

**예술적 경험으로의 인터랙티비티**  
**Interactivity as Art Experience**

이현진 (연세대학교, 커뮤니케이션 대학원, 영상학 분야, 미디어아트 전공 교수)  
Lee, Hyun-Jean (Professor, Yonsei University, The Graduate School of Communication and Arts)



## 예술적 경험으로의 인터랙티비티 Interactivity as Art Experience

이현진 (연세대학교, 커뮤니케이션 대학원, 영상학 분야, 미디어아트 전공 교수)

Lee, Hyun-Jean (Professor, Yonsei University, The Graduate School of Communication and Arts)

중심어 인터랙티비티, 인간과 컴퓨터의 상호작용, 인터랙티브 아트, 예술적 경험, 자기반영

Keyword Interactivity, Human-Computer Interaction, Interactive Art, Art as Experience, Reflexivity

### ABSTRACT

Recently human and computer interaction becomes a hot researching area such as in HCI, games, and other digital media researches. Here interactivity is regarded as one of the most important characteristics of digital media and its meanings refers to technical methods of changing or creating texts and to possibilities of shifting the relationship of creators and consumers. However, when interactive art is recognized as a form or a genre of arts and interactive artwork is recognized as a work of art, it is often compared with traditional arts, and criticized in the perspective of the aesthetic experiences that artwork provides in between audiences and the artwork. I think that its relatively short history of medium could be the reason for this kind of critique but the programmed condition of medium that interactive systems ontologically have also becomes the reason for this. Thus, by looking at the meanings of interactivity in a diverse contexts and comparing it with interactive experiences in the traditional artwork, this research aims to find what they can share each other and think of the core concept of "interactivity," and finally look to how interactivity in interactive artwork can be matured.

### 요약

인간과 컴퓨터의 상호작용에 대한 연구는 HCI나 게임 등의 상호작용 미디어를 사용하는 다양한 문맥에서 학문적으로 연구되고 있으며, 인터랙티비티는 그 중에서도 디지털 미디어의 가장 중요한 특성 중 하나로 간주되고 있다. 이들 논의에서 인터랙티비티는 상호작용성을 통해 텍스트의 내용을 직접 생산, 변화시킬 수 있는 기술적, 형식적 방법론으로부터 이를 통해 생산자와 소비자, 즉 작가와 관객의 경계를 허물고 민주적 가치의 부여하는 새로운 가능성으로 인식되기도 한다. 그러나 때때로 인터랙티브 아트가 하나의 예술적 장르나 형식으로 인식되어 예술적 평가의 대상이 될 때, 기존 전통예술에서의 작품과 관객의 심미적이고 인식적 상호작용성을 기준으로한 예술적 감흥의 정도로써 비교되어 하나의 예술작품으로서의 냉정한 가치 평가를 받기도 한다. 본고는 이러한 경향이 매체의 짧은 역사성에 기인한 문제이기 보다 인터랙티비티가 기반한 구조적 형태에 기인할 수도 있다고 바라보며, 인터랙티비티의 의미를 내러티브 인터랙티비티의 분석의 관점에서 다양한 층위로 나누어 살펴보고자 한다. 또한 전통적 예술에서 관객이 작품과 상호 교감하는 예술적 경험을 고찰해 보고, 이러한 경험이 컴퓨터를 기반한 인터랙티브 아트의 경험과 어떻게 같은 점을 공유할 수 있으며, 그리하여 인터랙티브 아트의 인터랙티브한 경험이 예술적 경험의 영역으로 어떻게 한걸음 더 성숙될 수 있는지 그 가능성을 생각해 보고자 한다.



