

전시콘텐츠 적용 환경에 따른 데이터베이스 의미 고찰

A Study on the meaning of Database follow the application of Visual Contents

주저자 : 김민수 (Kim, Min-Su)

한림대학교 정보통신공학부 웹서비스 및 디지털콘텐츠 전공

공동저자 : 윤세균 (Yoon, Se-Kyun)

한국생산기술연구원 로봇기술개발본부 운동·메카니즘연구팀

1. 서론

2. 데이터베이스란?

3. 데이터 구성과 작동논리

4. 적용사례 연구

- 4.1. 저작도구에서 데이터 구조와 데이터베이스 작동논리 (개열체와 통합체)
- 4.2. 부착(附着)된 의미로써 웹사이트
- 4.3. 고착(固着)된 의미로써 게임

5. 데이터베이스에서 사건과 경험적 서사의 창출

6. 결론

참고문헌

(要約)

지금의 정보환경에서 전시콘텐츠는 미디어의 작동 논리 하에서 생산되고 그 빛을 발한다. 그 환경의 변화를 감지하고 문화 산출물을 제작하는 일은 문화 생산자들에게 기존에 없던 표현형태를 바꿀 수 있는 환경을 이해하는 일이 선행된다고 볼 수 있다. 이것 중에 데이터의 구조와 매체 안에서 작동되는 데이터베이스 논리를 살펴보는 것은 전시콘텐츠의 형식과 내용을 구성하는데도 많은 도움이 될 뿐 아니라 정보기술의 통합적인 환경에서 다중화 된 플랫폼에 유용적인 문화 산출물을 투입 시켜야 하는 데도 중요하다. 지금의 전시물들은 데이터와 데이터베이스의 작동논리를 안고 그 표면 디자인에 많은 힘을 쏟고 있다. 정보는 미학적으로 표현되고 하나의 품(品)으로 제시되며 유희적 환경을 촉진 시키는 방향으로 나아가고 있다. 그것은 웹이나 게임의 형태로 제공되기도 하고, 손에 지닐 수 있는 단말기나 상이한 컴퓨터 환경을 언급하면서 다양한 미디어 환경을 수렴하는 방향으로 발전하고 있다. 비선형적 관점과 기표가 과학계 작용하는 환경으로 이동하는

중에 미디어의 움직이는 논리를 파악해야 하는 것은 사용자가 데이터베이스 작동논리를 바탕으로 다매체 사회에서 정보능력을 갖춘 매체인간으로서의 능력이 필요하기 때문이다. 자연적 환경과는 좀 다르게 전개되는 가상의 환경에서 데이터베이스는 사용자들에게 미증유의 경험을 증대시켜 줄 수 있는 기반을 마련하고, 접해보지 못한 기표 우위의 환경을 제공하게 된다. 이것은 선조성에 기반 한 감각을 바탕으로 새로운 환경에 따른 서사(narrative)를 제공할 것이다.

(Abstract)

Nowadays, display-contents are developing to an informative environment. that is under the logic of the media operating system.

To perceive the media-environments and produce the cultural contents, the cultural designers seek to understand a skin structure from making up for shape.

To appreciate operating system in data and database is not only systematization of form and contents of visual contents but also variety contents into multiple - platform and integrative environments.

These days, the spectacle exhibition try to express for their surface design between algorithm of data and database.

the information is expressing aesthetic which means presents the integrated contents through the play instinct environment to end-user.

That was given web or game to participation is developing with the cellular device and ubiquitous computing system.

in the linear perspective, the end-user should be immerse more and more hyper-simulation system because of the operating algorithm of database.

To do this, human have need to get the information-ability from multi-platform society.

In the virtual environment, database offer the experience of an unheard-of event to end-user that prepare the participants the circumstances priority of signifiers.

To do that already based on a fixed sensibility endow with narrative of the freshness- experience.

(Keyword)

Data, Database, Exhibition-contents, User- Experience

1. 서론

이미 정보화 기반의 사회적 패러다임의 논리가 시대적 상황의 화두로써 작용하고 있는 요즘, 어느덧 미디어 환경의 변화는 통합적 차원에서 구성되며 정보라는 무형의 지식들은 양적으로 팽창하여 다매체 환경에 적합하게 발전해 가고 있다. 이 발전을 가능하게 하는 근저에는 데이터베이스(Database)라는 프로그래밍 작동논리를 살펴볼 필요가 있다. 그 이유 가운데 하나는 이미 우리 실생활의 모든 부분에서 정보를 구성하는 기저 단위로써 작용하고 있고, 다른 하나는 내러티브를 연출하는 하나의 프로그램 논리로 서사를 연출 하는데 넓고 깊은 부분에 관여하고 있기 때문이다.

단일한 형태와 기능에서 다양한 기능이 하나의 매체를 담은 상품의 형식으로 제공되고 있고, 이로 인한 매체 컨버전스(Media Convergence) 환경이 일층 가속화 되고 있다. 미디어 내에서 기호 환경은 개별적이고 오랜 문화적 감각에 의해 굳혀진 개별적 텍스트들이 융합하며 네트워크로 인해 접속하는 지점이 변하는 상황에 와있다. 이 시대에 사람들이 사용하는 미디어적 도구는 많은 부분이 데이터베이스와 관련이 있고 이것은 현 시대를 살고 있는 사람들의 주된 생활양식의 흐름에 변화를 주고 있다.

매체는 단일한 감각에 의존하던 것에서 매체 사용자의 적극적인 참여가 활성화 되고, 애매하고 잉여적인 정보가 무리 없이 소통되는 지금의 환경은 맥루한(Herbert Marshall McLuhan)의 표현을 빌면 핫(hot)미디어에서 쿨(cool)미디어로 이동해가며 그 밀도는 점진적으로 그 강도를 더하고 있다.

인류가 몇 단계의 혁명적인 변화를 겪으면서 표면디자인에 집중해 있는 동안 유희를 가능하게 하는 데이터베이스는 전자적 커뮤니케이션의 등장으로 고도로 집적화 되고 손쉬운 방식으로 정보의 증식에 기여하고 있다. 데이터베이스를 논하게 되는 건 늘어난 가는 정보의 흐름에 편승하기 위해서가 아니라 미래의 표면 디자인의 근간을 이루는 기저 구조로 의미와 역할이 크며, 프로그램 논리와 데이터간의 관계를 이해해야 하는 이유는 매체 사용자와 도구를 이용해 저작에 참여하는 디자이너 사이에서 최적화된 접면 디자인 작업을 원활하게 구축하고 활용하는데 필요한 매체능력을 증진시키기 위해서이다. 디자이너들이 이 같은 능력을 향상 시켜야하는 또 다른 이유에는 문화 산출물의 과정에서 도구적 감각을 논리적 이해로 접근해야 하는 새로운 시발점이 데이터베이스이며 정보의 흐름에 민감하게 대응해야 할 시점이기 때문이다.

현 시대에 미디어와 관련된 디자인 산출물은 도구로부터 그 생산성을 인정받고자 하며 저작도구에서부터 다양한 표면 환경을 갖춘 다른 매체에서도 데이터베이스의 작동 논리는 유사하게 번지는 현상으로 인식되기 때문이다.

추상적 형태로 제공되는 데이터베이스의 의미를 되짚어 가는 과정은 정보지식의 핵심 개념으로 등장한 데이터베이스의 틀을 짜는 이론적 토대를 마련하고 이를 토대로 시대적 위상에 적합한 논리적 확장의 장(場)을 마련하기 위해 필요하다고 판단된다.

