

정책연구 12-11(방송통신정책연구 12-진흥-001)

디지털 인문사회학의 연구동향과 정책 방향

(Digital Socio-Humanities Studies :
Reviewing Research Issues and Policy
Implications)

강홍렬/이호영/유선실/정부연/김상배/김재호/
이명진/이종관/최항섭

2012. 11

연구기관 : 정보통신정책연구원

이 보고서는 2012년도 방송통신위원회 방송통신발전기금 방송통신
정책연구사업의 연구결과로서 보고서의 내용은 연구자의 견해이며,
방송통신위원회의 공식입장과 다를 수 있습니다.

제 출 문

방송통신위원회 위원장 귀하

본 보고서를 『디지털 인문사회학의 연구동향과 정책 방향』의
연구결과보고서로 제출합니다.

2012년 11월

연구기관: 정보통신정책연구원

총괄책임자: 강홍렬 선임연구위원

참여연구원: 이호영 부연구위원

유선실 부연구위원

정부연 부연구위원

김상배 서울대학교 부교수

김재호 전남대학교 교수

이명진 고려대학교 교수

이종관 성균관대학교 교수

최항섭 국민대학교 부교수

목 차

요약문	xi
-----------	----

제 1 편 여는 말

제 1 장 IT에 대한 인문학적 관점의 필요성	3
제 2 장 본 연구의 구성	5

제 2 편 IT의 인문사회적 함의

제 3 장 IT와 사회의 상호작용	9
제 1 절 IT와 사회문화적 맥락의 상호작용	9
1. IT의 사회적 혁신(Innovations)과 수용(Adoption)	13
2. IT의 기술적 속성 변화와 사회적 요구의 반영	20
제 2 절 기술결정론과 사회구성론의 연계	26
제 4 장 IT의 사회공학과 기술결정론 관점	28
제 1 절 IT의 구성요소와 인문사회적 의의	29
1. 컴퓨팅: 일상의 해석과 명료한 의사결정	31
2. 네트워킹: 의사소통과 기능의 결합	35
3. 센싱: 현상의 인지와 입력의 자율성	38
4. 액추에이팅: 물리적 행동을 통한 현실의 조작	41
제 2 절 IT와 기술결정론적 함의	43
1. 컴퓨팅, 네트워킹, 센싱, 액추에이팅의 기능 조합과 IT	43
2. 인문학적 관점에서 파악하는 IT의 잠재적 영향	47

제 5 장 IT 영향의 철학적 해석	51
제 1 절 IT의 수용과 확산에 대한 철학적 해석의 지평	51
제 2 절 IT 영향의 인문학적·철학적 해석	55
1. “디지털”과 IT의 메타해석	55
2. IT에 의한 사이버 공간의 인문학적 의의	63
3. 기계적 메모리와 인간 기억의 상호작용	69
4. 기계적 합리성과 인간성의 위상에 대한 새로운 인식	76
5. 자아의 존재양식과 정체성 변화	85
6. 사회적 소통 양식의 변화	91
7. 인간관계의 양식 변화	94
8. 일상의 내용과 구성 변화	104

제 3 편 IT 수용·확산의 분야별 영향

제 6 장 사회 분야의 변화	119
제 1 절 IT와 사회 분야의 상호작용	119
제 2 절 IT 수용과 확산에 따른 사회 분야의 변화	122
1. 사회적 소통 양식의 재편	122
2. 개인 그리고 인간관계의 재구성	128
3. 집단 형성과 갈등 관계의 변화	136
4. 경계의 소멸과 융합	146
5. 일상성의 변화	153
6. 사회적 위험과 불확실성의 증가	161
제 7 장 문화·미디어 분야의 변화	167
제 1 절 IT와 문화·미디어 분야의 상호작용	167
제 2 절 IT 수용과 확산에 따른 문화·미디어 분야의 변화	172
1. 콘텐츠 생산—유통—소비 체계의 변화	172
2. 새로운 문화의 이해	180

3. 집단 힘의 작용	187
4. 일상공간과 시간	210
5. 공동체 문화와 개인 문화	224
6. 감성 문화	234
제 8 장 정치·행정 분야의 변화	243
제 1 절 IT와 정치·행정 분야의 상호작용	243
제 2 절 IT 수용과 확산에 따른 정치·행정 분야의 변화	245
1. IT의 수용·확산에 의한 정치과정의 변화	245
2. 정보화에 따른 공공부문의 행정 혁신과 국가의 역할 재설정	260
3. 새로운 사회구조 내의 권력 지평 변화	268
4. IT의 수용·확산에 따른 국제정치의 지평 변화	274
제 9 장 경제·경영 분야의 변화	283
제 1 절 IT의 발전과 경제적 변화	283
1. 경제적 변화와 지식(기술)	283
2. 기술진보의 동학: 산업혁명과 지식(기술)	285
3. IT의 발전과 경제적 대변환	290
제 2 절 IT 수용과 확산에 따른 경제·경영 분야의 변화	299
1. 개인과 IT 수용·확산의 변화	299
2. 기업과 IT 수용·확산의 변화	303
3. 산업·시장과 IT 수용·확산의 변화	314
4. 정부와 제도, 그리고 IT 수용·확산의 변화	320
5. IT 수용·확산에 따른 국민경제와 세계경제의 변화	324
제 4 편 맺는 말	
제 10 장 철학적 관점과 이슈	332
제 11 장 인문사회 변화의 의의	334

제 1 절 다차원적인 사회적 복잡성의 증대	334
1. 공간의 인위성과 변환성 증대	334
2. 해석공간의 확장과 지적 한계의 도달	334
3. 사회적 리듬의 안정성 소멸과 시간적 복잡성의 확대	336
제 2 절 일반적 인식 관점에서 역설적인 상황의 일상화	338
1. 발산적 분산과 수렴적 집중의 병존	339
2. 플랫폼을 통한 다양성과 통합성의 병존	340
3. 계산과 창발의 역설적 공존	340
4. IT의 기계적 이성과 정체성과 결부된 감성 중시의 병존	341
제 3 절 사회 전반에 걸친 갈등의 다원화·복잡화	343
1. 휘발성이 높고 비소통적인 소통의 기술, IT	343
2. 개인적 이익(관점)과 집단적 이익(관점)의 갈등	345
3. 점유적 갈등에서 소통적 갈등으로 전개	346
제 12 장 인문사회적 변화와 대응	347
참고문헌	349

표 목 차

〈표 5-1〉 선형적 합리성과 입체적 합리성	84
〈표 7-1〉 정보주기 관점에 의한 정보특성	180
〈표 7-2〉 컴퓨터의 변화와 비즈니스 주기의 변화	218
〈표 7-3〉 상호작용의 유형과 시간적 기대감의 형성	220
〈표 8-1〉 IT와 정치·행정·외교 분야의 변화	244
〈표 10-1〉 IT 수용과 확산의 해석을 위한 인식 수준	331

그 립 목 차

[그림 3-1] IT와 인문사회의 상호작용	9
[그림 3-2] IT와 사회적 맥락의 상호작용과 상호연관성	10
[그림 3-3] IT와 사회적 맥락 사이의 기술결정론적 시각	10
[그림 3-4] IT와 사회적 맥락 사이의 사회구성론적 시각	12
[그림 3-5] IT의 수용에 따른 사회변화의 내용과 범주	13
[그림 3-6] IT 수용의 핵심주체로서 사회구성원	14
[그림 3-7] 사회문화적 맥락의 동학적 개념	16
[그림 3-8] IT 수용과 확산을 위한 인센티브 체계의 작동	17
[그림 3-9] 기술의 탄생과정에 대한 사회구성론적 이해	25
[그림 3-10] 사회와 IT의 상호작용과 그 내용	26
[그림 4-1] IT와 그 수용·확산의 기능적 구성요소	31
[그림 4-2] “Computing power”의 개념	33
[그림 4-3] 한국의 인터넷이용자 비율(1994~2009)	36
[그림 4-4] IT가 가지는 일상과 관련한 기능적 함의의 구도	44
[그림 5-1] 네그로폰테의 IT융합의 세 단계	61
[그림 5-2] 정보 부하와 정보의 가치	70
[그림 5-3] 스마트 기기를 매개로 한 유희의 탈경계화	106
[그림 5-4] IT융합에 대한 문화적 대응	113
[그림 6-1] IT와 사회변화의 변화: 범주와 특징	122
[그림 6-2] 생애주기별 활동유형의 변화	159
[그림 7-1] IT-개인-문화 사이의 구도	171
[그림 7-2] 콘텐츠 생산·유통·소비의 탈경계화	173
[그림 7-3] 콘텐츠의 생산·유통·소비를 소멸시키는 IT 디바이스와 플랫폼	174

[그림 7-4] IT로 인한 콘텐츠의 라이프사이클의 속도 변화	176
[그림 7-5] 촛불 시위에서 게이트키퍼가 없는 일반인의 현장증거 장면	177
[그림 7-6] IT 시대의 타인의 경험 의존에 의한 판단과 행동	181
[그림 7-7] 타인의 경험에 의한 영화소비 선택에 큰 영향을 미치는 포털사이트 영화평점	182
[그림 7-8] IT로 인한 문화의 소비 증가	183
[그림 7-9] IT를 통한 블로거의 뮤지컬문화 소개와 토렌트사이트의 뮤지컬 불법다운로드	185
[그림 7-10] IT시대의 사회적 사실의 집단적 공유	189
[그림 7-11] 카카오톡을 이용한 정보공유의 사례	192
[그림 7-12] 집단협업을 통한 콘텐츠 생산의 형태	194
[그림 7-13] 트위터의 떠창프로젝트의 참가자들: 집단협업의 사례	196
[그림 7-14] IT시대의 비주류문화/비전문가의 부상	201
[그림 7-15] IT시대의 영속적 소유에서 일시적 공유로의 변화	207
[그림 7-16] 무료콘텐츠공유시스템인 토렌트(왼쪽)과 유료콘텐츠구매시스템인 아이튠즈(오른쪽)	209
[그림 7-17] 공간과 시간을 가리지 않고 이루어지는 노동	212
[그림 7-18] IT시대의 공간과 시간의 경계변화	214
[그림 7-19] 빨리빨리 문화의 IT에서의 투영 사례를 보여주는 광고	215
[그림 7-20] IT시대의 시간가치의 변화와 시간의 가속화	218
[그림 7-21] 현실을 시뮬레이션 하는 가상현실	221
[그림 7-22] 가상공간과 현실공간의 상호작용과 감각유사화	222
[그림 7-23] IT시대의 약한 연대에 기초한 부족관계	228
[그림 7-24] 자신의 노출주의문화의 사례: 제니캠	229
[그림 7-25] 관객으로서의 개인에서 배우로의 개인으로의 전환	233
[그림 7-26] IT시대의 감성과 감정의 부상	236
[그림 7-27] 아이폰의 감성적인 부분에 대해서 설명하는 스티븐 잡스	238
[그림 7-28] IT시대의 의견쏠림과 집단적 차원의 충돌	240

[그림 7-29] SNS 상에서 의견의 쏠림현상의 사례: C 식당 국물녀 사건	241
[그림 11-1] IT와 인간 주체의 위기	338
[그림 11-2] 정확성(계산가능성)과 창발적 사회현상의 개념적 공존	341
[그림 11-3] 트랜스 휴머니즘과 네오 휴머니즘의 대비와 상호작용	342

요 약 문

1. 제 목

디지털 인문사회학의 연구동향과 정책 방향

2. 연구 목적 및 필요성

최근 IT분야에서는 인문사회적 지식과 IT 지식을 융합하여 창조적 혁신의 계기로 삼는 소위 ‘인문사회학적(Socio-Humanities Studies)’ 접근에 대한 관심이 증대하고 있다. 즉 오늘날의 다양한 변화를 수용하기에는 기술 R&D만으로는 한계가 있으며, 인간과 사회·문화의 근원을 이해하는 인문학적(Humanities, Liberal Arts) 통찰력과 상상력에 기초한 새로운 기술과 시각이 필요해지고 있다. 더욱이 스마트 산업생태계의 핵심인 소프트웨어 경쟁력은 기술적인 경쟁력과 함께 이용자 개인의 라이프스타일이나 사회적 요구를 얼마나 정확하게 반영할 수 있는가에 의하여 결정되고, 인문사회학적 지식이 중요한 열쇠가 되고 있는 것이다. 예를 들어 애플의 아이폰이나 페이스북, 트위터와 같은 소셜미디어 등의 차별적 경쟁력은 인간에 대한 이해와 인간 본성의 충족에 있으며, 이는 인문학에서 얻을 수 있는 가치와 일치하고 있다.

3. 연구의 구성 및 범위

본 연구의 내용은 다음과 같이 구성되어 있다.

첫째, IT와 인문사회학 사이의 학제간 연구를 위해 IT가 지니는 사회공학적 원리를 정리하고 IT와 기술결정론적 함의를 도출한다. 즉 기술로서 IT가 인간의 일상적인 삶과 관련한 인문사회적 측면에 어떤 영향을 미치는지, 그리고 기제를 통하여 어떻게 영향을 미치는지

를 살펴보고 있다.

둘째, IT의 수용과 확산에 대한 철학적 해석을 수행한다. IT가 현실에 수용되어 일어나는 파장과 영향을 밝혀냄으로써 IT가 가지고 있는 혁신성을 도출해 내고 있다.

셋째, IT와 사회 분야, 문화/미디어 분야, 정치/행정 분야, 경제/경영 분야 등 인문사회학 각 분야별로 어떤 상호작용을 하고 있고, 각 분야에서 IT가 미치는 영향은 무엇인지를 명제(이슈)화 하여 도출해 낸다.

넷째, IT와 인문사회학 연구의 지식을 이용한 IT정책의 전략 방향을 제시한다.

4. 연구 내용 및 결과

제 1 편 여는 말

제 1 장 IT에 대한 인문학적 관점의 필요성

본 연구에서는 한국 사회가 IT의 수용(adoption)과 확산(diffusion)에 따라 마주치게 될 문제점을 유형화하고 논의하고자 한다. 정보화 사회로 변화하는 한국 사회가 어떤 문제를 안게 될 것인가에 대하여 답을 얻기 위해서는, 변화의 핵심적인 기제로서 IT가 지니는 사회문화적 함의를 정확하게 이해하는 것이 필요하다. 따라서 기술로서 IT가 인간의 일상적인 삶과 관련한 인문사회적 측면에 어떤 영향을 미치는지, 그리고 기제를 통하여 어떤 영향을 미치는지를 살펴본다. 이와 같은 내용은 최근 특정한 사회 현상이나 그 사회문화적 영향을 추적함에 있어서 SNS와 관련한 논의들이 그 본질적인 기제와 작동원리에 대한 내용보다는 거시적인 현상을 중심으로 논의하고 있는데, 이를 보완하는 내용이 될 수 있을 것으로 예상된다.

제 2 장 본 연구의 구성

본 연구는 (i) 지금까지 기술, 시장 및 산업전망에 국한되었던 IT전략과 정책의 연구범위를 인문사회학 영역으로까지 확장하고, (ii) IT가 내재화된 새로운 사회문화적 일상에 대한 최근까지의 연구를 재점검하여 집대성함으로써 (iii) 향후 IT가 심화되고 있는 사회와 개인의 일상을 위한 인문사회학적 연구의 이슈와 방향을 제시하고 (iv) 국가의 중장기 IT전략

수립을 위한 전략방향을 제시하는 것을 목적으로 하고 있다.

제 2 편 IT의 인문사회적 함의

제 3 장 IT와 사회의 상호작용

본 장에서는 기술로서 IT가 사회적 맥락이나 인문학적 측면과 어떻게 상호작용하는지를 이해하고자 한다. IT의 내용과 기술적인 진보를 인문학적 상황이나 사회적 맥락과 연계하여 이해하고자 하는 노력들은, ‘과학지식 사회학(sociology of scientific knowledge)’의 성과들을 인문학적 분석에 응용함으로써 등장하기 시작했다. 기술(IT)과 인문사회적 측면이 서로 상호작용한다는 점은 어느 정도 추론이 가능하다.

이런 상관관계(correlation)의 인과성(causality)을 두 가지로 가늠해 볼 수 있다. 첫째, 기술결정론적인 시각으로서, 기술로서의 IT가 가지고 있는 기술적인 속성이 사회와 인간의 일상을 변화시키고 사회가 필요로 하는 가치를 생성하여 사회적 혁신으로 이어지는 경우이다. 둘째, 사회구성론적인 시각은 사회의 구성원들이 사회를 이끌어 가면서 다양한 이유에서 기술에 대한 요구를 발생시키고 사회의 구조적인 측면과 구성의 원리에 의하여 기술, 즉 IT의 확보, 즉 연구개발(R&D)이 이루어진다는 것이다.

따라서 IT, 즉 기술을 사회적 맥락 속으로 끌고 들어가 사회, 경제적, 그리고 인문학적 과정으로 이해하는 시도가 필요하다. 여기서 우리는 기술 중심적인 시각인 ‘기술결정론적’ 논점이나 사회적 구성으로서 기술을 설명하려 하는 ‘사회구성론적’인 논점에 대하여 맞고 틀림을 정리하려는 의도는 없다. 기술과 인문사회적 맥락에 대한 관계 또는 상호작용에 대한 논의를 단순하게 둘 사이의 인과관계(causality)에만 관심을 가지고 하나를 독립변수(independent variable) 그리고 다른 하나를 종속변수(dependent variable)로만 파악하는 것은 문제를 지나치게 평면적이고 선형적으로 이해하는 것이다. 이와 같은 논리의 문제를 극복하기 위해서는 기술과 사회적 맥락의 상호작용을 시스템적 관점(systematic dynamics)에서 살펴볼 필요가 있다. 여기서는 기술(IT)과 사회적 맥락이 상호작용하는 과정을 다양한 Constructs를 통하여 시스템적인 관계 또는 복합적 인과관계(complex of causal relations)로 파악함으로써 가능한 한 총체적인 시각을 확보하려 한다.

