

디지털 컨버전스 기반 미래연구(I) 총괄보고서

2009. 12

연구기관: 정보통신정책연구원
연구책임자: 황 주 성
참여연구원: 정 국 환 손 상 영
이 호 영 이 원 태
김 희 연 김 사 혁
유 지 연 박 윤 정
석 봉 기 최 서 영
박 현 유

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.

서 언

‘모든 것은 디지털 위에서 수렴한다’는 네그로폰테의 선언이 시사하듯이 디지털 컨버전스는 디지털 혁명에 담긴 형이상학적 이념이 실현되는 과정입니다. 디지털 컨버전스는 디지털 기술로 인한 미디어 환경과 소통양식의 변화로 우리의 상상을 초월하는 사회문화적 변화를 일으키고 있으며 개인의 삶에 혁명적인 변화를 초래하고 있습니다. 이에 우리 사회는 다양한 가치와 문화가 공존하는 사회로 발전하고 있으며 다른 기술문명도 이러한 사회변화에 부응해야 할 것으로 봅니다.

그러나 디지털 컨버전스를 기술적인 관점에서만 본다면, 디지털 기술이 가지고 있는 무한한 가능성과 새로움을 보지 못하게 됩니다. 디지털 컨버전스의 결과는 다양한 선호와 가치, 그리고 감성을 만족시켜주는 다양성으로 나타나게 될 것이기 때문입니다. 따라서 디지털 컨버전스가 발현되는 실제 현상에 대해 보다 경험적이고 구체적인 차원에서 지속적인 고찰이 필요합니다. 그리고 이를 통해 디지털 컨버전스의 본질과 함께 컨버전스 사회의 패러다임 변화를 정확히 이해하는 것이 필요합니다.

이를 위해 본 연구원에서는 디지털 컨버전스 시대의 인간과 사회의 변화방향을 고찰해보고자 『디지털 컨버전스 기반 미래연구』를 시작하였습니다. 2009년도의 연구에서는 컨버전스의 개념과 그 본질이 무엇인지를 규명하고, 디지털 컨버전스가 인간의 의식과 행동에 어떤 영향을 미치고 정치, 경제, 사회, 문화 각 영역에 어떠한 변화를 초래할 것인가를 다차원적으로 살펴보고 있습니다. 컨버전스에 따른 사회변화의 전반적인 모습과 구체적인 변화들에 대해 조금이나마 더 잘 이해할 수 있는 개념과 시각을 제공하고자 노력하였습니다. 그리고 이를 통해 ‘디지털 컨버전스에 따른 한국사회의 변화상’을 도출하였습니다. 이러한 연구결과는 바람직한 디지털 컨버전스 모습의 규명과 디지털 컨버전스를 구현하는 전략과 정책의 수립에 기여할

것으로 기대됩니다.

본 연구는 본원 미래융합연구실의 여러 박사와 연구원, 그리고 학계와 연구계, 산업계의 전문가 여러분들께서 함께 참여하여 공동으로 수행해 주셨습니다. 연구진의 노고에 경의를 표합니다. 본 연구가 성공적으로 마무리된 데에는 많은 분들의 도움이 있었습니다. 기획총괄위원장으로 과제 전반에 걸쳐 함께 고민해주신 김문조 고려대학교 교수님 이하 성균관대학교 이종관 교수님, 서강대학교 류석진 교수님, 한양대학교 조남재 교수님, 동국대학교 이호규 교수님 등 다섯 분의 기획총괄위원께 감사드립니다. 또한 기초과제를 맡아 성실하게 수행해주신 학계의 선생님들과 포럼, 학술대회 등에 참여해주신 여러분께도 감사의 말씀을 드립니다. 또한 적극적으로 과제를 지원해 주시고 끊임없는 관심과 의견을 주신 최시중 방송통신위원회 위원장님과 방송통신융합정책실 서병조 실장님 외 융합정책과 여러분들께 감사의 마음을 전합니다.

끝으로 본 연구가 디지털 컨버전스 사회의 새로운 패러다임과 이론, 그리고 개념들을 창조하는데 학술적으로 기여할 뿐만 아니라 더 나아가 국가발전을 위한 미래설계에 조금이나마 보탬이 될 수 있기를 바랍니다.

2009년 12월
정보통신정책연구원
원 장 방 석 호

목 차

서 언	1
요약문	13
제1장 서론	27
제1절 연구의 배경	27
제2절 연구의 목표	28
제3절 연구의 추진과 구성	29
1. 전체 연구의 개요	29
2. 2009년도 연구의 구성	32
제2장 디지털 컨버전스의 개념과 의미	36
제1절 디지털화의 의미	36
1. 디지털화의 개념	36
2. 방송통신을 중심으로 본 디지털화의 전개과정	36
3. 디지털화의 문명사적 의미	37
제2절 디지털 컨버전스의 개념 재정립	39
1. ‘디지털 컨버전스’의 기존 논의와 재개념화의 필요성	39
2. ‘디지털 컨버전스’의 새로운 개념 체계	42
제3장 디지털 컨버전스 기초연구	45
제1절 철학·인문 영역	45
1. 디지털 컨버전스 시대의 의식과 행동	45
2. 영상콘텐츠의 일상화에 따른 인지방식의 변화	51

3. 욕망과 매체변화의 상관관계와 디지털 컨버전스 시대의 욕망구조	59
4. 디지털 콘텐츠 표현양식과 다중정체성의 양상: 사례분석과 미래문화의 전망	65
5. 디지털 컨버전스와 공간인식의 변화	72
제 2 절 정치영역	79
1. 디지털 컨버전스 환경에서의 정치제도와 시민사회 변화 연구	79
2. 디지털 컨버전스 환경에서의 대의제 변화와 정당의 역할	84
3. 디지털 컨버전스 환경에서 정치 거버넌스의 변화	88
4. 디지털 융합시대 온라인 사회운동 양식의 변화와 의미	93
5. 디지털 컨버전스 환경에서 글로벌 정치질서의 변화: 네트워크 사회에서의 국내정치와 국제관계	99
6. 디지털 컨버전스 시대 미디어 플랫폼의 진화와 정치참여 연구	103
제 3 절 경제·경영 영역	108
1. 컨버전스 시대의 경제 패러다임 변화 연구	108
2. 미디어 플랫폼의 다양화가 소비자 행동에 미치는 영향	117
3. 방송통신 융합환경에서 감성적 공감대 기반의 소비행동에 관한 연구	122
4. 녹색성장 전략에서 차세대 통신망의 역할	130
5. 디지털 융합과 콘텐츠 관련 산업의 공급 사슬 변화 연구	137
6. 디지털 컨버전스와 주요 멀티미디어 비즈니스 모델의 진화	151
제 4 절 사회영역	159
1. 융합사회의 소통양식 변화와 사회진화 방향 연구	159
2. 미디어 융합의 전개과정과 사회문화적 파장	162
3. 미디어 발전과 사회 갈등 구조의 변화	166
4. 융합 사회의 인간, 인간관계: 온라인 자아 정체성과 사회화를 중심으로	170
5. 융합미디어를 활용한 공공-민간 상호작용 확대방안 연구	174
제 5 절 문화영역	181

1. 디지털 컨버전스 환경에서 미디어 문화 패러다임의 변화	181
2. 가상성과 일상성의 컨버전스에 관한 연구	188
3. 미디어 컨버전스와 감각의 확장: 감각확장 미디어의 사용성에 대한 연구 ...	195
4. 컨버전스 시대와 매체로서의 개인	201
5. 컨버전스 시대의 트랜스미디어 이용자 연구	205
제 6 절 미래방법론 실증연구	212
1. 미래예측방법론을 활용한 디지털 컨버전스의 미래 연구	212
제 4 장 디지털 컨버전스 네트워크 구축 · 운영	219
제 1 절 디지털 컨버전스 미래포럼	219
1. 디지털 컨버전스 미래포럼의 구성과 목적	219
2. 디지털 컨버전스 미래포럼의 운영실적	221
3. 디지털 컨버전스 미래포럼의 주요 연구결과	224
4. 포럼의 정책적 시사점과 향후 운영방향	237
제 2 절 학술대회 개최	240
1. 공동학술대회: ‘Beyond Convergence – 디지털 컨버전스의 미래’	240
2. 학술대회: ‘디지털 컨버전스와 친환경 녹색성장 – 그린 원격근무를 중심으로’	243
제 3 절 심포지엄 개최	247
1. 행사 개요	248
2. 주요 발표내용	249
3. 결론 및 정책적 시사점	253
제 5 장 디지털 컨버전스에 따른 한국사회의 변화상	255
제 1 절 트랜스휴머니즘과 네오휴머니즘의 혼용	255
1. 변화상 개요	255
2. 변화상의 세부내용	255

3. 전망 및 정책적 시사점	257
제 2 절 영상중심 의사소통의 확산	258
1. 변화상 개요	258
2. 변화상의 세부내용	258
3. 전망 및 정책적 시사점	261
제 3 절 네트워크적 욕망의 부상	262
1. 변화상 개요	262
2. 변화상의 세부내용	262
3. 전망 및 정책적 시사점	264
제 4 절 모바일 인터넷을 통한 공적공간의 거실화	266
1. 변화상 개요	266
2. 변화상의 세부내용	267
3. 전망 및 정책적 시사점	268
제 5 절 개별적 자아와 네트워크적 자아의 혼용	269
1. 변화상 개요	269
2. 변화상의 세부내용	269
3. 전망 및 정책적 시사점	271
제 6 절 투표권에 머문 시민에서 의제생성자로서의 연결된 시민으로	272
1. 변화상 개요	272
2. 변화상의 세부내용	272
3. 전망 및 정책적 시사점	274
제 7 절 반응적 거버넌스에서 생성적 개입의 거버넌스로	274
1. 변화상 개요	274
2. 변화상의 세부내용	275
3. 전망 및 정책적 시사점	276
제 8 절 산업간 경계의 붕괴와 다 산업간 침투의 확산	277

1. 변화상 개요	277
2. 변화상의 세부내용	278
3. 전망 및 정책적 시사점	279
제 9 절 감성기반 소비의 확대	280
1. 변화상 개요	280
2. 변화상의 세부내용	281
3. 전망 및 정책적 시사점	282
제 10 절 컨버전스 패러독스의 등장	283
1. 변화상 개요	283
2. 변화상의 세부내용	283
3. 전망 및 정책적 시사점	285
제 11 절 규제적 권력에서 ‘소구적(訴求的)’ 권력으로: 공적, 사적 권력 속성의 변화	287
1. 변화상 개요	287
2. 변화상의 세부내용	288
3. 전망 및 정책적 시사점	288
제 12 절 다매체 시대의 신(新)사회갈등	289
1. 변화상 개요	289
2. 변화상의 세부내용	290
3. 전망 및 정책적 시사점	291
제 13 절 변신 윤리의 대두	292
1. 변화상 개요	292
2. 변화상의 세부내용	293
3. 전망 및 정책적 시사점	294
제 14 절 공공-민간 활동의 상호 침투	294
1. 변화상 개요	294

2. 변화상의 세부내용	295
3. 전망 및 정책적 시사점	296
제 15 절 도구적 합리성을 넘어 소통적 합리성으로	297
1. 변화상 개요	297
2. 변화상의 세부내용	298
3. 전망 및 정책적 시사점	298
제 16 절 점과 점의 커뮤니케이션에서 선(관계)의 커뮤니케이션으로: 메시지 중심의 커뮤니케이션	299
1. 변화상 개요	299
2. 변화상의 세부내용	300
3. 전망 및 정책적 시사점	301
제 17 절 아이디어들의 창조적 긴장의 필요성: 참여와 개방	302
1. 변화상 개요	302
2. 변화상의 세부내용	302
3. 전망 및 정책적 시사점	303
제 18 절 미디어에 대한 헌신·몰입 요구의 증대	304
1. 변화상 개요	304
2. 변화상의 세부내용	305
3. 전망 및 정책적 시사점	306
제 6 장 결 론	307
제 1 절 연구결과의 의의	307
제 2 절 연구의 한계와 향후 연구방향	309
참고문헌	311

표 목 차

〈표 1-1〉 2003년~2008년 메가트렌드 연구추진 내용	30
〈표 1-2〉 2009년도 『디지털 컨버전스 기반 미래연구(I)』 추진개요	34
〈표 2-1〉 매체의 문명사적 흐름	38
〈표 2-2〉 컨버전스 개념의 범위	41
〈표 2-3〉 영역별 컨버전스 정의	44
〈표 3-1〉 영상 매체의 형식과 인지 양식의 관계	54
〈표 3-2〉 사회변화에 따른 정부의 기능과 역할 변화	80
〈표 3-3〉 사회변화에 따른 정당의 기능과 역할 변화	81
〈표 3-4〉 사회변화에 따른 시민의 위상과 역할 변화	82
〈표 3-5〉 사회변화에 따른 글로벌 정치질서의 성격 변화	83
〈표 3-6〉 5대 기술 분야(Del-phi 조사 결과)	132
〈표 3-7〉 5대 서비스 분야(Del-phi 조사 결과)	132
〈표 3-8〉 기술 분야의 전체 고려요소에 대한 상대적 중요도	134
〈표 3-9〉 서비스 분야의 세부 고려요소별 상대적 중요도	135
〈표 3-10〉 방송 콘텐츠 가치 사슬 유형	140
〈표 3-11〉 디지털 융합과 방송통신융합 가치사슬 분석	141
〈표 3-12〉 방송통신융합 가치와 거버넌스 구조	143
〈표 3-13〉 태스크-기술 적합도 단계적 회귀 분석 결과: 3가지 경우 평균	145
〈표 3-14〉 태스크 유형별 적합도와 선호도 차별화: 3가지 경우 평균	147
〈표 3-15〉 인간 대 인간(H-H)	154
〈표 3-16〉 인간 대 기계(H-M)	154
〈표 3-17〉 중간계적 소통환경의 등장	163

〈표 3-18〉	감성적 소구가 휴대전화에 대한 태도에 미치는 영향: t-test 결과	199
〈표 4-1〉	디지털 컨버전스 미래포럼 연구이슈	221
〈표 4-2〉	디지털 컨버전스 미래포럼 연구협력팀 구성	222
〈표 4-3〉	디지털 컨버전스 미래포럼 추진일정	223
〈표 4-4〉	디지털 컨버전스의 미래 공동학술대회 프로그램	241
〈표 4-5〉	Green IT 학술대회 프로그램	244
〈표 4-6〉	디지털 컨버전스와 한국사회의 미래 심포지엄 프로그램	248

그림 목 차

[그림 1-1]	「21세기 한국 메가트렌드 연구」 사업 추진 개요	29
[그림 1-2]	2009년도 『디지털 컨버전스 기반 미래연구(I)』 추진체계	33
[그림 2-1]	우리나라 방송통신분야의 디지털화 추진체적	37
[그림 2-2]	컨버전스 다이어그램	40
[그림 2-3]	디지털 컨버전스 개념체계	42
[그림 3-1]	시대별 시민 유형	90
[그림 3-2]	유동적이고 상황적인 컨버전스	91
[그림 3-3]	산업의 디지털 환원과 디지털 컨버전스의 진화	109
[그림 3-4]	컨버전스 형태에 의한 구분	110
[그림 3-5]	컨버전스에 의한 소비자, 생산자, 시장의 변화	115
[그림 3-6]	디바이스·미디어의 향유와 감성적 공감기반의 소비행동 분석	127
[그림 3-7]	디지털 융합과 콘텐츠 공급사슬 연구의 프레임워크와 연구 영역	138
[그림 3-8]	콘텐츠 관련 산업 가치사슬 변화 연구 모델	145
[그림 3-9]	멀티미디어의 특성에 따른 산업 환경 변화 양상	153
[그림 3-10]	온라인 게임 산업의 가치사슬	156
[그림 3-11]	VOD 플랫폼(PC기반) 산업의 가치사슬	156
[그림 3-12]	멀티미디어 비즈니스모델의 진화(예)	157
[그림 3-13]	소통양식의 변화와 사회진화	161
[그림 3-14]	미디어 융합과 융합사회	175
[그림 3-15]	소통양식의 변화와 정부 웹사이트	176
[그림 3-16]	공공-민간 상호작용 모델	178
[그림 3-17]	디지털 공간에서의 커뮤니케이션 양식 모델	185

[그림 3-18] 전기화와 디지털화에 따른 미디어 변형	207
[그림 3-19] 미래예측을 위한 주요변수들 조합과 경우의 수	215
[그림 4-1] Business Model Transformation in Network Industry	227
[그림 4-2] 매체별 확산속도	229
[그림 4-3] 콘텐츠와 유저간 대안적 접점의 증가	230
[그림 4-4] 다채널 다매체 시대의 종합적인 방송시장 규제모형	233
[그림 4-5] 사회적 커뮤니케이션의 구조	237

요 약 문

1. 연구의 필요성 및 목적

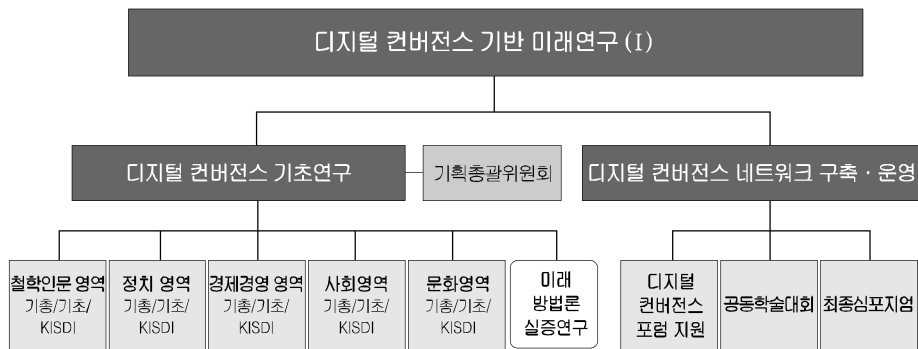
정보통신기술의 발전은 단순히 기술과 산업의 패러다임에 획기적인 변화를 가져온 것이 아니라, 인간의 삶의 질을 급격히 변화시킬 수 있는 무한한 잠재력을 지닌 것으로 평가받고 있다. 이러한 잠재력은 최근 컨버전스 기술의 등장으로 더욱 커질 것으로 기대된다. 방송과 통신의 융합이 이루어지는 디지털 컨버전스 시대에는 이전의 인터넷 시대에 비해 더욱 다양한 방식으로 우리의 의식과 생활이 바뀌고, 사회가 변화될 것으로 예상된다. 이에 따라 디지털 컨버전스 시대를 준비하며 바람직한 사회 발전의 방향을 모색할 필요성이 커지고 있다.

따라서 본 연구는 디지털 컨버전스 시대의 도래로 인한 우리 사회 제반 영역의 다양한 변화를 파악하고, 이에 기반하여 국가전략 차원의 디지털 컨버전스 정책 방향을 제시하는 것을 목표로 한다. 구체적으로 디지털 컨버전스의 의미를 파악하고 이 변화가 우리의 의식과 한국의 정치, 경제, 사회, 문화 등 제반 영역에 미칠 영향과 그로 인한 변화상을 전망하고자 한다.

2. 연구체계 및 내용

2009년도의 연구는 컨버전스와 연계된 한국사회 변화를 분석하고 향후 전망 및 정책방향을 모색하는 ‘디지털 컨버전스 기초연구’와 이러한 연구결과를 범국가적으로 확산하고 사회적 합의의 장을 마련하기 위한 ‘디지털 컨버전스 네트워크 구축·운영’ 과제로 구성되어 있다.

(그림 1) 2009년도 『디지털 컨버전스 기반 미래연구(I)』 추진체계



‘디지털 컨버전스 기초연구’에서는 첫째, 디지털 컨버전스의 개념과 관련된 기존의 논의와 그 한계를 살펴보고 새로운 개념체계를 확립한다. 둘째, 컨버전스가 미칠 영향을 파악하기 위해 ‘철학·인문, 정치, 경제·경영, 사회, 문화’의 5개 영역으로 나누어 분석하고, 보다 체계적인 미래예측을 위해 미래방법론을 활용한 연구를 진행한다. 셋째, 이러한 영역별 연구결과에 기초하여 디지털 컨버전스에 따른 한국사회의 주요 변화상을 도출하고 정책적 시사점을 제시한다.

‘디지털 컨버전스 네트워크 구축·운영’에서는 산학연 전문가와의 네트워크 구축을 위해 디지털 컨버전스 포럼을 운영하고, 컨버전스 연구결과에 대한 국민과의 공감대 형성과 인식제고를 위해 심포지엄 및 학술대회를 개최한다. 이를 통해 근시안적인 시각을 극복하고 중장기적 시각에서 미래에 대한 체계적 연구를 수행함과 동시에 다양한 분야간 전략적 연계를 확보할 수 있을 것으로 기대한다.

3. 연구 결과

가. 디지털 컨버전스 기초연구

디지털 컨버전스 기초연구에서는 ‘철학·인문, 정치, 경제·경영, 사회, 문화’ 5개

영역의 27개 과제와 미래방법론 실증연구 1개 과제 총 28개 과제가 수행되었다.

영역	세부 과제
철학·인문	디지털 컨버전스 시대의 의식과 행동
	영상콘텐츠의 일상화에 따른 인지방식의 변화
	욕망과 매체변화의 상관관계와 디지털 컨버전스 시대의 욕망구조
	디지털 콘텐츠 표현양식과 다중정체성의 양상: 사례분석과 미래문화의 전망
정치	디지털 컨버전스와 공간 인식의 변화
	디지털 컨버전스 환경에서의 정치제도와 시민사회 변화 연구
	디지털 컨버전스 환경에서의 대의제 변화와 정당의 역할
	디지털 컨버전스 환경에서 정치 거버넌스의 변화
	디지털 융합시대 온라인 사회운동 양식의 변화와 의미
	디지털 컨버전스 환경에서 글로벌 정치질서의 변화: 네트워크 사회에서의 국내정치와 국제관계
경제·경영	디지털 컨버전스 시대 미디어 플랫폼의 진화와 정치참여 연구
	컨버전스 시대의 경제 패러다임 변화 연구
	미디어 플랫폼의 다양화가 소비자 행동에 미치는 영향
	방송통신 융합환경에서 감성적 공감대 기반의 소비행동에 대한 연구
	녹색성장 전략에서 차세대 통신망의 역할
	디지털 융합과 콘텐츠 관련 산업의 공급사슬 변화 연구
사회	디지털 컨버전스와 주요 멀티미디어 비즈니스 모델의 진화
	융합사회의 소통양식 변화와 사회진화 방향 연구
	미디어 융합의 전개과정과 사회문화적 파장
	미디어 발전과 사회 갈등 구조의 변화
	융합 사회의 인간, 인간관계: 온라인 자아 정체성과 사회화를 중심으로
문화	융합미디어를 통한 공공-민간 상호작용 확대방안 연구
	디지털 컨버전스 환경에서 미디어 문화 패러다임의 변화
	가상성과 일상성의 컨버전스에 관한 연구
	미디어 컨버전스와 감각의 확장: 감각확장 미디어의 사용성에 대한 연구
	컨버전스 시대와 매체로서의 개인
미래 방법론	컨버전스 시대의 트랜스미디어 이용자 연구
	미래예측방법론을 활용한 디지털 컨버전스의 미래 연구

이러한 연구의 수행을 통해 18개의 ‘디지털 컨버전스에 따른 한국사회의 변화상’을 도출하였다. 변화상과 주요 내용은 다음과 같다.

(1) 트랜스휴머니즘과 네오휴머니즘의 혼용

디지털 기술을 기반으로 하는 새로운 컨버전스는 우리의 일상생활뿐만 아니라 인간의 조건마저 혁명적으로 변화시킬 것으로 기대된다. 이러한 급격한 변화에 대응하는 방식은 다양한 스펙트럼 속에서 나타날 수 있다. 그러나 그 경향은 크게 두 가지 유형으로 귀착될 것으로 보인다. 첫째, 컨버전스 기술이 보여주고 있는 새로운 가능성들은 인간을 때료시키기에 충분한 능력을 갖고 있다. 따라서 이러한 ‘미래’ 기술을 통해 인간의 불완전성을 극복하는 새로운 존재의 출현을 기대하는 사상이 등장할 것이다. 이러한 사상을 ‘트랜스휴머니즘’이라고 부를 수 있을 것이다. 반면, 이렇게 새로운 기술문명이 가져올 급격한 변화에 저항하는 입장도 가능하다. 인간의 본질적 조건을 변화시킬 수 있는 기술력은 인간 존재에 대해 실존적 물음을 제기하기 때문이다. 첨단 기술이 인간의 조건을 변화시키는 한, 그것은 일종의 불안으로 작용할 수 있다. 이러한 불안은 새로운 기술에 저항함과 동시에 다시 한 번 ‘인간 존재’에 관한 성찰을 촉발할 것이다. 이를 ‘네오휴머니즘’이라고 부를 수 있을 것이다.

(2) 영상중심 의사소통의 확산

오늘날 방송통신 융합을 통해서 보다 가시화되어가고 있는 영상콘텐츠의 폭증과 일상화는 영상, 구술, 문자등과 관련된 매체 문화사를 통괄해본다면 너무나 자연스러운 경향이며, 최소한 활자 시대에 억압된 영상에 대한 인류의 본능적 감응과 친화성이 다시 부활되는 현상이다. 이러한 맥락에서 우리는 이것을 일러 ‘영상의 귀환’이라 불렀다. 지난 5백 년 동안의 시기가 활자 언어가 지배한 시간이었다면, 활자의 지배력이 약화 내지는 균형적 자리를 점유하면서 이제 다시 영상의 지배가 도래한 것이라 볼 수 있다. 물론 활자 언어는 죽지 않았으며 영원히 죽지 않을 수도 있으나, 디지털 컨버전스 시대에서 목격되는 분명한 사실은 기존의 언어 지배의 문화에서 영상 문화 또는 도상적 커뮤니케이션의 문명으로 이동하고 있다는 사실이다. 인간의 지식, 학습, 신념, 인지와 욕망 등은 인간의 심층적 정신계를 축조하는 영상에 의해서 결정적인 지배를 받게 될 가능성이 높다.

물론 이 경우에 영상은 단순한 시각정보만을 의미하는 것은 아니다. 오히려 기존

에 문자에 의존해야만 했던 스토리를 영상을 통해 구현하는 것이 가능해지기 때문에, 영상과 스토리텔링의 기능이 융합된 보다 통합적인 영상문법을 의미하고, 앞으로의 세대는 그런 통합적 문법으로서의 영상 의사소통에 더욱 익숙해질 것이다.

(3) 네트워크적 욕망의 부상

디지털 컨버전스 시기에는 개별 미디어들이 지닌 특성들이 따로 따로 인간과 관련을 맺는 양식이 아니라 다양하고 이질적이었던 매체들이 동시에 다층적이면서 전면적인 양상으로 인간의 감각구조를 재편하고 있다. 이런 매체 환경은 인간의 욕망을 이전과 비교할 수 없을 정도로 다양하고 다층적으로 만들 것이다. 그것은 매체가 도입하는 새로운 감각비율이 과거 특정 미디어 시기처럼 사회 전체에 비교적 균질한 효과를 내는 상황이 아닌, 네트워크에의 접속과 분리에 따라 시시각각 다른 상황을 만들어 낼 것이기 때문이다.

(4) 모바일 인터넷을 통한 공적공간의 거실화

현대의 휴대전화는 사용자 간 통화가 가장 주요한 기능이었던 과거와는 달리, 커뮤니케이션 기능과 더불어 엔터테인먼트, 정보검색의 기능까지 골고루 갖춘 디지털 컨버전스의 요체라 할 수 있다. 이를 입증하듯 핸드폰은 현재 이른바 스마트폰으로 진화하여 인간과 디지털을 매개하는 모바일 플랫폼으로 역할을 수행하기 시작했다. 이렇게 휴대전화에 수렴된 모바일 플랫폼을 중심으로 하는 디지털 컨버전스는 특히 공간과 밀접한 관계가 있다. 디지털 컨버전스가 진행될수록 우리 삶의 공간고착성이 희박해지고, 장소의 의미와 기능 역시 변이되고 있다. 휴대전화의 사용은 이동 중 행동에 대한 미시적 조정을 가능하게 하였고, 인간 활동이 공간의 성격을 규정하게 하는 소위 ‘일시적 공간(temporalized space)’을 형성하게 하였다.

모바일 인터넷의 공간적 의미는 인터넷을 거리, 광장, 상업공간 등 제3의 공간으로 이끌어 냈으로써, 휴대전화가 형성한 ‘통신의 이동공간’을 ‘정보통신의 이동공간(mobile space of information and communications)’으로 확대했다는 데 있다. 휴대전화는 ‘통신의 이동성’을 부여하였다면 모바일 인터넷은 ‘정보의 이동성’을 부여했다는

측면에서 훨씬 확대된 의미를 지닌다. 즉 휴대전화가 주로 가족, 연인 또는 친구와의 개인적 사회관계를 중심으로 통신공간을 형성하였다면, 모바일 인터넷은 온라인 동호회, 카페 등 집단적 사회관계를 중심으로 하는 정보공간을 형성한다. 나아가, 업무, 정보, 문화, 학업 등 일생생활의 전 영역에서 이동성을 확보해 주게 될 것이다. 그 결과 모바일 인터넷은 제3의 공간이 갖는 기능적, 장소적 성격을 훨씬 다중적으로 변화시킬 것이다. 제3의 공간이 지니는 다양성과 포용성, 그리고 다기능성을 강화시켜 ‘공적공간의 거실화’를 촉진시키는 계기를 마련할 것이다.

(5) 개별적 자아와 네트워크적 자아의 혼용

디지털 테크놀로지는 물리적 실제 현실 공간 너머에 가상세계를 열어주었다. 가상세계는 실제와 동일한 속성을 지닌 사회적 공간으로 발전하였으며, 실제세계와 병존함으로써 인간의 체험현실을 확장시켰다. 미디어와 콘텐츠가 융합된 오늘날 디지털 컨버전스 시대에 실제세계와 가상세계를 구분하는 과거의 인식은 더 이상 유효하지 않다. 가상세계가 가상적인 이미지로 머물지 않고 실제 현실과 상호적인 관계를 맺음으로써 실제와 불가분적으로 공존하는 ‘하나의’ 현실로 수렴되고 있는 것이다. 이로써 자아는 실제 현실 공간의 어느 한 지점에 제약되는 상황을 극복하게 되고 실제와 가상세계를 수시로 넘나들게 됨으로써 정체성의 다중화를 체험하게 된다. 그러므로 머지않아 가상세계에서의 다중정체성은 ‘저 너머’ 세계에 존재하는 자아들의 표현으로 머무는 것이 아니라 현실 세계에서 실제의 자아와 함께 공존하면서 질적으로 더욱 강화될 것으로 전망된다. 이에 가상과 실제의 탈경계적 상황에서 다중정체성의 의미 역시 새롭게 논의되어야 할 것이다.

(6) 투표권에 머문 시민에서 의제생성자로서의 연결된 시민으로

웹 2.0과 컨버전스를 매개로 한 시민사회의 변화는 여타의 정치영역보다 폭넓고 자유롭게 전개되고 있다고 해도 과언이 아니다. 디지털 컨버전스의 진전으로 인해 형성되고 있는 시민과 시민사회의 변화는 이른바 ‘모니터 시민’의 출현, 일상적·생활정치적 이슈의 폭발, 시민들간의 자발적 네트워크 확대, 시민의 자기정보결정권

증가 등을 수반하고 있는데, 이러한 변화는 미래 컨버전스 사회의 정치적 지평을 근본적으로 뒤흔들어 놓을 것으로 예견되고 있다. 특히 컨버전스 정치변동의 가장 핵심적인 부분은 시민의 성격이 본질적으로 변화한다는 것이다. 즉 공식적인 정치과정의 제한된 틀 내에서 단지 투표권을 요구하는 수준에 머무는 수동적 시민보다는 온라인 상의 다양한 ‘집단지성’을 통해 정치적 의제를 생성하고, ‘리더없는 자기조직화’ 방식을 통해 일상적 의제를 중심으로 끊임없이 관여하는 시민들이 미래 사회의 보다 성숙된 정치주체로 등장할 가능성이 높다는 것이다.

(7) 반응적 거버넌스에서 생성적 개입의 거버넌스로

미래 컨버전스 사회에서의 정치관계는 시민사회의 높은 관여와 정당의 매개기능 약화에 따라 정치적 요구가 정부에게 집중되는 경향을 나타낼 것이다. 이럴 경우, 기존 대의제의 기반은 매우 약화됨과 동시에 정부는 의제관리의 가장 강력한 주체라는 기회와 의제 범람 속의 거버넌스 형성 실패라는 위기를 동시에 부여받게 될 가능성이 높아진다. 즉, 시민사회·정당·글로벌 사회의 요구를 모두 해결해야 하는 위치에 놓이게 되기 때문에 효과적으로 사회적 요구를 수렴하고 해결할 경우에는 정부의 권한이 강화될 수 있지만, 현실 정치의 메커니즘에서는 정부 단독으로 요구 수렴이 어려운 과부하 상태이기 때문에 모든 책임이 정부에 쏠릴 수도 있다는 것이다. 따라서 미래 컨버전스 시대에는 기존의 수동적이고 반응적인 거버넌스보다는 생산적으로 시민사회와 정당의 역할과 의제를 융합하는 거버넌스 형성이 매우 중요한 과제로 대두될 것으로 전망된다.

(8) 산업간 경계의 붕괴와 다 산업간 침투의 확산

디지털 컨버전스의 진화에 따라 하나의 산업에서 통용되던 제품이나 서비스에 다른 산업의 기능과 내용을 접목시키는 것이 가능해지고 용이해졌다. 이러한 가능성은 시장에서의 잠재수요를 일깨우는 역할을 하며 신제품, 신규 서비스로 시장에 등장한다. 이러한 신규제품의 등장은 두 산업의 접목 또는 중첩을 의미하는 신호가 된다. 이러한 신제품, 신기술, 신규 서비스의 확산은 특정한 산업 분류 자체를 힘들게

하며, 산업 간의 경계를 불분명하게 하는 원인이 된다. 산업간 경계의 붕괴와 산업 간 침투에 의한 믹스와 중첩은 당분간 지속될 것이며, 이러한 현상은 방송·통신, IT 등 정보관련 산업에서 시작하여 빠르게 타 산업으로 확대 재생산될 것이다. 또한 방송, 통신, IT 산업과 타산업의 중첩과 융합으로 미디어 산업과 기타 산업의 역할에 중첩을 가져올 수도 있다. 나아가 세 개 이상의 산업의 융합과 섞임도 목도되며, 이 같은 중첩 제품과 서비스에 대한 시도와 시장에서 부여하는 매력은 끊임없이 새로운 산업과 시장의 대두를 예견케 하고 있다.

(9) 감성기반 소비의 확대

디지털화의 진행과 컨버전스의 확산은 소비자의 소비행태에 변화를 가져와 경제적 효익 이외에도 감성성이 의사결정의 주요 영향요인으로 부상하게 만들었다. 웹 2.0의 진화와 확산은 인터넷 매체의 사회적 영향력을 확대시켰으며, 웹을 이용하는 소비자의 사회문화적 다양성도 확대되었다. UCC(User Created Contents)의 확산은 자신을 표현하고자 하는 욕구를 충족시키고 있을 뿐 아니라 자기표현 욕구 자체를 증대시키는 역할도 하게 되었다. 방송과 통신의 융합으로 대표되는 컨버전스 미디어 사회는 사이버와 현실세계를 넘나드는 정서적 공유와 집단적 감성이 발현되는 생활 속 공간이 될 것이며, 소비자들은 소집단의 끈끈한 유대감과 자기표현감, 재미와 즐거움, 감성적 만족 등을 찾아 다양하고 새로운 컨버전스 서비스를 소비하고, 참여하고, 공유하게 된다.

(10) 컨버전스 패러독스의 등장

컨버전스의 진화에 따라 많은 제품과 기술, 서비스가 다양한 기능과 다양한 채널, 다양한 정보 양태를 수용하는 추세를 보일 것이며, 이와 같은 복합성 추세를 충족시키는 제품의 출현이 확대될 것이다. 그러나 동시에 이와는 매우 상반되는 단일 기능, 단순 기능, 단순 정보 양태 등을 강조한 기술과 제품이 현재 관찰되는 그것들 보다 더욱 단순성, 단일성을 강조한 모습으로 등장할 것이다. 다수의 단일성과 소수의 복합된 다기능성 제품이 혼재하는 시장에서 단순성을 강조한 제품은 단지, 개발과

등장에 그치는 것이 아니고, 복잡성이 높은 컨버전스 제품과 함께 시장에서 성공할 가능성도 크다. 즉, 디지털 컨버전스에 의한 새로운 기술과 제품, 서비스의 등장은 시장과 산업에 있어 다양한 변화와 불확실성, 예측 불가능성을 촉발하며 기술의 개발, 시장 및 소비자의 반응에 있어서 컨버전스와 다이버전스라는 이율배반적 추세가 공존하는 현상을 초래하게 한다.

(11) 규제적 권력에서 소구적(訴求的) 권력으로: 공적, 사적 권력 속성의 변화
미디어의 융합은 정보의 디지털화와 네트워크화를 핵심적 특징으로 하며 문화적 환경 역시 디지털의 특성을 반영한 양태를 띠게 되어, 사회체계는 ‘편재성’과 ‘복제성’이라는 성격을 담지하게 된다. 첫째, 편재성은 개인 PC가 인터넷을 통해 서로 연결되고 개인 휴대폰이나 PDA 등의 휴대 기기가 무선 통신을 통해 연결되어 기기의 확장성이 더욱 확대됨에 따라 부각되는 특징이다. 지금까지는 주로 유선 인터넷을 중심으로 한 컴퓨터 상의 접속이 핵심적 관심사였다면 휴대용 기기의 활용 폭이 증대될 미래에는 기존의 정보 생산, 교환 및 향유 행위가 시간, 공간 및 대상 영역을 넘어선 사회 전면, 나아가 인간과 자연과 사물의 세계까지를 포괄한 우주 전체로 확장될 것으로 전망된다. 둘째, 디지털의 또 한 가지 핵심적 특징인 복제성은 산업사회의 유산인 소유권의 개념과 충돌하는 동시에 개인 정보의 유출 문제 등을 야기하면서 새로운 쟁점을 유발하게 된다. 즉, 미디어 융합으로 인해 정보의 접근이 다양한 매체를 통해 이루어지면서 개인 정보나 저작물에 대한 복제 문제가 심각한 상황으로 비화되어 유효 정보의 관리나 통제에 대한 ‘새로운 사회적 계약(new social contract)’을 요하게 된다.

(12) 다매체 시대의 신(新)사회갈등

사회갈등은 정보사회에만 한정된 문제는 아니다. 근대 산업사회에서 사회갈등은 계급 및 계층을 중심으로 형성되었다. 따라서 경제적 영역에서 노동계급과 자본 간의 갈등, 정치영역에서 민중과 억압적 국가 간의 갈등이 주요 갈등 양상으로 제시되었다. 그러나 탈근대사회 혹은 현대사회에서 사회갈등은 계급 및 계층 외에 성, 연

령, 세대, 종교, 인종 및 민족, 장애 여부, 성정체성 등 다양한 영역에서 돌출하고 있다. 서구 선진사회에서는 성, 인종, 계층·계급이 복합적이고 중층적으로 상호 연관되어 나타나기도 한다. 따라서 현대사회에서는 사회갈등과 불평등의 복합성과 중층성에 주목할 필요가 있다. 특히 유비쿼터스 환경, 웹 2.0시대, 미디어의 융합 같은 새로운 기술사회적 변화를 고려한다면 사회갈등의 영역과 특징은 보다 확장적으로 이해되어야 한다. 유비쿼터스 환경과 웹 2.0시대에서는 개인의 의지에 의해 관계가 형성되고 단절되는 것만이 아니라, 관계 자체가 역동적 정보의 흐름 속에서 부단히 형성되고 사라지기 때문이다. 이러한 상황에서는 의식적이고 관찰 가능한 관계뿐만 아니라 무의식적이고 잠재적인 인간관계가 보다 문제시되어 전통적 의미의 사회갈등 개념과는 변별되는 욕구 격차에 의한 ‘신(新)사회갈등’이 새로운 사회문제로 출현하리라 예견된다.

(13) 변신 윤리의 대두

오늘날 디지털 시대를 살아가는 현대인들은 오프라인 세계에서 전통적으로 규정력을 행사해왔던 성, 연령, 계급, 직업, 교육수준, 인종, 민족 등을 기초로 형성된 자아 정체성뿐만 아니라 온라인 공간에서 구성된 또 다른 자아 정체성을 통해 이중적 자아를 영위한다. 그리고 이렇게 구성된 온라인과 오프라인에서의 상이한 자아는 개인의 삶의 과정에서 끊임없이 상호 침투하며 융합 과정을 지속시키고 있다. 인간 관계 역시 마찬가지이다. 각종 온라인 동호회나 싸이월드, 페이스북과 같은 인터넷 소셜네트워크 서비스(SNS)를 통해 형성된 새로운 융합적 인간관계가 널리 확장되고 있는 추세이다. 온라인 인간관계는 구성방식이나 규범의 측면에서 전통적 인간관계와는 뚜렷하게 구별되는 새로운 양상들을 현시한다. 동시에 그것은 오프라인에서의 인간관계와 다양한 형태로 결합하면서 인간관계의 구성 원리에 커다란 변화를 불러일으키고 있다. 따라서 탈(脫)진정성의 증대와 같은 융합화 시대의 변신적 정체성 및 인간관계의 새로운 변모에 대한 진단과 분석이 사회과학의 주요 탐구 과제의 하나로 대두하고 있다.

(14) 공공-민간 활동의 상호 침투

인터넷을 중심으로 전개되는 미디어 융합기술은 기존의 시·공간 개념을 초월한 불특정 다수의 소통을 가능케 하여 소통 패러다임에 획기적인 전기를 제공하고 있다. 특히 인터넷 및 신종 모바일 기기들을 중심으로 한 미디어 융합은 기존의 시공간적 한계를 넘어선 불특정 다수의 소통을 가능케 하여 소통질서의 일대 변혁을 추구하고 있다. 그 결과 공공부문과 민간부문의 소통에 있어서 디지털 융합기술의 도입이 꾸준히 이루어져 공공영역과 민간영역 사이의 새로운 상호작용이 촉진됨으로써 공공 및 민간 부문 간의 공조에 기반한 다양한 복합 서비스들이 생성되고 있다. 새로운 상호작용의 핵심 동력은 융합미디어로 인해 의사소통 합리성의 인문주의화가 가능해졌다는데 있다. 기존의 법제도와 규정에 의한 기계적이고 규범적인 공공-민간의 상호작용으로부터 소통주체의 개별적인 조건까지 고려할 수 있는 환경으로 바뀌어, 개인화된 서비스가 일반화될 것이다. 수동적으로 작동했던 공공의 서비스 전달이 먼저 찾아가는 서비스로 바뀌고, 민간은 정부의 서비스 생산 과정에 참여하여 자신이 원하는 방향으로 서비스가 생산될 수 있게 한다. 이러한 현상이 진화되면, 궁극적으로는 공공과 민간의 경계가 모호해지는 상태에 이르게 된다.

(15) 도구적 합리성을 넘어 소통적 합리성으로

융합사회의 합리성은 근대적 합리성과 탈근대적 합리성의 접점을 출발점으로 모색되어야 한다. 이 때 유념해야 할 점은 합리성 논쟁에서 이성의 장막 안쪽으로 밀려있던 감정, 상상력, 환상 등과 같은 요소들을 복권시키는 일이다. 더불어 산업자본주의와 맞물려 있는 근대성, 합리성의 문제를 목적합리성 또는 도구적 합리성으로 한정된 합리성 개념만이 ‘합리적’이라고 판단한 근거도 재고되어야 할 것이다. 특히 향후 미디어 사회가 개방성, 환류성, 비선형성, 상호 침투성 등과 같은 창발적 요소들을 부가해 갈 것임을 감안할 때, 이성과 감정 간의 관계를 대립적으로 이해함으로써 감정을 합리성 범주 밖으로 위치시킨 이전의 합리성 개념에 대한 일대 혁신이 단행되어야 할 것이다. 더구나 적극적이고 능동적인 참여를 특징으로 할 융합사회에

서는 소통적 합리성을 근간으로 하는 새로운 사회 구성원리가 창출될 것으로 기대되므로 소통이론에 대한 전면적 재검토가 절실하다고 본다.

(16) 점과 점의 커뮤니케이션에서 선(관계)의 커뮤니케이션으로: 메시지 중심의 커뮤니케이션

컨버전스에 의해 나타나고 있는 디지털 공간의 사람들은 자신들이 호감을 느낄 수 있는 공간(사회적 공간)을 찾아다니는 특성을 갖고 있다. 사회적 공간은 사람들이 자신들의 의견을 표현하면서 커뮤니케이션이 이루어지는 공간을 말한다. 해당 사회적 공간이 매력이 있을 경우에는 잠시 머무르기도 하고 그렇지 않을 경우에는 즉시 떠나 다른 공간을 추구한다. 이는 사람들에게 사회적 공간의 특성이 매우 중요함을 의미한다. 어떠한 이슈에 대해서 자신의 의견을 개진하고자 할 때 그들은 목적에 따라 자신들의 견해와 비슷하거나 그렇지 않은 공간을 찾게 된다. 따라서 디지털 공간에서는 커뮤니케이션 하는 사람과 커뮤니케이션 매체를 명확하게 구별하기가 매우 어렵다. 디지털 공간에서의 커뮤니케이션이 컨버전스가 조성하는 공간과의 상호작용인지 혹은 커뮤니케이션 매체 끝에 있는 다른 사람과의 상호작용인지를 구별하기가 모호하게 되었다. 이는 개인과 개인의 커뮤니케이션이 아니라 개인들이 원하는 사회적 공간과 커뮤니케이션을 하고 있음을 보여주고 있다. 디지털 공간에서 이루어지는 커뮤니케이션은 사람과 사람들 간의 커뮤니케이션이 아니라 공간과 사람간의 커뮤니케이션이다. 공간에서 형성되는 메시지들 간의 커뮤니케이션이며, 메시지들이 서로 연결되면서 하나의 목소리가 되면서 마치 다음의 아고라가 촛불 시위의 원산지로 인식되었던 것과 같이 해당 공간의 특징을 형성해 간다.

(17) 아이디어들의 창조적 긴장의 필요성: 참여와 개방

미디어는 기술적 체계·환경이자 일종의 사회적 체계·환경으로서 복합적인 성격을 띠고 있다. 인간 행위자-콘텐츠-채널-미디어의 구분이 흐려지고 융합되는 네트워크 상황에서 낱알이 그 영향력이 확대되고 있는 소셜 네트워크의 영역의 발전에 주목하여, 소셜 네트워크 체제에서 진행되고 있는 컨버전스의 양상을 ‘인간관

계의 네트워크' 및 '문화 레퍼토리의 네트워크'의 두 개 차원으로 특징화 할 수 있다. 소셜 네트워크가 창출하는 개방-공유-참여의 흐름 안에서 개인적으로 구성된 문화 컨버전스의 레퍼토리들이 사회적으로 교차, 연계되면서 많은 사람들이 자신들의 의견을 자유롭게 표출할 수 있게 되었고, 심지어 남의 저작물을 패러디하여 자신의 글을 디지털 공간에 올릴 수 있게 되었다. 이러한 예들이 바로 디지털 스토리 텔링과 팬덤 현상으로 나타나고 있다.

(18) 미디어에 대한 헌신·몰입 요구의 증대

컨버전스 문화는 문화의 미디어화를 전제로 하며 또 그것을 강화한다. 일반적으로 올드미디어는 수동적 수용자상을 전제하고 뉴미디어는 능동적, 참여적 수용자상을 전제한다는 것이 널리 받아들여져 왔다. 그러나 최근 트랜스미디어 이용 행태를 보면 이러한 능동적 수용자상이 부분적으로 기업의 문법을 소비자가 그대로 따른 것에 불과하다고까지 말할 수 있다. 실제로 새로 발명되는 '스마트'한 기기들은 이용자들의 참여(participation)보다는 기기를 구입한 이후에도 지속적인 시간과 노력의 부가적 투입이 필요한 헌신(commitment)을 요구하고 있다. 컨버전스 시대에 이르러 콘텐츠와 프로토콜의 분리가 가속화되면서 UCC나 소셜미디어처럼 이용자들의 지속적인 참여에도 불구하고 미디어 안에 내재된 논리와 코드는 여전히 이용자가 접근하기 어려운 영역에 머물러 있다. 그 결과 거의 모든 문화적 소비에 점점 더 많은 미디어의 문법과 미디어 기업의 논리가 가속화되고 있다. 트랜스미디어 이용 경험이 증대될수록, 특히 헤비 유저로서 트랜스미디어 이용 환경에 더욱 의존할수록, 이용자의 인식과 행위가 점점 더 미디어 중심으로 변하게 되는 것이다.

나. 디지털 컨버전스 네트워크 구축·운영

'디지털 컨버전스 네트워크 구축·운영'에서는 '디지털 컨버전스 미래포럼'의 운영과 함께 총 2회의 학술대회와 1회의 최종심포지엄을 개최하여 디지털 컨버전스에 관한 논의의 장을 확산하였다.

〈표 1〉 디지털 컨버전스 네트워크 구축·운영

디지털 컨버전스 포럼 운영	○ 디지털 컨버전스 관련 중장기적 이슈 논의 - 총 8회(2009. 4 ~ 2009. 12)
1차 학술대회	○ ‘Beyond Convergence: 디지털 컨버전스의 미래’ - 2009. 6. 1, 프레스센터 국제회의장
2차 학술대회	○ ‘디지털 컨버전스와 친환경 녹색성장’ - 2009. 10. 15, 프레스센터 국제회의장
최종 심포지엄	○ ‘디지털 컨버전스와 한국사회의 미래’ - 2009. 11. 12, 프레스센터 국제회의장

4. 연구 활용성과 및 활용에 대한 건의

2009년도의 연구결과는 디지털 컨버전스가 진행되면서 발생할 사회의 거시적 변화를 제시하고 있다. 따라서 향후 디지털 컨버전스 기반 환경에서 나타날 사회현상에 대한 제반 연구의 기초자료로 활용가능하며, 현안위주의 단기적 정책전략이 아닌 중장기적 방송통신 전략 및 정책의 수립과 방송통신 융합의 모습에 대한 비전을 마련하기 위한 기초 자료로 활용가능하다.

5. 기대효과

본 연구는 기술과 산업관점을 넘어서 융합서비스의 확산에 따른 우리 사회의 제반 영역의 다양한 변화를 분석한 포괄적인 연구이다. 본 연구를 통해 새로운 방송통신 융합시대의 등장에 따라 변화하는 환경에 대한 주요 이슈를 도출하고, 관련 정책방향을 제시함으로써 한국사회의 장기전망과 미래지향적인 국가발전전략의 마련에 기여할 것으로 본다. 또한 컨버전스 및 미래연구 전문가들을 연결하는 네트워크를 발전시키고 확산시키고, 중장기적이고 미래지향적 연구를 추진함으로써 유사 연구의 확산을 도모할 것으로 기대된다. 무엇보다 2009년도의 연구결과는 디지털 컨버전스가 진행되면서 발생할 사회의 거시적 변화를 미리 예측함으로써, 이에 기반한 정책 방향의 도출에 기여할 것으로 기대된다.

제1장 서론

제1절 연구의 배경

정보통신기술의 발전은 단순히 기술과 산업의 패러다임에 획기적인 변화를 가져온 것이 아니라, 인간의 삶의 질을 급격히 변화시킬 수 있는 무한한 잠재력을 지닌 것으로 평가받고 있다. 이러한 잠재력은 최근 컨버전스 기술의 등장으로 더욱 커질 것으로 기대된다. 방송과 통신의 융합이 이루어지는 디지털 컨버전스 시대에는 이전의 인터넷 시대에 비해 더욱 다양한 방식으로 우리의 의식과 생활이 바뀌고, 사회가 변화될 것으로 예상된다.

지금까지 디지털 컨버전스의 진행은 매체간 경계가 약화되며 융합되는 등 주로 기술의 영역에서 이루어졌다. 그러나 이러한 기술의 변화는 기술영역에 국한되지 않고 관련 산업 분야, 이용자, 그리고 사회전반의 모든 영역에 영향을 미칠 것이다. 디지털 컨버전스는 이제 기술 영역뿐만 아니라 인문·사회영역을 비롯한 사회 전반의 환경변화인 것이다. 이에 따라 디지털 컨버전스 시대를 준비하며 바람직한 사회 발전의 방향을 모색할 필요성이 커지고 있다. 이를 위해 무엇보다 필요한 것은 디지털 컨버전스의 본질을 파악하고 컨버전스 사회의 패러다임 변화를 정확히 이해하는 것이다. 그러나 디지털 컨버전스로 인한 다양한 사회변화와 그 영향연구를 기초로 한 미래전략의 수립은 물론 심지어 디지털 컨버전스의 개념에 대한 근본적 논의조차도 미비한 실정이다.

이에 정보통신정책연구원은 방송통신위원회의 지원하에 『디지털 컨버전스 기반 미래연구(2009~2012)』를 시작하고, 연구를 통해 디지털 컨버전스가 무엇인지에 대한 근본적인 물음을 비롯하여 디지털 컨버전스가 우리의 가치관, 생활양식, 문화 그리고 사회구조 등에 어떠한 영향을 미칠 것인가에 대해 심도 있게 논의해보았다. 이

를 통해 컨버전스의 전개방향과 그로 인한 주요 변화상을 전망하고 중장기적인 시계 하에 미래지향적이고 종합적인 시각의 정책적 시사점을 제시하고자 하였다.

제2 절 연구의 목표

본 연구는 디지털 컨버전스 사회로의 패러다임 변동을 이해하기 위해 시작한 사업으로 우리 사회의 근본적인 변화를 심층적으로 이해할 수 있는 인문·사회 중심의 중장기 연구프로젝트이다.

2009년도의 연구목표는 디지털 컨버전스 시대의 도래로 인한 우리 사회 제반 영역의 다양한 변화를 파악하고, 이에 기반하여 국가전략차원의 디지털 컨버전스 정책 방향을 제시하는데 있다. 구체적으로 디지털 컨버전스의 의미를 파악하고, 이 변화가 우리의 의식과 한국의 정치, 경제, 사회, 문화 등 제반 영역에 미칠 영향과 그로 인한 변화상을 전망하고자 한다.

이를 위해 먼저 디지털 컨버전스의 개념과 관련된 기존의 논의와 그 한계를 살펴보고, 새로운 개념체계를 확립하고자 한다. 둘째, 컨버전스가 미칠 영향을 파악하기 위해 ‘철학·인문, 정치, 경제·경영, 사회, 문화’의 5개 영역으로 나누어 분석하고, 보다 체계적인 미래예측을 위해 미래방법론을 활용한 연구를 진행한다. 셋째, 이러한 영역별 연구결과에 기초하여 디지털 컨버전스에 따른 한국사회의 주요 변화상을 도출하고 정책적 시사점을 제시하고자 한다. 마지막으로 산학연 전문가와의 네트워크 구축을 위해 디지털 컨버전스 포럼을 운영하고, 컨버전스 연구결과에 대한 국민과의 공감대 형성과 인식제고를 위해 심포지엄 및 학술대회를 개최하고자 한다. 이를 통해 근시안적인 시각을 극복하고 중장기적 시각에서 미래에 대한 체계적 연구를 수행함과 동시에 다양한 분야간 전략적 연계를 확보할 수 있을 것으로 기대한다.

제3 절 연구의 추진과 구성

1. 전체 연구의 개요

본 연구는 초고속 인터넷 1,000만 가입으로 촉발된 IT혁명시대에 한국사회의 주요 변화를 고찰하고, 미래지향적 국가발전방향을 제시하기 위해 인문·사회 중심의 학제간 중장기 연구프로젝트인 「21세기 한국 메가트렌드 연구」사업으로 시작하였다. 연구의 초기부터 본 연구는 미래 변화방향에 대한 정확한 예측을 위해 IT의 역할과 영향을 파악하고, 이에 근거해 사회변동의 미래방향을 통찰하고 국가전략 방향을 제시해왔다. 이를 위해 참여한 연구자는 철학·사회학·정치학·경제학·커뮤니케이션 등 인문사회 영역의 학계와 연구계, 그리고 관련업계를 포함해 약 350명에 이른다.

이처럼 방대한 연구진이 참여하여 중장기적으로 진행되어 온 본 연구는 2003년 ‘IT의 사회문화적 영향연구’를 시작으로 2008년 ‘한국사회의 방송·통신 패러다임 변화 연구’에 이르기까지 총 7년에 걸쳐 3단계 연구로 진행되어 왔다(그림 1-1) 참조).

(그림 1-1) 「21세기 한국 메가트렌드 연구」 사업 추진 개요



먼저 1단계 연구이다. 2003년부터 2006년까지 수행된 「IT기반 미래국가발전전략 연구」에서는 한국사회 변화의 거대 흐름과 IT의 역할, 그리고 IT로 인한 사회변동의 주요 패러다임 변화를 파악하고 이를 통한 정책적 함의를 도출하였다.

이후 2단계 연구에서는 2007년부터 2008년까지 「IT기반 한국사회 패러다임 변화 연구」를 수행하였다. 2단계 연구를 통해 방송·통신 융합으로 대표되는 기술사회 패러다임이 국가 전반에 미치는 영향을 파악하고, 관련 사회적·정책적 이슈에 대응하기 위한 정책방향을 제시하였다.

〈표 1-1〉 2003년~2008년 메가트렌드 연구추진 내용

<p>IT기반 미래 국가발전전략 연구(I)*</p>	<p style="text-align: center;">연구 내용</p> <p>〈IT 발전으로 인한 정치, 경제, 사회, 문화적 변화 파악〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ (철학·인문) 고도 과학기술사회의 철학적 전망 ▶ (사회·복지) 21세기 한국사회의 구조적 변동 ▶ (경제·경영 영역) 경제의 패러다임 변화와 한국의 미래 ▶ (정치·행정 영역) 21세기 한국정치의 비전과 과제 ▶ (커뮤니케이션 영역) 한국의 문화변동과 미디어 <p>☞ 세부 영역별 연구보고서(57권)</p> <p>☞ ‘21세기 한국 메가트렌드’ 단행본(5권)</p> <p>*이 과제는 「IT의 사회·문화적 영향연구」라는 제목하에 수행되었음</p>
↓	
<p>IT기반 미래 국가발전전략 연구(II) (2004년도)</p>	<p style="text-align: center;">연구 내용</p> <p>〈영역별 IT로 인한 변화 흐름 파악 및 미래한국 조망〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ (사회) IT와 사회관계의 변화, 지식정보사회의 미래사회 ▶ (공공) IT와 공공부문의 변화, 디지털과 공론 형성문제 ▶ (문화) IT와 미디어 패러다임 변화, 디지털과 미래 일상공간 ▶ (경제) IT와 미래경제, 지식정보사회의 경제정책 시스템 <p>☞ 세부 주제별 연구보고서(40권)</p> <p>☞ ‘IT는 한국을 어떻게 변화시키는가?’ 대중 편집서(1권)</p>
↓	

IT기반 미래 국가발전전략 연구(Ⅲ) (2005년도)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 15px; display: inline-block;">연구 내용</p> </div> <p>〈21세기 한국 20대 메가트렌드와 20대 디지털트렌드 도출〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 21세기 IT기반 정치행정 메가트렌드 ▶ 21세기 한국경제 5대 메가트렌드 ▶ 한국사회의 메가트렌드 ▶ 정보화시대의 문화변동 ▶ 21세기 한국 디지털 트렌드: E-government와 정부의 변화 ▶ 21세기 한국 디지털 트렌드: 향후 디지털 경제의 주요이슈와 정책적 시사점 ▶ 21세기 한국 디지털 트렌드: IT로 인한 5가지의 사회변화 ▶ 21세기 한국 디지털 트렌드: IT가 문화 생산·유통·소비 체계에 미친 영향 <p>〈신규영역 기초연구 및 트렌드 도출〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ (교육) 지식·정보화 사회와 교육의 미래 ▶ (복지·의료) 지식정보사회의 복지·의료 패러다임 변화와 과제 ▶ (공간·환경) 지식정보시대와 공간·환경의 패러다임 전환 ▶ (안전) 한국사회의 위험구조 변화 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ☞ 메가트렌드 & 디지털트렌드 연구보고서(40권) ☞ ‘메가트렌드 코리아’ 단행본(1권) </div>
IT기반 미래 국가발전전략 연구(Ⅳ) (2006년도)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 15px; display: inline-block;">연구 내용</p> </div> <p>〈10대 정책아젠다별 정책방향 및 정책과제 제언〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 컨버전스 환경에 대비한 과학기술 경쟁력 확보 ▶ 산업구조의 선진화 방향 및 정책 개발 ▶ 네트워크 사회에서의 문화산업 경쟁력 제고방안 ▶ 사회적 합의 수준 제고 방안 ▶ IT 고도화에 따른 미래공공조직 구현 ▶ 글로벌화와 통일에 대비한 IT 미래전략 ▶ 정보화시대의 안전을 위한 사회시스템 구축 ▶ 사회적 신뢰제고를 위한 IT정책 ▶ IT기반 계층간 양극화 현상 극복 ▶ 창의적 인재 양성과 효율적 교육체제의 구축 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ☞ 정책 연구보고서(10권) ☞ ‘디지털로 하나되는 희망한국’ 전략보고서 </div>

<p>IT기반 한국사회 패러다임 변화 연구(Ⅰ) (2007년도)</p>	<p style="text-align: center;">연구 내용</p> <p>〈10대 연구이슈별 정책방향 및 정책과제 제시〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 광대역화에 따른 콘텐츠 패러다임의 변화와 정책적 이슈 ▶ 새로운 웹환경과 신비즈니스 모델의 미래전망 ▶ 바이오 디지털 융합기술과 새로운 비즈니스 전망 ▶ 지식검색과 미래일상생활의 변화 ▶ 인터넷으로 인한 문화권력의 변동 ▶ 가상정부로의 진화 ▶ 저널리즘의 미래변화 ▶ 디지털 컨버전스 생태계의 특징과 발전전망 ▶ IT를 통한 직무분담과 고용구조의 미래변화 ▶ 미래예측방법론 <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <ul style="list-style-type: none"> ☞ 정책 연구보고서(10권) ☞ 영문 브로셔 ‘MegaTrend KOREA’ 단행본(1권)
↓	
<p>IT기반 한국사회 패러다임 변화 연구(Ⅱ)* (2008년도)</p>	<p style="text-align: center;">연구 내용</p> <p>〈전략과제와 정책과제 수행결과 12개 정책이슈 도출〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 방송·통신융합의 국가사회적 영향과 미래전략 연구(5대 전략과제) ▶ 미래방송·통신정책 연구(5대 정책과제) ▶ 컨버전스 시대의 한국사회 메가트렌드 연구(15대 메가트렌드 과제) <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <ul style="list-style-type: none"> ☞ 정책 연구보고서(25권) <p>* 이 과제는 「한국 사회의 방송·통신 패러다임 변화연구」라는 제목하에 수행되었음</p>

그리고 3단계 연구는 현재 수행중인 「디지털 컨버전스 기반 미래연구」로 2012년까지 수행될 예정이다. 3단계 연구에서는 방송통신 융합의 영향분석을 토대로 컨버전스 시대의 미래트렌드와 비전 및 중장기 전략의 기초를 마련할 예정이다.

2. 2009년도 연구의 구성

2012년까지 추진될 3단계 연구의 시작인 2009년도의 『디지털 컨버전스 기반 미래연구(Ⅰ)』에서는 방송과 통신, 그리고 디지털 융합이 미래에 어떤 방향으로 전개될

것이며, 이 변화가 한국민의 의식과 한국사회의 정치, 경제, 사회, 문화 등 제반영역에 어떠한 영향을 줄 것인지를 전망하는 것을 연구 목표로 하였다.

2009년도 연구는 컨버전스와 연계된 한국사회 변화를 분석하고, 향후 전망 및 정책 방향을 모색하는 작업뿐만 아니라, 범국가적으로 논의를 확산하고 사회적 합의의 장을 마련하기 위하여 크게 2개의 세부 사업으로 나누어 진행하였다.

(그림 1-2) 2009년도 『디지털 컨버전스 기반 미래연구(I)』 추진체계



첫 번째는 방송의 변화, 통신의 변화, 그리고 방송과 통신의 융합이 미디어 지형과 국가사회의 제 분야에 미칠 영향과 변화상을 ‘철학·인문, 정치, 경제·경영, 사회, 문화’의 5개 영역으로 나누어 연구한 ‘디지털 컨버전스 기초연구’이다. 연구는 각 영역별로 기획총괄과제, KISDI 내부 수행과제, 그리고 외부의 연구진이 참여하는 공동연구과제로 구성되었다. 다양한 주제와 많은 연구진이 참여하는 연구의 원활한 수행을 위해 각 영역별로 내부 및 외부 기획총괄위원으로 구성된 기획총괄위원회를 운영하였다. 기획총괄위원회를 중심으로 5개영역 27개 과제와 미래방법론 실증연구 1개과제의 공모 및 선정, 관리, 평가가 이루어져 양질의 성과물이 도출되도록 하였다. 컨버전스에 대한 다양한 관점의 이해와 각 분야 사이의 전략적 연계, 그리고 전략방향에 대한 공감대 및 사회적 합의를 확보하기 위해서 참여 연구진들과의 연구네트워크를 유지하였다.

〈표 1-2〉 2009년도 「디지털 컨버전스 기반 미래연구(I)」 추진개요

디지털 컨버전스 기초연구	○ 컨버전스가 국가사회의 제 분야에 미칠 영향과 변화상을 ‘철학·인문, 정치, 경제·경영, 사회, 문화’의 5개 영역으로 나누어 연구 - 5개 영역 27개 연구과제와 미래방법론 실증연구과제 총 28개 과제 수행	
	철학·인문	○ 디지털 컨버전스로 인한 미디어 활동의 변화가 이용자 및 시민으로서 개인의 인식과 행동, 그리고 일상생활에 초래할 근본적인 변화를 인문사회적 관점에서 연구
	정치	○ 디지털 컨버전스 환경이 더욱 본격화됨에 따라 정치과정의 운영원리 및 시민사회와의 관계양식이 어떠한 변화를 겪게 될 것인지를 다차원적인 관점에서 연구
	경제·경영	○ 디지털 컨버전스의 사회적 확산에 따른 기존 미디어와 뉴미디어 산업의 변화 특징과 향후 전망, 그리고 관련 시장구조의 진화 방향을 제시하고, 연관 산업에서 예상되는 변화를 사회과학적 관점에서 연구
	사회	○ 디지털 컨버전스로 인해 정보의 개방과 공유 그리고 네트워크를 통한 협업이 확대되는 과정에서 이들 사이의 소통양식이 미래의 사회관계와 구조에 미치는 영향을 연구
	문화	○ 디지털 컨버전스에 따라 참여에 기반한 풀뿌리 문화매체가 활성화되고 평판, 명성, 집단지성 등이 중요한 문화적 자본이 됨에 따라 컨버전스 문화의 구조와 특성을 연구
	미래 방법론 실증연구	○ 디지털 컨버전스로 인한 한국사회의 미래가 어떻게 전개될 것인지에 대해 미래예측방법론을 활용하여 보다 면밀하고 구체적인 미래를 예측하고 연구
디지털 컨버전스 네트워크 구축·운영	심포지엄	○ ‘디지털 컨버전스와 한국사회의 미래’(11. 12) - 산학연 및 일반국민이 모두 참여하는 행사로 컨버전스 논의의 장 형성
	1차 학술대회	○ ‘Beyond Convergence: 디지털 컨버전스의 미래’(6. 1) - 방송통신융합이 미래와 경제, 사회, 문화에 미치는 영향 논의
	2차 학술대회	○ ‘디지털 컨버전스와 친환경 녹색성장’(10. 15) - 융합시대의 원격근무 및 관련 융합정책 논의
	디지털 컨버전스 포럼 운영	○ 디지털 컨버전스가 초래할 이용행태와 미디어 지형변화를 예측하고 이에 대응하는 중장기적 정책이슈들을 미래지향적, 다학제적 관점에서 논의하여 새로운 정책제안을 할 수 있는 산·학·연의 미래정책포럼을 구성·운영 - 총 8회 운영(2009. 4~2009. 12, 월 1회)

두 번째는 산학연 전문가 및 대국민과의 연구 공감대 형성 및 인식제고를 위한 ‘디지털 컨버전스 네트워크 구축·운영’이다. 심포지엄 및 학술대회 개최, 그리고 디지털 컨버전스 미래포럼 운영 등 다양한 사업을 추진하였다. 먼저 2009년도 연구 결과에 기초하여 ‘디지털 컨버전스와 한국사회의 미래’라는 주제로 심포지엄을 개최하여 학문적, 정책적 논의의 장을 마련하였다. 또한 2차례의 학술대회를 개최하여 디지털 컨버전스가 궁극적으로 미래의 우리 삶에 어떤 변화를 줄 것인지에 대해 학계, 산업계, 정부, 그리고 이용자의 입장에서 논의하고 이에 대한 시사점을 도출하고자 하였다. 뿐만 아니라 다양한 분야의 전문가들로 구성된 ‘디지털 컨버전스 미래포럼 운영’을 통해 디지털 컨버전스로 통칭되는 기술·산업적 변화가 사회적 커뮤니케이션 및 제도화된 미디어에 미치는 중장기적이고 거시적인 영향을 분석하고자 하였다.

제 2 장 디지털 컨버전스의 개념과 의미

제 1 절 디지털화의 의미

1. 디지털화의 개념

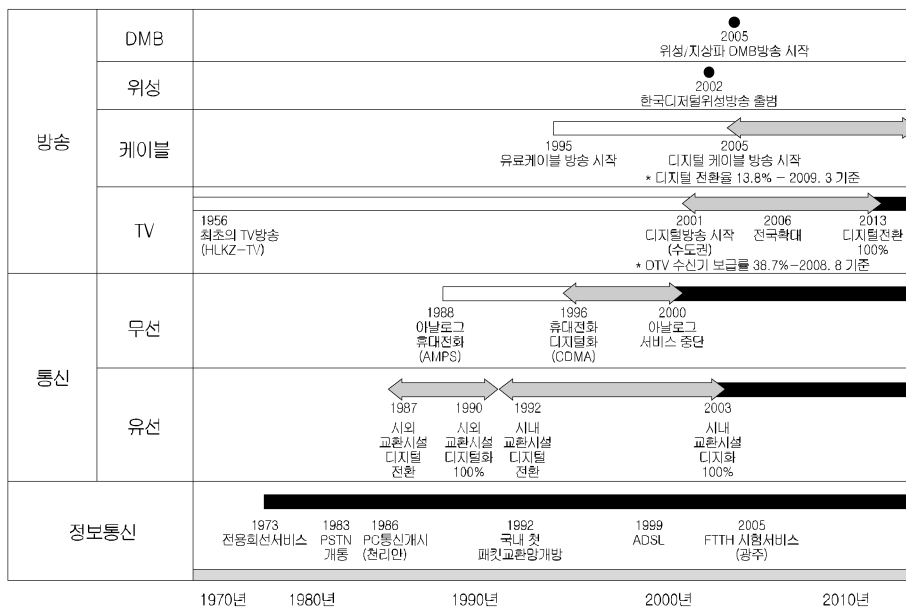
디지털화는 문자, 소리, 이미지 그리고 영상 등 다양한 형태의 정보를 0과 1이라는 이원화된 코드로 변환하는 것을 말한다. 신호를 잘게 쪼개고 샘플링하여 최소 정보단위인 비트(bit)로 바꿈으로써 신호의 완벽한 복제, 고속 송수신, 컴퓨터에 의한 신호의 처리와 멀티미디어화가 가능해지는 장점을 지닌다. 이러한 디지털화는 문자로부터 시작하여 인간세상의 거의 모든 물질적 기반을 ‘비트의 세계’로 전환시킴으로써 1990년대 중반이후 네트워크화 및 융합화와 더불어 정보사회를 구현시키는 핵심적 동인이 되었다. 1994년 MS윈도우95의 출시와 1995년 넷스케이프(Netscape)의 등장, 그리고 1996년 타임워너(Time warner)의 AOL인수 등이 대표적인 사건이다. 컴퓨터로부터 시작된 디지털화는 1980년대 후반부터 유무선통신망으로 확대되기 시작하였고 2000년대에는 방송에도 확산됨으로써 디지털 컨버전스의 본격화를 예고하고 있다.

2. 방송통신을 중심으로 본 디지털화의 전개과정

정보통신망, 통신망, 그리고 방송망의 디지털화는 1980년대 말 이후 추진되어 왔으나, 그 전개양상은 조금씩 다르다(그림 2-1 참조). 정보통신망은 1986년 천리안을 시작으로 처음부터 디지털로 시작한 반면, 통신망은 유선통신망의 시외네트워크는 1987년부터 1990년까지, 시내네트워크는 1992년부터 2003년까지 디지털화를 완료하였고, 이동통신망은 1996년부터 2000년 사이에 디지털화를 완성하였다. 또한

방송망은 지상파 방송의 경우 2001년 수도권에서의 디지털화를 시작으로 2006년 전국으로 확대되었고, 케이블방송은 2005년 디지털화를 시작하였다. 이러한 방송망의 디지털화는 2013년부터 시작될 지상파 디지털TV(DTV)로의 100% 전환으로 완성될 예정이다. 지상파 TV의 디지털화는 그 자체의 의미보다도 그 동안 컴퓨터를 중심으로 시작된 우리 사회의 디지털화가 통신과 방송, 출판 등 전체 미디어로 확대되어, 마야호로 컨버전스를 위한 ‘디지털 인프라’가 1차적으로 완비됨을 시사한다.

(그림 2-1) 우리나라 방송통신분야의 디지털화 추진계획



3. 디지털화의 문명사적 의미

문명사적 관점에서의 매체는 고대 벽화와 건물 등 시간적 매체로부터 종이매체를 거쳐, 아날로그 전자매체, 디지털 전자매체에 이르기까지 인간 커뮤니케이션의 시·공간적 궤적을 확대해왔다. 종이매체는 상형문자와 파피루스가 발명된 BC 3000~2500년경부터 이용되기 시작하여, 종이(AD 105년), 금속활자(1456년), 근대신문(1600

년) 등을 거쳐 가장 오래된 인류의 매체였다(〈표 2-1〉 참조).

이후 1844년 전신의 발명으로 시작된 아날로그 전자매체는 전화(1876년), 라디오(1920년), TV(1936년)를 거쳐 최근 인터넷이 상업적으로 서비스되기(1993년)까지 150여 년 동안 주된 매체였다. 디지털 전자매체는 인터넷의 상용서비스 이후, 1995년 월드와이드웹(WWW)의 등장으로 폭발적으로 확대되었으며, 1996년 후반 멀티미디어, 컨버전스 등으로 대표되는 1차 디지털 컨버전스를 지나 2005년을 전후하여 주요 선진국들이 국가적 차원에서 융합서비스를 준비하면서 다시 본격화되고 있다.

〈표 2-1〉 매체의 문명사적 흐름

구분	시간적 매체 (BC 22000~ BC 3000)	공간적 매체		
		종이 매체 (BC 3001~1843)	전자 매체	
			아날로그 (1844~1992)	디지털 (1993~현재)
지식형태	감각적 지식	문자적 지식	합리적 지식	주체적 지식
인식과정	동시적	순차적	동시적	동시적, 공존적
소통의 방향성	일방향적	일방향적	일방향/쌍방향적	쌍방향적
지식분포	집중	집중	집중+분산	분산
매체 성격	대화적	담론적	대화적/담론적	대화적+담론적
정보차원	2차원	1차원	3차원	4차원
매체의 소여	감성과 느낌	이성과 논리	정보와 오락	삶의 모든 것
이용자	수동적	수동적	수동적/능동적	능동적, 창의적
구체적 예	건물, 벽화	책, 신문	전신, 전화, TV, 라디오, 팩스	모바일, 인터넷, IPTV

아날로그에 비해 디지털은 동시적, 공존적 감각방식을 취하고 의사소통이 상호의존적이며 참여자들 간 새로운 권력관계가 생겨날 뿐 아니라 지식은 분산되어 있는 것이 특징이다. 아날로그 시대에서 개인은 조직의 일부에 불과했으나 디지털 시대에 들어서면서 검색능력과 정보접근성이 향상되고 무한복제가 가능해지자 개인의 역량은 과거에 비해 매우 커지게 되었다. 디지털 전자매체의 등장은 필요에 따라 자

신이 원하는 시간과 장소에서 동시적이고 공감각적인 정보·콘텐츠 이용을 가능하게 하여, 이용자들이 수동적인 시청에 머무르는 것이 아니라 정보의 창작과 유통에 적극 참여하는 ‘프로듀저(Producer)’로 거듭나게 하였다. 이처럼 디지털화로 인해 수동적 자아로부터 벗어나 자신이 가진 존재감과 자아 정체성이 강해지고, 조직을 뛰어넘거나 혼자서 살아갈 수 있는 ‘네트워크화된 개인주의(Networked Individualism)’가 가능해지는 등 디지털화는 진정한 의미의 개인화를 이루었다는 평가를 받으며 개인과 사회의 변화에 영향을 주고 있다.

제 2 절 디지털 컨버전스의 개념 재정립

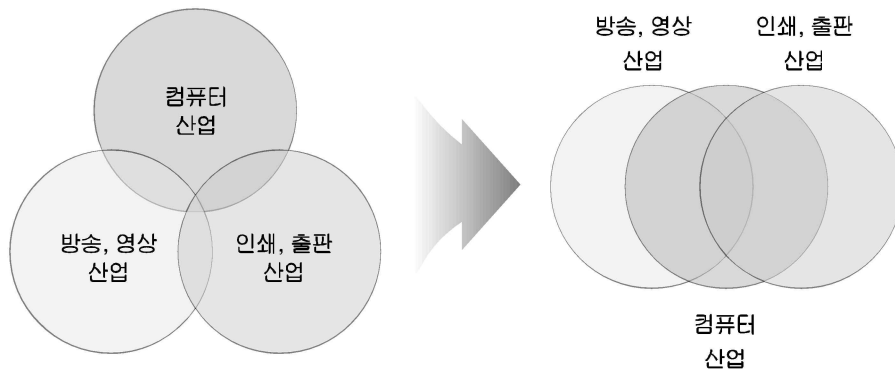
1. ‘디지털 컨버전스’의 기존 논의와 재개념화의 필요성

디지털 컨버전스는 디지털화와 완전히 구분되는 새로운 개념은 아니다. 컨버전스는 디지털화의 한 과정으로, 디지털화의 확산과 완성의 단계이다. 디지털 컨버전스는 정보와 오락에 머물던 기존 매체의 기능을 삶의 모든 영역으로 확장시킴으로써 ‘디지털 원주민(Digital Natives)’ 등 새로운 문명과 세대를 창조하고 있다는 점에서 디지털화의 확장단계로 이해할 수 있다. 이러한 디지털 컨버전스는 삶의 전 영역에서 기존의 경계선을 통합하기도 하고, 새로운 경계선을 만들기도 한다. 다음에서는 디지털 컨버전스의 기존 논의들과 이들의 한계를 살펴본다.

가. 디지털 컨버전스의 기존 논의들

컨버전스에 대한 기존의 논의들은 매우 다양한 스펙트럼을 지닌다. 초기의 논의들은 주로 기술과 시장, 제도의 측면에서 컨버전스를 이해했고, 최근의 논의는 다양한 사회문화적 측면에서 컨버전스를 정의하고 있다. 컨버전스 개념은 1978년 네그로폰테(Negroponte)가 컴퓨터 산업이 방송·영상 산업과 인쇄·출판 산업 사이에서 융합고리의 역할을 하는 컨버전스 다이어그램을 소개하면서 알려졌다(그림 2-2 참조).

〔그림 2-2〕 컨버전스 다이어그램



자료: 황주성 외(2008), p.32

그러나 본격적으로 컨버전스를 정의한 학자는 풀(Ithiel de Sola Pool, 1978)로 그는 융합을 ‘미디어간 경계가 모호해지는 것, 심지어 우편, 전화, 전신과 같은 일대일 매체와 대중매체간의 경계까지도 모호해지는 것’으로 정의했다. 비록 미디어에 한정하였지만 컨버전스를 경계의 소멸현상으로 이해했다는 점에서 주목할 만하다.

이후 계속된 초기의 논의는 주로 컨버전스를 산업, 기술, 서비스 측면에서 이해하고 있다. 대표적인 정의로는 ‘과거에는 별개의 제품으로 제공되던 기능이 디지털 기술의 적용으로 하나로 통합되는 것’(Yoffie, 1997), ‘서로 다른 네트워크 플랫폼이 근본적으로 유사한 서비스를 제공하거나 전화, TV, PC와 같은 소비자 단말이 통합되는 현상’(EU, 1997), ‘유사한 종류의 서비스를 서로 다른 네트워크가 전송하거나 유사한 종류의 서비스를 서로 다른 단말기가 받는 현상’(OECD, 2004) 등이 있다(황주성 외, 2008)(〈표 2-2〉 참조).

그러나 최근 이러한 기술적·기능적 측면의 정의를 넘어 문화적 측면과 이용자 측면에서 컨버전스를 이해하는 흐름이 있다. 대표적 정의로는 ‘이용자가 단일의 플랫폼 혹은 단말기를 통해 다양한 서비스를 받거나, 특정 서비스를 다양한 플랫폼이나 단말기를 통해 구독할 수 있는 역량’(Ofcom, 2008), ‘소비자로 하여금 새로운 정보를 찾아내고 서로 흩어진 미디어 콘텐츠 간의 연결을 만들어내도록 촉진하는 문

화적 변화’(Jenkins, 2006) 등이 있다. 이러한 시각은 컨버전스의 궁극적 목표와 가치가 소비자에게 있으며, 컨버전스가 하나의 문화적 과정이라는 인식에 기초한다(황주성 외, 2008).

〈표 2-2〉 컨버전스 개념의 범위

구분	Muller (1999)	KISDI(2005)/ OECD(2004)	EU Green Paper(1997)	Ofcom (2008)	Jenkins (2001)
글로벌					글로벌
문화				이용자 능력	문화
제도			정책, 규제		사회
시장		사업자	서비스/시장 산업(제휴, 합병)		경제
기술	콘텐츠 패키징 네트워크 소프트웨어 디바이스	서비스 네트워크	기술, 플랫폼	서비스 단말기 플랫폼	기술

나. 디지털 컨버전스 재개념화의 필요성

컨버전스는 과거 IT가 그랬던 것 같이 우리 생활전반에 걸친 변화의 주된 기반이 될 것이다. 따라서 기존의 기술적·기능적 정의와 문화적·이용자적 측면의 정의로는 정치, 경제, 사회, 문화 및 의식세계 전반의 변화상을 담기에 한계가 있다. 따라서 컨버전스 개념에 대한 확장된 이해가 필요하다. 이런 측면에서 김문조(2008)가 정의한 컨버전스의 개념에 주목할 필요가 있다. 그는 미디어 융합을 단선적 전개가 아닌 복잡다단한 현상으로 이해하며 매체수준의 기술적 융합, 콘텐츠 수준의 자료적 융합, 그리고 관련 기구차원의 조직적 융합으로 대별하고 있다. 그리고 이러한 미디어 융합은 제도적, 문화적, 의식적, 초국적 융합의 사회융합을 추동한다고 설명하고 있다. 이러한 사회문화적 관점의 도입은 컨버전스를 단순히 기술자체의 발전 논리에 국한된 문제로 인식하고 도구적 차원에서 접근하는 것이 아니라, 한 사회의

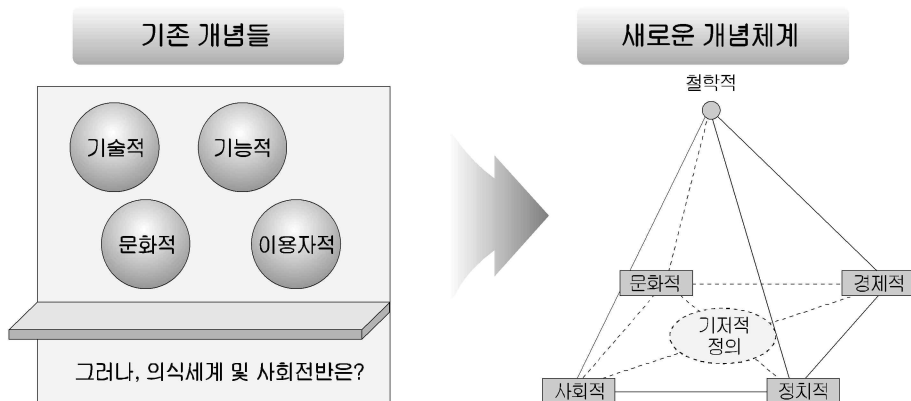
성격을 규정하고, 변화를 이끌어 낼 수 있는 사회적 차원에서의 기술 변화로 이해하기에 적합하다.

또한 『디지털 컨버전스 기반 미래연구(Ⅰ)』라는 단일 프로젝트 내에서 수행되는 28개 과제들이 컨버전스에 대해 너무 이질적이거나 상반된 이해를 갖는 현상을 지양해야 한다는 점에서, 디지털 컨버전스 개념에 대한 최소한의 공통된 정의가 연구자들 간에 공유되는 것이 바람직할 것이다. 따라서 컨버전스에 대한 기존의 기술·기능적, 그리고 문화적·이용자적 측면의 정의가 가진 한계를 극복하고 컨버전스의 개념에 대한 확장된 이해에 기반하여, 사회전반의 공통된 정의와 영역별 특성에 기초한 정의가 유기적으로 연결된 새로운 개념체계가 필요하다.

2. ‘디지털 컨버전스’의 새로운 개념 체계

정보통신정책연구원은 컨버전스의 개념 정의를 위해 본 연구에 참여하는 전체 연구진의 의견에 기초하여 수차례의 기획총괄위원회 회의를 거쳐 새로운 디지털 컨버전스 개념체계를 구성하였다. 우선 컨버전스에 대한 사회전반의 공통된 정의인 ‘기저적 정의(baseline definition)’를 확립하였다. 그러나 컨버전스의 개념화는 다양한

[그림 2-3] 디지털 컨버전스 개념체계



관점이나 방식으로 이루어질 수 있기 때문에 영역별 특성이 반영된 독자적 개념 정의가 동반되는 것이 바람직하다. 이에 정치, 경제, 사회, 문화의 4대 활동 범주에 적실한 컨버전스의 ‘영역별 정의(domain definitions)’를 만들었다. 그리고 상기 활동들의 인식론적·존재론적 의미를 별도로 규정하는 ‘철학적 정의(philosophical definition)’를 확립하였다. 이렇게 새롭게 구성된 피라밋 형태의 디지털 컨버전스의 개념 체계는 앞의 [그림 2-3]과 같다.

새로운 개념 체계에서 정의한 디지털 컨버전스의 ‘기저적 정의’, ‘철학적 정의’, ‘영역별 정의’는 다음과 같다.

첫째, 기저적 정의는 컨버전스를 ‘디지털 기술로 인한 미디어 환경과 소통양식의 변화로 정보·콘텐츠가 다른 영역을 넘나들어 부문간 경계가 약화됨으로써, 기존의 이질적 요소들이 모이고(수렴), 섞이고(혼합), 바뀌고(변형), 나뉘고(분화), 거듭나거나(재구성) 새로운 것으로 창발하는 현상’으로 보고 있다.

둘째, 철학적 정의는 컨버전스를 ‘존재하는 모든 것들이 디지털로 수렴됨으로 인해 사물, 인간, 생명, 그리고 가상과 현실이 기존의 존재론적 경계를 상실하고 상호 침투하고 혼합되거나 창발하는 현상’으로 존재의 관점에서 포괄적으로 정리하고 있다.

셋째, 기저적 정의와 철학적 정의가 보다 넓은 의미에서 컨버전스를 규정하고 있다면, 정치, 경제, 사회, 문화의 개별 영역에서는 각 영역에 부합하게 컨버전스를 정의하고 있다. 각 영역별 정의는 다음 <표 2-3>과 같다.

이러한 디지털 컨버전스의 새로운 개념체계는 기존의 정의가 가진 한계를 극복하고 우리의 인식과 사회전반, 그리고 영역별 정의가 유기적으로 연계된 모형으로, 디지털 컨버전스가 한국사회에 미치는 영향과 미래 변화상을 연구하는데 기초를 제공하였다.

〈표 2-3〉 영역별 컨버전스 정의

영역	컨버전스 정의
정치영역	기술, 서비스, 산업 등이 디지털을 매개로 수렴되거나 분화됨으로 인해 정치행위자의 제도적 개입·조정과 시민·소비자의 참여를 둘러싼 기존의 조직과 행동양식이 통합되거나 재구조화되는 현상
경제·경영영역	기술, 제품, 서비스 및 산업 수준에서 일어나고 있는 디지털 전환과 그 확산의 결과로 발생하는 산업과 생산자, 소비자, 시장에서의 행태와 관행, 절차, 문화 등이 변화, 소멸, 또는 신생되는 현상
사회영역	디지털 기술에 기반한 탈(脫)계약적 의사소통으로 미시적 인간관계에서 거시적 사회구조, 외적 생활환경에서 내적 의식세계, 실제 현실에서 가상 세계에 이르는 사회적 행위 공간 전역에서 복합적으로 전개되는 일련의 이합집산적 현상
문화영역	디지털화에 따라 네트워크 기반의 호환성과 이동성이 제고되면서 흩어져있던 정보와 콘텐츠뿐만 아니라 사람 간의 연결이 활성화되고 이종적인 장르 간의 혼종, 감각의 확장, 물리적 공간과 가상공간의 혼재가 일상화되어가는 현상

제 3 장 디지털 컨버전스 기초연구

제 1 절 철학 · 인문 영역

1. 디지털 컨버전스 시대의 의식과 행동

가. 연구목적과 구성

이른바 디지털 혁명 이후로 디지털 문화는 인간 삶의 근본적인 형식을 바꾸어가고 있다. 디지털 컨버전스는 바로 그런 변화의 첨병이다. 기기와 기기, 기기와 콘텐츠, 콘텐츠와 콘텐츠 간의 컨버전스는 인류가 그 동안 경험해 보지 못한 새로운 환경과 문화를 낳고 있다. 그런 의미에서 컨버전스는 일종의 시대적 패러다임이라고 할 수 있다. 나아가 나노, 바이오, 인지과학 등을 포괄하는 광의의 컨버전스는 일상적인 문화는 물론 인간의 생물학적 한계와 조건까지도 변화시킬 수 있다고 여겨지고 있다. 그렇다면 인류는 분명 문명사적 전환을 맞이하게 될 것이다. 이러한 컨버전스 현상의 한 가운데 디지털 기술이 있다. 한 문화의 물리적 토대의 변화는 필연적으로 그 토대 위에 살아가는 인간의 의식과 행동에 영향을 미친다. 따라서 디지털 기술에 기초한 다양한 컨버전스 현상들이 현대인의 의식과 행동 양식에 커다란 변화를 가져올 것이라는 점은 의심의 여지가 없다. 본 연구는 이러한 문명사적 변화에 즈음하여 인간의 의식과 행동이 어떻게 변화할 것이며, 그런 변화의 동기는 무엇인지에 천착한다.

이를 위해 본 연구는 우선 디지털 컨버전스가 어떤 문명사적 의미를 가지고 있는지를 거시적인 관점에서 추적하고, 디지털 컨버전스의 기원과 철학적 의미를 재성찰하였다. 그리고, 이러한 거시적 의미의 적실성을 확인하기 위해 디지털 게임을 미시적으로 분석하였다. 디지털 게임은 첨단 디지털 기술만이 아니라, 기기와 기기, 기기와 콘텐츠가 융합하고 있는 장르이다. 디지털 게임에서 신화가 주요한 콘텐츠로 활용되고 있는 현상은 디지털 사회에 사는 인간이 회구하는 것이 무엇인지를 보여

주는 상징적인 현상이다. 그것은 곧 디지털 컨버전스 사회에서 인간의 의식과 행동이 어떤 양상을 보여줄지를 가늠하게 하는 구체적인 단초이기도 하다. 오늘날 많은 사람들이 신화에 관심을 갖는 이유는 그것이 단지 흥미로운 콘텐츠이기 때문이 아니다. 그것은 첨단 기술과 과학의 시대에 사는 인간이 신화 속에 내재한 인간의 근원적인 행동양식에 조회해 볼 정도로 실존적 위기 상황에 봉착해 있다는 사정을 단적으로 드러내는 것이다.

나. 주요 연구결과

(1) 디지털 컨버전스 시대의 의식과 행동을 결정하는 사상적 구도

디지털 컨버전스는 매체간의 융합과 그에 따른 기기와 문화콘텐츠 나아가 문화콘텐츠 시장의 융합으로 이해되고 있다. 그러한 가운데 개념적으로 상당한 혼란이 수반되고 있다. 컨버전스는 어떤 경우에는 미적분 수학에서 발원한 본래의 의미에 충실하게 수렴, 상이한 것들의 공존(coexistence), 혼종화(hybrid), 융합(fusion), 조합(combination), 합성(composition) 등 다양한 현상을 기술하는 용어로 사용되고 있다. 그러나 이러한 다양한 의미를 관통하고 있는 것은 사실상 현대문화의 심층에서 일어나고 있는 존재론적 혁신이다. 즉 디지털 컨버전스는 존재하는 모든 것들이 총체적으로 디지털로 수렴되어 디지털화되는 과정의 한 국면이며 표층적 현상이다.

이러한 표층적 차원의 디지털 컨버전스를 보다 깊이 있게 파악하고 또 그러한 상황에서 인간의 의식과 행동의 방향성을 포착하기 위해서는 다음과 같은 입체적 시선에 접근되어야 할 것이다. 즉, 디지털 컨버전스의 출현과정을 추적하고 그 의식과 행동이 일어나는 공간성의 특성과 디지털 컨버전스가 일으키는 생명관의 변화에서 비롯되는 인간 의미의 전복을 수렴적으로 성찰해야 한다. 그리고 이러한 성찰은 디지털 컨버전스 시대의 인간의 의식과 행동이 디지털 컨버전스의 심층에서 형성되어 나와 인간의 인간성을 양 극단에서 이해하는 사상적 스펙트럼 안에서 움직이게 될 것이라는 예측으로 유도될 것이다.

