

# 미디어 융합의 전개과정과 사회문화적 파장

2009. 9

연구기관: 강원대학교  
연구책임자: 유승호(강원대학교 교수)  
참여연구원: 장예빛(KAIST 박사과정)  
사영준(성균관대학교 박사과정)  
윤건우(KAIST 석사과정)

1. 본 연구보고서는 방송통신위원회의 방송발전기금으로 수행한 『디지털 컨버전스 기반 미래연구(I)』의 연구결과입니다.
2. 본 연구보고서의 내용을 발표할 때에는 반드시 방송통신위원회 『디지털 컨버전스 기반 미래연구(I)』의 연구결과임을 밝혀야 합니다.

## 제 출 문

정보통신정책연구원 원장 귀하

본 보고서를 『미디어 융합의 전개과정과 사회문화적 파장』의 최종보고서로 제출합니다.

2009. 9. 30

연구기관: 강원대학교

연구책임자: 유승호(강원대학교 교수)

참여연구원: 장예빛(KAIST 박사과정)

사영준(성균관대학교 박사과정)

윤건우(KAIST 석사과정)

## 목 차

요약문 .....	7
제1 장 미디어 융합의 전개과정 .....	15
제1 절 미디어 융합의 개념 .....	15
제2 절 미디어 융합의 전개 구조 .....	18
1. 전통적 콘텐츠의 새로운 미디어 기기에 의한 전송 .....	19
2. 새로운 매체적 성격으로 인한 콘텐츠의 특성 변화 .....	19
3. 문화적 변화로 인한 전통 커뮤니케이션의 변화 .....	20
제3 절 미디어 융합의 양상 .....	22
1. 방송 통신의 융합 .....	22
2. 정보와 오락의 융합 .....	25
3. 미디어 기기의 융합 .....	27
제4 절 융합사회의 가능성 탐색 .....	29
제2 장 미디어융합과 개인의 변화 .....	32
제1 절 미디어의 발전과 개인의 진정성(authenticity) .....	32
제2 절 소통합리성과 탈진정성의 혼재: ‘불안한 개인’과 ‘유동적 개인’ .....	34
제3 절 미디어융합과 자아의 융합: 몰입의 사회학 .....	38
1. 미디어융합과 자아 개념 .....	38
2. 미디어에 기반을 둔 자아의 재현 .....	39
3. 현존감의 근원: 왜 미디어에 반응하는가? .....	42
4. 가상의 한계와 몸의 복귀: 나탈 프로젝트 .....	45
5. 아노미 사회에서의 몰입 .....	49

제 3 장 미디어융합과 집단의 변화	52
제 1 절 소집단지성의 진화와 체험의 물화	52
제 2 절 소셜 마이크로블로깅	58
제 3 절 신부족주의의 도래	64
제 4 장 미디어융합과 공간문화의 변화	70
제 1 절 기술과 공간의 융합과 준익명성화	70
1. 유비쿼터스 컴퓨팅에 의한 공간 생활의 융합 방식	71
2. 유비쿼터스 컴퓨팅이 제공하는 이용 경험	73
제 2 절 공간 문화의 확장과 느슨한 감시(Loose Surveillance)	78
제 3 절 공간과 새로운 유대의 형성	83
1. 사회적 위치정보 서비스: CityFlocks	83
2. 친숙한 타인 프로젝트(Familiar Stranger Project) 및 언더사운드	85
3. 강남대로의 미디어폴	88
제 5 장 FGI 및 전문가 인터뷰 결과	93
제 1 절 연구개요	93
1. 연구문제 및 내용	93
2. 연구절차	94
3. 연구방법	95
제 2 절 Focus Group Interview 결과	96
1. 개인과 집단, 사회의 차원에서 바라본 미디어 융합의 전개과정	96
2. 방송통신 융합, 정보오락 융합, 기기융합 환경에서 소통 과정	98
3. 방송통신 융합, 정보오락 융합, 기기융합에서 정보탐색 및 신뢰	99
4. 방송통신 융합, 정보오락 융합, 기기융합 환경에서 권위자	99
제 3 절 전문가 인터뷰 결과	101

1. 인간의 확장으로서 미디어 융합 .....	102
2. 온라인과 오프라인의 결합으로서 미디어 융합 .....	105
3. 제품 및 서비스 기획자들의 생각하는 미디어 융합 양상 .....	108
제 6 장 결 론 .....	111
제 1 절 맺음말 .....	111
제 2 절 정책적 함의 .....	115
참고문헌 .....	118

## 표 목 차

〈표 1-1〉 방송과 통신의 차이 .....	23
〈표 1-2〉 방송통신 융합 환경의 커뮤니케이션적 특성 .....	23
〈표 1-3〉 중간계적 소통환경의 등장 .....	30
〈표 3-1〉 제7정보혁명 .....	63
〈표 4-1〉 커뮤니케이션 방식의 비교 .....	75
〈표 5-1〉 이용자 FGI 명단 .....	94
〈표 5-2〉 전문가 집단 명단 .....	95
〈표 5-3〉 전문가들이 기획한 제품 및 서비스 .....	102

## 그림 목 차

[그림 1-1]	니콜라스 네그로폰테의 ‘컨버전스 다이어그램’(1978) .....	15
[그림 1-2]	방송통신 융합 트렌드의 변화 .....	17
[그림 1-3]	디지털 융합 패러다임 확장의 개념 .....	18
[그림 1-4]	Web 3.0의 배경 .....	21
[그림 1-5]	미디어 융합의 양상 구분 .....	21
[그림 1-6]	개인방송 서비스 ‘아프리카TV’ 홈페이지 .....	24
[그림 1-7]	교육용 게임 ‘한자마루’의 플레이 모습 .....	26
[그림 1-8]	휴대형 미디어 기기 구분 .....	27
[그림 1-9]	융합서비스 제공을 위한 차세대 IPTV 플랫폼 .....	28
[그림 2-1]	Zeemote 컨트롤러 .....	41
[그림 2-2]	닌텐도 위(Nintendo Wii) 스크린캡처 및 시연 .....	42
[그림 2-3]	삼성의 글로벌 전략폰 제트(JET) .....	46
[그림 2-4]	후카사와 나오토의 바나나우유 패키지 디자인 .....	47
[그림 2-5]	프로젝트 나탈의 시연장면 .....	48
[그림 3-1]	트위터를 이용한 집단적 커뮤니케이션 .....	58
[그림 3-2]	트위터를 이용한 개인적 커뮤니케이션 .....	58
[그림 3-3]	글로벌 소셜 네트워크 서비스 연표 .....	59
[그림 3-4]	트위터 메인 화면 .....	61
[그림 3-5]	현재 활성화 되는 소셜 네트워킹 서비스 지형도 .....	62
[그림 3-6]	트위터를 통한 히치하이킹을 한 이용자의 사례 .....	66
[그림 4-1]	MIT의 미래형 버스정류장 EyeStop .....	72
[그림 4-2]	유비쿼터스 환경 내 소통문화 특성 .....	77

[그림 4-3] 구글 스트리트 뷰 .....	80
[그림 4-4] Google Map을 이용한 정보의 업로드 .....	84
[그림 4-5] CityFlocks를 이용한 정보의 검색 .....	84
[그림 4-6] 친숙한 타인 프로젝트의 적용 모습 .....	86
[그림 4-7] 영국 지하철 이용자들의 모습 .....	87
[그림 4-8] 공간적 경험을 공유하기 위한 언더사운드 서비스의 사용 예 .....	88
[그림 4-9] 강남대로변의 미디어폴 설치모습 .....	89
[그림 4-10] 강남대로변의 미디어폴 모습 .....	89

## 요 약 문

### □ 연구의 배경 및 목적

미디어 융합 환경은 아직도 진행 중인 현상으로 다양한 관점에서 미래상에 대한 예측과 융합으로 인해 촉발될 파급에 대해 논의되고 있다. 특히 방송과 통신의 융합으로 인한 영향력의 효과를 기존 방송의 영향력의 변화 측면에서, 통신의 기능의 다양화 측면에서 예측하고 있는 상황이다. 디지털 기술로 인한 방송과 통신의 영역 충돌로 인해 새로운 서비스가 등장하고 뉴미디어 환경에서 가능한 새로운 사업모형의 시행을 위해서는 방송과 통신 관련 정책의 정비와 규제가 필요하다는 인식이 증가하고 있다. 그로 인해 국내·외의 다양한 정책연구와 학술 연구는 미디어 융합에 따른 방송과 통신의 정책적 논의가 주를 이루고 있으며 미디어 기업의 수직적 통합과 방송 관련 업계들의 전략적 행동 등과 같은 산업 현황에 집중하고 있는 것이 현실이다. 그러나 대부분의 논의는 미디어 기기의 기술적 특징이나 새로운 형태의 미디어 이용에 대한 일차적 현상 묘사에만 그치고 있는 실정이며, 이에 미디어 융합에 대한 사회문화적 차원에서의 포괄적 이해가 요구된다 하겠다.

본 연구에서는 사회문화적 관점에서의 미디어 융합 진행 양상과 그 파급이 개인, 집단, 공간 그리고 전체 사회에 어떠한 변화를 불러일으키는지를 고찰하는 것을 목표로 하였다. 연구의 구체적 내용으로 우선 미디어 융합의 구체적 내용과 특성을 미디어 융합의 진행 양상에 대해 범주화함으로써, 융합 미디어의 기술적 특성과 사용 양상에 대해 살펴보았다. 또한 사회적 파급효과로서 미디어 융합에 따른 사회 구원 원리의 변화 양상을 논의하였으며, 아울러 미디어 융합의 소통구조 변화에 따른 소통합리성의 의미를 함께 파악하였다. 마지막으로 Focus Group Interview와 전문가 집단인터뷰를 통해 융합 환경 내에서 실제 미디어이용집단과 기술개발 전문가들이

느끼는 융합의 전개과정과 방향을 살펴보았다.

## □ 연구 주요 내용

### ○ 제1 장 미디어 융합의 전개과정

본 장에서는 미디어융합의 전개과정을 방송통신 융합의 전개 과정을 기본으로 하여, 미디어융합의 전개구조와 양상을 밝히는데 목적을 두었다. 이를 바탕으로 기든스의 구조화이론에 근거하여 “중간계적” 소통환경의 등장을 통해 융합사회의 가능성을 모색하고자 하였다.

#### － 제1 절 방송통신 융합과 그 전개

현재 논의되는 융합은 디지털 환경에서 다양한 플랫폼과 콘텐츠가 융합되고 이에 다른 사회문화적 변화까지 포함시키는 개념으로 볼 수 있다. 따라서 정보처리 방식인 디지털을 강조한 ‘디지털 융합(digital convergence)’이나 융합의 넓어진 개념을 반영한 ‘미디어 융합(media convergence)’이라는 용어를 사용하는 것이 현재의 진행 중인 변화를 더욱 잘 대변하는 것으로 고려된다.

#### － 제2 절 미디어 융합의 전개 구조

디지털 기술 기반의 다양한 플랫폼 등장은 콘텐츠 형태 및 이용자의 이용 양상을 변화시켰다. 이러한 이용 양상의 변화는 기존 매체에서 전달되는 콘텐츠의 성격을 변화시키는 것과 더불어 기술적 활용의 방향성을 결정한다. 기술적 진보가 이용형태의 변화를 초래하고 문화적 차원에서의 이용행태의 변화가 다시 기술 활용의 방향을 결정하는 나선적 진화과정에 대한 고찰은 디지털 융합으로 인한 사회문화적 파급 효과에 대한 이해를 돕는다.

#### － 제3 절 미디어 융합 양상

미디어 융합은 커뮤니케이션의 형식과 내용을 모두 변화시키는 나선적 과정으로

기술적 변화를 수용한 사회의 근본적인 곳까지 영향을 미친다. 오늘날 우리는 다양한 상황에서 미디어 융합의 사례들을 찾을 수 있는데, 본 절에서는 미디어 융합의 양상을 ‘방송통신의 융합’, ‘정보와 오락의 융합’, ‘미디어 기기의 융합’의 세 측면으로 구분하여 고찰하였다.

#### － 제4 절 융합사회의 가능성 탐색

사회문화적파장이 실제적으로 일어나는 곳은 기술이상과 실존적 관념 사이에 위치하는 중간적 지점, 다시 말해 중간계속이라고 볼 수 있다. 따라서 본 보고서에서는 사회문화적 파장을 기든스의 구조화이론에 근거하여 미디어가 부여한 구조와 행위자에 의한 재구조화의 과정을 “중간계적” 소통환경의 등장이라는 개념화를 통해 논의하였다.

### ○ 제2 장 미디어 융합과 개인의 변화

본 장에서는 미디어 융합 환경에서 개인의 변화에 초점을 맞추어, 개인의 진정성의 문제를 필두로, 탈진정성이 혼재한 상황 속에서 어떻게 유연한 자아가 탄생하게 되는지의 과정을 고찰해보았다. 더불어 다양한 융합 환경과 개인과의 상호작용과 몰입의 사회학에 대해서도 함께 살펴보았다.

#### － 제1 절 미디어의 발전과 개인의 진정성(authenticity)

융합기술이 고도로 발전함에 따라 이것은 곧 미디어기술의 극단적인 사유화를 불러일으키게 되었고, 미디어이용자의 감정 하나하나가 즉각적으로 언제 어디서나 개입되고, 연결되고, 융합되고 있다. 개인의 변화하는 감정에 기반을 둔, 미디어의 극단적 사유화는 동시에 미디어이용자를 미디어콘텐츠에 합치시키는 경로와도 일치하며, 이러한 경향은 개인의 정체성 해체, 탈진정성의 문제를 촉발시킨다.

#### － 제2 절 소통합리성과 탈진정성의 혼재: ‘불안한 개인’과 ‘유동적 개인’

미디어 융합 환경 속에서 개인은 유동적 자아를 요구받게 되는데, 유연한 자아,

진정한 자아와 가상의 자아와의 지속적인 교호작용을 인정하는 유연한 자아의 개념이 탄생하며, 이것은 부유하는 자아와 고정적 자아라는 양극단의 절충적 개념일 수 있다. 동시에 이는 자아가 개인의 차원에서 머무는 것이 아닌, 사회적 수준에서의 개인의 역할을 끊임없이 고민하는 집단적 지성 속에 개인이 위치 지워지고 있음을 뜻하는 것이기도 하다.

－ 제3절 미디어 융합과 자아의 융합: 몰입의 사회학

무한에 가까운 선택지가 늘어남에 따라 역설적이게도 ‘선택의 패러독스’가 등장하게 되는데, 급격한 기술의 발전은 이를 더 심화시키는 역할을 했다고 해도 과언이 아니다. 결국 중요한 것은 어떤 대상에 몰입할 것이냐의 문제로 귀결된다. 수준 높은 삶의 질이란 물질적, 경제적 단위를 넘어선 보다 정신적, 주관적, 심미적, 여가적 가치를 지니는 well-being의 의미에 접근한다는 점에서 주목할 필요가 있다.

○ 제3장 미디어 융합과 집단의 변화

본 장에서는 현실 공간이 가진 시공간의 제약에서 벗어난 네트워크 기반의 컴퓨터로 매개된 의사소통이 어떻게 이루어지는지, 그 효과나 사회적 영향력의 무엇인지 피에르 레비의 ‘집단 지성’(collective intelligence)을 중심으로 설명하고자 하였다.

－ 제1절 소집단지성의 진화와 체험의 물화(物化)

사이버 공간에서 네트워크로 연결된 상호 관계에서 자신이 속한 군집이 최대한 지속되도록 경쟁 및 협력하게 된다. 소집단지성에 의해 검증된 정보, 지식(wisdom of crowds)과 같은 것으로 사이버 공간에서의 경쟁과 협력을 통해 하나의 아이디어 창조 행위가 복잡화, 가속화 된 것을 의미한다. 디지털 테크놀로지와 사이버 문화에서 생성된 가상성의 기반에서 이를 현재화(actualization)하는 과정이 CMC를 통한 집단 지성의 구축인 것이다.

－ 제2절 소셜 마이크로블로깅의 강화와 의미

21세기 초반에 시작된 퍼스널 미디어 혁명이 웹 기반의 소셜 네트워킹 서비스와

클라우드 컴퓨팅을 통한 모바일 디바이스의 연동을 통해 다시 일정 규모의 집단적 커뮤니케이션의 형태로 진화하고 있다. 이는 관심사와 생활 패턴이 유사한 비동기적, 약한 유대 공동체 내, 공동체 간 커뮤니케이션이라고 할 수 있다. 즉, 유동적 자아의 집단 동조 현상 혹은 가상 공동체 구현 현상, 사회 연결망 결속에 따른 무리 현상 등에 따라 제8의 정보혁명으로 다시 진화하고 있는 것이다.

#### － 제3 절 신부족주의의 도래

인터넷은 시, 공간의 제한으로부터 자유로우며 누구나 익명성을 보장받게 된다. 따라서 다수의 개인들이 물리적 거리의 제약 없이 한 공간에서 자유롭게 네트워크를 형성할 수 있다. 이러한 방식으로 형성된 집단은 단순한 정보의 공유나 실제적인 목적성이 없는 가벼운 대화를 나누는 것에 국한되는 것이 아니라, 공감을 지향하는 감정적 공동체인 부족주의로 발전된다.

### ○ 제4 장 미디어 융합과 공간문화의 변화

본 장에서는 정보통신 인프라의 편재성을 통해 커뮤니케이션과 미디어 이용의 양상이 단순히 시공간적으로 확장되는 것 이상의 의미를 지닌다는데 초점을 두어, 융합에 따른 공간문화의 변화를 살펴보았다. 결과적으로 이용환경의 확장은 이용자에게 공간적 선택권을 부여함으로써 미디어 이용과 네트워크 접속 양상에 새로운 변화를 유도하고, 커뮤니케이션 행태를 바꾸어 놓았다고 할 수 있다.

#### － 제1 절 기술과 공간의 융합과 준익명성화

유비쿼터스에서 접속하는 네트워크는, 리소스의 제약과 네트워크 접속 행위의 공간적 활동에 종속으로 인해, 기존에 알고 있는 사람들이나 지역적 허브의 서비스 범위 안에 존재하는 사람들로 그 범위를 제한한다. 유비쿼터스 통신환경의 범위 내에서 커뮤니케이션 하는 사람들은 나와 근거리에 위치함으로써 최소한의 공통적인 문화적, 공간적 경험을 공유한다는 특징을 지니는 준(準)익명적 존재로 탈바꿈하게 되는 것이다.

－ 제2 절 공간 문화의 확장과 느슨한 감시(Loose Surveillance)

실제 현실에서의 다양한 맥락 속에서 극단적인 개인에 대한 감시나 미필적 고의의 추적이 이루어진다고 보다는, 카테고리화되고, 그룹화된 조직단위의 감시가 훨씬 더 자주, 자연스럽게 일어나고 있는 것이 사실이다. 결국 개인에 대한 감시 통제 가 철저히 이루어지고 있는 것은 아니지만, 그렇다고 해서 아닌 것도 아닌 상황 속에서 오히려 그룹 단위의 중범위 감시가 일어나고 있다고 볼 수 있으며, 이러한 중범위의 감시는 ‘느슨한 감시(loose surveillance)’로 설명이 가능하다.

－ 제3 절 공간과 새로운 유대의 형성

공간적 선택이 자유로워진 환경에서 우리의 커뮤니케이션은 공간 경험에 대한 공유로 확대된다. 오프라인 커뮤니케이션과 오프라인 활동의 결합으로 기존의 관계에 대한 강화는 더욱 공고해 질 것이다. 편재되어 있는 컴퓨팅 기계들은 주위 사람들과의 공유하는 경험을 더욱 풍부하게 한다. 단순한 정보의 디스플레이에서 업로드와 다운로드가 가능한 콘텐츠를 제공함에 따라 나의 경험을 남과 공유할 수 있게 되고 타인에 대한 인식도 새롭게 각인된다.

○ 제5 장 FGI 및 전문가 인터뷰 결과

본 장에서는 FGI(Focus Group Interview)와 전문가인터뷰를 통해 융합 환경 내에서 실제 미디어이용집단과 기술개발 전문가들이 느끼는 융합의 전개과정과 방향을 살펴보고자 하였다.

－ 제1 절 연구개요

총 6명으로 이루어진 융합 미디어 이용자 집단 1그룹을 대상으로 FGI를 진행하였고, 총 6명의 융합 미디어 개발 전문가를 대상으로 전문가 인터뷰를 실시하였다.

－ 제2 절 Focus Group Interview 결과

실제 융합 환경 내에서 다양한 미디어를 이용하는 이용자 집단을 대상으로 ‘개인

과 집단 사회 전체의 차원에서 바라본 미디어 융합의 전개 과정과 방송과 통신의 융합, ‘정보와 오락의 융합, 기기의 융합 환경에서 소통 과정’의 문제에 대해 살펴보았다. 또한 ‘방송과 통신의 융합, 정보와 오락의 융합, 기기의 융합 환경에서 정보 탐색 행위 및 신뢰’와 ‘방송과 통신의 융합, 정보와 오락의 융합, 기기의 융합 환경에서 권위자’의 문제 및 쌍방향 커뮤니케이션에서의 합의도출적 의사소통 과정에 대해서도 함께 파악하였다.

#### － 제3 절 전문가 인터뷰 결과

미디어 융합 기술 관련 전문가 집단을 대상으로 한 인터뷰를 통해 실제 미디어 융합 기술 개발이 불러올 개인적, 집단적, 사회적 영향력에 대해 고찰해보았다. 향후 관련 분야에서의 디지털 컨버전스 기술이 어떠한 방향으로 전개되어 나가고, 이에 따른 사회적 파급력에 대해서도 함께 살펴보았다.

### ○ 제6장 결 론

본 장에서는 미디어 융합의 전개과정과 파급에 대한 각 장별 요약과 정리를 통해, 전체 보고서의 결론을 정리하는 동시에, 연구를 통한 정책적 시사점을 도출하여 제안하고자 하였다.

#### － 제1 절 맺음말

개인적 차원에서 미디어융합 사회는 다양한 기회와 경험의 확장으로 정리해 볼 수 있다. 테크놀로지가 발전함에 따라, 역설적으로 인간 자체에 대한 관심이 더욱 깊어질 것이다. 중요한 사실은 융합미디어 사회 속에서 개인은 이러한 기술을 적극적으로 수용하고 활용해나가며, 쉬지 않고 새로운 원칙과 자원을 생산해낸다는 점이다. 개인의 행위와 반응은 또 다시 테크놀로지를 강건한 하나의 구조로 편입시키는 원동력을 제공할 것이다.

#### － 제2 절 정책적 함의

연구결과를 바탕으로 총 세 가지의 정책적 제안을 도출하였으며, 우선 미디어융

합 환경이 가져올 새로운 변화를 주시하기 위해, “명사경제”의 고찰을 제안하였다. 둘째로는 “드림 아키텍트”를 통해 온라인과 오프라인 사이의 간극을 메워, 불안한 개개인을 치유하고, 나아가 위험사회의 위기에서 집단을 보호하는 역할의 가능성을 제안하였다. 마지막으로 “넷 반달리즘(Net Vandalism)”이라는 융합 환경 내 반사회적 혹은 반소통적 행위가 일어나게 되는 구조적, 융합 환경적 메커니즘을 밝히는 연구를 향후 미래 과제로 제안하였다.

## □ 연구의 정책적 시사점

효과적인 정책적 함의 도출을 위해서는 커뮤니케이션 양상의 변화를 이해하는 것에서 더 나아가 사회 조직 구성 원리의 변화와 행동양식으로서의 문화적 파급효과에 대한 이해가 선행되어야 한다. 본 연구를 통해 미디어 융합에 따른 사회문화적 변화 양상에 대한 포괄적 이해가 가능해질 수 있다. 또한 기존의 연구들이 방송과 통신의 융합이라는 의미에서 현 기술적 환경을 이해하고 이를 기반으로 한 논의들이 주를 이루고 있어 보다 넓은 의미의 미디어 융합으로서의 논의를 진전시키고자 하였다.

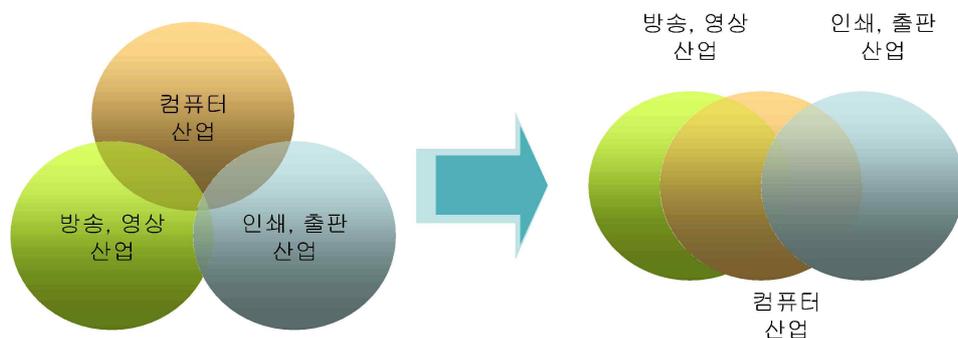
기존의 연구들이 정책적 함의에 대한 논의와 신규 사업의 기회로서만 미디어 융합 환경을 인식하고 있는 반면 사회문화적 파장의 넓은 의미에서 고찰하는 연구는 그리 많지 않은 것으로 보인다. 본 연구에서는 방송통신을 비롯한 미디어 융합 환경을 사회 및 문화적 현상의 변화 계기로 인식하여 구체적이고 실질적인 사회문화적 파장을 분석하였다. 본 연구보고서에서는 지금까지 미비하였던 문화사회적 관점을 통해 미디어 융합과정을 인식하고 그에 따른 미디어 융합과정을 범주화 하여 사회문화적 파급력을 측정하고, 미디어 융합으로 인한 기성 사회적 계층 구조의 약화와 새로운 사회법칙의 양상을 고찰함으로써 향후 시대상에 대한 관점 제시하였다. 더불어 정보의 넘침과 그로 인한 비용 증가에 따른 이용자들의 소통 방식 변화에 따른 양상을 고찰하고 사회문화적 현상으로서의 이해할 수 있는 관점을 제시하고자 하였다.

## 제 1 장 미디어 융합의 전개과정

### 제1 절 미디어 융합의 개념

처음 ‘융합’이라는 용어가 사용될 때에는, 방송과 통신의 경계가 모호해짐에 따라 상호 구분이 사라지는 양상을 일컬어 ‘방송통신 융합’의 의미가 강하였다. 전통적으로 통신은 음성 및 문자 위주의 정보를 송수신 하는 양방향 서비스를 총칭하는 개념이었고, 1990년대 이후에 들어서 인터넷의 발달로 인해 음성 위주의 통신은 이미지와 영상, 텍스트 등의 다양한 형태의 정보를 전송할 수 있게 되었다. 한편 방송은 ‘유선 혹은 무선을 통해 불특정 다수의 수신자에게 방송프로그램을 일방적으로 전송하는 활동’을 의미하는 것으로 일방향성과 수용자 개념을 특징으로 한다(KISDI, 2008). 그러나 정보의 디지털화가 진행됨에 따라 방송과 통신의 결합서비스가 가능해지고, 상호간의 경계가 모호해 지면서 양자 간의 특성을 반영한 더욱 발전된 서비스가 등장하면서 진정한 의미의 융합시대를 맞고 있다.

[그림 1-1] 니콜라스 네그로폰테의 ‘컨버전스 다이어그램’(1978)



출처: KISDI, “디지털 컨버전스의 개념은?”, 디지털 컨버전스 기반 미래연구 워크숍 발표자료, 2009

이 같은 방송과 통신의 융합은 기본적으로 디지털 기술의 융합 가능성에 기인한다. 니콜라스 네그로폰테는 컴퓨터 산업을 중심으로 방송과 영상 산업, 인쇄와 출판 산업의 융합을 예언하였다.

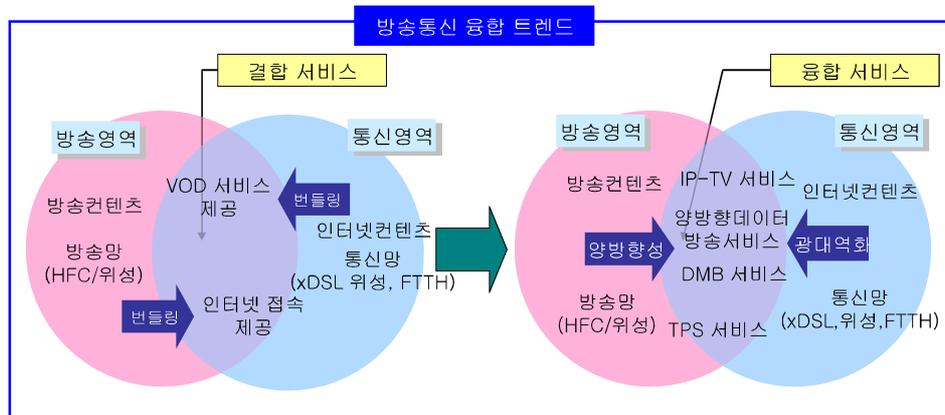
방송과 통신에서 전달되는 정보가 디지털화 되고 인쇄활자가 디지털로 저장되면서 디지털 정보를 처리하는 컴퓨터로 인해 여러 미디어들이 융합된다. 전통적으로 구분되던 각 산업들의 경계는 모호해 지고 형태의 구분은 사라지게 된다. 컴퓨팅 기술과 하드웨어의 성능 향상에 주된 관심이 있었던 컴퓨터 산업은 연산의 대상이 되는 콘텐츠에 대한 중요성이 부각되고 방송이나 영상 산업, 인쇄, 출판 산업에서의 활용도가 증가하면서 각 산업에 직접적인 영향을 끼친다. 동시에 방송영상이나 인쇄출판과 같이 고전적 형태의 미디어를 보유하고 있던 산업들도 디지털화되면서 컴퓨터 산업의 의존도가 더욱 증대한다.

이러한 방송과 통신의 융합은 그것을 가능하게 했던 기술적 차원에서의 융합뿐만 아니라 관련된 산업과 시장의 변화를 야기하고 더 나아가 인간의 제도적 측면과 문화적 측면, 인간의 의식적 차원에까지 영향을 미친다. 시장과 산업 차원에서 전통적으로 구분되었던 통신사들과 방송사들의 서로에 대한 역할은 점차 중복되어 가고 있고, 각 주체들은 융합된 서비스를 제공하기 위한 다양한 전략들을 수립하고 있다. 전통적인 통신 기기였던 휴대폰은 DMB 등의 방송 및 라디오 수신이 가능하게 되고 방송 수상기였던 텔레비전에서 IPTV 플랫폼을 이용한 양방향 통신이 가능하게 되었다. 미디어 기기를 디자인하고 생산하는 업체들은 전통적 방식으로 구분되는 음악과 영화, 드라마 등의 콘텐츠와 통신서비스, 위치정보 서비스, 정보 검색 서비스 등의 새로운 서비스가 가능한 플랫폼을 제공함으로써 디지털 융합의 가능성을 더욱 촉진시킨다.

미디어의 진화로 인한 방송과 통신의 기술적 융합, 플랫폼의 통합은 일차적으로 사용자들의 이용양상 변화와 신규 서비스의 등장, 관련 산업의 부흥 등의 결과를 이끌지만 보다 근본적인 차원에서의 이용자 의식 수준과 문화 수준의 변화를 유도한다. 기술적 진화로 촉발된 사회문화적 변화는 쉽게 포착되지 않는 다양한 수준에서

의 융합으로 표현된다. 콘텐츠 간 모호해진 경계로 인해 교육과 오락은 융합되고, 스타벅스 오피스로 상징되는 유비쿼터스 기술로 인해 노동과 여가의 구분도 어려워진다. 전화와 팩스로 이루어지던 기능적 커뮤니케이션은 채팅과 이메일의 등장으로 오락적 커뮤니케이션으로 변모하고 통신의 성격을 지닌 개인화된 방송과 일인 미디어의 활용은 순열주의와 개방적 사고방식으로 우리의 의식을 전환시킨다.

[그림 1-2] 방송통신 융합 트렌드의 변화

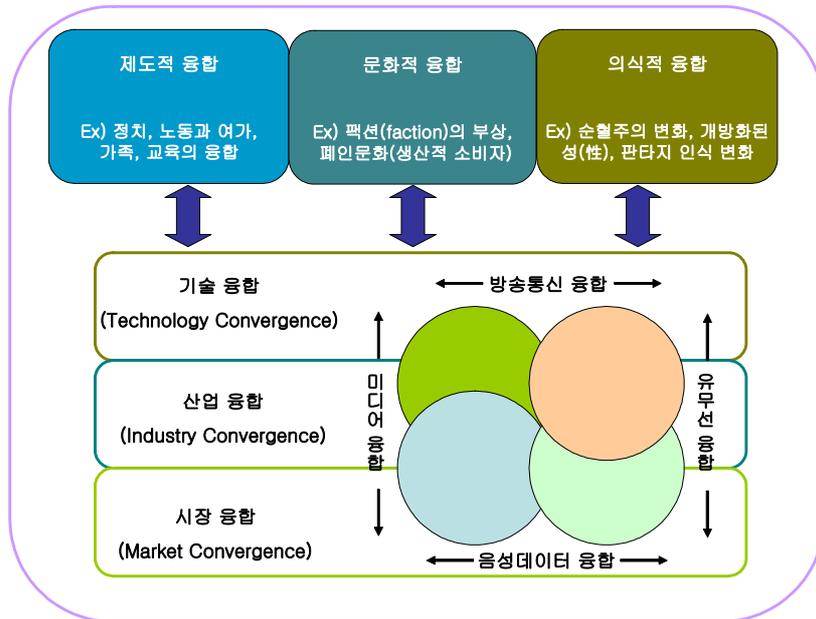


출처: KISDI, 새로운 통신정책 패러다임 모색, 2008

기술적 차원에서의 융합과 그로 인한 사회문화적 변화는 다음의 그림으로 도식화할 수 있을 것이다. 방송통신과 미디어의 융합이라는 구체적 수준에서의 기술 융합은 산업 융합과 시장 융합을 유도하고 더 나아가 제도적, 문화적, 의식적 융합을 유발한다.

