Journal of Digital Art Engineering & Multimedia Vol.12, No.1, March (2025), pp.41-51
ISSN 2508-9099(p) 2672-1198(e) *http://dx.doi.org/10.29056/jdaem.2025.03.04*

실감형 미디어 아트의 예술적 가치 연구
-디스트릭트 작품을 중심으로-

A Study on the Artistic Value of Realistic Media Art
-Focusing on d'strict Works-

이혜경[1]

Hye-Kyeong Lee[1]

요 약

본 연구는 팬데믹 이후 실감형 미디어 아트가 문화예술과 사회적 환경에서 수행한 역할과 변화를 분석한다. 디지털 기술과 예술의 융합을 통해 몰입적이고 상호작용적인 예술 경험을 제공하며, 사회적, 정서적, 문화적 가치를 창출한 과정을 탐구한다. 연구는 디스트릭트(d'strict)의 작품을 중심으로 실감형 미디어 아트의 특징과 가능성을 조명한다. 실감형 미디어 아트는 가상현실, 대형 디스플레이, 인터랙티브 아트 등을 활용하여 관람객에게 몰입감을 제공한다. 이러한 기술과 예술의 융합은 사회적 메시지와 정서적 치유를 전달하는 중요한 역할을 한다. 또한, 경제적 기회와 문화적 다양성 증진에도 기여한다. 실감형 미디어 아트는 단순한 미적 경험을 넘어 관람객의 감정과 인식을 변화시킨다. 이 연구는 실감형 미디어 아트가 미래 예술의 방향성을 제시하는 중요한 사례임을 강조한다. 기술과 예술의 접목은 새로운 가능성을 열어주며, 이를 통해 예술과 사회의 관계를 재정의 할 것으로 기대된다.

핵심어 : 실감형 미디어 아트, 디지털 전환, 기술과 예술의 융합, 사회적 메시지

Abstract

This study analyses the role and changes that immersive media art has played in the cultural and social environment since the pandemic. It explores how the convergence of digital technology and art has created social, emotional, and cultural value through the provision of immersive and interactive art experiences. The research analyses the characteristics and possibilities of immersive media art, focusing on the work of d'strict. Immersive media art utilises virtual reality, large-scale displays, interactive art, etc. to provide viewers with an immersive experience. This fusion of technology and art plays an important role in conveying social messages and emotional healing. It also contributes to economic opportunity and cultural diversity. Immersive media art goes beyond a simple aesthetic experience, transforming the viewer's emotions and perceptions. This study emphasizes that immersive media art is an important example of the direction of future art. The combination of technology and art opens up new possibilities and is expected to redefine the relationship between art and society.

Keyword : Realistic Media Art, Digital transformation, Fusion of technology and art, Social message

1 Department of Performing Arts Management, Sangmyung University, Seoul, Korea [Graduate Student]
e-mail: fly8010@hanmail.net

Received(January 20, 2025), Review Result(1st: February 19, 2025), Accepted(March 7, 2025), Published(March 31, 2025)

© 2025 The Authors. Published by NCISS.
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/.

1. 서론

1.1 연구 배경 및 목적

코로나19 팬데믹은 전 세계적으로 일상과 생활 방식을 급격히 변화시키며, 대규모 문화예술 행사들이 중단되면서 문화와 예술의 접근 방식에 큰 제약을 가져왔다. 이로 인해 예술가들은 새로운 창작 도구와 표현 방식을 모색하게 되었고, 디지털 기술의 발전과 결합하여 실감형 미디어 아트라는 새로운 예술 형식이 활성화되었다. 실감형 미디어 아트는 물리적 제약을 넘어 가상 공간에서 몰입감 있는 예술 경험과 관객 참여를 가능하게 하여 전통적인 예술과는 다른 새로운 가능성을 제시했다. 팬데믹 동안 디지털 전환이 가속화되면서, 실감형 미디어 아트는 기술적 도구를 넘어 사회적, 정치적, 경제적 맥락에서 새로운 정체성과 역할을 형성했으며, 팬데믹 이후에도 변화된 사회적 요구를 반영하며 지속적으로 진화하고 있다 [1]. 이에 본 연구는 팬데믹 이후(2020~2024년) 변화된 환경 속에서 실감형 미디어 아트가 수행하는 역할과 가능성을 심층적으로 분석하고자 하며, 실감형 미디어 아트가 단순히 시각적 몰입감을 제공하는 데 그치지 않고 사회적 상호작용, 정서적 안정, 문화적 다양성 증진에 어떻게 이바지할 수 있는지를 디스트릭트(d'strict)의 주요 작품을 중심으로 분석한다. 이를 통해 예술적 측면에서 창출되는 가치를 탐구하고, 실감형 미디어 아트가 관람객에게 더욱 풍부하고 의미 있는 예술 경험과 참여를 제공하는 방법을 모색하며, 기술과 예술의 융합을 통해 미래의 문화·예술 환경에서 중요한 역할을 할 가능성을 제시하고자 한다.