디지털 기술로 인한 경계의 해체는 인간의 자기 정체성의 최후의 보루인 인간의 생명성의 경계마저도 허물어버린다. 디지털 생명의 출현이 바로 그것이다. 전통적

인 인간 규정을 기능적으로 더욱 훌륭하게 수행해내는 디지털 생명이 자연적 인간을 역사의 뒤편으로 밀어내며 자신이 바로 인간 진화의 완성인 것처럼 등장하기 시작했다. 이러한 상황에서 인류, 더 정확히는 자연적 인간은 실존적 결단 상황에 처하게 된다. 말하자면 그는 자신의 존재를 건 실존적인 물음 앞에 직면한 것이다. 디지털생명의 출현을 적어도 그 자신보다 더 생명의 원리에 가까운 진정한 생명체의 출현으로 인정하고 진화역사에서 도태해야하는가, 우리는 진짜 생명체의 출현을 거부하지 말고 오히려 환영해야 하는 것이 아닌가, 이러한 물음들은 디지털 기술이 궁극적으로 모든 인간 삶의 영역과 인간 자신의 존재 근거를 이루는 시·공간적 환경까지 바꾸어 놓을 디지털 컨버전스 사회에서 인간이 자기 자신에게 던질 수 있는 가장 근원적인 질문이다.

이로써 인간은 두 양 극단의 선택지의 한 가운데 서게 된다. 그 하나의 선택지는 디지털 기술이 가져올 미래를 적극적으로 향유하며 참여하는, 나아가 자신의 생물학적 근거마저도 바꿀 수 있는 이른바 ‘포스트 휴먼’으로 진행하고자 하는 트랜스휴머니즘에 동조하던가, 아니면 디지털 기술에 의해 위협받고 있는 인간 존재의 실존적 의미를 지키기 위해 디지털화되지 않는 혹은 디지털화할 수 없는 인간만의 고유한 영역들을 지키고 포기하지 않는 네오휴머니즘을 지향하던가이다. 이 두 선택지는 디지털 컨버전스 사회에서 드러날 수 있는 인간의 의식과 행동의 양 극단이다. 현실의 인간은 이러한 양 극단 사이에서 다양한 반응의 스펙트럼을 보여줄 것이다.

(2) 디지털 컨버전스에 대한 철학적 재성찰

디지털 컨버전스를 통해 가속화되는 존재자의 총체적 디지털화는 결국 인간을 실존적 선택 앞에 직면하게 만든다. 이는 인간이 자신의 존재가 무력화될지도 모른다는 사실 앞에 마주섬으로써 생겨난다. 그러나 이러한 총체적 디지털화는 그 디지털화를 추동하는 동일한 방식에 의해 한계에 부딪힌다. 괴델과 튜링이 증명하듯, 그 체계는 완전히 닫힌 체계가 아니라, 계산 불가능한 수가 존재하는 열린 체계임이 증명되었기 때문이다. 계산 불가능한 수가 존재한다는 사실에서 모든 존재를 계산적 합리성의 관점에서 파악하고자 하는 형이상학은 자신의 프로젝트를 유예시킬 수밖에

에 없다. 즉 실제로 존재하는 세계는 결코 완벽하게 정의 가능한, 따라서 계산 가능성으로 설명할 수 있는 한계를 넘어선다. 따라서 네그로폰테가 말한 ‘비트를 잡기도 하고, 입기도 하고, 먹기도 하는’ 디지털 컨버전스의 시대가 열릴 것이라는 주장은 여전히 과도한 상상일 가능성이 높다.

결국 인간의 의식과 행동은 이중적인 방향의 힘에 의해 영향을 받게 될 것이다. 그 하나는 계산적 이성의 전략적 도구로서 디지털 컨버전스가 마련해준 새로운 가능성이고, 다른 하나는 바로 그런 사회 속에서 자신의 존재를 확인하고자 하는 실존적·존재론적 욕망이다. 이러한 상반된 경향의 문화적 대응은 디지털 컨버전스를 대하는 개인과 집단의 의식과 행동을 그대로 반영한 것이기도 하다. 물론 그런 대응은 다양한 스펙트럼을 가질 것이다. 예컨대 디지털 컨버전스를 적극적으로 수용하려는 사람과 그에 저항하는 사람 사이에는 다양한 정도 차이를 갖는 행태들이 존재할 것이다. 디지털 컨버전스에 의해 변화될 세계에 대한 극단적인 찬사와 비합리적일 정도의 거부감이 공존하는 것은 무엇보다 그것이 여전히 진화 중인 개념이기 때문이다. 그래서 그 두 경향이 마치 역동적인 균형점을 찾아가는 힘처럼 작용하면서, 다양한 혼종 형태들을 등장시킬 것이라고 예측할 수 있다.

(3) 디지털 컨버전스 시대 신화의 부활을 통해 본 인간의 의식과 행동

기술과 문화의 컨버전스로서 게임과 신화의 결합은 일반적으로 매우 특이한 양상으로 이해된다. 게임 연구자들에 따르면, 현재의 온라인 게임들은 신화의 요소들을 적극 차용하고 있으며, 이 과정에서 드러나는 온라인 게임의 세계관은 신화 자체로 이해되기도 한다. 그렇지만 디지털 기술의 총아로서의 게임과 신화의 결합은 그것들의 일반적 이해 속에서는 이중의 하이브리드이다. 디지털화는 인간 합리성의 극단이지만, 신화는 비합리성의 극단의 방향 속에서 이해되기 때문이다. 이러한 점을 고려한다면, 게임과 신화의 결합은 서로 다른 이질적 두 세계관의 결합인 것이다.

인간이 신화에 열광하는 까닭은 두 가지 측면에서 살펴볼 수 있다. 하나는 비현실적인 것을 현실화하려는 욕망이며, 다른 하나는 상실된 인간성의 회복을 위한 욕망이다. 바로 이 욕망의 상품화 속에서 게임과 신화의 결합이 이루어진다. 그러나 욕

망의 상품화가 곧 욕망 충족을 의미하지는 않는다. 이러한 등식이 성립되지 않는 것은 상품화의 과정 속에서 신화가 겪게 되는 의미 지평의 축소 때문이다. 즉 오늘날 유행하듯이 신화의 콘텐츠화는 신화에 열광하게 되는 첫 번째 욕망을 충족시킨다고 볼 수 있을지는 모르지만, 두 번째 욕망의 충족과는 거리가 멀다. 신화의 인간학적 가치가 현재의 방식에서는 구현되는 것이 불가능하기 때문이다. 이러한 측면에서 보면 현재의 게임과 신화의 결합을 설명하는 방식은 단지 기술화된 신화와 게임의 관계만을 해명할 뿐 이 둘 간의 본래적 결합을 설명할 수 없다. 결합의 본질적 토대를 해명하지 못한다면, 현재의 방식 속에서 인간의 실존적 욕망은 더욱 증폭되는 결과만을 낳을 수도 있다.

최근 신화뿐만 아니라 게임의 치유적 기능이 주목받고 있다. 인문학적 치료의 한 방향으로 신화가 활용되고 있으며, 단순한 유희성의 차원을 넘어 치료의 도구로 활용되는 기능성 게임이 등장하였기 때문이다. 현재 이러한 흐름이 새로운 것으로 인식되고 있다. 하지만 신화와 게임의 본질적 의미를 기원적으로 추적해 보면, 이러한 현상은 그리 새로운 것은 아니다. 신화적 사고 속에서 인간은 공동체와 생명적 유대와 공감적 결속 속에서 하나의 전체를 이룬다. 이러한 유대와 결속이 투영된 언어 속에서 전체를 의미하는 말은 치료한다는 의미 또한 갖는다. 전체와 치료가 공통의 어원적 토대를 갖는 것은 신화적 사고 속에서 병이나 재난이 전체성에서 분리된 결과로 이해되기 때문이다. 이러한 점에서 보면, 제의는 놀이를 통한 집단 치료라는 의미를 갖는다. 다시 말해 전체에서 분리되어 발생한 병은 제의라는 신화의 극적 요소이자 놀이를 통해 치료되는 것이다.

신화적 사고 속에서 이해되는 병은 현대의 정신 병리적 현상과 매우 닮아 있다. 이 점을 염두에 둔다면, 신화와 게임의 결합은 사회적 기능뿐만 아니라 산업적인 측면에서도 매우 큰 시너지를 기대할 수 있는 것으로 보인다. 그렇지만 이러한 시너지를 기대할 수 있는 것은 신화적 사고의 구현 속에서 이루어지는 것이지, 이러한 사고와는 무관하게 신화를 콘텐츠의 소스로서만 의미를 제한하는 현재의 방식으로는 기대되기 어려운 것으로 보인다. 신화를 조작하고 재창조할 수 있는 것으로 보는 것

은 신화의 왜곡이다. 이러한 왜곡 속에 인간이 상실된 자기성을 회복하려는 실존적 욕망은 점점 더 증폭될 따름이다. 신화적 사고가 현대의 인과성과는 무관하기 때문에 신화적 사고를 완전히 디지털화하는 것은 근본적으로 불가능해 보인다. 그러나 이 점을 인정하는 것이 신화적 사고를 디지털화한다는 것 자체를 포기해야 한다는 것을 함축하지는 않는다. 우리는 이러한 비밀의 영역이 존재한다는 것을 인정한다고 하더라도, 신화적 사고에 점근선적으로 다가갈 수 있을 것이다. 그리고 이러한 점근선적 접근 속에서, 다시 말해 욕망의 한계를 인식함으로써 인간의 근본적이고 실존적인 욕망의 충족 가능성은 오히려 높아질 것이다. 왜냐하면 이 한계의 인식으로부터 인간의 의식과 행동은 새로운 차원에서 모색되고 이해될 것이기 때문이다.

다. 결론 및 정책적 시사점

컨버전스 환경에서의 인간의 의식과 행동은 일종의 친 컨버전스적 성향으로서 트랜스휴머니즘과 반 컨버전스 성향이라고 할 수 있는 네오휴머니즘이 각각의 문화적 트렌드로 공존하는 가운데 자리잡을 것이다. 이러한 역설적인 공존은 인간의 의식과 행동을 지배하는 근원적인 욕망이 한 편에서는 디지털 컨버전스에서 그 가능성을 찾아내지만, 다른 한 편으로는 디지털 컨버전스가 인간 실존에 위협적이라고 여기는 태도 때문이다. 트랜스휴머니즘적 경향의 예로 인간은 시공간적 제약을 극복하고자 하는 근원적인 욕망을 컨버전스(모빌리티와 유비쿼터 기술)가 해결해줄 것으로 기대하고 적극적으로 적응하고 향유하려고 할 것이다. 모바일 기술이나 유비쿼터스 기술에 대한 쓸림이나 네트워크 문화에 대한 의존, 하이터치 기술에의 친화 성향 등을 그 사례로 들 수 있다. 네오휴머니즘적 경향에서 인간은 컨버전스 문화를 인간의 존재 상실로 간주함으로써 ‘차이’와 ‘정체성’에 주목하고, 궁극적으로 고전적 인간 정체성을 지키기 위해 컨버전스 문화에 저항하는 입장을 견지하게 될 것이다. 네트워크 개방과 정보공유로 인한 사생활 소멸에 대한 우려, 사이버 범죄에 대한 염려, 디지털 공간에서의 정체성 상실이나 표류 등이 몇몇 예이다. 이러한 입장에서 중요한 물음은 ‘보다 인간적인 것이 무엇인가?’이다.

디지털 컨버전스 사회로의 이행은 과거 르네상스와 같은 커다란 규모의 문화적

변동이라고 할 수 있다. 역사적 경험에 따르면 급격한 문화변동은 대단히 큰 사회적 비용을 필요로 한다. 이런 점에서 디지털 컨버전스가 야기할 급격한 변화에 탄력적으로 대응할 수 있도록 하는 인문학적 교육은 필수적이라고 해야 할 것이다. 기술의 궁극적인 목적은 인간 삶에 봉사하기 위한 것이다. 따라서 기술이 인간의 삶을 황폐하게 만든다면, 그 경우의 기술은 오히려 위험한 도구라고 보아야 할 것이다. 더욱이 너무나도 급격하게 진행되고 있는 첨단 기술의 개발은 그 영향력이 어디까지 미칠지 제대로 가늠되지 못하고 있다. 이런 점에서 기술 개발을 단지 효율성과 경제성의 측면에서만 고려하는 것이 아니라, 사회와 인간 자신에 미치는 영향력을 종합적으로 고려하는 인문학적 측면에서 검토하는 것 또한 절실히 요구된다. 이렇듯 디지털 기술을 인문학적 관점에서 재조명하기 위해서는 단순히 단발성의 연구가 아니라, 제도적·정책적 지원 속에서 과학과 기술 그리고 인문학이 서로 횡단하면서 상대방을 보정할 수 있는 시스템을 구축하는 일이 절실하다. 이러한 시스템은 이른바 디지털 후속 세대들이 건전한 시민 의식을 가진 세대로 성장하도록 하는 교육 프로그램을 개발하는 데에도 큰 역할을 담당할 것이다.

의심할 바 없이 디지털 컨버전스는 인류 문명의 중요한 분기점이 될 전망이다. 오늘날의 인류는 그런 문명적 전환점의 한 가운데 서 있다. 거대한 파고를 제대로 넘을 것인가, 아니면 좌초하고 말 것인가는 그 파도를 겪어야 하는 ‘주체’가 어떻게 대응하느냐에 달려 있다. 그것은 단지 개인적 적응의 문제가 아니라 사회적 문제인 동시에 정부 정책에 의해 배려되어야 할 문제일 것이다. 그것은 변화에 적응하지 못하는 사람들로 인해 지출될 수 있는 사회적 비용을 줄이는 길이기도 하지만 변화의 방향을 우리 스스로가 결정하는 자발적인 문화 창출의 가능성을 높이는 기회를 만들어 줄 것이다.

2. 영상콘텐츠의 일상화에 따른 인지방식의 변화

가. 연구목적과 구성

본 연구의 목적은 디지털 컨버전스 시대에 진입하면서 갈수록 현저해지는 영상콘

텐츠의 편재성으로 인해 촉발된 인지 체제의 변화에 대한 인문적 설명을 인류의 문명사적 변동 차원에서 제시하는 데 있다. 세부적인 연구 기술 이전에 본 연구가 기본 전제로 설정한 영상 인지(visual cognition)는 결코 진공 속에서 발생하지 않으며, 영상 매체 이외의 다른 매체들의 인지 작용과 마찬가지로, 인지 주체의 역사성, 문화성, 신체성에 대한 이해를 필요로 한다는 점이다. 우리는 먼저 구술 언어, 문자 언어, 영상 언어 등 개별 매체의 발생과 기원, 내재적 형식과 속성에 대한 파악이 본 과제의 필수조건이라는 점을 초반부에서 다루었다.

현대 사회에서 과상적으로 생산, 확산, 소비되는 영상물의 획일화, 보편화는 일부 전문가들의 이론적 사변이나 전유물에 머물러서는 안 될 긴급한 인문적 현안이라 할 수 있다. 특히, 영상 이미지가 다른 문자 언어와 더불어 사회에서 사용되는 다양한 방식을 검토해야 할 것이며, 영상 언어의 생산, 저장, 배열, 재생, 배분, 소비 등과 관련된 복잡한 문제들을 다룰 필요가 있다. 하지만, 이에 앞서 인문적 관점에서 먼저 강조되어야 할 것은 문자 언어와 영상 언어의 역사적 진화에 대한 장기적 시각에서의 통시적, 심층적 파악이라 할 수 있다.

나. 주요 연구결과

(1) 영상 시대의 창발 또는 귀환

현생 인류의 조상을 오스트랄로피테쿠스라고 가정했을 경우, 인간은 최소 3백만 년 이상 오감각(즉 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각)과 더불어 커뮤니케이션을 수행해왔다고 말할 수 있다. 하지만 인간이 자신의 경험, 생각, 메시지를 가시적으로 기록하기 시작한 것은 대략 5만 년 전 부터이다. 오늘날 거의 모든 대륙에서 발견되는 선사 시대의 이미지는 여전히 미지의 대상이나, 확실한 것은 그것을 제작한 주인공이 상징적 체계를 터득하기 시작한 현 인류의 직계인 호모사피엔스라는 점이다. 따라서 최초의 문자가 발명된 기원전 4천년까지, 인류는 순전히 청각 언어와 영상 이미지의 세계에서 삶을 영위해왔다고 말할 수 있다.

영상적 귀환을 언급할 때 반드시 제기되는 문제는 영상적 전회(visual turn)의 실체에 대한 인식론적 물음이다. 1990년대에 진입하면서 서구 학계에서는 미술사, 매체

이론가, 문화학 전공자들 사이에서 영상 문화(visual culture)와 시각적 전회(pictorial turn)와 관련된 다양한 진단과 논쟁을 생산하였다. 우리는 영상 문화 담론의 실체를 인식론적 시각에서 조명하면서, 선부른 예단을 경계하고, 보다 세밀한 연구의 필요성을 강조하였다. 본 연구는 영상에 대한 일방적인 혁명 담론에서 보다 체계적인 영상 언어의 진화론으로 관점을 이동시킬 필요성을 지적하면서 문자와 영상의 공존의 역사를 살펴보았다. 주지하다시피, 디지털 매체 또는 전자 매체의 편재화에 대해서는 긍정적으로 보는 낙관론자들과 우려를 넘어서 문명의 퇴락이라는 이유로 맹렬하게 비난하는 비관론자들 사이에 격렬한 논쟁을 촉발시켰다. 그 같은 논쟁에서 누가 옳고 그른가에 대한 판단 여부를 떠나서 매체의 문화사라는 보다 보편적인 시각에서 디지털 매체의 본질을 이해해야 할 필요성을 강조하였다.

(2) 문자 언어와 영상 언어의 존재론적 차이

문자와 영상은 기호학적 속성에서 차이를 보인다. 사진을 비롯한 영상 이미지는 진정한 시각적 메시지의 원형으로 간주된다. 그 이유는 간단하다. 사실들과의 대응(correspondence)에서 의미론적 기준을 충족시키기 때문이다. 따라서 예컨대, 주요 상황에서 사진 이미지는 법정에서 증거 자료로 인정되고 있으며, 구술 언어적 증언을 대신할 수도 있다. 법률적 관점에서, 진리 또는 객관적 사실은 기표와 그것의 지시체적 대상체 사이의 대응이라는 의미에서 사진 이미지로부터 도출될 수 있다. 보다 전문적인 술어, 즉 기호학적 용어로 풀이하자면, 사진 이미지의 기표와 그것이 기술하는 대상체와의 대응은 퍼스(Peirce)가 매우 치밀하게 분석한 사진의 지표적 도상적 본질에 토대를 둔다.

디지털 이미지는 기존의 영상이미지와는 또 다른 존재론적 차이를 갖고 있다. 디지털 이미지는 모든 조작에 열려져 있기 때문에, 빈번하게 실재(réel)와 그것의 재현 사이의 관계를 변질시킬 수 있다는 비난을 산다. 지난 수십년 동안 진행된 디지털 미디어 역사는 이 같은 물음이 기술적 문제뿐만 아니라, 이미지 사용의 맥락에 기인한다는 점을 일러준다. 특히 영상 이미지의 가상성과 시선의 변형은 새로운 핵심 주제이다.

대략 20여년 전부터 우리가 목도하고 있는 새로운 세계 표상 체제로서의 디지털 시스템 확산의 신속성과 파워는 가히 인류 문명사적 변동을 예고한다. 점차적으로 가상 이미지는 기존의 직접적 시선을 대치하는 경향을 보여준다. 우리가 두 발을 딛고 사는 땅의 장소들에 대해서 우리가 육안으로 직접 보던 것들을 이제는 디지털 영상 이미지로 간접적 경험을 하게 된다. 직접적 시선으로부터 이 같은 디지털의 가상적 이미지에로의 변화 기제는 물론 시각적 표상의 역사에서 보면 전대미문의 것이라 할 수는 없다. 영상콘텐츠의 편재화라는 기획 주제 아래서 우리는 두 가지 문제를 제기하고자 한다. 이 같은 가상 이미지들은 과연 어떤 방식으로 우리의 시선을 모델화할 것인가? 특히, 그 같은 가상 이미지들은 특정 장소에서 거주하는 방식을 비롯하여, 지상에서 삶을 영위하는 인간 존재의 의미를 변화시킬 것인가?

(3) 영상매체의 현상과 해석

그림언어, 구술언어, 문자언어를 거치면서, 커뮤니케이션 미디어의 형태는 재매개화를 통해 지속적으로 변형되어 왔다. 영상언어(이미지) 시대에 사는 우리는 이러한 재매개화의 흔적이 영상매체라는 형식 속에서 드러나고 있음을 본다. 특히 영상의 귀환이라는 점에 비추어 볼 때, 각 영상매체가 만들어내는 다양한 이미지를 해석하는 일, 즉 영상언어를 해석하는 일은 다름 아닌 인지적 활동을 고찰하는 일일 것이다. 따라서 영상매체의 형식과 이미지에 반응하는 수용자의 행동과 인지 양식의 관계를 구체적인 사례 분석을 통해 살펴보는 것은 매우 의미 있는 일이라 하겠다.

〈표 3-1〉 영상 매체의 형식과 인지 양식의 관계

구분 범주	영상 매체의 장르	수용자 행동 양식	영상 이미지	인지 양식	서사 형태
일차성	뮤직 비디오	몰입성	단일 이미지	감정적 모드	말하기 (telling)
이차성	보이는 라디오	상호 작용성	몽타주 이미지	실존적 모드	다시 말하기 (re-telling)
삼차성	블로그	해석 활동	상징 이미지	절차적 모드	수행하기 (performing)

영상 매체 사례분석을 통해 살펴 본 것은 앞의 <표 3-1>에 나타난 5가지 사항이다. 이는 첫째, 영상 매체를 세 가지 장르로 구분하는 것이다. 즉, 첫 번째 장르는 음악의 시각적 재매개화인 뮤직 비디오이고, 두 번째 장르는 구술언어의 시각적 재매개화인 보이는 라디오이며, 세 번째 장르는 문자언어의 시각적 재매개화인 블로그라는 뜻이다. 말하자면 이들 세 가지는 음악, 라디오, 일기가 매체의 형식과 내용은 상실하지 않은 채 인터넷을 만나 재매개화된 상태인 셈이다. 뮤직 비디오의 ‘도상적 이미지’는 매체 간의 관계가 독백적인가 또는 상호작용하는가에 따라 자기 재현과 타자 재현의 방식으로 나타난다. 전자의 경우 몰입이, 후자의 경우 참여가 보다 지배적인 수용자의 행동양식으로 나타나게 된다. 즉, 몰입과 상호작용은 매체의 장르적 성격에 기인하는 것이 아니라 동일한 장르에서 다수의 매체가 어떠한 관계를 맺고 있는지에 따라 구분된다. 뮤직 비디오의 텍스트가 도상적 이미지에 집중된 단일 이미지였다면, 보이는 라디오의 ‘지표적 이미지’는 경험을 중시하는 텍스트와 컨텍스트의 관계를 재현하는 이미지가 된다. 두 관계를 재현하는 방식은 위의 뮤직 비디오의 두 가지 유형처럼 자기 재현과 타자 재현의 유형으로 나타난다. 보이는 라디오의 지표적 이미지를 살펴보는 것은 텍스트와 컨텍스트의 관계가 융합적 이미지인지 아니면 분리적인 상호 독립적 몽타주 이미지인지를 이해하는 것이다. 반면, ‘상징적 이미지’인 블로그에서는 두 관계를 상호텍스트 속에서 재현함으로써 상징적 가상공간에서 청중과 소통하는 대인 커뮤니케이션을 중요한 목적으로 하고 있다.

둘째, 영상매체는 퍼스의 범주 이론에 근거한 존재 양식으로부터 서로 식별되는 이미지를 구성한다. 즉 일차성에 토대를 둔 뮤직비디오는 하나의 단일한 이미지로서 드러나며, 이는 다중 감각적 매체의 기술적 융합으로 수렴되는 이미지이다. 이러한 점은 감정적, 시공간 몰입의 인지적인 효과가 있다. 단일한 이미지의 예로 조성모의 뮤직 비디오인 ‘To Heaven’, 보이는 라디오인 ‘책 읽는 사람들’을 살펴보았다. 이차성에 토대를 둔 보이는 라디오는 지시, 비교, 대비 관계를 통한 상호 독립적 매체의 사용으로 이미지의 병렬적 구성이 이루어진다. 인지적 측면에서 몽타주 이미지는 상이한 두 대상을 연결하려는 명제 구성 능력을 요구한다. 서태지의 뮤직 비디

오 ‘버뮤다 트라이앵글’과 보이는 라디오 ‘좋은 친구’의 경우가 그 예가 된다. 마지막으로 삼차성에 토대를 둔 블로그는 이미지가 지시하는 대상의 의미를 해석해야 할 상징적 이미지를 드러낸다. 해석을 통해 ‘재현’되는 이미지의 형태로 글이나 행동, 그 외에 다른 매체 형식을 통해 표출된다. 영상 언어는 인터넷의 가상공간을 통해 텍스트(습관적 해석이나 지식)와 컨텍스트(습관적 해석에 대한 반응의 형태)를 중재하는 역할을 한다. 즉 블로그의 이미지는 상이한 텍스트의 관계를 해석하는, 해석활동이 재현된 상징적 이미지로 이해한다. 그 예로 창작 블로그(텍스트에 대한 적극적 반응)나 나이키 고발 블로그(텍스트에 대한 소극적 반응)를 살펴보았다.

셋째, 수용자의 인지와 관련하여, 수용자의 행동 양식을 구분한다. 이러한 양식은 위에서 기술되었듯이 매체의 이미지에 반응하는 인지적 활동의 결과로 해석되며, 각각 차례로 몰입형, 상호작용성, 해석활동으로 드러난다.

네 번째로 살펴본 사항은 사고활동을 나타내는 인지적 모드이다. 인지의 세 양식으로 소극적 인지, 적극적 인지, 절차적 인지가 있다. 이미지와 매체의 성격과 관련하여 구체적으로 설명하자면, ① 소극적 인지는 느낌, 감정을 토대로 하는 감정적 모드의 인지(emotional mode of cognition)이며, 이는 단일 이미지를 해석하는 인지이다. ② 적극적 인지는 실존적 모드를 통한 인지(existential mode of cognition) 양식으로, 몽타주 이미지를 해석하며 매체의 상호작용성으로 수용자를 끌어들이는다. 즉, 각 양식이 ‘대화적 관계’에 있을 경우 수용자는 인지적 작용에 참여한다. ③ 절차적 인지(procedural mode of cognition)는 상징적 이미지를 해석하는 인지이다. 이는 메타 인지로서, 이미지의 통합적 구성 능력을 위한 시각적 서사성(narrativity)을 요구하며, 소극적 인지와 적극적 인지를 통합하여 해석 과정, 대화적 참여, 미디어 경험 등을 거치면서 의미의 생산을 가져온다. 이 같은 인지적 모드는 앞의 행동양식과 연동관계에 있게 되며, 따라서 수용자의 행동이 매체에 몰입될수록 감정적 모드에 의존하게 된다. 매체와의 상호작용성의 경우에는 수용자는 매체와의 거리를 유지하게 되는 실존적 모드를 취하게 된다. 이 때, 수용자는 감정적으로 몰입하면서도 매체와의 거리를 유지하며 매체의 안과 밖을 동시에 인지한다. 해석활동이 이루어지는 경우,

수용자는 인지적으로 가장 활발하고 능동적인 양상을 보이는 절차적 모드로 전환한다. 이 같은 절차적 모드는 감정적 모드와, 실존적 모드를 포섭하는 통합적이며 절차적인 방법을 통해 의미를 생산하는 가장 적극적인 인지적 형태이다.

마지막으로 살펴 본 사항은 서사의 형태, 이와 연관된 매체의 형식과 인지양식 사이의 관계에서 나타난 유동성과 활력성이다. 서사의 형태는 위의 영상매체의 현상과 인지와는 별개의 것처럼 보일 수 있겠으나, 서사라는 개념은 교육적 함의로 제시되는 부분이다. 서사는 인지의 능동적 기능을 촉발하는 중재적 기제로 작동한다.

〈표 3-1〉에 나타나듯이 각 5개 항목의 구분은 피스의 범주 이론에 근거하여 상호연관성 속에 위치하게 된다. 이는 15개의 구분이 독자적으로 구분된 개념이 아니라 일차성은 이차성 속에 포섭되며, 이차성은 다시 삼차성 속에 포섭된다. 예를 들면, 감정적 모드는 실존적 모드에 포섭되며, 다시 실존적 모드는 절차적 모드에 포섭된다. 이와 같은 방식으로 서사의 형태도 말하기는 다시 말하기 속에 존재하며, 다시 말하기는 수행하기로 발전한다. 이러한 방향성을 가진 상호적 관계는 피스 기호학의 범주이론을 통해 가능하다.

그러므로 수용자의 자율적 행동이 수반되지 않는다면, 영상매체의 기술적 힘은 수용자를 언제나 몰입의 형태로만 존재케 할 충분한 위력을 가지고 있다는 것을 암시한다. 외부적 압력에 맞설 능동적이고 자율적인 해석 능력이 없다면, 수동적인 매체 수용자로 반응하는 일은 어렵지 않게 일어난다. 이런 점에 비추어 볼 때, 우리는 경험적이고 능동적 매체 수용자로서 컴퓨터로 중재되는 미디어세계에서 의미를 생성하는 도구가 서사라는 것을 제안한다.

요약하면, 영상매체의 현상과 인지를 형식적으로 구분하였지만, 각 항목은 서로 연관될 수 있으며, 단지 어느 한 면이 두드러지게 나타나는 다매체적인 현상을 재현한다. 그러므로 인지적 활동의 활동성에 따라 능동적 인지와 수동적 인지로 구분되는 경우, 해석 활동의 절차적 인지가 가장 능동적이고 바람직한 인지 형태가 될 것이며, 이는 다매체적인 영상매체에 상응하는 인지형태의 절차적 모드의 체계라 할 수 있겠다.

지금까지 논의한 인지의 특성을 두 가지로 정리하자면, 첫째, 매체의 형식과 인지는 연동관계 속에서 작동하며 사고를 형성한다는 점이다. 언어의 기호적 형식과 인지의 연관성에 관한 연구들이 이를 뒷받침한다. 둘째, 언어를 상징체계의 하위 범주로 이해한다는 것은, 영상언어가 언어를 매개로 한 논리적이고 추상적인 인지의 이성적 영역과 비언어체계의 감성적, 개별적 경험 영역을 포함하는 인지적 양식을 취한다는 것이다. 이는 일반화를 통한 대상의 인식이 이성과 감성의 협력을 통해 이루어진다는 것을 시사한다. 따라서 언어 기호를 매개로 하는 인지의 양식이 감성적 인지를 포함하는 영상 언어의 상징 형식과의 상호작용 속에서 재매개화된다는 것을 의미한다. 달리 말하자면, 영상 언어의 인지는 언어를 포함하는 비언어 상징형식을 매개로 나타나며 그러한 상징 형식을 기반으로 하는 인지는 다중 양식의 인지 형태를 취한다. 즉 영상 이미지의 다감각성을 통한 물질성과 신체성은 영상언어의 특성으로서 다중 인지를 형성하는 조건이 된다. 이런 점에서 영상 언어의 다중 감각성은, 문자 언어 기호의 탈맥락적이고 탈물질적인 성격을 맥락적이며 물질성으로 재매개하는 데 주요한 역할을 한다.

다. 결론 및 정책적 시사점

본 연구는 영상 콘텐츠의 일상화가 갖는 문명사적 의미를 해명함으로써 정책적 차원에서 영상 매체 및 영상 콘텐츠가 함의하는 보다 보편적인 인간학적 토대를 확보할 수 있는 인문적 근거를 마련해주었다는 데서 그 의의를 가질 수 있다. 뿐만 아니라, 디지털 시대 이후 영상물의 편재화로 인해서 발생하는 다양한 역효과를 비롯해서, 특히 청소년들의 이성적 사유 능력을 저하시키고, 말초적이며 단세포적인 감성적 유혹을 자극한다는 영상콘텐츠에 대한 다양한 비판들이 영상 이미지의 발생과 본질에 대한 역사적 철학적 이해의 빈곤함에 연유한다는 점도 해명하였다. 영상은 결코 디지털 시대에 완전히 새롭게 발생한 것이 아니라, 인류의 태생적 조건이었다는 점을 강조해야 할 것이다. 태초에 영상이 존재했으며, 그 후로 문명의 토대인 문자는 영상이라는 광야에서, 인간이 쌓은 하나의 성곽이라 할 수 있다.

따라서 오늘날 방송통신 융합을 통해서 보다 가시화되어가고 있는 영상콘텐츠의

폭증과 일상화는 영상, 구술, 문자 등과 관련된 매체 문화사를 통괄해 본다면 너무나 자연스러운 경향이며, 최소한 활자 시대에 억압된 영상에 대한 인류의 본능적 감응과 친화성이 다시 부활되는 현상이다. 이러한 맥락에서 우리는 이것을 일러 ‘영상의 귀환’이라 불렀다. 지난 5백 년 동안의 시기가 활자 언어가 지배한 시간이었다면, 활자의 지배력이 약화 내지는 균형적 자리를 점유하면서 이제 다시 영상의 지배가 도래한 것이라 볼 수 있다. 물론 활자 언어는 죽지 않았으며 영원히 죽지 않을 수도 있으나, 디지털 컨버전스 시대에서 목격되는 분명한 사실은 기존의 언어 지배의 문화에서 영상 문화 또는 도상적 커뮤니케이션의 문명으로 이동하고 있다는 사실이다. 인간의 지식, 학습, 신념, 인지와 욕망 등은 인간의 심층적 정신계를 축조하는 영상에 의해서 결정적인 지배를 받게 될 가능성이 높다.

3. 욕망과 매체변화의 상관관계와 디지털 컨버전스 시대의 욕망구조

가. 연구목적과 구성

미디어 컨버전스에 대한 논의는 이제 특정 기술 관련 영역을 넘어서 철학을 비롯한 인문학의 영역과 사회, 정책적 영역에 이르는 사회의 전면적인 환경변화에 관한 논의들이다. 그러나 국내외의 미디어 컨버전스에 대한 논의를 살펴보면 이 구체적인 현실이 인간이라는 존재에게 지닌 의미를 인간을 중심에 두고 관찰할 것은 거의 찾아보기 힘들다. 이런 점에서 인간의 욕망이라는 부분을 통해 기술과 인간이 맺고 있는 접점을 설명할 수 있는 연구는 필수적으로 요청되는 부분이다.

미디어 컨버전스를 이해하는 하나의 방식으로 인간 욕망의 구조와 기술이 지닌 도구적 지향성의 구조에 대한 이해를 통해 컨버전스 시대의 욕망 구조와 그 충족양상에 대한 이해를 시도하고자 하는 것이 연구의 목표이다. 이러한 목적을 달성하기 위해 이 연구는 다음과 같이 구성되었다. 첫째, 디지털 컨버전스는 기술만의 문제가 아니며 인간과 기술과의 관계양상이라는 점을 밝힌다. 이를 통해 기술과 인간의 관계양상을 이해하는 핵심 고리는 바로 인간의 감각과 그 외재화로 나타나는 욕망의 구조이며, 이러한 욕망 구조의 변화 형태와 그 함의를 살펴봄으로써 디지털 컨버전

스에 대한 이해를 심화시킨다. 둘째, 디지털 컨버전스 시대의 욕망 충족 방식을 규명한다. 디지털 컨버전스는 기술들이 만들어낸 결과만이 아니라 인간 감각의 확장을 통한 욕망이 동시에 만들어낸 결과이다. 디지털 컨버전스의 욕망 충족의 방식을 살펴봄으로써, 이러한 욕망 충족방식이 인간 실존에 어떻게 기여하고 있는지 해명한다.

나. 주요 연구결과

플라톤 이래로 서구의 지배적인 철학의 영역에서 욕망에 대한 시선은 그리 곱지 않았다고 할 수 있다. 이는 언어라는 가장 원초적이고 기본적인 기술 혹은 매체에 대한 불신과 시선과 분리될 수 없는 한 컬레의 개념쌍을 형성한다. 언어에 대한 재검토와 욕망에 대한 재검토가 같은 뿌리를 지니는 것은 우연한 일이 아니다. 또한 마음과 몸의 문제에서 이성과 관계를 지닌 마음 혹은 정신이 존중되고 탐구의 대상이 된 것에 비해, 욕망과 관련을 지닌 것으로 믿은 몸의 문제는 부차적이고 주변적인 영역이 된 것도 이와 무관하지 않다. 이는 역으로 욕망과 매체의 관련성에 대한 탐색은 플라톤 이래 전개된 몸과 욕망의 억압과 배제의 역사와 밀접한 연관이 있다는 점을 시사한다. 마셜 맥클루언은 매체와 우리의 몸을 일차적으로 연결시키면서 욕망의 문제에 대한 직접적인 언급은 하고 있지 않지만 감각비율의 변화에 대한 언급을 통해 매체가 욕망의 구조와 지향점에 변화를 주고 있음을 지적하고 있다. 맥클루언과 같은 방식으로 말하자면 디지털 컨버전스의 매체 환경은 디지털 컨버전스 방식의 욕망 구조를 만들어 내고 있다는 말이 된다. 물론 여기에서 느껴지는 과도한 기술 결정론의 함의는 차치하고서라도 분명한 것은 욕망의 구조에 대한 탐색에 있어서 매체가 지니는 힘의 중요성은 분명하다는 것이다. 디지털 컨버전스라는 매체 환경의 변화가 새로운 욕망의 구조를 형성할 것이라는 것은 자명한 일이다.

인간의 욕망이 모든 시기와 모든 영역에서 동일한 내용을 지니고 있지는 않을 것이다. 이는 우리의 의식구조와 사회의 형태에 따라 욕망의 대상이 변화해왔으며 그 변화를 추적하는 것이 욕망의 내용을 파악하는데 전제되는 지식으로 필요함을 말해준다고 할 수 있다. 인간의 의식구조의 형성과정에 대한 분석은 인간의 욕망이 어떤

구조를 지니고 있는지를 살펴보는데 있어서 일차적인 중요성을 지니고 있다고 할 것이다. 시각을 중심으로 배분된 우리의 몸이 욕망하는 구조나 방식은 청각이나 촉각이 중심이 된 몸이 욕망하는 구조나 방식과는 다를 수밖에 없다. 흔히 기계론적 접근이라고 부르는 시각중심적 욕망은 효율성을 그 바탕으로 하며, 순차적인 접근과 위계적 계열화를 특성으로 하고 있지만, 시각 중심적 욕망을 촉각이나 청각으로 대체한 컨버전스 시대의 몸이 요구하는 욕망은 이미 순차적이 아닌 동시적 접근과 멀티태스킹을 요구하고 있고, 하이퍼 텍스트는 위계적 계열화에 대한 욕망을 연결과 접속이라는 욕망으로 대체하고 있다. 인간의 의식구조의 변이에 대한 탐구는 매체의 변환과 전환의 논리와 밀접한 관련을 맺고 있으며, 이는 다시 인간 욕망이 구조화되고 지향점과 대상이 변이를 겪는 것을 설명하는 중요한 근거로 작용할 수 있음을 보여주는 것이다.

인간의 의식의 구조는 크게 원초적 의식구조(archaic consciousness structure), 마술적 의식구조(Magical consciousness structure), 신화적 의식구조(Mythic consciousness structure), 근대적 의식구조(perspectival consciousness structure), 그리고 통합적 의식구조(aperspectival consciousness structure)로 나눌 수 있다. 각 의식구조는 그 구조마다의 독특한 특성을 지니며, 이는 주로 시간과 공간에 대한 각 구조마다의 특징적인 파악으로 제시될 수 있다. 그런데 여기에서 하나 핵심적인 사항은 마술적인 의식구조에서 신화적인 의식구조로 그리고 또 근대적인 의식구조로의 변환을 겪는다 하더라도 이전의 의식구조의 형태가 없어지거나 상실되지 않는다는 것이다. 과거의 의식구조는 지배적인 의식의 차원에서 물러나 지배적인 의식구조의 밑바탕을 형성하는 형태로 끝없이 변형되며, 축적된다는 것이다. 하나의 형태가 변이를 통해 그 이전의 형태를 대체해나가는 마이너스의 형태가 아니라 축적과 흡수라는 형태 즉 플러스의 형태로 의식구조의 변화가 일어난다. 이 과정에서 밑바탕으로 가라앉아 있던 이전의 의식구조의 특성은 현재 지배적인 의식구조가 감당하지 못하거나 그 균열된 틈을 타고 다시금 생생한 지배적인 의식구조로 다시 나타날 수 있다. 현재의 지배적인 의식구조로 작동하고 있는 근대적 의식구조의 틈 속에서 마술적이고 신화

적인 의식구조들의 양상들이 활발하게 그 작용성을 나타낼 수 있다는 것이다.

디지털 컨버전스는 우리의 일상적 삶과 욕망의 대상을 시각 중심적이고 이성적인 시기의 욕망구조와는 다른 방식으로 재편한다. 이는 기술이 일반적으로 우리의 의식구조의 변이를 가져왔다는 말은 아니지만, 현재 디지털 컨버전스는 과거의 여러 의식구조가 형성한 중첩적인 욕망의 범위나 대상을 현실 속에서 무리 없이 추구할 수 있는 조건을 형성하고 있다. 우리가 지니는 욕망이나 표현들은 그것이 어떤 것이든 간에 어떤 특정한 의식구조의 표출이다. 즉 특정한 의식들에는 그 의식구조의 특성으로 인해 표현되거나 욕망되는 대상이 존재한다는 말이며, 그러한 의식구조는 우리가 살아온 실재로서의 세계 속에서의 경험을 통해 형성된다. 특히 여러 의식구조들은 더하기 변이라는 과정을 통해 없어지지 않고 잠재태의 형태로 존재하면서 실재 세계의 경험에 여전히 개입하기도 한다. 따라서 특정 의식구조의 특성을 파악하는 것은 여러 의식구조들의 총체적 작동의 장이 되고 있는 미디어 컨버전스 상황 속에서 욕망이 작동하는 과정을 이해하기 위해서는 꼭 필요한 작업이다.

욕망에 대한 주된 논의방식들은 ‘결핍’ ‘억압’ 혹은 ‘박탈’이라는 개념들이나 양상들과 주로 결합되어 왔다. 또한 이성과 대립되며, 질서와 상반되고 대부분 극복 혹은 통제의 대상으로 파악되어 온 것이다. 이러한 욕망의 파악방식의 밑바탕에는 서구 사상사를 지배해온 플라톤주의의 그림자가 짙게 드리워져 있다. 이러한 결핍 혹은 박탈은 주로 주체의 관점에서 해명되었으며, 주체를 설정하지 않고서는 욕망이라는 것은 개념화할 수 없는 대상으로 설정된 것이다. 최근 등장하는 들뢰즈나 후기구조주의 이론들은 욕망이 주체와의 매개를 통해서 혹은 주체의 억압이나 박탈을 통해서 이루어지는 과정이 아니라 그 자체가 하나의 관념적인 도그마이며 사유의 방식 혹은 사유의 문법이 확립한 시각의 하나임을 역설하고 있다.

현재의 미디어 상황은 미디어를 이용하는 주체의 문제를 전통적인 욕망의 주체에서 구성되거나 위치 지워지는 주체 혹은 네트워크의 특정 지점에서 발생하는 결절에서 존재하는 주체로 만듦으로서 세상의 중심이며, 욕망의 중심에 존재하는 것으로서의 주체를 해체시키고 있다. 즉 미디어의 구조가 욕망하는 주체의 위치를 흔들

고 있고, 욕망의 발현 양상도 과거 사고하고 욕망하는 자기 완결적 주체가 더 이상 존립함이 불가능함을 보여준다.

기술은 인간의 삶을 위한 임의적인 수단이 아닌 인간과의 본질적인 상관관계 속에서 삶의 형성지표로 파악될 성질의 것이라고 할 수 있다. 인간을 떠난 기술은 있을 수 없듯이, 기술 없는 인간이란 용어 자체의 성립이 불가능하다고 할 수 있을 것이다. 우리 지각 양식의 역사적인 변화의 과정은 바로 새로운 기술의 도입으로 인한 세상과의 관계 맺음의 양상의 변화에 대한 내용들이다. 매체의 변화는 감각 비율의 변화를 통해 몸의 영향력과 인지능력을 변형시키며, 몸의 구체적인 성격에 영향을 미친다. 미디어는 인간의 확장 혹은 미디어는 인간 신체의 확장이라는 말은 단순한 은유도 아니고 미디어나 기술의 기능적 특성을 통한 기능의 확장을 말하는 것도 아닌 것이다. 말 그대로 다른 종류의 인간 신체 혹은 다른 방식의 인간-기술-세계의 관계 양상이 존재하는 것이다. 기술의 본질적인 구조라는 것은 인간-세계의 관계에서 기술이 만들어내는 구조의 변형에서 기술이 수행하는 역할이다. 이들 관계에서 기술은 인간-세계의 관계를 변형한다. 무엇보다도 지각적 차원에서 ‘감각상의 확장과 축소’를 일으킨다. 인간의 확장이라는 매클루언의 명제에서 보듯이 기술의 변화는 필연적으로 인간의 감각비율의 변화를 초래하고 이러한 감각 비율의 변화는 사고의 방식과 우리가 욕망하는 대상과 그 형성에도 개입한다. 특히 변화하는 미디어의 환경은 새롭게 도입되는 미디어가 지닌 기술적 지향성의 발현을 통해 이루어지는데 그 과정에서 인간의 욕망은 매체에 투사된다.

재매개라는 것은 새로운 미디어가 앞선 미디어 형식들을 개조하는 형식적 논리이다. 이 재매개에는 매번 이중의 논리가 서로 배치되는 듯이 보이면서도 동시에 진행되고 있는데 이 이중의 논리는 새로운 매체가 인간사에 도입되면서 일어나는 이중적인 욕망의 구조와 상동성을 보인다. 다시 말하면 재매개의 형식적 특성은 새로운 미디어의 도입으로 일어나는 욕망의 이중 논리의 형식과 유사하다. 우리 문화는 미디어를 증식시키고자하면서 동시에 그 매개의 모든 자취들을 지워버리려 한다. 즉 우리 문화는 미디어를 증식시키는 바로 그 계기에 그 미디어들을 지어버리고자 하

는 것이다. 이 과정에서 욕망의 구조도 번역되고 치환된다. 이러한 대체와 치환 번역의 예는 디지털 컨버전스 상황에서는 일상적인 매개의 과정이 된다. 영화에 의해 대중매체로서의 자리를 뺏긴 파노라마가 지금의 가상공간에서 다시 등장한다는 사실은 이를 잘 보여주는 사례이다. 우리들은 새로운 매체가 도입되어 매체환경의 변화가 일어날 때마다, 하이퍼매개의 특성과 투명한 즉각성을 동시에 경험한다. 즉 우리의 욕망을 매체에 투사하고 있다. 그러나 모든 매체가 이러한 욕망을 동일한 방식으로 수용하거나 실현시켜주지는 않는다. 각 매체가 지닌 매체의 지향성은 이 욕망들을 자신의 지향성과 상호작용하며, 변화시키고 또한 수용한다. 즉 인간의 욕망이 매체를 통해 투사되는 것을 이해하기 위해서 매체가 지닌 지향성의 구조를 생각하지 않고서는 정확한 이해에 이르기 어렵다. 매체가 지닌 기본적인 지향성의 구조 혹은 매체의 물리적 특성들은 재매개의 과정을 통해 인간의 감각비율에 영향을 주고, 이 변화된 감각비율을 지닌 인간은 이전과는 다른 욕망의 구조와 내용을 지니게 된다. 특히 욕망이 결핍이나 박탈의 회복에서 비롯되는 것이 아니라 새로운 상황이 만들어내는 충돌에서 생성되는 것으로 본다면, 매체의 구조와 욕망은 매우 밀접한 관계를 지니고 있는 것이 된다. 특히 디지털 컨버전스는 개별 매체가 지닌 지향적 구조를 파괴하고 있다.

다. 결론 및 정책적 시사점

디지털 컨버전스 시기에는 개별 미디어들이 지닌 특성들이 따로 따로 인간과 관련을 맺는 양식이 아니라 다양하고 이질적이었던 매체들이 동시에 다층적이면서 전면적인 양상으로 인간의 감각구조를 재편하고 있다. 이런 매체 환경은 인간의 욕망을 이전과 비교할 수 없을 정도로 다양하고 다층적으로 만들 것이다. 그것은 매체가 도입하는 새로운 감각비율이 과거 특정 미디어 시기처럼 사회 전체에 비교적 균질한 효과를 내는 상황이 아닌, 네트워크에의 접속과 분리에 따라 시시각각 다른 상황을 만들어 낼 것이기 때문이다.

이 연구와 관련된 몇 가지 정책적인 함의를 추론해 보면 다음과 같다.

첫째, 디지털 컨버전스라는 현상은 전면적이고 중층적인 현상이기 때문에 이에

대한 분석과 대응은 근대적 산물인 분과 학문적이고 부분별 파악방식으로는 가능하지 않다. 따라서 가장 현실적인 부분에서 현상을 경험하는 미디어 유관업체와 각 학문분과들의 협동이 앞으로의 연구에 필수적인 사항이라는 것이다.

둘째, 디지털 컨버전스 상황에서의 욕망은 더 이상 개인 주체의 욕망을 파악하는 방식으로는 제대로 접근할 수 없다. 이 욕망은 네트워크화된 주체들의 욕망이며, 개인의 욕망이 전체의 욕망으로 즉각적 번역이 가능한 상황이 되었다. 그러나 각종 요금의 부과방식이나 통제의 방식은 여전히 개인 주체의 욕망의 실현과 그에 따른 부담으로 정의하고 있다. 촛불시위에서 벌어지는 양상이나 인터넷의 댓글에 의한 소용돌이들은 이미 한 개인의 악의적인 비방이나 특정인의 욕망에 기초해서 디지털 환경이 움직이지 않음을 이미 보여준 사례이다.

셋째, 디지털 격차(digital divide)의 심각성에 대한 제고가 필요하다. 이 글에서 강조한 것처럼, 디지털 컨버전스라는 환경은 단순히 있으면 편리하고 없어도 살 수 있는 그런 환경이나 도구가 아니다. 디지털 환경은 인간의 감각 비율을 조정하고, 욕망의 대상과 양식을 바꾼다. 디지털 격차는 과거 물질적 빈부의 격차와는 전혀 다른 양상으로 우리 사회의 문제를 창출할 것이다. 하나의 기술이나 환경이 그 극점에 달하면 전혀 예상하지 못한 방향으로, 오히려 걱정스러운 방향으로 진행하게 된다. 좀 더 편리하고 빠르게 이동하고자 한 자동차의 극점은 교통정체이다. 이런 상황은 오히려 자전거보다 더 느리고 불편한 역기능을 초래한다. 디지털 컨버전스의 가능성의 범위를 자신의 욕망구조에서 수용할 수 없는 사람들의 반작용은 디지털 컨버전스 상황 자체를 역전시킬 수도 있다.

4. 디지털 콘텐츠 표현양식과 다중정체성의 양상: 사례분석과 미래문화의 전망

가. 연구목적과 구성

디지털 기술에 의한 가상세계가 등장한 이후, 오랫동안 불변의 고정적 개념으로 간주되었던 인간의 정체성은 ‘자아들’의 복합체, ‘다중정체성’으로 이해되게 되었다. 오늘날 인간은 가상공간에서 다양한 자아를 구성하고 다양한 역할을 체험하며 향유

하고 있다. 나아가 디지털 컨버전스의 기술 발전은 매체간 융복합을 실현하였을 뿐 아니라 가상현실과 현실세계의 이분법마저 지양하는 추세이다. 이로 인하여 다중정체성의 양상도 더욱 복잡하고 다양해졌다. 그러므로 디지털 컨버전스 시대 인간의 다중정체성에서 비롯되는 질문들을 해명하는 것은 시대적 요청이다. 본 연구는 디지털 컨버전스가 제공하는 네트워크 환경에서 다중적 자아 체험의 긍정적 기능과 그 조건을 구체적인 사례를 통해 탐구하고, 그것이 인간과 문화에 대해 가지는 의미가 무엇인지 제시하고자 한다.

이러한 연구목적을 달성하기 위해 본 연구는 첫째, 디지털 시대의 다중정체성 이해를 위한 이론을 여러 방면에서 검토한다. 이러한 이론적 검토를 통해 현대 학문의 주도적 흐름이 자아의 동일성이나 실체성에 근거한 근대적 사유방식으로부터 자아를 다층적이고 다원적인 연결체로 파악하는 방향으로 나아가고 있음을 확인할 수 있다. 둘째, 실증적 사례를 통해 사이버공간에서 표출되는 다중정체성의 양상을 파악한다. 이 사례 연구는 이제 인간들이 육체성에 입각한 자기이해와 동시에 디지털 매체를 통해 전달되는 다층적 자기이해 단계에 도달해있음을 보여준다. 셋째, 이론적 연구와 사례연구를 토대로 하여 디지털 컨버전스 시대의 인간이해를 4가지 방식으로 구분하고, 그러한 인간이해에 내재하고 있는 문화발전의 긍정적 잠재력을 밝혀냄과 아울러 미래의 문화를 전망하고자 한다.

나. 주요 연구 결과

(1) 다중정체성의 이론적 검토

본 연구의 이론적 검토는 먼저 근대 이후 현대까지 철학적 담론을 중심으로 정체성에 대한 이해를 개관하고, 이어서 다중정체성의 논리적 배경을 제시하는 현대의 제 이론들을 고찰해보았으며, 끝으로 디지털 컨버전스 시대와 다중정체성에 대해 살펴보았다. 이를 통해 드러난 것은, 현대의 자아는 다원화되는 사회변화에 다양하게 반응하면서 끊임없는 변화를 추구하고 이로써 다중자아의 현상을 경험해왔으며 이제 다중정체성으로 전개되고 있다는 것이다. 하나의 중심, 불변의 원리, 절대화된 위계질서와 그것을 받쳐주는 확고한 토대 등이 상실된 탈현대의 분열적인 시대상황

에서 자아는 지난 세기 내내 정체성의 다중화를 겪어왔다. 이것은 정신분석학(자크 라캉), 사회심리학(허버드 미드, 어빙 고프만), 철학(질 들뢰즈, 펠릭스 가타리), 미래학(자크 아틸라), 물리학과 복잡계(프리츠포 카프라) 등의 영역들에 반영되어 있다. 여기서 제시된 이론들은 시대의 패러다임 변화를 예고하였으며 다중정체성의 설명 전거를 제공해주었다.

자아의 다중화는 가상세계에서 정당화된다. 자아는 가상세계에 들어서는 순간부터 아바타를 매개로 다양한 콘텐츠들에 반응하면서 다중화되기 때문이다. 이에 다중정체성은 다나 헤러웨이에 의해 페미니즘의 관점에서 성차별을 극복하려는 사회 비판적인 담론의 전략으로 촉진되는가 하면, 세리 터클에 의해서는 발전을 거듭하는 디지털 네트적 환경에서 자유롭게 삶을 풍요롭게 할 수 있는 유연한 자아로 분석된다. 이러한 논의들은 가상공간의 창의적 활용도를 토대로 하여 긍정적인 가능성을 높이 평가하고 있다. 자아의 다중화는 환경과 자아 간의 상호작용에서 비롯된다. 이것은 지난 반세기 동안 지속적으로 논의되었다. 다중정체성은 최근 자아의 디지털화를 경험하면서 정당화되고 있다. 자아는 이러한 추세에서 컨버전스의 환경 진화에 더 많은 영향을 받게 될 것이다. 따라서 디지털 컨버전스 시대의 자아는 네트적 세계의 노마드로서 다양한 콘텐츠를 경험하며 다중성을 강화해갈 것이다.

(2) 디지털 콘텐츠와 다중정체성의 사례

본 연구에서는 대학생 251명을 대상으로 실시한 설문조사와 20명을 대상으로 실시한 인터뷰 조사를 통해 다음의 결론을 도출할 수 있었다. 첫째, 육체성에 기반을 둔 전통적 자기이해가 여전히 나타나지만, 둘째, 인터넷을 중심으로 한 디지털 콘텐츠 사용을 통해 응답자들의 다층적 자기이해 또한 제시된다는 것, 셋째, 물리적 현실세계와 디지털 가상세계의 이분법적 인식 지양과 이질적 영역간의 인터랙티브티를 통한 정체성 변화가 발견된다는 점이다. 본 연구는 이를 바탕으로 디지털 컨버전스 시대에 다층적 자기이해의 현주소를 확인하였다.

인터넷을 통한 커뮤니케이션과 아바타를 통한 자아 표현 가능성에 대한 설문응답은 상당히 양분된 모습을 보여준다. 응답자들은 의사소통의 주체를 온라인의 나와

오프라인의 나 모두로 인지하고 있다. 이는 육체성에 기반을 둔 자기이해의 표현이지만, 다른 한편으로 아바타를 자신의 대리인이나 욕망표출의 창구로 바라보는 등 리즘적 네트워크를 통한 커뮤니케이션에서 자아 정체성의 변화와 수렴 가능성이 형성되고 있음을 제시하는 것이다.

사회적 네트워크의 경우 블로그나 홈페이지와 같은 네트워킹을 통해 온라인과 오프라인 사이를 연결하는 네트워크적 자기이해의 모습이 뚜렷이 나타난다. 유저들은 온라인과 오프라인이라는 이질적 영역을 상호 연결하는 동시에 이분법적 인식을 지양할 수 있는 가능성을 열어주고 있는데, 이는 UCC의 사례에서 볼 수 있듯이 소비자로서의 유저 혹은 생산자로서의 유저라는 이질성에 대한 이분법적 자기이해가 상당히 극복되어 상호 네트워크적으로 연결되고 있음을 보여준다.

세컨드 라이프의 경우는 온라인 커뮤니티일 뿐만 아니라 온라인과 오프라인이 상호 교류하는 특징을 보인다. 여기에서 유저들은 아바타를 통한 다양한 자아의 표현과 체험을 넘어 가상영역과 현실영역 사이를 네트워크적으로 인지한다. 이때 가상영역은 단순 희망이나 욕망의 표출 공간을 넘어 실제세계와의 직접적인 연결망으로 작동한다. 따라서 가상공간은 오프라인의 자아가 확장되는 실험 공간이자 체험 공간이 된다. 이에 따른 유저들의 자기이해 역시 오프라인의 나에 국한되지 않는 확장된 네트워크 모습을 드러낸다.

롤플레이팅게임에서 유저들은 게임 내에서의 역할을 수행하기 위해 다양한 아바타를 선택하고 주어진 역할을 수행하면서 현실세계에서와는 다른 체험을 할 수 있다. 이러한 선택과 체험은 자아가 확정되는 실험인 동시에 다양한 선택적 자아체험의 양상으로 이어진다.

본 설문조사의 응답자들은 여전히 육체성에 기반을 둔 전통적 자기이해에 친밀감을 보여주고 있다. 하지만 응답자들이 상이하고 이질적인 혹은 전통적 규범과 규칙에서 벗어난 자기이해와 변화 가능성 역시 수렴하고 있음을 알 수 있다. 그러나 이러한 일련의 과정을 곧바로 컨버전스로 규정할 수 있는가라는 의문이 남는다. 통신장치와 인터넷의 결합이 기기간의 컨버전스로 이해될 수 있는 반면, 인간의 자기이

해는 단순 결합에 의한 변화뿐 아니라 사회·문화적 합의와 수렴과정이 필요하기 때문이다. 따라서 다양한 자기이해와 체험은 사회·문화적인 담론 과정이 필요한 것이다. 그러므로 응답자들도 수렴과 융합의 자기 변형을 인지함에도 불구하고 아직은 전통적 자기이해를 염두에 두는 것이다.

본 설문조사는 분명 현 단계에서의 컨버전스적 자아 정체성을 확인시켜주고 있지만, 이것이 문화적 합의과정을 거치고 있음 또한 제시하고 있다. 그러므로 매체간 컨버전스와는 달리 문화적 컨버전스는 현재 진행형이라 할 수 있으며, 이 과정은 향후 지속적으로 가속화될 것이다. 또한 이 과정에서 변화하는 인간상에 대한 지속적인 논의 그리고 규범적인 사회범주에서 소외되던 문화적 마이너리티에 대한 이해와 수렴가능성에 관한 논의가 동반되어야 한다.

(3) 디지털 컨버전스 시대의 인간 이해

다중정체성에 대한 이론적, 경험적 연구를 통해 본 연구는 컨버전스 시대의 인간 정체성 이해에 관한 네 가지 관점을 제시할 수 있겠다. 첫째, 다중정체성을 문제로만 보기보다는 자아의 실험을 위한 기회로 인식할 필요가 있다는 것이다. 오늘날 인터넷은 시간과 공간 개념을 바꾸어 놓았다. 시·공간적 한계를 뛰어넘을 수 있는 디지털 문화의 조건과 특성이 마련됨으로써, 자아에 잠재하는 가능성들이 다중정체성을 통해 표출되고 있다. 가상공간은 이제 개인이 자아의 가능성을 실험하는 장으로서 의미를 갖는다. 자아는 아바타나 캐릭터와 같은 이미지, 그리고 닉네임을 사용하여 실제 현실에서의 자아와는 다른 정체성들을 형성시킬 수 있다. 물론 가상의 정체성을 통해 표출되는 인격이 실제 자아의 속성과 동일할 수도 있다. 가상세계에서 자신을 어떤 유형의 인물로 만들어갈 것인지는 전적으로 개인의 기획과 선택에 따르는 문제이다. 설문 응답자들은 SL과 같은 온라인 현실 시뮬레이션 콘텐츠를 이용할 경우 현재와 다른 모습으로 활동하겠다고 답했다. 온라인 커뮤니케이션에서 자신을 은폐하는 행위를 ‘거짓’으로 간주하는 경우에도 현실 시뮬레이션 공간에서는 또 다른 삶에 대한 욕망을 드러내는 것이다. 이와 같은 욕망은 단순한 호기심과 유희의 차원을 넘어, 자아의 가능성 실험과 인간에 대한 이해의 폭을 넓히는 것과 관련이 있다.

둘째, 컨버전스 공간에서의 정체성은 익명성 속에 방치되는 것이 아니라 가상자가 소속된 커뮤니티 내에서 조절되고 절제된다는 점이다. 자아 정체성이라는 개념이 ‘타자들 속에 존재하는 자아’일 때 의미를 갖는 것처럼 가상공간에서도 정체성 확인은 타자와의 네트워크 관계 속에서 이루어진다. 가상세계에서 자아는 ‘표현’을 통해 존재를 드러내며, 이 표현이 타자에 의해 인정받지 못할 경우 그 존재는 의미를 갖지 못한다. 그러므로 조회 수나 댓글, 덧글 등 더 많은 피드백을 얻기 위하여 커뮤니티 안에서의 표현과 행동 양식이 조절될 수 있다. 즉 익명성과 탈속체성이 담보된다 해서 자의적 행동이 무제한으로 보장되지는 않는 것이다. 개인은 가상공간을 우선 개별적으로 경험하지만 이 공간은 점차 사회적 공간으로 발전하게 된다. 가상세계에서의 다중정체성은 독자적·고립적 산물이 아니라 타자와의 네트워크 관계에 의해 통제·조절되는 측면을 내포하고 있다.

셋째, 문화적 특수 집단에 대한 사회적 이해와 포용의 필요성이다. 사회가 다원화됨에 따라 전통적 단일 가치는 새롭고 다양한 가치들에 의해 대체된다. 게임 등 디지털 콘텐츠에 대한 몰입이 중독에 빠질 위험성도 있지만 다른 한편으로는 전문성의 의미를 가질 수도 있는 것이 오늘날 대중문화의 속성이다. 실제 생활세계의 삶을 도외시 한 채 매체들이 제공하는 판타지의 세계에 전적으로 몰입한다는 점에서 ‘오타쿠’와 같은 특수 집단은 일종의 병리적 문화 현상으로 간주되어 왔다. 그러나 디지털 컨버전스 시대의 복잡하고 새로운 문화적 상황은 이러한 집단을 새롭게 파악할 것을 요구한다. 대부분의 오타쿠가 현실 사회에 부적응적인 특성을 드러내지만, 다변화 하는 시대가 취향의 다양화를 야기하면서 생활세계를 포기하지 않은 채 취향에 몰입하는 오타쿠 유형도 점점 증가하는 추세다. 전통적인 문화 이해에서 오타쿠와 같은 소수 취향집단은 사회문화적 병리현상으로 파악되었다. 그러나 이제는 디지털 네트워크를 통해 사회문화적 연결을 지속하면서, 개성적인 취향집단으로서 그들에 대한 인식도 달라지고 있다. 더 나아가 그들은 일종의 전문가 집단으로서 문화생산에 기여하는 측면을 갖는다.

넷째, 컨버전스적 인간의 다양한 가능성에 대해 개방적으로 받아들이는 것이다.

오늘날 인터넷과 가상공간을 활용하는 개인들에게 멀티태스킹은 자연스러운 행위 양식이 되었다. 디지털 기술은 공간과 시간의 컨버전스를 완성함으로써 물리적 시공간을 넘어 다양한 영역으로의 이동이 가능해졌다. 발전하는 디지털 컨버전스 테크놀로지는 가상세계로의 진입이 실제 현실 공간의 어느 한 지점에 제약되는 상황마저 극복하게 했다. 인간은 어떤 장소 어떤 시간에 처해 있는지 가상세계로 접속할 수 있으며 접속을 끊고 현실로 되돌아올 수 있게 된 것이다. 실제와 가상세계를 수시로 넘나들면서 다수의 정체성으로 여러 가지 활동을 함께 수행하는 오늘날의 인간은 그 자체로 융합적 특성을 지닌다. 기술적 기기 융합의 디지털 컨버전스가 컨버전스적 인간의 새로운 인간상을 형성시킨 것이다. 컨버전스적 인간은 가상세계의 다중정체성을 통해 자아를 확장·분산시키며, 가상세계의 노마드로서 복수 자아의 풍부한 가능성과 경험들을 수렴하여 존재를 풍성하게 만들고 있다.

다. 결론 및 정책적 시사점

디지털 컨버전스 시대에 실제세계와 가상세계를 이분법적으로 구분하는 과거의 인식은 더 이상 유효하지 않다. 미디어와 콘텐츠의 융합으로 더욱 복잡해지고 다양해진 디지털 문화는 가상적인 이미지로 머물지 않고 실제 현실과 상호적인 관계를 맺으며, 더 나아가 가상과 실체가 불가분적으로 공존하는 하나의 현실로 수렴되고 있다. 메타버스 단계에 이르면 가상세계의 콘텐츠가 스크린을 벗어나 실제 공간 속에 혼용될 것이다. 미래에는 다중정체성이 ‘저 너머’ 세계에 존재하는 자아들의 표현으로 머무는 것이 아니라 가상과 실제의 경계가 사라진 현실 세계에서 실제의 자아와 함께 공존하면서 질적으로 더욱 강화될 것으로 전망된다. 아울러 가상과 실제의 탈경계적 상황에서 다중정체성의 의미는 새롭게 논의되어야 할 것이다.

본 연구는 세 가지 정책적 함의를 포함한다. 이는 실질적이고 구체적인 정책안이라기 보다는 그것의 수립을 위한 기본적인 방향을 제시하는 것이다. 첫째, 가상과 실제의 컨버전스와 다중정체성의 ‘현재화’에 대응하는 제도적 기반을 마련하는 것이다. 디지털 기술의 진화와 함께 컨버전스는 더욱 활성화되며, 현재 스크린을 통해 매개되는 가상과 실제의 공존으로부터 가상세계가 스크린을 벗어나 실제 현실공간

에 동시에 공존하는 단계에 이를 것이다. 다중정체성에 의한 가상세계에서의 자아 확장이 실제 현실에서 실현되면서 다중정체성의 ‘현재화’ 문제는 사회적 인정과 책임의 문제를 자극할 것이다. 이에 따르는 사회적·윤리적 문제들을 포함하여 인간 정체성에 대한 인문학적 숙고가 요구될 뿐 아니라 사회·법제적 측면에서도 연구가 필요하다. 둘째, 실제세계에서 다중정체성의 질적 강화를 위한 정책적 노력이 필요하다는 것이다. 미래의 메타버스에서 다중정체성 이해는 새로운 국면으로 접어들 수밖에 없다. 메타버스의 환경에서 가상과 현실은 분리되기보다는 하나로 수렴될 가능성이 크다. 가상세계에서 활동하는 복수 자아의 체험을 실제세계에서의 체험과 분리시켜 문제적 현상들을 해결하려 한다면 올바른 답을 구하기 어려울 것이다. 가상세계에서의 자아 정체성이 현실과 연계될 때 ‘분열’이 아닌 자아의 ‘확장’이라는 긍정적인 측면을 지닐 수 있다는 관점에서 현재 시점에서부터라도 다중정체성에 대한 긍정적 수용이 필요한 것이다. 따라서 차후 심층화될 디지털 컨버전스의 논의와 연구는 메타버스적 컨버전스의 방향성과 활성화 방안이 연계되어야 한다. 아울러 메타버스 콘텐츠에 대한 사회문화적 담론도 활성화함으로써 디지털 컨버전스 연구는 실질적인 정책입안의 토대를 마련할 수 있다. 셋째, 취향집단의 활성화를 위한 사회적 지원분위기를 정책적으로 조성하는 것이다. 온라인상에서 취향집단들의 공론은 더욱 활성화될 것이다. 특수한 취향집단의 창의적이고 자유로운 표현과 문화 활동을 보장하기 위해 인터넷에 대한 강제적 규제 조치는 가급적 피하는 것이 옳다고 본다. 또한 소수 집단이 문화의 질에 미치는 영향을 감안하여 경제적 지원 등의 육성 방안도 고려하고, 문화장르의 세분화를 통해 소수 취향집단을 발굴할 수 있는 통로를 확보해야 한다.

5. 디지털 컨버전스와 공간인식의 변화

가. 연구목적과 구성

현대는 여러 가지 전달 매체가 공존하는 다매체 환경이 형성되어 있으며, 정보 기술, 미디어 콘텐츠 그리고 커뮤니케이션 네트워크가 상호 연결되고 이로 인해 콘텐츠

츠의 향유방식에 새로운 문화적 변화를 창출하는 디지털 컨버전스 현상이 나타나고 있다(Jenkins, 2006). 디지털 컨버전스의 가장 대표적인 예가 바로 휴대전화이다. 휴대전화를 이용한 DMB의 보편화, 휴대전화 게임, 휴대전화 네비게이션, 휴대전화 채팅, 휴대전화 인터넷 검색, 휴대전화 카메라, 휴대전화 mp3 등 텍스트, 영상, 오디오의 정보가 하나의 플랫폼에서 구현 가능하다. 현대의 휴대전화는 이용자 간 커뮤니케이션이 가장 주요한 기능이었던 과거와는 달리, 커뮤니케이션 기능과 더불어 엔터테인먼트, 정보검색의 기능까지 골고루 갖춘 디지털 컨버전스의 요체라 할 수 있다.

특히 주목해야 할 부분은 휴대전화를 이용한 풀 브라우징 인터넷의 사용이다. 종전 휴대전화가 커뮤니케이션의 도구로 사용되면서 사회관계와 시공간 이용에 큰 변화를 주었던 것처럼, 디지털 컨버전스 시대에는 휴대전화의 기능이 다양해지면서 사회구성원들의 생활양식과 가치관, 정체성 등 여러 가지 측면에서의 변화가 예상된다. 모바일 플랫폼을 중심으로 하는 디지털 컨버전스는 특히 공간과 밀접한 관계가 있다. 디지털 컨버전스가 진행될수록 우리의 삶은 일정한 공간 안에서 이루어진다고 말하기 어려워지며, 공간의 기능 역시 재편되고 있다. 예컨대 전자상거래의 확장으로 전통적인 소매상점이 집적된 지역들이 공동화 현상을 겪고 있다. 뿐만 아니라, 전자정부 서비스의 확대는 동사무소의 기능을 변화시키는 등 디지털화의 영향은 다양한 공간차원에서 이미 상당히 진전되고 있다. 디지털 미디어와 공간의 관계에 관한 연구가 중요한 이유는 인간이 환경을 조성하고 의미를 부여하는 과정에서 형성되는 장소화를 통해 안정성과 정체성에 큰 영향을 받기 때문이다(조성동, 2009). 공간은 추상적 개념이 아니라 3차원 공간에 거주하는 사람들에게 자신의 위치를 파악하고 이해하는 틀을 제공하는 형식이다(Castells, 1996).

본 연구는 휴대전화 인터넷으로 인한 공간 인식 변화에 대한 탐색적 연구의 한 시도로, 디지털 컨버전스가 사람들이 공간을 인식하고 조직할 수 있는 방식에 어떠한 변화를 일으키며, 이로 인해 개인과 집단의 생활에 어떠한 새로운 양식과 가치를 지향하는지를 밝히고자 한다. 구체적으로는 이용자들의 공간 인식과 행동의 특성, 디지털 컨버전스 단말기가 제공하는 서비스 이용 이후의 변화와 특징, 이러한 변화가

사회관계에 갖는 함의를 탐색적으로 연구하는데 목적이 있다. 이러한 연구는 디지털 컨버전스 시대에 부합하는 공간에 대한 새로운 개념을 정립하고 역할과 기능을 재검토하는 계기를 마련하게 될 것이다. 또한, 유비쿼터스 등 공간관련 IT기술의 발달로 급변할 수 있는 공간정책이나 지역정책에 시사점을 제공하며, 후속연구를 위한 새로운 연구문제를 발굴할 수 있다.

상기 연구의 목적을 달성하기 위해 본 연구에서는 문헌연구를 통해 미디어로 인한 공간인식의 변화상을 개념적으로 예측하고 설문조사와 심층인터뷰를 통해 실증적인 근거를 제시하고자 하였다. 설문조사와 심층인터뷰를 병행함으로써 양적 연구와 질적 연구의 한계를 상호보완하고 보다 경험적인 자료들을 얻을 수 있었다.

나. 주요 연구결과

먼저 설문조사에서는 문헌연구를 통해 발췌한 공간인식의 하위 개념인 네트워크 연결성 인식, 혼종적 공간성(hybrid space) 인식, 관계적 장소성(relational reconceptualization of place) 인식을 종속변인으로 설정하고 분석하였다. 휴대전화 인터넷 이용여부와 이용량에 따라 공간인식의 하위개념 각각에 차이가 있는지, 이용량과 이용 콘텐츠, 이용 동기, 이용 장소 중에서 공간인식에 차이를 미치는 요인은 무엇인지를 수치화하여 비교분석 하였다.

설문조사 결과는 휴대전화 인터넷의 이용이 전반적으로 확산되지 않은 상황에서 공간인식의 변화를 살펴본 것이기 때문에 예측과 일치하는 결과 혹은 일치하지 않는 결과를 나타내기도 하였다. 그러나 급속히 확산되고 있는 휴대전화 인터넷에 관련된 공간인식에 관한 연구는 향후 변화 가능성과 방향을 제시하기에는 충분한 것으로 보인다.

휴대전화 인터넷 이용으로 인한 가장 큰 변화는 네트워크 연결성 인식이 강화되었다는 점이다. 네트워크에 대한 연결을 정보적 연결성과 사회적 연결성으로 구분할 수 있는데, 사회적 접근성에 있어 개인적 접근(가족/친구/지인)은 기존의 휴대전화로 인한 변화와 크게 다르지 않으나, 휴대전화 인터넷으로 인해 온라인 동호회와 항시적으로 연결이 가능해지는 등 집단적 연결이 강화되었다는 점을 알 수 있다. 따

라서 향후 휴대전화 인터넷이 확산되면 집단적 행동과 정보 공유가 더욱 용이해질 것으로 보인다. 이미 해외의 몇몇 사례는 이러한 경향을 반영하고 있는데, 최근 유명 노점상이 '트위터'(twitter)와 같은 모바일 SNS를 이용해 마케팅을 하는 경우나 휴대전화 메신저, 블로그 등을 통한 정치적 플래시 몹과 촛불집회 등을 예로 들 수 있다. 이는 오히려 정보를 개방, 공유함으로써 조직력을 강화하고, 어느 때보다 더 거대하고 더 널리 흩어져 있는 공동 작업 그룹이 탄생하며 완전히 새로운 형태의 집단행동이 가능해졌다는 주장을 뒷받침한다(Shirky, 2008).

또 정보적 연결성이 공간인식에서 가장 큰 부분을 차지하게 되었다는 것도 중요한 변화이다. 업무나 오락, 지역 정보 등의 콘텐츠 이용이 시간과 장소에 관계없이 가능해졌고, 이는 휴대전화 인터넷이 유선인터넷의 사각지대를 극복하면서 정보연결의 공간(mobile space of information)을 확장시킨다는 측면에서 의미가 크다.

정보에 대한 접근이 자유로워졌기 때문에 자연스럽게 하나의 장소가 하나의 역할에 국한되기보다는 행위에 따라 장소의 역할이 규정되는 관계적 장소성 인식에서도 차이가 나타났다. 삶에서 중요한 일들이 점점 더 비장소(non-place)에서 발생하게 된다는 오제(Auge, 1995)의 주장처럼, 비장소는 더 이상 이동하기위해 어쩔 수 없이 거쳐야 하는 공간이 아니라, 똑같이 대중교통이나 카페에 앉아 있더라도 개인의 활동에 따라 업무 공간, 휴식 공간, 취미 공간으로 각자 다르게 장소의 역할을 이해하는 경향이 확산되고 있다.

그러나 휴대전화 인터넷의 발달로 가상세계에 대한 출입의 제약이 줄어들고, 버튼 하나로 현실과 가상이 연결될 수 있으며, 위치기반 서비스로 가상공간과 현실공간의 경계를 모호하게 인식할 것이라고 예측한 혼종적 공간성 인식은 검증되지 않았다. 혼종적 공간성의 인식까지는 증강된 현실(augmented reality)이나 증강된 가상(augmented virtuality)의 기술 개발과 게임과 같은 서비스의 확산, 그리고 이로 인한 휴대전화 인터넷의 일상화라는 과제가 남아있는 것으로 보인다.

한편, 휴대전화 인터넷 이용집단 내에서 공간 인식의 차이에 가장 큰 영향을 미치는 요인은 휴대전화 인터넷 이용량인 것으로 나타났다. 세부항목의 특성에 따라서

는 이용 동기나 이용 콘텐츠, 이용 장소가 공간 인식에 영향을 미치기도 했다. 결국 휴대전화 인터넷 이용량과 비례하는 휴대전화 인터넷의 일상화가 공간 인식에 변화를 주는 것으로 해석할 수 있다.

설문조사 결과들은 심층인터뷰를 통해 더욱 세부적이고 경험적으로 구체화되었다. 심층인터뷰의 목적은 휴대전화 인터넷이 일상생활 속에 어떻게 경험되고 있는지, 특히 이용자의 공간 경험에 어떠한 영향을 미치고 있는지를 살펴보는 데 있다. 이를 위해 휴대전화 인터넷이 수용되는 과정, 일상생활 속에서 휴대전화 인터넷을 통해 디지털 공간에 접근하는 양식, 그리고 장소 경험이 재구성되는 과정을 살펴보았다. 아직 휴대전화 인터넷 이용의 초기 단계라서 현재의 휴대전화 인터넷 이용이 공간 경험에 어떠한 영향을 미치는지를 논의하기엔 이른 감이 있지만, 몇 가지 미시적 변화를 포착할 수 있었다.

우선 휴대전화 인터넷이 기존의 유선 인터넷 이용의 연장선상에서 주로 수용되고 있다. 인터뷰 참여자들은 유선 인터넷이 연결되지 않는 곳에서 인터넷을 사용할 수 있다는 점을 휴대전화 인터넷의 가장 큰 장점으로 이야기하는데, 이 때 휴대전화 인터넷은 인터넷 이용을 보완하거나 확장하는 미디어, 더 나아가 유선 인터넷과는 좀 차이가 나는 미디어로 인식되어갔다. 휴대가능성, 이동성, 연결성 등에 기반한 휴대전화 인터넷이 이용자들의 일상생활 속에 독자적인 의미를 갖는 미디어로 자리잡아가면서, 휴대전화가 통화 수단 이상의 의미를 갖는 융합미디어로 인식되는데 기여한다.

일상생활에서의 휴대전화 인터넷 이용패턴을 보면, 주로 주요 일과가 진행되기 전후의 틈새 시간에 이용되고 있고, 이동 중이나 대기 장소와 같은 비장소(non-place)뿐만 아니라 유선 인터넷이 연결될 수 있는 직장이나 집에서도 틈틈이 이용되고 있다. 이러한 휴대전화 인터넷 이용으로 인해 몇 가지 시공간 경험의 변화가 관찰되는데, 이와 같은 변화로는 죽은 시간인 틈새 시공간(time-space in-between)을 하나의 활용 가능한 시공간으로 인식하기, 속도의 문화와 ‘항시 접속(always-on)’ 문화의 강화, 시간의 보다 세분화된 활용과 미시적 조정(micro-coordination), 가상적 공존감의 재구성 및 모바일 친구의 확대 등을 들 수 있다. 이러한 현상은 네트워크 연결

성 인식의 변화를 뒷받침해주고 있다.

마지막으로 휴대전화 인터넷 이용은 지금-여기의 자신을 중심으로 주변 장소를 인식할 수 있는 ‘개인-중심(self-centered)’의 장소 인식을 가능하게 하고, 물리적 공간에 장소 관련 정보가 부가된 증강된 공간(augmented space)을 경험할 수 있게 한다. 휴대전화 인터넷은 일종의 ‘가상 안내자(virtual guide)’로서 비계획적이고 즉흥적인 장소 경험을 가능하게 할 뿐만 아니라 낯선 장소를 낯설지 않은 공간으로 바꿔 준다. 또한 휴대전화 인터넷을 통해 언제 어디서나 디지털 공간에 접근할 수 있게 됨으로써, 다양한 사적 혹은 공적 목적의 공간이 공존할 수 있고, 물리적 장소는 일시적으로 개인의 다중 활동이 전개될 수 있는 다중적 공간(multi-layered space)이 관계적으로 경험된다. 휴대전화 인터넷은 장소의 맥락에서 탈구된 사적 미디어 공간에서부터 낯선 장소를 익숙하게 만드는 증강된 공간에 이르기까지 다양한 공간 경험을 가능하게 해주었다.

휴대전화 인터넷이 휴대전화에 들어오면서 단순한 부가 기능의 역할을 수행하기 보다는, 휴대전화에 대한 인식이나 경험 전반을 바꾸고 있다. 휴대전화 인터넷이 갖는 기술적 가능성은 아직 구현되는 서비스의 한계로 인해 충분히 구현되고 있지 않지만, 시공간의 인식이나 공간 경험을 점차 변화시키고 있다고 볼 수 있다. 휴대전화 인터넷은 물리적 장소에서 디지털 공간에 접근할 수 있는 ‘자유’를 제공함으로써 틈새 시공간 그리고 이동 중의 비장소를 보다 개인적 필요성에 맞춰 미시적으로 조정할 수 있게 해준다. 그럼으로써 이용자는 보다 주관적인 시공간 경험을 할 수 있고 일상생활 속에서 온라인 상태를 유지할 수 있게 된다.

그러나 이러한 항시 접속의 상태가 반드시 보다 나은 일의 효율성이나 보다 돈독한 사회적 관계로 이어지는 것은 아니다. 다중 공간의 공존에서 기인하는 관계적 장소성, 그리고 이로 인한 정보의 과부하 (혹은 감각의 과부하)는 현대인의 피로감을 가중시키고 있다. 앞으로 보다 많은 사람들이 휴대전화 인터넷을 이용하게 되고 현재의 기술적 불편함이나 서비스의 제약이 해결된다면, 휴대전화 인터넷이 일상생활의 시공간 경험에 보다 큰 영향력을 미칠 것으로 예상된다. 이 부분에 관해 보다

지속적인 관찰이 필요하다고 본다.

다. 결론 및 정책적 시사점

휴대전화 인터넷은 휴대전화에 이어 커뮤니케이션의 공간적 자유를 크게 증대시킬 것으로 기대되고 있다. 본 연구의 실증연구 결과에서 휴대전화 인터넷 이용자와 비이용자 간에 네트워크 연결성과 관계적 장소성에 있어 뚜렷한 차이를 보여주었다. 다시 말해, 이용자가 비이용자에 비해 정보나 업무수행, 동호회, 이동 중 시간활용 등에 있어 훨씬 긍정적으로 생각하였다. 관계적 장소성에 있어서도 이용자가 커피숍, 대중교통, 광장 등 제3의 공간에 대해 보다 개방적인 사고를 가지고 있었다. 이에 비해 사이버 공간과 실제공간의 접목에 관한 혼종적 공간성에 있어서는 큰 차이를 보이지 않았다. 이것은 아직 우리나라의 휴대전화 인터넷의 이용 역사가 오래 되지 않아 관련된 위치 및 공간 관련 서비스와 이용자 경험이 충분히 축적되지 않았기 때문인 것으로 추정된다.

이상의 결과는 스마트폰의 확산, 넷북 등 휴대성이 더 높은 단말기의 개발, 그리고 와이브로와 위치기반서비스의 활성화 등 다가올 이동성의 전성시대를 맞이하여 시사하는 바가 적지 않다. 이동성이 확산되고 그것을 통해 주고 받을 수 있는 서비스와 콘텐츠가 다양화될수록, 인간은 공간을 주어진 환경과 제약으로 받아들이기 보다는 그것을 스스로 조정하고 활용하려고 할 것이다. 본 연구의 실증부분에서 보여준 네트워크 연결성과 관계적 장소성의 차이는 이제 2년이 넘지 않은 국내 풀브라우징 인터넷 여건을 감안할 때 매우 의미 있는 것이다. 정부는 개방을 통한 콘텐츠와 서비스 경쟁에 도입한 국내 모바일 업계가 보다 실질적인 경쟁으로 진입할 수 있도록 최대한의 노력을 기울여야 할 것이다. 아울러, 휴대전화 인터넷의 활성화와 함께 나타날 수 있는 공간행태의 변화가 중장기적으로 국토정책이나 지역정책에 어떠한 시사점을 줄 수 있을지에 대해 보다 진지한 고민을 하여야 할 것이다. 휴대전화 인터넷은 지금까지 네티즌이 찾을 때까지 기다리는 지역정보 패러다임에서 필요로 하는 모티즌을 찾아가는 패러다임으로의 전환을 예고하는 유비쿼터스의 침투라고 할 것이다.

제2 절 정치영역

1. 디지털 컨버전스 환경에서의 정치제도와 시민사회 변화 연구

가. 연구목적과 구성

기술변화가 중요한 만큼 기술을 수용하는 사회의 변화도 중요하며, 그 가운데 정부, 정당, 시민사회에서 각기 다른 정도로 받아들이고 있는 컨버전스의 정치적 영향력은 정치 지형의 변화가능성을 표출한다는 점에서 매우 중요한 연구대상이다. 그런데 이미 컨버전스화가 많이 진행된 시민사회의 영역에 비해 정부 및 정당의 영역은 상대적으로 컨버전스화의 경로가 경직되어 있을 뿐만 아니라 시민사회의 변화에 대한 대응력도 미흡한 상태에 놓여 있다. 이는 정부와 정당이 여전히 산업사회에서의 존재로 자기 규정을 하고 있는 관성적 경향이 강한 것과 무관하지 않다. 그런 점에서 최근 디지털 컨버전스 환경에 적극 도전하거나 적용한 선도적 사례들을 살펴봄으로써 정부, 정당 및 시민사회의 각 정치 주체들간의 균열 양상을 보다 분명하게 드러내고, 그러한 균열구조를 극복하고 정치적 대안을 모색하기 위한 연구가 그 어느 때보다도 절실하다.

이러한 문제의식 하에서 본 연구는 디지털 컨버전스 환경에서 정부, 정당 등 정치제도 및 시민사회의 변화가 어떠한 특징과 구조를 지니고 있는지를 이론적인 차원에서 규명함으로써 디지털 컨버전스 시대의 정치 패러다임 변화를 논리적으로 체계화시키는 것을 목적으로 한다. 이를 통해 그동안의 기술편향적인 컨버전스 연구경향을 지양하고, 정치적 의미와 가치체계를 부각함으로써 디지털 컨버전스라는 새로운 환경에서 요구되는 민주주의의 조건과 전망이 무엇인지를 고찰하고자 한다.

이 연구의 구성은 크게 네 가지 내용으로 구분되는데, 먼저 제2장에서는 디지털 컨버전스로 인한 정치변화의 핵심적 특성을 도출하기 위해서 컨버전스 정치의 개념에 대해 논의하였고, 제3장에서는 디지털 컨버전스에 따른 정치변화의 구조와 원리를 고찰하기 위해서 정부, 정당, 시민사회, 국제사회 등 네 가지 영역에서의 변화상

을 검토하였으며, 제4장에서는 디지털 컨버전스 환경이 요구하는 정치적 과제를 제시하면서 컨버전스 시대 민주주의의 가능성을 모색하고자 하였다.

나. 주요 연구 결과

본 연구의 주요 결과는 정부, 정당, 시민사회, 국제사회 등 네 가지 영역에서의 변화를 중심으로 정리할 수 있다.

첫째, 산업사회, 정보사회 그리고 컨버전스 사회 등 환경변화에 따라 정부의 역할과 기능이 점차 위계적인 거버넌스에서 협력적 거버넌스로 진화하고 있다고 파악하였다. 특히 2008년 이후 정부의 역할과 기능은 이전의 전자정부 등에서 나타난 서비스 확대라는 특징을 넘어서 질적으로 도약하는 국면에 있는데, 우리나라의 현실은 이전의 ‘IT 강국’으로서의 위상에 정체되어 있어, 정부의 효율성과 민주성을 높이는 차원에서 사회의 다양한 요구에 대해 제도적 대응력을 높일 필요성이 더욱 강하게 제기되고 있다.

〈표 3-2〉 사회변화에 따른 정부의 기능과 역할 변화

구분	산업사회	정보사회	컨버전스 사회
수단	<ul style="list-style-type: none"> • 제도(수직적 정부) 	<ul style="list-style-type: none"> • 전자정부(단허브 정부 중심 네트워크) 	<ul style="list-style-type: none"> • 네트워크 (다허브 네트워크)
방식	<ul style="list-style-type: none"> • 대의민주주의 • 권력의 흐름(하향식) • 위계적 거버넌스 • 명령과 통제 	<ul style="list-style-type: none"> • 하향식 • 위계적/자율적 거버넌스 	<ul style="list-style-type: none"> • 흐름의 권력 • 협력적 거버넌스(위계적 + 자율적 거버넌스, 소통적 거버넌스, 공사 파트너십, 공동관리) • 수평적 상호작용 • 경계의 소멸
의제	<ul style="list-style-type: none"> • 대표성과 책임성 	<ul style="list-style-type: none"> • 효율성과 민주성 • 대의민주주의 + 제한적 참여민주주의 	<ul style="list-style-type: none"> • 참여와 협력 • 참여민주주의

둘째, 디지털 컨버전스의 진전으로 전통적 대의기능을 수행해왔던 정당의 위기가 더욱 심화될 가능성이 높다는 점이다. 정부와 마찬가지로 대의 기능을 가지고 있는 정당의 경우 시민의 요구에 대한 대의 강화의 필요성과 상시적으로 시민과 소통해야 한다는 과제를 여전히 안고 있지만 산업사회 후반기부터 나타나는 대의제의 위기가 여전히 컨버전스 사회에서도 심화될 것으로 보인다. 더욱이 수렴, 혼합, 변형, 분화, 재구성이라는 컨버전스의 특징이 정당이 감당해야 할 의제의 측면에서는 더욱 가속화될 수 있다. 이러한 의제의 가속화 경향은 정당 내부가 아닌 대의를 필요로 하는 시민사회나 외부 환경에 의해 폭발적으로 나타나고 있는데, 현재 우리나라의 정당은 그 수단과 방식에 있어서 여전히 산업사회 방식의 틀을 벗어나지 못하고 시민-매개집단-정당간의 단절에 대한 대응마련에 속수무책인 상황이다.

〈표 3-3〉 사회변화에 따른 정당의 기능과 역할 변화

구분	산업사회	정보사회	컨버전스 사회
수단	• 매스미디어	• 인터넷	• 컨버전스 기술
방식	• 위계적 집권화 • 선택적/주도적 • 선거 캠페인(대중적 동원) • 물리적(지역) 기반 • 강한 유대 • 노동집약적	• 위계적 집권화+수평적/자율적 네트워크 • 사적 행위의 사회화 • 개인주의화된 정치참여 • 협력적 커뮤니케이션 • 선거캠페인 • 약한 유대	• 수평적 네트워크 • 사실/감성적 메시지 전달 • 문화와 정치의 결합 • 소통적 커뮤니케이션
의제	• 대규모/동질적 의제 • 당파적, 이데올로기적 • 물질적 가치 배분 • 상위 정치	• 경성이슈+연성이슈 • 탈물질적 가치	• 가상적 조직 • 유동적/임시적 조직 • 단일 이슈 정당 • 하위정치 • 일상의 정치(연성 이슈)

셋째, 정부나 정당의 영역에 비해 디지털 컨버전스가 활성화되어 있는 시민사회 영역에서는 컨버전스 기반의 다양하고 자발적인 정치참여가 폭발적으로 일어나고 있으나 제도화의 미비, 기존 제도영역과의 갈등 등으로 인해 시민사회의 정치적 잠

재력이 언제든지 위축될 수 있다는 점이다.

