

미디어아트의 정량적 평가체계에 대한 연구

Framework for the Quantitative Evaluation of Media Arts

주저자 : 정신영 (Shinyoung Chung)

서울대학교미술관

공동저자 : 윤주현 (Juhyun Eune)

서울대학교 미술대학 디자인학부 조교수

1. 서론

- 1.1 개요
- 1.2 연구방법

2. 예술평가체계의 변천

- 2.1 예술평가체계의 역사
- 2.2 현행 예술평가와 정량적 평가체계 수립의 의의

3. 미디어아트평가체계 구축

- 3.1 매체평가
 - 3.1.1 매체 기본형의 추출
 - 3.1.2 미디어아트의 요소
 - 3.1.3 매체평가표
- 3.2 작품평가
- 3.3 감상평가
- 3.4 상품적 가치평가
- 3.5 전시평가
- 3.6 평가척도

4. 미디어아트평가체계 검증

- 4.1 평가자
- 4.2 평가대상
- 4.3 평가체계 및 결과에 따른 수정사항
 - 4.3.1 매체평가 및 결과
 - 4.3.2 작품평가와 주관적 평가 및 결과
 - 4.3.3 상품적 가치평가와 전시평가 및 결과
 - 4.3.4 평가척도
 - 4.3.5 좋아하는 작품 및 갖고 싶은 작품
 - 4.3.6 주관평가와 매체평가의 총합평균

5. 결론 및 후속연구를 위한 제안

참고문헌

(要約)

예술작품의 평가는 작품의 제작과 감상자체가 매우 정성적인 가치관을 기반으로 한다는 전제아래 객관적으로 수치화하려는 노력을 찾아보기 어려웠다. 이에 1960년대 말 이후로 후기 모더니즘적 사조 내에서 급격히 증가하는 미디어아트를 중심으로 기존의 예술평가의 핵심이 되었던 감상자의 주관적 의견을 최대한 반영할 수 있으며 동시에 미디어아트에 포함되는 기계적, 제품적 측면도 동시에 검토할 수 있는 정량적 평가체계의 구축을 시도하였다. 이에 따라 제시되는 평가체계의 항목에는 매체평가, 작품평가, 감상평가, 상품평가, 전시평가를 포함하였으며 관람자의 미디어아트에 대한 경험 수준에 따라 일반감상자, 미디어아트 전문가 그리고 전시관련 업종 종사자, 즉 전시기획자로 분류하여 평가를 실행하도록 하였다. FGD를 거쳐 평가자에 따라, 그리고 평가항목에 따라 가중치를 적용하여 작품에 대한 객관적인 비평과 주관적 선호도를 적절하게 적용하는 평가체계가 되도록 수정하였다.

(Abstract)

The evaluation of art has been historically based on the thorough reliance on the subjectivity of beholders due to the fact that the production and appreciation of works of art is founded on the similar(subjective) value. There had been little attempt to reverse such tendency by creating an objective and quantitative checklist for evaluating a work of art. Centering on the evaluation of the Media Art, which increased dramatically in numbers since the late 1960s, this is an attempt in systematizing the quantitative evaluation of Media Art by reflecting the idea of subjective criticism as well as its medium specificity. As such, the criteria for the evaluation consist of media evaluation, work evaluation, appreciation evaluation, product evaluation and exhibition evaluation. The evaluators can be divided into the general public, the Media Art specialist and the curatorial staff, according to their experiences in dealing with the Media Art. Based on the result of the FGD, the weight has been added to the evaluation system according to each evaluation criteria to ensure the balance between the objective and subjective criticism.

(Keyword)

Media Art, quantitative evaluation, art criticism, interactive art, digital media.

1. 서론

1.1 개요

본 연구의 목적은 다양하게 존재하는 예술작품 중에서도 미디어아트를 정량적으로 평가하는 기준체계의 구축을 시도하는 데 있다. 예술비평, 평가의 시점에서 볼 때 일반적으로는 이러한 영역은 정성적 평가를 유일한 평가체계로 갖고 있어 지금까지는 연구될 일이 없었던 범위이다. 제작자와 감상자의 주관을 무엇보다 우선시하는 예술평가의 기준체계 하에 예술을 감상하는 새로운 시각과 정량적인 척도를 제시함으로써 비록 단기간 내에 유일한 평가체계로 정착하기는 어려울 것이나 주관적 평가와 병행하여 사용할 수 있는 가능성을 제공하고자 한다. 모든 평가체계 구축의 궁극적 목적이 그렇듯이 이 연구 또한 보다 객관적으로 우수한 미디어아트를 양성하려는 것이 기본 의도이다.

미디어아트에 대한 정의는 뉴미디어 아트, 디지털 아트 등의 명칭도 병행하여 사용되는 것처럼 현재 시점에서도 명확히 단정 지어 말할 수 있는 성질의 것은 아니다. 이 논문에서는 미술사적 전통을 가진 회화나 조각의 범주에서 벗어나 새로운 매체, 즉 미디어의 사용을 스스로의 적극적인 존재의미로 삼고 있는 예술품들을 지칭한다. 미디어아트 이론 교수인 이원곤의 저서에 따르면 특히 정보기계의 진화와 함께 발전된 예술의 형태들이 모두 어떤 '미디어'를 출발점으로 한 것이라는 인식 때문에 '미디어아트'가 보편적 명칭으로 정착했다고 한다.¹⁾

1960년대를 계기로 미술은 후기 모더니즘의 조류를 타고 그때까지의 모더니즘 회화, 조각이라는 엄격한 형식에서 벗어나 다양한 매체를 예술의 형식으로 받아들일게 된다. 이때 퍼포먼스와 개념, 대지미술등과 함께 등장하는 것이 비디오 및 TV를 사용한 초기의 미디어아트이다.²⁾ 미디어아트는 타 예술의 형식과는 다른 기술, 기계적 매체를 적극적으로 도입하여 사용되며 이 점이 작품을 평가하는데 있어 상업화된 기술들, 즉 인터넷, 영상, 로봇 등의 제품군과 유사한 기준으로 평가될 수 있는 가능성을 제시한다.

1.2 연구방법

첫째, 평가체계 구축을 위해 현재까지 존재하던 예술평가의 기준을 알아보고 이를 미디어아트의 특성과 관련시켜 새로이 평

1) "어떤 미디어를 이용한 작품의 내용이나 형식이 그 미디어의 특성에 의해 결정되는 경향이 있으므로, 근래에 진행되었던 정보기계의 복잡하고 빠른 진화가 위에 열거한 용어들(정보예술, 사이버아트, 디지털 아트, 미디어 아트, 하이퍼 아트, 사이테크 아트, 사이버네틱 아트, 테크노에틱 아트 등)을 생산했다고 말할 수 있고, 결국 이 모든 것들이 어떤 '미디어'를 출발점으로 한 것이라는 인식 때문에 '미디어 아트'가 가장 보편적인 명칭으로 정착된 것이 아닌가 생각된다." 이원곤, 디지털화 영상과 가상공간, 연세대학교 출판부, 2004, p7.

2) 초기의 미디어아트의 제작은 종종 비디오아티스트 백남준을 그 기원으로 하며 Fluxus의 움직임과 깊이 연관하여 일종의 퍼포먼스 성격을 띄고 제작된 경우가 많다. 특히 최초의 비디오의 사용은 백남준이 1965년 SONY의 Porta Pak, 최초의 보급형 비디오카메라를 구입하여 택시를 타고 스튜디오로 돌아가는 중 촬영한 영상으로 주목된다.

