

가상성과 일상성의 컨버전스에 관한 연구

2009. 9

연구기관: 한국언론학회
연구책임자: 임종수(세종대학교 교수)
참여연구원: 전경란(동의대학교 교수)
 현무암(훗카이도대학교 교수)
 이장환(경희대학교 박사과정)

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

제 출 문

정보통신정책연구원 원장 귀하

본 보고서를 『가상성과 일상성의 컨버전스에 관한 연구』의 최종보고서로 제출합니다.

2009. 9. 30

연구기관: 한국언론학회

연구책임자: 임종수(세종대학교 교수)

참여연구원: 전경란(동의대학교 교수)

현무암(훗카이도대학교 교수)

이장환(경희대학교 박사과정)

목 차

요약문	5
제 1 장 서론: 디지털 컨버전스, 그리고 가상성과 일상성의 컨버전스	21
제 1 절 연구의 배경	21
제 2 절 연구목적	25
제 2 장 이론적 논의	27
제 1 절 컴퓨터와 인터넷 그리고 가상성, 현실성, 일상성	27
1. 가상성과 현실성	27
2. 일상, 일상성: 체계－생활세계로서 일상생활	34
제 2 절 가상성과 현실성의 상호작용 정경	39
1. 개인적 차원에서의 상호작용	39
2. 인간관계 차원에서의 상호작용	50
3. 집단 차원에서의 상호작용	53
4. 조직 차원에서의 상호작용	56
제 3 절 미디어와 일상의(재)구성: 대중매체에서 가상세계까지	59
1. 대중매체와 일상의 재구성: 유동성의 사사회	59
2. 가상세계와 일상의 재구성: 사사회된 유동성 그리고 유비쿼터스	62
3. 가상세계와 일상의 절합 영역	65
제 3 장 연구문제 및 연구방법	74
제 1 절 연구문제: 현실－가상세계 상호작용과 일상	74
제 2 절 연구방법	75

1. 경험기술(Experience description)	75
2. 미디어 다이어리 및 심층인터뷰(media-diary & in-depth interview)	77
3. 사례연구: 일본의 오타쿠, 히키코모리의 세계	79
제 4 장 연구결과	81
제 1 절 가상-현실세계 컨버전스의 일상생활 흐름	81
1. 가상세계 미디어의 시간대별 사용 흐름: 미디어 다이어리 분석	81
2. 가상세계 미디어의 시간대별 사용 흐름: 심층 인터뷰 분석	83
제 2 절 가상-현실세계의 절합 사례	91
1. 인간관계의 개인화와 개인주의의 확대	91
2. 새로운 의제설정 과정의 등장	96
3. 구성주의 지식사회학: 문제해결능력	100
4. 새로운 양식의 여가/오락의 등장	103
5. 두터운 일상: 사이와 흐름(interval & flow)의 발견	106
6. 문화/예술/감각의 재창조	109
제 5 장 결 론	114
제 1 절 연구의 요약: 가상-현실세계의 컨버전스, 일상의 확장 혹은 재구성 ..	114
제 2 절 정책적 함의	119
참고문헌	121
<부 록>	128

표 목 차

〈표 3-1〉 미디어 다이어리 참가자 프로파일(가명)	78
〈표 4-1〉 일상생활에서의 가상세계 활용	82

그림 목 차

[그림 2-1] 베리칩	40
[그림 2-2] 구글의 개인용 안드로이드와 사무실 전화기	42
[그림 2-3] 애플의 아이폰	43
[그림 2-4] 닌텐도의 위(Wii)	46
[그림 2-5] 세컨드 라이프의 경희루	52
[그림 4-1] 강남대로에 있는 미디어 폴	107

요 약 문

□ 연구의 배경 및 목적

인터넷과 모바일의 발전으로 인해 현실세계(the actual)의 재현에 기초한 가상세계(the virtual)가 날로 발전함에 따라 가상성과 일상성 간의 전환(shift)이 고도로 쉬워지고 있다. 가상세계는 현실세계와의 컨버전스를 통해 새로운 일상을 구축해 가고 있다. 이에 따라 인간관계 형성은 물론이고 사회적 의제형성, 지식생활, 일과 여가(오락), 이동과 사이, 예술과 감각 등 거의 전 영역에서 가상세계는 현실세계와 절합하면서 새로운 일상을 구현해 낸다. 이는 가상세계의 일상화를 통한 post-netizen의 형성과 이른바 탈근대성이라는 일상생활의 근본적인 변화라 할 수 있다.

이에 이 연구는 가상성과 현실성, 일상성의 주요개념과 상호관계에 대해 논의를 출발로, 가상세계에 대한 정경, 그리고 미디어와 일상에서 본 가상세계와 일상의 절합 영역에 대해 논의하고자 한다. 이를 통해 가상성과 일상성의 절합이 발현해내는 고유한 속성을 추출하여 실제 분석의 내용으로 삼을 것이다.

□ 연구 주요 내용

○ 제1장 서론

우리의 삶에서 가상세계는 더 이상 부가적인 그 무엇이 아니다. 가상세계는 일상의 삶 그 자체가 되고 있다. 비단 인터넷이나 모바일의 대중화, 편재화만을 염두에 두고 하는 말이 아니다. 크고 작은 가상세계는 우리의 일상생활 곳곳에서 활동하고 있으며, 그 중 상당부분은 우리에게 익숙해 있던 과거의 일상을 새롭게 구조화하는 단계에 이르기도 했다. 우리의 삶에서 인간관계, 사회적 담론과 의제의 생산, 지식의

생산과 소비, 사이와 흐름, 새로운 여가와 오락, 문화와 예술의 창조 등 거의 대부분의 영역에서 가상세계는 결코 떼어놓을 수 없는 실체가 되고 있다.

이는 두 말할 필요도 없이 우리의 삶의 문화가 전지구적 네트워크화를 가져온 디지털 컨버전스의 유래없는 진행에 힘입은 바 크다. 디지털 컨버전스에 따라 네트워크 기반의 호환성과 이동성이 제고되면서 흩어져있던 정보와 콘텐츠뿐만 아니라 사람간의 연결이 활성화되고 이종 장르간의 혼종, 감각의 확장, 물리적 공간과 가상공간의 혼재가 일상화되어 가고 있다. 이러한 테크놀로지의 컨버전스는 일상과의 절합(articulation)을 통해 드러나는 또 다른 컨버전스, 즉 가상성(가상세계)과 현실성(현실세계)의 컨버전스를 추동해 낸다. 이는 우리의 일상생활 문화의 측면에서 볼 때 ‘커뮤니케이션 양식’(mode of communication)의 본질적 변화라는 기본 동력을 배경으로 하고 있다. 높은 수준의 양방향성과 저장성, 기록성 그에 따른 실시간 동시성과 비동시성, 멀티미디어성, 비매개성과 고품질성(high quality)을 내용으로 하는 이 새로운 커뮤니케이션 양식을 현실세계와의 컨버전스를 통해 일상생활의 삶의 방식(ways of life in everyday life)을 변화시키고 있다. 그 변화 속에서 우리의 삶은 고도화된 속도(speed)의 틀 안으로 재구조화되어 가고 있다. 주지하다시피 우리의 삶은 기차나 자동차, 비행기는 물론이고 전화, 텔레비전, 더 나아가 최근에는 인터넷과 가상세계를 만나면서 과거와는 비교가 되지 않는 가속도의 세계로 나아가고 있다 (Virilio, 1980). 이에 따라 인간관계는 물론이고 일과 여가, 지식과 정보, 이동과 정주, 예술과 감각 등 일상생활 전 영역은 지금까지와 다른 구성(configuration), 다시 말해 새로운 삶의 방식을 구조화해 가고 있다.

우리가 살아가는 일상생활 속 실재세계는 가상세계와 현실세계의 컨버전스의 ‘조화’(harmonizing), 다시 말해 가상세계가 현실세계를 보조 혹은 보완하거나 현실세계가 가상세계를 보조 혹은 보완함으로써 전체적으로는 ‘가상-현실세계’가 일관되게 연결된 세계로 진행되고 있다. 그 세계 안에서 우리는 금융, 교육, 정치, 취미, 거래, 여가, 심지어 인간관계에 이르기까지 가상-현실세계의 상호작용을 통해 과거의 삶과 질적으로 다른, 그렇지만 매우 안정화되어 있고 당연시되어지는 일상적 삶의 양

식을 영위해가고 있다. 그리고 그 삶의 리듬과 속도, 분위기는 이전과 확실히 다르다. 우리의 일상은 현실세계와 가상세계가 절합한 많은 영역들을 익숙한 것으로 인지하고 실천해가는 구조화된 삶의 영역이다.

현실세계와 가상세계의 컨버전스로 인한 일상의 변화를 살펴보는 것이 이 연구의 궁극적인 목표이다. 가상세계가 현실세계와 컨버전스를 통해 일상적 삶이 어떻게 영위되어가고 있는지, 더 나아가 일상적 삶의 중요한 국면인 인간관계, 사회적 의제설정, 지식의 사용, 여가와 오락, 문화와 예술, 감각 등이 일상 안에서 어떻게 작동하고, 또한 그것이 어떻게 일상을 변화시키고 있는지를 밝히는 것이 이 글의 목적이다.

○ 제2장 이론적 논의

－ 제1절 컴퓨터, 인터넷 그리고 가상성과 현실성, 일상성

1980년대 중반 김슨(Gibson, 1984)이 사이버스페이스(cyberspace)라는 용어를 처음 제시했을 때, 사이버스페이스, 즉 가상세계는 육체에서 벗어난 의식만이 진입할 수 있는 정보공간이자 실재하지 않는 허구적 공간이라는 의미로 이해되었다. 그러나 유무선 네트워크의 발달은 물질적 실재가 아닌 또 다른 공간, 비물질적이지만 실재하는 정신과 담론의 세계를 탄생시켰다. 이용자는 네트워크를 통해 구현되는 가상세계를 단순히 허구적인 공간이 아니라 커뮤니케이션이 일어나는 사회적 공간으로 경험하게 되었다. 현실세계에서 이용자들은 물리적 시공간을 공유하면서 직접적인 대면접촉을 통해 상호작용을 하는데 비해 가상세계에서는 물리적 시공간을 필요로 하지 않는다. 따라서 가상세계는 현실세계와는 다른 탈육화된 상징공간으로, 실제 이용자들의 상호작용을 통해 형성되는 담론의 공간이다. 그리고 실재적 공간이다.

레비(Levy/전재연 역, 2002)는 가상을 실재(the real)와 대립되는 것이 아니라 현실(the actual)과 대립되는 것으로 간주한다. 레비에 따르면 가상은 부재, 즉 물질적 실체성을 가지지 못했지만 중요한 존재의 한 양식이다. 다시 말해 가상은 존재하되 잠재적으로 존재하는 것으로 현실과 함께 실재를 구성한다. 따라서 현실 그 자체는 아니지만 가상으로 존재하는 것 또한 실재의 중요한 차원이다. 디지털 기술을 통해 실

현되어진 가상세계는 상상의 세계를 현실과 같이 만들어내어, 인간의 모든 감각기관이 인공적으로 창조된 세계에 몰입시킴으로써 자신이 바로 그 상상의 세계에 존재하는 듯한 착각을 느끼게 하는 실재적 세계이다. 우리가 살아가는 일상생활의 세계는 이 둘 사이를 가로질러 존재하는 현실-실재-가상의 세계이다.

일상은 고상한 공식적 세계에 대립되는 이른바 저속한 생활도 아닐 뿐더러 공적인 생활에 대립되는 사적 생활을 의미하는 것도 아니다. 일상생활(everyday life)은 사회적인 것을 담지하고 있는 매일 매일의 연속체인 일상(everyday)의 구체적 삶이자 정신적, 정서적 양태이다. 이러한 일상은 두 종류의 반복, 즉 자연의 지배법칙인 순환성(cyclical)과 ‘합리’라고 알고 있는 과정을 지배하는 법칙인 단선성(linear)이 상호결합되어 있는 곳에 위치해 있다. 따라서 일상은 한편으로는 밤과 낮, 계절과 수확, 활동과 휴식, 배고픔과 만족, 욕망과 충족, 삶과 죽음의 순환성을, 그리고 다른 한편으로는 (합리의 이름으로 구조적으로 짜여진) ‘일과 소비의 반복’이라는 행위를 내포하고 있다. 그러한 일상은 가장 보편적이면서 가장 독특한 조건이며, 가장 사회적이면서 가장 개인적이며, 가장 명백하면서도 감추어져 있다(Lefebvre, 1987).

흔히 생활세계(life world)가 일상생활과 유사하게 사용되곤 하지만 일상 혹은 일상성 연구에서 생활세계에 관심을 갖는 것은 체계에 집중돼 있던 기존의 접근방식에 대한 회의로부터 ‘생활세계에 녹아 있는 일상성’을 규명하고자 하기 때문이다. 따라서 생활세계는 사적인 경험으로 구체화되는 것이지만 그 이면에는 체계라는 구조적 속성이 분명하게 절합되어 있다. 우리는 생활세계를 통해 사적인 경험으로 보이지만 구조화된, 또한 그러한 사적 생활을 통해 구조화하는 ‘체계-생활세계’의 상호결합 양태를 볼 수 있다. 따라서 일상성(everydayness)이란 체계-생활세계의 구체적인 성격 혹은 공통분모, 다시 말해 사적인 생활세계와 체계간의 관계적 산물로서 발현되는 ‘체계-생활세계의 일상성’이라 할 수 있다(Smith, 1987 참조). 그런 점에서 우리가 규명하고자 하는 일상의 세계는 진부할런지 모르지만 결코 포기될 수 없는 삶으로서 ‘구조화된 일상’(structured everyday life)이다. 일상성에는 특별히 일상을 통해 바라보는 근대성이라는 거부할 수 없는 구조적, 역사적 속성을 담고 있다.

일상에서 미디어는 가장 중심적인 일상의 조직자로서 기능해 왔다. 근대화 이후 개인 및 가정에 급속하게 침투해 온 미디어 테크놀로지는 일상생활 곳곳에서 삶의 요소로 자리잡음으로써 초기의 기계적 놀라움을 뒤로 하고 일상생활을 영위하는 삶의 관습으로 자리잡아 온 것이다(Gunning, 2003). 가상세계의 테크놀로지는 거의 매일같이 우리를 놀라게 하면서 급속하게 삶의 한 양식으로 자리잡아 가고 있다. 네비게이션 운전사례가 보여주듯, 가상세계로서 네비게이션이 운전이라는 현실세계의 일에 관계함으로써 운전양식으로서 실재행위를 조율해낸다. 이런 일들은 후기근대 사회를 살아가는 21세기 초반 너무나 흔한 일이 되어 버렸다. 우리는 가상과 현실의 컨버전스가 만들어내는 실재세계를 당연한 일상의 세계로 받아들이며 살아가고 있다. 그리고 그 세계의 저 밑바닥에는 점증하는 속도가 목격된다.

— 제2 절 미디어와 일상의(재)구성: 대중매체에서 가상세계까지

유동성의 사사화(mobile privatization)는 미디어를 통한 근대사회의 사적세계화 경향을 통찰력있게 지적해 내고 있다. 유동성의 사사화는 윌리엄스(Williams, 1979)가 20세기 초 교통수단의 고도화로 사회적 유동성이 점점 높아지면서도 개개인들은 가족이라는 제도 안으로 안착해 들어가는 상호모순을 설명하는 개념이었다. 여기에서 텔레비전은 가장 대표적인 사사화 기제로 파악된다. 텔레비전은 높아진 유동성을 개인이 거처하는 가족의 경험 안으로 끌어가게 함으로서 국가, 지역사회의 공동체성 실현의 전제조건인 동시성을 확보하는데 큰 기여를 했다.

이같은 변화에 대해 인문지리학(human geography) 연구자들은 시공간 압축(time-space compression)(Harvey, 1990)이나 시공간 원격화(time-space distanciation)(Giddens, 1990)라는 이름으로 근대사회의 변화를 설명한다. 일찍이 기든스(Giddens, 1990)는 근대 및 후기근대 사회로의 진행을 시공간의 장소귀속성탈피(time-space disembedding)와 재장소화(reembedding)라는 인문지리학적 메커니즘으로 통찰한 바 있다. 시공간의 장소귀속성탈피란 쉽게 말해서 우리의 사회적 삶이 특정한 장소로 제한되는 것으로부터 자유로워진다는 점을 일컫는다.

20세기 근대사회의 유동성의 사사화를 의미했던 가족화, 가정화는 이제 순수한

개인화(personalization)로 전이되고 있다. 최근 십수년간 우후죽순처럼 생겨나고 있는 뉴미디어 테크놀로지는 기본적으로 탈가정화(de-domesticated/ing media)를 촉진하고 있다(Morley, 2003). 사실 개인이 사용하는 미디어를 두고 보면, 가족 텔레비전과 인터넷이 연결된 컴퓨터 외에 회사에 있는 개인 컴퓨터, 노트북, 휴대폰, MP3 등 종류와 용도가 매우 다양하다. 여기에 사람마다 다르겠지만 PMP나 PDA, DMB, 네비게이션 등이 포함될 수 있다.

각종 휴대 미디어를 개개인이 소지하게 됨으로써, 비록 개인이 소지하지 않는다 하더라도 미디어의 소비방식 자체가 개인적 인터페이스로 양식화되어 있기 때문에 정보와 오락, 사실과 픽션은 순수하게 개인의 맥락 안에서 수용되는 상태로 접어들었다. 그것은 가족이나 정해진 공공장소에서 미디어를 이용했던 것과 뚜렷이 구분된다. 즉 가정내 일반 유선전화가 ‘가족 공중전화’, 가정내 텔레비전이 ‘가족 공동 텔레비전’으로 사사화된 매체였다면, 각종 모바일 미디어는 물론이고 공동으로 사용하는 컴퓨터-인터넷 미디어 역시 개인의 단위에서 사용하는 미디어이다. 그리고 그것은 가정, 직장, 학교, 공공장소 등 도처에서 활용할 수 있는 환경을 갖추고 있다. 이로서 사사화가 유동성 자체에 편입되는 ‘사사화된 유동성’(privatized mobility)의 세계를 만들어내고 있다. 곳곳에 편재되어 있는 컴퓨터와 인터넷, 각종 무선 미디어, RFID, 심지어 홈네트워킹 서비스 등은 이동성을 극대화시키면서도 개인의 사적, 공적 업무를 진행함에 있어 불편함이 없도록 최적화하고 있다.

가상세계와 현실세계의 컨버전스로 인해 발현되는 일상생활의 변화에는 주요한 변화 영역을 포함하고 있다. 1) 인간관계의 개인화와 개인주의의 확대, 2) 새로운 의제설정 과정의 등장, 3) 문제해결능력으로서 구성주의 지식사회학의 확대, 4) 새로운 양식의 여가/오락의 등장, 5) 사이와 흐름(interval & flow)의 발견을 통한 두터운 일상의 전개, 6) 문화/예술/감각의 재창조 등이 그것이다.

○ 제3장 연구문제 및 연구방법

이 연구는 가상-현실세계의 컨버전스가 이루어지는 일상의 흐름을 가상세계 미

디어의 활용측면에서 살펴보고자 한다. 이는 가상성이 현실성에 절합함으로써 일상의 흐름과 리듬이 어떻게 변화하고 있는지를 살펴보는 것이다. 이는 일상적 삶의 리듬과 속도, 분위기의 고유한 속성을 밝히고자 하는 것이다. 이를 위해서는 가상세계의 미디어 사용에 대한 미디어 다이어리와 심층인터뷰를 적극 활용하고자 한다.

두 번째로 가상-현실세계의 절합이 빚어내는 일상생활에서의 각 영역들에 대한 심도있는 분석을 실시하고자 한다. 여기에는 인간관계의 개인화와 개인주의, 사회적 의제설정, 새로운 지식사회학, 새로운 양식의 여가/오락의 등장, 사이와 흐름(interval & flow)의 등장, 문화/예술/감각의 재구성 또는 창조 등이 있다.

이 연구를 진행하기 위해 다양한 질적 연구방법론을 이용했다. 경험기술방법(experience description), 미디어 다이어리 및 심층인터뷰(media-diary & indepth interview), 사례연구로서 일본의 오타쿠, 히키코모리의 세계 등 3가지의 방법을 활용했다.

○ 제 4 장 연구결과

－ 제 1 절 가상-현실 컨버전스의 일상생활 패턴

응답자들의 일상생활 속 가상미디어의 사용에서 몇가지 패턴을 알 수 있었다.

첫째, 아침 기상에서부터 밤 10시까지 활동시간동안 가장 활발하게 이용하는 미디어는 모바일이었다. 모바일은 단순히 전화나 메시지 전송 이외에 자신의 관심분야를 알기 위해 적극적으로 이용되었다. 경제적으로 제한적인 대학생인 점을 고려할 때, 부가정보서비스는 주로 모바일 회사에서 제공하는 무료인터넷 서비스로 이용되고 있었다. 뉴스, 날씨, 위치, 영화 등 무료서비스임에도 불구하고 유용하게 이용할 수 있는 서비스는 하루 하루 일상생활에서 필요한 삶의 자원으로 적극 이용되고 있었다.

둘째, 컴퓨터는 모바일과 더불어 아침 기상 이후나 귀가 이후 항상 켜져 있는 상태를 유지하고 있었다. 이것은 마치 텔레비전이 집중해서 시청하지 않아도 가정생활의 배경(back ground)처럼 항상 켜져 있는 것과 유사하다. 이들 응답자들에게 있어 컴퓨터는 언제든지 문서작업이나 인터넷 등을 할 수 있도록 대기상태(standby)의 존

재였다. 일상생활에서 컴퓨터와 인터넷에 항상 연결되어 있는 상태는 사적 공간인 가정 이외의 공적 공간에서도 마찬가지였다.

셋째, 가정 내 컴퓨터 및 인터넷 외의 수단을 적극적으로 강구하고 있었다. 개인 소유의 무선인터넷 단말기가 고가이기 때문에 무선인터넷 이용률은 낮았지만 학교나 아르바이트 장소에서 컴퓨터는 그것을 대신할 수 있는 훌륭한 대안이었다. 응답자들은 모두 학과 실습실이나 도서관 등 공적 공간에서 언제든지 접근가능한 컴퓨터와 인터넷을 대안으로 고려해 두고 있었다. 각자의 상황과 처지와 무관하게 가상세계로의 연결을 위한 구조화된 체계를 마련한다는 것은 그만큼 컴퓨터와 인터넷이 일상생활을 유지하기 위한 기본 자원이라는 것을 의미한다. 일상은 가상세계와 견고하게 조응하고 있었다.

넷째, 가상세계는 자신의 현실적 필요를 위해 능동적으로 이용되고 있었다. 이들은 대부분 학습의 필요에 따라 가상세계를 적극적으로 활용하고 있었다. 이는 응답자들의 대부분이 학생이라는 점을 두고 보면 자연스러운 결과이다. 카페, 메신저 등을 통한 팀과제 진행이나, 영어회화 청취, 과제물 프린트 등 그 방식은 매우 다양했다. 이들은 자신에게 주어진 과제와 그 과제를 해결하는 가상세계 서비스간의 관계를 정확하게 인지하고 있었다.

다섯째, 그럼에도 불구하고, 응답자들에게는 주어진 하루 시간 중 많은 시간을 가상세계에서 보내고 있었다. 팀과제를 위해 메신저에 접속하거나 자료수집을 하지만, 그 와중에 검색, 뉴스, 커뮤니티 등에서 과도하게 시간을 보내고, 또 때로는 게임을 위해 3~4시간을 거뜬히 소비하기도 했다. 그 결과 정작 팀과제나 자료수집이라는 본연의 일은 늦은 심야시간에 따로 시간을 내어 해결하는 식으로 문제를 풀어나가고 있었다.

여섯째, 텔레비전은 거의 이용되지 않고 있었다. 미디어 다이어리는 물론이고 심층인터뷰에서도 텔레비전 시청이 적극적인 미디어 이용패턴으로 이야기되지는 않았다. 이는 매우 흥미로우면서도 놀랄만한 일이다. 전통적으로 신문이 인터넷으로 인해 그 이용량이 많이 줄어들었다고 보고되고 있지만, 텔레비전은 그것에 비하면

상대적으로 덜 영향을 받는 것으로 전해지고 있다. 하지만 이번 조사의 경우 텔레비전은 놀라울 정도로 외면받고 있는 미디어였다. 관심 프로그램은 인터넷을 통해 소비될 뿐이었다. 이는 앞서 본 것처럼 일과 여가가 모호하게 연결되어 있는 인터넷의 속성상 가상세계에서 보내는 시간이 많아서 빚어진 결과로도 해석될 수 있다. 좁고 바깥생활이 바쁜 대학생이라는 점이 크게 작용했을 것으로 보이기는 하나, 이에 대한 사후적인 추적작업이 필요해 보이기도 하다.

결국 개인이 소유하고 있는 다양한 가상세계 미디어는 일상의 생활흐름과 비교적 견고하게 상호결합되어 있었다. 그것은 사적인 공간뿐만 아니라 공적인 공간에서도 마찬가지였다. 자신에게 주어진 과제는 물론이고 오락과 여가를 위해서도 가상세계는 언제든지 이용가능한 상태가 되도록 정렬되었다. 이는 가정텔레비전이 특정 시간대에 주로 소비되었던 것과 비교하면 매우 이례적이다. 아침 시간은 아침시간대로, 이동시간은 이동시간대로, 저녁과 밤시간대는 그 나름대로 필요와 욕구에 상응하여 가상세계가 활용되었다. 때로는 가상세계가 필요 이상으로 활용되어 오히려 효율적인 자기관리에 장애요인이 되기도 했다. 이는 아마도 지난 10여년 이래로 점점 더 늘어가고 있는 심야시간 활용과 무관하지 않아 보인다.

— 제2절 가상-현실 세계의 결합사례

• 인간관계의 개인화와 개인주의의 확대

모바일 및 가상세계는 사회적 사건이나 행위에 대한 접근성을 ‘나’를 중심으로 고도화시킬 수 있게 해 주었다. 근대사회 이래 한 지붕 아래 ‘식구’로서 존재해 오던 가정은 각종 정보통신기술을 통해 분절화(fragmentation)와 개인화(individualization) 경향을 경험하고 있었다.

이 과정에서 개인은 전통적인 공동체에서의 인간관계와는 다른 중간적 인간관계를 만들어가고 있었다. ‘지인’(知人)이라는 용어는 ‘중간적 인간관계’를 보여주는 대표적인 사례라 할 수 있다. 전통적으로 ‘측근’이나 ‘친밀한 사람’으로 통용되던 지인은 이제 가상공간에서 주로 커뮤니케이션하는 ‘아는 사람’이라는 개념으로 재할용되고 있다. 이는 전통적인 개념으로서 ‘친구’나 ‘동무’와 같은 수준의 친밀한 사람

의 의미도 일면 포함하기도 하지만, 가상세계에서의 지인은 ‘적당한 거리’를 두고 있는 경우가 대부분이었다. 그들은 이른바 단순히 아는 사람과 친밀한 친구를 사이로 다양한 수준으로 친밀성을 교류한다.

가상세계의 인간관계는 지각된 타자에 대한 인정과 불인정으로 양분되는 등록관계로 재정립되어 있었다. 따라서 가상세계에서의 인간관계는 나와 나의 소속세계를 한편으로 하고 나머지를 타자로 구분하는 폐쇄된 공동체(gated community)의 형태를 띠었다. 등록의 인간관계는 언제든지 호출 가능하고 언제든지 접속가능하다는 점에서 ‘실시간 인간관계’라 할 수 있다.

- 새로운 의제설정 과정의 등장

저널리즘과 공적 이슈에서 가상세계는 지배 엘리트에 의한 현실규정이라는 오랜 원리에 변화를 가져왔다. 이용자들의 참여로 만들어지는 가상세계의 의제화로 인해 기존의 미디어에 의해 다루어졌던 의제가 더욱 증폭되는 경우도 있고 처음부터 뉴스 소비자에 의해 의제화되는 경우도 있었다.

가상세계는 사회적 의제설정에 있어서 의미있는 방식으로 활용되고 있었다. 평소에도 아침에 기상해서부터 수시로 뉴스를 체크하기도 하지만, 특별히 사회적으로 주목받는 이슈가 생기면 적극적으로 인터넷에서 정보를 찾는다는 것이 공통된 의견이었다. 그 이유는 인터넷이 다양한 시각을 보여주고 있다는 데 있었다. 항상 반복되는 방송이나 신문뉴스와 달리 인터넷에서 나와 비슷한 사람들의 각기 다른 시각을 볼 수 있다는 점에서 일상생활에서 정보를 얻고 어떤 판단을 내리는데 그 유용성이 크다는 것이다.

더욱이 가상세계는 특유의 저장성과 검색으로 말미암아 언제든지 주어진 이슈에 관한 사안을 참조할 수 있다는 점이 매우 특이하게 지적되었다. 이로부터 현실의 의제가 실시간으로 가상세계에서 이야기되고 공공적 처방을 가져올 수도 있었다. 이 과정은 어느 특별한 기성 미디어의 역할만으로 이루어지지 않는다. 가상세계는 이들 미디어를 포함하여 다양한 의제 소비자들의 참여를 통해 실시간 의제와 실시간 민주주의를 실천할 수 있는 환경을 제공하고 있었다.

- 구성주의 지식사회학: 문제해결능력

가상세계는 고유한 양방향성과 저장성을 중심으로 각자 개인에게 닥친 문제를 해결할 수 있는 ‘문제해결능력’(capability)을 제공해 주고 있었다. 이는 이 연구에서 가상세계가 가장 효율적이고 능력적으로 활용될 수 있는 분야임이 입증됐다. 가상세계의 이러한 문제해결능력은 점점 더 인간이 해결해야 할 것을 가상세계로 전이시키는 물론이고 그 범위도 확대되고 있음을 뜻한다.

학교, 직장, 가정, 공공장소, 거리 등 우리가 처한 장소와 무관하게 곳곳에 편재해 있는 가상세계로 말미암아 일상에서 지식생활은 그 이전과 매우 다른 형태, 다시 말해 가상세계로부터 나 스스로 지식을 얻고 문제를 해결하는 ‘구성주의적 지식사회’를 경험하게 됐다. 구성주의 지식생활은 행동주의적 지식생활과 비교해 그 속도나 편리성이 매우 높다. 응답자의 대부분은 문제가 발생하는 순간 그 해결책을 찾을 수 있었다고 말했다.

지식과 정보를 나 자신이 언제든지 참조할 수 있도록 기억하는 것이 지식활용에 있어서 가장 좋은 방법임에는 틀림없다. 그렇지 못하다면, 나 자신만의 메모장을 활용할 수도 있다. 그러나 가상세계는 아이러니하게도 기억 자체를 방해한다. 뿐만 아니라 메모장 역할을 할 수 있는 많은 서비스를 제공하지만 주로 굳이 기억하려 하지 않기 때문에 저장고 외의 역할은 미흡한 편이다.

- 새로운 양식의 여가/오락의 등장

하이퍼미디어 가상세계가 온갖 정보와 지식, 오락의 콘텐츠를 미디어간의 경계없이 한꺼번에 제공하는 한, 일과 여가간의 구분은 무의미해 보인다. 대부분의 응답자들은 일을 하는 바로 그 순간 우리는 오락 혹은 사적인 여가의 세계로 곧바로 빠져 나갈 수 있다고 말했다. 오락 역시 가상세계에서는 그 자체의 성격이 놀이에서 ‘살아가기’ 개념으로 크게 변화했다. 그런 상황에서 오락과 여가는 또 하나의 자기실현으로 재설정된다. 그러나 그 행위는 단순한 집단성의 실현과 달리 철저하게 개인 중심적인 조건에서 집단성을 실현한다. 따라서 우리는 가상세계와 현실세계 모두에서 여가와 오락에서 단순히 노는 것에서 그치지 않고 거주하고 살아간다. 그런 만큼 현

실에서의 네트워크성과 맞물려 개인은 보다 많은 시간과 금전, 열정을 쏟는다.

- 두터운 일상: 사이와 흐름(interval & flow)의 발견

‘사이’(interval)라는 개념은 버려진 시간, 버려진 공간으로 인식되기 쉽다. 시간과 시간 사이, 공간과 공간 사이는 우리의 일상에서 중요한 일들이 일어난 다음에 벌어지는 나머지로써, 수학적으로는 설명할 수 없는, 자투리(residual)였다. 그러나 가상 세계는 이런 사이가 매우 유용한 것으로 발견될 수 있게 했다. 나의 업무, 나의 여가가 상존해 있는 가상세계는 이 사이의 시간에도 언제든지 불러와 재생될 수 있다. 대부분의 응답자들은 이동시간, 공장시간 등 사이를 가상세계를 활용함으로써 적극적으로 이용하고 있었다.

따라서 일상은 24시간으로 주어져 있지만 점점 더 해야 하고, 할 수 있는 일이 많아진 ‘두터운 일상’(thick everyday life)으로 변화하고 있었다. 두터운 일상은 주어진 시공간을 여러 층(layer)의 사태로 빼곡히 채워진 것을 일컫는 것으로 비분절적 흐름으로 재구조화된 일상이다. 사실 하나의 일을 처리함에 있어 가상세계는 고도의 효율성과 속도를 보장한다. 가상세계는 일상생활 안에서 해야 할 일들을 자연스럽게 사이 안으로 이어주기 때문에 일의 효율성과 성과는 더욱 커진다. 그런 만큼 남은 시간은 다른 일들로 또 채워질 수 있다. 그렇게 일상은 보다 많은 사태와 사건, 일과 여가 등으로 이어진다. 두터운 일상, 두터운 시간은 가상세계로 인해 우리의 생활이 더욱 더 빨라지고 압축적이며 고효율화 되어가고 있는 점을 설명해 준다.

- 문화/예술/감각의 재창조

가상세계의 등장은 우리의 문화, 예술, 감각의 새로운 차원을 조직화해 낸다. 컴퓨터 아트나 컴퓨터 디자인, 더 나아가 온라인 상에 존재하는 수많은 아바타와 로고 등은 컴퓨터가 계산해낸 가상세계의 창조물은 높은 수준의 가상성으로 인해 고도의 비매개적 경험을 가져다 준다. 따라서 디지털 문화콘텐츠는 복제라는 매개행위를 통해 아우라가 파괴되지 않고 아우라가 지속적으로 재생산된다. 가상세계 자체는 물론이고, 그것이 물리적 환경과 통합하여 만들어낸 ‘혼종 리얼리티’(mixed reality)에는 더 이상의 복제란 존재하지 않고 비매개적 투명성만 있을 뿐이다. 아우라의 위

기(crisis of aura)라 할 수 있는 문화, 예술 세계의 새로운 국면이 펼쳐진다.

가상세계로 인한 일상적 감각경험으로서 리셋증후군은 매우 주목할 만 하다. 컴퓨터와 인터넷에서의 속도는 물론이고 인간관계의 설정과 해지, 회복 등은 전형적인 리셋증후군적이다. 그 외에도 새로운 디지털 장비가 우후죽순처럼 생산되고, 더욱이 업데이트된 장비가 지속적으로 광고되는 상황에서 휴대폰, mp3플레이어, 컴퓨터, 소프트웨어 등은 계속해서 향상된 버전으로 바꿀 것을 기대한다. 향상된 새로운 디지털 장비는 기존의 장비를 대체하고, 기존의 소프트웨어는 금세 리셋한다. 모바일 휴대폰을 잃어버리거나 새로 바꿀 때 그 안에 있는 수많은 전화번호, 사진, 동영상, mp3음악, 메모 등도 리셋된다. 리셋증후군은 관계의 리셋, 자료의 리셋, 감정의 리셋 등 다양한 방면에서 전방위적으로 발생한다.

○ 제5장 결 론

이 연구는 일상생활의 흐름 안에서 가상세계가 어떻게 절합하고 있는지를 뚜렷하게 보여주었다. 1) 모바일은 일상생활에서 가장 많이 활용되는 미디어였다. 이를 통해 이용자들은 전화나 SMS 외에 무료 인터넷을 통한 날씨, 위치, 오락 서비스를 이용했다. 2) 가정 내외에서 컴퓨터는 자신이 위치한 곳에서는 항상 켜져있는 상태를 유지했다. 굳이 컴퓨터를 사용하지 않아도 컴퓨터는 마찬가지였다. 이는 마치 텔레비전이 가정생활의 배경처럼 항상 켜져 있었던 것과 유사하다. 3) 가정 내 컴퓨터 및 인터넷 외의 수단을 적극적으로 강구하고 있었다. 학교, 직장, 심지어 공공장소 등 각자의 상황이나 처지와 무관하게 가상세계로의 연결을 위한 구조화된 체계를 마련하고 있었다. 4) 가상세계는 자신의 현실적 필요에 의해 능동적으로 이용되고 있었다. 5) 그럼에도 불구하고, 가상세계에서 보내는 시간은 항상 필요 이상으로 많은 편이었다. 6) 신문은 말할 것도 없고 텔레비전 역시 적극적으로 이용되는 미디어가 아니었다.

이러한 일상생활에서 가상세계는 주요한 절합적 국면을 띠고 있었다. 새로운 인간관계의 형성, 새로운 사회적 의제설정, 구성주의적 지식생산과 소비, 새로운 여가

및 오락 양식의 등장, 사이와 흐름의 발견, 문화/예술/감각 재창조 등이 그것이다. 이중 몇몇 영역은 미디어문화연구 또는 저널리즘 연구 등에서 논의되고 있기는 하지만 아직까지 그 논의의 깊이는 시작단계라 할 수 있다. 몇몇 이슈는 아직까지 제대로 인식되지도 않은 상태이다. 더욱이 이러한 주제들이 일상생활 안에서 구체적으로 어떻게 작동되었는지는 아직 알려진 바가 전혀 없다. 이 연구는 이러한 내용이 가상-현실의 컨버전스가 가져온 일상생활 내의 주요한 실천적 영역임을 확인하였다는데 의의가 있다. 이에 대한 개별적이고 구체적인 연구가 반드시 뒤따라야 할 것으로 보인다.

□ 연구의 정책적 시사점

이 연구는 국민디지털미디어생활시간 조사에 대한 이론적, 개념적 자료로 활용할 수 있는 기반을 제공한다. 통계청이나 각종 미디어 기업 또는 유관기관에서 수행하고 있는 미디어 관련 조사는 우리나라 국민 또는 전세계적으로 디지털 가상세계 미디어가 어떻게 이용되고 있는지 구체적인 자료를 제공해 주지 못하고 있다. 이 연구는 우리사회가 반드시 밝혀야 할 ‘국민디지털미디어생활시간 지수화’ 작업을 위한 기초연구로서 그 의의를 가진다.

미디어 교육에 대한 새로운 인식과 지평을 제공한다. 디지털 원주민들은 지금 이 순간에도 태어나고 성장하고 있다. 그들은 디지털 이주민인 시대의 어른들과 근본적으로 다른 미디어 생태환경을 경험한다. 그럼에도 불구하고, 지금까지 미디어 교육은 대부분 텔레비전을 대상으로 한 미디어 리터러시 교육에 주목해 왔다. 그러나 향후 미디어 교육은 ‘디지털 리터러시’ 혹은 ‘가상세계 리터러시’ 교육으로 확대개편해야 한다.

리셋증후군과 같은 디지털 감각 현상은 무엇보다 사회적 관찰을 필요로 한다. 가상세계상의 고도의 속도와 그렇지 못한 사람간의 부조화는 쉽사리 인내심의 고갈을 가져올 수 있다. 따라서 디지털 교육 외에 리셋증후군에 대한 독자적인 지표개발과

그에 따른 문화계발 관리에 대한 노력이 필요하다.

학문적으로 이 연구는 컨버전스 일상문화연구라는 새로운 연구지평을 여는데 기여한다. 가상-현실의 컨버전스 문화에 대한 이해는 대중문화라는 용어로 대표되어 온 미디어 문화에 대한 새로운 이해의 지평을 열 수 있다.

제 1 장 서론: 디지털 컨버전스, 그리고 가상성과 일상성의 컨버전스

제 1 절 연구의 배경

2008년 9월 15일 전 세계를 강타한 경제위기 국면은 리먼 브라더스의 몰락을 신호로 시작되었다. 태평양 건너의 이 일이 한국에 영향을 미치는데 필요한 시간은 채 하루도 필요치 않았다. 이는 무척이나 흥미로운 사실이다. 국제 금융이 미국을 중심으로 운용되고 있다는 사실을 확인해서만은 아니다. 그러한 금융시스템이 글로벌화되어 있다는 것 역시 새삼스런 것이 아니다.

