Korea Information Society Development Institute





연구기관:고려대학교

연구책임자:김 문 조



정보사회의 미래와 통신정책의 새로운 패러다임

2008.11

연구기관:고려대학교

연구책임자:김 문 조



제 출 문

정보통신정책연구원 원장 귀하

본 보고서를 『정보사회의 미래와 통신정책의 새로운 패러다임』의 최종보고서로 제출합니다.

2008. 11

연구기관: 고려대학교 산학협력단

책임연구자 : 김 문 조(고려대학교 사회학과 교수)

공동연구원 : 민 웅 기(고려대학교 응용문화연구소 선임연구원)

강 윤 재(고려대학교 과학기술학연구소 선임연구원)

연 구 원 : 김 남 옥(고려대학교 한국사회연구소 연구원)

이 혜 수(고려대학교 한국사회연구소 연구원)

구 태 형(고려대학교 응용문화연구소 연구조원)

김 미 사(고려대학교 한국사회연구소 연구조원)

김 세 현(고려대학교 한국사회연구소 연구조원)

이 한 솔(고려대학교 한국사회연구소 연구조원)

목 차

요약문9
제 1 장 서론: 새로운 사회질서의 출현19
제 1 절 정보혁명 19
제 2 절 IT의 사회문화적 효과 21
1. 구조적 차원: 네트워크사회Network Society
2. 제도적 차원: 유연사회Flexible Society23
3. 문화적 차원: 사이버사회Cyber Society
4. 의식적 차원: 자아(주체)지향적 사회Self-Directed Society 24
제 3 절 잡종사회Heterotopic Society의 대두
1. IT와 사회질서의 기저적 변화상······26
2. 새로운 사회질서의 출현 31
제4절 IT기반사회의 후속적 변화 메커니즘32
1. 기술과 사회의 변증법
2. 후속적 변화상
제 5 절 후기정보사회의 세 가지 시나리오
1. 고(高)정보사회론High Information Society
2. 신(新)정보사회론Neo-Information Society
3. 탈(脫)정보사회론De-Information Society
제 6 절 소결
1. 총체적 함의
2. 새로운 도전과 응전

제2장 미디어 동학의 배경과 특성41	
제 1 절 미디어 발달사41	
1. 올드미디어Old-Media의 발전 42	
2. 뉴미디어New-Media의 등장	
제 2 절 미디어 기술과 사회45	
1. 기술발전과 사회: 기술사회론적(SST) 접근 45	
2. 미디어와 사회47	
제 3 절 미디어 세계Media-Scape의 변화상48	
1. 미디어 기술의 발전48	
2. 미디어와 사회변동 50	
제 4 절 미디어기반 사회Media-Based Society ······· 55	
1. 기술과 사회의 변증법55	
2. 미디어기반 사회Media-Based Society의 도래 60	
제 5 절 미디어기반 사회의 미래전망62	
1. 불안정성Instability62	
2. 돌발성Abruptness ····· 64	
3. 자기조직성Self-Organization66	
4. 상호성Reciprocity	
제 6 절 소결 70	
제3장 미디어 융합의 전개과정 및 사회문화적 파장72	
제1절 미디어 융합의 양상74	
1. 미디어 환경의 변화	
2. 미디어 융합의 의미75	
제 2 절 미디어 융합의 차원과 구조79	
1. 기술적 융합Technological Convergence	

2. 자료적 융합Data Convergence
3. 조직적 융합Organizational Convergence 83
제 3 절 미디어 융합의 사회문화적 파장85
1. 제도적 융합Institutional Convergence
2. 문화적 융합Cultural Convergence 92
3. 의식적 융합Mental Convergence 98
제4절 미디어 융합과 사회 융합의 상호침투103
1. 융합의 복잡성 증대 103
2. 역동성의 원리에서 창발성의 원리로104
3. 창발적 체계의 특성들106
4. 상호침투의 과정과 결과 110
제 5 절 호모 미디어쿠스(Homo Mediacus)의 출현 113
1. 생활세계의 변화 114
2. 호모 미디어쿠스의 특성116
제 6 절 소결: 새로운 사회구성 원리로서의 소통합리성120
제4장 규범적 소통합리성에서 인 문주 의적 소통합리성으로122
제1절 서 론122
제 2 절 하버마스 언어철학의 전제 123
1. 규범적 기초로서의 상호이해123
2. 이상적 담화상황 125
제 3 절 의사소통적 합리성의 한계 126
1. 보편적 상호이해 가능성의 문제 126
2. 이상적 행위자의 문제 130
제4절 인문주의적 소통합리성으로132
제 5 절 소결 134

제5장 통신정책의 새로운 패러다임 136
제 1 절 한국 미디어 정책의 개관138
제 2 절 대안적 미디어 정책의 기본 목표140
1. 주요 정책적 논점144
2. 모두가 언로의 수문장Gatekeeper 149
제 3 절 핵심적 정책 원리 및 과제: 미디어 사회화 모형을 중심으로 151
1. 미디어 사회화 모형의 도입 152
2. 미디어 대중화 모형에서 미디어 사회화 모형으로의 확장155
제4절 소결: 매체 공유주의의 확립166
1. 공공성과 사적 이해추구의 조율 166
2. 참여격차 문제 해소와 미디어의 공정한 활용 168
제6장 후기: 성숙 미디어사회를 향하여 170
참고문헌 172

표 목 차

〈班 1-1〉	IT로 인한 사회체계의 변화상	33
⟨張 1-2⟩	새로운 기술적 요구 및 신(新)기술사회구성체의 형성	35
〈丑 1-3〉	근대지와 후(後)근대지	39
⟨班 2-1⟩	접근방법의 차이점 비교	46
⟨翌 5-1⟩	행위 주체와 행동 양식에 따른 분류	158
〈班 5-2〉	미디어 이해MUM, 미디어 지각TAM, 미디어 참여PPM 모형의	
	비교와 정책 제시	165

그 림 목 차

(그림 1-1)	IT로 인한 사회체계의 변모25
(그림 1-2)	신(新)기술사회구성체의 형성과정
[그림 2-1]	정보 콘텐츠의 시공간 변형적 파급 사례54
[그림 2-2]	미디어 기술과 사회의 상호관계56
[그림 2-3]	미디어기반 사회의 도래61
[그림 2-4]	시민참여형 플래시몹63
[그림 2-5]	개똥녀 사건과 관련한 각종 '짤방'들 65
(그림 2-6)	미케니컬 터크를 이용한 짐 그레이 찾기67
(그림 2-7)	소셜 태깅, 또는 소셜 북마킹으로 이루어지는 연계 69
(그림 3-1)	〈왕의 남자〉(2005)포스터
(그림 3-2)	영화, 〈좋은 놈, 나쁜 놈, 이상한 놈〉(2008, 김지운 작품〉
	패러디 포스터
[그림 3-3]	뉴욕에서 열린 레즈비언, 게이, 바이섹슈얼, 트랜스젠더 퍼레이드(1)와
	청계천 베를린 광장에서 열린 성적 소수자들의 잔치, '2008 퀴어문화
	축제'(2) 100
(그림 3-4)	미디어 융합과 사회 융합102
(그림 3-5)	미디어 융합과 사회융합의 상호침투적 동향119
(그림 5-1)	대중의 과학기술 이해PUST 모형과 대중의 미디어 이해PUM
	모형의 발전과 그 관계 154
(그림 5-2)	미디어 행위론・주체론에 따른 미디어 사회화 모형159
[그림 5-3]	우중(愚衆)과 현중(賢衆)의 분화 도식 164

요 약 문

오늘날 첨단 정보통신 기술의 사회적 영향력은 사회 각 방면에 위력을 배가하고 있어 정보혁명의 파급 효과 및 전망에 관한 심층적 연구가 절실히 요청된다. 따라서 기존 연구 결과를 종합 정리하거나 외삽하는 관례적 연구 수준을 넘어 가치 변화의 문제까지를 포착할 수 있는 인문사회과학적 분석이 긴요하다고 판단된다. 따라서 본 연구에서는 문헌연구와 동향분석법에 준거해 다음과 같은 논제들을 심층적으로 고찰하고자 한다.

1. 후기정보사회로의 문명사적 전환

기존 정보사회 이후의 미래를 (1) 고(高)정보사회론, (2) 신(新)정보사회론 및 (3) 탈(脫)정보사회론이라는 세 가지 시나리오로 설정하고, 그러한 동향을 후기정보사회Post-Information Society로 총괄한 후, 실효성 있는 대응 방안을 탐색함

1) 고(高)정보사회론High Information Society

기존의 정보화 양상이 지속적으로 심화발전할 것이라는 전망. 여기에는 앨빈 토플러A. Toffler의 "후기산업사회론"이나 니콜라스 네그로폰테N. Negroponte의 "디지털사회론"과 같은 낙관적 입장과 제임스 베니거J. Beniger의 "통제혁명론," 프랭크웹스터F. Webster의 "테일러주의 사회론Social Taylorism," 데이비드 하비D. Harvey의 "유연사회론," 게리 맑스G. Marx와 데이비드 라이온D. Lyon의 "감시사회론"과같은 비판적 입장이 병존

2) 신(新)정보사회론Neo-Information Society

IT를 기반으로 하는 정보화 양식이 사회발전의 주축으로 존속하되 정보기술의 급 진적 발전으로 과거의 양상과는 질적으로 판이한 새로운 삶의 모습이 출현할 것이 라는 전망. 이 경우에도 역시 조지 길더G. Gilder의 "텔레코즘론"이나 윌리엄 미첼 W. Mitchell의 "비트Bits사회론"과 같은 긍정적 입장과 마크 포스터M. Poster의 "정보양식론" 혹은 마뉴엘 카스텔M. Castells의 "네트워크사회론"과 같은 경계적 입장이 교차

3) 탈(脫)정보사회론De-Information Society

존 나이스빗J. Naisbitt의 "감성사회론High Touch Society"이나 롤프 옌센R. Jensen 의 "몽상사회론Dream Society"과 같이 기술력 대신 상징적, 문화적 가치가 사회구성 적 역량을 강화해 나가는 새로운 문명 단계가 도래할 것이라는 전망. 존 어리J. Urry 의 "유동사회론", 지그문트 바우만Z. Bauman의 "액상사회론Liquid Society" 등도 상징적 문화력을 강조하는 탈정보사회론의 범주로 귀속시킬 수 있음

4) 소결: "후기정보사회Post-Information Society"의 도래

"고(高)", "탈(脫)", "신(新)"이라는 세 가지 동학이 서로 교차적으로 작용할 미래 사회는 "후기정보사회(PIS)"라는 논제로 수렴할 수 있음, 초개방성·불확정성을 지 향하는 후기정보사회적 사회상은 비선형성, 비평형성, 소산성, 자기조직성, 자동생 산성 등을 강조하는 복잡계론적 관점으로 규명 가능함

2. 미디어와 사회의 공진화

디지털 기술에 의거한 첨단 뉴미디어의 등장은 기존 미디어 세계에 크나큰 변혁을 초래하고 있음. 특히 능동적 미디어 및 메시지 선택권이 강화되는 개인 미디어의 확산으로 사회변화의 진폭이나 경로가 지수적으로 증대해 왔는데, 그 과정을 개관하면 다음과 같음

1) 미디어 발달사: 구(舊)미디어에서 뉴미디어

형상 및 문자 중심의 단일 미디어 단계를 넘어 다매체성·쌍방향성·다경로성을 지 향하는 뉴미디어 시대로의 진전 과정을 개관한 후, 인터넷 기반 뉴미디어의 내적 변화 양상을 "Web → Social Web → Semantic Web"이라는 웹 진화 경로에 준거해 상론

2) 연구방법: 기술사회론적 접근

미디어 기술발달의 영향은 인간 의사소통 양식의 변화에 국한된 것이 아니라 사회문화의 발전 양상에 상응함. 또 그것은 사회변화의 일방적 원인이거나 사회의 압력의 소산이 아니라 사회문화 과정과의 상호작용에 의해 교호적으로 작동함. 이러한 양방향적 과정을 분석하는데 가장 유효한 방법은 기술사회론적 접근(Socal Study of Technology; SST)인 바, 본 절에서는 SST 관점 하에 미디어 체계와 사회체계 간의 상호작용을 검토

3) 미디어 세계의 현대적 변모

정보사회의 성격을 좌우해 온 IT는 접속성, 익명성, 다중성, 시공간초월성 등과 같은 본원적 특성을 함유. 하지만 그로부터 파생된 정보통신공간은 전재성, 가상성, 유목성 초월성 등과 같은 부가적 속성을 생성함으로써, 도구로서의 미디어가 새로운 생활세계를 향도하는 사회변혁적 효과를 유발

4) 미디어 기반사회(Media-Based Society: MBS)의 도래

인터넷 기반 뉴미디어의 확산과 함께 마크 포스터M. Poster의 『The Second Media Age』, 혹은 제러미 리프킨J. Rifkin의 『The Age of Access』와 같은 저작에서 예고된 바 있는 "보편적 접속의 시대"가 본격화할 예상. 접속적 사회질서의 표상인 디지털 공간에서는 과거-현재-미래, 혹은 순간-영구의 혼조 등을 통한 시간성의 함몰과 더불어 공간이동·자본이동·권력이동·인력이동·문화이동·관념이동 등이 동반하는 미디어 기반사회가 형성될 것으로 예상

5) 소결: 미디어 기반사회의 완결 요건으로서의 미디어 융합

시공간 초월성은 물론이요 여타 물적, 규범적, 의식적 제약성이 이완되는 고(高) 엔트로피 상황에서 새로운 질서를 향한 사회문화적 욕구가 증대함으로써, 미디어 융합이 미디어 기반사회의 완결적 요건으로 부상할 전망

3. 미디어 융합의 전개 양삭과 사회문화적 파장

새롭게 다가올 미디어 기반사회의 골조는 융합(convergence)이 될 것임이 분명하나 융합의 전개 양상에 대한 예측은 다양함. 따라서 융합 현상을 다차원적으로 구분해 차원별/차원간/통차원적 정향을 탐지하는 작업이 미디어 발전 방안의 모색이 선결과제라고 봄

1) 미디어 융합: 개념과 현황

신기술의 등장과 함께 미디어 세계가 재편되는 과정은 뉴미디어가 올드미디어를 추출하고 대체하는 단선적 전개가 아님. 그것은 오히려 사회적 요청이나 경쟁, 정치 적 압력, 혹은 문화적 욕구 등이 뒤얽힌 과정이요 때때로 분화나 단절이라는 역류적 요소까지 동반된 복잡다단한 현상

2) 미디어 융합과 사회 융합

미디어 기반사회에서 미디어 융합과 사회 융합은 교호적 상호작용을 통해 공변. 이 때 미디어 융합은 하드웨어 및 소프트웨어를 망라한 매체 수준에서 이루어지는 기술적 융합과 컨텐트 수준에서 이루어지는 자료적 융합, 그리고 관련 기구 안팎에 서 진행되는 조직적 융합으로 대별할 수 있으며, 그들에 의해 추동되는 사회 융합은 제도적 융합, 문화적 융합, 의식적 융합 및 초국적 융합으로 대별할 수 있음.

이들 중 처음 두 가지 기술적 융합 및 자료적 융합은 주로 하드웨어와 소프트웨어수준에서 이루어지는 "도구적 융합," 조직적 융합과 제도적 융합은 "(사회)구조적융합," 그리고 문화적 융합과 초국적 융합은 국경을 넘어 지구적 차원으로 외연되는 미디어 융합의 최종 단계인 "의식적 융합"으로 범주화할 수 있음. 뿐만 아니라 기술적융합-자료적융합 및 조직적융합은 기존의 방송통신계 내부에서 진행되는 부문내 융합intra-sectional convergence, 제도적융합-문화적융합-초국적융합은 방송통신계라는 울타리를 넘어선 "초(超)부문적융합trans-sectional convergence"으로 대별할수있는 바, 통방융합 논쟁이나 미디어융합 정책에 관한 논의는 기존의 논쟁 구

도를 탈피해 국가 차원 혹은 세계사회의 동향까지를 포함한 폭넓은 시각으로 외연 되어야 함

3) 기술사회적 융합의 후속파: 미디어 사회(Media Society: MS)의 형성 올드 미디어와 뉴미디어가 충돌하고, 풀뿌리 미디어와 기업 미디어가 교차하며, 미디어 생산자의 힘과 소비자의 힘이 예측불가한 방식으로 상호작용하는 매체기반 적 융합계에서 부수적으로 출현할 것으로 추론되는 것이 "호모 미디어쿠스(Homo Mediacus; 매체적 인간)라는 새로운 인간형

4) 소결: 소통적 합리성을 향하여

궁극적으로 미디어 융합은 미디어 정경Media-Scape, 사회적 정경Socio-Scape 및 인간적 정경Anthropo-Scale의 3중적 변화를 초래. 이처럼 매체, 사회, 인간 모두가 공변하는 급진적 전환기에는 빠르게 변하는 현실을 쫒아가지 못하는 정책적 지체 policy lag 현상을 초극할 수 있는 대안적 정책 패러다임의 개발이 요청되는 바, 사회적 소통성을 적극 반영해야 할 새로운 미디어 정책론에서는 무엇보다 소통적 합리성communicative rationality이 우선시 되어야 함

4. 새로운 사회구성 원리의 요청

사회체계의 기축원리가 도구적 합리성에서 소통적 합리성으로 이행하면서 융합 사회로의 전환은 더 이상 의심할 바 없는 필연적 사태로 귀결됨. 그에 따라 미디어 정책의 목표도 도구적 합리성instrumental rationality을 넘어선 소통적 합리성 communicative rationality의 증진으로 변경되어야 하는데, 이 때 소통적 합리성 개념 역시 현대적 맥락 하에서 재구성되어야 함

1) 소통사회의 미래상

소통적 기술체계와 사회체계의 연관성이 강화될 "미디어 사회media society"에서는 기술사회적 공진화가 지속될 것으로 판단되는데, 단기적 미래(F1.0)에는 기존 성

취지향 사회의 속성이 심화되는 고도 성취사회가 도래할 것이나, 중기적 미래(F2.0)와 장기적 미래(F3.0)에는 유동형 교류지향 사회 및 파동형 감동지향 사회로의 질적 변모가 수반될 전망

2) 단계적 정책 이슈

F1.0 단계에서는 미디어 융합의 효율성 문제를 둘러싼 논쟁, 즉 "어떻게 하면 융합을 순조롭게 촉진시킬 수 있을 것인가?"라는 수단 논쟁이 치열한 정책적 쟁점이될 것이나, F2.0 단계에서는 "어떠한 융합이 우리 삶에 긴요한 것일까?"라는 목적 논쟁, 마지막 F3.0 단계에서는 "미디어 융합이 진정 우리 삶을 이롭게 할 것이냐?"라는 가치 논쟁이 미디어 정책의 핵심적 이슈로 부각될 것임

3) 하버마스의 의사소통행위론

프랑크푸르트학파 비판이론가들에 의하면, 가치의 문제를 외면한 전통이론은 현상 분석에 천착함으로써 인간사회의 본질적 논의에 대한 한계를 자초했다는 것. 따라서 본 절에서는 하버마스가 "인식을 이끄는 관심Erkenntness-leitende Intresse"이라고 지칭한 가치 정향을 포함한 포괄적 관점에서 국민 대다수의 공유물이자 공통적관심사가 되어가는 "미디어 문제media question"를 재조명하고자 함

4) 하버마스를 넘어서

미디어는 곧 컨텐트의 흐름. 따라서 그것은 의사소통 합리성에 의해 평가되고 제어되어야 함이 당연하나, 소통 영역의 외연, 소통 주체의 변화, 소통 대상의 확장, 소통 수준의 심화(접속→교류→대화→숙의→공감) 등으로 주지주의적인 하버마스의 의사소통행위론을 넘어선 대안적 소통론을 필요로 함

5) 소결: 탈(脫)객관화 시대의 미디어 정책 방향

탈(脫)진정화·탈(脫)사실화로 주체와 객체 양면에서 객관성 신화가 해체돼가는 탈(脫)객관화 시대의 미디어 정책은 집단이성 뿐 아니라 집단감성 및 집단심성에 의해 작동되는 여론의 조직화 방식에 대한 고려가 동반되어야 함. 더구나 전문성· 희소성·학습성에 의존해 왔던 주류적 지식체계가 전면적으로 도전받기 시작한 현 단계(후기-지식기반사회) 미디어 정책은 "세계 만방의everywhere, 만인everybody을 위한, 만사everything에 관한 소통"을 지향하는 보편성 원리에 입각한 사회적 조화 social harmony를 미디어 정책의 최우선 과업으로 삼아야 함

5. 미디어 정책의 새로운 패러다임

물적 생산력이 확장이 국가발전의 최대 과제인 산업화 시대의 정부는 국가자원을 동원·배분하는 집행기능을 우선시하여왔음. 탈산업사회로의 이행과 함께 정부는 사회갈등을 제어하는 이해조정의 기능에 눈을 돌리게 되었으나, 정체성 위기가 고조될 미래사회의 국가는 집합적 목적가치나 비전을 통해 사회성원들의 주체적 생활역량을 제고할 수 있는 정책 대요와 실천전략을 강구하는데 진력해야 하며, 미디어 정책 역시 그러한 국가적 목표에 상응한 전향적 성격을 지녀야 함

1) 한국 미디어 정책의 통시적 개관

지금까지의 우리 미디어 정책은 여타 공공정책들과 마찬가지로 상의하달식의 규제적 형태가 주류였음. 그러나 융복합 기능이 날로 고도화하는 첨단 뉴미디어의 등장, 특히 정보의 생산-전달-향유를 동시적으로 수행할 수 있는 생비적prosuming 일인미디어의 출현을 게기로 미디어 세계의 정경media-scape은 급변하고 있으며, 그와더불어 규제중심적 미디어 정책의 현실 적합성이 날로 퇴색됨으로써 미디어 정책의 패러다임적 전환이 절박한 실정

2) 대안적 미디어 정책의 기본 목표

미래사회에서는 복융합을 거듭하며 기하급수적으로 팽창할 과다 정보로 인한 정보포화 상태가 초래할 정보혼돈에 필적해 소정의 질서의식을 견지할 수 있는 주체적 역량을 사회 각계각층으로 널리 확산시키는 일이 가장 중요한 정책적 관건이 될것임. 기존의 규제중심적 미디어 정책은 급속한 기술발전 속도에 따라가기도 어려

울 뿐만 아니라 감성사회, 유동사회, 과속사회와 같은 새로운 시대 동향에 적절히 대응할 수 있는 정책적 유연성도 상실해 가고 있음. 따라서 융합사회의 통신정책은 국민 개개인의 미디어 역량을 존중하는 '자율적 규제 원칙'을 본령으로 삼아야 함

3) 미디어 정책 주체론

미디어 주체의 능동성을 적극 반영한 혁신적 실천 전략을 강구하기 위해서는 수용자 중심적인 기존 미디어론의 비판적 점검이 선행되어야 함. 미디어 활용자는 기본적으로 무력한 존재로서의 대중(大衆), 각성된 존재로서의 공중(公衆) 및 감성적다수로서의 다중(多衆)으로 대별할 수 있음. 따라서 향후의 미디어 정책의 과제는 "끌리고 쏠리도 들끓는" 다중적 성향을 띠어가는 다수(多數)의 지혜를 결집해 우중(愚衆)이나 난중(亂衆)이 아닌 현중(賢衆)으로 이끌어가는 데 핵심이 있음

4) 미디어 정책 행위론

미디어 행위론의 고전적 형태는 인지적 차원의 이해를 강조하는 지적 역능을 강조. 그러나 미디어 행위에는 인지적 차원 외에 규범적·정의적·심미적·실천적 요소들도 포함되는 바, 향후의 미디어 정책은 사실로서의 지식을 넘어선 통합적 지각apprehension이나 실행적 차원의 참여participation를 포함한 확장된 행위론을 지향해야 함

5) 미디어 정책 대상론

고전적 대중사회론에서 회자되던 미디어는 메시지의 대량 송출을 담당해 온 방송 broadcasting 체제였고, 오늘날의 뉴미디어론에서 중심적으로 거론되는 미디어는 개별적 접속을 위주로 하는 협송narrow-casting 체제임. 그러나 대역폭 전송체제의 확산으로 매체나 컨텐트의 선별성이 크게 강화될 미래 사회에서는 방송이나 협송이 아닌 광송wide-casting이 미디어 정책의 핵심적 대상이 되리라 예상됨

6) 소결: 공공성과 사적 이해의 조율

미디어 이용자의 주체성이 강조되면서 개인의 사익추구적 행태가 고조될 우려가

커지고 있음. 따라서 국가의 적절한 개입과 함께 공적 감시와 처벌에 대한 요청이 제기되기도 하나, "자율화"라는 새 시대의 정책 목표를 실현하기 위해서는 공공성과 사적 이해를 적절히 조율할 수 있는 준칙이 보강되어야 함

6. 총결: 성숙 미디어사회를 향하여

미디어 융합이 촉발하는 융합은 금세기 인류사회의 핵심적 화두이자 지배적 조류라고 할 수 있음. 하지만 그것을 인문학적 소통성을 핵심으로 한 새로운 시각에서 재조명할 때, "집단지성" 뿐 아니라 "집단감성" 및 "집단심성"을 망라한 "집단지혜 collective wisdom"에 근거한 원숙한 미디어 정책이 구상되어야 할 것으로 생각함

제 1 장 서론: 새로운 사회질서의 출현

오늘날 첨단 정보통신 기술의 사회적 영향력은 사회 각 방면에 위력을 배가하고 있어 정보혁명의 파급 효과 및 전망에 관한 심층적 연구가 절실히 요청된다. 따라서 기존 연구 결과를 종합 정리하거나 외삽하는 관례적 연구 수준을 넘어 가치 변화의 문제까지를 포착할 수 있는 인문사회과학적 분석이 긴요하다고 판단된다. 즉, 정보 혁명의 엄청난 규모나 파장을 총괄적으로 인지할 수 있는 근본적 진단이 필요한 바, 그 총설에 해당하는 본 연구에서는 다음과 같은 절차에 준거해 문제를 다루어보고 자 한다.

인류사회의 미래에 관해서는 다양한 시나리오들이 공존한다. 그러나 정보사회의 미래에 관한 기존의 전망들을 대부분 정보통신기술IT의 사회변혁적 역할 및 사회적 배태성social embeddedness를 강조하고 있으며, 동시에 모든 논의의 출발점을 정보 혁명에 두고 있다는 공통성을 지닌다. 따라서 전체 논의의 출발점이 되는 이 장에서 는 정보혁명의 문명사적 의의를 간략히 개관한 후, 그 후속파에 해당하는 기술사회 적 공진화 과정을 이론적으로 규명함으로써 미래 정보사회의 상승적 발전도식에 관 한 이해를 높여보고자 한다.

제1절 정보혁명

농업혁명 및 산업혁명에 이은 가장 근자의 문명사적 전환에 해당하는 정보혁명의 의의는 18세기 말 제1차 산업혁명 이후 약 200여 년간 존속하여온 전통적 산업사회 와는 성격을 달리하는 새로운 사회형태를 창개하고 있다는 점에서 찾아볼 수 있다. 일찍이 정보사회론자 다니엘 벨D. Bell은 후기산업사회를 (1) 경제생활의 중심이 물질적 생산에서 서비스(단순 서비스가 아닌 정보지식관련 서비스) 생산으로 이동

하며, (2) 직업분포 상으로는 전문직·관리직·사무직 등 정신노동자층이 전통적 산업사회의 상징인 육체노동자층을 넘어서며, (3) 과학적·이론적 지식이 사회혁신 과 정책결정의 원천이 되며, (4) 기술통제나 평가를 통한 미래설계가 이루어지며, (5) 대학 및 연구소를 거점으로 한 지식산업이 융성하게 되는 단계로 설정함으로써 정보화 시대의 특징적 단면을 제시한 바 있다(Bell, 1973).

그 후 요네지 마스다(Masuda, 1980; 1990), 데이비드 라이언(Lyon, 1988), 프랭크 웹스터(Webster, 1995) 등도 독자적 시각과 기준에서 정보사회의 특성을 분석한 바 있는데, 최근 마뉴엘 카스텔Castells은 방대한 3부작 『정보시대: 경제, 사회 및 문화 (The Information Age: Economy, Society and Culture)』를 통해 정보사회를 문명론적 관점에서 통찰함으로써 정보사회에 대한 이해를 증진시켜 왔다(Castells, 1996, 1997, 1998).

까스텔은 19세기 중엽부터의 과학기술혁명 이래 서구사회를 거점으로 확산되어 온 자본주의적 생산양식이 오늘날까지 부가가치의 창출과 실현에 주도적 영향력을 행사하여 왔다고 말한다. 그러나 정보화시대에 이르러 "노동행위가 생산물을 산출해 내는 기술적 과정"으로 규정되는 발전양식은 이윤 극대화를 지향하는 자본주의적 생산양식과 변별되는 독자적 논리를 지향하게 되었다는 것이다. 즉, (1) 기존 작업과정의 합리적 개선, (2) 작업과정의 전면적 혁신, (3) 과정 혁신을 통한 새로운 작업의 창출이라는 세 단계 과정으로 구분되는 발전양식은 차츰 정보화 양식으로 대체되었으며, 그러한 정보적 발전양식이 기존의 자본제적 생산양식과 교직적으로 결합됨으로써 전체 사회가 새로운 단계로 도약하고 있다는 것이다(Castells, 1989).

새로운 사회의 특성으로는 경제활동의 지구화globalization of economic activities, 네트워크형 조직화networking form of organization, 작업의 유연화와 불안정화 flexibility and instability of work, 노동의 개인화individualization of labor, 문화의 가상화culture of virtuality 등이 꼽혀지고 있다(Castells, 1996). 그러나 새로운 사회에서 관망할 수 있는 보다 원천적 변화란 고대사회에서 근대사회에 이르는 장구한 세월 동안 일관된 양식으로 인식되어 온 시공간 개념의 전환이라고 할 수 있다. 새로운

시공간 개념의 형성을 논하는 자리에서 카스텔은 세계체제론자들이 이야기하는 '세 계경제'world economy와 자신이 제시하는 '지구경제'global economy의 차이점을 다 음과 같이 서술하면서 네트워크 사회의 문명사적 의의를 역설한다(김문조, 2005 참조).

(새로운 시대의) 경제는 지구적이다. '지구경제'global economy는 '세계경제'world economy와 질적으로 변별되어야 할 새로운 역사적 현실이다. 브로델F. Braudel이나 월러스타인I. Wallerstein이 16세기 이래 존속해 왔다고 주장하는 세계경제가 자본축적 이 세계 각처에서 전개되는 양상을 뜻하는 것이라면, 지구경제란 세계적 규모의 경제 활동이 실시간으로 진행되는 상황을 의미한다. 지속적 팽창을 거듭하여온 자본주의적 생산양식은 시간적 · 공간적 질곡을 넘어서고자 부단히 노력해 왔으나, 20세기 후반 새로운 기술적 기반구조를 바탕으로 한 지구경제 시대로 접어든 연후에야 비로소 시 공간적 한계를 초월하게 되었다(Castells, 1996).

지구경제는 과학기술의 혁신을 통해 사회적 역량을 배가해 왔으나, 그것은 역으 로 과학기술 혁신을 가속화시키기도 한다. 그런데 모든 것이 수평적 • 수직적 네트 워크로 연결되는 오늘날에는 생산 과정, 장비, 물품과 서비스 등이 빠른 속도로 용 도 폐기되고 있으므로 장기적 소유가 단기적 접속보다 불리해지게 된다. 따라서 네 트워크 사회의 도래와 더불어 장기간 우리의 생활조건을 규정짓고 정치적 담론을 지배했으며 개인의 지위를 판가름하던 소유의 체제가 접속의 체제로 대체된다. "나 는 접속한다. 고로 나는 존재한다"라는 유사 데카르트적 언명에서 유추할 수 있듯, 접속시대에서는 경제적 거래나 정치적 참여는 물론이요 일상적 의식의 내밀한 차원 에 이르는 폭넓은 영역에서 크나큰 변화가 관망되는 바, 거기서는 가진 자와 못 가 진 자의 격차보다 연결된 사람과 연결되지 않은 사람과의 격차가 보다 문제시 된다 (Rifkin, 2000).

제 2 절 IT의 사회문화적 효과

정보혁명의 핵심 요소인 IT의 사회문화적 파장은 다양한 측면에서 분석 가능하나,

분석의 차원은 일차적으로 기술적 영향력이 발현되는 사회체계의 주요 개념 영역에 따라 대별될 수 있다. 즉, 기술체계에서 사회체계로의 외향적・원심적 효과는 크게 구조적・제도적・문화적・의식적 차원으로 구분가능한데, 구조와 의식은 거시적 macro 對 미시적micro, 제도와 문화는 도구적instrumental 對 상징적symbolic, 그리고 구조-제도와 문화-의식은 객관적objective 對 주관적subjective, 구조-문화와 제도-의식은 맥락적contextual 對 내용적textual 차원을 대변하는 것이라고 할 수 있다. 이 같은 분류기준에 의해 네 가지 영역으로 구분된 IT기반 사회의 유형별 특성을 요약하면 다음과 같다.

1. 구조적 차원: 네트워크사회Network Society

IT의 사회구조적 충격파는 요소간의 연결망이 강화되는 네트워크 사회로 구체화한다. '연결망 사회'wired society나 '그물망 사회'grid society라고 불리는 네트워크 사회에서는 원천적으로 모든 요소가 여타 다른 요소들과 상호 연관된다. 따라서 거점이니 노드라고도 불리는 개별 요소들은 자체적 속성을 넘어 연결망의 어떤 지점에 놓여있는가에 따라 성격을 달리하게 된다. 새로운 정보통신 매체의 확산과 함께 요소간의 연결 방식이 접촉을 넘어선 접속의 형태로 확대되면서 사회체계는 차츰 거점중심사회node-centered society에서 연결중심사회link-centered society로 이행되어 "연결만이 살 길"이라는 모토까지 회자하고 있는 실정이다. 네트워크 사회의 구성 요소들을 고착적으로 결합되어 있다기보다는 느슨하게 연결되어 서로 파동적 영향을 주고받음으로써 사회체계를 유동적 상태로 전환시킨다. 따라서 삶의 터전인 공간개념도 "정주적 공간"space of stay에서 "흐름의 공간"space of flow으로 변모하여, '장소귀속성의 탈피'disembeddedness가 일상화하는 유목적 상황이 도래하게 된다 (Harvey, 1989; Castells, 1996; 김성국, 2005). 한편, 네트워크 사회에서의 사회자본은 "행위자가 자신이 속한 연결망 속에 있는 자원에 접근함으로써 얻을 수 있는 자원"을 뜻하는 것으로서(Lin, 2001), 일반적으로 네트워크 체제 하에서의 사회적 자본의

축적은 약한 연대에 의해서 강화되는 경향이 크다. "약한 연대의 강한 효과"라는 반 어적 표현은 바로 이러한 상황에서 도출된 명제라고 할 수 있다(Granovetter, 1973).

2. 제도적 차원: 유연사회Flexible Society

접속성 증대는 요소간의 관계구조에 한정된 것이 아니다. 그것은 상호작용 밀도 를 강화해 기존의 제도적 경계를 약화시킦으로써 제도영역간의 교류를 촉진한다. 내파implosion와 융합convergence이라는 개념으로 응축할 수 있는 이러한 과정으로 지금까지 서로 대당적 요소로 간주되어 왔던 각종 범주들이 화합적으로 공존할 수 있는데, 그러한 면모는 많은 공력을 요하는 '전문적 여가'serious leasure, 즐기면서 배우는 '놀이학습'edutainment, 생산활동과 소비활동의 결합인 '프로슈머'prosumer 등에서 널리 관측할 수 있다(SBS 세계디지털포럼, 2004). 그 결과 사회적 이질성이 고조되어 다양한 주장이나 가치기준이 병존하는 다워적 · 다문화적 상황이 도래하 게 된다. 본원적으로 자본주의 사회의 생존을 위한 새로운 대안으로 등장한 유연적 축적체제regime of flexible accumulation에서 파생된 유연화의 파고는 노동에 가장 연접된 교육체계의 유연화를 추동해 왔고, 그것은 가족, 여가 등 여타 제도영역에 파급효과를 끼침으로써 라이프스타일의 다양화를 촉진하고 있다(Harvey, 1991). 그 러나 늘어나는 대안이나 선택성이 항시 긍정적 효과만 초래하는 것은 아니라 사회 적 혼돈을 가중시킴으로써 책무나 윤리의식을 경감시키는 부작용을 야기하기도 한 다(Robin and Webster, 1999).

3. 문화적 차원: 사이버사회Cyber Society

사이버스페이스는 경계가 없는 무한대의 공간으로 현실계의 다양한 규제나 제약 을 벗어난 초월성을 함유한다. 뿐만 아니라 그곳에서는 신분을 드러내지 않을 수 있 을 뿐 아니라, 교류되는 정보의 내용을 수정·삭제·창조할 수 있다는 점에서 익명 성 · 조작성 · 구성성을 지닌다. 또 그것은 하이퍼링크에 의해 다선적으로 연결되는 복합적・중층적 구조를 지닐 뿐 아니라, 모든 정보를 실시간으로 환원시킨다는 점에서 신속성·즉시성을 지니며, 또 물리적 거리와는 무관하다는 점에서 탈공간적이다. 그러나 실세계와 구별되는 사이버스페이스의 가장 특징적 성격은 실물이 없되보고 느낄 수 있는 허구적 세계라는 점이다(김문조, 1999). 사이버스페이스가 가상세계virtual world 혹은 가상현실virtual reality의 동의어로 간주되는 것은 바로 그 때문이다. 이러한 가상공간에서는 상징이나 기호가 크나 큰 위력이 발휘하게 되는데,사이버사회란 그러한 경향이 오프라인으로 파급되어 사이버스페이스에서의 행위양식이 전체 사회에 풍미하는 상황을 지칭한다(Jones, 1997). 그 구체적 증거로는 무엇보다 실속보다 외양을 중시하는 인상관리impression management 행태, 혹은 그것을 본업으로 하는 감정노동이 사회적으로 널리 확산되고 있다는 점을 꼽을 수 있다(Goffman, 1959; Hochschild, 1983). 면접시험을 위한 성형수술이 성행하고 있다든가, 겉과 속이 다른 표리부동(表裏不同)이 오히려 고객감동·고객만족을 위한 직장인의 수칙으로 강조되고 있는 작금의 세태가 바로 그 점을 입증한다.

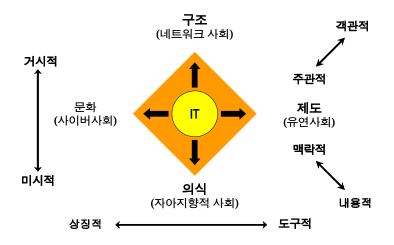
4. 의식적 차원: 자아(주체)지향적 사회Self-Directed Society

1950년도 저작 『고독한 군중The Lonely Crowd』에서 데이비드 리스먼D. Riesman 이 제시했던 '타자지향형 인간'과 대비되는 자아지향형 인간의 탄생은 물질적 풍요와 복지가 일정 수준에 달한 서구선진국에서 자신의 삶을 스스로 기획해야 하는 개인화 사회에서 구체화한다. 이러한 추세를 17-18세기 서구 근대사회의 개인화 과정과 구분짓고자 하는 벡 부부(Beck and Beck, 2002)는 오늘날의 '이차적 개인화'과 정에서는 자의성이나 자발성이 극대화하여 결혼도 선택이요 출산도 선택, 나아가취업이나 이혼 등 모든 것이 주관적 선택의 대상이 된다고 말한다. 스테판 라딜S. Hradil 역시 독신사회론을 통해 변화된 환경에 적응할 책임을 떠안게 된 "고독한 개인"을 묘사한 바 있는데(Pongs, 2000 참조), 이러한 내면적 변화는 자의성이나 자발성을 넘어서서 수행 윤리나 초월적 사고에 의거한 정체성 요구로 이어져 인정투쟁

이라는 새로운 형식의 사회갈등을 조장하게 된다(Bauman, 2001; Honneth, 2001). 그 런데 IT에 의한 자아지향성 확대는 일반적으로 '폐쇄적 자아'와 '관여적 자아'라는 양대 방향으로 분기하는 경향이 있는 것으로 알려지고 있다. 즉, 디지털 매체에 둘 러싸여 사는 'N세대'의 인간형을 연구한 돈 탭스콧D. Tapscott은 "자폐적 개인주의" 와 "참여적 개인주의"로 분화되어 감을 지적한 바 있는데(Tapscott, 1997), 최근 우리 사회에서 회자하는 '폐인'과 '논객'이 바로 그에 상응하는 현상이라고 할 수 있다 (Kim, 2005).

이처럼 사회구조, 사회제도, 문화 및 의식의 차원과 직결된 IT 기반사회의 모습은 각기 네트워크사회, 유연사회, 사이버사회 및 자아지향적 사회라는 형태로 발현하 게 되는데, 이상의 내용을 종합적으로 도해하면 [그림 1-1]과 같다.

[그림 1-1] IT로 인한 사회체계의 변모



제 3 절 잡종사회Heterotopic Society의 대두

1. IT와 사회질서의 기저적 변화상

컴퓨터 매개 의사소통의 확산과 더불어 IT 발전의 사회적 의미에 대한 연구가 붐을 이루어 왔는데, 다수 연구가들은 공동체적 삶의 쇠퇴 현상을 우려하면서 전자통신 미디어를 통한 새로운 사회의 출현을 기대하였다(Rheingold, 1993; Jones, 1995; Smith and Kollock, 1999). 하지만 대부분 견해는 유토피아적 기술결정론에 편향되어 복잡다단한 사회변화를 이해하는 데 원천적 한계성을 노정해 왔다.

이러한 한계를 보완하기 위해서는 기술과 사회체계의 상호작용이 가져온 사회질서의 기저적 변화상을 상호침투의 원리에 준거해 다면적으로 고찰할 필요가 있다.¹⁾ 즉, 변화된 사회구조와 문화적 차원에 의한 사회환경적 측면에서의 편재성ubiquity과 가상성virtuality, 사회구조와 사회제도적 차원과 관여된 사회조직적 측면에서의 중첩성multiplicity과 선택성selectivity, 사회제도 및 의식적 차원에 의한 사회관계적 측면에서의 피상성superficiality과 단명성ephemerality, 문화와 의식적 차원이 교차하는 사회심리적 측면에서의 자아정체성self-identity과 자아실현성self-actualization이동시적으로 고려되어야 한다. 이상과 같은 사회질서의 기저적 변화상을 통시함으로써 새로운 사회질서의 성격 파악이 가능하리라 본다.

가. 사회환경적 측면: 편재성, 가상성 시간과 장소에 구애받지 않는 지구적 네트워크의 형성은 인류 역사상 최초의 현

^{1) &#}x27;상호침투'interpenetration는 기능적 분화과정을 현대사회를 규정하는 기본 요건으로 간주하는 주류적 시각에 의문을 제기하면서 오히려 분화된 다양한 영역들의 결합이 현대성의 전형적 특징임을 주장하는 뮌히 사회이론의 핵심 개념에 해당한다. 뮌히는 "하나의 하위체계는 다른 체계들로부터의 유입이나 관여가 없이는 생존할수 없는 복잡한 행위체계"임을 역설하면서(Münch, 1984), 상호침투가 사회체계를 보다 높은 수준으로 이끄는 진화의 중심 기제라는 역발상을 제시한다(김종길, 1993 참조).

상이라고 할 수 있다. 지속적으로 분화되고 통합되는 글로벌 네트워크 시대에 정보 는 모든 곳으로 흘러들어갈 수 있다. 디지털 네트워크는 정보수용자와 정보원 간의 상호작용관계를 보장할 뿐 아니라 접속자들을 상호연결시키는 접속공간을 제공한 다. 특히 미디어의 광대역화, 즉 대용량의 정보를 한꺼번에 전송하는 정보전달 기술 이 발달할수록 네트워킹 과정은 촉진된다(Gilder, 2002). 전지 미디어에 의해 접속된 개인은 타인과 새로운 관계를 형성하거나 가상적 네트워크를 구축한다. IT의 발전 이 사회적 관계를 재구성한다는 논리는 이러한 네트워킹 기능에 의거한 것이다.

초국가적 정보통신망은 새로운 유형의 인간의식, 즉 덜 창조적이되 변화무쌍한 인간의식의 형성을 촉진한다. 특히 전자통신은 3차워 공간을 초월해 가상세계를 들 여다보는 창이 되고 있는데, IT의 발전이 개인 의식세계에 영향을 미치는 과정에서 흥미로운 점은 인간의식이 기술적으로 끊임없이 모사되고 있다는 점이다(류승호, 1997). 가상세계에서는 기존의 한계로부터 자유롭고 과거와 미래의 구속으로부터도 자유로운 유희적 환경이 무한정으로 조성된다. 스크린 배후에 놓인 가상세계에서 현실 원리는 차츰 밀려나고 쾌락 원리가 회생한다. 나아가 개인은 무제한적 가상세 계에서 변신적 행태로 환상에 빠져들기 쉽다. 가상세계에서는 과거-현재-미래가 서 로 뒤얽혀 있고, 인생은 엄숙한 대신 즐거우며, 확고한 원칙이 없이 항상 가변적이 다. 따라서 새로운 시대는 숙명이나 노력에 의해서가 아니라 의도하려는 마음 상태 에 의해 좌우될 수 있는데, 이 같은 여건 하에서 개인은 사정이 허락하는 한 보다 진 기한 상념이나 체험을 만끽하고자 한다(Rifkin, 2001).

더구나 사회환경의 편재성과 가상성은 개인의 의식세계가 구축되는 과정에 상업 적 이해관계의 개입이라는 또 다른 문제점을 야기한다. 시장전문가, 광고전문가 혹 은 문화 중간상인들은 관문 앞에서 입장료를 받아 챙기며 새로운 문화상품과 체험 에 접속할 수 있는 길을 예시한다. 개인의 정신세계가 외부적으로 연결되고 신경계 구석구석에 영향을 끼치는 정보통신기술이 자본의 이해와 결합되면서 정보통신산 업은 거대기업의 중요한 투자대상이 되어 사람들을 끊임없이 유혹하며 상업적 욕구 를 확장한다(Lash and Urry, 1994).

나. 사회조직적 측면: 중첩성, 선택성

폴 그로스P. Gross의 다중선택사회론이나 배리 슈워츠B. Schwartz의 선택의 패러 독스에 관한 논의는 사회체계의 사회조직적 측면의 변화를 이해하는데 중요한 시사점을 제공한다(Pongs, 1999 참조; Schwartz, 2004). 중첩성·선택성이 증가하는 새로운 사회 유형은 개인의 자유나 가능성을 신장시키는 긍정적 기능을 발휘한다는 것은 부인할 수 없는 명백한 사실이다. 그러나 진보에 세뇌된 현대인은 가능태와 현실태 사이의 간극을 극복하지 못한 채 크나큰 좌절에 빠질 수 있다. 목표를 달성하지 못하거나 보조를 맞출 수 없다는 불안감, 의구심, 중압감에 시달릴 개연성이 높아지는 것이다. 즉, 니클라스 루만이 "불확실성만큼 확실한 것이 없다"고 묘사한 복합성의 세계에 당면하게 된다(Luhmann, 1995(1984)).

이처럼 IT로 인한 사회체계의 중첩성과 선택성 증가는 우리가 원하는 것을 언제나 제공 받을 수 있다는 희망과 더불어 보다 불확실한 미래가 도래할 것이라는 모순을 증식시킨다. 미래적 불확실성은 주로 무지나 무력감에서 기인하는데, 불확실성사회에서는 사회 주변층, 낙오자, 혹은 무능력자 등에 대한 사회적 보호의 문제가가장 절박한 문제로 대두되리라 예상된다. 더구나 전통적인 가족적 보호장치의 약화는 그러한 문제를 더욱 심화시켜 개인적 선택이나 결정에 관한 책무가 가중될 것으로 본다.

다. 사회관계적 측면: 피상성, 단명성

리처드 세넷R. Sennett은 『신자유주의와 인간성의 파괴The Corrosion of Character』라는 저서에서 각축적 경쟁체제 하에서의 사회관계의 쇠퇴 현상을 통찰력 있게 진술한 바 있다(Sennett, 1998). 유연성과 위험성이 증가하는 제도영역의 변화로 직무에 대한 헌신, 조직에 대한 충성, 동료 간 신뢰관계가 상실된다는 점이 그 핵심 주제이다. 팀워크와 단체문화를 강조하는 현대 조직에서 구성원간의 강한 연대가 소실되고 있다는 점은 하나의 역설적 현상이 아닐 수 없다.

조직 유연성은 작업과 동료에 대한 관심과 애착의 필요성을 제거한다. 직무에 집

착하고 문제를 해결하려는 끈질긴 노력보다 네트워크 형성이 보다 중요해지기 때문 이다. 이는 작업동기가 높은 사람에게나 그렇지 않은 사람에게나 마찬가지이다. 따 라서 유연성은 조직에 대한 헌신을 감소시킨다. 또 직무에 만족을 느끼지 못할 경 우, 기존 직장에서 분투하는 대신 미련 없이 직장을 떠날 가능성이 높다. 유연성은 숙련과 경험의 가치를 감소시키기도 한다. 즉, 새로운 직무에 신속하게 초점을 맞추 는 능력이 경험의 축적보다 더욱 중요해져서 변화자체가 가치를 발하는 대신, 변화 의 유보는 실패의 징표가 된다. 또 단기프로젝트, 단기계약, 유연한 직무, 증가하는 이직률은 비공식적 신뢰관계가 형성되기 위한 지속적 상호작용의 기회를 박탈하며, 그 결과 헌신, 충성, 책임, 신뢰, 우정이 파기되기에 이른다. 가상공동체에 대한 유토 피아적 전망에 냉소를 표하는 세넷의 고찰은 반박을 불러일으킬 논쟁적 소지를 내 포한 것이 사실이나, 사회적 관계의 '단명화' 현상을 이해할 수 있는 중요한 단서를 제공하고 있음은 분명하다.

한편, 사회관계의 '피상성'은 기본적으로 산업화와 근대성이라는 역사적 맥락에 배태되어 있다고 여겨진다. 근대화의 진행은 공동체의 해체와 개인화 과정의 등장 과 연관된 것이기 때문이다. 따라서 근대화 과정은 사회구조가 사회체계·조직체계 로 확장되는 과정으로 간주할 수 있는데, 문제는 잡종사회에 들어서서 사회구조적 확장이 극에 달하면서 사회관계의 피상화가 가속화한다는 데 있다. 스톤Stone은 공 동생활과 개인생활의 연결성이 와해되는 이 같은 현상을 '탈사회화'de-socialization 라고 지칭하면서 그로 인한 사회적 결속이나 사회관계의 붕괴를 우려한다(Stone, 2000). 그러나 특정 과업을 수행하기 위해 결성된 작업집단의 내적 상호작용이 긴밀 하고 집약적일 수 있듯, 사회관계의 피상화를 탈사회화로 단죄하기보다 '닫힌 관계' 가 '열린 관계'로 이행되는 계기로 긍정적으로 평가하는 연구가도 있다(Putnam, 2000).

라. 사회심리적 측면: 자아정체성, 자아실현성 탈근대 상황 하에서의 개인화는 역사적으로 규정되어 왔던 사회형태가 사라지고, 전통적 의례, 행위규범, 실용지식의 권위가 상실되어 가는 과정으로 정의할 수 있는데, 현대사회에서의 '이차적 개인화'secondary individualization는 사회성원들에게 사회적 연대를 구축하기 위한 보다 적극적 방안으로 풀이된다(Beck and Beck, 2002). 근대사회에서의 그것이 공동체적 질곡을 해소하기 위한 개인적 권리 신장을 겨냥한 것이었다면, 탈근대사회에서의 그것은 높은 유동성, 국지적 의사소통, 다변적 사회접촉, 대인관계의 주체적 관리 등에 의한 자율적 의사결정력 향상을 위한 노력으로 해석된다. 말하자면, '방어적 정체성'defensive identity이 아닌 '공격적 정체성'offensive identity의 산물로서 이해된다(Touraine, 1988).