가항목을 책정한다. 둘째, 평가대상자 별 특성을 고려하여 가중치를 부여하고 작성된 평가표를 사용 실제로 미디어아트를 평가함으로써 수정되어야 할 내용들을 발견하는 검증 과정을 거친다. 셋째, 실제 평가 후 조정을 가하여 최종 평가체계를 구축한다.

2. 예술평가체계의 변천

2.1 예술평가체계의 역사

예술품의 객관적 평가체계에 대한 설립 시도를 미술사상에서 찾아보면 16세기 베니스 미술사학자들이 제시하였던 세 가지의 회화 평가기준을 꼽을 수 있다. 서양미술사 속의 비평의 역사를 연구한 정영목에 의하면 그 기준이란 *disegno*, *invenzione*, *colorire*로, 여기서 *disegno*는 다시 *giudizio*, *circoscrizione*, *pratica*, *disegno*로 나뉜다. *Disegno*는 많이 알려져 있다시피 *design*의 어원이 되는 개념으로 현재의 디자인이라는 분야적인 구분이기 보다는 베네치아 화파의 색에 대립되는 피렌체 화파의 선, 데생과 보다 가까운 의미를 갖는다. *Invenzione*는 작품의 주제를 위한 개념으로 고전문학이나 역사 등의 문학적인 자료에서 어떻게 작품의 주제를 선택하며, 선택된 주제의 실질적인 재현에 얼마만한 화가의 감각과 표현력이 담겨있는가를 다루는 개념으로 요즘의 표현, *expression*과 보다 가까운 개념이라 할 수 있겠다. (정영목 1990) ³⁾

이를 이어 17-18세기 프랑스 아카데미는 회화의 네가지 기준을 *composition*(구도), *line*(선), *color*(색), *expression*(표현)으로 분류하여 아직 추상적이고 제한적이긴 하나 비교적 현대에도 통용되는 조형적 기준과 근접해 가는 것을 알 수 있다. 당시의 미술비평가인 드 필르(Roger de Pile)는 그의 저서에서 저명한 유럽 작가들이 갖춘 각 분야의 재질을 다소 객관적인 입장에서 비평적인 안목으로 평가했다. 그는 각 분야의 최고 점수를 20점으로 산정하여 20점에 가까울수록 "완벽함(perfection)"에 가까워지는 것으로 평가해 다음과 같은 도표를 작성했다.(정영목 1990) ⁴⁾

[표1] 드 필르에 의한 작가별 평가결과 중 일부

| 이름* | 구성 | 선 | 색 | 표현력 |
|------------|----|----|----|-----|
| 뒤러 | 8 | 10 | 10 | 8 |
| 레오나르도 다 빈치 | 15 | 16 | 4 | 14 |
| 미켈란젤로 | 8 | 17 | 4 | 8 |
| 라파엘 | 17 | 18 | 12 | 18 |
| 티치아노 | 12 | 15 | 18 | 6 |

* 이는 여러 명의 채점된 화가 중 중요한 화가만 선택한 리스트임을 밝힌다.

대표적인 선, 소묘 계열의 화가인 레오나르도 다 빈치와 미켈란젤로가 각각 색에서 4를 차지한 것과 베네치아 화파의 강렬하

3) 정영목, "서양미술사와 비평, 1500-1900", 미술사학 4, 1990, p56.

4) *Ibid*, p 60. 원전은 G. Bellori, "The Idea of the Painter, the sculptor, and the Architect chosen from the Higher Natural Beauties of Nature", in Elizabeth Holt, ed., A Documentary History of Art, II (Garden City, New York, 1966), p185-187

고 격정적인 색을 대변하는 화가인 티치아노가색에서 18점을 차지한 것이 인상적이다. 예술의 평가체계에 있어 아카데미라는 교육적인 관점 외에 작가의 기량에 대한 정량적인 평가를 시도한 드문 예라고 할 수 있다. 평면조형의 가장 기본적인 요소인 구도, 선, 색의 선택은 르네상스적회화관을 이어 화면 내에서의 조화, 숙달된 손에서 나오는 단련된 대생 및 색채감각을 기준으로 삼는다는 것을 알 수 있으며 이는 그리스기부터 존재하던 고전적인 이상적 아름다움을 확고히 추구하는 연장선상에 서있는 것으로 해석될 수 있다. 이에 비해 현대로 가까워지면서 이러한 명확한 가치기준이 사라지는 것을 관찰할 수 있다.

19세기 신고전주의와 낭만주의에 이르러서는 이러한 고전적 미의 척도에서 벗어나 20세기로 이어지는 모더니즘적 시각이 미술평가에 있어서도 기준이 된다. 이는 물론 예술의 현대화 과정에서 두드러지게 나타나는 미술의 기능성의 상실, 즉 미술이 비로소 종교의 속박과 부르주아 계급의 장식품으로서의 역사적인 기능에서 벗어나 미술인 것만으로 그 존재가치를 인정받게 되는 사건과도 깊이 관련한다. 19세기에 대두된 개념인 Art for Art's Sake라는 문구가 전해주듯이 근, 현대 미술에 있어서 예술은 선사시대의 주술적 기능, 이집트기의 왕권강화, 헬레니즘 및 르네상스기의 종교적, 장식적 기능에서 벗어나 단지 예술이기 위하여 스스로가 존재가치가 될 수 있게 된다.

19세기 이후로는 보들레르를 대표로한 문학적인 배경을 갖고 미술에 대한 평가를 내리는 문학적 평론가들이 주축이 되어 미술평론을 이끌게 된다. 이시기의 평론가들은 공통적으로 고전적 미의 기준 또는 이성적인 카테고리 속에서 미술을 평론하기를 거부하고 보다 내적이고 심상적인, 나아가서는 평론가 스스로의 주관적 관점에서 본 평가를 그 기본형태로 삼았다. 특히 보들레르는 자신이 강력히 지지하던 들라크로와와 작품의 설명에서 스스로의 극히 주관적 의견을 강력히 주장하는데 스스로 없었다. "들라크로와는 분명 고금을 통해 가장 독창적인 화가이다. 그것이 사실인데 어떻게 하겠는가. 그런데도 지금까지 들라크로와의 친구들이나 그를 애호하는 열광적인 찬양자들 중 어느 누구도 감히 그것을 우리들처럼 앞뒤 헤아리지 않고 노골적으로 담백하게 말하지 못했던 것이다."⁵⁾ 이렇게 미술의 평가를 평가자의 지극히 주관적 시선에 맡기는 현상은 20세기를 넘어 현재까지도 지배적이라고 할 수 있다.

2.2 현행예술평가와 정량적 평가체계 수립의 의의

예술평가의 주관성. 중시에는 여러 가지 원인이 있을 수 있으나 대표적인 이유로는 이미 기능성에서 해방된 예술작품의 제작이라는 현상자체가 매우 주관적인 활동이며 정의상 정성적일 수밖에 없다는 점이다. 덧붙이자면 예술작품을 감상하는 활동 역시 주관성이 전제가 된 것이며, 따라서 주관적 활동을 통한 평가가 객관적으로 나오기 어렵다고 생각할 수 있다. 그러므로 명확한 기능성과 사용성이 제시되는 일반적인 제품들에게 해당되는 마치 제품의 평가체계와도 같은 과학적이며 정량적인 평가체계는 현재 예술품의 평가체계로는 존재하지 않는 것이 현실이다. 이에 따라 예술품의 우열을 가려내야만 하는

5) 보들레르, "1845년 살롱" 중에서, 화가와 시인-들라크로와 론, 1979, p71.

