

비대면 커뮤니케이션에서 새로운 소통 주체로서의 몸 <zoom, in, body>

한혜지(홍익대학교 석사 재학 중)

1. 몸의 환경과 디자인
2. 기억에 갇힌 새로운 몸
 - 2.1. 원격소통매체와 새로운 몸
 - 2.2. 대면의 기억과 향수
3. <zoom, in, body>
 - 3.1. 실험설계를 위한 논의
 - 3.1.1. 경험을 통한 체현
 - 3.1.2. 기존 체계의 변형
 - 3.2. 내용과 규칙
 - 3.3. 방법
 - 3.4. 진행과 결과
 - 3.4.1. 놀이1
 - 3.4.2. 놀이2
 - 3.4.3. 놀이3
4. 설문과 결론

Noncontact Communication by Using the Human Body as an Agent of Communication through Zoom

Han Hyeji (Hongik University Graduate School)

(지도교수: 안병학)

전염병 코로나 19 확산 이후
 원격소통매체를 사용한 비대면
 커뮤니케이션 상황에서 소통의 주체로서
 몸의 위치를 회복하기 위한 방법을
 탐색한다. 대면 만남의 기억을 더듬는 몸이
 아닌 현실을 만들어가는 몸으로 그 지위를
 돌려놓는 것을 목적으로 한다. 이를 위해
 먼저 원격소통매체 환경과 연결되어
 잠재성을 가진 인간의 몸을 '새로운' 몸으로
 전제한다. 나아가 원격소통매체를 또 다른
 현실을 만들어내는 새롭고 유연한 장으로
 인지할 수 있도록 실험을 설계하여 몸의
 경험을 통해 체현하도록 한다.

실험은 기존 소통 체계를 변형한
 코드로 타인과 상호작용할 수 있는 3가지의
 놀이 활동으로, 화상회의 시스템 Zoom을
 사용한다. 원격소통매체의 기성 소통 규범에
 익숙한 8명의 참여자들과 진행했다.
 참여자들은 낯선 움직임과 경험을 통해
 비대면 커뮤니케이션에서 새로운 소통의
 가능성을 확인할 수 있었다.

이러한 시도는 개인이 스스로의 몸이
 만들어갈 수 있는 현실의 열린 가능성에
 대해 지각하는 시작점이 될 것이다. 이를
 통해 특정 매체가 인간의 삶에 급발진해
 자리 잡은 현 시점에서 갑자기 주어진
 도구가 우리의 몸과 감각을 폐쇄적인
 방향으로 향하지 않도록 경계해야 함을
 제언한다.

핵심어

비대면 커뮤니케이션, 몸, 체현된 인지,
 상호규정성, 원격소통매체, 경험

After the spread of COVID-19, we
 entered a noncontact era where
 we mainly communicate through
 online sources. When it comes to
 the topic of communication, the
 purpose is to restore the status of
 a body that creates reality, not one
 that stays in the memory of face-
 to-face meetings. By connecting
 remote communication systems
 online, the human body has
 new potential, and unlike the
 conventional body. Furthermore,
 I planned an experiment so that
 people can recognize a remote
 communication system online as a
 new and flexible area for creating
 a new reality, and let participants
 embody it through their physical
 experiences.

The experiment uses an
 online video conferencing system
 called Zoom, and is unlike standard
 communication purposes, I
 created three kinds of activities
 that can interact with others using
 code that transforms existing
 communication systems. This
 experiment consists of eight
 experimentees who were familiar
 with existing communication
 norms regarding online video
 conferencing systems. The
 experiment is able to explore
 different ways of communication
 that differ from standard online
 communication methods. Thus,
 experimentees were able to see
 new communication possibilities
 through unfamiliar movements and
 experiences.

This experiment allowed experimentees to perceive the numerous possibilities of reality that their body could create. Through this, it is suggested that when a particular medium suddenly becomes a part of our everyday lives, we must be cautious of restraining our body and senses to a closed-minded attitude.

Key Words

Non face-to-face Communication,
Body, Embodied Cognition,
Mutual Regulation, Online
Remote Communication Systems,
Experience

1. 몸의 환경과 디자인

몸은 살아있는 경험을 한다. 총체적인 맥락 안에서 경험을 통해 세계를 마주하고 인지한다. 따라서 몸은 그 자체로 맥락을 형성하면서, 또 다른 맥락 안에 스스로를 던져 매개하는 감각적 주체다. 한 개인은 몸의 감각 운동을 통해 개인만의 현실을 경험하는데, 디자인은 이러한 개별적인 경험들 아래 공통본모를 제공한다. 다수의 공통적 경험은 공동체의 토대로 연장된다. 그래서 디자인은 사회 공동체의 관습적 행동과 가치에 대한 관점을 형성하는 환경을 만들 수 있다. 인간은 크고 작은 범위에서 공동체 환경 바깥에 존재할 수 없다. 돌아가서, 몸은 다양한 형식의 디자인을 통해 제시된 환경의 맥락에서 경험하고 인지한다.

인간과 특정 인공물의 상호작용은 동일한 감각 경험의 연속과 반복을 유도한다. 카메라와 마우스 및 그래픽 유저 인터페이스(GUI)가 인간의 촉각적 행위와 시지각의 직관적인 협응으로 체현된 인터랙션의 가능성을 이끌어낸 것처럼^{1>}, 디자인은 인공물을 사용하는 인간의 몸에 반복적인 움직임의 연결하여 인간의 인지체계를 서서히 변화시킨다. 디자인된 사물과 환경은 인간의 인지^{2>}와 양방향으로 밀접한 관계에 있다. 인간이 만들어 내는 인공물은 인간의 사고 과정과 마음의 여러 작용을 거쳐서 나온 것이기에 디자인 되는 사물을 통해 마음에 대한 생각의 흐름을 발견할 수 있다.^{3>} 디자인적 사고는 인간의 몸이 마주하고 인지할 경험에 대한 것이다.

이 글은 현재 인간의 몸이 처한 환경을 바탕으로, 비대면 커뮤니케이션 상황에서 소통의 주체로서 몸의 위치를 회복하기 위한 방법을 탐색한다. 현재 비대면 커뮤니케이션 상황에서 몸은 여전히 대면 만남의 기억과 관습에 기반하여

단순히 프레임 안에 고정되어 있다. 이에 나는 환경의 변화에 따라 원격소통매체와 연결된 새로운 몸이 이끌어낼 소통의 가능성을 파악하고자 한다. 이를 '놀이'를 통해 인지할 수 있는 실험을 설계하여 그 과정을 서술한다. 이러한 과정들을 통해 주도적으로 현실을 찾아가는 몸과 그 경험의 중요성을 발견하고자 한다.