제 4 장 IT의 사회공학과 기술결정론 관점

IT의 수용과 확산은 어떤 사회문화적 의의를 지니는가의 문제라고 할 수 있다. 이에 대한 해답을 얻기 위해 IT 수용과 확산을 통하여 사람의 일상, 즉 사회문화적인 측면이 어떻게 변화할 것인가에 대하여 다양한 시각이 가능하다. 여기서는 기술로서 IT가 지니는 속성을 해석하고 이해함으로써 어떤 사회문화적 변화의 동인이 존재하는지, 인문학적 시사점을 내포하는지 그 변화의 방향성에 대하여 이해해 보기로 한다.

기술로서의 IT는 기능(function)의 수준에서 기본적으로 컴퓨팅(computing), 네트워킹(networking), 센싱(sensing), 그리고 액추에이팅(actuating) 등 네 가지의 기술적 요소를 지니고 있다. IT의 모든 기술이나 제품뿐만 아니라 IT의 수용과 확산의 내용은 이들 구성요소들을 어떻게 조합하여 IT를 생성하고 구현하는가, 이들 구성요소를 어떻게 배열, 결합하고 조합하여 IT 제품의 기능을 창출하는가, 그리고 우리 주변의 기기, 설비, 장치, 시설물에 포함시켜 새로운 기능을 도입할 수 있는가의 문제와 관련되어 있다.

제 5 장 IT 영향의 철학적 해석

IT의 발전은 한편으로는 IT를 통한 디지털화의 과정이 존재하는 모든 곳에 스며들어 편재하는 Ubiquity의 실현과정으로 구현된다. 동시에 IT의 발전은 다른 한편으로 존재하는 모든 것이 언제 어디서든지 중지되지 않고 사이버 공간으로 접속되어 존재를 현실화하는 모빌리티(mobility)의 과정으로 실현된다. 이렇게 모빌리티와 유비쿼티라는 두 양상으로 진행되는 IT의 발전은 결국 Ubiquitous mobile 컴퓨팅 시대를 연다.

Ubiquity와 Mobility라는 양상으로 발전하는 IT가 현실에 수용되면서 현실과 가상의 경계는 급속히 허물고 있다. 그런데 현상학자들이 밝혀내었듯이 현실과 가상의 결합은 그것의 실제적인 결합 여부와는 상관없이 이미 인간의 삶 속에서 생생한 체험의 과정을 가능하게 하는 조건이며, 그런 의미에서 혼합 현실은 인간에게 생생하게 살아있는 현실이다.

IT를 그 기저에서부터 심층 분석해본 결과 IT에 의한 디지털화는 수렴과 발산이라는 양상으로 전개되며, 이러한 디지털화에 의해 출현하는 사이버 공간은 잡종 변이의 급변 공간으로 드러난다. 이러한 실존 방식은 자아의 정체성은 물론 자아와 타자의 소통과 인간 관계 그리고 그로 인한 라이프스타일의 급격한 변화를 유발한다. 그리고 그것은 인간 자

체의 정체성에 관한 상반된 자화상을 그려내고 있는 것이다.

제 3 편 IT 수용 · 확산의 분야별 영향

본 편에서는 IT의 사회, 문화·미디어, 정치·행정, 경제·경영의 각 분야별 영향을 명제화 하여 제시하고 있다. 이를 다음 <표>로 정리하였다.

구 분	이 슈
사회 분야의 변화	1. 사회적 소통 양식의 재편 가. 사회적 소통의 양과 범위의 증가와 구조 변화 나. 사회적 소통 방식의 변화 다. 이미지를 기반으로 하는 소통의 증가 2. 개인 그리고 인간관계의 재구성 가. 자아지향적 사회(Self-Directed Society)의 등장 나. 온라인을 삶의 기반으로 하는 개성적인 N세대의 등장 다. 개인의 시간과 공간 재구성과 새로운 인간관계 형성 라. 접속적 인간관계의 확산과 약한 관계의 범위와 중요성 증가 마. 서비스 중심의 유목 물품의 등장과 서비스 중심의 인간관계 형성 3. 집단 형성과 갈등 관계의 변화 가. 가족·개인 중심의 새로운 공동체의 형성 나. 소수 집단의 권력과 사회참여의 증가 다. 사회 구성원 사이의 신뢰의 변화 라. 집단 간 갈등의 특성과 속도의 변화 마. 서비스 중심의 유목 물품의 등장과 서비스 중심의 인간관계 형성 4. 경계의 소멸과 융합 가. 사회 여러 영역의 탈범주화 증가 나. 공적 공간과 사적 공간의 경계의 재구성 다. 기술영역과 문화영역의 융합현상 증가 라. 이성과 감성의 상호작용의 증가 5. 일상성의 변화 가. 여가 중심의 사회로의 전환 나. IT를 기반으로 하는 여가활동의 다양화 다. 일·놀이·학습의 경계의 해체 라. 가족의 형태, 의미, 관계, 기능의 변화

구 분	이 슈
사회 분야의 변화	6. 사회적 위험과 불확실성의 증가 가. 익명성에 따른 사회적 위험의 증가 나. 정보의 과잉에 따른 사회 불안감과 불확실성의 증가 다. 감시와 프라이버시 침해의 위험성 증가 라. 가족의 형태, 의미, 관계, 기능의 변화
문화·미디어 분야의 변화	1. 콘텐츠 생산-유통-소비 체계의 변화 가. 콘텐츠의 생산·유통·소비 사이의 경계 약화 나. IT Device의 대중적 보급과 소비자의 콘텐츠 생산 참여 다. 콘텐츠 생산-유통-소비의 생명주기(Lifecycle)의 가속화 라. 저널리즘의 게이트키퍼 약화와 엘로우 저널리즘 2. 새로운 문화의 이해 가. 문화 이해에 있어서 타인의 판단과 경험에 의존 증가 나. 문화 이해도 상승을 통한 문화 소비의 증가 다. IT를 통한 문화소비의 증가와 문화산업의 발전 3. 집단 힘의 작용 가. 사회적 사실에 대한 집단적 공유의 확산 나. IT를 통한 집단적 사실공유가 가져오는 사회적 파급효과의 증가 다. 콘텐츠 생산에 있어서의 집단적 협업의 증가 라. 집단협업에서의 리더들의 중요성 증가 마. 비전문가 집단의 권위의 상승 바. IT를 통한 하위문화의 부상 사. 콘텐츠에 대한 집단적 소유의 확산 4. 일상공간과 시간 가. 일상의 시간과 공간의 제어화 나. IT로 인한 노동과 여가의 경계 약화 다. 즉각적, 속도집착적 문화의 확산 라. 가상문화와 현실문화의 연결 마. 리셋(Reset) 증후군과 스킵(Skip) 증후군의 등장 5. 공동체 문화와 개인 문화 가. 유목적(Nomadic) 정체성의 등장 나. 약한 연대에 기초한 감성적 부족문화(Emotional Tribalism) 등장 다. 자기표현주의 문화 6. 감성 문화 가. 감성 중심의 문화 확산 나. 텍스트 중심 문화에서 이미지, 소리, 영상 중심의 문화로의 변화 다. 쏠림현상

구 분	이 슈
정치·행정 분야의 변화	1. IT의 수용·확산에 의한 정치과정의 변화 가. 소셜 미디어의 확산과 정치과정의 변화 나. 네트워크를 통한 새로운 정치참여의 활성화 다. 새로운 정치 커뮤니케이션 양식의 부상 라. 정당의 운영방식과 조직형태의 변화 마. 대의 민주주의를 보완하는 숙의 민주주의의 가능성 바. 사이버 정치세대의 부상과 새로운 정치담론의 출현 사. 미시적 생활정치의 부상과 정치 개념의 변화 2. 정보화에 따른 공공부문의 행정 혁신과 국가의 역할 재설정 가. 전자정부를 통한 정부운영 방식의 변화 나. 행정서비스의 선진화와 지식정부의 구현 다. 정부와 시장 및 시민사회의 네트워크 거버넌스 부상 라. 국가의 역할 변화와 새로운 국가모델의 가능성 마. 온라인 개인정보 문제가 정치적 쟁점으로 부상 3. 새로운 사회구조 내의 권력 지평 변화 가. 정치권력의 성격 변화와 지식권력과 소프트 파워의 부상 나. 지식경쟁의 가속화와 지식질서의 변동 다. 정보격차의 해소를 위한 전략적 노력의 요구 확대 4. IT의 수용·확산에 따른 국제정치의 지평 변화 가. 외교 정보화의 추진으로 외교의 영역과 주체가 다양화 나. 초국적으로 활동하는 비국가 행위자의 네트워크 활성화 다. 새로운 제도와 규범 수립을 위한 글로벌 거버넌스의 모색 라. 사이버 공간을 통한 초국적 정체성과 민족주의의 동시 등장 마. 전쟁의 양상 변화와 새로운 안보 위협의 출현
경제·경영 분야의 변화	1. 개인과 IT 수용·확산의 변화 가. 노동의 시공간적 확산과 유연화 나. 소비자의 교섭력과 집단행동의 강화 다. 프로슈머의 확산과 개인 기업의 대두 2. 기업과 IT 수용·확산의 변화 가. 규모의 수확체증과 네트워크 효과 나. 기업 활동의 공간적 확산과 중심지의 강화 다. 기업조직과 생산의 유연화 라. 가치사슬의 융합과 네트워크화 마. 대량고객화의 확산 바. 노동·자본 관계의 네트워크적 재편성 3. 산업·시장과 IT 수용·확산의 변화 가. IT 중심의 산업 융합 나. 사이버 경제활동의 확산 다. IT 생태계의 출현과 시장구조의 변화

구 분	이 슈
경제·경영 분야의 변화	4. 정부와 제도, 그리고 IT 수용·확산의 변화 가. 전자정부의 유비쿼터스화와 공공재 나. 지적 재산권의 강화와 기술혁신 5. IT 수용·확산에 따른 국민경제와 세계경제의 변화 가. IT 수용·확산과 경제성장·고용 문제 나. 가속화되는 세계화와 지역적 불평등

제 4 편 맺는말

본질적으로 IT의 수용과 확산은 사회 전반에 새로운 소통의 장으로서 가상공간을 구성하는 것이다. 이 공간은 개인의 입장에서 해석공간의 확장을 의미하고, 사회의 입장에서는 새로운 공동체의 가능성을 의미한다. 또한 개인의 입장에서 (자아)정체성(identity)이나 현실감(presence)의 원리가 변화하고, 사회의 입장에서는 공동체의 속성이 본질적으로 변화한다. 당연히 기존의 개인과 사회의 속성과 모습을 전제로 하는 사회규범이나 제도적 장치는 많은 변화를 겪는다.

이런 변화에 대하여 우리는 갈등, 복잡성, 역설 등의 3 가지 내용으로 요약한다. 이런 다양한 변화 또는 그 변화의 속도에 맞추어 개인의 사고구조나 사회적인 인식들, 해석방법 등이 적절하게 바뀌고 있지는 못한 것이 현실이다. 그렇다면, 사회적으로 광범위한 적응지체가 나타날 것이고, 사회의 다양한 차원에서 갈등의 문제, 적응의 문제, 채널의 갈등 등이 발생할 것이다. 복잡성은 이를 극복하기 위하여 새로운 방식의 시스템을 필요로 하고 결과적으로 우리가 수용하고 적응해야 할 새로운 질서가 탄생할 것임을 의미한다. 해체는 재조합의 요구와 함께 적응지체의 문제를 수반하는 것을 의미하고, 마지막으로 역설은 우리의 접근방식이나 해법이 다양할 수 있고 이동경로(migration path)를 설계함에 있어 다양한 경로를 생각해 볼 수 있음을 의미한다. 이런 변화를 대변하는 3 가지의 화두는 기본적으로 사회의 구조적인 측면이 지속적으로 해체되고 더딘 재조합의 과정 속에서 논의되는 것이다.

이와 같이 IT의 수용과 확산에 따른 사회적인 변화와 문제를 극복하는 노력은 새로운 가치를 추구하는 노력이며, 무한의 기회와 위협에 맞닥뜨리는 전략이다. 정보화의 진전에 따라 발생하는 사회, 문화, 정치, 경제 영역의 많은 변화들에 의하여 국가사회적 차원의 대

응이 요구된다. 이를 위하여 우리는 다음과 같은 네 가지의 전략적 관점과 거버넌스의 필요성을 제시한다.

- (1) (risk governance) 사회시스템에 대한 신뢰의 문제를 포함하는 위험 거버넌스
- (2) (change governance) 유연성과 신속성의 문제를 접근하는 변화의 거버넌스
- (3) (conflict governance) 다원주의와 개인주의의 문제를 극복하기 위한 갈등의 거버넌스
- (4) (complexity governance) 상호소통, 공유, 신뢰 구축을 위한 복잡성의 거버넌스 등이다.

이런 내용이 결국 새로운 사회적 변화에 대한 대응 전략의 기본적인 방향과 개념을 구성하는 원리가 되어야 한다.

5. 정책적 활용 내용

본 연구를 통하여 IT와 인문사회의 융합적 연구 이슈 및 정책방향을 발굴하고, IT의 사회문화적 영향에 대한 지속적이고 독립적 사업을 수행할 수 있는 연구 기반을 마련하고자 한다. 이는 개별기업 차원에서 수행하기 어려운 IT와 인문사회간 융합이라는 연구주제에 대해 공적차원의 연구를 수행하고 공유함으로써, 한국 IT업계 전반의 경쟁력 제고에 기여할 수 있다.

6. 기대효과

IT와 인문사회간 융합적 접근 필요성과 가능성에 대한 사회전반의 공감대를 조성하고, 중장기적인 기술-인문사회 융합을 위한 제도적 기반을 마련하고 있다.

SUMMARY

1. Title

Digital Socio-Humanities Studies: Reviewing Research Issues and Policy Implications

2. Objective and Importance of Research

There is a growing interest in IT industry in 'Socio-Humanities Studies' approach, which aims at promoting creative innovation with convergence between Socio-Humanities Studies and IT knowledge. That is, there is a limit for R&D to respond to dramatic changes of today, and the insight of Humanities and Liberal Arts over human, society, and cultures is critical to develop new technologies and approaches based on imagination. Moreover, the competitiveness of software, an important part of smart ecosystem, is determined by its technological competitiveness and the capability of reflecting users' personal lifestyle and social demands, which means Socio-Humanities Studies plays an increasingly important role. For example, the competitiveness of social media including Apple's iPhone, Facebook, and Twitter is base on their understanding of humans and satisfaction of humans' desire, which is in line with the values explored in Socio-Humanities Studies.

3. Contents and Scope of the Research

This study expands the research scope of IT strategies and policies from technologies, market, and industry forecast to Socio-Humanities Studies, and conducts literature reviews

on IT-driven social and cultural changes. The study provides research issues and direction for Socio-Humanities Studies on IT, and presents the direction for national IT strategies and policy implications.

4. Research Results

This study consists as follows:

First, the study looks into IT from a social engineering perspective, and the implications of technological determinism to support the interdisciplinary research on Digital Socio-Humanities Studies. That is, what effects IT has on everyday life of humans from a technological perspective and Socio-Humanities perspective is analyzed.

Second, the philosophical interpretation of IT's arrival and spread in society is made in this study. That is, the study looks into how IT infiltrates and spreads in our lives with what effects, thereby exploring the innovative nature of IT.

Third, this study examines the interaction between IT and other areas (e.g. social, cultural, media, political, administrative, economic, business areas) and IT's effects on those sectors.

Fourth, the study provides the strategies, based on IT knowledge and Socio-Humanities Studies, for enhancing the competitiveness of IT industry.

5. Policy Suggestions for Practical Use

This study aims at exploring issues and policy directions for Digital Socio-Humanities Studies and providing a basis for continued and independent researches on IT's social and cultural implications. By conducting and sharing Digital Socio-Humanities Studies, which is hard to be conducted by individual businesses, the competitiveness of Korea's entire IT industry will be enhanced.

6. Expectations

The study contributes to developing a social consensus on the needs for Digital Socio-Humanities Studies, and laying a foundation for the research in the mid-to-long term.