행사, 즉 국전을 비롯한 다양한 미술상조차도 그 평가 기준 및 평가 체계가 명확하지 않은 경우가 다수이며 많은 경우 이것이 체제 형평성을 어디서 찾을 것인가 문제가 되어 왔다. 대부분의 경우 심사위원이 자체적으로 총점체계를 구축하여 이 점수의 합산점이 많은 작가의 작품이 선정되는 양상이 일반적이다. 제품과 같이 일반적인 소비자를 사용대상으로 전제하지 않는 까닭에 전문인으로 구성된 심사위원단에게 전적으로 작품의 질적 평가를 의뢰하며 대중적인 반응을 묻지 않는 것 또한 예술품 평가의 특징이라 할 수 있을 것이다.

미디어아트를 평가하는 평가체계를 구축하는데 있어서의 핵심은 예술평가의 비체계적 주관성 중시 현상을 최대한 반영하면서 정량화 시키려는 노력과 동시에 미디어아트의 형식적 특성인 기능을 가질 수 있는 미디어의 사용이라는 점을 이용하여 기존의 제품군에 적용할 수 있던 기능위주의 평가체계를 일부나마 접목시키려는 점이다. 동시에 미디어아트 탄생 직후인 70년대 이후 후기 구조주의적 작품해석의 특징은 작가의 의도중심으로 예술작품의 평가가 이루어졌던 것에서 벗어나 관객의 해석에 많은 부분을 의지하는 경향이 두드러진다는 점이다. 프랑스의 기호학자인 롤랑 바르트에 의해 '작가의 죽음(Death of the Author)'이 제창되며 동시에 독자의 탄생이 선언된 것도 바로 이 시기인 1968년이다. ⁶⁾ 따라서 평가자의 작품에 대한 선호도를 중시하고 근본적인 예술적 가치를 작품을 통해 느낄 수 있는가를 중점으로 우수성의 평가기준을 세웠다. 또한 기존의 회화, 조각과는 달리 어떠한 양식으로는 기계, 컴퓨터, 카메라 등의 테크놀로지관련 매체들의 사용이 기반이 되는 미디어아트의 연구를 통해 기존에는 존재하지 않았던 예술품의 평가체계를 구축해보는 기회로 삼아보도록 한다.

3. 미디어아트평가체계 구축

미디어아트의 형태, 즉 매체적인 특성에 따르는 객관적 평가의 가능성과 예술평가의 매우 주관적인 특성을 총합하여 본 연구에서는 이 두 측면이 적절히 절충된 평가체계를 목표로 하였다. 이에 따라 작품의 형식에 해당하는 매체의 평가를 비롯, 내용을 평가하기 위한 작품평가, 예술평가에 있어서 가장 중요하다고 할 수 있는 관객의 주관을 바탕으로 한 감상평가, 작품의 판매의 기준이 될 수 있는 상품적 가치평가, 또한 전시자체를 평가하는 전시평가를 추가하여 총 5개의 평가 종류를 상정하였다.

3.1 매체평가

3.1.1 매체 기본형의 추출

매체별 평가에 있어서는 너무나도 다양한 미디어아트의 형태를 일반화 시키는 작업이 필요했다. 따라서 작품에 드러나는 output, 즉 보여 지는 형태로 작품들의 기본형을 몇 가지로 분석하여 그 기본형이 멀티미디어, 즉 여러 개의 미디어요소를

6) Barthes, Roland, Image - Music - Text, Hill and Wang, New York, 1977.

포함하는 경우 이를 최소한의 단위로 해체 후, 각 미디어의 근본적인원리를 구분하는 것이 요구되었다.

가장 보편적인 기본형으로는 영상, 애니메이션 등을 기본으로 하는 디지털 영상을 꼽을 수 있다. 녹화된 영상을 전제로 하여 이를 모니터나 프로젝터 등에 투사하는 기존의 영화와 유사한 기본구조를 유지하는 형태이다. 영상을 기반으로 하여 다른 요소들을 접합시켜 멀티미디어로 구성되는 경우도 많으며 포함 가능한 요소로는 음향, 인스틸레이션, 컴퓨터 프로그램과 상호작용성을 들 수 있다. 물론 이러한 요소들은 음향이면 음향, 인스틸레이션이면 인스틸레이션만의 하나의 독립된 미디어아트로서 존재할 수도 있다. 디지털 영상 다음으로는 웹아트 7) 및 디지털 사진이 많이 찾아보는 미디어아트의 형태로 분류할 수 있다. 웹아트와 디지털 사진의 경우 그 자체로서 독립적인 요소로 파악하며 여기에 그 외의, 예를 들어 인스틸레이션이나 상호작용성이 동반될 때는 복합적으로 평가한다.

3.1.2 미디어아트의 요소

디지털 영상

비디오나 DVD 작업과 같이 이미 녹화된 작품을 상영하는 형태나 CC(Closed Circuit) 카메라등을 사용, 실시간으로 촬영을 하면서 화면을 통해 감상하는 형태가 있을 수 있다. 따라서 이 두 경우에 공통으로 해당되는 투영매체 및 화면의 적합성을 평가하고 동영상의 경우는 영화, 애니메이션 등의 매체적 특성이 반영되는가, 또한 실시간 촬영의 경우는 해당 카메라의 사용이 적절한가를 중심으로 평가한다.

음향

음향은 영상의 경우 동반될 경우가 많으며 또는 독립적으로 소리를 매체로 하는 미디어아트도 가능하다. 음향의 사용, 크기, 전달이 효과적인가를 평가한다.

인스틸레이션

영상을 투영하는 공간이 설치미술적 요소를 포함하는 경우도 있을 수 있으며 인스틸레이션만으로 독립된 작품으로 존재하는 경우도 있다. 설치요소들이 작품과 연관성을 갖고 효과적으로 배치되는가를 주요 평가기준으로 삼는다.

프로그램

컴퓨터를 사용, 프로그램 되어 있는 동영상이 영상물로서 투영되거나 프로그램을 통해 특수 영상이 투영되는 경우가 있을 수 있다. 큰 의미에서 디지털 영상의 테두리에 속할 수도 있으나 촬영된 동영상과 구별을 위해 독립된 요소로 평가한다. 프로그램자체의 안정성 및 기능성을 주요 평가기준으로 한다.

7) 전술한 이원곤의 저서에 따르면 웹아트를 바라보는 관점에는 크게 두 가지가 있으나 이 연구에서는 보다 한정적 의미의 웹을 기반으로 하는 예술(art based on web), 즉 웹 브라우저를 기본으로 하는 작품에 대해 논의하며, 일반적으로 작가들이 비 디지털작품을 웹상에 소개하는 웹 상의 예술(art on web)은 현 논의에서는 제외되었다. 이원곤, 디지털화 영상과 가상공간, 연세대학교 출판부, 2004, p191.

인터랙티비티

인터랙티비티의 경우 이 요소만으로 작품이 완성되기는 어렵다. 대부분의 경우 영상, 프로그램 또는 인스틸레이션과 결합되어 인터랙티비티가 중요한 요소로 존재한다. 관객의 참여에 대한 반응, 필연성 등을 주요기준으로 삼는다.

웹아트

웹아트는 그 자체로서 하나의 요소로 여길 수 있으며 동시에 영상과 같이 타 요소와의 결합으로 작품화되는 경우도 다수이다. 평가기준으로는 웹의 가장 큰 특징이기도 한 hypertext, 즉 링크를 사용한 이동이 매체평가의 핵심요소가 되었다.