연구방법과 범위

본고에서 주요한 해석의 지표로 삼고자 하는 것은 뉴미디어의 저작환경에서 나타나는 데이터구조의 처리와 그것을 통한 데이터베이스 작동논리가 문화 산출물에 영향을 미치는 점을 파악하는 것이다. 이것을 위해 일반화된 저작도구들의 저작 결과물을 제작하는 그 환경적의미를 기호학의 개념(계열체와 통합체)을 중심으로 적용하여 서사적 개념과 연결시키는 과정을 관찰한다. 이를 토대로 작금에 가장 빈번하고 대중적 지지 기반이 확고한 웹과 게임의 전시물을 중심으로 이 논리를 가지고 적용 및 분석, 서사적 가능성을 짚어 보고자 한다.

이것은 뉴미디어에서 나타나는 기호 시스템을 기반으로 한 여러 문화 산출물들의 기저에 공통적으로 작용되는 데이터 구조와 데이터베이스의 논리적 흐름이 산출물의 결과에 영향을 미친다는 가정에서 출발하여 다양한 형태의 매체 환경에서 일어날 수 있는 기호 환경의 예측이나, 정보의 흐름 등을 파악할 수 있는 토대를 마련해 보는 것으로 결론을 맺고자 한다.

2. 데이터베이스란?

데이터베이스는 그 의미가 명확히 규정되어 있지만 본고에서는 미디어 콘텐츠를 구성하는 자료원의 목록으로써 추상적이지만 구상화될 수 있는 표현체로 파악하고자 한다. 이 같이 그 범주를 넓혀서 해석하는 것은 컴퓨터용어에서 비롯된 이 용어의 제한적 범위를 문화 현상학으로 그 범위를 확장 하고자 함이며 그 역할과 기능을 규정함에 있어, 사변적으로 흐를 수 있는 논리를 해독함에 있어 데이터베이스라는 용어가 제공하는 개념상의 고착된 지점을 벗어나기 위함이다. 데이터베이스는 자료원의 역할을 수행하고 콘텐츠의 공급원이자 사용자들이 접근할 수 있는 개방형 구조로 되어 있다. 물질적으로는 최소의 정보를 표현하는 통사적 단위인 비트(bit)의 물질성위에 그것은 기록되고 보전된다. 그것들은 가공을 위해 데이터 형태로 모아져야 하고 적절한 자극으로 형태적 구성을 달리하며 다양한 형식으로 제공 될 수 있다. 더불어 사용자들의 욕구에 의해 추출되어지고 표면에 쓰여 지면서 기록되어 진다. 형태적인 측면에서 데이터베이스는 표현층과 심연층(深淵層)의 양립된 구조로 존재하는 것으로 보여 진다. 표현층에는 문자나 적법한 프로그램 코딩 기법에 의해 사용자가 그것을 사용할 수 있는 구조로 짜여져 있으며 기술적으로나 논리적으로 열람할 수 있게끔 구성된다.

매체에서 이 특징은 인간이 인식할 수 있는 정보의 주요 공급원으로 활용된다. 영화에서 데이터베이스 의미는 감독이 시나리오를 기반으로 전체적으로 일정을 조율 하면서 촬영하는 필름의 물질성에 기록되며, 인터랙션 할 수 있는 게임이나 웹과 같은 이미지 적이고 전시적인 저작물들은 분산적이고 고유한 목적과 흐름에 맞게끔 설계 되어진다. 실생활에서 교통신호의 시스템에서는 통제적인 제어권이 주어지고 증권회사에 설치된 주가종목 표시판은 사회적 상황의 콘텍스트를 반영 하는 바 숫자가 주는 영향력을 가변적으로 변화시킨다. 이 같이 표면 반응의 기저에는 심연의 구조가 있는데, 여기에는 콘텐츠가 사용되어지는 규모와 범위에 따라 다르게 설계되거나 그 형태가 가로나

세로의 범위로, 필요하다면 무한적으로 확장할 수 있는 신장성을 지니고 있다. 그것은 미디어의 장르를 반영하기도 하고 사회 문화적인 소재를 담기도 하며 사용자가 열람 시 적절하게 욕망을 자극하는 콘텐츠의 주요 공급원으로 쓰이게끔 된다.

[표 1] 데이터베이스 배열구조

ID	이름	File name	File Size	업로드
1	가짜 뉴스	news	2	2004-05-05 오후
2	가짜 뉴스	news	1	2004-04-12 오후
3	가짜 뉴스	news	1	2004-04-12 오후
4	가짜 뉴스	news	1	2004-04-12 오후
5	가짜 뉴스	news	1	2004-04-12 오후
6	가짜 뉴스	news	1	2004-04-12 오후
7	가짜 뉴스	news	1	2004-04-12 오후
8	가짜 뉴스	news	1	2004-04-12 오후
9	가짜 뉴스	news	1	2004-04-12 오후
10	가짜 뉴스	news	1	2004-04-12 오후
11	가짜 뉴스	news	1	2004-04-12 오후
12	가짜 뉴스	news	1	2004-04-12 오후
13	가짜 뉴스	news	1	2004-04-12 오후
14	가짜 뉴스	news	1	2004-04-12 오후
15	가짜 뉴스	news	1	2004-04-12 오후
16	가짜 뉴스	news	1	2004-04-12 오후
17	가짜 뉴스	news	1	2004-04-12 오후

Products
 Authoring Interactive Media Tools
 Rhinoceros 3D 2004
 Web Publishing System
 Dreamweaver MX 2004
 Macromedia Flash MX 2004
 Macromedia Flash MX Professional 2004
 Fireworks MX 2004
 Contribute 2
 FreeHand MX
 Director MX 2004
 Director Professional Subscription

상단의 좌 : 대동여지도(위치를 기반으로 한 데이터 배열) 우 : 환유적 이미지 배치(영국 옥스퍼드셔셔스 나이키타운),
 중간의 좌 : BMI(body mass index)지수(인체와 파운드를 중심으로 숫자, 코드의 배열), 우 : MS-SQL Database(데이터의 선형적 배치)
 하단의 좌 : 선형성에 기반 한 사이트 맵(카테고리와 위치의 배열), 우 : 데이터의 양적 팽창에 따른 공간 구조의 효율화를 구현한 맵

고전적이며 널리 알려진 기호개념에서 소쉬르(Ferdinand Saussure)는 □□언어는 하나의 형태고 물질성에 기초하지 않는다. □□라고 했지만 언어 기반의 데이터베이스에서는 언급한 두 가지 구조적 특성은 물질과 형태라는 구별이 가능하게끔 구성되어 있다. 데이터베이스는 기저의 구조에 속하지만 표면화되는 물질적 속성을 보유하기 때문에 표현 그 자체를 이룬다고 볼 수 있다. 이것은 사회적으로 관습화된 고유한 언어적 물질성에 기초하고 있으며 기표가 가지는 일반화된 개념을 사용한다. 셀(cell)내에 기록될 때 글, 그림, 말이나 소리 등은 컴퓨터 내에서 정해진 위치에 저장되는데 시스템 혹은 표면 디자인은 이 같은 자료 또는 자료원을 이용해 적절하게 항로 구성을 한다고 볼 수 있다. 이 같이 물질성을 기반으로 장르가 다르게 구성하거나, 시의적 특성의 반영, 용도에 적합한 콘텐츠 기반의 서사성을 강화하고 전시효과를 겨냥한 구성적 연출에 필요한 주요 공급원으로 활용된다고 이해 할 수 있다.