2. 기억에 갇힌 몸

2.1. 원격소통매체와 새로운 몸

2020년 현재, 전염병 코로나 19가 전 세계에 확산되고, 현실에서 인간의 활동 범위는 제한되었다. 비접촉(noncontact)이 시민의 규범이 되자 인간의 몸은 경험적 체험과 분리되어 실제 사건과는 멀어졌다. 접촉하지 않은 채 사회활동을 유지하기 위해 각 기관 및 개인은 원격소통매체에 접속하기 시작했고, 동시에 원격소통매체는 이전과는 다른 차원의 수요를 처리하기 위해 빠르게 대응했다.

원격소통매체의 활약에도 불구하고, 고립감을 호소하는 주변의 목소리를 쉽게 들을 수 있다. 물리적 대면 관계에 대한 심리적 향수 또한 공기 중에 퍼져있다. 원격소통환경에서의 관계가 결국 디지털게임 매체의 몰입 환경을 차단한 플레이어가 느끼는 허무감과 같다는 시선 또한 존재한다. 소통의 물리적인 거리는 소멸했고, 개인 공간에 고정되어 기계와 관계 맺는 몸은 결국 계속해서 고립을 상기시키는 듯하다. 우리는 스크린 위의 빛이 꺼진 후엔 검은 거울 위에 떠오른 자신의 얼굴을 마주한다.

플루서(Vilém Flusser)가 제안했던 원격소통사회는 인간의 자발적 협의와 기획을 전제로 한다. 그 안에서 인간은 네트워크를 통해 수많은 인간과 만나며 그

1 박해천, 『인터페이스 연대가-인간, 디자인, 테크놀로지』 (디자인플렉스, 2009), pp.95-121

2 판단하여 행위하도록 하는 것을 말한다. 인간은 행위함과 동시에 그로 인해 인지하며, 체현된 인지의 관점은 뇌-몸-환경을 인지를 이루는 하나의 통합체로 인식한다. 인지는 대부분 무의식적으로 이루어진다.

3 추석화, 『마음개념의 변화와 디자인 흐름- 체현된 인지와 지향성의 이해』, 『디지털디자인학연구』, 13권 4호, (한국디지털디자인학회, 2013), pp.849-858, p.853

자아는 점진적으로 해체되기 때문에, 실제 인간과 직접적으로 관계 맺지 않더라도 고립을 인식하기 보다 오히려 강하게 사회화된다.^{4>} 현재 인간이 겪는 상황은 그와는 다르다. 불가피하게 임시방편으로 원격소통매체를 대면 만남의 대체제로 사용해야만 한다. 그렇기에 원격소통매체는 소통에 필수적이라고 여겨지는 기능만으로 짧은 기간 안에 사회 일반을 위해 다듬어졌다.^{5>} 현재는 합의되지 않은 미래였으며, 과거를 회상하고 꿈꾸는 이유는 여전히 충분할지 모른다.

원격소통환경을 개인의 영역에서 바라보면, 비대면 커뮤니케이션을 위해 기계와 연결된 몸은 대면으로 만날 때보다 더 많은 활동이 가능하다. 비대면 커뮤니케이션에서 개인의 몸은 소통에 참여함과 동시에 실제 존재하는 개인 공간에서 자유롭다. 개인의 공간에서는 사회적 공간과 같은 공통된 규칙이 존재하지 않거나, 필수적으로 따르지 않아도 된다. 또한 커뮤니케이션 중에도 언제든지 새로운 정보를 검색하고 습득할 수 있다. 이는 단절적인 정보의 교환이 아닌, 정보의 실시간 순환을 연상케 한다. 이제 인간은 소통 중에도 손을 뺄면 개인의 공간이든, 사회적 공간이든, 인터넷의 그 어떤 공간이든 닿을 수 있다.

이는 한편으로 대화 자체에 쉽게 몰입할 수는 없는 환경이다. 인간의 응시점은 스크린 안과 밖을 경계 없이 배회한다. 그렇기에 사회적 목적을 위한 비대면 커뮤니케이션에서 인간은 상황에 대한 몰입을 약속한 묵시적인 계약에 바탕으로 소통한다. 논리적인 목적이나 상황을 설정해놓으며, 대화 중에도 언어적, 비언어적 상호 반응을 통해 몰입을 확인한다. 이러한 계약은 원격소통환경에서도 몸이 취해야 할 규칙을 제시한다.

원격소통매체 안에서 카메라를 통해 스크린에 투영되는 개인의 형상은 대면 대화를 위해 실제 몸이 그 공간으로 이동해 자리를 점유하는 것과 같은 맥락으로 사용된다. 이는 기존 소통 매체나 게임 속의 아바타와는 결이 다르다. 우리의 몸을 스크린에 드러낼 때, 그것은 실제 몸이 ‘그곳에 있음’을 나타낸다.

그런데 스크린에 비친 개인의 몸은 대면 대화의 맥락을 동일하게 구성하는 것 이외의 역할은 할 수 없을까? 스크린 너머의 실재하는 몸을 인식하기 이전에, 스크린 위 몸의 파편들에는 그 자체로 새로운 감각적 현상이 배어나기도 한다. 감각적 지각이 곧 지식이 되는 가상 공간의 상황 속에서^{6>}, 스크린 위 입체성이 사라진 채 매체와 연결된 단면적인 몸들의 만남은 다른 소통의 가능성을 잠재하고 있지 않을까?

2.2. 대면의 기억과 향수

비대면 커뮤니케이션 상황에서 몸은 이제 기억에만 존재하는 듯하다. 몸은 기존 대면 만남의 기억을 재현하기 위해 프레임 안에 고정되어 있다. 소통의 열린 가능성을 뒤로하고, 상황의 목적에 따라 임의로 만들어진 규범을 더 공고하게 하기 위해 공간에 마련되었을 뿐이다. 매체와 실시간으로 연결되고 스크린 위에서 또 다른 특성을 띄게 된 새로운 몸은 전혀 ‘새로운’ 상황에 놓여있지 않다. 몸이 자리하는 환경이 변화한 만큼, 그 몸이 가져올 감각경험에 대한 인식 또한 변화를 향해 열려야 하지 않을까?

