산업화라고도 일컬어지는 정보화 사회는 매체에 의한 정보가 유통되는 뉴미디어 시대로 뉴미디어

* 정회원, 경원대학교 산업디자인과 시간강사

** 정회원, 경원대학교 산업디자인과 겸임교수

1) '삶'이란 기술적인 측면 뿐만 아니라 사회전반의 개념, 라이프스타일 등 다각적 측면에서 변화되는 것을 말한다.

에 의한 네트워크 통신은 지구촌의 개념을 앞당겨 주고 있으며, 지역적, 개인적 맥락을 잇는 탈 중심화된 시대가 도래되었음을 보여주고 있다. 즉, 시간과 공간의 경계가 무너지고 점차 경계의 모호성이 강하게 작용하고 있는 실정이며, 커뮤니케이션 또한 단방향의 커뮤니케이션의 성격에서 점차 쌍방향커뮤니케이션으로, 동시성보다는 비동시적 사용 방향으로 진행되고 있는 실정이다.

새로운 디지털화는 고도 정보화 사회가 될 것이라고 많은 미래학자들은 예측해 왔으며, 이 예측은 점차 현실로 나타나고 있다. 이러한 환경적 변화에 의해 21세기는 개인의 창의와 다양성이 존중될 것이며, 개인의 문화적인 역량이 부가 가치를 창출하는 중요한 기반이 되는 문화의 시대가 될 것으로 생각된다. 그러므로 기술, 지식 및 생활환경의 지속적인 변화에 따라 현재의 삶과 형태와 현상은 정보 통신 기술의 발전과 정보 활용 능력의 향상에 의한 문화적인 삶과 쾌적한 삶의 질에 대한 개념적 환경의 변화로 실질적인 공간에 대한 의미가 새로이 요구될 것이다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구에서는 디지털환경에 따른 현상을 고찰하고, 이를 통한 디지털 환경에서 상실되어 가는 인간성 상실과 폐해에 대한 인간의 근본적인 욕구인 감성적 측면에 대한 수용자 중심의 커뮤니케이션을 고찰하여, 이들의 속성 분석을 통한 디지털화에 따른 새로운 문화공간의 제시를 범위로 삼는다.

첫째, 디지털화에 따른 현상과 관련 패러다임, 개체적 융합 등을 살펴보고, 디지털화에 따른 속성을 파악한다.

둘째, 인간의 근본적인 욕구에 관한 속성과 감성, 수용자 의미 중심으로의 변화에 따른 의미를 파악한다.

셋째, 디지털 매개 공간의 의미해석과 특성체계를 파악하여 현재 이용되고 있는 디지털 문화공간의 사례를 통해 디지털 매개공간의 공간체계 매체체계, 경계체계의 특성에 따른 수용자 커뮤니티 상관성을 수용자의 의미 중심변화, 오감정보화, 디지털 감성환경으로 분석하여 이를 매개공간에 도입하는 방향을 검토한다.

넷째, 연구의 내용을 종합하여 본 연구의 결론을 제시한다.

2. 디지털 개념 전개 및 변화 양상

2.1. 디지털 개념 전개 및 현상

21세기는 20세기처럼 '민족', '계급'과 같은 몇 가지 거대 개념으로 설명될 수 없다. '나노테크놀로지'처럼 미세한 단위개념 '사이버스페이스'처럼 무한정한 공간 개념이 등장하며, 컴퓨터 기술이 인간이 세계와 접촉하는 공간을 확대하는 핵심 수단이 되고 있다. 컴퓨터 발전에 따른 디지털 기술의 발전은 과거에

는 경험할 수 없었던 시장 및 경쟁환경을 제공하고 있으며 매우 빠른 속도로 진행됨에 따라 산업 전반에 걸쳐 엄청난 파급효과를 몰고 오고 있다. 즉, 디지털 기술이 IT와 인터넷을 매개로 전 산업에 파급되면서 개인 및 기업활동의 대부분이 정보통신 인프라에 의존하게 되었고 활발한 정보 유통과 활용을 동반해 지식 자원의 확보와 정보활용능력이 중요시되는 새로운 산업 패러다임이 창출되고 있는 것이다. 또한 디지털 기술이 IT의 발전을 바탕으로 인터넷의 확산과 기술발전을 이끌어 내는 가운데 산업 패러다임 변화를 촉진시키고 e-Business가 활성화되고 있다.²⁾

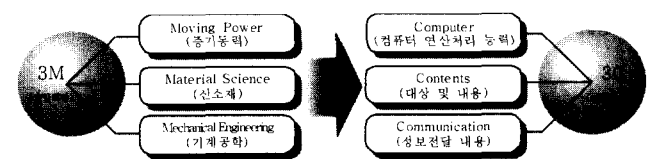
21세기의 인간은 삶의 수많은 요소들을 취향대로 결합하는 세계 [나르시시적인 세계]³⁾를 만들어 간다. 이름하여 '레고문명' 즉, 철학, 이데올로기, 정치, 문화, 종교, 예술 등 여러 요소들을 원하는 대로 선택 조합하여 자기 고유의 세계를 만들어 다른 사람과 구별한다. 인류는 농업혁명과 산업혁명을 거쳐, 이제는 디지털과 네트워크의 결합으로 이루어진 시대에 진입해 있다. 디지털 혁명은 무서운 속도로 빠르게 인류의 문화와 라이프사 이클을 바꿔 놓고 있다. 속도, 창의성, 글로벌 등으로 표현되는 디지털 혁명은 정보통신과 산업뿐 아니라 삶의 근간을 이루는 문화까지도 과거와는 비교할 수 없는 새로운 것으로 만들어가고 있다. 과학기술을 기반으로 하는 뉴미디어의 출현은 단방향 커뮤니케이션에서 상호 작용적인 쌍방향 커뮤니케이션의 과정으로 바뀌어 가고 있으며 다양성, 모호함 등의 특징을 지니고 있다. 이러한 Blur현상은 여러 개체의 경계가 붕괴되며, 융합되어지는 현상이라 할 수 있다.