3. 데이터 구성과 작동 논리

- 데이터), 액타, 캡타의 분류와 의미

나단 셰드로프(Nathan Shedroff)의 분류기준에 의하면 데이터의 표현 방식에는 쌓아가는 지식과 그들이 갖고 있는 경험에 영향을 미친다고 한다. 데이터는 가공 이전의 상태이고 이 시대의 가장 안타까운 오해는 지금이 정보의 시대라고 생각하는 것이다. 즉 가공이라는 의미는 콘텐츠를 조직화 시켜 적절한 자극을 주는 것이라 볼 수 있다. 자극의 정도에 따라 메시지가 발생할 때 송, 수신자간에 지시적이거나 상징적 의미의 강화, 시적으로 해석될 수 있는 능력이 발생하는데 어떤 부분을 강조하느냐에 따라 수신자가 지각하는 의미는 달라 질 수 있는 것이다. 이 과정에서 데이터에 콘텍스트가 형성 되면서 경험적인 서사를 만들 수 있게 된다. 데이터가 정보적 기능을 수행하려면 구성과 표현에 있어 해석의 의미를 동반해야한다. 예를 들어 언어 메시지의 경우 정보로 인해 일어나는 사건은 연속적인 행위 과정을 동반한다. 사행적(私行的) 특성을 포함한 언어는 이미 개념과 행동을 분리 할 수 없는 구조를 취한다. 이것은 위에서 언급한 액타(acta)라 볼 수 있다. "여기 왜 이리 더워?" 라는 말은 이미 상대방에게 여기 더우니 자리를 옮기자는 의미로 행위 자체를 포함한다고 볼 수 있다. 언어의 시퀀스(sequence)는 이렇듯 정보의 해석에 있어서 메시지 수신자가 어떤 정보에 동의한다고 가정할 경우 정보량은 많지 않다고 볼 수 있고, 수신자가 느끼는 신체 상황이 덥지 않다고 하면 송신자가 주는 메시지의 정보의 양(동의하지 않는 부분)은 증가한다고 볼 수 있다. 이미 선형적으로 심상의 데이터베이스에 구축된 정보가 있다면 수신자가 받는 정보량은 □□□□에 가깝다고 보는 것이다. 정보환경에서 나타나는 기호의 수행활동을 분석하기 위해 기호가 인지되는 과정을 살펴볼 필요가 있다. 모든 소통은 동시적이지만 구분적인 단계별 의미과정을 담고 있고, 이것의 해석은 경험의 자원으로 활용되기 때문이다.

[표 2] 경험축적의 발생과 관련한 기호의 수행과정

Syntax	Semantic	Pragmatic
구조적 단계	의미적 단계	화용적 단계
기호의 선형적 인식(data)	쓰여진 것의 이해(capta)	심리적 컨텍스트로 인한 해석화(acta)
1차 경험	2차 경험	
Representamen(Sign Vehicle): 기호가 수행하는 형태, Interpretant(Sense): 기호에 대한 사고 또는 기호의 해석(되기)화 과정. Object(Referent): 기호가 지시하는 것이고, 물리적 실제, 가공적 개체들을 포함한다. 기호를 대신해서 나타내는 것.		
※ 화살표는 수용자의 기호파악의 단계		

- 1) 데이터는 우리가 다루고 있는 메시지를 한곳에서 다른 곳으로 옮기기 위해 저장 또는 전송하는 물리적, 전자적, 광학적 등의 기호의 실제 예를 지칭한다. 본 논문에서 언급하는 데이터는 위의 정의적 개념을 따른다. Cyganski/Orr/Vaz, 정보기술, 사이텍미디어, p.126, 2002.
- 2) 나단 셰드로프, 이병주 옮김, 경험디자인, 안그래픽스, p.37, 2004.

구조 분석에 있어 두루 인용된 피스(C. S. Peirce)의 3항 기호론은 유용한 분석적 틀을 제공한다. 기호의 흐름은 인식에 있어 가공전인 데이터 상태를 거쳐 2차 경험이라 할 수 있는 의미 이해 및 해석화 단계인 액타(acta)³⁾로 향한다.

기호해석에 있어서 현상학적인 문제를 풀어나가기 위해 [표 2]에서 언급한 데이터의 이동방향을 추적해보기로 한다. 언어학에서 통사는 문장에 쓰여진 배열구조를 말한다. 통사론은 어떤 언어의 조형적 요소를 구분하는 형태론과 해석을 가능케 하는 의미론과는 다른 방식으로 작용한다. 이것은 배치의 문제를 다루는 데이터베이스와 유사하며 계열과 통합체의 개념으로 구축되는 언어적 의미를 표면화 시키며 반응한다는 것이 언어로 구조화된 또 다른 언어적 특성을 지닌다고 볼 수 있다. 데이터들은 일차적으로 음소나 최소한의 의미를 지닌 형태소와 비슷한 역할을 한다. 컴퓨터 환경에서 데이터베이스에 비트로 기록될 때 데이터는 배열되는데 일반적인 문어나 구어구조와는 다른 방식으로 지각되어진다. 배열의 구조에서 데이터베이스는 '통사적 환경에 적합하다고 할 수 있다. 의미화 되기 이전인 인식의 단계이기 때문에 개별적인 데이터들은 컴퓨터 사용자들이 데이터를 인식하고 해석의 빌미가 되는 코드로 적절한 레퍼토리(repertoire)로 가공되는 과정을 거쳐야 한다. 캡타의 단계에서 다의적 해석화를 멈추고 한 가지 의미로 기호가 포섭되는 정박(碇泊)의 단계를 거쳐 액타의 단계에서 관련적 이거나 기호 해석에 있어 동의적 관계를 구축한다. 데이터베이스에서 기호수행과정을 해석함에 있어 난제는 캡타와 액타의 개념이 모호하다는데 있다. 컴퓨터 환경에서 정보는 인간의 데이터 해석을 통해서 획득될 수 있다.⁴⁾ 해석에 있어 데이터베이스는 정보적이지만 의미적이지 않기 때문이다. 그 이유는 □□블랙박스□□라는 용어에서 찾을 수 있다. 수 있다. 기술적 측면에서 데이터베이스는 인풋(input)과 아웃풋(output)의 산출물로 규정할 수 있으며 연구자가 데이터베이스 내에서 캡타와 액타의 의미를 명확히 설명하지 못하는 것처럼 그 문을 여는 유일한 방법은 볼츠(Norvert Bolz)가 언급한 데로 그것을 가지고 유희하는 방법일 지도 모른다.

4. 적용사례연구

4.1. 저작도구에서 데이터 구조와 데이터베이스 작동 논리 (계열체와 통합체)

멀티미디어 저작 도구들은 데이터베이스를 구축하는 지지 기반으로 활용되고 있다. 여기에는 객체지향(Object Oriented Programming)이라는 프로그래밍 기술이 그것을 가능하게 만들 뿐 아니라 저작 스타일을 결정하는데 있어 주요한 개념적 의미를 제공한다. 여기서 객체들은 기호학에서 논하는 계열체와 통합체의 개념으로 풀이 할 수 있다.

3) 기호 현상학적 용어로서 캡타는 의미에서 포착 또는 포섭된 기호의 모습(a sign captured in meaning)을 말한다. 또한 언급되는 액타는 주제와 객체간의 관계를 전제로 한 의사활동을 수행하는 단계의 행위적 기호(a sign in action)를 의미한다. 이두원, 커뮤니케이션과 기호, 커뮤니케이션북스, p.88, 1998.

