

석사학위논문

인터랙티브 아트에서의 서사적
경험 연구

- 서사적 상호작용성, 자율성, 성찰적 관객성을 중심으로 -

2024년

한 성 대 학 교 대 학 원

회 화 과

현 대 미 술 전 공

양 예 빈

석사학위논문
지도교수 정현이

인터랙티브 아트에서의 서사적 경험 연구

- 서사적 상호작용성, 자율성, 성찰적 관객성을 중심으로 -

A Study on Narrative Experiences in Interactive Art
: Focusing on Narrative Interactivity, Autonomy,
and Reflective Audience Engagement

2024년 6월 일

한 성 대 학 교 대 학 원

회 화 과

현 대 미 술 전 공

양 예 빈

석사학위논문
지도교수 정현이

인터랙티브 아트에서의 서사적 경험 연구

- 서사적 상호작용성, 자율성, 성찰적 관객성을 중심으로 -

A Study on Narrative Experiences in Interactive Art
: Focusing on Narrative Interactivity, Autonomy,
and Reflective Audience Engagement

위 논문을 미술학 석사학위 논문으로 제출함

2024년 6월 일

한 성 대 학 교 대 학 원

회 화 과

현 대 미 술 전 공

양 예 빈

양예빈의 미술학 석사학위 논문을 인준함

2024년 6월 일

심사위원장 김 동 규 (인)

심 사 위 원 윤 준 혁 (인)

심 사 위 원 정 현 이 (인)

국 문 초 록

인터랙티브 아트에서의 서사적 경험 연구

- 서사적 상호작용성, 자율성, 성찰적 관객성을 중심으로 -

한 성 대 학 교 대 학 원
회 화 과
현 대 미 술 전 공
양 예 빈

일반적으로 인터랙티브 아트는 관객의 참여를 통해 작품이 완성되는 예술 형태를 말한다. 인터랙티브 아트의 상호작용성은 관객을 단순한 감상자가 아니라 공동 창작자로 작품에 적극적으로 참여시킴으로써 예술적 경험의 새로운 지평을 열어주는 것으로 간주된다. 최근 가상현실을 비롯한 IT 융합 기술, AI 기술의 발전에 힘입어 다양한 미디어들을 활용하고 있는 인터랙티브 아트는 더욱 깊은 몰입감을 통하여 관객에게 새로운 감각적 경험을 제공하고 있다.

필자는 이러한 테크놀로지에 기반한 인터랙티브 아트가 관객에게 새로운 몰입 경험을 제공하고 있지만 이것이 단순히 감각적 체험으로만 끝날 뿐 과연 예술의 사회적·문화적 역할로서 차별성 있는 미적 경험을 이끌어내는가에 대한 의문을 품게 되었고, 이러한 문제의식을 바탕으로 인터랙티브 아트에서

말하는 작품과 관객의 ‘상호작용성’의 본질에 대해 연구하게 되었다.

현대 사회에서 우리는 기술의 편의성에 기대고 있으며 미디어의 범람으로 인해 개인의 자율성이 침해되는 현상을 목격할 수 있다. 스마트폰, 인터넷, 그리고 다양한 디지털 매체는 우리의 일상생활을 지배하고 있으며, 특히 스트리밍 서비스의 알고리즘과 소셜 미디어의 정보 과다는 수동적인 콘텐츠 소비를 유도하여 개인의 자율적 사고를 약화시키고 능동적인 삶을 방해한다.

이러한 상황에서 필자는 인터랙티브 아트에서의 ‘서사적 경험’이 관객을 작품의 일부로서 적극적으로 참여하도록 하여 개인의 주체성과 자율성을 회복시킬 뿐만 아니라, 관객이 작품과의 상호작용을 통한 경험을 현실에 적용하여 자신의 삶을 능동적으로 이끌도록 하는 긍정적인 영향력이 있다고 보았다.

본 논문에서는 인터랙티브 아트와 관련한 다양한 이론 및 작품 사례를 검토하여 인터랙티브 아트가 어떻게 몰입을 넘어 미적 경험으로서의 서사적 경험을 제공하는지에 대해 서사적 상호작용성, 성찰적 관객성, 자율성 차원에서 종합적으로 분석하여 구체화하였다. 먼저 폴 리콥르(Paul Ricoeur)의 삼중 미메시스 이론을 바탕으로 서사적 경험의 과정을 3단계로 정리하고, 이를 토대로 3개의 모멘트로 구분된 흐름에서 자크 랑시에르(Jacques Rancière)의 해방된 관객 이론과 에리카 피셔-리히테(Erika Fischer-Lichte)의 수행성의 미학 이론, 그리고 감각 몰입에서 벗어나 새로운 시각을 제시하기 위한 베르톨트 브레히트(Bertolt Brecht)의 서사극 이론을 근거로 세부적인 평가 항목을 구체화하여 인터랙티브 아트에서 매체적 특성별로 분류한 대표적인 작품들을 비평적으로 분석하였다.

이를 통해 인터랙티브 아트에서 작품과 관객의 상호작용이 감각적 몰입에만 집중되지 않았는가에 대한 비판적인 고찰과 함께 인터랙티브 아트가 단순한 기술적 혁신을 넘어 예술적 경험의 확장을 이루기 위해서는, 궁극적으로 상호작용의 본질로서 작품 감상을 통한 관객의 ‘서사적 경험’의 구성이 중요하다는 결론을 얻었다.

인터랙티브 아트에서 상호작용의 힘을 온전히 발휘하기 위해서는 미디어의 기술과 감각적 몰입만으로는 부족하다. 관객이 작품의 몰입에만 집중하게 된다면 오히려 스스로 작품을 해석할 수 있는 기회를 잃어버리고 더욱 수동

적인 관객으로 전락하게 된다. 이를 해결하기 위해서는 인터랙티브 아트가 물리적 감각과 몰입에만 의존하는 것이 아니라 관객을 능동적이고 비판적인 행위 주체로서 작품의 ‘서사적 경험’을 유도하여 작품 자체를 객관적으로 바라보고 이를 개인의 경험에 기반한 해석을 거쳐 인식의 확장과 새로운 미적 서사를 창출해야 한다.

결론적으로 인터랙티브 아트에서의 미적 경험으로서의 서사적 경험은 동시대 미술을 바라보는 새로운 시각과 해석의 가능성을 제공할 뿐 아니라, 혁신적인 기술 발전의 시대 속에서 융합예술을 대하는 관람자가 자아를 잃지 않고 주체적으로 성장하는 데 있어 크게 기여함을 시사한다.

【주요어】 인터랙티브 아트, 서사적 경험, 서사적 상호작용성, 자율성, 성찰적 관객성

목 차

제 1 장 서 론	1
제 1 절 연구 배경 및 목적	1
제 2 절 연구 방법 및 절차	3
제 2 장 인터랙티브 아트에의 매체적 의의	4
제 1 절 기술 발전에 따른 인터랙티브 아트의 흐름	5
제 2 절 미디어 특성별 인터랙티브 아트의 유형	7
제 3 절 소결	10
제 3 장 인터랙티브 아트에서의 미적 경험으로서의 서사적 경험	12
제 1 절 인터랙티브 아트에서의 서사적 상호작용성	13
1) 리콰르의 삼중 미메시스론	13
2) 미메시스를 통한 인터랙티브 아트에서의 상호작용 과정	15
제 2 절 인터랙티브 아트에서의 성찰적 관객성	17
제 3 절 인터랙티브 아트에서의 관객의 자율성과 수행성	21
1) 랑시에르의 해방된 관객	21
2) 리히테의 수행성의 미학	23
제 4 장 사례 연구	27
제 1 절 미디어 특성별 작품 사례 분석	31
1) 설치 예술 인터랙티브 아트 작품 사례	31
2) 디지털 인터페이스를 이용한 인터랙티브 아트 작품 사례	33
3) 네트워크 기반 인터랙티브 아트 작품 사례	35
4) 대체현실(ARG) 기반 인터랙티브 아트 작품 사례	37
5) 가상현실(VR) 인터랙티브 아트 작품 사례	39
6) 증강현실(AR) 인터랙티브 아트 작품 사례	41

제 2 절 작품 사례 비교 분석 결과	43
제 5 장 결 론	47
참 고 문 헌	49
ABSTRACT	52

표 목 차

[표 1] 인터랙티브 아트에의 다양한 형태와 특성	7
[표 2] 삼중 미메시스를 통한 인터랙티브 아트에서의 서사적 경험의 과정	14
[표 3] 인터랙티브 아트에서의 미적 경험으로서의 서사적 경험에 대한 평가 기준	27
[표 4] 작품 사례 분석 결과	43

그림 목 차

[그림 1] 크리스 밀크(Chris Milk)의 <The Treachery of Sanctuary>	22
[그림 2] 올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson)의 <The Weather Project> ...	25
[그림 3] 라파엘 로자노헤머(Rafael Lozano-Hemmer)의 <Pulse Topology>	32
[그림 4] 팀랩(teamLab)의 <Proliferating Immense Life-A Whole Year per Year>	34
[그림 5] 태싯그룹(Tacit Group)의 <사운드 슬로프(Sound Slope)>	36
[그림 6] 사우언 호우(shaun hou)의 <PBhere>	38
[그림 7] 람한의 <튜토리얼: 내 쌍둥이를 언인스톨하는 방법>	40
[그림 8] 히토 슈타이얼(Hito Steyerl)의 <Actual Reality OS>	42

제 1 장 서 론

제 1 절 연구 배경 및 목적

현대 사회에서 우리는 디지털 기술의 급격한 발전과 함께 새로운 예술 형식의 출현을 목격하고 있다. 인터랙티브 아트는 이러한 기술적 진보와 예술적 실험의 상호작용을 통해 현대 예술의 중요한 분야로 자리매김하였다. 인터랙티브 아트는 관객의 참여와 상호작용을 중심으로 하나의 새로운 예술적 패러다임을 제시한다는 점에서 전통적인 예술과는 다른 경험을 제공하며 동시대 미술에서 중요한 의의를 지닌다. 관객은 작품과 상호작용하며 단순한 감상자가 아니라 작품의 공동 창작자로서 적극적으로 참여하게 되고 이는 예술의 사회적, 문화적 역할을 재정의하게 만든다.

인터랙티브 아트의 몰입 경험에 관한 연구 동향을 살펴보면, 디지털 미디어가 촉진하는 상호작용성과 몰입적 경험¹⁾, 신체적 경험과 감각적 몰입²⁾, 현존감(presence)³⁾과 관련한 논의가 전개된 바 있다. 이러한 연구들은 인터랙티브 아트 작품들이 신체를 중심으로 한 즉각적인 자극과 몰입 경험을 중시하는 경향을 반영한 것이라고 할 수 있다. 이러한 연구들은 디지털 인터페이스가 신체와 상호작용하면서 만들어내는 새로운 감각적 경험, 그리고 시청각적 자극에 따른 가상공간에서 증대되는 현존감에 중점을 두고 인터랙티브 아트에서 관객의 감각 몰입 경험을 중심으로 분석되었다.

한편, 관객의 참여와 상호작용을 통해 형성되는 개인화된 서사가 미적 경험에 어떻게 기여하는지에 대한 관심이 증대하면서 인터랙티브 아트의 서사성에 대한 논의 역시 제기되고 있다. 이와 관련하여, 자넷 머레이(Janet Murray)는 디지털 환경에서의 서사적 체험을 가능하게 하는 요소로, 가상의

1) 레브 마노비치. 서정신 역. (2014). 『뉴미디어의 언어』. 서울: 커뮤니케이션북스

2) Hansen, Mark B. N. (2006). *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*. UK: Routledge.

3) Slater, Mel, and Wilbur, Sylvia. (1997). A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 6(6), 603-616.

존재에 대한 감정 투자를 통한 ‘몰입(Immersion)’과 자신의 의도에 따라 결정과 선택을 수행하는 주체로서의 ‘에이전시(Agency)’, 사용자의 참여에 기반한 스토리 환경의 변화 가능성인 ‘변형(Transformation)’을 제시한 바 있다.⁴⁾

그러나 이러한 주장은 미디어를 활용한 인터랙티브 아트 작품에서 허구의 세계에 대한 몰입 및 일체감만을 지나치게 강조하게 되므로, 허구 세계의 서사가 지시하는 현실 세계에 대한 비판적 성찰을 통해 개인적·사회적 차원의 의미를 창출하게 되는 미적 경험의 다층성을 이해하는 데 한계가 있다.

본 논문은 인터랙티브 아트에서 몰입의 경험을 넘어 ‘서사적 경험’의 중요성을 강조하며 작품이 어떻게 관객에게 미적 경험으로서의 서사적 경험을 제공하는지에 대한 연구를 목적으로 한다. 이를 위해, 다양한 이론과 사례 분석을 통해 서사적 상호작용성, 자율성, 성찰적 관객성 차원에서 인터랙티브 아트의 서사적 경험을 종합적으로 분석하고자 한다. 구체적으로, 미디어 아트의 상호작용성에 기반한 감각적 몰입이 관객의 작품 감상 태도에 미치는 영향을 검토하고, 인터랙티브 아트에서 서사적 경험이 관객에게 새로운 예술 감상법과 해방감을 제공하는지를 탐구한다.

이를 통해, 인터랙티브 아트가 단순한 기술적 혁신을 넘어 관객을 능동적이고 비판적인 행위 주체로서 작품의 서사적 경험을 유도할 때, 개인적 차원에서 경험의 재구성 및 의식의 확장은 물론 사회적 차원에서 새로운 예술적 의의를 창출하는 효과를 가져온다는 것을 확인할 것이다.

4) 자넷 머레이. 한용한 외 역. (2001). 『인터랙티브 스토리텔링』. 경기: 안그라픽스.

제 2 절 연구의 방법 및 절차

본고는 인터랙티브 아트에서 관객 참여 및 상호작용적 서사의 미적 경험을 분석 대상으로 하여, 문헌 연구와 사례 분석을 중심으로 하는 질적 연구를 수행한다.

제2장에서는 인터랙티브 아트의 물질적 토대로서 미디어 아트의 매체성을 검토한다. 미디어 아트의 역사적 변천 과정과 매체별 특성을 분석하고 이를 통해 인터랙티브 아트에서 미디어의 속성에 따른 관객과의 상호작용성을 파악하고 혁신적인 기술 발전의 시대 속에서 서사적 경험의 필요성을 고찰한다.

제3장에서는 인터랙티브 아트의 미적 경험과 관련된 이론들을 각 서사적 상호작용성, 자율성, 성찰적 관객성으로 3가지 차원에서 분석하고, 작품 사례 연구를 위한 평가 기준을 마련한다.

구체적으로 제1절에서는 폴 리코르(Paul Ricoeur)의 삼중 미메시스 이론을 중점적으로 분석하고 시간 층위에서 3단계로 정리하여 서사적 경험을 도출한다. 제2절에서는 베르톨트 브레히트(Bertolt Brecht)의 서사극 이론, 자크 랑시에르(Jacques Rancière)의 해방된 관객 이론, 에리카 피셔-리히테(Erika Fischer-Lichte)의 수행성의 미학 이론을 종합하여 인터랙티브 아트를 구성하는 주요 요소인 관객과 작품의 상호작용에서의 주체성을 고찰한다.

