

MEDIAART & CULTURE

미디어의 특성과 재매개





수업내용

1. 미디어란 무엇인가?
2. 미디어의 변화와 속성
3. 미디어론 (마셜맥루헌/ 볼터와 그루신)





미디어?

- 미디어(medium/media): '중간의', '매개하는'
- 라틴어 'medius'에서 유래
- 어떤 작용을 다른 곳으로 전하는 역할을 하는 물체(substance)

우리주변에 있는 미디어는 무엇이 있을까요?

컴퓨터, 인터넷, 스마트폰

TV, 영화, 게임

책? 신문?

사진?

전화?



재물질화

산업혁명(1,2차)

제한적 복제

물질

고정적

완전한 복제 불가능

말, 글, 그림

기계 복제

물질과 미디어 결합

복제가능

대량생산

책, 신문
영화, 라디오, TV

올드미디어

디지털혁명

디지털 복제

탈물질

무한복제

재물질화

컴퓨터, 인터넷

뉴미디어

4차 혁명

정보통신기술(ICT)
로봇, 인공지능, 사물인터넷, 빅데이터

초연결(hyperconnectivity)·
초지능(superintelligence)·

물질 + 디지털 + 생물(BIO) 융합

물질이 살아있다!

초융합
(superfusion)
미디어

자가
복제





미디어는 메시지다

미디어는 단순히 어떤 것을 전달하는 도구인가?

- ◆ 기존 매체론: '미디어가 어떻게 사용되는가'로 미디어를 설명

The Medium is the Message – 마셜 맥루헌 (미디어의 이해, 1964)

- 미디어가 가지는 형식 그 자체의 의미에 주목
- 사회적 변화: 사회의 새로운 질서와 의사소통 체계를 변화

미디어 자체가 가지는 **사회적 의미, 변화**가 바로 메시지가 됨을 뜻함





미디어, 인간의 확장

- ◇ 미디어는 환경을 변화시킴으로써 우리 내부에 있는 특정 부위를 자극하여 지각하게 된다. 그야말로 **감각의 확장**은 우리 사고와 행동 유형- 우리가 세계를 인식하는 방법-을 변화시킨다. 이런 부분이 변화함에 따라, 인간도 변화한다 (맥루헌/피오르, 미디어는 맛사지다, 1967)

◇ 모든 미디어는 **인간의 확장**이다 -> **감각의 확장**

미디어는 감각의 확장 뿐만 아니라 지각 능력을 근거로 한 인식능력과 관점의 확장 가져오며,
이는 사회의 변화요인으로까지 작용하게 되는 것



재매개 (Remediation)

- ◆ 볼터와 그루신 (재매개: 뉴미디어의 계보학, 1999)

미디어는 **재매개**하는 그 무엇이다.

- ◆ 재매개: 한 미디어를 다른 미디어에서 표상하는 것
- ◆ 미디어의 융합 또는 혼성적 결합관계 -> 새로운 미디어

모든 미디어는 상호간 재매개의 관계에서 설명할 수 있으며,
이러한 관점에 따르면 선형적인 미디어의 역사는 더 이상 중요하지 않음.





‘비매개’와 ‘하이퍼매개’

◇ 비 매개

- 미디어의 작동방식이 **은폐**되는 경우를 말하며 수용자는 미디어의 전달내용에 완전히 **몰입**
- 영화, 컴퓨터게임, 가상현실의 체험

◇ 하이퍼매개

- 사용자가 이미 숙지하고 있는 미디어의 작동 방식을 **의식**하게 되는 경우
- 월드 와이드 웹





'비매개'와 '하이퍼매개'

	비매개	하이퍼매개
인식론적 의미	투명성 미디어가 자신을 지울 수 있고 관람자를 표상 대상의 현전 속에 남겨둔다고 생각하는 것	불투명성 관람자는 자신이 미디어의 현전 속에 있음을 인정하고 매개 과정을 통해 배우거나 매개 그 자체에 대해 배우게 됨
심리학적 의미	자신의 경험, 몰입 미디어가 사라지고 대상이 제시된다고 관람자가 느끼는 것	미디어의 경험 관람자가 미디어 속에서 그리고 그것에 대해서 갖게 되는 경험



사용자 재매개?

◇ 새로운 자아 창조

- 네트워크상의 자아
 - 익명성
- 자아의 다중화

◇ 미디어자체가 인격화

- 아바타, 인공지능
- 미디어속의 세계와 현실세계 사이의 물리적 차이로 인한 혼란