CONTENTS

Chapter 1. Introduction

Chapter 2. Implications of Socio-Humanities Studies and IT
Knowledge

Chapter 3. Interaction Between IT and Socio-Humanities Studies

Chapter 4. Conclusions

제 1 편

여는 말

제1 장 IT에 대한 인문학적 관점의 필요성

최근 우리 사회는 광범위한 영역에서 폭넓은 변화를 겪고 있다. 그 변화는 역사에 전례가 없을 뿐만 아니라 가히 예측하는 것이 어려울 정도로 대단히 빠른 속도로 진행되고 있다. 변화가 일어나는 분야 역시 일상적인 삶의 모든 영역에 달할 만큼 광범위하다. 어떤 변화가 일어나고 그 영향의 폭이 어떠한 것인지에 대하여 한 마디로 정의하고 변화의 내용을 구체적으로 거론하며 논의하는 것이 과연 가능할 것인가 의문이 드는 대목이다. 그럼에도 불구하고 이런 변화의 가장 중요한 기제를 지적하라는 요구에 대해서 누구나 어렵지 않게 정보통신기술(information technology; 이하 'IT'¹⁾)을 말할 것이다.²⁾ 본 보고서에는 한국 사회가 IT의 수용(adoption)과 확산(diffusion)에 따라 마주치게 될 문제점을 유형화하

- 1) 컴퓨터, 네트워크 등의 정보통신기술을 논의함에 있어서 'ICT'(information and communications technology)가 옳은지, 'IT'(information technology)가 옳은지에 대한 논란이 있다. 여기서 우리는 IT와 ICT의 논의에 상관하지 않고 그냥 IT로 줄여 쓰기로 한다. 다만 IT의 주요 내용을 컴퓨팅, 네트워킹 등 정보(information)를 다루는 기술적인 방식들을 모두 포함하는 것으로 해석한다. 뿐만 아니라 '데이터(data)', '정보(information)', 그리고 '지식(knowledge)' 사이에 이들의 의미를 구분하고 차별화 하려는 노력도 있다. 지면의 한계로 자세한 분석과 언급은 피하되, 이런 개념의 혼선이 논의의 내용을 크게 혼란스러운 상태에까지 이르게 하지는 않는다. 여기서 우리는 관련된 개념을 총칭하는 의미로 '정보(information)'를 사용하고자 한다. 'IT'와 '정보'의 용어를 사용하는 것이 의미 전달에 오해를 불러일으키지는 않을 것이다.
- 2) 정보화와 관련한 많은 변화의 기술적인 핵심으로서 IT의 잠재력은 어느 수준인가? 여기서 우리가 주목하는 것은 IT에 의하여 구현되는 기능적 가능성이 인간의 논리적 사고로 구성되고 만들어지는 모든 프로세스(process)를 대체할 수 있다는 것이다. 비록 복잡하지만 우리의 거의 일상은 논리적이고 추론 가능한 형태의 프로세스들로 구성되어 있다. 따라서 IT의 다양한 구성요소를 적절하고 체계적으로 배열하고 조합함으로써 우리의 거의 모든 일상을 구현하는 것이 가능하다. 현재로서는 이와 같은 가능성이 분명 기술적 가능성(technological possibility)에 불과할 수는 있지만, 이들 기술의 내용이 기하급수적 속도로 혁신, 개선되고 있다. 지금 현재의 수준에서 앞에서 언급한 내용들이 기술적 가능성에 머물러 있지만 앞으로 경제적 타당성(economic feasibility)의 영역으로 들어올 것은 시간의 문제일 뿐이다. 기존의 일상 구성을 IT가 대신하게 되는 것이다. 이에 대한 자세한 내용은 '제4장 IT의 사회공학과 기술결정론적 관점'에서 다루도록 하겠다.

고 논의하고자 한다. ‘정보화 사회’³⁾로 변화하는 한국 사회가 어떤 문제를 안게 될 것인가에 대하여 답을 얻기 위해서는, 변화의 핵심적인 기제로서 IT가 지니는 사회문화적 함의를 정확하게 이해하는 것이 필요하다.

본 연구에서는 기술로서 IT가 인간의 일상적인 삶과 관련한 인문사회적 측면에 어떤 영향을 미치는지를 살펴보려 한다. 이와 같은 내용은 최근 특정한 사회 현상이나 그 사회문화적 영향을 추적함에 있어서 social networking과 관련한 논의들이 그 본질적인 기제와 작동원리에 대한 내용보다는 거시적인 현상을 중심으로 논의하고 있는데, 이를 보완하는 내용이 될 수 있을 것으로 예상된다.

3) ‘정보화시대’, ‘지식정보시대’, ‘정보사회’, ‘정보화사회’, ‘지식정보사회’ 등 비슷한 내용과 비슷한 사회적 현상을 논의하는 많은 용어들이 관련된 문헌들에서 빈번하게 등장한다. 이 글을 쓰는 입장에서도 어떤 용어가 더 적절하고 어떤 설명이 더 현실적인지, 그리고 어떤 개념을 여기에서 사용하여야 하는지에 대한 혼란을 강하게 느낀다. 그러나 이 용어들은 이미 너무 널리 쓰이면서 많은 논자들 사이에서 회자되고 있다는 점에서 독자와 논자의 나름에 따라 정의되고 이용되고 있는 것이 현실이다. 이런 의미에 대해서 굳이 바꾸려 하고 수정하기 위하여 다른 정의를 만들어 내는 것 자체가 혼란을 유발할 수 있으므로 독자와 논자의 나름 정의에 의거하여 논의를 진행하고자 한다. 다만 여기에서의 문맥이 논의의 진행이 용어나 정의의 사용에 의하여 본연에서 벗어나지 않도록 논의한다.

제2장 본 연구의 구성

최근 IT분야에서는 인문사회적 지식과 IT 지식을 융합하여 창조적 혁신의 계기로 삼는 ‘인문사회학적(Socio-Humanities Studies)’접근에 대한 관심이 증대하고 있다. 즉 오늘날의 다양한 변화를 수용하기에는 기술 R&D만으로는 한계가 있으며, 인간과 사회·문화의 근원을 이해하는 인문학적(Humanities, Liberal Arts)통찰력과 상상력에 기초한 새로운 기술과 시각이 필요해지고 있는 것이다. 더욱이 스마트 산업생태계의 핵심인 소프트웨어 경쟁력은 기술적인 경쟁력과 함께 이용자 개인의 라이프스타일이나 사회적 요구를 얼마나 정확하게 반영할 수 있는가에 의하여 결정되고, 인문사회학적 지식이 중요한 열쇠가 되고 있다. 예를 들어 애플의 아이폰이나 페이스북, 트위터와 같은 소셜미디어 등의 차별적 경쟁력은 인간에 대한 이해와 인간 본성예의 충족에 있으며, 이는 인문학에서 얻을 수 있는 가치와 일치하고 있다.

본 연구는 (i) 지금까지 기술, 시장 및 산업전망에 국한되었던 IT전략과 정책의 연구범위를 인문사회학 영역으로까지 확장하고 (ii) IT가 내재화된 새로운 사회문화적 일상에 대한 현재까지의 연구를 재점검하여 집대성함으로써 (iii) 향후 IT가 심화되고 있는 사회와 개인의 일상을 위한 인문사회학적 연구의 이슈와 방향을 제시하고 (iv) 국가의 중장기 IT전략 수립을 위한 전략방향을 제시하고 있다.

본 연구의 내용은 다음과 같이 구성되어 있다.

첫째, IT와 인문사회학 사이의 학제간 연구를 위해 IT가 지니는 사회공학적 원리를 정리하고 IT와 기술결정론적 함의를 도출한다. 즉 기술로서 IT가 인간의 일상적인 삶과 관련한 인문사회적 측면에 어떤 영향을 미치는지를 살펴보고 있다.

둘째, IT의 수용과 확산에 대한 철학적 해석을 수행한다. IT가 현실에 수용되어 일어나는 파장과 영향을 밝혀냄으로써 IT가 가지고 있는 혁신성을 도출해 내고 있다.

셋째, IT와 사회 분야, 문화·미디어 분야, 정치·행정 분야, 경제·경영 분야 등 인문사회학 각 분야별로 어떤 상호작용을 하고 있고, 각 분야에서 IT가 미치는 영향은 무엇인지를

명제(이슈)화 하여 도출해 낸다.

마지막으로 IT와 인문사회학 연구의 지식을 이용한 IT 전략 방향을 제시한다.

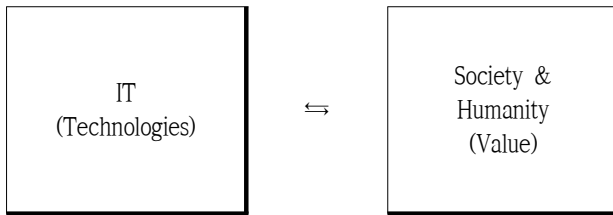
제 2 편

IT의 인문사회적 함의

제3장 IT와 사회의 상호작용

본 연구를 통하여 IT가 우리 일상과 인문사회적 측면에 어떤 영향을 미치고 있는지를 세부적으로 논의하기 이전에, 여기서 우리는 그 영향이 현상적으로 나타나는 기제에 대하여 이해해 보려 한다.

〔그림 3-1〕 IT와 인문사회적 상호작용

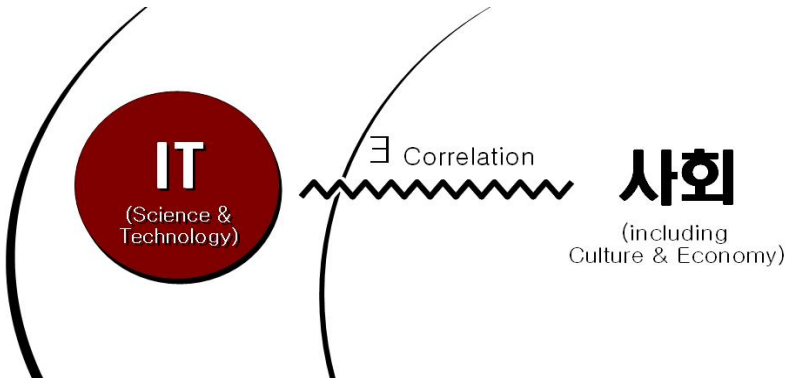


제 1 절 IT와 사회문화적 맥락의 상호작용

우리는 기술로서 IT가 사회적 맥락이나 인문사회적 측면과 어떻게 상호작용하는지, 즉 [그림 3-1]의 내용을 이해하고자 한다. IT의 내용과 기술적인 진보를 인문학적 상황이나 사회적 맥락과 연계하여 이해하고자 하는 노력들은, ‘과학지식 사회학(sociology of scientific knowledge)’의 성과들을 지식이나 기술에 대한 인문학적 분석에 응용함으로써 등장하기 시작했다.⁴⁾ 기술(IT)과 인문사회적 측면이 서로 상호작용한다는 점은 어느 정도 추론이 가능하다. 그리고 현상적으로나 통계적인 관점에서도 서로 일종의 상관관계(correlation)를 가지고 있는 것으로 읽을 수 있다.

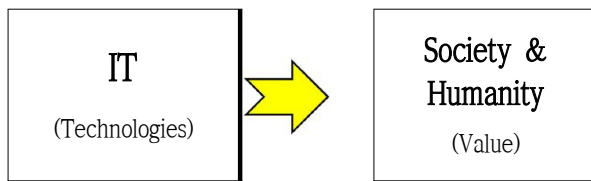
4) 이런 측면에서 IT의 기술적 진보와 새로운 혁신의 내용에 관한 우리의 논의는 비단 IT나 관련 미디어의 변화에 국한한지 않고 다양한 과학적 기술이나 지식, 그리고 산업적 응용의 혁신과 관련한 과정의 논의에서도 그대로 적용될 수 있을 것이다.

[그림 3-2] IT와 사회적 맥락의 상호작용과 상호연관성



기술(IT)과 인문사회적인 측면(사회적 맥락, contexts)이 서로 어떤 관계에 있는가의 문제는 활발한 논의를 넘어 논란과 상당한 수준의 불확실성이 있는 것으로 판단된다. 이와 같은 상관관계(correlation)의 인과성(causality)을 두 가지로 가늠해 볼 수 있다. 첫째는 기술로서 IT가 가지고 있는 기술적인 속성이 사회와 인간의 일상을 변화시키고, 사회가 필요로 하는 가치를 생성하여 사회적 혁신으로 이어지는 경우이다.([그림 3-3]의 인과성 참조) 두번째는 사회의 구성원들이 사회를 이끌어 가면서 다양한 이유에서 기술에 대한 요구를 발생시키고 사회의 구조적인 측면과 구성의 원리에 의하여 기술, 즉 IT의 확보, 즉 연구개발(R&D)이 이루어지는 것이다.([그림 3-4]의 인과성 참조)

[그림 3-3] IT와 사회적 맥락 사이의 기술결정론적 시각



[그림 3-3]의 설명은, 인간의 일상이나 인문사회적 내용을 결정하는 근본적인 동력은 인간과 사회가 수용(adopting & diffusing)하는 기술(IT)에 있으며, 기술(IT)의 혁신과 발전

이 일상의 변화와 인문사회적인 변동의 일차적인 주요원인으로 작용한다는 주장을 담고 있다. 이는 기술결정론(technology determinism)의 인과성에 대한 설명이다. 기술결정론을 주장하는 사람들은 기술의 혁신과 발전을 통해서 우리의 일상적인 삶과 인문사회적 측면이 진화하고 변동하고 있는 것이라고 주장한다.⁵⁾ 우리가 살고 있는 이 사회는 인간의 의지와 활동에 의해 변화하고 발전하는 것이 아니라, 필연적인 경로를 따르는 기술 변화에 의해 사회 전체가 급속하게 변동한다는 것이다.⁶⁾ 기술로서 IT는 사회적인 맥락에 영향을 미치고 새로운 변화를 가져올 수 있다. IT는 분명히 그 자체만으로 새로운 가능성(possibilities)을 가져온다는 잠재적인 요소로서 해석할 수 있다.⁷⁾ 이런 가능성은 기술결정론과 관련한 내용으로서 IT에 대한 다양한 논의에서 지적하고 있다. 사회적 가치를 가져오거나 사회 구조적인 혁신을 이끌어내기 위해서는 기술적인 처방(“technological fix”)을 설계할 수 있다는 논리로까지 이어질 수 있다. 물론 이런 기술적인 처방을 어떻게 획득하는가의 문제에 대해서는 설명이 이루어지지 않는다.

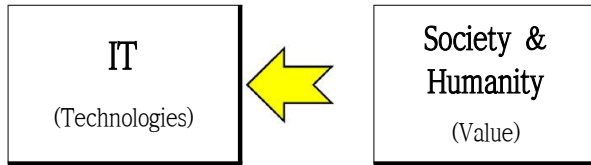
이런 기술중심적인 시각으로서 기술결정론적인 논점은 IT와 관련한 인문학적 내용을 완벽하게 설명하지 못한다. 다른 인문사회적 관점에서는 기술이 사회학적 갈등과 타협을 통해 선택된다는 주장을 전개해왔다. IT를 포함하는 다양한 기술이나 과학적 활동들이 인문학적, 사회적 맥락에 의하여 모양이 지어지고 결정될 가능성은 언제나 열려 있다. 이에 대한 설명이 [그림 3-4]의 인과성에서 설명하는 사회구성론(social constructivism)에 해당하는 시각이다.

5) 대표적으로 앨빈 토플러는 『제3의 물결』에서 우리의 일상을 근본적으로 결정하는 힘은 기술에 있다고 주장하였다.

6) 기술결정론 주장의 대표적인 예로서 구텐베르크의 인쇄술을 꼽을 수 있다. 기술중심적인 시각은 구텐베르크에 의해 발명된 인쇄술이 르네상스를 만들었고 결과적으로 일상의 양식 뿐 아니라 사람의 사고구조와 사회적인 양식까지 변화시켰다는 것이다. 또한 다양한 기계의 출현이 산업혁명의 새로운 생산양식을 통해 자본주의로 이어지고 비행기의 발명이 세상을 연결하는 글로벌 시대를 열었다는 주장이 있다.

7) 이와 같은 내용은 경제학에서 기술적인 가능성을 의미하는 Possibility Set의 확장을 의미하는 내용이다.

[그림 3-4] IT와 사회적 맥락 사이의 사회구성론적 시각



사회구성론은 정치적, 경제적, 조직적, 문화적 요소 등 다양한 인문사회적 현상들을 분석함으로써 기술변화 과정을 설명할 수 있다는 시각인데, 궁극적으로 IT가 사회적 구성의 결과에 지나지 않는다는 주장이다. IT의 혁신과 발달에서 중요한 구실을 하는 것은 기술(IT) 자체의 힘이 아니라 그것을 만들어내고 운용하는 인문사회적 측면이며, IT(기술)역시 그러한 인문사회적 맥락 하에서 이루어지는 사회문화적 산물이자 구성물로 파악하여야 한다는 것이다. 따라서 사회구성론의 시각은 “필요는 발명을 만든다”의 명제처럼, IT(기술)의 혁신과 발전과 관련한 변화 역시 일종의 사회적 합의나 요구에 의하여 생긴다고 이해하고 있다.⁸⁾ IT는 그 자체가 가지고 있는 기술적 합리성 내지는 경제적 효율성에 의해 선택된 것이 아니라 IT와 관련된 사회적 힘의 작용에 의해 선택된다는 설명이다.

따라서 IT, 즉 기술을 사회적 맥락 속으로 끌고 들어가 사회, 경제적, 그리고 인문학적 과정으로 이해하는 시도가 필요하다. 여기서 우리는 기술 중심적인 시각인 기술결정론적 논점이나 사회적 구성으로서 기술을 설명하려 하는 사회구성적인 논점에 대하여 맞고 틀림을 정리하려는 의도는 없다. 기술과 인문사회적 맥락에 대한 관계 또는 상호작용에 대한 논의를 단순하게 둘 사이의 인과관계(causality)에만 관심을 가지고 하나를 독립변수(independent variable) 그리고 다른 하나를 종속변수(dependent variable)로만 파악하는 것은 문제를 지나치게 평면적이고 선형적으로 이해하는 것이다. 이와 같은 논리의 문제를 극복하기 위해서는 기술과 사회적 맥락의 상호작용을 시스템적 관점(systematic dynamics)에서 살펴볼 필요가 있다. 여기서 우리는 기술(IT)과 사회적 맥락이 상호작용하는 과정을

8) 예를 들어, 감속 불능으로 인한 차량사고의 원인을 예방하기 위하여 ABS(Auto Brake System)을 개발한다거나. 운전자의 시야 사각지대를 제거하기 위하여 후방감시 카메라를 개발하는 것들이 이에 해당한다.