1.2 연구 대상 및 범위

본 연구는 실감형 미디어 아트의 예술적 가치를 탐구하기 위해 디지털 미디어 기술을 활용한 혁신적 사례를 분석한다. 이를 위해 국내외에서 실감형 미디어 아트를 선도적으로 제작하고 있는 디스트릭트(d'strict)의 주요 작품을 연구 대상으로 선정하였다.

디스트릭트는 서울에 본사를 둔 차세대 디지털 콘텐츠 기업으로, 대형 디스플레이, LED, VR/AR, AI 등 첨단 기술을 활용해 독창적인 디지털 콘텐츠와 혁신적인 공간 경험을 창출하고 있다. 이 기업은 ‘아트 테크 팩토리(Art Tech Factory)’라는 정체성을 기반으로, 기술과 예술의 융합을 통해 새로운 예술적 가능성을 모색하며 실감형 미디어 아트 분야에서 선구적인 역할을 하고 있다. 디스트릭트의 작품은 단순히 시각적 즐거움을 제공하는 데 그치지 않고, 관람객과의 정서적 교감과 소통을 강화하며 현대 예술과 기술의 새로운 지평을 열고 있다. 특히, 대형 미디어 아트 디스플레이와 가상현실 요소를 결합하여 관람객에게 몰입적이고 혁신적인 공간 경험을 제공하는 점에서 주목받고 있다.

본 연구는 2019년부터 2024년까지 발표된 디스트릭트의 국내외 실감형 미디어 아트 사례 중 대표적인 작품 5점을 선정하여, 이들 작품의 주제적 특징, 관람객과의 소통 방식, 그리고 디지털 미디어 기술이 공간 경험 디자인에 미친 영향을 심층적으로 분석한다. 이를 통해 실감형 미디어 아트가 지닌 예술적 가치와 그 사회적 역할을 구체적으로 규명하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 팬데믹 이후(2020～2024년) 디지털 전환

국제기구인 OECD와 UNESCO는 디지털 전환이 가져오는 사회적·경제적 변화와 기회를 탐구하며 지속 가능한 경제 발전과 문화 다양성 확보를 목표로 디지털 문화정책을 형성하고 있다. 이러한 담론은 포스트 코로나 시대의 문화예술 정책 방향성을 제시하며, 디지털 기술과 예술의 융합이 글로벌 문화와 사회적 가치를 확대하는 데 기여하고 있음을 강조한다 [2]. 대한민국은 디지털 뉴딜 정책을 통해 문화 콘텐츠 산업의 성장을 도모하고, 비대면 문화 인프라 확충과 고부가가치 콘텐츠 개발에 중점을 두고 있다 [3]. 서울특별시는 디지털 감성문화도시 프로젝트를 추진하며, 지역 중심의 디지털 문화 생태계를 조성하고 실감형 미디어 아트 제작 및 전시를 지원하고 있다 [4]. 국제적으로 영국은 창조산업 섹터딜을 통해 디지털 기술과 창의 산업 간의 융합을 촉진하고, 혁신적 비즈니스 모델 개발을 지원하고 있다. 캐나다는 디지털 시민 프로그램을 통해 디지털 기술 기반의 문화 참여를 확대하며 다문화 콘텐츠 제작과 보급을 통해 글로벌 소통을 강화하고 있다. 디지털 전환 정책은 실감형 미디어 아트와 문화 콘텐츠 산업이 기술 혁신을 넘어서 사회적 메시지 전달, 경제적 기회 창출, 문화적 다양성 증진을 실현하고 있음을 보여준다. 이는 디지털 기술이 예술과 사회적 요구를 융합하여 새로운 예술 생태계를 형성하는 데 기여하고 있음을 분명히 한다. 실감형 미디어 아트는 몰입형 경험과 관람객 참여를 중심으로 현대 예술의 핵심으로 자리 잡으며, 중요한 사회적 메시지를 효과적으로 전달하고 있다. [표 1]은 대한민국과 국제사회의 디지털 전환 정책과 사업을 통해 실감형 미디어 아트와 문화 콘텐츠 산업이 어떻게 발전해왔는지를 구체적으로 보여준다. 이를 통해 디지털 시대에서 예술과 기술이 융합되어 새로운 패러다임을 제시하고 있음을 명확히 알 수 있다.

