

2020 인문콘텐츠학회 추계정기학술대회

포스트 코로나 시대 인문콘텐츠 교육의 방향과 방법

2020. 11. 20.



2020년 인문콘텐츠학회 추계정기학술대회 및 KCI우수등재학술지 선정 공로패 수여식 일정표

- ◆ 기획주제 : 포스트 코로나 시대 인문콘텐츠 교육의 방향과 방법
- ◆ 일 시 : 2020년 11월 20일(금) 14:00-17:30
- ◆ 장 소 : 이든비즈 아트&스튜디오 (서울특별시 중구 서소문로 89, 17층)
- ◆ 개최방식 : 온라인 학술대회 (학술대회 및 시상식 관계자만 녹화 참여/ 온라인 스트리밍)
- ◆ 일반참여 : 인문콘텐츠학회 유튜브 채널 접속
유튜브 실시간 스트리밍 주소- <https://youtu.be/b88JdJ-ur-s>

◆ 일정표

기조강연 (14:00 - 14:30)				사회: 김진형(한신대)
기조강연		신광철 한신대학교 교수 '위드/포스트 코로나 시대 문화콘텐츠 교육의 방향'		
기획주제 세션 (14:30 - 16:30)				사회: 태지호(안동대)
1	유동환 (건국대)	코로나공존시대, 변하지 않는 인간욕망을 수용한 공간콘텐츠의 새로운 체험방안 연구	토론: 박치완 (한국외대)	

2	이수진 (인하대)	비대면 강의의 (불)가능성 - 문화이론과 실무의 융합 교육 프로그램 사례를 중심으로	토론: 안승범 (경희대)
3	이용욱 (전주대)	기술편집시대의 예술작품 - 제3기술과 아우라의 재매개를 중심으로	토론: 김소영 (한국외대)
4	신정아 (한신대)	디지털 포용성 함양을 위한 콘텐츠 리터러시 교육	토론: 노창현 (건국대)
정기총회 및 폐회식 (16:30 - 17:30) 사회: 김진형(한신대)			
1	포스터 발표 시상식	최우수상 1명, 우수상 2명, 장려상 3명 심사위원: 임대근(한국외대), 이건웅(글로벌사이버대), 김기홍(한성대), 연규(아주대), 신호림(안동대)	임대근 (심사위원장)
2	공로패 수여식	인문콘텐츠학회 편집위원회: 박치완(편집위원장), 안승범(편집이사), 한유희(편집간사)	신광철 (인문콘텐츠학회장)
3	연구윤리교육	인문콘텐츠학회 편집위원회	안승범 (편집이사)
4	정기총회 및 폐회식	정기총회 및 폐회사	신광철 (인문콘텐츠학회장)

◆ 포스터 발표주제 (총 13명)

1	고현균(고려대)	포스트코로나시대, 공연 영상물은 새로운 콘텐츠인가?
2	유병준(안동대)	전쟁 트라우마의 재현 방식에 대한 연구 - 칠곡호국평화기념관을 중심으로
3	김재원(고려대)	영상 저작물의 저작권 문제 연구 - 유튜브 음악 교육 콘텐츠를 중심으로
4	진혜인(고려대)	창의성 향상을 위한 유아 대상 교육연극 콘텐츠 연구
5	김소영·차혜지 (한신대)	방탄소년단 연관 현상의 사회문화적·미학적 의미에 대한 연구

6	이지이(한국외대)	음원 스트리밍 서비스 플랫폼 '실시간 차트'의 특성과 문제점에 대한 연구
7	허의진(경희대)	웹툰 <레사>에서 드러나는 환상의 횡단과 정신분석의 윤리 - 지적의 주체를 중심으로
8	김상민(건국대)	독서박물관 독서행위 전시방법 연구 - 소스커뮤니티와 참여적 박물관 중심으로
9	최경준(건국대)	트로트 소재 오디션 프로그램의 설계를 위한기획 요소 분석 연구
10	조우제(안동대)	구술사를 통해 본 거시사와 일상문화의 충돌 - 대구 북구 노곡동의 사례를 중심으로
11	정영선(건국대)	장르적 관점에서 본 음식영화에 관한 연구
12	박기천(건국대)	관람객 몰입을 위한 '제3의 공간'으로서 게임전시회 연출 전략 연구
13	박성준(한국외대)	세대론에서의 '세대' 개념과 상호세대론적 '세대' 개념의 물음

기조 강연

신광철 (한신대학교 교수)

위드/포스트 코로나 시대 문화콘텐츠교육의 방향

신광철(한신대 디지털영상문화콘텐츠학과 교수)

I. 서론

‘코로나19’는 인류가 지금까지 살아온 방식을 전면적으로 되돌아보게 만들었다. ‘뉴노멀’ 혹은 ‘뉴타입’이 회자되는 것은 그러한 국면을 상징적으로 드러내 준다. 코로나19는 국면은 인류를 ‘팬데믹’ 상황으로 내몰았다. ‘팬데믹(pandemic)’은 ‘모두’를 뜻하는 그리스어 ‘πᾶν(pan)’과 ‘사람들’을 뜻하는 ‘δῆμος(demos)’이 합쳐진 말이다.¹⁾ 코로나 19로 인하여 모든 인류가 재난 상황에 처하게 된 것이다. 코로나19 팬데믹은 이제 인류 문명사를 지배하는 키워드가 되었다. 미래학자 토머스 프리드먼(Thomas L. Friedman)은 <뉴욕타임스> 기고문을 통해 인류의 역사를 코로나 이전인 ‘B.C.(Before Corona)’와 코로나 이후인 ‘A.C.(After Corona)’로 구분하기까지 하였다.²⁾

코로나19 팬데믹 초기 상황만 해도 2020년 하반기쯤이면 이러한 상황이 어느 정도 종식될 것을 기대하였다. 이른바 ‘포스트 코로나(Post Corona)’ 담론의 출현도 일정 정도 그러한 기대와 연관된 것이었다. 하지만 코로나19의 확산추세가 장기화되고 그로 인한 공포가 만연되면서 이제 ‘WC(With Corona)’ 시대임을 염두에 두어야 하는 상황이 되었다.³⁾ 논제를 “위드/포스트 코로나 시대 문화콘텐츠교육의 방향”으로 설정한 것은 이러한 현실을 반영한 것이다.

세계경제포럼(WEF)이 2020년 3월 4일 발표한 자료에 따르면 코로나바이러스는 세계화, 도시화 및 기후변화와 일치하는 더 빈번한 전염병 패턴이 된다고 한다.⁴⁾ 세계보건기구(WHO)도 2020년 5월 14일 코로나19 감염병이 전 지구적 전염병인 ‘팬데믹(pandemic)’에서 더 나아가 전 지구적 고질병인 ‘엔데믹(endemic)’이 될 가능성이 있다는 입장을 밝힌 바 있다.⁵⁾ 이는 인류가 쉽사리 코로나19 이전의 상황으로 돌아갈 수 없음을 시사해 주는 것이기도 하다.

코로나19 팬데믹으로 인류는 ‘위기’에 처해 있다. 이러한 위기 상황과 관련하여 철학자 이진우는 고대 그리스어로 ‘위기’(krisis)라는 낱말이 ‘판단하다’, ‘구별하다’, ‘분리하다’라는 뜻의 동사 ‘크리네인’(krinein)과 연관이 있는 것처럼, 인류는 위기에 닥치면 항상 위기 이전과 이후를 구별하는 경향이 있음을 상기시켰다.⁶⁾ 오늘날 각 분야에서 코로나19 위기에 대응하는 포스트 코로나 담론이 분출하는 맥락을 이러한 지점에서 찾을 수 있을 것이다. 필자 또한 문화콘텐츠학의 지점에서 이러한 위기 상황을 해독하고 미래적 전망을 포착하기 위해 “위드/포

1) 윤여일, 「코로나19, 2020년대는 이렇게 다가왔다」, 『문화과학』 102, 문화과학사, 2020년 여름호. p.230.

2) Thomas L. Friedman, “Our New Historical Divide: B.C. and A.C. : the World Before Corona and the World After”, *The New York Times*, 2020.3.17. (<https://www.nytimes.com/2020/03/17/opinion/coronavirus-trends.html>)

3) 황지영, 「코로나가 촉발한 언택트 소비트렌드와 미래 전망」, 『FUTURE HORIZON+』 46, 과학기술정책연구원, 2020.08. p.29.

4) 박영숙·제롬 글렌, 『세계미래보고서 2021 - 포스트 코로나 특별판』, 비즈니스북스, 2020, p.10.

5) 「WHO 우울한 경고 “코로나, 영원히 죽지 않는 ‘엔데믹’ 될 수도”」, 『중앙일보』, 2020.5.14.

6) 이진우, 「코로나의 철학적 도전: 안전인가 아니면 자유인가?」, 『계간 철학과 현실』 126, 2020년 가을호, pp.68-69.

스트 코로나 시대 문화콘텐츠교육의 방향”을 모색하고자 한다.

많은 전문가들이 다양한 시각에서 코로나19 위기에 대한 대응책을 제시하고 있다. 이러한 대응책은 아직 거시적 담론 차원에서 모색되고 있다. 코로나19 위기 앞에서 인류가 붕괴하지 않으려면 ‘위대한 리셋’이 필요하다는 주장이나,⁷⁾ 전 세계적으로 불가피하게 코로나 이후의 ‘뉴노멀’(New Normal)을 설계해야 하는 전환기에 섰다는 진단을 대표 사례로 꼽을 수 있다.⁸⁾

이러한 거시적 담론은 현재적 위기의 징후에 대한 진단을 통해 큰 흐름에서 미래적 전망의 향방을 포착할 수 있도록 돕는다는 점에서 유용하다. 하지만 이러한 거시 담론이 모든 각론을 충분히 해명해 줄 수는 없을 것이다. 각 분야에서의 미시적 담론을 통한 실제적 방향 모색이 수반되어야 하는 것이다. 필자에게 주어진 논제는 “위드/포스트 코로나 시대 문화콘텐츠교육의 방향”이다. 이러한 논제를 해명하기 위해 II장에서는 ‘위드 코로나’ 국면에서의 문화콘텐츠의 현재적 상황을 진단하고, 이러한 진단 내용을 토대로 III장에서 ‘위드/포스트 코로나’ 시대 문화콘텐츠의 향배를 전망해 보고자 한다. IV장에서는 II장에서의 진단과 III장에서의 전망을 통해서 문화콘텐츠교육의 방향을 모색하고자 한다.

II. ‘위드 코로나’ 국면에서의 문화콘텐츠

코로나19는 사람들의 라이프스타일과 근무 환경을 혁명적으로 바꾸어 놓았다. 이러한 변화를 상징적으로 보여주는 말들이 ‘비대면(非對面, Non face-to-face)’, ‘비접촉(noncontact)’ 일 것이다. 한편, 비대면·비접촉의 상황 속에서도 인간은 ‘랜선’, 즉 온라인이라는 가상의 공간에서 실시간 접촉을 통해 소통을 시도하고 있다. 이른바 ‘온택트(ontact)’라는 신조어를 통해 알 수 있듯이, 인간은 비대면·비접촉의 엄격한 조건 속에서도 나름의 방식으로 소통함으로써 여전히 ‘사회적인 존재’임을 과시하고 있다.

비대면·비접촉의 흐름 속에서 ‘재택(在宅)’의 삶이 부각되기에 이르렀다. 사회의 거의 전 영역에 대한 ‘봉쇄(lockdown)’ 속에서 사람들이 집에 있는 시간이 늘게 되었고, 이는 경제, 사회, 문화 등 여러 분야에 강력한 영향을 미치게 되었다. 이러한 영향은 미디어와 콘텐츠 분야에 대해서도 큰 파장을 불러왔다.

코로나19로 인해 야외활동이 어려워지고 재택 생활시간이 늘어남에 따라 전반적으로 미디어 이용량이 증가하였다.⁹⁾ 미디어 이용량의 증가는 곧 콘텐츠 이용량이 증가했음을 보여주는 것이기도 하다. 이는 콘텐츠 비즈니스가 성장하고 있고, 좋은 콘텐츠를 가진 사람이라면 가치를 인정받고 돈을 벌 기회가 늘어난다는 점을 보여주는 것이기도 하다.¹⁰⁾

한편, 코로나19로 인해 대면 상황에서의 제작일정에 차질이 발생하고 있어서 콘텐츠 수급에 있어서도 문제가 발생하고 있다. 이러한 현실은 기왕에 축적된 양질의 콘텐츠를 구비하고 있을 뿐만 아니라, 코로나19 국면에도 불구하고 영민한 방식으로 콘텐츠를 창출하고 있는 한국 콘텐츠산업에 새로운 기회로 작용하고 있다. “K-콘텐츠의 가치는 계속 높아지고 있다”는 분석이 나오기도 하였다.¹¹⁾

7) 박영숙·제롬 글렌, 앞의 책, pp.16-17.

8) 김명자, 「기후변화와 팬데믹의 복합위기, 돌파구는 있는가?」, 『계간 철학과 현실』 126, 2020년 가을호, p.31.

9) 노창희, 「포스트 코로나 시대 미디어 생태계의 향방」, 『방송문화』, 한국방송협회, 2020년 여름호, p.92.

10) 박영숙·제롬 글렌, 앞의 책, p.63.

한국콘텐츠진흥원은 코로나19와 콘텐츠 이용의 변화 양상을 조사한 결과를 공개한 바 있다.¹²⁾ 코로나 발생 전-발생 후 콘텐츠 장르별 하루 평균 이용량 변화율을 살펴보면, 키즈/교육용 장르 59.2%, 이북/오디오북 44.9%, 웹동영상 37.3%, 게임 34.7% 등의 순으로 이용량 증가율이 높은 것으로 나타났다. 방송 장르 29.2%, 콘서트/공연 26.8%, VR콘텐츠 25.4%, 만화/웹툰 24.7%의 증가율을 나타냈다.

콘텐츠 이용 형태와 관련해서, 집에서의 콘텐츠 이용은 코로나 발생 전 52.1%에서 발생 후 약 70% 정도로 크게 증가하였으며, 상영장/공연장에서의 콘텐츠 이용은 코로나 발생 전 11.7%에서 발생 후 3.6% 수준으로 대폭 감소한 것으로 나타났다. 이동 중 콘텐츠 이용도 코로나 발생 전 15.3%에서 발생 후 12.2%로 소폭 감소한 것으로 나타났다.

콘텐츠 이용 금액과 관련해서, 영상 콘텐츠 플랫폼 월 평균 소비지출 금액은 코로나 발생 전 6,650원에서 발생 후 13,119원으로 두 배에 달하는 수준으로 대폭 증가한 것으로 나타났다. 장르별로 볼 때, 웹툰/웹소설 플랫폼 월 평균 소비지출 금액이 코로나 발생 전 5,864원에서 발생 후 12,321원으로 두 배를 초과하는 수준으로 대폭 증가한 것으로 나타났다. 음악 콘텐츠 플랫폼 월 평균 소비지출 금액은 코로나 발생 전 5,812원에서 발생 후 7,326원으로 26.0% 증가한 것으로 나타났다. 전반적으로 비대면·비접촉의 상황이 장르별 콘텐츠 이용, 콘텐츠 이용 형태, 콘텐츠 이용 금액 지불 등의 변화에 큰 영향을 미쳤음을 확인할 수 있다.

위드 코로나 국면에서의 미디어·콘텐츠의 현황을 장르별로 살펴보고자 한다. 방송산업의 경우, 미디어 이용량의 증가에도 불구하고 분야 사업의 성장에 긍정적 영향으로만 작용한 것으로 보기는 어려운 실정이다. 이는 광고 수익의 약화에 기인한다. 방송 산업을 비롯한 동영상 시장의 본원적 수익 창구라고 할 수 있는 광고 수익은 경기 악화에 따라 침체가 불가피한 것이 현실이다. 실제로, 코로나 사태로 인한 경기 활동 위축으로 방송광고 수익이 악화되는 결과가 초래되었다. 더욱이 전통 방송 시장은 디지털 시장보다 큰 폭으로 광고가 하락하고 있어 어려움이 가중되고 있다.¹³⁾

코로나 국면에서 가장 큰 타격을 받은 것은 영화와 공연 분야일 것이다. 코로나19로 인한 극장의 잠정적 폐쇄와 제한적 운영이라는 상황은 영화의 전통적인 존재론에 근본적인 질문을 던지게 만들었다.¹⁴⁾ 극장의 잠정적 폐쇄와 제한적 운영은 영화산업의 시장 규모에 심각한 타격을 안겨 주었다. 문제의 심각성은 피해의 범위가 단순히 시장의 규모 축소에 한정되지 않는다는 점에 있다. 한국 영화 시장의 기반이 되는 극장이 멈추면서 영화산업뿐만 아니라 영화문화 전반이 흔들리고 있다.¹⁵⁾ 이러한 위기 상황의 지속은 산업구조의 개편에 대한 압박 요인으로 작용하고 있다. 가장 큰 문제는 관객들이 극장에서 멀어지고 있다는 점이다.¹⁶⁾ 이러한 관객의 영화문화 향유 양상의 변화는 앞으로 이른바 ‘1,000만 영화’ 현상을 보기 어려울 것임을 암시하기도 한다.

극장의 위축과는 달리 스트리밍 서비스는 호황을 누리고 있다. 넷플릭스를 비롯한 스트리밍

11) 노창희, 앞의 논문, pp.99-100.

12) 조사대상은 콘텐츠 이용자 697명, 조사방법은 온라인 패널 조사였다. 조사기관은 엠브레인 퍼블릭이었고, 조사기간: 2020년 5월 6일, 7일 이틀간이었다.(이현우, 「코로나19와 콘텐츠 이용: 변화와 전망」, 『KOCCA포커스』 128, 2020.08.)

13) 노창희, 앞의 논문, pp.94-95.

14) 김지미, 「달린 극장문과 열린 안방문 - 코로나가 바꾼 미국의 영화 환경 변화」, 『황해문화』 108, 새얼문화재단, 2020, p.286.

15) 송경원, 「축소지향의 생존전략, 뉴노멀 시대의 한국영화 - 코로나 이후 한국영화산업의 변화에 대해」, 『황해문화』 108, 새얼문화재단, 2020, p.278.

16) 송경원, 위의 논문, p.281.

서비스는 팬데믹 이후 큰 성장세를 보이고 있다. 넷플릭스의 경우, 2020년 1분기에 새로운 가입자수가 약 1,580만에 달했다. 코로나19 국면 이전의 해당 분기 자체 목표 신규 가입자 수는 700만이었다. 목표치의 두 배를 넘기는 수치인 것이다. 그 이전까지 분기별 최고 가입자수로 기록된 960만 명과 비교해도 이례적인 가입자 폭증 상황임을 알 수 있다.¹⁷⁾ 2019년 하반기만 해도 스트리밍 시장에 굶주린 경쟁자들이 진입하면서 위기를 맞이할 것으로 예상되었던 넷플릭스의 글로벌 가입자는 2020년 1분기에만 약 1,580만 명이 증가해 1억 8,286명이 되었다. 극장의 위축과 스트리밍 서비스의 호황이라는 현재적 상황은 ‘영화관의 몰락’이라는 예측의 기반을 이루기도 한다.¹⁸⁾

공연 분야 또한 코로나19로 큰 충격을 받게 되었다. 연극계의 경우, 위기 인식은 코로나19 이전에도 있어 왔다. 2016년을 전후로 4차 산업혁명과 인공지능 시대의 연극이 이슈가 되었던 것이다.¹⁹⁾ 당시 연극계 일각에서는 ‘초연결사회(hyper-connected society)와 연극’이라는 관점에서 새로운 연극성과 연극의 확장을 모색하기도 하였다.²⁰⁾ 하지만 당시의 논의가 창작과 직접적으로 연계되는 데까지 나아가지는 못하였던 것으로 보인다. 이성곤은 이 점과 관련하여, 이러한 논의가 연극의 위기를 논할 만큼 ‘위력’을 발휘하지 못하였고, 연극계의 작은 흐름으로 자리 잡아가는 모양새라고 진단하였다.²¹⁾

전형적인 대면 콘텐츠인 공연예술 분야는 코로나19로 인하여 심각한 타격을 입게 되었다. 2020년 1월~4월에 코로나19로 취소·연기된 예술행사는 전국적으로 2,500여 건, 피해액은 523억 원에 달하는 것으로 알려졌다.²²⁾ 서울의 경우, 취소·연기 건수가 1,614건, 피해금액은 약 266억 원으로 조사되었다.²³⁾ 한국문화관광연구원에서 2020년 1월~6월의 공연예술 분야 피해액을 조사한 결과, 취소된 공연 건수는 6,457건이었으며, 이를 바탕으로 피해 규모를 추산하면 피해 금액이 약 823억 원에 달하는 것으로 나타났다.

이탈리아의 라 스칼라 극장, 런던의 웨스트엔드, 뉴욕의 브로드웨이의 공연들도 잠정 취소되었고, 매해 성대하게 열리던 유럽의 음악제 및 예술제도 취소를 공표하고 있다. 이러한 상황에서 유럽의 여러 나라들은 예술가들을 지원하기 위한 정책을 발표하고 있으며, 유럽연합의 네트워크를 활용하여 서로 긴밀하게 소통하며 대처법을 마련하고 있다.²⁴⁾ 이는 우리 공연예술 분야에 좋은 참고가 될 수 있을 것이다.

비대면·비접촉이라는 제한적 조건 속에서 온라인 플랫폼 기반의 ‘비대면 공연문화’가 대안으로 부상하고 있다. 이는 코로나19 이전부터 시도되어 온 공연예술의 대중화 및 영상화 작업

17) 김지미, 앞의 논문, p.289.

18) 정민아, 「포스트 코로나 시대 영화관과 영화산업 전망」, 『한국예술연구』 29, 한국예술종합학교 한국예술연구소, 2020, p.31. 정민아는 코로나 시대로 달라진 영화문화를 OTT와 TV의 시대가 될 것, 콘셉트 공간으로의 극장의 변신, 커뮤니티에 기반을 둔 소셜살롱으로서의 영화문화, 액티비티와 결합된 영화문화 등 4가지로 정리하고 있다.(정민아, 같은 논문, pp.39-42.)

19) 이성곤, 「‘위기’의 프레임으로 읽는 코로나 시대의 연극」, 『공연과 이론』, 공연과 이론을 위한 모임, 2020.06, p.57.; 이성곤, 「위기의 계보학으로 읽는 코로나 시대의 연극」, 『한국예술연구』 29, 한국예술종합학교 한국예술연구소, 2020, p.59.; 이성곤, 「4차 산업혁명과 인공지능 시대의 연극」, 『연극평론』 88, 한국연극평론가협회, 2018.

20) 이경미, 「초연결사회(hyper-connected society)와 연극」, 『연극학과 심포지엄 : 새로운 연극성과 연극의 확장』, 한국예술종합학교 연극원 연극학과, 2017.

21) 이성곤, 「위기의 계보학으로 읽는 코로나 시대의 연극」, pp.59-60.

22) 한국예술문화단체총연합회, 「‘코로나19’ 사태가 예술계 미치는 영향과 과제」, 2020.3.

23) 백선휘, 이정현, 조윤정, 「포스트코로나 시대 비대면 공연예술의 전망과 과제」, 『정책리포트』 307, 서울연구원, 2020.6.

24) 김주혜, 「코로나19와 공연계 전대미문의 록다운 - 유럽의 개성 강한 나라별 대응법」, 『연극평론』 97, 한국연극평론가협회, 2020, p.118.

과 연결되는 것이기도 하다. ‘온라인 스트리밍’ 서비스로 공연예술을 집에서 즐길 수 있는 ‘랜선 공연’이 다양한 방식으로 확대되고 있다.

온라인 스트리밍과 공연문화의 결합에 대한 견해는 다양한 양상을 보이고 있다. 온라인 스트리밍의 산업적 가능성에 주목하는 의견, 문화향유 기회의 확대와 대국민 서비스에 가치를 두는 의견이 있는가 하면, 공연의 온라인 스트리밍에 대해 강한 회의를 보이는 반응도 있다. 부정적인 반응은 주로 ‘현장’ 연극인들을 중심으로 제기되고 있다.²⁵⁾ 현재로서는 관객개발에 기여할 것이라는 주장과 공연예술 시장의 축소를 가져올 것이라는 주장 모두 증명하기 어려운 순환논리에 가까운 것으로 평가되고 있다.²⁶⁾

최근 이루어진 새로운 시도로부터 이러한 논의에 대한 시사점을 얻을 수 있다. 한국문화예술위원회 공연예술 중장기 창작지원 사업 선정작 <너를 만나기 위해 무작정 나왔어>(극단 놀땅 공동창작, 최진아 연출)는 코로나19 시대에 어떤 연극 만들기가 가능할지를 모색한 작품으로, 원격현존 등 메타 연극적 방식, ‘라이브 이벤트’ 형식, 워크숍 형식 등 다양한 시도를 통해 공연예술에 대한 방법론적 성찰을 시도하였다. 이성곤은 이러한 시도가 지니는 의미를 “물리적 공간의 차이와 배우의 신체적 현존성이 부재함에도 강한 현장성(Liveness)과 긴장감이 형성된 것은 모든 것이 실시간으로 진행되었기 때문에 가능”했다는 점에서 찾았다.²⁷⁾

이른바 랜선 공연은 엔터테인먼트 영역에서 가능성을 보여 주었다. 방탄소년단(BTS)의 ‘Bang Bang Con The Live’(‘방방콘’)를 대표 사례로 꼽을 수 있다. 방탄소년단(BTS)은 음악 활동을 지속하고 팬들과의 소통·교감을 넓히기 위해 랜선 공연을 시도하였다. 2020년 6월 14일 방에서 즐기는 BTS 라이브 콘서트란 뜻의 ‘온라인 비접촉 간접 대면’ 콘서트 ‘Bang Bang Con The Live’(이하 ‘방방콘’)를 선보였다. 소속사 빅히트엔터테인먼트에 따르면, 한국·미국·일본·중국 등 총 107개 지역에서 75만 6600여 명이 이 ‘방방콘’을 관람했다고 한다. 빅히트엔터테인먼트는 또한 ‘방방콘’이 세계 유료 온라인 콘서트 중 가장 큰 규모라고 밝혔다.²⁸⁾ ‘방방콘’은 또한 빅히트엔터테인먼트 자체 제작 플랫폼 위버스(Weverse)를 통해 이루어진 것이라는 점에서 부가가치 창출의 효과가 크다고 하겠다.

유안나 & 이종오는 ‘방방콘’의 특징과 관련하여 설문조사를 실시하였다. 분석결과, 오프라인 콘서트의 특징인 현장성, 대면교감성, 직접 호응성 등 3가지 요소를 대체로 충족한 것으로 나타났다. 직접 호응성의 반영이 가장 두드러졌으며, 대면 교감성의 반영이 가장 미진한 것으로 조사되었다.²⁹⁾ 설문 조사 및 분석 결과, 비대면 시대의 대안 포맷으로서의 만족도는 높게 나타났다지만, 소통체계와 기술적 완결성 문제를 해결해야 할 것으로 나타났다. 디지털시대에 맞는 입체적 소통 시스템의 구비와 기술적 요소의 개선 등, 앞으로 혁신해야 할 영역이 많이 남아 있다고 하겠다.

예능 프로그램 또한 코로나19 국면에서 변화에 대한 요구가 큰 영역 가운데 하나였다. 버라이어티나 오디션 포맷에서 볼 수 있는 것처럼, 예능 프로그램에서 관객과의 호흡은 중요한 존재론적 기반을 이루어 왔다. 특히, 어떤 기량을 펼치고 그것을 통해 스타덤에 오르는 과정을 담아내는 오디션형 프로그램들은 관객의 동원이 필수적이라는 점에서 난관에 봉착하였다. 씨름의 중흥을 방송 프로그램을 통해 거의 일궈냈다는 평가를 받는 정점의 순간에서 KBS <씨름

25) 이성곤, 「‘위기’의 프레임으로 읽는 코로나 시대의 연극」, pp.55-56.

26) 이성곤, 「위기의 계보학으로 읽는 코로나 시대의 연극」, pp.57-59.

27) 이성곤, 위의 논문, pp.53-56.

28) 유안나, 이종오, 「BTS ‘방방콘 The Live’의 비접촉 콘서트로서의 대안 포맷 가능성」, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』 14(5), 한국엔터테인먼트산업학회, 2020, p.28.

29) 유안나, 이종오, 위의 논문, p.31.

의 희열>은 결승전을 무관중으로 치러야 했으며, 역대급 시청률을 기록한 TV조선 <미스터트롯>도 무관중 결승전을 치렀다. 이러한 상황에서, <유 퀴즈 온 더 블록>이나 MBC <놀면 뭐하니?>와 같은 프로그램은 내용적 혁신을 통해 가능성을 모색하기도 하였다. <유 퀴즈 온 더 블록>은 ‘직업의 세계’ 같이 특정 인물군을 카테고리화해 특정 공간에서 인터뷰를 하는 방식을 채택함으로써 시청률을 끌어올리는 결과를 만들었고, <놀면 뭐하니?>는 코로나19로 인해 콘서트가 모두 취소된 공연계에 ‘무대’를 제공하겠다는 취지로 ‘방구석 콘서트’를 마련함으로써 호평을 이끌어 내었다.³⁰⁾

III. 포스트 코로나 시대의 문화콘텐츠

앞서 II장에서 소개한 한국콘텐츠진흥원의 「코로나19와 콘텐츠 이용: 변화와 전망」은 코로나19 이후의 콘텐츠 이용에 대하여 다음과 같이 전망하고 있다.³¹⁾ 첫째, 코로나19 이후 콘텐츠 이용 장르 변화와 관련해서, 코로나19 발생 이후 키즈/교육용, 책/이북/오디오북, 웹동영상 장르의 이용량이 증가하였는 바, 코로나19 종료 이후에도 이 장르들 위주로 높은 이용량이 유지될 것으로 전망된다. 둘째, 코로나19 이후 콘텐츠 이용 공간 변화와 관련해서, 코로나19 발생 이후 집에서의 콘텐츠 이용이 큰 폭으로 늘어나고 다른 공간들은 이용이 감소하고 있지만, 코로나19 종료 이후에는 발생 전 수준으로 회귀할 것으로 전망된다. 셋째, 코로나19 이후 미디어 기기 이용 변화와 관련해서, 코로나19 이후 게임콘솔, 동영상기기, 스마트패드, 스마트형기기 등의 이용량 증가율이 높게 나타났으며, 코로나19 종료 이후에도 이러한 기기들의 이용량이 높은 수준을 유지할 것으로 전망된다. 넷째, 코로나19 이후 콘텐츠 소비지출 변화와 관련해서, 코로나19 이후 영상, 웹툰/웹소설 플랫폼 지출이 대폭 증가하고, 음악 플랫폼 지출도 소폭 증가하였는데, 코로나19 종료 이후에도 영상, 음악, 웹툰/웹소설 플랫폼 소비지출이 코로나 발생 전보다 높은 수준을 유지할 것으로 전망된다. 하지만 가장 규모가 큰 이용자 집단인 콘텐츠 유료 이용의사가 없는 것으로 나타나서, 콘텐츠 시장의 급격한 확대에는 한계가 있을 것으로 전망된다.

코로나19 이후의 콘텐츠 이용에 대한 「코로나19와 콘텐츠 이용: 변화와 전망」의 분석은 포스트 코로나 시대 문화콘텐츠의 주력 장르, 문화콘텐츠 이용 행태, 문화콘텐츠 이용 기기, 문화콘텐츠 향유를 위한 지출 등에 대한 전망을 실시하는 데 기초적인 시각을 제공해 준다. 비대면·비접촉에 대한 압박이 일정 정도 해소되기는 하겠지만, 위드 코로나 국면에서의 기조가 크게 흔들리지는 않을 것임을 짐작할 수 있다. 이는 ‘위드 코로나 국면에서의 문화콘텐츠’라는 현재를 거울삼아 ‘포스트 코로나 시대의 문화콘텐츠’를 전망할 필요가 있음을 시사해 주는 것이기도 하다.

인류는 이미 전염병이 만들어낸 현재적 고통으로부터 문명적 돌파를 시도한 경험을 한 바 있다. 그리고 그러한 경험을 다시금 현재화할 수 있다. 이 지점에서, “14세기에 페스트가 휩쓸고 지나간 후에 인간성의 회복 운동인 르네상스가 시작되고 중세 암흑기의 막이 내렸던 것처럼, 이번 글로벌 팬데믹 이후에 어떠한 미래를 설계해나갈지는 틀림없이 우리 한 사람 한 사람의 구상력에 달려 있다”고 주장한 야마구치 슈의 견해에 귀 기울일 필요가 있다.³²⁾

30) 정덕현(대중문화평론가), 「코로나19가 깨워낸 언택트 콘텐츠, 그 가능성과 한계」, 『방송문화』 422, 한국방송협회, 2020, pp.156-157.

31) 이현우, 「코로나19와 콘텐츠 이용: 변화와 전망」, 『KOCCA포커스』 128, 2020.08, pp.21-24.

현재적 고통을 디딤돌 삼아 문명적 돌파를 이루어 내기 위해서는, 정확한 트렌드 분석과 함께 정확한 혁신의 방향을 잡아나가야 한다. 트렌드 분석의 맥락에서 중요한 키워드가 ‘글로벌’과 ‘뉴노멀’이다. 코로나19로 인한 비대면·비접촉의 라이프 스타일 변화는 인류가 그동안 추진해 온 것들에 대한 반성적 성찰의 계기를 부여하였다. 무엇보다도 앞으로 내달리던 ‘글로벌화’의 추세에 제동이 걸렸다. 한없이 자유로울 것만 같던 인간의 이동에 제약이 발생하면서 역내(域內) 문화의 의미에 대한 재인식이 이루어지면서 ‘글로벌라이제이션’의 함의를 다시 읽기에 이르렀다. 이와 관련하여 제러미 리프킨의 3차 산업혁명론에 주목할 필요가 있다. 리프킨은 우리가 오늘날 4차 산업혁명이라고 부르는 흐름의 논의를 3차 산업혁명론으로 펼치고 있다.

리프킨은 3차 산업혁명을 글로벌(global)을 위한 인프라로 자리 매기고 있다. 그는 글로벌라이제이션과 생물지역 거버넌스(bioregional government, 인간만이 아니라 지역 생태계 전체를 책임지는 통치)의 중요성을 언급한다.³³⁾ 리프킨은 3차 산업혁명이 우리를 글로벌라이제이션으로 안내하는 프레임이 될 것이며, 미래에 우리가 아웃소싱보다는 지역에서 생산하는 온쇼어링(onsourcing)을 할 것임을 강조하고 있다.³⁴⁾ 리프킨이 이야기하는 글로벌라이제이션은 세계를 이끄는 나라들이 지역에서 생산체계를 통합하여 세계 경제의 축을 이루는 지역 중심 세계화의 특성을 지니는 것이다. 이러한 지역 중심 세계화의 경향은 역내(域內) 문화권(文化圈)의 의미에 대한 재인식을 추동하는 요인을 이루게 될 것이다.

코로나19를 기점으로 야기된 이전과 이후의 세계 인식의 이러한 변화는 전후(前後)의 삶에 대한 성찰을 견인하는 요인이 된다. 이른바 ‘뉴노멀’ 내지는 ‘뉴타입’에 대한 주목은 이러한 맥락과 연관되어 있다. ‘뉴노멀’에 대한 논의가 다소 선언적이라면, ‘뉴타입’에 대한 논의는 보다 실천적이다. 야마구치 슈는 그의 저서 『뉴타입의 시대』를 통해 올드타입과 뉴타입의 사고와 행동양식을 비교 서술하였다. 야마구치 슈는 올드타입이 문제 해결에 뛰어나다면 뉴타입은 아직 아무도 알아차리지 못한 새로운 문제를 찾아내 사회에 제기하는 데 능숙하다고 말한다.³⁵⁾ 야마구치 슈의 논의를 확장적으로 해석하여 올드타입이 ‘문제해결형’이라면, 뉴타입은 ‘문제발견형’, 나아가 ‘문제창안형’이라고 할 수 있을 것이다.