다양한 Constructs을 통하여 시스템적인 관계 또는 복합적 인과관계(complex of causal relations)로 파악함으로써 가능한 한 총체적인 시각을 확보하려 한다.

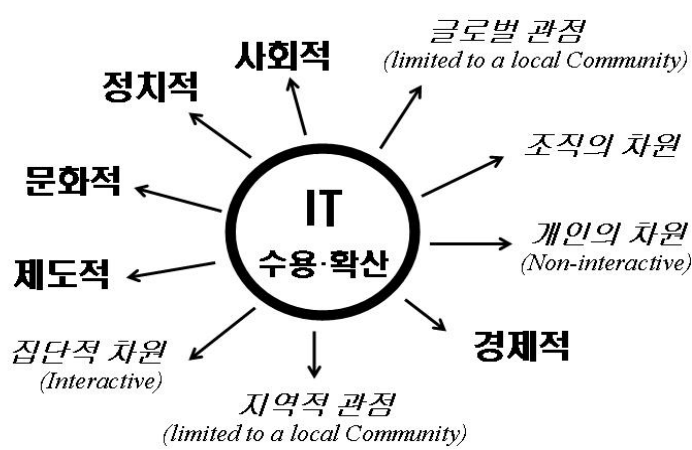
1. IT의 사회적 혁신(Innovations)과 수용(Adoption)

시스템의 관점을 확보하기 위하여 우리는 IT(기술)과 우리의 일상 또는 사회의 인문사회적 맥락이 어떻게 상호작용하는지에 대하여 그 과정을 나누기로 한다. 우선 어떤 목적과 어떤 과정을 통하여 생겨나든 특정한 하나의 기술(IT)이 새로이 생겨났다고 전제하고 논의를 시작한다. 먼저 IT가 발생, 탄생하는 원리나 원칙에 대해서는 추후에 논의하기로 하고, 알지 못하는 그 과정에 의하여 새로이 생겨난 IT가 어떻게 인간의 일상적인 삶과 사회(경제)로 녹아들어(absorbed) 가는지에 대해서 논의하기로 한다.

가. IT의 수용(Adoption)

여기서 우리는 IT의 탄생을 의미하는 기술적 혁신(technological innovations)과 사회의 변화로서 사회나 인간의 삶과 관련한 사회적 혁신(social innovation)을 구분한다. 단위 기술이 사회적 가치를 생성하는 과정은 사회적 혁신을 통하여 이루어지는 것으로 파악하기로 한다. 여기서 기술(technologies, science)로서의 IT와 사회적 혁신(innovations)을 구별함

[그림 3-5] IT의 수용에 따른 사회변화의 내용과 범주

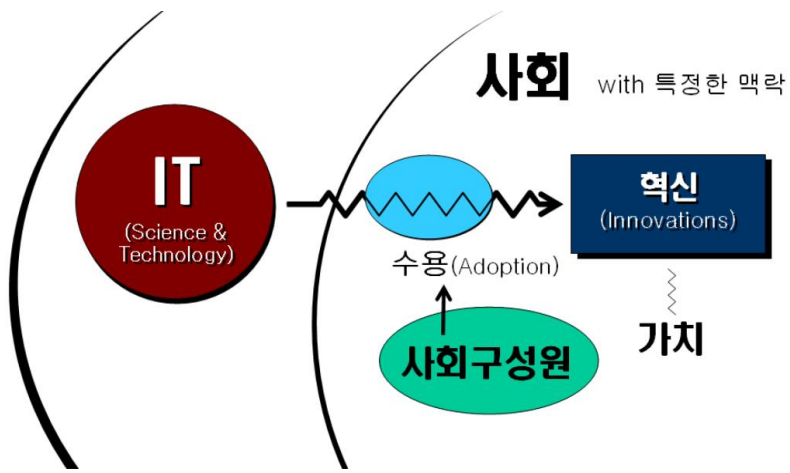


으로써 “기술(technologies)”이 특정한 정의(operational definition)를 가지고 있으며, 이와 관련한 의미와 특성을 지니고, 그 범주도 설정하게 된다. 그리고 이와 같이 IT와 관련한 기술적인 동학(dynamics)과 사회적 혁신을 구별하고자 하는 것은 기술과 관련한 수요의 측면과 공급의 측면을 나누고, 그 사이에 존재하는 차이를 살펴보고자 하는 것이다.

IT가 일상의 삶과 인문사회적 측면에 어떻게 영향을 미치는가의 문제는 대단히 복잡적이고 다차원적인 문제이다. 그리고 다차원적인 복잡성은 하나의 구도를 통하여 설명하는 것을 용인하지 않는 수준에 이르는 것을 판단된다.([그림 3-5] 참조)

여기서 우리는 [그림 3-5]와 같은 다차원적이고 복잡한 측면을 모두 설명하지는 않는다. 각각의 차원에 따라 변화가 발생하거나 IT의 영향이 발생하는 기제와 양식이 모두 다를 것이다. 사회, 정치, 문화, 경제적 영역의 차이뿐만 아니라 개인의 차원인지, 집단의 차원인지의 구분도 분명히 그 변동의 기제는 달리 작동할 것이다. 나아가 개인, 조직(집단), 지역, 글로벌 등 논의의 관점에 따라 각기 다른 설명도 가능할 수 있다. 다만 우리는 이런 모든 논의에서 사회구성원이 IT를 어떻게 수용하는지에 관한 논의를 일반론적인 시각에서 공통분모만 적시하려 한다. [그림 3-6]을 통하여 단지 다차원적인 맥락과 시각을 “사회구성원”의 관점으로 일원화 해보려 한다.

[그림 3-6] IT 수용의 핵심주체로서 사회구성원



사회구성원은 다양한 이유와 목적을 위하여 IT의 기술이나 제품을 선택하여 수용(adoption)한다. 그리고 제품의 선택을 통하여 특정한 기술이나 제품으로서 IT가 가치 생성에 이용되고 확산의 단계로 들어가게 된다. 그리고 사회의 구성원에 의하여 수용되는 과정이 없이는 어떤 기술도 사회적으로 가치를 생성하여 사회적 혁신(social innovations)을 가져올 수 없다. 사회의 구성원으로서 개인이나 집단이 IT를 선택한다면 결국은 IT 그 자체의 기술적인 측면을 선호하여 선택하기보다는 IT가 생성하는 가치와 그로 인해 진행될 사회적 혁신을 위해 수용하고 확산하는 선택의 과정에 들어가게 된다.

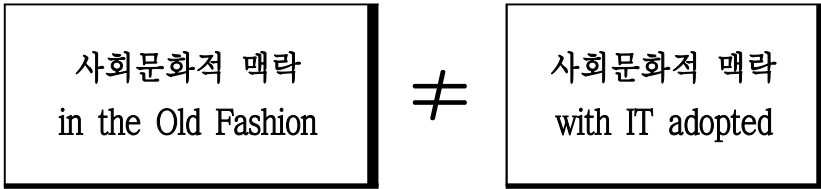
또한 사회구성원이 IT(기술)를 선택하고 수용할 때 특정한 사회문화적 맥락에 의하여 영향을 받는다. 즉 사회구성원은 기술적으로 주어지는 가능성으로서 IT의 기술이나 제품을 선택하고, 사회적 혁신과 사회가 요구하는 새로운 가치(value)를 생성하기 위하여 IT를 수용하고 확산한다. 그리고 이러한 일련의 과정들은 특정한 사회문화적 맥락에 의하여 영향을 받는다. 사회의 구조적 맥락이나 환경적인 요인은 사회구성원으로 하여금 어떤 가치를 원하는지, 그리고 집단으로 하여금 스스로를 혁신하고 사회적으로 어떤 가치를 추구하는지를 결정하는 핵심적인 요소가 된다.

나. IT의 수용과 사회문화적 맥락

사회구성원이 IT의 수용을 통한 사회적 가치를 결정함에 있어 사회문화적 맥락은 대단히 중요한 역할을 한다. IT의 수용을 통하여 발생하게 되는 사회적 혁신의 기본적인 대상은 일상적인 삶과 인문사회적 요소가 배열된 사회문화적 맥락 그 자체이다. IT와 IT를 통한 사회적 혁신으로 만들어지는 새로운 가치가 특정한 의미를 지니는 것도 이런 사회문화적 맥락과 상호작용을 가지면서 가능하다. 서로 다른 사회문화적인 맥락 속에 있는 사회구성원은 동일한 기술이어도 각기 다른 가치를 생성한다. 다시 말해 IT나 IT의 수용을 통하여 생성되는 가치는 결국 사회문화적 맥락에 의하여 결정된다.

구성원의 개인이 처한 사회문화적인 맥락뿐만 아니라, 다음과 같은 집단적 수준의 사회문화적 맥락은 IT의 수용과 관련한 사회적 혁신과 가치의 내용을 결정하는 데에 중요하게 작용한다: (i) 집단적, 사회적 문화(collective or social culture), (ii) 습성(habitus), (iii) 문화적 자산 또는 자본(cultural assets or capital), (iv) 사회적 자본 또는 사회적 배태성(social capital and social embeddedness) 등이다.⁹⁾ 그리고 이런 사회구조적이거나 문화적 생활양식과 관련한 내용 이외에 제도적(institutional)구조도 중요한 역할을 담당한다.

[그림 3-7] 사회문화적 맥락의 동학적 개념



그리고 사회 구성의 일정 부분은 사회구성원의 규모가 확장되면서 발생하는 인문사회적인 변화로 인해 다른 사회구성원에게 영향을 미치는 새로운 맥락으로 작용한다. 이런 내용을 경제학적인 의미로 외부성(externalities)으로 해석할 수 있다. 최근 스마트 기기의 확산과 관련하여 새로운 기술적인 요소가 삶의 양식이나 생활 자체에 근본적인 변화를 가져오고 있다. 우리는 이런 내용을 UX(user experience) 또는 이용자 가치로 이해하고 있다. 그리고 개인적인 기기이지만 다른 구성원의 IT 수용이 한 구성원의 사회문화적 맥락으로 작용할 여지는 얼마든지 있다.

분명히 개인으로서 사회구성원이 IT의 수용으로부터 얻게 될 가치나 그 기대치는 사회적 맥락에 의하여 영향을 받는다. 단순히 정지된 개념이기보다는 그 변화나 영향의 기제가 시간과 IT의 수용을 통하여 변화해가는 동학적(dynamic)구도를 가지고 있다.

다. IT 수용의 인센티브와 합리성의 작용

사람들과 그 사회가 지니는 사회적, 문화적, 경제적 환경(또는 맥락)이 특정한 IT를 수용(adopt)하는 인센티브(incentives)를 결정한다. 사회구성원은 IT를 사회적 혁신을 위하여 수용하고 결과적으로 자신을 위한 가치를 생성하고자 한다. 그리고 IT를 수용하는 문제를 결정함에 있어 IT가 가져올 사회적 혁신과 그 가치를 고려할 것이다. 다시 말해 IT가 가져올 사회적 가치를 기대하고(expecting)¹⁰⁾ 그 내용이 결국 IT 수용의 인센티브로 작용하

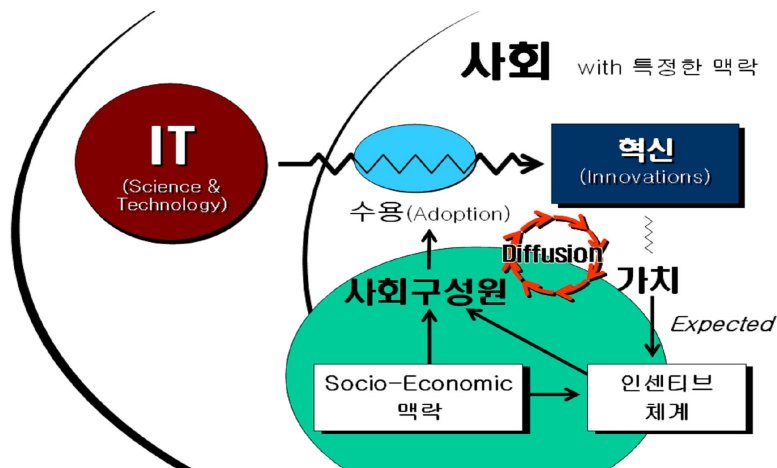
9) 물론 서로 각기 다른 측면을 강조하고는 있지만 실상 유사한 내용을 공유하거나 내용이 중복되는 부분은 인정하고 지나간다. 그 중복성의 문제는 우리의 논의에서 핵심적인 사실이 아니라는 점을 인정해 주기를 바란다.

10) 이와 같이 IT의 수용을 통하여 얻게 될 가치의 내용이나 양에 대하여 굳이 수학적이거나 확률적인 기대('expected value' in a mathematical (statistical) terms)만 고집하지는 않는다.

게 된다. 그리고 IT의 수용과 함께 발생하게 될 사회적 비용, 즉 조정이나 변화의 비용(migration costs)이나 사회적 거래비용(transactions costs)이 발생하는 경우가 있다. 이 때 이러한 비용과 기대되는 가치의 불확실성 사이의 양을 고려하여 사회적 가치의 개선이 이루어질 것으로 판단하는 경우에 사회구성원이 IT를 수용하게 되는 것이다.

물론 이런 사회적 가치의 결과가 일정한 불확실성을 수반한다는 점에서 사회구성원이 현실적 가치와 이런 불확실성을 어떻게 판단하고 받아들이냐의 문제도 쉬운 문제는 아니다. 하지만 이는 고려의 대상 중 하나이며 불확실성의 내용에 따라 판단이 이루어질 것이다. 이런 IT 수용과 관련한 의사결정과정에 사회적 가치에 대한 기대와 판단은 일종의 인센티브 체계(incentive mechanism)로 작용한다. 물론 사회구성원이 서로 다른 판단을 할 수는 있으며, 그 구성원이 처한 지엽적이고 지역적인 상황이나 맥락에 따라 그 인센티브 체계의 구도나 내용, 그리고 전개양식이 다르게 나타날 수 있다.

[그림 3-8] IT 수용과 확산을 위한 인센티브 체계의 작동



사회구성원들이 자신의 인센티브 체계에 근거하여 IT에 대한 수용을 반복하면서 IT의 수용이 확대되는 것을 ‘확산(diffusion of innovations)’이라 할 수 있다. 그런데 이런 IT의 수용이나 확산과 관련한 과정이나 프로세스는 상당한 네트워크 효과(network effects)를 수반한다. 네트워크 효과는 네트워크(정보통신망을 포함함)라고 정의될 수 있는 일정한 구성원간의 관

계(relations)에 의하여 발생하는 외부성(externalities)을 지칭한다. 네트워크 효과란 다른 사람이 얼마나 참여하는가의 규모의 문제가 특정한 한 개인적인 참여가 가져올 수 있는 가치나 효과를 결정하는 효과를 말하는데, 대부분 그 참여의 규모가 커질수록 각 개인이 누리게 될 가치나 효용이 증가하는 것을 말한다. 우선 IT의 활용이나 운영과 관련하여 IT 시스템을 활용함에 있어 네트워크(정보통신망)를¹¹⁾ 광범위하게 이용한다. 경제적 측면에서 정보화시대의 사업체나 산업은 IT를 집약적으로 사용하기 때문에 산업구조와 개별 경제주체가 네트워크에 의존하게 되는 것은 당연한 결과이며 네트워크를 적극적으로 활용함으로써 네트워크 효과가 광범위하게 발생한다. 구성원의 상호작용에 의하여 창출되는 이와 같은 외부성으로서의 네트워크 효과는 크게 (가) 직접 접속의 외부성과 (나) 간접적 상호작용의 외부성으로 나눌 수 있다.

(가)의 직접 접속의 외부성은 음성전화(voice telephony), 텔렉스(telex), 인터넷(the Internet) 등과 같은 정보통신회선, 교통망, 철로체계, 운송체계 등의 네트워크로 특징지어지는 직접접속(direct inter-connectivity)에 의하여 창출되는 경제적인 외부성(externalities)을 말한다. 이는 직접 접속을 전제한다는 측면에서 일반적인 산업보다는 정보통신산업에 광범위하게 적용되는 점에 주목할 수 있다. 직접 접속의 차원에서 발생하는 네트워크 효과는, 정보통신회선에 의한 구성원간의 직접 접촉 가능성의 증대를 통하여 구성된다는 점에서 직접적인 모양을 지니고, 가입자(subscriber)의 숫자가 상호접속(connectivity)의 품질이나 다양성(variety)을 직접적으로 증대시킴으로 발생시키는 경제적인 외부효과이다.

