

이머징 미디어 디자인 개념화를 위한 연구

이머징 미디어의 관점 및 개념 정의를 중심으로

A Study on Conceptualizing Emerging Media Design

Focusing on the analysis of perspectives and concepts

주 저 자 : 송재연 (Song, Jaeyeon)

홍익대학교 국제디자인전문대학원

교신저자 : 나 건 (Nah, Ken)

홍익대학교 국제디자인전문대학원

knahidas@gmail.com

Abstract

The term “The Emerging(or Emergent) Era” means what the 'emerging/emergent' are important subjects in various aspects. In Canada, the United States, and Finland, the field of emerging/emergent media are dealing with design studies as well. Generally, emerging/emergent media are being used as an industrial term, recently it could be seen in academia. This seems to be the stage that the study of emerging/emergent media are conceptualizing before becoming a theoretical inquiry object. Based on this phenomenon, this article collected, summarized, and examined various perspectives and concepts of emerging/emergent media. Indeed, emerging/emergent media explain a massive attribute or concept that appears unexpectedly in the evolution process. And emerging/emergent media design includes an aesthetic communication and expressive technology or storytelling method that interacts based on cutting-edge digital technology. It can also be understood as a comprehensive concept such as interactive media and digital media design.

Keyword

emergence, emerging media, design, conceptualization, communication

요약

21세기는 이머징/이머전트 시대(The Emerging/Emergent Era)라는 표현이 있을 만큼 다방면에서 무엇이 ‘이머징’하고 있는지가 관찰의 대상이다. 캐나다, 미국, 핀란드 등에서는 이머징 미디어가 디자인 학문과 결합되어 연구가 진행되고 있다. 이머징 미디어는 산업용어이지만, 최근에는 학계에서도 일부 활용되고 있음을 확인할 수 있다. 이는 이머징 미디어가 본격적으로 이론적 탐구대상이 되기 전 개념화하고 있는 단계인 것으로 보인다. 따라서 본 연구의 주요 목적은 이러한 현상을 바탕으로 이머징 미디어를 다각도로 이해해 보는 데 있다. 연구 방법은 이머징 미디어의 등장배경과 근거 이론 및 특징을 선행 연구를 통해 고찰하였다. 분석 대상은 전공 교육 프로그램, 문헌 및 관련기관 검토, 온라인에 나타난 개념 정의 및 관점들을 중점적으로 살펴보았다. 검토 결과, 기존에 논의되는 이머징 미디어 개념에는 커뮤니케이션, 매체, 기술, 방법론적 접근은 이루어지고 있었으나 이머전스 개념적 접근이 부족하였다. 따라서 본 연구자는 이머전스 개념을 대입시켜 이머징 미디어를 다음과 같이 개념 정의를 제안한다. 이머징 미디어는 진화되는 과정에서 불시에 나타나는 거대한 미디어 속성이나 개념이며, 이머징 미디어 디자인은 최첨단 디지털 기술 기반으로 상호작용하는 심미적 커뮤니케이션 기술 및 표현 기법 혹은 스토리텔링 방법이다. 또한, 인터랙티브 미디어, 디지털 미디어 디자인 등의 포괄적인 개념으로써 이해할 수 있다. 그리고 아직은 비주류이지만, 미래에는 중요한 분야로 인식된다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경
- 1-2. 연구 목적 및 방법
- 1-3. 개념화 정의

2. 이론적 배경

- 2-1. 이머징 미디어 등장 배경
- 2-2. 이머징 미디어 개념

2-3. 이머징 미디어 특징

2-4. 이머전스(emergence) 개념

3. 분석

- 3-1. 분석대상 및 내용
- 3-2. 분석결과

4. 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구 배경

21세기 새로운 미디어 출현의 가속화로 인해 ‘출현’, ‘떠오름’ ‘창발’(emergence)적 현상, 즉, 눈에 보이지 않았던 것이 두드러지게 되는 과정 및 현상과 복잡성 이론에 근거한 이머징 미디어에 대한 학자들의 관심이 증가하고 있다. 인터넷 기술 발전 이후 가속화된 새로운 미디어 출현은 사람들이 새로운 미디어에 익숙해지기도 전에 또 다른 개념의 새로운 미디어를 창출한다. 이는 인공지능시대에는 더 가속화될 예정이고, 어떤 거대한 형식으로 돌연 출현할 것이다. 이를 대비하듯 기존에는 이머징 미디어의 ‘이머징’ 단어의 활용이 미디어를 수식하는 정도로 활용이 되었는데, 최근에는 ‘이머징 미디어’를 하나의 고유명사로 사용하는 연구소나 센터들이 설립되고, 고등교육에서의 전공 명칭으로 사용되고 있다. 특히 커뮤니케이션, 저널리즘, 예술 및 과학 등 여러 학문분야에서 이머징 미디어를 전공으로 하는 학위 과정들이 빠른 속도로 개설되고, 연구되고 있음을 알 수 있다. 디자인 분야에서도 이머징 미디어를 적용시킨 새로운 교육프로그램들이 증설하고 있다. 이에 대한 현황은 다음[표 1]과 같다.

