

# 융합문명의 도전과 응전

2010. 11

연구기관: 한국사회학회  
연구책임자: 김문조(고려대학교 교수)  
참여연구원: 김남옥(고려대학교 박사과정)  
장안식(고려대학교 박사과정)  
김세현(고려대학교 박사과정)  
송지연(고려대학교 박사과정)  
신임식(고려대학교 박사과정)  
김혜민(고려대학교 박사과정)



## 제 출 문

정보통신정책연구원 원장 귀하

본 보고서를 『융합문명의 도전과 응전』의 최종보고서로 제출합니다.

2010. 11. 30

연구 기관 : 한국사회학회

연구 책임자 : 김문조(고려대학교 교수)

참여 연구원 : 김남옥(고려대학교 박사과정)

장안식(고려대학교 박사과정)

김세현(고려대학교 박사과정)

송지연(고려대학교 박사과정)

신임식(고려대학교 박사과정)

김혜민(고려대학교 박사과정)

## 목 차

요약문 .....	7
제 1 장 서 론 .....	17
제 1 절 연구의 배경과 필요성 .....	17
제 2 장 융합문명의 출현 .....	22
제 1 절 출현 배경 .....	22
1. 기술적 측면: 디지털화(Digitalization) .....	22
2. 권력적 측면: 통치(Government)에서 협치(Governance)로 .....	24
3. 경제적 측면: 유연적 축적체제(Regime of Flexible Accumulation) 의 등장 .....	26
4. 문화적 측면: 다문화주의(Multiculturalism)의 확산 .....	27
5. 사상적 측면: 포스트모더니즘(Postmodernism) .....	28
제 2 절 미디어 세계의 변화상 .....	29
제 3 절 외적 생활환경의 변화 .....	31
1. 집속화 .....	31
2. 탈(脫)중계화 .....	32
3. 가상화 .....	33
제 4 절 내적 의식세계의 변화 .....	33
1. 표층적 태도 .....	33
2. 심층적 욕구 .....	35
제 5 절 시간적·공간적 인식의 변화 .....	38
1. 카이로스적 시간관의 대두 .....	38

2. 장소귀속 의식의 탈피 .....	39
3. 시·공간관의 동반적 변화 .....	39
제 6 절 소결: 융합적 질서를 찾아서 .....	40
제 3 장 융합문명의 전개과정 .....	42
제 1 절 서론 .....	42
제 2 절 문명의 동역학 .....	43
1. 기존 문명 연구의 개관 .....	44
2. 새로운 문명론의 정립: 패러다임으로서의 문명 .....	46
제 3 절 인류 문명의 패러다임적 재조명 .....	48
1. 미분화 문명단계: 농업문명 .....	49
2. 분화 문명단계: 산업문명 .....	50
3. 탈분화 문명단계: 융합문명 .....	51
제 4 절 소결: 융합 논리의 재구성 .....	53
제 4 장 융합문명의 영역별 고찰 .....	54
제 1 절 기기(Device) 융합 .....	54
제 2 절 매체(Media) 융합 .....	57
제 3 절 콘텐츠 융합 .....	59
제 4 절 조직적·산업적 융합 .....	62
제 5 절 제도적 융합 .....	65
제 6 절 문화적 융합 .....	67
제 7 절 의식적 융합 .....	70
제 8 절 신체적 융합 .....	72
제 9 절 소결: “융합적 재구성에 예외는 없다” .....	73
제 5 장 융합문명의 속성과 동학 .....	75
제 1 절 초(超)복잡계(Supra-Complexity System)로서의 융합계 .....	75

1. 초개방성(Hyper-Openness) .....	76
2. 다중성(Multiplicity) .....	76
3. 탈(脫)선형성(a-Linearity) .....	77
4. 공(共)생산성(Co-Production) .....	78
제 2 절 복잡계와 융합계 .....	78
제 3 절 융합문명의 역동적 메커니즘 .....	80
1. 인간과 인간의 융합 .....	81
2. 인간과 사물간의 융합 .....	82
3. 인간과 자연간의 융합 .....	83
제 4 절 전망 및 예측 .....	85
제 5 절 소결: 연결이 창조의 원천 .....	90
제 6 장 융합문명의 문제점 진단 .....	91
제 1 절 융합문명의 지속가능성 .....	91
제 2 절 잉여의 문제(Problems of Excess) .....	92
1. 혼돈(Disorder) .....	93
2. 단절(Disconnect) .....	94
3. 방치(Discard) .....	96
제 3 절 불균형의 문제(Problems of Imbalance) .....	98
1. 불화(Dissonance) .....	99
2. 격차(Divide) .....	100
3. 추방(Displacement) .....	102
제 4 절 소결: 융합시대의 ‘아노미적 소외(Anomilienation)’ .....	103
제 7 장 대응방안 및 추진전략 .....	105
제 1 절 사회 진화에 관한 새로운 시각의 모색 .....	105
1. 고전적 진화론(Classical Evolution Theory) .....	106

2. 확장적 진화론(Extended Evolution Theory) .....	107
3. 포괄적 진화론(Inclusive Evolution Theory) .....	108
제 2 절 다형적 모형으로서의 포괄적 진화론 .....	109
제 3 절 정책적 대응 및 실천 전략 .....	110
1. 융합 엔트로피의 축소 .....	110
2. 융합 거버넌스의 구축 .....	112
제 4 절 소결: 동맹적 합리성을 통한 호혜성 증진 .....	114
제 8 장 결 론 .....	117
제 1 절 기술경제적 차원 .....	118
제 2 절 사회문화적 차원 .....	118
제 3 절 정신적 차원 .....	119
제 4 절 맺음말 .....	120
참고문헌 .....	122

## 표 목 차

〈표 5-1〉 복잡계와 융합계의 차이 .....	80
----------------------------	----

## 그 립 목 차

〔그림 2-1〕 미디어 세계와 소통양식의 관계도식 .....	30
〔그림 4-1〕 스마트폰의 다양한 기능들 .....	56
〔그림 4-2〕 구글 TV의 기능 .....	58
〔그림 4-3〕 영화 전우치 포스터 및 스틸 샷 .....	60
〔그림 4-4〕 바투 게임 화면 및 바투 경기를 펼치는 이창호 9단 .....	61
〔그림 4-5〕 위크래프트 게임 화면 및 관련된 다양한 콘텐츠 .....	62
〔그림 4-6〕 썬의 인수 합병 후 구축한 오라클의 통합 솔루션 .....	63
〔그림 4-7〕 이상한 나라의 앨리스의 원더랜드와 모자장수 .....	68
〔그림 4-8〕 한옥식 아파트 조감도 .....	69
〔그림 4-9〕 이동식당 고기(Kogi BBQ)와 갈비 타코 .....	69
〔그림 4-10〕 인피니온의 스마트웨어와 오클리의 mp3 선글라스 .....	70
〔그림 4-11〕 브레인포트를 이용한 미각의 시각화 .....	73
〔그림 5-1〕 체계 모형의 비교 도식 .....	79
〔그림 5-2〕 최근 트위터로 활발하게 활동 중인 이외수씨의 인맥지도 .....	86
〔그림 5-3〕 미국인들의 감정상태를 보여주는 트위터 지도 .....	87
〔그림 5-4〕 영화 Avatar .....	89
〔그림 5-5〕 영화 Inception .....	89
〔그림 6-1〕 문제점 구도 .....	92
〔그림 6-2〕 공론장으로서의 다음 아고라 .....	96
〔그림 6-3〕 사이버 상의 조리돌림 루저너 논란 .....	100
〔그림 7-1〕 진화론의 발전과 대응논리 .....	110

## 요 약 문

### □ 연구의 배경 및 목적

#### 1. 연구의 배경과 필요성

지난날의 인류 역사는 미분화 상태에 놓여있던 현상, 활동, 지식 혹은 관념들이 분화나 전문화 과정을 거쳐 날로 작게 나뉘어져 온 “분할의 시대”였다. 하지만 제2 밀레니엄의 초입에 접어든 오늘날 우리는 지난 수천 년간 세계의 변화를 주도해온 분할적 힘이 융합적 힘으로 대체되는 획기적 전환의 조짐을 엿볼 수 있다.

융합의 원동력은 모든 형태의 정보나 자료를 이원적 분류체계에 준거해 입력, 전환, 처리, 출력하는 디지털 기술에서 유래한 바 크다. 시각이나 청각 등 이종(異種)의 감각을 아우르는 광활한 정보를 디지털 형태로 전환해 수용·관리·송출하는 디지털 기술의 특성, 나아가 무한 복제를 가능케 하는 디지털 기술의 효능이 새로이 등장한 네트워크 기술과 결합해 소통 방식의 일대 전환을 추동해 왔기 때문이다. 디지털 기술로 인해 문자적 지식 뿐 아니라 청각, 시각 등으로 확장된 인간의 감각이 거미줄처럼 퍼져가는 통신 네트워크를 통해 불특정 다수와의 소통이 이루어짐으로써, 개인의 사적 커뮤니케이션이 공적 커뮤니케이션의 질과 양을 뛰어넘는 ‘탈(脫) 분화(de-differentiation)’ 상황이 도래하고 있다.

더구나 융합은 최근 기술적, 매체적 차원을 넘어 경제적, 정치적, 사회적, 문화적 차원으로 외연되어 산업, 권력, 사회구조 및 생활양식 전반의 일대 변혁을 추구하고 있다. 따라서 “기술, 조직, 제도, 문화, 의식 등 다차원에서 전개되는 이합집산(離合集散) 과정”으로 규정할 수 있는 융합적 사회질서의 파악은 미래 사회의 연구의 가장 핵심적이고도 절실한 과제라 아니할 수 없다.

## 2. 연구 방향

융합은 미디어 영역을 넘어 사회 전역에서 관망할 수 있는 현대사회의 보편적 현상의 하나이자 “새로운 사회적 구성 원리(new organizing principle of society)”로 간주된다. 따라서 융합에 관한 논의는 기술적 영역을 넘어선 사회체계 전반으로 확장되어야 할 것이다. 이처럼 다차원에서 전개되는 융합적 사회질서의 출현과정 및 특성을 파악하기 위해서는 고전적 인과논리에 입각한 단선적 사고를 넘어 총체적 구성이나 역동성을 통시할 수 있는 융합 패러다임의 개발이 시급하다.

따라서 본 연구에서는 (1) 융합 현상과 논리가 품미하는 융합문명의 역사적 도래와 의미를 통시할 수 있는 관점을 정립하고, (2) 분산, 대립, 교합, 변형, 변성, 분할을 되풀이하는 융합 현실을 통합적으로 규명할 수 있는 새로운 분석틀을 창안한 후, (3) 만남(접촉), 섞임(혼합), 변함(변화), 출현(창발)과 같은 개념으로 요약되는 융합 사회의 전개 과정, 속성 및 역동적 성격을 파악하고, (3) 무질서(anomie)의 문제와 소외(alienation)의 문제가 뒤엎혀 돌아가는 융합 시대의 사회적 문제점을 적출한 후, (4) 융합 시대의 위기에 적절히 대처할 수 있는 정책적 대응 방향과 실천 전략을 논의한다.

## 3. 연구방법

페르낭 브로델은 일찍이 역사가는 사회적 창조물인 시간을 일의적으로 인식함으로써 역사적 안목을 그르치지 말라고 경고하였다. 즉, 시간대를 길이에 따라 단기지속, 중기지속 및 장기지속의 과정으로 구분한 브로델은 그들 각각을 사건사, 국면사 및 구조사로 명명한 바 있다. 하지만 “역사의 시간은 동질적이지 않다”라는 선언과 함께 역사적 시간의 지속에 다층적 차원을 도입하고자 한 브로델은 가시적 활동영역에서 벌어지는 일시적 사건들의 저변에 내재하는 주기적 동학, 나아가 인류의 장기적 삶의 형태를 좌우하는 본원적 추동력과 연관된 구조적 동학에 보다 큰 관심을 기울여야 함을 역설하면서 구조사의 중요성을 우리에게 환기시켰다. 따라서 본 연

구에서는 최근 우리 주변에서 활발히 진행되고 있는 일련의 융합 현상을 장기 지속적 시각을 보다 확장한 초장기적(extra-long term) 관점에 준거한 문명론적 접근을 통해 재조명한다.

16세기의 ‘시빌리테(civilitéé)’ 개념에서 발원한 문명이라는 용어가 18세기 프랑스 계몽주의자들에 의해 세간에 알려지기 시작한 이래 문명에 관한 논의는 다방면에서 다각도로 이어져 왔다. 문명에 관한 접근 방법은 크게 다음 세 가지로 구분된다. (1) 진보로서의 문명(계몽주의적 문명관), (2) 퇴행으로서의 문명(자연주의/프로이트주의적 문명관), (3) 과정으로서의 문명(노베르트 엘리아스의 문명화과정론).

그러나 사회적 상태이자 과정인 문명은 진보적/퇴행적 문명론이 강조하는 전환성과 과정적 문명론이 강조하는 연속성을 동시에 포괄하는 패러다임적 접근에 의해 보다 잘 규명될 수 있으리라 본다. 따라서 본 연구에서는 단계적 진전론으로 간주할 수 있는 ‘패러다임적 문명론’에 입각해 인류의 문명사를 (1) 미분화 문명단계(농업문명), (2) 분화 문명단계(산업문명), (3) 탈(脫)분화문명 단계(융합문명)로 구분한 후, 융합문명기의 특성과 의의를 논의한다.

#### 4. 기대효과 및 활용방안

##### 가. 기대효과

(1) ‘분화’라는 종전의 주도적 진화 과정에 대비되는 ‘탈분화적’ 사회질서의 도래를 문명사적 관점에서 조망함으로써, 혼돈과 불확실성이 가중되는 사회체계의 진전 방향을 새로운 각도에서 인식할 수 있는 새로운 문명론적 관점을 정립할 수 있을 것으로 예상된다.

(2) 자연중심 시대(고대사회)의 지구학, 신중심 시대(중세사회)의 신학, 인간중심 시대(근대사회)의 인문학, 기술중심 시대(현대사회)의 기술학을 넘어 ‘탈(脫)중심 시대’로 들어서고 있는 미래사회에서 핵심적 지식체(master knowledge)의 산실이 될 것으로 예견되는 ‘융합학(covergentology)’의 요체를 이루는 융합 패러다임(convergent paradigm)을 국내외 학계에 널리 전파할 수 있기를 기대한다.

## 나. 활용방안

(1) 기존의 인식틀로서는 해명 불가능한 융합적 사회질서의 형성과 속성에 관한 새로운 접근법을 제시하여, 융합이라는 문명사적 도전에 관한 응전력 함양에 선도적 역할을 수행할 수 있으리라 판단된다.

(2) 융합적 사회질서의 이면에 내재한 사회갈등적, 사회병리적 요소를 사전에 적과해 치유함으로써, 인류사회의 미래 비전과 미래 전략을 구상하는 과정에서 과도한 비관론이나 낙관론을 지양한 균형적 관점을 추구하는 데 기여할 수 있을 것으로 확신한다.

## □ 주요 연구 내용

### 1. 융합적 사회질서의 출현

최근 10년은 ‘차이(difference)’에 대한 담론이 왕성한 시기였다. 이는 과학적 인과성과 이원론적 사유로 대변되는 근대성에 대한 회의를 반영하는 증좌라고 할 수 있다. 미래학자 앨빈 토플러는 근대의 물결을 일종의 “썰기 박기 과정”, 즉 사실상 하나인 현실을 강제적으로 양분해 놓은 계기로 단언한 바 있다. 그 결과 이성과 감정, 정신과 육체, 합리와 비합리, 문명과 야만, 발전과 저발전, 서구와 비서구 등의 구분이 단행되어 한 쪽은 바람직하고 정상적인 것이며 다른 한 쪽은 바람직하지 않은 것이고 비정상적인 것으로 간주되어 왔다. 그러나 진보주의, 합리성, 이원론, 표준화, 단순화, 동시화, 집중화 등을 속성으로 하는 근대적 사유는 “문명화된 폭력”, “합리화의 비합리화”, “차별속의 배제”와 같은 역설적 병폐를 초래함으로써, 다양성과 차이를 중시하는 대안 담론의 형성을 요망하고 있다.

더구나 융합이 강조되는 새로운 시대에 태어나 융합적 체제 하에서 낳고 자라날 ‘융합 네이티브(convergence native)’ 세대는 “융합적 아비투스”에 입각해 시공간 제약 없이 이곳저곳을 자유로이 넘나들며 자신의 꿈이나 열망을 실현하고자 한다. 예컨대 숙제를 하는 중에 4~5개의 창을 오가며 웹 검색을 하고, MP3파일을 다운받

아 들으며, 친구와 채팅을 하고, 숙제를 워드프로세서로 작성하면서 이메일에 답신하는 등 복합적 과업(multi-tasking)을 선호하는 ‘융합적 인간(homo convergenticus)’으로 변모하고 있다. 따라서 시대가 변하고 세상이 변하고 인간마저 융합적 형태로 변신할 새 천년은 합의보다는 이의, 사실보다 가치, 논리보다 직관, 설득보다 교감, 삶보다 꿈이 우선시되는 “연성 문화(soft culture)”가 지배하는 “융합문명기(age of convergence civilization)”로 기록될 개연성이 높다.

## 2. 융합문명의 특성과 동학

### 가. 융합사회의 기본 속성

융합은 “모이고(수렴), 섞이고(혼합), 바뀌고(변형), 나뉘고(분화), 거듭나거나(재구성), 새로운 것으로 창발 하는 현상”으로 정의된다. 이러한 복잡다단한 과정들을 포괄하는 융합사회는 일단은 하나의 거대한 복잡계로 규정할 수 있다. 그런데 초대형 복잡계(super-complexity system)로서의 융합사회는 이전까지 도외시해 온 인간과 사물의 교합까지를 포함함으로써 인간중심적 사회에서 배제되거나 객체화되었던 사물에 새로운 정의, 역할, 기능 및 의미를 부여한다. 따라서 종전에 주체와 객체로 엄연히 구분되었던 인간과 여타 생명체, 혹은 인간과 사물과의 비대칭성이 와해됨으로써 인간중심주의(anthropocentrism)에 기초했던 사유체계의 일대 변혁이 초래되며, 여기에 시간관/공간관의 변화까지 가세해 세상 모든 것들이 서로 어울리고 섞일 수 있는 ‘만유융합(萬有融合)의 원리(principle of universal convergence)’가 통용되는 새로운 세계관이 융기할 것으로 추정된다.

### 나. 복잡계에서 융합계로

디지털화, 유연적 축적체제의 대두, 권력구조의 분산화, 지구적 상호의존성 증대, 다문화주의, 포스트포디즘 등을 배경으로 출현한 융합문명은 기술경제적인 차원뿐 아니라 사회적, 문화적, 의식적, 신체적 차원에 이르는 폭넓고 다양한 변화를 추동한다. 따라서 융합사회는 일단 개방성, 환류성, 비평형성, 가형성, 목적성 등과 같은 성

격을 함유한 개방체계로 규정할 수 있다. 하지만 통상적 복잡계의 성격을 넘어 다음과 같은 부가적 속성들—초개방성, 다중성, 탈선형성, 공생산성—을 배가해 나갈 것으로 예상되는 ‘융합계(convergence system)’에서는 요소보다 연결, 구조보다 관계, 설명보다 기술, 인과성보다 배열성, 조화적 질서보다 혼효적 질서 등이 중시될 것으로 전망된다(〈표 1〉 참조).

〈표 1〉 복잡계와 융합계의 비교 도식

	복잡계(Complexity System)	융합계(Convergence System)
복잡성의 정도	복잡(Complex)	과(過)복잡(Hyper-Complex)
논리적 기점	요소(Element)	연결(Link)
핵심 개념	구조(Structure)	관계(Relation)
메타포	수목(Tree)	근경(Rhizome)
포괄 영역	생명계 및 유사생명계	우주계 전체
이론적 근거	복잡성 이론(Complexity Theory)	행위자연결망이론 (Actor Network Theory)
체계/환경 구분	있음(경계성)	없음(탈경계성)
진술 양식	설명(Explanation)	기술(Description)
작동 원리	인과성(Causality)	배열성(Agencement)
지향	조화적 질서(Harmonic Order)	혼효적 질서(Hybrid Order)
시대정신	근대(Modern)	비(非)근대(Non-Modern)

마뉴엘 카스텔은 네트워크는 변화하는 환경에 따라 재구성되며 적응적 변화를 통해 목표를 견지할 수 있으며 확장성을 가지고 환경에 적응적으로 생존성을 증진시킨다고 말한다. 현대사회는 인간과 사물, 체계와 환경이 혼종된 융합적 관계 형성을 추구한다. 융합문명화의 진행에 따라 행위주체들은 새로운 체계를 임의로 변형시키거나 유연하게 재구성할 수 있는 존재로 변모하게 된다. 따라서 융합문명기에는 개별 행위자들이 타자와 얼마나 다양한 관계를 맺으며 서로 소통하고 협력하는가가 주체 형성의 요건이 된다.

행위자연결망이론의 선도자 부르노 라투르는 연결이라는 메타포를 통해 기존 사

회이론의 횡포를 제거할 수 있다고 주장한다. 즉 기능적 합의체계에 의한 소통은 서로 독립된 체계를 이루며 상호침투적 관계를 형성한다. 관계와 연결이 중요시되면서 종전의 권력이나 자원 모두가 관계나 연결로 환원된다. 독립적 체계조차 경계가 모호해지면서 하나의 결합태를 구성하며, 이들 결합태는 서로 의미 있는 관계 맺기를 통해 새로운 관계 양식을 도모한다. 이러한 관계구도는 미디어의 발달과 더불어 고도화하는데, 이런 과정에서 약화된 경계와 불분명한 주체성에 대한 회의와 각성이 촉발되면서 새로운 결합태를 향한 시도가 촉발된다.

### 3. 융합사회의 문제점 진단

초복잡계에서 모습을 드러내는 개방성, 유동성, 호환성, 혼효성 등과 같은 제반 현상들을 포괄한다는 것은 곧 혼돈적 상황의 불가피성을 함축한다. 더구나 모든 확실한 것들이 사라지는 가운데 인간 및 비인간 주체들이 서로 붙었다 떨어지며 새로운 종자를 생성하거나 해체하기를 거듭하는 융합사회는 그 실제, 기능, 경계에 대한 예측은 물론이요, 언제 어디로 어떻게 향진해 나아갈지 모르는 “극심한 혼란의 상황”으로 전락할 위기에 직면하게 된다. 따라서 융합사회에서는 흘러넘치는 지식정보의 홍수 속에 ‘혼돈(Disorder)’, ‘단절(Disconnect)’, ‘방치(Discard)’라는 “잉여의 문제(problems of excess)”가 돌출할 가능성이 크다.

한편, 배분의 원리(principle of distribution)를 기점으로 한 산업문명기의 불평등 문제(problem of inequality)는 고도의 내재적 복잡성을 특징으로 하는 융합문명기에 접어들면서 조화의 원리(principle of harmony)를 중심으로 한 “불균형의 문제(problems of imbalance)”로 전환될 전망이다. ‘불화(Dissonance)’, ‘격차(Devide)’, ‘추출(Displacement)’의 형태로 구체화할 것으로 전망되는 융합문명기의 주변화 문제는 수직적 위계는 물론이요 수평적 차단 현상 모두를 포괄한다. 물질적 생산체제가 지배적이던 산업사회 단계와는 달리 새로 등장할 융합사회 단계에서는 비물질적인 상징과 기호 형태에 대한 비중이 높아진다. 또 융합문명기의 통제는 기존의 전통적인 “판옵티콘(panopticon) 방식”에서 전방위적인 “시놉티콘(synopticon) 방식”으로 이전되는 경향

이 역력하다. 판옵티콘 모형이 순응의 일반화를 꾀한 것이라면, 융합문명의 시놉티콘 모형은 개인이 자신의 의중을 자유롭게 표출하고 자기 권리를 최대한 행사하도록 보장하는 듯하면서도 그들을 속박의 늪으로 유인한다. 이러한 융합문명의 통제 전략을 간과하지 못하는 대중은 궁극적으로 자율적 능력이 거세된 사회적 쓰레기로 전락할 위험성이 높다.

종합하자면, 초(超)복잡계로서의 융합사회는 안정적 열망과는 상반된 극도의 규제불능(anarchy) 상태로 전락할 위험성을 내포하고 있다. 안정적 질서가 항시 바람직한 것은 아니지만, 소정의 질서나 안정성에 기초한 사회적 지속가능성은 문명사회의 필수 요건이 아닐 수 없다.

융합문명의 지속가능성을 위협하는 잉여의 문제 및 불균형의 문제는 산업문명기의 양대 도전 과제로 지적되어 왔던 질서의 문제(problem of order)에 해당하는 아노미(anomie) 및 통제의 문제(problem of control)와 직결된 소외(alienation)의 단순한 외연이 아닌 복합적 형태의 문제를 야기할 것으로 예견된다. 즉, 융합문명기의 양대 쟁점인 잉여 및 불균형 문제는 일면으로는 아노미적 성격, 다른 일면으로는 소외적 성격을 겸비한 “아노미적 소외(anomilienation = anomie + alienation)” 혹은 “소외적 아노미(alienomie = alienation + anomie)”로 재현될 것으로 전망되는 바, 이는 곧 융합문명기의 사회문제 역시 “융합적 형태(convergent form)”를 취할 것임을 시사한다.

#### 4. 대응 방안

새로운 융합문명의 여명기에 접어든 현 시점에서 그에 대한 적절한 대응방안과 추진전략을 모색하기 위해서는 예견되는 문제의 성격을 온전히 간파해 다가올 미래를 올바르게 조망하고 대처할 수 있는 새로운 사회발전 전략이 요청된다. 융합계의 주요 속성들을 종합적으로 감안할 때, 융합사회를 대상으로 한 새로운 진화 모형은 인간이나 생명체의 범역을 넘어선 물질세계까지 포함하는 포괄적 진화론(inclusive evolution model)이 유효하다고 판단된다.

포괄적 진화론은 기본적으로 인간만이 주체인가에 대한 의문을 제기하면서, 종전

의 기계론적 진화론이나 목적론적 진화론을 넘어서는 새로운 진화론적 모형을 추구한다. 인간만을 주체로 상정하는 인간중심적 관점을 넘어서 인간과 인간이 아닌 존재의 교호적(交互的) 관계를 전제로 한 진화 모형을 도출하자는 것이 포괄적 진화론의 기본 입장이다. 요컨대, 기존의 진화론이 이성적 인간을 상정하고 그를 주체로 한정된 채 진화의 양상을 파악하고자 한 것이라면, 포괄적 진화론은 이성적, 감성적 자아 모두를 주체로 인정함과 더불어, 타자, 여타 생명체 혹은 사물과의 관계구도 하에서 사회진화를 조망하고자 한다. 이렇듯 인간중심적 사고를 뛰어넘어 이성과 감성이 복합적으로 연루된 융합적 인간과 비인간과의 관계에도 관심을 기울이자는 것이 포괄적 진화론인 것이다. 포괄적 진화론은 선형적 혹은 비선형적 인과모형이 아닌 공진화적 탈(脫)선형 모형이 주축을 이룬다. 다양한 관계도식 하에서 새로운 창발과 자기조직화의 양상을 이해하고 전망할 수 있는 초거시적 모형을 색출하자는 것이 포괄적 진화론이 겨냥하는 목표인 까닭이다.

## 5. 결 론

인류사회는 전산업사회 단계에서 산업사회 단계를 거쳐 후기산업사회 단계인 정보사회로 진전되어 온 것으로 알려져 있다. 그러면 ‘비(非)근대성’을 새로운 시대정신으로 하는 후기정보사회(post-information society)의 실체는 무엇이라고 말할 수 있겠는가? 이에 대해 조지 길더는 “텔레코즘(Telecosm)”, 마뉴엘 카스텔은 “네트워크 사회(Network Society)”, 롤프 엔젠이나 짐 데이토는 “드림 소사이어티(Dream Society)”, 다니엘 핑크는 “개념의 시대(Conceptual Age)”, 제러미 리프킨은 “공감적 문명(Empathic Civilization)”으로 전망해 왔다. “융합문명(Convergence Civilization)”은 바로 그에 대해 본 연구진이 이번 연구를 통해 획득한 응답이다. 융합문명론의 입장에서 보자면, 현대사회의 규정짓는 키워드의 하나로 금과옥조처럼 중시되어온 ‘정보사회’란 장구한 생명력을 견지할 수 있는 독자적 문명 단위가 아니라 고도산업사회에서 융합사회로 넘어가는 문명사적 변천기에 명멸하는 융합문명의 전조, 혹은 양대 문명 단계의 과도기에 출현했다가 사라질 문명사의 “지나가는 나그네(a passing guest)”로 불

과한 것으로 간주할 수 있다.

## □ 정책적 시사점

### 1. 정보사회의 위상 재고 및 기존 정보화 정책의 재구성

융합계는 수렴과 혼용이라는 통합 뿐 아니라 분화와 분산이라는 해체 과정을 동반하는 “절합(articulation)”을 본원적 속성으로 한다. 이러한 절합의 변증법을 지속하면서 새로운 생성물을 만들어내는 융합계는 트위터나 페이스북과 같은 경박단소(輕薄短小)형 SNS(social network service)의 확산과 더불어 급속히 변성할 전망이다. 따라서 세상은 이제 단순 복잡계를 넘어 융합계로 향진할 것임이 명백해지고 있는데, 인과적 설명이 더 이상 적용될 수 없는 융합계를 산업문명에 후속하는 새로운 문명 단위로 설정하게 되면, 지금까지 우리가 “새로운 문명사적 전회”로 지칭해 온 정보사회는 고도 산업문명이 융합문명으로 교체되어가는 과도기적 상황에서 현시되는 한시적 사회 형태로 가치를 축소시킬 수 있다. 따라서 IT의 지수적 발전을 전제로 한 기존의 사회발전 모형은 융합적 사회질서의 도래라는 후폭풍을 반영한 새로운 모형으로 대체되어야 하며, 정보사회의 미래에 관한 실천 전략이나 추진 방안 역시 그러한 측면을 감안해 전면적으로 재고되어야 한다고 본다.

### 2. 융합시대를 대비한 교육과정 및 교육연구 체제의 구축

학문 간 대화와 협력을 증진할 수 있는 교육과정의 전폭적 개편, 특히 이제 그 실효가 크게 상실된 인문계(문과) - 이공계(이과) 간의 제도적 경계가 철회되어야 할 것이다. 대신 다(多)학문(Multi-Disciplinary)에서 간(間)학문(Inter-Disciplinary)을 거쳐 궁극적으로 통(通)학문적(Trans-Disciplinary) 수준에 도달할 수 있는 융합지(融合知) 창출을 도모할 수 있는 통섭적 마인드의 육성 및 연구개발을 위한 가칭 <융합교육 연구센터>의 신설이 긴급하다고 본다.

## 제1장 서론

### 제1절 연구의 배경과 필요성

긴 호흡으로 인간의 역사를 되돌아 볼 때, 인류세계는 자연의 힘에 압도되던 고대 사회에서 신의 위력이 풍미하던 중세사회로, 연이어 인간 이성에 의존하던 근대사회를 거쳐 지력(知力)이 강조되는 현 단계에 이르렀다고 축약할 수 있다. 이러한 거시적 동향을 보다 확장된 “초(超)장기적 관점”에서 통시하자면, 지난날의 인류 역사는 미분화 상태에 놓여있던 현상·활동·지식·관념들이 분화나 전문화 과정을 거쳐 작게 나뉘어져 온 “분할의 시대(the era of differentiation)”로 규정할 수 있다. 그러한 동향은 인간 활동이 진리의 추구, 도덕의 추구 및 미의 추구, 즉 진(眞), 선(善), 미(美)라는 삼 대 영역으로 분리됨을 주장한 칸트의 논지, 혹은 근대사회가 상이한 목적을 추구하는 다신주의(多神主義)의 시대로 전환되고 있음을 예고한 막스 베버의 주장 등에서 확인할 수 있다(Kant, 1970, 1981, 1988; Weber, 1973).

그러나 제2 밀레니엄 심포니 서주가 종결부로 접어드는 현 시점에서 우리는 과거 수천 년 간 세계의 변화를 주도해온 분할적 힘이 융합적 힘으로 대체되는 획기적 전환의 조짐을 엿볼 수 있다. 불과 10여 년 전까지만 해도 전문지식, 전문자격증 혹은 전문인은 의문의 여지없는 성취나 신뢰의 대상이었다. 그러나 최근 전문성에 대한 일방적 찬양이 차츰 쇠퇴하는 대신 탈(脫)경계(border-crossing), 통섭(consilience), 혼용(hybrid), 퓨전(fusion) 등을 내세운 융합이 오히려 참신한 사회적 목표나 덕목으로 각광받고 있다. 융합에 대한 새로운 기대가치는 메카트로닉스나 바이오인포매틱스와 같은 기술적 융합을 비롯해 학습과 놀이의 혼합을 강조하는 에듀테인먼트, 남성성과 여성성의 동일화를 주장하는 유니섹스, 사람과 사물의 접합체인 사이보그, 자연보존과 경제성장의 모순적 결합을 지향하는 녹색성장(green growth)에 이르는 다

양한 개념이나 주제에서 확인할 수 있다. 이처럼 세계는 바야흐로 원심력이 아닌 구심력에 의해 사회질서가 형성되는 ‘융합사회(convergence society)’로의 거대한 용틀임을 도모하고 있다.

융합의 원동력은 모든 형태의 정보나 자료를 0과 1의 이원적 분류체계에 준거해 입력, 전환, 처리, 출력하는 디지털 기술력에 힘입은 바 크다. 시각이나 청각 등 이종(異種)의 감각을 아우르는 광활한 정보를 디지털 형태로 전환해 수용·관리·송출하는 디지털 기술의 특성, 나아가 무한 복제를 가능케 하는 디지털 기술의 효능은 새로이 등장한 네트워크 기술과 결합해 생활방식의 일대 전환을 추동해 왔다. 디지털 기술로 인해 문자적 지식 뿐 아니라 시청각에서 촉각까지에 이르는 인간의 모든 감각이 거미줄처럼 퍼져가는 통신 네트워크를 통해 불특정 다수와 소통할 수 있게 되었으며, 그 결과 개인의 사적 커뮤니케이션이 공적 커뮤니케이션의 질과 양을 뛰어넘는 “융합적 빅뱅”이 예기되기까지 한다.

더구나 융합은 최근 기술적·매체적 차원을 넘어 경제·정치·사회·문화 제반 부문으로 외연되어 산업구조, 권력구조, 사회관계 및 생활양식의 폭넓은 변화를 추구하고 있다. 그러므로 융합에 관한 논의는 기술적 영역을 넘어선 사회체계 전반으로 확장되어야 한다.

융합의 논리는 탈근대론자 장 보드리야르의 ‘내파(implosion)’ 개념으로 잘 설명된다. 정보혁명과 더불어 시작된 경계 파괴의 바람은 제도, 문화, 의식 등 사회 전 영역에 걸친 변화의 근간이 되어 영역 간 장벽을 와해시키고 있다. 예컨대, 놀이와 일, 오락과 뉴스, 대중문화와 고급문화, 정치와 과학, 문화와 산업 간의 경계 등이 날로 이완되어 가고 있다. 이는 마누엘 카스텔이 네트워크 사회의 도래를 예고하면서 네트워크를 “상호 연관된 결절의 집합”으로 개념화한 사고와 일맥상통한 것이다. 사회 전역에서 목격되는 경계 파괴는 새로운 합종연횡을 지향하는 융합 논리로 귀결되는데, 이 같은 융합 논리는 오늘날 “새로운 사회적 구성원리(new organizing principle of society)”로 각광받고 있는 실정이다.

최근 10년은 ‘차이(difference)’에 대한 담론이 왕성한 시기였다. 이는 과학적 인과

성과 이원론적 사유로 대변되는 근대성에 대한 회의를 반영하는 증좌라고 할 수 있다. 미래학자 앨빈 토플러는 근대의 물결을 일종의 “썰기박기 과정”, 즉 사실상 하나인 현실을 강제적으로 양분해 놓은 계기로 규정한 바 있다. 그 결과 이성과 감성, 정신과 육체, 합리와 비합리, 문명과 야만, 발전과 저발전, 서구와 비서구 등의 구분이 단행되어 한 쪽은 바람직하고 정상적인 것이며 다른 한 쪽은 바람직하지 않은 것이고 비정상적인 것으로 간주되어 왔다(Toffler, 1980). 그러나 진보주의, 합리성, 이원론, 표준화, 단순화, 동시화, 집중화 등을 속성으로 하는 근대적 사유는 “문명화된 폭력”, “합리화의 비합리화”, “차별속의 배제”와 같은 역설적 병폐를 초래함으로써 다양성과 차이를 중시하는 대안적 담론을 요청하고 있다.