우리는 대면 만남의 기억에 기반하여, 대체적 공간으로서 원격소통매체를 다룬다. 원격소통매체를 사용하면서 대면 만남에 대한 향수를 느끼고, 그 두 경험을 비교하곤 한다. 인간은 대면 만남에서 얼굴을 포함한 몸, 몸과 온갖 사물이 차지하는 공간, 그리고

4

올리버 비들로, 『빌렘 플루서의 미디어 철학』, 양우석, (커뮤니케이션북스(주), 2020), p.153

5

표준화된 원격 소통 매체는 대부분 비디오와 오디오 및 데이터를 압축하고 실시간으로 전달하는 웹 실시간 통신 WebRTC (Web Real-Time Communication) 기술을 기반으로 작동한다. 코로나 19 바이러스 창궐 이후 원격소통매체의 사용은 편의를 위한 것이 아닌 비접촉을 위한 필수적인 조치로 사용목적이 변했다. 이에 따라 다수의 참여자 비디오 화면 동시 지원, 주변 소음제거 기능, 보안성 보안을 위한 대용량 클라우드 확보 등이 원격소통매체(MS사의 ‘팀즈’, Zoom, 구글 및 등)가 맞닥뜨린 과제가 되었다.

6

김정환, 『중강현실과 아바타공간』, 『한국영상학회논문집』, 8권 4호, (한국영상학회, 2010), pp.1-14, p.9

모든 현상과 움직임으로 소통한다. 반면 두 세 가지의 공감각적 수단을 통해 만남을 매개하는 원격소통매체에서 실제 만남의 체현된 기억을 그대로 다시 재현할 수는 없다.

시각과 청각 중심의 감각 자극으로 이루어진 대개의 비대면 커뮤니케이션 매체에서 인간은 대면 만남보다 더 다채로운 종류의 감각자극을 얻을 수는 없다. 그러나 인간은 환경과의 상호작용 속에서 감각정보를 복합적이고 총체적으로 인지한다. 그렇기에 단순히 실제 만남과 같은 접촉의 감각을 찾으려는 시도는 당연하게도 허무감으로 돌아올 것이다. 원격소통매체와 그것을 통한 경험은 대면 만남과 분리되어 다루어져야 한다.

비대면 커뮤니케이션 상황에서 몸을 소통의 현상을 만들어내는 주체로 인식하기 위해서는 기억을 더듬는 몸이 아닌 현실을 만들어가는 몸으로 그 지위를 돌려놓아야 한다. 원격소통매체를 실제 만남의 단순한 대체제로 보는 시야에서 벗어나 또 다른 현실을 만들어내는 새로운 장으로 받아들여야 한다.

스크린 밖의 현실과 스크린 안의 현실은 두 가지의 완전히 다른 현실이 아니다. 어느 하나의 현실이 단순히 투사되는 역할, 또는 재현되는 역할에 그쳐서는 안 된다. 그것은 모두 우리의 몸이 겪는 경험이고, 인간 인지의 배경이 되는 환경임을 인식해야 한다. 그러한 인식을 통해 특정 매체가 인간의 삶에 급발진해 자리 잡은 현시점에서 갑자기 주어진 도구가 우리의 몸과 감각을 폐쇄적인 방향으로 향하지 않도록 경계해야 한다. 또, 스스로의 몸이 만들어갈 수 있는 현실의 열린 가능성에 대해 지각해야 한다.

3. <zoom, in, body>

3.1. 실험 설계를 위한 논의

3.1.1. 경험을 통한 체현

2020년 12월, 현시점에서 이미 약 1년간 인간은 원격소통매체를 통해 소통해왔다. 어쩌면 인간에게 이미 관념화되었을지도 모를 기성 소통 체계를 열린 가능성으로 다시 인지하도록 하기 위해 어떤 과정이 필요할까?

인간의 뇌를 컴퓨터 및 그 처리 과정과 연결 짓는 기계적 인지주의에서 벗어나, 인지과학 분야를 중심으로 마음에 대한 패러다임은 크게 전환되었다. 마음을 외부와 독립적으로 개인의 내부에서 처리되는 것으로 보는 기존의 입장과 달리, 체현된 인지(Embodied Cognition)는 마음을 환경-몸-뇌가 하나의 통합체로서 행위를 중심으로 연장하여 재개념화한다.^{7>} 마치 몸이 사유하는 듯 숙달된 감각 운동능력이 이성적 사고보다 먼저 발현되는 현상을 그 예로 들 수 있다. 이는 체현된 지식과 분리하여 선언적인 지식과 이성적인 반성만으로는 설명할 수 없다.

몸이 받는 느낌과 환경의 변화는 아주 사소한 것일지라도 마음의 판단과 행동에 영향을 미친다. 마음은 몸을 통하여 환경을 향한 공간적 확장, 연장의 특성을 지니기에 역으로 환경을 변화시킨다.^{8>} 생명체는 몸을 통해 인공물을 포함한 환경과 상호작용하고, 환경에 의해 생성된 감각 운동은 총체적으로 체현되어 의미를 갖는다. 세계의 포괄적인 맥락에 생명체를 포함시키고 신체와 환경을 결부시키는 것은 바로 몸의 경험이다.

인간은 오랜 역사 속에서 곧잘 세계와 개인을 고정된 이분법적 객체로 구분하곤 한다. 그러나 인간이 행위를 중심으로

7

이정모, 『체화된 인지(Embodied Cognition) 접근과 학문간 융합-인지과학 새 패러다임과 철학의 연결이 주는 시사』, 『철학사상』, 38호, (서울대학교 철학사상연구소, 2010), pp.27-66, p.39

8

이정모, 『체화된 인지(Embodied Cognition) 접근과 학문간 융합-인지과학 새 패러다임과 철학의 연결이 주는 시사』, pp.27-66, p.41

환경과 상호작용하며 인지한다면, 세계는 몸의 경험을 통해 개인의 마음과 함께 상호 규정되고 선택되는 것을 알 수 있다. 세계가 외부에 먼저 있음에 몸이 감각을 통해 그 구조를 마음에 표상하는 것이 아닌, 몸이 경험함으로써 그 행위의 생물학적, 문화적, 사회적, 역사적 맥락이 마음과 함께 세계⁹⁾를 만드는 것이다. 바렐라(Francisco Javier Varela García)는 피부로 전달하는 전기적 자극을 통해 맹인을 위한 비디오 카메라를 고안한 이리타(Paul Bach-y-Rita)의 예를 들어 설명한다.

맹인들 자신이 신체적 운동을 통해... 적극적으로 행동하지 않는다면 이런 피부에 투사된 패턴들은 어떤 '시각적' 내용도 가질 수 없다. 어떤 맹인이 이런 방식으로 적극적으로 행동한다면, 수 시간의 경험으로 놀라운 창발이 나타날 것이다. 이 맹인은 피부감각을 더 이상 신체와 관련된 것으로 해석하지 않고 신체를 통해 인도되는 비디오 카메라의 '시선'에 의해 탐지되는 시각 상으로서 해석한다.¹⁰⁾

경험으로의 적극적인 접근은 체현된 지식을 통해 개인의 세계를 만들어 낸다. 공고할 것 같은 체계는 새로운 방식으로 존재하게 된다. 이러한 세계에 대한 적극적인 관여는 폰티(Maurice Merleau-Ponty)가 말하듯 자연스러운 집중을 요한다. 즉 이론적으로 통제되고 몸의 활동과 단절된 상황에서 일어나는 것이 아닌, 살아있는 몸의 경험에서 비롯된다.