4) 노르베르트 볼츠, 윤종석 옮김, 컨트롤된 카오스, 문예출판사, p.311, 2000

[표 3]은 여러 저작 도구들에 나타난 계열과 통합체를 기반으로 한 데이터 구조와 작동 논리를 요약한 것이다. 개별적 틀의 분석에 있어서 그 일부분을 추출해 논제로 삼고자 한다. 마노비치는 현존과 부재라는 관점에서 문화 산출물의 경우 계열체는 부재와 통합체는 현존과 관계가 있다고 한다.⁵⁾ 통합체는 명시적이기 때문에 서사성⁶⁾을 갖춘 영상물의 경우 프레임(frame), 샷(shot), 신(scene), 시퀀스 등으로 내러티브가 확장해 가기 때문에 개별 화면을 구성하는 실질적 존재들은 통합적으로 작동한다고 보며, 반면 계열체는 대치되거나 부재의 개념들에 의해 채워지기 때문에 가상적으로 존재한다는 것이다. 동일한 매체 속성을 공유하더라도 뉴미디어의 경우 이 개념이 뒤바뀌게 된다는 것이 그의 논리다. 그의 논리에 합치되는 요소들을 주요 저작도구들의 개별 속성들에서 발견할 수 있다.

[표 3] 저작도구의 계열체와 통합체

저작 도구	기능	계열체 (명명체계)	통합체	기본기술
플레이시	애니메이션과 동적 인터페이스 구현	메인메뉴바, 컬러믹서, 스위치, 콤포넌트, 액션 프레임	메인무대, 타임라인 윈도우	객체지향 기반의 스크립트와 어플리케이션 플러그인
디렉터	상호대화용 멀티미디어 저작 도구	프라퍼티인스펙터, 메뉴스코어, 캐스트멤버	메인무대 및 타임라인 윈도우	링고 스크립트 기반
드림 위버	웹페이지 저작	콤포넌트, 속성, 비헤이버,	메인화면	html기반의 언어 통합 (ASP, XML)
포토샵	이미지 리터치 및 웹기반의 그래픽	레이어, 채널, 스위치 및 패스 팔레트	메인화면	객체지향프로그래밍 및 이미지처리 기술
프리미어	디지털 편집을 기반으로 한 영상콘텐츠 저작	트랜지션, 프로젝트, 모니터, 비디오 및 오디오 필터	메인무대, 타임라인 윈도우	객체지향프로그래밍 및 편집 및 영상 압축 및 이미지처리 기술

저작도구(표3에서 계열체 요소들)에서 각 도구마다 명명체계나 개별 프로그램 패널의 기능적 속성과 용도가 다르지만 거의 동일한 상호작용의 방식으로 제공된다. [표 3]에서 계열 요소들은 실질적인 데이터를 포함하는 구조이고 메인 메뉴 창

5) 레브 마노비치, 서정신, 신정원 옮김, 상징형태로서의 데이터베이스, 문학과 지성사, p.117, 2000.

6) 『디지털 시대의 영상문화』란 책에서 최혜실은 게임이나 애니메이션에서 서사의 개념에 대해 활용되기가 모호함의 원인을 지적하고 있다. 또한 이 논문에서 언급한 마노비치도 데이터베이스의 서사성에 대해 부정적인 견해를 피력한다. 연구자는 이 견해도 충분히 수렴하지만 사용자가 문화적 저작형태의 독립적인 품(品)에 대해서 심리적 상호작용에 관여하는 것도 내적 경험의 서사에 해당한다고 볼 수 있다. 이 특성은 사용자의 심상에 구축된 선행적 서사를 가능케 한다. 디지털 저작물이 마노비치가 언급한 서사조건(텍스트, 스토리, 우화)을 충족조건으로 충족하지는 않지만 프로프(prop)가 제시한 서사방식은 이 시대에 방향전환이 필요하다고 판단된다. 잘 짜여진 데이터베이스 정글에서 오솔길을 찾아내는 서사는 그것이 어떠한 방식이든지 사용자의 경로를 결정하고 서사적의미의 인터랙션의 범위를 확장 시킨다고 보고 논의를 진행한다.

에서 행해지는 명령어의 세부 묘사적 표현들을 조절하는 기능을 갖는다. 이 조절기능은 타임라인 방식으로 활용되는 디렉터나 플래시, 프리미어 등의 시간 축 개념을 이용한 도구에서 거의 동일한 방식의 제어권을 사용자에게 부여한다.

언급한 저작도구들에서 계열체 등이 타임라인이나 그 데이터 값을 보관하는 가상의 장소가 따로 존재하며 서사적 완성물의 표현은 중앙 무대에서 재생되거나 사용자가 정의한 픽셀 표면에서 표현되는 형식을 취한다. 통합적 서사의 구축은 메인무대에서 구현될 때 계열체들의 상태는 1차적 자료로 활용된 데이터의 상태를 유지하며 통합적인 서사에 적용하기 이전의 단계이다. 계열체들은 언제든지 데이터베이스에서 호출되거나 다른 객체들로 대체나 선택될 수 있다.

디렉터의 경우 통합체는 정교한 스크립팅 언어(scripting language)에 의해 시간 축을 조절하거나 각 프레임에 제어 분기점을 만들 수 있고 기획자의 서사방식에 적합한 방식으로 데이터를 가공할 수 있다. 여기서 인터페이스를 제어하는 개별 명령문들에 의해 각 프레임에 등장하는 캐스트(cast)들을 정교하게 다듬고 조율한다. 하나의 서사를 구성하고 데이터베이스에서 호출된 함수들은 짜여진 시나리오에 따라 무대 중앙에서 스펙터클한 영상을 제공할 수도 상호 대화형의 저작물의 형식을 갖추며 상영된다. 이 같이 뉴미디어의 서사물을 완성하는데 있어 저작도구는 통합체에 비하여 계열체가 우위를 선점하고 있으며 계열체의 수정이나 향로 변경은 전체 서사적 줄거리에 영향을 미치게 된다. 이것은 메인무대에서 통합적 환경으로 변용 되는 과정이며 하나의 품(品)을 완성하기 위해 □□ 되기□□, □□화□□라는 점진적인 사건의 변화과정에 관여한다.

반면, 통합체 우위의 환경을 살펴보면 은행 디스플레이 묘사 방법으로 설명할 수 있다. 가치와 상대적 가치로 환원된 데이터들은 유동적이고 가변적인 특성을 갖는다. 2000원이 1파운드라 가정하면 2000원은 달러나, 엔화, 유로화 등의 상대적인 변동가치로 환원될 수 있다. 1파운드는 2000원이나 2500원이 될 수 있는 것이다. 여기서 화폐 가치의 작동논리는 국력에 따른 무형가치나 국제금융기관에서 판단하고 결정하는 부분이 크겠지만 표면적으로만 보면 대한민국의 화폐 가치는 다른 나라의 화폐 가치나 단위로 환원될 수 있다. 여기서 계열체를 결정하는 집합은 화폐 가치를 결정하는 주체와 그 화폐를 사용하는 사람들의 마음속에 있다고 볼 수 있다. 이것은 화폐 사용자의 마음속에서만 존재하기 때문에 계열가치는 함축적인 반면 통합적 의미로 작용하는 상대적 가치(자국 화폐에 비하여 상대국 화폐의 비교 가치)는 명시적이라고 볼 수 있다. 이 같이 디스플레이 데이터베이스에서는 통합체가 계열체에 비해 우선권을 갖는다고 볼 수 있다.

실생활과 가상적 환경에서의 데이터베이스의 공통점을 수렴해 보면 그것은 규칙적인 패턴이 있다는 것이다. 데이터베이스 특징이기도 한 이 특성을 풀이하면 다음과 같다.

정보이론에서 패턴은 우연적인 것으로 지각되며 그 내적관계를 토대로 기술, 재생될 수 있는 대상을 말한다.⁷⁾ 이것은 규

7) 로베르 에스카르피, 김광현 옮김, 정보와 커뮤니케이션, 민음사, p.326

칙성을 함축하며 미의 적도와 관련이 있다. 상대적으로 정세도가 높은 질서들 즉, 패턴의 복잡도가 많고, 적음에 따라 그 의미가 결정되는데 저작도구들에서 여러 제어 장치들은 정교하게 패턴화 되는 것으로 보이며 이는 정보를 조직화 하거나 구상적 전시물의 형태로 제작되는 경우 미적 표현에 영향을 주는 것으로 볼 수 있다.