더구나 융합이 강조되는 새로운 시대에 태어나 융합적 체제 하에서 낳고 자라날 “융합 네이티브(convergence native)” 세대는 “융합적 아비투스”에 입각해 시공간 제약 없이 이곳저곳을 자유로이 넘나들며 세상과 자신을 바꿔나가고 있다. 예컨대 숙제를 하는 중에 4~5개의 창을 오가며 웹 검색을 하고, MP3파일을 다운받아 들으며, 친구와 채팅을 하고, 숙제를 워드프로세서로 작성하면서 이메일에 답신하는 등 다중적 과업(multi-tasking)을 일상화하면서 ‘융합인(homo convergenticus)’으로의 변신을 꾀하고 있다. 따라서 시대가 변하고 세상이 변하고 인간마저 융합적 형태로 재림할 새 천년은 합의보다는 이의, 사실보다 가치, 논리보다 직관, 설득보다 교감, 삶보다 꿈이 우선시되는 “연성 문화(soft culture)”가 지배하는 ‘융합문명기(age of convergence civilization)’로 기록될 개연성이 높다.

1958년 페르낭 브로델(Fernand Braudel)은 「역사와 사회과학: 장기지속(1984)」이라는 글에서 역사가는 사회적 창조물인 시간을 일의적으로 인식함으로써 역사적 안목을 그르치지 말라고 경고하였다. 시간대(time-span)를 그 길이에 따라 단기지속(short-term), 중기지속(medium-term) 및 장기지속(long-term)으로 구분한 브로델은 그들 각각을 이스뚜아르 에벤느망시엘르(l’histoire événementielle; 사건사 event history), 이스뚜아르 콩종끄뉘렐르(l’histoire conjoncturelle; 국면사 conjectural history) 및 이스뚜아르 스트뤼크뉘렐르(l’histoire structurelle; 구조사 structural history)라고 명명한 바 있다.

“언제(when)”라는 물음을 앞세운 육하원칙(5W1H)을 강조하는 개별기술적(idiographic) 연구가들이 진술하는 사건사는 하나의 연대기로 구현되는데, 거기서는 오직 발견된 사실로써 설명이 되는 사건들이 근간을 이룬다. 하지만 “역사의 시간은 동질적이지 않다”라는 선언과 함께 역사적 시간의 지속에 다층적 차원을 도입하고자 한 브로텔은 “사건은 먼지에 불과하다”는 명언으로 개체적 사건의 역사적 의미를 축소하는 대신 국면사, 나아가 구조사의 중요성을 우리에게 환기시켰다. 가시적 활동영역에서 벌어지는 일시적 사건들의 저변에 내재하는 주기적 동학, 그리고 인류의 장기적 삶의 형태를 좌우하는 본원적 추동력과 연관된 구조적 동학에 보다 큰 관심을 기울여야 함을 역설하면서.

단기지속 시간에 대응되는 사건사는 종전의 정치사적 진술을 의미하는 것으로 상대적으로 짧은 시간 경과 속에서 나타나는 구체적 사건들의 분석에 주력한다. 중기지속 시간에 대응하는 국면사는 역사 과정에서 주기적으로 나타나는 현상들을 연구하는 것이다. 인구사회학적 동향, 가격 및 임금 동향, 문화제도적 동향에 대한 연구들이 이에 속한다. 반면, 장기지속 시간에 대응되는 구조사는 인류 역사에서 상대적으로 긴 시간동안 지속적으로 작용하는 기후지리적 조건, 생산과 교역을 지배하는 경제관계, 사회적 위계구조를 규정하는 사회정치적 원리, 이념 가치체계 문화와 같은 집합적 의식들을 중시한다. 이들 중 전체 역사 과정에 가장 심대한 영향을 미치는 것이 장기지속적 구조들이므로, 개별적 사건이나 주기적 국면들은 지속적이고 거시적인 구조사적 맥락 하에서 고찰되어야 한다는 것이다.

이 연구는 최근 우리 주변에서 활발히 진행되고 있는 일련의 융합 현상(convergent phenomena)을 장기지속적 관점을 확장한 초장기적 관점(extra-long time span)에서 재조명하고자 한 것이다. 역사란 진행된 사건이나 사실에 기초한 학문인 까닭에 역사의 흐름을 논한다는 것은 본질적으로 위험한 일이라는 것이 실증사학자들의 일관된 견해이다. 그러나 사회적 복잡성이나 불확정성이 날로 증대하는 근자에 이르러 증장기적인 역사적 궤적에 준거해 미래사회의 향방을 추정해 보려는 시야의 확장 작업에 관심이 쏠리고 있다.

지식의 변천사를 중심으로 인류 역사를 개관해 볼 때, 인류사의 전개 과정에서 주도적 역할을 담당해 온 지식체계는 다음과 같은 형태로 이행되어 왔다고 여겨진다.

<u>유일신사상</u>	<u>계몽사상</u>	<u>과학/기술혁명</u>	<u>정보통신혁명</u>	
지구학	▶ 신학	▶ 인간학	▶ 기술학	▶ 융합학
“地球學”	“神學”	“人間學”	“技術學”	“融合學”
Terrestriallogy	Theology	Anthropology	Technology	Convergentology

특히 제2의 과학기술혁명이라고 불리는 정보통신혁명 이래 사람과 사람, 사람과 조직, 사람과 자연, 혹은 사람과 사물 간의 원활한 소통이 삶의 질을 좌우하는 관건으로 간주되고 있으며, 시공간 경계를 초월한 저비용 의사전달을 가능케 하는 뉴미디어의 발전과 함께 새로운 소통 질서가 날로 공고화하고 있다. 더구나 소통 주체의 다변화, 소통 대상의 외연, 소통영역의 증폭, 소통 수준의 심화 등이 촉진되는 “만유소통(萬有疏通)의 시대(The age of universal communication)”에 돌입하게 된 금세기에 이르러 소통을 통한 행위소들(actants) 간의 교류는 지식세계나 인간세계는 물론 이요 자연계나 사물의 세계로까지 확장되고 있다(Latour, 2009[1991]).

따라서 본 연구는 다음과 같은 논제에 관한 고찰을 통해 융합적 사회질서의 형성, 내용 및 부작용들을 종합적으로 검토함으로써, ‘융합계(convergent system)’ 전반에 대한 이해 증진과 더불어 융합문명의 도전에 대한 응전 방안을 모색해 보고자 한다.

## 제1장. 서론

### 제2장. 융합문명의 출현(형성론)

### 제3장. 융합문명의 전개과정(과정론)

### 제4장. 융합문명의 영역별 고찰(사례론)

### 제5장. 융합문명의 속성과 동학(특성론)

### 제6장. 융합문명의 문제점(진단론)

### 제7장. 대응방안 및 추진전략(응전론)

## 제 2 장 융합문명의 출현

### 제 1 절 출현 배경

새로운 소통수단들이 속출하는 현대사회에서 기술, 매체, 콘텐츠를 중심으로 한 미디어 융합이 가속화하고 있다. 첨단 디지털 기술을 활용한 다양한 소통 매체들이 공존하고 어울리는 가운데 콘텐츠가 한 미디어에서 다른 미디어로 유동적으로 뒤섞여 흘러 다니는 상황을 “미디어 융합”으로 정의하는 헨리 젠킨스는 미디어 융합이 개인의 일상세계로 확산될 미래사회에서 많은 사람들은 자신이 원하는 바를 실현할 수 있는 미디어로 자유롭게 옮겨 다니는 이주적 행동이 성행할 것으로 예견한다 (Jenkins, 2006).

미디어 융합을 기축으로 한 사회체계의 융합은 “세계화”, “자본주의의 재구조화”, “단선적 근대성의 쇠퇴” 등과 같은 일련의 사회 현상들에 의해 촉발되거나 더불어 진행되어 왔으며, 그러한 사회문화적 전개는 유연화 · 유동화 · 다양화 · 다중화 · 혼성화 등과 같은 후속적 변화들과 함께 융합문명의 태동을 조장해 왔다.

기술적, 경제적, 문화적, 의식적 차원 등에서 폭넓게 타진할 수 있는 융합문명은 단선적 논리나 국지적 시각을 넘어선 다원적, 종합적 관점에서 접근되어야 한다. 따라서 융합문명론의 서두에 해당하는 이 절에서는 융합문명의 출현 배경을 다음과 같이 다각도로 파악해 보고자 한다.

#### 1. 기술적 측면: 디지털화(Digitalization)

디지털 기술이란 「0」과 「1」의 조합을 통해 모든 정보(숫자와 문자는 물론 소리와 영상까지)를 처리하는 기법으로 전류, 전압 등과 같이 연속적으로 변화하는 물

리량을 이용해 표현하거나 측정하는 아날로그에 대비되는 것이다(김정호·장성원, 2002). 이원적 부호체계로 표준화할 수 있는 디지털 기술은 정보의 유실 없이 무한 복제가 가능하며, 가공 시에도 품질이 저하되지 않는 “무한 반복성”의 특성을 지닌다. 더불어 디지털 신호의 중간 중간에 암호를 넣어 사용함으로써 중간 신호가 유실되었다 하더라도 원본을 복구할 수 있는 복원성을 함유하며, 자유로운 조작과 변형이 가능하다는 가공성도 겸비한다.

뿐만 아니라 동시적, 공존적 감각방식을 행사하는 디지털 기술은 쌍방향적 의사소통을 조장함으로써 미셸 푸코가 선도적으로 주지시킨 “지식과 권력”의 관계구도에 일대 혁신을 주도해 왔다. 디지털 시대에 들어서면서 검색능력과 정보접근성이 향상되고 무한복제가 가능해지면서 전체의 일부에 불과했던 개인의 역량이 급성장하고 있기 때문이다. 더구나 시·공간의 제약에서 벗어난 쌍방향적 의사소통이 촉진되면서 매체 이용자들은 수동적 수용자에 머무르지 않고 정보의 생산과 유통에 적극 참여하는 ‘프로듀저(producer = producer + user)’로 거듭나고 있다. 따라서 디지털 기술은 사용자들을 수동적 자아로부터 벗어나 강한 자기 존재감이나 자아 정체성을 향유하며 타자와 더불어 제도적 질곡을 뛰어넘어 자신의 욕구를 실현하는 ‘네트워크화된 개인주의(networked individualism)’의 행위 주체로 변모시키고 있다. 이처럼 디지털 기술의 발달은 사회체계에 대해서는 물론이요 개인의 삶이나 의식세계에 이르기까지 엄청난 변혁을 야기하고 있다.

모든 형태의 정보를 이원적 분류체계로 분해하고 재조합할 수 있는 디지털 기술은 상이한 기능을 행사하는 의사소통 기기를 필요에 따라 얼마든지 결합하고 재결합할 수 있다. 근자에 신상품으로 출시되고 있는 이른바 “복합기”라는 것이 바로 그 방증이라고 할 수 있다. 그런데 무선통신, 위성통신 기술의 발달로 통신망과 방송망 간의 구분이 와해되어 컴퓨터, 전화, 신문, 책, TV, 영화 등 모든 것들이 개인이 손쉽게 다룰 수 있는 스마트 폰이나 패드와 같은 경박단소형(輕薄短小型) 복합기로 수렴되는 새로운 단계의 기기융합이 촉진되면서, 개인의 사적 커뮤니케이션이 공적 커뮤니케이션을 양적으로나 질적으로 압도하면서 정보통신 환경의 지각변화를 야

기하는 새로운 상황이 초래되고 있다.

## 2. 권력적 측면: 통치(Government)에서 협치(Governance)로

### 가. 권력의 분산화

권력은 인류가 집단생활을 시작한 이래 사회활동의 중심 개념이자 핵심 변인으로 간주되어 왔다. 인간사회의 권력 획득은 기본적으로 타자와의 소통을 통해 이루어진다. 자신의 의사를 타인에게 강제할 수 있는 범위, 정도, 크기가 권력으로 규정되고 있기 때문이다. 권력을 효율적으로 창출하거나 유지하기 위한 방편으로 조직화가 이루어지는데, 조직체라는 범주에 귀속시킬 수 있는 크고 작은 집단, 결사체, 제도, 국가 등 모든 것들이 권력의 점유나 관리를 목적으로 배태된 기구에 해당한다.

융합 사회에서는 국가나 대형 조직체들이 향유하던 막강한 권력이 심각한 도전에 처하게 된다. 디지털 기술을 활용한 다양한 소통매체의 발달은 모든 정보를 신경망 같은 네트워크를 통해 만인에게 전파한다. 이처럼 종전에 국가가 독점하던 정보에 네티즌들이 자유롭게 접근할 수 있으므로, 디지털 시대의 권력은 산업 시대에 비해 다수에게 분산된다. 다양한 정보의 접근으로 인한 분산적 권력은 과거의 관료적, 권위적 권력체제를 해체시키기도 하며 국가 권력을 약화시킬 수 있다. 주요 정보에 대한 접근성이나 접속가능성이 분권화를 조장하므로 권력기구들은 자신을 입지를 위협하는 분산적 권력의 도전에서 벗어나고자 핵심 정보에 대한 차단이나 통제를 꾀하게 된다.

국가권력의 현대적 변화상은 바로 그러한 권력구조의 분산화와 반작용 간의 변증법적 과정의 전형에 해당한다. 공공정보의 확산에 따라 국가 능력의 한계가 널리 인지되면서, 중앙 집권적 국가 역할의 당위성이 의문시되고 필요성도 감소됨에 따라 시민사회 혹은 지역사회의 자율성과 주체성을 강조하는 목소리가 고조되고 있다(김성국, 2005). 민간 부문에서도 유사한 현상이 초래되어, 권력의 탈중심화는 대형 집단이나 기업체가 연관 부문에서나 사회적으로 행사하던 집중적 지배 권력이 와해되어가는 근자의 정황을 통해 여실히 간파할 수 있다.

#### 나. 초국적 지배구조의 형성

디지털 기술의 발달은 정보의 확산을 통해 집중적 권력을 분산적 형태로 변화시킬 뿐 아니라 분산된 권력을 또 다른 방식으로 결집하기도 한다. 더구나 접속단계라고 지칭할 수 있는 디지털화 단계 이후의 융합단계에서는 일면 권력구조의 분산화가 지속되지만, 다른 일면 탈경계적 정보이전에 의한 권력의 집중화가 초래되기도 한다.

미디어 융합 사회에서는 국가 간의 경쟁과 교류가 함께 일어나는 상황이 증가하고 있다. 글로벌 네트워크의 발달은 과거 산업사회가 가진 지리적·물리적 한계를 극복하면서 상호 국가 간의 글로벌(global)－로컬(local)의 연결성을 강화시켜 국내적, 국지적 차원이 아닌 세계적 차원의 의제화에 영향을 끼쳐왔다(류석진·조희정, 2009).

지구차원에서의 공동체 형성에 대한 관심은 지역적·국지적 한계를 극복하고 공동의 평화와 번영을 지향하는 연합체 결성의 필요성을 자극해, 세계 여러 국가들이 같은 노력을 제도화하려는 시도를 강화해 나가고 있는데, 그 대표적인 사례가 바로 온난화 방지를 위한 ‘세계 기후변화협약’이다.

인류의 활동에 의해 발생하는 위험하고 인위적인 영향이 기후시스템에 미치지 않도록 대기 중 온실가스의 농도를 안정화시키는 것을 궁극적인 목표로 하는 기후변화협약은 세계적 차원의 의제화의 전형에 속한다. 기후변화협약은 기후변화에 대한 과학적 확실성의 부족이 지구온난화 방지 조치를 연기하는 이유가 될 수 없음을 강조한다. 기후변화의 예측·방지를 위한 예방적 조치의 시행과 모든 국가의 지속가능한 성장의 보장 등을 기본 원칙으로 한 이 문서에 지구의 많은 국가들이 동의하였다. 교토의정서는 기후변화협약의 목적을 달성하기 위한 법적 구속력을 가지는 세계적 차원의 의제화를 표상하는 것이라고 할 수 있다. 교토의정서에 따른 공동이행제도(Joint Implementation), 청정개발체제(Clean Development Mechanism), 배출권거래제(Emission Trading)는 저비용의 효과적인 방법으로 온실가스 감소를 위한 목표를 달성하기 위해 도입한 법적 구속력을 가지는 규제이다. 이 중 국가들 사이에서 온실가스 감축사업을 공동으로 수행하는 것을 인정하는 사례, 즉 한 국가가 다른 국

가에 투자하여 감축한 온실가스 감축량의 일부분을 투자국의 감축실적으로 인정하는 공동이행제도(Joint Implementation)는 전 지구적 목표가 하나로 수렴되는 의제의 융합 현상을 여실히 보여준다.

이처럼 디지털 정보의 확산은 국가 간 전쟁이나 외교의 양상을 획기적으로 변화시켰을 뿐만 아니라, 전통적으로 국가가 독점하던 담화 영역에 비국가 행위자들이 적극적으로 참여할 가능성도 열어 놓았다. 특히 인터넷의 등장은 국제적 무역과 금융의 활동을 사이버공간에까지 확대시키고 시민사회운동의 글로벌 네트워크 형성을 가능하게 함으로써 국민국가(nation-state)를 중심으로 작동해 오던 근대 통치체제의 모습을 질적·양적으로 변모시켜 왔다.

### 3. 경제적 측면: 유연적 축적체제(Regime of Flexible Accumulation)의 등장

산업자본주의를 특징짓던 대량생산체제는 포디즘적 생산양식이 과잉공급으로 인한 포화상태의 소비구조라는 한계에 직면하면서 다품종소량생산체제로의 전환이 불가피하게 되었다. 또한 경기 변동과 증대하는 불확실성에 의해 야기되는 정치적·사회적 문제들은 새로운 자본주의적 생존 조건의 탐색을 필요로 하게 하였는데, 이에 따라 새로운 조직형태와 생산기술들의 출현을 바탕으로 한 유연적 축적체제(Regime of Flexible Accumulation)로의 이행이 나타났다(Harvey, 1994). 유연성을 바탕으로 하는 새로운 경제 질서는 정보 기술의 발달을 핵심동인으로 하여 변화를 가속화하였다.

따라서 근면, 성실, 경험, 관례, 신뢰가 중시되던 기존의 가치체계와, 예측 가능성, 질서, 경직성, 피라미드적 관료조직을 특징으로 하던 산업자본주의적 특징은 창의성, 민첩성, 자기 주도적 개발의 가치체계와 불안정성, 비연속성, 유연성, 수평적 조직 구조를 바탕으로 하는 고도의 유연적 사회로 대체되었다. 리처드 세넷(1998)은 이러한 새로운 자본주의의 질서를 유연성으로 특성화하는데, 유연 자본주의는 끊임없이 변화할 것을 요구함으로써 기존의 경험, 관례, 신뢰는 하이테크화 된 노동시장에서

가치를 상실하게 된다. 또 불안정성이 긍정적 가치로 인정받아 새로운 규범으로 대두하면서 경험, 관습을 탈피한 개방적이고 위험을 기꺼이 감수할 수 있는 유연한 인간형을 요구되고 있다.

‘유연사회(flexible society)’에서 나타나는 이 같은 불안정성이나 불확실성은 정보사회를 낙관적으로 전망하던 비관적으로 전망하던 대부분의 학자들로 하여금 기존의 가치체계에 일대 대변환 내지는 전복을 이루어낼 것으로 예측케 한다. 제러미 리프킨(1995)은 <노동의 종말>에서 정보기술의 발달로 인해 기계가 인간의 노동을 대체하게 됨으로써 인간 소외 현상이 두드러질 것이라고 주장하였고, 피터 마틴과 하랄드 슈만(1998)은 이러한 ‘노동이 없는 사회’가 20:80으로 분화되면서 대다수의 사람들이 빈곤으로 내몰리며 ‘빈곤의 세계화’가 가시화되는 위험 사회로 귀착되거나, 혹은 노동의 억압에서 해방된 유토피아적인 ‘무노동사회’가 도래하여 높은 수입과 늘어난 여가 시간을 향유할 수 있는 사회가 될 수도 있다고 예견하였다.

이렇듯 생산양식과 노동시장에서의 불안정성과 불확실성은 기존 산업사회의 고정성을 파괴하는 수평적이고 비고정적이며 유동적인 대체적 가치들을 강조하는데, 이는 최근 나타나는 융합이라는 사회변동의 주도적 경향을 이끌어내는 토대가 된다고 말할 수 있다.

#### 4. 문화적 측면: 다문화주의(Multiculturalism)의 확산

디지털 기술의 발달은 네트워크, 기기, 콘텐츠 간 융합을 확대하고 방송, 통신, 컴퓨터 가전분야에서 기업 간, 산업 간, 서비스 간 경계를 와해시키는 디지털 컨버전스 현상을 가속화시키고 있다. 따라서 융합은 이제 기술·경제적 전략의 차원을 넘어 사회·문화적 가치로 일상화되고 있다(임학순 외, 2007).

그 중에서도 방송의 디지털화는 정치, 경제, 사회, 문화적으로 많은 영향을 미치며 최종 소비자인 시청자들의 방송 소비 형태와 삶의 방식에도 상당한 변화를 초래하고 있다(유재천 외, 2005). 이 같은 방송매체의 발달은 세계의 다양한 문화를 전파하여 지리적으로 떨어져 있는 국가라 할지라도 다른 나라의 문화를 실시간으로 향유

할 수 있게 한다.

예컨대 한 국내 방송의 다큐멘터리는 그 동안 미지의 공간이었던 아마존 오지의 생활과 문화를 생생한 화면으로 방영하였다. 방송을 통해 시청자들은 생소하기만 하였던 아마존의 문화를 체험할 수 있게 했다. 그 이후 다양한 매체에서 우리에게 생소한 문화를 담은 프로그램이 대거 속출하였는데, 이처럼 융합사회에서는 한 번의 방송이 그 사회의 문화를 형성하는 데 기여하기도 하고 한류와 같이 문화의 사회적 효과가 점차 타국으로 퍼져나감에 따라 예상하지 않았던 혼성 문화가 돌출하기도 한다. 그 결과, 융합 사회에서는 특정 영토 위에 존립하는 국가의 구성원에 기초한 민족주의가 새로운 집단적, 사회적 정체성을 획득할 수 있는 지구적 개방성을 지향하게 된다. 그럼으로써 특정 국가에 대한 귀속을 초월하는 다국적주의(multi-nationalism)나 초국적주의적 경향이 강화되는데, 다른 문물에 대한 저항이 가장 강한 문화 영역에 대한 지구화 경향을 대변하는 것이 바로 다문화주의(multi-culturalism)이다. 문화는 “차이를 만들어내는 놀라운 기계”로 정의되고 있듯, 이질성이나 타자성에 대한 저항이 가장 강고한 문화의 세계화 현상에 해당하는 다문화주의의 정치적, 경제적, 사회적 파괴력은 예상외로 엄청나다(김성국, 2004).

##### 5. 사상적 측면: 포스트모더니즘(Postmodernism)

모더니티는 이성의 보편적 지배를 전제로 한다. 이성이 지배하는 모더니티 사회에서 개인은 개별성·특수성·고유성·이질성보다 통일성·보편성·일반성·동질성과 같은 일원주의적 가치를 우선시한다. 그리하여 모더니즘은 권위주의로 대표되는 보편적 가치를 전파하고, 개별화된 혹은 고유한 개체를 통합하고, 이질적으로 갈등하는 대립자들을 동질적으로 통일시키는 구심력으로 자신을 정당화한다.

반면 기존의 모든 권위에 도전하고 비판하여 해체하려는 포스트모더니즘의 상대주의 논리는 모더니티적 권위주의를 거부하면서 세계를 획일적으로 체계화, 질서화시키려는 거대 담론을 부정하고 다양하고 이질적인 현실을 인정하고자 한다. 또 세계의 무질서, 비일관성, 파편성, 우연성 등에 주목하며 사회적 다차원성과 인간의지

나 실천의 자율성을 강조한다(김성국, 2005).

여기에 디지털 기술을 기반으로 한 각종 네트워킹은 사회 전 영역에서 제도 간, 부문 간, 국가 간 경계넘기나 경계 침투를 촉진한다. 그에 따라 개인은 나를 통해 만 들어지고, 나를 통해 국가를 바라보는 능동적인 주체가 되어, 자신의 인생관이나 세계관을 정립하여 독자적 방식으로 삶을 만들어가는 창조적 의식의 주체로 변모한다(윤성이·김용철, 2009).

융합 사회의 사상적 차원에 해당하는 포스트모더니즘의 첫 번째 특징은 불확정성(indeterminacy)이다. 불확정성이란 현대문화의 여러 가지 특성들—애매모호성, 불연속, 임의성, 반역, 고통, 무작위, 해체, 변용—를 포괄하는 의미를 내포한 개념이다. 요컨대 세계의 분열을 거부하지 말고 그대로 받아들여야 한다는 것이다. 왜냐하면 융합 사회 속에서의 세계관에서는 절대성이란 없으며 삶의 다양성과 우연성을 모두 받아들여야 하기 때문이다.

두 번째는 단편화(fragmentation) 경향이다. 근대적 의식이 통합적 사회 질서에 대한 이상을 추구한 것이라면, 융합 사회의 의식적 융합은 단편화 경향을 전제로 한 것이라고 말할 수 있다. 근대적 의식에서는 자본주의 생산관계 속에서 파편화 되어 가는 삶의 총체화를 시도한다. 그러나 융합 사회의 포스트적 사고에서는 날로 단편화 되어가는 사물과 현상들의 해체와 재구성을 당연시한다.

세 번째는 탈 정전화(decanonization) 현상이다. 정전(正典)이라 함은 고전이라는 타이틀 하에 보편적 가치의 구현체처럼 여겨져 온 것들을 지칭한다. 융합 사회의 의식세계에서는 이런 것들이 한낱 주도적 이데올로기를 대변하거나 서구 중심주의, 엘리트주의, 남성 중심주의의 표상이라며 비판당한다. 따라서 융합 사회의 사상적 차원에서 관망할 수 있는 가장 큰 특징은 고도의 유연성을 바탕으로 한 “다양성의 인정”이라고 말할 수 있다.

## 제 2 절 미디어 세계의 변화상

오늘날의 사회문화적 융합은 미디어 융합을 계기로 촉발된 것인 까닭에, 미디어 융합을 융합문명에 관한 논의의 실질적 기점으로 삼아 마땅하다고 본다. 그런데 미디어 융합은 소통질서의 변화와 직결된 현상이므로, 미디어 융합은 소통양식의 진전이라는 주제 하에서 고찰함이 바람직하다.

미디어 세계의 변화는 소통 기능의 확장을 견인해 왔다. 이 때 우리는 소통체계를 근본적으로 변화시켜 온 미디어 세계의 변화는 소통의 내용 자체보다 소통 수단에 해당하는 미디어 특성에 의해 주도되어 왔다는 마셜 맥루언의 전제를 상기할 필요가 있다. 맥루언은 우리의 일상적 생활양식 뿐 만 아니라 사유 방식에 이르기까지 구석구석 영향을 미치는 매체의 역할에 대한 중요성을 강조한 바 있다. 그런데 현대는 경계를 넘고 간극을 좁히는 시기이자 낡은 카테고리를 제거하는 시기로서, ‘융합’으로 축약할 수 있는 미디어 세계의 극적이고도 급진적 변화에 따라 새로운 문화, 새로운 가치를 창개할 수 있는 소통양식의 변혁이 수반될 것으로 예견된다. 과거를 돌이켜 볼 때, 매체 발전을 중심으로 한 미디어 세계의 변화와 소통양식의 관계는 다음과 같이 요약할 수 있다(김문조, 2008).

[그림 2-1] 미디어 세계와 소통양식의 관계도식

	Pre-Media Age			Media Age			High Media Age
	구술시대	형상시대	문자시대	활자시대	청각시대	영상시대	융합시대
말	■	■	■				
그림	■	■	■				
글	■	■	■				
인쇄/전보		■	■	■			
전화/라디오			■	■	■		
텔레비전				■	■	■	
인터넷				■	■	■	■

출처: 김문조, 2008

그런데 디지털 기술이 문자적 지식 뿐 아니라 청각, 시각 등으로 확장되어가는 오

늘날 인간의 감각은 최근 거미줄처럼 퍼져 있는 네트워크를 통해 불특정 다수와 상호 공유되기 시작한다. 개인의 사적 커뮤니케이션의 질과 양을 뛰어넘는 새로운 커뮤니케이션 형식이 대두되기 시작하는 것이다. 이는 단순히 새로운 미디어에 의한 기존 미디어의 교체 이상의 의미를 함유한다.

로저 피들러는 새로운 미디어가 등장한다고 그에 상응한 새로운 소통질서가 순조롭게 출현하는 것이 아님을 역설한다. 미디어 변형과정을 추동하는 것은 다양한 사회문화적 요인들과 연결된 복잡한 과정이므로, 뉴미디어는 올드미디어의 붕괴 대신 복합적 상호작용을 통해 누적적이고 누적적인 발전을 도모해 나간다는 것이다 (Fidle, 2002).

요컨대, 미디어 융합을 통한 소통양식의 변화는 올드 미디어의 소멸을 의미하는 것이 아니다. 앞서 제시한 미디어와 소통양식의 관계도식은 인류의 삶이 한 단계에서 다음 단계로 단선적으로 전환하는 것이 아니라 올드미디어와 뉴미디어가 서로 조우하고 접변하면서 매체정보의 송신자와 수신자의 위상과 성격이 뒤엎혀 공변하는 역동적 과정임을 시사한다.

### 제 3 절 외적 생활환경의 변화

융합사회는 삶의 조건들을 근본적으로 변화시켜 기존 생활환경의 일대 변화를 초래한다. 융합문명은 산업사회 이래 장기간 존속되어온 사회문화적 관행을 넘어선 새로운 삶의 방식이나 목표를 우리에게 요구하는데, 그 진원에 해당하는 외적 정황은 크게 다음 세 가지로 집약할 수 있다.

#### 1. 접속화

제러미 리프킨이 단언한대로 21세기는 접속의 시대다. 접속은 생명이기에 접속이 끊긴다는 것은 곧 죽음인 것이다(Rifkin, 2003). 즉, 융합 패러다임은 ‘생각하는 고로

존재한다.’는 고전적 코기토 명제를 ‘접속함으로 존재한다.’는 명제로 대체한다. 융합 사회에서의 접속성이란 일상생활 모든 곳에 접속해야만 존재하는 특성을 의미한다. 사람들은 다양한 기기들의 접속을 통해 시간적, 공간적 제약을 뛰어 넘어 서로 상호 접변한다.

따라서 융합 사회에서는 상상할 수 있는 거의 모든 물질이나 활동이 연동됨으로써 자질보다 연결을 중시하는 접속적 관계가 사회관계의 주류로 등장하게 된다. “인터넷 최강국”이라고 불리는 한국사회도 이 같은 접속화 과정의 열외지대가 아닌 바, 오랜 기간 인간관계의 기축으로 작용해왔던 혈연·학연·지연과 같은 연고주의의 비중이 약화되는 대신 보다 싸고 빠르고 용이한 교류를 조장하는 접속적 관계가 강화되는 접속시대가 급진적으로 도래할 것으로 예상된다(강홍렬 외, 2006).

## 2. 탈(脫)중개화

융합사회에서는 생각의 속도, 의사결정의 속도, 정보교류의 속도, 구매 절차와 서비스의 절차의 속도, 상품 생산의 속도 등에 민간하게 대처하지 않으면 경쟁에서 도태될 수밖에 없어, 속도가 선택이 아닌 필수적 생활요건이 되어가고 있다.

따라서 융합사회에서는 중개(intermediation)를 거치지 않는 요소들 간의 직접적 연결인 탈중개화가 촉진되는 바, 탈중개화의 진전은 자유롭기를 갈망하는 인간에게 보다 큰 자율성을 부여하게 된다. 과거에는 생산자와 소비자 사이의 관계를 이어주는 중간자의 존재가 매우 중요했다. 아무리 공급자가 만들어 놓은 상품이 다양하다고 하더라도 소비자는 중간자가 제시하는 상품만을 선택할 수밖에 없었으므로 그 폭이 매우 제한되었다. 그러나 첨단 디지털 기술의 적용이 고조되는 융합사회에서는 중개자가 존재하지 않아도 생산자와 소비자가 직접 거래에 임할 수 있다. 그 결과 소비자는 생산자에게 자신의 구체적 요구를 제시할 수 있게 되고 생산자 역시 소비자의 의향에 부응하는 제품을 속히 공급할 수 있다.

이상과 같은 융합사회의 변화는 시장을 넘어 기술적 환경을 구성하고 있는 모든

사회부문들에서 직접적으로 상호 교류할 수 있는 탈중계적 활동 기회를 확장시키고 있다.

### 3. 가상화

다양한 매체의 발전은 우리에게 가상공간이라는 새로운 세계를 제공한다. 가상공간은 기존의 현실적 공간의 대안으로, 많은 사람들은 자신이 원하는 사회관계를 형성하는 교류의 장으로 가상공간을 활용한다.

가상세계의 특성들은 현실세계의 새로운 변혁을 이끌기도 한다. 가상화는 사람들로 하여금 온라인 공간과 오프라인 공간을 자유롭게 이동할 수 있도록 해준다. 이러한 가상화 효과에 관한 좋은 예가 모델하우스이다. 모델하우스는 사람들에게 가상의 모습을 마치 실제의 존재로 보여줌으로써 가상을 뛰어넘는 현실로 생각할 수 있도록 도와준다. 가상화는 과거에는 가능하지 못했던 물리적인 시공간을 뛰어넘는 다양한 관계에 대한 실현을 가능케 한다.

## 제 4 절 내적 의식세계의 변화

이상과 같은 융합시대의 사회세계 변화는 외적 생활환경뿐 아니라 조직, 제도, 문화, 의식에 걸쳐 전 방위적으로 구현되며, 그러한 융합의 전면화는 객체 뿐 아니라 주체마저 “융합적 인간(Homo Convergenticus)”으로 전환시킨다. 이처럼 기술, 사회 및 인간 모두가 몽땅 뒤섞이는 융합적 상황에서는 내적 의식세계의 변화도 동반되는데, 그것을 표층적 태도와 심층적 욕구의 차원으로 나누어 정리하면 다음과 같다.

### 1. 표층적 태도

#### 가. 개방성

융합 사회에서의 표층적 태도 변화로서는 어디든 자유롭게 이동할 수 있는 개방성의 증가를 일차적으로 꼽을 수 있을 것 같다. 디지털 기술의 발전은 물리적

시·공간의 한계를 극복할 수 있는 가능성을 열어줌으로써 지리적인 이동의 개방은 물론 정보의 다차원적 개방을 촉진한다.

한편, 사회적 개방성은 권력의 위계적 질서를 수직에서 수평으로 전환한다. 융합 사회에서 매체를 이용한 기기 활용의 자율성과 응용이 제고되면서, 사회 전 영역에서 시민들의 참여가 촉진된다. 민주주의의 기본 전제로서는 시민문화의 성장이 자주 거론된다. 따라서 융합 시대에 활성화할 시민문화는 민주주의의 발전에 기여할 것으로 예상된다.

그러나 융합 사회의 개방화는 그 속도에 비해 포괄 범역이 확장될 가능성이 높지만, 융합 격차, 의제에 대한 책임 소재, 평판체계의 협애성 등은 융합사회의 개방화 과정에서 드러나는 주요 문제점으로 제기될 가능성이 크다(류석진·조희정, 2009).

#### 나. 관용성

서구 중심주의, 엘리트주의, 남성 중심주의 등으로 대표되는 근대 사회에서는 억압적·수직적이며 전제주의적인 가치체계가 지배적이었다. 그러나 상호 네트워크를 통해 누구에게나 열려 있는 정보의 접근을 가능케하는 디지털 기술의 발달로 개인들은 생산된 정보를 수동적으로 받아들이는 수준을 넘어 정보를 능동적으로 생산하거나 소비할 수 있게 된다. 또 다양한 주체들에 의해 생성되는 정보는 확실성을 지향한 다양성 및 역동성을 함유하게 된다. 따라서 경과를 쉽게 속단할 수 없는 불확정성(uncertainty)이 융합 사회의 특징으로 대두된다.

불확정성이 높은 융합 사회에서는 기존의 지배 이데올로기를 서구중심주의, 엘리트주의, 남성 중심주의의 확실적 표상이라며 비판한다. 따라서 삶의 다양성을 부여하는 관용성이 지향해야 할 새로운 사회적 가치나 목표로 출현한다.

융합 사회의 의식적 융합의 가장 큰 특징은 고도의 유연성을 바탕으로 한 “다양성의 인정”이다. 따라서 융합 사회에서는 차이가 ‘틀린 것(wrong)’이 아닌 ‘다른 것(different)’으로 받아들여지는 관용성이 요청되는데, 이러한 관용성은 국지적 혹은 일국적 차원에서 이루어지는 것이 아니라 세계사회로 외연된다.