탈근대적 개인화가 진행되는 과정에서는 자신의 삶을 적극적으로 구축하기 위해 새로운 인간관계를 지속적으로 개척하려는 노력이 요구되므로, 개인은 사회적 접촉을 확장하고, 갱신하며, 새로운 가치를 부여해야 한다(박형준, 2001). 기든스는 정태적 전통이나 위계적 지배로부터의 해방을 목표로 하는 '생활정치' 개념을 통해 초근 대적 상황에서의 개인적 의사결정의 중요성을 강조한 바 있는데, 이 같은 과정에서는 인지적·정서적 고뇌를 동반한 성찰적 노력이 각별히 요구된다(Giddens, 1991).

그러나 셜리 터클S. Turkle은 가상세계에서 많은 시간을 보내는 젊은이들에게서 성찰성에 역행하는 '다중인격성'의 위험성을 발견된다고 우려한다. 가상세계의 연결망 속에서 어울리기 위해 이용했던 짧은 토막의 파편들로 이루어진 복수(複數)의 자아는 현실 속의 통일된 자아관념을 허물어뜨린다. 또 다수의 가상세계를 접하면서 상황마다 다른 역할을 수행하게 되며, 그 결과 지난날의 안정적이고 통합적인 자아 감각이 경합을 벌이는 다채로운 잠재적 자아들로 대체됨으로써 성찰성을 담지할수 있는 통합적 인격체의 기반이 와해된다는 것이다(Turkle, 1995).

현대인, 특히 오늘날의 젊은 세대에서 극명히 나타나는 자아정체성이나 자아실현에 관한 욕구는 이렇듯 점차 탈중심화 되어가는 가변적 · 파편적 자아의식에 관한 반작용이라고 할 수 있는데, 사이월드와 같은 가상세계에서의 관계망 확장을 통한 자기표출성 증가 현상은 바로 그런 견지에서 이해할 수 있다.

2. 새로운 사회질서의 출현

IT의 발전으로 인한 사회체계의 기저적 변화는 새로운 사회질서를 창발한다. 새로 운 사회현실 하에서 개인의 자율적 판단은 편협한 행태로 폄하되는 대신, 무수히 연 결된 관계망 내의 접속적 행위가 지배적 경향으로 드러날 것으로 예상된다. 즉, 자 율성이 관계성으로 대체되어 개인은 끊임없이 변화하는 관계의 그물망이 형성하는 복잡한 상호의존적 질서에 몸담게 된다(Castells, 1996).

실제로 현대인은 과거 어느 때보다도 많은 다양한 사회관계에 강도 높게 참여한 다. 또 현실계에서뿐 아니라 가상공간 속에서도 개인은 사회적 연결망의 일개 노드 로 기능하게 되며, 개인뿐 아니라, 기업, 사회운동단체와 같은 조직체, 나아가 국민 국가도 국제적 협력공동체의 복잡한 연결망의 한 요소로 작용한다. 따라서 맥락과 무관한 노드나 요소의 독보적 행위는 사회적, 국제적 비난을 면치 못하게 된다 (Gergen, 1991). 이처럼 상호이질적인 '무수한 결절'infinite nodes과 '무수한 연 결'infinite connections을 본원적 특징으로 하는 복합적 사회질서는 미셸 푸코M. Foucault가 제시한 '잡종사회'heterptopic society라는 개념으로 통괄할 수 있을 것 같 다(Faubion, 1999).²⁾

^{2) &#}x27;hetero'(other)와 'topic'(place)의 복합어인 'heterotopia'(잡종계)라는 말은 푸코가 모 사simulation와 장관spectacle을 구사하는 의사소통력power of communication과 지식 의 경쟁적 사용competitive use of knowledge을 강조하는 도구적 합리성 윤리ethic of instrumental rationality가 혼재된 복합적 세상을 지칭할 때 최초로 사용한 용어로서 (Faubion, 1999), 구체적으로는 하나의 주어진 공간에 서로 양립할 수 없는 다수의 공간이 병존하면서 열림과 닫힘을 통한 분립과 관통이라는 모순적 관계를 유지하 는 소우주microcosm로서 정의된다(Lievrouw, 1998). 요컨대 그것은 정상상태에서는 상호 공존불가한 동떨어진 장소라든가 시대를 달리하는 상황들이 동일 공간 내에 존재하는 경우를 말한다. 예를 들자면, 고대 로마와 현대 로마의 정경을 일시에 체 험할 수 있는 라스베이거스의 시저스 팰리스Caesar's Palace, 모노레일을 타고 '개척 의 나라'Frontierland에서 '미래의 나라'Tomorrowland를 단숨에 오갈 수 있는 디즈니 랜드, 혹은 축소판 뉴욕, 파리, 하와이 등을 함께 모아놓은 캐나다 앨버타주 에드먼 턴시의 WEM 몰 등이 그에 해당한다(de Waal, 1996).

정보통신은 하나의 상념에서 다른 상념으로의 인지적 도약, 병렬적 쟁점들에 대한 동시적 파악, 하나의 아이디어에 다른 아이디어들을 중첩시키는 복선적 사고, 서로 무관해 보이는 주제들을 일관된 명제로 통괄할 수 있는 종합적 사유의 가능성을 제공하는 기술적 기반구조를 형성한다(Rifkin, 2000). 따라서 창발적 산물로서의 잡종사회는 선형적 세계관의 인식경계를 넘어서는 고유한 속성을 함유하게 되는데, 그러한 특성을 온전히 이해하기 위해서는 복잡다단한 사회질서를 총체적으로 관망할 수 있는 대안적 관점이 필요하다고 본다. 구성주의적 사고는 바로 그 같은 목적에 부합되는 것이라고 판단된다. 구성주의의 관점에서는 순차성이나 인과성과 같은 개념들이 존재가치를 상실하는 대신 복선성 · 통합성이라는 새로운 개념들이 보다큰 의미를 발하게 되는 바, 이 같은 새로운 상황을 모다 체계적으로 파악하기 위해서는 비형형성disequilibrium, 비선형성nonlineality, 소산구조dissipative structure, 자기조직화self-organization, 경로의존성path dependence, 자기상사성self-similarity, 자동생산성autopoiesis, 공진화coevolution 등과 같은 개념들을 주축으로 한 복잡계 패러다임의 도입이 절실하다고 본다(김문조, 2003).

제4절 IT기반사회의 후속적 변화 메커니즘

1. 기술과 사회의 변증법

지금까지의 논의에서는 IT의 발달로 인한 사회체계의 변화를 구조적 차원, 제도적 차원, 문화적 차원 및 의식적 차원으로 나누어 고찰한 후, 새로 태동하는 사회질서를 각기 네트워크사회, 유연사회, 사이버사회 및 자아(주체)지향적 사회로 규정하고 변화의 성격을 다음과 같은 네 가지 차원으로 분석하였다(〈표 1-1〉).

이 때 네 가지 차원이나 사회유형은 이른바 정보사회라는 것에 상호연관적으로 내재하는 하위체계들의 이념형임을 유의할 필요가 있다. 그들 상호작용의 양식은 학파별로 다양하게 인식될 수 있다. 예컨대 거시이론의 대변하는 파슨스의 체계이

론에서는 통제의 사이버네틱 위계로, 반면 미시이론의 전형인 현상학적 사회학에서 는 상호주관성이라는 공유적 지식체를 매개로, 또 루만의 통합이론과 같은 경우에 는 기능적 메카니즘에 의거해 상호 접변하는 것으로 풀이된다(Parsons, 1961; Schutz, 1967; Luhmann, 1982).

 $\langle \text{ 표 } 1-1 \rangle$ IT로 인한 사회체계의 변화상

변화의	차원	사회 유형	변화의 성격	변화의 양상
구조적 :	차원	네트워크사회	접속성 강화	"환경이 변하고"
제도적 :	차원	유연사회	경계성 약화	"세상이 변하며"
문화적 :	차원	사이버사회	구성성 강화	"행태가 변하고"
의식적 :	차원	자아지향적 사회	정체성 강조	"인성도 변한다"

그러나 여기서는 리하르트뮌히R. Munch의 상호침투 개념에 의거해 하위체계들의 통합 효과를 사회환경적, 사회조직적, 사회관계적 및 사회심리적 측면으로 투사하 여, (1) 사회환경적 측면에서는 전재성 · 가상성이 강화되고, (2) 사회조직적 측면에 서는 중첩성·선택성이 강화되며, (3) 사회관계적 측면에서는 피상성·단명성이 강 화되며, (4) 사회심리적 측면으로는 자아정체성·자아실현성과 같은 자아의식이 강 화될 것으로 전망하였고, 그 결과, 실존성 · 단일성 · 안정성 · 객관성을 결여한 복 잡다단하고 역동적인 형태를 지향할 것으로 추론되는 미래사회의 모습을 '잡종사 회'heterotopic society라는 개념으로 응축하였다.3)

이질적 요소들의 혼재 상황을 뜻하는 잡종사회는 '모자이크 사회'나 '레고 사회' 등으로 불리기도 하는데(Attali, 1998), 분석의 층위layer를 존재, 관계, 성질, 위상이

³⁾ 잡종사회의 초입에 해당하는 오늘날 사회현실에 대해서도 "후기산업사회." "정보화 사회," "정보사회," "균열사회," "위험사회," "해체사회" 등 다양한 명칭이 범람하고 있으나, 잡종사회라는 용어는 무엇보다도 복잡성 이론(혹은 카오스이론, 동역학체 계론, 자기조직성 이론, 자동생산이론, 급진적 구성주의론)의 직접적 적용이 용이하 다는 분석적 이점을 지닌다는 점에서 여타 유사한 개념들보다 활용가치가 크다고 본다.

라는 네 가지 범주로 나누어 변화 과정을 추정해 보자면, (1) 존재적 단면으로는 구성요소들의 산발적 분포를 특징으로 하는 산재성scatteredness, (2) 관계적 단면에서는 이질적 요소들 간의 임의적 교접을 의미하는 이종교배hiatus, (3)정성적 단면에서는 새로운 성질을 지닌 혼합물들이 양산되는 혼성성hybrid, (4) 위상적 단면으로는 기존 존재상태의 변환이 이루어지는 상전이phase transition가 특징적 양상으로 출현할 것으로 예견된다.

그런데 산재성, 이종교배, 혼성성, 상전이 등을 기본 속성으로 소지할 잡종사회는 그러한 내재적 욕구를 충족시킬 수 있는 기술을 통해 새로운 단계로의 도약을 꾀할 것으로 추정된다. 사회구성론적 관점에 준거한 잡종시대의 새로운 기술적 요청은 일단은 다양한 구성요소들이 서로 만나고 뒤섞여 새로운 상태로 발돋움하고자 하는 증식적 욕구, 접속적 욕구, 융합적 욕구 및 탈주적 욕구에 즉각 부응할 수 있는 생명 공학BT, 정보기술IT, 나노기술NT, 우주기술ST에 쏠릴 것으로 예상된다. 나아가, 잡종사회는 그러한 신기술의 보강과 더불어 보다 고양된 상태로 진전될 것으로 전망되는데, 이 같은 교호적 과정을 통해 출현할 새로운 사회질서는 기술체계와 사회체계간의 변증법적 통합의 결과라는 점에서 '신(新)기술사회구성체'(NTSF: neo-technosocial formation)라고 명명할 수 있을 것 같다(〈표 1-2〉참조).4)

^{4) &#}x27;(신)기술사회구성체'는 맑스의 사회구성체social formation 개념을 원용한 신조어 (新造語)이다. 유물론자 맑스의 사구체론이 생산양식이라는 경제적 하부구조를 중시한 것이라면(Marx and Engels, 1970[1846]; Marx, 1970[1859]), 기술사구체론은 기술적 기반구조technological infrastructure에 보다 큰 사회구성력 역량을 부여한 것이라고 할 수 있다. 기술사구체론은 기술체계와 사회체계를 사회변혁의 기축으로 삼고 있다는 점에서는 자본주의적 생산양식과 정보적 발전양식의 이중나선형 발전을 제시하는 카스텔의 네트워크사회론과 일치하는 면이 많지만, 기술체계를 사회변동의 최종 심급으로 간주한다는 점에서 콘드라티에프 기술주기Kondratiev technological cycles를 강조하는 신(新)슘페터주의와 기본 발상을 함께하는 것이라고 생각한다(Freeman and Perez, 1988).

 $\langle \text{ Im} 1-2 \rangle$ 새로운 기술적 요구 및 신(新)기술사회구성체의 형성

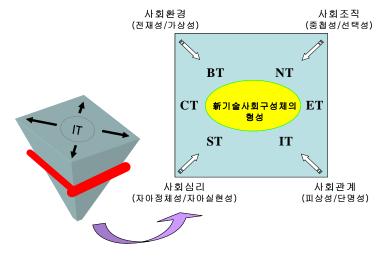
산재적 속성	•••	증식적 욕구	•••	생명공학 (BT: Biotechnology)
이종교배적 속성	•••	접속적 욕구	•••	정보기술 (IT: Information Technology)
혼성적 속성	•••	융합적 욕구	•••	나노기술 (NT: Nanotechnology)
전이적 속성	•••	탈주적 욕구	•••	우주기술 (ST: Space Technology)

 $\sqrt{}$

신(新)기술사회구성체(NTSF)의 출현

이상 논의한 잡종사회에서 新기술사구체에 이르는 일련의 이행 과정은 총괄적으 로 도시하면 [그림 1-2]와 같다.

[그림 1-2] 신(新)기술사회구성체의 형성과정



2. 후속적 변화상

잡종사회라는 원초적 기술사구체primary technosocial formation의 외연에 해당하는 신기술사구체는 다음과 같은 일련의 특성들을 함유하리라 생각된다. 첫째는 "선택 과 집중"이나 "20:80 사회로의 진전" 등과 같은 언명에서 유추할 수 있는 비평형성 disequilibrium이고, 둘째는 "구조 조정, 체제 개혁" 등과 같은 선언적 문구에서 감지할 수 있는 역동성dynamism이며, 셋째는 "무어의 법칙"이나 "카오의 법칙" 등과 같은 배가성 원리에서 간파할 수 있는 비선형성nonlineality이며, 넷째는 "학습조직"이나 "팀 제도" 와 같은 새로운 조직화 원리에 내포되어 있는 자기조직성self-organization, 다섯째는 "개성"이나 "창의성"에 대한 강조에서 해독할 수 있는 자동생산성 autopoeisis이다.

이상과 같은 특성들을 내장한 신기술사구체는 평형상태와 거리가 먼 준(準)안정 상태metastable state에서 자기조직성을 발휘해 창조적 발전을 도모하는 소산체계 dessipative system의 전형에 속하는 것으로서, 이는 곧 구성상으로는 씨줄/날줄이 복 잡하게 얽혀있는 '망상 사회'grid society, 형태상으로는 사전 결정된 양식이 아닌 임 의적 경로로 뻗어나가는 '리좀 사회'rhizome society, 과정상으로는 물자나 정보가 자유로이 순환되는 '유동사회'fluid society로 규정할 수 있는 '초개방적 복잡 계'supra-open complexity system라고 결론지을 수 있다.

근대적 사유체계가 지난 수삼 세기 간 인류세계의 핵심적 형성 기제로 작용해 왔다고 주장 해 온 근대성론자들은 현대사회를 16세기 이래 시작된 계몽적 근대정신이 극대화된 '고(高) 근대사회'high modern society라는 고도의 질서정연한 상태로서간주한다(Beck, Giddens and Lash, 1994). 그러나 도구적 합리성의 외연, 기술중심적사고의 확장, 문화적 혼돈이나 주체성 상실의 문제 등과 같은 일련의 모순적 현상등으로 기술체계와 사회체계와의 공진화가 파국적 경로로 치닫을 위험성도 얼마든지 상존한다. 요컨대 "후기정보사회(PIS: Post-Information Society)"로 통칭할 수 있는 미래사회가 만인에게 호혜로운 유토피아에 근접할 것일까 혹은 암울한 디스토피아로 전략할 것인가는 궁극적으로 초개방적 복잡성을 더해가는 신기술사회구성체의 변혁적 역량을 어떻게 활용해 나갈 것이냐는 인류의 지혜에 달린 문제라고 판단되는데,지금까지 우리에게 널리 알려진 후기정보사회의 시나리오는 크게 다음과같은세 범주로 구분할 수 있을 것 같다.

제 5 절 후기정보사회의 세 가지 시나리오

1. 고(高)정보사회론High Information Society

지금의 사회정보화 추세가 앞으로도 지속적으로 심화발전할 것이라는 전망. 여기 에는 앨빈 토플러A. Toffler의 "후기산업사회론"이나 니콜라스 네그로폰테N. Negroponte의 "디지털사회론"과 같은 낙관적 입장과 제임스 베니거J. Beniger의 "통 제혁명론," 프랭크 웹스터F. Webster와 로빈스M. Robins의 "사회적 포디즘론Social Fordism," 데이비드 하비D. Harvey의 "유연사회론," 데이빗 라이언D. Lyon의 "감시 사회론"과 같은 비판적 입장이 병존한다.

2. 신(新)정보사회론Neo-Information Society

기술력에 기초한 정보화 양식이 사회발전의 주축으로 존속할 것이나, 정보기술의 급진적 발전으로 과거의 양상과는 질적으로 변별되는 새로운 삶의 모습이 출현할 것이라는 전망. 이 경우에도 역시 조지 길더G. Gilder의 "텔레코즘론"이나 윌리엄 미 첼W. Mitchell의 "비트Bits사회론"과 같은 긍정적 입장과 마뉴엘 카스텔M. Castells 의 "네트워크사회론"이나 존 어리J. Urry의 "유동사회론"과 같은 경계적 입장으로 구획할 수 있다.

3. 탈(脫)정보사회론De-Information Society

존 나스빗J. Naisbitt의 "감성사회론Feeling Society," 롤프 옌센R. Jensen의 "몽상사 회론Dream Society"이나 짐 데이토J. Dator의 "상상사회론Imagination Society"과 같 이 기술력과 더불어 상징적, 문화적 요소가 사회구성적 역량을 강화해 나가는 새로 운 문명 단계가 도래할 것이라는 전망이다. 미래학자 다니엘 핑크D. Pink의 "개념사 회론Conceptual Society"이나 윌리엄 하랄W. Halal의 "Age of Spiritual / Spiritual Age" 같은 설들도 문화상징적 가치의 힘을 크게 강조하는 탈정보사회론의 범주에 귀속시킬 수 있다.

제6절 소결

1. 총체적 함의

후기정보사회의 불확실성은 과거와는 다른 새로운 방식의 행위 전략을 요구한다. 후기정보사회의 행위자들은 자신의 행위노선을 선택함에 있어 원칙적으로 절대적 자율권을 행사할 수 있다. 예컨대 성인 남녀의 경우 결혼을 하거나 아이를 낳을 의무가 없으며, 굳이 한 직장을 고수할 필요도 없다. 하지만 엄청나게 증대된 자율성에도 불구하고, 개인은 실제적으로 행위의 자율성을 무한정 만끽할 수 없으리라 본다. 잡종사회 특유의 과도한 불확실성 때문이다.

후기정보사회의 과잉 불확실성은 다양한 유형의 행위양식을 산출할 것으로 예견된다. 위험을 두려워하는 행위자들은 주류적 대안을 추종하는 복고적 경향을 나타낼 것인 반면, 위험을 감수한 채 자신의 미래를 능동적으로 개척하려는 혁신가들도적지 않으리라 본다. 그러나 후기정보사회의 창발적 특성들은 원론적으로 사회체계에 긴장과 갈등을 고조시킴으로써 행위 성향을 불문한 대부분 사회성원으로 하여금모종의 협력체계를 구축하게끔 추동할 것으로 전망된다. 이런 의미에서 후기정보사회는 경쟁과 협력, 자율과 의존, 개체와 전체 등과 같은 대립적 요소들이 중층적으로 연접된 복잡계적 성격을 강화해 갈 것으로 판단된다.

이 같은 미래적 상황은 '관계'에 대한 새로운 성찰을 요청한다. 즉, "부분에서 전체로" 혹은 "내용에서 패턴으로"와 같은 식으로 표현되는 인식적 대전환이 요구된다. 사회적 구성요소들이 비선형적으로 복잡하게 연결되어 보다 새로운 질서를 창조하기 때문에, 후기정보사회와 그 외연적 형태인 新기술사회구성체를 온전히 이해하기 위해서는 날로 고조되어가는 역동적 체계의 얼개를 파악할 수 있는 새로운 독

법이 요청되는 것이다.

2. 새로운 도전과 응전

정보사회 혹은 지식기반사회라고 불리는 현존 사회체제에 복잡성이나 역동성을 부가하는 BT, IT, NT, ST와 같은 신기술이 병합되어가는 후기정보사회로의 진화 과 정에서는 다음과 같은 두 가지 문제점이 크게 부각될 것으로 예상된다. 첫째는 복잡 성 문제complexity trap로서 "혼돈으로부터 질서order out of chaos"가 출현하는 대신 혼돈이 가중되어 더 이상 수습이 불가한 파국catastrophe이 초래될 수 있다는 우려이 며, 둘째는 본원성 문제substantive trap로서 공학적 사고와는 상대적으로 동떨어진 인본적, 윤리적, 심미적 쟁점들에 대한 무력성이 심화될 것이라는 부정적 전망이다. 이 같은 후기정보사회의 새로운 문제점에 능동적으로 대처하기 위해서는 기계적 세계관에 기초한 '근대지'를 복잡성이 가중되는 새로운 사회환경에 적실성을 발휘 할 수 있는 '후(後)근대지'로 환치시켜야 한다고 본다. 후근대지는 보편성・인과 성 · 객관성과 같은 근대지적 속성과는 대비되는 맥락성 · 상호성 · 주관성을 지향 하는 것으로서. '북방지'(北方知) 대 '남방지'(南方知)' 혹은 로고스知 대 파토스知 (지)와 같은 구분이 바로 그에 상응하는 것이라고 생각된다(中村雄二郞, 1995)(〈표 1-3〉참조).

〈표 1-3〉 근대지와 후(後)근대지

근대지	後근대지	
 보편성	맥락성	
인과성	상호성	
객관성	주관성	
北方知(로고스知)	南方知(과토스知)	

'복잡성 문제'의 해소를 위한 기본적 대응은 의사소통 능력의 제고를 통한 성찰적

생활양식의 확산, 요컨대 "생각 있는 국민"으로 평가받을 수 있는 분별력을 함양시키는 일이라고 본다. 복잡다단한 현실 문제를 슬기롭게 대체할 수 있는 사려 깊은 인간을 배양하는 구체적 정책방안으로는 다음 두 가지를 꼽을 수 있다. 첫째는 학교교육의 차원에서 암기위주의 수동적 교육과정을 지양한 구성적 교육프로그램의 강화하는 일이요, 둘째는 사회생활의 차원에서 대화와 토론을 통한 소통적 문제해결능력을 제고시키는 일이다.

한편 '본원성 문제'의 해소를 위해서는 일차적으로 사회체계의 구조와 과정을 총체적으로 인식할 수 있는 종합적 사고역량의 배가에 역점이 주어져야 한다고 본다. 그러기 위해서는 현실이 불변의 자연법칙에 따라 단선적으로 전개되는 것이 아니라 돌발적 사건들이 끊임없이 발생하는 역동적 과정임을 흔쾌히 수용하는 개방적 사고나 의식이 절실히 요청된다.

인지적·감성적 개방화를 촉진시킬 수 있는 구체적 정책대안으로는 다음 두 가지를 일차적으로 제기할 수 있을 것 같다. 첫째는 과학적 사고와 인문학적 사고를 통합할 수 있는 교육체계의 일대 혁신이다. 사회적 개방성이나 유동성의 증가가 지배적 시대 조류임에도 불구하고 한국사회에서는 문과와 이과, 혹은 이공계-인문사회계-예능계간의 학제적 장벽이 엄존하고 있는 바, 인접 영역에 대한 문맹화를 자초하는 그 같은 시대착오적인 제도적 잔재는 시급히 척결되어야 할 폐습이라고 본다. 또한 뉴미디어의 확산으로 교과서적 공식지보다 난관 극복을 위한 실용지나 암묵지가보다 큰 중요성을 발휘하고 있는 것이 오늘날의 현실인 만큼, 앎 자체를 중시하는 '지식 패러다임knowledge paradigm' 보다 종합적 문제해결 능력을 강조하는 '지혜 패러다임wisdom paradigm'을 사회적으로 우대하고 제도화하는 일도 주요한 시대적과제라고 본다.

제 2 장 미디어 동학의 배경과 특성

제1절 미디어 발달사

미디어 동학의 서설에 해당하는 미디어의 역사적 변천과정은 지난날의 주류적 미 디어인 '올드미디어old-media'의 발달 과정을 컴퓨터의 출현 이후 급성장하기 시작 한 최근의 '뉴미디어new-media'의 그것과 대비시켜 개관해 보도록 하자.

최근 각광 받고 있는 뉴미디어는 그와 비교되는 올드미디어와 배타적으로 구분되 거나 대체가능한 개념이 아니다. 인류의 미디어 발달 과정에서 새로운 기술은 이전 의 커뮤니케이션 매체들을 축출하는 데 큰 역할을 담당하기는 했어도 그것을 전적 으로 대체하지는 않았기 때문이다. 요컨대, 개개의 새로운 매체는 이전 매체의 기능 을 변모하거나 부분적으로 대체하기는 하였으나 결코 소멸시킨 것은 아니므로, 미 디어의 역사는 계속적으로 '이어지는' 이야기로 규정할 수 있다.

즉 동시대에 수천 년 전의 미디어 형태와 가장 최근의 미디어는 혼재되어 공존하 는 경우가 오히려 많다. 따라서 미디어 발달사는 올드미디어가 뉴미디어에 의해 퇴 출되는 교체적 관점으로서가 아니라 전자와 후자가 상호 충첩되는 병합적 관점으로 이해하는 것이 타당하다고 본다.

그럼에도 이 장에서 미디어 발달사를 일련의 선형적 과정으로 살펴보고자 하는 것은, 미디어 기술의 발전도상에서 나타나는 다양한 스펙트럼에 따라 사회와 그 구 성원의 사고방식 및 문화가 어떻게 함께 변화해 왔는가에 대한 개요가 단선적 시각 에 의해 손쉽게 포착될 수 있을 것으로 기대되기 때문이다. 향후 미디어 세계가 어 떤 방향으로 변모해 나아갈 것인가를 전망하는 데 있어서도 그 같은 일의적 관점이 유의성을 발휘할 것으로 생각된다.

1. 올드미디어Old-Media의 발전

여기에서 올드미디어란 컴퓨터와 인터넷이 상용화되면서 나타나는 새로운 미디어가 출현하기 이전의 것들을 통칭하는 용어이다. 가장 최초의 미디어인 문자의 발견으로부터 거슬러 올라가면 올드미디어의 발전사는 다음의 네 단계로 약술 가능하다.

가. 제1기 문자 커뮤니케이션기 (4000 B.C.-현재)

BC 4000년 경 수메르인이 찰흙판에 쓴 최초의 기록이 발견되면서 문자 커뮤니케이션기가 시작되었다. 이 시기에는 종이와 파피루스 등에 손으로 문자를 기록하면서 정보의 형태가 저장되고 운반되었다. 당시에 책은 일부 식자층에게 제한되어 있었고 귀한 것이었으므로, 평민들 사이에서는 문맹률이 높을 수밖에 없었다.

나. 제2기 인쇄 커뮤니케이션기 (1456 A.D.-현재)

구텐베르그가 1456년 금속활자 인쇄술을 발명하면서 비로소 서적의 대량 보급이 이루어지기 시작하였다. 이것은 지식의 보급과 확대를 의미하는 것으로 르네상스의 시발점이 되었다. 인쇄술의 급속한 발달로 1833년 최초의 대중신문이 발간되어 매스커뮤니케이션의 시대의 첫 걸음을 내딛었다.

다. 제3기 전파 커뮤니케이션기 (1844 A.D.-현재)

1844년 모스가 최초의 전신메시지 전달에 성공함으로써 시작되었다. 전파메시지들이 거의 실시간으로 사람의 이동속도보다 훨씬 빠르게 전달 · 유통된다는 점에서 이전의 커뮤니케이션 양식과는 획기적으로 발전된 것이었다. 이후 1876년 벨의 전화가 발명되고, 1890년의 활동사진 발명에 이어 1920년 최초로 정규 라디오 방송이, 1941년에는 최초의 상업텔레비전 방송이 시작됨으로써 매스미디어 시대를 본격적으로 열게 된다.

라. 제4기 전자 커뮤니케이션기 (1946 A.D.-현재)

전파통신기술과 컴퓨터 기술이 접목되면서 커뮤니케이션 본래의 기능인 상호작용성이 회복되는 시기이다. 이 시기의 핵심적인 미디어는 컴퓨터였다. 따라서, 최초

의 컴퓨터 ENIAC이 펜실베이니아 대학에서 발명된 1946년을 그 시작으로 본다.

이후 1947년 트랜지스터가 발명되고, 1957년 소련이 최초의 인공위성 Sputnik을 발사하였다. 1970년대 Intel 사에서 마이크로프로세서가 발명되고, HBO가 인공위성 을 통해 케이블 텔레비전 시스템에 프로그램을 전송하기 시작함으로써 케이블 TV 시대가 도래하였다.

1980년대에는 새로운 시스템으로서 광대역 통신, 데이터 통신, 전자이체 등이 실 용화되었고 1990년대에는 전자신문, 화상전화, 화상회의, 정보고속도로, 멀티미디 어, CD ROM 등 상호작용적인 커뮤니케이션을 극대화하고 정보의 분류, 처리, 가공 능력을 향상시키기 위한 다양한 개념과 장치들이 쏟아지기 시작하였다(이구형 외. 1995).

마. 요약

이와 같은 소위 올드미디어는 그 수용자들에게 지식의 헤르메스hermes이자 정보 의 빅브라더big brother였다(이재준, 2007). 비록 문자, 전파 등으로 그 세세한 형태는 달리했으나 이때까지의 미디어는 정보와 지식을 지닌 소수가 대중을 향하여 방사 (放射)한다는 점에서 '매스'미디어의 특징을 공통적으로 지니고 있었다고 볼 수 있다. 이러한 올드미디어는 기존의 산업사회가 특징으로 했던 '모던modern'을 그대로 반영하고 있다. 커뮤니케이션의 합리성과 계몽성은 산업사회의 근대적 구조를 전파 하거나 강화하는 중요한 수단으로 기능하였다.

2. 뉴미디어New-Media의 등장

뉴미디어의 문자적 정의는 '새로운 미디어'로, 매체로서의 특수한 기능을 전제한 다기보다는 시대적 상대성에 더 기준을 두고 있다고 보여진다. 그러나 전술한 바대 로, 미디어 기술은 시대에 따라 배타적으로 출현하는 것이 아니라 동시대에 여러 양 식의 미디어 형태가 공존하여 나타난다. 따라서 본 연구에서 뉴미디어라 부르는 것 은 단순히 시대적으로 후반에 위치된 새로운 미디어 기술만을 뜻하는 것이 아니다. 비록 그 구현 방식에 있어서는 기존의 올드미디어와 유사하거나 연결점에 위치할지 모르나, 기저에 깔린 사고적 근본에 있어 혁신이라 일컬을 수 있는 새로운 미디어 패러다임을 뉴미디어로 구분한다.

물론 문자 · 인쇄술을 비롯한 올드미디어 역시 줄곧 인간사에서 '혁신'의 기반이되어 온 만큼, 각 시대마다 동시대의 미디어contemporary media는 언제나 뉴미디어였다 할 수도 있을 것이다. 하나 우리가 여기서 뉴미디어라 하는 것은 컴퓨터의 출현 이후 보급된 디지털 기술을 통해 동시다발적인 상호소통을 가능케 하는 유형의 것을 말한다.

뉴미디어의 기술적 시발점은 앞서 언급한 전자 커뮤니케이션기, 즉 컴퓨터의 발명에서부터 발견된다. 그러나 뉴미디어는 기술적 활용이라는 올드 미디어의 용도를 넘어서서 커뮤니케이션 패러다임의 변화를 수반한다. 그리고 이 변화를 추동한 두가지 계기는 디지털 기술과 네트워크 기술이다.

디지털 기술은 모든 정보를 0과 1이라는 물리적-상징적 기호로 환원 시킬 수 있는 새로운 능력을 발휘했다. 물론 여기서 말하는 정보는 수학적 연산의 대상이며 디지털기계인 컴퓨터는 이 수학적 연산활동을 위해 세상에 등장했다(이재준, 2007). 그러나 이 디지털 기술은 단순한 수학적 연산을 뛰어넘어 구술 및 문자로 구분된 언어의 물리적 근본을 뿌리째 흔들어 놓았다. 시각ㆍ청각 등 이종(異種)의 인간 감각을 아우르는 광활한 정보를 동일한 형태의 디지털로 전환해 저장ㆍ전송ㆍ표시하는 디지털 미디어의 특성, 그리고 무한대로 복제가능한 디지털 정보의 존재적 특성(최양수, 2007)은 역시 새롭게 등장한 네트워크 기술과 결합함으로써 새로운 사고방식의 전환을 불러 일으켰다. 월드와이드웹(WWW)이라는 새로운 네트워크 기술—즉 인터넷은 막대한 정보의, 무한한 개인들간의, 무제한적 공유를 가능케 했다.

디지털 기술로 인해 문자적 지식 뿐 아니라 청각, 시각 등으로 확장된 인간의 감각은 거미줄처럼 퍼져 있는 네트워크를 통해 불특정 다수와 상호 공유되기 시작했다. 개인의 사적 커뮤니케이션이 공적 커뮤니케이션의 질과 양을 뛰어넘는 '탈-매스 post-mass'적인 새로운 커뮤니케이션 형식이 대두된 것이다. 이것은 단순히 새로운

미디어 기술을 통한 올드미디어의 강화와는 다른 의미로 받아들여진다.5)

그리고 뉴미디어의 진화는 지금도 계속되고 있다. 지금까지 일반적으로 여겨져 온 뉴미디어의 특징으로는 모바일과 인터넷 통신, IPTV(Internet Protocal Television) 등이 보여주는 상호작용성interactivity, 비동시성asynchronicity, 탈대중성demassification, 연결성connectivity을 들 수 있었다. 그러나 이제 뉴미디어는 보다 더 높은 생동감과 상호공감의 확장을 추구하는 텔레프레즌스telepresence, 유비쿼터스 컴퓨팅ubiquitous computing과 같은 인간중심적·사회중심적인 방향으로 지속적으로 발전해 나가고 있다. 이에 따라 뉴미디어의 수용자 역시 수동적이고 반작용적인 행동에서 벗어난 능동적인 생산 및 소비의 주체로 자리잡기에 이르렀다.

제 2 절 미디어 기술과 사회

1. 기술발전과 사회: 기술사회적 접근

과학과 기술의 융합은 19세기말의 과학기술혁명Scientific Technological Revolution을 기점으로 극적으로 고조된다. 고대·중세기는 물론이요 19세기 중반의 산업혁명에 이르기까지 과학과 기술의 관계란 기본적으로 간접적, 우발적인 것에 불과했으

⁵⁾ 최초, 새로운 미디어 기술의 발달은 기존 올드미디어의 효율성을 강화해주는 수단으로 간주되었다. 수많은 올드미디어들이 새로운 기술을 도입하여 자신을 업그레이드하기 위해 노력했다. HDTV(High Definition Television)가 대표적인 예라 할 수있다. HDTV는 다량의 디지털 정보, 즉 고화질의 영상을 커다란 화면으로 시청할수 있다는 기대를 대중들에게 심어 주었다. 그러나 중요한 것은 고화질의 영상을 실현하기 위한 화소 경쟁이 아니라 그것이 소비되는 방식이었다. 아날로그TV든 HDTV든 그것은 여전히 TV일 뿐이다. 그것은 여전히 올드미디어였다(이재준, 2007). 한편, 기존의 강력한 매스미디어 – 신문사 및 방송사는 인터넷 네트워크를통해 자신들의 서비스를 제공했다. 그러나 그것이 단순한 전달 매체의 기능을 수행하는 한 아무리 새로운 기술에 그 몸을 싣는다 해도 그것 역시 올드미디어에 머무를 수밖에 없다.

나, 과학기술혁명기에 들어서면서부터 과학적 사고가 생산 활동에 본격적으로 접목되기 시작했기 때문이다(Braverman, 1974). 따라서 흔히 "제2차 산업혁명"으로 불리는 과학기술혁명은 산업혁명의 단순한 연장이 아니라 생산기술과 결합됨으로써 과학기술이라는 막강한 사회변혁의 동인을 구축하는 문명사의 전환점으로 이해되어야 할 것이다(김문조, 2008). 이와 같은 맥락에서 최근 미디어 체계의 변화와 함께나타나는 제 사회현상들은 뉴미디어의 발달이라는 과학기술, 그리고 그 기술로부터 파생된 새로운 사고방식들의 주요한 결과물로 파악될 수 있다.

기술체계와 사회체계의 관계도식에 대한 접근은 크게 다음의 세 가지 유형으로 대별할 수 있다. 첫째는 기술발전이 사회체계의 변화를 선도한다는 기술결정론적 접근Technological Deterministic Approach이고, 둘째는 반대로 사회적 영향력을 강조하는 사회형성론적 접근Social Shaping Approach이요, 셋째는 양대 체계의 쌍방향적 상호작용을 전제로 하는 기술사회론적 접근Social Studies of Technology Approach이다. 이상의 세 가지 접근이 출현한 시기, 그리고 개별 접근에 따른 기술에 관한 정의, 행위자의 지위 및 공공정책적 역할에 대한 내용을 요약적으로 비교하면 〈표 2-1〉과 같다.

 $\langle \pm 2-1 \rangle$ 접근방법의 차이점 비교

구 분	기술결정론적 접근	사회형성론적 접근	기술사회론적 접근
시기	1950년대 - 1960년대	1970년대 - 1980년대	1990년대
기술의 인과론적 위상	원인	결과	원인이자 결과
행위자의 지위	수혜자 (혹은 희생자)	이해 당사자	숙의적 참여자
정책의 역할	기술 역량의 강화	사회적 합의 도출	기술사회적 담론의 민주화

⁽출처) Fuglsang, L., Three Perspectives in STS in the Policy Context, S. Cutcliffe and C. Mitchan (eds.) Visions of STS, State University of New York Press, 2001.

이들 중 오늘날의 기술시대의 미디어 분석에 가장 유효한 것으로 평가되고 있는

것은 바로 기술체계의 내적 연관성internal interrelatedness과 외적 맥락성external contextuality을 동시적으로 고려하는 기술사회론적(SST) 접근이다. SST 접근은 과학 기술을 사회체계와의 상호작용에 의해 형성되는 복합적 구성물로 간주하면서 그 구 조와 과정에 대한 해명을 시도하는 연구방법의 하나로, 과학기술을 독립적ㆍ자율적 존재로 파악하기보다는 각종 사회활동과 연관된 가치함의적 과정으로 인식하고자 하는 것이다(Cutcliffe, 2000). 과학기술 활동의 사회적 맥락을 중시하는 기술사회론 은 과학기술에 대한 열광적 수용이나 절대적 거부를 지양한 변증법적 종합을 꾀함 으로써 과학기술에 대한 이해 수준을 높여 기술사회적 쟁점에 대한 대처 능력의 함 양을 지향하는 것으로, 이는 과학기술에 대한 민주적 통제를 구조화할 수 있는 기틀 을 제공할 수 있으리라 기대되고 있다(김문조, 2007).

2. 미디어와 사회

인간의 모든 행위는 사유하는 주체들 사이의 상호작용interaction을 포함한다. 따 라서 인간들 간의 행위를 매개하는 기술과 달리 미디어 기술은 보다 '사회적인' 의 미가 강조된다.6 새로운 미디어 기술은 단순히 기술적인 효율을 배가 시킨 것뿐만 이 아니라 사회적 의미를 변형시키거나 기존 커뮤니케이션과 접목되어 한동안 잊혀 진 소통방식을 다시금 이끌어낸다. 미디어 기술을 인프라로 사용한 새로운 연결 방 식은 사회 구성원들 간의 새로운—때로는 복고적인 유형의 관계 방식을 설정하고 기존의 사회적 의미를 변형시킨다.7)

⁶⁾ 피에르 레비P. Levy의 말을 빌리면, 미디어 기술의 발달은 오랫동안 진행되어온 인 류의 인간화 과정hominization의 최근 단계라 할 수 있다. '생각하는 동물'로 시작한 인간의 진화과정은 불과 도구, 그리고 언어를 사용함으로서 촉진되었다. 따라서 인 간을 기호와 이미지로부터 분리하는 것은 불가능하다. 인간은 기호와 이미지를 통 해 삶과 세계에 의미를 부여하기 때문이다(Levy, 1997).

⁷⁾ 이 새로운 소통체계는 일반적인 '정보 고속도로'와 혼동되어서는 안 된다. 새로운 미디어 기술이 포함하는 가상성virtuality은 단순히 커뮤니케이션의 속도를 증가시 킨 것 뿐 아니라 그 패러다임을 혁신적으로 뒤바꾸는 역할을 했다. 가상성을 통해

이러한 사회변화 양상은 신기술에 의해 창조된 것이 아니라 이제까지 사회에 잠재적·가상적으로 존재했던 것들이 구체적으로 현시화되는 과정이다. 그런 점에서 미디어 기술은 사회적 기술social technology이라고 할 수 있다. 미디어 기술은 사회에 하나의 전제조건으로 작용하여 어떠한 가능성을 제공해 주는 역할을 한다. 그리고 그 열려 있는 가능성을 선택하고 이용하는 것은 행위자들의 몫이 된다.8) 이러한 선택이 사회 내에 잠복해 있던 다양한 문화적 총체와 통합될 때 비로소 사회문화적 변동을 잉태하는 것이다.

즉, 최근 미디어 세계를 중심으로 한 사회변화 양상에서 미디어 기술의 발달은 사회 변화의 일방적 원인이라거나 혹은 사회의 요구에 따른 결과만이 아니라 서로 영향력을 주고받는 동반자적 관계라 할 수 있다. 따라서 현재의 미디어 체계와 사회변동 과정을 분석함에 있어 SST 접근은 가장 유효한 방법론 중 하나가 되리라 본다.

제3절 미디어 세계Media-Scape의 변화상

1. 미디어 기술의 발전

기존의 미디어 이론들은 TV나 라디오 같은 매스미디어의 발달과 영향을 중심으로 논의가 이루어지고 있다. 하지만 과학기술혁명을 바탕으로 한 뉴미디어의 출현과 확산은 기존 매스 미디어 중심의 논의로는 해결 할 수 없는 새로운 양상들을 만들어 내었다. 기존 사회에서 일방적인 미디어의 수용자였던 대중들은 이제 새로운 뉴미디어를 통해 그들의 의사를 매스미디어에게 전달하고 있다. 과거 TV 미디어의 수동적인 수용자였던 대중들은 이제 TV 프로그램이 끝나면 인터넷 공간에서 프로

구성되는 흩어진 개인들 간의 수평적 상호 네트워크는 그동안 잊혀져 있던 고전적, 또는 원시적인 소통방식을 새롭게 재현한다.

⁸⁾ 예컨대 전화나 인터넷은 고도의 원격 통신을 가능케 하였다. 그러나 그 원격 통신 에서 애초의 기술이 담지하지 않았던 정치적, 경제적 변화의 가능성을 이끌어내는 것은 인간이다.

그램에 대한 소감 및 비평을 쏟아 놓는다. 적극적인 참여 행위들은 TV 프로그램의 결말을 자신들이 원하는 방향으로 수정하기도 하며, 잘못된 내용이 방송될 때 이에 대한 교정을 적극적으로 요구하기도 한다. 또한 뉴미디어의 대중화는 매스미디어와 일반 대중간의 소통양식을 변화시킬 뿐 만 아니라, 일반 개인들 간의 다양한 양방향 적 소통 형성에도 기여한다. 현대사회의 구성원들은 뉴미디어를 통해 더욱 폭 넓게 자신의 의견을 주장하고 상대방의 의견을 수렴하는 네트워크를 형성하게 된다.

KBS 1TV의 다큐멘터리 프로그램 〈인간극장〉에서 방영된 '어느날 갑자기' 편과 관련된 일련의 사건들은 현대 한국 사회에서 뉴미디어가 매스미디어에 미치는 영향 력을 여실히 보여준다. '어느날 갑자기'는 2008년 9월 22일부터 26일까지 총 5회 동 안 방송될 예정이었다. 하지만 다큐멘터리의 1부와 2부가 방영된 이후 방영된 내용 이 사실과 다른 부분을 포함하고 있다는 시청자들의 의문제기 및 관계자들의 주장 이 뉴미디어 공간인 인터넷에서 제기되었고, 그에 대한 정보와 의견의 교환이 활발 하게 나타났다. 이후 문제가 인터넷 뿐 만 아니라 신문과 같은 다른 매스미디어에서 도 제기되었다. 결국 '어느날 갑자기'는 예정된 방송분을 채우지 못한 채 9월 25일 에 조기 종영되고 말았으며, 이 사건을 기점으로 다큐멘터리 프로그램의 객관성 문 제에 대한 논의가 활발하게 일어나는 계기가 되었다. 이러한 사례는 매스미디어가 더 이상 사실과 정보를 대중에게 일방적으로 전달, 강요하지 않으며 대중들은 뉴미 디어 기술을 바탕으로 정보 평가 및 의견 조정과정을 통해 그들의 의사를 매스미디 어에게 관철시키고 있음을 보여준다.

뉴미디어의 등장으로 대변되는 미디어 기술의 발전양상은 미디어 세계 전반에 커

^{9) 〈}인간극장〉 '어느날 갑자기'편은 사채로 어려움을 겪고 있는 부부의 사연을 담은 다큐멘터리이다. 하지만 사채의 액수와 사채를 빌려 쓴 동기가 미화되었다는 주장 이 인터넷에서 제기되었고, 이후 다큐멘터리 주인공과 관련된 주변 사람들의 증언 들이 이어지게 되면서 논의가 촉발되었다. 2008년 9월 동안 방송통신위원회에 제기 된 127건의 민원 중 29건이 '어느날 갑자기' 1,2부에 대한 것이었다. 방송통신위원 회는 이 방송이 "일부 사실 확인이 안 된 내용을 방송하여 시청자를 혼동케 했다" 고 지적했다.

다란 변화를 가져오고 있다. 미디어 세계의 변화를 이끄는 핵심적인 기술적 전환은 아날로그 방식에서 디지털 방식으로의 이행이다. 디지털 미디어는 기존 아날로그미디어와 달리 데이터의 연동 및 복제, 압축, 연결, 재전송과 같은 다양한 측면에서 강점을 가진다. 아날로그 방식의 미디어는 고유한 형식의 메시지만을 전송할 수 있다. 예를 들어 라디오나 전화는 음성만을 전달 할 수 있으며, 신문이나 잡지는 문자나 화상만을 전달 할 수 있다. 반면 디지털 미디어는 메시지의 형식을 초월한 정보의 전달이 가능하다. 메시지를 그대로 전달하는 아날로그와 달리 디지털 미디어는특정 메시지를 상호 규정된 코드에 따라 0 과 1로 구성된 디지털 정보로 변환하여전달하고, 전달된 디지털 정보를 코드에 맞춰 디코딩 하여 재생하기 때문에 어떠한형식의 메시지라도 전달이 가능하다. 다시 말해 뉴미디어는 코드만 공유할 수 있다면 어떠한 형식의 메시지라도 전달, 복사, 재생 할 수 있는 매체인 것이다.

이와 같이 디지털 미디어로서의 뉴미디어는 미디어 고유의 특성과 디지털 미디어의 특성이 결합됨으로써 미디어 세계의 변혁을 초래하는 새로운 역동성을 생성한다.

2. 미디어와 사회변동

디지털 기술을 바탕으로 한 뉴미디어의 출현은 아날로그 중심의 미디어 세계에 커다란 변화를 가져오게 된다. 디지털 미디어인 뉴미디어는 기존 아날로그 미디어 를 빠르게 대체하면서 새로운 미디어 세계의 변화를 이끌고 있다.

뉴미디어 기술의 특성은 접속성connectivity, 익명성anonymity, 다중성multiplicity, 시공간 변형성time-space transformation으로 구분 할 수 있다(Elizabeth & Debra, 1998; Gillmor, 2004; Durham & Kellner, 1991; Manovich, 2002). 이러한 각각의 뉴미디어의 특성들은 디지털 기술적 특성을 기반으로 하여 나타났으며 미디어 세계의 변화를 이끌고 있는 중요한 요인들이다.

가. 접속성Connectivity

제레미 리프킨J. Rifkin은 그의 저서 『소유의 종말(The Age of Access, 2000)』에서

"소유에서 접속으로"라는 명제를 통해서 정보사회에서 나타나는 새로운 변화상을 이야기 하고 있다(Rifkin, 2000). 리프킨이 지적한 바와 같이 접속은 새로운 기술, 새 로운 사회가 가지는 핵심적인 특성이다. 이러한 정보사회에서 접속의 행위가 미디 어를 통해서 일어나게 된다는 사실은 뉴미디어의 접속성이 가지는 파급력을 단적으 로 보여주고 있다.

뉴미디어의 등장으로 인하여 개인들은 더욱 쉽고 빠르며, 능동적으로 자신이 필 요로 하는 미디어를 선택 할 수 있게 되었다. 물론 기존의 매스미디어 또한 방송 broadcasting의 형태를 통해 대중에게 신속하며 광범위하게 메시지를 전달한다. 하지 만 일방적이고 수동적인 매스미디어의 접속성과는 달리, 뉴미디어의 접속성은 개인 들의 능동적인 선택을 바탕으로 이루어진다.

또한 기존 미디어에서 접속은 일반적으로 가족의 단위에서 이루어졌지만 뉴미디 어 세계에서 접속은 개인 단위에서도 가능하다. TV, 라디오, 전화와 같은 기존의 미 디어 기기들은 가족의 소유물로 여겨졌다. 이러한 경향은 기존 미디어가 개인의 영 역에서 나타나는 것이 아니라 공적 영역의 매체로서 자리 잡게 되는 중요한 원인이 다. 반면 휴대폰, 컴퓨터와 같은 뉴미디어 기기들은 개인 단위로 보급된다. 한 가족 이 하나의 유선전화만을 공유하던 시대에서 모든 가족 구성원이 각자 무선 전화를 소유하게 되는 시대로 바뀌게 된 것이다. 이는 뉴미디어가 개인 간의 접속 및 연결 을 보장하고 있음을 보여준다. 이러한 개인 미디어의 보급은 미디어의 활용 영역이 공적인 영역에서부터 사적인 영역까지 확대 될 수 있는 기반을 제공한다.

뉴미디어에서 관찰 될 수 있는 접속성은 광범위한 네트워크를 통해 공간적 제약 의 탈피를 보장한다. 현재 서비스 되고 있는 DMB 방송, WCDMA, 와이브로와 같은 기술들은 무선 통신wireless communications을 넘어 이동 통신mobile communications 의 첨단 기술을 구현하고 있다. 이는 뉴미디어의 접속성이 공간적 제약을 초월하여 구현되고 있음을 보여준다.

나. 익명성Anonymity

디지털 통신기술은 개별 노드를 식별할 수 있는 고유의 주소가 존재할 때에만 기능할 수 있기 때문에 기술적 측면에서 뉴미디어는 익명성을 보장하지 못한다. 실례로 인터넷의 IP 주소, MAC주소, 휴대폰의 전화번호까지 모든 뉴미디어는 각 부분을 식별할 수 있는 고유의 디지털 주소를 가진다. 하지만 이러한 기술적 특징에도 불구하고 일상생활에서 개인들은 뉴미디어를 통해 익명적인 특성을 확보 할 수 있다. 이는 뉴미디어의 익명적 특성이 단순히 신원을 숨기는 것을 의미하는 것이 아니라 뉴미디어 공간에서 새로운 정체성의 획득하는 것과 관련이 있기 때문이다.