(나)의 간접적 상호작용의 외부성은 표준화되거나 상호호환적인 IT 또는 그 제품의 소비자가 가지는 간접적인 외부효과로서 직접 접속에 의한 네트워크 효과와는 다른 형태의

11) 여기서 네트워크는 굳이 기술적인 관점에서 파악되는 유선이나 무선이라는 전통적인 정보통신망(networks of telecommunications)에 국한되지 않는다. 휴먼인터페이스(human interface)나 제3의 인터페이스의 상호작용의 고리를 통하여 구성되는 것까지 포괄한다. 전통적인 개념의 네트워크의 경우에도, 기존의 전화망이나 텔렉스망과 같은 단순한 계층구조(structure of layers)를 갖기보다는 다중화된 네트워크의 계층구조를 반영하여 물리망(physical networks)의 외부성, 응용서비스망(또는 논리망(logical networks))의 외부성 등 다양한 형태의 네트워크 효과를 포함한다. 그리고 기술적인 관점에서 동일한 소프트웨어를 공유함으로써 동일한 활용이나 기능을 연계하는 경우에도 가능하다.

네트워크의 외부효과로 분류할 수 있다. 간접적인 효과는 그 자체가 간접적인 채널을 통하여 이루어지는 만큼 다양한 양상으로 전개된다. (i) 상호보완재(complementary goods) 확대의 외부효과, (ii) 사후서비스(post-purchase) 기회 증대의 외부효과, (iii) 휴먼인터페이스(human interfaces) 증대의 외부효과, (iv) 학습기회 확대의 외부효과, (v) 시장경쟁 심화의 외부효과, (vi) 표준화 및 대량생산 기회 확대의 외부효과, (vii) 중고시장 확산의 외부효과 등이다.

경우에 따라 간접적인 상호작용의 외부성은 관련 제품간의 상호호환성에 의하여 발생하며, 호환적이지 않은 다른 제품에 대해서는 배타적인 형태로 이루어질 수 있다. 이들 간접적인 외부효과들은 네트워크를 통한 직접적인 연계에 의하기보다는 인간적인 관계, 시장 구조에 의하여 발생하는 관계(relations) 등의 네트워크를 통하여 전달된다는 점에서 광범위하게 적용된다. IT의 수용과 확산을 통하여 외부효과의 원천은 네트워크를 통한 직접적인 형태라기보다는 상호호환적인 제품 사이의 상호보완성이나 IT 제품의 소비에서 나타나는 제반 정보의 교환관계에 의하여 구성되기 때문에 결국 제품의 상호호환성이 간접적인 네트워크 경제효과의 직접적인 연결고리 역할을 하게 된다.

상호작용의 네트워크화에 따른 외부성의 확대와 함께 정보와 데이터 교환의 필요성이 증대되고 정보처리능력의 제고를 요구한다. 따라서 IT가 상호접속의 외부성을 지원하는 핵심적인 요소로 작용한다. 역으로 IT의 발달과 고도화된 네트워크의 전개는 경제활동 및 상호작용의 네트워크화와 외부성의 증대를 위한 중요한 촉진제로 작용한다.

IT의 수용이나 확산의 과정이 일종의 네트워크 효과를 수반하는 경우, 다른 구성원의 IT 수용이 이루어지는 빈도가 많아질수록 특정한 사회구성원의 기대 가치 또는 수용의 인센티브는 확대된다. 다른 사회구성원들이 IT 수용 또는 그 참여가 이루어지지 않은 상황, 즉 낮은 가치의 기대에도 IT의 수용을 선도하는 사회구성원, 즉 early birds에 해당하는 사회구성원을 혁신적 수용자(innovatory users, innovatory adopters)라 부를 수 있다. 그리고 분명히 특정한 기술로서 IT가 사회 전반에 수용되기 위해서는 초기 수용의 단계에서 대단히 낮은 가치의 기대치를 생성한다. 이런 낮은 기대치가 초기의 IT를 수용을 방해하는 것이라면 사회구성원의 자발적인 수용을 이루어질 수 있는 사회구성원 규모의 임계치(threshold, critical mass)가 존재한다. 이런 낮은 기대치로 인하여 시작조차 못하는 단계(임계치 미만)

에 있지만 IT의 수용이 사회적으로 바람직한 것이라면 누군가, 특히 공공부문이나 정부에 의하여 의도적으로 일정한 IT의 수용 규모를 유도할 수 있는 의도된 노력을 추진할 수 있다.

이런 IT 수용에 따른 가치의 기대치와 관련한 내용은 분명히 다양한 사회문화적 맥락에 의하여 결정되고 영향을 받게 된다. 즉 사회구성원이 처해 있는 사회구조적, 문화적, 경제적인 요인에 의하여 인센티브의 체계가 결정된다. 그리고 IT의 수용을 거쳐 확산(diffusion)에 이르는 과정도 유사한 과정을 통하여 설명할 수 있다.

여기서 우리는 사회문화적인 맥락이 내포하는 IT의 수용과 관련한 인센티브의 체계를 사회구성원이 그대로 수용하고 그 인센티브의 내용에 따라 반드시 선택을 할 것인가, 즉 합리성(rationality)이 작용하는가의 문제에 이르게 된다. 이런 합리성은 단순히 개인의 수준에서 발생하는 문제가 아니고 집단, 사회구조적인 차원에서 발생하는 문제이다. 그리고 집단 또는 사회구조적 차원에서는 이런 합리성이 제대로 작동하는지에 대하여 확신하는 것이 대단히 힘들다. IT의 수용과 관련한 사회적 가치의 판단에 대하여 어떤 기준이 어떤 방식으로 작용하는지, 그리고 그런 결정에 대하여 어떤 방식으로 합의에 이르러 가는지에 대한 내용도 설명되어야 할 내용이다.

물론 이런 논리적인 과정에 문제가 발생하는 경우 우리는 우리의 설명을 이어갈 수 없다. 여기서 우리는 이런 합리성이 작용하고 있는 것으로 전제하고 가정하고자 한다. 이런 가정이나 논의의 전제가 엄밀하다면, 사회구성원의 개인적인 수준에서 비합리적인 요소 또는 착오나 오차가 있을 수 있지만 집단적(collective) 수준에서는 앞서 인센티브 체계가 작동한다는 정도로 논의를 진행하려 한다.

2. IT의 기술적 속성 변화와 사회적 요구의 반영

여기서 우리는 기술로서 IT 자체가 가지는 속성과 탄생하고 생성되는 과정으로서 연구 개발(R&D)에 주목한다. 최근 기술의 진보 또는 기술적인 혁신은 축음기나 전구를 개발하는 경우처럼 한 사람의 천재적인 아이디어를 통하여 만들어지기보다는 앞선 다양한 기술 요소를 새로운 양식으로 조합하여 생기기도 한다. IT의 기술적 혁신과 기술적 진보가 현재 하지만 동시에 기존의 기술과 새로운 기술 사이에 연속성(continuity of technologies)이 강하게 작용하고 있고, 기존의 기술과 관련한 개념이나 내용을 중심으로 점진적이고(gradual)

연속적인(continuous) 과정으로 진행된다. 관련기술에 대한 이해 및 축적이 없으면 그와 같은 기술에 도달하는 자체가 거의 불가능하다. 새로운 과학이나 기술에 있어 기존에 존재하는 요소의 내용을 다양한 형태로 반영하고 재구성하기 위한 골격(architecture)의 개념과 이를 창출하기 위한 architecture의 설계(design), 즉 R&D에서 그 기획 기능의 중요성이 그 어느 때보다 강조되고 있다.

예컨대, 소프트웨어의 경우 새로운 소프트웨어는 기존의 소프트웨어적인 방법론을 Recycling 하여 재구성하고 약간의 새로운 부분(전체에 비하여 아주 적은 부분에 해당하는 정도)을 더함으로써 전혀 다른 특징을 지닌 새로운 형태의 소프트웨어를 탄생시킬 수 있게 된다. 경우에 따라서는 이런 내용들이 한 단계 높은 차원에서 프로그래밍 언어(language)의 형태로 존재하기도 한다.

기술 진보의 연속성은 기술의 규모화로 이어지기 때문에 개인이나 기업이 어떤 분야의 기술 분야에 새로이 진입하기(entry) 위해서는 해당분야에 존재하는 기존 기술의 규모(mass)에 대한 철저한 이해와 기존 시장에서 시장화 된 기술에 대한 전반적인 축적을 어떤 방식으로든 이루어야 한다. 이러한 새로운 환경에서는 단순한 아이디어만으로 기술의 확보나 사업의 개시를 이루어질 수 없다는 것이다. 비즈니스나 기술 혁신과 관련한 단순한 아이디어가 기존에 해당분야에서 축적된 기술을 이해한 연후에 비로소 추가되는 부분으로 되어야 하며 이런 기술 기반에 대한 접근을 통해 부가가치를 이루어 내야 한다.

기존의 기술을 개선하거나 새로운 방향으로 전환하는 정도가 전체적인 규모의 기술총량에 비해서는 작은 것으로 나타나지만 시장가치의 측면에서 변화되어 나타나는 내용은 크다. 새로운 기술을 탄생시키는 데 필수적인 기술이 이미 다양하고 광범위하게 존재하고 있으며, 이는 거대한 규모(mass)를 구성하고 있다. 우리는 이런 점진적이고 연속적인 기술의 혁신을 가능하게 하는 기반의 역할을 하는 기존의 기술이나 그 요소들(또는 그 모듈의 블록들)의 존재, 그 집합의 존재를 말하자면 “기술기반”으로 칭할 수 있을 것이다.¹²⁾ 최근

12) 특정한 사회나 국가가 한 분야의 기술에서 경쟁력 있는 기술개발이나 과학적 노력을 이룩하기 위해서는 그 분야의 기술적인 mass를 확보하는 것이 필수적이고, 이는 이 분야의 기술에 대한 국가적, 사회적인 인프라(technological infrastructure)로서 작용하게 된다. 이는 그동안 그 국가나 사회가 그 기술에 대하여 어떤 자세를 가지고 접근해왔는지(path-dependence)에 대한 내용이 축적되어 쌓여질 수밖에 없다. 그리고 전문가나

의 기술, 특히 고부가가치의 기술은 전혀 근거가 없는 상태에서 탄생하기보다는 거대한 기반(technological infrastructure)위에 탄생하는 것이다.¹³⁾ 새로운 소프트웨어를 만드는 경우에도 이미 존재하는 기존의 버전을 일부 수정하는 모습을 갖추기는 하나 근본적으로 다른 모습을 갖춘 새로운 형태의 버전을 생성한다.

외형적으로나 내용면에서 전혀 다른 새로운 IT로 보이더라도 그 구성요소는 이미 다른 사회구성원이나 조직에 의하여 확보된 기술의 요소를 재편하고 조합하면서 새로운 요소를 더함으로써 탄생하게 된다. 최근 모든 기술의 영역에서 기술과 관련한 혁신이나 발전이 이루어지는 양상은 이런 점진성과 연속성을 수반하고 있고, 이런 경향은 더욱 심화되고 있다. 그리고 최근 스마트 기기와 관련하여 논의되고 있는 스마트 IT산업 생태환경은 기술 진보와 관련한 사회적 가치를 생성함에 있어 독자적인 우수성이나 기술 혁신보다는 생태계에 가까운 협업과 다른 기술요소 또는 다른 IT와의 상호작용을 전제하고 있다. 그리고 “산업-IT융합”의 관점을 통하여 새로운 가치를 추구하는 경우에도 새로운 가치를 생성하기 위해서는 기존의 전통산업과 관련한 다른 산업의 기술과 IT의 기술 요소가 상호작용하면서 그 점진성이나 연속성을 심화하는 발전의 개념을 내포하고 있다.

이런 기술적 속성과 관련하여 우리가 주목하는 부분은 새로이 등장하거나 탄생하는 IT는 기존의 활용체계로서 기존의 기술이나 그 요소의 존재를 전제로 하고 있다는 것이다.

인력자원의 측면에서 기존 기술의 규모로서 기반(mass)에 얼마나 용이하게 접근할 수 있는가(as human capabilities or technological availability)의 문제와 과정은 새로운 기술 진보에서 결정적인 역할을 수행한다. 국가마다, 사회마다 특정한 분야의 기술에 대하여 가지는 기술혁신시스템이 차별날 수밖에 없는 이유가 된다. 따라서 과학이나 기술과 관련한 국가적, 사회적 동학(social dynamics)은 항상 그 국가나 사회의 기술기반(technological infrastructure)과 결합된 상태로 작동하고, 그 동학적인 모습은 그 기반에 추가되는(added) 내용에 의하여 이루어진다. 특정한 기술 진보와 관련한 동학으로서 다양한 특징(ex. Chaotic)들은 기술을 탄생시키는 기반 또는 기반적인 규모(infrastructure mass)에 관한 내용이기보다는 이 규모에 더해져서 새로운 기술을 탄생시키는 아이디어들(또는 knowledge claims)의 특징을 반영한다.

- 13) 이는 ‘서로 경쟁하는 기술들을 개발할 수 있는 능력이나 지식기반이 취약한 후발국이나 신흥공업국에서 기술이 사회적으로 선택된다고 해서 기술이 개발될 수 있는가’의 질문에 대한 해답을 얻을 수 있다. 변화된 새로운 기술의 등장은 기존의 기술에 대한 철저한 이해 및 관련기술에 대한 축적이 전제되어야 함

이런 의미에서 새로운 기술의 혁신을 통한 IT의 탄생은 다른 기술요소에 대한 내용을 확보하는 데서 출발한다. 바로 이런 다른 기술에 대한 내용을 확보하고 새로운 기술에 내재화시키는 것이 기술과 관련한 비용적 요소로 작용한다.

앞서 논의한 IT의 속성으로서 점진성과 연속성의 내용이외에도 최근의 IT 또는 그 기술적인 내용은 강한 네트워크 효과를 가지고 있다. 특히 스마트 기기의 도입으로 그 논의가 확산된 스마트 IT산업 생태환경의 경우 다양한 내용과 기술요소 그리고 그 활용이 다른 내용의 IT와 그 연구개발에 영향을 미친다. 여기서 논의하는 IT의 “네트워크성”은 기술 자체의 네트워크 효과로서 외부성을 의미하며 기술이 생성되거나 구성되는 과정에서 다른 기술과의 관계성을 의미한다.

IT가 가지는 네트워크성과 서로 다른 기술요소와의 상호작용성 때문에 최근의 기술 진보는 전반적인 아키텍처(architecture) 또는 시스템(system)에 새로운 구성요소가 되거나 기존의 구성요소를 변화시키는 것이 중요한 부분을 차지한다. 다시 말해 기존에 존재하는 기술요소(technological elements)들을 새롭게 엮어 새로운 아키텍처 또는 시스템을 등장시키는 것이 기술진보의 중요한 영역이 되고 있다. IT(특히 네트워크) 산업에서 기존의 기술을 가진 기업이 다양한 구성요소를 창출한 단위 벤처기업(venture)을 적극적으로 M&A 했던 것(예, CISCO Systems, Nortel, Alcatel 등)도 아키텍처 또는 시스템의 필요한 구성요소를 확보하고 보완하기 위한 지속적인 노력으로 이해할 수 있다.

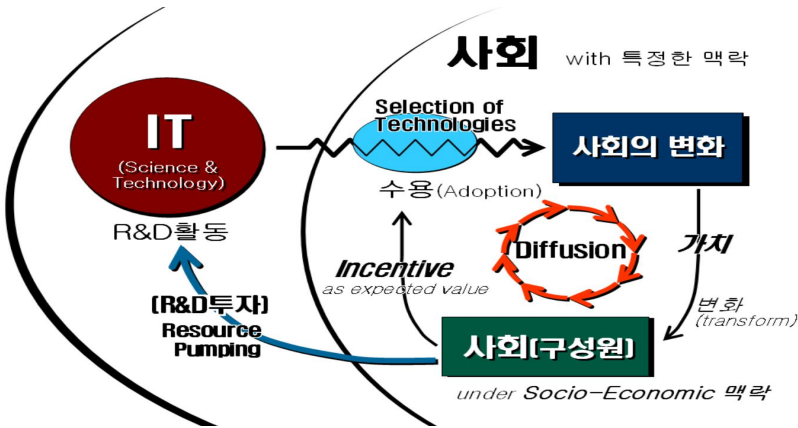
대부분의 최근 기술과 혁신들은 다양하게 존재하는 기술 구성요소(technological elements 또는 components)를 전반적인 시스템으로 구성하는 과정에서 탄생하기 때문에 기술 진보가 예측 가능한 상태로 진행되는 것으로 이해할 수 있다. 따라서 필요한 기술이나 기술 진보에 대하여 체계적인 기획이 가능하고, 관련된 자원 투입 계획을 수립할 수 있다. 이와 같은 새로운 아키텍처 또는 시스템은 그 기술에 대한 수요 또는 시장의 상황에 따라 신축적으로 움직인다. 다시 말해 사회문화적 맥락에 의하여 창출되는 다양한 갈등 구도나 인센티브 체계(incentive mechanism)에 민감하게 반응하는 것이다. 한 아키텍처 또는 시스템 상의 각 구성요소(technological element, 소프트웨어 또는 부품들)의 가치는 그 자체의 가치보다는 그 요소와 결합되어 보다 나은 아키텍처 또는 시스템을 구성할 수 있는 다른 요소들의 존재로 인해 그 가치가 결정된다.

따라서 기술 구성요소의 경우, 그 가치는 네트워크 효과(network effects)로 이야기 할 수 있는 강한 외부성(externalities)이 작용한다. 이와 같은 기술요소 간의 네트워크 효과는 R&D 과정에서 다양한 참여자들 사이의 네트워크성으로 이어지고, 나아가 그 기술을 활용하는 기업들이나 개인들의 네트워크성으로 이어진다.