### 다. 창의성

강한 사회적 유대를 견지하던 지난날의 공동체에서는 단합이 최고의 미덕으로 간주되었다. 그러나 다양성과 차이성이 추구되어야 할 융합사회에서는 개인의 창의성이 더불어 중시되어가고 있다. 창의적 아이디어가 존중되는 융합 사회에서는 개개인이 스스로 새로운 것을 깨우쳐 알거나 새로운 것을 만들며 아는 것을 종합하거나 재구성해서 그것을 슬기롭게 활용할 줄 아는 “융합적 사고능력”이 필수적이다. 따라서 융합 사회에서는 단순히 무엇을 기계적으로 암기하는 능력보다 넓어져 있는 기존의 정보나 지식을 재구성하여 새로운 것을 창안해 내는 “깊은 생각”이 각별히 요구된다(강홍렬 외, 2006).

## 2. 심층적 욕구

### 가. 주관주의

산업 사회에서는 자기만의 의사를 표현해 줄 매체가 전무했기 때문에 개인은 제도권에서 주어지는 정보만을 일방적으로 받아들일 수밖에 없었다. 때문에 자신의 고유한 의사는 제도권 정보에 묵인되었고 개인의 힘은 거대한 사회를 바꾸기에 태부족했다. 이처럼 산업 사회의 자아는 주어진 정보를 수직적으로 받아들이는 수동적 존재였다. 따라서 산업사회의 개인은 견고한 사회의 프레임 속을 살아가면서 사회가 구성한 지배적 이데올로기들을 수용하며 사는 것을 미덕으로 여겼다. 그러나 융합 사회에서 개인은 정보를 적극적으로 생산하고 소비하는 능동적인 주체로 변신한다. 따라서 개인은 하나의 독립적인 구성체로 여겨진다. 그들은 타인과의 관계 속에서 자신들의 힘을 극대화 시키고자 하며, 자신의 의사와 존재를 인정받고자 하는 욕구를 강화한다. 더구나 가상공간에서 자신만의 새로운 세상을 구성할 수 있어, 융합 사회의 개인들은 실제의 제약을 벗어난 자유로움을 만끽할 수 있다. 특히 최근 성행하고 있는 트위터나 페이스북과 같은 경박단소(輕薄短小)형

SNS는 그러한 개인적 욕구를 간편하고 즉각적으로 실현할 수 있는 손쉬운 수단을 제공함으로써 개인의 주관성을 표출하고 공유할 수 있는 가능성이 날로 확대되는 추세에 있다.

#### 나. 표출주의

자율성 및 창의성이 강조되는 융합 사회에서는 자신을 타인에게 드러내려는 표출적 욕구가 고조하게 된다. 그런데 융합 사회 특유의 표출적 속성은 그러한 성향이 개개인에 국한되지 않고 사회적 기풍이 됨으로써 사회체계의 변혁을 추동하는데 적극 동원될 수 있다는 점이 있다. 즉, 융합 사회에서의 표출의 욕구는 사회를 고정된 상태나 완전히 무질서한 상태에 빠지지 않고 보다 높은 수준의 새로운 질서를 끊임없이 형성하는 결과를 야기한다. 개인들의 상호작용을 통하여 거대한 조직, 집단 전체의 사고와 행위의 새로운 유형을 창출해내며, 그것은 지속적으로 연계되고 강화되어 개인과 조직을 재창조해 나아간다(김용운, 1999).

예컨대 과거의 소비자들을 예측 가능하고 제작자가 의도한 대로 움직이는 수동적 존재라고 간주한다면, 융합 사회의 소비자들은 네트워크를 통해 끊임없이 자신의 의도를 표출하면서 연대적 역량을 강화하는 존재로 인식된다. 즉, 과거의 소비자들이 조용하고 보이지 않는 서로 고립된 개인들의 집합이었다면, 융합 사회의 소비자들은 보다 사회적으로 긴밀하게 연결되어 자신의 의사를 당당하게 표출하고 공론화하는 적극적이고 능동적인 존재로 탈바꿈한다.

#### 다. 탈주주의

융합 사회에서의 매체 발전은 우리를 가상공간이라는 새로운 세계로 보다 적극적으로 인도한다. 특히 가상공간이 현실세계의 단순한 대응체나 대안이 아니라 현실공간과 교합해 현실적 욕구와 가상적 욕구를 동시에 충족시킬 수 있는 증강현실을 형성, 현실적 질곡에서 벗어나기를 원하는 사람들의 탈주적 욕망을 충족시킬 수 있는 기회를 제공한다.

장 보드리야르의 초실재(hyper-reality) 개념에 따르면 이제 우리는 현실보다 더 현

실적인 이미지의 과잉현실을 향유하며 살아가고 있다. 그는 우리는 존재하지 않는 인공현실 속에서 살고 있는데, 이는 미디어 테크놀로지가 테크놀로지 자체를 넘어 “한계 없는 가상(limitless virtuality)”을 축조하고 있기 때문이라고 말한다. 따라서 현실 속의 사물보다 더 실재적이고 더 우월하여 현실을 압도하는 가상현실인 초실재가 융합 사회에서 보다 강력한 모습으로 대두할 전망이다.

따라서 융합 사회에서는 들뢰즈와 기타리의 ‘유목민’처럼 고향이나 일정 영역에 갇혀 있지 않고 새로운 가능성의 흐름을 찾아 끊임없이 영토를 벗어나고자 하는 탈주족이 급증하리라 예상된다. 들뢰즈는 배치를 전담하는 모든 기계류를 “욕망하는 기계”라고 지칭한 바 있다. 이때의 욕망은 “차이를 생성하고자 하는 욕구”를 뜻하는데, 그는 모든 개체에 이런 의욕을 지니고 있다고 본다. ‘차이생성’이 모든 개체의 존재이유라는 것이다. 욕망하는 기계들의 배치는 그 욕망 때문에 끝없이 변화할 수밖에 없다. 배치가 이루어지는 것이 ‘영토화’이고 배치가 풀리는 것이 ‘탈영토화’인 즉, 자유분방한 융합 사회에서는 탈영토화가 예외가 아닌 일상이 되어 탈주적 욕구가 이례적으로 강화될 것으로 본다(이정우, 2008).

#### 라. 변신주의

산업 사회에서는 단선적이고 논리적이며, 위계적인 단일 정체성이 표준이었지만, 융합 사회에서는 그것이 탈중심화되고 유동적이며, 비단선적이고 불투명한 복합 정체성으로 이행하게 된다. 즉, 융합 사회에서의 개인은 다른 삶, 다른 존재방식, 지금의 나를 규정하고 있는 울타리 바깥을 바라보고 꿈꾸게 된다. 변화하거나 탈피하고 싶은 욕망, 바로 그 욕망이 삶을 지탱하거나 활기를 부여하는 활력의 원천으로 작용한다.

‘코스프레’라고 알려진 코스튬 플레이가 바로 그러한 사례에 속한다. costume과 play의 합성어인 코스프레는 원래 죽인 이를 기리기 위해 그들의 입은 옷을 똑같이 만들어 옷입기 놀이에서 유래한 것이다. 그것이 오늘날 자신이 관심 있는 만화나 애니메이션 및 게임의 캐릭터나 가수, 영화배우, 역사적 인물 등 현존하거나 현존하지 않는 가상의 존재를 의상 및 소품, 동작 및 상황묘사를 통해 재현하며 즐기고 공연하는 놀이문화의 하나로 성행하고 있다(<http://www.cospre.com>).

이처럼 코스프레가 대중화 된 이유로는 융합 사회의 특유의 변신주의를 꼽지 않을 수 없다. 코스프레의 매력은 내가 원하는 무엇이든지 될 수 있다는 점에서 간혀 있는 현실 속에서 벗어나 내가 원하는 또 다른 내가 되어 볼 수 있다는 점에 내재한다. 현실과 가상에 적용하지 못하고 똑같은 현실의 일상을 탈피하고자 하는 융합 사회의 개인들에게 코스프레를 통한 변신은 따분한 현실적 질곡을 벗어난 일탈을 맛볼 수 있게 해준다.

더구나 코스프레는 ‘되기’ 행위를 통해 다양한 정체성을 실현할 수 있다는 또 다른 동기를 충족시킬 수 있는데, ‘대통령 되기’, ‘여성 되기’, ‘아이 되기’, ‘연예인 되기’ 등과 같은 일련의 코스프레는 흔히 다중인격성이라고 불리는 융합적 현실세계에서의 다중적 변신 욕구를 충족시킬 수 있는 기재의 하나로 꼽혀진다.

## 제5 절 시간적 · 공간적 인식의 변화

지금까지 논의한 외적 세계와 내면세계의 변화는 궁극적으로 세계관의 핵심을 이루는 시간과 공간에 관한 관념마저 변화시킨다. 시공간에 대한 인식 변화는 세상을 이해하는 새로운 사유의 토대를 제공한다는 의미에서 크나큰 중요성을 지닌다. 특히 정보통신기술이 제시하는 찬란한 약속은 창조성에 기초한 무한성장의 지평까지를 포괄함으로써, 개인의 행동반경을 내적 자아로부터 외적 우주에 이르는 광활한 영역으로 인도하면서 시공간관의 획기적 변혁을 고취한다(Castells, 2001).

### 1. 카이로스적 시간관의 대두

기계적이고 단정적인 시계시간은 산업자본주의를 구성하는 핵심 원리라고 할 수 있다. 산업사회는 “밥 먹을 동안”, “소 젓 짜는 동안”, “주기도문을 외는 동안”과 같이 막연한 시간 대신 시 · 분 · 초와 같은 정밀한 시간 단위들을 요구했다. 이 시간 단위들은 계절 · 공동체 · 지역적인 차이에 관계없이 규격화되고 표준화된 시간 개

념에 해당하는 것으로, 결국 산업문명은 시간을 소정의 정확한 단위로 나눌 뿐 아니라 나누어진 시간을 일직선으로 획전화함으로써 진보와 발전이라는 산업사회의 테제를 실현 했다(Toffler, 1980; 강홍렬 외, 2006).

이렇듯 산업화라는 ‘제2물결’시대에서는 시간이 기계적인 리듬에 의해 유지되었다고 한다면 융합 사회에서의 시간 개념은 카이로스(kairos)적으로 바뀌게 된다. 즉, 융합 사회에서는 기계와 템포를 같이 하는 시계적 시간관은 점차 반복적 기계운동과는 무관한 새로운 시간관으로 대체된다. 이러한 카이로스적 시간관은 플렉스타임제, 파트타임제, 야간작업의 증가등과 같은 유연적 근무 형태의 산업 활동을 촉진할 뿐 아니라, 식사시간, TV, 시청시간, 사교시간 등의 유연화를 초래함으로써 일상생활에도 엄청난 파급 효과를 유발한다(강홍렬 외, 2006).

## 2. 장소귀속 의식의 탈피

장소는 추상적인 개념이 아니라 3차원 공간에 거주하는 사람들에게 자신의 위치를 파악하고 이해하는 기틀을 제공하는 것이라고 말할 수 있다(Castells, 2000). 융합 사회가 가져오는 사회환경의 변화는 공간 개념과 밀접한 연관성을 지닌다. 산업사회에서의 산업화가 주로 거점 도시의 한정된 공간에서 이루어진 것임에 반해, 융합 사회로의 이행이 진행될수록 우리의 삶은 한정된 장소를 벗어남으로써 장소귀속성이 약화되어 간다.

예컨대 자택근무나 온라인을 이용한 원격근무의 증가는 기존의 일터나 직장이라는 개념을 무너뜨리고 있다. 더불어 온라인과 오프라인 공간의 경계를 허무는 인터넷 쇼핑은 접속이 가능한 곳이라면 어디서든지 물건을 구매할 수 있게 함으로써, 쇼핑 공간에 대한 기존 관념을 새로이 하고 있다. 이처럼 디지털 기술의 발달로 기인한 장소귀속 의식의 탈피는 이미 우리 사회의 대다수 영역에서 급진전되고 있다. 융합 사회에 있어서의 장소귀속 의식의 변화가 지닌 중요성은 지난날의 장소귀속 의식이 인간에게 삶의 환경을 조성하고 의미를 부여하는 데 큰 역할을 수행해 왔다는

점 때문이다.

### 3. 시·공간관의 동반적 변화

데이빗 하비는 근대적 시공간 경험의 변화가 모더니즘의 탄생을 야기해 시공간적 의식과 관련된 여러 측면들에 혼돈을 가중시켰던 것과 마찬가지로, 카이로스적 시간 개념과 장소귀속 의식의 약화를 특징으로 하는 융합 사회의 등장은 새로운 시공간관의 변화에 상응한 일련의 후속적 변화를 초래한다고 말한다. 이 같은 동반적 변화를 예시하는 좋은 사례의 하나로서는 휴대폰 보급으로 인한 생활세계의 변화를 꼽을 수 있다. 휴대폰은 공간적으로 고정된 전화기와 이를 위해 설치해야 하는 케이블선을 불필요하게 만들었다. 또 휴대폰의 이용은 일정한 공간 어디에 위치하든지 동시적 의사 소통을 가능하게 할 뿐만 아니라, 같은 장소에서나 멀리 떨어져 있는 지역에서나 동일한 비용이 부가됨에 따라 단위 통신 비용과 통신 시간을 거리와 무관하게 만들었다(최병두, 2002). 더불어 휴대폰의 기능 중 문자메시지는 본인의 의지대로 메시지를 확인하고 저장할 수 있으므로 물리적 시간이라는 개념을 크게 변화시켰다.

일본 젊은층의 모바일 커뮤니케이션 활용 공간을 연구한 인류학자 미즈코 이토의 보고에 의하면, 일본의 젊은 네티즌들은 서로 멀리 떨어져 살고 한 달에 몇 번밖에 만나지 못할지라도, 다양한 모바일 기기 덕분에 온종일 함께 연락을 취할 수 있을 뿐 아니라, 함께 일어나고, 함께 일하며, 함께 먹고, 심지어 함께 잠자리에 드는 텔레코쿤(telecocoon)족으로 변하고 있다는 것이다(Jenkins, 2008).

시공간의 동반적 변화는 사회구성원들의 생활양식, 가치관 및 정체성 등 여러 주요 측면에서의 변화를 선도한다. 특히 도시공간에서의 시공간 동반 효과는 시간과 공간의 효율성을 높이는 동시에 이에 대한 인식 자체를 전폭적으로 변화시키기도 한다. 이처럼 시공간 공변 효과는 사회구조적 변화는 물론이요 기존의 가치체계와 라이프스타일에 엄청난 후폭풍을 야기하고 있다.

## 제6절 소결: 융합적 질서를 찾아서

지금까지의 사회가 지식이 주도하는 정보 사회라면 앞으로의 시대는 그 어떤 것도 단일 이론으로 설명할 수 없는 거대한 문명의 틀로 재구성된 융합 문명의 시대가 도래할 것이다. 융합 문명의 사회에서는 사회 모든 요소들이 헤쳐모여질 수 있으므로 그 곳에서는 보다 큰 차원의 혼성 효과가 유발될 수 있다. 그러나 융합적 혼돈과 복잡성이 가중되는 가운데 사회가 하나의 생활 단위로 존속하기 위해서는 내재적 질서가 보장되어야 하는 바, 이는 물적·정신적·신체적 등 모든 차원에 있어서의 재정비를 필요로 한다.

그러나 융합문명기의 사회적 복잡성이나 혼돈은 이전 시기의 그것들과 비해 현격히 크고 심각할 것이므로, 융합사회에서는 단순한 “혼돈 속의 질서찾기(searching for the order out of chaos)”를 넘어선 보다 적극적이고도 심층적인 질서추구적 전략이 요청된다. 더불어 혼돈이나 복잡성 증대로 인한 지적 도전에 대비해 융합문명에 관한 초학제적 연구에 해당하는 융합학이 시급히 정립되어야 할 것으로 본다.

## 제 3 장 융합문명의 전개과정

### 제 1 절 서 론

모든 문명은 발생, 성장, 쇠퇴, 소멸의 보편적 순환과정을 겪는다. 문명사가 토인비의 견해에 따르면, 문명의 발생은 정적 상태에서부터 동적 단계로의 이전(移轉)으로 이루어진다. 이 자생적 이전은 과거 문명의 영향과 붕괴를 통해 발생한다. 문명 발생의 기본 패턴을 “도전과 응전”의 교호작용으로 인식한 그는 자연적 또는 사회적 환경의 도전이 사회성원들의 창조적 응전을 자극해 문명사적 전환을 초래한다고 말한다. 또 도전에 대한 응전이 성공을 거둔 후, 주체 세력이 강성해져 평형 상태를 넘어선 초균형(超均衡)의 상태에 이르면 그것이 다시 새로운 도전을 유발해 문명의 순환이 반복된다는 것이다(Toynbee, 1934-1961). 문명에 대한 토인비의 통찰은 인류 문명의 흐름을 도전과 응전이라는 간명한 설명 도식에 의해 파악할 수 있게 할 뿐 아니라, 그것이 발생-성장-쇠퇴-소멸이라는 과정을 거듭한다는 순환적 문명사관을 우리에게 주지시켜 준다.

이처럼 인류 문명의 변천은 기계론적 인과율에 따르는 것이 아니요, 일정 방향으로 향진하는 것도 아니다. 수많은 요소들이 상호작용하며 이루어내는 복잡하고 혼돈스러운 과정인 것이다. 이 같은 인식은 역동성을 전제로 인류사회의 모습을 진단한 주요 사회사상가들의 견해와 상통한다. 인류 역사를 기회(機會)와 위기(危機)가 교체하는 일련의 과정으로 바라본 생 시몽, 통합과 분화의 연속으로 본 허버트 스펜서, 정립과 반정립이 고차원적으로 종합된다는 변증법적 세계관을 제시한 프리드리히 헤겔 등 모두가 문명을 끝없는 변혁 과정으로 본 것이다. 인류사회의 역동적 차원을 중시한 이들 사상가들의 문명관은 “상승작용을 일으키는 관계의 응축적 체계(coherent system)로 발견물을 통합한다”는 마뉴엘 카스텔의 언명으로 귀착되는데

(Castells, 2009), 이는 수많은 사회적 요소들이 개입되는 역동적 문명사에 모종의 패턴이 내재해 있으리라는 점을 시사한다.

이 장의 목적은 오늘날 새로이 태동하는 융합사회가 지속적 사회변동 과정의 일환이자 거시적 차원에서 미시적 차원에 이르는 사회체계의 전면적 변혁을 야기하는 문명사의 새로운 단계임을 알리고자 하는 것이다. 즉, 개인의 감정구조와 생활양식이 사회구조와 내밀한 관련성을 지니면서 새로운 물질적, 정신적 패턴을 구성하는 역동적 과정을 융합문명이라는 개념들에 준거해 설명하려는 것이다. 그러기 위해 우선 문명 개념에 관한 기존 논의를 비판적으로 개관해 문명론적 동학을 이해할 수 있는 관점을 정립하고, 그에 입각해 지금까지의 인류 문명사를 재고한 후, 최근 우리 사회 도처에서 관망되는 일련의 융합 현상들을 새로운 문명론적 관점으로 풀이하면서, 새로운 문명 단계의 사회조직 원리를 규명해 보고자 한다.

## 제 2 절 문명의 동역학

16세기의 ‘시빌리테(civilitéé)’ 개념에서 발원한 문명이라는 용어가 18세기 프랑스 계몽주의자들에 의해 세간에 알려지기 시작한 이후, 문명에 관한 논의는 여러 분야에서 다양한 방식으로 이어져 왔다. 탈냉전·지구화 시대를 배경으로 등장한 새뮤엘 헌팅턴의 ‘문명충돌론’은 문명에 관한 최근 논의의 전형으로 꼽을 수 있는데, 기존의 대부분 문명 담론들은 사실상 19세기 진화사상가들의 문명론에 힘입은 바 크다.

문명 개념에는 인류가 자연적 생존 상태를 벗어나 자연을 삶의 편익에 맞게 개조해 보다 개선된 생활을 지향하려 한다는 진화의 의미가 내재해 있다. 문명 담론은 정치·경제·사회·문화·종교·도덕·기술 등 인간 활동의 정신적·물질적 차원 모두를 망라한다는 점에서도 고전적 진화사상과 견해를 같이 한다.

문명 개념에서 판독할 수 있는 또 한 가지 보편적 요소는 문명이란 일련의 연속적 과정, 즉 지속적으로 전개되는 진행형 상태를 뜻한다는 사실이다(Elias, 2003). 엘리야스의 문명화 과정론에서 가장 명시적으로 드러나는 문명의 과정론적 속성은

막스 베버의 합리화 명제(rationalization theses)에서 질 들뢰즈/펠릭스 가타리의 영토화 이론(territorialization theses)에 이르는 신구 학자들의 사회 이론에도 고루 반영되어 있다.

이 같이 공통된 인식에도 불구하고 문명은 접근 방법에 따라 상이한 방식으로 이해되어 왔다. 그러나 문명론 자체가 아닌 융합문명 논의를 위한 관점 개발이 기본 목표인 이 절에서는 기존의 문명 담론들을 상술하기보다, 그들을 다음 세 범주로 나누어 서로의 차이점을 간략히 식별하는 작업으로부터 논의를 시작해 보자.

## 1. 기존 문명 연구의 개관

### 가. 진보로서의 문명

대부분의 고전적 문명담론들은 진보로서의 문명관을 내장하고 있다. 그들은 인류가 자연과 직접적 관계를 맺고 살아가는 ‘야만적’ 삶의 방식에서 벗어나 육체적·정신적 노력을 통해 자연을 변형하고 재창조함으로써 보다 진전된 ‘문명적’ 삶을 영위해 나가고 있다는 논지를 공유한다.

하지만 이항대립적 도식에 준거해 문명을 야만의 대비적 개념으로 파악하고자 한 진보적 문명관은 서구사회가 야만적 전통사회에서 문명적 근대사회로 이행해 왔다는 서구중심적 사고를 견지해 왔다. 에드워드 사이드의 오리엔탈리즘 비판, 사무엘 헌팅턴의 보편문명 비판, 제임스 블로트의 역사학적 유럽중심주의에 대한 비판 등은 근대 서구문명의 우월성을 자연스럽게도 당연한 것으로 여겨온 서구중심주의가 어떻게 형성되고 보편화되어 왔는가를 우리에게 일깨워 준다(Said, 2007; Huntington, 2009; Blaut, 2008). 서구 근대사회의 성립을 합리화 과정으로 인식한 막스 베버도 이러한 진보적 문명관의 한계를 초극하지 못했다고 본다. 학문의 진보를 지성화를 통한 세계의 탈주술화로 인식하거나, 세속적 금욕주의를 바탕으로 한 사회적 소명 의식이 서구 근대화를 견인한 자본주의 정신의 원천이었다는 그의 주장에 서구중심주의의 잔흔이 엿보이기 때문이다(Max Weber, 1920).

#### 나. 퇴행으로서의 문명

계몽주의가 절정에 달한 시기에 자연에 대한 문명의 파괴적 속성을 간파해 문명의 폐해를 경고한 퇴행적 문명관의 대변자로서는 루소를 우선적으로 꼽을 수 있다. 〈학문과 예술론〉에서 모든 학문과 예술은 도덕적 타락에 연원한 것이라고 주장한 루소는 문명을 인간의 악덕에서 유래한 것으로 보았다. 〈인간불평등론 기원론〉이나 〈사회계약론〉과 같은 저작에서 되풀이되는 그의 부정적 문명관은 자유로운 자연상태에서 벗어난 예속과 복종의 문명기를 극복하기 위해서는 “자연으로 돌아가야 한다”는 선언으로 귀결되고 있다.

한편 프로이트나 프로이트론자들도 문명이 인간 본능에 대한 억압에 기초한 것이라는 퇴행적 문명관을 제시한다. 프로이트는 본능적 욕구의 자유로운 충족은 문명사회와 양립할 수 없으므로 만족의 포기나 유예가 문명적 진보의 필요조건이라고 주장한다. 따라서 문명사회의 행복은 부단한 학습과 훈련, 열성적 노동, 일부일처주의적 재생산, 확립된 법과 질서의 체계 등에 예속되어야 한다는 것이다. 현실원리에 부합하는 사회활동의 수행을 위한 리비도의 규제나 굴절이 곧 문화로 규정되는 까닭이다(Meruse, 1987). 따라서 개인은 국가나 사회제도와 같은 사회적 통제장치들이 금하는 것들을 수용하거나 추종함으로써 문명인으로 완성되어간다.

퇴행적 문명론의 면모는 광기에 대한 금제 제도의 발달이나 처벌에서 감시로의 통제 양식의 변천을 논한 푸코를 위시해 “사회적 정신분석가”로 통칭할 수 있는 들뢰즈/가타리, 라캉 혹은 지젝과 같은 학자들의 저작에서도 널리 관망할 수 있는데, 그들 모두는 자연적 본능이나 욕동에 대한 통제를 통해 이성적 인간형을 주조해 내는 사회화 기능의 강화를 문명사회의 퇴보적 사태로 경원시한다.

#### 다. 과정으로서의 문명

엘리아스는 자신의 문명론에서 다양한 사회세력들 간의 역학관계와 더불어 사회구조와 개인 행위자 간의 역동적 관계성을 각별히 중요시한다. 그는 개인과 사회는 서로 별개의 존재가 아니라 인간세계의 분리불가능한 두 가지 측면에 해당한다는 전제와 함께, 양자는 모두 과정적 성격을 공유하므로 과정론적 문명관이 불가피함

을 역설한다(Elias, 1976). 개인과 사회 간의 역동적 상호의존 관계를 파악하기 위해 그는 ‘결합태(figuration)’라는 개념을 제시한다. 상호의존적 결속 욕구를 지닌 개인들이 서로 모여 구성하는 미시적 인간관계가 결합태로서, 그것은 개인이 타인과 인간관계를 형성하는 과정에서 살피고 유념해야 할 거시적 관계구도이기도 하다(1984).

이 같은 논지 하에 엘리아스는 개인의 행동과 감정이 특정 방향으로 변천하는 과정으로서의 문명을 추적한다. 오랜 기간에 걸친 문명화 과정은 주변 여건에 의해 역동적으로 변모하지만 거기에는 소정의 질서가 내재한다는 것이다. 이와 연계된 사회 변동 역시 마찬가지이다. 개인의 계획과 행동, 감정적·이성적 충동 등은 우호적 또는 적대적 방식으로 끊임없이 서로 얽혀 돌아가는데, 수많은 사람들의 개별적 계획과 행동들로 짜인 조직망은 어떤 개인도 계획하거나 창조하지 않은 변화들을 산출해 낸다. 그 결과 개인들 간의 상호의존성을 넘어선 독자적 질서, 요컨대 원초적 구성단위에 해당하는 개인의 주관적 의지나 이성보다 더욱 견고한 질서가 도출된다. 이것이 역사변동의 경로를 결정하고 인간의 충동과 투쟁이 뒤엎혀 만들어내는 관계망의 질서, 요컨대 문명화 과정의 토대를 이루는 결합태 질서라는 것이다.

엘리아스는 문명화 운동의 장기적 추세는 일관적이라고 본다. 어디에서든 변화는 타율적 통제에서 자율적 자기감시의 방향으로, 단기적 충동을 습관화된 장기적 시각의 요구에 예속시키려는 방향으로, 그리고 복잡하고 안정된 초자아 장치가 형성되는 방향으로 흘러간다는 것이다(Elias, 1976). 이 같은 엘리아스의 과정론적 문명관에서 문명은 이음새 없는 연속적 흐름의 일환으로 간주된다.

## 2. 새로운 문명론의 정립: 패러다임으로서의 문명

문명은 사회적 상태이자 과정이다. 이런 점에서 문명은 여행 중 일순간 포착되는 경관인 동시에 행로를 따라 이어지는 여정과 같은 이중적 의미를 지닌다. 영화의 순간적 컷에 해당하는 경관은 진보적/억압적 문명론이 지시하는 문명 개념에 가깝다

고 할 수 있다. 이들은 “향진이나 퇴행이나”라는 진전 방향에 있어서만 견해를 달리 할 뿐, 야만 → 문명, 본능 → 문명이라는 진행과정의 특정 단면에 관심을 기울인다는 점에서 대동소이하다. 반면 낱장의 정지 화면들을 이어붙인 동영상으로서의 영화에 비견할 수 있는 것이 과정으로서의 문명관에 해당하는 것이라고 여겨진다. 진보적/억압적 문명론은 주어진 사회 상황의 진단에 유용하며, 과정적 문명론은 역동적 변화에 관한 이해에 적실하다. 그런데 문명은 하나의 속성이 다른 하나의 속성으로 바뀌어가는 단면적 경관의 연속체이므로, 현황중심적 전환성과 과정중심적 연속성을 대변하는 진보/억압론 및 과정론은 태일의 대상이 아니라 지적 통합의 자원으로 삼는 것이 바람직하다.

자연환경에서 인간, 자원, 권력, 조직, 문화, 신념 등에 이르는 수많은 구성요소 (building block)들이 동일 시간대에 중첩되어 있는 하나의 문명적 경관은 주요 사건들을 계기로 새로운 문명적 경관을 축조한다. 그러나 혁신된 문명 경관은 전래적 사고, 인습, 가치 및 이념들과 충돌함으로써, 새로운 진전된 문명세계는 새로운 개념화를 필요로 한다. 그러므로 신(新)문명은 구(舊)문명의 위기에서 배태하여 경쟁적 각축을 통해 완성되는 패러다임적 전환의 소산으로 간주해 마땅하다. “과학자 사회가 공유되어, 과학자 사회에서 적합한 문제와 해결책들을 강구하는데 사용되는 업적들—개념, 가치, 기술 등—의 총체”로 정의되는 쿤의 패러다임 개념을 사회적 패러다임(social paradigm)으로 전형한 프리초프 카프라, 그리고 쿤의 아이디어를 기술의 사회적·경제적 형성과정에 적용한 크리스토퍼 프리먼/카를로타 페레스의 패러다임 개념을 차용한 마누엘 카스텔의 논의들은 모두 교체적 연속체로서의 문명 현상을 파악하는 데 유용한 통찰을 제공한다.

카프라는 “사회적 패러다임이란 한 공동체가 공유하는 개념, 가치, 인식 그리고 실천으로 이루어지는 총체로, 이것이 해당 공동체가 스스로를 조직하는 방식의 기본이 되는 실재에 대한 특정한 관점을 형성한다”고 말한다(Capra, 1996). 따라서 사회적 패러다임은 고착된 개념이 아니라 기존의 사회적 장(場)이 위기에 처하는 순간 새로운 장으로서의 도약이 촉발되는 역동적 성격을 담지한 것이라고 말할

수 있다. 패러다임을 제반 사회적 실행들의 표준을 설정하는 준거틀로 정의하는 카스텔 역시 사회적 패러다임을 개별 구성요소들이 상호작용을 통해 전체 사회의 부가가치를 높여나가는 자기조직적 응집계(coherent system)로 간주한다(Castells, 2009). 이렇듯, 문명에 대한 패러다임적 접근은 지속적 과정으로서의 문명화에 관한 이해와 더불어 그러한 과정의 단면적 성격을 파악할 수 있는 이중적 인식틀을 제공한다.

엘리아스가 주장하듯, 문명화 과정은 합리적으로 기획되어 진행되는 것이 아니지만, 그렇다고 전혀 무질서한 경로를 밟아나가는 것도 아니다. 전체적으로 그것은 고도의 복잡성과 역동성을 담지한 일련의 흐름으로 표상화하나, 그런 와중에 소정의 단계를 상정할 수 있는 전회적 성격을 노정한다. 문명화 과정의 연속성을 인정하되 전회를 통한 문명의 진전 단계를 개념화하는데 패러다임적 문명관이 크나큰 효용을 발휘할 수 있을 것으로 본다.

### 제 3 절 인류 문명의 패러다임적 재조명

문명 패러다임에서 가장 강조되어야 할 점은 기술이라고 할 수 있다. 기술혁신은 경제체계의 변혁을 매개로 사회체계 전체에 강력한 영향을 행사해 왔기 때문이다. 이 점에 관해서는 인류 역사를 생산력을 포함한 생산양식의 변화로 추적한 마르크스의 사적 유물론은 물론이요, 인류사를 농업혁명, 산업혁명, 정보혁명으로 구분한 앨빈 토플러의 물결론, 생산양식 외에 발전양식이라는 개념들을 도입해 인류 문명의 전개를 농업주의, 산업주의, 정보주의라는 세 단계로 파악한 카스텔의 기술경제적 발전모형들이 뜻을 같이한다고 본다.

그러나 융합이 사회 전 부문에 걸친 시대적 대세로 등장하고 있는 오늘날 전환성과 연속성을 동시에 수용할 수 있는 패러다임적 문명론의 기본 틀은 준용하되, 기술경제적 요인에 천착해 온 기존 논의의 폭을 보다 확장해 지난날의 문명적 경관을 현재와 미래의 그것과 연동시켜 문명화 과정을 일련의 단계적 연속체로 파악할

수 있는 새로운 문명 패러다임을 정립할 필요성이 있다. 더구나 새로운 사회 질서나 규칙이 안정화되기 이전의 패러다임 교체기에는 신-구 문명 패러다임의 혼재, 충돌, 갈등이 상존할 것이 당연한 만큼, 패러다임 이행기의 혼돈 상황까지 해명할 수 있는 중첩적 단계 설정이 가능한 문명 패러다임의 개발이 절실하다고 본다. 이상과 같은 요건들을 두루 충족시킬 수 있는 방안으로 제시할 수 있는 것이 미분화-분화-탈분화 단계를 단위로 하는 새로운 문명론이다.

### 1. 미분화 문명단계: 농업문명

문명의 제 1단계는 먹이를 찾아 떠돌면서 사냥·목축·어로·채집 등으로 삶을 영위하던 원시사회에서 정주생활로 전환한 농경시대라고 할 수 있다. 정주적 삶을 가능케 한 농업혁명은 농업문명이라는 사회적 경관을 만들어냈는데, 그 구성요소는 경작에서 토지, 촌락, 집합가족(joint family), 가부장권 및 가산제에 이르기까지 다양하다. 하지만 이 때 무엇보다 주목해야 할 점은 “경작”이 유목적 떠돌이 생활을 종식시켜 안정된 삶을 전제로 하는 문명을 정초할 수 있었다는 사실이다. 농업문명은 잉여의 증식과 함께 신분체계를 중심으로 한 사회분화를 통해 분화적 문명으로서의 이행을 예비하게 되나, 어쨌든 그것은 원초적이거나 이전의 무(無)문명 상태와 비견되는 역사상 최초의 문명 단계로 설정될 수 있다.

유목적 생활양식이 정주적 생활양식으로 교체된 농업문명의 특징은 새로운 생산수단의 획득으로 정착지, 경작지 등이 생겼고, 마을이 형성되었다는 점에서 식별할 수 있다. 경제, 정치, 사회, 문화, 의식 등 총체적 변화를 수반하는 문명의 시원은 혁신적 발명에 기인하는 것이 통례로, 농업문명의 출현 역시 곡물 재배를 주축으로 한 농업혁명에 의해 촉발된 것이라고 할 수 있다. 그러나 새로운 문명이 탄생된 농업문명 단계에서도 연령 및 성을 중심으로 한 원초적 역할 구분만이 암묵적으로 존재했을 뿐 대다수 사람들은 가정과 경작지를 오가며 농사라는 동질적 작업을 수행했다는 점에서 농업문명기는 미분화 문명단계로 규정해 마땅하다고 본다.

## 2. 분화 문명단계: 산업문명

분화 문명은 효율성과 합리성을 강조하는 근대사상과 새로운 동력원을 근간으로 하는 산업혁명이 상호작용하며 산출해낸 산업문명적 경관에 해당한다. 상기 코드들은 문명의 전(前)산업사회에서는 극히 생소한 것으로, 이는 인류문명사의 제1차 패러다임 전환에 의한 결과라고 할 수 있다.

이성과 진보에 대한 믿음과 자연관의 변화로 압축할 수 있는 산업문명의 기점은 과학혁명의 시대로 일컬어지는 16~17세기로 소급할 수 있다. 당시는 산업문명의 지적 기반이 조성된 시기로, 신 중심의 세계관이 인간중심의 세계관으로 교체되기 시작한 문명사의 ‘역치기(liminal period)’라고 할 수 있다. 코페르니쿠스, 갈릴레이 및 뉴턴에 의해 추동된 물리학과 천문학의 혁명적 변화, 데카르트의 발상으로 촉발된 추리방법(연역적 방법)과 베이컨에 의해 주창된 새로운 탐구 방법(귀납적 방법)은 종전의 유기체적 세계관을 기계론적 세계관으로 대체시키는 데 결정적 역할을 담당했다. 자연 질서를 이해하고, 자연과의 조화로운 생활을 영위하는 지혜를 만드는 것, “신의 영광을 위해” 추구되었던 과학적 목표가 자연을 지배하고 통제하는 지식을 획득하기 위한 것으로 전환된 것이다(Capra, 1989).

즉, 신의 마법에서 깨어난 인간은 스스로를 주체로 자각하기 시작하여 자연과 지배하기 위해 자연을 이용하는 법을 배우고, 계산가능성 및 유용성의 범주에 귀속되지 않은 것은 의문시하며, 양화된 화폐 논리에 의한 등가원칙을 우선시하는 새로운 생활 규범을 갖춰나가게 되었는데(Adorno & Horkheimer, 1994), 여기에 산업혁명이라는 기술혁명이 가세하여 분화를 기본 속성으로 하는 새로운 문명단계로의 진전이 이루어졌다.