제4장에서는 앞서 정리한 이론을 토대로 사례 비교 분석을 위한 평가 항목을 구성하고 이를 바탕으로 작품 사례 분석을 수행함으로써 동시대 미술에서 인터랙티브 아트가 제공하는 미적 경험으로서의 서사적 경험의 사회적·미학적 함의를 도출하고자 한다. 제1절에서는 작품 사례 분석을 진행하고 제2절에서는 평가 항목을 토대로 작품 사례들을 비교 분석하여 서사적 경험에 대한 연구 결과를 도출할 것이다.

이 연구를 통해 인터랙티브 아트가 제공하는 상호작용성의 본질을 파악하고, 인터랙티브 아트에서의 미적 경험으로서의 서사적 경험이 관객에게 어떤 예술적 가치를 제공하는지와 사회적으로 어떤 효과를 기대할 수 있는지에 대해 심층적으로 이해하고자 한다.

제 2 장 인터랙티브 아트의 매체적 의의

인터랙티브 아트는 관객의 능동적인 참여를 요구하는 예술 형태로, 그 기원은 20세기 중반에 등장한 해프닝과 플럭서스 운동까지 거슬러 올라간다. 이러한 초기 형태의 인터랙티브 아트는 예술가와 관객 사이의 경계를 허물고, 관객이 작품의 일부분이 되는 경험을 제공하는 데 중점을 두었다. 이후 디지털 기술의 발전과 함께 인터랙티브 아트는 더욱 다양한 형태로 발전하였으며, 관객의 감각과 인식을 자극하는 새로운 방법들을 모색하게 되었다.

본 논문에서는 이러한 기술 발전에 따른 매체 미술의 변화를 분석 대상으로 삼아 인터랙티브 아트의 매체적 의미를 파악하고자 한다. 이를 위해 제1절에서는 20세기 및 21세기 매체 미술의 역사적 변천 과정을 추적하여 미디어 아트의 맥락에서 본 인터랙티브 아트의 형성 과정 및 주요 특성을 파악한다. 제2절에서는 인터랙티브 아트의 매체적 특성을 종류별로 나누어 분석하고 정리하고 제3절에서는 제1절과 제2절의 연구를 토대로 미디어를 통한 인터랙티브 아트의 예술적·사회적 의의를 이야기한다.

제 1 절 기술 발전에 따른 인터랙티브 아트의 흐름

다양한 작품활동이 동시다발적으로 진행되고 있는 미디어 아트의 역사를 선형적으로 서술하는 것은 불가능하지만, 기술 발전을 중심으로 특정 주제 및 예술 형식의 기점을 추적하는 것은 가능하다. 이에 의거하여, 본고는 여러 문헌을 중심으로 매체 기술의 특성 및 예술적 방법론에 따라 미디어 아트의 흐름을 크게 미디어 아트, 디지털 미디어 아트, 뉴미디어 아트로 분류하고 각 시기의 기점을 파악하였다.

먼저 미디어 아트는 1960년대에서 1970년대에 처음 등장한 예술 형식으로, 전통적인 미술과 구분되는 전자 매체를 활용하여 대중문화에서 매체의 의미와 커뮤니케이션에 대한 탐구를 시도하였는데, 이는 팝아트, 개념미술, 설치미술, 비디오아트 등을 통해 구체화 되었다. 이러한 예술은 대중매체 자체의 특성에 집중하면서 구체적인 행위와 수행성 그리고 퍼포먼스를 포함하는 예술의 새로운 형태를 창조하였다. 마셜 매클루언은 당시 미디어가 일상생활에 미치는 영향을 조망함과 동시에, 존재하지 않는 실제 세계를 만들어내는데 기여하는 일부 미디어의 영향에 대해 비판적인 스탠스를 취한 가장 대표적인 사례로, 당시의 수많은 미디어 예술가의 태도를 대변한다고 할 수 있다.⁵⁾

디지털 미디어 아트는 디지털 컴퓨터를 중심으로 소프트웨어, 알고리즘, 프로그래밍 기반의 미술 형식으로서 1980년대에 본격적으로 등장하였다. 여기서 가장 두드러지는 특징은 컴퓨터 기술을 통한 이미지의 유연화라고 할 수 있다.⁶⁾ 이러한 표현 방식은 추상에서부터, 이미지 복제 및 변형으로 다양하게 나타났다. 즉, 미디어 자체가 가지고 있는 재료와 도구적 특성을 작품의 본질로 삼아 발전시켰다고 할 수 있다.

뉴미디어 아트는 1990년대부터 정보기술과 네트워크에 주목하여 사이버스페이스, 네트워크, 데이터, 확장된 인터페이스 등 사회문화적 영향을 고찰하였다. 특히, 이들은 가상공간에서의 관객 참여와 상호작용, 내러티브에 주목한 다양한 작품들을 선보였다.

5) 마셜 매클루언, 김상호 역. (2011). 『미디어의 이해』. 서울: 커뮤니케이션북스.

6) 마이클 러시. (2003). 『뉴미디어 아트』. 서울: 시공아트.

국내의 경우, 1990년대 중반 인터넷이 보급되기 시작하면서 서구 미술과 국내 미술의 시차가 사라지고, 1990년대 말부터 동시대성 속에 포스트모더니즘 이후 미술 담론과 주요 쟁점에 대한 논의가 본격적으로 전개되었다고 할 수 있다. 국내 작가들은 이러한 세계화의 조류에서 발맞추어 뉴미디어를 적극 활용하는 경향을 보였다.

한편, 포스트모더니즘을 비판적으로 수용하고 국내 공론장과 문제의식과 결부하여 정치 비판적인 포스트 민중미술 작가들 역시 미디어를 적극 활용하기도 하였다. 이와 함께 특히 주목할 만한 현상은 제도적인 요인들이 이런 조류를 가속하는 데에 있어 하나의 동인으로 작용했다는 것이다. 2000년대 이후 정부의 공공미술 지원사업과 비영리 대안공간은 미디어 아트의 확산을 촉진하는 역할을 수행하였다. 정부 지원사업들이 탈경계적인 예술을 장려하는 기조를 보이는 가운데, 2000년대 후반부터 학계와 문화계의 융복합 트렌드 역시 이러한 흐름을 뒷받침한 바 있다.⁷⁾

상기한 미디어 아트, 디지털 미디어 아트, 뉴미디어 아트 작업들은 현재 시점에서 동시다발적으로 전개되고 있으며, 각 주제는 서로 상호작용하고 교차하며 새로운 흐름을 만들어 나가고 있다.

인터랙티브 아트의 가장 주목할 만한 현상은 작품에서 관객의 참여를 유도하고, 미디어의 반응을 통해 작품-관객 간 상호작용을 경험하는 것이다. 여기서 관객은 미디어와의 상호작용의 결과물로서 작품을 체험하게 되는, 이른바 ‘경험으로서의 예술’을 접하게 된다. 관객은 인터랙티브 아트 작품을 단순히 관람하는 것을 넘어서, 작품의 일부분이 되어 직접적으로 체험하고 참여하는 경험을 하게 된다.

이러한 인터랙티브 아트에의 상호작용성은 작품의 의미와 형태를 끊임없이 변화시키며, 이 상호작용의 양상에 따라 고유한 개인적 경험과 서사를 형성한다. 인터랙티브 아트의 서사적 성격은 관객에게 더욱 깊이 있는 몰입과 공감을 제공하며, 작품에 대한 보다 풍부한 이해를 가능하게 한다.

7) 강미정, 장현경. (2020). 『한국 미디어아트의 흐름』. 서울: 북코리아.

제 2 절 미디어 특성별 인터랙티브 아트의 유형

상호작용 예술이라고도 불리는 인터랙티브 아트는 다양한 매체를 통해 관객과 소통하는 방식으로 새로운 예술적 결과물을 도출한다. 미디어를 수용한 인터랙티브 아트의 다양한 형태를 종류별로 나누어 각각의 특징과 한계를 분석한다. 이를 위해 대표적인 인터랙티브 아트 작품들을 가져와 각각에 사용된 미디어의 특성을 구분하여 다음 <표 1>과 같이 6가지 유형으로 정리하였다.

<표 1> 인터랙티브 아트의 다양한 형태와 특성

종류	특징	한계
설치 미술 (Installation Art)	관객이 물리적으로 작품 안으로 들어가 상호작용하는 형태. 물리적 공간에 배치되며 관객의 움직임과 반응에 따라 변화.	물리적 공간과 자원의 제약, 설치 및 유지의 어려움, 특정 장소에 국한되어 접근성 떨어짐.
디지털 인터페이스 (Digital Interface)	관객이 디지털 인터페이스를 통해 작품과 상호작용하는 형태. 터치스크린, 센서, 음성 인식 등의 장치를 사용하여 관객이 작품과 직접 상호작용.	기술적 결함이나 고장의 위험, 관객의 디지털 기술 이해도에 따른 상호작용의 제한.
네트워크 (Network)	인터넷을 통해 전 세계 관객과 상호작용하는 작품. 관객과 실시간으로 데이터를 주고받으며 작품이 변화함.	인터넷 연결 상태에 크게 의존, 연결 문제 발생 시 상호작용 중단, 데이터 보안과 개인 정보 보호 문제.
대체현실(ARG)	현실과 가상을 넘나들며 관객이 게임처럼 상호작용. 관객은 스토리라인을 따라가며 현실 세계에서 과제를 수행.	복잡한 스토리라인과 다양한 요소로 인해 혼란을 줄 수 있으며, 모든 참여자가 동일한 경험을 하지 못할 수 있음.
가상현실(VR)	VR 기술을 사용하여 관객이 가상 공간에서 상호작용. 관객은 가상 현실 속에서 자유롭게 움직이며 작품과 상호작용.	VR 장비의 고가와 접근성 문제, 특정 하드웨어와 소프트웨어 요구 사항 충족 필요.
증강현실(AR)	AR 기술을 사용하여 현실 세계에 가상 요소를 덧입혀 관객과 상호작용. 관객은 모바일 기기나 AR 안경을 통해 작품을 경험.	특정 모바일 기기나 AR 장비 필요, 장비 소유하지 않은 관객은 온전히 경험 어려움, AR 콘텐츠가 정확하게 작동하지 않을 경우 현실과 가상의 일치성 떨어질 수 있음.

출처: 저자 작성

설치 미술(Installation Art)에서의 인터랙티브 아트는 관객이 물리적으로 작품 안으로 들어가 상호작용하는 형태의 예술이다. 작품은 물리적 공간에서 배치되며 테크놀로지를 적극 활용하여 관객에게 실제 환경과 가상 환경을 제공하며 관객의 움직임과 반응에 따라 변화한다.⁸⁾ 그러나 설치 예술은 물리적 공간과 자원의 제약을 받으며, 공간이 부족하거나 예산이 충분하지 않을 경우 작품을 설치하고 유지하기 어려울 수 있다. 또한, 특정 장소에 국한되기 때문에 접근성이 떨어질 수 있다.

디지털 인터페이스(Digital Interface)를 이용한 인터랙티브 아트는 관객이 터치스크린, 센서, 음성 인식 등의 디지털 장치를 사용하여 작품과 직접 상호작용하는 방식이다. 이러한 작품들은 디지털 기술을 통해 새로운 이미지들을 생성하고 관객에게 신비로운 경험을 제공한다.⁹⁾ 디지털 인터페이스를 통한 상호작용은 작품과 관객 간의 피드백이 실시간으로 이뤄지며, 이것은 관객이 작품의 일부로서 적극적으로 참여할 수 있도록 유도하고, 작품에서 생성된 이미지가 관객이 참여하는 순간에만 존재하고 사라지는 현재성과 단일성을 가진다.¹⁰⁾ 그러나 기술적 결함이 발생하거나 고장의 위험이 있을 수 있고 관객이 디지털 기술에 익숙하지 않으면 상호작용이 제한될 수 있다.

네트워크(Network) 기반 인터랙티브 아트는 인터넷을 통해 전 세계 관객과 상호작용하는 작품으로, 관객과 실시간으로 데이터를 주고받으며 작품이 변화한다. 이 형태의 예술은 인터넷이 있는 곳이라면 전 세계 어느 곳에서나 관객이 참여할 수 있다는 장점을 가지고 있지만,¹¹⁾ 인터넷 연결 상태에 크게 의존하기 때문에 인터넷이 없는 곳이거나 연결 문제가 발생 시 상호작용이 중단될 수 있으며 데이터 보안과 개인 정보 보호 문제가 있다는 단점이 있다.

대체 현실(ARG: Alternate Reality Game) 기반 인터랙티브 아트는 현실과

8) 윤희선, 김기범, 정진현. (2020). 디지털 기술을 활용한 반응형 뉴미디어 아트 연구. 『디지털융복합연구』, 18(9), 337-342.

9) 송원진, 윤준성. (2011). 확장된 인터페이스, 확장된 상호작용성 - 인터랙티브 아트 Sensitive to Pleasure를 중심으로. 한국디자인포럼, (30), 93-102.

10) 정기원, 김인영, 손효정, 임찬. (2012). 센서 기반의 인터랙티브 미디어 아트 분석: 웹캠을 활용한 그래픽 아트를 중심으로. 『HCI2012, 한국HCI학회 학술대회』, 765-766.

11) 목선아, 백준기.(2013). 비언어 커뮤니케이션 관점에서 바라본 인터랙티브 미디어아트에 대한 접근 및 분석. 『한국콘텐츠학회 논문지』, 13(12), 585-594.

가상을 넘나들며 관객이 게임처럼 상호작용하는 형태이다.¹²⁾ 관객은 가상 세계의 스토리라인을 따라가며 현실 세계에서 과제를 수행하게 된다. 이러한 형태의 예술은 관객에게 매우 몰입적이고 참여적인 경험을 제공하지만, 복잡한 스토리라인과 다양한 요소로 인해 혼란을 줄 수 있고 디지털 환경과 온라인 커뮤니티에 익숙하지 않은 관객에게 진입장벽이 높다는 제한이 있다.

가상현실(VR: Virtual Reality) 기반 인터랙티브 아트는 VR 기술을 기반으로 관객이 가상 공간에서 상호작용하는 예술로,¹³⁾ 관객은 가상 현실 속에서 자유롭게 움직이며 작품과 상호작용한다. 이 형태의 예술은 관객에게 감각적 몰입과 현장감을 제공하지만, 고가의 VR 장비와 접근성 문제, 특정 하드웨어와 소프트웨어 요구 사항을 충족해야 한다는 한계가 있다. 현대 기술의 발전과 함께 이러한 VR의 한계가 점차 완화되고 있지만 여전히 중요한 제약으로 작용한다.

증강현실 예술(AR: Augmented Reality) 기반 인터랙티브 아트는 AR 기술을 이용하여 현실 세계에 가상 요소를 덧입혀 관객과 상호작용하는 형태이다.¹⁴⁾ 관객은 모바일 기기나 AR 전용 안경을 통해 작품을 경험하며 현실과 가상이 결합되는 독특한 경험을 제공 받는다. 그러나 특정 모바일 기기나 AR 장비가 필요하기 때문에 장비를 소유하지 않은 관객은 경험하기 어려운 점과 AR 콘텐츠가 정확하게 작동하지 않을 경우 현실과 가상의 일치성이 떨어질 수 있다는 한계가 있다.