따라서 기술로서 IT의 점진성과 연속성, 그리고 네트워크 효과로 설명되는 속성은 결국 새로운 기술적 요소의 획득과 관련한 자원이나 노력을 필요로 한다는 점에서 기술 진보가 이루어지기 위해서는 상당한 규모의 자원 할당(resource allocation)을 필요로 한다. 기술로서 IT의 혁신과 새로운 기술을 확보하기 위해서는 새로운 기술의 탄생을 목적으로 하여 자원의 투입, 즉 투자를 필요로 한다는 사실이다. 무엇보다 먼저 특정한 기술분야에 새로이 진입하는 입장에서는 기존의 기술기반(technological infrastucture)을 확보하는 데 많은 노력과 자원을 기울여야 한다. 이와 같은 자원은 사회(또는 경제)내의 수요(demand for technologies)를 통하여 확보될 수 있으며, 이는 시장의 가격기구(pricing mechanism)이나 사업과 관련한 비즈모델(수익성)을 대변하는 사회적(경제적) 수준의 인센티브 체계에 의하여 결정된다. 이런 역할의 중요한 부분을 벤처캐피털(venture capital)이나 관련된 금융체계가 담당하는 부분도 있다. 새로운 기술의 확보를 위하여 투입되는 자원의 양은 기술로서 아키텍처나 시스템을 디자인하는 데 필요한 다양한 기술 구성요소(elements 또는 components)를 확보하는 데 이용될 수 있고 전혀 새로운 기술의 구성요소를 개발하고 관련된 기술 혁신을 도출하는 데 사용될 수도 있다. 물론 이런 비용은 반드시 단기적으로 나타나는 개념으로 이해할 필요는 없다. 뒤집어 이야기 하면 최근의 기술 혁신은 연구개발에 투입하는 자원의 양과 양의 상관관계를 가지고 있다. 거시적인 관점에서는 기술 진보와 관련한 단편적인 모습이 보이기보다는 연구개발(R&D)에 할당된 자원의 양에 따라 보다 빈번하게 발생하는 새로운 지식-주장(knowledge claims)의 모습이 발견될 수 있을 것이다. 이런 양의 상관관계는 일종의 확률적 과정(stochastic process)으로서 투입되는 자원과 과학기술(IT)의 진보 사이에 정비례의 관계가 강하게 나타나는 것으로 관찰될 것이다.

사회적 요구가 있거나 있을 것으로 예상되는 기술에 대하여 일정한 자원이나 노력을 투입하는 경우 그 기술의 획득이 이루어질 가능성이 높아지는 것이다. 기업이나 공공부문에서 체계적으로 진행되는 연구개발(R&D) 전략의 내용이나 기술경제학적인 내용이 대부분 이런 내용을 다루는 논의들이라는 사실도 주목할 만하다.([그림 3-9] 참조)

[그림 3-9] 기술의 탄생과정에 대한 사회구성론적 이해



[그림 3-9]는 기술 수용의 과정은 기술이 혁신을 통하여 사회의 변화와 사회문화적인 가치의 생성을 목적으로 선택·수용되고 사회구성원들의 수용이 확산되면서 IT의 확산이 이루어지는 과정을 설명하였다. 여기서 IT의 수용과 확산이 이루어지는 것은 IT의 기술이나 관련 제품의 시장이 형성되는 것을 의미하고 이들을 생산하는 기업이나 사업체가 이와 관련한 수익구조와 비즈니스 모델을 형성하면서 가능해진다.

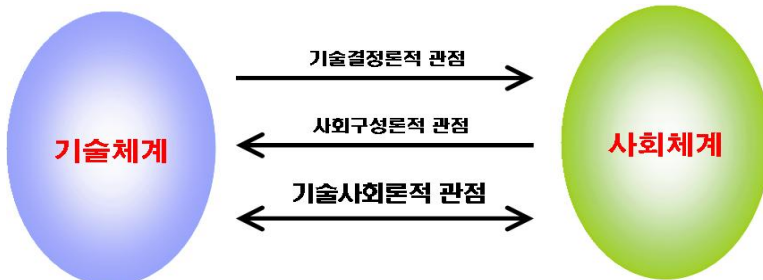
기업의 입장에서는 사회구성원들의 요구 또는 수요와 사회의 변화를 가져올 수 있는 가능성에 대한 판단을 통하여 일정한 수익 창출이 가능하다고 판단하는 경우 그런 기술을 확보하고자 하는 노력을 시작할 것이다. 상당한 불확실성을 가지고 있지만, 연구개발의 결과로 얻는 기술이나 아이디어의 구현은 얼마나 기술 확보를 위해 투자를 하는가와 비례하는 것으로 보인다. 다시 말해 사회적인 요구를 바탕으로 사회구성원의 맥락을 고려하여 그들이 얼마나 지출할 것인가에 대한 판단이 서는 경우 그에 대한 연구개발, 즉 자원의 투입(resource pumping)이 이루어지는 것이다. 그리고 최근 기술의 추이가 말하는 것처럼 그 기술을 구현하고 시장에 내놓을 수 있는 제품을 확보하고 사회구성원의 수용(adoption)을 기다리게 된다.

어떤 의미로 IT는 사회적 맥락에 의해 예견된 방향으로 발전하고, 그 혁신이나 진보는 사회가 요구하고 사회구성원이 주어진 사회문화적 맥락에서 필요한 내용에 따라 예정되고 예견 될 수 있는 모양으로 전개된다.

제 2 절 기술결정론과 사회구성론의 연계

앞에서 설명한 것처럼 이미 개발된 IT를 수용하고 확산하는 과정에 사회문화적 맥락(context)이 작용하며 사회적으로 존재하게 되는 IT는 사회문화적 맥락과 정합성(consistency)을 유지하게 된다. 이런 IT와 사회문화적 맥락의 역할은 수동적인 상태에 머물지 않고 다양한 채널을 통하여 과학과 기술, 그리고 IT가 등장하는 과정에 깊이 작용한다. 또한 앞선 논의를 통해 IT와 인간의 일상적 삶이나 인문사회적 측면 사이의 상호작용과 관련하여 기술결정론과 사회구성론의 관점이 서로 연계되어 있음을 살펴보았다. 그리고 단순한 기술결정론과 사회구성론적인 관점으로 이해하기보다는 이런 인과적 관계가 이루어지는 과정이나 논리를 해석함으로써 IT와 사회 또는 그 인문사회적인 관점이 어떤 관계를 가지고 있는지를 논의하였다. IT가 가져오는 인문사회에의 영향에 대하여 정확하게 이해하기 위해서는 기술결정론과 사회구성론의 서로 다른 논리를 같이 다루고 그 내용을 접근해야 한다는 사실도 확인하였다. 이런 분석이나 이해의 관점을 김문조(2009)는 기술사회론적 관점으로 부르고 있다.

〔그림 3-10〕 사회와 IT의 상호작용과 그 내용



출처: 김문조(2009. 11. 12)

우리의 논의나 해석에도 불구하고, 기술결정론이나 사회구성론과 관련하여 두 가지 논리의 필요성을 인식한 데에만 머물고 있다. IT와 사회 사이의 상호작용에 대하여 어떤 내용이 더 강하고 우월한지에 대한 내용은 우리가 포괄할 수 있는 영역은 아니다. 다만 두 가지의 논리 중 어느 것도 배제할 수 없는 중요성을 지닌다는 정도에서 머물고 있다.

우선, 사회구성론적 관점은 사회체제로서의 사회문화적인 맥락이 중요하다고 강조한다. 기본적으로 기존의 사회 구성, 즉 정치, 경제, 사회, 문화, 그리고 그 제도적인 구도와 사회 구조적 측면, 즉 사회체제의 중요성을 강조하는 것이다. 그리고 이런 사회체제는 연속성과 지속성을 가지고 있다. 비록 그 변화의 속도가 최근 빨라지고는 있지만 현실의 내용과 그 구조적인 양상이 어떠한 모습을 가지고 있는가의 문제가 앞으로 맞게 될 미래의 모습을 결정하는 데 핵심적인 역할을 담당한다. 다시 말해 IT의 수용과 확산에 따라 우리가 맞게 될 사회의 변화는 대단히 강한 경로의존성(path dependency)을 가지고 있다. 미래의 모습을 전망하고 예측하기 위해서는 현실에 대한 정확한 이해와 분석의 과정을 필요로 한다.

여기서 IT의 수용과 확산에 따른 인문사회적, 사회문화적 영향을 논의함에 있어 우리가 논의하는 내용은 이런 현실에 대한 분석은 배제한다. 이와 같은 현실에 대한 분석은 대단히 광범위한 내용이기 때문에 본 연구에서 모든 내용을 체계적으로 다루는 자체가 불가능할 수 있다. 따라서 향후 우리가 맞게 될 미래의 모습에 대하여 완전하지 못한 시각을 가지고 있다. 다만 IT의 수용과 확산에 따른 영향이 사회, 문화, 정치, 경제의 측면에서 어떤 방향으로 이루어질 수 있는지, 그 방향성에 대한 논의에 우리의 논의를 집중한다. 그리고 그 트렌드와 관련된 내용을 정리할 예정이다.

이런 논의에서 도출되는 내용을 활용하려면 우선 우리의 현실과 관련한 사회문화적 맥락과 인문학적 측면을 충분히 이해해야 한다. 그리고 그런 방향성(vector)의 내용이 현실과 결합하여 어떤 변화의 경로(path)를 결정하게 되는지 이해해야 한다. 물론 이렇게 현실이 변해 가는 과정에서 사회문화적 맥락은 지속적으로 변화하게 될 것임도 주목하여야 한다.

제 4 장 IT의 사회공학과 기술결정론 관점

우리가 추구하는 이슈는 일상으로 젖어들고 있는(“내재화”되는) IT, 즉 IT의 수용과 확산은 어떤 사회문화적 의의와 함의를 지니는가 문제이다. 이에 대한 해답을 얻기 위하여 우선 IT 수용과 확산을¹⁴⁾ 통하여 사람의 일상, 즉 사회문화적인 측면이 어떻게 변화할 것인가에 대하여 논의하도록 한다. 다양한 시각이 가능하지만, 여기서는 기술로서 IT가 지니는 속성을 해석하고 이해함으로써 어떤 사회문화적 변화의 동인이 존재하는지, 인문학적 시사점을 내포하는지 그 변화의 방향성에 대하여 이해해 보기로 한다.

여기서 우리는 사회가 IT의 수용과 확산(일상에의 IT 내재화)에 따라 마주치게 될 변화의 내용에 대하여 구조화하여 논의하고자 한다. IT의 수용과 확산을 통한 영향은, 단순히 설명하는 것이 가능한 만큼 제한된 범주에서만 발생하기보다는, 일상적인 삶의 모든 영역에서 일어나고 있다. 경제, 사회, 문화 등의 영역에 해당하는 일상적인 생활양식에서부터 형이상학적인 인지, 즉 철학의 관심 대상에 해당하는 내용에까지 변화를 가져오고 있다.

처음에는 IT를 이용하려면 IT기능을 가진 별도의 제품을 이용하였다. 과거 십수년간 IT 산업에서 생산되는 전자기기, 컴퓨터, 통신기기, 네트워크 등과 같은 IT제품을 활용함으로써 IT의 수용과 확산(정보화)이 진행되었다. 요즘은 독자적인 기능을 수행할 수 있는 IT제품이 아니더라도 일상적인 삶의 모든 영역에 IT의 기술요소가 내재화된(embedded) 상태로 IT를 이용할 수 있게 되었다. 우리 일상의 다양한 영역에서, 다양한 일상의 필요성에 따라 IT를 이용하게 되는 과정을 일상과 IT가 융합하는 것으로 이해할 수 있다. 향후에는 IT의 기술적인 요소를 일상과 관련한 거의 모든 제품과 과정(process)에서 수용하고 내재화시킴으로써 IT가 가져올 수 있는 기술적 잠재력, 즉 기능의 혁신을 이용하여 다양한 일상적인 영역에서 새로운 변화를 가져오게 될 것이다.

14) IT의 수용(adoption)을 많은 사람들이 “정보화”(informatization)이라 표현하기도 한다. 그리고 1990년대 중반을 거쳐 오면서 이런 화두로 다양한 분야에서 수많은 형태의 정보화 또는 IT수용을 경험하였다.

제 1 절 IT의 구성요소와 인문사회적 의의

본래 IT는 다른 제품, 기기, 서비스 등에 제품으로든 부품으로든 흡수, 사용됨에 따라 IT가 지니는 기술적인 잠재력을 발현하고 이를 통하여 그 가치를 극대화한다. IT가 가지는 기술적인 잠재력은 무엇보다도 IT와 관련한 모든 정보나 트래픽, 그리고 그 과정들의 '디지털화(digitalization)'에서 출발한다.

우선 IT가 관련된 과정은 자연이 가지고 있는 정보나 데이터¹⁵⁾가 IT가 인식할 수 있는 내용으로 전환하는 과정, 즉 샘플링(sampling)이다. 이는 자연이 지니는 아날로그 모양의 내용을 IT가 인지할 수 있는 수치(digits)의 내용으로(디지털로) 전환하게 되고, 이 과정에서 어느 정도의 샘플링 오차(errors)가 발생한다. 샘플링의 정확도 또는 원래 모습에 얼마만큼 유사한가의 문제는 결국 데이터의 양으로 나타난다. 외견상으로 동일한 노래의 음원(MP3) 파일의 경우 음질이 좋은 파일이 그렇지 못한 파일보다 파일 크기가 크다. 이것은 음원을 압축하는 기술과 관련성을 가진 경우도 있지만, 똑같은 압축기술을 사용하더라도 얼마나 실제의 음에 가까운가에 따라, 즉 샘플링을 얼마나 정확하게 하는가에 따라 음원 파일의 크기가 달라지는 것이다.

명확한 것은 사람의 인지적 관점에서 무시할 수 있는 수준의 샘플링 오차가 발생할 수 밖에 없다는 것이다. 그럼에도 불구하고 실제로 IT기기를 이용하여 즐기는 음악의 음원, 디지털화 된 동영상, 그리고 사진 등의 내용이 디지털화 된 조악한 내용이 아니라 우리의 오감을 통하여 그 차이를 거의 느끼지 못하고 있다. 비록 자세하게 뒤지면 그 차이를 느낄 수 있지만, 인식의 차원에서는 거의 그 차이를 느끼지 않으면서 이들을 활용하고 있다.

아날로그에서 디지털로 전환하는 과정에서 샘플링의 오차가 발생함에도 불구하고, 정보나 데이터를 전달하는 과정에서는 아날로그의 원래 내용과는 달리 그 오차(transmission errors)를 거의 완전히 없앨 수 있다. 아날로그를 그대로 전달하면서 발생할 수 있는 오차나 노이즈의 가능성보다 샘플링의 오차를 극도로 줄일 수 있다는 점이 바로 IT의 가장 중

15) 이런 자연의 정보나 데이터는 개략 다음과 같이 그 종류를 나눌 수 있다: (i) 인위적인 기록에 의한 문자화된 정보, (ii) 자연의 정지된 모습을 담은 사진(still image), (iii) 자연의 움직임을 연속적으로 담은 동영상(video), (iv) 자연의 소리를 담은 정보(audio, sound), (v) 자연이나 인위적 과정에 대한 프로세스를 담은 내용, 즉 소프트웨어 그 자체 등이다.

요한 장점의 하나라 할 수 있다. 뿐만 아니라 엄청난 잠재력을 지닌 전자공학(electronics) 분야, 특히 광학(photronics)과의 결합이 가능해진다. 그리고 IT의 핵심은 정보의 전달과 소통의 과정에서 발생하는 비용을 미미한 수준으로까지 줄일 수 있다는 점이다. 단위 전달을 위한 한계비용(marginal costs)을 영(0)에 가깝게 수렴하게 한다. 네트워크를 통하여 정보나 데이터를 전달, 전송하는 것은 IT와 관련하여 자주 생기는 과정이다. 최근의 IT가 대부분 네트워크 상에서 일정한 기능을 생성하고 다양한 기기나 설비 사이의 소통을 통하여 시스템의 차원에서 그 기능을 생성하고 있다. 이런 점에서 정보나 데이터의 전달, 전송은 IT와 관련한 핵심적인 과정을 구성하고 있는 것으로 이해할 수 있다.

모든 정보를 디지털화 하면서 수치화된 정보를 다룸에 있어 연산(computing)의 과정을 도입할 수 있다. 연산의 기능을 고도화하여 활용함으로써 데이터를 시간의 흐름에서 떼어내어 저장하고, 압축과 다중화 할 수 있게 되었다. 특히 정보의 처리나 전달과정을 효율화하는 것이 가능해졌다. 모든 형태의 정보와 데이터들이 '실시간'을 떠나 binary digits의 형태로 저장할 수 있게 됨에 따라, 콘텐츠와 디지털 형태 정보의 중요성이 크게 부각되었다. 그런데 콘텐츠의 종류에 상관없이 binary 데이터 형식으로 전환되면서 콘텐츠 간의 상호 결합이 가능해진다. IT의 입장에서 모든 정보가 디지털화 된다는 점에서 정보의 구분이 없어지는 상태이기 때문에 binary signal의 데이터나 정보를 무작위로 통합하고 가공하는 것이 가능하다. HCI(human-computer interface)상에 보여지는 데이터나 정보는 문자, 사진, 소리, 동영상 등이 섞여 있는 것으로 보이고 이들을 운영하는 소프트웨어까지 결합된다. 역설적으로 모든 정보의 수용, 즉 정보의 다양화·멀티미디어화로 이어지는 모습을 갖추고, 우리는 이를 '멀티미디어'라 하기도 하고 분야별 융합(convergence)이라 하기도 한다.