이 같은 새로운 문명의 출현을 “제2의 물결”로 명명한 토플러는 산업혁명에 역점을 두며 인류의 두 번째 문명기를 진단한다. 새로운 사회체제의 출현은 새로운 발전양식의 출현과 관련이 있다고 본 카스텔 역시 산업적 발전양식의 등장을 산업주의로 요약되는 새로운 문명의 요체로 간주한다. 이러한 인식은 그들이 문명의 전제조건으로 간주하는 에너지 활용에 관한 견해를 통해 재확인된다.

새로운 에너지원의 발굴이나 사용 양식은 잉여 증가의 근원이 되어 생산력 증가

나 경제 성장을 추동한다. 인간이나 가축의 근력과 같은 생체적 힘(animated power)이나 태양, 바람, 물 등과 같은 재생가능한 자연 에너지를 활용했던 농업문명기와는 달리 산업문명기에는 석탄, 가스, 석유 등 일회적 화석연료에 대한 의존도가 높아졌다. 이 때 특기해야 할 점은 새로운 에너지원의 사용이 산업혁명의 결정적 사건으로 알려진 증기기관이 발명되고 난 이후의 일이었다는 사실이다. 오히려 새로운 에너지 체제로의 이행이 엄청난 후폭풍을 야기한 바, 화석연료의 활용 이후 톱니바퀴·나사·벨트·베어링·모터·기계 등이 생겨나 생체적 활동에 대한 의존도를 낮추는 생력화를 촉진시켰다. 또 산업문명은 기술적인 감각기관을 만들어 사람보다 훨씬 잘 듣고, 보고, 접촉하는 정밀도 높은 기계도 창조해냈고, 기계를 만들어내기 위한 기계, 즉 공작기계를 생산해냄으로써 기술의 모태 역할을 수행하였다. 그럼으로써 한 지붕 아래 여러 가지 기계를 모아놓은 조립 라인이 구축된 공장이 탄생하게 된다(Toffler, 1980; Castells, 1992, 2000).

뿐만 아니라 공장이라는 새로운 생산체제의 등장은 거대한 공업도시를 배태했고 새로운 제도, 새로운 문화 창출의 강력한 동인이 되었다. 그러나 산업문명기에 무엇보다 강조되어야 할 점은 테일러리즘과 포디즘의 등장과 함께 새로운 문명 패러다임이 완결에 이르게 되었다는 사실이다. 요컨대, 15~18세기에 걸쳐 이성과 진보에 대한 믿음, 기계론적 자연관과 명판성의 원리 등을 핵심으로 하는 계몽사상 및 과학혁명에 의해 태동한 산업문명은 추후 산업혁명, 자본주의의 발달 및 과학기술혁명에 의해 지속적으로 보강된 후, 테일러리즘 및 포디즘을 계기로 절정에 달하게 되었다.

### 3. 탈분화 문명단계: 융합문명

20세기의 끝자락은 새로운 혁명 담론으로 소란스러운 시기였다. 기계공장·정유공장·자동차공장·제철소, 공장 조립라인과 공장노동자들, 용접과 압착기계의 씩 없는 움직임 등으로 상징되는 산업문명이 새로운 기술혁명과 더불어 밀려오는 새로운 조류들과 격돌하는 시기였다. 포스트모더니즘 담론, 탈산업사회론, 소비사회론, 정보사회론, 포스트포디즘 등과 같은 다양한 언설들은 새로운 문명 패러다임의

도래를 알리는 전령이자 징후였다고 할 수 있다.

그런데 확정적 인과율이 지배하는 사회, 과학기술의 도구적 사용, 정확히 계산되고 측정되는 물질세계, 예측 가능한 미래, 확실한 경계구분을 특징으로 하던 산업문명 양식이 이제 개방성 및 그에 동반한 복잡성·부정형성·비예측성·돌발성·우연성 등을 속성으로 하는 대안적 문명 양식으로 대체되어가고 있다. 따라서 이원적 세계관의 해체에서부터 시공간의 변형, 지식의 통섭, 분할된 부문들 간의 경계과과 등을 특징으로 하는 새로운 문명적 경관이 현시되고 있다.

경계 짓기로 대변되는 분화적 패러다임에서 내파를 근간으로 하는 융합적 패러다임으로의 문명사적 대전환은 근대성에 대한 성찰, 포디즘적 산업자본주의의 위기에 따른 자본주의의 재구조화 및 정보기술 혁명이라는 사태로 인한 결과로 간주할 수 있다. 그러나 이들 중 융합문명 도래의 가장 결정적 요인 한 가지를 꼽자면 정보혁명을 거론하지 않을 수 없다. 정보혁명을 계기로 물질노동이 가치로 직결되던 산업주의 패러다임이 유효성을 상실, 교환가치로서의 희소성을 대변하게 된 정보지식이 가장 중요한 사회적 자산으로 간주되는 새로운 시대가 출범했기 때문이다. 즉 생산수단에 투여된 노동시간에 의해 상품가치가 평가되는 것이 아니라 해당과정에 투여된 정보의 양에 따라 결정되는 시대로 전환하게 된 것이다(김문조, 2008).

더구나 탁월한 접속 기능을 담지한 디지털 기술의 확산으로 기술 분야 전반에 걸친 ‘융합(convergence)’이 촉진되기 시작했다는 점은 특기할 만하다. 상이한 기술 영역 사이의 경계를 넘나들며 새로운 연구 주제에 도전하는 융합기술(convergence technology)이 시대적 대세가 되어가는 “기술의 대융합 시대”가 창개하고 있기 때문이다(이인식 외, 2010). 정보기술(IT)에 나노기술(NT), 생명기술(BT), 인지기술(CT) 등이 유기적으로 결합하는 기술의 대융합은 기술적 차원을 넘어 조직·산업·제도·문화·의식 등의 기술외적 영역으로까지 영향력을 확장함으로써, 융합문명으로의 패러다임적 전환을 가속화시켰다.

융합문명은 이질적 문명 요소들이 뒤섞여 혼재하는 잡탕 상태가 아니되, 그렇다고 다양한 문명 요소들이 균질적 상태로 귀일하는 동질화 경향을 지니는 것도 아니

다. 미디어 컨버전스의 사회문화적 과장을 탐구한 헨리 젠킨스는 컨버전스(융합)이 단순한 통합을 의미하는 것이 아니라는 점을 각별히 강조한다. 합류적 힘이 지속적으로 작동하는 것이 사실이나, 동시에 그것은 항상 해체-분할-분절이라는 분화 과정과 역동적 순환관계를 견지한다는 것이다(Jenkins, 2008). 즉, 융합은 사실상 분화와 통합의 변증법적 순환을 속성으로 한 일련의 절합(condvergence = convergence + divergence) 과정을 뜻한다고 할 수 있다(김문조, 2008).

#### 제 4 절 소결: 융합 논리의 재구성

오늘날 화두는 단연 융합이다. 기술·경제적인 차원뿐만 아니라 문화적인 차원과 의식적인 차원, 심지어는 신체적인 차원에 이르기까지 융합은 인류사의 한 장면인 새로운 문명 시스템을 통합할 수 있는 키워드로 떠오르고 있다. 이는 거시적인 사회구조 또는 체계의 변화와도 밀접한 관련을 맺는다. 기술적 변화를 기축으로 하는 경제구조나 그와 상호의존적 관계에 있는 국가와 개인의 행위나 감정구조 등이 서로 조우하고 공변해 가면서 새로운 규범을 구축해나가고 있는데, 이처럼 새로운 문명의 규범에는 융합 논리가 핵심을 이루고 있다고 단언할 수 있다. 이 때 명기해야 할 것은 융합이 단순한 통합의 의미에 그치는 것이 아니라는 점이다. 융합은 통합이나 수렴이 아니라 오히려 초분화의 과정으로 해석되어야 함이 적절하다. 그러므로 융합문명은 산업적 패러다임의 규범인 명확한 경계설정의 원리가 아니라 초분화적 특성들을 모두 포괄하는 포섭적 개념으로 간주되어야 할 것이다.

따라서 융합문명기의 사회체계는 융합의 논리로 재구성될 필요가 있다. 융합문명에서 사회 속 개인들의 결합태들은 더욱 복잡하고 다양한 양태를 띠 것이며 인간과 마찬가지로 여타 생명체, 사물, 그리고 기술체계 등도 융합문명의 진화과정에 중요한 ‘행위자(actor)’로 포함될 것이다. 이런 점에서 융합의 논리는 무한한 개방성을 전제로 구성되어야 할 것인 바, 새로운 융합 논리는 개방성에 기초하되 자명성의 상실에 기인한 불확실성의 위험을 최소화하는 방향으로 정립되어야 할 것이다.

## 제 4 장 융합문명의 영역별 고찰

현대사회에서 융합은 하나의 트렌드를 넘어 사회 발전의 방향을 정의하는 핵심적 개념으로 발돋움하고 있다. 미디어 기술을 중심으로 한 융합 기술의 발달과 이에 따른 기술적, 경제적, 사회적, 문화적 측면에서 변화는 궁극적으로 융합 문명의 출현으로 이어지고 있다. 하지만 융합 문명의 출현은 단선적이거나 단일적인 것이 아니기 때문에 융합문명을 관찰, 분석하기 위해서는 다층적이고 다차원적인 접근이 필요하다.

정보사회 진입 이후 우리 사회는 급격한 변화를 겪고 있다. 기업들은 새로운 디지털 기기들을 경쟁적으로 출시하고 있으며 개인들은 새로운 디지털 기기를 소비 이용하여 모바일 공간이라는 새로운 공간을 창출하고 있다. 또 연애, 스포츠, 오락 시장의 성장으로 새로운 이미지들이 부단히 생성되고 있고, 소비자는 뉴미디어를 이용해 이미지를 재생산하거나 유통시킨다. 이 같은 다양한 사회적 변화들은 얼핏 보면 무질서한 혼돈의 와중에 있는 것 같지만, 거기에서는 융합이라는 일관된 방향성을 찾을 수 있다. 따라서 산업사회의 분화 패러다임 이후에 융합 패러다임이 새로운 사회 구성원리로 대두하고 있음을 감지할 수 있다.

우리 사회 전반에는 융합문명의 도래를 알리는 다양한 증거들이 생활 곳곳에 산재되어 있으며, 이 융합의 증거들은 융합문명을 분석하고 특성을 이해하는데 있어 중요한 실마리를 제공한다. 그러므로 이 장에서는 오늘날 일상세계 전반에서 나타나는 다양한 융합적 현상과 사례들을 기술하고, 각 영역에서 출현하는 융합적 현상들에 내재한 의미를 파악하여 융합문명의 주요 특성들을 조망해 보고자 한다.

### 제 1 절 기기(Device) 융합

융합문명에서 나타나는 대부분의 디지털 기기들은 새롭고 혁신적 성능을 갖추기

보다는 기존에 존재한 다양한 디지털 기기들을 기능을 복합적이고 집약적으로 응축한 기기들이 많다. 사무용 복합기는 융합문명에서 나타나는 디지털 기기의 기능적 융합을 보여주는 대표적 사례이다. 복합기란 프린터 기능에서부터, 복사, 팩시밀리까지 업무를 수행하는데 있어 필요한 다양한 기능을 하나의 기기로 해결할 수 있는 다목적 기기를 말한다. 이러한 복합기를 통해 사용자는 비용을 절감하고 추가 공간을 확보할 수 있게 되어 더욱 효율적인 업무를 수행할 수 있게 된다. 이러한 복합기 외에도 휴대용 게임기, mp3나 pmp와 같은 소형 음향기기, PDA와 같은 다양한 휴대용 디지털 기기들은 기기적 융합을 새로운 디지털 기기로 변화하고 있다.

현재 정보통신기기 시장에서 가장 주목 받고 있는 융합 기기는 스마트 폰이다. 2009년 11월 KT의 아이폰(iPhone) 출시 이후 한국시장에서 스마트폰에 대한 관심이 급속도로 증가하였다. 스마트폰에 대한 시장의 주목을 바탕으로 SKT도 2010년 2월 구글의 안드로이드(Android) 운영체제를 탑재한 모토로이를 출시하였으며, 삼성 또한 윈도우 모바일 운영체제를 탑재한 옴니아 시리즈와 안드로이드 운영체제의 갤럭시 시리즈를 출시하면서 스마트폰 시장 경쟁에 뛰어들었다. 이러한 스마트폰 열풍은 한국에서 뿐만 아니라 전 세계적으로 나타나는 현상이다. 미국의 시장조사기업인 아이서플라이(iSuppli)의 2010년 2월 보고서에 따르면 2010년 스마트폰의 전 세계 생산량은 2억 4,690만대로 예상되고 있으며, 이는 전년도 생산량에 비해 12.1% 증가한 수치이다(Rebello, 2010).

스마트폰은 미디어 기기의 기능적 융합의 결정체이다. 스마트폰은 (그림 4-1)과 같이 기본적인 휴대전화 기능에 mp3 플레이어, PMP, 카메라, DMB, GPS, PDA의 기능까지 흡수한 초 융합적 멀티미디어 기기이다. 현재 스마트폰에 대한 표준화 된 정의가 존재하지는 않지만, 일반적으로 스마트폰은 오픈 시스템을 기반으로 하여 사용자가 개인에 맞는 다양한 응용프로그램을 사용할 수 있는 소형 컴퓨터와 같은 기능을 가진 단말기를 의미한다. 스마트폰은 사용자가 원하는 애플리케이션을 직접 제작하고, 다양한 애플리케이션을 통해 자신에게 맞추어진 인터페이스를 구현할 수 있다는 점에서 기존의 피쳐폰(feature phone)과 구분된다. 또 스마트폰은 기존의

PDA(Personal Digital Assistant)와 비슷한 형태를 보이지만 무선 통신 네트워크를 이용한 서비스에 초점을 맞추고 있다는 점에서 PDA와 대비된다.

(그림 4-1) 스마트폰의 다양한 기능들



스마트폰이나 복합기, PMP, 넷북과 같은 다양한 미디어기기에서 나타나는 기능적 융합은 모든 정보를 0과 1의 형태로 바꿀 수 있는 디지털 기술이 기반이 되어 나타난다. 디지털화는 미디어간의 경계를 허무는 힘으로 작용하고 융합의 조건을 만든다고 할 수 있다(Jenkins, 2008). 디지털 사회에서 통용되는 모든 형태의 데이터는 일련의 코드를 통해 디지털화 되어 다수에게 전송되며, 개인이 소유한 다양한 미디어 기기는 데이터를 디코드(decode) 하여 처음의 형태로 다시 재현한다. 이러한 부호화/탈부호화(coding/decoding) 과정을 통한 정보의 기기간 공유가 미디어 기기의 기능적 융합을 가능케 하는 원동력이다. 다시 말해 코드화 된 디지털 데이터는 전화용, 구리선, 광섬유, 동축(同軸)케이블, 위성, 지상파 네트워크뿐만 아니라 기존의 전기 네트워크 등 모든 종류의 네트워크를 통해 전송될 수 있으며, 동일한 디지털 데이터가 가정용 컴퓨터, 휴대전화, 전자수첩, 아이폰 및 아이 패드, 게임기, 텔레비전 수상기에 이르기까지 어떤 유형의 미디어 기기에서도 재현된다

(Missika, 2007).

뿐만 아니라 컴퓨터나 스마트폰에서 적용되는 운영체제(OS)를 바탕으로 한 오픈 시스템은 미디어기기의 기능적 융합을 가속화시키고 있다. 운영체제는 컴퓨터의 하드웨어를 직접적으로 제어하고 관리하는 일을 하는 시스템 소프트웨어를 말한다. 운영체제를 통해 사용자는 원하는 프로그램을 쉽고 효율적으로 디지털 기기에 적용시키거나 사용할 수 있게 된다. 현재 출시되는 스마트폰은 제조 회사나 기기에 따라 각각 아이폰 OS(iPhone OS), 안드로이드(Android), 윈도우 모바일(Windows Mobile), 심비안 OS(Symbian OS), 팜 OS(Palm OS)와 같이 각자의 운영체제를 기반으로 작동한다.

현대 사회에서 사용되는 다양한 전자기기에서 볼 수 있는 기능적 융합은 기기들이 서로의 영역을 침범하면서 홀로 다재다능한 역할을 수행할 수 있도록 변모하고 있음을 보여준다. 나아가 융합적 멀티미디어 기기의 출현은 궁극적으로 ‘모바일 공간’이라는 새로운 공간을 창출하고, 또한 새로운 소통양식을 갖춘 뉴미디어의 출현으로 이어지고 있다.

## 제 2 절 매체(Media) 융합

융합적 소통의 주요 방식은 인터넷과 같은 뉴미디어를 이용한 다대다(多對多) 통신이다. 융합적 소통을 가능하게 하는 뉴미디어들은 다대다 통신이라는 특징을 가질 뿐만 아니라 시각과 청각 등 두 개 이상의 감각을 사용하게 한다는 점에서도 혼합적이다. 뉴미디어란 말 그대로 새롭게 나타난 전달매체를 통칭하는 단어로서, 원래는 ‘신문, 방송 등의 정보 전달수단에 대비해 1970년대부터의 기술개발에 따라 새롭게 진출한 여러 가지 다양한 커뮤니케이션 매체’를 통칭한 것이다. 전 세대의 뉴미디어는 전자기술을 바탕으로 한 ‘음성·문자의 다중방송, 위성으로부터의 직접방송, 대화형 방송매체, 뷰데이터(view data) 또는 비디오텍스(videotex), 비디오디스크, 가정용 팩시밀리 장치’ 등이다. 즉, 전 세대의 뉴미디어는 일대다 일방향적 방송이

거나, 일대일간 양방향적 통신의 특징을 가진다. 하지만 오늘날의 융합문명에서 나타나는 후속적 뉴미디어는 양방향적이며 다대다 소통이 이루어지는 새로운 형태의 것이다. 이렇듯 오늘날의 미디어 융합은 기존의 미디어와 인터넷이 결합되어 새로운 형태의 미디어로 재탄생하고 있다.

구글 TV는 융합문명에서 나타나는 양방향적이며 다대다 소통이 가능한 전형적 미디어 기기에 속한다. 2010년 5월 구글은 인텔 및 소니와 공동으로 인터넷 서비스를 텔레비전으로 이용할 수 있는 구글 TV(Google TV)를 발표했다. 인텔의 아톰(Atom) CPU와 소니의 TV, 구글의 소프트웨어가 접합된 구글 TV는 텔레비전과 인터넷 융합을 목표로 한다. 구글 TV의 주된 목적은 인터넷 형식의 검색 박스를 TV에 이식함으로써, 비디오를 포함한 정보를 TV로도 검색할 수 있도록 하는 것이다. (그림 4-2)와 같이 구글 TV는 Wi-Fi 네트워크와 셋업 박스를 통해 정보를 수신하고, 컴퓨터와 같은 CPU를 탑재하여 안드로이드 OS와 크롬 웹브라우저와 같은 소프트웨어를 TV에서도 이용할 수 있게 한 신 개념의 TV이다.

[그림 4-2] 구글 TV의 기능



사용자의 능동적인 정보의 검색과 활용이 가능한 구글TV는 기존의 TV보다 더한 “쿨 미디어(cool media)”이다. 맥루한은 라디오와 TV의 수용자의 참여도를 비교하며 수용자의 참여도가 더욱 높은 TV를 쿨 미디어로, 참여도가 낮은 라디오를 핫 미디어

어로 분류하였다(Mcluhan, 1964). 하지만 융합문명에서 나타나는 매체간의 융합은 TV를 더욱 쿨한 미디어로 변모시키고 있다. 구글 TV를 통해 사용자는 기존의 TV서비스는 물론 주문형 비디오(Video on Demand)서비스나 정보검색, 쇼핑, 인터넷 전화와 같은 IPTV(Internet Protocol Television)서비스를 이용할 수 있다. 나아가 인터넷 웹 브라우저를 통한 유튜브 동영상 시청, 안드로이드 마켓에서의 어플리케이션 구매, 외국인을 위한 자막 서비스와 같이 기존의 컴퓨터에서만 가능한 인터넷 검색이 TV에서도 가능하다.

구글 TV의 사례에서도 알 수 있듯이 매체 융합은 기기 융합을 기반으로 이루어진다. 하지만 매체 융합은 기기의 기능적 융합에 그치는 것이 아니라 새로운 소통양식을 출현시킨다는 점에서 기기 융합과 차별성을 지닌다. 과거 일방적인 소통만 가능하였던 TV에 새로운 기술이 접목됨으로서 양방향적이지 수평적인 소통마저 가능한 스마트 TV가 창조되는 것 같이 매체융합은 새로운 소통 양식 형성과 소통 채널의 다변화에 기여하고 있다.

### 제3절 콘텐츠 융합

콘텐츠란 부호·문자·음성·이미지 또는 영상 등으로 표현된 자료 또는 정보, 지식, 데이터베이스를 총칭한다. 디지털콘텐츠는 특히 부호, 문자, 음성, 음향, 영상 등이 IT기술과 결합하여 전자적 형태로 제작 또는 처리된 자료 또는 정보를 말하며, 온라인 디지털 콘텐츠는 정보통신망에서 사용되는 디지털 콘텐츠를 말한다(김대호, 2005: 62). 부호, 문자, 음성, 음향, 영상과 같은 기본적인 콘텐츠는 디지털의 자료적 속성에 의해서 각각의 특성이 융합, 재구성된다. 융합문명에서 나타나는 다양한 디지털 콘텐츠는 원초적 콘텐츠의 형태에서 벗어나 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 음반 등을 포함하는 새롭고 다양한 형태의 문화콘텐츠로 재생산된다. 즉 융합문명에서 나타나는 콘텐츠 융합은 새로운 미디어 콘텐츠의 출현으로 이어지고 있다.

융합문명에 콘텐츠 또한 다양한 콘텐츠로 분화하는 동시에 이들이 섞이고 혼합되어 나타난다. 이러한 콘텐츠 융합의 중요한 특징은 탈장르화이다. 이는 다채널, 다매체, 다기능, 고기능의 새로운 미디어 기기의 등장이 콘텐츠 부분에서도 이어져, 콘텐츠 개발에 있어 상상력·창조력이 발휘하여 새로운 형식의 탈장르화 된 미디어 콘텐츠의 탄생을 설명하는 융합사회의 핵심적 부문을 형성한다.

최근 개봉된 영화 ‘전우치’(2009)는 융합문명에서 흔히 보이는 탈장르적 콘텐츠의 전형에 해당한다. 이 영화는 한국의 설화 속 신물인 ‘만파식적’을 둘러싼 요괴와 도사들 간의 싸움을 현대적으로 구성하여 제작되었다. 영화 속에서는 조선시대의 도사가 현대의 서울 시내를 활보한다. 영화 ‘전우치’ 과거와 현재를 융합하여 재구성한 것이다. 영화의 포스터와 스틸 샷이 제시된 [그림 4-3]에서 보듯이 전우치는 과거의 전설적 요소인 ‘만파식적’과 도사를 현대적 가치, 현대인의 감성에 맞게 패러디한 것으로 과거와 현대의 벽을 허문 작품이다. 이와 같은 탈 장르적 콘텐츠는 융합문명을 살아가고 있는 우리에게 점차 친숙한 현상으로 다가오고 있다.

[그림 4-3] 영화 전우치 포스터 및 스틸 샷



비단 영화만이 아니라 게임에서도 탈장르화된 콘텐츠가 주목받고 있다. 2008년 이플레이온이 개발하여 출시한 게임 ‘바투’는 고전적 게임인 바둑을 온라인을 기반으로 하여 재해석한 온라인 보드게임이다. ‘바둑전투’의 줄임말인 바투는 바둑을 기

반으로 한 게임으로 기본 규칙은 바둑과 매우 유사하나, 빠른 게임 전개를 좋아하는 요즘 추세에 맞춰 11x11 사이즈로 공간을 축소하고, 위치에 따른 보너스 점수, 자신의 수를 숨기는 히든 제도 등 새로운 전략적 요소를 가미함으로써 많은 사람들의 흥미를 유발하고 있다. 이창호 9단과 조훈현 9단 같은 바둑계의 프로기사들이 프로게이머와 승부를 펼치는 광경은 이전에 찾아 볼 수 없던 이색적인 광경이다.

(그림 4-4) 바투 게임 화면 및 바투 경기를 펼치는 이창호 9단



콘텐츠 융합 현상은 단순히 작품의 소재의 탈장르화에 국한되는 것은 아니다. 블리자드 사의 온라인게임 ‘월드 오브 워크래프트’의 경우 하나의 게임이 다양한 형태의 콘텐츠로 재생산되는 사례를 보여준다. 1994년 ‘워크래프트: 오크 & 휴먼’ 이라는 타이틀로 시작한 워크래프트 시리즈는 2010년 현재 RPG 게임 ‘월드 오브 워크래프트: 리치왕의 분노’ 뿐 만 아니라 이를 소재로 한 소설, 만화, 의류, 장난감들이 (그림 4-5)에서와 같이 다양한 형태의 콘텐츠로 재생산하고 있다. 또 게임 사용자들은 게임 화면을 동영상으로 편집하여 뮤직비디오나 영화를 패러디 하는 등 적극적인 참여를 통해 콘텐츠를 재생산하고 배포함으로써 새로운 융합문명을 구축해 나아가고 있다.

(그림 4-5) 워크래프트 게임 화면 및 관련된 다양한 콘텐츠



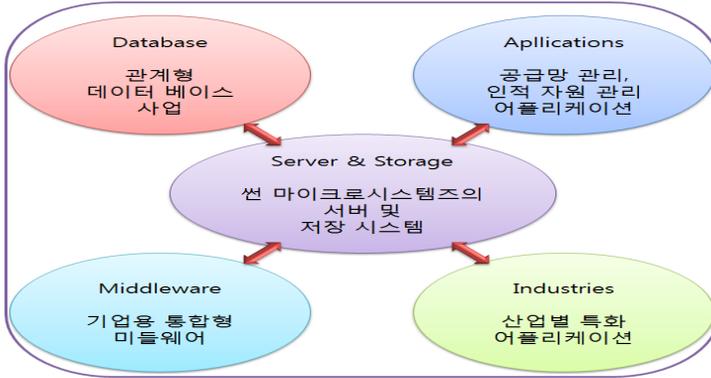
그러나 미디어 기기가 아무리 정교해진다하더라도 콘텐츠 융합은 어디까지나 인간의 두뇌 속에서, 그리고 다른 이들과의 사회적 상호작용을 통해 나타난다(Jenkins, 2006). 즉 융합문명을 구성하는 핵심적 요소인 콘텐츠는 단순한 기술의 결과물이 아니라 인간의 상상력 속에서 탄생하는 것이다. 융합적 콘텐츠는 융합문명의 추동요인이 단순한 기술적 발전에 기인한 것이 아니라 인간의 융합적 사고 능력의 결과물임을 예시하는 증거물이다.

#### 제 4 절 조직적 · 산업적 융합

2009년 4월 미국의 데이터베이스 업체이자 매출규모 세계 2위의 소프트웨어 회사인 오라클(Oracle)사는 세계 4대 컴퓨터 서버 업체인 썬 마이크로시스템즈(Sun Microsystems)를 74억 달러에 인수하였다. 오라클의 이번 인수합병은 썬 마이크로시스템즈가 같은 하드웨어 기업인 IBM과의 인수협상이 결렬된 직후 나온 결과여서 IT업계에 미치는 영향이 더욱 컸다. 오라클의 인수합병 사례는 소프트웨어 및 데이터베이스 기업인 오라클이 하드웨어 시장에서 영향력 있는 썬 마이크로시스템즈를

인수함으로써 (그림 4-6)과 같이 시장의 소비자에게 소프트웨어와 하드웨어를 모두 제공하는 통합적 솔루션을 제공할 수 있게 되었다는 점에서 큰 반향을 일으켰다.

(그림 4-6) 썬의 인수 합병 후 구축한 오라클의 통합 솔루션



융합문명에서 자주 나타나는 서로 다른 분야 기업(소프트웨어와 하드웨어 기업, 인터넷 사업자와와 이동통신사업자, 통신 기업과 소프트웨어 기업)간의 인수 합병 사례들은 융합문명에서의 컨버전스가 디지털 기기의 기능이나 미디어, 콘텐츠 차원 뿐만 아니라 조직적 차원에 있어서도 중요한 이슈임을 보여준다. 비단 오라클의 사례 뿐 만 아니라, IBM의 텔레로직(Telelogic) 인수, SK텔레콤의 하나로 텔레콤 인수, KT와 KTF의 합병, LG텔레콤과 LG데이콤, LG과워콤 합병 사례와 같이 IT분야 전반에 걸쳐 다른 영역의 조직 간의 인수 합병이 중요 이슈로 부각되고 있다.

시장에서 서로 다른 영역의 기업과의 인수합병문제는 융합문명에서 기업이 통상적으로 당면하는 과제에 속한다. 기업의 궁극적 목적인 이윤추구와 이윤추구를 위한 생산성 향상을 위해 기업은 다방면에 걸쳐 기업 간의 인수 합병 및 합작을 시도한다. 개인커뮤니케이션 영역과 언론의 영역이 서로 겹쳐지고, 하드웨어와 소프트웨어간의 경계가 허물어지며, 생산업체와 유통업체간의 구분이 없어지는 등 융합문명 속 산업간 크로스오버 현상 속에서 기업은 인수합병을 통해 새로운 이윤 창출의

기회를 모색하는 것이다.

이는 융합이 단순한 기술적 차원에 그치는 것이 아니라 소비와 생산의 영역, 기업 및 조직의 영역에까지 결부되는 것임을 함축한다. 뿐만 아니라 융합으로 인해 소비자 및 생산자의 구분이 희미해지고, 조직의 내부와 외부의 경계가 유연해지고 있으며, 보다 나아가 절대적인 것과 상대적인 것 사이의 근본적인 차이마저 불분명해지고 있다(Shirky, 2008).

융합문명에서 나타나는 동질적·이질적인 기업 또는 조직 간의 융합 현상은 최근 기업 사회에서 중요하게 다루어지고 있다. 기업 간의 다양한 인수합병 현상과 관련해 미시카는 오늘날 미디어 융합 현상이 기업들 간의 융합을 촉진시켰고, 이후 직종들 간의 혼란까지 야기하고 있음을 지적한다. 이전에 제작자, 방송사업자, 전송자와 같이 업무 영역이 명확히 구분되고 영역별 세력이 적절한 균형을 이루던 상태에서, 새로운 기술적 환경 변화로 인해 인터넷 서비스업자와 통신업체와 같은 새로운 시장 참여자들이 등장하고, 경쟁자들이 초고속 인터넷, 전화, 텔레비전을 결합한 새로운 미디어서비스를 선보이면서 기존 시장의 미디어 기업들은 전송자 및 방송사업자들과 같은 새로운 경쟁자가 등장하는 상황으로 변모하게 되었다는 것이다. 즉, 융합문명에서 나타나는 시장의 변화는 궁극적으로 업종 간 경계를 모호하게 만들고 있다. 이러한 일련의 변화상은 시장에서 미디어 기업의 통일성 더 이상 유지하지 못하도록 만들고 있다. 전송자, 접속 서비스업체, 송출자, 배급자, 방송사업자, 제작자, 보기에는 비슷비슷하게 느껴지는 업종들을 지칭하는 이 많은 단어들은 현재 시장이 겪고 있는 혼란을 가장 직설적으로 표현한다(Missika, 2007). 켈킨스 또한 지금까지 각각의 미디어는 중심화 되었느냐 아니면 탈중심화 되었느냐의 여부, 뉴스 중심이냐 엔터테인먼트 중심이냐, 정부 소유냐 사적 소유이냐의 여부에 따라 고유의 기능과 시장이 있었고 그에 걸맞은 제도에 따르고 있었는데, 최근에는 이러한 서로 다른 미디어의 경계를 허무는 힘들이 나타나기 시작했다는 점을 지적한다. 뉴미디어 기술들은 동일한 콘텐츠가 다양한 채널로 유통되고, 또 수용되는 시점에 다양한 형태를 가질 수 있게 한다는 것이다. 그것은 “원자를 바이트로” 변환시키는 작업이라고

불렀던 디지털화 및 ‘크로스미디어 소유권(cross-media ownership)’이라는 새로운 양상의 출현과 관련이 있다. 기업들이 하나의 미디어 플랫폼보다는 다양한 채널을 넘나들며 콘텐츠를 유통시키고 있다. 디지털화는 융합의 조건을 만들고, 거대 복합 기업체들은 그 원칙을 창조해냈다는 것이다(Jenkins, 2008).

## 제 5 절 제도적 융합

전통사회에서는 가정과 직장, 일과 놀이, 노동과 여가, 교육과 놀이, 노동과 교육이 분리된 형태로 존재하지 않았다. 하지만 전통 사회가 산업사회로 이행되기 시작하면서 사회 구성원의 일상 행동을 지배하는 새로운 규범이 만들어 졌다. 산업화가 진행되는 과정에서 나타나는 새로운 규칙인 동시화·규격화·극대화는 정치, 경제, 혹은 일반생활 일반에 적용되면서 사회 구성원들이 시간을 지키고 계획된 일정을 중시하게 된다(Toffler, 2005).

이와 같은 규범에 따라 일터와 가정이 분리되고 출·퇴근 시간과 같은 일상생활의 패턴이 표준화되었고 일/놀이/여가/교육의 분리를 가져왔다. 하지만 융합문명은 이전 산업사회에서 나타난 가족/직장/노동/놀이/학습/여가의 구분이 다시 희미해지고 있다. 미디어 융합이 가져오는 시·공간의 재구성이 새로운 경제구조, 가족, 교육 등 현대인의 일상생활에 새로운 규칙을 제시하고 있는 것이다. 융합문명에서 나타나는 융합적 패러다임이 기기나 미디어간의 융합에 머무르는 것이 아니라, 사회의 제도적 차원에 광범위하게 영향을 미침으로써 융합적 논리를 축으로 하는 사회의 새로운 질서를 재편해나가도록 변화를 추동하고 있다. 즉, 융합문명에서 나타나는 제도적 융합은 일/놀이, 가족/직장, 생산자/소비자와 같이 기존의 산업사회에서 분리되었던 제도적 경계가 허물어지고 뒤섞이게 되면서 나타나는 새로운 현상이다.

기존 산업화시대에는 일과 여가의 영역이 엄격히 구분되어 노동과 여가는 상반된 활동 범주로 인식되었다. 즉 노동은 생존이나 자아실현으로서, 여가는 휴식이나 소

비의 범주로 인식되고 있었다. 하지만 융합문명에서는 일과 여가의 구분은 점차 사라지고 있다. 미디어 융합 기술의 발달은 조직적·산업적 차원의 유연성(flexibility)을 증가시켰으며, 이에 따른 일상생활의 활동 범주에도 새로운 변화를 일으킨 것이다. 현대 사회에서는 “힘든 노동”과 “즐거운 여가”라는 전통적 노동관과 여가관의 경계가 허물어지면서 생계수단의 일환으로 간주되는 규칙적이고 반복적인 노동은 창의성을 발휘해 몰두할 수 있는 “힘든 재미”로 재인식되고 있다. 그 결과 기존 사회에서 여흥이나 스포츠 등 취미생활에 속하던 여가활동이 현대사회에서는 높은 부가가치를 창출하는 산업으로 발전하고 있는 것이다. 스카이다이버, 스쿠버다이버, 카 레이서, 심해다이버, 프로그래머등과 같이 여가를 토대를 하면서도 산업으로서 발전되는 “조직화된 전문 놀이집단”이 등장하고 있는 것이다(Toffler, 1971).

일과 여가의 경계 해체는 가정과 직장이라는 공간적 경계 해체와도 맞닿아 있다. 가정과 직장의 융합적 현상은 유비쿼터스 미디어 환경 구축을 통한 시·공간의 유연성확보의 결과물로 볼 수 있다. 그 결과 현재의 노동 환경은 플렉스 타임제, 파트타임제, 재택근무, 유목적 근무 등과 같은 유연하고 다양한 형태로 변화하고 있으며, 이에 따라 기존 사회에서 엄격하게 분리되었던 직장과 가정의 경계가 허물어지고 있다. 즉 디지털기술을 기반으로 하는 미디어 융합은 사회 구성원이 직장이나 가정이라는 특정한 공간에 구애받지 않고 일을 수행 할 수 있는 환경을 만들어 가고 있다. 재택근무는 직장과 가정의 공간적 경계가 융합되어 나타나는 대표적인 사례이다. 통신기업 KT의 경우 114 서비스를 담당하는 상담원의 20%가 재택근무를 실시하고 있고, 이외의 다른 기업이나 관공서에서도 재택근무를 활용하고 있다. 즉 과거에 공·사 영역의 분리로 가정은 정서적 안식처나 험난한 사회에 대비되는 공간으로 사회의 보호망 역할에 한정된 것이었다면, 직장-가정의 경계가 파괴되면서 가정이 사무실의 기능도 겸함으로 작업 보조적 기능을 첨가하게 되었다(김문조, 2005).