그것은 전지구적 삶(the global)과 전혀 낯설지 않게 조용하는 지역적 삶(the local)의 구조화된 국면을 보기 때문이다. 이 사건은 현실(the actual)에서의 경제적 삶이 가상(the virtual)에서의 경제활동, 다시 말해 투자라든가 인출, 저축, 상환 등 가상세계의 일이 현실세계에 직접적으로 작용한 결과이다. 그 결과 우리의 일상생활은 현실의 세계와 가상의 세계가 상호절합되어 창출하는, 다른 한편으로 보면 지구적 삶과 개인이 위치한 지역적 삶을 연결해 내는, 실재의 세계(the real) 안에서의 삶으로 점차 구조화되어 가고 있다. 리먼 브라더스의 6천억달러 규모의 부채가 이끈 파산은 가상세계상에 존재하는 자산과 부채의 수치 계산이 현실세계와 조용하여 빚어낸 이른바 디지털 컨버전스에 의한 실제세계의 사건이었던 셈이다.

디지털 컨버전스 시대 금융자산과 경제생활은 가까이 있는 부모형제, 국내은행에서 일어나는 문제보다 지구 반대편의 일에 의해 더 크게 영향을 받는 것처럼 보인다. 그리고 그 속도는 철도나 신문, 텔레비전이 조직화한 산업사회 시대와 비교해 봐도 가늠키 힘들 정도로 고도화되고 있다. 그러나 그 변화는 일찍부터 예견된 바이다. 일찍이 기든스(Giddens, 1991)는 시공간의 장소귀속성탈피(disembedding)와 전문

가체계(expert system) 및 신뢰(trust)의 개념으로 설명한 바 있다. 전지구적 규모의 금융시스템은 내가 위치한 장소가 아닌 가상공간에서의 상호거래(장소귀속탈피)와 그러한 거래에 대한 전문주의적 시스템, 그리고 그에 대한 일반적인 신용이 결합되어 있다. 그런 점에서 보면, 리먼 브라더스의 몰락은 디지털 컨버전스가 추동해 낸 장소귀속탈피 하의 금융거래에서 전문주의와 신뢰의 붕괴로 말미암은 것이라 할 수 있다.

우리의 삶에서 가상세계는 더 이상 부가적인 그 무엇이 아니다. 가상세계는 일상의 삶 그 자체가 되고 있다. 비단 인터넷이나 모바일의 대중화, 편재화만을 염두에 두고 하는 말이 아니다. 크고 작은 가상세계는 우리의 일상생활 곳곳에서 활동하고 있으며, 그 중 상당부분은 우리에게 익숙해 있던 과거의 일상을 새롭게 구조화하는 단계에 이르기도 했다. 전자정부를 통한 각종 증명서 발급은 물론이고 세금업무와 같은 복잡한 행정도 가정에서 손쉽게 해결할 수 있게 됐다. 수년간 잊고 지낸 친구와의 인간적 교분은 잠깐 동안의 문자 메시지, 이메일로 채워질 수 있다. 그들과의 결별 역시 마찬가지이다. RFID 기술은 조그만한 칩으로 인식과 인증(verification)의 새로운 장을 열었다. 이렇듯 우리의 삶에서 인간관계, 사회적 담론과 의제의 생산, 지식의 생산과 소비, 사이와 흐름, 새로운 여가와 오락, 문화와 예술의 창조 등 거의 대부분의 영역에서 가상세계는 결코 떼어놓을 수 없는 실체가 되고 있다.

이는 두 말할 필요도 없이 우리의 삶의 문화가 전지구적 네트워크화를 가져온 디지털 컨버전스의 유래없는 진행에 힘입은 바 크다.¹⁾ 디지털 컨버전스에 따라 네트워

1) 주지하다시피 그동안 인터넷은 2000년 닷컴사 거품붕괴 이후 웹2.0, 포털, 무선인터넷, 유비쿼터스 등 ‘똑똑한 네트워크’로 발전해가고 있다. 지난해 서울에서 개최된 OECD장관회의에서 올리버 벨 MS 아태지역 CTO는 “20년 전 연결성이 없이 고립되어 있던 PC는 10년 전부터 인터넷과 연계한 플랫폼으로 발전했고, 최근에는 끊김 없는(seamless) 컴퓨팅으로 나아가고 있다. 향후에는 개인, 기업, 정부(사회) 모두가 연결되는 환경이 마련될 것”이라고 말했다. 그의 지적은 간략하지만 새겨들을 만하다. 인터넷과 컴퓨터의 진보가 만들어내는 고도화된 가상세계는 그 자체로서 개별 영역이 제대로 ‘기능’하는 완전한 시스템으로 진화하고 있기 때문이다.

크 기반의 호환성과 이동성이 제고되면서 흩어져있던 정보와 콘텐츠뿐만 아니라 사람간의 연결이 활성화되고 이종 장르간의 혼종, 감각의 확장, 물리적 공간과 가상공간의 혼재가 일상화되어 가고 있다. 이러한 테크놀로지의 컨버전스는 일상과의 절합(articulation)을 통해 드러나는 또 다른 컨버전스, 즉 가상성(가상세계)과 현실성(현실세계)의 컨버전스를 추동해 낸다. 이는 우리의 일상생활 문화의 측면에서 볼 때 ‘커뮤니케이션 양식’(mode of communication)의 본질적 변화라는 기본 동력을 배경으로 하고 있다. 높은 수준의 양방향성과 저장성, 기록성 그에 따른 실시간 동시성과 비동시성, 멀티미디어성, 비매개성과 고품질성(high quality)을 내용으로 하는 이 새로운 커뮤니케이션 양식을 현실세계와의 컨버전스를 통해 일상생활의 삶의 방식(ways of life in everyday life)을 변화시키고 있다. 그 변화 속에서 우리의 삶은 고도화된 속도(speed)의 틀 안으로 재구조화되어 가고 있다. 주지하다시피 우리의 삶은 기차나 자동차, 비행기는 물론이고 전화, 텔레비전, 더 나아가 최근에는 인터넷과 가상세계를 만나면서 과거와는 비교가 되지 않는 가속도의 세계로 나아가고 있다 (Virilio, 1980). 이에 따라 인간관계는 물론이고 일과 여가, 지식과 정보, 이동과 정주, 예술과 감각 등 일상생활 전 영역은 지금까지와 다른 구성(configuration), 다시 말해 새로운 삶의 방식을 구조화해 가고 있다.

이에 대한 진지한 통찰은 일찍이 제시된 바 있다. 뉴미디어 이론가 마크 포스터(Poster, 1990)에 따르면, 전자적으로 매개된 뉴미디어의 가장 큰 의의는 그것의 어떤 물리적 실체에 있는 것이 아니라 새로운 형식의 상호작용을 가져온 정보양식(mode of information)에 있다. 자본-노동, 생산-소비로 양분되었던 산업사회의 생산양식(mode of production)과 달리, 정보양식의 시대는 전자적으로 매개된 커뮤니케이션 시스템 참여자들 사이에 새로운 형태의 상호작용 관계, 더 나아가 새로운 형태의 권력관계가 도래한다는 것이다. 그런 점에서 보면, 인터넷으로 대표되는 가상세계는 참여자들의 자아 정체성 확립, 다양한 문화활동과 상징 등을 생산하고 소비하는 장이다. 가상세계는 일상생활 안에서 주체의 새로운 자기구성과 사회적 관계를 확립하는 새로운 정보양식이다.

다른 한편으로 젠킨스(Jenkins, 2006)는 단말기, 환경, 콘텐츠가 하나로 통합됨으로써 올드미디어와 뉴미디어가 충돌하고, 풀뿌리 미디어와 기업 미디어가 교차하며, 미디어 생산자의 힘과 소비자의 힘이 예측하기 힘든 상호작용을 하는 컨버전스 문화(convergence culture)가 도래하고 있다고 주장한다. 그에게 있어 컨버전스란 다양한 미디어 플랫폼에 걸친 콘텐츠의 흐름, 여러 미디어 산업간의 협력과 경쟁, 그리고 자신이 원하는 콘텐츠를 위해 적극적으로 나서는 수용자들의 이주성 등이 나타나는 사회문화적 현상이다. 여기에서는 방송과 통신, 신문이 하나로 통합되는 미디어 컨버전스와 수용자들의 참여문화, 이데올로기적 차원에서의 집단지성 등이 특징적으로 나타난다.

포스터와 젠킨스의 주장을 비판없이 받아들인다면, 이른바 후기근대사회의 사회구조와 일상은 산업사회와 분명한 경계를 긋는 것처럼 보인다. 하지만 현실 자체가 보여주듯 그들의 주장은 비판적으로 받아들일 필요가 있다. 뉴미디어나 가상세계의 등장 이전의 사회질서는 여전히 견고하며, 우리의 일상생활 역시 그 질서로부터 완전히 자유롭다고 할 수 없다. 그러나 그들의 주장이 새로운 변화를 도드라지게 주장했다고 하더라도 일상생활의 변화가 분명 목격되고 있다는 사실만큼은 반드시 주목해야 한다. 개인의 행동과 사고방식, 그리고 사회관계 형성에 영향을 줄 수 있는 어떤 가능성들이 일상생활 속 가상세계로 인해 새로이 재편되고 있기 때문이다. 삶의 방식과 권력관계는 가상과 현실이 만나는 지점에서 구체적인 모습을 드러낸다. 그렇다고 볼 때, 무엇보다 필요한 것은 정보양식과 컨버전스 문화가 현실에서 어떻게 작동되고 있는지 살펴보는 것이다.

사실 우리가 살아가는 일상생활 속 실재세계는 가상세계와 현실세계의 컨버전스의 ‘조화’(harmonizing), 다시 말해 가상세계가 현실세계를 보조 혹은 보완하거나 현실세계가 가상세계를 보조 혹은 보완함으로써 전체적으로는 ‘가상-현실세계’가 일관되게 연결된 세계로 진행되고 있다. 가령 운전이라는 현실세계의 일은 네비게이션이라는 가상세계와 조화됨으로써 비로소 지금 우리가 경험하는 실재세계의 운전행태가 완성된다. 이것은 네비게이션이 없었던 과거의 운전과 비교해 보면, 네비게

이선이 없다고 해서 운전을 못하는 것은 아니지만, 분명히 다른 운전방식이다. 들뢰즈와 가타리(Deleuze & Guattari, 1974)의 지적대로라면, 가상세계라는 새로운 기계(machine)에 의해 운전의 새로운 양식이 생긴 셈이고, 부르디외의 견해로 본다면 이른바 새로운 운전의 아비투스(a habitus)가 나타난 것이다. 우리는 운전방식 외에 금융, 교육, 정치, 취미, 거래, 여가, 심지어 인간관계에 이르기까지 가상-현실세계의 상호작용을 통해 과거의 삶과 질적으로 다른, 그렇지만 매우 안정화되어 있고 당연시되어지는 일상적 삶의 양식을 영위해가고 있다. 그리고 그 삶의 리듬과 속도, 분위기는 이전과 확실히 다르다. 우리의 일상은 현실세계와 가상세계가 절합한 많은 영역들을 익숙한 것으로 인지하고 실천해가는 구조화된 삶의 영역이다.

제2 절 연구목적

현실세계와 가상세계의 컨버전스로 인한 일상의 변화를 살펴보는 것이 이 연구의 궁극적인 목표이다. 구체적으로 말하면, 가상세계가 현실세계와 컨버전스를 통해 일상적 삶이 어떻게 영위되어가고 있는지를 살피고자 한다. 시간과 공간을 사용함에 있어 가상세계의 등장이 어떤 시공간적 조정을 가져왔는지, 일상생활의 리듬과 흐름, 패턴이 어떻게 변화해가고 있는지를 살피는 것이 일차적인 목적이다.

이 연구는 여기에서 더 나아가 일상적 삶의 중요한 국면인 인간관계, 사회적 의제 설정, 지식의 사용, 여가와 오락, 문화와 예술, 감각 등이 일상 안에서 어떻게 작동하고 있는지, 또한 그것이 어떻게 일상을 변화시키고 있는지를 각 사례를 통해 살피고자 한다. 가상세계와 현실세계의 컨버전스 영역은 다양한 문헌연구와 연구진의 토론을 통해 추출된 것이다.

주지하다시피 그동안 인터넷으로 대표되는 가상세계에 대한 관심은 정부 혹은 사업자간의 이해관계가 결부된 정책연구나 기능적 가능성에 대한 연구가 대부분이었다. 그러나 가상세계가 생활 곳곳에 침투한 지금의 상황은 이른바 가상성과 일상성의 상호절합을 통한 문화연구적 개입을 필요로 한다. 커뮤니케이션학은 인터넷 일

상문화연구 혹은 컨버전스 일상문화연구라는 새로운 지평을 열어야 하는 단계에 서 있는 것이다.²⁾

뒤에서 자세하게 논의되겠지만, 일상은 무질서하게 흩어져 있는 소소한 삶의 집합이 아니다. 일상은 겉으로는 그렇게 보일지라도 사실은 매우 견고하게 구조화되어 있다. 그것이 느리게 그리고 나도 모르게 부지불식간에 당연한 것으로 받아들여져 새삼스러운 것으로 각성되지 않을 뿐이다. 이를 위해 이 연구는 가상성과 현실성, 일상성의 주요개념과 상호관계에 대해 논의를 출발로, 가상세계에 대한 정경, 그리고 미디어와 일상에서 본 가상세계와 일상의 절합 영역에 대해 논의할 것이다. 이를 통해 가상성과 일상성의 절합이 발현해내는 고유한 속성을 추출하여 실제 분석의 내용으로 삼을 것이다.

2) 인터넷 일상문화연구 혹은 컨버전스 일상문화연구는 생활세계 영역에 대한 치밀하고 미세한 분석과 글쓰기, 연구물의 축적 등으로 귀납적으로 밝혀질 수 있는 분야이다. 그런 점에서 이에 대한 기존연구가 거의 전무한 상태인 점을 고려할 때 이번 연구는 향후 이 분야에 대한 기본적인 정초를 놓는데 그 의의를 찾을 수밖에 없다. 그런 점에서 이 글은 가상세계와 현실세계의 컨버전스에 따른 삶의 요소요소를 정확하게 기술하는 것을 일차적인 목표로 두고 있다.

제 2 장 이론적 논의

제 1 절 컴퓨터와 인터넷 그리고 가상성, 현실성, 일상성

1. 가상성과 현실성

가상성과 현실성의 문제가 진지하게 제기된 것은 가상현실(virtual reality), 인공환경(artificial environment), 가상세계(virtual world) 등과 같은 논의가 본격화되면서부터라 할 수 있다. 먼저 가상현실이라는 용어는 1989년 재론 래니어(Jaron Lanier)에 의해 고안되었다고 알려져 있지만, 이미 1938년 프랑스의 극작가이자 감독이었던 앙토냉 아르토(Antonin Artaud)가 오감을 자극하는 극장을 언급하면서 가상현실(la réalite virtuelle)이라는 표현을 사용하였다고 한다(Davis, 1998). 이는 가상현실이나 가상세계 경험이 반드시 컴퓨터에 기반한 첨단기술에 의해서만 가능한 것은 아님을 시사하는 것이다. 그럼에도 불구하고 가상성에 대한 논의가 그것을 지칭하는 개념이나 의미에 있어 기술중심적인 입장에서 먼저 시작된 것은 주지의 사실이다. 대표적인 예가 초기의 가상현실 장치에 대한 논의이다.

기술로서 가상현실은 이반 서덜랜드(Ivan Sutherland)가 머리에 쓰는 최초의 디스플레이 시스템을 만든 1960년대 후반으로 거슬러 올라가기도 한다. 그러나 1960년대의 컴퓨터 기술로는 제대로 가상현실을 구현하기가 어려웠다. 각종 센서나 디스플레이 장치 등 기술적인 기반이 조악했기 때문이다. 이후 여러 가지 형태의 가상현실 관련 기술이 계속 개발되면서 가상성 논의가 본격화되었다. 구체적으로 MIT 미디어랩의 전신이라 할 수 있는 ArchMac 그룹의 인터랙티브 영화 프로젝트, 미공군과 NASA에서 개발한 각종 시뮬레이터들, 미국 노스캐롤라이나 대학에서 햅틱(haptic)을 이용한 조작 시스템, 그리고 SGI의 그래픽 워크스테이션 개발 등을 기반으로 가상현실 논의가 재점화된 것이다. 여기에 가상현실은 시뮬레이터, 데이터 수

트(Data Suit), 그리고 컴퓨터 기술을 통해 실재를 정밀하게 구현하는 시뮬레이션까지 포함하게 된다(Biocca, Kim & Levy, 1995, pp.5~6). 가상현실 용어의 고안자인 래니어 역시 화면을 사람의 눈에 밀착시켜 외부세계를 차단함으로써 화면에서 보여지는 이미지에 몰두할 수 있는 시스템과 케이블을 컴퓨터에 연결하여 손의 움직임을 입출력하는 장치로 가상현실을 지칭했다. 즉 가상현실은 HMD(Head-Mounted Display)와 데이터 글로브(Data Glove)와 같은 하드웨어 시스템을 일컫는 말이었던 것이다(Rheingold, 1991, p.16). 이러한 논의에서 가상성이라는 것은 컴퓨터와 연결된 다양한 감각재생장치가 창조해내는 것으로 정의되며, 관련 기술의 발달에 전적으로 의존하는 것이라 할 수 있다.

한편 네트워크에 기반하여 형성되는 가상세계의 등장은 또 다른 가상성을 경험할 수 있게 해주었다. 이와 관련하여 라이드(Reid, 1995)는 가상성에 대해 기술적으로 접근하는 것은 이용자가 어떻게 가상세계를 감정적이고 사회적인 반응이 발생하는 장소로 받아들이는가를 설명할 수 없다고 지적한다. 따라서 가상성은 기술적인 구성물을 넘어, 경험되는 것으로 그리고 그 경험은 감각적인 경험이 아니라 상상적인 경험으로 정의되어야 한다고 제안한다. 예를 들어 머드 게임의 이용자는 고글이나 장갑 혹은 데이터 수트와 같은 감각입출력 장치에 의존하지 않고서도 가상세계로 진입할 수 있다. 이들이 머드에서 경험하는 것은 기술적인 차원의 인터페이스를 통해 이루어지는 감각적인 신체 자극에 기반한 가상성이 아니라 이용자의 상상력과 상대방과의 커뮤니케이션을 통해 구현되는 가상성이다.

스튜어(Steuer, 1992) 역시 가상성이 기술 자체 혹은 관련 하드웨어의 조합에 의해서만 형성되는 것이 아니라고 본다. 스투어에 따르면 가상성이 기술에 의해서만 제한적으로 가능한 것으로 여겨질 경우, 가상현실과 같은 개념이 특정 장치나 기기가 포함되느냐 아니냐에 따라 작위적으로 구분되는 문제가 있다고 본다. 그보다 스투어는 가상세계 경험을 특정한 경험양식으로 파악하고 현전(presence)이라는 개념을 도입하였다. 현전이란 어떤 환경에 존재하고 있다는 느낌으로, 이는 감각채널을 통해 입력된 데이터는 물론, 유입된 감각 데이터를 현재적 관심 그리고 과거의 경험과

용화시키려는 정신적, 의식적 과정을 통해 구현된다. 따라서 사람들은 감각기관의 한계를 넘어 외부공간을 지각하게 된다. 면대면으로 직접 커뮤니케이션할 때는 현전이 당연시되지만 미디어나 커뮤니케이션 테크놀로지를 통해 매개되어 지각할 경우 사람이 실제 존재하는 물리적 환경과 미디어를 통해 구현되는 환경을 동시에 지각해야 한다. 그렇기 때문에 직접 경험에서의 존재감과 매개된 커뮤니케이션 상황에서의 존재감은 상이한 것이다. 이처럼 매개된 커뮤니케이션 상황에서의 존재감이 원격현전(telepresence)으로, 원격현전은 커뮤니케이션 미디어에 의해 구현된 환경에서 현전을 경험하는 것을 말한다.

하임(Heim, 1997)도 이에 대해 유사한 논의를 하고 있다. 그에 따르면 가상세계 경험은 이용자가 수신한 정상적인 감각 입력을 컴퓨터가 산출한 정보와 대치시킴으로써, 이용자가 실제로 다른 세계에 존재하고 있다고 확신하게 되는 것을 말한다. 이용자는 시스템에서 구현하는 인공현실을 감각적으로 경험하기도 하지만 네트워크로 연결된 세계, 즉 가상세계 속에서 원격현전을 경험할 수도 있다.

이처럼 경험을 강조하는 논의들에서 궁극적인 가상세계는 이용자들이 현실세계와 차이를 느낄 수 없을 정도로 유사하게 만들어져 완전한 몰입을 경험하는 것이 가능한 환경이라 할 수 있다. 그러나 여기에서 가상세계는 특정한 하드웨어 시스템에 구애받지 않고 이용자가 원격현전을 경험하는 실재 혹은 모사된 환경으로, 개인의 지각 자체가 강조된다. 따라서 가상세계는 일종의 매개된 경험(mediated experience)이 이루어지는 곳이라 할 수 있다. 그런 점에서 미디어를 매개로 하여 창조되는 가상성은 컴퓨터 기술에 의해서만 가능한 것이 아니다. 이용자가 가상성을 경험한다는 것은 전화를 통해 대화의 장애, 혹은 텔레비전을 통해서 화면 위의 대상물들이 나타나는 가상공간에 위치하게 됨으로써 경험하는 원격현전과 매우 유사하다. 그러나 컴퓨터 및 관련 기술, 유무선 인터넷과 같은 네트워크 기술의 발전은 가상세계를 단순히 이용자가 미디어에의 관여를 통해 개인적으로 경험하는 것을 넘어 다른 차원의 체계적이고 사회적인 그 무엇으로 만들고 있다.

1980년대 중반 깁슨(Gibson, 1984)이 사이버스페이스(cyberspace)라는 용어를 처음

제시했을 때, 사이버스페이스, 즉 가상세계는 육체에서 벗어난 의식만이 진입할 수 있는 정보공간이자 실재하지 않는 허구적 공간이라는 의미로 이해되었다. 그러나 유무선 네트워크의 발달은 물질적 실재가 아닌 또 다른 공간, 비물질적이지만 물질성으로 지각될만큼 실재하는 정신과 담론의 세계를 탄생시켰다(Castells, 1996; Wellman, 2001). 이용자는 네트워크를 통해 구현되는 가상세계를 단순히 허구적인 공간이 아니라 커뮤니케이션이 일어나는 사회적 공간으로 경험하게 되었다. 현실세계에서 이용자들은 물리적 시공간을 공유하면서 직접적인 대면접촉을 통해 상호작용을 하는데 비해 가상세계에서는 물리적 시공간을 필요로 하지 않는다. 이 가상세계는 현실 세계와는 다른 탈육화된 상징공간으로, 실제 이용자들의 상호작용을 통해 형성되는 담론의 공간인 것이다. 또한 가상세계는 실재와 유리되어 다양한 자아와 무한한 정체성이 자유롭게 실험되고 시도되는 허구적인 공간(티클, 2003)이 아니라 현실과 혹은 이용자의 일상과 상호작용하는 곳으로 재맥락화되는 공간이기도 하다. 그렇기 때문에 가상세계는 허구의 성격을 넘어서서 실재성(reality)을 획득하게 된다.

이러한 가상현실과 가상세계에 대한 논의들은 그 개념을 이루고 있는 가상성과 현실성의 관계를 이해할 수 있게 해준다. 먼저 기술로서의 가상현실은 현실이 아닌 모사된 환경을 마치 현실로 느끼는 것과 같은 감각경험을 제공하는 기술체계이다. 이러한 정의에서 가상성은 불가피하게 가짜 혹은 모조의 뜻을 함의하게 된다. 물질적으로 실재하지 않는 대상을 실재처럼 인지하고 경험하게 만들어주는 것을 의미하기 때문이다. 오히려 가상현실이나 가상세계 경험은 이용자의 직접적인 감각 경험이라기보다는 인식에 의해 완성되는 것이라는 점에서 가짜라는 의미를 넘어선다. 이러한 가상에 대한 비판적 논의가 전제하고 있는 것은 물질적 실체가 없는 부재를 의미하는 가상과 어떤 물질적 구현이자 손으로 만질 수 있는 존재로서의 현실이라는 단순한 이분법이다.

이와 관련하여 레비(Levy/전재연 역, 2002)는 가상을 실재(the real)와 대립되는 것이 아니라 현실(the actual)과 대립되는 것으로 간주한다. 레비에 따르면 가상은 부재, 즉 물질적 실체성을 가지지 못했지만 중요한 존재의 한 양식이다. 다시 말해 가

상은 존재하되 잠재적으로 존재하는 것으로 현실과 함께 실재를 구성한다. 따라서 현실 그 자체는 아니지만 가상으로 존재하는 것 또한 실재의 중요한 차원이다. 디지털 기술을 통해 실현되어진 가상세계는 상상의 세계를 현실과 같이 만들어내어, 인간의 모든 감각기관이 인공적으로 창조된 세계에 몰입시킴으로써 자신이 바로 그 상상의 세계에 존재하는 듯한 착각을 느끼게 하는 실재적 세계이다. 결국 가상세계는 잠재적 실재이며, 가상성과 현실성은 실재를 구성하는 각기 다른 두 가지 방식이다. 우리가 살아가는 일상생활의 세계는 이 둘 사이를 가로질러 존재하는 현실-실재-가상의 세계이다.

실재의 또 다른 형식으로서 가상성은 다양한 방식으로 포착되고 있다. 가상세계 경험을 동질적인 인간의 지각경험 혹은 상상된 경험으로 일괄적으로 이해하는 것은 새로운 미디어를 통해 구현되는 가상성에 대한 고찰을 무화시킨다. 일종의 매개된 경험으로서 가상세계 경험은 특정한 미디어를 통해 구현되는 것으로, 그 미디어가 갖는 특성이 가상성을 구성하는데 영향을 미칠 수밖에 없기 때문이다(Meyrowitz, 1985).³⁾ 분명히 현재 가상세계의 경험은 감각적인 경험에서 벗어나 인간의 지각과 상상적 경험을 제공하면서 전혀 다른 가상성을 구현하고 있다. 예를 들어 대체로 고정된 공간에서 모니터를 통해 진입해야 하는 인터넷과 달리 휴대전화는 이동성이

3) 미디어의 역사는 인간의 삶을 결정짓는 시간과 공간이 조직되는 방식과 그 변화에 커뮤니케이션 테크놀로지가 깊이 연관되어 있음을 보여준다. 물론 인터넷과 같은 네트워크 미디어 이전에 텔레비전이라는 전자미디어는 테크놀로지가 어떻게 사회적 관계에 영향을 미치며 장소와 관련한 새로운 이슈를 만들어냈는지를 이미 보여준 바 있다. 메이로위츠(Meyrowitz)는 텔레비전이 가정에 있는 사람들을 다양한 상호작용 상황에 노출시킴으로써 장소감각의 상실(no sense of place)이라는 효과를 가져왔다고 본다. 텔레비전과 같은 전자미디어의 출현 이전에는 물리적인 위치를 점유하는 것이 어떤 것을 경험하기 위한 전제조건이었다. 그러나 텔레비전이 등장하면서 이제 사람들은 그 현장에 참석하지 않고도 사회적 사건의 청중이 될 수 있게 되었다. 이로 인해 서로 구분되어 있던 많은 장소들이 서로 결합되거나 각 장소의 사회적 의미가 불분명해짐으로써 사회적 상황과 물리적 장소 사이의 관계가 약화되었다.

추가됨으로써 보다 복합적인 가상세계를 형성하게 된다. 휴대전화의 이동성은 물리적인 현실세계를 움직이는 동안 동시에 가상세계에 접촉할 수 있을 뿐만 아니라 다양한 층위의 가상세계를 지나다닐 수 있게 해준다(이동후 · 유지연 · 황주성, 2005). 이로써 이용자들은 휴대전화 이용을 통해 현재 이곳의 맥락과 휴대전화로 연결된 비가시적인 다른 곳의 맥락간의 경계가 허물어지는 것을 경험하고, 가상세계와 현실세계가 분리된 것이라고 인식하지 않게 된다. 다시 말해 이용자는 이동성과 커뮤니케이션이 연결되면서 물리적 현실세계와 가상세계의 경계가 허물어지면서 만들어진 또 다른 공간을 경험하게 되는 것이다(de Souza e Silva, 2006). 또한 증강현실(augmented reality)은 현실 세계와 그래픽 데이터라는 가상의 정보가 겹쳐짐으로써 형성되는 또 다른 가상세계로, 이용자로 하여금 현실세계와 가상세계가 혼재된 세계를 경험하게 한다. 마노비치(Manovich, 2006)는 이러한 데이터의 층위를 물리적 현실세계에 겹쳐놓아 생기는 공간을 확장 공간(augmented space)이라 지칭한다. 현실세계의 정보가 가상의 세계에 진입하고 다시 이용자에게 디지털 정보로 제공됨으로써 현실세계가 정보공간이라는 가상의 세계로 변화하는 것이다. 결국 가상성이 현실과 다른 수준에서 작동하며, 현실의 단순한 연장이 아니라 그 자체로 의미를 지니고 있다는 것을 이해하기 위해서는 가상과 현실이 허구와 실재라는 이분법에 근거하여 구분될 수 있는 것이 아니라 존재론적으로 상이한 존재양식이며, 다만 실재성에서 차이가 있다는 것을 전제해야 하는 것이다.

가상세계 존재 그 자체와 이용자의 가상세계 경험이 사회 전 영역에 작용하여 현실 세계의 사회적 관계와 상호작용에 막대한 영향력을 행사하고 있는 지금 가상을 실재가 아닌 허위적인 것으로 보는 것은 현대사회에서 가상성이라는 존재 양상이 갖는 함의를 제대로 파악하지 못하게 만든다. 또한 가상세계를 단순히 현실의 연장으로 사고하면서 가상과 현실을 구분하는 것이 무의미하다는 것 역시 가상과 현실이 상호작용하는 현재의 맥락을 이해하지 못하게 한다. 가상을 단지 현실의 연장이자 현실의 또 다른 모습으로만 이해할 경우, 현실세계와는 분명히 다른 메커니즘을 갖고 발생하는 가상세계의 다양한 움직임과 사회적 관계 형성을 보지 못하기 때문

이다. 뿐만 아니라 가상이 현실의 재연으로만 규정될 경우 현대인의 일상적 생활 세계 속에서 벌어지고 있는 가상과 현실의 역동적인 상호작용 그 자체부터 인정할 수 없게 된다.

가상세계는 닫혀진 공간에서 홀로 존재하는 것이 아니라 인간의 문화, 지식, 그리고 가치들 속에서 존재함을 이미 보여주었다(Kellog, Caroll & Richards, 1991). 이와 관련하여 카스텔(Castells, 1996)은 현대사회가 정보화를 통해 새로운 역사적 단계로 진입했다고 보고, 이 시대의 문화적 특징을 현실적 가상성(real virtuality)의 문화로 정의내린다. 그에게 가상성은 은유에 불과한 것이 아니라 실제 경험을 구성해주게 된 시스템으로, 가상성으로 인해 우리 일상의 주축이 되어온 사회성과 시공간성이 극적인 변화를 맞게 되었다고 본다. 또한 김예란(2005)은 가상세계를 개인이 정보 실천 및 이를 통한 자기형성을 실행해나가기 위한 주요한 공간으로, 나아가 자아성찰이 이루어지며 타인들과의 만남이 전개되고 현실사회를 반성하고 새로운 사회적 관계를 만들어나가는 작업들이 진행되고 있는 공간으로 정의하고 있다. 이는 가상 세계와 현실세계가 분리되어 독립적으로 작용하는 것이 아니라, 가상과 현실, 가상 세계와 현실세계가 얼마나 밀접히 연관되어 있는지, 그리고 그로 인해 현대인의 삶이 일어나는 기반인 일상의 모습이 얼마나 변화하고 있는지를 시사한다.

이처럼 별개의 실재로서 양립하는 듯 보였던 가상성과 현실성이 문제가 되는 것은 둘 간의 컨버전스가 다양한 방식으로 일어나고 있기 때문이다. 컨버전스라는 개념은 1979년 니그로폰테가 방송, 컴퓨터, 출판 등의 융합을 일컫는 미디어 컨버전스에서 비롯되었다(Gordon, 2003, p.58). 초창기 개념적으로만 사용되던 컨버전스는 유사한 종류의 서비스를 서로 다른 네트워크가 전송하거나 유사한 종류의 서비스를 서로 다른 단말기가 받는 현상(OECD, 2004)에서 정보와 콘텐츠가 디지털화, 개인화되어 다양한 고정/이동 플랫폼과 디바이스를 통해 필요한 때마다 언제, 어디서든 접근할 수 있는 상황으로 가시화되어 왔다. 다시 말해 컨버전스 혹은 디지털 컨버전스는 기술적 차원에서의 미디어 융합, 그에 따른 서비스의 융합으로 확장된 것이다. 그러나 디지털 기술의 발달에 힘입어 컨버전스는 여기 그치지 않고는 흔히 유비쿼

터스라 부르는 사물(기기), 공간(시설물), 인간이 네트워크를 통해 상호 연결되는 보다 진전된 형태의 융합 상황으로 이행되고 있다. 생체인식 스마트 카드를 비롯한 생체 인식 디지털 기기, RFID, 위치기반 서비스, 전자 공간과 물리공간이 융합된 U-city와 같은 구체적인 사례 및 모델들은 이제 컨버전스가 기능적, 기술적 차원을 넘어 사물, 공간, 인간이 서로 각각 교차 융합되거나 동시에 융합되는 현상으로 심화되었음을 보여주고 있다. 또한 컨버전스 현상으로 인해 보다 본격적으로 현실성과 가상성의 영역이 융합되어 양자가 분명하게 구분되지 않는 상황이 뚜렷해지고 있다.

오랫동안 인간의 삶은 현실세계에서 이루어지는 것이었다. 간혹 가상이 현실에 개입한다 할지라도 그것은 매우 단편적이고 간헐적이었을 뿐만 아니라 개별적인 차원에서 이루어지는 수준이었다. 매스미디어가 발전하면서 가상성이 보다 두드러지기 시작했고, 디지털 시대에 이르러 가상성은 현실과 같은 비중과 무게감을 가지고 혹은 그 이상으로 급속히 자리 잡고 있다. 가상세계가 하나의 존재양식으로 발전되어 가면서 가상의 삶은 현실의 삶과 구별되는 독특한 특징들을 드러내주었지만, 거기 머무르지 않고 현실세계와 다양한 방식으로 융합되어가고 있다. 주요한 실체로서 가상성과 현실성의 역동적인 상호작용이 인간의 삶 속에서 일상적으로 일어나고 있는 것이다. 일상은 사물, 공간, 인간이 없이는 이루어질 수 없는 것이며, 또한 그 일상은 사물과 공간, 그리고 인간은 컨버전스가 활발히 이루어지는 장이 되고 있다. 이처럼 일상 속에서 일어나는 현실세계와 가상세계와의 밀접화 그리고 가상성의 일상적인 경험은 일상성 혹은 일상생활 자체를 새롭게 규명되어야 할 영역으로 만들고 있다.

2. 일상, 일상성: 체계—생활세계로서 일상생활

지난 10여년 동안 가상—현실의 컨버전스가 배태해낸 커뮤니케이션 양식의 변화는 우리의 일상생활에 어떤 결과를 가져왔는가? 이에 대한 설명을 얻기에 앞서 우리는 일상생활(everyday life), 일상성(everydayness)에 대해 분명하게 이해할 필요가 있다. 일상은 너무나 자명하게 받아들여진 탓에 매일 매일의 우리의 삶에 녹아있는

가상성과 현실성의 컨버전스가 함의하는 바를 망각하거나 소홀히 여기기 쉽기 때문이다. 일상은 우리가 결눈질로 힐끗 쳐다봄으로써 끝내도 되는 문제가 아니라 사회과학적 문제의 본질이 숨겨진 중심 과제이다.

일상은 고상한 공식적 세계에 대립되는 이른바 저속한 생활도 아닐 뿐더러 공적인 생활에 대립되는 사적 생활을 의미하는 것도 아니다. 일상에 대한 관심이 주로 개인적인 삶에 놓여있다 해도 일상은 사회 각 수준에서 총체적으로 진행되는 보편성을 띤다. 이 세상은 미천한 사람이건 귀한 사람이건 똑같이 일상을 살아가고 있으며, 심지어는 집단은 집단대로, 조직은 조직대로 모두 일상 속에서 움직여 가고 있다. 일상의 그물 안에서 주기적 시간구조에 따라 생존과 생활의 영역을 펼쳐지기 때문이다. 그런 점에서 다소 긴 안목으로 보면, 일상생활이 있기 때문에, 일상을 통해서만이 소위 인위적인 사회는 자연스러운 것으로 탈바꿈될 수 있다. 다시 말해 인간이 천지간에 홀로서서 만들고 다듬는 각종 인위적이고 문화적인 것이 더 이상 생경하지 않고 땅에 뿌리내리는 자연적인 것으로 전위될 수 있다.

일상은 개인과 사회적 재생산의 원천인가 하면(Heller, 1994), 개별적인 매일 매일의 삶의 역사적 진행을 지배하는 시간의 조직이자 리듬이며, 삶을 온전히 깨어있는 의식으로 현실을 의심없이 당연한 것으로 받아들이는 태도가 지배하는 곳이고(Schutz, 1973), 비논리적 논리가 지배하는 세계이다(Queiroz, 1989). 일상에 대한 각기 다른 연구전통에도 불구하고, 일상이란 순환적인 시간과 리듬에 의해 지배되며, 시간과 공간이 제한되어 있고, 사람과 사람들 간의 관계는 상징을 중심으로 이루어지며, 기본적인 요구의 충족과 과제들의 해결이 이루어지는 곳, 따라서 일상의 공간에는 사적인 것과 공적인 것, 자연적인 것과 인위적인 것, 노동과 여가, 소외와 소외로부터의 해방 등 사회적인 것들의 변증법적인 모순구조가 다양한 형태로 숨어있음을 공통적으로 인지하고 있다(Lefèbvre, 1977/박수택, 1998, 51쪽 재인용). 따라서 일상성은 하나의 개념일 뿐만 아니라 사회를 알기 위한 실마리로 간주할 수 있다. 본격적인 일상연구의 지평을 연 르페브르는 일상을 다음과 같이 접근할 것을 권고한다.

일상을 다루는 것은 결국 일상성(그리고 근대성)을 생산하는 사회, 우리가 그 안에서 살고 있는 그 사회의 성격을 규정짓는 것이다. 겉보기에 무의미한 듯한 사실들 속에서 중요한 어떤 것을 잡아내고, 그 사실들을 잘 정돈함으로써 이 사회의 정의를 내리고, 또 이 사회의 변화와 전망을 정의해야 한다. 일상성은 하나의 개념일 뿐만 아니라 우리는 이 개념을 ‘사회’를 알기 위한 실마리로 간주할 수 있다. 이것은 일상을 전체 속에, 즉 국가·기술·기술성·문화(또는 문화의 해체) 속에 위치시킴으로써 가능하다. 이것이야말로 문제에 접근하는 가장 좋은 방법이며, 우리의 사회를 이해하고 또 이 사회에 침투하면서 사회를 정의하기 위한 가장 합리적인 방법이다(Lefebvre/박정자 역, 1990, 63쪽).

정리하면 일상생활(everyday life)은 사회적인 것을 담지하고 있는 매일 매일의 연속체인 일상(everyday)의 구체적 삶이자 정신적, 정서적 양태로 파악될 수 있다. 일반적으로 일상은 두 종류의 반복, 즉 자연의 지배법칙인 순환성(cyclical)과 ‘합리’라고 알고 있는 과정을 지배하는 법칙인 단선성(linear)이 상호결합되어 있는 곳에 위치해 있다. 따라서 일상은 한편으로는 밤과 낮, 계절과 수확, 활동과 휴식, 배고픔과 만족, 욕망과 충족, 삶과 죽음의 순환성을, 그리고 다른 한편으로는 (합리의 이름으로 구조적으로 짜여진) ‘일과 소비의 반복’이라는 행위를 내포하고 있다. 그러한 일상은 가장 보편적이면서 가장 독특한 조건이며, 가장 사회적이면서 가장 개인적이며, 가장 명백하면서도 감추어져 있다(Lefebvre, 1987).

