

## 출판매체 속 표상에 나타나는 재매개의 이중논리 연구

Study on Twin Logics of Remediation Appearing in Representation on  
Publicational Media

주저자 : 구본영 (Koo, Bonyoung)  
단국대학교 대학원 조형예술학과

교신저자 : 구본영 (Koo, Bonyoung)  
단국대학교 대학원 조형예술학과  
koo@bon09.com

## 1. 서론

- 1-1. 연구목적
- 1-2. 연구범위
- 1-2. 연구방법

## 2. 재매개와 재매개의 이중논리

- 2-1. 재매개
- 2-2. 투명성의 비매개
- 2-3. 하이퍼매개
- 2-4. 비매개와 하이퍼매개의 상호작용

## 3. 출판매체 속 표상에 나타나는 이중논리

- 3-1. 출판매체 속 환경에 따른 표상의 비매개화
- 3-2. 출판매체에서 나타나는 하이퍼매개적 특성
- 3-3. 출판매체에서 나타나는 이중논리의 상호작용 특성

## 4. 결론

### 참고문헌

### (요약)

데이비드 볼터와 리처드 그루신은 그들의 저서 「Remediation: Understanding New Media」에서 매체간의 상호작용을 계보학적 차원에서 다루었으며, 재매개의 이중논리인 투명성의 비매개와 하이퍼매개 측면에서 다양한 미디어의 속성에 대하여 언급하였다. 그러나 동일한 매체라 할지라도 각각의 매체가 놓인 상황에 따라 그 속성은 달라질 수 있다. 특히 재매개의 이중논리를 중심으로 살펴볼 때는 상황에 따른 속성의 차이가 두드러지게 나타난다. 본 연구에서는 표상의 속성이 출판매체속의 정보매체의 하나로 관찰될 때 나타나는 재매개의 이중논리상의 특성을 살펴보았다. 그 결과 매체의 특성에 따라 일반적으로 나타나는 투명성의 비매개와 하이퍼매개적 특성은 그것이 다른 매체 속에 존재할 때와 몇몇 다른 점을 발견하였다. 첫째, 사실적 표상일수록 비매개성이 강하게 나타나는 것이 일반적이지만, 출판매체속에서 표상의 사실성보다는 역할에 따라 비매개성의 실현정도가 결정된다. 둘째, 하이퍼매개성이 강할수록 비매개성이 약화되는 것이 일반적이지만, 출판매체속의 일부 표상들은 하이퍼매개성이 매우 강함에도 불구하고 강한 비매개성이 실현되기도 한다.

### (Abstract)

On 「Remediation: Understanding New Media」, Jay David Bolter and Richard Grusin described interaction between media based on genealogy and looked over various media from transparent immediacy and hypermediacy, the twin logics of remediation. However same media could show different characters by the situation. Especially looking over them from the twin logics of remediation, the character a medium itself has is much different from the character the medium placed on another medium shows. I studied character from the twin logics of remediation appearing in representation on publicational media and found several differences. First, usually the more realistic representation, the stronger immediacy but on publicational media the reality of representation is not so essential for immediacy but function of that. Second, typically the stronger hypermediacy, the weaker immediacy but readers experience strong immediacy from some representations on media which have strong hypermediacy.

### (Keyword)

Remediation, Transparent Immediacy, Hypermediacy, Publicational Media

## 1. 서론

### 1-1. 연구목적

데이비드 볼터(Jay David Bolter)와 리차드 그루신(Richard Grusin)의 재매개(remediation)는 최근 매체의 도입을 계보학적 차원에서 언급함으로써 주목받고 있다.<sup>1)</sup> 재매개론은 뉴미디어의 이해를 목적으로 한 그들의 저서 「Remediation: Understanding New Media」(이하 「RUNM」라 칭함)를 통해 정립되었다.

이 책은 디지털미디어를 중심으로 집필되었으나 언론, 디자인, 문학 등 다양한 분야의 관심을 받으며 다양한 연구가 진행되고 있다. 2005년부터 2008년 현재까지 한국에서 집필된 재매개 관련 연구는 필자가 확인한 것만도 40여 편(학위논문 24편, 학회논문 20편)에 이른다. 이 연구들 중 일부는 논리의 전개과정에서 재매개에 대해 간단한 언급수준에 그친 것도 없지 않지만, 대부분의 연구들이 재매개를 주제로 하거나 핵심적 또는 바탕이론으로 하여 집필되었다. 이들의 연구들은 재매개론을 차용해 각자의 연구영역에 활용하였다.

본 연구는 재매개론의 차용이 아닌 심화를 목적으로 삼는다. 즉, 재매개론을 기반으로 특정 미디어나 표상 등에 대한 해석이나 분석이 아닌, 재매개론 자체에 대한 심층적 연구를 통해 그 기반을 넓히는데 그 목적이 있다.