이에 따라 급속하게 발전하는 인터넷은 기존의 시간적, 공간적, 금전적 제약을 극복할 수 있는 새롭고 강력한 미디어이며, 미국의 경우 차세대 인터넷 구축계획 NGI, 인터넷2 와 같은 네트워크 프로젝트 등이 그 바탕이 된다.⁴⁾

2.2. 디지털화 특성 및 영향

산업혁명의 요인으로는 흔히 3M을 중대 요소로 꼽는다. 즉 Moving-Power(증기동력), Material-Science(신소재), Mechanical-Engineering(기계공학)이 그것이다. 마찬가지로 정보기술은 크게 3C 즉, Computing(컴퓨터 연산처리능력), Contents(대상 및 내용), Communication(정보전달 네트워크)으로 구성된다.

<표 1> 디지털화의 중요 요소



2)월간전경련 2000/6 (www.fki.or.kr/wepzine/006/006-14.htm)

3)Narcissism: 자기애(自己愛), 자아도취.

4)염진섭, IT(정보통신기술)가 가는길(5), 1999, 12, (http://www.yahoo.co.kr)

다시 말하자면 우리가 얼마든지 가공할 수 있는 디지털 형태의 내용(Contents)을 막대한 처리능력으로 처리(Computing)하여 원하는 모든 사람에게 전달(Communication)하는 것을 말한다.⁵⁾

또한 디지털화에 따른 다양한 계층의 등장이 이루어지고 있으며, 통신 기술이 발달할 수록 시간과 공간 감각을 더욱 짧게 단축시킨다. 이로 인하여 '2S(Speedy-Small)'현상이 가속화되고, 디지털 기술의 발달과 함께 통신 기술을 이용하는 정보기술(IT)의 발전은 개인의 독립화(Independence)·격리화(Isolation), 즉 '2I'로 대변된다. 반면에 스킨십의 결여로 삭막한 인간을 양성한다는 우려도 만만치 않다. 그러나 최근 사회 모임이나 동호회 모임의 급격한 활성화는 바로 스킨십의 결여를 보상하기 위한 반작용의 움직임이 일고 있다.

커뮤니케이션을 디지털 기술로 대체한다는 것은 단순한 한 산업의 탄생이 아니라 우리 삶의 근본까지 변화시키는 것이며, 네트워크를 통해 다양한 형태의 사회 조직이 태어나고, 상상을 초월하는 다양한 상거래가 발생하고 있다. 아이디어, 정보, 판권, 연예, 보안 등 소프트 한 것이 가치의 중심에 있다. 또한, 디지털 미디어는 개개의 매체에서 발전하여 개체간의 융합을 통하여 더욱 빠르게 확산되고 있으며, 디지털 기술에 의해 컴퓨터, 통신기기, TV 등의 구분이 없어지고 통신망과 방송망간의 구분이 없어지는 디지털 융합(Digital Convergence)현상이 나타나고 있다.⁶⁾ 디지털 융합현상은 전통적인 문화 생산자와 소비자의 구분을 무너뜨리고 생산자이자 소비자, 작가이자 독자이며, 연행자이자 관객인 새로운 문화적 주체들을 만들어 낸다.

2.3. 디지털 매개 공간의 의미 해석

매개(mediation)란 하나의 매체가 커뮤니케이션을 매개하는 것을 의미한다. 예를 들면 CMC(computer mediated communication)라고 말할 경우에는 어떤 매체가 매개한 문화, 즉 매체를 통해서 접하게 된 문화를 의미하는 것이다.⁷⁾

그러므로 디지털 매개(digital mediated)란 디지털 매체를 통해 이루어지는 커뮤니케이션을 말하며, 디지털 매개 공간은 디지털 매체가 매개되어 커뮤니케이션 되어지는 공간이라 할 수 있다. 이러한 디지털 매개를 통한 커뮤니케이션은 수용자 의미 중심으로의 전환이 이루어짐에 따라 주체의 변화 환경을 통한 다양한 디지털 오감 정보로 표출되며 수용자는 감성적 욕구 필요성에 의해 디지털 매개를 이용하며, 개인의 감성, 개성을 소비하는 현상으로 이해할 수 있다. 즉, 수동적이었던 미디어 수용자는 디지털 미디어의 쌍방향성에 힘입어 단순 수용자에서 '참여자' 혹은 '정보소비자'로의 위상이 변함을 말한다.

3. 디지털 매개 공간

3.1. 공간적 체계

디지털 시대의 도래로 인한 공간적 의미 역시 기존의 전통적 공간개념을 무너뜨리며 디지털 기술의 발전과 더불어 새로운 가상공간의 개념을 등장시켰다. 디지털 환경에서의 공간적 개념은 디지털 기술의 발전으로 인하여 실재공간과 가상공간이라는 모호성 속에 중첩된 의미로 작용되고 있다고 할 수 있다.