흔히 생활세계(life world)를 일상생활로 오인해 이해하기도 한다. 그러나 일상 혹은 일상성 연구에서 생활세계에 관심을 갖는 것은 체계에 집중돼 있던 기존의 접근 방식에 대한 회의로부터 생활세계에 녹아 있는 일상성을 규명하고자 하기 때문이다. 따라서 생활세계 자체가 일상이라 할 수는 없다. 생활세계는 사적인 경험으로 구체화되는 것이지만 그 이면에는 체계라는 구조적 속성이 분명하게 절합되어 있다. 우리는 생활세계를 통해 사적인 경험으로 보이지만 구조화된, 또한 그러한 사적 생활을 통해 구조화하는 ‘체계-생활세계’의 상호결합 양태를 볼 수 있다. 따라서 일상성(everydayness)이란 체계-생활세계의 구체적인 성격 혹은 공통분모, 다시 말해 사적인 생활세계와 체계간의 관계적 산물로서 발현되는 ‘체계-생활세계의 일상

성'이라 할 수 있다(Smith, 1987 참조). 그런 점에서 우리가 규명하고자 하는 일상의 세계는 진부할런지 모르지만 결코 포기될 수 없는 삶으로서 '구조화된 일상'(structured everyday life)이다. 따라서 일상성에는 특별히 일상을 통해 바라보는 근대성이라는 거부할 수 없는 구조적, 역사적 속성을 담고 있다.

우리는 개인이 체계와의 절합적 산물로 경험하는 생활세계에서의 일상의 형태로 당대의 고유한 근대성을 구체적으로 경험한다. 일상의 이러한 특성은 일상이 전체 사회구조와 불가분의 관계에 있음을 다시 한 번 환기시킨다. 일상을 증발시킨 사회구조 분석이 전문적 용어의 나열에 그치기 쉬운 것과 마찬가지로, 전체 사회구조에 대한 조망 없는 일상의 분석은 잡다한 사실들의 모자이크에 불과할 뿐이다(Maffesoli/박재환 역, 1994, 43쪽). 결국, 일상이란 체계와 생활세계에 일관되게 적용되는 상식화된 매일의 삶의 방식이라 할 수 있다.⁴⁾

그런 점에서 일상 또는 일상성은 상품의 세계가 전개되기 시작한 경쟁 자본주의 이후에 등장한 개념이라 할 수 있다. 자본주의 이전에는 노동과 여가, 자연과 인위, 사적인 것과 공적인 것이 혼재되어 있었기 때문이다. 매일 매일 개인이 겪는 체험은 일상성을 유지하기 위해, 즉 자신을 둘러싸고 있는 시공간 내에서 대상과의 상호작용에서 균형을 얻고자 애쓴다. 변화의 와중에 개인은 사회의 지도 안에 자신을 위치시키는 항상성의 더듬이를 작동하지 않을 수 없다. 만약 사회적으로 관철된 표상들이 개인의 체험과 일치하지 않는다면 개인은 지금껏 추구해 왔던 '개인-사회'의 관계의 유지와 재구성에서 긴장하게 될 것이기 때문이다(강수택, 1998).

르페브르(Lefèbvre, 1987)는 부존자원, 기후, 종교, 인종 등이 전세계적으로 다양함에도 불구하고, 오늘날 전세계적인 통일된 삶의 경향을 목격할 수 있는 것은 합리성

4) 일상성은 특별한 일상생활의 구조를 가지고 있다. 그러나 일상성이 곧 일상생활의 구조는 아니다. 일상생활의 구조는 '반복된 행위를 가능하게 하는 당연시된 조건들'로서, 특정사회의 일상생활 패턴을 가능케 한다. 따라서 일상성은 그러한 반복적 패턴을 가능케 하는 일상생활의 구조와 그 패턴을 실천하는 개인의 인식 및 행위의 절합에 의해 드러나는 일상의 성격을 의미한다고 할 수 있다. '일상생활의 구조'와 변화에 대해서는 강수택(1998) 참조.

의 이름으로 형성되어 있는 일상성이 비합리성마저도 내면화한 채 현대사회를 지배하고 있기 때문이라고 말한다. 각기 다른 다양성은 합리화의 기획에 따라 각기 다른 조건의 세계를 일상적 삶, 일상적 사고 등 일상성의 모습으로 통일시켜 가는 것이다. 따라서 일상성은 체계와 사적 세계에 걸쳐있는 매일 매일의 삶의 방식의 총체적 성격이라 할 수 있다. 그것은 우리의 할아버지, 아버지는 물론이고 현재의 나와 후대의 사람들이 몸소 살아가는 방식이면서도 각 시대와 장소, 성별, 위치에 따라 각기 다른 방식과 경험으로서 맞게 되는 것이다. 그곳은 파편화되어 있으면서도 빈틈 없이 연결되어 있는 시간과 공간의 궤적을 걸어온 우리 선대들과 지금 우리들의 삶의 모습이 다양한 방식으로 연결되어 있다.

이러한 일상에서 미디어는 가장 중심적인 일상의 조직자로서 기능해 왔다. 근대화 과정에서 개인 및 가정에 급속하게 침투해 온 미디어 테크놀로지는 초기의 기계적 놀라움을 뒤로 하고 일상생활을 영위하는 삶의 관습의 기제로 자리잡아 온 것이다(Gunning, 2003). 가상세계의 테크놀로지는 거의 매일같이 우리를 놀라게 하면서 급속하게 삶의 한 양식으로 자리잡아 가고 있다. 우리는 앞서 운전행위로서 네비게이션을 언급한 바 있다. 이동 행위는 두 다리에 의존하던 과거나 첨단 장비가 즐비한 자동차를 이용하는 지금이나 똑같이 필요하다. 하지만 이동방식에 대한 당대의 당연시되어지는 행위양식은 분명히 다르다. 경험과 인쇄 지도에만 의존하던 운전과 네비게이션을 통한 운전은 중요해 보이지 않을 것 같지만 너무도 중요한 차이를 내포하고 있다. 가상세계로서 네비게이션이 운전이라는 현실세계의 일에 관계함으로써 운전양식으로서 실제행위를 조율해내기 때문이다. 이런 일들은 후기근대사회를 살아가는 21세기 초반 너무나 익숙한 일이 되어 버렸다. 우리는 가상과 현실의 컨버전스가 만들어내는 실제세계를 당연한 일상의 세계로 받아들이며 살아가고 있다. 그리고 그 세계의 저 밑바닥에는 점증하는 속도가 목격된다.

최근 한 연구에 따르면(김영기·한 선, 2005), 각기 다른 개체성과 이질성, 유목성을 특징으로 하는 인터넷은 역시 동일하게 각기 다른 개체성과 이질성과 유목성을 띠는 이용자와 접속하여 즉흥적인 필요와 요구를 해결하는 횡단적 구조를 띤다

고 분석한다. 이로써 인터넷과 같은 가상세계를 사용하는 시대의 문화는 개인주의가 강화되고 속도를 중시하며, 영역과 경계가 해체됨으로써 근대성은 또 다른 변화의 국면에 접어들었다고 진단한다. 이러한 속성은 비단 인터넷 세계만의 일은 아닐 것이다. RFID라든가 간단한 게임기, 심지어 노트북, 데스크탑 같은 컴퓨터 역시 이용자의 요구에 부합하면서 새로운 삶의 양식을 구성해 낸다. 가상세계와 현실세계의 컨버전스가 배태해내는 인간관계, 일과 여가, 지식과 정보, 이동과 정주, 예술과 감각 등 일상생활 전 영역에서 일어나는 변화를 진지하게 들여다보는 작업이 필요한 시점이다.

제 2 절 가상성과 현실성의 상호작용 정경

미디어 테크놀로지의 디지털 컨버전스는 기존 미디어를 디지털 방식으로 재매개해냄으로써 미디어 환경, 인터페이스, 감각 등이 새롭게 정초됨을 의미한다(Bolter & Grusin, 1999). 우리는 새로운 컨버전스 미디어가 창출해 내는 가상세계에서 비매개성과 하이퍼매개성의 변증법적 관계를 경험하게 된다. 그 경험은 단순히 가상세계 안에서의 경험뿐만 아니라 현실과의 절합을 통한 다양한 상호작용 경험을 포함한다. 일상생활 속에서 가상성과 현실성이 상호작용하는 정경을 살펴보면 다음과 같다.

1. 개인적 차원에서의 상호작용

가정이나 집단의 단위로 미디어가 소비되던 이전과 달리 디지털 컨버전스 환경에서는 개인의 미디어 경험이 어느 때보다 활발히 진행된다. 따라서 그 사례도 다른 어떤 층위보다 다양하고 풍부하다. 정보화를 넘어 지식기반의 네트워킹이 강화되면서 삶의 환경은 점점 더 가상세계와의 결합력을 높혀 간다. 이는 우리가 익숙하게 경험하는 인터넷만의 문제는 아니다. 다음에 제시된 광고사례는 비록 허구의 창작물이기는 하지만 가상-현실의 컨버전스가 더욱 확대되는 경향으로 볼 때 시사하

는 바가 매우 크다. 가상세계는 삶의 도처에서 개개인과 만날 수 있다.

큼직한 외투를 입은 불량자 느낌의 한 젊은이가 대형 마트를 누빈다. 그는 마음에 드는 물건을 닥치는대로 주머니 속으로 가져간다. 많은 고객과 심지어 경비원마저 그를 제지하지 못한다. 그리고는 계산대 옆의 신문을 집어들고 유유히 밖으로 빠져나간다. 이때 비로소 경비원이 그를 부른다. “죄송합니다. 손님” 그가 쳐다본다. 이때 경비원이 하는 말. “영수증은 가져 가셔야죠” 그가 마트의 계산대를 통과하는 순간 그의 사용자 인증과 더불어 집어든 상품에 대한 결제가 완료되었다. 그의 몸 안에는 베리칩(verichip)이 내장되어 있었다(‘RFID IBM 광고’ 중에서).

(그림 2-1) 베리칩



위에서 인용한 베리칩은 verification + chip의 합성어로서 좁쌀 크기의 마이크로 칩을 인간의 몸 안에 넣거나 상품 등에 삽입하여 신용카드를 대체하거나 의료정보 혹은 가격 및 관련정보를 탑재하는 것을 말한다. IBM의 베리칩 개념은 전자태그(RFID) 기술을 응용한 것이다. 전자태그는 현실과 가상의 상호작용을 매우 손쉽게, 그러면서도 매우 효율적으로 극대화하는 기술이다. 현실적으로 RFID는 가상세계에서나 있음직한 실시간성, 양방향, 공유, 시공간 초월, 자동인식 등을 현실에서 실현한 대표적인 사례라 할 수 있다. 이미 스마트 카드라는 이름으로 교통카드로 사용하거나, 신용카드에 넣거나, 요일제 자동차에 부착하여 차량의 세금감면의 근거자료

를 확보하는 등 일상생활에 침투하고 있는 기술이다. 최근 모바일을 통해 급속하게 보급되고 있는 USIM(Universal Subscriber Identify Module) 카드는 3세대 이동통신인 WCDMA 단말기에 필수적으로 탑재되는 스마트 카드로서, 사용자 인증과 글로벌 로밍 기능은 물론 더 나아가 교통카드, 모바일 banking, 증권거래, 멤버십, 결제 등 다양한 금융거래 서비스도 지원하는 모바일 전자태그로까지 발전하고 있다.

전자태그는 특유의 대중성과 이동성으로 말미암아 사물, 인간, 환경을 네트워크에 연결시킬 수 있기 때문에 현실공간을 새로운 차원으로 재구성 할 것으로 보인다. 즉 전자태그는 언제 어디서나 가상공간에 정보를 발신하여 수학적 상태에서 연결해 주기 때문에 ‘사람과 사물’, ‘사람과 사람’, ‘사람과 환경’ 간에 번거로움을 제거하고 오류 없는 상호작용을 보장해 준다. 앞서 살펴본 것처럼, 전자태그는 신발, 옷, 문구류, 지갑 등은 물론이고 각종 음식류에도 부착되어 사이즈, 원산지, 제작자, 유통기한 등에 대한 정보를 제공할 수 있다. 또한 신호등, 가로등, 상하수관, 문화재, 각종 장비 등과 같은 인공 환경이나 나무, 개, 돼지, 소, 닭, 천연기념물 등의 자연 환경에도 부착하여 관련 정보를 발신할 수 있다. 더 나아가 사람의 몸이나 신분을 증명하는 신용카드, 주민등록증, 여권, 운전면허증, 의료보험증 등 사람 또는 사회적 관계를 나타내는 신분증에 부착되어 사용될 수도 있다. 텔레비전에 부착된다면 표집조사가 아닌 정확한 전수에 의한 시청률 조사도 가능해진다. 결국 전자태그 기술은 현실공간에서의 삶을 그대로 가상공간에서 실현함으로써 현실을 가상의 공간에서 제어할 수 있게 해 준다. 이는 궁극적으로 유비쿼터스의 세계로 알려진 가상-현실세계의 완벽한 조화가 사실은 가상세계를 통한 현실세계의 재구성임을 의미한다. 가상세계에 축적되는 수많은 전자태그 정보는 정보 간 상호결합을 통해 또 다른 시장, 공동체, 지식 등을 만들어 낼 수 있다.

개인적 차원에서의 커뮤니케이션에서는 플랫폼의 인터페이스가 매우 중요해진다. 컴퓨터라는 고도의 시스템을 움직이는 윈도우와 그와 연계된 익스플로러는 우리가 가상세계를 만나는 독점적 플랫폼이자 인터페이스였다. 그리고 거기에서 인터넷 안으로 들어가면 포털이라는 막강한 플랫폼을 만난다. 그러나 주지하다시피,

2000년대 중반 방송통신 융합 또는 통신 영역의 자기 진화에 따라 플랫폼은 다양한 방식으로 진화하고 있다.

대표적인 사례 중의 하나는 바로 구글의 ‘안드로이드’이다. 안드로이드(Android)는 모습과 행동이 인간을 닮은 로봇을 말한다. 그리스어 ανήρ(anēr, man)의 파생 단어인 ανδρός를 어원으로 하며, 본래의 뜻은 ‘인간형’이라는 의미를 담고 있다. 이러한 안드로이드에 대한 최초의 개념은 1270년 알베르투스 마그누스와 1886년 프랑스의 작가 오귀스트 드 비에르 드 빌라당의 소설 《미래의 이브》를 통해 대중적으로 알려졌다. 이와 같이 구글의 안드로이드는 단순한 휴대폰 플랫폼이 아닌 모바일 운영체제(OS)이다. 이를 테면 회사에서 구글의 컴퓨터로 작업을 하고, 구글 사무용 전화기로 거대처와 통화를 하고, 업무를 마친 후 회식자리에서 구글 전자 메뉴판으로 음식을 주문해 식사를 한 후, 뒤풀이로 구글 노래방에서 친목을 다질 지도 모를 일이다. 만약 우리가 병원에 간다면 구글의 의료기기를 통해 진료를 받을 수 있을 것이다.

(그림 2-2) 구글의 개인용 안드로이드와 사무실 전화기



특히 구글의 안드로이드가 탑재될 텔레비전 셋톱박스는 TV와 웹(web)이 혼합된 서비스를 구현하며, ‘소셜 네트워킹 서비스’(SNS) 기능도 제공하게 된다. 이처럼 텔레비전을 보면서 SNS에 접속해 있는 친구들과 메시지를 주고받을 수 있으며, 영화

등의 온라인 콘텐츠들을 다운받을 수 있다. 또한 문화 공연의 티켓 예매 등의 전자 상거래도 할 수 있다. 이러한 안드로이드는 우리의 일상생활 속으로 들어오고 있다. 특히 미국의 주요 통신사인 T모바일은 앞으로 안드로이드를 탑재한 인터넷 집 전화를 공급할 예정이다. 최근 국내외 통신사들이 의욕적으로 출시하고 있는 인터넷 집 전화는 음성통화 및 화상통화 외에 이메일·음악·동영상·뉴스 등 온라인 콘텐츠를 전송해주며 간이 컴퓨터 역할을 하고 있다.

또한 애플의 ‘아이폰’(iPhone)은 모바일과 인터넷이 결합된 새로운 형태의 인터페이스라고 할 수 있다. 이러한 아이폰은 터치 스크린을 기반한 아이팟과 카메라 기능이 포함된 휴대폰, 그리고 모바일 인터넷이라는 세 가지의 기능이 혼합된 휴대폰이다. 이러한 아이폰의 특징은 기존의 휴대폰에서 전화를 걸기 위해 다이얼패드를 사용하는 것이 아니라 인간의 손가락을 통해 터치스크린(멀티터치)을 작동시킨다는 것이다. 이는 맥 오에스 텐 기반으로, 기본적인 음성 통화에 2세대 무선통신 기술인 GSM 방식, 무선 데이터 통신에 2.5세대 무선통신 방식인 GPRS/EDGE와 Wi-Fi를 사용한다. PUSH 방식의 IMAP 이메일, 인스턴트 메신저 형식의 SMS, 사파리, 향상된 음성메시지, Wi-Fi(IEEE802.11b/g), 블루투스 등의 기능을 탑재하고 있다. 또한 아이팟의 차세대 기능을 탑재하고 있어서 앨범의 표지로 검색하는 커버 플로, 와이드 포맷 동영상 플레이, 무선 iTunes 등을 지원할 수 있다.

[그림 2-3] 애플의 아이폰



이와 함께 구글과 제휴하여 아이폰에 맞춰 특별히 제작된 ‘구글 맵(map)’ 기능을 사용하면 지도와 지역 정보, 위성사진들을 아이폰에서 볼 수 있다. 그리고 자신의 위치를 찾을 수도 있는데, 이는 GPS와 달리 근처의 무선 기지국과 무선랜 시설을 통해 자신의 위치를 확인할 수 있다.

이와 같은 고도의 감각적 형태를 갖춘 인터페이스의 등장은 가상의 디지털 정보와 현실의 물리적 환경이 통합하여 만들어내는 혼종의 리얼리티(mixed reality)가 매우 정교한 수준으로 발전하고 있음을 보여준다(Bolter et. al., 2006). 그리고 그 리얼리티는 가상세계 혹은 가상성이 독립적 형태로 어떤 실재성을 발현할 수 있음을 함의한다. 이는 기계복제에 의한 매개성이 비매개적 상태를 고도화함으로써 원본과 복제물, 현실과 가상간의 경계를 희석시키는 결과를 초래한다. 일찍이 매매개 이론을 제시하면서, “투명한 디지털 응용체계들에게 있어 매개된다는 사실을 적극적으로 부정함으로써 실제적인 것(the real)에 도달하고자(Bolter & Grusin, 1999, p.53)”하는 몰입형 가상현실이나 가상게임에 대해 지적했던 볼터와 동료들은 더 나아가 예술에 있어서 ‘아우라’의 위기에 대해 직접적으로 문제를 제기하고 있다. 20세기 초 영화나 사진과 같은 아날로그 기계복제가 광범위하게 도입되었을 때 나타난 아우라의 파괴 현상에 대한 지적이 디지털 기계복제 시대에 이르러 아우라 자체가 본질적인 위기를 맞고 있다는 것이다. 사실 디지털 기계복제 기술이 창출하는 가상세계는 하이퍼매개가 관여함에도 불구하고 고도의 비매개적 경험을 가져다준다. 그것은 단순히 기계에 의한 고품질의 무한 복제만을 의미하지는 않는다. 디지털 기계복제 기술이 낳은 가상세계는 그것의 탄생 순간부터 원본과 복제물간의 경계 자체가 없기 때문에 고도의 높은 투명성을 담보해 준다.

가상세계는 자아 정체성과도 매우 밀접한 연관이 있다. 사이버 공간에서 사람들은 마치 어린이가 레고 블록으로 다양한 형태의 모양을 만들어 내듯이 다양한 역할을 추구하고 자신의 정체성을 끊임없이 시험해볼 수 있다. 자기 변신의 욕구를 충족시키려는 하나의 경향으로서 사이버 공간에서 자신의 캐릭터를 만드는 활동을 ‘아바타(avatar)’라고 부른다. 아바타의 사전적인 의미는 ‘화신(化身)’을 의미하는 힌두

어로서 인도 종교의 비슈누 신(보존의 신)을 말한다. 아바타는 개인의 사이버 정체성의 가장 단순한 경우이자 현실 공간에 한 개인의 분화된 또 다른 정체성인 것이다.

블로그, 카페는 물론이고 리니지 게임, 더 나아가 최근 주목받고 있는 세컨드 라이프(second life) 역시 아바타를 바탕으로 운영되는 또 다른 삶의 세계이다(Meadows, 2008). 세컨드 라이프의 경우, 10대는 물론 30~40대에 이르기까지 인터넷 게임, 커뮤니티, 채팅 사이트 등에 저마다 자신의 분신을 만들어 놓고 다른 아바타들과 대화, 연애, 결혼, 이혼을 한다. 세컨드 라이프에서의 결혼이 현실결혼 생활에서 문제가 되어 소송이 제기된 경우도 있다. 현실과 사이버 공간을 넘나들며 생활하는 새로운 삶의 양식이 등장한 것이다. 이 때 아바타는 현실에서 만족할 수 없는 욕망을 가질 수 있을 뿐만 아니라 원래의 자신과 무관한 새로운 인물을 만들 수도 있다. 앞서 하임의 지적처럼, “사람들은 아바타를 통해 인간관계를 맺고, 채팅이나 게임을 하거나 정보를 교환하며, 보다 구체적으로는 아바타를 통해 보는 법, 읽고 말하는 법, 다른 사람들에게 행동하는 법을 다시 배우게 된다(Heim, 1993).” 그런 점에서 인간관계, 업무수행, 오락 등 다방면에 걸쳐 현실의 개인은 아바타로 대신하여 일을 처리하게 된다.

디지털 생명체로서 아바타는 오프라인에서 존재하는 나(I)를 매개하는 또 다른 나(I')이다. 사이버 인간을 출현시키고 그로 하여금 현실 공간에서 인간이 하는 행동을 그대로 구현하도록 꾸미는 심리는 인간이 현실 공간에서 충족시키려는 욕구의 단면을 나타낸다(황상민, 2002). 이러한 욕구를 반영하도록 도와주는 아바타의 특성으로 익명과 실명의 이분법에서 자유롭다는 점을 들 수 있다. 이는 사이버 공간의 익명성이라는 바다 속에서 자신을 적극적으로 드러내는 방식으로서 아바타를 이용한다는 것을 알 수 있다. 이들은 유무형의 아바타를 통해 다양한 등급의 익명성 또는 실명성을 선택하고, 이를 통해 자신을 적극적으로 표현하고 있다. 이러한 아바타는 기술의 발전에 따라 끊임없이 진화하는 사이버 인격체라고 할 수 있다. 초창기의 아바타는 기술적 한계 때문에 비현실적인 자아만을 구현했다. 그러나 오늘날의 아바타는 기술적 발전에 의해 사용자 선택의 폭이 확장되고 실제의 모습을 사이버 공

간에서 재현할 수 있다. 이것은 바로 기술적 보완을 통해 보다 실제에 가까운 아바타의 구현이 가능해졌다는 것을 의미한다.

가상세계는 새로운 감각적 경험을 가져왔다. ‘위(Wii)’라는 닌텐도의 차세대 게임기를 또 하나의 사례로 제시할 수 있다. 위라는 이름의 뜻은 영어 단어 We를 이미지화해서 가족 누구나 편안하게 즐길 수 있는 콘셉트를 표방하고 있다. 이러한 위는 패밀리 컴퓨터, 슈퍼 패미컴, 닌텐도 64, 게임큐브 이후 닌텐도의 다섯 번째 가정용 게임기이다. 위의 주요 특징으로 게임 소프트웨어의 다운로드 판매, 인터넷을 활용한 풍부한 기능, 서비스 등이 있다. 이처럼 위는 처리능력 및 화면 표현력의 향상 면에서, 같은 시기의 경쟁 기종인 <플레이스테이션 3>나 <엑스박스 360>과는 전혀 다른 특징을 띠고 있다.

[그림 2-4] 닌텐도의 위(Wii)



이와 같이 ‘위’는 사람의 움직임을 감지하는 모션 센서를 응용한 게임기이다. ‘위모트’라 불리는 센서가 달린 컨트롤러를 움직이면 화면 속의 게임캐릭터가 그에 맞춰 반응하도록 만들어져 있다. 복잡한 조작 없이 몸을 움직이도록 한 직관적인 조작 방식 때문에 가족이 함께 놀 수 있는 게임이다. 특히 “위 핏(Wii Fit)”은 운동을 돕기 위해 만들어진 게임 소프트웨어인데, 이 프로그램은 위모트가 아닌 ‘위 밸런스 보드’라는 별도의 컨트롤러를 사용한다. 이것은 얼핏 체중계를 연상시키는 형태를 가

지고 있으며 실제로 체중계 역할도 한다. 소프트웨어를 동작시키고 보드 위에 서면 현재 체중과 몸의 균형 상태를 체크하며 비만도 지수도 함께 알려준다. 여기에는 유산소 운동, 밸런스 게임, 근력 운동, 요가의 4가지 항목이 있으며 총 48종류의 운동이 있다. 특히 축구나 스키 등 게임을 하는 감각으로 운동할 수 있어 접근하기 쉬우며 따로 집 밖으로 나갈 필요가 없다는 것도 장점이다.

이와 같이 디지털 컨버전스를 통한 감각의 재구성은 ‘디지텍스트성’(digitextuality)이라는 개념으로 설명할 수 있다(Everett, 2003). 디지텍스트성은 기존의 텔레비전과 영화 등 전자영상매체들이 각각 가진 감각과 인간의 육체적 행위가 컴퓨터 모니터와 마우스를 작동시키는 행위로 통합된 상호텍스트적 산물이다. 이는 현실세계에서는 직접 경험만으로 얻을 수 있는 감각(가령 낚시에서의 ‘손맛’은 낚시터에 가서 물고기를 잡을 때만 가능하다)들이 디지털 미디어의 혼종적 리얼리티를 통해 일종의 ‘과잉현실’(over-real)로 경험된다는 점을 의미한다. 디지털을 통해 아날로그를 실현하는 이런 개념은 일찍이 디지로그(digilog)라는 개념으로 제시된 바 있다. 햅틱과 같은 ‘터치’ 개념은 아날로그 손으로 느껴지지 못하는 디지털 세계를 아날로그로 가져온 사례이다. 따라서 디지로그는 가상과 현실의 중간지대를 확보함으로써 둘 사이의 컨버전스를 원활하게 한다.

디지텍스트성이나 디지로그 등은 디지털 컨버전스 환경에 대한 인간의 경험이 남긴 감각의 재구성이라 할 수 있다. 이로 인해 인간은 일찍이 경험하지 못한 높은 수준의 속도를 지각해내고 있다. 자신이 원하는 바로 그 순간 디지털 컨버전스 환경은 특정한 형태의 콘텐츠, 서비스, 감각 등으로 제공한다. 이로 인해 나타나는 인간감각의 혼란으로 ‘리셋증후군’이 중요한 사회적 이슈가 되고 있다. 온라인 게임 중독의 심각성과 함께 디지털 문화시대의 또 하나의 증후인 리셋증후군은 컴퓨터가 원활히 돌아가지 않거나 제대로 작동하지 않을 때 리셋 버튼만 누르면 처음부터 다시 시작할 수 있는 것처럼 현실세계에서도 리셋이 가능할 것으로 착각하는 현상을 일컫는 말이다. 이 말은 1990년 일본에서 처음 생겨났는데, 국내에선 1990년대 말부터 등장하기 시작했고 서울지방경찰청 사이버 수사대에서는 인터넷 중독의 한 유형으로 꼽고 있다.

리셋 증후군 환자들은 문제가 있을 때 리셋버튼만 누르면 없던 일처럼 할 수 있는 컴퓨터와 같이 현실에서 실수를 하거나 잘못을 하더라도 리셋버튼만 누르면 해결될 수 있다고 생각하고 행동하게 된다. 현실과 가상을 구분하지 못하여 게임에서는 사람을 죽인 것처럼 실제로 범행을 저지르고 뒤늦게 후회하는 경우가 많으며, 참을성이 없고 단순하게 일을 처리하려는 성격을 가진 경우가 많다. 특히 청소년들의 행태가 두드러지고 있는데, 쉽게 포기하고 책임감 없는 행동을 하며 마음에 들지 않는 행동을 하는 사람을 물건 버리듯 관계를 쉽게 끊기도 한다. 또 하나의 극단적인 사건을 들자면, “서울지방경찰청 사이버수사대가 제시한 인터넷 중독의 유형들은 다음과 같다. 군부대 총기난사 사건, 조승희씨 미국 버지니아텍 총격 사건, 고시원 살해 사건 등도 리셋 증후군을 가진 디지털 세대의 범죄 유형에 속한다.” 리셋 증후군을 가진 사람들은 온라인에서의 인간관계에 익숙하다보니 현실세계에서의 갈등 해결 능력이 떨어진다. 한순간의 갈등 상황을 해소할 수 있는 온라인식 해결 방법을 찾고 만다. 이처럼 리셋증후군은 명확한 행동양상이 나타나지 않는 편이라 쉽게 판별하기 어렵기 때문에 진단도 쉽지 않다. 그렇기 때문에 상담이나 치료법도 알려지게 없는데, 다만 지속적으로 주위 사람과 대화를 나누고 현실과 인터넷 공간을 구분하는 능력을 길러야 한다고 전문가들은 말하고 있다.

개인의 무한한 자유를 상징하는 모바일 역시 가상세계와의 접목을 고도화시키고 있다. 개개인마다 소유하고 있는 모바일 미디어는 단순한 전화의 기능을 넘어 뉴스, 주식, 뱅킹, 교육, 음악, 영화, 드라마 등 많은 콘텐츠를 탑재하고 있다. 이는 모바일이 주거중심적인 공간성을 극복하고 공간성과 운동성, 그리고 그와 연동된 동시성을 실현함으로써 개인이 즉자적으로 사회에 개입할 수 있는 여지가 넓어졌음을 의미한다. 2005년부터 시작한 DMB를 통한 방송의 모바일화 외에 최근 휴대전화를 통해 생활정보를 안내하는 서울시의 모바일 포털, 인터넷 뱅킹만큼이나 그 외연을 넓혀가는 폰뱅킹,⁵⁾ 심지어는 자신의 건강체크 기능을 제공하는 헬스피아 당뇨폰까지

5) 한국은행에 따르면 2003년 말 도입 당시 18만9,000명이었던 모바일뱅킹 가입자는

모바일 미디어의 진화는 끝이 없어 보인다.

모바일 테크놀로지는 개인화와 자유의 미덕과 함께 ‘언제-어디서나’의 의미인 유비쿼터스를 창조하는데, 즉 시공간의 보편성 및 소통의 가능성을 무제한 확대시키고 있다. 이는 모바일 미디어의 가장 큰 특성인 ‘공간 조정의 테크놀로지(space adjusting technologies)’를 말하고 있다는 것을 알 수 있다. 이러한 모바일은 ‘이동형’ 또는 ‘확장형’이라는 새로운 공간을 만들어냄으로써 작업 패턴 자체를 근본적으로 변화시키고 있다. 이로 인해 개인의 사적 공간과 공적 공간 사이의 경계가 모호해지는 경우도 나타난다. 이러한 모바일 테크놀로지의 특성에 대해 이재현(2005)은 공적 영역과 사적영역의 상호침투를 가능케 해주는 ‘비분절의 테크놀로지(indiscrete technologies)’라고 말했다. 모바일 미디어가 제공하는 다양한 가상세계의 콘텐츠와 서비스는 장소와 장소, 공간과 공간 사이를 걸림없이 이어줌으로써 이음매 없는(seamless) 삶의 자연스러운 흐름(flow)을 보장해 준다.

이와 더불어 ‘모바일 테크놀로지의 상호작용(mobile technologies interaction)’은 모바일의 가상세계 경험을 설명하는 중요한 부문이다. 앞서 살펴본, 디지털텍스트성, 디지털로그처럼 모바일에서 감각자원의 적극적인 활용은 매우 광범위하게 이루어지고 있다. 모바일 미디어에서 이용자는 인터페이스를 매개로 자신의 손을 이용해 미디어가 제공하는 클릭 장치의 버튼이나 키를 누르거나, 비매개적으로 텍스트, 그래픽, 비디오, 사운드, 실행 프로그램 등을 생성하거나 활성화시키는 육화된 행위를 수행한다. 이것은 거의 모든 아날로그와 디지털 미디어를 클릭 미디어라고 할 수 있지만, 다른 감각에 의존하던 것을 넘어 상대적으로 촉각성(tactility)에 대한 의존도가 높아짐을 뜻한다.

따라서 디지털이 재현하는 미디어 내 환경은 고도의 비매개적 현실이다. 그리고 여기서(재)생산되는 어떠한 것들은 모두 원본이 상실되어 있으며, 또한 원본과 복제본의 구별이 어렵다. 이제 원본과 복제본의 차이를 구별하려는 노력 불필요 하며,

2007년 말 500만9,000명, 2008년 말에는 847만8,000명으로 급증했다. 작년 한 해 하루 평균 모바일뱅킹 이용실적은 105만7,000건, 1,507억 원이나 된다.

이를 접한 수용자들의 새로운 충격과 경험은 현실과 가상의 구분을 무의가 되게 한다. 이처럼 개인적 차원에서의 커뮤니케이션들의 다양한 경험과 충격은 더 나아가 보다 넓은 차원으로 확대된다.

2. 인간관계 차원에서의 상호작용

또 다른 가상세계와 현실세계의 상호작용 속에서 인간관계를 재구성하는 실명제 중심의 ‘싸이월드’가 존재한다. 싸이월드에서 개인공간은 미니홈피를 단위로 이루어진다. ‘미니’, ‘홈’, ‘피(페이지)’의 용어들은 다분히 공간적인 의미를 지닌다. 미니홈피는 지극히 개인화된 주거공간이며, 주인장은 ‘미니미’라는 아바타로 나타난다. 또한 이 사적공간은 프로필, 다이어리, 주크박스, 미니룸, 사진첩, 갤러리, 게시판, 방명록, 즐겨찾기, 관리 등으로 구성되어있다. 이러한 싸이월드의 가상세계에서는 어떠한 인간관계가 형성되고 유지되고 있는지를 알아보자. 우선, ‘일촌맺기’는 신청자가 상대방에게 이름을 지어주고, 피신청자가 이를 수용하거나 거절하는 형식으로 이루어져있다. 이름을 교환하는 행위를 통해 사람들은 가상세계에서 새로운 가족을 꾸린다. 이것은 현실세계에서 이미 만들어진 보편적인 인간관계를 보다 주관화시키고, 재구성한다. 다음으로 ‘파도타기’는 연속적인 일촌맺기의 행위로서, 한번 일촌을 맺으면 그 미니홈피에서 만난 일촌의 일촌, 그로부터 또 다른 일촌의 연속성을 통해 계속 다른 사람들의 미니홈피를 방문하는 것을 말한다. 그리고 개인적인 판단에 의해 자신과 자신의 일촌들의 이름을 ‘비공개’로 설정하는 행위를 통해 개인의 많은 노출로부터 보호하기도 한다. 즉 싸이월드의 미니홈피 문화는 현대 가족중심의 모델로부터 개인중심적인 모델로 옮겨가고 있는 현실세계를 재편성하거나 재현하고 있다. 주지하다시피, 디지털 문화시대의 인간관계는 이제 싸이월드의 일촌맺기처럼 ‘등록관계’로 변하고 있으며, 또한 네이트 온처럼 실시간 커뮤니케이션을 통해 ‘실시간 관계’로 나타나고 있다.

주지하다시피, 인간관계 차원에서의 싸이월드는 사이버 커뮤니티의 가장 큰 특징 중의 하나인 정서적 요소가 중요한 역할을 하고 있다. 또한 온라인과 오프라인 상호

작용, 정서적 만족감, 연령 등의 많은 요소들이 중요한 영향을 미치고 있다는 것을 알 수 있다. 이와 함께 1인 미디어의 성격을 가진 싸이월드의 ‘친구 맺기’는 일상생활에서의 사회적 관계인 관계망 형성과 유지를 잘 보여주고 있다. 이처럼 인터넷의 등장으로 인해 우리는 기존의 사회적 관계를 잃어버린다기보다는 기존의 오프라인 공간에 더해진 또 하나의 사회적 공간을 가지게 되었다. 이와 동시에 오프라인과 온라인의 사회적 공간에서의 경험은 서로 밀접하게 상호작용하고 있다는 것을 알 수 있다.

세컨드 라이프라는 게임은 전적으로 사용자가 창조하고 참여하여 이루어지는 영속적인 온라인 3D 가상 세계이다. 빠르게 확장되는 방대한 공간 속에서, 사용자는 자신이 꿈꾸는 모든 일을 할 수 있으며 상상하는 인물을 창조하거나 자신이 그 인물이 될 수 있다. 세컨드라이프에 있는 콘텐츠 개발 도구로 자신이 상상한 거의 모든 형태의 콘텐츠를 만들 수 있으며, 다른 사용자와 실시간 공동 프로젝트를 수행할 수 있다. 사용자가 다양하게 정의할 수 있는 세밀한 아바타를 통해 개성적이고 독자적인 존재로 다시 태어난다. 또한 강력한 물리 시뮬레이션과 지속적인 인구 증가로 인해 사용자는 수 만 에이커의 시뮬레이션 토지에서 상호 작용이 가능한 가상세계를 만들 수 있다. 이와 더불어 토지의 개발 및 소유, 이에 따른 전자 화폐의 실제 화폐로의 환전기능과 3D 콘텐츠의 디자인 및 재판매로 세컨드라이프에서 실제 비즈니스를 구축할 수 있다. 이 게임의 운영방법은 이용자들이 그들을 위해 만든 수십여 개의 멀티플레이어용 또는 싱글플레이어용 게임을 선택할 수 있다. 동시에 자신이 직접 만든 FPS, 판타지 RPG, 퍼즐 및 전략 게임으로 다른 거주민 게이머들과 함께 커뮤니케이션을 할 수 있다. 예를 들자면, 전 세계에 걸친 무상 아이템 찾기 게임을 하거나 모든 주민이 용의자로 지목되는 암살 게임에서 희생자를 추적할 수도 있다. 또한 보드 게임 또는 이야기 중심의 어드벤처 게임을 즐기거나 특별한 기술을 연마할 수 있는 롤플레이팅 게임, 일상적인 사교 게임 제작 등을 통해 다른 이용자와 소통을 할 수 있다.

〔그림 2-5〕 세컨드 라이프의 경회루



세컨드라이프는 ‘소유’라는 자본주의 경제 시스템을 구축하고 있다. 이는 사유지를 인정하면서 여기서 생산되는 모든 재화는 주인에 의해 사용될 수 있다. 또한 토지와 그에 따른 재화를 거래할 수도 있다.

이처럼 세컨드라이프 곳곳에서는 소비의 욕망이 넘쳐난다. 중심가를 중심으로 실제와 같은 영화관, 노래방, 클럽, 놀이터 등이 있으며, 이 공간에서 생활하는 거주자들은 가상세계의 멀티플렉스와 같은 문화적인 욕구를 충족시킬 수 있다. 여기에는 ‘멀티플렉스 전략’이 사용되고 있는데, 이것은 소비를 위해서 현실에서와 마찬가지로 일정한 공간에 각종 시설물을 배치시킨다. 이는 기술과 자본이 만난 또 하나의 새로운 유토피아인 것이다. 하지만 결국 이용자들에게는 현실의 모순을 벗어나 탈주하고자 하는 욕망을 부추기고 가상세계로 인도하지만, 기술과 자본은 ‘상상적 유토피아 공간’마저 ‘오프라인의 자본논리’로 포획하고 만다.

그럼에도 불구하고 세컨드라이프에서는 가상현실이지만, 어딘가를 여행하고 새로운 사람들을 만나는 것은 정말로 유쾌하다. 파도치는 저 바다를 보며, 심란했던 마음이 풀리는 느낌이다. 세컨드라이프 사용자들은 가상현실을 스스로 인정하고 있으

며, 이를 통해 또 하나의 유희적 세상을 접하고 있다. 또한 가상세계인 세컨드라이프는 현실세계의 또 다른 하나의 연장선이다. 본 연구에서 적용한 자기기술지에는 다음의 글을 접할 수 있다. “분향소에 가고 싶었지만 지방인이고 사정도 여의치 않아서 다녀오신 분으로부터 소식만 듣고 있었습니다. 그러다가 ‘세라코리아’에서 노무현 前 대통령의 분향소를 마련했다는 공지를 듣고 세컨드라이프에 접속했습니다. …추모글을 남기는 공간도 있으며, 세컨드라이프 회원들의 글이 실시간으로 올라오고 있어요. 비록 게임 속이지만 그 분을 추모하는 시간을 가질 수 있어서 참으로 뜻깊은 시간이었습니다.” 주지하다시피, 세컨드라이프는 단지 가상세계만으로 존재하는 것이 아니라 현실세계의 반영이며 또 다른 재현이고, 동시에 전 세계의 모든 사용자들이 관계를 맺고 생활하는 생활세계인 것이다.