포스트 코로나 시대 문화콘텐츠에 대한 논의는 각 분야별 조망을 통해 더욱 구체화할 수 있을 것이다. 포스트 코로나 시대는 특정 분야 문화콘텐츠의 존재론적 차원의 변화를 압박하고 있으며, 이는 인식론적 차원의 전회를 자극하는 요인이 되고 있다.

코로나19는 영화 제작 방식부터, 배급 그리고 상영에 이르는 전과정에 강력한 영향을 미치고 있다. 그러한 영향은 현재진행형이며, 그 속도 또한 매우 빠른 편이어서 그러한 영향의 종국(終局)을 예측하기가 쉽지 않다. 과거의 자료와 지식으로는 예측하기 힘든 시대가 우리 앞에 펼쳐지고 있기 때문이다.³⁶⁾ 진행 과정에 있는 변화의 양상과 데이터를 정밀하게 분석하여 그 추이를 따라가면서 문제를 발견하는 한편, 데이터가 암시하는 미래의 징후로부터 문제를 창안해내야 할 것이다. 코로나19가 가져온 것은 기존 시스템에는 위기이지만, 새로운 시장과 세대에게는 기회가 될 것이라는 언급은 포스트 코로나 시대 영화문화 및 영화산업의 진로를 모색하는 데 유용할 것이다.³⁷⁾

32) 야마구치 슈, 김윤경 역, 『뉴타입의 시대』, 인플루엔셜, 2020, pp.8-9.

33) 안희경, 『오늘부터의 세계: 세계 석학 7인에게 코로나 이후 인류의 미래를 묻다 (제러미 리프킨 외 인터뷰)』, 메디치, 2020, p.25.

34) 안희경, 위의 책, pp.29-31.

35) 야마구치 슈, 김윤경 역, 앞의 책, p.40.

36) 김지미, 앞의 논문, p.292.

영화 창작과 향유라는 측면에서 이러한 변화의 함의를 천착해 보자. 영화 길이가 대폭 짧아질 수 있다는 것을 주요한 변화의 흐름으로 언급할 수 있을 것이다. 이는 코로나19 이전부터 있어 왔던 ‘짧은 영상’에 대한 선호도가 심화된 것이기도 하고, 장르간 넘나들기 현상이 확산된 것이기도 하다. 유튜브와 웹드라마, TV 드라마의 길이에 대한 경험이 영화 분야로까지 확장될 가능성이 발생한 것이다. 이처럼 짧아진 러닝타임 영화는 시리즈로 이어질 것이다.³⁸⁾ 이는 서사의 단속(斷續)과 군집(群集)을 뜻하는 것이기도 하다.

포스트 코로나 시대는 영화문화 향유의 핵심을 이루어 왔던 극장의 존재론적 기반에 대한 재인식을 압박하게 될 것이다. 이는 위드 코로나 시대의 극장 담론에 대한 궤도 수정을 요청하는 것이기도 하다. 너무 황망한 정황을 접한 탓에 위드 코로나 시대의 관심은 ‘극장이 언제까지 버틸 수 있을까’에 있었다. 포스트 코로나 시대에는 문제의 성격을 바꾸어야 한다. 물음의 성격을 ‘극장이 어떤 형태로 바뀌어야 할까’로 전환해야 한다.³⁹⁾ 이러한 전환은 이미 시작된 것이기도 하다. 극장은 ‘스트리밍’이라는 형태를 통해 클래식 공연장이 되기도 하고, K-Pop 콘서트장이 되기도 하고 있다.

공연 분야에서도 인식론적 전회가 일어나고 있다. 무엇보다도, 인공지능과 인간, 혹은 온라인 스트리밍과 무대공연은 하이브리드적 결합을 통해 더 크고 복잡한 하이브리드의 출현을 예고하기에 이르렀다.⁴⁰⁾ 포스트 코로나 시대 연극 분야에서 이루어진 담론 재조정의 시도는 그러한 점에서 의미심장하다.

2020년 6월 5일 금요일 오후 3시에 대학로예술극장 지하 1층 회의실에서 열린 연극인들의 좌담(사회 양근애)에서 김진아는 “코로나 이후의 연극이라면 한편에서는 현장에 모여야만 나눌 수 있는 감각을 깊게 재탐색하며 극장을 찾은 관객을 사로잡아야 할 것이고, 다른 한편에서는 일종의 온라인 극장과 같은 형태도 모색할 만한 시점”이라는 견해를 피력하였다.⁴¹⁾ 같은 좌담에서 나희경은 “콘텐츠의 명칭을 명명할 필요가 있다고 생각해요. 관객이 있는 공연 영상 같은 경우는 사실 공연 실황이라고 우리가 하잖아요. 그런데 무관중 공연 같은 경우에는 사실 저작권법상에서는 그냥 영상물이거든요. 공연이 아니라 그냥 영상인 거예요. 그렇다면 이걸 다르게 불러야 하지 않나. 공연형 영상 콘텐츠라든가 그런 식의 명명이 필요하다는 생각이 들어요.”라고 함으로써, 새로운 인식체계 구축의 필요성을 제기하였다.⁴²⁾

IV. 문화콘텐츠 교육의 방향

코로나19로 가장 큰 충격을 받은 분야 중 하나가 교육이라고 할 수 있을 것이다. 코로나19는 무엇보다도 글로벌화에 맞닿아 있는 ‘대학’에 심각한 타격을 주고 있다.⁴³⁾ 2020년 한국의

37) 정민아, 앞의 논문, p.32.

38) 정민아, 위의 논문, p.43.

39) 송경원, 앞의 논문, p.284.

40) 이성곤, 「‘위기’의 프레임으로 읽는 코로나 시대의 연극」, p.61.

41) 「좌담2」 포스트 코로나 시대, 연극을 묻는다, 『공연과 이론』, 공연과 이론을 위한 모임, 2020.06, p.89. 좌담 참석자는 김민조(평론), 김지우(작가), 김진아(연출), 나희경(기획), 박경식(연출), 배선희(배우), 우수진(평론), 이철희(배우 연출), 정재은(한국문화예술위원회), 정채영(국립극단) 등으로, 다양한 분야를 아울렀다.

42) 위의 좌담 기사, p.97.

43) 채재은, 「포스트 코로나 시대의 대학혁신 방향」, 『코로나19, 한국교육의 잠을 깨우다』, 지식공작소, 2020, pp.150-151.

대학은 유례없는 ‘비대면’ 교육이라는 상황을 ‘대면’하였다. 준비 없이 마주한 1학기과 경험을 축적한 2학기 사이에 그다지 큰 변화가 있었던 것으로 보이지 않는다. 문화콘텐츠학과와 같이 현장 학습과 실습이 중요한 비중을 차지하는 학과의 사정은 더욱 어려운 지경이다.⁴⁴⁾

코로나19는 교육 현장에 새로운 경험을 제공하였다. 비록 준비없이 마주한 것이기는 하지만, 코로나19는 디지털 학습의 편리함과 더 나은 혜택의 가능성을 알려주었다.⁴⁵⁾ 우리는 지금 ‘교육의 미래는 온라인이다.’는 언설의 무게를 실감하고 있다.⁴⁶⁾ 아울러, ‘온라인 강의 시대’에 맞는 새로운 ‘대학 교수법 개발’이 필요하다는 주장이 설득력을 얻고 있다. 이러한 주장의 요체는 대학교육의 기본 모드를 ‘지식 전달’로부터 ‘학습지원’으로 전환하고, 그에 따라 교수의 역할도 ‘강의 전달자’로부터 학생별 맞춤형 학습을 지원하는 ‘학습 매니저’로 바꿀 필요가 있다는 점에 있다.⁴⁷⁾

위드/포스트 코로나 시대 대학에서의 ‘온라인 강의’는 더 이상 단순한 선택지로 존재하지 않는다. 이미 판도라의 상자는 열렸다. 교육 패러다임의 변화와 그에 대한 대응을 심각하게 고민할 시점이 된 것이다. 비대면 온라인 교육은 교육자로 하여금 ‘가르치지 말고 배우게 하라’는 금언에 담긴 의미를 성찰하게끔 만들었다. 올 한 해 동안 비대면 온라인 교육을 실시하면서 ‘티칭’에서 ‘러닝’으로, 나아가 ‘코칭’으로 교육의 방향을 전환해야 함을 절감할 수 있었다. 이러한 방향 전환을 위해 풀어야 할 숙제가 만만치 않다. 오프라인 강의에서도 그렇지만, 온라인 강의에서 학생 참여형 수업을 성공적으로 수행하기 위해서는 준비해야 할 것들이 많다. 무엇보다도 (교수자의) 좋은 강의, (학생들에게 제시할) 좋은 문제, 그리고 (교수자-학생 간의) 지속적인 피드백이라는 3박자가 조화를 이루어야 한다. 프로젝트 기반 수업이 적지 않은 비중을 차지하고 있는 문화콘텐츠학과의 경우, 이러한 3박자의 조화는 더욱 절절하다. 현 단계 한국 대학의 실정을 고려할 때, 이러한 주장은 이상적일 수밖에 없다. 이는 교수자 일개인이 감당할 수 있는 하중을 넘어서는 일이기도 하다. ‘문화콘텐츠(학과) 교육 네트워크’ 같은 것을 구축하여 ‘강의 은행’, ‘문제 은행’ 등을 공유하는 것을 고려할 수 있을 것이다. 데이터 교육에서와 같이 양질의 데이터를 매개(media)로 삼아서 실천적 프로젝트를 실행하는 것도 좋은 방법이 될 수 있을 것이다. 대표적인 방법이 Kaggle을 활용하는 것이다. Kaggle은 기업의 데이터를 데이터 과학자들에게 제공하여 기업과 연구자가 협업할 수 있도록 지원하는 플랫폼이다.⁴⁸⁾

코로나19를 계기로 에듀테크(EduTech, Education+Technology)의 도입이 본격화되고 있다. 에듀테크는 교육 분야에 ICT기술을 융합한 새로운 교육기술 혹은 서비스를 말한다.⁴⁹⁾ 문

44) 필자가 봉직하고 있는 학과의 경우, 매 학기 ‘글로벌 문화콘텐츠 인프라 및 트렌드 탐사’의 일환으로 해외 답사를 실시해 왔으며, 2020년 1학기에도 타이완 타이베이 탐사를 목적으로 한 강좌를 개설하였다. 45명에 달하는 학생들이 수강 신청을 한 상태에서 코로나19로 인한 해외여행 불가 상황을 마주하게 되었다. 할 수 없이 가상 탐사를 프로그래밍하고, 탐사 대상에 대한 자원 분석을 실행하여 탐사 자료집까지 완성하였다. 탐사 자료집까지 완성하였으니, 수강생들과 의기투합하여 2학기에 강좌를 추가 개설하게 되었다. 그러한 시도가 만용이었음을 인지하는 데 그리 오랜 시간이 걸리지 않았다. 2학기 초 개강 시점에서 이미 해외여행이 불가한 상황임을 인지하게 되었다. 다시 수강생들과 협의하여 가상 탐사 프로그래밍을 디자인하게 되었다. 2020년 2학기 현재 학생들과 함께 ‘여행영화 기반 테마투어 프로그래밍’ 프로젝트를 진행하고 있다.

45) 박영숙·제롬 글렌, 앞의 책, p.122.

46) 제이슨 생커, 『코로나 이후의 세계』, 미디어숲, 2020, p.34.

47) 채재은, 「포스트 코로나 시대의 대학혁신 방향」, 『코로나19, 한국교육의 잠을 깨우다』, 지식공작소, 2020, p.153.

48) 최성철, 「마음껏 상상해보는 코로나 이후 수업의 변화」, 『ie 매거진』 제27권 제2호(통권 제88호), 대한산업공학회, 2020.06. pp.15-16.

49) 오재호, 「코로나19가 앞당긴 미래, 교육하는 시대에서 학습하는 시대로」, 『이슈&진단』 제421호, 경

화콘텐츠 교육 분야의 경우, 이러한 에듀테크의 활용은 중요한 의미를 갖는다. 이는 앞서 언급한 ‘티칭’에서 ‘러닝’으로, 그리고 ‘코칭’으로의 전환과 관련하여 더욱 중요하다. 교수자가 학습자에게 맞는 학습 내용과 조언(feedback)을 즉각적으로 제시하는 지능형 개인 교습체제(Intelligent Tutoring System)를 도입하여 전통적인 강의식 수업이 안고 있는 학습 격차 문제를 해결할 수 있을 것이다. 단순히 교실수업을 온라인으로 옮기는 것에 그치지 않고, ‘AI 기반의 맞춤형 학습지원, AR/VR 기술을 활용한 현장 체험 교육’ 등과 같이 온라인 교육이 가져올 수 있는 장점을 살리는 대학교육 혁신이 필요하다는 문제 제기는 문화콘텐츠 교육 영역에 더욱 생생하게 다가온다.⁵⁰⁾

포스트 코로나 시대 대학 교육은 과거의 상태로 돌아가기 어려운 상황이 되었다. 이미 우리(교수자와 학생 모두)가 체감하고 있듯이, 온-오프라인 교육의 융합은 피할 수 없는 현실이 되었다. 지식 전달 위주의 강의는 온라인으로 전환하고 오프라인 강의는 실습이나 토론의 활동을 위주로 하는 수업으로 진행하는 블렌디드 수업에 대한 필요성에 공감해야 한다는 문제 제기⁵¹⁾ 또한 문화콘텐츠 교육에 우선적으로 적용해야 할 것이다.

제이슨 생커는 그의 저서 『코로나 이후의 세계』를 통해 코로나19 팬데믹의 경험을 통해 교육의 미래에서 세 가지 중요한 변화가 일어날 것이라고 하였다. 첫째, 교육 길드 시스템을 해체함으로써 교육에 들어가는 중간 단계 비용이 사라진다. 둘째, 온라인 플랫폼에 대한 접근을 민주화하는 것인데, 다시 말하면 시스템을 보편적으로 만들어 보다 많은 이들을 교육하는 것이다. 셋째, 학습 경험을 향상할 기회가 있다는 것이다.⁵²⁾ 제이슨 생커의 이러한 이야기는 대학교육의 전환을 예표(豫表)하고 있다. 한편으로, 대학은 이제 대학 밖의 교육기관들과의 교육 콘텐츠 경쟁에 내몰리기 시작하였으며, 다른 한편으로는 전통적으로 유지되어 온 신입생 위주의 교육 시스템을 넘어서야 하는 숙제와 마주하기에 이르렀다. 대학은 이제 시민교육 및 전(全)생애교육의 한 축을 담당해야 한다. 대학은 “상호 연결된 세상에서는 세계시민교육, 미래의 필수생활기술이 핵심 과제”라고 하는 진단과⁵³⁾ “성인학습자의 요구와 특성을 충분히 고려한 대학교육모델을 개발할 필요”가 있다는 주장에 대하여 진정성 있는 대비를 시작해야 할 것이다.⁵⁴⁾ 문화콘텐츠 교육 영역에서는 특별히 ‘콘텐츠 리터러시 교육’과 ‘콘텐츠 크리에이터 양성’ 프로그램을 준비할 수 있을 것이다.

앞서 III장에서 포스트 코로나 시대 인재상을 ‘문제해결형’이 아닌 ‘문제발견형’, 나아가 ‘문제창안형’에서 찾은 바 있다. 포스트 코로나 시대에는 문제적 상황과 그 원인이 무엇인지 발견하여 대처할 뿐만 아니라, 앞으로 풀어야 할 문제를 만들어내는 역량이 요청된다. 박성원이 제시한 적절한 미래준비에 필요한 3가지 역량은 좋은 참고가 된다. 박성원은 변화의 동인과 징조를 예측하는 능력, 변화에 대응하는 전략을 도출하는 것, 도출한 전략을 연구개발이나 사내벤처 등으로 직접 실험해보는 역량을 제시하였다.⁵⁵⁾ 이는 문제의 발견 혹은 예측 → 문제에 대한 대응 및 전략 도출 → 실행 또는 실험의 흐름을 지닌 것으로서, 문화콘텐츠 교육에서는 프로젝트의 이해 → 프로젝트의 발전적 해체 및 전략 도출 → 프로젝트의 실행 또는 실험의

기연구원, 2020.06. p.9.

50) 채재은, 앞의 글, p.158.

51) 남창우, 이영태, 「포스트 코로나 공학교육에 대한 소고(小考) - 포스트 코로나 교육의 대전환을 위한 공학교육의 중단기적 계획」, 『Ingenium(人材니움)』 27(2), 한국공학교육학회, 2020, p.31.

52) 제이슨 생커, 『코로나 이후의 세계』, 미디어숲, 2020, pp.35-38.

53) 박영숙·제롬 글렌, 앞의 책, p.135.

54) 채재은, 앞의 글, p.157.

55) 박성원, 「코로나 이후 사회변화」, 『코로나19, 동향과 전망』, 지식공작소, 2020, pp.276-277.

흐름으로 작용할 수 있을 것이다.

코로나19는 ‘이미 우리 곁에 와 있으되’ ‘실감하지 못했던’ 4차 산업혁명을 체감하게끔 만들고 있다. 유례가 없는 코로나19 ‘봉쇄’의 국면에서, 우리는 역설적으로 ‘디지털적’ 연결의 위력을 체감하고 있다. 문화콘텐츠 시대가 도래한 시점에서 디지털문명의 위세를 어느 정도 인지하였던 우리는 코로나19 국면에서 디지털문명의 위력을 실감하고 있다. 이러한 흐름은 ‘디지털 리터러시’의 중요성을 다시금 부각시키고 있다.

윤옥한은 코로나19 이후 교양 교육의 방향에 대하여 3D(Discover to new value chain, Digital literacy, Diverse of educational method) 교육을 제안하였다. 3D 교육이란 새로운 가치사슬에 대한 교육, 디지털 리터러시 교육, 다양한 교육 방법의 활용을 의미한다.⁵⁶⁾ 윤옥한은 또한 디지털 리터러시 교육이 7가지 측면에서 선행되어야 한다고 주장하였다. 디지털 기술 활용 능력, 디지털 데이터의 구별 활용능력, 디지털 콘텐츠 활용능력, 디지털 미디어 활용능력, 디지털에 기반을 둔 콘텐츠 제작 기술 능력, 디지털 커뮤니케이션 활용능력, 디지털 감수성 등 7가지 역량은 문화콘텐츠 교육에서도 비중 있게 활용할 수 있을 것이다. 한 가지 첨언할 점은 이러한 역량 강화 프로그램이 ‘기술-중심적’으로 이루어지기보다는 ‘기술-친화적’으로 이루어져야 한다는 것이다. 이 점과 관련하여 안드레아스 쉐라이허(Andreas Schleicher) OECD 교육국장의 이야기에 귀 기울일 필요가 있다. 그는 2019년 세계교육혁신회의 연설에서 “코딩 교육의 중요성을 강조하는 것은 광범위한 교육 문제의 일부가 되고 있다. 그것을 깊이 배우게 하면 큰 실수다.”라고 지적한 바 있다. 그의 이러한 주장의 요지는 데이터 과학이나 컴퓨팅 사고력을 가르치는 쪽에 훨씬 더 많은 관심을 두어야 한다는 점을 강조하고자 한 데 있다.⁵⁷⁾

코로나19는 우리가 ‘불확실성의 시대’를 살고 있음을 실감하게끔 만들었다 이는 포스트 코로나 시대 미래 예측 역량 및 실행력이 중요해졌음을 시사해 준다. 문화콘텐츠학도에게 미래 사회와 문화의 모습을 예측하는 한편, 그러한 미래 사회에서의 콘텐츠 창출과 향유의 양상을 예감(豫感)하는 일의 중요성은 더 하다고 하겠다. 데이터에 입각한 문화콘텐츠 트렌드 분석 및 예감 능력을 제고하는 교육 프로그램이 준비되어야 할 것이다. “우리사회가 무엇을 지향하는지를 명확히 할 때 비로소 우리는 ‘수용된 미래’를 사는 것이 아니라 ‘만들어진 미래’를 살 수 있게 된다.”는 조언을 진지하게 받아들일 필요가 있다.⁵⁸⁾ 엄청난 속도로 발전하는 기술혁신 시대에서 중심을 잡을 수 있는 전인성(全人性) 회복 또한 중요하다. 고도의 에듀테크를 활용한 교육이 가속화 하는 가운데, ‘기술-추수적’이 아닌, ‘기술-친화적’ 내지는 ‘주체적 기술 활용형’ 인재를 양성하기 위해서는, 전인적 감성을 키워야 할 것이다. 이 과정에서 ‘콘텐츠 리터러시’ 프로그램, 그 중에서도 고전을 비롯한 양질의 텍스트 수용을 통한 인간-세계-우주 이해의 감성을 풍성하게 만들 수 있을 것이다.

지금까지 위드/포스트 코로나 시대 대학교육의 방향과 함께 문화콘텐츠 교육의 방향을 나름대로 제시해 보았다. IV장의 논의를 마무리 지으며 다시금 ‘비대면 교육’의 함의를 천착해 보고자 한다. 종로학원하늘교육 사장을 역임하였으며, 온-오프라인 K-Pop 교육사업을 하기 위해 SM엔터테인먼트와 종로학원이 새로 만든 회사인 (주)에스엠인스티튜트의 대표이사인 최진영은 ‘대면’ 교육의 반대말을 ‘비대면’ 교육이 아닌, ‘다면’ 교육에서 찾을 것을 제안하고 있다.

56) 윤옥한, 「코로나 19 이후 교양 교육 방향 탐색」, 『교양교육연구』 14(4), 한국교양교육학회, 2020.08, pp.27-28.

57) 박영숙·제롬 글렌, 앞의 책, p.137.

58) 최종화, 「포스트 코로나 시대의 디지털 전환과 언택트 혁신」, 『FUTURE HORIZON+』 46, 과학기술정책연구원, 2020.08, p.54.

온라인 교육에 많이 활용되고 있는 ZOOM과 같은 환경을 보면 모두다 모두를 보고 있는 환경이라는 점, 이를 효과적으로 활용하면 학생들의 다면을 발전시켜 줄 수 있을 것이라는 점을 강조한 것이다. 그래서 그는 코로나19 이후에 대면 교육을 다면 교육으로 바꿀 필요가 있다고 역설한다.⁵⁹⁾ 실제로, 요즘 가장 핫한 대학인 미네르바대학은 코로나19 이전에도 이미 비대면 교육을 진행해온 바, 이 대학의 교수와 학생들은 수업 중에 모두가 모두의 얼굴을 보고 있고 수업에 모두가 능동적으로 참여하는 진정한 의미에서의 ‘다면’ 교육을 수행하고 있다. 물론, 이것은 일반적인 오프라인 수업에서는 쉽지 않은 일이고, 온라인이라고 하더라도 의도적으로 최적화된 환경과 솔루션을 제공해야만 하는 것이다.⁶⁰⁾

V. 결론

지금까지 코로나19로 인한 변화의 함의를 전제하면서 위드/코로나 시대 문화콘텐츠 교육의 방향을 모색하여 보았다. 구체적으로, ‘위드 코로나’ 국면에서의 문화콘텐츠의 현재적 상황을 진단하는 한편, 이러한 진단 내용을 토대로 ‘위드/포스트 코로나’ 시대 문화콘텐츠의 향배를 전망해 보았다. 또한, 진단과 전망을 경유하여 문화콘텐츠교육의 방향을 모색해 보았다.

“코로나 이전과 이후의 세계는 다를 것이다.”라는 말을 요즘 자주 듣는다. 그러한 점에서 ‘포스트 코로나’의 시대는 우리가 살았던 이전의 시대와는 결이 달라도 한참 다른 시대가 될 것이다. 대학의 교육 또한 이전과는 다른 방향을 취해야 한다. 문화콘텐츠 교육 역시 마찬가지이다. 우리는 절박하게 “달라져야 한다.” 중요한 것은 어느 방향으로 어디까지 달라져야 하는가이다.⁶¹⁾

슬라보예 지젝은 그의 최근 저서 『팬데믹 패닉』에서 “우리에게는 정말 필사적으로 새로운 대본들이 필요하다. 우리 모두에게 인식의 지도 그리기를 건네줄 수 있는 새로운 이야기들, 우리가 어디로 향할지 그려줄 현실적이면서도 파국적이지 않은 의미가 담긴 이야기가 필요하다. 우리에게는 희망의 지평선, 그리고 팬데믹 이후의 새로운 할리우드가 필요하다.”라고 말하였다.⁶²⁾

슬라보예 지젝의 말을 빌어보자. 문화콘텐츠 교육에는 “정말 필사적으로 새로운 대본들이 필요하다.” 포스트 코로나 시대에 필요한 문화콘텐츠 교육의 새로운 “대본”은 무엇일까? 이 물음에 대한 대답에 앞서 ‘포스트 코로나’에서 ‘포스트’의 지점을 좀 더 들여다보자. ‘포스트 코로나’에서 ‘포스트’에는 ‘이후’(after), ‘반대’(anti), ‘넘어서’(trans) 등 세 가지 의미가 들어 있다. ‘이후’(after)의 지점에서 포스트가 코로나19의 상황을 순차적 맥락에서 읽어낸다면, ‘반대’(anti)의 지점에서 포스트는 코로나19의 상황을 단속론적(斷續論的)인 맥락에서 읽어내어 소거(消去)해야 할 대상으로 상정한다. ‘넘어서’(trans)의 지점에서 포스트는 코로나19의 상황을 변증법적(辯證法的) 구조에서 읽어내어 초극(超克)의 맥락을 구축한다. 이러한 세 지점을 단순한 선택의 차원에서 마주할 수는 없을 것이다. 무엇을 이어가며(‘이후’의 시점), 어떤 것을 혁파하며(‘반대’의 시점), 무엇을 어떻게 왜 초극해야 하는지(‘넘어서’의 시점)에 대한 근원적인

59) 강대중, 이길호, 전유택, 최진영, 「(토론) 코로나19가 제기한 미래교육 방향」, 『코로나19, 한국교육의 잠을 깨우다』, 지식공작소, 2020, p.205.

60) 위의 좌담 기사, p.211.

61) 윤여일, 「코로나19, 2020년대는 이렇게 다가왔다」, 『문화과학』 102, 문화과학사, 2020년 여름호, p.238.

62) 슬라보예 지젝, 강우성 역, 『팬데믹 패닉』, 북하우스, 2020, p.172.

성찰이 필요한 시점이다. 그러한 성찰로부터 새로운 대본을 만들어 나갈 수 있을 것이다. 그러한 일에 문화콘텐츠 교육 기관(학과)과 교수자(교수)가 힘을 모을 수 있기를 바란다. 본론에서 제안한 ‘문화콘텐츠(학과) 교육 네트워크’의 구축이 그 출발점을 이룰 수 있을 것이다.

※ 참고자료

1. 단행본

- 강대중 외, 『코로나19, 한국교육의 잠을 깨우다』, 지식공작소, 2020.
- 박성원 외, 『코로나19, 동향과 전망』, 지식공작소, 2020.
- 박영숙·제롬 글렌, 『세계미래보고서 2021 - 포스트 코로나 특별판』, 비즈니스북스, 2020.
- 슬라보예 지젝, 강우성 역, 『팬데믹 패닉』, 북하우스, 2020.
- 안희경, 『오늘부터의 세계: 세계 석학 7인에게 코로나 이후 인류의 미래를 묻다 (제러미 리프킨 외 인터뷰)』, 메디치, 2020.
- 야마구치 슈, 김윤경 역, 『뉴타입의 시대』, 인플루엔셜, 2020.
- 제이슨 생커, 『코로나 이후의 세계』, 미디어숲, 2020.
- 최재천, 장하준, 최재봉, 홍기빈, 김누리, 김경일, 정관용, 『코로나 사피엔스: 문명의 대전환, 대한민국 대표 석학 6인이 신인류의 미래를 말한다』, 인플루엔셜, 2020.
- 파울로 조르다노, 김희정 역, 『전염의 시대를 생각한다』, 은행나무, 2020.

2. 논문

- 김기봉, 「포스트 코로나 뉴노멀과 신문명 패러다임」, 『계간 철학과 현실』 126, 2020년 가을호.
- 김명자, 「기후변화와 팬데믹의 복합위기, 돌파구는 있는가?」, 『계간 철학과 현실』 126, 2020년 가을호.
- 김주혜, 「코로나19와 공연계 전대미문의 록다운 - 유럽의 개성 강한 나라별 대응법」, 『연극평론』 97, 한국연극평론가협회, 2020.
- 김지미, 「달린 극장문과 열린 안방문 - 코로나가 바꾼 미국의 영화 환경 변화」, 『황해문화』 108, 새얼문화재단, 2020.
- 남창우, 이영태, 「포스트 코로나 공학교육에 대한 소고(小考) - 포스트 코로나 교육의 대전환을 위한 공학교육의 중단기적 계획」, 『Ingenium(人材니움)』 27(2), 한국공학교육학회, 2020.
- 노창희, 「포스트 코로나 시대 미디어 생태계의 향방」, 『방송문화』, 2020년 여름호, 한국방송협회.
- 박휴용, 「코로나 이펙트 - 팬데믹과 기술 중심 사회에서의 교육적 위기와 기회」, 『월간 공공정책』 178, 한국자치학회, 2020.
- 방연주, 「포스트 코로나, 미디어커머스의 ‘뉴노멀’은」, 『방송문화』 421, 한국방송협회, 2020.
- 송경원, 「축소지향의 생존전략, 뉴노멀 시대의 한국영화 - 코로나 이후 한국영화산업의 변화에 대해」, 『황해문화』 108, 새얼문화재단, 2020.
- 엄정식, 「코로나19의 도전과 응전」, 『계간 철학과 현실』 126, 2020년 가을호.
- 유안나, 이종오, 「BTS ‘방방콘 The Live’의 비접촉 콘서트로서의 대안 포맷 가능성」, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』 14(5), 한국엔터테인먼트산업학회, 2020.

윤옥한, 「코로나 19 이후 교양 교육 방향 탐색」, 『교양교육연구』 14(4), 한국교양교육학회, 2020.

윤여일, 「코로나19, 2020년대는 이렇게 다가왔다」, 『문화과학』 102, 문화과학사, 2020년 여름호.

이경미, 「초연결사회(hyper-connected society)와 연극」, 『연극학과 심포지엄 : 새로운 연극성과 연극의 확장』, 서울: 한국예술종합학교 연극원 연극학과, 2017.

이성곤, 「4차 산업혁명과 인공지능 시대의 연극」, 『연극평론』 88, 서울: 한국연극평론가협회, 2018.

이성곤, 「‘위기’의 프레임으로 읽는 코로나 시대의 연극」, 『공연과 이론』, 공연과 이론을 위한 모임, 2020.06.

이성곤, 「위기의 계보학으로 읽는 코로나 시대의 연극」, 『한국예술연구』 29, 한국예술종합학교 한국예술연구소, 2020.

이윤종, 「코로나19와 공포의 문화경제학」, 『문화과학』 102, 문화과학사, 2020년 여름호.

이진우, 「코로나의 철학적 도전: 안전인가 아니면 자유인가?」, 『계간 철학과 현실』 126, 2020년 가을호.

정덕현, 「코로나19가 깨워낸 언택트 콘텐츠, 그 가능성과 한계」, 『방송문화』 422, 한국방송협회, 2020.

정덕현, 「코로나19와 언택트 방송, 그 시사점: 제작 방식의 변화」, 『방송 트렌드 & 인사이트』 22, 한국콘텐츠진흥원, 2020.05

정민아, 「포스트 코로나 시대 영화관과 영화산업 전망」, 『한국예술연구』 29, 한국예술종합학교 한국예술연구소, 2020.

조영신, 「코로나19 이후의 미디어 세상: 유통 및 소비의 변화」, 『방송 트렌드 & 인사이트』 22, 한국콘텐츠진흥원, 2020.05.

최성철, 「마음껏 상상해보는 코로나 이후 수업의 변화」, 『ie 매거진』 27(2), 대한산업공학회, 2020.06.

최종화, 「포스트 코로나 시대의 디지털 전환과 언택트 혁신」, 『FUTURE HORIZON+』 46, 과학기술정책연구원, 2020.08.

황지영, 「코로나가 촉발한 언택트 소비트렌드와 미래 전망」, 『FUTURE HORIZON+』 46, 과학기술정책연구원, 2020.08.

3. 보고서, 좌담

「[좌담2] 포스트 코로나 시대, 연극을 묻는다」, 『공연과 이론』, 공연과 이론을 위한 모임, 2020.06.

백선희, 이정현, 조윤정, 「포스트코로나 시대 비대면 공연예술의 전망과 과제」, 『정책리포트』 307, 서울연구원, 2020. 6.

오재호, 「코로나19가 앞당긴 미래, 교육하는 시대에서 학습하는 시대로」, 『이슈&진단』 421, 경기연구원, 2020.06.

이현우, 「코로나19와 콘텐츠 이용: 변화와 전망」, 『KOCCA포커스』 128, 2020.08.

한국예술문화단체총연합회, 『‘코로나19’ 사태가 예술계 미치는 영향과 과제』, 2020.3.

4. 기사

- Thomas L. Friedman, “Our New Historical Divide: B.C. and A.C.—the World Before Corona and the World After”, <The New York Times>(2020.3.17.)
- 「WHO 우울한 경고 “코로나, 영원히 죽지 않는 ‘엔데믹’ 될 수도”」, 『중앙일보』, 2020. 5. 14.
- 김수영, 「‘방탄소년단 방방콘’ 90분간 250억 벌었다…“세계 최대 온라인 유료 공연”」, 『한국경제』, 2020.6.15.
- 박민지, 「“BTS ‘방방콘’ 획기적… 온라인 공연, 新한류 과제” 박양우 문화체육관광부 장관 “한국, K방역과 온라인 공연 선두에”」, 『국민일보』, 2020.6.19.

기획 발표

사회 : 태지호 (안동대)

코로나공존시대, 변하지 않는 인간욕망을 수용한 공간콘텐츠의 새로운 체험방안 연구

유동환(건국대학교 문화콘텐츠학과 교수)

국문초록

코로나 19(Covid 19)는 모든 것과의 ‘거리 두기’를 강요하고 있다. 문화유산과의 만남도 예외는 없었다. 문화유산을 만나는 주요 문화거점인 박물관과 문화유적지는 모두 문을 닫았다.

국제박물관협의회(ICOM)이 107개국 박물관을 설문조사한 결과가 이를 보여준다.¹⁾ 4월 말 기준 전세계 박물관 중 94.7%가 폐쇄되었고, 박물관 근무자의 84%가 재택근무를 하고 있다. 유네스코의 보고서의 조사 역시 전세계 박물관의 약 90%가 폐쇄되었고, 13% 정도는 영구적으로 폐쇄될 것이라는 암담한 결과를 내놓고 있다. 그러다 보니 모든 공간콘텐츠(Spatial Contents)들이 온라인 랜선전시로 몰리고 있다. 구글 아트앤컬처가 그 대표 사례이다.

이러한 ‘온라인콘텐츠’ 중심의 콘텐츠의 문제점을 놀이인간(Homo Ludens)의 직면(直面, Direct Communication) 개념으로 해석하고, 이에 대응하기 위하여 ‘디지털박물관(Digital Museum)’기반의 온-오프라인(On-off line) 융합 디지-로그(Digi-log) 전시콘텐츠를 새롭게 제시하고자 한다.

그리하여 2000년 도쿄대학교 사카무라 켄(坂村健) 교수가 제안한 ‘디지털박물관(Digital Museum)’프로젝트에서 거론한 4대공간(물리공간, 전자공간, 유비쿼터스공간, 사용자체험공간)의 융합이 얼마나 앞선 발언이었는지 알 수 있다. 사카무라 켄 교수는 디지털박물관은 “가상의 박물관을 만드는 것이 아니라 오히려 현실의 박물관에서 적극적으로 컴퓨터를 활용하는 것(디지털전시)에 강조점을 둔다”고 하였다. 그리고 이를 실현하기 위해서 4가지 개념(cocept)을 꼽았는데 현재 우리의 고민과 연결해서 살펴보자.