제도적 영역의 융합현상은 경제부문에 도 영향을 미치고 있다. 정보통신기술의 발달은 소비자와 생산자의 소통 가능성을 증가 시켰고 그에 따라 소비자는 더욱

능동적으로 자신이 원하는 물품을 구매할 수 있게 되었다. 토플러는 이와 같이 현대사회에서 나타나는 새로운 소비자 유형을 ‘프로슈머(prosumer)’로 명명하곤 하였다. 프로슈머는 소비자가 단순히 상품을 구매하는 것에서만 벗어나 전문적 지식을 통해 물건을 직접 만들고 소비하는 능동적 소비자를 의미한다(Toffler, 2005). 프로슈머의 등장 또한 생산자-소비자의 영역이 분명하게 구분되었던 과거의 노동세계와는 달리 생산-소비의 경계가 해체되어 상호 융합이 되고 있는 사례라고 할 수 있다.

미디어 분야에서도 능동적 소비자가 나타나고 있다. 과거의 일방향적인 전송 시스템에서 시청자는 수동적이고 고립된 개인들의 집합이었지만, 미디어 기술의 발달로 인한 양방향 소통의 가능성이 열리면서 융합시대의 미디어 소비자들은 끊임없이 움직이며 소통하고 있다. 새로운 소비자들은 기존 네트워크나 미디어에 대한 충성도가 낮아지고 있으며, 사회적으로 긴밀하게 연결되어 시끄럽고 공공연하게 모습을 드러내고 있다. 이러한 상황은 미디어 기업들에게 기회의 확대일수도 있으면서 동시에 위협 요소로 작용하기도 한다(Jenkins, 2008).

## 제 6 절 문화적 융합

최근 문화 현상으로 하이브리드, 퓨전, 잡종성이 주목을 받고 있다. 이는 융합 문명에서 나타나는 새로운 문화의 흐름을 대변해주는 말이라고 볼 수 있다. 앞서 언급했듯, 젠킨스는 융합을 다양한 미디어 플랫폼에 걸친 콘텐츠의 흐름, 여러 미디어 산업 간의 협력, 그리고 자신이 원하는 엔터테인먼트를 경험하기 위해서 어디라도 기꺼이 찾아가고자 하는 미디어 수용자들의 이주성 행동으로 정의한다. 그렇기 때문에 미디어 융합문명에서는 모든 중요한 이야기들이 전해지며, 모든 브랜드가 팔리게 되고, 모든 고객은 다양한 미디어 플랫폼의 유혹을 받게 되는 것이다. 이는 기업미디어와 풀뿌리 미디어, 올드미디어와 뉴미디어가 더 복잡한 방식으로 상호작용함을 의미한다(Jenkins, 2008).

최근 개봉한 영화 <이상한 나라의 앨리스>(2010)는 융합문명에서 흔히 보이는 문화적 융합의 결과물 중 하나이다. 영화 <이상한 나라의 앨리스>는 루이스 캐럴의 원작 소설을 기반으로 하여 재구성된 작품이다. 영화는 원작소설의 스토리 이후에 어른으로 성장한 앨리스가 다시 한 번 원더랜드를 방문하게 되면서 겪는 이야기들을 보여준다. 영화 속 원더랜드에는 실재와 허구가 뒤섞여 혼재한다. [그림 4-7]과 같이 상상의 산물인 동물들과 식물들은 정교한 컴퓨터 그래픽을 바탕으로 더욱 생동감이 넘치며, 조니 뎀이 연기한 모자장수는 과장된 분장으로 인해 마치 만화 캐릭터와 같은 느낌을 준다. 즉 실재와 허구가 뒤섞인 원더랜드에는 가상적 존재가 더욱 현실감 있고 생동감이 넘치며, 실재하는 배우는 과장되고 허구적 캐릭터를 연기한다.

[그림 4-7] 이상한 나라의 앨리스의 원더랜드와 모자장수



문화적 융합은 비단 영화와 같은 문화 콘텐츠 뿐 만 아니라 현대인의 일상생활 전반에서 나타나는 현상이다. 대한주택공사에서는 [그림 4-8]과 같이 주택 한 가운데 마당이 있고 뒤쪽에는 장독대가 마련된 한옥 스타일의 아파트를 선보였다. 이 아파트는 단순한 내부 인테리어 뿐 만 아니라 아파트의 외관도 벽체와 지붕을 한옥 식으로 꾸미는 등 한국 전통의 디자인과 서구의 아파트형 주거 공간의 이점을 골고루 갖춘 아파트가 될 것으로 기대된다.

(그림 4-8) 한옥식 아파트 조감도



한옥식으로 설계한 아파트 전체 외관 ❶ 저층부 디자인 ❷ 안마당을 도입한 아파트 실내 ❸

융합 현상은 음식에서도 식별된다. 미국에서는 한국의 전통 음식인 갈비와 멕시코의 타코를 혼합한 퓨전 한식인 ‘갈비 타코’ 출시되어 이슈가 되고 있다. 이동식당 고기(Kogi BBQ)는 한국식 양념으로 만들어진 멕시코 음식 고기 타코를 선보이고 있다. 고기 트럭은 갈비 타코와 양념돼지 타코, 김치 카사디아와 같은 한국인에게 친숙한 재료를 바탕으로 새로운 퓨전 음식을 선보이고 있다. 뿐만 아니라 트위터를 이용해 트럭의 현재 위치 및 이동 경로를 소비자에게 전달함으로써 소비자들이 더욱 쉽게 이동 식당을 찾을 수 있도록 배려하고 있다.

(그림 4-9) 이동식당 고기(Kogi BBQ)와 갈비 타코



의류산업에서도 융합적 시도들이 이루어지고 있다. 독일의 반도체 기업인 인피니온(Infineon)은 의류에 전자기기를 융합시키는 스마트웨어 기술을 개발하여, O'Neil사의 'HUB 스노보드 점퍼'나 Rosner사의 'MP3BLUE'와 같이 mp3를 의복에 적용시킨 제품을 선보였다. 또한 스포츠웨어 기업인 오클리(Oakley)는 선글라스에 mp3기능을 추가한 덤프(THUMP)를 선보였다. 나아가 현재는 디지털 기기의 착용성을 높이고 직물 회로를 이용하여 디지털 기기를 의복에 통합하는 연구가 이루어지고 있다(김지은 외, 2009).

[그림 4-10] 인피니온의 스마트웨어와 오클리의 mp3 선글라스



위의 사례와 같이 융합문명에서 나타나는 다양한 문화적 융합 현상들은 현대인의 일상을 전반에서 나타난다. 영화나 문학, 음악에서 나타나는 다양한 크로스 오버 현상이나 판타지적 요소, 잡종성에서 부터 실생활과 밀접한 음식이나 주거공간, 의복에서까지 나타나는 퓨전 현상까지 융합적 패러다임은 현대 문명 전체를 아우르는 중요한 코드이다.

## 제 7 절 의식적 융합

융합의 논리가 사회구조적 토대를 이루게 되는 미디어 사회에서 융합은 지금까지 논의한 바와 같이 기술적 차원을 넘어 제도적·문화적 차원까지 영향을 미침으로

써 새로운 논리로 재조직되고 있다. 하지만 융합 효과는 내면세계에까지 영향을 미침으로써 정신적 차원에 새바람을 일으키고 있다. 당대의 주도적 기술체계와 사회문화적 요소들은 내면적 의식체계와 불가분의 관계를 견지하기 때문이다.

의식적 융합 현상은 현대인의 성 의식 변화에서 확인할 수 있다. 생물학적으로, 또한 사회적으로도 구분이 명확했던 성의식의 혼성이 융합문명에서 나타나는 의식적 융합의 적실한 사례이다. 생물학적인 성(sex)과 사회적 성(gender)을 바탕으로 한 성의식의 변화는 디지털 미디어와 정보통신기술의 발달로 인한 새로운 융합적 현상의 산물임을 여실히 보여준다. 한 마디로 융합사회의 새로운 성의식은 창조, 공감, 조화 공존 등의 능력을 필요로 하는 하이컨셉(high-concept) 상태를 지향하고 있다(Pink, 2006).

융합사회에서는 남성성과 여성성이 공존하는 통성적 특성이 두드러진다. 여성의 사회활동 증가와 남성의 섹슈얼리티에 대한 기준의 변화로 성에 대한 기존 관념을 변화시켜 자유로운 성적 취향과 다양한 생활방식을 표현하는 젠더 유형들이 속속 등장하고 있다. 융합문명에서의 성은 차별을 강조하기보다 서로 다름을 인정하고, 고정관념을 탈피하여 남성성과 여성성이 혼재되어 있는 이중적이고 모호한 형태로 변화하고 있다(권정숙, 2008).

‘LGBT’라는 새로운 개념은 융합문명에서 나타나는 다중정적 성정체성을 잘 표현한다. LGBT는 레즈비언(lesbian), 게이(gay), 양성애자(bisexual), 생물학적 성과 자신의 성적 정체성이 일치하지 않은 트랜스젠더(transgender)를 의미한다(Penn and Zalesne, 2007). 이는 단순한 성적 취향이 아닌 인권과 자아 정체성 문제들과 관련된 것으로, 사회와 국가 정책의 주요 소재로 등장하고 있다. 융합문명에서는 다중적 성정체성을 중요한 미학적 주제로 새롭게 해석하여 패션, 영화, 광고 등에서 다양한 미적 영역의 확장으로 표현되고 있다(권정숙, 2008).

세대 간 의식격차도 예외는 아니다. 디지털 기술의 발달로 인해 70년대 한국의 대표적 만화인 ‘로보트 태권 V’나 외화인 ‘ET’와 같은 많은 영화 작품들이 디지털로 복원되어 재개봉 되고 있다. 이 같은 과거의 대중문화 콘텐츠들이 재등장은 융합문명을 살아가는 성인들의 가슴속에 잠재해 있던 동심을 일깨우고 있다. 어릴 적 ‘로보트 태

권 V'를 보며 자랐던 소년들이 어른이 되어서도 인터넷 동호회에서 과거 포스터를 모으고, 캐릭터 상품을 구매하는 등 유년기적 소비행태를 그대로 답습하고 있는 것이다.

이처럼 융합시대에 개인은 생물학적, 사회적으로 구분되던 성적 구분이 혼용되어 새로운 정체성을 획득하기도 하며, 생물학적인 연령을 초월하여 개인이 선호하는 문화를 향유할 수도 있는데, 그러한 사회문화적 현상의 이면에는 의식적 차원에서 이루어지는 융합으로 인해 기존 사회에서 존재한 성이나 세대간 구분을 넘어 새로운 사회적 관계망을 구축하고 새로운 집단 정체성을 구성하고자 하는 내재적 욕구가 잠재해 있다.

## 제 8 절 신체적 융합

우리 사회에서 사용되는 대부분의 기술은 인간의 삶과 질을 향상시키는 방향으로 발전하고 있다. 융합문명에서 나타나는 다양한 기기, 매체 간의 융합 현상 또한 일단은 인간의 편의성을 증대시키기 위한 동기에서 출원한 것이라고 해도 과언이 아니다.

사실상 정보통신기술은 기술의 이용자의 실재적 감각을 만족시키기 위해 발전해 왔다. 인간은 시각, 청각, 촉각, 미각, 후각 등의 다양한 감각을 통해 정보를 습득하고 흡수한다. 이러한 인간의 다섯 가지 감각 중 시각과 청각은 미디어 매체가 인간에게 정보를 전달하는 가장 보편화된 감각이다. TV와 라디오와 같은 기존 미디어는 물론, 컴퓨터나 mp3 플레이어, PMP에 이르기까지 대부분의 미디어는 시각과 청각을 중심으로 디자인되어 있다.

하지만 융합문명에서 선보이는 새로운 기술들은 인간과 기기간의 소통의 채널을 촉각, 미각, 후각의 영역으로까지 확장하고 있다. 즉, 기존의 3D 영화는 주로 기존 영화의 감각 채널인 시각과 청각에 의존하고 있는 것인 반면, 4D 영화는 영상에서 효과가 발생할 경우 그 물리적 효과까지 생성할 수 있는 영화를 말한다. 4D 영화에서는 영화 속 주인공이 하늘을 날고 있으면 관람객이 앉아 있는 좌석이 움직이며, 꽃밭을 지나는 장면에서는 꽃향기가 흘러나온다. 또한 비가 오는 장면에서는 물이

튀기기도 하는 등 인간의 오감을 모두 만족시킨다. 다시 말해 4D 영화는 기존 영화로 체험할 수 있던 시각, 청각적 경험 뿐만 아니라 촉각, 후각의 측면까지 만족시켜 주는 새로운 감각 체험 기술인 것이다.

4D 영화와 같이 인간의 감각을 확장시키는 새로운 기술들은 궁극적으로 사이버네틱스 연구로 이어진다. 오클리사가 개발한 “브레인 포트(Brainport)”는 시각 장애인을 위한 사이버네틱 장비이다. [그림 4-11]과 같이 브레인포트는 시각적 이미지를 전기신호로 변환하여, 사용자의 혀를 자극함으로써 시각적 이미지를 재구성한다. 즉 인간의 미각을 이용하여 시각적 이미지를 전달하는 것이다. 사이버네틱스 기술은 브레인포트와 같이 생물과 기계의 제어와 통신의 문제를 종합적으로 다루는 기술을 뜻한다. 사이버네틱스 기술의 궁극적 목표는 인간과 기계의 융합이다. 즉 새로운 기술을 기반으로 한 융합문명의 시대에서 우리는 인간과 기계의 융합을 통해 신체적 한계를 극복하고 새로운 감각을 체험할 수 있는 가능성을 획득하게 된다.

[그림 4-11] 브레인포트를 이용한 미각의 시각화



## 제 9 절 소결: “융합적 재구성에 예외는 없다”

2010년 한국의 IT 시장의 화두는 단연 스마트폰이다. 정보통신기기의 기능적 융합의 궁극적 형태로 주목받는 스마트폰은 다양한 기능을 하나의 기계로 수행할 수 있는 “영민한(smart)” 휴대전화이다. 스마트폰이라는 명칭으로 유추해볼 때, 현대

사회에서 융합적 패러다임은 영리하고 좋은 것으로 인식되고 있다. 이와 같이 융합적 패러다임이 사회구성원들이 사용하는 언어에서조차 긍정적인 의미로서 통용된다는 사실은, 디지털 기기를 중심으로 시작된 융합 현상은 단순히 기술적 차원을 넘어 현대인의 일상생활 전반에 자리 잡고 있음을 의미한다.

기기의 융합은 기존의 매체, 콘텐츠, 장르, 산업, 시장, 제도 그리고 문화와 같은 사회 전반에 걸쳐 융합적 재구성을 촉발하고 있다. 즉 현대 사회에는 모든 분야에 걸쳐 융합적 사유가 관류하고 있다. 이와 같은 전방위적이고 연동적인 사회변화는 궁극적으로 우리사회를 융합문명으로 이끌어가고 있다. 그런데 융합적 패러다임은 복잡성을 증대시키는 한편, 사회를 보다 다원적이고 양가적이며 불안정하고 불확실하게 만들어 계산 불가능성, 예측 불가능성이라는 새로운 ‘보편’을 형성하게 된다. 다시 말해 융합문명은 어떻게 변화할지 알 수 없는 고도의 복잡성을 나타내는 초복잡계 사회(high-complexity society)임을 추정케 한다.

따라서 미래 사회에서는 이러한 복잡성을 내포하는 상호적 인간과 미디어가 능동적으로 만나 결합하고 상호 발전하는 공진화(coevolution) 과정이 일반화할 것으로 예측된다. 공진화란 상호의존적 요소들이 서로 영향을 끼치며 동반적으로 진화해 나아가는 현상이다. 공진화 이론은 실제의 진화가 생명체의 돌연변이가 환경에 의해 선택된다는 적자생존의 논리에서 벗어나, 전체가 개체를 진화시킬뿐더러 개체도 전체를 진화시키는 데 기여하는 상호변환적 과정임을 함축한다.

그러므로 공진화를 전제로 하는 융합문명은 우리가 필연적으로 수용해야 할 새로운 현실로 인정해야 할 것이다. 하지만 ‘초(超)복잡계’ 사회로 대변되는 융합문명에서 나타나게 될 복잡성과 혼돈, 그리고 불안은 새로운 근심거리임에 틀림없다. 융합문명의 근본적 속성과 융합문명의 동학을 파악해 새로운 문제점들을 해소하는데 주력해야 하는 것은 바로 그 때문이다.

## 제 5 장 융합문명의 속성과 동학

융합은 모이고(수렴), 섞이고(혼합), 바뀌고(변형), 나뉘고(분화), 거듭나거나(재구성), 새로운 것으로 창발하는 현상으로 정의된다(황주성, 2009). 이러한 복잡다단한 과정들을 포괄하는 융합사회는 일단 하나의 거대한 복잡계(super complexity system)로 규정할 수 있다. 그런데 초대형 복잡계로서의 융합사회는 종전에는 논외로 했던 인간과 사물 간의 융합까지를 포함함으로써, 인간중심적 사회에서 배제되거나 객체화되었던 사물에 새로운 정의, 역할, 기능 및 의미가 부활하는 새로운 경지로 향진하고 있다. 거기서는 종전에 주체와 객체로 엄연히 구분되었던 인간과 여타 생명체, 혹은 인간과 사물과의 비대칭성이 와해됨으로써 인간중심주의(anthropo-centrism)에 기초한 사유체계의 일대 변혁이 초래되며, 시간관/공간관의 변화까지 가세해 세상 모든 것들이 서로 어울리고 섞일 수 있는 “만유융합(萬有融合)의 원리(principle of universal convergence)”가 실현되는 새로운 세계관이 품미할 것으로 예상된다. 그런데 개방성, 유동성, 혼종성 등을 강화하는 융합은 혼란이나 불확실성을 가중시키게 되는 바, 이러한 초과 혼돈의 시대에 새로운 사회질서를 추구하는 과정에서 통상적 복잡계의 경우와는 질적 성격을 달리하는 ‘융합계(convergence system)’가 창발할 것으로 전망된다.

### 제 1 절 초(超)복잡계(Supra-Complexity System)로서의 융합계

디지털 기술의 등장을 기점으로 융합이 기술영역, 미디어영역, 사회영역, 문화영역, 의식영역 등으로 파급되어가는 융합사회는 복잡계적 성격을 강화하면서 지속적으로 재편되는데, 복잡도가 더 이상 감내할 수 없는 분기점에 달하게 되면 그것은 ‘초(超)복잡계’라는 새로운 단계로 이행하게 된다. 따라서 융합문명은 단순한 복잡

계적 성격을 넘어선 초복잡계적 성격을 지향한다고 말할 수 있다. 따라서 통상적 복잡계와는 변별되는 초복잡계의 특성을 파악할 수 있다면, 향후 구현될 융합문명에 대한 이해를 신장할 수 있으리라 본다.

### 1. 초개방성(Hyper-Openness)

초개방체계는 체계 안에 공존하는 하위체계들 간의 교류는 물론이요, 체계와 환경 간에 상호 교류를 저해하는 어떠한 경계도 상정하지 아니한다. 즉, 기존의 개방체계론이 체계와 환경 간의 경계를 통한 인적, 물적, 정보적 교환이나 교류를 중시해 왔다면, 초개방체계는 어떠한 형태의 경계나 영역 설정도 인정치 않은 무경계성, 무한정성을 전제로 한다.

초개방적 체계로서의 융합계는 “요소중심적 연결망” 개념을 실타래(thread ball) 혹은 근경(rhizome) 이미지에 근거한 “관계중심적 연결망” 개념으로 전치한다. 따라서 융합계에서는 요소들 간의 관계구조보다 그들 간의 연결이나 연합, 즉 요소들 간의 ‘동맹(alliance)’이 보다 중요시된다(Latour, 1997). 또 융합계에서는 기존의 개방체계가 고수하던 체계와 환경 간의 개념적 경계마저 함몰되어, 전후/좌우/고저/내외/안팎 모든 방향으로의 출입이 허용되는 원융회통(圓融回通)의 세계가 도래할 것으로 예상된다.

### 2. 다중성(Multiplicity)

융합계는 다양한 구성요소들의 복합적 상호작용을 통해 새로운 현상이나 질서가 중첩적으로 포개진 다중적 세계를 구성한다. 즉 세상은 하나가 아니라 복수의 세계가 층층이 겹쳐져 있는 다중적 형태를 지니고 있음을 의미한다. 이러한 다중적 세계관은 실제 현실과 꿈 속의 현실, 나아가 꿈속의 꿈 속의 꿈 속의 현실까지 병존하는 다중적 세계를 주제로 한 최근 영화 <인셉션>에서 잘 엿볼 수 있다. 또 비소(As)기반 박테리아에 관한 미국항공우주국의 최근 발표에 의한 새로운 생명권의 발견으로

부터도 다중적 현실세계의 면모를 확인할 수 있다.

다중적 세계에서는 부분과 부분, 부분과 전체가 연계해 서로를 변화시키며 세계를 재창조하며 그런 과정을 통해 또 다른 새로운 세계가 창발하게 되는데, 미셸 칼롱과 존 로는 우주개발이라는 거대과학 프로젝트에 관한 행위자연결망 사례분석을 통해 광역 네트워크 안에 국지적 네트워크가 중첩적으로 존재한다는 사실을 밝힌 바 있다(Callon and et. al., 1988). 이처럼 탈경계적 상호작용을 통한 재창조가 부단히 이루어지는 융합계는 서로 상즉상입(相卽相入)하여 중층적 성격을 강화하게 된다(윤종갑, 2008).

### 3. 탈(脫)선형성(a-Linearity)

특정 활동이 하나이상의 결과를 만들어내며 그들의 부분들의 합 이상을 넘어서는 결과를 창출할 때 해당 체계가 비선형적 성격을 지니고 있다고 말한다. 대신, 기묘한 끌개와 같이 주어진 분기점 밖에서는 어느 방향으로 경로가 잡힐지 예측하기 어려운 궤적을 나타내는 체계를 우리는 비선형적 복잡계로 규정한다(Capra, 1996).

초·분·시침이 정밀한 톱니바퀴로 연결되어 어김없이 돌아가는 시계를 전형으로 하는 기계론적 세계관에서는 비례원리에 입각한 선형적 진단이나 해법이 통용될 수 있다. 그러나 자연세계든 인간세계든 어느 것을 막론하고 날로 복잡성을 더해가는 오늘날의 현실은 점차 선형적 과정으로 추론할 수 없는 비선형성을 견지하고 있다는 것이 복잡계 이론가들의 공통된 지적이다.

그러나 세상은 마야흐로 직선형태의 선형적(linear) 단순계 및 곡선형태의 비선형적(non-linear) 복잡계를 넘어서서 함수적 해법이 불가능한 단절, 도약, 분지, 합류, 역전 등을 포함한 비곡선적 탈(脫)선형성(a-linearity)을 현시하는데, 우리는 고난도 함수풀이 조차 불가능한 탈선형적 경향을 쏘림·역임·튀김 등이 횡횡하는 다중(多衆, multitude)의 과민적 행태에서 여실히 간파할 수 있다(Hardt and Negri, 2004).

#### 4. 공(共)생산성(Co-Production)

‘자동생산성(auto-poiesis)’이란 움베르토 마투라나와 프란시스코 바렐라가 “생명 순환의 원리를 기본으로 하는 생물시스템의 자기지시적 조직화 과정”에 대한 연구 과정에서 창안해 낸 개념이다.

살아있다는 것은 무엇인가? 그들이 생물 시스템과 무생물 시스템을 구분할 수 있다는 기준으로 제시하는 자동생산성의 실체는 무엇인가? 유기체론적 생물학자들이 생물학적 형태의 본성에 대한 탐구에 골몰하고 사이버네틱스 연구가들이 정신의 본질을 이해하고자 노력할 1960년 대 말에 마투라나는 두 가지 난제를 단번에 풀 수 있는 열쇠가 “생명의 조직(organization of living)”에 대한 이해에 달려있다고 확신하고 신경계의 순환조직이 모든 생물 시스템의 기본임을 강조하였다. 1970년부터 바렐라와 공동연구에 착수한 마투라나는 신경조직에 관한 자신의 새로운 사고를 ‘자동생산성’이라고 이름 짓고, 후속 저작들을 통해 그 개념을 적극 개진하였다(Maturana and Varela, 1980).

연이어 그들은 자동생산성에 관한 자신들의 입장을 ‘조직’과 ‘구조’의 차이점을 중심으로 상론하는데, 생물 시스템의 구조가 물리적 구성요소들 간의 실질적 관계를 뜻하는 것이라면, 조직이란 그것이 특정 집단에 속하는 것으로 특징짓는 구성요소들 간의 관계성을 의미한다고 말한다. 따라서 관계들의 추상적 기술인 조직은 그 구성요소와는 근본적으로 무관하다는 것이다. 이렇듯, 그들은 관심사가 구조가 아니라 조직임을 명시하면서 자동생산성이 모든 생명체의 공통적 속성임을 역설하였는데(Maturana, 1988), 이러한 자동생산성 논리를 사물의 세계로 연장시키면 우리는 만유소통의 단계를 넘어 만유협력 및 만유공감이 시현되어 서로가 서로를 재구성하는 데 기여하는 공생산적 존재로서의 융합적 체계를 상정할 수 있다(Bjiker, 1993).

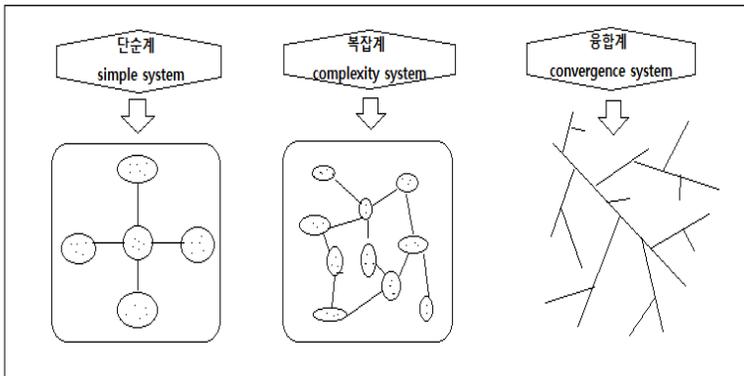
## 제 2 절 복잡계와 융합계

거대 복잡계(super complexity system)에서 초복잡계(supra-complexity system)로의 이행은 분화문명이 융합문명기로 진입하고 있음을 알리는 결정적 단초라고 할 수

있는데, 융합화의 진전에 따라 복잡계는 자체의 기본 속성을 탈피한 융합계(convergence system)라는 새로운 상태로 도약하게 된다(그림 5-1) 참조).

융합계는 개체들이 관계망을 통한 동맹구조를 형성한다. 융합계의 동맹(alliance)은 인간/비인간을 막론한 모든 존재들의 상호관계를 지시하는 하나의 계약이자 규칙이라 할 수 있다. 이는 하위체계와 상위체계의 관계를 평등한 관계로 동등화함으로써 수직에서 수평으로의 관점 전환이자 인정과 타협을 강조하는 융합계적 특성을 대변한다. 또 그것은 체제의 질서가 내부 요소들 사이의 상호작용이 누군가에 의한 하향적으로 기획되거나 의도적으로 형성된 것이 아님을 의미한다.

[그림 5-1] 체계 모형의 비교 도식



융합계의 질서는 어디까지나 구성요소들 간의 상호작용에 의해 창발되는 내재적 작동과정의 산물인 바, 이 때문에 융합계에서는 구조보다 연결성과 연관성이 보다 중시된다(Latour, 1991). 융합계의 연결망은 연결된 선들일 뿐 결코 면은 아니다. 따라서 연결망은 표면을 뒤덮지 않고도 포함시킬 수 있으며, 매우 넓은 범위를 자랑한다 해도 포괄적이지도 세계적이지도 체계적이지도 않다. 연결망은 확장할 수 없는 곳은 없으며 심지어 시공을 채우지 않고도 공간뿐만 아니라 시간 속으로 확장이 가능하다. 지역에서 세계로 인간적인 것으로부터 비인간적인 세계로 연속적으로 이동

할 수 있는 아리아드네의 실로서 존재하는 연결망은 하나의 대륙을 뒤덮지 않는 한 대륙 어디로든 확장해 갈 수 있으며, 그런 의미에서 융합계는 외계와 구별되는 체계의 하나에 그치지 않고 우주론적 의미를 담지한 “융합적 은하계(convergent galaxy)”를 지향한다. 이상의 논의들을 종합해, 복잡계와 변별되는 융합계의 질적 차이를 정리하면 다음 <표 5-1>과 같다.

<표 5-1> 복잡계와 융합계의 차이

	복잡계(Complexity System)	융합계(Convergence System)
복잡성의 정도	복잡(Complex)	과(過)복잡(Hyper-Complex)
논리적 기점	요소(Element)	연결(Link)
핵심 개념	구조(Structure)	관계(Relation)
메타포	수목(Tree)	근경(Rhizome)
포괄 영역	생명계 및 유사생명계	우주계 전체
이론적 근거	복잡성 이론(Complexity Theory)	행위자연결망이론 (Actor Network Theory)
체계/환경 구분	있음(경계성)	없음(탈경계성)
진술 양식	설명	기술
작동 원리	인과성(Causality)	배열성(Agencement)
지향	조화적 질서(Harmonic Order)	혼효적 질서(Hybrid Order)
시대정신	근대(Modern)	비(非)근대(Non-Modern)

### 제 3 절 융합문명의 역동적 메커니즘

융합계는 복잡계의 전형적 속성을 함유하되 그 이상의 것, 인간과 사물사이의 동맹적 관계로서의 네트워크적 성격을 겸비한다. 따라서 과거의 행위와 행위자의 이분법적 사고에서 벗어나 행위자의 범위가 사물까지 포함하는 것으로 확대되고, 행위능력이 부여되어 제한된 사고의 틀을 벗어나게 된다.

## 1. 인간과 인간의 융합

융합사회에서 인간은 복잡한 사회환경에서 행위하는 개별주체로서 흔히 탈중심적 자아(decentered ego), 가변적 자아(mutable self), 다중자아(multifil self)등으로 묘사된다(Inhelder and Piaget, 1958: Zurcher, 1977: Elster, 1987). 이러한 다양한 주체로서 활동하는 개인은 이제 개인의 영역을 넘어서 타자와의 결합을 통한 타자를 자기화하는 새로운 자아로 변신하게 된다. 이는 역사적 문화적 계급적 차이를 넘어서는 개인과 개인의 소통과 융합으로, 동질적 상호주관성으로의 전환을 의미한다. 동질적 주관성을 획득한 자아는 타인을 자기화하여 더욱 발전된 형태로 진화한다. 다문화 현상은 이러한 자아의 타자수용성, 동질적 상호주관성을 보여주는 예라 할 수 있다. 다양한 국적의 인종이 한 자리에 모여 담론을 통한 이해의 장을 확대함으로써 인종적 순수성, 혈통, 고유성이 동질적 상호주관성에 도전받고 있다. 나아가 동질성을 획득한 주체는 타자의 관점 교환을 통한 이질적 상호주관성을 경험할 수 있으며, 이질적 상호주관성을 생소한 의미까지 공유할 수 있는 이의적 상호주관성으로 확대발전 시키게 되면 혼종적 공통 경험(co-experience)을 중시하는 새로운 상호주관성 타입을 형성할 수 있다. 요컨대, 지난날 동질된 체험을 지닌 사람들만이 상호주관성을 공유할 수 있었다면, 융합문명 하의 융합적 인간은 이질적 체험을 가진 사람들이 상호주관성을 획득하면서 혼종적 상호주관성을 지니며 양 방향적 의사소통을 행할 수 있는 새로운 인간형으로 변모할 수 있다.

네트워크 사회에서 중요한 작동기제는 인간과 인간과의 관계형성일 것이다. 새로운 인간관계는 무수히 다양한 타인과 조우하는 상황에서 서로의 자분을 교환하며 자신의 정체성을 획득하고 나아가 권력이 형성되는 중요 기제로 작동한다. 따라서 자신과 타인을 이분화하여 주체와 객체를 설정하는 구래의 인관관계 도식은 변화의 압력에 놓이게 된다. 따라서 융합적 인간(homo convergenticus)은 자타간의 융합을 중심으로 자신의 한계를 초월하고 극복하는 새로운 인간의 모델이다. 또 양방향적 소통을 추구하는 융합적 인간은 얼마나 많은 사람을 아느냐보다 얼마나 다른 사람을 아느냐가 중요한 요건으로 작용한다. 즉 닫힌 네트워크 안에서는 창의적 효과에

한계가 있기 때문에 열린 네트워크에서 규약과 제한 없이 나와 다른 다양한 타인과의 교량적 교환관계를 형성할 때 이의성을 획득한 진정한 융합적 인간의 모습으로 변모하게 된다. 닫힌 네트워크에서는 반향실 효과(echo-chamber effect 폐쇄공간 내에서 정보와 아이디어의 교환현상)가 초래되며, 이는 기존의 사상을 뛰어넘을 수 없는 장벽으로 작용하기 때문에 창의성에 방해가 된다. 즉, 반향실효과는 일방적 형식의 소통과 마찬가지로 폐쇄적 자아를 생성한다. 반면 융합사회의 개방적 인간은 다양한 유형의 타자들과 쌍방향적 소통을 도모하면서 새로운 자아를 창조하는 능동적 주체로 변신하게 된다. 네트워크의 특성 중 연결성(connectivity)와 효과성(effectiveness)은 쌍방향적 소통에 중요한 역할을 담당한다. 네트워크에 참여하는 대부분 참여자들은 이질적인 상대와의 연결성과 효과성에 관한 타협을 통해 뿔뿔이 산재해 있는 사람들 사이에서 서로가 서로의 정보나 감정을 전달하는 교량적 역할을 수행하는 연결고리로 작용한다(Cley Shirky, 2008).

## 2. 인간과 사물간의 융합

융합사회에서 인간과 인간과의 초 융합적 인간으로의 변모만큼이나 인간과 사물간의 동맹성이 확고해지고 있음에 주목해야 한다. 융합사회에서의 유력자란 다양한 사물들 간의 관계에서 동맹성을 획득하고 이들의 힘을 적절히 활용하는 존재라고 할 수 있다(홍성욱, 2010). 인간과 사물간의 융합은 다양한 가능성을 내포하면서도 예측하기 어려운 모습으로 전개되고 있다. 인간은 더 이상 인간만의 능력으로 주체성을 띄기 어렵게 되어가고 있다. 인간을 유지, 형성, 발전시켜주는 것이 바로 인간과 연합하고 있는 사물들과의 관계에 있으며 일반적으로 창조된 기계, 기술, 문화 등의 모든 현상을 복합적으로 융합하고 있다. 넓은 의미에서 사물(objects)이란 집이나 공공장소, 회사, 학교, 놀이공원, 교통시설 등에서 우리가 매일 마주치는 3차원의 인공물을 묘사할 때 사용하는 용어이다. 사물의 범위는 매우 광범위해서 가장 단순한 형태부터 아주 복잡한 형태의 매커니즘을 가진 것까지 모두 포괄하며 때로는 인간의 환상을 때로는 첨단기술을 나타내기도 한다(Heskett, 2005).

사물은 물질적으로 존재하기위해 어떠한 특정한 형태를 가져야하며 이는 어떤 형태를 통해 외관으로 형성됨을 의미한다(Martin Heidegger, 1974). 디지털 컨버전스는 인간과 사물사이에 소통의 차원에서 인간이 사물에 투영되고 사물이 인간에 투영된 형태로 유기적 연관을 맺고 있다. 따라서 인간에서 사물의 변형(transformation)과 사물에서 인간으로 변형이 중요하며 이러한 변형의 과정은 ‘번역(translation)’이라는 형태의 새로운 잡종(hybrid)을 형성하는 연결망을 구축한다.

인간이 만들어내는 수많은 잡종들은 이미 현대인들의 의식구조에 깊이 반영되고 있다(Latour, 2003). 이러한 인공물은 기술의 산물 혹은 기술 그 자체의 본질을 나타내는 사물 행위자로 인식된다. 특히 현대사회에서는 기술을 통해 인간행위자와 사물행위자가 한데 엮이면서 혼성적인 행위자가 양산되고 있으며, 그러한 혼종들은 융합사회의 주요 영역들을 관통하고 연결한다.