### 1-2. 연구범위

볼터와 그루신은 그들의 저서 「RUNM」에서 다양한 시각적 표상들에 나타나는 투명성의 비매개와 하이퍼매개의 논리에 대해 자세히 언급하였다. 그러나 이러한 언급들은 매체 상에 적용된 매체를 대상으로 한 해석이 아닌 각각의 매체를 분리하여 독립적으로 분석하였다. 예컨대, 사진매체에 대한 고찰에 있어 인터넷 등의 매체에 적용된 사진매체의 상황에 따른 해석이 아닌, 사진매체 또는 인터넷매체에 대한 고찰이다. 그러나 동일한 매체일지라도 그 적용 상황에 따라 매체 특성은 다르게 나타날 수 있을 것으로 판단된다. 본 연구에서는 출판매체 속에 나타나는 표상<sup>2)</sup>들의

1) 이동훈, 뉴스매체의 의제설정효과 연구: 포털뉴스와 종이신문의 비교를 중심으로, 성균관대학교 박사학위논문, 2006, p.20.

2) 볼터와 그루신의 재매개론에서 매체(media)는 광의(廣義)와 협의(狹義)의 두 개념을 넘나들면서 언급되고 있다. 즉, 정보를 담는 그릇의 역할을 하는 TV나 신문, 웹사이트 등을 의미하기도 하며, 정보를 전달하기 위해 사용되는 문자, 이미지, 동영상 등 다양한 매개체 하나하나를 의미하기도 한다. 본 연구에서는 이 두 개념의 혼선을 피하기 위하여 매체

매체 상 성격에 따른 이중논리 발현의 특성을 고찰하였다.

### 1-2. 연구방법

본 연구를 위해 볼터와 그루신의 저서 「RUNM」를 이재현이 번역 출간한 「뉴미디어의 계보학 재매개」를 통해 재매개와 재매개의 이중논리에 대한 기본 개념을 이해하고자 하였다. 이 과정에서 번역본상에 나타난 논리적 모순이나 이해가 어려운 부분, 현실과 괴리되는 주장이라 판단되는 부분은 국내외 관련 논문과 웹사이트 정보, 영문판 원저서 등을 통해 확인과정을 거쳐 볼터와 그루신의 주장에 대한 정확한 의미를 파악하고자 노력하였다.

본 연구가 보다 다양한 문헌을 바탕으로 하지 않고 「RUNM」을 중심으로 이루어진 것은 재매개론을 처음으로 언급한 것이 볼터와 그루신이며, 「RUNM」을 통해 정립되었기 때문이다. 또한 연구과정에서 접할 수 있었던 재매개의 이해와 관련한 모든 국내자료가 「RUNM」의 내용을 소개, 정리한 것들이기 때문이다.

기존이론에 대한 이해를 바탕으로 출판매체 속의 표상들에 나타난 투명성의 비매개성과 하이퍼매개성을 고찰하고, 그 특성을 알아보았다. 이를 위해 출판매체의 하나로 중학교 기술·가정교과서를 선정하고, 이 교과서에 적용된 정보요소를 중심으로 각 요소의 특성에 따라 재매개의 이중논리가 나타나는 성향을 고찰하였다. 기술·가정교과서는 단순화된 표상, 기호화된 표상, 사실적 표상 등 다양한 표상양식을 사용하고 있으며, 표상별 사용 목적역시 다양하여 본 연구의 취지에 적합한 매체로 판단하였다.

## 2. 재매개와 재매개의 이중논리

### 2-1. 재매개

볼터와 그루신은 그의 저서 「RUNM」에서 "we call the representation of one medium in another remediation<sup>3)</sup> (우리는 한 미디어를 다른 미디어에 표상하는 것을 재매개라 부른다<sup>4)</sup>)"라 밝히고 있다. 또한 그들은 재매개에 대한 그들의 관점을 언급하기에 앞서 다음과 같이 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)의 언급을 기술하였다.

상에 존재하는 매체를 '표상'으로 표기하고자 한다.

3) Jay David Bolter, Richard Grusin, Remediation: Understanding New Media, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, USA, 2000, p.45.

4) Jay David Bolter & Richard Grusin, 이재현 역, 뉴미디어의 계보학 재매개, 커뮤니케이션북스, 2006, p.53.

*On the opening page of Understanding Media (1964), Marshall McLuhan remarked that "the 'content' of any medium is always another medium. The content of writing is speech, just as the written word is the content of print, and print is the content of the telegraph<sup>5)</sup>"(미디어의 이해 첫 페이지에서 마셜 맥루한은 "그 어떤 미디어의 경우도 '내용'은 항상 또 다른 미디어가 된다. 글쓰기의 내용은 말인데, 이것은 문자가 인쇄물의 내용이 되는 것과 같으며, 인쇄물은 전보의 내용이다" 라 했다.<sup>6)</sup>)*

이러한 정의를 바탕으로 보면 세상에 존재하는 모든 미디어는 재매개된 결과물이라 볼 수 있다.