## 목차

### I. 서론

#### 1. 연구배경 및 목적과 방향

### II. 본론

#### 2. 인간과 컴퓨터의 상호작용 - 다양한 인터랙티비티의 의미

##### 2.1 HCI적 인터랙티비티의 개념

##### 2.2 게임과 텍스트에서의 인터랙티비티의 개념

##### 2.3 인터랙티브 아트에서의 인터랙티비티

#### 3. 전통적 예술에서의 상호작용

#### 4. 예술적 경험으로서의 인터랙티비티

### IV. 결론

### 참고문헌



# I. 서론

## 1. 연구배경 및 목적과 방향

컴퓨터를 이용한 상호작용 시스템은 프로그래밍된 구조를 기반으로 한다. 또한 프로그래밍은 외부적으로 그 시스템이 정지되도록 제어되지 않는 이상 반복적으로 그리고 지속적으로 프로그램된 프로세스를 진행하도록 내부적으로 "닫힌 순환 구조"를 지니게 된다. 상호작용 형성을 위하여 그것이 디지털적이든 아날로그적이든 시스템에 가해지는 외부로부터의 인풋을 읽고 결과를 아웃풋으로 내보내는 구조, 그리고 그 사이에서의 연결 과정을 시퀀스 프로세싱을 통해 처리를 해주는 형식인 것이다. 물론 이러한 닫힌 형식의 순환 구조(closed loop)는 인공지능 시스템 등의 자체적 창발성을 가지는 생성적 코드로서 그 구조를 열어가고 있기도 하다. 그러나 아직까지 일반적인 형태의 인터랙티브 시스템을 이야기할 때 대다수의 접근들은 여전히 그리고 태생적으로 프로그램된 코드에 기반한 위와 같은 시스템을 기반하고 있는 것이 사실이다. 인간과 컴퓨터의 상호작용을 이끌어내고 그 과정을 통해 관객에게 새로운 경험을 제공하고자 하는 예술인 인터랙티브 아트 역시 이와 크게 다르지 않은 구조를 가진다.<sup>1)</sup> 현재까지 진행되고 발표된 많은 인터랙티브 아트 작업들 역시, 그 소통 수단으로써 컴퓨팅 시스템을 사용하기 때문에, 관객의 상호작용과 그들의 액션을 인식하는 믿을 만한 인풋 시스템과, 새로운 형식의 체험을 제공하기 위해 복잡한 아웃풋 시스템을 구현해 내는데 많은 관심을 기울이고 있는 것을 발견할 수 있다.

한편, 본인은 이러한 인터랙티브 시스템에 대한 이해 하에 인터랙티브 아트를 접하며 그 소통방식에 있어 새롭다, 신기하다, 재미있다, 혹은 그 소통방식이 어떻게 만들어졌는지 제작 방식을 궁금해 하는 형식적 태도와 접근, 그리고 관객의 참여를 중시하고 열린 텍스트로서의 수용자와 생산자의 구별을 허무는 민주적 생산 방식을 옹호하는 입장을 접한다. 또한 참여 자체의 의미와는 별도로 인터랙티브 아트를 예술의 한 형식이나 장르로 인식할 경우 일반적 예술의 체험과 그것의 체험을 예술적 감흥의 정도를 기준으로 비교하며, 예술적 작업으로서 그 가치를 평가하려는 태도 등 인터랙티브 작업에 대한 많은 관점과 엇갈린 평가의 기준을 접하게 된다. 또한 이러한 엇갈린 평가들 가운데 인터랙티브 아트의 비평의 지평은 컴퓨터의 등장과 함께 인간이 컴퓨터와 상호작용을 시작한 이래 발생한 인터랙티브 아트의 역사 경험상 현재 선블리 논의의 대상으로 삼기보다 후대에 이루어질 논의의 대상으로 미루는 경우도 발견하게 된다. 그러나 본인은 이러한 비평과 매체적 접근들은 매체에 대한 지식과 경험의 정도를 고려한 시간적이고 역사적 접근보다

1) 상호작용 예술이라 말할 수 있는 인터랙티브 아트는 흔히 컴퓨터 미디어를 예술적 생산 매체로써 사용할 뿐 아니라, 인간과 컴퓨터의 새로운 상호작용 방식을 통해 새로운 종류의 예술적 경험을 이끌어 내기 위해 접근되고 있다.

는 매체 존재론적이고, 구조적이며 해석학적 접근으로 고려될 때 좀 더 의미 있는 매체 미학적 논의를 이끌어 낼 수 있지 않을까 생각하게 되었다.

본 논문은 이러한 배경 하에서 예술적 경험으로서의 인터랙티브 아트에 대하여 고찰하고자 시도한다. 이를 위해 먼저 인간과 컴퓨터의 상호작용을 다루는 연구 분야인 HCI와 게임 등의 문맥을 통해 인터랙티비티에 대한 다양한 해석과 논의를 고찰해 보고자 한다. 그리고 발견된 다양한 해석과 의미의 층위들 가운데 예술적 경험으로서 인터랙티비티의 의미를 생각해 보고, 이를 근거로 인터랙티브 아트의 보다 예술적 접근 방향성을 살펴보고자 한다.