[표 1] 이머징 미디어 교육기관 및 연구기관

분류	기관명
교육기관 (전공명)	Ithaca College, Hunter College (Emerging Media), Southern Oregon University(Emerging Media & Digital Arts), Fordham(Digital Tech & Emerging Media), Ball State University(Emerging Media and Design Development), Champlain College(Emergent Media), Boston University(Emerging Media Studies), NYU(Institute of Emerging Media), UCF(Emerging Media), Tempere University (Emerging Media)...
연구기관 (지역)	Emergent Media Center(Vermont), Center for Emerging Media(Orlando), Emerging Media Lab at IFTF(California), Emerging Media Lab at UBC(British Columbia)...

그러나 위의 이머징 미디어 전공 예술 및 디자인 프로그램의 커리큘럼을 검토해 보면, 기존 학과(뉴 미디어나 멀티미디어, 혹은 디지털 미디어 디자인 학과 등)와 새로 개설된 이머징 미디어 디자인 전공과의 경계가 모호한 부분들이 발견된다.

1-2. 연구 목적 및 방법

그러므로 연구 목적은 이머징 미디어를 다각도로 이해해 보는 데에 있다. 연구 방법은 이머징 미디어의 등장배경과 근거이론 및 특징을 선행 연구를 통해 고찰하였다. 분석 방법으로는 이메일을 통한 질의 응답, 문헌 및 관련기관 검토, 온라인 검색 등을 통해 정의 및 관점들을 중점적으로 수집하여 정리하였다.

1-3. 개념화 정의

개념화(conceptualization)란 특정 용어를 사용할 때, 무엇을 의미하는지 정확하게 구체화하는 과정이다.¹⁾ 교육평가 용어사전(2004)에 따르면, 개념화는 개념(conception)과 관련되어 있으며, 개념에 대한 주관화이다. 개념은 사고나 판단의 결과로서 형성된 여러 생각의 공통된 요소를 추상하고 종합한 보편적인 관념이다.

특히, 학술 연구에서 개념(concept)이란 ‘관찰된 사회현상을 지칭할 수 있도록 이름 붙인 것’을 말한다. 사회현상은 이론의 대상이다. 사회현상이 본격적인 연구의 탐구대상이 되기 위해서는 개념화가 선행해야 한다. 이론을 개발하는 이론적 연구의 첫 단계인 개념화(conceptualization)는 ‘관찰된 사회현상을 지칭할 수 있도록 이름(concept)붙이고, 개념의 정의(conceptual definition)를 제시하는’ 작업이다. 경험할 수 있는 구체적인 현실을 추상적인 개념으로 바꾸는 주된 까닭은 좀 더 많은 유사 사례나 현실들을 포괄할 수 있도록 일반화함으로써 개념의 효율성을 높이는 동시에 하나의 개념을 가지고 광범위하게 사회현상을 이해하려는 의도 때문이다. 개념 정의는 맛타틀리다의 문제가 아니라 유용하느냐유용하지 않느냐의 문제라고 할 수 있다. 우리 사회에서 활용가치가 높고 중요하고 다양한 상황에 적용 가능성이 높을수록 그 개념 정의는 유용하다고 할 수 있다.²⁾

2. 이론적 배경

2-1. 이머징 미디어 등장배경

Manovich(2001)는 오늘날의 우리는 새로운 매체의 출현(emergence of new medium)의 목격자라고 하였다. 박지영(2016)에 의하면, 기술 환경이 변화하면서 새롭게 등장한 미디어를 뉴 미디어로 부르기 시작했다

1) 실험심리학용어사전

2) 박종규, 뉴 미디어 채택 이론, 2013, p.ix

가, 어느 순간에는 멀티미디어 혹은 온라인 미디어라는 용어를 사용했고, 또 언제인가부터 디지털 미디어라는 용어를 사용하기 시작했다. 나아가 정보를 처리하는 작업이 컴퓨터에이션을 통해 이루어지면서, 디지털 테크놀로지 혹은 정보 커뮤니케이션 테크놀로지라는 용어를 사용하기도 했다. 이렇듯 미디어의 용어는 사회의 변화와 기술의 발달로 인해 계속 진화되고, 변경되어왔다.

미디어(media)는 생산과 보급방식에서 여러 관점에 따라 분류할 수 있는데, 일반적으로 크게 'press(인쇄)'와 'digital(디지털)'로 나뉜다. 그러나 인터넷 출현으로 인한 기존 미디어의 결합으로 그 경계가 모호해지는 미디어들이 출현하고 있다. 예를 들면, TV가 인터넷 TV로, 라디오 방송이 팟 캐스트로 발전하면서, 텔레비전이나 라디오와 같은 유형 분류는 더 이상 명확한 분류 방식으로 볼 수 없다. 또한, 일반적으로 정의되는 전통적 또는 오래된 미디어 및 뉴 미디어는 시간 제한적인 속성을 지니고 있고, 특히 오늘날의 빠르게 변화하는 시대에서는 점점 구식이 되버린다. 3) DeMarle(2013)는 미디어 형식간의 통합을 통한 이머징 미디어 패러다임을 다음[표 2]4)가 같이 정리하였다.