물론 재매개(remediation)에 대한 정의에 있어 사전적 정의와 볼터와 그루신의 정의 사이에는 차이가 있다. 볼터와 그루신은 그들의 저서에서 remediation에 대해 "신조어<sup>7)</sup>"라 말하고 새롭게 정의를 내렸다.<sup>8)</sup> 볼터와 그루신이 새롭게 정의한 재매개는 디지털미디어와 기존 미디어사이의 연계를 강조<sup>9)</sup>하기 위해 사용되었다. 본 연구에서는 재매개에 대한 정의로 그들의 저서에 전반적으로 사용된 재매개의 의미를 사용하였다. 단, 「RUNM」 상에서 볼터와 그루신에 의해 정의된 재매개 역시 일관성을 유지하지 못하고 있다. 즉, 본문 상에서 전반적으로 나타난 재매개의 정의는 부록편의 용어정리(Glossary)에 의한 재매개의 정의와 일치하지 않는다. 본문 전반에 걸쳐 볼터와 그루신은 투명성의 비매개와 하이퍼매개를 재매개의 이중논리(the double logic of remediation)라 주장<sup>10)</sup>한 반면, 용어정리에서 remediation의 정의에 대해 다음과 같이 말하였다.

*……. We define the term differently, using it to mean the formal logic by which new media*

5) Jay David Bolter, Richard Grusin, Ibid., p.45.

6) Jay David Bolter & Richard Grusin, 이재현 역, Ibid., p.53.

7) 매릴랜드대학의 Matthew G. Kirschenbaum은 이러한 주장에 대한 이견을 표시하기도 하였다. (참고: <http://www.altx.com/ebr/reviews/rev9/r9kir.htm>)

8) Jay David Bolter, Richard Grusin, Ibid., p.x.

9) 하성윤, 재매개화 관점을 통한 디지털 시각효과의 환영적 리얼리티: ILM의 제작과정을 중심으로, 한남대학교 대학원 석사학위논문, 2006, p.7.

10) Jay David Bolter, Richard Grusin, Ibid., pp.2-44.

*refashion prior media forms. Along with immediacy and hypermediacy, remediation is one of the three traits of our genealogy of new media.<sup>11)</sup>(……. 우리는 이 용어를 다르게 정의 하는 바, 이것은 새로운 미디어가 앞선 미디어 형식들을 개조하는 형식 논리를 의미한다. 비매개와 하이퍼매개와 함께 재매개는 뉴미디어 계보가 보여주는 세가지 속성 중의 하나다.<sup>12)</sup>)*

이러한 부록의 정의를 바탕으로 재매개와 이중논리인 투명성의 비매개와 하이퍼매개의 관계를 해석하면 종속적인 관계가 아닌 수평적 관계가 된다. 반면 볼터와 그루신의 저서 전반에 투명성의 비매개와 하이퍼매개를 재매개의 이중논리라 하여 종속적 관계를 바탕으로 설명이 이루어지고 있다. 이에 본 연구자는 용어정리편에 수록된 재매개의 정의를 저자의 실수에 의한 표현이라 판단하고, 본 연구에서는 「RUNM」 본문 전반에 나타난 재매개의 정의를 바탕으로 하여 연구를 진행 하였다.

## 2-2. 투명성의 비매개

재매개 과정에서는 투명성의 비매개와 하이퍼매개의 이중논리가 상호 작용을 하며 나타나게 된다. 투명성의 비매개(transparent immediacy)는 투명한 즉시성이라 해석되기도 하는데, 미디어 이용자가 미디어의 존재를 잊게 만드는 스타일을 말한다.<sup>13)</sup>

영화관람 시 관객은 영사기에서 필름을 투과하여 나온 빛이 스크린에 맺힌 연속된 이미지를 보게 된다. 그러나 영화의 관람과정에서 필름이나 스크린 또는 동영상상을 만드는 개별 이미지와 같은 실재하는 미디어에 대한 인식은 사라지고, 관객은 영화가 표상하는 내용과 장면을 마치 실재하는 현실처럼 인식하게 되어 비매개가 실현된다.

실재감을 나타내려면 표상은 일상생활의 시각 경험과 가능한 유사해야 한다.<sup>14)</sup> 사실적 표상을 추구하는 환영주의는 서구예술사 전반을 지배해왔는데,<sup>15)</sup> 회화작품에서 선형원

11) Jay David Bolter, Richard Grusin, Ibid., p.273.

12) Jay David Bolter & Richard Grusin, 이재현 역, Ibid., p.329.

13) 정일형, 디지털 미디어 인터페이스의 재매개화 연구, 경희대학교 대학원 박사학위논문, 2005, p.24.

14) Jay David Bolter, Richard Grusin, Ibid., p.22.

15) 레프 마노비치, The Language of New Media; 서정신역,

근법은 이러한 실재감을 통해 비매개의 실현을 위해 사용 되는 대표적 수단 중 하나다. 즉, 관찰자로 하여금 실존하는 캔버스나 매개물질인 물감의 존재를 잊고 작품 속에 존재하는 사물을 실존하는 물체로 착각하도록 유도함으로써 비매개를 실현하게 된다.

이와 같이 일반적으로 투명성의 비매개는 사실에 가까운 표상을 통해 실현되지만, 사실적 표현뿐만 아니라 단순화된 시각요소를 통해서 나타나기도 한다.