아말리가 지적한대로 우리는 새로운 예술가가 되어서 코로나공존시대의 문화유산과의 소통방법을 창조해 내어야 한다. 우리는 디지털기술을 온라인에만 집중하여 전시 오브제와의 행복한‘직면’과 ‘독대’를 포기해서는 안 된다. 디지털기술을 활용하여 사람 사이는 ‘거리 두기’를 유지하지만 ‘공간콘텐츠’는 다양한 방법으로 체험해야 한다. 늘 올바른 방향은 ‘융합’과 ‘연대’를 향하고 있다.

주제어: 코로나 공존, 공간콘텐츠, 다이렉트커뮤니케이션, 디지털박물관

1) Museums, museum professionals and COVID-19: ICOM and UNESCO release their full reports, 2020.05.26.

1. 서론: 팬더믹시대 격리 속 온라인 문화 소비 급증의 문제

1) 코로나19가 공간콘텐츠와 공연이벤트에 미친 영향

코로나 19(Covid 19) 팬더믹은 모든 것과의 ‘거리 두기’를 강요하고 있다. 그리고 그 ‘거리 두기’(역제 정책)는 오프라인 공간을 플랫폼으로 하는 공간콘텐츠²⁾영역, 인간과 인간 사이의 만남이 활발한 행사공연콘텐츠 영역에서 다양한 시나리오로 예측되었다.³⁾

구분	설명
현재	- 물리적 공간에서 이루어지는 문화산업 타격(행사·공연 등으로 ‘콘텐츠 빈곤’ ↔ ‘관객 감소’의 악순환) - 비대면 문화 콘텐츠와 이를 가능하게 하는 디바이스 기기 선호 증가세 - 물리적 공간 중심 기업(공연, 극장, 스포츠 등) 위축 및 디지털 기반의 업체(음원제작유통, 게임 등)의 부상으로 제작방식과 종사자 인력 변화
시나리오1 (통제성공)	- 감염 위험성 잔존, 관련 업계의 부채 증가, 경제적 소득 악화에 따른 문화관련 지출 감소 등으로 인하여 대면 문화 산업은 더디게 회복할 것 - 비대면 생활의 확산은 홈엔터테인먼트 소비를 유도하여 모바일 게임과 OTT 소비가 급격히 증가하고 이에 따른 AR/VR 등을 활용한 콘텐츠 수요도 증가
시나리오2 (통제실패)	- 글로벌 수준의 혼란으로 정부, 타인, 소수자, 외부인, 특정 종교 등에 대한 불신이 높아지고 가족을 중심으로 하는 소수 공동체의 역할이 강조됨 - 대면 접촉을 기반으로 하는 여행, 항공, 숙박, 스포츠, 극장 관련 산업은 세계적으로 위축되고 교육, 종교 서비스, 미디어 이용 등 다양한 분야에서 비대면 서비스 제공이 급격히 증가 - 대면 접촉 어려워지면서 온라인 도박과 스포츠 토토 등 온라인 사행업이 확산되고 이 과정에서 가상화폐를 이용한 거래 흔적 지우기가 횡행 - 레거시미디어(신문·방송 등)와 대형 극장업(멀티플렉스 등)의 퇴조가 가속화되어 온라인 플랫폼 중심의 기업에 인수 합병 - 글로벌 IT 콘텐츠 기업들이 제작-유통-소비에 주도적인 역할을 하며 문화산업 재편 가속화
공통 시나리오	코로나 대응 과정에서 한국이 받았던 주목을 발판으로 기존 한류를 뛰어넘는 신한류(New Korean Wave)가 탄생하고 K-Pop, K-Beauty, K-Movie, K-Drama, K-Medicine 등 보다 다양한 장르로 한류가 세분화

표 2 포스트 코로나시대 ‘문화’영역 미래 시나리오

여기서 제시한 시나리오 중 통제성공과 통제실패 모두 현실로 나타나고 있다. 박물관과 문

2) 공간콘텐츠는 “공간을 플랫폼으로 하고, 모든 멀티미디어를 비선형적 스토리텔링에 따라 유기적으로 관계 맺으며, 온몸(다감각 다중지능)을 사용하여 체험하는 콘텐츠”라고 정의한다. 대표 콘텐츠로는 박물관, 박람회, 테마파크, 관광, 정원, 공원 등이 이에 해당한다. 유동환, 『순천만국가정원의 장소성 구축을 위한 공간스토리텔링연구』, 『남도문화연구』 제31집, 2016. p.159.

3) KISTEP(한국과학기술기획평가원), 『미래예측브리프(2020-1) 포스트 코로나시대의 미래전망 및 유망기술』, 2020.04.29., pp.14~15.

화유적지는 최근까지 문을 닫았고, 축제 공연은 대부분 취소 되는 상황이 되었다.

먼저 박물관 전시의 상황은 국제박물관협회(ICOM)가 107개국 박물관을 설문조사한 결과가 이를 보여준다.⁴⁾ 4월말 기준 전세계 박물관 중 94.7%가 폐쇄되었고, 또한 박물관 근무자의 84%가 재택근무를 하고 있다. 유네스코의 관련 보고서의 조사 역시 전세계 박물관의 약 90%가 폐쇄되었고, 13% 정도는 영구적으로 폐쇄될 것이라는 암담한 결과를 내놓고 있다.⁵⁾

국내의 경우, 2020년 2월 이후 전국의 박물관, 고궁, 왕릉 등 문화유산을 만나는 ‘장소’는 빗장을 걸었고 최근에는 조심스럽게 문을 열었다. 그런데 사적이나 유형문화유산은 장소를 폐쇄하여 인간과 인간 사이의 비대면 격리라는 대응을 진행하였다.

공연이벤트 분야 역시 3-4월 폐쇄되었다가, 최근에서 다시 공연장의 문을 열었지만 원래 상태를 회복하지 못하고 있다.⁶⁾ 문화체육관광부에 따르면 올해 개최 예정이던 지역축제는 모두 968건인데, 이중 743건은 취소되었고 개최 중이거나 완료된 횟수는 99건이다.⁷⁾



그림 1 공연예술 통합전산망(KOPIS)의 예매수+매출액 통계

무형문화유산의 경우는 사정이 더욱 심각하다. 무형문화유산은 인간과 인간이 만나야만 하는 무형유산 공연행사의 ‘집단적 신명’과 전수교육 등 ‘도제적 전승’이라는 ‘현장성’이 잠정적으로 정지되거나 어떤 분야는 완전히 정지할 수도 있는 위험이 다가오고 있다. 축제나 무형문화유산 이벤트 분야에서 생산하는 생산물의 판매 또한 급격히 축소되어 전통문화산업의 명맥이 끊어지는 상황 또한 발생하고 있다. 이뿐만이 아니다. 문화재청 지역문화재활용사업(생생문화재, 향교서원, 문화재활용, 전통산사)의 2019년(1,633,354명)과 2020년(49,368명) 전반기 참가자수를 비교해 보면 무려 1,583,986명이나 줄었으니 97%가 참여를 못한 셈이다. 궁궐활용 프로그램 횟수나 참가자수 모두 대부분 정지상태에 가까운 상황을 보여주었다.⁸⁾

2) 온라인 콘텐츠 향유의 문제점

4) Museums, museum professionals and COVID-19: ICOM and UNESCO release their full reports, 2020.05.26. pp.3~5.

5) Museums around the World in the face of Covid19, 2020.5.18. p.4.

6) 공연예술 통합전산망(KOPIS) <http://www.kopis.or.kr/>

7) 문화체육관광부, 「2020년 지역축제 개최 현황(10.16. 기준)」

8) 문화재청, 『포스트코로나 문화재행정 발전방향 정책토론회』, 채경진(한국문화재정책연구원), 「포스트코로나 문화재행정 추진방안」, 202.7.29. p.52.

영국의 세계적인 민간싱크탱크 네스타(Nesta)는 올해 4월 “코로나 이전으로 돌아갈 수 없다 (There will be no ‘back to normal’)”는 선언하였다. 그러면서 그 대응 가운데 ‘디지털 정부’와 ‘온라인 공공서비스 제공’이 급격히 증가할 것이라고 진단하였다.⁹⁾

앞서 살펴본 유네스코의 조사에서도 대형박물관들은 15% 이상 디지털 대응서비스(소셜미디어 등)를 강화하고 있지만, 아프리카 등 개발도상국 박물관들은 5% 정도만 디지털서비스를 제공하는 불균등한 상황을 보여주고 있다.¹⁰⁾

이러한 상황에서 주목할 수 있는 현상은 대규모 온라인 커뮤니케이션의 활성화 이다. 글로벌 기업인 구글은 2011년 3월 테드(TED) 현장에서 아밋 수드(Amit Sood)는 ‘구글 아트 앤 컬처(Google Arts and Culture)’라는 웹 기반 어플에서 “웹에 박물관들의 박물관을 만든다”는 목표로 제시한 ‘Google Arts and Culture’¹¹⁾가 2011년 9개국 17개 유명 박물관과 미술관이 파트너십을 실행하였고, 2020년까지 80여 개국 2000여 개 세계박물관의 문화유산을 초고화질 화질과 가상현실 등의 방법으로 접근하도록 서비스 하고 있다.¹²⁾

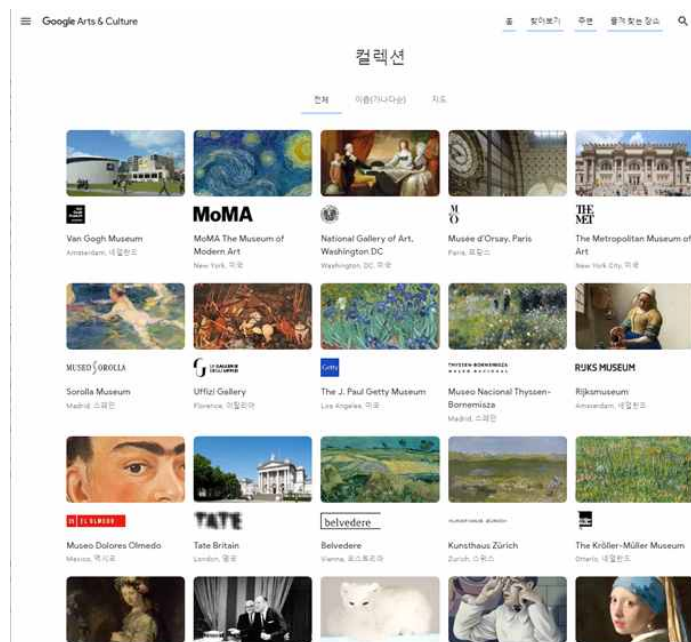


그림 2 Google Arts and Cultrue

오프라인 문화유산의 온라인서비스는 국내에서도 급격히 증가하고 있다. 문화체육관광부와 문화재청 역시 디지털콘텐츠 기반 온라인서비스를 대대적으로 제공하고 있다. 문화유산채널국립무형유산원은 인간문화재의 공연과 연희영상을 온라인으로 제공하게 되었다.¹³⁾

9) <https://www.nesta.org.uk/blog/there-will-be-no-back-normal/>

10) Museums, museum professionals and COVID-19: ICOM and UNESCO release their full reports, 2020.05.26.

11) Amit Sood, TED, 2011.

https://www.ted.com/talks/amit_ood_building_a_museum_of_museums_on_the_web?language=ko

12) <https://artsandculture.google.com/>

13) 문화포털 <https://www.culture.go.kr/>

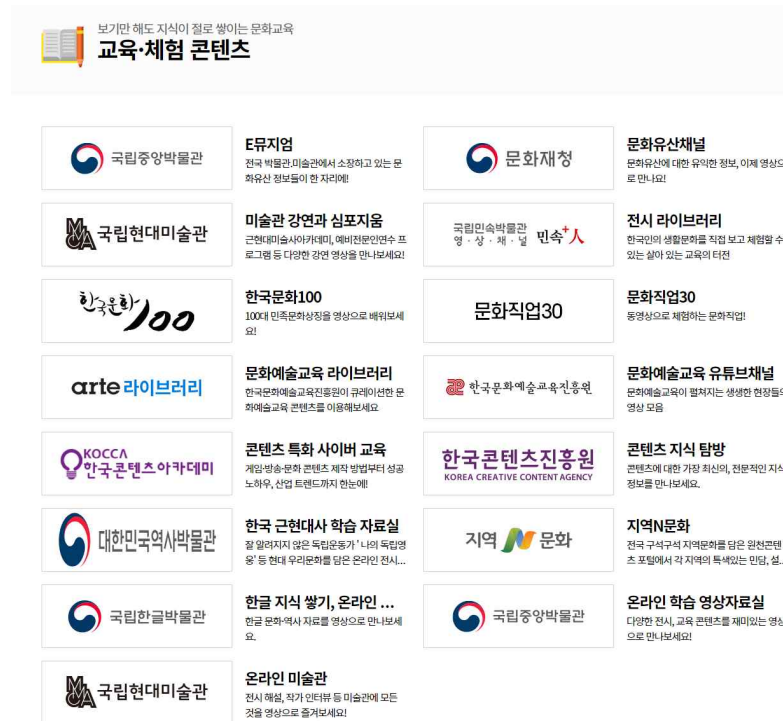


그림 3 ‘집콕 문화생활!’

그런데 이 지점에서 우리는 코로나 팬더믹이 가져온 ‘디지털서비스’의 대부분이 ‘랜선체험’, 즉 집콕 상황에서 ‘온라인 체험’을 하는 것에만 집중하는 것에 대해서 물음표를 제시해야 할 때가 온 것이다. 팬더믹 상황에서 ‘온라인박물관’이나 ‘온라인 문화유산 콘텐츠’가 오프라인 문화콘텐츠의 확장과 보완인 것은 사실이지만, 온라인 방문은 문화콘텐츠 체험의 본질인 ‘원형성’과 ‘현장성’을 체험시켜 줄 수 있는지 측정되는 지표는 없는 상황이다.

이러한 상황은 몇 가지 문제점을 그대로 나타낸다. 첫째, 공간콘텐츠와 공연이벤트콘텐츠는 콘텐츠 본래의 원형가치인 ‘진본(眞本)과의 직면(直面)’과 ‘신명 나는 현장성’이 상실되는 문제가 발생한다. 둘째, 인간 몸을 매체(media)로 하여 다감각 다차원 체험을 중심하는 양 콘텐츠의 장점이 상쇄되고, 온라인콘텐츠를 통한 시각과 청각 위주의 콘텐츠 체험방식만이 과잉상태가 된다. 셋째, 양 콘텐츠의 실제 제작비용보다 온라인 콘텐츠 제작비용과 전송서비스 비용이 과다해 지고 있다. 넷째, 코로나우울증(Corona Blue) 치료에 매우 중요한 기여를 할 오프라인 콘텐츠의 실제 체험 치유 효과가 방관되고 있다.

결국 공간콘텐츠와 공연이벤트콘텐츠가 현장에서 상호작용하기 위해서 현장성(liveness), 몰입(immersion), 참여(participation)가 필수적이다. 현장에서의 상호작용을 위해 공간, 기술, 인력(배우, 작가, 디자이너, 스토리텔러 등) 3가지 요소가 서로 연결되고 만나야 한다.

그런데 본 연구에서는 공간콘텐츠와 공연이벤트콘텐츠가 코로나팬더믹 상황에서 오프라인 공간을 기반으로 전개되는 온라인콘텐츠서비스의 콘텐츠 체험의 문제점을 사용자(인간)의 콘텐츠 체험 특성의 측면에서 분석하였다. 그리고 기존 ‘디지털박물관(Digital Museum)’개념에 기반하여 새로운 체험방안을 제안하는 것을 연구목적으로 한다.

2. 이론적 배경

1) 놀이인간(Homo Ludens)의 직접 소통(Direct Communication)

제4차산업혁명시대에는 IoT 등 각종 센서로 이어진 ‘초연결’ 시대에 역설적으로 인간 사이의 밀접한 접촉을 막는 단삼밀(斷三密)이 강조되고 있다. 그래도 인간의 본성은 쉽게 바뀌지 않는다. 고대 아리스토텔레스가 인간을 사회적 동물로 규정한 이후, 현대에 와서 호이징아(Huizinga)는 그 사회적 동물이 여가 가운데 ‘놀이 하는 본성’을 마음껏 발휘해야 하는 ‘호모 루덴스(Homo Ludens)’임을 강조하였다. 더 나아가 현대 인간에 대한 연구는 인간이 다양한 경험(감각, 언어, 지식, 패턴, 관계, 행위)을 통해서 상호 교감하고 공감하는 과정에 문화가 탄생한다.

아무리 디지털시대가 도래 한다고 해도 인간과 인간 사이의 정보소통과정은 일방적일 수 없다. 온라인 체험(랜선 체험)과 달리 박물관전시와 문화유산 체험은 문화유산과 인간 사이의 ‘직면소통(Direct Communication)’을 통해서 완성된다. 전시나 체험의 제공자가 전시상황을 사전에 구성하고 거기에 수용자가 참가해서 전시물이나 콘텐츠에 접촉(直面)하게 된다.¹⁴⁾

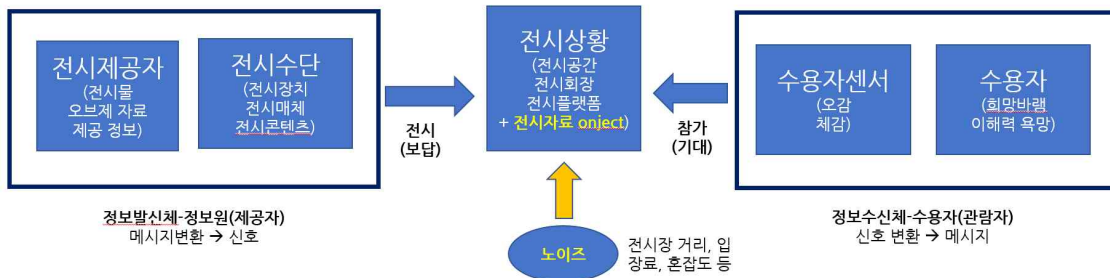


그림 4 전시(display)의 직면소통 Direct Communication)의 원리

이러한 전시의 직면소통 원리는 수용자의 인간척도와 참가행동 패턴에 큰 영향을 미친다. 특히 불특정 다수인 관람자나 사용자 군집행동의 법칙성이 나타난다. 전시군집인 경우는 같은 유형의 행동이 집적되어 큰 흐름이 되기 때문에 전시계획 정보로서는 중요하다. 인간척도와 군집행동은 평상시와 달리 코로나 팬데믹 상황에서는 ‘거리 두기’ 2m 원칙에 맞춰서 새롭게 정의하고 기준을 확대해야 한다. ‘디지털 도구(Digital Device)’의 도움을 받아서 이러한 ‘거리 두기’를 확보하고 ‘오브제’와의 직접대면을 완성하는 방향으로 체험방식을 변경해야 한다.

보통 전시와 체험은 전시제공자가 기획하고 설치한 뒤, 다른 시간대에 관람자들이 방문하여 오브제와의 ‘직면소통’과 인간(유산 전문가나 해설사)과의 ‘직접협력’에 의해서 완성된다. 그런데 이러한 방식에서 인간의 밀접 접촉이라는 위험 요소를 제거하기 위해서 ‘디지털도구’를 통하여 ‘직접해설’이나 ‘직접접촉’을 대체하면 ‘오프라인 아날로그(off-line analog)’ 체험을 유지하면서 방역에 성공할 수도 있다.

결론적으로 모든 답은 인간에게 있다. 인간은 늘 연결(Contact) 되어 있고, 연결 되어야 산다. 하지만 비대면(Untact)이라는 콩글리쉬는 불가능하다. 대면소통(Ontact), 쌍방향소통(Intact, Interactive contact) 등 모두 디지털 기술을 매개로 하고 있다. 디지털박물관 개념을 매개로 한 디지털 대면(Digitact, Digital Contact)¹⁵⁾으로 수정할 수 있다.

14) 일본전시학회, 『전시학사전』, 2009, p.77.

15) 서강대 컴퓨터공학과 박수용 교수. 이제는 디지털로 각자 있는 곳에서 멀리 떨어진 사람들과 대면하고 소통하는 시대가 됐으니 언택트도, 비대면도 아닌 디지택트의 시대인 것이다.

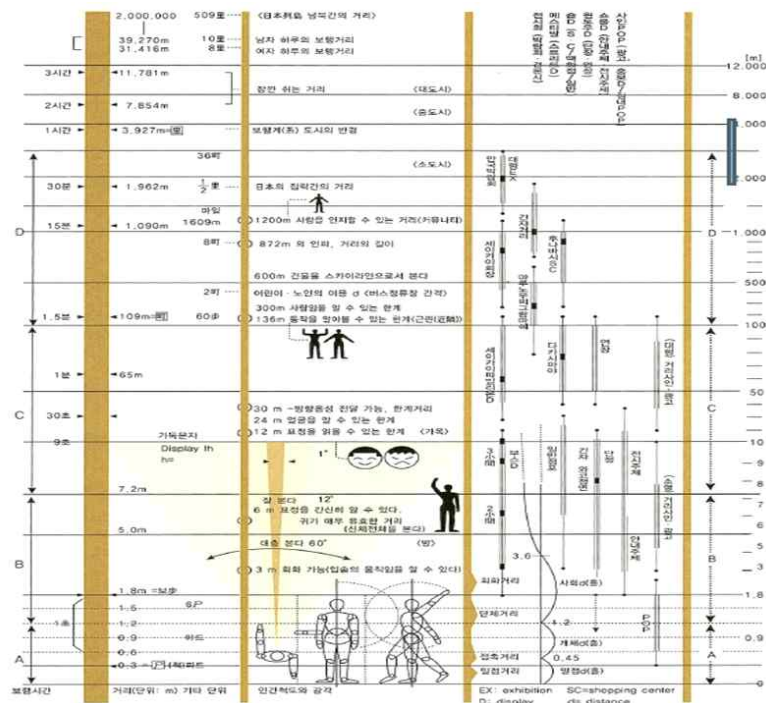


그림 5 인간척도와 전시공간

그래서 지금까지 일반화된 ‘온라인 체험’의 편협한 연결 방식이 아니라, ‘디지털기술’을 활용하여 인간-인간 또는 인간-문화유산 사이를 연결하는 ‘디지털 대면(Digi-tact)’를 바탕으로 새로운 길을 찾아야 할 것이다.

디지털은 인간 환경의 아날로그적 본성에서 출발. 인간의 실제 세계, 실제 욕망, 실제 활동에서 출발해야 한다! 디지털이 아날로그의 보완재가 되도록 해야 한다.

2) 디지털 박물관의 4대 ‘개념(concept)’

2000년대 초반 동경대의 사카무라 켄(坂村 健) 교수는 ‘디지털 박물관(Digital Museum)’에 대해서 다음과 같은 정의를 내렸다.

“(디지털 박물관은) 가상의 박물관을 만드는 것이 아니다. 오히려 현실의 박물관에서 적극적으로 컴퓨터 기술을 이용하는 것에 주안점을 두고 있다. 즉 컴퓨터를 사용하여 실제의 전시를 강화하려는 것이다.……박물관의 모든 활동에 디지털 기술을 활용하는 박물관이다”¹⁶⁾

이 정의는 크게 2가지 점에서 매우 큰 의미를 갖고 있다.

첫째, 디지털박물관은 박물관과 박물관자료(object)의 아날로그적 실제성을 살리기 위해서 디지털기술을 도입한 박물관이다. 결국 디지털기술의 도입 목적이 디지털 기술을 돋보이는 과

16) 마크와이저와 함께 유비쿼터스 컴퓨팅 개념을 주장했던 사카무라 켄 교수는 1996년부터 2002년까지 동경대학 종합연구박물관에서 유비쿼터스컴퓨팅과 디지털 기술을 박물관에 적용한 미래박물관 연구프로젝트를 추진하면서 ‘디지털박물관(Digital Museum)’이라는 용어를 처음 도입하였다. Katsunori SHINDO, Noboru Koshizuka, and Ken Sakamura: "Ubiquitous Digital Museum Using Contactless Smart Cards", Microwave Workshop and Exhibition (MWE 2003), Nov. 2003.

정이 아니라 박물관 자료의 내용과 가치를 종합적이고 입체적으로 드러내는 데에 있음을 명시한 것이다.

둘째, 박물관의 모든 활동(수집·관리·보존·조사·연구·전시·교육¹⁷⁾)에 디지털 기술을 활용하는 박물관이다. 박물관의 기능이 가치사슬 선순환 체계를 이루기 위해서 단계별로 디지털 기술을 적용할 수 있다.

디지털박물관을 논의할 때 정보소통이 아날로그에서 디지털방식으로 전환되면서 가장 큰 영향을 미친 것으로 먼저 ‘하이퍼미디어(Hypermedia)’를 꼽을 수 있다. 멀티미디어 정보의 순서, 형식, 내용을 공급자에 의해서 결정하던 기존 책 중심의 정보공급이 사용자의 선택에 따라 관련 있는 쪽으로 옮겨 갈 수 있는 조직화된 정보체계가 등장한 것이다. 이는 정보의 다차원성, 비선형성(non-linear), 비순차성(random access), 상호작용성(Interaction) 등으로 확장되어 해석될 수 있다. 또한 가상현실(VR)과 증강현실(AR) 기술이 창조한 ‘공감각적 재현’은 문자 인식에서 오감 체험으로 확대되어 가는 체험과정을 잘 보여주고 있다. 대면 소통 시대에 감각의 총체성을 디지털 기술에 의하여 재현하는 셈이다.

사카무라 겐 교수는 디지털박물관 전시 프로젝트를 통해 ‘열린 박물관(Open Museum)’의 개념을 제시하였다. 이른바 관람객(Person) 누구에게든 공개(open), 공간(Space)의 자유로운 이용(open), 시간(Time)의 자유로운 접속(open), 전시자료(object)의 자유로운 관람(open)이 그것이다. 이를 자세히 살펴보면 다음과 같다.¹⁸⁾

① 누구에게나 개방하라(Who Open)

어린이 - 청소년 - 성인 - 애로계층(실버, 장애 등) - 외국인 등 관람객 ‘누구나’ 각각의 요구에 맞춘 체험과 해설이 되는 개인별 맞춤형 전시체험 콘텐츠를 제공하는 시스템(Personalized MIA - Museum Info. Architecture)을 제안한다. 핵심 목표 관람객(target user)의 요구 문맥(context)을 신속하고 정확하게 조사 분석하는 제4차 산업혁명의 지능정보화기술(AI+ICBM) 기술에 기반하고 디지털스토리텔링 기술과 개인화 기술(Mobile)이 결합하여 기존의 핵심사용자 또는 단일사용자 기반의 정보구성 전략에서 사용자의 선택이 보장하는 사용자 맞춤형 전시콘텐츠를 실현하는 것이다.

코로나팬데믹 상황에서 사용자욕망 기반 게임형 비접촉 문화기술(스마트 안내시스템)을 보완하여 관람자의 욕망 특성에 맞춰서 콘텐츠를 제공하도록 한다.

② 장소를 개방하라(Where Open)

현장의 박물관을 핵심으로 까지 이어지고, 박물관의 물리공간이 가지고 있는 제한성을 넘어서 전자공간, 유비쿼터스공간, 사용자체험공간의 융합하여 ‘어디나’ 접근할 수 있는 전시체계이다.¹⁹⁾ 이를 통하이는 제4차 산업혁명시대 가상물리시스템(CPS)과 IoT를 결합한 온-오프라

17) 「박물관 및 미술관 진흥법」 제2조(정의) 1항 “‘박물관’이란 문화·예술·학문의 발전과 일반 공중의 문화향유 및 평생교육 증진에 이바지하기 위하여 역사·고고(考古)·인류·민속·예술·동물·식물·광물·과학·기술·산업 등에 관한 자료를 수집·관리·보존·조사·연구·전시·교육하는 시설을 말한다.’에서 정의한 기능을 말한다.

18) Noboru Koshizuka, Ken Sakamura, 「Tokyo University Digital Museum」, 2000, p.2. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.33.7954>

19) 유동환, 「제4의 공간과 전이스토리텔링」, 『인문콘텐츠학회』, 2013, p.196. 사카무라 겐은 물리공간(physical space), 전자공간(electric space), 유비쿼터스공간(ubiquitous space), 사용자체험공간(x-intelligent, eXperience space) 4개 공간이 상호 융합을 디지털 박물관의 특징으로 규정하였다.

인 네트워크 기술을 기반으로 하여 적극적으로 공간의 한계를 넘어 서는 것이다. 이는 제한된 전시공간을 사용자 시나리오에 따라 과감히 확장할 수 있는 가상현실(VR)과 증강현실(AR) 기술에 의해서 현실화될 수 있다.

코로나 팬데믹 시대에 4대공간(물리공간, 전자공간, IoT공간, 사용자경험공간)을 융합하여 가상물리시스템(CPS)을 적용하여 가상현실(VR)과 증강현실(AR) 콘텐츠를 제공하여 건리두기를 실현할 수 있다.

③ 시간을 개방하라(When Open)

박물관 방문전(Pre) - 관람중(Present) - 방문후(Post) 뿐만 아니라 상설전시 개편 전후와 기획전시 등 시간 속에서 존재하는 콘텐츠를 통합하여 ‘언제나’ 접근할 수 있는 평생체험 관리시스템을 제안하였다. 또한 사용자 경험공간에서 가장 중시되는 전시자료(object)의 원형 시간대로의 시간여행(Time Tour)형 경험 설계의 실현도 제시하였다. 이는 1990년대 이래로 발전해온 디지털 문화유산(Digital Heritage) 속 가상현실(VR) 증강현실(AR) 기술 활용과 지능형 로봇 기술의 활용에서 사례를 찾을 수 있다.²⁰⁾

코로나팬데믹 상황에서 시간대별 이용자 통제 운영 기술(예약, 동선 등)에 기반하여 시간여행(time slip, digital heritage) 전시를 개발할 필요가 있다.

④ 전시체험방법을 열어라(How Open)

전시자료(object)²¹⁾를 유형적인 측면과 지식요소를 나열하는 전통적인 유물전시의 방법론에 덧붙여, 실제 전시에서 실현하기 어려운 암묵지(know-how), 기능, 사건, 상징, 스토리 등의 요소를 구현하기 위하여 전시 체험과 감상 방향을 바꾸어 볼 수 있다. 가상공간 내에서 보거나, 만지거나, 느낄 수 있도록 만드는 가상현실(VR)기술 뿐만 아니라, 그 동안 실현하기 어려웠던 다감각 다차원 기술과 디지털스토리텔링 기법에 의한 새로운 설계 모델이 제시되고 있다. 디지털박물관에서 사용하는 정보문화기술(ICT, Information Cultural Technology)은 전체 콘텐츠산업 전체 분야를 망라하고 있다.

코로나팬데믹 상황에서 인간과 인간 사이의 비접촉(touchless) 기술 기반 다감각 다차원 전시를 개발하여야 한다.

결국 디지털박물관 구상 개념(concept)의 가장 중요한 점은 관람객 개인들의 다양한 요구를 맞춤형 전시를 제공하는 개인맞춤형 박물관(Personalized Museum)을 실현할 수 있는 전략 방향이 제시되었다는 것이다. 이를 기반으로 박물관 이용의 만족도가 크게 향상되고 재방문율도 높아질 수 있다는 장점이 있다. 이러한 개인맞춤형 박물관은 모든 것이 연결되어 있는 네트워크 박물관(Network Museum), 참여와 몰입을 특징으로 하는 쌍방향의 스마트박물관(Smart Museum), 네트워크를 통한 전 세계 박물관 아카이브의 연결을 특징으로 하는 분산형 박물관(Distributed museum/Global inter museum) 3가지 유형을 함께 담고 있다.²²⁾

20) 유동환, 「디지털 문화유산 연구의 현황과 전망」, 문화콘텐츠연구 제3호, 2013.12, pp.95-121. 오성환, 『문화유산 정보의 디지털 보존 정책연구(A Study on Digital Preservation Policy of Cultural Heritage Information)』, 박사학위, 건국대학교 대학원, 2018.2. 디지털문화유산(Digital Heritage)에 대한 논의는 위 논문을 참조.

21) 사카무라 켄은 디지털 박물관 컨셉 가운데 이 부분을 ‘전시자료의 오픈(what open)’으로 규정하고 전시자료에 접근하는 방법들의 자유로운 사용자 선택을 말하고 있다. 본 고에서는 전시자료 자체 보다는 전시체험 방법에 초점을 맞춰 수정한다.

3) 디지털 박물관 구현 전시기술

제4차산업혁명 개념의 제안자인 클라우스 슈밥은 4대영역 12가지 기술을 제시하였다.²³⁾

영역	핵심 기술		
확장된 디지털 기술	뉴 컴퓨팅 기술(예: 양자/광학 컴퓨팅, 신경망 처리)	블록체인과 분산원장 기술	사물인터넷(IoT)
물질계 재구성 기술	인공지능(AI) & 로봇공학	적층 제조와 3차원 프린팅	첨단소재 & 나노기술(NT)
인간변형 기술	생명공학(바이오기술)	뇌/신경기술	가상현실/증강현실(VR/AR)
환경통합 기술	에너지 확보/저장/전송 기술	지구공학/기후제어	우주기술

표 3 제4차 산업혁명 4대영역 12가지 기술

이 가운데 콘텐츠 체험과 관련된 기술은 뉴 컴퓨팅 기술, 블록체인, 사물인터넷, 인공지능과 로봇공학, 3차원 프린팅, 가상현실과 증강현실 기술이다. 이러한 기술들은 일관되게 ‘컨텐츠를 수집(sensing) 하는 기술(IoT)’, ‘컨텍스트를 이해하고 파악하는(think) 기술(뉴컴퓨팅, AI)’, ‘파악된 컨텍스트에 따라 대응(act) 하는 기술(블록체인, 3차원 프린팅, 가상현실, 증강현실)’로 나뉜다. 그리고 이러한 수집 - 파악 - 대응의 과정이 정교해 짐에 따라 3차산업혁명시대의 ‘모든 이를 위해서 콘텐츠를 제공하는 단순 디지털화(digitized)’단계를 제4차산업혁명시대의 ‘컨텍스트에 따른 수요자의 욕구에 최적화를 추구하는 개인맞춤 지능화(intelligent)’단계로 발전하였다.²⁴⁾ 이를 전시에 적용해 보면, 관람자 개인의 욕망을 더 빨리 파악하여 좀더 최적화된 콘텐츠로 대응하는 디지털기술은 ‘디지털박물관’ 발전에 매우 큰 영향을 미친다.

이러한 첨단 기술의 발전을 배경으로 한 구체적인 디지털박물관 구현 전시기술을 알아 보기 위하여 박물관자료(문화유산 등)의 가치사슬 단계별 소요 기술을 살펴보면 다음과 같다.

표 4 디지털박물관 구현 CT기술

기술명	기술 세부
전시체험 기초 기술	유물의 극사실 3차원 정보 처리 및 체험 기술 2D 영상 복제 구현 기술 음성과 몸짓 등 무형문화 정보 구현 기술 디지털 복원학 고증 기술(인문예술과 공학기술)
종합 전시체험 아카이브 운영관리 CT기술	아카이브 구축, 검색, 전송 CT기술 고용량 영상전송 기술 기반 아카이브 오픈 전시체험 기술
영상 디스플레이 관련 CT기술	박물관 외부 미디어스킨(Media Skin), 리빙스킨(Living Skin) CT기술 미래영상 기술(4D, 라이드영상, 인터랙티브 영상)

22) 유동환, 앞의 논문, p.198.

23) 클라우스 슈밥, 『제4차 산업혁명 The Next(원제: Shaping the Fourth Industrial Revolution)』, 새로운 현재, 2018.

24) 박창규, 『4차 산업혁명 시대, 콘텐츠가 왕이라면 컨텍스트는 신이다』, 클라우드 나인, 2018.