[표 1] 국내외 디지털 전환의 주요 정책 및 사업 [2-4]
[Table 1] Major Policies and Projects for Digital Transformation in Korea and Globally [2-4]

국가/기관	정책/사업명	주요내용
OECD 및 UNESCO	디지털 문화정책 담론	디지털 전환, 사회·경제적 변화, 지속 가능성, 문화 다양성

대한민국 (문화체육관광부)	디지털 뉴딜 문화콘텐츠산업 성장 전략	비대면 인프라, 차세대 콘텐츠, 세계시장 경쟁력, 디지털 전환
서울특별시	디지털 감성문화도시 프로젝트	실감형 콘텐츠, 디지털 미디어아트, 문화 인프라 구축
영국	창조산업 섹터딜	창의 산업 투자, 디지털 기술 융합, 혁신 비즈니스 모델
캐나다	디지털 시민프로그램	문화 참여 확대, 데이터 접근성, 다문화 콘텐츠

2.2 실감형 미디어 아트의 역할과 예술적 가능성

코로나19 팬데믹은 실감형 미디어 아트의 중요성을 부각하는 계기가 되었다. 물리적 제약이 강화된 상황에서 실감형 미디어 아트는 디지털 기술을 활용해 대안적 예술 공간을 창출하며, 관람객과 새로운 형태의 연결을 가능하게 했다. 팬데믹 이후, 이러한 예술 형식은 몰입감과 상호작용을 중심으로 한 새로운 예술적 패러다임을 형성하며 현대 예술의 경계를 확장하고 있다. 이 장에서는 실감형 미디어 아트의 다양한 유형, 역할과 예술적 가능성을 조사하고, 이러한 예술 형식이 팬데믹 이후 현대 사회에서 수행하는 역할과 창출하는 가치를 고찰한다. 선행 연구와 사례를 통해 실감형 미디어 아트가 사회적 메시지 전달, 정서적 치유, 문화적 다양성 증진에 어떻게 기여하고 있는지를 탐구하고자 한다.

2.2.1 실감형 미디어 아트의 주요 유형

실감형 미디어 아트는 디지털 기술의 발전과 예술적 창의성이 결합되어 관람객에게 몰입적이고 독창적인 경험을 제공한다. 이는 구현 방식과 주요 기술에 따라 인터랙티브 아트, VR/AR 기반 아트, 대형 디지털 디스플레이 아트 등 세 가지 유형으로 분류되며, [표 2]는 이러한 유형을 체계적으로 정리한 것이다.

[표 2] 실감형 미디어 아트의 주요 유형과 특징

[Table 2] Key Types and Characteristics of Realistic Media Art

종류	설명	주요기술	특징
인터랙티브 아트	관람객 참여와 상호작용 중심	센서 기술, 제스처 인식, 음향 반응 시스템	실시간 반응, 몰입감 극대화
VR/AR 기반 아트	가상 공간 초월 예술 경험	VR 헤드셋, AR 장치, 몰입형 사운드 디자인	가상·현실 결합, 몰입형 경험 제공
대형 디지털 디스플레이 아트	대규모 시각적 경험 제공	대형 LED 디스플레이, 프로젝션 매핑, 3D 비주얼 제작	광범위한 관람객 접근성, 공공 공간 활용

디스트릭트(d'strict)는 대형 디지털 디스플레이 아트와 사회적 메시지를 담은 작품에서 강점을 보

이는 선도적인 단체로, 대표작 <Wave>는 초대형 LED 디스플레이와 프로젝션 기술을 활용해 자연의 힘을 시각적으로 구현하며 관람객에게 몰입감을 제공한다. 이러한 기술과 예술의 융합은 실감형 미디어 아트의 독창성과 현대 사회에서의 중요성을 잘 보여주는 사례로 평가 된다.