뉴미디어의 익명적 특성은 개인의 일상생활과 연관성이 전혀 없는 ID나 별명의 사용이나 실질적 통제와 추적이 불가능한 국외 서비스를 이용 행위로 나타나고 있 다. 이와 같이 뉴미디어 기술은 익명성을 통해 개인들이 현실과는 다른 뉴미디어 공 간에서 활동을 펼칠 수 있는 여건을 제공한다.

뉴미디어의 공간의 익명성이 가지는 힘은 '시골의사'로 알려진 박경철씨의 사례를 통해 알 수 있다. 현실세계에서 그는 안동신세계병원의 병원장이자 외과의사 이지만 뉴미디어 공간에서는 그의 ID인 '시골의사'로 더욱 잘 알려져 있다. 인터넷 공간에서 그는 '외과의사 박경철'이 아니라 주식투자전문가이자 경제 칼럼리스트인 '시골의사'로 더 유명하다. 그는 인터넷 공간의 주식 커뮤니티와 블로그에서의 활동을 바탕으로 '시골의사'의 정체성을 확보하고, 나아가 현실세계에서의 활동에 까지도 영향을 미치게 되었다.10)

이 같이 뉴미디어의 익명성은 미디어세계의 변화를 이끄는 중요한 특성으로 꼽힌다. 뉴미디어의 익명성은 기존의 미디어와 달리 개인 행위자들의 활동 영역을 확장시키며, 뉴미디어 공간이 가상공간으로 인식되게 되는 주요한 기반이 된다.

^{10) &#}x27;시골의사' 박경철은 현제 그의 블로그(http://blog.naver.com/donodonsu/)와 다른 인터넷 뉴스미디어에서 칼럼리스트로 활동하고 있으며 다수의 경제 및 문학 관련서 적도 집필하였다.

다. 다중성Multiplicity

다중성은 여러 기능 및 콘텐츠를 복합적으로 수행하는 뉴미디어의 특성이다. 정 보통신기술의 발전은 다양하고 새로운 매체들을 생산함과 동시에 다양한 기능들을 수행하는 종합적 미디어의 생산을 가능케 하였다. 다중성은 기본적으로 디지털 기 술의 특성에 기인한다. 디지털기술을 바탕으로 한 정보의 압축, 분할, 전송의 과정은 뉴미디어가 복합적 기능을 수행할 수 있게 하며 복제 및 확산에도 기여한다.

미디어기술의 다중성은 첨단 기기들의 다양한 기능들을 압축적으로 구현하여 휴 대성을 증진시킨다. 휴대폰은 첨단 기기의 휴대성을 증진 시켜 뉴미디어의 다중성 을 확보한 대표적 기기이다. 이동통신기기의 기능만을 담당하던 휴대폰은 고유의 전화 기능을 넘어 복합미디어기기로서의 진화하고 있다. 현재 휴대폰은 디지털 카 메라, 게임기, mp3, 전자사전의 기능은 물론 인터넷 브라우징 서비스까지 기능을 확 장시키고 있다. 이러한 휴대폰의 진화 과정은 뉴미디어 기술이 가진 다중적 특성의 좋은 예이다. 결국 다중성은 뉴미디어가 개인 미디어로서 다양한 형식의 정보를 처 리 할 수 있도록 하는 만드는 주요한 특성이 된다.

라. 시공간 변형성Time-Space Transformation

마셜 맥루언M. McLuhan은 지구촌global village이라는 개념을 통해 전자매체에 의 한 공간적 거리가 극복된 사회를 설명하고 있다(McLuhan, 1962). 나아가 데이비드 하비D. Harvey는 정보통신 기술에 따라 시간과 공간의 성격이 변질되어 세상을 표 현하는 방법이 근원적으로 바뀌는 과정을 시·공간 압축space-time compression 으 로 설명하고 있다(Harvey, 1989). 이러한 새로운 기술의 시공간적 변형성은 뉴미디 어 세계의 변화에도 중요한 특성으로 작용하고 있다.

헨리 젠킨스H. Jenkins가 소개한 필리핀계 미국인 고등학생인 디노 이그나시오의 테러리스트 오사마 빈 라덴과 세서미스트리트의 주인공 버트의 합성 사례는 뉴미디 어가 시공간을 초월한 파급력을 가지고 있음을 보여준다(Jenkins, 2006). 우리나라에 서 생산된 콘텐츠 또한 뉴미디어를 통해 세계 전역으로 확산된다. 한국의 캐릭터인 '개죽이'가 할리우드 영화〈찰리 바틀렛(Charlie Bartlett, 2007)〉의 한 장면에 나타나는 일도 벌어진다([그림 2-1] 참조).¹¹⁾

[그림 2-1) 정보 콘텐츠의 시공간 변형적 파급 사례





(출처) http://www.snopes.com/rumors/bert.asp 영화〈Charlie Bartlett〉, 2007

이러한 뉴미디어 기술의 시공간 변형적 특성은 개인의 영향력이 물리적 거리뿐 만 아니라 문화적 거리까지 극복 할 수 있음을 보여준다.

^{11) &#}x27;개죽이'는 인터넷 사이트인 '디씨 인사이드'의 마스코트이다. 강아지가 나무에 매달려있다는 의미의 '개죽이'는 할리우드 영화인 〈찰리 바틀렛〉의 한 장면 속에서 배경 소품으로 사용된 것이 한국의 네티즌들에게 알려지면서 화재가 되었다.

지금까지 살펴본 접속성, 익명성, 다중성, 시공간 변형성은 뉴미디어 기술의 특성으로 미디어 세계의 변화를 촉진시키는 요인이 되고 있다. 이러한 미디어 세계의 변화는 개방적이고 상호적인 거대한 소통의 장의 기반이 됨으로 기존 사회 작동 원리를 개편하고 새로운 사회적 현상을 초래하게 한다. 그러므로 다음 절에서는 뉴미디어 기술의 주요 특성이 토대가 되어 나타나는 새로운 사회를 '미디어 기반 사회 Media-Based Society'로 정의하고 미디어 기반 사회의 특징들을 살펴보고자 한다.

제4절 미디어기반 사회Media-Based Society

1. 기술과 사회의 변증법

미디어 기술의 발전으로 인한 뉴미디어의 등장은 미디어 세계의 변화 뿐 만 아니라 문화·사회체계 변화에도 영향을 미치고 있다. 앞서 논의한 바와 같이 미디어 기술의 변화와 사회체계의 변화를 동시에 설명하기 위해서는 미디어 기술의 발달을 원인으로 간주하는 기술결정론적 접근이나 사회적 영향력을 강조하는 사회형성론적 접근에서 벗어나 기술과 사회체계의 쌍방향적 상호작용을 전제로 하는 사회기술적 접근(SST)이 필요하다.

기술과 사회의 변증법적 관계 속에서 출현하게 되는 새로운 사회에서 모든 소통은 미디어를 통해서 이루어진다. 뉴미디어의 접속성, 익명성, 다중성, 시공간 초월성과 같은 미디어 본연의 특성들은 사회세계의 요구와 맞물려 사회체계 변동으로 이어지게 된다. 이러한 미디어 기술과 사회와의 상호작용 속에서 형성되는 새로운 사회의 주요한 특성들은 전재성ubiquity, 가상성virtuality, 유목성nomadity, 탈제약성 de-constraints으로 요약될 수 있다(Patokorpi & Tétard, 2007; Morse, 1998; Attali 1998; 김문조 1999)([그림 2-2] 참조). 그러므로 이번 절에서는 미디어 기술체계와 사회문화체계 사이의 변증법적 관계를 파악하고 그 속에서 나타나는 새로운 사회의

중요한 특성들을 살펴보고자 한다.



[그림 2-2] 미디어 기술과 사회의 상호관계

가. 전재성Ubiquity

새로운 사회의 주요 특성 중 하나인 전재성(全在性) 혹은 편재성(遍在性)은 미디어가 일상생활 모든 곳에 존재하는 특성을 의미한다. 전재성의 개념은 1988년 제록스파크Xerox Parc 연구소의 마크 와이저M. Weiser가 유비쿼터스 컴퓨팅ubiquitous computing이라는 용어를 사용하면서 처음으로 제시한 개념이다. 와이저는 컴퓨터패러다임의 발전과정을 3단계 흐름으로 설명하였다. 그에 따르면 첫 번째 흐름의변화는 최초의 컴퓨터가 만들어진 이후 하나의 컴퓨터를 여러 사람이 공유하던 메인프레임 컴퓨터 시대에서 PC의 탄생을 계기로 개인용 컴퓨터의 시대로 이동하면서 나타났다. 와이저는 이후 새로운 패러다임의 변화가 개인용 컴퓨터 시대에서 복수의 컴퓨터 시대, 즉 한명의 사람이 다양한 컴퓨터를 사용하는 시대로 변화 할 것으로 예상하였다(이정현, 1999).

전재성의 움직임은 미디어 세계에서도 공통적으로 일어나고 있다. 과거 매스 미 디어 중심의 사회에서 미디어는 여러 사람에게 공유되며 일방적인 소통 형식을 취 하고 있었다. 매스 미디어 시대의 미디어는 TV나 라디오 같이 가족 단위의 보급이 주로 이루어 졌으며, 메시지의 생산 또한 방송국이라는 거대한 조직을 통해서 이루 어 졌다. 하지만 미디어 기술의 발전은 매스 미디어 중심의 세계에서 개인 미디어 중심의 세계로의 변화를 이끌었다. 휴대전화나 PC를 통한 개인과 개인 간의 소통의 활성화는 개인 미디어 시대의 일반적인 현상이다.

이러한 패러다임의 변화는 전재적 미디어의 출현으로 이어지게 된다. 전재적 미 디어의 기본적인 특징은 인간 행위자에게 미디어가 인식되지 않는다는 사실이다. 휴대전화와 인터넷뿐만 아니라 mp3, PDA와 같은 뉴미디어 기기에서부터 신문, TV, 라디오와 같은 기존의 매스미디어 까지 다양하고 수많은 형태의 미디어가 인간의 주변에 존재하고 있지만 개인 행위자들은 미디어를 미디어로 인지하지 않고, 오히 려 일상생활의 부분으로 인지하게 된다. 실생활에서 나타나는 다양한 미디어 인터 페이스의 증가는 미디어의 전재성으로 이어진다. 개인 행위자들이 다양한 미디어의 사용법을 익혀야 하는 것이 아니라 생활 속에서 자연스럽게 구성되고 사용되어지는 것이 전재적 미디어의 주요한 특징이다.

전재적 미디어에 대한 사회적 요구는 뉴미디어 기술의 접속성과 다중성, 시공간 초월성과 같은 주요 특성들과의 상호작용 속에서 나타나고 있으며 새로운 사회 변 동의 핵심적 동인이 된다.

나. 가상성Virtuality

미디어기술의 발전은 궁극적으로 우리에게 가상공간cyberspace이라는 새로운 세 계를 가져다주었다. 원래 가상공간의 의미는 인공두뇌학cybernetics을 뜻하는 cyber 와 공간을 뜻하는 space의 합성어로서, 현실이 아니라 두뇌 속에서 펼쳐지는 또 다 른 우주를 뜻한다. 하지만 현재는 뉴미디어를 토대로 구성되는 컴퓨터 네트워크, 즉 인터넷 공간에서 이루어지는 생활영역을 가상공간이라 지칭하고 있다.

가상공간cyberspace 이라는 용어는 컴퓨터 그래픽 기술의 발전에서 유래하게 되었다. 윌리엄 깁슨W. Gibson은 그의 과학소설 『뉴로맨서Neuromancer』에서 가상공간을 전자공간에서 기업체들 간의 다양한 교역정보가 오가는 통신 매트릭스Matrix, 즉자료공간으로 표현하고 있다(Gibson, 1994). 이후 학자들은 가상공간을 가상현실에 대한 기술과 CMC(Computer Mediated Communication)로 부터 출현한 자유로운 환상의 세계를 의미하는 개념으로 사용하게 되었다(Kitchin, 1998).

물론 미디어의 가상성이 가상공간에 대한 정의처럼 현실과 완전히 구분된 새로운 세계를 지칭하는 것은 아니다. 이보다는 뉴미디어를 통해 일어나는 다양한 현상들이 현실세계에 영향을 미치며, 현실의 일들이 뉴미디어 공간에서 새롭게 진행되는 상호 보완적이며, 연결된 관계로서 가상성을 이해해야 할 것이다.

뉴미디어의 익명성과 시공간 초월성을 토대로 나타나는 가상적 특성들은 사회체계의 새로운 변혁을 이끈다. 뉴미디어를 통해 형성된 가상공간에서 개인들은 현실세계와 다른 자아를 구성하며 새로운 경험들을 쌓아가게 된다. 뉴미디어의 가상성은 인터넷 공간에서 유행하고 있는 역할 수행 게임role-playing game에서 잘 나타난다. 가상적 게임 공간에서는 실제사회와 거의 동일한 경제, 문화, 사회적 시스템이구현되고 있으며, 개인들은 새로운 사회 속에서 새로운 자아를 실현할 수 있게 된다.

나아가 뉴미디어의 가상성은 가상공간의 형성에 그치지 않고 가상세계와 현실세계의 경계를 허물고 있다. 장 보드리야르J. Baudrillard는 시뮬라시옹simulation의 개념을 통해 이러한 가상세계와 현실세계 사이의 경계의 모호함을 설명하고 있다 (Baudrillard, 1994). 이러한 시뮬라시옹의 현상들은 미디어의 뉴스 보도, 특히 걸프전과 9.11과 같은 사건들에 충격적 사실들에 대한 보도 형태에서 잘 들어난다. 미디어의 텔레프레즌스의 증가는 결국 현실세계 보다 더욱 현실적인 가상적 공간을 창출하게 된다. 즉 현실적인 미디어의 정보 전달은 걸프전이나 9.11 사건이 지닌 실재적의의를 넘어 더욱 현실적이면서 왜곡된 충격을 전달하게 된다.

다. 유목성Nomadity

디지털 시대에는 새로운 유목민이 출현하게 된다. 디지털 유목민digital nomad이 란 자크 아탈리J. Attali가 그의 저서 『21세기 사전(Dictionnaire du XXI siecle, 2000)』 에서 제시한 개념으로 디지털 기기들을 통해 시간적, 공간적 제약을 넘어 자유로운 유목적인 삶을 사는 사람들을 말한다. 디지털 유목민의 핵심적 특성인 이동성은 뉴 미디어의 다중적 특성을 기반으로 나타난다.

뉴미디어의 접속성과 다중성, 탈 제약성을 기반으로 나타나는 유목적 특징은 현 실 생활 속에서 모바일 공간mobile space이라는 새로운 공간을 창출한다. 휴대폰을 비롯한 PDA, DMB, 포터블 게임기와 같은 각종 휴대용 기기들은 모바일 공간의 형 성에 있어 가장 기본적인 도구들이다. 이러한 첨단 미디어 기기들은 우리 생활 속에 침투하여 각종 서비스를 제공하고 있다. 지하철이나 버스와 같은 이동수단에서의 정보의 소통 및 개인 작업의 수행이 가능하게 된 것이다.

이러한 유목성은 새로운 사회 현상으로 나타나기도 하였다. 2008년 촛불시위 당 시 많은 참가자들은 디지털 유목민으로서의 역할을 보여주었다. 뉴미디어 기술을 이용하여 집회 현장을 인터넷에 생중계 한 것이다. 이러한 유목적 행위들은 기존 미 디어들 보다 더욱 빠르고 생동감 있게 사건을 전달하였다. 새로운 디지털 미디어 기 기인 노트북 컴퓨터와 캠코더, 와이브로 통신기술이 만들어 낸 새로운 양상들은 기 존 사회와는 전혀 다른 사회적 현상들을 이끌어 내고 있다. 새로운 사회에서의 유목 성은 방송 제작과 같은 고정되고 유목적이지 않았던 작업들을 사건의 현장으로 옮 겨놓았다.

라. 탈(脫)제약성De-constraints

기존 사회에서 개인 간 소통은 문화적, 사회적, 도덕적 측면에서 제약을 받게 된 다. 하지만 뉴미디어 기술은 개인들에게 현실 사회의 제약들을 뛰어 넘을 수 있도록 하였다. 마뉴엘 카스텔M. Castells은 새로운 기술의 보급과 확산이 기술에 대한 적응 력이 빠른 청소년들을 중심으로 이루어지고 있음을 관찰하고, 새로운 기술이 청소 년들의 안전을 보장하면서 동시에 자율성을 가져다주고 있음을 주목한다(Castells, 2006). 기존 사회에서 항상 보호받고 통제되어야만 했던 청소년들은 뉴미디어의 자율성과 안전성을 기반으로 새로운 또래 문화를 형성할 수 있게 되었다. 즉, 뉴미디어를 통해 청소년들이 기존 사회의 통제와 제약에서 벗어날 수 있게 되었으며 새로운 사회 문화를 구성할 수 있게 되었음을 보여준다.

탈제약적 양상들은 비단 청소년의 세계에서만 국한된 것은 아니다. 뉴미디어의 등장은 기존의 직업 체계에도 새로운 변화를 가져왔다. 그동안 단순한 놀이로 경시되었던 컴퓨터 게임이 뉴미디어의 파급력과 결합하여 프로게이머라는 새로운 직업을 창출하였다. 기존 사회에서 금기시 되던 문제들이나 정치적으로 첨예하게 대립되는 사안에 대한 논의들은 뉴미디어의 익명성을 통해 사회적 제약에서 벗어나 사회적 이슈가 되며 나아가 사회적 극단주의로 치닫기도 한다.

또한 뉴미디어 세계의 탈제약적 성향들은 일상 언어 행위까지도 변화 시킨다. 기존에 병리적이거나 부정적인 의미로 쓰였던 단어들이 뉴미디어 공간에서 일상적이고 신선한 의미의 새롭게 정의되고 있다. '변태', '엽기', '굴욕'과 같은 단어는 과거부정적 의미를 가지고 있거나 전문적인 용어로 사용되었다. 하지만 뉴미디어의 등장과 더불어 이 단어들은 기존의 의미가 해체되어 친근하고 일상적인 용어로서 새롭게 사용되고 있다.

이 같이 새로운 사회에서 나타나는 탈제약성은 뉴미디어 기술과 사회세계와의 상호작용 속에서 나타나는 새로운 사회의 특성이라고 할 수 있는데, 뉴미디어를 통해개인들은 시공간적 제약뿐만 아니라 사회 구조적 제약까지 초월 할 수 있게 되었다.

2. 미디어기반 사회Media-Based Society의 도래

뉴미디어의 발전은 미디어가 사회세계에 미치는 영향력을 강화시키는 중요한 계기가 되었다. 뉴미디어 기술은 기존의 미디어가 충족시키지 못하였던 사회세계의소통의 욕구를 충족시킬 수 있는 기술이다. 뉴미디어의 본원적 특성인 접속성, 익명

성, 다중성, 시공간 변형성은 사회의 소통적 욕구와 맞물려 작동하는 미디어 기반 사회의 주요한 특성들이다. 지금까지 살펴본 미디어기반 사회는 궁극적으로 미디어 체계의 변동과 문화 · 사회 변동 사이의 변증법적 관계 속에서 나타나는 새로운 형 태의 사회이다([그림 2-3] 참조).



[그림 2-3] 미디어기반 사회의 도래

미디어기반 사회는 모든 사회관계가 미디어를 통해 이루어지는 상태를 의미한다. 다시 말해 모든 소통이 미디어를 매개로 이루어지는 사회인 것이다. 미디어 기술의 발달은 뉴미디어로 대변되는 새로운 미디어의 출현을 야기하였으며, 소통에 대한 사회세계의 요구는 모든 소통이 어떠한 제약 없이 미디어를 통해 이루어지는 미디 어 기반 사회의 출현으로 이어졌다. 다시 말해 미디어 기술의 주요 특성인 접속성, 익명성, 다중성, 시공간 초월성을 포함하는 미디어 세계의 변화상은 미디어 기반 사 회의 중요한 토대가 되었으며, 이러한 기술적 토대와 사회적 요구가 어울려 전재성과 가상성, 유목성과 탈 제약성을 특징으로 하는 미디어 기반 사회가 도래하는 것이다. 이러한 미디어 기반 사회는 우리에게 도래하는 생활세계의 모습이다.

제 5 절 미디어기반 사회의 미래전망

그렇다면 미디어기반 사회의 다음 단계는 어떠한 모습을 띠고 있을 것인가? 여기에서는 가장 최근의 미디어기반 사회에서 관찰되는 예기적 미래의 특성들에 관하여이야기할 것이다. 사회구조의 불안정성instability, 그 안에서 발생하는 사건들의 돌발성abruptness, 새로운 사회조직의 자기구성성self-organization, 그리고 구성원들의행위에서 강화되고 있는 상호성reciprocity이 그것이다.

1. 불안정성Instability

미디어기반 사회가 갖는 초개방성super-openness과 다양성diversity, 그리고 가형성 morphogenesis은 자칫 기존 사회의 유연성 개념과 혼동될 가능성도 있다. 그러나 최근 사회의 예측할 수 없는 역동성과 그와 동시에 지니는 이해할 수 없는 응집성, 그리고 순식간에 흩어지는 불안정성은 분명 기존 사회와 상이한 새로운 특성이라고 보여진다.

새로운 미디어 기반 사회에서의 불안정성은 위험의 일종으로 여겨져 왔던 기존 사회의 불안정성과 달리 창조성creativeness을 내포한다. 즉, 미디어를 기반으로 하는 역동적이고 비고형적인 세계가 예측 불가능한 혼돈 속에서 창조적 진화를 만들어낸 다. 이러한 새로운 불안정성의 특징을 가장 잘 예시하는 사례 중 하나로 플래시 몹 flash mob을 살펴볼 수 있다.

플래시몹이란 특정 사이트의 접속자가 급격히 증가하는 플래시 크라우드flash crowd와 뜻을 같이하는 군중을 일컫는 스마트몹smart mob의 합성어이다. 이는 불특

정 다수의 사람들이 인터넷이나 이메일, 메신저, 휴대폰 문자메시지 등을 통해 사전 에 정해진 시간에 약속된 장소에 모여서 특정한 행동을 연출하고 곧바로 흩어지는 행위로 최근 인터넷 공간에 새롭게 등장한 사이버 문화 중 하나에 해당한다(민경배, 2004).

'조직 없이 조직된(Shirky, 2008)' 플래시몹의 참가자들은 느닷없이 길바닥에 드러 눕는다거나 동작을 멈춰버리는 등 예고 없는 독특한 단체 행동으로 주위의 시선을 끈다. 플래시몹이 하나의 놀이로서 역할할 때, 참가자들은 질서와 규칙에 얽매여 있 는 일상으로부터의 일시적인 해방감과 가벼운 일탈이 주는 짜릿한 쾌감을 맛본다 (민경배, 2004). 그러나 최근의 플래시몹은 집단적으로 하나의 메시지(특히, 정치적 메시지)를 전달하기 위한 시민참여의 수단으로 사용되기도 한다. 2008년 8월 15일 광복절, 인사동 일대에 돌연 검은 망토와 모자, 흰 가면을 착용한 이들과 1920년대

[그림 2-4] 시민참여형 플래시몹



(출처) 1- http://dcafe.tistory.com/635 2, 3 - 〈노컷뉴스〉 nocutnew.co.kr

여학생 복장을 한 이들이 나타났다. 또 같은 달 23일, 이번에는 코엑스 몰 영화관 매표소 앞에서 사람들이 일제히 바닥으로 쓰러졌다. 모두 당시 美 쇠고기 수입 관련 촛불시위에 대한 경찰의 과잉대응을 비판하는 플래시몹이었다. 즉 단순히 의미없고 혼돈스러운 장난이었던 플래시몹이 시민참여의 새로운 모델로 진화한 사례로 볼 수 있다.

이렇듯 불규칙적이고 일시적으로 보이는 파편적 현상들이 각각의 분기점에 따라 태초의 모습과는 전혀 다르게, 혹은, 그 합 이상을 넘어서는 새로운 진화의 형태를 찾아내는 미디어 시대의 불안정성은 새로운 사회의 창조성의 기반이 된다고 볼 수 있다.

2. 돌발성Abruptness

내가 전혀 알지 못하는 다소의 엉뚱한 정보와 갑자기 만나거나 생면부지의 사람과 뜬금없이 조우한다. 이성과 선형적 관계를 중심으로 했던 이전 사회에서는 예외적 사건으로 취급되었던 일이 이제는 일상적으로 다가오고 있다. 새로운 미디어가우리에게 건네는 느닷없는 연결, 일관적이지 않은 흐름flows, 그리고 다시 제공된연결망을 통한 엄청난 도약효과는 가장 최근 우리 사회에서 관찰할 수 있는 징후 중하나이다. 이 "느닷없음과 비상식적 상호연계의 매듭(김은지ㆍ이정욱, 2004)"은 우리의 지각과 인지 영역에 도발적인 충격을 준다. 이러한 돌발성을 예시하는 사건으로는 2005년 화제에 올랐던 '개똥녀 사건'을 들 수 있다.12)

^{12) 2005}년 인터넷에서 화제가 되었던 사건이다. 수도권 전철 2호선에 탑승한 한 여성이 대리고 탄 애완견이 갑자기 설사를 했다. 여성은 당황하여 개를 닦았으나, 지하철 바닥에 떨어진 개 배설물은 치우지 않고 다음 정거장에서 내렸다. 결국 같은 칸에 있던 다른 사람들이 바닥에 떨어진 개의 배설물을 치웠다. 사건을 지켜본 한 사람이 애완견의 배설물을 치우지 않고 자리에 앉아 있는 여성과, 애완견을 데리고 여성이 지하철을 내린 다음 어떤 할아버지가 개의 배설물을 치우는 모습을 휴대폰으로 촬영하여 이 상황을 설명한 글과 함께 인터넷에 올리면서 사건은 예기치 못한 반향을 불러 일으켰다.

본래 이 사건은 흔하지는 않다 하더라도 우리의 일상에서 마주칠 수 있는 단편적 인 소사(小事)였다. 그러나 관련 사진이 여러 사이트로 퍼 날라지고 인터넷 뉴스 사 이트에 실리면서 사건은 일파만파로 번졌다. 네티즌들은 애완견을 데리고 탄 여성 의 사진을 공개적으로 유포하여 신원을 알아냈다. 주인공의 홈페이지로 오해한 싸 이월드 미니홈피에 욕설이 퍼부어지고 실제 주인공을 흉내내 거짓 사과문을 쓰는 이도 나타났다. 또한 동영상 속의 주인공에게 '개똥녀'라는 별명을 붙이고 관련 '짤 방'을 만들어 조롱함으로써 이 사건은 온라인 상에서 소위 '대세'가 되었다([그림 2 -5] 참조).

[그림 2-5] 개똥녀 사건과 관련한 각종 '짤방'들



이 사건에서 가장 큰 역할을 한 것은 다름 아닌 현대 사회에서 누구나 필수품처럼 가지고 있는 휴대폰과 인터넷이었다. 과거 사회에서 단편으로 취급될 소사가 휴대 폰을 통해 데이터화되고 인터넷을 통해 퍼져나가면서 다수의 분노를 이끌어내어 사 회적 논란을 불러 일으키고 나아가 일시적 문화 트렌드가 된 것이다.

이는 복잡계 패러다임에서 이야기하는 나비효과butterfly effect 이론에서의 초기사 건에의 민감성sensitive to initial state과 기묘한 끌개들strange attractors이라는 개념으 로 설명될 수 있을 것이다. 초기사건은 각종 미디어로부터 우리가 받아들이는 무한 한 끌개들에 의해 복잡다단하게 얽힌 관계 속에서 애초에 예상치 못했던 뜻밖의 모

습으로 폭발한다. 우연한 환경과 사소한 사건이 분기점에서 조우하여 주어진 과정의 행로를 대폭 변경하면서 엄청난 결과를 야기하는 것이다. 개똥녀 사건에서 나타나는 '사건의 발발→목격자의 발생→사진 촬영→인터넷 업로드→네티즌들의 폭발적 반향'이라는 우연과 우연이 겹치는 일련의 과정은 일상에 편재한 미디어로 인해더욱 강력한 증폭 효과를 만들어낸다. 이렇듯 상호연관이 이루어지기 어려운 지점에서 맺어지는 '이상한' 관계들의 결합은 이전에는 존재하지 않았던 강력한 미디어효과를 기반으로 더욱 두드러진다.

3. 자기조직성Self-Organization

앞서 언급한 불안정성에서 유발되는 창조적 변형과 돌발성에서 나타나는 의외의 연계는 새로운 응집력을 만들어낸다. 편재하는 접속 창구를 통해 분산화된 개인들 은 이제 도리어 확연하게 융합하고 공생하는 자연적인 자기조직화 양태를 보여준 다. 이는 이전의 산업사회를 건너뛴 예전의 계 혹은 품앗이 등의 내부공생적 모습과 닮아 있다.

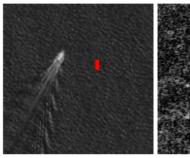
미국의 집 그레이Jim Gray 찾기 사례는 이러한 미디어 기반 사회의 새로운 응집 력을 잘 보여주고 있다. 2007년 1월, 컴퓨터 분야의 노벨상이라고 할 수 있는 튜링 상(ACM Turing Award) 수상자인 집 그레이가 요트를 타다가 바다에서 실종되었다. 실종 장소가 바다인 까닭에 경찰이 수색에 난항을 겪자 뉴스를 들은 네티즌들은 아 마존Amazon의 미케니컬 터크 서비스Mechanical Turk Service¹³⁾를 이용하여 집 그레

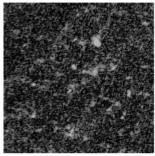
¹³⁾ 미케니컬 터크란 터키 자동인형이라는 의미다. 이 이름은 헝가리 출신의 발명가 볼프강 폰켐펠렌W. Kempelen이 1769년에 만든 체스 대전로봇에서 비롯되었다고 한다. 아마존 미케니컬 터크는 풀어 말하면 잉여 노동력 마켓 플레이스라고 할 수 있다. 컴퓨터가 하지 못하는, 그러나 사람에게는 심심풀이에 불과한 단순노동으로 푼돈을 벌게 해준다는 이야기다. 이를테면 어떤 사진에 피자 가게가 찍혀 있는지 안 찍혀 있는지를 컴퓨터가 판단하기는 힘들지만 사람은 쉽게 판단할 수 있다. 질문 하나에 100원씩 주면서 간단한 설문조사를 진행할 수도 있다. 영화 줄거리를 요약하도록 할 수도 있고 재미있는 글과 재미없는 글을 골라내도록 할 수도 있다.

이 찾기에 나섰다([그림 2-6] 참조).

[그림 2-6] 미케니컬 터크를 이용한 짐 그레이 찾기

Sample Imagery





Example of the size of object to look for. The red rectangle (10px by 4px) is approximately the size of Jim's sailboat.

Example of ocean water.

(출처) http://www.techcrunch.com/2007/02/03/help-find-jim-gray-with-web-20/

집 그레이가 실종되자, 이 미케니컬 터크를 이용하여 자원봉사에 나선 사람들은 짐이 탄 배의 움직임을 추측하여 그 인근 지역 3500평방 마일의 56만장의 위성사진 을 입수하였다. 그들은 이 잘게 잘라진 이미지를 미케니컬 터크를 통해 희망자들에 게 배포하고, 희망자들은 해당 이미지에서 일반 자연 경관이 아닌 배 같은 것이 보 이면 제보를 하였다. 불행히도, 짐 그레이는 발견되지 않았다. 그러나 3500평방 마 일을 포괄하는 56만장의 사진을 이들은 불과 5일 만에 모두 뒤져냈다.

애초에 아마존이 미케니컬 터크를 만든 것도 아마존의 제품 페이지 가운데 중복 된 것을 골라내기 위해서였다. 컴퓨터로 작업을 하긴 하지만 한계가 있었기 때문 이다. 그러나 결국 단순 노동이고 보수도 많지 않았다. 다만 심심풀이로 하고 푼 돈을 벌기에는 적당한 일이다. 용돈이 필요한 중학생들이나 제3세계 노동자들에 게는 유용한 돈벌이 수단이 될 수 있다. 컴퓨터가 사람을 돕는 게 아니라 사람이 컴퓨터를 돕게 되는 경우도 많다(이정환, 2008).

집 그레이 찾기의 사례는 미디어 기반 사회에서 나타나는 새로운 자기구성적 조직의 모습을 예시하고 있다. 이러한 조직은 태초의 주동자도 불분명하며 그 태생 역시 자연적이다. 고정적이지 않은 역동적 목표가 상존하고, 그 일단의 목표를 향해가더라도 그 과정 및 수단의 가능성은 무한으로 증폭된다. 이렇듯 정의되지 않는 불특정 다수의 참여자들이 만들어내는 자기조직성은 혼돈 속에서 새로운 질서를 창발할 수 있는 가능성을 시사한다.

4. 상호성Reciprocity

미디어 기반 사회에서 개인의 감성과 인간간의 관계를 중심으로 한 커뮤니케이션은 개인 미디어의 발달로 더욱 강조되고 있다. 이러한 성향은 또한 물리적인 세계와의 결합을 추구하게 되는데, 이때의 물리적인 세계는 "데카르트적인 의식이 투영된투명한 세계라기보다는, 개인의 오감에 의해 경험되고 인지되는 끈끈하고 불투명한물질세계이다(노소영, 2005)."

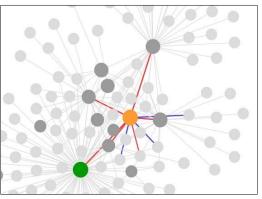
근래 사회의 개인화 성향에 대하여 혹자들은 이제 인간관계가 분절되고 해체될 것이라고 우려했지만 개인 미디어의 발달은 이 끈끈함의 정도stickiness를 더욱 가중시키고 나아가 필수적인 것으로 만들었다. 이제 이 끈끈함은 뉴미디어를 기반으로 작은 개인들의 끊임없는 지성적·감성적 상호작용을 요구하는 공동체로 이어진다. 가령 개인 블로그들을 모아주는 블로그 허브 사이트인 올블로그Allblog나 개개인의 관심사를 공유하고 탐색을 도와줌으로써 인간관계와 집단지성의 동시 발전을 추구하는 소셜 태깅social tagging 서비스 등은 모두 이러한 상호성에 기반한 새로운 집단 형태의 예기적 모습에 속한다고 볼 수 있다.

올블로그는 블로그를 만들어주는 사이트가 아니라 인터넷이라는 망망대해에 산 발적으로 흩어져 있는 블로그들에게 연결의 끈을 제공해 주는 사이트이다. 올블로 그에 자신의 블로그를 등록하고 글을 쓰면서 공개를 선택하면 올블로그에 접속하는 모든 이들에게 글이 노출된다. 이렇게 글이 노출되면 다른 사용자가 방문하여 글을 읽고 추천을 하며, 때로는 공감, 때로는 반박하는 적극적인 상호 커뮤니케이션이 형 성된다. 또한, 올블로그의 추천 기능을 통해 같은 취미나 가치관을 가진 사람들끼리 '느슨한 관계'를 형성하게 되기도 한다.

한편, 소셜 태깅은 분류와 검색이라는 태깅tagging의 기본 목적에 여러 사용자의 태그를 연결지음으로써 새로운 가치를 더하는 사회적 연결social networking 서비스 다. 사용자들은 자신들의 태그를 공개하면서, 동일 태그를 다른 사용자가 어떻게 분 류하고 접근하는지를 살펴봄으로써 지식경로를 공유한다. 국외의 del.icio.us와 국내 의 mar.gar.in 등이 바로 이러한 소셜 태깅, 혹은 소셜 북마킹social bookmarking 서비 스를 구현한 사이트들이다. "개인적인 것personal과 유명한 것popular의 세렌디피티 (PRAK, 2006)"라는 말처럼 소수와 집단, 소사와 대사를 넘나들며 사용자들은 집단 지성을 구축함과 동시에 관심사를 공유하면서 새로운 인간관계와 지식구조를 창출 해 나간다. 이렇듯 나선형으로 증식되는 인간관계의 상호성은 새로운 사회의 상호 소통적 욕구를 대변하는 것이라 할 수 있다.

[그림 2-7] 소셜 태깅, 또는 소셜 북마킹으로 이루어지는 연계





현재 등장하고 있는 새로운 미디어 서비스 모델들 중 상당수는 이러한 작고 끊임 없는 상호작용에 기반을 두고 있다. 이러한 특징은 기업의 수익성 모델 뿐 아니라 정부나 정치가들의 국민과의 소통 욕구에서도 드러난다. 정부가 온라인 토론 게시 판을 열고, 국회의원이 블로그를 열어 다수의 사용자들과 교류하고자 하는 것은 모 두 이러한 '상호소통'의 트렌드를 반영하고 있다.

제6절 소결

불안정성, 돌발성, 자기조직성, 상호성과 같이 새로이 발견되는 미디어기반 사회의 특징들은 그 자체는 단면적인 특성에 불과하지만 각각이 복합적으로 연계되어 현출되면서 복잡성을 증식한다. 그리고 이 복잡한 연계는 편재하는 미디어를 기반으로 하여 응집되고 다시 분산되어 새로운 파장을 만들어 가면서 다변화하게 된다. 이는 앞으로의 사회가 단 하나의 특성으로 단정 지을 수도 없고, 이후에 어떻게 변화할지도 알 수 없는 고도의 복잡성을 나타내는 초복잡계 사회high-complex society로 나아갈 것임을 예견케 한다. 이와 같은 변화는 모두 현재와 같은 미디어의 체계의 진전에 기초해 예상할 수 있는 전망이다.

따라서 새로운 사회에서는 이러한 복잡성을 내포하는 상호적 인간과 미디어가 능 동적으로 결합하여 발전하는 공진화coevolution 과정이 나타날 것으로 예측된다. 공 진화란 상호의존적 요소들이 서로 영향을 끼치며 동반적으로 진화해 나아가는 현상 이다. 공진화 이론은 실제의 진화가 생명체의 돌연변이가 환경에 의해 선택된다는 적자생존의 논리에서 벗어나, 전체가 개체를 진화시킬뿐더러 개체도 전체를 진화시키는 데 기여하는 상호 변화적 과정임을 함축한다.

이제 인간-미디어의 공진화, 그리고 미디어를 기반으로 한 인간-인간의 공진화는 이 사회에서 피할 수 없는 혹은 필연적으로 요구되는 부분이다. 이러한 미디어 변화, 혹은, 미디어 사회 변화의 최종 진화 현상을 미디어 융합media convergence이라고 부른다. 이러한 미디어 융합은 사회적 엔트로피social entropy를 축소시킴으로써 앞으로의 사회에서 가중될 혼돈과 불안을 완화시킬 수 있는 가장 유력한 대안 중 하

나로 보인다. 나아가 초복잡계 사회에서 사람들이 안정된 생활을 영위할 수 있는 새로운 통합적 질서를 제공할 것으로 기대된다.

제 3 장 미디어 융합의 전개과정 및 사회문화적 파장

기술 체계의 변화는 사회체계의 변화를 야기함으로써 사회적, 문화적 현실이 된다. 이러한 사실은 정보기술의 시대를 가로지르며 살아가고 있는 우리가 이미 경험적으로 체득한 사실만으로도 충분히 설명할 수 있다고 본다. 특히 기술적, 산업적당면 과제가 된 디지털 융합 경향은 미디어체계라는 기술적, 산업적 현실을 넘어 사회·문화적 현실을 구성하는 토대가 되고 있는데, 방송과 통신의 융합으로 대표되는 미디어 융합은 디지털 기술에서 촉발되어 전방위적이면서도 연동적이며 역동적인 사회문화적 경향, 흐름을 형성해가고 있다고 말할 수 있다. 이는 최근 화두가 되고 있는 새로운 문화 현상으로서 '컨버전스 문화'의 핵심기반이 융합이라는 미디어패러다임의 변화라는 것, 탈분화de-differentiation, 내파implosion¹⁴)의 개념이 이제는 개념적·이론적 차원을 넘어 일상의 문제, 현실의 문제가 되었음을 말해 준다.

탈분화, 내파는 곧 융합의 논리이며 섞임, 호환성, 잡종을 포괄하는 '개방성'의 논리와 통하는 용어라고 할 수 있다. 이러한 개념적 용어가 사회의 전반적인 영역에 깊숙이, 그리고 구석구석 스며들어 삶의 원리가 되고 있는데, 이는 분화, 경계로 대표되는 분리, 구분의 논리가 탈분화 · 탈경계로 표현되는 해체 논리로, 이는 또다시 내파로 경계를 넘어선 이질적인 것들을 서로 포개고 겹치고, 수용하고 혼합하는 융

¹⁴⁾ 제임슨과 보들리야르가 포스트모더니티의 특징을 설명하면서 각각 내세운 핵심 개념으로 모더니티를 특징짓던 분화와 이원적 대립체계가 무너지는 경계 해체현 상을 지칭한다. 이들의 탈분화, 내파의 개념은 공시적이고 통시적이며, 각 자율적하위 영역 간의 관계적 측면에서 볼 때 분화와 이원적 경계의 해체가 통합적 성격을 띠는 융합이 아닌, 섞임과 재분화와의 변증법적 과정을 함축하는 '호환성' 융합이라는 사실을 전제한다. 따라서 본 글에서 논의의 핵심으로 삼고자 하는 미디어의 융합현상에 있어서의 탈분화와 내파 역시 기술적 조건을 기점으로 한 기술적・산업적・제도적・사회문화적 융합현상은 잡종적 성격을 띠며 이는 또 다른 분화 즉 재분화의 과정을 노정하고 있다는 전제로 논의가 진행된다.

합의 논리로 재조직됨으로써 융합 테제가 새로운 시대의 새로운 보편이 되고 있음 을 말해준다.

이제 우리는 미디어가 사회적 변화를 추동하는 핵심요인이 되고 있는 '미디어 사 회media based society'를 살아가게 된다. 점점 우리의 표현양식, 사고방식, 행동방식, 의사소통방식, 사회적 관계 등은 미디어를 매개로 이루어진다. 정치, 경제, 교육, 노 동, 만남, 여가활동, 심지어는 예술창작활동까지도. 이와 같은 미디어의 영향력에 대 해서는 이미 미디어 연구 분야의 고전으로 알려진 마샬 맥루언도 "미디어는 메시 지"이고 "맛사지"임을 언급한 바 있다. 그러나 미디어 융합의 시대에는 맥루언이 예 상하 변화 추동력의 강도를 뛰어넘을 것으로 생각된다. 이처럼 미디어 패러다임 변 화의 큰 트렌드가 융합이라면 미디어 사회의 사회 · 문화적 변화의 트렌드 역시 융 합으로 수렴될 것으로 보인다. 여기에 미디어 융합 테제에 대한 탐구의 필요성이 제 기된다.

'융합화'는 기술적 차원뿐만 아니라 정치적, 사회적, 경제적, 문화적 차원에서 구 조적 융합관계를 내재하는데, 단계별로 '기술의 융합'에서 '콘텐츠 또는 서비스의 융합'으로. 그 결과 '산업의 융합'뿐만 아니라 '사회의 융합'까지의 융합구조를 이루 어 내고 있다(송해룡, 2008). 결국 '사회융합'은 일련의 융합화 단계의 완결단계로 치닫고 있는 셈이다. 그러므로 미디어 융합을 둘러싼 담론적 논의 또는 미디어 융합 정책의 논의는 기술적 차원의 한정적 구도를 넘어선 국가차원 혹은 세계사회의 동 향까지를 포함한 폭넓은 시각에서 전개되어야 한다고 본다.

따라서 본 장의 핵심 주제인 미디어 융합에 따른 사회 · 문화적 파장에 대한 주제 를 다룸에 있어서 기술과 사회의 상호침투성 원리에 기반해 논의를 이끌어 가되, (1) 기술적 융합Technological Convergence, (2) 자료적 융합Data Convergence, (3) 조 직적 융합Organization미 Convergence, (4) 제도적 융합Institutional Convergence, (5) 문화적 융합Culture Convergence, (6) 의식적 융합Mental Convergence의 차원으로 나 누어 각개 차원 및 범주에서 전개되는 내적 융합 및 차원 간ㆍ범주 간에 이루어지 는 횡적 융합의 과정 및 구조를 분석, 융합에 의해 예상되는 부가적 효과들에 대해 논의해보고자 한다.

제1절 미디어 융합의 양상

1. 미디어 환경의 변화

"사회는 커뮤니케이션들로 구성되어 있다. 사회는 커뮤니케이션들만으로 구성되어 있다. 사회는 모든 커뮤니케이션들로 구성되어 있다. 사회는 커뮤니케이션에 의해 커뮤니케이션을 재생산한다"(Bolz, 2000)는 니클라스 루만의 주장은 커뮤니케이션이 사회를 구성하고 유지하는 필수적 요소이며 사회체계를 이해하는 데도 필수적인 것이 라는 의미를 담고 있다. 이 말은 커뮤니케이션을 통한 사회의 재생산과 구성이라는 루만의 정식을 염두에 둔 것으로, 전체 사회 체계는 곧 커뮤니케이션으로구성, 말, 글, 전자 미디어와 도덕과 같은 상징적으로 일반화된 미디어를 통해 수행되는 핵심적 조작에 기초하고 있음을 함축한다(Reese-Schäfer, 2002).

현재 미디어 환경의 변화는 커뮤니케이션 기능의 확장을 불러왔다. 오늘날 핵심 논제로 떠오르고 있는 '미디어 융합'은 커뮤니케이션의 체계를 근본적으로 변화시 킨다는 점에서 중요하다. 이는 사회가 커뮤니케이션의 내용보다는 커뮤니케이션의 수단이 되는 미디어의 특성에 의해 형성되어 왔다는 맥루언의 전제와 연결시켜 논 의할 수 있다. 그는 우리의 일상생활 방식뿐만 아니라 사고방식에까지 구석구석 영 향을 미치는 미디어의 역할에 대한 중요성을 강조한다. 그런데 우리의 시대는 장벽 을 넘는 시대이며 낡은 카테고리를 제거하는 시대(Mcluhan, 2002)로서, 미디어 실체 의 극적이면서도 급속한 변화, 즉 '융합'으로 요약할 수 있는 뉴미디어 환경이 만들 어짐에 따라 독립적으로 존재하던 개별 미디어의 경계를 넘어, 새로운 가치, 새로운 문화의 구성원리로 범주화해야 할 필요성에 직면하게 된 것이다.

사실상 오늘날 미디어기술의 전반적인 추세는 융합convergence으로, 이것은 최근의 미디어 세계의 변화를 한 마디로 대변하는 축약어이다. 디지털 융합 기술이 단초

가 되고 있는 기술의 결과로서 '디지털 은하계'가 구축되어, 미디어 환경 변화를 추 동하고 있는 상황이다. 이전에 명확히 구분되던 전화, 컴퓨터, 케이블, 그리고 무선 통신의 융합이야말로 이러한 변화의 물결을 분명히 보여주는 상징물이라고 할 수 있으며(De Sonne, 1996), 그것은 또 언제, 어디서든, 어떤 기기로든 어떤 미디어로의 접속이 가능한 '미디어 유비쿼터스' 시대에 돌입하고 있음을 시사한다. 특히 방통 융합은 미래의 가정으로서 논의되던 것이 이제는 현실로 진행되어. 과거에 방송과 통신의 융합은 망의 융합, 서비스 융합, 사업자의 융합, 이 세 가지 차원에서 진행될 것이라고 예측되었는데, 현재는 이런 것들이 사실로 존재하고 있다 하겠다. 이제 방 송과 통신의 융합은 단순히 방송과 통신 분야의 융합뿌만 아니라 정보통신 산업 전 체의 융합차원에서 논의되고 있는 것이다. 오히려 한 걸음 더 나아가서 초고속 통신 망 네트워크를 통한 이질적인 분야들의 융합, 즉 정보사회의 전반적인 추세로서의 모든 커뮤니케이션 미디어의 융합이 논의되고 있는 상황이다. 이러한 융합은 호환 성의 증가 개념으로 이해되어야 한다(류춘렬, 2008).

2. 미디어 융합의 의미

미디어 패러다임은 지상파TV, 케이블TV, 전화, 휴대폰, 신문, 라디오, 스크린, 인 터넷, 통신 등 각각의 경계가 명확하게 구분되는 독립적 미디어들의 공진화 패러다 임이었다면 미디어 신패러다임은 언제, 어디서나, 어떤 기기로든 접속 가능한 미디 어 유비쿼터스 환경, 즉 컨버전스 패러다임으로 요약할 수 있다. 이와 같이 새롭게 다가올 미디어 기반 사회media-based society의 '뉴미디어 은하계New Media Galaxy' 의 구성원리는 '융합convergence'이 될 것임은 분명하다. 그러나 융합의 양상에 대한 예측은 복잡한 문제일 수 있다. 융합은 단순히 미디어 영역의 기술적 차원에 국한된 문제가 아니라 사회 구성원들의 선택의 문제, 사회 문화적 변화 양상을 아우르는 한 시대의 사회적 성격을 규정할 수 있는 핵심 과제로 작용하기 때문이다. 이러한 융합 패러다임에 대한 젠킨스의 전망은 컨버전스의 양상과 특성을 이해하는 데 중요한 시사점을 제공해준다는 점에서 유용하다고 본다.

미디어 융합은 올드 미디어의 '죽음'을 의미하지 않는다. 또한 미디어 영역이 기술적·산업적 차원에만 국한된 거대기업의 당면 과제에만 국한된 문제가 아니다. 미디어 생산자-소비자의 위상 역시 지금까지의 그것과는 다른 방향으로 변화될 것임은 분명하다. 이는 융합 패러다임이 단순히 우리가 단선적이고 진화론적 관점에서 생각하듯이 예측이 용이한 방향으로 동일하게 진행되는 것이 아니라 올드 미디어와 뉴 미디어가 서로 만나고 충돌하며 기업 미디어와 풀뿌리 미디어가 교차하는가 하면 미디어 생산자-소비자라고 하는 그간의 일방적인 위상이 변화하고 얽히는역동적인 과정으로 이해해야할 것임을 말해준다. 피들러 역시 새로운 미디어 기술이 등장했다고 해서 반드시 즉각적인 미디어 변형으로 이어지고 확산되는 것은 아니라고 주장한다. 미디어 변형과정은 새로운 기술을 추동하는 다양한 사회문화적요인들과 연결된 복잡한 과정이며, 미디어 융합기술이 소수의 커뮤니케이션 형태만을 변형시키거나 신문, 잡지와 같은 형태의 기존의 올드 미디어의 붕괴를 가져오는 것이 아닌 것이다(Fidler, 2002).

피들러는 미디어 변형원리가 공진화coevolution, 컨버전스convergence, 그리고 복잡성complexity이라는 세 가지 개념(3C)으로부터 나온다고 주장한다. 새로운 형태의 미디어는 나타나고 발전하면서 수차에 걸쳐 새로운 모습으로 기존 형태의 진화에 영향을 미친다. 공동진화와 공존은 결과적으로 대체라기보다는 유기체가 지구상에 출현한 이후부터 존재해온 모델이었다. 또한 컨버전스 개념을 소수의 커뮤니케이션 형태만을 변형시킬 것이라던가 혹은 신문, 잡지와 같은 미디어 기존 형태의 붕괴를 가져올 것이라고 보는 것도 잘못된 이해이다. 구형을 합치거나 대체하기보다는 새로운 형태들이 여러 갈래로 나뉘거나 미디어믹스를 향해 합치려는 경향이 있는데, 이러한 융합은 새로운 실체의 창조와 같이 수렴체의 변형에서 볼 수 있는 교배라던 가 교합 이상의 것을 암시한다고 볼 수 있다. 마지막 변화의 필수요소로 복잡성 요소를 들 수 있다. 카오스와 질서는 출생과 죽음처럼 모든 복합체의 양극단이거나 혹은 현존하는 시스템이라고 할 수 있다. 카오스의 양극은 새로운 아이디어와 창조적

인 유전자형이 현상유지적인 양극단에서 끊임없이 비판을 가하는 곳이라고 할 수 있다. 그렇기 때문에 복잡성체계는 적응적인 것이라고 할 수 있다. 자신의 이익을 위해서 무엇이든지 능동적으로 전환시키려고 한다는 차원에서 모든 미디어 형태가 다이내믹하고 상호의존적인 우주질서 속에 존재하고 있다. 이로부터 미디어 변형의 원리는 (1) 공진과 공존 (2) 변형 (3) 전파 (4) 생존 (5) 기회와 필요 (6) 적용(채택)의 지체 과정으로 요약할 수 있겠다(Fidler, 2002).