	특수 전시 디스플레이 관련 기술 디지털 패널 편집 제작 기술 쌍방향 전시영상패널 구현 기술(살아 있는 전시)
쌍방향 다차원 다감각 전시체험 CT기술	가상현실(VR), 증강현실(AR), 혼합현실(MR) 활용 전시체험 기술 오감체험형 다감각 전시 체험기술 공간, 모형, 영상, 퍼포먼스 융합형 전시콘텐츠 개발 기술 디지털스토리텔링 기반 게임형 전시콘텐츠 개발 기술 개인화 전시체험 CT기술 NPC(Non Player Character)의 인공지능 기술 기반 가상 전 시관 아바타 구현 모바일 유물 정보 검색 기술 개인 디바이스를 활용한 박물관 전시안내용 스마트콘텐츠개 발 구현 RFID 칩과 개인 디바이스를 이용한 이용자 속성 정보 인식 및 정보 네트워킹 기술 SNS(Social Network Service) 가상세계 기술을 활용한 사이 버뮤지엄(Cyber Museum)

이러한 CT기술들은 제4차 산업혁명의 핵심기술로부터 문화콘텐츠 CT기술을 포괄하고 있다.

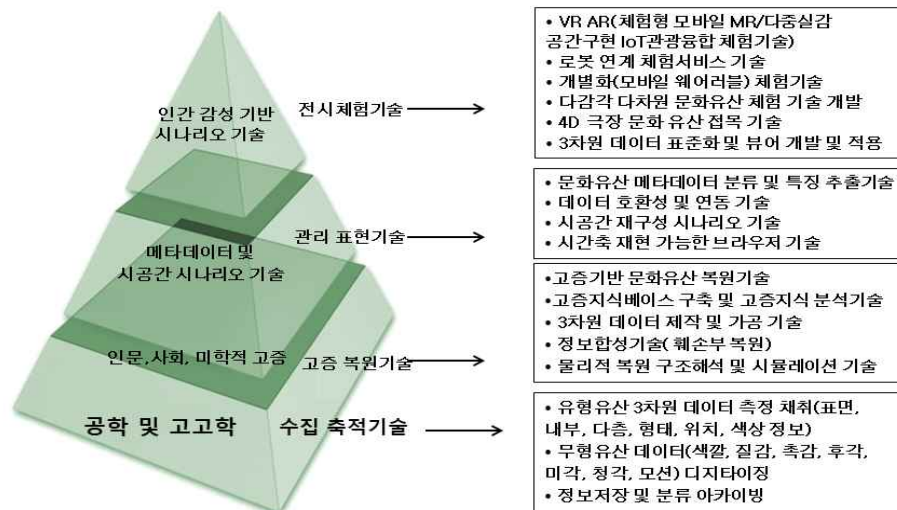


그림 6 문화유산 가치사슬별 ICT 기술 현황

이는 박물관 공간 - 자료 - 전시 특성과 관람객 요구 분석에 맞춰 적정하게 적용되어야 한다. 이를 위하여 디지털박물관(Digital Museum) 개념에 새로운 전시전략을 더해서 '불편하지만 다양한 직면과 독대의 체험'을 극대화 하는 전시방안을 제안해야 한다.

4. 디지털전시, 직면(直面)과 독대(獨對)의 전시체험

공간콘텐츠 분야에서 코로나팬더믹 시대의 삼밀(三密, 밀폐-밀집-밀접)을 단절 하기 위해서 제4차 산업혁명시대의 기술 중 중요한 디지털기술의 도움을 받아 전시체험의 다양성을 제고해야 한다. 기존의 여러 연구는 삼밀에 대응하여 ‘개방 - 분산 - 분절’의 3가지 개념을 적용해서 전시체험 방식을 새롭게 제안해 본다.



그림 7 코로나팬더믹 전시 체험전략 개념(concept)

첫째, ‘개방’ 개념 측면에서는 ‘실내전시의 개방성을 제고하고, 실내외전시가 상호 연계하고, 박물관 편의시설의 분리와 개방’ 3가지를 적용하여 이를 관람객이 열린 공간에서 겹치지 않고 원활히 순환하도록 배치계획을 수정한다.

둘째, ‘분산’ 개념 측면에서는 ‘전시단위(unit)를 소규모로 다핵화(Multinucleation)와 중층화(layering), 관람객 순환동선과 강제동선의 융합, 디지털트윈 기술 기반 교육 이벤트’ 3가지를 적용하여 관람객이 전시와 만나는 결절점을 분리해야 한다.

셋째, ‘분절’ 개념 측면에서 ‘비접촉 디지털 문화기술의 전시가치사슬 적용, 동선적체 개인 안내시스템, 시간별 전시관람 인원 제한 예약’ 시스템을 적용하여 관람객과 전시물 사이의 시간적 공간적 분리를 이뤄서 안전한 방역을 이뤄야 한다.

1) 전시공간: 개방공간과 분산형과 분동형 전시배치

삼밀(三密)을 방지하기 위해서는 개방 공간이 1차적으로 요청된다. 디지털 디바이스를 활용하여 관람객 사이의 자동화된 거리두기 방법을 시행하는 걸 전제로 전시공간에 대한 새로운 시도가 필요하다.

안양예술공원은 공원 전체의 숲에 다양한 개방 전시(덴마크 에페하인의 108개 ‘거울 미로’ 등)와 공원 곳곳에 분산된 체험존과 벤치의 배치를 참고할 수 있다.

오스트리아의 건축회사 프레히드가 수도 빈에 ‘거리 두기 공원(Parc de la Distance)’ 조성 계획을 발표 하였는데 좁다란 1인용 산책로 여러 개를 소용돌이 모양으로 나란히 배치했다.

600m 길이 각 산책로 사이에 산울타리를 두고 산책로 양끝에는 '사용 중' 표지판을 달아서 이용자가 겹치지 않도록 했다.²⁵⁾ 2가지 사례 모두 사람들 사이의 물리적 거리를 확보하고 관람객의 동선이 겹치지 않도록 한 동선 설계가 돋보인다.



그림 8 안양예술고원 ‘108개 거울미로’(덴마크 에페하인)

이러한 공간전략을 전시공간 내부로 가져가면, 전시의 중심성을 해체하고 다핵화를 시도하는 공간배치유형을 확보해야 한다. 전시의 중심성이 강한 중앙광장형이나 주제별 전시를 체계화 할 수 있는 복도형이 관람객의 밀집 접촉 위험성이 높아지므로 분산형과 분리형 배치를 기반으로 새로운 배치방식을 제시해야 한다.

표 5 분리형과 분동형 전시 유형

유형		특징	배치도
분산형 Dispersed Type	분리형 Served & Servant Space Type	-주공간과 부수공간이 확연히 구분 -주공간: 설비 등 부수공간으로부터 이격되고 개방형과 같은 공간	
	분동형 Pavilion Type	-공간구성상 중정형과 유사 -규모가 크거나 자연조건 때문에 몇 개의 동으로 분산배치 -순차적으로 증축가능	

25) <https://n.news.naver.com/mnews/article/023/0003548935>

		-중정은 주로 옥외공간으로 대공간의 역할(공간구성상 중정형과 유사) -선택적 관람 용이	
--	--	---	--

분리형 전시배치는 개방성이 강하고, 분동형 전시배치는 포켓별로 분리되어 디지털기술을 활용하여 관람자가 겹침 없이 분동 공간으로 입퇴장을 하는 방안을 찾아야 한다. 이밖에도 중앙부 개방과 간층 설계도 개방성과 순환동선을 확보할 수 있다.



그림 11 도쿄국립박물관 동양관

이상과 같이 중심성의 해체, 다핵화된 주머니(pocket) 구조, 간층 지그재그 배치 등의 공간 배치를 새로운 개념으로 발전시켜야 한다.

다음으로는 평면순환(loop)과 강제동선을 적용하고 디지털도구를 활용해 인원을 제한하는 방법을 적용할 수 있다.

● 평면 순회 타입 ---- 전시 존과 전시실을 순차 접속하는 동선계획

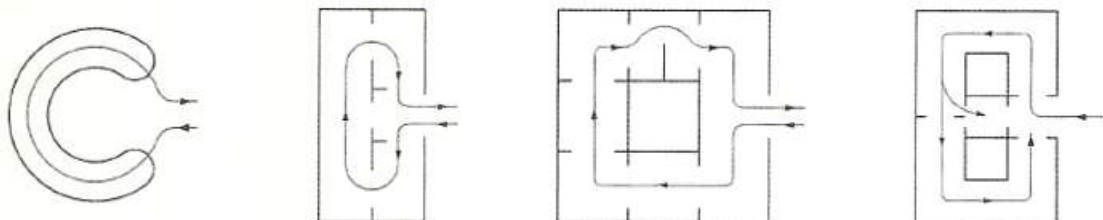


그림 12 평면 순회 타입(전시학사전)

평면순회 타입의 다양한 형식을 통해서 관람객이 일방향으로 흘러가면서 겹치지 않으면서 전시체험을 할 수 있지만, 그동안은 관람객의 자유선택 제한이나 스토리라인의 단편성 때문에 문제점을 극복해야 하는 문제를 동시에 갖게 한다. LG사이언스홀은 초등학생을 대상으로 준비된 콘텐츠를 강제동선에 따라 전달하는 특성을 보여준다.



그림 13 LG사이언스홀 동선

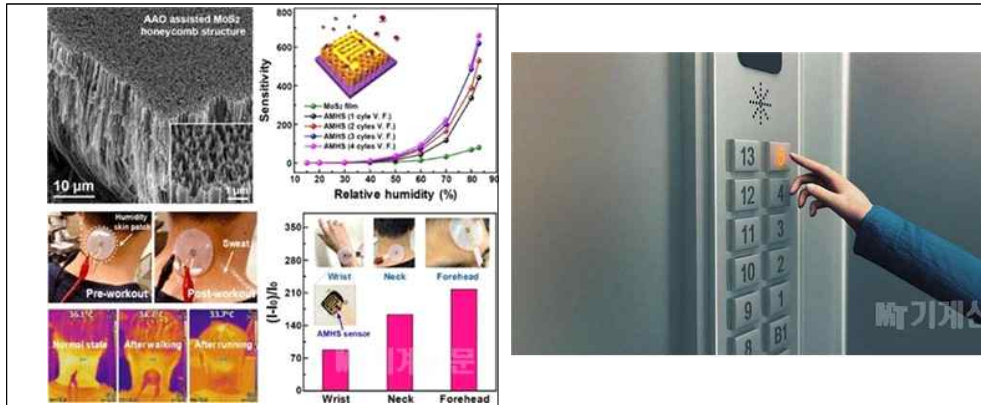
강제동선의 방역상의 잇점을 살리면서 단편성을 극복하기 위해서 모바일기구나 스마트 가이드를 기반으로 강제동선상에도 다양한 대상별, 주제별, 사용자유형별로 콘텐츠를 선택하여 자유동선의 전시선택의 장점을 수용하는 방안을 고려해 볼 수 있다.

2) 디지털 전시기술: 비접촉(touchless)과 디지털트윈(Digital Twin) 기술의 강화

‘디지털박물관(Digital Museum)’은 ‘온라인기술’에 국한한 것이 아니라 ‘디지털기술을 매개로 전시물(object)을 온-오프라인을 융합하여 인간의 접근성을 제고’ 하는 개념이다. 코로나 팬데믹 시대가 도래하면서 디지털기술 가운데 수많은 비접촉(touchless) 문화기술(CT)들이 새롭게 도입되고 있다.

예를 들면 직접 접촉이 아닌 손가락 끝의 피부 습도로 선택을 인식(sensing) 하는 기술은 박물관이나 문화유산현장에 설치된 수많은 대형영상화면이나 키오스크의 화면터치로 인한 감염을 크게 완화시킬 수 있다.

표 6 660배 향상된 피부습도 센서 기술의 활용(ETRI)



비접촉기술을 더욱 발전시킨 동작인식(gesture sensing) 기술은 기존 체감형기술에 적용하던 기술인데 인간 사이의 접촉이 어려운 무형문화유산 - 무용이나 공예기술 등 -의 행위를 접촉 없이 체험할 수 있게 해 준다.



그림 16 X-Box 2020 체감형 게임

또한 4차산업기술로 각광 받는 가상·증강현실(VR·AR)기술과 디지털트윈(Digital Twins) 기술은 물리적인 사물을 가상공간과 현실공간을 연결하여 외형 뿐만 아니라 행동까지 연결하는 구현하여 시뮬레이션 하는 기술이다. 그동안 박물관과 유적현장, 또는 문화재청이나 문화유산 기관들이 구축한 삼차원 문화유산 정보로 현실과 동일하게 구축한 가상공간에서의 행위를 문화유적지 현장과 연결하여 상호 밀접접촉 없이 다양한 조작과 체험을 할 수 있게 할 수 있다.

마지막으로 4차산업기술의 총아로 불리는 인공지능(AI)기술과 홀로그램기술을 융합하는 방식도 살펴 볼 수 있다. 미국 USC Shoah Foundation의 'NDT(New Dimensions in Testimony)프로젝트'에서는 생존자가 많지 않은 홀로코스트 생존자들에게 수백 가지 질문에 대한 구술증언을 녹취하여 아카이브로 만든 뒤 인공지능이 이를 학습하여 관람자들과 쌍방향 대화를 하면서 자연스런 행동까지 보여줄 수 있는 체험프로그램을 만들었다. 이는 우리의 문화유산 가운데 기억에 의존하는 정보에 적용해 볼 수 있다. ²⁶⁾

26) USC Shoah Foundation, <https://sfi.usc.edu/tags/europe>



그림 17 디지털 트윈기술을 활용한 가상현실 체험 모델(Dreamstime.com)



그림 18 바르샤바 게토 생존자 홀로그램 강연 모습

마지막으로 최근 선보인 미국 클리블랜드미술관(Cleveland Museum of Art)의 아트렌스 갤러리(ARTLENS Gallery)는 다음 5가지 요소로 구성되어 있다.²⁷⁾

표 7 ARTLENS Gallery의 5대 기본 요소

성격	명칭	내용
개인화 창작체험도구	ArtLens App	인터넷 연계 모바일 어플
쌍방향 체험도구	ArtLens Studio	참여형 예술창작 시스템
쌍방향 전시뷰어	AetLens Exhibition	쌍방향 작품 체험 미디어
전시 디스플레이	ArtLens Wall	쌍방향 거대 디스플레이
전시오브제 정보인프라	ArtLens Digital Archive	디지털 예술아카이브

미술관에 들어가면서 관람자는 스스로 가지고 있는 휴대폰(아이폰, 아이패드)에 다운로드된 어플 ArtLens App이 표현하는 직관적인 인터페이스와 내외부에 설치된 포인터(iBeacons)를

27) <http://www.clevelandart.org/artlens-gallery>

감지하면서 실시간 대화형 전시 안내를 제공 받고 전시와 만나게 된다. 더 나아가 인터넷을 기반으로 박물관 내외부 또는 개관 시간과 상관 없이 전시를 체험할 수 있게 된다.

이러한 개인화 서비스는 한 발 더 나아가 ArtLens Studio의 최첨단 기술을 사용하여 가족들에게 운동과 놀이를 사용하여 컬렉션에 연결할 수 있는 기회를 얻는다. 관람자는 독창적이고 활발한 메시지를 통해 다양한 작품에 노출되며, 스스로 기발하고 재미있는 체험을 한다.

다음으로 ArtLens Exhibition은 2017년 6월 대중에게 공개되었다. 이 전시는 각종 뷰어를 통해 예술 작품과 대화하고 개인적, 정서적 차원에서 참여를 유도하는 체험형 갤러리이다. 예술 선택 및 장벽 없는 디지털 인터랙티브전시는 호기심, 자신감 및 이해를 바탕으로 박물관 컬렉션에 접근하도록 유도한다.

표 8 ARTLENS Gallery의 활용 모습



마지막으로 전시관에 가장 큰 40 피트짜리 인터랙티브 멀티 터치 MicroTile 벽인 ArtLens Wall이 현재 상설 컬렉션의 모든 작품을 실시간으로 표시하고 있다. ArtLens Wall은 다른 방문객과의 함께 검색 및 대화를 용이하게 하며 오리엔테이션 경험을 제공하여 방문자가 기존 둘러보기를 다운로드 하거나 자신의 iOS 또는 Android 기기의 갤러리로 가져갈 수도 있다.

하지만 우리가 주목해야 할 점은 이러한 4가지 관람자와 만나는 개인용 도구, 뷰어, 디스플레이 등의 기반에 ArtLens Digital Archive가 있다는 점이다. 이 디지털아카이브는 미술관의 상설 전시물(4,200 ~ 4,500점)을 유형, 테마, 목적, 모양, 상징성, 동작, 색상별 등 수십 가지 그룹으로 분류하고 각 전시물의 문화적, 시대적 연계성을 표현하거나 검색할 수 있도록 돕는 메타 데이터로 구성되어 있다. 이러한 아카이브를 기반으로 하여 16 가지의 게임 형태의 콘텐츠로 단순히 터치뿐 아니라 얼굴 인식, 모션인식 등 다양한 인터랙티브 UX (User Experience)로 전시물을 체험하고 탐색할 수 있도록 제공하고 있다.²⁸⁾

클리블랜드미술관이 보여주는 실험은 앞에서 언급한 디지털박물관의 4대 개방 개념을 반영하는 비교적 올바른 방향을 보여주고 있다. 무엇보다 섬세한 아카이브화 과정을 거친 상설전시 예술품의 ‘아카이브 기반의 디지털전시’ 전략은 적극 참고할 만하다.

이를 실현하기 위해서는 앞 장에서 살펴본 바와 같이 디지털박물관은 박물관자료 아카이브 - 네트워크 - 매체 - 콘텐츠 3가지 요소가 통일적으로 설계 개발되어야 실현될 수 있다. 제4차 산업혁명 관련 디지털기술 중 디지털박물관 매체(media)기술은 다음 원칙에 따라 선택되어야 한다.

첫째, 참여형 전시 매체의 확충되어야 한다. 근현대사 박물관에서 관람객의 체험 및 경험은

28) <http://www.clevelandart.org/artlens-gallery>

외적요소나 매체만으로 결정되지 않고 공간 연출과 관람객, 전시물이 모두 상호작용 되어 커뮤니케이션 되어야 한다. 즉 과거 전시물 중심의 일방향적인 전시가 아닌 관람객을 중심으로 상호작용을 통한 커뮤니케이션 중심의 전시매체가 중요하다. 더구나 근현대사 박물관은 유형 자료에 단절적 제시를 넘어 관련 사건이나 스토리에 대해 참여가 가능한 전시매체가 확충되어야 한다.

둘째, 초연결형 디지털 전시매체가 확충되어야 한다. 전시기획자가 정한 일방향 관람 동선과 나열적인 전시체계 속에서는 효과적인 정보 전달이 쉽지 않다. 디지털 매체를 활용하되 아날로그 전시물의 원형 가치는 살리고 아날로그의 단점인 충분한 부가 정보와 배경 스토리를 제공하기 위한 다양한 정보의 제공이 필요하다. 이를 위해서 박물관 아카이브에 상호 연계될 뿐만 아니라, 다양한 개인 맞춤형 체험시나리오가 준비되어 있어야 한다.

셋째, 개인화 박물관 실현을 위해서 다양한 개인화 매체가 선정되어야 한다. 다양한 관점에서 전시를 관람할 수 있는 개인화 서비스가 제공되어야 한다. 모바일이나 웨어러블 매체를 통해서 ‘자기 설계’ ‘자기 주도형’ 맞춤형 콘텐츠 체험이 가능한 매체가 필요하다.

결국 박물관에서 ‘사이버 물리 (융합) 시스템(CPS)’이란 박물관의 아날로그 유물(오브제)를 존중하는 아카이브, 관람자 개개인의 요구를 연결해 주는 대화하는 ‘사물인터넷(IoT, sensor+app+device)’, 다양한 검색과 체험에 대응할 수 있는 맞춤형 ‘디지털 콘텐츠(Contents)’ 사이의 열린 융합에서 시작된다.

2000년대 이후 우리의 박물관들은 수많은 디지털 전시 매체의 도입을 시도하였다. 주로 전시 정보의 전달과 체험에 집중하여 디지털기술의 도입에 집중하였다. 긍정적인 성과에도 불구하고 시간이 흐르면서 디지털 마모 현상을 겪게 되고, 반복적으로 누르기만 하는 단절적인 콘텐츠 체험에 그치게 된다. 이제 4차산업혁명시대와 코로나팬데믹상황 아래에서 디지털박물관 개념의 전시를 올바르게 규정해야 한다. 아날로그 진품 오브제의 가치와 디지털 콘텐츠의 활용성을 최대한 융합하는 디지-로그(Digi-log, Digital + Analog) 콘텐츠를 한 발 더 진전시켜 구상해야 한다.

4. 결론

세계적인 경제학자이자 미래학자인 자크 아탈리(Jacques Attali)는 ‘코로나 이후의 문화콘텐츠 전달 방식의 변화’주제발표에서 이렇게 말하고 있다.²⁹⁾

“역사적으로 전염병이 발생하면 새로운 예술이 생겨난다. 전염병은 놀라운 정도로 변화를 촉진하는 촉매제 역할을 한다.……기존 예술 콘텐츠가 사라질 이유는 없지만, 어떻게 전달할 것인가에만 중점을 둘 필요는 없다. 예술의 다양한 형태를 습득하는 것이 코로나19로 인한 또 하나의 결과이며, 미래에는 모두 예술가가 될 것이다.”

아탈리가 지적한대로 우리는 새로운 예술가가 되어서 코로나공존시대의 문화유산과의 소통 방법을 창조해 내어야 한다. 우리는 디지털기술을 온라인에만 집중하여 실제 문화와 문화유산과의 행복한 ‘직면’과 ‘독대’를 포기해서는 안 된다. 디지털기술을 활용하여 사람 사이는 ‘거리

29) 2020.8.26. ‘제11회 문화소통포럼(CCF) 2020’, 문화체육관광부 주최

두기'를 유지하지만 '공간콘텐츠'는 다양한 방법으로 체험해야 한다. 늘 올바른 방향은 '융합'과 '연대'를 향하고 있다.



그림 23 자끄 아말리 주제발표 장면

2020년의 코로나 팬더믹 상황은 모든 문화영역에 매우 심각한 영향을 미치고 있지만, 그 가운데 특히 오프라인 공간을 기반으로 한 공간콘텐츠에 심각한 영향을 미치고 있다. 그리고 역설적으로 제4차 산업혁명(지능화)을 앞당기는 계기도 제공하였다. 제4차 산업혁명의 본질은 '다수의 공급자가 특정 소비자가 원하는' 요구 맥락(Context)을 수집(IoT)하고 전달(Mobile, , Cloud)하고, 분석(Big Data)하고, 대응(AI)하는 기술을 사용하여 "최적의 가치를 제공하는" 개인 맞춤형 상품시대를 의미한다. 이는 산업경제 뿐만 아니라 사회문화 전분야에 패러다임 전이를 가져 왔다.

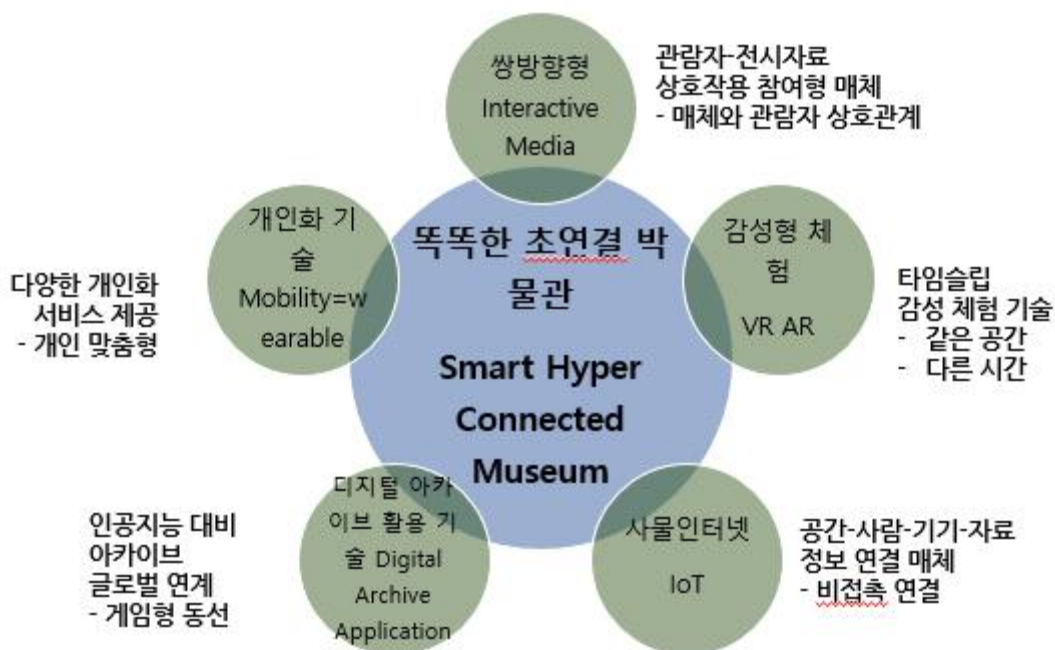


그림 24 디지털박물관 기반 초연결 박물관 기술 개념도

이는 전시문화 전 분야에도 강력한 패러다임 변화를 요구한다. AI, IoT, Big Data, 물리가 상시스템(PCS) 등 각종 기술의 핵심은 관람자의 수요 속에서 최적화된 맥락(context)을 찾아 내어 사용자 맞춤형 개인화 콘텐츠(Personalized Contents)가 대세가 되는 단계에 이르고 있고, 사용자 개인의 욕망을 정확히 측정하여 오감과 감성을 충족시키는 스토리텔링 기반 콘텐츠 시대를 열고 있다.

코로나 공존(with corona)이 일상화된 시대에 디지털기술은 비접촉(touchless)이지만 다감각 다차원의 콘텐츠를 만들어 제공할 수 있는 기반을 제공할 수 있다. 이를 위하여 박물관 전시 분야에서 디지털기술을 활용하여 다소 '불편한 거리 두기'를 하지만, 전시물 고유의 원형가치를 '직면(直面)'하여 체험할 수 있는 방법을 다양하게 모색하여야 한다.

참고문헌

단행본

- 클라우드 슈밥, 『클라우드 슈밥의 제4차 산업혁명』, 새로운현재, 2016.
- 클라우드 슈밥, 『클라우드 슈밥의 제4차 산업혁명 The Next(원제: Shaping the Fourth Industrial Revolution)』, 새로운현재, 2018.
- 박창규, 『4차 산업혁명 시대, 콘텐츠가 왕이라면 컨텍스트는 신이다』, 클라우드 나인, 2018.
- Katsunori SHINDO, Noboru Koshizuka, and Ken Sakamura: "Ubiquitous Digital Museum Using Contactless Smart Cards", Microwave Workshop and Exhibition (MWE 2003), Nov. 2003.

논문 및 보고서

- 유동환, 「디지털 문화유산 연구의 현황과 전망」, 문화콘텐츠연구 제3호, 2013.12, pp.95-121.
- 오성환, 『문화유산 정보의 디지털 보존 정책연구(A Study on Digital Preservation Policy of Cultural Heritage Information)』, 박사학위, 건국대학교 대학원, 2018.2.
- 송기형, 「'창경궁박물관' 또는 '이왕가박물관'의 연대기」, 『역사교육』72, 1999.
- 문화체육관광부, 『2017 전국문화기반시설총람』, 2018.(2017년 1월 1일 등록 기준)
- 김경미, 2006. 정보디자인 관점에서 본 박물관 전시매체의 유형분류에 관한 연구, 4권 6호 통권53호 한국실내디자인학회. p. 257.
- 유동환, 2006. 불교문화유산의 디지털콘텐츠화 현황과 전략 연구 - 디지털복원과정에서 디지털스토리텔링의 역할, 전자불전 제8집, 동국대학교 전자불전문화콘텐츠연구소
- 유동환, 2008. 불교문화유산의 세계문화 콘텐츠화 전략연구, 불교학보 제50집, 불교문화연구원
- 유동환, 2008. 한국 전통 문화유산 콘텐츠개발 현황과 과제, 국학연구 2008 봄 여름 제12집, 한국국학진흥원
- 유동환, 2013. 제4의 공간과 전시스토리텔링-‘사이버 안동읍성’ 공간 융합 전시 사례를 중심으로, 인문콘텐츠학회
- 한문희, 2006. 디지털박물관, 문화콘텐츠 입문, 인문콘텐츠학회, 북코리아, p.163.

문화재청, 2011, 「디지털 문화유산 박물관 건립에 관한 연구」

문화체육관광부 대한민국역사박물관건립추진단, 2011, 「디지털아카이브 및 유비쿼터스 박물관
관정보서비스 기본계획 수립 용역 결과보고서」

아시아문화전당, 2008, 「디지털아카이빙 체계 설계 및 시범사업 결과보고서」

아시아문화전당, 2010, 「아시아문화정보원 상세 업무프로세스 및 매뉴얼 개발연구」

아시아문화전당, 2010, 「아시아문화정보원 정보화전략 세부계획」

한국문화관광연구원, 2011, 「국립박물관 교육의 방향과 발전방안 연구」

한국문화콘텐츠진흥원, 2004, 「문화콘텐츠기술 로드맵 및 중장기계획 수립사업 최종연구개발
결과보고서」

한국문화콘텐츠진흥원, 2009, 「CT기술 활용 ‘국립대한민국관’ 건립 방안 연구」

한국산업개발연구원, 2011, 「디지털 문화유산 박물관 건립에 관한 연구」

관계부처합동, 2016, 「제4차 산업혁명에 대응한 지능정보사회 중장기 종합대책(안)」
2016.12

정부 관계부처 합동, 『사람중심의 4차 산업혁명 대응계획』, 2017.11.,

Klaus Schwab, 《The Fourth Industrial Revolution》. World Economic Forum. 2016
년 1월 11일. ISBN 1944835008.

Abdelaziz Abid, Safeguarding our digital heritage: a new preservation paradigm,
Preserving the digital heritage Principles and policies

ICOMOS Charter for the Interpretation and Presentation of Cultural Heritage
Sites, 2007

UNESCO, 2003, 「GUIDELINES FOR THE PRESERVATION OF DIGITAL HERITAGE」

사이트

국가법령정보센터 <http://law.go.kr/>

등록 박물관/미술관 현황(국가지표체계, 화체육관광부 문화기반 통계)
<http://www.index.go.kr/>

American Alliance of Museums - TrendsWatch 2012
[http://www.aam-us.org/docs/center-for-the-future-of-museums/2012_trends_w
atch_final.pdf?sfvrsn=0](http://www.aam-us.org/docs/center-for-the-future-of-museums/2012_trends_watch_final.pdf?sfvrsn=0)

Gartner Hype Cycle
<http://www.gartner.com/technology/research/methodologies/hype-cycle.jsp>

ICOMOS <http://icom.museum/the-vision/museum-definition> (2013. 04. 09)

NMC <http://www.nmc.org/>

NMC Publications <http://www.nmc.org/publications/>

유로피아나 <https://www.europeana.eu/portal/>

클리브랜드 아트 뮤지엄 <http://www.clevelandart.org/artlens-gallery>

비대면 강의의 (불)가능성

- 문화이론과 실무의 융합 교육 프로그램 사례를 중심으로

이수진(인하대 문화콘텐츠문화경영학과 교수)

1. 여는 말

코로나19 상황이 전세계를 패닉 상태로 몰아넣었다고 해도 과언이 아니다. 다수의 교수가 학생과 만나지 못하는 상태에서 임시방편으로 시작된 비대면 강의 형식이 어느새 일상으로 스며들었다. 본 발표문은 이 시대를 살고 있는 교육자로서, 특히 교수법을 전공하지 않은 문화이론(영상기호학 전공) 학자로서 혼란기를 살아내는 경험담에 가깝다는 점을 미리 밝히고 양해를 구하고자 한다.

본 발표는 두 가지 축으로 구성된다. 한 축은 ‘비대면 강의의 운영 방식’에 관한 것이고, 다른 한 축은 문화콘텐츠학과 교과 프로그램 구성에 관한 것이다. 2019-2020년은 특히 봉준호의 <기생충>, 드라마 <킹덤>, 방탄소년단의 <Dynamite> 등 한국의 문화적 역량이 세계적으로 주목받았으며, 이를 계기로 문화콘텐츠 산업의 중요성이 다시 한 번 강조된 시기이다. 인하대의 사례를 볼 때 (비단 인하대학 뿐만 아니라 다른 대학 역시 마찬가지라 추측된다), 학과의 선호도가 꾸준히 상승하고 있으며, 입시 경쟁률, 복수전공 신청률, 수강신청 인원 등으로 미루어 짐작컨대 문화콘텐츠학에 관한 수요가 상당하다.

국내 대학 문화콘텐츠학과의 역사가 20년쯤 되어가고 있는 오늘날에는 커리큘럼 역시 어느 정도 유사한 형태로 자리 잡았다고 하겠다. <문화학의 이해>, <문화콘텐츠학 입문>, <문화이론과 대중문화>, <문화이론기초>, <인문학으로 읽는 문화콘텐츠>, <영상콘텐츠 분석>, <스토리텔링 입문> 등과 같은 과목들이 공통적으로 문화콘텐츠학과의 전공에 포함된다.¹⁾ 이상의 과목들의 난제는 아마도 ‘지루함’과 ‘실용성 부족’일 것이다. 실제로 기획하고 창작하는 활동이 주가 되는 과목에 비해 취업에 직접적인 도움이 되지 않는다고 간주되기 때문이다. 이와 같은 이유로 1, 2학년 때 의례적으로 이수해야 하는 과목으로 머물 가능성이 있다. 비대면 강의 환

1) 국내 대학 13개 문화콘텐츠 관련 학과의 유사 과목들을 정리하면 다음과 같다.

대학교(가나다순)	학과 및 전공	교과목
가톨릭대학교	글로벌문화스토리텔링 전공	문화콘텐츠 입문, 미디어의 이해, 대중매체와 한국어
건국대학교	문화콘텐츠학과	문화콘텐츠학 입문, 문화이론기초연구, 문화이론심화연구
광운대학교	문화콘텐츠개발전공	문화원형상징론, 문화기술과 문화트렌드, 현대문화이론
서경대학교	문화콘텐츠학부	문화콘텐츠의 이해, 문화와 예술, 현대사회와 문화,
수원대학교	문화예술학부	문화콘텐츠의 이해, 예술사와 문화콘텐츠, 신화와 서사
아주대학교	문화콘텐츠학과	문화콘텐츠학 입문, 영상기호학, 언어와 문화
연세대학교	문화미디어 전공	매스미디어의 이해, 미디어와 현대사회, 문화비교입문
인하대학교	문화콘텐츠문화경영학과	문화이론과 대중문화, 문화기호와 상상력, 문화콘텐츠문화경영학 입문
용인대학교	문화콘텐츠학과	문화콘텐츠의 이해, 대중문화의 이해, 글로벌문화의 이해
한국외국어대학교	문화콘텐츠학 전공	문화콘텐츠학 입문, 대중문화콘텐츠분석, 상상력과 문화콘텐츠
한성대학교	문화문화콘텐츠 트랙	문화콘텐츠의 이해, 문학과 문화의 융합적 이해
한신대학교	디지털영상문화콘텐츠학과	문화콘텐츠학, 문화콘텐츠의 기술사적 이해, 문화콘텐츠의 예술사적 이해
한양대학교	문화콘텐츠학과	문화콘텐츠의 이해, 문화콘텐츠의 인문학적 기초

경에서 이상의 과목은 더욱 이론에만 머무는 지루한 강의가 될지도 모른다.

이러한 맥락에서 본 발표는 문화이론 강의의 한계를 타계하는 운영 방안과 비대면 강의 방식의 가능성 혹은 불가능성을 논하고자 한다.

2. 비대면 상황에서 좋은 강의란?