[표 2] 이머징 미디어 패러다임

Emergent Media : Shifting Paradigms	
Broadcast Media + Social Media	= Personal Media
Encyclopedias + Online Research	= Wikipedia
Music + MP3	= iTunes
Radio + iPods	= Podcasting
Newspapers + Email	= Blogs
Television + Digital Video Recording	= YouTube
Serial TV + Websites	= webisodes
Books + Mobile Devices	= eBooks
Storytelling + Multiple Platforms	= transmedia
Disney Land + Code	= Video Games

새로운 미디어 출현의 가속화로 학자들

3) Macnamara, Jim, The 21C Media (R)evolution, 2014, p.21

4) DeMarle(2013), Emergent MEDIA, NEXT GEN THINKING
<https://www.slideshare.net/anndemarle/emergent-media-next-gen-thinking>

(Siverstone, 1999; Bermejo, 2009; Emerging Media Workshop in Boston, 2013)은 '뉴 미디어에서 새로운 것은 무엇인가?'에 대해 논하게 되고, 뉴 미디어에서 '새로움'이란 '새로움(newness) 개념에 대한 재정립이 필요하다고 지적한다. 일반적으로 '새로움'은 상대적인 의미를 갖는다.5) 시대에 따라 '새로움'이 새롭게 규정되고, 사회에 따라 새로움은 달라지기 때문이다. 즉, 시·공간적으로 '새로운' 미디어는 다르게 정의된다. 뉴 미디어 개념도 지속적으로 진화하고 있다. 초기 뉴 미디어가 기술기반으로 인식되었다면, 최근에는 다양한 매체를 통해 삶 속에서 어디에나 존재하는 미디어로 발전하고 있다.6) 그러나 Haleboua and Aslinger(2016)는 뉴 미디어에서의 '새로운' 경험은 보편적이지 않다(not universal)고 지적한다.

특히, Macnamara(2014)는 오랜 기간 뉴 미디어라는 용어가 사용되고, 정의되어 왔으나 문제점이 발견되었다고 본다. 첫째, 단어 자체가 새롭지 않다는 것이다. 옥스퍼드 영어사전에서는 1960년에 마셜 맥루한이 뉴 미디어란 용어를 처음 사용했다고 했지만, Peters(2009)에 의하면, 맥루한은 1953년에 Harold Innis in Queens Quarterly이란 기사에서 처음 사용하였다. 둘째, 뉴 미디어로 분류되는 어떤 미디어에서는 정확하게 새로움을 설명할 수 없다. Gitelman(2012)은 뉴 미디어라는 용어의 상대적이고, 시간적으로 묶인 성격을 보여 주면서 '모든 미디어는 한때 새로운 것이었다'고 하였다. 예를 들어, 뉴 미디어로 분류되고 있는 온라인 채팅은 2014년 기준으로 거의 35년이 되었고, Facebook이나 Youtube, Twitter는 2004, 2005, 2006년에 시작된 것이다. 셋째, 새로운 것에 대한 대부분의 정의는 부정확 할뿐만 아니라 '뉴 미디어'라는 용어 또한 상대적이고, 시간 제한적인 속성을 가지고 있다. 넷째, 뉴 미디어 용어는 기본적으로 올드 미디어 혹은 전통적인 미디어로 분류되는 것 내에서 발생하는 현상들을 모호하게 만든다.7) 그러므로 현재 뉴 미디어에서의 'new'는 더 이상 새로운 것이 아닐 뿐더러, '올드 미디어와 뉴 미디어를 분류하는 기준이 네트워크와 디지털이다'라는 설명에는 논쟁의 여지도 많다. 앞서 언급하였듯이, TV와 신문도 네트워크에 기반한 디지털

5) 이재현, 뉴 미디어 이론, 커뮤니케이션북스, 2014, p6

6) 정충모, 인터랙티브 미디어의 미래융합과 혁신에 관한 연구, 한양대학교 박사학위 논문, 2012, p.7

7) Carpentier, N & Cleen, B, Participation and Media Production, Cambridge Scholars Publishing, 2008, p.7

기술들을 포함하기 때문이다. 그러므로 뉴 미디어 용어를 대체할 수 있는 측면에서 '이머징 미디어란 무엇이고, 우리에게 시사하는 바가 무엇인지를 살펴볼 필요가 있다.

2-2. 이머징 미디어 개념

전 세계적으로 디지털 미디어와 관련하여, 새롭게 개발 중인 응용 프로그램들이 끊임없이 진화하고 있으므로, "emerging media"라는 문구는 급성장하는 산업의 역동적인 특징을 분명히 하는데 사용된다. 8)

이머징 미디어(emerging media)의 가장 친숙한 정의는 말 그대로 최근에 두드러지게 된 미디어를 의미한다. 즉, 디지털 사이니지, 실감 미디어, 스마트 광고와 같이 최근 등장하였으며 성장 잠재력이 높은 미디어를 말한다. 즉, 인터랙티브 미디어, 혁신적 또는 새로 출시된 디지털 통신 기술, 디지털 기술의 개발과 활용에 따른 미디어 생태계 변화, 또는 일반적으로 디지털 미디어를 설명하는 데 사용되는 산업 용어이다 9)