이렇듯 새로운 기술의 등장으로 인한 미디어가 변형되는 과정은 뉴미디어가 올드 미디어를 밀어내고 대체하는 양상으로 전개되는 것이 아님을 다시금 인식할 필요가 있다. 그것은 오히려 사회적인 필요, 경쟁, 정치적 압력 그리고 사회적, 기술적인 발 명에 의한 복합적인 상호작용에 의해 일어나는 커뮤니케이션 매체의 변화과정으로 이해되어야 하는 것이다. 그런 점에서, 미디어 융합 패러다임은 기술적 결과가 아니 라 '문화적 과정Cultural Process'으로 이해해야 한다는 젠킨스의 주장은 설득력이 있 다. 미디어 융합은 단순히 기술 변화만을 의미하는 것이 아니라 기존의 기술, 산업, 시장, 장르, 그리고 시청자 간의 관계를 변화시킨다. 융합은 같은 기기 상에서, 같은 프랜차이즈 상에서, 같은 기업 속에서, 소비자의 두뇌 속에서, 같은 팬텀 속에서 나 타나고 있다. 융합은 미디어가 생산되는 방식과 미디어가 소비되는 방식 모두와 연 관되어 있는 것이다(Jenkins, 2002).

다시 말해 미디어 융합의 과정과 융합의 의미는 거대한 통합이나 안정성의 논리 가 아니라 변화의 과정이며 역동적 긴장의 과정이라고 할 수 있겠는데, 융합패러다 임은 단선적이고 진화론적인 차원에서 동질적인 과정이 아님은 명기할 필요가 있 다. 즉, 통합이나 합쳐짐의 의미가 아니라 갈라지고 흩어지고 수렴되는, 호환성이 증 가하는 포괄적 개념으로 이해되어야 한다. 다시 말해, 미디어 융합은 단순히 기술적 차원의 융합, 즉 기기의 융합, 미디어 기업 간의 합병을 의미하는 것이 아니라 기술 적, 자료적, 조직적, 제도적, 문화적, 의식적 차원이 다차원적이고 교차적인 방식으 로 충돌과 지체적인 현상이 동시적으로 일어나게 되는 방식으로 진행될 것으로 보 아야 한다. 그렇기 때문에 젠킨스는 융합convergence을 분화divergence와 분리해서 논의할 수 있는 문제가 아님을 역설한다. 상기 두 개념은 같은 현상의 양면이라는 것이다(Jenkins, 2006). 뉴미디어 기술들은 다양한 채널로 유통되고, 수용되는 시점에 다양한 형태를 가질 수 있도록 한다. 동시에 크로스미디어 소유권이라는 새로운 현상이 이러한 뉴미디어 기술에 힘입어 출현하기 시작했는데, 그것은 기업들이 하나의 미디어 플랫폼보다는 다양한 채널을 넘나들며 콘텐츠를 유통시키는 기반이 되어가고 있다. 그러나 다양한 미디어는 경쟁하기도 하고 협업하기도 하며, 실재하지 않는 안정성을 추구하게 된다. 융합은 궁극적인 안정성이나 대통합 같은 것을 의미하는 것이 아니라 통합을 향한 꾸준한 힘으로 작용하지만, 이와 동시에 변화의 과정과 역동적인 긴장상태를 유지하게 된다. 이렇게 볼 때, 컨버전스 심화에 대한 절대적인 법칙은 존재하지 않으며 변화의 과정은 이보다 좀 더 복잡한 것으로 이해되어야 한다(Jenkins, 2002).15)

지금까지의 논의를 통해 미디어 융합의 의미는 젠킨스의 '블랙박스의 오류The black box fallacy' 논제로 종합할 수 있을 듯하다. 그는 현재 융합에 관련된 수많은 논쟁이 '블랙박스의 오류'로 시작해서 끝나고 있다고 주장한다. 즉 머지않은 미래에 모든 미디어 콘텐츠는 하나의 블랙박스를 통해 우리 거실로 유통될 것이고, 모바일의 경우라면 우리가 들고 다니는 단 하나의 무언가를 통해 모든 콘텐츠가 배포되게될 것이라고 주장하는데, 이러한 블랙박스 이론은 미디어의 변화를 고려함에 있어서 문화적인 요소를 모두 배제한 채, 기술적인 요소로만 단순화시키는데 오류가 있음을 강조한다. 즉 융합 패러다임은 수많은 기기가 하나의 기기로 통합되면서 모든 기능을 포함하는 형태가 아니라, 하드웨어는 분화되고 대신 콘텐츠가 결집하는 것처럼 보다 전문화된 기기에 대한 방향성은 더욱 일반화되고 통합된 기기에 대한 방향성과 공존하는 것(오히려 블랙박스의 증가를 융합의 순간에 대한 징후)으로 이해할 수 있다(Jenkins, 2006). 그러므로 미디어 융합은 미디어 시장구조, 서비스, 수용

¹⁵⁾ 이에 대해서는 젠킨스가 이티엘 데 솔라 풀(Ithiel de Sola Pool)의 저서 『자유의 기술 Technologies of Freedom』의 논지를 소개, 자신의 견해를 드러낸다.

자의 위상, 미디어 규제 등 다층적인 차원에서의 다차원적인 변화 과정이며 올드미 디어와 뉴미디어의 복합적인 방식으로 상호작용하게 될 내적 역동성이 부여된 과정 이라고 말할 수 있다. 이는 독립적인 미디어들의 '죽음'을 의미하거나 모든 기능이 하나의 블랙박스로 합쳐지는 것을 뜻하는 것이 아니라 갈라지고 흩어짐을 포괄하는 분집화convergence & divergence과정을 의미한다.

제 2 절 미디어 융합의 차워과 구조

미디어 융합은 올드미디어를 밀어내거나 대체하는 것이 아니며, 수많은 기기가 하나의 기기로 통합되면서 모든 기능을 포함하는 형태가 아니라는 사실은 앞서 상 술한 바 있다. 미디어 융합은 역동적인 긴장의 과정으로 기술적, 자료적, 조직적인 영역 등 다차원적이고 교차적인 방식으로 상호작용을 하는 것으로 볼 수 있다. 젠킨 스 역시 미디어 융합 환경이 단순히 기기의 문제와 결부되는 기술적 변화에만 국한 되는 문제가 아니라고 본다. 융합은 기존의 기술, 산업, 시장, 장르, 그리고 시청자 간의 관계를 변화시킬 뿐만 아니라, 미디어 산업이 운영되는 논리를 변화시키고, 미 디어의 소비자들이 뉴스와 엔터테인먼트를 받아들이는 과정 또한 변화시킨다 (Jenkins, 2008).

그러므로 미디어 융합은 더 이상 '블랙박스'로 모아지는 다기능 복합기기라는 기 술적 차원에 국한되어 논의할 수 있는 문제가 아니다. 기술적 융합에서 촉발된 미디 어 융합은 콘텐츠의 융합과 이종(異種)의 산업적 융합과 연동된다고 보아야 하기 때문에 기술적 차원과 더불어 자료적 차원, 조직적 차원에서의 융합도 함께 논의되 어야 할 것이다. 그러나 이 세 차워은 각각의 독립적인 차워으로 진행되기보다는 동 시적이면서 교차적인 방식으로 소통하면서 공진화한다는 사실을 염두에 두어야 할 것이다. 미디어 기술의 디지털화로 시작된 미디어 융합의 기술, 자료, 조직의 차원이 독립성을 지니고 진화해가는 것이 아니라는 것이다. 하드웨어, 소프트웨어로 대별

되는 기술적 융합뿐만 아니라 서비스, 조직들이 서로 얽히고 연결되어서 공진화하는 교차구조를 지니면서 삶의 패턴 속에 발현적으로 스며들고 있는 것이다.

1. 기술적 융합Technological Convergence

미디어 기기와 더불어 살아가는 것은 이제 우리의 일상적인 모습이 되었다. 휴대폰 알람으로 아침을 시작하고, 인터넷 신문으로 뉴스를 읽으며, 출근길에 DMB로미처 보지 못했던 드라마를 시청하기도 한다. 또 PDA를 통해 회의 자료를 다운받고, MP3로 음악을 감상하며 전자사전을 통해 다운받은 소설을 읽다가 잠이 들 수있는 것이다. 그뿐인가. 초행길도 걱정 없다. 네비게이션의 안내를 받으면 헤맬 필요없이 정확한 목적지에 도착하여 일을 볼 수 있게 된 것이다(송해룡, 2008). 또 국제적인 영화 축제에서 아마추어와 프로페셔널 휴대폰 영화들이 상을 받기 위해 경쟁하고, 대규모 콘서트를 휴대폰을 통하여 감상하며, 일본의 소설작가들이 메신저를이용하여 소설을 연재하고, 게임 플레이어들은 모바일 기기를 통하여 확장된 게임에서 경쟁한다(Jenkins, 2008).

이는 미디어 융합의 초입에 들어선 시대를 살아가는 미디어 소비자들이 디지털 기기와 서비스에 익숙해지고 있고 이를 삶 속에 끌어들이고 있음을 말해준다. 미디어 융합이 가장 첫 번째 단계에서 일어나는 것이 기술적 융합인 것은 분명한 사실이다. 하드웨어hadware와 소프트웨어software로 요약할 수 있는 기술적 융합은 모든 정보를 디지털 형태로 바꿀 수 있기 때문에 가능한 일이었다. 즉 디지털화는 미디어간의 경계를 허무는 힘으로 작용했고 융합의 조건을 조성했다고 볼 수 있다(Jenkins,2008). 일단 디지털 변환이 이루어진 소리, 영상(정지영상이든 동영상이든), 텍스트는 이러한 기술 덕분에 모두 동일한 방식으로 처리할 수 있게 된 것이다. 디지털 데이터는 모든 종류의 네트워크를 통해 전송될 수 있는데, 전화용, 구리선, 광섬유, 동축(同軸)케이블, 위성, 지상파 네트워크뿐만 아니라 기존의 전기 네트워크도 이용할 수 있다. 동일한 디지털 데이터가 어떤 유형의 네트워크에서든, 또한 어

떠한 고정 수신장치나 이동 수신장치로도 전동될 수 있는 것이다. 즉 가정용 컴퓨 터, 휴대전화, 전자수첩, 아이팟i-Pod, 게임기, 텔레비전 수상기에 이르기까지 모두 아무런 문제없이 수신장치 역할을 할 수 있는 것이다(Missika, 2007).

이와 같은 사실에서 미디어의 기술적 융합의 결과는 복합기능을 갖춘 단일기기에 수많은 기기가 통합되는 양상이 아니라 젠킨스가 단언했듯 하드웨어는 더 정교해지 고 분화됨으로써 이동 중이든 집에 있든, 처해 있는 상황에 따라 어떤 기기로든 원 하는 정보를 소비할 수 있는 유비쿼터스 '미디어 은하계media galaxy'가 형성된다고 볼 수 있다. 이 기술적 융합과 직접적으로 맞물리는 것이 자료적 융합이고 새로운 은하계에 적응하기 위해 변화를 시도해야 하는 것이 산업 또는 조직의 융합인 것이 다.

2. 자료적 융합Data Convergence

2004년 12월에 인도영화의 기대작, 〈Rok Sako To Rok Lo(2004)〉는 EDGE기술¹⁶⁾ 이 적용되어 실시간으로 동영상을 받아볼 수 있는 휴대폰을 통하여 델리, 방갈로르, 하이데라바드, 뭄바이를 비롯한 인도의 여러 지역에 있는 영화광들에게 상영되었다. 이는 휴대폰을 통해 영화 전체가 상영된 최초의 사례로 기록될 수 있는데(Jenkins, 2008). 그것은 생산자/소비자, 기업미디어/풀뿌리 미디어의 경계가 허물어지고 교차 하는 미디어 컨버전스 세계를 여실히 보여준다. 과거에 일방향적인 전파방식의 미 디어 환경이 이제는 쌍방향 소통방식으로 바뀌게 되면서, 미디어기업에 의해 제작 된 영화나 개인 소비자가 손수 제작한 동영상은 교차, 충돌하면서 광범위하게 유통 된다. 즉 생산/소비자의 경계가 허물어지고 있고 기업미디어/풀뿌리 미디어의 구분 역시 모호해지고 있으며 이들이 복합적 상호작용을 하게 된다.

이 때, 미디어 기기가 아무리 정교해진다하더라도 콘텐츠 융합은 어디까지나 인

¹⁶⁾ EDGE는 Enhanced Date Rates for GSM Evolution의 약어로 더욱 빠른 데이터 전송 속도를 제공한다(Jenkins, 2008).

간의 두뇌 속에서, 그리고 다른 이들과의 사회적 상호작용을 통해 나타나게 된다는 점이 우선적으로 강조될 필요가 있다(Jenkins, 2006). 미디어사회의 핵심적 가치사슬에 속해 있는 콘텐츠는 인간의 상상력에서 탄생하는 것이기 때문이다.

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). 부호, 문자, 음성, 음향, 영상 과 같은 콘텐츠는 융합화 함으로써 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 음반 등을 포함하는 다양한 문화콘텐츠를 생성하여, 미디어 융합 패러다임에서 가장 중요하고 필수적인 새로운 차원을 형성한다.

기술적 융합은 진화된 다기능 복합기기가 증가하는 동시에 기기의 정교화와 분화를 초래한다고 보이는데, 자료적 융합 역시 분화와 융합이 교차되는 개념으로 이해해야 할 듯하다. 콘텐츠 역시 독립적인 다양한 콘텐츠로 분화하는 동시에 이들이 서로 섞이고 혼합되고 호완성이 커지는 등 융합화 하는 것이다. 기술적 융합이 언제 anytime, 어디서나anywhere, 어떤 기기로든any device이라는 유비쿼터스 미디어 환경의 기반이라면, 콘텐츠는 어디에나 존재하고 있어서 언제든지 불러내면 되는 융합시대의 새로운 핵심 요소인 것이다. 그런 점에서 자료적 융합의 차원의 논의는 상당히 광범위한 범역을 포괄한다.

자료적 융합에서 중요한 특징은 탈장르화일 것이다. 이미 콘텐츠 융합은 교육과 게임이 융합되는 형태로 발전하고 있다. 마찬가지로 게임, 애니메이션/영화, 교육/음악, 일과 놀이, 미디어 콘텐츠가 융합되는 것을 생각할 수 있다. 이는 다채널, 다매체, 다기능, 고기능의 매체환경과 맥을 같이하여 더욱 활발하게 변화를 모색하고 상상력·창조력이 발휘되어야 하는 미디어사회의 핵심 부문으로서, 사회적 융합의 차원에 해당하는 조직적·제도적 융합으로 나아가는 것이다.

3. 조직적 융합Organizational Convergence

〈SK텔레콤 사례〉

SK텔레콤은 하나로텔레콤을 인수, 인터넷TV뿐 아니라 휴대전화, 집전화, 초고속인 터넷 등을 모두 갖추게 되었고. 이와 함께 SK텔레콤은 인터넷과 모바일이 결합한 '모 바일 컨버전스'에도 주목하고 있다.

〈KT 사례〉

KT는 자회사 KTF와의 합병을 추진하고 있다. 특히 IPTV, 와이브로, 그리고 인터넷 전화(SoIP) 등 3대 신사업을 성장 동력으로 전면에 내세웠다.

〈LG그룹 사례〉

현재 텔레콤, 데이콤, 파워콤 등 3개사를 통해 이동통신, IPTV, 초고속인터넷, 인터넷전화 등의 사업을 벌이고 있는 LG그룹은 '3콤'으로 불리는 LG데이콤, LG파워 콤, LG텔레콤 등 3개사를 통합한다는 방침이다.

위의 사례는 컨버전스가 기술적, 자료적 차원뿐만 아니라 조직적 차원에 있어서 도 시급한 당면과제가 되고 있음을 보여준다. 그동안 서로 별개로 존재하던 것들이 서로 잇닿아 새롭게 증폭한다. 개인커뮤니케이션 영역과 언론의 영역이 서로 겹쳐 지고 있는 것이다. 이는 단순히 기술적인 컨버전스를 의미하는 데 그치지 않는다. 소비와 생산의 경계가 희미해지고, 조직의 내부와 외부의 경계가 유연해지고 있다. 그리고 절대적인 것과 상대적인 것 사이의 근본적인 차이마저 흐려놓고 있는 것이 다(Shirky, 2008). 즉 디지털 컨버전스라는 '작은' 기술이 모든 종류의 네트워크를 통 해 동일한 데이터가 전송될 수 있는 가능성을 활짝 열어놓은 상황에서, 관련 산업들은 새로운 환경에 따른 새로운 경제 모델을 모색해야 하는 상황에 직면하게 된 것이다. 실제로 동질적 · 이질적인 기업 또는 조직 간의 융복합화 현상이 국내외적인 산업 현실이 되고 있는데, 미시카는 오늘날 디지털 컨버전스는 기업들의 컨버전스를 유 발했고 점점 직종들 간의 혼란마저 야기하고 있다고 주장한다. 과거에 제작자, 방송 사업자, 전송자 등 업무 영역은 명확히 구분되었고 세력 간 적절한 균형이 이루어져 있었으나, 새로운 기술적 환경이 마련되면서 인터넷 서비스업자와 통신업체의 새로 운 참여자들이 등장하고, 초고속 인테넷, 전화, 텔레비전을 결합한 서비스를 선보이 면서 이들은 동시에 전송자 및 방송사업자들의 경쟁자가 되었다는 것이다. 그리고 무엇보다 이들은 업종 간 경계를 모호하게 만들었다. 이러한 변화들은 그간 미디어 의 통일성을 가능케 했던 것을 산산조각 내어버렸다. 전송자, 접속 서비스업체, 송출 자, 배급자, 방송사업자, 제작자, 보기에는 비슷비슷하게 느껴지는 업종들을 지칭하 는 이 많은 단어들은 현재 시장이 겪고 있는 혼란을 잘 표현하고 있다는 것이다 (Missika, 2007). 젠킨스 역시 지금까지 각각의 미디어는 중심화 되었느냐 아니면 탈 중심화 되었느냐의 여부, 뉴스 중심이냐 엔터테인먼트 중심이냐, 정부 소유냐 사적 소유이냐의 여부에 따라 고유의 기능과 시장이 있었고 그에 걸맞는 제도에 따르고 있었는데, 최근에는 이러한 서로 다른 미디어의 경계를 허무는 힘들이 나타나기 시 작했다는 점을 지적한다. 뉴미디어 기술들은 동일한 콘텐츠가 다양한 채널로 유통 되고, 또 수용되는 시점에 다양한 형태를 가질 수 있도록 한다는 것이다. 그것은 "원 자를 바이트로" 변환시키는 작업이라고 불렀던 디지털화, '크로스 미디어 소유권 cross-media ownership'이라는 새로운 양상의 출현과 관련이 있다. 기업들이 하나의 미디어 플랫폼보다는 다양한 채널을 넘나들며 콘텐츠를 유통시키게 만들었다. 디지 털화는 컨버전스의 조건을 만들었고, 거대 복합 기업체들은 그 원칙을 창조해냈다 (Jenkins, 2008).

물론 이러한 조직 간, 기업 간 융합 현상은 미디어 소비자들의 위상과도 관련이 있다. 과거에 생산과 소비의 영역이 분명하게 구분되어 있고, 미디어 소비자들이 예측 가능하고 수동적이고 서로 고립된 개인들의 집합으로, 침묵하는 비가시적인 존재였다면 융합 시대의 소비자들은 끊임없이 이동하고, 네트워크나 미디어에 대한 충성도가 낮아지고 있으며 소비자들 간에는 사회적으로 긴밀하게 연결되어, 시끄럽고 공공연하게 모습을 드러내고 있다. 이러한 소비자들의 변화에 맞추어 다양한 방식으로 대응해야 할 필요성이 대두한다. 이러한 상황은 미디어 기업들에게 기회의

확대일수도 있으면서 동시에 위험 요소로 작용하기도 한다고 할 수 있다(Jenkins, 2008).

결국 융합 기술은 우리에게 표현력과 독자의 규모를 늘려주는 플랫폼이 생겨 새 로운 미디어 주체, 즉 과거와는 완전히 다른 대중의 탄생을 가능케 한다. 그러므로 오늘날 우리가 의존하고 있는 많은 조직들은 상당한 수정을 거치지 않는 한 이 변화 에서 살아남지 못할 것이며, 정보를 핵심으로 하고 있고, 그에 대한 의존도가 큰 조 직이나 산업일수록 더 크고 더 철저한 변화를 겪을 것이라는 것은 우리가 쉽게 예측 할 수 있는 일이다(Shirky, 2008). 그에 대한 해법으로 유사한 조직 간, 기업 간 융합 뿌만 아니라 이질적이고 상이한 조직 간 • 산업 간의 융합을 시도하고 있는 것이다.

제3절 미디어 융합의 사회문화적 파장

하나의 혁명적 기술은 이전에 불가능했던 것을 가능하게 하여 사회 • 문화적 환경 을 바꾸어 놓는다. 정보혁명이 불러온 사회·문화적 변화들은 그 근거가 된다. 특히 미디어 융합은 우리에게 수많은 플랫폼을 손에 쥐게 해 주었다. 그것은 새로운 미디 어 주체를 만들어냄으로써 기술적 · 산업적 차원을 넘어서 사회 · 문화적으로 급격 한 변화를 추동하는 동인이 되고 있는 것이다. 즉, 새로운 기술에 의거한 새로운 미 디어 융합은 기술적, 조직적 차원을 넘어서 제도적 차원뿐만 아니라 우리의 일상생 활에 이르기까지 영향을 미침으로써, '융합'을 근간으로 하는 사회문화적 논리를 완 성해가고 있다고 볼 수 있다. '융합convergence'의 논리는 교차, 섞임, 침투, '분화 divergence' 등을 포함하는 것으로, 동질적인 요소 간의 융합뿐만 아니라 이질적인 것이 섞이는 '잡종문화hybrid culture' '컨버전스 문화convergence culture'를 아우르는 것이라고 볼 수 있다. 강조할 것은 기술적 차원에서 촉발된 미디어 융합의 논리는 사회 융합에 이르러 완결된다는 점에서 미디어 융합의 사회 · 문화적 파장을 고찰 하는 것은 중요한 의미를 지닌다고 할 수 있다.

이러한 융합의 논리는 우리의 일상생활에까지 깊숙이 들어와 있는 장 보드리야르 J. Baudrillard의 내파 개념으로 설명할 수 있다. 정보혁명과 더불어 시작된 경계 파 괴의 바람은 미디어 융합 시대에도 마찬가지로 제도, 문화, 의식 등 사회의 전 영역 에 걸쳐 변화의 근간이 되고 있으며 현실 논리가 되고 있는 것이다. 영역 간, 부문 간 경계가 해체됨으로써 서로 섞이고 교차하며 융합되어 개방성, 호환성이 증가하 는 내파의 원리는 제도적 차원, 문화적 차원, 그리고 의식적 차원에 이르기까지 변 화를 추동하는 핵심논리가 되고 있는 것이다. 예컨대, 놀이와 일, 오락과 뉴스, 정치 와 과학 혹은 경영학, 대중문화와 고급문화, 문화적 영역과 사회적 영역 간의 경계 가 점차 무디어지는 것이다. 학문연구에 있어서도 학문 간 경계의 내파가 부각되고 노동과 여가, 여가와 학습, 학습과 노동의 경계 파괴, 심지어 개인의 생애주기별 경 계 흐리기 현상도 나타난다. 이는 마뉴엘 카스텔M. Castells이 네트워크 사회의 도래 를 예단하면서 네트워크를 상호연관된 결절의 집합으로 개념화한 것과 상통한다고 볼 수 있다. 모든 분야에서 일어나는 내파로 인한 경계파괴는 개방성을 의미하고 이 러한 개방성은 창조적 융합을 낳는다고 할 수 있다(강홍렬 외, 2006). 결국 내파의 논리는 곧 융합 논리요, 이 융합의 논리는 사회의 새로운 구성원리가 되고 있는 것 이다.

따라서 미디어 융합에 따른 사회·문화적 파장을 고찰함에 있어 제도적 차원, 문화적 차원, 의식적 차원으로 나누되, 이는 일방향적인 변화 방향을 의미하기보다는 교차적이고 복합적인 상호작용의 과정임을 강조할 필요가 있다.

1. 제도적 융합Institutional Convergence

제도적 차원에 있어서의 미디어 융합의 일차적이고 직접적인 파장은 미디어 체계를 규정하는 법적·제도적 장치에 미칠 것이다. 왜냐하면 미디어에 관한 기존의 법적·제도적 장치로는 새로운 미디어 환경을 아우르는데 한계가 있으므로 새로운 제도적 장치를 마련하여 전반적인 변화를 모색해야 하는 당면 과제를 안게될 것, 그

래서 미디어 컨버전스 환경에 따른 관습적, 도덕적, 규범적, 법적 체계 등 사회구조 체계를 규정하는 법적 · 제도적 정비를 하는 것이 시급한 과제일 것이기 때문이다. 그러나 이에 대한 논의는 정책적 논의에서 다루어질 것이므로 이 장에서는 미디어 융합의 사회 문화적 파장으로 융합의 원리를 근간으로 구성되는 제도적 차원의 현 상들을 중심으로 고찰하는 것이 합당할 것으로 본다. 따라서 노동, 교육, 가족, 여가 등의 영역에서 융합의 논리가 어떻게 현상적으로 드러나는가에 초점을 맞추어 살펴 볼 필요가 있다.

가족/직장 그리고 노동/놀이/학습/여가의 분리는 '제 2의 물결'을 타고 항해하는 데 필요한 '새로운' 규범이었다. 전통 사회는 가정과 직장이 분리되지 않았을 뿐 더 러 일과 놀이, 노동과 여가, 교육과 놀이 그리고 노동과 교육이 분리된 형태로 존재 하지 않았다. 산업화가 진행되는 제 2물결은 사람들의 일상행동을 지배하는 원칙, 규칙을 만들었는데, 그것이 바로 동시화 · 규격화 · 극대화 등의 규칙이다. 이 규칙 이 정치, 경제, 혹은 일상생활 일반에 적용되어 시간을 지키고 스케줄에 충실해야 한다는 것이 중시되는 사회가 이루어졌다고 볼 수 있다(Toffler, 2005). 이와 같은 규 범에 따라 일터와 가정의 분리. 출ㆍ퇴근 시간과 같은 일상생활의 패턴이 표준화되 었고 일/놀이/여가/교육의 분리를 가져왔다. 그러나 '제 3의 물결'은 또 다른 새로운 규범서를 만들어 시 · 공간의 재구성뿐만 아니라 새로운 경제구조, 가족, 교육 등 일 상생활은 새로운 규칙에 맞는 패턴을 짜야 할 필요성을 창출하고 있다.

또 그것이 미디어 간 경계 파괴와 상호융합을 골자로 하는 미디어 융합으로 이어 지게 되었고 이는 또한 사회의 제도적 차원에 광범위하게 영향을 미침으로써 융합 의 논리를 축으로 하는 사회의 새로운 질서를 재편해나가도록 변화를 추동하고 있다.

가. 정치, 공ㆍ사 영역의 분리에서 혼융으로

미디어 융합의 원리는 엄숙하고 권위적인 공적 권력의 영역으로 대별되던 정치 영역에도 파장을 불러왔다. 텔레비전의 시대를 세 가지 단계로 구분한 미시카는 공 적 공간의 해체와 포스트텔레비전의 미디어가 민주주의에 끼친 영향에 주목, 팔레

오 텔레비전전의 제도권형 정보information-institution - 네오 텔레비전의 스펙터클형 정보information-spectacle - 포스트텔레비전의 퓨전형 정보information-fusion로 단계 별 특성을 요약한 바 있다. 제도권형 정보는 근엄한 척 하는 정보로, 영상을 이용해 사건을 감각적으로 만들고, 몰입immersion이라는 과정을 통해 시청자들을 거기에 깊이 빠져들게 함으로써 사건을 강렬하게 만드는 것이 특징이라면, 스펙터클형 정 보는 정치의 연출 및 영상화와 관련된다. 이 시기는 기자가 시청자들을 대신해 의문 점들을 물어봐주는 역할이나 모든 정치적 사건에 존재하는 스펙터클 차원을 식별하 고 이를 적절히 변형하여 하나의 텔레비전용 상품으로 만들었기 때문에 텔레비전이 정치스펙터클을 창조하는 것이 아니라 정치스펙터클이 텔레비전에 적응했던 것으 로 볼 수 있다. 마지막 퓨전형 정보는 오락성 정보의 부상, 오프스테이지와 무대 뒤 의 집중 조명, 보다 내밀하고 가깝고 개인적이며 융합적인 톤을 지향해야 살아남게 된다. 이는 정치영역에 있어서 텔레비전의 영향력이 약화되고 있는 현상을 지적한 것으로, 정치적 미디어로서 인터넷이 부상하면서 텔레비전에는 개인적인 사연들의 페이소스와 감상주의만 남게 되고, 인터넷에는 분산과 탈동기화현상만 있게 될 것 이라고 본다. 미시카는 이것이 공적 공간의 해체로 인해 야기될 수 있는 위험성이라 는 점을 지적한다(Missika, 2007).

미시카가 구분한 텔레비전의 세 시기 중 마지막 시기인 퓨전형 정보의 시대는 미디어 융합 시대를 일컫는다고 할 수 있는데, "혁명은 텔레비전에 방송되지 않을 것"이라는 젠킨스의 견해와도 통한다. 이는 정치 문화 역시 대중문화와 마찬가지로 상업적 성향을 띤 미디어와 지역 및 풀뿌리 미디어 시스템 간의 밀고 당김을 반영하는데, 정치 영역 역시 텔레비전의 영향력보다는 다양한 채널로 유통되는 융합 미디어의 영향력 증식을 의미한다. 또 융합 시대의 정치와 대중문화의 새로운 관계를 젠킨스는 "민주주의를 위한 포토샵"으로 압축한다. 이는 대선과 같은 선거에서 포토샵이미지로 후보들을 풍자하거나 홍보, 또는 비하하는 풀뿌리 미디어의 역할이 정치적 성격을 가지게 되는 것을 의미한다.

이는 공적 영역의 해체로 인한 현상으로 볼 수 있으며 정치와 대중문화의 경계가

해체되고 풀뿌리 정치 영역과 제도권 정치 영역이 충돌하기도 하고 협력하기도 하 는 융합 정치의 일면을 드러내주는 것으로 풀이할 수 있다.

나. 노동과 여가, 분리에서 혼융으로

노동과 여가가 상호분리된 것은 산업화시대에 들어오면서이다. 이는 가정과 직장 이라는 공간의 분리와도 연결된다. 그러나 노동과 여가가 각각 생존이나 자아실현, 휴식이나 낭비라는 상반된 활동범주로 간주되었던 산업사회와는 다르게 '제 3물결' 인 '네트워크사회'의 도래로 이들의 경계 구분이 점차 사라지고 있다. 특히 미디어 융합 기술은 조직적·산업적 차원의 유연성flexibility을 증가시킴으로써 새로운 변 화의 물결을 몰고 왔다. 이러한 미디어 융합 패러다임은 노동의 세계에도 그 파장이 미친다고 볼 수 있는데, 그것은 이미 정보사회에서 논의되곤 하던 유연성을 내재적 원리로 하는 노동세계를 불연속적 · 단기적 · 유목적인 형태로 변환시킨다. 뿐만 아 니라 노동과 여가, 직장과 가정의 경계가 해체됨으로써 각각의 영역이 서로 교차하 고 섞이며 혼융하게 된다. 즉 최근 노동과 여가의 개념이 변화해 양자 간 구분이 사 라지고, 일과 놀이의 경계가 사라지면서 개인은 시간을 자유롭게 조직하고 사용할 수 있게 되어 가족-노동-여가의 개념이 혼유되어가고 있다. 요컨대 젊어 배우고, 장 중년에 일하며, 노년에 여가를 즐기던 지난날의 생애주기가 해체되고 있다.

이러한 혼융의 사례로는 유비쿼터스 미디어 환경으로 인한 시ㆍ공간의 유연성은 플렉스 타임제, 파트타임제, 재택근무, 유목적 근무 등과 같은 다양한 형태로 변화하 게 됨에 따라 엄격하게 분리되었던 직장과 가정의 경계가 허물어지고 있음을 일차 적으로 거론할 수 있다. 또한 "힘든 노동"과 "즐거운 여가"라는 전통적 노동관과 여 가관의 경계가 허물어지면서 생계수단의 일환으로 간주되는 규칙적이고 반복적인 노동은 창의성을 발휘해 몰두할 수 있는 "힘든 재미"로 재인식되고 있으며 여흥이 나 스포츠 등 취미생활에 속하던 여가활동이 현대사회가 요구하는 가치창출의 원천 이 되고 있어(이주헌, 2005), 일-여가의 개념이 혼융되고 있음도 확인할 수 있다. 이 는 토플러가 언급한 사례와도 연결된다. 즉 스카이다이버 · 스쿠버다이버 · 스피드 광·카레이서·오토바이 경주자·우주활동·홀로그래피·정신통제술·심해다이 빙·잠수·컴퓨터게임 등이 여가를 토대로 하면서도 기술과학적인 고안품을 중심으로 조직화된 전문놀이집단(Toffler, 1971)이라고 할 수 있는데 이들 사례는 노동과 여가의 경계가 허물어져 융합되고 있는 구체적인 사례들이라고 할 수 있다. 또한 프로슈머의 등장 또한 생산(자)/소비(자)의 영역이 분명하게 구분되었던 과거의 노동세계와는 달리 생산/소비의 경계가 해체되어 상호 융합이 되고 있는 사례로 꼽을 수 있다.

이 모든 사례들은 일차적으로는 정보기술의 발달로 인해, 가치창출의 원천이 변화하고 있음을 말해 주고 있으며, 이를 현실적 원리로 뒷받침해주고 있는 것은 언제, 어떤 기기로든, 원하는 서비스를 제공받을 수 있는 유비쿼터스 미디어 환경이며미디어 사회의 도래인 것이다.

다. 가족, 공ㆍ사 영역의 분리에서 혼융으로

개인 미디어의 발달은 가족의 영역에도 지대한 영향을 미쳤다. 이는 개인화 individualization 테제와 직결되는 문제로서 가족 구성원간의 관계뿐만 아니라 가족의 형태, 가족의 기능 등의 변화와도 긴밀하게 연관된다 하겠다.

가족 임금제, 성별 분업, 아동의 탄생, 순차적 생애주기와 가족의 주기의 일치, 가족 구성원 간의 친밀성과 부부 유대감은 산업사회의 가족을 특징짓는다. 그러나 디지털기술을 발단으로 하는 미디어 융합은 개인 미디어의 사'회로 진입하게 했고 이에 따른 변화는 과거의 규칙들의 해체로 이어지고 있다. 핵가족제도를 특징으로 하는 산업사회의 가족은 가족임금제가 토대가 됨으로써 성별역할의 분리와 아동의 교육기의 출현으로 인한 학교/가정의 공간적 분리, 그리고 핵가족을 단위로 하는 '보편 가족'의 등장, 또한 공·사 분리로 인한 가족의 사사화(私事化), 평생가족의 규칙이 가족의 '보편'적 원리로 자리 잡았으나, 가족의 구조적 측면뿐만 아니라 기능의 차원에서도 경계파괴의 현상이 역력히 드러난다.

일반적으로 보편적 가족의 형태로 인식되었던 핵가족의 형태는 이젠 다양한 형태

의 가족으로 재현되고 있으며, 그에 따라 가족에 대한 인식 역시 급속히 변화하고 있다. 토플러는 동성연애자들 간의 결혼에 의한 가정, 공동생활을 영위한 집단가정, 소수민족 간에 흔히 볼 수 있는 동족 집합가정 등 이전에는 볼 수 없었던 형태가 속 출하고 있다고 주장한다. 계약결혼, 복수의 남녀가 동시에 복수의 배우자와 사는 결 혼해서 살아가는 형태도 있고, 어머니와 아버지가 서로 다른 도시에 살며 각기 다른 일을 가지고 있는 경우도 흔한 사례이다(Toffler, 2002). 이혼의 증가는 연속적인 결 혼으로 복합가족과 재혼가족의 증가 현상도 이에 속하는 사례로 볼 수 있다.

가족 기능의 변화로는, 과거에 공ㆍ사 영역의 분리로 가정은 정서적 안식처나 험 난한 사회에 대비되는 공간으로 사회의 보호망 역할에 한정된 것이었다면 직장/가 정의 경계가 파괴되면서 가정은 사무실의 기능도 겸할 수 있게 되면서 가정이 작업 보조적 기능을 첨가하게 되었다는 점을 들 수 있다(김문조, 2005). 이와 관련해 마디 아스 호르크스M. Horx는 일상적 삶과 노동 사이의 경계 파괴 추세는 가족기능의 복 잡성을 증대시킨다고 전망한다. 노동영역이 점점 더 사회적인 기능들을 떠안게 되 면서 가족은 직장동료가 되고 노동 현장이 될 수 있기 때문이다(Horx, 2004).

이상과 같은 사례들은 가족의 영역에 있어서도 구조적으로나 기능적으로 과거에 엄존했던 경계들이 해체되면서 가족의 구조적·기능적 측면에서 복잡성이 증가하 는 융합의 테제로 풀이할 수 있다.

라. 교육, 놀이와 교육의 분리에서 혼융으로

공ㆍ사 영역의 분리는 직장과 가정의 분리뿐만 아니라 학교와 가정의 분리를 초 래한다. 학교 전문가가 아닌 가족, 교회, 지역사회 등을 통해 폭넓게 전수되던 전통 적 사회의 지식은 산업사회로 이동하면서 새로운 교육방식을 필요로 하게 되었다. 전통농경사회와 달리 산업사회는 반복적 실내 노동, 연기, 소음, 기계, 복잡한 생활 조건, 집단적 규범 등의 세계, 일출과 일몰이 아닌 공장 사이렌과 시계로 일과가 규 정되는 세계인 새로운 노동세계에 인간을 어떻게 적응시키느냐가 당대에 요구된 교 육의 핵심이었고, 궁극적 해결책이 학교생활을 산업사회를 미리 알려주는 거울과 같이 꾸며야 했던 것이다(김문조, 2005). 이러한 환경 변화는 학교와 가정의 분리,학습과 놀이의 분리를 가져왔는데, 미디어의 발달로 인한 커뮤니케이션의 방식의 변화는 교육 분야에도 영향을 미치게 됨은 당연한 귀결이라 하겠다.

에듀테인먼트edu-tainment는 미디어 융합 환경에 따른 교육의 변화를 단적으로 표 현한 용어로, 학습과 놀이의 경계 해체 현상을 드러내준다. 대중교육이 시작되면서 학교라는 공간은 학습의 공간이 되고 놀이는 학교라는 공간을 떠나서 이루어지는. 가정과 학교, 학습과 놀이, 연령별 경계로 구획되었던 산업시대와는 다른 방식의 교 육이 될 것임은 분명하다. 미디어 사회의 도래는 언제, 어디서든, 원하는 콘텐츠를 활용할 수 있는 유비쿼터스 미디어 환경은 시·공간적 제약을 넘어서 쌍방향적 교 육이 가능하게 되었다. 이는 가정과 학교로 구획된 경계 해체 현상으로 풀이할 수 있으며 미디어를 매개로 한 교육이 가정과 학교의 기능을 융합하는 결과로 이어진 다고 볼 수 있다. 이는 자크 아탈리J. Atali가 언급한 '교육오락'의 형태, 즉 '즐거운 놀이' '학습놀이'를 가능케 한다. 이는 학습과 놀이의 경계가 해체, 융합되는 현상으 로, 구체적으로는 인터렉티브게임이나 가상세계 형태로 교육효과를 기대하는 오락, 고대 이집트나 DNA, 수학논리 속을 3차원으로 여행할 수도 있을 것이며, 경험으로 이론을 배우며 이론으로 경험을 하는 사례가 격증할 것으로 예견한 아탈리의 견해 와 통하는 논리라고 할 수 있다(Atali, 1999). 뿐만 아니라 일과 학습이 동시에 이루 어지는 미디어 사회의 요구는 연령별 경계도 폐기함으로써 불연속적이며 복선적 생 애주기에 따라 '평생교육'의 필요성이 대두하는 것과도 궤적을 같이한다.

2. 문화적 융합Cultural Convergence

최근 문화 현상으로 하이브리드, 퓨전, 잡종성이 주목을 받고 있다. 이는 미디어 융합 시대의 문화를 대변해주는 말이라고 볼 수 있다. 앞서 언급했듯 헨리 젠킨스H. Jenkins는 융합을 다양한 미디어 플랫폼에 걸친 콘텐츠의 흐름, 여러 미디어 산업 간 의 협력, 그리고 자신이 원하는 엔터테인먼트를 경험하기 위해서 어디라도 기꺼이

찾아가고자 하는 미디어 수용자들의 이주성 행동으로 정의한다. 그렇기 때문에 미 디어 융합이 진행되는 세상에서는 모든 중요한 이야기들이 전해지며, 모든 브랜드 가 팔리게 되고, 모든 고객은 다양한 미디어 플랫폼의 유혹을 받게 되는 것이다. 이 는 기업미디어와 풀뿌리 미디어, 올드미디어와 뉴미디어가 더 복잡한 방식으로 상 호작용하는 것을 포괄한다(Jenkins, 2008).

경계 파괴로 인한 융합이 컨버전스 문화의 핵심 원리라고 할 때 융합은 이제 우리 삶의 양식으로 뿌리내리고 있다고 단언할 수 있다. 지식의 통섭, 가상과 현실의 만 남, 기계와 신체의 융합, 예술 장르의 퓨전화, 다양한 형태의 패러디 포토샵, 폐인 문 화 등등 이미 오래전부터 익숙해진 문화현상인 것이다. 이처럼 문화적 융합의 사례 로 나열할 것은 무수히 많지만, 이들 사례 가운데 몇몇 분야의 사례만을 간략히 언 급해 보기로 하자.

가. 팩션의 부상(浮上): 역사와 허구의 경계를 넘어



[그림 3-1] <왕의 남자>(2005)포스터

최근 역사와 허구가 결합된 소설과 극의 전성시대를 구가하고 있다. 몇 년 전 공 전의 히트를 친 영화 〈왕의 남자(2005)〉 는 팩션시대를 알리는 신호탄이었다고 할 수 있다. 〈왕의 남자〉에 등장하는 '공 길'은 실존인물이었다. 공길은 〈〈조선왕 조실록〉〉 연산군 11년(서기1505년) 12월 29일 기사에 딱 한 번 등장한다. 배우 공 길이 늙은 선비 장난을 하다가 '임금은 임금다워야 하고 신하는 신하다워야 하 는데(君君, 臣臣), 임금이 임금답지 않고 신하가 신하답지 않으면(君不君,臣不 臣), 아무리 곡식이 있더라도 내가 먹을

수 있으라?"고 말했는데, 왕은 그 말이 불경하다 하여 곤장을 쳐서 유배 보냈다는 것이다. 한자로 70여 자에 불과한 이 짧은 기사가 꿈의 역사로 제작된 것이 〈왕의남자〉이다(김기봉, 2006).

이 외에도 '폐인 문화'를 선도한 드라마〈다모(2003)〉, 원작 소설을 드라마화한〈불멸의 이순신(2004)〉,〈주몽(2006~2007)〉등의 드라마와〈실미도(2003)〉,〈태극기 휘날리며(2004)〉,〈그때 그 사람들(2005)〉,〈화려한 휴가(2007)〉등의 영화와『검은꽃(김영하)』,『칼의 노래(김훈)』,『불멸의 이순신(김탁환)』등의 작품들은 사실로서의 역사와 허구를 섞어 형상화한 작품들이다. 소설과 영화 장르 모두에서 화제를 낳은『다빈치 코드The Da Vinci Code』17)도 역사와 허구의 경계를 추리소설 중 하나이다.

위의 사례들은 팩트fact와 픽션fiction의 경계를 허물고 퓨전화한 팩션faction의 사례이며 미디어 융합시대의 문화적 현상이라고 볼 수 있다.

나. 과거와 현재의 만남

과거와 현재를 퓨전화하여 드라마화한 것이 인기를 끄는 요즘 대중문화의 두드러진 특징도 같은 맥락으로 이해할 수 있다. 고전 『춘향전』을 패러디한 드라마〈쾌걸춘향(2005)〉은 "갑갑한 쓰개치마를 훨훨 벗어버리고, 배꼽티에 청바지를 입은 엽기발랄, 쾌걸 춘향이"¹⁸⁾를 등장시켜 인기를 얻었다. 이는 과거의 원작을 현대적 가치, 현대인의 감성에 맞게 패러디한 것으로 과거와 현대의 벽을 허문 작품이다. 또 하나는 〈쾌도 홍길동(2008)〉을 들 수 있다. "천하무적 슈퍼맨" 홍길동의 영웅담을 가볍고 코믹하게 그려낸 것이 특징이다. 등장인물들의 의상 역시 시대를 가늠할 수 없는 퓨전 의상이며 대사 역시 옛말투과 현대말투가 혼합된 대사 방식을 취하고 있다. 만

¹⁷⁾ 소설『다빈치코드』는 2004년 미국에서 발간되어 전 세계적인 베스트셀러가 된 책이며, 이 원작을 바탕으로 제작된 영화〈다빈치코드〉는 2006년 개봉되어 수많은 논쟁을 낳은 작품이다.

¹⁸⁾ http://www.kbs.co.kr/drama/qgirl/

화를 원작으로 하는 〈궁(2008)〉 역시 만화적 상상력으로 "황실의 로맨스"를 펼쳐 주 목을 끈 드라마다.

이들은 과거에는 앞뒤가 맞지 않고 황당하여 외면될 수 있는 요소들로 구성되었 으나 대중들의 인기를 끌며 선전하게 된 것은 이미 컨버전스 문화 또는 하이브리드 문화가 현실 속에서 설득력을 지닌 문화 현상으로 자리매김하고 있음을 말해준다.

다. 폐인문화- 소비적 수용자에서 생산적 수용자로

미디어 융합 시대의 도래와 함께 부각된 것 중 '폐인문화'를 빼놓을 수 없다. '폐 인문화'의 진원지로 알려진 '디시인사이드'19)는 "디지털 이미지를 다양하게 합성시 킬 수 있는 기발한 상상력과 사이버 공동체의 결속력을 다져주는 그들만의 소통언 어를 가지고 강력한 온라인 문화 공동체를 구성하고" 있고, '~하오체', '아햏햏 신 드롬' '폐인문화', '귀차니즘'과 같은 현상들의 중심에 서 있는(이동연, 2005) 디카 온라인 커뮤니티이다. 그러나 "다모폐인" "미사폐인" "디시폐인" "아고라폐인" 등의 용어에서 알 수 있듯 온라인게임, 드라마, 온라인 커뮤니티, 블로거 활동 등 특정분



[그림 3-2] 영화, \langle 좋은 놈, 나쁜 놈, 이상한 놈 \rangle (2008, 김지운 작품 \rangle 패러디 포스터

¹⁹⁾ http://www.dcinside.com/

야에 적극적으로 '몰두'하는 '참여문화' 현상을 일컫는 말로 확대되어 사용되는 폐인 문화는 다양한 플랫폼을 통해 유통되는 다양한 콘텐츠를 이용, 자신들만의 환상과 욕망을 충족시키기 위하여 자신들의 입맛에 맞추어 능동적으로 재정의(Jenkins, 2008)하는 '참여문화'이다. 폐인문화는 '능동적 참여'를 특징으로 한다는 점에서 다양한 팬덤 문화, '프로슈머prosumer'문화와도 연결된다. 이들은 관심 있는 콘텐츠를 합성, 패러디, 원작을 변형하고 재창조하면서 놀이화한다.

위 패러디 포스터는 2008년 개봉된 영화 〈좋은 놈, 나쁜 놈, 이상한 놈〉(김지운 감 독)(이하 놈놈놈)의 포스터를 패러디한 것들이다. 영화 '놈놈놈'은 개봉 이후 패러디 의 '단골 메뉴'로 등장, 다양한 '버전'이 생산되고 있다. 이는 정치 풍자의 도구로 쓰 이기도 하고, 다른 드라마나 다른 예술 장르와 혼합 재료가 되기도 하며 개인적인 이야기를 통해 웃음을 공유하기 위한 패러디 재료 등으로 폭넓게 활용되고 있다. (1)은 신뢰를 상실한 정치권을 풍자한 것으로, 2008년 7월 16일 촛불 정국 이후 아고 라 '즐보드'에 등장해 관심을 모은 '아고라폐인'의 패러디물이다. (2)는 드라마 〈바 람의 화원〉(2008, 장태유연출, SBS 수목드라마) 폐인 '비보이외계인'의 작품이다. 〈바람의 화원〉은 〈놈놈놈〉패러디 외에도 '방과 후 옥상'을 패러디한 '방과 후 계월 옥', 외국영화 '나는 전설이다'를 패러디한 '나는 윤복이다' '작업의 정석', '미스터 로빈꼬시기'를 패러디한 '미스정향 꼬시기' 등등 다양한 버전이 있다. (3)은 디시인 사이드 합성(필수요소) 갤러리 이용자 'SDG'가 올린 '달찬놈' 포스터이다. '달찬놈' 은 디시인사이드 '합성(필수요소)' 갤러리의 몇몇 이용자들이 의기투합하여 만들어 낸 것으로, 인디밴드 〈장기하와 얼굴들〉의 대표곡 "달이 차오른다, 가자"에 〈놈놈 놈〉의 OST인 "don't let me be misunderstood"를 절묘하게 합성, 음악과 함께 "DC힛 갤"을 달군 바 있다. '달찬놈'은 전작 '빠삐놈' '전삐놈'에 이은 작품으로 볼 수 있는 데, '빠삐놈'은 〈놈놈놈〉의 OST와 아이스크림 '빠삐코'의 CM송을 합성한 것이고, 이 빠삐놈과 '전진'의 히트곡 '와Wa'의 안무가 합성되어 절묘하게 어우러지는 동영 상이 '전삐놈'이다.

이러한 '폐인문화'는 팬들이 인기 있는 텔레비전 프로그램을 대본을 올리거나 매

회의 방송분을 요약해서 올리기도 하고, 숨겨진 내용에 대해 토론을 하기도 하고, 방송을 바탕으로 자신만의 새로운 이야기를 써내려가기도 하고, 영감을 얻어 자신 만의 음악을 만들기도 하고, 심지어는 자신만의 새로운 영화를 만들기도 하는데, 이 모든 것을 인터넷에 배포하는 행위(Jenkins, 2008)들에서 찾을 수 있다. 더 나아가 국 내외 각종 영화, 드라마, 음악 심지어는 댄스 영상들을 수집, 자신들의 입맛대로 믹 스해 공유하고 즐기는 특징을 보인다. 이들에게 장르의 경계란 전혀 문제가 되지 않 는다. 오히려 그것은 맘껏 '즐기기' 위해 마련된 '폐인들의 잔칫상'으로, 이들은 수 많은 플랫폼에 흩어져 있는 다양한 장르의 콘텐츠를 '낚아', 섞고, 비틀어 새롭게 창 조함으로서 재의미화 하는 것이다.