이처럼 인터랙티브 아트는 각기 다른 미디어와 기술을 통해 다양한 상호작용 방식을 제공하고 관객에게 새로운 예술적 경험을 선사한다. 그러나 과도기적 단계에서는 각 형태의 예술이 가진 특성과 한계를 고려하여 작품을 기획하고 실행해야 하며 기술적 문제와 접근성의 한계를 극복하는 노력이 필요하다.

12) 신서원, 이현진. (2012). 대체현실게임 분석을 통한 사회적 예술로서의 대체현실아트 연구. 『한국영상학회논문집』, 10(1), 85-102.

13) 류슈팡, 김해운. (2024). 가상현실 예술의 몰입형 체험 유형과 체험 요소 분류에 관한 연구 -MANA 플랫폼의 대표적인 VR 예술작품 사례 중심으로-. 『커뮤니케이션 디자인학연구』, 86, 114-130.

14) 이주현. (2019). 현대미술의 도구로서 증강현실을 활용한 미디어 아트의 유용성. 문화와융합, 41(4), 363-400.

제 3 절 소결

본 장에서는 인터랙티브 아트에서 미디어의 속성이 관객이 작품에 몰입하는 데 있어 크게 작용하고 있음을 확인하였다. 매개체로서 미디어는 관객에게 작가의 메시지를 전달하고 나아가 새로운 세상과 연결해 주는 중요한 역할을 맡는다.¹⁵⁾ 인터랙티브 아트는 구현된 기술 유형에 따라 다양한 미디어의 형태로 나타나며, 다양한 동시대미술 작품들과 서로 상호작용하며 새로운 흐름을 만들어 나가고 있다. 이러한 기술의 발전과 적용은 현대 예술의 중요한 분야로서 앞으로도 기술과 예술의 융합을 통해 더욱 풍부하고 다채로운 예술적 경험을 제공할 것이다.

하지만 매체의 특성에 따라 관객과의 상호작용에는 UI/UX, VR HMD의 편의성, 데이터 보안 문제 등 여러 한계가 존재한다. 그러나 현재 시점의 기술 발전 흐름을 살펴보면, 2024년 Open AI에서 공개한 GPT-4o 모델은 실시간으로 음성모드로 통역과 번역을 해줄 뿐만 아니라 농담이나 감정표현을 자연스럽게 구사하여 마치 영화 ‘HER’의 사만사가 실제 구현된 느낌을 들게 하였다. 또한 마이크로소프트, 애플, 메타 등 글로벌 IT 기업들이 XR 기술을 꾸준히 발전시키고 다양한 HMD 디바이스를 개발하고 있다는 점에서, 향후에는 영화 <레디 플레이어 원>이나 넷플릭스 시리즈 <삼체> 속의 감각적 몰입 경험을 극대화하는 가상현실 기술 수준까지 도달하고 이러한 가상현실 메타버스 콘텐츠가 전 세계적으로 엄청난 사회적·문화적인 영향을 미치는 중요한 역할을 할 것으로 전망한다. 본고는 이러한 급변하는 기술 발전 흐름 속에 어떻게 예술가로서 작품을 통해 예술적·사회적 의의를 제시할 수 있는가에 대해, 인터랙티브 아트에서의 상호작용성에 대한 논의를 시작하고자 한다.

인터랙티브 아트의 미적 경험에 대해 기술에 기반한 감각적 몰입 경험에만 초점을 맞출 경우 현재의 기술적 한계로 제한적인 수준에서 논의를 진행

15) 마셜 매클루언, 김상호 역. (2011). 『미디어의 이해』. 서울: 커뮤니케이션북스. “미디어는 메시지다”

할 수밖에 없다. 반면 작품이 전달하고자 하는 메시지를 구성하는 형식인 서사적 경험에 초점을 맞춘다면, 관객이 작품의 내용에 주관적인 해석을 더하여 능동적으로 의미를 재구성하고 나아가 예술적·사회적 의의를 창출하는 미적 경험의 과정을 새로운 관점에서 분석할 수 있다. 이를 위해 3장에서는 서사성과 관객성에 대한 이론적 고찰을 수행하고, 4장의 작품 사례 연구를 통해 구체화하도록 하겠다.

제 3 장 인터랙티브 아트에서의 미적 경험으로서의 서사적 경험

2장에서는 미디어 아트, 디지털 미디어 아트, 뉴미디어 아트 등 다양한 동시대 미술 작품들이 서로 상호작용하며 새로운 흐름들을 만들어 나가고 있음을 확인하였고, 특히 인터랙티브 아트에서 미디어의 특성이 관객과의 상호작용 양상에 영향을 미치는 것을 확인하였다. 그리고 인터랙티브 미디어 아트의 미적 경험을 감각적 몰입이 아닌 서사적 경험에 초점을 맞추므로써 관객이 작품의 내용에 주관적인 해석을 더하여 능동적으로 의미를 재구성하고, 나아가 예술적·사회적 의의를 창출하는 미적 경험의 과정을 새로운 관점에서 분석할 수 있는 가능성을 발견하였다.

이어 본 장에서는 인터랙티브 아트의 미적 경험으로서의 서사적 경험을 서사성과 수행성 층위에서 ‘서사적 상호작용과 공동 창작자로서 관객의 자율성’에 집중하여 심층적으로 분석하고자 한다.

이를 위해, 제1절에서는 폴 리코르(Paul Ricoeur)의 삼중 미메시스 이론을 중심으로 인터랙티브 아트의 상호작용성이 관객의 개인적 서사와 연계되면서 관객 스스로 현실 세계를 변화시킬 수 있는 가능성을 발견하는 과정을 포착하고 이러한 서사적 상호작용 경험을 3단계로 정리한다.

제2절에서는 미디어 소비 경향을 토대로 인터랙티브 아트에서 감각적 몰입의 한계를 설명하고, 관객의 능동성 및 자율성 회복을 위한 방법으로써 베르톨트 브레히트(Bertolt Brecht)의 서사극 이론을 통해 성찰적 관객성을 도출하여 작품 감상에 새로운 시각을 제시한다.

제3절에서는 자크 랑시에르(Jacques Rancière)의 해방된 관객 이론과 에리카 피셔-리히테(Erika Fischer-Lichte)의 수행성의 미학을 통해 인터랙티브 아트에서 예술적 경험의 공동 창작자로서 관객의 자율성과 능동성이 가진 의의를 도출하고자 한다.

제 1 절 인터랙티브 아트에서의 서사적 상호작용성

인터랙티브 아트의 가장 큰 특징은 매체-관객의 상호작용을 통해 작품을 완성한다는 것이며, 여기서의 미적 경험은 필연적으로 작품 내 사건들을 해석하고 재구성하는 과정을 거쳐 시간적 흐름을 가진 하나의 서사를 형성한다. 폴 리콥르(Paul Ricoeur)의 삼중 미메시스(Triple Mimesis) 이론을 통해 인터랙티브 아트 작품에서의 미적 경험과 일상적인 삶의 시간적 구조가 상호 교차하고 나아가 새로운 의미를 창출하는 과정을 개념화하는 것에 유용한 틀을 제공하였다.

1) 리콥르의 삼중 미메시스론

폴 리콥르(Paul Ricoeur)는 프랑스의 철학자이자 해석학자로 그의 주요 연구 주제는 시간과 서사다. 리콥르는 아리스토텔레스의 서사 해석학적 관점¹⁶⁾에서 미메시스 개념¹⁷⁾을 언어적 형상화(configuration)를 통한 새로운 세계의 창조'로 정의하였다. 즉, 인간의 행동을 언어적으로 재현하는 과정은 전체 이야기와 플롯이 시간성을 가진 하나의 서사로 구조화되는 결과를 가져오고, 동시에 현실, 텍스트, 독자의 상호작용 및 현실효과의 기능을 촉진한다는 것이다. 인간의 행동을 언어적으로 재현하는 과정을 통해, 서사가 단순히 사건을 나열하는 것이 아니라 시간적 경험을 의미 있게 재구성하는 역할을 한다고 보았다.¹⁸⁾

이러한 서사가 시간적 경험에 의해 구조화되는 과정을 이해하기 위한 틀로서 삼중 미메시스(Triple Mimesis)는 텍스트의 세계가 단계적으로 형성되고 독자의 세계와 교차하는 역동적인 과정을 포함한다.

16) 리콥르는 그의 저서 『시간과 이야기1』를 통해 인간의 행동이 “의미론적 개념망”을 거쳐 이해될 수 있으며, 특정 행동의 배후에는 이를 둘러싼 상호관계가 존재한다고 주장하였다.

17) 아리스토텔레스. (2010). 『시학』. 경기: 펑글클래식코리아. 플라톤에게 미메시스는 이데아의 모방이었으나, 아리스토텔레스에게 미메시스란 시(poesis)를 창작하는 행동처럼 현실의 재현임과 동시에 불일치하는 플롯들에 내적 일관성을 부여해 실제보다 ‘더 아름답게 그리는 것(kallious graphousi)’이다.

18) 폴 리콥르. (1999). 김한식 역. 『시간과 이야기 1』. 서울: 문학과지성사.

삼중 미메시스(三重 擬似)는 세 단계의 모멘트로 구성된다. 미메시스 I: 전-형상화 단계(pre-figuration)에서는 인간 행위가 서사로 구조화되기 전 작가가 인간의 행동에 대한 전 이해(pre-comprehension)를 형성하는 단계이다. 이때의 전-형상화는 일상 행위의 복잡한 의미망들 속에 상징적으로 매개된 행위들과 사회적, 문화적, 역사적으로 구성된 시간 안에 있다.¹⁹⁾

미메시스 II: 형상화 단계(configuration)는 서사가 텍스트의 형태로 줄거리를 종합적으로 구성하고, 미메시스 I 과 III 단계를 매개하여 의미 있는 이야기의 진행과 전개를 돕는 단계이다.

미메시스 III: 재형상화 단계(re-configuration)는 텍스트의 세계와 독자의 세계가 교차하면서 독자는 작품의 서사적 재현을 통해 재의미화된 인간 행위와 세계를 이해하고, 독자 자신의 삶에 적용하게 되는 이른바 서사적 정체성(narrative identity)을 형성하며 해석의 실천적 차원으로 나아가는 단계이다.

삼중 미메시스 단계는 곧 삶이라는 현실이 상상력과 비유적인 방법을 포함한 이야기라는 형태의 허구로 변화하였다가 다시 텍스트와 독자 세계의 상호 교차를 통해 재구성된 현실로 전환되는 과정을 의미한다. 리콰르는 이 단계를 해석학적 순환의 개념으로 설명하며 독자와 텍스트 간의 지속적인 상호작용을 통해 의미가 생성된다고 주장한다.²⁰⁾ 우리는 바로 이 지점에서 허구 이야기를 재구조화한 서사가 지시하는 현실에 대해 관객이 스스로 새로운 의미와 이해를 창출해 내고, 나아가 현실 세계를 적극적으로 형성하고 변경해 나갈 수 있는 가능성을 발견할 수 있다.

19) 황일봉. (2007). 『폴 리콰르의 ‘미메시스’ 개념 연구』. 서울신학대학교 신학연구원 석사학위논문.

20) 폴 리콰르. (1999). 김한식 역. 『시간과 이야기 1』. 서울: 문학과지성사.

2) 미메시스를 통한 인터랙티브 아트에서의 상호작용 과정

폴 리콥르의 삼중 미메시스 이론은 인터랙티브 아트의 미적 경험을 이해하는 유용한 도구로서 중요한 의의를 지닌다. 이 이론을 통해 우리는 인터랙티브 아트가 어떻게 작품과 관객의 상호작용으로 서사적 경험을 창출하고 나아가 이를 통해 관객 스스로 새로운 의미와 정체성을 형성하는지 설명할 수 있다.

먼저 미메시스Ⅰ은 인터랙티브 아트에서 작품의 기획 단계로 볼 수 있다. 이 단계에서 예술가는 미디어 유형, 작품의 세계관, 그리고 잠재적 서사적 요소들을 선정하고 구상하며 다음 단계에서 관객이 참여할 시간적 배경을 마련한다.

미메시스Ⅱ는 실제로 관객이 작품과 상호작용하면서 서사를 전개하는 단계이다. 이 단계에서 시간성은 관객의 선택과 행동에 따라 유동적으로 변화하며 새로운 사건들이 발생하고 변형되는 서사적 시간으로 구체화된다. 이는 인터랙티브 아트의 상호작용 특성을 관통하며 관객은 작품을 단순히 수동적으로 받아들이는 것이 아니라 능동적으로 서사적 흐름에 개입하여 새로운 서사를 형성하게 되는 과정을 경험한다.

미메시스Ⅲ는 관객이 작품을 통해 얻은 경험을 반추하고 해석하는 단계이다. 이 단계에서 서사는 미메시스Ⅱ에서 상호작용된 서사로 관객의 개인적 경험과 해석을 통해 재구성되며 개인의 경험에 따라 작품의 의미 또한 재정립된다. 즉, 인터랙티브 아트에서 관객은 이러한 상호작용성에 기반한 공동 창작의 경험을 통해 작품의 서사적 시간과 의미를 재구성하고 이를 자신의 삶과 연결시켜 실제 세계의 의식을 확장한다.

〈표 2〉 삼중 미메시스를 통한 인터랙티브 아트에서의 서사적 경험의 과정

미메시스 I	미메시스 II	미메시스 III
작품화	서사적 상호작용	관객의 자율성
작가의 단계	작품의 단계	관객의 단계
전-형상화	형상화	재형상화
실제 세계를 모방하여 새롭게 창작	관객이 작품과 서사적으로 상호작용하여 의미를 재구성하고 이를 자신의 삶에 적용하는 과정	

출처: 저자 작성

인터랙티브 아트 상호작용적 서사를 통해 창출된 미적 경험의 의의는 존 듀이(John Dewey)의 상호작용성, 질성, 지속성 개념으로 제시할 수 있다. 그는 경험이 개인과 환경의 상호작용이 일어나는 역동적인 과정의 특정한 맥락 속에서 발생하는 고유한 경험임을 강조했다. 여기에서 경험은 단순히 반복되는 것이 아닌 매 순간 새롭고 독특한 감각과 의미를 가진 고유한 것으로, 시간의 흐름에 따라 점진적으로 변하며 의미를 구성해 나간다.²¹⁾ 이를 인터랙티브 아트에 적용하면, 관객은 작품과의 상호작용이라는 경험을 통해 작품의 의미와 형식을 지속적으로 재구성하며 고유한 경험과 새로운 서사를 창출하는 능동적인 주체가 된다. 관객은 인터랙티브 아트에서의 서사적 경험의 과정에서 작품의 문화적·사회적 의미구조를 총체적으로 파악하게 되고, 나아가 개인의 경험을 토대로 작품의 주제와 개념을 더욱 깊게 이해할 수 있게 된다.