세계와 개인을 이분법적으로 나누어 몸을 마치 외부에 방문한 손님처럼 대한다면, 우리는 행위 하면서도 느끼지 못하고 고정된 지식의 장 안에 갇히게 된다. 세계에 대해 추상적 태도로 일관하지 않을

때, 우리는 습관과 선입견에서 탈피할 수 있다. 따라서 자연스러운 집중이 이끄는 상황 속에서 경험적 지식과 적극적인 훈련을 통해 체계와 몸에 대한 인식의 변화를 끌어낼 수 있다.

3.1.2. 기존 체계의 변형

몸이 적극적으로 경험에 가까워지는 행위가 선입견과 습관에서 인간의 인지 변화를 끌어낼 수 있다. 그러나 몸을 소통적 주체로 돌려놓기 위한 이 실험은 위 맹인의 비디오 카메라에 대한 예시처럼 도구의 변화를 통한 감각체계 전반의 변화를 꾀하는 것이 아니다. 오히려 원격소통매체를 사용해 비대면 커뮤니케이션에서 새로운 소통 가능성을 찾기 위해서, 기존의 체계 속에서 '새로운' 규칙을 생성하는 방법을 고민한다. 이를 실험으로 발전시키기 위해 다음과 같은 전제를 가진 활동을 제안한다.

1. 개인은 스크린 안에서 일어나는 현상에 실재성을 느끼고 자연스럽게 집중해야 한다.

원격소통매체 속의 현상이 개인의 또 다른 현실이 되기 위해선 기계의 프레임 속 이미지 자체가 실재성을 가져야 한다. 그러나 인간은 디지털 미디어 속 이미지가 그 자체로서 실재하는 존재가 아닌 외부 대상의 모사에 불과하다는 것을 알고 있다. 이러한 상황에서 경험자와 대상을 실재적 경험으로 연결하기 위해서는 디지털 이미지가 상호작용에 의해 경험자와 매개된 미디어를 통해 직관되어야 한다.¹¹⁾

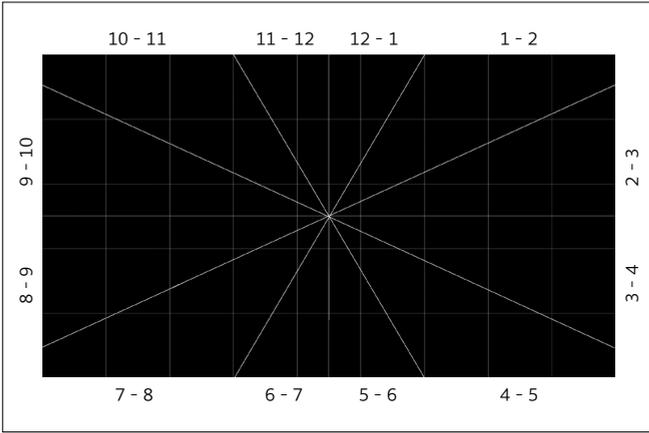
원격소통매체 사용 시 스크린에 비친 개인의 몸은 매체와 개인의 연결을 가장 직관적으로 보여준다. 개인은 활동함으로써 자신의 몸이 화면 안에서 표현되는 경험에 집중한다. 그 과정에서 스크린 위 자신의 몸에 대한 일종의 신체 소유감을 느낄 수 있도록 한다. 활동을 통해 몸의 행위의

9
경험의 세계는 개인의 행위에 의해 계속해서 변화하므로, 개인에게 세계는 다양한 방식으로 존재할 수 있다.

10
프랜시스코 바렐라-에반토스-엘리노어 로쉬, 『몸의 인지과학』, 석봉래 옮김, (김영사, 2013), p.283

11
강형욱, 『영상 이미지의 시각적 구조와 몰입에 관한 연구』, 『조형미디어학』, 11권 3호, (한국일리스아트학회, 2008), pp.1-12, p.7

[그림 1] 진행자가 제작한 가상배경 화면과 방향구분 표시. 시계침 방향으로 화면을 분할한 선과 가로-세로로 분할한 총 45개의 사각형으로 이루어져 있다.



중심이 발을 딛고 있는 실제 공간이 아닌, 스크린 내부로 전이되도록 한다.

2. 타인과 상응하는 코드 안에서 행위를 통해 상호작용 해야 한다.

3. 소통의 결과물이 시(청)각적 형태로 매체의 기능을 사용해 매체 안에서 만들어져야 한다.

위에서 '코드'는 소통체계를 뜻한다. 기존 체계의 변형으로 만들어진 새로운 커뮤니케이션 규칙 안에서 그 현실에 집중할 수 있는 활동을 설계한다. 동일한 환경 속에서도 주도적인 몸짓이 새로운 방식의 소통의 결과물로 이어질 수 있음을 경험하도록 한다. 이 과정은 경험적 지식을 향한 훈련이며, 그러한 인식 아래 몸이 만들어갈 수 있는 현실의 열린 가능성에 대해 지각할 수 있다.

이 실험은 특정한 소통의 목적을 가지고 효율적으로 결과물을 만들어내기 위한 것이 아니다. 새로운 몸을 낫선 방식으로 사용하기 위해 목적성을 소거하고 경험 자체에 집중할 수 있는 '놀이'를 표방한다.

3.2. 내용과 규칙

실험은 총 3가지의 놀이로 구성되었다.

놀이 1과 놀이 2는 진행자가 제시한 규칙에 따라 생성된 코드를 통해 진행되었다. 놀이 3은 이전의 활동을 경험한 후, 참여자가 직접 규칙을 제시하도록 하였다.

놀이 1과 놀이 2에서 진행자가 제시한 규칙은 다음과 같다. 다음의 그림들은 모두 실제 실험에서 진행자가 참여자에게 제시한 화면과 동일하다.

진행자가 제시한 규칙

이 규칙은 몸이 만들어내는 현상을 지각하며 소통하는 방식으로, 참여자는 화상회의 시스템 Zoom에 접속하여 위 [그림 1] 화면을 가상 배경으로 설정한다. 참여자는 가상 배경 위 자신을 바라보며 몸의 특정 부분을 중심으로 방향성을 가진 움직임 만든다. 움직임 현상을 표현할 수 있는 소통체계로 [그림 1]에 기반한 코드를 사용한다. 코드는 세 가지 요소로 이루어진다.

1: 방향성을 결정하기 위해 중심이 되는 몸의 특정 부분. 이를 B라고 부른다. B는 참여자가 임의로 해석하거나 제작하여 움직임 현상의 다양성을 보여줄 수 있다.