가상공간(Cyber-Space)은 컴퓨터 안에서 펼쳐지는 가상의 세계를 의미하며 컴퓨터 통신을 매개로 하여 이루어진 네트워크화된 컴퓨터들이 만들어내는 공간이며, 이 공간에는 물리적인 좌표는 없으며 사람들은 그 안에서 서로 함께 있는 듯한 공간감을 가질 뿐 아니라 다양한 인지적 경험 사회적인 상호작용 등의 복잡한 활동을 수행한다.⁸⁾

사이버 공간에서 형성되는 사이버 문화는 인터넷이라는 네트워크를 기반으로 하기 때문에 인터넷의 기술적 매체적 속성을 지니게 된다. 즉, 하이퍼 텍스트, 비동시성, 다양성, 쌍방향성, 멀티미디어적 특성 등이 사이버 문화의 주요 특징이라 할 수 있다. 디지털 기술의 발전으로 인해 실재 공간의 의미는 가상공간 영역으로 확장되어 가는 투명성을 보이며, 현실에 대한 기호를 전자화하여 심적·사회적 현실을 구성하는 장소로 재구축 하는 것이다.

고전적인 실재 공간의 의미에서 가상공간의 등장은 공간영역의 확장과 개방을 의미한다. 또한 가상공간의 특성에 따라 지역, 개인적 맥락에서의 탈 중심화를 보여주고 있으며, 탈 구성의 공간에서는 중심을 향한 위계적 서열제도는 소멸되고 탈 확정적 기하언어가 유연성 있게 거듭하여 내는 공간이 된다. 이는 현대 후기의 현실의 다의적인 상황을 다각적 측면에서 표현하기 위해 공간의 어느 요소로 중심을 부여하지 않으며 항상 다중적이고 상대적이며 복합적인 의미와 해석을 갖는 경향과 상통한다.⁹⁾ 이러한 다중적 의미는 가변성, 복합화 등과 연결되어 실내공간의 많은 기능적 측면을 내포하고 있다.

3.2. 매체적 체계

현재의 디지털 환경은 매체의 기본 개념과 매체를 통한 상호작용의 패러다임을 근본적으로 변화시키고 있다. 예를 들어, 특정 언어권 매체 지역적 한계성에서 벗어나 글로벌 미디어로 빠르게 변모하고 있는 중이며, 수동적이었던 수용자는 쌍방향성의 디지털 매체를 통하여 능동적인 수용자 중심으로, 정보소비자로의 위상으로 변하고 있다. 디지털 매체는 압축, 전송, 저장 기술의 혁신을 중요한 기술적 토대로 삼고 있다는 점에서

5) 백남웅, 월간주유소, 2000, 6.

6) Carey, 1988; Czitrom, 1982,

(<http://www.pcs016.co.kr/freemancity/webzine>)

7) 인간, 매체, 커뮤니케이션. 박기수. 커뮤니케이션 북스 2000 p220.

8) 신보슬, 정보화 사회에서의 기술과 예술 - 상호작용성을 중심으로, 홍익대 석사논문, 1989, p.47.

9) 배성운, 기술매체 환경 변동에 의한 실내디자인 표현 특성 연구, 홍익대 석사논문, 1999, p.29.

뉴미디어와 구별되며, 디지털 압축 기술은 동일한 전송매체를 사용하더라도 기존의 방식에 비해 훨씬 방대한 양의 정보를 실시간으로 전송하며, 고속전송매체의 발전과 연계하여 '사실감 있는 커뮤니케이션 환경'을 구현한다. 이는 디지털 매체 특성에 따라 서로 다른 체계의 융합으로 기존 매체의 특성을 복합화 하는 것이 용이하기 때문에 단편적인 인간의 감각에 영향을 미치는 것이 아니라 복합감각에 영향을 미치며 내용물의 정보형식 측면에서 문자·음성·데이터·정지영상 및 동영상 등 다양한 정보 형태를 통합적으로 처리할 수 있다. 또한 디지털미디어는 각기 다른 내용물의 정보 전달 경로를 하나의 시스템 내에서 통합한다. 이러한 디지털 매체는 기존 매체 영역에서 탈피하여 공간적 의미로 사용되기도 한다. 즉, 일체화된 건물의 일부의 역할, 내부영역 뿐 아니라 외부에서 정보전달의 매개로 작용되고 있다.