## II. 본론

### 2. 인간과 컴퓨터의 상호작용 - 다양한 인터랙티비티의 의미

#### 2.1 HCI적 인터랙티비티의 개념

오늘날 우리는 일상생활 속에서 점점 더 다양한 인터랙티브 컴퓨팅 시스템을 접하고 이용하게 되면서, 많은 분야에서 컴퓨팅 시스템과 인간이 상호작용하는 방법에 대하여 다양한 연구와 디자인이 이루어지고 있음을 목격하게 된다. 이러한 연구들은 많은 경우 인간과 컴퓨터 시스템과의 상호작용에서의 성공 레벨을 최대화하는 부분에 초점이 맞추어지곤 하는데, 이들은 대부분 상호작용 시스템을 좀더 민을만하게 만들어 상호작용을 최대한 안정적이고, 자연스럽고 편리하게 만들고자 하는 노력들로 보인다. 예로써 인공지능(artificial intelligence, AI) 연구자들은 어떻게 컴퓨터 시스템이 스스로 자신의 주변 환경에 대하여 인지하고, 인간의 행동을 유의미하게 인식할 수 있는가, 환경 혹은 환경 속의 인간과의 상호작용에 대하여 관심을 가지며 이를 위해 민을 만하고, 능률적인 컴퓨터 시스템을 개발하고자 한다(Russell and Norvig 2003). 인간과 컴퓨터의 상호작용에 대하여 학문적으로 연구하는 분야인 human-computer interaction (HCI) 연구는 컴퓨터가 등장한 이래 생긴 학문 분야인 만큼 그리 오래되지 않은 역사를 가지고 있다 할 수 있지만, 그동안의 연구는 대체로 인간이 시스템을 보다 쉽게 이해하고 접근하도록 하기 위하여 어떻게 효율적인 디자인을 할 수 있는가에 몰두되어 왔다고 볼 수 있다. HCI 학자 도널드 노만(Donald Norman)은 *User-Centered System Design*(1986)에서 HCI 연구는 디자이너와 사용자의 시스템에 대한 해석과 이해를 체계적으로 분석(analyze)하고 "해석의 문제(problem)와 그것의 가정된 해결 방법(solution) 모두를 아우르는 동일한 해석의 지평을 공유함으로써"<sup>2)</sup> 가급적 상호동일(aligned)화하는 일종의 정신적 모델을 만들기 위한 목적을



지닌다고 소개하고 있다. 그는 특히 인지심리학을 이용하여 인간의 컴퓨터와의 상호작용 과정에서 그 사용성(usability)을 극대화시키는데 많은 연구를 해온 것으로 유명하며, 이러한 방식의 HCI적 접근 태도에 대하여 또다른 HCI 학자인 피비 생게(Phoebe Senger)와 인터랙션 디자이너인 빌게이버(Bill Gaver)는 "(HCI 연구는) 주로 인간이 컴퓨터 시스템을 통해 무엇을 목적으로 하며, 어떻게 사용되고 경험되어야 하는가에 대한 하나의 (single), 특정한(specific), 그리고 명확한(clear) 해석을 담아내기 위해 어떠한 방식으로 시스템을 발전시킬 것인가 초점을 맞추어 왔다 (2006)"고 언급되었다.<sup>3)</sup> 다시 말해 이러한 접근은 인간과 컴퓨터의 상호작용을 목적과 결과 지향적 범위에 국한시켜 공학적이고 디자인적 문맥에서만 이루어져 왔다는 것이다. 하지만 점차 인간과 컴퓨터의 상호작용이 실생활에 사회적, 문화적으로까지 확대되고 궁극적으로 인간을 위한 상호작용임이 인식하게 됨에 따라 오늘날의 HCI 연구도 점차 인류학적, 인지과학적, 그리고 예술적 접근을 통해 목적보다는 과정과 의미적으로 그 문맥을 넓히려는 시도로 이어지고 있다.<sup>4)</sup>

## 2.2 게임과 텍스트에서의 인터랙티브의 개념

인터랙티브는 디지털 미디어에서 그 대표적 매체 특징 중 하나로 소개된다. 이는 컴퓨터가 매개가 되어 정보와 미디어를 조작하고 콘텐츠를 바꾸는 등 물리적 방식의 인터랙티브에서부터 콘텐츠 생산과 재현에 있어 사회적 문화적 소통을 고려한 생산자와 수용자 입장에서의 논의 등에 이르기까지 다양하게 이루어지고 있는데, 이는 디지털 미디어 형식으로서 컴퓨터게임에 대한 논의를 통해서도 활발히 전개된 바 있다.

컴퓨터의 등장과 더불어 게임의 형태가 퍼스널 컴퓨터에 등장한 이래 컴퓨터게임이 점차 대중화되면서 한동안 서구에서는 컴퓨터게임을 새로운 매체를 이용한 문화, 예술적 생산과 수용의 새로운 방식으로 바라보고 이를 학문적 연구대상으로 접근하고자 한 시도가 있어왔다. 게임과 같은 상호작용 텍스트에서 인터랙티브가 중요하게 말해지는 것은 작품과 인터랙터, 즉 유저의 관계인데, 인터랙터가 능동적 참여를 통해 콘텐츠 조작에 참여하게 되면서 인터랙터는 내용 조작을 위한 권한과 힘을 부여 받게 되고 궁극적으로는 그들의 참여가 없으면 미완성이 되고 말 텍스트를 최종적으로 생산하여 내는, 텍스트 생

<sup>2)</sup> Senger and Gaver의 2006년 논문에서 재인용 하였다. 또한 Rogers, Y., Rutherford, A., and Bibby, P.A (Eds.) Models in the Mind: Theory, Perspective and Application. London: Academic Press. 에서도 이러한 내용을 확인할 수 있다.

<sup>3)</sup> Sengers, Phoebe. and Gaver, Bill. ""Staying open to interpretation: Engaging multiple meanings in design and evaluation, In Proceeding of Designing Interactive System 2006 (DIS '06), 99-108. New York, NY : ACM Press, 2006.