2: 몸의 특정 부분 B가 향하고, 위치하는 시계방향 구역. 기존의

기호체계에서 기인한 몸의 위치를 화면 내에서 파악할 수 있다.

3: 몸 전체가 가상화면에서 차지하는 사각형 개수. 몸과 매체의 거리, 비춰지는 몸의 부분 등을 조절할 수 있다.

이러한 요소를 정리하여 다음과 같은 코드로 표현한다.

B: (1) → (2) 시 / (3) 개

B의 예시

놀이 1과 놀이 2를 진행하는 동안 모든 참여자가 전달받은 코드는 B의 내용이 비워져 있어, 참여자가 자율적으로 해석하도록 한다. [그림 5] 직접 제작하는 코드에는 B를 채우도록 한다.

B는 몸의 어떤 부분도 사용 가능하다. 한번 사용한 B는 같은 놀이 내에서 다시 사용할 수 없다는 규칙이 있다. 왼쪽 어깨를 사용한 후 오른쪽 어깨는 사용할 수 있지만, 왼쪽 어깨를 다시 사용할 수는 없다.

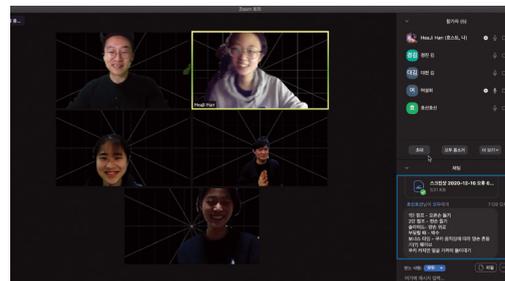
3.3. 방법

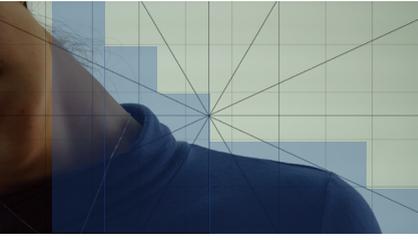
실험 <zoom, in, body>는 원격소통매체 Zoom을 사용해, 비대면 커뮤니케이션 상황에서 진행했다. 모집을 통해 총 8명의 시각예술, 건축, 연기 분야의 참여자와 3회차에 걸쳐 함께 활동했다. 활동은 각 회차 당 30분에서 1시간을 예상하고 안내를 전달했다.

실험 시작 전 사용할 기능에 대한 설명을 이메일로 전달했으며, 이메일과 문자로 참여할 링크를 전달하는 등 사전 소통을 했다. 활동을 진행한 후에는 이메일로 활동에 대한 설문을 진행했다. 본인의 신체가 포함된 영상 및 사진이 연구를 위한 자료로 사용된다는 내용의 실험 참여 동의서는 이메일 또는 온라인상 서면으로 수합했다. [그림 6]



[그림 5] 코드예시 1. B: 오른쪽 어깨 → 8-9시 / 19개





[그림 3] 코드예시 2. B: 목 → 9-10시 / 24개



[그림 6] 원격소통 매체 zoom을 이용해 진행되고 있는 실험 장면



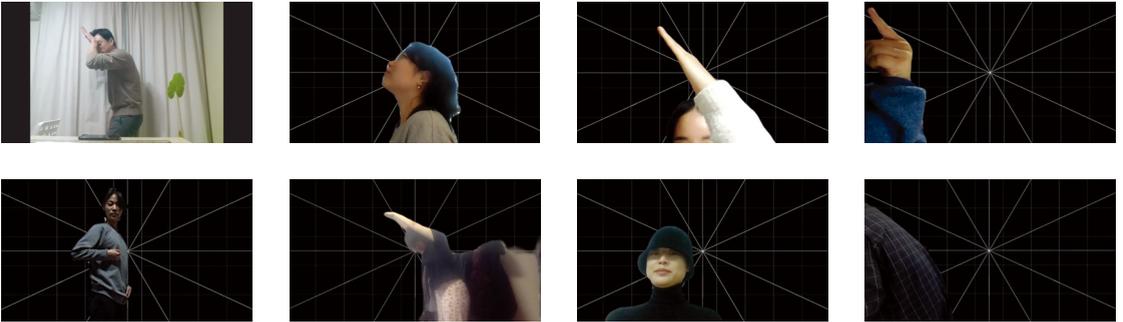
[그림 4] 코드예시 3. B: 무릎 → 4-5시 / 10개



[그림 5] B 예시. B는 위 왼쪽 '오른쪽 손목', 위 중간 '입술', 위 오른쪽 '오른쪽 팔꿈치', 아래 중간 '혀', 아래 오른쪽 '오른쪽 두번째 손가락'

3.4. 진행 및 결과

3.4.1. 놀이 1

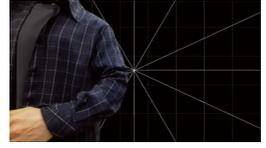


B: () → 1-2시 / 11개

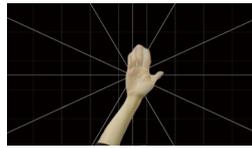
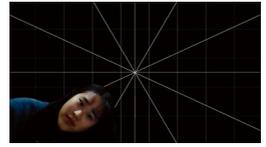
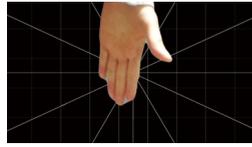
놀이 1에서 참여자는 진행자가 제시한 코드를 규칙에 따라 해석한다. 참여자는 제시된 코드의 비워진 부분, 방향성을 결정하는 중요한 몸의 부분 B를 자율적으로 채우며 나머지 두 요소를 충족하는 움직임을 취한다. 10개의 코드를 제시했으며, 이는 총 8명에 의해 각각 8개씩, 총 80개의 현상으로 해석되었다. 코드는 다음과 같다.