본 발표에서는 우선 비대면 상황에서 운영된 수업에 관한 학생과 교수자의 의견을 알아보려고 하였다. 이를 위해 교육부가 전국 4년제 대학 교원(2,881명) 및 학생(28,418명) 총 31,299명을 대상으로 2020년 8월 10일부터 23일 14일간 온라인 설문조사 방식을 통해 조사한 ‘원격수업에 대한 인식, 활용, 경험 등 조사’ 결과를 분석한 국회 자료를 참고하였다.²⁾ 이 자료에 따르면, 학생은 “교수가 직접 출연한 강의 영상, PPT슬라이드, 실시간 화상강의 방식의 수업 방식에 대해서는 긍정평가”가 높았으나 그렇다고 해도 “교수·다른 수강생과 소통 부족(59.2%), 집중력 저하(54.3%), 접속 불안정(49.7%), 과제수행(44.8%)” 등의 불편함을 호소하고 있었다. 반면 교수자의 입장에서 보면, “과목 특성(실기·실험·실습 등)에 따른 수업 운영(45.7%), 학생의 학습 동기 부여 및 참여 유도(45.6%), 수업 준비(38.1%)” 등을 어려운 점으로 꼽았다.

이상에서 제시한 자료가 개요 수준의 평가라면, 보다 세부적인 질적 평가에 관한 내용으로 2020년도 1학기 비대면 강의를 대상으로 한 인하대 학생들의 의견을 제시하고자 한다.³⁾

- 꼼꼼한 강의계획서 - 명확한 수업 목표 제시, 일정 공지, 평가 항목과 시기 공지
- 인상적인 첫 수업
 - ex. 학생들의 자기소개서를 통해 상호작용 출발점으로 삼는다.
 - ‘양심 숙제’ (일종의 복습으로서 수업 시간에 배운 내용을 빈 종이에 아무런 참고자료 없이 스스로 정리해보는 것)
- 학생들의 이해와 사고를 증진시키는 수업
- Customized Textbook 수업 자료 미리 제공 (교수가 직접 작성한 교재 선호)
- 현실이 수업 속으로 - 실제 경험과 수업 내용 관련성
- 질의응답이 많은 수업 - 자유로운 분위기 형성, 기다리는 분위기 형성
- 자상한 공지사항 (카톡 오픈채팅, 메일, 쪽지 등을 활용한 빈번한 공지)
- 수업 형식에 관한 학생들 의견 수렴 - 설문 활용
- 과제에 관한 구체적인 피드백
- Teaching VS Coaching - 교수의 안내자 혹은 조연자 역할
- 성과 중심이 아닌 과정 중심 평가
- 오프라인과 유사한 수준의 출결관리
- 단순 암기로는 절대 풀 수 없는 문제를 통한 공정 평가

2) 서동용 국회의원, 20년도 1학기 대학 원격수업, 학생 48.1% “대학 준비 부족했다” <http://www.sisamagazine.co.kr/news/articleView.html?idxno=333199>. 검색일 2020.11.5. 이후 제시될 각 항목의 비율은 중복으로 답할 수 있는 조건에서 산출된 것이다.

3) 인하대학교 교수학습개발센터는 매학기 <인하 좋은 강의 에세이> 공모전을 개최하는데, 수상작 10편을 선정하고, 수상작 대상 강의에 관한 학생과 담당 교수의 글을 모음집으로 출판한다. 본 발표문에 서 언급한 내용은 2020년 1학기 수상작 분석을 토대로 한다.

학생들이 언급한 좋은 강의의 특징 중에는 사실 대면 강의에서도 공통적으로 적용되는 부분이 다수 포함되어 있다. 학생들의 이해와 사고를 증진시키는 수업, 현실과 이론이 밀접하게 관련된 수업, 교수가 안내자의 역할을 하는 수업 등은 새로운 내용은 아니다. 반면 같은 공간에 현존할 수 없기에 겪는 학생들의 불안감을 읽어낼 수 있는 답들은 흥미롭게 다가온다. 출결관리, 공정평가, 공지사항, 상호소통 등은 직접 교수를 만날 수 없는 상황에서, 학생들을 향한 교수의 관심과 노력을 요구한다는 뜻으로 읽을 수도 있을 것이다.

이상에서 언급된 좋은 강의의 특징을 구체적으로 실현한 교수들은 한편으로 비대면 강의 상황에서 1) 학습자의 자발적 활동 증대, 2) 복습과 연습의 필요성, 3) 암기식 교육으로부터의 해방을 핵심 사안으로 꼽았다.

앞서 교육부 조사에서 언급된 ‘교수·다른 수강생과의 소통 부족이나 집중력 저하, 학생의 학습 동기 부여 및 참여 유도의 어려움’ 등은 비대면 강의 환경에서 학생이 전적으로 혼자 당면하는 학습의 과정 때문이라 볼 수 있겠다. 이에 대한 대안처럼 (인하대의 사례로 볼 때) 교수의 관심과 노력을 지속적으로 확인할 수 있는 수업을 좋은 강의로 판단한 것이다. 다시 말해 비대면 교육 환경이 야기한 심리적 거리감이 관건이 된다는 뜻이다.

이러한 맥락에서 온라인 기반 학습에 관한 연구에서는 능동적 학습접근 및 상호작용의 활성화를 강조하고 있으며, 정보처리 과정을 정교화함으로써 학습자들의 학습 이해도를 상승시키고 전반적 학업성취도를 향상시킬 수 있다고 설명한다.⁴⁾ 뿐만 아니라 온라인 기반 학습 환경 구성의 가장 주요한 과제로, 학습자 간 협력학습 및 촉진활동을 강화할 수 있는 학습·환경 혼합요인의 설계를 들고 있다.⁵⁾ 요약하자면 비대면 강의 환경 내에서 학습자가 스스로 현재 학습상황에 있다는 실재감을 느낄수록 학습 효과가 증가한다는 것이다.

3. 문화콘텐츠를 가르친다는 것

영화기호학자 크리스티안 메츠(Christian Metz)는 본인의 <오디오-비주얼 문화 입문> 수업 경험을 살려 영상을 가르친다는 것에 대한 의견을 피력한 바 있다.⁶⁾ 그의 의견을 해석해보자면, 전통적으로 문화콘텐츠와 교육의 관계는 크게 문화콘텐츠에 ‘관한’ 교육과 문화콘텐츠를 ‘이용한’ 교육이라는 두 가지 범위로 구분된다. 가령 문화콘텐츠를 정의하고, 미디어의 역사를 설명하고, 문화 이론을 개괄하는 방식의 수업은 전자에 해당할 것이다. 문화콘텐츠학과의 교과 프로그램은 대부분 이 범주에 속한다. 반면 <영화 속 물리학>, <대중문화로 본 역사적 트라우마>, <영화와 문학으로 배우는 의학 이야기> 등과 같이 학습하고자 하는 내용의 이해를 돕는 중요한 보교재로 활용하는 경우 후자에 해당한다. 교양 교과 프로그램 중에는 문화콘텐

4) Frans Ronteltap, Anneke Eurelings, “Activity and Interaction of Students in an Electronic Learning Environment for Problem Based Learning”, *Distance Education* 23:1, 2002, pp. 11-22.

5) 권성연, 「온라인 수업에서 교수실재감, 학습접근, 만족도 및 학습효과 인식 간의 관계 분석」, 『교육공학연구』, 27(3), 2011, 535-560쪽. 두민영, 권희림, 문은경, 「온라인 학습 환경에서 실재감이 학업성과에 미치는 영향에 대한 메타 분석」, 『교육방법연구』, 29(1), 2017, 185-210쪽. 서장욱, 이찬, 「온라인 기반 대학교육 환경에서 학습자 실재감 강화를 위한 교수설계자의 실천과제 연구」, 『학습자중심교과교육연구』, 20(8), 2020, 695-718쪽.

6) 크리스티안 메츠, 이수진 옮김, 『영화의 의미작용에 관한 에세이 2』, 문학과 지성사, 2009, 173-183쪽 참조.

츠를 ‘이용한’ 교육이 많다.

문화콘텐츠 중에서도 특히 영상(사운드 포함)은 어문학, 철학, 사학으로 대변되는 전통 인문학과 구별되는 교육 분야이다. 주지하다시피 전통 인문학은 언어를 매개로 하거나 (문자) 기록에 기반을 둔다. 반면 영상 텍스트를 중심으로 교과 과정을 설계할 경우, 문자 텍스트를 해독할 능력과 별개로 영상을 해독할 능력의 여부를 고려해야 한다. 사실 시청각적 지각이 우선적으로 그리고 직관적으로 작용하는 영상의 경우, 특별한 학습 없이도 쉽게 이해되는 듯 보인다. 가령 영상콘텐츠 수업 시간에 특정 영화, 드라마, 예능 등을 함께 시청할 경우 다수의 학생은 보는 것만으로 이해했다고 생각할 것이기 때문이다. 줄거리를 요약하거나 등장인물의 캐릭터를 설명하는 것은 이제 인터넷 검색만으로 가능한 일이 되어 버렸기에 굳이 대학 수업에서 시간을 할애할 필요가 없다. 하지만 독일의 미디어학자 빌렘 플루서가 이미 언급했듯이⁷⁾ 오늘날의 문맹은 문자에 국한되지 않으며, 오히려 이미지 문맹이라는 다른 범주에 적용하는 편이 더 적합하다. 따라서 문화콘텐츠학과의 강의 계획은 다른 방식으로 전개되어야 한다.

만약 세상의 사물들을 해석할 만큼 충분히 성장해있고 이미지를 보고 기본적인 지적작용을 할 수 있는 학생이라면 다음 단계에서 이미지에 관해 배울 것은 오직 두 가지뿐이다. 물론 그 각각은 거대한 영역을 구성한다. [...] 첫째 모든 이미지 표현 수단에 공통적인, 즉 이미지만의 고유한 기표 구성, 외형, 배치 등을 알아볼 줄 알아야 한다. 둘째 이미지 랑가주⁸⁾보다 더 큰 사회에 속하는 문화적 상징들을 알아볼 줄 알아야 한다.⁹⁾

첫째 범주는 각각의 미디어에서 사용하는 표현 방식의 공통점과 차이점, 개별 특성을 이해하는 것이다. 가령 쏜-리버스 쏜이 한 공간에서 벌어지는 동시적 사건을 연출한 형식이라면, 교차 편집은 다른 공간에서 벌어지는 사건들의 시간적 동시성을 강조한 형식이라는 것, 반면 거의 동일한 내용이지만 형식을 달리하여 화면 속 다중 프레임으로 연출할 수 있다는 것 등이다. 요컨대 이러저러한 기법이 무엇을 의미할 수 있는지 기초적인 체계를 배워야 한다. 기호학의 용어를 빌리자면, 표현 형식과 내용이 결합한 외연(denotation)적 층위를 학습하는 것이다. 이를 1차 지적작용이라 할 수 있다.

하지만 대부분의 학생은 “일상의 반복 경험을 통해 이미 기법의 의미들을 감지하고 있는 경우가 많다. 이제 배우는 범위가 한 단계 상승한다. 랑가주 수준에서 메타-랑가주 수준으로. 우리가 교차 편집이나 플래시백을 너무나 자연스럽게 이해하고 있다면, 거기에 덧붙여 왜 자신이 이해할 수 있는지 그 이유를 알아야만 할 것이다.”¹⁰⁾ 영화 랑가주를 하나씩 습득하는 과정

7) Vilém Flusser, *Pour une philosophie de la photographie*, Paris: Circé, 1996, p.10.

8) 영화기호학에서 사용하는 랑가주(langage)는 언어로 번역할 수 있겠으나, 언어로 칭했을 때 야기할 오해들을 피하기 위해 음차해서 사용한다. 간략하게 정의하자면, 랑가주(langage)는 “인간의 생득적인 상징화 능력 및 모든 활동 영역과 관련된 개념으로서, 협의의 의미로는 인간 언어의 형식 구조와 유사한 시스템을 지칭하는 반면, 광의의 의미로는 꽃의 랑가주, 그림의 랑가주, 침묵의 랑가주 등과 같이 인간들 사이에서 통용되는 모든 표현 형태를 (조직 과정이 언어 시스템보다 덜 체계적일지라도) 정의한다. 인간의 음성언어와 같이 정확한 기준으로 규정하는 랑가주 시스템이 있고, 그보다는 더 은유적으로 확장된 예술 랑가주도 있다. 따라서 이미지 랑가주, 영화 랑가주, 만화 랑가주, 사진 랑가주 등 각 분야에서 의미 작용을 할 수 있는 일종의 언어들을 생각할 수 있다. 랑가주가 개별 사회에서 독자적 구조를 따라 암호(code)화된 것을 뜻하는 경우, 즉 매우 잘 조직화된 경우 인간의 음성언어 시스템을 랑그(langue)라고 지칭한다. 소쉬르의 개념을 따르자면 랑가주는 랑그와 파롤(parole)의 집합이라 할 수 있다. 반면 랑가주는 랑그보다 훨씬 광범위한 영역을 포괄한다.” 이수진, 『이미지들 너머』, 그린비, 2013, 42쪽.

9) 크리스티안 메츠, 앞의 책, 176쪽.

10) 이수진, 앞의 책, 173쪽.

은 한글, 단어, 문법 나아가 글쓰기를 배우는 기초 학습으로 비유할 수 있을 것이다. 글의 읽기와 쓰기를 배우고 나서, 글의 의미와 주제 등을 학습하는 것처럼, 2차 지적작용에 해당하는 과정이 영상콘텐츠 학습에도 뒤따라야 한다.

2차 지적작용은 닮음으로 지시하는 대상을 한 걸음 물러나 볼 수 있는 힘, 즉 담화 현상을 인식하는 단계, 외연이 의미하는 내포(connotation)를 인식하는 과정이다. 이미지로 재현된 인물과 세상, 그리고 사건들을 인지하는 과정 혹은 사운드로 재현된 인물의 말과 세상의 소리를 인지하는 과정 뒤에 보고 들은 것이 무엇을 의미하는지 왜 그렇게 재현되었는지 사고하는 과정이 자연스럽게 뒤따른다는 뜻이다. 바로 이 지점에 문화콘텐츠학과의 전문성이 개입되어야 한다. 왜냐하면 이 2차 지적작용은 학습 없이는 일어나지 않기 때문이다. 다시 말해 콘텐츠에서 표현된 대상과 거리를 유지하며 언어로 사유할 수 있는 능력, 메타적 사고를 연습하는 과정이 대학 교육에서 다루어야 할 대상이다.

4. 문화콘텐츠 이론과 실무의 융합

본 연구는 2장과 3장에서 밝힌 비대면 강의 상황에서의 좋은 강의 특히 문화콘텐츠학과의 좋은 강의를 구체화하는 목표를 지닌다. 그 일환으로 인하대의 우수 교육 프로그램으로 선정된 실제 교과목 <콘텐츠분석과 컨셉디자인>을 소개하고자 한다.¹¹⁾ 본 교과목은 인하대 문화콘텐츠문화경영학과의 <문화이론과 활용> 트랙에 속하는 전공 선택 과목이다. 본 교과목의 목표는 이론과 실무가 유기적으로 융합되는 교육 프로그램 개발이며 총 4단계로 구성된다. 1단계 인문지식의 습득, 2단계 콘텐츠 기획, 3단계 콘텐츠 제작, 4단계 실현이다.¹²⁾

다시 말해 문화이론에서 학습한 내용이 실제 문화예술의 현장에서 어떻게 활용될 수 있는지를 직접 체험하는 교과목이라 하겠다. 현실적인 여건을 반영할 때, 본 교과목과 같은 교육 프로그램은 팀 프로젝트를 포함할 수밖에 없으며 강의실에서 서로 토론하고 발표하는 방식을 적극 활용하여 강의 집중도를 높이는 수업에 해당한다. 이는 앞서 살펴본 좋은 강의의 특징 중 ‘현실이 수업 속으로’, ‘질의응답이 많은 수업’, ‘교수의 안내자 혹은 조연자 역할’ 등의 요구를 충족시킨다고 하겠다. 본 교과목은 이론 학습과 실무 학습 두 과정으로 세분되는데, 이론 학습의 결과가 실무 학습으로 연계되는 부분이 특히 차별성을 드러내는 지점이라고 하겠다. 실무 학습의 결과는 최종적으로 3-4분 정도의 비디오에세이를 제작하는 것으로 마무리된다. ‘인문학으로 영화를 보고 음악을 듣자’라는 융합 콘텐츠의 취지를 반영하는 개별 콘텐츠 제작을 목표로 한다. (융합 콘텐츠의 개념은 <콘텐츠분석과 컨셉디자인> 과목이 문제해결형 과목

11) 본 교과목은 창의 융합형 인재 양성을 위해 설계되었으며, 창의적 문제 해결 전공 교육을 목표로 사회현장에서 제기된 실제적인 문제의 해결방안을 도출하기 위해 기업과 연계하는 방식으로 운영된다. 인하대 문화콘텐츠문화경영학과에서는 인천의 문화예술 기관과 연계하는 Problem Solving 교과목들을 운영 중이다. 참고 [ACE+/인하대] 글로벌 프런티어 인재 양성, 한국대학신문, 2017.12.27. <https://news.unn.net/news/articleView.html?idxno=182936>. 검색일 2020.09.02.

<콘텐츠분석과 컨셉디자인>은 ‘예술단체 아토(ARTO)’와 MOU를 맺고 강의를 통해 기획된 프로그램을 실제 공연으로 발전시키고 있다. 예술단체 아토는 장르 간의 넘나들기와 예술-테크놀로지-인문학의 경계 허물기를 목표로 음악공연을 기획·운영하는 단체이다. 본 발표자는 이 단체의 자문위원으로서 2020년 10월 28일 공연된 <송-씨네 문화콘서트 - 에피소드 1. 푸코>의 기획과 운영에 참여하였고 실제 공연에서는 강연을 담당하였다.

12) 강의는 문화 관련 기초과목을 선수강하여 어느 정도 기초지식을 축적한 문화콘텐츠문화경영학과 전 공생(복수전공생, 부전공생 포함) 3~4학년을 대상으로 한다. 3학점 강의로서 수강 인원은 30명으로 한정하고, 팀 구성은 3~4명으로 제한한다.

으로 지정되면서 교류하게 된 예술단체 아토와의 협의 하에 결정되었다.)

1) 인문지식의 습득 단계

인문지식의 습득 단계에서는 문화이론 강의에서 자주 다뤄지는 포스트모더니즘을 학습한다. 포스트모던 철학을 계기로 촉발된 문화예술의 변화를 새삼스럽게 이 자리에서 설명할 필요는 없을 것이다. 다만 대중문화산업을 중점적으로 공부하는 문화콘텐츠학은 고급문화와 저급문화의 구별이 필요 없음을 강조하는 이 철학에 간접적으로 빚지고 있다는 사실을 기억할 필요는 있다. 본 교과목에서는 포스트모더니즘 중에서도 시각중심주의 연구방법론을 벗어나고자 노력한 사운드 기호학의 핵심 개념 몇 가지를 배우는 것으로 1단계 교육 목표를 설정하였다. 이는 두 가지 측면에서 유의미한 선택인데, 첫째 실제로 기획·운영하는 프로그램이 음악 공연이라는 점에서 필요한 지식이기 때문이며, 둘째 시각중심의 분석에만 익숙한 학생들이 청각까지도 고려한 분석을 수행하면서 보다 더 통합적인 사고를 경험할 수 있기 때문이다.

사운드 기호학은 일반적으로 근대 서양 사회 나아가 현대 이미지 사회에서 소외되어 온 청취 활동과 청각을 주목하는 학문으로서, 본 교과목에서는 이미지만큼이나 주도적으로 의미작용에 관여하는 사운드의 역할에 초점을 맞춘다. 특히 사운드 디자인이 잘된 영화가 관객에게 어떤 영향을 미칠 수 있는가를 드러내고자 한다. 사실 영화에서 사운드의 활용은 단순히 분위기의 표현이나 감정의 표현과 같은 보조적인 역할에만 머무르는 것이 아니다. 드러나지 않고 긴밀하게 작용하고 있으므로 관객이 쉽게 알아차리지 못할 뿐이지, 영화에서의 사운드는 공간감 형성, 방향성 제시, 청점을 통한 인물과 동일시 등 프레임으로 한계지어질 수밖에 없는 시각적 영역을 확장하는 힘이 있다.

본 교과목에서는 사운드 기호학자 미셸 시옹의 『영화와 소리』¹³⁾를 기반으로 사운드와 내러티브 그리고 프레임 이론을 설명한다. 프레임을 통해 시각화된 것과 시각화되지 않은 것, 시각화된 것과 함께 들리는 것과 시각화되지 않았는데 들리는 것 등 영상에서 프레임과 관련하여 시각적 요소와 청각적 요소가 어떻게 표현되는지 기초 이론을 배우고, 다양한 사례를 통해서 표현형식이 내러티브와 연결되어 어떻게 의미작용을 가능하게 하는지 학습하는 시간을 갖는다. 이는 앞서 3장에서 설명한 2차 지적 작용을 체화하는 과정에 해당한다.

STEP 1	1주	오리엔테이션 콘텐츠 기획 및 제작, 공연 실현의 전반적인 프로세스 이해	ZOOM 실시간 강의
	2주	포스트모더니즘의 등장과 사운드 연구 - 포스트모더니즘의 문화예술사적 위치 - 시각중심주의와 사운드 소외	강의 동영상
	3주	사운드와 내러티브, 사운드 기호학 : Michel Chion 이론 중심 - 사운드 종류 설명 (음성, 음악, 음향, 침묵) - 사운드로 확보되는 깊이 - 사운드의 종류를 이해할 수 있는 영화 소개	강의 동영상
	4주	발췌된 콘텐츠 사례에 이론 학습 적용한 연습문제 풀기 1차 평가 10%	ZOOM 실시간 소회의록 운영

[표1]. <콘텐츠분석과 컨셉디자인> 1-4주차 수업 운영

13) 미셸 시옹, 지명혁 옮김, 『영화와 소리』, 민음사, 2000.

인문지식의 습득 단계에서 학습한 사운드 기호학의 개념은 차후 학생들이 제작할 팀 프로젝트 영상 작업 시 내레이션의 녹음, 영상편집, 영상에서의 사운드 사용 등에 도움이 되게끔 설계된 것이기도 하다. 비대면 강의 환경에서 1단계는 강의 동영상 제작 및 업로드의 방식으로 운영되었다. 4주차에는 1-3주차에 학습한 내용을 ZOOM 플랫폼을 활용하여 실시간으로 점검하는 시간으로 배정하였다. 팀별로 소회의실을 만들어 개별적으로 생각한 바를 팀원들과 논의하고, 서로 다른 의견을 하나의 공통된 논지로 협의를 이루는 과정을 거친다.¹⁴⁾

2) 실무 지식의 습득 단계 및 체화 과정

앞서 세분화한 2단계 콘텐츠 기획, 3단계 제작, 4단계 실현은 모두 실무에 해당하는 과정으로서, 교수자는 실무 지식에 중점을 두고 강의하게 된다. 하지만 기획하고 제작하는 과정에서 필요한 사고방식에 관한 안내는 문화이론에 기반을 둔 설명이 될 것이기에 이를 명시적으로 밝힐 필요가 있다. 이러한 방식으로 진행할 경우 학생들의 입장에서는 이론 공부와 실무 작업 능력과 밀접하게 연관되고, 나아가 축적된 지식이 본인의 실무 역량을 증폭시키는 데 도움이 된다는 경험을 할 수 있겠다.

STEP 2	5주	기획회의 1차 영화 리서치 목록에서 팀별로 1편 선정 초청 특강 1차 - 방향성 제시 : 비디오에세이란 - 비디오에세이 제작을 위한 아이디어 도출 - 영상 제작 방법 강의 : 영상편집 및 사운드 활용 가이드	ZOOM 실시간 강의
	6주	기획회의 2차 - 영화 비평 리서치 내용 공유 - 인문학적 사유와의 연결지점 논의 - 영화와 음악과의 연결성 논의 - 비디오에세이 컨셉 논의, 스크립트 작성 초안 아이디어 논의	ZOOM 실시간 소회의실 운영
	7주	초청 특강 2차 - 융합 콘텐츠 기획, 개발에 대한 강연 - 제작 과정 노하우 - 실제 진행될 공연의 모의 리허설 진행	Youtube Live 송출
	8주	중간고사 스크립트 작성 초안 제출 2차 평가 15%	
	9주	기획회의 3차 - 스크립트 초안 평가 피드백 - 피드백 반영 스트립트 보완 및 완성	ZOOM 실시간 소회의실 운영

[표2]. <콘텐츠분석과 컨셉디자인> 5-9주차 수업 운영

14) 4주차의 경우 ZOOM 플랫폼 메인룸에서는 시청각자료를 활용하여 문제를 제시하고, 소회의실로 이동하여 토론하는 방식으로 진행한다. 이때 교수자는 학생들의 간단한 질문을 다른 플랫폼의 채팅창을 활용하여 커뮤니케이션한다. 학생들은 소회의실에서 회의한 내용을 공유 화면을 통해 즉각적으로 정리하고, 회의시간이 종료되면 정리된 회의 내용을 교수자에게 전송한다. 중간에 문의 사항이 있을 때에는, 교수자에게 도움을 요청하고, 이때 개별 소회의실에 입장하여 피드백한다. 교수자는 제출된 문서를 기반으로 메인룸에서 모든 팀들이 모였을 때 서로 의견 교환하는 방식으로 진행한다. 이때 정답을 맞추는 것이 아니라, 결론을 도출한 과정에 관해 묻고 답하는 형식, 교수자는 보완할 수 있는 방법을 제시하는 쪽으로 진행한다. 수업 종료 후 제출된 문서를 바탕으로 평가한다.

콘텐츠 기획에는 반드시 리서치 단계가 포함되어야 하지만, 강의 진행 일정을 고려할 때 교수자가 사전에 준비하는 것으로 대체가 가능하다.¹⁵⁾ 팀 프로젝트는 각 팀이 제시된 영화목록 중에서 분석하고 싶은 영화를 한 편씩 선정하는 것에서부터 시작하며 개인적으로 시청을 마친 후, 영화 비평이나 분석 논문 등을 리서치하면서 문화지식을 축적하는 것을 병행한다. 5-9주차에 걸쳐 이론지식 습득 단계에서 학습한 내용을 본인들의 선택 영화에 적용하는 과정을 수행한다. 이 단계에는 두 번의 전문가 특강이 포함되어 있다. 전문가 특강은 기획과 창작 작업에 실질적으로 도움을 줄 수 있는 내용으로 구성되는 것이 중요하다.

STEP 3	10주	창작 액티비티 1차 - 내레이션 녹음 + 영상 콘티 작성, 프로젝트 파일에 초안 엮기	ZOOM 실시간 소회의룸 운영
	11주	창작 액티비티 2차 - 진행된 내용 확인 후 피드백/ 수정보완점 논의 - 스크립트 내용과 영상의 이미지 매칭의 적절성 - 전달하고자 하는 메시지의 명확성	ZOOM 실시간 소회의룸 운영
	12주	외부 전문가 심사 및 창작 액티비티 3차 - 수업 전반부에 외부 심사 3차 평가 25% - 수업 후반부에 심사를 기반으로 수정 보완할 점 토론	ZOOM 실시간
	13주	창작 액티비티 4차 및 프리젠테이션 준비 - 비디오에세이 수정 보완 - PPT 제작과 발표 시 꼭 알아두면 좋을 팁	ZOOM 실시간
	14주	프리젠테이션 완성 - 최종 비디오에세이 + PPT 완성 - 팀별 최종 피드백	ZOOM 실시간 소회의룸 운영
STEP 4	15주	실현 : 팀별 최종 발표 4차 평가 30% 출석 10%, 동료 평가 10%	ZOOM 실시간

[표3]. <콘텐츠분석과 컨셉디자인> 10-15주차 수업 운영

10-15주차 동안은 실제 내레이션을 녹음하고 영상을 제작한 후, 최종적으로 공개하는 자리를 갖는다. 이 과정에서 교수자는 기술적인 노하우를 안내하고, 보완해야 할 점을 알려주는 코칭(coaching)을 수행하는데, 문화 현장의 용어로 말하자면, 제작 스태프를 이끄는 팀장의 역할을 맡는 것이다. 가령 동일 교과목을 2019년 운영했을 당시에는 인천 동구 구청 홍보팀과 협력 프로그램으로 진행하였는데, 최종 발표 때 구청 홍보팀이 학교를 방문하여 심사와 시상을 한 바 있다. 학생들의 수상작 홍보 콘텐츠는 실제로 채택되었다.¹⁶⁾

비대면 강의 상황에서 기획 및 제작 단계는 모두 ZOOM 플랫폼 상에서 진행되었다. 이 과정에서 소회의룸 기능이 유효하였는데, 학생들이 각자 컴퓨터에서 작업한 상황을 팀원들에게 직접 공유할 수 있다는 점, 혹은 소회의룸에 입장한 채 한편으로 다른 작업을 병행하면서 작

15) 공연을 고려할 때 특히 실제 공연할 수 있는 영화음악을 선정하는 것이 중요하다. 악보를 구할 수 있는 작품 중에서도 사운드 기호학으로 분석할 수 있는 콘텐츠로 선택의 폭을 줄여나갈 필요가 있다. 이를 위해서는 실무자와의 의견 교환이 요구되며, 예술단체 아토 실무진의 도움을 받아 진행했다.

16) 2020년 2학기 진행한 <콘텐츠분석과 컨셉디자인>의 학생 제작물은 예술단체 아토의 21년 공연에 부분적으로 활용될 예정이며, 학생들의 참여를 공식적으로 밝혀 취업 스펙에 도움될 수 있게 할 예정이다.

업 효율을 증가시킬 수 있다는 점은 온라인 방식을 적극적으로 활용했을 때의 가능성이라고 하겠다. 다시 말해 각자 맡은 바를 개인별로 수행하면서 동시에 공동 작업으로 모을 수 있는 실시간 상호작용이 이루어졌다는 것이다. 반면 커뮤니케이션 과정이 원활하지 못하거나 시간 차를 극복하기 어렵다는 점, 강의실에 함께 현존할 때 느끼는 실재감의 범위가 팀별 구성원들 사이 즉 3-4명의 좁은 범위로 축소된다는 아쉬움을 발견하게 되었다.

5. 나오는 말

이상에서 소개한 비대면 강의 운영 방식에는 크게 3가지 종류의 방식이 사용되었다. 강의 동영상 시청, ZOOM 실시간 강의와 소회의룸 활동, 온라인 라이브 송출. 그리고 교수자와 학생 간의 커뮤니케이션을 위해서는 ZOOM 플랫폼 상에서의 소통뿐만 아니라 별도의 채팅, 아 이클래스, 이메일 등 다양한 방식으로 이루어졌다. 한 두 번의 평가가 아닌 세분화된 과정 평가 역시 관심을 기울인 부분이다. 이상에서 언급한 실제 운영 사례는 교수법 연구자가 제안한 ‘온라인 강의 환경에서 실재감의 주요 상호작용을 기반으로 한 11가지 실천 과제’에 적용해봤을 때 교수와의 면담 채널 다양화, 토론 채널 활성화, 실시간 수업 체계, 피드백 체계, 액티브 러닝 체계 등에 해당된다.

A 학습 분위기 [Learning Atmosphere]	A-1 학습 운영체계 인지도	A-1-1 체계적 학습관리 구조 공유
	A-2 조직문화 인지도	A-1-2 다양한 학습문화 교육
B 담화지원 [Communication]	B-1 교수자와의 상호작용 인지도	B-1-1 교수와의 면담 채널 다양화
	B-2 동료 학습자와의 상호작용 인지도	B-2-1 토론채널 활성화
C 교육경험 [Learning Experiences]	C-1 학습 상황 인지도	B-2-2 러닝센터 운영
	C-2 학습 방식 인지도	C-1-1 팀 기반 프로그램
D 교육내용 [Learning Contents]	D-1 학습 결과 만족도	C-1-2 실시간(Real-Time) 수업 체계
	D-2 학습 자원 인지도	C-2-1 Active Learning 체계
		C-2-2 학습지침서 제공
		D-1-1 피드백 체계
		D-2-1 전문가 그룹 운영

[표4]. 온라인 강의 환경에서 실재감의 주요 상호작용을 기반으로 한 11가지 실천 과제¹⁷⁾

17) 서장욱, 이찬, 「온라인 기반 대학교육 환경에서 학습자 실재감 강화를 위한 교수설계자의 실천과제 연구」, 706쪽.

담화지원과 교육경험에 있어 비대면 환경 속에서도 수업이 진행되고 있으며 학습자가 실제로 적극적이며 능동적으로 참여하고 있다는 실재감을 높이기 위한 방법이었다.

기술편집시대의 예술작품

- 제3 기술과 아우라의 재매개를 중심으로

이용욱(전주대)

1. 들어가는 말

21세기는 ‘4차산업혁명’, ‘포스트휴먼’, ‘뉴노멀’, ‘정보지식화사회’ 등 세계를 해석하는 다양한 시각들이 백가쟁명하는 패러다임 전환의 시대이다. 디지털 혁명으로 촉발된 이 여명의 시간은 현상을 해석해야 할 책임이 있는 지식인집단에는 위기이며 동시에 기회이다. 지금을 정상과학의 시기로 이해하는 학자들에게 이상현상이 위기의 징후일 것이고, 과학혁명의 시기로 판단하는 학자들은 이상현상이 새로운 패러다임의 전환을 가져다줄 전복의 기회이기 때문이다. 이상현상을 해석하기 위해서는 새로운 이론이 아니라 기존의 이론에서부터 논의가 출발해야 한다. 이상현상은 기존의 패러다임 입장에서 이상한 것이기 때문이다. 정상(normal)과학으로 설명할 수 없는 이상(anomaly) 징후와 현상들이 등장하는 시기에 도전적인 학자는 기존의 패러다임이 설명할 수 없는 사각지대를 찾아낸다. 그리고 그 진리의 균열을 메우기 위해 기존의 이론 틀을 가져와 새로운 형식으로 개조하는 이론의 재매개(remediation)¹⁾를 시도한다.

디지털 혁명은 예술과 예술가, 예술작품에도 이상현상을 초래했다. 주체와 모방, 상상력의 층위에서 기존의 관념으로는 파악할 수 없는 낯선 게슈탈트(Gestalt)의 등장은 근대부터 이어진 예술의 질서에 혼란과 불안을 야기했다. 1960년대부터 디지털아트, 인터랙티브아트, 웹아트 등 다양한 개념으로 해석되어 오던 디지털 도구의 예술화 경향은 딥러닝과 머신러닝으로 인간의 연산 능력을 뛰어넘는 ‘인공지능(AI)’의 등장으로 단순한 도구를 넘어 예술 행위의 주체로 부상하고 있다. 예술계에 프랑케인슈타인이 등장한 것이다.

인공지능 기술의 놀라운 발전은 예술에 지금과는 다른 본질적이고 새로운 질문을 던지고 있다. 예술 창조 과정에서 작동하는 예술가의 외부 세계에 대한 지각, 인지, 기억과 그것을 미적 가치를 갖는 형상으로 구체화 시키는 상상력을 과연 알고리즘으로 패턴화할 수 있는가? 예술의 가치는 어디에서 창출되는가. 즉, 예술의 본질은 무엇인가 하는 것이다. 이러한 질문들은 단순히 인간 외의 것이 만든 결과물이 예술작품인지 아닌지와 같은 문제보다 더 깊은 차원을 겨룬다. 예술이 절대적 기준이 없는 가치의 문제이기 때문에 누가 해석의 권력을 갖느냐에 따라 (인공지능이라도) 예술에 대한 새로운 합의와 변경이 가능하다고 보는 입장과 미적 주체가 새로운 관념을 만들고 그 해석을 관철시키는 활동이 예술이므로 감정과 이성을 가진 유기체가 아니면 불가능한 활동이라고 단언하는 입장의 대립은²⁾ 이상현상에 대한 지식인집단의 대응이

1) 이론의 재매개는 폴 레빈슨(Paul Levinson)의 재매개(remediation) 이론에서 영감을 받은 것이다. 폴 레빈슨은 미디어의 역사를 새로운 미디어 테크놀로지가 앞선 테크놀로지를 개선하거나 수정하는 "인간성향적anthropotropic" 과정이라 정의하면서, '재매개'를 새로운 미디어가 앞선 미디어 형식들을 개조하는 형식 논리라 규정하였다. 이론의 재매개는 "새로운 이론은 기존 이론의 이어쓰기와 고쳐쓰기의 변증법적 과정을 통해 확장과 전이의 형식 논리를 획득"함을 의미한다.