볼터와 그루신은 초창기 아케이드 게임의 예를 들어 전혀 사실적이지 않은 표상을 통해서도 비매개성이 나타나는 예를 설명하였다. 1998년 발표된 비디오게임 '퐁'의 경우 점과 직선으로 이루어진 그래픽을 통해 어느 누구도 테니스나 탁구와 같은 실제의 경기와 혼동하지 않으나 투명성의 비매개가 나타나게 된다. 볼터와 그루신은 이러한 현상을 "immediacy of experience through the intense, almost hypnotic involvement of user<sup>16)</sup>(최면에 가까운 몰입을 통한 경험의 비매개)"라 했다.

### 2-3. 하이퍼매개

매체상기성으로 불리기도 하는 하이퍼매개(hypermediacy)는 이용자에게 미디어를 환기시켜줄 목적으로 만들어진 시각적 표상양식을 의미한다.<sup>17)</sup> 비매개성과 달리 하이퍼매개성은 표현의 다양성을 인정하고 이들을 가시적으로 만든다. 하이퍼매개는 윈도우화 방식을 통해 다양한 이질적 공간들을 제공하는데, 각 윈도우 안에서 텍스트, 비디오, 그래픽 등 다양한 표상방식을 통한 이질적 공간을 보여준다.<sup>18)</sup>

이러한 하이퍼매개적 특성은 웹사이트, 멀티미디어프로그램, 비디오게임 등과 같은 디지털미디어에서 두드러지게 나타난다. 예컨대, 웹사이트 상에 존재하는 비디오, 오디오, 텍스트 등 다중적인 미디어는 잡종적 배치를 통해 기존의 경계를 쉽사리 넘나든다.<sup>19)</sup>

또한, 하이퍼매개는 다른 공간이나 미디어로 통하는 창고 같은 역할을 하기도 하는데, 아이콘, 막대, 버튼, 메뉴 등의 매개를 통해 다양한 새로운 공간을 펼쳐 보인다.<sup>20)</sup>

뉴미디어의 언어, 생각의 나무, 2007, p.237.

16) Jay David Bolter, Richard Grusin, Ibid., p.90.

17) Jay David Bolter, Richard Grusin, Ibid., p.272.

18) 강현욱, 모바일 미디어를 위한 영상콘텐츠 Remediation에 관한 연구, 성균관대학교 대학원 박사학위논문, 2006, p.44.

19) 하성윤, Ibid., pp.11-12.

20) 강현욱, Ibid., p.44.

그러나 하이퍼매개성이 디지털미디어에 국한되어 나타나는 것만은 아니다. 콜라주작품의 경우 콜라주를 구성하는 각 종잇조각은 각각의 미디어가 되어 표상을 담고, 이러한 미디어들의 모여 하나의 작품을 이룬다. 사람들은 콜라주를 구성하는 종잇조각과 종잇조각속의 표상을 번갈아 보는 과정에서 하이퍼매개성이 나타난다.<sup>21)</sup>

### 2-4. 비매개와 하이퍼매개의 상호작용

스콧(Scott)과 화이트(White)는 볼터와 그루신의 주장을 바탕으로 <표1>과 같이 비매개와 하이퍼매개의 특성을 정리하였다.<sup>22)</sup>

표 1) 스콧과 화이트의 투명성의 비매개와 하이퍼매개의 특성 정리

투명성의 비매개	하이퍼매개
1. 미디어가 존재함을 무시하거나 부인	1. 미디어가 실재함에 주의를 기울이도록 이끌
2. 매개과정과 제작자를 숨김	2. 매개과정과 제작자를 전면배치
3. 투명도	3. 불투명도
4. 끊임없는	4. 단편적인
5. 일체화된 공간	5. 이질적인
6. 단일시점	6. 복합시점
7. 미디어가 사라지게 된다.	7. 전면 배치된 미디어
8. 이용자를 속여 윈도우를 통해 보이는 것을 믿게 만드는 장치	8. 현실의 환경이 어떻게 창조되는지 주의를 기울이도록 하는 장치

비매개와 하이퍼매개의 논리는 상반된 개념이지만 미디어에서 종종 동시에 나타나기도 하며 때로는 상호보완적으로 나타나기도 한다. TV를 시청하는 과정에서는 몰입을 통한 비매개의 논리가 작용하게 되지만 채널을 돌리는 순간 하이퍼매개의 논리가 작용한다.

### 3. 출판매체 속 표상에 나타나는 이중논리

디지털미디어뿐만 아니라 출판매체 속 표상에서도 재매개의 이중논리인 투명성의 비매개와 하이퍼매개의 논리를 찾아볼 수 있다. 그러나 출판매체 속 표상의 경우 볼터와 그루신이 주장한 미디어로서의 표상에 나타나는 투명성의 비매개와 하이퍼매개의 특성과는 조금 다른 특성을 나타낸다.

21) 김송희, 포털뉴스의 구성방식과 의미생산에 관한 연구, 전남대학교 대학원 박사학위논문, 2006, p.43.

