

미래예측방법론을 활용한 디지털 컨버전스의 미래 연구

2009. 11

연구기관: 국민대학교
연구책임자: 최항섭(국민대학교 조교수)
참여연구원: 이명진(고려대학교 부교수)

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 『미래예측방법론을 활용한 디지털 컨버전스의 미래 연구』
의 최종보고서로 제출합니다.

2009. 11. 30

연구기관 : 국민대학교

연구책임자 : 최항섭(국민대학교 조교수)

참여연구원 : 이명진(고려대학교 부교수)

목 차

요약문	7
제 1 장 미래예측방법론 연구 연대기(2005 ~2007)	15
제 1 절 미래예측방법론 연구의 시작	15
제 2 절 ‘미래시나리오방법론연구’(2005)	17
1. 주요 내용	17
2. 한계와 시사점	19
제 3 절 디지털사회의 미래예측방법론연구(2006)	20
1. 주요 내용	20
2. 한계와 시사점	30
제 4 절 미래예측방법론연구(2007)	32
제 2 장 KITAIP을 활용한 컨버전스 사회의 미래전망 STEP 1: 예비변수들의 도출과 이해	34
제 1 절 의식과 행동 영역에서의 변수들	34
1. 변수 “주체의 변화”	34
2. 변수 “개인정체성의 변화”	36
3. 변수 “참여양식의 변화”	37
제 2 절 관계영역에서의 변수들	38
1. 변수 “인간관계의 변화”	38
2. 변수 “의사소통양식의 변화”	40
3. 변수 “권력관계의 변화”	41
제 3 절 구조 영역에서의 변수들	42

1. 변수 “기술발전양식의 변화”	42
2. 변수 “권력의 속성 변화”	43
3. 변수 “문화양식의 경계 변화”	44
4. 변수 “공간인식의 변화”	46
5. 변수 “정보, 지식공유담론의 변화”	47

제 3 장 KITAIP을 활용한 컨버전스사회의 미래전망 STEP 2:

주요변수들의 도출	49
-----------------	----

제 1 절 중요성/불확실성/발생가능성의 원리	49
제 2 절 주요변수들의 도출을 위한 전문가 델파이 설문 작성(1차 델파이)	50
제 3 절 1차 델파이 진행과 결과	53
1. 진행방식	53
2. 결 과	53

제 4 장 KITAIP을 활용한 컨버전스사회의 미래전망 STEP 3:

주요변수들 상호관계 분석	58
---------------------	----

제 1 절 주요변수들 상호관계 분석의 논리와 의미	58
제 2 절 주요변수들 상호관계 분석을 위한 전문가 설문(2차 델파이)	61
제 3 절 2차 델파이 진행과 결과: SAS_Baysian 시뮬레이션	63
1. 진행 방식	63
2. 결 과	63

제 5 장 KITAIP을 활용한 컨버전스사회의 미래전망 STEP 4:

시나리오 도출과 설명	69
-------------------	----

제 1 절 변수들 Map	69
제 2 절 ‘Individualistic tribe’ 시나리오	70
제 3 절 ‘Alone in the Dark convergence’ 시나리오	72
제 4 절 ‘Digital Durkheim’ 시나리오	74

제 6 장 KITAIP을 활용한 컨버전스사회의 미래전망 STEP 5:	
시나리오별 위협요인과 대응전략	77
제 1 절 ‘Individualistic tribe’ 시나리오의 위협요인과 대응전략	78
제 2 절 ‘Alone in the Dark convergence’ 시나리오의 위협요인과 대응전략 ..	80
제 3 절 ‘Digital Durkheim’ 시나리오의 위협요인과 대응전략	81
제 7 장 더 나은 미래예측방법론을 위하여: 새로운 한계와 시사점	84
참고문헌	86

표 목 차

〈표 1-1〉	일본에서의 한류 미래전망에 관한 예비변수들 설문 사례	22
〈표 1-2〉	한국사회의 미래전망에 관한 14개의 변수들	25
〈표 3-1〉	컨버전스사회의 미래전망 1차 델파이 설문지	51
〈표 3-2〉	1차 델파이 결과 개관	54
〈표 3-3〉	1차 델파이 중요도 순위	54
〈표 3-4〉	1차 델파이 불확실성 순위	55
〈표 3-5〉	1차 델파이 변수 발생가능성	56
〈표 3-6〉	1차 델파이 변수 총 가치점수표	57
〈표 4-1〉	시뮬레이션 결과 예시	61
〈표 4-2〉	컨버전스사회의 미래전망 2차 델파이 설문	62
〈표 4-3〉	1차 델파이와 2차 델파이의 비교	63
〈표 4-4〉	2차 델파이 시뮬레이션 1회 수행 예시	66
〈표 4-5〉	2차 델파이 시뮬레이션 결과	67
〈표 6-1〉	시나리오변수들과 방송통신위원회 정책 관련표	78

그 림 목 차

[그림 1-1]	트렌드 도출을 위한 변수 분류	17
[그림 1-2]	변수들간의 관계의 맵핑(스웨덴 카이로스 사례)	18
[그림 1-3]	불확실한 두 변수에 따른 2×2 시나리오 구조	18
[그림 1-4]	한국사회의 미래전망에 관한 동인 도출	26
[그림 1-5]	한국사회의 미래전망에 관한 동인들의 미래상황들	26
[그림 1-6]	16가지 가능한 시나리오	28
[그림 2-1]	컨버전스사회의 미래전망 예비변수들	48
[그림 4-1]	상호교차와 단계별 조건 예시	59
[그림 4-2]	SAS 명령문 구조	59
[그림 4-3]	SAS 명령문 입력	60
[그림 4-4]	주요변수들 조합과 경우의 수	64
[그림 4-5]	주요변수들 미래상황과 응답값	65
[그림 4-6]	2차 델파이 시뮬레이션 명령문	66
[그림 5-1]	변수들의 맵	69
[그림 6-1]	시나리오 전략 도출의 틀	77

요 약 문

□ 연구목적과 구성

이 연구는 2005~2007년 필자가 연구하였던 미래예측방법론에 대한 지식을 바탕으로 2007년 이명진 교수, KISDI 미래융합실 연구책임자들과 공동으로 개발한 미래예측방법론 KITAIP의 프로토타입을 실제 사례에 적용시키고자 함을 그 목적으로 한다. 예측 대상은 컨버전스기반 미래사회의 모습이며, 예측시점은 향후 20년 후로 설정하였다. 연구구성은 KITAIP의 구도에 따라 다음과 같이 이루어졌다. 먼저 ‘예비변수들의 도출과 이해’는 문헌분석을 통해서 수행되었다. 주요 자료는 2009년 KISDI에서 수행하고 있는 ‘디지털컨버전스기반 미래연구’안에서 진행되고 있는 20여개의 연구과제의 중간보고서 내용을 사용하였다. 다음으로 중요성/불확실성/발생가능성의 원리에 기초하여 주요변수들을 선정하는 작업을 수행하였다. 여기서는 예비변수들 중 주요변수들을 3외로 선정하였다. 선정에 있어서는 그 변수가 얼마나 중요한 지, 얼마나 불확실한 지, 얼마나 발생가능성이 있는 지를 고려하였다. 그리고 주요변수들간의 주요 변수들간의 상호관계 분석을 통한 미래전망을 시도하였다. 이를 위해서 주요 변수들이 형성하는 상호관계를 분석하였는데 하나의 변수 상황이 다른 변수의 상황에 얼마나 영향을 미치는 지를 전문가에게 질문하는 방식을 채택하였다. 분석과정에서는 SAS 프로그램을 활용한 베이지안(Baysian) 기법 활용하였다. 이를 토대로 SAS 프로그램을 통해 시뮬레이션 발생 횟수가 가장 빈번한 3~4개의 시나리오를 도출하였다. 이는 각 시나리오의 발생가능성의 확일성 문제를 해결하기 위해 꼭 필요한 과정이기도 하며 각 시나리오의 논리와 설득력 비판 문제를 해결하기 위해 반드시 거쳐야할 부분이기도 하다. 최종적으로는 주요 변수들을 포함한 예비변수들의 개념맵을 작성하여 시나리오 서술에 활용하였다. 시나리오를 도출

한 후에는 시나리오에 상황에 맞는 전략들을 도출하였다.

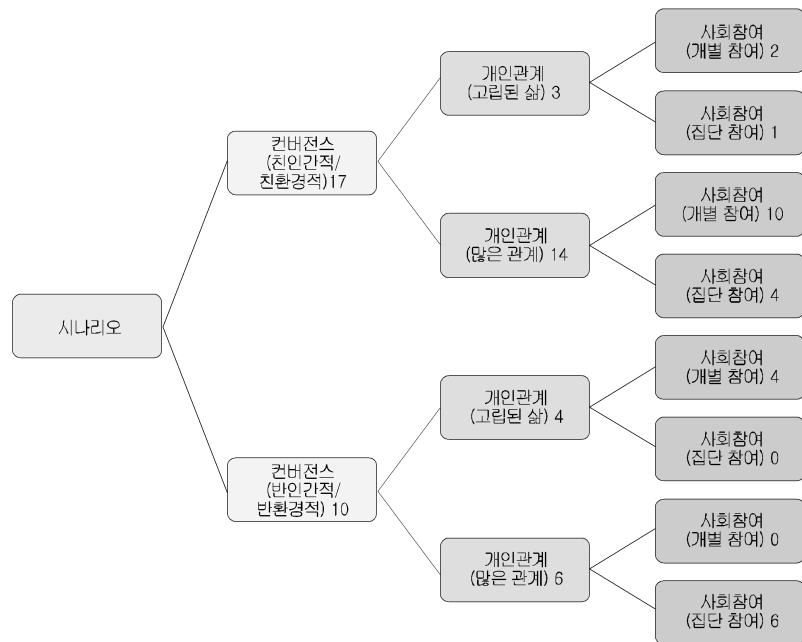
□ 주요 연구결과

먼저 주요 연구 결과로는 컨버전스사회의 미래모습에 영향을 크게 미칠 변수들을 찾아내고 이를 서술한 것을 들 수 있다. “주체의 변화”가 먼저 선정된 변수였다. 특정 시기의 사회의 모습을 진단할 때 가장 기초가 되는 것 중 하나가 바로 인간 주체의 문제이다. 사회를 하나의 구조로 파악한다면, 이 구조 속에서 인간은 어느 정도 수준의 능동성을 확보하는가가 그 사회의 모습을 말해주는 때문이다. 컨버전스사회의 미래를 전망하기 위해서 중요한 변수로는 바로 이 주체의 변화가 있다. “개인정체성의 변화” 역시 중요한 변수였다. 컨버전스기술의 발전은 미래에 개인으로 하여금 다양한 정체성을 발현하도록 할 것인가? 이와 함께 다양한 정체성에 대한 사회의 허용 수준은 어느 정도가 될 것인가? 오히려 다중정체성은 규범의 벽을 넘지 못하게 단일정체성으로 회귀하게 될 것인가?라는 질문이 대두되며 이 질문의 핵심은 개인정체성의 변화이다. “참여양식의 변화”에 대해서는 먼저 인터넷 등 소통의 기술이 발전함에 따라 분명 사회이슈에 대해 시민들의 참여는 늘어나고 있는 추세를 언급해야한다. 컨버전스기술은 과거 참여를 할 수 있는 소통채널이 부족했던 상황을 크게 극복하게 해주었다. 분명 미래에는 참여가 양적으로는 증가할 것이다. 그런데 이 참여의 질적 변화는 어떻게 전개될 것인가의 문제가 바로 참여양식의 변화를 설명해준다. “인간관계의 변화” 역시 중요한 변수이다. 사회과학의 출발 전제는 인간은 사회적 동물이라는 것이다. 즉 인간은 타인과의 관계를 통해 자아를 형성하며, 이러한 관계를 통해 사회라는 조직체가 형성된다. 전화부터 시작된 커뮤니케이션기술의 발전은 인터넷으로 이어지면서 인간관계에 현격한 양적, 질적 변화를 초래하고 있다. 이러한 인간관계가 과연 미래에 어떻게 전개될 것인가는 컨버전스사회의 미래전망에 중요한 변수로 제시된다. “의사소통양식의 변화”도 컨버전스사회의 미래에 큰 영향을 미친다. 컨버전스 사회의 미래 변화에 있어 중요한 변수로는 인간과

인간간의 의사소통양식의 변화가 있다. 구술, 형상, 문자시대에서 활자시대를 거쳐 영상시대, 융합시대에 이르면서 인간의 의사소통을 위한 다양한 도구들이 활용되었다. 이러한 도구들은 그 시대의 의사소통양식에 특정한 변화를 야기하였다. “권력관계의 변화”에 있어서 우리는 과연 시민-매개집단-정부로 이어진 정치권력관계는 컨버전스 시대에 어떻게 변화할 것인가라는 질문을 던지게 되며 이는 민주적 컨버전스사회의 도래에 중요한 이슈이기도 하다. “기술발전양식의 변화”는 핵심적 변수 중 하나이다. 19세기 말 사회학자 짐멜은 기술은 인간을 상품에 종속시킬 것이며, 이윤을 위해서 인간의 욕망을 생산할 것이라라는 비관적인 전망을 제시하였다. 하지만 한편으로 인간은 그렇게 쉽게 기술에 굴복하는 존재가 아니며, 오히려 기술은 숙명적으로 친인간적, 친환경적으로 진화할 수 밖에 없다는 전망 또한 존재한다. “권력의 속성 변화”와 관련해서 많이 제기되고 있는 것은 이제 군사력, 행정력을 동원한 강성 정치권력의 힘이 약화되고 그 자리에 감성과 소통에 기초한 연성문화권력의 힘이 강화되고 있다는 논의이다. 컨버전스기술의 발전은 과연 이러한 권력속성변화를 어느 방향으로 이끌어가면서 미래사회의 모습을 변화시킬 것인가의 문제가 중요하다. “문화양식의 경계변화”는 미디어문화가 최근 들어 양식의 변화에 있어서 융합의 과정을 경험하고 있음을 의미한다. 그런데 컨버전스사회의 미래전망에 있어서 과연 문화양식이 미래에도 융합 위주로 갈 것인가에 대한 고민이 필요하다. “공간인식의 변화”가 중요한 변수라는 것은 사적공간과 공적공간의 경계가 허물어지고 있다는 진단에 대해서 그 경계의 허물어짐이 갖는 의미는 무엇인가를 이해해야 함을 의미한다. 즉 공적공간으로의 의미를 지니게 된 사적공간에서 프라이버시는 어떤 가치를 지니게 될 것인가? 오히려 사적공간에서의 공익을 논하게 될 가능성은 없는가? 마지막으로 “정보, 지식공유담론의 변화” 카피레프트와 카피라이트에 관한 변수이다. 정보와 지식의 생산자들이 정당한 댓가를 받기 위해서는 그들의 소유권을 전적으로 인정해야 한다는 담론과 정보와 지식은 소유되기 위한 것이 아니고 공유되기 위한 것이라는 담론이 날카롭게 충돌하고 있다. 이상 11가지의 변수들의 중요도/불확실성/발생가능성을 1차 델파이를 통해 조사한 결과에 따르면 ‘참여양

식의 변화’, ‘기술발전변화양식’, ‘인간관계 변화’ 3가지의 변수가 가장 가치있는 변수로 선정되었다.

상위 3순위 안에 든 3가지의 변수들의 각각 2가지 발생가능한 상황간의 상호관계를 분석하기 위해서 SAS를 활용한 베이지안 기법을 이용하였다. 이때 발생가능한 상황들간의 연계구조는 다음 그림과 같다.



시뮬레이션을 통해서 연구진은 다음과 같은 3가지의 시나리오를 도출하였다.

△ 시나리오 1. “Individualistic Tribe” 시나리오

개인주의적 부족라고 명명되는 이 시나리오의 주요변수조합은 친인간/친환경 기술, 감성적교류 관계, 개별적 사회참여의 조합이다. 프랑스의 포스트모던 이론가인 마페졸리는 자신의 저서 ‘부족의 시대’(le temps du tribu)에서 공동체 중심이던 시대에서 개인 중심이던 시대를 거쳐 이제는 부족의 시대가 다시 도래하고 있다고 주장

하였다. 공동체 중심이던 시대에는 개인이 공동체에 희생되었었고, 개인 중심이던 시대에는 공동체 의식이 사라져 사회체의 위기가 도래하였으나, 부족의 시대에는 개인들간의 교류는 활발하게 일어나지만, 개인의 희생을 전제로 하지 않는 관계형성이 일어날 것이다. 즉 부족이긴 하지만 개인성이 확보된 시대인 것이다. 이에 개인주의적 부족(individualistic)이라는 명칭을 부여하였다. 이 시나리오 상황에서 미래에 컨버전스 기술은 인간으로 하여금 사회 혹은 구조에 종속되었던 부분을 해소시키는 방향으로 진화하여 친인간적 성격을 강하게 지닐 것이다. 인간간의 감정적 교류는 늘어날 것이지만, 과거와 같은 공동체적 성격 혹은 사회연대를 강조하는 성격의 감정적 교류라기 보다는 일시적, 임시적인 교류의 형태를 보이게 될 것이다. 사회참여에 있어서 개인은 사회통합, 공익을 목적으로 참여를 하기 보다는 자신 개인의 일상적 이슈를 해결하기 위해 참여할 것이며, 방식 역시 다른 이들과 함께 하는 것보다는 혼자서 참여하는 방식을 선택할 것이다.

△ 시나리오 2. “Alone in the dark convergence” 시나리오

어두운 컨버전스 속에 나홀로로 명명된 이 시나리오의 주요변수조합은 반인간/반환경 기술, 인간고립, 개별적 사회참여의 조합이다. Alone in the dark는 1992년 Infogrames corporation에서 제작하여 전 세계적으로 히트를 친 공포호러 게임의 이름이며, 지금까지 5편이 시리즈로 출시되고 있다. 전체적인 줄거리는 다음과 같다. 한 탐정이 살인사건을 추적하기 위해서 외딴 섬으로 가 그 섬에서 홀로 있으면서 어둠의 기운과 맞서 싸운다. 하지만 점점 그는 그 어둠의 기운에 자신의 몸과 의식이 침전되어 가면서 자신 역시 어둠의 기운의 세력이 되어감을 경험한다. 이 시나리오는 기술이 인간을 압도하면서, 인간 역시 기술에 대해 주체적으로 대항하지 못하고 기술의 논리와 담론을 그대로 받아들이면서 고립된 상태에서 살아가는 미래상황을 얘기하고 있다. 게임의 줄거리에 착안하여 시나리오의 명칭으로 ‘어두운 컨버전스 속에 나홀로’(Alone in the dark convergence)라는 명칭을 부여하였다. 이 시나리오는 기술에 대한 인간 종속화로 인해 인간의 고립화 심화되는 상황을 그리고 있다. 미래에 컨버전

스 기술은 자본주의 체제의 논리에서 자유로울 수 없을 것이며, 이는 결국 반인간적 기술진화로 이어질 것임이다. 기술중심주의에 대항하는 인간들의 노력에 대해 국가는 감시체제를 더욱 공고히 할 것이다. 이러한 상황에서 개인들은 관계를 맺는 것을 두려워하게 되며 고립된 상태로 놓이게 될 것이다. 집단적 참여는 감시체제의 공고화로 인해 거의 불가능해질 것이며, 게릴라 식의 산발적 개별 참여만이 이루어질 것이다.

△ 시나리오 3. “Digital Durkheim” 시나리오

디지털 뒤르카임으로 명명된 이 시나리오의 주요변수조합은 친인간/친환경 기술, 감성적교류 관계, 집단적 사회참여의 조합이다. 고전사회학자 뒤르켁(Durkheim)은 자신의 ‘분업론’과 ‘자살론’을 통해 한 사회에서 궁극적으로 추구해야 하는 가치는 ‘연대’(solidarity)라고 주장하였다. 한 사회에서 공동체로부터 소외되는 인간들이 늘어나게 되면 자살이 늘어나게 되고, 이로 인해 연대가 약해지면서 그 사회는 몰락의 길을 겪게 된다는 것이다. 인간들 사이에서의 연대를 회복하기 위해 뒤르켁은 ‘종교’에 의지하는 것이 가장 바람직하다고 보았다. 즉 종교적 연대(religious soliarity)를 강조한 것이다. 이 시나리오에서는 디지털 컨버전스가 궁극적으로 사람들에게 뒤르켁이 주창한 연대를 가져올 것이라는 내용이 담겨 있으며, 이에 Digital Durkheim이라는 명칭을 부여하였다.

□ 결론 및 정책적 시사점

각 시나리오별 정책적 시사점은 다음과 같다. 먼저 “Individualistic Tribe” 시나리오에서의 위협요인으로는 ‘지나친 개별화로 인해 개인주의화’를 들 수 있으면 이에 대한 대응전략으로는 ‘국민들간 소통기능을 강화하는 IPTV 전략’이 필요하다. 또한 카피 레프트의 부정적 효과가 발생할 수 있으며 이에 대응하기 위해 콘텐츠가 제값

을 받는 환경 조성 정책 강화해야할 필요가 있다. 개별적, 감성적 참여 역시 부정적 효과가 나타날 수 있으며 이를 극복하기 위해서는 소통과 신뢰의 장으로의 인터넷 공간 형성해야할 것이다.