산업 용어인 이머징 미디어는 사전에서 찾아볼 수 없었으므로, 이머징 미디어란 단어를 해체하여 각각의 어원적/사전적 정의를 살펴보았다. 먼저 이머징의 명사형인 emergence의 어원의 유래는 라틴어로 emergentia(명사형), emegere(동사형)이고, 17세기 중반에는 '예기치 않은 사건(unforeseen occurrence)'의 의미로 쓰였다. 옥스포드 영어 사전에서는 두 가지로 정의하고 있다. 첫 번째 의미는 '숨어 있던 것이 눈에 보이게 되는 과정'이고, 두 번째는 '존재하게 혹은 두드러지게 되는 과정'이다. 한국어로는 '창발'로 번역되는데, 국립 국어원 표준국어 대사전에서는 '남이 모르게나 하지 아니한 것을 처음으로 또는 새롭게 밝혀 내거나 이루는 일'이라고 설명한다. 'Emergent'의 사전적 정의를 살펴보면, '종(species) 혹은 시스템이 진화되는 과정에서 특정 중요한 단계 또는 레벨에서 완전히 새로운 속성(properties)의 출현'을 의미한다. 한국어로는 '신생' 혹은 '신흥'으로 번역되는데, 본 연구에서 논하고자 하는 이머징의 개념과 정확하게 일치하지 않으나 '신생'보다는 '신흥'이나 '떠오르는데' 가깝다. 미디어 역시 해석에 따라 다르게 정의할 수 있다. 먼저, 미디어의 사전적 정의는 'medium의 복수형이고, 사람들에게

에게 널리 도달되고, 널리 영향을 미치는 라디오 및 TV, 신문, 잡지 및 인터넷과 같은 커뮤니케이션 수단을 의미한다.10) 표준 국어 대사전에서는 '어떤 작용을 한쪽에서 다른 쪽으로 전달하는 역할을 하는 것'이라고 되어 있다. 위 내용을 정리해보면 다음 [표 3]과 같다.

[표 3] 어원적/사전적 정의

구분	정의
emergentia(명사형),emegere(동사형)	예기치 않은 사건(unforeseen occurrence)
emergence	1. 숨어 있던 것이 눈에 보이게 되는, 2. 존재하게 혹은 두드러지게 되는 과정
emergent	종(species) 혹은 시스템이 진화되는 과정에서 특정 중요한 단계 또는 레벨에서 완전히 새로운 속성(properties)의 출현
창발	처음으로 또는 새롭게 밝혀내거나 이루는 일
media	medium의 복수형이고, 사람들에게 널리 도달되고, 널리 영향을 미치는 라디오 및 TV, 신문, 잡지 및 인터넷과 같은 커뮤니케이션 수단을 의미한다
미디어	어떤 작용을 한쪽에서 다른 쪽으로 전달하는 역할을 하는 것

2-3. 이머징 미디어 특징

오늘날 우리가 이머징 미디어라 정의하는 것에 대한 Newman(1991)이 예측한 7가지 특징과 Smith(2015)가 추가 나열한 3가지 특징은 다음[표 4]과 같다.

[표 4] 이머징 미디어 개념 정의를 위한 특징

연구자	특징
Neuman (1991)	① 지리학적 거리 개념의 변화 ② 커뮤니케이션 속도/크기 증가 ③ 정보 흐름의 채널 양 증가 ④ 상호적 커뮤니케이션 강화 ⑤ 더 많은 컨트롤 제공 ⑥ 커뮤니케이션 형식 통합/연결 ⑦ 특화된 청중매체
Smith(2015)	⑧ 새로운 종류의 디지털 엔티티와 새로운 장르 발생 ⑨ 새로운 엔티티와의 상호작용 허용 ⑩ 거대한 상호 작용을 하는 새로운 형식의 인간단체 허용

8) New Mexico Film Office의 정의

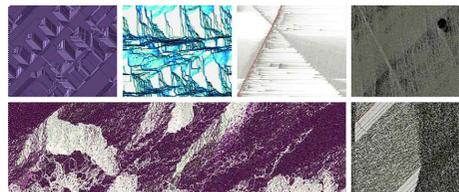
9) 이재영 외, 스마트미디어 산업 발전전략연구, 정보통신정책연구원, 미래창조과학부, 2014, p.34

10) dictionary.com(검색일: 2018.12.1.)