4-2. 부착(附着)된 의미로서의 웹사이트

웹 사이트의 표면 즉, 접면 디자인에서 그 접점은 이제 하나의 접면을 고집하지 않는다. 접면은 무한한 페이스(face)로 구성될 수도 있으며 전시적 성격이 두드러진 경우 표면은 이제 미적 가치를 결정하는 지표가 되었다.

볼츠의 표현을 빌면 감성 디자인에서 중요한 것은 목적과 기능이 아니라 체험과 감성이다.⁸⁾ 이는 표면이 디자인에서 형식과 기능의 배치된 논리보다는 양자 간의 합치된 가치로 디자인을 인식하는 말이다. 웹은 이미 전시 매체로 그 기능과 역할을 하고 있으며 스펙타클한 시적 기능을 강화하는 표면 구조가 미학적 사건으로 인식됨을 의미한다. 사용자들이 어떤 사이트를 방문할 때 느끼는 전반적인 인상으로는 시각적, 언어적, 체험적 가치들이 작용하게 되는데 이로부터 심미적인 만족감을 느끼게 된다. 이때 전시물은 잘 디자인되어야 하고 미학적으로 보일 수 있는 구성이 포함되어야 한다. 전시문화에 있어서 표면 디자인은 이제 주요하고도 지배적인 가치로 그 자리매김을 하고 있다.

□□엔포테인먼트□□란 단어는 뉴미디어에서 정보기준의 가치를 결정하는 선택기준이 된다. 감각적 경험이 구현되지 않은 정보 즉, 오락성의 매개 없이는 사용자에게 표면효과는 평가절하 될 수밖에 없다. 실제로 표면에서 이루어지는 행위는 피상적으로 노드(node)라는 분기점에서 보유하고 있는 하나의 웹 문서를 불러서 화면에서 그 증식이나 데이터의 이동환경을 관찰하는 논리인 데이터 자체의 구조가 있고 그 논리를 실행에 옮기는 논리 즉, 작동 논리가 있다.

웹 사이트를 구성하는 내비게이션 행위는 여러 기술들이 포함되어 있다. 이 기술들은 모든 웹 문서를 동일한 거리에서 인식할 수 있게끔 거리감각을 상실시킨다. 수사적으로 내비게이션 한다는 것은 목적을 향해 지속적인 선택과 대체적 감각들이 단위시간 동안 행하는 은유적 행위라 볼 수 있다. 어디에서 어디로 이동한다는 것은 목적이나 방향성의 의미가 이미 포함되어 있다. 그것이 검색이든, 쇼핑카트로 물건을 담기위한 행위이건 내비게이션은 위에서 언급한 두 가지 논리를 안고 향해한다고 볼 수 있다. 우선 데이터 논리를 살펴보면 데이터의 몇 가지 분류기준의 원칙에 대해 등급, 시간, 숫자, 알파벳, 카테고리, 위치와 무작위성에 대해 구분하고 있다. 이 같은 분

8) 노르베르트 볼츠, 윤종석 옮김, 컨트롤된 카오스, 문예출판사, p.101
9) 표면에 대해 볼츠는 표면이 폭넓은 확장을 의미하는 것이 아니라 얇은 깊이를 의미하고, 깊이는 좁은 표면이 아니라 심오한 깊이라는 것에 대해 논박을 하고 있다. 이것은 우리가 일차적 경험화 과정에서 일어나는 객체를 수용 감각에 의해 느낄 때 표면의 자극들은 유일한 공급원(source)으로 사용됨을 말한다. 여기서 유혹이 발생한다고 보고 이것은 본질보다 더 중요하다는 입장을 취한다.

류기준은 컴퓨터 환경에서 정보의 성격과 콘텍스트를 규정하는데 유용하다. 이것이 기록될 때 비트는 정보의 양적 팽창에 주요한 정보 표현의 매질로 작용하며 데이터의 정교한 전송에 필요한 형태소의 역할을 한다.

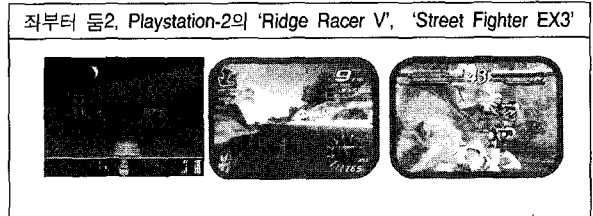
웹 사이트에서 데이터베이스는 구조화된 하나의 블랙박스에 들어가서 존재한다. 사용자는 그것을 열람하거나 변화과정의 추이를 관찰할 수 없다. 그것은 보이지 않게 기록될 뿐만 아니라 사용자 인터페이스의 유희적 이동으로 인해 그 형(形)을 측정하는데도 불가능에 가깝다.

말, 글, 그림, 영상의 형태로 재현되는 데이터들은 하나의 구조화되고 규격화된 프로그램의 논리로 작동한다. 가상공간에 적용하기 위해 가상적인 환경을 이미 컴퓨터 안에 이식시키고 증식하기도 하며 프로그램 명령어로 그것을 조합하거나 증대시킬 수 있다. 이 같은 데이터 논리는 사건들을 연결함에 있어 작동을 가능하게 하는 클릭(click)과 접촉(touch)이 있다. 클릭은 지시대상의 속성과 촉지적 감각의 구현에 기반 한다. 더불어 데이터베이스 내 특정한 항목의 데이터 호출을 의미한다. 사용자가 의식하지 못하는 환경이나 상황에서 이 시스템들은 적절히 사건들을 배합하며 본연의 역할을 수행하는데 문화적 산출물인 스펙터클한 상품들과 달리 데이터베이스는 도상적인 성격을 지니지 않는다. 웹 사이트 표면에 제공되어진 몰타주적인 영상과는 많은 차이를 보인다. 또한 가상화되기 보다는 추상적 형태로 컴퓨터 공간에 자리 잡고 있고 그림으로 시각효과로의 기능을 상실한다고 볼 수 있다. 이 점은 하나의 경험적 형태로 제공되지 못하는 결과를 낳는다. 이로 인해 데이터베이스와 데이터 그리고 표면 디자인의 관계에서 동일한 인식구조로 제공되지 못하는 결론에 다다른다. 이는 접촉 시 상호간의 관계에 영향을 주게 되는데 볼츠는 터치는 사물들과의 피부 접촉만을 의미하는 것이 아니라 인간 정신 속에서의 사물들의 생명 자체를 의미한다. 촉감은 관계를 심화시키는 실체이다.¹⁰⁾라고 주장한다. 이것은 실제적 감각성이 강화된 표면 디자인에서 스타일이 미학적으로 인식될 수 있는 가정에 근거한다. 그것을 통한 관계 변화의 중요성을 중추적으로 강조한 것으로 풀이 된다. 데이터 배열구조, 즉, 스타일은 데이터베이스가 짜여진 구조적 속성을 표면에 반영하지 않기 때문에 인간의 욕망에 맞게 표면은 여러 형태로 구현될 수 있고 상징적 형태인 데이터베이스는 그 호출에 따라 데이터를 내보낸다고 보면 된다. 데이터의 구조와 프로그램 작동논리로 인해 표면 유희를 즐기는 사용자들은 이미 선택적 분기점들을 향해 이동하며, 이것은 기표의 유희적 성격을 강화시키는 촉매제로 활용된다. 유희적 관점에서 웹은 표면상 내비게이션과 브라우징의 형태로 클릭과 터치를 가능케 한다. 적합한 항로를 제공하기도 하고 구조적으로 배열된 하이퍼-내러티브를 제공한다. 하이퍼 환경은 디자이너에게 선택의 폭을 넓혀주는 역할을 한다. 더불어 좀 과한 목록의 제공이나 계열체들을 여러 차원으로 배열하는 집약적 방법이라고 할 수 있다. 배열된 계열체들은 사용자의 운행 여부에 따라 보편적으로 두 종류로 나눌 수 있다. 하나인 내비게이션은 어떤 운행 장치의 안전하면서도 동시에 구간에 최고로 적합한 운행을 가르킨다.¹¹⁾ 다른 하나인, 브라우징은 특정한 목적이나 구간