### 3. 인간과 자연간의 융합

인류사회에서 벌어진 최초의 초월은 반인간적이며 때로는 비인간적인 인간외적 자연(nature)과 인간과의 관계에 관한 근대적 사고에서 목도할 수 있다(Latour, 2003). 그러나 융합시대의 자연은 ‘우리’와 ‘그들’이라는 이분법에서 완전히 벗어나서 근대인과 전 근대인의 구분까지도 폐기하게 된다. 인간과 인간, 인간과 사물간의 융합에서 사회에 존재하는 다양한 이종적 네트워크를 포함하는 환경, 즉 자연 간의 융합은 모든 상호작용의 대부분의 과정이 다양한 종류의 매개체를 통해 이루어짐을 강조한다. 즉 사회적인 것은 다른 게 아니라 이종적인 질료간의 질서있는 네트워크라는 것이다. 자연 내 존재하는 생, 동물을 포함한 수 많은 존재들은 인간과의 네트워크를 통한 융합을 기반하여 진화하거나 소멸한다는 것이다. 자연을 인간 외적인 것으로 정의할 때 그 범위는 생명체뿐만 아닌 비생명체로서 존재하는 다양한 분야에서의 연결망을 구축하는 창발적 존재들을 포함한다.

미셸 칼롱은 생브리만의 가리비를 연구하면서 연구원과 어부 그리고 가리비 사이에 존재하는 잡종들에 주목한다. 그들은 가리비와 같은 발언권이 없는 생명체에게

도 행위자로서의 권한을 부여하면서 행위자들이 동맹을 형성하고 한 단위의 힘처럼 행동함으로써 움직일 수 없었던 실체들을 이동할 수 있게 한다. 동원과 치환을 통해 행위자로서 존재하는 자연은 더 이상 고정된 물체가 아닌 활동하는 실체로 존재하게 된다(Callon, 2010).

인간과 자연은 여러 사회제도들과 실천을 결합시키는 과정에서 위험들 사이에 연결고리가 만들어지고 연결망이 유지되면서 관리된다. 성찰적 근대성론자 루만의 경우 자연을 하나의 체계로 분류하여 사회를 구성하는 요소로서 파악했다면, 융합문명에서 자연은 그 체계를 준거지울 수 없는 연결망으로서 존재하게 된다. 무엇과 무엇이 관계를 맺는가보다 관계와 관계를 통한 연결과 접속에 관심이 집중된다. 자연의 가치는 인간과 분리된 체계가 아닌 혼종되고 가변적인 무형의 실체로서 활동하고 개체의 속성보다 배열과 배치가 지닌 무한한 가능성에 준거해 평가된다(Latour, 2010). 환원주의 접근에서는 자연 시스템을 구성하는 요소들의 예측가능한 상호작용에 의해 사물들의 가시적인 동학이 이해될 수 있다고 상상하지만, 이는 실제와 전혀 다르다. 왜냐하면 창발(emergence)이 자연의 속성이며 이는 자연을 구성하는 부분들과 공유되거나 환원될 수 없기 때문이다. 모든 자연은 창발성을 갖고 있으며 창발성은 물질세계 전체에 스며들어 있다(김환석, 2010). 인간과 자연은 서로 연결과 접속 그리고 관계 맺기를 통해 유지된다. 즉 융합문명의 관계적 합리성에 의해 전개되고 있는 것이다. 관계적 합리성의 시대는 만물이 접속하고 관계하는 시대이며 이때 어떠한 것도 예외는 없다. 물과 공기, 기체, 액체 모든 것이 관계의 대상이 된다. 자연과 관계를 통해서 함께 교감하고 그들의 목소리에 귀기우리며 정서를 교환하게 된다. 흔히 찾을 수 있는 자연의 모든 것들이 존재자체로 목소리를 내는 살아있는 생명체이며 함께 영향을 주고받는 주체로 역할하게 된다. 인간의 삶에 부분으로 존재했던 자연은 인간 삶의 전부로서 활동하게 된다. 융합문명에서 자연은 그 동안 숨죽여왔던 목소리를 내기 시작하는 역동적인 존재이며 때론 오히려 문명인이 가지지 못하는 정서를 교감케 하는 약동적 존재로서의 역할을 부여받는다.

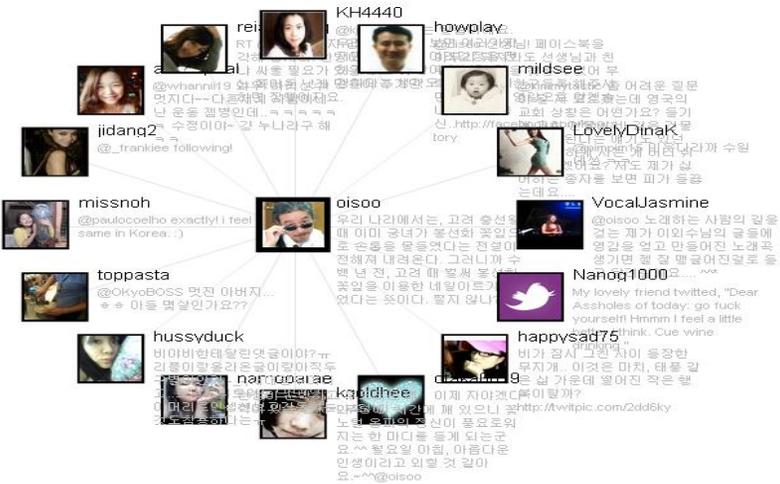
## 제 4 절 전 망 및 예 측

코프랜드(Coupland)가 「Small Talk」에서 주장한 “small talk is big talk”-사소한 일상적 대화, 잡담이 거대 담론이 될 수 있음을 뜻하는 말-시대가 우리 가까이 다가왔다. 이제 디지털 텍스트와 소셜 미디어는 매우 일상적이고 문화적인 소통의 장이 되어가고 있다. 사용자 참여와 유연한 개방성에 기반한 소셜 네트워킹 미디어로서 트위터는 지식과 정보의 민주화를 확장시키는데 새로운 채널로서의 잠재성도 보여주고 있다. 트위터 고유의 추종자(follower) 문화, 트위터 사용자들의 온라인 캠페인 등은 사용자들 스스로 만들어 낸 문화이며, 개방화 정책에 의해 수천 개의 연계 서비스를 출연시킴으로써 다양한 서비스가 결합되고 진화하고 있다. 수많은 어플리케이션이 트위터 중심으로 연결되어 거대한 트위터 생태계를 구성해 나감으로써, 향후 각종 사회 이슈에 관한 여론형성에 큰 영향을 미칠 수 있을 것으로 예상된다(설진아, 2009). 트위터에 대한 사회적 관심이 높아진 이유는 전통적인 미디어를 거치지 않은 미가공 정보가 개인과 개인 사이에 직접 전달되고 유통될 수 있다는 점 때문일 것이다. 트위터는 짧은 단문으로 이동성에 강점을 둔 소셜 네트워킹 사이트를 강화시킨 소형판 웹블로그로서, 정보 확산 속도가 그야말로 ‘전광석화’(電光石火) 같은 반면, 유통되는 정보에 대한 통제는 거의 불가능할 정도다. 트위터는 사람들의 의견을 한 눈에 펼쳐볼 수 있다는 점에서 매력적인 소셜 미디어다. 이런 장점 때문에 영화 쪽에서도 트위터와 접목시켜 홍보를 펼치고 있다. 배우들도 트위터를 1인 미디어로 활용해 자신을 알리고 있다. 이는 전 세계 1억 명, 국내에서도 70만 명이 이용하고 있는 트위터가 몰고온 엄청난 변화이다(www. maxnews.co.kr).

최근 트위터에서 많은 팔로워를 확보하고 있는 이외수씨의 아이디어로 인맥을 조사해본 결과 셀 수 없을 정도로 다양한 팔로워와 관계를 맺고 있음을 알 수 있다. 관계도는 네트워크내의 가느다란 실로 연결되며, 트위터에서 팔로워와의 관계가 네트워크의 핵심적 중요한 관계를 형성한다. 서로 전혀 이질적인 존재일지라도 네트워크 안에서 트위터를 통해 서로 팔로잉 관계맺기를 하면 서로가 서로를 팔로잉하는 관

계가 되고 이러한 관계가 각 각에게 기존의 팔로워들과의 2차적 관계 맺기를 가능케 한다. 네트워크 안에서 중요한 것은 경험과 친분이 아니라 관계인 것이다. 따라서 가는 실로 연결된 관계가 힘과 권력을 형성하는 주요 요인으로 작용하게 된다.

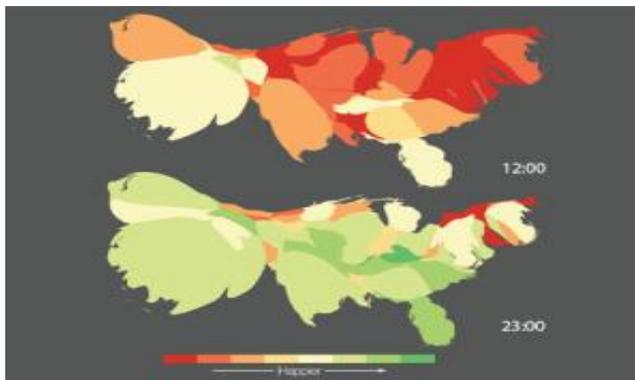
(그림 5-2) 최근 트위터로 활발하게 활동 중인 이외수씨의 인맥지도



트위터가 융합사회의 대표적인 역할을 하고 있음은 다양한 분야에서 널리 인지할

수 있다. 보스톤에 있는 Northeastern대학의 컴퓨터 과학자 앨런 미스러브는 그의 동료들과 함께 트윗(tweets)을 통해 서쪽해안가 사람들이 동쪽해안가 사람들보다 행복하며, 나라 전체적으로는 일요일 아침에 행복지수가 가장 높고, 목요일 저녁에 가장 우울하다는 것을 발견해냈다. 이 팀은 이 연구를 “pulse of the nation”이라고 부르고 있다. 140개의 단어로 된 메시지에서 보여지는 기분을 통해서, 연구자들은 2006년 9월에서 2009년 8월까지 게시된 사람들의 트윗을 해석하였다. 그들은 ANEW(Affective Norms for English Words)라는 심리적인 단어평가시스템에 포함되어 있는 단어들 이 트윗에 있는지를 알아내기 위해서 필터링을 하였다.(www.newssientist.com)

[그림 5-3] 미국인들의 감정상태를 보여주는 트위터 지도



트위터는 감정의 지도도 된다. 수시로 변화하는 감정을 빠르게 추적함으로써 다소 추상적이고 분석하기 힘든 분야인 감정에 대한 이해와 해석이 가능하게 된 것이다. 따라서 살아있는 데이터를 쉽게 확보하거나 활용할 수 있게 되었다. 세계는 소셜미디어를 통해 하나의 세계(one world)로 나아가고 있다. 이외수씨의 인맥이 미국의 탑 스타에게로까지 연결되어 그들과 대화가 가능해지고 소통이 열리게 된다. 그와 함께 중장년들에게 트위터가 각광 받고있는 특별한 이유는 젊은 층들과의 소통이 가능하다는 점이다. 세계 어느 곳으로든지 무한히 확장하는 융합사회의 확장성

을 트위터를 통해 실감할 수 있게 되었다.

나와 전혀 상관없는 지구 반대편의 상황이 내게 전달되며, 아직 경험하지 않은 미래의 상황이 이미 눈앞에 도착하게 된다. 위급한 한 생명을 구할 수도 있으며 잃어버려서 영영 찾지 못할 것 같던 물건을 선물처럼 받게 된다. 트위터는 융합사회의 특성을 대표적으로 보여준다고 할 수 있다. 복합적으로 변화하는 융합문명에서 내부와 외부세계간의 혼돈은 새로운 의식을 대변하는 조류로 정착되어가고 있다. 내면세계의 혼돈은 실존하는 사회문화적 현상이다. 융합문명은 인식론적 혼돈에서 존재론적 혼돈으로의 전환으로 기존 외부세계의 혼돈과 공변하면서 안과 밖의 이중적 혼돈으로 이어진다. 융합문명의 무경계적이고 무제한적으전개는 미래를 예측하기 어렵게 한다. 이러한 총체적 혼돈상태에서 기존의 준거틀을 벗어난 어떤 것도 가능하다는 사고가 팽배할 수 있다. 융합문명은 거칠게 소용돌이치는 현대사회를 이끌면서 극적인 합일점을 찾아 새로운 삶의 전환을 제안한다. 융합문명은 때로는 대립하고 때로는 옹호하는 일련의 반응들의 집산으로 거대한 참여와 느슨한 연대를 거쳐 총체적 연합의 형태를 띠게 된다. 현대인들은 늘 도전적 상황에서 현실원리를 추구하고 수용하고 발전시켜나간다. 각 개체들의 연합이 전혀 생소한 이미지로 변형시켜(deformer) 기존의 관념을 무한확장을 전개한다. 융합 문명 안에서 현실적 존재는 ‘연장성’(extensiveness)안에서 이해되어야 한다. 현실적 존재의 연장성을 화이트헤드(1925)는 ‘현실적 존재는 연장적이다’(actual entity is extensive)라고 진술하면서 끊임없이 팽창하고 약동하는 살아있는 특성을 강조하였다. 연장성안의 존재는 대상에 대한 주체의 인식이라는 단선적인 과정을 넘어서서 현실 인식과 현실화를 관통하며 지탱하는 궁극적인 동력으로서 생성과 활동성으로서의 환경이 전제가 된다. 연장성은 또한 끊임없는 “변형의 처소”로 작용하는 바, 이는 시공간적 차이나 한계를 지속적 변형을 통해 와해시킨다. 현재 동시대의 동일 공간을 점유하지 않은 사물이라도 기하학적 표현에 의거해 내게 투시됨으로써 저 곳이 이곳으로 느껴질 수 있는 가능성을 열어준다.

〔그림 5-4〕 영화 Avatar



제임스 카메론 감독의 영화 ‘아바타’에서는 판도라라는 새로운 행성의 토착민인 ‘나비(Na’vi)’의 외형에 인간의 의식을 주입, 원격 조종이 가능한 새로운 생명체 ‘아바타’를 탄생시키는 프로그램이 개발된다. 이러한 세계가 가능한 것은 4차원의 실제 세계가 3차원적인 용적으로 접촉되어 표면의 형식을 변형의 장소로 끌어들이기 때문이다. 즉 기하학적 형식에 제한을 받지 않고 다른 우주로 진입하면서 전혀 다른 차원의 공간을 접한다. 이는 시공간을 점유하지 않더라도 기하학적 투사를 통해 새로운 세계로의 진입이 가능함을 보여준 것이다.

〔그림 5-5〕 영화 Inception



영화 Inception의 경우 시스템이 인간을 지배하고 드림머신이라는 기계로 타인의 꿈과 접속해 생각을 빼낼 수 있는 미래사회에서 주인공인 ‘돔 코브’(레오나르도 디

카프리오)는 기존 생각을 견지하면서 다른 생각을 흠치는 요원으로 활약한다. 가상과 현실의 경계를 넘나들며 신체적 한계를 넘어서 상징과 과정을 통한 접촉만이 중요하게 작용한다. 이는 곧 체계를 넘어선 환경, 주체와 인식의 세계를 넘어선 자연과 우주의 무궁성과 무한성에 대한 강조로 이어진다. 우리는 실제로 눈에 보이는 현상을 모두 물질적으로 소유하고 있지 않다. 단지 그 형상을 변형하여 이미지화하고 상징으로 기억한다. 총체적 혼돈 속에 그 주체로 작용하고 대안으로 활용될 융합문명은 무한성과 상징성이라는 양가적 모습으로 전개될 것이며, 변형 과정을 통한 창조를 지속해 나갈 것이다.

## 제 5 절 소결: 연결이 창조의 원천

현대사회에서는 인간과 사물, 체계와 환경이 혼종된 융합형대가 출현하고 있다. 다양한 분야에서 융합의 시도가 거듭되고 있고 이를 통해 기존의 여러 경계와 간극을 넘어선 역동적 전환의 계기가 마련되고 있다. 융합문명의 전개에 따라 각 행위 주체들도 체계를 역동적으로 변형시킬 수 있는 유연적 역량을 갖춘 융합적 존재로 변모하고 있다.

부르노 라투르는 연결이라는 메타포를 통해 기존 사회이론의 횡포를 제거할 수 있다고 주장한다. 즉 기능적 합의체계에 의한 소통은 서로 독립된 체계를 이루면서 상호침투적 관계를 형성한다. 관계와 연결 그리고 접속에 주목하며 과거의 권력과 자원이 모두 이것으로 치환된다. 결국 독립된 체계조차 경계가 모호한 하나의 결합태로 존재하게 되는 것이다. 이러한 결합태들은 다시 보다 의미 있는 관계맺기를 추구한다. 관계와 관계가 지닌 의미에 집중하면서 또 다른 관계를 도모하는 것이다. 따라서 관계의 유형이 변화며, 관계의 모습, 역할 및 영향력도 달라지게 된다(Latour, 2010). 이 같은 융합 현상은 앞으로 가속화할 것이나, 그에 비례해 흐트러진 경계와 불확정적 주체에 대한 회의나 각성이 고조될 것으로 본다.

## 제 6 장 융합문명의 문제점 진단

### 제 1 절 융합문명의 지속가능성

융합문명은 과학기술과 사회문화가 급격하게 변하고, 공진화하면서 나타나는 새로운 양상을 견지한다. 융합문명에서 관찰되는 창발적 특성들은 기술 발전—특히 미디어 기술의 융합적 발전—에 상응해 초복잡계적 세계를 구축한다. 이렇듯 전방위적이고 연동적이며 역동적인 융합미디어의 특성이 문명적 수준에 도달한 것이 바로 초복잡계로서의 융합계의 진면목인 것이다. 초복잡계적 상황에서 개방성, 유동성, 호환성, 혼성성을 지향하는 융합문명은 지속가능성이라는 존재론적 위기에 봉착할 수 있는데, 이는 크게 “잉여의 문제(problem of excess)”와 “불균형의 문제(problem of Imbalance)”로 나눌 수 있다.

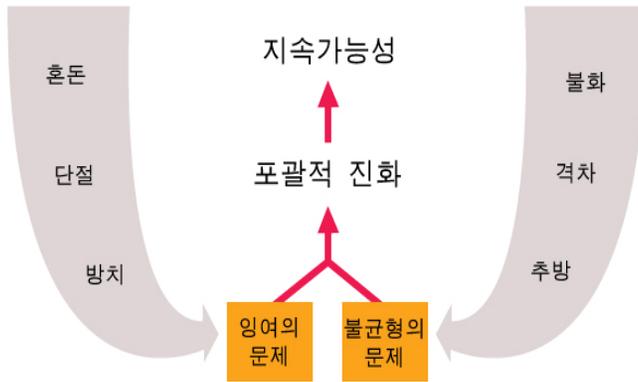
초복잡계적 모습으로 나타나는 개방성, 유동성, 혼성성, 호환성은 궁극적으로 무질서 상황으로 연결된다. 이 같은 무질서는 사회 내 주체들에 “진정성 상실의 위기”를 초래할 개연성이 높다. 안정적인 것들이 사라지면서 개별 주체들이 겪는 혼란이 가중되어 융합사회는 어느 것도 확실한 것이 없는 “총체적 난국”으로 전락할 위기에 직면하게 된다. 따라서 융합문명기의 잉여의 문제는 주로 ‘혼돈(Disorder)’, ‘단절(Disconnect)’, ‘방치(Discard)’라는 “3Ds”로 표시할 수 있는 난제를 유발할 것으로 추정된다.

한편, 융합문명의 수직적, 수평적 불균형 문제는 또 다른 난제를 생성할 것으로 전망된다. 과거 물질적 생산레짐이 지배적이던 사회에 비해 새로이 등장하는 융합사회는 비물질적이며 상징과 기호의 형태에 대한 비중이 증가한다. 또 융합문명에서의 통제는 기존의 전통적인 ‘판옵티콘(Panopticon)적 은유’에서 ‘시놉티콘(Synopticon)적 은유’의 형태로 전환된다. 판옵티콘적 모델이 순응의 일반화를 꿈꿨다면, 융합문

명의 시놉티콘적 전략들은 개인들이 최대한 자유롭게 그 자신들을 표현하도록 하게끔 보장하는 듯하면서 결과적으로 사람들을 문명적 음지로 유도한다. 이러한 문명적 사각지대에서 자원과 권력의 불균형이 초래된다. 따라서 융합사회의 불균형 문제는 ‘불화(Dissonance)’, ‘격차(Devide)’ 및 ‘추방(Displacement)’라는 또 다른 “3Ds” 형태의 난제를 생성할 것으로 예견된다.

고도 복잡계로서의 융합사회는 안정적 상황과는 반대로 극도로 혼란상을 야기할 위험성을 지니고 있다. 안정적 질서가 항상 미덕은 아니지만, 비평형적 평형을 주재로 하는 자리에서도 그러한 우려는 늘상 거론되어 왔다. 문명의 최소 조건은 소정의 질서를 보장하는 안정성이다. 따라서 융합문명의 안정성을 담보할 수 있는 규제 양식의 정립이야말로 융합문명의 최대 과제인 지속가능성의 기본 요건이라고 할 수 있다.

[그림 6-1] 문제점 구도



## 제 2 절 잉여의 문제(Problems of Excess)

모든 명증(明證)한 것들이 사라지는 불확정한 국면에서 융합문명은 아무 것도 확실치 않은 총체적 무질서의 상황으로 전략해 혼돈, 방치, 단절이라는 문제에 직면할 개연성이 높다. 융합 사회의 등장으로 인하여 일반 시민들의 소통 공간은 보다 확장

되어 소통의 개방성·유연성·다양성이 보다 더 증기할 뿐만 아니라 이동성과 휴대성이 발전하면서 누구든, 누구에게, 언제 어디서, 모든 문제를 놓고 이야기할 수 있는 전재성이 강화되었다. 그러나 시공간적 제약을 초월한 소통적 환경이 구축되었음에도 불구하고 문명수용의 격차, 정보의 과잉, 그리고 저변에 자리하는 미래에 대한 불확실성과 유동성의 증대로 혼돈에 직면한 개인들은 타인과 자신이 속하지 않은 타 집단을 방치하게 된다. 또 개인과 자신이 포함된 집단의 정체성을 공고히 하기 위한 노력은 자신들과 다른 이들을 배타적으로 구분하는 단절적 행위를 야기한다.

### 1. 혼돈(Disorder)

다양한 방향으로 발전하는 융합 미디어에 기반한 생활공간은 조작적 공간에 지나지 않는다. 난무하는 가상적 이미지 앞에서 인간은 스스로를 주체적으로 추스릴 수 있는 균형적 자세를 견지하지 못한 채 혼란과 허무를 체험할 경우가 많다(Baudrillard, 1970). 인간이 터하는 장소나 행하는 활동 모두가 조작되거나 그렇게 되도록 권장된다. 더욱이 모든 것이 화면과 디지털과 테크놀로지를 통과해야만 하는 세계에서 우리는 결코 온전히 실재와 마주할 수 없다(이상길, 2005). 더구나 매체의 발달과 함께 나타나는 다양한 소통의 차원은 가상성의 영속화를 추동하여 가짜가 더 진짜 같아 보이게 하는 “진정성의 상실” 문제를 초래한다.

일찍이 이러한 문제를 지적한 보드리야르는 ‘융합시대에는 미디어과잉 현상이 벌어질 것’이라고 예측했으며, 이러한 과잉은 인류와 미래에 불확실성을 증대시킬 것이라고 주장했다(이상길, 2005). 엄청난 정보 과잉과 가상성을 포괄하는 융합문명은 상호작용의 실시간성과 순간성을 더함에 따라 소통과 정보의 불확실성을 가중시킨다. 때문에 신기술의 융합 메커니즘에 의거한 융합문명의 성장과 발전이 우리를 “원하는 방향”으로 이끌게 되리라고 확신할 수 없게 되고 있다. 자동화된 기계를 만들어낸 우리 인간들이 복잡한 자연형상과 마주했을 때 우리의 창조물 앞에 무력함을 주체하지 못할 것이라고 말한 뒤피의 진술처럼, 인간이 만든 기술이 독자성과 자율성을 획득함으로써 그 발명자인 인간에게서 자유와 자율성을 빼앗아가는 힘을 발휘

하는 사례가 의외로 많다(Bauman, 2009a).

따라서 융합문명기에는 진정성 및 자율성 상실이라는 이중적 혼돈이 창발하게 되며, 혼돈에 직면해 사람들은 정체성의 위기를 경험하게 된다. 그 결과, 바우만이 ‘불품보관소로서의 공동체’(Bauman, 2009b)라고 지칭한 바와 같이 일시적 감정의 차원에서 휘둘리는 “끌리고 쏘리고 들끓는 대중”이 출현할 수 있다. 현대적 특성에 부합하는 물품보관소로서의 공동체는 불안정감과 불확실성이 만연한 세계에서 단면적이고 단일한 목표만을 지닌 일시적이고 덧없는 인간 정체성의 일면을 대변한다. 또 집합적 이해나 행동양식 대신 액면 상황 논리에 민감한 다중에게는 무의식적 모방이 횡행하고 감정 과잉으로 인한 쓸림 현상도 빈번하게 된다(Negri and Hardt, 1933).

## 2. 단절(Disconnect)

물적, 심적 과잉으로 인한 혼돈은 문화적 차원에서의 단절을 초래한다. 융합매체의 발전으로 우리는 지금의 풍요와 과잉은 역설적으로 정보의 빈곤을 자초하고 있다. 물론 개인을 중심으로 한 융합문명은 개인들 간의 격차를 축소시키기도 하나, 새로운 문명사적 쟁점의 바탕이 되는 새로운 매체를 원활히 활용하는 자와 사용하지 못하는 자와의 차이는 점점 더 벌어져 서로간의 단절이 초래되기도 한다.

바우만(2008)은 오늘날 모든 대기와 지체와 자연은 열등함의 낙인이 된다고 말한다. 즉, 정보 지름길에 대한 접근과 즉시적인 요구를 만족시키는 수단에 대한 접근을 가능케 해주는 것이 오늘날 특권의 표지로 받아들여진다. 융합문명 사회에서의 정보지체는 단절의 신호이자 배제의 신호로서 간주된다. 기술과 문명의 발전에도 불구하고 이를 충분하게 소화하지 못하는 주체들은 사회의 흐름을 따라잡지 못하여 ‘사회적 잉여’로 전락하게 된다. 쉴러에 의하면, 정보가 특정집단에 쏠림 현상이 나타날 때 정보위기가 도래하게 되며 이러한 위기는 사회적 위기, 즉 단절의 위기를 가져오게 된다고 말한다. 만약, 융합문명의 사회가 풍부한 정보의 교환이 이루어지지만 실질적 이용에 있어서 누군가가 배제당하도록 구조화되어 있다면 그러한 사회는 사회불평등을 배태하는 폐쇄적인 사회로 귀결될 것이다(박창호, 2003). 융합문명

의 소외자, 혹은 문명적 혜택에서 벗어난 사회적 잉여들이 느끼는 소외감과 패배감은 문명의 발전이 가속화되며 더욱 더 증가할 것으로 예상된다.

이러한 단절은 두 가지 차원으로 구분할 수 있다. 첫 번째는 융합문명 자체에 대한 단절이다. 융합문명 자체에 대한 단절의 대표적 형태는 세대 간의 문화적 단절을 들 수 있다. 융합문명은 과거에는 명시적으로 드러나지 않았던 세대 간의 문화적 갈등을 강화시키는 촉매로 작동할 수 있음을 보여준다. 우선 급속하게 변화하는 융합문명에서의 매체에 대한 수용 능력의 차이라는 문제가 나타난다. 새로운 매체가 존각을 다투며 속출함에 따라 상대적으로 해당 기술을 습득하고 활용하는 능력이 앞서는 젊은 세대와 기성 세대는 동일한 문명적 상황을 경험하면서도 서로 다른 문명에 상접함으로써 세대 간 격차가 어느 때 보다 증가하게 된다. 이로 인한 세대 간의 격차가 문화적 단절로 이어질 위험성이 크다.

단절의 두 번째 형태는 융합문명 내부에서 나타나는 현실과 가상의 단절이다. 융합문명 내에서는 초실재가 무한하게 지속되면서 현실과 가상의 경계가 점차 모호해지는 경향이 발생한다. 때문에 역으로 현실의 삶을 유기한 채 가상의 삶에 몰두하여 현실과 가상의 단절을 빚는 사람들이 증가하게 된다. 융합문명 내부에서 현실과 가상의 단절은 현실의 자신보다 게임의 아바타에 집착하는 폐인, 현실의 생활은 팽개친 채 블로그와 미니홈피와 같은 가상의 생활공간의 자신만을 가꾸는 인터넷 공간 중독자의 증가로 확인할 수 있다. 흔히 가상공간의 폐인들은 그들만의 독특한 특성을 지니며 해체주의나 불확정성과 같은 특징들을 공유한다(김난도·박상희, 2005). 융합문명 하에서도 이처럼 가상과 현실의 경계가 무너지는 시·공간의 탈피 현상이 일어난다. 이러한 단절의 형태를 집약해서 보여주는 것이 가상공간 하에서 발생하는 ‘폐인문화’라 할 수 있다. 폐인문화는 가상과 현실의 괴리가 만연하는 융합문명에서 가장 빈번히 일어날 수 있는 현상이다. 오늘날의 삶에서 지체와 지연이 열등함의 표시로 인정됨에 따라, 현실사회의 틀을 벗어난 가상공간을 배회하며 자신의 욕망을 충족시키고자 하는 것이 융합형 인간의 통상적 행태라고 할 수 있다. 이 때 가상공간에서 사람들을 단절시키는 결정적 기제는 이중적 정체성이라고 할 수 있



합문명에서의 매체는 개인들의 담론을 쉽게 확산시키는 역할을 한다. 개인들은 이전과 달리 자신의 의견을 ‘아고라’와 같은 공론장에 자유롭게 개진할 수 있게 되었는데, 누구든 자기 의견을 쉽사리 알릴 수 있다는 점은 기득권을 갖지 못한 소외된 대중들의 사회참여에 긍정적으로 작용할 수도 있다. 그러나 융합문명에서 야기되는 과잉의 문제는 이러한 개인의 담론에서 여실히 드러난다. 인터넷이라는 공론장을 통해 수많은 사람들의 생각이 집결되다보니 응집된 힘을 가진 여론이 생성되기 어려워지며, 손쉽게 접속가능한 공론장은 개인의 의사를 공허한 목소리로 만들기도 한다. 따라서 융합문명기에 전채적 매체와 정보를 활용하여 문명의 이기를 누리는 자들은 과잉 정보로 인한 잉여정보적 상황에 직면할 위험성이 크다.

융합매체의 토론장/공론장은 대체적으로 ‘폐인’과 ‘전문가’가 공존하는 다중적 특성을 나타낸다(민경배, 2004). 융합문명의 공론장은 다양한 의견들이 서로 ‘끌리고 쫓리고 들끓는’ 수많은 여론을 형성하는 용광로와 같은 공간으로, 하나의 이슈에 대해서 서로 다른 의견들을 개진하고 수렴하고 분화되어어나가는 과정 자체는 하나의 초복잡계적 현상을 보여준다. 그런데 융합매체의 토론장이 각종 사회적 쟁점들에 대한 공개적이고 자유로운 담론의 구도를 형성하지 못한 채, 끼리끼리 무리지어 상호 비방에 천착하는 괴담의 난장으로 전락한다면 이것은 새로운 융합문명적 문화의 형성이라기보다 개인적 담론의 홍수 속에서 벌어지는 또 하나의 방치 현상에 다르지 않다. 소비사회의 소비자들은 소비를 통해 자신의 욕망을 분출하고 그것을 통해 만족을 얻는데(Baudrillard, 1970), 융합사회의 개인들은 그들을 드러내고자 하는 욕망, 즉 자신의 개인적 담론을 알리고자 하는 욕망을 추구한다. 따라서 그들에 대한 보상은 상징적 만족이다. 상징적 만족을 위한 개인 담론의 경연장에서 ‘지식권력의 대중화’(민경배, 2004)를 꿈꾸는 다양성의 담론이 동질성의 담론으로 변모해간다면, 창의적 사고는 제한되거나 방치 당하게 된다. 다양성의 부재와 동질성의 압력이 극화되어 나타나는 것이 가상공간에서의 ‘떼거리 문화’라고 할 수 있다. 융합문명 하에서 익명으로 뭉친 집단성은 때때로 같은 융합 문명의 그늘 아래 있다는 것만으로도 집단적 힘을 지니게 되며, 이러한 집단적 성향의 힘은 최근 빈번하게 벌어지는

특정인에 대한 온라인상의 집단린치로 표상화 한다.

개방성과 열린사회를 지향하는 융합매체 공간의 토론장은 기존의 현실 세계에서 기대할 수 없는 토론과 공감과 연대의 기반을 형성할 수 있다. 이러한 현상은 구시대가 지향했던 권력의 감시와 통제, 나아가 집단적 계몽에 대한 항거로 간주할 수 있다. 수평적 차이는 인정하되 수직적 차이는 거부하려는 이러한 개방적 행태는 분명 풍부한 논의와 자유로운 토론의 장을 제공할 것임에 틀림없다. 하지만, 세대에 대한 풍자와 패러디로 무장한 토론장이 무분별한 비방과 폭로의 터전으로 변모하게 되면 잉여로 인한 방치의 문제가 통제불가한 상태로 치달게 된다.

### 제 3 절 불균형의 문제(Problems of Imbalance)

물질적 구성과 생산레짐을 기반으로 했던 자본주의 사회에서의 주변인과 사회에서 배제된 사람들은 주로 사회적 과잉의 측면에서 실업자와 같은 부류였다. 하지만 비물질적이고 보다 언어적이며 시각적인 생산의 지식화가 급속히 일어나는 융합문명기에는 새로운 생산의 과잉에 따른 창발적 형태의 배제가 출현하게 된다. 푸코에 의하면 권력과 지식이 작동하는 사회는 “결핍의 레짐(regime of scarcity)”으로 정의되는 바, 이것이 근대화 프로젝트가 담당해왔던 지금까지의 자본주의 사회였다. 그렇다면 융합사회는 후기자본주의사회의 생산과잉에 비물질적인 생산의 과잉이 부가된 상태로 정의할 수 있다(De Giorgi, 2006). 이같은 이중적 과잉의 성격을 지닌 융합사회에서 대중은 통제의 화살-들뢰즈와 가타리가 ‘포획의 장치들(apparatuses of capture)’로 명명한-로부터 쉽게 벗어날 수 있다. 그러면 비물질적 노동, 창조적 노동, 그리고 하이테크 생산 등의 형태로 이루어진 융합문명에서의 생산과잉에 대한 고전적인 물질기반의 권력통제 양식은 온전한 기능을 발휘할 수 없다. 즉 기존의 물질적, 물리적 통제가 더 이상 작동할 수 없는 상황에 이르게 되는 것이다.

요컨대 융합문명은 권력과 통제의 기제에 대한 유효한 지침을 즉각 제공할 수 없다. 융합문명에서의 통제는 기존의 전통적인 판옵티콘적 은유에서 시놉티콘적 은유

의 형태로 수렴된다. ‘스펙터클의 사회(society of spectacle)’에서와 같이, 권력-지식으로 정의되는 통제 권력은 점차 혼육된 생산자들을 생산하는 것이 아니라 열성적 소비자를 생산하는 목적을 띠게 된다. 이러한 논의는 현대사회에 생산자 사회에서 소비자 사회로 전환되었다는 보들리야르나 바우만의 논의와 궤적을 함께한다. 표준화되고 규범화된 개인들을 지향했던 통제 기제가 심미적 소비자의 양상으로 전환되어 통제의 체계는 전적으로-최소한 이론적으로는-개인들이 최대한 자유롭도록 한다. 즉, 판옵티콘적 모델이 순응의 일반화를 꿈꿨다면, 시놉티콘적 전략들은 개인들이 최대한 자유롭게 그들 생각을 개진하게 하면서 향유의 높으로 인도해 시장의 법칙에 복속시킨다. 이러한 맥락에서 ‘불화(Dissonance)’, ‘격차(Divide)’ 및 ‘추방(Displacement)’과 같은 새로운 이슈가 출원한다.

### 1. 불화(Dissonance)

매체 발전과 융합에 힘입은 융합문명의 도래는 사회구성원들을 분절화·과편화시켜 불화를 자초할 수 있다. 시간적·공간적 제약을 극복한 융합문명은 융합매체의 발전과 더불어 새로운 형태의 자기조직화, 즉 새로운 형태의 정치참여를 확산한다. 그 대표적인 예로는 2008년의 촛불시위를 들 수 있다. 촛불시위 과정에서 확인할 수 있듯, 융합매체를 활용한 실시간적 소통과 정보의 흐름으로 감정적 확산 역시 신속하게 조성하여 사람들을 빠른 속도로 동질화할 수 있었다. 하지만 이러한 융합문명적 전조 현상은 결코 시민사회의 발전을 담보하지 않는다. 때때로 융합문명은 기존의 정치적 정보의 생산, 유통, 그리고 확산의 체계 자체를 변화시키면서 과거에 경험할 수 없던 새로운 형태의 불화와 반목을 창출한다.