종합하면, 리코르의 삼중 미메시스 이론을 통해 작품의 서사적 구조와 의미를 파악하고 관객과 작품 사이의 동적인 관계를 심층적으로 탐구할 수 있다. 미메시스의 세 개의 모멘트를 중심으로 분석한 서사적 상호작용 경험의 의미와 이를 통한 관객의 능동적인 작품 해석 및 성찰적 의식의 확장을 포착한다면, 인터랙티브 아트에서의 서사적 경험이 주는 영향력과 예술적·사회적 의의를 도출할 수 있다.

21) 존 듀이. 이재연 역. (2020). 『경험으로서의 예술』. 서울: 책세상. 존 듀이는 그의 저서에서 경험이라는 것은 단순히 개인의 내적 상태가 아니라 환경과의 지속적인 상호작용을 통해 형성되며, 각 경험이 지닌 고유한 감각적, 경험적 특성이 시간의 흐름에 따라 점진적으로 변하며 새로운 의미를 구성해나가는 과정이라고 말한다. 경험은 시간의 흐름에 따라 지속적으로 변하며 현재와 미래의 경험에도 영향을 미친다. 존 듀이는 인간이 이러한 경험을 통해 학습하고 성장하며 인식의 확장이 이루어진다고 보았다.

제 2 절 인터랙티브 아트에서 성찰적 관객성

현대 사회에서 미디어 콘텐츠들은 개인의 자율성에 부정적인 영향을 끼치고 있다. 끊임없이 쏟아지는 정보와 자극들은 사람들로 하여금 수동적으로 정보를 받아들이게 만들고 능동적인 사고와 자율적 판단을 저해한다. 최근에는 이러한 문제의식에 대응하여 인터랙티브 아트가 주목받고 있다. 인터랙티브 아트는 관객이 작품과 상호작용하면서 자신의 힘을 능동적으로 형성할 수 있도록 하며, 현대 사회의 미디어 과다로 인한 자율성 상실 문제를 완화할 수 있는 잠재력을 가지고 있다.

최근 미디어 아트의 동향을 살펴보면 기술의 발달과 함께 기계와 디지털 장치들이 예술 창작과 감상의 중요한 요소로 자리 잡고 있다. 이러한 기술적 발전은 인간의 능동성이 저하되고 자율성이 상실되는 문제를 함께 야기하였다. 이는 미디어 아트에서 기술과 장치들이 작품의 몰입 과정에서 관객을 수동적인 수용자로 전락하는 경향이 있기 때문이다.

현대 사회에서 과도한 미디어 콘텐츠들의 소비가 개인의 자율성을 저해한다는 실증적 사례가 존재하며 이러한 사례들은 미디어가 어떻게 사람들의 일상생활, 개인의 의사결정, 전반적인 삶의 질에 부정적인 영향을 미치는지 보여준다.

소셜 미디어 플랫폼들은 알고리즘을 통해 사용자가 더 많은 시간을 소비하도록 설계되어 있다. 예를 들어, 페이스북과 인스타그램의 알고리즘은 사용자의 관심사를 분석하여 맞춤형 콘텐츠를 제공함으로써 사용자가 플랫폼에서 벗어나기 어렵게 만든다. 이러한 중독적 메커니즘은 사용자가 자신의 시간을 능동적으로 관리하지 못하게 하며, 결국 자율성을 침해하게 된다. 연구에 따르면 하루에 3시간 이상 소셜 미디어를 사용하는 사람들은 우울증과 불안감을 경험할 확률이 높아지며, 이는 자율적 판단 능력을 더욱 저해한다.²²⁾

넷플릭스와 같은 스트리밍 서비스는 사용자가 끊임없이 콘텐츠를 소비하도록 유도한다. 자동 재생 기능과 맞춤형 추천 알고리즘은 사용자가 다음 에피소드나 영화를 계속해서 보게 만드는 데 큰 역할을 한다. 이로 인해 사용자는

22) Levenson, Jessica C. (2016). The Association between Social Media Use and Sleep Disturbance among Young Adults. *Preventive Medicine*, 85, 36-41.

자신의 여가 시간을 능동적으로 계획하고 활용하는 능력을 상실하게 된다. 2018년 넷플릭스는 자사 사용자들이 한 해 동안 약 1억 4천만 시간을 스트리밍 서비스에 소비했다고 보고했으며²³⁾, 이는 많은 사람들이 다른 중요한 활동에 할애할 시간을 잃고 있음을 의미한다.

온라인 게임과 가상 현실(VR) 기술은 사용자가 현실 세계에서 벗어나 가상의 세계에 몰입하게 만든다. 이러한 몰입 경험은 일시적으로 즐거움을 제공할 수 있지만, 장기적으로는 현실 세계에서의 자율적 생활을 방해한다. 특히, MMORPG와 같은 게임은 사용자가 게임 속에서 많은 시간을 보내도록 유도하며 심각한 경우 현실에서의 사회적 활동을 마비시킬 수 있다.²⁴⁾

이러한 사례들은 현대 사회에서 과도한 미디어 콘텐츠 소비가 개인의 자율성을 어떻게 침해하는지 보여준다. 인터랙티브 아트는 이러한 문제를 해결할 수 있는 중요한 도구로서, 관객이 작품과 상호작용을 통해 자신의 경험을 능동적으로 재구성하고 자율성을 회복할 수 있도록 도와준다.

인터랙티브 아트는 관객이 작품과 상호작용하는 과정에서 능동적으로 참여함으로써 자신의 경험을 직접 형성하고 새로운 감각적 몰입을 경험할 수 있게 한다. 감각적 몰입은 관객이 작품 속에서 물리적, 시각적, 청각적 요소와 상호작용하는 것을 말하며 이는 관객에게 즉각적이고 강렬한 경험을 제공한다.

그러나 감각적 몰입만으로는 충분하지 않다. 인터랙티브 아트가 진정으로 관객의 자율성을 회복시키고 새로운 예술적 경험을 제공하기 위해서는 서사적 상호작용이 필수적이다. 서사적 상호작용은 관객이 자신의 선택과 행동이 이야기의 전개에 영향을 미친다는 느낌을 받게 하는 것을 의미한다. 이는 관객이 단순히 물리적 감각에만 의존하는 것이 아니라, 이야기의 흐름과 의미를 능동적으로 탐구하고 해석하는 과정을 통해 이루어진다.

감각적 몰입의 한계에 대하여 서사극 이론을 제시한 베르톨트 브레히트(Bertolt Brecht)는, 관객이 배우의 캐릭터에 몰입하여 감정에 매료되면 작품

23) Netflix. (2018). Netflix Viewing Patterns: What We Watch and When. *Netflix Media Center*, media.netflix.com.

24) Cao, Hongjian, and Su, Li. (2019). China's New Gaming Regulations: Protecting Minors or Stifling Innovation?. *Journal of Media Law & Ethics*, 31(4), 101-116. 실제로 2019년 중국에서는 게임 중독을 방지하기 위해 미성년자의 온라인 게임 시간을 제한하는 법률이 제정되었다.

의 전체적 서사를 객관적으로 파악할 수 없다는 점을 지적하면서 성찰적 관점은 무대 밖에서 이루어진다고 주장하였다. 즉, 감각적 몰입에만 집중하게 되면 감각적 몰입 안에서만 해석이 일어나며 작품의 메시지와 서사를 전체적으로 바라볼 수 없다는 것이다. 그에게 서사극에서 중요한 점은 '관객을 최면 경험의 희생자로 만들지 않는 것'이다.²⁵⁾

미디어 아트의 발전은 브레히트의 서사극 이론과 밀접한 연관성을 가지며, 관객의 역할을 단순한 수용자에서 적극적인 참여자로 변화시켜 왔다. 이는 미디어 아트가 단순한 기술적 진보를 넘어 관객과의 소통 방식과 경험의 형태를 혁신적으로 변화시키고 있음을 보여준다. 미디어 아트의 이러한 변화는 관객이 작품을 통해 스스로 사고하고 사회적, 개인적 의미를 능동적으로 창출할 수 있게 함으로써 예술이 가진 교육적, 비판적 기능을 더욱 강화하고 있다.

독일의 극작가 브레히트의 서사극 이론은 아리스토텔레스의 연극 이론에 대한 비판에서 출발한다. 이는 1920년대 나치즘이 확산하던 시기 현실도피적 수단으로서 연극을 소비하는 당시 대중문화를 비판적으로 바라보고, 연극을 통해 정치적·사회적 메시지를 전달함으로써 현실 참여적인 관객을 창출해 내고자 하였던 브레히트의 문제의식에서 비롯되었다.

그가 보기에 유럽 연극은 아리스토텔레스적인 극적 상황에 대한 감정이입(empathy)과 수직적인 플롯 전개를 특징으로 하여 감정적으로 호소하며 관객의 카타르시스(catharsis)의 고양에 초점을 맞추는 것으로, 연극적 환상을 통해 현실을 보고 체험한 듯한 착각을 주는 것이었다. 우리는 타인이 되어보지 않고도 그들의 발언과 행위를 이해할 수 있고 그들에게 관심을 가질 수 있다. 브레히트에게 연극은 '세상을 변화시키는 것을 돕는' 것이어야 했다. 그렇기에 연극은 현실을 있는 그대로 모방함으로써 관객의 어떤 특별한 감정을 자극하기 보다, 오히려 냉정한 이성을 통해 실제 세계를 비판적으로 바라볼 수 있도록 도와야 한다.²⁶⁾

그는 이를 위한 다양한 기법들을 제시했는데, 대표적인 것은 '소격 효과(Verfremdungseffekt)'이다. '생소화 효과' 라고도 하며, 관객이 작품에 몰입

25) 베르톨트 브레히트, 김기선 역. (2020). 『브레히트, 연극에 대한 글들』. 서울: 지만지드라마.

26) 송운엽 외 역. (2005). 『브레히트의 연극이론』. 서울: 연극과인간.

하지 않도록 작품 안에 비현실적인 요소나 예상치 못한 디테일을 삽입함으로써 관객이 작품을 낯설게 바라보게 한다. 생소화 효과를 위한 방법 중 하나인 ‘역사화’는, 현재 사회의 문제와 비슷한 과거의 사건을 연극의 소재로 삼아 직면한 현실에 대해 비판적인 태도를 취하도록 돕는다. 또한 작품 속에 익숙한 것을 낯설게 만들거나 해석의 요지를 만드는 요소 및 서사구조를 통해 관객은 작품 속 배우에 감정적으로 몰입하지 않으면서 연극이 제공하는 사회적 메시지를 비판적으로 분석하고 성찰하도록 돕는다. 또 다른 생소화 방법으로 기존의 사건이나 인물을 당연한 것, 잘 알려진 것, 자명한 것을 제거하여 호기심을 유발하고 새롭게 바라보도록 하는 것이 있다. 관객은 작품 속에 삽입된 소격효과를 통해 능동적으로 해석하는 과정에서 현재 직면하고 있는 사회적 문제를 이해하게 되고 나아가 실제 세계의 변혁을 이루게 된다.

이처럼 브레히트는 서사극 이론은 관객이 무대 위의 사건을 단순히 감정적으로 경험하는 것을 넘어서 비판적으로 분석하고 사회적 메시지를 이해하게 하도록 한다. 그는 더 복잡한 형태의 공감의 성찰적 관객을 형성할 수 있는 가능성을 열어두었다. 이를 통해 관객은 작품의 이야기와 의미를 비판적으로 성찰하고 자신의 자율성을 회복할 수 있는 기회를 가지게 된다.

제 3 절 인터랙티브 아트에서 관객의 자율성과 수행성

1) 랑시에르의 해방된 관객

자크 랑시에르(Jacques Ranciere)는 『해방된 관객』에서 포스트모던 이후 미학적 주체에 대한 탐구를 수행하여 예술가와 관객의 역할 관계를 재정립하였다. 그는 변화한 예술을 미학, 불화²⁷⁾, 주체화, 해방이라는 개념으로 설명하였다. 그에게 미학이란 단순히 예술 작품의 감각적 즐거움을 넘어 감각의 분배와 지각의 재구성을 통해 관객이 새로운 방식으로 세계를 경험하고 이해하게 만드는 힘이며, 예술이 가진 기존의 질서와 구조를 깨뜨리고 새로운 의미와 관점을 제시하는 특성이 주체화 과정을 촉진하는 것이었다.

이에 따라 관객은 기존의 고정된 정체성을 넘어, 새로운 정체성과 관점을 가진 독립적이고 능동적인 주체로, 작품을 통해 자신을 둘러싼 세계를 비판적으로 바라보면서 새로운 가능성을 모색할 수 있게 된다. 이는 기존의 전통적인 미술 감상법이 가지고 있던 관객의 수동적인 역할에서 해방되는 것을 의미하며, 스스로 사고하고 행동하는 주체로서의 해방된 관객은 예술을 통해 새로운 가능성을 발견하고, 자신의 삶을 능동적으로 재구성하는 주체로 거듭난다.²⁸⁾

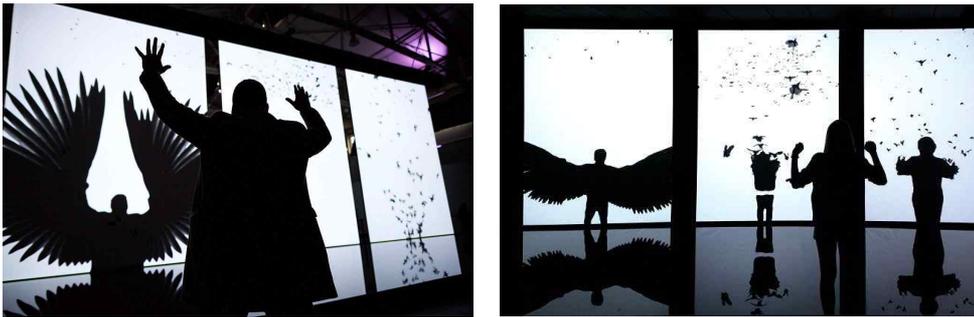
인터랙티브 아트는 관객의 참여와 상호작용을 통해 기존의 질서와 규범에 도전하고 새로운 의미를 창출하는 과정을 유도한다. 이때 관객은 자신의 선택과 행동을 통해 작품의 전개와 의미를 변화시키며, 이는 랑시에르가 언급한 사회적, 정치적 불화를 촉진하는 역할을 한다. 이러한 불화는 관객이 비판적으로 사고하고, 새로운 인식과 사고의 전환을 일으키는 힘을 가질 수 있음을 시사한다.

27) 자크 랑시에르가 말하는 '불화'는 프랑스어 'dissensus'를 번역한 것으로, 이는 전통적인 합의나 일치(consensus)에 반대되는 개념이다. 랑시에르는 '불화'를 통해 기존의 질서나 규범에 도전하고, 새로운 관점이나 해석을 가능하게 하는 예술적, 정치적 행위로서의 미학을 설명한다. 불화는 단순히 갈등이나 대립을 의미하는 것이 아니라, 기존의 이해와는 다른 방식으로 세상을 보고 경험하게 함으로써 새로운 주체성과 해방을 가능하게 하는 중요한 개념이다.

28) 자크 랑시에르, 양창열 역. (2016). 『해방된 관객』. 서울: 현실문화.