'융합화'에 따른 위와 같은 사실은 젠킨스의 논의와도 통한다. 젠킨스는 그의 저 서 『컨버전스 컬처Convergence Culture』를 통해 '〈서바이버〉 스포일러 사례' '〈아메 리카 아이돌〉 사례', '〈메트릭스〉 프랜차이즈 사례', '〈스타워즈〉 팬 영화 제작자들 과 게이머들과의 만남',-'(해리포터)의 팬들의 팬픽쓰기 사례'를 융합, 집단지성, 참 여라는 세 가지 개념으로 접근하고 있는데, 그는 각각 호혜적 지적 이해관계를 중심 으로 생성되는 지식커뮤니티의 작동원리, 제작자와 소비자의 경계 허물기 현상, 트 랜스미디어 스토리텔링, 대중문화의 콘텐츠를 자신들의 입맛에 맞추어 능동적으로 재정의하는 팬문화-패러디, 팬픽쓰기 등- 컨버전스 문화의 특징을 잘 설명한다 (Jenkins, 2008). 그가 행한 융합 문화에 대한 분석은 과거의 소비자들과는 다른 새로 운 소비자들의 특성을 잘 포착해 내고 있다고 보는데, 미디어 융합은 미디어 제작자 와 소비자의 관계를 재정의해야 함을 시사한다. 예컨대, 매트릭스 프랜차이즈 사례 는 소비자들이 서구의 세계를 충분히 경험하기 위해 여러 미디어 채널에 걸쳐서 이 야기의 파편을 찾아내서 수집하고, 모은 정보를 온라인 토론 그룹을 통하여 다른 사 람들과 비교하기도 하며, 이렇게 시간과 노력을 투자하여 협업한 사람이 더욱 풍부 한 엔터테인먼트 경험을 얻게 되는 트랜스 미디어 스토리텔링에 대한 정보를 제공 해준다. 트랜스 미디어 스토리텔링은 미디어 컨버전스에 대한 반응으로 나타난 새 로운 방식으로 소비자들에게 새로운 욕구를 불러일으키며 지식커뮤니티의 능동적 참여에 의존하고 있는데, 이는 세계를 만들어가는 하나의 예술에 가깝다고 할 수 있다(Jenkins, 2008).

이처럼 미디어 융합의 파장에 따른 융합의 문화 논리는 우리가 우리와 미디어의 관계에 대하여 생각하는 방식이 변하게 됨을 의미(Jenkins, 2008)하는 것이고, 이는 곧 미디어가 모든 사회관계를 구성하는 미디어 사회의 특징인 것이다.

3. 의식적 융합Mental Convergence

융합의 논리가 사회구조적 토대를 이루게 되는 미디어 사회는 지금까지의 논의와 같이 기술적 차원을 넘어 제도적 · 문화적 차원의 논리에도 영향을 미침으로써 새로운 논리로 재조직되고 있음을 알 수 있다. 뿐만 아니라 융합 논리는 우리의 심성에도 영향을 미침으로써 의식적 차원의 새 바람을 일으키고 있다. 그 시대의 기술적기반과 이로 인한 사회 · 문화적 기반은 의식의 문제와 상호침투적인 관계에 있으므로 변화에 있어서도 긴밀한 관계를 맺을 것이기 때문이다.

금세기는 '차이의 시대'라 할 만큼 차이에 대한 담론이 무성한 시대였다. 이는 과학적 인과성의 확립과 이원론적 사유로 대별되는 근대성에 대한 성찰에 근거한 것이다. 토플러가 언급한 바와 같이 근대물결은 '볼 수 없는 쐐기' 박기의 과정으로, 핵분열 때의 연쇄반응처럼 그때까지 하나였던 인간의 삶을 강제로 양쪽으로 갈라놓았다. 즉 경제, 심리, 그리고 성적 자아에 이르기까지 제 2의 물결은 눈에 보이지 않는 커다란 쐐기를 박음으로써(Toffler, 2002) 확실한 경계 만들기 프로젝트 과업을 부과한 것이다. 그 결과 이성과 감성, 정신과 육체, 합리성과 비합리성, 문명과 야만, 발전과 저발전, 서구와 비서구 등의 구분을 분명히 함으로써 한 쪽은 바람직하고 정상적인 것이며 다른 한 쪽은 바람직하지 않은 것이고 비정상적인 것으로 치부해왔던 것이다. 진보에 대한 믿음, 합리성, 이원론에 기반한 근대적 사유는 표준화, 단순화, 동시화, 집중화를 사회의 구성원리로 삼았으며, 이렇게 구축된 사회는 '폭력과야만의 시대', '합리화의 비합리화', '위험사회risk society', '차별과 배제'라는 역설

적 상황을 초래했다. 이와 같은 상황은 근대에 대한 믿음을 재고하게 했고, 근대의 논리를 해체함으로써 다양성과 차이의 담론으로 이어졌다고 할 수 있다.

경계설정, 분리, 구별짓기의 근대적 논리는 해체, 다양성, 차이의 포스트모던적 분 화의 논리로 이어졌음일 인정한다면, 우리는 이제 이질적인 것의 수용과 혼합문화, 잡종문화, 퓨전의 문화를 자연스럽게 받아들이는 정서, 곧 미디어 사회의 융합적 심 성을 새로운 시대정신으로 전망할 수 있다. 인종적 혼합인 혼혈에 대한 인식 변화나 클래식과 팝의 전통적 구분의 무화, 트랜스젠더에 대한 인식변화, 판타지에 대한 인 식변화 등이 바로 그러한 융합적 사고를 반증하는 사례들이라고 할 수 있다.

가. 혼혈(混血), 순수/위험의 멘탈리티에서 코스모폴리탄 멘탈리티로

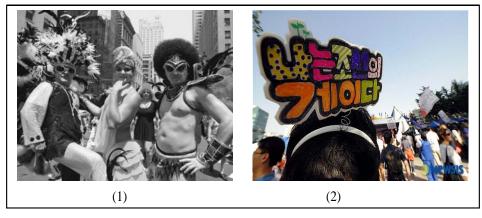
순혈(종)주의는 우리 사회의 오래된 정서의 하나이다. 순혈과 대비되는 혼혈은 왠 지 열등하고 꺼림칙하며 불순한 것으로 인식되거나 집단적 정체성을 위협하는 '위 험'한 것으로 인식되어 왔다. 인종적 혼합에 대한 이러한 부정적인 인식은 사회적 차별과 배제의 논리로 작동해왔음은 부인할 수 없다. 그러나 구조적 지각 변동을 예 고하고 있는 미디어 융합의 열풍은 사회 · 문화적 환경에도 그 파장을 몰고 왔으며, 새로운 사회적 정서를 낳고 있다. 곧 인종적 혼합이 더 이상 성(聖)스럽지 못한 피 가 섞인 더럽고 불순하고 부정한 것으로 인식되기보다는 이국적이고 긍정적인 차원 에서의 글로벌한 이미지로 수용되는 추세에 있다. 이는 혼혈 연예인 다니엘 헤니의 선풍적인 인기, 하인즈 워드의 인기, 다문화가족의 증가와 이에 대한 인식변화 등은 혼혈에 대한 인식이 서서히 변화하고 있음을 보여주는 사례라 할 수 있다. 또한 외 국인에 대한 반응 역시 이질적이어서 부정적이고 배제되어야 할 존재이기보다는 이 질적이어서 오히려 이국적, 코스모폴리탄적 이미지로 인식되는 것은 점차 컨버전스 적 마인드가 싹트고 있는 것으로 해석 가능하다. 〈미녀들의 수다〉와 같은 프로그램 이 대중들의 흥미를 끄는 이유도 결코 이와 무관치 않다고 본다.

인종적 차원에서의 융합적 사고의 확산은 한국에만 국한되는 문제는 아닌 듯하다. '한류'열풍도 외국인들에게 이질적이고 이국적인 한국문화가 신비롭고 이색적인 것 으로 인식된 결과인 것으로도 볼 수 있다. 특히 미국 역사상 최초의 흑인 혼혈 대통

령, 버락 오바마의 탄생은 일정 부분 융합 시대의 하이브리드 문화의 보편화와 관련지을 수 있다. 다인종, 다문화사회의 대표성을 지니는 미국사회이지만 인종 차별적정서는 오랜 뿌리를 지닌 것으로, 특히 세계 정치 리더로서의 의미를 함축하고 있는미국 대통령의 자리는 암묵적으로 유색인종이 넘봐서는 안 되는 '금기의 자리'로 인식되어 온 것이 사실이다. 이런 점을 고려할 때 오바마의 당선은 정치적으로 다차원적 해석이 필요하겠으나, 일정 부분 융합 시대의 컨버전스 논리가 인종적 차원에도미치고 있음을 나타내주는 사례로 해석할 수 있다.

나. 성(性), 경계를 허물고 개방성의 대상으로

인식적 차원의 경계파괴 현상은 성(性)에 대한 인식에 있어서도 명증히 드러난다. 남녀 간의 성별 역할과 성적(性的)취향에 있어서 고전적 인식은 분명하고 명확한 경계가 존재했다. 그러나 이전에는 가시적으로 드러내거나 '죄악시'되었던 성에 대한 금기들이 하나, 둘 무너지는 추세다. 동성애자나 트렌스젠더에 대한 편견은 완전 하게 제거되지는 않았지만 과거에 비해 이들도 자연스럽게 받아들이는 분위기가 조 성이 된 것도 컨버전스 시대의 융합 마인드에 해당한다 하겠다. 다음은 미국과 한국 의 성적 소수자 축제의 장면이다.



[그림 3-3] 뉴욕에서 열린 레즈비언, 게이, 바이섹슈얼, 트랜스젠더 퍼레이드(1)와 청계천 베를린 광장에서 열린 성적 소수자들의 잔치, '2008 퀴어문화축제'(2) 20)

위의 자료는 여전히 '불편한' 현실적 문제는 남아있으나 우리 시대의 성적 소수자 에 대한 금기가 깨어지고 있음을 보여주는 자료라 할 수 있다. 성적 소수자의 문제 는 남/녀 간 성별역할의 구분이나 성적 소수자, 심지어는 생물학적이고 선천적인 성 (性)도 고전적 경계가 해체되고 개인의 선택에 의해 변경 가능한 영역이 되고 있음 을 드러낸다. 홍석천의 커밍아웃, 트랜스젠더 '하리수'의 등장은 이러한 사회적 금 기에 대한 선언으로서의 의미를 지닌다고 할 수 있는데, 대중들도 과거에 비해 동성 애자나 트랜스젠더 등 사회적 금기를 더 이상 금기로 여기지 않고 받아들이는 추세 에 있다고 본다.

이러한 경향은 동성애 코드나 트랜스젠더를 주제로 한 영화나 드라마 제작 빈도 가 많아지고 대중들의 인기를 얻는 사실들에서도 발견되는데, 이러한 현상도 융합 적 맥락 하에서 잘 이해될 수 있는 것이다. 동성애 코드를 드러낸 영화, 이준익의 〈왕의 남자〉(이준익, 2005)와 성전환수술을 위한 비용 때문에 천하장사가 되는, 그 래서 성전환수술을 통해 '제 2의 성'으로 새로운 삶을 살아가는 〈천하장사 마돈나〉 (이해영, 이해준, 2006)의 흥행은 성에 대한 새로운 인식을 반영한 것이라고 할 수 있다. 대중문화는 흥행을 전제해야 하는 속성 때문에 정서적으로 수용될 수 있는 주 제를 다루어야 하는 속성을 지니기 때문이다.

이 외에도 문화의 트렌드로 퓨전문화가 부상하는 것은 대중들의 정서와 부합되기 때문인 것으로 풀이된다. 대중문화와 고급문화의 혼합, 레게음악과 클래식의 혼합, 퓨전음식의 인기 등과 같은 현상 역시 융합 시대의 보편적 정서를 담지하고 있는 것 이라고 볼 수 있다.

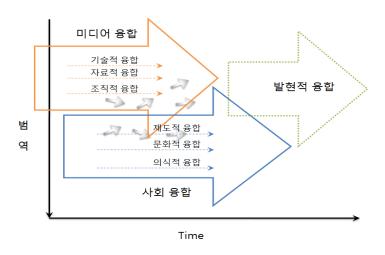
2절과 3절 논의의 틀은 아래의 그림으로 요약할 수 있다. 앞서 언급했듯 기술적

²⁰⁾ 사진(1)의 출전은 신동아, "한 꺼풀 벗겨본 미국⑥-한국과 미국의 차이는?"(2008년 11월 25일), 김수경 미국 스탠퍼드대 박사과정 · 사회학

사진(2)는 뉴시스, 2008. 5월 31일

http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=003&aid=0 002117953

차원에서 출발한 '융합화'는 자료적 융합으로 이어지고, 이는 조직 또는 산업적 융합으로 이어져 사회적 융합이라는 범주에까지 융합 구조를 이루어 내고 있는 바, '사회융합'은 디지털 융합 기술이 단초가 된 '융합화'의 완결형으로 보아 무방하다. 그러나 미디어 융합의 차원이나 사회 융합의 차원에 있어서 각개 차원 및 범주는 독립적으로 진행되기보다는 동시적이면서 다차원적이고 중첩적이며 교차적 · 상호침투적인 방식으로 상호작용하기 때문에 미디어 융합과 사회 융합의 구조는 대단히역동적인 긴장의 과정으로 이해하는 것이 중요하다. 즉 기술적인 것에서 시작하여의식적 융합에 이르기까지 일방향적이며 단계적이고 순차적으로 영향을 미침으로 초래되는 단선적 변화방식은 아니라는 것이다. 이는 미디어 융합이 순탄하고 동질적인 과정이 아니라 융합의 속도나 방향, 심지어는 전문성을 이유로 융합과 반대되는 초분화 경향까지 내포해야 함을 의미한다.



[그림 3-4] 미디어 융합과 사회 융합

제4절 미디어 융합과 사회 융합의 상호침투

1. 융합의 복잡성 증대

컨버전스 시대로 오신 것을 환영합니다. 여기서는 올드 미디어와 뉴미디어가 충돌 하고, 풀뿌리 미디어와 기업 미디어가 교차하며, 미디어 생산자의 힘과 소비자의 힘이 예측할 수 없는 방식으로 상호작용하고 있습니다(Jenkins, 2006).

"텔레비전이 우리 눈앞에서 사라지고 있다.", "텔레비전은 어느 곳에나 있으면서 동시에 아무 곳에도 없다." 이는 장-루이 미시카J. Missika가 『텔레비전의 종말La fin de la télévision』서문에서 던진 화두이다. 기술로서의 텔레비전이 아닌 현대사회를 집중 조명하는 도구로서의 전통적 의미의 텔레비전은 이제 종말을 고하게 될 처지 가 되었다는 것인데, 텔레비전은 이제 뉴미디어의 대양 - 온갖 스크린과 휴대기기, 무선기기들로 이루어진 -에 빠져 허우적거리고 있는 상황이라는 것이다. 텔레비전 은 각종 프로그램의 패키지 형태로 폭발하고 있고, 고도로 전문화된 형태, 주문형비 디오VOD의 형태로 분해되고 있으며 휴대전화를 통해 패키지로 서비스되고 있다. 또한 텔레비전은 인터넷을 통해서 다운로드받고, 아이팟i-POD을 통해서도 방송되 며 블로그blog와 브이로그(Vlog, 비디오블로그)로 차별화되고 있는 상황이다. 그러 므로 영상은 무소부재(無所不在)하지만 '텔레비전'은 부재(不在)하는 세계로 우리 는 진입하게 되는 것이다(Missika, 2007). 이는 디지털 융합으로 진화하는 미디어 세 계의 혼돈 상황을 말해주는 것으로, 미디어의 기술적 융합이 사회의 전반적인 차워 에 영향을 미쳐 사회 융합의 차원으로까지 확산되는 미디어사회가 이미 우리의 현 실이 되고 있음을 말해준다. 헨리 젠킨스도 현시점을 미디어 전환의 시기로 규정하 는데, 이 시기는 기술적 결정들과 의도되지 않은 현상들, 뒤섞인 흥망과 이해관계의 충돌, 그리고 무엇보다도 불분명한 방향과 예측불가능한 결과로 특징지을 수 있다 (Jenkins, 2008).

이와 같은 미디어-사회 융합 패러다임에서 중요한 것은 기술적 차원의 문제에 국

한되거나 기술적 영향력이 사회에 미치는 하향식의 일방향적 파급효과를 불러오는 것이 아니라는 것이다. 미디어-사회 융합 패러다임에서는 올드 미디어와 뉴 미디어가 더 복합적인 방식으로 상호작용하게 될 뿐만 아니라(Jenkins, 2008) 이를 수용하고 선택하게 되는 인간과 미디어의 관계, 인간과 인간 간의 상호작용 역시 복잡한양상을 띨 것이다. 그러므로 융합은 단순히 상품이나 서비스를 제공할 수 있는 기술의 새로운 버전을 의미하는 것이 아니다. 우리의 삶 속에 끌어들여 "우리의 삶, 관계, 기억, 환상, 욕망이 다양한 미디어 채널을 건너다니게 되면서"(Jenkins, 2008) 나타나는 복합적 현상이 곧 융합인 것이다. 그러므로 미디어 사회는 기술적 문제만이아닌 기술 외적 동학까지를 포함한 총제적인 문제로, 이는 하나의 역동적 과정이자하나의 복잡한 체계로 이해되어야 할 것이다.

2. 역동성의 원리에서 창발성의 원리로

미디어 융합은 거대하게 통합된 시스템이 아니라 다양한 미디어 기술이 복잡하게 조합된 복잡다단한 시스템이라고 볼 수 있다. 게다가 미디어를 손에 쥐게 될 사람들의 행위도 사회변동의 핵심 변수로 작용할 것이기 때문에 체계의 복잡성은 더욱 커질 것으로 본다. 이러한 복잡성은 체계내적인 혼돈 상황과 구성요소들 간의 역동성을 포괄한다. 특히 디지털 융합기술로 촉발된 미디어 융합은 디지털 기술과 관련된 컴퓨터 소프트웨어 산업, 통신 산업의 변화를 추동한다. 미디어 기업의 새로운 수익모델 창출을 위한 생존전략 움직임과 맞물린 미디어 시장구조의 변화, 그 과정에서 각종 온라인 게임, 영화, 음악, 모바일 콘텐츠 등과 같은 디지털 콘텐츠를 중심으로한 기업 간 제휴나 합병 전략, 서비스유통채널의 다변화 등이 미디어 융합과 관련한움직임들이 그러한 예이다. 또 산업 조직의 형태, 교육, 가족, 노동, 여가, 라이프스타일, 의식에 이르기까지의 연동적인 움직임 역시 미디어 사회의 역동성을 보여주는 단서가 된다 하겠다.

새로운 미디어 기술을 둘러싼 수많은 구성요소들, 그리고 그것들의 비선형적이고

역동적인 움직임은 미디어사회media society의 미래에 대한 단선적이고 간명하면서 도 확실한 결과 예측을 어렵게 한다. 아날로그시대의 사회변화가 비교적 선형적인 형태였다면 디지털 테크놀로지로 촉발된 변화, 즉 미디어 융합은 변화의 폭과 속도 도 다를 뿐만 아니라, 제도적, 산업적, 문화적, 의식적 차원에 이르기까지 비선형적 인 양상을 띠게 되면서 복잡성이 한층 중대되어 역동성을 추동하기 때문이다.

일차적으로 미디어는 커뮤니케이션 체계이면서 문화적 체계에 영향을 미친다는 점에서 사소한 미디어 기술이 불러일으킨 나비효과butterfly effect에 주목할 필요가 있다. 미디어환경의 복잡성이 날로 증가하는 이유는 디지털 융합 기술이 미디어환 경에 관여하게 된 데서 찾을 수 있다. 디지털 융합 기술은 미디어 내적 환경뿐만 아 니라 사회문화적인 환경을 변화시키고 이는 또한 새로운 라이프스타일을 주조해내 는 것이다. 실제로 우리는 컴퓨터와 접속하는 순간 예측불허의 미국발 금융, 증시 시황과 춤추는 환율 변동뿐만 아니라 숨가쁘게 돌아가는 세계 곳곳의 뉴스와 마주 한다. 또 간밤에 방영된 텔레비전 프로그램의 에피소드와 평들이 출몰하고 연예인 의 사생활 기사, 대부업체에까지 개인정보를 유출시켰다는 건강보험공단 뉴스가 올 라오는 순간 P2P, 메신저, 블로그나 미니홈피로 끊임없이 복제되고 '펌'되어 기하급 수적으로 퍼져나간다. 이처럼 세계를 한층 역동적으로 바꿔놓는 것이 디지털 혁명 에 따른 통신망의 발달이라고 할 수 있다.

이와 같은 역동성을 증가시키는 복잡성 속에는 창발성이 내재되어 있다. 즉 다이 내믹한 미디어 환경에 관여하는 다양한 기술적, 사회문화적 요소들이 뒤얽혀 이루 어진 미디어 융합은 그를 이루고 있는 다양한 구성요소들이 상호작용함으로써 각각 의 특성들과는 다른 창발현상, 즉 새로운 질서가 출현하게 된다는 데 중요성이 있는 것이다. 미디어-사회 융합에서 각각의 구성요소들 사이에 이루어지는 적극적 피드 백은 이러한 환경에 적응하고 새로운 미디어 환경에 익숙한 새로운 유형의 인간이 출현하게 될 것이다. 이들의 사회적 상호작용은 또한 사회를 구성하는 새로운 원리 의 발현되는 창발적 체계로 나아간다고 볼 수 있다. 따라서 미디어-사회의 융합화의 복잡성은 순환적 인과관계를 이루는 역동성의 원리에서 창발적인 원리로 귀결된다 고 본다.

3. 창발적 체계의 특성들

미디어사회 체계media society system의 복잡성이 증대되는 것은 미디어-사회 융합의 메커니즘에 관여하는 다양한 구성요소들이 관여하기 때문이다. 역동성은 그 구성요소들의 상호작용 결과로 나타나는 현상이라고 볼 수 있는데, 이러한 역동성은 혼돈상황에 적응해나가는 과정이며, 자기조직화의 과정이라고 할 수 있다. 그 결과로 새로운 질서가 만들어지는데 곧 창발적 체계인 것이다. 창발현상이 전체적인 의도를 가지고 세세하게 조직된 현상이 아니라는 점을 고려할 때(윤영수 외, 2008), 창발적 체계 역시 미디어-사회 융합 패러다임에 관여되는 기술ㆍ제도ㆍ조직ㆍ문화ㆍ의식 등 다양한 요소들이 각각의 경계를 넘어 비선형적이고 자율적이며 적극적인 피드백 해 나가면서 끊임없이 적응해가는 것으로 이해되어야 한다. 결국 미디어 기술에서 시작된 미디어 융합은 수많은 사회적 요소들과 상호작용함으로써 사회융합으로 귀결되어 새로운 인간형, 새로운 사회의 구성 원리가 발현되는 것이다. 미디어 사회 융합의 창발적 체계의 특성은 다음 여러 요소로 나누어 설명가능하다.

가. 개방성Openness

미디어 융합 패러다임을 나타낼 수 있는 대표적인 특성으로 개방성을 들 수 있다. 이는 장 보드리야르J. Baudrillard가 근대성과 포스트모더니즘의 핵심개념으로 내세운 내파implosion의 원리와 통한다고 할 수 있다. 내파의 원리는 경계소멸을 초래하는데 사회 모든 영역에서 일어나고 있는 경계소멸현상을 개방성의 증가와 커뮤니케이션의 증가로 환치해도 무방할 것이다. 이는 마뉴엘 카스텔M. Castells이 네트워크사회의 도래를 예단하면서 네트워크를 상호 연관된 결절의 집합으로 개념화한 것과 상통한다고 볼 수 있다. 모든 분야에서 일어나고 있는 내파로 인한 경계파괴는 개방성을 의미하고 이러한 개방성은 창조적 융합을 낳게된다(김문조, 2006).

미디어 융합 체계에서도 내파의 원리는 미디어의 새로운 패러다임을 이끄는 핵심

요소라고 볼 수 있다. 산업 간, 기술 간, 자료 간, 제도 간, 문화 간 또는 이들이 서로 교차하면서 기술적 · 산업적 경계를 허물고 개방성을 증가시키는 것이 새로운 보편 이 되고 있는 것이다. 독립적으로 존재하던 미디어 기기들 간의 경계뿐만 아니라 기 업 간, 조직 간, 콘텐츠 간의 경계 역시 모호해져 서로 섞이고 융합되는 현상은 제 도・조직・문화에도 영향을 미쳐 융합 사회로 변모하고 있다. "기술적 장벽은 무너 지고, 심리적 장벽은 으스러지고 있으며, 효과적이고 살인적인 전략을 보유한 경쟁 자들"(Missika, 2007)이 만나 서로 경쟁하고 전략적 제휴 또는 협력하게 될 뿐만 아 니라 기술-인간 간의 관계 역시 상호소통함으로써 융합의 상태로 진전하는 것이 미 디어사회 체계의 잠재적 특성이라고 할 수 있는데, 이는 내파에 기반한 경계해체, 이로 인한 호완성의 증가와 잡종성으로 요약할 수 있을 것 같다.

나. 환류성feedback

개방성, 호완성의 증가라는 기술적 기반이 창조적 융합의 논리로 확장되기 위해 서는 무엇보다 중요한 요소는 체계를 이루고 있는 수많은 구성요소들 간의 상호작 용이 있어야 하는 것이 주지의 사실이다. 특히 미디어체계에서 융합의 패러다임으 로 이끄는 구성요소 중 하나는 환류성feedback이라 할 수 있다.

'도전과 응전'이라는 개념으로 문명 발전의 일종의 반복현상을 설명한 역사학자 토인비의 설명은 도전과 응전의 결과에 따라 한 사회의 수명이 결정됨을 시사한다. 즉 성공적 응전은 생존과 발전을, 응전의 실패는 쇠퇴와 멸망의 결과를 초래하게 되 는 것이다(최창현, 2005). 이처럼 환류성은 새로운 환경에 대한 대응방식이라고 할 수 있는데, 미디어 패러다임에 있어서 디지털 융합기술이 등장함에 따라 하드웨어, 소프트웨어, 콘텐츠 등 기술 내적 요소들뿐만이 아니라 이러한 기술적 요인들이 산 업조직, 제도, 문화, 의식 등으로 분류할 수 있는 사회적 요소들에 영향을 주게 되고, 또 이러한 사회적 환경들은 또다시 기술적 요인들에 적극적인 피드백하여 기술적 요인에도 영향을 주게 된다. 기술과 사회의 구성요소들의 적극적 피드백은 창조적 파괴를 일으켜, 새 질서로 진화하는 자기조직화된 융합사회의 새로운 구성원리가 출현하게 된다. 즉 미디어체계 내의 기술혁신은 기술 간 조직 간에 개방성을 증가시 킴에 따라 사회적 차원의 응전을 필요로 하게 되고, 사회적 차원의 요소들은 이에 적극적인 응전을 함으로써 소통합리성의 원리로 자기조직화된 미디어 기반사회 media based society를 매개한다고 할 수 있다.

다. 비선형성Nonlineality

미디어체계에서 커다란 변화를 예고하는 또 하나의 요소는 비선형성을 들 수 있다. 미디어 융합을 기반으로 하는 '미디어 사회'의 도래라는 '나비효과'의 출발은 정보기술의 발달이다. 그러므로 미디어 융합시대 역시 마뉴엘 카스텔이 예견한 네트워크가 중심적인 역할을 하는 정보시대의 사회, 네트워크사회와 맥을 같이 한다 할수 있다. 네트워크는 상호연결된 결절의 집합이요, 수많은 요소들이 노드와 링크로연결된 복잡한 그물망을 이루고 있는 비선형적 사회구조라고 볼 수 있다. 물론 이는 앞서 언급한 고도로 개방적이고 각 요소 간 적극적 피드백이 일어나는 역동적인 체계와도 연결된다. 기계론적 관점에서 강조되는 선형성이 확실한 인과성을 핵심으로했다면 고도의 개방성과 역동성이 전제된 비선형성은 선형적 인과성으로 파악하기어려운 불확실하고 복잡한 구조를 상정한다.

미디어융합 패러다임에서 각 요소들의 상호작용은 비선형적이라고 할 수 있는데, 이러한 상호작용의 비선형성은 혼돈과 관계된 커다란 변화를 일으키는 요인이 된다. 이미 설명했듯 미디어체계의 융합요소가 되는 기술적 차원들-사회적 차원들 사이의 다차원적이고 비선형적 상호작용은 기술적 환경뿐만 아니라 사회적 환경 역시매우 복잡한 양상으로 변화하되, 변화하는 환경에 적극적인 대응, 즉 적극적인 상호작용을 함으로써 '혼돈속의 질서', 요컨대 창발적 질서를 지향하는 요소로 작용할 것으로 본다.

라. 상호침투성Interpenetration

미디어 융합 패러다임은 단선적이고 동질적이며 안정적인 구조를 이루고 있는 것이 아니라 대단히 변화무쌍하고 다차원적이며 복잡성을 지닌 체계이며 전방위적인

차원에서의 역동적인 변화의 과정으로 이해해야 할 것이다. 이러한 역동성이 새로 운 질서, 즉 창발적 질서로 나아가는데 크게 연관이 있는 중요한 특성들- 개방성, 환 류성, 비선형성 등-은 동전의 양면과 같은 특성들로, 이러한 개념들은 상호연관성을 갖는다고 할 수 있다. 즉 융합은 교차, 섞임, 침투, 융합, 융복합 등 결합의 논리를 근 간으로 해서 설명되는데, 이 결합의 논리는 동질과 동종의 경우보다 이질과 이종의 경우에 더 창의적이고 효율적이 된다(김연순, 2007).

복잡하게 뒤엉킨 시스템이 역동성의 원리에서 창발의 원리로 발현되는 데는 무엇 보다 개방적 시스템이라는 복잡계의 특징적인 성격에서 찾을 수 있다. 개방적 시스 템은 시스템을 이루고 있는 각 요소들 간의 상호소통성을 증대시키는 조건과 맞물 려 있다고 할 수 있겠는데, 개방성, 환류성, 비선형성은 모두 수많은 구성요소들 간 의 경계를 넘나들며 역동적으로 상호 교류한다는 점이 공통성으로 묶일 수 있다. 상 호침투성 역시 이들과 마찬가지로 개방적 시스템open system의 조건에서 소통을 증 대시키는 특성이나 보다 적극적인 형태이며 창발현상의 발현적 원리의 토대를 이루 는 중요한 요소라고 볼 수 있다. 그런 점에서 상호침투성은 미디어기반사회로의 변 화를 추동하는 핵심 동인으로 가주할 수 있다.

상호침투성이란 "존재와 존재가 서로의 존재 속으로 깊숙이 침투하여 완전한 상 호 융합, 혼돈으로부터의 유기적 통합"21)이 이루어지는 상태를 지시하는 개념으로, 이는 상호교류의 적극적인 형태라고 풀이할 수 있다. 즉 서로가 서로의 존재 속으로 깊숙이 침투하여 경계를 무화시키고 유기적 융합을 이뤄내는 상호 관계적 교류를

²¹⁾ 상호침투성의 개념은 심진호가 윌리엄 칼로즈 윌리엄즈의 시세계를 분석하면서 "상호침투성의 시학"의 관점으로 접근하면서 윌리엄즈의 장시『패터슨』에서 그 가 주장하는 상호침투성의 개념을 설명한 것을 원용했다. 윌리엄즈가 주장하는 상호침투성의 개념은 어느 한쪽이 다른 한 쪽에 동화해 들어간다는 의미가 아니 라 양자가 서로를 전적으로 받아들인다는 의미에서 주체와 객체 사이의 경계가 희석되는 것을 의미한다. 이는 주체-타자의 관계를 대립적인 관계로 보는 것이 아 니라 상호관계적인 것이라고 할 수 있다. 즉 "혼돈으로부터의 유기적 통합, 일체 다 다른 것일 수 없는 양방향으로의 상호침투"인 것이다(심진호, 2004).

의미하는 것이다. 그렇게 볼 때 미디어 융합 패러다임에서 미디어 기술의 변화는 기술적 환경을 구성하고 있는 내적 요인들이 서로의 경계를 넘어 역동적·적극적으로 상호 침투하여 기술적 융합, 조직의 융합을 이루고, 이러한 기술적 환경의 역동성은 또다시 사회영역에 깊숙이 침투해 제도, 문화, 의식을 포괄하는 사회의 융합을 추동한다. 물론 역의 논리 또한 성립한다. 뿐만 아니라 기술-사회 환경의 변화는 새로운 환경과 융합된 새로운 인간의 탄생을 추동하고 이것이 사회 구성원리에 침투해 새로운 구성 원리를 창출하는 순환 구조를 이루게 하는 특성이라고 할 수 있다.

4. 상호침투의 과정과 결과

가. 미디어 체계와 사회문화 체계

맥루언은 "미디어는 메시지다"라는 언명을 통해 모든 테크놀로지가 점차로 전혀 새로운 인간환경을 창조한다는 사실을 밝힌 바 있다. 물론 여기서 말하는 환경이란 수동적인 외피가 아니라, 능동적인 일련의 과정을 말한다. 오늘날 테크놀로지와 그 테크놀로지가 환경을 조정하는 과정은 매우 신속하게 연관되어 있기 때문에 우리는 한 가지 테크놀로지를 파악하게 되면 곧 그 뒤에 생성될 환경을 알 수 있게 된다는 것이다(Mcluhan, 2001). 반면 네그로폰테는 디지털 세계에서의 미디어는 메시지가 아니라고 주장한다. 미디어는 메시지의 구현이라는 것이다(Negroponte, 2007). 이는 색깔도 무게도 없는, 그러나 빛의 속도로 여행하는 비트가 정보를 디지털화함으로 써 야기하는 미디어체계의 획기적인 변화를 염두에 둔 말이다. 디지털 테크놀로지의 발달이 몰고 올 변화는 잔잔한 바람으로 흩어지다 고요해지는 선에서 그치는 것이 아닌 급진적이고도 혁명적인 변화였다는 점을 목도한 것으로 충분히 알 수 있는 사실이다. 디지털 테크놀로지는 강한 회오리를 몰고 빠른 속도로 활보하면서 우리의 생활환경을 뒤흔들고 있는 것이다.

그러나 이들이 서로 다른 견해를 밝히고 있는 것 같지는 않다. 그들이 발을 딛고 바라봤던 시대가 기술적 기반이 다른 상이한 환경이었다는 점을 감안한다면 더욱

그러하다. 새로운 테크놀로지가 등장하면 그 테크놀로지의 논리를 가지고 인간환경 에 영향을 미치게 되고 인간은 이와 조우하여 반응함으로써 새로운 질서를 창출한 다는 점에서는 일맥상통하는 주장이라고 볼 수 있다. 다만 정보의 DNA를 구성하는 가장 작은 원자적 요소이며 디지털 컴퓨팅의 기본 단위인 비트가 빛의 속도로 이동 하는 디지털환경을 살아가는 오늘날 미디어체계의 변화상은 과거의 그것과는 양적 으로나 질적으로 판이한 또 다른 상태라는 점이다.

정보의 디지털화는 많은 이점을 지녀 산업적 차원뿐만 아니라 소비 차원에까지 영향을 미칠 것임이 분명하다. 음향과 영상을 디지털 형태로 압축하는 기술은 미디 어를 빠른 속도로 디지털화하고 있으며 미디어가 디지털화됨으로써 비트가 손쉽게 혼합될 수 있다(Negroponte, 2007). 특히 비디오, 오디오 데이터를 혼합하는 미디어 혼합기술은 미디어의 새로운 패러다임을 잉태하고 있다고 말할 수 있다.

나. 미디어-사회 융합의 메커니즘

미디어 사회의 논리는 기술적 환경과 사회 문화적 환경의 적극적인 피드백뿐만 아니라 기술적 환경, 사회문화적 환경 각각의 영역에서 내적 요소들 간의 역동적인 상호작용이 어우러지는 상호침투성의 원리로 설명할 수 있을 것이다. 이는 기술력 만으로 모든 사회문화적 환경들이 변화를 일으키는 것은 아니라는 논리와 통한다. 분명 디지털 융합 기술력에 의한 풍랑이 일고 있고, 그로 인해 대양의 물이 기존의 미디어체계라는 대형 여객선 안으로 이미 새어 들어오고 틈새는 점점 벌어져 넓어 져만 가고 있는 현실이다(Missika, 2007). 이러한 기술혁신은 분명 산업구조, 조직의 성격뿐만 아니라 사회의 제도, 문화, 의식의 차원에 이르기까지 광범위한 변화를 추 동할 것임은 분명하다. 그러나 사회적 환경이 이러한 기술적 영향력에 수동적이고 일방적으로 흡수하는 것이 아니다. 의사소통의 욕구를 충족시킬 수 있는 다양한 방 식을 터득한 사람들은 기술적 환경과 적극적이고 능동적으로 피드백을 함으로써 사 회의 새로운 구성 원리를 창출하고 이들이 다시 기술권과 사회권에 침투하는 순환 적 논리구조로 설명할 수 있을 것이다.

우선은 미디어 융합이 하드웨어, 소프트웨어, 콘텐츠, 기업의 조직의 차원에서 진행되는 융합을 상정할 수 있다. 미디어 융합을 호완성의 증가 개념으로 이해할 때각 미디어 간, 단말기 간, 사업자 간의 이음새 없는 매끈한 호완성의 완성이 미디어융합의 궁극적인 귀결점이 될 것이다(류춘렬, 2005). 이 같은 의사소통 형식의 변화는 인간의 관심과 욕구뿐만 아니라 사고체계를 변화시킴으로써 새로운 인간형의 출현을 추동한다. 또 일과 여가 방식에 변화를 가져오게 되는 것도 필수적인 변화일 것이다. 필요에 의해서, 또는 경쟁, 정치적 압력 그리고 사회적, 기술적인 발명에 의한 복합적인 상호작용에 의해 일어나는 매체의 변화 과정, 즉 미디어 변형과정(Fidler, 2002)에 처한 산업 영역에서 적극적이고 역동적인 대처를 해야 될 필연적상황에 처하게 되므로 일, 여가, 라이프스타일 등 사회의 전반적인 영역이 변화의압력에 놓이게 된다.

이렇듯 오늘날은 미디어 패러다임의 대변혁의 시대로 규정할 수 있다. 거기서는 모든 상황이 카오스 상태에 있는 것으로 여겨지는데, 카오스와 질서는 출생과 죽음처럼 모든 복잡계의 양극단이거나 혹은 현존하는 시스템이라고 할 수 있다. 즉 카오스의 양극은 새로운 아이디어와 창조적인 유전자형이 현상유지적인 양극단에서 끊임없이 비판을 가하는 곳이라고 할 수 있다(Fidler, 2002). 그런 점에서 새로운 미디어체계로의 이행 과정에 나타나는 카오스적 상황은 그를 구성하고 있는 수많은 요소들이 상호작용하면서 변화하는 환경에 대응하여 자신을 유지하기 위한 노력이며새로운 아이디어와 창조적 질서를 만들어가는 능동적 전환을 모색하는 메커니즘으로 보아야 할 것이다.

피들러는 인간 커뮤니케이션이 사실상 복잡한 적응 시스템이기 때문에 모든 미디어 형태가 다이내믹하고 상호의존적인 우주질서 속에 존재하고 있다는 사실을 알수 있다고 본다. 외부의 압력이 가해지거나 새로운 기술이 소개될 경우 모든 커뮤니케이션 형태는 시스템 안에서 자발적으로 일어난 고유의 자생적인 조직방법에 의해영향을 받는다. 종(種)이 변화하는 환경 속에서 보다 더 나은 생존을 위해 진화하듯이 커뮤니케이션 형태가 기존의 미디어 기업도 진화하는 것인데, 이 같은 공진화는

미디어 변형의 필수적 요소라는 것이다(Fidler, 2005). 이러한 현재의 카오스적 미디 어 융합 체계로의 변형 과정은 궁극적으로 융합으로 수렴될 것으로 이해할 수 있다. 이 융합은 "올드미디어와 뉴미디어가 충돌하고, 풀뿌리 미디어와 기업 미디어가 교 차하며, 미디어 생산자의 힘과 소비자의 힘이 예측할 수 없는 방식으로 상호작용하 고 있다"는 젠킨스의 견해와 일맥상통하는 것이라 할 수 있다. 예컨대 기술적 요소 간의 상호침투는 기술적 융합으로, 기술적 융합은 사회의 구성요소들과 서로 충돌, 교차하면서 사회 융합의 원리로 귀결된다 하겠다. 미디어의 융합화는 기술의 차원 뿐만 아니라 정치적, 사회적, 경제적, 문화적 차원에서 구조적 융합을 내재하기 때문 이다. 즉 새로운 미디어는 새로운 '사회적 필요'에 의해 구성되나, 그와 함께 새로운 사회를 구성한다는 논리와도 통한다고 볼 수 있다. 이러한 변화 단계는 기술적 융합 에서 콘텐츠 또는 서비스 융합으로 그 결과 '산업의 융합'뿐만 아니라 더 나아가서 '사회의 융합'까지 가치의 융합구조를 이뤄내는 것으로 설명 가능하다(손상영 외, 2006; 송해룡, 2007).

이처럼 기술융합과 사회 융합은 서로 적극적 상호침투하는 과정에서 새로운 미디 어 환경에 적응된 호모 미디어쿠스로 지칭할 수 있는 신인류를 배태하게 되며, 미디 어사회에서의 적극적인 행위자들의 행위양식은 소통적 합리성을 근간으로 하는 사 회의 새로운 구성 원리를 창출하게 될 것이다.

제 5 절 호모 미디어쿠스(Homo Mediacus)의 출현

잉크 냄새가 밴 조간신문을 펼치는 대신 새벽에 / 무향의 인터넷을 가볍게 따닥 클 릭한다 /신문 지면을 인쇄한 모습 그대로 / 보여주는 PDF 서비스를 클릭한다 / 코스닥 이젠 날개가 없다/단기 외채 총 500달러/클릭을 할 때마다 신문이 한 면씩 넘어간다/ 나는 세계를 연속 클릭한다 ---〈중략〉---곧바로 캐나다 토론토의 K가 보낸 첨부파일을 클릭한다. 붉은 장미들이 이슬을 꽃잎에 대롱대롱 매달고 흰 울타리 안에서 피어난다/ k가 보낸 꽃은 시들지 않았다 / 곧바로 나는 인터넷 무료 전화 diapad를 클릭한다./ k

의 전화번호를 클릭한다./ 나는 6589 마일리지 너머로 연결되고 있다. 나도 누가 세팅 해놓은 프로그램인지 모른다. --(이하 생략)----

- 이원 '나는 클릭한다. 고로 존재한다' 『아후!의 강물에 천 개의 달이 뜬다』 중-

1. 생활세계의 변화

일찍이 모든 미디어의 엄청난 영향력에 관심을 모은 맥루언은 '미디어는 메시지다', '미디어는 맛사지다'라는 명제를 통해 미디어가 갖는 설득력과 영향력은 부정할 수 없음을 강조한 바 있다. 미디어는 현실에의 설득력과 영향력을 갖기 때문에우리는 이 미디어에 접촉하지 않을 수도, 이 미디어로부터 완전히 간섭을 받지 않을수도, 미디어에 의해 영향을 받지 않을수도 없다. 미디어는 우리의 환경인 것이다. 그러므로 사회적, 문화적 변화에 대해 이해하려면, 환경으로서의 미디어가 기능하는 방식에 대한 이해가 필수적이다(Mcluhan, 2002). 현재 미디어 환경에 대변혁의바람이 불고 있는데, 급속히 발전하는 디지털 기술은 기존의 사회적 성격과 특성과의미를 변화시키고 있다. 이러한 새로운 미디어 환경역시 이 시대, 그리고 '이후'의세계를 이해하고 가늠하는데 필수적인 요소라고 할수 있다. 그런 점에서 오늘날의사회변화 동향은 미디어 융합의 관점에서 시작해야 한다고 본다.

미디어 융합은 기기의 유기적 융합, 콘텐츠의 분화와 융합, 즉 개별 미디어에 종속되었던 콘텐츠가 다양한 미디어로 확산되는 것을 의미하는데, 이와 같은 기술의 융합에서 시작해 사회문화적 융합으로 확대되어 거대한 사회 문화적 융합의 논리를 형성해 나간다는 점에서 강조될만하다. 젠킨스는 미디어 융합을 미디어 첨단기술과산업, 콘텐츠, 수용자 사이의 다양한 교차점에서 일어나는 진행과정으로 본다. 그래서 미디어 융합은 미디어 문화의 종착점이 아니라 과정인 것이다. 미디어 채널확장 및 컴퓨터와 전자통신의 확대된 유비쿼터스 성격 덕분에, 우리는 미디어가 어디에나 존재하고 서로 연결된 모든 종류의 미디어를 사용할 수 있는 시대에 들어섰다. 미디어 융합은 단순한 디지털 혁명 그 이상이라고 할 수 있겠는데, 수용자들이 미디

어 콘텐츠를 저장하고 편집하고 전송하고 재분배할 수 있는 뉴미디어 첨단기술의 훨씬 더 광범위한 배열과 분포를 의미한다. 또한 미디어 융합은 단순한 기술적 진보 그 이상이다. 이는 기존의 기술과 산업, 시장 문화장르, 수용자 간의 관계를 변화시 켰다(Jenkins, 2008).

미디어 사회 체계는 일차적으로는 미디어 간의 결합을 통한 멀티미디어 환경 구 성이라는 특징을 갖는다. 이는 디지털이라는 통합적 신호체계가 만들어내는 1차적 결과인 것이다. 그런 점에서 미디어 융합은 궁극적으로 디지털 커뮤니케이션으로 개념화할 수 있다. 디지털 커뮤니케이션은 전화나 통신, 방송과 영상 등의 모든 미 디어가 통합되어 전통적으로 구별되었던 이들의 경계가 사라진다는 것이다. 이와 같은 미디어 간의 융합은 그 자체로 그치는 것이 아니라 미디어 기업 간의 전략적 제휴나 합병 등의 복합화로 이어진다(송해룡, 2008; 류춘렬, 2005). 이는 다양한 콘 텐츠, 서비스의 분화 또는 융합과도 맞물리는 부분이다. 언제 어디서나 자신이 원하 는 정보를 자신이 원하는 시간에 소비할 수 있는 환경에 속해 있는 우리는 "잉크냄 새 밴 신문 대신에 무향의 인터넷"으로 신문을 볼 수 있고, "인터넷으로 국제 통화" 를 할 수 있는 환경에 살고 있다. 이러한 환경은 향후 더욱 가속화할 것으로 본다. 다음으로는 수동적 수용자에서 적극적이고 능동적인 미디어 소비자의 '이주성 행 동'을 들 수 있다. 이는 미디어 소비자의 위상이 변화했음을 나타낸다. 과거의 소비 자들이 예측가능하고 제작사가 의도한 대로 움직여왔다면 새로운 소비자들은 끊임 없이 이동하고, 네트워크나 미디어에 대하여 충성도가 낮아지고 있다. 또한 과거의 소비자들이 서로 고립된 개인들의 집합이었다면, 새로운 소비자들은 보다 사회적으 로 긴밀하게 연결되어 있다. 기존의 소비자들이 조용하고 보이지 않는 사람들이었 다면, 새로운 소비자들은 시끄럽고 공공연하게 모습을 드러냄으로써 미디어 기업들 에게 영향을 미친다. 바로 "이곳저곳 동시에 서로 연결되어, 끌리고 쏠리고 들끓는, 조직 없이 조직된 새로운 대중의 탄생"(Shirky, 2008)인 것이다. 이는 정치, 경제, 사 회, 문화 영역에 영향을 미치는 "새로운 미디어의 주체"로서의 위상을 갖게 된다.

2. 호모 미디어쿠스의 특성

커뮤니케이션 방식이 바뀌면 사회가 바뀐다. 벌들의 삶에서는 벌집이 가장 중요하듯, 인간의 삶에서는 사회의 창조와 유지를 유해 사용하는 도구가 가장 중요하다. 벌들 집단의 소유물인 벌집의 형태는 그 속에 살고 있는 벌들의 삶에 영향을 받으며 벌들의 삶 역시 그 벌집에 영향을 받는다. 벌집은 사회적 장치다. 벌 집단의 생명력을 유지하는 일종의 커뮤니케이션 및 조율 플랫폼인 것이다. 각각의 벌은 그 집단, 즉 그들이 공동으로 창조하고 소유하는 환경과 떼어놓고 생각할 수 없다. 인간의 네트워크도 마찬가지이다(Shirky, 2008). 이제 우리에게 미디어는 생활의 보조적 수단이 아니라 우리의 환경이며 삶 그 자체이다. 미디어가 어디든 존재하고, 모든 종류의 미디어가 연결되어 있는 오늘날의 유비쿼터스 미디어 환경은 보조적, 도구적 차원을 넘어 삶의 방식이 되고 있는 것이다. 미디어 융합은 커뮤니케이션의 형태를 바꾸고 있으며 커뮤니케이션의 새로운 방식에 따라 사회의 구성 원리 또한 새롭게 재구성되고 있다. 이러한 사회의 새로운 원리가 창출되는 되는 기술사회를 매개하는 인간의 소통행위가 무엇보다 중요하다 하겠다.

융합이라는 커뮤니케이션 방식의 변화에 따른 미디어 환경에서 태어나 미디어 기기와 친숙하고, 유비Ubi-미디어 환경에서 자라나는 '컨버전스의 아이들'은 미래 신인류 출현의 출발점이자 새로운 인간형의 미디어 원주민, 즉 호모 미디어쿠스이다. 이들은 미디어 '융합적 지리(地理)'에 아주 익숙해서 미디어 플랫폼 여기저기를 누비며 자신의 꿈, 환상, 욕망, 그리고 사회적 관계를 맺는데 거침이 없는 이들이다. "숙제를 하면서 동시에 4~5개의 창을 왔다 갔다 하거나 웹에서 검색하고, MP3파일을 다운받아 들으며, 친구와 채팅을 하고, 숙제를 워드프로세서로 작성하면서, 이메일에 답신하는 등 작업과정을 재빠르게 전환시키곤 하는 10대들의 행위, 인기 있는 텔레비전 프로그램을 팬들은 대본을 올리거나 매 회의 방송분을 요약해서 올리기도 하고, 숨겨진 내용에 대해 토론을 하기도 하고, 방송을 바탕으로 자신만의 새로운 이야기를 써내려가기도 하고, 영감을 얻어 자신만의 음악을 만들기도 하고, 심

지어는 자신만의 새로운 영화를 만들기도 하고, 이 모든 것을 인터넷 상에서 배포하 는"데 거리낌 없는 세대들인 것이다(Jenkins, 2006).

이렇듯 미디어 융합은 새로운 문화논리로 무장한 새로운 인간형을 출현시킨다고 할 수 있는데, 미디어 원주민은 유목적이고 공감적이며 소통적인 특성을 지닌다고 할 수 있다.

가. 유목적 인간

"디지털 노마드"는 21세기의 화두인 듯하다. 시·공간의 압축으로 대별되는 디지 털 혁명은 언제 어디서든 '접속'할 수 있는 디지털 환경이 만들어졌고 이동성의 확 대를 불러온 것이다. 쟈크 아탈리J. Atali는 유목민을 다음 세기 인간의 전형적인 모 습으로 상정한 바 있다. 유목민을 살아있게 하고 이동성을 부여해 주는 것은 다름 아닌 항상 접속 상태에 있게 해주는 휴대 가능한 디지털기기라고 할 수 있다(Attali, 1998). 특히 시공간의 제약을 넘어 언제 어디서든 "미디어와 함께" 할 수 있는 미디 어 사회 체계는 유목 본능을 자극하고 발휘하게 한다. '디지털 유목민'은 현실 공간 어디를 이동하든 미디어 기기를 휴대하고 다양한 서비스를 활용하는 디지털 이주민 만을 의미하는 것이 아니다. 지리적인 이동을 하지 않고도 다양한 미디어 플랫폼에 걸친 콘텐츠의 흐름을 따라, 공감과 소통을 위해 다양한 '문화부족'을 찾아 여기저 기 길을 떠나는 '네트-워킹Net-Walking족'도 포함된다. 미디어 사회를 살아가는 사 람들은 '자신의 삶, 환상, 욕망, 기억을 찾아 미디어 채널들을 건너다니는' 유목민인 것이다(황주성, 2005).