융합문명에서 개인은 매체를 손쉽게 사용하여 자신의 담론을 시공간적 제약과 관계 없이 다른 집단과 개인에게 전달하고 의견을 수렴할 수 있다. 융합문명의 이러한 성격이 기존 사회의 현실에서 기득권을 가지고 있지 못하고 소외되어 있던 이들에게 그들의 목소리를 높일 수 있는 기회를 제공한다. 하지만 융합문명이 새로운 형태의 공론장을 형성할 수 있는 가능성을 소지하고 있음에도 불구하고, 개인화된 담론의 활성화는 다른

의견을 가진 사람들에게 동질화 압력을 배가하거나 당과성을 조장하여, “만인에 대한 만인의 투쟁”을 일으킬 수 있다. 즉 융합문명이 만들어낸 담론의 바다에서는 합리적 의사소통의 부재로 인한 사회 성원간의 불화가 증폭될 가능성이 많다.

무엇보다 실재가 아닌 가상적 공간에서의 담론이 성행하고 있는 만큼, 얼굴을 마주하지 않은 타인에 대한 악성댓글, 악의적 명예훼손이나 마녀사냥 등의 심각성이 격화되고 있다. 또 SNS와 같은 새로운 융합매체의 등장으로 손쉬운 의견몰이가 가능해지면서, 공론장에서의 조리돌림 또한 빈번하게 되었다. 최근의 개똥녀나 루저녀와 같은 사건에서와 같이 특정 개인에 대한 의견몰이가 시작되면 개인에 대한 사생활 침해뿐만 아니라 주변인에 대한 무차별적 집단 린치가 자행되는 것을 목도할 수 있고, 이에 따른 명예훼손 시비도 보다 빈번히 일어나고 있다.

### (그림 6-3) 사이버 상의 조리돌림 루저녀 논란

**블로그**

[루저녀 이후로 미친녀 학마리 또 유행했군요.](#) 2010.07.24  
 많다. 위의 저 글을 포함해서 학생들을 때려야 된다는 개념은 사상을 가진 본대 새끼들이라던지, 주인공은 아깝도 루저녀를 기억하고 있다. 마마 본인의 성격상 (장작 분인은 180.3cm임에도) 그 녀은 죽을 때까지 잊혀지지 않을 것이다...  
<http://grendel.egloos.com/5320764> Grendel's Holic | 블로그 내 검색

[루저녀 배라다. 루저녀 논란에 대한 단상](#) 2009.11.12 | 검색어 표시  
 사건 파악을 해보았다. 루저녀.. 요즘 인터넷을 휩쓸고 있는 신조어 미수대에 나와서 당당하게 자기 의견을 피력하고 가진 그녀.. 귀작은 남자는 루저다라고 의견을 피력한 후 루저녀라는 별명의 유명인이 되었다 =.=; 갑자기...  
<http://blog.naver.com/skku999/6009488822?> 無題 | 블로그 내 검색

[루저녀 - 원질녀는 가고 루저녀 으다.](#) 2009.11.10 | 검색어 표시  
 요즘 떠오르는 이슈 루저녀 loser () : 실패자, 쓸모없는 사람을 뜻하는 단어 미녀들의 수대에서 어느 여대생... 안심하지 마라. 얼굴만 이쁘게지고는 오래 못 버틴다. 루저녀 뺨치는 아가씨 하나 더 계산다. 운명인 2번째 질문어...  
<http://blog.naver.com/fromunder/20093163032> 재미있게 살자 ~ My Life (이박사) | 블로그 내 검색

[루저녀, 그후 어떻게 되었나..](#) 2010.02.06 | 검색어 표시  
 키오시로의 뒷북치는 연구실입니다. 루저녀 사건이 있던지 좀 믿겨같은데, 왜 포스팅을 하나요? ...사실 제가 기억력이 상당히 안 좋습니다. 그래서 바로바로 해야 잊지 않아서요...;; 그럼 연구실,루저녀,그후 어떻게 되었는지...  
<http://blog.naver.com/64379036/70079937056> 키오시로의 연구실 | 블로그 내 검색

[블로그 더보기 >](#)

---

**이미지** [이미지 신고하기](#)

			
<a href="#">루저녀 유행 사진...</a>	<a href="#">"루저녀" 이도경....</a>	<a href="#">루저녀, 저금하...</a>	<a href="#">루저녀 뉴스 패러...</a>
<small>원본   카페</small>	<small>원본   카페</small>	<small>원본   포도뉴스</small>	<small>원본   블로그</small>

[이미지 더보기 >](#)

## 2. 격차(Divide)

아마도 융합문명의 형성과 발전에 가장 중요한 역할을 담당하는 것이 매체일 것

이다. 매체는 의사전달을 증개한다는 점에서 중요성을 가지며 미디어 세계와 사회 세계를 연결한다는 부가적 가치도 함유한다. 그러나 이처럼 중요시되는 매체를 다루는 활용능력은 격차의 문제를 야기한다. 격차문제로 인하여 융합문명 시대에 매체기술과 내용을 자유롭게 활용할 수 있는 사람들은 사회의 새로운 권력계급으로 부상하게 되고 매체환경에 적응 상응하지 못하는 자들은 사회적으로 소외되거나 배제되어 사회적 잉여집단으로 전락한다. 활용격차에서 파생하는 정보접근성의 차이도 무시할 수 없다.

일찍이 허버트 설러는 정보의 생성 능력, 분배, 접근에 계급불평등이 중요한 요인으로 작용함을 선각적으로 주시킨 바 있다. 즉, 계급적 지위가 누가 무슨 정보를 얻고 어떤 종류의 정보를 얻을 수 있는지 결정하게 한다는 것이다. 정보격차와 계층적 지위—성, 연령, 직업 지역 등과 같은—와의 상관관계를 생각해 볼 때, 정보접근 및 활용성의 계층적 격차, 격차에 따라 계급적 경계의 공고화가 융합문명의 사회를 조직하고 통제하는 데 있어 중요한 기제로 작용할 것이다. 예를 들어 커뮤니케이션 기술의 집적성은 세대 간 이용격차를 눈에 띄게 증가시킨다. 별도의 지식이나 기술을 요구하지 않았던 이전 세대와는 달리 융합문명은 다기능을 지향하는 뉴미디어의 등장 이후의 다양한 형태의 학습과 훈련을 지속하도록 요구하고 있다. 따라서 융합문명 환경이 불러오는 상호작용성의 증가는 사회적 계층과 범주에 따라 상이한 효과를 유발한다(김문조·김종길, 2002).

융합문명 사회에서 개인이 향유하는 “social”이 가지는 의미는 이미 기존의 의미 수준을 넘어서는 거대한 흐름을 형성하고 있다. 기존의 “social”이 시공간적 제약을 지닌 다수가 구성하는 사회를 의미했다면, 융합문명 사회에서의 “social”은 기존 한계를 넘어선 새로운 “social”을 의미하고 있다. 예를 들어 인맥의 경우 과거에는 특정 지역, 학교, 직장과 같은 물리적 장소와 결부된 것이라면, 최근의 인맥은 다양한 뉴미디어를 통해 시공간적 경계를 뛰어넘는 인간관계를 포괄한다.

융합문명에서 융합의 의미는 사실상 관계 맺기이다. 융합문명 사회에서 ‘인맥을 공유하라’란 말은 더 이상 의미 없는 구호가 아니라 욕망하는 개인들의 실질적 존재

이유가 된다. 이미 소셜 네트워크를 기반으로 한 수 많은 사업(소셜 쇼핑, 소셜 게임, 등)은 이미 견고히 자리 잡은 지 오래고 성장 또한 가파르게 진행되고 있다. 더구나 오프라인에서의 소셜이 시공간적 제약의 한계를 내포한 것이라면 융합문명기의 소셜은 시공간을 초월하는 것인데, 새로운 소셜 혹은 인맥의 힘을 추동하는 주요 매체는 단연 트위터나 페이스북과 같은 소셜 미디어이다. 지난 2010년 지방선거에서 젊은 층의 투표율 증가를 통해 알 수 있듯, 소셜 미디어의 파급력은 이미 ‘인맥 권력’을 재편하고 있다고 해도 과언은 아니다.

### 3. 추방(Displacement)

분화와 격차의 문제는 궁극적으로 사회 양극화를 추동하게 된다. 내부적 이타성 증가는 결속의 증가를 야기하기도 하지만, 타자에 대한 배타성도 강화할 수 있다. 따라서 사회의 중심부가 아닌 주변부가 확대되며, 이들은 외부의 잉여로 구성되어 중심부로부터 지속적으로 배제되고 추방된다. 융합문명의 기반이 이질성, 익명성을 추구하는 것이지만, 때때로 융합문명의 위계적 통제전략은 특정화되고 전문화된 특정 계층을 목표로 삼기도 한다. 융합문명에서의 정보의 과잉은 다변화를 초래하기도 하나 분화와 탈대중화를 조장하기도 한다. 분화나 탈대중화의 통제전략은 수용자 차별화를 초래한다. 이러한 융합사회에서의 양극화는 사회 주변부의 집단적 추방(displacement)으로 이어질 수 있다. 더구나 사회적 불확실성이 증대됨에 따라 공공 의식이 약화됨으로써 사회 공통의 이해라는 개념이 점차 불명확해지거나 실용적 가치를 상실하고 있는 오늘날은 “일시적 관계맺음(Sennett, 1998)”이나 “취약한 유대(Granovetter, 1973)”가 팽배하고 있다(Bauman, 2009). 따라서 추방의 문제는 더욱 심화되어, 잉여인구층의 배제 문제가 융합문명의 지속가능성을 시험하는 주요 쟁점으로 부각되고 있다.

융합사회에서의 선택의 자유는 구성원들 간에 계층화를 심화시켜, 선택의 자유가 넘쳐나고 과도한 자유를 만끽하는 소수의 문명 주도층과 문명적 예측자들간의 차이가 통제불능의 수준으로 커질 수 있다. 즉, 융합문명은 개방성을 지향하는 열린사회

이건만, 개방적 여건 하에서도 새로운 문명 코드를 통해 다른 이들과 구별되는 방식을 고수하는 폐쇄성이 발동할 수 있다. 동일한 융합문명 하에서도 특정 그룹이나 집단이 만들어낸 문명 코드를 향유하지 못하고 사회적으로 도태되고 마는 “개방성의 역설”이 문명사회에서도 엄존할 수 있다.

#### 제 4 절 소결: 융합시대의 ‘아노미적 소외(Anomilienation)’

현대사회를 잉여와 쓰레기 그리고 쓰레기 처리의 문명이라고 규정했던 바우만의 현실 진단은 융합문명을 전망하는 데 대단히 유용하다고 본다. 융합시대의 미디어 과잉과 그 안에서 나타나게 될 미래에 대한 불확실성은 현대의 삶에 내재한 일시성과 상통하는 바 크다. 현대 사회에서 우리를 괴롭히는 가장 절박한 문제는 변화에 순간 우리가 느끼게 되는 불확실성일 것이다. 이러한 불확실성은 올리히 백이 표현하듯, 우리가 매일 매일의 삶에서 체감하는 일상적 위험일 공산이 크다. 이러한 불확실성이 가중될 융합사회에서 개인은 당연히 실존적 불안으로부터 자유로울 수 없다.

더구나 일상적인 변화와 선택의 기로에서 우리는 가중되는 선택의 압력을 벗어날 수 없다. 선택은 더 좋은 미래에 대한 약속을 기약하기도 하지만, 보다 많은 선택을 기대하는 탐욕에 물들게 하기도 한다. 따라서 융합사회의 문화적 논리가 우리를 “허영의 시장(vanity fair)”에 빠지게 할 수 있다. 모든 유행들은 일시적이고 예전보다 훨씬 더 빠르게 우리 기억의 뒀안길로 퇴출시킴으로써, 현재의 정체성을 일시적으로, 또 예전보다 훨씬 가볍게 받아들이도록 강제하기 때문이다(Bauman, 2010). 사실상 우리가 견지해야 할 안정적 정체성에 대한 욕구와 매일 매일 새로운 정체성을 추구하려는 양가적 동기의 갈등은 융합사회를 살아가는 많은 사람들로 하여금 끊임없는 모순과 혼란을 벗어나지 못하게 하는데, 이 같은 모순과 혼란은 새로운 형태의 사회 병리를 야기하게 된다.

융합문명이 구현하는 초실재적(hyper-real) 매체환경으로 사람들은 혼란을 겪거나

자신이 가야할 길을 상실할 위험성이 높아지고 있다. 따라서 산업사회의 문제점으로 제시되었던 소외(alienation)와 아노미(anomie)가 ‘아노미적 소외(anomilienation)’ 혹은 ‘소외적 아노미(alienomie)’라고 지칭할 수 있는 융합적 형태의 사회병리를 유발한 가능성이 높다.

## 제 7 장 대응방안 및 추진전략

### 제 1 절 사회 진화에 관한 새로운 시각의 모색

갈라파고스 군도의 핀치새를 통해 같은 종의 생물이라도 주변 환경이 다른 곳으로 분리되어 배치되면 커다란 차이를 가진 생물로 변화할 수 있다는 것으로 판단한 다윈은 진화론을 창안하고 확산시킨 인물로 알려져 있다. 그는 진화론이라는 용어를 사회적으로 보편화시켰다. 그의 진화론은 자연과학뿐만 아니라 다양한 사회과학의 분야에까지 성공적으로 확장되기에 이른다. 하지만 사회의 설명에 있어서 다윈의 진화론과 다윈의 면면을 이어받은 계승이론들만으로는 설명하기 어려운 부분들이 드러나고 있다. 즉, 질서와 혼돈이 교차하는 융합문명기는 적응성, 균형성을 주축으로 한 고전적 진화론(classical evolution model)로 온전히 설명될 수 없게 된 것이다. 그러한 점은 다윈주의의 외연이 넓혀진 확장적 진화론(extended evolution model)의 경우에도 근원적으로 다를 바 없다.

따라서 새로운 소외와 융합문명이 도래한 시점에서 융합문명에 대한 적절한 대응방안과 추진전략을 모색하기 위해서는 현 시점에 창발하고 있는 문제들을 이해하고 조망할 수 있는 새로운 진화론의 모색이 필요하다. 융합사회의 진화에 관한 논의는 인간이나 생명체의 범위 넘어선 물질세계를 포함하는 포괄적 진화론(inclusive evolution model)을 통해 적절히 해명될 수 있을 것으로 보인다.

포괄적 진화론은 기본적으로 인간만이 주체인가에 대한 의문에서 출발해, 기존의 기계론적 진화론과 목적론적 진화론을 넘어서려는 새로운 진화론적 모형이다. 인간만을 주체로 상정하는 인간중심적 관점을 넘어서 인간과 인간이 아닌 존재의 교호적(交互的) 효과를 중심으로 진화의 양상을 살펴보는 것이 포괄적 진화론의 핵심이다. 기존의 진화론이 이성적 인간을 상정하고 그를 주체로 둔 뒤 진화의 양상을 확

인하고자 했다면, 포괄적 진화론은 이성적이되 감성적인 복잡한 인간을 주체로함과 동시에, 인간-생물-비생물체 간의 관계와 연결에서 새로운 진화의 가능성을 조망하려는 것이다. 그럼으로써 인간중심적 사고를 뛰어넘어 이성과 감성이 복합적으로 작용하는 융합적 인간 및 비인간의 관계 모두를 포함하는 포괄적 진화론이 도출된다. 이러한 포괄적 진화론에는 기존의 선형적 모형이 아닌 공진화적 상호작용 모형이 주축을 이루게 된다. 즉, 다양한 관계에서 초복잡계적 창발과 자기조직화의 양상이 드러내는 혼돈의 모형들을 담아내는 것이 포괄적 진화론의 요체이다. 따라서 포괄적 진화론은 부분적 현상을 초월한 총체론적 관점을 지향하게 된다.

### 1. 고전적 진화론(Classical Evolution Theory)

다양해진 생명체에 대한 설명을 하기위한 지적 노력은 퀴비에, 라마르크에 이어 다윈으로 이어졌다. 아리스토텔레스는 종의 불변을 주장했으나(Wuketits, 2007) 그 후 간단 없이 제기되었던 진화론적 발상은 다윈이 이해하기 쉽도록 원리로 제시하면서 생물학, 물리학과 같은 자연과학 분야뿐만 아니라 사회학, 심리학 등 사회과학의 다양한 분야로 확장되었다. 진화론적 사고의 확산은 정적인 세계관에서 동적인 세계관으로의 이행을 지시한다는 점에서 세계사나 문명사의 획기적 전환점으로 간주하지 않을 수 없다.

이처럼 진화론적 사고가 확산된 이후 초기의 고전적 진화론은 라마르크(J. Lamarck), 다윈(C. Darwin) 등이 주로 연구했던 자연, 생물학적인 분야와 인간학적 분야로 구분되어 전개된다. 초기의 고전적 진화론은 계몽주의의 영향으로 기계론적이며 목적론적인 성격이 강했다. 즉 생물은 유전적 전달을 추구하고며 진화는 특정한 방향을 목표로 하고 있어 진보와 같은 의미로 볼 수 있었던 것이다. 인간학적 분야의 연구는 사회생물학을 중심으로 이루어졌다. 사회생물학은 “사회학적 현상을 생물학적 지식을 이용하여 탐구하는 학문”이다. 따라서 사회생물학은 진화론과 유전적 논의에 기반 하여 인간의 행동학, 생리학 등을 사회의 영역에 적용하는 것이라 할 수 있다.

고전적 진화론에 포함되는 두 분야의 연구대상이나 변화의 주체는 다르나 연구

수행자는 이성을 가진 인간으로 상정하고 있다는 점에서 공통성을 지닌다. 또한 이성을 가진 인간이 기계론적, 목적론적으로 바라본 진화는 예측가능한 진보를 향할 뿐이었다. 이와 같이 진화의 발전모형이 단선적이고 일차원적이라는 점은 고전적 진화론의 주요한 특성을 이룬다. 그러나 고전적 진화론은 사회가 점차 복잡해지고 다층적으로 확장되면서 설명 역량의 한계를 노정하게 된다.

## 2. 확장적 진화론(Extended Evolution Theory)

다윈을 계승한 진화론 자체도 시간이 지나고 논의가 부가되며 변화하고 확장되는 양상을 보인다. 사회의 설명에 있어서 다윈의 진화론과 그 계승이론들로는 설명하기 어려운 부분들이 드러났으며 이론적 논의에도 수정되어야 할 점들이 발견되었다. 따라서 기존의 진화론보다 진화의 범위와 방향이 확장된 진화론의 필요성이 지속적으로 제기되어 왔다.

확장적 진화론은 ‘사회진화론(social evolution)’의 발전 사례를 통해 그 내용을 이해할 수 있다. 고전적 진화론이 보는 진화의 방향은 단선적이며 목적적이다. 그러나 확장적 진화론의 모형은 방향성은 가지나 비선형적이며 다차원적인 형태를 보인다. 따라서 진화의 방향이 곧 진보를 의미한다는 고전적 진화론의 전제는 무너지고 진화에는 퇴보의 방향 역시 포함되어 있다는 사고가 포함된다. 사회진화론이 제시하듯, 하나의 방향을 향해서 가는 것으로 보이는 진화의 양상은 내부적으로 다양한 방향과 과정을 취하는 별개의 사건들이 존재하기 때문이다. 바로 이 점이 고전적 진화론과 확장적 진화론의 결정적 차이점이라 할 수 있다.

사회진화론으로 확인할 수 있는 확장적 진화론은 처음으로 나타난 역동적 세계관이었던 고전적 진화론에 이어 복잡성과 다층성을 확장시킨 진화론으로 볼 수 있다. 그리고 진화의 과정에서 일어날 수 있는 사건들을 조망했다는 점에서 사회를 설명하는 데 있어 보다 인간적이지자 문화적인 측면을 지닌다고 할 수 있다. 따라서 확장적 진화론이 상정하는 변화의 주체나 연구 수행자는 단순히 이성적 인간이기 보다 감성도 소지한 “양가적 인간”으로 보아야 한다.

### 3. 포괄적 진화론(Inclusive Evolution Theory)

전제적, 유동적 지식정보나 다양한 관계가 그 어느 때보다 큰 파급효과를 발하는 융합문명은 질서와 혼돈이 상호작용을 하는 융합과 초월의 시대라 할 수 있다. 따라서 사회진화 방향의 모색은 다윈을 중심으로 하는 “고전적 진화론(Classical Evolution)”에서 그치는 것이 아니라 이후의 “확장적 진화론(Extended Evolution)”을 넘어 현재의 변화 속에서 드러나는 “포괄적 진화론(Inclusive Evolution)”에까지 외연될 필요가 있다. 포괄적 진화론은 기계론적이고 목적론적이었던 고전적 진화론 및 확장적 진화론을 넘어서는 새로운 진화론적 개념이다. 포괄적 진화론이 기존의 진화론들과 분리되는 차별점은 우선 방향성의 문제이다. 고전적 진화론은 진화가 곧 진보를 의미한다고 생각하는 단선적 방향성을 모델로 하고 있었으며 확장적 진화론은 진보도 퇴보도 될 수 있는 다방향적인 진화의 가능성을 제시하였다. 포괄적 진화론의 방향성은 더 나아가 공진화적 상호모형으로 설명할 수 있다. 진보를 지향하기도 하나 퇴보를 야기하기도 하는 다방향성을 포괄하여 기본적으로 질서를 추구하나 때로는 혼돈을 낳기도 하는 일련의 아이러니를 모두 담아내는 개념이 바로 포괄적 진화론인 것이다.

포괄적 진화론은 주체의 설정에 있어서도 이전의 진화론보다 넓은 범위를 포함한다. 고전적 진화론이 이성적 인간의 관점에서 생명체가 중심이 되는 진화를 대상으로 연구한 것이라면, 확장적 진화론은 이성과 감성을 모두 가진 인간의 양성적 관점에서 진화 과정에서 일어나는 다양한 사건들을 탐구하자는 것이다. 또 포괄적 진화론은 과연 인간만이 진화를 바라보는 주체인가도 의문시한다. 때문에 포괄적 진화론의 관점은 사회적인 것을 넘어서서 환경의 변화를 두루 포함하는 우주적이고 생태적인 관점을 지향한다. 즉, 포괄적 진화론은 인간중심적인 관점에서 벗어나 인간과 비인간의 상호관계도 주요한 관점으로 파악하고 진화의 양상을 살피고자 하는 것이다. 따라서 진화의 관점은 인간과 인간이 아닌 것의 관계, 즉 HNI(Human-Non-human Interaction)적인 존재를 포함하는 영역까지 넓혀진다. 요컨대 포괄적 진화론은 우주적이고 생태적인 관점을 견지하며, 다방향적이고 공진화(co-evolution)적인 모형을 지

향한다. 즉, 기존의 인간중심적 사고에서 벗어난 HNI적이며 다형적 모형과 다차원적 접근이고 부분적 현상을 초월한 총체론적 관점을 취하는 것이 바로 포괄적 진화론이라고 말할 수 있다. 포괄적 진화론의 다방향적이고 공진화적 아이디어는 융합시대가 단순 복잡계를 넘어선 초복잡계라는 견해를 온전히 반영하는 것이라고 여겨진다.

## 제 2 절 다형적 모형으로서의 포괄적 진화론

프레드리히 니체(F. Nietzsche)는 그의 대작 「차라투스트라는 이렇게 말했다(Also sprach Zarathustra. 1883-1891)」에서 다윈주의에 대한 비판을 내포하는 변형된 진화론을 제시한 바 있다. 외적 환경에 대한 인간이나 생명체의 적응을 중시한 기존의 진화론을 넘어, 일방향적이지 않고 하나의 유(類)를 포괄하지도 않으며 환경에 대한 소극적 적응에서부터 나오는 것도 아닌 진화론을 제시하여 포괄적 진화론의 단초를 제공했던 것이다.

이렇듯 니체에서 단초를 발견할 수 있는 포괄적 진화의 개념을 더욱 풍부하게 한 인물은 창조와 파괴가 공존하는 혼돈의 의의를 심도 있게 고찰한 롬바르도(Lombardo)였다. 지난날 질서를 어지럽히고 사회적 혼란을 야기하며 불안정하고 병리적인 상태로 규정된 혼돈(chaos)에 대한 지적 관심을 매우 소극적이었다고 역설한 롬바르도는 “카오스가 질서를 주도할 수 있으며 반대로 질서가 카오스를 이끌어갈 수 있음”을 천명한 바 있다(Lombardo, 2001). 그러나 롬바르도는 세계를 질서 잡힌 상태로 이해하기보다 각기 별도의 패러다임으로 설명가능한 이질적 상황으로 인식하고자 한다. 이와 같은 롬바르도의 논의는 융합문명의 진화양상을 가장 폭넓은 관점에서 조망할 수 있는 시각을 제공한다. 과잉, 불확정성, 유동성을 특징으로 하는 현대 사회는 안정과 극적인 변화가 리드미컬하게 진화를 추동하는 기간으로, 때때로 혁명적 변화를 동반하는 시대로 규정할 수 있다. 또 그러한 변화의 주체를 인간으로만 상정하게 되면 융합문명에서 일어나는 사회의 변화를 충분히 포착하기 어렵다. 따라서 인간적 측면에서의 진화뿐만 아니라 우주적 진화, 시간의 진화론 그리고 진보

로서의 진화론 등을 포함한 포괄적 진화 모형이 융합문명의 진화를 바라보는 가장 합당한 시각이라고 판단된다.

### 제3절 정책적 대응 및 실천 전략

#### 1. 융합 엔트로피의 축소

융합문명에서 발생하는 다양한 문제점들에 대응하기 위해서 일차적으로 생각할 수 있는 것은 융합문명화 과정에서 발생하는 융합엔트로피를 최소화하는 방안이다. 엔트로피 원리는 질서가 만들어지는 것은 동시에 그보다 더 큰 무질서를 동반한다는 사실과 더불어, 엔트로피의 조정과 축소가 인간사회의 기본 목표임을 함축한다. 사실상 융합문명으로의 이해이나 정착과정에서 발생하는 융합엔트로피는 융합문명체계 내에서 확인할 수 있다. 질서보다는 무질서, 확실성보다는 불확실성을 그 특징으로 하는 융합문명은 잉여의 문제와 불균형의 문제로 양분될 수 있는 다양한 쟁점을 야기하고 있기 때문이다. 그 중에서 잉여의 문제는 엔트로피의 축소와 직접적으로 연관

〔그림 7-1〕 진화론의 발전과 대응논리



된다. 융합엔트로피를 축소하기 위해서는 융합문명에서 방치되고 추방되는 잉여를 사회적으로 포섭하는 융합적 포섭을 통하여 이들의 재생을 도모할 필요가 있다.

융합엔트로피를 줄이기 위해서는 융합적 문화의 잠재력을 최대로 실현해야 할 것이다. 미디어 융합기술은 혁명적인 소통의 확대를 가져왔다. 언제(anytime), 어디서나(anywhere), 어떤 기기이든(anydevice) 접속적 소통이 가능한, 즉 유비쿼터스 미디어 환경의 기반이 되는 미디어 융합기술은 우리에게 수많은 플랫폼을 손에 들려줌으로써 새로운 매체의 주체를 만들어냈다. 또 기술적, 조직적 차원을 넘어서 제도적 차원뿐만 아니라 우리의 일상생활에 이르기까지 영향을 미치는 융합기술은 ‘융합’의 속성을 근간으로 한 새로운 사회문화적 논리를 결성해가고 있다. 이러한 융합은 앞장에서 살펴보았듯이 교차, 섞임, 침투는 물론이요 분화 현상까지를 포함하는 것으로, 말하자면 동질적 요소들 간의 결합뿐만 아니라 이질적인 것이 섞이는 혼성적 과정을 포함하는 것이라고 할 수 있다(김문조, 2008).

그런데 이질적 요소들의 공존으로 “차이를 만들어내는 놀라운 기계”로 정의되는 문화는 세계적으로 불균등하게 분포되어 있을 뿐 아니라, 지역별로 개인의 삶에 차별적으로 침투해 존재한다(김문조, 2008). 따라서 다차원적 공진화에 의해 생성되어 모든 개인의 삶에 깊숙이 연관되어있는 문화의 융합을 통해 배제적 잉여를 사회 내부로 이끌고 강화할 힘을 발휘할 수 있는 여건이 조성될 필요가 있다.

융합 문화의 가능성은 코스모폴리타니즘을 통해 달성될 수 있다. 코스모폴리타니즘의 포섭적 성격은 융합문명에서 배제되고 소외되는 잉여들을 재생할 수 있다는 기대를 가능케 한다. 코스모폴리타니즘의 성격은 평등과 함께 차이를 강조하고, 개인이나 국가 수준에서의 역사와 전통에서 기인하는 차이는 인정해야 한다는 올리히백의 주장에 잘 반영되어 있다. 불균등하게 분포한 이질적인 문화나 언어생활에 관한 “차이가 용인된” 개별적 행위자들이 국경을 넘어 상호의존하며 새로운 관계를 형성할 수 있다는 것이다(Beck, 2006). 더구나 다양한 문화적 혼용을 전제로 하는 코스모폴리타니즘의 발현은 순탄한 이행이나 대체가 아닌 역동적 과정임을 인식할 필요가 있다(김문조, 2008). 질서와 혼란이 뒤엉킨 융합문명 내에서 야기되는 대립과

갈등의 경계를 넘기 위해서는 차이와 다양성이 공존하는 융합적 문명을 이해하고 엄청난 차이에도 불구하고 형성되는 상보적 유대관계의 형성에 의미를 둘 필요가 있다. 상이한 생활양식과 생활전략을 향유하면서도 유대를 형성하고 잉여를 생산하지 않을 수 있는 동맹적 합리성을 통해 사회적 잉여를 줄여나갈 수 있기 때문이다.

그리고 융합문명만이 지니고 있는 특징들을 포괄하는 융합사회의 합리성을 강화하는 일도 중요하다. 이 때 융합문명의 합리성은 근대적 합리성과 탈근대적 합리성의 접점에서 모색되어야 할 것이다. 즉, 융합문명의 사회적 합리성 논쟁에서는 이성의 장막 뒤로 몰려났던 감정, 상상력, 환상 등과 같은 요소들을 복원시키는 일이 요구된다. 근대성을 특징짓는 이성, 진보, “자연의 수확화”에 바탕이 되고 있는 배제의 논리에 따른 이성적, 확정적, 체계적 분류나 일관성 및 명판성으로는 수많은 플랫폼을 손에 쥐게 되어 엄청난 소통의 확장이 실현된 융합사회의 “합당성”을 쉽사리 포착할 수 없다. 또 산업자본주의와 맞물려 있는 근대성, 합리성 문제를 놓고 볼 때, 목적 합리성 또는 도구적 합리성으로 집약된 합리성의 개념만이 ‘합리적’이라고 판단할 근거도 박약하다. 융합사회가 종전의 개방체계를 넘어서는 초개방적 융합체계 인을 고려할 때, 더구나 인간이라는 유적 경계를 넘어서는 포괄적 진화론의 기본 발상까지를 감안할 때, 융합사회의 합리성은 미디어 생태계를 주축으로 한 생활세계의 새로운 변화상에 대한 깊은 이해를 기반으로 논구되어야 할 것이다.

## 2. 융합 거버넌스의 구축

융합문명에서 일어나는 혁명적 사회 패러다임의 전환은 새로운 인간형을 요구한다. 각각의 문명은 자체적 구성원리를 지니며, 새로운 문명에 걸 맞는 제도, 생활양식, 스타일, 의식 등에 변화를 요구한다. 보다 개방적이고 유연한 구조를 지니게 되는 사회에서 유동성(liquidity)은 융합문명의 중요한 존재론적 요건이 된다. 또 증대하는 혼종성(hybrity)으로 인해 야기되는 다양한 가치들의 혼성적 결합을 통해 새로운 의미를 창출하기도 한다. 이러한 상황에서 요구되는 융합 거버넌스의 핵심은 개인 주체들 간의 상호성 증대이다. 이는 곧 어떻게 하면 상호성의 원리를 고수하며

문명을 지속할 수 있을 것인가라는 문제로 귀결된다. 다시 말해, 융합문명기의 거버넌스는 강한 호혜성을 전제로 하는 “증여적 인간”을 전제해야 한다.

호혜성은 이타성을 넘어서는 상호성을 말한다. 상호성 가설에 의하면 ‘이타적 행위/이타적 상호협조행위’를 현실세계에서 구현하기 위해서는 두 가지 전제—무조건 협조가 아닌 조건부 협조 전략과 무한반복의 전제—가 충족되어야만 한다. 상호성 규범이 엄존한다면 인간의 이기적인 욕망의 발현이 억제될 수 있으며 사회적 신뢰가 공고화할 수 있다. 그러나 이타성이 전제로 하는 조건부 협조라는 생활전략은 배신이 유발될 경우 상대에게도 그에 상응하는 보복이 주어져야 할 것임을 암시한다. 물론 무한반복의 전제가 그 위험을 상쇄시킬 수는 있으나, 무한반복을 통해 나타나는 무조건적 협조로 인한 대중적 ‘표류(drift)’의 문제는 해소되지 않는다. 즉 이타적 행위/ 이타적 상호협조행위는 안정적 진화를 보장할 수 없다. 따라서 전제와 전제에 따른 행위의 주체문제를 재고할 필요가 있으며, 그러부터 호혜적 인간형의 출현이 필요하다는 사실을 재확인할 수 있다. 반복—상호성 가설의 주체는 여전히 자신의 이익을 극대화하는 방향으로 행동한다는 의미에서 “보상대응적” 인간형이다. 이와 반대로 진일보한 호혜적 인간이란 자신의 이익을 극대화하는 방향으로만 행동하지 않으며, 상대방이 어떤 행동을 하는가에 따라 “행위대응적”으로 움직이는 인간을 말한다(최정규, 2004).

그러나 새로운 융합문명이 선호하는 인간형은 호혜적 인간을 넘어서는 증여적 인간이다. 조건이 있고 그 조건에 부합하는 경우에 호혜성이 작동하던 호혜적 인간의 관계를 넘어서는 증여적 인간은 대가나 보수를 기대하지 않는 조건 없는 증여를 상정한다. 즉, 종전까지 경제적, 산업적인 발전에 입각하여 도구주의적 성격을 구체화해 가던 호혜성과 다르게 증여는 개인과 사회의 도덕적 기준에 근거하여 “주어야 한다”는 실천적 논리로 구성된다. 그러나 증여는 사사로운 호의(好意)에 의해 추동되는 선행으로 축소되지 않는다. 그것은 구조적인 사회원칙에 의해 의무적으로 이루어지는 것이고, 증여에 따라 움직인 순환질서에서 이전(移轉)되는 물건이나 인격은 특별한 사회적 유대를 만들어낸다. 증여는 질서 있는 순환체계를 거쳐 “주고자 하는

자발성”과 “주어야 하는 의무”가 어느 한 쪽의 우위 없이 동시에 활성화되는 것으로 해석할 수 있다(박정호, 2009).

사회적 사실로서의 증여는 다음과 같은 특성을 지닌다. 첫째, 그것은 정치, 경제, 법, 종교적 제도 등 사회적 삶의 모든 차원들을 동시에 포함한다는 점에서 통합적 기능을 수행한다. 둘째, 집단적 의례를 통해 증여가 실천되는 경우 한 집단을 그 전체성 속에서 그물망처럼 복잡한 관계를 이루도록 만든다. 셋째, 증여는 자발적이고 순수하게 무상적인 급부의 관념도 아니며, 오로지 유익함하고만 관계있는 생산과 교환의 관념도 아니다(Mausse, 2002). 전반적인 삶의 조건은 개선되고 있으나 유동성과 불확실성이 증대하고 있는 사회에서는 증여의 의의가 크게 부각된다. 때문에 사회적 연대에서 그 힘을 포섭할 것이 요구되는데, 증여적 인간의 증가는 그러한 문제해결의 선행 요건이 된다.

증여적 인격체를 단위로 하는 거버넌스의 형성은 거버넌스의 개념이나 인간관계 역시 주는 관계를 전제로 하게 될 것이다. 특히 거버넌스의 경우 성격 자체의 변화를 기대할 수 있다. 즉 위에서 아래로의 하향적 통치로서의 거버넌스가 아닌 공생을 지향하는 수평적 거버넌스의 구축이 가능할 것이다. 융합사회에서 지난할 일로 여겨지는 사회적 연대 역시 증여적 형태의 연대에서 그 해법을 찾을 수 있을 것으로 생각된다.

#### 제 4 절 소결: 동맹적 합리성을 통한 호혜성 증진

“증여적 인간”의 출현은 도구적 합리성을 넘어선 소통합리성의 증대를 통해 가능하다. 융합사회는 적극적이고 능동적인 참여적 소통을 특징으로 하기 때문에 새로운 소통적 합리성의 중요성이 부각될 필요가 있다. 즉 도구적 합리성과 표출적 합리성을 넘어 새로운 융합문명적 소통 합리성이 새로이 요구된다(김문조, 2008). 헨리 쟈킨스에 의하면, 융합사회 하의 개인은 홀로 존재하는 인간이 아닌 수많은 군중과 어울리며 소통하는 집합의 일원이라는 의미를 지닌다. 즉, 융합문명 시대의

개인은 항상 접속되어있으며, 감성적인 코드를 따라 네트워킹(net-walking)하는 유목민인 것이다(Jenkins, 2006). 때문에 융합문명은 단순히 기술의 변화만을 의미하는 것이 아니라 사회문화적 협력과 공조의 소통합리성으로 대변되는 초거시적 전환을 요구한다.