크리스 밀크(Chris Milk)의 <성역의 배반(The Treachery of Sanctuary)> 작품은 관객이 디지털 스크린 앞에 다가가면 깊이 인식 카메라가 관객의 형상과 관절의 위치를 파악하여 관객의 몸에 날개를 달아주거나 새들이 달려들게 하는 이미지를 보여주는 인터랙티브 아트 작품이다. 이 작품은 미술관에서 관객이 작품을 만지거나 자유롭게 움직일 수 없는 오래된 성역(Sanctuary)에 도전하며 관객의 능동적인 참여를 유도한다. 이는 과거 전통적인 미술 감상 방식에 대한 도전으로, 관객을 단순한 감상자가 아닌 작품의 일부분으로 만들고 수동적인 관람자에서 주체적인 자아임을 인식하게 하도록 하여 예술과 관객 간의 새로운 관계를 형성한다.

<그림 1> 크리스 밀크(Chris Milk)의 <The Treachery of Sanctuary>



출처: Chris Milk 개인 사이트, Pinterest

랑시에르의 이론에서 인터랙티브 아트는 예술가와 관객의 역할을 재정립할 뿐만 아니라, 기존의 미술 관람 방식에 대한 새로운 해석과 경험을 제시하는 것이다. 이를 통해 관객은 자신이 수동적인 관람자가 아니라, 예술 경험의 적극적인 창조자임을 경험하고 새로운 의미를 창출하는 능동적인 주체로 자리매김할 수 있게 된다.

2) 리히테의 수행성의 미학

에리카 피셔-리히테(Erika Fischer-Lichte)는 미학과 문화 이론 연구의 기초 위에서 수행성과 퍼포먼스의 미학적 특성을 고찰하고, 연극 행위자-관객 공동현존(co-presence)의 결과물이자 관객의 변환적 경험을 창출하는 수단으로서 퍼포먼스의 미학적 특성을 제시하였다. 그의 저서 「수행성의 미학」은 매체적, 기호적, 미학적 측면에서 공연 예술의 수행성을 이론화하였다.

매체적 측면에서 피셔-리히테는 공연 예술이 여러 매체의 결합을 통해 이루어진다고 본다. 무대, 조명, 소리, 배우의 몸짓 등 다양한 매체가 공연에서 상호작용하며, 관객은 찰나적이고 현재적인 퍼포먼스에 담긴 기호화된 의미를 지각하는 체현과 퍼포먼스에 담긴 밀도 높은 ‘현재성’을 지각함으로써 삶의 의미를 현재로 경험하게 되는 현존 현상이 일어난다.²⁹⁾ 이처럼 예술의 매체적 요소들은 높은 밀도의 상호작용 속에서 관객의 몰입과 참여를 유도하는 기능을 수행한다.

매체적 요소를 통해 창발(emergency) 된 기호 체계는 관객으로 하여금 기호들이 가진 의미에 대한 독자적이고 능동적인 해석을 유도한다. 여기에서 의미는 선형적으로 미리 규정되지 않은 것으로, 관객 개인의 특수한 경험과 문화적 배경에 기반하여 의미를 형성한다. 이 과정에서 관객은 의미에 대한 감상을 육체적 반응으로 표출하게 되는데, 이러한 관객의 반응은 퍼포먼스 행위자에게 영향을 주어 다음 진행에 반영된다. 그녀는 이를 ‘자동형성적 피드백 고리(auto-poiesis feedback loop)’로 명명하고 퍼포먼스의 예측 불가능성을 높이는 요소로 규정하였다. 이러한 퍼포먼스 행위자-관객 간 상호 영향적 관계의 예측 불가능성은 관객으로 하여금 혼란과 불안감을 촉발하고, 자신의 정체성과 규범을 변환하여 현실을 재구성할 수 있는 주체로 인식하게 만드는 ‘역치성’의 순간을 경험하게 한다.³⁰⁾ 이렇게 작품의 의미는 관객의 주관적인 참여와 해석에 의해 형성되어 독특한 미학적 가치를 창출하고, 관객은 현실을 형성하고 변화시킬 수 있는 존재로서 수행성의 미학을 실천하는 존재로 부상

29) 에리카 피셔-리히테, 김정숙 역. (2017). 『수행성의 미학』. 서울: 문학과지성사.

30) 같은 저서.

한다.

마리나 아브라모비치의 〈토마스의 입술(Lips of Thomas)〉은 피셔-리히테의 이론을 잘 보여주는 작품 사례라고 할 수 있다. 이 퍼포먼스는 1975년 코펜하겐의 아트 페어에서 처음 선보였으며, 아브라모비치가 깨진 크리스털 잔 조각으로 배에 별을 새기거나 채찍을 휘두르고 얼음덩어리가 녹을 때까지 누워있는 등의 행위를 했다. 이러한 그녀의 자해 행위를 보다 못한 관객은 직접 나서서 퍼포먼스를 중단시켰다.

아브라모비치의 퍼포먼스는 같은 공간과 시간 속에서 공동으로 존재하는 주체들 사이에 역동적인 상호작용을 촉발시켰다. 그녀의 퍼포먼스를 통해 주체와 객체의 이분법적인 관계는 상호작용하는 관계로 변화되었으며, 이는 관객과 예술가가 서로에게 영향을 주고받는 과정을 명확히 드러냈다. 이렇게 이분법적인 경계를 넘어서면서 퍼포먼스는 단순한 관찰의 대상이 아닌 참여를 통해 의미를 형성하는 상호작용의 장으로 전환되었다.

이 퍼포먼스 작품은 일회적이고 순간적인 경험을 강조하며 관객이 현재의 순간에 완전히 몰입하게 만든다. 이러한 현재성은 관객들이 그 순간에 집중하게 하여 예술과 삶의 경계를 넘나들게 만든다. 피셔-리히테는 "아브라모비치의 퍼포먼스는 관객이 일상의 규범을 넘어서는 새로운 인식의 경계로 나아가게 만든다"고 설명한다.³¹⁾ 이러한 경계 상황은 관객이 새로운 현실을 받아들이고 자신을 변화시키는 경험을 가능하게 한다.

다른 작품으로 올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson)의〈날씨 프로젝트(The weather project)〉(2003)는 런던의 테이트 모던 미술관에 설치되어 6개월간 200만 명 이상의 관객이 체험한 작품으로 관객과 작품의 서사적 상호작용의 예이다.

관객은 전시장을 들어서는 순간 일몰을 바로 눈앞에서 마주하는 착각이 들 정도로 광활한 인공 태양의 빛을 마주한다. 인공 태양과 안개는 실제 자연을 모방하면서도 비현실적인 크기로 압도하였으며 관객에게 이질적이고 낯선 기분을 들게 한다. 공간 가득한 안개가 작품의 신비로움을 더한다.

31) 같은 저서.

〈그림 2〉 올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson)의 〈The Weather Project〉



출처: Olafur Eliasson, The weather project, 2003, London: Tate Modern

여기서 관람객은 전시 공간을 새롭게 만드는 주체로서 참여할 수 있다. 천장 가득 덮은 거울은 공간을 확장할 뿐 아니라 관객이 ‘작품의 공간 안에 함께 있는’ 자신을 인지하게 만드는 매체이다. 부동의 자세로 작품을 관람하던 관객은 가상의 태양을 인지하면서도 개인의 경험을 바탕으로 햇살을 즐기기 위해 엎드리거나 눕는 등 자세를 취하기도 했으며, 자신이 참여할 수 있는 공간을 찾아내어 거울에 비친 공간의 일부를 점유한다. 자신의 팔다리를 이용하여 혼자 혹은 친구들과 함께 꽃이나 별 모양을 형성하고 사진을 찍으며 거울에 비친 모습에 대해 사람들과 이야기하며 감정을 나눈다. 이렇게 관객은 작가가 제시한 특별한 공간에서 현재성을 가지고 새로운 내러티브를 창출한다. 관객은 작품에 대한 시각 중심의 감각 몰입을 벗어나 작품 자체를 자신의 존재와 함께 인지하고 작품의 일부가 되어 능동적이고 주체적으로 참여한다.

작가는 작품을 만들 당시에는 사람들이 그저 눈으로 천장을 바라보고 있는 것을 상상했다고 한다.³²⁾ 하지만 전시장에서 관객들은 요가를 하거나 시위하는 글자를 새기는 등 작가의 의도와는 전혀 다른 반응을 보였다. 이것이 시사하는 서사적 경험의 의의는 작가의 당초 의도나 매체적 요소 그 자체에 담겨 있는 것이 아니라 관객과 작품이 즉각적으로 상호작용하며 새로운 작품을 만들어 나가는 과정 중에 있다는 것이다. 이때 관객은 개인의 경험을 토대

32) Jonze, Tim. (2018). How we made Olafur Eliasson's The Weather Project. *TheGuardian-artand design*, https://www.theguardian.com/artanddesign/2018/oct/02/how-we-made-olafur-eliasson-the-weather-project?CMP=share_btn_url.

로 작품의 의미를 능동적으로 해석하면서 새로운 의미를 창출한다.

피셔-리히테의 수행성 미학으로 본 인터랙티브 아트는 이렇게 예술 작품을 통해 관객이 능동적으로 참여하고, 그 과정에서 자율성을 회복하며 자신의 자아와 세계에 대한 인식을 변화시키는 경험을 할 수 있음을 보여준다. 이러한 이론적 틀은 예술을 단순한 감상의 대상으로만 보지 않고, 관객과의 상호작용을 통해 지속적으로 변화하고 새로운 의미를 창출하는 살아 있는 과정으로 이해한다.

관객은 작품과의 상호작용을 통해 자율적으로 의미를 해석하고, 이를 통해 자신의 경험과 문화적 배경을 반영한 독자적인 해석을 만들어 낸다. 이 과정에서 관객은 새로운 형태의 예술적 경험을 통해 자아와 세계에 대한 새로운 인식을 형성하게 되며, 이는 현대 사회에서 정보 과잉과 미디어의 지배로 인해 약화된 자율성을 회복하는 데 기여한다.

제 4 장 사례 연구

인터랙티브 아트 작품 사례 연구를 수행하기에 앞서, 제3장에서 살펴본 이론들의 핵심 개념들을 정리함으로써 작품 사례를 평가하는 기준으로 수립하였다. 삼중 미메시스 이론을 기본으로 하여 관객의 수행적 관점에서 성찰적 관객성, 자율성과 관련한 이론을 바탕으로 10가지의 평가 항목을 세웠다. 이를 통해 인터랙티브 아트 작품에서 미적 경험으로서의 서사적 경험을 체계적으로 평가하고자 한다.

〈표 3〉 인터랙티브 아트에서의 미적 경험으로서의 서사적 경험에 대한 평가 기준

구분	평가 기준	내용
[미메시스 I] 작품화	차가운 매체성	<ul style="list-style-type: none"> 관객에게 낮은 정보의 밀도와 불완전한 경험을 제공하여 작품의 해석적 활동에 적극적으로 참여시킴
	감각 몰입	<ul style="list-style-type: none"> 관객을 감각적으로 몰입하게 하여 수동적인 수용을 유도함
	서사성	<ul style="list-style-type: none"> 이야기와 플롯으로 구성되어 시간성을 가진 하나의 서사로 구조화함
	역사화	<ul style="list-style-type: none"> 실제 과거의 사건을 재구성하여 현실을 비판적으로 성찰하게 함
[미메시스 II] 서사적 상호작용성	현재성	<ul style="list-style-type: none"> 찰나적이고 현재적인 상호작용을 통한 즉각적인 변화로 삶의 의미를 연결지어 경험함
	비선형성	<ul style="list-style-type: none"> 관객과 작품의 상호작용이 작가의 의도와 관계없이 비선형적으로 흘러 작품 전개에 결과를 예상할 수 없음
	소격	<ul style="list-style-type: none"> 작품을 몰입에만 집중하지 않고 거리를 유지하며 객관적으로 바라봄

[미메시스Ⅲ] 관객의 자율성	서사적 정체성	<ul style="list-style-type: none"> 작품의 서사를 통해 인간의 행위와 세계를 이해하고 개인의 정체성을 재구성함
	지속가능성	<ul style="list-style-type: none"> 관객이 작품을 경험한 후에도 시간의 흐름에 따라 점진적으로 변하며 의미를 구성함
	해방	<ul style="list-style-type: none"> 수동적 관람에서 벗어나 자신의 삶을 능동적으로 재구성하는 주체성을 가짐

출처: 저자 작성

첫 번째로 앞서 <표2>에 따라 삼중 미메시스에 따라 크게 3가지 차원으로 구분하여 평가 기준을 제시한다. 미메시스 I에서는 작품화하는 과정으로서사적 경험을 위해 작품에 어떤 장치들을 적용시켰는지를 알기 위함이다. 매체적 특성, 몰입도, 역사화, 서사성에 따라 관객의 자율성에 미치는 영향을 알아볼 수 있다. 미메시스 II에서는 서사적 상호작용성에 관한 것으로 작품과 자신의 경험이 상호작용하며 성찰적 관객성이 일어나는지에 대해 평가하고, 미메시스 III에서 관객이 얼마나 능동적이고 자율적으로 작품을 해석하고 개인의 삶에 적용하는지를 평가한다.

세부적인 평가 기준에 대한 내용을 설명하자면, 미메시스 I의 차가운 매체성은 디지털 기술을 활용한 작품이 관객에게 낮은 정보의 밀도와 불완전한 감각적 경험을 제공하여 관객이 해석적 활동에 적극적으로 참여하게 하는 것이다. 작품은 친절하지 않으며 관객이 직접 스토리라인을 선택하고 전개할 수 있는 방식은 관객이 단순히 정보를 수동적으로 받아들이는 것이 아니라 스스로 의미를 구성하게 한다.

감각 몰입은 시각, 청각, 촉각 등의 신체의 특정 감각들을 고도로 자극하여 감각을 확장함으로써 관객의 수동적인 수용을 유도하는 것을 의미한다. 사용자의 감각을 기술적으로 자극하여 그들이 물리적 현실을 잊고 디지털 환경에 완전히 빠져들도록 한다. 감각 몰입의 전형적인 사례로 VR(가상 현실) 시스템은 사용자가 가상 세계의 공간에서 실제로 존재하는 것 같은 강한 착각을 불러일으키며 이는 작품에 대한 깊은 몰입감을 유도한다.

서사성은 전체 이야기와 플롯이 시간성을 가진 하나의 서사로 구조화된

것을 의미한다. 이는 작품이 전하고자 하는 이야기가 어떻게 시간적으로 전개되고, 인물, 사건, 배경이 어떻게 연결되어 하나의 완전한 이야기를 구성하는지를 포함한다.³³⁾ 시간의 흐름에 따라 전개되는 이야기 구조는 관객이 작품의 서사에 몰입하도록 유도한다.

역사화는 작가가 과거의 실제 사건을 소재로 하여 자신만의 시선으로 재구성한 것을 말한다. 이러한 서사는 관객이 현실의 사회적, 정치적, 문화적 상황을 비판적으로 성찰하도록 한다. 사건을 재현한 인터랙티브 아트 작품은 과거와 현재를 연결하여 관객이 역사적 인식을 통해 사회적 문제의식에 접근하고 자신을 둘러싼 세계를 비판적으로 바라보는 계기를 제공한다.