이 같은 의미에서 오늘날 논의되는 융합은 디지털 환경에서 다양한 플랫폼과 콘텐츠가 융합되고 그로 인해 사회문화적 변화까지 포함시키는 개념으로서 정보처리 방식인 디지털을 강조한 ‘디지털 융합(digital convergence)’이나 융합의 넓어진 개념을 반영한 ‘미디어 융합(media convergence)’이라는 용어를 사용하는 것이 현재의 진행 중인 변화를 더욱 잘 대변하는 것으로 판단할 수 있다.

(그림 1-3) 디지털 융합 패러다임 확장의 개념



출처: KISDI, 새로운 통신정책 패러다임 모색, 2008

## 제2 절 미디어 융합의 전개 구조

디지털 융합으로 인한 근본적 수준의 사회문화적 의미를 논의하기 위해서는, 디지털 융합의 전개 양상을 기술적 진보에 따른 변화 과정으로 파악하는 것을 넘어서 이 사용자들의 커뮤니케이션과 콘텐츠 이용형태의 변화를 중심으로 고찰하는 것이 도움이 될 것이다. 디지털 기술 기반의 다양한 플랫폼 등장은 콘텐츠 형태와 이용자의 이용 양상을 변화시키고 이용 양상의 변화는 기존 매체에서 전달되는 콘텐츠의 성격을 바꾸어 놓는 동시에 기술적 활용의 방향성을 결정한다. 기술적 진보가 이용형태의 변화를 초래하고 문화적 차원에서의 이용형태의 변화가 다시 기술 활용의 방향을 결정하는 나선적 진화과정에 대한 고찰은 디지털 융합으로 인한 사회문화적 파급 효과의 일면을 이해하는 데에 도움을 줄 수 있을 것이다.

## 1. 전통적 콘텐츠의 새로운 미디어 기기에 의한 전송

우선, 시간적 순서로 볼 때 가장 먼저 발생한 전통적 콘텐츠의 뉴미디어 기기를 통한 전송을 보자. 컴퓨터 혹은 좀 더 포괄적으로 디지털 기기가 커뮤니케이션 수단으로 등장했을 때 이용자들은 전통적인 방식으로 새로운 기술을 활용하였다. 컴퓨터가 네트워크에 연결되기 시작한 초창기, 무수히 많은 웹사이트들과 그를 이용한 서비스들이 등장하기 전, 사람들은 BBS라는 게시판을 이용하여 기존의 전통적인 방식으로 관계를 맺은 사람들과 소통하였다. 가장 많이 이용되었던 BBS 기능은 Bulletin Board System의 약자로 사람들이 많이 모이던 공공장소에서 볼 수 있었던 게시판 기능을 전대로 모방한 것으로, 전통적 콘텐츠를 전달할 목적으로 새로운 기술을 활용한 것으로 들 수 있다.

현대인들의 필수품이 된 이메일도 같은 경우로 볼 수 있다. 처음 등장한 이메일은 기존에 있었던 우편 시스템의 기능을 그대로 답습한 것이었다. 이메일은 종이에 편지를 쓰던 습관 그대로 정형화된 글쓰기와 전통적인 의사소통 방식이 새로운 기술적 환경에 그대로 전이되어 있었다. 한편 신문사의 경우 인터넷이라는 새로운 매체에서도 전통적인 방식으로의 서비스 제공을 고수하고 있다. 웹브라우저에 적합한 기사정보를 제공하는 동시에 신문의 기사 매치 및 광고 위치까지 지면 신문의 그것과 똑같이 유지한 전자문서 형태의 지문보기 서비스를 유료로 제공한다.

## 2. 새로운 매체적 성격으로 인한 콘텐츠의 특성 변화

한편으로 매체의 고유한 성격이 변함에 따라 새로운 기술적 가능성이 확인되고 새로운 기술을 수용하는 이용자들이 증가하면서 콘텐츠의 내용적 특성이 변하기도 한다. 즉 새로운 콘텐츠가 새로운 기기들에 의해 전송되는 사례가 발생한다. 전통적인 방식으로 이용되던 BBS에 답글 달기 기능이 추가되고 RSS나 트랙백을 통한 커뮤니케이션이 가능해 지면서 비동기적 성격의 게시판이 실시간 비동기 커뮤니케이션으로 진화하였다. 이메일 역시, 문어체 커뮤니케이션의 편지라는 딱딱한 수단에

서 대화체(구글 gmail에서는 이메일을 conversation이라고 부름), 혹은 구어체의 비정형화된 커뮤니케이션의 성격을 더욱 강하게 띠고 있다. 특히 새로운 미디어 기기들과 새로운 콘텐츠의 조합의 가장 확실한 예로 SMS이나 더욱 진화한 형태의 트위터(Twitter)를 들 수 있을 것이다. 이처럼 미디어 기기들이 더욱 진화하고 기기 간의 융합이 심해짐에 따라 내용적, 형식적으로 모두 새로운 커뮤니케이션과 콘텐츠가 등장한다.

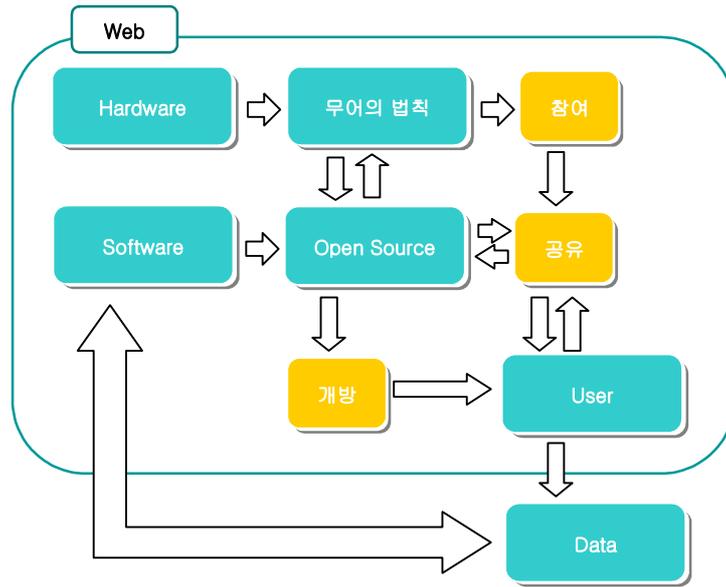
### 3. 문화적 변화로 인한 전통 커뮤니케이션의 변화

이러한 내용적 변화는 전통적 방식의 커뮤니케이션 수단에 의해 전달되는 콘텐츠의 내용에도 변화를 일으킨다. 종이, 책이라는 물질적 기반의 커뮤니케이션 기기에 만화라는 추상적 수준의 형식은 사각형의 딱딱한 구조에서 인터넷 웹브라우저에 적합한, 아래로 내려 그리는 형식으로 변화하였고, 내용도 연재 형식에서 에피소드 형식으로 변화였다. 이 같은 변화는 오늘날 ‘웹툰’으로 불리는 만화들이 다시 종이 형식으로 출판되고 있어지고 있는데, 이는 새로운 기술적 환경에 적합하게 진화한 콘텐츠가 도서라는 전통적 형식에 실리는 예로 볼 수 있을 것이다.

만화의 예 외에도, 디지털 컨버전스는 텔레비전이나 라디오와 같은 전통적 커뮤니케이션 수단에서도 영향을 미친다. TV 프로그램을 시청하거나 라디오를 듣는 사람들은 인터넷에 자신의 의견을 올리고 있으며 그 결과로 프로그램의 성격까지도 바꾸어 놓는다. 전통적인 방송의 영역이었던 TV와 라디오에서 시청자는 소극적인 수신자였다. 그러나 융합 환경에 적응한 사람들은 적극적으로 새로워진 커뮤니케이션 환경에 적응하여 기존의 방식을 변화시키고 있다.

이러한 변화를 유저 측면에서 살펴보면, 최근의 web3.0의 출현으로도 설명해볼 수 있다. 미디어의 기술전개 과정에서 사용하는 행위자로 대표되는 유저는 그 역할이 증대됨에 따라 이제는 미디어 기술전개를 구성하는 중심 역할을 하게 된 지 오래다. 참여, 공유, 개방을 바탕으로 미디어와 콘텐츠를 소비하고 재생산하는 유저들의 활동이 곧 미디어의 사슬에서 공급자와 수요자라는 패러다임을 바꿀만한 파워로 등장한 것이다.

[그림 1-4] Web 3.0의 배경



[그림 1-5] 미디어 융합의 양상 구분



이 같은 기술적 진보에 따른 콘텐츠의 형식적, 내용적 변화와 이로 인한 전통적 이용 양식의 변화는 다시 기술적 발전 방향을 제시하여 전체적으로 나선적인 구조를 이룬다. 나선을 따르는 회전수가 증가 할수록 융합에 의한 사회문화적 파장의 범위는 더욱 확대될 것이다. 오늘날, 미디어의 범위 확장과 디지털 기술의 진화로 인의 커뮤니케이션 수단이 언어적, 시각적 한계를 넘어 촉각적 감각의 활용이 더욱 중요시되고 있다. 아울러 HCI, 인지공학 분야에서 디자인 측면으로 인지 부담을 줄이기 위한 다양한 시도들이 진행되면서 미디어의 범주는 더욱 넓어지고 디지털 융합으로 인한 파급효과는 자의식과 타인에 대한 인식 변화, 공간 차원에서의 관념적 인식에 까지 영향을 미친다.

### 제3 절 미디어 융합의 양상

미디어 융합은 커뮤니케이션의 형식과 내용을 모두 변화시키는 나선적 과정으로 기술적 변화를 수용한 사회의 근본적인 곳까지 영향을 미친다. 오늘날 우리는 다양한 상황에서 미디어 융합의 사례들을 찾을 수 있는데, 본 절에서는 미디어 융합의 양상을 ‘방송통신의 융합’, ‘정보와 오락의 융합’, ‘미디어 기기의 융합’의 세 측면으로 구분하여 고찰하도록 한다.

#### 1. 방송 통신의 융합

방송과 통신의 융합은 가장 가시적이고 직접적인 미디어 융합의 양상이다. 방송과 통신은 각각 그 커뮤니케이션의 목적에서 차이가 있듯이 다양한 관점에서 서로 대비되는 특성을 확인할 수 있다. 다음의 도표는 전통적으로 구분되어 지는 방송과 통신의 커뮤니케이션적 의미에서의 특징을 구별적으로 보여준다.

통신과 방송은 정보 교환의 대상이나 방향성, 정보통제력에서 서로 구분된다. 정보의 대량적 발송과 수신을 목적으로 하는 방송의 경우 방송국과 같은 권한 있는 주

체가 특정, 혹은 불특정 다수에게 정보를 송신한다. 일반적으로 정보는 일방향으로 전달되고 수신자의 피드백의 송신은 이루어지지 않는다. 정보의 중요성에 대한 판단은 송신자에 의해 판단되고 어떤 정보를, 언제 송신하느냐는 송신자에 의해 결정되어 제공자에게 정보통제력이 집중된다. 방송에서 수신자는 수동적인 특성을 보인다. 반면 통신의 경우 전통적으로 수신자와 송신자의 일대일 전송이 주를 이루고 있고 방송과는 다르게 쌍방향의 커뮤니케이션이 이루어진다. 커뮤니케이션 상황에 따라 송신자와 수신자는 각각의 역할을 바꾸면서 대등한 위치로 정보교환이 이루어진다. 내가 원하는 정보를 송신자에게 요구할 수 있고 커뮤니케이션 내내 지속적인 피드백으로 정보의 내용과 양, 방식이 조절된다.

〈표 1-1〉 방송과 통신의 차이

구분	방송	통신
대상	일대다	일대일
방향성	일방향성	쌍방향성
정보통제력	제공자 집중	제공자, 수용자 분산

출처: “디지털 컨버전스의 개념은?”, 디지털 컨버전스 기반 미래연구 워크숍 발표자료, 정보통신정책연구원, 2009

그러나 방송과 통신이 융합된 환경에서는 목적과 상황에 따라 각각의 특성이 유동적으로 활용된다.

〈표 1-2〉 방송통신 융합 환경의 커뮤니케이션적 특성

구분	방송+통신
대상	일대일~다대다
방향성	쌍방향성 증대
정보통제력	분산화 증대

출처: “디지털 컨버전스의 개념은?”, 디지털 컨버전스 기반 미래연구 워크숍 발표자료, 정보통신정책연구원, 2009

커뮤니케이션의 목적과 필요에 따라 방송통신 융합 환경에서는 일 대 일에서 일 대 다, 다 대 일, 혹은 다 대 다의 송수신자의 커뮤니케이션이 가능하다. 피드백 채널의 활용으로 정보는 쌍방향적으로 이루어지고 커뮤니케이션에서 정보의 흐름은 분산적으로 이루어진다.

오늘날 방송과 통신의 융합은 IPTV나 인터넷 개인방송, UCC의 제작과 공유 등 다양한 형태로 나타나고 있다. 전통적 방송형식이었던 TV방송은 통신기술과 결합된 IPTV의 등장으로 방송프로 편성권이 시청자에게 상당부분 전이되었고, 즉각적인 정보 송신이 가능하여 프로그램 정보검색이나 홈쇼핑의 기능적 수월성이 더욱 확대되었다. 한편 인터넷을 기반으로 한 개인방송은 소규모의 익명적 존재를 대상으로 하는 방송이다. 개인의 사소한 이야기부터 자신이 알고 있는 전문적 내용에 이르기 까지 방송의 내용은 다양한 스펙트럼을 이룬다.

[그림 1-6] 개인방송 서비스 ‘아프리카TV’ 홈페이지



이처럼 정보통신 기술의 발달로 인한 방송과 통신의 융합은 각각의 목적과 의도에 맞게 방송적 특성과 통신으로서의 성격을 다양한 수준으로 차용하며 이전까지는 존재하지 않았던 새로운 커뮤니케이션 방식들을 창조하고 있다.

## 2. 정보와 오락의 융합

방송과 통신의 융합이 커뮤니케이션 양상으로서의 융합의 일면을 보여준다면, 정보와 오락의 융합은 커뮤니케이션 내용의 특성이 어떻게 변하는지를 관찰할 수 있는 관점을 제공한다. 오늘날 기술 발전으로 인해 커뮤니케이션의 감각양식(modality)이 다양해지면서, 커뮤니케이션에 의해 전달되는 콘텐츠가 더욱 오락적 요소를 띄고 있는 것으로 판단된다.

정보와 오락의 융합 양상을 가장 잘 나타내는 예는 기능성게임(serious game)의 등장이다. 오늘날 기능성게임은 그 가치를 인정받아 정부적 차원에서의 지원이 이루어지고 있으며 산업계나 학계에서도 뜨거운 관심을 받고 있다. 미디어 융합의 관점에서 보면 기능성게임은 교육이나 의료, 훈련 등 특정한 목적을 지닌 커뮤니케이션 활동에 오락적 요소를 가미하여 그 효과를 극대화 하고자 하는 방향으로 발전하고 있는 것으로 이해할 수 있다. 특히 게임 장르의 경우 사용자와의 인터랙션이 가미되어 몰입도를 높이고 그에 따른 특정 효과를 강화시킬 수 있는 가능성이 매우 높다. 이에 게임을 단순히 오락적 목적에서 사용하고자 하는 의도 외에 교육이나 훈련 등의 기능적 효과를 높이고자 하는 노력이 보다 적극적으로 나타나고 있다. 학교 내 교실의 수업에 실제 게임을 이용하여 딱딱하게 진행되던 수업에 활력을 불어 넣는 다든지, 치료법의 일환으로 개발되어 의료 목적으로 활용되고 있는 게임들은 정보와 오락의 융합이라는 미디어 융합의 일면을 보여준다.

미디어 융합 시대의 정보와 오락의 융합은 게임이라는 특정 장르에 국한되지 않고 커뮤니케이션 전반에서 관찰될 수 있는 양상이다. 인터넷으로 대표되는 온라인 공간에서 이모티콘을 이용한 감성의 표현은 일반적인 현상으로 인터넷 유저들은 서로의 감정을 표현하고 공감받길 원한다. 온라인상에서 커뮤니티를 만들어 유대감을

느끼기를 원하고, 사소해 보이는 정보를 공유하며 정서적 공감을 형성한다. 특정 목적이나 필요에 의해 커뮤니케이션이 발생하는 경우도 많지만, 단지 무료함을 달래거나 정서적 만족을 얻기 위해 이루어지는 경우도 빈번하다.

(그림 1-7) 교육용 게임 ‘한자마루’의 플레이 모습

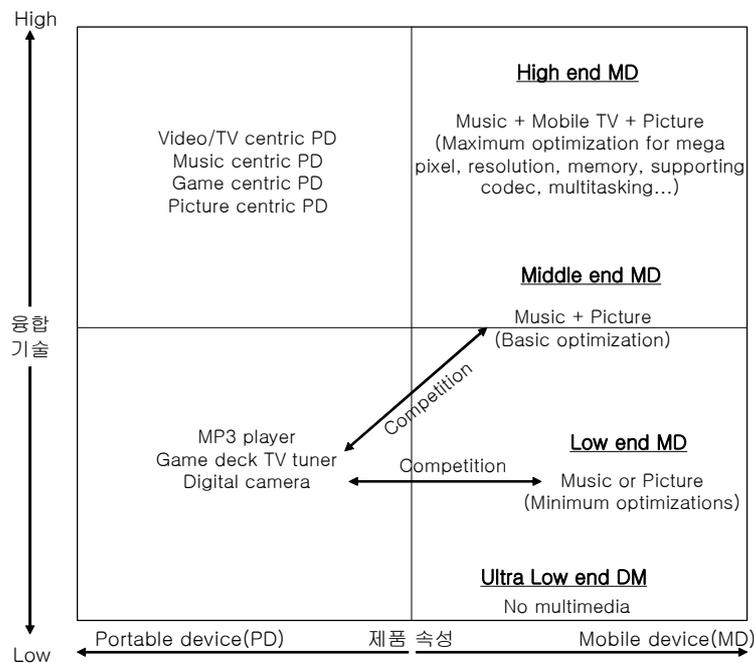


한편으로 이용자들이 의해 창조되는 콘텐츠들은 대개 오락적인 요소를 강조한다. 다른 유저들에게 전달되고 공유되기 위해서는 단순한 정보의 제공만이 아닌 즐거움을 선사해야 하기 때문에 전통적인 권위에 의존하여 전달되던 정보들도 상당부분 희화(戲化)된다. 최혜실(2001)은 미디어 융합 시대는 디지털 기술의 도움으로 물질을 산출하는 생산 방식보다 기호를 산출하는 생산방식이 더욱 많아지면서 상품에 미학적 요소가 훨씬 강조되고 있다고 주장하였다. 정보의 전달에 있어서도 이 같은 논의는 크게 벗어나지 않는다. 커뮤니케이션에서 단순히 기능성만을 추구하던 과거와는 달리, 모든 정보의 흐름이 자유롭고 이용자에 의한 콘텐츠 변형이 손쉬운 오늘날의 융합 환경은 기능성에 오락성을 더하여 정보가 송수신된다.

### 3. 미디어 기기의 융합

미디어 융합의 가장 가시적인 양상으로는 미디어 기기의 융합을 꼽을 수 있다. 휴대폰은 mp3 플레이어 기능은 물론 DMB 기능 및 카메라 기능 등을 포함하며 멀티 미디어 기기로서 자리를 잡아가고 있으며 안방에서 방송을 수신하던 TV는 IPTV로 진화하면서 PC 기능의 일부를 융합하고 있다.

[그림 1-8] 휴대형 미디어 기기 구분



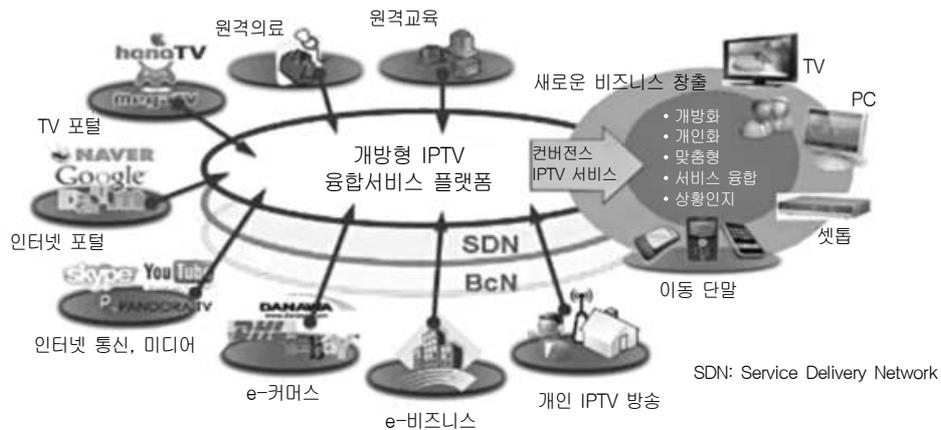
출처: KISDI, “이동전화단말기의 멀티미디어 기능 융합 현황 및 전망”, 정보통신정책 제19권 6호, 2007

미디어 기기 융합의 가장 대표적인 양상은 휴대형 미디어 기기의 기능적 융합이다. 휴대형 미디어 기기는 초창기 아날로그 형식의 음악재생기에서 오늘날에는 디지털 형식의 mp3 파일을 재생하는 미디어 기기로 진화하였다. 디지털 형식으로 음

악파일이나 동영상 파일이 저장되고 관련 파일을 재생할 수 있는 기술들이 소형의 기기에서 작동 되면서 휴대용 기기의 융합이 발생하고 있다. 오늘날 휴대용 기기는 음반이나 동영상 재생이나 게임 등의 엔터테인먼트 기능과 사진 촬영, 영상/음성 통화 기능, 스케줄 관리 등의 정보 처리 및 저장 기능들을 포함하고 있다.

현재 시장에는 융합기술을 기준으로 단일미디어 기능의 휴대형 기기에서부터 멀티미디어 기능을 보유한 휴대형 기기까지 다양한 범위의 기기들이 존재한다. 앞으로 기술이 발전되면서 더욱 높은 수준의 품질로 해당 기능을 수행할 수 있는 기기들이 등장할 것으로 예상할 수 있다. 특히 이러한 융합 양상은 융합 기술의 발전에 따라 단일 미디어 기능에서 벗어나 멀티미디어 기기로 발전하되, 기존 핵심 기능의 전문화를 바탕으로 타 미디어 기능들이 보완되고 있는 추세이다(정보통신정책연구원, 2007).

[그림 1-9] 융합서비스 제공을 위한 차세대 IPTV 플랫폼



출처: 한국정보통신기술협회, “차세대 IPTV 기술개발 동향”, TTA저널 122호, 2009

대표적인 가정용 미디어 기기인 TV의 경우도 정보처리 기능이 융합되면서 다양한 기능을 수행할 것으로 예상되고 있다. 개방, 공유, 참여를 표방하는 인터넷 서비스들이 IPTV 서비스로 접목되어 다양한 양방향 서비스들이 소개될 것이다. 우선 TV 프로그램의 경우 일방적으로 편성된 프로그램을 시청해야 했던 수동적 상황에

서 탈피하여 개인화 된 방송 편성이 가능하게 되었다. 아울러 PC에서 수행되던 온라인 커뮤니케이션 기능이 TV로 전이될 가능성도 보이고 있다. 뿐만 아니라 가정에 가장 주도적인 영상 출력 장치인 TV가 통신기능과 정보처리 능력을 갖게 됨에 따라 원격교육이나 원격의료, e-커머스나 e-비즈니스 등의 다양한 기능을 수행할 수 있을 것으로 예상할 수 있다.

궁극적인 미디어 기기들의 융합은 TV와 같은 가정용 기기들과 PDA나 휴대폰과 같은 휴대용 기기들의 통합에 까지 이를 것으로 예상할 수 있다. 사용 목적이나 환경에 따라 기본적인 이용은 분화—가정에서는 거실에 위치한 TV를 시청하고 이동 중에는 휴대폰으로 DMB를 시청—하지만 기본적으로 사용자의 콘텐츠 감상 혹은 이용 맥락은 궁극적인 융합으로 진행될 것이다. 집에서 보던 TV를 끊김 없이 외출 중에도 감상하고, 직장 사무실에서 하던 업무를 이동 중이나 집에 와서도 할 수 있는 환경은 결국 ‘기능적, 오락적 이용 환경의 융합’을 가능하게 한다.

## 제 4 절 융합사회의 가능성 탐색

### 미디어융합의 파장: 중간계적 소통환경의 등장

기든스는 기존 사회 이론에 대해 반기를 들며 구조화 이론(theory of structuration)을 주장하며, 인간 행위의 수행의 수준과 구조의 수준을 설명할 수 있는 행위 이론이 필요함을 강조하였다. 쉽게 말해, 인간의 행위는 사회 속에서 이루어지는 동시에, 사회의 조건에 영향을 받게 되는데, 이와 동시에 사회는 이러한 행위자가 활동하는 환경인 동시에 행동하게 되는 조건으로 다시 작용하게 됨을 의미한다. 이러한 행위에 의한 구조의 재조직 화를 통해 규칙과 자원이 생겨나고, 개념화되는 구조적 이중성 속에서 사회적인 행위자들의 행위는 사회구조를 이루는 결과로 작용하게 되는 것이다. 기든스는 이때 행위자들이 구조에 의해 성찰적 감시(reflective monitoring)를 받는다고 역설한다. 이는 현재의 미디어융합 사회에서 나타나는 다양한 사회문화적 파장을 포괄해서 설명할 수 있는 근간을 제공하고 있다.

디지털로 인해 미디어가 융합된 융합사회가 하나의 사회구조라면, 이러한 기술을 이용하는 개인의 행위는 유저로 대변되고, 자유의지를 가지고 행위하는 사회적 행위자로 표현될 수 있다. 기술에 의해 사회와 문화가 재조직되고 재편되며 다시 이러한 구조가 자원을 만들어내며, 사회적 시스템을 강화시킨다. 유저들은 이러한 시스템에 의해 성찰적 감시를 당하지만, 동시에 미디어융합 속에서 만들어진 자원과 규칙을 자유자재로 이용할 수 있는 능력을 가진 존재로 거듭나게 되는 것이다. 거시적인 관점에서의 미디어융합사회라는 시스템으로 대변될 수 있고, 유저, 개인, 혹은 자아로 다양한 맥락 속에서 이해될 수 있는 사회적 행위자들의 미시적인 활동이 만나 는 접점에서 미디어의 사회문화적 파장이 일어나게 된다. 본 보고서에서는 이러한 파장을 기든스의 구조화이론에 근거하여 미디어가 부여한 구조와 행위자에 의한 재구조화의 동학을 “중간계적” 소통환경의 등장이라는 개념화를 통해 논해보고자 한다. 미디어융합에 따른 새로운 중간계적 상황이 개인, 집단, 공간차원에서 발생하고 이것이 미디어의 핵심적인 사회문화적 파장이 되는 것이다. 결국 이러한 파장이 실제적으로 일어나는 곳은 기술이상과 실존적 관념 사이에 위치하는 중간적 지점, 다시 말해 중간계<sup>1)</sup>속이라고 볼 수 있다.

〈표 1-3〉 중간계적 소통환경의 등장

구 분	개인차원	집단차원	공간차원
기술이상적 관념	사이버네틱스	다원성의 유토피아	유비쿼터스 시티
중간계적 측면	몰입(사회적 현존감)	신부족주의	준 익명성
실존적 관념	온전한 개인	온전한 SNS	케어링 소사이어티

이를 도식화 한 표 〈1-3〉에서 알 수 있듯이, 미디어융합 테크놀로지가 극도로 발

1) 중간계란 J.R.R. 톨킨의 상상력 속에서 새로이 창조된 공간이자 세계로 우리가 살고 있는 현 지구의 옛 형태로 제시된 세계를 뜻한다. 톨킨은 중간계를 지구가 아닌 다른 행성으로 이해한 독자들에게 중간계는 ‘우리의’ 세계라고 밝힌바 있다(송태현, 2003). 재정리

달한 기술 이상적인 세계로 치닫게 되면 개인차원에서는 사이버네틱스, 집단차원에서는 다원성의 유토피아, 공간차원에서는 유비쿼터스 시티와 같은 세계가 구현될 것이다. 그러나 이와 반대로 우리의 개별행위가 현실에 뿌리를 내리고 있는 존재인 것처럼 실존적 관념의 입장에서 바라보게 되면, 그 양 끝단에는 각각 온전한 개인, 온전한 SNS, 케어링 소사이어티가 위치하게 된다. 그러나 미디어융합이 일어나고 있는 현재와 가까운 미래와 상황은 기술이상적으로만 혹은 반대로 실존적 관념적인 방향의 극단으로 흘러가는 양태를 보이지 않을 것이다. 오히려 기술과 실존이라는 극단적 스펙트럼의 중앙에 ‘중간계’로 표현할 수 있는 세계가 나타나게 되고, 중간계적 측면의 사회문화적 파장으로 드러난다. 현실에서 일어나고 있는 다양한 미디어융합과 이에 따른 파장은 바로 이 중간계에서 일어나는 현상들로 설명할 수 있다. 이에 본 연구에서는 미디어 융합의 양상을 다음의 세 분야로 구분하고 각각의 사회문화적 파장을 논의한다.

## 제 2 장 미디어융합과 개인의 변화

### 제 1 절 미디어의 발전과 개인의 진정성(authenticity)

영화 <이 세상 끝까지(1991)>에서 빔 벤더스는 몇몇 인물들이 자신의 꿈을 비디오 테이프를 들여다보는 것을 그려낸다. 그들은 보는 것에 몰두한 나머지 먹고 자는 것조차 잊어버린다. 그들은 꿈을 보여주는 장치 앞에 꼼짝 않고 앉아 주변 모든 사람들에 개의치 않으며, 또한 주변 모든 관계들과 사건들에 무관심하다. 자신의 꿈이라는 미시 세계에 폭 빠진 그들은 자기도취적 황홀경에 사로잡혀 있다. 그러나 그들의 몰두는 강요된 것이기도 강요되지 않은 것이기도 하다. 1980년대 중반부터 시작된 소니의 하이비전 프로젝트<sup>2)</sup>의 하나로서 기획된 빔 벤더스의 영화는 비록 흥행에는 실패했지만 미디어기술의 발전이 인간에게 어떤 영향을 미칠지에 대한 진지한 질문을 던졌다. 자신의 진정한 자아는 미디어에 투영된 자아로서 기능하고, 미디어가 가진 텍스트들은 미디어자체의 의미보다는 자신의 꿈이 투영된, 자신의 자아로 다시 투영되는 것이다. 미디어가 가진 자체의 본원적인 텍스트는 해체되고 시청자와 독자의 ‘의도’만이 존재하는 것이다.

미디어기술의 발전은 결국 미디어콘텐츠를 직접 만든 저자의 죽음이다. 미디어기술은 극단적인 사유화로 진척되고 이것은 미디어이용자의 감정 하나하나에 개입되고, 연결되고, 융합되기 때문이다. 개인의 변화하는 감정에 기반을 둔, 미디어의 극단적 사유화는 동시에 미디어이용자를 미디어콘텐츠에 합치시키는 경로와도 일치

---

2) 일본은 1980년대 중반 NHK방송기술연구소의 하이비전 공개발표를 통해 처음으로 디지털 시스템의 가능성을 알린 후 지속적인 기술 개발과 장비관련 산업을 선도해왔다. 특히 2005년에 소니사는 4X SXRD프로젝터로 4K기술을 제안하며 색상과 선명도의 우위를 점하고자 했다.

하며 또한 개인의 정체성 해체와도 연결된다.

롤랑바르트 <텍스트의 즐거움>에서 보듯, 모든 비판적 접근은 메타언어(프로이트주의, 맑스주의, 구조주의 등)로부터 도출되고 발전되었다고 주장하였다. 이것은 작품이 생성된 역사적 맥락을 보다 잘 이해시키는 등의 방법(롤랑바르트, 1997, Webster, 1997:288)으로 텍스트를 분명하게 만들려는 비평가 자신들의 모든 야심을 좌절시키는 것이었다. 그는 작가들의 작품에 대한 독해에 본질이 있다는 주장에 반대하였다.

“일반적인 문화 안에서 발견되는 문화의 이미지는 가차 없이 저자, 그 인간. 생애. 취향. 정념에 집중되어 있다. 비평 또한 대부분 보들레르의 작품은 인간 보들레르의 실패이며, 고희의 작품은 곧 그의 광기이며, 차이코프스키의 작품은 그의 악덕이라고 말한다. 이렇듯 작품의 설명은 언제나 작품을 만들어 낸 사람 쪽에서 모색되어 왔다.(롤랑바르트, 1997:29) 우리는 이제 텍스트가 하나의 유일한 의미, 즉 <신학적인>의미를 드러내는 단어들의 행으로 이루어진 것이 아니라, 그중 어느 것도 근원적이지 않은 여러 다양한 글쓰기들이 서로 결합하며 반박하는 다차원적인 공간이라는 것을 알게 되었다. 텍스트는 수많은 문화의 온상에서 온 인용들의 짜임이다... 작가는 결코 근원적인 몸짓이 아닌 다만 이전의 몸짓을 모방할 뿐이다. 그의 유일한 권한은 글쓰기를 뒤섞거나 대립하게 하며, 그 중 어느 하나에도 의존하지 않게 하는 데에 있다.(롤랑바르트, 1997:32)”

“독자의 탄생은 저자의 죽음이라는 대가를 치러야 한다.(롤랑바르트, 1997:35) 현대적인 텍스트나 전위적인 영화, 혹은 그림 앞에서 느끼는 <권태>는 바로 독서를 소비로 축소시키기 때문이다. 권태란 텍스트를 생산. 유희. 해체할 수 없다는 것을, 시동을 걸 수 없다는 것을 의미한다.(롤랑바르트, 1997:46) 즐거움의 텍스트는 만족시켜 주고, 채워주고, 행복감을 주고, 문화로부터 와 문화와 단절되지 않으며, 편안한 독서의 실천과 연결된다. 즐거움의 텍스트는 상실의 상태로 몰고 가서 마음을 불편하게하고(어쩌면 권태감마저도 느끼게 하고), 독자의 역사적. 문화적. 심리적 토대나 그 취향. 가치관. 추억의 견고함마저도 흔들리게 하여 독자가 언어와 맺고 있는 관계를 위태롭게 한다.(롤랑바르트, 1997:61)”

그런데 자신의 영역 안에 이 두 개의 텍스트를, 자신의 손 안에 즐거움과 즐김의 고삐를 붙잡고 있는 주체는 요컨대 시대착오적인 주체이다. 왜냐하면 그는 모순되게도 동시에 모든 문화의 심오한 쾌락주의(삶의 기술이라는 포장 하에 독자의 마음 속에 편안하게 스며드는, 요컨대 과거의 책들이 공유했던 것)와, 그 문화의 파괴에 참여하기 때문이다. 그는 자아의 강화를 즐기며, 또 그 상실을 추구한다. 이 주체는 이중으로 균열된, 이중으로 변태적인 주체이다.