3.3. 경계적 체계

디지털 환경은 시·공간의 영역이 무너지는 시·공간의 영역의 모호성이 나타난다. 즉, 경계적 의미로 Virtual-Reality /

<표 2> 디지털 매개 공간 사례

사례명/ 코드	TTL Zone (D1)	TMC ZONE (D2)	MEGA WEBSTATION (D3)	Drama-house (D4)	HITEL ON & OFF (D5)
사진 자료					
위 치	광주 동구 충장로 2가 155평	강남구 신사동, 343.20㎡	강남구 삼성동, 600평	명동	종로구 동숭동, 지상 4층 208.56평
공간 체계 (S)	입구의 인포데스크와 PC 이용을 도와주는 헬퍼 데스크 등 개인서비스공간과 CD감상을 위한 뮤직공간, 대형 스크린을 설치하여 영화 감상 할 수 있는 공간, 인터넷 정보, 게임 등을 자유로이 할 수 있는 PC공간으로 세분화된다	TMC 공간은 가느다란 철제 프레임과 유리로 공간을 구획하여 시선이 자유롭다. 중층에 자리한 공간은 알루미늄으로 바닥이 마감되고 천정에는 라이트박스가 놓여 있다.	복합 Off-Line 공간으로 사이버 공간에 자연의 개념을 도입함. 탈중심적 성격을 지닌 게임이나 소프트웨어, 디스플레이 하는 공간.	다양한 기능적 측면을 내포하는 복합화, 다중성을 지닌 공간이다.	유리를 사용하여 투명한 이미지를 극대화 하고 있다. 중심부의 원형 공간은 이벤트를 위한 것으로 원형 바닥에 조명을 심어 중심성을 부여하고, 유리 벽면의 질감을 대비시켜 하이테크한 이미지와 환경적인 이미지를 조화하였다.
매체 체계 (M)	TTL 전용 멀티 카페로 음악, 영화감상, 게임, 컴퓨터, 인터넷을 이용하는 디지털 매체를 이용.	터치스크린을 통해 장르를 선택하고 곡을 선정. 천정에 모니터를 설치한 것은 다이나믹한 분위기를 연출한다.	케이블 tv와 On-line상으로 중계되는 시스템을 갖추고 있다. 조명의 효과를 통해 반투명성의 효과를 주어 환영성, 확장성을 느끼게 한다	디지털 매체에 활용으로 인한 환영성, 교류성, 동시성/비동시성을 지닌다.	컴퓨터의 설치로 최대한 컴팩트한 테이블을 적용, 유리를 사용하여 전자의 이미지를 강조.
경계 체계 (B)	18세부터 23세까지의 젊은 세대 디지털 매체를 통하여 On-line과 Off-line을 연결하는 상호작용적 공간.	유리와 철제프레임을 통한 경계의 확장성과 개방성을 나타내며, 빛과 모니터에 의한 공간의 경계를 확장시킴.	반투명성의 유리, 빛의 효과를 통하여 경계의 확장성과 모호성을 갖는 공간을 나타내고 있다.	다양한 개성 창출의 여성 중심의 공간으로 다양한 커뮤니케이션하는 상호작용성을 지닌다.	on-line과 off-line을 연결하는 동호회, 모임 등의 성격을 강하게 나타내고 있다.

Physical-Reality, On-line / Off-line의 경계성이 모호해지는 현상이 일어나며, 이들은 서로 상호작용적 의미를 나타낸다.

또한 단순한 경계의 의미에서 서로 상호 침투적인 관계로서 서로의 영역을 공유하기에 서로의 영역으로의 확장을 의미하기도 한다. 즉, On-line 영역에서의 커뮤니케이션이 Off-line상에서도 같이 존재하며 일어날 수 있으며 Off-line에서 이루어지는 것들이 On-line을 통해 인터넷 공간에서 새롭게 구현될 수 있음을 말한다. 과거의 인터넷이 정보전달에서만 머물렀던 것과는 달리 이제는 정보의 생성, 이동, 확장 등으로 사용자간의 다양한 커뮤니케이션을 유발하면서, 새로운 웹 문화를 형성하는 모습을 보여준다. 경계의 모호성으로 인한 영역의 확장을 말하며, 가상현실에서의 정보가 현실에 반영되고 있으며, On-line 상에서의 매체를 통한 행위 역시 Off-line의 실제 공간의 실제 영향을 미치는 공간적, 의미적 확장을 의미한다.

3.4. 디지털 매개 공간 사례

4. 수용자 중심의 커뮤니케이션 사례

4.1. 수용자 의미중심(주체의 변화)의 전환

디지털 매체 고가에서이 커뮤니케이션은 소요기 이미 즈시
으로의 전환이 이루어짐에 따라 주체의 변화 환경은 공간에서
디지털 미디어 시대의 인간은 최대한의 감각 확장을 경험하게
된다. 디지털 미디어는 전세계의 많은 정보를 동시에 전달하며,
많은 사람들이 모든 일에 있어서 복수 감각적으로 얽혀 사는
문자 이전의 시대와 같은 현상을 나타낸다는 의미이다. 즉,
「맥루한」은 디지털 미디어가 감성적이고, 촉각적이고, 통합적
인 성격을 가진 문자 이전의 인간형을 부활시켜 '지구촌(Global
Village)' 시대를 열게 될 것이라고 예측하였는데, 이는 감각적
커뮤니케이션 상황에서 존재했던 경험의 공간을 의미한다.

'탈현대의 조건'으로서 사회의 정보화를 거론한 「리오타르
(F. Ryotard)」에 의하면 오늘날 개별적 자아는 과거 어느 때
보다 복잡하고 유동적인 그물망 속에서 존재하고, 주체는 고정
된 것이 아니라 여러 종류의 메시지가 통과하는 소통회로의 결
절점(nodal point)에서 유동하게 된다.¹⁰⁾ 여기서 전자소통의 체
계의 변동이 함축하고 있는 중요한 의미중의 하나는 그것이 주
체(Subject)의 문체와 결부된다는 것이다. 즉, 커뮤니케이션의
형태 변화가 주체의 변동을 내포한다는 의미인데, 이러한 의미
에서 오늘날 운위되는 주체의 '분열과 분산' 그리고 주체의 '해
체와 소멸'은 동시대에 이루어지는 소통체계의 변화와 깊은 인
과성을 지닌다.¹¹⁾ 전자적으로 매개된 소통체계에 의해 등장한
정보양식(Mode of Infomation)은 사회적 형태의 변화뿐만이 아
니라 주체에 관한 우리의 관념을 변화시킨다. '전자적 문화
(electronic culture)'는 복수적인 주체성(identity)이 형성되는
연속적 과정과 불안정한 정체성을 조장한다. 이와 같이 인간과
인간, 그리고 사회 내의 모든 요소들이 결절점으로 연결되어
공적 네트워크를 구성하는 하나의 거대한 관계적 사회(Net
World) 내에서 전자적으로 매개된 주체는 정박지도, 물리적으
로 고정된 시·공간도, 식별가능한 중심도, 명백한 경계도 갖지
못한다.¹²⁾ 디지털 매체의 이미지는 「맥루한」이 주장했듯이 선
적 연속성에서 관계적 구성(configuration)으로의 전환이다. 즉
디지털 매체의 극단적인 속도가 동시적 지각 조건을 제공함으
로써 주체를 복합적, 유동적, 관계적 결합의 관계라는 것이다.
또한, 이미지는 유동적인 다중 의미체(polysemy)로서 이성
이 아니라 감정과 무의식에 호소하는 측면이 있기 때문에 추상적
으로 구축된 주체·객체의 분리와 이성 중심주의의 주체를 모