다음으로 미메시스Ⅱ는 작품과 관객의 상호작용성에서 일어나는 서사적 경험의 과정으로, 현재성은 찰나적이고 현재적인 상호작용을 통한 관객의 즉각적인 변화로 삶의 의미와 연결하여 경험하는 것을 의미한다. 이러한 경험은 단순히 반복되는 것이 아니라 작품과 관객의 상호작용 과정에서 발생하는 특정한 맥락 속에서의 경험이 삶과 연결되어 의미를 생성한다.

소격은 관객이 작품의 몰입에만 집중하지 않고 작품과 일정 거리를 유지하면서 객관적으로 바라보도록 유도하는 것이다. 이는 관객이 작품의 본질과 메시지를 보다 명확히 이해하도록 돕는다.

비선형성은 작가의 의도와 관계없이 일어난 관객과 작품의 상호작용 반응이 작품 전개에 불확실성을 유발하는 것을 의미한다. 관객의 선택과 행동에 따라 작품의 전개가 달라지며 이는 작품의 예측 불가능성을 높이고 작가의 의도한 혹은 의도하지 않은 결과를 도출한다.

마지막으로 세 번째 평가 기준인 미메시스Ⅲ은 관객의 자율성을 평가하는 기준으로, 서사적 정체성은 관객이 작품의 서사적 재현을 통해 인간 행위와 세계를 이해하고 이를 삶에 적용하는 것을 의미한다. 이때 관객은 작품 속 가상의 서사와 실제 세계의 삶의 서사가 상호작용하면서 인식의 확장이 일어나고 이러한 경험을 통해 개인의 정체성을 재구성하게 된다.

지속가능성은 관객이 작품을 경험한 후에도 시간이 흐름에 따라 점진적으

33) '서사성'과 본문에서 말하고자 하는 '서사적 경험'은 다른 개념이다. '서사적 경험'은 인터랙티브 아트에서 일어나는 서사적 상호작용이며, 관객과 작품사이에서 새로운 서사가 창출되는 것을 의미한다. '서사성'은 시간성과 플롯의 구조의 완성도로 관객이 서사 몰입 하도록 하는 것이다.

로 변하며 의미를 구성하는 것을 의미한다. 작품의 경험은 지속적으로 영향을 미치며 관객의 삶에 변화를 가져온다. 이는 작품이 일회성 경험이 아닌 지속적인 영향을 미치는 경우를 뜻한다.

해방은 관객이 기존의 수동적인 미술 관람법이 가지고 있던 고정된 역할이나 의미에서 벗어나 개인의 잠재력을 발견하고 작품을 능동적으로 해석 및 재구성하는 자율적인 주체로 거듭나는 것을 의미한다.

이와 같은 평가 기준을 바탕으로 인터랙티브 아트 작품을 분석함으로써, 작품이 관객에게 제공하는 미적 경험으로서의 서사적 경험을 평가할 수 있다.

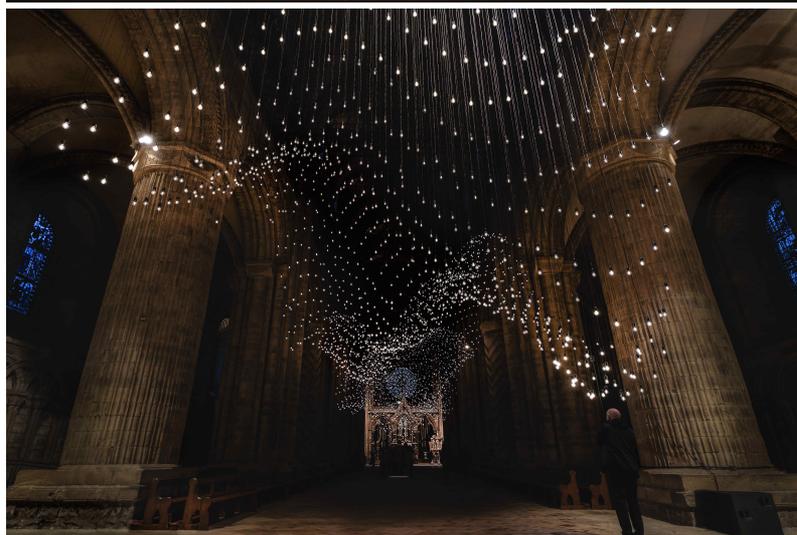
제 1 절 미디어 특성별 작품 사례 분석

1) 설치 예술 인터랙티브 아트 작품 사례

설치 예술에서의 인터랙티브 아트의 작품인 라파엘 로자노헤머(Rafael Lozano-Hemmer)의 <Pulse Topology>(2021)는 2021년 미국의 Kemper 현대미술관에 처음 전시되었으며 3000개의 LED 전구로 구성된 대규모 설치 작품이다. 이 작품은 관객의 심박수를 감지하여 맥박에 맞춰 깜빡이는 조명과 음향을 통해 시각적, 청각적 몰입을 유도한다. 각기 다른 높이에 설치된 전구들은 산과 계곡을 연상하게 하여 관객이 전시 공간을 돌아다니는 동안 산책하는 듯한 기분을 유도한다. 이러한 공간적 구성은 단순한 시각적 아름다움을 넘어 관객의 신체적 움직임과 상호작용을 중시하는 설치 예술의 특성을 잘 보여준다. 관객은 한 번에 수백 번씩 뛰는 타인의 심장 소리들 한가운데 서서 자신의 새로운 맥박 신호를 끊임없이 내보내며 현재의 살아있는 순간을 타인과 함께 공유한다.

이 작품은 ‘메멘토 모리(Memento Mori : 죽는다는 것을 기억하라)’라는 인간의 생명에 관한 이야기를 주제로 제시한다. 이는 관객이 자신의 심박수로 작품에 참여함으로써 생명의 유한성과 현재 순간의 소중함을 느끼게 한다. <Pulse Topology>는 관객이 있어야 완성되며 개인과 공동체의 존재가 작품을 통해 함께 어우러져 아름다운 결과물을 만든다는 것을 보여준다.

〈그림 3〉 라파엘 로자노 헤머(Rafael Lozano-Hemmer)의 〈Pulse Topology〉



출처: www.lozano-hemmer.com/pulse_topology.php

2) 디지털 인터페이스를 이용한 인터랙티브 아트 작품 사례

디지털 인터페이스를 이용한 인터랙티브 아트의 작품 사례로 2020년 동대문디자인플라자(DDP)에서 열린 팀랩(teamLab)의 <라이프> 전시의 작품이다. 팀랩은 2001년 도쿄에서 설립된 예술 집단으로 예술, 과학, 기술, 자연 세계의 융합을 탐구하는 작업을 하고 있다. 팀랩의 전시는 뉴욕, 런던, 파리, 싱가포르, 실리콘 밸리, 베이징, 멜버른 등 전 세계 여러 도시에서 열렸다. 대표적인 박물관과 상설 전시로는 도쿄의 teamLab Borderless와 teamLab Planets, 상하이의 teamLab Borderless, 마카오의 teamLab SuperNature가 있다. 팀랩의 작품들은 물, 새, 꽃, 나무 등 자연 요소들을 주제로 하여 디지털 기술을 통해 상호작용적인 예술 작품으로 변형시킨다. 그들은 자연과 인간, 기술의 상호작용을 탐구하며 디지털 예술이 어떻게 새로운 인간관계를 형성할 수 있는지를 보여주하고자 한다.

<팀랩:라이프> 전시에서 분석하고자 하는 작품은 <Proliferating Immense Life - A Whole Year per Year>(2020) 이다. 최근 몇 년간 teamLab은 “생명이란 무엇인가?”라는 주제를 중심으로 한 작품을 탐구하기 시작했다. 이들은 “우리의 존재는 마음, 몸, 그리고 그것들과 연속된 환경 간의 상호작용에 의해 형성된다”고 말하였다.³⁴⁾

이 작품은 광활하게 펼쳐져 있는 스크린에 여러 종류의 꽃들을 감상할 수 있는데 꽃들은 여러 계절이 동시에 존재하며 스크린이 설치된 공간을 따라 점차적으로 변한다. 또한 이 작품은 현재 전시한 위치에 따라 태양이 떠오르면 밝아지고 태양이 지는 순간 어두워진다. 계절의 꽃들은 생명과 죽음의 순환을 영원히 반복하며 매 순간 새로운 장소에서 태어난다.

관객들이 꽃을 만지면 꽃잎이 흩어지고 손을 스크린에 가만히 두고 있으면 더 많은 꽃이 자라기 시작한다. 이러한 상호작용은 컴퓨터 프로그램이 실시간으로 렌더링하며 만들어지며 관객의 행동에 따라 작품은 지속적으로 변한다. 관객은 작품을 통해 생명과 죽음의 순환을 반복하는 시간과 자신이 존재하는 현재의 시간이 교차하는 경험을 한다.

34) Himeji City Museum of Art. (2023). Interview, teamLab: Existence in an Infinite Continuity, *teamLab website*, <https://www.teamlab.art/>.

〈그림 4〉 팀랩(teamLab)의 〈Proliferating Immense Life-A Whole Year per Year〉



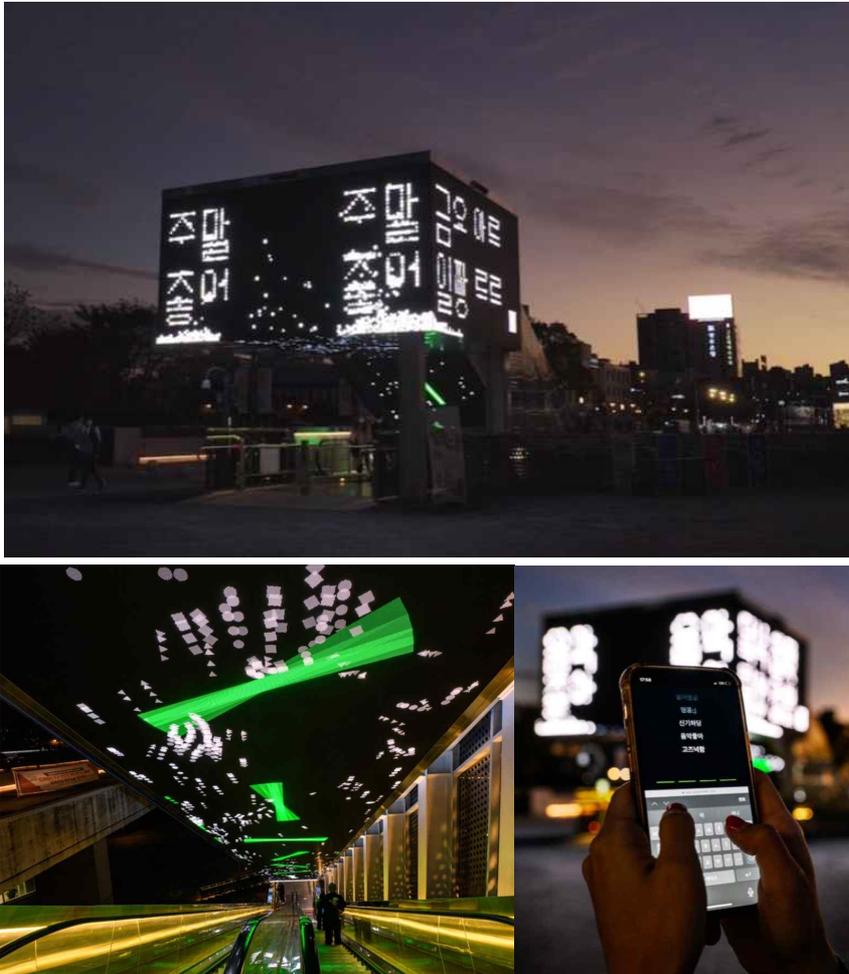
출처: www.teamlab.art/ko/w/proliferating_immense_life_forest/

3) 네트워크 기반 인터랙티브 아트 작품 사례

인터넷을 통해 실시간으로 데이터를 주고 받는 네트워크 기반 인터랙티브 아트에서 분석하고자 하는 작품은 태싯(Tacit)그룹의 〈사운드 슬로프(Sound Slope)〉(2022)이다. 태싯(Tacit)그룹은 2008년에 서울에서 설립된 오디오 비주얼 퍼포먼스 그룹으로, 수학적 코드와 기술을 사용하여 즉흥적인 공연을 하거나 실시간으로 컴퓨터 그래픽과 프로젝션 매핑 기술을 이용하여 관객에게 몰입형 경험을 제공한다.

〈사운드 슬로프〉는 관객의 일상적인 활동을 작품의 독특하고 체계적인 세계관과 시청각적인 요소를 통해 새롭게 재구성한 작품이다. 한글의 기하학적 특성(동그라미, 네모, 직선, 점), 건축적 특성(초성, 중성, 종성의 결합), 이기 불이(소리와 글자가 서로 다르지 않음)를 활용하여 글자를 새롭게 생성한다. 이 작품은 누구나 핸드폰을 통해 텍스트를 입력할 수 있으며, 입력한 텍스트는 에스컬레이터 상부에 미디어 큐브로 설치된 스크린에 글자로 나타났다가 도형으로 해체된다. 관객은 움직이는 에스컬레이터에 탑승하여 이동하면서 해체된 글자가 아래로 떨어지는 이미지와 함께 24개의 스피커를 통해 입체적이고 몰입적인 사운드를 경험한다.

〈그림 5〉 태싯그룹(Tacit Group)의 〈사운드 슬로프(Sound Slope)〉



출처: www.tacit.kr/works.html

4) 대체현실(ARG) 기반 인터랙티브 아트 작품 사례

실제 현실과 가상을 넘나드는 ARG(Alternate Reality Game)기반 상호작용 예술에서는 사우언 호우(Shaun Hou)의 <PBhere>(2020) 작품을 분석하고자 한다. 이 작품은 2020년 10월부터 12월까지 SNS 플랫폼인 틱톡(Tiktok)에 업로드 되었다.

가상의 캐릭터 'PB'는 깨어나 보니 모든 기억을 잃어버린 채 어떤 방에 갇혀있다는 영상을 자신의 SNS에 올린다. 영상을 본 사람들은 댓글로 공감하거나 조언을 남겼고 다음 날 가상의 캐릭터는 댓글의 조언대로 행동한 내용을 촬영해 업로드 하는 등 실시간에 가까운 상호작용 소통을 한다. 내용이 진행될수록 가상의 인물 PB는 자신이 갇힌 장소에 대한 정보와 잃어버린 기억을 찾아가며 마지막에는 투표를 통해 자신의 운명과 스토리의 결말을 선택하도록 하였다.

작품의 주인공은 객관적으로 가상의 인물이라는 것을 알 정도로 그래픽으로 만든 캐릭터이다. 높은 수준의 기술력이 없어도 관람자를 서사적으로 몰입하게 하고 캐릭터에 대한 공감을 유도할 수 있음을 확인할 수 있다. 작품의 주제인 복제인간에 관한 윤리적 담론을 서사적으로 제시하여 관람자 개인의 신념을 고찰하게 하고, 마지막에 주인공의 중요한 결정을 관람자들의 투표를 통해 결말을 선택하게 하고 그 결과를 공개하여 다수의 선택을 공유하는 등 사회적 의미를 보여준 작품이다.