<sup>4)</sup> 생게와 게이버도 궁극적으로 HCI 디자인과 연구에 있어 기술적 방법론과 통합되는 비판적이고 자기 반영적인 접근에 대하여 소개하고, 그 필요성에 대하여 말하고자 하는데 이는 본 논문이 말하고자 하는 의미와도 일맥상통하는 이야기이기도 하다. 생게의 자기 반영적 디자인과 자기 반영적 HCI는 그의 다른 논문에서도 여러번 언급된 바 있다.

산자가 된다는 것이다. 컴퓨터게임에서 특히 이러한 논의들은 게임을 인터랙티브 내러티브의 한 형식으로 볼 수 있는가의 관점에서 게임의 내러티브성을 옹호하는 내로톨로지스트들의 입장과 게임 플레이의 인터랙티브한 측면을 중시하고자 하는 루돌로지스트들의 입장의 대립각 논쟁으로 펼쳐졌다.<sup>5)</sup> 본고는 인터랙티브의 다양한 의미를 살펴보고자 하는 것이기 때문에 이들 논의 중 내러티브나 게임 플레이 보다는 인터랙티브에 대한 논의에만 초점을 맞추고자 하는데, 이 중, 게임 디자이너 에릭 지머만(Zimmerman)이 컴퓨터게임을 네 가지 방식의 내러티브 인터랙티브(narrative interactivity)를 살펴보는 것은 본 연구에도 의의가 있을 것이다.<sup>6)</sup> 그는 내러티브 인터랙티브를 "인식적 인터랙티브(cognitive interactivity, 혹은 텍스트에 대한 해석적 참여)"/"기능적 인터랙티브(functional interactivity, 혹은 텍스트에 대한 실용적 참여)"/"명시적 인터랙티브(explicit interactivity, 혹은 디자인된 선택들에 참여하는 텍스트 안에서의 과정(procedure))"/"메타-인터랙티브(meta-interactivity, 혹은 텍스트에 대한 문화적 참여)"로 나누어 구분한다. 이중 인식적 인터랙티브는 심리적이고, 감정적, 기호학적, 해석학적, 독자-반응적, 인터랙션 등 참여자가 텍스트의 내용과 함께 할 수 있는 인터랙션을 의미한다. 즉 독자가 하나의 책을 읽은 후 몇 년 뒤 다시 동일한 책을 읽게 될 경우, 독자는 자신이 기억하는 것과 완전히 색다른 경험을 느끼는 경우가 있는데 이러한 인터랙티브가 바로 인식적 인터랙티브라 설명한다. 기능적 인터랙티브는 텍스트의 물질적 조직에 관계하게 되는 기능적이고 구조적 인터랙션으로, 얼마나 책이 두껍고 무거우며, 그 책 안에 그래픽 디자인은 어떻게, 몇 페이지가 들어 있는지 등이 이에 해당한다. 명시적 인터랙티브는 드러나는 단어로 의미에서의 가장 "인터랙션"이란 단어와 가까운 의미를 가진다 할 수 있다고 설명하는데 하이퍼텍스트 소설을 읽으며 비선형적 링크들을 클릭하는 행위 등 선택과 랜덤 이벤트, 다이내믹한 시뮬레이션, 그리고 다른 인터랙티브한 경험을 위해 프로그램된 과정들이 이러한 명시적 인터랙티브의 예가 된다. 메타-인터랙티브는 단일한 텍스트의 경험 바깥에서 이루어질 수 있는 인터랙션으로, 팬 문화가 그 예가 되는데, 그 문화 속에서 독자는 단선적 미디어를 차용, 분해, 재조합하면서 이를 보급 전달하고 대중 혹은 공공의 내러티브 세계에 참여하게 된다.

인터랙티브 아트 역시 지머만의 내러티브 인터랙티브의 분석, 즉 인식적, 기능적, 명시적 메타 인터랙티브로 나누어 생각해 접근되어 볼 수 있지 않을까. 인터랙티브 아트에서 인터랙티브는 과연 어떻게 분석될 수 있으며, 이러한 인터랙티브가 개입하게 되면서 예술적 경험에 어떠한 차이를 가지고 오게 되는 것이냐. 또한 이에 비추어 어떤 예술

5) 이러한 논의는 Janet Murray, Brenda Laurel, Lev Manovich, Michael Mateas, Espen J. Aarseth, Gonzalo Frasca, Eskelinen 등의 내로톨로지스트들과 루돌로지스트들의 수많은 논의에서 살펴볼 수 있다.

6) 지머만은 컴퓨터게임의 인터랙티브에 대하여 바라보며, 그것이 내러티브적 경험과 어떻게 짝 지워질 수 있는지 네 가지 방식의 내러티브 인터랙티브(narrative interactivity)를 통해 분석하고자 하였다.

이고 과연 상호작용적이지 않은 것이 있는가 하는 질문을 던져보고자 한다.