2.2.2 실감형 미디어 아트의 역할

실감형 미디어 아트는 팬데믹 이후 디지털 기술을 활용해 현대 예술의 새로운 가능성을 제시하며, 몰입적 경험, 사회적 메시지 전달, 정서적 안정, 문화적 다양성 증진에 기여하고 있다. 특히 관람객이 작품의 일부로 참여하는 몰입적 경험이 핵심 특징으로, 일본 팀랩(teamLab)의 <Borderless>는 빛과 공간의 변화를 체험하며 예술적 몰입을 제공하는 대표 사례다. 이러한 상호작용성은 디지털 기술을 통해 관람객의 주체적 참여를 촉진하며 예술적 경험을 확장한다 [5]. 또한, 실감형 미디어 아트는 사회적 메시지 전달과 정서적 치유의 매개체로 기능한다. 디스트릭트의 <Wave>는 도시에서 자연과 인간의 관계를 상징적으로 표현하며 환경 문제를 환기시켰고, 스튜디오 로오스가르덴의 <Waterlicht>는 물과 빛을 통해 심리적 위안과 자연과의 연결감을 제공했다. 이는 실감형 미디어 아트가 현대 사회의 이슈를 예술적으로 표현하고 정서적 안정과 희망을 전달하는 도구임을 보여준다 [6]. 캐나다의 모먼트 팩토리(Moment Factory)는 대표작 <Luminous Forest>를 통해 자연 생태계를 예술적으로 재구성한 몰입형 체험 전시를 선보였다. 이 작품은 대규모 자연 보호구역에서 관람객이 빛과 소리로 숲의 생태계를 경험할 수 있도록 설계되었으며, 환경 보호의 중요성을 효과적으로 전달한다. 자연의 아름다움을 디지털 기술로 재현한 이 전시는 관람객에게 신비로운 분위기를 제공하며 환경 보존에 대한 메시지를 강조한다 [7]. [표 3]은 실감형 미디어 아트가 사회에 기여한 주요 사례를 정리한 내용이다.

[표 3] 실감형 미디어 아트 주요 사례 정리
[Table 3] Key Examples of Realistic Media Art

작품명	제작자/단체	주요 특징	사회적 기여
Borderless	팀랩 (teamLab, 일본)	몰입형 전시, 관람객 참여와 상호작용	예술적 몰입 강화, 주체적 참여 유도
Wave	디스트릭트 (d'strict, 대한민국)	대형 디지털 디스플레이, 자연과 인간 관계 표현	환경 문제 경각심, 공공 예술 확장
Waterlicht	스튜디오 로오스가르덴 (Studio Roosegaarde, 네덜란드)	물과 빛을 활용한 몰입형 조명	심리적 안정, 정서적 치유
Luminous Forest	모먼트 팩토리 (Moment Factory, 캐나다)	인터랙티브 조명, 숲의 생태계 예술적 표현	환경 보호 메시지 전달, 자연과의 상호작용 촉진

2.2.3 실감형 미디어 아트의 예술적 가능성

실감형 미디어 아트는 디지털 기술과 예술적 창의성이 융합된 현대 예술의 혁신적 형식으로, 기

술적 진보와 사회적 요구를 반영하여 다양한 예술적 가능성을 제시하고 있다. 선행 연구를 기반으로 실감형 미디어 아트는 예술적 독창성과 대중적 효과, 창의성과 혁신, 정서적 안정과 심리적 치유, 상호작용을 통한 의미 확장, 상업성과 예술성의 융합이라는 다차원적 가치를 창출하고 있음이 확인된다. 정신영, 윤주현은 실감형 미디어 아트가 창의성과 대중성을 겸비한 새로운 예술 형식으로 발전할 가능성을 논의했으며 [8], 유기상과 신연하는 이 예술 형식이 기존 예술의 한계를 넘어 창의성과 혁신을 통해 새로운 지평을 확장한다고 강조했다 [9]. 또한, 윤희선, 김기범, 정진헌은 관람객과의 실시간 상호작용을 통해 몰입감을 극대화하고 작품의 의미를 확장하며, 관람객을 단순한 감상자가 아닌 능동적 참여자로 변화시킨다고 주장했다 [10]. 노홍기, 김규정은 실감형 미디어 아트가 전시, 브랜드 협업, 관광 산업과의 결합을 통해 상업적 성공과 예술적 가치를 동시에 달성하며, 경제적 활용 가능성을 제시한다고 분석했다 [11]. 마지막으로, 진승현, 이보림은 실감형 미디어 아트가 몰입형 예술로서 현대인의 스트레스와 불안을 완화하고 정서적 안정과 심리적 치유를 제공할 수 있음을 설명했다 [12]. 이를 통해 실감형 미디어 아트는 예술적 혁신뿐만 아니라 정서적 안정, 사회적 메시지 전달, 경제적 가치 창출 등 다차원적 가치를 실현하며 현대 예술의 새로운 패러다임을 형성하고 있다. [표 4]는 위에서 언급한 실감형 미디어 아트의 예술적 가능성에 관한 선행 연구를 조사해 정리한 내용이다.