<그림 6> 사우언 호우(shaun hou)의 <PBhere>

pbhere
PBhere
Follow

1 Following 909.6K Followers 11.8M Likes

hello! i'm PB. i recommend you watch my videos from my first one to get my deal.

Videos Liked

▶ 1.1M
i don't want to know what

▶ 1.8M
what's happening?

▶ 1.1M
I found something cool :)

▶ 1.5M
Reply to @zohanlolz I dug

▶ 2M
Thanks twitter for telling me

▶ 2.1M
Hey all! Quick update :)

출처: Tiktok @pbhere

5) 가상현실(VR) 인터랙티브 아트 작품 사례

기술 발전으로 VR은 예술뿐만 아니라 다양한 콘텐츠에서 활용되고 있다. 영상물 렌더링을 통해 예술 작품을 큐레이션하는 VR 미술관, 자연을 소재로 한 360도 VR 실감 파노라마 다큐멘터리, 그리고 VR 기반 재활훈련 및 시뮬레이션 교육 등이 개발 및 상용화되고 있다. 본고는 이 중에서 예술 작가의 작업에서 출발한 VR 인터랙티브 아트 작품을 선별하였다.

한국의 국립현대미술관에 전시된 <튜토리얼: 내 쌍둥이를 언인스톨하는 방법>(2023)은 람한의 신작 VR 작품으로, 실제 쌍둥이 동생과 나는 대화를 스토리화하여 게임 포맷의 튜토리얼로 만들어졌다. 작가는 쌍둥이로서 겪은 모종의 경쟁 심리와 애증 그리고 갈등과 성장 과정을 표현하고자 하였다. 이 작품은 서사를 설명하며 빌드업하는 흐름이 아닌 시청각적인 단서를 통해 플레이어가 서사의 조각을 직접 취합하여 세계의 비밀을 능동적으로 파악해야 하는 게임적 구성의 튜토리얼 방식을 차용하여 캐릭터의 감정에 더 효과적으로 동일시하도록 하였다.³⁵⁾

람한은 사용자에게 극한의 몰입 환경을 조성하는 VR기기의 특성을 제대로 활용하고자 하였다. VR 몰입 경험을 통해 실재하지 않는 존재에 대한 고찰과 허상의 이미지와 가상의 감각임에도 만지고 싶어 하는 행동에 대한 의문과, 타인의 존재를 주관적으로 인식한다는 것에 대해 VR의 메커니즘 또한 작품 이미지가 플레이어에게만 주관적으로 형성된다는 점을 이용하여 기억의 모호함을 말하고자 하였다.

35) 이우빈. (2023). 인터뷰: XR, 감각하기를 욕망하다, '튜토리얼: 내 쌍둥이를 언인스톨하는 방법' 람한 작가. 『씨네21』, http://m.cine21.com/news/view/?mag_id=103186.

<그림 7> 람한의 <튜토리얼: 내 쌍둥이를 언인스톨하는 방법>



출처: 뮤움 사이트, <https://blog.naver.com/ohseongae/223121687555>

6) 증강현실(AR) 인터랙티브 아트 작품 사례 연구

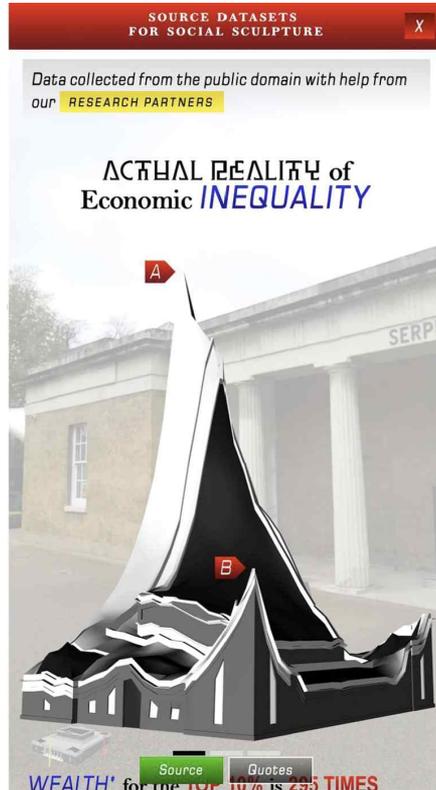
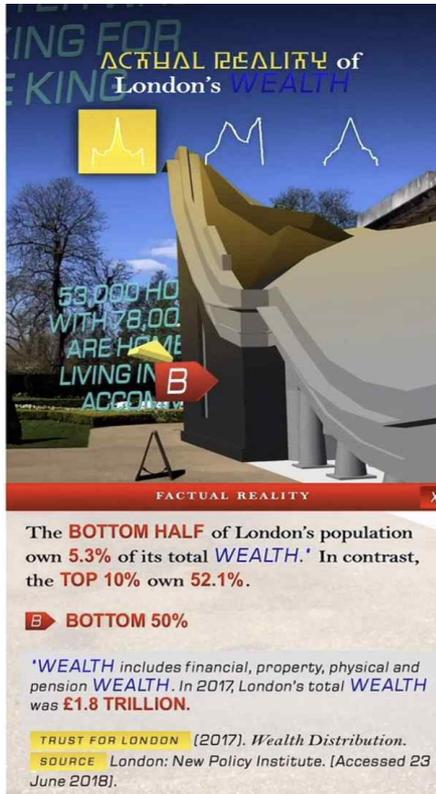
증강현실(AR)을 기반으로 상호작용하는 예술 작품인 히토 슈타이얼(Hito Steyerl)의 〈Actual Reality OS〉(2019)은 전시를 통해 사회적 불평등과 권력 구조를 표현하고, 관객들로 하여금 이러한 현실의 문제들을 인식하고 행동을 촉구할 것을 유도하였다.

이 작품은 스마트폰 애플리케이션을 통해 영국 런던의 켄싱턴 가든(Kensington Gardens)에 위치한 서펜타인 갤러리(Serpentine Gallery)의 건축 외관에 배치된 QR코드들을 스캔하는 방식으로 진행되며, 애플리케이션에서 제공하는 부와 소득 분포, 사회 주택, 건축 정책, 노동자의 권리에 관한 데이터들을 통해 지역 사회의 불평등을 시각적으로 탐색할 수 있게 한다. 이러한 데이터는 국가 설문 조사 데이터뿐만 아니라 정보 공개법 요청을 거쳐 수집된 데이터, 커뮤니티 주도 이니셔티브(Initiative)를 통해 얻은 데이터, 인터뷰 등 출처를 통합한 것이다. 여기에 통계 데이터를 음향으로 전환하는 데이터 소니피케이션(Data Sonification) 기법도 적용되어, 통계 데이터가 지시하는 현실을 신디사이저 음악이라는 비시각적인 형태로도 함께 전달하였다.

〈Actual Reality OS〉는 AR 매체의 특성상 낮은 정보 밀도를 제공하는 미디어로서 수용자가 적극적으로 참여하고 애플리케이션을 통해 제공되는 데이터들의 의미를 능동적으로 해석할 것을 요구한다.³⁶⁾ 서펜타인 갤러리 외부의 풍경, 개인의 증언과 시각화된 통계 데이터를 결합하여 해당 지역의 주택 문제, 저임금 노동, 도시 접근성 등과 같은 사회문제들을 시청각적으로 체험하게 한다.

36) 한운정. (2017). 미디어아트 기반 공공미술에 표현되는 증강현실(AR)의 체험적 특성 - Broadway Augmented의 사례를 중심으로. 『조형디자인연구』, 20(3), 209-229, 한국조형디자인협회.

〈그림 8〉 히토 슈타이얼(Hito Steyerl)의 〈Actual Reality OS〉



출처: <https://ivaylogetov.com/aros>

제 2 절 작품 사례 비교 분석 결과

앞서 제1절에서는 매체 특성별 작품 사례들을 소개하였다. 이어 제2절에서는 인터랙티브 아트의 미적 경험으로서의 서사적 경험의 평가 기준표를 활용하여 작품 사례들을 비교 분석한 결과를 다음과 같이 도출하였다.

〈표 4〉 작품 사례 분석 결과

출처	[미메시스 I]				[미메시스 II]			[미메시스 III]		
	작품화				서사적 상호작용			관객의 자율성		
구분	차가운 매체성	감각 몰입	서사성	역사화	현재성	소격	비선형성	서사적 정체성	지속가능성	해방
Pulse Topology	○	●	○	○	●	○	○	○	○	○
Proliferating Immense Life - A Whole Year per Year	◐	●	○	○	●	○	●	○	○	◐
Sound Slope	●	●	○	○	●	○	◐	○	○	◐
PBhere	●	○	●	◐	◐	●	●	●	●	●
튜토리얼: 내 쌍둥이를 언인스톨하는 방법	○	●	●	◐	○	○	○	●	◐	○
Actual Reality OS	●	◐	○	●	●	●	◐	◐	●	◐

출처: 저자 작성

●-높음 ◐-보통 ○-낮음

라파엘 로자노헤머의 〈Pulse Topology〉(2021)는 설치 예술의 형태로, 전구의 빛을 이용하여 시각적으로 몰입하게 한다. 심장 박동의 정보를 그대로 전구에 출력하여 정보를 제공하기 때문에 관객의 행위나 해석을 요구하지 않아 차가운 매체성 측면에서 낮은 평가를 받았다. 명확한 이야기 구조나 시간적 전개가 부족하고 사회적 비판 요소를 포함하지 않아 서사성 및 역사화 측면에서는 낮게 평가하였다. 종합하면, 작품화 과정에서는 서사적인 요소보다

매체의 기술을 이용한 감각적 몰입을 우선한 것으로 나타난다. 이어 상호작용 과정에서의 평가를 종합해보면 감각의 즉각적인 반응으로 현재성은 있으나 이것이 결과적으로 관객에게 능동성이나 자율성을 일으키진 않는다는 것을 알 수 있다.

팀랩의 <Proliferating Immense Life - A Whole Year per Year>(2020)는 디지털 인터페이스를 통한 상호작용 예술로 터치스크린과 센서를 사용하여 관객과 상호작용하는 작품이다. 광활하게 펼쳐진 스크린 영상과 무수한 꽃들의 이미지 들은 관객을 시각적으로 몰입하게 하고, 관객은 손으로 터치하여 움직이는 결과로 나타나는 새로운 이미지를 통해 촉각의 감각적 확장을 체험한다. 센서 장치를 활용하여 관객 참여를 유도하지만 밀도 높은 시각적 정보 위주로 제공하기 때문에 차가운 매체성에 중간 평가를 받았다. 즉각적 반응이 나타나는 감각 몰입은 관객의 개별적 경험과 참여하는 순간의 현재성을 강조한다. 반면, 명확한 이야기의 구조가 없고 실제 사건에 대한 역사적 맥락이나 사회적 비판 요소가 없어 서사성 및 역사화 측면에서는 상대적으로 낮은 평가를 받았다. 작품이 관객과의 상호작용에 따라 예측할 수 없는 이미지를 만든다는 비선형성을 가졌지만, 이를 해석하는 과정에서 존재하는 소격은 없는 것으로 평가하였다. 이러한 미메시스 I, II 과정으로 관객은 자율적인 행동과 새로운 이미지의 창조를 체험하지만, 작품의 메시지를 능동적으로 재구성하거나 자신의 삶에 적용하여 변화하는 미적 경험을 체험했다고 보기는 어렵다.

태킷그룹의 <Sound Slope>(2022)는 네트워크 기반 상호작용 예술로, 인터넷을 통해 실시간으로 관객과 데이터를 주고받으며 작품이 변화한다는 현재성을 기반으로 관객이 핸드폰에 입력한 문자들을, 스크린을 통해 변형된 이미지로 재구성하는 결과를 보여줌으로써 시각적인 몰입과 비선형성에 높은 평가를 받았다. 그리고 관객이 작품 체험을 위해 직접 특정 플랫폼에 접속하는 과정을 거쳐야 하며 어떤 문자를 입력할지에 대한 자율성을 제공하는 점에서 차가운 매체성 측면을 긍정적으로 평가하였고, 현실에 존재하는 문자라는 요소를 가져오긴 하였으나 사건을 역사화 하거나 서사성은 보이지 않았기 때문에 해당 기준에서는 상대적으로 낮은 등급을 부여하였다. 또한 관객에게 작품의 공동 창작자로서 권한을 부여하여 자율성과 능동성을 유도하지만, 이것이

인식의 확장이나 현실 세계에 대한 고찰로 이어지지 않아 해방 측면에서 중간 등급을 부여받았다.

사우언 호우의 <PBhere>(2020)는 대체 현실 게임(ARG) 기반의 상호작용 예술로, 관객이 가상 세계의 스토리라인을 따라가며 현실 세계에서 과제를 수행하는 방식이다. 관객이 스토리를 해석하고 직접 참여하게 하는 특성을 가졌다는 점에서 차가운 매체성 측면에서 높은 평가를 받았다. 반면 인터페이스적 특성으로 감각적 몰입감이 상대적으로 약한 편이며, 강력한 서사 구조와 이야기 전개를 포함하고 있어 강한 서사성을 가지고 있다고 평가하였다. 역사를 재현하진 않았지만, 복제인간에 대한 사회적 비판을 유도한다는 점에서 어느 정도 역사화의 성격을 지니고 있으며, 이러한 성격과 높은 서사성으로 관객에게 서사적 정체성을 느끼게 하고, 관객이 결말을 선택할 수 있도록 투표를 진행하여 복제인간에 대한 지속적인 인식의 변화를 유도하였다. 실제 존재하는 SNS 플랫폼에 계정을 만들었지만, 캐릭터를 실제 사람이 아닌 이미지 캐릭터로 만들었기 때문에 관객은 이것이 가상임을 인지하였고 이는 소격에서 높은 평가를 받았다. 관객과 작품 간의 소통이 즉각적이진 않으나 시간차를 두고 이루어지고 있기에 현재성에 보통의 평가를 받았다. 관객은 PB와 소통하며 함께 결말을 예상할 수 없는 스토리를 만들어 갔으며 작품의 메시지를 객관적으로 해석하며 자신의 실제 삶에서 일어나는 복제인간 실험에 대해 고찰함으로써 해방을 경험하였다.

람한의 <내 쌍둥이를 언인스톨하는 방법>(2023)는 가상현실(VR)을 활용한 몰입형 예술 작품으로, 강한 감각 몰입으로 관객이 가상현실 속에서 자유롭게 움직이며 작품과 상호작용하는 방식으로 진행된다. 강한 감각적 몰입과 정보를 제공한다는 점에서 차가운 매체성 측면에서는 상대적으로 낮게 평가되며, 긴 스토리의 전개를 선택지 없이 따라가야 하는 점에서 현재성과 비선형성에 낮은 평가를 받았다. 이어 작품을 통해 현실에 존재하는 쌍둥이의 삶을 이해하고 고찰하는 강한 서사적 정체성으로 인식의 확장을 유도하였다. 강한 감각적 몰입을 제공하는 반면 선형적인 서사 전개가 관객을 수동적으로 만들기 때문에 해방에서 낮은 평가를 받았다.