### 2.3 인터랙티브 아트에서의 인터랙티비티 (Interactivity in Interactive Art)

인터랙티브 아트도 생산자와 수용자의 논의의 입장에 있어, 게임 내러티브의 논의와 크게 다르지 않다. 관객의 능동적 참여를 이끌어내고 활용하는 예술의 한 형식이라 말해지는 인터랙티브 아트 예술가들은 흔히 자신의 작업들이 관객의 참여를 향해 열려있는 열린 구조의 형식을 띄고 있으며, 심지어 관객이 작업을 "완성"하도록 유도, 허락한다고 말한다. 이런 의미에서, 인터랙티브 아트에서 생산자, 작가 즉 예술가와 관객의 경계는 모호하고 흐려지며, 더 나아가서는 작가는 관객들의 상호작용과 참여를 이끌어내는 중재자 혹은 대행인이며, 관객들은 이러한 작업의 공동 생산자라 말해지기도 한다.<sup>7)</sup> 이런 의미에서 인터랙티브 아트도 관객과의 상호작용을 위해 열린 형태를 가지는 열린 구조, 열린 텍스트이다. 그러나 떠오르는 질문은 넓은 의미에서 모든 종류의 예술은 그 작업을 감상하는데 있어 관객의 참여와 해석이 개입되므로 상호작용적이라 할 수 있지 않을까 하는 것이다.<sup>8)</sup> 또한 진정한 의미에서 열린 텍스트가 지향하는 유토피아적 모습은 관객의 자유롭게 콘텐츠에 대한 생산에의 참여를 의미하여야 한다. 그러나 아직 많은 작업에서 인터랙티비티가 주어지는 형태는 이미 정해진 길이나 선택을 하도록 짜여진 구조, 그리고 또한

7) THE ANTENNAE OF THE RACE에서 Nina Colosi는 "네트워크 디지털 환경은 자연스럽게 다양한 목소리를 만들어내고 담론들의 다양성을 선호한다. 인터랙티브 아트는 생산자와 또다른 생산자들 혹은 관객과 작품 프로젝트 사이의 상호작용성과 협력을 이끌어낸다. 관객은 작품의 텍스트적, 시각적, 운동감각적, 청각적 요소들을 새롭게 재구성하면서 협력을 하게 되며, 대중과 관객은 작품 생산의 참여자가 된다"고 한다. 한편, 그는 "예술가는 작품의 생산자이기 보다, 예술가는 주로 관객의 작품과의 상호작용 혹은 작품에의 기여를 매개하거나 수행하는 매개적 대행인 혹은 수행인이다"라고 말한다.

8) 일본 저널리스트이자 큐레이터인 Itsuo Sakane은 인터랙티브 아트는 단순히 관객의 참여를 수반하는 예술이라고 말한다. 그러나 그는 "만약 우리가 작품을 보는 것과 해석하는 것을 일종의 참여라 말할 수 있다면, 진지한 의미에서 모든 예술은 인터랙티브하다고 말할 수 있다"고 주장한다. (1989, 3).

또한 Espen J. Aarseth는 그의 책 *Cybertext—Perspectives on Ergodic Literature*(1997)에서 "ergodic literature"라는 용어를 소개한다. 그에 의하면, "에르고딕 리터러처에서는 독자에게 텍스트를 가로 지르게 하는 결코 사소하지 않은, 중요한 노력(nontrivial effort)이 요구된다." 그러므로, 새로운 개념의 초점은 소비자, 혹은 텍스트의 유저에게 있는 것이다. 다른 말로 독자 반응, 인터랙티브 디지털 기계에 기반한 사이버텍스트는 독자에게 텍스트를 단순하게 읽는 것이 아니라, 바꾸기를 요구하여 독자 반응은 그 안에서 중요한 개념과 관점이 된다. 재미있게도 그의 책 서두에서 사이버 텍스트와 에르고딕 리터러처에 대하여 소개하며, 어떻게 이들이 다른 문학적 텍스트와 다른가에 대하여 설명하는 동안, Aarseth는 전통적 내러티브와 인터랙티브 내러티브에 대하여 비교하는데 있어서의 어려움을 토로한다. 본인은 이것이 인터랙티브 아트의 인터랙티비티를 접근하는데 있어 전통적 예술과 비교하는 본인의 질문과 많이 닮아 있다 생각하였다. 그는 다음과 같이 말한다.

Whenever I have had the opportunity to present the perspective of ergodic literature and cybertext to a fresh audience of literary critic and theorists, I have almost invariably been challenged on the same issues: that these texts (hypertexts, adventure games, etc.) aren't essentially different from other literary texts, because (1) all literature is to some extent indeterminate, nonlinear, and different for every reading, (2) the reader has to make choices in order to make sense of the text, and finally (3) a text cannot really be non-linear because the reader can read it only one sequence at a time anyway (1997, 2).