디지털 사진

다이나믹한 타 요소와 구분되게 유일한 정적인 요소이다. 따라서 대부분의 경우 독립된 화면으로 존재하며 드물게 타 요소들과 결합된 인스틸레이션의 형태가 되는 경우도 있다. 화질과 시각적 통일성이 평가의 핵심이 된다.

3.1.3 매체평가표

이처럼 매체의 특성별로 집약된 평가표는 다음과 같다. 매체평가에서는 예술성의 유무, 판단자의 주관은 최소화되고 객관적인 시각으로 각 작품이 그 내용을 담기에 가장 적절한 매개물이 되고 있는가라는 하드웨어적 역할을 평가하게 된다.

전시를 기획하는 입장에서 매체를 평가하는 기준은 첫째로 성공적으로 전시가 진행됨을 가장 중요한 목표로 삼아야 한다는 점에서 일반 관람객이나 전문가 집단과는 그 관점을 달리한다. 따라서 이들이 작품의 매체를 고려할 때 전시 진행에 차질이 없도록 각 매체별로 안전성 및 가동성을 확인하는 것이 중요한 목표가 될 것이다. 전시기획자의 경우 전 항목을 평가하며 일반관람객과 미디어아트 전문가의 경우 회색으로 표시된 항목은 평가하지 않는다.

[표 2] 매체평가표

| | |
|--------|-----------------------------------|
| 디지털 영상 | 투영 매체(모니터, 프로젝션..)의 사용이 적절한가 |
| | 화면(모니터, 스크린)의 외양이 전체 작품과 일관성이 있는가 |
| | 프로젝터, 모니터, 스크린의 고장에 대책이 있는가 |
| | 영상을 보기에 적당한 차광이 되어있는가 |
| | 카메라의 사용이 적절한가(위험적, 개인 침해적이지 않는가) |
| | 사용 카메라의 특징(회상, 사이즈등)이 반영되는가 |
| | 카메라가 항상 작동 하는가 |
| | 카메라의 고장에 대한 대책이 있는가 |
| 음향 | 음향의 크기가 적절한가 |
| | 스피커 또는 헤드셋을 통한 전달이 효과적인가 |
| | 방음이 되는가 |
| | 스피커 및 음향 고장에 대한 대책이 있는가 |

| | | |
|---------------------------------|------------------------------|--------------------------------|
| 인스탈레이션 | 설치를 구성하는 요소들이 작품과 연관 되는가 | |
| | 설치를 구성하는 요소들이 효과적으로 배치되어 있는가 | |
| | 설치된 요소들의 안정성이 보장 되는가 | |
| 프로그램 | CPU 및 프로그램의 작동이 안정적인가 | |
| | 버그, 에러가 발생하지 않는가 | |
| | 컴퓨터 및 모니터의 외형이 작품과 일관성이 있는가 | |
| 고장에 대한 대책이 있는가 | | |
| | 인터랙티브 | 센서는 항상 작동 하는가 |
| | | 센서등의 고장에 대한 대책이 있는가 |
| 관객의 어떤 참여를 필요로 하는지 알 수 있는가 | | |
| 관객 참여의 범위가 자연스러운가 | | |
| 인터랙션의 반응이 즉각적인가 | | |
| 관객의 참여를 유발할 계기가 있는가 | | |
| 인터랙션의 범위가 작품 및 관객의 안전성을 해치지 않는가 | | |
| 관객참여의 범위가 불쾌감을 주지 않는 행동내인가 | | |
| 웹아트 | | 전선 및 컴퓨터, 모니터가 작품의 감상을 해치지 않는가 |
| | 서버는 안정적인가 | |
| | 로딩타임이 적당한가 | |
| | 사이트안 모든 링크가 활성화 되어있는가 | |
| | 사이트상 네비게이션이 명확한가 | |
| | 크래시 및 고장에 대한 대책이 있는가 | |
| 디지털 사진 | 화면의 구성이 효과적인가 | |
| | 프레임이 적절한가 | |
| | 작품을 관람하는데 적당한 조명인가 | |

3.2 작품평가

다음으로는 작품의 내용을 평가하기 위한 항목이며 모든 매체에 공통적으로 적용된다. 미디어아트가 첨단 기술면에 치우치면서 발생하는 문제점이 작품 내용을 이해하기 어려운 경우가 많다는 점을 고려하여 작품 내용의 적극적인 전달에 중점을 두었다. 항목은 기술사용과 내용전달로 기술이 내용전달에 있어서 효과적인가, 그리고 내용이 명확하게 전달되는가가 기본적인 평가 항목이다.

[표 3] 작품평가표

| | |
|-------------|--------------------------|
| 기술사용이 성공적인가 | 매체를 다루는 기술이 전문적인가 |
| | 특정매체의 사용이 효과적인가 |
| | 기술적 특징에 치우치지 않았는가 |
| | 이미지의 표현이 효과적인가 |
| | 사운드의 표현이 효과적인가 |
| 내용전달이 성공적인가 | 내용이 이해되는가 |
| | 주제가 전달되는가 |
| | 감동을 전달하는가 |
| | 특정 매체의 사용과 내용 간에 조화가 있는가 |

3.3 감상평가

앞장에서 밝힌 듯이 예술작품의 평가에 있어서 보는 이의 주관적 판단이 매우 중요한 요소로 여겨진다. 따라서 조형성, 심미성과 같은 명확한 가치평가의 기준보다는 예술성과 선호도를 중심으로 작품의 지극히 주관적인 정성적 평가를 정량화 하려는 평가기준이 특징이다.

[표 4] 감상평가표

| | |
|-------------|--------------------|
| 예술성 있는 작품인가 | 전체적으로 작품의 완성도가 높은가 |
| | 제작 컨셉이 좋은가 |
| | 우수한 작품인가 |
| | 예술적 가치를 느끼게 하는가 |
| | 새로움을 느끼게 하는가 |
| | 시대성을 반영 하는가 |
| 선호도가 있는가 | 공감할 수 있는가 |
| | 흥미를 일으키는가 |
| | 다시보고 싶은가 |
| | 좋아하는 작품인가 |

3.4 상품적 가치평가

대부분의 예술작품은 예술적 가치와 동시에 상품적 가치도 지니게 된다. 작품을 구입하게 되는 잠재적 소장자의 시점에서 상품성을 평가하는 기준도 마련하였다. 이는 일반인에게는 평가를 의뢰하지 않으며 대신 투자가 또는 작품판매자라는 전문 집단에만 해당되는 평가체계이다.

[표 5] 상품적 가치평가표

| | |
|------------|------------------|
| 투자가가치가 있는가 | 현재 가격이 적당한가 |
| | 작가의 경력이 좋은가 |
| | 작가의 특성이 나타나 있는가 |
| | 작품의 제작 수가 적은가 |
| 소장가가치가 있는가 | 보관성이 있는가 |
| | 작품 마무리가 상품성이 있는가 |
| | 손상시 보수가 가능한가 |
| | 현존 소장품과 연관성이 있는가 |

3.5 전시평가

작품이 어디에 어떻게 놓였는가에 따라 그 작품의 의미가 크게 좌우될 수 있다. 전시 수준이 전문적인가, 상업적 목적의 전시인가, 또는 작품을 관람하기 위한 공간이 마련되어있는가를 중심으로 전시별 평가기준을 책정하였다. 이는 매 작품마다 적용되기 보다는 전체전시에 적용되도록 하였다.