히토 슈타이얼의 <Actual Reality OS>(2019)는 증강현실(AR)을 기반으로

한 상호작용 예술 작품으로, 관객에게 스마트 디바이스를 통해 작품을 경험하며 현실과 가상이 결합되는 독특한 경험을 제공한다. 이러한 기술은 관객에게 소격을 일으키며 작품 경험에 대한 현재성을 부여한다. 또한 관객의 직접적인 행동을 유도하여 해석하게 하여 차가운 매체성 측면에서는 높은 평가를, 시각적 호기심을 자극하나 감각적 몰입감이 약하여 감각 몰입에서는 보통의 평가를 받았다. 이 작품은 서사 구조나 스토리의 흐름이 가시적으로 보이지 않지만, 관객이 작품이 제공하는 데이터를 종합적으로 해석하는 과정에서 사회적 비판을 강하게 유도한다. 데이터를 수집하는 과정 자체의 자유도는 높지만 어떤 순서로 진행하더라도 작품 서사의 전개 및 결말 자체가 변하지 않는다는 점에서 비선형성은 보통의 평가를 받았다. 관객은 작품을 통해 작품이 암시하고 있는 현실 사회의 불평등 구조를 이해하고 이 과정에서 인지한 정보들이 관객 개인의 삶에 적용되어 지속적인 영향을 미친다는 점에서 지속가능성 측면에서 높은 등급을 부여하였다.

작품 사례 분석 결과, 기술(Technology)의 입·출력을 통해 획득한 정보와 감각 몰입 보다는 관객의 참여를 적극적으로 유도할 수 있는 요소들을 활용하는 것이 관객과 작품의 상호작용 속에서 새로운 서사를 창출할 수 있으며, 매체의 특성을 활용한 소격의 장치가 관객에게 단순한 감각 몰입을 초월한 능동적인 작품 해석 능력을 제공하고 삶의 주체성을 회복시킨다는 것을 확인하였다. 또한 작품화 과정에서 작품에 서사성과 역사화 요소를 적용하면 관객은 작품의 의미를 재구성하는 과정에서 인식의 확장을 경험하고 이러한 내적 성장의 경험이 개인의 일상과 삶 속에서 자신과 세계에 대한 지속적인 인식의 변화를 촉진하는 것을 확인하였다.

비교 분석 결과, 감각 몰입에 집중된 작품일수록 관객의 자율성과 성찰성을 발휘하는 데 제약이 있으며, 반면 관객의 적극적인 참여를 유도하는 기술 및 장치가 있는 작품 그리고 서사적 요소를 포함한 작품일수록 관객으로 하여금 삶에 대한 인식의 확장과 자율성, 성찰성을 촉진하는 것으로 나타났다.

제 5 장 결 론

본 논문은 인터랙티브 아트와 미적 경험에서 관객 참여 및 상호작용성에 기반한 서사적 요소의 중요성을 도출하기 위해 선행연구와 작품 사례들을 면밀히 검토하였다. 그 결과, 기존의 인터랙티브 아트 작품에서의 상호작용이 감각적 몰입에만 집중되고 있는 현상에 주목하여 이를 극복하기 위한 대안으로서 인터랙티브 아트에서의 상호작용을 통한 관객의 '서사적 경험'의 구성을 제시하였다. 이어 인터랙티브 아트가 제공하는 예술적 경험의 확장을 서사적 상호작용성, 성찰적 관객성, 자율성이라는 세 가지 차원에서 종합적으로 분석하여 구체화하였다.

먼저 서사 이론과 관객성 이론을 검토한 결과, 인터랙티브 아트의 상호작용성은 작품과 관객 사이에 새로운 내러티브를 형성하고, 관객이 작품에 담긴 메시지를 개인의 경험을 통해 주관적이고 적극적으로 해석하는 태도를 형성하는 데 기여함을 확인하였다.

서사적 층위에서, 작가가 인터랙티브 아트 작품을 구현하는 순간부터 관객이 작품과 상호작용하며 감상하기까지의 모든 시간적 흐름은 하나의 서사를 형성하는데, 이를 폴 리콥르의 삼중 미메시스 개념을 통해 세 단계로 구분하여 정리하였다. 또한 인터랙티브 아트에서 관객-작품 간 상호작용을 통해 형성된 서사는 관객이 작품에 직접 참여하여 작품 내의 사건을 해석하고 재구성하며 자신만의 독특한 경험을 창조하는 계기를 제공하는데, 바로 이 지점을 타 매체 미술과 차별화되는 인터랙티브 아트의 매체순수성으로 간주하였다.

또한, 인터랙티브 아트에서의 자유로운 참여와 상호작용은 관객에게 공동 창작자로서의 자율성을 부여하며, 기존의 질서와 규범에 도전하고 새로운 의미를 창출하게 한다. 이를 통해 관객은 '해방된 관객'으로 변모할 뿐 아니라 작품을 통해 주체성을 회복하며 자기 자신과 세상에 대한 인식의 변화를 경험한다. 이 과정에서 관객은 자신의 경험과 문화적 배경을 반영한 해석을 창조하며, 현대 사회의 정보 과부하와 미디어 지배로 인해 약화된 자율성을 회복할 수 있는 가능성을 얻게 된다.

그다음으로는 선행연구에서 제시한 다양한 이론들을 바탕으로 인터랙티브 아트에서의 미적 경험으로서의 서사적 경험을 분석하기 위한 10개의 평가 기준(차가운 매체성, 감각 몰입, 서사성, 역사화, 현재성, 비선형성, 소격, 서사적 정체성, 지속가능성, 해방)을 도출하였다. 이어 매체 특성별 인터랙티브 아트의 유형을 6개 유형으로 분류하고 각 유형을 대표하는 작품들을 선정하여 상기 평가 기준에 근거한 비교 분석을 수행하였다. 그 결과, 감각 몰입에 집중된 작품일수록 관객의 자율성과 성찰성을 발휘하는 데 제약이 있음을 확인하였다. 반면, 관객의 적극적인 참여를 유도하는 기술 및 장치가 있는 작품 그리고 서사적 요소를 포함한 작품은 관객으로 하여금 삶에 대한 의식의 확장과 자율성, 성찰성을 촉진한다는 것을 발견하였다.

결론적으로, 본고는 인터랙티브 아트에서의 미적 경험으로서의 서사적 경험은 관객에게 단순한 물리적 감각에 기반한 즐거움을 넘어 개인의 삶과 세계를 재구성하고 변혁시키며, 인식적 측면에서 성장을 촉진할 수 있음을 제시한다. 이러한 경험은 동시대 미술에서 관객의 위상과 역할 변화, 미술 작품을 구성하는 형식과 내용의 변화, 가상과 현실의 융합과 확장이라는 패러다임의 전환을 이해하는 새로운 시각과 관점을 제공할 것으로 전망한다.

또한, 향후 사회적·문화적 맥락에서 현대미술은 인터랙티브 아트 작품의 위상과 역할이 서사적 상호작용성에 기반한 관객의 서사적 경험의 재구성에 초점을 맞춰 분석되어야 한다. 창작자는 인터랙티브 아트 작품을 통해 관객에게 작품의 일부로서 참여하는 서사적 경험을 제공함으로써, 관객이 개인의 주체성과 자율성을 회복하도록 유도하며 이를 현실에서 능동적으로 발전시키는 계기를 마련할 수 있어야 한다.

참 고 문 헌

1. 국내문헌

- 강미정, 장현경. (2020). 『한국 미디어아트의 흐름』. 서울: 북코리아.
- 듀이, 존. 이재연 역. (2020). 『경험으로서의 예술』. 서울: 책세상.
- 랑시에르, 자크. 양창열 역. (2016). 『해방된 관객』. 서울: 현실문화.
- 러시, 마이클. (2003). 『뉴미디어 아트』. 서울: 시공아트.
- 류슈팡, 김해윤. (2024). 가상현실 예술의 몰입형 체험 유형과 체험 요소 분류에 관한 연구 -MANA 플랫폼의 대표적인 VR 예술작품 사례 중심으로-. 『커뮤니케이션 디자인학연구』, 86, 114-130.
- 리콰르, 폴. (1999). 김한식 역. 『시간과 이야기 1』. 서울: 문학과지성사.
- 마노비치, 레프. 서정신 역. (2014). 『뉴미디어의 언어』. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 매클루언, 마셜. 김상호 역. (2011). 『미디어의 이해』. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 머레이, 자넷 H. 한용한 외 역. (2001). 『인터랙티브 스토리텔링』. 경기: 안그래픽스.
- 목선아, 백준기.(2013). 비언어 커뮤니케이션 관점에서 바라본 인터랙티브 미디어아트에 대한 접근 및 분석. 『한국콘텐츠학회 논문지』, 13(12), 585-594.
- 브레히트, 베르톨트. 김기선 역. (2020). 『브레히트, 연극에 대한 글들』. 서울: 지만지드라마.
- 송윤엽 외 역. (2005). 『브레히트의 연극이론』. 서울: 연극과 인간.
- 신서원, 이현진. (2012). 대체현실게임 분석을 통한 사회적 예술로서의 대체현실아트 연구. 『한국영상학회논문집』, 10(1), 85-102.
- 아리스토텔레스. (2010). 『시학』. 경기: 팽귄클래식코리아.
- 윤희선, 김기범, 정진현. (2020). 디지털 기술을 활용한 반응형 뉴미디어 아트 연구. 『디지털융복합연구』, 18(9), 337-342.
- 이우빈. (2023). 인터뷰: XR, 감각하기를 욕망하다, ‘튜토리얼: 내 쌍둥이를 언인스톨하는 방법’ 랍한 작가. 『씨네21』, <http://m.cine21.com/news>

/view/?mag_id=103186

- 이주현. (2019). 현대미술의 도구로서 증강현실을 활용한 미디어 아트의 유용성. *문화와융합*, 41(4), 363-400.
- 정기원, 김인영, 손효정, 임찬. (2012), 센서 기반의 인터랙티브 미디어 아트 분석: 웹캠을 활용한 그래픽 아트를 중심으로. 『HCI2012, 한국HCI학회 학술대회』, 765-766.
- 정기원, 김인영, 손효정, 임찬. (2012), 센서 기반의 인터랙티브 미디어 아트 분석: 웹캠을 활용한 그래픽 아트를 중심으로. 『HCI2012』, 한국HCI학회 학술대회, 765 - 766.
- 피셔-리히테, 에리카. 김정숙 역. (2017). 『수행성의 미학』. 서울: 문학과지성사.
- 한윤정. (2017). 미디어아트 기반 공공미술에 표현되는 증강현실(AR)의 체험적 특성 -Broadway Augmented의 사례를 중심으로. 『조형디자인연구』, 20(3), 209-229, 한국조형디자인협회.
- 황일봉. (2007). 폴 리콴르의 ‘미메시스’ 개념 연구. 서울신학대학교 신학연구원 석사학위논문.

2. 국외문헌

- Cao, Hongjian, and Su, Li. (2019). China's New Gaming Regulations: Protecting Minors or Stifling Innovation?. *Journal of Media Law & Ethics*, 31(4), 101-116.
- Hansen, Mark B. N. (2006). *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*. UK: Routledge.
- Himeji City Museum of Art. (2023). Interview, teamLab: Existence in an Infinite Continuity, *teamLab website*, <https://www.teamlab.art/>.
- Jonze, Tim. (2018). How we made Olafur Eliasson's The Weather Project. *The Guardian-artanddesign*, https://www.theguardian.com/artanddesign/2018/oct/02/how-we-made-olafur-eliasson-the-weather-project?CMP=share_btn_url.
- Levenson, Jessica C. (2016). The Association between Social Media Use and Sleep Disturbance among Young Adults. *Preventive Medicine*, 85, 36-41.
- Netflix. (2018). Netflix Viewing Patterns: What We Watch and When. *Netflix Media Center*, media.netflix.com.
- Slater, Mel, and Wilbur, Sylvia. (1997). A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 6(6), 603-616.

ABSTRACT

A Study on Narrative Experiences in Interactive Art : Focusing on Narrative Interactivity, Autonomy, and Reflective Audience Engagement

Yang, Yebin

Major in Contemporary Art

Dept. of Painting

The Graduate School

Hansung University

Interactive art refers to an art form that is completed through the participation of the audience. The interactivity of interactive art is considered to open new horizons for artistic experiences. It engages the audience not merely as passive viewers but as co-creators who actively participate in the artwork. With the recent advancements in VR, Information technology, and AI, interactive art employing various media provides audiences with new sensory experiences through deeper immersion.

Despite the technological advancements in interactive art providing new immersive experiences, I questioned whether these experiences merely ended as sensory experiences or if they genuinely differentiated themselves

by eliciting unique aesthetic experiences as part of art's social and cultural role. This question led me to investigate the essence of 'interactivity' between the artwork and the audience in interactive art.

In contemporary society, we are increasingly dependent on the convenience of technology, and the overwhelming presence of media infringes upon individual autonomy. Smartphones, the internet, and various digital media dominate our daily lives. Particularly, the algorithmic services of streaming and the overabundance of information on social media lead to passive content consumption, weakening individual autonomous thinking and hindering an active life.

In this context, I argue that the 'narrative experience' in interactive art has a positive influence by restoring the audience's autonomy and subjectivity. It encourages the audience to actively engage as part of the artwork, allowing them to apply their experiences from the interaction to reality, leading to an active and self-directed life.

In this thesis, various theories and case studies related to interactive art are reviewed to comprehensively analyze and concretize the aesthetic narrative experience in interactive art through the dimensions of narrative interactivity, reflective audience engagement, and autonomy. First, based on Paul Ricoeur's theory of triple mimesis, the process of narrative experience as an aesthetic experience is organized into three stages. Within this framework, detailed evaluation criteria are established through the incorporation of Rancière's theory of the emancipated spectator, Fischer-Lichte's aesthetics of performativity, and Brecht's epic theater theory. These theories aim to offer new perspectives beyond sensory immersion. Representative works classified by media characteristics are critically analyzed within the context of interactive art.

Through this study, I critically examine whether the interactivity in interactive art overly focuses on sensory immersion. I conclude that for

interactive art to achieve an expansion of artistic experiences beyond mere technological innovation, the 'narrative experience' of the audience through the interaction with the artwork is crucial.

For interactive art to fully harness the power of interactivity, relying solely on media technology and sensory immersion is insufficient. If the audience focuses only on immersion in the artwork, they may lose the opportunity to interpret the artwork independently, becoming more passive. To address this, it is essential for the audience to achieve an expanded perception through 'narrative experience' in interactive art, allowing them to objectively view the artwork and create new aesthetic narratives based on their personal interpretations.

In conclusion, the narrative experience as an aesthetic experience in interactive art not only offers new perspectives and interpretive possibilities for contemporary art but also significantly contributes to the autonomous growth of viewers, helping them retain their sense of self even amidst rapid technological advancements.

【Keywords: Interactive Art, Narrative Experience, Narrative Interactivity, Autonomy, Reflective Audience Engagement】