〈표 3-4〉 사회변화에 따른 시민의 위상과 역할 변화

구분	산업사회	정보사회	컨버전스 사회
수단	<ul style="list-style-type: none"> • 선거, 집회 	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인 (정보습득, informed) 	<ul style="list-style-type: none"> • 모니터링 • 네트워크화
방식	<ul style="list-style-type: none"> • 집단적/조직중심적 (가족, 학교, 직장) • 의무적/동원적 	<ul style="list-style-type: none"> • 자기결정권 확대 (자율적 거버넌스) • 국가적 시민 (제도적 한계 수용) 	<ul style="list-style-type: none"> • 정치적인 것을 실천(유희적 참여) • 자기조직적 (나를 통한 국가, 나를 통한 시민) • 사회적이면서 개인적 • 상향연동식 • 경계의 파괴 • 대중의 아마추어화 • 메가 니치(mega niche)를 창출하는 실천적 커뮤니티(서키) • 협업 생산
의제	시민권 확립 <ul style="list-style-type: none"> • 국가로부터 독립성과 자율성 획득 	시민권 표현 <ul style="list-style-type: none"> • 복합적(mixed) 	시민권 확장 <ul style="list-style-type: none"> • 감성적 의제 • 생활중심 의제 (정치의 문화화)

넷째, 국제정치의 영역에서는 정보사회에서 구성되기 시작한 글로벌 네트워크가 컨버전스 사회로 진행되면서 글로벌(global) 정치와 로컬(local) 정치간의 연결성이 변화하거나 가속화되는 경향이 나타나고 있다는 점이다. 상대적으로 과거 산업사회의 지리적·물리적 한계를 넘나들며 연결을 가속화시키고 경계를 뛰어넘는 이러한 현상이 국제사회의 변화에 영향을 미치며 국내적·국지적 국면이 아닌 세계적 차원의 의제화에도 영향을 미친다는 것이다. 따라서 이러한 변화를 감지하여 국내적·국지적 대응력을 높이고 공존할 수 있는 방안을 모색해야 할 필요성이 제기된다.

〈표 3-5〉 사회변화에 따른 글로벌 정치질서의 성격 변화

구분	산업사회	정보사회	컨버전스 사회
수단	<ul style="list-style-type: none"> • 하드 파워 • 매스미디어 • 로컬 미디어 	<ul style="list-style-type: none"> • 하드 파워+소프트 파워 • 로컬 미디어의 글로벌화 과정 	<ul style="list-style-type: none"> • 스마트 파워 • 글로벌 미디어
방식	<ul style="list-style-type: none"> • 영토적 국민국가 중심 • 전략적 운동 • 위계 질서 	<ul style="list-style-type: none"> • 국가간 정보소통 	<ul style="list-style-type: none"> • 네트워크 국가 • 상시적인 국제연대 운동 • 다층 질서
의제	<ul style="list-style-type: none"> • 국가 갈등 • 경성 이슈 	<ul style="list-style-type: none"> • 연성 이슈의 등장 	<ul style="list-style-type: none"> • 글로벌 이슈화 • 보편의 가치

다. 결론 및 정책적 시사점

본 연구의 결론은 디지털 컨버전스로 인한 정치제도 및 시민사회의 변화 방향이 기존의 수직적, 위계적, 단일화된 정치구조에서 수평적, 자율적, 복합적 정치구조로 전환되고 있으나, 이러한 변화를 수렴하고 제도화해야 하는 정부 및 정당의 지체가 여전히 심각하다는 것이다. 따라서 본 연구는 이러한 거시적인 속성의 변화를 정리하여 단순히 현실 추수적인 관점에서의 제도적 대응이 아니라 내재적인 이해를 통한 사회내 모든 행위자의 거버넌스를 중심으로 하는 제도와 사회윤리 수립의 필요성을 강조하였으며, 좀 더 세부적으로는 정부에서는 협력적 거버넌스가 흐름의 권력 행사를 통해 구현되어야 하고, 정당이 컨버전스 활용의 보편화를 통해 수평적 네트워크를 형성하면서 일상의 정치 의제를 수렴해야 한다는 점을 주장하였다.

본 연구결과의 정책적 시사점은 각각의 정치변화가 일어나는 세부 영역별로 제기되는 과제를 중심으로 정리할 수 있다. 첫째, 정부 영역에서는 사회의 다양한 구성원들과의 협력적 거버넌스를 구축할 수 있도록 정책적 노력이 전개되어야 한다. 특히 컨버전스 환경으로 인한 격차, 즉 컨버전스 격차를 해소하기 위한 정책적 과제가 협력적 거버넌스를 효과적으로 구축하는데 중요한 선행과제로 대두될 것이다.

둘째, 정당도 디지털 컨버전스 환경에 적합한 구조로 개혁해야 한다. 정당은 단순

히 정치적 지지를 획득하기 위한 수단을 확보하는 차원을 넘어서 국민의 정치적 이해와 요구를 대변하고 국민의 정치참여를 효과적으로 제고하는 채널로서의 역할이 디지털 컨버전스를 매개로 강화될 수 있는 다양한 방안을 수립해야 한다.

셋째, 시민사회 영역에서는 디지털 컨버전스의 폭발적 전개로 인한 다양한 역기능에 적극 대응해야 한다. 예컨대 포퓰리즘, 왜곡된 평판체계, 개인정보 관리 능력문제 등이 중요한 과제로 대두될 수 있다.

넷째, 디지털 컨버전스 시대의 새로운 정치패러다임 모색은 시민권을 확장시키고 대의제 민주주의의 한계를 넘어서는 보다 포괄적인 민주주의 기제를 효과적으로 통합하는 등 향후 민주주의의 조건을 구축하는 과제와 직결되어 있다. 따라서 디지털 컨버전스가 정치과정에 미치는 영향과 쟁점 연구를 넘어서 과연 디지털 컨버전스 환경에 적합한 민주주의는 어떠한 조건과 전망을 가져야 할 것인지를 연구하는 것으로 연구방향을 심화시킬 필요가 있다.

2. 디지털 컨버전스 환경에서의 대의제 변화와 정당의 역할

가. 연구 목적과 구성

정보화의 진전으로 인한 정치변화의 가장 핵심적 특징은 정치적 정보 유통의 매개체의 역할과 기능이 축소되는 대신 시민들의 자율적인 참여와 활동을 통한 직접적인 행위가 강화된다는 점에 있다. 그런데 이러한 변화의 추세는 개인의 정치적 ‘정보역량’이 극대화되는 디지털 컨버전스 환경 하에서 더욱 심화될 것으로 전망되는데, 이러한 변화는 그동안 정치과정에서 중요한 역할을 수행해온 정당과 의회와 같은 대의제의 핵심적 기구의 기능과 역할에 심각한 도전을 제기할 수밖에 없다. 디지털 컨버전스라는 기술적 진화가 인터넷 등장 이후 지속되어 온 정치적 변화의 추세를 더욱 강화시키는 한편, 전통적인 대의 기구와 시민 간의 관계에 대한 ‘질적인 변화’를 이끌고 있는 것이다.

본 연구는 이러한 문제의식 하에서 디지털 컨버전스라는 기술적 진보가 근대 사회 이후 민주주의의 기반이 되어 온 의회와 정당과 같은 대의제 기구에 미친 영향을

논의하는 것을 목적으로 한다. 본 연구의 구성은 크게 두 가지로 이루어지는데, 하나는 정보화와 디지털 컨버전스의 진전이 정치적 소통양식과 대의제에 미친 영향과 쟁점을 이론적으로 검토하는 것이고, 다른 하나는 디지털 컨버전스로 인한 정치과정의 변화를 대의제 민주주의, 정당조직, 이슈구조 등의 미시적인 차원에서 경험적으로 고찰하는 것이다. 끝으로 본 연구의 결론에서는 이상의 연구결과가 함축하는 정책적 시사점과 후속 연구 과제를 제시한다.

나. 주요 연구 결과

첫째, 정보화의 진전으로 등장한 ‘네트워크화된 개인주의’의 추세는 대의제 정치과정에서 정당 정치의 존재 기반을 크게 약화시키고 있다는 사실에 주목해야 한다는 것이다. 특히 정당의 핵심 지지층의 특성이라는 관점에서 볼 때 가장 두드러진 변화는 집단적인 정체성의 약화이다. 계급, 지역, 종교, 언어, 인종 등 외생적 요인(exogenous factors)에 의해 집단적 정체성이 규정되고, 그러한 정체성에 기초한 정치적 연대가 정당에 대한 집단적 지지로 이어졌던 근대 대중정당의 시대와는 명백히 상이한 정치적 환경에 놓이게 된다는 것이다. 한편, 집단 정체성으로부터 비롯되는 연대감과 충성심은 조직 구조의 경직성, 권위주의로 이어지기도 했다. 그러나 네트워크화된 개인주의에서는 유연함, 느슨한 결합, 협력적인 커뮤니케이션을 특성으로 한다는 점에서 이전 대중정당 시대의 조직 형태와는 뚜렷이 구분된다. 무엇보다 큰 차이는 인터넷 공간 상에서 형성되는 네트워크, 즉 관계망은 외부적으로 주어지는 구조가 아니라 행위자들 간의 자발적 상호작용을 통해서 형성되는 구조라는 점이다. 문제는 이것이 정당과 의회 등 전통적인 대의제 기구의 역할과 기능이 ‘위축되는’ 질적인 변화로 이어질 수밖에 없을 것이라는 점이다.

둘째, 디지털 컨버전스에 따른 유연하고 수평적인 정치 네트워크의 구축이 정당 조직의 성격에도 커다란 변화를 초래한다. 디지털 컨버전스 환경에서는 획일화되거나 위계적으로 조직된 정치참여가 아니라 수평적으로 네트워크화된 구조 속에서 협력과 공유를 통한 자발적 참여와 정치적 정보의 생성, 확산이 이뤄지기 때문에 과거와 같이 후견주의(patron-clientalism)적 관계에 기반한 수직적, 위계적 조직형태에 머

물러 있던 한국 정당의 성격을 크게 변화시킬 수 있다는 것이다.

셋째, 과거에는 정보 유통의 매개적 위치에 놓인 기구에 의해 걸러졌을 만한 사소하고 일상적인 이슈들이 디지털 컨버전스로 인해 정치적으로 중요한 의미를 갖게 되는 현상이 나타나고 있다는 것이다. 이른바 ‘일상 속의 정치’라는 새로운 현상이 디지털 컨버전스와 함께 강화되는 추세를 보여주고 있다. 그런데 이와 같은 이슈의 다양화는 정당이나 의회 차원에서 제대로 대응하기 힘든 또 다른 도전이 되고 있다. 집단적 정체성에 기초한 ‘핵심적 이슈’ 혹은 ‘경성 이슈’를 중심으로 정책적 관심사를 집중해 왔던 과거의 정치 과정, 대의제와는 근본적으로 변화된 환경에 처하게 되었기 때문이다. 정당 정치가 경성 이슈나 ‘무겁고 심각한 이슈’에만 집중해 있는 사이에 시민들은 정당을 우회하여 인터넷 공간 상에 자신들만의 새로운 논의의 장을 만들어 가고 있다. 한편, 이와 같은 이슈의 속성뿐만 아니라 이슈가 제기되는 방식의 변화 역시 정당이나 의회의 대응을 어렵게 만들고 있다. 다시 말해서 집단이 아니라 개인을 중심으로 한 이해관계의 표출로 인해 너무나도 다양해진 사회적 요구를 정당이나 의회가 과연 적절하게 반영해 낼 수 있을 것인가 하는 문제점도 나타나고 있는 것이다. 즉 개인화된 정치 참여는 하나의 이슈에 집중하게 함으로써 총체적으로 사회를 바라보는 것을 어렵게 하고 협소한 이해관계를 뛰어 넘는 정치참여를 어렵게 하여 사회적, 정치적 통합력을 감소시킬 수 있다. 즉 디지털 컨버전스로 인해 시민 개인의 정치적 정보 역량이 강화되는 추세는 과거에는 정치적으로 조직화되거나 표출되기 어려운 소수 집단의 이해관계나 관심사가 모두 사회적으로 주목받는 의제로 등장할 수 있게 만들고 있다. 이런 변화는 과거 다수의 집단적으로 공유된 이해관계를 대표해 온 정당에게는 또 다른 도전이 될 수밖에 없다.

넷째, 디지털 컨버전스로 인한 개인 정보 역량의 대폭 강화는 사회 문제에 대한 개인 수준의 의견 제시나 논의가 본인의 ‘의도와 무관하게’ 때때로 그 사안이 공론화되는데 대단히 중요한 역할을 할 수 있게 되었다는 것이다. 사적 영역에서의 활동이 그 의도와 무관하게 공적 논의 과정에 개입하게 되면서 두 영역 간에 충돌이 생겨날 수 있다. 개인 입장에서는 지극히 개인적인 논의가 사회적인 의미를 지니는데

대한 부담과 사생활 침해의 우려가 있을 수 있는 반면, 사회적으로는 그러한 사적인 의견 제시가 공적인 영역에 미칠 수 있는 영향에 대해 책임을 물을 수 없다는 문제가 생겨날 수 있다. 보다 심각한 문제점은 이와 같은 사적 이슈와 공적 영역 간의 괴리가 국가와 시민사회 간의 갈등으로 이어질 수 있다는 점이다. 개인의 의사 개진이 사회적으로 주목을 받는 이슈가 되었다고 하더라도 개인의 입장에서는 그 의견 표명의 사적 의미를 강조할 것이지만 국가 입장에서는 그로 인한 사회적 결과에 보다 의미를 부여하고자 할 수 있다. 더욱이 사적 공간에서의 논의 과정이 기존의 제도권을 벗어난 독자적인 ‘권위’까지 만들어내게 되는 경우에 국가와 시민사회 간의 갈등은 더욱 고조될 수 있다.

다. 결론 및 정책적 시사점

첫째, 디지털 컨버전스 환경에 대한 정당의 부적응, 대의제 기구의 대응의 실패가 정치적 책임성의 취약, 포퓰리스트의 등장 가능성 등 안정적 민주주의의 유지와 발전에 심각한 위협이 될 수 있다. 따라서 컨버전스 시대의 정당 정치에서는 과거와 같이 강한 정치적 일체감의 유지, 위계적인 조직과 중앙집권적 당 운영과 같은 대중 정당적 특성에서 벗어나 보다 유연하고 느슨한 정체성을 토대로 한 개방적, 수평적 네트워크를 어떻게 구축할 수 있을까 하는 점이 핵심적인 개혁 과제로 대두될 것이다.

둘째, 디지털 컨버전스로 인한 공적 이슈와 사적 이슈 간의 혼동, 특히 사적 이슈가 중간의 매개없이 사회적 이슈로 쉽게 전환되는 과정이 국가의 직접적 대응 부담을 수반할 뿐만 아니라 국가와 시민사회의 중간에 위치하며 중재의 역할을 해 온 정당 등 대의제 기구의 역할을 크게 축소시킬 수 있다. 다시 말해서 국가와 시민 개인 간의 갈등과 충돌은 보다 빈번해졌지만 그 과정에 정당이 개입하기 어려운 경우가 생겨나고 있는 것이다. 디지털 컨버전스의 진전이 의사 표현이나 의견 결집 등 정치 ‘과정’ 속에서 정당의 역할을 축소시킬 뿐만 아니라, 그로 인한 ‘정치적, 사회적 결과’에 대한 문제에서도 정당의 기능을 또 다시 위축시키고 있는 것이다. 이처럼 정당과 의회가 배제되고 있는 현상은 정치적 책임성(political accountability)의 문제를 제기할 수밖에 없으며, 이는 책임 있고 제도화된 정치적 매개자로서의 정당과 의회

의 역할을 적극적으로 요구하게 만든다. 그런 점에서 한국의 정당과 의회 등 대의제 기구는 디지털 컨버전스로 인한 정치적 정보 유통의 변화를 정확히 인지하고 새로운 환경에 맞추어 변화를 이끄는 정보사회의 정치적 매개자로 거듭나야 할 시급한 목표를 갖게 된다.

셋째, 디지털 컨버전스 등 정보화의 진전으로 인한 개인의 정치적 정보 역량의 강화는 국가와 시민사회 간의 갈등과 마찰을 증대시킬 수 있다. 특히 인터넷 공간 내에서 스스로 형성되는 ‘권위’는 국가나 전통적인 사회의 권위체제와 충돌할 수 있다. 명명백백한 범죄 행위가 아니라면 다소 시간이 걸리더라도 인터넷 공간 내의 자율적 정화 기능과 선별 기능을 최대한 인정하고 수용하려는 태도가 필요하다. 규제를 통해 인터넷 공간 내의 활동을 제어하거나 통제하려고 한다면 국가와 시민사회의 불필요한 갈등과 마찰만 찾아질 것이며, 오히려 국가 권위를 훼손하는 역효과를 낳게 될 것이다.

넷째, 디지털 컨버전스와 그로 인한 개인의 정보 역량 강화는 대의제 기구의 전통적 역할에 심각한 도전이 되고 있지만, 이러한 상황에 수동적으로 머물러 있을 것이 아니라 새로운 변화를 적극적으로 도입하고 활용하려는 노력이 필요하다는 점이다. 그런 점에서 개방적인 충원, 정당 정체성의 상대적 유연화, 수평적 네트워크의 구축, 당내 민주주의 강화, 당내 의사소통의 강화 등은 정당, 의회 등의 대의제 기구가 변화된 환경에 대응하는 중요한 방안이 될 수 있다.

3. 디지털 컨버전스 환경에서 정치 거버넌스의 변화

가. 연구목적과 구성

디지털 기술로 인한 미디어 환경과 소통양식의 변화는 정치영역에 상당한 영향을 미치고 있다. 정치행위자가 제도적으로 개입하거나 조정하는 사례가 증가하고 있으며, 시민 그리고 소비자의 참여를 둘러싼 기존의 조직과 행동양식이 통합되거나 재구조화를 초래하기도 한다. 이러한 현상은 디지털 사회에서의 시민을 집단 혹은 조직 중심의 정치참여에서 네트워크화된 자아(ego) 중심의 참여로 전이시킨다. 정치체

도의 측면에서는 정부 중심의 통치보다도 시민과 함께하는 협력과 균형관계를 추구하게 된다.

그런데 디지털 컨버전스 환경에서의 정치 거버넌스는 산업화 시대 및 웹 1.0을 기반으로 한 정보화 초기 시대의 모습들과 확연히 달라질 것이다. 특히 대의민주주의 체도가 작동하던 산업화 시대와 달리 디지털 컨버전스 시대에서는 최적의 집합적 의사결정 메커니즘을 구현하기가 쉽지 않다. 다양하고 복잡한 이해관계가 얽힌 사회 구조를 띠게 되며 참가자의 층위가 훨씬 다양해졌기 때문이다. 따라서 본 연구는 디지털 컨버전스 환경 하에서 적합한 정치 거버넌스 모델이 무엇인지를 모색하는데 그 목적이 있다고 하겠다.

본 연구의 구성은 크게 세가지로 구분할 수 있는데, 첫째, 디지털 컨버전스의 진전에 따라 기존의 산업사회 및 정보사회와는 달리 시민의 성격이 어떻게 변화했는지를 이론적으로 고찰하고, 둘째, 디지털 컨버전스의 진전으로 권력이 작동하는 방식, 즉 정치 거버넌스와 국가운영 패러다임이 어떠한 변화를 겪고 있으며 그것의 정치적 함의는 무엇인지를 논의하며, 셋째, 디지털 컨버전스 시대 정치 거버넌스를 모형화하기 위해서 이른바 ‘유동적이고 상황적인 정치 거버넌스’ 형성의 필요성을 제안하고자 한다.

나. 주요 연구결과

첫째, 디지털 컨버전스의 진전으로 시민의 본질이 산업화 시대 ‘의무적 시민’과 ‘관여적 시민’의 이중적 모형과 정보화 초기시대의 두 가지 모델의 ‘복합적 시민’(mixed citizen)에서 컨버전스 시대에는 정치적인 것을 실천하는 시민, 자기조직적인 시민, 사회적이면서 개인적인 시민, 감성적 모니터 시민 등 다층화된 시민모델로 변모하고 있다는 점이다(그림 3-1) 참조).

그런데 디지털 컨버전스 시대의 시민이 보여주는 가장 흥미로운 특징은 시민들이 ‘국가 속의 나’ 혹은 ‘시민 속의 나’보다도 ‘나를 통한 국가’ 혹은 ‘나를 통한 시민’으로 사고하고 행동하는 프레임을 지닌다는 것이다. 이러한 컨버전스 시민은 사적인 삶을 공유하면서도 공적인 영역에 ‘자기의 방식대로 자기를 드러내는’ 참여양상

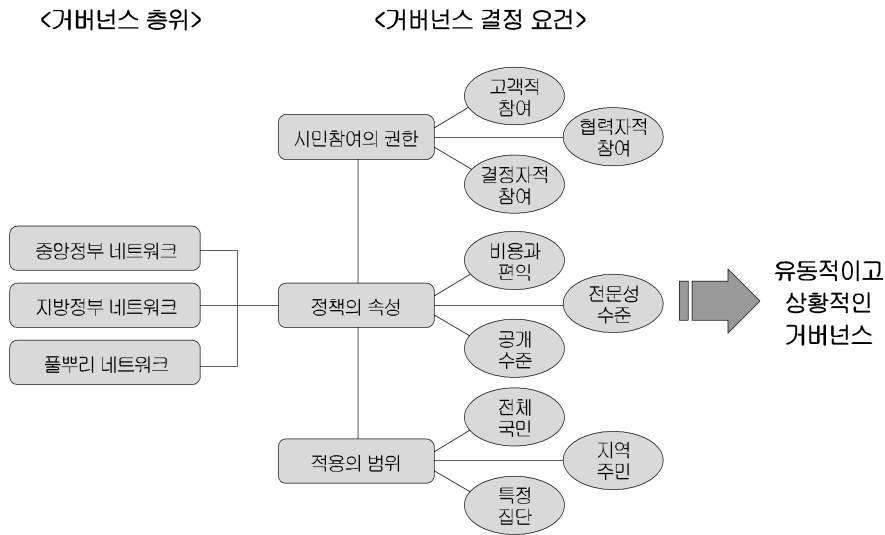
을 띠게 된다. 디지털 컨버전스 시대의 시민에게 일과 놀이, 이성과 감정, 사실과 가치, 중심과 주변 간 경계가 점차 모호해지는 것도 중요한 변화라고 할 수 있다.

[그림 3-1] 시대별 시민 유형



둘째, 디지털 컨버전스의 진전은 기존의 정부 중심의 통치체제의 약화 및 시민사회의 권력 강화와 더불어 통치구조 및 국가운영 패러다임 변화를 촉진할 것이라는 점이다. 이러한 변화는 정부-시민 관계가 정부라고 하는 제도적 장치에 전적으로 의존하기보다는 다양한 행위자의 참여에 의한 조정(coordination), 조종(steering), 조절(regulation)의 기제를 요구한다는 것을 함축한다. 따라서 디지털 컨버전스 시대의 정부-시민관계는 정부와 시민사회 간의 협력(collaboration) 및 협조(co-operation)를 바탕으로 위계적 거버넌스와 자율적 거버넌스의 유기적 결합을 의미하는 ‘협력적 거버넌스(co-governance)’로 진화할 가능성이 높아진다. 이러한 컨버전스 환경에서 정부의 역할은 공적·사적 경계를 초월하여 구성원들과 어떻게 소통하고 통합을 이룰 것인가에 맞춰지고 있는데, 정부는 의사결정을 주도하는 역할보다는 다양하고 이질적인 행위자들을 정책결정 네트워크에 참여하도록 촉진시키는 전략적인 ‘시민 관여 장려자’로, 그리고 이질적인 행위자들 간의 네트워크를 구성하고 관리하고 통합하는 조정자로 역할하기를 요구받게 된다.

[그림 3-2] 유동적이고 상황적인 컨버전스



셋째, 다원성, 복잡성, 역동성의 가속화로 인해 초래된 이질적 정치의식과 다층화된 이해관계를 정치과정에 적절히 흡수하고 이들 간의 유연한 조화를 꾀하는 ‘협력적’ 거버넌스가 제대로 구축되기 위해서는 디지털 컨버전스 시대의 정치 거버넌스 모형을 제시할 필요가 있는데, 본 연구에서는 다층적인 다허브(multi-hub) 네트워크의 구성·관리를 통한 다양한 유형과 수준의 거버넌스, 즉 유동적(fluid)이고 상황적(contingent)인 정치 거버넌스의 창출 필요성을 제기했다. 이러한 거버넌스 모델이 요구되는 이유는 대의민주주의 제도가 작동하던 산업사회와 달리 디지털 컨버전스 사회에서는 단일한 거버넌스 모델, 즉 최적의 집합적 의사결정 메카니즘을 구현하기란 사실상 불가능하기 때문이다. 산업사회가 합리성과 이성을 근간으로 하는 근대사회(modern society)의 모습을 지녔다면, 컨버전스 사회는 합리성과 이성에 대한 사회적 합의를 구하기 어려운 탈근대사회(post-modern society)의 특성을 보인다는 것이다. 산업사회에서는 사회내 이해관계가 비교적 단순하게 정렬될 수 있었고 의사결정의 참가자도 제한되었다. 한편 컨버전스 사회에서는 다양하고 복잡한 이해관계 구조를 지니며 참가자의 층위도 훨씬 다양화되었다. 따라서 이 같은 사회 환경

하에서의 집합적 의사결정 모델은 유연한 정치 거버넌스, 즉 상황에 따라 유동적으로 변화하고 적용할 수 있는 네트워크 거버넌스 모델이 되어야 한다. 유동적이고 상황적인 거버넌스 모델은 결정해야 할 정책의 속성, 시민의 권한, 그리고 정책 적용의 범위에 따라 대의민주주의 모델과 직접민주주의 모델 사이의 연속성 상에서 그 위치를 결정하게 된다(그림 3-2) 참조).

다. 결론 및 정책적 시사점

본 연구의 결론은 디지털 컨버전스의 진전으로 인해 정치적 행위주체와 정치구조의 성격이 모두 변환하고 있다는 것인데, 정치행위자로서의 시민의 모습이 ‘투표하는 시민’(voting citizen)으로서의 의무적 시민모델에서 점차 의제생성자로서의 자기조직적(self-organizing) 및 관여적(engaging) 시민모델로 변모하는 한편, 통치구조와 국가운영방식도 정부주도의 위계적 거버넌스 중심에서 위계적 거버넌스와 자율적 거버넌스가 결합한 협력적 거버넌스 모형으로 변화하고 있으며, 이러한 변화를 반영하여 디지털 컨버전스에 적합한 정치 거버넌스 모형으로 이른바 유동적이고 상황적인 정치 거버넌스를 제안하였다.

이상의 연구결과를 통해서 도출할 수 있는 정책적 시사점은 첫째, 디지털 컨버전스 사회에서는 정치 거버넌스의 효과적 구축과 운영을 위해서는 정부와 정당과의 공조와 소통이 매우 중요하다는 점이다. 따라서 시민사회의 변화된 요구에 대한 위계적 반응이나 대화의 단절이야말로 가장 위험한 대응방식이며 그보다는 포괄적인 의미에서 일상적인 소통의 영역을 확장하고 공동체 형성을 통해 사회정치적 의식을 함양하는 것이 가장 바람직한 대처방법이라고 할 수 있을 것이다.

둘째, 정부는 대의제의 약화된 기반을 회복시키면서 요구도 적절하게 해결할 수 있는 방안을 모색해야 하며, 그것은 정부의 기존 역할과 능력을 변화시킬 때만이 가능하다는 것이다. 컨버전스 사회에서의 정부는 과도한 요구를 정당이나 글로벌 사회와의 공조 체제를 통해 해결해야 하고, 요구의 특성과 차원에 따라 과부하를 분산시킬 수 있는 반응력을 높여야 한다. 즉, 위계적 거버넌스가 아닌 자율적 거버넌스를 어느 정도 수렴하는 선에서 정당의 책임과 위상을 재부여하고, 무엇보다 유연한

정치적 대응력의 신장에 주력해야 하는 것이다.

그런 점에서 컨버전스 시대의 정치과제는 현재의 전자정부 수준의 반응적 패러다임에서 벗어나 보다 진일보한 컨버전스 정치 패러다임을 제시하고 시민의 참여도를 높이는 방향으로의 질적 전환을 모색하면서 그에 걸맞는 정책적 비전을 제시하는데 있다고 하겠다. 다시 말해 지배하는 위계적 거버넌스에서 벗어나 소통하는 생성적 거버넌스를 촉진할 필요가 있다는 것이다.

4. 디지털 융합시대 온라인 사회운동 양식의 변화와 의미

가. 연구목적과 구성

컨버전스 사회로의 급격한 진전을 토대로 대의제 정치 관행에 대한 시민의 감시와 비판이 일상화되고 있을 뿐만 아니라, 정치적 중개조직(mediatory organization) 없이 시민 스스로 결사하고 집단행동을 하며 대안적 민주주의 패러다임을 추구하는 양상이 폭넓게 전개되고 있다. 과거와는 달리 현대의 시민은 정치적 자각과 행동이 용이한 환경에 놓여 있으며, 유비쿼터스(ubiquitous) IT, 웹 2.0, 미디어 융합 등 비약적으로 혁신된 기술 환경은 시민들의 정치행동 전략과 효능감(efficacy)의 배양 여건을 크게 강화하고 있다.

이 같은 시민들의 자율적 정치참여 환경에서는 비관습적(unconventional) 정치참여, 그 중에서도 특히 사회운동의 재활성화 현상이 두드러지게 나타나고 있다. 예컨대, 1994년 멕시코 사파티스타 저항운동을 시발로 세계 곳곳에서 등장한 온라인 사회운동은 2008년 한국의 촛불시위에서 목도했듯이 점차 디지털 융합 사회운동으로 전환되고 있다. 이러한 사회운동의 물리적 기반은 인터넷과 모바일 등을 망라한 컨버전스 미디어와 네트워크이다. 이러한 기제들로 인해 시민들의 자원동원(resource mobilization) 능력은 현격히 증대되고, 사회운동 전략과 레퍼토리가 다변화되고 있으며, 운동의 규모와 범위도 지역을 넘어 글로벌 단위로 크게 확장되었다.

기술을 하부구조로 하는 사회운동의 변화상을 고찰하기 위하여 이 연구는 다음의 세 측면에 대한 분석의 열개를 구성한다. 첫째, 기술 발전의 단계를 기준으로 시대

별 사회운동의 유형과 특성을 논의한다. 시민성과 동원되는 기술 자원을 준거로 사회운동의 단계를 산업화-디지털 매개-디지털 융합으로 구분한다. 둘째, 구성주의적 접근(constructivism approach)에 토대해서 디지털 융합 사회운동의 동학을 분석한다. 네트워크화된 개인들의 집합적 정체성(collective identity) 형성과 자원동원 메커니즘이 이 논의의 초점이다. 셋째, 디지털 융합 사회운동의 미래를 조망하고 정책적 차원에서 사회운동의 이해와 요구를 수렴하고 협력적 거버넌스를 실행할 방안을 모색한다.

나. 주요 연구결과

근대 이후의 사회운동은 시기적으로 크게 산업화 시대와 정보화 시대의 양식으로 구분할 수 있다. 양자 간 운동양식의 차이는 시민사회의 자율성 수준 및 운동담론과 이슈 그리고 운동자원에 의해 구분된다. 산업화 시대의 사회운동은 저(低)발전된 시민사회를 토대로 하며, 주로 거대담론에 기반한 정치 중심의 이슈에 의해 발생하고, 그 성패는 전통적 대중조직이나 전선운동단체의 대중동원 역량에 의해 좌우되었다. 반면 정보화 시대의 사회운동은 자율성이 강화된 시민사회를 토대로 하며, 거대담론과 생활담론을 포괄하는 다양한 이슈들에 의해 발생하고, 그 성패를 좌우하는데 있어 집단은 물론 개인이 차지하는 비중 또한 증대되고 있다.

그런데 정보화 시대의 운동은 ICTs의 기술적 특성 및 고도화 수준, 동원 양태에 따라 디지털 매개형과 디지털 융합형으로 분류된다. 전자는 디지털 기술을 매개로 운동 참여자들의 유입을 촉진한 반면, 그 기술적 수준과 플랫폼의 개방성에서 한계를 노정한다. 이에 비해 후자는 기술간 기술-사회간 심대한 융합으로 인해 전자의 한계를 극복하고 특히 집단보다는 개인 중심의 참여를 극대화한다. 즉 전자에 비해 후자의 단계에서 기술과 그것을 활용하는 개인이 차지하는 비중은 대단히 커진다. 요컨대 이러한 현상은 네트워크 개인주의(networked individualism)로 지칭할 수 있다. 네트워크 개인주의는 증대된 시민들의 참여의식과 이들을 조밀하게 연결하는 디지털 융합 메커니즘에 따른 것으로서, 이에 의해 사회운동의 전개 방식이 다각화되고 그 역동성 또한 커지고 있다.

컨버전스는 현재진행형으로 전 지구적 범위에서 보편적으로 수렴되는 양상들을

관찰할 수 있는 사회운동 사례들이 충분히 축적되어 있지 않다. 다만 2008년 한국의 촛불시위는 디지털 융합 사회운동의 전범으로 삼을 수 있는바, 이를 중심으로 컨버전스 시대 사회운동의 대별되는 특징들을 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 물리적 제약을 초월하여 사회운동 이슈의 확산과 참여자들의 조직화가 대단히 빠른 속도로 전개되었다는 점이다. 특히 아고라와 같은 시민 토론방을 중심으로 의제설정과 여론형성이 대단히 신속하고도 대규모로 진행되었다. 이로써 사회문제는 단기간에 운동의제로 전환되었다. 1인 미디어인 블로그는 토론방과 연동하여 운동의제를 확산시키는 또 하나의 주축으로 공론장의 내포와 외연을 확대하였다. 이밖에 시민사회에 광범하게 확산된 디지털 기기는 시민 스스로 자율적으로 결사하고 운동을 주도하는 현상을 촉발하였다.

둘째, 이익집단이나 NGO 같은 공공 부문의 운동 헤게모니가 쇠퇴하는 반면, 그 자리를 시민들이 대체하였으며, 특히 청소년과 여성 등 전통적 탈정치집단이 운동의 주도세력으로 등장하였다는 점이다. 이는 과거 지도부에 의한 탑다운(top-down) 동원 방식의 운동과의 단절을 의미한다. 이 과정에서 특히 생활세계 온라인 커뮤니티는 운동의 저변을 확대하고 시위참가자를 지속적으로 충원하는데 결정적인 역할을 하였다. 또한 포털사이트의 카페들은 전문운동조직들을 대체하는 단일쟁점조직들의 기반으로 활용되었다. 온라인 커뮤니티들은 실질적으로 집회와 시위를 주도했으며, 시민들이 운동의 구호와 전략·전술을 결정하였다. 이로써 리더십 없는 사회운동이 새로운 전형으로 등장했다.

셋째, 사회운동의 전략·전술·레퍼토리가 다변화되고 시위의 규모도 온-오프라인의 융합으로 거대화되었다는 점이다. 변화의 원인은 무엇보다도 디지털 융합 환경의 네트워크 구조와 시민들 간의 밀도 높은 직접적 만남에서 기인한다. 네트워크는 단절되어 있는 개인들을 연결시키고 이들 간에 무한한 정보의 공유와 소통을 촉진하고 있다. 그리고 이는 정당이나 이익집단에 비해 정치적 역량에서 열세에 놓여왔던 개인들끼리의 결속과 동원의 잠재력을 증대시켰다. 정치문화적 차원에서 네트워크상에서의 개인들 간 교류와 소통은 운동방식의 창발성을 증대시켰다. 스위밍,

스네이크 마치, 퍼포먼스, 시민 브로드캐스팅 등은 네트워크 상의 창발전 전략이 현실 공간에서 구현된 결과였다.

이상의 논의에 입각해서 온라인 사회운동의 미래상을 다음과 같이 전망할 수 있다. 첫째, 디지털 융합이 심화될수록 시민의 참여 채널은 다각화되고 더욱 다양한 유형의 사회운동이 등장할 것이다. 컨버전스 시대 사회운동 양상의 가장 큰 특징은 개인 중심의 탈조직적 참여이다. 이는 디지털 융합기술이 가장 크게 투영된 1인 미디어 또는 모바일 기기가 강력한 동원 기제로 역할하고 있기 때문에 가능한 것이다. 따라서 이는 앞으로 철저히 아래로부터의 자발적인 참여 양식이 사회운동의 지배적인 패턴으로 고착될 수 있음을 시사한다. 이에 따라 종래의 사회운동은 장차 상시적인 소규모 사회운동 또는 1인 사회운동으로 변모될 가능성까지도 예측해볼 수 있다.

둘째, 또 다른 측면에서 주목해야 할 것은 사이버 커뮤니티 기반의 사회운동이다. 주지하듯이 다양한 사회적 기반을 가진 사이버 커뮤니티가 구축되고 있으며 언론운동이나 사회운동, 환경보호 운동, 소비자 주권운동 등에서 커뮤니티의 활약이 두드러지고 있다. 특히 주요한 이슈를 중심으로 형성되는 이슈형 사이버 커뮤니티는 사회문제가 발생하면 마치 아메바와 같은 형태로 자기증식하며 여론을 주도한다. 근래의 동향에서 우리는 사이버 커뮤니티가 기존의 시민사회단체들의 대체재로 기능하고 있는 측면을 읽을 수 있다. 즉 시민들이 NGO와 같은 기성 중개조직을 경유하지 않고 스스로 문제를 제기하고 대안을 창출해가는 자기결사형 커뮤니티를 통해 사회운동에 접근하고 있는 것이다.

셋째, 온라인 사회운동은 지구적 범위에서 제4의 민주화 물결을 불러일으키는 강력한 엔진으로 등장할 것이다. 헌팅턴이 제시한 민주화의 물결은 지역, 문명, 이념에 토대해서 시차적으로 진행되었다. 그럼에도 지구상의 많은 국가들이 여전히 민주주의의 사각지대로 남아 있다. 이러한 가운데 최근 디지털 융합 기술을 활용한 권위주의 국가들의 시민저항은 그 잠재력을 간과해서는 안 된다. 특히 쿠데타를 좌절시킨 태국과 집권세력의 부정선거에 강력히 도전한 이란의 경우 블로그, 트위터, 모바일 이 시민 동원의 진원으로 밝혀지고 있다. 이밖에도 싱가포르, 미얀마, 티벳 등지에서

의 시민저항도 디지털 융합기술이 운동자원으로 역할하였다. 이 국가들은 공히 아시아의 저발전된 민주주의 또는 권위주의 사회로서, 추후 디지털 융합이 체제 변동의 촉매제로 역할할 것임을 선형적으로 일깨워주고 있다.

요컨대, 미래의 사회운동은 더욱 다양한 이슈와 내용을 가지고 전개될 가능성이 크다. 디지털 리터러시와 정보와 지식으로 무장한 이들은 기존의 반응적 시민을 넘어서는 ‘이슈 공중’으로 등장하고 있다. 이들은 기성 언론의 게이트키퍼를 실시간 상호작용으로 극복하며 등등한 수준의 의제설정자로 경합하고 있다. 이들이 다루는 이슈의 범위는 국지적이거나 국면적이지 않다. 즉 거대담론에서 생활담론에 이르는 스펙트럼을 아우르며, 집단지성을 통해 표피에서 핵심에 이르기까지 전문적인 의견 교환과 토론 행태를 선보이고 있다. 따라서 이들이 구축하는 공론장과 사회운동의 장은 단순히 대항의 의미를 넘어 개인주의에 기초한 집단적 대안 추구의 장으로 전환되어나갈 것이다.

다. 결론 및 정책적 시사점

전 세계적으로 사회운동은 재활성화기를 맞이하고 있다. 그리고 사회운동의 기반은 아날로그에서 디지털 매개로 나아가 디지털 융합으로 전환되고 있다. 디지털 융합이라는 기술적 사회적 조건에서 운동이슈의 성격에 따라 사회운동은 누구도 예측하기 힘들 정도로 잠재력 폭발력을 상시적으로 내재하게 되었다. 컨버전스에 의해 누구든지 용이하게 운동자원을 동원할 수 있게 되었고, 개인 차원의 밀도 높은 연결은 운동 주체들의 정체성과 효능감을 신속하고도 비약적으로 증대시키고 있다. 이들은 과거처럼 특정 계급 계층 이익을 중심으로 참여하기보다는 다양한 이익 기반과 이해의 조화 속에 어우러지는 다중 또는 집단지성의 특징을 띤다. 이와 함께 사회운동의 전략과 레퍼토리도 다채로워지고 있으며, 이러한 동향은 컨버전스의 진화가 가속화 되고 전지구적 계층적 정보격차가 좁혀지는 미래에 더욱 혁신될 것으로 예상된다. 이러한 현상은 시민과 국가 또는 시민과 초국적 레짐 간의 세력균형이 이루어지는 21세기의 단면으로 이해할 수 있다. 따라서 국민국가 및 초국적 차원에서 사회운동의 아젠다를 능동적으로 수용하고 이들의 이해와 요구를 거버넌스 틀에서

다를 수 있는 정책적 처방이 요구되고 있다.

이 연구의 정책적 시사점을 정리하면 다음과 같다. 첫째, 컨버전스 환경에서의 시민성 변화에 주목하고 정책적 소통을 위한 파트너십과 거버넌스의 구축이 요청된다는 것이다. 디지털 융합 환경에서 시민은 어느 시대보다 더욱 지적이며 능동적인 정치 주체이다. 이런 시민의 등장을 상시적 감시자 또는 잠재적 저항자로 간주하기보다는 미래 발전의 동반자로 그리고 정책개선의 피드백(feedback)으로 적극 동원해야 한다. 둘째, 협력적 거버넌스 틀을 구성하기 위해서 온라인 커뮤니티들을 적극적으로 포용해야 한다는 것이다. 현대 사회에서 시민사회의 목소리를 대변하는 집단은 다각화되고 있다. 인구의 대다수가 온라인 생활세계와 인터넷 커뮤니케이션에 참여하고 있는 상황에서 주요 온라인 커뮤니티들 또한 자연스럽게 시민사회의 대표성을 획득하고 있다. 이들의 실체를 인정하고 정책 참여 공간으로 유입할 때 정책 추진의 동력과 실효성이 배가될 수 있다.

셋째, 정부신뢰를 구축해야 한다는 점이다. 신뢰는 우호감을 증진시키는 사회자본이다. 반면 한국사회에서 공적 신뢰는 대단히 낮게 나타나고 있다. 공공부문과 제도에 대한 신뢰가 붕괴된 상황에서 당연히 대중과의 소통은 단절되기 마련이다. 2008년 촛불시위에서와 같이 엄청난 갈등비용을 치르고 통치불능의 파국을 겪은 만큼 사회운동의 과잉을 예방하고 사회통합을 진전시키기 위해서는 정부신뢰의 구축이 선행되어야 한다.

넷째, 사회운동에 대한 유연하고도 합리적 대응의 정치규범을 확립해야 한다는 것이다. 디지털 융합의 가속화에 따라 누구나 운동주체가 될 수 있으며 사회운동의 역동성은 더욱 커질 것이다. 이들을 저항세력화하기보다는 제도정치에 견제와 긴장을 불어넣은 대안집단으로 견인해야 한다. 이러한 정치규범이 정립될 때, 사회운동 집단의 참여문화도 유연하고 합리적으로 변모할 것이다.

다섯째, 정부와 제도정치는 디지털 융합을 적극 활용하여 선제적으로 다양한 시민참여 채널을 제공해야 한다는 것이다. 온라인 게시판을 비롯한 다양한 참여 플랫폼들이 사이버공간에 구축·활용되고 있다. 이런 면에서 더욱 중요한 것은 제도적

참여의 장에 시민들을 흡인하는 것을 넘어, 비제도적 참여의 장에 정부와 제도정치가 침투해 들어가 그 장의 플랫폼과 규칙에 순응하며 시민들의 논의에 참여하는 노력이다.

마지막으로 사회운동 참여자들 스스로 정치적 책임성을 높여야 한다는 것이다. 오늘날 시민의 위상은 대단히 높아져서 정치의 대상이 아닌 공동의 정치적 책임자가 되었다. 시민사회의 아젠다는 단순히 시민 일각의 이해라기보다는 정부·제도정치의 정책과 경쟁적 관계를 형성하는 대안으로 간주된다. 따라서 사회운동 참여 그 자체보다는 참여라는 수단을 통해 대안을 범사회적으로 설득하고 사회적 공익을 산출하려는 목표에 더욱 충실해야 한다.

5. 디지털 컨버전스 환경에서 글로벌 정치질서의 변화: 네트워크 사회에서의 국내 정치와 국제관계

가. 연구목적과 구성

디지털 컨버전스로 인한 네트워크 사회의 확산과 세계화의 심화는 세계정치의 무대에 있어 국내정치와 국제관계의 상호동조와 차별화라는 이중적 모습을 표출하고 있으며, 국가의 이익과 우선순위를 평가하는 방향과 내용에 대한 비국가 행위자들의 영향력을 증대시켰다. 국내정치와 국제관계의 연계는 오래도록 존재해 왔지만, 디지털 컨버전스 사회에 있어서 이러한 연계의 양상은 기존에 관찰되었던 것과 전혀 다른 모습을 나타낼 것이다. 본 연구는 컨버전스의 심화를 특징으로 하는 네트워크 사회의 세계질서 속에서 국내정치와 국제관계의 상호작용을 수렴과 차별화의 동학이라는 시각을 갖고 고찰함과 동시에, 이러한 무대의 행위자들 사이에 글로벌 상호작용 방식으로서 ‘공공외교’의 특성을 고찰함을 목표로 한다.

본 연구는 크게 세 부분으로 구성된다. 첫째, 가장 먼저 디지털 융합 환경이 인간 의 조건에 미치는 영향을 탐색하고, 더불어 이러한 환경이 국내 공공영역과 글로벌 공공영역에 미치는 영향을 분석한다. 이를 위해 사회의 네트워크화와 인간조건 변화, 그리고 글로벌 네트워크화와 공공영역의 위상 변화를 검토한다.

둘째, 디지털 융합 환경과 삶의 양식 사이의 관계에 대한 사상적 분석 검토에 이어 정책 커뮤니케이션의 변용 가능성을 검토한다. 여기서 본 연구는 글로벌 네트워크의 확산이 동조와 차별화라는 이중적 모습을 표출시키고 있으며, 공간적·시간적 영역을 초월한 관계망을 형성시킬 수 있는 능력이 국제관계에서 권력(power)의 핵심요소로 기능하고 있다는 점을 부각시키고자 한다.

셋째, 이러한 역학관계의 변화가 국가의 국제관계 설정에 있어 어떠한 영향을 미칠 수 있는지를 고찰한다. 이를 위해 글로벌 정치질서의 변화 속에서 새로이 대두되는 소위 ‘글로벌 공공외교’의 확대 가능성을 국내정치와 국제관계의 상호작용이라는 틀 속에서 파악할 것이다. 이와 같은 논의들을 바탕으로 결론에서는 디지털 융합 환경에 능동적으로 대처할 수 있는 몇 가지 정책적 제언을 할 것이다.

나. 주요 연구결과

본 연구의 주요 결과는 첫째, 디지털 융합과 네트워크의 고도화로 인해 인간 삶의 조건이 시공간적 한계를 넘어서 국내정치를 넘어서 글로벌 정치영역으로까지 확장됨으로써 소위 ‘공공외교’라고 불리는 새로운 글로벌 공공영역을 형성시킨다는 점이다. 이는 디지털 컨버전스 시대의 도래가 집단의 분화뿐만 아니라 이질적인 집단들 사이의 새로운 결합 및 재구성 등 유동적이고 이질적인 인간관계망을 새롭게 등장시키고 있으며 디지털 컨버전스로 촉발되는 인간관계망 형성의 매개수단 및 형식이 기존의 시공간적 제약을 훨씬 넘어서 국제관계망까지도 변화시킨다는 것을 의미한다. 또한 이러한 변화는 세계화 정보화의 진전으로 인류 공동 문제를 해결하는 새로운 활동영역으로서, 이른바 ‘글로벌 시민사회’와 ‘글로벌 공공영역’의 등장과 무관하지 않다. 전통적으로 외교는 정부가 중심이 되어 추진되어 왔으나, 글로벌 시대 외교는 정부 이외의 다양한 행위자들의 등장을 특징으로 하고 있다. 흔히 공공외교를 국가가 어떤 목적성을 가지고 의도적으로 행하는 대외적 행위로 간주하기도 한다. 그러나 디지털 컨버전스 시대 공공외교의 진정한 의미는 지속가능한 세계질서의 실현을 위한 공공영역의 형성을 국내와 국제의 무대 모두에서 이루어내는 것이라고 볼 수 있다. 따라서 공공영역의 확산과 디지털 컨버전스의 만남은 공공외교의

중요성을 더욱 증대시킬 것이다.

둘째, 디지털 컨버전스의 진전으로 인해 네트워크 사회의 커뮤니케이션 공간과 공공영역과 사적영역의 동시적 변화가 수반됨에 따라 개인, 국가, 초국적(transnational) 행위자들에 의해 국내정치와 국제관계의 상호동조와 차별화라는 이중적 모습을 표출시키게 된다. 그런데 문제는 이러한 커뮤니케이션 공간 변동의 이중적 표출이 정체성의 단절과 혼종화를 동시에 수반함으로써 글로벌 차원의 갈등 구조를 한층 다층화, 복잡화시키기 때문에 갈등조정을 위한 권력의 원천도 새롭게 재해석될 수밖에 없다는 것이다. 그런 점에서 본 연구는 디지털 융합 시대 커뮤니케이션 공간의 변화가 권력의 본질적 의미를 바꿀 수밖에 없다고 파악한다. 즉 컨버전스 시대의 국제정치에서 타자를 설득하고 유도하는 지력(intellectual power)이 힘의 중요한 원천이 된다는 것이다. 물론 그러한 지력의 진정한 원천은 타자와의 협력적 연계, 즉 네트워크에 기반한다. 그런 점에서 디지털 컨버전스 시대의 국제정치는 소수의 국가를 클러스터로 하는 네트워크와 다양한 비국가 행위자들을 클러스터로 하는 ‘네트워크 진영 간의 경합’이라고 볼 수 있다. 이러한 경합은 권력분포(distribution of power)의 다원성을 반영하는 것으로 경합의 특징이 물리적 실체를 점유하기 위해 경쟁하는 것보다 오히려 미래에 대한 비전제시를 위한 ‘비전의 경합’이라고 볼 수 있다.

셋째, 디지털 컨버전스 환경에서 공간적·시간적 영역을 초월한 관계망을 형성시킬 수 있는 능력이야말로 국제관계에서 권력의 핵심요소로 기능하고 있으며 이러한 글로벌 정치질서의 변화는 이른바 ‘공공외교’라는 국내정치와 국제정치 간의 상호작용 방식을 통해 구체화되고 있다는 것이다. 이러한 변화가 가장 잘 드러나는 지점은 바로 ‘글로벌 시민사회’의 등장이며, 이는 디지털 정보혁명을 배경으로 다양한 운동 네트워크를 온라인과 오프라인에 걸쳐 유연하게 조직함으로써 동원 능력을 극대화시키고 그 정치사회적 영향력을 증대시킴으로써 가능해지고 있다. 그래서 오늘날 국가의 중요성이 줄어들고 기업과 비정부기구 등과 같은 네트워크 형태의 조직들이 득세하고 있는 국제정치의 무대에서는 비정부행위자들과 시민사회가 외교에 미치는 영향력이 크게 증대되고 있는데, 이러한 새로운 글로벌 네트워크 집단의 영

향력을 적극적으로 이용하려는 공공외교의 중요성 또한 증대하고 있다.

다. 결론 및 정책적 시사점

본 연구의 결론은 디지털 융합의 진전에 따라 시공간적 영역을 초월한 인간관계망 형성능력이 글로벌 정치질서의 가장 중요한 권력 요소로 등장할 것이고 그런 맥락에서 글로벌 정치행위자들 간의 새로운 상호작용 방식으로서 대두되고 있는 이른바 ‘공공외교’는 디지털 컨버전스의 가속화가 수반하는 국제정치적 갈등을 조정하고 국내정치와 국제정치를 연계시키는 대안적 거버넌스를 형성하는 데 매우 중요한 국가전략이 될 것이라는 점이다.

본 연구의 결론을 통해서 도출되는 중요한 정책적 시사점은 첫째, 디지털 융합으로 인해 폭발적으로 제기될 수밖에 없는 글로벌 차원의 다양한 이슈들을 조절하고 통합하는 데 있어서 권력의 개념과 본질에 대한 새로운 관점이 요구된다는 점이다. 즉 디지털 컨버전스 환경에서 글로벌 정치이슈들을 조절하고 통합하는 능력이 가장 중요한 권력(power)의 원천으로 작동한다는 것이다. 왜냐하면 시간과 공간의 제약이 사라지는 컨버전스 환경에서는 일방적 통제보다는 동조화(synchronization)가 중요하게 부각되고 국내와 국제간의 구분이 없어지고, 국가와 초국가적 행위자간의 구분도 없어지는 컨버전스 사회에서 세계정치의 모습도 이와 같은 수렴의 모습을 띠게 될 것이기 때문이다.

둘째, 컨버전스 시대의 글로벌 정치를 효과적으로 작동시키는 행위방식이 전략이 바로 ‘공공외교’이며, 이를 통해 행위자 상호간의 영향력 행사를 통하여 전지구적 문제들의 해결 가능성을 한층 더 높일 수 있다는 점이다. 이러한 공공외교의 급부상은 국가의 외교정책적 역할이 디지털 컨버전스와 네트워크에 기반하여 효과적으로 수행될 수 있음을 함축한다. 국가역할, 정책과 외교의 문제를 이 틀 안에서 파악해 보면, 근대를 지배했던 민족국가 초기의 모습이 민족의 틀 안에서 모든 것을 해결하고 국가의 이득을 위해 타국을 침략하는데 주저함이 없었던 반면에 냉전 시대의 국가는 폐쇄된 블록 안에서의 문제해결 전략과 그룹 짓기를 통해 국가의 생존을 택하였다. 그러나 이에 반해 탈냉전 이후 디지털 컨버전스와 네트워크 융합시대

의 국가는 민족의 틀을 벗어던지고 열린 연결망의 익명의 다수에게 의존하는 집단 소싱 혹은 열린 혁신 전략을 택함으로써 전지구적 문제의 해결을 꾀하는 전략을 선호하고 있으며, 이는 컨버전스의 진전과 더불어 더욱 강화될 것으로 전망된다.

6. 디지털 컨버전스 시대 미디어 플랫폼의 진화와 정치참여 연구

가. 연구목적과 구성

이 연구의 목적은 신문, 라디오, TV 등 전통적 미디어에서부터 최근 인터넷, 웹 2.0, 디지털 컨버전스 환경에 이르기까지 다양한 미디어 및 커뮤니케이션 기술의 진화과정에서 미디어를 매개로 한 정치참여 양식들이 어떠한 변화와 발전을 겪어 왔는지를 역사적으로 고찰하고, 더 나아가 인터넷이나 디지털 기술의 발달로 가능해진 컨버전스 기반 환경에서의 새로운 정치참여의 구조와 특성을 몇가지 대표적인 사례를 중심으로 거시적인 맥락에서 분석 검토함으로써 향후 디지털 컨버전스 환경에서 예측되는 정치참여의 변화양상 및 트렌드를 전망하는 데 있다.

이 연구의 구성은 크게 6장으로 구분되는데 그 내용을 살펴보면, 먼저 제1장에서는 연구의 배경 및 필요성, 목적에 관해 논의하고, 제2장에서는 디지털 컨버전스의 개념과 정치참여의 개념과 유형, 전통적 미디어 및 인터넷과 정치참여의 관계에 대한 선행연구를 검토한다. 제3장에서는 전통적 미디어에서 인터넷과 웹 2.0 등 뉴미디어에 이르기까지 미디어 기술의 진화에 따른 정치참여 변화과정을 역사적으로 고찰하고, 제4장에서는 웹 2.0 이후 디지털 컨버전스 시대의 특징을 개관하고 정치참여의 변화와 특성을 규명하였다. 제5장에서는 2008년 한국의 미국산 수입최고기 반대 촛불집회와 2008년 미국 대선에서의 이른바 ‘오바마 신드롬’ 등 디지털 컨버전스 시대의 대표적 정치참여 사례를 분석하고 그것의 정치적 함의를 도출하였으며, 제6장에서는 결론 및 향후 과제를 포함해서 이 연구의 정책적 시사점에 대해 논의하였다.

나. 주요 연구결과

첫째, 디지털 컨버전스의 진전에 따른 정치참여 양식의 변화와 의미를 고찰하기 위해서 정치의 재개념화가 전제되어야 한다는 문제의식 하에서 디지털 컨버전스 시대의 정치적 변화를 ‘컨버전스의 정치(politics of convergence)’와 ‘정치의 컨버전스(convergence of politics)’로 구분할 필요가 있다. 즉 ‘컨버전스의 정치’는 디지털 컨버전스 환경에 따른 정치 자체의 변화라기 보다는 컨버전스를 둘러싼 정치적 이해 당사자들 간의 경쟁과 협력이라는 정치과정에 초점을 두는 개념이고, ‘정치의 컨버전스’는 디지털 컨버전스라는 미디어 환경의 변화가 야기하는 정치적 행동양식의 변화에 초점을 두는 개념이다. 따라서 ‘컨버전스의 정치’는 디지털 융합 및 미디어 융합이라는 새로운 질서를 형성하기 위한 규칙과 제도를 둘러싼 경쟁 및 갈등의 과정을 내포하면서 디지털 컨버전스 바깥의 정치적 변화를 강조하는데, 여기서는 컨버전스 정책결정을 둘러싼 국가-시장-시민사회 간의 상호작용이 가장 핵심적인 문제이다. 그와는 달리 ‘정치의 컨버전스’는 정치엘리트, 정당, 언론, 시민-소비자 등 정치적 행위자들이 수행하는 다양한 정치적 행위 변수들 간의 상호작용과 융합-긴장 관계를 통해서 관찰되는 정치구조의 변화에 주로 주목하는 데, 예컨대 공식적이고 제도화된 정치과정과 비공식적이고 제도화되지 않은 정치과정 간의 상호작용이 대표적인 예라고 할 수 있다. 전자가 정치적 제도와 같은 통치구조(거버넌스)에 관한 정치적 이슈라면, 후자는 수많은 ‘정치적인 것들’(the political)이 서로 얽히면서 펼쳐지는 정치행동(주로 정치참여)에 관한 이슈라고 할 수 있겠다.

둘째, 신문, 라디오, TV 등 전통적 미디어에서 인터넷의 등장에 이르기까지 미디어 기술의 진화에 따른 정치참여 양식의 변화를 역사적으로 고찰한 결과, 정부와 정치엘리트가 주도하는 일방적 정치동원 방식에서 점차 유권자, 시민, 이용자가 주도하거나 정치엘리트-유권자 간의 협력적 상호작용이 중시되는 방식으로 정치참여 패턴이 변화, 발전하고 있음을 분석하였다. 즉 과거 전통적 미디어를 통한 정치참여 방식이 일방향적 커뮤니케이션 구조에서 대규모 집단 기반의 동원방식이 지배적이었던 것과 달리, 인터넷 시대의 정치참여는 쌍방향적인 의사소통 구조에서 소규모

집단과 개인화된 참여 방식에 의존하거나 정치참여 형태도 게시물 작성, 댓글 달기, 떠나르기, 온라인 여론조사, 온라인 투표 등 상당히 다양한 방식으로 이루어졌다는 것이다. 국내적으로는 2000년 16대 총선에서의 인터넷 정치, 2002년의 여중생 추모 촛불시위, 16대 대선과 노사모 현상, 2004년의 대통령탄핵 촛불시위, 2005년 이후 ‘싸이월드 미니홈피’ 등을 활용한 정치인들의 ‘홈페이지 정치 신드롬’, 2007년 17대 대선에서의 ‘UCC 정치’ 등이 대표적인 사례라 할 수 있고, 국제적으로는 2004년 미국 하워드 딘의 인터넷 선거운동으로 유명한 ‘블로그 정치’, 2006년 이후 최근까지 유튜브, 마이스페이스, 페이스북 등 소셜네트워크 사이트와 UCC라는 온라인 정치 콘텐츠가 적극 활용되고 있는 미국, 프랑스, 영국 등 주요 선진국 정치과정에서의 인터넷 정치 현상은 그 대표적인 사례라고 할 수 있다.

셋째, 웹 2.0 이후 디지털 컨버전스 환경이 본격화되면서 나타나는 정치참여 변화의 트렌드와 특성을 두가지의 축을 중심으로 모형화했다. 컨버전스 정치참여 모형은 뉴미디어 플랫폼으로서의 웹기술의 진화단계를 일단 웹 1.0 → 웹 2.0 → 웹 3.0으로 구분하고 이를 다시 웹 2.0은 컨버전스 1기로, 웹 3.0은 컨버전스 2기로 구분한 후 각 시기의 정치참여 특성을 정치적 정보의 전달과 의견형성 → 참여, 개방, 공유에 기반한 네트워크화된 정치참여 → 유무선 융합에 기반한 개인화, 지능화된 정치참여 등으로 정리하였다.

넷째, 디지털 컨버전스 기반의 정치참여의 역동성을 잘 보여주는 대표적 사례로 2008년 한국의 미국산 쇠고기 수입반대 촛불집회, 2008년 미국 대선에서의 인터넷 정치참여 사례를 분석한 결과, 컨버전스 정치참여는 사회정치적 의제가 온라인에서 형성, 확산되는 과정에서 감정의 동원, 소셜네트워크에 기반한 일상적 온라인 행동의 정치자원화, 온라인과 오프라인 행동의 연계 등의 특성을 보여준다는 것을 포착했다. 디지털 컨버전스 시대 정치참여의 가장 중요한 특성은 컨버전스 미디어의 강력한 이동성으로 인해 일상의 힘이 정치영역으로 쉽게 전이된다는 것, 즉 ‘미디어를 매개로 한 일상의 정치 혹은 일상의 참여’가 발견된다는 것이다. 또한 컨버전스 미디어의 보편화는 감정과 친밀성의 힘을 강화시킴에 따라 일상적 관행의 정치자원

화, 참여의 시공간적 경계 해체, 올드미디어와 뉴미디어 간의 상호작용, 상향식 정치 문화 형성 등 정치참여의 성격을 새롭게 재구조화하는 점도 컨버전스 정치참여의 중요한 특징이라 할 수 있다.

다. 결론 및 정책적 시사점

이 연구의 결론은 디지털 컨버전스의 진전으로 정치참여 형태가 기존의 거대담론 중심의 일방향적인 이성중심적 커뮤니케이션 구조 및 중앙집권적이고 대규모 집단 동원 중심의 참여방식에서 점차 생활이슈 중심의 감성적이고 쌍방향적인 의사소통 구조 및 자발적이고 분산화된 네트워크화 중심의 개인화된 정치참여 방식으로 변모하고 있다는 것이며, 그러한 참여방식도 온라인 정치와 오프라인 정치 간의 탈경계화, 이성적 참여와 감성적 참여 간의 혼용화, 일상생활과 정치 간의 융합, 시민과 소비자 간의 융합 등으로 보다 다층화, 복잡화, 지능화되는 방식으로 더욱 진화하고 있다는 것이다. 특히 최근에 와서는 트위터로 대표되는 마이크로 블로깅 서비스와 스마트폰으로 대변되는 모바일 미디어의 확산이 디지털 컨버전스 환경을 더욱 가속화시킴에 따라 이러한 정치참여 양식의 변화양상은 더욱 두드러지게 나타날 것으로 예상된다.

그런데 문제는 디지털 컨버전스에 따른 정치참여의 급격한 변화가 초래할 수 있는 문제점이나 역기능에 대해서 아직까지 정책적 대응체계를 확보하지 못하고 있다는 점이다. 그런 의미에서 디지털 컨버전스 시대 정치참여 변화가 정부, 기업, 이용자 등 관련 이해당사자들에게 제기하는 몇 가지 정책적 시사점들을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 디지털 컨버전스로의 미디어 환경 변화는 방송과 통신 등 미디어 관련 서비스, 기술, 제도들 간의 수렴과 융합을 전제하고 있으나, 디지털 컨버전스가 실제의 정치참여 방식에 미치는 영향은 수렴과 융합의 측면보다는 분화와 분열의 특성을 더 강화할 수도 있다는 점이다. 이는 디지털 컨버전스가 보다 다양화, 개인화, 분산화, 지능화된 방식으로 정치참여의 구조와 성격을 변화시키면서 초래되는 결과로써, 그에 따라 정치참여의 새로운 변화양상이 사회통합과 정치안정에 기여하기 보다는 정치행위자들 간의 갈등을 심화시키거나 느슨한 제도와 구조에 기인하는 정치적 유

동성을 오히려 강화시킬 수도 있다는 것이다. 달리 말하면 디지털 컨버전스로의 미디어 환경 변화는 개인과 공동체의 자율성과 다양성을 크게 강화시키지만, 사적 영역의 확대 속에서 시민적 공공성 기반 약화를 초래할 수도 있다는 것이다. 따라서 디지털 컨버전스가 개인화된 미디어 선택에 따른 파편화로 이어지지 않고 다른 사람들의 경험을 공유하고 다른 사람의 삶의 방식을 이해하는 능력을 제고할 수 있도록 일종의 공공서비스 미디어(public service media)로서의 보편적 채널을 다양하게 구축하려는 정책적 노력이 요구된다.

둘째, 디지털 컨버전스의 진전에 따른 융합형 미디어 서비스의 보편화는 이용자 차원의 디지털 디바이드 또는 미디어 소비격차를 초래할 수 있다는 점이다. 그런데 문제는 디지털 컨버전스 시대의 디지털 격차가 시민과 소비자 간의 구분을 더욱 심화시킬 수도 있다는 것이다. 이는 융합 미디어의 이용이 시민으로서의 권리에 의해 보장받는 것이 아니라 비용을 지불할 능력이 있는 소비자로서의 참여만 가능하게 만든다는 점에서 그러하며, 이는 컨버전스가 정치참여의 사회적 분절화를 악화시킬 수도 있다는 점을 함축한다. 따라서 방송과 통신의 융합으로 등장하는 디지털 융합 미디어의 이용 및 소비경험을 불가능하게 만드는 기술적, 경제적, 문화적 요인들이 무엇인지, 특히 시민적 이용과 소비자로서의 참여 간의 격차 확대에 의한 문제점은 무엇인지 등을 분석하고 이를 해결할 수 있는 개인적, 사회적, 정책적 차원의 대안을 마련하는 일이 매우 중요한 과제로 부각될 것이다.

셋째, 디지털 컨버전스의 진전이 깊은 성찰과 논의를 거치지 않고서도 정치참여를 매우 쉽고 신속하게 만들 수 있고 정치참여 방식도 숙의적인 것보다는 표출적인 방식에 더 의존하게 만들기 때문에 정치참여의 핵심적 전제조건으로서의 시민역량 또는 시민성(citizenship)이 약화될 우려가 있다는 점이다. 달리 말하면 생산적 소비자로서의 잠재력과 가능성은 크게 증가하는 데 비해, 시민으로서의 정치적 참여역량은 오히려 감소할지도 모른다는 것이다. 그래서 영국 런던 정경대의 닉 쿨드리(Nick Couldry) 교수는 미디어 소비와 공적 연결 간의 격차가 결국 ‘생산적 소비자(productive consumer)’와 ‘분산된 시민(dispersed citizen)’이라는 모순으로 나타날 수

있음을 경고한 것도 시사하는 바가 크다고 하겠다. 따라서 디지털 컨버전스 시대의 정치참여가 질적으로 성숙한 민주주의 사회의 중요한 기반으로 작동할 수 있도록 만들기 위해서는 디지털 컨버전스 환경이 요구하는 시민역량 및 정치참여 능력이 무엇인지를 연구하고 이를 제고시키기 위한 정치교육 및 리터러시 정책 방안을 수립하지 않으면 안 될 것이다.

제3 절 경제 · 경영 영역

1. 컨버전스 시대의 경제 패러다임 변화 연구

가. 연구목적과 구성

디지털 컨버전스 현상의 진전에 따라 경제 활동의 근간이 되는 기술, 제품, 산업, 경쟁, 기업 내 외부 환경, 기업의 업무 프로세스, 경쟁전략, 제품전략, 시장 활동, 소비자의 구매행동, 소비자와 생산자의 관계, 소비자 간의 관계 등 다양한 측면에서 변화가 진행되고 있거나 예견되고 있다.

디지털 컨버전스에 의해 촉발되고 진화되는 생산과 소비의 변화 흐름을 읽고, 이를 바탕으로 새로이 등장하는 경제 패러다임에 대한 이해는 기업과 국가, 시장과 시민사회의 바람직한 미래방향을 모색하는데 필수적인 과정이 될 것이다.

본 연구에서는 먼저 디지털 컨버전스의 개념에 대한 심도 있는 해석과 고찰을 통해 학술적 연구와 전략적 활용을 위한 기반을 마련하고자 하였다. 또한 이를 바탕으로 기술진화와 비즈니스 생태계 관점에서 산업의 컨버전스에 대한 변화와 진화를 분석하였다. 나아가 컨버전스에 의한 경제, 경영 패러다임 변화를 읽어내기 위한 프레임워크를 제시하고, 이를 기반으로 컨버전스가 생산자, 소비자, 그리고 생산과 소비의 접점으로서의 시장에 미치는 변화의 양태를 분석하였다.

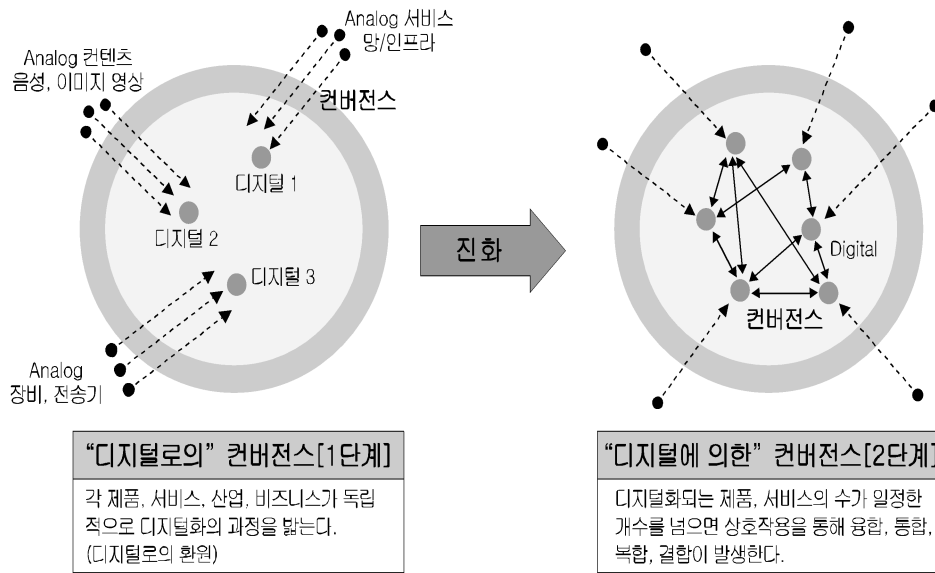
본 연구에서는 소비자, 기업, 산업의 진화방향을 올바르게 수립하고, 부작용을 최소화하여 지속가능한 성장을 추구하기 위한 학술적 기반을 모색하고 그로부터 실천적 시사점을 도출하고자 한다.

나. 주요 연구결과

(1) 컨버전스의 개념 정립

디지털로의 컨버전스라 함은 디지털 이외의 기술 또는 추세가 디지털이라는 대상으로 귀착한다는 뜻으로서, 글자 그대로 디지털을 향한 수렴, 즉 ‘디지털로의 환원’이다. 이런 의미에서 디지털로의 수렴은 각각의 제품이나 서비스에 대해 독립적으로 일어날 수 있다. 이와 같은 형태의 컨버전스는 디지털화의 초기부터 시작되어 광범위하게 확산된 현상이며, 일부 기술과 제품, 서비스의 경우는 이 같은 디지털화가 이미 완료되었고 일부에서는 아직도 진행 중에 있다.

(그림 3-3) 산업의 디지털 환원과 디지털 컨버전스의 진화



© N.J.CHO

반면 디지털에 의한 컨버전스는 서로 다른 복수의 기술, 제품, 서비스, 또는 대상이 제각기 디지털 추세의 영향을 받아 디지털로의 환원이 진행된 상태에서 일어난다. 디지털로의 변환이 진행된 상태에서 기술, 제품, 서비스 등이 상호 연관성을 가

저 서로 침투하는 관계가 되고, 그 결과로서 서로 융합, 통합, 복합하고 수렴하게 되는 형태의 컨버전스다.

이런 관점에서 볼 때 컨버전스의 진화는 개념적으로 구별이 가능한 2개의 단계를 거쳐 진화하고 있다고 볼 수 있다. 개별 기술집단 또는 산업이 디지털화되어가는 과정 즉, 산업 단위에서 디지털로 수렴해 가는 과정을 1단계 컨버전스라고 할 수 있으며, 2단계 컨버전스는 디지털화가 상당부분 진행된 복수의 산업이 존재할 때 산업 간에 새롭고 다양한 관계가 형성되며 융합, 복합 등의 현상이 나타나는 과정이라고 설명할 수 있다(그림 3-3) 참고).

(2) 컨버전스의 구분

디지털 컨버전스를 분류하는 방법은 여러 가지가 있을 수 있으나 본 연구에서는 그 수렴의 양상에 따라 융합형 컨버전스, 복합형 컨버전스, 통합형 컨버전스, 결합형 컨버전스로 분류한다(그림 3-4) 참고).

[그림 3-4] 컨버전스 형태에 의한 구분

<p>융합형 컨버전스 (Fusion)</p>	<p>예) 통신망과 방송망간 통신방송융합: 하나의 디지털 기반 인프라로 수렴하며 대체성을 띠(substitutable)</p>
<p>통합형 컨버전스(integration)</p>	<p>예) 유선망과 무선망간 유무선통합: 지속적으로 공존하며 상호운용성(inter-operability) 확보를 통해 시너지 가치 창출</p>
<p>복합형 컨버전스(Com-position)</p>	<p>예) 프린터, 스캐너, 팩스간 복합기: 공통분모가 되는 디지털 기반 엔진을 바탕으로 하나의 박스에 공존</p>
<p>결합형 컨버전스(Bundling)</p>	<p>예) CATV-인터넷 통시가입 서비스: 디지털 환원을 기반으로 서비스 및 제품을 패키지로 하여 인화된 가격의 단일 구매상품으로 전환</p>

(3) 컨버전스에 의한 소비자 측면의 변화 이슈

소비문화의 변화와 관련하여 새로운 미디어에 기반을 둔 집단지성(Collective Intelligence)의 형성과 역할의 중요성이 높아지고 있으며, 이와 같은 접근방식과 ‘공유와 참여·개방’의 철학에 익숙한 신세대 소비자의 소비행동이 융합되어 공감대 기반의 소비문화를 형성해 나간다. 컨버전스 시대 미디어 이용자들은 네트워크 연결망 속에서 자신의 의사를 표현하고 연대를 형성하여 여론을 만들어가는 적극적인 이용자들이고, 컨버전스 환경이 성숙되어 감에 따라 소비자들의 가치관이 변화하면서 더욱 적극적인 프로슈머(Prosumer)로 활동하기 시작하였다.

디지털 네트워크에 기반을 둔 사회 네트워크(Social Network)는 인간관계와 새로운 사회적 유대(social bondage)의 바탕이 되어 예전에는 존재하지 않던 소비자간 소통을 통한 시장 행동이 형성된다.

과거에는 주목을 받지 못하고 무시되던 소수의 소비자군은 온라인상에서 집적되어 의미 있는 규모의 시장을 형성하기도 하고, 기호의 다양화가 구매 행동에 반영되어 소비 패턴을 정규분포(normal distribution) 형태에서 멱함수 형의 롱테일(long tail) 분포로 만들어 기업의 전략 변화를 유도하기도 한다.

멀티-미디어, 멀티-모드, 멀티 채널 기반의 방대한 정보가 컨버전스 현상의 확산과 확대로 소비자에게 부여됨에 따라 이러한 정보의 상호 연계가 향후 소비자의 심리와 행동, 구매 채널의 활용 전략, 그리고 미디어의 활용 양식 등에 있어서의 변화를 가져오게 될 것이다.

디지털 컨버전스의 진화와 관련하여 향후 연구를 필요로 하는 주요 이슈에는 다음과 같은 주제들이 포함된다.

① 개인 소비자 측면

- 멀티미디어 채널과 정보가 가용한 환경에서 진화하게 될 소비자의 구매 선호, 판단, 의사결정, 그리고 감성 등의 개인 성향의 변화에 대한 분석
- 다매체 환경에서 시장과 제품에 대한 다중 정보, 복합 정보의 접근과 활용을 둘러싼 소비자의 기술선택, 선호, 또는 복합사용 등의 행동에 대한 이

해와 분석

- 글로벌 가치 시스템, 다매체 환경, 풍부성이 높은 컨버전스 정보에 노출된 미래 소비자의 가치관의 변화에 대한 연구
- 시민으로서의 소비자 행동과 글로벌 소비자로서의 시민행동 패턴에 대한 이해
- 멀티미디어 정보의 활용과 소비자 보호 및 프라이버시 관련 이슈
- 컨버전스 기술의 활용과 다변화된 구매채널의 활용 행동 분석
- 다양한 채널을 통한 제품과 서비스 구매 방식의 변화 간의 관계에 대한 분석

② 집단으로서의 소비자 측면

- 집단지성의 성격에 대한 이해와 분류
- 집단지성 및 사회적 네트워크와 소비 행동과의 관계에 대한 분석
- 국지적(regional) 집단지성과 글로벌 집단지성의 태동 및 진화 과정
- 집단지성의 유형화 및 그 역할과 성격의 공통점과 차이점에 대한 이해
- 소비자운동과 소비자 커뮤니티의 집단 프로슈머로서의 역할 분석
- 감성 공감대 기반의 소비자 커뮤니티의 압력 행위자로서의 정치적 역학관계와 사회적 영향에 대한 분석
- 소비자간 소통의 확대가 초래할 수 있는 시장 균형 메커니즘의 변화 이해

③ 컨버전스에 의한 공급자 측면의 변화 이슈

생산자 측면에서 디지털 컨버전스에 의해 촉발되는 변화는 불확실성과 다이나미즘이 큰 양상으로 전개된다. 정보처리 및 해석 능력과 정보기술의 사용이 조직의 생존 원리와 불가분의 관계를 형성하며 때로는 조직 그 자체의 존재 의미이기도 하기 때문이다. IT 및 미디어 산업에서는 전송매체의 고도화와 기술의 진화가 산업의 구도와 다이나미즘을 근본적으로 변화시켜나가고 있다.

IPTV와 모바일을 위시한 IT와 통신, 콘텐츠와 방송 등의 산업이 서로 영향을 미치며 새로운 정보서비스 생태계를 구성하게 될 것이며, 그러한 생태계의 진화가 미래의 산업 지도를 새로 그리게 만들 것이다. 제품의 변화는 제조업과 금융 및 교육, 기

타 다양한 서비스 산업에서도 발생하여 시장에 제공되는 많은 제품들의 기능과 이미, 정의를 바꾸게 될 것이다.

컨버전스와 관련하여 기업의 제품 및 사업 범위에 있어서의 변화에 나타나는 특징을 보면 신규 서비스나 제품이 주로 기존 산업 간 경계영역에 중첩이 발생하고 경계가 허물어질 때 출현한다. 이는 현재 수용되고 있는 산업 분류에 대한 시각을 재조정해야 할 필요성을 제기한다. 새로운 관점과 새로운 접근방식이 새로이 부상하는 기회(emerging opportunities)를 포착할 수 있게 해주기 때문이다.

생산자의 관리 프로세스와 방법론에도 컨버전스 환경과 컨버전스 철학에 기반을 둔 새로운 패러다임이 등장하게 된다. 대표적으로 요소 기업 활동들의 유기적(organic)이고ダイナミック한 통합과 유연성 확보를 위해 제시된 서비스기반 아키텍처(SOA; Service-Oriented Architecture)의 도입과 활용이 그 예이다. 이와 같은 새로운 접근방식은 기업의 경영 방식, 문화, 거버넌스, 소비자 및 공급자 등 외부 사용자와 기업의 관계, 기업과 국가 및 사회적 디지털 인프라와의 연계 및 연계를 통한 대소비자 대국민 서비스 실현의 가능성과 구현 양상에 변화를 가져오게 될 것이다.

저렴하고 풍부한 멀티미디어 정보를 기반으로 한 마케팅과 서비스, 지식 형성과 활용, 공급망 관리 프랙티스, 고객관계관리(CRM), 인적자원관리의 변화를 촉발할 것이며, 나아가 기업의 조직과 전략, 문화와 거버넌스, 행동 양식의 변화를 촉발할 것이다. 이와 같은 시대적 요청의 맥락에서 경영자의 주요 임무는 그러한 변화를 선견(先見, forecast)하고 그 의미를 해석(interpret)하여 행동 가이드라인과 실행계획(action plan)을 만들어 전향적(proactive)으로 대응하는 것이며, 나아가 시장과 산업의 규칙을 창출하고 변형해 나가며 게임을 선도함으로써 기업의 장단기적 생존과 번영을 추구하는 것이 될 것이다.

④ 컨버전스에 의한 시장 측면의 변화 이슈

컨버전스의 진전에 의해 촉발되는 구매와 접속(access)을 위한 채널의 변화는 시장에서의 소비자와 생산자, 공급과 수요의 상호작용의 양상에 변화를 가져오게 될 것이다. 시장의 플레이어들은 다양한 채널의 조합(mix)을 구매와 판매 전략의 일환

으로 수용하고 적극적으로 활용하는 문화를 형성해 나갈 것이다. 광범위해지고 복잡해진 통합 다매체 세계로의 변화에서 나타날 시장 메커니즘의 특성에 대한 다각적이고 체계적인 연구가 기업, 국가, 산업을 단위로 기업과 학계, 국책 연구소 차원에서 수행될 필요성이 부상할 것이며, 실행될 것이다.

인터넷, 모바일, IPTV를 이용하여 구매하는 절차와 과정에 변화가 생겨 전자상거래 및 모바일상거래를 기반으로 온라인과 오프라인, 유선과 무선, 통신과 방송을 혼합하여 사용하는 새로운 구매 및 거래 프로세스로 진화하게 될 것이다. 시장에서의 거래절차(transaction process)와 거래 중개인(middleman 또는 intermediary)의 역할과 활동 프로세스도 바뀌게 된다. 이를 수용하고 부작용을 최소화시키기 위한 정부의 역할이나 제도(institutional systems), 규제와 법규, 신뢰의 형성과 보장을 위한 전략과 제도 등에 대한 분석과 이해가 당면한 연구 과제가 될 것이다.

무엇보다 컨버전스 환경이 제공된 시장의 활동 주체, 즉 소비자, 기업, 정부 등에서 실질적인 역할을 수행하게 될 때 차세대의 성향이 미래의 경제 활동의 변화에 어떤 영향을 미칠 것인지를 이해하는 것이 매우 중요한 과제이다. 글로벌 감각, 위험에 대한 도전, 투명성, 자기 현시 등의 다양한 양상을 보이는 넷 세대, 게임세대가 베이비붐 세대를 대체하여 생산과 소비, 경영을 담당하는 경제활동의 주역이 될 때 경제 환경과 내용에 어떤 변화가 초래될 것인지를 파악하기 위한 노력이 다각도에서 시도될 것이다.

수요와 공급, 소비자와 생산자, 그리고 시장과 제도적 이슈들에 대한 이해와 더불어 이들 간의 상호 관계를 파악함으로써 디지털 컨버전스의 진화가 산업 혁신에 있어 어떤 역할을 하게 될 지에 대한 더욱 체계적인 이해를 할 수 있게 될 것이다 (Malerba, 2006). 이상에서 논의된 디지털 컨버전스와 관련된 변화와 연구 이슈들을 본 연구에서 제시한 디지털 컨버전스의 경제/경영 효과 분석을 위한 프레임워크에 입각하여 정리하면 (그림 3-5)와 같다.

(그림 3-5) 컨버전스에 의한 소비자, 생산자, 시장의 변화

	수요/소비자 Consumer	시장/거래메커니즘 Interaction	공급/생산자 Producer	
Product Change (Scope)	<ul style="list-style-type: none"> • 소비자 요구, • 시장 수용, • 초기수용자의 역할 변화, • Multi Platform Usage • New Generation의 탄생, 	<ul style="list-style-type: none"> • 경쟁, • 대체, • 제품수명주기, • 거래관련 기술의 변화 	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">미디어, IT 산업</div> <ul style="list-style-type: none"> • 컨버전스 단말 및 서비스 탄생, • 산업간 경계의 재구성 또는 소멸, • 단말과 서비스간의 관계 재구성 (경쟁 또는 협력) 	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">기타 제조, 서비스산업</div> <ul style="list-style-type: none"> • 컨버전스 기술에 기반한 신종 제품 출현, • 기존 제품과 디지털 기술간의 Convergence
Process Change	<ul style="list-style-type: none"> • 구매 방식 • Enjoyment, • 프로슈머 • 소비자 생산 • 시민 소비자 • Multi Platform Behavior, • 감성적 공감대 커뮤니티 행동 	<ul style="list-style-type: none"> • 구매탐색 프로세스, • 공급자 커뮤니티, • 거래 규칙, 비용, 기반, 절차의 변화 	<p>콘텐츠의 창출과 배분을 위시한 Supply Chain Mechanism의 변화</p> <p>고객서비스 프로세스 변화, 업무방식의 변화</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Business Process에서의 Convergence Tool 활용, • Convergence 기술 기반의 경영혁신, • 비디오 및 이미지 기술 활용의 확대, • 경영 신세대의 출현

Product Change: Changes in the Nature of Products and Business Scope
 Process Change: Changes in Effectiveness, Efficiency and/or Novelty

다. 결론 및 정책적 시사점

본 연구에서는 기술진화와 비즈니스 생태계 관점에서 디지털 컨버전스 현상을 분석하였다. 개별 산업에서 일어난 디지털 환원에 의한 제1단계 컨버전스의 성격을 규명하고, 디지털화가 이루어진 기반 위에서 산업, 기술, 제품, 서비스, 인프라간 상호작용에 의한 제2단계 컨버전스의 성격 규명을 시도하였다.

나아가 컨버전스에 의한 경제, 경영 패러다임 변화를 읽어내기 위한 프레임워크를 제시하고, 이를 기반으로 컨버전스가 생산자, 소비자, 그리고 생산과 소비의 접점으로서의 시장에 미치는 변화의 양태를 분석하였다. 이와 같은 분석은 컨버전스에 의한 미래 경제 패러다임의 변화 양상과 주요 변화 트렌드를 도출해 내는 기반으로 활용되었다. 디지털 컨버전스에 의해 변화하고 있는 시장·소비자, 산업영역, 경쟁구도의 변화양상은 국가 경쟁력 향상을 위한 정책의 수립과 실행에 있어서도 매우 중요한 시사점을 가진다.

향후 컨버전스의 확산과정과 공급자와 산업의 진화 메커니즘, 소비자 행동 변화의 유형과 특징 분석, 소비문화의 변화 및 동인분석을 통하여 기업 내부 요인, 소비

자 및 시장 요인, 기술요인, 규제정책요인의 구조를 더욱 체계적으로 면밀하게 분석하여 디지털 컨버전스의 장애요인을 조정, 관리하여 바람직한 효과를 본격적으로 전개시키는 구조를 모색하는 것이 필요하다.

본 연구에서 분석한 컨버전스 경제 현상의 전개 양상을 바탕으로 미래 지속가능한 국가 경쟁력의 제고와 바람직한 산업 경제, 국민 경제의 구도 창출을 위한 정부의 역할과 이를 위한 정책적 시사점을 정리해 보면 다음과 같다.

첫째, 컨버전스에 의한 산업간 경계의 모호화와 중첩이 진행됨에 따라 산업 분류 및 관리체계의 유연성을 확보하기 위한 제도적 기반 구축이 필요하다.

둘째, 컨버전스 세대의 등장에 따라 이들의 관심 대상이 되어 있는 기업의 투명성, 윤리성 제고를 유도하고 이를 기반으로 미래 소비자에 대한 기업 이미지 개선을 촉진하기 위한 정책의 추진이 필요하다.

셋째, 디지털 컨버전스의 진화에 따라 등장하는 다양한 멀티미디어의 혼합사용을 기반으로 한 다양한 산업군에 속한 사업자의 창의적 사업모형 창출이 촉진되도록 규제 및 장애요인을 제거하고 경쟁이 촉진되어 국내 사업자가 국제 경쟁을 준비할 수 있는 환경을 조성하기 위한 정책의 추진이 필요하다.

넷째, 컨버전스의 진화에 따라 대용량 멀티미디어 정보의 폭발적 활용, 수집, 전송, 재가공이 확산되고 보편화되는 환경에서 영상, 음성, 동영상 등 다양한 모드의 정보 관리를 체계화하고 정보 소유권과 프라이버시를 합리적 수준에서 보호하고 건전한 콘텐츠 시장의 활성화를 위한 정책 및 법, 제도적 기반을 마련하는 것이 필요하다.

다섯째, 공유와 참여, 개방이라는 환경과 철학에 익숙한 시민으로서의 소비자, 소비자로서의 시민의 역할이 바람직하고 활성화된 시장 및 기업 활동에 기여하도록 하며, 동시에 의견제시자, 감시자로서의 시민의 활발한 참여와 소비자-시민으로서의 권익 보호를 위한 환경 조성을 위한 정책적 수용이 필요하다.

여섯째, 시민-소비자 커뮤니티의 프로슈머 활동을 촉진하여 기업의 경쟁력을 제고함과 동시에 창의적 프로슈머 활동에 대한 보상체계, 기업의 제품 및 생산 프로세

스에 대한 품질과 환경 영향 감시 활동을 보호하고, 혁신의 기반으로 활용하는 기반을 마련하는 정책의 추진이 필요하다.

일곱째, IT, 미디어, 방송 산업과 타 산업(교육, 금융, 자동차, 의료, 건설 등)의 협업이나 상호 진출이 가능한 미래형 컨버전스 산업 환경의 형성을 촉진하고, 공정한 경쟁과 협업이 이루어질 수 있도록 유도하는 선도적 시범적 사업 정책의 전개가 필요하다.

2. 미디어 플랫폼의 다양화가 소비자 행동에 미치는 영향

가. 연구 목적과 구성

본 연구는 잠정적으로 미디어 플랫폼의 변화에 대한 분석을 위해 컨버전스 상황을 다음의 5가지 형태로 규정한다.

- 첫째, 디바이스 융합에 의한 미디어 플랫폼
- 둘째, 네트워크 융합에 의한 미디어 플랫폼
- 셋째, 서비스 융합에 의한 미디어 플랫폼
- 넷째, 미디어 융합에 의한 미디어 플랫폼
- 다섯째, 산업 융합에 의한 미디어 플랫폼

유형화된 미디어 컨버전스 유형의 연구결과를 토대로 특징적으로 나타나는 플랫폼 형태에 따른 커머스 유형 및 소비자 행동내용을 분석한다.

그 다음 미디어 플랫폼 형태에 따른 소비자의 유목화 현상에 대한 실증연구 및 분석을 시도한다. 끝으로, 정부정책적 관점에서 위의 분석결과를 바탕으로 미디어플랫폼 융합과 관련된 디지털 컨버전스 환경 하에서 바람직한, 또는 바람직하지 않은 사회현상으로 대두될 소비자행동의 반응 이슈들을 도출, 제시한다.

나. 주요 연구결과

본 연구의 주된 목적은 멀티 플랫폼 환경 하에서 소비자행동에 관해 탐색하는 것이며, 이러한 반응은 소비자들의 심층적 검토에 의해 밝혀질 수 있는 것이므로, 문

현조사, 사례조사 등 2차 자료 분석과 더불어 소비자 가치관, 행동의 심층 분석에 주효한 FGI(Focus Group Interview)를 주로 사용하여 소비자의 내면에 자리 잡고 있는 문제의식과 가치관을 밝혀내는 전략을 채택, 사용한다.

조사대상자들은 TV는 주말에 많이 시청하고 있으며, 인터넷은 주중에 많이 사용하고 있는 것으로 나타났다. 인터넷에 비해 TV는 표준편차가 작으며, 인터넷의 경우 표준편차가 크게 나타났다.

방송 미디어 서비스를 이용하는 소비자 중 일반 TV를 이용하는 소비자는 주로 콘텐츠와 정보 이용을 하며, 케이블 TV는 정보 이용, 콘텐츠 및 쇼핑, 네트워킹 순으로 나타났다. 위성 방송의 경우 콘텐츠 및 정보 이용과 쇼핑이 주요 목적인 것으로 보여진다. 방송과 통신이 융합된 DMB 서비스를 이용하는 소비자는 콘텐츠와 정보 이용이 네트워킹과 쇼핑을 하는 경우보다 많게 측정되었다. 방송, 통신 및 인터넷 융합 미디어인 IPTV를 이용하는 소비자는 주로 콘텐츠를 이용하고 있으며, 정보 이용과 네트워킹, 쇼핑이 뒤를 이었다.

유선 인터넷은 정보 이용이 가장 높았으며, 콘텐츠 및 네트워킹, 쇼핑 순으로 이용 목적이 나타났다. 반면, 무선 인터넷의 경우에는 콘텐츠와 정보 이용이 가장 높았고 네트워킹, 쇼핑 순으로 나타났다.

유선 전화와 무선 전화는 이용 목적이 고르게 분포되어 있었으며 네트워킹이 가장 중요한 목적으로 보여진다. 통신과 인터넷 융합 서비스인 인터넷 전화의 경우에도 소비자는 콘텐츠, 정보, 네트워킹, 쇼핑의 다양한 목적을 가지는 것으로 분석되었다.

위의 결과를 통하여 각 목적에 따른 소비자의 미디어 융합 서비스 이용 현황을 살펴보면, 콘텐츠 이용 목적이 가장 높은 서비스는 일반 방송, DMB, IPTV, 무선 인터넷, 인터넷 전화로 나타났다. 즉, 방송을 중심으로 한 융합 서비스와 인터넷 융합 서비스의 경우 콘텐츠 이용 목적이 높은 것으로 사료된다. 정보 이용의 경우, 일반 방송(특히 케이블 방송), DMB, 유선 인터넷이 가장 높게 나타났으나 대체적으로 모든 서비스에서 높게 측정되었다. 네트워킹은 주로 인터넷과 유·무선 통신 및 인터넷 통신에서 높게 나타났다. 쇼핑의 경우 케이블 TV, 위성 방송, 유·무선 인터넷과 무

선 및 인터넷 통신 서비스에서 상대적으로 높게 분석되었다. 이와 같이 소비자들은 각 이용 목적에 따라 사용하고 있는 미디어의 종류가 상이한 것으로 보여진다.