[표 6] 전시평가표

| | |
|-------------|------------------------|
| 전시환경이 효과적인가 | 작품당 관람을 위한 독립공간이 확보되는가 |
| | 관람환경이 쾌적한가 |
| | 디스플레이가 효과적인가 |
| | 각 작품의 특성이 부각되는 전시 구조인가 |
| 전시내용이 잘 | 전시 안내문이 있는가 |

| | |
|--------------------|--------------------------|
| 전달되는가 | 작가 및 작품에 대한 설명이 주어지는가 |
| | 전시전체의 주제가 드러나는가 |
| | 전시된 작품들간의 상호연관성이 보이는가 |
| | 질문이 있을 경우 쉽게 답을 얻을 수 있는가 |
| 전시에 대해 홍보가 이루어 졌는가 | |

3.6 평가척도

평가척도에 있어서는 모든 경우에 공통적으로 "전혀 그렇지 않다, 그렇지 않다, 그렇다, 매우 그렇다, 해당되지 않는다" 를 적용한다.

[표 7] 평가척도

| | |
|---|-----------|
| 1 | 전혀 그렇지 않다 |
| 2 | 아니다 |
| 3 | 그렇다 |
| 4 | 매우 그렇다 |
| X | 해당되지 않는다 |

4. 미디어아트평가체계 검증방식

다음은 평가체계 설립의 중간단계에서 보충점 및 평가체계의 실효를 확인하기 위해 실시된 FGD 내용의 요약이다. FGD를 정량화하여 이 결과를 반영, 평가체계를 개선하였다. 3장에서 제시된 평가체계는 이 FGD를 거쳐 수정을 통해 얻어진 것임을 밝힌다.

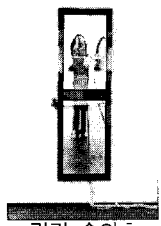
4.1 평가자

동원된 평가자들은 디자인 계열 학부 및 대학원생과 교수로 총합 8명 이었으며 미디어아트를 관람한 경험은 지금까지 평균 3~4회로서 일반적 관람객 보다는 기회가 비교적 많은 그룹이었다. 결과 도표에서는 이들을 A~H로 표기하였다.

4.2 평가대상

평가 대상은 Bitforms라는 서울 청담동의 디지털미디어아트 전문의 갤러리에서 2005년 9월30일에서 11월19일간 전시되었던 작품 중 비교적 다양한 매체들이 선택되도록 6작품을 임의로 선정하여 평가하도록 하였다. 각 작품의 이미지와 상세사항은 아래와 같다.

[표 8] 평가대상 여섯 작품

| | | |
|---|------|--|
|  링컨 슈와츠, Gumbo Lombo, 2005 | 사용매체 | Custom software, computer, plasma, camera |
| | 작품설명 | 카메라와 소프트웨어를 사용한 인터랙티브 영상작품. 관객의 움직임이 카메라로 촬영되어 CPU에 저장되었다가 시간차를 두고 모니터에 투영되는 방식. |
| | 매체요소 | 디지털 영상, 프로그램, 인터랙티브 |

| | | |
|---|------|--|
|  피터 보켈, Minimal Music Piece4 #60, 1986 | 사용매체 | Sculpture, wall piece, wires, electronic circuit |
| | 작품설명 | 센서를 사용한 인터랙티브 음향 설치작품. 내장된 광센서가 관객 또는 전시장의 빛에 반응하여 다양한 크기와 선율의 전자음악을 연주함 |
|  다니엘 로진, Trash Mirror, 2002 | 매체요소 | 음향, 인터랙티브, 인스탈레이션 |
| | 사용매체 | Discarded objects, motors, plywood, software |
|  최우람, Echo Navigo Larva, 2005 | 작품설명 | 카메라 및 소프트웨어를 사용한 인터랙티브 설치작품. 작가의 일상폐품으로 이루어진 조각난 거울 면이 설치된 카메라에 비친 영상을 입체적으로 투영함 |
| | 매체요소 | 디지털 영상, 음향, 프로그램, 인터랙티브 |
|  앤드류 뉴먼, Dual Screw, 2003 | 사용매체 | Machinery, microprocessor, baby oil |
| | 작품설명 | 마이크로프로세서와 동력을 사용한 소형설치작품. 베이베오일에 담긴 작은 유충과 같은 로봇이 유리케이스 속에서 계속 회전함 |
|  골란 레빈, Floccular Portrait Generator, 2005 | 매체요소 | 프로그램, 인스탈레이션 |
| | 사용매체 | Plywood, video cameras, LCD |
|  링컨 슈와츠, Gumbo Lombo, 2005 | 작품설명 | 카메라와 움직이는 기계를 사용한 영상설치작품. 두 개의 소형 모니터가 두 개의 나사를 타고 좌우 운동을 반복하는 광경이 이에 부착된 소형 카메라에 촬영되어 모니터에 투영됨. |
| | 매체요소 | 디지털 영상, 인스탈레이션 |
|  골란 레빈, Floccular Portrait Generator, 2005 | 사용매체 | Custom software, camera, plasma, computer |
| | 작품설명 | 카메라와 소프트웨어를 사용한 인터랙티브 영상작품. 카메라에 잡힌 관객의 모습이 소프트웨어를 통해 등고선과 같은 입체적 드로잉으로 전환되어 모니터에 투영됨 |
|  링컨 슈와츠, Gumbo Lombo, 2005 | 매체요소 | 디지털 영상, 인터랙티브, 프로그램 |

4.3 평가체계 및 결과에 따른 수정사항

다음은 FGD 실시 시 사용되었던 중간단계에서의 평가체계표이다. 매체, 작품, 주관, 상품, 전시로 나뉘어졌던 항목들은 최종적으로 매체, 작품, 감상, 상품, 전시로 통합되었으며 세부사항도 FGD를 통해 수정되었다.

4.3.1 매체평가 및 결과

매체평가표의 경우 FGD를 통해 가장 많은 수정을 한 분야이다. 이 단계에서 모호하게 설정되어있는 매체별 특성을 디지털

영상, 음향, 인스톨레이션, 프로그램, 인터랙티브, 웹아트, 디지털 사진의 기초적 요소로 분리하여 해당되는 평가 조항을 선택하도록 수정하였다.

[표 9] 매체평가표

| | |
|--------------------------|--------------------------|
| 온라인 상에서의 관람이 순조롭게 이루어지는가 | 사이트 상에서의 화면 조절이 가능한가 |
| | 사운드조절이 가능한가 |
| | 네비게이션에 대한 이해가 가능한가 |
| 움직임이 잘 전달되는가 | 항상 작동중에 있는가 |
| | 움직임의 주기가 관람시간내에 이루어지는가 |
| 음향이 잘 전달되는가 | 음향이 너무 크거나 너무 작지 않은가 |
| | 전달이 효과적인가 |
| 인터랙티브한 특성이 잘 전달되는가 | 관객의 어떤 참여가 필요하지 않기 쉬운가 |
| | 관객 참여의 반응이 즉각적인가 |
| | 관객 참여의 범위가 자연스러운가 |
| CPU 및 소프트웨어가 잘 기능하는가 | 컴퓨터가 항상 작동하는가 |
| | 소프트웨어가 항상 작동하는가 |
| 카메라 및 영상이 잘 기능하는가 | 카메라가 항상 작동하는가 |
| | 모니터(영상이 투영되는 매체)는 잘 보이는가 |
| | 모니터의 외양이 전체 작품과 일관되었는가 |
| 동영상 관람이 순조롭게 이루어지는가 | 항시 관람이 가능한가 |
| | 영상관람을 위한 독립공간이 확보되는가 |
| 사진 관람이 순조롭게 이루어지는가 | 관람에 부적절한 난반사가 차단되어 있는가 |