“Alone in the dark convergence” 시나리오에서는 ‘친자본적, 반인간적 컨버전스’가 위협요인이며, 이에 대응하기 위해서 규제 등에 있어서 시장친화적에서 인권중심적으로 대처할 필요가 있다. 또한 인간고립의 위험도 높아질 것이며 이를 방지하기 위해 다양한 디지털 중독문제에 대처해야할 것이다. 빅브라더스와 같은 강성권력의 대두도 위협요인이 되며 이를 막기 위해서는 감시기술과 제도의 완화가 필요해질 것이다.

“Digital Durkheim” 시나리오에서의 위협요인으로는 먼저 지나친 연대의 강화로 인한 우중화를 들 수 있다. 이에 대응하기 위해서는 다매체, 다채널 시대에 주체성을 고취시키는 콘텐츠를 활성화시켜야할 것이다. 또한 관계의 폭증이 다양한 문제를 야기할 수 있으며 이에 대해 정보보호 대책과 온라인거래 지침 강화에 노력해야할 것이다. 또한 모든 이가 모든 이를 감시하는 소위 일반화된 감시가 위협요인이 될 수 있으며 이에 대해 특히 프라이버시 정책을 강화해야할 것이다.

제 1 장 미래예측방법론 연구 연대기(2005~2007)

제 1 절 미래예측방법론 연구의 시작

필자는 우연한 기회에 미래연구에 입문하게 되었다. 2004년 정보통신정책연구원
에 재직 시 미래연구에 대한 수요가 제기되었고, 이 연구에 대한 업무를 맡게 되었
다. 당시 필자는 미래연구에 대해 무지한 상태였다. 사회학 전공자인 필자는 ‘연구’
라는 것은 그 대상이 과거 그리고 현재에 존재하는 것이라고 배워왔기 때문이었다.
하지만 연구원에서의 직책상 이 연구를 맡을 수 밖에 없었다.

그러던 중 2005년에 시카고에서 열린 세계미래학회에 참여하게 되었다. 이 학회
에서의 참여가 미래연구에 대한 필자의 시각을 완전히 바꾸어 놓았다. 학회에는 전
세계에서 구름처럼 많은 전문가들이 몰려들었다. 학회는 단지 그 규모에서 뿐만 아
니라 참석자들의 미래연구에 대한 열정에 있어서까지 놀라운 수준이었다. 정부, 기
업, 대학 등 다양한 조직에서 미래연구를 하고 있는 많은 전문가들이 한 자리에 모
여서 그동안 자신들이 한 미래연구에 대해 소개를 하고 서로 비판과 논쟁을 벌이는
모습을 보면서 필자는 적지 않은 소외감을 느꼈다. 그리고 초조함이 엄습하였다.

한국에서는 미래연구가 거의 알려지지 않은 상황이었지만, 이미 미래연구는 전
세계적으로 그 가치를 인정받은 지 오래였던 것이다. 그리고 이러한 커다란 추세에
대해 완전히 둔감한 한국의 상황이 초조하게 다가왔다. 그래서 학회 내에 마련된 미
래학전문서점에 들러 미래연구입문에서 부터 방법론까지 수십권의 책을 그 자리에
서 구입하였다. 그리고 귀국 후 이 책들에 대한 독해를 시작하였다.

독해를 하면서 필자는 그동안 얼마나 미래연구에 무지하였던가를 깨닫게 되었다.
미래연구라는 것은 단순히 막연한 미래를 전망하는 것이 아니라는 것을, 전문가
들의 의견만을 모으는 것이 아니라는 것을, 발생가능한 수십, 수백개의 미래상 중에

정말 발생가능성이 높고 중요한 몇 가지의 미래만을 도출하는 것이라는 것을, 그리고 이 과정에는 엄밀한 방법론이 적용된다는 것을 깨닫게 되었다.

2004년 당시 정보통신정책연구원에서는 정보사회의 미래변화를 전망하는 국내 최초의 대형 연구사업인 ‘메가트렌드’ 연구를 수행하고 있었다. 이 연구는 애초에는 미래연구의 일환으로 시작된 것은 아니었다. 하지만 이 연구를 발주한 (구)정보통신부는 당시 미래기술의 선도자로서 이미 미래의 정보사회의 변화에 대한 큰 관심을 갖고 있었기에 이 연구를 발주하였다. 즉, 의도하지 않은 결과로서 미래연구는 이미 태동하고 있었던 것이다.

메가트렌드 연구는 이후 미래연구로 인식되었다. 현재에 이미 그 징후를 보이며 향후 10~20년간 지속될 거대한 트렌드들을 도출하는 이 연구는 정보사회에 관련된 학술적, 정책적 연구의 기틀을 마련했다고 해도 과언이 아니다. 하지만 연구진의 고민은 다음과 같은 데에 있었다. “과연 트렌드 연구만 해서 미래연구를 한다고 할 수 있을까?” 고민의 해답은 미래연구 서적들을 독해하면서 찾아졌다. 미래연구는 ‘트렌드 연구’로 시작되지만, 그 이후에는 ‘방법론’의 활용을 통해 ‘복수의 미래’를 도출하는 것으로 마쳐지는 것이었다. 이러한 맥락에서 필자는 2005년부터 미래연구 방법론에 대한 본격적인 연구를 시작하였다.

이 보고서는 이 연구의 연장선상에서 작성된 것이다. 금년 보고서는 그동안 축적되었던 미래예측방법론을 실제로 활용해보면서 그것의 문제점을 찾아내고 보완하는 일종의 파일럿 연구의 성격을 지닌다. 보고서의 이해를 위해서는 2005년부터 2007년까지 진행하였던 미래예측방법론에 대해 이해를 먼저 할 필요가 있다. 또한 필자는 매년 보고서를 마친 후에 그해 연구에서 찾아낸 주요 수정보완점들을 이 보고서에서 처음으로 제시하고자 한다. 이러한 자기 비평에 근거해야만 보다 엄밀하고 정교한 미래예측방법론을 생산할 수 있다고 믿기 때문이다.

제 2 절 미래시나리오방법론 연구(2005)

1. 주요 내용

이 보고서는 미래예측방법론에 관련된 책들을 독해한 후 그 책들을 통해 얻은 지식들을 정리한 것이다. 특히 스웨덴 카이로스 미래연구소에서 사용하고 있는 T.A.I.D.A (Tracking trends, Analysing factors, Imaging futures, Deciding and Acting)에 대한 분석이 주로 이루어졌다.

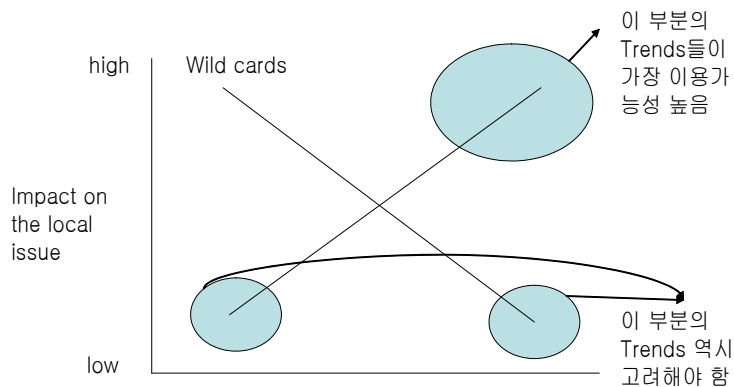
T.A.I.D.A 방법론은 다음과 같은 구조로 이루어졌다.

STEP 1. 예측할 주제에 대해 영향을 미칠 예비변수들을 도출

STEP 2. 영향을 미칠 정도(중요성)와 발생할 가능성에 따라 예비변수들을 분류

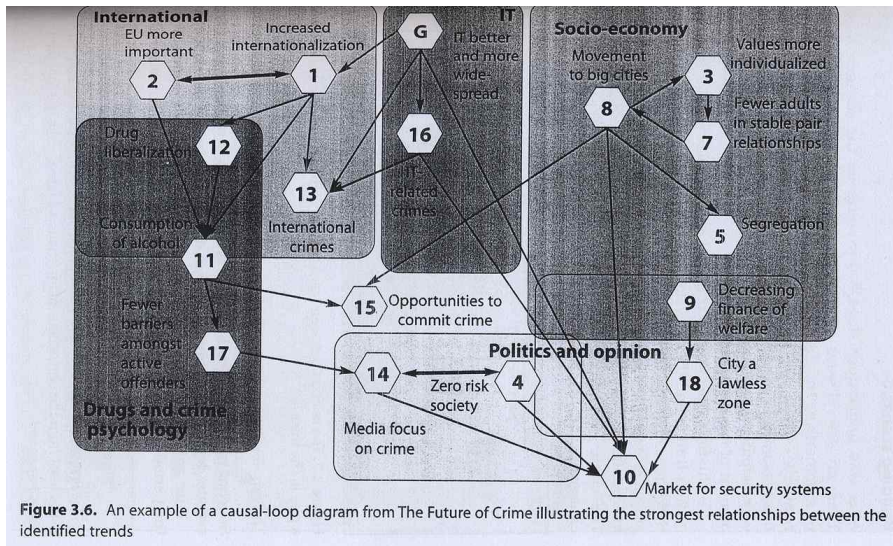
STEP 3. 예비변수들 중 중요성이 높고, 발생할 가능성이 높은 변수군을 찾음

(그림 1-1) 트렌드 도출을 위한 변수 분류(최항섭, 2005:54)



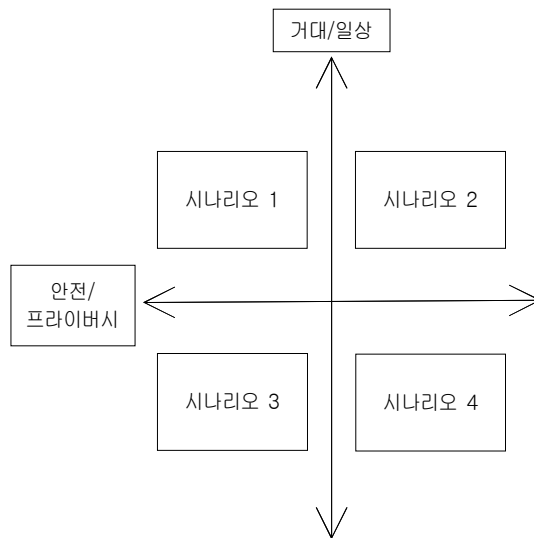
STEP 4. 이 변수군들의 상호영향관계를 분석하여 최종적으로 불확실성이 높고 중요한 2개의 주요 변수들을 도출

[그림 1-2] 변수들간의 관계의 맵핑(스웨덴 카이로스 사례)(최항섭, 2005:67)



STEP 5. 2×2 방식을 통해 4개의 시나리오를 도출

[그림 1-3] 불확실한 두 변수에 따른 2×2 시나리오 구조(최항섭, 2005:58)



STEP 6. 각 시나리오에 대한 대응전략을 마련

2. 한계와 시사점

필자는 이 방법론을 분석하면서 다음과 같은 시사점을 얻었다.

1) 미래연구의 출발은 트렌드 연구에서

미래연구의 출발은 트렌드 연구라는 점이 중요하였다. 이후 방법론의 활용을 통해 미래전망을 하겠지만, 그 기초가 되는 것은 트렌드 연구였다. 트렌드 연구가 없다면 변수를 올바르게 도출할 수도 없으며, 이후 미래전망의 내용도 부실할 것이다.

➡ 예산과 시간이 많이 필요하더라도 제대로 된 미래연구를 위해서는 관련 주제에 대한 기초연구형태로의 트렌드 연구가 선행되어야 함. 특히 소수의 학자군 보다는 철학, 사회학, 정치학, 경제학, 언론학 등 다양한 영역의 전문가들이 대거 참여하는 형식의 트렌드 연구가 바람직함.

2) 예비변수에서 주요변수를 도출하는 과정의 애매모호함과 설득력 부족

T.A.I.D.A 방법론에서는 10~20개의 예비변수들을 도출한 후 그 변수들간의 맵을 그린 후에 최종적으로 불확실하면서 중요한 2개의 새로운 변수들을 생산한다. 이 과정이 명확하게 소개되어 있지 않다. 특히 그 과정에서 전문가들의 의견이 어떤 식으로 수집되었고 분석되었는 지가 결여되어 있어 설득력이 부족하다.

➡ 예비변수들을 찾아내는 과정에서 부터 전문가들의 참여가 필요함. 이 참여는 예산이 들더라도 전체 워크샵을 개최하여 진행하는 것이 전체 연구의 질을 향상시킬 수 있음. 전문가들의 의견은 예비변수들에 대해서는 질적인 방식이, 주요 변수로의 축약에 대해서는 양적인 방식이 적절할 것. 이 과정에 대한 명료한 제시가 있어야 연구결과에 대한 신뢰도가 향상될 것임.

3) 2×2 시나리오의 단순함, 각 시나리오의 발생가능성은 모두 25%인가?

T.A.I.D.A 방법론 역시 가로 세로 축에 두 가지의 변수를 제시하고 그 변수의 변

화에 따라 사사분면에 각 시나리오를 배치하는 방식을 채택하고 있다. 이 방식은 단순하기에 독자들에게 명료하게 다가갈 수는 있지만 2가지의 한계가 있다.

한계 1. 각 시나리오의 발생가능성 25%?

사사분면에 배치된 4개의 시나리오들이 미래에 일어날 가능성이 모두 25%인지, 아니면 가능성을 알 수 없는 것인지를 명료하게 제시하지 못하고 있다. 이때 일어날 가능성이 모두 25%라는 것은 필자가 보기에는 설득력이 떨어지는 부분이다. 즉 이렇게도 될 수 있고, 저렇게도 될 수 있다는 식의 미래전망이 될 수 있기 때문이다.

➡ 산술적으로 도출가능한 여러가지의 시나리오 들 중에서 시뮬레이션 등의 기법을 통해 미래의 발생빈도가 가장 많은 것들을 순서대로 채택할 필요가 있음. 가장 일어날 가능성이 큰 시나리오와 그 다음의 시나리오까지만 제시해도 설득력이 높아질 것

한계 2. 최상의 시나리오와 최악의 시나리오의 단순구도

특히 사사분면을 형성하는 2개의 축이 ‘좋고 나쁨’으로 연결되는 구조라면 최상의 시나리오가 만들어지고 그 대각선 쪽에 최악의 시나리오가 만들어지는 구조가 된다. 이는 너무도 평면적인 미래전망의 모습이며, 누구나 다 만들 수 있는 시나리오가 아닌가 하는 비판에 직면하게 될 가능성이 높다.

➡ 전문가들의 의견을 분석하는 과정을 통해서 최종적으로 도출된 미래의 모습이 대단히 긍정적인 혹은 부정적인 모습이 될 수는 있음. 이것은 귀납적으로 도출된 것이기 때문에 논리적으로 역지가 없음. 하지만 2×2 방식은 대부분 선형적으로 최상, 최악의 시나리오를 제시하게 되어 있기 때문에 연구진은 이 방식을 피하고자 함.

제3 절 디지털사회의 미래예측방법론 연구(2006)

1. 주요 내용

이 보고서에서는 2005년도 연구에 이어 해외의 미래예측방법론 연구 분석을 하였다. 하지만 선행연구 분석에 그치지 않고 이를 시험적으로 응용해보았다. 응용은 두

가지 형태로 이루어졌다.

응용 1. 일본에서의 미래 한류의 변화에 영향을 미칠 변수들 도출

응용 2. 한국사회의 미래변화에 대한 시나리오 작업

먼저 응용 1에 있어서는 미래예측방법론에 공통으로 적용되는 초기 예비변수들을 도출해보는 과정을 시험해보았다. 예비변수들을 도출하기 위해서 선택한 방식은 관련 전문가들의 토론이었다. 예비변수들 도출에 참여한 전문가 군들은 다음과 같다.

- 한류 전문가 군
- 일본 전문가 군
- 문화산업 전문가 군

토론은 다음과 같은 3번의 라운드를 거쳐서 이루어졌다.

Round 1. 한류 전문가 군과 일본 전문가 군의 토론

Round 2. 일본 전문가 군과 문화산업 전문가 군의 토론

Round 3. 한류 전문가 군과 문화산업 전문가 군의 토론

3번의 라운드 로빙 방식의 토론을 통해 연구진은 일본에서의 미래 한류 변화에 있어 중요한 변수들로 17개의 예비변수들을 도출하였다.

변수 1. 문화적 지구화

변수 2. 범아시아주의

변수 3. 일본사회의 탈근대화

변수 4. 한국과 일본간의 외교관계

변수 5. 일본내의 정치정당 변화

변수 6. 일본인들의 문화콘텐츠 소비양식

변수 7. 일본경제의 호황 여부

변수 8. 일본 여성들의 사회적 진출도

변수 9. 일본언론과 일본여성간의 관계

변수 10. 한국남성상의 변화(여성화)

변수 11. 한국 교육의 질적 변화

변수 12. 일본인의 문화향유 스타일

변수 13. 일본인들의 수집습관

변수 14. 한국 드라마간의 경쟁 변화

변수 15. 한국의 영화산업

변수 16. 배용준의 인기

변수 17. 한국 드라마의 다양성

17개의 변수들을 미래전망에 모두 사용하기에는 무리가 따르기 때문에 이를 압축하기 위해서는 전문가 설문조사가 필요하였다. 그런데 17개의 변수들은 그 추상적 수위가 높은 편이었기에 전문가 설문에서는 이를 보다 구체적인 단어들로 재해석하여 총 32개의 문항을 만들어 냈다.

전문가 설문에서는 각 변수들이 예측하고자 하는 대상의 미래변화에 대해

1) 얼마나 영향을 미치는 지

2) 발생가능성이 어느 정도 되는 지

를 중심으로 아래와 같은 설문을 작성하였다.

〈표 1-1〉 일본에서의 한류 미래전망에 관한 예비변수들 설문 사례

(최항섭, 2006:49~52)

	향후 영향을 미칠 정도(중요도)				향후 10년 간 발생 가능성 (1~100%)
	4	3	2	1	
01) 독도 분쟁 또는 신사참배 문제로 인한 한일 간의 외교관계 변화	4	3	2	1	
02) 일본 경제의 호황 여부	4	3	2	1	
03) 일본 내 반(反) 한국파의 증가 여부	4	3	2	1	
04) 일본 내 친(親) 한국파의 증가 여부	4	3	2	1	
05) 일본의 글로벌화	4	3	2	1	
06) 일본 내 국수주의의 대두	4	3	2	1	
07) 일본 여성들의 사회진출 증가와 사회적 지위 향상	4	3	2	1	
08) 일본 청소년들의 문화소비 취향	4	3	2	1	

	향후 영향을 미칠 정도(중요도)				향후 10년 간 발생 가능성 (1~100%)
	4	3	2	1	
09) 일본 여성들의 문화소비 취향	4	3	2	1	
10) 일본 남성들의 문화소비 취향	4	3	2	1	
11) 일본인들의 문화상품(DVD, 음반 등) 수집습관	4	3	2	1	
12) 일본 드라마 산업의 성장	4	3	2	1	
13) 일본 영화 산업의 성장	4	3	2	1	
14) 일본 음악 산업의 성장	4	3	2	1	
15) 정부의 한류 문화산업 지원 정책의 지속 여부	4	3	2	1	
16) 일본 관광객 대상 한국의 관광산업 선진화 여부	4	3	2	1	
17) 한국 내의 글로벌 성향 증가 여부	4	3	2	1	
18) 한국 내의 민족주의/전통유지 성향의 증가 여부	4	3	2	1	
19) 한국 드라마 산업의 성장	4	3	2	1	
20) 한국 영화 산업의 성장	4	3	2	1	
21) 한국 음반 산업의 성장	4	3	2	1	
22) 한국 드라마의 질적 향상	4	3	2	1	
23) 한국 영화의 질적 향상	4	3	2	1	
24) 한국 음악의 질적 향상	4	3	2	1	
25) 기존 한류 빅스타들(배용준, 보아, 비, 이병헌, 이영애 등)의 인기지속	4	3	2	1	
26) 새로운 한류 스타의 등장	4	3	2	1	
27) 한국 스타들의 일어·영어 구사능력 향상	4	3	2	1	
28) 일본에서 인터넷 다운로드 행위의 증가 여부	4	3	2	1	
29) 겨울연가에 버금가는 한류 히트작의 등장	4	3	2	1	
30) 한국 드라마가 무국적, 세계화 주제를 다루는 폭이 늘어날 가능성	4	3	2	1	
31) 한국 드라마가 기존의 주제들(신데렐라, 전통 사극 등)을 그대로 유지할 가능성	4	3	2	1	
32) 한국 드라마가 일본의 시나리오·소설 등을 모티브로 제작하는 경향이 늘어날 가능성	4	3	2	1	

설문결과 각 변수들의 중요도에 따라 그리고 발생가능성에 따라 변수들을 서열화 하였다. 이 연구에서는 예비변수들, 주요변수들을 도출하는 과정에 대한 테스트가

주 목적이었기 때문에 이후 미래전망 과정으로 이어지지는 않았다.