에 제한 없이 행하는 유희적 클릭이다. 사용자의 내비게이션이나 브라우징의 행위는 부착(附着)된 의미의 행위를 한다고 볼 수 있다. 개별적인 항로들은 특정한 노드로 이동할 수 있게 코딩되고 극히 제한적이고 명시적인 레이블링에 의해 이동한다. 이는 분기에서 새로운 분기로의 이동을 가능케 하는 인터페이스 방법인데, 인터페이스는 프로그램 코딩과 떨어질 수 없는 관계를 유지하며 다른 사건에 전혀 영향을 주지 않으면서 최적의 경로를 제공한다. 사이트 기획자는 핵심 정보들을 이 같은 방법에 의해 화면 전면에 배치하고 전시적 효과를 배가시킨다. 이 같은 비주얼 문화의 표면 탐색에 브라우징은 세렌디피티(serendipity)¹²⁾라는 방식으로 제공된다. 이때 데이터베이스에 쓰여진 데이터들은 동일한 공간(프록세믹스)에 존재하고 정보가 위치해 있는 깊이와 관계없음을 보여준다. 화면으로부터 링크 되어진 텍스트(텍스트 자체만을 지칭 하지는 않음)들은 다차원으로 이루어진 자유도의 경로를 탐색하는 행위로 연결된다. 터치라는 말에서도 나타나듯 사용자의 감각(시각, 촉각, 운동감각 등)은 전시된 품으로부터 신선한 새로운 경험의 방식을 제공받을 수 있다. 웹 사이트에서 접면 디자인은 기술공학적 테크닉과 인간 사이의 접촉면을 최적화 시키는 기술¹³⁾인 것이다. 결국 이 기술은 마크 포스터가 지적한대로 인터페이스가 아닌 것처럼 동작 되어야 하고, 주체와 객체 사이에서 끼여들지 않은 것처럼 보여 져야 되는 기술이다. 사용자가 이동할 때 대상과의 접촉에서 자기의 행위가 저절로 해명이 되는 그런 투명한 단계를 말한다.

4-3. 고착(固着)된 의미로서의 게임

엔터테인먼트 산업의 주류로 게임은 감각에 기반 한 유희적 행위를 통해 인터랙션하는 경험화된 놀이의 확장된 형식이라 볼 수 있다. 게임에서 데이터 구조와 작동논리는 감각구현의 논리를 따르는 것으로 보인다. 게임에 몰두하게 되는 원인 중 에서 감각을 기반으로 한 지각은 이 같은 논리를 실현하는데 핵심적인 변수라 할 수 있다. 그 중에서 시각은 지배적인 감각이라 할 수 있다. 데이터의 구성에 있어서 데이터베이스는 미학적인 표면 효과를 따라가며 즐길 수 있도록 구성되며, 이를 지지하게끔 프로그래밍 되어 있다. 게임 장르가 다양하지만 전략시뮬레이션 게임과 롤플레이 게임(role playing game)을 중심으로 고착화된 데이터베이스 논리를 중심으로 논의를 진전시켜 보기로 한다.



[그림 1] 컴퓨터 게임의 표면 그래픽

12) 의도하지 않았으나 찾던 길을 우연히 발견하는 기술이다. 노르베르츠 볼츠, 윤종석 옮김, 구텐베르크-은하계의 끝에서, 문학과 지성사, p.270각주에서 인용, 2000.

13) 노르베르츠 볼츠, 윤종석 옮김, 컨트롤된 카오스, 문예출판사, p.93

10) 노르베르츠 볼츠, 윤종석 옮김, 컨트롤된 카오스, 문예출판사, p.277

11) 노르베르츠 볼츠, 윤종석 옮김, 컨트롤된 카오스, 문예출판사, p.170

게임에서 데이터베이스 구성은 공간지각과 깊은 관련이 있다. 화가 브라크(Braque)의 구분법에 의하면 시각공간은 대상(게임의 표면 그래픽)과 대상(그래픽에서 계열 요소 또는 전경과 배경)을 분리시키는 반면 축차 공간은 대상과 관람자(게이머 또는 수동적 관람자)를 분리시킨다.¹⁴⁾ [그림 1]에서 게임의 표면 구조는 계열과 통합적 요소의 집합적 커뮤니케이션의 장으로써 구현된다. 이것은 41절에서 분석한 저작도구의 목적이나 기능이 다르지만 계열에서 통합적인 시나리오로 흐름을 따라가며 또한 구현되는 방식은 그 맥을 같이 한다.

게임그래픽에서 고도의 인터페이스 구성은 시각¹⁵⁾을 촉각에 동조 반응케 하고 운동감각으로 인터랙션을 구현하게끔 구성된다. 심리학자 김슨(James Gibson)에 의하면 능동적인 촉각과 수동적인 촉각을 구분하면서 실험 대상자들은 능동적 촉각에 의해 물체의 95%까지 재생활 수 있다고 한다.¹⁶⁾ 이처럼 경험적 서사를 창출하는데 있어 인간이 물체로부터 받는 수용감각은 정보 인식에 주요 채널로 활용되고 있고 주요 표면 자극원(source)의 역할을 한다.

시뮬레이션 게임에서 자신의 아바타로 활용되고 있는 대리적 물체들은 각 게임 단계별, 환경의 변화, 서사 선택의 자유도, 이를 통한 임무 완성에 이르는 동안 위에서 열거한 감각의 논리에 맞게 프로그램 된다. 자신의 서사 논리라고 믿고 있는 게이머들은 프로그램 논리의 지향점으로 이동하게 되고 데이터, 데이터베이스는 그 논리를 지지한다. 롤 플레이 게임이나 시뮬레이션 게임에서 나타나는 단계적 자유도에 의존적인 캐릭터들은 그 장에서 연이어 지는 다음 장에서 게임 아바타가 구현하게 될 임무에 연속적으로 영향을 미치게 된다. 미끄러지듯이 전개되는 자신만의 서사 속에서 객체였던 게임의 물체들은 주체적 관점으로 시점을 옮기게 되고 게이머는 몰입에 이르게 된다. 게임은 이 같은 작동 논리의 흐름에 인간의 감각이 반영되고 구현된 체감 상쾌에 이르도록 구성 되어 있다. 브라크의 논리로 돌아가 보면 시각을 기반으로 한 공간 인식은 수용기관 중에 인지정보를 취득하는 침병에 서있는데 이것은 기호 시스템의 구성과 관계있다. 이 시점까지, 데이터베이스 작동논리가 관여되지 않지만 실제 게이머가 인터랙티브한 체스처를 취하게 되면 시간성은 화면에 등장하는 객체들과 동기적 반응을 취하게 된다. 이 객체들의 조작에 있어 서로 반응하는 시간은 거의 현격한 차이가 없을 정도로 유기적이고 매끄럽게 그래픽으로 구현된다. 이때 촉각적으로 반응하는 운동 감각들은 데이터의 치(値)를 변화시키게 된다. 이 변화는 객체간의 움직임에 있어서 다른 종류의 인터랙션이 침입하지 않는 그 순간까지 상호 언급하며 자신만의 서사를 지속 시키는 것으로 보여 진다.