예상된 반응을 요구하거나, 어떤 예상된 특정한 인풋만을 선별하여 인식하는 시스템, 이러한 반응의 결과를 신속하게 업데이트하여 어떤 재현적 형태 아웃풋시키어 보여주는 모습인 경우가 많지 않았는가. 이들 모습들은 위의 지머만의 분석에 준거해 볼 때 아직 명시적이고 기능적 범위의 인터랙티브 범주에 머물러 있는 것처럼 보인다. 이는 서론에서 말한 시스템 구성과 제작은 여전히 닫힌 구조에 얽혀 있고, 개념적으로만 열린 구조를 지향하기 위한 모습을 주장하는 것은 아닌가 생각하여 볼 수 있는 것이다.

컴퓨터 아티스트이자 artificial reality 형식의 인터랙티브 작업의 선구자라 말하여지는 마이론 크루거(Myron Krueger)는 인터랙티브 아티스트는 참여자의 반응 행동을 예상하고 각기 조금씩 다른 양상을 통해 다른 관계들을 형성해 내어야 한다고 말한다.<sup>9)</sup> 그러나 또한 그는 작품에 대한 해석이 관객의 마음으로부터 관객의 연장이라 할 수 있는 기계적 장치로 옮겨가며 인터랙티브 아트에서는 관객과 그 연장선상의 관계들이 외부적으로 (externally) 정의된다고 말하고 있다(136). 이러한 관계들의 외부적 정의는 다름아닌 인터랙티브 시스템이 구조적으로 가지는 모습에 대한 표현일 것이다. 그러면 닫힌 구조를 통한 열린 텍스트로의 지향은 어떻게 진행될 수 있을까. 이에 대하여 인터랙티브 아티스트인 데이비드 로케비(David Rokeby)는 예술가들은 관객들의 작품에 대한 주관적 해석을 위해 공간을 남겨놓아야 한다고 주장한다.<sup>10)</sup> 이로써, 그는 인터랙티브 작업에서 관객의 역할이 의문시되고 변형됨에 따라, 아티스트들의 역할 역시 변화되어야 한다고 주장하고 있는 것이다.<sup>11)</sup>

인터랙티브 아트는 표면적으로 소통에서의 유용성 혹은 기능성만을 목적하고 있지는 않지만, 인간과 컴퓨터 사이의 상호작용적이고 소통적인 과정을 요구하는 안정된 시스템을 요구한다는 점에서, 그 주안점이 HCI 형식의 컴퓨팅 시스템 디자인과 크게 다르지 느껴지기도 않으며, 사실상 많은 점을 공유하고 있는 것도 사실이다. 그러나, 인터랙티브 아트 역시 하나의 예술 형태로 볼 때, 그것이 상업적으로 이용되는 적용되는 과학적이고 기술적인 연구와 디자인적 접근과 다르게, 예술 작품으로서의 그 고유의 관심과 방향성을 지향하여야 한다고 생각한다. 그러한 면에서 생계가 주장한 비판적 자기 반영성의 필요성

9) 로케비. 데이비드. "Transforming Mirrors" (1995, 136)에서 재인용.

10) 로케비. 데이비드. "Transforming Mirrors" (1995)

11) "A work of art no matter how old and classic is actually, not just potentially, a work of art only when it lives in some individualized experience. As a piece of parchment, of marble, of canvas, it remains (subject to the ravages of time) self-identical throughout the ages. But as a work of art, it is recreated every time it is esthetically experienced. ... he himself would find different meanings in it at different days and hours and in different stages of his own development. (215) ...The formed matter of esthetic experience directly expresses, in other words, the meanings that are imaginatively evoked: it does not, like the material brought into new relations in a machine, merely provide means by which purposes over and beyond the existence of the object may be executed. And yet the meanings imaginatively summoned, assembled, and integrated are embodied in material existence that here and now interacts with the self (Dewey 1984, 222 (or 2005, 113)). (also quoted from "Art as Experience" by John Dewey in Art and Its Significance: An Anthology of Aesthetic Theory, by Stephen David Foss, 1984 )

은 인터랙티브 아트 역시 고려할 문제 중의 하나가 될 수 있다.

그럼 이번에는 전통적 예술의 체험에서 느끼는 인터랙티비티에 대하여 생각해 보자. 전통적 예술, 즉 static art에 인터랙티비티가 존재하는가? 만약 있다고 한다면 전통적 예술에서 말해지는 인터랙티비티는 무엇인가. 매번 반복적으로 체험할 때마다 제한된 범위 안에서 예상 가능한 모습만을 보여주는 닫힌 구조에서의 체험이 아닌, 매번 새롭게 신선한 체험이 전통적 예술의 상호작용적 체험이라 할 수 있는가. 이는 지머만의 논의에서 말해진 인식적 인터랙티비티의 모습이라 할 수 있는가? 그리고 그러한 인식적 인터랙티비티는 우리에게 보다 깊은 예술적 가치와 감흥을 전달해 주는 요소가 될 수 있는 것일까?