대부분의 인터넷전문가들도 인터넷이용자들이 인터넷공동체에 참여하면서 전자커뮤니케이션의 강렬한 경험이 유동적인 정체성, 복합정체성과 결합되어 있음을 지지하고 있다. 라인골드도 <우리가 알고 있는 대로의 관계나 합의들은 정체성이 유동적인 장소에서도 있을 수 있는가? 우리는 우리의 정체성을 스크린 위의 단어들로 변형하고 코드화>하며 마찬가지로 다른 사람의 정체성을 탈 코드화한다. 그러나 라인골드는 이런 버추얼공동체를 <전 세계적으로 진행되고 있는, 전통적 공동체들의 분열에 따른 공동체 결핍현상> 탓으로 돌린다. 반면 로잔스톤(1992)은 버추얼공동체 참여자들은 마치 그들이 물리적 공동 공간 안에 존재하는 것처럼, 즉 자신의 신체가 거주하는 것처럼 생각하면서 가상공동체의 상호작용을 한다고 주장한다. 라인골드와 로잔스톤의 주장은 상호 대립되는 듯이 보이나, 이들의 공통점은 가상공동체에 참여하는 개인들은 진정한 공동체가 현실세계에 있든 없든 진정한 공동체에 기대하는 모든 것을 가상공동체에 기대하고 인식하고 그에 따라 행동하고 있음을 확인해준다.

## 제2 절 소통합리성과 탈진정성의 혼재: ‘불안한 개인’과 ‘유동적 개인’

하버마스에게는 영화관에 가고, 라디오를 듣고, 컴퓨터메시지를 보내고 하는 것이 모두 소통합리성의 퇴화, 즉 생활세계의 식민화 예에 지나지 않는다.

“인쇄 커뮤니케이션과 비교해볼 때 뉴미디어가 전달하는 프로그램들은 수용자들의 반응을 특정한 방식으로 축소한다. 그것들은 공적인 것의 눈과 귀를 그들의 마법에 묶어두면서 동시에 그 거리를 제거해서 공적인 것이 무언가를 말하고 반대할 기

회를 뺏어버리는 일종의 보호 상태 속에 가두어둔다. ...그로인해 이성의 공적 사용을 훈련받은 지식계층이라는 건전한 토대는 분쇄된다. 공적인 것은 이성을 비공공적인 방식으로 사용하는 소수 전문가집단과(그들의 결정을) 공적이지만 비판적이지 않은 방식으로 받아들이는 거대한 소비자 집단으로 분열된다. ...이성적이고 비판적인 공적토론을 통해 얻은 합의조차 비공공적인 것과 타협하거나 아니면 비공공적인 방식으로 수용되는 것이다... 오늘날에는 대화자체가 관리된다.<sup>3)</sup>

그러나 소통합리성이론의 가장 큰 한계는 그것이 합리성이라는 것의 결핍만을 강조함으로써 전자적으로 매개된 커뮤니케이션이 가지고 있는 언어적 차이를 설명할 수 없다는 것이다. 새로운 주체의 입장에서 전자커뮤니케이션을 통한 새로운 주체 구성방식을 탐구해 볼 수 있는 것이다. 리오타르, 보드리야르, 푸코, 데리다, 들뢰즈 등은 주체의 구성에서 언어가 하는 역할을 시험해보고자 했으며 데카르트적/계몽주의적 한계와 제약 밖으로 벗어나려고 애써왔기 때문이다. 이들의 관점은 전자커뮤니케이션에 있어서도 비도구적이고 탈고정적인 주체를 도입함으로써 이성적 주체의 형상을 재구성하려는 시도의 기초가 되고 있다.

진정한 것, 진실 된 것이 거부되는 이유는 무엇일까. 이는 포스트모더니즘의 주체 형성과정도 연결된다. 거기에는 두 가지 이유가 있다.

첫 번째 이유는 하나의 진실 된 의미를 주장하는 것은 환상이기 때문이다. 진정한 것과 실질적인 것을 찾는 것은 늘 실패한다. 그것은 실제적인 것에 대한 '견해'만이 존재하기 때문이다. 예를 들어 디킨즈 작품을 복구한다 해도 진정하게 복구할 수는 없다. 왜냐하면 우리는 21세기의 사람으로서 그의 작품을 읽기 때문이다. 21세기의 관심인 무의식과 섹슈얼리티와 같은 관점에서 디킨즈 작품을 해석한다. 그 작가의 원래 의도와는 멀어지는 것이다.

두 번째 이유는 진정한 조건이란 그것을 찾고자 하는 사람의 상상 외에서는 존재하지 않기 때문이다. 가족의 계보를 추적하여 자신의 뿌리를 찾으려는 대중적인 현

---

3) The Structural Transformation of the Public Sphere, 170~171. 마크포스터. 제2미디어 시대. 80에서 재인용

상의 경우, 오늘날 많은 사람들이 선조가 살았던 지역으로 되돌아오려 한다. 폴란드 사람들이 내몰렸던 거주지에 도착하여 이들이 발견하게 되는 것은 무엇일까. 진정성은 분명 아닐 것이다. 아마 컴퓨터에 기록된 가족사일 가능성이 높다.

관광객의 경우도 진정한 것보다는 ‘진정한 것에 대한 진정하지 못한 구성’이 존재할 뿐이다. 관광객의 경험을 보면(Urry, 1990), 지방색, 원조의 맛 등을 강조한다. 그러나 관광경험은 진정하지 못하며 처음부터 끝까지 고안된 것이다. 대륙에서 온 맥주, CD에서 흘러나오는 전통음악, 교육받은 웨이터들에 의한 춤 등이다. 사람들이 즐겁게 보내도록 하기 위해서는 조정과 고안 그리고 비진정성이 요구되는 것이다. 영국의 유산산업(heritage industry)도 과거에 실제로 어떠했는지를 보여준다는 명목 하에 과거를 개조하고 재 치장하는데 열중한다.

진실한 의미란 존재하지 않으며 롤랑바르트의 말대로 단지 다양한 해석들만이 존재한다. 이러한 것에 기반을 둘 경우 사람들은 상충하는 메시지에 대하여 크게 당황하지 않고 파편화된 문화를 즐길 수 있고 또 즐긴다고 주장한다. 그 결과는 의미 없는 쾌락의 원천이 다양해진 것을 환영하는 것이다. 네온불빛, 프랑스요리, 맥도널드, 동양음식, 마돈나, 베르디 등 다양한 즐거움의 원천이 환영받는다(웹스터, 2007:284).

그러나 우리에게선 불안감이 있다. 파편화된 문화 하에서 인간이 가지는 불안감의 원천은 무엇인가. 이러한 두려움은 우리에게는 일관되고 단일화 된 그리고 매우 다양한 문화적 기호들에 대한 노출로부터 보호되는 진정한 자아가 있다는 것을 반증한다. 만약 한 연극자가 클린트 이스트우드, 폴 가스쿠아뉴, 그리고 우디앨런 같은 다양한 역할모형을 수행하는 경우 자아의 충실함이 잘 유지되어야 가능하다. 포스트모던은 이런 모순을 애써 피하고 자아의 존재를 부정한다(웹스터, 2007:284-285).

자극이 도처에서 차고 넘치면서 보다 더 강력한 자극 혹은 전혀 다른 방향의 자극이 요구되고 있다(보스하르트, 2001:82). 예를 들어 우리는 TV광고를 통해 이제 어느 시청자도 광고필름이 돌아가는 동안 광고들을 주목하지 않는다는 사실을 분명히 알고 있다. 잠재적 소비자인 시청자는 광고가 진행되는 동안 딴 짓을 한다. 냉장고에 가서 뭘 꺼내든가, 다른 사람과 이야기를 나누든가 신문을 보면서 광고를 외면한

다. 즉 시선은 광고를 향하지 않고 어딘가 다른 곳을 헤매고 있다. 게다가 현대인들은 광고가 나오는 동안 이리저리 채널을 돌리는 것조차 귀찮아 할 정도로 게을러졌다. 물론 돌려봐야 다 똑같다는 생각에 더 이상 채널을 돌리지 않는 탓도 있다. 이런 현상에서 어떤 결과를 도출할 수 있을까. 사람들은 미디어가 제공하면 언제든지 그것에 몰두하고 자신의 자아를 그것에 합치시키는 카멜레온과 모자이크형식일까. 그것은 분명 아닐 것이다. 일방적으로 콘텐츠가 주사(注射)되더라도 그리고 설사 자신이 선택한 채널이더라도 그것이 스스로가 집중하고 몰입할만한 가치가 없다고 판단한다면 다른 것에 집중하는 선택적 의지가 충만해 있는 것이다. 예를 들면 똑같이 콘텐츠를 제작하는 사람들의 의지도 이제 광고의 시각적인 중요성은 작아지고 시청자의 청각을 사로잡는 방향으로 나아가지 않을까?

이러한 자아의 진정성과 가상성의 사이에는 현실세계와의 관련성도 크게 자리 잡고 있다. 예를 들어 현재 리니지 게임을 즐기는 사람들은 게이머 대부분(90%이상)이 남자였음에도 불구하고 이들이 게임 속에서 택한 여성 캐릭터는 71%가 넘는다. 아바타처럼 게임에서도 사이버공간을 통해 자기의 분신을 복수로 만든다. 유희하는 정체성의 표현인 것이다. 그러면 만약 자신이 게임 아바타와 자신의 실제 자아를 일치시키는 경우는 어떻게 되는가. 고정된 정체성이어서 실제 자아를 찾는 것인가? 그런데 만약 그것이 폭력적인 게임 아바타라면 그래서 그가 그 폭력적 게임아바타와 현실의 자신을 합치시켜 고정된 정체성을 갖는다면 그는 오프라인공간에서 부정적 폭력적 행동을 하게 되는 것이다. 여기서 개인의 고정된 정체성의 신화는 도전받는다. 유연한 자아, 진정한 자아와 가상의 자아와의 지속적인 교호작용을 인정하는 유연한 자아의 개념이 탄생하며, 이것은 부유하는 자아와 고정적 자아라는 양극단의 절충적 개념일 수 있다. 동시에 이는 자아가 개인의 차원에서 머무는 것이 아닌, 사회적 수준에서의 개인의 역할을 끊임없이 고민하는 집단적 지성 속에 개인의 위치가 지워지고 있음을 뜻하는 것이기도 하다.

### 제3 절 미디어융합과 자아의 융합: 몰입의 사회학

#### 1. 미디어융합과 자아 개념

미디어융합의 전개과정에 따라 자아개념 역시 변하고 있다. 여기서 자아개념이란 개인이 자기 자신에 대해 가지는 지각, 관념 및 태도의 독특한 체재로서 ‘나는 누구인가’, 또는 ‘개인으로서 자신은 어떤 사람인가’라는 질문을 전제로 하는 총체적 영상이라고 할 수 있다.

인간사회를 상징적 상호작용(symbolic interaction)으로 파악해 보려고 하는 관점은 과거 John Dewey, Charles Horton Cooley, George Herbert Mead에 의해 연구된 바 있다. Geo 중 Cooley는 Human Nature and the Social Order(1902)에서 ‘looking glass self’의 개념을 통해 개인이 사회 내 구성원과의 대인 커뮤니케이션(interpersonal communication)이나 타인을 통해 지각(perception)하는 자신의 자아를 관찰하였다. 그러나 이러한 개념이 집대성 된 것은 Mead가 진화론, 기능주의 심리학, 실용주의의 사상적 흐름을 상호 융합하려는 시도를 통해서였다.

Mead에 의하면 자아는 발전하는 어떤 것으로서, 이는 태어날 때 처음부터 있었던 것이 아니고 사회적 경험이나 행위의 과정 안에서 발생하는 것이다. 즉, 전체로 있는 과정과 그 과정 안에서 타인과 맺은 관계의 결과로서 나타난다. Mead는 그의 사회학적 관점을 통해 인간의 자아가 생리적으로 결정되는 것이 아니라, 사회과정을 통해서 형성됨을 강조했다. 또한 인간이 수동적으로 환경의 영향을 받기만 하는 것이 아니라 능동적으로 환경을 만들어 간다는 점을 강조함으로써 인간의 창조적인 측면을 부각시킨 것이다. 이러한 자아의 생성을 추동하는 것은 자아의 활동적 측면(the self in action)인 마음(mind)인데, 이는 자아와 같은 과정을 거쳐서 생성되는 것으로 유기체 간 커뮤니케이션을 통해 형성된다.

여기서 관심을 두고 규명하고자 하는 것은 Cooley와 Mead가 체계화한 자아개념이 미디어 융합의 전개과정에 뒤따르는 하나의 큰 변화양상으로 나타날 것이라는

것이다. 즉, 미디어 융합의 시대에서는 과거와 달리 개인이 자아개념 판단에 기준을 과거와 같이 거울 속 자아의 모습을 통한 반성적 사고(reflective thinking)가 아닌 computer-mediate communication을 구현하는 사이버 공간에서의 성찰에 기반하고 있다. 사회 구성원 개개인은 융합 미디어의 플랫폼을 통해 그들의 자아를 노출, 은폐 하며 타인과 소통한다. 이 과정에서 사회적 환경 속에서 유의미한 대인 소통을 구현하기 위해 자아의 개념을 'I'와 'Me'로 나누어 사회 내 '선택적 압력'을 받아들이고, 이를 해석하기 위한 능력을 취득하려 노력한다. 이것이 Mead가 규명한 개인의 '역할 취득(taking the role of the others)'이다.

융합 미디어 환경에서 개인은 너무나 많은 자아를 가지고 있다. 최근 우리 사회에서 벌어진 '미네르바 사건'이나 특정인의 명예 훼손과 관련된 수많은 언론보도를 보면서 개인이 가진 자아가 다양하게 표출되고 있음을 알 수 있다. 즉, 앞서 언급한바와 같이 Computer-Mediated Communication을 통해 한 사람의 개인이 역할취득을 통해 여러 가지 모습으로 타인에게 비추어지는 것을 해석하기 위한 능력을 취득하며 그것은 유동적인 자아(fluid self)의 형태를 나타내고 있는 것이다. 유동적 자아는 때로는 스스로가 연극에서의 악역도 받아들일 수 있다는 측면에서 비판적이거나 또는 퇴행적으로 변할 수도 있다.

## 2. 미디어에 기반을 둔 자아의 재현

우리는 현실에 발을 붙이고 살아가는 동시에, 미디어로 매개된 또 하나의 삶을 살아가나간다. 인터넷이 보편화되면서, 사람들은 네트워크 속에서 점진적으로 새로운 인간관계를 형성하고, 사회적 관계망을 넓혀나간다. 미디어는 다양한 방식으로 우리의 삶을 매개하는데, 이때 미디어에서 펼쳐지는 또 다른 삶을 살아가는 개인의 차원에서 자아의 새로운 의미와 기능에 주목해볼 필요가 있다. 현실의 자아와 미디어에 매개되어 살아 숨 쉬는 자아는 분리된 자아가 아니며, 전혀 동떨어진 별개의 자아를 의미하지 않는다. 미디어속의 자아는 원자아의 또 다른 현실이며, 자아의 확

장이자 부분적 변형이라 볼 수 있다.

미디어융합이 가속화될수록 사람들은 실제생활과 미디어 삶의 영역에 대한 구분이 점차 모호해질 것이며, 미디어가 침투한 삶의 영역이 더 늘어날 것이 분명하다. 아침에 눈을 떠서 저녁에 잠이 들기 전까지 하루에 개인이 만나게 되는 미디어는 그 수도 많을뿐더러 연결망을 통해 다양한 모습으로 존재하게 된다. 미디어를 통해 우리는 자연스러운 자아 경험에 맞닥뜨리게 되는데, 미디어 속에서 재현된 자신의 또 다른 분신(分身)을 만나게 되는 것이다. 융합미디어 환경 속에서는 이러한 가상자아(假想自我)가 나타날 가능성이 확대된다. 김영용(2007)에 따르면, 가상자아는 개인이 자신과 가상자아를 얼마나 동일시 여길 수 있는지에 따라 결정될 수 있으며, 이러한 동일화는 두 가지 방법으로 결정될 수 있다. 첫째는 가상환경에서 나타나는 아바타(avatar)와 실제 자신과의 유사성을 들 수 있다. 기본적으로 사람은 인간과 같은 사회적 존재에 민감하게 반응하기 때문에, 아바타와 같이 인간의 모습을 띤 존재에 자동적으로 심리적인 반응을 나타내게 된다. 둘째로는 부분적으로 재현되는 신체 유사성을 생각해 볼 수 있다. FPS(First-person shooting game, 일인칭슈팅게임)를 떠올려보면, 게임 플레이어는 1인칭의 시점에서 총을 들고 게임 속에서 적을 소탕해 나간다. 이 때 화면상에 등장하는 것은 내 아바타의 모습이 아닌, 총을 든 나의 손의 일부이다. 부분적인 신체의 유사성만으로도 충분한 심리적 실재감은 형성될 수 있다. 게임기기 제작사 “Zeemote”가 소니 에릭슨과 합작으로 개발한 게임 폰 W705 Zeemote 에디션은 미디어 기기 융합의 한 단면을 잘 보여주는 사례다. “Zeemote”의 컨트롤러는 최근 게임개발자컨퍼런스인 GDC 2009(Game Developers Conference 2009)에서 등장해 이슈가 되기도 했는데, 기본적으로 작은 “Zeemote”를 이용해 휴대폰 화면을 보면서, 언제 어디서나 게임을 즐길 수 있다는 것이 이 작은 융합형 기기의 컨셉이다. 네트워크 연결을 통해 친구들과 함께 시간과 장소에 구애받지 않고 손쉽게 게임을 즐길 수 있다는 것이 장점이다.

문제는 가상자아가 현실세계에서의 자신과 일치될수록, 더 강력한 경험이 이루어지고, 흥분과 경험이 전이된다는 점이다. 미디어융합은 시간과 공간의 제한을 넘어

〔그림 2-1〕 Zeemote 컨트롤러



서서 자아확장의 무한한 가능성을 제공하는 토대로 기능할 수 있다. 가상현실을 떠올려보자. 대다수의 사람들이 가상현실을 물어보면 머릿속에서 자연스럽게 4D체험관에서 놀이기구를 즐기는 장면이나 혹은 커다란 케이브 속에서 헤드마운트 기기를 쓰고 특정 경험을 체험하는 장면을 쉽게 떠올릴 것이다. 사전적 의미의 가상현실에서 조금 벗어나 생각해보면, 미디어에 매개되어 촉발되는 다양한 상황들이 가상현실과 같은 기능을 할 수 있음을 쉽게 확인할 수 있다. 최신기술과 첨단장비가 없이도 인간의 인지능력을 통해 일정 조건만 갖추어진다면 충분히 몰입을 통한 심리적 가상환경이 탄생할 수 있다. 예를 들어, 최근 전 세계적으로 폭발적인 인기를 누리고 있는 닌텐도 Wii(Nintendo Wii)를 이용해 테니스게임을 즐기는 경우, 우리는 상상력만으로 주위 환경을 테니스장으로 탈바꿈시키고, 컨트롤러를 라켓삼아 테니스를 치며 심리적으로 너무나 자연스럽게 가상의 운동 환경에 몰입한다. 이때 몰입을 이끌어내는 주요한 요소가 바로 현존감(presence)이라 할 수 있다.

〔그림 2-2〕 닌텐도 위(Nintendo Wii) 스크린캡처 및 시연



### 3. 현존감의 근원: 왜 미디어에 반응하는가?

현존감(presence)은 게임과 같은 미디어를 통한 대리적 존재감을 일컫는 용어 중 가장 보편적으로 사용되는 개념으로 미시건 주립대의 비오카 교수에 의해 본격적으로 그 개념이 정립되고 확장되었다고 볼 수 있다. 현존감이란 쉽게 말해 ‘sense of being there’, 바로 내가 그곳에 있다는 느낌을 의미하며, 하이데거의 ‘현존재’라는 개념에서 착안한 것으로, 어떠한 가상공간이 있을 때 그 안에 동화되어 있는 느낌으로서의 지각적 실감을 의미한다.

이러한 현존감의 정의 채택에 가장 적합한 최근의 정의는 비오카의 정의로, 비오카는 현존감을 우리가 어떤 물리적 환경에 존재하는 느낌(illusion of being there)으

로 정리하였다. 여기서 현존감은 미디어나 시뮬레이션 테크놀로지의 사용 도중 사용자가 자신이 현재 가상 물체와 상호작용하는 것이 아니라 실제 물체와 상호작용하고 있다고 심리적으로 느끼는 경우를 뜻한다(Biocca et al., 2003).

미디어에 의해 매개된 경험을 마치 자신이 실제로 경험하는 것처럼 느끼는 현상인 이러한 현존감(presence)은 하이데거의 현존재(Dasein)라는 개념에서 파생되었다고 볼 수 있는데, 우리는 흔히 인간과 동물을 구별하기 위한 근거로 이성을 내세운다. 인간은 존재한다는 점에서는 동물과 아무런 차이가 없다. 따라서 인간을 여타 생물과 구별짓는 것은 그 존재 자체가 아니라, 타 생물과 구별되는 이성인 셈이다. 그러나 하이데거는 인간을 이성이 아닌, 존재(있음:sein)를 통해 파악하길 시도하였다(배상식, 2006).

하이데거에 따르면 “인간은 분명 존재하는 그 무엇이다. 이러한 존재자로서 인간은 돌, 나무, 독수리와 같이 존재의 전체에 귀속된다...그러나 인간의 탁월성은, 인간이 사유하는 본질로서 존재에게 개방된 채 존재 앞에 세워지고, 그리하여 존재와 관계되어 존속하고, 그렇게 존재에 응답한다는, 바로 이점에서 성립된다”(하이데거; 배상식 재인용, 2006). 이와 같이 인간은 자신의 존재를 개시함으로써 다른 존재자의 존재를 드러내게 된다. 여기서 존재는 자신의 것임과 동시에 자신이 보고 있는 다른 존재의 것이기도 하다. 자신의 존재를 드러내는 정도에 따라 다른 존재자의 존재 역시 드러나기 때문이다. 따라서 하이데거의 존재론에서 존재에 대한 이해는 주관과 객관이 구별될 수 없이 하나가 되는 이해이다. 그리고 이러한 존재에 대한 이해는 다른 생물이 아닌, 오직 인간에게만 부여되기 때문에 인간은 타 존재와 구별하여 ‘현존재(Dasein)’라고 지칭된다.

Dasein에서 Da는 ‘여기’, Sein은 ‘있음’을 뜻한다. 따라서 Dasein은 ‘여기 있다’라는 의미이다. 여기를 의미하는 Da는 어떤 특정한 장소를 나타내는 것이 아니라, 존재가 드러나는 장소를 의미한다. 즉, Da는 자신의 존재와 타 존재자의 존재가 개시되는 장소를 의미한다. 현존재는 세계-내-존재(In-der-welt-sein)이라고도 불리는데, 여기서 “세계는 현사실적인 현존재가 이 현존재로서 그 안에서 살고 있는 그 곳” 다시

말해, 현존재가 살고 있는 주위세계이자 현존재가 타 존재자와 의미 있는 관계를 맺게 되는 세계를 지칭한다(하제원, 2007). 이와 같은 세계-내-존재에서 드러나는 공간은 그 세계에 속해있는 현존재에 의해 투영된 공간이다. 이러한 공간은 현존재가 자신이 속한 세계와의 관계에서 그 세계를 향해 얼마나 자신을 열고 있는 가하는, 관심의 친밀성(Verwandschaft)에 의해 결정된다. 예를 들어, 나와는 다른 지역에 거주하는 내 부모님의 존재가 내 바로 옆에 놓여있는 화분보다 나에게 더 가깝다고 볼 수 있다. 물리적으로는 화분이 더 근접할 지라도 현존재의 공간개념에서, 즉 관심의 친밀성의 개념으로는 부모님의 존재가 화분에 비해 훨씬 근접하기 때문이다. 서울에 살면서 두바이를 매주 다니는 승무원에게 두바이는 한국의 제주도를 가는 것보다도 가깝게 느껴진다. 하이데거는 이러한 측정할 수 있는 물리적 차원의 거리가 아니라 의미 차원의 경험적 공간을 근원적 공간으로 간주한다. 이러한 현존재의 공간 개념은 현존재의 시간의 개념에서도 살펴볼 수 있다. 여기서의 시간은 물리적이고 제한적인 시간이 아니라 실존적인 시간성을 의미한다. 근원적 공간이 의미 차원의 경험적 공간인 것과 마찬가지로 근원적 시간 역시 의미 차원의 경험적 시간이다. 예를 들어, 지루한 수업을 듣는 한 시간은 재미있는 게임을 하는 세 시간에 비해 훨씬 길게 느껴질 수 있다. 또한 싫어하는 사람과 빨리 헤어지고 싶은 마음과 좋아하는 사람과 좀 더 오래 머무르고 싶은 아쉬움은 실존적인 시간성에 근거한다. 이처럼 근원적 시간성은 어떤 대상에 대한 현존재의 의미 있는 마음 씀(sorge)이나 현존재가 드러나는 구체적 사건을 의미한다(이죽내, 2002).

지금까지 살펴본 바와 같이, 현존재는 존재함과 동시에 자신의 존재를 문제 삼을 수 있는 유일한 존재이자, 세계 속에 존재하면서 세계를 대상화시켜 바라볼 수 있는 유일한 존재이다. 그리고 기존에 존재하는 모든 것들은 현존재가 그것들을 의식하기 시작함으로써 나름의 의미를 갖게 된다. 이처럼 현존재에게 세계는 물리적으로 고정되어 있는 시간과 공간의 장소가 아니라, 타 존재자와의 관계에서 자신의 존재가 드러나고 그에 부합하여 타 존재자가 드러남으로써 현존재 역시 나타나게 되는 존재재현의 공간이다.

현존감은 이제 기술과 기술의 이용자(user), 둘 사이의 인터랙션과 같은 사회적, 심리학적, 문화적 영향력을 논할 때 빼놓을 수 없는 중요한 용어로 자리 잡았다. 이러한 지각적 실감에 대한 용어로서의 현존감은 다시 원격 현존감(telepresence), 가상 현존감(virtual presence), 매개 현존감(mediated presence)등으로 표현되기도 한다. 민스키가 인간 오퍼레이터가 텔레오퍼레이팅 시스템(tele-operating systems)을 통해 멀리 떨어진 작업 공간으로 물리적 이송되는 느낌을 받을 수 있는 가능성을 강조하며 사용한 단어가 원격 현존감(telepresence)이기도 하다.

그렇다면 왜 이제와 새로이 현존감이나 몰입이 주목되는가. 융복합 미디어를 통해 사람들은 특정 경험을 전달받게 되는데, 현존감은 미디어의 콘텐츠와 더불어 미디어 그자체가 가진 속성과 함께 결합되어 나타나는 효과를 가리키므로 미디어의 영향력을 설명해주는 좋은 키워드가 된다. 특히 미디어와 개인의 상호작용 범주에서 볼 때, 몰입을 위해 미디어는 현존감을 제공해야만 하며, 고차원의 현존감을 통해 자신이 미디어 속에서 직접적으로 연결되어 활동한다는 느낌을 받게 되는 것이다. 생생히 살아 움직이는 자아를 만나기 위해서는 미디어와 자아와의 상호교감, 즉 친밀감이 반드시 전제되어야만 하며, 이러한 의미에서 융합미디어 환경 내에서의 자아의 확장과 변화가 어떻게 진행되는가에 대해 생각해 볼 수 있다.

#### 4. 가상의 한계와 몸의 복귀: 니탈 프로젝트

##### 가. 신체감각의 확장: 햅틱 이론

우리가 자극을 받아들이는 일차적 경로는 신체의 감각기관을 통해서이다. 시각, 청각, 촉각, 미각, 후각 등의 다양한 감각 중 인간은 단연 시각적 정보에 매우 민감한 동물이다. 자연스럽게 감각을 통해 정보를 습득하고 흡수한다. 시각이나 청각과 같이 하나의 기관에 의존하던 시대는 이미 지나갔다. 미디어융합은 공감각적 정보처리와 다감각을 통한 인지처리를 요구한다. 보다 다양한 감각기관을 통해 정보를 제공하고, 유희를 창조해내는 시대가 왔다. 최근 화두가 되고 있는 촉각센서를 이용한 다양한 터치 기반의 디자인, 전자기기의 개발 등이 이러한 관심을 반영하는 지표라 하겠다.

〔그림 2-3〕 삼성의 글로벌 전략폰 제트(JET)



햅틱이론을 집대성한 일본의 대표 디자이너 ‘하라켄야(原研哉)’ 일본 무사시노 미술대학 교수의 말에 따르면 인간은 아주 섬세한 ‘감각의 다발’이며, 이 감각을 활용해 세상을 새롭게 느끼고 보다 풍부하게 만들어가자는 것이 햅틱 이론이라고 설명한다. 하라켄야 교수는 지금까지의 디자인이 형태나 색깔에 신경 썼다면, 이제는 감각의 내부를 자극하는 디자인의 시대이며, 디자인은 브랜딩이 아니라 가까운 미래(近未來)의 산업을 예견하고 보여주는 작업이라고 주장한다(하라켄야, 2007). 햅틱은 단순한 촉각을 이용한 기술이나 디자인을 뜻하는 협소한 단어가 아니다. 시각에 초점을 맞추었던 과거에서 한 발 나아가 오감을 모두 이용하여 보다 확장된 형태의 풍부한 경험을 이끌어낼 수 있는 가능성을 가진 디자인이자 기술의 한 단면으로 해석해 볼 수 있다. 결국 융합미디어 시대에 우리가 어떤 식으로 미디어와 콘텐츠를 접하게 될 지에 대한 기본적인 청사진과 단초를 제공할 수 있다는 점에서 이러한 햅틱 디자인은 시사하는 바가 크다.

(그림 2-4) 후카사와 나오토의 바나나우유 패키지 디자인



#### 나. 신체기관의 진화: 나탈 프로젝트

융합미디어의 형태와 콘텐츠가 우리에게 어떠한 시사점을 제시할 것인지를 알고 싶다면, 최신 기술이 즉각적으로 상용화되는 프로세스의 최전방에 위치한 콘솔게임 기술 트렌드를 주시할 필요가 있다. 최근 닌텐도 위를 넘어서 맹추격을 벌이고 있는 마이크로소프트가 내놓은 동작인식 게임기술 ‘프로젝트 나탈(Natal)’은 사람의 몸 자체가 컨트롤러의 역할을 하면서 별도의 게임 플레이 방법을 익힐 필요 없이 게임을 즐기는 도구이다. 다음은 게임개발자인 구도 쓰노다의 설명이다.

“컨트롤 시스템은 정말 간단합니다. 그냥 뛰어들어 즐기면 되는 거지요. 프로젝트 나탈은 1대1 아바타 컨트롤 시스템입니다. 어떤 종류의 게임을 즐기든 간에 플레이어가 손을 움직이거나, 몸이나 다리를 움직일 때마다 시스템이 이러한 동작을 캡처해서 다시 스크린에 비춰줍니다. 몸 전체를 제어하는데 다른 컨트롤러가 전혀 필요 없습니다. 그저 몸의 모든 부분이 놀이 자체라고 할 수 있어요.”(CNET, 2009.06.02)

〔그림 2-5〕 프로젝트 나탈의 시연장면



사방에서 플레이어의 움직임을 자동센싱하여 동작을 인식하고 이를 즉각적으로 화면상에 반영하여 만들어진 혁신적인 상호작용환경이 비로소 상용화된 것이다. 현실의 자아를 뛰어넘는 가상자아가 등장하는 날이 머지않았다. 가상자아는 말 그대로 현실세계에서 물리적으로 일어나기 힘든 여러 상황들을 가상현실 내에서 자유자재로 극복해 나가며, 우리가 경험할 수 없었던 새로운 일들을 더욱 강력한 감각적 피드백으로 우리를 압도한다. 흔히들 기술의 발전을 통해 신체의 자유와 확장이 이루어졌다고 말하지만, 역설적이게도 신체의 중요성은 나날이 더 커지고 있다. 왜냐하면 인간이 근본적으로 신체를 떠나서 의식만으로 존재하기 어려운 존재이기 때문이다.

데카르트는 그의 저서 <인간에 대한 논의>를 통해 인간의 다양한 경험과 육체의 기계적 상호작용을 관련지어 설명하고자 노력했다. 인간의 확장이 극대화된 고도의 기계인간을 우리는 사이보그라 칭한다. 인간의 지능, 감성, 도덕, 혹은 자유의지를 가진 사이보그의 출현에 대해 우리는 과연 어떻게 대응해야할 것인가. 사이보그는 인간이라 말할 수 있는가 혹은 그렇지 않은가. 사이보그의 딜레마는 여기서 시작된다. 우리는 사이보그를 지향하지만 사이보그가 거의 완성된다면 결국 인간은 그런 사이보그를 인간으로 인정하려 들지 않을 것이다. 그러나 바로 그 때 사이보그들은

자신들도 인간임을 항변할 것임에 분명하다. 왜냐하면 그들도 지능과 감정과 인간의 신체를 가졌기 때문이다. 이러한 문제에 대한 고민의 결과, 종종 언급되는 것이 바로 언캐니밸리다. 언캐니밸리(uncanny valley)는 인간이 로봇 혹은 인간이 아닌 대상에 어떠한 감정을 느끼는지를 풀어낸 로봇틱스 이론으로 일본의 공학자 모리가 설명해냈다. 간단히 말해 언캐니밸리 이론은 로봇이 사람의 모습에 흡사해질수록 로봇에 대한 인간이 느끼는 호감도가 증가하다가, 어느 선에서 갑자기 거부감으로 뒤바뀐다는 것이다. 그러나 로봇의 외양과 행동이 인간과 똑같아서 구별이 불가능해지는 단계에 이르러서는 다시 호감도가 증가한다는 이론이다. 언캐니밸리는 이 거부감의 영역을 뜻한다. 인간이 점차 기계화 되어가는 것인지, 혹은 기계가 점차 인간을 닮아가는 것인지에 관한 사이보그의 딜레마는 여전히 미래진행형 담론이다. 미디어융합에 따른 가상자아의 확대와 더불어, 분명 신체기능의 확장도 함께 일어나고 있다. 더 이상 기계가 인간화되어가는 것인지 혹은 인간이 기계화되어가는 것인지에 대한 이분법적 논의가 무의미해질지도 모른다. 프로젝트 나탈이 상용화되는 시점을 생각해본다면, 과연 격투 게임 속에서 이기기 위해 주먹을 휘두르고, 공격을 피하기 위해 몸을 이리저리 움직이는 나는 게임속의 나에 가까울 것인가, 아니면 현실의 나에 가까울 것인가. 게임의 아바타와 자신이 점점 더 가까워질수록, 즉 시각적 유사성에서부터 동작의 싱크로니까지 감각의 모든 부분에서 유사도가 높아질수록 가상자아는 보다 깊숙이 “현재의 나”에게로 파고들 것이다. 그러나 인간은 그 과정에서 또다시 아바타의 나로부터 빠져나오려고 하는 노력도 동시에 하게 될 것이다. 내가 몰입해서 나임을 바로 느끼는 순간 또 다른 진정한 나에 대한 갈망이 자아 속에서 충돌하기 때문이다.