응용 2에서는 조금 더 진전된 방법론을 적용시켜보았다. 여기서 사용된 방법론 구조는 다음과 같다(최항섭, 2006:106).

1단계. 지난 3년간 지속해온 한국 메가트렌드연구의 내용을 토대로 3차례의 전문가 회의를 통해 2030년 한국의 미래에 영향을 미칠 변수들 30여개를 도출



2단계. 30여개의 변수들을 유형화하여 그룹화를 시킴



3단계. 변수들 그룹을 4개의 동인으로 설정함



4단계. 각 동인들의 현재 트렌드와 미래의 예측을 전문가 델파이 조사를 통해서 실시함



5단계. 전문가 델파이 결과를 분석하여 각 동인들의 2개의 발생 상황을 설정



6단계. 4개의 동인마다 2개의 발생상황인 것을 조합하여 16개의 미래상을 도출



7단계. 16개의 미래상 중 발생가능성이 높거나 국가의 미래에 의미가 높은 것 4개의 미래상을 전문가 회의를 통해 채택하여 4가지 시나리오로 도출



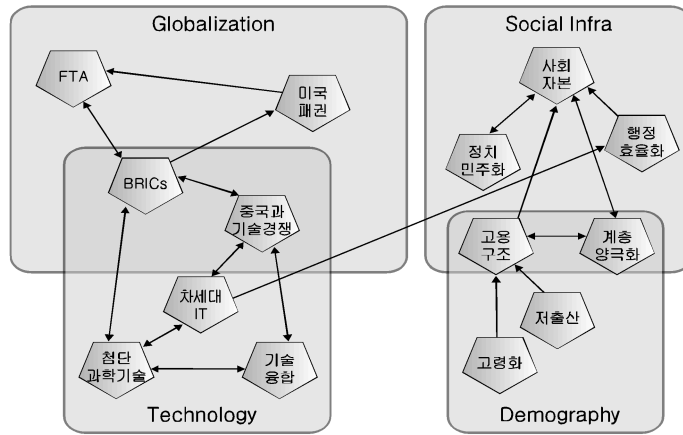
8단계. 각 시나리오에서의 동인들의 순환관계를 제시

이 응용 2에서는 다음과 같은 예비변수들로 14개를 도출하였다. 그 후 각 변수들을 그룹핑하여 4개의 거대동인으로 엮어보았다. 14개의 예비변수들과 4개의 거대동인은 다음과 같다.

〈표 1-2〉 한국사회의 미래전망에 관한 14개의 변수들(최항섭, 2006:105)

	주요 Factor	영향 분석
①	FTA	○ 전 세계적으로 FTA의 체결 확대 ※ FTA 체결 수: 미주 40개, 아태지역 10개, 유럽(지중해) 110개
②	BRICs 부상	○ BRICs가 세계경제의 새로운 축으로 부상 ※ BRICs GDP/G6(미·영·독 등) 추이: 13.6%(‘03년)→30.5%(‘15년)
③	미국 新패권주의	○ 미국의 新패권주의에 어떻게 대응하느냐에 따라 한국의 미래가 크게 변화될 전망
④	저출산	○ 세계에서 가장 빠른 출산율의 감소 추세 ※ 출산율 추이: 4.53(‘70년)→2.03(‘80년)→1.60(‘90년)→1.08(‘05년)
⑤	고령화	○ 저출산·평균수명연장 등으로 2026년 초고령사회(65+ 비중 20%이상) 직면
⑥	노동시장 구조	○ 인건비 절감, 구조조정으로 비정규직 증가 ※ 비정규직: 821천명(‘85년)→5,082천 명(‘04년)
⑦	차세대 IT기술	○ 차세대 IT기술개발을 둘러싼 국가 간 경쟁 치열 ☞ 우리나라는 반도체, 휴대폰 등으로 1차 IT혁명 선도
⑧	과학기술 첨단화	○ IT, BT, NT 등 첨단과학기술 국가경쟁력의 원천
⑨	기술융합	향후 융합기술은 신산업 성장에 중요한 부분임 → 누가 먼저 상용화시키느냐가 관건
⑩	새로운 경쟁국, 중국	○ ‘Made in Korea = Made in China’ 가능성 ※ 중국과 기술격차 추이: 2.5(‘03년)→2.1(‘04년)→1.7(‘06년)
⑪	사회자본 (Social Capital)	사회갈등정도 ↑, 갈등조정능력 ↓ ※ 정부투명성 순위(IMD): 41위(‘00년)→41위(‘03년)→34위(‘05년)
⑫	전근대적 정치	○ 연고정치 등 전근대적 정치문화가 상존
⑬	행정 효율성	○ 조직 유연화는 이루어졌으나, 여전히 관료주의 팽배 ※ 행정효율성 순위(IMD): 한국 47위, 중국 17위, 인도 35위
⑭	계층 양극화	○ 계층 간 경제격차 증가 속도가 빠르게 진행 → 사회불만 고조 가능성 ※ 지니계수: 0.295(‘90년)→0.283(‘97년)→0.317(‘00년)→0.310(‘04년)

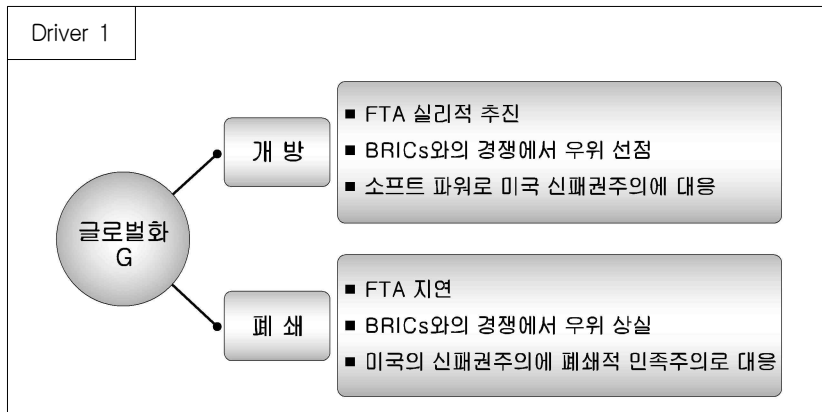
[그림 1-4] 한국사회의 미래전망에 관한 동인 도출(최항섭, 2006:104)

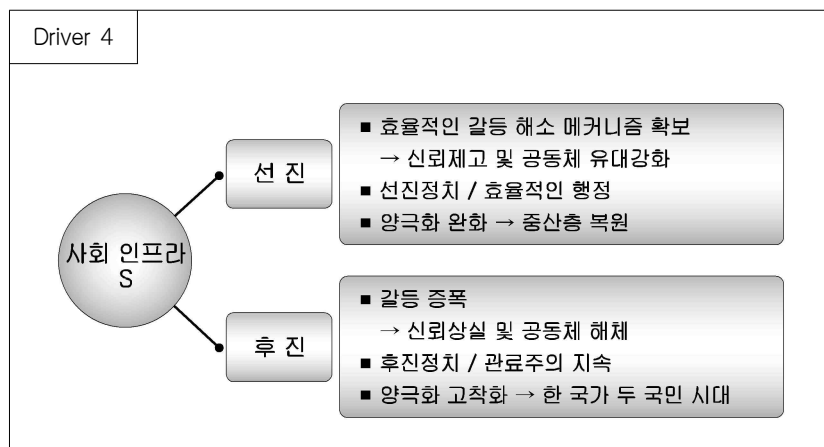
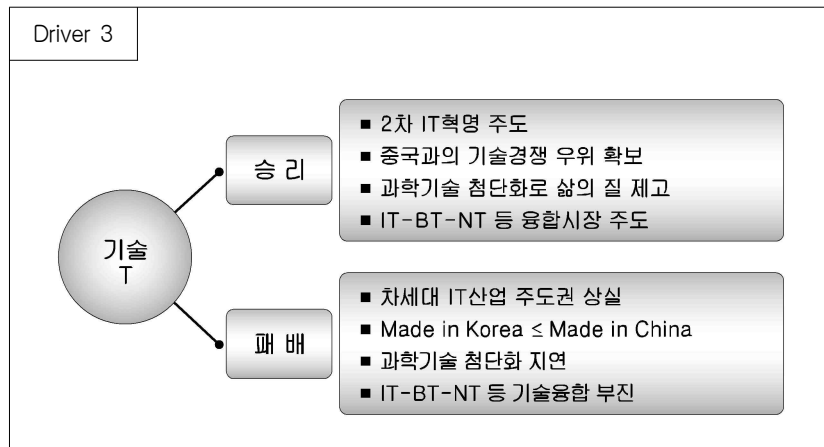
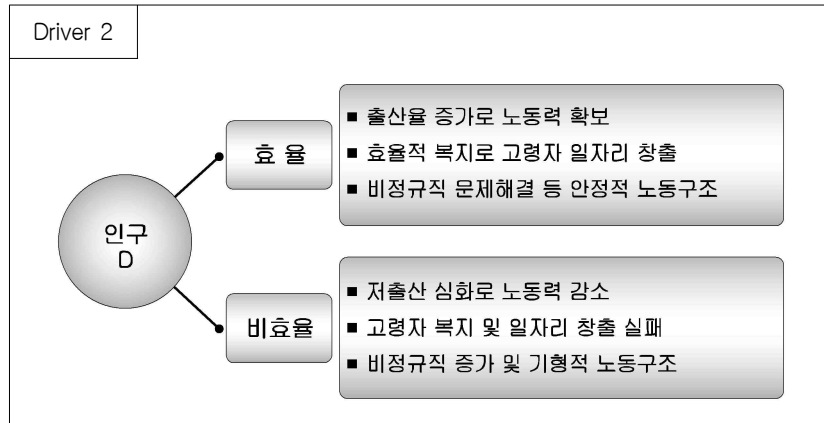


- ◇ 동인 1. 글로벌 환경(Globalization)
- ◇ 동인 2. 인구구조(Demography)
- ◇ 동인 3. 기술(Technology)
- ◇ 동인 4. 사회 인프라(Social Infra)

각 동인들에 대해서는 미래의 변화에 대해 상반된 2가지의 상황을 설정하였다.

[그림 1-5] 한국사회의 미래전망에 관한 동인들의 미래상황들(최항섭, 2006:106~110)





각 동인들에 대해 2가지의 상반된 상황들은 총 8개의 상황으로 정리된다. 이 8개의 상황에 대해서 보다 구체적인 미래전망을 하기 위해서 연구진은 전문가 군들의 자문을 활용하였다. 자문은 각각의 상황들에 대해 10페이지 내외의 간략한 보고서 생산을 통해서 이루어졌다. 이 보고서 생산을 통해 구체적인 미래의 모습이 그려졌다.

4개의 변수들 각각 발생가능한 상황 2가지를 가지고 산술적으로 가능한 총 16개의 조합이 만들어졌다. 조합들은 아래와 같다.

(그림 1-6) 16가지 가능한 시나리오



16가지의 가능한 시나리오



	G-개방	G-폐쇄	D-효율	D-비효율	T-승리	T-패배	S-선진	S-후진
시나리오(1)	●		●		●		●	
시나리오(2)	●		●		●			●
시나리오(3)	●		●			●	●	
시나리오(4)	●		●			●		●
시나리오(5)	●			●	●		●	
시나리오(6)	●			●	●			●
시나리오(7)	●			●		●	●	
시나리오(8)	●			●		●		●
시나리오(9)		●	●		●		●	
시나리오(10)		●	●		●			●
시나리오(11)		●	●			●	●	
시나리오(12)		●	●			●		●
시나리오(13)		●		●	●		●	
시나리오(14)		●		●	●			●
시나리오(15)		●		●		●	●	
시나리오(16)		●		●		●		●

문제는 16개의 시나리오 들 중 의미있는 시나리오 3~4개를 찾아내는 것이었다. 하지만 이 과정에 대한 지식이 축적되지 않은 상태였기에 연구진은 역시 자문단을 활용하여 그 가치가 높은 시나리오들을 추출해낼 수 밖에 없었다. 이 과정에서 경험한 한계는 이후 2007년 연구에서 해결해야할 핵심적 이슈로 떠오르게 된다.

최종적으로 4개의 시나리오가 도출되었다.

시나리오 1. Vision 2030 시나리오

- 2007년 정부는 Vision 2030이라는 미래전략을 수립해 놓은 상태였다. 언론에서는 이에 대해 지나치게 낙관적인 전망과 전략이라는 비판을 쏟아내었다.
- 하지만 Vision이라는 것은 그 본질상 이상향에 해당하는 시나리오이다. 이 연구에서도 가장 최상의 시나리오라는 의미에서 Vision 2030이라고 명명하였다.
- 동인조합: 글로벌화 성공+ 효율적 인구구조+ 기술선진국+ 선진적 사회구조

시나리오 2. Again 1997 시나리오

- 한국은 1997년 초유의 외환위기를 경험하였다. 당시 다시는 한국의 경제가 부활하지 못할 것이라는 비관적 전망이 쏟아졌다.
- 이 시나리오는 최악의 시나리오라는 의미에서 Again 1997이라고 명명하였다.
- 동인조합: 글로벌화 실패+ 비효율적 인구구조+ 기술중진국+ 후진적 사회구조

시나리오 3. Gloomy Silver 시나리오

- 한국은 80년대 압축적 근대화 과정을 통해 부의 집중과 계층갈등이라는 경험을 한 바 있다.
- 이 시나리오는 한국이 미래에 계층양극화를 제대로 해결하지 못하면, 80년대 압축적 근대화에서 겪은 오류를 반복하게 될 것이라는 의미에서 겉으로는 반짝거리지만 자세히 보면 어두운 사회라는 의미로 명명하였다.
- 동인조합: 글로벌화 성공+ 비효율적 인구구조+ 기술선진국+ 후진적 사회구조

시나리오 4. My Way 시나리오

- 이 시나리오는 향후 한국이 성장과 분배의 가치 중 분배의 가치에 전력을 추구한 가운데 성장이 제대로 이루어지지 않는 상황을 그린 것이다.
- 신 자유주의, 시장가치 우선이라는 세계적 트렌드에 대항하여 독자 노선을 추구한다는 의미에서 My Way라고 명명하였다.
- 동인조합: 글로벌화 거부+ 효율적 인구구조+ 기술중진국+ 선진적 사회구조

2. 한계와 시사점

응용 1, 응용 2를 거쳐 필자는 다음과 같은 한계와 시사점을 얻었다.

[응용 1]에서의 한계와 시사점

1) 라운드 로빙 방식의 토론의 중요성

- 3개의 전문가군을 토대로 라운드 로빙 방식의 토론을 진행한 것은 대단히 흥미롭고 변수들을 도출하는 데 대단히 효율적이었다.
- 특히 각 분야의 전문가 군이 다른 분야의 전문가 군과 미래전망에 대한 생각을 달리 하면서도 변수들의 선정에 있어 합의를 도출하는 과정 자체가 미래연구에 중요한 의미를 지닌다고 판단하였다.
- ➡ 향후 미래연구를 할 때 라운드 로빙 방식의 전문가 토론을 꼭 시도할 가치가 있다고 판단하였음. 문제는 역시 시간과 예산. 또한 4개 이상의 전문가 군이 되면 필요한 토론회가 6회가 되기 때문에 너무 많음. 3개의 전문가 군으로 시도하는 것이 좋을 것...

2) 예비변수들간의 수위(Layer)의 혼동

- 하지만 변수들을 마구 쏟아내다 보니 각 변수들이 서로 그룹핑 되지 않은 문제가 발생하였다.
- 이는 변수들간의 수위(Layer)의 차이의 문제를 발생시켰다.
- 어떤 변수들을 지나치게 추상적인 반면, 어떤 변수들은 지나치게 구체적이었다.
- ➡ 연구진은 향후 이러한 과정에서 변수들의 단어 조작을 통하여 수위를 비슷하게 유지할 필요가 있음. 또한 변수들간 그룹핑을 위해서 사전적 혹은 사후적이라도 수 차례의 브레인스토밍을 할 필요가 있음.

3) 중요도 질문에 있어서 4점 척도의 문제: 차이가 없다!

- 사회과학 조사방법론은 중요도를 묻는 질문에 있어서 주로 4점 척도 혹은 5점 척도로 질문한다.

- 이 연구에서는 4점 척도로 중요도를 물었으나 최소값이 2.5였고, 최대값이 3.8이어서 그 차이가 1.3에 불과하였다. 변수 수는 32개였기 때문에 1.3이라는 차이에 의해서 변수들간의 중요도를 서열화하는 것은 분명 문제가 있을 것이다.

➡ 향후 유사한 설문을 할 때에는 1) 예비변수들을 수를 10개 내외로 줄이고, 4) 중요도도 10점 척도로 하여 서열화에 타당성을 보다 높일 필요가 있음.

[응용 2]에서의 한계와 시사점

1) 예비변수들 트렌드집필에서의 전문가 보고서의 가치

- 예비변수들을 도출하고 각각의 상황에 대해서 전문가들에게 자유롭게 상상력을 발휘하여 변수 변화 상황을 10페이지 내외로 집필하게 한 것은 연구내용의 수준을 제고시켜주었다.

➡ 이 방식은 적지 않은 예산이 필요하며, 예산이 확보된다면 약 1~2개월의 시간을 두고 진행시킬만한 가치가 있을 것임.

2) 16개의 시나리오에서 4개의 시나리오로 축약하는 과정에서의 논리 결여

- 이 응용 2가 지닌 가장 큰 약점은 16개의 시나리오는 도출되었지만, 이후 3~4개의 시나리오로 어떻게 축약해야 하는 지에 대한 논리와 설득력이 부족했다는 것이다.

- 각 변수들이 어떻게 상호연계되어 하나의 시나리오를 이루게 되는 지에 대한 필자의 지식이 부족했던 탓이다.

➡ 향후 연구에서는 변수들의 상호관계에 대한 전문가 델파이를 통해 최종 3~4개의 시나리오들이 논리와 설득력을 가질 수 있는 방안을 마련해야 한다고 판단하였음.

3) 여전히 최상과 최악 시나리오의 함정에 빠지다.

- 2)에서 제시한 한계가 있었기에 연구진은 다시 한번 최상과 최악의 시나리오 함정에 빠지게 되었다.

- 2×2 구조가 아니더라도 이 함정에 빠질 수 있다는 것을 알게 되었다.

➡ 귀납적으로 결정된 최상, 최악의 시나리오는 받아들여야 하지만 이를 역적으로 결정해서는 안될 것임.

4) 역시 각 시나리오의 발생가능성에 대해 알 수 없었다.

○ 2×2 시나리오에서는 각 시나리오가 발생가능성 25% 정도를 부여받는 것의 한계가 있었다.

○ 그런데 응용 2의 방식으로는 % 자체를 알아낼 수가 없었기에 더욱 논리와 설득력이 부족하였다.

➡ 향후 시뮬레이션 등의 기법을 활용하여 각 시나리오의 발생가능성에 대해서도 보다 심도있게 접근할 필요가 있음.

제 4 절 미래예측방법론 연구(2007)

이 연구에서는 2005년, 2006년 연구를 통해 얻은 지식을 기초로 미래예측방법론의 프로토타입을 생산해보았다. 특히 2005년, 2006년 연구에서 얻은 한계와 시사점을 중심으로 연구방법론을 작성하였다. KITAIP(KISDI Tracking trends Analysing factors Imaging futures Process)이라고 명명한 이 연구방법론의 응용이 2009년 금년 연구의 핵심이기도 하다. 이 연구방법론의 전체적인 구조를 축약하면 다음과 같다.