언어적 기반의 텍스트에서 읽기는 텍스트와 주체의 사고행위

14) 에드워드 홀, 최효선 옮김, 숨겨진 차원, 한길사 p.120, 2002.

15) 김슨은 시각세계의 지각에서 연속적인 배경면 없이 공간 지각은 없다고 말하면서 지각에 관하여 13가지 지각적인 원근법의 변화를 설명한다. 게임그래픽 화면에서 르네상스 시대의 화가들이 사용했던 선형 원근법을 비롯해 게이머가 게임 공간에서 앞으로 전진 하는 경우(그림1 참조화면) 물체에 다가갈수록 그 물체가 빨리 보이는 것처럼 인식하는 운동 원근법의 원리가 적용된다. 홀의 책 p.301참조

16) 에드워드 홀, 최효선 옮김, 숨겨진 차원, 한길사, p.301, 2002

과정에서 비감각적이고 유사적으로 반응하는데 비해 웹에서는 즉시적이고 명시적인 정보가 활용되며 게임의 경우 게이머는 서술적 사고라는 방식으로 객체와 반응하게 된다. 서술적 사고는 자신을 대리한 아바타가 대리적 감각을 수행하고 주체는 그 객체를 조절함으로써 심리적으로나 물리적으로 게임을 풀어가면서 느끼게 되는 감각, 즉, 답음의 형식을 공유하는 방식으로 이루어진다. 공유란 게이머의 행위(주체)에 반응하는 표면 그래픽(객체)사이에서 양자 간의 관계를 동기적 반응으로 이끌게 하는 프로그래밍 코딩기법을 의미한다. 이 점은 데이터베이스가 서사를 지지할 수 있는 토대를 만드는 것으로 풀이할 수 있다. 이 같이 체감(體感)에 따른 시뮬레이션 방식을 가능하게 하는 기법은 문화의 주요한 지표 기준이 된다. 시뮬레이션은 가상공간의 특질화 되어가는 환경을 분석하는데 유용한데, 보드리야르(Jean Baudrillard)의 표현을 빌면 하이퍼시뮬레이션 공간¹⁷⁾에서 데이터베이스가 갖는 위력은 대단하다. 실로 너무나 멋진 메타포를 제공하지만 혼돈을 일으키게끔 작용되어진다.

5. 데이터베이스에서 사건과 경험적 서사의 창출

데이터베이스에서 일어나는 사건은 실제 → 매체 → 데이터 → 데이터베이스라는 문화적 작동논리로 동작한다.¹⁸⁾ 레브 마노비치는 사건 즉, 서사의 논리로 데이터베이스 내에서 사용자가 구성하는 서사 방식에 대해 일련의 연결된 사건으로 보지 않고 있으며 서사의 구성요소로 텍스트, 스토리, 우화의 단계를 포함한 연기자과 나레이터의 포함을 강조했다. 일련의 익숙한 경험구조의 장으로써 데이터베이스는 서사를 지지할 수는 있지만 서사 발생의 촉진에 있어 데이터베이스는 확률게임에 가깝다고 볼 수 있다. 이 게임은 자유도의 제한이나 규격화된 셀 안에서 사용자 행위(내비게이션이나 브라우징에 고착되거나 부착된 작동논리)에 의해 제약적으로 서사적 경험을 연출하는데 관여한다. 여기서 사용자의 심상에 구축된 서사는 자신만의 경로를 통해 운영되기 때문에 확률적으로 구성된 독립사건으로 볼 수 있다.

즉, 데이터베이스에서 경험되는 서사 방식은 독립적으로 볼 수 있는 것이다. 프로그램 논리를 야기하는 비트적 속성으로 인해 각 셀(가로와 세로의 조합)에 개별적이고 독립적인 사건으로 구성되어 진다. 이 점진적인 변화의 흐름으로 인해 사건은 데이터베이스로부터가 아닌 데이터베이스에 의해 발생된다. 예를 들어, 어떤 저작된 형태의 내비게이션 결과물에서 5개의 1단계 메뉴를 포함하고 각 메뉴마다 3개의 하위 메뉴를

17) 하이퍼(hyper)는 접두어로 과도한 기호 환경을 말하며 기표로 제공될 때 데이터베이스 내에서 배열의 다차원으로 구성되며 스펙타클한 이미지로 제공될 때 움직인 형태로 감각의 전이과정을 촉발시킨다. 환경적으로는 좀 과하게 인지되고 현실은 아니지만 현실에 버금가는 유비(類比)적인 경험 구현의 장이라 볼 수 있다. 보드리야르는 이 같은 환경을 이미지의 폭력이라 보며 정보, 이미지, 미디어같이 스펙타클을 양산하는 미디어들이 대표적인 예라고 언급한다. 이 같이 표면을 동작시키는 심연의 구조에는 극단적 논리로 작동되는 데이터베이스가 이를 지지하기 때문으로 설명 할 수 있다.

18) 레브 마노비치, 서정신, 신정원 옮김, 「상징형태로서의 데이터베이스」, 문학과 지성사, p.110

포함한다고 가정하면 사용자에게 제공된 자유도의 서사는 개별적으로 일어날 수 있는 사건들을 곱해주면($1/3 \times 1/3 \times 1/3 \times 1/3 \times 1/3 = 1/243$)되므로 사건이 일어날 수 있는 개연성은 $1/243$ 이 된다.

사용자가 어떤 메뉴에 접근하는 경우, 그 메뉴로부터 상호 배타적으로 구성된 프로그램 논리 때문에 우리가 화면에서 어떤 것을 보기위해($1/243$) 어떤 것을 선택한 순간, 이미 전에 보고 있던 창($242/243$)은 닫혀 버리는 인터페이스 논리와 유사하다 할 수 있다. 어떤 것을 선택하기 위해 어떤 것을 포기해야 하는 논리적 속성을 사용자는 따르는 것이다. 이것은 사용자에게 하나의 서사를 받게끔 만들 수 있고 정확히 짜여진 데이터베이스의 경로 구조를 탐색하게 만든다. 데이터베이스가 상징적인 논리로 정보 조직화에 기여하는 방법인 것이다. 이 과정에서 프로그래밍 용어(객체, 클래스, 상속, 다형성, 메시지)들은 데이터베이스 내에서 상징의 강도를 증진시키는 것임을 나타낸다. 어떤 정보를 상징적으로 저장한다는 것은 저장 시점에서 잉여적이고, 지식적 정보의 누락을 뜻한다. 이 같이 지식적 정보의 누락은 잉여의 제거에 의해 더욱 단순해질 수 있다는 것이다.¹⁹⁾ 이는 객체지향프로그래밍에서 나타나는 객체를 통한 인터랙션의 구축 방식의 하나이다.

6. 결론 및 제언

지금까지 본고에서 논한 데이터 구조와 작동논리라는 테마로 저작스타일에서의 그 역할과 기능, 대표적인 전시콘텐츠로 제공되는 웹과 게임에서 작동되는 논리와 구조, 서사적 가능성을 짚어 보았다. 데이터베이스는 이미지화되는 환경-기표의 부영양화 과정-을 촉발시키며 표면놀이에 적합하게끔 상대적으로 변용의 과정에 참여한다고 볼 수 있다. 사건을 일으키며 데이터베이스 내에서 개별적인 자료원들이 계열화된 격자망의 구조 속에서 프로그램 논리로 작동됨을 관찰하였다. 구조에 의존적인 서사의 방식은 각 매체의 표현형식과 그 장르적 기질에 따라 약간의 상이한 방식을 선택하게끔 구성된다.