이용 목적에 따른 미디어 이용 만족도 결과를 살펴보면, 콘텐츠 및 정보 이용 만족도가 높은 미디어는 케이블 TV, 위성방송, 위성 DMB, IPTV, 유·무선 인터넷으로 나타났다. 특히, 유·무선 인터넷의 경우 만족도가 높게 나타났으며 유·무선 통신의 경우 만족도가 낮은 것으로 보여진다. 네트워킹에서는 인터넷과 무선 통신이 높은 만족도를 나타냈다. 반면, 방송과 DMB, IPTV, 유선 전화는 만족도가 낮게 측정되었다. 쇼핑의 경우, 유·무선 인터넷을 제외한 대부분의 미디어에서는 만족도가 낮은 것으로 분석되었다.

소비자들의 현재 이용 목적에 따른 만족도에 따라 향후 미래에 이용 적합도는 비슷하게 분석되었다. 콘텐츠 이용의 경우 케이블 TV, 위성 방송, DMB, 인터넷이 적합한 것으로 나타났으며, 특히 인터넷과 IPTV의 경우 미래 이용 적합도가 높게 분석되었다. 정보 이용의 경우, 유·무선 인터넷을 포함하여 IPTV와 케이블 TV, 위성 방송이 적합한 것으로 나타났다. 네트워킹은 유·무선 인터넷과 무선 통신이 적합하고, 쇼핑의 경우 유·무선 인터넷과 특히 IPTV를 적합한 미디어로 선택하였다.

이와 같은 결과는 소비자들의 현재 미디어 플랫폼 이용 만족도가 향후 미디어 플랫폼 이용에 영향을 미치는 것으로 분석된다. 또한 IPTV의 경우에는 쇼핑에 대한 현재 만족도가 낮은 것으로 나타났으나 향후 쇼핑 적합도는 높게 평가되어 T-commerce로의 진화가 이루어질 가능성이 높은 것으로 분석된다.

그러나 미래 소비자의 다양한 활동은 유·무선 인터넷을 중심으로 활성화될 것으로 예측된다. 향후 다양한 미디어 플랫폼에서 커머스가 가능하지만 여전히 유·무선 인터넷을 중심으로 콘텐츠 이용, 정보 이용, 네트워킹, 쇼핑이 이루어질 것으로 전망된다.

콘텐츠 이용에서 PC와 노트북은 가장 높은 적합도를 보였으며 디지털 TV, 스마트폰, PMP, 비디오 게임기 역시 어느 정도 적합한 것으로 나타났다. 반면, VoIP폰은 가장 낮은 적합도를 보여 소비자들의 VoIP폰에 대한 인식이 매우 낮은 것으로 사료

된다.

정보 이용의 경우, PC와 노트북, 디지털 TV, 스마트폰, 내비게이션이 적합한 것으로 나타났다. 비디오 게임기는 가장 적합하지 않으며 PMP, DMB폰, VoIP폰 또한 부적합한 것으로 분석되었다.

PC와 노트북이 네트워킹에서도 높은 적합도를 나타내고 있으며 스마트폰, DMB폰, VoIP폰의 적합도가 상대적으로 높게 측정되었다. 반면, 디지털 TV와 PMP, 비디오 게임기는 낮은 적합도를 보이고 있다.

마지막으로 쇼핑에 있어 소비자들은 PC와 인터넷에 매우 높은 적합도를 나타내고 있음을 알 수 있다. VoIP폰, DMB폰, PMP, 비디오게임기, 내비게이션은 쇼핑을 하는 데 있어 상당히 부적합한 것으로 분석되었다.

이와 같은 결과는 소비자의 현재와 비교하여 미래의 미디어 이용을 나타내어준다는 측면에서 볼 때 향후 컨버전스 유목현상에 대해 중요한 통찰력을 제공해준다. 우선 PC와 노트북의 경우에 전체 이용 목적에 따라 높은 적합도를 가지고 있으나 디지털 TV는 콘텐츠와 정보 이용에 적합하며, VoIP폰, 스마트폰, DMB폰은 네트워킹, PMP, 비디오 게임기는 콘텐츠 이용에 중점을 두고 있다는 것을 알 수 있다. 그러나 향후 다양한 미디어 플랫폼에서 컨버전스 형태의 다양한 단말 이용이 활성화되면 보다 활성화된 유목 현상을 나타낼 것으로 사료된다.

현재 소비자들은 상품 구매 시 PC를 주로 이용하고 있는 것으로 나타났다. 그 다음으로 노트북을 사용하고 있으며 일부는 디지털 TV를 이용하고 있는 것으로 보인다. 반면, 향후 3년 이내에 소비자들의 쇼핑은 스마트폰, DMB폰, 디지털 TV 등 다양한 단말기를 통하여 이루어질 것으로 전망된다. 이와 같은 결과는 소비자들이 PC와 노트북의 e-commerce의 형태에서 이동 단말을 이용한 M-commerce와 디지털 TV를 통한 T-commerce로 구매 행동이 확대될 것으로 해석된다.

연구 결과에 의하면 소비자들은 현재 PC와 노트북으로 상당히 국한된 이용 행태를 보이고 있는 것으로 드러났다. 그러나 향후 3년 이내에 다양한 단말기의 이용으로 그 범위가 확대될 것으로 보이며, 특히 스마트폰, DMB 폰과 같은 이동 단말기로

의 전이가 급속도로 진행될 것으로 예측된다. 또한 콘텐츠와 정보 이용 그리고 쇼핑에 있어 디지털 TV가 주요 매체로 등장할 것으로 사료된다.

이와 같이 소비자들의 다양한 융합 미디어 단말기의 현재와 향후 3년 이내 변화하게 될 이용 행태를 비교 및 분석한 본 조사는 향후 소비자의 미래 행동 예측에 있어 중요한 시사점을 제공할 것이다.

다. 결론 및 정책적 시사점

본 연구는 미디어 융합에 따라 새로이 등장한 소비자의 새로운 소비양식인 T-commerce, M-commerce, U-commerce에 대한 소비자의 수요도 및 선호도를 분석하고자 하였다. 각각의 미디어 융합의 커머스형태에 따라서 근대 경제·경영학적 소비자행동 이론에 비추어 소비자의 구매행동패턴, 소비행동패턴, 소비가치 등의 설명을 시도하였다. 아울러 미래 미디어플랫폼의 다양한 창구를 통해 야기될 소비자의 커머스구매 행동을 예측하고 분석하는데 필요한 새로운 이해와 접근방법을 모색하였다.

본 연구의 실증분석 결과 아직 현재 상태는 새로운 소비자, 경영학적 이론을 이용해 소비자 행동을 설명할 단계가 아닌 것으로 드러났다.

특히, 미디어 플랫폼 형태에 따른 소비자의 유목화 현상에 대한 실증연구 및 분석을 시도하였는데, 현재 조사결과는 소비자들이 제한적인 형태로 유목현상을 나타내고 있다는 점이다. 현재 상태에서는 단말기의 사용목적과 관계없이 PC, 노트북을 위주로 취급하고 있다는 점이다.

이와 같은 제한된 유목현상은 단지 현재의 문제일 가능성이 높는데, 향후 소비자 의도를 질문한 결과 보다 다양하고도 현재의 상태와 다소 상이한 형태를 보이고 있었다. 따라서 향후 보다 다양한 매체들의 확산노력과 기존 매체들의 마케팅 노력이 배가된다면 지금보다 훨씬 높은 유목현상을 발견할 수 있을 것이다. 이와 같은 유목현상이 점점 심각해질 상황에서 정부는 이들 수요를 한꺼번에 통합하려는 거대기업의 출현에 신경을 써야 할 것이다.

3. 방송통신 융합환경에서 감성적 공감대 기반의 소비행동에 관한 연구

가. 연구목적과 구성

본 연구의 배경은 웹을 포함한 방통융합의 다양한 매체경쟁 환경에서 소비자의 관심을 끌기 위해서는 누가 소비자의 시간을 더 많이 점유하는가가 중요 요소가 된다는 것이다. 이는 소비자들에게 보다 창의적인 체험과 경험을 제공하는 기업만이 시장 경쟁에서 이길 수 있으며, 미래 정보통신 정책방향으로 온전히 정착될 수 있음을 의미한다. 따라서 본 연구는 기존 인터넷, 방통융합에서 분석되어 온 소비자들의 참여행동의 변화를 감성적 공감대의 관점에서 해석하고 기존의 웹 기반 집단이 참여하는 소비행동과의 유사점과 차이점을 규명하고자 한다. 이를 위해 디지털 패러다임의 변화가 초래하는 소비자들의 라이프스타일의 변화, 그에 따른 소비문화와 소비행동의 변화양상을 분석하고자 한다.

일련의 특정 집단의 소비행동 연구는 가치관과 사고 기반의 소비문화에 대한 이해가 없이는 불가능하기 때문에 소비문화의 이해에 대한 연구가 선행됨으로써 구체적인 소비행동과 연계하여 해석될 수 있을 것이다. 따라서 본 연구는 디지털 컨버전스 패러다임 하에서 감성적 공감대 형성과 소비자의 행동간 연계관계를 규명하고, 나아가 방통융합 정책의 방향성을 수립하기 위해 필요한 연구이다.

본 연구의 목적은 방송통신 융합이라는 사회기술적 진보에 따른 사이버공간, 통신 공간, 오프라인 공간 속 소비자들의 감성적 공감대를 형성하는 라이프스타일의 변화를 추론해 보고자 하였다. 소비문화 및 소비행동의 변화추이를 파악하기 위해 20대 대학생, 직장인, 주부, 고등학생을 표본으로 표적면접법(focus group interview)을 실시하여 미래 소비자의 라이프스타일을 규명하고자 하였다. 이를 통해 방통융합이라는 새로운 패러다임 하에서 감성적 공감대를 기반으로 한 소비행동 양태를 분석하였다.

나. 주요 연구결과

첫째, 본 연구를 통해 PC통신을 거쳐 인터넷 공간 속에서 웹상의 소비자들이 웹

건너편 네트워크상의 또 다른 소비자의 존재감을 인식하고 동질의 유대감을 느끼고, 상호교통하며 네트워크상의 콘텐츠를 매개로 하여 기쁨과 환기에 몰입함을 알 수 있었다. 이러한 소비자들의 감성적 공감대는 방송과 통신이 융합하게 되는 새로운 디바이스를 매개로 공간적 시간적 제약을 극복하는 새로운 라이프스타일로 연계된다. 이러한 라이프스타일은 그에 합당한 집단지성과 같이 공감하고 느끼고 사고하고 행동하고자 하는 소비문화와 소비행동을 이끌어 낼 것이다. 그들의 같이 하고자 하는 공감은 쾌락적(hedonic) 네트워크에 대한 관심이며, 심미적, 경험적 관점에서 자아 정체성을 위한 소비자탐색을 수행하는 것이다.

둘째, 소비문화는 핸드폰, 캠코더, MP3 등이 다양한 정보콘텐츠를 생성하게 함으로써 소비자들을 디지털노마드의 라이프스타일로 변화시킨 것과 같이, 방송융합 디바이스는 소비자들의 생활 속 편이성, 신속성, 생활 디바이스로서 새로운 삶의 양식을 만들어냈다.

본 연구에서는 컨버전스를 다양한 미디어 기능들이 하나의 기기에 융합되는 기술적인 과정이 아니라, 오히려 소비자로 하여금 새로운 정보를 찾아내고 서로 흩어진 미디어 콘텐츠간의 연결을 만들어내도록 촉진하는 문화적 변화로 설명하는 Jenkins (2006)의 접근방식을 수용하여 감성적 소비세대의 네트워크와 디지털기기, 디지털문화의 관점에서 분석하였다. 그 결과 소비자들은 포스트디지털 세대로서의 라이프스타일을 보여주었고 사용자 중심의 패러다임과 단순한 디지털 컨버전스 기술과 미디어의 향유가 아니라 인간적 미덕과 공유를 위해 디지털기기를 활용하는 것으로 나타났다.

세 번째, 네트워크상의 집단지성과 디지털 컨버전스 디바이스와 미디어 참여를 가능케 하는 감성적 공감대 형성 사이의 연관 고리를 분석해보았다. 본 연구에서는 소비자들의 참여를 기존의 생산자와 소비자의 일련의 가치사슬의 주종적 관계에서 생산자와 소비자의 상호작용 기제로 해석하였다. 본 연구는 집단지성이 특정조건에서만 작동함을 제시하였다. 더 많은 기여를 확보하기 위해 대개 작은 집단으로 이루어진 핵심조직이 있어야 하며, 또한 그 활동을 위한 시간과 수단과 기여를 흔쾌히

투입할 만큼의 흥미와 호기심, 도전욕구를 불러일으키는 흥미진진한 일이어야 한다는 점이다.

인터넷 커뮤니티와 다양한 공유공간에 있어서 집단지성의 스펙트럼이 존재하고 있다. 집단지성의 스펙트럼으로 해석해보면 리눅스와 위키피디아의 정도가 가장 높으며, 낮은 스펙트럼은 플리커, 유튜브 등이며, 중간은 소셜네트워크로 지칭되는 싸이월드, 마이스페이스 등을 들 수 있다. 이 경우는 참여자와 관중 사이의 관계 맺기를 지원하지만 협업적 창의성 수준은 비교적 낮다. 집단지성은 어떤 상황에서도 무조건 작동하는 것은 아니며 개인 혼자서는 만들어낼 수 없는, 창조를 위한 집단적인 노력이 진행되는 경우, 복잡한 문제를 해결해야 하는 경우 등이 이에 해당할 것이다. 마케터나 상품기획자들은 소비자들이 웹상이나 디지털 컨버전스 미디어에 참여하는 이유가 다양한 아이디어를 가진 사람들이 서로 관계를 맺고 의사소통을 할 수 있는 방법을 찾기 위한 것임을 인식해야 할 것이다.

네 번째, 정보통신 분야의 선행연구 가운데 ETRI(2004)가 수행한 국내 DMB 시장 조사에서 2010년에는 지상파 DMB 850만명, 위성 DMB는 약 600만명의 가입자를 확보한다는 예상 수요 보다 더 빠르게 2007년 말에 이미 지상파 DMB 이용자는 1,000만명 정도에 육박할 것으로 추정되었다. 이러한 DMB의 사례에서와 마찬가지로 IPTV 등 기술적 진보와 상품성, 시장성을 함께 구비하게 되는 방송통신 융합 디바이스에 대한 소비행동을 하이테크 상품의 소비자 수용에 대해 Rogers(1995), Moore(1995)가 제시한 시장과 기술에서의 불확실성이 큰 하이테크 상품과 서비스의 관점에서 불연속적 확산모델을 적용하였다. 그 결과, 웹 커뮤니티 등은 조기다수자에서 후기다수자인 주류시장(main street)으로 진출했으나, 디지털 컨버전스에 대한 소비자 인식 및 특정 디바이스의 수용, 방송과 통신 융합 미디어의 참여 등은 혁신가들과 얼리어답터들만이 개념을 이해하고 수용하는 초기시장의 단계에 있음을 알 수 있었다. 불연속적 확산의 관점(Rogers, 1995; Moore, 1995)에서 설명함에 있어서, 조기다수자로 진입하기 위한 감성적 소비자들의 네트워크나 그들의 소비양식의 특성에 방통통신 융합 디바이스가 이미지화, 체계화되어야 할 필요성을 나타내고 있다.

다섯째, 웹, 방송통신융합 서비스의 소비자 참여형태와 참여수준을 분석한 결과, 웹을 포함한 디지털 컨버전스를 내포하는 디지털 생태계는 기술, 산업, 소비자가 상호 동반자로서 각 요소들의 통합과 균형이 중요한 것으로 나타났다. 또한 데이터와 음성, 영상통합과 통신 및 방송의 융합, 그리고 유무선의 통합이라는 인프라 속에서 디지털콘텐츠를 생산, 유통, 소비하고 소비자와 산업과 기술이 공생하는 형태가 중요한 것으로 나타났다. 최근 웹, 디지털 컨버전스의 화두인 UCC를 중심으로 소비자의 참여형태, 참여수준을 분석한 결과, UCC 생성의 적극적 행동은 콘텐츠 창작에 대한 관심과 사랑의 감정 없이는 불가능하기 때문에 좋은 감정, 환기 등의 몰입은 UCC 참여를 유발하는 개인의 심리적 요인이 중요 변수임을 제시하고 있다.

인터넷 기반의 UCC 서비스의 확산과 소비자 선택행동을 살펴보면 인터넷이 새로운 도구나 시장에 머물지 않고 새로운 삶의 공간으로서 인터넷에서의 삶이 존재 양식이 되는 단계로까지 발전된 상황이며, 비슷한 취미와 이해를 공유하는 온라인 커뮤니티의 활성화를 통해 콘텐츠의 확산이 급속하게 진행되었음을 알 수 있었다. 이러한 양상은 최근 인터넷에서 소비자가 참여하여 생성한 데이터베이스의 대표적인 강화에서 살펴볼 수 있다.

결과적으로 디지털 컨버전스 미디어 공간은 협의로는 소비자간, 소비자와 인터넷 웹 공간인 온라인 미디어와의 커뮤니케이션의 장이다. 소비자들은 웹상에서 콘텐츠를 생산하고, 만들어진 콘텐츠를 다른 소비자들과 공유하며 동시에 온라인상의 미디어인 UCC를 비롯한 다양한 매체와 공유하게 된다. 또 다른 소비자들은 온라인 매체에서 콘텐츠를 검색하고, 일단의 필터링을 통해 보고 즐기는 그 느낌을 다른 소비자와 또 공유하게 되는 소비자 중심의 문화가 나타났다.

여섯째, 효용성을 강조하는 전통적 소비관에서 주관적 반응과 쾌락성을 강조함으로써 자아 정체성을 위한 소비자탐색을 수행하는 경험적 소비관으로의 변화를 나타내고 있다. 소비하고자 하는 상품과 서비스의 이용가치와 상징적 교환에 기본을 둔 효용성 개념과 달리, 경험적 소비관은 소비자들은 상품과 서비스를 소비하는 것이 아니라 상품의 의미와 이미지를 소비한다고 인식한다. 두 가지 접근방식을 해석함

에 있어서 소비의 즐거움과 자아의 탐색이 상품의 니즈, 욕구의 효용적 측면과 따로 따로 떨어지지 않음에 따라 쾌락적 동기와 효용적 동기가 상호연계되므로 반대측면으로 해석해서는 안 된다.

이러한 경험적 관점을 디지털 공간과 컨버전스 미디어 그리고 디바이스를 소비하는 소비자들에게 적용할 때, 참여 소비자들의 행동패턴들이 자신의 자아 정체성(identity)을 실현하기 위한 것으로 설명될 가능성이 커진다. 쾌락적 소비경향은 소비자들로 하여금 시장 시스템에 있는 상품과 서비스의 상호작용으로부터 감각적 경험을 추구하게 하며, 이는 경험의 형태로 나타난다. 즉 소비자들의 소비경험은 개별적이고 주관적인 경험에 의해 형성된다는 것이다.

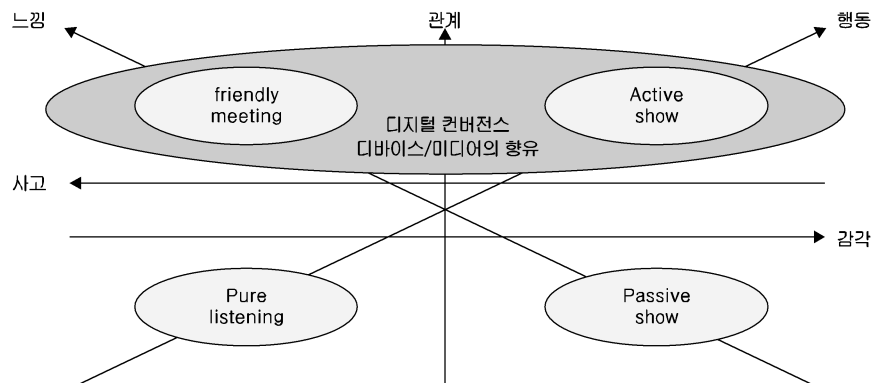
이상의 분석결과에 따라 본 연구에서 제시하고자 하는 디지털 컨버전스 디바이스와 미디어 서비스를 향유하도록 하는 감성적 공감대 기반의 소비행동의 중요 요인을 함축적으로 도식화할 수 있다.

[그림 3-6]의 Y축은 온정(warmth)과 거리감(distance), X축은 열정(excitement)과 여유로움(relaxation)의 보들리야드의 정의(1968)에 따른 2차원적 그래프를 기본으로 한 Caru & Cova(2007)의 소비경험의 패러다임을 본 연구에 적용한 그림이다. 즉 소비자 경험에 기반한 디지털 컨버전스 디바이스·미디어를 향유하고자 하는 소비자들의 감성적 공감대에 대한 5가지 지표인 사고와 감각, 행동과 느낌, 관계의 5가지 관점에서 4분면에 소비자 행동유형을 구분하였다.

Friendly meeting은 음악가와 청중들 간의 좋은 상호작용과 마찬가지로 인터넷, 디지털 컨버전스 디바이스와 미디어에서 콘텐츠를 제공하는 소비자와 이를 즐기는 소비자들 간의 좋은 상호작용을 함으로써 함께 하고자하는(get-together) 의도를 의미한다. 이러한 상호작용은 물리적 커뮤니케이션보다는 언어적인 것에 기초하며, 이러한 특성은 웹이나 모바일, 핸드폰 등 다양한 컨버전스 미디어에서의 문자, 이미지, 영상 등의 상호교류의 측면에서 더 강화될 수 있을 것이다. Active Show는 기본적으로 행동과 몸 언어에 기본을 둔 상호작용에 많은 중점을 둔다. 컨버전스 미디어나 웹에서의 스텝현상 등은 소비자들이 가지고 있는 감각적 충동성과 이를 누군가와

웹, 또는 컨버전스 디바이스나 미디어 공간에서 행동으로 옮기고자 하는 소비자의 감성적 행동 양식을 설명하고 있다.

[그림 3-6] 디바이스·미디어의 향유와 감성적 공감기반의 소비행동 분석



* 자료: Santoro, C. & G. Troilo(2007), The diverse of hedonic consumption experience에서 제기된 모형을 연구자가 수정함

결과적으로 소비자들의 경험은 위 그림 4분면으로 설명될 수 있으며, ‘passive show’는 감각적 경험중시며, ‘pure listening’은 사고를 중시하는 인지적 구성요소로 나타난 것에 반해 ‘friendly meeting’은 좋은 수준의 소비자 관계와 사고를 즐기고자 하는 강력한 애호적(affective) 향유이며, ‘active show’는 직접적인 행동과 역동성에 기반을 둔 행동패턴임을 알 수 있다.

따라서 본 연구에서는 사고의 논리성과 감각의 경험, 느낌의 중시와 행동의 역동성 추구, 인간적 교감과 상호작용의 상대적 중요성을 고려하여 4가지 특성 중 디지털 컨버전스 디바이스를 수용하고 서비스에 참여하고자하는 소비자들의 감성적 공감대 형성을 ‘active show’와 ‘friendly meeting’의 성향으로 설명할 수 있다.

다. 결론 및 정책적 시사점

본 ‘방송통신 융합의 패러다임 하에 감성적 공감대 기반의 소비행동’에 대한 이론적 연구와 FGI 분석을 통한 정성연구에 의한 연구의 결론에 따른 전망과 정책적 시

사점은 다음과 같다.

- 방송과 통신의 융합으로 디지털 컨버전스가 발전할수록 인간의 삶의 질이 향상되는 효과도 기대할 수 있으나, 오히려 전용 기기나 전용서비스의 사용이 증가할 가능성도 클 것이다.
- 미래 방통융합과 관련한 새로운 서비스의 제공이 늘어날수록 사용자들의 필요성이나 편리성에 긍정적인 영향을 미칠 수 있으나, 역으로 사회적, 개인적 문제점 발생에도 영향을 미칠 것이다
- 디지털 컨버전스가 발전을 거듭할수록 미래 소비자들과 생산자간 협력관계가 돈독해질 것이라고 예측하고 있으나, 역으로 청소년들의 배타적 성향과 군중속의 고립화를 더욱 가속화시킬 것이다
- 디지털 컨버전스의 발전이 거듭될수록 집단지성 현상은 지속적으로 확산될 것이며, 정보의 창출활동 역시 매우 활발하게 이루어질 것이나, 정보의 신뢰성 확보 역시 중요한 해결과제로 등장할 것이다.
- 디지털 컨버전스가 발전할수록 사용자들의 집단적 파워는 강력해질 것이며, 이를 통제할 수 있는 또 다른 사회국가적 장치를 요구하게 될 것이다. 더불어 온라인 파워는 오프라인 파워로 연계될 것이며, 참과 거짓 주장간의 경계를 흐리게 할 것이다.
- 디지털 컨버전스의 발전이 거듭될수록 인간내면의 원죄적 범죄 행위와 해악적 행위들이 증가할 것이며, 개인과 가정, 가정과 사회의 연결고리를 강화하여 범죄행위의 원인을 제거하려는 노력도 증가할 것이다.
- 디지털 컨버전스가 발전을 거듭할수록 사이버를 기반으로 하는 공감대 기반의 활동이 증가할 것이며, 감성적 공감 채널도 증가할 것이다. 그러나 여전히 사생활의 침해정도나 중독현상 역시 증가할 것이며, 비생산적 활동에 투자하는 비용 또한 증가할 것이다.
- 디지털 컨버전스가 발전할수록 소비자와 판매자간의 신뢰관계는 더욱 중요해질 것이며, 소비자의 구매결정에 미치는 영향요인도 다양화될 것이다. 또한

여전히 구전과 브랜드 파워는 구매결정을 위한 중요한 요인이 될 것이다.

본 연구를 통한 정책적 시사점은 다음과 같다.

본 방송통신 융합연구과제의 수행결과는 정보통신 기술의 네트워크성에 기반을 두어 소비자들의 참여를 이끌고, 나아가 미래의 정보통신 상품과 서비스가 갖추어야 하는 서비스 방향을 제시하고자 수행되었다. 특히 소비자 간의 끈끈한 네트워크의 파워를 분석하고 그들 사이에 존재하는 소비자간 공유와 존재감의 인식, 재미와 즐거움의 공유 등과 같은 감성적 공감대의 소비문화와 소비형태를 분석하는 것은 정보통신 상품의 기획 및 수요창출을 위한 마케팅 전략의 기초로 활용될 수 있을 것이다. 이미 인터넷 웹의 UCC와 같은 커뮤니티 기반도 폐쇄적 플랫폼에서 개방적 플랫폼으로의 전환을 통해 소비자들의 참여와 상당한 수준의 콘텐츠 생산의 결과를 경험했듯이, 방통융합 디바이스와 미디어 역시 플랫폼의 개방과 소비자가 편하게 참여하는 소비자 친화적 인터페이스 및 접근성과 같은 유연함과 인간 친화적 느낌과 공감을 인지할 수 있을 때만이 소비자의 참여와 콘텐츠의 교류가 가능해짐을 알 수 있었다.

방송통신 융합의 패러다임 전환의 시점에서 감성적 공감대 기반의 소비행동에 대한 연구를 통해 기술의 혁신적 진보가 소비자들의 삶의 방식에 미치는 영향정도를 파악할 수 있었으며, 삶의 양식인 라이프스타일이 소비행동에 연결되어 근본적으로는 소비자 선호의 변화와 가치관을 변화시킬 수 있음을 알 수 있을 것이다.

본 연구는 경제적으로 기존의 전통적인 경제학으로는 설명할 수 없었던 신기술이 초래한 신경제(New Economy)의 수확체증법칙, 불연속적 혁신의 확산을 비롯한 하이테크분야의 소비자 수요창출에 대한 소비자 분석의 기초적인 자료를 제공하였다. 또한 본 연구는 최근의 정보통신 분야의 소비자행동에 적용되는 경제이론이 소비자 정보처리과정에 대한 합리성으로부터의 이탈과 최근의 롱테일 경제이론, 무경계성 이론 및 소비자의 경험으로의 변화에 대한 분석을 수행하였다. 그럼으로써 논리적으로 이해할 수 없는 소비자들의 참여행위에 대한 타당성과 논리성을 함께 제시하여 기업의 상품기획과 서비스 인프라 구축에 있어서 인간적이고 동시에 도전적이며 자아 정체성을 확인해 가는 과정(process)의 즐거움을 이해할 때 소비자의 니즈에 부

합되는 제품전략을 도출할 수 있을 것이다.

본 연구과제의 분석결과는 정보통신정책 관련 분야나 경영정보시스템(MIS), 그리고 소비자학, 소비문화연구 등 소비자정책 관련 분야 등에서 미래 소비자 관점의 실질적 연계를 위한 시사점을 줄 수 있을 것이다. 우선 학문분야에서는 디지털 컨버전스 패러다임 하에 소비자의 감성적 공감대 형성의 메커니즘과 관련한 연구를 가능하게 해줄 수 있다. 산업계에서는 향후의 소비자 행동의 변화와 소비자 and 소비자간, 소비자 and 기업간, 기업과 기업간의 소비행태 변화와 문화형성의 방향성을 바탕으로 소비자 중심의 경쟁우위전략을 수립할 수 있을 것이다.

본 연구는 방송통신 융합 정책입안으로서 소비자 참여중대 방안에 대한 기업과 소비자정책 입안자에게 정책적 기초가 되는 자료를 제공할 수 있을 것이다. 방송통신 융합 디바이스 기업에게는 상품 아키텍처 구성에 있어서 혁신기술을 통해 감성적 공감대를 형성하는 세대들에게 쌍방향 커뮤니케이션에 대한 참여에 플로 될 수 있도록 융합 디바이스에 커머스, 커뮤니티, 콘텐츠가 복합적으로 녹아들게 해야한다. 이러한 과정을 통해 가장 중요한 재미와 즐거움 그리고 정보공유에 대한 열망을 충족시킬 수 있는 소비자 친화적 인터페이스를 제공할 수 있을 것이다. 또한 융합 디바이스가 차디찬 기계가 아닌 인간적 유대감을 경험할 수 있는 정서적 부분을 유도할 수 있는 기술, 마케팅 전략(콘텐츠 가격범주, 하드웨어 보급단가, 콘텐츠의 정보수준) 결정에 도움이 될 수 있을 것이다.

소비자보호, 소비자정책 입안의 경우는 혁신적 기술제품의 선택에서 나타날 가능성이 있는 적절성 이상의 과시적 하드웨어 낭비, 기술혁신과 소비자의 정책 발현자로서의 역량 가능성에 대한 문제 제기와 그 해결방안의 모색에 대한 정책적 시사점을 제공할 수 있을 것이다.

4. 녹색성장 전략에서 차세대 통신망의 역할

가. 연구목적과 구성

최근 녹색성장 패러다임이 전 세계적으로 화두로 등장하고 있음은 더 이상 강조

할 필요가 없다. 최근 이슈가 되고 있는 녹색성장 패러다임은 기본적으로 지구온난화의 문제로 대변되는 그간의 성장제일주의 패러다임으로부터 비롯된 자원고갈의 문제와 환경오염 문제의 심각성에 대한 우려로부터 시작되었다. 또한, 그 이면에는 지속 가능한 성장 동력을 찾으려는 세계 주요국들의 끊임없는 노력이 녹색성장이라는 이슈로 집중되고 있는 것도 부인할 수 없다. 새로운 성장 동력을 찾으려는 선진 각국의 노력은 현재의 녹색성장 패러다임을 통해 가시화되고 있다. 그리고 ‘그린 뉴딜’이라고까지 표현되는 녹색성장 전략은 이제 우리 정부의 핵심적 과제로 자리매김하기에 이르렀다.

이에 본 연구에서는 녹색성장에 기여할 수 있는 IT의 역할(Green by IT), 특히 차세대 통신망의 역할을 주요 관심분야로 설정하고, 다음과 같은 사항에 대하여 논의하였다. 첫째, 본 연구에서는 향후 차세대 통신망의 지속적인 발전이 인간의 생활상을 어떻게 바꾸어 놓을 것인지에 대한 논의를 전문가 조사(Delphi)를 통해 확인하였으며, 둘째, 이를 기반으로 차세대 통신망의 미래발전을 위한 5대 기술개발 요소와 셋째, 차세대통신망의 발전으로 인해 도출될 5대 서비스 분야를 도출하였다. 또한, 본 연구에서는 AHP 기법을 이용하여 전문가 조사를 통해 도출된 기술개발요소와 서비스 분야의 상대적 우선순위를 도출하였다.

나. 주요 연구결과

본 연구에서 실시한 전문가 조사에 따르면, 전문가들은 향후 차세대 통신망의 기술변화는 중국에는 유비쿼터스 환경을 보장하기 위해 필요한 기술에 해당하는 것으로 분석하였다. 즉, 전문가들의 의견에 따르면, 실질적인 유비쿼터스 환경이 보장되기 위해서는 기술적인 요소가 보완되어야 하고, 다양한 기술의 상용화가 필요하며, 기술상용화를 통해 새로운 서비스 환경이 구축될 수 있다는 것이다.

텔파이 조사 결과 유비쿼터스 환경을 보장하기 위해 보완되어야 할 필요가 있는 기술요소는 <표 3-6>과 같고, 이를 통해 구현될 수 있는 5대 서비스 분야는 <표 3-7>과 같다.

〈표 3-6〉 5대 기술 분야(Del-phi 조사 결과)

기술	내용
클라우드컴퓨팅	사용자가 필요로 하는 컴퓨팅 서비스를 이용하기 위해 PC에 소프트웨어나 자료를 내장하지 않고 인터넷(클라우드)에 접속하여 자유롭게 이용하는 기술
사물인터넷	모든 사물이 단말이 되어 인터넷에 접속되고 상호 정보를 주고받으며 다양한 지능화된 서비스를 제공하는 통신망
전력선광대역	전력선을 이용하여 음성, 데이터, 영상 등을 주파수 신호에 실어 고속으로 전송하는 광대역 통신 기술
스마트그리드	전력망과 통신망을 결합하여 전력 공급자와 소비자가 양방향으로 실시간 정보를 교환함으로써 전력의 생산, 송배전, 소비 등 전 과정을 최적화하는 차세대 지능형 전력망
IPTV	초고속 인터넷을 이용하여 정보 서비스, 동영상 콘텐츠 및 방송 등을 텔레비전 수상기로 제공하는 양방향 방통융합 서비스 기술

물론 〈표 3-6〉에서 제시되고 있는 기술분야는 유비쿼터스 환경이 보장되기 위해서 필요한 모든 기술을 나열한 것은 아니다. 즉, 유비쿼터스 환경의 보장을 통해 녹색성장 전략에서 적용 가능한 다양한 서비스를 가능하게 하는데 필요한 기술은 매우 많지만, 이들 기술 가운데 핵심적인 기술 5가지를 선택하면 〈표 3-6〉과 같다는 것이다. 또한, 이들 핵심기술 5가지가 상용화된다면, 이로부터 상용화 가능한 다양한 서비스들이 존재한다.

〈표 3-7〉 5대 서비스 분야(Del-phi 조사 결과)

서비스	내용
건물에너지 관리시스템	냉난방, 조명, 엘리베이터 등의 자동화된 통제를 통해 건물 내 에너지 소비를 모니터링하고 최적화하여 에너지를 절감하는 시스템
지능형 교통시스템	첨단 IT를 기반으로 최적화된 교통흐름 통제, 신호제어, 경로안내, 안전 경보 등 다양한 지능형 교통 서비스가 제공되는 시스템
실시간 환경/재난 모니터링 시스템	대기 및 수질 오염 방지, 기후변화 정보 수집 및 예측, 산불 등 재난방지 및 신속한 대응을 위한 실시간 모니터링 시스템

서비스	내 용
스마트워크	첨단 IT를 기반으로 기존의 사무실이 아닌 자택 혹은 자택 인근에 별도로 마련된 공간에서 업무를 수행하는 원격근무, 기존의 전화 혹은 모니터를 통한 원격회의 수준을 넘어 실제 마주보고 있는 듯한 현실감을 제공하는 실감형 영상회의, 전화·팩스·e메일·핸드폰·메신저 등 다양한 통신 수단을 단일 플랫폼으로 통합하여 실시간 협업 환경을 제공하는 통합 커뮤니케이션 등을 통한 선진화된 일하는 방식
소셜네트워크 서비스	사회적 관계 형성 및 상호작용을 촉진할 목적으로 제공되는 온라인 서비스를 총칭하는 용어로 싸이월드와 같은 미니홈피, 세컨드라이프와 같은 가상세계, 트위터와 같은 마이크로 블로깅 등이 모두 포함

연구에서는 전문가 조사에 기반하여 지표를 설정하고, AHP 기법을 이용하여 각 각의 기술 분야와 서비스 분야 가운데 상대적인 중요도를 측정하였다. 또한, 중요도 측정과정에서는 전문가들과의 브레인스토밍을 통해 다음과 같은 질문을 최종 결정 과 이를 이용하여 전문가들의 상대적 중요도 인식을 조사하였다. 첫째, 차세대통신 망의 발전으로 인해 구현 될 5가지 방통융합 기술 분야와 서비스 분야 가운데 상대 적으로 더 중요한 분야는 무엇인가? 둘째, 기술 분야와 서비스 분야 각각에서 상용 화 하는데 투입되어야 할 비용이 상대적으로 더 많은 분야는 무엇인가? 셋째, 기술 분야와 서비스 분야 각각에서 상용화로 인해 발생하게 될 경제적 편익이 상대적으로 더 많은 분야는 무엇인가? 넷째, 기술 분야와 서비스 분야 가운데 개발의 어려움 이 상대적으로 더 높은 분야는 무엇인가? 다섯째, 기술 분야와 서비스 분야 가운데 기술과 서비스의 국산화 정도(혹은 가능성)가 상대적으로 더 높은 분야는 무엇인가? 여섯째, 기술 분야와 서비스 분야 가운데 정부의 지원이 더 많이 필요한 분야는 무 엇인가? 일곱째, 기술 분야와 서비스 분야 가운데 기술적 혹은 서비스 개발에 필요 한 기술의 컨버전스(융합) 정도가 상대적으로 더 높은 분야는 무엇인가? 여덟째, 기 술 분야와 서비스 분야 가운데 상용화되면 인간의 에너지 소비를 최소화 할 수 있는 정도가 더 높은 분야는 무엇인지가 그것이다. 본 연구에서 실시한 쌍대비교 결과에 서 기술 분야를 대상으로 실시한 분석결과를 요약하면, <표 3-8>과 같다.

〈표 3-8〉 기술 분야의 전체 고려요소에 대한 상대적 중요도

구 분	비용	편익	기술적 난이도	기술의 국산화	정부의 지원	융합 정도	상용화
클라우드 컴퓨팅	0.1566	0.2238	0.1584	0.1369	0.1478	0.1523	0.2225
사물 인터넷	0.2232	0.2405	0.2304	0.1459	0.2176	0.2618	0.1833
전력선광대역	0.2943	0.2304	0.2797	0.1838	0.2565	0.2334	0.1906
스마트그리드	0.1903	0.1614	0.1816	0.2602	0.2234	0.1775	0.2294
IPTV	0.1356	0.1439	0.1499	0.2732	0.1547	0.1749	0.1742

주: 중요도의 음영부분은 상대적으로 우선순위가 높은 기술 분야임

〈표 3-8〉의 결과를 살펴보면, 대체로 개발에 많은 비용이 발생할 것으로 예상되는 기술이 상대적으로 더 많은 편익을 발생시킬 것이 예상되기도 한다. 반면, 비용 측면에서는 상대적으로 낮게 평가되었으나 경제적 편익 측면에서는 높게 평가된 기술도 있는데 이 기술분야가 클라우드컴퓨팅 분야이다. 또한, 이 분야의 경우 기술적 난이도가 상대적으로 다른 기술 분야에 비해 낮지만, 기술의 국산화 정도도 5가지 기술 분야에서 가장 낮은 수준이다. 또한, 클라우드 컴퓨팅은 상용화되면 에너지 감축 효과가 다른 기술에 비해 가장 높은 수준에 해당하는 것도 주목할 만한 결과이다. 또 다른 특이점이 있다면, 기술의 국산화 정도에 대한 것과 다른 지표들 간의 관계이다. 전문가들의 평가에서 기술의 국산화 정도가 가장 높은 기술 분야는 스마트그리드 분야와 IPTV 분야이다. 이들 분야는 전문가들의 평가에 따라서 5가지 기술 분야 가운데 상대적으로 높은 ‘기술의 국산화’ 경향을 갖는다. 그런데 이들 분야는 개발에 필요한 비용은 상대적으로 낮고, 개발을 통해 발생할 편익도 상대적으로 낮은 수준이다. 〈표 3-9〉는 서비스 분야의 세부 고려요소별 중요도이다.

〈표 3-9〉의 결과를 살펴보면, 지능형 교통시스템과 모니터링 시스템의 상대적 중요도가 다른 서비스 분야에 비해 높은 것이 확인된다. 이 두 서비스 분야는 상용화까지 발생할 비용이 상대적으로 많은 것이 사실이지만, 상용화로 인해 발생하게 되는 경제적 편익 역시 상대적으로 높은 것으로 분석되었다. 다만, 앞서의 기술 분

야에 대한 분석결과와 다른 점이 있다면, 이들 서비스 분야의 기술 국산화 정도가 상대적으로 높은 수준이라는 점이다. 따라서 해당 서비스 분야에 대한 정부의 지원과 민간의 노력이 적절한 수준에서 이루어진다면, 향후 유비쿼터스 사회에서 구현될 서비스를 통해 다양한 긍정적인 효과를 발생시킬 수 있을 것으로 판단된다.

〈표 3-9〉 서비스 분야의 세부 고려요소별 상대적 중요도

	비용	편익	기술적 난이도	기술의 국산화	정부의 지원	융합 정도	에너지 절약
에너지관리시스템	0.1851	0.2225	0.2177	0.1777	0.2504	0.1650	0.3772
지능형교통시스템	0.2551	0.2708	0.2545	0.2103	0.2583	0.2374	0.2408
모니터링시스템	0.2900	0.2708	0.2660	0.1930	0.2464	0.2800	0.1792
스마트워크	0.1597	0.1331	0.1382	0.2013	0.1377	0.1769	0.1087
소셜네트워크서비스	0.1101	0.1029	0.1236	0.2177	0.1072	0.1406	0.0942

주: 음영 부분은 중요도의 절대값이 상대적으로 높은 경우임

다. 결론 및 정책적 시사점

본 연구에서 실시한 문헌연구와 전문가 조사 및 상대적 중요도 분석 결과에 기반하여 향후 녹색성장 전략에서 차세대 통신망의 역할을 극대화하기 위해서는 다양한 측면에서 정부의 역할이 강조된다. 본 연구에서 도출한 순기능 극대화를 위한 정부의 역할을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 정부는 일관된 지원정책을 가지고 차세대 통신망의 발전을 위해 꾸준한 지원을 유지해야 할 것이다. 초고속통신망으로 인한 인간생활의 변화나 필요한 기술 개발 요소들은 상호 연계되어 발전할 것이 예상되고 단기적 관점의 기술개발이 없는 장기적 변화 역시 담보할 수 없다. 따라서 관련 정부정책은 일관성 있게 꾸준히 지원될 필요가 있다.

둘째, 인적자원에 대한 꾸준한 개발이 이루어져야 한다. 현재 시점에서 우리나라에는 매우 훌륭한 IT 인재들이 포진되어 있으며, 아직은 차세대통신망 기술과 관련하여 우리나라의 인재들이 갖고 있는 기술력은 세계 최고의 수준이다. 따라서 장기

적 관점에서 국가발전을 기대할 수 있는 인재 양성이 매우 시급한 사항이다.

셋째, 기술개발을 위한 R&D 지원을 확충할 필요가 있다. 물론, 이미 차세대통신망의 구현을 위한 기본적인 기술들은 대부분 개발되었다는 의견이 지배적이지만, 여전히 기술개발요소들은 도처에 산재해 있다. 또한, 일부 전문가들은 개방적 구조 또는 글로벌 상호연동 등을 거론하며 차세대통신망 기술이 단일기술로 통합될 것이라는 의견을 보이기도 한다. 그러나 현재의 기술변화 상황을 감안하면 단일기술로의 통합은 어려울 것이라는 의견이 상대적으로 더 많은 것이 사실이다. 이 경우 경쟁력은 서로 다른 기술 간의 다양한 형태의 상호 연동기술, 또는 서비스 기술을 확보하는 데 있으며, 누가 저비용으로 고효율의 기술을 개발하느냐가 향후의 기술경쟁력의 우위를 결정하는 기준이 될 수 있다. 따라서 정부가 기술개발을 위한 R&D 지원을 확충하여 유지할 필요가 있다.

넷째, 낙후지역의 차세대통신망 인프라 구축에 대한 정부의 지원이 필요하다. 차세대통신망은 공공재적 성격을 띠는 재화이므로 Wireless Infra 구축은 정부가 지원할 필요가 있는 영역이다. 관련하여 정부 영역에서는 전국 어디에서나 차세대통신망 서비스가 가능하도록 경제성이 다소 낮은 낙후지역의 인프라구축을 효율적으로 지원할 필요가 있다. 예컨대, 낙후지역의 경우 민군경찰용 차세대통신망을 공동부담으로 구축하고 공동관리하는 등의 전략이 사용될 수 있다. 낙후지역에까지 차세대통신망의 이용이 가능한 환경이 구축되어야 낙후 지역까지 인간생활의 변화를 줄 수 있다.

다섯째, 정보보호와 관련된 정책적 노력도 반드시 필요한 분야이다. 장기적인 관점에서 유비쿼터스 환경이 구현된다면, 인간생활의 모든 것이 차세대통신망을 통해 노출될 가능성이 발생한다. 최근에도 정보보호와 관련된 다양한 이슈들이 제기되는 것은 현재의 통신망이 갖는 혜택에 대한 사회적 비용에 해당한다. 특히 미래의 차세대통신망이 구현되면, 네트워크 망의 보안성 및 개인정보 집적·활용 과정에서 다양한 문제가 발생할 가능성이 높다. 따라서 이에 따른 개인정보보호 관련 기술에 대한 정부지원이 필요함은 물론, 관련된 법 집행력을 강화하기 위한 정부의 제도적 노

력이 필요할 것이다.

5. 디지털 융합과 콘텐츠 관련 산업의 공급 사슬 변화 연구

가. 연구목적과 구성

디지털융합은 컴퓨터와 커뮤니케이션 융합 중심의 인터넷 응용에서 브로드밴드 기반한 미디어와의 융합을 중심으로 하는 방송통신융합으로 진화하고 있다(손상영 외, 2008). 이러한 디지털 융합의 진화는 광대역 인터넷과 미디어 영상이 포함된 진일보한 디지털 기술로서 미디어 산업 뿐 아니라 전 산업에 걸쳐 많은 변화를 초래할 것으로 예상된다(Saxtoft, 2008).

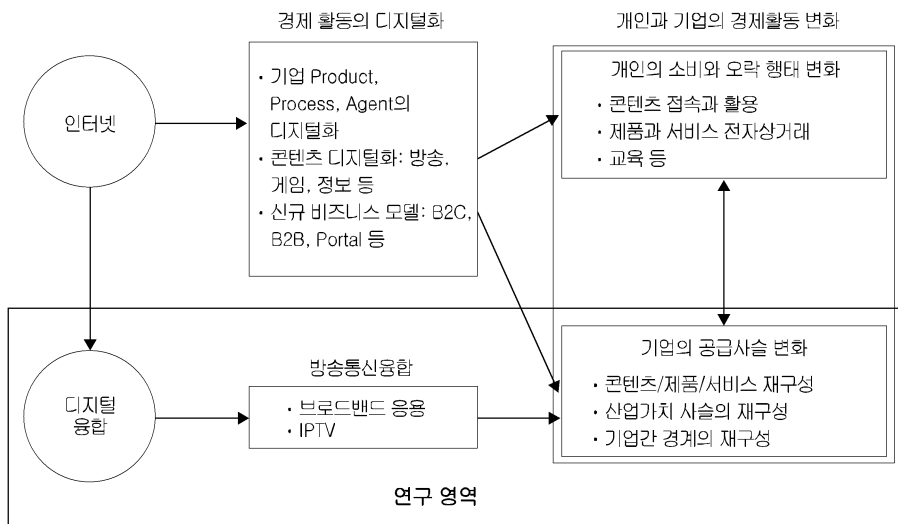
인터넷이 산업 변화에 미친 영향은 기업 활동의 디지털화에 기인한 중개자의 근본적 변화와 가치 사슬 재구성, 그리고 유통 채널의 온라인화 등 공급사슬의 디지털화로 정의할 수 있다. 이러한 변화는 포털, B2B, B2C 등 신규 비즈니스 모델을 바탕으로 한 개인의 콘텐츠 접속과 활용, 제품과 서비스의 구매, 교육 등 활동에 차별화가 근본적 동인(driver)이라 할 수 있다. 인터넷과 마찬가지로 디지털 융합 역시 콘텐츠를 포함한 제반 산업의 공급 사슬에 변화를 초래할 것이며 이러한 변화의 근원에는 사용자의 가치 향상이 전제된다(Rim et al., 2009).

본 연구는 (그림 3-7)에 제시된 바와 같이 디지털 융합이 촉진하는 브로드밴드 응용과 IPTV 등의 사업 모델 변화가 미치는 콘텐츠와 관련 산업의 공급사슬 변화를 개인의 가치 향상 동인과 연계하여 진행하였다.

한편 인터넷이 기업의 가치 사슬 재구성과 개인에게 온라인 채널 제공을 통한 가치 향상에 관한 연구는 많이 진행되어 왔으나 진일보한 디지털 융합이 기업의 변화와 개인 경제 활동에 미치는 연구는 매우 제한적이다. 본 연구에서는 이러한 기존 연구의 갭을 충족하고자 한다. 구체적으로 본 연구에서는 인터넷이 콘텐츠 및 관련 기업의 공급사슬 변화에 미친 영향을 기본 프레임워크로 하여 디지털 융합이 콘텐츠와 관련 기업의 공급사슬에 어떠한 변화를 초래할 수 있으며 이러한 변화가 산업 발전에 도움을 줄 수 있는 방향으로 전개 될 수 있는 정책과 비즈니스 모델 관련 시

사점을 도출하고자 한다.

[그림 3-7] 디지털 융합과 콘텐츠 공급사슬 연구의 프레임워크와 연구 영역



이러한 목적에서 본 연구에서는 공급사슬 변화와 가치사슬 변화를 같은 의미로 정의하며 디지털 콘텐츠 산업과 디지털 콘텐츠 관련 산업을 구분하여 연구 내용을 두 파트로 구성하였다.

첫째는 디지털 콘텐츠 산업의 가치사슬 변화이다. 디지털 콘텐츠 산업은 광범위한 분야이므로 본 연구에서는 방송통신융합 관점에서 방송 콘텐츠만을 중점으로 분석한다. 이를 위하여 본 연구에서는 우선 방송 콘텐츠 산업의 가치사슬을 사업 주체와 전송 매체를 중심으로 유형별로 분류하였다. 이를 바탕으로 융합의 가치를 콘텐츠 융합, 전송망 융합, 단말 융합 관점(Swang and Han, 2005)에서 정리하고 이를 토대로 융합의 근원적 가치 창출 요소와 현재의 문제점을 도출하였으며, 이를 해결하기 위한 정책적 시사점과 향후 분석 과제를 제시하였다.

두 번째는 디지털 콘텐츠 산업 관련 산업의 변화이다. 디지털 융합의 대표적 사업 모델인 IPTV 기능 요소는 방송과 VOD(Video on Demand)와 함께 상거래, 교육, 공

공 서비스, 게임, 학습, 양방향 응용 등 인터넷과 동일하게 산업 전반 영역을 포함하고 있다(Bouwman et al., 2008). 본 연구에서는 제품과 서비스 상거래와 교육 등 세 가지 영역만을 다루는 것으로 연구 범위를 정하였다.

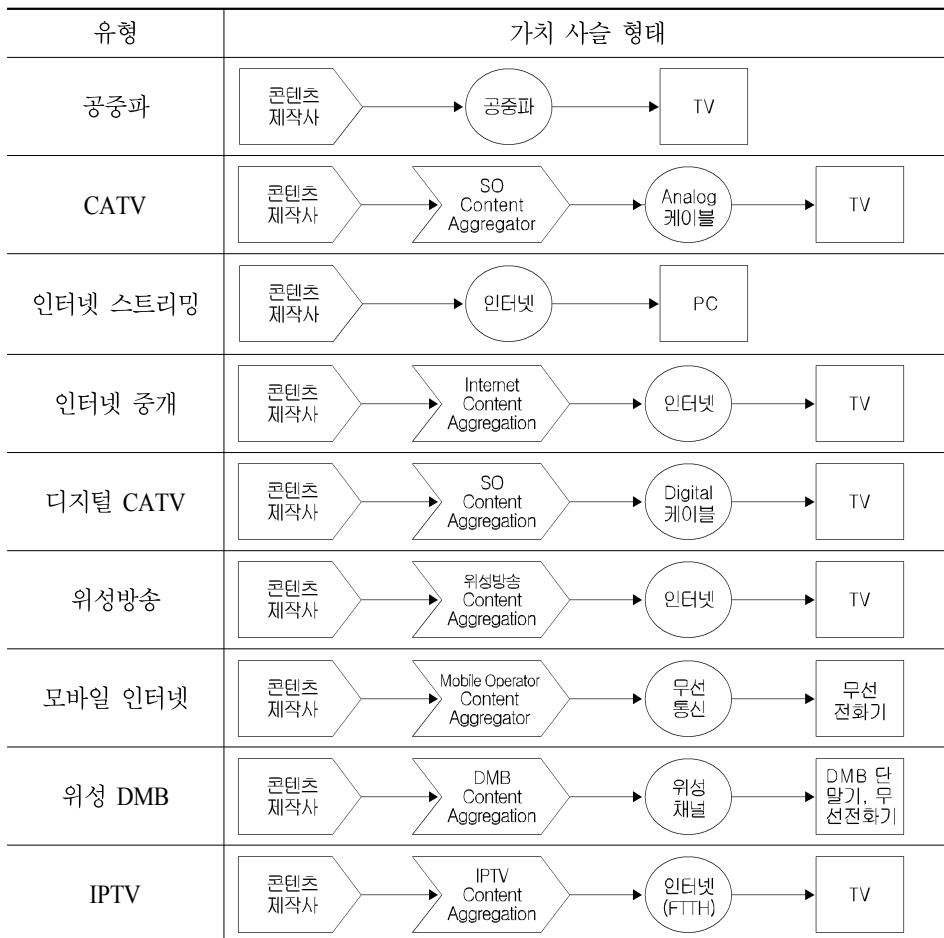
이러한 디지털 융합과 관련 산업의 영향을 분석하는 것은 매우 광범위하며 검증된 분석 프레임워크에 대한 과거 연구가 희귀한 상황이다(Swang and Han, 2007). 따라서 본 연구에서는 제품과 서비스 상거래와 교육 등 세 가지 영역에 적합한 분석 프레임워크를 구성해 검증 하고 이를 바탕으로 디지털 융합이 기존의 TV홈쇼핑과 인터넷 쇼핑 대비 어떠한 차별화 고객 가치를 제공할 수 있는지를 분석하였다. 제안된 이론적 프레임워크를 통해 파일럿 수준의 실증 분석 결과를 제시하고 이를 바탕으로 정책적 시사점과 향후 연구 과제를 도출하였다.

나. 주요 연구결과

방송통신융합은 제한적이긴 하나 인터넷 채널을 중심으로 한 인터넷 스트리밍, 위성 통신을 이용한 위성DMB, 인터넷, 전화, 방송의 3PS(Triple-Play-Service)를 디지털 케이블로 제공하는 CATV 사업자 모델, 통신 사업자의 사업 모델인 IPTV 등이 있다. 방송 콘텐츠 중심의 방송통신융합이 디지털 융합이 제공하는 가치의 차별화와 가치사슬 변화에 미치는 영향을 분석하기 위하여 방송 콘텐츠의 전송 채널과 가치사슬을 구성하는 참여자를 중심으로 Wirtz(2001)의 가치사슬 재구성 프레임워크를 참조하여 <표 3-10>과 같이 정리하였다.

방송통신융합 서비스는 기본적으로 융합 콘텐츠에 의한 가치와 전송망 융합 가치, 그리고 단말 융합가치로 구분될 수 있다. 그러나 <표 3-11>에서 정리된 바와 같이 현재 제공되고 있는 방송통신융합 서비스와 관련한 콘텐츠의 융합 가치는 제한적인 것으로 판단된다. 콘텐츠의 대부분은 지상파 방송 콘텐츠이며 이들 콘텐츠가 다양한 서비스 환경에서 재사용되고 있는 것이다. 고객 가치 창출의 근본적 동인 역시 중개자의 기본적 역할인 취합과 재전송에 제한되고 있다.

〈표 3-10〉 방송 콘텐츠 가치 사슬 유형



전송망 융합 가치는 전송망이 융합됨으로서 가능한 3PS, 4PS 등 번들링 서비스와 이로 인해 가능한 비용 절감으로 정의될 수 있다. 비용 절감과 함께 장소의 제약성 해소, 이동 중 서비스 제공 등이 위성관련 서비스에서 가능하며 broadband 응용은 망의 광대역성과 전송 속도에 의한 양방향 응용 서비스 제공 가치가 주목된다.

방송통신융합 서비스와 연계된 단말 융합 가치는 broadband 응용을 통한 단말 융합 가치가 차별화될 수 있다. 인터넷 기반 응용과 관련하여서는 PC를 통한 TV 콘

텐츠 시청 편의성이 SO 기반 서비스에서는 특별히 차별화된 가치가 나타나지 않으며, 무선통신 기반 서비스에서는 단말 융합 가치가 제한적이다. 단말 융합 가치는 broadband 기반에 HD 화질의 대형 디지털 TV가 제공하는 상거래, 교육, 게임 등 콘텐츠 관련 응용의 인터넷 기반 양방향성과 편의성 제공 등이 가능하다.

〈표 3-11〉 디지털 융합과 방송통신융합 가치사슬 분석

방송통신융합유형		콘텐츠 융합 가치	전송망 융합 가치	단말 융합 가치	가치 기여자	가치 창출 요소
인터넷 기반	인터넷 TV	방송 콘텐츠를 인터넷에서 시청	인터넷을 통하여 방송 콘텐츠 시청	PC로 방송 콘텐츠 시청	콘텐츠 제작자의 콘텐츠 품질과 다양성, 스트리밍중개자의 개인화 제공	콘텐츠 품질, 중개자의 방송 콘텐츠 보유 수준, 개인화, 인터넷 기반 방송 시청 편의성
	인터넷 스트리밍	개인화 방송 콘텐츠를 인터넷에서 시청				
케이블 기반	디지털 CATV	채널 취합, 재분배, 부가 서비스 등 방송 중개자 제공 가치	인터넷과 방송, 3PS 가치, 방송의 양방향성	TV로 양방향 응용(상거래, 오락 등) 활동	방송 콘텐츠 제작자의 콘텐츠 품질, 중개자(SO)의 채널 통합과 사용자 편의성 제공, 중개자의 디지털 광 케이블 설치	콘텐츠 품질, 중개자의 재전송 방송 콘텐츠 양과 질, 양방향 응용 제공 수준, 3PS 효율성
	양방향 응용 기능 포함	방송 중개와 상거래, 게임 등 콘텐츠 관련 가치				
무선 통신 기반	위성방송 SkyLife	지상파와 HD 특화 자체 콘텐츠, 제한된 양방향 서비스 응용	위성 통신망을 콘텐츠 전송망으로 활용, 3PS 제공	TV 활용	방송 콘텐츠 제작자의 콘텐츠 품질, 중개자(SO)의 채널 통합과 사용자 편의성 제공, 중개자의 무선 통신 채널 확보	콘텐츠 품질, 중개자의 재전송 방송 콘텐츠 양과 질, 양방향 응용 제공 수준, 3PS, 4PS 효율성
	위성 DMB	지상파 콘텐츠와 자체 특화 콘텐츠	전용 무선 통신망	휴대폰과 융합		
	지상파 DMB	지상파 콘텐츠와 일부 특화 콘텐츠		차량용 네비게이터와 융합		
broadband 기반	IPTV	지상파 방송 콘텐츠와 HD 특화 자체 콘텐츠, 상거래, 교육, 게임, 공공 서비스 등 양방향 응용 콘텐츠	FTTH 등 broadband 인터넷 망의 방송 콘텐츠 전송망 등의 번들링	TV 활용	방송 콘텐츠 제작자의 콘텐츠 품질, 중개자(IPTV)의 채널 통합과 사용자 편의성 제공, 통신사업자의 FTTH 망 구축, 양방향 서비스 제공자의 상거래, 게임, 학습 등 응용	콘텐츠 품질, 중개자의 재전송 방송 콘텐츠 양과 질, 양방향 응용 제공 수준, 3PS, 4PS 효율성

이러한 융합 가치는 기본적으로 가치사슬을 구성하는 가치사슬 참여자와 핵심역량에 영향을 받으며 이와 같은 관점에서 방송통신융합 가치사슬 유형은 인터넷 기반, SO기반, 무선통신기반, 브로드밴드 기반 등으로 구분될 수 있다. 이러한 전송 채널 특성별 구분은 디지털 융합의 콘텐츠 가치사슬을 구성하는 사업자의 건전한 발전과 소비자 후생 증진을 위한 정책과 비즈니스 모델 재구성에 직접적 시사점을 줄 수 있다. 전송 채널별 융합 가치와 가치사슬 기여자, 핵심 가치 창출 요소의 요약은 <표 3-11>과 같다.

브로드밴드 기반의 방송통신융합 서비스는 IPTV 사업 모델로 대표된다. 그러나 현재 시점에서는 IPTV의 브로드밴드의 장점이 충분히 부각되지 않고, SO가 제공하는 디지털 CATV나 양방향 서비스 제공 기능, 혹은 위성방송 SkyLife와 비교하여 차별화 요소가 크지 않다. 이는 근본적으로 가치 창출의 근원인 콘텐츠가 지상파 방송국이나 PP(Program Provider)가 제공하는 콘텐츠와 유사하기 때문인 것으로 파악된다. 이는 IPTV의 임계치(Critical mass) 가입자 유인의 미흡 요인으로 작용하여 상거래, बैं킹, 학습, 게임, 공공 서비스, 홈 오토메이션 등 브로드밴드 인터넷과 통신의 장점을 살릴 수 있는 가치 창출이 제한적인 현상을 설명한다. 따라서 IPTV 서비스의 채택 요인이 3PS, 4PS 등 융합과 구분되는 번들링을 통한 가격 할인 이점에 편중되는 경향을 보이고 있다.

이러한 문제점의 근본 원인은 방송통신융합에서 방송 콘텐츠가 일반적으로 지상파 방송국에서 제작된 방송 콘텐츠에 의존하여 이에 대한 재전송 등이 융합 서비스 중개자 가치에 많은 부분을 차지하고 있으며, 인터넷 기반 통신에 대한 융합 장점이 망에 대한 공유와 3PS, 4PS 등 결합을 통한 가격 할인에 제한적으로 반영되고 있는 것으로 요약될 수 있다.

이러한 문제점은 다양한 유형의 방송통신융합 서비스 모델에 일반적으로 나타나는데, 이에 대한 원인은 방송통신융합 서비스 가치 창출 요인의 비중이 지상파 방송 콘텐츠 제작자의 방송 콘텐츠의 품질에 의존하며 PP와 방송 중개자의 가치 기여 정도가 상대적으로 낮은 데 기인한다고 할 수 있다. 이를 요약한 유형별 거버넌스 구

조를 <표 3-12>에 제시하였다.

<표 3-12> 방송통신융합 가치와 거버넌스 구조

		융합 가치의 근원		거버넌스 수준		
		방송	인터넷 통신	지상파	PP	중개자
인터넷 기반	인터넷 TV	지상파 방송 콘텐츠	인터넷 채널	H	M	L
	인터넷 스트리밍	지상파 방송, PP 콘텐츠	인터넷 채널	H	M	L
케이블 기반	디지털 CATV	지상파 방송, PP 콘텐츠	번들링, 3PS	H	L	M
	양방향 기능 추가	지상파 방송, PP 콘텐츠	양방향 응용 서비스	H	L	M
무선 통신 기반	위성 방송	지상파 방송, PP, 자체 콘텐츠	위성 통신 채널, 양방향 응용	H	M	M
	위성 DMB	지상파 방송, PP, 자체 콘텐츠	위성 통신 채널, 단말 융합	H	M	L
	지상파 DMB	지상파 방송, PP 콘텐츠	지상파 통신 채널, 단말 융합	H	H	L
브로드 밴드 기반	IPTV	지상파 방송, PP, 자체 콘텐츠	인터넷 채널, 양방향 응용, 3PS, 4PS 번들링	H	H	L

거버넌스 구조의 문제점은 브로드밴드 기반의 방송통신융합 서비스나 디지털 CATV 모델 등에 방송통신융합에서 인터넷 기반 통신의 장점이 효과적으로 융합되지 않아 사용자 효용 향상이 제한적인 근본 원인으로 파악된다. 이는 또한 컨버전스 시너지 가치 창출에 필요한 기업 간 가치 그리드 형성(Pil and Holweg, 2006)을 저해한다고 파악된다. 방송통신융합에서 통신기능의 장점이 효과적으로 융합되기 위해서는 콘텐츠 융합, 망 융합, 단말 융합 가치의 확대를 가능하게 하는 중개자 역할의 확대가 필요하다 하겠다.

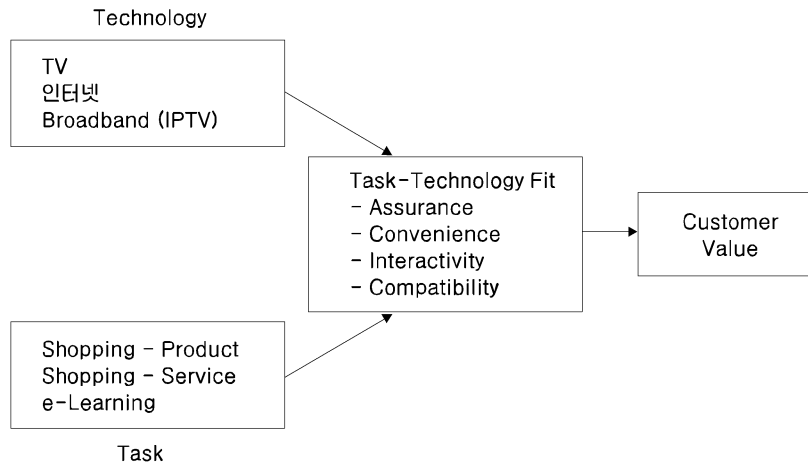
본 연구의 두 번째 내용은 콘텐츠 관련 산업의 공급사슬 변화이다. 본 연구에서는

인터넷이 기업과 개인의 경제 활동 변화에 미친 변화를 광의의 전자상거래로 전제하고, 전자상거래가 기업의 가치사슬과 기업 간 거래 및 소비자 상거래 활동을 디지털화 한 것과 같은 맥락에서 방송통신융합으로 대표되는 디지털 융합의 변화를 분석한다. 본 연구에서는 분석 범위를 제품·서비스 상거래와 e-러닝으로 제한하였으며 방송통신융합과 고객 가치 연구에 지속적으로 활용 가능성이 있다고 간주되는 태스크-기술 적합(TTF, Task-Technology Fit)이론(Goodhue and Thompson, 1986; Venkatraman, 1989)의 구조를 채택하였다. 본 연구 모델은 공급 사슬 변화의 동인(driver)이 최종 고객의 가치 구조에 기인한다는 Simch-Levi et al.(2008)의 프레임워크를 전제하였으며 매체와 정보 전달 효과성의 차별화를 제시한 매체풍요이론(Media Richness Theory)에 기반하였다(Daft and Lengal, 1986; Ngwenyama and Lee, 1997). [그림 3-8]에서 제시된 연구모델은 인터넷, TV, 브로드밴드 응용 기술과 제품 구매, 서비스 구매, e-러닝 등의 태스크 특성이 적합성을 결정하며 적합성 수준은 고객 가치와 선호도에 영향을 주는 인과 관계를 도식화 한 것이다. 디지털 기술 환경과 상거래 등의 태스크를 수행하는 데 적절한 적합성(Fit) 구성개념(Construct)은 모바일 커머스와 혁신 관련 문헌 등을 참조하여(Rogers, 2003; Lee et al, 2007; Junglas et al., 2009) 품질 혁신성(Assurance), 제품선택 편의성(Convenience), 양방향 상호작용(Interactivity), 일상 습관과의 적합도(Compatibility) 등의 4가지를 도출하였다.

이를 통하여 디지털 융합 기반의 브로드밴드 응용과 TV홈쇼핑, 인터넷 쇼핑 등 기술 특성과 제품 상거래, 서비스 계획과 선택, e-러닝 등 태스크의 적합 구성개념을 우선 검증하고, 궁극적으로 브로드밴드 응용이 소비자 경제 활동에 차별화된 가치를 제공하여 해당 산업의 가치사슬 변화를 촉진할 수 있는지를 탐색하였다.

제품 구매와 관련하여서 웹상에서 품질 지각의 복잡성에 의하여 세 가지 제품군을 구분(Figueiredo, 2000)하고 동일한 관점에서 서비스, e-러닝도 구분하여 각각의 모든 경우에 대하여 데이터를 수집하고 모든 경우의 평균과 복잡도가 높은 세부 태스크에 대하여 탐색 수준으로 실증 분석을 실시하였다.

(그림 3-8) 콘텐츠 관련 산업 가치사슬 변화 연구 모델



설문 조사를 위한 측정 도구는 연구 문헌에서 적절하게 도출한 설문 항목을 포함하였다. 사전 조사와 예비 조사를 통하여 설문지를 수정하였으며 메인 서베이는 경영학부 학생 100명을 대상으로 상세한 설명과 함께 진행하였고 응답 내용이 부실한 설문을 제외하고 총 63부의 설문서를 바탕으로 파일럿 스터디 차원에서 통계 분석을 하였다.

첫 번째로 태스크-기술 적합에 유의한 구성개념 도출은 단계적 회귀식(Step-wise regression)을 채택하였으며 다양한 태스크-기술 유형에 따라 유의한 구성 개념이

<표 3-13> 태스크-기술 적합도 단계적 회귀 분석 결과: 3가지 경우 평균

fit attributes	제품 구매		
	TV홈쇼핑	인터넷 쇼핑	브로드밴드
Quality Assurance	.418***		.201*
Convenience		.261**	.336***
Interactivity		.229**	
Compatibility	.344***	.406***	.400***
R-square	.392	.467	.502

fit attributes	서비스 구매(여행 계획과 선택)		
	TV홈쇼핑	인터넷 쇼핑	브로드밴드
Quality Assurance	.207**	.166***	.253***
Convenience			.243***
Interactivity	.282***	.173**	.176**
Compatibility	.433***	.631***	.309***
R-square	.603	.702	.659

fit attributes	e-러닝		
	TV홈쇼핑	인터넷 쇼핑	브로드밴드
Quality Assurance	.312***	.287***	.260***
Convenience	.188**	.203**	.212**
Interactivity	.274***	.281***	.288***
Compatibility	.245***	.221***	.230***
R-square	.610	.614	.583

차이가 있게 나타났으나 <표 3-13>에서 제시된 바와 같이 전반적으로 네 가지 구성개념이 모두 의미가 있는 것으로 나타났다.

특기할 사항은 모든 경우에 일상생활 부합성(Compatibility)의 유의성이 주목할 수준으로 통계적으로 유의한 결과가 나타났다는 점이다. 이는 브로드밴드 응용 기반의 IPTV가 활성화되기 위해서는 적정 기간의 선행 학습 기간이 필요한 것을 의미한다. 또한 품질 혁신성이 브로드밴드 기반 응용에서 일반적 제품 구매와 서비스 구매에서 상대적으로 높게 나타났으나 복잡한 제품 구매에서는 유의하지 않게 나타났다. 이는 복잡한 제품과 서비스의 구매에 디지털 환경에 근본적 제약점과 벤더 신뢰의 중요성을 재확인하는 결과이다. 예상과 다르게 e-러닝의 경우에는 모든 적합성 변수가 유사한 크기의 유의성을 나타냈는데, 이는 e-러닝 채택의 우선 가치는 매체 특성보다는 콘텐츠 품질에 있다는 것을 강하게 의미하는 결과라 하겠다.

두 번째로 제품 구매, 서비스 구매, e-러닝 등 태스크 각각을 분석 단위로 하여 TV홈쇼핑, 인터넷 쇼핑, 브로드밴드 응용 세 가지 매체별 각 적합성과 선호도가 차별화되는가를 ANOVA로 분석 하였다. 또한 차별화될 경우 세 가지 매체별로 적합성 구

성개념과 선호도의 순위와 순위에 의한 차별화 그룹 분류가 가능한 통계적 유의성을 Duncan 사후 분석을 통하여 탐색하고 결과를 앞의 <표 3-14>와 같이 요약하였다.

<표 3-14> 태스크 유형별 적합도와 선호도 차별화: 3가지 경우 평균

Fit Attributes (적합 속성)	제품 구매(Duncan Statistic)			
	TV홈쇼핑(1)	인터넷쇼핑(2)	브로드밴드(3)	적합 차별성
Quality Assurance	2.92	2.93	3.16	(1, 2, 3)
Convenience	2.34	3.90	3.32	(1), (3), (2)
Interactivity	2.60	3.40	3.16	(1), (3), (2)
Compatibility	2.39	3.43	2.92	(1), (3), (2)
Preference	2.17	3.34	3.07	(1), (3), (2)

Fit Attributes (적합 속성)	서비스 구매(여행 계획과 선택)			
	TV홈쇼핑(1)	인터넷쇼핑(2)	브로드밴드(3)	적합차별성
Quality Assurance	2.89	3.16 3.16	3.28	(1, 2), (2, 3)
Convenience	2.61	3.83	3.34	(1), (3), (2)
Interactivity	2.60	3.83	3.38	(1), (3), (2)
Compatibility	2.38	3.65	3.37	(1), (3), (2)
Preference	2.38	3.65	3.37	(1), (3), (2)

Fit Attributes (적합 속성)	e-러닝			
	TV홈쇼핑(1)	인터넷쇼핑(2)	브로드밴드(3)	적합차별성
Quality Assurance	2.98	3.69	3.78	(1), (2, 3)
Convenience	2.39	4.17	3.92	(1), (3), (2)
Interactivity	2.28	3.77	3.45	(1), (3), (2)
Compatibility	2.53	3.80	3.47	(1), (3), (2)
Preference	2.57	3.95	3.68	(1), (3), (2)

통계적 분석 결과 브로드밴드 응용이 인터넷의 장점과 TV홈쇼핑의 장점을 갖추고 있어 상대적으로 선호도가 우월할 것이라는 예상과 달리 인터넷에 대한 적합성과 선호도가 전체적으로 높게 나타났다. 통계적 유의성 기준으로는 선호도에 있어

서 TV홈쇼핑이 한 그룹으로 인터넷 쇼핑과 브로드밴드 응용이 동일한 그룹으로 구분되었으며 품질 혁신성 요인에서 브로드밴드의 상대적 이점이 파악되었다.

다. 결론 및 정책적 시사점

디지털 융합과 콘텐츠 관련 산업의 공급사슬 변화와 관련하여 본 연구에서는 방송 콘텐츠 산업, 제품 및 서비스 유통 산업, e-러닝 산업을 제한적으로 다루었으며 디지털 융합의 최근 추세인 방송통신융합의 영향을 통신과 미디어의 융합 기술 관점과 IPTV 서비스 관점에서 차별하여 접근하였다.

본 연구의 첫 번째 주제인 방송 콘텐츠 산업 가치사슬 분석은 Wirtz(2001)의 산업 가치사슬 해체와 재구성 프레임워크에 기반하였으며 방송통신융합 기술이 콘텐츠 융합, 전송망 융합, 단말 융합, 서비스 융합을 통하여 고객 가치 향상에 기여하는 분석적 접근을 채택하였다. 이를 바탕으로 방송 콘텐츠 공급사슬의 다양한 유형을 인터넷 기반, 케이블 기반, 무선통신 기반, 브로드밴드(IPTV) 기반으로 유형화 하였으며 각 유형별로 제반 융합 가치와 공급사슬 가치 기여자, 가치 창출 요소를 논리적으로 도출하였다.

방송 콘텐츠 산업 가치사슬 분석 결과 현재의 방송통신융합은 방송과 통신 기술 장점이 융합된 진정한 융합의 경제적 가치 제공이 아닌 3PS, 4PS 등 번들링 중심의 가격 경쟁에 의존하는 문제점이 파악되었다. 이에 대한 근본 원인으로는 방송 콘텐츠 공급사슬 거버넌스의 구조적 불균형 요인이 도출되었으며 방송 콘텐츠 관련 산업의 성장과 소비자 후생 증진을 위해서는 중개자 역량 강화와 이를 가능하게 할 수 있는 정책의 필요성을 강하게 시사하고 있다. 그러나 객관적이고 합리적이며 기대 효과가 높은 정책 도출을 위해서는 다음과 같은 정책 이슈에 대한 심층 분석이 필요하며 실증 분석은 향후 연구 과제로 남긴다.

- 현재의 방송통신융합 서비스는 방송 제공 가치와 인터넷 기반 통신이 제공하는 가치의 시너지를 사용자에게 충분히 제공하지 못하고 있다.
- 현재의 방송 콘텐츠 가치사슬의 거버넌스 구조로는 진화된 디지털 융합 기술이 제공할 수 있는 통신의 이점이 효과적으로 결합될 수 없다.

- 현재의 방송 콘텐츠 중개자 수익성은 제한되어 왔으며 이는 근본적으로 원-소스 멀티 채널을 지향하는 디지털 융합에서 원-소스가 지상파 중심 제작 콘텐츠에 편중되어 있고 중개자는 가치 부가 역할이 상대적으로 낮은 재전송 역할로 제한된 융합 가치사슬에 기인한다.
- 디지털 융합 기술을 활용한 방송 콘텐츠의 향상된 사용자 가치 제공을 위해서는 콘텐츠 중개자의 활성화가 필요하다.
- 방송 콘텐츠 중개자 서비스 모델의 활성화에는 간접 네트워크 외부 효과가 가능한 중개자의 적정 임계 수준의 가입자(Critical Mass) 확보가 필수하다.

그러나 정책의 중립성을 강조하기 위해서는 방송통신융합의 인터넷 기반 통신의 장점이 효과적으로 방송의 장점과 융합되어 방송 콘텐츠 공급사슬의 거버넌스가 중개자 중심으로 이동할 때와 균형을 이룰 때의 시나리오를 개발하고, 이에 대한 산업 발전, 소비자 후생 효과 분석이 선행되어야 할 것이다.

본 연구의 두 번째 주제로는 디지털 융합을 GPT로 간주하고, 인터넷이 산업 전반의 가치사슬을 디지털화한 것과 같은 맥락에서 경제 파급 효과가 상대적으로 높은 제품 및 서비스 유통 산업, e-러닝 산업에 대한 변화를 이론적으로 분석하고 실증적으로 검증하였다. 관련 연구가 매우 제한적이고 새롭게 전개되는 영역임을 고려하여, 본 연구에서는 탐색적 연구 접근을 채택하고 파일럿 스터디 수준의 실증 분석을 제시하였다. 관련 산업의 가치사슬 변화 분석을 위하여 Simchi-Levi et al.(2008)의 최종 고객 가치 구조의 변화가 공급사슬 변화의 근본적 동인(driver)이 된다는 이론을 프레임워크로 하여 과제-기술 적합 이론과 매체 풍요성이론 기반의 연구 모델을 수립하였고 서베이 방법을 채택하여 탐색적 실증 분석을 하였다.

TV홈쇼핑, 인터넷 쇼핑, 브로드밴드 응용 기술과 제품 구매, 서비스 구매, e-러닝 태스크의 적합성과 선호도를 통계적으로 분석한 결과는 다음과 같다. 적합성 구성 개념 요인 중 일상생활 부합성(Compatibility)이 홈쇼핑, 인터넷 쇼핑, 브로드밴드 응용 등 모든 기술과 제품·서비스 상거래, e-러닝 등 태스크 각 경우에 적합에 가장 영향도가 높은 요인으로 나타났다. 품질 혁신성은 인터넷 쇼핑 대비 브로드밴드 응

용이 다소 높게 파악되었으며 탐색 등 편의성과 상호작용성은 인터넷 쇼핑이 높게 나타났다. 전반적으로 TV홈쇼핑, broadband 응용, 인터넷 쇼핑의 순으로 적합도와 선호도가 나타났으며 통계적 유의성을 고려할 때는 제반 적합성 요인과 선호도에서 TV홈쇼핑이 낮은 그룹으로 인터넷 쇼핑과 broadband 응용이 동일한 높은 그룹으로 파악되었다.

통계 분석 결과는 실증 분석 이전에 인터넷과 TV의 장점을 공유하고 있는 broadband 응용이 인터넷 쇼핑 대비 선호도가 높을 것이라는 예상과 다소 상이하나 broadband 응용에 대한 긍정적 향후 전망을 시사하고 있다. 인터넷 쇼핑의 선호도가 높은 것은 broadband의 일상생활 부합성이 인터넷 쇼핑 대비 아직 미흡하며 TV 매체 기반이 검색과 상호 작용 등에서 인터넷 대비 불편할 수 있을 것이라는 인식에 기인한다고 판단된다.

이를 종합하면 기존의 오프라인 유통 채널과 함께 온라인 유통 채널을 활용하고 있는 제반 산업의 가치사슬이 인터넷, 홈쇼핑과 함께 IPTV 등 broadband 응용이 새로운 디지털 유통 채널로 정립될 가능성이 매우 높으나, 이의 구현을 위해서는 다음과 같은 정책적 고려와 향후 연구가 필요하다는 것을 시사한다.

첫째로 broadband 유용성을 적극적으로 홍보하고 체험할 수 있는 기회를 폭넓게 부여하는 방향으로 정책이 수립되어야 한다. 예를 들어 인터넷 기반으로 제공되고 있는 G4C, G4B 등 공공 분야의 대국민 서비스를 IPTV로 전환하는 것도 적절한 대안이 될 수 있다.

둘째로 방송통신융합 기술의 서비스 산업 접목에 대한 정책 차원에서의 노력의 중요하다. 본 연구에서는 관광 산업의 여행의 기획과 선택을 예로 들어 파일럿 수준으로 연구 결과를 제시하였으나 의료, 오락, 금융, 요식 산업 등 다양한 분야에 접목할 기회를 탐색하고 이를 장려할 수 있는 정책이 바람직할 것으로 파악된다.

마지막으로 본 연구에서 도출된 결과를 바탕으로 서비스 산업과 디지털 융합 기술과의 접목을 위한 비즈니스 모델 연구와 공공 분야에서 인터넷으로 제공되는 G4B, G4C 서비스에 대한 broadband 전환 방안에 대한 연구의 필요성 역시 제시되었다.

6. 디지털 컨버전스와 주요 멀티미디어 비즈니스 모델의 진화

가. 연구목적과 구성

최근 디지털 컨버전스 환경 하에서 국내외 멀티미디어 서비스는 다양한 형태의 결합 및 융합서비스로 발전하고 있으며, 특히 IPTV와 같은 양방향 결합형 서비스가 급속히 발달하고 있다. 이와 함께 멀티미디어 산업의 가치사슬 역시 과거와 다른 양상으로 복잡·다양화되고 있다. 이에 디지털 컨버전스의 사회적 확산에 따른 기존 미디어와 멀티미디어 간의 산업 차원에서의 변화의 특성과 진화 방향 및 향후 전망을 모색함으로써, 경제·경영 차원에서의 변화를 예측하고 이에 대한 정책 대안을 마련하는 것은 방송통신 패러다임 변화 예측에 많은 시사점을 제공할 수 있을 것으로 판단된다.

이에 본 연구에서는 디지털 컨버전스에 따른 주요 멀티미디어 비즈니스 모델의 진화 방향을 살펴보기 위하여 다음과 같은 내용을 다룬다. 먼저 디지털 컨버전스가 멀티미디어 서비스와 멀티미디어 산업의 가치사슬에 미친 영향을 선행 연구 및 사례를 바탕으로 분석하였다. 또한 비즈니스 모델 지향적인 멀티미디어 서비스의 분류 방법을 도출하고 실제 사례를 적용해 분류해보았다. 이어서 VOD 플랫폼, IPTV, 게임, 내비게이션 및 이러닝 등 멀티미디어 서비스의 특성에 따른 비즈니스 모델의 진화 방향을 사례 연구를 통해 살펴보았다. 이를 통해 멀티미디어 서비스와 비즈니스 모델의 진화 방향의 공통점 및 차이점을 파악하고, 디지털 컨버전스 시대에 멀티미디어 기업의 사업 및 경쟁전략 수립과 정부 차원에서의 멀티미디어 산업 활성화 정책 수립을 위한 시사점을 도출하였다.

나. 주요 연구결과

(1) 디지털 컨버전스와 멀티미디어의 진화

디지털 컨버전스 환경 하에서 미디어는 많은 변화를 겪었다. 초기에는 주로 컴퓨터를 기반으로 한 문자 중심의 콘텐츠가 주를 이루었으나 컴퓨터 그래픽 기술, 음성 녹음 및 재생기술, 영상녹화 및 구현기술 등이 동시에 발달함에 따라 텍스트, 이미

지, 사운드, 동영상 등이 결합된 다양한 종류의 멀티미디어 콘텐츠를 제작하고 이용할 수 있게 되었다. 이와 함께 기존의 방송, 출판 산업에 국한되었던 멀티미디어 산업은 타 산업 영역과 다양한 방향에서의 조화를 통해 더욱 많은 응용 분야로 영역을 넓히게 되었다.

멀티미디어의 진화는 음성, 영상 압축 기술과 같은 디지털 기술의 발달로부터 시작되었다고 할 수 있다. 초기에는 음성이나 영상을 디지털화하는 것이 기술적으로 매우 어려운 일이었다. 따라서 멀티미디어 콘텐츠를 제작하는 데에도 많은 인력과 시간이 필요하여 기업 차원에서의 기획·제작이 많았다. 그러나 현재에는 컴퓨터의 대중화 및 고급화와 함께 다양한 멀티미디어 콘텐츠를 개인 또는 소규모 그룹이 제작하는 것이 가능해졌고, 이러한 제작 환경의 변화는 멀티미디어의 진화와 보급의 확산에 가장 큰 영향을 미친 것이라고 할 수 있다.

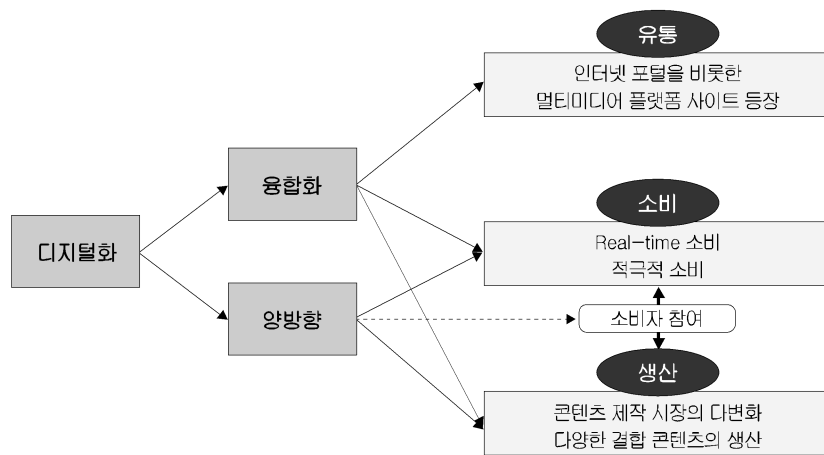
양방향성은 대화의 가능성을 말하는 것으로서 공급자가 일방적으로 콘텐츠를 공급하고 사용자의 선택권이 주어지지 않은 채로 제공받게 되는 기존의 라디오 혹은 아날로그 TV와 달리 VOD, IPTV, 게임 등 사용자의 의사결정 및 행동이 적극적으로 반영되는 다양한 멀티미디어 플랫폼의 등장을 유발하였다. 최근에는 입력 인터페이스 기술의 발달에 따라 단순히 키보드, 마우스, 리모콘 등으로 사용자의 의사를 입력하는 수준에서 벗어나 음성인식, 동작인식이 가능한 수준까지 발달하였다.

융합은 디지털 컨버전스 시대의 대표적인 트렌드로서 멀티미디어의 성격에 직접적인 영향을 미치고 있다. 융합화는 단순히 텍스트, 이미지, 동영상 등의 미디어의 결합으로서 멀티미디어의 필요조건일 수도 있다. 그러나 정보처리기술, 통신기술 및 단말기술의 발달과 함께 컨버전스와 유비쿼터스에 대한 소비자의 수요가 급격히 증가하였고, 멀티미디어와 멀티미디어가 영역의 구분이 없이 결합하는 현상이 증가하고 있다. 이와 더불어 멀티미디어가 타 산업 영역에 결합되는 경우 역시 빈번하다.

이와 같이 멀티미디어는 기존의 수많은 미디어가 디지털화, 양방향화, 융합화된 결과물이며 디지털 기술의 발달과 컨버전스 현상의 가속화에 따라 그 영역과 범위가 더욱 복잡 다양화되고 있다. 이러한 멀티미디어의 진화 방향은 앞으로도 신기술

의 등장에 따른 새로운 플랫폼의 등장과 함께 많은 산업 분야에서의 핵심 성장 요인으로 작용할 것으로 보인다.

[그림 3-9] 멀티미디어의 특성에 따른 산업 환경 변화 양상



(2) 멀티미디어 서비스의 분류

본 연구는 주요 멀티미디어 비즈니스 모델의 진화 방향을 규명하는 것을 목표로 하고 있으므로 분류기준도 비즈니스 모델 간 차이점과 연관되어 있어야 그러한 차이점이 발생하는 이유를 분류기준으로부터 이해할 수 있을 것이다.

우선 커뮤니케이션의 주체에 따라 인간 대 인간(H-H)과 인간 대 기계(H-M)로 구분하는 기준을 생각해 볼 수 있다. 서비스의 이용자 관점에서도 분류기준을 고려해 볼 필요가 있다. TV는 하나의 user interface를 동시에 여러 이용자가 함께 사용할 수 있지만, PC나 휴대폰의 경우에는 하나의 user interface를 동시에 여러 이용자가 사용할 수 없다. 전자를 multi-user interface, 후자를 single-user interface라고 하자. 또한 이용자의 이동가능성 여부에 따라 초고속 인터넷과 같이 반드시 고정점에서 서비스를 이용해야 하는 서비스들과 DMB와 같이 이동 중에도 이용할 수 있는 서비스들로 구분할 수 있다. 전자를 유선이라고 하고 후자를 무선이라고 하자. 다만 후자에는

PMP를 이용한 서비스와 같이 offline 상태이지만 휴대가능한 서비스도 포함시키기로 한다.

앞의 세 분류기준과 결합해 보면 다음 <표 3-15> 및 <표 3-16>과 같은 분류표를 얻을 수 있다.

<표 3-15> 인간 대 인간(H-H)

	유 선	무 선
single-user interface	인터넷 영상전화/메일 경쟁적 인터넷 게임 영상회의	모바일 영상전화/메일
multi-user interface	—	—

<표 3-16> 인간 대 기계(H-M)

	유 선	무 선
single-user interface	인터넷 강의 MMORPG VOD 웹캐스팅	PMP download 스마트폰 앱 서비스 콘솔게임 지상파 DMB 위성 DMB 네비게이션
multi-user interface	IPTV, CATV	공중파방송 위성방송

<표 3-16>의 좌측-상단의 범주에 속하는 서비스들은 PC를 플랫폼으로 하는 서비스들이고, 우측-상단은 모바일 기기를 플랫폼으로 하는 서비스들이며 하단에 있는 서비스들은 TV를 플랫폼으로 한다는 공통점을 가지고 있다.

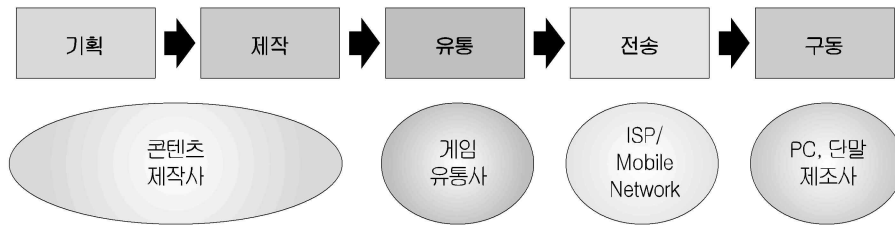
(3) 주요 멀티미디어 비즈니스 모델의 진화

디지털 컨버전스에 따른 미디어의 디지털화, 양방향화, 융합화와 함께 미디어 산

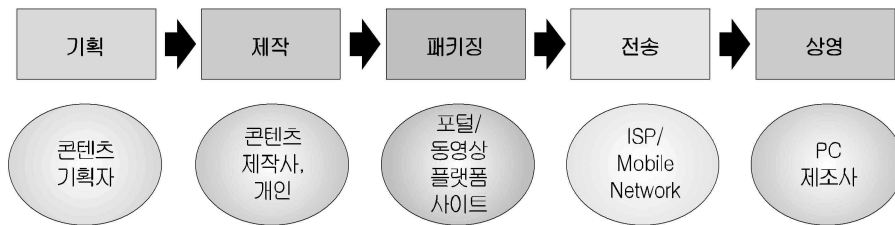
업의 가치사슬에도 많은 변화가 발생하였으며 이에 따라 멀티미디어 산업의 가치사슬은 훨씬 복잡한 구조를 띠게 되었다. 과거 미디어 산업 가치사슬의 대표적인 사례를 영화산업이라고 한다면 멀티미디어 산업의 가치사슬에 대한 분석은 초기 미디어 시장 가운데 가장 발달한 산업 분야인 영화산업으로부터 시작하는 것이 유의미할 것으로 보인다. 영화산업의 경우 기획, 제작, 유통, 상영의 구조를 가지고 있으며 비디오, DVD판의 경우에 제작사와 유통사 사이에 패키징의 단계가 추가되기도 한다. 이를 대표적인 멀티미디어 산업인 온라인 게임 산업의 가치사슬 및 VOD 플랫폼 산업의 가치사슬과 비교하면 상당한 유사성을 발견할 수 있다. 영화 콘텐츠가 극장 상영 위주의 일원화된 가치사슬 구조로부터 비디오, DVD 또는 TV방영용으로 다원화됨에 따라 패키징 업체(플랫폼 업체)가 가치사슬에 추가된 현상을 온라인 게임 산업 및 VOD플랫폼 산업의 가치사슬에서도 찾아볼 수 있다. 특히 유의미한 점은 과거에는 극장, TV, PC 또는 게임용 단말 제조사 등이 고객 접점으로서 가치사슬상에서 가장 큰 힘을 가질 수 있었던 반면, 디지털 컨버전스와 멀티미디어 시대인 최근 들어서는 동영상 플랫폼 사이트, 게임 유통사 홈페이지, IPTV 플랫폼 어플리케이션과 같은 유통·패키징 부문의 업체가 가치사슬 상에서 가장 큰 영향력을 가지고 있다는 점이다. 이는 멀티미디어 산업의 특성에 따라 고객 접점이 하드웨어 디바이스가 아닌 소프트웨어 어플리케이션으로 이동하였기 때문이다.