2) 2018년 11월 15일 이화여대 국제교육관 LG컨벤션홀에서 개최된 「4차 산업혁명시대 인문학에 길을 묻다」라는 심포지엄에서 <예술은 어디로 가고 있는가?>라는 주제에 대한 물리학자 김상욱과 미학자 진중권의 상반된 입장이다.

점점 침해화되어 가고 있음을 보여준다.

기존 예술에 초래된 이상현상에 대한 가장 중요한 학문적 성취는 발터 벤야민이 1936년에 발표한 「기술복제시대의 예술작품」이라는 짧은 에세이이다. 이 탁월한 사상가는 문학적 수사와 은유로 가득 찬 「기술복제시대의 예술작품」으로 당대뿐만 아니라 후대의 매체 미학자들에게 엄청난 자극과 영감을 주었다. 특히 자연과 인간 간의 관계를 파악한 기술 개념과 아우라의 상실에 대한 진술은 정서과학의 패러다임을 위협하는 이상 현상을 해석하는데 매우 유용한 프레임を提供해 준다.

사진과 영화의 등장이 벤야민에게 기회가 되었듯이, 기술편집예술³⁾ 역시 도전적인 지식인들에게는 새로운 기회이다. 본 연구자는 예술텍스트에 미디어-테크놀로지와 네트워크-공간이 가져다준 새로운 변화를 벤야민의 기술복제시대를 오마주(hommage)해 “기술편집시대”라 명명코자 한다.⁴⁾ 복제기술만큼이나 편집기술의 등장이 예술에 미친 영향은 막대하며, 특히 근대예술의 연장선에서 이루어졌던 기술복제시대의 예술작품과 달리 기술편집시대의 예술은 탈근대·탈주체적이며 기왕의 예술관념을 혁명적으로 전복시킬 수 있다는 점에서 새로운 시대의 서막을 예정하고 있다.

기술복제시대에도 편집은 존재하였다. 그러나 일정한 방침 아래 여러 가지 재료를 모아 책이나 영화를 하나의 작품으로 완성하는 결과지향적 행위였던 아날로그 편집과 달리 디지털 편집은 결과가 아니라 과정에 개입해 들어가는 “대상의 정보구조를 해독하고 그것을 새로운 디자인으로 재생하고자 하는 의식적인 지향성”이다. 편집은 “필요에 의해 검색한 정보들을 의도와 맥락을 가지고 해체, 접합, 변형, 추가하여(이 과정은 물리적 확장이 아니라 화학적 반응을 연쇄하여야 한다) 새롭게 재구성reconstitution하는 지적 활동”이며, 이렇게 해서 작성된 정보가 “다른 누군가에게 재해석reinterpretation될 수 있도록 공유하는 행위”까지를 포함한다.⁵⁾ 예술 행위에 한정해 기술편집을 정의하면, “인간-주체와 비인간-주체가 네트워크-공간에 공유된 데이터베이스를 기반으로 디지털 도구를 이용해 이어 쓰고 고쳐 써 (다시) 새롭게 공유하는 인터랙티브한 창작 행위”이다. 기술편집의 핵심은 새로운 걸 만드는 것(make a new one)이 아니라 새롭게 만드는 것(renewal)이다. 기술편집시대, 누구나 자유롭게 디지털 복제된⁶⁾

3) 기술편집예술은 연구자가 제안한 용어로, 특정 장르를 지시하는 것이 아니라 예술의 흐름과 경향을 맥락화한 것이다. 예술가와 기술의 협업을 통해 생산되고 공유되는 버추얼텍스트로, 기술이 인간의 상상력을 압도하며 아우라가 재매개화되는 포스트휴먼시대의 새로운 예술 양식이다. 인간-주체와 비인간-주체의 협업으로 탄생한 현대종합예술인, 기술편집예술의 미적 가치는 테크네와 뮤지케의 긴장관계가 미적 경험으로 텍스트에 표상되는 합목적성에 기반하고 있다. 기술편집예술에 대한 논의는 졸고 「포스트휴먼시대 <기술편집예술>의 주체와 모방의 문제」(국어국문학회 전국학술대회 발표자료집, 2020)를 참조할 수 있다.

4) 기술편집시대는 “단순한 복제가 아니라 텍스트의 내용과 형식을 임의로 편집하고 저장하여 새로운 텍스트로 만들어내는” 디지털 편집기술을 전경화한 개념이다. 정치한 개념은 졸저 『정보지식화사회와 인문공학』(도서출판 역락, 2020) 제2장 1절, 「편집, 편집적 사고, 편집자」와 제3장 4절, 「기술편집시대 아우라 연구의 방향성」을 참조할 수 있다.

5) 이용옥, 「디지털 서사 자질 연구」, 『국어국문학』, 제158호, 국어국문학회, 2011, 350-351쪽.

6) 디지털 복제는 기본적으로 모자이크식 복제방식에 뿌리를 갖는다. 통일적 전체를 송두리째 베껴 내거나 기계 주물을 통하여 동일한 물건을 판박이로 찍어내는 포디즘의 대량생산 방식과 달리 디지털 복제는 파편화된 부분들을 골라 모아 새로운 전체(하나)를 만들어내는 방식을 취한다. 디지털 복제에는 두 가지 형태가 존재한다. 단순 디지털 복제는 동일한 정보를 아무런 내용의 첨삭 없이 동일한 정보의 형태로 복제하는 것을 의미한다. 포디즘 시대의 판박이 복제가 물질의 복제라면 디지털 복제는 정보의 복제이기 때문에 물질의 추가분이나 원료의 추가투입이 불필요하다. 따라서 동일한 정보의 비트가 어떤 컴퓨터에서 네트를 통하여 다른 컴퓨터로 전송되고, 그것이 다른 컴퓨터의 보조기억장치에 복제되어 저장되는 과정 이외에 어떠한 물질적 추가도 일어나지 않는다. 이는 아톰의 물질 재생산이나 기계 복제 때에 필요한 추가적인 물질투입과 아주 다른 특성이다. 이러한 디지털 복제의 특성으로

예술텍스트에 접근할 수 있게 됨으로써 예술텍스트의 생산자와 소비자의 구분이 없어지고, 원본과 편집본의 질적 차이가 존재하지 않으며, 정신몰입을 요구하는 무수한 버추얼 텍스트(가상본, Virtualtext)가 네트워크-공간에 산개하게 되었다.

이 논문의 목적은 벤야민의 ‘기술’과 ‘아우라’ 이론을 재매개하여 기술편집시대의 예술작품을 해석해 보는 것이다. 자연과 인간, 예술작품의 관계를 제1 기술, 제2 기술로 해석한 벤야민의 이론을 확장해 ‘인공자연의 탄생’과 ‘주체의 투명화’라는 관점에서 제3 기술을 논의해 볼 것이며, 예술작품을 대량 생산하는 기술복제가 초래한 아우라의 상실이 기술편집시대에는 어떻게 변형될지 고찰해 보겠다. 이는 기술편집시대의 예술작품을 해석해 낼 수 있는 새로운 매체미학을 준비하는 일이며, 궁극적으로는 다가올 정상공학의 시기를 위한 인식의 전환을 통해 오래된 데이터에 대해 새로운 질문을 던지며, 이전 패러다임의 "수수께끼 풀기"를 넘어, 게임의 법칙과 새로운 연구의 방향을 지시하는 "지도"를 변경하는 작업이 될 것이다.⁷⁾

2. 제3 기술 : 인공자연의 탄생과 주체의 투명화

벤야민은 기술을 인류가 만들어낸 제2의 자연이라고 규정하면서, 기술이 도구적 기술이라는 일방적 비판을 극복하기 위한 방법으로서, 이를 다시 제1 기술과 제2 기술로 나누어 고찰한다. 그에 따르면 제1 기술은 대표적으로 억압적이고 도구적으로 사용되는 기술을 의미한다. 자연을 정복하는 도구로서의 기술은 인류 역사의 초기 때부터 있어 왔다. 주술과 마술로써 사용되던 기술이 바로 그 예다. 마술과 주술이 통용되던 시기에 주술을 행했던 사람은 기술에 대한 지식이 있었던 사람들이다. 몇몇 선택된 사람들만이 기술에 대한 정보를 가지고 있었으며, 이들만이 기술을 자연과 또 다른 사람들을 지배하기 위해 ‘도구’로 사용했었다.

지배 도구로 사용되던 제1 기술과는 달리 제2 기술은 인류사에서 다른 역할을 수행한다. 벤야민은 이 제2 기술을 매우 긍정적인 기술로 파악하고 있으며, 이 제2 기술이 인류사에 미친 영향에 주목했다. 그에 따르면 이 제2 기술은 자연과 또 다른 인간을 정복하기 위해 사용되는 기술이 아니며, 자연과의 조화와 다른 인간과의 조화를 위해 사용된다. 제2 기술은 도구적 측면이 강조된 제1 기술과는 달리 ‘놀이적 기술 *diespielerische Technik*’이다. 놀이적 기능을 수행하는 제2 기술은 “자연과 인류 사이의 상호작용”을 가능하게 한다. 따라서 제2 기술이야말로 해방적 기술이며, 진정한 의미에서의 제2의 자연이다. 벤야민에 따르면 자연과 인류 사이의 상호작용을 가능하게 하는 제2 기술이 자신의 모습을 가장 잘 드러내는 영역은 바로 예술이다. 바로 예술 영역에서 예술의 기술적 재생산을 가능하게 하는 기술이 진정한 의미에서의 제2 기술이다.⁸⁾

인류가 기술을 만들어 냈다면, 기술은 다시 인류를 재창조했다. 포스트휴먼(Posthuman)이라 불리는 제3의 존재이다. 인간 존재와 인간 본성은 고정되었거나 절대적인 불변의 것이 아니라 환경과 기술, 도구를 비롯한 외부의 비인간 존재들과의 상호작용과 얽힘을 통하여 역사적으로 끊임없이 변화를 거쳐 왔다. ‘포스트휴먼’은 과학기술과의 접합으로 인하여 더 이상은

말미암아 소량생산된 정보가 대량으로 공유되고 소비, 재창조될 수 있는 새로운 가능성이 나타나게 된다. 복합 혹은 이차적 디지털 복제는 모자이크 상을 만드는 것과 마찬가지로 네트워크를 통해 수집한 수많은 부분들을 원료로 하여 새로운 현실을 구성하는 창조적인 작업과정을 거친다.

백옥인, 「디지털복제시대의 문화」, 출처 : <https://blog.naver.com/jhj7725/140031314902>

7) 토마스 S.쿤 저, 김명자 역, 『과학혁명의 구조』, 까치, 2002, 15-22쪽.(요약)

8) 정충국, 「테크놀로지 시대의 예술과 기술」, 『독어교육』 제46호, 한국독어독문학교육학회, 2009, 204-205쪽.

현재의 인간과 같은 인간이라고 볼 수 없을 만큼 변화한 새로운 미래의 인간을 가리키는 용어이지만, 캐서린 헤일즈(Katherine Hayles)는 인간은 본질적으로 도구와의 접합을 통해 타고난 능력을 보강하고 확장하며 스스로를 변화시키는 보철적(prosthetic) 존재였다는 점에서 이미 우리는 포스트휴먼이라고 주장했다. 인간이 도구를 만들지만, 인간 또한 자신이 만든 도구에 의하여 변화되는 일종의 피드백 루프가 인간과 도구 사이에 생성되는 것이다. 이러한 인간과 도구가 공진화해 온 역사를 고려한다면, 현재 ICT가 가져온 혁명적인 변화는 인간 존재와 본성, 삶의 방식과 인간이 다른 비인간 존재들과 관계 맺는 방식에까지 필연적으로 근본적인 변화를 가져오게 된다.⁹⁾

근대 이후 이성적 존재로서의 제1 존재가 탄생하였다. 데카르트는 인간의 본성을 정념의 문제로 다룬다. 그에게서 ‘생명의 원리’로서의 영혼의 본질은 ‘생각하는 것’으로 바뀌며, 생명의 원리는 몸의 ‘심장’에 부여된다. 이때 ‘생각하다’는 단지 ‘반성작용’만이 아니라 감성까지 포함하는 넓은 의미로서 결국, ‘의식’을 말한다. 의식의 철학이 시작된 것이다. 인간은 세계 그리고 ‘자아’에 대해 의식하는 존재로 세워진다. 이것이 제1 존재, 즉 존재자이다. 제2 존재는 실존자이다. 니체에 의해 시작된 고전철학에 대한 반론은 생철학을 거쳐 실존주의로 이어지는데, 실존주의자들은 인간이 ‘실존’한 ‘후’에 각자 자신의 ‘본질’을 만들어가는 존재라고 간주한다. 인간이 존재한다는 것은 이 우주의 삼라만상에다 독특한 가치와 의미와 (존재) 목적을 부여하는 유일한 생명체로 존재한다는 뜻이다. 이런 인간을 다른 존재하는 것(being)과 달리 표현하기 위해 실존하는 것(existence)이라고 키에르 케고르는 주장했다.

물병’은 ‘존재(存在, being)’한다. 이 물병은 이 모양으로 존재하기 이전에 어떤 제작자에 의하여 디자인되었을 것이다. 물을 담을 의도로 구성된 것이다. 그러므로 이 물병은 특정 용도를 위해 제작되었고, 특정 모형 틀에 따라서 만들어졌기 때문에 지금과 같은 존재를 가지기 이전에는 하나의 ‘본질(本質, 물을 담으려는 용도와 기능, essence)’로 규정되었다고 할 수 있다. 그러나 ‘나’라는 인간은 그저 단순히 우선 ‘존재’할 뿐이다. 나의 인격은 전에 미리 계획된 모델에 의해 만들어진 것도 아니고 정해진 목적을 수행하기 위하여 만들어진 것도 아니다. 나는 늘 스스로를 변화시키고 또 그럼으로써 나의 ‘실존(實存, existence)’은 늘 열려 있고 나의 본질(용도와 기능)은 고정되지 않았다. 따라서, 인간의 경우 다른 사물과는 달리 존재가 본질에 앞선다. 그리고 이것이 사물과 차별되는 인간만의 존재 양식, 즉 ‘실존’이다. 사물은 존재하지만 인간은 ‘실존(實存)’한다. ‘본질’은 고정불변이지만 ‘실존’은 고정되지 않고 하나의 가능성 상태로 늘 열려 있다. 그래서 내가 살아 있는 동안에는 나의 ‘본질’을 논할 수 없다. 내가 죽으면 그때서야 나의 ‘본질’이 무엇이었고 규정할 수 있을 뿐이다. 살아 있는 동안 나는 ‘실존’하는 것이다.¹⁰⁾

사르트르는 실존은 본질에 앞선다고 말하면서 “매 순간 자유로운 선택을 통해 생생한 나의 실존과 마주하라”고 충고한다. 사물은 존재하지만 인간은 실존한다는 철학 명제의 등장으로 20세기에 인간은 존재자에서 실존자로 변신한다. 그리고 21세기 우리는 인간이면서 사물이고, 사물이면서 인간인, 존재와 실존 모두에 걸쳐있는 새로운 인류의 탄생을 목도하고 있다.

인간 존재에 대한 질문들은 항상 데카르트의 코기토 “나는 생각한다. 고로 존재한다.”에서 시작된다. 그러나 20세기 이후 기술에 의해 침범당한 인간은 이제 정신과 신체의 이분법적 이해로는 쉽게 정의 내려지지 않는다. 신체변형과 증강 등의 기술이 인간의 본질을 복잡하게 만들었다. 포스트휴먼은 인간과 기계의 탈경계 시대가 시작되었음을 상징한다. 그동안 인간에게

9) 송은주, 「4차 산업혁명시대의 인문학 교육」, 『문화교류연구 제8권 제2호』, 2019, 73쪽.

10) 이우, 존재(being) Vs 실존(existence), 2011년 10월 13일자 포스트(<http://www.epicurus.kr/>).

만 고유한 것으로 인식됐던 능력들(감성, 이성, 행동 등)이 인간이 아닌 기계에서도 구현 가능한 시대가 열린 것이다. 기계가 인간 외부에서 객체인 도구로 머무는 것이 아니라 인간의 몸과 마음의 일부로서 주체가 된다면 이제 우리는 포스트휴먼을 어떻게 이해하고 받아들여야 할지 진지하게 고민해야 보아야 한다. 포스트휴먼 기술이 창조해낸 제3 존재는 ‘존재자’, ‘실존자’와 변별하여 ‘교류자’라 할 수 있다. 포스트휴먼은 인간과 기술의 교류, 연상과 연산의 교류, 영감과 학습의 교류, 자연과 인공자연의 교류를 통해 주체로서의 정체성을 획득하기 때문이다.¹¹⁾

제3의 존재를 가능케 한 디지털 기술을 본 연구자는 제3 기술이라 명명코자 한다. 벤야민의 기술 이론을 재매개한 것이다. 제3 기술은 인간과 자연에 대해 제1, 제2 기술과 사뭇 다른 태도를 취한다. 제1의 기술이 가능하면 인간을 종점적으로 투입하고, 제2의 기술이 가능하면 인간을 적게 투입한다면 제3의 기술은 인간과 자연 관계의 관계에 비인간-주체라는 ‘인공’을 투입하는 것이다. 비인간-주체는 다시 인간이 만들어 낸 인공인 (데이터베이스를 포함하는) 소프트웨어와, 인간이 만들어 냈지만 인간이 아니라 데이터베이스를 모방하는 인공지능(AI)으로 구분된다. 비인간-주체는 더이상 복제에만 머물지 않는다. ‘이번 한 번만으로(원본)’가 제1의 기술에, ‘한 번은 아무것도 아니다(복제)’가 제2의 기술에 해당한다면, 제3의 기술은 ‘매번 달라지는 한 번만(편집)’을 예술 창작의 매우 중요한 과정으로 위치시킨다. 인간-도구-자연의 관계가 ‘인간(주체)-도구(반영)-자연(대상)’의 재현의 관계가 아니라 ‘비인간주체↔도구↔인간’의 모방의 과정으로 연속되면서 예술텍스트의 완성은 끊임없이 차연(Différance, 延異)된다. ‘차이’와 ‘연기’는 기술편집시대 예술의 특징이며, 제3 기술이 예술의 견고한 관념에 균열을 내고 있는 이상현상이다.¹²⁾

인간은 기술을 통해 자연에 대한 인간의 관계를 재조직한다. 벤야민은 교육이 아이들을 지배하는 것이 아니라, 세대들 사이의 “관계의 질서를 지배”하는 것이듯, 기술은 자연의 지배가 아니라 “자연과 인류의 관계의 지배”라고 말한다. 기술이 ‘자연과 인류의 관계’를 지배한다는 말은, 새로운 기술이 자연과 인간의 관계를 새롭게 만든다는 뜻이다. 기술은 인간과 자연의 관계에서 생겨나고 인간과 자연을 함께 변화시키는 가운데 그 관계를 지배한다. 이전과 성격이 다른 기술은 자연에 대한 인간의 관계를 이전과 다르게 만들 것이다. 기술은 인간 자신을 함께 변화시키기 때문이다. 기술은, 변화하지 않는 고정된 주체가 단지 자연을 지배하기 위해 사용하는 도구가 아니라, 자연과 관계를 맺고 있는 인간이 자기 자신을 포함한 자연을 새롭게 조직하는 가운데 생겨나는 결과물이다.¹³⁾ 제3기술은 우리에게 비인간-주체와 네트워크-공간이라는 비물질적 토대, 즉 인공자연을 마련해 주었다. 이제 생명의 근본을 결정하는 본질적 요소는 생명을 구성하는 물질적 기반이 아니라 생명의 진화 과정을 가능하게 하는 원리이며, 디지털 기술이 이제 그 진화 과정을 인공자연을 통해 학습하기 시작했다.¹⁴⁾ 본 연구자는 이 새

11) 인간과 제3 기술의 관계는 교환에서 시작하여 교류로 이어지고 최종적으로는 교감의 수준에 다다를 것이다. 따라서 ‘교류자’라는 용어는 지금 단계의 기술 수준에서 유의미한 것이다.

12) ‘차연’은 자크 데리다의 개념은 재매개한 것이다. 텍스트와 의미의 관계와 관련된 중요한 전망인 différance라는 용어는 “의미의 차이와 연기”를 개념화하지만, 기술편집예술의 차연은 “완성의 차이와 연기”를 의도한다.

13) 김남시, 「발터 벤야민 예술론의 기술의 의미」, 『미학』 제81권 2호, 2015, 59-62쪽.(편집)

14) 인간이 제공해준 기보(DB)를 학습하며 바둑을 배웠던 알파고가 인간의 행동심리학을 적용하여 ‘비어 있는 서판(tabula rasa)’에서 출발해 알파고제로로 진화한 과정을 살펴보면 경이롭다. 알파고 제로는 그동안 기보도 보지 않고 독학했다. 구글 딥마인드는 “인간 지식 없이 바둑을 마스터하기(Mastering the game of Go without human knowledge)”라는 논문을 과학잡지 <네이처>에 발표했는데 ‘알파고 제로’가 이세돌을 꺾은 ‘알파고 리(Lee)’를 상대로 100 대 0으로 이겼다는 내용이 실렸다. 알파고

로운 자연을 자연 그 자체인 제1 자연, 인간이 만들어낸 기술을 포섭하는 제2 자연과 변별하기 위해 제3 자연이라 명명한다.

지금까지의 논의를 토대로 기술과 존재, 자연의 구분을 표로 정리하면 다음과 같다.

기술	존재	자연
제1 기술 - 자연을 정복하는 도구	제1 존재 - 존재자	제1 자연 - 자연
제2 기술 - 자연과 인류 사이의 상호작용	제2 존재 - 실존자	제2 자연 - 기술
제3 기술 - 인공자연과 포스트휴먼의 상호작용	제3 존재 - 교류자	제3 자연 - 인공자연

이제 중요한 문제는 기술편집시대에 비인간-주체의 모방 행위를 예술이라 볼 수 있는가 하는 것이다. 칸트는 『판단력비판Kritik der Urteilskrft』에서 ‘반성적 판단력reflektierende Urteilskraft’의 합목적성의 원리로 자연과 자유를 매개하는 것을 꼽는다. 주관세계인 마음의 상태와 객관세계인 자연의 유기적인 질서 관계가 체계의 통일을 이루기 위해서 필요하다고 본 것이다. 그리고 이 두 세계의 다리를 놓는 일을 제대로 한다면 분열을 극복한 주체로 정립한 근대인의 자부심을 가져도 된다고 생각했다. 근대사회는 이 반성적 판단력을 발휘하기 위한 사회의 독자적인 영역이 필요하다고 느꼈고, 마침내 이 ‘다리 놓는 일’을 제도화한 근대 예술을 탄생시켰다.¹⁵⁾ 반성적 판단력이란, 특수한 것에서 곧 보편적인 것을 찾으려고 함으로써 스스로 법칙수립자가 되고자 하는 것을 말한다. 대상에 대한 개념이 아닌 대상에 관련된 반성은 주어진 표상들이 우리의 어떤 마음 능력에 귀속하는가를 숙려하는 것이다. 그래서 대상에 대한 주관의 태도가 반영된다.¹⁶⁾ 그러나 비인간-주체에게는 이 반성적 판단력이 부재하다. 주관은 없고 기계적인 모방과 수행만 있을 뿐이다.¹⁷⁾ 그렇다면 기술편집시대에 예술은 어떻게 가능할 것인가?

현재 인공지능이 학습하고 새로운 것을 만들어내는 과정은 과거 예술 분야의 도제 방식을 떠올리게 한다. 화가 지망생이 마스터 밑에서 붓 터치 방법 등을 베끼는 방식으로 배우고 그림을 어떻게 그려야하는지를 배우면서 자신만의 화법을 만들어 그림을 창출하는 것과 인공지능 학습이 유사하다.

사실 인간은 대상을 인지함에 있어, 그 대상이 실체적이든, 현상적이든 인식을 거쳐 인지를 하게 된 순간, 대상은 기호 -언어와 이미지-로 전환된다. 그렇다면, 우리는 언어라는 수단으로 개념을 표현할 수 있다고 볼 수 있다. 롤랑 바르트(R.Barthes)는 언어, 텍스트를 다음과

제로는 딥러닝 과정은 생략하고, 바둑의 원리를 알고 바로 강화 학습에 70시간을 투입해 단 3일 만에 세계적인 바둑 실력을 키웠다고 한다. 홀로 3일 만에 490만 판의 바둑을 두었다고 한다. 그리고 GPU 도움 없이 오로지 4개의 텐서 프로세싱 유닛(TPU, Tensor Processing Unit)만 사용해 가동된다. 쉽게 말해 TPU는 구글의 차세대 인공지능용 칩셋이다. 뒤이어 알파고 제로는 40일 동안 학습을 통해 2,900만 판을 두어 커제를 이긴 최신 알파고 버전인 ‘알파고 마스터(Master)’를 상대로 승리했다고 한다. 알파고 제로는 더 이상 인간의 도움이 필요 없게 된 것이다.(출처: 『ICT Trend - 인공지능 기술의 진화』, <https://www.etri.re.kr/webzine/20191227/sub03.html>, Easy IT시리즈 “세상을 바꿀 테크놀로지, 『디지털이 꿈꾸는 미래』에서 부분 발췌)

15) 이순예, 『예술 서구를 만들다』, 인물과사상사, 2009, 82쪽.

16) 엘렌 디사나야케, 김한영 역, 『미학적 인간: 호모 에스테티쿠스』, 위즈덤하우스, 2009, 24쪽.

17) 이상욱은 인공지능의 예술 창작과 관련되어 우리가 주목해야 할 인공지능의 특징은 세 가지로 요약하였다. 그것은 ‘자각 없는 수행performance without awareness’, ‘이해하기 어려운 실패 unintelligible failure’, ‘계산과 실재의 간극gap between computation and reality’이다. 그리고 이로 인해 인공지능 예술은 여전히 인간의 도움을 필요로 한다고 보았다. 인간-주체에게는 있고 비인간-주체에게는 없는 반성적 판단력의 부재가 인간의 도움 없이 예술창작의 온전한 주체로 자립하기에는 한계를 노정한다.(이상욱, 『포스트휴머니즘과 인공지능』, 『HORIZON』 2020년 9월 23일자 포스트, <https://horizon.kias.re.kr/15383/>)

같이 표현한다. “이 텍스트는 기의들의 구조가 아니라 기표들의 은하계이다. 그것은 시작이 없다. 그것은 가역적이다. 텍스트의 구축은 없다. 모든 것은 끊임없이 여러 번에 걸쳐 의미를 나타내지만 어떤 궁극적인 커다란 전체나 최후의 구조로의 양도는 없다. 텍스트는 어떤 대문자 모델에 대한 귀납적 접근이 아니라 수많은 입구들이 있는 하나의 망의 입구이다. 각각의 텍스트는 순응하지 않고 무한정하게 되돌아오는 이러한 차이, 이러한 달아남의 이론 자체이다.”¹⁸⁾ 끊임없는 상상의 망 속에서 텍스트를 감상하라고 역설하는 것이다. 이 주장에 따르면, 우리는 각각 텍스트를 감상할 수 있는 망이 존재한다. 어떠한 궁극적인 구조가 존재하지 않기 때문에, 고정적인 의미도 없고, 정답도 없다. 감상하는 주체에 따라 한 텍스트가 새로운 의미 개념을 가질 수 있는 것이다. 그렇다면 인간이 텍스트를 감상하는 이 망은 어떻게 구성되는 것일까? 신경과학(neuroscience)에서 인간의 이 ‘상상의 망’을 규명하려는 움직임이 활발한데, 바로 뇌파를 이용한 인간의 생각, 상상을 수치화하고 분류하는 움직임이다. 이 뇌파는, 신경계에서 뇌신경 사이에 신호가 전달될 때 생기는 전기적 흐름을 수치화한 것이기 때문에, 신경계를 이루는 뉴런의 활동에 대한 수치라고 봐도 무방하다. 즉, 신경과학의 관점에서 본다면, 인간이 텍스트를 감상하는 기준이 되는 ‘상상의 망’은 충분히 비인간-주체에게 학습시킬 수 있는 패턴을 갖고 있는 것이다.

스승의 화풍을 모방하다 결국 스승을 극복하는 예술가의 사례는 미술사 곳곳에서 발견된다. 더구나 상상력까지도 알고리즘으로 분석할 수 있다면 비인간-주체의 모방이 인공지능 기술의 발전과 함께 독자적인 예술 창작의 단계로까지 나아갈 것이라는 예상도 가능하다. 그러나 그러기 위해서는 전제가 필요하다. 인간-주체와 비인간-주체의 관계(거리)가 투명해져야 한다는 것이다. 비인간-주체는 반성적 판단력을 가질 수 없으며, 인간-주체는 비인간-주체의 연산 능력을 결코 능가할 수 없다. 그러나 만약 두 주체가 서로가 갖고 있지 않은 능력을 교환하고 협업한다면 예술은 지금까지 우리가 한번도 경험해보지 못한 새로운 차원에 진입하게 될 것이다. 디지털기술은 인간과 기술의 상호작용을 ‘외화(exteriorization)’ -> ‘내화(interiorization)’ -> ‘상호변환(transduction)’이라는 다차원적 진화로 확장시킨다. 여기서 ‘외화’는 기술이 ‘증강(augmentation)’ 등의 방식으로 인간의 행위를 표준화된 단위로 분절화한다는 것이고, ‘내화’는 기술이 ‘신체규율화(body-discipling)’, ‘소프트웨어화’ 등의 방식으로 인간의 몸속에 내면화된다는 것이며, ‘상호변환’은 ‘네트워크화된 사이보그’와 같이 인간과 기술이 통합적으로 소통하는 상태를 말한다.¹⁹⁾ 상호변환의 단계로 진화한다면 단순한 물입을 넘어 합일의 과정으로 진입하는 것으로 이 과정에서 주체와 도구의 구분은 투명화된다.

제3 기술은 주체와 도구가 결합하여 인간의 육체에 직접 기술이 이식되는 포스트휴먼시대에 주체의 ‘투명화’를 가져온다. 육체는 현실세계에 있지만 의식은 가상세계에 있는, 인간과 사이보그를 넘나드는 반인반기의 삶이 일상이 되고 있는 요즘, 우리가 두 세계 사이, 두 정체성 사이에서 혼란을 겪지 않고 살아갈 수 있는 것은 물질성과 비물질성의 구분이 사라지고 차이가 투명해져 시공간이 중첩되고 있기 때문이다.²⁰⁾ 제3 기술은 자연과 인간의 다름을 ‘비물질성’을 통해 해결하려 한다. 자연과 인간 모두를 비물질성의 차원에 놓음으로써 ‘다름’ 자체를 투명화시킨 것이다. 하이데거(Martin Heidegger)는 기술성(Technicity)의 본질이 결국 우리 눈앞에서 기술이 비가시적으로 사라지는 것, 즉 우리 눈에 보이지 않은 채 인간과 기술, 인간

18) 롤랑 바르트 저, 김희영 역, 『텍스트의 즐거움』, 동문선, 1997, 67-71쪽.

19) 이원태 외, 『포스트휴먼(Post-Human)시대 기술과 인간의 상호작용에 대한 인문사회 학제간 연구』, 정보통신정책연구원, 2014, 69-80쪽 요약

20) 이용욱, 『정보지식화사회와 인문공학』, 도서출판역락, 2020, 439쪽.

과 기계 사이의 혼종성이 극대화되는 상황을 우려했는데²¹⁾ 제3 기술은 주체의 투명화를 통해 인간과 기계의 결합으로 인한 정체성의 혼란을 오히려 감소시켰다. 기계는 손 앞에 있음을 넘어 손 안에 있게 되었다. 그리고 머지않은 미래에는 우리 육체 안으로 들어오게 될 것이다. 우리는 손-앞에-있음을 파악의 한 양상으로 이해할 수 있는데, 이는 사물에 의식을 위한 대상적인 성격을 부여하고, 자연적 대상의 경우와 같이 대상의 본질에 도달하도록 한다. 손-안에-있음은 상호작용의 양상으로서, 대상에 대한 이념성과 객체성의 질문을 밀어 두고, 대상이 그 기능에 따라 우리에게 나타나도록 한다. 몸-안에-있음은 주체와 대상이 일체화되는 것으로 인간이 도구를 만들지만, 인간 또한, 자신이 만든 도구에 의하여 변화되는 일종의 피드백 루프가 기계화된 것이다.

지금은 상호작용의 1단계인 외화의 단계이다. 상호변환의 단계로 기술 발전이 진입하게 됐을 때, 정체성의 혼란은 가장 중요한 윤리적, 철학적 문제가 될 것이다. 제3 기술의 발전이 초래할 인공자연의 탄생과 주체의 투명성을 인정하고 인간과 도구의 관계에 대한 새로운 관점이 필요한 것은, 근대적 예술관과 주체성의 영역에서 발생하고 있는 이상현상을 해석할 수 있는 탈근대적 인식 전환이기 때문이다.

3. 아우라의 재매개

아우라는 벤야민에 의해 제출된 매체미학의 핵심 개념이다. 독특한 거리감을 지닌 사물에서만 경험 가능한 아우라는 복제품이나 대량생산된 상품에서는 경험될 수 없다. 아우라가 생성되기 위한 객관적 특성으로서 대상이 유일무이한 원본이어야 하고, 원본의 희소성이 필요한데, 기술복제는 대량복제를 필요로 함으로 ‘언제 어디서든지’ 원본의 이미지(복제된 원본)와 쉽게 만날 수 있기 때문에 원본에 대한 신비감이 벗겨져 거리감이 형성되지 않기 때문에 대상과 주체(관찰자) 간에 독특한 만남이 이루어질 수 없다는 것이다. 바꿔 말해서 복제물이 원본의 아우라를 벗겨내기 때문에 아우라가 상실된다. 그러므로 기술복제는 아우라의 상실을 초래할 수밖에 없는 필연적인 현상이라 벤야민은 주장한다.

벤야민이 예전부터 있었던 복제기술을 새삼 문제 삼은 것은, 1900년을 전후하여 그것이 “새로운 수준에 도달”했기 때문이다. 그 시점에 즈음하여 기술복제는 그저 예술을 베끼는 수준을 넘어 거꾸로 “예술에 깊은 변화”를 끼치는 단계에 도달했다. 이 깊은 변화가 바로 아우라의 상실인 것이다. 벤야민은 “대상을, 그것을 감싸고 있는 껍질로부터 떼어내는 일, 다시 말해 아우라를 파괴하는 일”을 현대적 지각의 고유한 특징으로 보았다. 기술복제는 “전승된 것의 동요, 전통의 동요”를 초래하며, 파괴적이며 카타르시스적 측면에서 “전통적 가치의 절멸”은 복제예술의 긍정적인 성취가 된다.²²⁾

벤야민의 테제들은 기본적으로 기술혁명이란 사회의 역사적 기본추세와 맞물린다는 입장에서 출발한다는 점에 집중할 필요가 있다. 즉 아우라 붕괴는 표면적으로는 복제기술로 인한 변화이지만, 아우라 상실로 표현된 인간의 지각방식의 변화에는 전 사회적 변혁이 반영되고 있다. 현대인들에게는 사물의 유일무이정보다는 동질성에 대한 지각이, 사물을 먼 곳에서 관조하기보다는 손으로 직접 만져보려는 욕망이 발달한다. 현대 대중사회의 개인들은 벤야민에 따르면 “사물을 [...] 자신에게 ‘가까이 끌어오려고’ 하는” 욕구와 “모든 주어진 것의 일회성을

21) 이원태, 「포스트휴먼시대 인간과 기술의 소통모델: 네트워크 사이보그」, 『미래연구포커스』 05_26호, 정보통신정책연구원, 2014, 21면.