3. 집단 차원에서의 상호작용

가상세계는 집단 차원에서의 소통이 이루어지는 공간이기도 하다. 여기에서 우리는 사회운동, 정치, 경제적 담론을 일상에서 손쉽게 나눌 수 있다. 이는 신문과 방송이 일방적으로 어떤 의제와 담론을 생산해 내던 것과 매우 대조적으로 개인의 참여를 통해 실현된다. 2002년 월드컵에서의 대중참여 길거리 응원문화와 연이어 등장했던 미선이 효순이 추모 촛불집회, 그리고 지난해 광우병 쇠고기 정국에서의 촛불 집회 등은 정치적 참여의 대표적인 사례라 할 수 있다. 그 외에 소소한 사회적 이슈는 각종 집단 게시판을 통해 다양한 형태의 주장과 참여가 이루어지고 있다.

2002년 6월의 월드컵 응원 대중은 스펙터클을 중개하는 주류 미디어의 거리 방송에 의해 매개되면서 만들어진 ‘스펙터클 대중’의 시작이었다. 이러한 월드컵의 스펙터클은 경기 결과에 매개되면서 엄청난 대중 에너지로 폭발했다. 이후 그 에너지는 외부적 요인으로 등장한 수동성을 드러내기는 했지만, 2002년 월드컵 거리 응원의 경험은 집단성을 보여주기에 충분했다. 당시의 이러한 모습은 과거 익명적이고 책임없는 대중과 거리가 먼 똑똑한 군중(*smart mobs*)으로서 (Rheingold, 2003) 집단지성적 특성의 한 단면을 보여주었다.

2008년 촛불집회는 정치적 이슈가 현실세계와 가상세계의 융합에 따른 상호작용을 통해 어떻게 실현되는가를 보여주었다. 거리의 상황은 실시간으로 중계되고, 현실정치에서의 담론 역시 실시간으로 토론되었다. 따라서 가상세계는 특유의 저장성과 양방향성, 동시성과 비동시성을 토대로 민주주의의 실천 역시 ‘실시간 민주주의’로 바꾸었다. 여기에서 말하는 실시간 민주주의는 직접 민주주의의 선동이나 즉각적인 군중 효과를 의미하는 것이 아니다. 집단지성의 저자 레비(Levy, 1994 참조)에 따르면, 실시간 민주주의란 주권자의 자율적 참여를 통해 과거에서 현재에 이르기까지의 사고, 정책, 도덕, 문화, 일상 등이 동시적으로 이루어짐을 뜻한다. 이는 뒤에서 논의될 새로운 주체, 레비가 ‘집단적 발화주체’에 의한 ‘즉흥다성합창’이라고 말한 새로운 모델의 민주주의 형태이다. 주지하다시피, 이는 선출된 대표자가 토막토막난 신문 또는 방송 미디어의 시공간을 통해, 그것도 과거의 기억상실의 위험을 안고 정치적 행위가 이루어지는 것과 극적으로 비교된다.

집단지성은 가상세계에서의 집단성 구현이 만들어낸 또 하나의 문화변동의 주체어이다. 집단지성(collective intelligence)은 위계를 통해 하나의 통일된 형태로 발현되는 ‘집단의식’과 대조적으로 국경과 종교, 문화 등을 초월해 다양한 지성의 연대를 통해 발현되는 세계를 뜻한다(김성환, 2007). 일찍이 레비(Levy, 1994)는 집단지성이란 “어디에나 분포하며, 지속적으로 가치가 부여되고, 실시간으로 조정되며, 역량의 실제적 동원에 이르는 지성”이라고 말했다. 따라서 집단지성은 유비쿼터스적 환경에서 언제든지 새로운 지식과 가치, 의견이 제안되어 보다 나은 결론에 이를 수 있다는 믿음을 내포하고 있다.

그렇다고 여러 사람의 의견 자체가 집단지성을 확정해 주는 것은 아니다. 다시 말해 대중의 의견 자체를 집단지성이라 할 수는 없다. 집단지성은 이용자의 지성을 통해 그러한 의견과 지식이 조율될 때 비로소 완전히 실현된다고 할 수 있다. 따라서 양방향성을 통한 조정은 집단지성이 작동하는데 있어 매우 중요한 커뮤니케이션 자원이다. 수많은 사람들에 의해 제시되는 의견과 지식이 토론과 공유 과정을 거침으로써, 즉 주어진 사안에 대한 진실을 평가하고 확인하는 힘을 거침으로써 비로소 안정

적인 지성으로 정착된다. 수년 전 우리 사회를 떠들썩하게 했던 황우석 교수 논문조작 사태에서 우리는 수많은 의견과 지식이 동원되면서 점차 논문조작의 진실이 밝혀진 집단지성의 실천적 사례를 목격한 바 있다.

그런 점에서 집단지성이 실현되기 위해서는 참여와 평가가 자유롭고 공정하게 이루어질 수 있는 미디어 환경이 뒷받침되어야 한다. 수고로운 참여와 평가를 마다하지 않는 개개인이 집단적으로 형성해 내는 집단지성이 창출하는 ‘컨버전스 문화’에서 뉴미디어는 올드미디어와 충돌하고, 풀뿌리 미디어와 기업 미디어가 교차하며, 미디어 생산자의 힘과 소비자의 힘이 예측할 수 없는 방식으로 상호작용한다(Jenkins, 2006). 따라서 집단지성이 찾아가는 새로운 진실은 그 자체로서 미디어 권력이라 할 수 있는 지위를 가지게 된다. 그런 점에서 볼 때, 이번 촛불집회에서 ‘조중동 거부운동’이 병행된 것은 우연이 아닌 필연이라 할 수 있다. 실제로 조중동이 조명하는 진실과 개인화된 대중(individualized mass)⁶⁾이 조명하는 진실은 분명히 충돌하고 교차하며 또한 상호작용을 통해 예측하지 못한 의제와 실천이 담보되곤 했다.

집단지성이 생산해내는 힘은 노동자의 물질적 노동력과 대비되는 것으로, 구체적 인 물질성을 확인할 수는 없으나 도덕과 건강함, 상식 등에 영향을 미쳐 사람을 움직이게 하는 실효적 힘으로서 ‘비물질적 노동’이다(Deleuze et. al./서창현 외 역, 2005). 주지하다시피 2008년 촛불집회 당시에는 지식, 그림, 이미지, 사진, 동영상 등 비물질적 형태의 창조물들이 폭발적으로 생산되고 소비되었다. 가령 다음 아고라와

6) 수용자와 미디어 기술의 분절화는 곧 미디어 이용의 개인화(individualization)를 뜻한다. 새로운 테크놀로지는 가족의 변화와 분명히 연결되어 있다. 드라마와 뉴스를 가족과 함께 즐기던 가족텔레비전 풍경은 이제 향수로만 존재하게 되었다. 대부분의 미디어는 개인화된 미디어 서비스(personalized media-delivery system)를 바탕으로 등장하고 있다(Morley, 2007, p.210). 이에 대해 벡(Beck, 1992, 2002)은 고도로 시스템화된 현대사회에서 이러한 개인화는 개인에 의한 세계의 자기창조가 아니라 오히려 생활방식의 제도화와 표준화를 겨냥한 탈전통화된 개인으로 귀결되기 때문에 미디어로의 의존을 더욱 부채질 한다고 보았다. 현대사회에서 위험은 개인 스스로 자신의 삶을 설계해야 하는 심리적 압박과 더불어 개인화된 커뮤니케이션으로 인해 더욱 커지고 있다고 할 수 있다.

아프리카, 디시인사이드, 심지어 주부를 대상으로 하는 82cook 등에서는 광우병 소고기의 위험성, 검역주권 확립의 조건, 미국인들이 먹는 쇠고기와 수입 쇠고기의 관계, 특히 미국에 거주하는 한인 주부들의 증언을 둘러싼 진실공방, 보수언론의 과거 기사 들추기, 경찰과 시위대의 폭력성 여부 및 법적 제재의 정당성 등 수 많은 담론이 생산, 링크, 소비되었다.

결국 가상세계와 현실세계를 오가는 고도의 속도로 인해 집단성은 내부자들의 상호작용뿐만 아니라 현실적 이슈가 토론되고 의제화되며 실천되는 방식 자체의 변화에 조용하면서 바뀌어 가고 있다. 전통적인 대의민주주의와 엘리트들의 담론실천은 실시간 민주주의와 집합적 지성 및 집합행동과 부딪히고, 그 과정을 통해 사회 전체의 지성활동이 전개된다.

4. 조직 차원에서의 상호작용

온라인의 하이퍼링크는 지식을 생산하고 유통하고 소비하는 기본적인 과정을 바꾸어 놓았다. 이른바 지식사회학에 있어서 구성주의(constructivism)가 지난 세기의 행동주의 모델을 대신하는 것이다. 구성주의 학습법은 지식의 추상화와 탈맥락화, 책장의 단선적 연결구조로 축적되는 지식체계 등을 지향하는 행동주의적 패러다임과 비교되는 것으로 국가, 민족, 지역사회, 성별 등 어떤 맥락에 처해 있는 ‘학습자’에 의해서 지식이 구성’된다는 시각을 견지하고 있다(강인애, 1997 참조). 구성주의는 1980년대 이후 피아제의 발생적 인식론에 기초를 두고 있다. 피아제에게 지식을 형성하고 발달시키는 인간의 인식론적 메커니즘이 중요했듯이 구성주의 학습법은 개인이 실재를 자신이 이해할 수 있는 방식으로 변형시켜 가면서 인지적으로 구조화한다는 데 초점을 맞추고 있다. 따라서 구성주의에서 지식은 어떤 맥락을 품고 있는 개인과의 상호작용을 통해서 끊임없이 변형되고 재구성되면서 획득되는 것이라 할 수 있다.

1990년대 뚜렷하게 그 모습을 드러낸 구성주의적 사고는 80년대 서구에 들이닥친 포스트모던 정신의 산물이라 할 수 있다. 료타르(Lyotard, 1984)에 따르면, 포스트모

던 시대 지식은 컴퓨터의 보급으로 인해 지식의 습득, 분류, 활용 방식에 본질적인 변화를 맞는다. 여기에는 컴퓨터의 언어로(디지털 언어로) 번역될 수 없는 지식은 폐기될 수밖에 없다. 따라서 지식의 습득이 개인의 훈련으로 누적되고 각인된다는 행동주의적 발상 역시 옛 것이 될 수밖에 없다. 지식은 그 자체로서 목적이 될 수 없으며 개인의 필요에 따라 생산되고 소비되는 상품으로 기능한다. 이러한 발상은 최근 다양하게 분화하고 있는 교수매체에 의한 학습경험이 현실화되면서 이론적, 개념적 차원을 넘어 실천적 차원으로 진화하고 있다.

웹을 통한 e-러닝 모델은 대표적인 구성주의 모델이라 할 수 있다. 네이버나 위키 피디아, 아마존 등 대표적인 e-러닝 모델들은 웹2.0, 더 나아가 시맨틱웹에 기반한 지식생산과 소비구조를 갖추고 있다. 이를 구성주의로 보는 이유는 이 두 가지 현상이 동시 병행적으로 발생하는데다가, 웹의 하이퍼미디어적 속성이 구성주의적 학습모델에 매우 잘 맞아떨어지기 때문이다. 이른바 효과적인 학습체계 구축에 있어서 상호작용을 통한 학습(learning through interaction)이 웹과 유비쿼터스 환경의 도래로 말미암아 전통적인 교실은 물론 그 이상의 공간에서도 현실화되고 있는 것이다(Long & Ehrmann, 2005). 특히 하이퍼미디어는 교사에 의해 일방향적으로 주어지는 학습체계가 아닌 학습자 주도의 학제적(interdisciplinary) 지식 습득과 문제해결을 가능케 하는 교수환경을 제공한다. 이 환경에서 학습은 학습자가 주도하고 교사는 학습의 안내자가 되는 새로운 교수설계를 요구받는다.

e-러닝은 정규 교육과정에서도 적극적으로 활용되고 있다. 시청각 교육이라는 전통적인 e-러닝 모델에서 벗어나 방송과 인터넷을 중심으로 급격하게 e-러닝 환경이 확대되고 있다. EBS의 <지식채널e>, 온라인 사교육을 이끌어가는 메가스터디, 더 나아가 디지털 교과서에 이르기까지 정규 교육과정은 가상세계를 중요한 교육 수단으로 적극 활용하고 있다. 주지하다시피 e-러닝 시장은 날로 성장세를 키워가고 있다. 그런 와중에 전통적인 방송 및 유선 인터넷을 넘어 DMB, PMP, 무선 인터넷 등으로 특화되어 바야흐로 e-러닝이 u-러닝(유비쿼터스 러닝) 체제로 성장해가고 있는 것이다.

이렇게 새로운 지식사회학의 등장으로 주목되는 것은 ‘지식의 공간 확장’과 ‘문제

해결능력의 확대'이다. 우리는 이제 학교 혹은 사회 어느 곳에서도 지식으로 접근할 수 있는 능력을 가지게 되었다. 지식은 사람의 머리 속에 있는 것이 아니라 가상세계 어느 곳에 존재하게 됨으로써 지식생산과 소비를 위한 공간은 무한히 자유로워진다. 도서관, 학교, 서점이라는 지식생산과 소비의 장소는 가상공간으로 이전되어 누구라도 이용할 수 있다. 앞서 살펴본 세컨드 라이프 역시 마찬가지로 지식생산과 소비의 공간으로 적극 활용될 수 있다. 참여와 공유를 통한 지식생산과 소비라는 웹 2.0을 넘어 가상세계 자체가 똑똑한 시맨틱 웹으로 진화한다는 점을 두고 볼 때 이 경향은 더욱 가속화될 것으로 보인다.

문제해결능력은 가상세계의 구성주의 지식사회학이 삶의 편의성을 확대하는 대표적인 사례라 할 수 있다. 구성주의는 지식의 주입과 축척에 따라 교육적 효과를 노리는 행동주의적 교육방식이 아니라 파편화된 지식을 개인의 능동적인 지식구성으로 문제해결 능력을 키우는 학습과정을 의미하기 때문이다(이병호, 1999). 우리는 자신에게 주어진 문제를 해결하기 위해 가상세계를 적극적으로 활용한다. 네이버 지식IN이나 위키피디아, 더 나아가 구글검색 등은 전세계적으로 지식을 생산하고, 찾고, 소비하는 가장 합리적인 방식이 되었다. 네비게이션은 자신이 처해있는 물리적 공간을 제3의 시각에서 조망해냄으로써 길찾기나 운전에서 없어서는 안될 환경이 되고 있다. 그 외에 사소하지만 중요한 각종 신용카드는 물론이고 하이패스 카드, 앞서 살펴본 각종 베리칩 등은 개인 및 조직의 문제해결능력을 한층 더 향상시켰다.

그 외에 조직 차원에서는 전자결제는 물론이고 전자상거래, 전자정부 등 그 분야가 날로 확대되고 있다. 전자결제는 조직문화를 크게 바꾸어 놓았으며, 전자상거래는 가격결정, 상품 관리 및 소비자 관리, 상품 PR, 제품 개발 등 경제활동 전반에 걸쳐 그 영향력이 확인되고 있다. 가상세계에서의 소비자 품평은 상품관리에서 매우 중요한 부문이 되었다. 전자정부 역시 마찬가지이다. 간단한 주민등록등본 조회는 물론이고 연말정산, 규제민원, 정부입찰 등 많은 영역이 가상세계를 중심으로 재편되고 있다. 자동차 요일제와 같은 캠페인성 정책도 RFID 가상기술을 통해 실현된다.

결국 조직 차원에서의 가상-현실세계의 컨버전스 역시 마찬가지로 편의성과 효율성의 확대와 더불어 그 속도가 과거 어떤 시대와 비교해 보아도 고도화되고 있음을 알 수 있다. 문제가 발생하는 그 순간 이미 그 해결책은 가상세계 어느쯤에 존재하고 있다. 생각이 미치는 바로 그 순간 그에 관한 논의와 지식은 어디에서든 구할 수 있다. 동사무소, 구청, 시청을 돌아다니며 시간을 허비했던 권위주의적 정부행정은 어디에서든 접속만으로 해결할 수 있는 상태가 되고 있다. 가상세계는 개인, 인간관계, 집단, 조직 차원에서 현실세계와 적극적으로 조응함으로써 가상-현실세계가 융합된 일상이 재조직되고 있다. 그리고 실질적으로 그러한 차원들은 그리 경계도 불분명할뿐더러 지역적 관심이 곧바로 지구적 일로 연결되는 경계붕괴 현상이 가속화되고 있다.

제 3 절 미디어와 일상의 (재)구성: 대중매체에서 가상세계까지

1. 대중매체와 일상의 재구성: 유동성의 사사화

근대사회의 일상에 있어 미디어는 주변적인 요소가 아니라 관심을 가지고 해명해야 할 중심적인 요소이다(Moores/임종수 · 김영한 역, 2008). 공적-사적 삶의 분화, 복잡성의 증대, 유동성의 확대, 정보의 홍수 등을 헤쳐나가야 하는 근대 도시에서의 삶에서 교통이나 커뮤니케이션 미디어는 시공간을 조직화하고 삶의 활동을 조직화하는데 크게 기여한 테크놀로지였다(Lash & Urry, 1994). 기차가 기차시간표로 그러했다면, 방송은 편성시간을 통해 삶의 규율할 수 있었다. 이는 시계시간(clock time)의 덕을 톡톡히 본 결과인데, 가령 19세기 중반 철도망 확장으로 인해 표준화 세계화를 확보한 시계시간은 도시인들이 그들의 사적 삶을 도시라는 거대한 조직의 시간과 연계해 함께 호흡해가는데 결정적으로 중요한 역할을 수행했다(Zerubavel, 1982). 노동영역에서는 시계시간의 규칙성과 조직성이 근대적 자본-노동의 관계설정에 결정적인 역할을 수행했다(Thompson, 1982). 이 연장선상에서 각종 미디어를 발달시킨 근대사회는 사회구조적으로나 일상생활적으로 시간의 표준화와 정기성, 동시

성을 확보하는 방향으로 삶을 구조화시켜 왔다(Scannell & Cardiff, 1991; 이재현, 1999; 정근식, 2000; 박태호, 2003; 임종수, 2006 참조).

유동성의 사사화(mobile privatization)는 미디어를 통한 근대사회의 사적세계화 경향을 통찰력있게 지적해 내고 있다. 유동성의 사사화는 윌리엄스(Williams, 1979)가 20세기 초 교통수단의 고도화로 사회적 유동성이 점점 높아지면서도 개개인들은 가족이라는 제도 안으로 안착해 들어가는 상호모순을 설명하는 개념이었다. 여기에서 텔레비전은 가장 대표적인 사사화 기제로 파악된다. 텔레비전은 높아진 유동성을 개인이 거처하는 가족의 경험 안으로 끌어가게 함으로서 국가, 지역사회의 근대적 공동체성 실현을 위한 동시성을 확보하는데 큰 기여를 했다. 개개인들은 전통사회의 ‘대면적 공동체성’으로부터 파편화되어 가정으로 후퇴해 들어갔지만(Donzelot, 1980), 그럼에도 불구하고 가족은 생계와 위생과 같은 기본적인 요구는 물론, 그 외의 많은 문화, 정치, 경제적 생활의 근간이 되어왔다. 지역사회 중심의 공동체에서 혈연을 중심으로 한 보다 작은 규모의 공동체가 일상생활의 근간으로 작용하고 있었던 것이다. 사실 전화는 물론이고 고속도로, 기차, 비행기, 그리고 최근의 KTX 등은 이러한 상호작용의 물리적 조건이었다.

‘장소감각의 소멸’(no sense of place)이라는 메이로위츠(Meyrowitz, 1985)의 선구적 담론은 텔레비전과 같은 전자 미디어의 유동성의 사사화가 공간의 문제임을 간명하게 보여준다. 사실 텔레비전 시대는 ‘그곳’을 가지 않고도 가정, 직장, 차, 공공장소 등 내가 있는 ‘이곳’에서 언제든지 그곳을 볼 수 있게 됐다. 이것은 인쇄시대나 그 이전 어떤 시대에도 일찍이 꿈꾸지 못했던 일이다. 이로써 이곳과 그곳, 실시간 사건과 그렇지 않은 사건, 개인적인 것과 공적인 것 간에 가로 놓여있던 이분법은 상실될 수밖에 없었다. 그 결과 미디어를 통한 장소성의 탈각(placeless)은 미디어가 수많은 사건사고를 우리에게 전해줌에도 현대사회의 무감각(senseless)이라는 특유한 사회문화적 상태를 야기시키기도 했다.

이같은 변화에 대해 인문지리학(human geography) 연구자들은 시공간 압축(time-space compression)이나 (Harvey, 1990) 시공간 원격화(time-space distanciation)(Giddens, 1990)

라는 이름으로 근대사회의 변화를 설명했다. 일찍이 기든스(Giddens, 1990)는 근대 및 후기근대 사회로의 진행을 시공간의 장소귀속성탈피(time-space disembedding)와 재장소화(reembedding)라는 인문지리학적 메커니즘으로 통찰한 바 있다. 시공간의 장소귀속성탈피란 쉽게 말해서 우리의 사회적 삶이 특정한 장소로 제한되는 것으로부터 자유로워진다는 점을 일컫는다. 기든스(Giddens, 1990, p.16)는 근대성의 동학을 “시간과 공간의 분리”로부터 찾는데, ‘시공간 원격화’는 대표적인 근대사회의 장소귀속탈피적 경험이다. 이는 인간이 도보에서 벗어나 자동차, 기차, 비행기를 통해 극복해 온 시공간의 문제가 이제는 방송과 통신과 같은 커뮤니케이션을 통해 원거리의 사태를 지금 내가 위치한 시공간에서 경험하는 근대사회의 고유한 특성을 일컫는다. 미디어 모니터 상에 명멸하는 숫자로서 화폐의 전지구적 이동은 대표적인 사례이다. 이는 곧 우리의 삶이 국지적 차원(the local)을 유지하면서도 지구적인 것(the global)을 일상의 경험으로 유지해 가고 있음을 의미한다. 특별한 지역적 장소성으로부터의 탈피가 근대성을 규정하는 핵심인 셈이다. 이해 대해 기든스는 다음과 같이 말했다.

장소(place)는 현장(locale)이라는 말을 통해 가장 잘 개념화된다. 현장은 지리학적으로 위치된(situated) 것으로서 사회적 활동이 일어나는 물리적 환경을 의미한다. 대부분의 경우에 있어 사회적 삶의 공간적 차원이 지역화된 활동이라는 ‘실재’(presence)에 의해 지배받은 이래로, 전근대 사회에서 공간과 장소는 넓은 의미에서 일치했다. 근대성의 등장은 ‘부재중인’(absent) 타자, 다시 말해 일체의 면대면 상호작용 상황으로부터 지역적으로 멀리 떨어진 관계를 조장해 냄으로써 점차 장소로부터 공간을 분리해 냈다(Giddens, 1990, p.18).

다른 한편 장소귀속탈피된 삶에서 결핍된 장소성은 곧이어 미디어가 재현하는 새로운 삶의 공간에 의해 보완된다. 기든스는 재장소화를 “시간과 장소의 지역적 조건에…부분적으로 또는 일시적으로…사람들을 정박시키기 위한 장소귀속탈피된 사회적 관계의 재전유 또는 재설정”으로 정의한다(Giddens, 1990, pp.79~80). 기든스의 지적처럼 우리는 원거리 장소에 대한 즉각적인 접근을 통해 “원거리의 사건을 일상의 지각 안으로 밀어넣을 수 있게 되었다”(Giddens, 1991, p.27). 이는 교통수단

의 전지구화에 의한 것으로 생각될 수도 있지만, 그것보다 정보통신테크놀로지에 의한 재현(representation)이 가져온 현전(現前, tele-presence)의 대중화, 일상화, 전지구화의 결과물로 받아들여지는 것이 옳다.

그리고 흥미롭게도 대중매체 초기부터 텔레비전은 수용자에게 그들 주변의 직접적인 대면접촉에 대해서보다 매개된 원거리 사건에 대해 더 많은 친숙함(intimacy at a distance), 신뢰와 유대, 때때로 미디어 인물에 대한 고도의 감정이입을 제공했다(Horton & Wohl, 1956). 이는 개개인의 주체성은 물론 공동체의 구성, 사회문화적 힘과 균형, 정서적 태도 등 전 영역에 걸친 급격한 변화의 원동력이라 할 만 하다. 나 혹은 이웃같은 드라마 주인공, 축구영웅의 현란한 몸동작, 달변의 정치인, 은막의 스타 등 일상의 ‘나’와 ‘우리’의 범위를 깨닫게 해 주는 많은 것들이 텔레비전 재현으로부터 기인한다. 따라서 국가와 정부, 산업과 노동, 여가와 소비, 가족과 공동체 등 각 영역은 대면접촉이 아닌 재현이 주는 실재감으로 일상생활의 영위가 가능해지고 있다. 그리고 이제 바야흐로 우리의 일상적 삶은 다시 한 번 가상세계라는 새로운 재현 양식으로 접어들고 있다.

2. 가상세계와 일상의 재구성: 사사회된 유동성 그리고 유비쿼터스

가상세계의 전면적 부상은 미디어를 매개로 한 일상에도 많은 변화를 가져왔다. 휴대폰은 물론이고 유선 인터넷, 휴대 인터넷과 같은 가상세계의 점진적인 확산, 그리고 향후 미래 미디어 사회로 예견되는 유비쿼터스 환경은 일상의 결(texture)을 새롭게 구조화하고 있다. 모바일의 측면에서 보면 확실히 모바일 미디어는 근대 도시에서의 시공간적 삶을 재조정하고 있다(Ling, 2004; Ling & Yttri, 2002). 그것은 텔레비전과 마찬가지로 전자 테크노 문화가 특유의 속도로 인해 우리가 살고있는 물리적 시공간이나 상호관계에 비매개적 상태로 개입해 들어감에 따라 시공간의 소멸, 관계성의 소멸을 가져오는 새로운 생활양식을 포함한다(Virilio, 1980). 21세기 초반 우리가 살아가는 세계는, 도처에 널린 CCTV, 전지구적 뉴스채널, 지구 곳곳을 실시간으로 비추는 위성지도, 그리고 이들을 매개하는 가상세계로 인해 금융, 교통, 소

비, 심지어 인간관계에 이르기까지 급격한 변화를 맞고 있다.

돌이켜 보면, 모바일이나 가상세계와 같이 융합미디어에 대한 일상적 경험은 대체로 지난 10여년 사이에 현실화되었다. 가령 인터넷의 가상세계는 1999년말 1세대 인터넷의 거품붕괴 이후 등장한 2세대(the second age of internet)에 이르러 본격적으로 일상생활과 절합하기 시작했다(Bakardjieva, 2005; Wellman & Haythornthwaite, 2002 참조). 모바일 휴대폰 역시 2000년대에 접어들면서 완전히 대중화되고 그 기능도 다양해졌다. 이러한 미디어들은 우리의 삶 자체의 환경을 구성하는 임베디드 미디어(embedded media)로서 가상과 현실을 하나로 통합하고 있다(Howard, 2004). 따라서 지난 수년 사이에 전세계적으로 인터넷은 물론이고 인터넷과 직간접적으로 연관된 디지털 가상환경은 급속하게 우리의 일상적 삶 속으로 들어 왔고, 이들 중 많은 경우가 차근차근 제도화되어 가고 있다(Nunes, 2006). 전자정부(e-Government)를 통해 각종 민원서류를 편리하게 취할 수 있게 되었는가 하면, 자동차 요일제와 같은 국가정책은 RFID 칩이 있어 비로소 도입된 것이다. 할인점은 물론 지하철, 버스, 택시에서 편리한 전자칩이 결재를 대신하고, 금전거래는 모바일이나 인터넷과 연결된 신용정보로 이루어지고 있다. 가정에 있는 자녀의 숙제를 점검하고 애완견에게 음식을 제공하며, 겨울에는 보일러를, 여름에는 에어컨을 통제할 수 있는 홈네트워킹 서비스는 사생활의 편리함을 넘어, 사생활이 예의 엄격한 경계 너머로 확장되는 것을 돕는다.

그런 점에서 보면, 후기근대사회에서 일상은 ‘현실공간에서의 체계-생활세계’의 삶을 넘어 ‘가상공간과 현실공간의 상호절합을 통한 체계-생활세계’가 어떻게 재구성되고 있는지에 초점이 맞춰진다. 가상성에 의한 일상의 재구성은 사사화의 차원이 가족화에서 개인화하는 경향이나, 대중미디어에 의해 강고하게 유지되어 왔던 삶과 의식의 일방적 동시성이 양방향적 동시성과 비동시성으로 전환해 가는 것, 삶의 구석구석에서 시공간 사용의 새로운 행태들 등 다양한 영역에서의 변화를 현실화하고 있다. 앞서 살펴본 것처럼, 예술의 세계 역시 원본없는(혹은 원본을 능가하는) 시물라시옹의 세계가 예술세계에 새로운 도전이 되고 있다. 우리의 감각은 현실

과 가상 사이에서 정확한 좌표를 잃은 채 리셋증후군과 같은 혼돈의 상태에 처하기도 한다. 정치는 현실 정당정치에서의 논의와 아고라 같은 사이버 공간에서의 논의가 언제든지 상충되고 부딪힌다. 우리의 삶에서 무엇이 실재이고 무엇이 진실인지 쉽게 판단하지 못하는 상태가 곳곳에서 벌어진다.

여기에서 가장 눈에 띄는 것은 20세기 근대사회의 유동성의 사사회가 가족화, 가정화가 아닌 순수한 개인화(personalization)로 전이되고 있다는 점이다. 최근 십수년간 우후죽순처럼 생겨나고 있는 뉴미디어 테크놀로지는 기본적으로 탈가정화(de-domesticated/ing media)를 촉진하고 있다(Morley, 2003). 사실 개인이 사용하는 미디어를 두고 보면, 가족 텔레비전과 인터넷이 연결된 컴퓨터 외에 회사에 있는 개인 컴퓨터, 노트북, 휴대폰, MP3 등 종류와 용도가 매우 다양하다. 여기에 사람마다 다르겠지만 PMP나 PDA, DMB, 네비게이션 등이 포함될 수 있다. 바야흐로 미디어는 신체의 일부(body parts)가 되어 가고 있는 셈이다.

전통적으로 텔레비전과 같은 방송은 물론이고 전화의 통신 역시 마찬가지로 가정의 영역에서 공동체성을 실현하는 중요한 사사화의 기제였다. 그러나 각종 휴대 미디어를 개개인이 소지하게 됨으로써, 또한 유선 인터넷과 같이 비록 개인이 소지하지 않는다 하더라도 미디어의 소비방식 자체가 개인적 인터페이스로 양식화되어 있기 때문에 정보와 오락, 사실과 픽션은 순수하게 개인의 맥락 안에서 수용되는 상태로 접어들었다. 그것은 가족이나 정해진 공공장소에서 미디어를 이용했던 것과 뚜렷이 구분된다. 즉 가정내 일반 유선전화가 ‘가족 공중전화’, 가정내 텔레비전이 ‘가족 공동 텔레비전’으로 사사회된 매체였다면, 각종 모바일 미디어는 물론이고 공동으로 사용하는 컴퓨터-인터넷 미디어 역시 개인의 단위에서 사용하는 미디어이다. 그리고 그것은 가정, 직장, 학교, 공공장소 등 도처에서 활용할 수 있는 환경을 갖추고 있다. 이는 스피겔(Spigel, 2001, p.391)의 적절한 지적처럼, 비록 모바일 휴대폰을 두고 이른 말이기는 하지만, 유동성이 사사회에 편입되는 ‘사사회된 유동성’(privatized mobility)의 세계를 만들어내고 있다. 곳곳에 편재되어 있는 컴퓨터와 인터넷, 각종 무선 미디어, RFID, 심지어 홈네트워킹 서비스 등은 공간적 이동성을 극대화시키면

서도 개인의 사적, 공적 업무를 진행함에 있어 세계상의 각종 유동성을 불편함 없이 접근하고 처리할 수 있게 했다. 광범위하게 전개되는 미디어 이용상의 탈영토성(Morley, 2003; 이재현, 2005; 임종수, 2005a)으로 인해 개인은 미디어 이용은 물론이고 지각, 판단, 의사결정, 행위와 실천 등 일상의 전 영역에서 중요한 행위인자로 대두되고 있다. 가상세계로 말미암아 지극히 사적인 개인사뿐만 아니라 전세계의 어떤 사태에 대해서도 접근가능하며, 그만큼 행위-반응도 즉흥적으로 일어난다. 가상세계의 양방향성과 저장성으로 인해 우리가 살고 있는 도시는 개개인이 구축하는 동시성과 비동시성이 동시병행해 가는 거대한 ‘실시간 도시’(real time city)로 변모해 가고 있다(Townsend, 2001).

3. 가상세계와 일상의 절합 영역

그렇다면 우리는 일상에 고도로 높은 절합성을 보이는 가상세계를 어떻게 구체적으로 파악할 수 있을까? 그것은 현실이라는 아날로그적 세계와 가상이라는 디지털 세계의 상호작용으로 개념화할 수 있다. 디지털 가상세계는 고도로 높은 양방향성과 저장성 그에 따른 실시간 동시성과 비동시성, 기록성, 멀티미디어성, 비매개성과 고품질성(high quality) 등을 특징으로 아날로그적인 현실세계의 삶과 절합한다. 이러한 절합은 가상공간에서의 일상생활(everyday life in cyberspace)이라는 측면과 일상생활에서의 가상공간(cyberspace in everyday life)이란 점에서 동시병행적으로 일어난다. 그리고 각 영역은 고도의 효율성으로 최적화되어 높은 수준의 속도성을 내포하고 있다. 일상생활에서 각 영역은 많은 사례들을 열거할 수 있지만, 우리의 일상적 삶의 차원에서 보면, 인간관계의 개인화와 개인주의, 새로운 의제설정의 등장, 새로운 지식사회학, 새로운 양식의 여가/오락의 등장, 사이와 흐름(interval & flow)의 등장, 문화/예술/감각의 재구성 또는 창조 등의 절합 영역을 찾을 수 있다. 이들 영역들은 상호 배타적이지 않고 상당부분 연결되어 있기도 하다.

가. 인간관계의 개인화와 개인주의의 확대

모바일 및 가상세계는 사회적 사건이나 행위에 대한 접근성을 ‘나’를 중심으로 고도화시킬 수 있게 해 주었다. 세계상의 유동하는 사태에 대해 ‘나’는 언제든지 접근 가능하고 또한 해결가능성을 찾을 수 있다. 그에 따라 가상세계의 대두는 인간관계를 재조정하고 있다. 가장 눈에 띄는 것이 가족의 소멸이다. 근대사회 이래 한 지붕 아래에 ‘식구’로서 존재해 오던 가정은 각종 정보통신기술을 통해 분절화(fragmentation)와 개인화(individualization) 경향을 경험하고 있다. 사실상 가상세계에는 가족의 형태로 존재하는 서비스나 콘텐츠가 존재하지 않거나 있다고 해도 매우 미미하다. ‘나’의 관심을 중심으로 인간관계가 구성될 뿐이다.

가상세계의 인간관계는 지각된 타자에 대한 인정과 불인정으로 양분되는 등록관계로 재정립된다. 따라서 가상세계에서의 인간관계는 나와 나의 소속세계를 한편으로 하고 나머지를 타자로 구분하는 폐쇄된 공동체(gated community)의 형태를 띤다(Davis, 1990). ‘폐쇄된 공동체’는 원래 울타리로 구획된 영역 안에서 입주민들이 안전하고 자유로운 생활을 누릴 수 있도록 설계된 근대화된 고급 주거단지를 일컫는다. 울타리는 그 안에 입장할 수 있도록 허가된 사람과 그렇지 않은 사람을 철저히 구분한다. 이러한 구분은 안전(security)과 명성(prestige)에 대한 욕망에 호응한 결과이다.

인간관계의 층위가 무엇이든, 인간적 관계가 설정되어 있다는 것은 모바일에 전화번호가 등록된다거나 메신저, 블로그 등에 친구 또는 이른바 ‘일촌’으로 등록되어 나만의 공동체를 만들면서부터 비로소 시작된다. 등록에 의한 인간관계는 상호호혜적이었던 기존의 인간관계를 넘어, 스타에 대한 팬의 관계와 같이, 상대방의 의사와 무관하게 나를 기준으로 이루어지기도 한다. 과거 국가기구에 의해 수행되어 온 등록(registry)이라는 공적 인증 행위가 개인에 의해 작동하는 것이다.

이렇게 등록의 인간관계는 언제든지 호출 가능하고 언제든지 접속가능하다는 점에서 ‘실시간 인간관계’라 할 수 있다. 사실 이들간에는 커뮤니케이션이 없을 때에도 이들을 연결시켜주는 미디어가 켜지는 순간, 아니 켜져있지 않은 상태에서도(등

록되어 있기 때문에) 실시간으로 맺어져 있는 관계이다. 그들의 관계 단절 역시 마찬가지로이다. “그녀와 헤어지던 날 밤, 그녀와 나의 일촌 관계는 끊어졌고 메신저의 친구관계 역시 끊어졌다”는 어느 대학생의 고백은 인간관계가 실시간 on/off로 조정되고 있음을 극명하게 보여준다. 인간관계에서 ‘나’는 모든 행위의 기준이 됨으로써 개인중심의 사고는 더욱 확대될 수밖에 없다. 비릴리오(Virilio, 1980)의 통찰에서 보듯이, 현대인의 인간관계는 스위치를 켜거나 끄는 행위만큼이나 빠른 속도로 on/off 되어 관계성은 소멸되어가는 듯 보인다.

나. 새로운 의제설정 과정의 등장

가상공간이 저널리즘 영역에 던진 가장 큰 이슈 중 하나는 사회적 의제가 기성 미디어가 아닌 뉴스 소비자로부터 창출되는 경우가 흔하게 발생된다는 점이다. 블로그, 아고라, 위키피디아 등 뉴스나 정보에 대한 이용자의 집단적 평가와 지식생산으로 인해 저널리즘 소비자(prosumer)로서 활약이 두드러지고 있다(Bruns, 2008). 이는 지배 엘리트에 의한 현실규정이라는 저널리즘의 기본 원리에서 큰 변화를 의미한다(Hall et. al., 1982). 가상세계의 의제화로 인해 기존의 미디어에 의해 다루어졌던 의제가 더욱 증폭되는 경우도 있고 처음부터 뉴스 소비자에 의해 의제화되는 경우도 있다(임종수, 2005b; 김성태, 2006 참조). 특히 후자의 경우, 미국산 쇠고기 수입 문제라든가 고 노무현 전 대통령 서거 사건과 같이 사회적으로 중요한 사안의 경우 많이 나타나는 양상이다. 수용자에 의한 의제설정은 하나의 사태에 대한 ‘새로운 시각’을 제시하는 것뿐만 아니라, 그러한 사태를 다른 사태와 연결시킴으로서 새로운 의제를 창출하는 경우도 있다(임종수, 2004). 수용자의 기억이나 가상세계의 저장성과 검색으로 인해 가능한 것이다. 셀 수 없이 많은 뉴스 수용자 개개인의 생각은 물론 그들이 기억하는 저편 너머의 사건은 지금 현재의 쟁점과 교차 검색 및 편집됨으로써 사회적 의제가 될 수 있다.⁷⁾

7) 이 글은 개인의 의제참여를 통해 어떤 의제가 생산되고 그럼으로서 우리의 공동체가 어떻게 바뀌어 가는지에 대한 논의까지 확대되지는 않는다. 다만 가상성이 일

집단지성은 가상세계에 의한 의제설정이 어떻게 진행되는지, 그 결과가 무엇인지를 간명하게 보여준다. “어디에나 분포하며, 지속적으로 가치가 부여되고, 실시간으로 조정되며, 역량의 실제적 동원에 이르는” 집단지성(Levy, 2002)은, 실시간 도시의 그것처럼, 우리사회의 공공적 논의가 새로운 지식과 가치, 의견 등에 의해 실시간으로 조정될 수 있음을 뜻한다. 집단지성은 위계를 통해 하나의 통일된 형태로 발현되는 ‘집단의식’과 대조적으로 국경과 종교, 문화 등을 초월해 다양한 지성의 연대를 통해 발현되는 의식세계이자 그 과정을 세계를 의미한다(김성환, 2007). 여기에서 우리는 ‘실시간 민주주의’라는 개념에 이르게 되는데, 레비(Levy, 1994 참조)에 따르면, 실시간 민주주의란 주권자의 자율적 참여를 통해 과거에서 현재에 이르기까지의 사고, 정책, 도덕, 문화, 일상 등이 동시적으로 이루어짐을 뜻한다. 그것은 선출된 대표자가 토막토막난 신문 또는 방송 미디어의 시공간을 통해, 그것도 과거의 기억 상실의 위험을 안고 정치적 행위가 이루어지는 것과 극적으로 비교된다. 공적 영역에 대한 대중의 참여는 이제 더 이상 새로운 것 없는 평범한 일상이 되고 있다.