이와 함께 멀티미디어 비즈니스 모델의 구조적인 측면에서도 많은 변화가 일어났다. 대부분의 초기 멀티미디어 비즈니스 모델은 PC기반의 VOD 플랫폼과 같이 주문형 비디오만을 제공하는 수준에 머물러 있었다. 따라서 기존의 비디오, DVD 산업의 비즈니스 모델과 마찬가지로 콘텐츠 판매를 통한 수익이나 광고수익이 주요 수익원천이 되었다. 대부분의 콘텐츠는 비디오 콘텐츠이며 영화사 또는 방송사와 같은 콘텐츠 제작사업자로부터 콘텐츠를 공급받고 플랫폼 사업자는 그에 상응하는 대금을 지급하게 된다. 이렇게 확보한 콘텐츠를 가입자에게 제공하고 개별 콘텐츠에 대한 요금 또는 정액 요금을 받는다. 이 외에도 콘텐츠 상영 전후 또는 플랫폼 인터페이스 상에 광고를 게재하고 광고주로부터 광고료를 받기도 한다.

〔그림 3-10〕 온라인 게임 산업의 가치사슬



〔그림 3-11〕 VOD 플랫폼(PC기반) 산업의 가치사슬



〔그림 3-12〕는 미래의 멀티미디어 비즈니스 모델의 진화 방향을 예측한 것이다. 가장 큰 변화는 양방향서비스의 종류와 범위가 확장되는 점이다. 사용자의 능동적인 참여 의지가 높아짐에 따라 기존에 PC만을 통해 주로 제작되고 업로드되던 UCC의 거래가 각종 플랫폼 상에서도 이루어지게 될 것이며, 플랫폼 사업자는 이에 대한 대가를 현금, 아이템 또는 각종 혜택을 통해 가입자에게 지급할 것이다.

또한 다양한 양방향서비스가 등장함에 따라 플랫폼사업자가 직접 제공하는 양방향콘텐츠 뿐만이 아니라 원격교육, 원격의료 및 홈시큐리티와 같은 외주 양방향서비스 업체의 참여도 증가할 것으로 보인다. 이에 따라 플랫폼사업자는 외주 제작된 양방향콘텐츠를 구매하여 사용자에게 직접 제공하고 사용료를 징수하거나 IPTV와 같은 플랫폼을 통하여 외주업체가 사용자와 거래할 수 있도록 하고 수수료를 취하는 등의 수익구조를 구축할 것이다.

이와 함께 광고주로부터 광고 게재에 대한 광고료만 징수하는 기존의 체계를 벗

업자를 중심으로 콘텐츠 제공자와 이용자가 존재하는 양면시장(two-sided market)의 구조였다면, (과거 공중과 방송국들은 플랫폼 역할과 프로그램 개발을 모두 수행하였으므로 이 경우 시장구조는 단면시장(single-sided market)에 해당된다) 최근에는 대부분의 멀티미디어 비즈니스 모델에 광고주와 UCC 제공자로서의 이용자, 외주 양방향 서비스 제공자들이 등장하여 시장구조가 매우 복잡한 다면시장(multi-sided market)의 양상을 띠고 있다.

복잡한 시장구조는 멀티미디어 산업발전을 위한 정부의 정책적 지원과 공정경쟁 환경조성을 위한 규제정책의 집행을 어렵게 만들고 있다. 과거의 단순한 비즈니스 모델은 대부분 선형(linear)의 가치사슬을 가지고 있기 때문에 가치사슬 상에서 정책적 지원 포인트를 파악하면 정책의 효과까지도 가능할 수 있다. 그러나 최근의 다면시장은 2차원 또는 3차원의 매트릭스 형태의 가치사슬을 가지기 때문에 정책 지원 포인트를 찾아내기도 어렵고 정책의 효과도 파악하기 어렵다. 즉, 정책적 개입에 불확실성이 매우 높다는 것이다. 따라서 정부의 역할을 산업발전의 기반을 확충하는데서 찾아야 할 것이다. 내비게이션 산업의 경우 정부의 디지털지도 구축사업이 없었으면 중소기업인 지도제작사들이 독자적으로 전국의 지도를 디지털화하지는 못했을 것이다.

멀티미디어 콘텐츠 산업의 인프라를 공고히 하기 위해서는 그 동안 공공부문에서 정보화지원사업 등을 통해서 구축한 디지털 콘텐츠들을 기업들이 활용할 수 있도록 정비해야 한다. 과거에 부처별, 기관별로 디지털 콘텐츠 DB를 구축하고 관리하였기 때문에 기업 입장에서 자신이 필요로 하는 자료를 어느 기관이 가지고 있는지 알기 어렵고, 기관마다 자료의 공개 및 이용조건들이 달라 기업들이 이용하기 불편한 점이 있다. 따라서 기업들이 원하는 자료를 한 사이트에서 검색할 수 있도록 기관별 디지털 콘텐츠 DB를 연계시키고 이용조건을 통일시켜 활용도를 제고할 필요가 있다. 중장기적으로는 공공기관이 보유하고 있는 자료들을 기반으로 ‘public creative commons’를 구축하는 것을 고려해 볼 수 있다.

또한 앞에서 살펴본 바와 같이 멀티미디어 산업 전반에 걸쳐 광고수입의 비중이 늘어나고 있다. 따라서 멀티미디어 산업의 발전을 위해서는 광고시장이 커져야 한

다. 그런데 광고에 대한 심의는 민간심의기구들에 의해 이루어지고 있으며, 이들은 주로 소비자 보호에 초점을 맞추고 있다. 광고시장이 성장하기 위해서는 광고주가 광고비 지출을 늘려야 하는데 그러기 위해서는 광고에 대한 심의 시 광고주, 광고제작업체와 플랫폼 사업자들의 입장도 고려해야 한다. 특히 플랫폼들의 특성에 적합한 차별적인 심의기준을 마련할 필요가 있다.

제4 절 사회영역

1. 융합사회의 소통양식 변화와 사회진화 방향 연구

가. 연구목적과 구성

디지털 기술의 발전은 뉴미디어의 확산과 더불어 기술적·자료적·조직적 차원을 중심으로 한 미디어 융합을 촉진하고, 이러한 미디어 융합은 다시 제도적·문화적·의식적·초국적 차원의 사회적 융합을 야기함으로써, 궁극적으로 첨단 미디어를 기반으로 하는 융합사회의 출현을 추동한다. 뉴미디어를 기축으로 하는 융합사회에서는 ‘미디어가 사회요 사회가 곧 미디어’라는 등식이 성립하는 바, 미디어를 매개로 한 의사소통은 최근 사회활동, 사회관계, 사회구조 및 사회적 에토스에 이르는 사회적 성격을 좌우하는 요체로 대두되고 있다. 이처럼 소통이 사회체계의 구성요소가 되는 소통사회에서 소통양식은 사회체계의 변화와 마찬가지로 고착적 상태에 머물지 않고 끊임없이 변화한다. 따라서 소통지향사회의 동학을 파악하는 일이야말로 첨단 뉴미디어가 사회체계를 중형으로 연결하게 될 후기정보사회의 선차적 과제라고 할 수 있다.

따라서 본 연구에서는 ① 기술발전과 소통양식의 변화에 대한 통시적 고찰에 이어, ② 디지털 기술에 의한 미디어 융합이 추동하는 융합사회의 특성과 대응을 논하고, ③ 융합시대에 적절한 소통이론을 모색하며, ④ 새로운 소통양식에 준거한 사회진화의 모형을 제시한 후, ⑤ 소통사회의 미래에 전망되는 문제점들을 색출하여, ⑥ 융합시대에 대비한 정책 방향을 탐지해 보고자 한다.

나. 주요 연구결과

융합사회는 미디어 기술과 사회문화의 변화상이 동시에 공진화하는 가운데 나타나는 새로운 사회 현상으로, 거기서는 뉴미디어의 특성인 전방위적이고, 연동적이며 역동적인 특성들이 그대로 문화적 양상에도 반영되는 가운데 사회 다분야에서 초복잡계적 모습들이 드러난다.

개방성, 유동성, 섞임, 호환성을 포괄하는 이러한 외부세계의 혼돈은 다시 사회 내 주체들이 겪는 ‘진정성 상실의 위기’와 맞물려, 모든 고정적인 것들이 사라지는 가운데 개별 주체들이 겪는 혼란은 융합사회를 아무 것도 확실치 않은 ‘총체적 혼돈의 시대’로 접어들게 한다.

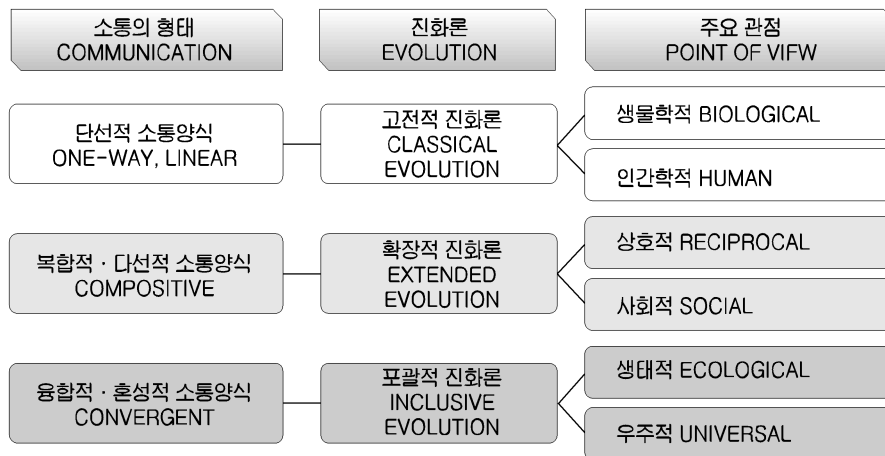
이러한 총체적 혼돈 속에서 새로운 사회적 질서를 만들어내는 다양한 시도들이 관측되는데, 가장 특징적인 것은 개별 주체들은 개인의 주관적 욕망과 관심을 환상 원리를 통해 ‘이야기’함으로써 혼돈에 대처하려는 것이다. 이는 융합사회의 새로운 질서를 이끌어내는 힘이 위에서 아래로의 위계적 방식으로가 아니라 소통을 중심으로 하는 수평적 질서로 전환되고 있음을 의미한다.

소통이 사회적 역동성의 핵심적 요소가 되어가고 있다면, 소통양식의 변화는 사회체계의 동학을 이해하는 관건이라고 아니할 수 없다. 기술적 논리와 사회적 논리를 동시에 고려하는 기술사회적 관점에서 볼 때, 소통양식의 변화는 기술혁신기를 맞아 급변할 것으로 예상되며, 사회체계의 변화 또한 그러한 양상을 보이게 될 것으로 전망된다. 더구나 강력한 접합성과 구성성을 특징으로 하는 디지털 기술에 근거한 기술사회적 공진화는 단선적·일률적 과정이 아니라 변곡성·역류성·편향성 등과 같은 예측불가능한 속성들을 현시할 것으로 예상된다. 이 같은 고(高)엔트로피적 상황에 대한 분석은 다양한 형태의 사회진화론 모형으로 규명 가능하다.

사회진화 모형은 크게 다윈을 중심으로 하는 ‘고전적 진화론(Classical Evolution)’, 향후 개선된 ‘확장적 진화론(Extended Evolution)’ 그리고 근자에 새로이 각광받고 있는 ‘포괄적 진화론(Inclusive Evolution)’으로 구분할 수 있다. 고전적 진화론은 다윈으로 대표되는 생물학적 관점과 골턴 등의 인간학적 관점으로 이루어지는데 일차

원적이며 일방향적이다. 확장적 진화론은 이와 달리 상호적이고 사회적인 관점을 견지한다. 생태적이고 우주적인 관점을 함유한 포괄적 진화론의 경우에는 인간의 이성과 감성이 융합되고 인간과 인간이 아닌 존재들이 소통하는 융합적 소통양식과 선택적 친화력을 지닌다. 뿐만 아니라 읽거나 쓰는 것뿐만 아니라 듣고 만지는 소통이 가능해진다는 점에서도 포괄적 진화론과 혼성적 소통양식은 가장 밀접한 연관성을 지니고 있다고 말할 수 있다(그림 3-13) 참조).

(그림 3-13) 소통양식의 변화와 사회진화



그런데 피에르 부르디외는 ‘소통, 즉 커뮤니케이션에서 가장 두려운 것은 커뮤니케이션에 대한 무의식인 것이다’라고 지적한 바 있다. 따라서 소통이 중시되는 융합 사회에서 소통으로 인한 잡음을 없애거나 줄이기 위해서는 융합적 커뮤니케이션을 향유하는 것 못지않게 부메랑으로 작용할 수 있는 소통사회의 역기능적 요소를 예견하고 대응하는 일이 중요하다. 더구나 미래 소통사회의 문제점들은 개별적 수준에서 그치는 것이 아니라 사회 전체에 악영향을 끼칠 것으로 전망되는데, 그것은 주로 시민사회 부문에서는 조율의 위기(crisis of alignment), 국가 부분에서는 지배구조의 위기(crisis of governance), 시장 부문에서는 유통의 위기(crisis of circulation)로 구

체화하면서, 사회전체적으로는 통제와 감시의 악순환으로 표출될 위험성이 높다.

다. 결론 및 정책적 시사점

미디어 융합에서 연원하는 새로운 소통질서의 형성은 미래사회의 중추적 화두이자 주도적 조류로 예측된다. 이러한 새로운 질서로의 이행은 사회발전에 기여할 여지가 많지만, 사회적 혼돈의 증강이라는 새로운 역기능을 초래하기도 한다. 엄청난 사회문화적 잠재력을 내포한 융합은 합류적 경향과 더불어 분산이라는 역리적 현상을 동반하는 까닭이다. 융합과 분산이 마치 원심력과 구심력 같이 동시적으로 작용하는 이율배반적 상황에서 다수의 집단적 여론, 공감 혹은 동참이 때때로 사회를 파괴적으로 인도할 위험성을 결코 배제할 수 없다.

따라서 자율성을 본령으로 해야 할 융합시대의 새로운 소통질서는 과도(overshoot) 혹은 부적합(misfit)으로의 이탈을 적절히 제어해야 하는 바, 일차적으로는 개인의 무분별한 욕구나 성향을 일상생활에서 적절히 통어할 수 있는 ‘간주관적 여과장치(intersubjective filtering system)’를 강구하여 제도화하는 일이 급선무라고 본다. 그 구체적 실행 방안으로는 온라인 공간의 재설계(redesign)를 우선적으로 고려할 수 있으며, 보다 적극적 대안으로는 사회교육을 통한 간주관성의 형성방안을 제안할 수 있다. 그러나 융합시대의 소통적 합리성 증진을 위한 보다 원천적 처방은 인간, 사회 및 기술적 쟁점들을 포괄적으로 고찰할 수 있는 ‘융합학(convergentology)’ 연구를 진흥시키는 일이라고 생각된다. 기존의 학과적 장벽을 넘어선 통섭 학문으로서의 융합학을 횡(橫)학문적(cross-disciplinary), 간(間)학문적(inter-disciplinary) 차원을 넘어 통(通)학문적(trans-disciplinary) 수준으로 격상시킴으로써, 융합적 사회질서의 해명에 보다 능동적으로 대처해 나아갈 수 있으리라 본다.

2. 미디어 융합의 전개과정과 사회문화적 파장

가. 연구목적과 구성

디지털 기술의 발전으로 인해 가속화되는 미디어 융합 환경은 기술을 수용하는

인간과 사회의 양상을 다양하게 변모시켜왔다. 디지털 컨버전스 시대의 기술, 플랫폼, 서비스, 그리고 콘텐츠의 융합과 발전은 융합사회를 촉발시키는 동인이라 할 수 있다. 따라서 미디어 융합에 대한 사회문화적 차원의 포괄적 이해를 돕는 연구가 필요한 시점이라고 본다. 본 연구에서는 사회문화적 관점에서 미디어 융합의 진행양상을 고찰하고, 이러한 미디어 융합이 개인, 집단, 공간, 나아가서는 사회적 차원에서 어떠한 변화를 불러일으키는지를 파악하는데 그 목적을 두었다.

연구의 목적을 달성하기 위해, 미디어 융합의 기술적 특성과 사용양상을 범주화하였고, 개인의 변화 측면에서, 탈진정성과 진정성이 혼재한 상황에서 유연한 자아의 탄생을 논의하였다. 이어서 네트워크 기반의 의사소통과정과 효과 및 사회적 과급력을 피에르 레비의 ‘집단 지성(collective intelligence)’을 중심으로 살펴보고, 미디어 융합과 이용환경의 확장이라는 의미에서 공간문화를 변화를 고찰하였다. 마지막으로 Focus Group Interview와 전문가 집단인터뷰를 통해 융합 환경 내에서 실제 미디어 이용집단과 기술개발 전문가들이 느끼는 융합의 전개과정과 방향을 살펴보았다.

나. 주요 연구결과

주요 연구결과는 다섯가지로 정리할 수 있다.

첫째, 방송통신 융합의 전개과정을 바탕으로 미디어융합 전개구조와 양상을 고찰하였다. 기든스의 구조화 이론에 큰 바탕으로 두어 ‘중간계적’ 소통환경이라는 분석의 틀을 제시하였으며, 이를 바탕으로 융합사회를 개인, 집단, 공간의 차원으로 나누어 새로운 가능성을 제시하였다(〈표 3-17〉 참조).

〈표 3-17〉 중간계적 소통환경의 등장

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

둘째, 미디어 융합 사회에서 개인의 변화에 초점을 두어, 탈진정성과 진정성이 혼재한 상황에서 유연한 자아의 탄생을 설명했다. 미디어 기술이 점차 발전함에 따라 미디어의 극단적 사유화는 미디어 이용자를 미디어 콘텐츠에 합치시키는 경로와도 일치하며 동시에 개인의 정체성 해체와도 연결된다. 융합 환경 속에서 개인은 진정한 자아와 가상의 자아 사이에서 유동적인 상호작용과 교호작용을 거듭하며, 유연한 자아를 생성해낸다. 이때의 유연한 자아란 부유하는 자아와 고정적 자아라는 양극단의 절충적인 개념으로 볼 수 있다. 융합이 가속화됨에 따라 개인은 곧 무한에 가까운 선택지에 맞닥뜨리게 되는데 이는 역설적으로 ‘선택의 패러독스’를 불러온다. 이러한 상황에서 중요한 화두는 개개인이 과연 어떤 대상에 몰입할 것이냐의 문제로 귀결될 수 있다.

셋째, 네트워크 기반의 컴퓨터로 매개된 의사소통의 과정과 이에 따른 효과 및 사회적 파급력을 피에르 레비의 ‘집단 지성’(collective intelligence)의 논의를 바탕으로 살펴해보았다. 사이버 공간에서 네트워크로 연결된 상호 관계에서 사람들은 자신이 속한 군집이 최대한 지속되도록 경쟁 및 협력하게 되는데 이때 출현하게 되는 것이 소집단지성이자, 소집단권력이다. 소집단지성은 사이버 공간에서의 경쟁과 협력을 통해 복잡화, 가속화 되어 나타나며 이러한 현상을 디지털 테크놀로지와 사이버 문화에서 생성된 가상성의 기반에서 현재화(actualization) 하는 과정이 CMC를 통한 집단 지성의 구축이라 하겠다. 본 장에서는 소셜 마이크로 블로깅의 동향과 여러 가지 케이스 분석을 함께 포함하였다.

넷째, 융합에 따른 공간문화의 변화에 초점을 두어 살펴보았다. 이용환경의 확장은 이용자에게 공간적 선택권을 부여함으로써 미디어 이용과 네트워크 접속 양상에 새로운 변화를 유도하고, 커뮤니케이션 행태를 바꾸고 있는 것으로 드러났다. 네트워크는 리소스의 제약과 접속 행위에 따른 공간적 활동 종속으로 인해, 서비스의 범위를 지역적 허브의 서비스 범위 안에 존재하는 사람들로 그 범위를 제한하게 되는 것이 일반적이다. 이러한 미디어 융합 기술의 특징은 특정 환경 범위 내에서 커뮤니케이션 하는 사람들은 나와 근거리에 위치함으로써 최소한의 공통적인 문화적, 공

간적 경험을 공유한다는 특징을 지니는 ‘준(準)의명성화’의 현상을 촉발한다. 유비쿼터스 환경은 태생적으로 네트워크 접속을 통한 정보 추적이 동시에 일어난다는 점에서, 감시사회에 대한 불안을 품고 있다. 그러나 현실세계에서는 극단적 개인감시보다는 그룹화된 조직단위의 감시가 훨씬 더 자주, 자연스럽게 일어나고 있으며, 이러한 중범위의 감시를 ‘느슨한 감시(loose surveillance)’로 명명하였다.

다섯째, 미디어 융합의 사회문화적 전개 양상과 과장에 대한 연구결과를 바탕으로 실제 융합 환경 내에서 어떠한 변화가 얼마만큼 진행되고 있는지를 알아보기 위해, 이용자 그룹과 전문가 그룹을 대상으로 FGI(Focus Group Interview)를 실시하였다. 융합 환경 내에서 실제 미디어 이용집단과 기술개발 전문가들이 느끼는 융합의 전개양상과 동향에 관한 인터뷰 결과는 현재진행형인 융합 사회와 진행 양상에 대한 흥미로운 통찰을 제공하였다. 미디어 융합을 통해 소통의 방식이 하나의 새로운 융합 생태계(ecosystem)내에서 지속적으로 진화해나가는 양상을 띠고 있음을 볼 수 있었다.

다. 결론 및 정책적 시사점

결론에 이르러 우선 개인적 차원에서의 미디어융합 사회는 다양한 기호와 경험의 확장이라는 측면에서 인간 자체에 대한 관심을 더욱 깊이 불러일으키게 될 것이다. 미디어를 통한 자아의 진화 과정에서 체험적 융합미디어를 소비함으로써, 신체, 정신, 감각적 확장이 진행될 것이다. 기억해야 할 사실은 개인이 기술을 수용하는 과정에서 이러한 행위와 반응들이 다시 기술을 하나의 굳건한 구조로 편입시키는 원동력을 제공한다는 점이다. 프레즌스라는 중간계적 경험 세계에 안착한 개인은 나아가 미디어 경험을 자연스러운 몰입의 대상으로 삼기에 주저하지 않는다. 또한 집단에 이르러 불안정성과 다원성의 유토피아로 대변되는 집단지성은 미시권력으로 전환을 시도하며, 명사경제(Celebrity Economy)라는 1%를 위한 사회라는 새로운 양극화의 트렌드를 가속화한다. 결론적으로 사회 구성원의 성찰적 행위와 반응이 테크놀로지로 대변되는 시스템을 재조직하고, 이러한 구조화된 시스템이 또다시 개개인과 사회에 영향을 미치게 되는 ‘중간계적 소통환경’의 구조화가 가시화, 가속화되는 현실이다.

본 연구를 통해 도출 된결론을 바탕으로 제안할 수 있는 정책적 시사점은 다음과 같다. 첫째, 미디어 융합 환경이 가져올 새로운 변화를 주시하기 위해, ‘명사경제(celebrity economy)’에 주목할 필요가 있다. 보다 새로운 시각에서 정보의 최전선에서 디지털 미디어 환경을 이끌어나가는 1%의 리딩 집단의 혜안을 통해 미디어 융합 환경이 가져올 변화에 대한 움직임을 보다 빠르게 포착해 볼 수 있을 것으로 생각된다. 둘째, ‘드림아키텍트’를 통한 케어링 소사이어티의 구현을 제안하고자 한다. 셋째, 비정보성 괴담이나 가십성 정보를 생산하고 확산시키는 온라인상의 테러 행위를 ‘넷 반달리즘(Net Vandalism)’이라 지칭하고 향후 연구과제로 제시하고자 한다. 사이버 테러의 사회구조적, 융합 환경적 메커니즘이 무엇인지를 규명함과 동시에 ‘사회 심리적’ 원인과 영향을 평가하는 작업이 필요하다. 서로에 대한 존중과 신뢰를 바탕으로 건강한 소통이 일어나는 미디어 융합 사회를 위해 ‘넷 반달리즘’에 대한 정책방안이 준비되어야 한다.

3. 미디어 발전과 사회 갈등 구조의 변화

가. 연구목적과 구성

한국사회는 지난 10여 년간 정보화 정책 시행으로 세계 최고 수준의 인터넷 인프라와 보급률을 보유하게 되었다. 정보통신 관련 서비스에 대한 이용이 증가하였으나 동시에 여러 가지 형태의 문제점 또한 발생하였다. 이러한 문제점은 최근에 미디어 융합이라는 새로운 패러다임이 급속하게 확산됨에 따라 더 심화되고 있다. 그 중에서 이러한 패러다임의 변화는 사회갈등에 중요한 영향을 미칠 수 있다. 미디어의 융합 같은 최근의 정보화 기술의 발달과 사회의 변화가 사회갈등의 영역과 특징을 보다 확대시킬 가능성이 있다. 현재 발전하고 있는 정보통신기술이 가져다 줄 사회는 이러한 갈등을 좀 더 증폭시킬 가능성이 크다는 것이다.

이 연구는 미디어 융합이 가져다 줄 다양한 유형의 사회위험과 갈등문제를 다루고자 한다. 이 연구는 두 가지의 연구목표를 가지고 있다. 첫째, 미디어 융합 안에서 발생하는 다양한 수준의 충돌을 검토하고자 한다. 즉 미디어 자체의 도구적 수준에

서의 충돌과 분쟁뿐만 아니라 미디어가 담고 있는 콘텐츠와 의미의 충돌을 다루고자 한다. 둘째, 이러한 충돌을 사회적 차원에서 다뤄야 한다는 점에서 사회갈등과 연계해서 살펴보고자 한다.

나. 주요 연구결과

정보의 접근이 발생시키는 가치는 정보의 변형이나 재구성에 의해서 발생하는 가치에 의해 대체되었고, 이를 위해 창조적이고 능동적인 미디어 활용이 개인들에게 요구되고 있다. 따라서 미디어를 적절하게 활용할 수 있는 정도의 차이인 미디어 격차를 연령을 중심으로 분석해 본 결과 대부분의 항목에서 20대, 30대에 솔림현상이 나타났다. 정보 취약계층인 50대 이상의 장노년층은 젊은 연령층과의 미디어 사용 능력에 큰 격차를 보였다. 문서, 이미지, 음악, 동영상 등의 콘텐츠 활용 정도가 낮았으며, 이러한 콘텐츠 사용을 기반으로 하는 블로그나 커뮤니티, UCC와 같은 대표적인 융합 미디어들의 이용 또한 낮았다.

융합 미디어 이용자 간에도 억제되지 않은 정보의 이동과 필터링 되지 않은 즉각적인 의사소통에 의해 왜곡된 정보와 그릇된 가치관과 사고, 행동방식 등을 사회에 확산시킬 위험이 있다. 최근에 확산되고 있는 블로그, ‘트위터’(twitter) 그리고 각종 사회네트워크 서비스(SNS)에서 나타나는 여러 현상은 잠재적인 위험을 보여주고 있다. 이렇듯 미디어 융합에 따라 사회 갈등의 구조와 동학이 더욱 더 복잡하게 된다는 것이다. 미디어 융합 시대에서는 민주성의 확산, 집단지성 등 긍정적인 효과도 기대되지만, 미디어를 능동적으로 이용하는 사람과 접근조차 하지 못하는 사람간의 갈등 요소를 내포하는 미디어 격차와 왜곡된 정보, 그릇된 가치관과 사고, 행동방식을 사회에 확산시킬 위험이 있다. 다시 말해서, 미디어 융합 시대에서는 미디어 격차, 갈등의 파편화, 쟁점의 확산 등에 따라 이를 둘러싼 사회 갈등의 잠재성은 더욱 더 커지고 복잡하게 될 것이다.

이질적이고 네트워크화된 개인들은 언제든지 솔림현상에 의한 ‘집단감성’의 발현으로 이어질 수 있다. 집단감성의 발현은 당파성으로 이어질 수 있고, 집단 간, 미디어들 간의 극심한 갈등을 야기할 수 있다. 또한 무분별한 정보의 유출은 진실성의

갈등을 일으킬 수밖에 없다. 이러한 진실성의 갈등은 정부에 대한 불안감을 증폭시키고, 과도한 분절화를 야기해 대의제의 위기로 이어진다. 결국 이 모든 상황은 정부가 의사결정을 주도하기보다 행위자들 간의 네트워크를 관리하고 행위자들이 게이트키퍼로서의 역량을 갖출 수 있게 도움을 주는 조정자적 역할을 수행하는 새로운 형태의 정치 거버넌스의 필요성을 강력히 시사하고 있다고 할 수 있을 것이다.

미디어 융합은 우리에게 또 다른 형태의 과제를 던져주고 있다. 실제로 그 동안 많은 부분에서 나타나고 있는 미디어 융합 현상은 사회갈등이라는 측면에서 많은 문제점을 야기하고 있다. 무엇보다도 미디어 격차는 삶의 기회와 경제적 소득, 사회적 연결망에서의 불평등을 양산하게 된다. 이것은 가상세계와 현실세계가 융합되면서 현실세계에만 존재하려는 사람들까지 불평등의 영역 안으로 끌어들이고 있다. 정보사회가 점점 발전해감에 따라 그리고 모든 영역에서의 융합이 확장됨에 따라 이러한 불평등의 경향은 더욱 더 커지고 있다. 다시 말해서, 첨단 미디어 기술을 능동적으로 이용하는 사람과 접근조차 하지 못하는 사람간의 갈등 요소를 내포하고 있다. 가장 주목 받는 영역은 성별, 사회경제적 지위, 세대이다. 특히 사회의 고령화 추세와 함께 이 불평등 구조는 젊은 세대와 장·노년층을 참여하게 대립시킬 것으로 예상된다. 아울러 미디어 격차는 수십년간 지속되어온 불균형 지역개발에 의한 산업구조 불평등을 확장시키고 있다. 미디어 융합에 따른 뉴미디어 선택의 다양성은 상징과 실제에 있어서 상당한 간격이 존재한다.

또한 융합 미디어 이용자 간에도 억제되지 않은 정보의 이동과 필터링 되지 않은 즉각적인 의사소통에 의해 왜곡된 정보와 그릇된 가치관과 사고, 행동방식 등을 사회에 확산시킬 위험이 있다. 최근에 확산되고 있는 블로그, ‘트위터’(twitter) 그리고 각종 사회네트워크 서비스(SNS)에서 나타나는 여러 현상은 잠재적인 위험을 보여주고 있다. 이렇듯 미디어 융합에 따라 사회 갈등의 구조와 동학이 더욱 더 복잡하게 된다는 것이다. 미디어 융합 시대에서는 민주성의 확산, 집단지성 등 긍정적인 효과도 기대되지만, 미디어 격차, 갈등의 파편화, 쟁점의 확산 등에 따라 이를 둘러싼 사회 갈등의 잠재성은 더욱 더 커지고 복잡하게 될 것이다.

다. 결론 및 정책적 시사점

사회통합을 지향하기 위한 주요 요소로는 기회, 소통, 신뢰, 협력 등을 들 수 있다. 이를 위해 사회구성원의 역량을 활용하고 극대화할 수 있는 환경이 조성되어야 한다. 물론 사회경제적인 기반이 우선되어야 할 것이다. 아울러 각종 미디어 융합기술은 다양한 형태의 서비스 창출을 통해 취약한 계층에 기회를 제공해야 할 것이다. 이러한 서비스는 단순한 접근성의 문제가 아니라 어떻게 활용할 것인가와 관련된 문제이다. 그 다음으로 정부의 업무와 서비스를 보다 적극적으로 개방하고, 개인정보를 적극적으로 보호하고, 다양한 형태의 대민 소통 수단을 확대할 수 있어야 할 것이다. 마지막으로 신뢰를 높이고 소통을 원활하기 위해서 협업이 강조되어야 한다. 협력은 일종의 행위적인 측면으로 개인이 만나서 연계를 하여 성과와 결과를 극대화하는 것이다. 개인과 집단은 성공적인 협업을 통해 협업의 가치를 확인할 수 있고, 이를 통해 이들 사이에 신뢰가 증가하고 소통을 확대할 수 있다. 그렇다면 미디어 융합시대에서 협업을 어떻게 확대할 것인가? 가장 중요한 출발점은 전체적인 교육체계에서 협업의 가치를 보다 강조할 필요가 있다. 최근 추세는 경쟁의 확산과 세계화로 인해 시장의 불확실성이 증가하고 있다. 따라서 외부와의 협업과 협력이 더 필요한 추세이다.

새로운 미디어 융합의 컨버전스 환경이 요구하는 시대적인 소명을 달성할 수 있을 것이다. 이는 단순히 기술적 변화만을 추동하는 것이 아니라 사회문화적 융합과 새로운 소통합리성으로서의 협력과 공조를 요구하고 있다. 이러한 것이 바로 사람 중심의 새로운 소통적 합리성의 근간이 될 것이다. 다시 말해서, 이러한 사람 중심의 새로운 소통 합리성은 앞서 살펴본 협업·공조주의적 접근을 통해서 이룩할 수 있다고 말할 수 있다. 컨버전스 사회에서의 소통은 누구든, 언제 어디서든, 어떤 문제든지 이야기할 수 있다는 특징을 가지게 된다. 곧 확장된 소통성을 가진다는 것으로서, 소통의 기제는 단순히 받아들이는 수동적인 수용자에서 적극적으로 참여하고 생산하는 협업이 중요시되는 협력적 소통구조를 가지게 된다. 바로 이러한 협업을 통해서 미디어 융합시대의 사회갈등을 억제하고 사회통합을 강화시킬 수 있을 것이다.

아울러 각 계층의 생활양식에 부합하는 미디어 서비스 제공이 필요하다. 미디어 활용 교육이 곧바로 미디어 활용 격차의 감소로 이어지지 않는다. 일상생활과 괴리된 정보에 대하여는 개인의 정보습득욕구 자체가 발생하지 않기 때문이다. 따라서 대상 범주별로 차별화된 확산 전략이 필요하다. 계층별·연령별·성별·지역별로 미디어 융합 기술 취약계층에게 필요한 서비스가 무엇인지를 구체적으로 파악하여 친사용자적인 서비스를 제공함으로써 정보 활용에 대한 욕구를 불러일으키는 것이 필요하다.

4. 융합 사회의 인간, 인간관계: 온라인 자아 정체성과 사회화를 중심으로

가. 연구목적과 구성

디지털 시대의 현대인들은 온라인 공간에서 또 다른 자아 정체성을 형성하고 살아가고 있으며 융합사회의 가속화에 따라 온라인 자아 정체성과 오프라인 자아 정체성 역시 상호 영향을 미치면서 융합형 자아 정체성이라는 새로운 형태를 창출하고 있다. 이에 온라인 자아 정체성의 형성 요인과 특성을 규명하고, 나아가 온-오프 융합형 자아 정체성이 형성되는 매커니즘 규명을 위해, 온라인 공간에서 개인의 자아 정체성을 형성하는데 규정력을 갖는 제반 요인들을 추출하고 그 특성을 분석하고자 한다.

또한 융합 정체성이 형성되는 과정에서 가장 영향력 있는 사회화 기관임에도 불구하고, 아직까지 온라인 공간을 사회화 기관으로 규정하고 체계적으로 분석하는 연구는 현저히 미흡한 실정이다. 따라서 현재 온라인 공간이 인간의 사회화 과정에 어떤 역할을 담당하고 있는가, 그리고 여기서 나타나는 문제점과 개선사항은 무엇인가를 탐색하기 위한 경험적 연구가 시급히 필요한 상황이라 하겠다. 이에 본 연구는 ‘자아 정체성’과 ‘사회화’라는 가장 기본적인 사회학적 개념을 통해 융합사회의 새로운 인간상을 탐색하는데 주력한다.

나. 주요 연구결과

한국 사회에서 온라인 공간이 사회화 기관으로서 현재 어떠한 역할을 수행하고

있는지 실증적으로 분석하기 위해 본 조사는 자체 패널을 보유하고 있는 조사전문 기관에 의뢰해 구조화된 질문지를 이용한 인터넷 설문조사를 실시하였다. 정체성의 변화에 대한 성별, 연령별 차이를 보다 분명히 드러내기 위하여 성별·연령별 집단의 크기가 비슷하게 할당표집을 하였고, 조사기관의 패널 중에서 약 500명의 인터넷 이용자를 무작위 표집하여 조사를 진행하였다. 본 조사의 목적을 고려할 때 인터넷 이용과 온라인 공간에서의 태도와 경험, 온라인 공간과 오프라인 공간에 대한 비교 인식, 정체성에 대한 평가 등을 주요 변수로 제시할 수 있다. 개인이 인터넷을 얼마나 이용하고 있는지를 측정하기 위한 구체적 변수는 하루 평균 인터넷 이용시간, 일상생활에서의 인터넷 의존도, 인터넷 이용기간 등이다. 인터넷 활용성은 개인이 일상생활에서 인터넷을 어떠한 용도로 이용하고 있으며, 그 정도와 효용성은 얼마나 되는지를 측정하는 변수들로 구성하였다. 우선 인터넷 생활의 내용을 파악하기 위해서 이용 목적에 따라 인터넷 서비스를 관계형 활동, 과업형 활동, 정보형 활동, 경제형 활동, 여가형 활동, 참여형 활동, 표출형 활동 등 모두 일곱 개 유형으로 구분하였다. 연구 목적을 고려하여 개인의 정체성과 밀접한 관계를 맺고 있을 것으로 판단되는 온라인 공간에서의 태도와 경험을 중심으로 문항을 구성하였다.

인터넷을 매개로 한 대인관계를 파악하기 위한 주요 문항들로 교제의 유무와 빈도, 유형, 깊이 등을 확인할 수 있는 문항과 온라인 공간과 오프라인 공간에 대한 비교 인식을 다양한 차원에서 검토할 수 있도록 문항을 개발하였다. 온라인 공간과 오프라인 공간의 분리 및 차별성, 태도나 가치관 형성·평판·인기·신뢰도·사고방식·일상생활 등에 미치는 온라인 공간의 영향과 중요도 등을 파악하기 위한 문항들을 포함하였다. 온라인 공간에서의 경험은 인터넷 이용자의 정체성을 변화시키는 계기가 될 수 있다. 한편 자신의 정체성에 대한 구체적 평가를 요구하는 문항들도 개발하였다.

최종 분석에 사용된 응답자의 수는 모두 534명으로, 성별, 연령, 학력, 직업, 그리고 소득에 따라 인구학적 특징을 구분하였고, 이렇게 표집된 결과를 중심으로 인터넷 이용실태는 크기는 이용량과 활용도로 구분하여 조사하였다. 조사 결과 응답자들의 하루 평균 인터넷 이용시간은 최소값이 15분, 최대값이 970분이었고, 평균은

약 279분이었다. 대략 하루에 4시간 40분 정도의 시간을 인터넷을 이용하는데 보내고 있는 셈이다. 인터넷이 일상생활에서 차지하는 비중은 연령이 높아질수록 낮아지고 있었으며, 인터넷 이용시간이 많은 중이용자(heavy user)와 이용기간이 긴 장기 이용자가 그렇지 않은 이용자보다 더 높은 것으로 나타났고, 이러한 차이는 통계적으로 유의미한 것으로 판명되었다. 응답자들의 인터넷 서비스 이용 정도는 비교적 높으며, 인터넷 서비스의 여러 유형들은 각각 상이한 수준에서 사회화 기능을 수행하고 있음을 확인할 수 있다.

응답자들은 비교적 일관되게 자신의 정체성을 유지하고 있는 것으로 나타났다. 그러나 정체성의 일관성을 유지하고 있는 것이 트랜스포머형 정체성을 부정하는 근거가 될 수는 없다고 여겨진다. 욕구를 가지고 있는 응답자의 비율(25.9%)이 결코 적지 않기 때문이다. 이 결과는 향후 트랜스포머형 정체성이 발현될 수 있는 징후로 이해할 수 있기 때문이다. 이에 다음과 같이 정체성 변형의 가능성 문항을 종속변수로 하고, 독립변수는 하루 평균 인터넷 이용시간, 인터넷 이용기간, 일상생활에서 인터넷이 차지하는 비중을 우선 선택하였다. 여기에 융합사회의 특성을 반영하고 있는 것으로 판단되는 'IT기기의 복합적 이용' 변수를 추가하였고, 온라인 공간과 오프라인 공간을 분리된 공간으로 인식하는 정도, 온라인과 오프라인에서의 차이 인식 정도, 온라인에서의 사회적 지위, 온라인 사회관계의 중요성 인식 정도 변수들을 포함시켰다. 온라인 공간-오프라인 공간 사이의 차이에 대한 인식, 온라인 상의 사회적 지위, 온라인 사회관계의 중요성 등 온라인 공간과 관련된 다양한 경험들이 정체성의 변형 가능성 및 욕구, 생활범위의 확장과 역할 경험의 다양성, 말투와 사고방식 및 대인관계의 태도, 정체성의 성찰 및 성숙 등 정체성과 관련된 제 측면의 변화를 이끌어내고 있음을 확인할 수 있었다. 이러한 변화의 징후들은 아직까지 트랜스포머형 융합정체성이 전면적으로 부상하지는 않았지만, 향후 충분히 발현될 수 있는 가능성을 제시하는 것으로 해석할 수 있을 것이다.

다. 결론 및 정책적 시사점

일반적으로 융합 사회에 대한 논의는 주로 IT 기술과 디지털 미디어 영역에 초점

을 맞춰 전개되는 경향이 있다. 그러나 IT 기술과 디지털 미디어 영역에서 시작된 융합사회의 제1차 파장은 제도, 문화 등 제2차 파장을 거쳐, 인간의 정체성이라는 제3차 파장으로까지 이어지게 된다. 기술적 측면에서 현실세계와 가상세계가 융합되는 ‘증강현실’이 등장했듯이, 인간 정체성 측면에서도 현실세계의 정체성과 온라인 공간의 가상 정체성이 융합하여 새로운 정체성을 구성하는 ‘융합 정체성’의 징후들이 곳곳에서 감지되고 있다. 융합정체성은 가상 정체성으로 외현된 주관성이 온라인을 통해 표출되는 과정에서 타인들의 반응과 평판, 기대치 등을 통해 객관화된 정체성이라 할 수 있다. 융합 정체성도 오프라인에서의 정체성과 온라인에서의 정체성이 별개가 아닌 하나의 정체성으로 존재하는 융합 사회의 새로운 현상인 것이다. 온라인은 이러한 융합 정체성 형성에 가장 중요한 영향력을 행사하는 사회화 기관이다. 온라인 공간 안에서의 생활이 차지하는 삶의 비중이 증가하고, 동시에 온라인과 오프라인이 융합된 삶의 패턴이 확장되면서 자연스럽게 온라인은 융합 정체성 형성을 촉진하는 의미 있는 사회화 기관으로 지식 정보의 습득, 의사표현 방식의 채택, 인간관계의 구축, 규범 및 문화의 내면화에 이르는 거의 모든 영역의 사회화를 수행하고 있다. 또한 활동 영역, 사회적 관계, 말투와 사고방식 등 다양한 측면에서 온라인과 오프라인이 상호 융합하여 개인의 정체성에 영향을 미치는 징후들이 감지되고 있음이 확인되었다.

본 연구는 정책적 측면에서도 몇 가지 중요한 함의가 있다. 첫째, 온라인 공간의 가상 정체성을 둘러싼 기존 쟁점들에 있어 융합 정체성의 실체를 인정하고 이에 기초하여 보다 실질적인 정책적 과제들을 도출할 것이 요구된다. 둘째, 융합 정체성을 통해 사회적으로 소외된 주변부 사람들에게 보다 폭넓은 활동 공간을 제공해주기 위한 기회구조를 확충하고 사회적 보상체계를 마련하는 등의 정책 개발이 요구된다. 셋째, 온라인을 통한 온라인 교육 콘텐츠 및 온라인과 오프라인을 연계한 융합형 교육 프로그램 개발 등 온라인 공간의 사회화 과정에 개입하여 순기능을 촉진하도록 보다 적극적인 온라인 사회화 정책의 개발이 요구된다.

5. 융합미디어를 활용한 공공-민간 상호작용 확대방안 연구

가. 연구의 목적과 구성

역사적으로 미디어의 발전은 한 사회의 소통양식과 이에 따른 의사주체간 상호작용뿐만 아니라 사회문화적 변화에까지도 적지 않은 영향을 미쳐왔다. 특히, 인터넷을 중심으로 전개되는 미디어 융합기술은 기존의 시·공간 개념을 넘어 불특정 다수의 소통을 가능하게 하여 소통 패러다임에 획기적인 전환점을 마련하였다.

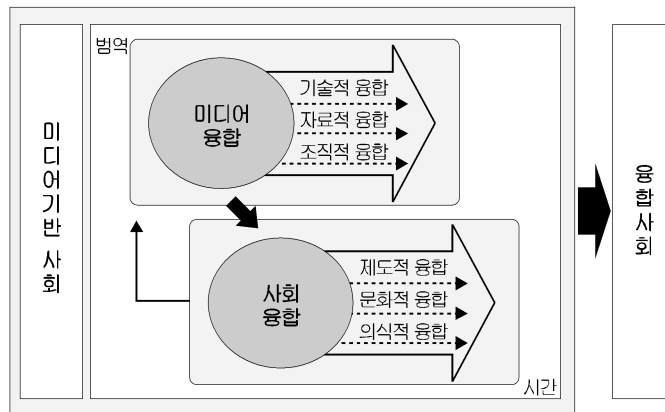
이러한 변화의 흐름을 반영하여 고도화된 정보혁명 또는 정보사회 안에서 공공영역의 정보화에 관한 논의의 범위를 확장시키고자 한다. 즉 IT 발전과 융합기술의 발전에 따른 소통양식의 변화 관점에서 공공부문과 민간부문간 상호작용의 변화과정을 살펴보고, 이를 통해 행정효율성 위주의 정보화 과정에서 논의되는 여러 가지 한계점을 보완하는 방법을 모색하는 것이 본 연구의 목적이다.

공공부문과 민간부문의 소통에 있어서 디지털 융합기술의 도입이 꾸준히 이루어진 결과, 공공영역과 민간영역 사이의 새로운 상호작용이 발생하고, 공공-민간의 협업 가능성이 현실화되며 이로 인해 다양한 서비스들이 제공되고 있다. 본 연구에서는 공공-민간 간 소통에 대한 사회문화적 차원에서의 요구사항을 체계화함으로써 기술융합 환경에서 효율적인 정보화를 추진하기 위한 의미 있는 정책적 시사점을 제시하고자 한다.

나. 주요 연구결과

정보사회의 미래모습은 융합 미디어가 창출하는 융합사회라는 주장이 본 연구의 출발선이다(김문조, 2008). 융합사회에서 공공-민간의 상호작용의 변화모습을 사회학과 소통이론의 관점에서 분석하기 위해 미래연구의 결과(정국환 외, 2006, 2007)로 도출한 메가트렌드, 즉 공공과 민간 사이의 정보공유와 협업이 완전하게 이루어지는 상태를 상정한다. 융합사회로의 변화과정과 관련 구성요소의 관계는 김문조(2008)의 논의를 빌려 다음 [그림 3-14]와 같이 표시할 수 있다.

[그림 3-14] 미디어 융합과 융합사회

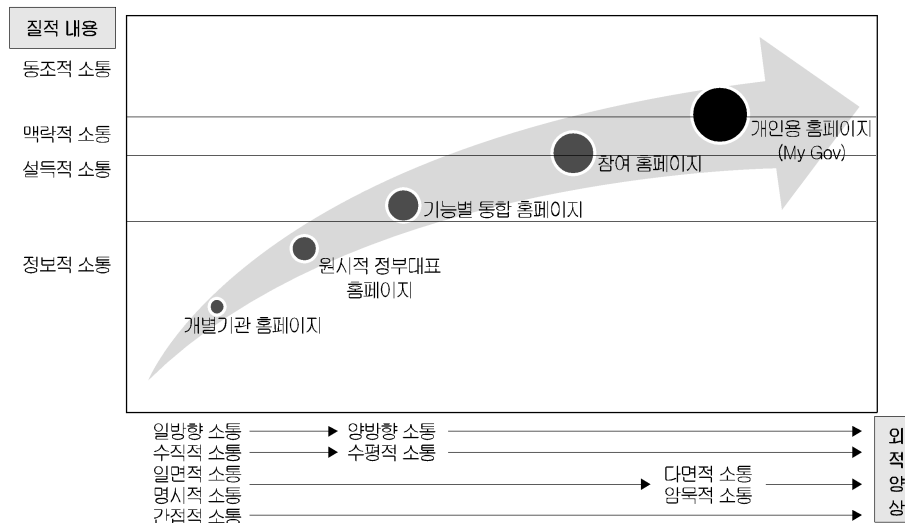


미디어 기술에 의한 융합사회의 출현은 기술적, 자료적, 조직적 융합인 미디어 융합과 제도적, 문화적, 의식적 융합인 사회융합 과정을 거친다. 정보사회의 주요 관심 대상이었던 공공-민간 사이의 상호작용은 [그림 3-14]로 표현되는 과정을 거쳐 융합사회의 관계로 발전하게 된다. 미래 연구에서 상정했던 가상정부가 융합사회의 모습과 상통한다. 정보사회에서의 변화는 기술적 융합과 자료적 융합, 그리고 부분적으로는 조직적 융합에 이른 것으로 평가된다. 그러나 기술융합에 의한 사회변화는 여기에 머무는 것이 아니고, 제도, 문화, 구성원의 의식에까지 미침과 함께 그 변화가 다시 기술융합에 피드백되어 상호작용하는 방법으로 지속되는 것이 [그림 3-14]가 의미하는 융합사회로의 발전과정이다. 미디어 융합에 의한 공공-민간 소통 방식과 상호작용의 변화를 사회문화적 요소와 소통이론의 도움을 받아 다시 살피는 이유가 바로 여기에 있다.

소통양식의 변화는 외적 양상과 질적내용의 변화 두 측면에서 살필 수 있는데, 구체적 내용이 다음 [그림 3-15]에 정부 웹사이트의 발전과정, 즉 개별기관 홈페이지, 원시적 정부 홈페이지, 기능별 통합 홈페이지, 참여 홈페이지와 함께 나타나있다. 횡축에는 외적양상 변화가 표시되어 있다. 개별기관 홈페이지와 원시적 정부대표 홈페이지는 일방향 및 수직적 소통으로 분류될 수 있고, 기능별 통합홈페이지와

참여홈페이지는 쌍방향 및 수평적 소통을 가능하게 하는 구조이다. 또한 개별기관 홈페이지, 원시적 정부대표 홈페이지, 기능별 통합홈페이지는 일면적, 명시적 소통의 영역에 있으며, 최근 등장한 참여홈페이지도 아직까지는 본격적인 다면적, 잠재적 소통의 영역에 이르지 못하는 못했다고 볼 수 있다.

(그림 3-15) 소통양식의 변화와 정부 웹사이트



종축에 표시된 소통의 질적 내용을 기준으로 소통양식을 구분한 발전단계에 따르면, 개별기관 홈페이지와 원시적 정부대표 홈페이지는 주로 정보적 소통을, 기능별 통합 홈페이지는 정보적 소통과 설득적 소통의 요소를 동시에 갖고 있으며, 참여 홈페이지는 설득적 소통과 매력적 소통의 요소를 함께 포함한다. 다음 단계의 홈페이지에서는 동조적 소통의 요소를 추가하게 될 것으로 예상된다.

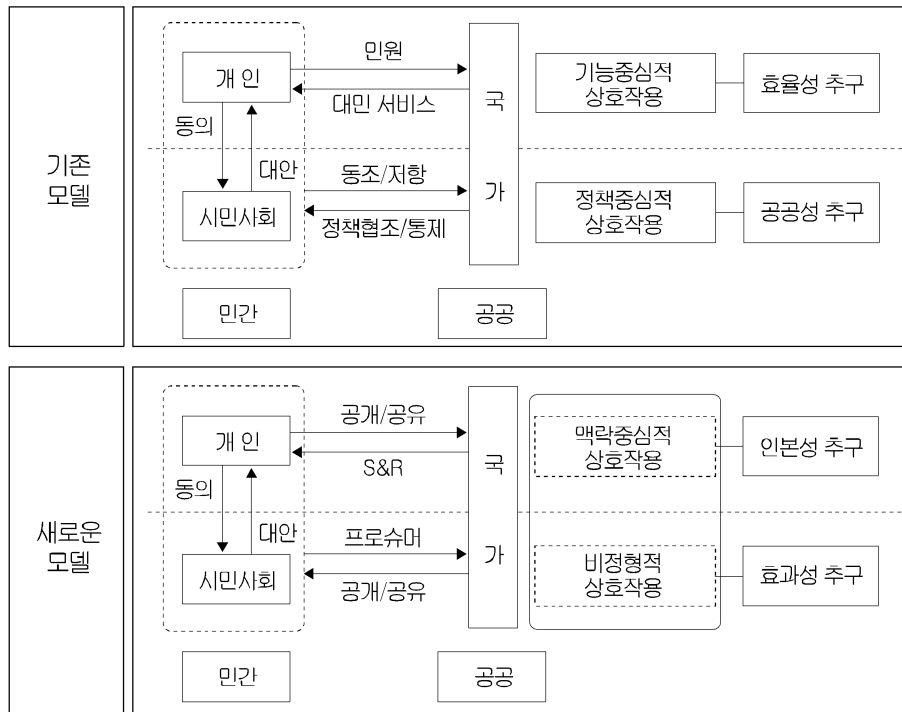
소통양식의 외적 양상에 따른 다섯 가지 변화 중 융합기술에 의한 변화는 명시적 소통에서 암묵적 소통으로의 변화가 특징적으로 나타난다고 할 수 있다. 이 변화는 메시지 구성방식에서 소통의 목적을 분명하게 부각하는가, 혹은 정교한 기획에 의하여 적절히 숨기는가의 여부에 따른다. 더 나아가 명시적으로 표현되기 어려운 소

통환경 또는 발신자의 내면세계 등이 메시지에 포함되지 않은 상태에서 맥락에 의해 전달되는 것도 암묵적 소통 영역에 포함된다. 향후 등장하게 될 다음 단계의 홈페이지는 융합기술의 발전에 따라 다면적 소통과 함께, 명시적 방법의 소통보다는 잠재적 방법의 소통을 가능하게 하는 미디어로서의 특징을 가질 것으로 보인다.

이는 소통의 합리성 논의와 연관되어 있다. 도구적 합리성의 전범으로 간주되는 관료제의 확대는 국가가 문제 해결 과정에서 토론과 논쟁을 점차 배제하고 기술과 행정을 중시하게 되었고, 이는 도구적 합리성이 의사소통 합리성을 제한하는 결과를 초래했음을 의미한다. 여기에 바로 하버마스의 의사소통합리성 개념이 개입된다. 그러나 의사소통의 가능성과 상호 이해에 주목하는 하버마스의 소통 합리성은 논증이 진행되는 순간의 당시 상황과 배경에 집중하게 됨으로써 각 개인이 처해 있는 역사성과 맥락성을 놓치게 된다. 특정한 상황을 일률적, 객관적, 보편적으로 규율하기 위하여 모든 법과 제도가 개개인의 역사적, 맥락적 환경을 고려하고자 하는 인간적인 결정을 근본적으로 배제한다. 이러한 한계를 극복하기 위한 방법으로 인문주의화 개념이 제시되었다(김문조, 2008). 인문주의화는 생활세계에서 발견되는 다양한 불일치와 차이, 모순과 복잡성을 인정하고 삶의 구체적 맥락에 대한 관심을 통해 삶의 다양성과 풍요로움을 존중해야 한다는 것이다.

융합사회로 지칭할 수 있는 현대사회에서는 생활세계를 규율하는 의사소통적 합리성과 체계를 관통하는 효율성 중심의 목적-수단적 또는 도구적 합리성을 아우를 수 있는 패러다임을 구성할 필요성이 제기됐다. 단순한 체계 중심에서 생활세계 중심의 정보시스템이 완성될 때라야 비로소 시스템의 본래 목적 달성이 가능함을 의미한다. 이러한 논의는 체계의 작동이 생활세계의 다양한 요소에 의해 규율되는 시스템을 구축해야 할 필요성을 제기하고 있다. 새로운 패러다임은 체계의 하위 영역으로서의 공공부문과 생활세계로서의 민간 혹은 시민사회의 소통양식을 규정할 수 있어야 한다.

(그림 3-16) 공공-민간 상호작용 모델



국가로 표현되는 공공부문과 개인 및 시민사회를 포괄하는 민간 부문 간 상호작용을 (그림 3-16)과 같이 모델화할 수 있다. 윗부분이 기존의 상호작용을 나타내는 그림이고, 하단이 융합사회의 새로운 관계를 표시한다. 향후 등장할 새로운 공공-민간소통 모형은 공공의 의사결정과정의 소통적 합리성을 추구함에 따라, 민간의 다양한 의견이 합의가 이루어진 상태로 반영되는 모형이 될 것이다. 정부가 민간의 필요를 인지하고 해당 서비스를 제공하기도 하며, 민간이 정부의 서비스 생산과정에 참여하여 필요한 서비스를 창출하기도 하는 모형이다. 이러한 모형은 도구적 효율성은 물론 의사소통적 합리성까지도 넘어서는, 다시 말하면 꼭 짜인 틀보다는 약하게 짜인 틀로서 감성적인 측면까지도 반영하여 개인의 필요를 정의하거나 설명할 수 있는 소통모형인 것이다.

이러한 소통 모형에서 정부는 민간의 필요를 정확하게 인식하고 이를 충족시키기 위한 정보와 서비스를 제공할 수 있을 것이다. 또한 민간이 자신의 개인적인 필요를 만족시키기 위해 스스로 정부의 서비스 생산과정에 참여할 수 있는 여지를 제공함으로써 사전에 준비된 정형화된 서비스뿐만 아니라, 비정형화된 다양한 서비스의 생산이 이루어지도록 도울 수 있을 것이다. 우리의 모형은 이러한 방향의 서비스 생산이 가능하기 위한 사회학 또는 소통이론 관점의 이론적 기반을 제시하고 있는 셈이다.

다. 결론 및 정책적 시사점

공공조직의 효율성 증대를 목표로 하는 정보화의 핵심은 조직 간 정보공유이다. 동시에 정보화는 정보공유를 기반으로 조직 간 협업을 통한 소통합리성을 추구하는 과정이다. 소통합리성을 통해 공공조직의 정해진 목표를 효율적으로 달성할 수 있기 때문이다. 그러나 소통합리성의 관점에서 지금까지 추진된 정보화는 여러 가지 한계를 갖고 있다. 예를 들면, 조직 내의 업무프로세스 합리화와 정보자원 공동 활용을 통한 소통합리성 목적은 어느 정도 달성되고 있으나, 조직간 업무합리화를 위한 소통합리성에는 아직 개선의 여지가 많다는 점이 자주 지적된다. 국민은 정부 기관 간 협업을 통하여 소통합리성을 극대화하고, 구체적으로는 단일 창구를 통하여 언제 어디서나 편리하고 신속한 서비스를 받기 원한다.

조직의 경계와 관계없이 협업을 통한 효율성 증대, 즉 소통합리성 제고를 위해서 정부의 업무방식을 변화시키는 방법의 하나로서, 정보화 관련 미래연구에서는 가상 정부를 가정한다. 가상정부를 달성하기 위해서는 완전한 수준의 정보 교환과 공유 등의 정보협력이 이루어져야 한다. 향후 정부의 모든 업무협력까지 확대되어 정부 기관들의 협업을 일상화하고, 그 이후 공공부문과 민간부문 사이의 협업까지 확대 될 것으로 예측되고 있다(정국환 외, 2006, 2007). 현재의 전자정부를 고도화시켜 공공-민간 협업까지 완전하게 이루어지는 단계 즉 공공-민간의 소통합리성이 극대화되는 단계이다. 여기에서의 소통합리성은 앞서 논의한 규범적 소통합리성을 뛰어넘는 인문주의적 소통합리성의 극대화를 의미한다.

미디어 융합이 촉진하는 융합사회에서는 관료제의 기반이 되는 기술과 행정 위주의 도구적 합리성이나 허버마스의 규범적 소통합리성 보다는 규범적 관점에서는 일탈 또는 비정상적으로 보이는 소통양식이 새로운 사회의 구성 원리로 등장하게 될 것이다. 비정상적으로 보이는 소통이 가능하고 오히려 그 필요성이 제기되는 이유는 앞서 언급한 바와 같이 미디어 융합기술이 초래하는 공공-민간 사이의 소통 양식이 변화하고 있기 때문이다.

이러한 관점에서 보면, 융합기술이 일반화되어 가는 시점의 정보화는 기존의 짜여진 규범적 소통합리성에 기초한 기술과 제도에 의한 시스템 구축에서 한 단계 더 발전한 시스템을 구축해야 한다. 다시 말하면, 소통양식 변화에 의해 가능해지는, 더 나아가 보다 더 적극적으로는 소통양식의 변화가 요구하는 인본주의적 소통합리성을 공공-민간 상호작용 변화에 반영한 새로운 시스템 구축을 의미한다. 이 새로운 시스템에 의해 이전의 환경에서 가능했던 공공활동의 구체적 내용이 한 단계 업그레이드되거나, 가능하지 않았던 새로운 서비스가 창출된다.

예를 들면 대민 서비스 제공방식이 획기적인 방법으로 변화한다. 이전에는 민간이 서비스의 필요성을 인식하거나 확인한 후, 정해진 방법과 절차에 따라 이를 공공에 신청함으로써 비로소 그 과정이 시작된다. 정부는 이를 수동적으로 접수하고, 내부적으로 확립된 방식에 따라 필요한 과정을 거쳐 일정한 시간이 경과한 후 서비스를 민간에게 전달하는 방식이다. 그러나 소통양식의 변화가 초래하는 새로운 상호작용의 모습은 그 시작부터가 다르게 나타난다. 즉 정부가 먼저 민간의 필요성을 인식하고, 민간이 신청하기 전에 그에 맞는 서비스를 제공하는 방법이다. 또한 서비스 생산과정에 자신의 요구사항을 적극적으로 반영하거나, 자신의 요구가 반영된 서비스가 정부와의 상호작용을 통해서 만들어질 수도 있다. 이러한 획기적인 정부 서비스의 생산과 전달 방식이 가능하기 위해서는 미디어 기술의 발전에 의한 소통양식의 변화만으로는 충분하지 않을 수도 있다. 그러나 적어도 소통양식의 변화가 공공-민간이 서로 작용하는 방법을 획기적으로 변화시키는 단초를 제공한다.

제 5 절 문화영역

1. 디지털 컨버전스 환경에서 미디어 문화 패러다임의 변화

가. 연구목적과 구성

커뮤니케이션 매체와 커뮤니케이션 양식의 변화 그리고 문화의 변화의 관계에 대해 많은 학자들이 다양한 견해로 자신들의 논의를 개진하고 있다. 여기서는 기존에 제시된 다양한 접근 방법을 통해, 문화를 비롯한 우리 사회 각 영역에서 최근 급속히 진행되고 있는 디지털 미디어 컨버전스에 대한 사람들의 이용 행태 및 변화되고 있는 커뮤니케이션 양식을 파악함으로써 사람들의 의식체계 및 문화적 패러다임의 변화를 커뮤니케이션학적 관점에서 이해하고자 한다. 디지털 컨버전스 현상과 더불어 점차 확대되어 가는 새로운 공간에서 사람들은 어떠한 사회적 (또는 공동체적) 삶을 영위하고 있는가를 이해하고자 함이 본 보고서의 연구 목적이다. 이를 통해 디지털 컨버전스 현상의 문화적 함의를 도출함으로써 향후 지속적으로 변화하는 매체 환경에서의 개인의 주체성 있는 커뮤니케이션 문화 형성을 위한 정책적 대안의 기초를 제공할 필요가 있다.

먼저 이론적으로 르페브르와 푸코의 논의를 중심으로 디지털 공간이 사람들에게 무엇을 의미하고 있는지에 대해 살펴보았다. 이어 새롭게 나타나고 있는 디지털 공간에서 나타나는 사람들의 커뮤니케이션 양식이 기존의 커뮤니케이션 양식과 구별되는 어떠한 특징이 있는지를 알아보았다. 마지막으로 컨버전스 매체를 가장 많이 이용하고 있는 청소년을 대상으로 컨버전스에 의한 그들의 사회관계의 변화에 대해 서베이를 중심으로 탐구하였다.

나. 주요 연구결과

(1) 사회 장치로서의 디지털 공간과 권력 의미의 변화

르페브르는 사회관계가 공간 구성에 반영된다고 보고 있다. 이러한 맥락에서 사이버 공간은 현실과 다른 공간이 아니라 사회관계의 다양한 모습들이 조성하는 공

간으로 이해할 수 있다. 르페브르의 공간성에 대한 논의가 공간의 사회성을 이해하는데 커다란 도움을 주고 있음에도 불구하고, 그가 공간성을 자본주의와 연결시켜 논의하고 있는 관계로 공간성에 내재되어 있는 사회관계들의 권력 논의를 경제적인 측면에 국한시키는 결과를 초래하였다. 이에, 르페브르의 경제 환원적인 권력 관계의 공간성 논의를 극복하기 위해 푸코의 규율에 관한 논의를 살펴볼 필요가 있다.

가상공간의 사회장치는 규율과 사회화를 위한 메커니즘을 사람들이 상호작용하는 공간으로 이전시켰다. 산업사회의 학교, 대학교, 제도, 병원 등 관찰할 수 있는 감시(panoptic observation)와 규율 체계를 대신하여, 여러 분야를 가로지르는 네트워크가 그 자리를 대체하고 있다. 이러한 변화는 규율이 자기 규율(self-discipline)을 담당하는 개인에게 내재되게 되었음을 의미한다. 예를 들면 신과 이성과 같은 절대적인 존재에 자신의 행위의 근거를 두기 보다는, 사람들은 자기 자신을 관찰하고, 자신의 목적을 달성하기 위한 방법을 이용하는 주체로서의 자신과 때로는 객체의 자아 형태로서 자신들을 규율한다. 감시 사회에 근거한 감옥 대신에, 동시에(syn) 서로가 서로를 감시하는 시대에 살고 있음을 의미한다.

(2) 이방인으로서의 컨버전스 매체

사람들이 컨버전스 매체를 통해 커뮤니케이션을 하고자 하는 경우에 자신이 갖고 있는 매체를 작동시킨다. 자신의 커뮤니케이션 매체를 통해 디지털 공간으로 들어가게 되면서 사람은 반은 인간이며 반은 기계의 사이보그로 전환된다. 예를 들면, 연필을 집었을 때 사람들은 연필을 갖고 무엇을 하고자 하는 상상을 하게 된다. 연필을 집고 있지 않을 때와 전혀 다른 사람이 됨을 의미한다. 이렇게 자신의 커뮤니케이션 매체를 작동시켜 해당 커뮤니케이션 매체가 가능하게 하는 온갖 상상을 하면서 디지털 공간에서 만난 다른 사이보그들과 커뮤니케이션을 한다. 지금까지는 분리되어 있던 커뮤니케이션 매체와 커뮤니케이터가 하나가 되는 것이다.

간혹 사람들은 자신들이 주체적으로 행동한다는 착각을 한다. 자신이 주체적으로 결정하여 무엇인가를 수행하였다고 생각한다. 이는 사람들이 자신들이 처한 환경에 내재되어 있는 규칙들을 인지하지 못하기 때문이다. 예를 들면, 음악회에 반바지를

입고 슬리퍼를 신고 갈 수 있을까? 정신병자일 경우를 제외하곤 아마도 그렇게 할 수 있는 사람은 없을 것이다. 사람들은 자신이 처한 상황이 요구하는 규칙들을 성실하게 수행하고자 한다.

이러한 맥락에서 커뮤니케이션 컨버전스 매체는 사람들로 하여금 자신들이 커뮤니케이션을 원할 때와 그렇지 않을 때, 쉽게 스위치를 켜다 껐다 할 수 있다. 바로 이러한 매체의 특성으로 인해 사람들은 이방인의 특성을 갖게 된다. 결국, 커뮤니케이션 매체의 특성에 사람들은 커다란 영향을 받게 된다. 디지털 공간의 커뮤니케이션 주체들은 공간에 내재되어 있는 이방인의 이중적 모습인 친밀성과 소원함을 갖고 상대방과 커뮤니케이션을 함으로서 자신들의 인지 장소를 구하는 사람들이라 정의 내릴 수 있다. 이들은 공간의 자유로움과 장소의 안정감이라는 긴장 관계를 항상 갖고 있으면서 자신들의 커뮤니케이션 참여에 대해 전적으로 통제권을 갖고 있다. 이방인들의 이동성으로 인해 디지털 공간의 커뮤니케이션 주체들은 자신들이 자신들의 장소라고 인지되는 공간에서 자신들의 욕구를 충족시키고자 한다.

이방인들은 끊임없이 그들이 원하는 사회적 공간과 커뮤니케이션 하면서 과연 해당 사회적 공간이 자신에게 어떠한 의미가 있는가를 생각한다. 만약에 이방인들이 해당 사회적 공간을 자신에게 의미가 있는 공간이라고 인식하게 되면 신뢰를 부여하면서 해당 공간을 인지 장소로 각인시킨다. 이렇게 각인된 장소에서는 해당 장소에 합당한 그들의 정체성을 창조하게 되고 시간이 흐르면서 장소라고 하는 상황에서 그들의 정체성이 구성된다.

근대사회로 이행되면서 사람들은 여행과 다양한 커뮤니케이션 테크놀로지를 통해 수많은 공간과 장소를 그들의 인지를 통해 경험하게 된다. 사람들은 그들이 경험하는 공간과 장소의 특성에 따라 그들의 정체성을 다양하게 나타낸다. 또한, 사람들은 과거에는 가능하지 않았던 다양한 형태와 종류의 장소를 그들의 인지 구조를 통해 자신만의 장소로서 기억한다. 이렇게 기억된 장소는 개인에게 일종의 마음의 안식처 역할을 할 수 있고 때로는 해당 개인의 공동체 역할을 할 수 있다. 근대사회로 접어들면서 관찰 될 수 있었던 공간과 시간의 분리로 인한 인지의 장소가 바로 디지

털 공간에서도 나타나고 있다.

(3) 네티즌들의 커뮤니케이션 양식: 메시지와 메시지의 커뮤니케이션

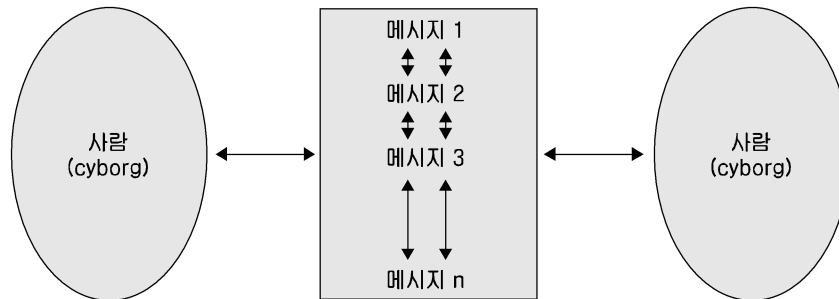
주체 형성의 사회 장치인 디지털 공간에서의 커뮤니케이션은 누가 송신자이고 누가 수신자인지를 구분하기가 매우 어렵다. 디지털 공간에서의 커뮤니케이션은 사람들 그리고 조직들 간의 상호연관성이 높게 나타나고 있다. 디지털 공간에서의 커뮤니케이션은 사람들이 찾아 간 공간과의 커뮤니케이션이 특징이다. 처음에 해당 공간에 메시지가 형성되고, 형성된 메시지를 그 후 해당 공간에 들어 온 사람들이 해석, 게재, 수정하면서 참여자들 간의 메시지가 교환된다. 따라서 디지털 공간에서의 커뮤니케이션 행위는 형성되고, 수정되는 메시지와 사람들의 관계에 의해 나타난다. 따라서 디지털 공간에서의 커뮤니케이션은 메시지 중심의 커뮤니케이션으로 이해할 필요가 있다.

우리들은 디지털 공간에서 이루어지는 커뮤니케이션을 사람과 사람들 간의 커뮤니케이션으로 이해하는 경향이 있다. 이는 아마도 우리들이 아직도 원자(atom) 원리에 근거한, 즉 분리될 수 없는 개인(in-dividual) 인식에 사로잡혀 있기 때문이다. 가상공간은 아톰의 의식을 무색하게 하면서 사람들의 주체성이 그들이 추구하는 관계에 의해 형성되고 있음을 보여주고 있다. 가상공간에서 형성되는 담론은 바로 사람들의 관계에 의해 가능하다. 결국 컨버전스 매체에 의해 나타나는 새로운 형식의 커뮤니케이션은 점의 커뮤니케이션에서 선의 커뮤니케이션으로 이행하고 있음을 알 수 있다.

디지털 전송으로 인해 다양한 매체들이 연결되면서 다양한 관계망이 형성되고 있다. 사람들은 자신들이 원하면 언제든지, 어느 곳에서든지 비록 알지는 못하지만 관계를 형성할 수 있게 되었다. 이러한 관계 형성을 통해 개인들은 전략적으로 자신들의 권위를 행사할 수 있게 되었고, 다른 사람들과의 관계 속에서 자신들의 정체성을 형성해 나간다. 결국 이러한 관계망은 디지털 공간이 출현되면서 가능해졌다. 디지털 공간에서의 커뮤니케이션은 사람들의 디지털 공간에서의 관계 형성을 고려할 경우, 메시지가 주체의 역할을 하고 있음이 기존의 커뮤니케이션 양식과 매우 다른 점

이다. (그림 3-17)의 디지털 공간에서의 커뮤니케이션 양식 모델이 설명하듯이 많은 사람들이 커뮤니케이션에 참여하면서 메시지가 자체 생명을 갖게 되었다. 형성된 메시지는 끊임없이 많은 사람들에 의해 수정·보완되면서 선의 혹은 관계의 커뮤니케이션의 형태를 갖게 된다. 어떤 메시지는 소멸되고, 어떤 메시지는 지속적으로 유지되면서 처음의 목적과는 다른 형태로 변질되는 경우도 있다.

(그림 3-17) 디지털 공간에서의 커뮤니케이션 양식 모델



(4) 컨버전스에 따른 청소년들의 사회관계의 변화

청소년들은 컨버전스 매체를 이용하여 기존의 상황에서는 기대할 수 없었던 새로운 형식의 사회적 관계 및 커뮤니케이션 영역을 만들어 내고 있다. 구체적으로 온라인상의 서명운동, 안티사이트 가입, 오프라인상의 불매운동, 탄원서명 등과 같은 비공식적이고 비전통적 방식의 온·오프라인 사회 참여가 지배적으로 나타나고 있다. 나아가, 새로운 형태의 문화적 창조 즉, 인터넷이나 휴대폰을 통한 패러디 사진 및 동영상 제작을 통해 자신들의 개성을 표현하고 있다.

사람들이 콘텐츠의 디지털화와 개인 매체의 유용성을 이용하면서, 지금까지는 불가능했던 팬덤 문화 현상이 나타나고 있다. 기존의 저작물을 이용하여 자신들의 관점으로 재해석하면서 자신들의 글을 올리는 일들이 나타나고 있다. 새롭게 나타난 디지털을 이용한 풀뿌리 문화들은 바로 개인들의 사회 참여 정신을 반영하고 있다.

또한 일반인들의 목소리가 많은 사람들에게 유통되면서 새로운 공동체를 형성해 나가고 있다. 앞에서 제기 하였지만, 선의 커뮤니케이션 혹은 관계의 커뮤니케이션은 일반인들의 살아있는 목소리를 사회에 제공하면서 그들의 창조성을 사회에 표출하고 있다.

다. 결론 및 정책적 시사점

디지털로 인해 나타나는 컨버전스 현상은 커뮤니케이터와 커뮤니케이션 매체의 구별을 매우 힘들게 하였다. 사람들이 컴퓨터 혹은 휴대폰을 작동시켜 디지털 공간으로 들어가게 되면서 그들은 컨버전스 매체가 약속하는 상상의 공간인 디지털 공간을 통해 다양하고 수많은 관계를 형성해 간다. 이는 점의 커뮤니케이션에서 선의 커뮤니케이션으로 이행하고 있음을 의미한다. 또한 청소년들은 컨버전스 매체를 이용하여 그들의 개성을 맘껏 연출하고 있다. 기존의 저작물을 기반으로 하여 혹은 그들자신의 목소리를 디지털 공간에서 자유롭게 표현하고 있다. 이러한 연구결과를 토대로 다음과 같은 정책적 시사점을 거론하고자 한다.

첫째, 과거 인쇄시대에는 불가능했던 커뮤니케이션 양식이 나타나고 있다. 처음에 올린 글이 씨가 되고, 이 씨가 다른 사람들과 관련을 맺으면서 풍부한 글의 구조를 가지면서 성장한다. 때로는 제대로 싹을 피우지는 못하는 경우도 있다. 바로 이 점이 컨버전스 현상이 나타나면서, 모든 콘텐츠들이 디지털로 표현되면서 생긴 매우 환상적이고 예전에는 상상하지 못했던 커뮤니케이션 현상이다. 인쇄 시대에는 저자가 책을 집필하거나 어떠한 글을 작성하게 되면 그것이 바로 저자의 목소리였다. 이러한 관계로 저자의 소유물이 되었다. 그러나 디지털의 표현 양식으로 인해 처음에 누군가가 글을 올리면 많은 사람들의 손에 의해 처음보다 훌륭한 혹은 그렇지 않은 글의 특징으로 변화하게 된다. 이렇게 많은 사람들의 관계에 의해 형성된 글에 대해 누가 도덕적이고 법률적인 책임을 져야 하는가?

점의 커뮤니케이션에서 선의 커뮤니케이션으로의 이행에 비추어 기존의 규제 원리를 재고할 필요가 있다. 사람들은 사회 구조에 내재된 규칙을 준수하면서 행위를

한다. 이를 고려하였을 때, 현재 우려가 되는 디지털 공간에서의 분별력이 없는 행위를 제재하기 위해서는 사람들이 실천적 행위를 하는 컨버전스 매체를 통해 형성되는 디지털 공간의 구조를 어떻게 디자인해야 하는가에 대한 고찰이 요구된다.

둘째, 과거에는 생각할 수 없었던 청소년들의 사회 참여로 인해 이들이 사회에서 중요한 역할을 하는 적극적인 행위자 집단이 될 수 있는 개연성이 있다. 이렇게 청소년들이 네트워크라는 연결성을 이용하여 자신들의 입지를 강화하였을 때, 과연 그들의 목소리를 정부에서 어떻게 수용할 것인가에 대한 진단이 요구된다.

셋째, 컨버전스 시대의 참여와 개방의 정신을 충분히 살릴 필요가 있다. 일반인들에게 그들의 의견을 자유롭게 개진할 수 있도록 하면서 제도권과의 긴밀한 협조 체계를 수립할 필요가 있다. 예를 들면, 과거 조선시대와 유럽의 근대 이후를 비교하였을 때, 아이디어들의 창조적 긴장의 의미를 알 수 있다. 만약에 조선시대에 유럽에서와 같이 한글이 널리 사용되어 많은 사람들이 자신들의 의견을 자유롭게 표현할 수 있었다면 어떠한 결과가 나타났을까? 유럽에서 종교개혁 이후 라틴어가 아닌 백성들의 언어로 자유롭게 커뮤니케이션할 수 있게 되면서 많은 사상들이 꽃을 피울 수가 있었다. 이것이 바로 아이디어들의 창조적 긴장의 이점이다. 그럼에도 불구하고, 과연 어느 시점까지 일반인들의 저작물을 대상으로 한 그들의 표현의 자유를 어느 정도 수준까지 허용할 것인가가 관건이다.

제도권의 저작권과 일반인들의 창작력과 표현의 자유를 조화시킬 수 있는 정책에 대한 고려가 요구되는 시점이다. 예를 들면 영화를 대상으로 그들의 관점을 반영하여 이야기를 구성하면서 때로는 전혀 다른 형식의 영화가 탄생할 수 있다. 이 경우는 과연 기존 영화의 저작권을 침해하는 것인가? 만약에 침해한다면 어느 정도 수준에서 침해라고 할 수 있는가? 만약에 저작권을 엄격하게 적용한다면 일반인들의 창조성을 저해하는 결과가 초래될 수 있다. 일반인들의 참여로 인한 그들의 창조성과 제도권의 협조가 어느 수준에서 이루어져야 하는지에 대한 고찰이 필요하다.

2. 가상성과 일상성의 컨버전스에 관한 연구

가. 연구목적과 구성

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 내고 있다. 이는 가상세계의 일상화를 통한 포스트 네티즌(post-netizen)의 형성과 이른바 탈근대성이라는 일상생활의 근본적인 변화라 할 수 있다.

이에 이 연구는 가상성과 현실성, 일상성의 주요개념과 상호관계에 대해 개념적 논의를 출발로, 가상세계의 정경을 살펴보고, ① 가상세계와 일상의 절합에 따라 삶의 리듬과 패턴이 어떻게 재구성되는지, 그리고 ② 가상-현실세계의 주요 절합영역(인간관계의 개인화와 개인주의, 사회적 의제설정, 새로운 지식사회학, 새로운 양식의 여가·오락의 등장, 사이와 흐름(interval & flow)의 등장, 문화·예술·감각의 재구성 또는 창조)의 변화는 어떠한지를 논의했다. 이를 통해 가상성과 일상성의 절합이 발현해내는 컨버전스 문화의 특성을 고찰하였다.

이를 위해 이 연구는 다양한 질적 연구방법을 사용했다. 경험기술방법(experience description), 미디어 다이어리 및 심층인터뷰(media-diary & in-depth interview), 사례연구로서 일본의 오타쿠, 히키코모리의 세계 등 3가지의 방법을 활용했다.

나. 주요 연구결과

(1) 가상-현실세계 컨버전스의 일상생활 흐름

응답자들의 일상생활 속 가상미디어의 사용에서 몇 가지 패턴을 알 수 있었다.

첫째, 아침 기상에서부터 밤 10시까지 활동시간동안 가장 활발하게 이용하는 미디어는 모바일 인터넷이었다. 경제적으로 제한적인 대학생인 점을 고려할 때, 부가

정보서비스는 주로 모바일 회사에서 제공하는 무료인터넷 서비스로 이용되고 있었다. 뉴스, 날씨, 위치, 영화 등 무료서비스임에도 불구하고 유용하게 이용할 수 있는 서비스는 하루하루 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 것처럼, 응답자들에게 있어 컴퓨터는 언제든지 문서작업이나 인터넷 등을 할 수 있도록 대기상태(standby)의 존재였다.

셋째, 가정 외에서 활용할 수 있는 컴퓨터 및 인터넷을 적극적으로 강구하고 있었다. 개인소유의 무선인터넷 단말기가 고가이기 때문에 무선인터넷 이용률은 낮았지만 학교나 아르바이트 장소에서 컴퓨터는 그것을 대신할 수 있는 훌륭한 대안이었다. 대부분의 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 마련하고 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, 응답자들은 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 풀어가고 있었다.

여섯째, 텔레비전은 거의 이용되지 않고 있었다. 미디어 다이어리는 물론이고 심

층인터뷰에서도 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 소비되는 경우가 많았다. 외부생활이 바쁜 대학생이라는 점이 크게 작용했을 것으로 보이기는 하나, 이에 대한 사후적인 추적이 필요해 보이기도 하다.

(2) 가상-현실 세계의 절합사례

① 인간관계의 개인화와 개인주의의 확대

모바일 및 가상세계는 사회적 사건이나 행위에 대한 접근성을 ‘나’를 중심으로 고도화시킬 수 있게 해 주었다. 각종 정보통신기술에 힘입어 인간관계는 점점 더 분절화(fragmentation)와 개인화(individualization) 경향을 경험하고 있었다. 이 과정에서 개인은 전통적인 공동체에서의 인간관계와는 다른 ‘중간적 인간관계’를 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 재활용되고 있다. 이는 전통적인 개념으로서 ‘친구’나 ‘동무’와 같은 수준의 친밀한 사람의 의미도 일면 포함하기도 하지만, 가상세계에서의 지인은 ‘적당한 거리’를 두고 있는 경우가 대부분이었다. 그들은 이른바 단순히 아는 사람과 친밀한 친구를 사이에 존재하는 사람으로서 다양한 수준으로 친밀성을 교류하고 있었다.

가상세계의 인간관계는 지각된 타자에 대한 인정과 불인정으로 양분되는 ‘등록관계’로 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.

② 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.

응답자들은 평소에도 아침에 기상해서부터 수시로 뉴스를 체크하기도 하지만, 특별히 사회적으로 주목받는 이슈가 생기면 적극적으로 인터넷에서 정보를 찾는다는 것이 공통된 의견이었다. 그 이유는 항상 반복되는 방송이나 신문뉴스와 달리 인터넷은 다양한 시각을 보여주고 있다는 데 있었다.

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 민주주의’를 실천할 수 있는 환경을 제공하고 있었다.

③ 구성주의 지식사회학: 문제해결능력

가상세계는 고유한 양방향성과 저장성을 토대로 개인에게 닥친 문제를 해결할 수 있는 ‘문제해결능력’(capability)을 제공해 주고 있었다. 이는 가상세계가 가장 효율적이고 능력 수행적으로 활용될 수 있는 분야임이 보여주었다. 가상세계의 이러한 문제해결능력은 점점 더 인간이 해결해야 할 것을 가상세계로 전이시킴은 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 스스로 지식을 얻고 문제를 해결하는 ‘구성주의적 지식사회’를 경험하게 됐다. 응답자의 대부분은 ‘문제가 발생하는 순간 그 해결책을 찾을 수 있다’고 말할 정도로 구성주의 지식생활은 행동주의적 지식생활과 비교해 그 속도나

편리성이 매우 높게 나타났다.

④ 새로운 양식의 여가·오락의 등장

하이퍼미디어 가상세계가 온갖 정보와 지식, 오락의 콘텐츠를 미디어간의 경계없이 한꺼번에 제공하는 한, 일과 여가 간의 구분은 무의미해 보인다. 대부분의 응답자들은 일을 하는 바로 그 순간 우리는 오락 혹은 사적인 여가의 세계로 곧바로 빠져나갈 수 있다고 말했다. 오락 역시 가상세계에서는 그 자체의 성격이 놀이에서 ‘살아가기’ 개념으로 크게 변화했다. 그런 상황에서 오락과 여가는 또 하나의 자기 실현으로 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 현실에서의 네트워크성과 맞물려 개인은 보다 많은 시간과 금전, 열정을 쏟는다.

⑤ 두터운 일상: 사이와 흐름(interval & flow)의 발견

‘사이’(interval)라는 개념은 버려진 시간, 버려진 공간으로 인식되어 왔다. 그러나 가상세계는 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, 공강시간 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. 실제로 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. 두터운 일상, 두터운 시간은 가상세계로 인해 우리의 생활이 더욱 더 빨라지고 압축적이며 고효율화 되어가고 있음을 보여준다.

⑥ 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 등 컴퓨터가 계산해낸 가상세계의 창조물은 높은 수준의 가상성으로 인해 고도의 비매개적 경험을 가져다준다. 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 위기(crisis of aura)라 할 수 있는 문화, 예술 세계의 새로운 국면이 펼쳐진다.

가상세계로 인한 일상적 감각경험으로서 ‘리셋증후군’은 매우 주목할 만하다. 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.

다. 결론 및 정책적 시사점

이 연구는 일상생활의 흐름 안에서 가상세계가 어떻게 절합하고 있는지를 뚜렷하게 보여주었다. 첫째, 모바일은 일상생활에서 가장 많이 활용되는 미디어였다. 이를 통해 이용자들은 전화나 SMS 외에 무료 인터넷을 통한 날씨, 위치, 오락 서비스를 이용했다. 둘째, 가정 내외에서 컴퓨터는 자신이 위치한 곳에서는 항상 켜져있는 상태를 유지했다. 굳이 컴퓨터를 사용하지 않아도 마찬가지였다. 이는 마치 텔레비전이 가정생활의 배경처럼 항상 켜져 있었던 것과 유사하다. 셋째, 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. 넷째, 가상세계는 자신의 현실적 필요에 의해 능동적으로 이용되고 있었다. 다섯째, 그럼에도 불구하고, 가상세계에서 보내는 시간은 항상 필요 이상으로 많은 편이었다. 여섯째, 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 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 확대개

편해야 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.

3. 미디어 컨버전스와 감각의 확장: 감각확장 미디어의 사용성에 대한 연구

가. 연구목적과 구성

미디어 컨버전스와 유비쿼터스 환경이 급속도로 진행되는 가운데 모바일 미디어는 삶에 필요한 다양한 기능들을 언제 어디서나 수행하는 지적이며 효율적인 미디어로 자리 잡았다. 그러나 최근 몇 년간 모바일 미디어는 기술 개발의 방향을 효율성이 아닌 인간의 아날로그 욕구 충족을 위한 아날로그 요소들과의 결합에 초점을 맞추고 있다. 더 많은 사용자들을 확보하고 그 사용자들을 머무르게 하려면 디지털 시스템의 효율성만으로는 부족하며, 만족과 감동을 제공하는 새로운 요소들이 필요하기 때문이다.

이 연구는 컨버전스의 일환으로 최근 붐이 일기 시작한 촉각 미디어를 감성산업 제품으로 인식하고 이에 관한 산업적, 이용자 분석을 시도하고자 한다. 미디어 시장 현황이 어떠한지 시장을 분석하고, 이용자는 촉각 미디어를 자신의 감각확장으로 인지하고 수용하는지, 촉각장치를 통해 결합하는 아날로그 욕구들이 디지털 환경에서 디지로그로 진화할 것인지 등 다양한 방법론을 통해 접근해 보았다. 구체적으로는 디지털 세대들을 대상으로 촉각 미디어를 주제로 한 포커스 그룹 인터뷰와 실험 연구 등을 통해 사용성, 유용성, 감성 요소를 평가하고, 이를 바탕으로 사람들이 촉각 미디어로 생산하는 미디어 행위들이 아날로그 감성 욕구에 대한 실질적인 대안

이 될 것인지 혹은 가상현실과 같은 제한적인 증강 효과에 그칠 것인지에 주목할 것이며, 궁극적으로 촉각 미디어의 감각확장 가능성에 대한 문화적, 사회적 탐색을 시도했다.

나. 주요 연구결과

(1) 심층인터뷰 결과

① 감성형 휴대전화의 장점과 단점

심층인터뷰 결과 실제 이용자들은 터치스크린의 사용성에 대해 매우 부정적인 시각을 가지고 있으며, 큰 액정화면에 대하여 만족은 하지만 약하다는 생각을 가지고 있었다. 물론 아름다운 외형적 디자인의 면이 상대적으로 좋은 느낌을 준다는 것을 알 수 있었다. 하지만 가격과 불편한 사용성은 앞으로의 선택에 큰 영향을 끼칠 것이다.

② 감성형 휴대전화의 유행하는 이유

심층인터뷰 결과 광고가 구매에 큰 영향을 주었다고 답했다. 특히 10대와 같은 젊은 세대들은 연예인에 대한 관심이 높고, 비교적 미디어에 쉽게 영향을 받기 때문에 유행한다고 했고, 햅틱뿐만 아니라 물리팝폰도 그러한 한 예라고 덧붙였다.

③ 학습용이성

학습 용이성에 대해서는 모두가 부정적인 의견을 피력하였다. 사용법을 숙지하는데 매우 오랜 시간이 걸리며, 매뉴얼을 읽어봐도 이해 불가능한 부분이 많다.

④ 사용성이 낮음에도 불구하고 사용하는 이유

‘사용법이야 익숙해지면 괜찮다’라고 답했다. 원래 처음 휴대전화를 살 때에는 사용법의 어려움과 관계없이 디자인이나 신제품, 유행 등에 따라서 사게 되고 사용법 문제는 구입하고 난 다음의 문제라는 것이었다. ‘처음만 어렵지, 앞으로 계속 사용할 휴대전화이기 때문에 억지로 학습해서라도 익숙해져야 한다’고 하였다.

(2) 심층 인터뷰 내용의 논의

① 심리적 관점

대부분의 감성형 휴대전화의 디자인을 통한 심미적 만족을 주는 것으로 나타났으

며, 큰 액정화면을 통한 영화감상, 동영상 재생 등 미처 생각지 못했던 대담으로 디스플레이의 크기에 대한 시각적 만족이 큰 것으로 해석 할 수 있었다. 하지만 다른 형식의 휴대전화와 디자인을 통한 차별화는 없어 시각적 만족은 감성형 휴대전화에만 한정된 것이 아니라는 결론을 내릴 수 있다. 즉 디자인은 감성형 휴대전화의 고려요인일 뿐 필수 요인은 아니라는 것이다. 이는 감성형 휴대전화를 불편하지만 계속 사용하는 이유에 대한 주장에도 적용된다. 터치에 대한 불편함은 상당한 것으로 나타났다. 하지만 이러한 불편함에도 사용하는 이유는 새로운 감각적 만족이 아닌 ‘가격’과 ‘신기술’이었다.