22) Scott & White, "Unnatural History? Deconstructing the Walking with Dinosaurs Phenomenon", Media, Culture & Society, London, Thousand Oaks and New Delhi: SAGE Publication, Vol. 25, p.319 재인용 정일형, Ibid., p.29.

### 3-1. 출판매체 속 환경에 따른 표상의 비매개화

앞서 언급했듯이 투명성의 비매개는 몰입을 통해 나타나며, 일반적으로 사실적 표현을 통해 추구된다. 그러나 출판매체 속의 개별 표상의 경우 투명성의 비매개화 현상은 표상의 사실적 묘사정도 보다는 해당 표상의 미디어 속 역할과 독자의 태도에 따라 그 발생 및 심도가 달리 나타나는 양상을 보인다.

인쇄매체에 사용되는 이미지는 그 사용 목적에 따라 크게 장식용과 설명용으로 분류할 수 있다. 장식용으로 사용된 이미지는 그 목적상 독자의 세심한 관찰을 요구하지 않기에 몰입도가 상대적으로 낮아 투명성의 비매개 논리는 미미하게 작용한다. 반면, 설명용 이미지는 상대적으로 독자의 세심한 관찰을 요구하기에 투명성의 비매개 논리가 강하게 작용하게 된다.

같은 설명용 이미지라 할지라도 독자가 해당 이미지를 통해 정보의 이해에 얼마나 많은 도움을 받게 되는가에 따라 투명성의 비매개가 실현되는 정도 역시 결정된다. 예컨대, 단순 참고용 이미지의 경우 독자에 따라 이미지의 존재는 인식되되 이미지의 관찰 없이 독서를 진행할 수도 있는데, 이 경우 이미지를 통한 투명성의 비매개성은 작용하지 않게 된다. 또한, 비록 참고용 이미지의 관찰이 이루어진다 할지라도 내용의 확인정도에 그쳐 몰입도가 낮은 경우가 대부분이다. 반면 부품조립도면이나 생체구조도와 같이 문자정보를 통한 이해보다 이미지정보를 통한 이해가 수월한 경우 독자는 정보의 이해를 위해 이미지의 전체와 부분의 관찰에 몰입하게 되고, 이를 통해 투명성의 비매개화 현상이 강력하게 나타나게 된다.

〈그림1〉부터 〈그림5〉는 (주)두산이 발행한 중학교 2학년 기술·가정 검정교과서의 일부 페이지들이다. 〈그림1〉에 사용된 이미지들과 〈그림2〉의 상단에 사용된 이미지, 〈그림3〉의 오른쪽 이미지는 정보전달의 목적성 보다는 장식적 역할이 커 비매개성의 실현이 약하게 일어나는 표상들의 예이다. 반면, 〈그림4, 5〉의 이미지들은 정보의 전달을 위해 사용된 설명용 이미지로 표상을 통한 비매개성의 실현이 상대적으로 강하게 나타나는 예이며, 〈그림3〉의 오른쪽 이미지는 참고자료로 사용된 이미지로 독자의 성향에 따라 비매개성이 실현되는 정도를 달리하는 예이다.

〈그림1〉의 이미지들은 〈그림5〉의 도식적 이미지들에 비해 사실적 표상들이다. 이들 이미지들을 개별 매체로 보고 각각의 매체 자체에서 나타나는 비매개성의 실현정도를 비교하면 〈그림1〉에 사용된 사실적 표상에서 강하게 나타난다. 그러나, 독자의 입장에서 책이라는 매체 속 표상들을 통해

경험하는 비매개성은 다른 양상을 보인다. 이는 개별표상을 대하는 독자의 태도 때문인데, 이러한 태도는 표상이 매체 속에서 수행하는 역할에 기인한다. 대부분의 독자는 〈그림 1〉의 표상을 통해 심도 있는 비매개성을 경험하지 못하게 된다. 이는 이들 표상들이 장식적 역할을 목적으로 사용되어 독자가 이들 표상들에 대한 관찰의 필요성을 느끼지 못하기 때문이다. 반면, 대부분의 독자들은 〈그림5〉의 도식적 표상들을 통한 비매개성의 경험을 하게된다. 이는 이들 표상들이 해당 페이지에서 전달하고자 하는 정보의 이해를 돕는 역할을 수행해 독자는 이들 표상들에 대한 관찰의 필요성을 강하게 느끼게 되기 때문이다.



그림 1)



그림 2)



그림 3)

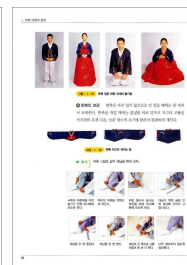


그림 4)



그림 5)

4) 캠(cam) 회전 운동을 직선 운동이나 왕복 운동으로 바꾸는 기계 요소로, 접촉 부분이 평면인 평면 캠과 캠이 원통이나 구면의 홈을 움지이며 복잡한 운동을 하는 입체 캠이 있다. 그림 III-22는 캠의 종류를 나타낸 것으로 평면 캠에는 판 캠이 있고, 입체 캠에는 원통 캠과 구면 캠이 있다.