다. 구성주의 지식사회학: 문제해결능력

텔레비전 역시 편재성으로 인해 곳곳에서 소비될 수 있는 환경이 만들어지고 있지만, 이는 인터넷이나 모바일과 비교해 분명한 차이가 있다. 다양한 방면에서 다양한 양방향적 미디어는 노동과 비즈니스 영역에서의 업무활동이 시공간적으로 새로이 재구성될 뿐만 아니라 그에 따라 일에 대한 커뮤니케이션 구조, 노동문화 등도 크게 바뀌고 있다(Hislop, 2008 참조). 이러한 능력은 여가와 오락, 경제생활과 문화

상 안으로 침투함으로써 의제화에도 개인의 참여행위 자체가 광범위하게 이루어지고 있음을 강조할 뿐이다. 그럼에도 이 연구를 통해 우리는 개인의 의제참여는 분명히 공동체의 성격을 바꾸고 있음을 지각할 수 있었다. 과거 신문과 방송 미디어가 합리적 공론장 혹은 속의 민주주의 이론에 기반한 이성적 공동체라면 개인이 참여함으로써 형성되는 공동체는 사태에 대한 정서적 감정적 이해 혹은 적대가 보편적으로 보여지는 ‘감성적 공동체’의 성격을 보여준다. 개똥녀 사건이나 부실도시락 사건 등에서 보듯이 인터넷 상의 여론은 도덕적, 상식적 수준에서 문제가 발생할 때 크게 부각된다.

등 거의 전 영역에 걸쳐 발생할 수 있다. 간단한 모바일 미디어를 통해 내 아이의 위치를 확인할 수 있는가 하면, 출장 중에 오늘 먹을 맛집, 숙소에 대한 정보를 얻을 수도 있다. 공부하는 수험생은 사전과 위키, 온라인 강좌를 통해 학교공부를 연장할 수 있다. 나에게 필요한 물건도 값과 평판을 비교하면서 구매할 수 있는데, 부동산과 같은 고가의 상품도 인터넷에서 쇼핑할 수 있다.

료타르(Lyotard, 1984)에 따르면, 포스트모던 시대 지식은 컴퓨터의 보급으로 인해 지식의 습득, 분류, 활용 방식에 본질적인 변화를 맞는다. 여기에는 컴퓨터의 언어로(디지털 언어로) 번역될 수 없는 지식은 폐기될 수밖에 없다. 따라서 지식의 습득이 개인의 훈련으로 누적되고 각인된다는 행동주의적 발상 역시 옛 것이 될 수밖에 없다. 지식은 그 자체로서 목적이 될 수 없으며 개인의 필요에 따라 생산되고 소비되는 상품으로 기능한다. 이러한 발상은 최근 다양하게 분화하고 있는 교수매체에 의한 학습경험이 현실화되면서 이론적, 개념적 차원을 넘어 실천적 차원으로 진화하고 있다.

가상세계는 고유한 양방향성과 저장성을 무기로 각자 개인에게 닥친 문제를 해결할 수 있는 ‘문제해결능력’(capability)을 제공해 주고 있다. 이러한 문제해결능력으로 말미암아 인간이 해결해야 할 것이 점점 더 가상세계로 전이됨은 물론이고 그 범위도 확대되고 있다. 운전의 경우 네비게이션의 문제해결능력에 의존한지 꽤 오래된 상태다. 직장에서는 요구된 과제를 함과 동시에 주식 상황을 살피고, 또 틈틈이 멀리 있는 친구와의 대화도 시도한다. 학교, 직장, 가정, 공공장소, 거리 등 우리가 처한 위치와 무관하게 어느 곳에서든 가상세계에 접근해서 문제를 해결할 수 있다. 이로써 우리는 가상세계로부터 나 스스로 지식을 얻고 문제를 해결하는 ‘구성주의적 지식사회학’의 경험을 하게 된다(강인애, 1997 참조). 가상세계에 실린 각종 콘텐츠와 서비스로 인하여 우리는 지식의 추상화와 탈맥락화를 지향하는 행동주의적 지식생활이 아닌 학습자 스스로에 의해 지식을 구성하여 직면한 문제를 해결하는 구성주의적 방식으로 진화해 간다.

라. 새로운 양식의 여가/오락의 등장

일상에서의 여가와 오락 역시 가상세계는 매우 중요한 수단이 되고 있다. WOW 나 Starcraft와 같은 고도의 영상과 음향을 겸비한 다중접속역할수행게임(MMORPG)은 대표적인 가상오락 게임이다. 이와 더불어 현실 또는 가상적 삶을 모티브로 한 게임도 성행중인데, 가상의 사회를 모델로 한 리니지, 거기에서 한 걸음 더 나아가 새로운 삶의 근거지로 이용되는 세컨드 라이프(Second Life) 등이 그것이다. 물론 이외에 일찍이 선풍적인 인기를 끈 다마꾸치라든가 모바일 게임 등 간단하게 활용할 수 있는 온/오프라인 가상게임은 헤아릴 수 없이 많다. 최근에는 단순한 오락의 차원을 넘어 여가활동을 지향하는 게임도 출시되고 있는데, 이들 게임은 가상세계만이 아닌 현실세계에서의 경험을 중시한다. Wii가 대표적이다.

물론 게임만이 여가와 오락을 대표하는 것은 아니다. 음악듣기, 영화보기, 드라마보기와 같은 문화콘텐츠 활용뿐만 아니라 친구사귀기, 동호회 참여하기 등 여가와 오락의 영역은 매우 다양하다. 사실 인터넷은 일과 여가의 경계를 모호하게 만들었다. 정보검색만 하더라도 그것이 일의 영역인지, 여가의 영역인지 구분하기 힘들다. 뿐만 아니라 공적, 사적 활동이 동시에 이루어지고, 더 나아가 음악듣기와 같은 전혀 다른 성격의 일이 동시에 이루어지는 다중활동(multi-tasking) 상황 역시 마찬가지이다. 싸이월드에서의 친구사귀기는 ‘파도타기’와 같은 서비스를 통해 타인의 사생활을 들여다보는 관음적 즐거움(voyeurism)과 실질적으로 구분하기 힘들다. 그만큼 가상세계에서의 여가와 오락은 그 영역이 크게 확장되었을 뿐 아니라 공적인 영역으로 간주되어 왔던 일과의 경계도 모호해지고 있는 상황이다.

마. 두터운 일상: 사이와 흐름(interval & flow)의 발견

‘사이’(interval)라는 개념은 버려진 시간, 버려진 공간으로 인식되기 쉽다. 시간과 시간 사이, 공간과 공간 사이는 우리의 일상에서 중요한 일들이 일어난 다음에 벌어지는 나머지로써 자투리(residual)였다. 그것은 마치 통계학적으로는 설명할 수 없는 변인이었다. 그러나 가상세계는 이런 사이가 매우 유용한 것으로 발견될 수 있게 했다(김찬호, 2008; 김성도, 2008 참조). 나의 업무, 나의 여가가 상존해 있는 가상세계

는 이 사이의 시간에도 언제든지 불러와 재현될 수 있다. 서울에서 부산까지 가는 KTX는 분명 사이의 시공간이었지만 노트북 혹은 모바일 하나로 나는 주어진 원고를 끝마칠 수 있을 뿐만 아니라, 거래처와의 중요한 거래를 결재할 수도 있다. 잠시 시간이 나면 멀리 있는 친구에게 다감한 편지를 보낼 수도 있고, 바쁜 나날로부터 해방된 기분으로 영화 〈터미네이터〉 신작 시리즈를 감상할 수도 있다.

이 같은 사이의 발견은 우리의 일상이 일과 일, 일과 여가, 여가와 여가 사이의 단절로 연결된 것이 아닌 이 모든 것이 자연스러운 흐름(flow)으로 작용하고 있음을 의미한다. 이에 따라 우리는, 카스텔(Castells, 1996)이 말한 흐름이 곧 공간이 되는 ‘흐름의 공간’(space of flow)을 경험하게 된다. 우리는 ‘지금 현재’라는 시공간 안에 현실(the actual) 외에 매개된 현실(mediated reality)을 단절없는 하나의 다중현실(multiple reality)로 경험하면서 살아간다(이재현, 2005). 따라서 우리의 일상이 단일한 시간성으로 연결된 것이 아니라 ‘복합시간성’(polychronic time)으로 구축되어 있는 것이다. 비분절성(seamless)은 가상세계로 인해 재생된 사이가 낳은 복합시간성의 새로운 특성이다. 사무실에서 했던 작업은 자연스럽게 이동 중에도 이어지고, 그 외에 금전적, 인간적 문제 등도 언제든지 해결가능하다. 그런 만큼 우리의 일상은 시공간적으로 매우 조밀하고 촘촘하게 이어진다. 우리는 이를 ‘두터운 시간’(thick time), ‘두터운 일상’(thick everyday life)이라 명명하고자 한다. 두터운 시간 혹은 두터운 일상은 주어진 시공간을 여러 층(layer)의 사태로 빼곡이 채워진 것을 일컫는 것으로 비분절적 흐름으로 재구조화된 일상이다. ‘압축적(compressive) 일상’이라고 명명해도 될 이같은 일상의 재구조화로 인해 우리의 삶은 보다 빠른 속도(tempo) 안으로 들어간다. 비릴리오(Virilio, 1980)가 말하는 과속하는 현대사회에서 사이의 재생은 우리의 삶과 관계, 의식과 태도는 새롭게 재구성된다.

바. 문화/예술/감각의 재창조

가상세계의 등장은 우리의 문화, 예술, 감각의 새로운 차원을 조직화해 낸다. 컴퓨터 아트나 컴퓨터 디자인, 더 나아가 온라인 상에 존재하는 수많은 아바타와 로고 등은 컴퓨터가 계산해낸 가상세계의 창조물이다. 이 창조물은 디지털 기계복제 기

술로 도처로 복사될 수 있는데, 이 기술이 창출하는 높은 수준의 가상성은 고도의 비매개적 경험을 가져다 준다. 따라서 디지털 문화콘텐츠는 물론이고 예술작품이라는 것도 기계복제로 인한 아우라의 파괴가 일어나지 않는다. 이미 디지털 문화콘텐츠는 복제라는 매개행위를 통해 아우라가 파괴되지 않고 아우라가 지속적으로 재생산되기 때문이다(Bolter et. al., 2006). 가상세계 자체는 물론이고, 그것이 물리적 환경과 통합하여 만들어낸 ‘혼종 리얼리티’(mixed reality)에는 더 이상의 복제란 존재하지 않고 비매개적 투명성만 있을 뿐이다. 아우라의 위기(crisis of aura)라 할 수 있는 문화, 예술 세계의 새로운 국면이 펼쳐지는 것이다.

가상세계는 우리들 개개인의 감각세계에도 변화를 가져왔다. 가상세계는 다른 미디어와 달리 나의 삶과 감각 등이 보다 강하게 투영되는 환경을 제공한다. 전자 미디어의 감각자원과 인간의 감각-행위가 상호융합되는 디지텍스트성이나 디지털 환경을 아날로그 감각과 연결시키는 디지로그는 가상현실을 통한 새로운 감각의 등장을 설명하는 대표적인 사례이다. 새로운 감각에 의한 리얼리티는 고도로 높은 삶의 양식과 절합된다. 아바타가 나의 분신을 넘어 때때로 나 자신으로 간주된다거나, 혼종 리얼리티가 제공하는 게임환경이 실제 경험과 유사한 수준을 제공하는 것도 그 때문이다. 그러다 보니 일본에서 보여지는 오타쿠나 히키코모리, 보다 보편적으로 디지털 중독과 같이 가상세계의 실재가 현실세계를 밀어내고 삶의 중심을 차지하거나, 가상세계가 현실세계와 충돌하는 사례도 발생한다. 물리적 조건이 결여된 가상세계의 저장성과 회복가능성이 그렇지 않은 현실세계에서도 투영될 것으로 생각하는 리셋증후군(reset syndrome)이 대표적인 사례이다.

이상의 구분은 가상성과 일상성의 컨버전스에 대한 완전한 구분도, 완전한 설명도 아니다. 향후 다양한 연구를 통해 보완되고 보충되어야 할 것이다. 위의 설명은 지금까지 우리의 삶 안에서 가상세계가 실현하고 있는 부문을 일상적 삶의 주요한 국면으로 구분한 것이다. 그 안에서 일관되게 주목되는 것은 우리의 삶은 경계없는 공간(boundaryless space) 너머 세계로의 확장, 다시 말해 미디어와 커뮤니케이션 매개에 있어서 가정이라는 물리적, 상징적 영역을 고도의 속도로 넘어섬으로써 미디

어 이용의 탈영토화와 기존의 인문 지리학이 종말을 맞고 있다는 것이다. 이에 따라 궁극적으로 우리가 살아가는 세계에 대한 소속(감)이나 정체성이 경계 저 너머로 확장되고 조정되고 있다(Morley, 2001, 2003). 우리는 도처에 혼재해 있는 가상세계를 통해 사적인 만남을 조절할 수 있을 뿐만 아니라 공적인 업무, 개인적 여가와 오락, 정보 등을 언제 어디에서도 추구할 수 있다. 이로부터 우리는 가상성과 일상성의 컨버전스를 통해 인간관계의 조정, 새로운 방식의 사회적 의제화, 구성주의 지식사회학, 새로운 양식의 여가/오락의 등장, 사이와 흐름의 등장, 문화/예술/감각의 재구성 등에 대해 이야기할 수 있을 것이다.

제 3 장 연구문제 및 연구방법

제 1 절 연구문제: 현실-가상세계 상호작용과 일상

이 연구의 중심 연구문제는 현실세계와 가상세계가 상호융합됨으로써 일상이 어떻게 재구성되는가를 밝히는데 있다. 이는 가상성의 영역이 현실세계 곳곳으로 침투함에 따라 근대적 일상과 일상성에 어떤 변화를 가져오는지 해명하는 작업이다. 달리 말해 현실세계-가상세계의 구조적인 결합에 근거한 체계-생활세계의 일상이 어떻게 영위되고 있는지 밝히는 작업이다.

이를 위해 먼저 이 연구는 가상-현실세계의 컨버전스가 이루어지는 일상의 흐름을 가상세계 미디어의 활용측면에서 살펴보고자 한다. 이는 가상성이 현실성에 절합함으로써 일상의 흐름과 리듬, 패턴이 어떻게 변화하고 있는지를 살펴보는 것이다. 이는 일상적 삶의 리듬과 속도, 분위기의 고유한 속성을 밝히고자 하는 것이다. 이를 위해서는 가상세계의 미디어 사용에 대한 미디어 다이어리와 심층인터뷰를 적극 활용하고자 한다.

두 번째로 가상-현실세계의 절합이 빚어내는 일상생활에서의 각 영역들에 대한 심도있는 분석을 실시하고자 한다. 여기에는 인간관계의 개인화와 개인주의, 사회적 의제설정, 새로운 지식사회학, 새로운 양식의 여가/오락의 등장, 사이와 흐름(interval & flow)의 등장, 문화/예술/감각의 재구성 또는 창조 등이 있다. 이들 영역은 개별적으로 존재하는 것이 아니라 매일 매일의 일상이라는 삶 안에서 서로가 서로를 의존하고 연결되어 있는 조화로운 상태에 있다. 이것은 가상세계가 현실세계를 보조 혹은 보완하거나 현실세계가 가상세계를 보조 혹은 보완함으로써 전체적으로는 안정되고 통일된 일상생활의 세계를 지지하고 구축하는 주요한 국면들이다. 이를 위해서는 심층인터뷰와 경험기술지를 적극적으로 활용한다.

이에 대한 분석을 통해 우리는 어떤 새로운 사실을 발견함은 물론이거니와 그러한 발견으로부터 어떤 새로운 개념화, 그리고 더 나아가 새로운 이론화의 단초를 발견할 수 있을 것으로 기대한다.

제 2 절 연구방법

각 연구문제별로 심층적 사례를 추출해내기 위해 이 연구는 다양한 질적 연구방법을 활용했다. 경험기술지, 미디어 다이어리와 심층인터뷰, 사례연구 등이 그것이다. 각기 다른 연구방법론을 활용하는 3각측량(triangulation)은 질적 연구를 수행함에 있어 발생할 수 있는 편향된 결과를 방지하고 결과의 타당성을 확보하기 위한 것이다(Lindlof, 1995). 이를 통해 가상세계가 일상생활에서 어떻게 절합되고 있는지에 대한 두터운 글쓰기(thick description)가 가능했다.

이 연구는 비교적 이른 시기인 10대 때부터 디지털 장비를 이용한 이른바 디지털 원주민(digital natives)을 연구대상으로 하고 있다. 현실적인 여건상 우리 사회에 디지털의 기반을 깔고 디지털의 세계로 이주해 온 디지털 이민자(digital immigrants)는 포함되지 못했다. 향후 이들 집단을 포함한다면 보다 심도있고 입체감있는 연구를 진행할 수 있을 것으로 기대한다. 따라서 연구대상자들은 모두 20대 대학생으로 구성되었다. 이들 디지털 원주민은 디지털 이민자(digital immigrants)와 달리 온라인에서의 정체성을 다양하게 가짐에도 불구하고 온라인에서의 삶과 오프라인에서의 삶을 뚜렷하게 구분하지 않는 특성이 있다(Palfrey & Gasser, 2008). 따라서 이들 세대에 관한 연구는 향후 더욱 촉진될 가상성과 일상성의 컨버전스 문화를 이해하고 예측하는데 보다 풍부한 정보를 제공해 줄 것으로 기대된다.

1. 경험기술(experience description)

경험기술 방법은 회고를 통해 계량적으로 측정하는 것과 달리 수치화할 수 없는 경험의 고유한 속성을 밝혀준다는 점에서 의의가 크다. 이 연구에서 경험기술은 가

상세계와 현실세계와의 상호작용 과정에서 얻은 고유한 경험을 에세이 형식으로 직접 기술하는 방식으로 이루어졌다. 기술자의 이해를 돕기 위해 이론적 논의에서 검토한 6가지의 상호작용 영역을 설명하고 그 영역 또는 그 밖의 경험에 대해 기술하도록 했다. 기술 분량은 제한을 두지 않았고, 가급적 자신의 경험을 자세하게 묘사하는 것에 주안점을 두게 했다. 경험기술에 참여한 집단은 21~28세에 걸쳐져 있는 74명의 서울 소재 대학의 학생이었다.

제출된 기술지는 연구회의를 통해 근거이론(grounded theory)적 방법론에 입각하여 분류되고 분석되었다. 근거이론은 그것이 보여주고자 하는 현상을 ‘귀납적으로’ 연구하는 데서 나온 이론이다. 근거이론은 특정 현상에 속한 자료를 체계적으로 수집하고 분석하면서 발견되고, 발전되고, 잠정적으로 증명될 수 있다고 본다(Strauss, 1987). 즉 근거이론적 방법론은 특정 현상에 속한 자료를 체계적으로 수집하고 분석하면 특정한 개념이나 이론 등을 발견하고 발전시키며 증명할 수 있다는 것이다. 따라서 자료로부터 최초의 이론이 산출될 수도 있고, 만약 기존의 근거이론이 연구조사 영역에 포함되어 있다면 기존의 이론은 새로운 자료의 신중한 분석을 통해 보다 더 정교해지거나 수정될 수도 있다.

따라서 근거이론은 대체로 선행연구가 없거나 빈약한 징후나 현상 속에 숨어있는 인간의 능동적 행위, 변화와 과정, 조건, 의미, 행위의 상호관계 등이 가지는 경험의 본질을 규명하는데 유용하다. 근거이론적 방법론은 관심 분야에 대한 연구문제로부터 시작해 자료를 수집하고 일반화를 시도하는 것이다. 그 방법은 크게 연구문제, 이론적 민감성(문헌고찰), 표집, 코딩, 메모, 분석안의 발견, 분류 등으로 이어진다. 이 연구에서는 문헌고찰과 연구회의를 통해 잠정적인 6가지의 가상-현실의 절합 분야를 찾아내고 이에 대한 구체적인 내용을 표집하여 분석하는 과정을 거쳤다. 분석에 사용된 에세이는 대부분 6가지의 범주에 해당하는 것이었다. 전형적이고 대표적인 사례라 할 수 있는 것은 논의에서 그 근거로 활용되었다.

2. 미디어 다이어리 및 심층인터뷰(media-diary & in-depth interview)

미디어 다이어리는 미디어 이용의 흐름을 파악하는데 유용한 방법론이다. 한 때 시청률 조사방법으로도 많이 활용된 이 방법론은, 이른바 일상생활 방법론(Ethnomethodology)의 한 방식으로서(신경림·조명옥·안진향 외, 2004, 17장 참조) 인간 및 인간의 사회는 사회 구성원과의 상호관계로 구성되는 상호주관적 세계이며 상식의 범주에서 해석된다는 현상학적 관점을 배경으로 하고 있다. 여기에서 인간은 일상생활에서 주어지는 명시적인 규칙에 따라 기계적으로 삶을 살아가는 수동적인 존재가 아니라 구성원들의 상식적 지식과 실제적 사고에 입각해서 주어진 상황에 적절한 행위규칙을 마련해 가며 살아가는 주체적인 존재이다. 따라서 이 연구는 인간의 자발적 삶의 형태로서 가상과 현실을 거쳐 살아가는 사람들의 가상세계 사용 빈도나 경향, 흐름 등을 파악하는 것을 목적으로 한다. 미디어 다이어리는 이 점에 대한 자료를 제공한다.

미디어 다이어리 참가자는 경험기술에 참여한 학생들 중 자발적으로 미디어 다이어리 연구에 참가하기를 원하는 10명을 대상으로 했다. 연구진은 이들로부터 미디어 다이어리 쓰기에 앞서 기본적인 SES 지표에 대한 프로파일을 받고 미디어 다이어리를 쓰는데 있어 사전 오리엔테이션을 실시했다. 미디어 다이어리는 구조화된 양식에서 시간대별로 가상세계 미디어를 사용할 당시의 주행위, 이용 미디어, 이용 시간 등을 기술토록 했다. 기간은 2009년 8월 29일부터 9월 4일까지 일주일간 시행했다. 다이어리 작성자가 불성실하여 사후에 임의적으로 작성할 수도 있기 때문에 다이어리는 당일 취침 전까지 작성을 완료하여 이메일로 전송받는 방식으로 통제했다. 이렇게 받은 미디어 다이어리는 분석에 이용되었는데, 이 과정에서 사후적으로 한차례 더 수집하여 미디어 다이어리의 내용과 관련해 심층인터뷰를 진행했다. 심층인터뷰는 미디어 다이어리에서 모두 파악할 수 없는 당시 경험의 상세한 내용을 수집하는데 도움이 되었다.

〈표 3-1〉 미디어 다이어리 참가자 프로파일(가명)

참가자	성별 (나이)	소득수준: 만원 (가처분용돈)	보유미디어
김성민	남(25)	650(55)	7
조광호	남(22)	350(40)	6
김연정	여(20)	550(30)	11
김지현	여(22)	450(20)	7
전호진	남(24)	650(55)	10
홍서연	여(20)	250(25)	8
이운형	여(24)	250(30)	6
김은수	여(21)	550(50)	9
표 훈	남(24)	650(40)	9
진동호	남(25)	550(50)	7

미디어 다이어리에 참가한 10명의 프로파일은 위의 표와 같다. 대부분의 인터뷰 대상자들은 텔레비전, 신문, 컴퓨터, 인터넷(가입), 휴대폰, MP3, 디지털카메라 등을 보유하고 있었다. 그 중 일부는 DMB(김성민, 김연정, 김지현, 전호진, 홍서연, 김은수), PMP(김연정, 전호진, 김은수), IPTV(이운형, 표 훈), PDA(전호진), 전자사전(김지현, 김연정) 등을 보유하고 있었다.

심층인터뷰는 미디어 다이어리에 참가한 사람 3명을 대상으로 실시했다. 심층인터뷰는 자신이 작성한 미디어 다이어리를 토대로 이루어졌지만 전적으로 그 내용을 중심으로 이루어지지 않았다. 무엇보다 가상세계 미디어를 일상의 각 시간대별로 어떤 상황에서 어떻게 사용하는지 살펴보는 데 치중했다. 심층인터뷰는 미디어 다이어리만으로는 보여주지 못하는 구체적인 삶의 리듬을 살펴보는 데 유용했다. 3명의 심층인터뷰 참가자는 자발적인 참여로 선발되었으며 2009년 9월 3일 책임연구자의 연구실에서 실시됐다. 시간은 약 3시간 30분이 소요됐다.

미디어 다이어리와 심층인터뷰는 미디어 다이어리와 함께 일상생활에서 가상세계의 미디어가 사용되는 방식에 대해 설명하는데 사용되었다. 즉 미디어 다이어리

와 심층인터뷰는 일상의 리듬과 가상세계의 절합이 어떻게 이루어지는지 확인하는데 활용되었다. 분석차원은 모바일에 따른 일상의 시공간 연구(Green, 2002)의 모델을 참고했다. 이 연구는 일상생활에서 모바일의 시공간적 활용을 크게 3가지 분석차원으로 나누어 진행했다. 언제 모바일을 사용하는가와 연관된 ‘모바일 행동의 리듬’(rhythms of device use), 일상생활에서의 시공간 조직화의 측면, 다시 말해 업무, 여가, on/off 등 모바일 사용을 통해 일상생활을 어떻게 영위해 가는가에 초점을 맞춘 ‘모바일 일상생활의 리듬’(rhythms of everyday life), ‘모바일 사회문화 조직화의 리듬’(rhythms of institutional change)이 그것이다.

이 연구에서는 복수의 가상세계 미디어가 일상의 리듬 안에서 사용되기 때문에 기본적으로 일상생활의 리듬을 전제로 각각의 미디어가 ‘언제’ ‘무엇을 위해’ ‘어떻게’ 사용되었는지를 분석했다. 따라서 이 연구는 일상생활의 리듬-가상세계의 절합의 관계를 밝히는데 집중했다.

3. 사례연구: 일본의 오타쿠, 히키코모리의 세계

사례연구는 일본의 오타쿠 및 히키코모리의 세계에 대해 살펴보았다. 주지하다시피 전통적으로 일본은 각종 미디어는 물론이고 다양한 전자 테크놀로지를 많이 사용하는 것으로 널리 알려져 있다. 뿐만 아니라 이와 연관된 일본 고유의 문화가 주목받기도 한다. 오타쿠와 히키코모리의 세계가 대표적인 사례이다. 매니아적 세계를 보여주는 오타쿠와 자기만의 세계로 침잠해 들어가는 히키코모리는 디지털 시대가 도래하면서 더욱 주목받고 있다(노여진, 2007; 여인중, 2005). 현실 자체의 삶과 유리된 가상세계에서의 삶이 보다 큰 의미로 작용하는 이른바 ‘디지털 오타쿠’, ‘디지털 히키코모리’라는 가설적 용어가 가능하다는 것이다. 이 연구는 일본의 히키코모리 전문가와 최근까지 일본에서 10년 이상 살면서 일본 대중문화를 전공한 국내 전문가를 인터뷰했다.

이 사례는 국내는 물론 해외에서도 이와 관련된 연구가 제대로 시작되지 못한 상황에서 해외 사례를 벤치마킹하고 이 연구에 이론적, 개념적 민감도를 높이는데 기

여했다. 가령 일본의 경우 디지털 오타쿠라고 명명해도 좋을 디지털 장비 매니아가 광범위하게 존재한다는 점, 개인 중심으로 가상세계가 활용된다는 점, 메루토모와 같은 메일친구가 일상에서 매우 중요한 익명적 지인관계로 존재한다는 점, 그럼에도 불구하고 히키코모리와 같은 내면 세계로 병적으로 침잠해 있는 주체들이 가상세계에서조차 활동하지 않는다는 점 등을 발견할 수 있었다. 자세한 인터뷰 내용은 부록에 실어두었다.

제 4 장 연구결과

제 1 절 가상—현실세계 컨버전스의 일상생활 흐름

1. 가상세계 미디어의 시간대별 사용 흐름: 미디어 다이어리 분석

일상생활 속에서의 가상세계 활용을 살펴보기 위해 미디어 다이어리와 심층인터뷰를 병행했다. <표 4-1>은 1주일 동안 기록한 일상생활 속 가상세계의 이용 시간대와 이용 미디어의 분포 중 하루를 보여준다. 타 집단에 비해 자유로운 대학생이라는 점에서, 더욱이 방학기간 동안 조사된 점을 미뤄볼 때 사람마다 제각각 개성있는 차이를 보여주고 있다. 그럼에도 불구하고 시간대별로 몇 가지 뚜렷한 통일된 경향을 보여주고 있다.

첫째, 아침 기상 후에는 모바일과 인터넷을 주로 이용하고 있다. 뒤의 심층인터뷰에서도 보여주듯이 응답자들의 대부분은 모바일의 알람기능을 통해 아침기상을 조절하고 있었다. 이후 이들은 모바일에서 제공하는 무료 혹은 유료 인터넷이나 가정 내 유선 인터넷에 접속했다. 이때 이들이 주로 이용하는 콘텐츠는 주로 밤 사이의 변화에 관한 내용, 가령 날씨, 메일, 커뮤니티, 뉴스 등이었다. 가상세계에서 새로운 소식 등을 접하면서 하루를 시작하고 있었던 것이다.

둘째, 집에서 나서는 동안에는 주로 이동형 미디어인 모바일이나 mp3플레이어, 기타(DMB나 PDA, 전자사전 등) 등을 이용하고 있다. 대학생인 점을 두고 보면, 대중교통을 주로 이용한다고 할 수 있는데, 이동 중 음악청취나 방송, 영화, 어학공부 등을 이용하고 있음을 알 수 있다.

셋째, 이동 후 오전 시간이라 할 수 있는 오전 10~12시 사이에는 주로 인터넷을 이용하고 있다. 조사시기가 방학 중이고 대부분의 학생이 아르바이트를 하거나 집에 있다는 점을 두고 보면 이 시간에 인터넷이 많이 이용되고 있는 이유를 짐작할 수 있다.

〈표 4-1〉 일상생활에서의 가상세계 활용

시 간	김지현	조광호	김연정	전호진	김성민	김은수	홍서연	이운형	표 훈	진동호
1							2			
2							3, 4			
3										
4										
5										
6								6	1, 4	
7	1						1			1
8	1, 4	1, 7	1		1	1			4	
9		2		1, 2	2	1	4		2	4
10		2, 4	2		4	2			2	
11		2	1, 4	1, 2	2	2	1	2	4	
12				1	4	2			1	1
13		1	1, 4	1, 6	3	1	7		2	2
14	1			1		1		2	1, 2	
15		4	2, 7	1		2	1		7	
16	2			1, 7	1	2			1, 7	2
17	2		1	7	1	2	2, 7	2	4	7
18			2							
19			1	7					1	
20	2, 3	2		1				1	1	
21	2	2		2			1, 2		1, 3	2
22		2		1					3	
23			2	2, 6		2				
24	2					2				

모바일=1, 인터넷=2, 컴퓨터=3, mp3=4, pmp=5, TV/IPTV=6, 기타=7

넷째, 점심시간은 주로 모바일을 이용하는 비율이 타 미디어보다 높다. 친구와의 점심약속잡기나 간단한 전화 및 문자메시지 보내기가 이 시간에 주로 이루어지는 행위이다. 물론 모바일은 밤 10시 이전까지 전 시간대에서 고르게 많이 이용하는 미디어이다. 그 중에서도 아침기상 시간과 점심시간, 저녁 무렵 시간은 모바일이 가장

빈번하게 이용되는 시간대이다.

다섯째, 오후시간은 주로 인터넷과 기타 미디어가 이용된다. 모바일도 그에 못지 않게 많이 이용된다. 기타 미디어에는 PDA나 전자사전, DMB 등이 포함된다. 오후 시간 동안 주어진 과제나 공부를 위해 이들 미디어가 많이 활용되고 있다고 생각할 수 있다.

여섯째, 저녁시간에는 인터넷을 주로 이용하고 컴퓨터를 통해 인터넷이 아닌 프로그램을 이용하는 비중도 다소 많은 편이다. 텔레비전 시청은 한 사람에게서 발견된다. 그런 점에서 보면, 텔레비전 시청은 아침부터 저녁, 밤시간까지 거의 발견되지 않는다. 밤 10시 이후에는 그 전에 활발하게 이용되던 모바일이 거의 이용되지 않고 주로 인터넷이 이용되고 있다.

2. 가상세계 미디어의 시간대별 사용 흐름: 심층 인터뷰 분석

미디어 다이어리 응답자 중 김지현, 전호진, 표훈 세 사람을 대상으로 심층인터뷰를 실시했다. 심층인터뷰는 인터뷰 대상자들의 구체적인 일상의 삶을 세밀하게 알 수 있게 해 준다. 인터뷰는 책임연구자의 연구실에서 모여 미디어 다이어리에서 보여준 패턴에 대해 질문하면서, 평소 가상세계의 미디어를 이용하는 패턴이 무엇인지에 중점을 두고 이루어졌다. 따라서 아래에 기술한 내용은 미디어 다이어리의 내용과 더불어 평소 생활패턴에 대한 회고를 담고 있다.

김지현은 대학 3학년생으로 서울 출신의 여대생이다. 그녀는 대학생이 통상적으로 그러하듯이 아침 8시경에 기상하는데, 다른 대부분의 젊은 대학생처럼 모바일 ‘휴대폰의 알람소리’를 듣고 일어난다. 기상하자마자 그녀가 가장 먼저 하는 일은 모바일 회사에서 무료로 제공하는 ‘**114+nateon’에 접속하여 날씨를 확인하는 일이다. 그날 하루의 날씨를 체크함으로써 우산을 준비한다거나 입고 나갈 옷을 미리 고려하기 위해서이다. 그 외에도 그녀는 이 서비스를 통해 청구요금, 무료통화 내역 등을 조회하기도 한다. 때때로 모바일 회사와 가맹된 음식점이나 문화시설 등을 위치확인 서비스로 체크하기도 한다. 이들 서비스는 대체로 바쁜 아침 시간보다 그때

그때 필요할 때 주로 활용하는 편이다. 아침 시간에는 대체로 오늘의 날씨만을 주로 확인한다.

그녀는 학교 혹은 아르바이트 하는 곳까지 지하철이나 버스를 주로 이용하는데 필요할 때마다 서울시에서 제공하는 ‘시내버스 도착 알림 서비스’(15770287)를 이용하여 노선, 시간, 위치 등을 파악한다. 대부분은 수업을 듣기 위해 10시 30분까지 학교에 가는데, 이동 중에는 대부분 ‘mp3 플레이어’를 이용한다. 최근에 다운로드 받은 음악을 들으면서 학교를 가는데, 때때로 음악에 심취하다가 내려야 할 역을 놓치는 경우도 있다고 토로하기도 했다.

오전 수업이 끝난 후에는 친구들과 주로 교내 학생식당에서 점심을 하는데, 이 때 전자관에 있는 스탠딩 컴퓨터로 ‘생협홈페이지’에서 서비스하는 오늘의 메뉴를 확인하기도 한다. 여기에서는 오늘을 포함하여 1주일간의 점심 및 저녁메뉴를 소상하게 소개한다. 점심시간 이후 그녀는 오후시간에 사용할 과제를 ‘복사실 프린터’로 준비한다. 복사실 프린터실은 다량의 컴퓨터가 보유되어 있어 많은 학생들이 과제 및 개인적인 용무로 인터넷을 하고 프린트를 하기 위해 이용한다.

저녁식사 역시 친구들과 교내에서나 교외에서 해결한다. 이후 그녀는 학교 도서관 컴퓨터실로 가서 팀과제를 위해 개설한 ‘카페’나 ‘메신저’에 접속하여 과제진행을 위한 논의를 이어간다. 때때로 ‘수업카페’ 등에도 들어가 교수님이 올려놓거나 동료들이 올려놓은 자료를 다운 받거나 관련 공지사항을 확인한다. 이후 그녀는 도서관에서 공부를 한다. 때로는 무료한 시간을 보내기 위해 도서관 모퉁이에서 제공하는 안락한 ‘DVD실’에서 지나간 영화나 최신 영화를 관람한다. 이렇게 하다보면 귀가할 시간이 다가오고 밤 9시 무렵이면 귀가를 한다.

귀가하면서 그녀가 가장 먼저 하는 일은 컴퓨터를 켜는 것이다. 옷을 갈아입기도 전에 컴퓨터를 켜고 그녀는 말했다. 옷을 갈아입고는 ‘nateon’에 접속하여 친구들과 ‘채팅’하면서 ‘웹서핑’을 즐긴다. 이때 주로 ‘미국드라마를 다운로드’하거나 ‘쇼핑’을 하고 가끔씩 ‘게시판’ 등을 방문하기도 한다. 그녀는 이른바 미드 페인이라 할 만큼 미국 드라마에 대해 많은 이야기를 했다. 한국 드라마는 때때로 보기도 하지만

거의 보지 않는 편이고, 대체로 미국 드라마를 인터넷에서 다운로드 받아서 시청한다고 말했다. 한국 드라마도 텔레비전에서 보기보다 필요에 따라 인터넷에서 다운로드 받아서 본다고 했다. 이렇게 그녀는 새벽 1~2시경 취침 전까지 인터넷에 접속하여 다양한 활동을 한다. 그녀에게 컴퓨터를 하는 행위 중에서 인터넷과 비인터넷 활동의 비율을 물어본 결과 7:3 정도라고 말했다.

모바일도 일상적으로 많이 사용하는 편이었다. 그녀가 말한 것처럼 모바일 회사에서 제공하는 무료서비스를 곧잘 이용하는 것이 특징적이었다. 책은 언제 읽느냐는 질문에 이동 중이거나 누군가를 기다릴 때 읽는 경우가 많다고 말했다. 3명의 학생 모두 취업을 위한 공부나 학교 과제를 위한 것을 빼고는 따로 책을 읽는 시간을 두지는 않는다고 말했다. 물론 이동시간이나 누군가를 기다리는 시간에도 필요에 따라 모바일을 이용하기도 했다.

학생 신분으로서 수업중 모바일 사용에 대해 질문했다. 이에 대해 그녀는 자신을 포함하여 대부분의 대학생의 경우 수업시간에 가급적 모바일을 사용하지 않으려 하지만, 친구 등과의 약속이 엇갈렸을 때나 지금 당장 해결해야 할 문제가 생겼을 때, 시간을 확인할 때 무의식적으로 모바일 휴대폰을 사용한다고 말했다. 모바일은 자신에게 닥친 문제를 해결하는 가장 손쉽고 간편한 미디어였다.