호하게 만들며, ID나 별명을 사용하므로 여러 가지 자아를 만
들어내는 것이 가능하기 때문에 다중 정체성을 지니게 된다.¹³⁾

4.2. 오감의 정보화

수용자 의미 중심으로의 전환으로 '정보'라는 것은 인간의
오감으로부터 인식되어 진다고 할 수 있다. 즉 심리적 감각(시
각·청각·촉각), 화학적 감각(미각·후각)으로 전달되어 이성
과 감성으로 기억되는 과정을 거쳐 정보화 됨을 말한다.

시각적이고 공간적인 대화 환경이나 화상회의 등과 같은 몇
가지 최신 기술을 제외하고 사이버 공간에서 이루어지는 대부
분은 여전히 텍스트 형태에 의존하며, 텍스트 위주의 커뮤니케
이션은 전통적 면대면 커뮤니케이션에서 주로 사용되는 비언어
적 단서가 없으므로 커뮤니케이션을 조정하고 수정하는 것에
어려움이 있다. 이런 결점을 보완하기 위해 사이버 공간 이용
자들은 비언어적 단서의 표현이나 기호 혹은 의성어 등을 개발
하여 사용하고 있다. 예를 들면, 비언어적 단서를 표현하는 기
호(emoticon)를 사용하거나 시각적이고 예술적인 표현을 위한
기호(articon)를 사용한다. 전자의 예를 들면 웃는 표정으로
「:-)」을 사용하고, 후자의 예를 들면 장미꽃의 표현으로
「@-->-->--」을 사용한다. 또한, 자료를 찾는데 따른 즐
거움을 포함하여 인포테인먼트(Infor-tainment)라는 형태로 발
전하며, 교육 역시 오락성을 포함한 에듀테인먼트(edu-tainment)
라는 형태로 발전한다. 디지털 매체의 발전에 따라 수용자는
디지털 미디어의 상호작용적, 쌍방향적 기능을 이용하여 창작
과 보급에 직접 참여할 수 있게 되고, 하나의 채널을 통해 여
러 정보원으로부터 다양한 정보를 선택할 수 있는 폭이 넓어진다.

4.3. 디지털 감성 환경

정보를 취득하는데 이해하기가 쉽고, 메시지의 전달이 용이
한 매체적 특성을 선호할 것이고 원하는 정보를 손쉽게 빠르게
전달하고 전달받기를 원한다. 또한 시·공간의 제약에서 자유
로움을 갖게 되고, 커뮤니케이션 교류의 효율성과 유용성 증대
를 제공하고 있다. 각 영역간의 경계의 모호성, 사고가 유연해
지면서 행위과정을 인과적으로 사고했던 과거의 방식에서 이완
되어 수용자의 선행적 방식에서 벗어나 관계적 방식에서의 전
환됨을 의미하며, on-line과 off-line에서 상호작용하며 유연성,
개성을 중시하는 경향을 보인다. 또한 커뮤니케이션은 상징들
을 포함하며, 상징들은 자신들 이외의 어떤 것을 표상하기 때
문에 그것들이 원래 사용되었던 상황을 떠나 지속성과 중요성
을 가질 수 있다. 사진복사, 컴퓨터 저장, 비디오·오디오 녹음,
마이크로필름과 마이크로피시 그리고 비디오 디스크를 통해 실
체적으로 수명의 한계가 없는 재료에 부호화된 데이터를 전이
시킴으로써 상징들의 수명은 확장된다.

13)김경용, 미디어 신화, 경문사, 1993, pp.235-254.

10)J. F. Ryotard, 유정환의 역, 포스트모던의 조건, 민음사, 1992.

11)M. Foster, 박성기 역, Mode of Infomation(뉴미디어의 철학), 민음사.

12)시선이 한 곳으로 집중되는 소실점은 주체의 위치, 나아가 인간 주체의 고정
된 정체성을 반영한다. 그러나 주체의 위치가 원근법적 소실점에서 네트워크
의 결절점으로 이동하면서 전자적으로 매개된 주체는 사회적 공간과 물리적
시간을 가로질러 분열되고 해체된다. M. Foster 뉴미디어의 철학.

4.4. 수용자 중심 커뮤니케이션 사례

디지털 매체를 통한 수용자 중심커뮤니케이션의 현상은 인터넷 사이트에서 가장 대표적으로 찾아볼 수 있을 것이다.

따라서 포탈개념, 레저, 개성적, 쇼핑, 홍보, 취미, 동호회, 채팅, 교육 등의 다양한 내용의 인터넷 사이트의 특성들을 몇 가지 그룹으로 선정하여 분석하고자 한다.