##### 5. 아노미 사회에서의 몰입

현대 사회를 살아가는 개인들은 매순간 수많은 선택의 기로에 놓이게 되며, 이러한 무한에 가까운 선택지가 늘어남에 따라 역설적이게도 ‘선택의 패러독스’가 등장하게 된다. 급격한 기술의 발전은 이를 더 심화시키는 역할을 했다고 해도 과언이

아니다. 이러한 다양한 선택의 상황에서 개인은 자연스럽게 많은 대안 중에서 가장 최선을 선택해 집중해야만 하며, 결국 중요한 것은 어떤 대상에 몰입할 것이냐의 문제로 귀결된다. 성공지향적인 가치가 현대인의 삶에서 차지하는 비중도 매우 높지만, 더불어 일상생활이 가지는 의미 혹은 높은 수준의 삶의 질을 추구하는 일상 지향적 삶에 대한 욕구 또한 높아져가는 추세다. 이때의 수준 높은 삶의 질이란 물질적, 경제적 단위를 넘어선 보다 정신적, 주관적, 심미적, 여가적 가치를 지니는 well-being의 의미에 접근한다는 점에서 주목할 필요가 있다. 주당 노동시간의 감소와 더불어, 여가시간이 증가했다는 것은 개인이 자유롭게 활용할 수 있는 여유 시간이 증대되었음을 의미하며, 이는 곧 스스로 만족과 재미를 느낄 수 있는 일에 눈을 돌릴만한 여유가 생겼다는 뜻이다. 이러한 선택의 자유 속에서 사람들은 어떤 가치 있는 일에 시간을 투자하고, 새로운 경험을 창조해 낼 것인지에 점점 더 깊은 관심을 가지게 된다.

테크놀로지는 이러한 몰입을 찾아나서는 사람들에게 더욱 흥미로운 형태의 몰입 공간을 제공하며, 자연스럽게 사람들은 미디어와 네트워크가 만들어낸 사이버세계에서 새로운 몰입의 대상을 찾아 나선다. 그 대표적인 예가 바로 온라인게임 세계라고 볼 수 있다. 흔히 비디오게임으로 불리는 콘솔게임과 달리, 온라인게임은 태생부터가 네트워크로 연결된 사회적 상호작용에 기반을 둔 게임으로 출발했다. 왜 수많은 사람들이 네트워크와 서버에 접속해, 온라인상에서 다른 사람들을 기꺼이 만나 함께 게임을 즐기는 것일까. 스스로 찾아나서는 몰입동기의 기저에는 헤겔이 역설한 인정욕구가 한 축을 이루고 있다고 볼 수 있다. 사회 조직 내에서 개인은 늘 타인에게 인정받고자 하는 동기를 표출하며, 이것이 상충될 때, 여러 종류의 갈등이 생겨나게 되는 것처럼, 인정투쟁은 인간이라면 누구나 품고 있는 기본적 욕구라 하겠다. 현실 세계에서 개인이 속한 모든 사회관계 혹은 조직 내에서의 인정투쟁은 온라인으로 자연스럽게 옮겨갈 수 있다. 가상세계는 비트와 아톰으로 이루어진 또 하나의 사회이기 때문이다. 온라인게임에의 몰입을 논의할 때, 많은 경우, 몰입과 중독의 경계에 우려를 표명한다. 몰입과 중독의 아슬아슬한 경계를 들여다보면, 자기조절

의 실패 혹은 게임현실을 실제현실과 혼동하여 부정적인 태도나 행동을 현실로 옮길 경우로 나누어 볼 수 있다. 그러나 이 모든 것이 결국에는 오프라인에서 인정받지 못하거나 어떻게 행동해야 될지 몰라 불안한 사람들이 다시 온라인이라는 새로운 세계에서 인정받으려하는 욕구가 표출된 것이다. 온라인세계는 인간들이 모여사는 또 다른 마을이자 도시이자 지구이자 우주인 것이다. 그렇다면 온라인에 존재하는 사이버세계와 오프라인에 존재하는 실제 세계 사이의 간극을 어떻게 메울 수 있을 것인가. 온라인을 하나의 세계로 인정하게 되면 그곳에는 새로운 소통의 공간을 만들기 위한 완충이 필요하다. 온라인과 오프라인의 소통을 이끌어내고 상호보완적인 활동이 일어날 수 있는 중간계적 성격의 소통의 완충지대를 만들어보면 어떨까. 예컨대 소위 ‘드림 아키텍트(dream architect)’라는 이름의 일종의 멘토링을 통해 온라인과 오프라인을 이어주는 새로운 형태의 활동을 제안해 볼 수 있다. 드림 아키텍트라 불리는 멘토를 선별하여, 온라인게임 내에 활동하며, 게임 플레이어들과 다양한 방식으로 상호작용할 수 있다. 예를 들어, 아주 간단하게는 온라인게임 공간 한켠에서, 자연스럽게 서로의 관심사를 나눌 수 있는 공간을 만들거나, 간단하게 심리 상담을 받을 수 있는 공간을 마련해 보는 것도 하나의 방법이다. 중요한 점은 이러한 드림 아키텍트가 온라인뿐만 아니라, 오프라인 상에서도 꾸준히 멘티들을 위한 활동을 펼치고, 지속적인 관심과 지지를 보내야만 한다는 점이다.

## 제 3 장 미디어융합과 집단의 변화

### 제 1 절 소집단지성의 진화와 체험의 물화

“문화는 커뮤니케이션에 의해 매개되고 실행된다. 그렇기 때문에 역사적으로 생산된 우리의 신념과 코드의 체계인 문화들은 근본적으로 변형되며, 그 과정은 시간이 갈수록 새로운 기술적 시스템에 의해 가속화될 것이다.”

이는 네트워크 기반의 정보 통신 기술인 ICT(Information Communcation Technology)의 발달로 말미암아 인류의 문화에 미치는 파장을 예견한 마누엘 카스텔의 지적이다(Castell, M. 2006). 실제로 급변하는 융합의 패러다임 하에서 물리적인 공간에서의 대인 커뮤니케이션(interpersonal communication)이 사이버 공간에서의 집단적 의사소통으로 변화하고 있다. 이 과정에서 중요한 것은 사이버 공간에서의 커뮤니케이션의 대부분이 네트워크 기반의 컴퓨터를 매개로한 커뮤니케이션(Computer Mediated Communication, CMC)이라는 것이다. 사이버 공간에서의 집단 커뮤니케이션에 관한 다수의 논의들은 단순 물리적 대인 커뮤니케이션과 컴퓨터라는 매체에 매개된 집단 커뮤니케이션의 차이에 관한 것이다. 즉, 컴퓨터와 인터넷이라는 매체의 속성에 기반을 둔 연구들이었다.

그러나 매체의 영향력에 따른 커뮤니케이션 방식의 변화와 더불어 그러한 커뮤니케이션이 사회에 미치는 영향력 및 집단적으로 발생하는 의사소통의 기능의 변화에 관해서 그 의미를 되새김질 해 볼 필요가 있다. 이에 본 절에서는 현실 공간이 가진 시공간의 제약에서 벗어난 네트워크 기반의 컴퓨터로 매개된 의사소통이 어떻게 이루어지는지, 그 효과나 사회적 영향력의 무엇인지 피에르 레비의 ‘집단 지성’(collective intelligence)을 중심으로 설명하고자 한다.

사회학자 피에르 레비(Pierre Levy)는 그의 저서 ‘World Philosophie’에서 사이버

공간에서의 인간의 의사소통을 협력과 경쟁을 두 축으로 한 진화의 과정으로 설명하였다. 그에 따르면 정신과 집단 지성의 영역으로서 사이버 공간은 인간의 잠재적 역능이 디지털 기술로 모아지고 통합되는 공간인 것이다(피에르 레비, 2003).

집단지성에 기초한 도시공간들은 그리스 이전에 이미 있었다. “도시국가들을 중심으로 찬란한 고전기 문명이 꽃피기 몇 세기 전. 구 헬레니즘 세계는 미케네 문명의 지배를 받았다. 오늘날의 여행자는 고대 미케네의 요새 페허 앞에서 수 미터 두께에 거대한 덩어리로 이루어진 성채를 발견한다. 호전적인 문명에서 인간의 모든 노력, 모든 물질적 집적은 안과 밖을 가르는 데 사용되었다. 이런 미케네의 요새와 판이한 크노소스의 궁전은 7세기 동안 찬란한 미노아 문명의 중심지였다. 크레타의 궁전에는 방어시설이 없다. 평화적인 미노아 문명은 건축의 복합성, 실내장식, 아름답고 절묘한 내부배치(하수구, 수도관 등)에 모든 노력을 경주했다. 미케네에서 육중한 성벽 구축에 투입되었던 모든 에너지가 크노소스에서는 생활방식을 세련되게 하고, 복잡한 구상을 하며, 극도로 사치스런 건축적 디테일, 예컨대 층계, 안뜰, 기둥, 석상, 층, 테라스, 대기실, 호화로운 대연회장, 작고 비밀스런 방, 보물창고, 모퉁이, 꽃잎장식, 막다른 길 등을 늘리는 데 사용되었다. 크노소스의 궁전은 대단히 복잡하지만 안뜰과 천창들을 통해 하늘과 태양을 향해 열려 있고, 문과 창문들을 통해 세상으로 통한다. 방어, 공격, 힘의 관계, 정복과는 다른 문제에 정신을 쏟았던 크레타인들은 예술과 상업의 중개아래 다른 사회들을 향해 활짝 열리는 동시에 전설적인 미적 풍요로움을 꽃피웠다. 성벽을 세우지 않았기에 문화적 복합화를, 건축공간 위로 투사된 집단지성을 고안해냈던 것이다.”<sup>4)</sup>

디지털 사이버 혁명은 사회 내 구성원들의 의식의 혁명이며, 중국적으로 인류의 통합을 향한 큰 걸음이다. 현대의 인간은 면대면 커뮤니케이션이 아닌 사이버 공간에서의 상호 의사소통을 통해 소집단지성을 만들어 낸다. 여기서 소집단지성이란 다수의 인간이 서로 경쟁 또는 협력하여 얻게 되는 지적 능력의 결과물, 집단적 능

4) 집단지성, 283-4 재정리

력을 말한다. 즉, 모든 인간들은 사이버 공간에서 네트워크로 연결되어 있기 때문에 서로 상호 호혜적인 관계에 위치하게 되고, 이러한 상호 관계에서 자신이 속한 군집이 최대한 지속되도록 경쟁 및 협력한다는 것이다. 여기서 파생되는 것이 소집단지성인데, 이는 다수에 의해 검증된 정보, 지식(wisdom of crowds)과 같은 것으로 사이버 공간에서의 경쟁과 협력을 통해 하나의 아이디어 창조 행위가 복잡화, 가속화 된 것을 의미한다. 결국 디지털 테크놀로지와 사이버 문화에서 생성된 가상성의 기반에서 이를 현재화(actualization)하는 과정이 CMC를 통한 집단 지성의 구축인 것이다.

과거 물리적인 시공간의 제약에서 자유롭지 못했던 인간이 정보 기술 기반의 네트워크 기술과 월드 와이드 웹과 같은 인터넷의 출현으로 소수 인간의 기억과 지능의 한계를 뛰어 넘는 전 지구적 지식 창조 및 연속적 피드백의 메커니즘을 갖추었다. 즉, CMC를 통해 사이버 공간에서 역동적으로 구성된 모든 정보 조합과 아이디어는 인류의 지식과 경험과 같은 암묵지를 총집결 시켜 재구성할 수 있게 된 것이다. 이러한 기술의 진화로 다수 이용자의 상호 의사소통을 통해 위키피디아와 같이 전혀 새로운 방식으로 지식 생산 방식이 가능하게 되었다. 이는 돈 탭스코트와 앤서니 윌리엄스의 위키노믹스에서 잘 설명되고 있다. 개방과 공유 참여라는 웹 2.0의 패러다임 하에 대규모의 집단적 생산 메커니즘이 브리태니커가 아닌 언제든 진화하는 위키 사전을 만들어 낸 것이다.

위키피디아의 작동 원리는 “충분한 수의 사람들의 관여가 있다면, 모든 문제점들을 고쳐나갈 수 있다(given enough eyeballs, all bugs are shallow).”는 문장으로 요약될 수 있다. 대중의 지혜(wisdom of crowds)로 인해 부족하거나 잘못된 정보는 언제든지 수정, 보완될 수 있다는 지식 축적의 역동적인 메커니즘이 가동되고 있는 것이다. 이 과정에서의 정보 생산 및 검증 메커니즘은 탈 중앙집권적이라고 할 수 있다. 누구든 지식의 생산 메커니즘에 동참할 수 있고, 이를 검증 하는 과정 역시 접속 가능한 대중에게 맡겨진다. 즉, 전통적으로 편집권을 가지고 정보를 가공, 지식을 생산하는 전문적 과정이 대중에게 개방된 것이다. 누구나 기고하고, 수정할 수 있지만 어떤 정보 하나도 작성자에게 귀속되지 않는다(집단지성의 신뢰성 제고방안 보고서, 2009).

여기서 중요한 것은 다수의 의해 생산된 지식이 가지는 신뢰성 및 지속성이다. 이는 위키피디아에 대한 대표적인 반전문주의, 반엘리트주의 관점에서의 비판점이라 할 수 있다. 우선 다수에 의해 가공된 정보나 생산된 지식은 대부분 아마추어에 의해 기고된 것이라 다수의 검증을 따르다 해도 필연적으로 그 정확성을 담보할 수 없다. 이 때문에 정보가 가지는 질이나 일관성, 통일성 역시 간과되기 쉽다. 또한 누구나 접속을 통해 정보의 편집에 접근할 수 있기 때문에 의도적이고 파괴, 혹은 부정확한 정보가 기승하는 밴덜리즘이 발생할 수 있다. 이렇듯 위키피디아식으로 생산되고 확산된 정보나 지식은 태생적으로 그 접근성, 정확성, 권위, 완전성, 복잡성, 일관성 등에서 많은 문제점을 내재하고 있다(Stivilia et al, 2005).

그러나 신뢰성이나 지속성에 관한 문제는 여러 가지 차원에서 해소될 수 있다. 우선 신뢰성의 경우 위키피디아식 정보 가공 및 지식 생산의 기준을 마련함으로써 더 나은 통일성을 갖출 수 있다. 예를 들어 위키피디아의 특집 기사 8가지 기준 중 출처를 명시하여 정확한 검증이 가능하게 하고, 중립적인 언어를 사용하여 논쟁을 장지하며, 주제에 초점을 맞추어 간결체 문장을 사용함은 아주 기본적인 기준이 될 수 있을 것이다.

그리고 집단 지식의 지속성을 위협하는 밴덜리즘 역시 웹 2.0에서 3.0으로 전환되면서 억제될 것으로 보인다. 왜냐하면 다수에 의한 집단 생산이 훨씬 더 생명주기가 짧은 인위적인 정보 경제(artificial information economy)의 맥락에서 형성되기 때문이다. 즉, 밴덜리즘을 통한 축적된 지식 체계의 의도적 파괴 행위는 다수의 사람들의 손을 거쳐 즉각적으로 손쉽게 복구가 가능하기 때문에 반복적인 반 엘리트주의 행위는 무의미한 것이다. 결국 접속을 통해 손쉽게 정보의 생산에 접근 가능한 다수가 누군가가 생산한 정보나 지식을 즉각적으로 편집할 수 있으므로, 이러한 생산방식을 통해 반대되는 의견의 대립이 아닌 새로운 합의의 장을 제공함은 물론 원만한 합의의 형성을 권장하는 효과가 있는 것이다(Neus, 2001).

또한 이러한 사례는 온라인게임 산업에서의 개방형 혁신(open innovation)으로도 쉽게 찾아볼 수 있다. 하프 라이프라는 사이언스 픽션의 1인칭 슈팅 게임은 SDK

(Software Development tool Kit)을 공개함으로써 유저들의 경험과 지식을 지속적으로 피드백 받아 ‘카운터스트라이크(Counter Strike)’라는 전혀 다른 혁신 제품을 퍼블리싱 할 수 있었다. 다시 말해 공개된 명시적 지식(explicit knowledge)을 바탕으로 다수의 이용자가 CMC를 통해 각자의 경험과 지식인 암묵지(tacit knowledge)를 교환함으로써 집단적 정보 및 지식 생산의 메커니즘을 가능케 한 것이다.

게임은 일종의 열린 문화(open culture)로서 출시 된 이후에도 주기적으로 수정, 보완되어 생명을 연장하는 경향을 보이는데, 이렇게 수정, 발전 가능성이 열려있는 게임의 특성으로 인해 게임이 출시된 이후에도 사용자들의 참여가 지속적으로 이루어질 수 있다. 게임이 출시된 다음 소비자가 참여할 수 있는 가능성이라는 것이 베타 테스트라는 상태에서 소극적으로 머물던 것에서 한발 나아가 소비자의 참여를 적극적인 참여의 기회로 확장시켰다고 해도 과언이 아니다(유승호 외, 2009).

게임 사용자는 단순히 게임을 플레이하는데서 나아가 게임을 플레이 하는데 필요한 정보를 공유하는 것에서부터 게임을 직접 수정하는 것까지 다양한 방식으로 게임에 참여하게 되는 것이다. 즉, 게임 사용자는 단순한 구매자에서 게임을 변형, 발전시키는 개발자로 진화하고 있다고 보아도 무방하다. 이렇게 게임 사용자에 의해 재 제작된 게임들은 변형된 게임(modified game)이라는 의미의 모드(mod)로 통용되어 쓰인다.

모드는 게임 사용자가 아이템이나 스킨을 제작하여 게임에 덧입히거나, 게임의 일부를 수정, 변형하는 등 본인의 취향에 맞게 자신에 원하는 방향을 표현하고 있기 때문에 소비자의 기호를 읽는데 유용한 시각을 제공한다. 나아가 이러한 모드가 공유됨으로써 원 게임의 수명이 연장되는 효과를 덤으로 얻게 되는 것은 물론이다. 모드는 소비자들의 적극적인 참여의 주체가 되어 게임 상용화 이후에도 수시로 이루어지는 제품 테스트에 반영될 수 있는 가능성을 시사한다.

큰 틀 안에서 게임의 구성 요소를 변화하거나 추가하는 형태를 소극적 참여의 형태라고 본다면, 게임의 전체적인 틀과 구성 요소를 변형시키는 등의 적극적 참여형태까지 다양하게 나타난다. 특히 적극적 참여형태는 제작프로세스에 직접관여하거

나 또는 기존게임에서의 일부분의 원천자료들(sources)이라 할 수 있는 캐릭터부터 스토리, 플레이방법, 인터페이스 등을 활용하여 광범위한 게임의 변형을 일으키는 범주까지도 포함한다. 이러한 작업은 주로 개발자의 영역에서나 이루어지던 매우 세부적인 작업으로 제작과 배급, 소비의 영역에서 소비자와 제작자의 영역 구분이 굉장히 모호해졌다고 볼 수도 있다. 다시 말해 모드게임은 게임프로슈머 문화의 궁극적 형태를 제시하고 있다.

실례를 하나 더 덧붙이자면, Half-Life의 개발사인 벨브(Valve Software)는 게임 사용자들에게 자사의 게임 소스코드와 개발 툴을 공개함으로써 모드 개발 활성화의 전초를 마련했으며 이렇게 개발되고 보급된 Half-Life의 모드만 300개 이상으로 집계된다.

이러한 사례들을 통해서도 알 수 있듯이 정보와 지식이 소수에 의해 생산 후에 다수에 전파 및 사회 확산되는 지식으로의 목적 합리성이 아니라 다수에 의한 생산, 상호 이용자의 무한 반복적인 커뮤니케이션을 통해 만들어가는 지식의 형태로 그 소통 합리성을 확보해가는 것이다. 이는 현대의 정보와 지식의 그 진정한 실체는 고정적인 것이 아니라 기술 진화 및 사회 변화에 기반 하여 생명력을 가지고 움직이는 거대한 유기체와 같은 것임을 의미한다. 이러한 움직임은 비단 지식의 생산에만 그치지 않는다. 사회 내 구성원들은 이렇듯 네트워크로 연결된 상호 호혜적인 관계의 특성을 인지하여 커뮤니케이션 하고 있으며, 이러한 의사소통의 확대는 새로운 커뮤니케이션 플랫폼의 변화와 함께 또 다른 사회적 파장을 낳고 있다. 피에르 레비는 불교의 ‘화엄’의 관점에서 이러한 변화를 예측한다. 사이버 공간에서의 CMC를 통해 전 지구적인 통합이 가능하게 되고, 모든 존재가 상호 연결됨으로써 단순 집단 지식의 차원이 아닌 정신적, 영성적 교류의 차원으로 확대될 것이라는 것이다.

이러한 사회 내에서 유동적인 정보와 지식이 다수의 구성원에 의해 어떻게 커뮤니케이션 되고 확산되어 나아가는지, 그리고 그러한 의사소통이 사회적으로 어떠한 의미를 가지는지는 다음 절에서 사회 연결망 이론에 기반을 둔 소셜 네트워킹 서비스(Social Network Service)의 실증적 사례를 살펴봄으로써 알 수 있을 것이다.

## 제 2 절 소셜 마이크로블로깅

미디어의 융합과 소셜 네트워킹 서비스 기술의 발달에 따라 사회 내에서 새로운 정보와 지식의 생산 및 공급의 과정이 두 가지 방향으로 나타나고 있다. 하나는 새로운 정보와 지식의 생산의 측면으로 접속 가능한 다수에 생산적 피드백을 통한 합리적 집단 지성의 창출이며, 또 다른 것은 네트워크 효과에 따른 정보 및 지식의 확산, 즉 비합리적인 무리 활동인 것이다.

(그림 3-1) 트위터를 이용한  
집단적 커뮤니케이션



(그림 3-2) 트위터를 이용한  
개인적 커뮤니케이션



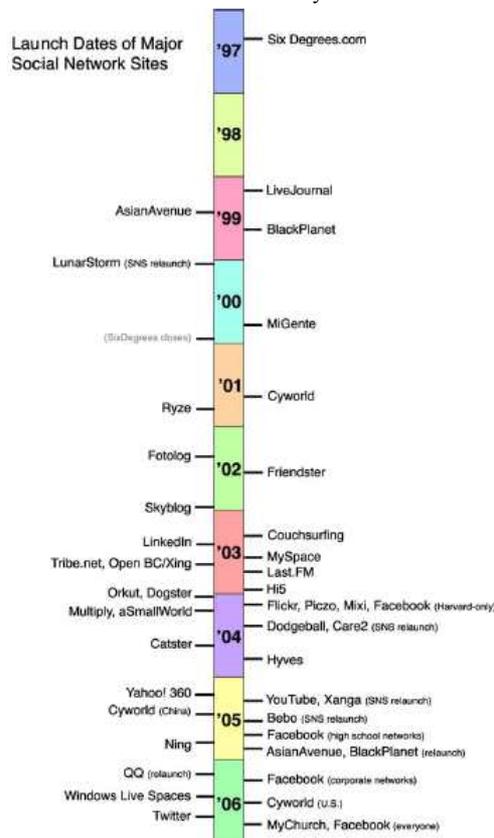
세계 최초로 온라인 소셜 네트워크 서비스를 시작한 것은 1995년 클래스메이트(classmates.com)였다. 미국에서 처음 시작된 클래스메이트는 유치원에서 초등학교, 중학교, 고등학교, 대학교 등 연락이 끊긴 지인들을 찾고자 하는 사람들의 열렬한 호응을 받으며 인기를 누렸다. 클래스메이트는 전 세계적으로 비슷한 유형의 사이트들을 유행시켰으며, 한국의 아이러브스쿨(iloveschool.com)과 같은 서비스에도 영향을 미쳤다(황상민 · 김지연 · 조희진, 2008).

1997년에는 보다 확장된 개념으로 소셜 네트워크로서 식스디그리(sixdegrees.com)가 탄생하였다. 식스디그리는 게임의 프로필과 인맥 리스트를 추가하여 기존의 알고 지내던 지인 뿐 아니라 지인의 인맥들 중 취미나 관심사가 비슷한 사람들과 새로운 교류를

할 수 있도록 하여 오늘날 온라인 소셜 네트워크 서비스의 기본 틀을 제공하였다. 이후 현재까지 세계 시장에서 활발한 활동을 보이고 있는 SNS에는 프렌더(friender.com), 마이스페이스(myspace.com), 페이스북 facebook.com), 오르쿠트(orkut.com) 등이 있다 (이동기·김지연, 2009). 국내에서 가장 활발히 이용되는 커뮤니케이션 및 소셜 네트워킹 사이트는 싸이월드로서 사용자들은 자신의 ‘미니홈피’를 통해 타인과 의사소통하게 되고, ‘일촌 맺기’ 서비스를 통해 인간관계를 연결 및 확장시키고 있다(황상민·김지연·조희진, 2008). 이러한 소셜 네트워킹 커뮤니케이션 서비스의 연보는 아래 표와 같이 나타난다.

[그림 3-3] 글로벌 소셜 네트워크 서비스 연표

Body. D.M. & Ellison. N. B., 2007



이러한 소셜 네트워킹 서비스를 통한 집단적 컴퓨터 매개 커뮤니케이션의 특징은 그 강력한 네트워크 외부성(network externality)에 있다. 여기서 네트워크 외부성은 서비스의 이용이 한 개인의 소비에만 의존하는 것이 아니라 네트워크로 연결된 다른 사용자들의 소비에도 영향을 받는 것을 의미한다. 이러한 영역에서는 그 상호 호혜적인 소비의 특성으로 말미암아 사용자의 수가 많아질수록, 그 네트워크 및 서비스의 가치와 편리함이 더욱 커진다.

또한 이러한 소셜 네트워킹 서비스를 통한 커뮤니케이션은 감성재(emotional goods)라는 특징을 지닌다. 즉, 다른 인터넷 서비스와 달리 소셜 네트워킹 및 커뮤니케이션 서비스는 유사한 언어 및 감성, 가치관, 관심사를 가진 사람들이 보다 안정감을 가지고 상호 커뮤니케이션에 몰입할 수 있도록 구성된 서비스이다.

앞서 언급한 소셜 네트워킹 서비스의 연혁을 통해 SNS의 기본적인 특징과 그 진화의 방향성을 추측해 볼 수 있다. 최근 마이스페이스나 페이스북의 소셜 네트워킹 커뮤니케이션을 보다 한층 더 이용자의 관심을 끄는 것이 트위터(Twitter)이다. 국내에 마이크로 블로그라고 알려져 있는 Playtalk, Me2day의 초기 서비스라고 할 수 있는 무료 소셜 네트워킹 겸 마이크로-블로그 서비스이다. 사용자들은 단문 메시지 서비스, 인스턴트 메신저, 이메일 등을 통해 “트위트”(140바이트 한도 내의 문자, 다른 말로 업데이트)를 트위터 웹사이트로 보낼 수 있다. 트위터는 사용자의 프로필 페이지에 표시되며, 또한 이 트위터는 다른 사용자들에게로 전달된다. 사용자들은 단문 메시지 서비스, 트위터 웹사이트, RSS(수신 전용) 및 애플리케이션인 트위테리픽, 트위티, 트위터폰, 트위터텍, 피덜라이저 같은 것으로도 업데이트를 보내는 것이 가능하다. 이러한 구현 플랫폼의 확장력을 바탕으로 트위터에서는 following 이라는 이야기 듣기 기능을 통해 한 사람의 생각을 듣고, re-tweet라는 기능을 통해 글쓴이의 생각에 답을 할 수 있다(Bernardo et al, 2009).

블로그나 미니 홈페이지 등의 다른 소셜 네트워킹 서비스와 다른 트위터의 가장 큰 특징은 의사소통의 방식을 웹에서 모바일 폰과 같은 핸드 헬드 디바이스로 확장시켰다는 것이다. 이 점이 방송과 통신의 융합을 넘어 웹 서비스 까지 통합적으로 수렴

하고 있는 기술의 진화에 따른 새로운 소셜 네트워킹 커뮤니케이션이다. 즉, 사람들 간의 의사 전달의 수단으로서 그 메시지의 전송 방식을 140 자의 텍스트로 한정시켜 스마트폰이나 PDA와 같은 모바일 디바이스와 연동시킴은 물론 현실 세계의 의사소통과 사이버 공간에서의 의사소통을 더욱 더 가깝게 만들었다.

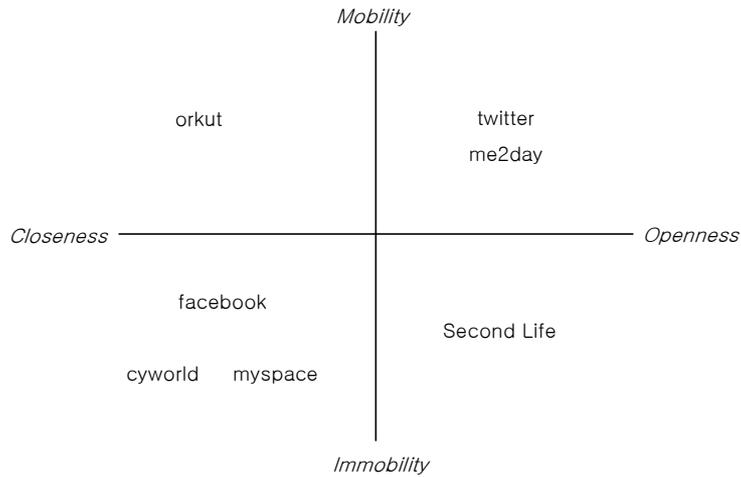
(그림 3-4) 트위터 메인 화면



이는 무선 네트워크를 통해 모바일 단말기에 데이터를 전송하여 이용자에게 디지털 콘텐츠 및 인터넷 서비스를 제공하는 것으로 이어질 수 있어 더 큰 상호 작용을 불러일으킨다. 또한 트위터의 재미있는 현상은 복합적인 미디어의 융합 환경에서 그 무차별적인 접속 가능성(accessibility) 때문에 네트워크로 연결된 이용자(nodes)의 약한 관계(weak ties)의 복잡해 보이는 연계 패턴(linkage pattern)이 나타난다는 것이다.

이러한 소셜 네트워킹 서비스를 그 활성화 조건에 따라 도식화하면 다음의 그림과 같이 나타낼 수 있다.

〔그림 3-5〕 현재 활성화 되는 소셜 네트워킹 서비스 지형도



이 그림은 현재 활성화되고 있는 대표적인 소셜 네트워킹 서비스들을 앞서 언급한 SNS의 특성에 근거하여 그 개방성(openness)의 정도와 이동가능성(mobility)의 정도를 기준으로 도식화한 것이다.

먼저 개방성의 측면에서 살펴보면 그림에서도 나타나듯이 비교적 초기에 활성화된 Social Network Service인 페이스북이나 마이스페이스, 싸이월드와 최근 구글이 서비스하는 오르컷의 경우 친구(사람) 찾기 기능을 기반으로 하여 지극히 개인적인 인맥교류를 위해 사용되었다고 할 수 있다. 즉, 오프라인에서의 인맥의 강한 유대(strong ties)를 바탕으로 한 폐쇄적인(closeness) 대인간 상호작용에 초점을 맞춘 것이다. 이에 반해 virtual reality를 상용화하여 3D 그래픽을 통해 일상 공간을 재현하는 서비스인 세컨드 라이프의 경우 비교적 약한 유대(weak ties)를 바탕으로 사이버스페이스에서 상호작용하는 타인, 즉 다른 아바타(이용자)와의 커뮤니케이션함을 원칙으로 한다고 할 수 있다. 또한 마이크로 블로깅, 메시징 서비스인 트위터나 미투데이의 비동기 불특정 다수와의 커뮤니케이션을 의미하는데 연결고리가 약하고 개방적인 특성(openness)을 나타낸다.

또한 이를 이동가능성 측면에서 살펴보면 리얼타임 웹(짧고 빠른 매체)이라는 모바일 시대에 대응되는 서비스로서 모바일 폰, 스마트 폰이나 PDA 같은 모바일 디바이스에서 쉽게 연동되는 트위터, 미투데이, 오르코트는 이동성(mobility)이 극대화된 SNS라고 할 수 있다. 이에 반해 전통적인 웹 사이트 기반의 SNS인 페이스북이나 마이스페이스, 싸이월드, 세컨드 라이프는 상대적으로 비이동성(immobility)의 특징을 지닌다.

이러한 개방성과 이동성의 특성을 기준으로 살펴본 SNS는 개방성과 미디어 기술의 발전과 융합 과정의 진화적 산물이라고 할 수 있다. 미디어 역사학자인 어빙 팅(Irving Fang)의 6단계 정보혁명 이론과 이를 확장시킨 현대원(2004)의 논의에 따르면 미디어 컨버전스의 인류의 진화과정과 함께 이루어져왔다. 기원전 8세기에 그리스에서 시작된 알파벳과 파피루스의 만남을 제 1 정보혁명인 문자혁명, 산업 혁명의 15세기 이후 종이와 금속활자의 결합인 인쇄혁명을 제 2 정보혁명, 19세기 신문과 잡지의 등장을 의미하는 매스 미디어 혁명을 제 3 정보혁명, 19세기 이후 녹음기술과 동영상 촬영기술이 만들어낸 엔터테인먼트 혁명을 제 4 정보혁명, 20세기 커뮤니케이션 기기 혁명을 제 5 정보혁명, 컴퓨터와 유선통신을 통한 정보 고속도로 혁명을 제 6 정보혁명, 개개인이 자기의 기호와 환경에 맞게 각자의 무선 디바이스로 다매체 시대를 향유하는 양방향 커뮤니케이션의 퍼스널 미디어 혁명을 제 7 정보혁명으로 보고 있는 것이다. 이를 표로서 도식화하면 아래와 같다.