[표 4] 실감형 미디어 아트의 예술적 가능성에 관한 선행 연구 정리

[Table 4] Preliminary Research on the Artistic Possibilities of Realistic Media Art

연구자	발행년도	논문제목	예술적 가치
정신영, 윤주현	2006	미디어아트의 정량적 평가체계에 대한 연구	예술적 독창성과 대중적 효과를 객관적으로 측정
유기상, 신연하	2019	미디어 아트에 대한 경제적 가치 인식에 관한 연구	창의성과 혁신으로 새로운 예술적 지평 확장
윤희선, 김기범, 정진헌	2020	디지털 기술을 활용한 반응형 뉴미디어 아트 연구	관람자와의 상호작용으로 예술적 몰입과 의미 확장
노홍기, 김규정	2021	미디어 아트의 상업적 활용 사례와 가치에 관한 융복합 연구	상업성과 예술성의 융합을 통한 새로운 표현 방식 창출
진승현, 이보림	2024	미디어아트가 예술 교육에 미치는 영향에 관한 연구	학습자들에게 창의적 사고와 몰입형 예술 경험 제공

실감형 미디어 아트는 대중적 접근성과 창의적 콘텐츠를 통해 관람객에게 참여와 체험 중심의 새로운 예술 경험을 제공한다. 이는 심리적 안정과 정서적 치유를 지원하며, 팬데믹 같은 위기 속에서 중요성이 강조된다. 또한, 문화적 공감대 형성과 환경 보호, 사회적 연대 등 현대 사회의 이슈를 효과적으로 전달하며 예술의 사회적 책임을 수행한다. 기술 발전과 함께 실감형 미디어 아트는 공공 공간, 교육, 의료 등 다양한 분야에서 새로운 가치를 창출할 것이다.

3. 실감형 미디어 아트에 대한 예술적 가치 탐구

3.1 디스트릭트의 작품 분석

디스트릭트(d'strict)는 디지털 기술과 예술을 융합한 몰입형 공공예술 작품을 선보이며 실감형 미디어 아트 분야에서 혁신을 선도하는 기업이다. 이들의 작품은 사회적 메시지 전달, 정서적 안정 제공, 문화적 다양성 증진 등 다양한 예술적 가치를 창출하며, 공공 공간에서 대중과의 소통을 강화하고 상호작용을 촉진한다. 디지털 기술을 활용해 현실과 상상의 경계를 허물고 몰입감 있는 체험을 제공하며, 특히 코로나19 팬데믹 동안 사회적 연결 회복과 정서적 치유에 기여했다. 이 연구는 디스트릭트의 실감형 미디어 아트 작품들이 가진 예술적 가치와 사회적 역할을 탐구한다. [표 5]는 디스트릭트의 주요 작품들을 정리한 것으로, 각 작품은 독창적인 기술 구현과 함께 예술적 메시지를 전달하며 현대 예술에서 중요한 역할을 수행하고 있다.

[표 5] 디스트릭트(D'strict) 작품 분석 대상 개요
[Table 5] The Overview of D'strict Artwork Analysis

작품명	설치장소	매체	작품 특징	작품 이미지
Wave (2020)	코엑스, 서울, 한국	대형 LED 디스플레이 (아나모픽)	초대형 LED 디스플레이를 활용해 거대한 파도의 역동성과 아름다움을 표현, 환경 보호 강조	
Waterfall-NYC (2021)	원타임스 스퀘어, 뉴욕, 미국,	삼성 스마트 LED 사이니지	고층 빌딩 외벽을 활용한 디지털 폭포 연출로 도시의 활기와 자연의 평온을 결합, 자연과 공존하는 삶의 메시지	
Starry beach (2022)	국제갤러리, 서울, 한국	몰입형 디지털 디스플레이	디지털 미디어로 은은하게 빛나는 별과 해변의 아름다움을 표현, 정서적 안정과 심리적 치유 제공	
Morando (2021)	180 더 스트랜드, 런던, 영국	투명 OLED 모니터 (2채널)	전통 한국 문화와 디지털 기술 융합, 전통 예술 재해석과 문화적 정체성 및 디지털 혁신의 조화 보여줌	
Flow (2024)	문화역, 서울, 한국	고해상도 LED 스크린	미술사의 흐름과 사조를 고해상도 LED 스크린을 통해 초현실적으로 재구성, 사회적 상호작용과 문화적 공감 제공	