나. 감성적 인간

디지털 유목민, 네트-워킹족(族)net-walking tribes의 '존재 이유'는 관심이나 취향 을 공유, 공감하고 정서적·감성적으로 소통할 수 있는 무리들과 연결되는 것이다. 그런 점에서 호모 미디어쿠스의 두 번째 특성으로 정서적 공감대를 중시하는 특성 을 들 수 있겠다. 롤프 옌센의 꿈과 감성을 파는 드림소사이어티에 대한 '감성사회 론'이나 슐체의 '체험적 감성사회론' 그리고 마페졸리의 '신부족주의론', 라인 골드 의 '영리한 군중smart mobs론', 젠킨스의 '컨버전스 시대의 참여문화론', 클레이 서키의 새로운 시대의 '새로운 군중론' 등은 이러한 특징들을 잘 설명해주고 있다고본다. 그들은 다른듯하나 같은 주장을 하고 있다고볼 수 있는데, 그것은 탈산업・탈이데올로기 시대를 살아가는 사람들이 지향하는 바가 이성적이고 물질적 가치보다는 탈물질적이고 탈이성적인 가치라는 것이다. 다시 말해 미디어사회는 물질지향・이성지향의 가치보다는 정서적 가치, 집단적 감성을 중시되는 공감적 정서사회로 규정할수 있으며, 정서적 인간은 바로 노드와 링크로 특징지을수 있는 네트워크망을 자유롭게 넘나들며같은 공감대를 찾아다니면서 상호소통에 적극적인 '신종족'인 것이다. 이들에게 국적, 연령, 성별의 기준은 중요한 게 아니다. 공감대, 취향,관심을 공유하고 소통한다는 것이 무엇보다 중요하다.

다. 소통적 인간

미디어 사회는 개인화individualization 테제와 밀접하게 연결된다. 텔레비전을 중심으로 가족이 모인 거실의 풍경은 이제 잊혀져가고 있다. 대신 개인화된 공간에서, 거리에서, 심지어는 광장에서도 자신만의 미디어기기로 홀로 드라마를 시청하고, 영화를 감상하고, 음악을 듣고 게임을 즐긴다. 이는 인간이란 홀로 있으면 있을수록소통의 욕구가 커지는 사회적 존재라는 사실을 말해주는 것으로, '홀로' 있으나 수많은 '군중'과 '함께'하는 소통하는 인간의 의미를 지닌다. 따라서 미디어 사회의 개인화된 한 개인은 소통이 단절되거나 고립된 개인이 아니라, 늘 접속 상태에 있는 유목민이며, 감성적인 코드를 따라 네트워킹net-walking을 하는 유목민인 것이다. 이는 프로슈머나 텔레코쿤화 현상에서 보듯, 미디어를 참여와 소통의 도구로 적극적으로 활용하는 것이 그들의 생활방식인 것이다(최양수, 2005).

이와 같은 호모 미디어쿠스의 탄생은 '새로운 군중'의 탄생이라는 의미가 있다. 이곳저곳 뿔뿔이 흩어져 있는 것 같으면서도 동시에 서로 연결되어 '참여'하는 군 중, '집단감성'을 발휘하는 무리이며 '끌리고 쏠리고 흩어지는' '새로운 시대의 새로 운 군중'인 것이다. 새로운 시대의 새로운 군중은 '공간 없는 공간'에 언제, 어디서 든, 어떤 기기로든 접속하고 연결되어 주체적이고 능동적으로 같은 참여하는, 공 감·소통을 지향하는 노마드라고 말할 수 있다.

4절과 5절의 논의의 틀은 아래의 그림으로 요약할 수 있다.

미디어 융합 사회 융합 기술 제도 의식 콘텐츠 조직 문화 ■ 정적 환류Positive Feedback 호모 미디어쿠스(Homo Mediacus)의 출현

[그림 3-5] 미디어 융합과 사회융합의 상호침투적 동향

기술의 융합에서 촉발된 미디어 융합은 자료적, 조직적 차원의 변화를 추동하고, 이는 또한 제도적 차원, 문화적 차원 더 나아가 의식적 차원을 포함하는 사회 융합 의 구조를 이루어낸다. 중요한 것은 미디어 융합과 사회융합의 메커니즘이 일방향 적인 기술결정론적 영향이 아니라 각각의 요소들이 적극적인 피드백을 통한, 상호

새로운 사회구성원리의 요청

침투적 영향력을 지난다는 것이다. 따라서 미디어가 삶이 되는 사회 환경이 구축된다고 볼 수 있는데, 이러한 사회를 미디어기반 사회를 한 단계 넘어선 '미디어가 곧 사회'인 '미디어 사회media society'로 지칭할 수 있다. 이와 같은 미디어 환경의 구축은 미디어 사회에서 태어나고 자라서 미디어 지리에 익숙해 미디어에 자유자재로접근하고 활용할 수 있는 '미디어 원주민' 호모 미디어쿠스의 출현을 추동한다. 미디어사회의 신인류 호모 미디어쿠스는 도구적 합리성에 기반한 산업사회의 논리와는 다른 사회의 새로운 사회구성 원리를 필요로 한다.

제 6 절 소결: 새로운 사회구성 원리로서의 소통합리성

탈주술화disenchantment는 데카르트 사상을 원류로 한 뉴턴주의적 세계관으로 대 별되는 근대적 사유의 노정에 핵심에 해당하는 것으로, 새로운 패러다임의 변화를 지시한다. 근대적 사유는 과학적 인과성의 확립, 명판성의 추구로 요약할 수 있는 바, 그것은 복잡하고 신비롭고 예측불가한 세계가 계산되고 예측될 수 있다는 믿음 에 기초한 것이라고 말할 수 있다.

이러한 사고는 새로운 시·공간관, 물질관과 결합해 세계가 절대권력이나 우상들로부터 풀려나게 되는 사회적 합리화를 추동한다. 근대적 합리성에 기반한 기계론적 세계관에서는 우연성이나 돌발성이 끼어들 여지가 적어진다. 세계가 명증성·판명성을 진리의 제1 조건으로 내세우는 데카르트의 전제나 우주가 미리 정해진 홈을따라 한 치의 오차도 없이 돌아가는 시계와 같이 인식되므로, 규칙적으로 변화하는 미래 세계 역시 예측가능한 것으로 간주되기 때문이다.

그러나 합리화 과정은 자본주의적 물질문명과 과학기술의 고도화로 인한 복잡성을 증대시키는 한편, 사회를 보다 다원적이고 양가적이며 불안정하고 불확실하게 만들어 계산불가능성, 예측불가능성이라는 새로운 '보편'을 형성하게 된다. 그 결과, 종전의 패러다임으로 사회체계의 복잡성을 이해하고 설명하는 데 큰 한계가 드러나

고 있다. 즉 후기산업사회 또는 탈근대적 상황은 근대 과학자들의 초기 조건과 규칙 성의 법칙만으로는 예측할 수 없는 한계에 직면하게 된 것이다. 단일인과론, 동질성, 획일성, 근본주의, 안정성, 보편성을 특징으로 하는 근대 패러다임은 비선형적 복잡 성 이론, 차이, 다원성, 상대주의, 불안정성이라는 탈근대적 사유의 도전에 직면해 새로운 패러다임적 전환을 요청받아 왔다. 이러한 상황에서 부상하고 있는 탈근대 패러다임은 이전에 분명하고 날카롭게 선을 그었던 경계를 해체함으로써 이질적인 것들이 서로 섞이게 되는 잡종사회의 출현을 예고하고 있다.

이 같은 오늘날 상황은 미디어 패러다임의 변화와도 맞물려 있다. 디지털혁명은 미디어 영역에도 크나큰 파장을 초래한다. 지상파TV, 케이블TV, 전화, 휴대폰, 신 문, 라이오, 스크린, 인터넷, 통신 등 경계가 명확하게 구분되는 독립적 미디어들의 공진화 패러다임에서 언제, 어디서나, 어떤 기기로든 접속 가능한 미디어 유비쿼터 스 환경, 즉 미디어 융합 패러다임으로 전환하고 있다.

새로운 미디어 융합 환경은 단순히 기기의 문제와 결부되는 기술적 변화에만 국 한되지 않는다. 미디어 융합은 기존의 기술, 산업, 시장, 장르, 그리고 시청자 간의 관계를 변화시킬 뿐만 아니라, 미디어 산업이 운영되는 논리를 변화시키고, 미디어 의 소비자들이 뉴스와 엔터테인먼트를 받아들이는 과정 또한 변화시킨다(Jenkins, 2008). 이 점은 미디어 융합이 전방위적이고 연동적인 사회변화를 추동한다는 사실 에서 여실히 드러난다. 즉, 미디어 융합은 사회 · 문화 · 정치 · 경제의 모든 측면에 서 동시다발적으로 작동한다고 할 수 있는데, 따라서 그것은 사회 융합의 논리로 이 어져, 궁극적으로는 새로운 인간형의 탄생을 추동한다. 즉, 유목적 · 정서적 · 소통 적인 호모 미디어쿠스를 생성하게 된다. 미디어가 곧 사회인 미디어 사회의 새로운 구성원리가 "사람 중심의 소통적 합리성"을 근간으로 구성되어야 함은 바로 이 때 문이다.

제 4 장 규범적 소통합리성에서 인문주의적 소통합리성으로

제1절 서 론

수 세기에 걸쳐 사람들은 객관적으로 존재하는 진리 그 자체에 대한 탐구에 몰두해 왔다. 인식하는 자아와, 이로부터 엄격하게 분리되어 존재하는 실재라는 주체-객체 도식에 의지한 이러한 관점은 이성에 의해 자연의 실재가 명증하게 의식 속에 반영될 것이라는 희망을 함축한다. 그러나 이러한 관점은 오늘날 그것의 유의미성을 상실한 것으로 보인다. 주체와 객체를 매개하는 엄밀하고 명료한 언어의 꿈은 후기비트겐슈타인적 일상언어 연구를 통해서 불가능한 것으로 판명되었고, 하이데거와가다머로 이어지는 해석학적 전통은 의식 외부에 객관적으로 존재하는 것으로 보였던 실재가 그것의 역사적, 문화적 지평으로서의 선이해Vorverständnis에 의존하고 있다는 것을 보여주었다. 그리고 이러한 근대 주체철학의 파산과 함께 진리의 토대를 기존의 개인의 명증한 의식으로부터 상호주관성으로 이동시키려는 다양한 시도들이 분출했다. 이른바 진리의 동의이론, 합의이론이라고 불릴 수 있는 이러한 시도들은 진리를 결정하는 방식을 근대철학의 유아론적 방법론의 증명proof으로부터 이성적 행위자들 사이의 논증argument으로 되돌릴 것을 주장한다.

이러한 지적 흐름 가운데 단연 돋보이는 것은 위르겐 하버마스J. Habermas이다. 그는 기존 주체철학의 한계를 극복하기 위한 대안으로 의사소통적 합리성 개념을 주장한다. 그는 인간들 사이의 상호작용을 매개하는 언어의 속성에 주목함으로서 그 안에 본질적으로 상호이해를 위한 규범적 목표가 내재되어 있다고 주장한다. 고립된 명제로서가 아닌, 인간과 인간 사이의 관계 속에서 일어나는 하나의 실천으로서의 언어 행위는 공유된 지식에 기초한 타당성 주장을 함축하고 있으며 이것은 담론이라는 논증행위를 통해 객관적으로 검증될 수 있기 때문이다. 그리고 그는 이를

위해 이상적인, 그리고 반사실적인 조건으로서의 이른바 이상적 담화상황ideal speech condition이라는 개념을 제시한다. 그에 따르면 외부로부터의 강제로부터 자 유롭고, 논증에 평등하게 참여 할 수 있는 행위자들의 공통된 합의 속에서 진리는 발견될 수 있다.

그러나 하버마스의 이러한 주장은 논증행위의 구체적인 맥락적 속성과 의견들의 다워성이라는 측면을 외면함으로써 공허한 보편논리로 빠져들고 있는 것으로 보인 다. 왜냐하면 그의 논의는 고도의 추상성, 형식성, 그리고 순수한 절차적 특징으로 인해 논증의 일상적 연관으로부터 벗어나 작동하고 있기 때문이다. 이러한 과잉 일 반화된 방법으로는 현실에서의 다양한 구체적인 문제들에 대한 실질적인 대안을 제 공하지 못한다. 논증의 배경이 되는 생활세계는 보편적으로 모두에게 공통된 것이 아니라, 상호 중첩하는 하지만 완전히 일치하지는 않는 속성을 함축하고 있으며 현 실에서의 논증은 지금 그리고 여기서 라는 구체적인 특정한 맥락 속에서 다양한 목 표와 감정을 소유하고 있는 행위자에 의해 이루어진다. 이 글은 하버마스의 합리성 이론이 갖고 있는 위와 같은 한계를 극복하고, 새로운 가능성을 열어젖히기 위한 하 나의 시도이다. 우리는 확실한 지식의 토대로서의 아르키메데스의 점이 상실된 지 금 그것을 다시 세우려는 하버마스의 시도에 대해 비판적으로 고찰하고 그것의 한 계를 명확히 함으로서, 이를 통해 제 3의 길을 마련하고자 한다.

제 2 절 하버마스 언어철학의 전제

1. 규범적 기초로서의 상호이해

화용론pragmatic theory은 언어를 기존의 주체철학에서 가정하는 바와 같이 중립 적인 매체로서가 아니라. 하나의 인간관계 속에서의 실천으로서 이해한다. 즉 시공 간적 제약으로부터 벗어나 초월적으로 존재하는 언어가 아니라, 일상 속에서 실질 적으로 사용되는 상호작용의 수단으로서의 언어가 분석의 중심이 된다. 비트겐슈타 인의 일상언어분석에 토대를 두는 이러한 지적 흐름은 언어의 사용을 인간들 사이에 다양하고 복잡하게 구성된 규칙들을 따르는 것으로서 이해하며, 따라서 무엇인 가를 말한다는 것은 특정한 상호관계 속으로 들어간다는 것을 함축한다(Thompson, 1982[1995])

존 오스틴J. Austin은 인간 언어사용을 다음과 같은 세 가지 측면 즉, 상황에 대한 단순한 기술로서의 발화적locutionary 측면, 특정한 발화에 대한 상호이해를 통해 특 정한 인간관계 속으로 진입하게 되는 발화수반적illocutionary 측면, 그리고 이러한 인간관계로의 진입을 통해 산출되는 결과로서의 발화효과적perlocutionary 측면으로 구분한다(윤평중, 2005). 예를 들어 누군가가 '차가 온다'라고 말할 때, 상황에 대한 기술로서 차와 특정한 발화를 듣는 사람의 거리는 그것의 발화적 측면이다. 그리고 그와 같은 발화를 통해서 상대방이 그와 같은 경고를 수긍하고 그것에 반응하게 되 는, 즉 공통의 상호이해verständigung에 기초한 인간적 상호관계로 진입하는 것은 발 화수반적 측면이다. 그리고 마지막으로 발화를 듣는 사람이 차를 피할 수 있게 되는 결과는 발화효과적 측면이라고 말할 수 있다. 존 설J. Searle은 오스틴의 이러한 주 장을 좀 더 명료화 하여 모든 화행이 하나의 발화수반행위와 명제로 구성된다고 말 한다. 그에 따르면 무엇인가를 표명하는 것 자체가 일종의 인간적 관계로의 편입을 의미하는 것이므로, 순수한 발화적 측면은 존재할 수 없기 때문이다(한상진, 1996). 하버마스는 설과 오스틴의 논의를 계승하면서 이를 보다 정교하게 개선한다. 우 선 그는 다음과 같은 두 가지 측면에서 중요한 수정을 가한다(김선욱, 2005). 첫째 그는 더 이상 우리의 언어 사용이 두 가지 수준 즉 명제적 차원과, 수행적 차원이라 는 이분법적 구조로 유지될 수 없다고 주장한다. 왜냐하면 배경적 지식과, 구체적 상황 없이 독립적으로 존재하는 명제란 불가능하기 때문이다. 둘째 그리고 이러한 통찰과 함께 그는 생활세계라는 개념을 언어를 매개로한 인간관계의 배경적 지식, 즉 상호주관적 활동의 토대로서 자신의 이론에 포섭한다.

동시에 그는 발화수반적 언어사용에 우선성을 부여했던 오스틴과 설의 의견을 보다 급진적으로 전개한다. 그에 따르면 언어 사용의 발화수반적 측면에서 관찰되는

상호 이해는 인간 언어 사용이 갖는 원형적 형태이다(이현아, 2007). 그는 발화효과 적 측면이 발화수반적 측면이 전제되지 않은 한 발생할 수 없다고 주장하면서 전자 를 후자의 파생물, 혹은 기생적 형태로서 격하시킨다. 즉 그에 따르면 상호이해는 언어 사용의 목적인telos이라는 것이다(Habermas, 2006). 그리고 이러한 강조를 통해 그는 발화수반적 측면이 내포하고 있는 상호이해의 이상을 모든 언어 사용이 선험 적으로 배태하고 있는 규범적 개념으로서 정립한다(홍윤기, 1996). 하버마스에 따르 면 그것은 언어행위를 가능하게 하는 공유된 규범적 목표로서, 행위자들은 그것을 달성하기 위해 언어행위에 참가한다. 그리고 이러한 언어의 규범적 전제들은 현실 에서 이루어지는 언어 사용에 대한 비판적 토대로서 기능할 수 있다.

2. 이상적 담화상황

그렇다면 다음과 같은 발화행위의 유형에서 인간의 상호이해는 어떻게 달성될 수 있는가? 다른 사회적 인습과 밀접하게 연관되어 있는 경우 이러한 상호이해는 기존 의 행동 규범이나 관습에 의해 가능해질 수 있다. 그러나 우리는 제도적으로 제한되 지 않은 보다 보편적인 경우도 고려해야 한다. 하버마스에 따르면 그것은 오로지 특 정한 타당성 요구가 가능한 모든 발화행위와 더불어 제기되고 상호주관적으로 합의 되었다는 가정 하에 가능하다. 즉 그에 따르면 "타당성은 공간과 시간을 초월하지만 … 요청은 그 때마다 지금 여기에서, 구체적인 맥락에서 제기되며, 실제적인 행위 결과에 따라 수용되거나 거부된다"(정대성, 2006; Habermas, 1996).

그에 따르면 일상에서 일어나는 대부분의 언어 사용은 보편적으로 존재하는 특정 한 타당성 요구의 존재에 의해 가능하다고 말한다. 즉 언어적 상호관계에 참여하게 되는 개인들은 각각의 발화에서 이미 존재하는 무언가에 근거한다. 하지만 이러한 것의 존재에 대한 의심이 발생하는 경우, 즉 특정한 타당성 요구의 존재에 대해 개 인들 사이의 불일치가 생겨나는 경우, 이것은 단순히 의사소통의 맥락에서는 대답 될 수 없다. 그것은 문제시되어버린 타당성 요구를 주제로 하여 그것에 대한 동의를 재구축 할 수 있는 담론discourse에 의해 해결되어야 한다. 그리고 그에 따르면, 이러한 타당성 요구들은 인식적이므로 검증 될 수 있다(윤평중, 2005).

이 때 중요한 것은 허위적 합의와 진정한 합의를 구별하는 것이다. 왜냐하면 일상에서의 의사소통은 언제나 수많은 요인들로 인해 왜곡되기 때문이다. 따라서 그는 의사소통 능력을 갖춘 행위자들 사이에 존재할 수 있는 '이상적'인 담론의 절차에 대해서 논의한다. 그에 따르면 이러한 담론은 다음과 같은 네 가지 구조적 특징을 갖는다. 첫째 모든 담론의 참여자들은 언제나 담론을 개시하고 진행시키기 위한 동등한 기회를 가져야만 한다. 둘째 담론의 참여자는 주장, 권고 및 설명을 제시하고 내지는 정당화를 요구할 동등한 기회를 가져야 한다. 셋째 모든 참여자들은 행위자들로서 그들의 태도 소망 감정 및 의향을 표현할 수 있는 동등한 기회를 가져야 한다. 넷째 모든 행위자들은 명령하고 반박하고 허가하고 금지하는 등의 언어행위를 적용할 동등한 기회를 가져야만 한다. 그리고 이러한 속성을 갖는 이상적 담화상황은 다음과 같은 이중적 역할을 담당한다. 즉 그것은 한편으로 경험적 담론을 구성하는 계기로서, 담론에 참여하는 자들이 반드시 암묵적으로 가정해야만 하는 어떠한 것이자, 다른 한편으로 이상화된 반사실적 가설로서 현실에서의 담론에 대한 비판적 준거가 된다(정호근, 1994; Habermas, 1986).

제3절 의사소통적 합리성의 한계

1. 보편적 상호이해 가능성의 문제

하버마스의 의사소통 행위 이론은 앞에서 고찰한 바와 같이 한 가지 조건, 논증에 참여하는 모든 행위자가 모든 화행에 대한 동일한 상호이해에 도달할 수 있어야 한다는 점을 전제로 한다. 즉 다시 말해 우리가 논증 과정 속에서, 즉 의사소통적 수단의 활용을 통해 합리성을 판단하고자 한다면 한편으로 화행이 갖는 의미가 참여자모두에게 보편적으로 동일한 것으로 받아들여질 수 있어야 하며, 다른 한편으로 타

당성 근거에 대한 가치연관에서의 일치가 담보되어야 한다(이현아, 2007). 물론 하 버마스 또한 일상생활에서 특정한 화행이 상당히 불명료한 상태에서 유지된다는 점 을 인정하지만(Habermas, 2006), 그럼에도 그는 성찰성에 기초한 '이상적 담화상황' 에서 문제화된 것에 대한 상호주관적 합의가 언어 행위 속에 암묵적으로 전제되어 있는 배경적 지식으로서의 생활세계를 통해 가능할 것이라고 말한다. 그러나 우리 는 여기서 다음과 같은 두 가지 쟁점을 제기할 수 있다.

첫째 하버마스의 생활세계에서는 크룩S. Crook의 지적처럼 언어를 통해 매개된 성찰적인 상호주관적 합의의 결과물과, 성찰되지 않은 채 침전되어 있는 의미들과 가치, 지향들이 '이상한 긴장curious tension'을 만들어내고 있다(Crook, 1998). 여기 서 문제는 하버마스가 이상적 담화상황에서의 성찰적 작업이 넘어설 수 없는 영역 을 간과했다는 점이다. 비트겐슈타인이 논증했던 바와 같이 근거 제시를 통한 성찰 적 작업이 반드시 완벽한 일치를 보증하는 것은 결코 아니다. "근거를 부여한다는 것, 증거를 정당화하는 것은 끝을 향하게 되며"(Wittgenstein, 1969(2006a:s204)) 우 리가 마지막에 할 수 있는 말은 "나는 그저 그렇게 행위하고 있다"는 것뿐이다 (Wittgenstein, 1953[2006b:s217]). 차이는 결코 성찰적 작업을 통해 해소되지 않는다. 우리의 정당화하려는 모든 노력들은 꼬리에 꼬리를 무는 해석들의 연쇄로서 "모든 해석은 해석하는 것과 함께 공중에 떠 있다"(Wittgenstein, 1953(2006b, s198)). 어떠 한 더 많은 성찰적 작업들도 그것의 동질적 이해를 보증하지 않는다. 즉 "더 확실한 이해는 의심이 가능한 모든 곳에서 의심하고 이 모든 의심들을 제거할 경우에만 가 능한 것처럼 보이기 쉽지만"(Wittgenstein, 1953[2006b, s289]) 이것은 사실이 아니 다.22) 당연한 것의 불일치는 결코 정당화를 통해 해소 될 수 없으며 당연한 것과 타

²²⁾ 비트겐슈타인의 다음과 같은 글을 참고하는 것은 도움이 될 것이다. "내가 다음과 같이 설명한다고 가정하자: 자는 이집트에서 이스라엘 사람들을 이끌어 낸 그런 사람이 존재했다면 그 사람을 모세로 이해한다. 그가 그 당시 어떻게 불렸건 그리 고 그가 그 밖에 무엇을 했건 또는 하지 않았던 간에 - 그러나 모세란 낱말에 대해 서 마찬가지로 이 설명어들에 대해서도 비슷한 의심들이 가능하다(당신은 무엇을

당하게 논증된 것 사이의 긴장은 언제나 존재한다. 그리고 만약 이것이 해결되지 않는다면 우리의 언어 사용에서의 일치가 논증적 대화를 통해 가능하게 될 수 있을 것이라는 하버마스의 주장은 설득력을 잃는다.

둘째, 하버마스가 동일시하는 이해verstehen와 상호이해verständigung는 결코 동질적인 것이 아니다. 다시 말해 특정한 발화에 대한 이해가 결코 특정한 타당성 근거에 대한 동의를 의미하는 것은 결코 아니라는 것이다. 실제로 많은 경우 언어 의미에서의 일치는 결코 가치연관에서의 일치를 의미하지 않는다. 왜냐하면 우리는 특정한 발화에 대해서 동의하면서도 그것이 타당하다는 것에 동의하지 않을 수도 있기 때문이다. 예를 들어 우리는 병역 거부 때문에 재판에 회부된 사람에 대해서 상상해 볼 수 있다. 그리고 이 때 변호사와 검사는 피의자가 병역에 왜 거부했는지에 대해서 동의한다고 가정하자. 그렇다면 그들은 그가 특정한 상황에서 특정한 이유로 인해 '그렇게 하게 되었다'는 점에 둘 다 동의할 수 있다. 그러나 이러한 동의는 피의가 그 상황에서 '그럴 수 밖에 없었다'를 의미하지는 않는다. 즉 '특정한 상황에서 행위자는 이렇게 행위를 했다'라는 주장에 동의한다고 하더라도 그들이 '그가 이상황에서는 그렇게 할 수 밖에 없었다'에 동의할 필요는 없다. 그러므로 검사는 특정 행위를 변호사와 동일하게 이해한다 하더라도 그가 처벌되어야 한다고 주장할수 있다23). 따라서 복수의 가치정향에 의한 판단이 존재할 때 어떤 것이 더 옳은지.

이집트라고 부르고 있으며, 누구를 이스라엘 사람들이라고 부르고 있는가? 등등) 뿐만 아니라, 이러한 물음들은 우리가 붉다, 어둡다, 달다 같은 낱말들에 도달한다 하더라도 끝나지 않는다. - "그러나 하나의 설명이 정말 최종적이 아니라면, 그것은 그렇다면 어떻게 내가 이해하도록 도와주는가? 그 경우 설명은 실로 결코 종결되어 있지 않다. 그러니까 나는 그가 무엇을 뜻하고 있는지를 아직도 여전히 그리고 결코 이해하지 못한다!" - 마치 다른 하나의 설명이 떠받치지 않으면 하나의 설명은 말하자면 공중에 떠 있기나 한 듯이(Wittgenstein, 1953[2006: section. 87]).

²³⁾ 리즈J. Rhees는 "이렇게밖에는 할 수 없다고 내가 결정을 내릴 때, 이러한 상황에서 누구나 이렇게 밖에 행동할 수 밖에 없다는 결정이 그 주장에 담겨있는 것은 아닙니다"라고 말한다.(박동천, 2000)

혹은 정당한지가 판단될 수 있지 않으면 안된다. 그렇다면 그것은 어떻게 가능한가? 문제는 그의 '이상적 담화상황'에서의 반사실적 조건들에서는, 더 나은 논거에서 비롯하는 강제를 제외하고는 모든 강제를 배제한다는 것 이상을 찾을 수 없다는 점 이다. 이런 경우 대체 '더 나은 논거란 무엇인가'에 대한 답은 어떻게 얻을 수 있는 가? 하버마스는 이것에 대해 '어떻게 도달할 수 있는가'가 아닌 '그것에 도달해야만 한다'는 규범적 목표가 언어생활에 존재한다는 점만을 강조할 뿐이다. 그는 인간의 언어행위의 목적인telos은 상호이해라고 주장함으로서, 그리고 이것이야 말로 일정 한 대화dialogue를 가능하게 하는 선험적 조건이라고 지적함으로서(이현아, 2007; Habermas, 1989) 이와 같은 규범적 목표들을, 논증이 가능하다는 근거로서 제시한 다. 그러나 케른L. Kern에 따르면 이러한 선험적 조건은 "각 담론에서 최선의 논거 를 기초로 하여 하나의 해답이 존재하게 된다는 것으로 만족할 뿐, 이 해답이 개별 적 사례에서 어떻게 보일 수 있는지 더 정확하게 말해서 어떤 개인적 메타-질서가 왜 최고의 우선권을 얻게 되는지에 대한 단서를 우리에게 주지 않는다"(Kaufmann, 1997 [2006]).

마찬가지로 이와 같은 규범적 전제들은 그의 이론을 위해서나 필수 불가결한 전 제조건일 뿐이지, 모든 사람에게 그러한 것은 아니다. 왜냐하면 우리는 언제든지 상 호이해와는 상관없는 언어적 행위조정과 마주할 필요가 얼마든지 있기 때문이다. 실제로 크로스화이트J. Crosswhite는 논증행위에의 참여는 궁극적 일치가 아니라, 차 이를 확인하는 것만으로도 충분할 수 있다고 지적한다. 그는 하버마스가 특정한 화 행이 타당성 근거에 있어 상대방에게 수용/거절이라는 이분법적 반응을 요구한다고 가정할 필요는 없다고 말한다. 오히려 그에 따르면 그러한 이분법은 법정이나, 행정 적 절차 등의 현실적인 시공간적 제약이 요구되는 환경에서의 '결정'에 대한 요구에 서 비롯되는 것일 뿐이며, 논증행위에서 특정한 주장은 어느 정도는 타당하고, 어느 정도는 옳지 않다고 받아들이는 것 이상이 아니다(Crosswhite, 1996[2002]). 따라서 하버마스가 상호이해의 전제조건으로 제시했던 의미의 동일성과 합리적 타당성 근 거들에 대한 동의는 결코 해결되지 못한 채로 남는다. 하버마스의 상호이해에 대한 강조는 오히려 찰스 테일러C. Taylor의 지적처럼 겉으로는 올바른 것에 우선권을 부여하는 것처럼 보이지만, 그것은 특정한 선das gute에 대한 선호를 나타내고 있는 것이상이 아니다(Kaufmann, 1997[2006]).

2. 이상적 행위자의 문제

하버마스는 기존의 철학들이 갖고 있던 한계, 즉 진부한 의식철학philosophy of consciousness을 자신의 의사소통행위이론을 통해 극복했다고 말한다(김선욱, 2005). 자신의 이론체계는 더 이상 특정한 주체를 상정하지 않으며, 이제 중요한 것은 언어 적 소통의 구조에 기초한 토론의 규칙과 논의의 형식이라는 것이다. 그러나 여기서 지적되어야 하는 것은 그가 말하는 언어 공동체에서의 이성적 행위자란 개념이 주 체철학으로부터 쉽게 벗어날 수 있는가에 대한 의문이다. 왜냐하면 이는 그의 이론 하에서 언어를 통한 행위조정을 위해 논증에 필요한 역량을 갖춘 행위자가 필수적 으로 요구되기 때문이다. 즉 다시 말해 담론에 참가하는 행위자는 특정한 의미를 바 르게 해석할 수 있고, 논증을 구사하기 위한 타당성 근거를 파악할 수 있으며, 그것 을 언어를 매개로 적절하게 표현할 수 있어야 한다. 하버마스는 이와 관련 그는 대 화참여자의 이상성을 논하면서 담론에서 특정한 주체가 갖춰야할 판단능력 Zurechnungsfähigkeit에 대해 말한다. 이 능력은 두 가지의 반 사실적 기대, 즉 행위 자의 실천은 의식적 이성적 판단의 결과라는 '의도성의 기대Intentionalitätserwartung' 와, 행위자가 정당하다고 생각하는 규범을 따르고 적절한 질문에 자신들의 행위에 대한 설명을 기대할 수 있다는 '정당성의 기대Legitimitätserwartung'로 이루어져 있 다. 그리고 "이러한 판단능력에 대한 판단은 그것에 대한 타당성 기준이 곧바로 발 견되어야 하는 합의의 방식에 의거해서 증명"되어야 한다(이현아, 2007).

그러나 이러한 주장은 특정 행위자의 의사소통 행위에 대한 참여를 제한하는 조 건을 의사소통 행위에서의 토론을 통해 결정한다는 일종의 순환론적 오류에 그가 빠져있다는 것을 의미한다. 즉 다시 말해 행위자의 판단능력이 적절한가를 판단하 기 위해서는 의사소통적 논증 과정에 의지할 수밖에 없고, 이러한 의사소통적 논증 과정의 타당성은 참여한 행위자의 행위능력에 의지할 수밖에 없는 것이다. 이 둘은 꼬리를 물고 서로를 정당화 하지만 실질적으로 해결 된 것은 아무것도 없다. 즉 우 리는 둘 가운데 하나를 고정시키지 않으면 안 되는 것이다.

그리고 이와 같은 과정 속에서 빈번하게 발생하는 것이 즉 배제와 억압의 문제이 다. 이상적 언어 공동체가 하늘에서 떨어지지 않는 한 대부분의 경우, 우리는 특정 한 의사소통적 행위조정에 진입하기 위한 판단능력을 고정시키게 된다. 그리고 이 과정에서 성, 인종, 소수자, 계급 등의 특정 범주에 대한 차별화가 발생한다. 실제로 크로슬리N. Crossley는 특정한 의사소통적 참여에서의 언어적 불일치에 대해 아비 투스habitus가 갖는 중요성에 대해 주목한다 그에 따르면 상이한 아비투스를 갖는 사람들 사이에서는 동일한 화행이 상이한 의미로 해석될 수 있다고 지적한다. 다시 말해 동일한 언어를 매개로한 상호소통에서 상이한 아비투스를 갖는 행위자들 사이 에서는 오해와 왜곡, 의미의 불일치 문제가 쉽게 발생할 수밖에 없다는 것이다. 그 리고 이러한 특정한 언어적 코드의 불일치는 합리성의 이름으로 전개되는 많은 공 공담론에서 특정한 집단이 배제될 수밖에 없다는 것을 시사한다(Crossley, 2004).

실제로 우리는 수많은 담론에서 합리성이라는 이름으로 작동되는 억견doxa을 발 견할 수 있다. 그것은 특정한 언어적 코드를 정당한 것으로 만들고 그렇지 않은 언 어적 코드를 담론으로부터 배제시켜버린다. 물론 하버마스는 이상적 담화상황에 기 초한 모든 편견으로부터 벗어난 초월적 정당화의 가능성을 주장하지만, 이것은 쉽 지 않아 보인다. 오히려 그것은 담론을 탈역사화하고 탈맥락화 함으로서 특정한 시 기의 특정 집단의 담론구조를 보편적인 어떤 것으로 만드는 것으로 귀착될 가능성 이 높다. 그리고 그럼으로써 그것은 푸코가 일찍이 지적했던 바와 같은 기율권력의 한 형태를 띠게 될 지도 모른다(Dahlberg, 2005)

제 4 절 인문주의적 소통합리성으로

우리가 앞서 살펴보았던 바와 같이, 하버마스의 이론은 실제 언어생활의 문제들에 대한 적절한 해결책을 제공하지 못한다. 여기서 우리에게 필요한 것은 그의 이론을 인문주의적 합리성을 기초로 인문주의화humanization하는 일이다. 이와 관련 불민S. Toulmin의 논의는 주목할 만하다(Toulmin, 1990(1997), 2001). 그는 이성reason의 개념을 보편적이고, 초월적인 명증한 논리에 기초한 합리성rationality과 실천적이고 맥락적 적합성에 토대를 둔 이치있음reasonableness이라는 두 가지로 구분하면서 15-16세기의 인문주의자humanist들에게 있어 이들은 매우 균형적으로 고려되었다고말한다. 즉 인간 생활의 복잡성과 다양성을 존중했던 인문주의자들은 특정한 논증이 갖는 내적인 논리적 일관성이라는 형식적 측면과 특정한 상황과, 논증의 대상, 그리고 그것이 제시되는 사람들 모두를 적절하게 감안해야 한다고 생각했다.

그들에 따르면 구체적 정황의 복잡성과 다양성에 대한 존중은 공통된 보편적 합의를 요구할 수 없게 만든다. 그것은 인간 능력의 한계를 넘어서는 것이다. 몽테뉴 M. E. Montaigne의 지적처럼 보편적 합의에 도달하고자 하는 시도는 인간의 경신(輕信)이나 자기기만에서 비롯된 것이었다(Toulmin, 1990(1997). 오히려 이러한 상황에서 요구되는 것은 창조적인 회의주의와 관용, 그리고 다양한 수사적 방법이었다. 많은 이들이 회의주의를 파괴적이고 해체적인 것으로 간주하는 오늘날과 달리, 그들에게 회의주의는 인간적 경험의 다양성을 풍부하게 매개할 수 있는 풍요로운지적 토대로서 간주되었다. 마찬가지로 관용 또한 상대방을 상대주의적 무관심의 대상이 아니라 적극적인 비판적 논쟁의 동등한 참여자로 인정하는 것이었다. 또한수사적 방법은 오늘날의 부정적 이미지와는 달리 상대방 혹은 청중, 그리고 논증의주제에 최선의 의사소통을 촉진할 수 있는 다양한 방법을 사용하는 것이었다. 즉 다시 말해 그것들은 어떠한 주장도 완벽하게 타당할 수 없음을 인정함으로서 합리적으로, 그리고 이치 있게 설명될 수 있는 입장들의 다윈성을 적극적으로 수용하자는

것이었다.

그리고 이와 같은 인문주의자들의 주장은 형이상학적인 확고한 지적 토대를 상실 한 근대인에게 진정 필요한 것이 무엇인지에 대해 말해준다. 물론 하버마스의 언어 철학에 대한 연구는 많은 합리성이론들이 갖고 있는 유아론적 한계를 극복하는 것 에 결정적인 일익을 담당했다. 그러나 그의 이론은 여전히 보편적이고 필연적인 논 증을 통해 특정한 합리성의 절차를 확립시키려는 한계를 보여주었다. 그가 선험적 전제로 제시하고 있는 많은 것들은 그것들은 모든 상황에 항상 적합하지 않으며 많 은 경우 가장 중요하게 고려되어야 하는 신념은 상황과 맥락에 따라 달라질 수 있 다. 마찬가지로 구체적 상황으로부터 괴리된 추상적 논의에서의 합의는 결코 현실 에서의 합의에 쉽게 연결되지 않는다

따라서 하버마스는 좀 더 불일치와, 차이에, 그리고 삶의 구체적 맥락에 관심을 기울여야 한다. 그것은 삶의 다양한 규칙들이 갖고 있는 모순과 복합성을 인정하는 것이자 그 다양성과 풍요로움을 존중하는 것이다. 그리고 그것은 실제 담론에서 발 생하는 이성과 정열의 상호투사를 적극적으로 인정하는 것이다(Hoggett & Thompson, 2002)²⁴⁾. 개인들 사이의 의견을 일치시키는 것은 어렵고, 실질적으로 불 가능할 뿐만 아니라, 특정한 삶의 형식을 배제하거나 억압하는 결과를 가져올 것이 다(Mouffe, 2000[2006]). 인간관계에 현존하는 필연적인 비결정성의 요소를 언어 구

²⁴⁾ 이와 관련 Hoggett & Thompson은 다음과 같이 말한다 "이성과 정열의 상호투사는 이성의 작동을 필연적으로 방해하지 않는다. 실제로 이것은 그것을 망가트리는 만 큼이나, 그것을 촉짓시킬 수도 있다. 정열이 없는 이성은 동력(dynamics)이나 에너 지가 없는 이성이다. 예를 들어 적대감을 잘라내 버린다면 이성은 신랄함과 날카 롬움을 잃을 것이다. 적대감의 건설적인 사용은 과잉의 혹은 오해된 세부사항을 쳐내고 이슈의 본질에 이를 수 있는 역량, 그리고 논쟁에 참가하고 그것을 비판적 으로 분석하며 반대의 논증이 겉돌을때도 중요한 진실을 향해 완강하게 밀고나갈 수 있는 역량에 토대를 부과한다. 더욱이 일반적으로 인간의 혐오, 사랑 그리고 희 망참 등과 같은 감정들은 다른 사람들을 이해하거나 그들에 의해 이해 되는 것 둘 다에게 상당한 기여를 한다(Hoggett & Thompson, 2002).

조에 깃들어 있다는 상호이해라는 신념에 입각해 중립화 하려는 것은 결코 적절한 판단이 아니다. 실제로 포스트모던주의자들이 불일치에 과도하게 집착하고 있다면, 하버마스는 일치에 과도하게 집착하고 있다. 하버마스의 주장처럼 상호 이해가 이루어지지 않는다고 해서 모든 것들이 비합리성의 영역에 존재하고 있는 것은 아니다. 상이한 두 가지 논점 사이에는 일상적으로 깨어 있는 삶의 실재성(Berlin, 2002(2006))이라는 풍요로운 삶의 영역이 존재하고 있다. 우리가 기초해야 하는 곳은 이곳이야 한다. 그곳에서 동의는 이루어 질수 있거나 아니면 항상 만들어져야만하는 것이 아니며 인간들 사이의 불일치는 만족할만한 방식으로 표현될 수 있을 뿐이다. 지금 우리에게 필요한 것은 슘페터J. Schumpeter의 지적처럼 "자기가 가진 확신의 타당성이 상대적임을 깨닫고도 위축되지 않고 그것을 지키는 개명된 인간 (Berlin, 2002(2006))"이다.

제5절 소결

오늘날 합리적 정신의 형이상학은 황폐해졌지만, 그것에 수반했던 이성의 개념은 그렇게 쉽게 파괴되지 않았다. 그것을 새로운 토대 위에 세우려는 노력은 여전히 계속되고 있으며 우리가 이 글에서 살펴보았던 하버마스는 이와 관련된 대표적인 학자라고 말할 수 있을 것이다. 그는 언어 구조 내에 내재되어 있는 선험적인 규범적 요소로서 '상호이해'에 주목함으로서 그리고, 이러한 상호 이해가 외적인 강제나 내적인 왜곡요소로부터 차단된 이상적 상황을 고안함으로서 현실에서의 왜곡된 담론들을 치유할 수 있는 비판적 토대를 마련하고자 했다. 그의 보편화용론에서 형식화용론으로 이어지는 다양한 논의들은 이러한 문제의식을 전반적으로 공유하고 있다.

그러나 이러한 논의는 몇 가지 한계를 갖는다. 첫째 그것은 언어 구조에 내재하고 있는 '상호이해'라는 개념에 특권을 부여함으로서 우리가 실제로 기초하고 있는 언어생활의 본질을 바라보지 못한다. 완벽한 상호이해는 추상화된 담론에서의 논증을

통해서 결코 완벽하게 달성될 수 없다. 비트겐슈타인의 지적처럼 그것은 특정한 삶 의 형식에서의 일치 이상이 아니다. 표현은 좀 더 명료해 질 수 있고, 주장은 좀 더 세련되어 질 수 있겠지만 그것은 결코 완벽한 상호 이해를 보장하지 않는다.

둘째 하버마스의 주장은 유아론적 주관주의의 한계를 벗어나고자 하지만, 그것은 결코 해결되지 않는 문제로 남아있다. 그는 특정한 주체를 상정하지 않고, 모든 정 당성의 토대를 절차로 이동시키지만, 여전히 문제는 상존한다. 왜냐하면 담론에 누 가 참여할 수 있는가의 문제가 또다시 쟁점화 되기 때문이다. 하버마스는 그것이 담 론에 의해 규정될 것이라고 하지만, 이것은 결국 순환논리로 치환될 수밖에 없다. 궁극적으로 우리는 선택을 해야 하며, 많은 경우 이러한 것들은 특정한 존재들의 배 제로 이어질 수밖에 없다. 그는 이상적인 보편적인 합의를 주장하지만, 대부분 이것 의 현실적 결과는 특정한 대상에 대한 배제로 인해서나 가능할 뿐이다.

따라서 하버마스의 이론을 인문주의화 되어야 할 필요성이 제기된다. 툴민이 제 시하는 15-16세기 인문주의자들의 지적 탐구의 모델은 제거될 수 없는 인간 생활의 복잡성과 다양성을 반영하지 못하는 하버마스의 이론에 대한 하나의 대안적 가능성 을 열어준다. 그들의 창조적 회의주의와, 관용의 정신은 인간들 사이의 불일치성과 다양성을 인정하고, 그것에 적극적인 관심을 요구한다. 그리고 이러한 과정을 통해 서 우리는 좀 더 일상생활의 실제성이 부여하는 풍요로움과 마주할 수 있을 것이다.

제 5 장 통신정책의 새로운 패러다임

기술혁신에 따른 융합 사회convergence society의 등장은 새로운 정책 패러다임을 요구한다. 빠른 속도로 미디어 기술이 발달하고 있기에 정책은 그만큼 새로운 사회에 대한 충분한 이해와 예측을 바탕으로 제시되어야한다. 융합 사회에서 소통은 누구든, 누구에게, 언제 어디서, 모든 문제를 놓고 이야기할 수 있다는 점에서 전재적속성ubiquity을 지닌다. 따라서 이전의 소통보다 시간, 장소, 소재, 양식, 주체 등 다양한 측면에서 '확장된 소통성'을 가진다. 사람들은 시간과 장소에 구애 받지 않고자유롭게 네트워크에 접속하게 됨으로써 보편적 접속universal connecting이 가능해지고 활발한 소통을 할 수 있게 된다. 따라서 융합 사회는 참여ㆍ공유ㆍ개방의 기회를 제공하는 사회의 성격과 충돌ㆍ경쟁ㆍ혼돈의 고(高) 엔트로피 사회high entropy society의 성격이 혼합되어 나타나게 된다.

참여, 공유, 개방의 장은 Web 2.0의 시대가 도래하면서 마련되었다. 이를 바탕으로 새로운 미디어, 서비스들이 등장하고 있으며 의사소통 양식과 사회적 관계 형성 방식을 변화시키고 무엇보다도 이용자의 지위변화를 야기하고 있다. 그 예로 이용자가 지식 콘텐츠 생산에 능동적으로 참여하고 공동체의 자원으로 활용하는 집합적지능collective intelligence 현상이 등장하고 있다. 블로그, 미니홈피, 마이스페이스 등사회적인 네트워크 서비스(SNS: Social Network Service)와 위키피디아, 네이버 지식인 검색 등의 집단 지식 및 지식 검색이 활성화되고 있다. 융합 사회가 마련한 이러한 열린 공간은 사람들로 하여금 과거의 주어진 것을 단순히 받아들이는 수동적인수용자에서 벗어나 보다 적극적으로 참여하고, 직접 생산하기도 하는 주체로서의지위를 갖게 한다. 사람들은 확대된 선택권을 가지고 접근성이 높아진 미디어 도구를 활용하여 확장된 소통을 할 수 있다. 그리고 텍스트뿐만이 아니라 멀티미디어 등의 다양한 커뮤니케이션 형태를 통한 공유를 가능하게 함으로써 사람들에게 즐거움

을 선사하고 새로운 문화의 창작으로도 이어지게 한다. 창조적 프로슈머 또는 크리 슈머cresumer로 불리는 이들도 등장한다(송해룡, 2008).

반면 융합 사회는 미디어 융합과 함께 충돌·경쟁·혼돈의 고(高) 엔트로피 사회 의 성격도 가진다. 방송과 통신영역이 혼합되고, 소비와 생산의 경계가 모호해지고, 텍스트와 오디오, 동영상 등의 다양한 커뮤니케이션 매체들을 동시적으로 접할 수 있게 되고 다양한 주체들이 등장하면서 무질서하고 혼란스러운 상황이 나타날 수 있다. 각 개개인들이 미디어 주체로서 참여가능하고 자신을 표현하기 용이해지면서 주체들, 집단들 간의 가치 충돌이 나타나기도 하며 다수의 주체들과 경쟁해야 하는 상황도 벌어진다. 특히 정보의 과잉화는 그 혼돈을 배가한다.

혼잡스러우면서도 다양성과 개방성이 존재하는 융합 사회는 우리 사회를 서늘한 사회cool society에서 뜨거운 사회hot society로 바뀌게 한다. 뜨거운 사회는 수동적 passive인 텔레비전과 달리 적극적이고 활동적인active 인터넷이 있기에 가능하다. 또한 단순히 정보를 교환하거나 수용하고 의사전달이 주로 이루어졌던 이성적 연결 에서 감성적 혹은 감정적 증폭을 통해 공감대를 형성하고 소통하는 감성적 연결이 이루어지면서 뜨거운 사회로의 이행이 이루어지는 것이다. 라디오나 텔레비전과 같 이 송신자와 수용자의 관계가 고정되어 있고, 커뮤니케이션의 흐름이 일방향적으로 이루어졌던 것과 달리 매체가 융합되면서 소통은 확장되었고 활발해지고 뜨거워진 다. 멀티미디어를 기반으로 한 매체에서 사람들은 링크를 타고 다양한 세상에 접속 한다. 클릭click과 터치touch로 이곳저곳을 누비며 흘러 넘치는 정보를 접하고, 인간 의 감성을 통하여 공감대를 형성한 사람들이 쉽게 모이고 흩어진다. '이곳저곳 동시 에 서로 연결되어 '끌리고 쏠리고 들끓는' 조직 없이 조직된 대중이 탄생하는 것이 다'(Shirky, 2008).

이렇게 역동적이고 예측불가능한 사회에서 국가의 정책은 유연하고 포괄적으로 변화하여야한다. 물적 생산력의 확장이 국가발전의 최대 과제인 산업화 시대의 정 부는 국가자원을 동원·배분하는 집행기능을 우선시하였다. 반면 탈산업사회로의 이행이 촉진되는 시기의 정부는 사회갈등을 제어하는 이해조정의 기능에 눈을 돌리 게 되나, 정체성 위기가 고조될 미래의 국가기구는 집합적 목적가치나 비전을 통해 사회성원들의 주체적 생활역량을 제고할 수 있는 정책 대요와 실천전략을 강구하는 데 진력해야 한다. 사람들이 소통하는데 있어서 중요한 미디어 정책 역시 예외가 아 니다. 새로운 미디어 정책은 융합 사회의 특성에 대한 이해를 바탕으로 수용가능하 고 유연성을 갖춘 새로운 정책 패러다임으로 나아가야 한다.

제1절 한국 미디어 정책의 개관

미디어 정책은 각 미디어의 특성에 따라, 그리고 그 시대의 정치적, 사회적 상황에 따라 그 방향이 달라진다. 한국의 미디어 정책 혹은 언론정책은 신문, 방송, 뉴미디어와 인터넷의 발달로 이어진 흐름 속에서 각 매체별로 정책이 이루어져왔으며 각각의 미디어 역할과 사회적 배경에 의해서 정책, 규제의 성격이 달라졌다.

초창기 한국 언론정책은 정치적 권력에서 벗어나지 못했고 정부에 의해 많은 규제를 받았다. 따라서 규제의 성격을 당파성이라고 규정지을 수 있다. 이는 오랜 역사를 지닌 신문에 대한 규제를 통해서 쉽게 알 수 있다. 일제와 미군정기의 통제를 받았던 신문은 대한민국 출범 이후에도 정치적 통제에서 벗어날 수 없었다. 이승만정부, 박정희 정부 등은 친정부적인 신문과 그렇지 않은 신문을 구분하여, 정부에비판적인 신문에 대해 가혹한 통제를 가했다. 더 나아가 신문은 정부에 의해 동원되어 정부의 홍보, 선전수단으로 전략하기도 하였다. 신문에 이어 등장한 방송도 마찬가지였다. 제5공화국 정부가 정치적 정당성을 얻기 위해 시행한 1980년 언론 통합법과 같은 강압적 통제 정책을 보면 알 수 있다. 정부는 정책적으로 공영 방송제를 도입하고 방송의 독점을 가능하게 하였다(김민환, 2006).

이후 민주적인 질서로 이행하면서 방송정책은 공공성의 구현과 공익의 실현을 최 대화하는 것을 목표로 했다. 방송이 이용하는 전파가 공적자원이고 주파수 희소성 의 원칙 때문이다. 그리고 무엇보다도 방송의 직소적 영향력 때문에 방송은 다른 어 느 언론보다 공익성의 실현이 강조되어 진입규제, 소유규제, 내용규제 등이 다른 매 체보다 엄격하게 이루어졌다(한진만, 박천일 외, 2005). 통신부문 또한 공공성, 공익 성을 중요시 여겼다. 통신은 자연독점을 보장해 주는 대신 진입규제와 독점 보호 그 리고 보편적 서비스 달성을 위한 요금규제 등이 오랫동안 이론적, 법적으로 정당화 되어왔다(김영주, 2004).