〈표 3-1〉 제7정보혁명

정보혁명	시기	특징	컨버전스
제 1 정보혁명	기원전 8세기	문자 혁명	알파벳과 금속활자
제 2 정보혁명	15세기 중반	인쇄 혁명	종이와 금속활자
제 3 정보혁명	19세기 중반	매스미디어 혁명	종이와 증기기관, 전신, 전보
제 4 정보혁명	19세기 후반	엔터테인먼트 혁명	녹음 기술과 동영상 촬영 기술
제 5 정보혁명	20세기 중반	커뮤니케이션 기기 혁명	전화, TV, 음향기기, 우편 제도, 케이블
제 6 정보혁명	20세기 후반	정보화 고속도로 혁명	유선 통신, 방송, 컴퓨터
제 7 정보혁명	21세기 초반	퍼스널 미디어 혁명	무선 통신, 디지털 방송

여기서 중요한 것은 급격한 기술 발전에 따라 각 정보혁명의 탈바꿈의 시기가 매우 빠르다는 것이며, 기술 진화의 결과로부터 파생된 비동시적 커뮤니케이션의 동시성으로의 진화하는 방향성을 보인다는 것이다. 즉, 기술의 개발 및 사용에 따라 점진적으로 혁신을 거듭하는 과정에서 더 즉각적인(instant) 커뮤니케이션이 활성화되고 있다. 이는 비교적 비슷한 시기에 이루어진 제 6 정보혁명과 제 7 정보혁명을 비교함으로써 더 잘 나타난다.

정보화 고속도로(information super-highway) 혁명이라고 할 수 있는 제 6 정보혁명에서 핵심기술은 디지털화이다. 이를 통해 컴퓨터와 유선통신, 방송의 컨버전스가 일어났으며 소수가 가진 정보 및 권력을 다수의 이용자가 나누어 가지는 분산 혁명이 이루어진 시기인 것이다. 이때의 대중은 소비자 겸 생산자이며 산업 발전의 동력은 인터넷 서비스였다. 그러나 유선의 미디어로부터 해방된 퍼스널 미디어 혁명, 즉 제 7 정보혁명에서는 무선 기술을 핵심으로 하여 HDTV, 스마트폰, 무선 통신 등이 나타나기 시작하였다. 이 시기는 제 6 정보혁명에서 다수의 이용자들이 나누어 가졌던 권력을 적극적으로 행사하는 소비자 주권 혁명의 시기이다. 이에 따라 대중은 생산자 겸 편성권자이며 산업 발전의 동력은 모바일인 것이다.

여기서 중요한 것은 21세기 초반에 시작된 퍼스널 미디어 혁명이 웹 기반의 소셜 네트워킹 서비스와 클라우드 컴퓨팅을 통한 모바일 디바이스의 연동을 통해 다시 일정 규모의 집단적 커뮤니케이션의 형태로 진화하고 있다는 것이다. 이는 기존의 강한 결속력과 유대를 가진 다수와 다수의 집단 커뮤니케이션이 아닌 관심사와 생활 패턴이 유사한 비동기적, 약한 유대 공동체 내, 공동체 간 커뮤니케이션이라고 할 수 있다. 즉, 유동적 자아의 집단 동조 현상 혹은 가상 공동체 구현 현상, 사회 연결망 결속에 따른 무리 현상 등에 따라 제 8의 정보혁명으로 다시 진화하고 있는 것이다.

### 제 3 절 신부족주의의 도래

미디어 융합의 패러다임 하에서 방송과 통신의 컨버전스는 물론 네트워크 기반의

웹 역시 거시적인 관점에서 하나의 통합 서비스로 수렴되고 있다. 이 중 업계 및 학계의 관심 면에서 가장 두드러지는 성장세를 보이는 것은 단연 소셜 네트워킹 서비스에 관한 연구이다. 여기서 소셜 네트워크 서비스란 1인 미디어, 1인 커뮤니티, 정보 공유 등을 포괄하는 개념이며, 참가자가 서로에게 친구를 소개하여, 친구관계를 넓힐 것을 목적으로 개설된 커뮤니티형 웹사이트를 의미한다. 최근 이러한 사이버 공간의 인간관계 즉, 소셜 네트워크 사이트 속의 활동들이 어떻게 이루어지는지, 또 이러한 경험들이 현실의 인간관계나 의사소통과 어떤 연관관계를 이루는가를 확인하려는 연구들이 나타나고 있다.

오늘날 대부분의 소셜 네트워크 서비스는 웹 기반의 서비스이다. 또한 소셜 네트워크 서비스는 이외에도 전자 우편이나 인스턴트 메신저 서비스를 통해 사용자들끼리 서로 연락할 수 있는 수단을 제공하고 있다. 사람들이 다른 사람들과 서로 의사소통하거나 정보를 공유하는 데 있어, 소셜 네트워킹은 새로운 수단으로 자리 잡은 것이다.

이러한 현상을 잘 설명해주는 용어로 사이버팸이라는 것이 있다. 사이버팸은 인터넷과 같은 사이버공간을 통해 만난 패밀리를 합친 신조어이다. 사이버팸 식구들은 비슷한 또래의 나이에 불구하고 각각 아빠, 엄마, 삼촌, 이모 등의 역할을 맡아 서로 대화하고 ‘가족의 정’을 느끼는 한편 때로는 오프라인 공간에서도 만난다. 오프라인에서조차 만나면, 아빠, 여보, 할아버지 등의 호칭을 사용한다. 이들 사이버팸은 인터넷상에서 지속적인 신뢰를 보내며 관계의 발전을 이루어간다. 이들은 친숙하나 그러나 가족이 갖고 있는 호혜성의 지속성까지 충족시킨다고 보긴 어렵다. 타인임에는 분명하나 이들은 가족 간의 친숙함을 온라인커뮤니케이션을 통해 실현시키고 있는 것이다.

조금 더 발전된 사이버팸의 형태는 트위터 커뮤니케이션을 통해 30일간 세계 여행을 떠난 사례로 설명될 수 있다. 영국 뉴캐슬에 사는 폴 스미스라는 사람이 자신의 여행 일정과 장소를 트위터에 공개하여 자신과 연계된 사이버팸과 같은 follower의 도움으로 세계 곳곳을 30일 간 이동하며 여행한 것이다. 이는 약한 유대로 맺어

진 사이버 공간에서의 관계 맺음이 현실 세계의 그것으로 이어질 수 있는 가능성이 존재하고 있음을 의미한다.

(그림 3-6) 트위터를 통한 히치하이킹을 한 이용자의 사례



이러한 CMC 기반의 유대 공동체로 종국적으로 사이버팸이라는 소규모로부터 중 규모 대규모의 새로운 부족주의도 출현할 가능성이 크다. 이러한 부족주의는 인간의 기호와 관련된다. 이러한 ‘트라이벌리즘(Tribalism)’에 대한 논의는 “인포데믹스 (infodemics)”라는 용어가 처음 등장하기도 했던 2007년 다보스 포럼에서 예전에 이미 대두되어 이슈가 된 바 있다. 당시 트라이벌리즘은 세계화로 정체성(Identity)이나 특정한 사고방식을 공유하는 집단을 중심으로 결합하고 이에 기초한 부족(Tribes)의 영향력이 확산되는 현상으로 이를 설명했다. 미디어의 융합으로 언제 어디서나, 사람들은 본인의 취향과 이념 혹은 정념에 따라 금세 뭉쳤다 흩어졌다를 반복하며, 다양한 커뮤니티를 생산해내는데 이 과정에서 힘이 권력에서 소규모의 공동체, (이는 곧 tribe를 뜻함) 개인으로 이동하게 된다. 이때의 하나의 부족들은 기존의 혈연이나 지연, 종교 등의 전통적인 문화에 기반을 둔 것이 아니라, 전혀 새로운 다른 정체성을 공유하며 시공간을 초월한 공동체로 기능하는 것이다.

프랑스 사회학자 자크 아탈리는 21세기 인류를 디지털 유목민으로 지칭한다. 디지털 유목민은 시, 공간적인 제약을 받지 않고 정보 기술과 통신망을 이용하여 정보의 초지를 찾아 유목하는 신 유목민을 의미한다. 전통적인 의미의 유목민은 혈연, 권위, 문화적 가치관 등에 종속되어 부족을 형성하였다. 이에 반해, 오늘날의 디지털 유목민은 특정한 지역, 혈연, 종교 등의 국한되지 않고 개인의 취향, 관심, 생활양식 등에 따라 집단을 형성한다. 마페졸리는 이러한 현상을 신 부족주의(Neo-Tribalism)이라고 정의하였다.

개인주의자들에 따르면 군중은 그저 큰 덩어리에 불과하다. 그러나 마페졸리의 부족주의에 따르면, 군중은 국지적인 집단들로 서로 얽혀 있으며, 그 소집단들은 또 다시 선택적 친화성(elective affinity)에 의해 유동적인 감정적 공동체로 귀속된다(장희영, 2006).

우리는 주변에서 이처럼 사회 구성원이나 각 개인이 자신의 친구나 연고가 있는 사람들과 형성한 단체들을 쉽게 목격할 수 있다. 그리고 한 개인은 이와 같은 여러 가지 집단이나 사회적 상황에 속하게 된다. 이러한 공동체는 매일 아침 함께 통근 버스에 오르는 사람들부터 스포츠클럽, 동호회, 직장 동료, 여론 그룹, 심지어 단발적으로 공연을 관람하기 위해 집결된 관중들에 이르기까지, 다양하게 나타난다. 그리고 이러한 모든 집단이 신 부족에 포함된다.

오늘날 각 개인은 다양한 그룹에 소속될 수밖에 없으며, 집단 내에서 어떤 위치에 서는가에 따라 신분이 결정된다. 그리고 각 집단에서 개인의 역할은 대개 임시적이고 한시적일 수밖에 없다. 즉, 부족의 각 구성원은 공동체 내에서 신분이 고정되어 있지 않고, 자유롭게 변동될 수 있는 유연성이 존재한다(박재환, 2006).

하지만 일시적이고 유동적인 집단의 형태 속에서도 구성원과 집단을 하나로 묶어 주는 특정한 분위기, 감정적 유대가 존재한다. 부족 구성원들은 앞서 언급한 것과 같이 비슷한 생활양식이나 성향에 따라 공동체를 형성하였기 때문에, 부족 구성원의 공감에 따른 부족의 가치 체계가 형성된다. 따라서 부족 내의 가치 체계는 보편성을 띄는 것이 아니라, 구체적인 부족의 상황에 따라 가장 적합하다고 판단되는 가

치가 가장 우위에 놓이게 된다. 이리하여 부족의 구성원들은 서로 강력하게 동화되고, 성원 사이에는 강한 연대감이 형성되기도 한다(박재환, 2006).

이러한 신 부족주의는 급격한 도시화를 통해 황폐해진 사회적 분위기를 안정시키는 요인으로서도 작동한다. 이는 대도시에서 신부족주의가 더욱 뚜렷하게 나타나는 것과는 관련된다. 이러한 신부족주의의 특징은 미디어, 인터넷상에서도 살펴볼 수 있다. 마페졸리는 기술의 발전이 “전적으로 기술화된 사회를 표시하는 백터가 아니라, 근접성의 커뮤니케이션을 조장하는 경향이 있음”을 강조한다. 즉, 정보 기술의 발달이 현실로부터 단절된 세계만을 창조하는 것이 아니라, 고대 그리스의 광장과 같은 공간을 재현 한다는 것이다(장희영, 2006).

인터넷은 시, 공간의 제한으로부터 자유로우며 누구나 익명성을 보장받게 된다. 따라서 다수의 개인들이 물리적 거리의 제약 없이 한 공간에서 자유롭게 네트워크를 형성할 수 있다. 이러한 방식으로 형성된 집단은 단순한 정보의 공유나 실제적인 목적성이 없는 가벼운 대화를 나누는 것에 국한되는 것이 아니라, 공감을 지향하는 감정적 공동체인 부족주의로 발전된다.

지금까지 살펴본 바와 같이, 신 부족주의는 쉽게 와해될 수 있는 유연하고 일시적인 공동체적 성격이 강하다. 그러나 일방적으로 주어지는 집단이 아닌, 자신의 생활 방식과 성향에 따라 스스로 선택하는 집단이라는 점에서 감정적으로 체험할 수 있고 구성원들과 공감, 동일시를 경험할 수 있다는 점에서 중요한 의미를 갖는다.

특히 현대의 신부족주의(neo tribalism)는 스포츠와 연결될 가능성이 크다. 레스토랑의 경우를 예로 들어보자. 이미 유럽과 미국, 남미의 레스토랑은 스포츠와 음악과 결합되고 있고 이것이 가속화되고 있다. 올스파카페, 레이스룩카페, 빅토리 라인 모터스포츠 그릴, 데이브 앤 버스터즈, NASCAR 카페(국제자동차경주연맹 카페) 등. 최근 한국에도 맨체스터 유나이티드 관련 레스토랑이 문을 열었다. 스포츠계의 스타들이 운영하고 실내장식도 각각의 스포츠 경기장과 유사하게 꾸민다. 실내에서 가상 골프를 할 수도 있고, 체험게임을 즐길 수 있도록 꾸민 레스토랑도 있다. 영국에는 사람들이 칼키오 카페라고 부르는 축구테마 레스토랑도 있다.

우리나라는 이런 기존의 제반 스포츠와 함께 e스포츠의 경우도 충분히 가능하다. 이러한 사람들 사이의 연계는 집단적으로 나타나며, 해당 연계에 포함된 사람들의 사회적 행위 및 관심사를 설명하는 행동으로 이어진다. 실제로 이용자들은 특정 유명인이나 사회 내 저명한 오피니언 리더 들을 중심으로 하여 다양한 무리, 군집의 형성을 관찰할 수 있는데, 이는 자연 세계에서 유기체의 무리 활동(herd behavior)과 유사하다. 기술의 진화에 따라 정보와 지식, 그리고 인맥의 검색과 관계 맺기가 유연해(flexible) 짐에 따라 사람들 간의 공통 관심사 및 정보 추구의 욕구에 따라 사회 내 다수의 무리 활동이 발생하는 것이다.

## 제 4 장 미디어융합과 공간문화의 변화

### 제 1 절 기술과 공간의 융합과 준익명성화

현실에서 인간 활동과 삶은 공간에 접해있다. 우리는 우리가 존재하는 시간은 주어진 것으로서 받아들이지만, 우리가 활동하는 공간은 선택할 수 있다. 공간은 우리의 실제적이고 주체적인 삶이 존재하는 곳이다.

유비쿼터스 컴퓨팅은 정보통신 환경이 인간의 공간 기반 활동에 종속되어 있다는 점에서 일반적인 정보통신 인프라와 차이가 있다. 네트워크에 연결되어 있는 PC가 전산실이나 사무실의 책상, 가정의 서재 등 고유한 곳에 위치하여 컴퓨터를 이용하려 하였던 사용자의 지리적 선택권을 제약하고 개인 활동의 자유를 담보하였다면, 유비쿼터스 컴퓨팅은 정보처리 능력과 네트워크 접속권을 이용자 환경에 심어 놓음으로서 사용자의 컴퓨팅 환경에 대한 무한한 선택을 가능하게 하였다. 이용자가 이동하는 공간에 편재되어 있는 정보처리 기기들과 네트워크들은 인간의 삶을 정보통신 인프라와 미디어에 융합시켰다.

무선 인터넷이 제공되는 카페나 대학의 휴게 공간에서 노트북, PDA, 휴대폰 등 개인 단말기를 이용하여 접속할 수 있는 환경으로 사용자가 네트워크에 접속할 수 있는 기회는 무한으로 확장되었다. 이 같은 정보통신 인프라의 편재성은 그 전까지 이루어 졌던 커뮤니케이션과 미디어 이용의 양상이 단순히 시공간적으로 확장되는 것 이상의 의미를 지닌다. 이용환경의 확장은 이용자에게 공간적 선택권을 부여함으로서 미디어 이용과 네트워크 접속 양상에 새로운 변화를 유도하고, 커뮤니케이션 행태를 바꾸어 놓는다.

### 1. 유비쿼터스 컴퓨팅에 의한 공간 생활의 융합 방식

유비쿼터스 컴퓨팅은 두 가지 방식으로 정보통신 인프라와 이용자의 지역 기반 활동을 융합시킨다. 첫 번째 방식은 이용자의 휴대기기가 장소에 상관없이 네트워크에 접속되는 것으로 이미 오래전부터 보편화 된 휴대폰을 그 시초로 볼 수 있다. 오늘날 휴대폰은 단순한 커뮤니케이션 수단에서 진보하여 컴퓨팅 능력을 제공하게 되었고 이용자들은 필요한 정보를 검색하거나 간단한 업무를 처리할 수 있다. 보다 고성능의 컴퓨팅 기능을 제공하는 노트북도 확장된 네트워크 인프라의 혜택을 크게 누리고 있다. 현재 인기를 얻고 있는 노트북은 휴대성과 인터넷 접속기능을 강조한 제품들이다. 구글과 KT는 2008년 말부터 전국 260여 개의 스타벅스 매장에 무선인터넷 서비스를 무료로 제공하고 있고 개별적인 커피숍들도 이 흐름에 동참하고 있다. 오늘날 노트북을 소지한 많은 사람들은 무선 인터넷 이용 환경의 확장으로 카페나 휴게실 등의 공간에서 다양한 업무를 처리할 수 있게 되었다.

한편으로 장소에 컴퓨팅 기능을 보유하고 있는 기기들을 배치하여 필요한 정보를 제공하고 있는 키오스크 등은 또 다른 유비쿼터스 컴퓨팅의 예이다. 정보처리 기기들이 다양한 공간에서 활용됨에 따라 공항이나 대형 상점 등에서 방문객이 필요로 하는 정보를 보다 효과적으로 제공하거나 버스의 도착 정보를 실시간으로 보여주는 정류장 정보시스템 등은 해당 공간에서의 이용자 경험을 더욱 풍부하게 해 주는 사례로 유비쿼터스 환경과 공간적 경험이 융합하는 사례이다.

MIT SENSEable City Lab에서 기획한 미래형 버스정류장 아이스탑(EyeStop)은 이 같은 흐름을 단적으로 보여준다. 기존의 버스번호와 노선 정보만을 간략하게 보여 주었던 버스정류장은 정보통신 기술에 의해 다양한 관련 정보를 풍부한 형태로 이용자들에게 제공한다.

아이스탑이 제공하는 다양한 서비스를 통해 버스 탑승객들은 간략한 여행 계획을 짜거나 버스 도착정보를 제공받고, 그 외에 인터넷을 검색하거나 주위 공기의 오염도 등을 확인할 수 있다. 또한 지역 주민들이 홍보나 게시의 목적으로 활용할 수 있는 게시판 기능을 제공하여 공동체가 이용하는 공간의 커뮤니케이션을 풍부하게 한다.

〔그림 4-1〕 MIT의 미래형 버스정류장 EyeStop



출처: MIT Media Lab

앞으로 정보처리 능력과 네트워크의 접속성이 확대되면서 이 두 흐름은 서로의 기능을 융합하여 사용자의 편의를 증대시키고 사용 지역에 기반 한 경험을 확장시킬 것으로 판단된다. 지역에 기반 한 혹은 이용자의 공간적 위치에 기반 한 정보통신 서비스는 생활의 근거가 되고 있는 공간과 그 공간에서 일어나는 활동을 토대로 한 정보와 서비스를 제공함으로써 이용자의 오프라인 활동에 필요한 추가적 정보를 찾게 해 주거나 오프라인 활동이나 경험을 확장시키는 데에 일조하는 형태로 나타날 것이다. 이는 유비쿼터스 컴퓨팅이 온라인과 오프라인의 융합을 촉진시키고 컴퓨팅 환경이 공간적 삶과 융합되는 것을 의미한다.

이미 휴대폰을 통한 지역 기반 서비스들이 다양하게 시도되고 있는 가운데, 유비쿼터스 환경은 이러한 변화를 더욱 촉진시킬 것으로 기대된다. 현재 서비스되거나 서비스되기 위해 시도되고 있는 서비스들은 지역정보 서비스나, 긴급 연락 서비스, 지역 관광정보, 지역기반 근거리 통신서비스 및 게임 서비스, 교통정보 등이다.

지역정보 서비스는 사용자가 위치한 지역의 뉴스, 스포츠, 날씨, 그 밖의 지역 공동체 소식과 같은 정보 제공하는 서비스이고 긴급 연락 서비스는 긴급 사태 발생 시 가까운 지역의 경찰서나 병원과 신속한 연락을 가능하게 한다. 한편 산재해 있는 정보처리 기기들과 이용자가 휴대한 디지털 기기의 통신은 지역 관광정보를 보다 풍부한 형태로 제공할 수 있다. 또한 공간을 공유하고 있는 사람들과 통신이나 게임을 가능하게 하는 서비스나 교통정보 서비스 등이 기획되거나 서비스를 준비 중에 있다.

이 같은 서비스들의 가장 두드러진 특징은 이용자의 커뮤니케이션과 경험이 이용자의 공간적 활동에 종속되거나(지역정보 서비스 등) 기존에 알고 있거나(일대일 통신 서비스) 근거리에 위치한 존재(게임)와의 인터랙션을 보조한다는 점이다. 이처럼 유비쿼터스 컴퓨팅은 기존의 인터넷으로 대변되는 온라인 커뮤니케이션과는 다른 양상을 지닌다. 유비쿼터스 환경에서의 커뮤니케이션은 참여자들의 공통된 경험을 바탕으로 이루어진다. 즉 개인이 유비쿼터스 환경에 융합될 때 네트워크 환경에서 온전한 익명성에 숨겨져 있던 개인은 공간과 연결된 실존하는 개인으로 회귀된다.

## 2. 유비쿼터스 컴퓨팅이 제공하는 이용 경험

유비쿼터스 컴퓨팅에 의한 커뮤니케이션과 이용형태는 사용자가 위치한 공간과 상황에 따라 요구되는 기능이 다르다는 점에서 고정된 위치에서 네트워크에 접속하는 데스크탑의 이용과는 다르다.

### 가. 익명성과 준(準)익명성

데스크탑에 기반을 둔 온라인 커뮤니케이션이 지역적 위치에서 독립한 완전한 익명적 주체와의 인터랙션이라면, 유비쿼터스 컴퓨팅에 기반을 둔 커뮤니케이션은 적어도 같은 공간에서 경험을 공유하고 있는 준 익명적 존재들과의 커뮤니케이션이다. 데스크탑을 통한 네트워크 접속 범위가 전체라면, 유비쿼터스에서 접속하는 네트워크는, 리소스의 제약과 네트워크 접속 행위의 공간적 활동에 종속으로 인해, 기존에 알고 있는 사람들이나 지역적 허브의 서비스 범위 안에 존재하는 사람들로 그

범위가 제한된다.

특히 네트워크 접속과 커뮤니케이션 활동이 다른 활동과 동시에 발생하는 유비쿼터스 컴퓨팅 환경은 낯선 타인과의 만남이나 사이버 공간의 탐색보다는 기존에 알고 있던 사람과의 대화를 나누거나 짧은 시간 동안의 친숙한 온라인 커뮤니티의 방문 등으로 한정될 것이다. 현재 미국을 중심으로 활발히 서비스 되고 있는 트위터(twitter)의 경우도 기존에 이미 유대가 있는 사람들을 대상으로 자신의 공간적 정보와 개인적 감정을 전달 할 수 있도록 보조하는 도구이다.

아울러 지역에 한정된 서비스를 제공하는 유비쿼터스 통신환경의 범위 내에서 커뮤니케이션 하는 사람들은 나와 근거리에 위치함으로써 최소한의 공통적인 문화적, 공간적 경험을 공유한다는 특징을 지니는 준(準)의명적 존재이다. 본 장에서 살펴볼 것인 친숙한 타인(familiar stranger)이나 언더사운드(undersound)의 경우도 동일한 시공간적 경험을 공유한 사람들 사이의 커뮤니케이션을 보조하는 수단으로서 기능한다.

나. 비동기 커뮤니케이션과 비동기 실시간(asynchronous real-time) 커뮤니케이션  
한편 유비쿼터스 컴퓨팅이 지니는 커뮤니케이션 특징은 비동기 커뮤니케이션이 비동기 실시간(asynchronous real-time) 커뮤니케이션으로 진화한다는 것이다. 인터넷에서의 커뮤니케이션은 이용자가 글을 남기고, 다른 사람들이 나중에 확인하는 구조로 비동기성 커뮤니케이션이다. 그러나 기술적 환경이 진화하여 이용자가 네트워크에 접속할 때 존재했던 제약들이 사라질수록 이용자들은 실시간의 커뮤니케이션을 즐기고자 하는 욕구가 증가한다. 특히 이러한 유비쿼터스 환경은 기존에 존재하던 음성 커뮤니케이션인 음성전화 서비스와는 달리 비동기식 커뮤니케이션을 집중적으로 활성화시킨다. 비동기 실시간 커뮤니케이션은 언제든지 응답을 지연시킬 수 있으나 원할 때는 언제든지 커뮤니케이션을 진행할 수 있다는 점에서 비동기 실시간 커뮤니케이션은 동기식 커뮤니케이션(synchronous communication)이나 비동기식 커뮤니케이션(asynchronous communication)과 구분된다(김정희원, 2008).

휴대폰이 보편화되면서 새로운 기술을 적극적으로 수용했던 젊은 층의 이용자들은 동기식의 음성전화보다는 개인이 커뮤니케이션의 통제권을 가지고 있는 비동기

식의 SMS(Short Message Service)를 더욱 선호해 왔다. SMS는 전송할 수 있는 메시지의 용량에 제약이 있다는 점과 커뮤니케이션 할 수 있는 정보에 비해 비싼 가격에도 불구하고 동기성 커뮤니케이션이 야기하는 즉각적 응답에 대한 부담감을 경감시켜 오늘날 활발히 이용되는 서비스가 되었다.

유비쿼터스 환경은 웹환경과 모바일 환경을 연동시킴으로써 비동기식 커뮤니케이션을 실시간으로 가능하게 하였다. 아울러 업그레이드 된 휴대기기들의 컴퓨팅 능력은 전달되는 메시지의 내용을 더욱 풍부하게 하였다. 편재적인 네트워크 접속을 보장하는 유비쿼터스 환경을 활용하여 트위터나 미투데이(me2Day), 토시(tossi) 등의 유무선 연동 SNS(Social Network Service)들은 그 동안 PC에 한정되어 있어 사용자가 PC가 위치한 공간의 종속에서 벗어나 모바일 환경에서도 실시간으로 커뮤니케이션을 할 수 있도록 하였다. 이용자들은 위치한 공간에 상관없이 친구들로부터 메시지를 수신 받고 송신하며 지역 날씨정보와 간단한 뉴스를 수신 받으며 커뮤니케이션을 지속한다.

유비쿼터스 환경으로 인한 비동기식 실시간 커뮤니케이션과 전통적으로 활용되던 커뮤니케이션 방식을 비교하면 다음과 같다.

〈표 4-1〉 커뮤니케이션 방식의 비교

구 분	특 징	예
동기식 커뮤니케이션	커뮤니케이션 주체들이 지속적으로 접속되어 있어 수신과 송신이 즉각적으로 발생	유무선 전화
비동기식 커뮤니케이션	수신된 메시지가 일정한 시간 뒤에 확인되어 응답이 이루어짐	웹 기반 게시판, blog, web-mail
비동기식 실시간 커뮤니케이션	즉각적인 메시지 수신은 확인되는 점은 동기식 커뮤니케이션과 비슷하나 응답에 대한 지연과 유예가 가능함	SMS, 트위터, MS 아웃룩 등을 통한 이메일

#### 다. 동시적 기술 시대의 비동시적 소통 문화

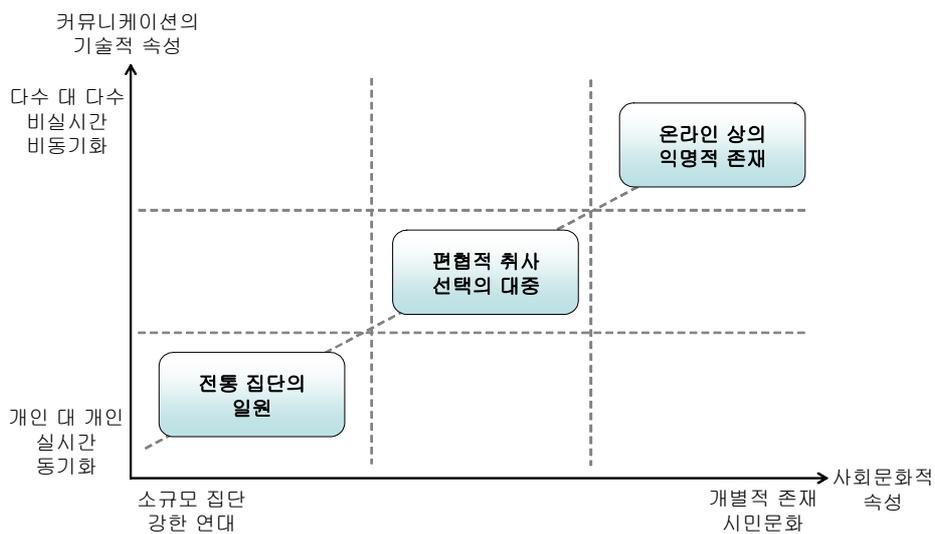
위에서 언급한 유비쿼터스 커뮤니케이션 환경의 준 익명성과 비동기식 실시간 커뮤니케이션 양상은 동시적 기술 시대의 비동시적 소통문화를 이끌어 낸다. 유비쿼터스 환경의 도래와 그로 인한 준 익명적 존재의 등장 및 비동기식 실시간 커뮤니케이션의 활성화가 보여주는 가장 큰 특징은, 네트워크에 종속될 수 있는 기술적 환경에서도 개인이 커뮤니케이션과 소통의 주권을 유지한다는 점이다. 준 익명적 존재는 자신을 포용하고 있는 문화적 환경에 대해 선택적으로 정체성을 들어내고 자신이 원하는 순간에만 네트워크에 접속한다. 비동기적 커뮤니케이션을 통해 수신자와 발신자는 커뮤니케이션이 이루어지는 시간과 내용을 선택적으로 송수신한다.

기술적으로 실시간의 커뮤니케이션이 가능한 환경에서 선택적이고 주체적인 커뮤니케이션을 원하는 개인들의 개별적 선택은 결국 비동시적 소통 문화를 잉태한다. 유비쿼터스 환경에서의 비동시적 소통문화는 기존의 전통적 사회에서의 커뮤니케이션이나 전 지구적으로 연결되어 있는 인터넷 시대의 커뮤니케이션과는 또 다른 특징을 보인다. 외부의 위협에서 서로를 보호하고 먹고 살기 위한 문제를 해결하기 위해 연대해야 했던 전통적 농촌사회와 종이와 문자보다는 구어를 통한 의사전달이 더욱 편리한 시대에는 타인의 얼굴을 통한 의사전달까지 이해할 수 있고 또 이해해야 하는 전통적 면대면 커뮤니케이션이 더욱 효과적인 커뮤니케이션 수단이었다. 면대면 커뮤니케이션은 정보와 함께 전달하는 사람들의 심적 상태와 미묘한 감정적 변화까지 전달될 수 있어 타인에 대한 이해와 인정, 배려, 소속감과 연대가 중시되는 농촌 중심의 전근대적 문화와 양립하였다. 또 다른 극단의 커뮤니케이션 수단 및 그와 관련된 소통 문화는 익명성과 무한 접근성으로 특징 지을 수 있는 익명적 커뮤니케이션과 인터넷 문화이다. 한때 우리는 아이디(ID)와 아바타를 통해 자신의 정체성을 숨기고 기존의 사회적 관계와 행위들과는 독립적으로 소통하였던 개인들의 존재를 목격하였다. 그들은 어떠한 방식으로든 개인을 규제하고 통제하려는 움직임을 거부하였으며 기록을 남기지 않는 익명적 존재로 남기를 희망하였다. 자신이 썼던 글들이나 로그를 통해 남는 전자적 기록들에 대한 반감은 오늘날에도 찾아볼 수 있

는 흔적들이다. 한때 온전한 익명체들 간에 이루어졌던 커뮤니케이션들은 그 책임의 자유로움과 추적과 처벌의 기술적 어려움으로 인해 ‘소문’에서 ‘괴담’으로 발전하기도 하고 타인에 대한 욕설과 헐담으로 채워지기도 하였다.

그러나 유비쿼터스 커뮤니케이션에서의 소통은 면대면 커뮤니케이션과 익명적 커뮤니케이션 사이에서 새로운 소통의 문제를 내포한다. 준 익명적 존재들은 일정 부분의 정체성이 담보된 상태에서 다수의 정보의 신뢰도를 확보하고 소통되는 정보들을 취사선택하여 재생산하는 양상을 띤다. 이러한 준 익명적 존재의 실시간 비동기적 커뮤니케이션이 다수의 발신자와 수신자가 존재하는 대중의 환경에서 이루어질 때 자신이 원하는 정보만 반복적으로 취사선택하여 강화하게 되는 ‘편협적 취사선택의 대중(narrow-minded public sphere)’이 등장할 위험이 있다. 문화적 경험과 시공간적 환경을 공유하는 준 익명적 존재들의 비동시적인 커뮤니케이션 환경에서의 선택적 정보습득은 소위 자신이 듣고 싶은 것만 듣고 보고 싶은 것만 보는 환경을 만들어 내었고 서로에게 선택적으로 전달하여 확대 재생산하는 구조를 만들어 내었다.