② 기능적 관점

터치폰의 사용성이 낮음에도 불구하고 사용하는 이유는 굉장히 직접적이고 물질적이며, 간단한 이유였다. ‘비싸게 돈을 주고 샀으니 익숙해 질 때까지 버틴다’는 것이 대세였다. 일부 의견 중에는 ‘주변에서 쓰는 것을 보고, 나도 써 보고 싶어져서’와 같은 트렌드나 유행과 같은 요소를 연상시키는 것 또한 있었지만, 당초의 예상보다 훨씬 더 공급자 측의 의도가 강하게 반영된다는 점이 인상 깊다. 또한 구매자 측에서도 휴대기기를 고르고, 구입할 때 신경 쓰는 요인에 경제적 요인과 같은 이성적 요인의 영향력이 크다는 점은, 비록 감성 충족을 위한 소비활동이라고 해도 소비행위 자체의 결정에 있어서는 이성적 요인이 크게 작용한다는 점을 보여주고 있는 듯하다.

③ HCI적 관점

이용자들은 HCI의 3대 요소 중 하나인 사용성에 큰 불만을 가지고 있음을 알 수 있었다. 당초에 기반가설로 삼았던 ‘터치스크린은 편리하다’라는 의견은 단점에 가려져 있었다. 또한 감성적인 만족감이 내적인 인터페이스에서 온 것이 아니라, 기기의 외형 디자인에서 높은 점수를 받은 것으로 나타났다. HCI의 관점에서 보았을 때의 사용성 저하에 대한 내용은 이용자들의 불만과 일맥상통하고 있으나, 그것이 구매에 직접적인 영향을 미치지 않는 것으로 파악된다. 구매라는 것은 몇 주일간 사용하여 이루어지는 것이 아니라, 일시적인 호기심과 만족감, 그리고 가격에 의해 결

정된다. 이러한 상황에서 사용성은 구매조건과는 거리가 있다고 볼 수 있다.

④ 라이프스타일적 관점

실제 이용자들은 감성형 휴대전화에 대해 장점보다 단점을 더 많이 인식하고 있었다. 감성형 휴대전화의 장점에서 실제 이용자의 대답에서 전면 터치패드가폰이 디자인적면에서는 성공적이라는 사실을 확인할 수 있었다. 하지만 실제 이용자들은 인터페이스적인 면에서 보다는 주로 휴대전화의 외형적 디자인에 만족을 느꼈다. 또한 ‘심플하게 액정만 있으므로 시크하다’라는 대답과 함께 미루어보아, 굳더더기를 제거하고 액정만을 남긴 심플함이 외형적 디자인에 대해 만족을 느낀 것이 아닐까 생각된다. 그리고 실제 이용자들은 감성형 휴대전화의 터치스크린이 비록 불편하기는 하지만, 사용하는 데에 ‘신기하다, 재미있다’라는 반응을 갖고 있었다. 휴대전화의 디자인적인 면이나, 만지면 반응하는 상호작용적인 면에서 재미를 느끼는 점은 어느 정도 일치할 한다고 보았다. 그러나 휴대전화가 그 이용자의 개성을 표현해준다는 점에서는 일치된 답을 얻을 수가 없었다. 이용자들은 휴대전화가 자신을 나타내 주는 것이라 여기는 점은 사실이지만, 휴대전화 튜닝을 하지 않는 이상 나만의 휴대전화라 보기 어렵다는 것이었다. 즉 휴대전화는 이제 현대인의 필수품이 된 듯이 나의 분신될 수도 있지만, 튜닝과 같이 자신의 의지가 없는 이상 휴대전화로 나만의 개성을 표현하는 수단으로 볼 수는 없을 것이다.

(3) 정량조사 결과

20명의 대학생을 대상으로 한 실험연구를 통해 감성적 소구가 휴대전화에 대한 태도에 얼마나 큰 영향을 미치는지 알아본 결과, 기능에 관련된 8개 항목에서 모두 키패드가폰이 우수함을 보여준 반면, 감성에 해당되는 다섯 개 항목 가운데 한 항목, 즉 ‘재미’ 변인만 키패드가폰이 우수했을 뿐 세 개 항목에서는 터치패드가폰이 우수하였다(한 항목은 통계적으로 유의미한 차이 없음). 이러한 각각의 특징점이 있었지만, 어떠한 휴대전화를 사용하는 게 더 현명하며, 긍정적이며, 좋은가를 묻는 태도에서는 터치패드가폰이 키패드가폰보다 통계적으로 우수했다. 즉, 기능적인 면과 감성적인 면 가운데 감성적인 내용이 20대 소비자에게 더 긍정적 태도를 형성한 것이다.

〈표 3-18〉 감성적 소구가 휴대전화에 대한 태도에 미치는 영향: t-test 결과

		N	M	SD	t
과업수행어려움	터치패드	20	2.68	.98	4.62**
	키패드	20	1.60	.60	
완성도	터치패드	20	2.50	.80	-6.83**
	키패드	20	4.15	.88	
내고장성	터치패드	20	1.57	.60	-7.15**
	키패드	20	2.97	.92	
복구능력	터치패드	20	2.64	.76	-.54
	키패드	20	2.76	.60	
이해용이성	터치패드	20	2.91	.81	-3.13**
	키패드	20	3.61	.55	
학습성	터치패드	20	2.93	.81	-4.83**
	키패드	20	3.88	.63	
운용성	터치패드	20	2.97	.80	-2.54*
	키패드	20	3.62	.84	
소요시간	터치패드	20	2.89	.70	3.72**
	키패드	20	2.18	.52	
활용성	터치패드	20	2.73	.80	-5.03**
	키패드	20	3.85	.75	
개성	터치패드	20	3.59	1.06	5.46**
	키패드	20	2.17	.85	
호소력	터치패드	20	3.13	.78	4.05**
	키패드	20	2.38	.66	
재미	터치패드	20	2.79	.86	-4.61**
	키패드	20	3.08	.98	
유행	터치패드	20	3.51	1.06	7.78**
	키패드	20	1.51	.65	
긴장해소	터치패드	20	1.89	.76	.83
	키패드	20	1.78	.64	
태도	터치패드	20	3.41	.79	2.31*
	키패드	20	2.87	.69	

* $p < .05$, ** $p < .01$

다. 결론 및 정책적 시사점

디지털 미디어가 등장하고 이용자 중심의 인터페이스가 주창되기 시작한 시점부터 기기의 유용성, 사용성 등을 바라보는 관점은 제작자에서 이용자로의 전환을 가져왔다. 그러나 이러한 기기의 디지털화에도 불구하고 이용자는 현실의 아날로그 경험이 투영된 인터페이스를 기대하고 있으며, 이러한 결과로 이용자의 사용자 경험을 극대화할 수 있는 감각기관을 자극하는 방식으로 기술 개발을 이루고 있었다.

터치패드폰이 갖는 기능적 부족함은 감성적 소구로 20대 소비자의 태도에 영향을 미친다. 실험연구 결과, 기능에 관련된 8개 항목에서 모두 키패드폰이 우수함을 보여주었다. 반면 감성에 해당되는 다섯 개 항목 가운데 한 항목, 즉 ‘재미’ 변인만 키패드폰이 우수했을 뿐 세 개 항목에서는 터치패드폰이 우수하였다. 한 항목은 통계적으로 유의미한 차이가 없었다. 이러한 각각의 특징점이 있었지만, 어떠한 휴대전화를 사용하는 것이 더 현명하며, 긍정적이며, 좋은가를 묻는 태도에서는 터치패드폰이 키패드폰보다 통계적 의미에서 우수했다. 즉, 기능적인 면과 감성적인 면 가운데 감성적인 내용이 20대 소비자에게 더 긍정적 태도를 형성한 것이다. 또한, 외형 디자인이 만들어낸 트렌드 역시 확인할 수 있었다. 이는 내부 디자인이 중요하지 않다는 것이 아니라 요즘의 휴대전화들이 모두 높은 수준의 기능적 특징과 인터페이스를 가지고 있기 때문에 기기가 갖고 있는 고유한 가치, 즉 휴대전화가 갖는 통신적 기능이나 이제는 일반화된 카메라 등과 같은 기능보다는 외형 디자인이 더 높은 가치로 평가되었다. 심층인터뷰에서 의도적으로 감각의 확장에 대한 답을 유도한 부분이 있었는데, 실제 이용자들에게는 이 주제에 대해 큰 흥미를 가지지 않았다. 이는 두 가지로 해석될 수 있는데, 휴대전화의 발전, 즉 감각을 확장시킨다는 가설이 휴대전화를 선택하는 것과 직접적으로 연결이 되지 않을 수 있다는 것과, 감각의 확장이 이루어지고 있다는 것에 대해 실제 이용자들이 의식을 하고 있지 않다는 것이다.

디지털 컨버전스가 가속화 될수록 점점 기능과 사용성이 중요하던 과도기를 거쳐 감성이 중요한 가치가 되게 됨을 우리는 휴대전화의 예로 알 수 있다. 급속도로 디

디지털 컨버전스의 과정을 거친 휴대전화는 이제 디지털 컨버전스의 속성을 안고, 감성의 영역으로 그 발을 넓히고 있다. 이제 감성 산업으로 발전한 휴대 전화기술은 사용자의 오감을 만족시키고, 디지털 컨버전스를 가속화 시키며, 다른 모든 기술의 발달을 촉진시키고 있다. 이번 실험에서 사용한 휴대전화는 하나의 예일 뿐이다. 유비쿼터스 시대를 맞이하게 되는 미래에는 휴대전화뿐만 아닌 모든 산업에서도 감성 영역이 주요한 기술의 흐름이 될 것이다.

4. 컨버전스 시대와 매체로서의 개인

가. 연구목적과 구성

지금의 미디어 환경 변화를 단적으로 나타내는 개념은 컨버전스이다. 컨버전스는 인터넷으로 상징되는 컴퓨터 네트워크보다 더 진화된 미디어 환경을 지칭한다. 구체적으로는 네트워킹과 양방향성 커뮤니케이션을 구현시킨 컴퓨터 네트워크에 이동형 통신망이 결합되어 탄생한 미디어 환경으로 정의할 수 있다. 컨버전스 미디어 환경이 이전의 미디어 환경에 비해 차별적인 특징은 물리적 공간과 사이버 공간이 시간과 공간의 제약을 받지 않고 연결되어 새로운 커뮤니케이션 공간을 창출한 점을 들 수 있다. 인터넷이 창출한 다양한 사이버 공간과 이동이 가능한 물리적 공간이 결합된 새로운 공간을 하이브리드 공간(Hybrid Spaces)이라고 명명하기도 한다 (Silva, 2006).

컨버전스 미디어 환경이 창출해 낸 하이브리드 공간에서의 인간 행위는 사이버 공간에서의 행위와도 차별성을 갖는다. 컨버전스 미디어 환경은 모든 장소에서 네트워크에 연결된 상황에서 인간들이 행동할 수 있도록 한다. 라인골드(Rheingold, 2002)는 인터넷과 이동통신으로 무장하여 이를 활용하여 사회 주요 현안의 방향성을 결정하는 적극 참여 대중을 스마트 몹(Smart Mobs)으로 개념화하였다.

스마트 몹 등의 용어 등으로 개념화된 컨버전스 시대에 개인은 매체로서의 역할을 수행한다. 인터넷과 이동통신이 결합된 미디어 기술을 활용하여 공간을 이동하면서 네트워크에 접속하여 사회 현안 혹은 취미나 관심사 등의 특정한 주제와 관련

한 정보와 의견을 발신하는 개인들이 우리 사회의 정보소통 주체로 등장하고 있다.

인터넷 등장 이후 이용자 누구나가 발신할 수 있다는 기술적 특성으로 인해, 또 매스 미디어와 대비되는 점을 강조하는 관점에서 개인 스스로가 정보·의견을 발신하는 능력을 갖게 되었다는 점이 강조되어 왔다. 기술적인 면에서 보면, 개개인이 발신할 수 있는 조건을 갖게 된 것은 분명하나 실제로 모든 이용자가 발신하고 있지 않은 현상이 뚜렷하게 정착되어 있다. 이러한 현상에도 불구하고 지금까지의 연구는 어떤 이용자가 적극적인 발신을 하고 있는지에 대해 거의 주목하고 있지 않다. 본 연구의 목적은 컨버전스 환경에서의 적극적인 발신자가 어떤 사회적 존재인지를 밝히는 작업이다. 현실공간과 사이버공간이 결합된 컨버전스 미디어 환경에서의 커뮤니케이션 행동을 분석하는 것은 매체로서의 개인을 이해하는 데 있어 중요한 의미를 갖고 있을 것이다.

이 연구에서는 우선 컨버전스 미디어 환경의 특징으로서 현실공간과 사이버공간의 경계가 약화되는 현상을 선행연구를 통해 분석하고 이 새로운 인식공간에서 개인들의 발신행위가 갖는 의미를 논의하였다. 또한 개인의 발신행위가 갖는 문화적인 의미를 커뮤니케이션 연구에서 인용되는 오피니언 리더의 개념을 적용하여 논의하였다. 이어서 컨버전스 미디어 환경을 주도하는 블로거와 트위터의 발전과정과 발신 매체로서 갖는 의미를 논의하고 블로거에 대한 실증분석을 실시하였다.

나. 주요 연구결과

(1) 블로거의 일반적 특징

인구통계학적 특성을 통해 본 블로그의 분포는 블로그를 통해 사회의 다른 구성원에게 정보를 전달하고 의견을 개진하는 현상이 사회의 특정 집단에서만 한정되어 나타나는 현상이 아니라 우리 사회 구성원들의 일상적인 공간에서 이루어지는 현상으로 볼 수 있다.

자료 갱신주기에서 40% 이상의 응답자가 아주 일상적으로 블로그에 새로운 자료를 공개하고 있다. 게시하는 자료 형태를 보면 사진과 문자정보가 주를 이루고 있지만, 음악 등 오디오와 동영상 게시도 53.3%에 달해 블로거에게는 인터넷을 다른 채

넬과는 달리 디지털 시대의 정보표현형태가 융합되어 있음을 알 수 있다.

컨버전스 미디어 환경의 상징인 이동성을 활용하여 자료를 수시로 게재하는 비율이 40%에 달해 일반적으로 관찰되는 수준에 달했다고 볼 수 있다. 이어 그 이유를 물어본 결과에서도 ‘자료게재를 하는데 실내와 실외가 차이가 없어서’와 ‘현장의 모습을 곧바로 전달하기 위해’의 응답이 많아 이용자들은 공간의 제약을 받지 않는다는 특징을 분명하게 인식하고 발신행동을 하고 있음을 알 수 있다.

(2) 블로거의 발신행동과 공간인식 동일시 정도에 따른 차이

본 연구에서는 블로거의 발신행위정도와 블로그공간과 현실공간 동일시 정도를 독립변인으로 도입하였다. 블로거의 발신정도는 발신행위와 관련한 적극성을 보여주는 자료갱신주기를 활용하였다. 자료갱신주기는 그 횟수를 반영하여 ‘1일 1회 정도’와 ‘2~3일 1회 정도’를 발신행위 고집단, ‘3~4일 1회 정도’, ‘5~6일 1회 정도’, ‘1주일 1회 미만’을 발신행위 저집단을 구분하였다. 그 결과 발신행위 고집단은 123명, 저집단은 177명으로 분류되었다. 이어서 컨버전스 시대의 특징으로 들었던 현실공간과 사이버공간의 경계가 애매해지는 요인을 지표화하려는 의도에서 공간동일시 정도를 도입하였다. 공간동일시 고집단은 현실공간과 사이버공간에 대한 인식과 두 공간에서의 행동의 차이가 적은 집단이며, 공간동일시 저집단은 차이가 많다고 인식하는 집단이다. 공간동일시 고집단은 블로그를 운영하는 동기의 3측면 모두에서 저집단보다 높은 평균값을 나타냈다($p < .001$). 블로그에 자료를 게재하는 행위를 통해 다른 사람과의 관계망을 확대시키고 자신이 사이버공간에서 주목받는 것을 보다 긍정적으로 느끼고 있다고 할 수 있다.

본 연구에서는 종속변인으로 ① 블로그 운영 동기, ② 블로그의 주제 관련도와 게재행위 관련도, ③ 블로거의 개인화경향, ④ 블로거의 사교성과 단체 및 모임가 입정도를 도입하였다.

요인분석 결과 블로그를 운영하는 동기로 분류된 ‘관계확대·자아의식’, ‘오락추구’, ‘소통·참여’ 3측면 모두에서 발신행동 고집단이 저집단보다 높은 동기부여 경향을 보였으며, 자신의 운영하는 블로그의 주제와 관련해서도 발신행동 고집단이

저집단보다 자신에게 중요한 관심사라고 응답했다. 개인화성향은 자신이 집단 속에서 익명으로 숨어있는 것이 아니라 특정할 수 있는 개인으로 주목을 받고자 하는 개인의 퍼스널리티를 의미하는데, 발신행동 고집단이 발신행동 저집단 보다 높은 경향을 나타냈다.

모임의 참가나 가까운 지인의 수를 의미하는 사교성에서도 발신행동 고집단이 저집단보다 높았으며, 블로그를 통한 관계확대에도 보다 높게 동기부여가 되어 있었다. 즉 현실공간에서도 더 많은 사람과 교류하고 관계를 깊게 하고 모임에도 적극적으로 참여하는 사회적 존재라고 할 수 있다.

다. 결론 및 정책적 시사점

분석결과를 요약하면, 컨버전스 환경에서의 블로거들은 시간과 장소의 제약을 받지 않고 현실공간과 블로그의 사이버 공간을 넘나들며 발신행동을 하고 있으며, 이러한 행위가 현실공간과 사이버 공간의 경계를 모호하게 만들어 인식상의 공간적 구별이 매우 희미해지는 경향을 보인다. 컨버전스 시대에 매체로서의 역할을 담당하는 개인들은 커뮤니케이션 연구에서 발신자로서 정립된 오피니언 리더와 유사한 속성을 가지고 있는 사회적 존재라고 추론할 수 있다. 이러한 추론은 타인에게 정보와 영향을 발신하기 위해서 발신에 필요한 능력과 발신을 선호하는 개인 속성을 갖추어야 하는 것처럼, 블로거를 적극적 운영하는 집단도 동일한 능력과 개인 속성을 갖추고 있다는 것을 의미한다.

나아가 본 연구에서는 컨버전스 미디어 환경에 대한 인식을 주요한 요인으로 설정하려는 의도에서 블로그 운영자들의 공간인식, 다시 말해 현실공간과 블로거 공간의 동일시 정도에 따른 차이도 분석해 보았다. 블로거 공간과 현실공간을 동일시하는 경향이 강한 집단이 발신행동에 관련된 요인에서 높은 평균값을 보였다. 적극적으로 발신행동을 하는 블로거들이 현실공간과 블로그 공간을 동일시하는 경향이 강한 것으로 해석할 수 있다. 아직까지는 컨버전스 미디어 환경에서 정보를 발신하는 주체로 등장한 개인들의 모습이 이전 사이버 공간에서의 발신자와 명확하게 구별되는 특징이 정립되지 않았지만, 공간에 대한 인식이 변화하는 과정을 통해 이전

과는 다른 정보유통의 주체들이 등장할 것으로 예상된다.

본 연구의 결과는 이들이 일상적이 공간에서 아주 평범하게 존재하는 일반 시민의 모습을 갖고 있다는 것이다. 사이버공간에 몰입되어 있는 특정한 집단이 아니라 일상공간에서 다른 사람들보다 적극적으로 활동하고 주제와 관련된 정보를 적극적으로 수집하고 다른 사회 구성원들에게 전달하여 공유하는 것에 만족감을 느끼는 존재이다. 이들은 우리 주변 모든 곳에 존재하며 자유롭게 이동하고 자신이 관심 있는 주체의 정보나 의견을 발신하는 것이다. 컨버전스 미디어 환경은 이들에게 물리적 공간과 사이버공간을 결합시키는 새로운 공간을 창출하여 이들의 사회적 영향력을 더욱 증가시켰다고 볼 수 있다.

컨버전스 시대에 매체로서의 개인들이 갖는 영향력은 이들의 사회참여를 계기로 증폭될 수 있다. 컨버전스 미디어 환경에서 적극적인 발신행동을 사회와 자신이 소통하는 매우 주요한 통로로 인식하고 있다. 일반적으로 이들의 활동 유형이 정보와 의견을 개선하는 발신행위에 머물러 있지만 사회적으로 주요한 현안이 등장하며 이들은 적극적 동원자의 역할을 수행할 수 있다. 사회적 갈등이나 혼동의 시기에는 많은 사람들이 정보를 추구하는 행동이 활발해지고, 매체로서의 개인들은 이러한 필요성을 충족시킴과 동시에 다양한 정보와 의견 개진을 통해 현실공간으로 자신들의 영향력을 확장시킬 수 있다.

기술적 진보에 맞추어 향후 컨버전스 환경이 더욱 확대되어 갈 것으로 예상되는 상황에서 컨버전스 미디어를 활용한 개인들이 일상공간과 사이버공간의 경계를 넘어 행동하는 현상에 주목할 필요가 있다.

5. 컨버전스 시대의 트랜스미디어 이용자 연구

가. 연구목적과 구성

인터넷과 디지털 미디어의 발달로 개별 미디어 영역이 서로 수렴되고 고유한 서비스 영역의 경계가 모호해지는 컨버전스 환경이 형성됨에 따라 다수의 미디어를 통해 콘텐츠를 소비하는 이용자가 증가하고 있다. 이에 문화 수용방식 및 단계가 세

분화되어 어떤 이용자들은 특정한 장르의 콘텐츠를 여러 가지 미디어에서 다양한 버전으로 향유하는 반면, 또 다른 이용자들은 다양한 장르의 콘텐츠를 하나의 미디어에서 집중적으로 향유하기도 한다.

이 연구는 컨버전스 시대를 맞아 이용자들 역시 주어진 조건 하에서 나름대로의 전략을 갖고 매체 경험을 하고 있으며, 이 경험을 통해 새로운 미디어 사용의 지평을 열고 있다고 가정한다. 특히, 여러 매체를 넘나들며 자신이 필요로 하는 콘텐츠를 향유하는 행동을 트랜스미디어 체험이라 정의하고, 이용자들의 트랜스미디어 소비행태 분석 및 문화실천으로서의 컨버전스에 대한 유형화와 개념화를 시도하였다. 또한 이용자들이 가진 관심사의 변화 양상 및 트랜스미디어 경험이 조직화되는 방식을 고찰하였다.

이를 위해 먼저 트랜스미디어와 기존 미디어의 상호관계 및 트랜스미디어 이용의 기술적, 사회적, 문화적 조건과 논리에 대해 다루었다. 트랜스미디어와 미디어의 관계를 미디어 생태학의 틀로 접근하고, 벤클러의 미디어 레이어론을 확장하여 최근 이루어지고 있는 트랜스미디어의 경향을 해석하였다. 또한 매개화, 재매개화, 초매개화, 미디어화라는 결과들을 기술적 진화의 다층적 양상이자 사회적이고 문화적인 변형과정으로서 접근하며, 트랜스미디어의 기술적 조건 및 트랜스미디어와 컨버전스 문화 사이의 관련성을 검토하였다. 이어서 한국사회에서 진행되는 컨버전스의 문화적 실천의 실재를 추적하고, 그에 바탕을 두어 컨버전스의 유형화와 개념화를 시도하였으며, 다양한 매체를 통한 단일한 장르의 콘텐츠를 향유하는 트랜스미디어 이용자 집단을 오타쿠 집단 사례 연구를 통해 살펴보았다.

나. 주요 연구결과

(1) 트랜스미디어와 미디어들의 상호관계

트랜스미디어는 기계복제에 기반한 미디어가 디지털로 전환될 때 이루어지는 기술적 변형과 그 결과를 의미한다. 다종다양한 미디어들 간의 혼성교배가 이루어지면 하나의 방향으로 미디어와 문화가 통합 수렴되는 동시에 다양한 형태로 분화되

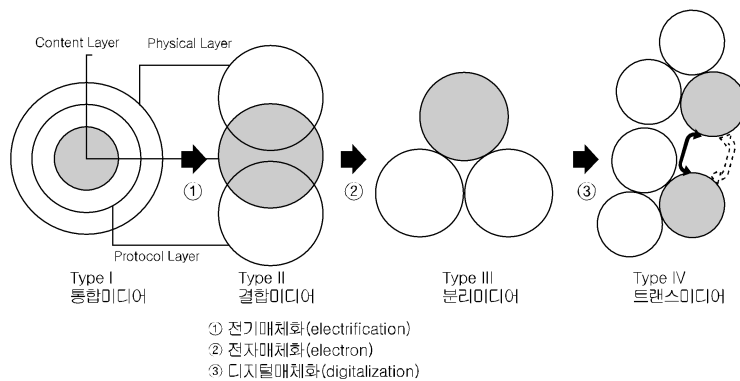
고 발산된다.

서로 다른 미디어들은 공존, 변형, 중첩, 융합하면서 새로운 미디어 환경을 만든다. 트랜스미디어는 미디어간의 상호 작용이 커져서 서로 다른 미디어가 결합하는 현상을 의미하는 동시에 특정한 내용을 갖는 미디어의 내용이 다른 미디어로 전환되는 현상을 말하기도 한다. 즉, 트랜스미디어는 서로 다른 미디어들 간에 이루어지는 관계를 지칭한다.

이 장에서는 이러한 트랜스미디어의 경향을 해석하고, 트랜스미디어 현상의 기술적 조건을 드러내기 위해 미디어를 세 가지 레이어(① 물리적 하부구조 레이어, ② 논리적 하부구조 레이어, ③ 콘텐츠 레이어)로 구분한 벤클러의 논의를 확장하여 검토하였다.

물질기반의 아날로그 미디어가 기호기반의 디지털 미디어로 대체되기 전에는 세계의 미디어가 분리되는 상황을 그려보기 어려웠다. 가령 유형1에 해당되는 인쇄매체와 같은 통합미디어는 세 가지 레이어가 안정된 구조로 강하게 결합하고 있는 형태이다. 그러나 유형4에 해당하는 디지털 미디어는 레이어간 분리를 철저히 진행시켜 떼어내고 섞어서 새로운 물질로 변형(rip, mix, burn)하는 일이 가능하게 되었다. 이처럼 트랜스미디어는 ‘떼어내기(Rip)’ – ‘뒤섞기(Mix)’ – ‘구워만들기(Burn)’를

[그림 3-18] 전기화와 디지털화에 따른 미디어 변형



통해 이루어지며 각각의 단계마다 기술과 문화가 결합한다. 이러한 트랜스미디어의 기술적인 변형은 컨버전스 컬처의 문화적 변형과 서로 연결되어 있다고 할 수 있다. 즉, 컨버전스 컬처는 기술 기반의 문화인 동시에 변형의 문화이다.

(2) 트랜스미디어 이용의 기술적, 사회적, 문화적 조건과 논리

다양한 플랫폼과 콘텐츠 사이를 넘나드는 트랜스미디어 이용 현상은 미디어 컨버전스라는 기술적, 사회적, 문화적 조건에 의해 가능해졌다. 미디어 컨버전스를 기술, 사회, 문화라는 다차원적 관점에서 접근하기 위해서는, 우선 흔히 ‘결정적’ 영향력을 갖는 것으로 간주되는 기술 진화의 문제를 인간과 사회의 커뮤니케이션 과정에 제공되는 기술적 환경 측면에서 파악할 필요가 있다. 여기서 기술적 환경은 인간과 사회를 구조화하기도 하지만 역으로 그것에 의해 대항 구조화되기도 하는 환류 고리의 한 구성요소로 이해하는 것이 필요하다. 요컨대 미디어 생태학은 체계와 환경 사이의 역동적이고 비선형적인 공진화 과정을 다루는 체계론적 사고와 결합될 필요가 있는 것이다. 체계론적 사고의 또 한 가지 장점은 미디어를 기술적 체계·환경이자 일종의 사회적 체계·환경으로서 복합적으로 다룰 수 있게 해준다는 사실에 있다. 이로써 이 글은 미디어 컨버전스 조건에서 발생하는 매개화, 재매개화, 초매개화, 미디어화라는 결과들을 기술적 진화의 다층적 양상이자 사회적이고 문화적인 변형 과정으로서 접근한다.

미디어 생태의 진화적 경향이 현재 조건에서 구체화된 형태라 할 수 있는 미디어 컨버전스는 기술적이고 기기적인 융합 관점을 채택했던 기존 관점을 탈피하여, 한편으로는 이용자 측면에서 다른 한편으로는 공급자 측면에서 미디어 컨버전스의 특성을 포착하는 것으로 나아간다. 전자는 이른바 컨버전스 문화 측면에서 후자는 미디어 서비스의 정치경제학 측면에서 미디어 컨버전스를 좀 더 현실적이고 입체적인 형태로 관찰하게 된다. 이러한 관찰은 미디어 컨버전스의 문화사회학적 외화 결과에 대한 관찰, 즉 기술적 환경과 사회적 환경으로서의 미디어 컨버전스에 대응하여 트랜스미디어 이용이라고 하는 컨버전스 문화 형식으로 구체화하는 인간 행위자, 미디어 이용자의 실천에 대한 검토로 이어진다. 여기서의 컨버전스 문화는 곧 미디어

어와 인간이 행위자-망을 형성하며 혼종되는 현상으로서 탈인간주의적 신체변형을 야기한다. 그러한 변형은 곧 인간-콘텐츠-플랫폼이 행위자-망으로서 혼종되는 초매개화로서 요약되는데, 이는 미디어의 변형과 미디어에 의한 인간 변형에 각각 초점을 맞추는 재매개화와 미디어화 현상과 복합적으로 파악될 때 더욱 입체적인 의미를 갖는다.

(3) 문화실천으로서의 컨버전스

컨버전스의 문화적 실천을 바탕으로 그 개념을 유형화 하면 크게 아래의 네 가지로 제시할 수 있다.

첫째, 컨버전스는 분화와 혼종의 레퍼토리다. 컨버전스란 구조적이고 거시적인 미디어 환경을 가리키기도 하지만, 그 실체는 평범한 대중들의 본능-직관적, 일상적, 실용적인 문화적 실천을 통해서야 비로소 구현되는 것이다. 일상생활에서 평범한 이용자들은 자신이 처한 미디어 정경 안에서 콘텐츠, 채널, 미디어 디바이스, 환경 요소의 최적합 결합을 도모하고 실행한다. 이러한 이용자의 개인적 발명들이 누적되고 교류되면서 컨버전스의 다채로운 스타일들이 창출되는 것이다.

둘째, 컨버전스는 연속성과 불연속성의 조율이다. 컨버전스를 디지털 체제의 발명품으로 간주하는 탈역사적 시각을 극복하는 것이 요청된다. 컨버전스는 전통적인 아날로그 문화의 누적과 변형이 교차적으로 진행되는 재매개의 계보이며 사회적 작동이기 때문이다. 특히 문화적 연속성이 고전적 양식의 콘텐츠와 장르의 계속적인 유지와 발전을 유도한다면 기술적 혁신성은 새로운 미디어 디바이스와 프로그램의 불연속적 진보를 주도한다. 이 두 가지 흐름의 다양한 양식화가 어우러지며 미디어 컨버전스의 실재를 이룬다.

셋째, 컨버전스는 생산-유통-소비의 재결합이다. 하위문화 사례에 기대어 아날로그의 문화적 유산과 디지털 프로그램의 발전, 지역문화와 서울중심의 문화산업구조, 제도교육과 또래 중심의 하위문화, 장르 간 혼종과 재발견의 특징들을 도출하였다.

넷째, 컨버전스는 컨버전스의 컨버전스로서 인터 컨버전스로 진화해나간다. 인간 행위자-콘텐츠-채널-미디어의 구분이 흐려지고 융합되는 네트워크 상황에서

나날이 그 영향력이 확대되고 있는 소셜네트워크 영역의 발전에 주목하여 소셜네트워크 체제에서 진행되고 있는 컨버전스의 양상을 ‘인간관계의 네트워크’ 및 ‘문화 레퍼토리의 네트워크’의 두 개 차원으로 특징화했다. 소셜네트워크가 창출하는 개방—공유—참여의 흐름 안에서 개인적으로 구성한 문화 컨버전스의 레퍼토리들이 사회적으로 교차, 연계되면서 컨버전스의 컨버전스가 진행된다. 이 양상은 사회에서 동시다발적으로 무수히 진행되는 컨버전스들 간의 관계 확장 및 복잡화를 시사하는 것으로, 일종의 인터 컨버전스라 명명될 수 있을 것이다.

(4) 트랜스미디어 이용자

컨버전스 시대를 맞아 다종다양 장르의 콘텐츠를 하나의 미디어에서 집중적으로 향유하는 이용자집단이 존재하는 반면, 특정한 장르의 콘텐츠를 여러 가지 미디어에서 다양한 버전으로 향유하는 집단도 존재한다. 특히 후자의 경우 여러 매체를 넘나들며 자신이 필요로 하는 콘텐츠를 향유하는 행동, 즉 ‘트랜스미디어 체험’을 하는 집단이라고 할 수 있다.

여기서는 트랜스미디어 이용자의 특성을 다음과 같이 세 가지로 정리해보았다. 첫째, 트랜스미디어 이용자는 네트워크를 기반으로 활동한다. 이들은 인터넷을 통해 새로운 정보를 얻는 데 능숙하고 이를 주로 자신의 관심사를 공유하는 커뮤니티에서 교환한다. 이들이 온라인에서 군집성향을 보이는 이유는 그것이 가장 효율적인 콘텐츠 및 그에 관한 정보를 획득할 수 있는 길이기 때문이다. 하지만 협업을 통해서 콘텐츠를 변형하기보다는 단순 공유가 많고, 변형하는 경우라도 개인의 업적으로 남기를 원하는 경향이 있다.

둘째, 콘텐츠 수집 및 소비에 많은 시간을 쏟으며 이러한 실천을 통해 자신과 타인을 구별짓는 경향이 있다. 트랜스미디어 이용자들은 대개 콘텐츠에 대한 관심으로부터 시작하지만 커뮤니티 활동을 거치면서 다른 사람들과 의식, 무의식적인 경쟁에 돌입하게 된다. 대개의 경우 이는 자신이 알고 있는 지식, 정보의 양, 팬으로서의 경력, 갖고 있는 콘텐츠의 양과 질 등에 관한 것이다. 하지만 곧 이들은 미디어의 소유, 새로운 미디어의 활용능력에 있어서도 구별짓기를 하거나, 당하게 된다.

셋째, 이들은 미디어나 콘텐츠 그 자체에 대한 관심을 넘어 미디어를 통해 할 수 있는 다른 활동에도 많은 관심이 있다. 이들은 다양한 기기에 어플리케이션을 적용하는 방식으로 새로운 사용방식을 만들어낸다. 그러기에 트랜스미디어 이용에 있어 후발자들은 선발자들로부터 배워가면서 이용할 수밖에 없는 구조를 갖고 있다.

이러한 트랜스미디어 이용은 어느 정도 미디어 팬문화로부터 유래한 것이지만 최근 빠른 네트워크와 좀 더 쉬운 유저 인터페이스의 덕택으로 점차 일반화되어 가고 있다. 이는 어느 정도 우리 사회에서 이른바 ‘대중문화 자본(popular cultural capital)’ 혹은 ‘하위문화 자본(subcultural capital)’이 인정을 얻고 있는 것과 관련이 있다(Hills, 2002).

일찍이 고급문화와 대중문화에 대한 계급적 선호의 구조화 과정을 이론화했던 부르디외는 부르주아지의 지배적 분파가 어떻게 별 의미없는 대상을 예술작품으로 구성하고 이미 다른 계급이나 분파가 예술이라고 정의한 대상에 미학적 재정의의 함으로써 자신의 권력을 확인하는지를 보여준 바 있다(Bourdieu, 1984). 이러한 뾰뾰부르주아적 라이프스타일은 팬덤의 결연한 부적절성에 의해 따라잡히고 만다. 뾰뾰부르주아는 ‘정당한 문화’를 알아볼 수는 있지만 그것에 대한 충분한 지식을 갖고 있지 못하다. 힐즈에 따르면 이렇게 인정과 지식 사이에 놓여있는 간극은 뾰뾰부르주아의, 공식적인 문화 자본의 정당성이나 보상을 가져다줄 수 없는 팬 지식으로 귀결되기 마련이다.

본 연구에서는 컨버전스 시대의 트랜스미디어 경험을 인터넷, TV, 영화, 동인지 등 다양한 매체를 통해 단일한 장르의 콘텐츠를 향유하는 ‘오타쿠’ 집단을 중심으로 살펴보았다. 특정 장르 콘텐츠의 헤비유저이자 기술 세계의 전위로서 호모 비르투엔스(Homo virtuens)라고도 불리는 오타쿠들은 다양한 종류의 콘텐츠를 인터넷이라는 하나의 매체를 통해 소비하는 대부분의 사람들과는 달리 매체를 바꾸는데 시간과 비용을 쓰는 대신 자신들이 원하는 콘텐츠를 즐기는데 더 많은 시간을 사용하고 싶어 한다.

다. 결론 및 정책적 시사점

본 연구에서는 근대적 공중의 개념에 가장 가까운 독자(reader)를 대체할 새로운

공중으로서 트랜스미디어 이용자라는 개념을 제시하며, 여러 매체를 넘나들면서 자신이 필요로 하는 콘텐츠를 향유하는 행동을 트랜스미디어 체험이라 정의하고, 트랜스미디어 경험의 변화 양상 및 조직화 되는 방식을 문화적 관점에서 살펴보았다. 이를 통하여 얻을 수 있는 몇 가지 정책적 시사점은 다음과 같다.

첫째, 전통적인 문화소비 가치사슬에서 벗어난 트랜스미디어 이용자들의 행태 변화와 새로운 의미화 과정에 대한 이해가 매우 중요하다는 점이다. 이에 이들이 나타내는 새로운 현상과 특징에 대한 이해가 반영된 이용자 중심의 정책이 요구된다.

둘째, 오타쿠 등 트랜스미디어 이용자들이 보이는 취향과 선호에 입각한 배타적 유유상종 경향을 극복하고, 문화적 다양성을 증진시켜야 한다. 이를 위해서 이용자들의 적극적인 참여가 보장되고, 다양한 콘텐츠 생성 및 유통이 이뤄질 수 있는 정책이 마련되어야 할 것이다.

제 6 절 미래방법론 실증연구

1. 미래예측방법론을 활용한 디지털 컨버전스의 미래 연구

가. 연구목적과 구성

이 연구는 2005~2007년 필자가 연구하였던 미래예측방법론에 대한 지식을 바탕으로 2007년 이명진 교수, KISDI 미래융합연구실 연구책임자들과 공동으로 개발한 미래예측방법론 KITAIP의 프로토타입을 실제 사례에 적용시키고자 함을 그 목적으로 한다. 예측 대상은 컨버전스 기반 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 ‘디지털 컨버전스 기반 미래연구(I)’안에서 진행되고 있는 20여개의 연구과제의 중간보고서 내용을 사용하였다. 다음으로 중요성, 불확실성, 발생가능성의 원리에 기초하여 주요변수들을 선정하는 작업을 수행하였다. 여

기서는 예비변수들 중 주요변수들을 3개 내외로 선정하였다. 선정에 있어서는 그 변수가 얼마나 중요한지, 얼마나 불확실한지, 얼마나 발생가능성이 있는지를 고려하였다. 그리고 주요 변수들간의 상호관계 분석을 통한 미래전망을 시도하였다. 이를 위해서 주요 변수들이 형성하는 상호관계를 분석하였는데 하나의 변수 상황이 다른 변수의 상황에 얼마나 영향을 미치는지를 전문가에게 질문하는 방식을 채택하였다. 분석과정에서는 SAS 프로그램을 활용한 베이지안(Baysian) 기법을 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 거쳐야 할 부분이기도 하다. 최종적으로는 주요 변수들을 포함한 예비변수들의 개념맵을 작성하여 시나리오 서술에 활용하였다. 시나리오를 도출한 후에는 시나리오 상황에 맞는 전략들을 도출하였다.

나. 주요 연구결과

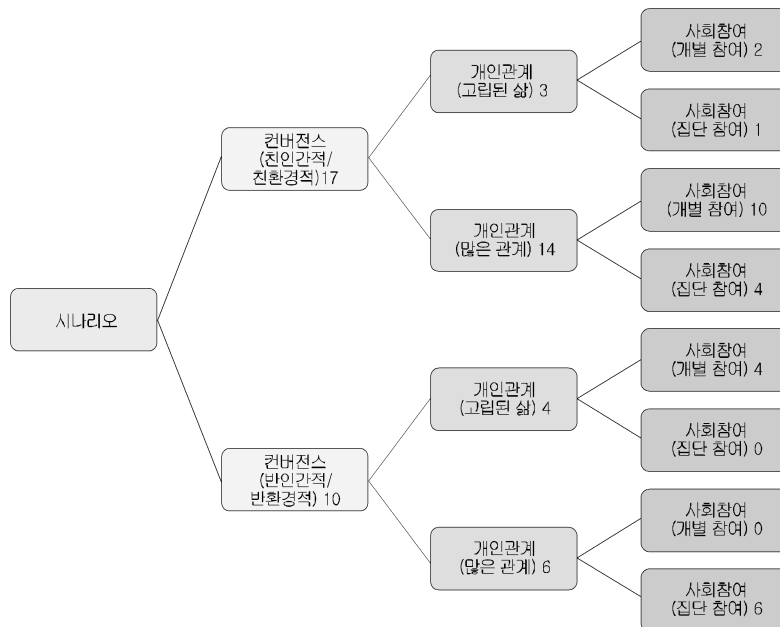
먼저 주요 연구 결과로는 컨버전스 사회의 미래모습에 영향을 크게 미칠 변수들을 찾아내고 이를 서술한 것을 들 수 있다. ‘주체의 변화’가 먼저 선정된 변수였다. 특정 시기의 사회 모습을 진단할 때 가장 기초가 되는 것 중 하나가 바로 인간 주체의 문제이다. 사회를 하나의 구조로 파악한다면, 이 구조 속에서 인간은 어느 정도 수준의 능동성을 확보하는지가 그 사회의 모습을 말해주는 때문이다. 컨버전스 사회의 미래를 전망하기 위해서 중요한 변수로는 주체의 변화가 있다. ‘개인정체성의 변화’ 역시 중요한 변수였다. 컨버전스 기술의 발전은 미래에 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 단일 정체성으로 회귀하게 될 것인가라는 질문이 대두된다. ‘참여양식의 변화’에 대해서는 먼저 인터넷 등 소통의 기술이 발전함에 따라 분명 사회이슈에 대해 시민들의 참여는 늘어나고 있는 추세를 언급해야 한다. 컨버전스 기술은 과거 참여를 할 수 있는 소통채널이 부족했던 상황을 크게 극복하게 해주었다. 분명 미래에는 참여가 양

적으로 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 커뮤니케이션 기술의 발전은 인터넷으로 이어지면서 인간관계에 현격한 양적, 질적 변화를 초래하고 있다. 이러한 인간관계가 과연 미래에 어떻게 전개될 것인가는 컨버전스 사회의 미래전망에 중요한 변수로 제시된다. ‘의사소통양식의 변화’도 컨버전스 사회의 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 컨버전스 사회의 도래에 중요한 이슈이기도 하다. ‘기술발전 양식의 변화’는 핵심적 변수 중 하나이다. 19세기 말 사회학자 짐멜은 기술은 인간을 상품에 종속시킬 것이며, 이윤을 위해서 인간의 욕망을 생산할 것이다라는 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 연성 문화권력의 힘이 강화되고 있다는 논의이다. 컨버전스 기술의 발전은 과연 이러한 권력의 속성변화를 어느 방향으로 이끌어가면서 미래사회의 모습을 변화시킬 것인가의 문제가 중요하다. ‘문화양식의 경계변화’는 미디어 문화가 최근 들어 양식의 변화에 있어서 융합의 과정을 경험하고 있음을 의미한다. 그런데 컨버전스 사회의 미래전망에 있어서 과연 문화양식이 미래에도 융합 위주로 갈 것인가에 대한 고민

이 필요하다. ‘공간인식의 변화’가 중요한 변수라는 것은 사적공간과 공적공간의 경계가 허물어지고 있다는 진단에 대해서 그 경계의 허물어짐이 갖는 의미는 무엇인가를 이해해야함을 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 ‘참여양식의 변화’, ‘기술발전변화 양식’, ‘인간관계 변화’ 3가지의 변수가 가장 가치있는 변수로 선정되었다.

[그림 3-19] 미래예측을 위한 주요변수들 조합과 경우의 수



상위 3순위 안에 든 3가지 변수들의 각각 2가지 발생가능한 상황간의 상호관계를 분석하기 위해서 SAS를 활용한 베이지안 기법을 이용하였다. 이때 발생 가능한 상황들간의 연계구조는 앞의 (그림 3-19)와 같다.

시뮬레이션을 통해서 연구진은 다음과 같은 3가지의 시나리오를 도출하였다.

(1) 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 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 tribe)이라는 명칭을 부여하였다. 이 시나리오 상황에서 미래에 컨버전스 기술은 인간으로 하여금 사회 혹은 구조에 종속되었던 부분을 해소시키는 방향으로 진화하여 친인간적 성격을 강하게 지닐 것이다. 인간 간의 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.

(2) 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 dark'는 1992년 'Infograms corporation'에서 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 즐거움에 착안하여 시나리오의 명칭으로 ‘어두운 컨버전스 속에 나홀로(Alone in the dark convergence)’라는 명칭을 부여하였다. 미래에 컨버전스 기술은 자본주의 체제의 논리에서 자유로울 수 없을 것이며, 이는 결국 반인간적 기술진화로 이어질 것이다. 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.

(3) 시나리오 3: ‘Digital Durkheim’ 시나리오

‘디지털 뒤르카임(Digital Durkheim)’으로 명명된 이 시나리오의 주요변수조합은 친인간·친환경 기술, 감성적교류 관계, 집단적 사회참여의 조합이다. 고전사회학자 뒤르켕(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 뒤르켕은 ‘종교’에 의지하는 것이 가장 바람직하다고 보았다. 즉 종교적 연대(religious solidarity)를 강조한 것이다. 이 시나리오에서는 디지털 컨버전스가 궁극적으로 사람들에게 뒤르켕이 주창한 연대를 가져올 것이라는 내용이 담겨 있으며, 이에 ‘Digital Durkheim’이라는 명칭을 부여하였다.

다. 결론 및 정책적 시사점

각 시나리오별 정책적 시사점은 다음과 같다. 먼저 ‘Individualistic Tribe’ 시나리오

에서의 위협요인으로는 ‘지나친 개별화로 인한 개인주의화’를 들 수 있으며 이에 대한 대응전략으로는 ‘국민들간 소통기능을 강화하는 IPTV 전략’이 필요하다. 또한 카피 레프트의 부정적 효과가 발생할 수 있으며 이에 대응하기 위해 콘텐츠가 제값을 받는 환경 조성 정책을 강화해야할 필요가 있다. 개별적, 감성적 참여 역시 부정적 효과가 나타날 수 있으며 이를 극복하기 위해서는 소통과 신뢰의 장으로의 인터넷 공간을 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 온라인 거래 지침 강화에 노력해야할 것이다. 또한 모든 이가 모든 이를 감시하는 소위 일반화된 감시가 위협요인이 될 수 있으며 이에 대해 특히 프라이버시 정책을 강화해야 할 것이다.

제 4 장 디지털 컨버전스 네트워크 구축 · 운영

제 1 절 디지털 컨버전스 미래포럼

1. 디지털 컨버전스 미래포럼의 구성과 목적

가. 연구목적

디지털 컨버전스 현상은 21세기 한국사회를 총체적으로 재구성하는 도전임과 동시에 기회로 평가된다. 이에 따라서 학계 및 업계에서는 디지털 컨버전스로 인한 사회 변화 트렌드와 그 정책적 함의를 논의하고 대안을 모색하기 위한 다수의 포럼이 운영되고 있다. 이러한 포럼들은 공론장으로서의 의미를 지닌다.

이러한 디지털 컨버전스를 논의하는데 있어서 디지털 컨버전스 현상의 함의가 가장 우선적으로 적용되는 영역을 고려해 보면, 사회적 소통행위 및 이를 매개하는 제도적 실체로서의 미디어가 아닐까 한다. 디지털 컨버전스 현상을 본질적이고도 근원적인 방식으로 이해하기 위해서는 디지털 컨버전스가 사회적 소통 및 미디어 제도에 미치는 영향을 분석할 필요가 있기 때문이다. 그러나, 디지털 컨버전스가 일차적으로 영향을 미치는 영역이 사회적 소통과 미디어 제도임에도 불구하고 이러한 측면이 심도 있게 논의되어 왔다고 보기 어려운 측면이 있다. 실제로 소통행위와 미디어를 핵심 분석대상으로 삼아온 연구자들 내지 미디어 현장 전문가들은 자신이 관심을 갖고 있는 미시적 영역과 방법론을 탈피해 디지털 컨버전스 현상이 소통과 미디어에 미치는 거시적, 구조적 영향을 종합적인 관점에서 다각적으로 조망하고 해석하는 이론적 및 방법론적 기여를 해 왔다고 말하기 어려운 것이다.

이에 본 연구에서는 디지털 컨버전스가 사회적 커뮤니케이션의 요소(커뮤니케이터, 정보, 메시지, 채널, 수용자, 효과 등), 과정, 구조, 미디어의 제도 및 구조, 미디어 산업 및 서비스에 미치는 영향을 규명하고 사회적 논의를 수렴하고자 디지털 컨버

전스 포럼을 운영하였다.

명실상부한 디지털 컨버전스 시대가 도래하면서 종래의 미시적, 근시안적 관점들은 도전과 경쟁, 정체성과 정당성 위기를 맞고 있는 상황이다. 디지털 컨버전스에 따른 새로운 커뮤니케이션 현상, 새로운 미디어 제도를 설명함에 있어서 그 누구도 자신의 영역만으로는 전문성과 수월성, 유용성을 담보할 수 없게 된 것이다.

따라서 디지털 컨버전스가 소통과 미디어에 미치는 거시적 중장기적 영향을 학제적, 산학연계적 시각에서 종합적으로 조망하는 공론의 장이 지니는 중요성은 아무리 강조해도 지나치지 않는다. 본 포럼 과제가 가지는 필요성 및 의의가 바로 여기에 있다.

이 포럼사업을 통해 디지털 컨버전스 현상의 커뮤니케이션·미디어적 함의를 종합적이면서도 심도 있게 논의해 보고자 하였다. 포럼에 참여하는 각 연구자, 전문가들은 자신의 전문성을 다른 포럼 참여자들과 폭넓게 공유함으로써 전통적인 소통 및 미디어현상에 대한 이해를 넘어 디지털 융합 커뮤니케이션, 미디어 현상을 설명하는 새로운 컨셉, 새로운 이론, 새로운 방법론을 향한 질적 도약을 시도해 보고자 노력하였다.

나. 연구방향

(1) 연구목표

디지털 컨버전스로 통칭되는 기술·산업적 변화가 사회적 커뮤니케이션 및 제도화된 미디어에 미치는 중장기적 및 거시적 영향을 분석해 보고자 하였다.

(2) 주요내용

종래의 디지털 컨버전스 포럼은 디지털 컨버전스 기술의 발전 및 동 기술이 산업에 미치는 영향에 중심을 두고 사례 중심적, 현상 기술적으로 이루어져 온 것이 현실이다. 이러한 사례 중심적 내지 현상기술적 분석이 지니는 한계는 자명하다. 따라서 본 포럼 사업은 디지털 컨버전스가 사회적 소통 및 미디어 제도에 미치는 영향을 중심으로, 종래의 주요 논의들, 이론 및 연구 성과들을 체계적으로 검토하여 디지털 컨버전스가 지니는 함의를 보다 근원적이면서도 체계적으로 분석하는데 초점을 두

고자 하였다.

즉, 이 포럼 사업은 디지털 컨버전스 현상을 커뮤니케이션 및 미디어 연구의 성과와 연계시켜 살펴봄으로써 보다 체계적이고 보편적이면서 생명력이 긴 분석결과를 도출해 내려고 노력하였다. 이를 위해 디지털 컨버전스의 소통 및 미디어적 함의와 관련된 연구 및 현장 활동을 수행하고 있는 최고 수준의 학계 및 업계(IT 및 미디어 업계) 전문가로 포럼을 구성해 논의의 품질을 극대화시키고자 하였다.

이러한 배경 하에 이번 포럼에서는 디지털 컨버전스 현상의 본질 및 전개 양상을 커뮤니케이션 및 미디어제도에 미치는 영향에 중심을 두고 고찰하였는데, 보다 구체적인 분석 내용들은 다음과 같다.

〈표 4-1〉 디지털 컨버전스 미래포럼 연구이슈

구분	연구 이슈
1	디지털 컨버전스 현상이 사회적 커뮤니케이션의 요소, 과정, 구조 및 미디어의 구조와 동학에 미치는 영향
2	디지털 컨버전스 현상과 밀접하게 관련된 학계 및 업계의 주요 연구 및 논의들 검토
3	디지털 컨버전스 현상이 커뮤니케이터, 미디어, 정보, 채널, 수용자, 커뮤니케이션의 사회적 효과 등 커뮤니케이션의 제반 요소 및 과정, 구조에 미치는 영향 분석
4	디지털 컨버전스를 선도하는 국내외 주요 사업자들의 동향 분석

2. 디지털 컨버전스 미래포럼의 운영실적

가. 추진체계

디지털 컨버전스가 소통과 미디어에 미치는 영향을 종합적, 거시적, 산학 연계적으로 논의하는 최선의 방법론은 동 주제를 연구하고 현실에 적용하는 대한 학계 및 미디어현장 전문가들이 자리를 함께할 수 있는 정례적 포럼이라고 할 수 있다.

따라서 본 포럼에서는 휴먼 커뮤니케이션, 방송, 통신, 저널리즘, 인터넷 등 사회적 소통 내지 미디어와 관련된 다양한 분야의 전문가들을 학계, 업계, 연구소, 언론 및 시민단체 등에서 폭넓게 섭외하여 포럼을 구성하였다. 또한 정기적인 포럼 운영

을 통해 디지털 컨버전스가 사회적 소통 및 미디어에 미치는 영향을 집중적으로 논의하고, 이와 관련된 주요 트렌드 내지 미래 정책이슈를 도출해내고자 하였다.

그리고 학계, 업계 및 KISDI 연구진을 포함하여 약 18명의 패널이 참여하여 연구협력팀을 구성·운영하였으며, 매월 1~2회의 포럼을 개최하였다. 세미나는 불필요한 비용을 최소화하면서 충분한 토론이 이루어질 수 있도록 매회 발제를 맡은 포럼 위원들이 소속된 대학이나 미디어 업체의 세미나실을 이용하였다. 그리고 외부인들의 참석을 원칙적으로 허용하였으며, 포럼 개최 시기와 주제의 특성을 고려하여 필요시 특별 게스트를 초빙하였다. 연구협력팀의 구성은 학계 및 업계에서 섭외 과정을 통해 이루어졌는데, 구체적인 인적 구성 내역은 다음과 같다.

〈표 4-2〉 디지털 컨버전스 미래포럼 연구협력팀 구성

구분	위원	소속	비고
학계	박소라	한양대 교수	디지털 컨버전스에 따른 소통행위, 미디어 산업구조 변화
	문재완	외국어대 교수	디지털 컨버전스에 따른 미디어 소유, 규제제도 변화
	이은주	서울대 교수	디지털 컨버전스에 따른 대인 커뮤니케이션, HCI
	김성철	고대 교수	IT 산업, 콘텐츠 산업의 최근 동향
	이준웅	서울대 언론정보학과 교수	
	이재현	서울대 언론정보학과 교수	
	이현우	서울대 언론정보학과 박사과정	
	백미숙	방송통신심의위원회	
	양정애	서울대 BK 연구원	
산업계	김경달	네이버 정책수석	디지털 컨버전스와 인터넷, 포털 미디어
	안택호	MBC PD(부장)	디지털 컨버전스에 따른 방송 미디어 사업 다각화
	이상복	중앙일보 기자(차장)	미디어 전문기자로 신문변화 주도
	변동식	CJ 헬로비전	
	이경훈	CJ 헬로비전	

나. 추진전략

(1) 연구목표 달성을 위한 추진전략

20명 정도의 최고수준의 연구자, 실무전문가로 포럼 멤버를 구성하고, 정례적 모임에서 발제, 토론자의 역할을 돌아가며 수행함으로써 논의의 품질을 극대화시키고자 하였다.

(2) 추진방법

포럼 초기단계에 발표주제를 브레인스토밍 해 충분한 시간을 두고 분담시킴으로써 매회 이루어지는 발제가 전체적으로 체계와 일관성을 갖추고 충실한 토론이 이루어질 수 있도록 유도하였다. 또한 종래 학계 및 업계에서 이루어진 논의들을 충실하게 리뷰 함으로써 포럼이 겉돌거나 종래의 논의를 반복하는 일을 최소화하고자 하였다.

(3) 추진일정

디지털 컨버전스 미래포럼 운영은 다음과 같이 총 8차에 걸쳐 추진 · 운영하였다.

<표 4-3> 디지털 컨버전스 미래포럼 추진일정

과제내용	추진일정(월)								
	4	5	6	7	8	9	10	11	12
▶ 1차 포럼개최 - 포럼 추진 방식 및 일정 협의. - 포럼발제: 지상과 사업 다각화 전략(안택호)									
▶ 2차 포럼개최 - 포럼발제: 방송미디어 산업의 현황과 미래(변동식)									
▶ 3차 포럼개최 - 포럼발제: On interactivity(이은주) - 포럼발제: New wine in new bottle(김성철)									
▶ 4차 포럼개최 - 포럼발제: 인터넷과 생활정보환경의 변화(김경달)									

과제내용	추진일정(월)									
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
▶ 5차 포럼개최 - 포럼발제: 인터넷 포털의 법적 지위와 책임(문재완) - 포럼발제: 미디어법 이후 우리나라 방송산업 발전을 위한 기본 정책방향(윤석민)										
▶ 6차 포럼개최 - 포럼발제: Who killed the newspaper?(이상복)										
▶ 7차 포럼개최 - Emerging mediacape: Same old theories(김은미)										
▶ 8차 포럼개최 - 포럼발제: 사회적 커뮤니케이션의 구조변동과 미디어 융합(윤석민)										

3. 디지털 컨버전스 미래포럼의 주요 연구결과

가. 제1주제: 지상파 사업 다각화 전략

이 연구는 지상파 사업자들의 해외 진출 성공사례 및 실패사례 분석을 통해서 바람직한 지상파 사업 다각화 전략 모색을 위한 세부적인 방안을 도출하고자 하였다.

현재 지상파 방송 사업자들은 경쟁 매체의 등장과 한국 기업의 글로벌화로 인해서 광고수입이 정체되는 어려움을 겪고 있다. 따라서 지상파 방송 사업자들은 이에 대한 대안으로서 사업 다각화 방안을 모색하고 있는 실정이다. 세부적으로는 프로덕션, 케이블 및 위성, 인터넷, 미술 및 기술 관련 자회사를 운영하고 있으며 이는 콘텐츠 제작, 콘텐츠 유통, 전후방 산업 등 다양한 분야를 망라하고 있다.

미디어 기업의 해외진출 단계는 ① 단위 프로그램 공급, ② 타임블록, ③ 현지채널 공동운영, ④ 현지채널 독자운영, ⑤ 해외현지 제작 등 5개의 순서로 이루어지고 있다. 현재 한류의 확산으로 인해서 지상파 방송사들은 해외 진출에 있어서도 좋은 기회를 맞이하고 있는데, 한류는 아시아 시장의 채널이 급증하고 케이블 및 위성, 인터넷, 모바일 미디어를 이용한 콘텐츠 수요가 늘어났다는 점에 기반하여 확산되고 있는 것으로 판단된다.

한편 국내 방송 사업자들이 아시아 시장에서 한류 확산에 기여하고 있는 점은 ① 고급 품질과 저렴한 가격, ② 국내에서 제작비를 회수하여 해외 시장에서 가격경쟁력 확보, ③ 치열한 국내경쟁으로 프로그램 품질 고급화, ④ 다양한 장르의 방대한 공급 물량 확보, ⑤ 3사 판매조직의 경쟁으로 인해 시장조성에 기여, ⑥ 부모 공경, 가족 존중, 동질성, 중국문화권 등 문화적 근접성에 근거한 친숙성 확보, ⑦ 한국의 민주화로 인해 표현의 자유와 다양성 증가, ⑧ 현지 진출기업의 마케팅에 활용(ex-LG 생활건강의 베트남 시장 ‘장동건 드라마’) 등 다양한 요인에 근거하고 있다.

결국 국내 지상파 방송사업자들이 해외시장에서 성공적으로 사업 다각화를 이루어내기 위해서는 다음과 같은 사항들이 필요한 것으로 판단된다. 첫째, 방송경영 컨설팅을 통해서 상호 호혜적인 전략을 수립하는 것이 필요하다. 둘째, 중화권 시장이나 싱가포르의 MDA(Media Development Authority) 등과 같이 문화적 특수성을 감안하여 국제 공동제작 노력이 필요하다. 셋째, 포스트 프로덕션(Post production)이나 CG 등과 같은 전문 분야 서비스 제공 노력이 필요하다. 마지막으로 우리에게 필요한 것은 자신감과 겸손, 커뮤니케이션 능력, 서비스 마인드, 그리고 외국어 능력 등이라 할 수 있다.

나. 제2주제: 방송 미디어 산업의 현황과 미래

이 연구는 현재 우리나라 방송 미디어 산업의 현황을 전반적으로 검토한 후, 케이블 산업의 현황을 보다 구체적으로 살펴보았다. 그리고 이를 통해 방송 미디어 산업의 발전을 위해 개선되어야 할 정책 이슈들을 도출하였다.

현재 국내의 방송 미디어 산업은 지상파, 케이블, 위성 등 플랫폼 사업자와 콘텐츠 제공 사업자인 PP 등 458개의 사업자로 구성되어 있다. 또한 매출 규모는 10조 5,344억원 규모이며, 가입자는 19,657천명 규모로 이루어져 있다.

디지털 컨버전스는 TIME(Telecommunication, IT & Internet, Media, Entertainment) 산업 전반에 큰 영향을 미치고 있으며, 이로 인해서 초기 Technology 주도의 시장에서 다원화된 고객주도의 시장으로 급진전하고 있다. 또한 방송통신 융합 현상이 가속화됨에 따라 이전에는 경쟁자로 인식되지 않던 이종 산업의 행위자들이 동일한

시장에서 경쟁하게 되는 환경으로 변화하고 있다. 하지만 국내 방송 콘텐츠 산업은 시청률 및 매출 관점에서 지상파 위주의 시장으로 형성되어 왔으며, 나머지 시장은 아직 적절한 수익구조를 확보하지 못하고 있다.

케이블 산업의 경우 2008년 IPTV가 본격 상용화되면서 통신회사와의 경쟁이 심화되고 있으며, 기존 가입자의 방어 및 신규 수익원 발굴의 이중 고민을 겪고 있다. 또한 인터넷을 통한 미디어 소비행태가 확산되는 추세로 인해 융합시장에서도 인터넷이 케이블 TV의 성장과 경쟁에서 중요한 위상을 점유하고 있다. 앞서 언급한 대로 디지털 컨버전스의 진전으로 인해 TIME 산업 전반은 큰 변화를 경험하고 있으며, 케이블 TV 역시 다변화되는 소비자의 Needs에 대응할 수 있는 더욱 세분화된 사업전략이 요구되고 있는 실정이다. 시장 포화 및 통신사업자와의 경쟁 심화로 기존 수익원의 한계에 직면함에 따라 케이블 업계는 차세대 신규 수익원 발굴 노력을 진행 중에 있는데 구체적으로는 차세대 광고, 온라인비디오 시청, 무선사업 등을 개발하고 있다.

케이블을 비롯하여 방송 미디어 산업이 제대로 성장하기 위해서는 시장 친화적인 정책 환경이 조성되어야 한다. 현재는 시장이 정책을 유도하기 보다는 정책이 시장을 선도하고 있고, 테크놀로지를 기반으로 한 시장확정체계가 유지되고 있으며, 정권과 시장이 강하게 연계되어 있어 연속적인 선도성이 부족한 한계를 내재하고 있다. 따라서 향후 소비자 입장에서 산업·서비스가 재구성되어야 하고, 출혈적 유통 경쟁 보다는 서비스 경쟁이 촉진되어야 하며, 시장의 파이를 확대하는 방향으로 시장경쟁이 촉진되어야 할 것이다.

다. 제3주제: *New Wine in the New Bottle: New business model for new media*

이 연구는 뉴 미디어 환경에 적합한 새로운 비즈니스 모델의 검토를 주요 목적으로 하고 있다.

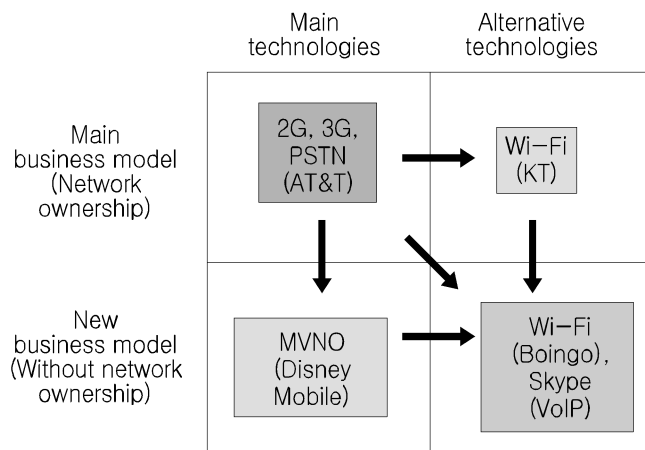
지난 30년간 가장 중요한 발명품을 묻는 와튼 스쿨(Wharton School)의 서베이 조사에서 응답자들은 인터넷을 1위로, 그리고 컴퓨터와 휴대전화를 2위와 3위로 선정하였다. 이러한 조사 결과는 뉴미디어가 사람들의 일상을 재구조화하는 가장 중요

한 요인이라는 점을 보여주고 있으며, 마케팅 전략 수립시에도 이러한 변화를 잘 반영할 필요성을 제기하고 있다.

현재 진행되고 있는 주요한 미디어 변화의 추세는 ① 디지털화, ② 상호작용성: 참여와 파트너십, ③ 영속성: 모바일화 추세와 편재성, ④ 컨버전스, ⑤ 공개성, ⑥ 희소한 자원으로서 사람의 주목 등으로 정리해 볼 수 있다.

따라서 이러한 변화 추세를 감안하여 새로운 비즈니스 모델을 수립해야 하는데, 비즈니스 모델은 흔히 전략으로 혼동되기 쉬우나 양자간에는 명확한 차이가 있다. 전략은 보다 근본적이고 장기적인 용어로서 선택의 패턴, 계획, 위상, 관점 등을 의미하는 것이며, 비즈니스 모델은 실질적인 사업 추진 방식으로서 가치 네트워크(Value network), 가치창출(Value creation), 가치 획득(Value capturing), 전략적 선택(Strategic choices) 등을 포함하고 있다.

[그림 4-1] Business Model Transformation in Network Industry



결국, 미디어는 우리의 일상생활 속에 내재된 것으로서 우리 생활에 있어 핵심적인 위상을 차지하고 있다. 또한 구미디어에서 뉴미디어로 전환하고 있는 현실 속에서 뉴미디어는 기술적 혁신뿐만 아니라 비즈니스 모델 및 사회적 제도의 혁신을 망

라하는 개념이라 할 수 있다. 따라서 새로운 미디어 환경에 적합하도록 고안된 비즈니스 모델의 개발이 사업자들이 생존하기 위한 유일한 방안이라 할 것이다.

라. 제4주제: On Interactivity

이 연구는 온라인 매체의 뉴스 속성에 내재되어 있는 상호작용성의 검토를 목적으로 하고 있다.

뉴스매체로서의 웹은 ① 무한한 정보량(unlimited capacity), ② 유연성: 멀티미디어 활용가능, ③ 즉각성: 마감 제한 없음, ④ 영속성: 복제, 재생 가능성, ⑤ 상호작용성(interactivity) 등의 특성을 가지고 있다.

이 중 상호작용성은 다시 3가지 속성으로 보다 세분화하여 논의할 수 있는데, ① 콘텐츠와의 상호작용성: 개인맞춤화, 비선형성, 수용자 제작뉴스, ② 뉴스 제작자와의 상호작용성, ③ 다른 소비자와의 상호작용성 등이 그 구체적인 속성이라 할 수 있다.

상호작용성은 역설적인 속성을 가지고 있는데, 이는 실험연구를 통해서 잘 드러나고 있다. 이 실험에서는 네트워크 TV 뉴스와 신문사 웹사이트를 대상으로 온라인 설문조사 참여나 이메일 피드백 등 상호작용적 작업과 뉴스 기사 읽기와 같은 일방향적 작업을 실험 처치하였다. 그 결과 첫째, 상호작용적 조건에서는 웹사이트를 더 참여적이지만 더 복잡하고 따라가기 힘든 것으로 평가하였다. 둘째, 상호작용적 조건에서 웹사이트를 더 정보가 풍부하고, 관련성 있고, 믿을 만한 것으로 평가했으나, 이같은 효과는 TV 뉴스 사이트의 경우에만 나타났다. 셋째, 상호작용적 조건에서 피험자들이 더 많이 당황하거나 혼란스러워하는 특징이 나타났다.

한편, 온라인 신문의 인지적 효과는 다음과 같이 정리해 볼 수 있다. 첫째, 사실적 정보의 습득에 있어서는 인쇄신문이 온라인 신문보다 우수한 것으로 나타났다. 둘째, 인쇄신문과 온라인 신문을 비교해보면, 콘텐츠는 대동소이 하지만 뉴스 가치를 암시하는 편집 단서들이나 하이퍼링크가 온라인 신문의 주요 특성이라 할 수 있다. 셋째, 인지적 효과의 확장 측면에서, 온라인 신문은 단편적 지식들을 상호연결하는 속성이 뛰어나 지식 구조의 밀도가 보다 높은 것으로 나타났다. 이를 종합해보면,

사실적 지식은 하이퍼링크가 없는 경우에 보다 높게 나타났으며, 지식구조의 밀도는 하이퍼링크가 있는 경우가 보다 높음을 알 수 있다.

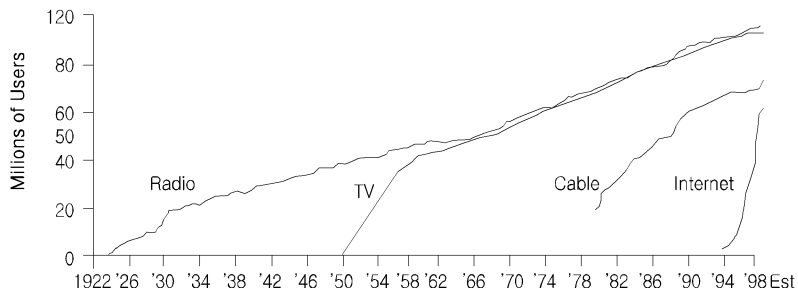
이러한 분석결과는 영화와 같은 엔터테인먼트 분야의 선행연구와 연관시켜 논의해 보는 것도 가능하다. 영화의 오락적 효용에 영향을 줄 수 있는 요인들은 ① 상호작용성: 영화 줄거리에 영향을 미칠 수 있는 능력, ② 준사회적 관계(para-social relation): 등장 인물의 개인사적 정보 vs 기술적 정보, ③ 인지 능력 등이 있다. 이러한 요인들을 반영한 실험연구에서는 등장 인물에 대한 배경 지식은 주인공에 대한 공감을 증가시키지만 그 효과는 영화에 노출되기 전으로 국한되었다. 그리고 시청자의 인지 능력에 따라 정반대의 상호작용성 효과가 나타났는데, 이는 인지 능력이 높은 사람에게만 긍정적인 것으로 나타났다.

마. 제5주제: 인터넷과 생활정보환경의 변화

이 연구는 인터넷 포털 네이버를 중심으로 하여 인터넷을 이용한 생활정보서비스 환경의 변화를 검토하고 있다.

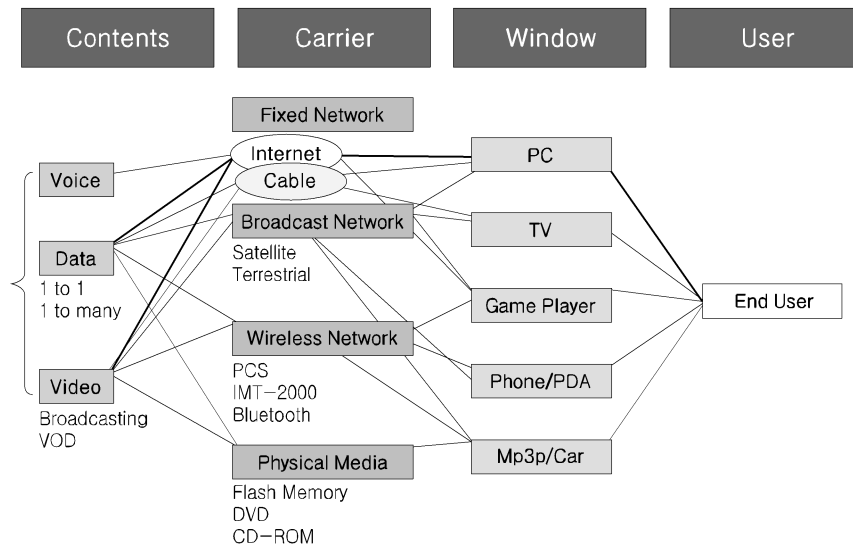
현재 다양한 매체들이 공존하고 있으나, 이 중에서 인터넷 매체의 채택 속도가 가장 가파르게 나타나고 있다. 새로운 매체 도입시, 최초 5,000만명의 이용자까지 수용되는데 걸린 시간은 라디오 38년, TV 13년, 케이블 TV 10년인데 반해 인터넷의 경우 채 5년이 되지 않는다.

[그림 4-2] 매체별 확산속도



인터넷 인프라 환경의 도래로 인하여 인터넷 이용자들의 점점 확대를 통한 적극적 참여, 생산, 유통 행태가 촉진되면서 기존 미디어들이 가지는 미디어 원형(Prototype)으로서의 기능이 확대, 활성화되고 있다. 커뮤니케이션의 주된 목적 역시 예전의 일방향적인 의사전달에서, 쌍방향적 이용자간의 교감형성이 가능하게 되면서 상대방과 소통의 즐거움 역시 가속화되고 있다.

[그림 4-3] 콘텐츠와 유저간 대안적 접점의 증가



정보유통 플랫폼으로서 네이버는 공유되는 정보의 신뢰도를 높이기 위하여 각 분야별(의사, 변호사, 노무사 등) 전문가들의 참여를 강화하고 있다. 또한 점차 확산되는 모바일화 추세에 대응하기 위하여 369WAP, VM 어플, PDA 네이버 등의 서비스를 제공하고 있다. 궁극적으로 네이버는 이용자 정보유통의 ‘접점’으로서 새로운 모바일 라이프스타일을 제시하여 이용자가 비용 가치를 뛰어넘어 ‘생활의 가치’를 얻을 수 있도록 하는 것을 목적으로 한다.

바. 제6주제: 인터넷 포털의 법적 지위와 책임

이 연구는 인터넷 포털의 사회적 책임을 둘러싼 언론성 논쟁을 법률적 관점에 입각하여 평가하는 것을 목적으로 한다.

현재 우리사회에서는 인터넷 포털의 언론성과 관련하여 다양한 쟁점들이 제시되고 있다. 우선 인터넷 포털이 과연 미디어인가라는 문제에서, 어느 정도의 사회적 책임과 법적 책임을 부여할 것인가의 문제, 그리고 인터넷 포털이 뉴스의 출판사인 지 아니면 단순한 유통업자인지 등의 문제가 제기되고 있다.

미국에서는 이미 ISP(Internet Service Provider) 들의 책임론이 전개된 바 있는데, ① Prodigy case(N.Y. Sup. Ct. 1995)에서는 ISP를 publisher로 분류하였고, ② 1996년 통신품위법 제230조에서는 ISP를 speaker나 publisher로 보지 않는다고 하였으며, ③ Zeran v. AOL(4th Cir. 1997) 사례에서는 ISP가 명예훼손적 내용을 인식할 배포한 경우 책임을 물을수 있도록 하였고, ④ 2003년 캘리포니아 주 판결에서는 인식있는 배포자의 경우 common law의 책임을 물어야 함을 명시하였다.

독일과 일본의 경우에도 관련된 논의가 전개되었다. 독일 정보통신서비스법 제5조 제2항(1997)에서는 제3자 제작 정보에 대하여, ISP가 ① 그 내용을 인지하였고, ② 그 이용을 차단하는 것이 기술적으로 가능하고, ③ 합리적으로 기대가능한 경우 책임 부담을 지도록 하였다. 일본 손해배상책임제한법(2002년)의 경우에는 ① 해당 정보를 불특정인에게 송신하는 것을 방지하는 조치가 기술적으로 가능하고, ISP가 ② 그 정보의 유통으로 타인의 권리가 침해받고 있다는 것을 알고 있었거나, ③ 침해받고 있다는 것을 알 수 있었다고 인정되는 상당한 이유가 있는 경우 부작위로 인한 손해배상책임을 부담하도록 하였다.

국내에서도 대법원이 2009. 4. 16. 선고 2008다53812를 통해 인터넷 포털의 책임과 관련한 판결을 내린 바 있다. 이때 다수의견의 요지는 다음과 같다.

‘보도매체로부터 기사를 전송받아 자신의 자료저장 컴퓨터 설비에 포관하면서 스스로 그 기사 가운데 일부를 선별하여 자신이 직접 관리하는 뉴스 게시공간에 게재하였고 그 게재된 기사가 타인의 명예를 훼손하는 내용을 담고 있다면, 이는 단순히

보도매체의 기사에 대한 검색 접근 기능을 제공하는 경우와 달리 인터넷 종합 정보 제공사업자가 보도매체의 특정한 명예훼손적 기사 내용을 인식하고 이를 적극적으로 선택하여 전파한 행위에 해당하므로, 달리 특별한 사정이 없는 이상 위 사업자는 명예훼손적 기사를 보도한 보도매체와 마찬가지로 그로 인하여 명예가 훼손된 피해자에 대하여 불법행위로 인한 손해배상 책임을 진다'

결국, 인터넷 포털에 대하여 뉴스 서비스의 경우 publisher로 인식하는 것이 필요하며, 이 때 언론매체성 논쟁은 굳이 반복할 필요가 없다고 판단된다. 또한 댓글 서비스의 경우 distributor로 인식하여 배포자로서 주의의무를 광범위하게 인정할 필요가 있을 것이다.

사. 제7주제: 미디어법 이후 우리나라 방송산업 발전을 위한 주요 정책방향

이 연구는 산업적인 관점에서 우리나라 방송의 주요 문제점을 살펴본 후, 이를 해결하기 위한 정책방안은 무엇인지를 모색해 보고자 하였다. 방송 '산업'을 중심으로 논의를 전개하는 것은 방송의 산업외적 측면이 중요치 않아서가 아니라, 방송 발전을 위해 우선적으로 방송 산업의 발전이 절실하기 때문이다.

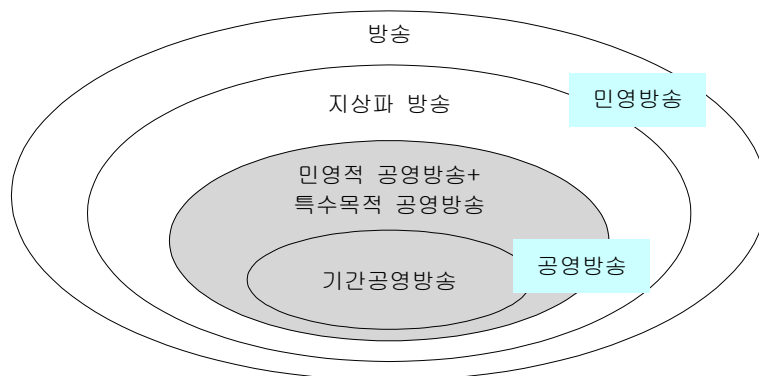
개정 미디어법의 핵심은 주요 방송사업(지상파, 종편, 보도전문 PP)에 대한 소유제한 규제완화이다. 규제완화의 필요성은 ① 인쇄매체 시장이 점점 위축되고 있는 현실 속에서 방송시장 진입을 통해 활성화를 도모할 수 있고, ② 대기업들의 대규모 투자를 통해 양질의 콘텐츠 개발을 촉진할 수 있다는 것이다.

우리나라 방송 산업의 구조적 문제점은 다음과 같다. ① 협소한 시장—우리나라 방송 산업은 시장의 크기가 절대적으로 작다. 미국의 5.7%, 일본의 33% 수준이다. 그리고 방송시장은 2000년 이후 성장이 정체되는 양상을 보이고 있다. ② 지상파의 방송 콘텐츠 시장 지배 문제이다. 우리나라 방송시장의 구조적 문제는 지상파·케이블 SO가 우월한 지위를 보이는 가운데, 나머지 플랫폼 및 PP사업자들은 절대적 열세를 보인다는 점이다. 지상파는 유료방송 플랫폼의 방송 콘텐츠 시장을 사실상 지배하고 있는데, 유료방송 채널 중 지상파계열 채널들이 시청률 최상위권을 차지하고 있음을 통해 이를 알 수 있다. 그리고 광고시장 역시 지상파 방송이 우위를 보

이고 있다. 케이블 광고는 지상파 시장의 40% 규모인데, 케이블 광고 시장 내에서도 지상파 계열 PP가 전체 PP 광고매출 중 35%를 차지하고 있다. ③ 지배적 선발 플랫폼 사업자 케이블 SO의 문제이다. 케이블 SO는 다채널 방송시대의 패자(覇者)로 우리나라 플랫폼 시장을 지배하고 있다. 현재 총 100개 SO가 우리나라 전 가구의 90%에 해당하는 가입자를 보유하고 있으며, 상위 8개의 MSO들이 전체 가입가구의 77%를 차지하고 있다. 후발 방송 플랫폼들은 케이블 SO의 초저가 서비스로 인해 극심한 어려움을 겪고 있는 실정이다. ④ 구조적 약자로서의 PP 사업자 문제이다. PP들은 지역 독점의 우위를 지닌 SO 사업자에 대해 절대 열위를 보이고 있다. SO의 평균 수익성은 11%인 반면 PP의 평균 수익성은 0.1%에 그치고 있다(광고 의존도 80%). PP사업자들은 규모의 영세성과 낮은 수익성으로 정상적인 프로그램 제작을 수행하지 못하는 악순환 구조에 봉착해 있다.

이상의 논의에 기초할 때, 방송산업 정책의 기본 방향은 첫째, 방송시장의 규모 확대, 둘째, 종래의 지배적 사업자(지상파, 케이블 SO)와 경쟁할 수 있는 대안적 사업자(PP)의 육성이라 할 수 있다.

[그림 4-4] 다채널 다매체 시대의 종합적인 방송시장 규제모형



위 모형에서 기간 공영 > 민영적 공영 > 지상파 > 유료 방송 순으로 차별적 공익성

의무를 부과할 필요가 있다. 기간공영방송은 순수한 의미의 공영방송으로 중핵 미디어(core media)로서의 역할을 수행해야 한다(KBS). 민영적 공영방송·특수목적 공영방송은 경쟁력 있는 대중적 공영성을 주도적으로 실천하는 방송으로 민영방송과 공영방송의 혼성형태를 지닌다(MBC). 특수목적 공영방송은 특수하게 규정된 공익성 실천을 목표로 하는 채널이다(EBS, 해외방송, KTV, NATV, 공익성 채널 등). 유료방송은 공익성 규제를 최소화하고 사업자들의 자율성을 극대화할 필요가 있다.

결론적으로, 우리나라 방송시장의 건전한 발전을 위해서는 종합적인 방송채널 정책의 청사진 하에 정책적 일관성과 정당성이 확보되어야 하며, 이를 통해 공영방송은 공영방송답게, 민영방송은 민영방송답게 발전시켜야 한다. 이러한 토대 위에 경쟁력 있는 콘텐츠 기업들이 자라날 때, 우리의 방송 산업은 글로벌 미디어 기업으로 성장할 수 있을 것이다.

아. 제8주제: Who Killed the newspaper?

이 연구는 ‘신문위기’ 담론이 확산되고 있는 현실 속에서 국내의 신문산업 현황 및 신문위기의 원인을 진단하고 미래 신문에 대한 예측을 그 목적으로 하고 있다.

현재 확산되고 있는 신문위기 담론은 신문의 파산, 폐업, 변신 등과 밀접히 관련되어 있다. 신문시장에서는 광고가 급감하고 부수가 감소하고 있으며 신문발행을 중단하는 경우가 빈번히 나타나고 있다. 그 사례로, 미국 트리뷴사가 2008년 파산을 신청하였으며, 미국 ‘크리스천 사이언스 모니터’ 역시 주중 종이신문 발행을 중단하였다(2008. 10). 영국 ‘이브닝 스탠더드’도 2009년 10월 무료신문으로 전환하였다.

이러한 신문산업의 위기에 대응하기 위하여 세계 신문업계에서는 다양한 혁신을 시도하고 있는데 이를 보다 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

- ① 판형전환: 2001년 이후 120여개 신문이 전환하였다.
- ② 뉴스룸 통합: 덴마크 노유스카 미디어, 신문, TV, 라디오, 온라인 통합(슈퍼 데스크). 동일한 소스와 동일한 직원들이지만 만화경을 돌릴 때마다 새로운 형태가 나타난다. 이것이 미디어 통합이다. 주요 신문 에디터의 86%는 멀티미디어 뉴스룸이 미래의 모델이 될 것으로 예상하였다.

- ③ 어린이 공략: 7~10세, 11~13세, 14~16세 대상 신문을 발행하고 있다. 프랑스의 경우 10년 만에 발행부수가 78,000~150,000부로 증가하였다.
- ④ 독자 서비스 강화: 브라질 RBS의 경우 600여명의 콜센터를 운영하고 있으며, 20가지가 넘는 구독방법을 제공하고 있다(가령, 주중엔 사무실에서, 주말에는 집으로).
- ⑤ 신문업계 공동 대응: 미국신문협회(API) ‘신문의 미래전략(Newspaper Next)’ 보고서(2005~2008)에서는 정보와 유대기관(Information and Connection Utility)으로의 변신을 제안하고 있다. 즉, 멀티미디어 뉴스를 제공하고 공동체 연결망을 공급하는 지식 제공자의 역할을 제안한 것이다.
- ⑥ ‘읽는 뉴스’에서 ‘보는 뉴스’로 전환: 아랍에미리트 ‘걸프 뉴스’지에서는 기자 70명에 사진 담당 25명과 일러스트레이터 10명을 배당하였다. 즉, 스토리의 시각화를 시도하고 있는 것이다.
- ⑦ 소지역 접근: 베네수엘라 엘 인포마도르는 독자가 보낸 휴대전화 제안과 정보를 1면에 게재하였다. 2009년에는 발행부수가 전년 대비 14% 증가해 시장 1위를 차지하였다.

결론적으로, 신문의 위기는 매체 환경과 뉴스 소비방식 변화에 따른 구조적 요인 때문이다. 따라서 근원적 처방과 혁신 없이는 위기를 타개할 수 없다. 세계 많은 신문들이 혁신과 개혁을 외치고 있고 신문 업계의 공동 대응도 활발하다. 그러나 상황이 더 심각한 한국은 혁신 에너지를 잃어버린 상태이며, ‘악순환의 고리’를 끊지 않으면 한국 신문의 미래는 없다.

자. 제9주제: Emerging Mediascape, Same Old Theories

이 연구는 온라인 뉴스 확산의 사례 연구를 통해 저널리즘의 미래가 어떠한 모습으로 변화할지를 전망해 보고자 하였다.

뉴스는 기본적으로 시각, 해석, 경험, 주관성을 전달하는 것으로서 최근에는 미디어 융합과 더불어 매체 간 경계가 사라지는 추세가 나타나고 있다. 이 연구에서는 기존의 ‘뉴스 확산(News diffusion)’이론을 토대로 평창 동계올림픽(Pyoungchang

Aftermark) 및 은행예금(Bank deposit) 이슈가 어떻게 온라인에서 확산되는지를 검토해보았다. 구체적으로 내용분석을 통해서 웹사이트 유형별로 어떠한 전이과정(transition)이 일어나는지, 그리고 주제의 변화는 어떤 양상으로 나타나는지를 확인해보았다.

뉴스의 확산과정을 추적한 결과, 평창 올림픽 이슈의 경우 Inverted-U자 곡선의 형태를 보이고 있었으며, 이슈 확산의 완료까지 약 962시간(40일)이 소요되었다. 그리고 해당 이슈와 관련된 글들(posting)은 시간당 0.38개가 게시되었다. 은행예금 이슈의 경우 S자 곡선의 형태로 확산되는 양상을 보였으며 250시간(약 10일)을 거쳐 확산이 완료되었다. 그리고 관련글은 시간당 0.45개가 게시되었다.

분석 결과, 온라인 뉴스 확산은 매우 역동적인 과정임을 알 수 있었다. 경제뉴스의 경우 전통적인 시사 관심자나 부동산 관련자들이 확산에 많이 참여하였는데, 정보의 추가가 많은 반면 감정의 표현은 거의 추가되지 않았다. 하지만 인간적인 흥미와 관련된 이슈는 일반대중들이 뉴스의 확산과정에 많이 참여하였기 때문에 이야기의 전환이 두드러졌고 감정 표현 역시 많이 나타나고 있었다. 따라서 뉴스의 확산과정을 보다 심도 있게 추적하기 위해서는 전통적인 저널리즘 연구와 수용자 연구가 함께 수행될 필요가 있는데, 가령 확산 연구와 프레임연구가 동시에 이루어진다면 의미 있는 연구결과를 도출할 수 있을 것이다.

차. 제10주제: 사회적 커뮤니케이션의 구조변동과 미디어 융합

이 연구는 미디어 융합 환경의 도래 속에서 다양한 커뮤니케이션 유형을 망라할 수 있는 사회적 커뮤니케이션의 구조적 프레임을 제안하는데 목적이 있다.

종래의 커뮤니케이션 현상 구분은 대인 커뮤니케이션, 집단 커뮤니케이션, 매스 커뮤니케이션, Intra personal 커뮤니케이션, point to point 커뮤니케이션 등으로 이루어져왔는데, 이는 소진적이지도 상호배타적이지도 못한 한계를 지닌다. 이는 종래의 유형구분이 다이어드(dyad)를 구성하는 커뮤니케이터와 수용자의 다층위적 정체성을 고려하지 않았기 때문이다. 이를 구체적으로 살펴보면, ① 개인: '나'와 타인들 간의 차이를 만드는 요소들의 총체, ② 집단: 개별적 주체와 달리 사고하고 행위하는 집단 성원, ③ 사회: 가장 큰 범주의 집단으로서 한 주체가 내면화할 수 있는 가

장 큰 정체성을 의미한다. 따라서 하나의 주체가 존재하고 상호작용하는 방식은 본질적으로 이 전 영역에 걸친 것이며, 끊임없이 이 영역들을 넘나들게 된다.

사회적 커뮤니케이션의 구조를 구성하는 각 영역들은 상호 긴밀하게 연결된 통합적 체계로 작동한다. 건강한 소통상태란 개인 대 개인, 집단 대 집단, 사회 대 사회 등으로 연결된 생활 영역들이 안정된 가운데 개인 대 집단, 집단 대 개인, 집단 대 사회, 사회 대 집단 등의 상하향 소통이 순조롭게 작동하고, 개인 대 사회, 사회 대 개인 등 급진적 소통영역이 열려 있는 상태라고 할 수 있다. 궁극적으로 우리 사회가 나아갈 방향은 모든 소통영역이 균형을 이루는 이상적인 커뮤니케이션 구조, 즉 이상적 의미의 근대 시민 민주주의 사회라고 할 수 있다.

[그림 4-5] 사회적 커뮤니케이션의 구조

		receiver		
		individual	group	society
communicator	individual	<ul style="list-style-type: none"> • interpersonal communication • private conversation, telecommunication 	<ul style="list-style-type: none"> • expression of private desire towards group 	<ul style="list-style-type: none"> • expression of private desire towards society • crime, deviation, taboo, breaking rules
	group	<ul style="list-style-type: none"> • group conformity • persuasion, inclusion, interpellation towards individuals 	<ul style="list-style-type: none"> • inner-group interaction • negotiation between groups 	<ul style="list-style-type: none"> • advertisement, PR, speech of politician • instrumental communication
	society	<ul style="list-style-type: none"> • delivering law, order, civic duty, public information, social norms 	<ul style="list-style-type: none"> • delivering public judgment regarding the behavior of group-interest seeking 	<ul style="list-style-type: none"> • ultimate public sphere, ideal press, deliberative democracy

4. 포럼의 정책적 시사점과 향후 운영방향

가. 포럼 운영의 의미와 정책적 시사점

디지털 컨버전스 현상의 본질과 그에 대한 기본정책방향을 모색하기 위한 산학연계 및 간학문적 접근은 실제로 쉽지 않은 과제이다. 일반적으로 이상적인 산학연계

의 모습이란, 산업 현장의 급속한 변화가 보다 거시적이고 분석적인 학계의 시각에 의해 보다 폭넓고 심도 있게 해석되고, 역으로 학계의 논의가 산업현장의 현실을 반영함으로써 현실 타당성을 갖추어가는 상승작용을 만들어내는 것이라고 할 것이다. 하지만 자칫 이는 양 영역의 과도한 유착 내지는 실질적 괴리 중 어느 한쪽으로 귀착될 가능성이 크다.