데이터베이스 내에 침잠되어 있는 자료는 표면에 대하여 정합(整合)적이고 통합(統合)적인 특성으로 인해 사용자가 열람하는 방법은 표면유희를 통하는 것이며, 감각구현에 있어서 그것은 기술되며, 개인적 서사과정에 부분적으로 참여할 수 있게끔 텍스트를 전개시킬 수 있다. 이 같은 공통분모 외에 데이터베이스는 다음과 같은 특성을 갖는 것으로 마무리 지을 수 있다.

데이터베이스는 텍스트 전개과정에서 독립적이다.

본문에서 분석한 저작도구의 스타일은 목적과 기능이 다름에도 불구하고 작동논리는 유사해 보인다. 이는 공통분모로 작용되어지는 서사를 지지하는 방식이 공통된 흐름으로 제공된다고 볼 수 있다.

독립된 품의 자원으로써 데이터베이스는 표현층에 있어서 비

감각적, 비유사성의 형태로 표면 정보를 제공한다. 문자의 형태로 기록되지만 테이블로 상징화 되는 격자 셀은 그것과 표면 정보와는 일치하지 않는 것으로 지각되며 텍스트는 그림으로, 프로그램 코딩기법은 영상으로 제공되므로 비유사적이라 할 수 있다. 심미적인 특성으로 인해 문자 자체의 가독성이 결여되면서 읽혀지는 텍스트는 기존 매체에서 매체 사용자가 읽고 이해하는 능력인 리터러시(literacy)의 습관을 바꾸게 되는 교차점에 위치해 있게끔 만든다. 이 과정에서 데이터베이스는 상호 언급 될 수 있는 교차적이고 참조적인 텍스트로 볼 수 있다. 비트로 전환된 정보가 데이터베이스에 쓰여 질 때는 표상적이고 구별이 가능한 형태로 제공 되어지는 것으로 보인다. 또한, 컴퓨터 환경 내에서 새로운 표의(表意) 문자적 형태를 지니며, 정확히 정의되고 규칙적인 패턴들로 구성된 계열 집합들은 전, 후의 배열과정에서 배치된 문자의 가치에 의해 판독되고 읽혀지므로 유사적이 아니며 인접성이 우세한 방식으로 발전한다.

객체(데이터베이스)는 주체(사용자의 목적 행위)를 열망한다.

경험적 서사 방식에서 문화 생산에 참여하는 디자이너는 어떤 방식으로 서사 과정을 창출하는가에 관한 문제는 데이터베이스 작동논리로 풀이 할 수 있다. 그것이 시스템이던지 표면 인터페이스던지 디자이너가 개척한 항로는 곧, 사용자가 이용할 수 있는 환경의 제공을 말한다. 인지하든 못하든 데이터베이스 사용자는 매체와 상호작용 하는 과정에서 매체의 작동 논리에 동기적 반응을 보이며 서사 경로를 임의적으로 구성할 수 있다. 이는 주체의 욕망에 부응하는 기계적 커뮤니케이션의 발전을 가져올 것으로 보여진다. 데이터는 결합되고 통합되며 수없이 자리바꿈을 할 것이다. 이는 기표가 과한 환경을 제공하며 의미를 향한 즉시적이고 명확한 형태의 데이터 운반을 말하는 것이 아니라 의미가 그 무엇으로 인해 연기되고 지연됨을 뜻한다. 커뮤니케이션을 해독하고, 해석하기 위한 것이 라기보다는 파우스트를 안내하는 호문쿨루스와 같은 역할을 한다고 본다. 사용자를 어떤 항로로 이끄는 수많은 호문쿨루스들은 그 임무를 다하고 소진하며 재생성 되는 것이 그것이다.

데이터베이스는 특개성(特個性)을 지닌다.

데이터베이스 내에서 특개성은 구체적인 자료원에 의해 제공되고 어떤 조건 속에서 특정하게 작용하는 결합적 성격을 나타내며 서사의 방식에 따른 수많은 자유도를 생산해낼 수 있다. 데이터베이스 내에서 존재하는 자료는 전체적인 텍스트의 항상성(恒常性)을 보존하고, 사용되어지는 자료는 표면적으로 서사구조를 지지하는 방향으로 발전하며 각각의 셀 내에 존재하는 데이터들은 사용자에게 자료를 열람케 하고 제공하는 고유한 기능을 하게 된다. 이는 서사를 지지하는 방식을 제공하며 이를 통해 채득된 사유화된 경험들은 개별 사용자들의 각각의 흐름에 깊이 관여한다.

유비쿼터스 환경에서 데이터베이스를 근간으로 한 논리는 기계적 커뮤니케이션이 증폭되고 강화된 형태로 그 장르와 미디

19) 로베르 에스카르피, 김광현 옮김, 정보와 커뮤니케이션, 민음사, p.199,1996.

어의 구분을 모호하게 할 것이며, 통합 환경으로 인한 다중화된 플랫폼에 적합하게끔 진화하면서 발전 할 것이다.

이는 기존에 없는 경험적 서사가 아니라 미디어로 인해 생겨나는 새로움을 지각시켜주는 개념으로 발전할 것이다. 인간은 접촉할 것이며, 미디어로부터 뿜어져 나오는 비선형적이고 중심에서 이탈된 구조 속에서 디자이너는 데이터처리와 데이터베이스 작동논리를 인간의 욕망에 맞게끔 처리하는 통합된 환경의 처리과정에 주목할 필요가 있다.

참고문헌

- 김성재외 7, 「매체미학」, 나남출판, 1998
- 나단 웨드로프, 이병주 옮김, 「경험디자인」, 안그라픽스, 2004.
- 노르베르츠 볼츠, 윤종석 옮김, 「구텐베르크- 은하계의 끝에서」, 문학과 지성사, 2000.
- 로베르 에스카르피, 김광현 옮김, 「정보와 커뮤니케이션」, 민음사, 1996.
- 레브 마노비치, 서정신, 신정원 옮김, 「상징형태로서의 데이터베이스」, 문학과 지성사, 2000.
- 박명진의 7인, 「문화, 일상, 대중」, 한나래, 1996
- 이두원, 「커뮤니케이션과기호」, 커뮤니케이션북스, 1998.
- 이진경, 「노마디즘 1·2」, 휴머니스트, 2002
- 에드워드 홀, 최효선 옮김, 「숨겨진 차원」, 한길사, 2002.
- 앤드류 달리·김주환 옮김, 「디지털 시대의 영상문화」, 현실문화연구, 2003
- 자크라캉, 권택영 엮음, 「욕망이론」, 문예출판사, 1994
- 장 보드리야르, 배영달 편저, 「보드리야르의 문화읽기」, 백의, 1998
- 장 보드리야르, 배영달 편저, 「예술의 음모」, 백의, 2000
- 장 보드리야르, 배영달 편저, 「토탈 스크린」, 백의, 2002
- 최혜실, 「디지털 시대의 영상문화」, 소명출판, 2003
- 홍석욱, 「생산력과 문화로서의 과학기술」, 문학과지성사, 1999
- 홍성욱, 「하이브리드 세상읽기」, 안그라픽스, 2003
- Cyganski/Orr/Vaz, 권성재·김진철·정완영·최의인·황만수 공저, 「정보기술」, 사이텍미디어, 2002.
- 「National Geographic」, August, 2004
- Kevin Mullet·Darrell Sano, 「Designing Visual Interfaces」, Sunsoft Press, 1995

웹사이트

- <http://www.macromedia.com>
- <http://www.understandingusa.com>
- <http://www.nathan.com/>