[그림 4-2] 유비쿼터스 환경 내 소통문화 특성



앞의 그림은 유비쿼터스 환경에서 발생할 수 있는 커뮤니케이션 양상과 그로 인한 소통 문화의 특성을 전통적 커뮤니케이션과 온전한 익명 커뮤니케이션의 상대적 위치를 토대로 보여주고 있다. 기존에 전통 사회에서 면대면 방식의 개인 대 개인 커뮤니케이션 수단을 바탕으로 상호간의 이해와 배려, 소속감 등의 사회문화가 대응되어 강한 연대의 구조가 성립되었다면, 온라인 문화 초창기 게시판과 이메일 등의 전 지구적 커뮤니케이션은 개별적 주체로서의 개인을 부각시키며 온라인상의 익명적 존재를 드러내었다.

그러나 유비쿼터스 환경에서의 준 익명적 존재와 실시간 비동기적 커뮤니케이션은 비동시적 정보를 동시에 주고받으며 동기화 커뮤니케이션과 비동기적 커뮤니케이션을 넘나들며 정보를 선택적으로 받아들이고 내부적 결속을 강화한다. 이 같은 커뮤니케이션 문화의 문제점은 외부와의 소통을 무시하고 자신이 속한 집단만의 의견을 강화해 가면서 유연하지 못한 소통 문화를 일구어 낼 수 있다는 점이다. 이미 온라인 커뮤니티에서 제한된 아이덴티티를 보유한 주체들이 집단을 이루어 무리지어 행동하고 타인이나 다른 집단의 의견을 무시하거나 독단적으로 행동하는 일들이 종종 등장하고 있다. 개방성과 확장성을 특징으로 하는 온라인 커뮤니티에서 나와 다른 의견을 갖는 회원을 방출하고 외부의 수많은 정보들 중 자신의 집단에 도움이 되는 것만을 선택적으로 취하여 공유함으로써 내부의 결속력을 키우는 일은, 향후 사회의 통합과 상호간의 이해를 저해할 위험적 요소로 작용할 수 있을 것이다.

## 제 2 절 공간 문화의 확장과 느슨한 감시(Loose Surveillance)

과학기술의 발전, 미디어융합의 발전은 사회적 행동을 감소시키기 보다는 오히려 증대시킨다. 여기서 사회구조의 ‘유약성 fragility’이 발생한다. 현대사회는 자기 발생적 조직으로 특징지워지기 때문에 미래는 그것 자체에 의해 결정될 가능성이 높다. 이러한 유약성이 곧 사회의 돌출적 변인으로 등장하게 되며, 누구도 예상하지 못했던 다양한 종류의 불확실성을 증가시키는 요인으로 작용하게 된다. 민주화가 더욱

진척되고 그것이 지식기반사회를 만들고 또 그것이 바로 사회를 유약하게 만든다. 그러나 지식의 편향성 또한 증대한다. 지식과 정보로 인해 희생자도 발생한다. 조종당하는 소비자, 소외된 여행객들, 무능력한 환자들, 조종되는 투표자들, 과학지식의 억압적 성격도 두드러진다(위키피디아도 실제로는 전문가주의를 극복하고 중립적이고 민주적이라고 하나, 여전히 검증을 위한 시스템을 도입하고 일부의견 수렴으로 갈 가능성도 있다).

그래서 과학지식이 발달할수록 행동의 자유로운 능력치들도 발휘되나 동시에 거대한 위협과 불확정성도 동반한다. 지식의 해방적 지식 즉 개인의 역량강화(self-empowerment)는 지식의 해방적 가능성에 의한 위협을 동반한다. 지식의 확산과 동시에 개인에게 다가오는 기회도 동시에 증가하고 그것이 곧 사회의 불확정성을 증대시킨다. 개인을 통제하지 못하고 개인의 지식은 그만큼 극대화되기 때문이다. 그래서 지식의 확산에서 안전한 지식(secure knowledge)이란 없다. 집단지성, 개인의 능력치를 극대화한 것 속에서 우리는 우둔함, 예기치 않은 반전, 불쾌한 놀람 등을 겪게 된다. 지식사회는 유약화가 극대화되고 위험도도 높아지면서 이 사회에 새로운 도덕을 요구한다.

사회의 위험도가 높아지고, 기술의 고도화가 진행됨에 따라 현대사회에서 감시는 일상화되었다. 벤담의 팬옵티콘(panopticon)의 원형감옥이 디지털 사회에서는 CCTV와 같은 일용품으로 나타나게 되었다. 개인의 안전을 위해 필수불가결하게 설치한 CCTV와 같은 기술이 타인감시와 더불어 역설적이게도 본인을 감시하는 아이러니한 상황을 만들어낸 것이다.

다양한 융합기술의 낙관적 미래와 긍정적 활용과 더불어 유비쿼터스 컴퓨팅 자체의 속성상 우려되는 점들이 분명히 존재한다. 해외의 구글 스트리트(Street View) 뷰와 국내의 유사 서비스인 다음의 로드뷰(Road view)의 예가 시사 하는 바에 주목할 필요가 있다. 구글의 스트리트 뷰는 구글에서 제공하는 실사 웹지도 서비스를 뜻하는데, 구글은 특수 카메라가 달린 차량을 이용해 영국 25개 도시 2만2,368마일을 1년간 3차원 영상으로 찍어 360도 각도에서 고화질로 볼 수 있도록 서비스를 제공한다.

국내에서는 다음이 이러한 시도를 하고 있는데, 다음은 로드뷰라는 명칭의 서비스를 실시하는 중이다.

다음 역시 1년 동안 세그웨이와 첨단 장비들을 이용해, 고해상도의 길거리 이미지를 제공하는데 쉽게 말하자면, 로드뷰에서 서울 강남의 한 지역을 클릭하게 되면 DSLR 수준의 고해상도의 화면에 강남거리의 모습이 생생히 볼 수 있게 만들어놓았다. 길을 지나가는 행인까지도 뚜렷이 찍혀있고, 가게 간판부터 거의 모든 피사체가 눈으로 생생히 식별가능하다. 뛰어난 화질을 자랑하는 생생한 거리 사진이다. 서비스 초기에는 행인의 얼굴이라든지 자동차의 번호판이 지워지지 않은 상태로 노출되어, 논란을 빚어지기도 했다.

(그림 4-3) 구글 스트리트 뷰



출처: 헤럴드경제

본인이 찾고자 하는 지역이라든지, 음식점을 사진으로 미리 접해볼 수 있다는 편리한 이점에도 불구하고, 이러한 인터넷 지도 서비스는 등장 초기부터 우려가 끊이지 않았다. 현실을 얼마만큼 생생하게 재현할 것인가와 개인정보에 대한 이슈가 팽

팽히 대립하는 가운데, 얼마동안은 부작용과 피해사례가 속출하기도 했다. 아래는 스트리트 뷰에 대한 일본 오사카시에서 대응책을 마련 중이라는 기사의 일부이다.

구글이 지난 8월 초부터 일본 내에서 도쿄, 오사카, 교토, 고베 등 12개 도시를 대상으로 서비스 중인 구글의 ‘스트리트뷰’를 놓고 프라이버스 침해 논란이 뜨겁게 달아오르고 있다. 문제의 심각성을 파악하기 위해 급기야 오사카부는 스트리트뷰 악용으로 인한 인권침해 사례 실태파악에 나섰다. 산케이신문은 인터넷 상의 지도에서 현지 사진을 볼 수 있는 구글의 스트리트뷰가 일본 서비스를 시작한 후 주민들의 불만이 증폭되고 있다고 전했다. 스트리트뷰 서비스 개시 후 오사카시 소비자센터엔 여러 건의 불편사항 신고가 접수됐다. 그 중에선 “혼자 사는 할머니의 집의 훤히 들여다보여 범죄에 악용되지 않을까 걱정된다”는 신고도 있었다. 고베시에선 “사진에 자택의 문패까지도 공개된다”는 불만도 접수됐다. 교토시에도 이와 유사한 불만이 제기됐다(전자신문, 2008. 11. 07).

이러한 사례는 비단 일본만의 문제가 아니다. 영국, 호주를 필두로 독일, 그리스에 이르기까지 전 세계적인 목소리는 기술의 진화에 따라가지 못하는 혹은 소외되는 인권문제에 대해 끊임없이 자성의 목소리를 내고 있다. 일부 국가에서는 테러의 위협에 대해서도 경고한 바 있다. 세밀하고 내밀한 이러한 정보들이 과연 어디까지 공중에게 공개되고 알려져야 하는 것일까. 피해는 결국, 개인의 차원을 넘어 국가안보를 위협하는 아이러니한 상황을 만들어 낼 위험도 내포하고 있는 것이다. 앞에서 열거한 잠재적 위협으로 인해, 스트리트뷰와 로드뷰에서 각국의 주요 군사시설 및 안보시설 등이 삭제된 지 오래다.

이처럼 유비쿼터스 기술, 특히 위치기반서비스와 같은 기술이 특정 공간내에서 구현되기 위해서는, 유비쿼터스의 본질적 속성 상, 개인이 자신의 정보를 전체 서버와 구동이 가능하도록 오픈해야만 한다는 전제를 가진다. 간단히 말해, 코엑스에서 유비쿼터스 기술이 상용화되어, 코엑스 안을 돌아다니는 개인이 현재 코엑스에 위치한 친구를 실시간으로 찾기 위해서는 본인의 정보를 서버로 전달해야만 한다는 것이다. 결국 내가 2010년 ○○월 ○○일, ○○시 ○○초에 코엑스의 어떤 지점을

통과하고 있다는 정보가 서버에 자동으로 저장되는 것이다.

일련의 장밋빛 유비쿼터스 환경은 개개인이 본인의 전자정보 활용에 대한 완전한 동의가 이루어진 다음에야 실현 가능한 시나리오라고 볼 수 있다. 센서를 구동할 수 있는 전기가 공급되는 모든 환경 내에서 인간은 신체적 자유를 구속당하는 동시에, 기술에 속박되어 마케팅을 위한 하나의 전자데이터에 불과한 존재로 전락할지도 모른다. 미디어융합 환경 내에서 다양한 인문사회학적 논의가 더욱 활발히 촉진되어 향후 발생 가능한 인권보호와 사회적 문제들에 대한 컨센서스를 이루어내는 것이 필요한 까닭이 여기에 있다.

그러나 현실적으로 생각해본다면, 많은 사람들이 우려하는 것처럼, 유비쿼터스 환경 내에서 개인에 대한 정보수집과 감시가 일어나는 극단적 상황으로만 치닫는 것은 아니다. 구글과 다음의 사례는 우리가 늘 경계하고 주의해야 할 문제점을 일깨워 주는 사례로서 논의는 계속되어야만 한다. 그러나 실제 현실에서의 다양한 맥락 속에서 극단적인 개인에 대한 감시나 미필적 고의의 추적이 이루어진다고 보다는, 카테고리 화되고, 그룹화된 조직단위의 감시가 훨씬 더 자주, 자연스럽게 일어나고 있는 것이 사실이다. 오히려 감시가 개인 단위가 아닌 그룹 단위의 감시로 나타나는 것이 일반적이라고 볼 수 있는 것이다. 현대사회에서 사람들은 성별, 연령 등 가장 기본적인 단서에서부터, 소비, 취향에 이르기까지 엄청난 정보들을 쏟아내는데 이는 카드회사와 보험회사의 데이터마이닝 시스템 속에서 잘게 분석되고 분쇄되어 또 다른 데이터로 가공되는 과정을 거친다.

결국 개인에 대한 감시 통제가 철저히 이루어지고 있는 것은 아니지만, 그렇다고 해서 아닌 것도 아닌 상황 속에서 오히려 그룹 단위의 중범위 감시가 일어나고 있다고 볼 수 있다. 이러한 중범위의 감시는 ‘느슨한 감시(loose surveillance)’라는 말로 표현이 가능하다. 예를 들어, 마이크로 트렌드의 저자 마크 펜이 클린턴 선거캠프에서 선거인단을 여러 개의 세부 그룹으로 나누어 각각에 맞는 전략을 고안해 냈다. ‘사커맘(soccer mom)’이라는 신조어도 여기에서 비롯됐을 정도로, 그루핑과 세그멘팅을 통해 마이크로 타겟팅을 실현시킨 것이다. 본인이 원하는 세부 표적 집단을 효

올적으로 분석하고 관리함으로써 클린턴 선거캠프는 결과적으로 성공을 이끌어 낼 수 있었다. 데이비드 라이언이 역설한 바와 같이 기업은 데이터마이닝을 통한 분석에 있어 1대1로 소비자의 관심사를 파악하는데 주력하기 보다는, 비슷한 소비패턴, 취향을 가진 소비자그룹으로 집단을 나누어 마케팅 전략을 수립한다. 이 역시 같은 맥락으로 이해된다.

### 제 3 절 공간과 새로운 유대의 형성

공간적 생활과 유비쿼터스 기술의 융합으로 인해 생활의 문화를 변화시키고 있는 모습을 찾아보기 위해 urban computing에서 시도되고 있는 프로젝트들을 참조해 보자.

#### 1. 사회적 위치정보 서비스: CityFlocks

개인이 휴대하고 있는 단말기의 인터넷 접속과 GPS 위치탐색 기능이 가능해 짐에 따라 이용자들은 자신이 위치한 장소에 대한 정보를 제공할 수 있는 위치태그(geo-tagging)가 가능하게 되었다. Bilandzic은 이 같은 기술적 진보를 바탕으로 해당 지역에 대해 잘 알고 있는 사람이 정보를 제공하고 처음 방문하거나 특정 지역에 대해 더 알고 싶어하는 사람이 정보를 이용할 수 있도록 하는 CityFlocks 시스템을 제안하였다(Bilandzic, Foth, & De Luca, 2008).

CityFlocks는 모바일 기반의 어플리케이션으로 CityFlock을 이용하는 사람들은 자신이 방문했거나 거주하고 있는 지역에 위치한 식당이나 술집, 놀이동산 등 다양한 시설들에 대한 위치정보와 평가를 올린다. 정보를 제공하는 사람들은 편의를 위해 웹 환경에서 정보를 올리고 대상을 평가한다. 업로드 된 정보들은 태그로 구분되어 차후 사람들이 정보를 검색할 때 활용되도록 한다.

정보를 이용하고자 하는 사람들은 특정 위치를 지날 때 필요한 정보를 휴대폰을 이용하여 검색한다. CityFolks에서는 직접적 정보 수집과 간접적 정보 수집의 두 가

지 방식의 정보 수집을 지원한다. 직접적 정보 수집은 처음 방문하는 지역에서 길을 묻듯이 해당 정보를 알고 있는 사람에게 직접 접근하여 정보를 얻어내는 것이다. 간접적 방식은 맛있는 식당을 찾기 위해 사람이 많은 곳에 들어가는 것처럼 다른 사람의 행동을 모방하는 것이다.

[그림 4-4] Google Map을 이용한 정보의 업로드



출처: Bilandzic, Foth, & De Luca, 2008

[그림 4-5] CityFlocks를 이용한 정보의 검색



출처: Bilandzic, Foth, & De Luca, 2008

CityFlocks는 정보를 가지고 있는 사람들이 올려놓은 정보를 검색하거나, 해당 정보를 제공한 사람에게 전화나 문자를 통해 접촉할 수 있는 기회를 제공함으로써 위에서 설명한 두 가지 방식의 정보 획득 방식을 제공한다. 원하는 정보를 얻기 위해 이용자는 일차적으로 검색을 통해 개략적인 정보를 획득 한 후 정보 제공자에게 접촉하여 세부적인 정보를 얻어 낼 수 있다.

## 2. 친숙한 타인 프로젝트(Familiar Stranger Project) 및 언더사운드

친숙한 타인은 미국의 심리학자 스탠리 밀그램(Stanley Milgram)이 1972년 그의 에세이 “The Familiar Strangers: An Aspect of Urban Anonymity”에서 처음 제안한 개념으로, 오늘날 사회 연결망 분석(social networks)에 많이 적용되는 개념이다. 익명화된 도시의 생활에서 통근 열차나 체육관 등에서 매일 같이 만나지만, 서로 의사소통하지 않는 사람들이 친숙한 타인의 예이다. 오늘날 도시에서 반복적인 일상을 보내는 현대인들의 경우에 적용해 보자면, 매일 같은 시간 같은 출퇴근 수단을 공유하는 사람들이나, 비슷한 시간대나 간격으로 상점, 식당, 도서관 등을 이용하면서 반복적인 만남을 갖게 되지만 서로의 익명성을 유지하는 사람들을 친숙한 타인으로 볼 수 있다.

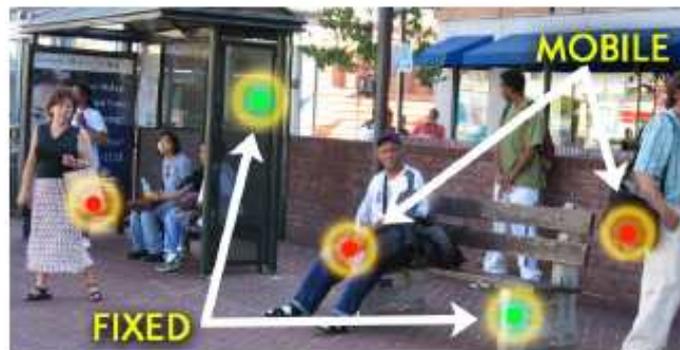
집단적 삶을 중시하는 농업 사회에서, 인구 밀도가 높은 집약적 도시의 삶은 우리 주위의 친숙한 타인의 수를 기하급수적으로 증가 시켰다. 우리는 친숙한 타인의 존재를 인지하고 있으면서도 개개인의 존재에 대한 가치나 관계의 발전에는 큰 관심이 없다.

휴대폰이나 PDA 등의 유비쿼터스 휴대기기들이 기존의 알고 있던 사람 간의 커뮤니케이션을 강화하고 타인 및 친숙한 타인에 대한 관심을 더욱 멀게 한다는 지적과 함께 ‘친숙한 타인 프로젝트(Familiar Stranger Project)’가 기획되었다.

프로젝트에 참여한 사람들은 휴대할 수 있는 무선장비를 지니게 되는데, 각 장비는 고유의 ID를 가지고 20m 이내의 짧은 거리에서 버스정류장 등 지정된 위치의 기기와 다른 사람들의 신호를 송수신하게 된다. 기기는 사용자가 머물렀던 공간 정보

와 이전까지 마주쳤던 사람들의 로그를 추적하여 공간적 친숙도와 친숙한 타인에 대한 정보를 제공해 준다.

(그림 4-6) 친숙한 타인 프로젝트의 적용 모습



출처: Paulos & Goodman, 2004

친숙한 타인에 대한 정보를 제공해 주는 통신기기는 이용자의 경험 공간을 공유하는 이용자들의 정보를 제공함으로써 친숙한 타인에 대한 커뮤니케이션의 가능성을 높여 준다. 단순히 지나쳤을 타인이 친숙한 타인 프로젝트가 제공하는 서비스를 통해 새롭게 인식되고 공간적 경험을 공유했다는 이유로 보다 강한 유대를 느낄 수 있다. 즉 공간적 경험의 공유로 시작된 타자와의 사회적 관계는 유비쿼터스 컴퓨팅과 융합되고 기술적 도움으로 공고히 될 기회를 얻는다.

공간에 기반을 둔 사회/문화적 경험의 확장을 가능하게 할 또 다른 유비쿼터스 컴퓨팅 기반 서비스는 언더사운드(Undersound)이다. 2006년 UC Irvine의 Bassoli에 의해 기획된 언더사운드는 지하철을 이용하는 사람들이 타인에 대한 관심과 호기심을 가지고 있으면서도 드러낼 수 없는 암묵적인 사회적 규범에 주목한다.

언더사운드는 영국의 지하철(the Tube)이라는 같은 공동의 공간에서 공통의 경험을 공유하는 사람들의 인터랙션을 증가시키고 내재적으로 지니고 있는 타인에 대한 호기심을 채워주기 위한 서비스이다. 지하철역에 설치되어 있는 소규모의 서버는

자체적인 컴퓨팅 능력과 저장능력을 가지고 있어 그 근방을 이용하는 사람들이 음악과 같은 콘텐츠를 업로드하거나 다운로드할 수 있는 기능을 제공한다. 음악 감상의 경험을 같은 공간을 이용하고 있는 사람들과 공유하고 싶어 하는 사람들은 자신이 듣고 있는 음악을 서버에 올리고 타인의 음악적 취향이 궁금한 사람들은 저장된 음악을 다운 받는다. 언더사운드는 같은 공간을 공유하는 경험을 넘어서 같은 음악을 듣고 있다는 사회적 경험을 제공한다.

(그림 4-7) 영국 지하철 이용자들의 모습



출처: Bassoli, Brewer, Martin, Dourish, & Mainwaring, 2007

또한 언더사운드는 근거리에서 위치한 사람 중 같은 서비스를 이용하는 사람들이 현재 듣고 있는 음악을 탐색하고 다운로드 할 수 있는 기능을 제공한다. 직접적인 행동을 통해 사회적 관계를 시작하기 부담스러워 하는 현대인들에게 언더사운드는 가벼운 인터랙션 수단을 제공한다.

물론 이와 같은 서비스가 활성화되기 위해서는 해결되어야 할 문제점도 많다. 자유롭게 유통될 음악 등과 같은 콘텐츠의 저작권 문제나, 업로드와 다운로드가 자유로운 환경에서 바이러스가 전파될 가능성이 높다는 사실은 언더그라운드 서비스가 성공적으로 서비스되기 위해 넘어야 할 장애물이다. 그러나 그와 같은 한계점에도 불구하고 언더사운드와 같은 유비쿼터스 환경에서의 서비스는 이용자들의 연대의식을 높이고 공동체적 경험을 증진시킨다는 점에서 주목할 만하다. 친숙한 타인과

의 소극적 인터랙션을 증가를 유도하는 언더사운드 서비스는 익명적 개체로 여겨지던 타인에 대한 인식이 새로워지고 문화적 경험을 공유함으로써 연대감을 높일 수 있는 계기가 될 수 있을 것이다.

(그림 4-8) 공간적 경험을 공유하기 위한 언더사운드 서비스의 사용 예



출처: Bassoli, Brewer, Martin, Dourish, & Mainwaring, 2007

### 3. 강남대로의 미디어폴

강남대로에 설치된 ‘미디어폴’은 정보통신 환경이 지역 생활과 융합하는 일면을 보여준다. 미디어폴은 서울 강남역에서 교보타워 사거리까지 약 760m 구간에 22개가 설치되어 다양한 정보와 서비스를 제공한다.

미디어 폴은 포토메일, 신문, 지역정보, 교통, 공공정보, 3D 아바타, 게임 등 모두 11개의 서비스를 제공한다. 전면에 장착되어 있는 터치스크린을 통해 제공하는 정보를 간편하게 이용할 수 있으며 폴의 최상단에는 CCTV가 달려있어 거리 안전 모니터링 기능도 수행한다.

한편 밤이 되면 미디어폴은 국내외 유명 미디어아트 작가들의 작품을 전시하는 디스플레이어가 된다. 삭막한 도시에 미적 아름다움을 더하는 미디어폴은 단순한 가로등의 기능을 넘어서 강남거리를 방문한 사람들에게 예술적 경험을 가능하게 하는 도심 문화 휴식 공간을 제공한다.

〔그림 4-9〕 강남대로변의 미디어폴 설치모습



출처: 헤럴드경제 2009년 6월 13일자

〔그림 4-10〕 강남대로변의 미디어폴 모습



미디어폴이 설치된 후 강남대로를 지나가는 시민들은 호기심을 느끼며 미디어폴의 기능을 사용하고 있다. 이용자들은 주로 사진 촬영 및 이메일 전송 기능과 지역 정보 등을 검색하며 강남대로에서의 새로운 공간적 경험을 만끽하고 있다.

그러나 이러한 미디어폴의 실제 활용의 측면에서 살펴볼 때, 미디어와 유저간의

활발한 인터랙션이 일어나는데 있어 한계를 보이는 것이 사실이다. 미디어폴은 정보제공과 더불어 미디어아트로서의 역할, 일종의 공공미술로서의 역할을 담당하고 있기도 한데, 현재로서는 뚜렷한 정체성을 찾지 못하고 있는 것을 확인 할 수 있다. 이러한 새로운 시도가 새로운 옥외미디어로서 충분한 가능성을 내포하고 있음에도 중국에서 가서는 하나의 옥외광고판으로 전락할 위험도 가지고 있는 것이다. 온라인과 오프라인의 융합은 단순히 새로운 미디어의 형태를 제시하고 제공한다고 해서 이루어질 수 있는 단순한 문제가 아니다. 보다 중요한 것은 이러한 미디어의 등장 혹은 일상공간에 침투한 미디어의 새로운 역할이나 기능에 대해 사람들이 어떻게 반응하느냐의 문제라고 볼 수 있다. 단순히 미디어와 콘텐츠를 던져놓는 것만이 능사는 아닐 것이다. 사람들이 미디어를 통해 어떤 정보를 원하고, 획득한 정보를 어떻게 활용하는지, 이러한 과정 자체가 사회문화적 환경 속에서 자연스럽게 일어나야만 한다. 더불어 생각해 볼만한 점은 미디어폴이 일종의 감시 역할을 하는 컨트롤 타워를 표상할 수 있다는 점이다. 미디어폴을 통해 사진을 찍고, 정보를 검색하고, 아바타를 만들어 저장하는 일련의 행위를 통해 사람들은 어딘가에 접속을 해야만 하고, 결국 자기 노출의 딜레마에 빠질 수밖에 없다. 사진을 찍어 올리는 행위는 자신을 드러내는 행위이기 때문에, 항상 타인으로부터의 위협이 도사리는 불안한 현대사회에서는 이러한 노출적 행위가 소극적으로 일어나게 마련이다. 미디어와의 자연스러운 사회적 작용을 이끌어내고, 이러한 가운데 친숙한 타인들과의 느슨한 관계 형성을 통한 몰입을 유도해내는 것이 바람직한 방향이라 하겠다. 미디어폴 자체가 중요하다기 보다는, 미디어폴을 통해 읽어낼 수 있는 개개인의 행위와 이러한 행위가 일어나게 되는 근본적인 사회구조와 문화의 파장을 살펴보아야만 한다는 것이다.

아직까지 미디어폴은 단순한 정보제공과 예술작품 전시기능을 제공하고 있지만, 향후 네트워크를 강화한 서비스를 통하여 유비쿼터스 컴퓨팅의 새로운 가능성을 시험할 수 있는 환경의 시발점이 될 수 있다는 점에서 그 의미가 있다. 같은 공간에서 경험할 수 있는 대상이 풍부해 진다는 것은 서로의 경험을 나누고 소통할 수 있는 자원이 증가함을 의미한다. 서로를 잘 모르는 두 사람의 대화에 미디어폴을 이용해

사진을 찍었던 공통된 경험을 나눌 수 있을 것이란 예는 너무나 피상적이라 하라도, 동시대에 같은 예술적 자극과 기능적 경험을 제공받았다는 점은 같은 지역을 단순히 사는 것에 비해 분명히 연대감과 공유감을 높일 수 있는 단초가 될 수 있다.

아울러 개인들이 소지한 기기들의 확장성이 증가하면서 유비쿼터스 환경에서의 미디어 및 정보통신 기기들과의 인터랙션이 활발해 지면 지역 기반의 경험을 공유하는 공동체의 연대감과 소속감이 더욱 증가할 것으로 예상할 수 있다. 위에서 예로 들었던 CityFolks나 친숙한 타인, 언더사운드의 예처럼 다양한 기능들이 추가되고 공통적으로 경험할 수 있는 문화, 예술적 가치를 지닌 미디어들을 제공할 수 있는 기반을 마련하였다. 이를 통해 지역적 환경에서 생활하는 이용자들의 공식적, 비공식적 커뮤니케이션과 인터랙션을 증가시킬 수 있는 가능성을 제공했다는 차원에서 강남대로의 미디어폴은 주목할 만하다.

시티플라크프로젝트, 언더그라운드 프로젝트, 익숙한 타인 프로젝트, 미디어폴 프로젝트 등의 시도에서 볼 수 있듯이, 정보통신 인프라의 편재화는 온라인 접속환경의 단순한 확대를 넘어서는 새로운 변화를 야기할 것으로 예상된다. 이미 온라인 공간에서 일면식 없는 타자와의 관계 맺기를 경험한 현대인들은 유비쿼터스 컴퓨팅 환경에서도 그 양상을 계속 이어갈 것이다.

더욱 강화되고 있는 SNS는 모바일 기술 환경 속에서 더욱 진화하게 되었고 오늘날 우리는 우리가 원하는 어느 순간에도 남과 커뮤니케이션 할 수 있게 되었다. 공간적 선택이 자유로워진 환경에서 우리의 커뮤니케이션은 공간 경험에 대한 공유로 확대된다. 오프라인 커뮤니케이션과 오프라인 활동의 결합으로 기존의 관계에 대한 강화는 더욱 공고해 질 것이다. 편재되어 있는 컴퓨팅 기계들은 주위 사람들과의 공유하는 경험을 더욱 풍부하게 한다. 단순한 정보의 디스플레이에서 업로드와 다운로드가 가능한 콘텐츠를 제공함에 따라 나의 경험을 남과 공유할 수 있게 되고 타인에 대한 인식도 새롭게 각인된다.

이 두 가지 기능은 모두 친밀성의 증가를 유도하는 방향으로 발전할 가능성이 높다. 온전한 익명적 존재와는 배제된 상태에서 내가 기존에 알고 있는 사람과의 커뮤니케이션

니케이션이 증가하거나, 적어도 공간적인 경험을 나누고 있는 타자(familiar stranger)와의 소통 가능성이 증가된 형태로 나타난다. 보다 넓게는 유비쿼터스 환경으로 인해 사회적인 약한 유대의 형성이 가능할 것이다.

그러나 이 같은 사회문화적 과장에도 유의해야할 점이 있는 것이 사실이다. 위에서 언급했던 것과 같이 개인의 커뮤니케이션에 대한 주권 획득과 연대감을 바탕으로 구성된 집단이 편협적으로만 정보를 취득하여 내부적 결속력을 다져 간다면 집단 간 소통의 부재로 인해 치러야할 사회적 비용은 너무나 크다. 소통의 단절은 오해와 갈등을 낳고 오해와 갈등은 선택적 정보취득을 더욱 강화시켜 집단의 고립을 더욱 심화시킨다. 오늘날 정치적 성향이나 문화적 취향 등의 차이로 인해 결절된 집단들은 자신과의 입장과 의견과는 다른 타 집단이나 세상의 의견을 듣기보다는 내부의 결속을 강화하는데 집중하고 있는 듯 보인다. 이 같은 집단의 결속력이 부정적인 방식으로 외부에 표출될 때 갈등과 그로 인한 단절이 유발될 수 있을 것이다.

또한 정보통신 환경의 편재화로 인한 감시 사회로의 전이는 개인 사생활의 침해 가능성과 개인 정보의 상업적 이용의 위협이라는 또 다른 문제점을 내포하고 있다. 현대인들에게 인식하고 있지 않은 상태에서 자신의 지리적 정보가 수집되고 가공되어 이용당하는 일은 내 자신과 나와 관련된 정보의 통제권을 상실했다는 사실에서 오는 충격과 공포가 될 수 있다. 아울러 개인과 관련된 자세한 정보가 상업적으로 이용되거나 범죄에 악용되어 개인의 재산이나 신체에 해를 입힐 가능성이 존재한다는 사실에 기인하는 끊임없는 불안감이 현대인들의 스트레스를 더욱 가중시킬 것이다.

기술진보에 따른 장점과 단점은 어느 시기이든 항상 나타나는 것으로 생각할 수 있다. 그러나 기술적 진보에 따라 수반될 수 있는 사회적 변화와 위험 요소의 인식은 보다 나은 미래를 준비하기 위한 필수적 조건으로, 단점을 최소화하고 장점을 최대화 할 수 있는 기본적인 준비사항이다. 기술 변화에 따른 사회문화적 과장에 대한 인식이 갖추어져 있을 때 디지털 융합으로 인해 발생할 수 있는 공간 및 그에 포함된 인간생활의 융합은 새로운 커뮤니케이션 문화와 사회 구조를 잉태하고 더욱 다채롭고 화려한 문화를 꽃피울 가능성이 높다.

## 제 5 장 FGI 및 전문가 인터뷰 결과

### 제 1 절 연구개요

#### 1. 연구문제 및 내용

가. 연구문제: 이용자 FGI & 전문가 인터뷰

본 장에서는 FGI(Focus Group Interview)를 통해 우선 ‘개인과 집단 사회 전체의 차원에서 바라본 미디어 융합의 전개 과정과 방송과 통신의 융합’, ‘정보와 오락의 융합, 기기의 융합 환경에서 소통 과정’의 문제에 대해 알아보고자 한다. 또한 ‘방송과 통신의 융합, 정보와 오락의 융합, 기기의 융합 환경에서 정보 탐색 행위 및 신뢰’와 ‘방송과 통신의 융합, 정보와 오락의 융합, 기기의 융합 환경에서 권위자’에 관해서도 고찰해보고자 한다. 쌍방향 커뮤니케이션에서의 합의도출적 의사소통 과정에 대해서도 함께 살펴보고자 한다.

더불어 이용자 FGI와 별도로, 미디어 융합 기술 관련 전문가 집단을 대상으로 한 인터뷰를 통해 실제 미디어 융합 기술 개발이 불러올 개인적, 집단적, 사회적 영향력에 대해 논의해보고자 한다. 향후 관련 분야에서의 디지털 컨버전스 기술이 어떠한 방향으로 전개되어 나가고, 이에 따른 사회적 파급력에 대해서도 살펴보고자 하였다. 연구조사의 내용은 아래와 같다.

나. 연구내용: 이용자 FGI

- 개인과 집단 사회 전체의 차원에서 바라본 미디어 융합의 전개 과정
- 방송과 통신의 융합, 정보와 오락의 융합, 기기의 융합 환경에서 소통 과정
- 방송과 통신의 융합, 정보와 오락의 융합, 기기의 융합 환경에서 정보 탐색 행위 및 신뢰
- 방송과 통신의 융합, 정보와 오락의 융합, 기기의 융합 환경에서 권위자

다. 연구내용: 전문가 인터뷰

- 개발 참여 프로젝트 소개: 디바이스/콘텐츠/서비스/어플리케이션/비즈니스모델
- 개발 목적 및 개발 과정
- 개발한 기술에서 예상되는 편익 및 부작용
- 관련 분야의 미디어 융합 전개 양상 고찰

2. 연구절차

가. 연구절차: 이용자 FGI

FGI 참가자들을 융합 미디어(인터넷, 블로그, SNS) 이용자, 콘텐츠 및 웹 비즈니스 기획자, 융합 디바이스 관련 얼리어답터 등 현재 다양한 융합 미디어 환경 내에서 여러 디바이스, 콘텐츠, 서비스를 이용하고 있는 이용자들로 선정하였다. 이들은 모두 20대 중후반의 남자그룹으로 대표되며, 현재 활발히 융합 미디어 환경을 이용하는 사람들을 모집하였다.