<표 3> 사례분석표

사례명/ 코드	Education / Information (교육/정보) Site (W1)	Characteristic (개성중심) Site (W2)
사진 자료		
종 류	검색사이트, 박물관, 미술관, 백과사전, 홍보	검색사이트, 박물관, 미술관, 백과사전, 홍보
수용자 의미 중심의 변화 (I)	각각의 hub site와 Link되는 유동성이 있으며, 각각의 site는 별개의 ID를 부여하여 접속하여야 하는 다중정체성을 갖는다.	자신만의 개성을 창출할 수 있으며, 자신의 캐릭터, 코디네이션, 홈페이지 공간들로서 자신만의 ID, 아바타리안 구성 등 개성 연출을 할 수 있다.
오감 정보화 (D)	디지털 매체의 영상/동영상, 청각 등을 통한 공간각성. 주로 Text와 그림, 청각 정보를 위주이며, 다양한 contents의 분류로 인하여 개인이 선택하는 선택적 확장성이 있다.	여성적 특성이 중심이며, Unit화된Database를 갖추어 자신의 영상에 첨부할 수 있으며, On-line상에서의 가상적 체험을 Off-line상태에 적용할 수 있다.
디지털 감성환경 (E)	다양한 내용을 포함하며, 각각의 hub site와 Link되어 편의성을 갖추고 있다. 내용을 저장, 압축, 보완하는 지속성을 지닌다.	On-line상에서의 가상적 체험을 Off-line상태에 적용할 수 있다. On-line상에서 정보는 Off-line상의 위치를 표시함으로써 편의성을 지닌다.

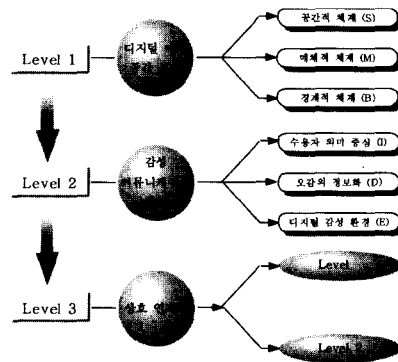
사례명/ 코드	Entertainment Site (W3)	모임 / 동호회 Site (W4)
사진 자료		
종 류	음악, 영화, 춤, 게임, 요리, 여행, 스포츠, 이벤트	취미, 동호회, 채팅

수용자의 의미 중심의 변화 (I)	각자의 즐거움을 창출하는 것이 다양하므로 영화,음악, 취미 등을 다양하게 접할 수 있는 특징을 지닌다.	각종 모임/동호회는 On-line상의 익명성을 지니며, 영상편지, e-mail 등을 통한 유동성을 갖는다.
오감 정보화 (D)	시·청각을 기본으로 하는공간각적 특성과 개인의 취향에 따른 선택적 확장성을 지닌다.	주로 Text로 의사 전달이 가능하며 인터넷, 모임의 특성에 맞는 비언어성(은어, 이모티콘, 아티콘) 등을 사용하는 언어 / 비언어적 상징성을 갖는다.
디지털 감성환경 (E)	음악정보(MP3), 동영상 정보를 선택적으로 저장, 압축 할 수 있는 특성을 가진다. 공간의 이동 없이 많은 종류의 음악과 영상, 정보를 빠른 시간에 얻을 수 있는 편의성이 있다.	On-line상에서의 모임등이 Off-line 상에서 서로 다른 정보 공유/친목을 도모함으로써, 인간 만남의 부재를 해소하고 있다.

5. 기초체계 및 유형분석

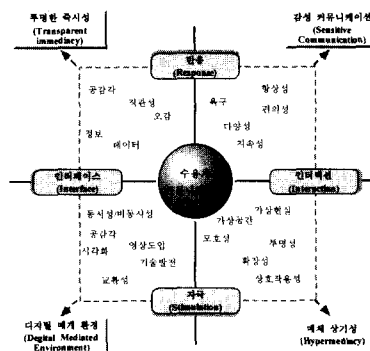
5.1. 사례분석의 기초체계

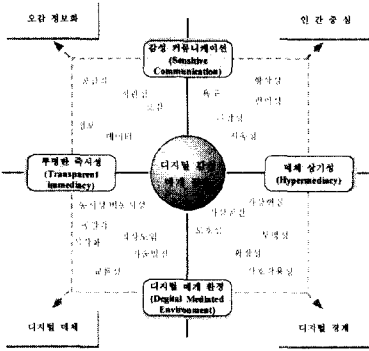
<표 4> 디지털 매개 환경과 감성-커뮤니케이션의 관련성에 따른 유형 도출.



디지털 매개 공간의 특성 분석을 통하여 공간적, 매체적, 경제적 의미의 물리적 특성 체계를 도출하고 디지털 매개를 바탕으로 이루어지는 수용자 중심 커뮤니케이션의 수용자 의미 중심, 오감정보화, 환경적 의미의 내용적 특성체계를 도출하며, 실제 디지털 매개 공간과 그에 따른 감성 커뮤니케이션이 관련성을 맺고 있는 유형을 도출하고자 한다.

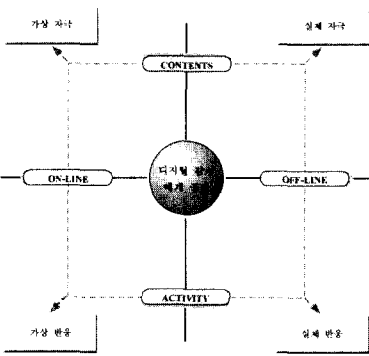
<표 5> 사례분석 좌표





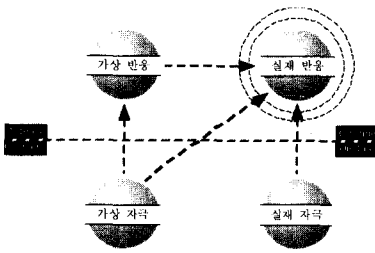
5.2. 사례 분석의 상호관계성

<표 6> 감성적 디지털 매개 공간과 상호관계성

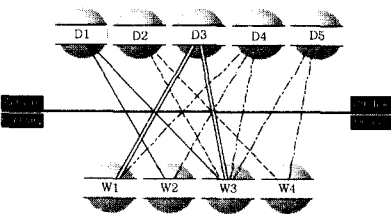


공간적 축으로는 on-line, off-line의 축과 내용적 축으로는 Contents와 Activity의 축으로 설정하여 디지털 매개 공간과 수용자 커뮤니케이션의 상호관계성이 맺어지며, 이는 가상자극은 가상반응으로 작용하고 실제자극은 실제반응으로 대응하여 작용한다. 이러한 on-line상에서의 세부적 가상반응은 off-line