Simons(2015)는 새로운 미디어의 출현과 관련하여, 두가지 명백한 출발점은 미디어 자체(media themselves)와 이머전스(emergence)라 하였다.¹¹⁾ Li(2015)에 따르면, 모든 새로운 미디어는 현존하는 미디어에 영향을 받은 것이고, 이전 미디어 요소의 해석이라고 하였다. 그러므로 미디어 진화적/변형적 측면에서는 올드 미디어와 새로운 미디어가 실제로 존재하지 않는다. 이른바 뉴 미디어는 인터넷 연결과 디지털 기술을 활용한 채택(adoption)/융합(convergence) 미디어라고 설명하면서, 이머징 미디어에 중점을 두었을 때, 새로운 특징과 기능을 발견할 수 있다고 한다.¹²⁾ 따라서 이머징 미디어의 본질은 대표적으로 완전히 새로운 것은 없다는 측면의 Fidler(1997)의 미디어 변형(mediatorphosis) 이론과 Bolter와 Grusin(2000)의 재매개(Re-mediation)이론에서 이해할 수 있다. Fidler(1997)의 미디어 변형(mediatorphosis) 이론에 의하면, 새로운 미디어는 없으며, 모든 미디어는 변형의 결과이며, 새로운 미디어에 의해 기존 미디어가 사라진다고보다는 뉴 미디어와 공존하면서 그 시스템에서 진화하거나 적응하려고 한다고 설명된다. 즉, 새로운 미디어는 자연 발생적, 독립적으로 생겨나는 것이 아니라 기존의 미디어와의 공존, 점진적 변형, 확장 등을 통해 발전해 나간다는 것이다. 단, 점진적인 변형이라는 측면은 이머전스(emergence) 이론의 급진적 변화 속성과 차이점을 보인다. 다음으로 Bolter와 Grusin(1999)의 재매개(Re-mediation) 이론은 하나의 미디어가 다른 미디어를 차용(borrow)하고, 개선(improve)하고, 개조(refashion)해 내는 것이라고 정의한다. 즉, 새로운 미디어가 기존의 미디어를 도태시키는 것이 아니라 미디어 사이에 다양한 상호작용을 거치면서 진화한다고 본다. 올드 미디어와 뉴 미디어는 서로 단절된 관계가 아니라 뉴 미디어는 올드 미디어를 바탕으로 새로운 기술을 접목하여 새로운 커뮤니케이션 수단으로 이용되고, 올드 미디어 또한 이러한 뉴 미디어 형식을 채용하며 새롭게 부활한다는 것이다.¹³⁾ 예를 들어, 컴퓨터 인터페이스도 기존의 다른 매체를 채용하여 새롭게 형식을 만들거나 다시 포맷해서 재매

개한다. 그리고 재매개 과정에서 재목적화(Repurposing)가 발생한다.¹⁴⁾

21세기 가속화/복잡화에 대응하여 화두가 된 컨버전스(convergece)만큼 중요한 것이 이머전스(emergence)의 발생이다. 이머전스(emergence)의 일반적인 특징은 (1) 급진적인 참신함(이전에 관찰되지 않은 특징), (2) 일관성 또는 상관 관계(일정 기간 동안 자신을 유지하는 통합된 전체 의미), (3) 글로벌 또는 매크로 레벨(즉, 전체성)의 속성, (4) 역동적인 과정의 산물(진화), (5)집단적이다.¹⁵⁾ 디지털 컨버전스와 함께 나타난 발생되는 ‘emergence’는 미디어, 장르, 컨텐츠와 커뮤니케이션 관행의 형태, 전달 시스템과 형식 등이 통합되고, 그것들은 결국 ‘emergent’가 된다. ‘Emergent’라는 용어는 일반적으로 인공지능(AI), 인공생명(AL), 생성예술(generative arts)과 관련하여 일반적으로 사용되며, 유전자 형태와 디지털 코드 내에서 발생하는 돌연변이와 같이 구체적인, 계획되지 않은, 의도하지 않은 발달에 대해 논의한다.¹⁶⁾ 아티스트 McCormack(2004)은 디지털 환경에서 얻은 학습으로 인해 디지털 환경 내에서 발생할 수 있다는 생성 예술(generative art) [그림1]과 관련하여 기술하였는데, 이 접근은 우리가 디지털 형태로 시작된 ‘뉴 미디어’가 아니라, ‘창발적(emergent)’일 수 있다는 것을 확인할 수 있게 해준다.¹⁷⁾



[그림 1] McCormack의 Generative Art 작품

2-4. 이머전스 (emergence) 개념

1990년대 이후 제3세대 시스템 이론에서 이머전스(emergence) 개념이 강조되었다. 하위 수준의 카오스 현상을 넘어 상위 수준에서 나타나는 복잡성

11) Floyd, J. & Katz, J. E., [Philosophy of Emerging Media, Understanding, Appreciation, Application], NewYork: Oxford University Press, 2015, p.63

12) Li, Xigen, Emerging Media: Uses and Dynamics. New York: Routledge, 2016, p.22-23