김지현(대학생(3년), 여, 22세)

기상-알람

**114 nateon: 날씨확인, 그 외에 청구요금 조회, 무료통화 조회, 휴대폰가맹점(위치확인) 서울시 시내버스 도착 알람 서비스(15770287)

10시 30분 학교로 이동-mp3플레이서

점심: 군자관 스탠딩 컴퓨터로 생협홈페이지에서 '오늘의 메뉴' 확인

복사실에서 컴퓨터로 과제 프린트

저녁식사

학교도서관 컴퓨터: 텀플 카페/메신저 확인, 수업 카페 확인

공부 또는 DVD영화보기

9시 귀가

바로 컴퓨터 켜기

nateon 채팅하면서 웹서핑, 미드 다운로드, 쇼핑, 게시판 방문

미국 드라마 시청, 한국 드라마도 다운로드 시청
 한국 드라마는 별로 보지 않고 주로 주말 예능 프로그램 시청
 새벽1~2시경에 취침: 취침 전까지 활동
 *책읽기: 이동중, 기다릴 때
 *모바일을 반드시 써야 할 때: 약속이 엇갈렸을 때, 당장 해결해야 할 때, 시간 확인
 인터넷7: 비인터넷3 정도로 인터넷 이용

전호진은 대학교 3학년을 다니다가 휴학중이다. 지금은 안산에 있는 집에서 쉬면서 광고 및 마케팅 분야에 대해 공부하고 있는 중이다. 그 역시 아침 기상을 모바일 휴대폰의 알람과 더불어 시작한다. 때때로 직장을 다니는 여자친구의 전화를 받으면서 기상하기도 한다. 아침에 일어나자마자 그가 하는 일은 컴퓨터를 켜는 것이다. 컴퓨터를 켜는 이유는 인터넷에 접속하기 위한 것인데, 아침에는 대체로 ‘포털’, ‘뉴스’, ‘메일’, ‘커뮤니티’ 등을 이용한다. 휴학생이라서 늦게 일어나는 편이고 그런 만큼 아침도 점심을 겸해서 10시 이후에 먹는다.

11시 경에 자전거로 안산 시립중앙도서관으로 이동하는데 이때는 주로 ‘휴대폰 mp3플레이어’로 음악을 듣는다. 도서관에서 신간도서를 확인하고 필요할 때마다 ‘무인단말기’를 이용해 책을 대여하기도 한다. 이후 열람실에서 공부를 하는데, 이때 ‘PDA’를 많이 이용한다. PDA에서는 무선인터넷을 이용할 수 있고, ‘사전’, ‘문서 작업’, ‘메모’, ‘카메라 촬영’ 등 다양한 활동을 할 수 있다. 무선인터넷은 도서관에서 무료로 제공하는 망을 활용한다. 그는 ‘PMP’도 소유하고 있는데, PMP는 영화나 외국연설(영어듣기) 시청을 하고자 할 때 주로 이용한다.

오후 3시경에 여자친구를 만나 늦은 점심식사한 후 귀가를 한다. 그의 여자 친구는 다시 직장에 가야하기 때문이다. 귀가하면 곧바로 컴퓨터를 켜고 텔레비전을 켜다. 때때로 텔레비전을 켜지 않을 때도 있지만 컴퓨터는 항상 켜다. 이때 그가 컴퓨터로 주로 이용하는 것은 ‘포털’이나 ‘메일’, ‘커뮤니티’ 외에 자신이 미리 모아둔 관심 분야의 ‘블로그’ 등이다. 늦은 오후나 초저녁에 잠시 취침을 한 후 저녁 9시 무렵이면 다시 활동을 하는데, 이때는 주로 자신이 가입해 있는 온라인 광고마케팅 스타

디 모임의 ‘온라인 정모’에 참가한다. 이후 집을 나서서 여자친구를 만나 영화를 보거나 쇼핑을 즐긴다.

12시경에 귀가를 하는데, 역시 귀가하자마자 가장 먼저 컴퓨터를 켜서 웹서핑을 즐긴다. 이때는 ‘nateon’이나 ‘skype’ 메신저에 접속하여 채팅을 하거나 관심 서비스를 이용한다. 이와 동시에 컴퓨터를 통해 ‘mp3 음악’을 청취하기도 한다. 1시 무렵 여자친구와 통화 후 취침에 들어간다. 그 역시 컴퓨터를 통해 하는 활동 중 인터넷과 비인터넷의 비율은 7:3 정도라고 말했다.

전호진(대학생(휴학), 24 남)

기상-알람, 여자친구 전화로 깬
 컴퓨터 켜기, 인터넷: 포털, 뉴스, 메일, 커뮤니티
 (여자친구2년 사귀-휴대폰 많이 사용)
 아침 겸 점심을 먹고
 11시 자전거 도서관(안산 시립중앙도서관) 이동, 휴대폰mp3 청취
 신간도서 확인 및 대여(무인단말기)
 열람실에서 공부: PDA(무선 인터넷, 사전, 문서작업, 메모-카메라)
 PMP: 영화, 외국연설(영어듣기) 등
 3시 여자친구와 점심식사 후 귀가 취침
 텔레비전, 컴퓨터는 항상 켜져 있음
 인터넷 접속 후 웹서핑
 9시 카페 온라인 정모(광고 마케팅 스터디 모임)
 9시 이후 여자친구 만나기: 영화보기, 쇼핑
 12시경 귀가하자마자 컴퓨터 켜서 웹서핑
 nateon, skype 메신저
 1시 여자친구와 통화 후 취침
 인터넷7: 비인터넷3 정도로 인터넷 이용

표훈은 대학 4학년에 재학중인 대학생이다. 2009년 2학기가 마지막 학기로 취업 을 눈앞에 두고 있는 예비 사회인이다. 그 역시 다른 여타 대학생과 비슷한 삶의 방식 을 보이고는 있으나 취업 준비생이라는 점에서 다소간의 차이를 보였다.

표훈 역시 ‘모바일 휴대폰’ 알람소리를 듣고 기상한다. 그 역시 모바일 회사에서 제공하는 ‘무료 인터넷 서비스’를 가장 먼저 이용한다. 그가 이용하는 콘텐츠는 주

로 오늘의 ‘뉴스’이다. 그러면서 컴퓨터를 켜는데 이유는 ‘메신저’에 접속하여 온라인 스터디를 하기 위해서이다. 이 온라인 스터디는 아침 7시부터 한시간 동안 4~5명의 회원이 <EBS입이 트이는 영어>라는 교재를 두고 free talking 방식으로 진행하는 것이다. 이 메신저는 채팅 외에 ‘집단 전화 서비스’가 가능하기 때문에 매일매일 하나의 주제를 선정하여 자신의 생각을 이야기하는 방식으로 영어청취 및 구술실력을 향상시킨다.

아침 식사 후 9시 무렵에 버스로 영어학원을 가는데 이때 주로 ‘mp3플레이어’를 이용하여 음악을 듣는다. 학원에서 공부를 마치고 친구들과 점심식사를 하고 학교로 이동한다. 이때도 ‘mp3플레이어’를 이용한다. 이때는 음악을 들을 때도 있지만 대부분 학원에서 녹음한 학원수업 내용을 듣는다. 1.5배 속도로 들으면 이동 중에 다시 한번 학원에서 공부한 내용을 복습할 수 있다. 그는 다른 학생과 달리 때때로 학원수업 외에 학교수업을 녹음해서 듣기도 한다고 말했다. 이것 역시 마찬가지로 수업시간에 주목하지 못했던 내용을 다시 들을 수 있어서 공부에 도움이 된다고 한다.

오후 학교 수업 이후 6시 무렵에 학과 실습실 컴퓨터에서 주어진 과제를 한다. 이때 주로 이용하는 것이 ‘문서작업’과 ‘ppt’ 작업이다. 학과 실습실은 그가 즐겨 찾는 공간으로서 이곳의 컴퓨터를 통해 각종 과제는 물론이고 웹서핑도 하고 친구들과 담소를 나누기도 한다. 자신과 같은 학생들이 이곳을 자주 방문한다고 말했다.

밤 9시경에 귀가를 한 후 곧바로 운동을 한다. 그는 하루에 약 1시간 정도 꾸준히 조깅운동을 해 왔다고 말했다. 밤 10시 무렵에 ‘인터넷’에 접속하는데, 주로 채용정보를 확인하기 위해서이다. 이 과정에서 그는 ‘이력서 작성’에 많은 시간을 보낸다. 컴퓨터의 인터넷과 비인터넷 이용비율에 대해 그는 3:7로 비인터넷 이용이 더 많다고 했다. 각종 과제는 물론이고 취업을 위한 문서작업, 이력서 작성 등에서 비인터넷 이용이 많다는 것이다. 그런 점에서 볼 때, 표훈은 다른 두 응답자에 비해 인터넷 이용률 자체도 적을뿐더러 인터넷 이용의 동기도 보다 목적중심적임을 알 수 있다. 대학 4학년생으로서 취업을 눈 앞에 두고 있다는 점이 크게 작용한 것으로 보인다.

포훈(대학생(4년), 남, 24세)

기상-알람

모바일 뉴스 확인

07:00~08:00에 컴퓨터 켜서 메신저 접속

온라인 스터디(EBS 입이트이는영어),

4~5명이 한데 모여서 특정 주제를 두고 free talking

9시 식사 후 버스로 mp3로 음악 들으면서 영어학원

학원 종료 후 친구와 점심식사

이동중 mp3 학원수업 녹음 듣기, 때때로 학교수업 mp3 녹음 듣기

6시 학과 실습실 컴퓨터 과제(한글, ppt)

9시 귀가 운동

10시경 인터넷 접속(채용정보)

이력서 작업

인터넷3: 비인터넷7 정도로 인터넷 이용

이상으로 응답자들의 일상생활 속 가상미디어의 사용에 대해 살펴보았다. 이를 통해 우리는 몇 가지 비슷한 범주의 패턴을 알 수 있다.

첫째, 아침 기상에서부터 밤 10시까지 활동시간동안 가장 활발하게 이용하는 미디어는 모바일이다. 모바일은 단순히 전화나 메시지 전송 이외에 자신의 관심분야를 알기 위해 적극적으로 이용되었다. 경제적으로 제한적인 대학생인 점을 고려할 때, 부가정보서비스는 주로 모바일 회사에서 제공하는 무료인터넷 서비스로 이용되고 있었다. 뉴스, 날씨, 위치, 영화 등 무료서비스임에도 불구하고 유용하게 이용할 수 있는 서비스는 하루 하루 일상생활에서 필요한 삶의 자원으로 적극 이용되고 있었다.

둘째, 컴퓨터는 모바일과 더불어 아침 기상 이후나 귀가 이후 항상 켜져 있는 상태를 유지하고 있었다. 이것은 마치 텔레비전이 집중해서 시청하지 않아도 가정생활의 배경(back ground)처럼 항상 켜져 있는 것과 유사하다. 이들 응답자들에게 있어 컴퓨터는 언제든지 문서작업이나 인터넷 등을 할 수 있도록 대기상태의 존재(standby)였다. 일상생활에서 컴퓨터와 인터넷에 항상 연결되어 있는 상태는 사적 공간인 가정 이외의 공적 공간에서도 마찬가지였다.

셋째, 가정 내 컴퓨터 및 인터넷 외의 수단을 적극적으로 강구하고 있었다. 개인

소유의 무선인터넷 단말기가 고가이기 때문에 무선인터넷 이용률은 낮았지만 학교나 아르바이트 장소에서 컴퓨터는 그것을 대신할 수 있는 훌륭한 대안이었다. 응답자들은 모두 학과 실습실이나 도서관 등 공적 공간에서 언제든지 접근가능한 컴퓨터와 인터넷을 대안으로 고려해 두고 있었다. 이는 매우 흥미로운 점이다. 각자의 상황과 처지와 무관하게 가상세계로의 연결을 위한 구조화된 체계를 마련한다는 것은 그만큼 컴퓨터와 인터넷이 일상생활을 유지하기 위한 기본 자원이라는 것을 의미하기 때문이다. 일상은 가상세계와 견고하게 조응하고 있었다.

넷째, 가상세계는 자신의 현실적 필요를 위해 능동적으로 이용되고 있었다. 이들은 대부분 자신의 학습의 필요에 따라 가상세계를 적극적으로 활용하고 있었다. 이는 응답자들의 대부분이 학생이라는 점을 두고 보면 자연스러운 결과이다. 카페, 메신저 등을 통한 팀과제 진행이나, 영어회화 청취, 과제물 프린트 등 그 방식은 매우 다양했다. 이들은 자신에게 주어진 과제와 그 과제를 해결하는 가상세계 서비스간의 관계를 정확하게 인지하고 있었다.

다섯째, 그럼에도 불구하고, 뒤에서 논의되겠지만, 응답자들에게는 주어진 하루 시간 중 많은 시간을 가상세계에서 보내고 있었다. 팀과제를 위해 메신저에 접속하거나 자료수집을 하지만, 그 와중에 검색, 뉴스, 커뮤니티 등에서 과도하게 시간을 보내고, 또 때로는 게임을 위해 3~4시간을 거뜰히 소비하기도 했다. 그 결과 정작 팀과제나 자료수집이라는 본연의 일은 늦은 심야시간에 따로 시간을 내어 해결하는 식으로 문제를 풀어나가고 있었다.

여섯째, 텔레비전은 거의 이용되지 않고 있었다. 미디어 다이어리는 물론이고 심층인터뷰에서도 텔레비전 시청이 적극적인 미디어 이용패턴으로 이야기되지는 않았다. 이는 매우 흥미로우면서도 놀랄만한 일이다. 전통적으로 신문이 인터넷으로 인해 그 이용량이 많이 줄어들었다고 보고되고 있지만, 텔레비전은 그것에 비하면 상대적으로 덜 영향을 받는 것으로 전해지고 있다. 하지만 이번 조사의 경우 텔레비전은 철저하게 외면받고 있는 미디어였다. 관심 프로그램은 인터넷을 통해 소비될 뿐이었다. 이는 앞서 본 것처럼 일과 여가가 모호하게 연결되어 있는 인터넷의 속성

상 가상세계에서 보내는 시간이 많아서 빚어진 결과로도 해석될 수 있다. 젊고 바깥 생활이 바쁜 대학생이라는 점이 크게 작용했을 것으로 보이기는 하나, 이에 대한 사후적인 추적작업이 필요해 보이기도 하다.

결국 개인이 소유하고 있는 다양한 가상세계 미디어는 일상의 생활흐름과 비교적 견고하게 상호결합되어 있었다. 그것은 사적인 공간뿐만 아니라 공적인 공간에서도 마찬가지였다. 자신에게 주어진 과제는 물론이고 오락과 여가를 위해서도 가상세계는 언제든지 이용가능한 상태가 되도록 정렬되었다. 이는 가정텔레비전이 특정 시간대에 주로 소비되었던 것과 비교하면 매우 이례적이다. 아침 시간은 아침시간대로, 이동시간은 이동시간대로, 저녁과 밤시간대는 그 나름대로 필요와 욕구에 상응하여 가상세계가 활용되었다. 때로는 가상세계가 필요 이상으로 활용되어 오히려 효율적인 자기관리에 장애요인이 되기도 했다. 이는 아마도 지난 10여년 이래로 점점 더 늘어가고 있는 심야시간 활용과 무관하지 않아 보인다. 이에 대한 세대간, 지역간, 성별간 차이와 고유한 속성을 밝히는 후속작업이 필요하다.

이어지는 절에서는 가상세계와 현실세계의 절합으로 창출되는 주요 분야에서의 변화사례를 살펴본다. 인간관계 문제, 사회적 의제설정의 문제, 지식생산과 활용의 문제, 새로운 여가/오락의 문제, 사이와 흐름의 문제, 문화/예술/감각의 새로운 재구성의 문제가 논의될 것이다.

제 2 절 가상—현실세계의 절합 사례

1. 인간관계의 개인화와 개인주의의 확대

가상세계의 인간관계는 온라인상의 대화와 감정교류를 통해 맺게 되는 인간적 관계의 그물망으로 이해할 수 있다. 인간 또는 인간집단이 지닌 육체성과 물질성은 그렇게 중요하지 않으며, 가상공간의 독자적인 원칙에 따라 다차원적으로 재현되고 일시성과 가변적인 정체성을 가지고 있다. 가상세계를 통한 다차원적인 인간성 또는 인간관계의 형성에 대한 사례는 에세이에서 가장 많이 발견된 것 중의 하나이다.

아래 제시된 사례처럼 한 인간의 정체성은 현실공간에서뿐만 아니라 가상공간에서도 고유한 속성으로 나타나며, 더 나아가 그 속성은 현실세계와 다른 인간관계를 맺는 경우가 다반사로 벌어진다.

현실 생활에서는 그렇게 사교적이지 않은 사람이 미디어 안에서 의외로 적극적이라는 점은 인간관계의 새로운 모습을 보여준다. 평소 과묵하여 인사만 하는 친구 간에도 메신저 채팅 창에서는 누구보다 이야기를 주도하고 재미있게 이야기하면서 또 막상 직접 만나면 여지없이 인사만 하고 지나친다(이정숙, 23).

현실과 가상세계에서 존재하는 인간과 인간관계는 분명히 다른 정체성과 관계성을 보인다. 가상세계에서의 자아정체성과 현실에서의 그것이 다른 이들을 가리켜 흔히 ‘키보드 워리어’(keyboard warrior)라고 한다. 그들은 인터넷 공간에서는 용감하지만 현실에서는 무기력하고 소심한 사람, 다시 말해 인터넷 공간에서 표현력이 뛰어나 때때로 적극적이고 능동적인 모습을 보이지만 현실에서는 그렇지 않은 사람의 경우라 할 수 있다. 이 둘 사이에 가로놓여 있는 거리와 차이에는 어떤 연결고리가 있는지 아직 밝혀진 바 없다. 흔히 행위자의 성격 때문으로 이해될 수 있지만 이에 대한 명확한 증거나 분석은 없다. 흥미로운 점은 대체로 현실세계보다 가상세계에서 보다 적극적인 인간상과 인간관계성을 보인다는 것이다. 대부분의 에세이는 이런 점을 확인해 주고 있다.

이는 일상생활에서 끊임없이 메일로 인간관계를 유지하고자 하는 일본의 메루토모(meru tomo)에서도 확인되는 바이다(부록 확인). ‘메일친구’라는 메루토모는 일본 사회에서 점점 더 외연을 넓히는 현상이 되고 있다. 메루토모는 아는 사람 중에 메일을 주로 주고 받으면서 인간관계를 유지하기도 하지만 메루토모 사이트에서 취미, SES 등을 보고 친구로 삼아 메일을 주고 받는 익명의 메일친구도 많다. 문화권을 너머 가상세계가 사람에 대한 호의 혹은 비호의를 보이는 방법으로서 좀 더 편안하고 탐색적일 수 있는 환경을 제공하고 있다는 점은 분명해 보인다.

가상세계에서의 친구와 현실세계에서의 친구 간의 경계를 구분하고 인간관계 교류로 인해 생길 수 있는 감정적 소비를 최소화하기 위해 이들이 사용하는 대표적인

방법이 ‘문자보내기’이다. 모바일의 SMS나 채팅, 이메일 등이 그것이다. 문자는 자신을 직접적으로 드러내지 않고 예의를 갖춰 이야기를 전달 할 수 있는 방식이기 때문이다. 심층인터뷰 참가자들도 “관계가 모호한 상태일 때 문자를 쓴다”고 말했다. 그럼에도 이들은 모두 앞에서 제시된 에세이와 동일하게 “문자로 친해졌다고 생각했는데, 직접 만나면 어색한 경우도 많다”고 말했다. 개성과 감정이 쉽게 묻어나는 음성 혹은 영상과 달리 문자는 거리두기 전략으로 가장 적절하게 이용하는 커뮤니케이션 수단이었던 셈이다.

이를 통해 우리는 이런 가상세계의 특성으로 말미암아 친한 사람 범주와 친하지 않은 사람의 중간 범주로 여겨지는 곳에서의 인간관계가 형성되고 있음을 알 수 있다. ‘지인’(知人)이라는 용어는 ‘중간적 인간관계’를 보여주는 대표적인 사례라 할 수 있다. 가상공간에서의 인간관계가 확대되면서 지인은 새롭게 대두되는 용어이다. 에세이에서는 싸이월드나 블로그 등을 통해 알게 된 사람에 대해 대부분 지인이라는 말을 사용했다. 전통적으로 ‘측근’이나 ‘친밀한 사람’으로 통용되던 지인은 이제 가상공간에서 주로 커뮤니케이션하는 ‘아는 사람’이라는 개념으로 재활용되고 있다. 이는 전통적인 개념으로서 ‘친구’나 ‘동무’와 같은 수준의 친밀한 사람의 의미도 일면 포함하기도 하지만, 반드시 그런 관계라 할 수는 없다. 가상세계에서의 지인은 ‘적당한 거리’를 두고 있는 경우가 대부분이다. 그들은 오랜 세월 인간적 유대를 통해 상호간에 신뢰를 주고받는 관계로 발전해 있다고 확인할 수도 없다. 그들은 이른바 단순히 아는 사람과 친밀한 친구를 사이에서 다양한 수준으로 인간관계를 교류할 뿐이다. 아래에 소개된 인간관계 역시 지인으로서 혹은 일촌으로서 가상세계에서 관계를 맺기는 하지만 그것이 곧 현실생활에서 끈끈한 우정이나 사랑의 관계를 보증해 주지는 않는다. 그 관계는 언제든지 유동적일 수 있다.

우리는 언제부터가 일촌을 맺었느냐 아니냐를 현실의 친분관계와 결합시키기 시작했다. 가상공간에 존재하는 일촌이라는 체계가 부분적으로 현실에서의 인간관계를 조명한다는 것이다. 나 또한 대학교를 입학하고 6개월 정도가 지났을 때 친한 친구와 내가 ‘일촌’을 맺지 않은 것을 알고, “너랑 나랑 아직도 일촌이 아니야?”라고 놀랐던 적

이 있었다. 그때 나는 마치 잘못된 일인 것처럼 생각했고 어떻게 그럴 수 있냐고 호들갑을 떨었다.(...) 두 사람의 관계가 어느 정도 친밀해지면 “우리 이제 일촌 맺어야지”라고 제안한다. 그만큼 사이가 가까워졌다는 것을 증명하면서, 잘 지내보자는 의미를 가진다. 또한 사람들에게 “우리 이제 일촌 하기로 한 사람이야!”라고 말하며, “우리 이제 친해졌다”라는 말을 대신하기도 한다(이슬지, 23).

지인이라는 용어에 대해 심층인터뷰에서는 “약간의 친분은 있는데, 아주 친한 친구는 아니고, 알고 지내는 관계”, “분기에 한 번 정도 만나는 관계”, “수업에서 만났거나, 대외활동에서 만난 경우, 만남이 짧았을 때, 프로젝트성으로 만난 경우의 사람”으로 정의내리고 있었다. 그 중에서 전호진이 제안한 “네이트온에 친구등록은 되어 있는데 대화가 없는 관계”, “싸이월드에 일촌으로 등록은 되어 있지만 방문하지 않는 관계”라는 말에 나머지 두 명도 적극적으로 동조했다. 이들 지인들간에는 연인관계가 되거나 친한 친구가 되기도 한다. 하지만 심층인터뷰 참석자 모두는 “특별한 인연이나 목적이 있으면 좀 더 만남을 유지하지만 아주 친한 관계가 되는 경우는 매우 드물다”고 말했다.

이들 지인과의 인간관계는 모바일 휴대폰은 물론이고 카페, 메신저, 블로그, 게임상의 길드 등 다양한 방식으로 맺어질 수 있다. 인간관계 설정은 너무나 쉽다. 등록과 더불어 그들은 나의 인적 네트워크가 된다. 수천만명 중 나의 인적 네트워크에 등록되는 그들은 지극히 소수이며 그런 만큼 무척이나 특별해 보인다. 하지만 등록이 쉬운만큼 관계의 해지 역시 쉽다. 사실 관계청산은 관계등록보다 더 쉽다. 아래의 에세이 사례를 보자.

나는 곧 M게임에 빠져들었고, 애인의 소개로 길드에도 들어 여러 사람들과 사귀며 즐겁게 플레이 할 수 있었다.(...) 한 달이 안되어 우리는 오프라인에서까지 만나 맥주를 같이 하는 친구 같은 관계로 발전했다.(...) 그러나 유감스럽게도 그런 좋은 관계가 계속되지만 한 것은 아니었다. 온라인 지인들과 단체 사냥을 하다가 서로가 실수하기라도 하면 곧잘 다투었는데, 거기다 얼굴보고 얘기하면 얼마든지 잘 해결될 일도 글만을 이용해서 소통해야 하는 온라인에서는 그 뜻이 완전히 와전되어 더욱 크게 다투게 되는 일도 생겼다. 그러던 중 지인 둘이 크게 싸우는 일이 벌어져 결국 두 패로 나

뉘졌다. 게임 상에서 험담을 하고 무시하는 것은 기본이고 길드 카페에도 욕이 담긴 글이 올라왔다. 심지어 상대편 중 한 명은 내 개인 블로그까지 욕을 써놓고 갔다. 상황이 이 즈음되자 난 염증을 느끼고 길드를 탈퇴해 버리기로 했다. 어차피 가입한지 한 달 좀 넘었을 뿐이고 길드 사람들도 내 캐릭터 ‘친구’란에서 지워버리면 다시는 볼 일 없는 사람들이었으니까. 결국 난 길드 내 인간관계를 청산하고 M게임 자체도 잠깐 쉬기로 했다(김영훈, 22).

가상세계로 인해 인간사회의 ‘관계맺기/단절하기’의 속도가 과거 그 어떤 시기보다 빠르게 변했다. 위의 김영훈의 애인이 김영훈의 인간관계 단절에 대해 “무책임한 행동”이라고 했지만, 나를 드러내지 않을 수 있는 가상세계의 속성으로만 보면 그리 무책임하다고 할 수도 없다. 그녀의 애인이 그렇게 말한 것은 그녀가 M게임내 길드에서 길드마스터 바로 아래에 있는 부길드마스터였던 것과 무관해 보이지 않는다. 그런 점에서 볼 때, 가상세계의 인간관계 역시 현실세계에서의 관계수준에 따라 그 강도와 소속감, 책임감이 다르다고 할 수 있다.

다른 한편, 가상세계를 통한 인간관계 설정, 관리는 관계에 따라 각기 다른 시간대에 다양하게 활용되고 있었다. 연인관계나 매우 친한 관계는 시간구분이 따로 없었다. 식사시간, 감정교류, 모임주선 등 그들은 자신의 필요에 따라 언제든지 상대방에게 친교의 커뮤니케이션을 할 수 있었다. 그러나 팀과제를 하는 등 이른바 프로젝트성으로 만나는 지인이나 그 만남이 비교적 짧은 경우 대체로 미리 정해둔 저녁시간 무렵에 대화를 하곤 했다. 아래 심층인터뷰는 이같은 사실을 잘 보여준다.

전호진 심층인터뷰: 여자친구랑 1~2시간 단위로 문자, 전화로 통화합니다. 시간은 언제든지 하구요. 12시 이후 무제한 요금제라 많이 통화합니다. 나머지 친구들과도 주로 전화. 필리핀 친구와 약간의 사례비를 주고 메신저(skype) 튜터링 통화를 합니다.

김지현 심층인터뷰: 남자친구와 주로 문자로 커뮤니케이션합니다. 일어났을 때, 식사시간 때 약속을 잡으려고...같은 학교 학생이니까요. 친구들과 친교를 위해 문자를 주로 하고, 급한 용무가 있으면 전화를 해요. 저녁시간이나 취침 전에 네이트온에서 일상적인 잡담류의 채팅을 합니다. 이 시간에는 간혹 토틀 같은 것을 할 때 메신저를 통해 집단통화를 하기도 하죠.

요컨대 가상공간에서의 인간관계는 나름의 설정을 통해 유지 관리된다. 등록과 해지는 그 관계로 들어가는 일차적인 관문이다. 따라서 가상공간의 인간관계는 현실보다 훨씬 더 폐쇄 공동체적 속성을 띠고 있다고 할 수 있다. 가령 싸이월드의 일촌관계를 폐쇄된 공동체 개념으로 보면, 일촌관계는 그 관계 안에서 자신만의 안전한 인간관계를 추구하고자 하는 의지의 표현이라 할 수 있다. 또한 자신이 생각하는 수준의 자기 명성, 다시 말해 주체성을 지키고자 하는 욕망이 투영되어 있다고 설명할 수도 있다. 싸이월드에서는 비방과 욕설, 시기와 질투의 커뮤니케이션이 금지되어 있다는 것이 이를 방증한다(김예란, 2007). 사실 자신의 흠피는 자신의 긍정적인 모습을 표현한 것이 대부분이다. 일촌 간에서는 대부분 정기적인 방문을 통해 상대방의 방에 ‘좋은 글’을 남긴다. 전통적인 두레나 마실 다니기의 모습을 떠올릴 수 있는데, 그와 다른 점은 일촌 안에서는 서로에게 격려의 말을 아끼지 않는다는 것이다. 따라서 가상세계에서의 인맥관리 또는 사회적 자본(social capital)이라는 용어는 이 공간에서의 관계형성에 자연스러운 개념이다. 그런 점에서 등록관계의 해지는 인맥관리에서 자신과의 네트워크를 청산하는 선언과 같다. 현실세계의 인간감정에서 보여지는 미련이라는 것은 존재하지 않는다. 등록과 해지의 관계, 그것이 가상세계에서 인간이 인간과 맺는 사회적 관계의 기초이다.

2. 새로운 의제설정 과정의 등장

가상세계에서는 우리의 관심과 사회적 이슈가 실시간으로 중계된다. 실시간 검색어 순위는 말할 것도 없고, 정치, 경제, 사회, 문화 등 뉴스 영역별, 아고라에서의 토론, 이야기, 즐보드, 청원 등은 모두 실시간으로 우리사회의 쟁점을 만들어낸다. 이 실시간 이슈는 우리에게 반드시 알아야 하는 그 무엇으로 각인되는 경우가 많다. 가상공간이 저널리즘과 공적 영역에 던진 가장 큰 이슈 중 하나는 사회적 의제가 기성 미디어가 아닌 뉴스 소비자로부터 창출되는 경우가 매우 빈번하다는 점이다. 이는 지배 엘리트에 의한 현실규정이라는 개념으로 볼 때 저널리즘에 있어 큰 변화이다. 부실도시락사건이나 미국산 쇠고기 수입 문제, 고 노무현 전 대통령 서거 사건 등 지난

수년간 우리사회는 가상세계의 의제화로 인해 기존의 미디어에 의해 다루어졌던 의제가 더욱 증폭되는 경우도 있었고 뉴스 소비자에 의해 의제화되는 경우도 경험했다.

가상세계에서의 의제화는 사회적 이슈에 대한 의제 생산과 소비가 가상세계에 집중되어 있다는 점과 무관하지 않다. 우리는 과거 신문에서 방송으로 넘어온 정보접근 통로가 지금에 이르러서는 가상세계로 많이 이관되고 있다는 것이다. 가상세계는 각 가정으로 뻗어있는 초고속통신망은 물론이고 개인의 모바일, 공공장소에서의 인터넷 등 곳곳으로 편재해 있다. 포털미디어는 그 중 가장 대표적인 사례이다. 아래 에세이에서 보는 바와 같이, 개인은 가상세계를 통해 언제든지 사회적 이슈를 접할 수 있는 상황이 됐다.

2009년 5월 23일, 나는 오전부터 일이 있어서 친구를 만나고 돌아오는 길이었다. 습관대로 핸드폰으로 인터넷에 들어갔다. 다음에 들어가서 뉴스 기사를 보고 있는데 눈에 확 들어오는 기사가 있었다. ‘노무현 전 대통령 실족사’ 너무나도 놀라운 사실이라 클릭해서 볼 수밖에 없었다(오범진, 25).

이제 이용자들은 일상생활 속에서 누구나 쉽게 모바일 휴대폰을 통해 실시간으로 최근의 사건은 물론 그에 대한 재해석과 재현도 접할 수 있다. 아침은 아침대로, 이동시간, 일과시간, 여가시간 등 각기 다른 시간대와, 가정이나 공적 공간 등 각기 다른 공간에서도 사회적 이슈에 대해 손쉽게 노출될 수 있다. 앞서 일상의 흐름에서 보았듯이, 개인의 생활리듬에 따라 각기 다른 시공간에서 뉴스는 가장 손쉽게 이용할 수 있는 콘텐츠였다. 이 과정에서 수용자는 스스로 이슈의 생산자가 되기도 하고 소비자가 되기도 한다. 가상세계에서는 누구든지 의제와 지식의 생비자(prosumer)가 되는 것이다.

따라서 가상세계는 하나의 사태에 대해 기성 미디어의 시각뿐만 아니라 새로운 차원의 시각을 제시할 수 있을 뿐만 아니라, 그러한 사태를 다른 사태와 연결시킴으로써 새로운 의제를 창출할 수도 있다(김성태 · 이영환, 2006; 임종수, 2004). 수용자의 기억이나 가상세계의 저장성과 검색으로 인해 가능한 것이다. 이용자들은 주어진 이슈에 대한 다양한 정보와 지식을 구할 수 있어 의제에 대해 적극적으로 대처할

수 있다. 이를 통해 우리사회는 공공적 이슈에 대한 ‘실시간 의제’, 더 나아가 ‘실시간 민주주의’라는 독특한 커뮤니케이션 구조를 만들어 낸다.

가상공간에서의 실시간 의제 또는 실시간 민주주의는 인터넷이나 모바일을 통해 현재 현실사회에서 발생하는 의제와 병행하는 실천적 행위를 통해 실현된다. 예를 들자면, 사이버 시위나 아프가니스탄 폭탄테러로 운명을 달리한 고 윤장호 하사에 대한 국방부 홈페이지 상에서의 ‘사이버 분향소’는 말할 것도 없고, 지난 여름 고 노무현 전 대통령에 대한 사이버 분향소는 공적 이슈에 대한 대표적인 실시간 커뮤니케이션 사례이다. 아래 글에서 보는 바와 같이 가상세계와 현실세계에서의 의제설정 은 분리된 것이 아니라, 서로 결합되거나 매 순간마다 절합의 의례를 통해 사회적 의제로 구성되고 있음을 알 수 있다.

분향소에 가고 싶었지만 지방인이고 사정도 여의치 않아서 다녀오신 분으로부터 소식만 듣고 있었습니다. 그러다가 ‘세라코리아’에서 노무현 前 대통령의 분향소를 마련했다는 공지를 듣고 세컨드라이프에 접속했습니다. …추모글을 남기는 공간도 있으며, 세컨드라이프 회원들의 글이 실시간으로 올라오고 있어요. 비록 게임 속이지만 그 분을 추모하는 시간을 가질 수 있어서 참으로 뜻 깊은 시간이었습니다(김호진, 23).

그렇다면 그들은 왜 가상세계를 정치적 논의의 장으로 활용할까? 심층인터뷰에서 “논리적인 글은 별로 없고 감정적이고 주관적인 글이 많다”는 비판이 나오기도 했지만, “큰 사건이 터지면 주로 인터넷을 이용”하는 것은 응답자들의 공통된 의견이었다. 그 이유에 대해 무엇보다 가상세계는 기성 매체가 제공하는 제한적인 몇몇 뉴스 이외에 나와 비슷한 처지에 있는 수많은 대중들의 의견을 들을 수 있기 때문이라고 밝혔다. 응답자들은 “정보에 쉽게 접근할 수 있다”, “자신이 원하는 정보를 골라서 볼 수 있다”, “리플 등 다른 사람의 의견을 볼 수 있다”, “인터넷이 좀 더 재미있다”, “정보가 뉴스 외에 의견성 기사, UCC 등 다양하다”는 의견을 보였다. 이에 대해 한 인터뷰이는 아래와 같이 말했다.

전호진 심층인터뷰: 인터넷에서의 정보는 기성매체와 너무나 달라서 크게 와 닿아요. 한국사회를 바라보는 것이 대체로 진보-보수로 양분되어 있는데, 파워블로그 같

은 것을 많이 이용하죠. 그들은 다양한 시각을 견지하면서 정제된 글들을 많이 올리 더라고요. 특정 주제에 대해 어떤 주장이 일방적으로 강하게 제기되면 반대 의견도 찾아보면서 올바른 시각을 가지려고 노력합니다.

인터넷이 우리사회의 쟁점을 잘 반영하는가라는 질문에 대해 전호진과 김지현 두 응답자는 완전히 상반된 의견을 보였다. 인터넷이 편향적이라는 점은 둘 다 인정하지만, 한 사람은 그럼에도 불구하고 현실적으로 그것이 의미가 있다고 본다면, 다른 사람은 그렇기 때문에 불신할 수밖에 없다고 말한다. 이 경우 당연히 전자는 후자에 비해 인터넷의 정보를 더 많이 이용하고 더 신뢰하고 있었다.

전호진 심층인터뷰: 인터넷은 편향성이 강한 것 같아요. 인터넷은 주로 기득권 세력이 주장하는 바와는 반대로 가는 경향이 있는 것 같아요. 좋은 현상이라고 생각해요. 한국 사회가 한쪽에 힘이 너무 쏠려 있어서 그나마 주장을 제기하고 싸울 수 있는 가능성이 있어서 긍정적인 것 같습니다. 하지만 대부분의 이슈에서 결론은 없어서 한계가 있는 것 같아요.

김지현 심층인터뷰: 인터넷이 다양성을 반영하지 못하는 것 같다. 반대되는 이야기를 하면 마녀 사냥을 하는 것 같다.

질문: 보수쪽에서도 공격적인 것 같은데...

김지현 심층인터뷰: 보수쪽도 마찬가지죠. 인터넷에 대해 근본적으로 회의를 가지고 있어요. 무엇이 옳고 누가 옳은지 모르겠는데, 주장은 너무 강하게 제기되는 것 같아요.

그 외에도 “정보가 너무 많다”라거나 “사용자가 정보를 선택하는 것 자체도 쉽지 않다”, “이용자 스스로 정리하기가 힘들 정도다”는 견해도 있었다. 가상세계에서 넘쳐나는 정보로 인해 무엇이 중요하고 무엇이 중요하지 않은지 개인적인 판단이 더 필요한 상황이 되고 있기 때문으로 풀이된다.

요컨대 가상세계는 사회적 의제설정에 있어서 의미있는 방식으로 활용되고 있었다. 평소에도 아침에 기상해서부터 수시로 뉴스를 체크하기도 하지만, 특별히 사회적으로 주목받는 이슈가 생기면 적극적으로 인터넷에서 정보를 찾는다는 것이 공통된 의견이었다. 그 이유는 인터넷이 다양한 시각을 보여주고 있다는 데 있다. 항상

반복되는 방송이나 신문뉴스와 달리 인터넷에서 나와 비슷한 사람들의 각기 다른 시각을 볼 수 있다는 점에서 일상생활에서 정보를 얻고 어떤 판단을 내리는데 그 유용성이 크다는 것이다. 더욱이 가상세계는 특유의 저장성과 검색으로 말미암아 언제든 주어진 이슈에 관한 사안을 참조할 수 있다. 이로부터 우리는 현실의 의제가 실시간으로 가상세계에서 이야기하고 공공적 처방을 가져올 수 있게 됐다. 이 과정은 어느 특별한 기성 미디어의 역할만으로 이루어지지 않는다. 가상세계는 이들 미디어를 포함하여 다양한 의제 소비자들의 참여를 통해 실시간 의제와 실시간 민주주의를 실천할 수 있는 환경을 제공하고 있다.

3. 구성주의 지식사회학: 문제해결능력

가상세계는 일상에서 처한 현재의 문제를 해결하는 중요한 문제해결 통로로 활용되고 있었다. 그 문제는 학교나 회사에서 주어진 과제는 물론이고 사소한 개인의 취미, 관심, 금융, 운전, 쇼핑, 놀이 등 그 범위가 매우 넓다. 가령 펀드투자나 개인의 주식투자가 이렇게 활성화된 것은 인터넷과 같은 가상세계에서 개인이 손쉽게 투자에 접근할 수 있었던 것과 결코 무관하지 않다. 금융 투자라는 개인의 재테크 문제가 인터넷 가상세계에 의해 개인이 손쉽게 통제할 수 있게 된 것이다. 포털의 지식 검색 역시 마찬가지로 개인에게 주어진 문제를 해결하기 위한 가장 이상적이고 합리적인 해결방안이다. 그리고 일단 문제를 해결하는 방법이 주어지면 그것은 매우 견고한 방식으로 구축된다. 아래에서 제시하고 있는 쇼핑의 문제는 지극히 사적인 일이지만 개인에게는 너무나 중요한 문제라는 점에서 가상세계는 전방위적 해결방안을 제공한다.

저는 인터넷 쇼핑몰이 없었다면, 상품의 가격이나 정보를 몰라서 구입을 못했을 것입니다. 사야 할 물건이 있으면 일단 인터넷 쇼핑몰부터 시작합니다. 가격 비교를 통해 오프라인 매장보다 낮다면 60%이상 인터넷 쇼핑몰을 이용합니다. 또한 인터넷 쇼핑몰의 장점은 사람들의 ‘상품평’입니다. 그리고 요즘 유행을 따라가기 위해서는 인터넷 쇼핑몰을 이용하는 것이 가장 쉬운 방법입니다(김은수, 21).