<표 7> 디지털 매개 환경/공간에서의 자극과 반응



<표 8> 사례 분석을 통한 상호연계성



상에서의 실제반응으로 이어지고 있으며, 가상 자극은 실제반응과 연관성을 지닌다. 이렇게 가상 자극이 실제반응과 연결되는 현상은 대중화, 일반화되는 현상이라 할 수 있으며, 대중화되고 일반화된 현상들이 욕구와 필요성에 의해 새로운 가상 자극으로 이어져 새로운 자극과 반응이 일어나게 된다.

위의 연결관계를 통한 상호관계성은 <표 8>과 같은 연계성을 갖는다.

5.3. 유형 분석 및 종합 매트릭스

<표 9> 유형의 조합

유형	조합방법	
	W1	W2+W3
W2	W2+W4	
W3	W1+W2+W3	
W4	W1+W2+W4	
W1+W2	W1+W3+W4	
W1+W3	W2+W3+W4	
W1+W4	W1+W2+W3+W4	

<표 10> 유형에 따른 종합 매트릭스

유형	디지털 매개 특성	수용자 중심 커뮤니케이션
TTL ZONE	공간 영역의 확장과 투명성, 환영성을 지니고, on-line과 off-line의 상호작용성, 확장성(개방성)을 지닌다.	Entertainment 성향이 강하며 기업의 홍보와 개성창출의 개인 서비스 공간, 유적공간, 영화감상, 인터넷, 게임 등의 공간을 지닌다.
TMC ZONE	자료, 유리로 공간의 투명성과 확장성, 개방성을 지니며, 영상 모니터와 빛의 환영성을 갖는다.	Entertainment 성격을 기본으로 하고, 음악과 개성적 성향을 부여한 공간이다.
MEGA WEB-STATION	탈중심적 성격을 지닌 공간으로 영상과 조명의 반투명성의 효과를 주어 환영성, 확장성을 지니며, 경계의 모호성을 유발한다.	Entertainment 성격과 교육목적 특성이 공존하며, 주로 게임, 방송, 유희적 성격이 강하며, 부수적으로 정보적 성격을 지닌 공간이다.
DRA MA-HOUSE	다양한 디지털 매체의 활용을 통한 개성적 창출의 공간, 매체 환영성, 동시성, 비동시성, 교류성을 지닌다.	개성 창출 성향이 강하며, Entertainment 성향을 기본으로 개성창출의 성향을 가진 공간으로 다양한 욕구를 충족시키는 특성이 있다.
HITELON & OFF	유리를 사용하여 공간의 투명성과 디지털 이미지를 강조하고 on-line과 off-line을 연결하는 상호작용성을 지닌다.	모임을 위한 공간을 구성하고 있으며, 여러 가지 모임을 중심으로 동호회의 모임, 이벤트, 친목 등을 위한 공간을 지닌다.

디지털 매개 공간과 그에 따른 수용자 중심 커뮤니케이션의 상호 관계성에 따른 유형은 w1, w2, w3, w4의 네 가지 항목에서 나타나는 중복조합으로 이루어진다. 즉 14가지의 유형으로

도출되며, 그중 실재공간 사례에 적용되어진 유형은 <표 10> 종합 매트리스의 5가지 유형으로 도출된다.

6. 결론

디지털 기술의 발전은 과거에는 경험할 수 없었던 환경을 제공하고 있으며, 매우 빠른 속도로 진행됨에 따라 사회 전반에 걸쳐 엄청난 파급효과를 불러 일으키고 있다. 과학 기술을 기반으로 하는 디지털 매개의 출현은 단방향 커뮤니케이션에서 상호작용하는 쌍방향 커뮤니케이션의 과정으로 바뀌어가고 있으며, 개체의 융합적 작용으로 경계가 붕괴되는 Blur 현상이 일어나고 있다. 이에 따른 새로운 계층의 출현이 일어나며 이러한 계층은 디지털 매개환경에서 중심적 역할을 한다.

이러한 현상들이 점차 발전해 가며 쾌적하고 다양한 형태의 삶을 가능하게 하지만, 근본적으로는 디지털 매체 혹은 새로운 인터페이스(Interface)를 사용하는 중심자격인 수용자중심에 대한 관심이 새로이 일어나고 있다.

이러한 디지털 감성은 과학 기술력과 정보통신기술의 발전과 더불어 감성 커뮤니케이션으로 상호작용하면서 미래 환경의 다양한 복합적 네트워크 환경(실존공간, 가상공간)을 새롭게 형성하고 있다. 이에 본 연구에서는 중점적 내용으로 디지털 매개 공간과 수용자 커뮤니티의 상관성을 다루어 다음과 같은 내용을 얻을 수 있었다.