<Wave>는 2020년 서울 코엑스몰에 설치된 디스트릭트의 실감형 미디어 아트 작품으로, 아나모

픽 방식을 통해 역동적인 파도를 표현했다. 코로나19 팬데믹 동안 고립된 시민들에게 정서적 위안과 시각적 쾌감을 제공하며, 공공 공간에서 관람객 간 상호작용을 유도하고 사회적 연결을 회복하는 역할을 했다. 바다라는 보편적인 주제를 통해 문화적 경계를 넘는 공감대를 형성하며, 예술과 기술의 융합을 통해 공공예술의 새로운 가능성을 보여줬다. <Wave>는 실감형 미디어 아트가 현대 사회에서 예술적, 정서적, 문화적 가치를 창출하며 중요한 역할을 수행할 수 있음을 상징적으로 보여주는 사례로 평가된다. <Waterfall-NYC>는 2021년 뉴욕 타임스 스퀘어에서 공개된 디스트릭트와 삼성전자의 협업 작품으로, 110m 높이와 1,081m^2 면적의 LED 전광판을 통해 디지털 폭포를 표현했다. 팬데믹 동안 스트레스와 불안을 완화하고, 공공 공간에서 사람들 간의 상호작용을 촉진하며 정서적 위안을 제공했다. 자연과 디지털 기술의 융합을 통해 다문화적 소통과 교류를 가능하게 하며, 현대 공공 예술의 새로운 가능성을 제시한 혁신적인 작품이다. <Starry Beach>는 2020년 디스트릭트의 유닛 에이스트릭트(a'strict)가 선보인 실감형 미디어 아트 작품으로 고요하고 아름다운 해변의 풍경을 디지털 기술로 재현했다. 6미터 높이의 블랙박스 공간에서 거울효과와 반복 및 확장을 활용해 환상적인 몰입형 경험을 제공하며, 팬데믹 시기에 사람들에게 정서적 안정과 위안을 선사했다. 작품은 관람객 간의 상호작용을 촉진하며, 사회적 연결을 회복하는 공공 예술로 기능했다. 또한, 자연의 아름다움을 현대적으로 재해석해 문화적 다양성을 증진하며, 글로벌 관객들이 쉽게 공감할 수 있는 열린 예술 경험을 제공했다. <Starry Beach>는 사회적 상호작용, 정서적 안정, 문화적 다양성이라는 측면에서 실감형 미디어 아트의 가능성을 입증한 사례로 평가된다. <Morando>는 2021년 런던의 LUX: New Wave of Contemporary Art 전시에서 공개된 디스트릭트의 실감형 미디어 아트 작품으로, 전통적인 조선시대 모란도를 현대 기술로 재해석하여 생명 순환을 표현했다. 투명 OLED 모니터를 활용한 설치 방식은 관람객 간 소통을 촉진하며, 모란꽃의 움직임은 정서적 안정과 희망의 메시지를 전달한다. 이 작품은 전통과 현대를 연결하고, 한국 전통문화의 가치를 글로벌 무대에 소개하며, 디지털 기술을 통해 문화적 다양성과 보편적 공감을 증진시킨다. <Morando>는 실감형 미디어 아트가 예술적, 사회적, 문화적 가치를 전달하는 중요한 매개체임을 입증한 사례로 평가된다. <Flow>는 2024년 디스트릭트 창립 20주년을 기념하여 문화역284에서 공개된 몰입형 실감형 미디어 아트 작품이다. 고해상도 LED 스크린을 통해 미술사의 주요 흐름과 사조를 재구성한 이 작품은 기술, 예술, 음악의 융합을 통해 독창적인 예술 경험을 제공하며, 관람객 간의 소통과 교류를 촉진하였다. 트라스탄 바튼이 작곡한 음악과 영상의 조화는 정서적 안정과 위안을 선사하며, 과거와 현재를 잇는 예술적 여정을 경험하게 했다. <Flow>는 디지털 기술로 시대와 문화를 초월한 예술적 가치를 탐구하며, 글로벌 전시를 통해 다양한 관람객 간의 문화적 공감대를 형성하였다. 이 작품은 실감형 미디어 아트가 사회적 상호작용, 정서적 안정, 문화적 다양성 증진에 기여하며 현대 사회에서 예술과 기술의 융합을 상징적으로 보여주는 사례로 평가된다.