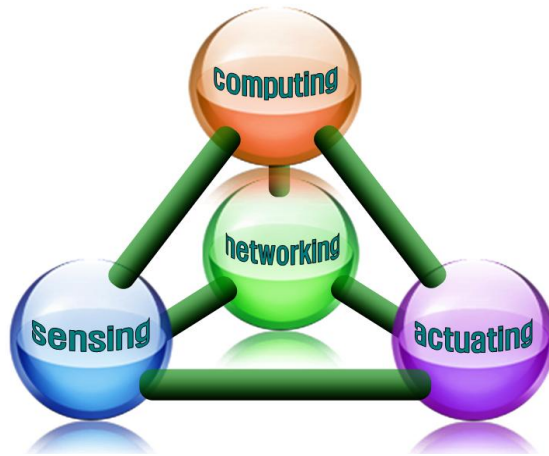
IT는 사실 다양한 기능과 구성요소의 내용을 복합적으로 가지고 있는 기술을 지칭한다. IT의 수용과 확산에 대한 이해는 이런 복합적인 개념을 분석 가능한 수준까지 그 구성요소들을 명확하게 나누는 데서 출발한다. IT의 수용과 확산이 가져오는 사회적 함의를 파악하기 위해서 기술로서 IT(또는 그 구성요소)가 지니는 인문학적 의의에 대하여 살펴보기로 하자.

기술로서의 IT는 기능(function)의 수준에서 기본적으로 컴퓨팅(computing), 네트워킹(networking), 센싱(sensing), 그리고 액츄에이팅(actuating)¹⁶⁾ 등 네 가지의 기술적 요소를 지니고 있다.

16) 액츄에이팅에 대하여 익숙하지 않은 경우, 우리는 이를 로봇 또는 로봇 관련 기계부품

(([그림 4-1] 참조) IT의 모든 기술이나 제품뿐만 아니라 IT의 수용과 확산의 내용은 이들 구성요소들을 어떻게 조합하여 IT를 생성하고 구현하는가, 이들 구성요소를 어떻게 배열, 결합하고 조합하여 IT제품의 기능을 창출하는가, 그리고 우리 주변의 기기, 설비, 장치, 시설물에 포함시켜 새로운 기능을 도입할 수 있는가의 문제와 관련되어 있다.

[그림 4-1] IT와 그 수용·확산의 기능적 구성요소



출처: 강홍렬(2012)

IT의 모든 내용은 이들 네 가지 구성요소가 결합되고 배합된 모습이 설명하게 된다는 점에서 이들 네 가지의 구성요소가 어떤 기능을 수행하고 어떤 인문학적인 연결고리를 가지고 있는지를 판단하는 것이 바로 IT가 인문학적인 기능을 수행하게 될 것인지 이해하는 화두를 제공할 수 있을 것이다. 그리고 이런 내용이 IT가 기술로서 가지는 기술결정론적인 내용이 될 것이다.

1. 컴퓨팅: 일상의 해석과 명료한 의사결정

IT의 컴퓨팅(computing)기능은 기본적으로 칩(chip)이라 부르는 반도체,¹⁷⁾ 그 중에서도 프

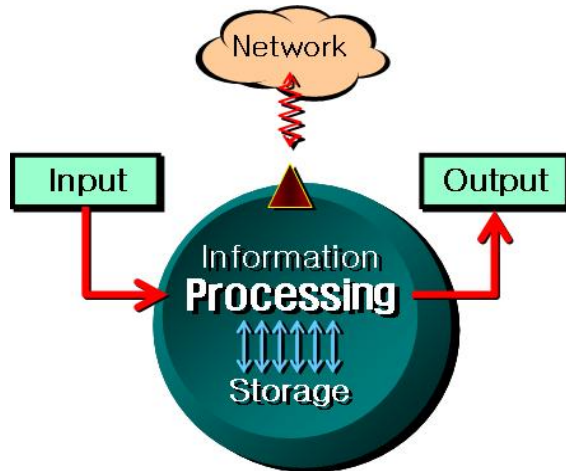
정도로 생각하면 된다. 사실 액츄에이터(actuator)는 로봇의 핵심부품으로서 전기, 전 자신호를 물리적인 움직임으로 연결하는 중요한 부품의 개념으로 이해할 수 있다.

로세서(processor)에 의하여 진행된다. 프로세서는 게이트(gate)가¹⁸⁾ 복합적으로 나열되어 복잡한 기능을 수행하고 있고,¹⁹⁾ 수많은 스위치를 체계적으로 연결하여 일정한 논리의 전개가 가능한 회로를 구성하게 된다.²⁰⁾ 프로세서의 가장 작은 단위가 on/off 또는 Binary(명확한 양단간의)선택을 의미하는 스위치라는 점에서 프로세서에 의하여 생성되는 의사결정의 기능은 기본적으로 명확한(binary) 형태에 기반을 두고 있는 것으로 해석할 수 있다.²¹⁾ 컴퓨팅은 인간의 지능과 판단을 대신하여 단순한 의사결정을 가능하게 한다. 비록 질적인 측면에서 인간의 의사결정과 같이 창의적이고 감성적인 의사결정과 같은 고도의 양식에까지는 미치지 못한다 하더라도 주어진 조건을 판단하여 양단간의(binary) 뚜렷하고 예측가능한 의사결정을 수행하는 데는 매우 빠르고 정확하다.²²⁾ 우리는 컴퓨팅의 기능을 단순한

-
- 17) 보다 자세하게는 칩은 스위치(switches)기능을 수행하는 gate의 on/off를 통하여 다양한 연산이나 논리적 과정을 도출하고 있다.
 - 18) 게이트는 진공관이나 트랜지스터에 의하여 만들어지는 전자적인 방식으로 on/off 기능을 생성하고 이것을 어떻게 회로(circuit)을 이용하여 연결하고 배열하는가에 따라 4칙 연산을 포함하여 다양한 기능과 임무(instructions)를 수행하게 된다. 이런 측면에서 게이트는 프로세서 내의 연산이 진행되는 기본단위로 이해할 수 있고 1 비트를 의미한다.
 - 19) 최근 컴퓨팅 기능의 변화는 반도체(칩)의 고기능화, 소형화로 이어져, SoC(System on Chip), RFID (Radio Frequency Identification), 그리고 다른 사물에 컴퓨터를 숨겨 넣거나(잠입, embedding) 일상생활 속에서 휴대하는 것(portability)을 가능하게 하고 있다. 기존의 IT 제품(컴퓨터, 통신기기 등) 뿐만 아니라, 생활기기, 일상적인 제품과 사물 등에까지 IT를 적용하여, 일정한 수준의 정보처리(information processing), 정보 저장 등의 컴퓨터 기능에 준하는 기능들을 부여하고 있다.
 - 20) IT의 컴퓨팅 기능과 관련하여 우리가 주목하여야 하는 내용은 프로세서가 소모하는 전력의 양이다. 물론 유선의 경우에만 손쉬운 방식이 있지만, 최근에 확산되고 있는 다양한 모양의 무선/모바일을 경우 전지의 형태가 아니면 전력의 공급이 불가능하다. 물론 소형 SoC의 경우 전자기파에 의한 유도전류를 이용하는 경우도 있으나 이 역시 극히 제한적인 경우에만 사용할 수 있다. 이런 의미에서 소형화, 저가화, 저전력화된 프로세서나 센서가 무선/모바일 IT를 이용하는 데 필수요건의 하나가 되고 있다.
 - 21) 인간의 의사결정과는 다른 형태로 양단 간의 결정을 중심으로 하는 명확한 결정에 기반하고 있지만 프로세서의 속도는 그 속도가 말하는 것처럼(최근 인텔 코어 i7 아이비브릿지 3770의 경우 3.5GHz(35억Hz)에 이른다.) 그 연산속도가 인간의 일상적인 인지 수준과는 가히 비교를 허락하지 않는 수준에 이르고 있다.
 - 22) 일반적으로 프로세서의 의사결정 속도는 프로세서의 속도를 이야기하는 Hz로 대변하는데, 최근의 프로세서는 3.5GHz에 달하고 있다. 이런 속도는 on/off의 과정이 초당 35억번

경우에 있어 명료한 의사결정과 일상의 해석을 가능하게 하는 IT의 구성요소로 이해할 수 있다. 일상적으로 computing이 진행되기 위해서는 프로세서의 기능 이외에도 데이터를 불러들이고 내보내는 과정과 저장하는 기능을 수반한다.([그림 4-2] 참조)

[그림 4-2] “Computing power”의 개념



출처: 강홍렬(2012)

이와 같이 단순하지만 대단히 빠른 의사결정과 일상에 대한 해석이 가능한 컴퓨팅은, 기존 IT제품(컴퓨터, 통신기기 등)뿐만 아니라, 생활기기, 일상적인 제품과 사물, 공간을 구성하는 장소나 장치 등에 적용, 일정한 수준의 정보처리(information processing), 정보저장 등의 기능들을 부여할 수 있다. 컴퓨팅의 변화는 고기능화·소형화로 이어져, SoC, RFID, 그리고 다른 사물에 컴퓨터를 숨겨 넣거나(잠입, embedding) 일상생활 속에서 휴대하는 것(portability)을 가능하게 한다. 최근에는 일상적으로 사용하는 ID카드로서 신분증까지 이런 computing power를 이용하고 있다.

인간의 논리적 과정과 관련한 단순한 의사결정을 대신하는 프로세서 또는 컴퓨팅 기능이 우리 일상을 구성하는 기기, 설비, 과정, 장치, 공간 등의 다양한 수준에서 내재화됨

진행되는 것을 의미한다. 물론 주어진 명령으로서 instruction의 수준에서는 알고리즘의 내용에 따라 더 낮아지기는 하겠지만 그 속도는 가히 상상을 불허하는 속도이다.

로써 자연스럽게 컴퓨팅 기능을 구현하는 것이 가능하다.²³⁾ 그리고 컴퓨팅 기능의 휴대성(portability)을 개선하고 (“portable”, “nomadic”)극대화함으로써 언제 어디서나 컴퓨팅 기능을 만들 수 있게 되었다. 최근 무선/모바일 부문의 기술혁신으로 IT의 휴대성과 이동성을 크게 개선함으로써 시간과 장소에 구애받지 않고 IT를 이용하는 것이 가능해졌다. 지난 수년간 스마트 기기가 도입되고 일상에서 활용됨에 따라 개방형 OS를 가지고 다양한 기능을 생성할 수 있는 컴퓨팅 기능이 모바일 상황에서도 가능해졌다.

물론 새로운 형태의 컴퓨팅에 대한 수요가 발생한다는 것이 기존의 컴퓨팅에 대한 수요(PC, 노트북, 스마트 기기 등)가 줄어들거나 사라질 것이라는 것을 의미하지는 않을 것으로 판단된다. 단지 다양한 수준에서 다양한 방식으로 컴퓨팅 기능이 구현되고 사람의 일상적인 내용을 대신하게 된다. 이런 과정을 통하여 우리 일상과 관련하여 사용되는 컴퓨팅 기능이 크게 확산되는 것이다. 컴퓨팅의 확산(“폭발”)은 고기능화·소형화를 통하여 지능화(일상의 진행이나 사물의 운영과 관련한 상황을 판단하고 일정한 수준의 의사결정이 이루어지는 과정)가 IT를 통하여 이루어지는 것을 의미하고, 일상의 분석과 의미 부여, 그리고 사회성을 위한 의사결정이 IT에 의하여 자동화되는 것을 의미한다.

컴퓨팅 기능과 관련하여 우리가 염두에 두어야 할 내용은, 정보를 처리되고 운영되는 과정에서 그 대상인 정보나 데이터(data)를 일정한 장소, 특히 저장장치(storage)에 저장하여 시간에 상관없이 저장될 수 있고 필요에 따라서는 네트워크를 통하여 다양한 장소로 퍼 나를 수 있다는 사실이다. 기술적인 관점에서 단순하고 불가피한 지연(delays)을 넘어 의도된 정보의 저장과 운용, 정보 전달의 기다림이 가능하게 되었다. IT의 기술적 운용과 관련하여 다양한 형태의 비동시성(asynchronous interactions)을 가능하게 하는 대목이다. 정보의 운영을 시간의 축에서 분리할 수 있음에 따라 IT를 이용하고 운용하는 일상적인 삶을 시간의 축에서 떼어낼 수 있게 된다. 경우에 따라서는 시간과 무관하게 서로 다른 기능을 통합하여 낼 수 있게 된다. IT와 관련하여 시간의 축약(time compression)이 이루어지는 대목이다. 인문학적으로 인간의 일상과 관련한 정보나 데이터를 시간의 축에서 분리하여 실제의 사회적인 과정이나 리듬(또는 시간의 주기)으로부터 따로 다룰 수 있게 되었다.

23) 이와 같이 컴퓨팅 기능이 내재화되어 가는 모습을 ‘calm’, ‘silent’, ‘disposable’, ‘invisible’ 등의 다양한 모습으로 설명하고 있으며, 최근 ‘유비쿼터스(ubiquity)와 관련한 논의는 이런 내용을 주요 주제로 다루고 있다.

정보나 데이터를 체계적으로 저장하고 다룰 수 있는 가능성이 확대되면서 정보나 데이터를 조작하고 다른 정보와 결합하여 새로운 형태의 정보나 새로운 영역의 정보로 확장하는 시도가 광범위하게 벌어지고 있다. 이런 노력을 융합이나 멀티미디어화로 해석할 수 있는 내용이다. 이런 가능성을 통하여 인간이 가지고 있는 정보나 데이터를 확대재생산할 수 있게 되었다.

물론 이와 같은 단순한 의사결정의 과정이 인간의 두뇌와는 다르게 작동한다. 기본적인 논리의 구조가 단순한 의사결정을 한다는 것이다. 그리고 대단히 고차원적인 창의적인 과정을 도출하는 데는 아직은 한계가 많은 것으로 판단된다. 기존의 논리적 구조나 알고리즘, 그리고 프로세서의 내용을 파괴하고 새로운 가능성을 타진하는 과정에서는 인간의 능력을 대신할 수는 없을 것이다. 정확한 의사결정을 하는 컴퓨팅에서 인간이 조직적으로 실수를 하는 것으로까지 이해할 수 있는 창의적 과정을 대신하게 할 수는 없는 것이다. 물론 미래에 동물의 신경회로를 모방하는 기술이 도입되어 이런 과정들이 다루어질 가능성은 있다. 하지만 여기서 우리의 관심 대상은 아직은 아니다.

2. 네트워킹: 의사소통과 기능의 결합

IT와 관련한 두 번째 구성요소로서 네트워킹(networking과 inter-connectivity)의 기능은 기본적으로 두 지점 사이의 소통을 가능하게 하는 것이다. 여기서 네트워킹을 통하여 연결하는 서로 다른 “지점”들은 굳이 사람이나 지리적인 장소를 의미하지 않고, 기기, 기계, 설비, 사람 등 모든 정보를 주고받을 수 있는 모든 대상을 포함하고 이들과 연계된 일상적인 삶의 단위기능을 의미하기도 한다. IT의 기술혁신은 모든 컴퓨팅의 구성요소들을(computing power) 서로 어떻게 연결하고(connected) 통합하는가(integrated)의 문제, 즉 네트워킹을 어떤 방식으로 구성하여 그 혁신을 극대화하는가에 크게 의존하는 것으로 이해할 수 있다.

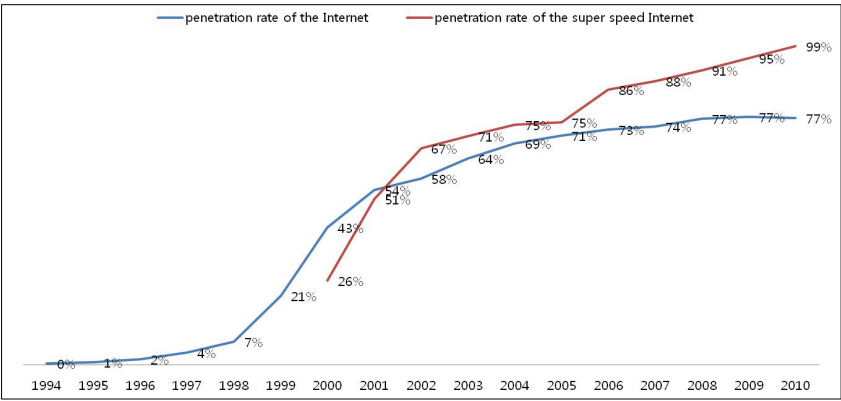
네트워킹의 문제는 네트워크 자체의 문제뿐만 아니라 네트워킹을 통하여 주고받는 정보의 소통가능성(communicability), 나아가 다양한 수준의 대화방식, 즉 프로토콜(protocols; 또는 표준화)의 문제로까지 이어진다. 서로 주고받는 정보가 기술적으로 2진법(0,1)의 바이너리 시그널(binary signals)이라는 점에서 그 의미를 해석하고 정보나 데이터로서 어떤 의미를 지니는지에 대하여 네트워킹이 이루어지는 두 지점 사이에 명확한 해석과 그 전달이 가능하여야 한다.