[표 10] 매체평가 결과

| 매체 | Gumbo Lombo | Minimal Music Piece | Trash Mirror | Echo Navigo Larva | Dual Screw | Floccular Portrait Generator |
|----|-------------|---------------------|--------------|-------------------|------------|------------------------------|
| A | 1.250 | 1.800 | 1.083 | 1.000 | 1.000 | 1.250 |
| B | 1.500 | 2.600 | 1.750 | 1.000 | 1.000 | 2.750 |
| C | 1.375 | 2.250 | 1.364 | 1.000 | 1.000 | 2.125 |
| D | 1.000 | 1.333 | 1.000 | 1.000 | 1.000 | 1.375 |
| E | 2.375 | 2.200 | 1.250 | 1.000 | 1.000 | 1.750 |
| F | 2.000 | 1.600 | 1.364 | --- | 1.000 | 1.429 |
| G | 1.750 | 2.400 | 1.167 | 1.000 | 1.000 | 2.250 |
| H | 1.250 | 2.000 | 1.000 | 1.000 | 1.000 | 1.375 |
| 총 | 12.500 | 16.183 | 9.978 | 7.000 | 8.000 | 14.304 |
| 평균 | 1.563 | 2.023 | 1.247 | 1.000 | 1.000 | 1.788 |

모든 평가는 각 항목의 점수를 더해서 항목수로 나누어 평균을 산출하는 방식으로 비교하였다. 매체평가의 경우 한 가지 문제점이 대두되었는데 매체평가의 평가항목들이 너무나도 작품의 외적 측면, 즉 작동이 되는가, 잘 보이는가 등의 개별 작품의 특수성과는 관계없는 질문들이 많아 온전히 작품이 가동될 경우에는 그것만으로 평균점이 최고점인 1.000 이 되는 등의 폐단이 있었다. 따라서 특히 Echo Navigo Larva의 경우 작품이 작동하는 것만으로 최고점을 차지하게 되었다. 다른 문제점은 매체가 단순한 경우, 즉 여러 요소를 총합한 멀티미디어적 작품이 아닌 영상, 사진 등의 경우 평가해당 문항수가 극단적으로 적어질 가능성이 있다는 점이다. 이에 따라 매체에 대한 평가가 여러 문항의 평가를 받는 경우와 비교해 비교적 느

슨한 평가체계를 적용 받는 문제점이 생길 수 있다.

결과적으로 매체평가에서는 문항이 단2개이던 Echo Navigo Larva와 문항수가 비교적 적고 매체의 우수성도 동시에 보이던 Dual Screw가 공동으로 평균 1.000을 차지해 가장 매체적으로 우수한 작품으로 선정되었다. Minimal Music Piece의 경우 재미있는 결과를 낳았는데, 소유욕구는 4.3.5장에서 드러나는 것과 같이 Trash Mirror와 함께 가장 높았던데 비해서 매체평가로는 5문항의 비교적 적은 문항수임에도 불구하고 최하점을 차지했다.

이러한 점을 수정하기 위하여 최종적 매체평가표에는 작품의 가동성이나 이용가능성을 묻는 질문은 전시를 진행하는 기획자들만이 평가하는 항목으로 선정하여 감상자들에게는 작품의 실질적인 매체와 관련 있는 평가사항으로 한정하였으며 통합적 평가 결과를 제시할 때 매체평가자체에 대한 비중을 줄이기 위한 평가 가중치를 마련하였다.

4.3.2 작품평가와 주관적 평가 및 결과

매체평가표 이외에는 모든 작품에 공통적으로 적용되는 항목들이다. 기술사용에 대한 평가 외에는 미디어 아트 이외의 미술작품에도 해당될 수 있는 항목들이다. 최종 평가표에서는 작품평가와 감상평가로 개칭하여 기술사용, 내용전달, 예술성 및 선호도로 항목을 정리하였다. 작품평가 부분에서는 비교적 객관적 시각으로 작품의 완성도 및 성공여부를 묻고 있으며 감상평가로 가서 주관적 선호도를 묻게 된다.

[표 11] 작품평가표

| | |
|-------------|------------------------|
| 기술사용이 성공적인가 | 기술적으로 무리가 없는가 |
| | 특정매체의 사용이 효과적인가 |
| | 이미지의 표현이 효과적인가 |
| 내용표현이 성공적인가 | 사운드의 표현이 효과적인가 |
| | 내용이 전달되는가 |
| | 주제가 전달되는가 |
| 독창적인 작품인가 | 새로운 형태의 작업인가 |
| | 새로운 내용의 작업인가 |
| | 예술적 가치를 느끼게 하는가 |
| | 시대성을 반영하는가 |
| 완성도가 높은가 | 전체적 작품의 완성도가 높은가 |
| | 특정 매체의 사용과 내용의 조화가 있는가 |

[표 12] 주관적 평가표

| | |
|----------|-----------|
| 심미성이 있는가 | 외관이 아름다운가 |
| | 내용이 아름다운가 |
| 호응도가 있는가 | 공감할 수 있는가 |
| | 흥미를 일으키는가 |
| | 감동을 전달하는가 |
| | 좋아하는 작품인가 |

[표 13] 작품 및 주관적 평가 결과

| 주관 | Gumbo Lombo | Minimal Music Piece | Trash Mirror | Echo Navigo Larva | Dual Screw | Floccular Portrait Generator |
|----|-------------|---------------------|--------------|-------------------|------------|------------------------------|
| A | 3.000 | 1.529 | 1.167 | 2.176 | 1.353 | 1.745 |
| B | 1.944 | 2.389 | 1.944 | 2.389 | 1.167 | 3.056 |
| C | 2.471 | 2.118 | 1.278 | 1.941 | 1.722 | 2.313 |
| D | 1.333 | 1.056 | 1.000 | 2.176 | 1.056 | 1.667 |
| E | 3.294 | 1.944 | 1.500 | 2.294 | 2.222 | 2.471 |
| F | 1.278 | 1.176 | 1.059 | 1.471 | 1.353 | 1.882 |
| G | 2.118 | 1.611 | 1.167 | 1.588 | 2.000 | 1.765 |
| H | 1.722 | 1.389 | 1.056 | 2.647 | 1.000 | 1.056 |
| 총 | 17.160 | 13.212 | 10.171 | 16.682 | 11.873 | 15.955 |
| 평균 | 2.145 | 1.652 | 1.271 | 2.085 | 1.484 | 1.994 |

주관적 평가에서도 역시 평가자가 답변한 각 항목의 평가 수치를 모두 더한 후 항목 수로 나누어 평균을 산출해서 비교했다. 결과로는 Trash Mirror가 8명중 총 6명의 경우에서 가장 낮은 평균을 차지하여 가장 높은 선호도를 보였으며 그 다음으로는 Dual Screw, 반대로 낮은 선호도로는 Gumbo Lombo가 되었다. 두 명의 평가자가 가장 선호한 Dual Screw의 경우를 제외하고는 매체평가와는 비교적 불일치되는 경향을 보인다.

이 항목에 해당되는 질문들이 비교적 작품의 실제적 내용 및 주제의 전달, 나아가서는 작품에서 오는 감상자 개인에게의 영향도를 묻는 부분으로 현대적 미술감상에 있어 중요한 부분으로 사료되어 가중치 설정 시 그 상대적 비율을 높여 설정하였다.