3.2 디스트릭트의 작품 분석 결과

디스트릭트(d'strict)는 첨단 디지털 기술을 활용하여 관람객에게 몰입적이고 감성적인 예술 경험을 제공함으로써 현대 예술의 새로운 지평을 열고 있다. 이들의 작품은 공공 공간을 무대로 기술과 예술을 융합하며, 다양한 문화적·사회적 메시지를 전달한다. 이를 통해 시대와 문화를 초월하는 깊은 정서적 공감과 상호작용을 창출하며, 실감형 미디어 아트가 현대 예술에서 중요한 역할을 수행하고 있음을 입증한다. 디스트릭트의 작품은 단순한 감상용 배경에 그치지 않고, 관람객과의 상호작용을 통해 몰입형 경험을 제공하며, 사람들 간의 소통과 사회적 상호작용을 촉진한다. 관람객이 작품의 일부로 참여함으로써 정서적 위안과 심리적 안정도 제공하며, 현대 예술 트렌드를 강화한다. 또한, 디스트릭트의 작품은 공공 예술의 글로벌화를 실현하고, 다양한 문화적 배경을 가진 사람들이 예술을 통해 소통할 기회를 제공한다. 디지털 기술과 예술의 융합은 전통적 예술의 한계를 넘어서 관람객의 능동적 참여를 이끌며, 글로벌 문화 교류를 촉진한다. 디스트릭트는 사회적 상호작용, 정서적 안정, 문화적 교류를 촉진하는 작품을 통해 환경 보호, 인간과 자연의 조화, 전통과 현대의 연결 등 다양한 주제를 탐구하며, 실감형 미디어 아트가 문화적 대화를 확장하는 중요한 역할을 한다. [표 6]은 디스트릭트의 대표적인 실감형 미디어 아트 작품들을 중심으로 기술적 혁신과 예술적 가치를 실현한 사례들을 정리한 내용이다.

[표 6] 디스트릭트의 대표적인 실감형 미디어 아트 작품 분석

[Table 6] Analysis of d'strict's Representative Immersive Media Artworks

작품명	사회적 상호작용	정서적 안정	문화적 다양성	예술적 메시지
Wave (2020)	공공미술, 도시 공간의 소통 매개체	자연의 역동성과 조화, 위로와 쾌감 제공	보편적 자연 주제, 열린 예술 경험	자연의 힘과 조화, 환경 보호 강조
Waterfall-NYC (2021)	공공장소, 자연과 기술의 융합	물의 소리와 이미지, 심리적 위안 제공	자연과 기술 융합, 글로벌 공감대 형성	인간과 자연의 지속 가능성 강조
Starry beach (2022)	몰입형 공간, 관람객 간 소통 유도	별빛과 해변 이미지, 평온과 안정감 제공	자연의 현대적 재해석, 다양한 경험 제공	자연과 내면의 연결, 감정적 연대 강조
Morando (2021)	전통과 현대적 해석, 관점 공유	생명력과 희망, 예술 치유 역할	전통 한국 문화의 현대적 재해석	전통과 현대의 조화, 문화적 지속 가능성 강조
Flow (2024)	미술사 재구성, 시대와 공간 초월 상호 작용	음악과 영상 융합, 심리적 안정과 치유	시대별 미술사 흐름 탐구, 문화와 다양성 표현	시간과 공간을 초월한 연결, 통찰 제공

디스트릭트의 작품은 정서적 안정과 심리적 만족을 제공하며, 자연, 전통, 기술 융합을 통해 환

경 보호와 지속 가능성 등 시대적 주제를 전달한다. 이 작품들은 공공 공간에서 사회적 상호작용을 촉진하고, 다양한 문화적 배경의 관람객이 소통할 수 있는 포용적 예술 경험을 제공하며, 현대 예술의 중요한 역할을 수행한다.

4. 결론

코로나19 팬데믹 이후, 실감형 미디어 아트는 기술 혁신과 사회적 메시지를 결합하여 현대 예술의 새로운 가능성을 제시해 왔다. 특히, 디스트릭트(D'strict)의 작품은 팬데믹이라는 시대적 배경 속에서 디지털 기술과 예술의 융합을 통해 관람객에게 정서적 안정과 몰입감을 제공하며, 변화하는 환경 속에서 예술의 새로운 역할을 모색했다. 첫째, 실감형 미디어 아트는 공공장소와 몰입형 실내 공간을 새로운 예술의 무대로 삼아 물리적 제약을 극복하고 안전하면서도 감각적인 예술 경험을 제공한다. 디스트릭트의 대형 디지털 디스플레이와 몰입형 설치 작품은 기술과 공간을 예술적으로 활용한 혁신적인 사례로, 공간 활용에 있어 새로운 가능성을 열었다. 둘째, 팬데믹을 배경으로 한 작품들은 인간과 환경의 상호작용, 공동체 회복, 사회적 메시지 등을 담아내며 정서적 안정과 희망을 전달하는 중요한 역할을 했다. 이는 예술이 단순한 미적 경험을 넘어, 관람객의 심리적 치유와 사회적 공감을 형성하는 기회를 제공했다. 셋째, 디지털 기술은 실감형 미디어 아트에서 몰입감을 극대화하며 인간, 자연, 사회적 관계를 재조명하는 데 중요한 역할을 했다. 대형 LED 디스플레이, VR/AR 기술, 인터랙티브 미디어 등의 활용은 관람객이 작품과 적극적으로 상호작용할 수 있는 환경을 만들어 주며, 예술과 기술의 융합이 관람객과의 정서적 연결을 강화하고 예술적 메시지를 효과적으로 전달할 수 있음을 보여주었다.