가상세계의 쇼핑몰에서 이용자는 상품에 대한 저렴한 가격과 그에 따른 가격비교가 가능하며, 이미 상품을 구입한 다른 사람들의 ‘상품평’을 통해 이용자가 상품에 대한 구체적이고 객관적인 정보를 획득할 수 있다. 이용자는 간단한 조작을 통해서 관련 상품정보에 대한 정보는 물론이고 수시간내에 상품을 직접 자신의 집으로 가져올 수도 있다. 선물을 한다고 했을 때, 시장을 가고, 흥정을 하고, 포장을 하고, 우체국에서 우표를 사고, 선물 메시지를 적어 넣는 등 적어도 2~3시간을 보내야 할 이 모든 일이 5~10분 내외의 일로 대체된 것이다.

이와 같이 가상세계가 문제해결 통로로 사용되는 사례는 그 외에 많다. 아래 사례를 보자.

인터넷의 수많은 정보를 통해서 나는 막연했던 여행계획을 구체적으로 짤 수 있었고, 이를 바탕으로 여행을 할 수 있었다. 여행을 가서도 나는 싸이월드나 메일을 통해 가족, 친구들과 연락을 계속 주고받았다. 한국에서 멀리 떨어진 내가 컴퓨터 앞에서 한글로 된 친구들의 글을 읽고 있자니 신기하기도 했지만, 무엇보다 혼자 간 여행에서 친구들과 가족들이 보내준 메일은 심리적인 안정감을 주었다. 메일이나 방명록의 글은 시간의 구애 없이 바로 받아볼 수 있기에 그러지 않았나 싶다(김단희, 25).

위의 글은 나 홀로 해외여행을 계획한 대학생이 인터넷을 통해 여행루트와 숙소, 교통편, 안전 등에 대한 정보를 얻고 실제로 여행을 하면서 느꼈던 것을 적은 에세이이다. 이 글에서 우리는 일본에 가기 전이나 가서도 일본의 거리, 맛집, 쇼핑, 전통 가옥, 호텔 등 가상세계의 정보가 현실에서 직면해 있는 여러 가지 문제를 해결해 주고 있음을 알 수 있다. 텔레비전이나 신문은 특정한 뉴스정보나 오락을 정해진 형식으로 일방향적으로 제공하는데 반해, 가상세계는 그 형식과 내용이 매우 변화무쌍하며 이용자의 needs에 반응하여 양방향적으로 소통한다. 양방향성, 저장성, seamless, 상호참조성(inter-reference), 멀티미디어성 등은 가상세계만이 제공하는 문제해결 능력의 자원이다. 가상세계는 지금까지 미디어와 달리 그 수를 헤아릴 수 없는 다양한 내용과 형식으로 구조화되어 있다.

이에 대해서는 심층인터뷰에서도 동일한 답변을 보였다. 학생의 신분으로 자신에

게 주어진 과제를 해결함에 있어서 가상세계의 정보는 매우 유용한 자료가 될 수 있다. 그 외에도 앞서 살펴본 것과 같이 낯선 지역에 대한 정보, 가지고 싶은 물건에 대한 정보 등 가상세계는 나의 needs를 충족시키는데 매우 유용한 공간이 되고 있다.

표 훈 심층인터뷰: 문제가 생기면 대부분 네이버와 같은 포털을 접속해서 문제를 해결하죠. 약90% 이상 주어진 문제를 해결할 수 있어요. 최근에 경남 남해에 8일 동안 여행을 갔었어요. 별 준비없이 몸만 갔는데, 현지 PC방과 휴대폰으로 관광지, 교통편, 날씨, 맛집, 숙박시설 등을 손쉽게 이용할 수 있었어요. 현지인에게 직접 물어보는 것보다 훨씬 편리했죠. 가령 교통편의 경우 어디에서 어디로 이동하는데, 현지인에게 물으면 이사람 저사람 사람마다 다른 정보를 주지만, 인터넷에서는 정확한 출발시간과 소요시간까지 제공해 주었어요.

김지현 심층인터뷰: 인터넷은 과제 해결할 때 주로 사용합니다. 그 외에 쇼핑, 친교 활동, 여가생활 등 생활 전반에 인터넷을 활용합니다. 내가 가지고 싶은 물건을 온라인에서 싸게 구입하거나, 진짜 구하고 싶은 DVD(형사 듀얼리스트)를 오프라인에서 구할 수 없을 때 온라인에서 하나를 구한 적이 있었어요. 사소한 것들도 바로바로 알아볼 수 있으니까요.

전호진 심층인터뷰: 인터넷 상에 떠 있는 대학 레포트 유료자료도 가끔씩 활용합니다. 목차와 미리보기가 있기 때문에 때때로 도움을 받기도 하죠. 친구들과 정보에 대한 정확성을 맞추는 내기를 할 때 주로 인터넷을 활용하죠.

따라서 가상세계는 고유한 양방향성과 저장성, 상호참조성 등을 무기로 각자 개인에게 닥친 문제를 해결할 수 있는 ‘문제해결능력’(capability)을 제공해 주고 있다. 이러한 문제해결능력으로 인해 인간이 해결해야 할 많은 것들이 가상세계로 전이되고 있다. 그 범위도 광범위하게 확대되고 있다. 예를 들자면, 현대의 직장인들은 회사일을 하면서 동시에 주식 상황을 살피고, 또 틈틈이 멀리 있는 친구와의 대화도 시도한다. 학교, 직장, 가정, 공공장소, 거리 등 우리가 처한 위치와 무관하게 어느 곳에서든 가상세계에 접근해서 문제를 해결할 수 있다. 이로써 우리는 가상세계로부터 나 스스로 지식을 얻고 문제를 해결하는 ‘구성주의적 지식사회학’의 경험을 하게 된다(강인애, 1997 참조). 가상세계에 실린 각종 콘텐츠와 서비스로 인하여 우리

는 지식의 추상화와 탈맥락화를 지향하는 행동주의적 지식생활이 아닌 학습자 스스로에 의해 지식을 구성하여 직면한 문제를 해결하는 구성주의적 방식으로 진화해 가는 것이다.

구성주의 지식생활은 행동주의적 지식생활과 비교해 그 속도나 편리성이 매우 높다. 우리는 문제가 발생하는 순간 그 해결책을 찾을 수 있다. 유무선 인터넷과 모듈화된 콘텐츠 구성, 편리한 인터페이스 등으로 정보와 지식을 다루는 편리성 역시 고도화되었다. 고용량의 저장장치, 블로그, 카페, 이메일 등 컴퓨터 및 온라인상의 고도화된 저장공간은 이용자의 지식생활을 구성하는 데에도 크게 기여한다. 나의 지식은 나의 머리 속 혹은 가슴 속이 아닌 제3의 그 무엇에 차곡차곡 쌓였다가 언제든 지 호출될 수 있다.

그러나 구성주의적 지식이라고 해서 문제가 없는 것은 아니다. 지식과 정보를 나 자신이 언제든지 참조할 수 있도록 기억하는 것이 지식활용에 있어서 가장 좋은 방법임에는 틀림없다. 그렇지 못하다면, 나 자신만의 메모장을 활용할 수도 있다. 그러나 가상세계는 아이러니하게도 기억 자체를 방해한다. 뿐만 아니라 메모장 역할을 할 수 있는 많은 서비스를 제공하지만 주로 굳이 기억하려 하지 않기 때문에 저장고 외의 역할은 미흡한 편이다. 인터넷은 물론이고 네비게이션, 전화번호 등등 그런 사례는 얼마든지 많다. 정보와 지식은 언제든지 검색될 수 있기 때문이다. 따라서 가상세계의 정보가 “일회용 정보”라는 지적은 매우 적절해 보인다. 심층인터뷰에서 한 응답자는 “인터넷의 정보를 활용하고 나서는 다음에 필요하면 또 검색하면 되니까 잊어버리는 경우가 많아요. 블로그에 내 관심 분야의 정보를 많이 모아두지만 일일이 기억하지 않기 때문에 본 것 같다는 생각을 하면서도 막상 내가 가지고 있다는 생각을 잘 못해요”라고 말했다. 검색이라는 편리한 정보처리 방식으로 인해 정보와 지식은 넘치는 대신 막상 나 자신이 보유하고 있는 것은 매우 제한적이라는 것이다.

4. 새로운 양식의 여가/오락의 등장

일상에서 여가와 오락은 중요한 부문을 차지한다. 가상세계는 여가와 오락을 제

공하는 중요한 수단이 된지 오래다. 그리고 점점 더 일과 여가, 과제와 오락간의 경계도 희미해져 간다. 동시병행적으로 이루어지는 경우도 흔하다. 회사일과 관련된 인터넷 서핑은 일인가 오락인가? 음악을 들으면서 공부하는 학생들의 익숙한 모습은 공부인가 오락인가? 앞서 살펴본 바와 같이 회사일을 하면서 주식사이트를 켜 놓은 상황, 혹은 언제든지 올릴 수 있는 개인 휴대폰 상황은 일하는 것인가 여가를 보내는 것인가? 여가와 오락은 지금까지 일과 분리된 그 무엇이 아니라 그 자체가 업무나 일이 일어나는 와중에 언제든지 일어날 수 있는 것이 되었다. 그 역도 역시 마찬가지이다.

심층인터뷰에서도 일과 여가의 경계는 급속하게 허물어지고 있음을 확인할 수 있었다. 아래에서 보는 바와 같이, 과제를 위해 인터넷을 활용하지만 인터넷은 그 서비스만을 제공하지는 않는다. 부팅과 더불어 메신저가 자동적으로 연결되고, 메인 화면이 제공하는 뉴스와 메일, 커뮤니티, 관심사안 등은 피할 수 없는 유혹이다. 대학생 역시 마찬가지로, 일과시간에 켜져 있는 주식사이트처럼, 메신저, 이메일, 카페, 커뮤니티 등이 항상 ON 상태에 있고 이는 언제든지 지금 현재의 일로부터 이탈할 수 있는 요인이 된다.

김지현 심층인터뷰: 과제를 위해 컴퓨터를 켜서 자료는 30분 찾고 문서작업을 조금 하다가 메신저도 하고 인터넷 서핑을 하다보면 2~3시간이 금방 가버리죠. 과제를 위한 작업을 한 건지 논 건지 모르겠어요. 나중에 한밤중이나 되어서 1시간 정도 집중해서 과제를 하죠. 따로 시간을 내서...

이는 하나의 통합 미디어를 통해 가상세계가 제공되고, 그 안에서는 일에 필요한 것과 여가 및 오락에 필요한 것을 동시에 제공하기 때문이다. 지식과 정보를 찾는 것은 먼지 쌓인 도서관에서의 지난한 일이 아니라 키보드를 두드리는 흥미로운 웹 서핑이기 때문에 일과 오락은 그 성격 자체에서 이미 변화를 맞았다. 그러다 보니 앞의 사례에서 보듯이, 현실에서 해야 할 일은 그것을 하는 과정에서 쉽사리 가상세계의 오락적 자원의 침범을 받기 일쑤이다. 주어진 시간에서 가상세계를 사용하는 시간은 점점 더 많아 질 수밖에 없다.

가상세계로 인해 오락 자체도 그 성격이 매우 많이 변했다. 가상세계를 통한 새로운 양식의 여가와 오락의 대표적인 사례로 온라인 게임이 있다. 과거 단순한 아날로그 게임과 비교할 때 wow, 스타크래프트, 리니지와 같은 가상세계에서의 온라인 게임은 가상세계 안에서의 삶을 살아간다는 점에서 단순히 ‘놀이’(play)가 아니라 ‘살기’(living)의 개념이다. 여타 다른 온라인 게임과는 다르게 단순히 전쟁을 하거나 용이나 거인 등 거대한 괴물을 사냥하는 것이 게임의 전부가 아니라, 게임의 세계관에 걸맞는 업적을 쌓아가고, 요리를 하며, 낚시를 하고, 보석을 만들기도 하고, 자기가 입을 옷을 만들거나 구매하기도 한다. 이에 따라 더 많은 시간, 더 많은 열정을 그곳에 쏟게 된다. 아래에 에세이와 심층인터뷰는 이에 대한 자세한 설명을 제공한다.

4시간의 수학공부와 2시간의 비문학공부, 1시간의 영어듣기평가 연습 대신에 3시간 동안 전쟁터를 돌아다니고, 1시간 동안 낚시를 즐기며, 2시간 동안 광석을 채취하며 갑옷을 만든다. 한심해 보이지만 게임 따위에 왜 빠져있냐는 친구들의 질문 따위는 크게 신경 쓰지 않게 된다. 게임에 접속하는 순간 현실세계와는 단절되고, 나와 같거나 더한 혹은 조금은 심하지 않은 다른 플레이어들과 소통하게 된다(박상호, 23).

표 훈 심층인터뷰: 예전에 게임을 많이 했는데요. 스타도 하고 최근에는 PS3를 주로 해요. 스토리가 재미있고, 레벨을 깨서 얻는 성취감이 크죠. 주말 동안 주로 하는데 한 번 하면 3~4시간은 그냥 지나가 버립니다. 나 자신의 실력이 늘어가는게 눈으로 확인되니까 그것이 무척 좋은 것 같아요.

현실세계와 보다 깊은 관련성을 맺고 있는 세컨드 라이프(second life)는 게임이라기보다 차라리 새로운 현실세계라 할 만 하다. 세컨드 라이프는 개인 아바타를 매개로 사이버 공간상의 생활 영역을 만들거나 참여함으로써 이른바 사이버 사회생활을 영위할 수 있다. 이곳에서는 단순히 놀기 위해서가 아니라 살아가기 위해서 보다 많은 시간과 금전을 투자해야 한다.

이들 게임은 단순히 나와 기계가 하는 것이 아니라 주체인 나와 또 다른 주체인 타자가 만나서 이루어지는 네트워킹을 통해 실현된다. 이를 통해 이들은 고유한 공동체성을 실현하는데, 길드(Guild)나 클랜(Clan)이 그것이다. 강력한 공동체성은 그

안의 ‘주체 만들기’와 밀접한 관계를 갖는다(윤선희, 2003). 이러한 네트워킹과 공동체에서의 관계설정은 현실에서의 삶과 매우 닮아 있다. 이 과정에서 게임은 게임 그 자체로 끝나지 않고 현실 속에 내가 투영되고, 그 안에서만큼은 고유한 권력관계로 자신의 정체성을 실현하는 관계로 재설정된다. 앞서 살펴본 온라인 게임에서의 인간관계 사례(김영훈, 22)는 사이버 공간에서의 여가 혹은 오락이 그 안에서 그치지 않고 현실세계에 직접적인 영향을 행사하고 있음을 보여준다.

요컨대 하이퍼미디어 가상세계가 온갖 정보와 지식, 오락의 콘텐츠를 미디어간의 경계없이 한꺼번에 제공하는 한, 일과 여가간의 구분은 무의미해 보인다. 일을 하는 바로 그 순간 우리는 오락 혹은 사적인 여가의 세계로 곧바로 빠져나갈 수 있다. 오락 역시 가상세계에서는 그 자체의 성격이 놀이에서 살아가기 개념으로 크게 변화했다. 그런 상황에서 오락과 여가는 또 하나의 자기실현으로 재설정된다. 그러나 그 행위는 단순한 집단성의 실현과 달리 철저하게 개인 중심적인 조건에서 집단성을 실현한다. 따라서 우리는 가상세계와 현실세계 모두에서 여가와 오락에서 단순히 노는 것에서 그치지 않고 거주하고 살아간다. 그런만큼 현실에서의 네트워킹성과 맞물려 개인은 보다 많은 시간과 금전, 열정을 쏟는다.

5. 두터운 일상: 사이와 흐름(interval & flow)의 발견

우리의 삶에 가상세계가 들어오면서 일상은 더욱 분주하고 팍 짜여진 일련의 흐름으로 재구조화되고 있다. 행위와 행위가 시공간적으로 나뉘어져 있었던 과거와 달리 가상세계는 이 둘 사이를 자연스럽게 잇고 있다. 그럼으로써 행위와 행위 ‘사이’가 버려진 시간 혹은 공간이 아니라 중요한 시공간으로 부활한다. 이 사이는 앞선 행위를 이어갈 수도 있고 완전히 새로운 그 무엇을 할 수도 있으며, 장차 있을 행위를 미리 당겨서 수행할 수도 있는 시공간이다. 서울에서 부산을 가는 KTX는 이동을 위한 사이의 시공간이지만, 그 안에서 연결된 인터넷으로 말미암아 서울에서 하던 일을 자연스럽게 이어갈 수도 있고, 출장지 부산에서의 일을 미리 할 수도 있다. 아니면 친구와의 메신저로 안부를 물을 수도 있고, 인터넷 뱅킹으로 중요한 계약을

성사시킬 수도 있다. 이재현(2006)은 이를 두고 인간사회의 이동성 강화에 따른 다중미디어 이용 논리로서 멀티플랫폼이라는 개념을 제안한다.

가상세계로 말미암아 ‘사이’(interval)는 행위와 행위를 자연스러운 ‘흐름’(flow)으로 연결시킨다. 비분절성(seamless), ‘복합시간성’(polychronic time)은 이러한 현상을 이해하는 핵심 키워드이다. 가상세계로 말미암아 행위와 행위가 분절적이지 않을 뿐만 아니라 두 가지 행위 이상이 동시에 이루어질 수 있기 때문이다. 따라서 가상세계에서 커뮤니케이션을 위한 수단이 정비된 상황에서 인간은, 언제든지 자신이 생각하는 바로 그 순간 행위를 수행할 수 있다. 행위를 위한 준비가 그리 필요치 않다는 것이다. 아래 에세이는 이른바 서울 시내 한복판에 설치된 ‘미디어 폴’(media pole)이라는 가상세계 장비에 대한 사례이다. 아래 사례에서 보듯이, 우리는 생각하는 그 순간 기존 행위와 더불어 새로운 행위를 할 수 있다. 사이는 행위가 일어나는 중요한 시공간적 자원이 되는 것이다.

저희는 서로가 반갑게 안부를 물으며 자연스레 지금 그 형이 시애틀에 있고 나는 여자친구와 데이트 중이라는 사실을 알게 됐다. 그러자 형은 여자친구의 외모가 궁금하다며 여자친구 사진을 보내달라고 장난을 쳤다. 형의 농담이 짓궂다며 웃으며 넘기려는 찰라 나는 얼마전 강남역에서 친구들과 함께 이용했던 검은색 기둥 형태의 ‘미디어 폴’을 떠올렸다. 미디어폴이란 강남역 주변에 최근 22개가 세워진 가로등과 보행자 표시,

[그림 4-1] 강남대로에 있는 미디어 폴



교통안전 표지 등의 가로시설물 기능과 인터넷 검색, 포토메일 전송, UCC 촬영 등의 IT 기능을 갖춘 미디어 아트 작품이다. 나는 통화를 하던 형에게 형의 메일 주소를 알아내어 지금 당장 강남역에서 여자친구와 함께 찍은 사진을 보내줄테니 보라고 말했다. 서울의 PC방도 아닌 강남역 한 복판에서 지금 당장 찍은 사진을 미국 시애틀에 있는 형에게 보내주었다. 나는 5분 후에 메일을 확인하고 전화를 다시 달라고 했고, 정확히 5분 후 형은 여자친구가 참 예쁘다며 다시 국제전화를 걸어왔다(이서우, 23).

미디어 풀과 같이 높은 수준의 인터넷만이 비분절적 행위를 가능케 하는 것만은 아니다. 사실 인터넷 수준의 가상세계가 아닌 RFID와 같이 매우 단순하고 그러면서도 효율적인 가상세계 기술은 사이를 의미있는 환경으로 부활시켰다. 교통망의 고도화는 대표적인 사례이다. 아래에서 제시하고 있는 에세이는 고도화된 현대 교통망으로 인해 현실에서의 이동성이 가상세계와 어떻게 상호조응하는지 잘 보여준다.

나는 집에서 나와 아르바이트를 가기 위해 버스 정류장에서 안내 전광판을 뚫어져라 쳐다보고 있었다. 내가 기다리는 버스는 720-1번으로 전광판을 보아하니, 현재 버스 위치는 두 정거장 전인 동아아파트이고 대기시간은 5분이었다. 이 시스템은 시내 버스 교통 정보센터가 무선통신망으로 버스마다 설치되어 있는 GPS 단말기를 인식해 버스의 배차, 도착 정보 등을 파악한 뒤 안내 전광판에 문자서비스를 제공하는 것이다. 나는 우리집 앞 버스 정류장에서 실시간으로 현재 버스위치와 대기시간을 알 수 있어 배차 간격이 일정치 않은 버스를 초조해 하지 않고 기다릴 수 있었다. 정확히 5분 뒤에 버스가 도착했고, 나는 버스에 올라 기계에 지갑을 댔다. 900원이 찍히면서 “감사합니다”를 외치는 기계, 그 기계는 나의 지갑 속 카드를 인식했고, 나의 카드에는 2009년 5월 23일 오후 12시 50분에 900원이 기록되었다. 내릴 때 기계에 카드를 찍음으로써 내 카드에는 다시 오후 1시 20분이 기록되었다. 나는 카드를 찍은 후, 30분 안에 다시 찍으면 환승이 되어 무료이므로 부리나케 지하철역으로 뛰었다. 개찰구에서 울리는 “환승입니다”의 명쾌한 소리(채지영, 23).

위의 사례에서 알 수 있듯이, 버스 정류장의 전광판에 나타나는 버스위치와 대기시간 그리고 간격을 알려준다. 그리고 사용자는 버스를 타면서 버스요금을 지갑 속의 신용카드나 교통카드의 전자화폐로 지급한다. 아래 심층인터뷰 역시 마찬가지이다. 그들에게 있어 이동시간은 단순히 버려진 시간이 아니다. 강의나 토론을 들을

수 있을 뿐만 아니라 효율적으로 사용한다면 주어진 과제 하나쯤은 충분히 소화시킬 수도 있다. 가상세계가 사이에 존재하는 주체를 도와주기 때문이다.

표 훈 심층인터뷰: 이동중에 수업시간에 녹화해 둔 강의를 듣는 경우가 많아요. 40분 정도로 이동하는데 1.5배속으로 들으면 강의 하나를 들을 수 있어요. 영어공부를 많이 하는데, 청취를 위해서는 이동하는 시간이 좋은 것 같아요.

전호진 심층인터뷰: 저는 100분 토론을 좋아하는데 이동 중에 소리만 추출해서 들곤 해요. 안산에 사는데 학교까지 이동시간에 들으면 딱 맞는 시간이에요. 시험기간에는 이동시간을 이용하는게 더 없이 좋아요. 안산에서 서울까지 왕복 3시간이 걸리는데, 한 과목 정도는 충분히 소화가 되죠. 교양과목같은 경우는 전날 정리만 해 두고 학교오면서 외우고 공부해도 충분해요.

사이와 흐름이 인간행위에 있어서 중요한 자원으로 인식되면서, 우리의 일상은 시공간적으로 더욱 조밀하고 촘촘하게 이어지고 있다. 우리의 일상이 24시간으로 주어져 있지만 점점 더 해야 하고, 할 수 있는 일이 많아진 ‘두터운 일상’(thick everyday life)으로 변화하고 있는 것이다. 두터운 일상은 주어진 시공간을 여러 층(layer)의 사태로 빼곡히 채워진 것을 일컫는 것으로 비분절적 흐름으로 재구조화된 일상이다. 사실 하나의 일을 처리함에 있어 가상세계는 고도의 효율성과 속도를 보장한다. 가상세계는 일상생활 안에서 해야 할 일들을 자연스럽게 사이 안으로 이어주기 때문에 일의 효율성과 성과는 더욱 커진다. 그런 만큼 남는 시간은 다른 일들로 또 채워질 수 있다. 그렇게 일상은 보다 많은 사태와 사건, 일과 여가 등으로 이어진다. 두터운 일상, 두터운 시간은 가상세계로 인해 우리의 생활이 더욱 더 빨라지고 압축적이며 고효율화 되어가고 있는 점을 설명해 준다.

6. 문화/예술/감각의 재창조

가상세계는 우리들 개개인의 감각세계에도 변화를 가져왔다. 가상세계는 이전의 미디어와 달리 나의 삶과 감각 등이 보다 강하게 투영되는 환경을 제공한다. 전자 미디어의 감각자원과 인간의 감각-행위가 상호융합되는 디지텍스트성이나 디지털

환경을 아날로그 감각과 연결시키는 디지로그는 가상현실을 통한 새로운 감각의 등장을 설명하는 대표적인 개념이다. 더 나아가 아바타가 나의 분신을 넘어 때때로 나 자신으로 간주된다거나, 혼종 리얼리티가 제공하는 게임이나 가상 환경 역시 감각 세계에 있어 중요하게 살펴봐야 할 부문이다.

왜냐하면 디지텍스트성, 디지로그, 아바타, 혼종 리얼리티 등이 창출하는 새로운 감각이나 문화 예술적 감수성은 현실에서의 그것과 많은 경우 상충되기 때문이다. 그 중에서 가장 주목되는 것은 감각의 즉시성, 다시 말해 일상생활 속에서 감지하는 감각과 느낌의 속도가 가상세계와 현실세계가 다르게 작동한다는 점이다.

아래 내용은 최근 인터넷을 하는 자신의 모습을 관찰한 에세이이다. 컴퓨터는 인간의 두뇌 및 신경작용과 상호작용한다. 그것은 매우 즉각적이다. 어떤 일이 추진되고 나서 어느정도 시간이 흐른 후에 반응이 오는 것이 아니라 인풋과 동시에 아웃풋이 나온다. 즉 인터넷에서의 속도는 최고의 미덕이다. 그러다 보니 인터넷을 많이 할수록 일처리 속도에 대한 기대는 높아진다. 내가 원하는 그 순간 인터넷은 서비스를 제공하기를 원한다. 그러나 컴퓨터나 인터넷이 이 모든 것을 다 수행해 주지도 못할뿐더러 그 속도도 항상 만족할 정도가 아닐 수도 있다. 때때로 치명적인 상황에 이르게 된다. 컴퓨터에 과부하가 걸리면 지금까지 수행했던 많은 일들이 ‘정지’ 상태로 변한다.

컴퓨터 할 때 다운로드 속도가 무지 느리다. 바로 짜증이 밀려온다. 모니터 속의 아이콘은 열심히 데이터를 옮기는 척 하지만 좀처럼 다운로드 예상시간은 줄어들지 않는다. 혀를 몇 번 차고 마우스를 이리저리 움직이며 잠깐이나마 시간을 쥐 보지만 이내 창을 닫아버리고 다른 사이트로 옮겨서 다시 같은 행동을 반복한다. 그러다가 속도가 빠르면 웬지 모를 쾌감이 밑에서부터 올라온다(이주희, 23).

이러한 사례는 이른바 ‘리셋증후군’이라고 하는 인간감각의 혼돈으로 설명된다. 리셋증후군이란 컴퓨터가 원활히 돌아가지 않거나 제대로 작동하지 않을 때 리셋 버튼만 누르면 처음부터 다시 시작할 수 있는 것처럼 현실세계에서도 리셋이 가능할 것으로 착각하는 현상을 일컫는 말이다. 이 말은 1990년 일본에서 처음 생겨났

다. 여기에서 말하는 착각이란 가상세계의 회복(recovery) 능력과 그렇지 못한 현실 세계간의 부조화로 이해된다. 가상세계로의 잦은 노출로 인해 축적되는 인간감각의 부조화인 것이다. 흔히 리셋증후군은 가령 청소년과 같이 자기통제력이 부족한 사람들의 참을성 없는 행동이나 타인을 배려하지 않는 자기 위주의 행동, 심지어 책임감없는 행동을 유발하는 원인으로 지적되기도 한다.

리셋증후군은 가상세계와 현실세계 사이의 부조화를 넘어 그 외연을 더욱 넓힌다. 인간관계, 소비, 행동 등 보다 넓은 범위에서도 리셋증후군은 광범위하게 작동한다. 아래 사례는 앞서 살펴본 가상세계를 통한 새로운 인간관계의 한 단면을 잘 보여준다. 이는 동시에 인간관계의 리셋 현상, 다시 말해 나와 타자간의 관계성이 너무나 명료하게 연결되거나 단절될 수 있음을 보여준다. 특히 관계의 단절은 적어도 가상세계에서만만큼은 만남 이전의 상태로 명시적으로 가져다 준다. 자신의 블로그, 메신저에 그의 이름은 분명히 삭제되기 때문이다. 이는 미련, 후회, 눈물, 정 등으로 표현되는 현실세계에서의 인간관계 형성과 비교해 볼 때 매우 ‘단정적’이다. 따라서 현실에서 인간관계를 맺고 상호작용하는 나와 가상세계에서 그런 행위를 하는 나, 이들 사이의 ‘복합정체성’에서 가상세계의 정체성이 현실세계의 그것을 능가하는 경우가 쉽사리 발생할 수 있다.

“삭제하시겠습니까?” 잠깐 머뭇거리다가 “네”를 클릭한다. 헤어진 남자친구를 목록에서 하나씩 지워간다. 컴퓨터를 켜면 항상 접속하던 메신저의 대화상대에서, 함께 공유한 추억을 올리던 싸이월드 일촌에서, 0번에 저장되어 있던 핸드폰에서. 내 머리 속의 전화번호는 금방 사라진다. 이곳 저곳에 저장되어 있던 그 사람의 정보를 지움으로서, 그 사람도 나에게서 차츰 사라진다. 시간이 좀 더 지나, 새로운 사람들이 하나씩 다시 등록되면 그 때는 완전히 남 같은 존재가 되겠지(윤지영, 24).

그 외에도 여러 사례가 발견된다. 심층인터뷰에서 김지현은 “뉴스나 영화 같은 경우 재미없는 부분이 나오면 스킵(skip)해 버리고 싶다는 생각을 간혹 합니다. 주로 영화의 경우가 많은데, 내가 싫은 인물이 나오면 그런 경우가 많아요. <위기의 주부들>의 경우 수잔 파트가 나오면 그런 생각이 들곤 하죠”라고 말했다. 심층인터뷰 표

훈은 “요즘 영어 공부를 많이 해서 그런지, 지나간 내용을 다시 보고 싶다는 생각을 많이 해요. 영어는 항상 그런 것 같아요”라고 말했다.

다른 한편, 새로운 감각경험에서 게임은 결코 빼놓을 수 없는 부문이다. 새로운 도전을 해야 하는 게임에서 캐릭터의 죽음은 언제든지 리셋할 수 있기 때문에 그리 큰 문제가 되지 않는다. 언제든지 자신을 살릴 수 있다는 생각들은 죽음 자체를 가볍게 생각하게 만들기에 충분하다. 그러다 보니 리니지 같은 게임 속에서 마음에 들지 않는 다른 게이머들(캐릭터)을 죽이는 PK(player kill)가 별 생각없이 벌어질 수도 있다. 심지어는 여러 뉴스에서 소개된 것처럼 현실에서 직접 게이머를 테러하는 경우를 ‘현괴’라는 것도 그 연장선상에 있는 일이라 할 수 있다.

가상세계로 인한 일상적 감각경험으로 리셋증후군은 그 외에도 많은 사례가 있다. 새로운 디지털 장비가 우후죽순처럼 생산되고, 더욱이 업데이트된 장비가 지속적으로 광고되는 상황에서 휴대폰, mp3플레이어, 컴퓨터, 소프트웨어 등은 계속해서 향상된 버전으로 바꿀 것을 기대한다. 향상된 새로운 디지털 장비는 기존의 장비를 대체하고, 기존의 소프트웨어는 금세 리셋한다. 모바일 휴대폰을 잃어버리거나 새로 바꿀 때 그 안에 있는 수많은 전화번호, 사진, 동영상, mp3음악, 메모 등도 리셋된다. 리셋증후군은 관계의 리셋, 자료의 리셋, 감정의 리셋 등 다양한 방면에서 전방위적으로 발생한다.

흥미롭게도 가상세계의 감각은 하루하루 일상에서 지속적으로 사용하기 때문에 다른 어떤 감각보다 오래간다. 사실 휴대폰은 물론이고 개인 이메일, 싸이월드와 같은 가상세계는 현실세계에서의 조건과 무관하게 그 자체로서 오랜 지속성을 가지는 것처럼 보인다. 아래 에세이에서 보는 바와 같이, 가상세계 미디어의 감각은 그것과의 접속이 끝났다고 해서 바로 사라지는 것이 아니다. 매일매일 반복되는 일상에서 가상세계 미디어가 제공하는 감각은 지속적으로 삶의 과정 안에서 재현되기 때문이다.

처음에 훈련소에 갈 때만 해도 난 휴대폰을 해지하지 않았다. 왜냐하면 무슨 일이 있어 나를 배웅 못해주는 사람들에게 올 연락을 받고 싶었기 때문이다.(...) 밤에 불안함을 애써 이기며 자려고 노력하는데 웬지 내 앞쪽 주머니에서 진동이 오는 느낌이

들었다. 그 당시 휴대폰이 없다는 것도 잠시 잊은 채 난 너무도 자연스럽게 휴대폰을 꺼내려고 앞주머니에 손을 갖다 대고 혼자 피식 웃었다. 아침이 되어서는 휴대폰으로 시간을 확인하려고까지 했다. 여기까지 얘기를 들어 보면 나만이 겪은 착각일거라고 생각할 수 있다. 하지만 훈련소 동기들과 이야기를 해 보면서 깜짝 놀랐다. 이런 경험을 반 이상이 했다는 것이다(송지용, 25).

리셋증후군은 20세기 텔레비전에 의한 현실세계에 대한 계발효과(cultivation effect)와 매우 닮아 있다. 텔레비전에서의 폭력이나 선정성이 현실세계로 넘어오듯, 가상세계에서 오랫동안 계발된 리셋환경은 그렇지 못한 현실세계로 손쉽게 넘어올 수 있기 때문이다. 텔레비전 속 세상과 현실이 다르듯, 가상세계와 현실 역시 엄연히 다른 세계이다. 하지만 가상세계에서의 삶과 행동이 날로 늘어가는 작금의 실정으
로 볼 때, 이 문제는 미디어 교육의 차원에서 보다 진지한 해결책을 모색할 필요가 있어 보인다.

제 5 장 결 론

제 1 절 연구의 요약: 가상—현실세계의 컨버전스, 일상의 확장 혹은 재구성

서울에서 부산까지의 거리는 약400km이다. 이 먼 거리를 이동하면서 우리는 지금까지 생각하지 못했던 많은 일을 할 수 있다. KTX 안에서의 무선 인터넷은 내가 위치한 장소의 한계를 간단히 무시할 수 있게 해 주기 때문이다. 나는 메일 체크를 통해 공적인 일은 물론 개인적인 일도 손쉽게 해결할 수 있다. 지금 이 순간 궁금한 것은 검색을 통해 언제든지 찾아 볼 수 있으며, 심심하다 싶으면 영화 한편도 간단히 내려받을 수 있고 지난 주에 미처 확인하지 못한 드라마나 다큐멘터리를 볼 수도 있다. 지금 중요한 계약을 추진하고 있다면 수억대의 금융거래도 처리할 수 있다. 우리의 일상은 내가 존재하고 있는 현실 속의 KTX와 그런 KTX의 속도와 비견할 수 없는 속도로 나에게 술한 정보와 지식, 환경을 제공하는 가상세계가 절합된 결과물이다. KTX에서 인터넷을 하는 나의 일상은 KTX 안이 아니라 직장, 은행, 방송사, 영화사, 도서관, 학자, 친구, 업무 파트너, 심지어는 전지구상의 어느 누구로까지 확장된다.

가상성과 현실성의 컨버전스가 만들어내는 이 새로운 일상은 점점 더 구조화되어 가고 있다. 일상은 가상세계에서의 호출신호로부터 기상하여 친구와의 메신저로 끝난다. 간단한 개인 이메일과 블로그, 트위터에서부터 쇼핑, 세금, 행정, 교육, बैं킹, 투자, 취미, 여가, 오락, 게임 등 삶을 살아감에 있어 가상세계가 관계하지 않는 영역이 없다. 세대가 넘어가면서 그 외연과 내면적 깊이는 더욱 커질 수밖에 없다. 그만큼 일상은 현실세계가 가상세계로 구조화된 일상이라 할 수 있다.

간단하게 생각해 보면, 우리의 일상은 물리적 장소에서의 일상과 가상세계에서의

일상이 절합하는 ‘이중적 일상’(dual everyday life)이라 할 수 있다. 그러나 그 이중성이 상호 배타적이고 독립적인 것은 아니다. 가상의 세계는 현실의 세계를 보조하거나 보완한다. 그 역도 역시 마찬가지이다. 가상세계에서의 일을 위해 우리는 얼마든지 현실의 일을 조율하거나 통제하기도 한다. 따라서 이중적 일상이라는 것은 각기 독립된 개별적인 일상이 아니라 나의 실제 삶을 위해 현실성과 가상성이 상호 절합된 일상이라 할 수 있다.

이 글에서 우리는 가상성과 현실성의 컨버전스에 따른 일상의 흐름과 각각의 절합 양태들을 살펴보았다. 매일매일의 일상 안에 있는 인간관계의 변화, 새로운 사회적 의제의 생산, 문제해결능력의 배양, 새로운 양식의 여가와 오락, 사이와 흐름, 문화/예술/감각의 재창조 등이 그것이다. 지금까지 방송과 통신의 컨버전스로 대표되는 기술의 컨버전스가 지배적인 연구풍토에서 이같이 삶의 영역에서의 컨버전스 연구는 매우 낯설기 짝이 없다. 그러나 그 중요성은 아무리 강조해도 지나침이 없다. 이들 각각의 영역은 향후 보다 면밀한 관찰과 분석을 필요로 한다.

이 연구는 가상세계와 절합된 일상의 흐름에 대해 살펴보았다. 아침 기상을 모바일 휴대폰의 알람으로 시작하면서 사람에 따라 유/무료 모바일 무선인터넷이나 가정의 유선 인터넷으로 하루 일정을 시작했다. 날씨, 메일, 커뮤니티, 뉴스 등은 이 시간에 가장 많이 활용하는 콘텐츠였다. 아침식사 후 집을 나서면서부터는 모바일이나 mp3플레이어 또는 DMB, PDA, PMP 등 개인 이동미디어의 이용이 대부분을 차지했다. 단순한 음악청취 외에 방송을 보거나 개인적인 어학공부 등 다양한 콘텐츠를 사용하고 있었다. 이동 후 오전 시간은 주로 인터넷을 사용했는데, 학교, 아르바이트 장소에서 쉽게 활용할 수 있는 컴퓨터를 사용하고 있었다.

점심시간은 주로 모바일을 이용하여 친구들과 전화 혹은 SMS를 했다. 약속을 잡거나 친구들과 소소한 일상에 대해 이야기하는 경우가 많았다. 오후시간은 인터넷과 기타 미디어의 활용이 두드러졌다. 아마도 오후시간에 자신이 해야 할 공부나 아르바이트 등과 관련된 일을 하기 때문으로 보인다. 저녁 및 밤시간은 주로 가정에 있는 컴퓨터와 인터넷을 이용했는데, 텔레비전은 그에 비해 그 이용빈도가 매우 낮

은 편이었다. 이는 텔레비전 시청을 회피하거나 혹은 인터넷을 통해 선택적으로 시청하려는 젊은 세대의 특성을 보여준다.

심층인터뷰는 이러한 일상생활의 흐름을 지지해 주었다. 그러면서도 일상생활 속 가상세계 미디어의 사용이 내포하는 몇 가지 뚜렷한 특징을 보여주었다. 1) 모바일은 일상생활에서 가장 많이 활용되는 미디어였다. 이를 통해 이용자들은 전화나 SMS 외에 무료 인터넷을 통한 날씨, 위치, 오락 서비스를 이용했다. 2) 가정 내외에서 컴퓨터는 자신이 위치한 곳에서는 항상 켜져있는 상태를 유지했다. 굳이 컴퓨터를 사용하지 않아도 컴퓨터는 마찬가지였다. 이는 마치 텔레비전이 가정생활의 배경처럼 항상 켜져 있었던 것과 유사하다. 3) 가정 내 컴퓨터 및 인터넷 외의 수단을 적극적으로 강구하고 있었다. 학교, 직장, 심지어 공공장소 등 각자의 상황이나 처지와 무관하게 가상세계로의 연결을 위한 구조화된 체계를 마련하고 있었다. 4) 가상세계는 자신의 현실적 필요에 의해 능동적으로 이용되고 있었다. 5) 그럼에도 불구하고, 가상세계에서 보내는 시간은 항상 필요 이상으로 많은 편이었다. 6) 신문은 말할 것도 없고 텔레비전 역시 적극적으로 이용되는 미디어가 아니었다.