13) 송필순, 미디어의 역행적 재매개에 관한 연구, 고려대학교 박사학위 논문, 2016, p.59

14) Bolter & Grusin, Remediation, MIT Press, 1999, p.53

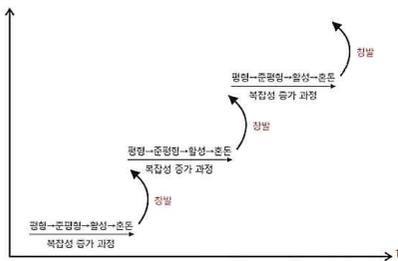
15) wikipedia

16) Macnamara, Jim, The 21C Media (R)evolution, Peter Lang, 2010, p.33

17) ibid., p.24

(complexity) 현상에 관심을 두고, 동적 프로세스에 집중하였다. 이머전스(emergence)에 대한 기본 아이디어는 단순히 새로운 것의 출현이 아니라 이론적으로 설명할 수 없거나 예측할 수 없는 새로운 현상의 출현이며, 새로운 현상이 지속되기 위해 계속 존재해야 하는 것이다. Goldstein(1999)은 복잡한 시스템에서의 자기 조직 과정에서 새롭고(novel) 일관된(coherent) 구조, 패턴, 속성의 발생이라고 정의했다. 학계에서 이머전스(emergence)는 물리 및 사회 과학에 걸친, 광범위한 분야에서 논의된다. 특히, 철학, 시스템 이론, 과학 및 예술 분야에서 정의하는 이머전스(emergence)는 전체가 부분의 합보다 클 때 발생한다. 즉, 전체가 그 부분이 없는 속성을 가지고 있음을 의미한다. 이 의미는 개개의 구성원이 가지고 있지 않으므로 그것들이 상호 작용했을 때에 나타나는 것으로 결코 예상하지도 못한 동작이 창조적으로 발현되는 것을 가리킨다. 18)

윤영수(2011)에 의하면, 창발(emergence)이란 복잡계(Complex System) 과학의 한 영역으로 하위 규칙간의 상호 작용에 의해 기존에 없던 새로운 개념이 발생하는 현상을 가리킨다. 창발은 복잡계와 단순한 혼돈 상태를 구분하는 기준이 되기도 하는데, 시스템 안에서 다양한 구성요소들이 서로 상호 작용하면서 끊임 없이 복잡한 양상을 만들어 내더라도 그것이 무언가 새로운 질서를 도출해 내지 않는다면, 그것은 복잡계라고 부를 수 없는 단순히 뒤엉킨 상태인 것이다. 따라서, 주기적으로 복잡성이 증가하여 혼돈의 끝에 있을 때, 창발(emergence)을 걸쳐 새로운 질서나 패턴을 도출하여 새로운 시대로 전환될 수 있는 것이다. 그러므로 창발 과정[그림 2]19)은 변화의 기로에서 변화의 성공 여부를 결정하는 매우 중요한 역할을 한다.



[그림 2] 시스템학에서의 창발과정

18) wikipedia

19) 박창근, 시스템학, 범양사출판부, 1997, p.67

3. 분석

3-1. 분석 대상 및 내용

이머징 미디어란 단어가 사전에 아직 등재되어 있지 않으나, 최근에는 단어의 활용이 미디어를 수식하는 정도가 아닌 이머징 미디어를 하나의 고유명사로 활용한 연구소나 센터들이 설립되고, 전공 학문으로 도입시킨 교육 기관이나 교육 프로그램들이 나타나고 있음을 앞서 확인했다. 따라서 이머징 미디어 전공으로 하는 디자인 및 예술학과 및 학부 교수들에게 ‘이머징 미디어를 어떻게 정의할 수 있는가?’라는 질문을 통해 관점을 수집했다 (1차 시기: 2018년1월18일-19일). 그 내용은 다음[표 5]과 같다.

[표 5] 전공 교육프로그램에서의 이머징 미디어

#	이름(관련기관)	개념 정의
1	Brigg (UCF 이머징미디어 디자인 학과)	디지털 기술을 기반으로 하는 커뮤니케이션, 그러나 계속 변화
2	Sullivan (NYU 이머징미디어 학부)	새로운 기술 개발이 이루어질 때마다 우리는 더 많은 사람들에게 더 많은 표현을 줄 수 있는 방법에 대해 살펴 본다는 맥락에서, 최근에 가능한 것(the recently possible)
3	DeMarle (챔플레인 대학 이머징 미디어학과)	인간 요소(human factor), 개인적인 비전 및 지역 사회 연결과 심미성(aesthetics)을 통합하는 것
4	Weaver (플로리다 이머징 미디어 센터)	비디오 게임(Weaver교수의 중점 연구분야)뿐만 아니라 더 최첨단의 다른 형태들을 포함, 정기적으로 발견되는 독특한 경험을 가진 새로운 분야

한편, 위의 내용을 살펴보면 뉴 미디어와 이머징 미디어의 경계는 여전히 모호하다. 따라서 이머징 미디어의 정의와 뉴 미디어와의 차이점에 대한 의문점을 추가적으로 질의하였다(2차 시기:2018년 3월24일-25일). 플로리다 주에 위치한 이머징 미디어 센터의 Weaver교수는 뉴 미디어와 이머징 미디어의 의미적 차이가 혼란스러울 수 있다는 점에 동의를 하였다. 이머징 미디어를 부르는 데 필요한 유일한 자격은 이미 잘 이해되고 탐구되고 있는(영화와 텔레비전과 같은) 오래된 형태인지, 아니면 정기적으로 발견되는 독특한 경험을 가진 새로운 분야인지 여부이다. 현 시점에는 VR / AR / MR이 좋은 예가 될 뿐만 아니라 연극 제작이나 테마 파크에서 애니메이션을 사용하는 것과 같

은 하이브리드 조합도 있다고 하였다. 그리고 계속 연구 중에 있다고 하였다.

다음으로 관련 문헌들을 검토하였다. 이머징 미디어에 대한 문헌의 수는 뉴 미디어 관련 문헌들에 비해 현저히 적지만, 본 연구에서는 Emerging Media of Early America(2005), Digitizing the News(2005), The Philosophy of Emerging Media(2015), Locating Emerging Media(2016)에서의 학자들의 정의를 중심으로 검토하였다. 그 내용은 다음[표 6]과 같다.