결론적으로, 디스트릭트(d'strict)의 실감형 미디어 아트는 팬데믹 이후 디지털 기술과 예술이 융합하여 새로운 형태의 예술적 경험을 창출하고, 관람객에게 정서적 위안을 제공하며, 현대 사회에서 예술의 역할을 재정립할 가능성을 보여주었다. 이러한 사례는 실감형 미디어 아트가 단순히 시각적 몰입감을 제공하는 것을 넘어, 사회적 치유와 정서적 안정, 그리고 기술과 예술의 조화로운 융합을 통해 지속 가능한 예술의 미래를 제시할 수 있음을 시사한다. 또한, 이는 실감형 미디어 아트가 관람객과의 정서적 연결을 강화하며, 현대 예술이 사회적 변화를 주도할 수 있는 중요한 도구로 자리 잡을 가능성을 제시하였음을 확인하였다.

References

[1] H. R. Noh, H. Y. Lee, “The effects of realistic media art exhibition experience on perceived value, satisfact ion, retrospective intention and revisit intention”, Journal of Hotel and Tourism Studies, vol. 25, no. 5, May 2023, pp. 117-136, doi: 10.31667/jhts.2023.05.100.117

[2] H. S. Shin, H. S. Lim, “Issues and directions of digital cultural and arts policy tasks in the post-COVID-19 era: Focused on international organization policy discourses and national policy cases”, Journal of Cultural P olicy, vol. 35, no. 2, June 2021, pp. 89-120, doi: 10.16937/jcp.2021.35.2.89

[3] Korean Government, “Preparing for a contactless society: Announcement of the Digital New Deal Cultural C ontent Industry Growth Strategy”, korea.kr, https://korea.kr/briefing/policyBriefingView.do?newsId=148878239, (accessed January 5, 2025).

[4] Seoul Metropolitan Government, “Digital Emotional Culture City Initiative Launched with the Goal of Beco ming One of the World's Top Five Cultural Cities”, opengov.seoul.go.kr, https://opengov.seoul.go.kr/medi ahub/25466709, (accessed January 11, 2025).

[5] E. S. O, J. W. Won, “A Study on the Extensions of Media Art through teamLab Borderless”, Korea Institut e of Design Research Society, vol. 9. no. 4, December 2004, pp. 879-888, doi: 10.46248/kidrs.2024.4.879.

[6] Studio Roosegaarde, “Waterlicht”, Studio Roosegaarde (Website Title), studioroosegaarde.net, https://www.studi oroosegaarde.net/project/waterlicht?utm_source=chatgpt.com, (accessed January 18, 2025).

[7] Moment Factory, “Luminous Forest”, momentfactory.com, https://momentfactory.com/blogs/lab, (accessed Janua ry 19, 2025).

[8] S. Y. Chung, T. Y. Eune, “Framework for the Quantitative Evaluation of Media Arts”, Korean Society of D esign Science, Archives of Design Research, vol. 19, no. 2, May 2006, pp. 139-150.

[9] K. S. Ryu, Y. H. Shin, “A Study of the Economic Benefits of Media Art industry”, Korean Society of Bas ic Design & Art, vol. 20, no. 5, September 2019, pp. 311-322, doi: 10.47294/kSBDA.20.5.23.

[10] H. S. Yoon, K. B. Kim, J. H. Chung, “Responsive art research using digital technology”, Journal of Digita l Convergencet, vol. 18, no. 9, September 2020, pp. 337-342, doi: 10.14400/JDC.2020.18.9.337.

[11] H. G. Roh, K. J. Kim, “A Convergence Study on Cases and Values of Commercial Use of Media Art”, T he Korean Society of Science & Art, vol. 39, no. 1, January 2021, pp. 73-87, doi: 10.17548/ksaf2021.01.30.73.

[12] S. H. Jin, B. L. Lee, “Research on the impact of media art education”, Korean Journal of Arts Education, vol. 22, no. 1, march 2024, pp. 17-34.