STEP 1: 예비변수들의 도출과 이해

- 전문가 워크샵을 통해서 예비변수들을 도출
- 각각의 변수들에 대해서 전문가 보고서를 통해 이해도를 향상
- 시간과 예산이 제약될 시 문헌분석을 통해서 할 수도 있음

STEP 2. 주요변수들의 도출: 중요성/불확실성/발생가능성의 원리

- 예비변수들 중 주요변수들을 10개 내외로 선정
- 얼마나 중요한 지, 얼마나 불확실한 지, 얼마나 발생가능성이 있는 지를 고려
- 온라인 델파이 보다 워크샵을 활용하는 것이 바람직

STEP 3. 주요 변수들간의 상호관계 분석을 통한 미래전망

- 주요 변수들이 형성하는 상호관계를 분석
- 하나의 변수 상황이 다른 변수의 상황에 얼마나 영향을 미치는 지를 전문가에게 질문하는 방식이 가능
- 너무 많은 설문문항이 부담스러울 수 있으므로, 'if 가설'을 사용한 보다 간단한 설문형식도 가능
- 분석과정에서는 SAS 프로그램을 활용한 베이지안(Baysian) 기법 활용

STEP 4. 3~4개의 시나리오를 도출

- SAS 프로그램을 통해 시뮬레이션 발생 횟수가 가장 빈번한 3~4개의 시나리오를 도출
- 각 시나리오의 발생가능성의 확일성 문제를 해결하기 위해 꼭 필요한 과정
- 각 시나리오의 논리와 설득력 비판 문제를 해결하기 위해 꼭 필요한 과정
- 주요 변수들을 포함한 예비변수들의 개념맵을 작성하여 시나리오 서술에 활용

STEP 5. 시나리오 전략을 도출

- 시나리오를 도출한 후 시나리오에 상황에 맞는 전략들을 도출
- 하지만 이 전략 부분에 대해서 보다 구체적이고 효율적인 방식 선택이 요구됨

제 2 장 KITAIP을 활용한 컨버전스 사회의 미래전망 STEP 1: 예비변수들의 도출과 이해

연구진은 예비변수들을 도출하기 위해서 애초에는 2009년도 메가트렌드 연구에 참여하고 있는 연구진들의 워크샵을 활용하고자 하였다. 원래는 로빙 방식의 토론을 시도할 계획이었다. 하지만 전체적으로 연구의 스케줄과 예산이 조정되지 않아 금년도 연구에서는 문헌분석에 의존할 수 밖에 없었다. 물론 문헌분석의 주된 대상은 금년도 메가트렌드 연구의 20여권에 달하는 연구보고서였다. 예비변수들이 도출된 시점에서 아직 연구보고서들을 중간보고서 수준이었지만 중요한 예비변수들을 파악하는 데 큰 도움이 되었다. 연구진은 이 보고서들을 내용들을 수 차례 숙독한 후 총 11개의 예비변수들을 도출하였다. 각 예비변수들에 대해서는

- 1) 그 변수가 컨버전스사회의 미래전망에 있어서 갖는 함의
- 2) 그 변수가 미래의 시점에서 어떻게 변화해 있을 지에 대한 2가지의 트렌드
- 3) 트렌드에 의거한 컨버전스사회의 미래전망에서의 이슈 제시

의 구성으로 설명하였다.

제 1 절 의식과 행동 영역에서의 변수들

1. 변수 “주체의 변화”

특정 시기의 사회의 모습을 진단할 때 가장 기초가 되는 것 중 하나가 바로 인간 주체의 문제이다. 사회를 하나의 구조로 파악한다면, 이 구조 속에서 인간은 어느 정도 수준의 능동성을 확보하는가가 그 사회의 모습을 말해주는 때문이다. 컨버전스사회의 미래를 전망하기 위해서 중요한 변수로는 바로 이 주체의 변화가 있다.

트렌드 1-A. 주체의 능동성 증가

- 컨버전스기술이 더욱 발전함에 따라 인간은 자신의 의견과 감성을 보다 능동적으로 표출할 수 있는 기회를 많이 확보하게 될 것임
- 주체는 미디어를 거쳐 자신을 표출하기 보다는 자신이 스스로 미디어가 되는 현상이 발생할 것임
- 구조가 개인을 강제했던 거대신화의 시대는 지났으며, 이제 각 주체가 신화가 되는 시대로 접어들고 있음(이종관, 컨버전스미래 2009)

트렌드 1-B. 쓸림현상의 심화

- 한편, 컨버전스기술은 개인의 의견과 감성을 다른 개인들에게 전달하는 데 있어 과거와는 비할 수 없는 속도와 폭을 증가시킴
- 그 어느 때보다 다른 이들의 의견과 감성에 의해 영향을 받는 정도가 커지면 서, 빠른 시간에 특정한 의견과 감성만이 주를 이루며, 다른 의견과 감성의 가치는 배제되어 버리는 소위 ‘쓸림현상’이 심화될 가능성 또한 높음
- 이는 네트워크에서 결절되는 주체들로도 볼 수 있는데(김상호, 컨버전스미래 2009:12), 컨버전스로 인해 시간과 공간이 균질화되고 이 과정에서 불안감을 제거하고 안정감을 확보하기 위한 주체들의 욕망이 담겨져있다고 해석될 수 있음(홍원표, 컨버전스미래 2009:39)
- 구체적인 사례로 ‘우리’라는 집단적 아이덴티티를 통해 우리와 타자를 구별하는 배타성을 심화시키고 있는데(홍원표, 컨버전스 2009:42), 이는 전형적인 쓸림현상임

ISSUE: 컨버전스기술의 발달은 과연 인간으로 하여금 구조에 대해 능동성을 확보할 수 있는 도구적 가능성을 제공할 것인가? 인간은 구조에 의해 생각하고 행동한다는 구조주의는 이제 낡은 패러다임이 될 것인가? 아니면 이 기술의 발달이 구조에게 더욱 큰 힘을 실어주어, 타인의 가치가 그 어느 때보다 중요해지는 쓸림현상의 시대가 도래할 것인가?

2. 변수 “개인정체성의 변화”

사이버공간이 이제 일상적으로 접근할 수 있는 공간이 되면서 현실공간의 정체성과 사이버공간상의 정체성에 대한 많은 논의가 제기되고 있다. 최근 지배적인 논의는 다중정체성의 발현이라는 것이다. 컨버전스기술의 발전은 미래에 개인으로 하여금 다양한 정체성을 발현하도록 할 것인가? 이와 함께 다양한 정체성에 대한 사회의 허용 수준은 어느 정도가 될 것인가? 오히려 다중정체성은 규범의 벽을 넘지 못하게 단일정체성으로 회귀하게 될 것인가?

트렌드 2-A. 다중정체성의 시대의 도래

- 컨버전스사회에서 미디어는 다중화가 될 것이고, 이는 문화와 의식을 다중적으로 만들 것임
- 컨버전스는 인간을 둘러싼 외부세계에 복잡성을 증대시킬 것이며, 이로 인해 외부세계의 혼돈과 내면세계의 혼돈이 상호작용하여 이중적 혼돈의 상황이 야기될 것임(김문조, 컨버전스미래 2009:60)
- 이러한 상황에서 다중적인 것에 대한 가치를 사회적으로 받아들이는 분위기가 정착
- 가상세계는 더욱 진화할 것이고 이 과정에서 다중정체성은 더욱 뚜렷하게 나타날 것임
- 사이보그 정체성, 유연한 자아와 같은 다중정체성이 일상적으로 목격될 것임(김연순, 컨버전스미래 2009:35~38)
- 세컨드라이프와 같은 가상세계들에서 정체성을 시시각각으로 바꾸는 디지털 노마드들이 증가할 것임
- 고정된 정체성의 신화는 도전받게 되는 숙명에 놓이게 될 것임(유승호, 컨버전스 미래 2009:40~41)
- 다중정체성을 넘어 정체성들간의 융합이 일어날 가능성도 있음(민경배, 컨버전스미래 2009:100~102)

트렌드 2-B. 단일정체성의 강화

- 하지만, 다중정체성에 대한 사회적 합의는 다중정체성으로 인한 일탈행위가 증가함에 따라 제대로 이루어지지 못할 가능성이 있음
- 다중정체성은 여전히 지킬과 하이드적인 정체성으로, 즉 비정상적인 정체성으로 인식될 수 있음
- 다중정체성에 대한 정부의 제도적 통제(실명제 혹은 본인확인제)가 일탈행위 감소에 있어 그 효력을 발휘하게 되면서 단일정체성에 대한 정당성 또한 다시 강조될 수 있음

ISSUE: 다중정체성은 사회의 규범 앞에 어떻게 변화할 것인가? 단일정체성만을 가치있는 정체성으로 여겨온 근대담론과 정체성의 해체가 곧 인간성의 회복의 시작점이라고 보는 탈근대담론 간의 충돌양상은 어떻게 진행될 것인가?

3. 변수 “참여양식의 변화”

인터넷 등 소통의 기술이 발전함에 따라 분명 사회이슈에 대해 시민들의 참여는 늘어나고 있는 추세이다. 컨버전스기술은 과거 참여를 할 수 있는 소통채널이 부족했던 상황을 크게 극복하게 해주었다. 분명 미래에는 참여가 양적으로는 증가할 것이다. 그런데 이 참여의 질적 변화는 어떻게 전개될 것인가?

트렌드 3-A. 개별적 참여의 증가

- 미래사회에 있어서 개인은 다른 이들과 연대를 하기 위해서가 아니라 자신의 내적, 개인적 욕구를 충족시키기 위해 개별적 참여에 나설 것임
- 개별적 참여는 UCC 제작, 블로그, 댓글쓰기, 개별자원봉사 등의 형태로 이루어질 것임
- 개인은 컨버전스기술의 발전을 통해 다른 이의 도움없이 혼자서 참여에 나설 수 있는 가능성을 확보하고 있음(김관규, 컨버전스미래 2009:13~16)
- 개인의 개별적 참여는 대중의 지지를 이끌어낼 수도 있고 그렇지 않을 수도

있지만 대중의 지지를 이끌어내는 것이 개별적 참여의 주된 목적이 되지는 않을 것임

트렌드 3-B. 군중적 참여의 증가

- 개별적 참여가 늘어나면 집합적 참여도 늘어나는 것이 아니냐는 반론이 있을 수 있지만 집합적 참여의 증가가 반드시 개별적 참여 여부에 영향을 받지 않음
- 사이버상에서 네트워크화 되어 있어도 이들이 르봉이 얘기한 군중(crowd)으로 쉽게 전환되는 것은 아님
- 군중으로 전환되기 위해서는 희노애락의 감정공유가 극도의 수준에서 이루어져야 함
- 컨버전스기술의 발전은 이러한 감정공유의 속도와 정도를 증가시켜서 개인들을 군중으로 쉽게 변화시킬 수 있는 가능성 또한 지니고 있음
- 과거 민주화 항쟁에서나 볼 수 있었던 대규모 군중집회들이 컨버전스기술을 토대로 하여 빈번하게 나타날 가능성이 있음

ISSUE: 지난 촛불시위와 같은 대규모 군중시위는 미래에도 종종 일어날 것인가? 아니면 이는 극히 예외적인 현상이었으며 미래에는 자기의 컴퓨터 앞에서 참여를 하는 개별적 참여의 형태가 대세가 될 것인가?

제 2 절 관계영역에서의 변수들

1. 변수 “인간관계의 변화”

사회과학의 출발 전제는 인간은 사회적 동물이라는 것이다. 즉 인간은 타인과의 관계를 통해 자아를 형성하며, 이러한 관계를 통해 사회라는 조직체가 형성된다. 진화부터 시작된 커뮤니케이션기술의 발전은 인터넷으로 이어지면서 인간관계에 현격한 양적, 질적 변화를 초래하고 있다. 이러한 인간관계가 과연 미래에 어떻게 전

개될 것인가는 컨버전스사회의 미래전망에 중요한 변수로 제시된다.

트렌드 4-A. 인간의 고립 심화

- 컨버전스기술의 발전은 인간에게 혼자 모든 것을 할 수 있는 가능성을 제공할 것이며, 이러한 과정에서 인간의 고립은 심화될 것임
- 즉 뒤르켐이 제기하였던 분업을 통한 인간간의 의지, 이 의지관계에서 나오는 통합의 가능성을 컨버전스기술이 잠식시켜버리는 것임
- 인간은 이제 분절화와 개인화의 위험에서 자유로울 수 없게 될 것임(임종수, 컨버전스미래 2009:72~73)
- 가상세계는 크게 확장될 것이지만, 가상세계에서의 인간관계는 오히려 현실세계에서의 인간관계에 타격을 줄 수 있으며, 가상세계 자체에서도 인간간, 집단간의 폐쇄성이 더욱 뚜렷히 발현되고 있음(임종수, 컨버전스미래 2009:74~75)

트렌드 4-B. 新부족주의의 도래

- 컨버전스기술의 발전은 인간의 고립을 분명 가져올 것이지만, 인간은 고립상황을 나름대로의 방식으로 극복하려 할 것임
- 이 극복의 시도는 약한 유대의 관계, 감성적 관계를 특성으로 하는 마페졸리(Maffesoli)적 의미에서 신부족주의의 도래를 가져올 것임
- 인간관계는 계약관계도 아닌, 공동체관계도 아닌, 일시적이고 유동적인 형태의 관계이면서도 감성적 유대가 존재하는 특성을 확연히 지니게 될 것임(유승호, 컨버전스미래 2009:56~72)
- 이는 기술의 발전은 전적으로 기술화된 사회를 가져오기 보다는 근접성의 관계를 조장하는 경향이 있다는 마페졸리의 진단과 맥을 같이 함

ISSUE: 컨버전스기술의 발전으로 인해 미래에는 혼자 놀고 혼자 일하는 고립형 인간이 증가할 것인가? 현재는 예외적 사례로 인식되고 있는 오타구 현상들이 일반적인 현상이 될 것인가? 아니면 인간은 사회적 동물이라는 전제를 증명하듯이 결국 인간들은 나름대로의 부족적 방식을 통해 다시 연대하고 관계를 맺을 것인가?

2. 변수 “의사소통양식의 변화”

컨버전스 사회의 미래 변화에 있어 중요한 변수로는 인간과 인간간의 의사소통양식의 변화가 있다. 구술, 형상, 문자시대에서 활자시대를 거쳐 영상시대, 융합시대에 이르면서 인간의 의사소통을 위한 다양한 도구들이 활용되었다. 이러한 도구들은 그 시대의 의사소통양식에 특정한 변화를 야기하였다. 의사소통양식의 변화에 관한 트렌드는 다음과 같다.

트렌드 5-A. 공론장의 확산과 다양화

- 사이버공간이 등장함에 따라 과거 제대로 자신의 목소리를 낼 수 없었던 이들이 다양한 사회이슈에 다양한 형태로 참여하는 공론장이 확산되고 있음
- 하버머스의 공론장 이론이 가장 구체적으로 구현되는 공간이 사이버공간이라는 많은 사회학, 언론학 연구들이 존재함
- 이러한 공론장의 확산은 참여하는 이들간의 이성적 의사소통에 기반하고 있음
- 서로의 가치와 주장의 타당성을 인정하면서 자신의 가치와 주장을 내세우는 이성적 의사소통이 앞으로 크게 대두될 것이라는 전망이 존재함

트렌드 5-B. 감성적 의사소통양식의 부상

- 한편, 하버머스의 공론장과 이성적 의사소통양식에 대한 논의의 한계를 지적 또한 나오고 있음(김문조, 컨버전스미래 2009:91~92)
- 사이버공간에서 최근 발견되는 징후들은 의사소통양식이 대단히 감성적 위주로 이루어진다는 것임
- 빠르게 등장하고 빠르게 사라지는 다양한 토론공간들에서 감성적 의사소통양식의 부상을 확인할 수 있음
- 특히 융합환경에서 영상콘텐츠의 활용이 더욱 일상화가 되는데, 이 영상이라는 것은 본질적으로 감성적 의사소통양식을 유발하는 것임(김성도, 컨버전스미래연구 2009:64~71).
- 미디어 산업 역시 인간의 감성적 의사소통의 특성을 담아 활용하는 감성 미

디어 산업이 주가 될 것이며, 기능, 효율보다는 만족 혹은 감동을 최우선적 가치로 생각할 것임(정동훈, 컨버전스미래 2009:49~59)

ISSUE: 과연 미래에 인간의 의사소통양식은 이성적 위주가 될 것인가, 감성적 위주가 될 것인가? 근대를 거치면서 항상 이성적 의사소통만이 가치를 인정받았던 국면에서 이제 미래에는 감성적 의사소통양식이 그 가치를 인정받게 될 것인가?

3. 변수 “권력관계의 변화”

2000년대 들어 한국은 작은 정부를 경험하고 있다. 과거 군부독재시절을 거쳐 긴 시간 동안 막강한 정부 하에서 숨을 죽일 수 밖에 없었던 시민들은 민주화 항쟁을 통해 시민주권을 발현하였고, 이후 문민정부, 참여정부를 거치면서 이제 정부의 권력 자체까지 축소되는 국면까지 경험하고 있다. 시민단체는 다양한 노력에도 불구하고 시민과의 연대를 과거의 수준으로 끌어내는 데 어려움을 겪고 있다. 과연 시민-매개집단-정부로 이어진 정치권력관계는 컨버전스 시대에 어떻게 변화할 것인가?

트렌드 6-A. 시민-매개집단-정부간의 분절 심화

- 2008년 촛불시위는 세 주체간의 분절이 심화되고 있다는 것을 보여주는 대표적인 사례임
- 시민은 매개집단을 거치지 않고 정부와 직접 소통하려 하고 있으며, 정부와 시민간의 소통은 제대로 이루어지지 않음
- 미디어기술 발전 과정에서 오히려 분파적, 분절적 행동이 더 늘어나고 있다는 전망이 대두(민경배, 컨버전스미래 2009)
- 컨버전스 환경에 대해서 정치적 매개집단 중 정당은 특히 이러한 변화에 부적응하고 있음(강원택, 컨버전스미래 2009:43~44)
- 시민단체의 위상은 현저히 약화되고 있으면서도 시민주도적 운동은 발전하는 상반된 현상이 발생(장우영, 컨버전스미래 2009:23~30)

트렌드 6-B. 시민-매개집단-정부간의 소통 활성화

- 한편, 컨버전스기술은 오히려 세 주체간의 소통을 활성화시킬 것이라는 긍정적인 전망도 제기됨
- 현재의 분절은 일시적인 현상이며, 결국 정부권력의 거대화는 지나간 신화일 뿐이라는 인식이 확산되고, 시민없는 매개집단의 권력이 급속도로 약해지면서 세 주체간의 소통이 활성화될 것임
- 이 소통의 활성화는 트렌드로서의 가능성을 지닌 동시에 민주사회 구현을 위한 당위성으로도 받아들일 필요가 있음
- 위계적 거버넌스와 자율적 거버넌스의 결합을 통한 협력적 거버넌스가 요구됨(윤성이, 컨버전스미래 2009:34~39)

ISSUE: 컨버전스기술의 발전으로 인해 시민들은 자신들 중심의 운동에만 천착할 것인가? 매개집단과 정부는 이 발전의 트렌드를 따라가지 못할 것인가? 아니면 시민-매개집단-정부간의 진정한 의미의 소통이 이루어질 것인가?

제 3 절 구조 영역에서의 변수들

1. 변수 “기술발전양식의 변화”

19세기 말 사회학자 짐멜은 기술은 인간을 상품에 종속시킬 것이며, 이윤을 위해서 인간의 욕망을 생산할 것이라라는 비관적인 전망을 제시하였다. 이는 20세기 중엽 아도르노 등 프랑크푸르트학파의 문화산업론으로 이어졌다. 하지만 한편으로 인간은 그렇게 쉽게 기술에 굴복하는 존재가 아니며, 오히려 기술은 숙명적으로 친인간적, 친환경적으로 진화할 수 밖에 없다는 전망 또한 존재한다.

트렌드 7-A. 친인간적, 친환경적 기술발전

- 컨버전스기술의 발전은 무엇보다 인간에서 출발하게 될 것이며, 이에 기초한 디지털인간이 미래의 주된 인간상이 될 것임(이종관, 컨버전스미래 2009)

- 컨버전스기술 자체는 기본적으로 인간감각의 확장을 가져오는 방식으로 진화할 것이며(유승호, 컨버전스미래 2009:113), 이 과정에서 숙명적으로 친인간적이 될 수 밖에 없음
- 토플러, 네그로폰테는 컨버전스기술의 발전이 현재 사회에 존재하는 다양한 갈등의 문제들을 해결하여 휴머니즘의 도래를 가져올 것이라고 전망
- 또한 인간의 지속적인 삶에 큰 영향을 미치는 환경문제에 있어 환경을 되살리는 방향으로 컨버전스기술이 최대한 활용될 것임

트렌드 7-B. 반인간적, 반환경적 기술발전

- 한편, 기술은 그 어떤 기술이라도 자본의 이윤추구 메커니즘에서 자유로울 수 없다는 비관적 전망도 강하게 대두됨
- 컨버전스기술의 발전은 모든 이의 모든 이에 대한 감시체제를 공고히 할 것이며, 이 과정에서 인권은 크게 위협받을 것임
- 베니거, 웹스터, 리옹 등은 미래사회에서는 기술을 제대로 습득한 자와 그렇지 못한 자간의 사회적 격차가 크게 벌어져 사회통합문제의 주요 원인이 될 것이라고 전망함(이명진, 컨버전스미래 2009:33~35)
- 환경 역시 이윤을 최우선적으로 추구하는 기술의 변화양식 하에서 제대로 그 가치를 인정받지 못하게 될 가능성도 높음

ISSUE: 과연 미래의 기술은 이윤의 추구라는 비판에서 자유로워져 인권과 휴머니즘의 토대로 기능할 수 있을 것인가? 아니면 영화 블레이드 러너 등에서 본 바와 같이 묵시록적인 어두운 미래사회의 모습을 가져오는 주요 요인으로 작용할 것인가?

2. 변수 “권력의 속성 변화”

최근 권력의 속성 변화와 관련해서 많이 제기되고 있는 것은 이제 군사력, 행정력을 동원한 강성 정치권력의 힘이 약화되고 그 자리에 감성과 소통에 기초한 연성문화권력의 힘이 강화되고 있다는 논의이다. 컨버전스기술의 발전은 과연 이러한 권력속성변화를 어느 방향으로 이끌어가면서 미래사회의 모습을 변화시킬 것인가?