[표 6] 문헌에 나타난 이머징 미디어

#	이름(발행연도)	정의 및 관점
1	Gustafson (2005)	①현재 최신 전자 매체를 포함하는 미디어 ②1900년 이전의 미국 초기의 '이머징 미디어'는 인쇄물 및 텍스트 기술의 매체로 '떠오른 미디어' ③미디어가 오래된/새로운 것이던 간에 정적일 수 없다는 사실
2	Boczkowski (2005)	기존의 사회 및 물질 인프라가 새로운 기술적 기능과 병합하여 새로운 미디어가 출현하는 것, 광범위한 상황적 트렌드와 관련하여 펼쳐지는 과정
3	Smith(2015)	미디어의 통합 혹은 인터넷의 확장으로 인해 발생되고, 계속 발생하는 새로운 커뮤니케이션 채널(새로운 통신채널)들에 영향을 받은 미디어
4	Halegoua & Aslinger (2016)	인터랙티브 미디어, 혁신적 또는 새로 출시된 디지털 통신 기술, 디지털 기술의 개발과 활용에 따른 미디어 생태계 변화, 또는 일반적으로 디지털 미디어를 설명하는 데 사용되는 산업 용어

그리고 온라인 검색을 통해 관점들을 수집하였다. 그 내용은 다음[표 7]과 같다.

[표 7] 온라인 검색을 통한 이머징 미디어

#	이름(게시일)	정의
1	MuMedia(n.d)	디지털 기술을 기반으로 하는 모든 유형의 커뮤니케이션과 인터랙티브 구성요소
2	Making a New Reality ²⁰⁾ (2017.11.28)	통신 구조 진화 과정에서 알려지거나 나타나는 커뮤니케이션 형식들 혹은 채널들
3	Adjunct(n.d) ²¹⁾	표현적 기술 (expressive technology)

20) Making a New Reality 이머징 미디어에 대한 리서치 프로젝트이다. Ford Foundation JustFilms의 지원과 Sundance Institute의 지원으로 Kamal

마지막으로 관련 연구 기관에 따른 주요 관점들을 살펴보았다. 그 내용은 다음[표 8]과 같다.

[표 8] 연구기관에 나타난 이머징 미디어

#	이름(설립년도, 국가)	정의 및 관점
1	Emergent Media Center(2008, USA)	Evolving. Invented and reinvented. Impact. Interplay. Communication. Technology. Dynamic. All of those things.
2	Emergine Media Lab(2017, Canada)	<ul style="list-style-type: none"> 이머징: 최첨단(bleeding edge)의 새롭고(new) 다른(different) 미디어: 이머징 테크놀로지와 함께 인터페이스를 이끄는 매체로서 확장된 기술 감각 이머징 미디어: 새로운 기술, 교육 기법이나 아직은 보편화되지 않았지만 미래에는 중요한
3	Emerging Media Lab(2017, USA)	인간의 의사 소통(human communication)을 변화시키는 빠르게 진화하는 테크놀로지와 플랫폼
4	National Film Board of Canada (2017, Canada)	주류(mainstream)가 아닌 방법으로 창조된 경험이나 이야기
5	조니칼슨 Center for Emerging media Arts(2019, USA)	새로운 스토리 텔링을 위한 방법

3-2. 분석 결과

위의 분석 대상별 내용을 토대로 이머징 미디어 개념화 접근을 커뮤니케이션(communication), 매체(media), 기술(technology), 방법론(methodology)으로 나누었고, 다음[표 9]과 같이 정리하였다.

[표 9] 개념화 접근 방법

관점	커뮤니케이션	매체/미디어	기술	방법론
대상				
교육 [표 5]	1,3		1,2,4	2,4
문헌 [표 6]	3	1,2,3,4	1,2,4	
온라인 [표 7]	1, 2		1,3	
기관 [표 8]	1,3	1,2	1,2,3	1,2,4,5

Sinclair이 저술한다.

21) Adjunct는 이머징 미디어에 대한 온라인 저널이다. NYU ITP에서 정기적으로 발행한다.

분석 결과, 전공 교육 프로그램[표 5]에서는 커뮤니케이션, 기술, 방법론 중심으로 한 개념적 접근이 나타난다. 문헌[표 6]에서는 주로 매체/미디어 중심으로 정의하고 있으며, 커뮤니케이션과 기술적 기능을 일부 포함시킨다. 온라인[표 7]에서는 커뮤니케이션, 기술 중심으로 개념 정의를 하고 있다. 기관 및 단체[표 8]에서의 이머징 미디어 정의는 5개 중 4개가 방법론 중심으로 개념을 설명하고 있고, 각 기관의 주요 목적에 따라 커뮤니케이션, 매체, 기술적인 측면을 언급하고 있다.

이 외에 분석 내용에서 이머징 미디어의 특징적인 요소를 다음[표 10]과 같이 정리하였다.