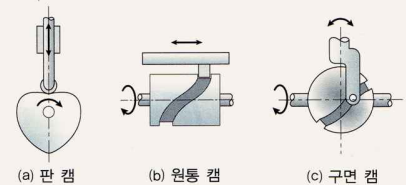


그림 6)

〈그림6〉은 (주)두산이 발행한 중학교 2학년 기술·가정 검정교과서 123페이지의 일부분으로, 캠(cam)에 대한 설명을 위해 사용된 문장과 이미지다. 여기에서 문자정보는 캠의

정의는 전달할 수 있으나 그 원리를 설명하기에는 무리가 따른다. 이 때문에 독자는 이미지를 통해 그 원리를 이해해야 한다. 즉, 원운동을 하는 물체와 이에 따라 직선운동을 하는 물체와의 관계를 면밀히 검토해야 그 원리를 충분히 이해할 수 있는데, 이 과정에서 독자는 이미지가 표상하는 각각의 부품을 실제의 부품으로 인식하고 마치 각각의 부품이 움직이고 있다는 상상상의 몰입을 통해 이해하는 과정에서 투명성의 비매개가 실현된다.

이때, 표상의 사실성 정도는 투명성의 비매개화 실현에 큰 영향을 주지는 않는다. 오히려 단순화된 이미지나 기호화된 이미지에서도 투명성의 비매개화가 강력하게 실현되기도 한다.

〈그림7, 8〉은 중학교 2학년 기술가정 교과서에 실습을 위해 꾸며진 네 페이지 분량의 내용 중 두 페이지로, 〈그림7〉 하단의 이미지는 설계도이며, 〈그림8〉 중앙부위의 이미지는 실제 완성품의 사진이다. 여기에 사용된 두 개의 이미지를 표상의 사실성 정도를 바탕으로 비교하면, 〈그림8〉의 사진이 〈그림7〉의 설계도에 비해 사실적 표현에 해당한다. 그러나 실습과정에서 정확한 원리와 구조의 이해를 위해 〈그림8〉의 설계도는 세심한 관찰이 이루어지며 이를 통해 투명성의 비매개화가 실현되는 반면, 〈그림8〉의 사진은 완성된 상태를 단순참고자료로 활용되어 투명성의 비매개화는 미미하게 일어난다.

그러나 동일한 이미지라 할지라도 상황에 따라 투명성의 비매개화 실현의 정도가 다르게 나타날 수도 있다. 만일 〈그림7〉에 사용된 설계도가 첨부되지 않은 상태로 내용이 꾸며질 경우, 독자는 〈그림8〉에 첨부된 사진을 통해 그 구조를 파악하고자 몰입을 하게 되며, 이를 통해 투명성의 비매개화는 강하게 나타나게 된다.

### 3-2. 출판매체에서 나타나는 하이퍼매개적 특성

디지털미디어의 경우와 마찬가지로 많은 출판매체의 경우에서 하이퍼매개의 논리가 작용하는 것을 확인할 수 있다. 인쇄출판물에 나타나는 일반적인 하이퍼매개적 표상 방식이나 특성은 디지털미디어의 경우와 크게 다르지 않다. 일반적인 출판매체에는 문자정보 외에도 다양한 이미지, 표, 사진설명 등 다양한 매체가 표현됨으로서 하이퍼매개의 논리가 적용된다. 특히 연구 자료에서 흔히 보이는 각주는 디지털미디어가 보여주는 하이퍼매개의 특성이 강하게 나타나는 요소 중 하나다. 즉, 각주의 존재는 다른 성격의 정보와 링크되어 있음을 암시하며 독자들에게 주위를 환기시키는 역할을 한다.

## 4 모형 컨베이어 벨트를 만들어 보자

우리들이 사용하는 종이, 책, 노트, 연필뿐만 아니라 입고 있는 옷 등 모든 물건은 공장에서 만들어진다. 기계 기술이 발달되면서 최근에는 자동 이동 벨트에 의하여 사람의 손을 거치지 않고 자동화 장치로 운반되어 제품이 만들어지고 있다. 이 자동 이동 벨트를 컨베이어 벨트(conveyor belt)라고 한다.

자동화 공장에서는 원자재를 사용하여 완성 제품이 만들어질 때까지 사람의 손을 거치지 않고 이 컨베이어 벨트로 부품 및 제품이 이동된다.

모형 컨베이어 벨트를 만들어 보자.

### 1] 실습 준비

- ① 모형 컨베이어 벨트의 제작도를 그린다.
- ② 필요한 재료와 공구를 준비한다.