- B: () → 1-2시 / 11개
- B: () → 4-5시 / 22개
- B: () → 11-12시 / 8개
- B: () → 9-10시 / 33개
- B: () → 6-7시 / 17개
- B: () → 7-8시 / 26개
- B: () → 3-4시 / 4개
- B: () → 5-6시 / 29개
- B: () → 11-12시 / 32개
- B: () → 9-10시 / 9개

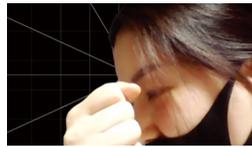
[그림 7] 놀이 1. 첫번째 코드를 해석한 결과물. 참여자가 채워넣은 B는 왼쪽 상단에서부터 '왼손', '코', '손날', '왼쪽 검지', '왼쪽 하단에서부터 '오른쪽 팔꿈치', '중지 손가락', '발', '머리', '등



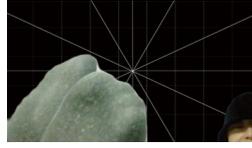
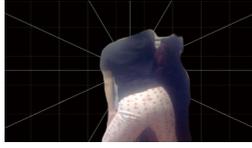
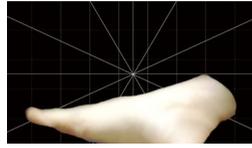
B: () → 4-5시 / 22개



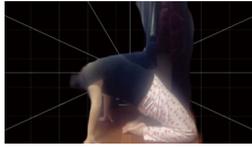
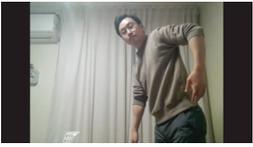
B: () → 11-12시 / 8개



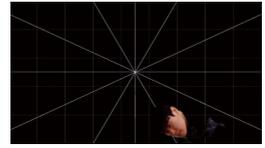
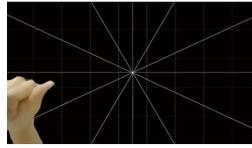
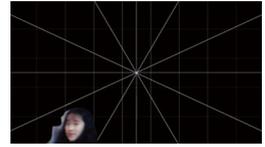
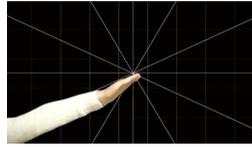
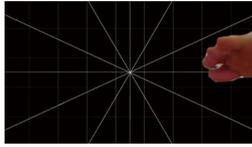
B: () → 9-10시 / 33개



B: () → 6-7시 / 17개



B: () → 7-8시 / 26개



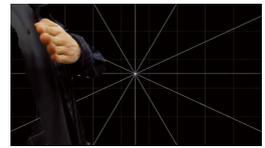
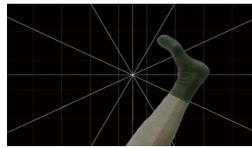
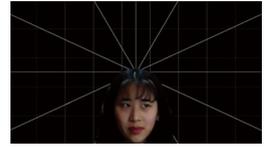
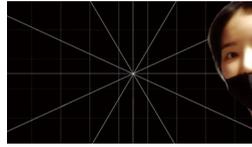
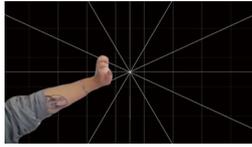
B: () → 3-4시 / 4개



B: () → 5-6시 / 29개



B: () → 11-12시 / 32개



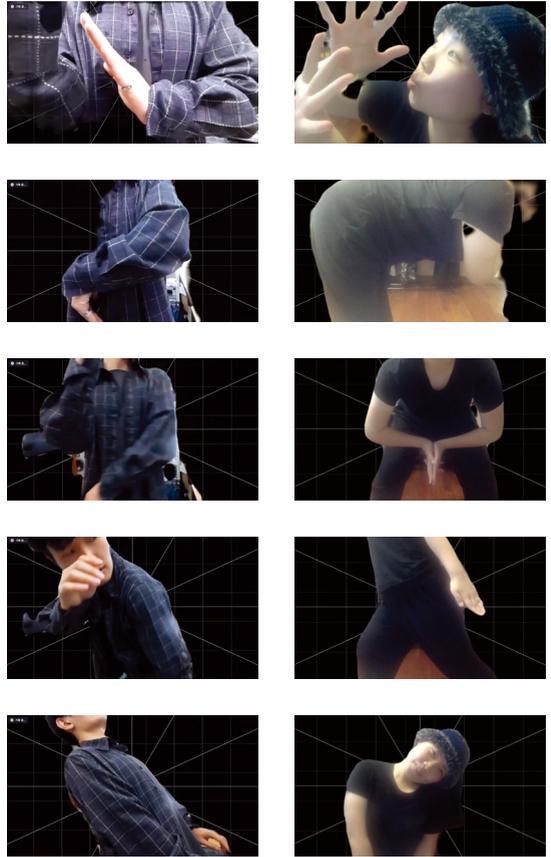
B: () → 9-10시 / 9개

3.4.2 놀이 2

2명씩 짝을 이룬 후, 참여자는 직접 움직이며 5개의 형태를 만든다. 그것을 놀이 1에서 사용한 규칙에 따라 상대방이 해석할 코드로 제작한다. 서로 코드를 만드는 과정을 공유하지 않은 채, 자신의 코드를 상대방에게 전달한다.

6명의 참여자가 3팀을 이뤄 각각 서로 제작한 5개의 코드를 전달하고 주고받았으며, 각 팀에서 10개의 코드, 20개의 현상이 나올 수 있었다. 총 60개의 해석을 얻었다.

[그림 8] 놀이 2. 왼쪽은 참여자 A가 움직임을 취하며 코드를 제작하는 모습. 오른쪽은 참여자 B가 참여자 A에게 받은 코드를 해석한 현상이다.



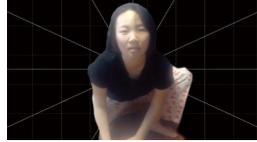
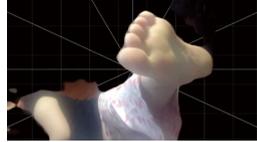
1팀:

참여자 A → 참여자 B

참여자 A가 B에게 전달한 코드

- B: () → 1-2시 / 42개
- B: () → 3-4시 / 36개
- B: () → 5-6시 / 30개
- B: () → 7-8시 / 24개
- B: () → 9-10시 / 18개

[그림의 놀이 2. 왼쪽은 반대로 참여자 B가 움직임을 취하며 코드를 제작하는 모습, 오른쪽은 참여자 A가 참여자 B에게 받은 코드를 해석한 현상이다.