금번 디지털 컨버전스 포럼은 이 두 영역이 상승적으로 상호작용할 수 있는 교류의 형태가 무엇인지에 대해 많은 시사점을 주는 사업이었다. 우선 이 포럼에서는 전문가 패널(각 미디어를 대표하면서 석박사 학위를 취득했거나 재학중인 현장 전문가 및 관련 분야의 대학교수들) 및 관련 청중이라는 상황에서 이루어지는 발표 및 토론이라는 전통적인 학술적 소통의 틀에 기반 하여 매회 두 시간 이상에 걸쳐 진지하고 충실한 발표와 토론이 이루어졌다. 이처럼 엄정한 형식성을 지켜가되, 그 발표 주제를 사업초반에 합의된 큰 방향성하에 거의 자유롭게 오픈해 운영함으로써 모든 발표자들, 특히 다양한 미디어를 대표하는 현장의 인사들과 학계 인사들이 자연스럽게 심도 있게 자신이 직접 체험하거나 연구 중인 문제의식을 드러내고 상호 소통할 수 있는 계기를 만들고자 하였다. 어떤 의미에서 이러한 포럼의 형식자체가 융합의 실천이었다.

이 포럼을 통해 인터넷을 통한 뉴스의 전파, 인터넷에 글쓰기 및 댓글달기의 소통적 특성, 인터넷 포털의 진화 양상, 신문 저널리즘의 위기와 대처방안, 방송의 사업 다각화, 새로운 융합형 미디어 서비스 비즈니스 모델의 탐색, 그리고 커뮤니케이션의 구조 등과 같이 다양한 영역 및 층위에서 관측되는 소통현상 및 미디어 제도의 변화발전 양상을 살펴보면서 세세한 개인 삶의 일상으로부터 가장 거시적인 미디어 제도 및 사회적 소통구조 차원에서 발생하는 변화의 본질을 탐색하고자 하였다.

이 포럼을 통해 다양한 미디어 영역에서 발생하는 변화가 상호 어떻게 연계되어 함께 진행되는지 확인할 수 있었다. 또한 각 미디어들은 융합으로 나아가는 급속한 과도기적 변화 과정 속에서 종래 개개 미디어별로 존재하던 미디어 규제정책간의 충돌, 부정합, 내지 규제공백 등을 모든 미디어 영역을 아울러 폭넓게 확인하고, 새

로운 미디어 환경 속에서 사회문화적 가치와 산업적 가치를 미세하게 조절하는 규제정책의 최적점은 무엇일지를 논의할 수 있었던 것도 이 포럼의 중요한 성과였다.

나. 향후 운영방향

디지털 컨버전스는 우리 삶의 모든 영역에 영향을 미치는 근본적인 인간상호작용 및 소통의 변화현상임은 재론할 필요가 없을 것이다. 금번 포럼을 통해서도 디지털 컨버전스 현상에 대한 논의는 중장기적으로 한국사회가 나아가는 정치, 경제, 사회, 문화 등 총체적인 사회발전의 전망 속에서 모든 층위의 미디어/언론/소통적 실천에서 나타나는 변화를 아우르는 통합적 · 입체적 관점에서 접근하고 논의할 때 그 전체상이 타당성 있게 분석되고 거시적인 정책과제가 도출될 수 있음이 다시 확인되었다.

금번 포럼 사업은 첫 번째 사업으로써 다양한 영역의 현업인들 및 학계전문가들이 상호 교감의 폭을 넓히는데 주목적이 있었다고 할 것이다. 향후 포럼 사업에서는 이러한 교감을 토대로 현장의 체험과 이론적 통찰을 결합시킨 한국사회에서의 디지털 컨버전스 현상의 본질에 대한 분석 및 중장기적 정책방안을 생산해 내는 단계로 나아갈 수 있을 것이다.

특히 중요한 것은 그간 융합현상의 논의에서 상대적으로 관심이 집중되었던 미디어 기술 및 산업의 변화와 함께, 이를 추동하는 보다 근본적인 요인으로서의 한국사회 사회구성원들의 현존재적 특성, 그리고 이에 기반한 다양한 소통적 상호작용, 이른바 인간 소통 중심의 융합논의를 정립하는 일이라고 할 것이다. 이를 통해 기술 및 산업적 개입의 의미를 넘어서는, 진정한 사회적 소통의 질적 제고를 지향하는 디지털 컨버전스 정책목표 및 과제의 설정이 가능해질 것이다.

본 포럼의 형식은 매우 생산적이었던 것으로 평가되는 바, 기본 틀은 그대로 유지하되 학계 및 업계 참여자들의 폭을 넓히고 워크숍이나 현장탐방 등을 보완하면 본 포럼의 목표를 달성하는데 더욱 효율적일 것이다.

제2 절 학술대회 개최

디지털 컨버전스 현상은 21세기 한국 사회를 총체적으로 재구성하는 도전임과 동시에 기회로 평가되고 있다. 디지털 컨버전스의 미래를 예측하기 위해 산·학·연 등 다양한 방면에서는 다수의 학회 운영을 통해 대비하고 있다. 각 학술 대회는 디지털 컨버전스로 인한 사회 변화 트렌드와 정책적 함의를 논의하고 대안을 모색하는 공론장으로서의 의미를 지니게 된다.

이미 세계 각국에서는 디지털 컨버전스를 주제로 전문가 네트워크를 구축하고 운영하기 위해 법적·제도적 장치를 마련하고 있다. 발전 가능성과 활용 가능성을 다분히 내포하고 있는 디지털 컨버전스를 선도하기 위한 선진국들 간의 경쟁이 한층 치열해지고 있다고 할 수 있다.

한국 사회가 디지털 컨버전스에 대비하는 현주소는 기존 정보화 기반의 다양한 정책 네트워크들이 방통융합이라는 새로운 정책 환경에 제대로 적응하지 못한 채, 무기력한 구조와 역량 분산이라는 상황에 처해 있다. 또 디지털 컨버전스의 미래이슈를 발굴하고 이를 이론적, 정책적으로 뒷받침할 수 있는 전문가 및 사회적 네트워크 기반도 여전히 취약한 상태인 것으로 보인다. 디지털 컨버전스 시대에 보다 적극적이고 효율적으로 대처하기 위해서는 학제 간 융합 및 소통, 그리고 보다 구체적인 실천 방안이 필요하기 때문에 이러한 논의를 촉발시키기 위해 학술대회를 두 차례 실시하였다.

1. 공동학술대회: ‘Beyond Convergence – 디지털 컨버전스의 미래’

가. 행사 개요

본 연구의 디지털 컨버전스 네트워크 구축·운영의 일환으로 한국방송학회, 정보통신정책학회, 한국통신학회는 ‘Beyond Convergence: 디지털 컨버전스의 미래’를 주제로 한 공동학술대회를 2009년 6월 1일에 프레스센터 국제회의장에서 개최하였다. 3개 학회의 공동 학술대회를 통해 방송통신 융합시대를 맞아 방송통신 관련 연구를

통한 학문의 발전은 물론 방송통신 융합 관련 산업의 발전에 기여하는 학술적 교류를 활성화 시키고자 하였다. 또 학계와의 네트워크를 형성하고, 「디지털 컨버전스 기반 미래연구(I)」에 더욱 적극적인 학계의 참여를 유발하는 기회를 제공하고자 하였다.

〈표 4-4〉 디지털 컨버전스의 미래 공동학술대회 프로그램

항목	시간	세부내용	진행자
개회식	14:00 ~ 14:20	개회사 및 환영사	최형진(한국통신학회장) 엄명배(정보통신정책학회장) 최양수(한국방송학회장)
세션1: 디지털 컨버전스의 미래 김문조(고려대)	14:20 ~ 15:50	디지털 컨버전스와 사회, 문화의 미래	이동후(인천대)
		디지털 컨버전스와 경제, 산업의 미래	강홍렬(정보통신정책연구원)
		디지털 컨버전스의 기술과 인간의 미래	안치득(한국전자통신연구원)
	15:50 ~ 16:10	COFFEE BREAK	
세션2: 종합토론 김문조(고려대)	16:10 ~ 17:40		이동후(인천대) 강홍렬(정보통신정책연구원) 안치득(한국전자통신연구원) 이상길(연세대) 박소라(한양대) 김원식(중앙대) 박창신(조선일보) 성희용(SBS)
폐회식	17:50 ~ 18:00	폐회사	

상기 목적을 달성하기 위해서 학술대회를 발표세션과 종합토론 세션으로 구성하여 자유로운 토론의 비중을 높이는 동시에 토론자를 학계와 산업계 전문가로 선정하여 다양한 의견을 수렴하는 논의의 장을 마련하였다. 세부분과의 구성은 개회사

및 환영사, 축사로 시작해 1세션 세미나 발표(디지털 컨버전스와 사회·문화, 경제·산업, 기술·인간에 대한 발표), 2세션 종합토론으로 이어진다. 종합토론에서는 방송통신 융합이 미래와 경제, 사회, 문화에 미치는 영향, 방송통신 융합의 긍정적 측면과 부정적 측면, 방송통신 융합과 사업자 간의 갈등 해소를 위한 방안 모색, 방송통신 융합으로 인한 변화에 대응하는 바람직한 자세를 탐색하는 자리를 마련하였다.

나. 주요 발표내용

발제 내용은 현재 진행되고 있는 디지털 컨버전스의 동향과 배경을 다양한 시각과 다학문적 관점에서 검토함으로써 이른바 ‘통섭의 시대’에 걸맞게 디지털 컨버전스의 현재를 되새겨 보고, 컨버전스의 방향을 예측해서 미래의 장기적 비전을 제시할 수 있도록 구성되었다. 또 디지털 융합이 지속적으로 전개될 경우 한국 사회의 커뮤니케이션 형태와 미디어 지형, 산업 생태계, 그리고 사회관계와 문화 등 제반 영역에 어떠한 변화를 초래할 것인지를 전망하며, 향후 융합 정책에 있어 시사점을 제공하고자 하였다.

‘디지털 컨버전스와 기술발전 방향’이라는 제목으로 발표를 한 안치득(한국전자통신연구원)은 디지털 컨버전스에 의한 IT 기술의 보편적 편재와 창조적 기술혁신 사이클을 통해 형성되는 시대에서 P세대의 등장에 초점을 맞추고 있다. 디지털 컨버전스 사회에서의 P세대는 앞으로 감성 기반의 창의·창조적 융합을 통해 새로운 미래 사회를 창출하는데 크게 기여할 것으로 예상된다.

미디어 생태학적 시각에서 미디어 융합 환경을 살펴보고, 융합 미디어 환경 속에 이루어지고 있는 트랜스 리터러시를 검토한 뒤, 이러한 트랜스 리터러시를 통한 인간의 기술적 주체성이 어떻게 형성되고 있는지를 탐색하는 인천대학교 이동후(인천대학교)의 ‘융합 미디어 환경, 트랜스 리터러시, 그리고 디지털 주체의 양가성’ 발표도 함께 진행되었다.

디지털 컨버전스에 대한 산업적인 측면에서의 접근은 강홍렬(정보통신정책연구원)이 발표하였다. 디지털 컨버전스에 따른 경제적인 효과와 구조변화를 살펴보고 비즈니스 모델과 사업구도를 살펴보는 이번 발표에서는 IT를 이용한 다양한 전통산

업에서의 활용으로서 융합모델을 설명하였다.

종합토론에서는 미디어 생태학적 관점이 미디어에 대한 이슈를 지나치게 낙관적으로 보는 경향이 있어 주의를 요구한다는 의견이 있는 반면, 과거 존재하던 구술문화가 매스 미디어로 인한 확장이 공동체의 확장으로 이어지므로 미디어에 의한 발전은 낙관적이라고 볼 수 있다는 의견도 있었다. 또 ‘디지털 컨버전스와 기술 발전 방향’에서 타 산업과의 융합이 이루어지고 있는데 우리나라에서 잠재력이 가장 큰 분야는 어느 분야인지 보충이 필요하며, 기술 발전의 방향성이나 메커니즘에 대한 전반적인 논의에 대한 필요성도 제기되었다.

다. 결론 및 정책적 시사점

미디어 생태학적 측면에서 서로 다른 미디어가 하나의 플랫폼으로 융합되면서 진화하고 있는 과정이라면, 미디어도 유기체에게 의식주가 필요하듯이 경제적 측면과 건강한 상호작용이 필요하다. 이런 상황에서는 컨버전스 이후의 정책적 역할 변화가 가장 중요하다고 볼 수 있다. 정부가 과거 미디어 시장의 선수, 코치 역할이었지만 컨버전스 후에는 공정 거래를 유도하는 등 철저히 심판의 역할만 해야 한다. 변화하는 환경에 걸맞게 정부, 정책의 자세도 변화가 요구된다면 그러한 니즈 또는 결핍을 수용할 필요가 있다.

또 학문적으로 시장에서 벌어지는 전쟁의 성격을 학문적 융합이 충족시키지 못하는 것이 현실이다. 산업에서 발생하는 일련의 과정들을 관찰하고 문제를 제기함으로써 학문과 현실과의 간극을 줄이고, 디지털 컨버전스가 시장에서 실패로 끝난 사례에 대한 사례연구를 병행하여 디지털 컨버전스에 대한 지나친 낙관론 보다는 객관적인 측면에서 변화 양상들을 살펴 대처해야 할 것이다.

2. 학술대회: ‘디지털 컨버전스와 친환경 녹색성장—그린 원격근무를 중심으로’

가. 행사 개요

본 연구의 디지털 컨버전스 네트워크 구축 · 운영의 일환으로, 사이버커뮤니케이션

학회(회장 홍성걸)는 ‘디지털 컨버전스와 친환경 녹색성장—그린 원격근무를 중심으로’를 주제로 한 세미나를 2009년 10월 15일에 프레스센터 국제회의장에서 개최하였다.

전 세계적인 패러다임이 그린을 중심으로 변화하고 있는 가운데, ‘저탄소 녹색성장(low carbon, green growth)’과 ‘녹색뉴딜계획(green new deal plan)’이라는 국가 목표와 더불어 신성장 동력의 하나로 각광받고 있어 Green IT에 대한 논의는 다양하게 이루어지고 있다. 실제로 국내외적으로 관련된 컨퍼런스와 학술대회도 적지 않다. 그러나 그 동안의 논의들을 살펴보면 Green IT의 개념, 필요성, 원리와 같은 총론적인 관점에서 논의되는 경향이 있어, 실천적인 행동을 위한 각론이 미흡했다. 또한 IT가 종래의 컴퓨터에만 머물지 않고 융합미디어 환경으로 급변하는데 따른 Green IT의 진화방향을 살펴볼 기회도 많지 않았던 것이 사실이다.

Green IT는 흔히 ‘Green of IT’와 ‘Green by IT’로 구분을 한다. IT 기계 자체가 배출하는 탄소의 양을 줄이자는 것이 ‘Green of IT’인데, 사실 IT부분의 탄소 배출량은 전체의 2%밖에 차지하지 않는다. 나머지 98%는 자동차, 조선, 에너지 등 전통산업에서 배출되고 있으며, 이를 IT를 통해 효율적으로 관리하는 기술이 ‘Green by IT’이다. 이와 관련하여 근무, 의료, 물류, 제조 등 다양한 분야에서 대안이 마련되고 있다. 그 중에서도 원격근무와 원격의료는 IT를 활용한 Green화에 가장 크게 기여하는 핵심이다. 그러나 법적, 사회적, 문화적으로 해결해야 할 과제가 적지 않은 가운데, 디지털 컨버전스 환경에 슬기롭게 대처할 수 있는 방안을 논의하는 학술대회를 마련하였다.

학술대회는 개회식에 이어 제1세션인 융합시대의 원격근무, 제2세션인 원격근무와 융합정책에 총 7개의 발제로 구성되어 있다.

〈표 4-5〉 Green IT 학술대회 프로그램

항목	시간	세부내용	진행자
개회식	14:00~14:10	개회사 및 환영사	홍성걸 (사이버커뮤니케이션학회장)
	14:10~14:20	축사(안)	방석호(KISDI 원장) 방송통신 위원회 상임위원

항목	시간	세부내용	진행자
세션1: 융합시대의 원격근무	14:30~15:00	그린 IT와 원격근무 센터	고상원(정보통신정책연구원 실장) 토론: 남장현(KT)
	15:00~15:30	선진국의 원격근무 추진 동향과 시사점	최항섭(국민대) 토론: 박상현(한국정보화진흥원)
구자순(한양대)	15:30~16:00	원격근무와 정보보호	김병일(한양대) 토론: 이재일(한국인터넷진흥원)
	16:00~16:10	COFFEE BREAK	
세션2: 원격근무와 융합정책	16:10~16:40	디지털 컨버전스와 그린 워크	김유향(국회 입법조사처) 토론: 김광수(방송통신위원회 팀장)
	16:40~17:10	원격의료와 Green IT	윤석민(서울대) 토론: 주지홍(부산대 법학전문대학원)
홍성걸(국민대)	17:10~17:40	IPTV기반 웹호스팅 기술	김혁(서울시립대) 토론: 류원(한국전자통신연구원)
	17:40~18:10	녹색성장을 위한 차세대 통신기반 추진방향	이영로(한국정보화진흥원 단장)

나. 주요 발표내용

Green by IT의 구체적 실천방안을 각론적으로 살펴본다는 점에서 본 학술대회는 의미가 매우 크다. 특히 원격근무에 초점을 맞추어 IPTV, 차세대 네트워크 같은 새로운 융합 환경 하에 원격근무의 가능성을 짚어보고 법적, 사회적 문제점에 대해서도 같이 생각해 보는 심도 깊은 자리가 되었다.

제1세션의 첫 발표에서는 ‘그린 IT와 원격근무 센터’를 주제로 발제한 남장현(KT 중앙연구소)이 원격근무 센터의 구축을 원격근무 실현의 방안으로 제안했다. 원격근무 센터는 주거 밀집지역이나 유동인구가 많은 지역에 온라인 원격근무를 할 수 있게 시설을 마련한 공용의 사무실을 말한다. 원격근무 센터가 마련되면 교통량 저하와 같은 사회적인 혜택뿐 아니라 원격근무가 가진 부작용을 해소하는 절충안이라고 할 수 있다. 일본과 미국, 네덜란드의 원격근무 센터를 소개하고 한국의 시범 사업의 경과도 함께 보고한다.

박상현(한국정보화진흥원)은 ‘선진국의 원격근무 추진 동향과 시사점’ 발표에서 원격근무의 개념이 각국마다 다르다는 점을 지적하고 개념 정립부터 원격근무에 대

한 논의를 시작하여 미국과 일본의 원격근무가 주는 교훈을 제시한다.

원격근무가 활성화되면 자연스럽게 정보 보호에 관한 문제가 부작용으로 떠오르게 되어있다. 사전에 이러한 문제를 예측하고 대비하고자 이재일(한국인터넷진흥원)이 ‘원격근무와 정보보호’에 대한 주제를 정보보호 위협 사례를 들어 발표했다.

2세션의 첫 발표에서는 김광수(KCC 방송통신녹색기술팀)가 ‘디지털 컨버전스와 그린 워크’라는 제목으로 녹색 방송통신 기술을 활용한 녹색서비스의 사례로 원격의료, 원격교육, 원격근무 등의 모델을 제시했다.

지경용(과학기술연합대학원)은 ‘원격의료와 Green IT’를 주제로 원격의료에 대한 지원과 발전, 이용 현황을 살펴보고 향후 발전 가능성을 제시하였다. 원격의료에 대한 시범 서비스 만족도가 매우 높은 것으로 조사되어 원격의료 시장이 형성될 수 있는 가능성을 확인하였다.

류원과 윤장우(ETRI)는 ‘IPTV 플랫폼 기반 웹호스팅기술’을 소개했는데, 텔레-프리젠테이션과 같은 원격근무의 필수 요소를 구현할 때 IPTV 기반의 기술을 응용하면 더욱 안전하고 높은 품질의 서비스를 이용할 수 있기 때문이다. 따라서 이종 사업자 간 경계없이 개방형 IPTV 플랫폼을 구축하면 유비쿼터스 환경에 더 접근하게 될 것으로 보인다.

마지막으로 이영로(한국정보화진흥원 디지털인프라단)는 ‘녹색성장을 위한 차세대통신기반 추진방향’을 발제하였다. 정부가 Green IT 실현을 위해 수행해야 하는 10개의 과제 중 7개는 방송통신 융합 인프라의 고도화를 통해서 가능하다. 차세대 융합망을 포함한 센서망 인프라의 선확충을 중점추진하고, 동시에 망 활용의 확대, 제도적, 규범적 환경 완화, 일상의 내재화를 지속적으로 추진해야 한다고 주장하였다.

다. 결론 및 정책적 시사점

본 학술대회를 통해 원격근무와 원격의료에 대한 구체적인 논의는 시작단계에 불과하지만 이렇게 공론의 장을 마련하고 의견을 수렴한다면 그 발전 가능성은 매우 높다는 점과 Green IT의 궁극적인 목적은 CO₂ 절감이 아니라 일의 효율을 높이고 인간다운 삶을 구현하는 것이라는 점을 다시 한번 확인 할 수 있었다.

Green IT의 구체적인 실천을 위해 해결해야 할 문제가 세 가지 정도 드러났다. 첫째, 원격근무의 거시 목표 재설정 필요하다. 원격 근무가 단순히 자동차로 회사에 출근하지 않고 탄소를 줄이는 데에 그칠게 아니라, 시간 절약, 업무 효율화, 생산성 증가, 국가 경쟁력 확대 등이 잘 된다면 적극적 형태의 녹색성장도 가능할 것이다.

둘째, 문화나 관습을 바꾸는 것이다. 기술과 서비스 개발을 하는 것이 그 다음의 일이다. 한국에서 원격근무의 걸림돌은 ‘문화적 배경’이다. 마음속으로는 상사와 후배가 없는 원격근무를 선호하겠지만 기업은 사원을 감독하고 싶어 하기 때문에 사생활 침해의 우려가 있고, 사원에게는 성실성이 인사에 중요한 덕목이라 침해받을 우려가 있다.

셋째, 원격근무와 탄소배출량 절감에 관한 연구 필요하다. ‘paperless office’는 탄소 절감의 효과가 있지만 원격근무와 탄소배출량과의 관계는 입증된 바가 없다. 법학적인 관점에서 원격근무는 눈에 보이는 비용절감의 문제이다. 정부는 기업으로 원격 근무를 확산시키기에 앞서, 기업이 원격근무로 인해 보이지 않는 비용을 지출할 때 이 비용을 어떻게 할 것인가에 대한 정책적인 고려가 있어야 한다.

제 3 절 심포지엄 개최

디지털 컨버전스 시대의 방송과 통신, 그리고 방송통신융합 변화의 트렌드에 따라 예측되는 중장기적 사회 현상과 이슈를 발굴하고 이에 대응하기 위한 미래 방송통신융합정책을 개발하기 위해서는 미래 이슈와 정책에 대한 사회적 합의가 이루어져야 한다.

이에 심포지엄 개최를 통하여 본 연구 결과로 도출된 방송통신융합의 변화와 영향, 미래 이슈, 그리고 정책 방향에 대하여 전문가와 일반국민이 함께 공유하고 상호 의견을 교환할 수 있는 논의의 장을 마련하고자 하였다. 그리고 새로이 대두하는 디지털 컨버전스 사회의 모습과 한국사회의 미래변화 방향을 접목시킴으로써 실천적이고 행동지향적인 사회이론을 도출하고 이를 적용하여 국가 발전 전략을 모색하

고자 하였다.

1. 행사 개요

방송통신위원회 주최, 정보통신정책연구원 주관으로 2009년 11월 12일에 서울프레스센터 국제회의장에서 ‘디지털 컨버전스와 한국사회의 미래’를 주제로 한 심포지엄을 개최하였다. 심포지엄은 디지털 컨버전스의 본질을 이해하고 디지털 컨버전스가 가져올 사회 변화의 방향과 그 특징을 논의하고자 하였다. 이에 첫 번째 세션에서는

〈표 4-6〉 디지털 컨버전스와 한국사회의 미래 심포지엄 프로그램

항목	시간	세부내용	진행자
개회식	14:00~14:10	개회사 및 환영사	방석호(정보통신정책연구원 원장) 최시중(방송통신위원회 위원장)
기조발제	14:10~14:30	디지털 컨버전스의 의미와 개념 재정립	황주성(정보통신정책연구원)
세션1: 컨버전스 사회와 인식의 변화	14:30~14:50	디지털 컨버전스 시대, 인간 의 인식과 행동	이종관(성균관대)
	14:50~15:10	융합사회의 소통양식 변화 와 사회 진화 방향	김문조(고려대)
황경식(서울대)	15:10~15:40	토론	김희봉(그리스도대) 함인희(이화여대)
	15:40~16:00	COFFEE BREAK	
세션2: 컨버전스 사회의 패러다임 변화와 전망	16:00~16:20	컨버전스 시대 정치 패러다 임 변화와 전망	이원태(정보통신정책연구원)
	16:20~16:40	산업 패러다임의 재편과 경 제활동 논리의 변화	조남재(한양대)
	16:40~17:00	컨버전스 환경에서 미디어 문화 패러다임의 변화	이호규(동국대)
김성국(부산대)	17:00~17:30	토론	차재권(동의대) 남기찬(서강대) 안민호(숙명여대)
종합토론	17:30~18:00		

기조 발제를 통해 디지털 컨버전스의 의미와 개념을 재정립하였다. 그리고 인간 중심적인 디지털 컨버전스에 대한 철학적 논의가 이루어졌으며, 이어서 컨버전스 사회의 중요한 특징과 이슈를 제시하였다. 두 번째 세션에서는 디지털 컨버전스의 진전에 따른 사회의 변화상과 특징들을 정치, 경제, 문화 등 영역별로 논의하였다.

우리 사회가 근대국가를 넘어 다양한 가치와 문화가 공존하고 서로 존중되면서 발전하는 현 시점에서, 이번 심포지엄은 디지털 컨버전스의 문명사적 의미와 무한한 가능성을 논의하고 정책적 시사점을 모색하는 자리였다. 그 동안 디지털 컨버전스에 대한 논의가 산업, 기술, 서비스 차원에 머물러 있었다면, 이번 심포지엄은 이러한 논의를 인간과 사회의 모든 영역으로 확장하는 계기를 마련하였다.

2. 주요 발표내용

심포지엄을 통하여 논의된 디지털 컨버전스의 의미와 개념, 그리고 디지털 컨버전스에 대한 철학적 고찰과 사회, 정치, 경제, 문화 등 영역별 분석의 주요 내용을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 디지털 컨버전스의 본질을 파악하기 위해서는 컨버전스의 개념에 대한 논의가 기술·기능적 영역에서 사회의 모든 영역으로 확장되어야 한다. 기존의 컨버전스 개념은 주로 산업, 기술, 서비스 측면에서 접근한 것이었다. 디지털 컨버전스는 사회와 개인의 생활에 다양한 변화를 초래할 것이며, 이는 컨버전스의 반대 개념인 다이버전스(divergence)의 모습을 보일 수도 있을 것이다. 따라서 컨버전스의 양면을 볼 수 있도록 컨버전스 개념의 확장이 필요하다. 이에 정보통신정책연구원은 ‘디지털 컨버전스의 개념 체계’를 ① 디지털 컨버전스에 대한 ‘일반적 정의’, ② 정치, 경제, 사회, 문화의 영역별 특성을 반영한 ‘영역별 정의’, ③ 인식론적, 존재론적 의미를 정리한 ‘철학적 정의’로 구성하였다.

둘째, 디지털 컨버전스에 따라 인간 정체성에 대한 갈등이 점점 더 커지는 가운데 게임 산업에서 그 해법을 찾는다. 디지털 컨버전스는 세상의 모든 존재를 총체적으로 디지털화하는 경향의 첨단에서 있다. 디지털 컨버전스에 따라 등장하는 새로운

존재와 기술은 일상의 삶뿐만 아니라 인간 생명의 조건마저도 근원적으로 바꾸어 나갈 것이다. 하지만 이는 인간으로 하여금 정체성 확인을 위한 실존적 욕망을 부추긴다. 인간의 존재확인 욕망은 디지털 컨버전스라는 시대의 대세에 대하여 끊임없이 저지선을 형성하며, 디지털기술에 의해 실종된 인간의 과거를 새롭게 탄생시킨다. 바로 여기에 디지털 컨버전스가 일으키는 역설이 있다. 즉 로고스가 최첨단화된 디지털기술과 그 로고스가 추방했던 미토스가 서로 융합되고, 신화를 스토리라인으로 하는 디지털 게임이라는 새로운 행위의 장이 펼쳐지고 있다. 이러한 의미에서 게임 산업은 단순히 오락의 영역이 아니라 기술과 신화라는 인간의 삶의 두 방향이 화해할 수 있는 기회의 장으로 다시 성찰되어야 한다.

셋째, 디지털 컨버전스에 따라 진본에 대한 아우라(aura)가 상실되는 탈(脫)진정성 시대가 도래하면서 사회 전반에 감시기능이 강화될 것이다. 제도적·문화적·의식적 차원에서 활발히 전개되는 사회문화적 융합으로 진본만이 가지고 있는 고고한 분위기, 즉 아우라가 사라지는 탈(脫)진정성 시대가 도래하여, 내면적 가치보다 표출적 외양을 중시하는 ‘융합적 인간형(homo convergence)’을 대거 산출하게 된다. 탈(脫)진정성을 획책하는 융합사회의 국가, 시장, 시민사회 영역에서는 각기 지배구조의 위기, 유통의 위기 및 조율의 위기가 고조되어 감시체제에 대한 의존도가 가중될 것으로 예견되나, 학제적 연구로서의 ‘융합학’을 통해 그러한 위기에 슬기롭게 대처해야 한다.

넷째, 융합사회의 혼돈 극복을 위한 사회적 조직원리는 ‘소통적 합리성’이다. 근대 사회의 도구적 합리성이나 탈근대사회의 표출적 합리성은 융합적 혼돈 극복을 위한 사회적 조직원리의 대안이 될 수 없고, 이들을 넘어선 대안적 합리성에서 해법을 기대할 수 있는 바, 소통적 합리성이 바로 그에 해당한다. 소통적 합리화론의 완성자인 니클라스 루만은 ‘인간이 아닌 소통이 바로 사회체계의 구성단위’임을 강조하였다.

다섯째, 자신의 경험과 실천을 통해 국가 공동체를 상상하고 실천하는 새로운 시민들이 등장한다. 디지털 컨버전스 환경에서 가장 주목할 만한 정치적 변화는 새로

운 시민 유형의 등장이다. 이들 컨버전스 시대의 시민은 다양한 미디어 선택의 자유를 적극 향유하는 매우 개인화된 존재지만, 다른 한편으로는 사회정치적 아젠다에 대해 감성적 모니터링을 실천하면서 자기 조직적인 활동력을 발휘하는 매우 사회적인 속성을 보여주기도 한다. 이들 새로운 시민은 다양한 컨버전스 미디어의 융복합적 이용을 통해서 다양한 콘텐츠의 협업적 생산 및 의제확산에 매우 익숙해져 있기 때문에 유희적 참여와 정치적 실천을 결합시키는 독특한 정치참여 양식을 발휘한다. 자신이 머물고 있는 곳 어디서라도 평소 문제의식을 가지고 관심을 가지고 있는 생활중심 의제, 감성적 의제가 이슈화되면 미디어 이용패턴을 정치 자원화 한다는 점에서 이들은 자신의 경험과 실천을 통해 공동체와 사회, 국가를 상상하고 실천하는 시민들이라고 할 수 있다. 그런데 디지털 컨버전스 환경에서는 융합 미디어의 보편화로 개인화된 정치참여가 촉진되지만 한편으로는 디지털 디바이드의 사회정치적 확대 가능성도 있으므로 이에 대한 정책적 대응이 필요하다. 또한, 개인들의 일시적이고 휘발적인, 미디어 연출적인 참여가 늘어남에 따라 개인들의 시민적 덕성과 정치적 책임성 및 공공성이 약화될 우려는 지속적으로 제기될 것으로 보인다.

여섯째, 미디어·정보통신산업 내에서의 융합을 넘어 상상을 초월하는 산업간 컨버전스가 이루어질 것이다. 컨버전스에 의한 변화의 핵심은 산업 영역의 재편이다. 이는 인위적인 조정 이상의 거대한 추세가 될 것이다. 방송과 통신의 영역 침투와 융합은 미디어 융합의 주요 축이 될 것이지만 그것이 전부는 아니다. 영화, 음악, 통신, 방송, 게임 등 다양한 부분에서 기술적, 사업적 변화, 제품과 서비스의 융합이 진행된다. 융합은 미디어·정보통신 산업 내에서 그치지 않을 것이다. 예를 들면, 자동차 또는 한 건물에 LAN 기반의 인터넷을 제공하는 서버에 수백편의 영화를 확보하여 저장해 놓으면, 배급사로부터 방송통신망을 통해 다운로드 받지 않고 같은 시설을 사용하는 사용자들이 공동으로 즐길 수도 있다. 건설과 자동차가 미디어의 분배와 배송에 침투하고 망 사업자와 경쟁 구도를 형성할 수도 있다는 것이다. 건설이나 자동차는 현재로서는 미디어의 광고 고객일 뿐이며 사업적 거리는 무관하다고 할 만큼 먼 산업이다. 같은 원리가 교육, 의료, 문화관광, 엔터테인먼트, 가전 등 지

금 상상할 수 있는 범위를 넘어 작동할 수도 있다.

일곱째, 융합산업의 발전을 위해서 감성적 소비자가 소중하지만 그들은 결국 희생자가 될 것이다. 신제품과 번들링을 통해 가격인하가 실현되어 소비자 후생이 증가한다는 것이 현재 사업자들의 논리다. 그러나 적절한 장치가 없이는 이런 혜택이 보장되지 않는다. 디지털 컨버전스에 따라 콘텐츠 판매자와 플랫폼간의 생태계가 형성되고 생태계 차원의 경쟁이 본격화되면서 생태계 내 사업자들의 공동이익이 우선시될 경우 사업자는 플랫폼 양측에 존재하는 공급자와 소비자에게 상이한 가격전략을 구사함으로써 소비자수의 확대를 위한 경쟁보다 충성도 높은 감성적 소비자에 대한 고가 전략을 통한 수익의 확대에 더욱 관심을 기울일 수밖에 없을 것이다. 결과적으로 생태계는 감성적 소비자들 덕분에 발전하지만 이들은 그 과정에서 희생자가 되는 것이다.

여덟째, 게임세대가 사회 주류를 형성함에 따라 사회는 참여, 모험, 경쟁 등이 일상화되면서 매우 역동적으로 변할 것이다. 지난 시대를 베이비 붐 세대가 주도하였듯이, 오십세를 바라보는 마지막 베이비 붐 세대부터 취학 전 아동에 이르는 절대다수의 인구가 경쟁과 모험, 인터랙션, 참여를 상식으로 하는 게임세대로서 새로운 가치관을 흡수하며 성장하여 왔다. 이들은 전 세계적으로 공통분모를 형성하고 있다. 소비자, 생산자, 경영자, 투자자, 기획자, 시민, 정책입안자, 정치가로서 이들 세대가 주류를 형성해 나가는 과정에서 이들의 심리적 성향과 융합기술, 융합정보에 대한 활용 역량이 사회적으로 큰 영향을 미칠 것이다. 그들의 잠재력이 긍정적인 방향으로 활용되도록 할 수 있는 국가와 기업의 역량이 미래 경쟁력을 좌우한다.

아홉째, 디지털 공간에서의 커뮤니케이션은 사이보그와 공간의 정체성 사이에 이루어진다. 디지털 공간은 사람들이 커뮤니케이션 매체를 작동시키면서 다른 사람들과의 관계를 형성하면서 나타나는 공간이다. 커뮤니케이션 매체와 사람의 조우는 사이보그의 출현을 가능하게 한다. 사이보그는 자신들의 관계가 형성된 공간과 커뮤니케이션을 한다. 예를 들면, 온라인 게시판에서의 커뮤니케이션은 메시지와 메시지의 커뮤니케이션이다. 사이보그는 그들의 관계를 유지하면서 해당 공간의 정체

성을 형성해 간다. 결국 디지털 공간에서의 커뮤니케이션은 사이보그와 공간의 정체성 사이에 이루어진다.

열째, 디지털 공간은 타인에게 자신의 지식을 제공하여 타인을 움직이려고 하는 권력 행사의 공간이다. 디지털 공간은 사람들이 커뮤니케이션 매체를 작동시키면서 다른 사람들과의 관계를 형성하면서 나타나는 공간이다. 즉, 디지털 공간은 변하지 않는 실체가 있는 것이 아니라 잠재태의 성격을 갖고 있다. 이러한 잠재태가 사람들의 실천 행위를 통해 현실화 된다. 그렇다면 사람들은 디지털 공간을 현실화 시키면서 무엇을 하고자 하는가? 사람들은 자신들의 지식을 다른 사람들에게 제공함으로써 자신들의 권력을 행사한다. 이는 바로 푸코(Foucault), 들뢰즈(Deleuz), 그리고 가타리(Guattari)가 주장하고 있는 미시 권력과 일맥상통한다.

3. 결론 및 정책적 시사점

심포지엄에서 논의된 결과를 정리하면, 첫째로 디지털 컨버전스에 대한 경험적, 구체적 차원에서 심도있는 고찰이 필요하다는 점이다. 융합이 가진, 융합이 가져오는 가능성에 대해 더 깊은 관심을 가져야 한다. 둘째로, 디지털 컨버전스는 인간의 문제라는 점이다. 이방인 이야기도 나왔지만, 후기 구조주의적 노마드적, 표류하는 이방인은 자율적으로 체제를 변화시킬 수 있는 사람들이다. 동시에 까뮈의 에트랑제가 상징하는 이방인이 될 수도 있다. 아노미적이고 소외될 수 있는 이방인으로 불합리와 불확실성이 얽혀있는 이 사회에서 예측할 수 없는 일탈적, 파괴적 양상 또한 보일 수 있는 군상이 될 수도 있는 것이다. 융합사회가 우리 인간에게 제시하는 여러 가지 복합적 가능성에 주목해야 한다.

그리고, 이번 심포지엄은 미래를 대비하는 새로운 국가사회 운영시스템으로서 방송통신융합 패러다임의 미래전략 및 정책에 대한 의견을 수렴하는 자리였다. 웹의 진화, 컨버전스 등 새로운 방송통신융합 패러다임으로 전환되고 있는 현재, 방송통신융합의 미래전략을 수립하고, 현재와 미래사회 변동에서 중장기적으로 예상할 수

있는 미래정책 이슈들을 발굴하였다. 그리고 국민들의 삶의 질을 향상시키는 데 도움이 되는 방송통신융합 모습에 대한 비전을 마련하고, 한국의 미래상에 대한 일반인들의 관심을 제고하였다.

제 5 장 디지털 컨버전스에 따른 한국사회의 변화상

제 1 절 트랜스휴머니즘과 네오휴머니즘의 혼용

1. 변화상 개요

디지털 기술을 기반으로 하는 새로운 컨버전스는 우리의 일상생활뿐만 아니라 인간의 조건마저 혁명적으로 변화시킬 것으로 기대된다. 이러한 급격한 변화에 대응하는 방식은 다양한 스펙트럼 속에서 나타날 수 있다. 그러나 그 경향은 크게 두 가지 유형으로 귀착될 것으로 보인다.

첫째, 컨버전스 기술이 보여주고 있는 새로운 가능성들은 인간을 매료시키기에 충분한 능력을 갖고 있다. 따라서 이러한 ‘미래’ 기술을 통해 인간의 불완전성을 극복하는 새로운 존재의 출현을 기대하는 사상이 등장할 것이다. 이러한 사상을 ‘트랜스휴머니즘’이라고 부를 수 있을 것이다. 반면, 이렇게 새로운 기술문명이 가져올 급격한 변화에 저항하는 입장도 가능하다. 인간의 본질적 조건을 변화시킬 수 있는 기술력은 인간 존재에 대해 실존적 물음을 제기하기 때문이다. 첨단 기술이 인간의 조건을 변화시키는 한, 그것은 일종의 불안으로 작용할 수 있다. 이러한 불안은 새로운 기술에 저항함과 동시에 다시 한 번 ‘인간 존재’에 관한 성찰을 촉발할 것이다. 이를 ‘네오휴머니즘’이라고 부를 수 있을 것이다.

2. 변화상의 세부내용

모빌리티와 유비쿼티를 가능케 할 컨버전스 기술의 발전은 무엇보다 시간과 공간이라는 자연적 제약으로부터 인간을 해방시켜 줄 것으로 보인다. 시간과 공간은 인간의 행동이 일어나는 장이자, 동시에 인간의 의식을 자연스럽게 제약하는 조건이기도 하다. 주어진 시간과 공간에 따라 우리의 사고와 행동 양식이 변화하기 때문이다.

컨버전스 기술의 발전이 우리의 일상을 근본적으로 바꿀 것이라는 점은 의심의 여지가 없다. 무엇보다 시간과 공간이라는 자연적 조건에 의해 제한받던 의사소통 양식에 혁명적인 변화를 일으킬 것으로 예측되기 때문이다. 그에 따라 정보의 저장과 유통, 이용방식 또한 근본적으로 변화할 것이다. 이러한 변화된 환경이 인간의 정체성에 어떤 영향을 미칠지는 분명하다. 가령, 유비쿼터 환경으로 구현된 네트워크 속에서 한 개인은 전통적 의미의 개인이라기보다는 네트워크의 노드로서 새로운 의미 규정이 필요할 것이다. 뿐만 아니라 나노·바이오·정보·인지(NBIC) 간의 컨버전스는 단순히 정보통신 분야만이 아니라 인간의 생물학적 조건까지 바꾸어 나갈 것이다. 이러한 변화는 궁극적으로 고전적인 인간의 죽음과 디지털에 의해 조건지어진 새로운 인간의 탄생을 의미한다. 이러한 변화를 긍정적으로 보자면, 인간이 자연적 한계에 의해 실현하지 못했던 욕망을 실현시킬 수 있는 가능성이 열렸다는 것을 의미한다. 따라서 이러한 가능성들을 향유하려는 사람들이 늘어날 것이라는 점은 의심의 여지가 없다. 이러한 경향이 트랜스휴머니즘이다.

반면, 컨버전스 기술은 본질적으로 디지털 기술에 의존해 있으며, 다시 디지털 기술은 근대 과학 혁명 이래로 진행되어 온 모든 것을 수로 환원하려는 형이상학적 입장에 의해 추동되고 있다. 그래서 새로운 컨버전스 기술이 인간의 근본적인 조건들을 변화시켜가지만 그것은 곧 ‘자연적’ 인간의 추방을 의미할 수 있다. 즉 인간이 ‘계산 가능한’ 존재로 변모하는 것이다. 현기증이 돌 정도의 속도와 사적 영역의 파괴와 같은 새로운 문화적 현상은 이러한 디지털 기술에 저항해서 인간의 실존적 문제, 즉 무엇이 인간적인지를 다시 고민하게 할 것이다. 이러한 점에서 일종의 신비주의적 경향으로서 디지털 문명의 과도한 속도를 경계하는 사람들 또한 증가할 것이다. 이러한 경향이 네오휴머니즘이다. 이 경향에서는 기술이 무엇을 위한 것인지가 되묻고, 기술의 발전에 인간을 고려하라고 압력을 가할 것으로 예측된다.

트랜스휴머니즘과 네오휴머니즘은 디지털 컨버전스에 의해 견인되는 근원적인 두 힘의 역학적 관계를 반영하고 이 관계 내에 존립하는 것이기 때문에, 이 두 경향은 컨버전스 문화 속에서 병립, 대립, 공존, 혼용의 다양한 양상으로 현실화될 것이

다. 예를 들어 속도를 강조하는 문화-‘속성(速成)의 공학’-와 자연적인 시간과 공간을 소중하게 생각하는 문화-‘숙성(熟成)의 미학’-가 함께 공존하면서 다양한 혼종 형태의 문화적 트렌드들이 부상할 것이다. 이러한 경향 속에서 예상되는 주목해야 할 현상은 ‘디지털 표류자’의 등장이다. 디지털 컨버전스 문화 속에서 자연적인 신체와 의식을 중심으로 하는 실존적 자아와 디지털데이터에 의해 규정되는 ‘디지털 자아(Digital Me)’가 혼동되는 인간 정체성의 상실 문제가 대두될 수 있다. 또한 정체성의 상실 속에서 광역화된 네트워크 속을 어떠한 이유나 목적 없이 그저 정처 없이 떠도는 ‘디지털 표류자(Digital Herd)’라는 방랑자 계층이 등장할 수도 있다. 이러한 계층의 등장은 디지털 문화 역시 계층적으로 분화될 가능성 또한 높아질 것이라는 예측을 가능하게 한다.

3. 전망 및 정책적 시사점

디지털 컨버전스 사회로의 이행은 과거 르네상스와 같은 커다란 규모의 문화적 변동이라고 할 수 있다. 역사적 경험에 따르면 급격한 문화변동은 대단히 큰 사회적 비용을 필요로 한다. 이런 점에서 디지털 컨버전스가 야기할 급격한 변화에 탄력적으로 대응할 수 있도록 하는 인문학적 교육은 필수적이라고 해야 할 것이다. 이러한 점에서 디지털 인문학 정립을 위한 제도적 지원책을 마련하는 일이 중요할 것이다. 아울러 디지털 컨버전스 가속화에 상응하는 디지털 인문 교육을 하는 것도 필요하다. 초중등 교육과정에서부터 도구적 기술로서의 IT교육을 넘어 디지털 문명의 의미와 차이, 그리고 가능성과 제약성에 대해 균형 있는 관점을 가지게 하는 것이 필요하다.

또한 기술개발 단계에서 인문학적 문제의식을 고려할 수 있게 하는 구체적인 정책을 개발하는 일 또한 필요할 것이다. 이러한 융합적 연구가 지속적인 성과를 낼 수 있기 위해서는 첨단 기술과 인문학을 횡단할 수 있는 연구지원 및 연구후속 세대를 양성할 수 있는 제도적 지원책이 필요하다.

그리고 첨단기술은 언제나 사회적·경제적 조건에 따라 그 기술을 향유하는데 있

어 사회적 격차를 낳아 왔다. 디지털 컨버전스 기술의 영향력을 고려할 때, 이러한 기술의 격차는 계층의 분리와 위화감을 낳을 수 있을 정도이다. 따라서 이러한 기술적 격차가 가져올 사회적 문제들을 최소화할 수 있는 배려가 필요하다.

제 2 절 영상중심 의사소통의 확산

1. 변화상 개요

오늘날 방송통신 융합을 통해서 보다 가시화되어가고 있는 영상콘텐츠의 폭증과 일상화는 영상, 구술, 문자 등과 관련된 매체 문화사를 통괄해본다면 너무나 자연스러운 경향이며, 최소한 활자 시대에 억압된 영상에 대한 인류의 본능적 감응과 친화성이 다시 부활되는 현상이다. 이러한 맥락에서 우리는 이것을 일러 ‘영상의 귀환’이라 불렀다. 지난 5백 년 동안의 시기가 활자 언어가 지배한 시간이었다면, 활자의 지배력이 약화 내지는 균형적 자리를 점유하면서 이제 다시 영상의 지배가 도래한 것이라 볼 수 있다. 물론 활자 언어는 죽지 않았으며 영원히 죽지 않을 수도 있으나, 디지털 컨버전스 시대에서 목격되는 분명한 사실은 기존의 언어 지배의 문화에서 영상 문화 또는 도상적 커뮤니케이션의 문명으로 이동하고 있다는 사실이다. 인간의 지식, 학습, 신념, 인지와 욕망 등은 인간의 심층적 정신계를 축조하는 영상에 의해서 결정적인 지배를 받게 될 가능성이 높다.

물론 이 경우에 영상은 단순한 시각정보만을 의미하는 것은 아니다. 오히려 기존에 문자에 의존해야만 했던 스토리를 영상을 통해 구현하는 것이 가능해지기 때문에, 영상과 스토리텔링의 기능이 융합된 보다 통합적인 영상문법을 의미하고, 앞으로의 세대는 그런 통합적 문법으로서의 영상 의사소통에 더욱 익숙해질 것이다.

2. 변화상의 세부내용

영상 콘텐츠의 일상화가 갖는 문명사적 의미를 추적해 보면 영상은 결코 디지털

시대에 완전히 새롭게 발생한 것이 아니라, 인류의 태생적 조건이었다. 이런 점에서 영상은 문자보다 더 보편적인 인간적 토대를 확보할 수 있다. 물론 디지털 시대이후 영상물의 편재화로 인해서 발생하는 다양한 역효과가 없는 것은 아니다. 가령, 영상 세대라고 불리는 청소년들의 이성적 사유 능력을 저하시키고, 말초적이며 단세포적인 감성적 유혹을 자극한다는 영상콘텐츠에 대한 다양한 비판들이 존재한다. 그러나 이는 영상 이미지의 발생과 본질에 대한 역사적, 철학적 이해의 빈곤함에 연유한다.

그림언어, 구술언어, 문자언어를 거치면서, 커뮤니케이션 미디어의 형태는 재매개화를 통해 지속적으로 변형되어 왔다. 영상언어라는 단일한 매체 내에서도 그것이 재매개하는 대상에 따라 또 영상의 내용을 인지하는 양식에 따라 수용자에게 서로 다른 메시지를 줄 수 있다. 즉, 영상매체의 형식과 이미지에 반응하는 수용자의 인지와 행동이 달라진다는 것이다. 예컨대, 세 가지 융합형 영상매체를 살펴보면 ‘뮤직 비디오’는 음악의 시각적 재매개화인데 비해, ‘보이는 라디오’는 구술언어의 시각적 재매개화이며, ‘블로그’는 문자언어의 시각적 재매개화이다. 뮤직 비디오의 ‘도상적 이미지’는 매체 간의 관계가 독백적인가 또는 상호작용하는가에 따라 자기재현과 타자재현의 방식으로 나타난다. 전자의 경우 몰입이, 후자의 경우 참여가 보다 지배적인 수용자의 행동양식으로 나타나게 된다. 즉, 몰입과 상호작용은 매체의 장르적 성격에 기인하는 것이 아니라 동일한 장르에서 다수의 매체가 어떠한 관계를 맺고 있는지에 따라 구분된다. 이에 비해 보이는 라디오의 ‘지표적 이미지’는 경험을 중시하는 텍스트와 컨텍스트의 관계를 재현하는 이미지가 된다. 두 관계를 재현하는 방식은 마찬가지로 자기재현과 타자재현의 유형으로 나타난다. 보이는 라디오의 지표적 이미지를 살펴보는 것은 텍스트와 컨텍스트의 관계가 융합적인지 아니면 상호 독립적 몽타주 이미지인지를 이해하는 것이 핵심이다. 반면, ‘상징적 이미지’인 블로그에서는 두 관계를 상호텍스트 속에서 재현함으로써 상징적 가상공간에서 청중과 소통하는 대인 커뮤니케이션을 중요한 목적으로 하고 있다.

영상언어를 개인이 인지하는 양식은 상기한 장르 및 매체간의 관계성에 따라 차이가 난다. 일반적으로 수용자의 행동이 매체에 몰입될수록 ‘감정적 모드’에 의존하

게 된다. 이것은 소극적 인지로 단일이미지에 반복적으로 몰입되는 경우 흔히 발생한다. 이에 비해 매체와의 상호작용성이 강할 경우에는 수용자는 매체와의 거리를 유지하게 되는 ‘실존적 모드’를 취하게 된다. 이 때 수용자는 감정적으로 몰입하면서도 매체와의 거리를 유지하며 매체의 안과 밖을 동시에 적극적으로 인지한다. 마지막으로 해석활동이 이루어지는 경우, 수용자는 인지적으로 가장 활발하고 능동적인 양상을 보이는 절차적 모드로 전환한다. 이 양식은 상징적 이미지를 해석하는 메타 인지로서 이미지의 통합적 구성 능력을 위한 시각적 서사성(narrativity)을 요구한다. 이 같은 절차적 모드는 감정적 모드와, 실존적 모드를 포섭하는 통합적이며 절차적인 방법을 통해 의미를 생산하는 가장 적극적인 인지적 형태이다.

영상의 인지양식에 관한 분석 결과는 수용자의 자율적 행동이 수반되지 않는다면, 영상매체의 기술적 힘은 수용자를 언제나 몰입의 형태로만 존재케 할 충분한 위력을 가지고 있다는 것을 암시한다. 외부적 압력에 맞설 능동적이고 자율적인 해석 능력이 없다면, 수동적인 매체 수용자로 반응하는 일은 어렵지 않게 일어난다. 이런 점에 비추어 볼 때, 우리는 경험적이고 능동적 매체 수용자로서 컴퓨터로 중재되는 미디어세계에서 의미를 생성하는 도구가 서사라는 것을 제안한다. 영상 매체의 몰입적 현상의 감성적 측면과 대화적 상호작용의 자율적 참여가 어떻게 절차적으로 그리고 통합적으로 훈련될 수 있을지라는 문제는 교육적 함의의 이론적 부분을 포함하는 실천적 면을 부각시킨다. 이는 메타언어로서 내러티브의 실천적이고 행위적 차원인 스토리텔링을 통해서이다.

스토리텔링은 경험성을 강조하고 대화적 상호작용을 통해 주체의 자율적 통합 능력을 함양한다. 영상 이미지의 형식과의 연관성을 고려할 때, 스토리텔링을 몰입형 스토리텔링, 인지형 스토리텔링, 그리고 통합형 스토리텔링으로 구분된다. 몰입형 스토리텔링은 단순히 본 것을 말하는 단계로 처음에 지각되는 대상에 대한 느낌을 토대로 하는 감성적 인지양식과 연결된다. 몰입형 스토리텔링은 감성적이거나 신화적인 개인의 느낌에 기초한 원형적 스토리 라인에서 우세하게 나타난다. 예를 들면, 권선징악적인 스토리 라인은 수용자로 하여금 정서적인 안정감을 주고 만족감을 느

끼게 하여 대상에 대한 탐구 정신의 결여를 초래한다. 이러한 서사적 구조는 아바타를 통한 대리 만족적 느낌이나, 또는 게임의 스토리 라인에서 찾아볼 수 있다. 인지형 스토리텔링은 텍스트의 단순한 모방의 차원을 넘어 상이한 요소와의 관계에 대한 사고를 ‘다시 말하기’ 방식으로 표출하는 것이다. 모방에 근거하지만 사진적인 동일한 대상의 복사적 모방이 아니라 관계를 통해 유추하는 모방이라 할 수 있다. 인지형 스토리텔링은 텍스트의 표층적 층위에 대한 미학적 즐거움과 비교하여 텍스트가 재현하는 대상이 무엇인지를 알고자 하는 탐구적 정신으로 전환하는 단계로 나아가게 한다. 따라서 수용자들은 텍스트의 몰입적인 환경에서 벗어나 자신의 컨텍스트와의 비교 구조 속에 객관적인 시각을 회복한다. 마지막으로 제3단계는 위의 두 과정을 포함하는 통합적 성격을 띠는 스토리텔링으로서 실제적인 행동의 차원으로 서사의 실천적 차원이 발현되는 층위이다. 이는 매체의 시각성이 물질성과 연합하여 또 다른 차원의 가상현실의 공간을 창조하듯이 인지 유형도 유사한 방식으로 행동을 통한 인식론적 사고의 효과, 즉 결과를 경험하는 실용주의적 관점에서의 스토리텔링이라 할 수 있다. 몰입과 상호작용성을 토대로 사용자가 실제로 제작 과정에 참여하는 자율적 주체의 실천이라 하겠다.

영상 언어의 인지는 언어를 포함하는 비언어 상징형식을 매개로 나타나며 그러한 상징 형식을 기반으로 하는 인지는 다중 양식의 인지 형태를 취한다. 즉 영상 이미지의 다감각성을 통한 물질성과 신체성은 영상언어의 특성으로서 다중 인지를 형성하는 조건이 된다. 이런 점에서 영상 언어의 다중 감각성은, 문자 언어 기호의 탈맥락적이고 탈물질성인 성격을 맥락적이며 물질성으로 재매개하는 데 주요한 역할을 한다.

3. 전망 및 정책적 시사점

청소년들의 영상미디어 편중현상을 더 이상 탐닉이나 중독으로 치부하기 보다는 인간 본연의 의사소통 양식인 영상의 귀환에 부응하여 청소년들이 영상을 제대로 이해하고, 표현하고, 생산할 수 있도록 환경을 조성하는데 더 노력을 기울여야 할 것이다. 본 연구 결과로부터 도출되는 정책적 시사점은 영상통합 교육프로그램(An

Integrated Literacy and Visual Contents Curriculum)이다. 영상통합 교과내용에는 언어 텍스트를 포함해서 회화, 사진, 비디오, 디지털 아트, 웹 페이지, 모바일 이미지 등의 영상 텍스트가 포함되어야 한다. 이 같은 다양한 종류의 텍스트들을 통합시키기 위한 프로세스 또는 수단들은 영상 이미지를 읽는 방법, 즉 창조적 독법을 포함하며, 영상 이미지에 대해서 적절하게 반응하는 법, 그리고 자신의 의사를 적절한 영상적 서사를 통해 표출하는 방법 등을 터득시켜 줄 수 있을 것이다. 이렇게 영상 콘텐츠 및 시각 예술을 통합하는 기호학 기반의 교과 내용을 제시함으로써 청소년들이 자신의 생각과 학습을 표현할 수 있는 다양한 방식들을 제공할 수 있을 것이다.

제 3 절 네트워크적 욕망의 부상

1. 변화상 개요

디지털 컨버전스 시기에는 개별 미디어들이 지닌 특성들이 따로 따로 인간과 관련을 맺는 양식이 아니라 다양하고 이질적이었던 매체들이 동시에 다층적이면서 전면적인 양상으로 인간의 감각구조를 재편하고 있다. 이런 매체 환경은 인간의 욕망을 이전과 비교할 수 없을 정도로 다양하고 다층적으로 만들 것이다. 그것은 매체가 도입하는 새로운 감각비율이 과거 특정 미디어 시기처럼 사회 전체에 비교적 균질한 효과를 내는 상황이 아닌, 네트워크에의 접속과 분리에 따라 시시각각 다른 상황을 만들어 낼 것이기 때문이다.

2. 변화상의 세부내용

디지털 컨버전스 시대의 기술 및 매체의 구조는 매체 그 자체의 기본적인 구조와 얽혀서, 투명한 즉각성과 하이퍼 매개라는 두 가지 재매개의 방식을 드러낸다. 투명한 즉각성의 논리는 매체의 도구성을 뜻한다. 즉, 매체는 그 특성상 자신을 감춰야만 한다. 자신을 감추고 자신이 매개하는 현상을 있는 그대로 전달하는 것처럼 인간

이 착각하게끔 만든다. 즉, 매체를 통해서 지각하고 행동하는 인간은 자신이 마치 직접적으로 현상을 대하고 행동하는 것처럼 느낀다. 이것이 바로 매체가, 특히 디지털 매체가 가지고 있는 도구성이다. 매체는 자신을 감출 때에만 좋은 매체로써 존재한다. 그러므로 매체는 자신이 매개하는 현상에게로 인간의 욕망을 투사하는 도구가 되며, 더 나아가 인간의 욕망을 더욱 확장시킨다.

반대로 하이퍼 매개는 매체 그 자체의 등장을 말한다. 매체 그 자체가 하나의 대상으로써 자신을 인간의 지각과 행동에 드러낸다. 매체는 유일한 하나의 매체가 아니라, 다른 매체를 가리키고 다른 매체와 연결되어 있다. 그러므로 매체는 하나의 통로가 아니라, 다른 통로들로 인도하는, 말 그대로의 매체이다. 이런 하이퍼 매개는 디지털 컨버전스의 시대에서 더욱 자신을 도드라지게 만든다. 즉, 윈도우 운영 체제의 아이콘들은 끊임없이 더 화려하고 더 사실 같은 모습으로 변하면서, 동시에 자신이 다른 매체로 향하는 매개임을 보여준다.

디지털 컨버전스로 인하여 ‘투명한 즉각성’과 ‘하이퍼 매개’의 관계는 현재까지 진행된 기존의 작용방식이 보다 강화된 형태로 등장할 것이다. 스마트폰이 보여주는 즉각적인 연결의 가능성은 단지 전화라는 음성미디어의 형태에서 삶의 전반을 네트워크에 편입시키는 형태로 변화하고 있다. 이는 미디어의 매개를 ‘통하여’ 욕망을 실현하는 방식에서 일상적 행위와 삶이 컨버전스 미디어로 매개되어 있음에도 불구하고 실제 삶의 공간에서 자연스럽게 행동하는 방식으로 즉, 투명한 즉각성의 형태로 나타나고 있음을 보여줄 것이다. 또한 동시에 아이폰이 소비자들에게 강력하게 소구하는 방식은 스마트폰만의 독특한 디자인과 스마트폰을 사용한다는 경험 그 자체의 강조를 통한 차별화를 동시에 보여준다. 이는 특정한 미디어를 통한 매개를 강조하고자하는 하이퍼 매개적인 특성을 동시에 보여주고 있다. 이러한 디지털 컨버전스 시대의 욕망의 구조는 기존의 미디어를 통한 욕망의 구조와 동일한 형태를 유지하고 있는 듯이 보이지만 그 침투의 심도와 강도는 미디어 매개의 일상화가 심화되는 것과 비례하여 강해질 것으로 보인다.

이런 매체의 근원적인 두 가지 구조뿐만 아니라, 디지털 미디어의 구조 또한 인간

의 욕망에 영향을 미친다. 하이퍼 매체로 표현되는 디지털 미디어는 그 자체로 다른 매체를 지시하며, 다른 매체들과 네트워크를 구성한다. 그러므로 디지털 매체는 다른 매체들과 네트워크적인 구조로 이루어져 있으며, 그 연결을 통해서 새로운 매체가 보여주는 새로운 시공간으로 인간을 초월하게 만든다. 이렇게 다층 구조를 이루고 있는 디지털 미디어는 더 나아가 인간의 욕망을 다층 구조로 구조화시키고, 동시에 서로 다른 욕망들의 네트워크 구조를 만든다. 이런 네트워크적 미디어에서 어떤 중심이 되는 매체가 존재하지 않듯이, 인간의 욕망, 더 나아가 자아 또한 하나의 주체로 구성되어 있는 것이 아니라, 네트워크적으로 구성되어 있게 된다.

이러한 네트워크적 욕망은 근대적 주체에 기반한 상당히 안정되고 추론 및 지속 가능한 특성을 지닌 욕망의 형태가 아니다. 그것은 유동적이며, 상호작용적이고 동시에 지속적으로 욕망의 구체적인 지향점과 대상이 형성되어 가는 욕망이라고 할 수 있을 것이다. 즉 결핍의 보충과 대리 그리고 그것을 통한 만족이라는 형식의 욕망 구조가 아니라 생성되고 유통되며는 욕망이며 또 그 유통의 매 순간에서 포착되는 것도 욕망이라고 할 수 있다. 그러나 그것은 완결되거나 궁극적인 지향점을 설정하지 않는 욕망이다. 이런 의미에서라면, 디지털 컨버전스 시대의 네트워크적 욕망이라는 것은 네트워크에 속한 사람들의 커뮤니케이션 행위를 통하여 비로소 출현하거나 지향되는 욕망이 된다. 개개인의 구체적인 욕망이 지니는 추동력은 네트워크에서 그 힘이 증폭되거나 혹은 희석될 수도 있으며, 이런 과정을 통해서 형성되고 유통되는 욕망의 내용들은 결코 과거의 주체적 욕망으로는 파악할 수 없는 내용들이 될 것이다. 따라서 개개인들의 네트워크적 참여를 생각하지 않고는 네트워크적 욕망이라는 것은 존재할 수 없으며, 이런 참여를 물질적이고 실재적으로 확보해주는 디지털 컨버전스라는 미디어 생태계의 변화를 전제하지 않고는 새로운 인간의 욕망을 논의하는 것이 불가능하게 된다.

3. 전망 및 정책적 시사점

이러한 변화와 관련된 몇 가지 정책적인 함의를 추론해 보면 다음과 같다.

첫째, 디지털 컨버전스라는 현상은 전면적이고 중층적인 현상이기 때문에 이에 대한 분석과 대응은 근대적 산물인 분과 학문적이고 부분적인 파악방식으로는 가능하지 않다. 따라서 가장 현실적인 부분에서 현상을 경험하는 미디어 유관업체와 각 학문분과들의 협동이 앞으로의 연구에 필수적인 사항이라는 것이다.

둘째, 디지털 컨버전스 상황에서의 욕망은 더 이상 개인 주체의 욕망을 파악하는 방식으로는 제대로 접근할 수 없다. 이 욕망은 네트워크화된 주체들의 욕망이며, 개인의 욕망이 전체의 욕망으로 즉각적 번역이 가능한 상황이 되었다. 그러나 각종 요금의 부과방식이나 통제의 방식은 여전히 개인 주체의 욕망의 실현과 그에 따른 부담으로 정의하고 있다. 촛불시위에서 벌어지는 양상이나 인터넷 댓글에 의한 소용돌이들은 이미 한 개인의 악의적인 비방이나 특정인의 욕망에 기초해서 디지털 환경이 움직이지 않음을 이미 보여준 사례이다. 한편 ‘네트워크화된 욕망’이 주된 욕망의 양식이 될 경우, 근대적 욕망의 추구하고 그로 인한 결과에 대해서 구체적인 행위의 책임을 물을 수 있는 상황이 불가피한 변화를 수반할 수밖에 없다. 왜냐하면 처벌의 대상 혹은 행위의 주체를 특정할 수 없게 된다. 촛불 시위의 원인이 무엇인지 알고 있다고 해서 그것으로 인해 나타난 사회의 전체적인 양상을 모두 그 원인제공자에게 물을 수는 없기 때문이다. 네트워크화된 욕망은 주체를 특정할 수 없고 그와 동시에 모든 참여주체가 어느 정도의 주체화에 참여하기 때문이다. 그렇다고 네트워크의 전면적인 치밀한 통제가 욕망의 번역과 생산을 통제할 수 있지도 않다. 이 문제는 새로운 미디어 환경에 대한 새로운 윤리를 요구한다. 이 윤리의 구체적인 내용은 현재로서는 정확한 방향을 진단할 수 없다. 다만, 욕망의 통제와 충돌은 디지털 네트워크에서 자생적이고 자율적인 방식을 구성해 나갈 것이라는 낙관적인 전망 역시도 유효하다는 것이다. 일탈에 대한 법적이고 구체적인 정비와 함께 반 사회적인 내용에 대해 저항할 수 있는 힘을 동시에 길러주는 교육이 병행되어야 할 것이다.

셋째, 디지털 격차(digital divide)의 심각성에 대한 제고가 필요하다. 이 글에서 강조한 것처럼, 디지털 컨버전스라는 환경은 단순히 있으면 편리하고 없어도 살 수 있는 그런 환경이나 도구가 아니다. 디지털 환경은 인간의 감각 비율을 조정하고, 욕

망의 대상과 양식을 바꾼다. 디지털 격차는 과거 물질적 빈부의 격차와는 전혀 다른 양상으로 우리 사회의 문제를 창출할 것이다. 하나의 기술이나 환경이 그 극점에 달하면 전혀 예상하지 못한 방향으로, 오히려 걱정스러운 방향으로 진행하게 된다. 좀 더 편리하고 빠르게 이동하고자 한 자동차의 극점은 교통정체이다. 이런 상황은 오히려 자전거보다 더 느리고 불편한 역기능을 초래한다. 디지털 컨버전스의 가능성의 범위를 자신의 욕망구조에서 수용할 수 없는 사람들의 반작용은 디지털 컨버전스 상황 자체를 역전시킬 수도 있다.

제 4 절 모바일 인터넷을 통한 공적공간의 거실화

1. 변화상 개요

현대의 휴대전화는 사용자 간 통화가 가장 주요한 기능이었던 과거와는 달리, 커뮤니케이션 기능과 더불어 엔터테인먼트, 정보검색의 기능까지 골고루 갖춘 디지털 컨버전스의 요체라 할 수 있다. 이를 입증하듯 핸드폰은 현재 이른바 스마트폰으로 진화하여 인간과 디지털을 매개하는 모바일 플랫폼으로 역할을 수행하기 시작했다. 이렇게 휴대전화에 수렴된 모바일 플랫폼을 중심으로 하는 디지털 컨버전스는 특히 공간과 밀접한 관계가 있다. 디지털 컨버전스가 진행될수록 우리 삶의 공간고착성이 희박해지고, 장소의 의미와 기능 역시 변이되고 있다. 휴대전화의 사용은 이동 중 행동에 대한 미시적 조정을 가능하게 하였고, 인간 활동이 공간의 성격을 규정하게 하는 소위 ‘일시적 공간(temporalized space)’을 형성하게 하였다.

모바일 인터넷의 공간적 의미는 인터넷을 거리, 광장, 상업공간 등 제3의 공간으로 이끌어 냈으로써, 휴대전화가 형성한 ‘통신의 이동공간’을 ‘정보통신의 이동공간(mobile space of information and communications)’으로 확대했다는 데 있다. 휴대전화가 ‘통신의 이동성’을 부여하였다면 모바일 인터넷은 ‘정보의 이동성’을 부여했다는 측면에서 훨씬 확대된 의미를 지닌다. 즉 휴대전화가 주로 가족, 연인 또는 친구와의 개인적 사회관계를 중심으로 통신공간을 형성하였다면, 모바일 인터넷은 온라인

동호회, 카페 등 집단적 사회관계를 중심으로 하는 정보공간을 형성한다. 나아가, 업무, 정보, 문화, 학업 등 일생생활의 전 영역에서 이동성을 확보해 주게 될 것이다. 그 결과 모바일 인터넷은 제3의 공간이 갖는 기능적, 장소적 성격을 훨씬 다중적으로 변화시킬 것이다. 제3의 공간이 지니는 다양성과 포용성, 그리고 다기능성을 강화시켜 ‘공적공간의 거실화’를 촉진시키는 계기를 마련할 것이다.

2. 변화상의 세부내용

모바일 인터넷 이용으로 인한 가장 큰 변화는 ‘정보의 이동성’이 강화되고 있다는 점이다. 기존의 제한된 WAP과는 달리 이용자들은 모바일 인터넷을 ‘이동성을 지닌 인터넷’으로 간주하고, 유선 인터넷이 연결되지 않은 곳에서도 인터넷을 사용할 수 있는 점을 무엇보다 큰 매력으로 인식하고 있다. 따라서 향후 모바일 인터넷이 확산되면 집단적 행동과 정보 공유가 더욱 용이해질 것으로 보인다. 특히 스마트폰과 트위터(twitter)가 상호작용하며 이루어낸 모바일SNS는 가볍고 순발력 있는 정보의 개방, 공유를 통해 시·공간적으로 경박한 조직력을 강화하고, 거대하지만 산포적인 공동작업을 통해 완전히 새로운 형태의 집단행동을 가능하게 할 것이다. 유선인터넷의 사각지대를 극복하면서 ‘정보의 이동공간(mobile space of information)’을 확장시켜, 업무, 문화, 교육, 지역 정보 등의 콘텐츠 이용이 시간과 장소에 관계없이 가능해지고 있다. 모바일 인터넷은 모든 물리적 장소에서 디지털 공간에 접근할 수 있는 ‘자유’를 제공함으로써, 틈새 시공간 그리고 이동 중의 비-장소를 보다 개인적 필요성에 맞춰 미시적으로 조정할 수 있게 해준다. 그럼으로써 이용자는 보다 주관적인 시공간 경험을 할 수 있고 일상생활 속에서 온라인 상태를 유지할 수 있게 된다.

정보에 대한 접근이 자유로워졌기 때문에 자연스럽게 하나의 장소가 하나의 역할에 국한되기보다는 행위에 따라 장소의 역할이 변화되는 ‘장소성의 다양화’가 일상화될 것이다. 또한 휴대전화 인터넷을 통해 언제 어디서나 디지털 공간에 접근할 수 있게 됨으로써, 다양한 사적 혹은 공적 목적의 공간이 공존할 수 있다. 다시 말해 물리적 장소는 일시적으로 개인의 다중 활동이 전개되는 ‘다중적 공간(multi-layered

space)’으로 경험된다. 이와 더불어 인터넷이 이동 중이나 대기 장소와 같은 비장소(non-place)뿐만 아니라 유선 인터넷이 연결될 수 있는 직장이나 집에서도 틈틈이 이용되고 있다. 즉, 죽은 시간인 틈새 시·공간(time-space in-between)을 하나의 활용 가능한 시공간으로 인식하기, 속도의 문화와 ‘항시 접속(always-on)’ 문화의 강화, 시간의 보다 세분화된 활용과 미시적 조정(micro-coordination), 가상적 공존감의 재구성 및 모바일 친구의 확대 등을 들 수 있다.

마지막으로 모바일 인터넷 이용은 자신을 중심으로 주변 장소를 인식할 수 있는 ‘개인-중심적(self-centered)’ 장소 인식을 가능하게 하고, 물리적 공간에 장소 관련 정보가 부가된 증강된 공간(augmented space)을 경험할 수 있게 한다. 휴대전화 인터넷은 일종의 ‘가상 안내자(virtual guide)’로서 비계획적이고 즉흥적인 장소 경험을 가능하게 할 뿐만 아니라 낯선 장소를 낯설지 않은 공간으로 바꿔준다.

3. 전망 및 정책적 시사점

모바일 인터넷을 통한 정보통신의 이동성 강화와 공적공간의 거실화는 스마트폰의 확산, 넷북 등 단말기의 진화와 위치기반서비스의 활성화 등 다가올 이동성의 전성시대를 맞이하여 시사하는 바가 크다. 첫째, 정부는 융합서비스의 대표적인 모바일 인터넷이 이용자에 주는 커뮤니케이션의 자유감과 효능감에 대한 인식을 함께 하고, 상대적으로 낙후된 국내 모바일 인터넷 시장의 활성화를 위해 보다 개방적이고 고객지향적 정책방향을 제시해 나가야 할 것이다. 둘째, 휴대전화 인터넷의 활성화와 함께 나타날 수 있는 공간행태의 변화가 중장기적으로 국토정책이나 지역정책에 어떠한 시사점을 줄 수 있을지에 대해 보다 진지한 고민을 하여야 할 것이다. 모바일 시대의 개화를 맞아 대중교통, 대기 장소, 상업 공간, 레저시설 등이 새로운 생활공간으로 거듭나고 있으므로, 정부에서는 이러한 제3의 공간 전반에 대해 이러한 변화에 부응하는 새로운 개념과 모델을 찾아나가야 할 것이다. 마지막으로 지역정보화 정책도 마찬가지로 변화를 받아들여야 할 것이다. 지금까지 정보화에 따른 지역의 대응은 인터넷을 이용해 지역을 알리고 지역의 산품과 관광자원을 홍보하는

일이 주었다. 모바일 시대의 지역정보화 패러다임은 ‘네티즌이 찾을 때까지 기다리는 지역정보화’에서 ‘필요로 하는 네티즌을 찾아가는 지역정보화’로 전환될 필요가 있다.

제 5 절 개별적 자아와 네트워크적 자아의 혼용

1. 변화상 개요

디지털 테크놀로지는 물리적 실제 현실 공간 너머에 가상세계를 열어주었다. 가상세계는 실제와 동일한 속성을 지닌 사회적 공간으로 발전하였으며, 실제세계와 병존함으로써 인간의 체험현실을 확장시켰다. 미디어와 콘텐츠가 융합된 오늘날 디지털 컨버전스 시대에 실제세계와 가상세계를 구분하는 과거의 인식은 더 이상 유효하지 않다. 가상세계가 가상적인 이미지로 머물지 않고 실제 현실과 상호적인 관계를 맺음으로써 실제와 불가분적으로 공존하는 ‘하나의’ 현실로 수렴되고 있는 것이다. 이로써 자아는 실제 현실 공간의 어느 한 지점에 제약되는 상황을 극복하게 되고 실제와 가상세계를 수시로 넘나들게 됨으로써 정체성의 다중화를 체험하게 된다. 그러므로 머지않아 가상세계에서의 다중정체성은 ‘저 너머’ 세계에 존재하는 자아들의 표현으로 머무는 것이 아니라 현실 세계에서 실제의 자아와 함께 공존하면서 질적으로 더욱 강화될 것으로 전망된다. 이에 가상과 실제의 탈경계적 상황에서 다중정체성의 의미 역시 새롭게 논의되어야 할 것이다.

2. 변화상의 세부내용

근대 이후 자아 정체성은 이성적 주체를 토대로 정립되었다. 자아는 현실 속에서 단일한 정체성을 통해 그가 맡고 있는 역할을 수행하며 존재해왔다. 그러나 이런 단일한 현실, 단일한 정체성이라는 관념은 디지털 기술을 통한 사이버 공간의 출현으로 인해 깨졌다. 이제 개인은 ‘적어도’ 두 개의 세계에서 활동할 수 있으며, 자신의 존재를 다층적으로 확장하게 되었다. 다중정체성을 통해서 자아의 복수화를 이루게

된 것이다.

사이버 공간에서 자아 복수화에 매개되는 것은 아바타이다. 자아는 실제 세계의 자아를 대신해서 활동하는 아바타를 통해서 사이버 공간의 현실을 인식할 수 있다. 그 인식과정에서 아바타와 아바타를 조종하는 자아 사이에 타자(他者) 관계가 형성되며, 그 관계의 산물이 다중정체성이다. 다중정체성은 연결·접속의 원리로 구성된 네트워크 특성에 의하여 개별적으로 다양하게 구성될 수 있다. 노드와 노드 사이에 인과적인 연결성을 찾을 수 없기에 각 노드는 어떤 의미에서 완전히 새로운 성격의 공간이고, 각각의 아바타는 다른 공간의 아바타들과 연결성 없이 활동할 수 있기 때문이다. 이론적으로 보자면 네트워크는 무수히 많은 다중정체성을 가능케 하는 토대인 것이다.

그러나 근대적인 자아 개념이 무더졌음에도 불구하고, 여전히 자아의 본질적 측면은 남아있다. 그것은 바로 소통 혹은 사회적 관계성이며, 이는 사이버 공간의 네트워크 성격에서도 찾을 수 있다. 가상세계에서의 자아정체성 역시 가상세계에 접속한 무수한 타자들과 ‘네트적 관계’ 속에서 자신의 위상을 확인하며, 그 관계 속에서 자신의 정체성을 인정받으면서 존재하기 때문이다. 가상세계에서의 다중정체성은 독자적·고립적이기 보다, 오히려 네트적 관계에 의해 통제·조절되는 측면을 내포하고 있는 것이다. 네트워크는 근본적으로 사회적 관계이다. 이는 곧 그 안에서 활동하는 아바타 또한 사회적 자아의 역할을 수행한다는 것을 뜻한다.

네트워크가 강조되었던 인터넷 환경에서 출발한 다중정체성은 기기와 콘텐츠 융합을 달성한 디지털 컨버전스의 환경에서 더욱 심화되고 있다. 인간은 사이버 공간에서 더 많은 욕구를 다차원적으로 만족시킬 수 있게 되기 때문이다. 그 대표적인 예가 온라인 시뮬레이션 콘텐츠인 ‘세컨드라이프’이다. 여기서 자아는 아바타를 통해 완전히 다른 ‘제 2의 삶’을 구축할 수 있다. 직업은 물론이고 성별 교체도 가능하다. 즉, 미리 체험해 보고 싶거나, 혹은 실제 현실에서 살아보지 못하는 삶을 실현하는 것이다. 일례로 연구의 설문조사에 응답한 학생들 중에 34%가 가상결혼 프로그램의 참여 의사를 표명하기도 했다. 이처럼 디지털 컨버전스 시대의 가상세계는 실

제 자아의 대안적 삶의 공간으로서 그 의미를 확장하고 있다.

컨버전스 환경이 등장함으로써 고전적인 의미의 ‘개인’과 네트워크적 정체성을 가진 ‘다중자아’는 한동안 혼용된 형태로 각 개인들의 정체성을 결정할 것이다. 더욱이 이는 개인과 사회에도 변화를 야기할 것이다. 무엇보다도 디지털 컨버전스 환경은 타자로의 ‘~ 되기’ 방식을 촉진하여, 실제 세계에서는 제한된 다양한 체험을 가능케 하고 있다. 타자와 자유롭게 교류하는 자아는 무한한 변형가능성을 향유하는 유동적인 다중정체성을 실현함으로써 가상세계의 네트워크에서 활발하게 활동할 수 있게 된다. 또한 네트적 자아는 실제에서의 자아와도 긴밀한 연계를 맺으면서 개인의 삶을 풍부히 하고, 타인과의 관계에서는 보다 유연하고 책임감 있는 자아로서 타인의 개성이나 삶에 대해 더욱 포용적이고 관용적으로 될 것이다.

디지털 컨버전스 기술은 계속 진화되고 있다. 오늘날의 인간은 과거와 달리 어떤 장소 어떤 시간에 처해 있는지 가상세계로 접속할 수 있고 또 그 세계로부터 접속을 끊고 현실로 되돌아올 수 있다. 이런 환경에서 오늘날 ‘컨버전스적 인간’은 복수 자아의 풍부한 가능성과 경험들을 수렴하여 존재를 풍성하게 만들 수 있게 되었다. 현재의 디지털 기술에 의한 가상과 실제의 공존은 컴퓨터, 핸드폰, TV 모니터 등의 스크린으로 연결되고 있으나 머지않은 미래로 예견되는 메타버스(metaverse)에 이르면 더욱더 웹과 인터넷 등 가상세계가 실제 현실에 흡수·융합될 것이다. 가상세계의 콘텐츠가 스크린을 벗어나 실제 공간 속에 존재하게 되는 것이다. 그러므로 가상과 실제가 혼합된 미래의 ‘증강현실(Augmented Reality)’ 속에서 자아정체성이 갖는 의미의 되물음은 필연적으로 요구될 것이다.

3. 전망 및 정책적 시사점

이상의 논의는 다음과 같은 정책적 함의를 포함한다. 우선 가상과 실제의 컨버전스와 다중정체성의 현재화(actualization)는 다사회적 인정과 책임의 논의를 자극할 것이기 때문에 윤리적 문제 등 인간 정체성에 대한 인문학적 숙고가 요구되며 사

회·법제적 측면에서도 대응이 필요하다. 아울러 실제세계에서 다중정체성의 질적 강화가 요구될 것이므로 차후 심층화될 디지털 컨버전스의 논의와 연구는 메타버스적 컨버전스의 방향성과 활성화 방안에 연계되어야 한다. 또한 메타버스 콘텐츠에 대한 사회문화적 담론도 활성화되어야 한다. 마지막으로 취향집단이 활성화될 수 있는 정책적 수단을 강구해야 한다. 특히 소수 집단이 문화의 질에 미치는 영향을 감안하여 이들의 육성 방안을 고려하고, 문화장르의 세분화를 통해 소수 취향집단을 발굴할 수 있는 통로를 마련해야 한다.

제 6 절 투표권에 머문 시민에서 의제생성자로서의 연결된 시민으로

1. 변화상 개요

웹 2.0과 컨버전스를 매개로 한 시민사회의 변화는 여타의 정치영역보다 폭넓고 자유롭게 전개되고 있다고 해도 과언이 아니다. 디지털 컨버전스의 진전으로 인해 형성되고 있는 시민과 시민사회의 변화는 이른바 ‘모니터 시민’의 출현, 일상적·생활정치적 이슈의 폭발, 시민들간의 자발적 네트워크 확대, 시민의 자기정보결정권 증가 등을 수반하고 있는데, 이러한 변화는 미래 컨버전스 사회의 정치적 지평을 근본적으로 뒤흔들어 놓을 것으로 예견되고 있다. 특히 컨버전스 정치변동의 가장 핵심적인 부분은 시민의 성격이 본질적으로 변화한다는 것이다. 즉 공식적인 정치과정의 제한된 틀 내에서 단지 투표권을 요구하는 수준에 머무는 수동적 시민보다는 온라인 상의 다양한 ‘집단지성’을 통해 정치적 의제를 생성하고, ‘리더없는 자기조직화’ 방식을 통해 일상적 의제를 중심으로 끊임없이 관여하는 시민들이 미래 사회의 보다 성숙된 정치주체로 등장할 가능성이 높다는 것이다.

2. 변화상의 세부내용

컨버전스 시대 시민의 성격 변화상은 크게 두가지로 구분하여 정리할 수 있다. 첫

째, 컨버전스 사회에서의 ‘관여적 시민’은 능동적 참여수단의 활용을 통해 자기조직화와 집단지성이라는 행동양식으로 무장하여 단순한 기술적 의미의 ‘스마트 시민(smart mob)’에서 ‘네트워크화된 시민(networked citizen)’으로 진화한다는 것이다. 네트워크화된 시민들은 디지털 컨버전스라는 새로운 매체환경과 ‘자기조직화’와 ‘집단지성’이라는 새로운 시민적 관여방식을 효과적으로 결합함으로써 미래시민의 모습을 새롭게 구성하고 있는 것이다. 지난 2008년 촛불시위에서 82Cook, 서울 드레서 등 다양한 온라인 커뮤니티들이 자기조직화하면서 참여한 것이라든지, 캠코더와 휴대전화로 무장한 다양한 VJ들의 출현과 이를 가능하게 해준 Afreeca TV의 등장, 그리고 2008년 미국 대선과 2009년 이란 대선에서 나타난 트위터 효과, 2008년 쓰촨 대지진에서 나타난 다양한 디지털 기기의 융합에 의한 일반인들의 정보생산과 정보 전달 등은 대표적인 예들이라고 할 수 있다.

둘째, 이러한 네트워크화된 시민들이 제기하는 의제의 성격과 의제설정의 방식도 크게 변화한다는 것이다. 이들 컨버전스 시대의 새로운 네트워크 시민이 제시하는 의제는 과거의 근대 산업사회에서 보편적으로 나타났던 반정부, 반제도, 반사회 중심의 적대적-이분법적 의제들이라기 보다는 다양한 일상생활과 문화적 성격을 지닌 의제들로 구성됨으로써 의제영역 상의 다층적 변화를 내포한다. 뿐만 아니라 네트워크화된 시민들이 의제를 제기하는 방식도 정당, 언론, 시민단체 등 기존의 정치적 매개집단들에 의존하기 보다는 고도로 개인화된 융합미디어를 통해 스스로 의제를 발굴하고 여러 사람들과 공유하면서 확산시키는 자발적 관여양식에 의존한다.

이상과 같이 새로운 수단과 의제를 기반으로 하여 컨버전스 시대의 시민사회가 작동하는 방식은 네트워크와 컨버전스를 중심으로 전개될 수밖에 없는데, 현재의 상황에서 예측 가능한 변화의 시나리오는 크게 두 가지이다. 한편으로는 시민사회의 이슈 범람과 활동에 의해 대의제의 기반이 근본적 위기에 처할 수 있다는 비관적 전망이고, 다른 한편으로는 새로운 위기에 유연하게 대처하는 정당과 정부의 변화에 대응하여 수평적 거버넌스의 일 주체로 변화하는 시민과 시민사회가 형성될 것

이라는 낙관적인 전망이다. 따라서 컨버전스 시대의 협력적인 거버넌스에 기반한 민주적 정치사회는 컨버전스 환경에서 다양한 관여방식을 통해 네트워크화된 시민들이 성숙한 거버넌스의 주체로 등장할 때만이 가능할 것이다.

3. 전망 및 정책적 시사점

컨버전스 시대의 정치적 변화상이 유의미한 결과를 가져오기 위해서는 시민사회라는 단일 영역의 변화만으로는 가능하지 않으며 더구나 정치의 안정과 사회통합이라는 정치공동체의 궁극적 목표를 실현할 수는 없다. 따라서 미래 컨버전스 사회에서는 정부와 정당과의 공조와 소통이 매우 중요하다. 이는 이상적인 정치공동체의 실현이 어느 한 영역의 폭발적 확대에 의해 혁명적으로 이루어지는 것이 아니라 시민사회에서 다양하게 표출되는 정치적 의제들을 보다 효과적으로 통합하고 재구성하려는 협업적 정치 거버넌스를 구축하는 데서 시작된다는 것을 함축한다. 그런 점에서 본다면, 시민사회의 변화된 요구에 대한 기존의 위계적 반응이나 대화의 단절이야말로 가장 위험한 대응방식이다. 그보다는 보다 포괄적인 의미에서 일상적인 소통의 영역을 확장하고 집단지성의 에너지를 통해 시민들의 사회정치적 의식이 함양될 수 있도록 자발적 결사체나 다원적 정치공동체 형성을 지원하는 것이 가장 바람직한 대처방법이라고 할 수 있다.

제 7 절 반응적 거버넌스에서 생성적 개입의 거버넌스로

1. 변화상 개요

미래 컨버전스 사회에서의 정치관계는 시민사회의 높은 관여와 정당의 매개기능 약화에 따라 정치적 요구가 정부에게 집중되는 경향을 나타낼 것이다. 이럴 경우, 기존 대의제의 기반은 매우 약화됨과 동시에 정부는 의제관리의 가장 강력한 주체라는 기회와 의제 범람 속의 거버넌스 형성 실패라는 위기를 동시에 부여받게 될 가

능성이 높아진다. 즉, 시민사회·정당·글로벌 사회의 요구를 모두 해결해야 하는 위치에 놓이게 되기 때문에 효과적으로 사회적 요구를 수렴하고 해결할 경우에는 정부의 권한이 강화될 수 있지만, 현실 정치의 메커니즘에서는 정부 단독으로 요구 수렴이 어려운 과부하 상태이기 때문에 모든 책임이 정부에 쏠릴 수도 있다는 것이다. 따라서 미래 컨버전스 시대에서 기존의 수동적이고 반응적인 거버넌스보다는 생산적으로 시민사회와 정당의 역할과 의제를 융합하는 거버넌스 형성이 매우 중요한 과제로 대두될 것으로 전망된다.

2. 변화상의 세부내용

산업사회, 정보사회 그리고 컨버전스 사회 등 환경변화에 따라 정부의 역할과 기능이 점차 위계적인 거버넌스에서 협력적 거버넌스로 진화하고 있다. 특히 최근 정부의 역할과 기능은 이전의 전자정부 등에서 나타난 서비스 확대라는 특징을 넘어서 질적으로 도약하는 국면으로 가는 상황에 있는데, 우리나라의 현실은 이전의 ‘IT 강국’으로서의 위상에 정체되어 있기 때문에, 정부의 효율성과 민주성을 높이는 차원에서 사회의 다양한 요구에 대한 제도적 대응력을 높일 필요성이 더욱 강하게 제기되고 있다. 그런 점에서 디지털 컨버전스 시대 거버넌스의 변화상을 간략히 정리하면 다음과 같다.

첫째, 디지털 컨버전스의 진전은 기존의 정부 중심의 통치체제의 약화 및 시민사회의 권력 강화와 더불어 통치구조 및 국가운영 패러다임 변화를 촉진할 것이라는 점이다. 이러한 변화는 정부-시민 관계가 정부라고 하는 제도적 장치에 전적으로 의존하기보다는 다양한 행위자의 참여에 의한 조정(coordination), 조종(steering), 조절(regulation)의 기제를 요구한다는 것을 함축한다. 따라서 디지털 컨버전스 시대의 정부-시민관계는 정부와 시민사회 간의 협력(collaboration) 및 협조(co-operation)를 바탕으로 위계적 거버넌스와 자율적 거버넌스의 유기적 결합을 의미하는 ‘협력적’ 거버넌스(co-governance)로 진화할 가능성이 높아진다.

둘째, 정부나 정당의 영역에 비해 디지털 컨버전스가 활성화되어 있는 시민사회

영역에서는 컨버전스 기반의 다양하고 자발적인 정치참여가 폭발적으로 일어나고 있으나 제도화의 미비, 기존 제도영역과의 갈등 등으로 인해 시민사회의 정치적 잠재력이 언제든지 위축될 수 있다는 점이다. 또한 시민사회 영역에서는 디지털 컨버전스의 폭발적 전개로 인한 다양한 역기능들이 잠복해 있는데, 예컨대 포퓰리즘, 왜곡된 평판체계, 개인정보 관리 능력문제 등이 중요한 정치사회적 과제로 대두될 수 있다.

셋째, 디지털 컨버전스의 진전으로 거버넌스는 시민들의 자발적인 의제형성 및 개입방식에 의해 크게 영향을 받을 것이라는 점이다. 예컨대 시민들의 참여 형태가 기존의 거대담론 중심의 일방향적인 이성중심적 커뮤니케이션 구조 및 중앙집권적이고 대규모 집단동원 중심의 참여방식에서 점차 생활이슈 중심의 감성적이고 쌍방향적인 의사소통 구조 및 자발적이고 분산화된 네트워크화 중심의 개인화된 정치참여 방식으로 변모하고 있다는 것이다. 따라서 이러한 참여양식의 변화는 다양한 현안과 쟁점에 대한 수동적 대응을 특징으로 하는 반응적 거버넌스 보다는 다양한 의제공간에 직접 공동관여하는 생성적 개입의 거버넌스를 요구하게 만들 것이다.

3. 전망 및 정책적 시사점

컨버전스 환경에서 정부는 대의제의 약화된 기반을 회복시키면서 시민사회의 요구도 적절하게 해결할 수 있는 방안을 모색해야 하는데, 그것은 정부의 기존 역할과 능력을 변화시킬 때만이 가능하다. 그런 점에서 컨버전스 사회에서의 정부는 과도한 요구를 정당이나 글로벌 사회와의 공조 체제를 통해 해결해야 하고, 요구의 특성과 차원에 따라 과부하를 분산시킬 수 있는 반응력을 높여야 한다. 즉, 위계적 거버넌스가 아닌 자율적 거버넌스를 어느 정도 수렴하는 선에서 정당의 책임과 위상을 재부여함으로써 정치적 대응력을 높여야 한다는 것이다.

그런 점에서 컨버전스 시대의 정치과제는 현재의 전자정부 수준의 반응적 패러다임에서 벗어나 보다 진일보한 컨버전스 정치 패러다임을 제시하고 시민의 관여도를 높이는 방향으로의 질적 전환을 모색하면서 그에 걸맞는 정책적 비전을 제시하는

데 있다고 하겠다. 다시 말해 지배하는 위계적 거버넌스에서 소통하는 생성적 거버넌스를 촉진할 필요가 있다는 것이다.