그동안 한국의 미디어 정책은 매체별로, 여타 국가 공공정책 일반과 마찬가지로 상의하달의 일방향성을 속성으로 한 규제적 형태가 주류였다. 그런데 뉴미디어와 인터넷의 등장은 정책의 시행에 있어 혼란을 가져왔으며 정체적 지체현상도 나타나 게 되었다. 뉴미디어와 인터넷은 그 성격이 분산적이고 다양하고 예측불가능한 면 이 많아, 통제의 기준을 잡기가 모호할 뿐만 아니라 정책적 규제 가능성과 효용성이 낮다. 또한 미디어 사업자와 사용자들이 통제에 대해 저항과 반발을 하면서 정책적 혼선이 야기되었다. 이러한 정책적 혼란은 미디어 융합이 일어나면서 더욱 심화될 것이고 따라서 이에 따른 정책의 변화가 필요하다.

역사적으로 한국의 미디어 정책의 성격은 규제중심적이었다. 하지만 사회 변화와 더불어 규제중심적 미디어 정책의 현실 적합성이 날로 퇴색하고 있어 미디어 정책 의 패러다임적 전환이 절실히 요청되고 있는 실정이다. 미디어 선진국들은 이미 이 러한 상황에 발빠르게 대처하고 있다. 그들은 정책에서 강조점을 두고 있는 주체가 다르지만 공통적으로 규제완화를 추구하고 있다. 세계 어느 나라보다 빠르게 방송 통신융합에 대해 대처한 영국은 2003년 방송법과 통신법을 통합한 '커뮤니케이션 법Communication Act'을 제정하고 규제기관을 하나로 묶어 OFCOM(The Office of Communications)을 출범시켰다. 커뮤니케이션법은 미디어 및 커뮤니케이션의 통합 화와 디지털화에 따른 탈규제정책의 결정판으로서 '최소한의 규제워칙Light Touch Regulation'을 천명했으며, 자율규제로 전환하면서 모든 사업자들이 공정하게 경쟁 할 수 있는 시장환경을 마련하고자 한다. 그렇지만 영국은 자율규제에서 정부의 적 극적인 역할을 요구한다. 미국은 핵심적 규제기구인 FCC(Federal Communication Commission)를 설립하고 1996년 텔레커뮤니케이션법의 제정을 통해 미디어 융합에 대응하는 법률 체계를 정비했다. 이 법의 특징을 요약하면 '경쟁과 시장개방'이다. 즉 친(親)경쟁적이고 규제완화적인 국가정책 틀을 통해 모든 시장에 경쟁을 도입하는 것이 목적이었다. 이에 따라 미국은 규제 축소를 통하여 경쟁을 활성화시키고 있다. 그리고 업계가 자율규제를 채택하는 것을 적극적으로 장려하며 정부의 간섭을 최소한 억제한다. 한국도 세계적 흐름을 살펴 기존의 규제중심적 정책의 변화를 시도할 필요가 있다(김영주, 2004; 김태훈, 2006; 유현재, 2006).

한편 한국의 미디어 정책은 매체별로 이루어진 규제를 통해 알 수 있듯이 정책의 대상이 미디어 사업자를 중심으로 이루어져 있다. 기존 정책은 미디어를 이용하는 이들을 미디어 행위의 주체적인 존재로 여기기보다는 소비자 혹은 미디어 사업자가 전달하는 것을 그대로 받아들이는 수동적인 수용자로 인식한 경향이 크다. 텔레비전이나 라디오와 같이 일방향적인 전달을 할 수 밖에 없었던 미디어 기술상의 문제로 인한 것이기도 하였지만 위와 같은 인식은 정책에 반영되어 수용자들은 정책 자체에서 주체로서보다 주로 '보호의 대상'으로서 간주된 면이 있다. 하지만 융·복합기능이 날로 고도화하는 첨단 뉴미디어가 등장하였고 특히 정보의 생산·전달·향유를 동시적으로 수행할 수 있는 생비적prosuming 일인미디어의 출현을 계기로 미디어 정경media-scape은 급진적으로 변모하였다. 융합으로 인하여 예전에는 다른 것으로 여겨졌던 것들의 경계가 무너지거나 하나로 합쳐졌으며, 세계는 그 어느 때보다도 활발하게 소통하게 되었다. 따라서 미디어 정책의 철학과 목표를 설정하는데 있어 일반 사람들도 중요한 행위주체로 등장하게 된다.

제 2 절 대안적 미디어 정책의 기본 목표

융합이라는 거대한 흐름 속에서 기존 매체들을 재정비하는 정책에 대한 필요성에는 많은 사람들이 공감하고 있는 것 같다. 또 정책이 어떤 식으로 이루어질지에 대한 구체적인 내용에 대해 논쟁도 계속 이루어지고 있다. IPTV와 같은 새로운 형태

의 매체를 규정하는 문제, 규제기관의 통합 문제, 진입규제, 소유규제 등이 주요 쟁 점들로 등장하고 있다. 하지만 무엇보다 중요한 것은 구체적 정책을 논의하는데 있 어서 바탕이 되고 전체적인 시각을 제공해 줄 새로운 통신정책의 목표가 마련되어 야 한다는 것이다. 이 글에서는 그 목표로써 자율규제론을 제안하고 시민중심적으 로 그 논의를 이끌어나가고자 한다.

기존의 미디어 규제 정책은 융합 시대를 맞아 새로운 전환이 필요하다. 이것은 새 로운 미디어 환경에 의한 당연한 결과이기도 하고 전 세계적인 미디어 정책 흐름이 기도 하다. 한국도 정부의 직접적 규제변화의 필요성을 인식하고 있고 전체적으로 규제완화의 방향으로 나아가고 있는 듯하다. 이 흐름 속에서 기존의 직접적 규제의 대안으로 단순히 규제를 완화하는 것으로 논의가 그치지 않고 자율규제론을 제기할 수 있다.

미디어 융합사회는 사람들이 선택할 수 있는 것이 많아질 뿐만 아니라 정보가 과 포화 상태에 이르게 되면서 미디어를 품고 있는 사회도 융합 사회가 된다. 이 사회 는 정보의 과잉으로 불확실성과 혼돈이 가중되면서 문제가 발생할 수 있기에 적절 한 규제가 여전히 필요하다. 하지만 새로운 통신정책 패러다임은 융합 사회의 성격 을 반영하여 개방, 공유, 참여의 장을 제공하고, 이성뿐만 아니라 감성까지도 포괄하 는 '확장된 소통성'을 포함하여야 하기에 자율성개념이 중요하다. 따라서 새로운 통 신정책의 목표로 '자율규제론'이 요구된다. 자율규제는 과도하게 부과되어 있거나 시장요인을 약화시키는 공적규제의 완화나 제거를 목적으로 하는 탈규제 deregulation 또는 정부로부터의 회피, 정부와의 대결 혹은 계획된 분리를 의미하는 비규제unregulation와는 다르다. 오히려 자율규제는 어떤 규제의 틀을 해체하거나 완 화하는 것이 목적이 아니라. 규제의 틀을 구축하고 운영하는 행위자를 바꾸는 데 목 적이 있으며(Ukrow, 1999), 오히려 이 자율규제를 구현하는 장치들은 정부규제와 완 전히 독립해 있기보다는 상호보완적으로 존재하고 있다(강휘원, 2002).

자율규제는 규제의 주체가 정부가 아니고 정부규제에서 피규제자이었던 개인, 기 업, 업계 등이 규제의 주체로 등장한다. 세계화와 정보화 및 신자유주의 확산, 그리 고 국가 기능의 변화 등을 거버넌스의 개념과 이론이 등장하게 된 주요 배경으로 삼는데, 특히 정보화는 정부, 사회, 기업 등 국가운영 주체간의 관계를 변화시켜 근본적으로 산업사회의 패러다임을 넘어 사이버 거버넌스라는 새로운 형태의 공동체 운영관리 방식을 요구하게 되었다(김석준 외, 2000). 사이버 공간의 관리를 통하여 국가의 통치기능과 역할은 감소되고, 반면 시민사회와 시장의 역할이 크게 증가하게되었다(최항섭 외, 2006).

여기서 우리는 개인 혹은 집단으로서의 시민 주체에 좀 더 중점을 두고자 한다. 그동안 한국의 미디어 정책은 주로 미디어 시장에 대한 정부의 규제를 중심으로 이루어져왔다. 새로운 융합사회에서의 규제 논의들도 기존 미디어 기업, 새롭게 진입하고자 하는 미디어 기업에 대한 것들이 주류를 이룬다. 하지만 국가와 시장의 이원체제하에서 움직여왔던 과거 사회와는 달리 현대사회는 코헨과 아라토Cohen & Arato가 언급하듯 시민사회의 영향력이 급성장하면서 국가-시장-시민사회의 삼분모델이 등장하였다. 따라서 새로운 통신정책 패러다임으로써 자율규제론을 시행함에 있어서 중요한 행위자로 국가와 시장뿐만이 아니라 시민을 인식해야 하는 이유가 여기에 있다(이호영 외, 2006). 일반 사람들도 융합 사회에서 미디어 주체로서 새로운 미디어 환경에서 자율규제가 잘 실천되는지 다른 주체들과 소통하며 감시, 평가하기도 하고, 자율규제를 직접 실천할 필요가 있다. 이를 위해 정부는 보호의 대상이나 직접 규제의 대상이 아닌 미디어 주체로서 시민을 인식하고 자율규제의 환경을 마련해주는 정책을 펼쳐야 한다. 이는 새로운 사회에서 새로운 위치를 가지게된 일반 시민들의 변화 때문에 가능하다.

융합 사회는 낱알 같이 흩어져 있는 시민사회가 국가 기업을 포섭하고 있는 상태이다. 또한 시민들끼리 자발적이고 자유로운 소통이 가능해지면서 소통의 단위로보자면 국가, 미디어, 시민이 다 똑같은 미디어 주체가 된다.

오늘날 그리고 앞으로 융합 사회에서 주체로서의 역할을 담당하는 시민은 과거의 시민들과는 또 다르다. 파편화되었지만 똘똘한 시민이라고 표현할 수 있다. 미디어 기술, 지식이 대중화, 보편화되고, 미디어 생산과 소비의 경계가 사라지면서 일반 사

람들도 기존 미디어가 해왔던 기능을 할 수 있게 되면서 커다란 영향력을 갖게 된 다. 블로그 혹은 인터넷 개인 방송을 통해 자신이 선정한 의제를 가지고 뉴스, 정보 를 보급하고 전 세계 사람들과 소통을 하는 등의 새로운 행동의 영향력은 무시할 수 없다. 사람들은 복잡한 기술이 아닌 휴대폰, 웹사이트 등의 일상생활에서 쓰기 쉽고 접근이 용이한 도구들만을 가지고도 변화를 이끈다. 대중은 이미 새로운 행동을 채 택하고 있다(Shirky, 2008).

시민의 위치 변화는 정부가 정책 대상을 이전과는 다른 시각으로 보아야 한다는 것을 의미한다. 노사정의 경우 3자간의 대타협이 이루어지는 것이 중요하지만 융합 시대의 새로운 정책에 있어서는 단순히 타협, 협상, 조정의 차워이 아니라 '조율', '설득'의 측면이 중요하다. 시민들은 더 이상 집단적 협상이 가능한 존재가 아니고 설득과 조율의 대상이 된 것이다. 조율은 중앙에서 권력을 행사하는 것도, 세 가지 이해집단을 조정하는 것도 아니라 자체적인 리듬과 율동을 가지고 자동생산력을 갖 춘 주체들의 정책 요청에 효과적으로 대처하는 것이다.

결론적으로 융합 사회뢰 이행하면서 기존의 규제중심적 정책은 적합성을 상실함 으로써, 새로운 통신정책 패러다임은 자율성에 기초한 규제로 소통의 질서를 회복 해야 하다. 융합사회의 통신정책은 '자율'이 강조된 '자율적 규제론'을 추구해야 할 필요가 있는 것이다. 이러한 정책은 기존의 정책이 규제중심적 모델로 인해 현재의 기술의 발전 속도에 따라가기 어려울 뿐만 아니라 장기적인 전망을 가질 수 없었던 것을 보완하고 감성사회, 유동사회, 과속사회와 같은 새로운 시대적 동향에 대응할 수 있는 정책적 유연성을 갖추게 한다. 또한 새롭게 등장한 미디어 주체로서의 시민 사회를 포괄하는 정책 패러다임이 될 수 있다.

빅브라더로 대변되는 중앙집중적 감시체제는 오히려 소통의 조건에 위배된다. 오 히려 성숙한 시민의식을 바탕으로 하는 시민들의 자율적 규제를 통한 사이버 문화 의 확산이 자율적 커뮤니티에 긍정적 영향을 미칠 것이다. 즉 법에 의한 강제적 규 제를 최소화하고 시민의 자율적 감시를 최대화할 때 접속적 소통합리성이 증진될 수 있으리라 전망된다. 따라서 정보통신 윤리의 확산을 통한 시민의식의 함양을 도 모해야 할 것이며, 상호 신뢰가 뿌리내릴 수 있도록 시민들 스스로의 견제장치를 통한 자율적 규제가 동반되어야 할 것이다(김문조, 2006).

새로운 통신정책 패러다임의 목표의 하나라 할 수 있는 시민중심적 자율적 규제론이 잘 실행되기 위해서 고려해야 할 사항들이 있는데 이를 살펴보겠다.

1. 주요 정책적 논점

가. 불확실성

토마스 쿤T. Kuhn이 이야기한 공약불가능성을 해소할 수 있는 새로운 패러다임으로 이행하는 시기에는 누가 무엇을 어떻게 해야 하는지, 어떤 상황이 벌어질 것인지에 대한 명확한 예시가 없기에 혼란이 나타날 수 밖에 없다. 미디어 융합은 패러다임의 전환을 야기했으며 이 시기에 불확실성은 증가한다. 융합 사회에서의 불확실성을 정보 과잉현상과 정보의 실시간성, 감성적인 대중, 정체성의 위기로 살펴보겠다.

첫째, 미디어 융합사회에는 정보과잉 현상과 정보의 실시간적 이동성을 제어하기 어려워 불확실성이 야기된다. 장 보드리야르J. Baudrillard는 미디어로 인해 정보, 상호작용, 접속 등 모든 면에서 과잉현상이 생겨나고 있으며, 이것이 현대사회 불확실성의 근원이 되고 있다고 말한 바 있다. 보드리야르는 2005년 서울국제문학포럼에 참석하여 "미디어를 통해 전달되는 정보가 대상을 나누는 지리적인 거리를 삼켰을뿐만 아니라, 과거와 미래를 나누는 시간적인 거리도 압축해 실시간이라고 부르는시간의 순간적 충돌현상으로 나가고 있다."고 언급하였다. "사건과 그 사건의 실시간 보급 사이에 시차가 거의 없기 때문에 일종의 불확실성이 발생하고 있다"며 "사건의 역사적 차원을 제거하고 인류의 기억에서 제외시키게 되는 사건의 가상성이 발생하고 있다"고 말했다(〈데일리서프라이즈〉, 2005. 5. 27일자〉.

융합 시대에는 엄청난 양의 정보가 순식간에 광범위하게 이동한다. 사람들은 여기저기서 실시간으로 정보에 접속하며 반응하고 커뮤니케이션을 한다. 엄청난 파급효과를 가진 정보의 이동성은 시간적, 공간적 차이를 느낄 수 없기 때문에 이에 따

른 위험에 사람들이 쉽게 대처하기 어렵다. 또한 넘쳐나는 정보 중 어떤 것이 맞는 것인지 틀린 것인지 검증되지 못한 채 전달, 보급된다. 시공간적인 거리감이 없어져 서 사건의 현실감을 느낄 수 있는 반면 사건의 무게감을 느끼지 못하고 가볍게 인식 할 수도 있다. 정보의 제공자와 수용자도 확실히 구별되지 않고 관리를 맡은 책임자 가 있다고 할 수 없기 때문에 불확실성은 더 커진다.

둘째, 감성적인 대중의 등장도 불확실성의 원인이다. 미디어 융합은 이성의 연결 뿐만 아니라 감성의 연결도 가능하게 하였고 이로 인해 '끌리고 쏠리고 들끓는 대 중'이 등장하는 긍정적 면이 있으나 반면 불확실성을 드러내기도 한다. 그동안 우리 는 네트워크를 통해 정보를 교환하거나 커뮤니케이션의 기본 기능인 의사전달을 주 로 하였다. 하지만 사실의 세계에서 소통을 통해 지식 정보를 얻는다든가 지적인 탐 색만 하는 것이 아니다. 융합 사회에서는 소통을 하는데 있어서 감성도 중요하다. 새로운 미디어 융합 패러다임은 새로운 기계와 서비스를 통해 사람들에게 편리함을 안겨준 것뿐 만 아니라 감성의 소통도 이루어지게 하였다. 인터넷을 통해 사람들은 서로의 감성을 공유하고 공감대를 형성하여 그룹을 만들기 용이해졌다. 이렇게 형 성된 그룹은 어떠한 사건에 대해 서로의 의견을 나누고. 감정을 표출하고. 행동으로 옮기기도 한다. 가상공간과 현실공간을 넘나드는 이 행동들은 예측 불가능하고 종 종 예상치 못한 결과에 이르게도 한다.

2008년 초에 일어났던 미국산 쇠고기관련 촛불집회는 이러한 상황을 보여주는 예 이다. 당시 사람들은 다양한 미디어를 통해 빠르게 정보를 공유하였으며 실시간 인 터넷 방송으로 현장상황을 보고 느꼈다. 그런데 무엇보다도 촛불집회가 초기 예상 보다 확산되고 예측하기 어려운 상황으로까지 나아간 것은 사람들이 다양한 미디어 를 이용하여 감성 혹은 감정을 소통하였고 이것이 증폭되어 폭발하였기 때문이다. 셋째, 불확실성으로 인한 정체성의 문제도 고려해야 한다. 오늘날 사람들은 얼마 나 영리한가, 혹은 전문적 지식이 얼마나 많은가에 의해서만이 아니라, 우리 자신과 상대방을 얼마나 잘 알고 있는가라는 것도 중요하다. 리프킨의 말을 빌려 "나는 접 속한다. 고로 존재한다."라는 문구로 미디어 사회에서의 정체성의 의미를 생각해 볼 수 있다. 기본적으로 인간은 본래 매체적 존재이기 때문에 인간은 매체를 통해 세계를 인식하고 자기 정체성을 확보한다. 복합적인 미디어 융합으로 인해 자아정체성은 새로운 국면을 맞이하게 된다.

보드리야르는 미디어의 영향으로 등장한 불확실성 속에서 개인은 자신을 상실하게 되었다고 지적한다. 질 들뢰즈와 펠릭스 가타리G. Deleuze & F. Guattarri는 미디어로 인해 시공간이 압축되면서 정신적 유목민을 피할 수 없으며, 이는 결국 미디어속에서 정체성이 분열되고 해체되고 분산된다고 보았다(김원제, 2005). 인간의 정체성은 본질적으로 주어지는 것이 아니라 사회적 관계에 기초한 구체적인 경험이나문화적 경험을 통해 만들어지는 구성물인데 미디어를 통해 직접적인 경험보다는 매개적 경험이 지배하는 사회가 되면서 정체성의 위기가 나타날 수 있는 것이다. 특히뉴미디어는 가상실재를 창조하여 우리를 혼란스럽게 한다. 셜리 터클S. Turkle은 가상세계에서 많은 시간을 보내는 젊은이들에게서 성찰성에 역행하는 '다중인격성'의위험성을 발견하다고 우려한다. 가상세계의 연결망 속에서 어울리기 위해 이용했던짧은 토막의 파편들로 이루어진 복수의 자이는 현실 속의 통일된 자아관념을 허물어뜨린다. 또 다수의 가상세계를 접하면서 상황마다 다른 역할을 수행하게 되며, 그결과 지난날의 안정적이고 통합적인 자아 감각이 경합을 벌이는 다채로운 잠재적자아들로 대체됨으로써 성찰성을 담지할 수 있는 통합적 인격체의 기반이 와해된다는 것이다(김문조, 2005).

또한 융합된 미디어를 사용하는 사람들의 권한이 증가되었지만, 동시공간적이고 복잡한 소통의 장에서 넘쳐나는 정보와 이곳저곳에서 제기되는 다양한 사람들의 주 장, 특정한 이슈와 의견에 나타나는 사람들의 쏠림현상은 사람들로 하여금 새로이 제공된 소통의 공간에서 정체성을 주체적으로 구성하려는 의지를 줄어들게 할 수 있다. 사람들은 방관자가 되거나, 떠돌이가 되고, 다른 이들에게 휩쓸리거나, 자기 자신의 모습을 잃어버릴 위험이 있다.

반면 마크 포스터M. Poster는 TV와 같은 일방향적 미디어와 달리 인터넷, 사이버 공간과 같은 양방향적 미디어에서는 새로운 주체를 구성할 수 있음을 말한다. 광범 위한 컨버전스 사회에서 사람들은 융합 미디어를 이용하여 활발히 이동하고, 다양 한 사람들과 관계를 형성하고, 정보를 적극적으로 활용하고, 자율적으로 의사결정 을 하며 새로운 자신의 모습을 다양하게 창조할 수 있는 것이다.

시공간이 한정되어 있던 시대에서 '나 혹은 우리'라는 고정된 정체성 이후 뉴미디 어의 등장으로 육체는 어느 곳에 있고 컴퓨터 등을 통해 의식은 세계 전역을 떠도는 새로운 정체성 개념이 더해졌다. 나는 컴퓨터 앞에 앉아 있지만 의식은 모니터에 띄 워져 있는 여러 개의 창window을 왔다갔다하고, 새로운 창을 열면 새로운 정체성을 형성하고, 창을 닫으면 그곳에서의 정체성은 사라지게 할 수 있었다. 그런데 미디어 융합으로 인해 의식 뿐 아니라 몸도 떠돌아다니며 미디어에 접속할 수 있게 된다. 따라서 새로운 정체성과 주체의 개념을 고려한 정책적 접근이 필요하다.

미디어 융합은 엄청난 자율성을 제공하는 반면 불확실성을 발생시킨다. 불확실성 은 다수에게 새로운 사회에 대한 기대감과 변화가능성을 주지만 예측불가능하고 틀 이 잡혀있지 않기에 불안정성을 갖게 하기도 한다. 따라서 사람들은 자율성을 무한 정 즐길 수 없다. 따라서 미디어 융합으로 야기된 불확실성의 긍정적인 면모를 받아 들이면서 혀실 사회에 잘 조응될 수 있도록 하는 길잡이 역할의 새로운 정책이 필요 하다.

나. 불평등성

융합 사회에서의 불평등성은 '정보격차'라는 개념을 통해 설명가하다. 정보격차 digital divide는 "새로운 정보매체에 대한 접근성을 지닌 자와 지니지 못한 자 사이 의 격차"를 의미한다. 정보격차의 성격은 다음 세 가지 측면으로 구분해 볼 수 있다. 첫째는 정보기기와 정보에 대한 접근 가능성(매체 접근성), 둘째는 정보자원을 원활 히 사용할 수 있는 능력(정보 활용력), 셋째는 정보기기나 정보를 활용하려는 의욕 및 수용 태도(정보의식)의 측면이다.

정보격차는 원초적으로 정보기기의 이용 및 접근과 관련된 사회경제적인 요인에 의해 발생한다. 그런데 정보화가 확산되는 과정에서는 정보격차에 관한 쟁점이 "누 가 정보매체에 더 잘 접근할 수 있는지" 혹은 "누가 더 많은 정보를 취득할 수 있는 지"라는 문제에서 "누가 정보를 올바르게 사용하는가"혹은 "정보 자체에 대해 어떤 태도를 가지고 있는지"라는 소재로 이동하는 추세가 발견된다. 다시 말해, 정보격차의 핵심이슈가 보편적 접근의 차원에서 주체적 향유의 차원으로 이행하게 된다(김 문조, 김종길, 2002).

오늘날 사람들은 정보에 쉽게 접근할 수 있는 환경에서 살고 있다. 그리고 미디어 융합으로 접근성은 더 좋아질 것이다. 언제, 어디서나, 접속이 가능해지면서 시공간 적 제약의 의미가 사라지고, 'One-source multi-use'가 가능해지면서 다량의 기기를 구입할 필요가 없어지며, 사람의 오감을 이용한 접속과 접촉이 가능해지고 텍스트 뿐 아니라 이미지, 영상의 사용이 자유로워지면서, 디지털 언어와 영어가 난무해서 접근이 어려웠던 이들에게도 미디어 공간으로 향하는 문이 확장된다. 그러나 정보 활용능력, '정보 마인드'라고 지칭할 수 있는 정보의식의 차이로 인한 정보격차는 확장될 가능성이 많다. 정보과잉 상황과 중심이 잡혀있지 않는 새로운 공간에서 주 체성를 갖기 위해서는 정보 활용 능력과 정보의식이 그 어느 때보다 요구되기 때문 이다. 따라서 정보 격차 문제를 개인의 자율에만 맡길 것이 아니라 정책적으로 해소 할 방안을 강구해야 한다. 그동안의 정책은 컴퓨터 등의 디지털 기기의 보유와 접근 의 차이를 줄이는 노력에 중점을 둔 경향이 있다. 이제는 확대된 참여의 기회를 통 해 자신이 필요로 하는 정보를 찾아내어 해석하고, 활용하는 능력 그리고 더 나아가 주체적인 태도의 격차를 줄일 수 있는 방도가 마련되어야 한다. 디지털 격차는 미디 어 공간에서의 접근과 활용에서 끝나는 것이 아니라 현실의 사회, 경제적 격차로 이 어지고 사람들로 하여금 상대적 박탈감 등 심리적 소외까지 느끼게 하는 등 컨버전 스 사회 속에서의 삶에 큰 영향을 끼치기 때문이다.

새로운 정책패러다임은 컨버전스 사회에서의 삶을 살아가는데 필요한 능력, 의식의 보편화와 평등성을 낳도록 해야 한다. 이것은 많은 사람들이 자율적 규제론을 실질적으로 수행할 수 있도록 하는 발판을 마련해 줄 것이다.

2. 모두가 언로의 수문장Gatekeeper

수문장gatekeeper이란 커뮤니케이션의 관문을 지키는 사람이란 뜻이다. 올드 미디 어인 신문이나 방송에서 기사, 방송내용을 선택하고 편집하는 게이트키퍼의 존재의 의미는 융합 사회에서 변화한다. 융합 사회에서의 게이트키퍼는 기업, 전문적인 언 론인이라기보다는 주체적인 개인이라고 할 수 있으며 이는 새로운 통신정책 패러다 임인 자율적 규제론에 당위성을 부여할 것이다.

디지털 기술의 발달로 이미 개인들은 게이트키퍼 이전에 저널리스트로서의 역할 을 할 수 있는 환경이 마련되었다. 인터넷의 등장으로 일반 사람들도 블로그 등을 통해 뉴스를 생산할 수 있다. 이는 아마추어인 일반 사람들도 기존의 기자, 사진 기 자라는 전문직이 행해왔던 일을 할 수 있다는 것을 의미한다. "We, the Media』의 저 자 댄 길모어D. Gillmor는 미래의 저널리즘은 풀뿌리 저널리즘grassroots journalism 이라고 전망한다. 그는 기존 뉴스 전달 방식은 강의형lecture이며 수용자의 피드백에 는 무관심하지만 블로그를 이용한 풀뿌리 저널리즘은 대화형으로서 언론사 조직의 목소리가 아니라 독자의 목소리가 담길 것이라 하였다. 모두가 저널리스트가 될 수 있는 것이다. 블로거들은 9.11 테러나 이라크 전쟁등과 사건부터 개인적으로 관심을 가진 분야와 관련한 정보를 블로그를 통해 전달하기도 하고, 커뮤니티를 형성하면 서 아마추어 저널리즘의 모습을 보인바 있다. 미디어 융합으로 인하여 이러한 상황 은 극적으로 확산 되고 다양화 될 것이다. 정해진 시간과 틀 내에서 뉴스를 보도하 던 올드 미디어와 이동성과 실시간성, 상호작용성을 가진 뉴미디어가 만나면서 기 존에 웹상에서 존재하던 이야기가 올드 미디어를 통해 사람들에게 전달되기도 하 고, 기존 미디어에서 다루지 않은 내용을 인터넷을 통해 다룰 수 있게 되면서 그 파 급력도 커질 것이다.

미디어 융합으로 마련된 새로운 공간에서는 일반 사람들이 저널리스트의 기능을 할 수 있게 되면서 다양하고 풍부한 정보를 접하고 공유할 수 있게 되었으나 본질적 으로 기존 미디어의 환경과 다르기에 정보를 선택하고 검증하고 걸러내는 과정이 제도적으로 마련되어 있지 않다. 따라서 모두가 게이트키퍼가 될 필요가 있다. 이제 사람들은 기업, 전문가와 같은 권력을 가진 문지기들이 개인들의 접근과 소통을 막는 것을 적절하지 않게 생각할 것이다. 사람들은 스스로 미디어 융합 사회에 맞는 윤리와 기준을 바탕으로 게이트키퍼로서의 역할을 하기를 원한다. 그렇게 되면 자율적인 규제를 통해 참여ㆍ공유ㆍ개방의 공간에서 주체적인 지위를 확보할 수 있을 것이다.

게이트키퍼로서 개인들은 기존 미디어 전문가들 보다 다양한 시각에서 이야깃거리를 선택하고, 서로간의 검증을 통해 정보의 정확성을 확인할 수 있으며, 문제가되는 정보를 걸러낼 수 있다. 이는 밀폐된 공간에서 소수에 의해 이루어지는 결정이아니라 개방적인 공간에서 다수에 의해 이루어지기 때문에 권력자의 통제가 개입되기 어려우며 편견이 들어갈 위험이 적을 것으로 예상된다.

따라서 개개인들은 '자율적 규제'의식과 함께 게이트키퍼로서의 역량을 갖춰야한다. 정부는 사람들이 게이트키퍼로서의 역량을 갖출 수 있게 정책적인 도움을 주어야하며 이러한 역량을 키우고 활용하는데 충분한 환경을 제공해 주어야 한다(이원태, 2003).최근 사람들의 기대와는 달리 사적 기업의 권력이 확장되면서 방송, 신문 뿐만이 아니라 인터넷과 미디어 융합으로 새롭게 등장하는 매체, 서비스에 개입하는 상황이 나타나고 있다. 이러한 현실은 주체적인 게이트키퍼의 역할을 제한할수 있기에 적절한 조정을 할필요가 있겠다. 더불어 정보과잉을 비롯한 혼돈의 상황에서 개인들이 능동적이고 자율적인 게이트키퍼로서가 아니라 방관자적 소비자로서만 전략하게 될지도 모른다. 따라서 매체이용자들이 융합된 매체와 끊임없이 상호작용하면서 미디어를 적극적으로 수용하며 자신의 위치를 형성시켜야 한다. 여기서 국가는 정보혼돈에 필적해 소정의 질서의식을 견지할 수 있는 주체적 역량을 사회 각계각층으로 널리 확산시키는 일이 가장 핵심적인 정책 목표가 될 것이다 (Jenkins, 2008).

제 3 절 핵심적 정책 원리 및 과제: 미디어 사회화 모형을 중심으로

정보통신 분야에 나타나고 있는 일련의 변화들은 여러 가능성과 문제점을 동시에 가지고 있다. 특히 최근 들어 기술적 측면에서의 미디어 융합과 사회문화적 측면에 서의 소통적 합리성 증대가 정보통신 변화의 큰 축을 이루고 있으며 앞으로 이 변화 의 진폭은 더 넓어질 것이라 예상 된다. 따라서 기존의 아날로그적이고 일방적이었 던 방송통신정책은 다차원적이고 디지털 시대에 알맞은 것으로 개선되어야 할 것이 다. 한편 일반의 새로운 요구에 부응하는 지향점을 모색할 필요성도 제기되는데, 여 기에 대하여 앞에서 자율적 규제론이라는 대원칙을 제시한 바 있다. 다시 말하자면 소통의 장을 넓히기를 바라고 좀 더 자유로운 의사표현 및 교감을 하기 원하는 일반 다수의 주체적 욕구를 고루 만족시킬 최선의 정책적 향방이 자율적 규제론에 있는 것이다. 그리고 이러한 방향의 정책을 수립하고 시행하기 위해서 정부에게는 자율 적 규제론을 제도화 하는 과정이 하나의 문제이다. 그러나 제도화 못지않게, 이 제 도가 시행될 수 있는 배경을 마련하는 것이 제도화에 선행하는 매우 긴요한 부분이 라 할 수 있다. 필요한 정도의 규제와 함께 자율성의 확보가 양립하기 위한 이론적 인 발판을 마련하려 하는 것이다.

이 절에서는 새로운 정보통신 정책의 핵심적 원리로 미디어 사회화를 제시하고자 한다. 즉 궁극적으로 대중이 미디어에 적극적으로 참여하고 올바른 판단을 내릴 수 있는 역량을 배양하는 데에 정책의 초점을 맞추는 것이다. 이는 기존에 존재하던 미디 어와 대중의 일방적인 관계를 넘어서서 새로운 미디어 사회 모형을 제시함으로써 가 능한 일이다. 따라서 이 부분에서는 '대중의 과학기술 이해PUST(Public Understanding of Science & Technology)' 모형을 전범으로 한 미디어 사회화 모형media socialization model을 개발해 미래에 정보통신 정책이 나아갈 방향을 제시해 보고자 한다.

1. 미디어 사회화 모형Media Socialization Model의 도입

가. 대중의 과학기술이해PUST 모형

지식사(知識史)에 있어서 근대적 전환은 사람들로 하여금 과학을 이성적 사고과 정의 대표주자로서 절대적 진리를 추구하는 학문이라 믿게 했다. 따라서 과학은 전 문적으로 훈련을 받거나 글을 써 발표하는 과학자들에게 국한 된 것이었으며 일반 인들은 과학적 담론에서 철저하게 배제되었다. 그러나 일반인들의 지지가 없이는 경제적으로나 문화적으로 과학의 발전이 저해되는 측면이 있었고, 따라서 많은 국 가들에서 일반인과 관련한 과학지식정책이 나오게 되었다. 특히 영국의 과학정책은 초기 과학대중화론의 대표적인 형태라 할 수 있다. 영국의 왕립협회는 일찍이 일반 인들을 위한 강연을 마련하여 일반인들에게 과학지식을 전달하고 소개하였다. 또한 19세기에 들어 영국은 기계학 학교Mechanics Institute 운동 등을 통하여 본격적인 과학대중화 제도를 마련하고자 했는데 이를 통해 일반인들이 과학지식에 좀 더 접 근할 수 있었다. 그러나 이러한 제도들은 일반인들이 과학 담론에 적극적으로 참여 할 수 있도록 하는 것을 목표로 하지 않았다. 다만 과학기술 개발에 요구되는 일반 대중이 가져야 할 최소한의 교양을 교육하여 산업 발전을 도모하고자 했던 데에 지 나지 않았다. 다시 말해, 일반대중은 과학기술 측면에 있어서 하나의 행위자가 아니 라 단순히 여기에 대한 지식을 주입 받고 이해하여 과학기술 발전의 지지자가 되어 야 하는 존재였던 것이다. 전통적 PUST 모형은 이러한 일방적인 과학대중화론을 토 대로 하여 발전하였다. 물론 산업적 요구에 따른 대중의 과학이해 필요성을 주장하 는 데에 그치는 것이 아니라 '일상생활 속에서의 과학적 이해' 그리고 위험 관리의 측면에서도 과학대중화가 중요하다는 점을 강조하기도 했다(김동광, 1996). 그러나 기본적으로 대중이 과학에 무지하며 수동적으로 지식을 받아들이기만 하는 존재라 는 전제를 했다는 데에서는 전통적 PUST 모형은 19세기 과학대중화론의 연장선상 에 서 있었다고 할 수 있다.

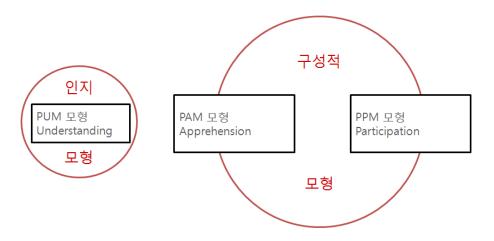
한편 전통적 PUST 모형은 비교적 최근까지 계속적으로 적용되어 왔으나 1990년

대에 들어 큰 전환을 겪게 되었다. 앞서 언급한 대로 기존의 PUST 모형은 대중을 수동적인 행위자 그리고 과학에 대한 '인지적 결핍 상태'에 놓여 있는 무지한 존재 로 가정하였다. 다시 말하자면 전통적 PUST 모형은 '대중적 수용 모형Public Acceptance Model' 또는 '결핍 모형Deficit Model'이라고 할 수 있다. 전통적 PUST 모형은 일반적인 지식수준에서의 과학대중화에는 큰 장애가 되지 않았다. 일종의 지적 특권을 가진 과학 전문가들이 그렇지 않은 대중들에게 일방적으로 지식을 전 달하고 주입시키는 데에는 큰 무리가 없었던 것이다. 그러나 새로운 PUST 연구자들 은 종래의 과학대중화론이 가지는 한계 즉 대중이 수동적인 존재로 상정되었다는 점을 비판하고 전통적 PUST 모형을 넘어서고자 하였다. 대신 이들은 사회와 과학의 관계에 주목하는 구성적 PUST를 주창하였다. 구성적, 즉 구성주의적 PUST의 주도 적 인물로는 네덜란드의 기술사회학 교수인 윌리엄 바이커W. Bijker를 들 수 있는 데, 그는 트레버 핀치T. Pinch, 토마스 휴즈T. Hughes와 작업한 『기술 체계의 사회적 구성: 사회학과 기술사의 새로운 방향The Social Construction of Technological Systems: New Directions in the Dociology and History of Technology, 1989)』과 『과학 기술은 사회적으로 어떻게 구성되는가: 자전거, 형광등, 미사일, 전기자동차, 항공기 의 일생을 통해서 본 현대 사회(Of Bicycles, Bakelites, and Bulbs: Toward a Theory of Sociotechnical Change, 1995)』등의 저작을 통하여 구성적 PUST의 방법론을 제시하 였다. 1970년대에 들어 나타난 과학지식사회학(SSK: The Sociology of Scientific Knowledge)이 과학지식의 해석적 유연성interpretive flexibility을 강조했다면 1980년 대에 등장한 구성적 PUST의 새로운 흐름, 즉 기술의 사회구성론(SCOT: The Social Construction of Technology)은 SSK를 뛰어 넘어 지식 너머의 것들을 보고자 하였다. 따라서 구성적 PUST는 기술 중심주의를 비판하고 단선적이며 목표지향적인 학문경 향을 거부하였으며 지식의 구성 자체가 사회적 사실 그리고 서로 관련된 사회 집단 들로부터 이루어진다는 관점을 가졌다. 즉 과학지식의 절대성과 순수성에 반기를 들고 대중을 과학적 네트워크 속에 안착시키고자 했던 것이다.

나. 미디어 대중화 모형

PUST 모형에 대한 분석은 이 절의 주요한 개념인 미디어 사회화 모형을 개발하는 데에 있어서 출발점이라 할 수 있는데, PUST 모형이 미디어 사회화 모형으로 발전하기 위한 단계로는 우선 미디어 대중화 모형을 상정할 필요가 있다. 미디어 대중화 모형은 미디어와 행위 주체로서의 대중의 관계를 밝히는 것으로 크게 셋으로 나누어 볼 수 있다. 전통적 PUST모형과 병렬적 구성을 이루는 대중의 미디어 이해 (PUM: Public Understanding of Media) 모형, 그리고 구성적 PUST 모형에 등치되는 다중의 미디어 지각(PAM: Public Apprehension of Media) 모형 나아가 대중의 미디어 참여(PPM: Public Participation of Media) 모형이 바로 그 것이다. 그리고 이를 도식으로 나타내자면 [그림 5-1]과 같다.

[-] [-] 대중의 과학기술 이해PUST 모형과 대중의 미디어 이해PUM 모형의 발전과 그 관계



PUM 모형에 따르면 일반대중은 전문가들로부터 주어지는 미디어에 대한 지식을 습득하고 그 것을 통하여 미디어산업을 지지 및 지원할 수 있어야 한다. 그러나 그 것이 미디어 전문가 혹은 미디어 권력을 가지고 있는 이들에 대응할 수 있는 주체적

이고 적극적인 미디어 일반인들을 말하는 것이 아니다. 기존의 일반대중은 미디어 소비자로서만 존재했던 것이다. 따라서 PUST 모형은 PUM 모형의 형식으로 미디어 와 일반대중의 관계에 적용될 수 있다. PAM 모형은 인지적 측면만이 아니라 보다 포괄적인 지각적 측면에 관심을 가진 것이다. 이 모형 안에서 대중은 서로 교감하며 각자 자신을 표출한다. 또한 PPM 모형은 대중이 미디어에 직접 참여하고 현상에 능 동적으로 대처하는 것을 말한다. 따라서 PAM 모형과 PPM 모형은 구성적 PUST 모 형의 문제의식의 연장선상에 있다고 볼 수 있다.

물론 PUST 모형과 PUM 모형 사이의 간극이 다소 존재하는 것은 사실이다. 과학 이 사회적으로 구성된다는 주장은 받아들여지는 데에는 오랜 시간이 걸렸으나 미디 어의 경우에는 오히려 그렇지 않다고 하는 이를 찾기 어렵다는 점에서 그러하다. 미 디어가 사회, 문화, 정치, 경제 등 복합적인 요소로부터 콘텐츠를 얻고 이야기를 구 성하며 다시 이들 여러 부문에 영향을 미친다는 것은 지금까지도 익히 알려져 온 사 실이며 이 점이 PUM의 유용성에 의문을 제기할 가능성이 있다. 그럼에도 불구하고 PUM 모델이 미디어 정책을 분석하는 데에 유효한 이유는 전통적 PUST 이론이 상 정했던 대중과 과학 사이의 관계가 종래의 대중과 미디어의 관계와 매우 유사하기 때문이다. 즉, 미디어와 대중의 관계가 그간 일방적으로 이루어졌다는 점, 그리고 대 중이 미디어를 이해하는 데에서 나아가 미디어 담론의 주요 행위자로 부각 될 수 있 어야 한다는 점에서 PUM 모형 분석의 의의를 발견할 수 있다.

2. 미디어 대중화 모형에서 미디어 사회화 모형으로의 확장

오늘날 미디어 세계에서 일반인들은 기존의 단순한 소비자, 소극적 수용자의 입 장에서 벗어나 좀 더 적극적이고 중심적인 역할을 수행하고 있거나 혹은 그렇게 변 화해 가고 있다. 이는 일반인들의 요구에 의한 것이기도 하지만 미디어 매체의 변화 에 따른 것이기도 하다. 그렇기 때문에 기존 PUM 모형 식의 정책은 여러 가지 면에 서 한계를 가질 수밖에 없다. 그리고 그 한계는 앞서 언급한 PAM, PPM 모형을 도 입함으로써 극복될 수 있다. 그러나 PUM에서 PAM, 그리고 PPM으로 이어지는 모형은 행위의 측면에 대한 접근은 다각적이었을지라도 미디어와 행위주체에 대해서는 단일한 시각으로 보았다는 점에서 한계를 갖는다. 따라서 행위, 행위주체 그리고행위의 대상이 되는 미디어를 각각 세분화하여 보아야 한다. 즉 PUM 모형에 기반한 미디어 대중화 모형에서 미디어 사회화 모형으로, 논의의 폭을 확장시킬 필요가 있는 것이다.

이러한 시각으로 보았을 때에, 미디어 사회화 모형은 총 스물일곱 개의 범주로 나누어 볼 수 있다. 미디어 이해에서 지각으로, 나아가 참여로 가는 행위의 세 가지 차원, 대중과 다중과 공중으로 대표할 수 있는 주체의 세 가지 차원 마지막으로 브로드캐스팅Broadcasting에서 내로우캐스팅Narrowcasting, 그리고 와이드캐스팅 Widecasting으로 가는 대상의 세 가지 차원이 맞물려 미디어 사회화 모형을 다양한측면에서 상정할 수 있는 것이다. 이 부분에서는 미디어 사회화 모형에 대한 이러한접근을 기반으로 하여 미디어 행위와 주체, 대상론을 먼저 살펴본 뒤 미디어 사회화 모형에 대해 종합적으로 다루고자 한다.

가. 행위론: 미디어 이해에서 지각으로, 나아가 참여로

디지털 기술의 발달과 컨버전스 시대의 도래에 따라 급변하고 있는 미디어 세계속에서 대중이 미디어에 대해 갖는 영향력은 점점 더 커지고 있다. 그들은 미디어에 대해 인지적으로 이해하는 데에서 그치지 않고 문화적으로 지각하며 체득을 통해 실천하는 다각적인 양상을 보인다. 구성적 PUST 모형이 '사실에서 논쟁으로', '과학 논쟁에서 사회 속의 과학 논쟁으로' 쟁점을 전환(서이종, 2005)했던 것과 유사하게 PUM 모형에서 PAM 그리고 PPM 모형 논의로의 확장은 '미디어 기술 자체에서 일반 사람들의 행위 측면으로', '미디어 기술 논쟁에서 사회 속의 미디어 기술 논쟁으로' 논의의 폭을 넓혔음을 의미하는 것이다. 매체철학자인 레지스 드브레R. Debray는 매체가 사상을 매개화 하는 방식에 물질적 · 기술적 조건과 사회 · 조직적 조건 이 있다고 보았다. 즉 그에 따르면 '어떤 메시지도 제 힘만으로는 시간과 공간을 통

과할 수 없다'라고 말할 수 있는 것이다(이재룡, 2008). 이는 어떠한 매체가 가지는 사회성 즉 일반인들과의 연계성을 의미한다. 뿐만 아니라 행위자 네트워크 이론의 측면에서 이 문제를 살펴본다면 미디어 네트워크 속에서는 미디어 기술도 하나의 행위체로 존재할 뿐이며, 대중 역시도 하나의 주체적 행위자로 인식될 수 있다는 해 석도 가능하다. 이들은 모두 사회에서의 일반인들의 미디어 행위양식의 중요성을 강조하고 있다고 볼 수 있는 것이다.

미디어 대중화론의 일차적 모형인 PUM에서 '이해(U, understanding)'가 의미하는 바는 미디어 기술에 대한 인지적인 것이다. 일반대중들은 여러 가지 교육 또는 미디 어 이용 과정을 통해 미디어 기술과 접촉하고 여기에 대한 지식적 차원에서의 인지 력을 가지게 된다. 그러나 이 지식은 표출되거나 실현되지 않는다는 한계를 가진다. 이와 다르게 PAM 모형에서의 '지각(A, apprehension)'은 맥락적이고 문화적인 것을 의미한다. 이해 모형에서는 대중이 일반적인 미디어 기술에 대해 알게 하는 것이 정 책자나 미디어 전문가들의 최종 목적이었다면, 지각 모형에서 대중은 자신이 처해 있는 상황과 속해있는 집단에 따라 한정되어 있는 미디어에 대해 감정적·감성적 으로 받아들이고 서로 교감하게 된다. 이성적 소통뿐만 아니라 감성적 소통까지 가 능한 것이다. 마지막으로 PPM 모형에서의 '참여(P, Participation)'는 미디어에 대한 일반대중의 참여를 의미한다. 여기에서 참여는 여러 가지 방식으로 이루어질 수 있 는데 개개인이 미디어 세계에서 체득한 바를 바탕으로 목소리를 높여 자신의 요구 를 외치는, 즉 미디어 기술의 구성에 직접적으로 참여하고 이를 변화시킬 수 있는 것을 중심으로 한다.

비록 미디어 대중화론에서 대중들의 행위양식을 일방적 또는 단선적으로 인식하 는 것에는 무리가 있다할지라도, 일반대중과 미디어 사이의 관계에 대한 정책자 또 는 연구자의 인식적 차원에서 보았을 때 이러한 확장은 분명 의미 있는 것이라고 하 겠다.

나. 주체론: 다수를 보기 위한 틀

앞서 미디어 대중화 모형의 확장에 대하여 논한 바 있는데, 확장은 행위론적 측면에서도 나타나지만 주체론적인 부분에서도 이루어진다. 사실상 오늘날 이 사회를 구성하고 있는 다수의 사람들을 대중이라는 하나의 이름으로 부르는 것은 집합체의성격을 지나치게 한정하거나 제한한 것이다. 사회 속에서 나타나는 그들의 사고방식과 행위양식에 따라 어떠한 집합체는 때로 대중이 되고 다중이 되며 또는 공중이된다. 또한 그들의 판단력의 정도에 따라서는 현중(賢衆)이 되기도 하고 우중(愚衆)이 되기도 한다. 여기에서는 다수의 사람들이 모여 있을 때에 그들을 어떻게 보아야 하는가, 그리고 미디어와 다수의 관계에 있어서 가장 이상적인 모형은 무엇인가에 대해 논의할 것이다.

〈표 5−1〉은 행위 주체와 행동 양식에 따라 미디어 사회화 모형을 분류한 것이다. 표의 세로축은 미디어 행위에 따른 구분이고 가로축은 그 행위의 주체로 나눈 것이다. 따라서 가로축과 세로축이 만날 때에 누가 어떻게 행위하는가 하는 문제가 각각 모형화 될 수 있다. '대중'과 '이해'가 만나 '대중의 미디어 이해 모형'이 만들어지고 '다중'과 '지각'이 맞물리는 부분에 '다중의 미디어 지각 모형'이 그려지며, '공중'과 '참여'의 접점에는 '공중의 미디어 참여 모형'이 나타난다.

 $\langle \pm 5-1 \rangle$ 행위 주체와 행동 양식에 따른 분류

주체 행위	대중(M, Mass)	다중(T, Multitude)	공중(P, Public)
이해(U, Understanding)	MUM	TUM	PUM
지각(A, Apprehension)	MAM	TAM	PAM
참여(P, Participation)	MPM	TPM	PPM

이것을 그림으로 재구성하면 다음과 같다.

 MAM TAM PAM TPM

[-] 그림 [-] 미디어 행위론 [-] 자체론에 따른 미디어 사회화 모형

그림을 통해 알 수 있듯 미디어 사회화 모형에는 위에서 언급한 세 모형 외에도 여타 다수의 모형이 존재하고 있으나 미디어 행위와 주체의 측면에서 보았을 때, MUM, TAM, PPM 모형이 미디어 정책의 이념형적 속성을 가장 잘 대변한다고 할 수 있다. 또 복잡하고 다원적인 사회의 특성을 고려하였을 때, MUM에서 TAM 그리 고 PPM으로 가는 단선적인 경로를 제시할 수는 없지만, 궁극적으로 PPM을 지향해 야 한다는 견해를 제시하는 데에는 무리가 없으리라 생각한다.

1) 대중Mass

오늘날 대중이라는 단어는 매우 일반적이고 보편적으로 쓰이고 있다. 『대중문화 와 고급문화』의 저자 허버트 갠즈H. Gans에 따르면 대중이라는 용어는 독일어의 '마스masse'에서 왔으며, 이 때 '매스mass'란 근대 유럽사회에서의 비 귀족적이고 교육을 받지 못한 계층을 말한다. 즉 대중은 상류층과는 대비되며 어떠한 사건에 대 하여 능동적으로 대응할 힘을 가지지 못하는 존재라는 것이다(Gans, 1990).