1팀:

참여자 B → 참여자 A

참여자 B가 A에게 전달한 코드

B: () → 12-1시 / 14개

B: () → 8-9시 / 15개

B: () → 10-11시 / 25개

B: () → 4-5시 / 12개

B: () → 2-3시 / 33개



2팀:

참여자 C → 참여자 D

참여자 C가 D에게 전달한 코드

- B: () → 9-10시 / 26개
- B: () → 12-1시 / 3개
- B: () → 2-3시 / 25개
- B: () → 4-5시 / 21개
- B: () → 9-10시 / 13개

2팀:

참여자 D → 참여자 C

참여자 D가 C에게 전달한 코드

- B: () → 7-8시 / 16개
- B: () → 9-10시 / 14개
- B: () → 4-5시 / 11개
- B: () → 10-11시 / 16개
- B: () → 2-3시 / 12개



3팀:

참여자 E → 참여자 F

참여자 E가 F에게 전달한 코드

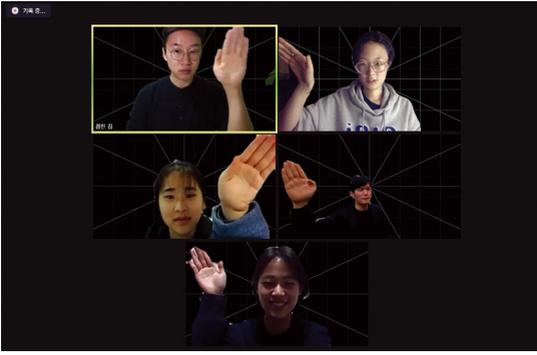
- B: () → 4-5시 / 18개
- B: () → 9-10시 / 27개
- B: () → 10-11시 / 9개
- B: () → 12-1시 / 13개
- B: () → 4-5시 / 3개

3팀:

참여자 F → 참여자 E

참여자 F가 E에게 전달한 코드

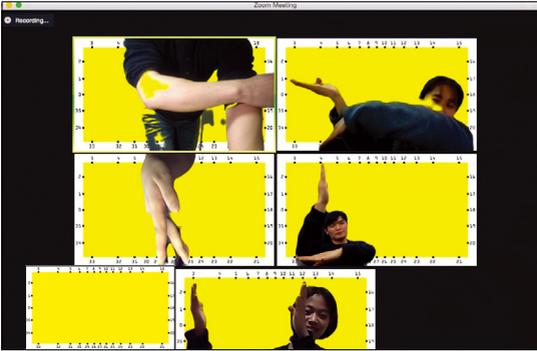
- B: () → 12-1시 / 6개
- B: () → 3-4시 / 20개
- B: () → 5-6시 / 16개
- B: () → 9-10시 / 40개
- B: () → 6-7시 / 2개



[그림 10] 놀이 3 참여자 a의 규칙 수행화면



[그림 11] 놀이 3 참여자 b의 규칙 수행화면



[그림 12] 놀이 3 참여자 c의 규칙 수행화면

3.4.3 놀이 3

참여자는 놀이 1과 놀이 2를 경험한 후, 진행자가 제시한 규칙이 아닌 스크린 안에서 몸의 움직임에 인식할 수 있는 규칙을 직접 제작하고 타인과 공유한다. 3명의 참여자가 본인만의 움직임 지각 규칙을 만들어왔으며, 연구자를 포함해 5명의 인원이 함께 공유했다.

참여자 a는 화면에서 위도와 경도처럼 행과 열을 지칭해 좌표를 정하며 위치를 지시하거나 정도를 조정하는 규칙을 가져왔다. 몸의 열림과 닫힘, 접기와 펴기 같은 정도의 차이에서 발생할 수 있는 신체동작에 대해 접근했으며, 음성발화에 따라 발표자로 전환되는 Zoom의 특성을 활용한 움직임 규칙을 제시하기도 했다.

참여자 b는 단순한 게임영상을 가상배경에 설정한 뒤 가벼운 규칙을 통해 모두가 함께 춤을 추는 듯한 규칙을 구상했다.

참여자 c는 대면 활동이 아닌 Zoom 안에서 타자와의 놀이를 만들 수 있는 규칙을 형성하기 위해 고민했다. 참여한 사람들이 바둑판 배열로 한 화면에 담기는 것을 대면과의 큰 차이점으로 인식하고, 그들과 소통하는 방식을 생각했다. 각자 몸의 감각을 활용하지만 서로의 상황을 살피며 소통하는 '손에 손잡고'하는 이름의 규칙을 만들었다. 결과물로 서로의 몸이 맞닿는 이미지를 만들 수 있었다.

4. 설문과 결론

모든 활동을 진행한 뒤 참여자들을 대상으로 설문을 실시했다. 설문은 총 4가지 문항으로 모두 자유롭게 답할 수 있도록 개방형으로 주어졌다.

1: 진행자가 준비한 규칙을 통해 소통하는 놀이 1과 놀이 2에 대한 생각을

말씀해 주세요.

참여자 대다수가 원격소통환경에서 기존 소통 방식과는 다른 활동에 대해 신선한 경험이었다는 평가를 했다. 또한 규칙이 생소하여 초반에 어려움을 겪었으나, 몸을 직접 움직이면서 활동을 진행하며 이해할 수 있었다고 답했다. 한 참여자는 구체적인 활동을 진행하는 과정에서 모니터가 망막처럼 느껴졌고, 머리 안의 공간에 들어가 망막에 비칠 장면을 조정하는 듯한 느낌을 받았다고 답했다.

2: 참여자가 직접 제작한 규칙을 공유했던 놀이 3의 활동에 대한 생각을 말씀해 주세요.

놀이 3에 참여한 참여자들은 자신과 다른 참여자가 제작한 규칙을 진행하는 것이 새로운 감각에 대한 환기를 주었다고 답했다. 원격소통매체 환경을 소통의 요소로서 활용하는 방법에 대해 고민한 결과가 모든 참여자마다 각기 다르기 때문이다. 한 참여자는 순간적인 집중과 집단적인 수행이 주는 즉흥적인 감정의 공유가 비대면 환경에서 소속감을 부여하는 즐거움을 주었다고 답했다. 이는 '놀이'라는 소통 방식이 주는 고양감에서 비롯한 것으로 해석된다. 목적성, 소통 방식 등의 상황에 대한 구체적인 설계를 통한 감정적, 정서적인 효과 또한 인상과 나아가 인지에 영향을 미칠 것으로 보인다.

3: 활동을 진행하며, 스크린 안의 현상과 몸이 실재하는 공간의 현상 중 어떤 경험에 더 자연스럽게 집중하게 되었는지 말씀해 주세요.

몸을 무리 없이 움직이기 위해 주변 환경을 조성했던 초반을 제외하고, 참여자 모두 스크린 안의 현상에서 움직이는 자신의 몸에 집중하게 되었다고 답했다. 스크린 안의 현실은 참여자들의 움직임으로 즉각적으로 변화했다. 이를 통한 상호작용의 과정은 참여자들의 주의를 자연스럽게

스크린 안으로 유도했음을 알 수 있다.

4: 원격소통매체를 통한 새로운 움직임과 소통의 가능성에 대한 생각을 말씀해 주세요.

참여자 a는 또 다른 형태의 소통의 가능성에 대해 생각해 볼 수 있었다고 답했다. 그러나 한편으로 소통도 가상공간에서는 좋은 장비를 갖추고 잘 활용할 줄 아는 사람에게 한정될 수 있다는 점을 지적했다.

참여자 b는 서로의 공감대가 있는 상태에서 활용 가능할 것 같다고 말했다.