〈표 5-1〉 이용자 FGI 명단

구 분	참석자명	직 업
융합 미디어 중 이용자	유○대	학생
융합 미디어 중 이용자	박○우	학생(前 전자회사 연구원)
융합 미디어 중 이용자	박○민	학생
융합 미디어 중 이용자	박○연	학생
융합 디바이스 얼리어답터	박○식	학생
융합 미디어 중 이용자/콘텐츠 기획자	고○혁	음악 콘텐츠 회사

나. 연구절차: 전문가 인터뷰

전문가 인터뷰에 참여한 참가자들은 비교적 미디어 융합 기술개발이 활발히 진행되는 분야라 할 수 있는 게임, 디자인, 웹서비스, 인간공학 등의 대표 분야의 전문가들로 구성되어 있다. 이들 역시 20~30대의 남자그룹으로, 다양한 산업 군에서 실제

기술개발에 직접 참여하는 기획자, 엔지니어, 연구원들로 기술 트렌드와 전개양상에 대한 통찰을 제시하였다.

〈표 5-2〉 전문가 집단 명단

구 분	참석자명
게임 기획자	고○인
게임 개발자	박○호
디자이너	이○원
웹 서비스 기획자	이○엽
연구원	조○훈
인간공학 연구원	한○훈

### 3. 연구 방법

#### 가. 연구절차: 이용자 FGI

FGI 진행방법 및 자료수집 과정은 다음과 같이 진행되었다. 인터뷰는 조용한 분위기의 세미나실에서 진행되었으며, FGI 동안 간단한 음료가 제공되었다. 사회자(모더레이터)는 각 집단별로 ‘개인과 집단 사회 전체의 차원에서 바라본 미디어 융합의 전개 과정’, ‘방송과 통신의 융합, 정보와 오락의 융합, 기기의 융합 환경에서 소통 과정’, ‘방송과 통신의 융합, 정보와 오락의 융합, 기기의 융합 환경에서 정보 탐색 행위 및 신뢰’, ‘방송과 통신의 융합, 정보와 오락의 융합, 기기의 융합 환경에서 권위자’라는 총 4개의 큰 주제에 맞추어 토론을 진행했다. 인터뷰는 약 90분에서 110분 동안 진행되었으며, 사회자는 사전에 연구목적과 조사취지에 대해 충분히 설하였고, 자유로운 토론분위기를 조성함으로써 자발적 토론을 이끌었다. 전 인터뷰 내용은 참가자들의 동의하에 녹음되었고, 현장 녹취 및 추후 보완 기록을 통해 조사내용의 신뢰성을 높이고, 연구자의 주관성을 배제하고자 노력하였다. 이하 녹취된 내용을 기반으로 FGI 연구 분석 결과를 도출하였다.

### 나. 연구절차: 전문가 인터뷰

전문가 인터뷰는 연구자들의 검토를 거친 인터뷰 질문지를 통해 서면으로 진행되었으며, 총 6명의 전문가가 참여하였다. 질문은 크게 ‘개발 참여 프로젝트 소개: 디바이스/콘텐츠/서비스/어플리케이션/비즈니스모델’, ‘개발 목적 및 개발 과정’, ‘개발한 기술에서 예상되는 편익 및 부작용’, ‘관련 분야의 미디어 융합 전개 양상 고찰’ 이렇게 네 가지로 구성되었다. 인터뷰 질문에 대한 답변은 이메일로 수거되어, 연구진에 의해 분석되었으며 기타 보완 질문 사항은 전화로 이루어졌다.

## 제2절 Focus Group Interview 결과

### 1. 개인과 집단, 사회 차원에서 바라본 미디어 융합의 전개과정

이용자 개인이 느끼는 미디어 융합에 따른 개인과 집단, 나아가 사회전체의 변화에 대한 질문에 다양한 답변이 나왔는데, 이러한 내용을 종합해 정리해보면 다음과 같다. 우선 과거에 비해 현재가 어떻게 달라졌고, 앞으로 어떻게 변화할지에 대한 개인적인 차원의 사례를 살펴보면, 대부분의 참가자들이 미디어 융합을 통해 더욱 편리한 라이프스타일이 가능해지고, 업무 진행이 더욱 효율적이고 능률적으로 변할 것이라고 답했다. 실제로 과거에 비해서도 현재 사용하는 융합 기기와 기술로 인해 편의성과 효율성이 증가함을 인식하고 있다는 의견이 주를 이루었다.

“미디어 융합이 이루어지면, 시공간적 제약 없이 액세스가능하고 저는 지금 대전에 있지만 서울서 주로 일하는데 이동시에도 발생하는 스케줄을 살피는데 굉장히 편할 것 같네요. 셀로 인터넷이 되니까 효율적으로 일을 할 수 있겠죠. 직원들 간 정보공유가 더 쉬워지겠죠. 간단히 말해서 계단을 오르는 거랑 엘리베이터를 타는 것의 차이. 문화적인 배경이나 사람이 지닌 행동패턴이 다른 거에 의거해서 디지털 라이프가 같이 가지 단순히 미디어가 확 변한다고 큰 영향을 미치지 않을 것 같습니다.”

기기뿐만 아니라, 콘텐츠에 있어서도 정보와 오락이 융합되면서 인터넷 상 혹은 온오프라인을 잇는 다양한 문화가 창출되었다는 의견도 있었다. 한 응답자는 본인

의 주식거래 관련 경험을 예로 들어, 융합 미디어 기술을 통해 핸드폰으로 실시간 증권방송을 듣고, 주식거래를 이용하게 되면서 융합 환경이 가져온 변화와 힘을 경험할 수 있었다고 말했다. 이 과정에서 공통적으로 지적된 융합 환경의 전개 양상 중 하나는 융합 기술과 콘텐츠의 발전을 통해, 점차 중소기업에서 나아가 대규모의 새로운 권력집단이 나타나고 있다는 사실이었다. 이는 본 연구에서 다루고 있는 소집단지성 및 신부족주의의 개념과도 연결되는 현상으로, 융합 환경 내에서 실제 어떠한 방식으로 소집단이 발생하고, 또 이러한 신부족주의가 실제 일어나는 또 하나의 예시를 발견했다는 점에서 흥미롭다고 볼 수 있다. 신부족주의 생성의 기저에 깔린 문화의 배경은 집단이 공유하는 취미, 문화에서부터 경제적 목적에 이르기까지 상당히 다양한 분포를 나타냄을 알 수 있다. 또한 이용자들은 이러한 전개 양상에서 나타날 수 있는 부작용의 하나로, 융합미디어 환경 내에서 발생할 수 있는 감시와 정보보안에 따른 위험성의 문제를 우려하기도 했다.

“일단 그런 문화가 충분히 많이 생긴 거 같긴 해요 정보와 오락의 융합? 인터넷 상에서 사람들이 댓글 달고 토론하고 오락화가 된 거잖아요 그만의 문화가 생긴 거 같아요. 깔보는 문화도 놀이와 오락의 문화가 발생한 하나의 현상인 것 같고. 새로운 미디어로 인해서 새로운 문화가 생기고 그 안에서 분리된 권력이 생기고 그런 거 같아요.”

“개인적인 경험인데 주식을 1년 정도 하고 있는데 1년 전과 지금이 많이 다르거든요. 지금은 증권방송이라는걸 듣고 있어요. 그 사람이 무슨 얘기를 하면 실시간으로 문자를 쏘줘요 실시간으로 거래가 가능해요. 1년 전 문자를 100개를 보내면 50명 밖에 안됐대요. 지금은 문자보내기도 쉽고. 옛날에는 문자를 1,000개 보내면 800명이 들어올 수 있대요. 어디든 정보에 접속할 권한이 있기에 그 사람의 힘이 막강해지고 세력이 된 거죠. 혼자면 패배하는 개미가 되는데 단지 핸드폰이 있고 문자를 받으니까 주식은 조작성이 가능한 거죠 무서웠어요. 왜냐면 방송을 듣기 전엔 몰랐고 세력들이 있다고만 들었는데 제가 세력의 하나가 될 수 있다는 거니까요. 그러한 방송을 통해 긍정적인 피드백을 받게 돼서 좋죠.”

“권력수단 동시에 감시수단 시위하는 사람들이 찍으니까. 그런 식으로 감시도구가 뿌려져 있어서 그 안에서 견제와 균형의 원리가 진행되는 것 같아요.”

“인터넷 정보가 무료라고 생각되는데요. 주식도 해킹해서 빼내면 공짜라 해도 죄책감 안들 것 같고. 인터넷이라는 공간 자체가 너무 상업화로만 인식이 되고 있지 않나 해서 위험하다는 생각도 드네요.”

## 2. 방송통신 융합, 정보오락 융합, 기기융합 환경에서 소통 과정

인터뷰에 참여한 참가자 대부분이 무차별적으로 정보의 양이 늘어난다는 점에 공감했고, 미디어 융합에 따라 폭발적인 정보량의 증가는 물론 정보 검색을 위한 창구 역시 무한히 증가하였다는데 의견을 같이했다. 미디어 융합에서 플랫폼의 융합과 디바이스의 융합에 따라 이용자가 필요한 정보를 검색하는 것이 용이해졌으나, 미디어 융합 환경 하에서는 접근의 확장(extension of access)으로 인해(무한한 정보와 다양한 정보 창구로 인해)이용자가 필요한 정보를 구하는데 금전적, 비금전적(시간 소모, 수고로움) 비용이 발생한다는 지적을 덧붙였다.

“제 경우 미디어 융합에서 정보 검색 및 신뢰와 관련하여 70 프로 정도는 포털에 의존한다고 생각합니다. 하지만 아직은 불안하지요. 네이버 실시간 검색 순위를 보면 1/3 이상은 공중파 정보가 그대로 나오니까요. 그러나 IPTV 가 활성화되면 실시간으로 텔레비전을 보며 인터넷으로 검색할 수 있으니 포털이 더 힘이 커지지 않을까요?”

“옛날에는 하나의 울타리 안에 정보가 있다면(PC 통신 시절 천리안의 경우 하나의 방에 있다면) 최근에는 정보가 파편화되어서 다른 곳에서 또 뭉쳐요. 트랙백이기 때문인 것 같기도 하고, 구글 리더스, 트위터 등 새로운 융합 서비스를 통해 파편화되어 다시 공유되는 것이지요. 그런 면에서 미디어 융합은 과거와 달라진 것 같습니다.”

“핸드폰은 다 되지만. 무선랜 하나가 빠져 진정한 융합이 되지 않았다고 생각합니다. 요즘 나오는 기기가 더 융합되어 다양한 기능을 가지게 되면 좀 더 정보 공유를 하는 소통의 방법이나 커뮤니케이션 방법으로 진화할 수 있지 않을까요?”

“하이텔, 나우누리에서 그리고 인터넷 시대에서도 여전히 전문가적 지식이 모여 있는 공간이 있는 것 같아요. 그게 때로는 블로그가 되기도 하고 전문 사이트가 되기도 하고, 사실은 저는 포털에서 신뢰성을 있는 정보를 얻지는 않고 특화된 곳에서 정보를 얻죠.”

### 3. 방송통신 융합, 정보오락 융합, 기기융합에서 정보탐색 및 신뢰

포커스 그룹 내에서 미디어 융합 환경에서 얻은 정보에 관한 신뢰도가 다르게 나타난 점도 눈에 띄었다. 주로 개인의 특성(media literacy/prior usage/소득/교육 수준)에 따라 정보에 대한 신뢰도의 차이를 보였고, 정보의 특성(아이디어, 지식 위주의 정보/오락, 가십 위주의 정보)에 따라 그에 대한 신뢰도가 차이가 나타났다. 미디어 융합 환경에서 다양하게 공급되는 무한한 정보의 신뢰도를 높이기 위해 어느 정도의 통제나 게이트키퍼의 필요성을 주장하기도 했다.

“정보가 너무 많은 것이 사실입니다. 그러나 요즘은 사람마다 자기만의 뉴스가 있습니다. 그래서 관심 있는 분야만 보게 되지요. 그리고 남들이 많이 본 것이라고 신뢰도가 올라가지 않아요. 대신 내가 믿을 만한 전문가인가 하는 것이 중요합니다.”

“지금의 정보 검색과 신뢰 문제 있어 게이트 키퍼의 자정 능력이 떨어진다고 생각합니다. 전문적인 정보는 전문성이 너무 떨어지고, 가십성의 정보는 그 내용이 너무나 자극적이지요.”

“믿지 못할 정보는 대중들에 의해 자연스럽게 걸러지는 것 같습니다. 예를 들어 최근 애플의 아이폰 출시 임박 관련 정보를 보면 이런 저런 댓글이 뜨면서 많은 다른 이용자들의 검열이 있지요. ‘아이폰을 기다리고 있는데 작년에도 나온다고 그랬다가 안 나왔다 혹은 애플 라인업에는 한국 국기가 없다’ 등 많은 정보가 있습니다. 이를 통해 ‘특정 정보를 100% 신뢰하면 안 되겠네’하고 생각합니다.”

“예전에는 신문이나 방송 매체를 통해 정보를 얻고 또 신뢰했지만 지금은 인터넷을 통해 정보를 얻습니다. 온라인이 가지는 즉시성 때문입니다.”

“미디어 융합의 시대에 정보의 확산과 신뢰에서는 태생적으로 속도의 문제가 있는 것 같아요. 잘못된 정보에 대한 자정의 속도보다 잘못된 정보의 확산 속도가 훨씬 빠르기 때문입니다.”

### 4. 방송통신 융합, 정보오락 융합, 기기융합 환경에서 권위자

미디어 융합이 가속화 될수록 이용자들은 융합 환경 내에서 권위자 혹은 특정 권

력의 힘이 더욱 강해질 것이라고 예측했다. 정보를 가진 것이 곧 권력인 시대라는 것에 대부분 공감하고 있었다. 정보가 한곳에 편중되거나, 정보 자체의 접근에 있어서의 문제에서 발생하는 불균형이 아직도 심각하며, 향후 기술이 진보할수록 이러한 문제가 더욱 심화될 것이라는 우려가 존재했다. 정. 이러한 정보에 대한 접근, 획득, 이해 등의 종합적인 정보습득과정이 일어나기 위해서는 미디어 기기를 구매하고, 사용하는 방법을 익히고, 나아가 정보를 가공하는 일련의 행위가 필요한데, 이는 결국 사회경제적 계층에 따라 분화되고 단절이 심화될 수 있다는 의견이 대두되기도 했다. 다시 말해 보 권력의 문제는 정치적 문제를 떠나, 경제적 문제와도 밀접히 연결된 사회구조적 문제로 바라보아야 한다는 의견이었다.

융합 환경에서의 권위자를 특정 집단으로 지목하지는 않았으나, 대부분 공감하는 부분은 권위 집단이 정부가 되었든, 미디어재벌, 혹은 기업이 되었든 머니파위가 곧 정보 권력이고, 공고해진 정보력이 다시 자본을 끌어 모을 것이라는 데는 점이었다. 이용자들은 융합 환경 내에서 급속히 발전하는 기술을 바탕으로 정보기기가 통합되고, 더욱 다양한 채널로 정보가 빠르게 확산됨으로써 정보의 가치가 더욱 중요해질 것이라고 전망했다.

“일단은 퓨전이 일어나면서 정보 불균형은 더 심해질 거라고 보는데요. 접하는 통로는 많아지지만 기기가 있어야 구매할 수 있어야 경제력이 필요하기 때문에 더 심해질 것 같습니다.”

“정보가진 게 여전히 권력이라고 보는 것은 한국인구 중 오분의 일은 인터넷을 못 쓰고 있거든요. 있는 것과 못 쓰는 것의 차이는 활동영역에 차이를 불러올테구요.”

“두고 볼 수밖에 없다고 생각하는데 IP TV가 PC 같이 될지, 혹은 TV같이 될지 하는 문제도 흥미롭고요. 전화도 스마트폰이 되면 전화기가 될 수도 있고 컴퓨터가 될 수도 있고 한 것 처럼요. 방통융합에서 두 가지 트렌드 하나는 대형 플레이어들이 주도 플랫폼 기기를 개발하는 거라고 보는데요. 어느 쪽이 헤게모니를 장악할지는 아직 모르겠네요.”

“이론대로 생각해보면 정보 불균형에 대한 이론도 나왔고 과도기인 것도 같지만 정보를 많이 가진 사람이 권력을 가지는가? 그렇지 않을 때도 많다는 거죠. 오히려 정보를 많이 가진 사람을 다르게 정보외적인 걸로 공격 미네르바 그랬고, 정보를 가지고

있을수록 정보를 가질수록 민주화가 되는데... 정보차단으로 권력을 가지려고 하는 거죠. 요즘에 권력과 정보가 상관관계가 있는 것이지...”

“있죠. 소니뮤직이나.. 음악 산업에서도 와이지가 들어오는 것과 불가불가가 들어가는 것이 다른것처럼요. 이미 가지고 있는 이점을 가지고 들어가는 거죠. 그렇게 따지면 삼성에서 만일 TV채널을 만들면 사람들이 몰릴거라 예상되는 것과 같다고 봐요.”

“머니파워가 결국 정보파워로 가겠죠.”

“옛날 같았으면 애플이 아이폰을 만들었는지 알 수도 없었을 거고, 그런데 지금은 다운로드 받아볼 수 있고 심지어 그걸로 프로바이더를 압박할 수도 있고 정보 분배 채널은 개선되었음은 확실한 것 같습니다.”

### 제3 절 전문가 인터뷰 결과

전문가 인터뷰에서는 융합기술과 관련된 제품과 서비스를 기획하고 개발하는 전문가들을 초청하여 그들이 개발한 기술의 의의와 파장에 대해 개발 및 기획자 자신들의 의견을 들어보았다. 오랜 시간 동안 새로운 기술에 의한 사용자의 니즈의 변화와 융합 기술로 인한 사용자의 이용 행태의 변화에 대해 고민한 전문가들은 미디어 융합과 관련된 새로운 시각과 함의를 제공해 줄 수 있을 것으로 기대할 수 있다.

6명의 전문가들이 자신들이 직접 제작, 기획하였다고 소개한 기술들은 총 6가지로 간략한 소개는 다음과 같다.

위의 기술들을 크게 구분하여 보면 융합기술을 인간 신체기능의 확장으로서 사용하였거나(Motion Shaker, 집단 기억 공유 서비스, Tangible Makeover), 온라인과 오프라인의 결합으로서 융합기술을 활용하고 있는 것을 알 수 있다(Alternate Reality Game, Home Entertainment Eco-system).

각각의 범주에 대해 해당되는 기술과 인간 및 사회적 파장에 대해 자세히 알아보자.

〈표 5-3〉 전문가들이 기획한 제품 및 서비스

구 분	제품/서비스	설 명
게임 기획자	Motion Shaker	주방 소품을 이용한 뮤직비디오 제작
게임 개발자	Alternate Reality Game	실생활 소품과 다수의 미디어를 이용한 인터랙티브 게임
디자이너	“T-mote”	가정 내 가전 기기를 테이블탑 인터페이스로 제어할 수 있는 knob 형태의 멀티 컨트롤러
웹 서비스 기획자	집단 기억 공유 서비스	정보적 지식뿐만 아니라 감성적 콘텐츠의 집단지식으로서의 활용
연구원	Home Entertainment Eco-system	Home Entertainment 환경을 위한 TV 활용
인간공학 연구원	Tangible Makeover	웹 카메라를 통해 화면에 비춰진 플레이어의 얼굴에 화장할 수 있는 게임

### 1. 인간의 확장으로서 미디어 융합

‘Tangible Makeover’는 물리적으로 만질 수 있는 화장도구를 이용해 카메라를 통해 화면에 비춰진 플레이어의 얼굴에 화장을 할 수 있는 기술이다. Tangible Makeover는 일종의 게임으로서 기획되었는데, 구체적으로 유저는 머리를 곱실거리게 만들어주는 컬러(curler)와 입술에 색을 입혀주는 립스틱을 이용할 수 있다. 손에 잡을 수 있는 정형의 형태로 만들어진 각 도구들을 이용하여 시스템에 부착되어 있는 접촉지점에 가져다 대면 화면상에 도구의 위치가 디지털 이미지를 통해 표시되고 이 도구를 실제 사용하는 것처럼 움직이면 영상출력장치에 나타난 사용자의 모습이 작동에 의해 변형된다.

이 같은 게임의 기획자는 기획의도를 다음과 같이 밝히고 있다.

“...한정된 동작들(조이스틱이나 키보드 조작)을 통해서만 즐기는 기존의 디지털 게임들을 보다 일상에 가까운 형태, 풍부한 물리적 경험을 제공할 수 있는 형태로 발전시킬 수 있는 가능성을 발견하였고 그 가능성을 확인하는 한 가지 대안으로써 Tangible Makeover라는 게임을 제안한 것이다.”

앞의 설명에서도 확인할 수 있듯이 발전된 기술은 키보드와 마우스와 같은 정형화된 입력 기기에서 화장품과 같은 주위의 일상적인 사물까지도 보다 확장된 시스템과 상호작용할 수 있게 되었다. 일상 사물을 입력 기기로 사용하는 보다 발전된 형태의 융합 시스템은 보다 풍부한 물리적 경험을 제공할 수 있을 것이다.

한편 뮤직비디오 제작 시스템인 “Motion Shaker”도 인간 신체와 감각의 확장으로서 융합시스템이 이용되는 또 다른 예이다. Motion Shaker는 테이블 내에 위치한 컵들을 입력도구로 이용하여 미리 프로그램된 음악과 영상을 편집하여 자신만의 뮤직비디오를 만들 수 있는 시스템이다. Tangible Makeover와 마찬가지로 주위에서 쉽게 접할 수 있는 기기들이 미디어 융합기술과 결합하여 오락적 기능을 하는 것으로 이해할 수 있다. Motion Shaker를 기획한 기획자는 본 시스템의 의미를 다음과 같이 설명하고 있다.

“전시기간동안 작품 옆에 상주하여 지켜보면서 놀이감으로서의 역할을 충분히 해내고 있다고 느꼈습니다. Motion Shaker의 경우에는 입력장치를 통한 반응이 모니터를 통해 다양하게 보이기 때문에 어린 아이들이 매우 좋아하는 것을 볼 수 있었습니다. 부모와 아이, 혹은 연인들이 전시작품을 찾아 서로 좋아하는 동작을 시시때때로 바꿔가며 올려놓고 화면을 지켜보는 모습이 즐거워보였습니다.”

“거리 및 전시공간을 벗어난 곳에서 설치예술/놀이기구로 사용될 수 있지 않을까 생각합니다. 강남역에 설치 되어있는 미디어 폴을 보면, 지나가는 사람들을 잠을만한 요소들을 갖고 있지만, 놀이감이 다소 부족한 점, 등이 아쉽게 생각되기도 했습니다. Motion Shaker가 만약 더욱 깊이 있는 개발이 가능하다면, 사용자가 음악이 흐르는 동안 영상을 만들어 내고, 음악이 끝난 후 다시보기 기능을 추가하거나 블로그로 바로 포스팅하는 것, 혹은 위젯의 형태로 만드는 등을 고려하면 미디어폴 이상의 설치 작품이 될 수 있을 것 같습니다.”

미디어 융합기술을 이용하여 인간 감각의 확장을 가능하게 하였다는 특징은 집단 기억 공유 서비스에서도 나타난다. 집단 기억 공유 서비스는 특정 시기, 특정 장소에서 경험하였던 일들을 기억하기 위해 서로의 경험을 공유하는 서비스이다. 본 서비스는 특정 장소, 영화, 음악, 시간 등 그동안 자신만이 간직하고 있던 기억을 다른 사람과 공유하게 함으로서 공감대를 유도하며, 완성되지 않은 기억이 존재할 경우

집단기억으로서 재생해 낼 수 있도록 도와준다. 본 서비스의 기획자는 기획 의도를 다음과 같이 밝히고 있다.

“대중문화가 인터넷에서 공유가 가능해지면서 사람들의 글, 사진, 이야기 등을 인터넷을 통해 계속 접하다가 어느 순간에 개인적으로 10대나 20대 초반에 즐겼던 대중문화를 누군가가 올린 것을 보고는 무척 반가웠고 다시 그 당시로 돌아간 것 같은 생각이 들어 즐거웠습니다. 아마 그러한 콘텐츠를 접하지 못했다면 어쩌면 영원히 기억하지 못할 추억이 되었을 텐데 누군가가 정리해서 누구나 볼 수 있게 해서 소중한 추억을 잃어버리지 않게 되었다는 생각을 하게 되었습니다.”

융합 환경에서 일상적 사물이 시스템에 포함되는 것은 마셜 맥루한이 주장하였던 인간 신체의 확장의 또 다른 일면으로 볼 수 있다. 결국 위에서 소개된 제품이나 서비스들은 모두 미디어 융합 기술을 이용하여 인간 기능을 확장하고 오락적, 정서적 만족감을 높이기 위해 활용되었다. Tangible Makeover나 Motion Shaker의 경우 주위에서 쉽게 접할 수 있는 화장품이나 컵, 테이블을 정보통신 기술을 활용하여 입력 도구로 활용하였고 그 전에는 직접 작동시켜야 했던 기능들(화장하기, 영상편집하기)을 좀 더 수월하고 간편하게 기능하도록 하였다. 이 같은 제품들은 궁극적으로 보다 편리한 인간과 컴퓨터의 인터페이스를 제공함과 동시에 유저들에게 재미의 요소와 물리적 경험을 선사함으로써 오락적인 기능을 더욱 강화할 것으로 예상할 수 있다.

집단 기억 공유 서비스도 인간의 기억이라는 개별적 기능을 인터넷 기술을 활용하여 집단적으로 확장시켰다고 평가할 수 있다. 개인마다 기억할 수 있는 용량은 한정되어 있고 개별적으로 중요하다고 판단되는 순서에 의해 독립되어 있는 개인적 미디어에 기억하고 회상할 뿐이다. 그러나 네트워크로 연결되어 있는 융합 미디어의 등장은 개별적 기억의 공유와 개방, 참여로 인해 집단적 기억으로 발전한다. 그동안 구전으로, 내재적인 기억으로 간직되던 소규모의 집단적 기억은 미디어 융합으로 인해 가시화 되고 확대되며 재생산된다. 즉 인간 감각과 기능이 융합 기술로 인해 확장되어 개인과 사회에 더욱 풍부하고 현실감 있는 기억과 경험을 제공하는 것이다.

## 2. 온라인과 오프라인의 결합으로서 미디어 융합

미디어 융합의 패러다임에서 온라인과 오프라인의 구분은 더 이상 의미가 없다. 이는 가상과 현실이 공존하는 이용자 환경을 의미한다. 유비쿼터스의 기본 명제인 4ANY(Any-one, Any-where, Any-time, Any-device) 아래 모든 미디어들은 서로 접속을 통해 연결되고, 기능적으로 통합되었다. 이러한 온라인과 오프라인 즉, 가상과 현실의 융합, 미디어 융합은 공양한 인터랙티브 미디어를 생산하는 개발자나, 융합 플랫폼을 통해 이용자와의 인터페이스를 연구하는 연구자들을 통해 쉽게 관찰할 수 있다.

“ARG(Alternate Reality Game)는 실생활과 다수의 미디어를 플랫폼으로 사용하는 인터랙티브 게임의 장르입니다. 게임의 참여자는 잡지에 담긴 단편적인 실마리를 통해 한 편의 추리 영화를 경험하게 됩니다. 때로는 미심쩍은 병원 홈페이지에 숨어있는 링크를 따라 실마리를 얻게 되고 때로는 용의자의 블로그를 통해 새로운 단서를 얻으며, 게임이라는 자각이 희미해질 만큼 사건 속으로 빠져들게 됩니다.”

뛰어난 그래픽이나 생동감 넘치는 사운드, 실제 생활에서 사용하는 컨트롤러를 통해 눈으로 보고, 귀로 듣고, 손으로 만지질 수 있는 인터랙티브 미디어로서 게임이 그 감각적 제약을 넘어, 가상과 현실의 모호한 경계마저도 위협하고 있는 것이다.

“게임을 가장 현실감 있게 하는 방법은 무엇일까 생각해보면 인생을 게임처럼 사는 것입니다. 하지만, 게임이 보장하는 안전함은 포기해야겠지요. ARG는 이러한 니즈를 충족시켜줄 수 있는 장점이 있습니다.”

“ARG는 현실의 미디어를 사용합니다. 실제로 우리가 ARG에 배치한 미디어는 사람들이 게임의 용도로 사용하지 않았던 것들입니다. 한국에서의 예를 들자면, 싸이월드의 미니홈피에 단서를 올리고 그 사람의 직장인 한국과학기술원의 홈페이지에서 파란색 KAIST 로고를 클릭하면 다음 단서를 말해주고 다음날 자신의 Naver 메일에 정체불명의 메일이 오고 광화문 광장 플라워 가든의 표지판에서 다음 단서를 얻는 식입니다.”

“게임은 모니터를 바라보고 마우스와 키보드를 이용해야 하는 틀에 박힌 게임을 떠나, 현실의 미디어를 사용하기 때문에 생기는 색다른 재미를 주고 싶었습니다.”

여기서 중요한 것은 이러한 온라인과 오프라인의 융합, 가상과 현실의 융합에 대한 아이디어는 태생적으로 복잡한 생산 과정을 거친다는 것이다. 더 나은 이용자 환경을 구축함에는 엔지니어링 즉, 기술적인 지식은 물론 가상과 현실의 경계를 허물기 위한 인간과 집단, 그리고 이들을 둘러싼 사회 구조에 대한 치밀한 사회학적 분석이 필요하기 때문이다. 또한 사회 구성원의 역할과 행동을 연구하는 사회심리든 나지식과 경영학 관점에서의 이용자 분석 역시 중요해 이렇듯 복잡한 융합 미디어의 생산을 위해서는 전략적으로 다양한 분야의 지식이 필요하다.

“게임 장르를 팀에 소개한 것은 분명 소수였지만 기획이 진행될수록 집단 지성을 이용할 수밖에 없다고 생각합니다. MMORPG나 FPS 같은 게임의 장르를 즐기는 유저들은 나름의 공통된 특성을 갖고 있습니다. 하지만 ARG는 누가 게임에 참여하게 될지 구체적이지 않기 때문에 보다 보편적인 해결책을 제시하기 위해 특히 집단 지성을 활용하였습니다.”

이러한 온라인과 오프라인, 가상과 현실의 융합에 동력인 미디어 융합은 이용자 환경에 다양한 편익을 제공할 것으로 기대된다. 또한 기술의 발전에 따라 융합의 양상이 빠르게 진화할 것으로 예상된다.

“융합 미디어를 통해 이 세상 전부를 놀이터로 삼아 재밌게 언제 어디서나 즐길 수 있는 게임이 나올 수 있다는 데 대해 긍정적입니다. 융합 미디어는 게임과 유저와의 커뮤니케이션 채널의 폭을 넓혔고 동시에 함께 플레이하는 다른 유저들과의 커뮤니케이션 채널을 온라인 채팅에서 오프라인, 블로그, 메일 등으로 확장하였습니다. 게임의 공간을 실제 공간으로 확장한 것이 가장 큰 매력이라고 볼 수 있습니다.”

“이미 융합은 시작되었습니다. 콘솔 게임기에 인터넷이 연결되고, 온라인으로 키우던 캐릭터를 모바일로도 키울 수 있게 되었습니다. OSMU를 넘어서서 다각적인 제휴를 통해 콘텐츠의 융합이 일어나고 있습니다. 지금의 트렌드는 더 진보한 기술을 통한 융합임이 확실하지만, ARG처럼 게임 기술이 눈에 보이지 않는 자연스러운 방식의 융합도 분명 확고한 자리매김을 할 것이라고 생각합니다.”

한편 온오프라인의 융합은 미디어 이용환경이 이용자의 모든 시간적 순간과 공간적 환경에 침투함으로써 자연스러운 구동이 가능하게 한다는 측면에서도 바라볼 수 있다.

인터뷰에 응했던 한 전문가에 의해 기획되고 있는 Home Entertainment eco-system은 TV를 중심으로 가정 내에서 멀티미디어 콘텐츠의 구입과 소비, 관리, 공유 등이 통합적으로 처리될 수 있는 환경을 구현한다. 기존에 PC라는 정보처리 장치에서 이루어졌던 미디어의 감상과 관리는 이제 TV를 중심으로 높은 사용성을 기반으로 한 서비스가 이루어지며 가정 내 미디어 이용환경 뿐만 아니라 모바일 환경에서도 서비스될 수 있는 시스템이 제안되고 있다.

“위에서 제안하는 내용은 하나의 작품 또는 제품이라기보다는 TV 시청의 패러다임이 변화해 가는데 대응하기 위한 전체적인 솔루션을 디자인한 것입니다. 현재 TV의 사용 환경은, 과거 일방의 방송프로그램을 단순 송신해 영상을 display하던 소극적 역할에서 벗어나, broadband network을 통해 양방향 방송, IPTV, VOD 등을 사용자가 원하는 시간에 재생간에 있게 되었습니다. 이는 방송콘텐츠의 소비에 있어 주도권이 편성권자에서 시청자로 넘어오는 큰 패러다임의 전환을 의미합니다. 몇몇 조사보고서에 따르면, 미국에서 Tivo와 같은 PVR의 보급이(시청자가 원하는 시간에 원하는 프로그램을 볼 수 있음을 의미) 시청자들로부터 TV를 이용하는 시간을 줄여준 것이 아니라, 오히려 더 많은 콘텐츠를 소비하도록 유도하였다고 합니다. 이는 TV를 통해 적절한 UX를 가진 서비스들이 제안될 경우, PC를 이용해 대다수의 디지털 콘텐츠를 즐기는 현재의 젊은 사용자들을 다시 TV로 끌어올 수 있고, 나아가 TV를택내 entertainment의 hub로 만들 수 있을 것으로 기대하게 합니다.

...