트렌드 8-A. 연성문화권력의 강화

- 컨버전스시대에는 권력실현방식이 강요/복종에서 설득/순응으로 변화할 것이며 권력은 소수의 엘리트의 행정력, 제도장악력에 놓여 있기 보다는 사회성원들간, 문화주체들간의 네트워크에 내재(윤성이, 컨버전스미래 2009:13~18)
- 강성정치권력에 맞서기 위해서 컨버전스기술의 네트워크적 속성을 최대한 활용한 소위 대중지성(intelligence of mass) 형태의 문화권력이 두드러지게 나타남
- 거대 이데올로기, 유토피아 건설과 같은 이상향적 목표의 가치가 하락하고 일상적 영역에서의 관심사와 이익의 가치가 높아지게 됨에 따라 연성문화권력이 더욱 강화

트렌드 8-B. 강성정치권력의 귀환

- 정치권력의 속성은 권력을 절대 양보하지 않으려는 데 있음
- 전통적인 형태의 정치권력은 분명 약화되지만 컨버전스기술을 활용하여 오히려 새로운 형태의 정치권력이 강성화의 모습을 지니게될 가능성도 있음
- 특히 연성문화권력들을 통제할 수 있는 가능성이 컨버전스기술안에 크게 잠재되어 있기 때문에 이를 활용하여 강성정치권력의 귀환도 가능해질 수 있음
- 또한 경제불황 등으로 인해 사회가 불안해지고 이에 보수화의 경향이 확산되면서 강성정치권력의 귀환이 가능해질 수 있음

ISSUE: 강성정치권력의 귀환은 민주주의 사회의 구현을 위해서도 바람직하지 않으나, 과거 빅브라더스에 대한 경고에서도 나타났듯이 기술사회의 미래상에 있어서 충분히 염두에 두어야할 가능성이다. 현재까지는 분명 정치권력은 약화되고 있고 문화권력이 부상하고 있지만 과연 미래의 권력은 어떠한 권력 중심으로 변화할 것인가?

3. 변수 “문화양식의 경계변화”

컨버전스사회의 미래 모습에 있어서 중요한 이슈 중 하나는 문화양식에 관련된 것이다. 문화는 미디어를 거쳐 인간의 삶의 영역에 스며들고 있으며, 우리는 미디어

없는 문화적 삶을 상상할 수 없게 되었다. 이 미디어문화는 최근 들어 양식의 변화에 있어서 융합의 과정을 경험하고 있다. 영화는 드라마와, 만화는 영화와, 만화는 드라마와, 인디라밴드문화는 트로트문화와 융합되고 있다. 다양한 콘텐츠는 컨버전스기술에 의해서 다른 콘텐츠들과 별 어려움 없이 융합되어 새로운 형태의 콘텐츠로 탈바꿈하기도 한다. 그런데 컨버전스사회의 미래전망에 있어서 과연 문화양식이 미래에도 융합 위주로 갈 것인가에 대한 고민이 필요하다.

트렌드 9-A. 문화양식의 융합

- 근대의 과정에서 철저한 분업양식에 의해 역시 분업화되었던 인간들의 문화 영역이 컨버전스기술의 발전으로 말미암아 융합되고 있음. 여기서 융합은 단순히 콘텐츠융합만을 말하는 것이 아님
- 영화콘텐츠와 만화콘텐츠가 융합되는 것에서 더 나아가 완전히 새로운 융합 산물이 등장할 수도 있음
- 학문에서도 학제간 연구가 활발하게 진행되고 있으며, 이는 문화양식의 융합화와도 밀접히 관련됨

트렌드 9-B. 다이버전스의 대두

- 융합이 현재 대세이긴 하지만 미래에도 지속되리라고는 장담할 수 없음
- 지나친 융합은 문화양식의 독자성을 사장시킬 것이며, 이에 인간들은 반작용 행위를 통해 다이버전스의 가치를 다시 대두시킬 수가 있음
- 퓨전문화라고 모두 성공하는 것은 아니며 고전음악, 현대미술 등 독자적인 가치를 지닌 것들은 융합의 대상이 되지 않을 가능성이 높음

ISSUE: 컨버전스사회의 미래에 있어서는 단순히 기술적인 부분의 융합만이 아니라 문화, 일상 영역 등 다양한 수준에서의 융합이 일어날 것이다. 기술의 변화가 문화양식의 변화를 어떻게 가져올 것인지는 미래사회의 전망에 중요한 이슈이다. 과연 컨버전스기술의 발전으로 인해 문화양식간의 경계는 약화될 것인가? 아니면 기술의 융합양상에도 불구하고 문화양식간의 경계는 여전히 공고하게 유지될 것인가?

4. 변수 “공간인식의 변화”

컨버전스기술의 발전과 더불어 가장 많이 논의되는 이슈 중 하나는 바로 공간의 문제이다. 사적공간과 공적공간의 경계가 허물어지고 있다는 진단에 대해서 그 경계의 허물어짐이 갖는 의미는 무엇인가를 이해해야 한다. 즉 공적공간으로의 의미를 지니게 된 사적공간에서 프라이버시는 어떤 가치를 지니게 될 것인가? 오히려 사적공간에서의 공익을 논하게 될 가능성은 없는가? 사적공간을 미래에 어떻게 인식하는가는 컨버전스사회의 미래전망에 있어서 다양한 제도적 변화의 주요 변수가 될 것이다.

트렌드 10-A. 프라이버시의 강화

- 한국은 서구에 비해 전통적으로 프라이버시의 가치가 사회성원들 사이에서 높지 않았었음
- 하지만 컨버전스기술의 발전으로 다양한 형태의 사이버범죄들이 발생하면서 프라이버시에 대한 관심이 높아지고 있는 추세임
- 특히 개인정보의 누출 등으로 인해 실제로 경제적 피해를 입게 되면서 프라이버시를 둘러싼 법제도적 장치들 마련이 가속화되고 있음
- 단지 기술적 배경 이외에도 전통적 공동체의식의 약화와 개인주의의 확산이 프라이버시에 대한 가치를 상승시키고 있음

트렌드 10-B. 사적공간의 공적공간화

- 언제든지 타인과 연결될 수 있게 해주는 컨버전스기술의 발전은 사적공간을 공적공간화시키고 있음(예: 나의 개인블로그는 사적공간의 공적공간화)
- 나를 둘러싼 모든 공간은 나와 타인과의 관계가 맺어지는 공적공간으로 인식
- 이는 이동성의 폭발적 증가에 의한 탈공간화를 배경으로 함(이명진, 컨버전스미래 2009)
- 사적공간은 항상 다른 이들의 관심의 대상이 되며, 개인 자신이 자신의 사적공간에 대해 다른 이들의 관심을 열망

- 이 과정에서 사적공간은 공적공간화되며, 중범위의 감시인 ‘느슨한 감시’현상이 발생(유승호, 컨버전스미래 2009:85~90)

ISSUE: 컨버전스 미래사회를 전망하는 데 있어서 기술이 공간에 대한 인식을 어떻게 변화시킬 것인가 하는 것은 인권, 공익을 둘러싼 법제도적 변화에 주요한 영향 변수로 작용할 것이다. 과연 사적공간은 보호될 것인가? 아니면 공적공간화되어 인간에게 순수한 사적공간이라는 것은 사라지게 될 것인가? 인간은 공적공간의 확장 하에서 프라이버시보다는 자신의 안전을 보장받는 것을 선호하게 될 것인가?(스웨덴 Kairos Futures의 ‘스웨덴의 미래범죄연구’의 주요 변수 축이기도 함)

5. 변수 “정보, 지식공유담론의 변화”

컨버전스기술이 발전하면서 엄청난 양의 정보와 지식들이 공유되고 있다. 이 과정에서 필연적으로 겪게 되는 것이 바로 정보와 지식의 소유권 문제이다. 이는 소위 카피라이트 담론과 카피레프트 담론 간의 충돌로 귀결된다. 정보와 지식의 생산자들이 정당한 댓가를 받기 위해서는 그들의 소유권을 전적으로 인정해야 한다는 담론과 정보와 지식은 소유되기 위한 것이 아니고 공유되기 위한 것이라는 담론이 날카롭게 충돌하고 있다.

트렌드 11-A. 카피라이트 담론의 확산

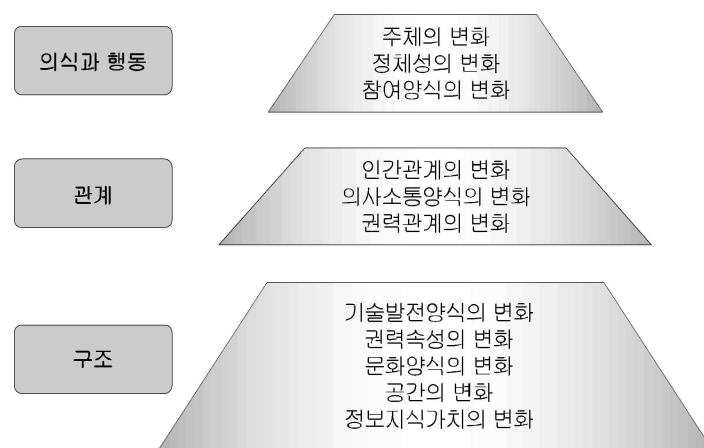
- 정보, 지식, 콘텐츠를 생산하는 이들은 컨버전스 시대에서 자신들의 생산물들로 인해 수익을 제대로 창출하지 못하는 어려움을 경험
- 이는 컨버전스 공간에서 무한히 존재하는 공유시스템의 속성에 기인함
- 정보, 지식, 콘텐츠의 생산을 증진시키기 위해서 사회는 제도적으로 카피라이트 담론 관련 법적 규제를 만들고 있음
- 이 담론에 역행하는 행위들은 제도적으로 제재를 받게 하고 있음
- 카피라이트 담론은 정보, 지식, 콘텐츠가 곧 부의 가치를 의미한다는 인식을 심어주고 있으며, 현 시대를 지식사회, 정보사회 등으로 규정하게 함

트렌드 11-B. 카피레프트 담론의 부상

- 한편, 카피라이트 담론에 대해 이 담론이 실제로 보호하고자 하는 것은 지식, 정보, 콘텐츠 생산자들이 아니라 자본주의 체제라는 비판도 제기되기 시작
- 인간의 삶에 필수적인 지식, 정보, 콘텐츠 모두를 돈의 가치로 전환시키게 되면 사회의 소외계층들은 이를 접할 기회를 사전에 박탈당할 것임을 비판
- 컨버전스 공간에는 카피라이트의 제도적 규제에도 불구하고 이미 카피레프트 담론을 구현하려는 셀 수 없을 정도의 많은 행위들이 존재
- 향후, 카피레프트 담론이 지배적이 되어서 정보, 지식, 콘텐츠의 공유가 더욱 활발하게 일어날 것임을 전망하기도 함

ISSUE: 컨버전스 시대에는 디지털의 복제성이 극대화될 것이며, 이에 따라 복제의 통제의 수준과 한계문제가 동시에 등장할 것이다. 과연 현재 카피라이트 담론 위주의 트렌드는 지속될 것인가? 미래에는 더욱 강화될 것인가? 아니면 컨버전스공간의 질적변화와 더불어 카피레프트담론이 지배적이 될 것인가?

〔그림 2-1〕 컨버전스사회의 미래전망 예비변수들



제 3 장 KITAIP을 활용한 컨버전스사회의 미래전망 STEP 2: 주요변수들의 도출

제2장에서는 문헌분석을 통하여 컨버전스사회의 미래전망에 중요한 영향을 미칠 가능성이 높은 11개의 예비변수들을 도출하였다. 하지만 미래전망에 실제로 사용하는 변수들의 수는 제한되어 있다. 모든 변수들을 고려하는 것이 가장 이상적이지만, 모든 변수들을 고려하다보면 어떠한 미래전망도 불가능해져버리기 때문이다. 그렇기 때문에 미래연구에서의 방법론을 보면 일반적으로 예비변수들 군에서 3~4개의 주요변수들을 선택한다. 이 선택과정이 본 연구방법론에서 사용된 STEP 2이다. 그렇다면 예비변수들 군에서 주요변수들을 어떻게 도출하는가? 이때 사용되는 것이 중요성/불확실성/발생가능성의 원리이다.

제 1 절 중요성 / 불확실성 / 발생가능성의 원리

[중요성의 원리]

예비변수들 중에서 주요변수들을 도출하기 위해서는 먼저 그 변수가 예측하고자 하는 미래의 이슈에 대해 얼마나 중요한 영향을 미치는가를 측정하는 것이 필요하다. 한 변수가 미래의 이슈에 얼마나 중요한 영향을 미치는가는 그 변수가 어떻게 전개되는가에 따라 그 이슈 역시 전개양상이 얼마나 달라지는가에 따라 판단된다.

[불확실성의 원리]

하지만 중요성의 원리만을 가지고 예비변수들 중에서 주요변수들을 도출할 수는 없다. 이는 다음과 같은 ‘불확실성의 원리’에 근거한다.

- 복잡계로 진화되고 있는 세계에서 미래를 예측할때 불확실성은 비정상적인 것이 아니며, 받아들여야 하는 가치이다.
- 미래에 어떻게 전개될 것이 확실하다고 믿는 이들이 다수인 변수들은 이미 사람들의 인지구조 속에서 자리잡고 있기 때문에 미래전망에 자연스럽게 반영된다.
- 역사를 돌이켜보면 과거에는 상상할 수 없었던 일들이 현재에 일어나는 경우도 있으며, 과거의 시점에서는 분명 현재에는 일어날 것이라고 예측하였으나 현재에 전혀 일어날 징후가 보이지 않는 경우도 있다.
- 하나의 변수가 미래에 있어서 Way 1으로 전개될 지, Way 2로 전개될 지, Way 3, 4, 5 등으로 전개될 지에 대한 가능성의 관계에 따라 불확실성의 정도가 결정된다.
- 너무 많은 변수의 가능성은 열어두지 않아야 한다(예: way 1~100? 의미없음).

[발생가능성의 원리]

변수의 가치를 판단할 때는 그 변수가 얼마나 미래에 발생할 수 있는 가능성을 가지고 있는 지도 평가해야 한다. 미래에 발생할 수 있는 가능성이 높은 변수가 낮은 변수보다 더 높은 가치를 지닌다. 이때 가능성이 대단히 낮지만, 중요성과 불확실성도 높은 변수들은 이른바 ‘와일드카드’ 전략에 사용된다.

제2 절 주요변수들의 도출을 위한 전문가 설문작성(1차 델파이)

11개의 예비변수들 중 3~4개의 주요변수들을 선택하기 위해서 중요성/불확실성/발생가능성의 원리에 따라 다음과 같은 설문작성을 시행하였다.

[설문지 설명]

다음의 각 변수들에 대해

- * 그 변수가 한국사회의 미래에 있어서 얼마나 중요한 지에 대해 0~10점으로 판단해주시고: 중요성 파악
 - * 그 변수의 10년 후 2가지 발생상황이 각각 몇 %나 될 것인지에 대해 0%~100%로 판단해주시면 감사드리겠습니다.: 불확실성 파악/발생가능성 파악
 - 2가지 발생상황에 대해 0~100%로 자유롭게 답변하시면 되며, 두 발생상황의 가능성의 합이 반드시 100%가 될 필요는 없습니다.
- 예) 이성적 의사소통양식이 지배적이 될 것 60%
 감성적 의사소통양식이 지배적이 될 것 90%

〈표 3-1〉 컨버전스사회의 미래전망 1차 델파이 설문지

변수 번호	변수	변수의 중요성 (0~10점 척도)	변수발생상황	상황발생가능성 (0~100%)
1	주체의 변화 * 주체는 보다 능동적일 것인가? 아니면 쏠림현상으로 획일화될 것인가?		주체는 보다 능동적이 될 것?(개인의 힘 증가)	
			쏠림현상으로 주체가 획일화될 것	
2	개인정체성의 변화 * 단일한 정체성을 요구하는 흐름이 강화될 것인가? 아니면 다양한 정체성을 용인하는 흐름이 강화될 것인가?		단일한 정체성을 요구할 것(예: 성적정체성)	
			다양한 정체성을 용인할 것(예: 성적정체성)	
3	참여양식의 변화 * 개별적 참여가 증가할 것인가? 집합적 참여가 증가할 것인가?		댓글 등 개별적 참여가 증가할 것	
			댓글시위 등 집합적 참여가 증가할 것	
4	인간관계의 변화 * 인간의 고립은 심화될 것인가? 아니면 감성적 교류가 늘어날 것인가?		인간의 고립이 심해질 것	
			인간들간의 감성적 교류가 늘어날 것	

변수 번호	변수	변수의 중요성 (0~10점 척도)	변수발생상황	상황발생가능성 (0~100%)
5	의사소통양식의 변화 * 이성적으로 주로 소통할 것인가 감성적으로 주로 소통할 것인가?		이성적 의사소통양식이 지배적이 될 것	
			감성적 의사소통양식이 지배적이 될 것	
6	권력관계의 변화 * 시민-시민단체/국회-정부는 분절될 것인가? 소통할 것인가?		시민-시민단체/국회-정부는 분절될 것	
			시민-시민단체/국회-정부는 소통할 것	
7	기술발전의 변화양식 * 기술은 친인간적으로 갈 것인가? 아니면 친자본적으로 갈 것인가?		기술은 친인간, 친환경적으로 발전할 것	
			기술은 친자본, 반인간적으로 발전할 것	
8	권력의 속성변화 * 강성정치권력이 지배할 것인가? 연성문화권력이 지배할 것인가?		군사력, 행정력 기반 강성 정치권력이 지배적일 것	
			문화, 소통에 기초한 연성 정치권력이 지배적일 것	
9	문화양식의 변화 * 문화영역간 융합이 가속될 것인가? 독자적 문화영역이 더 늘어날 것인가?		문화영역간 융합강화 (예: 영화와 만화 융합)	
			문화의 독자성 강화 (독자적 인디문화들 발전)	
10	공간인식의 변화 * 사적공간에 대해 프라이버스가 강조될 것인가? 공적이 더 강조될 것인가?		사적공간에 대한 프라이버시가 강조될 것	
			사적공간에 대한 공익적 성격이 강조될 것	
11	정보지식공유의 변화 * 카피라이트가 지배적일 것인가 카피레프트가 지배적일 것인가?		카피라이트가 지배적 담론이 될 것	
			카피레프트가 지배적 담론이 될 것	

제 3 절 1차 델파이 진행과 결과

1. 진행 방식

델파이 설문조사는 본 연구를 의뢰한 정보통신정책연구원의 ‘디지털 컨버전스 기반 미래연구’ 워크샵 기회를 활용하여 진행되었다. 2009년 7월에 실시된 이 워크샵에는 이 연구에 참여하고 있는 철학자, 사회학자, 정치학자, 언론학자, 경제학자들이 참여를 하였다. 워크샵에서는 본 설문에 관련하여 다음과 같은 과정을 진행하였다.

1. 본 연구자가 미래연구에 대한 의미와 이해를 돕기 위한 발표를 수행
2. 본 연구에 사용된 미래예측방법론 KITAIP을 설명
3. 본 연구에 사용된 1차 델파이 설문지의 내용과 응답방식에 대한 설명

미래연구에 있어서 가장 중요한 것 중 하나가 바로 연구자가 다른 전문가들을 어떻게 이해시키고 연구에 참여시키는가이다. 미래연구가 활성화되어 있다고 하나 아직까지 기존의 학자들은 이 연구에 대해 생소해 하는 것이 사실이다. 그렇기 때문에 사전에 충분한 설명없이 델파이설문을 한다면 설문에 충실하지 않게 되고, 이에 따라 그 결과에 대한 신뢰도 역시 떨어지게 된다. 본 연구자는 1시간 여에 걸쳐 위의 3단계의 발표를 수행하였고, 질문과 응답 시간을 거친 후에 설문조사를 시작하였다.

2. 결 과

가. 전체 결과 개관

델파이 설문에는 총 43명의 전문가들이 참여를 하였으며, 그 결과는 다음과 같다.

〈표 3-2〉 1차 델파이 결과 개관

	중요도	발생A	발생B	1/A, B분산값	발생가능성평균
1. 주체의 변화	6.3	5.8	5.3	8	5.55
2. 개인정체성 변화	6.79	3.952	6.8	0.24	5.376
3. 참여양식의 변화	7.2	6.74	5.96	3.28	6.35
4. 인간관계변화	7.3	4.8	5.9	1.65	5.35
5. 의사소통양식 변화	6.5	4.7	5.8	1.65	5.25
6. 권력관계의 변화	6.9	5.2	5.1	200	5.15
7. 기술발전변화양식	6.9	5.3	6	4.08	5.65
8. 권력의 속성변화	6.6	3.88	6.3	0.34	5.09
9. 문화양식의 변화	6.5	6.6	4.6	0.5	5.6
10. 공간인식 변화	6.8	5.89	4.7	1.41	5.295
11. 정보지식공유변화	6.5	6	5.1	2.46	5.55

나. 중요도에 따른 변수 순위

중요도에 있어서는 ‘인간관계의 변화’가 1순위의 변수였고, ‘참여양식의 변화’도 유사한 중요도로 2순위의 변수였다. 한편 ‘의사소통의 양식’과 ‘주체의 변화’는 상대적으로 중요도에서 하위권에 해당하였다.

