

ISSN 2092-8157

# 한국영상학회논문집

제 8 권 No.3 2010

## 목 차

구상권	SNS의 확산에 따른 네트워크의 미래에 관한 연구	1
한민형	모바일 영상통화 이용 횟수와 상호적 거리 간의 상관관계 분석	19
김경미, 윤주현, 이운상	스마트폰 앱 어플리케이션 개발을 위한 기존 물리학습 게임에 관한 사례 연구	43
정혜옥	디지털사회의 행위자가 갖는 사회적 실재감	59
안상혁	안타고니스트의 양상과 특성 연구	77
김혜경	움직임의 표현에 관한 연구 : 무빙 이모션	91
오영재	선(線)의 미술, 그래픽 아트 기원에 대한 고찰 - 관념적 추상 기호를 중심으로	107
김미경, 박소영, 이준희	참여형 공공 퍼포먼스 아트속의 게임적 요소 분석	127
장승은, 김상욱, 이정은	네트워크를 통한 관람자와 오브제의 상호작용	141

## 부 록

한국영상학회 학술 관련규정 (논문투고 및 심사규정)

한국영상학회 연구윤리규정

논문투고신청서

학회연혁

# 네트워크를 통한 관람자와 오브제의 상호작용

## An Interaction between Audience and Objet through the Network

장승은 (Jang, Seung Eun)

경북대학교 대학원, 디지털미디어아트학과

(Department of Digital Media Art, Graduate School, Kyungpook National University )

김상욱 (Kim, Sang Wook)

경북대학교 IT대학 컴퓨터학부 교수

(School of Computer Science and Engineering College of IT Engineering, Kyungpook National University)

이정은 (Lee, Jung Eun)

경북대학교 예술대학 미술학과 교수

(Department of Fine Art, College of Arts, Kyungpook National University )

논문투고일 : 2010년 11월 19일

논문심사일 : 2010년 12월 5일

논문게재확정일: 2010년 12월 15일

한국영상학회논문집 Journal of Korean Society of Media and Arts 제8권 No.3



## 네트워크를 통한 관람자와 오브제의 상호작용

### An Interaction between Audience and Objet through the Network

장승은 (경북대학교 대학원 디지털미디어아트학과 석사과정)

Jang, Seung Eun (Department of Digital Media Art,  
Graduate School, Kyungpook National University)

김상욱 (경북대학교 IT대학 컴퓨터학부 교수)

Kim, Sang Wook (School of Computer Science and Engineering,  
College of IT Engineering, Kyungpook National University)

이정은 (경북대학교 예술대학 미술학과 교수)

Lee, Jung Eun (Department of Fine Art, College of Arts,  
Kyungpook National University)

#### ABSTRACT

Interaction that uses digital media is being widely used in contemporary art. Especially, network based digital media is going beyond the time-space limitations and making real-time communication possible. This paper describes the spatial-connection interactive art work through network. In this paper, network is the most important factor for network communication on interactive relationship. Interactive between objet and the person at the different place is possible. It attempts to find the meaningful communication and its connection method on expanded relationships going beyond the traditional physical structures. Artistic value coming from spatial communication in network art is significant. Artworks on networks provide the opportunity to experience the interaction between people and objet throughout the world. While, importance of interactive communication is becoming greater, this paper focused its research on the fact, that the space for communication is could be the actual artwork.

#### 국문초록

현대예술에서는 디지털매체를 이용한 상호작용이 널리 활용되고 있다. 특히 네트워크 기반의 디지털 미디어는 시공간적 제약을 넘어 양방향간 실시간 소통을 가능하게 한다. 이 논문에서는 네트워크를 이용하여 공간연결을 통한 상호작용아트 작품을 설명하였다. 네트워크는 소통을 위한 통신장치로 이 논문의 상호작용적 관계에서 가장 중요한 요소이다. 네트워크 통신을 통해 다른 공간에 있는 관람자와 오브제와 상호작용할 수 있다. 물질적인 구조의 설치가 아닌 좀 더 확장된 관계의 효과적이고 의미 있는 소통과 그 연결 방식을 찾고자 하였다. 네트워크 아트에서 공간 사이의 소통관계에서 오는 예술적 가치는 의미가 있다. 네트워크를 기반으로 제작된 작품은 인간중심의 아트로 관람자들을 전 세계의 모든 사람과 사물과 상호작용할 수 있는 경험을 제공해준다. 상호작용적 소통은 중요해지고 있으며 소통을 위한 공간이 곧 작품공간인 것을 연구하였다.

중심어 : 뉴미디어아트, 네트워크 아트, 인터랙티브 아트, 상호작용

Keyword : New Media Art, Network Art, Interactive Art, Interaction