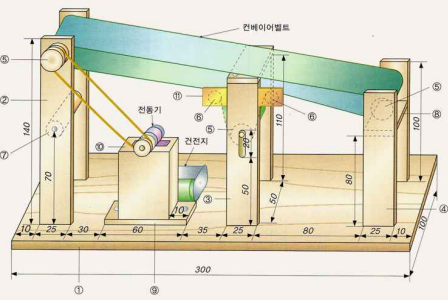


그림 7-31 모형 컨베이어 벨트의 제작도

그림 7)

### III. 기계의 이해

- 물리 구동 기동 지지대와 물리 구동 기동 지지대를 치수에 맞게 대고  $\phi 1 \times 15$  못을 박아 고정한다.
- 제작도의 치수에 맞추어 물리 고정 기동을 접착제로 붙인다.
- 빈 용류수 캔을 합석 가위로 오려서 전동기 고정대를 만든다.
- 전동기를 고정한다.
- 물리 고정 기동의 접착제가 굳으면 밑판 뒷면에서  $\phi 2 \times 15$ 의 못을 박아 고정한다.

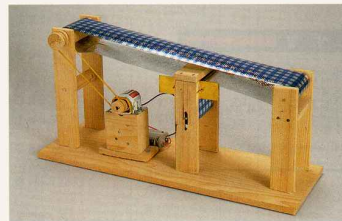


그림 8-32 완성된 모형 컨베이어 벨트

- 고무 벨트를 전동기와 물리에 끼운다.
- 모형 컨베이어 벨트가 잘 작동되는지 시험 운전운 한다.

### 5] 스스로 평가하기

모형 컨베이어 벨트 만들기가 끝났으면 자기 스스로 평가표를 작성해 본다.

항목	구분	평가 사항	평가		
			그렇다	보통이다	아니다
과제에 대한 관심	1. 과제의 제작도를 이해하고 자동화 장치에 관심을 갖게 되었다.	2. 과제를 만드는 데 흥미가 있었다.			
관련 지식	1. 컨베이어 벨트가 자동화 장치에 어떻게 이용되는지 알았다.	2. 모터에 의하여 동력이 전달되는 과정을 알았다.			
모형 컨베이어 벨트의 제작	1. 모형 컨베이어 벨트를 마음에 맞게 만들었다.	2. 모형 컨베이어 벨트의 작동이 잘 되었다.			

그림 8)

특이한 점은 하이퍼매개성이 해당매체 외부의 실존하는 물체에까지 확장되기도 한다는 점이다. 일반적으로 하이퍼매개성은 해당매체 내부에서 일어난다. 앞서 언급한 TV시청 도중 채널을 돌리는 과정에서 나타난 하이퍼매개의 경우, 관점에 따라 화면이라는 매체 외부의 실존하는 물체로 하이퍼매개성이 확장된 것으로 볼 수도 있으나, 이 역시 TV 수상기라는 큰 영역의 동일 매체 안에서 하이퍼매개가 실현된 것이다. 그러나 인쇄매체의 일부의 경우에는 책이라는 매체 외부에 실존하는 물체에까지 하이퍼매개성이 확장되어 나타나기도 한다.

〈그림7〉은 하이퍼매개성이 실존하는 물체로의 확장이 이루어지는 한 예로, 독자는 설계도가 인쇄된 서적과 실존하는 물체사이를 오가며 실습을 실행하는 과정에서 하이퍼매개성이 확장된다.

### 3-3. 출판매체에서 나타나는 이중논리의 상호작용 특성

출판매체 상에서도 투명성의 비매개와 하이퍼매개의 상호작용이 일어나곤 한다. 디지털미디어의 일반적인 경우와 다른 점은 투명성의 비매개가 강력하게 일어나는 설명용 이미지에서 하이퍼매개 역시 강력하게 작용한다는 점이다. 3-1-에서 기술한 바와 같이 일반적으로 부품조립도와 같은 설명용 이미지에서는 투명성의 비매개화가 강력하게 실현되는데, 이와 함께 하이퍼매개성 역시 빈번하게 일어난다.

표 2) 출판매체 속의 표상으로서의 속성과 미디어로서의 속성 비교

	출판매체속의 표상	미디어
투명성의 비매개	표상의 사실성 정도보다는 표상의 역할에 따라 그 발생정도에 영향을 크게 받음	사실적 표상일수록 강하게 나타남
하이퍼매개	매체 외부로도 일어날 수 있음	매체 내부에서 일어남
이중논리의 상호작용	하이퍼매개성이 강한 요소에서 투명성의 비매개가 강하게 나타나기도 함	하이퍼매개성이 강할수록 투명성의 비매개성이 약화

설명용 이미지의 많은 경우에서 문자정보와 이미지정보가 혼재하게 되는데, 독자가 이미지정보와 문자정보 사이를 반복적으로 오가는 과정에서 하이퍼매개성이 강력하게 나타난다. 〈그림2〉에서 보여주는 설계도상에는 각 부품을 표상하는 여러 이미지정보와 함께 설계도 외부와 링크되어 있는 숫자화 된 문자정보, 부품의 이름을 설명하는 문자정보 등이 혼재해 있다. 독자는 이 설계도를 통해 정보를 습득하는 과정에서 설계도상과 설계도와 링크된 정보를 오가며 하이퍼매개를 경험하게된다. 그럼에도 불구하고 투명성의 비매개성이 약화되지는 않는다. 독자는 기호화되거나 약화된 이미지를 실물과 같이 인식하고, 각각의 부품들을 표상

하는 이미지들과 문자정보를 통해 정확한 위치관계를 살피기 위해 몰입하는 과정을 통해 투명성의 비매개와 하이퍼매개가 실현된다.