〈표 3-3〉 1차 델파이 중요도 순위

	중요도	중요도 순위점수
3. 인간관계변화	7.3	11
10. 참여양식의 변화	7.2	10
7. 권력관계의 변화	6.9	9
2. 기술발전변화양식	6.9	9
9. 공간인식의 변화	6.8	7
11. 개인정체성의 변화	6.79	6
8. 권력의 속성변화	6.6	5
5. 문화양식의 변화	6.5	4
1. 정보지식공유변화	6.5	4
6. 의사소통양식의 변화	6.5	4
4. 주체의 변화	6.3	1

다. 발생가능성의 분산값에 따른 변수 순위

여기서는 발생가능성 A와 발생가능성 B 사이의 차이가 가장 적은 순서대로 변수들을 배열한다. 이를 위해서 1/분산값을 구하여 이를 평가한다. 분석결과 ‘권력관계의 변화’가 미래에 어떤 방향을 전개될 지 의견이 가장 침예하게 엇갈리는, 그래서 불확실성이 가장 높은 변수였으며, ‘주체의 변화’도 능동적인 주체가 될 지, 쏠림현상에 수동적인 주체가 될 지에 대한 불확실성이 높은 변수였다. 반면, ‘권력속성의 변화’와 ‘개인정체성의 변화’는 상대적으로 미래에 어떻게 전개될 지에 대한 불확실성이 낮은 변수였다.

〈표 3-4〉 1차 델파이 불확실성 순위

	1/분산값(불확실성)	불확실성 순위점수
7. 권력관계의 변화	200	11
4. 주체의 변화	8	10
2. 기술발전변화양식	4.08	9
10. 참여양식의 변화	3.28	8
1. 정보지식공유변화	2.46	7
3. 인간관계변화	1.65	6
6. 의사소통양식 변화	1.65	6
9. 공간인식의 변화	1.41	4
5. 문화양식의 변화	0.5	3
8. 권력의 속성변화	0.34	2
11. 개인정체성 변화	0.24	1

라. 변수들의 발생가능성에 따른 순위

발생가능성 A와 발생가능성 B사이의 차이가 적은 것은 차이가 큰 것에 비해 불확실성이 높다고 말할 수 있다. 하지만 다음을 비교해 보자.

Case 1. 변수 1. 발생가능성 A = 60%

발생가능성 B = 50%

Case 2. 변수 2. 발생가능성 A = 30%

발생가능성 B = 20%

이 때 변수 1과 변수 2는 발생가능성 A와 발생가능성 B의 차이가 같지만, 발생가능성의 평균에서 차이가 난다. 이때 발생가능성이 낮은 변수는 발생가능성들의 차이에도 불구하고 채택될 수 있는 변수로서의 가치를 적게 지니게 된다. 이에 변수들의 발생가능성에 대한 서열화가 필요해진다. 아래의 순위는 발생가능성 A와 발생가능성 B의 평균값에 따라 재배열한 것이다.

변수 ‘참여양식의 변화’에 있어서 개별적 참여가 지배적일 가능성과 집단적 참여가 지배적인 가능성에 대한 합의 평균이 가장 높은 것으로 나타났다.

〈표 3-5〉 1차 델파이 변수 발생가능성

	발생가능성평균	순위 점수
10. 참여양식의 변화	6.35	11
2. 기술발전변화양식	5.65	10
5. 문화양식의 변화	5.6	9
1. 정보지식공유변화	5.55	8
4. 주체의 변화	5.55	8
11. 개인정체성의 변화	5.37	6
3. 인간관계변화	5.35	5
9. 공간인식의 변화	5.29	4
6. 의사소통양식의 변화	5.25	3
7. 권력관계의 변화	5.15	2
8. 권력의 속성변화	5.09	1

마. 세 가지의 척도(중요도 순위 + 분산도 순위 + 발생가능성 순위)로 본 11개 변수의 총 가치점수의 순위표

세 가지 척도의 순위점수를 각각 매겨 그 총합으로 서열화를 하면 아래와 같다.

〈표 3-6〉 1차 델파이 변수 총 가치점수표

	중요도 순위점수	불확실성 순위점수	발생가능성 순위점수	변수가치 점수
10. 참여양식의 변화	10	8	11	29
2. 기술발전변화양식	9	9	10	28
3. 인간관계변화	11	6	5	22
7. 권력관계의 변화	9	11	2	22
4. 주체의 변화	1	10	8	19
1. 정보지식공유변화	4	7	8	19
5. 문화양식의 변화	4	3	9	16
9. 공간인식의 변화	7	4	4	15
6. 의사소통양식의 변화	4	6	3	13
11. 개인정체성의 변화	6	1	6	13
8. 권력의 속성변화	5	2	1	8

이 결과에 의거하여 본 연구에서는 ‘컨버전스사회의 미래’에 있어서 사용될 주요 변수들로 아래와 같은 3가지 변수를 도출하였다.

“참여양식의 변화”- 개별적 참여/집단적 참여
 “기술발전의 변화”- 친인간, 친환경적 기술/반인간, 반환경적 기술
 “인간관계의 변화”- 고립이 심해질 것/감정적 교류가 늘어날 것

제 4 장 KITAIP을 활용한 컨버전스사회의 미래전망 STEP 3: 주요변수들 상호관계 분석

제 1 절 주요변수들 상호관계 분석의 논리와 의미

이제 도출된 주요변수들을 가지고 미래의 일어날 가능성이 높은 복수의 미래상(未來像)들을 만들어야한다. 도출된 변수들을 사용하는 방법은 다양하게 존재한다. 가장 손쉽게 사용할 수 있는 것은 2가지의 변수만을 추려내어, 그 변수들을 사사분면의 양축으로 활용하는 2×2 방식이다. 또 다른 하나는 N개의 변수를 도출하고, 각각의 변수가 일어날 수 있는 미래상황을 m개로 설정 한 후(보통 2~3개 정도로 설정) m의 N승 가지의 미래상을 구한 후에 이 중에서 일어날 가능성이 높은 3~4개의 상으로 압축하는 방식이다. 각각의 방법이 갖는 장점과 단점은 이미 제1장, 제2장에서 밝힌 바와 같다.

본 연구는 후자의 방법을 택하고 있다. KITAIP에서는 변수들간의 상호관계를 분석한 것을 통하여 일어날 가능성이 높은 미래상을 도출하는 방식을 채택한다. 이는 변수들간의 상호관계에 대한 분석이 제대로 이루어지지 않는다면 도출된 미래상에 대한 논리와 설득력이 크게 떨어지게 되기 때문이다. KITAIP에서는 다음과 같은 변수들간 상호관계 논리를 채택한다.

[KITAIP의 변수들간 상호관계 분석의 논리]

- 모집단의 모수를 추정할 때 표본 이외의 다른 종류의 정보를 이용하는 베이즈안 기법(Baysian) 활용
- 만약 n개의 서로 배반인 사건 A_1, A_2, \dots, A_n 중 하나는 반드시 일어난다고 할 때, 임의의 사건 B에 대하여 다음 식이 성립한다.

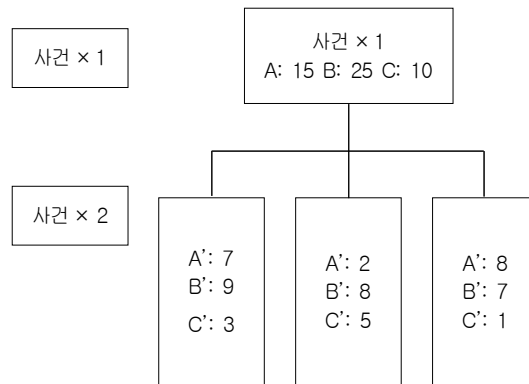
$$P(A_i|B) = \frac{P(A_i)P(B|A_i)}{\sum_{k=1} P(A_k)P(B|A_k)}$$

여기에서 $P(A_i|B)$ 는 사건 B가 일어났다는 조건하에 사건 A가 일어날 조건부 확률을 의미한다(최항섭, 2007:95)

* 본 기법에 대한 보다 상세한 지식은 2007년도 보고서 ‘미래예측방법론’(정보통신정책연구원, 최항섭 외)을 참조

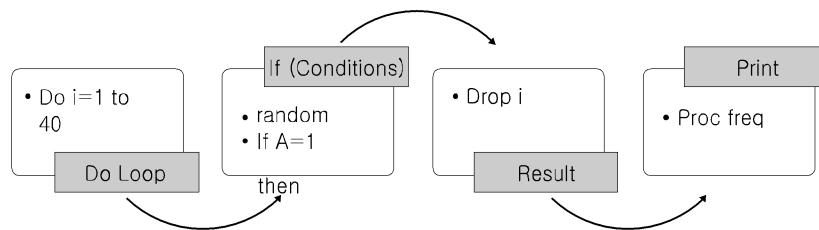
○ 이 논리를 그림으로 표현해보면 아래와 같은 형태가 될 수 있다(최항섭, 2007:96).

[그림 4-1] 상호교차와 단계별 조건 예시



○ 이 논리를 구현하기 위한 SAS 명령문 구조는 다음과 같다(최항섭, 2007:97).

[그림 4-2] SAS 명령문 구조



- 이 구조를 토대로 한 SAS 명령문 입력은 다음과 같은 형식으로 이루어진다(최향섭, 2007:99).

[그림 4-3] SAS 명령문 입력

```

data sp;

  do i=1 to 40

    X1=rantbl(0, 0.300, 0.500, 0.200);

    if X1=1 then X2=rantbl(0, 0.140, 0.180, 0.060);
    if X1=2 then X2=rantbl(0, 0.040, 0.160, 0.100);
    if X1=3 then X2=rantbl(0, 0.160, 0.140, 0.020);

    if X1=1 and X2=1 then X3=rantbll(0, p, p)
    if X1=1 and X2=2 then X3=rantbll(0, p, p)
    if X1=1 and X2=3 then X3=rantbll(0, p, p)
    if X1=2 and X2=1 then X3=rantbll(0, p, p)
    if X1=2 and X2=2 then X3=rantbll(0, p, p)
    if X1=2 and X2=3 then X3=rantbll(0, p, p)
    if X1=3 and X2=1 then X3=rantbll(0, p, p)
    if X1=3 and X2=2 then X3=rantbll(0, p, p)
    if X1=3 and X2=3 then X3=rantbll(0, p, p)
    —
    —
  
```

- * 변수 X1, X2의 발생 상황의 경우의 수는 3이며, 변수 X3의 발생 상황의 경우의 수는 2로 설정을 하였다.

```

      result=trim(X1||X2||X3||X4||X5)
      output
      end
      drop i;
run
proc freq data=sp;
  table result;
run

```

- 최종적으로 변수들간의 상호관계에 근거한 변수들 조합 시뮬레이션 결과는 다음과 같은 형식으로 나타난다(최향섭, 2007:100).

〈표 4-1〉 시뮬레이션 결과 예시

시뮬 No	SAS시스템 FREQ Procedure					빈도
	X1	X2	X3	X4	X5	
1	1	2	1	1	1	5
2	1	3	1	1	2	7
3	1	2	2	2	1	2
4	2	1	2	1	1	3
5	2	2	1	2	1	10
6	2	3	1	1	1	2
7	3	2	1	2	2	4
8	1	2	1	2	2	2

제 2 절 주요변수들 상호관계 분석을 위한 전문가 설문(2차 델파이)

제1절에서 설명한 변수들간 상호관계 분석을 위해 2차 델파이 설문지를 생산하였다. 2차 델파이 설문에서는 델파이 응답자들이 최소한의 질문을 가지고 최대한 생각을 할 수 있는 방식을 채택하였다. 이는 너무 많은 양의 질문들이 전문가들에게 주어지면 제한된 시간안에서 응답을 하는 데 충실도가 떨어지게 될 것이고, 이는 설문결과에 대한 신뢰도에 부정적 영향을 끼칠 것이라는 연구진의 판단에 근거한 것이다. 그래서 변수들간 상호관계에 대한 2차 델파이에서 KITAIP은 다음과 같은 원칙을 채택하였다.

“최소한의 질문, 최대한의 생각 시간, 이를 통한 신뢰도와 전문성의 제고”

이 원칙에 근거하여 연구진이 생산한 2차 델파이 설문지는 다음과 같다.

〈표 4-2〉 컨버전스사회의 미래전망 2차 델파이 설문

설문 1. 향후 컨버전스의 발전으로 인해 기술은 어떻게 변화할 것으로 전망하십니까?

- 1) 상대적으로 친인간적, 친환경적 기술로 변화할 것 설문 2-1로
- 2) 상대적으로 반인간적, 반환경적 기술로 변화할 것 설문 2-2으로

설문 2-1. 향후 기술이 친인간, 친환경적 기술로 변화할 것으로 전망하셨습니다.

그러면 이 상황에서 개인들간의 관계는 어떻게 변화할 것으로 전망하십니까?

- 1) 개인은 고립된 삶을 살아갈 것이다 설문 3-1로
- 2) 개인은 다른 개인들과 더욱 많은 관계를 맺는 삶을 살아갈 것이다 설문3-2로

설문 2-2. 향후 기술이 반인간적, 반환경적 기술로 변화할 것으로 전망하셨습니다.

그러면 이 상황에서 개인들간의 관계는 어떻게 변화할 것으로 전망하십니까?

- 1) 개인은 고립된 삶을 살아갈 것이다 설문 3-3으로
- 2) 개인은 다른 개인들과 더욱 많은 관계를 맺는 삶을 살아갈 것이다 설문 3-4로

설문 3-1. 향후 기술이 친인간적, 친환경적 기술로 변화하고, 개인은 고립된 삶을 살아갈 것으로 전망하셨습니다.

그러면 이 상황에서 개인의 사회참여방식은 어떻게 변화할 것으로 전망하십니까?

- 1) 개별적으로 사회이슈에 참여할 경향이 뚜렷해질 것이다.
- 2) 집단적으로 사회이슈에 참여할 경향이 뚜렷해질 것이다.

설문 3-2. 향후 기술이 친인간적, 친환경적 기술로 변화하고, 개인은 다른 개인들과 더욱 많은 관계를 맺는 삶을 살아갈 것으로 전망하셨습니다.

그러면 이 상황에서 개인의 사회참여방식은 어떻게 변화할 것으로 전망하십니까?

- 1) 개별적으로 사회이슈에 참여할 경향이 뚜렷해질 것이다.
- 2) 집단적으로 사회이슈에 참여할 경향이 뚜렷해질 것이다.

설문 3-3. 향후 기술이 반인간적, 반환경적 기술로 변화하고, 개인은 고립된 삶을 살아갈 것으로 전망하셨습니다.

그러면 이 상황에서 개인의 사회참여방식은 어떻게 변화할 것으로 전망하십니까?

- 1) 개별적으로 사회이슈에 참여할 경향이 뚜렷해질 것이다.
- 2) 집단적으로 사회이슈에 참여할 경향이 뚜렷해질 것이다.

설문 3-4. 향후 기술이 반인간적, 반환경적 기술로 변화하고, 개인은 다른 개인들과 더욱 많은 관계를 맺는 삶을 살아갈 것으로 전망하셨습니다.

그러면 이 상황에서 개인의 사회참여방식은 어떻게 변화할 것으로 전망하십니까?

- 1) 개별적으로 사회이슈에 참여할 경향이 뚜렷해질 것이다.
- 2) 집단적으로 사회이슈에 참여할 경향이 뚜렷해질 것이다.

제 3 절 2차 델파이 진행과 결과: SAS_Baysian 시뮬레이션

1. 진행 방식

2차 델파이 설문 2009년 10월 한달간 당해 메가트렌드 연구인 ‘컨버전스 기반 미래연구’에 참여하고 있는 다양한 영역의 전문가들을 상대로 실시되었다. 2차 델파이 역시 이미 7월 워크샵에서 주요변수들을 도출하기 위한 1차델파이에 참여했던 전문가들을 대상으로 하였다. 하지만 1차 델파이는 물리적으로 전문가들이 한 공간에 모여있던 워크샵에서 이루어졌기 때문에 참여도가 높았으나, 2차 델파이는 시간과 예산의 제약으로 인해 온라인으로 이루어져 적지 않은 한계를 노출하였다. 1차 델파이에 참여한 전문가의 수가 43명이었던 반면, 2차 델파이에 참여한 전문가의 수는 27명에 불과하였다. 미래예측방법론의 적용에 있어서 델파이가 핵심적 부분임을 고려할 때 이 연구방법 활용에 대한 고민이 이루어져야 할 것이다.

〈표 4-3〉 1차 델파이와 2차 델파이의 비교

	목적	시기	참여자수	형태	비고
1차 델파이	예비변수들 11개 중에서 주요변수 3개를 선정	2009년 7월	43명	1박 2일 워크샵에서 직접 설문지 설명과 설문작업 수행	직접 참여자들에게 연구수행자가 설문 내용을 설명하여 이해도를 높일 수 있었음
2차 델파이	주요변수들간의 상호관계 분석	2009년 10월	27명	온라인 설문	연말 다가온 시기적 한계, 온라인의 한계 등으로 인해 참여수준이 낮았음

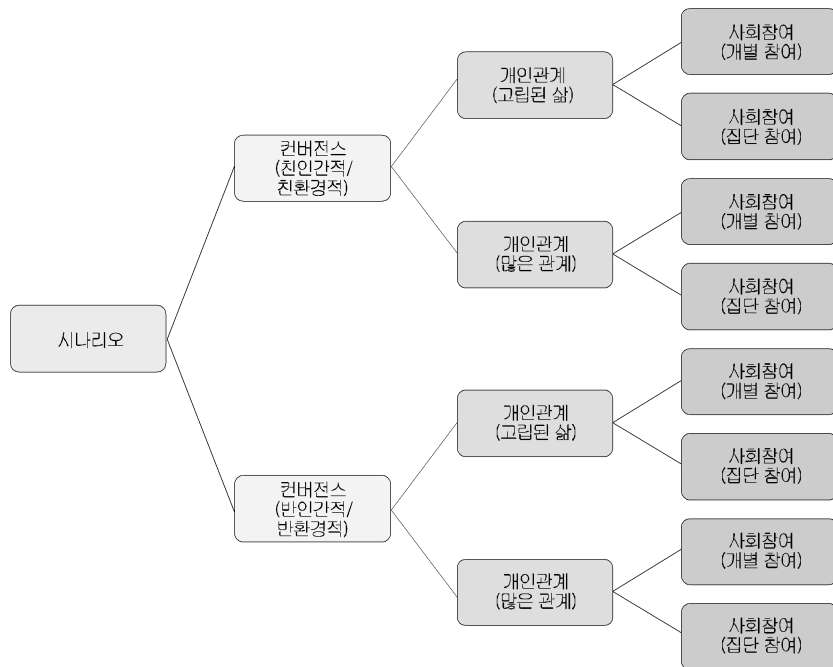
2. 결 과

2차 델파이 결과분석은 SAS 프로그램을 활용한 베이지안 기법에 근거하여 이루어졌다. 이 시나리오에서는 세 가지 다른 종류의 변수가 이용되고 있다. 이들 변수

는 전문가들에 의해 컨버전스 기반 미래사회의 변화에 있어서 중요한 변수로 선택한 것이다. 첫째, 기술의 변화 방향에 관한 변수이다. 이 변수는 두 가지 선택 항목을 갖는다. 하나는 오직 효율성과 이윤추구를 위한 기술이 발전을 추구한다는 것이고, 다른 하나는 최근 그린 열풍과 더불어 이러한 트렌드는 더 이상 지속되지 못할 것이며 친인간, 친환경적으로 변화할 것이다.

둘째, 개인들 간의 관계에 대한 변수이다. 이 변수 역시 두 가지 선택 가능성이 있는데, 하나는 컨버전스 기술이 가지고 올 영향 중 낙관적인 전망으로 개인들간의 관계가 더욱 친밀해지면서 신뢰가 향상될 것이라는 것이다. 반면에 다른 하나는 오히려 개인이 기계와만 대화하면서 스스로를 고립상태에 놓이게 할 것이라는 비관적인 전망이다.