22) 진중권, 『진중권의 현대미학강의』, 아트북스, 2004, 42-44쪽.(요약 발췌)

그것의 복제를 수용함으로써 극복하려고 하는 경향”을 갖는다. 이것이 아우라 상실의 사회적 조건이다. 아우라 상실의 기술적 조건은 복제기술의 발달이다. 이러한 관찰에서 출발하여 벤야민은 (일회적이고 원본적인) 상(像)과 (그것의 복제로서의) 모사(摹寫)의 차이에 대한 생각을 펼쳐나간다. 상이 “일회성과 지속성”을 특징으로 갖는다면 모사는 “일시성과 반복성”을 특징으로 갖는다.²³⁾

여기서 주목해야 할 것은 기술혁명으로 촉발된 (대중사회의 개인으로 표현된) 인간-주체의 욕망이 사물과 존재를 연결하는 방식이다. 복제기술이 점차 대중화되면서 초기 ‘기술의 불행한 수용’ 단계에 머물렀던 사진과 영화는 자체적인 예술 미학을 생산해내면서 ‘기술의 행복한 수용’ 단계로 진입하게 되었다. 생산력의 발전을 통한 아우라의 상실은 그에 따라 불가피한 현상이다. 벤야민은 아우라가 기술적으로 또 사회적으로 진부한 것이 되었다고 말한다. 기술적으로 아우라는 “집광도가 높은 렌즈들을 통해 음영이 추방되면서 영상에서 밀려나게” 되었고, 사회현실로부터 아우라는 “제국주의적 부르주아지가 점점 더 타락해감으로써” 밀려나게 되었다. 이 부르주아지는 개인들의 일회성에 점점 덜 가치를 두게 된다.²⁴⁾ 기술의 발전이 예술을 향유하는 인간-주체의 미적 태도를 ‘어떤 대상(원본)과의 거리감, 조음, 상호교감’의 유일무이한 현존이 주는 공간 가치를 중시하는 것에서 ‘언제 어디서든 반복적으로 만날 수 있는’ 일시적이고 반복적인 시간 가치에 흥미를 갖는 것으로 변화시킨 것이다. 기술이 초래한 지각 방식의 변화는 기술편집시대 디지털기술을 일상적으로 사용하는 포스트휴먼에게도 예외는 아니다.

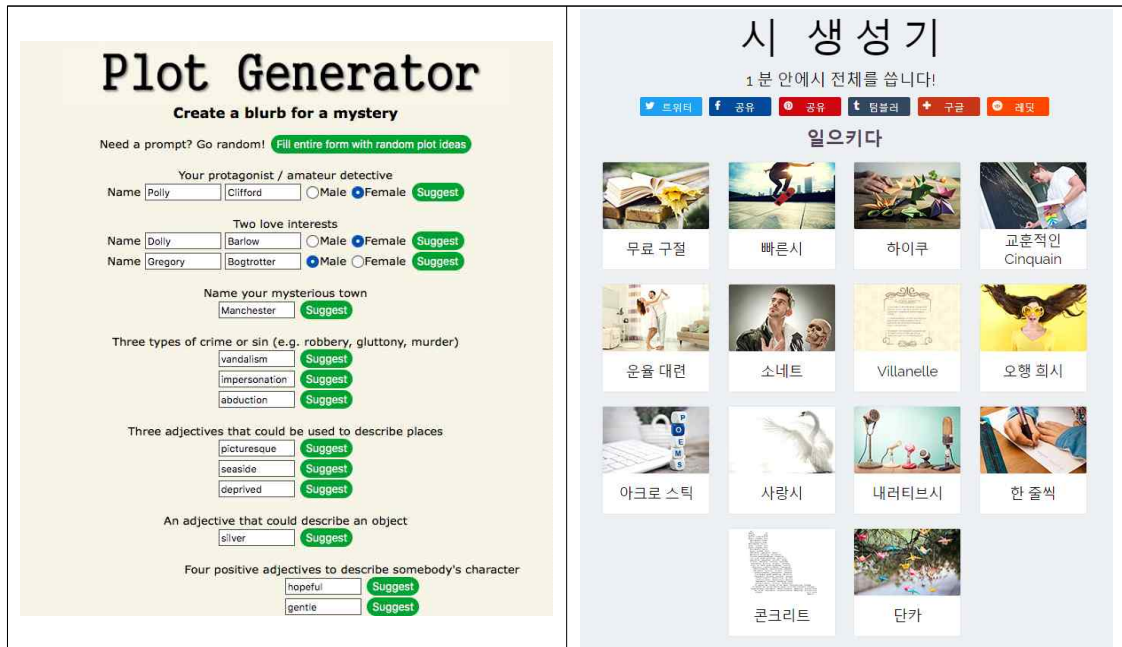
포스트휴먼시대의 인간-주체는 창작 도구를 소유하고 창작된 작품을 공유하며, 공유된 텍스트를 편집하는 예술의 전과정에 직접 개입하게 된 최초의 세대이다. 사진기나 영사기가 특정한 사람들만 소유할 수 있는 창작 기계였다면 컴퓨터와 인터넷은 누구에게나 주어진 일상 도구이다. 지금 이 시간에도 세계의 수많은 사람들이 사진을 찍고 영상을 만들어 페이스북, 인스타그램, 틱톡, 유튜브 등 네트워크-공간에 공유하고 있다. 그것이 다 예술작품이 될 수는 없겠지만 최소한 사진을 찍고 영상을 만드는 일이 특별한 사람들만 하는 창작 활동은 이제 더 이상 아니라는 것이다.

비인간-주체(소프트웨어와 DB, 알고리즘이 결합된)를 사용하여 창작을 하는 예술 활동의 일상성은 예술에 대한 진입장벽을 낮추고, 미적 수준도 저하됐지만 사물을 자신의 DB 안으로 ‘기꺼이 가져오려고’ 하는 욕구와 모든 주어진 것의 일시성을 그것을 편집 함으로써 극복하려고 하는 충동을 불러왔다. 이제 자동으로 소설의 플롯을 생성하고 시 한 편을 완성해보는 일은 게시판에 글을 쓰는 일만큼이나 쉬워졌다.

--	--

23) 최성만, 「기술과 예술의 열린 변증법」, 『뫼히너와 현대문학』 제32호, 한국뫼히너학회, 2009, 187쪽.

24) 최성만 위의 논문, 188쪽.



<Plot Generator>의 목표는 홈페이지 소개글을 참조해보면 스스로 완성된 작품을 생산하기 보다는 글을 쓰려는 사람들에게 영감(靈感)을 주는 것이다.²⁵⁾ 실제로 구글의 <딥드림프로젝트>나 다국적 기업들이 함께 진행한 <넥스트랜브란트 프로젝트> 역시 인공지능이 기존 화가들의 화풍을 모방해 새로운 작품을 생성해 냈지만 그것이 예술작품이 될 수 있다고 판단하기에는 아직 이르다. 하지만 그 결과물을 보면서 누구나 한번쯤 유희삼아 도구를 사용해보고 거기서 예술적 영감을 얻을 수는 있을 것이다. 코넬대학의 Leon A. Gatys, Alexander S. Ecker, Matthias Bethge는 컨볼루션 신경망을 사용하여 한 이미지의 내용과 다른 이미지의 스타일을 결합하는 알고리즘을 제시하고 그 결과를 「A Neural Algorithm of Artistic Style」이라는 논문으로 발표하였다.²⁶⁾ 이 논문은 지식공동체를 통해 순식간에 공유됐으며 이후 많은 사람이 논문에 공개된 알고리즘을 이용하여 다양한 작품을 만들고 공유했다.

제3 기술은 유희적 기술이다.²⁷⁾ 그리고 인공지능을 기반으로 하는 창작 프로그램은 자동화된 창조성을 지향한다.²⁸⁾ 사실 자동화와 창조성이라는 말은 모순되는 개념이지만, 자동생성 프로그램을 통해 새로운 작품을 생성한다는 측면에서는 역설적 의미를 지닌다. 인공지능이 비록 자동화된 방식으로 작동되는 것이지만, 자기 학습을 통해 인간이 명령하지 않은 것까지 실행하기 때문에 창의성까지 보여줄 수 있다는 것이다.²⁹⁾ 이제 남은 문제는 기술편집예술에서

25) <Plot Generator> 홈페이지(<https://www.plot-generator.org.uk/>)의 첫 화면의 첫 구절에 “Inspiration for your next novel, film or short story”(소설, 영화 또는 단편 소설에 대한 영감)이라고 밝히고 있다. 이어서 “우리의 목표는 공통의 장르와 주제를 사용하여 여러분 자신의 이야기를 쓰도록 영감을 주는 것이다. 우리는 당신이 장면을 설정하고 캐릭터를 만들고, 묘사하고, 이름을 짓고, 그들이 어떻게 어울릴지 흥미로운 이야기에서 알아낼 수 있도록 도와줄 것이다. 우리는 당신이 시작하도록 설득력 있는 첫소리의 초안을 작성한다. 이것은 현존하는 것 중 가장 좋은 것이다.”라고 적혀있다.

26) 논문 원문은 <https://arxiv.org/abs/1508.06576>에서 다운로드 할 수 있다.

27) 벤야민이 제2 기술을 놀이적 기술로 개념화했는데, 제3 기술의 ‘유희’는 예술가가 아니라 일반인이 예술과 함께 즐겁게 논다는 의미로 기술의 대상과 존재가 다르다.

28) 로버트 페페렐 저, 이선주 옮김, 『포스트 휴먼의 조건』, 아카넷, 2017, 219쪽.

29) 이형권, 「인공지능 문학, 예술인가? 기술인가?」, 제61회 한국언어문학회 전국학술대회 발표 자료집, 2020, 222쪽.

아우라는 어떻게 될 것이냐 하는 것이다.

2015년을 전후하여 기술편집예술은 “새로운 수준에 도달”했다. 인공지능의 엄청난 위력과 발전 가능성을 순식간에 전 세계에 알린 <알파고>와 <딥드림제너레이터>(https://deepdreamgenerator.com)의 등장으로 기술편집은 그저 유희 삼아 예술을 편집하는 수준을 넘어 거꾸로 “예술에 깊은 변화”를 끼치는 단계에 도달했다. 이제 (일회적이고 원본적인) 상(像)과 (그것의 복제로서의) 모사(摹寫)는 (DB를 편집하는 과정에서) 영감(靈感)을 얻는, 기술과 환경의 사용자가 스스로 미적 환기를 경험하는 수준에 도달하였다. 기술편집예술의 “일상성과 참여성”은 그것이 원본이던 복제본이던 간에 수용자의 입장에서 “그저 바라만 보는 예술”에서 (수용자이며 동시에 생산자인) 인간-주체가 직접 텍스트에 개입하고 창작 활동에 나서는 “실행하는 예술”로 전환시켰다. 그리고 이 과정에서 대상이 주체(관찰자)에게 숨겨처럼 살며시 다가오는 듯한 느낌, 감정이입의 상태로 이끄는 어떤 것을 뜻하는 아우라는 전혀 다른 느낌으로 인간-주체와 비인간-주체, 그리고 예술 작품 사이를 중개한다. 본 연구자는 인간-주체에게 예술적 영감을 주는 비인간-주체와 네트워크-공간이 어우러진 인공자연이 사이에서 조성되는 새로운 분위기를 ‘디지털 아우라’로 명명코자 한다. 아우라가 재매개된 것이다.

벤야민의 주장에 따르면 아우라는 유일무이하게 존재하는 원본 대상에서만 나타나기 때문에 복제를 전제로 하는 현대의 어떤 표상과도 아우라는 결합할 수 없다. 그러나 벤야민은 「기술 복제시대의 예술작품」에서 아우라를 원본이나 특정대상에서만 감지되는 객관적 현상으로 소개하고 있지만, 아우라를 처음으로 언급하고 있는 환각담 체험담에서는 관찰주체에 따라 아주 사소한 대상에서도 나타날 수 있는 현상으로 설명하면서 아우라 해석의 여지를 남겨둔 바 있다. 그러므로 아우라는 객관적 대상에 귀속되는 현상일 수도 있고, 주체 즉 경험자의 주관적 조건에 기인하는 경험 현상일 수도 있는 양면성을 가지고 있다. 그러나 벤야민 자신은 이러한 양면성에 대해 긍정도 부정도 명확하게 하지 않고 있다. 다만 해석의 여지를 남겨놓고 있을 뿐인데, 아우라는 시대 상황에 따라 그 모습을 적절하게 바꾸어 나타날 수 있다는 것이다. 이처럼 아우라는 객관적 특성과 주관적 경험요소의 두 가지 의미의 큰 축을 지니고 있다.³⁰⁾

디지털 아우라는 흥미와 관심을 통해 재미, 유희, 놀이의 감각적 체험을 즐기면서 자신만의 미적 경험을 토대로 대상(인공자연)에 대해 파악하고 해석하면서 정서의 고양과 미적 환기를 느끼는 것이다. 디지털 아우라는 영감을 주는 도구적 체험이며, 기술이 인간-주체를 감싸는 사용자 환경으로 인해 발생한 사용자 경험(User Experience)이 제공하는 설렘이며 분위기이다. 사용자 경험의 핵심은 "느낌, 태도, 행동"이다. UI가 인터페이스, 즉 정보기기나 소프트웨어의 화면 등 사람과 접하는 면을 말한다면 UX는 그 환경을 통해 사용자가 획득하는 경험이다. UI에서는 누구에게나 편리하고, 아름답고 유용한 소프트웨어, 즉 보편성을 지향했다면, UX는 기능의 제거나 제약에 따른 개성 있는 소프트웨어를 만들기 위해 특정한 사람만 만족시키는 주관성을 지향한다. UI에서 U가 보편적 인간을 모델로 한 분석 대상이었다면, UX에서 U는 주관적 인간을 모델로 한 공감 대상이기 때문이다. ‘느낌’이 있어야 한다는 말은, 개성(personality 혹은 character 혹은 concept)을 의미한다. 특유의 느낌이 일관되게 있는 인공자연의 사용자 환경은 인간-주체의 태도와 행동을 바꾸는 경험을 제공할 것이다.³¹⁾ 이렇게 특정 사용자의 상황과 목표에 총체적으로 공감하여 설계하고 그것을 제품의 모든 인터페이스에

30) 김규철, 「대상과 주체의 개념변화를 기반으로 한 복제아우라 연구」, 국민대학교 테크노디자인 전문대학원 박사학위논문, 2008, 19쪽.

31) 구글과 네이버가 인간-주체에게 주는 사용자 경험이 다르고, 디씨인사이드와 일간베스트의 분위기가 다르다.

서 일관되게 구현하면, 자연스럽게 인공자연에는 특유의 개성이 생긴다. 그리고 우리는 그것을 인간-주체로서 느낀다.³²⁾ '특정한 목적을 이루려는 총체적 인간의 감정'을 사용자 경험이 제공해 줌으로써 인간-주체와 인공자연 사이에 신뢰가 형성되며, 바로 그 순간 디지털 아우라가 발생한다.

디지털 아우라의 탄생은 인간-주체와 인공자연이 함께 만들어낸 기술편집시대의 새로운 이상현상이다. 기술복제시대의 아우라의 상실은 인공자연에서는 어떤 모습으로 표상되는지를 연구하는 것은 정상과학의 위기를 극복하고자 하는 지식인사회에 주어진 책무이며 인간이 새로운 디지털 생태계에서도 여전히 예술과 예술창작의 주체가 되어야 함을 입증하는 일이 될 것이다.

4. 나오는 말

전통적인 아우라가 예술에 대한 심미안에서 출발한다면, 디지털 아우라는 네트워크-공간에 대한 신뢰, 기술에 대한 이해와 도구의 숙련도에 영향을 받는다. 기술을 자연과 또 다른 사람들을 '지배'하기 위해 도구로 사용했던 제1 기술과 달리 제3 기술은 인간-주체와 인공자연이 '소통'하기 위한 도구이며, 제3 기술이 자신의 모습을 가장 잘 드러내는 영역이 바로 인공지능(AI)이다. 인공자연에서는 도구의 수월성이 중시되며, 기술편집시대의 예술가는 상상력만큼이나 기술에 대한 이해와 도구의 숙련도를 요구받는다. 사회적 합의이자 제도로서의 예술은 계속 변화하고 있고, 변화를 인식하는 관점도 다양해지고 있다. 미래를 무조건 낙관할 수는 없지만, 사람이 작업한 작품을 인공지능이 새로운 형태로 재모방하거나 인공지능이 기본적인 틀을 잡아 놓고 사람이 정리하고 마무리하는 현재는 예술가들에게 오히려 인공지능을 이용해 새로운 작품 형식을 시도하는 게 가능한 시기일 수 있다. 말하자면 인간 창작 영역에 인공지능의 참여가 가능해진 셈이다.³³⁾ 그 참여가 인간이 구축한 예술세계를 능가하거나 위협할 것인가는 지금 단계에서는 중요한 문제가 아니다. 어차피 모든 매체(도구)는 모방기계에서 시작해 편집기계를 거쳐, 창작기계로 발전한다. 지금 우리가 목도하고 있는 제3 기술은 이제 겨우 모방단계를 지나고 있을 뿐이다. 모방단계에서 편집단계로, 편집단계에서 창작단계로 진화하기 위해서는 영감이 필요하다. 기술편집시대에는 그 영감을 비인간-주체와의 상호소통 속에서 인간-주체가 느끼고 획득한다. 인간-주체만이 반성적 판단과 영감을 주관화할 수 있는데 비인간-주체의 발전을 두려워할 까닭이 없다.

벤야민은 기술 자체에서 미학적인 의미를 발견하려 하였다. 즉 사진은 예술이 아니라 기술임으로 사진이 예술을 흉내 내려 하기보다는 사진 그 자체의 기술성에 주목할 때 오히려 미학성이 발휘됨으로써 예술이 될 수 있다는 것이다. 즉 사진이라는 미디어가 가진 미디어의 성질에 주목하라는 것이다. 왜냐하면 회화와 사진은 미디어 자체가 다르기 때문에 미디어의 특성에 맞게 사진을 찍어야 한다. 초창기 사진을 회화를 모방하는 것에서부터 출발하였다. 그 후 편집의 단계를 거쳐 '사진몽타주'라는 예술적 기술이 등장함으로써 사진은 명실상부한 예술로 발전할 수 있었다.³⁴⁾ 사진기술의 발전은 끊임없이 사진가들에게 영감을 주었고 사진기는 그것을 전달하고 매개하는 도구였을 뿐이다. 기술은 모든 예술 활동의 근간이 되는 열쇠 가운데

32) 이재용, 「UX란? 그리고 UI와 UX의 차이」, pxd story, 2012년 8월 29일자 포스트(<https://story.pxd.co.kr/567>)

33) 「인공지능 시대의 창작」, 『예술인』, Vol.30, 2019.04. (<http://news.kawf.kr/?searchVol=30&subPage=02&searchCate=11&idx=499>)

34) 정충국, 「테크놀로지 시대의 예술과 기술」, 『독어교육』 제 46집, 한국독어독문학교육학회, 2009, 200쪽.

하나이다. 기술은 우리의 생각을 전달하는 수단이면서도 동시에 장애이기도 하다, 바로 이 점 때문에 생기는 긴장감이야말로 모든 예술작품에 생명을 부여하는 것이다.”³⁵⁾ AI의 등장이 예술을 파국으로 몰고 가는 것이 아니다. AI라는 혁신적인 기술을 예술창작에 활용하지 못하는 그래서 기술의 발전을 예술가가 두려워하는 순간, 예술의 진화는 멈추게 될 것이다.

35) 임학순, 『디지털시대, 예술과 기술의 상호작용』, 정보통신정책연구원, 2005, 75쪽.

디지털 포용성 함양을 위한 콘텐츠 리터러시 교육

신정아(한신대)

1. 코로나19가 앞당긴 디지털 모던, 언택트

1) ‘언택트’ 기술과 존재의 간극 : 환영과 실존 사이

‘언택트’는 접촉을 의미하는 ‘콘택트(contact)’와 부정의 뜻을 나타내는 ‘언(un)’을 결합한 신조어로, 사람과 사람의 대면을 최소화하는 비대면 접촉을 뜻한다. ‘언택트’라는 용어는 2017년 10월에 출간된 김난도 교수의 『트렌드 코리아 2018』에서 처음 등장했다. 당시에 소개된 ‘언택트’의 개념은 프랜차이즈 가맹점에 보급되기 시작한 키오스크와 같은 비대면 기술로 서비스 제공자들의 인건비 절감을 위해 도입된 마케팅 용어였다. 사용자 입장에서 언택트 기술은 기계적 주문의 편의성과 불필요한 대면 접촉의 피로감을 줄여준다는 점에서 젊은 소비층을 중심으로 널리 받아들여졌다. 이후 급속하게 증가한 스마트폰 이용자 수와 정보통신 기술의 발달로 한국은 OECD 국가 중 가장 빠르게 초연결 사회로 진입했다. 그러나 과잉 연결과 과잉 정보가 주는 피로감이 누적되면서 사람들은 점점 대면 접촉보다는 비대면을 통한 소통과 업무처리를 선호하게 되었다. 『Uncontact』의 저자 김용섭은 한국 사회가 과잉 컨택트 사회에서 적정 컨택트 사회를 거쳐 적정 언컨택트 사회로 전환되는 시점에서 코로나19라는 티핑 포인트(Tipping point)¹⁾를 만난 것이라고 말한다. 따라서 2020년 한국 사회의 언컨택트한 풍경은 일시적인 현상이 아니라 이전부터 진행되어온 비대면 문화가 코로나19라는 티핑 포인트를 통해 강력한 메가트렌드가 되어 우리 사회 전반에 큰 영향을 미치게 될 것이라고 강조한다.²⁾

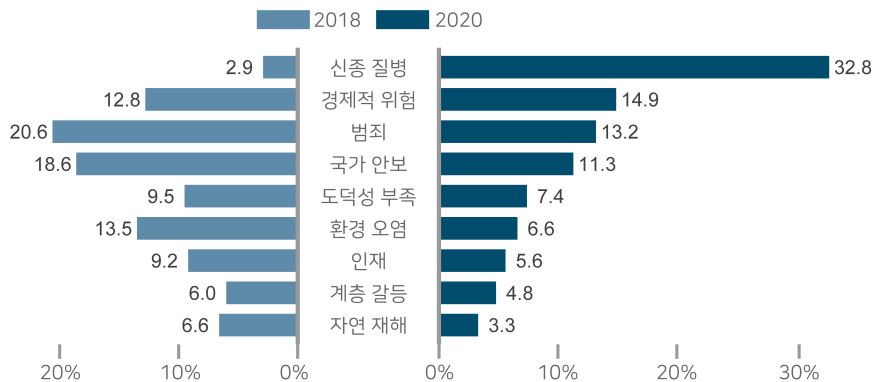
실제로 코로나 이후 유튜브 결혼식, 줌(zoom) 세미나, 랜선 콘서트, OTT 영화제, VR 전시회 등의 언택트 기술과 서비스가 5G의 초고속 연결망을 통해 인류를 가상공간 속으로 빠르게 이주시키고 있다. 기술의 몰아부침으로 강제 이주의 시대를 맞이한 개인들은 현실과 가상이라는 실존과 환영 사이에서 존재의 간극을 메우지 못한 채 혼란과 두려움, 우울감에 시달리고 있다. 지난 11월 18일 통계청에서 발표한 <2020년 사회조사>³⁾에 따르면 우리 사회의 가장 큰 불안요인으로 ‘신종질병’이 32.8%로 가장 높게 나타났다. 이는 2년 전 같은 조사에서 신종질병으로 응답했던 2.9%에 비해 29.9% 증가한 수치다. 매일매일 코로나19로 목숨을 잃는 사람들의 소식을 접하고, 타인의 감염 경로를 추적하면서 누군가의 사생활을 들여다보고, 혹시나 감염되지 않을까라는 불안감을 안고 살아야 하는 고단한 시간이 흐르고 있다.

1) 노벨 경제학상 수상자인 토머스 셸링(Thomas Schelling)이 2005년 제시한 개념으로 어떠한 현상이 서서히 진행되다가 작은 요인으로 한순간 폭발하는 것을 뜻한다.

2) 신정아(2020), <코로나19와 콘텐츠 액티비즘: 언택트 시대의 소통과 연대>, 《2020 인터넷 윤리동향》 vol.2, 한국정보화진흥원.

3) 통계청에서 매년 실시하는 사회조사는 총 10개 부문을 2년 주기로 5개 부문씩 나누어 조사한다. 짝수 해에는 기본, 가족, 교육과 훈련, 건강, 범죄와 안전, 생활환경을 조사한다. 홀수해에는 기본, 복지, 사회참여, 문화와 여가, 소득과 소비, 노동에 대해 조사한다. <2020 사회조사>는 2020년 5월 13일부터 28일까지 16일 동안 만 13세 이상 가구원 약 38,000명을 대상으로 실시되었다.

http://kostat.go.kr/portal/korea/kor_nw/1/1/index.board?bmode=read&aSeq=386249

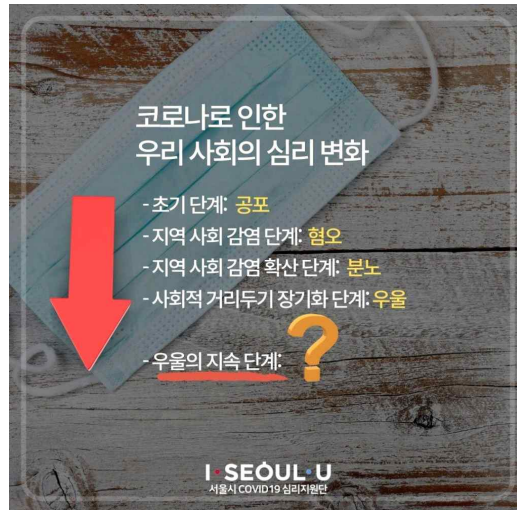


[그림] 사회의 가장 큰 불안 요인 (출처: 통계청, <2020 사회조사>)

2) 사회적 거리두기와 코로나블루

서울시의 COVID19 심리지원단 자료에 따르면 코로나 바이러스로 인한 우리 사회의 심리적 변화는 감염 속도와 대상, 범위에 따라 [상상코로나→코로나혐오→코로나분노→코로나블루] 등 4단계로 나타났다. 1단계인 ‘상상코로나’는 코로나 사태 초기에 나타난 증상으로 자신이 코로나에 감염된 것 같다고 의심하고, 불안해하는 상태를 뜻한다. 기침이나 발열 증상만 있어도 혹시 코로나에 감염된 것은 아닌지 의심하고, 자신이 감염된 것이라면 가족이나 지인들에게 미칠 파국적 상황을 상상하면서 두려움과 공포를 느끼는 사람들이 많았다. 이후 지역사회 감염이 시작되자 감염과 관련된 특정 지역, 혹은 특정 활동과 관련된 사람들에 대한 혐오를 과도하게 표현하는 사람들이 증가하기 시작했다. 또한 특정 지역과 집단에 대한 강력한 통제와 법적 조치를 취하지 않는 국가 기관이나 지방자치단체를 비난하고 분풀이하고 싶어 하는 사례도 늘었다. 이러한 현상은 주로 코로나 감염에 대한 불안과 이차적 손실로 인한 어려움을 투사할 희생양 찾기로서 전문가들은 이 단계를 ‘코로나혐오’라고 명명했다. 이후 지역사회 감염이 확산되면서 사회적 거리두기는 연장되었고, 시민들의 심리적 상태는 더욱 힘겨워졌다. 집에 머무는 시간이 길어지면서 가족 간의 충돌이 잦아지고, 장사가 잘되지 않는다는 상인들의 호소가 늘어났으며, 일거리가 없어지거나 월세를 내지 못하는 비정규직의 좌절감이 깊어갔다. 그러나 사람들의 절망과 분노에도 죽음의 바이러스는 수그러들 기미가 보이지 않았고, 정부에서는 사회적 거리두기를 연장하면서 코로나 확산을 막기 위한 총력을 기울였다. 다행히 바이러스로 인한 죽음의 공포는 조금씩 가라앉았지만 사회적 거리로 떨어진 사람들 간의 심리적 거리는 혼자서 감당하기엔 벅찬 사례가 많았다. 고립과 단절, 외로움이 일상화되면서 일이 손에 잡히지 않고 무기력하거나 우울해진다고 말하는 사람들이 늘어났다. 뉴스에서는 포스트 코로나를 대비해 ‘뉴노멀(New Normal)’ 시대에 맞춰 삶이 변화해야 한다고 강조하지만, 정작 변화 자체가 부담되고 두렵다고 말하는 사람들이 많았다. 전문가들은 이 단계를 ‘코로나블루’라고 명명했다. 서울시 심리지원단은 코로나블루가 지속될 경우 극단적 선택의 위험이 높아질 수 있다고 경고한 바 있다.⁴⁾ 코로나19가 안겨준 깊은 우울과 상실은 기술의 속도와 편리에 취해 간과했던 인간의 근본적인 불안과 고독이 다시 제자리를 찾아온 것이라고 할 수 있다.

4) 서울시 COVID19 심리지원단, <코로나 바이러스가 우리 마음에 남긴 상처 경로 되짚어보기>.
<http://covid19seoulmind.org/prescription/3553/>



[그림1] 코로나로 인한 우리 사회의 심리변화
(출처: 서울시 COVID19 심리지원단 홈페이지)

포스트 코로나를 대비하는 기술적, 산업적, 정책적 대안과 전략들이 쏟아지고 있는 요즘, 이전의 일상으로 돌아가지 못할 수 있다는 경고와 세상의 표준이 바뀔 것이라는 전망 사이에서 누군가는 또다시 혼란스러운 감정과 기술적 소외감으로 코로나블루보다 더 깊은 절망에 빠질 수도 있다. 기술의 발달은 언제나 초인간적인 능력을 요구한다. 미디어는 인간의 욕망을 투사하지만 미디어가 실어 나르는 콘텐츠의 내용과 방향을 결정하는 결국 인간의 몫이다. 지금 이순간에도 누군가는 죽음의 문턱에서 바이러스와 사투를 벌이고 있고, 누군가는 그 곁을 지키며 헌신적인 치료와 봉사에 전념하고 있다. 또 다른 누군가는 사랑하는 이를 잃은 슬픔으로 시간이 멈춰 서 있을 것이다. 지금 우리에게 필요한 것은 언택트 기술로 소거된 누군가의 목소리와 얼굴을 마주하고, 서로의 상황에 공감하는 것이다. 자신의 삶에서 걸어 올린 문제의식을 콘텐츠로 표현하고 공유하는 것은 누군가의 신호를 간절하게 기다리는 사람에게 ‘당신은 혼자가 아니다’라는 진정성 있는 메시지를 띄우는 것이다.

2. 기술의 소외를 가로지르는 새로운 시민성

1) 가로지르기 이성과 디지털 포용

과거 아날로그 시대에 인간이란 무엇인가를 성찰하게 해주는 역할은 주로 전문가들의 몫이었다. 종교, 철학, 역사, 예술 등 인간을 인간답게 이끌어주는 소통의 화두를 던지는 역할은 지식인과 전문가들의 전유물처럼 포장되었다. 그러나 디지털은 아날로그의 문법을 처절하게 해체하면서 새로운 주체의 탄생과 소통 문법을 만들어가고 있다. 디지털 시대의 ‘새로운 주체’를 과거의 세대 구분이나 인종, 지역, 학력, 성별 등으로 선불리 판단하는 것은 아날로그식 발상이다. 기술적 상상력이 인간의 체온과 공감 능력을 구현하기 위해서는 기획과 실현의 주체인 디지털 이용자들의 통합적 기획이 전제되어야 한다. 통합적 기획이란 인간을 둘러싼 다양한 차원, 즉 시간과 공간, 사람과 자연, 사물과 사태 등 다양한 ‘사이’를 가로지르는 통찰이

다.⁵⁾ 이기상은 이를 가리켜 ‘사이하기’라고 정의했다. ‘사이하기’의 사전적 정의는 ‘사이에 두다, 사이에 들어서서 서로를 맺어주다, 중매하다, 중개하다’ 등이다. 그런가 하면, 사이하기의 주제어인 ‘사이’의 사전적 정의는 1) 이 때에서 저 때까지의 동안, 2) 두 물건의 가운데, 3) 두 물건이나 장소의 가운데 난 틈을 뜻한다.⁶⁾ 이기상에 따르면, 인간이란 사이를 살고, 사이를 나누고, 사이를 살리고, 사이를 잇고, 사이로서 존재해야 하는 사이-존재다. 사이-존재로서의 인간은 빔-사이라는 공간적 존재이자, 때-사이를 살아가는 시간적 존재, 사람-사이에 존재하는 관계적 존재이자 하늘과 땅-사이에 속하는 초월성의 존재다. 우리를 매개하는 다양한 ‘사이’를 연결시키고 유의미함을 발견하기 위해서는 열린 자세가 중요하다. 이기상은 이를 ‘가로지르기 이성’ 또는 ‘사이놓기 이성이라고 표현한다. 이는 내 것만을 강조하는 것이 아니라 다른 사람의 것을 받아들여 나의 것과 조화시키는 융합적 소통방식을 뜻하는 개념이다.⁷⁾ 이쪽과 저쪽, 나와 너, 우리와 그들, 과거와 현재 등 다양한 사이들을 잇고, 맺고, 소통하는 것이야말로 인간만이 할 수 있는 문화적 실천이라고 할 수 있다. 가로지르기 이성, 사이놓기 이성은 내 것만을 강조하는 것이 아니라 다른 사람의 것을 받아들여 나의 것과 조화시키는 융합적 소통 방식이다. 첨단 기술의 시대, 인간의 문화적 삶이 기술을 통해 어떻게 달라졌는지를 서술하고, 규명하는 것은 문화적 존재로서 의미찾기에 중요한 방향을 제공한다. 문화콘텐츠 기획은 기술의 속도와 정보처리 방식에 떠밀린 삶에서 중심을 잡고, 나는 누구인가, 이 세계와 나는 어떤 관계인가 등에 관한 근원적 물음을 다양한 미디어 속에서 구현할 수 있는 소통의 통로를 열어 밝히는 작업이다.⁸⁾

도미니크 볼통은 기술의 발전은 소통의 발전과 동의어가 아니며, 정보를 알려주는 것은 소통이 아니라고 지적한다. 인터넷망의 사회는 폐쇄된 공동체이고 개인적 모델에 불과하며, 타자성과 사회성이라는 좀 더 복잡한 모델은 회피하기 때문이다. 또한 인터넷은 가장 나쁜 기술 이데올로기의 상징과도 같다. 그것은 다른 아닌 도구에 대한 복종이고 수신자를 타자성의 주체로 보지 않는 무관심이며, 시간을 정복했다는 환상, 그리고 인터넷상에서의 교환에만 머무르는 일이다. 볼통은 문화적 다양성은 편견을 넘어서고 최소한의 문화적 공존을 이루기 위해서는 시간과 느낌이 필요하다고 말한다. 이를 위해 우리가 극복해야 할 과제는 타인에게 문을 열면서도 본연의 자신으로 남는 것이라고 말한다. 소통은 타자에 대한 문제이다. 소통은 타자의 존재와 상호 인정을 통해 의미를 갖는다. ‘개방된 사회의 다른 핵심적 문제’는 타자성의 문제이다. 타자성을 관리하는 것은 호혜적 권리와 의무를 의미하며, 그렇지 않은 공존의 모델은 무너질 것이다. 공존은 신뢰를 기반으로 하며, 믿음은 시간을 필요로 한다. 관점의 다양성, 즉 세상의 정보와 문화에 주의를 기울여야 한다. 서로를 이해하고, 존중하고, 공존하는 법을 배워야 한다.⁹⁾

‘포용’의 사전적 의미는 ‘남을 너그럽게 감싸 주거나 받아들임’이다. 디지털의 숫자코드에는 ‘너그럽다’ ‘감싸다’와 같은 온기가 포함되어 있지 않다. 사람과 사람 사이의 포용적 소통을 위해서는 다양한 사이를 가로지르며 미디어 속에 구현된 타자의 존재와 삶의 맥락을 이해하고, 존중하는 가로지르기 이성, 사이놓기 이성이 전제되어야 한다. 이를 통해 타인의 문화를

5) 신정아, 89세 피자배달부 찍은 틱톡과 ‘100바퀴 챌린지’가 보여준 세상, 《미디어오늘》, 2020.10.31.

<http://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=210020>

6) 남영신 엮음, 『국어사전』, 성인당, 1999, 1137쪽.