4.3.3 상품적 가치평가와 전시평가 및 결과

상품적 가치평가의 경우 실제로 예술작품을 매매한 경험이 없는 경우 대답할 수 없거나 전시를 보는 것만으로는 판단할 수 없는 항목들이 있음이 지적되었다. 이 평가를 실행 후 평가자들에게서 공통적으로 지적된 점은 이들이 상품평가를 실행할 만큼의 작품의 매매에 대한 경험이 부족하다는 점이었으며 이 때문에 평가항목을 답하는데 필요한 지식이 없어 이들에게 상품평가를 위탁하는 것이 부적당하다는 점이었다. 예를 들어 작품의 투자가치나 가격의 적절성, 또는 소장품간의 일관성을 평가하는 항목에 대해서는 많은 부분 추측에 의존하며 답하는 모습 또는 해당되지 않음을 선택하는 경우가 다수 있었다. 이러한 상황이 반영된 듯 평균점을 추출한 결과표에 있어서도 이렇다 할 뚜렷한 경향을 찾아볼 수 없다. 따라서 상품평가의 경우 최종적으로는 실제로 작품을 매매하거나 매매할 가능성이 있는 경우에만 항목을 평가하도록 수정하였다.

전시평가의 항목들은 개별작품 마다 평가하는 것이 아니라 전체 전시를 보고 평가를 시도할 경우에만 해당되는 것으로 이것 또한 최종적으로는 한 전시에 한번만 평가 하도록 조정하였다.

[표 14] 상품적 가치 평가표

| | |
|-----------|------------------|
| 투자가치가 있는가 | 투자가치가 있는가 |
| | 가격이 적당한가 |
| | 작가의 경력이 좋은가 |
| 소장가치가 있는가 | 보관성이 있는가 |
| | 손상시 보수가 가능한가 |
| | 다른 소장품과 연관성이 있는가 |

[표 15] 상품적 가치평가 결과

| 상품 | Gumbo Lombo | Minimal Music Piece | Trash Mirror | Echo Navigo Larva | Dual Screw | Floccular Portrait Generator |
|----|-------------|---------------------|--------------|-------------------|------------|------------------------------|
| A | 2.333 | 1.800 | 1.200 | 1.800 | 1.500 | 1.250 |
| B | 2.250 | 3.500 | 2.000 | 3.400 | 3.167 | 3.667 |
| C | 3.167 | 2.000 | 2.667 | 2.833 | 2.333 | 3.333 |
| D | 2.333 | 1.200 | 2.333 | 2.000 | 2.333 | 1.833 |
| E | 3.000 | 2.000 | 1.750 | 3.000 | 3.400 | 2.250 |
| F | 2.667 | 2.333 | 3.200 | 3.167 | 3.000 | 3.000 |
| G | 2.000 | 1.600 | 2.000 | 1.800 | 1.800 | 1.400 |
| H | 2.000 | 1.750 | 2.000 | 2.200 | 1.000 | 1.500 |

[표 16] 전시평가표

| | |
|-------|--------------------------|
| 전시 환경 | 전선들이 마무리처리되어 시각적으로 깨끗한가 |
| | 각각의 작품의 독립성이 보장되는가 |
| 전시 홍보 | 작품 및 작가에 대한 설명이 주어지는가 |
| | 질문이 있을 경우 쉽게 답을 얻을 수 있는가 |
| | 전시 홍보물이 제작되었는가 |
| | 전시 관련 광고가 주요매체에 게재되었는가 |

4.3.4 평가척도

평가척도는 1의 '전혀 그렇지 않다'부터 4의 '매우 그렇다'까지와, '해당되지 않는다'가 5로 책정되었다.

[표 17] 평가척도

| | |
|---|-----------|
| 1 | 전혀 그렇지 않다 |
| 2 | 아니다 |
| 3 | 그렇다 |
| 4 | 매우 그렇다 |
| 5 | 해당되지 않는다 |

4.3.5 좋아하는 작품 및 갖고 싶은 작품

이 표는 정량화된 통계자료와 실제 작품에 대한 선호도 및 만족도와 상관을 파악하기 위하여 평가표와는 별도로 좋아하는 작품인가를 물었을 경우의 답변수치와 갖고 싶은 작품을 골랐을 경우의 답변을 보여준다. 좋아하는 작품인가의 물음에 대해서는 매우 그렇다를 1로, 전혀 그렇지 않다는 4로 하여, 단계를 나타내고 있으며 가장 갖고 싶은 작품을 고르라는 대답은 밑줄로 표현했다.

[표 18] 선호도 및 갖고 싶은 작품 통계

| 선호 | Gumbo Lombo | Minimal Music Piece | Trash Mirror | Echo Navigo Larva | Dual Screw | Floccular Portrait Generator |
|----|-------------|---------------------|--------------|-------------------|------------|------------------------------|
| A | 3.000 | 2.000 | 1.000 | 3.000 | 2.000 | 1.000 |
| B | 1.000 | 3.000 | 1.000 | 4.000 | 1.000 | 3.000 |
| C | 3.000 | 3.000 | 1.000 | 2.000 | 3.000 | 4.000 |
| D | 2.000 | 1.000 | 1.000 | 2.000 | 1.000 | 1.000 |
| E | 4.000 | 2.000 | 1.000 | 3.000 | 3.000 | 3.000 |
| F | 1.000 | 1.000 | 2.000 | 3.000 | 1.000 | 1.000 |
| G | 2.000 | 1.000 | 1.000 | 2.000 | 2.000 | 1.000 |
| H | 1.000 | 1.000 | 1.000 | 3.000 | 1.000 | 2.000 |
| 총 | 17.000 | 14.000 | 9.000 | 22.000 | 14.000 | 16.000 |
| 평균 | 2.125 | 1.750 | 1.125 | 2.750 | 1.750 | 2.000 |

이 도표를 통해 좋아하는 작품인가라는 대답에 압도적 호응도를 보인 것은 Trash Mirror인데 비하여 갖고 싶은 작품인가라는 물음에는 Minimal Music Piece, Trash Mirror가 동수, 다음으로는 Dual Screw로 비교적 수평적 분포를 보인다. 좋아하는 작품과 갖고 싶은 작품사이에 크게 일치도가 없는 이유는 실제로 소유할 경우에 오는 공간 내 배치의 문제도 추측해 볼 수 있으며 이상적인 작품과 현실성 있는 작품이 차이가 날 수 밖에 없다는 점을 들 수 있다. 매체평가에서 가장 낮은 선호도를 보인 Minimal Music Piece가 가장 갖고 싶어 하는 작품이라는 점은 첫째, 매체 평가와 선호도와는 큰 연관성이 없음을, 둘째, 매체평가의 척도가 좀더 작품의 평가와 연관될 필요성을 시사한다.

4.3.6 주관평가와 매체평가의 총합 평균

아래 결과는 크게 나누어 매체평가와 작품, 주관적 평가의 두 가지 결과치를 합산한 것이다. 가중치 없이 단순한 합계를 가리키고 있다.

[표 19] 주관평가와 매체평가의 총합평균 통계

| | Gumbo Lombo | Minimal Music Piece | Trash Mirror | Echo Navigo Larva | Dual Screw | Floccular Portrait Generator |
|----------|-------------|---------------------|--------------|-------------------|------------|------------------------------|
| 주관+매체 평균 | 1.854 | 1.840 | 1.260 | 1.580 | 1.240 | 1.891 |

주관평가와 매체평가의 통합된 결과를 위해 총점을 더하여 평균을 산출한 결과 주관평가와 선호도조사의 경우 모두다 2위를 차지하던 Dual Screw가 매체평가에서 최고점을 획득하여 총합평균으로는 가장 우수한 작품으로 선정되었다. 이 결과를 통해 매체평가의 반영비율을 조정해야 할 필요성이 확실해진다.