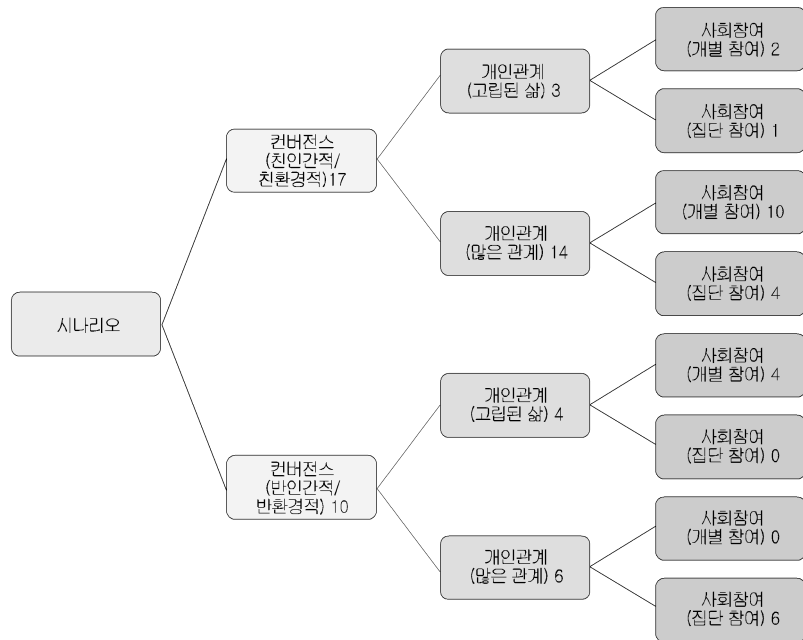
(그림 4-4) 주요변수들 조합과 경우의 수



셋째, 사회이슈에의 참여 방향에 관한 변수이다. 하나의 전망은 촛불시위 등을 거치면서 컨버전스 기술로 인해 이러한 대규모의 집회가 일회성에 그치는 것이 아니고 미래에 사안에 따라 계속 일어날 것이다. 다른 하나는 촛불시위는 예외적인 사례였으며, 대규모의 군중집회는 더 이상 잘 나타나지 않을 것이고 오히려 개별적으로 참여를 하는 방식이 주를 이룰 것이라는 전망이다. 이러한 세 개 변수와 각각 두 개 선택 사항을 전체적으로 고려해 보면 다음과 같이 모두 8개 경우가 가능하다.

한편 (그림 4-5)는 이러한 단계와 경우의 수를 모두 보여주고 있다. 여기에서 사용된 모든 자료는 해당 분야의 전문가가 평가한 결과이다. 모두 27명의 전문가가 평가한 이 자료는 시뮬레이션의 초기값으로 사용된다.

(그림 4-5) 주요변수들 미래상황과 응답값



위의 그림에서 제시한 결과들을 시뮬레이션 SAS 프로그램에 활용하기 위해서는

아래와 같은 명령문을 입력해야 한다.

[그림 4-6] 2차 델파이 시뮬레이션 명령문

```

data sp;
    do i=1 to 40
        tech=rantbl(0, 0.630, 0.370);
        if tech=1 then rel=rantbl(0, 0.176, 0.824);
        if tech=2 then rel=rantbl(0, 0.4, 0.6);
        if tech=1 and rel=1 then part=rantbl(0, 0.667, 0.333);
        if tech=1 and rel=2 then part=rantbl(0, 0.714, 0.286);
        if tech=2 and rel=1 then part=rantbl(0, 1, 0);
        if tech=2 and rel=2 then part=rantbl(0, 0, 1);
        result=trim(tech||rel||part);
        output
    end
    drop i;

run

proc freq data=sp;
    table result;

run

```

<표 4-4> 2차 델파이 시뮬레이션 1회 수행 예시

SAS 시스템		1 2009년 12월 03일 목요일 오후 03시19분56초				
result	빈도	누적 백분율	누적 빈도	누적 백분율	빈도	백분율
1	1	1	2	5.00	2	5.00
1	1	2	1	2.50	3	7.50
1	2	1	18	45.00	21	52.50
1	2	2	6	15.00	27	67.50
2	1	1	8	20.00	35	87.50
2	2	2	5	12.50	40	100.00

이 명령문을 입력한 후 시뮬레이션을 1회 수행하면 <표 4-4>와 같은 결과가 나온다.

그런데, 이 시뮬레이션 결과는 1회 수행하는 것 보다는 여러 번 수행하여 그 경향을 파악해야 한다. 본 연구에서는 20회 수행한 후, 각 수행경우에 있어서 변수조합의 발생빈도를 총합한 후 그 평균을 구하였다. 그 결과는 아래와 같다.

<표 4-5> 2차 델파이 시뮬레이션 결과

variables component	simul.freq(ave.)	perc.
1-1-1	3.23	7.9%
1-1-2	1.40	3.4%
1-2-1	14.70	35.6%
1-2-2	7.35	17.8%
2-1-1	9.55	23.2%
2-2-2	6.00	14.6%

이 표는 다음과 같은 결과를 말해준다.

- 미래에 발생가능성이 가장 높은 시나리오는 다음의 변수들의 조합으로 이루어져 있음(시뮬레이션 빈도 평균=14.70회, 전체 비중 35.6%)
 - 컨버전스기술은 친인간, 친환경적으로 변화할 것
 - 인간관계에 있어 감정적 교류가 늘어남에 따라 인간관계의 양과 질이 향상
 - 사회이슈에 대해 개별적 참여가 늘어날 것
- 다음으로 발생가능성이 높은 시나리오는 다음의 변수들의 조합으로 이루어져 있음(시뮬레이션 빈도 평균=9.55회, 전체 비중 23.2%)
 - 컨버전스기술은 반인간, 반환경적으로 변화할 것
 - 인간관계에 있어 인간은 더욱 고립된 삶을 살아갈 것
 - 사회이슈에 대해 개별적 참여가 늘어날 것
- 본 연구진은 마지막으로 3번째 순위의 시나리오까지 채택하였음(시뮬레이션

빈도 평균 = 7.35회, 전체 비중 17.8%)

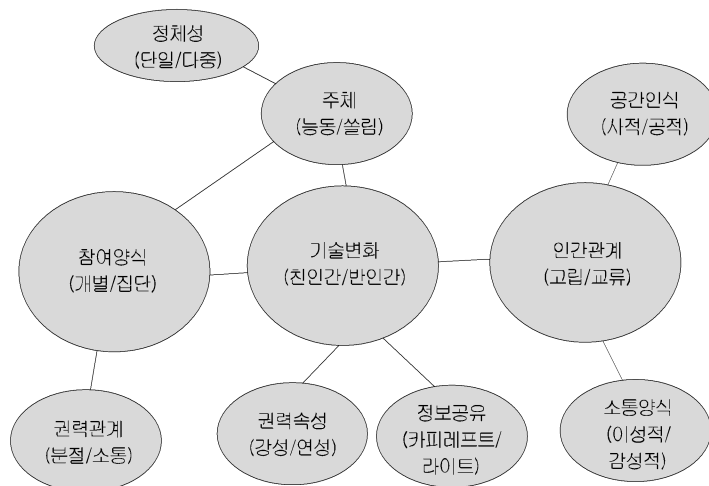
- 컨버전스기술은 친인간, 친환경적으로 변화할 것
- 인간관계에 있어 감정적 교류가 늘어남에 따라 인간관계의 양과 질이 향상
- 사회이슈에 대해 집단적 참여가 늘어날 것

제 5 장 KITAIP을 활용한 컨버전스사회의 미래전망 STEP 4: 시나리오 도출과 설명

제 1 절 변수들 Map

제4장을 통해 우리는 3개의 시나리오를 최종적으로 도출하였다. 이 시나리오를 도출하는 데 있어서 사용된 주요변수는 3가지였다. 시나리오 설명에 있어서도 이 주요변수들의 변화에 대한 내용이 핵심이 된다. 하지만 여기서 반드시 고려해야할 것은 예비변수들 중 주요변수 3가지에 들지 못한 8가지 변수들이다. 이 변수들은 나름대로의 가치를 지니며, 이 중에서는 주요변수들과 적지 않은 관계를 지닌 것들이 있다. 이 주요변수에서 탈락된 예비변수들도 시나리오 설명에 동원될 수 있는 것들은 활용해야 한다. 이를 위해서 변수들의 맵(variable map)을 작성한다. 변수들의 맵

[그림 5-1] 변수들의 맵



을 위해서 연구진은 다양한 방법을 강구하였다. 가장 적절한 방법은 네트워크분석이었지만, 연구기간과 예산상의 제약으로 인해 2차례에 걸친 전문가 자문회의에서의 브레인스토밍을 통해 맵을 만들었다. 향후 연구에서는 정교한 네트워크분석에 근거하여 맵이 만들어져야 할 것이다.

제 2 절 “Individualistic tribe” 시나리오(발생가능성 1위)

○ 시나리오 명칭

프랑스의 포스트모던 이론가인 마페졸리는 자신의 저서 ‘부족의 시대’(le temps du tribu)에서 공동체 중심이던 시대에서 개인 중심이던 시대를 거쳐 이제는 부족의 시대가 다시 도래하고 있다고 주장하였다. 공동체 중심이던 시대에는 개인이 공동체에 희생되었었고, 개인 중심이던 시대에는 공동체 의식이 사라져 사회체의 위기가 도래하였으나, 부족의 시대에는 개인들간의 교류는 활발하게 일어나지만, 개인의 희생을 전제로 하지 않는 관계형성이 일어날 것이다. 즉 부족이긴 하지만 개인성이 확보된 시대인 것이다. 이에 개인주의적 부족(individualistic)이라는 명칭을 부여하였다.

- 주요변수조합 = 친인간/친환경 기술 + 감성적교류 관계 + 개별적 사회참여
- 관련 예비변수 = 권력속성(연성), 정보지식공유(카피레프트), 주체(능동), 정체(다중), 의사소통(감정), 공간(사적), 권력관계(분절)

○ 시나리오의 내용

[컨버전스로 인한 집단주의의 쇠퇴와 개인주의적 부족시대의 도래]

- 미래에 컨버전스 기술은 인간으로 하여금 사회 혹은 구조에 종속되었던 부분을 해소시키는 방향으로 진화하여 친인간적 성격을 강하게 지닐 것임
- 인간간의 감정적 교류는 늘어날 것이지만, 과거와 같은 공동체적 성격 혹은 사회연대를 강조하는 성격의 감정적 교류라기 보다는 일시적, 임시적인 교류

의 형태를 보이게 될 것임

- 사회참여에 있어서 개인은 사회통합, 공익을 목적으로 참여를 하기 보다는 자신 개인의 일상적 이슈를 해결하기 위해 참여할 것이며, 방식 역시 다른 이들과 함께 하는 것보다는 혼자서 참여하는 방식을 선택할 것임

〈주 체〉

- 근대시대에 강조되었던 구조의 신화는 이미 쇠락하고 있으며, 주체가 구조를 구성하고 능동적으로 해석하는 탈근대사회가 본격 도래할 것임

〈정체성〉

- 다중정체성이 일상적으로 목도됨에 따라 정체성에 대한 사회담론 역시 다중 정체성을 ‘원래 그렇게 있는 것’(as it is)로 받아들이는 경향이 뚜렷해질 것임

〈의사소통〉

- 감정적 관계형성이 주된 추세가 됨에 따라 일시적이고 임시적인 관계에 적합한 감정적 의사소통이 증가할 것임

〈권력관계〉

- 사회참여에 있어서 집단적 참여보다 개별적 참여가 주된 추세가 되는 상황에서 권력관계에서 중심축 중 하나인 시민영역의 권력이 그다지 커지지는 않을 것임

〈권력속성〉

- 기술발전에 있어서 휴머니즘적 가치가 부각되는 상황이지만 참여양식에 있어서 개별적 참여가 주된 추세인 상황에서 연성권력이 압도적 우위를 점하지는 못할 것임
- 강성권력과 연성권력 간의 분화 혹은 대립이 심화될 것임

〈공 간〉

- 감성적 교류가 활성화되지만, 사회참여에 있어 개별적 참여가 주된 추세인 상황에서 사적공간은 오히려 공고하게 유지될 것임

- 공공의 이익보다는 개인의 프라이버시가 중요한 가치로 인식될 것임

〈정보지식공유담론〉

- 개인의 프라이버시의 보호가 중요한 가치라는 인식이 사회에 확산되면서 프라이버시를 침해하는 정보와 지식에 대한 적극적 제재가 이루어질 것임
- 이는 ‘무엇이든 공유되어야 한다’라는 카피레프트담론에 위협으로 작용할 것임

제 3 절 “Alone in the dark convergence” 시나리오(발생가능성 2순위)

○ 시나리오 명칭

Alone in the dark는 1992년 Infogrames corporation에서 제작하여 전 세계적으로 히트를 친 공포호러 게임의 이름이며, 지금까지 5편이 시리즈로 출시되고 있다. 전체적인 줄거리는 다음과 같다. 한 탐정이 살인사건을 추적하기 위해서 외딴 섬으로 가고 섬에서 홀로 있으면서 어둠의 기운과 맞서 싸운다. 하지만 점점 그는 그 어둠의 기운에 자신의 몸과 의식이 침전되어 가면서 자신 역시 어둠의 기운의 세력이 되어 감을 경험한다. 이 시나리오는 기술이 인간을 압도하면서, 인간 역시 기술에 대해 주체적으로 대항하지 못하고 기술의 논리와 담론을 그대로 받아들이면서 고립된 상태에서 살아가는 미래상황을 얘기하고 있다. 게임의 줄거리에 착안하여 시나리오의 명칭으로 ‘어두운 컨버전스 속에 나홀로’(Alone in the dark convergence)라는 명칭을 부여하였다.

- 주요변수조합 = 반인간/반환경 기술 + 인간고립 + 개별적 사회참여
- 관련 예비변수 = 권력속성(강성), 정보지식공유(카피라이트), 주체(능동), 정체(다중), 의사소통(감정), 공간(사적), 권력관계(분절)

○ 시나리오의 내용

[기술에 대한 인간 종속화로 인해 인간의 고립화 심화]

- 미래에 컨버전스 기술은 자본주의 체제의 논리에서 자유로울 수 없을 것이며, 이는 결국 반인간적 기술진화로 이어질 것임
- 기술중심주의에 대항하는 인간들의 노력에 대해 국가는 감시체제를 더욱 공고히 할 것임
- 이러한 상황에서 개인들은 관계를 맺는 것을 두려워하게 되며 고립된 상태로 놓이게 될 것임
- 집단적 참여는 감시체제의 공고화로 인해 거의 불가능해질 것이며, 게릴라식의 산발적 개별 참여만이 이루어질 것임

<주 체>

- 사회의 경직화로 인해 특정한 의견과 감성만이 유일한 가치로 인정받게 되면서 주체는 그 특정한 의견과 감성을 형성하는 주류에 편승해야 살아남을 수 있는 쏠림현상이 심화될 것임

<정체성>

- 사회의 경직화는 개인의 정체성에 대해서 다중적임을 받아들이지 않게 될 것임
- 다중정체성에 기인한 여러 행위들이 일탈적인 것으로 취급될 것이며, 이에 따른 제도적 제재도 심해질 것임
- 이러한 상황에서 개인 역시 단일정체성만을 받아들이게 될 것임
- 단일정체성을 추구하는 제도들이 별다른 저항 없이 사회에 수용될 것임

<의사소통>

- 공론장은 위축될 것이며, 감정적 의사소통 역시 사회적 문제에 대한 것이기 보다는 신변잡기적 문제에 관한 것으로 이루어질 것임

<권력관계>

- 시민-매개집단-정부 간의 갈등이 심화될 것이며, 특히 정부에 대해 시민들은 직접 소통하는 것을 거부할 가능성이 높음

- 이는 시민-매개집단-정부간의 분절을 심화시킬 것임

〈권력속성〉

- 기존의 정치경제권력은 기술발전을 권력재생산에 활용하면서 현재보다 더욱 강력한 힘을 발휘할 것임

〈공 간〉

- 개인들은 기술이 프라이버시를 침범하는 것에 대해 저항하기 위해 나름대로 사적공간을 확보하려고 노력할 것임
- 하지만 제도적으로 사적공간의 확보가 더욱 어려워지고, 모든 공간이 공적공간으로 전환될 가능성이 있음

〈정보지식공유담론〉

- 친시장적, 친자본적으로 기술이 발전하는 과정에서 카피레프트 담론은 약화되거나 사장되고 카피라이트 담론이 지배적이 될 것임

제 4 절 “Digital Durkheim” 시나리오(발생가능성 3순위)

○ 시나리오 명칭

고전사회학자 뒤르켐(Durkheim)은 자신의 ‘분업론’과 ‘자살론’을 통해 한 사회에서 궁극적으로 추구해야 하는 가치는 ‘연대’(solidarity)라고 주장하였다. 한 사회에서 공동체로부터 소외되는 인간들이 늘어나게 되면 자살이 늘어나게 되고, 이로 인해 연대가 약해지면서 그 사회는 몰락의 길을 겪게 된다는 것이다. 인간들 사이에서의 연대를 회복하기 위해 뒤르켐은 ‘종교’에 의지하는 것이 가장 바람직하다고 보았다. 즉 종교적 연대(religious soliarity)를 강조한 것이다. 이 시나리오에서는 디지털 컨버전스가 궁극적으로 사람들에게 뒤르켐이 주창한 연대를 가져올 것이라는 내용이 담겨 있으며, 이에 Digital Durkheim이라는 명칭을 부여하였다.

- 주요변수조합 = 친인간/친환경 기술 + 감성적교류 관계 + 집단적 사회참여
- 관련 예비변수 = 권력속성(연성), 정보지식공유(카피레프트), 주체(능동), 정체(다중), 의사소통(감정), 공간(공적), 권력관계(소통)

○ 시나리오의 내용

[휴머니즘적 컨버전스(humanistic convergence)는 사회적 연대를 복원]

- 미래에 컨버전스 기술은 인본주의적 가치관을 최대한 반영하는 형태로 진행 될 것
- 인본주의적 가치관을 반영하지 못하는 컨버전스 기술은 사회적 수요에 부응 하지 못하면서 사장될 것
- 컨버전스 기술을 통해 인간들 사이의 서로간의 감정적 교류가 늘어날 것임
- 사회참여에 있어서도 감정적 교류가 기폭제가 되어 집단적으로 참여하는 형태가 빈번하게 나타날 것임

<주 체>

- 기술발전과정에서 휴머니즘적 가치가 인정되면서 인간은 더이상 진보, 발전 과 같은 근대담론에 휩쓸리지 않으며, 자신의 능동성을 개척할 것
- 특히 컨버전스 상황에서 개인은 자신이 직접 매체가 되어 자신의 메시지를 대중에게 보내는 능동적 행위에 적극적일 것임

<정체성>

- 쏠림현상의 극복으로 인해 인간은 사회가 사회성원에게 기대하고 있는 정해진 역할만을 수행하는 데 그치지 않고 자기 자신의 다양한 정체성을 능동적으로 발현할 것

<의사소통>

- 인간관계에서 감정적 교류가 많아지게 된다는 것은 의사소통 역시 이성적 위

주가 아닌 감정적 위주로 이루어진다는 것을 전망하게 함

- 감성을 직접 자극하는 영상콘텐츠가 미래의 의사소통에 있어 대단히 중요한 매개체로 부상하게 될 것
- 영상을 통해 받은 자극과 감정적 교류를 통해 더욱 집단적 참여에 나설 것으로 전망

<권력관계>

- 정치경제권력이 쇠퇴한 상황에서 연성문화권력은 시민들 손에 장악될 가능성이 높음
- 하지만 연성문화권력은 독자적으로 존재하기 보다는 기존의 정치경제권력과 소통하면서 사회적 연대의 향상을 추구할 것

<권력속성>

- 기술발전에 있어서 자본논리, 정치논리보다는 휴머니즘적 가치가 부각되는 상황에서 정치경제권력 위주의 강성권력은 쇠퇴할 것
- 권력은 분산될 것이며, 문화권력과 같은 연성권력이 부상할 것

<공 간>

- 감정적 교류가 활성화되고, 사회참여에 있어도 집단적 참여가 빈번한 미래상황에서 교류의 폭증 상황이 발생
- 교류의 폭증 상황은 개인에게는 사적공간의 공적공간화로 경험될 것

<정보지식공유담론>

- 자본논리보다 휴머니즘적 가치가 부각되는 컨버전스사회에서는 정보와 지식은 소유하고 판매하는 대상이 아니라 공유하는 대상이 될 것
- 정보와 지식은 리프킨이 예견한 ‘소유의 종말’ 시대의 상황에 맞게 변화할 것

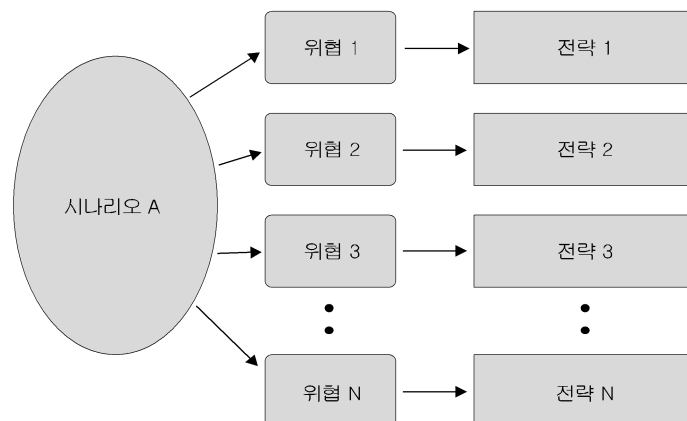
제 6 장 KITAIP을 활용한 컨버전스사회의 미래전망 STEP 5: 시나리오별 위협요인과 대응전략

각각의 시나리오 상황이 발생하였을 때 이에 대응하는 전략을 미리 제시하는 것으로 미래연구는 일단 마무리가 된다. 시나리오 전략을 제시할 때 빠질 수 있는 함정은 다음과 같다.