이러한 일상생활에서 가상세계는 주요한 절합적 국면을 띠고 있었다. 새로운 인간관계의 형성, 새로운 사회적 의제설정, 구성주의적 지식생산과 소비, 새로운 여가 및 오락 양식의 등장, 사이와 흐름의 발견, 문화/예술/감각 재창조 등이 그것이다. 이 중 몇몇 영역은 미디어문화연구 또는 저널리즘 연구 등에서 논의되고 있기는 하지만 아직까지 그 논의의 깊이는 시작단계라 할 수 있다. 몇몇 이슈는 아직까지 제대로 인식되지도 않은 상태이다. 더욱이 이러한 주제들이 일상생활 안에서 구체적으로 어떻게 작동되었는지는 아직 알려진 바가 전혀 없다. 이 연구는 이러한 내용이 가상-현실의 컨버전스가 가져온 일상생활 내의 주요한 실천적 영역임을 확인하였다는데 의의가 있다. 이에 대한 개별적이고 구체적인 연구가 반드시 뒤따라야 할 것으로 보인다.

이 연구의 시작에서부터 끝까지 면면히 흐르고 있는 것은 ‘속도’의 문제이다. 가상-현실의 컨버전스에 따른 일상생활의 재구성은 결국 일상의 흐름의 속도를 높

이는 것과 결코 무관하지 않다. 컨버전스는 고도의 효율성을 목표로 이루어지기 때문이다. 가상-현실의 컨버전스가 가져온 각 국면은 일의 처리 속도 면에서 일찍이 경험하지 못한 것이었다. 인간관계는 빛의 속도로 등록과 해지가 가능하고, 사회적 의제는 실시간으로 관찰되고 토론되고 결정될 수 있다. 지금 당장 처해있는 생활 속 문제는 언제든지 검색되어 해결책을 얻을 수 있다. 일과 여가, 오락은 그 경계가 모호할 뿐만 아니라 수시로 오고갈 수 있다. 그런만큼 우리의 삶의 색채도 이 둘 사이가 모호하게 걸쳐져 있어 보인다. 가상세계의 도움으로 보장된 행위의 연속성은 일상생활 속 사이를 중요한 시공간으로 부상시켰고, 그런만큼 하루의 일과는 더욱 촘촘하고 두터워지고 있다. 가상세계 자체의 높은 속도성으로 말미암아 우리의 감각은 그 뒤를 제대로 따라가지 못하는 감각의 지체를 경험하기도 한다. 결국 가상-현실의 일상은 점차 체계화되어 가는 가상세계의 수단으로 말미암아 고도의 항상성과 효율성을 겨냥함으로써 지금까지 경험하지 못한 속도로 재구성된다.

이는 마노비치(Manovich, 2002)의 언어를 빌자면, 뉴미디어의 수적 재현과 모듈성이 자동화와 가변성, 문화의 변화를 가져왔다는 것은 현실에서 일어나는 많은 것들을 가상의 세계에 위치시킬 뿐만 아니라 우리의 사고와 행위를 가상공간 안에서 이루어질 수 있다는 점을 함의한다. 인간생활 대부분의 관심사는 점점 더 많이 가상세계로 진입하고 있다. 그 안에서의 삶 역시 보다 비매개적이어서 마치 현실의 삶이 전혀 거리감없이 이어지는 듯 보인다. 우리가 인식하고 살아가는 실재의 세계는 곧 육체적이고 물질적인 현실성과 비물질적 가상성이 융합되어 지금까지 경험하지 못한 리듬을 내재한 일상생활의 세계이다.

요컨대 우리의 일상은 나의 몸이 머무는 현실 바로 ‘이곳’에서 가상세계가 있는 ‘저곳’으로 실시간으로 갔다고 오는 행위를 반복하면서 이루어진다. 이 두 지점의 절합은 시간이 갈수록 양적으로나 질적으로 그 강도가 더 강해질 것이다. 이는 전통적으로 물리적 생활세계를 일상으로 본 것과 비교하면 일상의 확장 혹은 일상의 재구성이라 할 만 하다. 비록 텔레비전, 라디오 등이 산업사회 시대 일상의 확장을 가져오긴 했지만, 가상공간은 생활 곳곳에, 인간 욕구 곳곳에 침투함으로써 일의 처리

속도로 고도화한다. 이 시점에서 우리는 작금의 시대에 삶의 속도의 변화가 가져오는 광범위한 일상성의 변화에 대해 깊이 있는 성찰을 필요로 한다.

이 연구는 다음과 같은 제한점을 가지고 있다. 서론에서 밝혔듯이 이 연구는 디지털 기술의 컨버전스, 방송과 통신의 컨버전스 이후 문화의 컨버전스, 그 중에서도 가상세계와 현실세계의 컨버전스에 대한 거의 최초의 연구라고 할 수 있다. 그런 만큼 이 분야에 대한 깊이있는 연구는 거의 없거나 파편적으로 존재할 뿐이다. 더욱이 일상연구에서 핵심 주제인 권력의 문제가 언급되고는 있지만 본격적으로 다루어지지 못한 점 역시 아쉬운 부분이다. 일상에 대한 연구는 기본적으로 일상이라는 복잡다단한 현상에 대한 많은 자료와 근거를 토대로 귀납적 추론을 필요로 함에도 이 연구는 여러 가지 한계로 인해 그 과정을 밟지 못하고 있다. 따라서 이 한 편의 보고서가 가상성과 일상성의 컨버전스에 대해 필요충분하게 답았는지 의문이 드는 것이 사실이다. 보고서 곳곳에서 밝혔듯이, 각 분야별 향후 연구가 반드시 뒷받침되어야 후기근대사회로 통칭되는 컨버전스 시대의 사회생활 문화에 대해 구체적인 이해를 구할 수 있을 것이다. 적어도 이 글에서 밝히고 있는 6가지의 가상-현실세계의 절합적 국면만이라도 깊이있게 고찰되어야 할 것이다.

연구의 대상이 대학생이라는 점, 일상과 가상세계 미디어 소비에 대해 계량적 분석이 이루어지지 않았던 점 역시 제한점으로 지적되어야 할 것이다. 이는 다른 많은 연구가 그렇듯이, 예산과 시간(time & budget)의 제한이 있었기 때문이라 할 밖에 도리가 없다. 확실히 연구대상이 대학생이 아니라 보다 고른 분포를 가졌더라면, 또한 일상과 미디어 소비 및 인식에 대한 계량적 연구가 치밀하게 이루어졌더라면 보다 바람직한 결과와 해석을 가져올 수 있었을 것이다. 한국방송공사(KBS)가 90년대 이래 지속적으로 수행해 오고 있는 국민생활시간조사를 참고한 디지털미디어생활시간조사가 이 빈틈을 메울 수 있을 것으로 기대된다. 이에 대한 아쉬움은 이 연구에 대한 반성으로부터 새롭게 도출될 후속 연구의 몫일 터이다.

제2절 정책적 함의

이 연구는 컨버전스 기초연구로서 다양한 실천적, 인식론적 함의를 가진다.

우선 국민디지털미디어생활시간 조사에 대한 이론적 개념적 자료로 활용할 수 있다. 통계청이나 각종 미디어 기업 또는 유관기관에서 수행하고 있는 미디어 관련 조사는 우리나라 국민 또는 전세계적으로 디지털 가상세계 미디어가 어떻게 이용되고 있는지 구체적인 자료를 제공해 주지 못하고 있다. 국민생활시간조사가 사회를 알 수 있는 가장 기본적인 지표(index)라는 점을 두고 본다면 이는 매우 놀라운 일이다. 이 연구는 우리사회가 반드시 밝혀야 할 ‘국민디지털미디어생활시간 지수화’ 작업을 위한 기초연구로서 그 의의를 가진다.

미디어 교육에 대한 새로운 인식과 지평을 제공한다. 디지털 원주민들은 지금 이 순간에도 태어나고 성장하고 있다. 그들은 디지털 이주민인 시대의 어른들과 근본적으로 다른 미디어 생태환경을 경험한다. 대형마트에는 태어난 지 수개월에서 수년 사이의 유아와 어린이들이 가지고 놀 수 있는 디지털 가상세계 미디어가 즐비하다. 그럼에도 불구하고, 지금까지 미디어 교육은 대부분 텔레비전을 대상으로 한 미디어 리터러시 교육에 주목해 왔다. 그러나 향후 미디어 교육은 ‘디지털 리터러시’ 혹은 ‘가상세계 리터러시’ 교육으로 확대개편해야 한다. 가상세계로의 여행이 일상 이 되고 있는 시점에서 디지털 가상세계를 비판적이며 능동적으로 활용해야 하기 때문이다. 일찍부터 가상세계를 접하는 디지털 네이티브와 이전 세대간의 삶의 방식과 인식론상의 괴리는 우리 사회가 반드시 해결해야 할 문화지체이다.

리셋증후군과 같은 디지털 감각 현상은 무엇보다 사회적 관찰을 필요로 한다. 가상세계상의 고도의 속도와 그렇지 못한 사람간의 부조화는 쉽사리 인내심의 고갈을 가져올 수 있다. 최근 보고되고 있는 많은 사건사고가 이같은 속도의 문제로 인해 발생한 경우가 많은 것도 그 때문이다. 따라서 디지털 교육 외에 리셋증후군에 대한 독자적인 지표개발과 그에 따른 문화계발 관리에 대한 노력이 필요하다.

학문적으로 이 연구는 컨버전스 일상문화연구라는 새로운 연구지평을 여는데 기

여한다. 가상-현실의 컨버전스 문화에 대한 이해는 대중문화라는 용어로 대표되어 온 미디어 문화에 대한 새로운 이해의 지평을 열 수 있다. 우리는 본문에서 제기한 인간관계 형성 문제, 새로운 사회적 의제설정, 새로운 지식사회학과 문제해결능력, 새로운 양식의 여가와 오락, 사이와 흐름, 새로운 감각의 창조 등 각 분야가 컨버전스 문화에 어떻게 작용하는지 밝힐 때 비로소 후기근대사회의 문화에 대한 이해를 구할 수 있다.

참 고 문 헌

- 강수택, “근대적 일상생활의 구조와 변화”, 한국사회학, 제32호, 1998.
- 강인애, 「왜 구성주의인가」, 문음사, 1997.
- 김성태 · 이영환, “인터넷을 통한 새로운 의제설정 모델의 적용: 의제과급과 역의제 설정을 중심으로”, 한국언론학보, 제50-3호, 2006, 175~204.
- 김성환, 「회남자: 고대 지단지성의 향연」, 살림, 2007.
- 김영기 · 한 선, “인터넷의 횡단적 속성과 이용방식에 관한 연구”, 한국방송학보, 제19-2호, 2005, 564~596.
- 김예란, “디지털 아비투스: 플랫폼을 넘나드는 콘텐츠 소비문화”, 방송문화연구, 제17-2호, 2005, 67~108.
- _____, “디지털 사회, 소통의 문화”, 언론과 사회, 제15-3호, 2007, 39~70.
- 김찬호, 「휴대폰이 말하다: 모바일 통신의 문화인류학」, 지식의 날개, 2008.
- 김성도, 「호모 모빌리쿠스」, 삼성경제연구소, 2008.
- 노여진, 「일본의 히키코모리와 한국의 은둔형 외톨이의 비교 고찰: 발생원인과 대책을 중심으로」, 전북대학교 교육학과 석사학위논문, 2007.
- 레비, P./전재연 옮김, 「디지털 시대의 가상현실」, 궁리, 2002.
- 박태호, “독립신문과 시간-기계”, 사회와 역사, 제64권, 2003, 166~199.
- 여인중, 「은둔형 외톨이 히키코모리」, 지혜문학, 2005.
- 이동후 · 유지연 · 황주성, “휴대전화와 시공간 경험의(재)구성: 초점집단의 사례 연구를 중심으로”, 한국방송학보, 제19-2호, 2005, 337~375.
- 이병호, “구성주의에서의 지식의 문제와 사회과 교육의 방향”, 시민교육연구, 제29집, 1999, 87~109.
- 이재현, “모바일 미디어와 모바일 콘텐츠: 멀티플랫폼 이론의 구성과 적용”, 방송

- 문화연구, 제18-2호, 2006, 285~317.
- 이재현, “DMB의 인터페이스, 시공간성, 그리고 모바일 상호작용”, 방송문화연구, 제17-1호, 2005, 75~100.
- _____, 「현대사회의 생활양식과 텔레비전」, 커뮤니케이션북스, 1999.
- 윤선희, “네트워크게임과 영상문화, 그 구조와 주체의 다이내믹즘”, 계간사상, 2003년 여름호, 2003, 214~243.
- 임종수, “방송미디어와 근대적 시간의 구조화에 관한 연구”, 언론과 사회, 제14-3호, 2006, 4~34.
- _____, “u-Broadcasting의 출현과 방송 소비문화: 가족 텔레비전과의 관계를 중심으로”, 언론과 사회 제13-4호, 2005a, 66~109.
- _____, “포털미디어 재매개에서의 뉴스소비: 하나의 탐색적 연구”, 한국방송학보 제19-2호, 2005b, 8~45.
- _____, “정치뉴스에서의 새로운 장르: 현장저널리즘을 생각하며”, 프로그램/텍스트, 제10호, 2004, 193~211.
- 정근식, “한국의 근대적 시간 체제의 형성과 일상생활의 변화 I: 대한제국기를 중심으로”, 사회와 역사, 제58권, 2000, 161~197.
- 터클, S. 지음, 최유식 옮김, 「스크린 위의 삶」, 민음사, 2003.
- 하임, M. 지음, 여명숙 옮김, 「가상현실의 철학적 의미」, 책세상, 1997.
- 황상민, “사이버 공간의 자아, 그리고 사이버 정체성의 발달”, 과학사상, 통권38호 2002, 19~36.
- Barkardjieva, Maria, *Internet Society: The Internet in Everyday Life*, London: Sage, 2005.
- Beck, Ulrich & Elisabeth Beck-Gernsheim, *Individualization: Institutionalized Individualism and Its Social and Political Consequences*(Published in association with Theory, Culture & Society), 2002.
- Beck, Ulrich, *Risk Society: Towards a New Modernity*, London: Sage, 1992.
- Biocca, F., Kim, T., & Levy, M. R., The Vision of Virtual Reality, In Biocca, F. &

- Levy, M.R.(Eds.) *Communication in the Age of Virtual Reality*(pp.3 ~ 14), Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 1995.
- Bolter, J., D & Grusin, R, *Remediation: Understanding New Media*, 1999.
- Bolter, Jay David et. al, New Media and the Permanent Crisis of Aura, *Convergence: The international Journal of Research into New Media Technologies* 12(1), 2006, 21 ~ 39.
- Bruns, Axel, *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond*, New York: Peter Lang, 2008.
- Burkitt, Ian, The time and space of everyday life. *Cultural Studies* 18(2/3), 2004, 211 ~ 227.
- Castells, M, *The Rise of the Network Society* 1996, Malden, MA: Blackwell Publishers.
- Davis, E., *TechGnosi: Myth, Magic and Mysticism in the Information Age*, New York: Gale Group, 1998.
- Davis, M., *City of Quartz*, London: Verso, 1990.
- de Souza e Silva, A, From Cyber to Hybrid: Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces, *Space and Culture* 9(3), 2006, 261 ~ 278.
- Deleuze, G & F. Guattari, *Anti-Oedipus*, Trans. by Hurley et al., University of Minnesota Press, 1974.
- Deleuze, Gilles et. al./ 서창현 외 역, 「비물질노동과 다중」 갈무리, 2005.
- Donzelot, Jacques, *The Policing of Families*, London: Hutchinson, 1980.
- Everett, A, Digitextuality and click theory, In A. Everett & J. Caldwell(Eds.), *New Media: Theories and Practices of Digitextuality*(pp.3 ~ 28), New York: Routledge, 2003.
- Gibson, W, *Neuromancer*. New York: Ace Books, 1984.
- Giddens, A, *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*, Cambridge: Polity Press, 1991.
- _____, *The Consequences of Modernity*. Cambridge: Polity Press, 1990.
- Green, Nicola, On the Move: Technology, Mobility, and the Mediation of Social Time and Space, *The Information Society* 18, 2002, 281 ~ 292.

- Gunning, Tom. Re-Newing Old Technologies: Astonishment, Second Nature, and the Uncanny in Technology from the Previous Turn-of-the-Century, In Thorburn, David & Henry Jenkins(Eds.), *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition*(pp.39~60), Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2003.
- Hall, S. et al, *Policing the Crisis: Mugging, the State and Law and Order*. London: Macmillan Press, 1982.
- Harvey, D, *The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change*. Cambridge: Blackwell Publishers, 1990.
- Heim, M, *The Metaphysics of Virtual Reality*, 1993, 여명숙 역, 「가상현실의 철학적 의미」, 책세상, 1997.
- Heller, Agnes, *Everyday Life*, London: Routledge and Kegan Paul, 1994.
- Hislop, Donald(Eds.), *Mobility and Technology in the Workplace*, London: Routledge, 2008.
- Horton, D. & R. Wohl, Mass Communication and Parasocial Interaction: Observation on Intimacy at a Distance, *Psychiatry*, 19(3), 1956, 215~229.
- Howard, Philip N.(2004). Embedded Media: Who We Know, What We Know, and Society Online, InPhilip N. Howard & Steve Jones(Eds.), *Society Online: The Internet in Context*(pp.1~27), Thousand Oak, Cal.: Sage.
- Jenkins, H., *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press, 2006.
- Kellog, W., Carroll, J. & Richards, J, Making Reality: A Cyberspace, In Benedict, M.(Ed.) *Cyberspace: First Steps*(pp.363~382). Cambridge, MA.: The MIT Press, 1991.
- Lash, Scott & John Urry, *Economics of Sign and Space*, London: Sage, 1994.
- Lefèbvre, H, Everyday and Everydayness, in A. Kaplan & Kristin Ross eds., *Yale French Studies: Everyday Life*, No.73, 1987, 7~11.
- Lefèbvre, Henri(1968), *La Via Quotidienne dans Le Monde Moderne*, 박정자 역(1990), 「현대세계의 일상성」, 주류일념.

- Levy, Pierre(1994). *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*, Cambridge, Mass.: Perseus Books.
- Levy, P./전재연 역(2002). 「디지털 시대의 가상현실」, 궁리.
- Lindlof, Thomas R, *Qualitative Communication Research Method*. Thousand Oak: Sage, 1995.
- Ling, R, *The Mobile Connection: The Cell Phone's Impact on Society*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers, 2004.
- Ling, R. & B. Yttri, Hyper-Coordination via Mobile Phones in Norway. in James E. Katz & Mark A. Aakhus(Eds), *Perpetual Contact: Mobile Communication, Private Talk, Public Performance*(pp.139~169). Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2002.
- Long & Ehrmann, Future of the Learning Space: Breaking out of the Box, *Educause Review* July/August, 2005, 42~58.
- Lyotard, Jean-Francois, *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, trans by Geoff Bennington & Brian Massumi, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984.
- Maffesoli, M. et al., 박재환 편, 「일상생활의 사회학」, 한울, 1994.
- Manovich, L, The Poetics of Augmented Space. *Visual Communication*. 5(2). 2006, 219~240.
- _____, *The Language of New Media*, Cambridge, MA.: The MIT Press, 2002.
- Meadows, Mark Stephen, *I, Avatar: The Culture and Consequences of Having a Second Life*, Berkely CA.: New Riders, 2008.
- Meyrowitz, J, *No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behaviour*, New York: Oxford University Press, 1985.
- Moores, S./ 임종수 · 김영한 역, 「미디어와 일상」, 커뮤니케이션북스, 2008.
- Morley, D, *Media, Modernity, Technology: The Geography of the New*, London and New York: Routledge, 2007.
- Morley, D, What's 'Home' Got to Do with It?: Contradictory Dynamics in the Domestication of Technology and the Dislocation of Domesticity. *European Journal of Cultural Studies*, 6(4), 2003, 435~458.

- Morley, D.(2001). Belongings: Place, Space and Identity in a Mediated World, *European Journal of Cultural Studies*, 4(4), 425 ~ 448.
- Nunes, Mark, *Cyberspaces of Everyday Life*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- Palfrey, John & Urs Gasser, *Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives*, New York: Basic Book, 2008.
- Queiroz, Jean Manual de, The Sociology of Everyday Life: A New Perspective, *Current Sociology*, 37(1), 1989.
- Reid, E, Virtual worlds: Culture and imagination. In Jones, S.(Ed.) *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*. London: Sage, 1995.
- Rheingold, H, *Smart Mobs: The Next Social Revolution*. New York: Basic Books, 2003.
- _____, *Virtual Reality*. New York: Touchstone, 1991.
- Poster, M., *Mode of Information*, London: Polity Press, 1990.
- Scannell, P. & D. Cardiff, *A Social History of British Broadcasting, 1922 ~1939: Serving the Nation*. Oxford: Blackwell, 1991.
- Schutz, A, *Collected Papers I: The Problem of Social Reality*. edited by Maurice Natanson. The Hague: Martinus Nijhoff, 1973.
- Smith, Dorothy, *The Everyday World as Problematic: A Feminist Sociology*, Toronto: Toronto University Press, 1987.
- Spigel, L, Media Homes: Then and Now. *International Journal of Cultural Studies* 4(4), 2001, 385 ~411.
- Steuer, J, Defining VR: Dimensions Determining Telepresence. *Journal of Communication*, 42(4), 1992.
- Strauss, Anselm. *Qualitative Methods for Social Scientists*. Cambridge: Cambridge University Press, 1987.
- Thompson, E. P, Time, Work-Discipline and Industrial Capitalism. in A. Giddens & D. Held(Eds.), *Class, Power and Conflict*. Berkeley: University of California Press, 1982.

- Townsend, Anthony, Mobile Communications in the Twenty-First Century City, In Barry Brown, Nicola Green & Richard Harper(Eds.), *Wireless World: Social and International Implications of Wireless Technology*, London: Springer Verlag, 2001, 62~77.
- Virilio, P, *The Aesthetics of Disappearance*, LA: Semiotext, 2007(Originally Published in 1980, Paris).
- Wellman, B, Physical Place and Cyberplace: The Rise of Personalized Network. *International Journal of Urban & Regional Research*, 25(2), 2001, 227~252.
- Wellman, B. & C. Haythornthwaite, The Internet in Everyday Life: An Introduction, In B. Wellman & C. Haythornthwaite(Eds.), *The Internet in Everyday Life*, Oxford: Blackwell Publisher, 2002.
- Zerubavel, E, The Standardization of Time: A Sociohistorical Perspective. *American Journal of Sociology*, 88(1), 1982, 1~23.

기타문헌

- 〈국민일보〉 2008년 10월 23일.
- 〈내일신문〉 2009년 6월 3일.
- 〈동아일보〉 2009년 3월 26일.
- 〈매일경제〉 2009년 6월 17일.
- 〈문화일보〉 2008년 5월 21일.
- 〈아이뉴스24〉 2009년 5월 2일.
- 〈중앙일보〉 2004년 12월 1일.
- 〈중앙일보〉 2008년 1월 2일.
- 〈파이낸셜뉴스〉 2009년 6월 2일.
- 〈한국일보〉 2008년 11월 28일.

〈부 록〉

전문가 인터뷰 – 일본의 디지털 오타쿠, 히키코모리 사례

▲ 대상자1: 사이토 타마키(2009년 8월 7일 오후 8시, 일본 동경)

▲ 대상자2: 김양숙(2009년 8월 9일 오후 7시, 일본 삿포로/2009년 9월 19일,
오후 3시 서울)

질: 히키코모리 자체가 연구 관심은 아니다. 정확하게 말하면 ‘디지털 오타쿠’, 즉 ‘디지털 매니아’들의 일상생활이 관심의 대상이다. 이 과정에서 일본의 히키코모리 전문가인 당신이 “히키코모리 청년들은 왜 가상현실로 도피하지 않는가?”라는 도발적인 질문을 접하게 되어 많은 자문을 얻을 것으로 기대했다. 당신이 말한 히키코모리의 사회적 철회(social withdrawal)는 현실공간에서의 사회적 철회인데 그것이 가상환경에서도 마찬가지로라는 것은 매우 충격적이다. 왜 그렇다고 생각하는가?

사이토 타마키: 히키코모리가 일본사회에서 문제가 된 것은 1970년대이다. 사회는 물론 부모형제와의 단절이 발견된 것이다. 처음에는 단순히 개인적인 문제이라거나 별다른 문제의식 없이 지나가는 일로 여겼으나 점점 더 심각한 것으로 받아들여졌다. 그래서 조사해 본 결과 일본에만 100만명에 가까운 히키코모리가 있다는 것을 알게 됐다. 사회적 철회는 사회생활 자체를 포기한다는 것을 의미한다. 내가 히키코모리 청년들이 왜 가상현실로 도피하지 않은가라는 질문을 제기한 것은 그들이 사회생활의 대안으로 막 부상하고 있는 가상세계가 그럴싸하게 있는데도 그것을 포기하는 놀라운 점을 발견해서이다. 그들의 사회적 철회는 생각보다 훨씬 더 심각하고 어두운 구석을 내포하고 있다. 한국의 경우나 여타 다른 나라의 경우 그래도 가상현실이 위안을 주는 경우도 있지만 일본은 그와 달리 가상현실마저도 히키코모리에게는 사회생활의 대안으로 활용되지 않고 있었다.

질: 히키코모리의 경우 현실공간 vs. 가상공간에서 ‘일본’에서 유독 가상세계가 큰 힘을 발휘하지 못하는 것인가, 아니면 보편적인 특징인가?

사이트 타마키: 일본의 히키코모리나 자기 은둔형 사람들은 대체로 자기부정적 경향이 강하다. 따라서 자신을 드러내는 것 자체를 발견하기가 매우 힘들다. 가상공간에서도 마찬가지이다. 이는 현실에서 상처를 받은 사람이 가상공간에서 적극적인 활동을 하는 한국과 대조적이다. 한국의 경우 은둔형이라 하더라도 자기긍정적인 것 같다. 따라서 그들은 네트워킹을 추구하는데 있어 제한이 훨씬 덜 한 것 같다. 일본은 현실에서 불만족한 사람들이 가상세계에서도 불만족한 경우가 많은 반면, 한국은 현실에서 비록 불만족스럽더라도 가상세계에서는 나름의 돌파구를 찾는 것 같다.

질: 히키코모리 중에서 가상세계나, 디지털 장비에 탐닉하는 부류도 있을 것으로 생각된다. 그들의 일상생활은 일반인들과 어떻게 다른지 소개해 줄 수 있겠는가?

사이트 타마키: 일본의 히키코모리는 컴퓨터를 사용하는 경우가 거의 없다. 일본에서는 컴퓨터가 거실에 놓인 경우가 많은데, 가족간에도 대화가 없는 히키코모리는 거실에조차 나오지 않는다. 따라서 컴퓨터를 사용하거나 인터넷을 사용하는 것은 상상하기 힘들다. 휴대폰 역시 마찬가지이다. 그들의 휴대폰은 자신이 사용하지도 않을 뿐 아니라 울리지도 않는다. 울리지 않는 휴대폰은 ‘굴욕’을 상징한다. 만약 히키코모리가 휴대폰을 사용한다면 그것은 곧 히키코모리의 증상이 치유되었다는 것을 의미한다. 물론 정확하지는 않지만 히키코모리 중에서 20%는 디지털 장비 등을 통해 사회적 의사소통을 하는 부류도 있다. 하지만 그를 두고 의미있는 사회생활을 한다고 말할 수는 없다.

질: 히키코모리와 디지털 장비, 가상세계에 대한 전문가의 답변을 들었다. 나의 생각으로는 히키코모리 중 20%가 디지털 장비를 사용한다면 디지털 히키코모리라는 말을 사용할 수도 있을 것 같다. 만약 그것이 힘들다면 일본의 오타쿠 문화로부터 디지털 오타쿠라는 말을 사용할 수도 있을 것으로 생각한다.

김양숙: 나도 그렇지만 일본 대중문화를 전공하는 몇몇 선생님들과 이 문제에 대해 이야기를 해 보았는데, 디지털 오타쿠라는 말은 일본에서 아직 없다는 결론에 도달했다. 하지만 디지털 장비에 시간이나 비용을 쏟아 붓는 그런 부류가 있는 것만은 사실이다. 이를 디지털 오타쿠라고 하는 것에 대해 어떻게 생각하느냐는 질문에 일본 대중문화 전공자들은 적절한 용어라고 수긍하는 분위기였다. 나 역시 마찬가지이다. 그들은 더불어 2005년 개봉한 영화 <전차남>에서 디지털 장비를 사용하는 오타쿠로 인해 오타쿠라는 다소 부정적인 존재가 매우 긍정적으로 바뀌고 있음도 지적했다.

현재 일본에서 사용하고 있는 용어 중에 ‘네트 오타쿠’라는 말이 있다. 이 용어는 오타쿠들이 자신의 오타쿠적 기질을 해결하기 위해 인터넷과 같은 네트워크를 중요한 수단으로 활용하고 있다는 점을 일컫는 말이다. 만화 오타쿠, 카메라 오타쿠, 엽서 오타쿠 등등 각기 다른 오타쿠 집단이 집단내의 소통을 위해 네트워크를 적극적으로 활용한다는 것이다. 따라서 그들은 인터넷 이용시간이 많고 일상의 생활도 정상적인 생활을 영위해 간다. 그런 점에서 네트 오타쿠는 당신이 말한 디지털 오타쿠와 본질적으로 다른 개념이라 할 수 있다.

질: 본격적으로 가상세계와 현실세계의 결합에 대해 질문하겠다. 한국의 싸이월드, 미국의 페이스북 등으로 인맥관리, 인간관계 형성 등이 변화하고 있다. 이로부터 등록과 해지의 인간관계, 더 나아가 개인주의의 만연 등이 예고되는데 어떻게 생각하는가?

사이토 타마키: 일본에서는 현실세계와 가상세계를 철저하게 양분해서 사고하고 행동하는 경향이 강한 것 같다. 굳이 말하자면, 가상세계보다 현실중심의 삶을 살아간다고 할 수 있다. 가령 인터넷 상의 SNS도 현실적으로 관계있는 사람들끼리 관계를 강화하기 위한 수단으로 활용하는 경우가 대부분으로 알고 있다. 명함만 하더라도 일본인들의 명함에는 특별한 경우를 제외하고 전화번호가 없다. 이것은 아마도 타인과 쉽게 동화되기 힘들었던 일본인들의 역사로부터 비롯된 게 아닌가 싶다. 과

거 기독교가 일본에 들어와 일본인을 몰래 노예로 수출한 일이 있는데, 이를 계기로 5가구를 하나로 묶은 5인조 제도가 정착되었다. 여기에서 한 명 혹은 한 가구만이라도 기독교를 믿게 되면 나머지 사람들도 연대책임을 물어야 했다. 이를 통해 중간집단의 집단주의가 강화되었다. 그 결과 남에게 폐를 끼치는 일에 대해 극도로 싫어하는 경향이 생겼다. 만약에 그것을 따르지 않게 되었을 때 나타나는 것이 이지메이다.

김양숙: 일본인이 인간관계를 맺는데 있어 가상세계보다 현실세계에 좀 더 지향적이라는 것은 인정한다. 또한 1500년경 중반부터 도입된 5인조 제도 역시 이러한 경향에 일조한 것으로 보인다. 그렇지만 일본 역시 가상세계에서의 인간관계 형성에 점점 더 개방적으로 변해가는 것 같다. 메루토모(meru tomo)라는 것이 대표적인 사례일 것이다. ‘메일친구’라는 메루토모는 일본사회에서 점점 더 외연을 넓히는 현상이 되고 있다. 메루토모는 아는 사람 중에 메일을 주로 주고 받으면서 인간관계를 유지하는 것 외에 메루토모 사이트에서 취미, SES 등을 보고 친구로 삼아 메일을 주고 받는 익명의 메일친구도 많다. 후자의 경우 현실을 벗어난, 현실과 무관한 가상세계에서의 인간관 형성의 대표적인 사례라 할 수 있을 것이다. 일본은 한국과 달리 휴대인터넷이 매우 발달해 있는데, 이것 역시 개인주의 정신이 강한 일본의 특성일 것으로 생각하는데, 그들은 수시로 인터넷에 접속해 메일 등을 체크한다. 그들은 때때로 현실공간에서 직접 만남으로 이어지기도 하는데, 내가 아는 일본인 친구의 경우, 그 친구를 통해 어떤 집을 방문한 적이 있는데 익명의 메루토모로부터 시작한 인간관계라고 했다. 어떤 경우는 자신의 침낭을 익명의 메루토모에게 빌려주기도 하는 것을 보았다. 그 외에 일본에서 크게 주목받은 사건이 하나 있었는데, 남자가 여자보다 20세 정도 어린 커플이 결혼했는데, 이들 부부는 채팅을 통해 만남을 유지했다고 해서 화제가 되었다.

일본에는 또한 메루추도쿠(meru chudoku)라고 해서 메일중독 현상도 나타나고 있다. 메일을 통해 누군가와 지속적으로 커뮤니케이션하고자 하는 메루토모들을 일컫는 용어이다. 이들은 대부분 젊은 세대들로서 메일이 오지 않으면 불안함을 느낀다. 따라서 그들은 수시로 휴대인터넷에 접속해 메일을 체크하고 보낸다. 블로그 역시

마찬가지로 끊임없는 업데이트에 신경을 많이 쓴다.

질: 한국은 지난해 미국산 쇠고기 수입과 관련해 촛불집회가 대규모로 벌어진 적이 있다. 이때 큰 역할을 한 것이 인터넷이다. ‘새로운 의제설정’ 환경이 등장한 것이다. 개인이 이런 활동을 함에 있어 얻는 만족감 또는 효용감이 있다면 무엇이겠는가?

사이트 타마키: 일본에서는 기본적으로 게시판 문화가 그리 발달해 있지 않다. 특히 정치 관련 게시판은 활성화되어 있지 않다. 아마도 정치이야기를 한다는 것은 바보나 하는 일쯤으로 여긴다. 정치에는 각자의 의견을 존중하는 분위기 때문일 것이다. 일본은 블로그 활동은 많이 하지만 정치 이야기는 별로 하지 않는 분위기이다. 만약에 한다면, 인터넷 우익이라고 해서 주로 일본의 우익이 많이 활용하고 있는 형편이다.

질: 인터넷 등으로 인해 지식과 정보, 오락을 기다리지 않고 바로바로 소비할 수 있게 됐다. 그에 따라 효율성은 매우 높아졌지만 사람들의 인내심은 점점 더 고갈되어 가는 것 같다. ‘리셋증후군’이 그 사례라 할 수 있는데, 인간의 감정이 점차 어떻게 변해갈 것으로 보는가?

사이트 타마키: 리셋증후군은 아마도 빨리빨리 문화와 관계가 있어 보인다. 일본의 경우 아마도 게임문화가 다른 어떤 국가나 사회보다 발달해 있기 때문에 게임과 관련해서 그런 현상이 커질 것으로 생각된다.

김양숙: 일본의 오타쿠는 기본적으로 리셋증후군적 속성을 띠고 있다. 왜냐하면 오타쿠들은 특정 소재나 주제에 대해 오래된 것을 모을 뿐만 아니라 최근 경향까지도 구석구석 찾아서 내 것으로 만들고 싶어하기 때문이다. 카메라의 경우 엄청난 돈을 들여서라도 최신의 카메라로 무장하고자 하는 오타쿠들이 많다.

일본에서 볼 수 있는 리셋증후군 중에는 살인사건으로 유명해진 경우도 많다. 초등학교생이나 중고등학생들의 충동적인 살인사건이 국가적으로 매우 심각한 일로 다루어지고는 하는데, 대부분 외톨이나 게임, 디지털 세계의 중독 등으로 풀이되곤 한

다. 아마도 타인에게 피해를 끼치고 싶어하지 않는 일본인들의 고유한 특징 때문이 아닐까 싶다.

질: 최근 청소년들은 한 곳에 모여 각자 다른 디지털 단말기를 가지고 따로 논다. 새로운 오락/여가문화라는 점에서 흥미로운 풍경인데, 이것이 함의하는 바가 무엇이라고 생각하는가?

사이토 타마키: 청소년들이 한 곳에 모여 각자의 다른 디지털 기기를 가지고 논다는 것은 흥미로운 사실이다. 한국이 그런 것처럼 일본 역시 그렇다. 사실 일본에서 널리 사용하고 있는 오락은 동료들끼리 놀기도 하지만 개인적인 놀이로 각광받고 있다. 그런 점에서 디지털 단말기를 가지고 함께 그러나 따로 논다는 것은 어쩌면 일본사회에서 익숙한 풍경일지도 모른다.

질: 인터넷, 모바일 등이 발달하면서 짬짬이 일을 할 수 있는 조건이 갖춰졌다. 자신이 하던 일을 이동 중에도 가져와 그 리듬을 이어갈 수 있다. 나는 이것을 ‘사이와 흐름’(interval & flow)의 등장으로 이해한다. 효율성을 높이 평가하는 일본 사람들은 이런 행동에 민감할 것으로 생각되는데, 실제로 일본은 어떤 비즈니스, 생활문화환경이 되어가고 있고, 그런 변화가 인간의 삶에 어떤 영향을 미칠 것으로 생각하는가?

사이토 타마키: 사이의 시간으로 인한 인간관계의 변하는 미약할 것으로 보인다. 일시적인 현상이라고 할까. 실명관계가 거의 없기 때문에 디지털의 세계가 실제 세계로 이어지지 못할 것이다. 디지털 미디어는 기본적으로 사회적 신뢰를 얻지 못하기 때문이다. 실제세계와 견주어 본다면 2차, 3차 세계쯤으로 생각할 수 있다.

그러나 학술영역에서는 나름 의의가 있어 보인다. 새로운 스타일의 학문분야가 생겨날 수 있을 것으로 보인다. 비즈니스 측면에서 인터넷 주식투자, 메일링리스트, 회의, 환경, 관리, 권력문제 등을 논의할 때 나름 의의가 있을 것으로 보인다. 어쩌면 새로운 스타일의 히키코모리의 등장도 가능하지 않을까 모르겠다.

질: Wii를 해 보았는가? 디지텍스트, 디지로그 등 디지털 환경과 아날로그적 육체

가 직접 만나는 환경이 늘어가고 있다. 이로 인해 인간의 경험도 매우 달라지고 있는데 ‘감각의 변화’라는 점에서 어떤 변화를 예상할 수 있는가?

사이토 타마키: 게임의 영향에 대해서는 인정할 수 있다. 하지만 게임 자체가 어떤 감각을 변화시킨다거나 어떤 결과를 가져온다고 보는 시각에는 문제가 있어 보인다. 동의하지 않는다는 것이다. 그 생각은 매우 결정론적이다. 기술결정론은 매우 낡은 세대의 생각이다. 중요한 것은 디지털 장비를 사용하는 사람에 있다. 사람이 어떤 상태이며 어떤 사람인가에 따라서 그 결과는 달라질 것으로 본다.

질: 일본에서 인터넷, 가상현실이 사용되는 방식에 대해 설명해 달라.

사이토 타마키: 일본에서는 컴퓨터나 인터넷이 기본적으로 개인을 기반으로 이용된다. 일본은 가정용 컴퓨터와 인터넷 사용률이 그리 높지 않다. 가정에 있는 대부분의 컴퓨터는 거실에 놓여있다. 따라서 인터넷을 하려고 해도 거실에서 해야 한다. 이것은 개인성을 강조하는 일본에서 가정내 컴퓨터와 인터넷이 발달하지 못하게 하는 요인이다. 그들은 대부분 휴대폰과 같이 개인소유의 미디어를 통해 인터넷을 한다. 무선인터넷이 많이 발달한 것이다. 그에 따라 이용하는 서비스도 주로 메일, 블로그, 검색 등 개인중심의 서비스이다. 개인이 소유하는 만큼 그들은 수시로 인터넷에 접속하여 글을 읽거나 남기는 일들이 빈번하다. 가정이나 공공장소에서 인터넷하는 경우는 매우 제한적이다.

디지털 컨버전스 기반 미래연구(I) 시리즈 안내

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

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

디지털 컨버전스 기반 미래연구(I) 시리즈 09-25
가상성과 일상성의 컨버전스에 관한 연구

2009년 9월 일 인쇄

2009년 9월 일 발행

발행인 방 석 호

발행처 정보통신정책연구원

경기도 과천시 용머리2길 38(주암동 1-1)

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

인쇄인 성문화

ISBN 978-89-8242-650-6 94320

ISBN 978-89-8242-655-1 (세트)