또한 broadband와 같은 인터넷통신환경 뿐만 아니라, TV는 USB2.0, Bluetooth 등의 near field area network 기술의 수용으로 각 가정에 존재하는 다양한 entertainment 기기와 연결됩니다. 이는 가정에서 다양한 콘텐츠를 공유할 수 있음을 의미하고 AT&T의 3-screen전략과 같이 동일 콘텐츠를 사용자가 처한 usage scene에 따라 사용자가 원하는 screen(TV, PC, Mobile phone 등에 있는 screen)을 통해서 콘텐츠를 상황에 맞게 소비할 수 있음을 의미한다고 볼 수 있습니다.”

이처럼 통합적 미디어 이용환경을 제시하는 eco-system은 단순히 기술적으로 진보된 새로운 서비스의 기획을 넘어서 미디어를 대하는 이용자의 인식이 바뀔 것을 예상하고 있다. 온라인 환경이 사용자가 원하는 거의 모든 오프라인 환경에 활용될 수 있고, 이용자의 미디어 선택권은 확대된다. 다양한 미디어 재생장치와 상영될 콘텐

츠는 이용자에 의해 능동적으로 선택되고 감상된다. 개인에게 외부 환경은 더 이상 보이는 그대로의 환경이 아니고 정보통신 기술이 제공하는 가상의 환경과 결합할 수 있는 가능성을 확대시켰다. 멀티미디어를 이용할 수 있는 환경의 증가와 가상환경과의 접점의 증가는 파편적 사고와 유연한 가치판단의 중요성을 더욱 부각시킨다.

### 3. 제품 및 서비스 기획자들의 생각하는 미디어 융합 양상

실제 미디어 융합기술을 이용하여 제품이나 서비스를 기획하는 전문가들이 생각하는 미디어 융합 양상은 콘텐츠와 플랫폼의 컨버전스(convergence)와 다이버전스(divergence)의 특징이 모두 나타날 것으로 예측하였다.

“게임 분야에 있어서 콘텐츠와 플랫폼이 서로 다른 convergence/divergence 양상을 보일 것이라고 생각합니다. 현재 게임을 즐길 수 있는 플랫폼은 점점 다양해지고 있거든요. 예전에는 게임콘솔과 PC 정도로 그 플랫폼이 매우 한정적이었지만 이제는 휴대폰, MP3플레이어, TV, 카네비게이션, 장난감, 공공설치물(ex. 강남역 미디어폴) 등 다양한 수단을 이용해 게임을 즐길 수 있죠. 각 하드웨어마다 서로 다른 입출력 장치들을 갖고 있으며 이제는 이 입출력 장치들의 장점을 얼마나 잘 살려내느냐가 좋은 게임의 판단기준이 되어가고 있어요.

이처럼 플랫폼은 divergence의 양상을 나타내지만 이와 반대로 콘텐츠는 convergence 양상을 나타낼 것이라 생각해요. 다양한 입출력 장치들을 이용하여 새로운 인터랙션 경험을 제공하는 것이 주가 되는 게임들의 약점 중 하나는 내러티브 전달 능력이 매우 약하다는 것이죠... 이를 쉽게 해결할 수 있는 방법은 다른 미디어와 연계하여 콘텐츠를 공유하는 것으로 즉, 영화, 드라마, 만화 등 내러티브 전달에 강점을 지니는 미디어를 통해 많이 알려진 캐릭터나 이야기를 사용함으로써 게임 내에서 내러티브 전달 과정을 생략할 수 있게 되는 것입니다. 이러한 미디어 간의 유기적인 콘텐츠 공유를 통해 내러티브 측면의 부담을 덜 수 있는 게임은 인터랙션을 통한 재미에 보다 집중할 수 있게 됩니다.”

미디어 융합 기술의 활용성이 높아지고 응용 가능한 영역이 확대되면서 미디어 기기들은 각기 다른 목적을 가지고 개발된다. 그러나 콘텐츠의 경우 사용자의 이용 환경에 상관없이 언제 어디서나 이용할 수 있는 융합 형태의 성격을 보유히게 될 것

이다. 분화된 기기에 융합된 콘텐츠의 이용은 이용자의 미디어 이용 의도에 적합하게 가공되어 활용성이 증대되고 콘텐츠 감상의 장애를 감소시킴과 동시에 수월한 인터랙션을 가능하게 해 편의성을 높인다.

또한 미디어 융합을 통해 온라인과 오프라인이 통합된다. 이는 가상 세계(virtual world)와 현실 세계(real world)의 뒤섞임이라고 말할 수 있다. 즉, 미디어 기기의 융합을 통해 접근성과 휴대성이 극대화된 디바이스를 가진 이용자는 그가 누구든지 언제든지, 어디서나 온라인과 오프라인을 넘나들며 살아가는 것이다. 이용자들에게 과거와 같은 공간적, 시간적, 환경적 제약은 더 이상 문제되지 않는다. 중요한 것은 이용자와 개발자가 그들 스스로 가상과 현실을 다른 것으로 이원화하여 이해하지 않는다는 점이며, 이러한 융합 미디어를 통해 소통하는 방식은 하나의 새로운 융합 생태계(ecosystem)로 진화하고 있다는 것이다. 즉, 음악, 영화, 방송, 사진, 웹, 프로그램 등 다양한 멀티미디어 콘텐츠 기반의 entertainment 활동을 위한 플랫폼, 멀티미디어 콘텐츠의 구입/소비/관리/공유 등을 통합적으로 처리할 수 있는 디지털 콘텐츠의 control tower, TV, 핸드폰, PC, MP3 등 다양한 기기들의 seamless한 사용이 가능하도록 지원하는 통합 솔루션 등 미디어 융합과 관련된 기술 전체가 가상과 현실의 모호한 구분 아래 공진화(co-evolution)하고 있는 것으로 생각할 수 있다.

결론적으로 전문가가 생각하는 미디어 융합의 양상은 위에서 논의했던 것과는 크게 다르지 않은 것으로 판단할 수 있다. 결국 융합된 미디어는 수동적 방송의 형태에서 능동적 참여로의 방송통신 융합의 양상과 더불어 참여와 공유에 의한 오락적 이용이 강한 성격을 보인다. 미디어 융합 환경에서 이용자들은 수월성과 더불어 재미와 즐거움을 추구하면서 콘텐츠를 적극적으로 이용할 수 있는 가능성을 확인한다. 목적에 따라 분화하며 기능적 차원에서 융합하는 미디어 기기들은 이용자의 미디어 이용환경에 관계없이 지속적으로 콘텐츠를 감상할 수 있는 환경을 제공한다.

기기의 융합으로 시작된 미디어 컨버전스의 의미는 더 이상 디바이스 자체에 머물지 않는다. 가상과 현실을 넘나들며 다채널로 접속 가능한 장치로서 기능하는 것이 융합 기기라면 이러한 기기의 컨버전스는 이용자의 지각하는 자아, 이용자의 소

통의 창구, 소통 방식, 그리고 다양한 이용자로 구성된 집단과 사회의 구조를 전반적으로 분리 및 통합하는 방향으로 변화시키고 있다. 복잡하고 거대한 미디어의 융합 양상은 집단적 지식의 동원을 야기하였고, 이를 통해 집단적 지식의 생산과 분배, 검증 과정을 가져오게 한 것이다. 향후 정보 기술의 발전에 따라 전체 미디어 융합의 전개가 급속도로 진행될 것이며, 이에 따라 누구든 접속 가능한 디바이스를 통해 시공간의 제약 없이 가상과 현실의 미디어 융합 환경을 경험할 수 있게 될 것은 자명하다. 중요한 것은 다양한 기술의 공진화 과정에서 도태되지 않고 지속적인 혁신을 거듭해야 하는 이용자의 적응력이다.

## 제 6 장 결 론

### 제 1 절 맺음말

개인적 차원에서 미디어융합 사회는 다양한 기회의 경험의 확장으로 정리해 볼 수 있다. 테크놀로지가 발전함에 따라, 역설적으로 인간 자체에 대한 관심이 더욱 깊어질 것이다. 인간의 감각이 확장되고, 미디어를 통해 재현된 다양한 방식의 자아에 맞닥뜨리게 되면서, 사람들은 점차 미디어를 통한 일종의 진화를 겪어나가고 있는 것인지도 모른다. 이러한 진화의 모습은 비단 정신적인 차원을 넘어서, 가장 단순하게는 신체감각기관의 확장이라는 가시적인 모습으로 드러나고 있다. 프로젝트 나탈과 같은 체험적 융합미디어를 이용하는 개인의 신체적, 감각적, 정신적 확장이 쉬운 예가 될 수 있을 것이다. 점차 기계를 닮아가는 인간이라고 생각해 볼 수도 있고, 혹은 반대로 기계가 지나치게 인간화 되어간다고 주장할 수도 있다. 중요한 사실은 융합미디어 사회 속에서 개인은 이러한 기술을 적극적으로 수용하고 활용해나가며, 쉬지 않고 새로운 원칙과 자원을 생산해낸다는 점이다. 개인의 행위와 반응은 또 다시 테크놀로지를 강건한 하나의 구조로 편입시키는 원동력을 제공한다. 유저는 시스템을 사용하며, 프레즌스라는 중간계적 경험 세계에 안착하게 되고, 보다 나아가서 사회속의 개인과 집단은 미디어가 제공하는 새로운 경험을 자연스러운 몰입의 대상으로 삼는다. 이러한 몰입은 궁극적으로는 미디어를 통해 비취지는 자신의 재현을 때로는 성찰적으로 때로는 퇴행적으로 이끈다는 점에서 테크놀로지로 대변되는 시스템을 재 조직화한다. 이러한 구조화가 중간계적 소통환경 속에서 끊임없이 맞물려 작동하고 있는 것이다.

결국 네트워크 기술의 발전과 미디어 융합의 패러다임으로 창출된 집단지성은 불안정성과 다원성의 유토피아이다. 그것은 선의 도덕에 부응하기보다는 최상의 윤리

에 부응한다. 정적이고 결정적이며 상황을 벗어나는 선은 모든 상황을 초월하여 선택적으로 부과된다. 반면에 최상, 즉 ‘가능한 최상’은 상황에 의해 결정되고, 상대적이며, 역동적이고, 잠정적이다. 선은 달라지지 않지만 최상은 어디에서나 다르다. 부족은 존재하나 그것은 폐쇄된 부족이라기보다는 개방되고 변형되고 유약한 부족이다. 선은 악에 대립되고 그것을 배제한다. 반면에 최상은 악을 포함한다. 논리적으로 최상은 최소한의 악과 동등하며, 악을 최소화하는 것으로 만족하기 때문이다. 집단지성 프로젝트는 권력의 관점을 포기할 것을 종용하나 그렇다고 권력을 없애지는 못한다. 미시권력으로 또다시 전환하는 가운데 집단지성이 자리한다. 디지털미디어가 가져온 보편적 잠재성은 유저들에게 가면서 실제로 부족화 하였고 그것은 다시 명사경제(Celebrity Economy)라는 1%를 위한 사회라는 새로운 양극화의 트렌드를 가속화시키기도 한다. 페이스북을 쓰던 빌게이츠는 몰려드는 사람들로 인해 페이스북을 이탈한다. 추장(명사)을 쫓는 부족화는 또 다른 신성을 낳고 이런 미시적 권력들이 결합되면 비합리적 경제를 양산할 수도 있다. 집단지성은 이타성과의 유희, 공상, 미공의 복잡성을 허용하는 빈 중심을, 하늘을 향해 열린 명료함의 공간을 열고자 하나, 미시권력들은 다시 이기성과 소유의 욕망을 드러낸다.

오늘날 도시에서 일어나는 일상들은 이제 그 가면을 벗고 있다. 개인들의 행위는 컴퓨터 데이터베이스들 속에 규칙적으로 추적되며 빛의 속도로 컴퓨터들 사이를 교호하면서 디지털정보의 흔적을 남긴다. 식사 후 신용카드, 도서관 책대여, 교통카드로 버스와 지하철을 이용하고 하이패스로 고속도로를 통과하며, 걸어 다니며 핸드폰으로 자신의 위치를 지속적으로 알린다. 이른바 카드 매개적 의사소통환경(card-mediated communication)이 도래한 것이다. 완전히 낯선 타인과의 상호작용과 모든 익명의 행위들은 점점 더 자세하고 세밀한 개인들의 초상을 만들어낸다. 포스트 모던한 일상생활은 시장에서 낯선 타인들과 상호작용하는 익명성의 방패 뒤에 숨겨진 분리된 개인들의 삶과 다르며, 친숙한 얼굴들의 마을도 아니다. 이 두 가지 특징을 결합한 ‘감시와 친숙에 익숙한 타인’들이 미디어융합시대의 일상의 본질이 되어가고 있다.

본 연구에서는 사회문화적 관점에서의 미디어 융합 진행 양상과 그 파급이 개인,

집단, 공간 그리고 전체 사회에 어떠한 변화를 불러일으키는지를 고찰하는 것을 목표로 하였다. 연구의 구체적 내용으로 우선 미디어 융합의 구체적 내용과 특성을 미디어 융합의 진행 양상에 대해 범주화함으로써, 융합 미디어의 기술적 특성과 사용 양상에 대해 살펴보았다. 구체적인 내용을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 제1장 미디어 융합의 전개과정에서는 방송통신 융합의 전개과정을 바탕으로 미디어융합 전개구조와 양상을 고찰하고자 하였다. 그 결과 기든스의 구조화 이론에 뼈대를 두어 ‘중간계적’ 소통환경이라는 분석의 틀을 제시하였으며, 이를 바탕으로 융합사회의 새로운 가능성을 도출하였다. 미디어 융합 사회에서의 기술 이용 양상의 변화는 다양한 콘텐츠의 성격을 변화시키고, 기술 활용의 방향성을 결정하는 지침이 된다. 기술적 진보가 초래하는 이용 형태의 변화는 곧 문화적 차원에서의 이용행태의 변화를 촉진시키며, 이것이 결국 기술 활용의 변화를 결정하는 나선적 진화과정을 거치게 되는 것이다. 나선적 진화과정은 다양한 미디어 융합 사례에서 찾아볼 수 있는데, 본 장에서는 미디어융합의 양상을 ‘방송통신의 융합’, ‘정보와 오락의 융합’, ‘미디어 기기의 융합’의 세 측면으로 구분하여 고찰하였다.

둘째, 제2장에서는 미디어 융합과 개인의 변화의 측면에 중점을 두어, 탈진정성과 진정성이 혼재한 상황에서 유연한 자아의 탄생에 대한 과정을 고찰하였다. 미디어의 기술 발전에 따른 미디어의 극단적 사유화는 미디어이용자를 미디어콘텐츠에 합치시키는 경로와도 일치하며 또한 개인의 정체성 해체와도 연결된다고 할 수 있다. 융합 환경 속에서 개인은 진정한 자아와 가상의 자아 사이에서 유동적인 상호작용과 교호작용을 반복하며, 유연한 자아를 받아들이게 된다. 이때의 유연한 자아는 부유하는 자아와 고정적 자아라는 양극단의 절충적인 개념으로 작용할 수 있다. 융합이 가속화됨에 따라 개인은 곧 무한에 가까운 선택지에 봉착하게 되고, 역설적으로 ‘선택의 패러독스’에 직면하게 된다. 이러한 상황에서 더욱 중요해지는 것은 과연 어떤 대상에 몰입할 것이냐의 문제라고 볼 수 있다. 제2장의 마지막에서는 수준 높은 삶의 질이 가지는 정신적, 주관적, 심미적, 여가적 가치에서의 well-being의 의미와 몰입의 사회학에 대해 고찰하였다.

셋째, 미디어 융합과 집단의 변화가 제3장의 주된 주제로, 3장에서는 네트워크 기반의 컴퓨터로 매개된 의사소통이 어떻게 이루어지는지, 그에 따른 효과 및 사회적 파급력을 피에르 레비의 ‘집단 지성’(collective intelligence)을 중심으로 살펴보았다. 사이버 공간에서 네트워크로 연결된 상호 관계에서 자신이 속한 군집이 최대한 지속되도록 경쟁 및 협력하게 되는데 이때 소집단 지성이 출현하게 된다. 소집단지성의 사이버 공간에서의 경쟁과 협력을 통해 하나의 아이디어 창조 행위가 복잡화, 가속화 되어 나타나며, 이를 디지털 테크놀로지와 사이버 문화에서 생성된 가상성의 기반에서 현재화(actualization)하는 과정이 CMC를 통한 집단 지성의 구축이라고 볼 수 있다. 2장에서는 소셜 마이크로 블로깅의 현재 진행 사례와 의미도 함께 고찰하고자 하였다. 이와 관련해 가상 공동체 구현 현상, 사회 연결망 결속에 따른 무리 현상 등에 따라 제8의 정보혁명으로의 진화를 예측해보았다. 마지막으로 융합 환경에서 나타나는 신부족주의 현상을 재 고찰해 보았다.

넷째, 미디어 융합의 공간문화를 변화시키는데도 큰 영향을 미쳤다고 할 수 있다. 4장에서는 융합에 따른 공간문화의 변화를 살펴보았는데, 이용환경의 확장은 이용자에게 공간적 선택권을 부여함으로써 미디어 이용과 네트워크 접속 양상에 새로운 변화를 유도하고, 커뮤니케이션 행태를 바꾸어 놓았다는 결론이 도출되었다. 네트워크는 리소스의 제약과 접속 행위에 따른 공간적 활동 종속으로 인해, 서비스의 범위를 지역적 허브의 서비스 범위 안에 존재하는 사람들로 그 범위를 제한한다. 이러한 특정 환경 범위 내에서 커뮤니케이션 하는 사람들은 나와 근거리에 위치함으로써 최소한의 공통적인 문화적, 공간적 경험을 공유한다는 특징을 지니는 준(準)의명성화의 현상이 나타나고 있음을 발견하였다. 이러한 유비쿼터스 환경은 대생적으로 네트워크 접속을 통한 정보 추적이 동시에 일어난다는 점에서, 감시사회에 대한 불안을 야기하기도 한다. 그러나 현실세계에서는 극단적 개인감시보다는 그룹화된 조직단위의 감시가 훨씬 더 자주, 자연스럽게 일어나고 있는 것이 사실이다. 이러한 중범위의 감시를 ‘느슨한 감시(loose surveillance)’로 명명하였다. 마지막으로 융합 환경 내에서의 커뮤니케이션은 공간 경험에 대한 공유를 확산시키고 새로운 유대를

형성하고 있다는 사실을 재확인하였다.

다섯째, 1장에서 4장까지의 미디어융합의 사회문화적 전개 양상과 과정에 대한 연구를 바탕으로 논의된 사항들이 실제 융합 환경 내에서 얼마나 진행되고 있는지를 알아보기 위해, 실제 이용자 그룹과 전문가 그룹을 각각 인터뷰하였다. 융합 미디어 이용자 집단 1그룹을 대상으로 FGI를 진행하였고, 총 6명의 융합 미디어 개발 전문가를 대상으로 전문가 인터뷰를 실시하였다. 인터뷰의 기본적인 내용은 융합 환경 내에서 실제 미디어이용집단과 기술개발 전문가들이 느끼는 융합의 전개과정과 방향으로 인터뷰 결과는 현재진행형인 융합 사회와 진행 양상에 대한 흥미로운 통찰을 제공하였다.

## 제2절 정책적 함의

첫째, 미디어융합 환경이 가져올 새로운 변화를 주시하기 위해, “명사경제(celebrity economy)”에 주목할 필요가 있다. FGI 결과를 놓고 살펴볼 때, 대다수의 참가자들이 정보 불평등의 첫째, 미디어융합 환경이 가져올 새로운 변화를 주시하기 위해, “명사경제”에 주목할 필요가 있다. 디지털 디바이스의 문제가 하나의 사회적 이슈라는 목소리가 나타남에 따라 융합 환경 속에서 디바이스, 서비스, 어플리케이션 등 수많은 고도의 기술 환경 속에서 정보를 가진 자와 가지지 못한 자의 구분이 더욱 심화될 수 있다는 지적이었다. 미디어융합이 점차 진행됨에 따라 발생하게 되는 정보 불평등의 문제 역시 더욱 가속화될 수 있다는 점에서 우려되는 바이다. 그러나 이제는 이러한 정보 불평등의 문제를 새로운 방식에서 접근해 볼 필요가 있다. 미디어 환경 내에서 정보를 가진 자와 가지지 못한 자 혹은 정보에 접근할 수 있는 자 그렇지 못한 자와의 구분에서 떠나, 보다 새로운 시각에서 정보의 최전선에서 디지털 미디어 환경을 이끌어나가는 1%의 사람들과 나머지 99%의 특성이 어떻게 다르게 나타나는지를 살펴보는 일도 의미있는 시도라 하겠다.

디지털 미디어의 최전선에서 미디어의 기술개발을 주도하거나, 비즈니스 모델을

창출하고, 혹은 미디어를 이용하는 다수의 대중의 관심에 힘입어 실제 그 미디어를 가장 잘 활용하고 있는 사람들, 이러한 명사들이 미디어 융합 환경을 어떻게 이용하여 소통하고, 어떠한 사회적 의미를 찾아나가는지를 알아보면 어떨까. 명사경제, 일명 셀러브리티 1%의 경제라고도 일컬어지는 소수의 집단 특성을 살펴봄으로써 소수리딩 집단의 해안을 통해 미디어 융합 환경이 가져올 변화에 대한 움직임을 보다 빠르게 포착해 볼 수 있을 것이다.

둘째, “드림아키텍트”를 통한 케어링 소사이어티의 구현을 제안하고자 한다. 진정성이 부족한 시대에 사람들은 무엇에든 끊임없이 몰입하고자 노력한다. 그것은 일이 될 수도 있고, 여가가 될 수도 있고, 스포츠 혹은 게임이 될 수도 있을 것이다. 무엇인가 몰입하는 사람들은 곧 몰입과 중독의 아슬아슬한 경계에서 서성이게 되는데, 고도의 디지털 융합 환경은 이를 촉발시키는 하나의 매개라 할 수 있다. “드림아키텍트”는 온라인과 오프라인 사이의 간극을 메워, 불안한 개개인을 치유하고, 나아가 위험사회의 위기에서 집단을 보호하는 역할을 할 수 있을 것으로 기대된다. “드림아키텍트”는 어떠한 모습을 갖추어도 무방하다고 본다. 그것은 캠페인이 될 수도 있고, 혹은 하나의 교육 프로그램이 될 수도 있고, 멘토링 시스템이 될 수도 있다. 쉬운 예를 들어보면, 온라인상의 게임에 지나치게 몰입한 청소년들을 대상으로 게임 내 한 공간에 “드림아키텍트 멘토링 프로그램”의 멘토들을 투입하여, 청소년들로 하여금 다양한 고민을 나누고 상담을 받을 수 있는 프로그램을 만들어보는 것이다. 상담이 필요하지만, 쉽게 오프라인 상에서 도움을 얻기 힘들 수도 있는 많은 경우들을 생각해볼 때, 이러한 정책적 시도는 보다 프로액티브한 활동으로 가만히 앉아 사회가 변화되기를 기다리는 것이 아니라, 직접 이슈의 현장에 뛰어들어 부대끼며 변화를 촉진한다는 점에서 의미가 남다르다 하겠다. “드림아키텍트”는 온라인과 오프라인의 간극을 메우는 동시에 보다 나은 케어링 소사이어티를 만드는 촉진제로 활용될 수 있다.

셋째, 인포데믹스에 따른 “넷 반달리즘(Net Vandalism)”의 확대의 생산 메커니즘 규명이 필요한 시점이라 하겠다. 정보 과잉과 더불어 현대의 정보는 그 확산 속도에

있어 바이러스의 물리적 확산속도와는 비견되지 않을 만큼 엄청난 속도를 나타낸다. 더구나 이러한 정보 확산은 융합 환경 속에서 더욱 강력한 속도와 영향력을 자랑한다. 이러한 정보 확산은 분명 장점도 가지고 있지만, 나쁜 뉴스 혹은 가십과 같은 비정보성 괴담을 순식간에 전파한다는 단점도 함께 가지고 있다. 서로를 헐뜯거나 익명에 숨어 이유 없이 타인의 명성에 해를 입히는 수많은 사례들이 이러한 현상을 반증한다. 연구진들은 이러한 비정보성 괴담이나 가십을 생산하고, 다시 이러한 정보 확산을 촉진하는 일종의 온라인상의 테러 행위를 “넷 반달리즘(Net Vandalism)”이라 지칭하고 향후 연구과제로 제시하고자 한다. 과연 어떠한 사람들이 무슨 의도에서 사이버 테러를 자행하는지, 이러한 기저의 바탕이 되는 사회구조적, 융합 환경적 메커니즘이 무엇인지를 규명함과 동시에 ‘사회 심리적’ 원인과 영향을 평가하는 일은 분명 의미있는 시도라 생각된다. 서로에 대한 존중과 신뢰가 뒷받침되고, 이를 바탕으로 활발한 소통이 일어날 수 있는 건강한 미디어 융합 사회로 나아가기 위한 미래 연구의 한 분야로 “넷 반달리즘” 연구의 의미를 찾을 수 있을 것이다.

## 참 고 문 헌

- Barstool, A. Brewer, J. Martin, K. Downrush, P. & Mainspring, S. “Underground aesthetics: Rethinking urban computing”, *IEEE Pervasive Computing*, 6(3), 2007. 39~45쪽.
- Bernardo A. H. Daniel M. R. & Fang W. “Social networks that matter: Twitter under the microscope”, first monday, 14, 2009.
- Bilandzic, M., Foth, M., & De Luca, A. “CityFlocks: designing social navigation for urban mobile information systems”, 2008.
- Biocca F., Harms C., Burgoon JK., Toward a more robust theory and measure of social presence: Review and suggested criteria, *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, MIT Press, Vol. 12, No. 5, 2003. 456~480쪽
- Boyd. D. M. & Ellison. N. B., “Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship.”, *Journal of Computer Mediated Communication*, 13(1), 2007. 210~230쪽.
- Castell, M.(1996). The rise of the network society. The information age: economy, society and culture, 1.
- Cooley, C., & Rieff, P.(1983). Human nature and the social order: Transaction Publishers.
- Mead, G.(1934). Mind, self, and society: From the standpoint of a social behaviorist: University of Chicago Press.
- Neus, Andreas(2001). Managing information quality in virtual communities of practice. paper presented in the 6th International Conference on Information Quality at MIT.
- Paulos, E., & Goodman, E. “The familiar stranger: anxiety, comfort, and play in public places”, *Paper presented at the Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems*, 2004. 223~230쪽.

- Roseanne S., “Virtual Systems”. Incorporations. Jonathan Crary and Standford Kwinter Stivilia, Besiki, Michael Twidale, Les Gasser and Linda Smith.(2005). Information quality discussions in Wikipedia. In Proceedings of ICKM05.
- 김민식, 「이동전화단말기의 멀티미디어 기능 융합 현황 및 전망」, 정보통신정책 제 19권 6호, 2007
- 김정희원, “SNS in Transition 변화하는 감성, 변화하는 서비스”, 한국마이크로소프트, 2008년 6월호.
- 김영용, 인터랙티브 미디어와 놀이, 커뮤니케이션북스, 2007.
- 다비트 보스하르트, 박종대 역, 소비의 미래. 생각의 나무. 2001.
- 돈탬스콧 · 앤서니 윌리엄스 지음, 윤미나, 이준기 옮김, 위키노믹스(Wikinomics), 21세기북스, 2009.
- 롤랑 바르트, 텍스트의 즐거움, 김희영 역, 동문선, 1997.
- 류 원 외, 한국정보통신기술협회, “차세대 IPTV 기술개발 동향”, TTA저널 122호, 2009
- 마크포스터, 이미옥, 김준기 공역, 제2미디어 시대, 민음사, 1998.
- 박재환, “미셸 마페줄리의 부족주의란?”, 한국사회학회 기획국제세미나, 2006. 20~22쪽.
- 배상식, “하이데거 사유에서 ‘시간성(Zeitlichkeit)’의 의미”, 동서철학연구, 제40호, 2006.
- 손상영 · 김사혁 · 김희연, 「새로운 통신정책 패러다임의 모색」, 정보통신정책연구원, 2008.
- 송태현, 판타지-톨킨, 루이스, 롤링의 환상세계와 기독교, 살림, 2003.
- 유승호 외, 「IT의 사회문화적 영향에 대한 미국의 연구동향」, 정보통신정책연구원, 2004.
- 유보미 · 유승호, “게임 제작 프로세스의 발전적 측면에서 본 모드게임 예시 연구”, 한국게임학회 논문지, 제9권 제1호, 2009.
- 윤호진 · 최세경, “융합미디어의 이용맥락과 콘텐츠서비스의 전망”, 한국방송학회 세미나 및 보고서, 2008. 93~117쪽.
- 이동기 · 김지연, “온라인소셜네트워크서비스의 해외진출전략: SK 커뮤니케이션즈 싸이월드”, 경영교육연구, 12(3), 2009. 135~165쪽.
- 이죽내, “현존재 분석”, 한국미술치료학회 제 40회 학술발표대회, 2002. 17~38쪽.

- 장희영, 미셸 마페졸리(Michel Maffesoli)의 부족주의(Tribalism)연구: 포스트모던 사회성(sociality) 논의를 중심으로, 석사학위논문, 서강대학교 대학원, 2006.
- 최혜실, 디지털 시대의 문화 읽기, 소명출판사, 2001.
- 프랭크 웹스터, 조동기 역, 정보사회이론, 나남, 2007.
- 피에르 레비 지음, 김동윤, 손주경, 조준형 옮김, 누스페어(World Philosophie), 생각의 나무, 2003.
- 피에르 레비 지음, 권수경 옮김, 집단지성: 사이버 공간의 인류학을 위하여, 문학과 지성사, 2002.
- 하라켄야, 민병걸 역, “디자인의 디자인”, 안그라픽스, 2007.
- 하제원, “하이데거 기초존재론에서의 공간개념: 세방화의 가능성에 대하여”, 하이데거 연구, 제15집, 2007. 663~689쪽.
- 현대원·박창신, 퍼스널 미디어: 디지털 경제의 신 승부처, 디지털미디어리서치, 2004.
- 황상민 외, “사이버공간 속의 관계 맺기: 싸이 월드 이용행동에 나타난 소셜 네트워크 활동 양상에 대한 탐색”, 한국심리학회지, 2, 2008. 285~303쪽.
- 황주성, KISDI, “디지털 컨버전스의 개념은?”, 디지털 컨버전스 기반 미래연구 워크숍 발표자료, 2009.
- 행정안전부, 한국정보문화진흥원, 집단지성의 신뢰성 제고방안—위키피디아 사례를 중심으로, 2009

## 디지털 컨버전스 기반 미래연구(I) 시리즈 안내

- 09-01 디지털 컨버전스 기반 미래연구(I) 총괄보고서(황주성, KISDI)
- 09-02 디지털 컨버전스 시대의 의식과 행동(이종관, 성균관대)
- 09-03 영상콘텐츠의 일상화에 따른 인지방식의 변화(김성도, 고려대)
- 09-04 욕망과 매체변화의 상관관계와 디지털 컨버전스 시대의 욕망구조(김상호, 대구대)
- 09-05 디지털 콘텐츠 표현양식과 다중정체성의 양상: 사례분석과 미래문화의 전망 (김연순, 성균관대)
- 09-06 디지털 컨버전스와 공간인식의 변화(황주성, KISDI)
- 09-07 디지털 컨버전스 환경에서의 정치제도와 시민사회 변화 연구(류석진, 서강대)
- 09-08 디지털 컨버전스 환경에서의 대의제 변화와 정당의 역할(강원택, 숭실대)
- 09-09 디지털 컨버전스 환경에서 정치 거버넌스의 변화(윤성이, 경희대)
- 09-10 디지털 융합시대 온라인 사회운동 양식의 변화와 의미(장우영, 대구가톨릭대)
- 09-11 디지털 컨버전스 환경에서 글로벌 정치질서의 변화: 네트워크 사회에서의 국내정치와 국제관계(홍원표, 한국외대)
- 09-12 디지털 컨버전스 시대 미디어 플랫폼의 진화와 정치참여 연구(이원태, KISDI)
- 09-13 컨버전스 시대의 경제 패러다임 변화 연구(조남재, 한양대)
- 09-14 미디어 플랫폼의 다양화가 소비자 행동에 미치는 영향(정현수, 건국대)
- 09-15 방송통신 융합환경에서 감성적 공감대 기반의 소비행동에 관한 연구(김연정, 호서대)
- 09-16 녹색성장 전략에서 차세대 통신망의 역할(홍성걸, 국민대)
- 09-17 디지털 융합과 콘텐츠 관련 산업의 공급사슬 변화 연구(한현수, 한양대)
- 09-18 디지털 컨버전스와 주요 멀티미디어 비즈니스 모델의 진화(손상영, KISDI)
- 09-19 융합사회의 소통양식 변화와 사회진화 방향 연구(김문조, 고려대)
- 09-20 미디어 융합의 전개과정과 사회문화적 파장(유승호, 강원대)

- 09-21 미디어 발전과 사회 갈등 구조의 변화(이명진, 고려대)
- 09-22 융합 사회의 인간, 인간관계: 온라인 자아 정체성과 사회화를 중심으로(민경배, 경희사이버대)
- 09-23 융합미디어를 활용한 공공-민간 상호작용 확대방안 연구(정국환, KISDI)
- 09-24 디지털 컨버전스 환경에서 미디어 문화 패러다임의 변화(이호규, 동국대)
- 09-25 가상성과 일상성의 컨버전스에 관한 연구(임종수, 세종대)
- 09-26 미디어 컨버전스와 감각의 확장: 감각확장 미디어의 사용성에 대한 연구(정동훈, 광운대)
- 09-27 컨버전스 시대와 매체로서의 개인(김관규, 동국대)
- 09-28 컨버전스 시대의 트랜스미디어 이용자 연구(이호영, KISDI)
- 09-29 미래예측방법론을 활용한 디지털 컨버전스의 미래 연구(최항섭, 국민대)

디지털 컨버전스 기반 미래연구(I) 시리즈 09-20

**미디어 융합의 전개과정과 사회문화적 파장**

---

2009년 9월 일 인쇄

2009년 9월 일 발행

발행인 방 석 호

발행처 정보통신정책연구원

경기도 과천시 용머리2길 38(주암동 1-1)

TEL: 570-4114 FAX: 579-4695~6

인쇄인 성 문화

ISBN 978-89-8242-645-2 94320

ISBN 978-89-8242-655-1 (세트)

---