참여자 c는 몸의 감각을 이용해 소통하는 방식은 흥미롭지만, 타인과 여가 시간을 보내기 위해 원격소통매체를 사용하는 것이 편화되기에는 어려울 것이라고 예상했다.

참여자 d는 원격소통 시스템은 자유로운 소통 환경을 마련했지만, 서로 간의 소통 규칙이 확실해야 할 것 같다고 답했다. 그러나 다양한 활동에서 새로운 가지들이 뻗는 느낌을 받았다고 말했다.

참여자 e는 건조한 행정과 경영의 명령 전달 체계를 넘어 놀이와 어울림의 도구로 원격소통매체를 사용하는 방법을 고민할 수 있었다고 답했다.

참여자들은 낯선 움직임과 경험을 통해 새로운 소통의 가능성을 엿볼 수 있었던 것으로 보인다. 동시에 참여자들은 원격소통매체를 새로이 대하는 태도가 한시적인 일탈이 아닌 일상적 실용이 가능한지 의문을 제시하기도 했다. 이는 사용자 대다수가 원격소통매체의 기존 소통 규범이 체화된 상태에서, 새로운 가능성을 인식하는 것과 더불어 넓은 범위에서 실질적인 기반들이 필요하다는 것을 시사했다.

비대면 커뮤니케이션에서 새로운 몸이 이끌어갈 소통의 잠재성을 인지하도록 하기 위한 실험을 설계하고 진행했다. 실험의

활동은 움직임과 상호작용을 중심으로 원격소통매체의 공간을 실제 공간과 같은 인식적 상태에서 경험할 수 있도록 유도했다. 참여자는 두 가지 과정에서 몸과 환경의 유연한 상호 규정성을 경험할 수 있었다. 첫 번째는 매체를 대하는 낯선 태도와 규칙을 수행하는 과정이 낯은 새로운 소통 방식의 결과물, 두 번째는 각자가 어렵פות이 잡아낸 가능성을 자신만의 소통 규칙으로 구체화하고 공유하는 과정이다. 이러한 과정에서 체득한 감각적 환기의 경험은 몸이 현실의 주도적인 주체로 향하는 시작점이자 전환점이 되리라 생각한다.

그러나 위에서 언급했듯, 다만 가능성을 인식하는 것으로 변화를 끌어내기는 어렵다. 인지적 변화로 이어지는 상황이 자연스럽게 삶의 과정에 녹아들어 갈 수 있어야 한다. 지난 약 1년간 대면의 기억에 기댄 원격소통매체의 사용은 일시적인 비대면 커뮤니케이션의 규범을 형성하였다. 이 규범이 고정된 유일한 가치로 굳어지기 전에 다만 하나의 가능성으로 돌려놓아야 한다. 개인은 경험에 대한 막연한 태도로부터 벗어나, 매체와 적극적으로 부딪치고 탐미하여 매체 자체와 소통해야 한다. 광범위한 측면에서 비대면 커뮤니케이션 제반 요소와 경험을 대중에게 제공하는 디자인적 실천 또한 필요하다. 개인의 시도와 더불어 사회적 기반의 형성을 통해 연쇄적이고 지속적인 변화를 불러올 수 있을 것이다.

이 연구의 실험 또한 수많은 가능성 중 극히 일부를 보여준다. 이 연구에서는 비록 특정한 목적성을 소거하기 위해 활동에 '놀이'라는 이름을 붙였으나, 이름 짓는 행위로서 이미 목적성과 규칙성이 부여되었다고 해석할 수 있다. 이후 추가 연구에서는 기존의 언어와 지식 체계 전반에서 한발 물러나 원점에서 바라보는 태도가 필요하리라 생각한다. 

참고문헌

- 박해천, (2009), 『인터페이스 연대기-인간, 디자인, 테크놀로지』, 디자인 플렉스
- 올리버 비들로, (2020), 『빌렘 플루서의 미디어 철학』, 양우석, 커뮤니케이션북스(주)
- 프랜시스코 바렐라-에반 톰슨-엘리노어 로쉬, (2013), 『몸의 인지과학』, 석봉래, 김영사
- 강형욱, (2008), 『영상 이미지의 시각적 구조와 몰입에 관한 연구』, 『조형미디어학』, 11권 3호, 한국일러스트아트학회
- 김정환, (2010), 『증강현실과 아바타공간』, 『한국영상학회논문집』, 8권 4호, 한국영상학회
- 이정모, (2010), 『체화된 인지(Embodied Cognition) 접근과 학문간 융합-인지과학 새 패러다임과 철학의 연결이 주는 시사』, 『철학사상』, 38호, 서울대학교 철학사상연구소
- 추석화, (2013), 『마음개념의 변화와 디자인 흐름-체화된 인지와 지향성의 이해-』, 『디지털디자인학연구』, 13권 4호, 한국디지털디자인협의회

그림 차례

- [그림 1] 진행자가 제작한 가상배경 화면과 방향구분 표시
- 시계침 방향으로 화면을 분할한 선과 가로-세로로 분할한 총 45개의 사각형으로 이루어져있다.
- [그림 2] 코드예시 1. B: 오른쪽 어깨 → 8-9시 / 19개
- [그림 3] 코드예시 2. B: 목 → 9-10시 / 24개

- [그림 4] 코드예시 3. B: 무릎 → 4-5시 / 10개
- [그림 5] B 예시. B는 위 왼쪽 ‘오른쪽 손목’, 위 중간 ‘입술’, 위 오른쪽 ‘오른쪽 팔꿈치’, 아래 중간 ‘혀’, 아래 오른쪽 ‘오른쪽 두번째 손가락’
- [그림 6] 원격소통매체 Zoom을 이용해 진행하고 있는 실험 장면
- [그림 7] 놀이 1. 첫번째 코드를 해석한 결과물. 참여자가 채워넣은 B는 왼쪽 상단에서부터 ‘왼손’, ‘코’, ‘손날’, ‘왼쪽 검지’, 왼쪽 하단에서부터 ‘오른쪽 팔꿈치’, ‘중지 손가락 끝’, ‘머리’, ‘등’
- [그림 8] 놀이 2. 왼쪽은 참여자 A가 움직임을 취하며 코드를 제작하는 모습. 오른쪽은 참여자 B가 참여자 A에게 받은 코드를 해석한 현상이다.
- [그림 9] 놀이 2. 왼쪽은 반대로 참여자B가 움직임을 취하며 코드를 제작하는 모습. 오른쪽은 참여자 A가 참여자 B에게 받은 코드를 해석한 현상이다.
- [그림 10] 놀이 3. 참여자 a의 규칙 수행화면
- [그림 11] 놀이 3. 참여자 b의 규칙 수행화면
- [그림 12] 놀이 3. 참여자 c의 규칙 수행화면