첫째, 디지털 감성은 선적 연속성에서 관계적 구성으로의 전환을 의미하며, 능동적으로 디지털 미디어를 이용하여, 정보를 생산하고 서로 교환하며 소비한다. 또한 동시적 지각조건을 제 공함으로써 복합적, 유동적, 관계적 특성을 내포하고 있다. 디지털 감성은 수용자 커뮤니케이션의 성격을 가지고 투명한 즉시성(Transparent Immediacy), 감성 커뮤니케이션(Sensitive Communication), 디지털 매개환경(Digital Mediated Environment), 매체 상기성(Hypermediacy)으로 확산되어 디지털 매개 공간으로 연결을 꾀한다.

디지털 매개 공간의 속성과 수용자 중심 커뮤니케이션의 상관성을 통하여 현재 등장하고 있는 디지털 매개 공간의 속성, 유형이 도출되는데, 이는 디지털 매체를 이용한 인터넷의 수용자 중심의 감성 커뮤니케이션 속성과 디지털 매개 공간에서의 인터페이스와 인터랙션의 작용에 의해 즉시성, 매체 상기성이 도출되며, 그로 인하여 디지털 매개 공간의 공간체계, 매체 체계, 경제 체계와 감성 커뮤니케이션의 수용자 의미 중심의 변화와 오감 정보화, 디지털 감성 환경이 가상자극, 가상반응, 실제 자극과 실제 반응으로 수렴되면서 on-line과 off-line이 상호 연계되는 연관성을 갖는다.

둘째, 디지털은 21세기의 인간 삶의 양식을 특정 짓는 사회·문화적 현상으로 자리 잡아가고 있으며, 디지털 기술발전

은 컴퓨터와 네트워크로 이루어진 정보화 사회로 변환시켰다. 이로 인해 대두된 디지털 감성 매개 공간이란, 디지털 매체를 통해 이루어지는 커뮤니케이션을 말하며 디지털망을 통해 네트워크로 연결되므로써 미디어 시스템에 연결된 사람들이 다양한 정보를 서로 유용할 수 있는 특징이 있다.

또한 미디어 융합과 수용자 의미 중심 개념으로 변화하고 있고, 상호작용성, 상호연결성을 지니며 사람의 만남에 배제되고 시간적인 동시성에서 탈피하는 경향을 띄고 있다. 디지털 감성 매개 공간은 오감 정보화, 인간중심, 디지털 매체, 디지털 정보의 개념을 가지고 디지털 감성과 Feed-Back되어 상호 보완을 이룬다.

셋째, 디지털 감성과 디지털 매개공간의 융합을 이룬 본 연구의 공간에서 디지털 환경에서 공간적 체계, 매체적 체계, 경제적 체계와 수용자 의미 중심(주체)의 변화, 오감 정보화, 디지털 감성 환경의 큰 분류에서 접근하여 디지털 매체 공간에서의 수용자 커뮤니티의 새로운 대안 공간으로서의 의미를 제시하고자 한다.

참고문헌

1. 니콜라스 네그로폰테, 백옥인譯, 디지털이다-Being Digital, 커뮤니케이션북스, 1995.
2. 빌 게이츠, 이규행 監譯/안진환譯, @ 생각의 속도디지털 신경망 비즈니스, 청림출판, 1999.
3. 산드라 헬렌, 주디스 로스, 노영덕譯, 가상현실과 사이버스페이스, 세종대학교 출판부, 1994.
4. 윌리엄 미첼, 이희재譯, 비트의 도시, 김영사, 1999.
5. 에버레트 로저스, 김영석譯, 현대사회와 뉴미디어-커뮤니케이션 테크놀로지, 나남, 1995.
6. 클레멘트 목, 김옥철譯, 디지털시대의 정보디자인-Designing Business, 조선일보사, 1999.
7. 김영한, 사이버트렌드, 고려원 미디어, 1996.
8. 박경주, 감성공학 및 감각생리, 영재문화사, 2000.
9. 윤준수, 인터넷과 커뮤니케이션 패러다임의 대전환, 커뮤니케이션북스, 1998.
10. 이광형, 멀티미디어에서 사이버스페이스까지, 솔출판사, 1995.
11. 이순요·장정삼생, 감성인간공학, 양영각, 1996.
12. 정태영, 사이버스페이스 문화읽기, 나남출판, 1997.
13. 최 영, 뉴미디어시대의 네트워크 커뮤니케이션, 커뮤니케이션북스, 1998.
14. 홍성태, 사이버공간, 사이버문화, 문화과학사, 1996.
15. 신보슬, 정보화 사회에서의 기술과 예술-상호작용성을 중심으로, 홍익대 석사논문, 1997.
16. 배성운, 기술매체 환경 변동에 의한 실내디자인 표현 특성 연구, 홍익대 석사논문, 1999.
17. 홍경태, 디지털 환경에서의 공간 디자인 프로세스에 관한 연구-디지털 기술을 이용한 가상공간 형성 프로그램을 중심으로, 홍익대 석사논문, 1999.
18. 유상원, Cyber business community를 위한 컴퓨터 매개 커뮤니케이션 거점화 시스템에 관한 연구-인터넷 기반의 매개적 거점화 환경구축을 중심으로, 홍익대 석사논문, 2000.
19. 신윤재, 하이브리드(Hybrid)적 전시연출 재현성에 관한 연구-디지털 뮤지엄 전시연출 프로그래밍을 중심으로, 홍익대 석사논문, 2000.
20. SPACE 9911, 디지털 시대의 건축 : Change of Paradigm, 궁철.
21. PLUS 0001, 뉴밀레니움 디자인과워는 컨텐츠, 임영미.
22. 디자인 9811, 디지털 혁명과 디자인 혁명, 권은숙.
23. 월간 인테리어 2000,1-2001,4, 공간디자인 16講, 권영걸.

<접수 : 2001. 10. 31>