5. 결론 및 후속연구를 위한 제안

평가체계 검증을 위해 실시된 6개의 미디어아트 작품을 대상으로한 평가결과를 통해 다음과 같은 결론 및 수정할 점을 찾을 수 있었다. 3장에 제시된 평가체계들은 아래 항목들을 토대로 수정을 거친 것이다.

1. 매체평가에 있어서 문제점이 드러나는데, 이는 매체평가가 너무나 작품 외적인 요소, 즉 가동성, 가시성에 대해서만 문제가 되어 실제 작품에 대한 평가이기보다는 전시관람 평가와 가깝게 된다. 따라서 이러한 항목들을 전시평가로 이동하고, 작품의 고유한 매체적 특성에 대한 평가기준을 도입하도록 한다.

2. 매체평가의 결과 및 선호도, 소유욕구등에서 드러나는 결과를 바탕으로 주관적 평가를 최대한 최종결과에 반영할 수 있도록 항목별로 가중치를 조절한다. 또한 주관적 평가 속 반복적 문항을 정리하여 감상평가로 명칭을 바꾸고 작품평가와 감상평가로 나누어 가중치를 부여하기로 한다. 가중치에 대한 수정 사항은 다음과 같다.

첫째로는 평가의 내용상 예술품 평가에 있어 현재까지의 기준이 되어온 평가자의 주관적 의견을 최대한 반영하기 위하여 가중치를 설정, 매체의 우수성 여하보다 주관적 평가를 많이 개입시킬 수 있도록 하였다.

둘째로는 평가자의 특수성에 대한 고려인데 평가자가 일반관람객, 미디어아트 전문가, 전시기획자등 의견의 반영도에 있어 전문성에 차이가 발생할 것을 고려하여 같은 집단 내에서 자료를 비교할 경우를 제외하고는 전문가와 전시기획자의 의견의 비중을 보다 높이 반영할 수 있는 가중치를 마련하였다. 미디어아트 분야에 대해 특수한 지식이 있는, 즉 관람, 비평, 제작, 강의 등을 활발히 전개하는 평가자를 전문가로 분류한다. 아래는 가중치의 기준비율을 제시한다. 전문가 또는 전시기획자의 평가결과를 100으로 산정할 때 일반관람객의 평가결과와 타당성 여부를 그 절반인 50으로 조절하였다. 그러나 실질적으로는 미디어아트를 평가하는 위치에 놓이게 될 직업의 인물을 상정하였을 때 대부분이 전문가가 해당될 것이며 현실적으로 일반관람객과 전문가의 의견을 섞어서 정량화할 경우는 드물 것으로 예측된다. 평가의 의도와 목적에 따라 가중치의 비율은 조정되어야 할 것이다. 전문가에게 평가를 의뢰할 경우 작품의 전체적 완성도나 제작 컨셉에 대한 평가를 최대한 반영할 수 있도록 감상평가에 가장 높은 수치인 45를 적용하였으며 전시 기획자의 경우 전시평가에 가장 높은 의견을 반영할 수 있도록 하였다.

[표 20] 가중치의 기준

| | 일반관람객 | 미디어아트 전문가 | 전시기획자 |
|------|-------|-----------|-------|
| 매체평가 | 10 | 15 | 10 |
| 작품평가 | 10 | 20 | 20 |
| 감상평가 | 20 | 45 | 30 |
| 상품평가 | - | 10 | 15 |
| 전시평가 | 10 | 10 | 25 |
| 전체 | 50 | 100 | 100 |

3. 상품평가에 대해서는 전문적인 지식과 경험이 요구되는 만큼 일반인을 대상으로 실시하지 않고 미디어 전문가 및 실제 구입, 매매의 대상이 되는 특수 그룹만 평가대상자로 선별한다.

4. 전시평가는 전체 작품의 전시상태에 대한 것으로 각 작품별 항목에는 포함되지 않고 한 전시에 일회만 실행하도록 항목을 조절한다.

5. 평가방법은 1을 '매우 그렇다'로 선정함으로써 발생하는 저득점 작품이 고선호도 작품이 되는 혼란을 막기 위해 1을 '전혀 그렇지 않다', 2를 '아니다', 3을 '그렇다', 4를 '매우 그렇다'로 체계를 전환하여 고득점 작품이 고선호도 작품이 되도록 한다. 또한 5로 평가되었던 '해당되지 않는다'를 X로 바꿔 숫자체계가 가져올 수 있는 불필요한 혼란을 막았다.

이 논문은 현행 예술평가가 평가자의 주관에만 의지한 정성적인 평가인 것에 착안하여 보다 객관적이고 정량적 체계를 부여하기 위한 시도이다. 현행 주관적 평가의 불투명한 기준 및 지나친 주관성에 의존으로 나타날 수 있는 폐단들을 해소하기 위한 시도이며 동시에 평가자의 순수한 주관적 가치기준을 객관적으로 투명하게 제시하는데 도움이 되는 평가체계를 목적으로 한다. 궁극적으로는 미디어아트 전시를 위한 작품 선정, 수상작품 선정 또는 미디어아트 구입 시 다양한 작품 중 어떤 것을 선정하는가에 대한 중요한 지침이 될 수 있는 가능성을 품고 있으며 나아가서 보다 구체적인 목적이 주어질 경우 보다 유연성 있게 문항을 제작, 선택, 커스터마이징(customize) 시키는 단계도 시사할 수 있다.

후속연구들을 위한 제안으로는, 중간평가의 결과를 통하여 평가결과가 좋게 나온 작품과 실제로 좋아하는 작품 또는 우수한 작품 간에 일치도를 높이기 위하여 평가 항목과 가중치 조정을 하였으나 좀더 미세한 조절이 필요하다. 평가자가 느끼기에 좋은 작품이 실제 평가체계를 사용해서 증명될 수 있도록 다수의 작품을 평가하여 데이터를 모아 또다시 평가체계 수립에 반영시키는 작업이 앞으로 필요하다. 또한 미디어아트 작품의 형태를 보다 통계적으로 타당하게 구분하기 위해 보다 다양한 샘플의 집계를 통해 미디어아트상의 장르를 분류하는 체계의 확립이 요구된다.

참고문헌

- 미디어_시티 서울 2000 조직위원회, 미디어_시티 서울 2000, 2000
- 보들레르, 화가와 시인-들라크로와 론, 열화당, 1979
- 이국철, 이성현, 웹사이트 디자인 평가모형 및 적용에 관한 연구, 2003
- 이원곤, 디지털화 영상과 가상공간, 연세대학교 출판부, 2004
- _____, 영상기계와 예술, 현대미술사, 1996
- 정영목, "서양미술사와 비평, 1500-1900", 미술사학 4, 1990
- 플로랑스 드 메르디외, 정재곤 옮김, 예술과 뉴테크놀로지, 열화당, 2005
- Barthes, Roland, Image Music - Text, Hill and Wang, New York, 1977
- Druckrey, Timothy(ed.), Ars Electronica: Facing the Future, MIT Press, Cambridge, 1999
- Lovejoy, Margot, Postmodern Currents, Prentice Hall, 1997
- Ruhrberg, Karl, Walther, Ingo F.(ed.), Art of the 20th Century, Taschen, 2000
- Rush, Michael, New Media in Late 20th-Century Art, Thames & Hudson, 1999