유목적, 정서적, 감정적, 소통적인 ‘호모 미디어쿠스(Homo Mediacus)’가 주축을 이루는 융합문명기 사회는 사람 중심의 소통적 합리성이 근간이 될 것이다. 유비쿼터스적 사회인 융합문명에서의 소통은 누구든, 언제 어디서든, 어떤 문제든지 이야기할 수 있다는 특징을 지닌다. 이러한 확장적 소통성은 사용자들을 소통의 기제를 단순히 받아들이는 수동적인 수용자로 전락시키는 대신, 적극적으로 참여하고 생산하는 능동적 사용자로 전환시키는 협력적 소통구조를 구축하게 한다. 이러한 사람 중심의 새로운 소통 합리성은 협력/공조주의적 접근에 의한 “동맹적 합리성(alliance rationality)”을 통해 이룩할 수 있다.

융합문명에서는 소통합리성을 이끌어내는 새로운 존재와 존재의 변화되는 특성을 반영하여 특정한 실체를 고정화하지 않는다는 점에서 “동맹적 합리성”이라는 새로운 형태의 소통합리성을 증대할 필요가 있다. 이는 융합문명기에는 단순한 구래의 소통합리성만으로는 부족한 새로운 관계성이 필요하다는 점을 시사한다. 즉, 단순히 접속하고 대화하는 선에서 끝나는 것이 아니라, 소통을 통한 인지적, 정서적 연대의 필요성을 함축하는 것이다. 감정적, 문화적 공감대를 형성하여 융합적 포섭을 실현하고, 차이와 다양성이 공존하는 생활 속에서 유대를 만들어내 사회적 잉여의 문제를 해결하는 것, 그리고 증여적 인간을 단위로 하여 거버넌스의 문제를 해결한다는 두 가지 해결책의 조화는 동맹적 합리성의 구축을 통해 가능하다.

융합현상은 단순히 융합문명의 도래와 맞물려 일어난 현상은 아니다. 지난날에도 사회 내에서의 융합현상은 도처에 산재해 왔다. 하지만, 디지털 기술의 발달에 근거한 인간과 인간, 인간과 사물, 그리고 인간과 자연을 모두 포섭하는 융합은 이전의 일차적 융합과는 다른 복잡다단한 면을 보여준다. 디지털 기술에 힘입은 미디어 융합은 기술적/매체적 발전을 넘어 사회관계에서의 미시적 상호작용뿐만 아니라 거시

적 사회구조의 변화까지 추동하고 있다. 즉, 이러한 융합문명의 파도는 우리들의 의식과 욕구체계까지 변화시키고 있다.

역사과정으로서의 새로운 문명은 옛 것에 대한 혁신적 변화를 추동한다. 즉, 생산자 사회의 주요한 사회윤리가 소비자 사회에서는 더 이상 쓸모없게 되고 있듯 (Bauman, 2010), 과거의 주요한 사고방식, 공식, 교리나 이념 등은 융합사회에서 변화를 요구받고 있다.

융합사회의 단절에 대한 우려는 혈연이나 지연을 중심으로 한 원초적 공동체의 와해에 동반한 개인화 현상과 함께 고조되고 있다. 즉, 원초적 공동체 중심의 전통 사회가 개인들 간의 소통이 삶의 의미를 좌우하게 되는 상태로 변모함에 따라 커지고 있다. 때문에 융합사회에서 소통을 매개하는 미디어의 중요성은 대단히 크다. 다시 말해 미디어를 매개로 하는 의사소통은 융합사회에서의 사회활동, 사회관계, 사회구조 및 사회적 에토스에 이르는 사회적 성격을 좌우하는 요체로 대두된다. 따라서 융합사회에서 발생하는 잉여의 문제 및 불균형 문제는 “동맹적 합리성”이라는 새로운 합리성 논리에 의해 접근될 필요가 있다고 본다.

## 제 8 장 결 론

융합문명의 발단은 무선통신의 발명과 반도체를 이용한 트랜지스터 발명을 뿌리로 하는 정보기술의 혁명이라고 할 수 있다. 무선기술이 공간적 한계를 넓혀 주었다면, 반도체 기술은 정보의 양과 시간의 한계를 넓혀 주었다고 할 수 있다. 전류를 흘리기도 하고 차단시키기도 하는 기능을 가진 트랜지스터와 작은 신호를 증폭시키는 기기가 출현한 후, 한 개의 반도체 칩에 수많은 트랜지스터를 집적시키는 기술의 출현과 정보기기의 핵심인 마이크로프로세서가 디지털혁명을 주도했다. 즉 정보의 처리, 전송을 아날로그로 처리하지 않고, 디지털 신호인 1과 0으로 변환시키자는 아이디어가 정보혁명을 가능케 한 전환점이었던 것이다.

최초의 디지털 혁명은 1980년 첫 개인용 컴퓨터인 IBM컴퓨터가 출현하면서부터 시작되었다고 볼 수 있는데, 1980년대의 디지털화, 2000년대의 디지털 융합화를 거치면서 그 자체가 생명력을 가지고 진화해 온 것이다(박영준, 2010). 정보기술혁명으로 촉발된 융합문명은 디지털 융합 기술을 기반으로 하는 미디어 융합과 시대를 주도하는 핵심 기술 간의 “대융합”으로 그 어느 시대보다도 빠르게, 그리고 혁명적인 방향으로 진화를 선도해 나가고 있다.

그런데 융합문명을 추동하는 이와 같은 기술적 흐름들은 모든 분야로 확장되어 인간 행위를 포함한 모든 활동을 둘러싸고 있다(Ellul, 2009). 즉, 정보혁명과 디지털 융합기술과로 촉발된 미디어 융합, 그리고 핵심 기술 간의 ‘대융합’ 동향은 산업분야 외에도 제도, 문화, 생활양식, 그리고 세계관에 이르기까지 영향을 미침으로써 융합의 논리로 조직되는 새로운 융합문명이 떠오르고 있는 것이다. 융합의 논리는 내과와 탈분화의 원리와 상통하는 것으로, 이는 교차, 섞임, 침투, 분화, 개방성, 호완성의 증가를 포함한다. 융합문명에서 특히 강조해야 할 것은 복잡성의 증가와 창발적 특성을 지닌다는 점이다. 이러한 원리는 제도적 차원, 문화적 차원, 그리고 의식적

차원에 이르기까지 융합 문명을 추동하는 핵심논리가 되어가고 있는데, 이들을 간략히 요약하면 다음과 같다.

## 제 1 절 기술경제적 차원

융합문명에서 가장 근원적인 것은 경제적 차원이라고 할 수 있다. 이는 새로운 융합 기술의 등장과 불가분의 관계에 있는 것으로, 인간생활의 변화에 근원적 동인이 된다. 맑스의 개념인 생산양식 또는 카스텔의 개념인 발전양식이 이를 뒷받침해준다. 디지털 혁명과 미디어 융합, 그리고 핵심 기술간 ‘대융합’의 흐름은 새로운 생산 패러다임을 이끌고 있고 이는 동종·이종 기업 간의 협력, 교류, 합병, 재조직을 추동하며 문화와 의식의 융합에 중요한 영향을 끼친다는 점에서 융합문명기의 선도적 현상이라고 말할 수 있다.

방송과 통신의 융합이 바로 그 전형적 사례의 하나에 속하는 것으로, 미디어 기술의 융합은 자료적 융합, 콘텐츠의 융합과 연결되어 언제, 어디서든, 어떤 기기로도 누구나 접속할 수 있는 사회적 환경을 조성함으로써 노동과 여가, 교육, 문화, 의식 등에 영향을 미치고 있다(김문조, 2008).

## 제 2 절 사회문화적 차원

디지털 환경, 특히 멀티미디어 환경은 기존의 매체 간 경계, 생산자와 소비자, 환상과 현실의 경계뿐만 아니라 고급예술과 대중문화의 경계, 예술과 과학의 경계를 허물어뜨리고 문화의 잡종화를 진전시킴으로써 생활 형태를 혁신적으로 변모시키고 있다.

즉, 새로운 미디어 환경은 물리적인 시간·거리·공간의 의미를 퇴색시키는 대신 “접속적 존재의 중요성”을 확장시킴으로써 접속적 소통과 접속적 삶이 이 시대의 새로운 규범이 되어가고 있다. 헨리 젠킨스가 언급한 바와 같이, 이제 우리의 삶, 관

계, 기억, 환상, 욕망은 미디어 채널들을 건너다니게 되고, 연인이나 부모, 혹은 교사들은 여러 플랫폼에 걸쳐서 나타나기도 한다. 예컨대 아이들을 침대에 눕히고 잠을 재우기도 하지만, 때로는 지구 반대편에서 메신저로 잘자라고 인사를 하기도 하는 것이다(Jenkins, 2008). 또 부호, 문자, 음성, 음향, 영상과 같은 콘텐츠의 컨버전스는 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 음반 등을 포함하는 다양한 콘텐츠를 생산하는 기반이 되는데, 이 같은 예술적 상상력과 과학기술의 결합을 통해 상상이 현실로 구현될 가능성이 이전보다 훨씬 커지고 있다.

### 제3절 정신적 차원

융합문명의 진전은 무엇보다 삶의 지평이 되고 있는 외부적 환경과 우리의 인식적 차원의 피드백을 통해 완성되어 간다. 내과, 해체, 개방성, 다양성, 차이에 대한 강조는 탈분화적 융합문명의 핵심 논리가 되고 있는데, 이는 새로운 기술적·조직적·사회적·문화적 환경의 토대를 이룬다. 확실성, 진보에 대한 믿음, 이원론적 사고에 기반한 산업문명에서 분리와 배제, 로고스중심주의, 구별짓기, 표준화, 동시화를 규범으로 하는 태도는 이제 이질적인 것의 수용과 혼합문화, 잡종문화, 퓨전의 문화를 자연스럽게 받아들이는 융합적 의식으로 바뀌고 있다. 인종적 혼합인 혼혈에 대한 인식 변화나 클래식과 팝과 같은 전통적 구분의 해체, 트랜스젠더에 대한 인식변화, 판타지에 대한 인식변화 등이 바로 그러한 융합적 사고의 도래를 시사하는 증좌라고 할 수 있다.

인종적 혼합인 혼혈에 대한 인식은 순수/위험의 멘탈리티에서 비롯된 오래된 정서로 차별과 배제의 논리로 작동되어왔다. 그러나 인종적 혼합이 더 이상 성스럽지 못한 피가 섞인 더럽고 불순하고 부정한 것으로 인식되기보다 이국적이고 글로벌한 이미지로 수용되는 추세에 있는 바, 이는 곧 코스모폴리타니즘이라는 융합적 망탈리티가 움트고 있는 것으로 해석할 수 있다(김문조, 2008). 또 결혼, 가족, 사랑 등에 관한 관념 또한 구래의 정형화된 사고에서 벗어나고 있는 추세이다. 이성(異性) 간

의 사랑과 결혼의 문제도 성적 구분을 넘어서 ‘조형적(plastic)’, ‘유동성(fluidity)’의 개념으로 수용되고 있는 것이다. 이처럼 융합시대의 정신세계는 탈중심화된 네트워크의 논리에 부응해 개방적, 확장적, 유연적, 포용적 형태로 진전해 나아가고 있다.

## 제 4 절 맺음말

최근 우리 사회의 도처에서 포착되는 융합적 현상들은 핵심적 사회구성 원리가 새롭게 재편되고 있음을 알리는 징후들이자 “사조(思潮)의 전환”, 즉 새로운 문명의 개화를 알리는 조짐이라고 할 수 있다. 이러한 문명사적 변혁을 온전히 이해하기 위해서는 보다 긴 안목과 넓은 시각으로 인류사의 진전 과정을 관망할 필요가 있다. 장기지속적 경향을 강조한 브로델의 논지를 확장시킨 초장기적 문명론을 개진하고자 한 이유가 바로 여기에 있다.

문명은 접근 방법에 따라 상이한 방식으로 이해되어 왔다. 그들을 대변하는 진보적/퇴행적 문명론과 문명화과정론은 각기 문명변화의 전환성과 연속성을 강조해 왔는데, 본 연구에서는 그러한 양대 속성들을 포괄할 수 있는 문명 패러다임론에 준거해 인간의 역사를 미분화 단계, 분화단계 및 탈분화 단계로 구분한 후, 탈분화 융합 사회의 특성과 함의를 중점적으로 논구하였다.

융합사회는 하나의 거대한 복잡계라고 할 수 있다. 그런데 초대형 복잡계인 융합사회는 초(超)개방성, 다중성, 탈선형성, 공(共)생산성 등과 같은 부가적 속성들을 함유함으로써 단순 복잡계를 넘어선 융합계를 지향할 것으로 예상된다. 더구나 융합계는 종전까지 논외로 하던 인간과 비인간의 융합까지 포용함으로써, 만유인력의 법칙에 대비되는 ‘만유융합(萬有融合)’의 원리가 실현되는 새로운 세계관이 공고화할 것으로 전망된다.

인류사회는 전산업사회 단계에서 산업사회 단계를 거쳐 후기산업사회 단계인 정보사회로 진전되어 온 것으로 알려지고 있다. 그러면 ‘비(非)근대성’이라는 새로운 시대정신을 기축으로 한 후기정보사회(post-information society)의 실체는 무엇이라

고 할 수 있겠는가? 이에 대해 조지 길더는 “텔레코즘(Telecosm)”, 마누엘 카스텔은 “네트워크 사회(Network Society)”, 롤프 옌센이나 짐 데이토는 “드림 소사이어티(Dream Society)”, 다니엘 핑크는 “개념의 시대(Conceptual Age)”, 제러미 리프킨은 “공감적 문명(Empathic Civilization)”으로 전망해 왔다. “융합문명(Convergence Civilization)”은 바로 그에 대한 논자의 응답이다. 융합문명론적 견지에서는 정보사회(혹은 디지털 사회, 사이버 사회)란 장구한 생명력을 지닌 독자적 문명 단위가 아니라, 고도산업사회에서 융합사회로 넘어가는 문명사적 변천기에 명멸하는 융합문명의 전조나 과도적 문명체로 규정할 수 있으리라 본다.

따라서 융합문명기의 사회체계는 다름아닌 융합의 논리로 재구성될 필요가 있다. 사회 내 개인들의 결합태는 다양화, 복잡화, 경량화, 다양화되어가고 있고, 인간 이외의 타 생명체나 죽은 사물들까지 융합문명기의 중요한 ‘행위자’로 등재되는 경우도 많다. 더구나 노르베르트 볼츠의 언급처럼 현대사회는 복잡성·우연성·가공성 등이 뒤얽혀 서로 상호 분리불가능한 형태로 간주될 수 없으리만큼 상호 연관관계를 높여가고 있다(Bolz, 2009). 흘러넘치는 지식정보나 옵션들로 과부하가 걸려 모종의 결합이 요청되는 오늘날 우리의 사회현실은 바로 그러한 전망을 대변한다.

이처럼 초개방적 상황 하에 혁신적 재구성이 진행되는 융합문명기에는 새로운 혼란과 분란의 위험성이 도처에 잠복해 있는 만큼, 융합적 불확실성에 관한 독법과 더불어 그것을 제어할 수 있는 사회질서의 구축 방안이 진지하게 모색되어야 할 것이다. 잉여 및 불균형으로 인한 혼란과 분란의 문제를 해소할 수 있는 대처 방안의 기본원리는 다원화되어 가는 융합사회의 조류를 용인하되 소정의 사회적 연대를 담보함으로써 융합적 질서를 확보할 수 있는 이중적 전략이 유효할 것으로 본다. 즉, “차이를 인정하고, 무관심을 극복하는(Accepting difference, rejecting indifference)” 일이야말로 융합문명기에 우리에게 부과된 시대정신이자 당면 과제가 아닐 수 없다.

## 참 고 문 헌

- 강홍렬 외, 『메가트렌드 코리아』, 한길사, 2006.
- 김난도·박상희, “디지털 페인과 가상공간의 신소비문화: 포스트모더니즘의 시각에서”, 『소비자학 연구』 16, 2005.
- 김대호, “컨버전스 시대의 디지털 콘텐츠”, 『디지털 컨버전스』, 커뮤니케이션북스, 2005.
- 김문조, 『과학기술과 한국사회의 미래』, 고려대학교 출판부, 1999.
- \_\_\_\_\_, “복잡계 패러다임의 특성과 전망”, 『과학기술학연구』 3(2), 2003.
- \_\_\_\_\_, 『IT와 새로운 사회질서의 형성』, 정보통신정책연구원, 2005.
- \_\_\_\_\_, “IT 기반 사회의 미래 전망: “잡종사회”의 출현과 후속적 동향”, 『한국사회학』 39(6), 2005.
- \_\_\_\_\_, 『IT기반 계층간 양극화 현상 극복』, 정보통신정책연구원, 2006.
- \_\_\_\_\_, 『정보사회의 미래와 통신정책의 새로운 패러다임』, 정보통신정책연구원, 2008.
- 김문조·김종길, “정보격차Digital Divide의 이론적·정책적 재고”, 『한국사회학』 36(4), 2002.
- \_\_\_\_\_, 『디지털 한국사회의 이해』, 집문당, 2006.
- 김성국, 『21세기 한국사회의 구조적 변동』, 정보통신정책연구원, 2004.
- \_\_\_\_\_, 『21세기 한국 메가트렌드 2- 21세기 한국 사회의 구조적 변동』, 민음사, 2005.
- 김연순, 『기계인간에서 사이버휴먼으로』, 성균관대학교출판부, 2009.
- 김용운, 『카오스의 날개짓』, 김영사, 1999.
- 김정호·장성원, 『디지털 기술과 산업의 미래』, 삼성경제연구소, 2002.

- 김지은 외, “디지털 의류의 기술 개발 동향”, 『전자통신동향분석』, 한국전자통신연구원, 2009.
- 김환석, 『과학사회학의 쟁점들』, 문학과 지성사, 2006.
- 권정숙, “패션에 표현된 네오젠더 개념의 특성 연구”, 『한국패션디자인학회지』, 2008.
- 류석진·조희정, 『디지털 컨버전스 환경에서의 정치제도와 시민사회 변화 연구』, 정보통신정책연구원, 2009.
- 류춘렬, “컨버전스와 사회 변동”, 『디지털 컨버전스』, 커뮤니케이션북스, 2005.
- 민경배, 「사이버 공간의 논객과 폐인에 대한 사회학적 고찰」, 2004년도 한국사회학회 전기사회학대회 발표문, 2004.
- 민병원, 『복잡계로 풀어내는 국제정치』, 삼성경제연구소, 2005.
- 박영준, “IT기술융합(디지털컨버전스)”, 이인식 외, 『기술의 대융합』, 고즈윈, 2010.
- 박창호, “디지털 디바이드, 정보차별인가 정보자유인가?”, 『사회이론』, 2003.
- 방정배, “니클라스 루만—살아있는 신기능주의 사회이론가의 태두”, 『한국논단』 68, 1995.
- 배 영, “사이버 공간의 사회적 관계—개인미디어를 이용한 관계의 형성과 유지를 중심으로”, 『한국사회학』 39(5), 2005.
- 설진아, “소셜미디어(Social Media)의 진화양상과 사회적 영향”, 『한국정보언론학회지』, 2009.
- 성정화·김형기, “2009시그래프 아트갤러리 작품분석—니클라스 루만의 사회체계 이론과 인공생명을 중심으로”, 『기초조형학연구』 11(2), 2010.
- 송해룡, “미디어 컨버전스와 새로운 소비양식”, 하이브리드컬처연구소 편 『하이브리드 컬처』, 커뮤니케이션북스, 2008.
- 요시나가 요시마사(주명갑 옮김), 『복잡계란 무엇인가』, 한국경제신문사, 1997.
- 유기쁨, “사이버공간—새로운 기술환경과 종교적 욕망의 발현”, 『종교문화비평』 6, 2004.
- 유재천 외, 『디지털 컨버전스』, 커뮤니케이션북스, 2005.

- 윤성이 · 김용철, 『디지털 컨버전스 환경에서 정치 거버넌스의 변화』, 정보통신정책 연구원, 2009.
- 윤종갑, “불교의 연기론적 생명관”, 『한국정신과학회』 4, 2008.
- 윤평중, 『푸코와 하버마스를 넘어서』, 교보문고, 1997.
- 이인식 외, 『기술의 대응합』, 고즈원, 2010.
- 이상길, “‘세계화’와 ‘과잉 시뮬라시옹’의 시대를 응시하기—장 보드리야르와의 대담”, 『프로그램/텍스트』 12, 2005.
- 이정우, 『천하나의 고원』, 돌베개, 2008.
- 임학순 외, 『디지털콘텐츠와 문화정책』, 북코리아, 2007.
- 원동규 · 서지현, “복잡계 상황에서의 새로운 과학기술정보인프라구축의 틀 모색”, 『한국 콘텐츠학』 5(2), 2007.
- 장원호, “사이버 커뮤니티와 사회관계의 변화”, 『21세기 한국 메가트랜드 시리즈 I (04-25)』, 정보통신정책연구원, 2004.
- 전 철, “후기 화이트헤드에 있어서 체계와 환경의 문제—‘과정과 실재’의 “지속”과 “변형” 개념을 중심으로”, 『화이트헤드연구』 18, 2009.
- 정낙림, “차라투스트라의 ‘세 가지 변화’에 대한 몇 가지 해석—진화론적, 역사철학적, 변증법적 해석의 문제점”, 『철학연구』 106, 2008.
- 정수일, 『문명담론과 문명교류』, 살림, 2009.
- 최병두, 『근대적 공간의 한계』, 삼인, 2002.
- 최정규, 『이타적 인간의 출현—게임이론으로 보는 인간 진보의 수수께끼』, 뿌리와 이파리, 2004.
- 페르낭 브로델(신용하 옮김), 『역사와 사회과학: 장기지속』, 창작과비평사, 1984.
- 홍성욱, 『인간 · 사물 · 동맹』, 이음, 2010.
- Adorno, T. W. & Horkheimer, M., *Dialektik der Aufklärung: philosophische Fragmente*, S.Fisher Verlag GmbH, 1994(김유동 옮김, 『계몽의 변증법』, 문학과 지성사, 2001).
- Baudrillard J., *La société de consommation*, Gallimard, 1970(이상률 옮김, 『소비의 사

- 회』, 문예출판사, 1999).
- Baudrillard J., *Simulacra and Simulation (The Body, In Theory: Histories of Cultural Materialism)*, University of Michigan Press, 1994.
- Bauman, Z., *Liquid Modernity*, Cambridge, 2000(이일수 옮김, 『액체근대』, 강, 2009).
- \_\_\_\_\_, *Wasted Lives: Modernity and its Outcasts*, Blackwell Publishing, 2004(정일준 옮김, 『쓰레기가 되는 삶들』, 새물결, 2008).
- \_\_\_\_\_, *Work, Consumerism and the New Poor*, Open University Press, 2004(이수영 옮김, 『새로운 빈곤』, 천지인, 2010).
- Beck, U., *Risk Society: Towards a New Modernity*, Sage, 1984(홍성태 옮김, 『위험사회: 새로운 근대성을 향하여』, 새물결, 2006).
- Blaut, J. M., *Eight Eurocentric Historians*, The Guilford Press, 2000(박광식 역, 『역사학의 함정, 유럽중심주의를 비판한다』, 푸른숲, 2008).
- Bolz, N., *Weltkommunikation*, Wilhem Fink Verlag, 2001(윤종석 옮김, 『세계를 만드는 커뮤니케이션』, 한울아카데미, 2009).
- Callon, M., *Do Economists Make Markets?: On the Performativity of Economics*, Princeton University Press, 2003.
- Callon, M., *Actor-Network Theory*, Books LLC, 2010.
- Capra, F., *Turning Point: A New Vision of Reality*, Futurist 16(6), 1982.
- \_\_\_\_\_, *The Tao of Physics*, 1975(김용정 · 이성범 옮김, 『현대물리학과 동양사상』, 범양사, 2006).
- \_\_\_\_\_, *The Web of Life*, Brockman, 1996(김용정 · 김동광 옮김, 『생명의 그물』, 범양출판, 2004).
- Castells, M., *The Informational City: Economic Restructuring and Urban Development*, Wiley-Blackwell, 1992(최병두 옮김, 『정보도시: 정보기술의 정치경제학』, 한울아카데미, 2001).
- \_\_\_\_\_, *The Rise of the Network Society*, Wiley-Blackwell, 2000(김목한 외 옮김,

- 『네트워크 사회의 도래』, 한울, 2003).
- Castells, M., *Communication Power*, Oxford, New York: Oxford University Press, 2009.
- \_\_\_\_\_, *The Network Society: A Cross-Culture Perspective*, Edward Elgar, 2009(박  
행웅 옮김, 『네트워크 사회: 비교문화적 관점』, 한울, 2009).
- De Giorgi, A., *Rethinking the Political Economy of Punishment*, Ashgato Pub, 2006.
- Delanty, G., “The Cosmopolitan Imagination: Critical Cosmopolitanism and Social  
Theory”, *The British Journal of Sociology* 57(1), 2006.
- Elias, N., *What Is Sociology*, Columbia University Press, 1984(최재현 옮김, 『사회 학  
이란 무엇인가』, 나남, 1988).
- \_\_\_\_\_, *Über Prozeß der Zivilization I. II*, Suhrkamp, 1976(박미애 옮김, 『문명 화  
과정』 I, II, 한길사, 2003).
- Ellul, J., *Money & Power*, Wipf & Stock Publishers, 2009.
- Elster. J., *Comment on van der Veen and Van Parijs*, *Theory and Society* 15, 1987.
- Forrester, J. W., *Principles of System*, Wright-Allen, 1986.
- Fuglsang, L., “Three Perspectives in STS in the Policy Context”, S. Cutcliffe and C.  
Mitcham(eds.), *Visions of STS*, State University of New York Press, 2001.
- Gans, H., *Popular Culture And High Culture: An Analysis And Evaluation Of Taste*,  
Basic books, 1974(강현두 옮김, 『대중문화와 고급문화』, 나남출판, 1998).
- Granovetter, M., “The Strength of Weak Ties,” *American Journal of Sociology* 78,  
1973.
- Harvey, D., *The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Culture  
Change*, Basil Blackwell, 1991(구동회 · 박영민 옮김, 『포스트모더니티의 조건』,  
한울, 1991; 1994).
- Heidegger, M., *Erhart Kastner: Briefwechsel, 1953 ~1974*, Insel, 1986.
- Heskett, J., *Design: A Very Short Introduction*, Oxford University Press, 2005.
- Maturana, H. and Varela F., *Autopoiesis and Cognition: The Realization of the Living*,

- D. Reidel, 1980.
- Huntington, P. S., *The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order*, Simon & Schuster, 1996(이희재 역, 『문명의 충돌』, 이희재 옮김, 김영사, 2009).
- Ingold, T., "Culture and Perception of the Environmen," (E. Croll and D. Parkin eds), *Bush Base: Forest Farm, Culture, Environment and Development*, Routledge, 1992.
- Inhelder, B. and Piaget, J. *The Growth of Logical Thinking from Childhood to Adolescence*, Basic Books, 1958.
- Jenkins, H., *Fans, Bloggers, and Gamers: Media Consumers in a Digital Age*, NYU Press, 2006(정현진 옮김, 『팬, 블로거, 게이머: 참여문화에 대한 탐색』, 비즈앤비즈, 2008).
- \_\_\_\_\_, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, NYU Press, 2008(김정희원, 김동신 옮김, 『컨버전스 컬처』, 비즈앤비즈, 2008).
- Kant, I., *Kritik der reinen Vernunft*, Gerstenberg, Walter de Gruyter, 1981(백종현 옮김, 2006, 『순수이성 비판』 I, II, 아카넷).
- \_\_\_\_\_, *Kritik der Urteilskraft*, belin und libau, 1790(백종현 옮김, 2009, 『판단력 비판』, 아카넷).
- \_\_\_\_\_, *Kritik der praktischen Vernunft*, Nabu Press, 1788(백종현 옮김, 2009, 『실천이성 비판』, 아카넷).
- Kneer, G. and Nassehi, A., *Niklas Luhmanns Theorie sozialer System: Eine Einfuthrun*, München: Fink, 1993(정성훈 옮김, 『니클라스 루만으로의 초대』, 갈무리, 2008).
- Latour, B., *Science in Action. How to Follow Scientist and Engineers Through Society*, Harvard University Press, MA, 1987.
- \_\_\_\_\_, *Nous n'avons jamais ete modernes*, La Decouverte. 1991(홍철기 옮김, 『우리는 결코 근대인이었던 적이 없다』, 갈무리, 2009).
- Lombardo, T., *Doorways to the Future: Methods, Theories, and Themes*, The 1st Books Library, 2001.

- Lorenz, E. N., *Deterministic Non-Periodic Flow*, J. Atmos. Sci, 20, 1963.
- Luhmann, N., *Systems Theory, Evolution Theory, and Communication Theory in: The Differentiation of Society*, translated by S. Holmes and C. Larmore, Columbia University Press, 1982.
- Martin, H. & Schumann, H., *The Global Trap: Globalization and the Assault on Prosperity and Democracy*, St. Martin's Press, 1997(강수돌 옮김, 『세계화의 덫: 민주주의와 삶의 질에 대한 공격』, 영림카디널, 2003).
- McCulloch, W. S. and Pitts, W., "A Logical Calculus of the Ideas Immanent in Nervous Activity", *Bulletin of Mathematical Biophysics* 5, 1943.
- Marcuse, H., *Eros and Civilization: A Philosophical Inquiry into Freud*, Routledge, 1987(김인환 옮김, 『에로스와 문명: 프로이트 이론의 철학적 탐구』, 나남, 1996).
- Michel, C., *Christian Licoppe and Fabian Muniesa(eds), Technologies de Marché, Special Issue of Réseaux 21(122)*, 2003.
- Missika, J. L., *La fin de la télévision*, Editions du Seuil, 2006(최서현 옮김, 『텔레비전의 종말』, 베가북스, 2007).
- Pink, D. A., *A Whole New Mind: Why Right-Brainers Will Rule the Future*, Riverhead Trade, 2006.
- Rifkin, J., *The End of Work: The Decline of the Global Labor Force and the Dawn of the Post-Market Era*, G. P. Putnam's & Sons, 1996(이영호 옮김, 『노동의 종말』, 민음사, 1996).
- \_\_\_\_\_, *The Biotech Century*, Tarcher, 1998(전영택 · 전병기 옮김, 『바이오테크시 대』, 민음사, 2006).
- Said, E. W., *Orientalism: Western Conceptions of the Orient*, Vintage, 1995(박홍규 옮김, 『오리엔탈리즘』, 교보문고, 2007).
- Schiller, H., *Information Inequality; The Deepening Social Crisis in America*, Routledge, 1996.

- Lash, S., *Postmodernism of Sociology*, Routledge, 1990(김재필 옮김, 『포스트모더니즘과 사회학』, 한신문화사, 1994).
- Sennett, R., *The Corrosion of Character*, W. W. Norton & Company, 1998.
- Shirky, C., *Here Comes Everybody: The Power of Organizing without Organization*, Penguin Books, 2008(송연석 옮김, 『새로운 사회와 대중의 탄생: 끌리고 쏠리고 들끓다』, 갈리온, 2008).
- Thomas, A. D. · Dayan, N. · Bernardo, A. B. · Roth, R.(Eds), *Helping Others Grow*, Proceedings of the 60th Annual Convention International Council of Psychologists, July 1-5, 2002, Manila, Philippines, Aachen: Shaker Verla, 2005.
- Toffler, A., *Future Shock*, Bantam, 1971
- \_\_\_\_\_, *The Third Wave*, Morrow, 1980(전희직 옮김, 『제3의 물결』, 범우사, 1992).
- Toynbee, A., *A Study of History*, Oxford University Press, 1987.
- Virilio, P., *L'art de moteur*, Editions Galilee, 1993(배영달 옮김, 『동력의 기술』, 경성대학교출판부, 2007).
- Weber, M., *Die protestantische Ethik und der Geist des Kapitalismus*, Jazzybee Publishing, 1920(박성수 옮김, 『프로테스탄티즘 윤리와 자본주의 정신』, 문예출판사, 2000).
- \_\_\_\_\_, *Wissenschaft als Beruf*, J.C.B Mohr, 1973(전성우 옮김, 「직업으로서의 학문」, 『‘탈주술화’ 과정과 근대: 학문, 종교, 정치』, 나남출판, 2002).
- Whitehead, A., *Science and the Modern World*, Free Press, 1925.
- Wuketits, F., *Handbook Of Evolution: The Evolution Of Living Systems*, John Wiley & Sons Inc, 2005(이은희 옮김, 『진화는 진화한다: 다윈에서 리처드 도킨스까지』, 도솔, 2008).
- Zurcher, L. A., *The Mutable Self: A Self-Concept for Social Change*, Sage, 1977.
- [www.cospre.com](http://www.cospre.com)
- [www.maxnews.co.kr](http://www.maxnews.co.kr)
- [www.newsscientist.com](http://www.newsscientist.com)



## 디지털 컨버전스 기반 미래연구(Ⅱ) 시리즈 안내

- 10-01 디지털 컨버전스 기반 미래연구(Ⅱ) 총괄보고서 (황주성, KISDI)
- 10-02 디지털 문화산업의 융합기술에 대한 철학적 성찰 (이종관, 성균관대)
- 10-03 전자책의 출현과 문학적 패러다임의 변화 (이정준, 성균관대)
- 10-04 매체변화에 따른 미의식의 변화와 컨버전스 시대의 미학적 특징  
(김성도, 고려대)
- 10-05 모바일 커뮤니케이션의 매체철학적 고찰 (이동후, 인천대)
- 10-06 디지털 컨버전스 환경에서 자기조직화 원리의 이해 (황주성, KISDI)
- 10-07 디지털 컨버전스 사회의 정치권력 연구 (류석진, 서강대)
- 10-08 컨버전스 세대의 정치의식과 시민참여 (윤성이, 경희대)
- 10-09 디지털 정치조직의 출현과 e-거버넌스의 미래 (조희정, 숭실대)
- 10-10 융합 환경에서 정책결정과정의 변화와 전망 (차재권, 동의대)
- 10-11 소셜미디어에서 온라인 정치담론의 특성 (이원태, KISDI)
- 10-12 컨버전스에 따른 경제 활동 및 산업 구도 변화 연구 (조남재, 한국경영정보학회)
- 10-13 디지털 컨버전스와 프로슈머의 행태 변화 및 전망 (김진우, 연세대)
- 10-14 컨버전스 세대의 등장 및 경제활동 특성 연구 (김연정, 호서대)
- 10-15 디지털 컨버전스가 미디어 활용 서비스 산업 활동에 미치는 영향  
(한현수, 한국경영정보학회)
- 10-16 컨버전스 경제에서 가상현실 기술의 의의와 산업구조 변화  
(손상영, KISDI)
- 10-17 융합문명의 도전과 응전 (김문조, 한국사회학회)
- 10-18 디지털 사회의 일상성 탐구 (김종길, 덕성여대)
- 10-19 사회문화적 융합의 동역학 (장용석, 연세대)
- 10-20 융합적 사회질서의 심층 분석 (유승호, 강원대)
- 10-21 새로운 소통합리성과 인본사회화 과정 (정국환, KISDI)

- 10-22 디지털 컨버전스의 커뮤니케이션 이론적 의미와 문화적 특성 (이호규, 동국대)
- 10-23 컨버전스 환경에서의 개인과 집단 간의 상호작용 (김경희, 한림대)
- 10-24 미디어 생태계에서의 컨버전스와 디버전스 (안민호, 숙명여대)
- 10-25 미디어 융합 환경에서 문화다양성의 의미 변화와 전망  
(박태순, 미디어전략연구소)
- 10-26 모바일 소셜미디어에서 유력자(influential)의 역할 (이원태, KISDI)
- 10-27 디지털 컨버전스의 미래 이슈와 미디어 정책 (디지털 컨버전스 미래포럼)
- 10-28 건강한 모바일 생태계 구축을 위한 10대 정책아젠다 (모바일 인터넷 포럼)

디지털 컨버전스 기반 미래연구(II) 시리즈 10-17

## 융합문명의 도전과 응전

---

---

2010년 11월 일 인쇄

2010년 11월 일 발행

발행인 방 석 호

발행처 정보통신정책연구원

경기도 과천시 용머리2길 38(주암동 1-1)

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

인쇄 인성문화

ISBN 978-89-8242-818-0 94320

ISBN 978-89-8242-801-2 (전28권)

---

---