또한 컨버전스 사회에서의 정부는 이른바 ‘Mygov’로서 시민의 관여(empowerment)를 대폭 확대시키는 구조를 갖게 될 것이다. 즉 컨버전스 사회에서의 정부는 단지 여러 수단을 기계적으로 합하는 것에 그치는 것이 아니라 이들을 융합하여 콘텐츠를 제공하는 과정에서 시민의 관여도를 높이며 시민에 의해 지속적으로 재구성되는 컨버전스의 과정을 거쳐 공공 서비스의 접근성과 정부에 대한 신뢰성을 높이는 방식으로 운영된다는 것이다. 이와 같이 관여수단의 확장이 가져오는 효과는 참여와 신뢰의 확대로 나타날 수 있다. 즉, 과거의 매개 집단이나 매스미디어를 통한 소통방식이 아니라, 시민이 직접 정부 정보를 접하고, 이를 자신의 친구들과 빠른 시간 내에 공유하면서 정부의 의제에 대해 인지하고 참여하면서 콘텐츠 생산자와 참여자로 관여하게 된다.

컨버전스 사회의 가장 중요한 정치행위자로서 정부, 정당, 시민사회는 반응적이고 당위적인 거버넌스 형성에 머무는 것이 아니라 민주사회의 의제 담지자로서의 의제 생산과 개입의 선순환적인 메커니즘 창출을 통해 실질적인 거버넌스의 공고화를 추구하게 될 것이다.

끝으로 디지털 컨버전스 시대의 새로운 정치패러다임 모색은 시민권을 확장시키고 대의제 민주주의의 한계를 넘어서는 보다 포괄적인 민주주의 기제를 효과적으로 통합하는 등 향후 민주주의의 조건을 구축하는 과제와 직결되어 있다. 따라서 디지털 컨버전스가 정치과정에 미치는 영향과 쟁점 연구를 넘어서 과연 디지털 컨버전스 환경에 적합한 민주주의는 어떠한 조건과 전망을 가져야 할 것인지를 연구하는 것으로 연구방향을 심화시킬 필요가 있다고 하겠다.

제 8 절 산업간 경계의 붕괴와 다 산업간 침투의 확산

1. 변화상 개요

디지털 컨버전스의 진화에 따라 하나의 산업에서 통용되던 제품이나 서비스에 다

른 산업의 기능과 내용을 접목시키는 것이 가능해지고 용이해졌다. 이러한 가능성은 시장에서의 잠재수요를 일깨우는 역할을 하며 신제품, 신규 서비스로 시장에 등장한다. 이러한 신규제품의 등장은 두 산업의 접목 또는 중첩을 의미하는 신호가 된다. 이러한 신제품, 신기술, 신규 서비스의 확산은 특정한 산업 분류 자체를 힘들게 하며, 산업 간의 경계를 불분명하게 하는 원인이 된다. 산업간 경계의 붕괴와 산업간 침투에 의한 믹스와 중첩은 당분간 지속될 것이며, 이러한 현상은 방송·통신, IT 등 정보관련 산업에서 시작하여 빠르게 타 산업으로 확대 재생산될 것이다. 또한 방송, 통신, IT 산업과 타산업의 중첩과 융합으로 미디어 산업과 기타 산업의 역할에 중첩을 가져올 수도 있다. 나아가 세 개 이상의 산업의 융합과 섞임도 목도되며, 이 같은 중첩 제품과 서비스에 대한 시도와 시장에서 부여하는 매력은 끊임없이 새로운 산업과 시장의 대두를 예견케 하고 있다.

2. 변화상의 세부내용

인터넷의 출현과 초고속 인터넷 기반(National Information Superhighway)의 확충, 브로드밴드 활용의 확산은 점진적으로 진행되던 디지털로의 환원과 컨버전스의 진행에 획기적인 변화를 초래하면서, 산업 간의 컨버전스는 전체 정보관련 산업으로 확대, 확산되고 있다.

전체 정보관련 산업의 컨버전스 확산은 예측하지 못하였던 새로운 현상을 촉발시키면서 본격적인 컨버전스 시대(age of convergence)의 양상을 보이기 시작하였다. 이런 변화의 가장 두드러지는 양상은 유선통신과 무선통신 서비스의 통합, 그리고 통신과 방송의 융합에서 표출되고 있다. 전 세계적으로 치밀하게 연결된 디지털 기반의 통신망은 불특정 다수에게 정보를 효과적으로 배포하고 방송할 수 있는 가능성을 열어 주었으며, IPTV의 도입과 함께 사용자와 사업자간에 양방향 소통의 가능성과 기회가 폭발적으로 확대되고 있다.

산업간 경계의 붕괴 현상은 이와 같이 방송과 통신 서비스 간에 두드러지게 나타

나고 있으며, 디지털로의 환원이 부분적으로 진행된 여타 산업에서도 진행되기 시작하였다. 디지털 가전과 컴퓨터, 디지털 오피스 장비와 컴퓨터, 컴퓨터와 콘텐츠 플레이어, 게임과 가전, 콘텐츠와 게임 등이 그 대표적인 예라고 할 수 있다. 이러한 변화는 현재에도 지속적으로 진행되고 있으며, 신제품과 신종 서비스, 신기술의 탄생은 사업의 영역과 내용, 비즈니스 모델 등을 지속적으로 변화시키고 있다. 그 결과는 제품 사이클의 단축과 급속한 세대교체, 새로운 사업자의 탄생, 신제품의 주도권 교체, 낙오한 기술과 사업자의 탈락과 퇴출, 소비자 선호의 변동 등으로 나타난다.

미디어 및 IT산업 이외의 산업 영역에서 디지털 컨버전스에 의해 사업 범위와 제품, 내용, 역할이 두드러지게 변화하는 양상은 아직 보편적이지 않지만, 그와 같은 변화의 양상이 이미 전개된 산업도 있으며, 변화의 조짐이 나타나고 있는 분야는 광범위하게 분포되어 있다. 예를 들어, 교육산업은 주로 인터넷을 기반으로 한 e-Learning이 컨버전스의 기폭제가 되고 있으며, 엔터테인먼트 산업에서는 온라인 게임이, 가전 산업에서는 인터넷 접속 기능을 보유한 e-Appliance가 자동차 산업에서는 네비게이션을 위시한 내장 정보기기 환경이, 관광, 문화산업에서는 관광지원을 위한 다양한 무선 및 RFID 가이드 기능이, 건설산업에서는 인텔리전트 빌딩과 인터넷 및 콘텐츠 접속기능을 내장한 미래형 주택이 그리고 의료 및 보건에서는 e-Health가 이와 같은 역할을 하며 디지털 컨버전스의 기폭제 역할을 하고 있다.

3. 전망 및 정책적 시사점

새로운 서비스나 새로운 제품은 기존산업 간 경계영역에 중첩이 발생하여 경계가 허물어질 때 출현한다. 나아가 두 산업 간의 경계 영역에서 등장하던 신제품과 서비스를 넘어 ‘모바일 서비스+ 모바일 단말기+ 게임 콘텐츠’, ‘IT+ 가전(TV, 냉장고 등)+ 콘텐츠’, ‘가구산업+ 서비스+ 콘텐츠’, ‘자동차+ 서비스+ 콘텐츠’ 등과 같이 세 가지 혹은 그 이상의 산업에 속해 있던 기술이나 제품, 서비스 간에 믹스가 등장하게 될 것이다. 이러한 변화에 대응하여 기업들은ダイナミック한 변화를 수용하기 위해 컨버전스 추세를 적극 반영한 비즈니스 프로세스 컨버전스를 수행하여 다양한

서비스의 조합이 효율적으로 이루어질 수 있도록 SOA(Service Oriented Architecture)와 같은 기반의 확충을 위해 더욱 적극적으로 노력하게 될 것이다. 산업 간의 컨버전스가 확대되어 감에 따라, 사업과 서비스의 수행에 있어서 기업 간의 협력 관계의 밀도가 더욱 높아지게 될 것이며, 이로 인해 미래의 성공은 개별 기업 수준의 혁신보다 상호 연관된 사업 네트워크로서 비즈니스 에코시스템(ecosystem)의 진화와 혁신에 의해 성공 여부가 더욱 큰 영향을 받게 될 것이다.

산업 간 중첩 영역의 확산은 기존의 산업 분류 기준에 대한 재고 내지는 유연한 접근을 필요로 한다는 의미가 된다. 기존의 산업 분류 기준은 여러 개의 산업에 공통으로 속하는 기술의 확산을 다루기 힘들기 때문이다. 다산업 간 융합과 중첩으로 인한 시장, 정책, 관리의 복잡성과 불확실성은 더욱 높아지게 될 것이다. 정책적으로는 산업 영역 기준의 규제를 완화하고, 복수 영역의 컨버전스를 통한 기술 개발과 제품 혁신을 촉진할 수 있는 방안을 마련할 필요가 있다. 미디어 산업이 콘텐츠 산업과, 제조업이 소프트웨어 및 콘텐츠 산업과 자유롭게 이합집산을 시도하고 제품믹스를 만들어 나갈 수 있는 기반을 마련하여야 할 필요가 있다. 이미 구글은 검색과 콘텐츠, 하드웨어 산업을 혼합한 제품을 혁신의 초점에 등장시키고 있다는 점이 그 사례이다. 개별기업의 전략 차원에서 볼 때 제품·서비스의 전략포트폴리오(strategic portfolio)에 대한 재해석이 필요하다. 새로운 전략포트폴리오를 기반으로 미래의 제품/서비스 범위(scope)의 대한 방향 설정을 수행할 필요가 있다.

제 9 절 감성기반 소비의 확대

1. 변화상 개요

디지털화의 진행과 컨버전스의 확산은 소비자의 소비행태에 변화를 가져와 경제적 효익 이외에도 감성성이 의사결정의 주요 영향요인으로 부상하게 만들었다. 웹 2.0의 진화와 확산은 인터넷 매체의 사회적 영향력을 확대시켰으며, 웹을 이용하는

소비자의 사회문화적 다양성도 확대되었다. UCC(User Created Contents)의 확산은 자신을 표현하고자 하는 욕구를 충족시키고 있을 뿐 아니라 자기표현 욕구 자체를 증대시키는 역할도 하게 되었다. 방송과 통신의 융합으로 대표되는 컨버전스 미디어 사회는 사이버와 현실세계를 넘나드는 정서적 공유와 집단적 감성이 발현되는 생활 속 공간이 될 것이며, 소비자들은 소집단의 끈끈한 유대감과 자기표현감, 재미와 즐거움, 감성적 만족 등을 찾아 다양하고 새로운 컨버전스 서비스를 소비하고, 참여하고, 공유하게 된다.

2. 변화상의 세부내용

디지털 환경의 확산에 의해 네트워크와 인터랙티브 미디어에 친숙한 소비자 그룹이 주류 소비자 군으로 부상하게 되었다. 참여와 개방으로 대변되는 이들 소비자군은 초기 소극적인 소비자 의견제시의 수준에서 시작하여 적극적으로 자신들의 의견을 표현하는 소통자로서의 역할로 진화하였으며, 나아가 소비자들 간의 의견교환과 소통을 위한 커뮤니티를 형성하여 감성적 인터랙션이 교류되는 집단문화를 창출하기에 이르렀다. 예를 들어 이들은 특정 제품이나 서비스, 기업, 사건 등에 대해 애착을 가진 커뮤니티(특정 상품이나 대상을 사랑하는 사람들의 모임 등) 또는 혐오감을 가진 커뮤니티(특정 제품이나 기업, 대상에 대한 안티 커뮤니티) 등을 창출하여 의견을 교류하고 증폭시키며, 영향력을 행사하기도 한다.

새로운 부류의 소비자들은 다양한 구매 채널과 매체의 혼합사용에 더욱 적극적으로 능숙한 모습을 보이게 되어 컨버전스 소비자로 진화하게 될 것이다. 이들의 컨버전스 구매행동은 모바일 쇼핑+오프라인 쇼핑, 온라인 쇼핑+오프라인 쇼핑, IPTV 쇼핑+모바일 쇼핑 등의 다양한 모습으로 현시될 것이다. 과거의 합리적 판단과 비용 최소화 및 가치 최대화의 구매행동에서 감성에 호소하는 커뮤니티의 등장과 영향력 확산으로 감성효과와 사회적 영향(social influence), 개인화(personalization)를 기반으로 한 퍼스널 아이덴티티 내지는 공유된 감성 아이덴티티에 초점을 맞춘 구

매 행동으로의 변화가 전망된다. 동시에 소비자 시민 의식의 확대와 참여의식의 확대는 환경 민감성(environmental sensitivity)과 윤리 민감성(ethical sensitivity)을 구매 행위에 적극 반영하는 집단 감성 형성 및 공유의 양상으로 나타날 것이다.

디지털 컨버전스로 인하여 다양한 선택이 가능해짐에 따라 소비자의 선호가 분화(diverge)되고 기업들은 소셜네트워크 등을 이용하여 소비자들과 소통하면서 감성적 공감대를 공고히 하고 고객 충성도를 높이는 사업전략을 전개하게 된다. 최근 애플사(Apple) 등의 스마트폰 사업전략에서 이러한 현상을 발견할 수 있다.

3. 전망 및 정책적 시사점

컨버전스 미디어의 확산은 이들 세대로 하여금 더욱 적극적인 의견 표출자, 참여자, 생산 조연자 역할을 수용하도록 만들 것이다. 잠재된 자기 표출 욕구와 시장과 경쟁의 원리를 수용하는 가치관, 시민 의식과 투명하고 윤리적인 기업에 대한 열망과 책임감이 상승작용을 일으켜 이들이 사용하고 있는 컨버전스 미디어의 기술적 기반을 더욱 적극적으로 사용하는 참여 소비자로 진화하게 될 것이다.

즐거움과 자아의 탐색을 경제적 효용과 공존케 하려는 경향을 보이는 소비자의 공유된 감성과 의지, 느낌과 인식을 효과적으로 수용하는 접근방식을 채택하는 조직이 공공이나 민간을 막론하고 호소력과 경쟁력을 가지게 될 것이다.

전 세계적으로 공유된 기술적 기반과 미래 비전에 대한 감성적 공감대의 형성 등이 인터넷이 아니라 컨버전스 미디어를 기반으로 등장하게 될 것이다. 기존의 시장 플레이어와 정부는 이와 같은 변화를 수용할 수 있는 체제와 마인드를 준비하는 것이 필요하며, 나아가 이러한 변화가 국가 경쟁력의 원천이 될 수 있도록 촉진하는 접근방식이 필요하다.

또한, 소비자가 보유한 기술력과 지식, 의욕과 창의력 등이 제품과 기술, 산업과 인프라, 미디어와 단말기 기술의 혁신을 위한 원천 에너지가 되어 미래 지향적 혁신으로 이어질 수 있도록 하는 개방형 혁신(open innovation)의 철학에 입각한 접근 방

식이 필요하다. 이를 위해서는 개별 또는 집단 소비자의 자유로운 참여와 지적 재산에 대한 보상을 인정하고, 기존 기업의 제품 개발에 공헌하는 개인 창업가적 아이디어와 디자인, 노하우의 가치를 인정받을 수 있는 보호 장치와 촉진 정책을 수립하여 국가 산업의 경쟁력 향상에 시너지가 만들어지도록 할 필요가 있다.

제 10 절 컨버전스 패러독스의 등장

1. 변화상 개요

컨버전스의 진화에 따라 많은 제품과 기술, 서비스가 다양한 기능과 다양한 채널, 다양한 정보 양태를 수용하는 추세를 보일 것이며, 이와 같은 복합성 추세를 충족시키는 제품의 출현이 확대될 것이다. 그러나 동시에 이와는 매우 상반되는 단일 기능, 단순 기능, 단순 정보 양태 등을 강조한 기술과 제품이 현재 관찰되는 그것들 보다 더욱 단순성, 단일성을 강조한 모습으로 등장할 것이다. 다수의 단일성과 소수의 복합된 다기능성 제품이 혼재하는 시장에서 단순성을 강조한 제품은 단지, 개발과 등장에 그치는 것이 아니고, 복잡성이 높은 컨버전스 제품과 함께 시장에서 성공할 가능성도 크다. 즉, 디지털 컨버전스에 의한 새로운 기술과 제품, 서비스의 등장은 시장과 산업에 있어 다양한 변화와 불확실성, 예측 불가능성을 촉발하며 기술의 개발, 시장 및 소비자의 반응에 있어서 컨버전스와 다이버전스라는 이율배반적 추세가 공존하는 현상을 초래하게 한다.

2. 변화상의 세부내용

미디어와 단말기, 영상, 음성, 음향, 이미지 콘텐츠 간의 상호 컨버전스와 이들과 타 산업 기술, 제품, 서비스간의 컨버전스에 의한 집약적 변화는 기술 혁신 과정상의 유동단계(fluid stage)와 같은 특징을 나타낸다. 즉, 다양한 신제품의 탄생과 새로운 서비스의 등장, 제품과 서비스의 아이덴티티와 본질의 재조정, 유사한 기능을 보유한 다양

한 대안의 등장, 경쟁적이면서 동시에 상호 보완적인 해법의 만연 등의 양상이 나타난다. 유동단계에서의 기술적 특성에 의해 사업자의 전략뿐만 아니라 서비스 사용 경험이나 사용 행동도 다양한 양상을 보인다. 그 결과는 여러 가지 상충되는 현상의 동시 발현과 공존이라는 모습으로 나타나며, 이는 컨버전스 패러독스로 관찰된다.

이러한 패러독스는 하드웨어나 소프트웨어, 콘텐츠, 미디어, 서비스 등에서 다양한 모습으로 나타나게 될 것이다. 이는 특히 쉽게 가시화 되는 하드웨어에서 두드러지게 나타난다. 예를 들어, 단말기 기능의 컨버전스가 진행됨에 따라 많은 복합기능이 내장된 단말기로의 진화가 빠르게 이루어지고 있다. 그러나 동시에 단순 기능 또는 단일 기능 단말이 공존하며, 서로 상반되는 두 가지 제품특성에 대한 소비자의 선호도 공존한다. 따라서 기능의 복합에 의한 컨버전스와 기능별 독립에 의한 단순성의 추구에 의한 모듈화 추세, 복잡성에 대한 선호와 단순성에 대한 선호가 동시에 공존하는 패러독스가 목격되는 것이다.

이러한 경향은 미디어나 소프트웨어, 콘텐츠의 제공과 사용에도 나타날 것으로 보인다. 미디어 사용자에게 있어서는 멀티 플랫폼 활용 기반의 확대에 따라 다양한 미디어를 믹스하여 동시다발적으로 사용하는 추세가 확대되는 한편 하나의 미디어에 다양한 서비스가 포함되어 있는 종합 미디어에 대한 선호도 사라지거나 대체되지 않고 지속될 것이다. 동시에 목적에 따라 전문화되고 분화된 단일 미디어의 확산도 이어져, 여러 형태의 미디어에 대한 개인적 선호가 발산적(diverging) 분포를 이루며 나타날 가능성이 있다.

디지털 컨버전스이자 미디어 컨버전스의 대표적 서비스인 IPTV의 등장은 기존의 TV 및 영상 서비스를 완전히 대체하기보다는 시장에 새로운 충격을 제공하고 등장하되 기존의 서비스와 공존하게 될 것이다. 기존의 서비스인 지상파 방송이나 CATV, 유·무선 인터넷에 기반을 둔 인터넷 비디오, 신규 서비스인 모바일 TV 등은 나름대로의 생존 전략을 모색하며 IPTV와의 공존을 모색할 것이다. 또한 인터넷 망의 진화에 따른 속도 및 품질 향상은 IPTV와 인터넷을 통한 TV서비스, 모바일 인터넷을 이용한 인터넷 비디오 서비스 등 간의 차별화를 더욱 어렵게 만들 것이다. 이에 따라 미

래 IPTV사용자의 일부는 다시 저렴하고, 별도의 노트북 컴퓨터나 손쉽게 사용가능한 이동형 단말 장치를 이용하고 전용 하드웨어를 필요로 하지 않는 기존의 미디어 방식이나 인터넷에 의한 비디오 처리 방식으로 돌아갈 수도 있다. 이에 따라 컨버전스 산업과 기술 수용의 진화가 흑백TV에서 컬러TV로의 이행처럼 선형적으로 이루어지지 않고 제한적으로나마 순방향과 역방향이 공존하는 패러독스가 나타날 것이다.

검색이나 포털 사업과 같은 소프트웨어 기반의 네트워크 서비스에 있어서도 과거의 사용자 저변 확대 전략일변도를 탈피하며 사업자, 공급자, 소비자에 대한 관점의 전환 내지는 혼전 양상이 나타나는 경험을 하게 될 것이다. 이는 사용료에 기반을 둔 단기적 사업자 수익 추구라는 수익 최대화 전략이 다양한 무상 서비스의 제공을 통한 사용자 저변의 확대라는 지금까지의 확대 중심적 성장형 전략을 대체할 가능성을 시사한다. 플랫폼 제공자와 부가서비스 공급자 간의 수익성 관점의 이해관계 강화 경향은 충성도 높은 소수 고매출 사용자에게 대한 서비스에 사업 역량을 집중하는 압력으로 작용할 것이다. 그러나 노출과 저변의 극대화는 미래 수익과 기업 이미지라는 장기 최적화에 공헌하고 있기 때문에 이 두 전략은 사업자들의 다양한 서비스와 사업모델에ダイナ미즘을 가져오게 될 것이다. 즉, 사업자는 다양한 전략과 모델을 실험적으로 추구하며 수익과 장기적 효과를 저울질하게 된다. 이에 의해 소비자는 더욱 다양한 선택권과 함께 서비스와 전략의 변화에 의한 충성도 높은 집중화와 동시에 다양한 서비스를 오가며 집중과 분산을 동시에 실행하고 경험하며, 밀고 떠밀리는 컨버전스 패러독스를 경험하게 될 것이다.

3. 전망 및 정책적 시사점

하드웨어와 서비스, 소프트웨어와 콘텐츠 등에 있어서 여러 기능이 하나로 묶여지는 융합과 종합의 컨버전스 추세는 당분간 지속될 것이나, 그에 대한 상충적 반응으로서 단일기능, 전문 서비스, 전문 콘텐츠, 단순기능을 바탕으로 한 기기와 서비스가 등장하고 시장에서 니치를 형성하는 추세가 나타날 것이다. 이러한 상충적 추세

는 여러 각도에서 목도될 것이며, 소비자의 요구에 의해 나타나기도 하고, 기술 진보의 속도 차이에 의한 비용과 호환성의 문제로 나타나기도 할 것이다. 유비쿼터스 환경으로의 시장 요구와 기술 개발은 단일 기능, 단순 기능의 기술이 생활에 편재되어 흡수되는 추세를 강화할 것이며, 동시에 기능 혼합을 위한 비용의 감소는 다양한 융합, 복합 제품 및 서비스의 개발과 시장화를 촉진하게 될 것이다. 네트워크의 컨버전스는 소비자의 콘텐츠에 대한 선호의 다이버전스를 촉진하는 역할을 하게 될 것이다. 부가서비스와 콘텐츠 공급자, 플랫폼 사업자가 속한 생태계의 속성과 개별 사업자의 전략이 믹스되며, 소비자 잉여와 충성도를 둘러싼 상반된 방향의 서비스 제공과 소비자 선호를 이해하기 난해한 공급과 수요 패턴이 관찰될 것이다. 하나의 압도적(dominant) 추세를 파악하고자 하는 기존의 접근 방식으로는 이해하기 힘든 기술과 시장 반응의 다양성 증가에 의한 혼란스러운 상충적 추세, 즉 컨버전스 패러독스가 나타날 것이다.

컨버전스 패러독스 현상의 원인과 특성에 대한 분석과 해석을 위한 기술 및 시장 자료의 축적과 체계적 연구가 필요하다. 상황이론(contingency theory)적 안목 또는 진화적·통시론적(evolutionary, longitudinal) 안목으로 접근하여 패러독스의 의미에 대한 올바른 해석을 만들어내야 적절한 대응이 이루어질 수 있다. 패러독스로 나타나는 표면적인 상충관계는 기술 진보의 과정에서 나타나는 유동성의 문제일 수도 있으며, 소비자 선호 패턴과 의식 패러다임의 근본적 변화일 수도 있다. 그러나 이런 패러독스의 양상이 모든 제품과 서비스에서 일관되게 관찰되는 것이 아니며, 일부 부분에서는 나타나고 다른 부분에서는 나타나지 않는다. 따라서 패러독스가 나타나는 상황의 결정요인에 대한 연구가 필요하다. 동시에 존재하는 상충적인 제품과 추세의 존재를 문제 상황으로 인식하기보다 기술과 시장의 진화 과정에서 충분히 나타날 수 있는 현상으로 보는 접근방식이 필요하다. 즉, 계몽과 정책 수단을 동원하여 해결해야 하는 문제로 인식하기보다 시장에서의 경쟁에 의해 풀려야 할 문제 또는 상황에 따라 상이한 선택이 공존할 수 있는 세계로 해석하고 받아들이는 것이 바람직하다.

소비자와 시장의 공정경쟁을 위한 규제가 필요할 수 있으나, 제품과 서비스의 특성에 따른 경계영역에 대한 규제를 통한 교통신리는 효과를 보지 못할 수 있다. 예를 들어, IPTV를 위한 신규 콘텐츠나 서비스의 도입 방안에 대한 논의가 활발하게 이루어지고 있으나, 이들 서비스의 상당수는 기존의 미디어 또는 인터넷을 통해 제공될 수 있는 것들이다. IPTV의 보급 촉진을 위해 타 미디어를 통한 서비스 제공을 규제하면 확산 효과도 예측하기 힘들 것이지만, 이런 종류의 규제는 기술의 혁신과 사업자의 창의적 시도를 억제하는 효과, 나아가 본의 아니게 국제 경쟁력의 위축을 초래할 수 있게 된다. 활발한 경쟁을 통한 생존과 생존을 위한 창의적 신제품 및 서비스의 창출이 경쟁의 열쇠가 되도록 유도할 필요가 있다.

제 11 절 규제적 권력에서 ‘소구적(訴求的)’ 권력으로: 공적, 사적 권력 속성의 변화

1. 변화상 개요

미디어의 융합은 정보의 디지털화와 네트워크화를 핵심적 특징으로 하며 문화적 환경 역시 디지털의 특성을 반영한 양태를 띠게 되어, 사회체계는 ‘편재성’과 ‘복제성’이라는 성격을 담지하게 된다. 첫째, 편재성은 개인 PC가 인터넷을 통해 서로 연결되고 개인 휴대폰이나 PDA 등의 휴대 기기가 무선 통신을 통해 연결되어 기기의 확장성이 더욱 확대됨에 따라 부각되는 특징이다. 지금까지는 주로 유선 인터넷을 중심으로 한 컴퓨터 상의 접속이 핵심적 관심사였다면 휴대용 기기의 활용 폭이 증대될 미래에는 기존의 정보 생산, 교환 및 향유 행위가 시간, 공간 및 대상 영역을 넘어선 사회 전면, 나아가 인간과 자연과 사물의 세계까지를 포괄한 우주 전체로 확장될 것으로 전망된다.

둘째, 디지털의 또 한 가지 핵심적 특징인 복제성은 산업사회의 유산인 소유권의 개념과 충돌하는 동시에 개인 정보의 유출 문제 등을 야기하면서 새로운 쟁점을 유

발하게 된다. 즉, 미디어 융합으로 인해 정보의 접근이 다양한 매체를 통해 이루어지면서 개인 정보나 저작물에 대한 복제 문제가 심각한 상황으로 비화되어 유효 정보의 관리나 통제에 대한 ‘새로운 사회적 계약(new social contract)’을 요하게 된다.

2. 변화상의 세부내용

개인적 차원에서의 미디어 융합 사회는 다양한 기호와 경험의 확장이라는 측면에서 인간 자체에 대한 관심을 보다 깊이 불러일으키게 된다. 미디어를 통한 자아의 진화 과정에서 체험적 융합미디어를 소비함으로써, 신체, 정신, 감각적 확장이 진행될 것이다. 이 때 주목해야 할 점은 개인이 기술을 수용하는 과정에서 드러나는 행위나 반응들이 다시 기술을 하나의 굳건한 구조로 편입시키는 원동력을 제공한다는 사실이다. 현전(presence)이라는 중간계적 경험 세계에 안착한 개인은 미디어 경험을 몰입의 대상으로 삼기에 주저하지 않는다. 또 불안정성과 다원성을 지향하는 집단 지성은 미시권력으로의 전환을 시도하는 과정에서 강요가 아닌 설득을 기반으로 한 ‘새로운 권력이동(new power-shift)’을 추구한다.

특히 트위터와 같은 경박단소형(輕薄短小型) 매체를 활용한 집단생활의 부족화는 소구적 권력기반의 창출을 통해 새로운 기술사회적 체제를 구축해 새로운 지배와 소유의 욕망을 생산한다. 더구나 공간의 차원에서 바라본 미디어 융합사회는 낮은 타인과의 상호작용을 촉발시켜 익명의 행위들을 일상화한다. 즉, 미디어 융합 사회의 포스트모던한 일상사의 배면에는 ‘감시와 친숙에 익숙한 타인’이라는 특질이 자리 잡게 된다.

3. 전망 및 정책적 시사점

본 연구를 통해 도출된 결론에 근거한 정책적 시사점으로는 일차적으로 미디어융합 환경이 가져올 새로운 변화와 직결된 소구력(訴求力, appealing power)에 근거한 ‘명사권력(celebrity power)’의 중요성을 거론하지 않을 수 없다. 정보의 최전선에서

디지털 미디어 환경을 이끌어나가는 매체선도적인 소구적 권력집단을 통해 융합 환경이 가져올 변화에 대한 움직임을 보다 빠르게 포착해 볼 수 있을 것으로 기대되기 때문이다.

둘째, ‘드림 아키텍트’를 통한 케어링 소사이어티의 구현을 지적하고자 한다. 그것은 미디어 융합 환경 내에서 몰입과 중독의 경계에 위치한 불안한 개개인을 치유하고, 나아가 위험사회의 위기에서 집단을 보호하는 역할을 할 수 있을 것으로 기대된다. 오프라인과 온라인의 간극을 초월한 이러한 정책적 응전은 능동적 자세로 사회적 쟁점의 현장에 뛰어들어 적극적 변화를 추구하고자 한다는 점에서 의미가 각별하다.

셋째, 정보화에 따른 사회적 부작용의 확대생산 메커니즘 규명이 절실한 현 시점에서 비정보성 괴담이나 가십성 정보를 생산하고 확산시키는 부정적 의미로의 소구적 행위를 ‘넷 반달리즘(Net Vandalism)’이라 지칭하고 화급한 시대적 과제로 제시하고자 한다. 인적, 물적 대상에 대한 사이버 테러의 사회구조적, 융합환경적 메커니즘이 무엇인지를 규명함과 동시에 ‘사회심리적’ 원인과 영향을 평가하는 일련의 작업을 통해, 인간, 자연 및 사물에 대한 존중과 신뢰에 근거한 소통을 기할 수 있는 소구적 권력의 실현 방식을 모색할 수 있을 것으로 기대되기 때문이다.

제 12 절 다매체 시대의 신(新)사회갈등

1. 변화상 개요

사회갈등은 정보사회에만 한정된 문제는 아니다. 근대 산업사회에서 사회갈등은 계급 및 계층을 중심으로 형성되었다. 따라서 경제적 영역에서 노동계급과 자본 간의 갈등, 정치영역에서 민중과 억압적 국가 간의 갈등이 주요 갈등 양상으로 제시되었다. 그러나 탈근대사회 혹은 현대사회에서 사회갈등은 계급 및 계층 외에 성, 연령, 세대, 종교, 인종 및 민족, 장애 여부, 성적체성 등 다양한 영역에서 돌출하고 있다. 서구 선진사회에서는 성, 인종, 계층·계급이 복합적이고 중층적으로 상호 연관되어 나타나기도 한다. 따라서 현대사회에서는 사회갈등과 불평등의 복합성과 중층

성에 주목할 필요가 있다.

특히 유비쿼터스 환경, 웹 2.0시대, 미디어의 융합 같은 새로운 기술사회적 변화를 고려한다면 사회갈등의 영역과 특징은 보다 확장적으로 이해되어야 한다. 유비쿼터스 환경과 웹 2.0시대에서는 개인의 의지에 의해 관계가 형성되고 단절되는 것만이 아니라, 관계 자체가 역동적 정보의 흐름 속에서 부단히 형성되고 사라지기 때문이다. 이러한 상황에서는 의식적이고 관찰 가능한 관계뿐만 아니라 무의식적이고 잠재적인 인간관계가 보다 문제시되어 전통적 의미의 사회갈등 개념과는 변별되는 욕구 격차에 의한 ‘신(新)사회갈등’이 새로운 사회문제로 출현하리라 예견된다.

2. 변화상의 세부내용

미디어 융합은 우리에게 또 다른 형태의 과제를 던져주고 있다. 실제로 그간 많은 부분에서 나타나고 있는 미디어 융합 현상은 사회갈등이라는 측면에서 다대한 문제점을 야기하고 있다. 융합이 다양한 영역으로 확장됨에 따라 그러한 불평등 경향은 더욱 심화되고 있는 것이다. 이 때 가장 주목을 요하는 영역은 연령, 성, 사회경제적 지위, 세대 변인의 심부에 내재한 욕구 갈등이다. 예컨대, 고령화 추세와 함께 청년대(對) 장노년층을 중심으로 한 기존의 연령갈등은 단순한 생활격차의 차원을 넘어 사회적 책무나 존재가치 등에 관한 침예한 실존적 대립을 야기할 수 있다.

더구나 융합 미디어는 억제되지 않은 정보의 이동과 필터링 되지 않은 즉각적인 의사소통에 의해 왜곡된 정보, 그릇된 가치관과 사고, 행동방식 등을 사회에 각인시킬 위험성을 지닌다. 최근에 확산되고 있는 블로그, 트위터(twitter) 그리고 각종 소셜네트워크 서비스(SNS)에서 나타나는 일련의 현상들이 그러한 잠재적 위험을 대변한다. 요컨대 미디어 융합 시대에서는 민주성의 확산, 집단지성 등과 같은 긍정적 효과도 기대되지만, 미디어를 능동적으로 이용하는 사람과 접근조차 하지 못하는 사람간의 갈등 요소를 내포하는 미디어 격차 문제는 물론이요 왜곡된 정보나 그릇된 가치관과 행동양식을 사회에 확산시킬 위험성을 배가시킨다. 따라서 미디어 융합 시대에는 미디어 격차, 갈등의 과편화, 쟁점의 확산 등에 비례한 사회갈등의 메

커니즘이나 양상이 보다 심층적으로 악화될 위험성이 있다.

3. 전망 및 정책적 시사점

사회통합을 지향하기 위한 주요 요소로는 기회, 소통, 신뢰, 협력 등을 들 수 있다. 이를 위해 사회구성원의 역량을 활용하고 극대화할 수 있는 환경이 조성되어야 한다. 그러기 위해서는 사회경제적 기반이 확충되어야 할 것이다. 아울러 각종 미디어 융합기술은 다양한 형태의 서비스 창출을 통해 취약한 계층에 기회를 제공해야 한다. 이러한 서비스는 단순한 접근성의 문제가 아니라 어떻게 활용할 것인가와 직결된 문제라고 할 수 있다. 다음으로 정부의 업무와 서비스를 보다 적극적으로 개방하고, 개인정보를 적극적으로 보호하고, 다양한 형태의 대민 소통 수단을 확대해야 할 것이다. 마지막으로 신뢰를 높이고 소통을 원활히 하기 위한 협업이 강조되어야 한다. 협력은 일종의 실행적 측면으로 개인이 만나 도움을 주고받으며 성과를 극대화하는 행위 범주에 해당한다. 개인과 집단은 성공적 협력을 통해 그 가치를 확인할 수 있고, 이를 통해 상호간 신뢰를 증진하고 소통을 확대할 수 있다. 그렇다면 미디어 융합시대에서 협력을 어떻게 확대할 수 있는 것인가? 가장 중요한 출발점은 교육체계에서 욕구 갈등을 해소할 수 있는 협업적 가치가 강조될 필요가 있다는 점이다.

그러나 최근 인터넷은 공론장으로서의 잠재력이 활성화되기보다 사회갈등의 주된 원천이 되어가고 있다. 그 가장 중요한 이유로는 개인적 경쟁을 가장 중요한 성취의 방편으로 간주하는 사회 분위기와 교육 환경을 꼽을 수 있다. 만약 교육 현장에서 인터넷을 통한 공적 부조나 이타적 협동체제를 배양하고 실천할 수 있는 계기나 기회를 제공할 수 있다면 상생과 협력의 호혜적 가치가 우리 일상생활에 자연스럽게 착근될 수 있으리라 본다.

각계각층에 적정 생활양식을 제시하는 미디어 서비스 제공도 필요하다고 본다. 미디어 활용 교육이 곧바로 미디어 활용 격차의 감소로 이어지지는 않는다. 일상생활과 괴리된 정보에 대하여는 개인의 정보습득욕구 자체가 발생하지 않기 때문이

다. 따라서 대상 범주별로 차별화된 확산 전략이 필요하다. 계층별·연령별·성별·지역별로 미디어 융합 기술 취약계층에게 필요한 서비스가 무엇인지를 구체적으로 파악하여 사용자 친화적 서비스를 제공함으로써 정보 활용에 대한 욕구를 효율적으로 충족시키는 일이 필요하다. 이 때 새로운 정보환경에 대한 이질감이 큰 정보약자들의 관심과 참여를 유도할 수 있는 특화된 정책과 지원이 수반되어야 할 것이며, 그같은 조치로 미디어 사용능력의 제고 및 미디어 수용격차 해소라는 두 가지 목표를 동시에 달성할 수 있을 것으로 기대한다.

제 13 절 변신 윤리의 대두

1. 변화상 개요

오늘날 디지털 시대를 살아가는 현대인들은 오프라인 세계에서 전통적으로 규정력을 행사해왔던 성, 연령, 계급, 직업, 교육수준, 인종, 민족 등을 기초로 형성된 자아 정체성뿐만 아니라 온라인 공간에서 구성된 또 다른 자아 정체성을 통해 이중적 자아를 영위한다. 그리고 이렇게 구성된 온라인과 오프라인에서의 상이한 자아는 개인의 삶의 과정에서 끊임없이 상호 침투하며 융합 과정을 지속시키고 있다.

인간관계 역시 마찬가지이다. 각종 온라인 동호회나 싸이월드, 페이스북과 같은 인터넷 소셜네트워크 서비스(SNS)를 통해 형성된 새로운 융합적 인간관계가 널리 확장되고 있는 추세이다. 온라인 인간관계는 구성방식이나 규범의 측면에서 전통적 인간관계와는 뚜렷하게 구별되는 새로운 양상들을 현시한다. 동시에 그것은 오프라인에서의 인간관계와 다양한 형태로 결합하면서 인간관계의 구성 원리에 커다란 변화를 불러일으키고 있다. 따라서 탈(脫)진정성의 증대와 같은 융합화 시대의 변신적 정체성 및 인간관계의 새로운 변모에 대한 진단과 분석이 사회과학의 주요 탐구 과제 중의 하나로 대두하고 있다.

2. 변화상의 세부내용

전통사회에서 산업사회, 그리고 정보사회에서 새롭게 변모해 온 개인 정체성은 융합사회를 맞아 또 한 차례의 전환기에 돌입하고 있다. 본 연구에서는 융합사회의 새로운 정체성을 ‘융합 정체성’으로 정의하고자 하는데, 이는 증강현실 기술의 원리를 인간 정체성에 적용시킨 개념으로서, 오프라인 현실세계에서의 정체성과 온라인 가상세계에서의 정체성 간의 융합을 통해 형성된 새로운 정체성에 해당한다. 현실세계에서의 정체성과 온라인 공간에서의 가상 정체성을 이원적으로 운영하던 주체들이 융합사회에서는 온라인과 오프라인을 망라한 융합 정체성을 재구성하게 될 것이다. 융합 정체성이 형성되어 가는 경로는 오프라인 정체성과 온라인 정체성이 어떤 방식으로 개인의 생활 속에서 작동하느냐에 따라 실로 다양한 형태를 지닌다. 정신분열증적인 다중 인격성에 대한 항간의 우려나 비판이 그 부정적 사례의 전형에 속한다. 그럼에도 불구하고 이들로부터 형성된 융합 정체성에는 다음과 같은 중요한 보편적 특징들이 포착된다.

첫째, 융합 정체성은 기존의 것과 변별되는 또 다른 정체성이 아니라 기존 오프라인 정체성이 주체의 온라인 활동을 통해 소정의 형태로 변형되는 과정을 거쳐 구성되는 맥락결합적 특성을 함유한다. 요컨대 인터넷 모욕과 같은 온라인상의 돌출적 행위의 동기나 전개과정은 대부분 현실세계 및 가상세계에서 행위자가 체험해 온 사회화 과정과 결부시켜 이해 가능한 경우가 많다. 둘째, 융합 정체성이 발현되는 과정에서 온라인 공간에서 형성된 타인과의 ‘관계성’이 결정적인 영향력을 행사한다는 점이다. 사회심리학자 미드(G. H. Mead)가 정체성을 설명하며 제시했던 능동적 주체로서의 ‘I’와 객관적 대상으로서의 ‘Me’라는 개념을 빌어 표현한다면, 융합 정체성의 특성은 한 마디로 ‘Me-from-I’ 즉 ‘주관적 정체성의 객관화’로 규정할 수 있으리라 본다.

3. 전망 및 정책적 시사점

일반적으로 융합사회에 대한 논의는 주로 IT 기술과 디지털 미디어 영역에 초점을 맞춰 전개되는 경향이 있다. 그러나 IT 기술과 디지털 미디어 영역에서 시작된 융합사회의 일차적 파장은 제도, 문화 등의 이차적 파장을 거쳐 인간 정체성이라는 삼차적 파장으로 이어지게 된다. 기술적 측면에서 현실세계와 가상세계가 융합되는 ‘증강현실’이 등장했듯이, 인간 정체성 측면에서도 현실세계의 정체성과 온라인 공간의 가상 정체성이 융합하여 새로운 정체성을 구성하는 ‘융합 정체성’의 징후들이 곳곳에서 감지되고 있다.

융합 정체성은 가상적 정체성으로 외현된 주관적 자아가 온라인을 통해 표출되는 과정에서 타인의 반응, 평판 및 기대 등을 통해 구체화한 것이라 할 수 있다. 온라인은 이러한 융합 정체성 형성에 가장 중요한 영향력을 행사하는 사회화 기관이라고 할 수 있다. 온라인 공간 안에서의 생활이 차지하는 삶의 비중이 증가하고 온라인과 오프라인이 융합된 삶의 패턴이 확장되면서 그것은 자연스럽게 융합 정체성 형성을 촉진하는 유의미한 사회화 기관으로 대두해 지식 정보의 습득, 의사표현 방식의 체득, 인간관계의 구축, 문화가치나 규범의 내면화 등에 이르는 넓은 영역의 사회화를 대행하게 된다. 따라서 주로 가족, 학교, 미디어를 중심으로 논구되어온 기존의 사회화 논의는 온라인 정보통신 공간까지 그 범역을 확장해야 할 것이다. 뿐만 아니라 인터넷 기반 학습체제를 강화해 병원이나 교도소와 같은 전체제도(total institution)에 적극 활용할 수 있는 방안을 적극적으로 모색해야 할 것이다.

제 14 절 공공-민간 활동의 상호 침투

1. 변화상 개요

인터넷을 중심으로 전개되는 미디어 융합기술은 기존의 시·공간 개념을 초월한 불특정 다수의 소통을 가능케 하여 소통 패러다임에 획기적인 전기를 제공하고 있

다. 특히 인터넷 및 신종 모바일 기기들을 중심으로 한 미디어 융합은 기존의 시공간적 한계를 넘어선 불특정 다수의 소통을 가능케 하여 소통질서의 일대 변혁을 추구하고 있다. 그 결과 공공부문과 민간부문의 소통에 있어서 디지털 융합기술의 도입이 꾸준히 이루어져 공공영역과 민간영역 사이의 새로운 상호작용이 촉진됨으로써 공공 및 민간 부문 간의 공조에 기반한 다양한 복합 서비스들이 생성되고 있다.

새로운 상호작용의 핵심 동력은 융합미디어로 인해 의사소통 합리성의 인문주의화가 가능해졌다는데 있다. 기존의 법제도와 규정에 의한 기계적이고 규범적인 공공-민간의 상호작용으로부터 소통주체의 개별적인 조건까지 고려할 수 있는 환경으로 바뀜으로써, 개인화된 서비스가 일반화될 것이다. 수동적으로 작동했던 공공의 서비스 전달이 먼저 찾아가는 서비스로 바뀌고, 민간은 정부의 서비스 생산과정에 참여하여 자신이 원하는 방향으로 서비스가 생산될 수 있게 한다. 이러한 현상이 진화되면, 궁극적으로는 공공과 민간의 경계가 모호해지는 상태에 이르게 된다.

2. 변화상의 세부내용

공공조직의 효율성 증대를 목표로 하는 정보화의 핵심은 조직 간 정보공유이다. 그러나 정보화는 정보공유를 기반으로 조직 간 협업을 통한 소통합리성을 추구하는 과정이기도 하다. 하지만 소통합리성의 관점에서 지금까지 추진된 우리나라의 공공 정보화 사업은 각종 한계를 노정해 왔다. 예컨대 조직 내의 업무프로세스 합리화와 정보자원 공동 활용을 통한 소통합리성 목적은 어느 정도 달성되고 있으나, 조직간 업무합리화를 위한 소통합리성에는 아직 개선의 여지가 많다. 따라서 컨버전스를 통해 공공부문의 조직간 협업을 강화시킬 수 있는 세부 요인이나 조건들에 대한 종합적 진단이 이루어져야 하며, 그 행동주체 및 역기능들에 대한 점검을 통해 공공-민간 공조를 위한 구체적 시나리오를 설정해야 할 것이다.

국민은 공공기관 간의 협업에 의한 통합적 대민업무를 통해 언제 어디서나 편리

하고 신속한 서비스를 받기를 원한다. 협업을 통한 효율성 증대를 위해 정부 업무방식을 변화시키는 방안의 하나로 제시된 것이 가상정부로서, 가상정부를 실현하기 위해서는 일정 수준의 정보 교환과 정보공유 등과 같은 정보협력이 이루어져야 한다. 정부기관들의 협업이 향후 정부의 모든 업무영역으로 확대되고 그것이 공공부문과 민간부문 사이의 협업으로까지 외연될 것으로 예측된다. 이는 기존의 전자정부가 고도화되어 공공-민간 협업까지 완성되는 단계, 즉 공공-민간의 소통합리성이 완결되는 단계를 지칭한다. 이 때의 소통합리성은 형식적 합리성에 한정된 규범적 소통합리성을 뛰어넘는 실질적 합리성을 담보하는 인본주의적 소통합리성을 의미한다.

3. 전망 및 정책적 시사점

미디어 융합이 추동하는 융합사회에서는 관료제의 기반이 되는 기술행정 위주의 도구적 합리성이나 하버마스가 제시한 규범적 소통합리성보다 일탈적이고 비정상적으로 보이는 소통양식이 새로운 사회의 구성 원리로 등장하게 될 것으로 전망된다. 불가능하다고 생각되던 소통이 가능하고 오히려 그 필요성까지 제기되는 이유는 미디어 융합기술이 초래하는 공공-민간 사이의 소통 양식 자체가 돌변하고 있기 때문이다.

이런 관점에서 보자면, 융합기술이 일반화되어 가는 현 단계 정보화는 기존의 규범적 소통합리성에 기초한 기술과 제도에 의한 시스템 구축에서 한 단계 진전된 시스템을 지향해야 할 것이다. 이는 일차적으로 소통양식 변화에 상응한 호응적 시스템의 창출, 나아가서는 소통양식의 변화가 요구하는 인본주의적 소통합리성이 체현된 새로운 시스템의 구축을 의미한다. 이러한 새로운 시스템에 의해 종전의 매체환경에서 가능했던 공공활동이 한 단계 업그레이드되거나, 가능하지 않았던 새로운 서비스가 제공될 수 있다.

이들을 통해 대민 서비스의 양상도 획기적으로 개선될 수 있을 것으로 본다. 이전에는 민간이 서비스의 필요성을 인식하거나 확인한 후, 정해진 방법과 절차에 따라

이를 공공기관에 요구함으로써 비로소 그 과정이 시작되었다. 국가는 이를 수동적으로 접수하고, 내부적으로 확립된 방식에 따라 필요한 과정을 거쳐 소정의 기간이 경과한 후 민간에게 서비스를 전달하는 방식이 일반적이었다. 그러나 소통양식의 변화가 초래하는 새로운 상호작용의 모습은 그 시작부터 달리 나타난다. 즉 정부가 먼저 민간의 필요성을 인식하고, 민간이 신청하기 전에 맞춤 서비스를 제공하는 방식이다. 또 서비스 생산과정에 자신의 요구사항을 적극적으로 반영하거나 자신의 요구가 사전에 반영된 서비스가 정부와의 상호작용을 통해 이루어질 수 있다. 이러한 획기적인 공공 서비스의 생성과 전달 방식이 가능하기 위해서는 미디어 기술의 발전에 의한 소통양식의 변화만으로는 충분치 않을 수 있다. 그러나 소통양식의 변화는 공공-민간 부문이 상호 공조할 수 있는 방법을 마련할 수 있는 충분조건은 아니되 필요조건임에는 틀림없다.

제 15 절 도구적 합리성을 넘어 소통적 합리성으로

1. 변화상 개요

융합사회의 합리성은 근대적 합리성과 탈근대적 합리성의 접점을 출발점으로 모색되어야 한다. 이 때 유념해야 할 점은 합리성 논쟁에서 이성의 장막 안쪽으로 밀려있던 감정, 상상력, 환상 등과 같은 요소들을 복권시키는 일이다. 더불어 산업자본주의와 맞물려 있는 근대성, 합리성의 문제를 목적합리성 또는 도구적 합리성으로 한정된 합리성 개념만이 ‘합리적’이라고 판단한 근거도 재고되어야 할 것이다.

특히 향후 미디어 사회가 개방성, 환류성, 비선형성, 상호 침투성 등과 같은 창발적 요소들을 부가해 갈 것임을 감안할 때, 이성과 감정 간의 관계를 대립적으로 이해함으로써 감정을 합리성 범주 밖으로 위치시킨 이전의 합리성 개념에 대한 일대 혁신이 단행되어야 할 것이다. 더구나 적극적이고 능동적인 참여를 특징으로 할 융합사회에서는 소통적 합리성을 근간으로 하는 새로운 사회 구성원리가 창출될 것으로 기대되므로 소통이론에 대한 전면적 재검토가 절실하다고 본다.

2. 변화상의 세부내용

바람직한 사회의 구축은 고대에서 현대에 이르는 장구한 기간 동안 인류사회에 부과된 항시적이자 보편적인 이상이요 목표였다. 천재지변을 중심으로 한 자연의 위력이나 신의 의지로부터 벗어나 인간 이성에 입각한 사회 설계를 기획한 것은 근대에 들어서였다. 그러나 분석적 과정에 기초한 근대성 논리는 이해관계를 넘어선 정체성 위기나 생태위기가 가중되어가는 금세기에 들어 자체적 한계를 노정하고 있다. 따라서 도구적 합리성 논리에 의해 사장되어온 합리성의 가변성과 복수성에 주목해 디지털 융합기술로 촉발된 융합사회를 향진시킬 수 있는 새로운 합리화 이론이 고안될 필요성이 강력히 제기된다.

특히 이성, 진보 및 경험적 근거에 입각한 명증성 원리로 압축될 수 있는 근대적 이상에서 탈(脫)이성, 반(反)계몽, 차이의 원리로 요약할 수 있는 포스트모던적 이상으로의 전환, 나아가 디지털 융합이라는 기술적 논리를 포괄할 수 있는 융합사회로의 이행 도정에서 합리성 개념은 도구적, 표출적 단계를 넘어 소통적 단계로 진화할 것으로 전망된다.

융합사회에 소통은 도처에 상존한다. 그것은 또한 소통이 소통을 생산하고 재생산하는 ‘소통의 제국’이기도 하다. 이는 곧 소통적 합리성이 사회체계에 전면화하는 상태를 의미하는 바, 융합사회에서는 이성을 바탕으로 하는 소통의 힘을 중시하는 하버마스적 소통론을 넘어 공감적 일치를 불러일으키는 환상적 욕구 및 이성과 감성을 동시에 아우를 수 있는 양성적 소통론이 요구된다. 따라서 현대사회의 기능적 분화와 탈(脫)분화(de-differentiation) 개념을 주축으로 한 니콜라스 루만의 소통이론을 통해 융합시대가 요구하는 소통론을 재구성해야 한다고 본다.

3. 전망 및 정책적 시사점

미디어 융합에서 연원하는 새로운 소통질서의 형성은 미래사회의 중추적 화두이자 주도적 조류로 예측된다. 융합을 기본 속성으로 하는 새로운 혼합적 질서로의 이

행은 사회발전에 기여할 여지가 많지만, 사회적 혼돈의 증강이라는 새로운 우려를 불러일으키기도 한다. 엄청난 사회문화적 잠재력을 내포한 융합은 합류적 경향과 더불어 분산적 충돌과 대립이라는 역리적 현상을 동반하는 까닭이다. 융합과 분산이 마치 원심력과 구심력 같이 동시에 작용하는 이율배반적 상황에서 상충하는 여론이 때때로 사회를 파국으로 인도할 위험성을 결코 배제할 수 없다.

따라서 자율성을 본령으로 해야 할 융합시대의 새로운 소통질서는 과도(overshoot) 혹은 부적합(misfit)으로의 파국적 일탈을 적절히 제어해야 하는 바, 그 가장 효과적 대응은 개인의 무분별한 욕구나 성향을 일상생활에서 적절히 통어할 수 있는 ‘간주관적 여과장치(intersubjective filtering system)’, 쉽게 말해 사회적 배려장치를 제도화하는 일이라고 본다. 그 구체적 실행 방안으로는 온라인 공간의 재설계(redesign)를 즉각적으로 고려할 수 있겠으나, 보다 적극적으로는 사회교육을 통한 간주관성의 형성방안을 대안으로 제시할 수 있다. 그러나 융합시대의 소통적 합리성 증진을 위한 보다 근원적 처방은 인간, 사회 및 기술적 쟁점들을 포괄적으로 고찰할 수 있는 ‘융합학(convergentology)’ 연구에 있다고 생각하는 바, 기존의 학과적 장벽을 넘어선 통섭 학문으로서의 융합학을 횡(橫)학문적(cross-disciplinary), 간(間)학문적(interdisciplinary) 차원을 넘어선 통(通)학문적(trans-disciplinary) 수준으로 발전시켜 융합적 사회질서의 구축에 보다 적극적으로 대응해야 할 것이다.

제 16 절 점과 점의 커뮤니케이션에서 선(관계)의 커뮤니케이션으로: 메시지 중심의 커뮤니케이션

1. 변화상 개요

컨버전스에 의해 나타나고 있는 디지털 공간의 사람들은 자신들이 호감을 느낄 수 있는 공간(사회적 공간)을 찾아다니는 특성을 갖고 있다. 사회적 공간은 사람들이 자신들의 의견을 표현하면서 커뮤니케이션이 이루어지는 공간을 말한다. 해당 사회적

공간이 매력이 있을 경우에는 잠시 머무르기도 하고 그렇지 않을 경우에는 즉시 떠나 다른 공간을 추구한다. 이는 사람들에게 사회적 공간의 특성이 매우 중요함을 의미한다. 어떠한 이슈에 대해서 자신의 의견을 개진하고자 할 때 그들은 목적에 따라 자신들의 견해와 비슷하거나 그렇지 않은 공간을 찾게 된다. 따라서 디지털 공간에서는 커뮤니케이션하는 사람과 커뮤니케이션 매체를 명확하게 구별하기가 매우 어렵다.

디지털 공간에서의 커뮤니케이션이 컨버전스가 조성하는 공간과의 상호작용인지 혹은 커뮤니케이션 매체 끝에 있는 다른 사람과의 상호작용인지를 구별하기가 모호하게 되었다. 이는 개인과 개인의 커뮤니케이션이 아니라 개인들이 원하는 사회적 공간과 커뮤니케이션을 하고 있음을 보여주고 있다. 디지털 공간에서 이루어지는 커뮤니케이션은 사람과 사람들 간의 커뮤니케이션이 아니라 공간과 사람간의 커뮤니케이션이다. 공간에서 형성되는 메시지들 간의 커뮤니케이션이며, 메시지들이 서로 연결되면서 하나의 목소리가 되면서 마치 다음의 아고라가 촛불 시위의 원산지로 인식되었던 것과 같이 해당 공간의 특징을 형성해 간다.

2. 변화상의 세부내용

컨버전스는 시간과 공간을 분리시켰고, 이제 더 이상 사람들이 커뮤니케이션을 하기 위해서 시간과 공간을 같이 할 필요가 없게 되었다. 이는 사람들이 컨버전스 매체를 작동시키면서 나타나고, 운용되는 사회적 공간에서 가상적인 커뮤니케이션을 함을 의미한다. 다른 사람들과 관계를 맺으면서 나타난 사회적인 공간, 즉, 디지털 공간의 정체성은 사람들의 관계 속에서 형성된다.

사람들은 자신이 원하는 사회적 공간에 대해 의미를 부여하면서 장소 의식을 갖게 된다. 이러한 장소가 사람들에게 의해 주어진 의미가 상실될 경우에는 다시 공간으로 전환된다. 디지털 공간 자체에 소속감과 자유가 내재되어 있음을 의미한다. 이러한 이중성으로 인해 디지털 공간에서 행위하고 있는 네티즌들은 해당 공간에 머무를 수도 있고 언제든지 떠날 수도 있는 이방인의 성격을 갖는다. 그렇다면 왜 네티즌들은 이방인의 특징을 갖게 되었는가? 이는 바로 커뮤니케이터와 커뮤니케이션

매체가 일치되고 있기 때문이다. 사람들은 자신들의 커뮤니케이션 매체를 작동시키면서 사이보그(반은 인간, 반은 기계의 형태)로 전환되며, 컨버전스 매체가 담보하는 상상의 세계로 들어간다. 이는 바로 사람들이 컨버전스 매체의 운용 원리 내에서 커뮤니케이션을 함을 의미한다.

커뮤니케이터와 커뮤니케이션 매체가 일치되는 현상으로 인해 과거와는 전혀 다른 형태의 커뮤니케이션 양식이 나타나고 있다. 과연 누가 송신자이고 수신자인가? 디지털 공간에서의 커뮤니케이션은 사람들이 커뮤니케이션의 주체이지만 메시지도 주체의 역할을 하고 있음이 기존의 커뮤니케이션 양식과 매우 다른 점이다. 많은 사람들이 서로 공유하는 사회적 공간에서 커뮤니케이션을 하면서 메시지들이 자체 생명을 갖게 되었다. 형성된 메시지는 끊임없이 많은 사람들에게 의해 수정·보완되면서 선의 혹은 관계의 커뮤니케이션의 형태를 갖게 된다. 어떤 메시지는 소멸되고, 어떤 메시지는 지속적으로 유지되면서 처음의 목적과는 다른 형태로 변질되는 경우도 있다. 수많은 사람들이 자신이 관심을 갖는 메시지에 자신의 정체성을 투영시키면서 나선형의 형태로 커뮤니케이션이 진행되고 있다.

3. 전망 및 정책적 시사점

컨버전스의 특징인 연결성과 이동성 그리고 커뮤니케이터와 커뮤니케이션 매체가 융합되면서 과거와 달리, 개인과 개인의 커뮤니케이션 양식에서 공간과 개인/메시지와 메시지들의 커뮤니케이션이 나타나고 있다. 바로 이러한 관계의 커뮤니케이션으로 인해 개인의 목소리보다는 집단의 목소리들이 컨버전스 시대의 중요한 화두로 나타나고 있다.

촛불 시위 때 온 나라를 뜨겁게 달구었던 다음의 아고라와 작년 초의 미네르바 사건의 경우에 과연 누구에게 사회적인 책임을 요구해야 할 것인지에 대한 정책적인 논의가 필요하다. 다음의 아고라의 경우에 컨버전스의 특징의 하나인 연결성으로 인해 많은 사람들이 용이하게 자신들의 의견을 결집시킬 수가 있었다. 또한 미네르바의 경우는 미네르바가 원인을 제공하였다고 할 수 있다. 그럼에도 불구하고 많은

사람들이 미네르바의 글과 관계를 맺지 않았다면, 과연 미네르바의 글이 그렇게 사회적 주목을 받을 수가 있었을까?

점의 커뮤니케이션 시대에서는 개인이 주체적으로 행동을 한다는 전제하에 개인에게 사회적인 책임을 요구하였다. 그러나 공간과의 대화 혹은 메시지들 간의 커뮤니케이션을 특징으로 하는 선의 커뮤니케이션이 나타나고 있는 현 시점에서 사회적으로 문제가 될 수 있는 담론들을 어떻게 대처할 것인가에 대한 논의가 필요하다. 사회적 공간을 제공하는 사업자들이 책임을 담당해야 하는지, 처음 메시지를 올린 사람이, 아니면 모든 사람들에게 책임을 물어야 하는지 등을 생각할 필요가 있다.

제 17 절 아이디어들의 창조적 긴장의 필요성: 참여와 개방

1. 변화상 개요

미디어는 기술적 체계·환경이자 일종의 사회적 체계·환경으로서 복합적인 성격을 띠고 있다. 인간 행위자-콘텐츠-채널-미디어의 구분이 흐려지고 융합되는 네트워크 상황에서 낱알이 그 영향력이 확대되고 있는 소셜 네트워크의 영역의 발전에 주목하여, 소셜 네트워크 체제에서 진행되고 있는 컨버전스의 양상을 ‘인간관계의 네트워크’ 및 ‘문화 레퍼토리의 네트워크’의 두 개 차원으로 특징화 할 수 있다.

소셜 네트워크가 창출하는 개방-공유-참여의 흐름 안에서 개인적으로 구성한 문화 컨버전스의 레퍼토리들이 사회적으로 교차, 연계되면서 많은 사람들이 자신들의 의견을 자유롭게 표출할 수 있게 되었고, 심지어 남의 저작물을 패러디하여 자신의 글을 디지털 공간에 올릴 수 있게 되었다. 이러한 예들이 바로 디지털 스토리 텔링과 팬덤 현상으로 나타나고 있다.

2. 변화상의 세부내용

컨버전스로 인해 생성된 공간에서는, 과거 인쇄시대에는 불가능했던 커뮤니케이션

선 양식(메시지들의 커뮤니케이션)이 나타나고 있다. 처음에 올린 글이 원작이 되고, 이 원작과 다른 사람들이 관련을 맺으면서 다양하고 처음의 목적과 다른 형태의 글들이 나타나고 있다. 때로는 제대로 짖을 피우지는 못하는 경우도 있지만 바로 이 점이 컨버전스 현상이 나타나고, 모든 콘텐츠들이 디지털로 표현되면서 예전에는 상상하지 못했던 선(관계)의 커뮤니케이션에 의해 나타나는 현상이다.

컨버전스 매체를 이용하여 사람들은 기존의 인간 관계를 벗어나 네트워크가 허용하는 가능한 한 범위에서 인간관계의 폭을 넓히면서 사회 참여를 매우 활발하게 하고 있다. 과거에는 생각할 수 없었던 그들의 사회 참여를 볼 때, 일반인들이 사회에서 중요한 역할을 하는 적극적인 행위자 집단이 될 수 있는 개연성이 있다. 이렇게 사람들이 컨버전스의 연결성을 이용하여 자신들의 입지를 강화하고 있다. 그들은 소셜 네트워크를 이용하여 집합적인 목소리를 내고 있으며, 때로는 기존의 소셜을 대상으로 자신들의 관점을 반영 혹은 여러 사람들의 의견을 토대로 이야기를 구성하면서 전혀 다른 형식의 소설을 탄생시키기도 한다.

컨버전스로 인해 처음에 누군가가 글을 올리면 많은 사람들의 손을 거쳐 처음보다 훌륭한 혹은 그렇지 않은 글로 변화하게 된다. 이렇게 많은 사람들의 관계에 의해 형성된 글에 대해 누가 도덕적이고 법률적인 책임을 져야 하는가? 예를 들면 영화를 대상으로 그들의 관점을 반영하여 이야기를 구성하면서 때로는 전혀 다른 형식의 영화가 탄생할 수 있다. 이 경우는 과연 기존 영화의 저작권을 침해하는 것인가? 만약에 침해한다면 어느 정도 수준에서 침해라고 할 수 있는가? 만약에 저작권을 엄격하게 적용한다면 일반인들의 창조성을 저해하는 결과가 초래할 수 있다. 사회가 발전하기 위해서는 아이디어들의 창조적 긴장(creative tension of ideas)이 필요하다.

3. 전망 및 정책적 시사점

컨버전스 시대의 참여와 개방의 정신을 충분히 살릴 필요가 있다. 일반인들에게

그들의 의견을 자유롭게 개진할 수 있도록 하면서 제도권과의 긴밀한 협조 체계를 수립할 필요가 있다. 예를 들면, 과거 조선시대와 유럽의 근대 이후를 비교하였을 때, 앞에서 언급한 창조적 긴장의 의미를 알 수 있다. 만약에 조선시대가 유럽에서와 같이 한글이 널리 사용되어 많은 사람들이 자신들의 의견을 자유롭게 표현하였다면, 어떠한 결과가 나타났을까? 유럽에서 종교개혁 이후 라틴어가 아닌 백성들의 언어로 자유롭게 커뮤니케이션할 수 있게 되면서 많은 사상들이 꽃을 피울 수가 있었다. 이것이 바로 아이디어들의 창조적 긴장의 이점이며, 이러한 비록 아이디어들의 창조적 긴장의 장점을 살릴 필요가 있다.

그럼에도 불구하고, 과연 어느 시점까지 일반인들이 저작물을 대상으로 한 그들의 표현의 자유를 어느 정도 수준까지 허용할 것인가가 관건이다. 제도권의 저작권과 일반인들의 창작력과 표현의 자유를 조화시킬 수 있는 정책에 대한 고려가 요구되는 시점이다. 기존의 저작권이 용이하게 침해당할 수 있는 환경이 되고 있다. 이에, 무엇보다도 사람들에게 저작권의 중요성을 인식시키는 교육이 필요하다. 그러나 저작권의 중요성만을 강조하게 되면 컨버전스 시대의 사람들의 참여와 창의성을 도모할 수 없다. 이러한 딜레마를 해결 할 수 있는 시안으로서 교육 영역에 적용하는 ‘공정 이용’이 사람들의 창의성과 저작권자의 권리를 조화시킬 수 있는 조치라 하겠다. 그렇다면 어디까지 공정 이용을 적용할 것인가에 대한 논의가 필요하다.

제 18 절 미디어에 대한 헌신 · 몰입 요구의 증대

1. 변화상 개요

컨버전스 문화는 문화의 미디어화를 전제로 하며 또 그것을 강화한다. 일반적으로 올드미디어는 수동적 수용자상을 전제하고 뉴미디어는 능동적, 참여적 수용자상을 전제한다는 것이 널리 받아들여져 왔다. 그러나 최근 트랜스미디어 이용 행태를 보면 이러한 능동적 수용자상이 부분적으로 기업의 문법을 소비자가 그대로 따른 것에 불과하다고까지 말할 수 있다. 실제로 새로 발명되는 ‘스마트’한 기기들은 이

용자들의 참여(participation)보다는 기기를 구입한 이후에도 지속적인 시간과 노력의 부가적 투입이 필요한 헌신(commitment)을 요구하고 있다.

컨버전스 시대에 이르러 콘텐츠와 프로토콜의 분리가 가속화되면서 UCC나 소셜 미디어처럼 이용자들의 지속적인 참여에도 불구하고 미디어 안에 내재된 논리와 코드는 여전히 이용자가 접근하기 어려운 영역에 머물러 있다. 그 결과 거의 모든 문화적 소비에 점점 더 많은 미디어의 문법과 미디어 기업의 논리가 가속화되고 있다. 트랜스미디어 이용 경험이 증대될수록, 특히 헤비 유저로서 트랜스미디어 이용 환경에 더욱 의존할수록, 이용자의 인식과 행위가 점점 더 미디어 중심으로 변하게 되는 것이다.

2. 변화상의 세부내용

근대 국민국가는 공중(public)으로서의 계몽된 국민을 전제했다. 상상의 공동체로서의 국민은 무엇보다도 신문을 읽는 독자로 이루어졌다고 할 수 있다. 트랜스미디어 수용자(transmedia audience)라는 개념은 근대적 공중의 개념에 가장 가까운 독자(reader)를 대체할 새로운 공중으로 제시된다. 근대의 인쇄문화(printery)에서는 동질적이고 공허한 근대적 시공간의 구성이 중요하고 이 안에서 시대정신과 국민됨(national identity)을 표현하는 것이 관건이었다면 현재의 컨버전스 미디어에서는 상호주관적으로 이해가능한 공간의 구성이 중요하고 자신을 표현하는 것이 관건이라고 할 수 있다. 두 경우 모두에서 미디어 체험은 중요한 개념으로 등장하는데 블로거, 팬, 오타쿠, 줄거리를 섞는 사람들 등 새롭게 등장한 트랜스미디어 수용자 집단은 더 많은 콘텐츠의 소비, 더 다양한 콘텐츠의 소비, 더 집요한 콘텐츠의 콘텐츠의 소비로 특징지어지고 있다.

이러한 문화적 실천은 과거 대동소이했던 방식의 미디어 소비를 다양한 조합의 미디어 소비로, 주로 과거에 집착하는 단선적인 인용(reference)을 네트워크적 인용으로, 생활세계의 일부였던 미디어를 생활세계의 중심의 자리로 옮겨놓는 변화를 불러일으켰다.

미디어를 중심으로 한 생활세계의 재구성은 네트워크로 묶여진 새로운 사회관계를 만들어내고 있다. 같은 관심사나 정보 추구를 위해 일시적으로 네트워크에 접속했다가 사라지는 합리적 선택을 하는 사람보다 네트워크에 상시적으로 묶이거나 나아가 네트워크가 자신의 관심사와 일상을 일일이 간섭하는 경우도 생겨나고 있다. 네트워크 상에 존재하는 사람에 의한 보살핌이나 관심과 같은 정서적 관계는 이미 트랜스미디어 이용자들이 있어서는 지배적 관계로 자리잡아가고 있다. 한편으로 디지털 기기와 통신망, 콘텐츠를 무한대로 소비하면서 다른 한 편 그 안에서 열정, 숭배, 애정, 야망, 순응, 구속이라는 상충되는 도덕적·윤리적 가치들을 소비하고 있는 것이다. 일종의 커뮤니케이션 물질주의라고 할 수 있는 이러한 현상은 현대 종교와 같이 숭배의 의례로서, 도덕과 경제의 컨버전스를 이룰 것으로 보인다.

3. 전망 및 정책적 시사점

정책적 관점에서 보면 이러한 트랜스미디어 이용이 미래 미디어 이용의 프로토타입이라는 것을 인식하고 미디어 환경을 개선하려는 노력이 필요하다. 미디어에 대한 몰입과 트랜스미디어 이용을 중독이라는 병리적 관점에서 접근하기보다는 미디어 수용자의 주체성이라는 비판적 관점에서 접근해야 한다. 수용자가 지속적으로 미디어에 의해 호명되고 미디어의 문법에 따라 행동하는 것이 사회적으로 어떤 비용을 발생시키는지에 대한 관찰과 연구 역시 선행되어야 할 것이다. 정책적으로는 ① 미디어 기업들이 이용자들의 기여를 근거로 이익을 내는 경우 이를 보상할 수 있는 방안이 마련되어야 한다. ② 네트워크 간의 인위적 장벽을 허물 수 있는 적극적인 정책이 필요하다. 물리적 네트워크 간의 개방성 제고뿐만 아니라 폐쇄적인 정보 이용 환경의 개선이 시급하다. ③ 콘텐츠의 사용권에 있어서도 개방성이 제고되어야 한다. 물론 저작권 보호를 위한 장치들이 여전히 필요하지만 플랫폼 별로 서로 다른 저작권 체계 및 응용프로그램, 파일형식 등은 트랜스미디어 환경에 있어 장애물이 되고 있다. 저작권이 있는 콘텐츠를 한 번만 구입하면 여러 기기나 프로그램에서 영구적인 사용권을 구입한 것과 마찬가지로의 효력이 발생하도록 해야 한다.

제6장 결론

제1절 연구결과의 의의

융합은 비단 오늘날의 이슈도 디지털만의 이슈도 아니다. 생산자와 소비자의 융합을 의미하는 ‘프로슈머’라는 용어가 앨빈 토플러에 의해 생성된 지가 벌써 삼십년이 지났다. 남성과 여성의 구분, 전문가와 일반인의 구분, 과학과 기술의 구분, 공공과 민간의 구분, 대기업과 중소기업의 구분 등 우리 사회 여러 분야에서 근대적 분화가 제도화시킨 칸막이가 허물어지고 있다. 디지털 컨버전스는 이와 같이 다양한 분야에서 일어나고 있는 경계소멸의 한 예로 언급될 수 있다. 하지만, 디지털 컨버전스는 타 분야에서의 융합과는 달리 그 자체가 다른 분야의 융합을 촉발시키는 기제가 된다는 점에서 주목을 받을 필요가 있다.

본 연구는 이러한 디지털 컨버전스에 대한 인문사회중심의 종합적 연구시도라는 점에서 그 첫 번째 의의가 있다고 하겠다. 기술과 산업, 그리고 제도 중심의 컨버전스 연구에서 벗어나 그것을 사회변화의 큰 동인으로 간주하고 그것이 갖는 인문, 정치, 경제, 사회, 문화 등 전 방면의 영향과 변화방향에 주목한 것이다. 디지털 컨버전스에 대한 사회적 논의에 비하여 이상하리만큼 이것이 인간과 사회에 주는 영향에 대해서는 관련된 문헌은 물론 논의조차 찾아보기 어렵다. 이는 정보사회에 대한 논의가 정보기술로 인한 산업사회의 변화라는 논제와 관련하여 수많은 학문적 관심을 받았던 것과 대비된다. 왜 이러한 차이가 발생하였을까? 이것은 기존의 학술적 연구가 컨버전스를 주로 기술, 산업 혹은 미디어의 이슈로 보았기 때문이라고 생각한다. 미디어를 둘러싼 이용자와 사회 등의 수요가 기저가 되어 기술·산업·제도적으로 재구조화되는 측면을 보지 않았다는 말이다. 이유가 어떠했건 이러한 현실은 융합에 대한 학문적 관심과 연구가 ‘미디어’나 ‘방송과 통신’을 넘어 사회 전 분야로 확

대되지 못하였음을 의미한다. 이러한 이유 때문에 본 연구는 방송통신융합에 대한 이해의 지평을 인간과 사회 전반으로 넓혔다는 점에서 나름대로의 의미를 갖는다고 할 수 있다.

두 번째로 본 연구가 디지털 컨버전스에 관해 새로운 인문사회과학적 개념체계와 개념의 정립을 시도하였다는 점이다. 먼저 컨버전스의 개념체계를 인간의 존재론과 인식론에 초점을 두는 ‘철학적 정의’와 모든 분야에 적용 가능한 ‘기저적 정의’, 그리고 정치, 경제, 사회, 문화 등 각 영역별 차별성과 다양성을 살린 ‘영역별 정의’로 구분하여 제시한 점이 가장 큰 의의라 하겠다. 본 연구는 컨버전스의 개념 정의를 위해 본 연구에 참여하는 전체 연구진의 의견에 기초하여 수차례의 기획총괄위원회 회의를 거쳐 새로운 디지털 컨버전스 개념체계를 구성하였다. 컨버전스의 기저적 정의는 ‘디지털 기술로 인한 미디어 환경과 소통양식의 변화로 정보·콘텐츠가 다른 영역을 넘나들어 부문간 경계가 약화됨으로써, 기존의 이질적 요소들이 모이고(수렴), 섞이고(혼합), 바뀌고(변형), 나뉘고(분화), 거듭나거나(재구성) 새로운 것으로 창발하는 현상’으로 기술되었다. 기존의 정의들이 디지털로 인한 미디어 환경과 소통양식의 변화에 그쳤다면, 이 정의는 이로 인해 정보 및 콘텐츠와 관련된 부문간 경계가 약화됨으로써 기존의 이질적인 요소들이 변화되는 현상으로 그 포괄범위를 확대한 것이 차이점이다. 커뮤니케이션이 사회구조를 형성하고 또 변화시키는 상호작용의 기제라는 점에서 그것의 변화는 필연적으로 사회구조의 분화를 새롭게 수렴·혼합·분화·재구성·창발시킨다는 것이 이 개념정의의 근본을 이룬다.

세 번째 의의는 철학·인문, 정치, 경제·경영, 사회, 문화 등 5개 분야의 기초연구의 결과를 토대로 총 18개의 컨버전스 변화상을 도출할 것이다. ‘트랜스휴머니즘과 네오휴머니즘의 혼용’에서부터 ‘미디어에 대한 헌신·몰입 요구의 증대’에 이르는 다양한 모습들을 찾아낸 것이다. 물론 이러한 변화상은 아직 성숙되거나 완성된 상태는 아닐 것이다. 변화의 방향이 일방향인 것도 있지만, 서로 다른 두 가지 방향이 혼재되거나, 때로는 당위적인 성격의 변화상도 없지 않다. 디지털 컨버전스가 아직 초기인 점과 그것이 사회적으로 수용되고 걸러지는 적용과정을 감안할 때, 모두

가 인정하고 또 동의할 수 있는 변화상을 찾아내는 것은 쉽지 않은 일이다. 그리고 이러한 18개 변화상들 간에는 일부 중복되는 부분도 또 상충되는 요소도 없지 않다. 그럼에도 불구하고 본 연구가 변화상의 도출을 과감하게 시도한 이유는 다학문적 연구성과를 연결하고 체계화하여 궁극적으로 ‘디지털 컨버전스로 인한 한국사회의 메가트렌드(컨버전스 메가트렌드)’를 도출하기 위한 전단계 작업으로 의미를 갖기 때문이다.

제2절 연구의 한계와 향후 연구방향

본 연구는 상기한 의의와 함께 여러 가지 한계를 노정하였다. 무엇보다도 기획총괄위원이라는 거버넌스 체계를 통해 서로 다른 학문 간의 차이를 뛰어넘고 보다 종합적인 시각을 갖고자 하였지만, 그것을 실행한다는 것은 생각보다 쉽지 않은 일이었다. 수차례의 기획총괄회의와 영역별회의, 워크숍, 심포지엄 등의 기회도 아쉬움이 적지 않았다. 여전히 대부분의 토론과 의견교환은 영역 내에서 이루어졌고, 기획총괄위원을 경유하는 수직적 커뮤니케이션은 제한적일 수밖에 없었다. 그나마 성과라면 이 연구사업의 취지와 중요성에 대해 기획총괄위원들 간에는 어느 정도의 공감기반이 형성되었다는 사실이다. 차기년도에는 영역을 넘나드는 워크숍의 구성 등을 통해 서로 다른 전공의 연구자들이 유사한 주제와 이슈에 대해 논의할 수 있는 기회를 마련하는 것이 매우 중요하리라 생각한다. 이와 함께 기획총괄위원들 간에도 단순한 과제관리를 뛰어넘어 본 연구사업의 결과물에 궁극적인 비전과 전략을 함께 구축하는 기회를 체계적으로 마련해 나가야 할 것이다.

두 번째로는 인터넷, 사이버스페이스와 컨버전스 간의 구분이 분명하지 않은 점이다. 물론 인터넷은 디지털 컨버전스의 시초이자 여전히 매우 중추적인 플랫폼임에 여지가 없다. 하지만, 사이버공간이나 인터넷 자체에 대한 논의는 이미 2000년도 이후 수없이 진행되어 왔다. 따라서 본 연구의 주제들은 마땅히 인터넷을 포괄하면서도 기존의 인터넷 연구가 커버할 수 없었던 컨버전스 현상에 관심을 두고 연구문

제를 잡아나가야 했다. 그리고 이 부분에 대하여 수차에 걸쳐 연구자에게 관심을 촉구하였다. 하지만, 디지털 컨버전스의 개념 자체에 대한 공감대와 지식기반을 공유하지 못한 상태에서 그러한 요구는 단순한 당부를 넘어서기 어려웠다. 물론 이러한 문제는 본 연구에서 개념체계와 정의의 정립이 늦어진 탓도 있지만, 학계 전반적으로 컨버전스에 관한 연구의 축적이 일천한 이유도 있다. 내년부터는 올해의 연구를 기반으로 보다 컨버전스 현상에 적합한 연구대상과 주제를 찾아 수행할 수 있으리라 기대해 본다.

‘존재하는 모든 것들이 디지털로 수렴됨으로 인해 사물, 인간, 생명, 그리고 가상과 현실이 기존의 존재론적 경계를 상실하고 상호 침투하고 혼합되거나 창발하는 현상’이라는 철학적 정의를 되새기면서, 본 연구가 인간의 미래에 대해 시·공간적으로 깊이 성찰하는 기회가 되기를 희망해 본다.

참 고 문 헌

1. 국내문헌

- 구교태·최현주 (2008), 『미디어과잉과 사회의 불확실성의 증가』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-26, 정보통신정책연구원.
- 구철모·정재은·박경아 (2008), 『커뮤니케이션 방식 진화에 따른 세대 간 인간관계의 변화』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-16, 정보통신정책연구원.
- 김문조 (2008), 『정보사회의 미래와 새로운 통신정책 패러다임』, 정책연구 08-72, 정보통신정책연구원, 정책연구.
- _____ (2008), 『정보사회의 미래와 새로운 통신정책 패러다임』, 정책연구 08-72, 정보통신정책연구원, 정책연구.
- 김세은·이종성 (2008), 『미디어에 대한 신뢰와 사회여론의 변화』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-18, 정보통신정책연구원.
- 김영주 (2005), 블로그, 1인 미디어의 가능성과 한계. 『한국언론재단연구서』, 2005년 2월. 한국언론재단.
- 김영찬 외 (2008), 『글로벌 미디어 환경의 수용과 문화정체성』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-25, 정보통신정책연구원.
- 남기범 (2008), 『컨버전스로 인한 공적공간과 사적공간의 경계 변화』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-24, 정보통신정책연구원.
- 노기영 (2008), 『뉴미디어의 의사소통성과 쌍방향성』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-15, 정보통신정책연구원.
- 노명우·윤명희 (2008), 『탈근대사회에서의 개인과 공동체 관계의 변화』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-14, 정보통신정책연구원.

- 삼성경제연구소 (2006), “미국 네티즌들의 블로그 현황 및 전망”. 삼성경제연구소지식전문가SOS.
- 손상영 (2008), 『새로운 통신정책 패러다임이 모색』, 정책연구 08-71, 정보통신정책연구원.
- 손상영 외 (2008), 『방통융합시장의 특성과 경쟁정책기조의 변화』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-08, 정보통신정책연구원.
- _____ (2008), 『방통융합에 따른 개인과 기업의 경제활동 변화』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-04, 정보통신정책연구원.
- 송경재 (2009), “트위터(twitter) 정치”. 송경재의 Politics 2.0: 21세기 정치트렌드. 《세계일보 e-칼럼》.
- 송현주·나은경·김현석 (2008), 『공론장과 집단행동의 변화』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-19, 정보통신정책연구원.
- 신예리 (2009), 「똑똑한 군중」, 중앙일보.
- 이명진 외 (2008), 『복잡계와 네트워크 사회의 변화』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-22, 정보통신정책연구원.
- 이승중 (2008), 『뉴미디어에 대한 매체철학적 해석』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-13, 정보통신정책연구원.
- 이연호·조화순 (2008), 『가상현실 내에서의 사회구조의 형성과 변화』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-23, 정보통신정책연구원.
- 이원태 외 (2008), 『방통융합시대 시민참여 변화와 정책적 함의』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-03, 정보통신정책연구원.
- 이재신·이민영 (2008), 『시민문화의 형성과 생활세계의 변화』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-21, 정보통신정책연구원.
- 이호영 외 (2008), 『방통융합 시대의 미디어 이용과 라이프스타일 변화』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-06, 정보통신정책연구원.
- _____ (2008), 『컨버전스 시대 지속가능한 미디어 환경을 위한 정책연구』, 한국

- 사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-10, 정보통신정책연구원.
- 임영식·김재휘·부수현 (2008), 『사이버공간의 도움행동과 현실에서의 인간관계』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-17, 정보통신정책연구원.
- 정국환 외 (2006), 『IT고도화에 따른 미래 공공조직 구현방안』, 21세기 한국메가트랜드 시리즈 IV 06-06, 정보통신정책연구원.
- _____ (2007) 『가상정부로의 진화』, 21세기 한국메가트랜드 시리즈 V 07-07, 정보통신정책연구원.
- _____ (2008), 『방통융합의 갈등관리를 위한 정책결정 거버넌스 연구』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-07, 정보통신정책연구원.
- 정재기·배 영 (2008), 『일상생활에서의 사회적자본과 미디어 이용』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-20, 정보통신정책연구원.
- 조성동 (2009), “다매체 환경 정착에 따른 수용자의 매체이용 특성변화와 이용매체 구성변화”, 《한국언론학회》 53(1), pp.233~256.
- 최향섭 외 (2008), 『방통융합 시대의 행복감 연구』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-05, 정보통신정책연구원.
- _____ (2008), 『온라인 세대의 네트워크와 집단지성화에 대한 미래 정책 연구』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-11, 정보통신정책연구원.
- _____ (2008), 『컨버전스 시대의 한국사회 메가트렌드 연구』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-12, 정보통신정책연구원.
- 황주성 외 (2008), 『방송통신융합의 철학과 비전』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-02, 정보통신정책연구원.
- _____ (2008), 『이용자 중심의 방통융합성과 분석방안 연구』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-09, 정보통신정책연구원.
- _____ (2008), 『한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구-총괄보고서』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화연구 08-01, 정보통신정책연구원.
- _____ (2008), 『방송통신융합의 철학과 비전』, 한국사회의 방송·통신 패러다

임 변화연구 시리즈 08-02, 정보통신정책연구원.

황하성 · 이욱기 (2008), 『다중미디어환경에서의 수용자의 특성과 미디어선택』, 한국사회의 방송 · 통신 패러다임 변화연구 08-27, 정보통신정책연구원.

2. 국외문헌

Auge, M. (1995). *Non-places: Introduction to an anthropology of Supermodernity*. Verso.

Beck John C. & Mitchell Wade. (2004). *Got Game: How the Gamer Generation is Reshaping Business Forever*. Havard Business School Publishing.

Barber. B. (1998). *A Place for US: How to make Society Civil and Democracy Strong*. Hill and Wang

Bouwman, H., Zhengjia, M., Duin, P., & S. Limonard. (2008). “A Busienss Model for IPTV Services: A Dynamic Framework.” *Info*. 19(3), pp.22 ~ 38.

Caru. A. & Cova, B. (2007). *Consuming Experience*, Routledge Inc.

Castells, M. (1996). “Materials for an Exploratory theory of the network society”. *British Journal of Socioloy* Vol. 51(1), pp.5 ~ 24.

Couldry, N. (2004). “The Productive ‘Consumer’ and the Dispersed ‘Citizen’”, *International Journal of Cultural Studies*, 7(1), pp.21 ~ 32.

Daft, R. L. & R. H. Lengal. (1986). “Organizational Information Requirements, Media Richness and Structural Design.” *Management Science* 32(5), pp.554 ~ 571.

European Commission (1997). “Green paper on the convergence of the telecommunicaions”, *Media and information technology sectors, and the implications for regulation*, Brussels.

Figueiredo, J. M. (2000). “Finding Sustainable Profitability in Electronic Commerce.” *Sloan Management Review* 41(4), pp.41 ~ 52.

Gibson, S. & Ward, S. (2000). “A Proposed Methodology for Studying the Function and

- Effectiveness of Party and Candidate Web Sites.” *Social Science Computer Review* 18(3), pp.301 ~ 319.
- Goodhue, D. L. & R. L. Thompson. (1995, June). “Task-Technology Fit and Individual Performance.” *MIS Quarterly*, pp.213 ~ 236.
- Jenkins & Henry. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Jenkins, H. (2006), 『컨버전스 컬처』, 김정희원 · 김동신(역), 비즈앤비즈.
- _____ (2001). “Convergence? I Diverge.” *Technology Review*. June.
- Junglas, I., C. Abraham, & B. Ives. (2009). “Mobile Technology at the Frontline of Patient Care: Understanding Fit and Human Drives in Utilization Decisions and Performance.” *Decision Support Systems* 46, pp.634 ~ 647.
- Kooimam, J. (2000). “Societal Governance: Levels, Modes, and Orders of Socail-Political Interaction.” in Jon Pierre(ed.), *Debating Governance: Authority, Steering, and Democracy*. Oxford: Oxford University Press.
- _____ (2003). *Governing As Governance*. London: Sage.
- Malerba, Franco. (2006). “Innovation and the Evolution of Industries.” *J. of Evolutionary Economics* 16(3).
- Moore, G. (1995). *Inside Tornado*. Harper Business. New York.
- Negri, A. & Hardt, M. (2008). *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*. Penguin Press HC.
- Ngwenyama, O. K. & A. S. Lee. (2006, June). “Communication Richness in Electronic Mail: Critical Social and Contextuality of Meaning.” *MIS Quarterly*, pp.145 ~ 167
- OECD (2004). “The Implications of convergence for Regulation of Electronic Communications.” DSTI/ICCP/TISP(2003)5/FINAL. Adopted July 12, 2004.
- Ofcom (2008). “Citizens, Communications and Convergence?” Adopted 8 October 2008.
- Pil, F. K. & Holweg, M. (2006). “Evolving from Value Chain to Value Grid.” *MIT*

Sloan Management Review 45(4), pp.72 ~ 79.

Rheingold, H. (2002). *Smart Mobs: The next social revolution*. Cambridge, MA: Perseus.

Rim, M.-H., H.-S. Han, & Y.-W. Sawng. (2009). "A Business Model Analysis for the Converged Services of Supply Chain." *International Journal of Innovation and Technology Management* 6(1) pp.97 ~ 116.

Rogers, E.M. (2003). *Diffusion of Innovations*. (5th ed.). New York: Free Press.

_____ (1995). *Diffusion of Innovations*. (3th ed.). New York: Free Press.

Santoro, C. & Troilo, G. (2007). *The diverse of hedonic consumption experience*. Caru & Cova, eds: Consuming experiences.

Sawng, Y.-W. & H.-S. Han. (2005). "Commercial Aspects of Converged Telecom-Broadcasting Services: Insight from the Satellite DMB Services in Korea." *International Journal of Innovation and Technology Management* 2(4), pp.411 ~ 431.

_____ (2007). "Market Analysis for the Next Generation Mobile Communications Service from the Perspective of Innovation Adoption and Diffusion." *International Journal of Satellite Communications and Networking* 25(4), pp.323 ~ 348.

Saxtoft, Christian. (2008). *Convergence: User Expectations, Communications Enablers and Business Opportunities*. Wiley.

Shirky, C. (2008), 『플리코 쏘리고 들끓다』, 송연석(역), 캘리온.

Silva, Adriana de Souza (2006). "From cyber to Hybrid: Mobile Technologies as interface of hybrid spaces". *Space and Culture* 9(3). pp.261 ~ 278.

Simchi-Levi, D., P. Kaminsky, & E. Simchi. (2008). *Designing and Managing the Supply Chain: Concepts, Strategies, and Case Studies*. (3rd ed.). McGraw-Hill.

Tapscott, Don. (2009). *Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World*. McGraw Hill.

Venkatraman, N. (1989, July). "The Concept of Fit in Strategy Research: Toward Verbal

and Statistical Correspondence.” *Academy of Management Review* 14, pp.423 ~ 444.

Wirtz, B. W. (2001). “Reconfiguration of Value Chains in Converging Media and Communication Markets.” *Long Range Planning* 34, pp.489 ~ 506.

Yoffie, D. (1997). “Introduction: Chess and competing in the age of digital convergence”, *Competing in the Age of Digital Convergence*. Boston: Harvard Business School Press.

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)

● 저 자 소 개 ●

황 주 성

- 서울대학교 경제학과 박사
- 현 정보통신정책연구원 미래융합연구실 연구위원

정 국 환

- 미국 Univ. of Washington 경제학 박사
- 현 정보통신정책연구원 미래융합연구실 연구위원

손 상 영

- 미국 Univ. of Rochester 경제학 박사
- 현 정보통신정책연구원 미래융합연구실 미래전략그룹장

이 호 영

- 프랑스 파리 5대학 사회학 박사
- 현 정보통신정책연구원 미래융합연구실 책임연구원

이 원 태

- 서강대학교 정치학 박사
- 현 정보통신정책연구원 미래융합연구실 책임연구원

김 희 연

- 이화여자대학교 사회학 석사
- 현 정보통신정책연구원 미래융합연구실 주임연구원

김 사 혁

- 한양대학교 경영학 석사/박사수료
- 현 정보통신정책연구원 미래융합연구실 책임연구원

유 지 연

- 고려대학교 정보경영공학 박사수료
- 현 정보통신정책연구원 미래융합연구실 책임연구원

박 윤 정

- 숭실대학교 언론홍보학 석사
- 前 정보통신정책연구원 미래융합연구실 연구원

석 봉 기

- 한양대학교 경영학 석사
- 현 정보통신정책연구원 미래융합연구실 연구원

최 서 영

- 서울대학교 언론정보학 석사
- 현 정보통신정책연구원 미래융합연구실 연구원

박 현 유

- 서강대학교 신문방송학 석사
- 현 정보통신정책연구원 미래융합연구실 연구원

디지털 컨버전스 기반 미래연구(I) 시리즈 09-01
디지털 컨버전스 기반 미래연구(I)
총괄보고서

2009년 12월 일 인쇄

2009년 12월 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 978-89-8242-626-1 94320

ISBN 978-89-8242-655-1 (세트)