- 최고의 시나리오를 달성하기 위한 전략을 짜는 것: 기존의 비전보고서와 차별이 되지 않음
- 최악의 시나리오를 막기 위한 전략을 짜는 것: 최고의 시나리오를 달성하기 위한 보고서와 차별화되지 않음
- 최고의 시나리오 대응전략과 최악의 시나리오 대응전략이 동일해져 버릴 수 있음

이를 극복하기 위해서 본 연구에서는 다음과 같은 전략 도출 틀을 마련하였다.

(그림 6-1) 시나리오 전략 도출의 틀



즉 시나리오 A가 발생하는 과정에서 변수들의 변화에 주목하면서 위협으로 작용할 수 있는 가능성들을 먼저 찾아본다. 위협으로 작용할 수 있는 가능성들이 있다면, 이 가능성들에 대해서 대처할 수 있는 전략들을 도출한다. 이때 전략은 대단히 세세한 것이라기 보다는 현재 해당 부처, 해당 기업 등이 채택하고 있는 큰 그림 속의 전략들이다. 이 전략들이 미래에 어떠한 방향으로 전개되어야할 것을 제시한다.

본 연구팀은 2009년 현재 디지털 컨버전스의 주무처인 방송통신위원회의 주요 전략들 중 3개의 시나리오의 기초가 된 변수들과 관련성이 높은 전략들을 다음과 같이 도출하였다. 아래 표에서는 관련성의 내용도 간략히 서술하였다.

〈표 6-1〉 시나리오변수들과 방송통신위원회 정책 관련표

	Digital Durkheim	Individualistic tribe	Alone in the dark convergence
IPTV 활성화		권력관계, 주체	
콘텐츠 활성화		기술진화	
디지털방송 전환		의사소통	
개인정보 유용행위 대응		기술진화, 공간인식, 관계	
불법유해정보 대응 강화		정체성	
저작권 환경 조성		정보지식공유방식	
방송의 공익성 제고		권력속성, 권력관계	
소통의 장, 신뢰제고		의사소통	

이에 기초하여 각 시나리오 별 대응전략을 정리해보면 다음과 같다.

제 1 절 “Individualistic tribe” 시나리오의 위협요인과 대응전략

여기서는 Individualistic tribe 시나리오가 전개되는 과정에서 생길 수 있는 위협요인과 대응전략을 설명해본다.

위협 요인 1. 지나친 개별화로 인한 개인주의화

- 이 시나리오는 컨버전스 기술을 활용하는 상태에서 사람들이 사회이슈에 대해

- 집단적으로 만나서 해결하기 보다는 개별적으로 이슈에 대응하는 것을 전망
- 개별적으로 참여를 하는 경향이 뚜렷하게 되면 커다란 사회이슈에 대해서 무력한 대응이 될 수도 있음
 - 커다란 사회이슈에 대해 집단적으로 대응하지 못하게 되면 이기주의적 개인주의가 득세하게 되어 사회적 신뢰가 저하될 위험성이 존재함



대응 전략 1. 국민들간 소통기능을 강화하는 IPTV 전략

- IPTV의 가장 뚜렷한 특성인 쌍방향성을 국민들간 소통을 강화하는 데 사용하는 전략을 마련
- 콘텐츠와 소비자간의 쌍방향성 뿐만이 아니라 국민과 국민 사이의 소통을 증진시키는 방향으로 IPTV의 기능 확대를 정부가 지원할 필요가 있음

위협 요인 2. 카피 레프트의 부정적 효과 발생

- 이 시나리오는 개인들이 컴퓨터 앞에 앉아서 사이버 상으로 서로간의 교류를 증대시키는 상황을 전망하고 있음
- 이 시나리오 상황에서는 개인들의 교류과정에서 교류를 원만하게 하기 위하여 저작권이 걸려 있는 콘텐츠들을 서로 공유할 가능성이 대단히 큼
- 이 과정에서 의도하지 않은 결과로 카피레프트가 담고 있는 민주주의적 공유의 가치가 상업주의에 매몰되어 버릴 위험성이 큼



대응 전략 2. 콘텐츠가 제값을 받는 환경 조성 정책 강화

- 이런 위협요인에 대응하기 위해서는 카피 라이트 정책을 어느 정도 강화시킬 필요가 있음
- 물론 비상업적 용도의 콘텐츠의 유통은 적극 장려해야할 필요가 있음
- 그러나 비상업적 용도라도 콘텐츠 제작자의 동의없이 무단으로 유통하는 과정에서 불법적 행위가 이루어질 가능성에 대해 대비하는 제도가 마련되어야 함

위협 요인 3. 개별적, 감성적 참여의 부정적 효과

- 이 시나리오에서는 개별적 참여의 증대로 인해 시민-매개집단-정부간의 분절이 더욱 심화될 것을 전망하고 있음
- 이러한 분절은 전체 사회의 신뢰를 저하시킬 것임
- 특히 개별적 참여가 감성적으로 이루어지는 과정에서 악성 댓글의 증가와 같은 부정적 현상들이 나타날 위험성이 있음



대응 전략 3. 소통과 신뢰의 장으로의 인터넷 공간 형성

- 악성 댓글, 사이버 테러와 같은 일들을 미리 방지하는 정책들이 필요
- 본인확인제와 같은 책임의식을 부과하는 정책들이 적극 활용될 필요

제 2 절 “Alone in the dark convergence” 시나리오의 위협요인과 대응전략

위협요인 1. 친자본적, 반인간적 컨버전스

- 이 시나리오에서는 미래의 컨버전스 기술이 자본의 증식에만 기여할 것이고 이를 위해서 인권 침해적 요소들을 묵인하고 진화할 것이라고 전망
- 기술이 반인간적으로 진화한다면 이를 억제할 대책이 필요



대응 전략 1. 규제 등에 있어서 시장친화적에서 인권중심적으로

- 규제 등을 지나치게 시장친화적으로 접근하는 과정에서 인권이 약화되는 현상이 발생하는 이 시나리오에서 정부는 의도적으로 시장친화적 규제 정책을 잠정적으로라도 유보할 필요가 있음

위협 요인 2. 인간고립의 위험

- 이 시나리오에서는 감시의 위험, 관계형성에 대한 부적응 등으로 인해 인간

이 고립되어 가는 상황을 전망하고 있음

- 즉 토마스 무어가 예견한 사회적 유포피아, 고립된 섬에 해당하는 시나리오임
- 인간의 고립은 사회 자체의 존재를 위협하기 때문에 반드시 극복해야할 과제임



대응 전략 2. 중독문제의 대처

- 컨버전스 사회에서 인간고립은 기술중독의 문제와 밀접히 연결
- 현재 단순히 인터넷에만 초점이 맞추어져 있는 중독의 문제에 대해 그 범위를 보다 확대하여 휴대폰, IPTV 등 기타 디지털 기술에 있어서의 중독문제도 불 필요가 있음

위협 요인 3. 강성권력의 대두—빅브라더스

- 이 시나리오에서는 국가가 컨버전스 기술을 권력유지의 도구로 사용하는 상황을 그리고 있음
- 특히 전 국민에 대한 감시체제를 공고히 하는 내용이며, 이는 인권보호에 커다란 위협으로 작용할 수 있음



대응 전략 3. 감시기술과 제도의 완화

- 이 위협요인을 극복하기 위해서는 시민들의 인권을 침해하는 기술의 양산을 포기하거나 유보할 필요가 있음

제 3 절 “Digital Durkheim” 시나리오의 위협요인과 대응전략

여기서는 “Digital Durkheim” 시나리오가 전개되는 과정에서 생길 수 있는 위협요인과 대응전략을 설명해본다.

위협 요인 1. 지나친 연대의 강화로 인한 우중화

- 이 시나리오는 컨버전스 기술 활용으로 인해 사람들간의 연대가 과거의 수준

으로 돌아가 끈끈해지는 것을 전망

- 하지만 사람들간의 연대의 정도가 지나치게 되면 과거 마녀사냥 등에서 볼 수 있듯이 대중의 우중화 현상이 발생할 가능성도 있음
- 이러한 위협에 대응하기 위해서는 주체의식을 고취시키는데 역점을 두어야 함



대응전략 1. 다매체, 다채널 시대에 주체성을 고취시키는 콘텐츠 활성화

- 개인의 창의력을 최대한 발휘하게 해주는 콘텐츠 생산 지원
- 소수의 목소리도 다수의 목소리 못지 않게 중요하다는 메시지를 지닌 공익콘텐츠 생산

위협 요인 2. 관계의 폭증

- 이 시나리오에서는 컨버전스기술의 발전이 관계의 증가를 가져올 것으로 전망
- 그러나 관계의 폭증으로 이어질 위험성도 있음
- 관계의 폭증이 일어난다면, 그 과정에서 개인정보의 유통에서 위험성이 높아질 수 있음



대응 전략 2. 정보보호 대책과 온라인거래 지침 강화

- 개인정보보호를 포함한 인터넷 정보보호 종합대책을 강화할 필요
- 관계의 폭증 과정에서 주요 행위자들이 상인들인 경우, 온라인거래상의 규제 지침 강화 필요

위협 요인 3. 일반화된 감시

- 이 시나리오에서는 컨버전스기술의 발전으로 인해 관계의 증가와 더불어 집단적 참여를 전망하고 있음
- 그런데 집단적 참여의 과정에서 사진, 동영상기술등이 크게 활용될 것임
- 이 과정에서 만인이 만인을 엿보는 ‘total voyeurism’ 상황이 발생할 위험이 있음



대응 전략 3. 프라이버스 정책 강화

- 개인의 프라이버시를 침해하면서 이를 불법으로 유통시키는 행위들에 대한 강력한 제재가 요구
- 제재 뿐 아니라 초등학교부터 프라이버시의 중요성과 인권간의 관계를 이해 시켜주는 교육콘텐츠를 활용할 필요가 있음

제 7 장 더 나은 미래예측방법론을 위하여: 새로운 한계와 시사점

금년도 연구를 진행하면서 연구진이 얻게 된 방법론의 새로운 한계와 시사점은 다음과 같이 정리된다.

한계와 시사점 1. 예비변수들 도출과정에서의 문헌분석의 한계

- 본 연구에서는 시간적 여유가 부족한 이유로 예비변수들을 도출하기 하기 위해 주로 문헌분석에 의존할 수 밖에 없었다.
- ➔ 향후 연구에서는 워크숍 등을 통해서 전문가들이 직접 대면한 상태에서의 토론을 통해서, 가능하다면 라운드 로빙 방식을 통해 예비변수들을 도출해야 할 것임

한계와 시사점 2. 불확실성 측정에 있어서 보다 정교한 방법 필요

- 본 연구에 있어서는 불확실성 측정에 있어 다양한 통계적 방법을 시도하였으나, 각 방법이 지닌 문제점에 봉착하게 되었고, 결국 가장 단순한 방법인 분산이용을 택하게 되었다.
- ➔ 향후 연구에서는 불확실성을 보다 정교하게 측정할 수 있는 기법을 개발할 필요가 있음

한계와 시사점 3. 발생가능한 상황을 2가지로만 한정했던 한계

- 본 연구는 방법론 프로토타입을 적용해보는 연구였기 때문에 자료수집에 있어서 설문문의 구조를 최대한 단순화하였다.
- 하나의 변수가 미래에 발생할 수 있는 상황을 2개로 한정지었던 한계
- 보다 다양한 사고를 제한할 수 있는 문제가 제기될 수 있음
- ➔ 향후 연구에서는 변수의 미래 발생 상황을 3개 혹은 4개 정도까지 제시하

는 것이 필요

한계와 시사점 4. 온라인 델파이의 한계

- 2차 델파이는 시간과 예산상 온라인으로 이루어졌으나 앞에서 밝힌 것 처럼 참여율이 현격하게 떨어졌다.
- ➡ 향후 델파이는 예비변수 도출에 이어 변수조합에 대해서도 워크샵 혹은 자문회의 형태로 이루어질 필요가 있음

한계와 시사점 5. 델파이의 간결화, 단순화 필요

- 델파이 설문이 길고 복잡하게 만들어지면 전문가들은 설문 응답에 성의없이 대답할 가능성이 대단히 큼
- ➡ 본 연구에 한 형태를 약간 변형하여 델파이 설문의 내용을 최대한 짧고 간결하게 만들 필요가 있음

한계와 시사점 6. 변수들 Map의 설득력과 정당성이 떨어짐

- 변수들간의 Mapping을 전문가들 브레인스토밍에만 의존했던 한계가 있음
- ➡ 향후 연구에 이러한 Mapping을 사전에 염두에 두고 설문을 만들 필요가 있으며, 네트워크분석 또한 요구됨

참 고 문 헌

〈A 群〉

- 최향섭 · 강홍렬(2005), 『미래 시나리오방법론 연구』. 정보통신정책연구원
- 최향섭(2006), 『디지털사회의 미래예측방법론 연구』. 정보통신정책연구원
- 최향섭 · 이명진(2007), 『미래예측방법론』. 정보통신정책연구원
- Bell, Wendell(2003), *Foundations of Futures Studies: History, Purposes, and Knowledge*, New Jersey: Transaction Publishers.
- _____ (2000), *Foundations of Futures Studies: Values, Objectivity, and the Good Society*, New Jersey: Transaction Publishers.
- Braudel, F.(1972 [1969]), “History and Social Sciences: The Longue Durée.” in P.Burke ed. *Economy and Society in Early Modern Europe*, RKP: 11~42.
- _____ (1973), *The Mediterranean and the Mediterranean World in the Age of Phillip II*. Harper and Row.
- Brown, Bernice; Helmer, Olaf(1964), “Improving th reliability of estimates obtained from a consensus of experts”, RAND Corporation, September.
- _____ (1968), *Delphi Process: A Methodology Used for the Elicitation of Opinions of Experts*, The RAND Corporation, Santa Monica
- Carr, E. H.(1967), *What is History*. Vintage, 김택현 옮김(1997), 『역사란 무엇인가』 까치글방.
- Dalkey, N. C(1967), *Delphi*. Santa Monica, CA: The RAND Corporation.
- Dalkey, N. C & Helmer, O.(1962), *An experimental application of the Delphi method to the use of experts* Report No. RM-727-PR Abridged. Santa Monica, CA: The RAND Corporation.

- Gill Rindland(2002), *Scenarios in Public Policy*, John Wiley & Sons, Chichester
- _____ (2002), *Scenarios in Business*, John Wiley & Sons, Chichester Business focused.
- Heilbroner, R.(1996), *Vision of the Future*. Oxford University Press.
- Helmer, O.(1967), *Systematic use of expert opinions* Report No. P-3721. Santa Monica, CA:The RAND Corporation.
- _____ (1983), *Looking forward: A guide to future research*. Beverly Hills, CA: Sage.
- Hobsbawm, E.(1997), *On History*. Norton, 강성호 옮김. 2002. 『역사론』 민음사.
- Huss, Willian R. and Edward J. Honton.(1987), “Scenario Planning: What Style Should You Use?” *Long Range Planning* Vol. 20. No. 4.: 21~29.
- Inayatullah S.(2002), *Questioning the Future: Methods and Tools for Organizational and Societal Transformation*. Tamkang University Press.
- Johnson D & King M.(1988), *BASIC forecasting techniques*. Butterworths, London
- Lempert, Robert. Popper Steven, Bankes Steven.(2003), *Shaping the Next One Hundred Years*, The Rand Pardee Center: Santa Monica
- Linstone, H. A., & Turoff, M. Eds.(1975), *The Delphi method: Techniques and applications*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Liotard, J.(1971), *Discourse*, Figure. Klincksieck.
- _____ (1984), *Postmodern Condition*, University of Minnesota Press/유정완 외 옮김. 1992. 『포스트모던의 조건』 민음사.
- Martino J(1973), “Methods of Technological Forecasting’ in *Assessing the Future and Policy Planning*
- Mats Lindgren and Hans Bandhold(2003), *Scenario Planning: The Link Between Future and Strategy*
- Nakicenovic(1999), *Special Report on Emissions Scenarios: a special report of Working*

Group III of the Intergovernmental Panel on Climate Change, Cambridge University Press, New York.

Ralston Bill, Wilson Ian.(2006), *The Scenario Planning Handbook*. Thomson: Ohio

Ringland, Gill(1998), *Scenario Planning: Managing For the Future*, Chichester, England: John Wiley & Sons, 2004.

Ringland(2002a), *Scenarios in Business*, Chichester, England: John Wiley & Sons. 158

_____ (2002b), *Scenarios in Public Policy*, Chichester, England: John Wiley & Sons.

Schoemaker, Paul J.(1991), "When and How to Use Scenario Planning: A Heuristic Approach with Illustration." *Journal of Forecasting*. Vol. 10: 549 ~ 564.

Shimeall, T.(2002), *Models of Information Security Trend Analysis*. CERT Coordination Center.

Van Dijk, J. A. G. M.(1990), "Delphi questionnaires versus individual and group interviews: A comparison case". *Technological Forecasting and Social Change*, 37, 293 ~ 304.

〈B 群〉

〈2009년 정보통신정책연구원 “디지털컨버전스기반 미래연구” 보고서〉

세부과제	연구책임자
(1-1) 컨버전스 시대의 의식과 행동연구	이종관 (성균관대 철학과)
(1-2) 영상콘텐츠의 일상화에 따른 인지방식의 변화	김성도 (고려대 언어/영상문화학과)
(1-3) 욕망과 매체변화의 상관관계와 디지털 컨버전스 시대의 욕망구조	김상호 (대구대 신문방송학과)
(1-4) 디지털 콘텐츠 표현양식과 다중정체성의 양상: 사례분석과 미래문화의 전망	김연순 (성균관대 하이브리드컬처연구소)
(1-5) 디지털 컨버전스와 공간 인식의 변화	황주성 (KISDI)
(2-1) 디지털 컨버전스 환경에서의 정치제도와 시민사회 변화 연구	류석진 (서강대 정치외교학과)
(2-2) 디지털 컨버전스 환경에서의 대의제 변화와 정당의 역할	강원택 (숭실대 정치외교학과)
(2-3) 디지털 컨버전스 환경에서 정치 거버넌스의 변화	윤성이 (경희대 정치외교학과)
(2-4) 디지털 융합시대 온라인 사회운동 양식의 변화와 의미	장우영 (대구기독교대 국제행정학과)
(2-5) 디지털 컨버전스 환경에서 글로벌 정치 질서의 변화	홍원표 (한국의국어대 자유전공학부)
(2-6) 디지털 컨버전스 시대 미디어 플랫폼의 진화와 정치참여 연구	이원태 (KISDI)
(3-1) 컨버전스 시대의 경제 패러다임의 변화 연구	조남재 (한양대 경영학과)
(3-2) 미디어 플랫폼의 다양화가 소비자 행동에 미치는 영향	정현수 (건국대 경영학과)
(3-3) 감성적 공감대 기반의 소비행동에 대한 연구	김연정 (호서대 디지털비즈니스학부)
(3-4) 녹색성장 전략에서 차세대 통신망의 역할	홍성걸 (국민대 행정학과)

세부과제	연구책임자
(3-5) 디지털 융합과 콘텐츠 관련 산업의 공급 사슬 변화 연구	한현수 (한양대학교 경영학부)
(3-6) 디지털 컨버전스와 주요 멀티미디어 비즈니스 모델의 진화	손상영 (KISDI)
(4-1) 융합사회의 소통양식 변화와 사회진화 방향 연구	김문조 (고려대 사회학과)
(4-2) 미디어 융합의 전개과정과 사회문화적 파장	유승호 (강원대 영상문화학과)
(4-3) 미디어 발전과 사회 갈등 구조의 변화	이명진 (고려대 사회학과)
(4-4) 융합 사회의 인간, 인간관계	민경배 (경희사이버대 NGO학과)
(4-5) 융합미디어를 통한 공공-민간 상호작용 확대방안 연구	정국환 (KISDI)
(5-1) 디지털 컨버전스 환경에서 미디어 문화 패러다임의 변화	이호규 (동국대 신문방송학과)
(5-2) 가상성과 일상성의 컨버전스에 관한 연구	임종수 (세종대 신문방송학과)
(5-3) 미디어 컨버전스와 감각의 확장	정동훈 (광운대 미디어영상학부)
(5-4) 컨버전스 시대의 매체로서의 개인	김관규 (동국대 신문방송학과)
(5-5) 트랜스미디어 문화수용자의 컨버전스 경험	이호영 (KISDI)

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 09-29

미래예측방법론을 활용한 디지털 컨버전스의 미래 연구

2009년 11월 일 인쇄

2009년 11월 일 발행

발행인 방 석 호

발행처 정보통신정책연구원

경기도 과천시 용머리2길 38(주암동 1-1)

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

인쇄 인성문화

ISBN 978-89-8242-654-4 94320

ISBN 978-89-8242-655-1 (세트)