### 3. 전통적 예술에서의 상호작용

다다 아티스트인 마르셀 뒤샹은 "큰 유리(*The Large Glass*)"라 불리워지기도 하는, *The Bride Stripped Bare by Her Bachelors, Even*(1915-1923) 작업을 통해, "관객이 그림을 만든다" 즉 "그림을 만드는 것은 관객이다"라 말한다(Paz 1978, 85). 즉, 이는 예술 작업을 하나의 거울로서 간주하는 그의 예술적, 혹은 작가적 개념을 전달한 것이라 생각되는데, 실제로 그 작업은 표면에 큰 유리를 가지고 있어 작품이 놓인 주변 환경과 더불어 누구든 그 작업을 바라보는 관객의 이미지를 모두 반영하고 있다. 따라서 뒤샹의 페인팅은 결국 미완성의 작업이며 영원히 완성되어 가는 진행 상태의 형태를 지닌다고 해석되기도 한다(Paz). 즉, 작품은 이미지와 창(window)의 모습이 혼합된 개념으로의 거울이며, 관객은 스스로의 모습을 반영하고 여러 기호적 장치들의 (기호학적) 움직임과 조합을 만들어가며 점차 완성된 작품을 이루게 된다는 것이다. 이는 위에서 계속하여 언급한 예술 작업을 생산하고 소비하는 생산자와 수용자의 관계, 그들 사이에서의 작업의 의미에 대한 뒤샹의 철학적 반영일 것이다. 또한 예술작업이 관객이 어떻게 참여시키며 그 의미를 생산해 가는가에 대한 해석학적 접근일 것이다.

한편 철학자 존 듀이(John Dewey)는 *Art as Experience*(1984)라는 책에서 예술 작품의 경험은 개개인의 개인화된 참여적 경험이라고 언급하고 있다. 예술 작업은 매순간 새롭게 탄생하며 관객들에 의해 미학적으로 경험된다는 것이다. 관객은 자신의 경험을 비추어 작업과 자신과의 상상적 관계를 창조하여 내며, 이러한 과정이 "인터랙티브한 참여(interactive engagement)"라고 한다. 그의 이러한 분석은 모든 예술 작업은 상호작용적이라는 사실을 부인할 수 없게 한다. 그러나 여기서 듀이가 말한 이러한 참여와 상호작용에서 언급에서 가장 중요한 것은 인터랙티브한 참여가 아니라 자신의 경험을 비추어 작업과 자신과의 상상적 관계를 창조하여 내는 바로 자신과의 상호작용이 아닐까. 관객은 아

마 메시지, 혹은 그의 성장 과정에서 달라지는 매순간의 경험을 통해 예술작품에서의 의미를 찾을 수 있을 것이며, 그러므로 듀이가 언급하듯, "(예술 작업에서의) 상상적으로 불러지며(evoked), 소환되고(summoned), 조합되며(assembled), 통합된(integrated) 의미들은 (작업의) 물질적 존재 속에 융합되어 지금 여기서 관객 자신과 상호작용" 하는 것이다. 위에서 말한 듀이의 경험으로서의 예술 체험은 인식적이고 해석적인 참여적 경험으로서의 인터랙티비티를 말하고 있다. 또한 그의 미학의 프래그마티즘적 입장을 고려할 때 이러한 예술 체험적, 경험주의적 접근은 앞서 지어만이 언급한 인식적 인터랙티비티의 개념을 넘어 메타적 인터랙티비티를 내포하는 경험으로까지 확대될 가능성을 가진다.

#### 4. 예술적 경험으로서의 인터랙티비티

듀이가 말한 경험으로서의 예술은 관객이 예술 작품과의 심미적이고, 정신적 교감을 통해 자신만의 독특한 생산적 경험을 지속적으로 이끌어내는 것이다. 이러한 예술 작품을 통한 개인화된 경험의 본질은 자유로운 해석을 보장하고 스스로 문맥과의 의미를 찾아가고, 또한 자신에게 일어나는 신체적이던, 정신적이던 개인적 반응을 경험하게 되는 것이다. 즉, 시스템에 의한 창발적 프로세스에 의한 결과물의 다양화라기 보다는 작품에 대한 해석의 열린 구조를 통해 관객안에서 끊임없는 정신적 경험의 창발적 상태를 이끌어내는 모습이다. 이는 수용자가 생산자가 되는 관계의 진복의 수준이 아니라 진정한 의미에서 관객이 끊임없이 자기 창발성 경험의 생산성을 가지는 유토피아적 인터랙티비티를 느끼는 것으로 말할 수 있다.