## 4. 결론

지금까지의 연구 과정을 통해 볼터와 그루신의 저서 「RUNM」에서 언급한 디지털미디어의 재매개화 과정에서 나타나는 이중논리인 비매개와 하이퍼매개의 개념 논리가 출판매체 속의 표상에서도 나타남을 알 수 있었다. 그러나 이들 논리가 나타나는 특징적 요소들은 각각의 표상들을 매체 속 상황을 바탕으로 해석할 경우와 각각의 표상들을 상위매체로부터 분리하여 각각의 매체로 보고 해석할 경우와는 다른 점을 보이기도 하는데 출판매체 속 표상들의 재매개화 과정에서 나타나는 비매개와 하이퍼매개의 특징을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 출판매체 속의 정보요소에서 비매개의 실현정도는 표상의 사실성 보다는 해당 정보요소의 역할과 밀접한 관계가 있다. 투명성의 비매개는 일상생활의 시각경험과 유사한 시각적 표상 물을 통해서 일어나는 것이 보편적이다. 즉, 사실적 표현에 가까울수록 일반적으로 투명성의 비매개는 극대화 된다. 그러나 출판매체 속의 표상의 경우 사실적 표현에 가까운 표상일지라도 표상을 통한 정보이해가 필수적이지 않을 경우 비매개의 실현은 미미한 반면, 비록 표현의 사실성이 떨어진다 해도 표상을 통한 이해가 필수적으로 요구되는 경우 비매개의 실현은 강력하게 일어난다.

둘째, 출판매체 속의 표상에서 나타나는 비매개화는 대부분의 경우 상상과 몰입의 상호작용을 통해서 나타난다. 특히 비매개화가 강력하게 일어나는 기술적 이미지정보의 경우 이러한 성향이 두드러지는데, 하나의 이미지정보를 구성하는 각각의 부품들이 상호 작용하는 과정 등을 상상하며 몰입하는 과정에서 비매개가 실현되고, 이러한 과정을 통해 해당 이미지정보에 대한 정확한 이해가 실현된다.

셋째, 출판매체 속의 표상 중 비매개성이 강하게 나타나는 도식적 표상에서 오히려 하이퍼매개성이 강하게 나타나기도 한다. 이는 일반적인 디지털미디어의 경우 투명성의 비매개와 하이퍼매개의 상호작용이 강할수록 투명성의 비매개의 몰입효과는 약화되는 것과는 대조적이다.

넷째, 부품조립도와 같은 기술적 정보요소의 경우 하이퍼매개성은 해당매체뿐만 아니라 매체외부까지 연장되어 나타나게 된다.

본 연구를 통해 출판매체 속의 표상에 나타나는 비매개와

하이퍼매개의 특징을 살펴본 결과 동일한 특징을 가지고 있는 정보요소 또는 동일한 정보요소라도, 그 요소가 적용되는 매체상의 환경에 따라 재매개의 이중논리가 나타나는 성향은 다르게 나타나기도 함을 알 수 있었다. 다만, 본 연구에서는 출판매체 속의 표상에 국한시켜 그 한계가 있으므로 차후 다양한 분석을 통한 후속의 연구의 바탕이 되고자 한다.

## 참고문헌

- 강현옥, 모바일 미디어를 위한 영상콘텐츠 Remediation에 관한 연구, 성균관대학교 대학원 박사학위논문, 2006.
- 김송희, 포털뉴스의 구성방식과 의미생산에 관한 연구, 전남대학교 대학원 박사학위논문, 2006.
- 레프 마노비치, The Language of New Media; 서정신역, 뉴미디어의 언어, 생각의 나무, 서울, 2007.
- 이동훈, 뉴스매체의 의제설정효과 연구; 포털뉴스와 종이신문의 비교를 중심으로, 성균관대학교 대학원 박사학위논문, 성균관대학교, 2006.
- Jay David Bolter & Richard Grusin, 이재현 역, 뉴미디어의 계보학 재매개, 커뮤니케이션북스, 서울, 2006.
- 정일형, 디지털 미디어 인터페이스의 재매개화 연구, 경희대학교 대학원, 박사학위논문, 경희대학교, 2005.
- 하성운, 재매개화 관점을 통한 디지털 시각효과의 환영적 리얼리티; ILM의 제작과정을 중심으로, 한남대학교 대학원 석사학위논문, 한남대학교, 2006.
  
- Jay David Bolter, Richard Grusin, "Remediation: Understanding New Media", The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, USA, 2000.
- Matthew G. Kirschenbaum, "Media, Genealogy, History", <http://www.altx.com/ebr/reviews/rev9/r9kir.htm>
- Scott & White, "Unnatural History? Deconstructing the Walking with Dinosaurs Phenomenon", Media, Culture & Society, London, Thousand Oaks and New Delhi: SAGE Publication, Vol. 25.