[표 10] 이머징 미디어 특징 키워드

특징	키워드
대상	
교육 [표 5]	가변적, 디지털, 최근에 표현 가능한, 심미적, 독특한, 다른
문헌 [표 6]	가변적, 최신, 떠오른, 통합적, 영향적, 상호작용적, 혁신적
온라인 [표 7]	상호작용적, 진화적, 표현적
기관 [표 8]	진화 중, 다이내믹, 최첨단, 새롭고 다른, 확장성, 미래에 중요한, 비주류

이머징 미디어 전공 교수, 문헌, 온라인 검색, 연구 기관에서 확인되는 이머징 미디어 개념의 분석 결과, 기존 이머징 미디어 개념에는 커뮤니케이션, 매체, 기술, 방법론적 접근은 이루어지고 있었으나 앞서 고찰한 이머전스 개념 접근이 충분히 이루어지지 않고 있다. 앞서 언급하였듯이 이머징 미디어의 핵심은 미디어 자체와 이머전스이므로²²⁾, 이머전스 개념을 좀더 강조한 개념화가 필요하다. 따라서 본 연구자는 이머전스 개념을 대입시켜 이머징 미디어를 다음과 같이 개념 정의한다. 이머징 미디어는 진화되는 과정에서 불시에 나타나는 거대한 미디어 속성이나 개념이며, 이머징 미디어 디자인은 최첨단 디지털 기술 기반으로 상호작용하는 심미적 커뮤니케이션 기술 및 표현 기법 혹은 스토리텔링 방법이다. 또한, 인터랙티브 미디어, 디지털 미디어 디자인 등의 포괄적인 개념으로써 이해할 수 있다. 그리고 아직은 비주류이지만, 미래에는 중요한 분야로 인식할 수 있다.

22) Simons, op.cit., p.63

4. 결론

나건(2018)은 급격한 시대 변화에 따라 정의는 단순한 약속(promise)를 넘어서 서로 다른 인지(cognition)의 '합의(agreement)'가 이루어져야 한다고 강조하였다.²³⁾ 앞의 개념화 정의에서 언급하였듯, 사회현상이 본격적인 연구 대상이 되기 전 개념화는 선행해야 하고, 관찰된 사회현상으로 부터 이름(concept)을 붙이고, 개념의 정의(conceptual definition)를 제시하는 작업이라고 하였다. 따라서 본 연구는 사회현상으로써 이머징 미디어 연구가 문헌, 관련 교육기관 및 센터등을 통해 진행되고 있음을 관찰하였고, 이에 따라 이머징 미디어의 근거가 될 수 있는 이론들을 검토하고 차이점과 주요 특징을 발견했다. 그리고 관점 및 개념 정의를 중점적으로 질의, 문헌검토, 온라인 및 기관 검색을 통해 정리하여, 이머징 미디어 디자인 개념의 정의를 제시해 본 점에 의의가 있다. 추후 이 분야가 디자인 학문과 결합시 유용한 자료가 되길 기대한다. 또한 디자인 분야에서 이머징 미디어의 교육적 가치 발굴과 적용방법에 대한 다각적인 논의가 필요하다.

참고문헌

1. 박중구, [뉴 미디어 채택 이론], 2013
2. 박지영, [디지털 미디어와 일상생활], 커뮤니케이션북스, 2016
3. 박창근, [시스템학], 범양사출판부, 1997
4. 이재현, 뉴 미디어 이론, 커뮤니케이션북스, 2014
박중구, 뉴 미디어 채택 이론, 2013
5. 김효진, 제4차 산업혁명시대 '디자인 민주화'를 위한 전략 연구, IDAS 박사학위 논문, 2019
6. 송재연, 나건(2018), Emerging Art & Design Education Incorporating Emerging(or Emergent) Media; Focused on the M.F.A./M.P.S. program in the U.S. 산업디자인학연구 JOURNAL OF INDUSTRIAL DESIGN, Vol. 12, No. 2, 2018
7. 송필순, '미디어의 역학적 재매개에 관한 연구', 고려대학교 박사학위 논문, 2016
8. 정충모, '인터랙티브 미디어의 미래융합과 혁신에

23) 김효진, 제4차 산업혁명시대 '디자인 민주화'를 위한 전략 연구, IDAS 박사학위 논문, 2019, p.28

- 관한 연구', 한양대학교 박사학위 논문, 2012
9. Boczkowski, P. J., [Digitizing the News: Innovation in Online Newspapers], Cambridge: The MIT Press, 2005
 10. Bolter, J. D. & Grusin, R., [Remediation: Understanding New Media], Cambridge: MIT Press, 1999
 11. Carpentier, N & Cleen, B., [Participation and Media Production], Cambridge Scholars Publishing, 2008
 12. Halegoua and Aslinger, [Locating Emerging Media], Routledge, 2016
 13. Macnamara, Jim., [The 21C Media (R)evolution], Peter Lang, 2014
 14. Li, Xigen., [Emerging Media: Uses and Dynamics], New York: Routledge, 2016
 15. Floyd, J. & Katz, J. E., [Philosophy of Emerging Media, Understanding, Appreciation, Application], New York: Oxford University Press, 2015
 16. Gustafson, S. M. , The Emerging Media of Early America. Proceedings of the American Antiquarian Society, 2005, Vol.
 17. <https://itp.nyu.edu/adjacent>
 18. <https://makinganewreality.org>