만약, 우리가 모든 예술 작업이 어느 정도 관객의 경험에 기반한 관객의 참여와 다양한 해석에 열린 구조를 가지고 있다는 점에 동의한다면, 우리는 그러한 경험에서 주관적 해석과 관계하는 조그만 차이들을 상상해 볼 수 있지 않을까. 어떤 작업들은 이러한 주관적 해석에 의한 경험을 자극하고, 격려하는 반면, 어떤 작업들은 이러한 격려에 인색하다. 우리는 다음과 같은 질문을 할 수 있을 것이다: 어떻게 주관적 해석이 특정한 종류의 작업에 영향을 미칠 수 있는가? 만약 우리가 모든 작업이 상호작용적이라 한다면, 어떻게 그리고 왜 인터랙티브 예술 작업은 관객에게 다른 종류에 예술 작업과는 조금 다른 종류의 경험을 제공하게 되는가? 어떻게 인터랙티브 아티스트와 예술가들은 좀 더 적극적인 주관적 경험과 해석을 그들의 인터랙티브 작업에 넣을 수 있을까? 그럼으로써 자기 반영적 인터랙티브 작업을 생산할 수 있을까? 인터랙티브 아트에서의 인터랙션이 예술적으로 보다 유의미하게 되기 위해서는 현재 인간과 컴퓨터의 상호작용을 이루어내는 시스템의 닫힌 구조에서 생산되는 즉각적 반응과 반복적 경험의 형태로서의 명시적 기능적 인터랙티비티에서 벗어나, 관객을 한 걸음 물러나게 만들어 자신의 경험을 반추하여 보는 인식적 비평의 거리를 제공하는, 인식적 인터랙티비티, 그리고 더 나아가 메타적 인터랙티비티

의 방향으로 접근되어야 할 것이다.

#### IV. 결론

발터 벤야민(Walter Benjamin)은 그의 유명한 1968년 논문인, “기계 복제 시대의 예술 작품(The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction)”에서 사람들의 감성과 인식이 새롭게 개발되는 미디어 경험에 의해 변화되고 있다고 하였다. 우리의 감성과 인식도 현재 발전과 진화를 거듭하는 미디어에 따라 변화되고 있다. 본 논문에서는 어떻게 우리의 인식과 감성이 새로운 미디어 경험에 따라 변화될 수 있으며, 또한 인터랙티브티를 기반으로 한 미디어 경험이 그것이 우리의 일상생활 속의 경험을 디지털 세계의 경험으로 확장시키면서 더욱 가치를 가질 수 있는지 알아보려고 하였다.

일견에서는 전통 예술작품이 미적 거리두기에 의한 관조를 수용의 기반으로 했다면, 이제 매체예술은 미적 거리두기를 포기하고 예술작품으로의 완전한 몰입을 요구하며 이 과정에서 예술은 인식과 해석의 대상이 아니라 체험과 참여의 대상이 된다고 말한다(매체철학연구회, 2005, p 262). 인터랙티브 아트는 분명 체험과 관객의 참여를 이끌고자 한다. 그러나 진정한 참여로써 요구되는 것은 조작자로서의 권한과 생산자로서의 지위가 아니라, 인식과 해석의 대상으로서의 인터랙티브티에 대한 권한을 보장받는 자유, 그리고 그 안에서 자유롭게 설정할 수 있는 자기 반영적 거리가 아닐까 생각한다. 이러한 자유로운 해석의 주체로서의 창의적 인간의 모습을 담아낼 수 있어야 인간과 컴퓨터 상호작용 속의 인터랙티브티 그리고 인터랙티브티 아트의 인터랙티브티는 더욱 성숙된 모습을 가지게 될 수 있을 것이다.

#### 참고문헌

발터 벤야민, “기계 복제 시대의 예술작품,” In 기술복제시대의 예술작품 / 사진의 작은 역사 외, 최성만 역, 길, 2007.

매체철학연구회, 매체철학의 이해, 인간사랑, 2005.

Aarseth, Espen J. *Cybertext--Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press. 1997.

Dewey, John. *Art as Experience*. In *Art and Its Significance: An Anthology of Aesthetic Theory*. Ed. Stephen David Ross, New York: State University of New York Press, 1984.

Dewey, John. *Art as Experience*, New York : Perigee, 2005.

Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, Mass: The MIT Press. 1998.

- Norman, Donald. A. "Cognitive Engineering," In *User-Centered System Design*, eds. Norman D. A. & Draper S. W. Hillsdale, NJ : LEA, 1986.
- Paz, Octavio. *Marcel Duchamp: Appearance Stripped Bare*. trans. by Rachel Phillips and Donald Gardner. New York : Viking Press, 1978.
- Rokeyby, David. "Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media." In *Critical Issues in Interactive Media*, ed. Simon Penny, 133-158. New York : SUNY press, 1995.
- Russell, Stuart J., and Peter Norvig. *Artificial Intelligence: A Modern Approach* (2nd ed.), Upper Saddle River, NJ : Prentice Hall, 2003.
- Sakane, Itsuo. "Introduction to Interactive Art" In *Catalogue: Wonderland of Science-Art*. Kanagawa, Japan : Committee for Kanagawa International Art & Science Exhibition, 1989.
- Sengers, Phoebe. and Gaver, Bill. "Staying open to interpretation: Engaging multiple meanings in design and evaluation, In *Proceeding of Designing Interactive System 2006* (DIS '06), 99-108. New York, NY : ACM Press, 2006.
- Zimmerman, Eric. "Narrative, Interactivity, Play, and Games" In *First Person: New Media a Story, Performance, and Game*, eds. Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan, 218-226. Cambridge, Mass: MIT Press. 2004.