7) 이기상, 『지구촌시대와 문화콘텐츠』, HUINE, 2009, 228-249쪽.

8) 신정아, <통합(通合)적 상상력과 디지털 미디어의 만남을 통한 문화콘텐츠 기획>, 《인문콘텐츠》 제23호, 인문콘텐츠학회, 2011, 121쪽.

9) 도미니크 볼통, 채종대·김주노·원용옥 옮김, 『볼통의 시대, 소통을 읽다』, 살림출판사, 2011, 1부.

이해하고, 인정하며, 나의 것과 조화시키는 공감적 실천이 뒤따를 때 디지털 포용십이 실현될 수 있다.

2) 역동적 시민과 디지털 시민성

김봉섭 등에 따르면 4차 산업혁명과 인공지능, 빅데이터 등 기존의 정보 사회를 뛰어넘는 혁신적인 기술의 등장과 빠른 대중화는 공동체 구성원들에게 새로운 역량을 요구하게 되었다. 특히 코로나 이후 본격화된 비대면 시대를 맞이하면서 구성원들의 소통과 협력, 문화 교류 등이 디지털 공간으로 이동하면서 가상과 현실의 두 차원의 융합으로 라이프 스타일이 변화했고, 사고방식도 변화하게 되었다. 사고방식의 변화는 다양한 사회문화의 변화로 이어지게 된다. 박선아는 4차 산업혁명의 지능정보기술 발달로 인공지능 기술, 사물과 인간 등 다양한 구성원들이 더불어 살아가면서 확장된 디지털 공간에서 상생하는 새로운 시대의 시민성을 ‘디지털 시민성(Digital Citizenship)’이라 정의한다.¹⁰⁾

박선아는 지능정보사회의 디지털 시민성 개념을 베넷의 ‘의무적 시민(dutiful citizen: DC)’과 ‘역동적 시민(actualized/actualizing citizen: AC)’으로 설명한다. 박선아에 따르면 베넷의 ‘의무적 시민’ 개념은 매번 선거에 참여해서 한 표를 행사하고, 뉴스나 신문 등의 미디어가 제공하는 지식과 정보를 신뢰하며, 정당이나 이익단체 등의 사회조직에 가입해서 공적인 의사소통과 정치 행위에 익숙한 전통적 개념의 시민이다. 반면 ‘역동적 시민’의 경우 제도적 참여보다는 항의시위나 청원서명, 퍼레이드, 캠페인 등의 대안적 참여에 더 관심을 기울이며, 매스 미디어보다는 트위터, 페이스북이나 팟캐스트 등의 마이크로 또는 소셜미디어를 통한 정보의 수집·전달에 익숙하다. 또한 거시적 이념에 따라 모인 단체보다는 미시적·현실적인 이해관계와 필요에 따라 역동적으로 일시적인 참여를 더 선호한다.¹¹⁾ 김봉섭 등에 따르면 과거 정보사회에서 강조된 시민성의 주요 구성요소는 ‘합리성’, ‘실천성’, ‘도덕성’이었고, 이는 지능정보사회에서도 중요한 요소가 된다. 다만, 인공지능, 로봇과 같은 신기술의 등장으로 인해 이전의 시민성에서 강조되었던 덕성과 역량은 갖추면서, ‘실천·실행’을 위한 리터러시 개념을 적용해야 한다. 리터러시의 개념은 학자에 따라 디지털 리터러시, 미디어 리터러시, 인터넷 리터러시, 모바일 리터러시 등 다양한 명칭을 사용하지만 ‘디지털 시민성’을 논의할 때 필요한 리터러시는 미디어나 정보에 접근할 수 있고, 해석·활용하는 것뿐만 아니라 정보를 창의적으로 형성하고, 소통하며, 정보가 미치는 영향력과 결과까지 두루 고려할 수 있는 책임감이 중요하다.

한국정보화진흥원은 ‘디지털 시민성’이 ICT 역량을 통해 사회문제를 도출하고 해결하는 핵심 기반이라고 정의한다.¹²⁾ 김희연은 ‘디지털 시민성’ 역량 중 사회혁신을 위해 시민의 정책에 대한 관심과 참여를 강조한다.¹³⁾ 김종선 등은 시민들의 인식과 디지털 리터러시 역량이 지속 가능한 성장을 촉진한다는 측면에서 디지털 사회혁신 생태계의 플랫폼이라고 정의한다. 종합해보면 디지털사회 혁신의 핵심 주체로서 역할을 수행하기 위해서는 시민의 의식, 재정, 역량 강화가 뒷받침되어야 한다.¹⁴⁾

10) 김봉섭·김현철·박선아·임상수, <4차 산업혁명시대, 지능정보사회의 디지털 시민성(Digital Citizenship) 탐색>, 한국교육학술정보원, 이슈리포트, RM 2017-16.

11) 박선아, <4차 산업혁명 시대 ‘디지털 시민성(Digital Citizenship)’ 논의 및 과제>, 《지금 왜 디지털 시민성인가?》, 국회회망교육포럼, 2018, 28-29쪽.

12) 한국정보화진흥원, <지능화 시대의 패러다임 변화와 대응전략>, 『IT & Future Strategy』, 제11호, 한국정보화진흥원, 2016.

13) 김희연, <EU의 디지털사회혁신 : 추진현황과 시사점>, 정보통신정책연구원, 2015.

김봉섭 등이 정리한 디지털 시민성의 하위개념이나 구성요소에 대한 선행연구의 내용을 살펴보면 아래와 같다.¹⁵⁾

1) 디지털 윤리(Digital Ethics)

- 안전하고 올바른 ICT 활용과 정보윤리 역량
- 새로운 형태의 정치 참여, 경제 활동, 사회문화적 쟁점에 관해 소통할 수 있는 민감성
- 온라인에서의 개인의 권리와 책임·책무성(Responsibility)

2) 디지털·미디어 및 정보 리터러시(Digital·Media and Information Literacy)

- 인터넷 접근과 활용 능력, 정보 검색 능력(Competency), 비판적 사고(Critical Thinking)를 통한 미디어 이해 능력, 디지털 온라인, SNS를 통한 의사소통(Communication)과 협업(Collaboration) 능력

3) 온라인 참여(Participation/Engagement)

- 정치, 사회경제, 문화적 차원의 능동적인 온라인 참여와 바람직한 실행력

4) 비판적 저항(Critical Resistance)과 능동성(Actualizing) 및 실행력

- 기존 사회에서 발생하는 정치·경제·사회·문화적인 문제를 해결하고 사회 변화를 능동적·역동적으로 요구하며 실천하는 역량

이밖에 링크셔와 노블은 새로운 멀티텍스트를 둘러싼 새로운 기풍(ethos), 즉 협동·참여·분산(dispersion)·전문영역의 분배(distributed expertise)를 반영한 ‘뉴 리터러시’ 개념을 제시했다. 홉스(Hobbs, 2010)는 ‘미디어 리터러시’의 관점에서 미디어가 편재되어 있고, 풍부한 정보가 제공되는 미디어 이용환경에서 ‘사회 참여’를 위해 필수적인 일련의 ‘생활능력(life skills)’으로 규정하고, ‘접근(access)’, ‘분석 및 평가(analyze and evaluate)’, ‘창조(create)’, 그리고 ‘성찰(reflect)’과 ‘행동(act)’을 포함했다. 라인골드(Rheingold, 2010)는 ‘21세기 리터러시 요소’로 주의(attention), 참여(participation), 협력(collaboration), 네트워크 지식(Network Awareness), 비판적 소비(Critical Consumption) 등 5가지를 제시하면서 소셜미디어 시대에 필요한 능력 중 하나로 ‘참여’를 강조했다.¹⁶⁾

해외의 경우 디지털 리터러시 교육활동을 활발하게 운영해 온 미국, 영국, 호주, 핀란드 등 해외 주요국은 이전보다 더욱 인간 중심의 맥락과 가치에 초점을 둔 디지털 시민교육에 대한 움직임이 활발하다. 지능정보사회를 살아가는 구성원들에게 필요한 것은 고도로 발달된 기술이 우리 삶과 생활에 주는 의미와 활용 가치를 아는 것이다. 무엇보다 중요한 것은 빠르게 지능화되고 있는 기술이 우리의 생활과 문화를 변화시키고 있다는 점이다. 급격한 기술 변화의 소용돌이에서 구성원들이 함께 공존하면서 다양한 격차의 발생으로 나타날 수 있는 윤리 문제를 최소화하고 상호 융합하고 상생할 수 있는 토대를 마련하기 위해서 ‘디지털 시민성’에 대한 논의와 합의, 교육과 실천은 매우 절실하다. 박선아는 평범한 일반 시민들이 급격한 사회 변화를 감지하고, 적응하고, 대처하며 자신을 보호하고 상호 공존할 수 있는 태도에 대한 공감대 형성하고, 이러한 소양을 위한 교육의 기회가 필요하다고 주장한다.

14) 박선아, 앞의 글, 29-30쪽.

15) 김봉섭·김현철·박선아·임상수, <4차 산업혁명시대, 지능정보사회의 디지털 시민성(Digital Citizenship) 탐색, 한국교육공학회·한국교육정보미디어학회 2017 추계 공동학술대회 자료집, 2017.

16) 박선아, 위의 글, 31쪽.

3) 콘텐츠 액티비즘과 사회적 실천

유네스코(2005)의 <문화적 표현의 다양성 보호와 증진협약>은 문화콘텐츠를 ‘문화적 정체성에서 비롯되거나 이를 표현하는 상징적 의미, 예술적 영역, 그리고 문화적 가치를 의미한다.’라고 정의했다. 이기상은 문화콘텐츠의 핵심을 ‘문화적 정체성’이라고 설명한다. 인간의 문화적 정체성은 고정된 것이 아니라 살아가면서 끊임없이 주위 세계와 관계하면서 스스로 만들어가는 것이다. 이러한 관점에서 인간은 시간적 존재 또는 역사적 존재다. 따라서 단순히 주어진 시간을 사는 것이 아니라, 자신의 시간으로 만들어가는 주체적이며 발전적 존재인 것이다. 그렇다면 새로운 것을 만들어내는 문화주체로서의 인간은 어떻게 가능할까? 이기상은 주체적인 과거 인식, 정확한 현실 인식, 뚜렷한 목표 설정 등 세 가지 시간적인 차원의 균형 있는 통합이 필수라고 강조한다. 현실을 바꿀 힘은 우리의 가능성을 정확하게 예측하여 그에 맞추어 철저하게 계획을 세우고 기획한 것을 실현하고자 하는 강력한 의지와 확신에서 나온다는 것이다¹⁷⁾.



[그림2] 문화 만들기의 기반이 되는 주요 요소
(출처: 이기상·박범준, 2016, 141쪽, 인용 및 재구성)

신광철은 문화콘텐츠 전문가는 세계시장의 거시적인 흐름을 파악하고, 문화콘텐츠 향유자의 기호를 분석하여 당대의 콘텐츠 트렌드를 정확하게 포착하는 능력을 갖추어야 한다고 설명한다. 또한 예술적 감수성을 활용하여 콘텐츠의 질적 가치를 높이는 노력도 필요하다. 이러한 전문가의 노력과 인문학적 안목이 강력한 경쟁력을 지닌 문화콘텐츠를 탄생시킬 수 있다. 신광철에 따르면 경쟁력 있는 문화콘텐츠는 수용자에게 세 가지의 가치를 제공한다. 의미의 창조, 의지의 작동, 정서적 울림이다. 문화콘텐츠를 향유하는 사람들에게 의미, 재미, 심미를 줄 수 있어야 한다는 것이다.¹⁸⁾

콘텐츠는 양방향 소통의 시대를 살아가는 개인들이 누군가와 소통하고, 공감하기 위해 빚어낸 문화적 산물이다. 따라서 콘텐츠를 기획하고, 제작하는 주체의 문화적 정체성과 지향성이 소통의 대상과 방법, 의미를 좌우한다. 이는 콘텐츠 액티비즘의 출발점이 거창한 정치적·경제적 담론에 앞서 개인의 생생한 삶을 담아낼 수 있어야 한다는 점을 시사한다. 문화적 존재로서 개인이 지닌 다양성과 차이가 콘텐츠를 통해 표현되고, 이를 통해 새로운 소통과 공감의 장이 열리는 과정이 콘텐츠 액티비즘의 실현이라고 할 수 있다. 미디어가 실어 나르는 콘텐츠는 사람과 사람, 사람과 사회, 사람과 기술을 넘나들며 다양한 소통의 지형을 만들어내는 원

17) 이기상·박범준, 『소통과 공감의 문화콘텐츠학』, HUINE, 2016, 140-141쪽.

18) 신광철, 『문화콘텐츠학입문』, 한신대출판부, 2009, 39-40쪽.

동력이 된다. 개인의 역량으로는 이를 수 없는 시간과 공간의 한계를 뛰어넘어 공감대를 형성하면서 때로는 파생콘텐츠로 제작되기도 하고, 때로는 새로운 정책이 되거나 문화 현상으로 수용되기도 한다. 콘텐츠의 독특함은 단순히 감상하고, 보는 것에서 그치지 않고, 함께 느끼고, 참여하면서 공감을 확장해가는 그물망적인 소통 방식에 있다. 콘텐츠를 통한 액티비즘을 실현하기 위해서는 우선 콘텐츠를 통해 누군가의 마음 속에 울림과 떨림의 파동을 일으키는 것이 중요하다.¹⁹⁾ 콘텐츠 액티비즘은 드높은 이상과 명예로 포장되지 않은 날 것 그대로의 지금, 여기를 살아가는 우리들의 삶을 이야기한다. 타인과의 진정성 있는 연대와 소통을 목적으로 콘텐츠의 기획과정부터 유통까지 콘텐츠를 둘러싼 콘텍스트, 다양한 맥락들을 담아낸다. 정해진 시간과 한정된 공간에서 권력과 엘리트에게 절단되었던 수많은 익명의 얼굴들이 주인공으로 등장하고, 그들의 목소리와 이야기가 소통의 출발점이 된다.²⁰⁾

3. 콘텐츠 액티비즘을 통한 포용과 연대의 사례들

1) 톰 무어, <100바퀴 챌린지>

잉글랜드 베드퍼드셔(Bedfordshire)에 사는 톰 무어(Tom Moore)는 2020년 3월 8일 자신의 100세 생일을 한 달 앞두고 코로나 바이러스와 사투를 벌이고 있는 영국 NHS(국민보건서비스) 의료진 돕기 캠페인을 시작했다. 무어는 자신의 유튜브 계정을 통해 “거동이 불편한 내가 25m 길이의 뒷마당을 왕복 100번 걸을 테니 한 바퀴 돌 때마다 10파운드씩 기부해 달라”는 공약을 내걸었다. 목표 모금액은 1000파운드(약153만원)이었다. 톰 무어는 피부암과 낙상으로 인한 수술 후유증으로 보행 보조기 없이는 걷기가 힘든 상황이었다. 그럼에도 자신의 암 수술과 치료에 헌신해준 NHS 의료진에게 보답하는 마음으로 뒷마당 걷기 도전에 나선 것이다. 6월 7일 오전 10시(한국 시간) 기준으로 전 세계 코로나19 확진자 수는 667만1천 명이고, 총 사망자 수는 40만2천명이다. 사망자 수가 가장 많은 나라는 미국(11만 2천명)이고, 그 다음으로 많은 곳이 영국(4만 명)이다.²¹⁾ 영국의 사망자 명단에는 NHS 소속 의사 압둘 마부드 초두리(Abdul Mabud Chowdhury)가 포함되어 있다. 코로나19 현장에 파견되었던 초두리는 지난 3월 18일 자신의 페이스북에 의료진들의 개인보호장비 부족이 심각한 상태라고 호소하고, 더 많은 장비를 공급해달라는 공개 서한을 존슨 총리에게 보낸 주인공이다. 그의 아들에 따르면, 호소문을 작성할 당시 초두리는 이미 코로나 감염 후 증상이 악화되어 대화조차 어려운 상태였지만 동료들을 위해 글을 남긴 것으로 알려졌다. 이후 병세가 급격히 악화된 초두리는 4월 10일 세상을 떠났다.²²⁾

NHS를 돕기 위한 100세 노인의 챌린지 소식은 SNS를 통해 급속히 확산되었고, 도전 첫날 목표 금액을 달성하는 성과를 올렸다. 이후에도 뒷마당 걷기를 멈추지 않은 무어는 자신의

19) 신정아, <1인 미디어의 콘텐츠 액티비즘 실현과 소통: 유튜브 ‘생각많은 둘째언니’ 채널을 중심으로>, 《인문콘텐츠》 제56호, 인문콘텐츠학회, 2020, 4-5쪽.

20) 신정아, 89세 피자배달부 짝은 틱톡과 ‘100바퀴 챌린지’가 보여준 세상, 《미디어오늘》, 2020.10.31. <http://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=210020>

21) 김영은, 코로나19 세계 현황, 《연합뉴스》, 2020.06.07. <https://www.yna.co.kr/view/GYH20200607000100044?input=1364m>

22) 윤고은, 영국 총리에 개인보호장비 부족 호소한 의사 코로나19로 사망, 《연합뉴스》, 2020.04.11. <https://www.yna.co.kr/view/AKR20200411017600009>

생일인 4월 30일보다 훨씬 앞선 16일에 100바퀴 도전에 성공한다. 그러나 약속했던 100바퀴를 모두 돌겠다는 의지를 보이며 자신의 생일까지 매일 뒷마당 걷기에 도전했고, 그의 영상은 전세계 150만 명의 유저들에게 깊은 공감과 참여를 이끌어 냈다. 챌린지의 마지막 날이었던 무어의 100세 생일을 기준으로 총 모금액은 3,300만 파운드(약 497억원)에 달했다. 무어는 NHS를 포함한 140개 자선단체들을 지원하는 데에 기부금을 사용하겠다고 밝히며 도전을 마쳤다. 그의 기부로 의료장비를 지원받은 NHS 소속 의료진들이 감사의 뜻을 담은 사진과 메시지를 무어에게 보내기도 했다. 한편 무어의 집에는 100세 생일을 맞은 무어에게 전 세계에서 14만 장의 생일 축하 카드가 도착했고, 카드 정리를 위해 집 근처 학교 강당을 빌려서 학생과 학부모 140명의 자원봉사자들이 함께 카드 정리를 도왔다.²³⁾ 또한 그의 챌린지에 공감한 영국 시민들이 무어에게 기사(Knight) 작위를 수여하자는 의회 청원을 시작해서 30만 명이 서명했다.²⁴⁾ 지난 7월 20일 100세의 노병은 영국 여왕으로부터 직접 기사 작위를 수여 받았고, 그의 폴스토리는 영화로 제작될 예정이다.



[그림3] '뒷마당 100바퀴 걷기' 챌린지에 성공한 톰 무어²⁵⁾



[그림4] 뒷마당 100바퀴 걷기'에 도전한 토마스 무어²⁶⁾



[그림5] 톰 무어의 생일카드를 정리하는 자원봉사자²⁷⁾



[그림6] 톰 무어에게 감사의 마음을 보낸 NHS 직원들²⁸⁾

23) Phil Shepka & Katy Lewis, Captain Tom Moore: How will coronavirus fundraising be spent?. <BBC>. 2020.04.30.

<https://www.bbc.com/news/uk-england-beds-bucks-herts-52325713>

24) 배성재. 코로나19 성금 497억원 모은 100세 영국 노병 '기사 작위'. 《한국일보》. 2020.05.20.

<https://hankookilbo.com/News/Read/202005201861769983>

25) 임병선. '100세 전에 정원 100바퀴' 모금액 259억 원으로. 《서울신문》. 2020.04.17.

https://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20200417500046&wlog_tag3=naver

26) Molyneus, V., Coronavirus: Elderly UK veteran Captain Tom to be knighted for raising millions for NHS. 《Newshub》. 2020.05.20.

<https://www.newshub.co.nz/home/world/2020/05/coronavirus-elderly-uk-veteran-captain-tom-to-be-knighted-for-raising-millions-for-nhs.html>

27) Hussain, D., A sea of cards!. 《MailOnline》. 2020.04.29.

<https://www.dailymail.co.uk/news/article-8270141/Captain-Tom-left-completely-overwhelmed->

2) 닷페이스, <할말많은 인터뷰> <온라인 쿼퍼> <N번방 피해자 일상회복 프로젝트>

지난 10월 29일 한국프레스센터에서 제13회 ‘올해의 양성평등 문화상’ 시상식이 열렸다. ‘올해의 양성평등 문화상’은 여성·문화네트워크가 주최하고 문체부가 후원하는 행사로, 사회의 성평등 인식을 높이고 환경 조성에 기여한 인물(단체)과 문화콘텐츠를 선정하고 격려하는 자리다. 2020 양성평등 문화상을 수상한 총 13명(팀) 중 각 분야에서 의미있는 활동을 보여준 신진 여성문화인 수상자 가운데 미디어 스타트업 닷페이스의 조소담 대표가 있다. ‘닷페이스’라는 다소 생소한 타이틀로 조대표가 세상에 말 걸기를 시작한 것은 2016년 10월이었다. 유튜브와 페이스북을 시작으로 인스타그램, 카카오톡 등 다양한 플랫폼으로 확장하면서 웹다큐 형식의 논픽션 콘텐츠를 제작해왔다. 닷페이스의 ‘닷(dot)’은 변화가 필요한 지점을 뜻하고, ‘페이스(face)’는 우리가 마주해야 할 장면이나 새로운 기준이 될 사람의 얼굴을 의미한다. “우리에게 새로운 상식이 필요하다”는 모토를 내세운 닷페이스는 사회적으로 소외된 이들의 이야기를 직접 취재하고, 생생하게 들려주는 온라인 미디어다. 닷페이스의 콘텐츠 제작방식은 정의(justice), 페미니즘, 지속가능한 도시, 기술이 바꾸는 세상, 쿼 등 의 목소리를 담은 시리즈와 단편 등 2가지 트랙으로 진행된다. 콘텐츠의 포맷은 숏폼 형식의 다큐, 인터뷰 등이다.

닷페이스의 콘텐츠는 저널리즘을 지향하지만 전통 미디어의 방식을 따르지 않는다. 똑똑한 앵커나 기자가 사실을 취합하고 정리해서 전달하는 형식에서 벗어나 디지털 네이티브 세대에 익숙한 ‘대화’와 ‘직접’을 적극 활용한다. 콘텐츠의 길이도 웹isode 방식으로 제작된다. 웹isode란 웹(web)과 에피소드(episode)의 합성어로, N스크린으로 소비되는 다양한 콘텐츠 유통환경을 고려한 짧은 길이의 시리즈물을 뜻한다. 정해진 틀을 따라가지 않고, 이슈에 따라 포맷을 새롭게 만들어가고, 그러가면서 자신들만의 표현으로 ‘분명히 존재하지만 들리지 않는’ 세상의 다양한 목소리와 얼굴들과 마주한다.

닷페이스의 콘텐츠 중 ‘할 말 많은 인터뷰’ 시리즈는 소방관, 어린이집 교사, 배달라이더, 간호사, 승무원, 보조출연자 등 각 분야에 종사하는 노동자들이 전하고 싶은 이야기를 1인칭 시점으로 직접 전하는 영상이다. 동료와 후배의 죽음을 목격한 슬픔을 가누지 못한 채 다시 현장에 나가야 했던 35년 차 소방관의 울먹임, 연기경력 수 십 년이지만 단역이라는 이유로 촬영장에서 소모품 취급을 받아야 했던 연기자들의 설움, 폭염과 추위, 배달 무게와 상관없이 건당 400원을 받고 도로를 질주하는 라이더들의 고충, 몰려오는 환자들을 돌보느라 끼니도 거르고 화장실도 못 가는 간호사들의 배고픔과 방광염의 고통 등 지상파 뉴스와 방송에서는 털어놓지 못하던 그 또는 그녀들의 이야기를 본인들의 얼굴과 목소리로 직접 들려준다. 그들의 목소리는 각자의 삶을 표현하는 미디어다. 떨림과 울림, 분노와 서글픔 등이 고스란히 담겨있는 콘텐츠들은 ‘누군가’의 경험이면서 동시에 ‘나’의 현실이기도 하다.

‘할 말 많은 인터뷰’ 시리즈의 포맷은 인터뷰의 진정성과 함께 썸네일에 표시되는 다양한 해시태그가 친절하고, 섬세하다. ‘할 말 많은 간호사들’ 편의 썸네일에 표기된 자막 형식의 태그들을 보면 #중환자실#인수인계#나이팅게일#컵라면#수면장애#태움 자막이 적혀있다. ‘할 말 많은 승무원들’ 편의 썸네일은 #매뉴얼#갑질#서비스#외모#유니폼#면세품#컴플레인#감정노동

[sent-cards-globe.html](https://www.bbc.com/news/uk-england-beds-bucks-herts-52325713)

28) Phil Shepka & Katy Lewis, Captain Tom Moore: How will coronavirus fundraising be spent?. <BBC>. 2020.04.30.

<https://www.bbc.com/news/uk-england-beds-bucks-herts-52325713>

의 자막이 적혀있다. 영상 속 이야기가 담고 있는 주요 메시지와 문제의식을 표현한 것이다. 피드 형식으로 뉴스를 소비하는 디지털 공간에서 5~8초 안에 누군가의 눈길을 끌지 못하면 상품 광고처럼 버려지는 현실에서 썸네일과 해시태그는 콘텐츠 속에 담긴 절실한 호소를 표현하는 고요 속의 외침이다.



[그림7] 할말많은 인터뷰 썸네일 (출처: 닷페이스)

닷페이스의 썸네일은 취재 콘텐츠의 단순 요약이나 소개가 아니다. 인터뷰이가 처한 현실을 보여주는 삶의 맥락이자 콘텐츠의 배경 무대다. ‘할 말 많은 라이더들’ 편의 경우 해가 진 어두운 골목길에 배달 오토바이를 세운 두 명의 배달 라이더가 썸네일에 떠 있다. 어두운 주택가 골목은 주소도, 사람도 잘 보이지 않는 난코스다. 인터뷰 장소이자 썸네일 속 어두운 골목 이미지는 소비자들이 콜센터에서 발송된 도착시간을 철썩같이 믿고 기다리는 사이, 미로처럼 얽혀있는 골목에서 사고의 위험, 추위와 더위, 서비스 지연 압박에 시달리는 라이더들의 현실을 상징한다.

2020년 코로나19로 다양한 문화행사들이 축소되거나 폐지된 가운데 닷페이스가 기획한 ‘온라인퀴퍼’ 프로젝트 역시 해시태그를 통한 새로운 연결과 공감을 보여준 사례다. 매년 6월에 개최되던 서울퀴어문화축제가 코로나 여파로 무기한 연기되자 닷페이스는 인스타그램을 통해 ‘온라인 퀴퍼레이드’를 기획한다. 참가방식은 쉽고 간단했다. 우선 ‘온라인퀴퍼’ 페이지에 접속해서 자신이 원하는 아바타를 선택하고, 옷과 머리, 아이템을 선택한 후 인스타그램에 #우리는없던길도만들지#온라인퀴퍼#닷페이스 해시태그와 함께 업로드하는 방식이었다. 페이지에서 제공되는 기본 헤어와 의상, 탈 것과 깃발 외에도 자신만의 메시지와 표현을 담아낼 수 있는 이미지도 업로드가 가능했다. 퀴퍼들은 행렬에 필요한 생수, 우산, 뽕튀기, 반려동물, 음악 등 다양한 아이템들을 공유하면서 퍼레이드에 참여했다. 각자 올린 인스타그램 게시물은 해시태그를 통해 하나의 도로 위에서 행진하는 이미지로 모여져서 긴 행렬을 이루었다. 6월 23일부터 7월 4일까지 12일간 진행된 프로젝트에 참여한 온라인 퀴퍼는 총 85,767명이었다. 직접 고른 머리와 옷, 아이템을 장착하고, 각기 다른 모습으로 자유롭게 도로 위에서 만나 소통하고, 공감했다.²⁹⁾

지난 10월 22일 닷페이스 유튜브 채널에서는 ‘추적단 불꽃’ 인터뷰를 라이브로 진행했다. ‘추적단 불꽃’은 N번방 사건의 최초 보도자로서 1년 넘게 텔레그램 성착취 가해자들을 추적해 온 젊은 기자 지망생들이다. 닷페이스는 ‘더썸머쇼(THE Summer Show)’라는 제목으로 진행된 인터뷰에서 추적단 불꽃의 멤버들을 초대해서 N번방 사건의 취재 과정과 뒷이야기, 현재

29) 신정아, ‘없던 길도 만든’ 닷페이스의 콘텐츠 액티비즘, 《미디어오늘》, 2020.11.14.

<http://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=210230>

상황 등에 대해 이야기를 나누었다. 신변 보호를 위해 익명으로 활동하는 추적단 불꽃 멤버들은 각각 ‘단’과 ‘불’이라는 닉네임으로 닷페이스가 준비한 종이 탈을 쓰고 출연했다. 상상을 초월하는 성착취물과 폭력의 공간이 세상에 공개되는 과정은 그리 기록하지 않음은 물론이고, 취재 당사자들조차 공포와 트라우마가 뒤엉키는 시간이었다. ‘추적단 불꽃’이라는 이름 뒤에 숨어야 했던 젊은 두 여성들의 두려움과 외로움, 그럼에도 불구하고 놓을 수 없었던 성착취범들에 대한 분노와 정의감은 사회적 연대와 제도 마련의 목소리를 이끌어내는데 성공했다. 썸머쇼의 진행을 맡은 조소담 대표 역시 올 2월 닷페이스 기획취재를 통해 N번방 사건을 접한 후 겪어야 했던 어려움을 인터뷰 도중 떠올리며 눈시울이 붉어지기도 했다. N번방 가해자들의 처벌과 관련 법안 마련의 후속 조치가 이루어지는 가운데, 닷페이스는 지난 6월 2일부터 보름간 한국사이버성폭력대응센터와 함께 N번방 사건을 취재하며 만난 디지털 성폭력 피해경험자를 위한 일상프로젝트 ‘내가 만드는 하루’를 기획했다. 피해 회복 과정을 지원하는 경제적 지원과 함께 자아를 회복하고, 일상을 지속하는 기반을 마련할 수 있는 다양한 경험을 지원하는 프로젝트로 설계했다. 펀딩을 통해 총 1,782명의 힘으로 44,030,000원이 모여 총 55명의 피해 경험자들이 자신의 일상을 되찾는 데 필요한 경험과 지원을 받을 수 있게 되었다. 콘텐츠를 통해 만나고, 소통하고, 다시 새로운 콘텐츠를 기획하며 길을 만들어가는 것, 그것이 미디어 스타트업 닷페이스의 콘텐츠 액티비즘이다.³⁰⁾

4. 나가며: 콘텐츠 리터러시 교육을 위한 제언

직선으로 곧게 뻗은 디지털의 선로 위에서 만난 사람들은 자기만의 감성과 문법으로 위로하고, 공감한다. 콘텐츠는 디지털 소통의 도구이자 차이와 다양성을 표현할 수 있는 새로운 문법이다. 언택트 문화가 발전할수록 개인과 사회, 지역과 문화를 가로지르며 서로의 차이를 인정하고, 존중할 수 있도록 콘텐츠 리터러시 역량을 강화해야 한다. 콘텐츠 리터러시란 자신의 삶을 돌아보고, 성찰하는 인문학적 상상력을 바탕으로 타인을 이해하고, 사회적 공감을 이끌어낼 수 있는 콘텐츠를 기획하고 제작하는 역량이다. 콘텐츠 리터러시는 비대면 사회를 살아가는 현대인들에게 문화적 정체성과 공감의식을 일깨우고, 진정한 소통과 포용을 위한 핵심 역량이 될 것이다. (발표장에서 구체적인 이념과 방향에 대한 아이디어 보완예정)

30) 신정아, ‘없던 길도 만든’ 닷페이스의 콘텐츠 액티비즘, 《미디어오늘》, 2020.11.14.
<http://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=210230>

참고문헌

<단행본 및 논문>

- 김봉섭·김현철·박선아·임상수, <4차 산업혁명시대, 지능정보사회의 디지털 시민성(Digital Citizenship) 탐색>, 한국교육학술정보원, 이슈리포트, RM 2017-16.
- 김봉섭·김현철·박선아·임상수, <4차 산업혁명시대, 지능정보사회의 디지털 시민성(Digital Citizenship) 탐색>, 한국교육공학회·한국교육정보미디어학회 2017 추계 공동학술대회 자료집, 2017.
- 김희연, <EU의 디지털사회혁신 : 추진현황과 시사점>, 정보통신정책연구원, 2015.
- 남영신 엮음, 『국어사전』, 성인당, 1999.
- 도미니크 볼통, 채종대·김주노·원용욱 옮김, 『볼통의 시대, 소통을 읽다』, 살림출판사, 2011.
- 박선아, <4차 산업혁명 시대 ‘디지털 시민성(Digital Citizenship)’ 논의 및 과제>, 《지금 왜 디지털 시민성인가?》, 국회희망교육포럼, 2018.
- 신광철, 『문화콘텐츠학입문』, 한신대출판부, 2009.
- 신정아, <1인 미디어의 콘텐츠 액티비즘 실현과 소통: 유튜브 ‘생각많은 둘째언니’ 채널을 중심으로>, 《인문콘텐츠》 제56호, 인문콘텐츠학회, 2020.
- 신정아, <코로나19와 콘텐츠 액티비즘: 언택트 시대의 소통과 연대>, 《2020 인터넷 윤리동향》 vol.2, 한국정보화진흥원, 2020.
- 이기상, 『지구촌시대와 문화콘텐츠』, HUINE, 2009.
- 이기상·박범준, 『소통과 공감의 문화콘텐츠학』, HUINE, 2016.
- 한국정보화진흥원, <지능화 시대의 패러다임 변화와 대응전략>, 『IT & Future Strategy』, 제 11호, 한국정보화진흥원, 2016.

<뉴스 및 인터넷 자료>

- 김영은, 코로나19 세계 현황, 《연합뉴스》, 2020.06.07.
<https://www.yna.co.kr/view/GYH20200607000100044?input=1364m>
- 배성재, 코로나19 성금 497억원 모은 100세 영국 노병 '기사 작위', 《한국일보》, 2020.05.20.
<https://hankookilbo.com/News/Read/202005201861769983>
- 신정아, 89세 피자배달부 찍은 틱톡과 '100바퀴 챌린지'가 보여준 세상, 《미디어오늘》, 2020.10.31.
<http://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=210020>
- 신정아, '없던 길도 만든' 닷페이스의 콘텐츠 액티비즘, 《미디어오늘》, 2020.11.14.
<http://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=210230>
- 윤고은, 영국 총리에 개인보호장비 부족 호소한 의사 코로나19로 사망, 《연합뉴스》, 2020.04.11.
<https://www.yna.co.kr/view/AKR20200411017600009>
- 임병선, '100세 전에 정원 100바퀴' 모금액 259억 원으로, 《서울신문》, 2020.04.17.
https://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20200417500046&wlog_tag3=naver

통계청, <2020 사회조사>.

http://kostat.go.kr/portal/korea/kor_nw/1/1/index.board?bmode=read&aSeq=386249

서울시 COVID19 심리지원단, <코로나 바이러스가 우리 마음에 남긴 상처 경로 되짚어보기>.

<http://covid19seoulmind.org/prescription/3553/>

Hussain, D., A sea of cards!. 《MailOnline》. 2020.04.29.

<https://www.dailymail.co.uk/news/article-8270141/Captain-Tom-left-completely-overwhelmed-sent-cards-globe.html>

Molyneus, V., Coronavirus: Elderly UK veteran Captain Tom to be knighted for raising millions for NHS. 《Newshub》. 2020.05.20.

<https://www.newshub.co.nz/home/world/2020/05/coronavirus-elderly-uk-veteran-captain-tom-to-be-knighted-for-raising-millions-for-nhs.html>

Phil Shepka & Katy Lewis, Captain Tom Moore: How will coronavirus fundraising be spent?. <BBC>. 2020.04.30.

<https://www.bbc.com/news/uk-england-beds-bucks-herts-52325713>