파레토V. Pareto, 모스카G. Mosca, 미헬스R. Michels 그리고 밀즈C. Mills 등의 정 치사회학자들, 즉 정치사회학 영역에서 대중을 현대적 개념으로 다루었던 엘리트 론자들 역시 대중에 대하여 이와 유사한 속성을 부여했다. 엘리트 모형은 사회 내에

서 권력이 중요한 의사결정을 하는 소수의 사람 또는 소규모 집단의 수중에 집중되 어 있다는 가정에 기초한다. 다시 말해 소수의 엘리트가 다수의 대중에 비해 우위를 점하고 있으며 두 집단은 서로 유리되어 있다고 할 수 있다. 보수주의적 엘리트모델 에 따르면 사회체계는 엘리트간의 경쟁을 통해 그리고 개인과 집단이 투표와 로비 에 의해 의사결정자에게 영향력을 행사할 수 있는 가능성을 통해 민주적으로 유지 된다. 즉 대중은 신뢰할 수 없고, 가치 있는 실질적 변동을 주도할 능력이 없으며, 따라서 스스로 통치할 수 없는 존재이다. 그렇기 때문에 권력엘리트 이론가들은 소 수의 사람들이 사회 속에서 이루어지는 중요한 의사결정의 대부분을 통제한다고 생 각했다. 특히 밀즈는 대중사회mass society를 사회의 '하층'이며 정치적으로 파편화 되고 점차 권력을 상실해가는 것으로 보았다.(Mills, 1956; Kourvetaris, 1998에서 재 인용) 대중사회의 대중은 '다수의 사람들이 매스 미디어 등을 통해 의견을 받아들이 는 수동적인 존재'이다. 이러한 대중사회에서는 지배적인 커뮤니케이션이 제도화된 미디어로 잘 조직화 되어 개인은 효과적인 반응을 할 수 없으며, 의견이 행동으로 실현되는 단계에 다양한 권위의 통제를 받기 때문에 제도화된 권위로부터 자율성을 가지지 못하는 집단이라 할 수 있다. 미디어에 의해 대중의 '심리적 문맹상태'가 촉 진되고 있는 것이다. 대중의 사회적 현실에 대한 지식 중 개인의 직접적인 경험에 의해 형성되는 경우는 지극히 일부분이고 대부분은 미디어로부터 얻어진 관념이다. 물론 개인들은 특정 인사나 집단에 의해 완전히 독점되지 않은 미디어를 개개의 매 체를 통해 서로 견제할 수 있다. 그러나 미디어는 외부 세계의 실체에 대한 자신의 경험과 자아경험 내부까지 영향을 끼친다. 즉 미디어는 대중 속에서 인간에게 존재 의미인 자아의 실체를 부여하고 장차 무엇이 되고 싶은 열망을 부여하며, 그 열망을 실현할 방법을 가르치고, 현실적으로는 아니더라도 그렇게 되었다고 느낄 수 있는 방법을 가르쳐주는 것이다. 그리고 매스미디어는 이전의 소규모 토론 및 이성적이 고 전문적이며 원활한 장시간의 의견 교환을 파괴하는 측면도 가진다. 따라서 대중 사회 특히 대중이 잠식한 미디어사회에서는 합리적이고 자유로운 의사소통이 가능 하지 않는 것이다.

이러한 측면에서 대중매체의 발달과 함께 대중은 결국 매체를 수동적으로 받아들 일 뿐 여기에 대하여 어떠한 적극성이나 지식을 재구성하고자 하는 활동성도 보이 지 않는다는 점을 찾아볼 수 있다.

2) 다중Multitude

빠올로 비르노P. Virno에 따르면 17세기의 핵심적 논쟁 중 하나로 '민중'과 '다중' 이라는 두 가지 개념 중 어느 것을 택할 것인가 하는 문제를 들 수 있다. 두 개념들 은 각각 홉스T. Hobbes와 스피노자B. Spinoza에 의해 지지되었는데, 근대적 정치의 사회에서 첨예하게 대립하였으나 결국 민중은 '승리'하였고 다중은 당분간 자취를 감추고 말았다. 홉스는 그의 저작 『시민론De Cive』에서 "민중은 하나인 어떤 것이 다. 즉 민중은 하나의 단일한 의지를 가지고 있고, 또한 하나의 단일한 의지가 귀속 되는 것이다."라고 하였는데 이는 민중과 국가의 '실존'이 서로 필수불가결한 요소 임을 밝히는 말이다. 그에 비해 다중은 "정치적 통일(단일성)을 기피하고, 복종을 거 부하며, 지속가능한 협정을 체결하지 않으며, 자신의 고유한 권리를 주권자에게 결 코 양도하지 않기 때문에 법적 인격의 지위status를 획득하지도 못한다."고 평가하였 다. 따라서 스피노자에게는 "영구적인 형태"를 가지는 실존적 다수이자 "시민 자유 의 주춧돌"이었던 다중이 홉스에게는 민중과 국가의 존립을 흔드는 위협적인 존재 였던 것이다. 이러한 이유에서 자유주의 아래, 다중은 개인적 영역으로 치부되어 공 적 지위를 박탈당했다. 그러나 비르노는 "현대의 공적영역에 관한 성찰"을 하는 데 에 민중보다는 다중의 개념이 훨씬 유용하다고 지적하다. 즉 근대사회 또는 자유주 의 국가에서 보였던 집단은 민중의 성격에 가까웠을지라도 최근의 현대사회에 존재 하는 집단에는 다중이라는 명명을 하는 것이 더 적합하다는 것이다. 이는 오늘날 다 중 개념의 의의를 밝혀주고 있다(Virno, 2004).

다중은 대중에 비해 지성적이고 공중에 비해서는 좀 더 감성적이다. 그들은 어떠 한 현상이나 사실에 대해 각종 매체를 통하여 정보를 수집할 능력이 있으며 이를 바 탕으로 의견을 제시할 수도 있다. 그러나 그들의 의견은 이성에 기반 하거나 토론의 산물로써 나타나는 것은 아니며 대체로 감정적이고 감성적인 것이다. 또한 흡스나스피노자의 설명대로 그것이 긍정적이든 부정적이든 다중은 공적인 영역보다는 사적인 영역에 속해 왔으며, 궁극적으로 하나의 거대한 "일자(一者)"를 거부하고 개별적 자유를 추구한다. 따라서 이러한 다중의 여러 면들을 종합해 보았을 때, 이들의지성은 "편의주의, 냉소주의, 두려움, 호기심, 잡담"등의 개념으로 설명할 수 있으며 이는 다중의 한계점과 가능성을 동시에 보여준다. 또한 황우석 사태, 광우병 쇠고기 수입 반대 촛불집회 등과 같은 일련의 사건들은 다중의 다면적 속성과 다양한소통의 방식을 보여준다. 그들 자신의 도래를 알린 두 가지 대표적인 사건들 속에서다중은 조커의 웃음을 지었던 것이다. 대중매체의 스펙타클spectacle 사회에서 다중은 어떠한 사건에 대하여 자기중심적이며 감성적이고 냉소적인 존재인 것이다.

3) 공중Public

하버마스에 따르면 인간의 합리성은 의사소통능력과 담화를 통하여 분재된 생활세계를 창조할 능력에 기반 한 행위의 상호주관적 능력들에 내재해 있다. 따라서 합리성은 규범적 이념과 인간 이성의 계몽이라는 자유로운 특성에 결부된 의사소통의 권력이라 할 수 있다. 하버마스는 성공적인 상호주관적 커뮤니케이션의 기본적 양태에 주목해서 사람들의 의사소통 능력을 위한 특별한 조건인 '보편적 화용론'을 발전시켰는데, 언어적 의사소통에서 성공적인 의사소통을 위해서는 화자와 청자가 화법과 발화 내에서 발생하는 행위의 힘에 대한 상호간의 기대를 조정할 수 있는 능력이 필요하다는 것이다. 이 힘은 보통 발화행위의 양상을 띠는데 이 때 발화자는 타당성 요구와 발화행위로 결합되어 있으며 이러한 논리적 결합은 '경험적 사실에 비추어 진리인가', '규범에 비추어 올바른가', '발언자 생각 그대로 진실인가'하는 몇가지 기준에 따라 이루어진다. 공중은 이러한 합리성을 실현하고 합리적인 의사소통을 가능하게 한다(Pensky, 2001). 대중 혹은 다중과는 대비되는 근대적 형태의 인간 이성에 기반하는 집단이다.

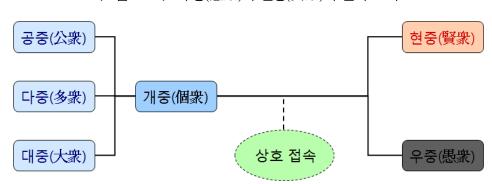
또한 밀즈에 따르면 공중은 견제와 균형, 정통성을 가진 모든 권력의 기반이 되며,

권력체계에서 민주주의적인 권력의 형평을 유지시키는 정치적 역할을 한다. 또 여 론의 주체자인 공중은 자유로운 토론에 임할 수 있다는 특징도 지닌다. 공중이 기본 이 되는 민주주의 사회는 개인의 양심이 판단의 궁극적인 핵심이 되고, 개인들 간의 이해는 평화롭게 조화된다. 또한 무오류의 이성의 소리가 전제된 여론이 개인들 간 의 합리적인 토론으로 형성되어 공중의 행동이 발생하는데, 진실성과 정당성을 판 단하여 결정한 후 공중은 그 결정대로 행동하거나 그 대표에게 행동하도록 한다는 특징을 가지고 있다. 미디어 사회에서의 공중이란 대인관계에 기초하여 의견을 듣 는 사람과 같은 수의 다수가 의견을 말하는 경우에 매스 미디어와 같은 공적인 커뮤 니케이션을 기반으로 하는 토론을 통하여 효과적으로 기존의 권위 질서에 대항하는 행동으로 이어갈 수 있는 존재이다. 권위적인 제도 속에서도 공중은 자율성을 갖는 경우에 성립되는 것이다(Mills, 1956).

즉 공중이란 공동의 이익과 관심을 공유하는 산포된 사람들의 집단이라 할 수 있 다. 공중은 구체적인 성원의식을 갖는 것도 아니면서, 대중매체 등을 통하여 간접적 으로 상호작용하며 여론을 형성하게 된다. 공중은 자의식이 있고 비판적이며 사실 과 이성을 강조한다. 그래서 토론과 논쟁을 통해서 여론을 형성하기도 한다. 현대적 공중은 비록 흩어져 있는 상태로나마 미디어를 통해 간접적이고, 해석적인 상호작 용을 하게 된다(강준만, 2001). 즉, 미디어사회의 공중은 미디어를 활용해 자유로운 토론과 그에 기반 한 행위의 장을 구축할 능력을 지닌 존재인 것이다.

4) 우중(愚衆)과 현중(賢衆)

대중, 다중 그리고 공중이 다수의 사람들 혹은 집합체가 어떠한 특징을 보이며 시 대적인 맥락에서는 어떻게 존재하여 왔는가에 따라 명명된 것이라 한다면 우중과 현중은 좀 더 단순하지만 시공간에 구애 받지는 않는 개념이라고 할 수 있다. 우중 이란 주체성을 가지지 못하고 사회에 소극적으로 참여하며 매우 유동적인 집합체를 말한다. 이에 비해 현중이란 서로 합리성에 기반 한 대화를 나누고 이를 실천해 나 갈 능력을 가진 존재를 의미한다. 앞서 제시 한 세 가지 구분들은 우중 또는 현중이 될 가능성을 가지고 있을 뿐만 아니라 실제로 두 가지 면모를 모두 가지고 있기도 하다. 그런 면에서 우중과 현중의 개념은 단순히 다수에게 또 다른 명칭을 부여하는 것뿐만 아니라 이들이 어떻게 발전할 것인가 하는 가능성을 논하는 역할을 하기도 한다.



[그림 5-3] 우중(愚衆)과 현중(賢衆)의 분화 도식

위의 그림은 우중과 현중이 어떠한 방식으로 구성되는가를 밝히고자 하는 것이다. 공중, 다중, 대중은 다수의 집합체를 명명하는 단어이지만 그 안에서 개인들이 흩어져 존재하고 있다는 점에서 이들을 망라하는 개념으로 개중(個衆)을 제시할 수 있다. 그런데 이들 개중이 어떠한 성격을 가지고 서로 간의 상호 접속을 형성할 경우에 그 연결적 개중은 현중 혹은 우중이라는 특성을 가지게 된다. 따라서 현중과 우중의 개념은 다수의 집합체가 사회에서 어떠한 양상을 띠고 있는가를 확연히 보여줄 수 있는 것이다.

그렇다면 이러한 논의에 기반 하여 현재에 존재하는 다수의 집합체는 어떻게 보아야 하는가? 오늘날의 개중은 때때로 대중적이고 다중적이며 공중적이다. 그리고 황우석 사태에서와 같이 몇몇 사건들에서 최근 나타나고 있는 현상들은 다수의 집단이 감성적인 면모를 가지고 공감을 바탕으로 행동하는 다중의 양상을 보이고 있음을 확인하게 한다. 그러나 지금의 개중은 다중이 되기에서 그치지 않을 것이다.

현대사회의 다중은 그가 관용을 바탕으로 하는 이성적 판단과 합리적 의사소통을 가능하게 할 때에 현중이 될 것이며 비판력과 판단력을 포기한 채 안주할 때에는 우 중이 될 것이다. 요컨대 지금의 개중이 현중이 될 것인가 우중이 될 것인가 하는 문 제는 끊임없는 자기반성과 재교육을 통해 결정될 것이다.

다. 대상론: 미디어의 변화와 새로운 정책적 요청

지금까지 미디어 사회화 모형을 행위론과 주체론이라는 양 대 측면에서 분석해 보았다. 여기에서는 마지막으로 이 모형의 대상이 되는 미디어 자체의 변화에 대해 논의하고자 한다. 변화의 형식은 크게 브로드캐스팅과 내로우캐스팅, 그리고 와이 드 캐스팅으로 구분할 수 있는데, 이상 세 가지의 개념은 현실사회에서 혼재되어 나 타난다.

 $\langle \pm 5-2 \rangle$ 미디어 이해MUM, 미디어 지각TAM, 미디어 참여PPM 모형의 비교와 정책 제시

	주체	행위	대상(Media)	정책
대중의 미디어 이해 (MUM)	단편적·개인적 지식 수용자	인지적 실용적	보편적으로 공인된 미디어	지식에 기초한 시민의식 배양
다중의 미디어 지각 (TAM)	국지적 · 문화적 해설자, 전달자	지각적 문화적	각각 정체성을 가지는 특수한 미디어들	신뢰에 기반한 정책 수립
공증의 미디어 참여 (PPM)	적극적 행위자	체득적 종합적	소통과 합의를 통해 이루어지는 행위로서의 미디어	사회성원들의 주체적 삶을 지원

(출처: Comprehension, Apprehension, Prehension: Heterogeneity and the Public Understanding of Science의 Table 1을 재구성)

 $\langle \pm 5-2 \rangle$ 는 대표적인 모형 세 가지 즉 MUM, TAM, PPM 모형을 그 주체, 행위 그리고 대상에 따라 비교하고 각각에 대하여 정책적 기조를 제시한 표이다. 우선 MUM 모형의 주체는 단편적이고 개인적인 지식 수용자로서의 대중이다. 그들의 행

위는 인지적이며 이렇게 얻어진 지식은 실용적인 측면에서 사용하게 된다. 이때에 미디어는 브로드 캐스팅 즉 보편적으로 공인된 미디어라 할 수 있는데 왜냐하면 대 중에게 주입되는 미디어 지식의 형태가 일반화 되어있는 단일한 형태의 것이기 때 문이다. 지상파 텔레비전이나 라디오와 같은 경우 일정하게 정해져 있는 채널을 통 해 수많은 대중들에게 자신들의 정보를 주입하고 인지시킨다. 또한 이러한 맥락에 서는 정책적인 측면에서도 미디어 지식에 기초한 시민의식을 배양하는 것을 목표로 삼는다. 다음으로 TAM 모형을 살펴보면 여기에서의 주체는 개별자적 다중이라 할 수 있다. 이들은 국지적이고 문화적인 해설자 및 전달자의 역할을 담당하는데 다시 말하면 여기에서의 다중은 개인이 마주하게 되는 상황과 처해있는 환경에 따라 다 르게 나타나는 지각적인 측면을 표출하는 존재이다. 따라서 이러한 가정 하에서 미 디어는 각각의 정체성을 가지는 특수한 것들로 상정 된다. 개인들이 생산하고 주로 개별적인 통로를 통하여 제공하는 UCC(User Created Contents) 등이 이러한 예라 할 수 있다. 그러므로 이때에 정책적 기조는 신뢰에 기반 한 것이어야 한다. 개별적으 로 생산된 미디어를 조율하고 점검하는 한편 그들의 자율성은 보장할 수 있어야 하 는 것이다. 마지막으로 보게 될 PPM 모델의 경우에는 그 주체가 적극적인 미디어 행위자라 할 수 있다. 이들은 체득적인 부분을 통해 미디어에 접근하고 미디어 안에 서 종합적이고 직접적으로 행위 한다. 이때에 미디어는 사람 간의 소통과 합의를 통 해 이루어지는 행위로서의 미디어이다. 미디어가 행위를 통하여 생산됨과 동시에 미디어 자체가 행위를 하기도 하는 것이다. 따라서 PPM 모형 하에서의 정책은 사회 성원들의 주체적 삶을 지원할 수 있는 것이어야 한다.

제4절 소결: 매체 공유주의의 확립

1. 공공성과 사적 이해추구의 조율

수동적인 미디어 이용자가 미디어 주체가 되면서 개인들이 사익을 추구하는 경향

이 높아진다. 새롭게 마련된 미디어 공간에서 사람들은 여기저기 널린 정보에 쉽게 접근하고 공유할 수 있게 되었다. 누구에게나 정보 접근에 대한 제약과 비용이 줄어 들면서 사람들은 평등하고 배제당하지 않는 유토피아적 공간에 환호했다. 실제로도 위키피디아와 같은 공간에서 사람들은 금전적인 동기를 가지지 않고 서로간의 협력 을 통하여 정보를 생산하고 나누었다. 생태학자 개럿 하딘은 1968년 "공유지의 비 극"이라는 논문을 〈사이언스〉에 발표해 가격신호라는 시장워리가 작동하지 않을 경 우 나타날 수 있는 문제점을 지적했다. 하딘은 시장원리가 작동하지 않는 상화에서 개인이 저마다 이익을 추구한 결과 많은 사람들이 모두 가난해지는 모순을 초래했 다고 경고했다. 이러한 공유지의 비극은 디지털 공간에서 일어나지 않을 것이라고 일반적으로 예상된다. 디지털 공간은 다수의 사람들이 비용을 지불하지 않고 정보 를 이용해도 그 정보의 양이 줄어들지 않으며 다른 이의 정보를 뺏는다고 할 수 없 기 때문이다.

하지만 개인이 사익을 추구하게 되면서 비용을 지불하지 않고 혜택만 얻으려는 무임승차free riding의 문제가 발생한다. 즉, 불펌과 저작권 위반 같은 행위가 만연하 여 정보 제공자, 창작자들의 권리가 제대로 보장받지 못하는 문제가 발생한다. 공유 지의 비극은 사람들이 목초지를 사용하면서 받은 이익에 적절한 대가를 치르지 않 았기 때문에 발생한다. 미디어는 개인의 것만이 아닌 다수의 것이며 공공성을 가진 다. 개개인이 정보 접근에서 자유로워지고 비용이 발생하지 않는다고 해도 무임승 차 행위는 전체 사회의 공공성에 악영향을 끼칠 것이다.

새로운 미디어 역시 격전지로서 뺏고 뺏기는 식의 상황이 일어나는 공간인 것이 다. 따라서 국가의 개입과 더불어 감시와 처벌을 요구하는 이들이 있을 것이다. 하 지만 감시와 처벌이 이루어지면 타율화될 위험성이 있다. 이것은 미디어 주체의 자 율성을 침해하며 자율적 규제론을 벗어난다. 따라서 자정적인 역할이 필요하다. 공 공성과 사익성의 조율을 위해 개인들이 새로운 사회에 맞는 디지털 윤리성을 갖추 어야 한다. 하지만 이 문제는 단순히 개인의 도덕성에만 의존할 수 없다. 공공성과 사적 이해 추구를 적절히 조율할 수 있는 합당한 미디어 규칙의 정립이 정책적으로 이루어져야 한다. 개인들은 분명 사익을 추구하는 성향이 있지만 경제적 이익만을 위하며 살아가지 않는다. 따라서 정책적인 기반이 잘 마련된다면 공공성과 사적 이 해간의 조율이 원활히 이루어질 것이라 본다.

2. 참여격차 문제 해소와 미디어의 공정한 활용

탈(脫)근대적 인간의 삶은 근대적 인간의 것과 다르며 따라서 정치적 측면에서의 실현 방식 즉 감시나 통제, 처벌 혹은 조율 등의 양상도 서로 다르게 나타난다. 이탈리아의 철학자 조르지오 아감벤G. Agamben은 그의 저서 『호모 사케르Homo Sacer』에서 이전과는 다른 정치의 형태에 대해 논의한 바 있다. 그에 따르면 근대의 정치가 개인의 생사여탈권을 쥐고 이를 통해 사회를 통제하려 했던 '죽음의 정치'라면탈근대 시대의 것은 살되, 사회의 어떠한 위치에서 어떻게 살게 하는가가 문제가 되는 '삶의 정치'이다. 즉 탈근대 사회에서의 죽음이란 물리적 삶의 종말을 의미하는 것이 아니라 정치적 삶의 종언을 말하는 것이다. 사회의 중심부에 또는 가장자리에 자리지워지는가 혹은 공동체 내에서 배제 되는가 하는 문제는 오늘 날의 삶에서는 사느냐 죽느냐 하는 것 만큼이나 중요하다. 왜냐하면 행위의 자유도와 자율성의 정도에 따라 각 개인이 행위 할 수 있는 범위와 정도가 극도로 제한되며, 그에 따라 사람은 육체는 살아있으면서도 문화적으로는 죽은 삶을 살게 되기 때문이다 (Agamben, 1998).

이는 비단 현실세계에서만 나타나는 현상만이 아니다. 죽음의 정치로부터 삶의 정치로의 이행은 미디어 세계에서도 드러난다. 미디어에 접근할 수 있는가 없는가 하는 문제는 더 이상 미디어 세계에서의 삶과 죽음을 결정짓지 않는다. 다시 말해 미디어 기술의 운용 가능성이 미디어 평등을 의미하지는 않는다는 말이다. 이제는 미디어 참여자가 미디어 네트워크의 어디에 위치하고 있는가 그리고 어떠한 정보를 얻고 특히 나누는가 하는 부분에 관심을 두어야 한다. 따라서 디지털 문해digital literacy에 대한 구체적인 논의가 필요한 것이다. 디지털 문해 또는 멀티미디어 문해 는 디지털 상으로 전해지는 각종 문자, 이미지, 소리, 영상 등의 콘텐츠를 해석하고 이용하는 능력을 말한다. 지금까지 디지털 리터러시의 향상을 위한 정책은 일반적 미디어 교육이나 미디액트 등에서 제한적으로 이루어지는 대중적 접근public access 활동 지원으로 나타났다. 그러나 최근 논의는 '자기표현능력'과 '창조적 생산능력' 에 좀 더 중점을 두어 이루어지고 있다. 핀란드의 경우 한 준도시 지역에서는 교회 를 인터넷 비디오 스튜디오로 활용하여 지역 발전의 계기로 삼았고, 알라스카와 그 린랜드의 에스키모들은 인터넷을 이용하여 자신들의 정체성과 문화를 많은 이들에 게 알릴 수 있었다고 한다(안정임, 2007). 정보를 얻는 데에서 그치지 않고 좀 더 적 극적으로 새로운 미디어 매체를 사용할 수 있었던 것이다.

컴퓨터를 보급하거나 다양한 계층의 사람들이 접할 수 있는 가격의 디지털 텔레 비전을 생산하도록 하는 등의 기술적인 면을 통제하는 정책은 매우 가시적인 부분 이기 때문에 비교적 정책수립에 큰 문제를 가지지 않는다. 그러나 미디어의 구성에 있어서 모든 사람들이 원하는 부분에 참여 또는 관여하고 정보를 자유롭게 공유할 수 있는가 그리고 미디어 네트워크의 안에서 소통행위를 할 수 있는가 라는 문제를 해결하기 위한 정책 즉 비가시적인 부분에 대해서는 관심을 가지는 것이 쉽지 않다. 그러나 디지털 시대, 미디어 컨버전스의 사회에서 후자의 문제는 전자에 비해 훨씬 더 중요성을 가지며 따라서 정책적 측면에서 이는 필수적으로 고려되어야 할 것이 다.

제 6 장 후기: 성숙 미디어사회를 향하여

미디어 융합이 촉발하는 융합은 금세기 인류사회의 핵심적 화두이자 지배적 조류라고 할 수 있다. 그러나 새로운 질서로의 융합은 사회발전에 기여할 여지가 많지만, 무질서를 가중시키는 무문별한 융합은 오히려 사회적 퇴행을 초래하기도 한다. 따라서 엄청난 파급효과를 지닌 디지털 여론은 합류적 경향만을 강조하는 일의적관점이 아니라 분산divergence이라는 역리적 현상과 더불어 균형적으로 인식함으로써 사회 변화의 심층적 측면에 대한 이해를 증진할 수 있을 뿐 아니라 융합을 절대선으로 간주하는 융합 물신주의convergence fetishism의 오류를 극복할 수 있다.

뿐만 아니라 유사한 견해를 공유한 사람들끼리의 집단적 사고는 오히려 "위험이 동resk shift"라고 불리는 극단적 견해를 야기하는 폐단을 자초하기도 함이 사회심리학 연구를 통해 거듭 지적되어 왔다. 우리 사회의 암적 요소의 하나인 지역의식 또한 거시적 단면에서 표출되는 집단적 사고의 표상이 아닐 수 없다. 집단적 견해가개인의 견해에 침투하여 사회 여론을 이상한 방향으로 왜곡시킴으로써 엄청난 사회적 비용을 자초하는 사례도 인터넷 사용이 일상화되어가는 최근 격증하고 있다. 더구나 진위 판별이 불가한 감성이 집단화될 때 부정적 효과가 더더욱 증폭될 수 있는바, 우리는 그러한 문제를 광신도나 홀리건의 행태들을 통해 목도할 수 있다.

이 같은 잠재적 역기능들을 놓고 볼 때, "자율적 규제"를 기본 원칙으로 삼아야할 융합시대의 미디어 정책에서는 자율과 규제의 비중이나 실천 양식의 개발에 만전을 기함으로써 사소한 결함에 의해 엄청난 파문을 초래하는 나비효과butterfly effect의 부작용을 최소화해야 하는 일이 급선무라고 여겨진다.

더구나 프로슈머의 활동이 본격화할 미래 사회에서는 미디어 공급자와 수용자는 더 이상 이전과 같은 강자와 약자의 일방적 관계로 고착되지 않을 것임이 분명하다. 이처럼 사회적 섭동의 진폭이 보다 강화될 미래 미디어 사회에서는 분출하는 여론

의 향방을 적절히 조율해 사회발전의 동력으로 전화시킬 수 있는 바람직한 "참여의 아키텍춰archtecture of the participatory"를 구축함으로써 기술적 혜택이 호사다마(好 事多魔)의 "성공위기success failure"로 전락하지 않도록 하는 집합적 역량을 배양하 는 일이 미디어 정책의 핵심이 되어야 할 것으로 본다.

참 고 문 헌

- 강준만, 『대중매체 이론과 사상』, 2001, 개마고원.
- 강홍렬 외, 『메가트렌드 코리아』, 2006, 한길사

36(4), 2002, 한국사회학회.

- 강휘원, 정보 프라이버시 보호를 위한 자율규제: 한계와 정책적 시사, 2002, 『한국행 정학보』34(3), pp 111-128.
- 김대호, '컨버전스 시대의 디지털 콘텐츠', 『디지털 컨버전스』,2005, 커뮤니케이션 북스
- 김동광, "과학대중화의 새로운 가능성 모색: 기존의 일방향적 과학대중화론 비판과 '대중의 과학이해(PUS)'의 상호작용 모형 연구", 1998, 고려대학교 과학기술 학 협동과정 석사논문.
- 김문조, 『과학기술과 한국사회의 미래』, 1999, 고려대학교 출판부.
 _______, 『IT기반 계층간 양극화 현상 극복』, 2006, 정보통신정책연구원.
 ______, 『IT와 새로운 사회질서의 형성』, 2005, 정보통신정책연구원
 ______, "IT기반 사회의 미래 전망", 『한국사회학』39(6), 2005, 한국사회학회.
 ______, "네트워크 사회의 이념적 기초와 실천 전략: 균형적 지역발전을 위한 대안 탐색," 2005, 『담론 201』8(3): 93-122.
 ______, "복잡계 패러다임의 특성과 전망," 2003, 『과학기술학 연구』3(2): 1-27.
 김문조ㆍ김종길, "정보격차Digital Divide의 이론적ㆍ정책적 재고", 『한국사회학』
- 김선욱, "하버마스 언어철학의 전체론적 특성", 2005, 『사회와 철학』 김성국 외, 『21세기 한국사회의 구조적 변동』, 2005, 민음사 김연순, '현대문화와 하이브리드' 『하이브리드컬처』, 2007, 커뮤니케이션북스 김영주, 『방송통신 융합시대의 미디어 규제』, 2004, 한국언론재단.

- 김원제, 『호모미디어쿠스』, 2006, 커뮤니케이션북스.
- 김은지 · 이정욱, "퓨전 디자인에 대한 해석의 연구: 열림의 커뮤니케이션 수용 및 해석과정에 대한 고찰", 2004, 『한국실내디자인학회지』 13(2), pp.10-19.
- 김종길, "'상호침투'와 '현대성': 리하르트 뮌히의 사회 이론," 1993, 『현상과 인식』 17(4): 85-108.
- 김태훈, "[Secial Issue 방송통신융합, 쟁점과 과제] 해외사례(영국)-규제기관과 법률 일원화, 발빠른 행보 보여", 2006, 『광고정보』, 한국방송광고공사.
- 노소영, "매개된 인생Mediated Life: 인간과 미디어의 새로운 연대가 가능한가?", 2005, www.nabi.or.kr/resource/emergence_view.asp?emergence_idx=17
- 류승호, "사이버스페이스에서의 자아와 공동체", 1997, 『창작과 비평』1997(봄).
- 류춘렬, '컨버전스와 사회 변동', 『디지털 컨버전스』,2005, 커뮤니케이션북스
- 민경배, "플래시몹은 진화한다", 〈오마이뉴스〉 2004년 03월 09일자.
- 박형준, 『성찰적 시민사회와 시민운동』, 2001, 의암출판.
- 손상영 외, 『컨버전스 환경에 대비한 과학기술 경쟁력 확보』, 2006, 정보통신정책연구워.
- 서이종, 『과학사회논쟁과 한국사회』, 2005, 집문당.
- 송해룡, '미디어컨버전스의 새로운 소비양식', 『하이브리드컬쳐』, 2008, 커뮤니케이션북스
- 심진호, '상호침투의 시학: 윌리엄 칼로스 윌리엄즈의 시세계' 『영미어문학』제 71호, 2004.
- 안정임, "디지털 빈곤", 『디지털 마니아와 포비아』, 박은희 편저, 2007, 커뮤니케이션 북스.
- 유현재, "[Secial Issue 방송통신융합, 쟁점과 과제] 해외사례(미국)-네트워크 산업은 육성, 콘텐츠 규제는 엄격", 2006, 『광고정보』, 한국방송광고공사.
- 윤영수·채승병, 『복잡계 개론』, 2008, 삼성경제연구소
- 윤평중, 『푸코와 하버마스를 넘어서』, 2005, 교보문고

- 이구형 외, 『미래사회의 커뮤니케이션 환경』, 1995, 커뮤니카토피아 연구소.
- 이동연, 『문화부족의 사회 히피에서 폐인까지』, 2005, 책세상
- 이원, 『야후!의 강물에 천 개의 달이 뜬다』, 2004, 문학과 지성사
- 이원태, "사이버공동체와 한국사회", 『사상』 통권 57호, pp 155-181.
- 이재룡, "레지스 드브레: 매체를 통해 사상은 존재한다", 『월경 하는 지식의 모험자들』, 박여성, 2003, 한길사.
- 이재준, "뉴미디어 테크놀로지의 미래", 2007, 초암네트웍스, 계간(논) 통권 21호, pp 26-31.
- 이정현, "디지털 미디어와 커뮤니케이션 혁명", 1999, 『정보혁명 생활혁명 의식혁명』, 백산서당.
- 이정환, "주목할만한 웹 2.0 아이디어 40가지", 2008, http://www.leejeonghwan.com/media/archives/001014.html
- 이주헌, "메가트렌드로 읽는 한국의 미래", 2005, 『2020미래한국』, 한길사.
- 이현아, "우리는 토론을 통해 이성적 상호성에 도달할 수 있는가 하버마스의 심의 민주주의론에 관한 일고찰", 2007, 『한국정치학회보』
- 이호영 외, 『사회적 합의수준 제고 방향』, 2006, 정보통신정책연구원.
- 정대성, "하버마스 철학에서의 상호주관성의 의미", 2007, 『해석학연구』
- 정호근, "하버마스의 담론이론", 1994, 『철학과 현실』
- 최양수, 『IT로 인한 미디어와 일상공간의 변화』, 2005, 정보통신정책연구원.
- 최창현, 『복잡계로 바라본 조직관리』, 2005, 삼성경제연구소.
- 최항섭, 『사회적 신뢰제고를 위한 IT 정책 연구』, 2006, 정보통신정책연구원.
- 하이브리드컬처연구소, 『하이브리드 컬처』, 2008, 커뮤니케이션 북스.
- 한상진, "언술검증과 비판이론", 1996, 『사회비평』
- 홍윤기, "하버마스의 언어철학", 1996, 『하버마스의 사상』, 나남.
- 황주성, 『모바일 커뮤니케이션과 도시 공적 공간의 변화』, 2005, 정보통신정책연구 원

- PRAK, "소셜 북마킹, 소셜 태깅 그리고 마가린mar.gar.in", 2006, 시맨틱 웹 2.0 컨퍼런스 발표자료.
- SBS 서울디지털포럼 편, 『세계 디지털 리더들이 말하는 제3의 디지털 혁명: 컨버전 스의 최전선』, 2004, 미래 M&B.
- 中村雄二郎, 『21世紀 問題群』, 1995, 岩波書店 (이지원 역, 1996, 『21세기 문제 군』푸른숲).
- 데일리서프라이즈, 「장 보드리야르 "미디어 과잉이 현대사회 불확실성 조장"」, 2005.5.27일자.
- Alvin. T., The Third Wave, 1984, Bantam. (전희직 역, 『제3의 물결』, 2005, 혜원출판사)
- Arrington, M., Help Find Jim Gray With Web 2.0, 2007, www.techcrunch.com/2007/02/03/help-find-jim-gray-with-web-20/
- Attali J., *Dictionnaire du XXI siecle*, 2000, Livre de Poche. (정혜원 역, 『21세기 사전』, 2000, 중앙M&B).
- Baudrillard J., Simulacra and Simulation(The Body, In Theory: Histories of Cultural Materialism), 1994, University of Michigan Press.
- Bauman, Z., "The Great War of Recognition." 2001, *Theory, Culture & Society* 18(2-3).

 , *Community: Seeking Safety in an Insecure World*, 2001, Polity Cambridge.
- Beck, U., A. Giddens and S. Lash., 1994, Reflective Modernization: Politics, Tradition
- and Aesthetics in the Modern Social Order: Polity

 Beck, U. & Beck-Gernsheim, E., Individualization: Institutionalized Individualism and
- its Social and Political Consequences, 2002, London: Sage.
 Bell, D., The Coming of Postindustrial Society: A Venture in Social Forecasting, 1973,
- Bell, D., The Coming of Postinaustrial Society: A Venture in Social Forecasting, 1973

 Basic Books.
- _____, The Coming of Post-Industrial Society, 1973, New York: Basic Books.
- Beniger, J., The Control Revolution: Technological and Economic Origins of Information Society, 1986, Harvard University Press.

- Berlin, I., *Liberty: Incorporating Four Essays on Liberty*, 2002, Oxford University Press. (박동천 역, 『이사야 벌린의 자유론』, 2006, 아카넷)
- Bolz, N., Am Ende der Gutenberg-Galaxis: die neuen kommunikationsverhältnisse, 1995, Wilhelm Fink Verlag, Münhen/Germany. (윤종석 역, 『구텐베르크-은하계의 끝에서:새로운 커뮤니케이션상황들』, 2000, 문학과지성사).
- Braverman, H., *Labor and Monopoly Capital*, 1974, New York: Monthly Review Press. (이한주, 강남훈 역, 『노동과 독점자본』, 1989, 서울: 까치)
- Castells M., Mobile Communication and Society: A Global Perspective, 2006, The MIT Press.
- ______, The Information Age: Economy, Society and Culture: Blackwell. (Vol. 1)

 The Rise of the Network Society, 1996; (Vol. 2) The Power of Identity, 1997;

 (Vol. 3) End of Millenium, 1998.
- ______, The Informational City, Information Technology, Economic Restructuring, and the Urban-Regional Process, 1989, Oxford UK, Cambridge MA: Basil Blackwell
- Crook, S., "Minotaurs and Other Monsters: Everyday Life in Recent Social Theory", 1998, *Sociology*, Cambridge University Press.
- Crossley, N., "On Systematically distorted communication: Bourdieu and the socio-analysis of publics", 2004, N. Clossley & J. M. Roberts ed. *After Habermas: New Perspectives on the Public Sphere*, 2004, Blackwell.
- Crosswhite, J., *The Rhetoric of Reason*, 1996, Wisconsin University Press. (오형엽 역, 『이성의 수사학』, 2001, 고려대학교 출판부)
- Cutcliffe, S. and C. Mitcham (eds). 2001, *The Visions of STS: Counterpoints in Science, Technology and Society Studies:* State University of New York Press.
- Cutcliffe, S., *Ideas, Machines, and Values: An Introduction to Science, Technology, and Society Studies*, 2000, Lanham, Md.: Rowman & Littlefield Publishers.

- Dahlberg, Lincoln., "The Habermasian public sphere: Taking difference seriously", 2005, *Society and Theory*
- Dator, J. and Y. Seo., "Korea as the Wave of a Future: The Emerging Dream Society of Icons and Aesthetic Experience," 2004, *Journal of Futures Studies, Vol. 9, No.1, August: 31-44.*
- de Waal, M., "November 2019? An Essay on the Experience of the Millennial City," 1996, http://www.mw.dds.nl/november2019/stad7.htm (2005. 08. 12).
- Durham M. & Kellner D., *Media and Cultural Studies: Keyworks (KeyWorks in Cultural Studies)*, 1991, Wiley-Blackwell.
- Elizabeth M. & Debra D., *Utility of Home Computers and Media Use: Implications of Multimedia and Connectivity*, 1998, Journal of Broadcasting & Electrinic Media.
- Faubion, J., Aesthetics, Method, and Epistemology: Essential Works of Foucault, 1954-1984, Vol II: 1999, New Press.
- Freeman, C. and C. Perez. Structural Crisis of Adjustment, Business Cycles and Investment Behaviour," 1988, in G. Dosi et al. (eds)., *Technical Change and Economic Theory:* Frances Pinter.
- Fuglsang, L., "Three Perspectives in STS in the Policy Context, S", 2001, Cutcliffe and C. Mitchan (eds.) *Visions of STS*, State University of New York Press.
- Gans H., Popular Culture And High Culture: An Analysis And Evaluation Of Taste, 1974, New York: Basic books. (강현두 역, 『대중문화와 고급문화』, 1998, 나 남출판)
- Gergen, K., 1991, The Saturated Self: Dilemmas of Identity in Contemporary Life: Basic Books.
- Gibson W., Neuromancer 1984, Ace Books,.
- Giddens, A., Modernity and Self Identity: Self and Society in the Late Modern Age, 1991, Blackwell (권기돈 역, 1997, 『현대성과 자아정체성: 후기 현대의 자아

와 사회』 새물결). , Runaway World: How Globalization is Reshaping Our Lives, 2000, Routledge (박찬욱 역, 2000, 『질주하는 세계』 생각의 나무). Gilder, G., Telecosm, 2002, Free Press (박홍식 옮김, 2004, 『텔레코즘』, 청림출판). Gillmor D., We the Media, 2004, O'Reilly Media. Goffman, E., The Presentation of Self in Everyday Life, 1959, London: Penguin. Granovetter, M., The Strength of Weak Ties, 1973, American Journal of Sociology, Vol. 78, Issue 6, May 1973, pp. 1360-1380. Habermas, J., Der Philosphische Diskurs der Moderne 1996, Suhrkamp , Theorie des kommunikativen Handelns: Handlungsrationalitaet und gesellschaftliche Rationalisierung, 1981, Suhrkamp(장춘익 역, 2006, 『의사소통 행위이론: 행위합리성과 사회합리화』나남) _, Vorstudien und Ergaenzungen zur Theorie des kommunikativen Handelns, 1989, Suhrkamp Halal, W., "Prophets of a High-Tech Age," American Behavioral Scientist, 1998, November-December Harvey, D., "Flexibility: Threat or Opportunity?", 1991, Socialist Review 21(1): 65-77. ____, The Condition of Post modernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change, 1989, Oxford: Basil Blackwell. (박영민, 구동회 역, 『포스트모더니티 의 조건』, 2005, 한울). , The Urban Experience, 1989, Oxford: Basil Blackwell. Hess, D., Science Studies: An Advanced Introduction, 1997, New York University Press(김환석 역, 2004, 『과학학의 이해』 당대.

Hochschild, A., The Managed Heart: Commercialization of Human Feeling, 1983,

Hoggett, P. & Thompson, S., "Toward a Democracy of the Emotion" 2002,

Berkeley: University of California Press.

Constellations.

- Honneth, A., "Recognition or Redistribution.", 2001, Theory, Culture & Society 18(2-3).
- ______, Das Andere der Gerechtigkeit, Aufsatze zur praktischen Philosophie, 2001, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Horx, M., *Die acht Sphären der Zukunft*, 2002, Signum. (백종유 역, 『미래는 '불면증에 걸린 좀비'들 세상이다』, 2004, 청림출판)
- Inayatullah, S., Questioning the Futur; Methods and Tools for Organizational and Societal Transformation, 2007.
- Jenkins, H., Convergence Culture: Where Old and New Media Collide, 2008, NYU Press. (김정희원, 김동신 역, 『컨버전스 컬처』, 2008, 비즈앤비즈)
- ______, Fans, Bloggers, and Gamers: Media Consumers in a Digital Age, 2006, NYU Press. (정현진 역, 『팬, 블로거, 게이머: 참여문화에 대한 탐색』, 2008, 비즈앤비즈)
- Jensen, R., *The Dream Society*, 1999, McGraw-Hill (서정환 옮김, 2002, 『드림소사이 어티』, 한국능률협회)
- Jones, Q., Virtual-Communities, Virtual-Settlements & Cyber-Archaeology: A Theoretical Outline, 1997, *J of Comp Mediated Communication* 3(3).
- Jones, Q.J., Garsia R.J., Wu R.T.M., Job R.F.S., & Dunn S.M., A Controlled Study of Anxiety and Morbid Cognitions at Initial Screening for HIV in a Cohort of People with Haemophilia, 1995, *Journal of Psychosomatic Research*, 39 (5).
- Jones, S. (ed), Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community, 1995, Sage.
- ______, Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety, 1997, Sage.
- Kaufmann, A., Rechtsphilosophie, 1997, Velag.(김영환 역, 『법철학』, 2006, 나남)
- Kerr, P., *Philosophical Investigation*, 1953, Blackwell. (이영철 역, 『철학적 탐구』, 2006b, 책사랑)

- Kim, M., "Generation Conflict in Korea," 2005, Paper Presented at The 37th. World Congress of Sociology, International Institute of Sociology, Stockholm, July 5-9.
- Kitchin, R., Cyberspace: The World in the Wires, 1998, New York: John Wiley.
- Kourvetaris, G., *Political Sociology: Structure and Process*, 1996, Allyn & Bacon. (박 형신·정헌주 역, 『정치사회학』, 1998, 일신사)
- Lash, S. & Urry, J. Economies of Signs and Space(Theory, Culture & Society), 1994, Sage Publications.
- Lévy, P., *Cyberculture*, 1997, Odile Jacob. (김동윤 역, 『사이버 문화』, 2000, 문예출 판사)
- Lievrouw, L., "Our Own Devices: Heterotopic Communication, Discourse and Culture in the Information Society," 1998, *The Information Society* 14(2).
- Lin, N., Social Capital: A Theory of Social Structure and Action, 2001, Cambridge University Press.
- Luhmann, N., Social Systems, 1995 (1984), Stanford University Press.
- ______, The Differentiation of Society, 1982, Columbia University Press.
- Lyon, D., *The Electronic Eye: The Rise of Surveillance Society*, 1994, Polity (한국전자 통신연구소 역, 1994, 『전자감시사회』).
- _____, The Information Society: Issues and Illusions, 1988, Cambridge: Polity Press.
- Manovich Lev, The Language of New Media, 2002, MIT Press.
- Marcia L. De Sonne(Ed), Convergence Transition to the Electronic Superhighway, 1994. (이병섭 · 윤석민 역, 『컨버전스-전자고속도로의 이행』, 1996, 한울아카데미).
- Marx, K., A Contribution to the Critique of Political Economy, 1970(1859), Dobbs.
- Marx, K. and F. Engels., German Ideology, 1970 [1846], International.
- Masuda, Y., Managing in the Information Society: Releasing Synergy Japanese Style,

- 1990, Basil Blackwell.
- ______, The Information Society: as Post-Industrial Society, 1980, Tokyo: Institute for the Information Society.
- McLuhan, M., *The Gutenberg Galaxy*, 1962, London: Routledge & Kegan Paul. (임상 원 역, 『구텐베르크 은하계』, 2001, 커뮤니케이션북스).
- ______, *The Medium is the Massage*, 1967, Bantam (김진홍 역, 『미디어는 맛사지다』, 2002, 커뮤니케이션북스)
- _______, Understanding Media: The Extensions of Man, 1964, New American Library (박정규 역, 『미디어의 이해』, 2001, 커뮤니케이션북스)
- Michael M., "Comprehension, Apprehension, Prehension: Heterogeneity and the Public Understanding of Science", 2002, *Science, Technology & Human Values*, Vol. 27, No. 3, pp.357-378, Science, Technology & Human Values.
- Mills C., Power Elite, 1956, Oxford Press. (진덕규 역, 『파워엘리트』, 1991, 한길사)
- Missika. J. L., *La fin de la télévision*, 2006, Seuil. (최서연 역, 『텔레비전의 종말』, 2007, 베가북스)
- Mitchell, W., City of Bits: Space, Place, and the Infobahn, 1995, MIT Press.
- Morse, M., Virtualities: Television, Media Art, and Cyberculture (Theories of Contemporary Culture), 1998, Indiana University Press.
- Mouffe, C., *The Democratic Paradox*, 2000, Verso. (이행 역, 『민주주의의 역설』, 2006, 인간사랑).
- Münch, R., "Theorie des Handelns Universelle Idee und partikulare Konkretisierung," 1984, Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie 36: 416.
- Naisbitt, J., High-Tech/High-Touch: Technology and Our Search for Meaning, 1999, Nicholas Brealey Publishing(안진환 옮김, 2000, 『하이테크 하이터치』, 한국경 제신문사).
- Negroponte, N., Being Digital, 1996, Vintage. (백욱인 역, 『디지털이다』, 2007, 커뮤

니케이션북스)

- Parsons, T., "An Outline of Social System," 1961, in T. Parsons, et. al. (eds)., *Theories of Society:* Free Press: 30-128.
- Patokorpi & Tétard, From Mobility to True Nomadicity and Ubiquity:Discussing Fluidity,Metaspaces, Micromobility,and Multiple-Profiling, Global Mobile Commerce: Strategies, Implementation and Case Studies, 2006, Idea Group Reference.
- Pensky M., "Society, Morality, and Law: Jürgen Habermas," In *Blackwell Companion to Political Sociology*, Edited by Nash, K.; Scott, A., 2001, Wiley-Blackwell.
- Pink, D., A Whole New Mind: Why Right-brainers Will Rule the Future, 2008, Riverhead Books
- Pongs, A., In welcher Gesellschaft leben wir eigentlich? Band 1, 1999, Dilemma Verlag. (김희봉·이홍균 역, 2003, 『당신은 어떤 세계에 살고 있는가? (1)』 한울).
- ______, In welcher Gesellschaft leben wir eigentlich? Band 2, 2000, Dilemma Verlag (윤도현 역, 2003, 『당신은 어떤 세계에 살고 있는가? (2)』 한울).
- Putnam, R., Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community, 2000, Simon & Schuster.
- Rheingold, H., *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, 1993, Mas:Addison-Wesley Publishing Company.
- Rifkin J., The Age of Access: The New Culture of Hypercapitalism, Where All of Life is a Paid-for Experience, 2000, Tarcher. (이희재 역, 『소유의 종말』, 2001, 민음사).
- Robins, K. & Webster, F., Times of the Technoculture, 1999, New York: Routledge.
- Schutz, A., *The Phenomenology of the Social World*, 1967, Northwestern University Press.

- Schwartz, B., *The Paradox of Choice: Why Many is Less?*, 2004, Harper Collins (형선호 역, 2004, 『선택의 패러독스』, 웅진닷컴.
- Sennett, R., *The Corrosion of Character*, 1998, W. W. Norton & Company (조용 역, 2001, 『신자유주의와 인간성의 파괴』문예출판사).
- Shirky, C., Here Comes Everybody: The Power of Organizing Without Organizations, 2008, Penguin. (송연석 역, 『새로운 사회와 대중의 탄생: 끌리고 쏠리고 들끓다』, 2008, 갤리온)
- Smith, M. & Kollock, P. (eds), Communities in Cyberspace, 1999, London: Routledge.
- Stone, C., Networking: The Art of Making Friends, 2000, Vermilion.
- Tapscott, D., Growing Up Digital: the Rise of the Net Generation, 1997, McGraw-Hill, Inc.
- Thompson, J. B., "Universal Pragmatics" 1982, J. B. Thompson & D. Held ed., Haberams Critical Debate, 1982, MIT Press.(임헌규 편역, 『하버마스 다시읽기 』, 1999, 인간사랑)
- Toffler, A., The Third Wave, 1980, Random House.
- Toulmin, S., Cosmopolis: the Hidden Agenda of Modernity, 1990, University of Chicago Press(이종흡 역, 『코스모폴리스: 근대의 숨은 이야기 거리들』, 1997, 경남대학교 출판부)
- ______, Return to Reason, 2003, Harvard University Press
- Touraine, A., Return of the Actor: Social Theory in Postindustrial Society, 1988, University of Minnesota Press (조형 역, 1994, 『탈산업사회의 사회이론: 행위 자의 복귀』이화여자대학교출판부).
- Turkle, S., Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet, 1995, Simon & Schuster (최유식 역, 2003, 『스크린 위의 삶』, 민음사).
- Urry, J., Sociology Beyond Societies: Mobilities for the Twenty-First Century, 1999, Routledge

- Virno P., A Grammar of The Multitude, 2004, The MIT Press. (김상운 역, 『다중』, 2004, 갈무리)
- Walter Reese-Schäfer, *Niklas Luhmann zur Einführung*, 2001, Junius Verlag. (이남복역, 『니클라스 루만의 사회사상』, 2002, 백의)
- Webster, F., Theories of the InformAtion Society, 1995, London: Routledge.
- Wittgenstein, L., On Certainty, 1969, Blackwell. (이영철 역, 『확실성에 관하여』, 2006a, 책사랑)

- 1. 본 연구보고서는 정보통신진흥기금으로 수행한 정보통신연구개발사업의 연구결과입니다.
- 2. 본 연구보고서의 내용을 발표할 때에는 반드시 방송통신위원회 정보통신 연구개발사업의 연구결과임을 밝혀야 합니다.

정책연구 08-72

정보사회의 미래와 통신정책의 새로운 패러다임

2008년11월일인쇄2008년11월일발행

발행인 방 석 호

발행처 정보통신정책연구원 경기도 과천시 주암동 1-1

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

인 쇄 크리홍보(주)

ISBN 978-89-8242-521-9 93320

Korea Information Society Development Institute