여기서 IT의 요소 기능으로서의 네트워킹은 기술적이고 물리적으로 네트워크가 미치는 범주 내에서는 어떤 방식으로든 가능해진다. 따라서 네트워크가 미칠 수 있는 범위 내에서는 시간과 공간을 초월한 두 지점(사람)사이의 소통을 가능하게 한다. 전통적인 대면(face-to-face)방식의 소통과는 비교가 되지 않을 정도로 소통의 범주 또는 그 지리적 범위를 확장시키게 된다.

어떤 기술적 방식으로 연결하는가에 대하여 다양한 선택들이 존재한다. 우선 유선(wired)과 무선(wireless)으로 나눌 수 있으며 각각에 대하여 너무나 다양한 기술적인 방식이 존재한다. 그리고 어떤 모양의 소통과 데이터·정보의 전송을 진행하는가의 용도에 따라 다양한 기술적 네트워크들의 운용이나 조합들이 가능하다. 네트워크를 통하여 정보나 데이터를 전달하는 방식이 전기적 신호뿐만 아니라 빛으로 구성되는 신호를 이용할 수 있다는 점에서 전달할 수 있는 정보의 양은 가히 상상을 불허하는 수준에 이르고 있다.²⁴⁾

최근 네트워킹 기능의 대표적인 모습은 인터넷의 네트워킹을 통하여 이루어지고 있다. 기술적으로 IP(Internet protocol)을 중심으로 하는 기술적인 소통으로서 인터넷은 인간이

[그림 4-3] 한국의 인터넷이용자 비율(1994~2009)



자료: 백옥인(2011. 12. 2)

24) 전파를 이용하지 않고 빛의 속성과 이를 전달하는 매체로서 유리섬유(특히 single-mode의 유리섬유)를 이용하는 광통신의 경우, WDM(wavelength division multiplexing; DWDM, CWDM을 포함)의 기술을 이용하여 다양한 종류(서로 다른 빛깔)의 빛을 유리섬유를 통하여 전송할 수 있게 됨에 따라 수십, 수백 Gbps 수준의 속도로 정보를 전달할 수 있게 되었다.

주고받고자 하는 모든 정보나 데이터를 제한 없이 소통할 수 있는 핵심적인 수단으로 자리매김하였다.([그림 4-3] 참조) 이런 인터넷의 확장을 통하여 다양한 소통의 과정이 이루어지고 있는 새로운 개념을 우리는 사이버 공간으로 해석하고 있다.

사람의 일상과 관련하여 네트워킹 기능을 도입하는 것은 개인 간의 정보 전달이나 서로 다른 사회기능 사이의 상호 소통을 의미하며, 인간의 인위적인 노력을 거치지 않은 프로세스를 통하여, 즉 IT의 기술적인 과정을 통하여 자동화 하는 것을 말한다. 네트워킹을 통하여 서로 연결되고 통합되는 두 지점 또는 두 기능의 범위는 네트워크가 미칠 수 있는 범위나 연결되는 방식에 의하여 결정된다. IT에 의하여 제공되는 기술적인 네트워크는 유선으로든 무선으로든 거리의 제한을 받지 않으며 장소의 제약을 극복하게 된 지 오래다.

네트워킹이 일상적 공간의 장소나 상황의 제약을 뛰어넘게 됨에 따라 단순하게 정보의 교환이 제한 없이 이루어진다.

정보의 전달과 수용이 어떤 장소나 상황에서도 이루어질 수 있음은, 역으로 모든 종류의 정보나 지식이 현실적인 공간의 어디든, 어떤 상황이든 한 지점으로 수렴되어 모아질 수 있음을 의미한다. IT와 관련하여 공간의 축약(space compression)이 이루어지는 대목이다. 이런 현상에 대하여, 인터넷을 통하여 글로벌 환경에서 존재하는 모든 데이터나 정보를 확보할 수 있게 된 것을 생각하면 된다. 그리고 IT를 이용하거나 다루는 입장에서는 관련된 정보를 거리나 공간의 제약과 한계를 넘어 획득하고 활용할 수 있음을 의미한다. 비록 네트워크의 잠재적 속성이 서로 다른 장소의 정보를 소통하는 것에 관한 것이지만 그 범주의 확장을 의미한다는 점에서 정보의 무한 확장을 의미하게 되는 것이다. 이런 정보의 확장은 사람의 자연스러운 인간의 인지적 능력, 지적 능력('24시간', 지적능력 등)이나 인식의 역량과 비교하여 상대적으로 그 한계를 넘어선지 이미 오래 되었다. 비록 IT의 도움을 통하여 해석과 처리에서 도움을 받고 있지만 새로운 정보나 데이터를 인식하는 관점에서는 이미 생물학적인 인지능력을 넘어선 것으로 이해할 수 있다.

일상적인 사물, 기기 또는 공간에 부여된 컴퓨팅 기능이 네트워크로 연결되는 것은 서로 다른 기능을 가지고 있는 두 지점이 서로의 기능을 보완하기 위하여 정보와 데이터를 주고받으면서 일정한 수준에서 협업을 진행한다. 네트워킹을 통하여 일정한 데이터와 정보를 주고받는다든 것은 두 지점에서 진행되는 서로 다른 활동(activities)이나 기능(functions)이 서로 연계되어 긴밀하게 결합될 수 있다는 것을 의미한다. 경우에 따라서는 서로 다른

위치나 시스템에 있는 컴퓨팅 기능이 서로 정보를 주고받으면서 연결되고 통합될 수 있다. 일상적인 사물, 기기 또는 공간에 부여된 다양한 IT의 기능들이 네트워크로 서로 연결된 상태에서 그 기능의 사물이나 기기, 그리고 공간의 특정부분(또는 그 기능)이 서로 결합되어 작동할 수 있게 된다. 두 지점을 하나의 체계로 이해하는 것은 다양한 기능의 사물이나 기기, 그리고 공간의 특정부분(또는 그 기능)이 서로 결합되어 작동할 수 있음, 즉 기능(functions)의 통합을 의미한다. 결국 사물들을 서로 연결함으로써 “IoT(the Internet of things)”까지 가능하게 할 수 있다.

IT와 관련되어 언급되는 다양한 협업, 통합, 결합을 통한 혁신적 노력이 결국 네트워킹 기능에 의하여 생성되고 있다고 하여도 과언이 아니다. 서로 다른 기능을 연계하고 통합하는 것은 서로 다른 기능의 결합과 하이브리드(hybrids)의 탄생을 가능하게 한다. 이런 이유에서 IT의 네트워킹 기술을 도입하는 것은 IT의 가장 큰 특징이자 장점이며 변화의 핵심 기제인 융합(convergence)을 가능하게 한다. 서로 다른 기능을 연계하고 통합하는 것은 서로 다른 기능이 서로 결합하는 것을 가능하게 할 뿐만 아니라 서로 이질적인(heterogeneous) 기능을 공유하고 재편하는 변종 또는 잡종(hybrids)의 탄생으로 이어질 수도 있다. IT의 이런 속성은 결국 엄청난 다양성(diversity)의 확장으로 이어진다. 체계적인 차별화(differentiation)를 수반하는 경우 IT는 결국 대량 고객화(mass customization)를 가능하게 한다.

인문학적인 관점에서 IT의 네트워킹 기능은 IT시스템의 구성에서 서로 다른 속성, 즉 정보의 확보, 처리, 분산 등과 관련한 분산화(distribution)와 집중화(centralization)의 서로 상충되는 목적을 동시에 충족하고 결합하는 중요한 기능을 담당하게 된다. 이를 통하여 우리의 일상과 관련한 다양한 측면에서 분야별, 지역별, 개인별 특성을 최대한 반영하는 전문화(specialization)와 공통성을 추구하고 일상의 내용을 집중하고 특정한 영역에 위임하는 일반화(universalization)를 통합하고 결합할 수 있는 기제를 제공하고 있다. 철학의 중요한 화두인 보편과 특수, 자유로운 조화를 가능하게 하는 새로운 장을 열고 있는 점에 주목할 필요가 있다.

3. 센싱: 현상의 인지와 입력의 자율성

IT와 관련하여 가장 최근에 관심을 갖기 시작한²⁵⁾ 센싱(sensing)의²⁶⁾ 기능은 우리의 주변을 구성하는 상황이나 환경에 대한 내용을 전자적인 방식으로 인식하고 파악하는 것을 지

칭한다. 주변에서 가장 흔하고 자주 보는 센싱은 디지털 카메라를 이용하여 주변의 내용을 정지된 그림이나 화면의 형태로 담은 내용이다. 센싱 기능을 통하여 제품이나 기기, 설비와 그 운영에 필요로 하는 정보나 환경과 상황에 대한 정보를 자동적으로 인지하고 취득할 수 있다. 최근에는 실제 공간 속의 개체나 사물, 사람의 아이디 등을 인식할 수 있는 기술이 속속 도입되고 있다.

센싱의 기능을 도출하는 기술 모듈을 센서(sensors)라 할 수 있는데, 전자적(electronic) 센서와 광학적(optical)센서로 크게 나눌 수 있다.²⁷⁾ 음성/소리, 이미지, 압력, 온도뿐만 아니라 공기나 수중에 존재하는 미립자의 내용과 성분에 관한 것까지 인지할 수 있다. 그리고 대형 구조물에 광섬유를 깔아놓고 그 구조물의 뒤틀림에 대해서도 정확하게 인지할 수 있다. 기술적으로 인지할 수 있는 내용이 인간이 지닌 오감의 범주를 넘어서고 있으며 정확도는 가히 상상을 불허하는 것으로 생각된다.²⁸⁾

-
- 25) IT 구성요소의 하나로서 가장 최근에 관심을 갖기 시작했지만, 관련된 기술이 아주 최근에야 시작한 것은 아니다. 유사한 기술이 다양한 내용이 이용되고 있었다. 우리가 사진이나 화상에서 자주 보는 계기판과 관련한 내용들이 아날로그든 디지털이든 다양한 형태의 센싱 기술이 이용되고 있는 모습들이었다.
 - 26) 가장 전통적인 개념으로서 센싱은 음성과 소리를 담은 녹음, 자연적인 내용을 2차원적으로 기록하는 카메라 등이 있다. 센싱은 단순히 기록하는 데 머물지 않고 그 내용을 인지하여 IT를 통하여 처리할 수 있는 단계까지 파악하는 것을 의미한다.
 - 27) 전자적 센서는 인지하고자 하는 내용에 따라 전자적인 흐름의 변화를 감지하고 이를 디지털 형식으로 전환하는 기술을 의미하고 광학적 센서는 빛의 흐름이 가지고 있는 파장의 내용이 센싱 하고자 하는 내용에 따라 그 파장이 속도가 달라지는 내용이 변화하는 것으로 디지털의 형식으로 전환하는 기술이다.
 - 28) 센싱과 관련하여 최근의 정책적 관점에 의하여 왜곡된 내용 중 하나는, 많은 논의(특히 USN과 관련한 논의)가 과거 정부에 의하여 강조되었던 RFID에 필요 이상으로 집중되어 있다는 점이다. 물론 SoC(system on chip) 기술을 이용하는 RFID는 대상의 ID 인식을 용이하도록 사물에 부착하여 그 가시성(visibility)을 높이는 중요한 기술 중 특정한 하나에 불과하다. 대상을 인지함에 있어 아직은 시각적인 수단에 기술적인 한계가 있기 때문에 간접적인 방식으로 특정한 ID를 부여하는 방식을 사용한다. RFID는 센싱의 극히 일부분으로, 상황 인식, 특히 대상의 인식(identification)과 관련하여 사용될 수 있는 방법의 하나에 불과하다. 센싱과 관련한 논의에서 RFID가 등장하는 대목도 이 부분이지만, 여기서 상황인식, 특히 대상물의 인지하는 것과 관련하여 굳이 RFID를 고집하여야 할 하등의 이유가 없다. 우리는 RFID의 경우, 1차원의 바코드(bar code) 또는

IT의 다른 기능들에 비하여 비교적 최근에 확장되고 있는 기술적인 센싱의 기능을 통하여 파악할 수 있는 내용은; (1) 주위 환경과 관련한 내용, 즉 공간의 밝기, 습도, 온도, 공간의 구성물질 등 물리적인 주변환경의 내용과, 떨림, 휘어짐, 단단함 등 그 변화 내용에 관한 것, (2) 공기나 물 속에 떠 있는 다양한 미립자의 내용과 양, (3) 사물이나 사람, 그리고 시설물 등 그 대상의 무엇이고 누구인지 확인하는 것, (4) 지리적인 위치(좌표)와 좌표의 시간상 움직임을 누적한 동선과 그 움직임의 양태 등을 포함한다. 인간의 일상적인 내용과 환경으로서 현실공간을 구성하는 거의 모든 내용이 인지의 대상이 되고 있다. 일상의 상황(현장, 대상 위치, 환경 등)을 인식함에 있어 센서를 이용하여 환경의 변화를 직접 감지하여 정보를 확보하기도 하지만 카메라뿐만 아니라 RFID(radio frequency identification),²⁹⁾ GPS(Global Positioning System), 디지털 태그(digital tag) 등 다양한 기술적인 방식들이 동원되기도 한다.

센싱 기능은, 과거 인간의 오감을 통한 인지 과정에 의존하던 정보입력 과정(감각을 통한 일상을 위한 환경과 현상의 인지)을 기술적인 방식으로 직접 장악되고 자동화하는 것을 의미한다. 컴퓨터의 기능과 관련하여 예전에는 사람(users)들이 직접적인 인지과정에 의존하여 파악한 상황에 대한 정보(감각을 통한 일상을 위한 환경과 현상의 인지)를 파악

2차원의 QR code라는 너무나 경제적이고 광범위하게 사용되는 대체재를 가지고 있음에 주목할 필요가 있다. 뿐만 아니라 RFID는 단순히 대상의 인지와 관련하여 가시성을 높일 뿐 다른 종류의 상황에 대한 내용이나 위치 등에 대하여 정보를 인지하게 하는 기술은 아니다.

- 29) RFID는 대상의 ID 인식을 용이하도록 SoC(system on chip)기술을 이용하여 특정한 형태의 ID 확인방식이 도입하는 방식인데, 일반적으로 사용하는 전자식 아이디나 교통카드를 생각하면 된다. 아직까지 자연적인 방식의 시각적인(Visual) 대상을 인지하는 것이 기술적으로 한계가 있기 때문에 현실적으로 구현하는 것이 용이하지 않기 때문에 간접적인 방식으로 아이디에 대한 내용을 전자적인 방식을 이용하여 인지가 가능하게 하는 것이다. 센싱과 관련한 논의에서 RFID가 등장하는 대목도 이 부분이지만, 여기서 상황인식, 특히 대상물(objects, things)의 Identification과 관련하여 굳이 RFID를 고집하여야 할 하등의 이유가 없다. 홍채, 얼굴 인식 등의 생체인식에 대한 기술이 발달하면서 이런 기술적인 장애를 극복할 수 있을 것으로 판단된다. 그리고 RFID, GPS, 디지털 태그 등 센싱의 다양한 기술적인 방식들이 동원함에 있어 소형화, 저가화, 저전력화 센서의 확보가 필수적인 요건이다.

하여 손수 입력하던 것을 기계적인 수단, 즉 센싱을 통하여 자동화 하게 되었다. 센싱은 사물, 개체, 제품이나 기기, 설비 등과 그 운영에 필요로 하는 데이터나 상황에 대한 정보를 자동적으로 인지·획득하여 활용할 수 있게 되는 것을 의미한다. 물론 아직까지는 IT의 관점에서 자연적인 방식의 시각적인(visual) 영역이나 음성/사운드의 인지나 파악이 기술적으로 한계가 있으며 현실적으로 구현하는 것이 용이하지 않지만, 최근 기술혁신이 가장 빠르게 이루어지고 있는 기술영역임에 분명하다. 음성 인식과 관련한 기술의 혁신에서 보여주듯이 그 발전 속도는 급속하게 진행되고 있는 것으로 볼 수 있다. CCTV에서 개체를 인식하는 방법도 빠른 속도로 진화하고 있다. 분명한 것은 대단히 빠른 분석력을 가진 computing 기능을 이용하여 센싱을 통하여 확보한 데이터(경우에 따라서는 빅데이터(big data)일 가능성이 높다)를 체계화 하고 검색하여 인간의 오감과 인지능력에 해당하는 데이터 해석기능을 확보할 수 있을 것이다.

센싱 기능은 과거 인간의 감각적 오감에 의존하던 정보입력 과정은 기술적인 방식을 동원하여 대체하고 장악함으로써 전반적인 IT의 시스템 운영을 자동화할 수 있게 한다. 우리가 자주 보게 되는 다양한 형태의 IT 자율성이나 자동화와 관련한 내용은 대부분 이러한 센싱의 기능을 수반할 수밖에 없다. 사실상 IT의 센싱 기능을 통하여 IT의 운영에 필요한 정보를 체계적으로 입력할 수 있게 된다면, IT의 움직임은 인간의 일상적인 관심으로부터 분리할 수 있게 된다. 이런 의미에서 센싱 기능을 도입하는 것은, 현실공간의 데이터와 정보를 자동으로 IT시스템으로 전달할 수 있게 됨에 따라 사람의 일상적인 관심 밖에서 IT시스템의 운영이 이루어지는 자율성(autonomy)을 완성할 수 있게 된다.

4. 액츄에이팅: 물리적 행동을 통한 현실의 조작

일반적인 IT와 관련하여 많이 논의되지는 않지만³⁰⁾ 가장 중요한 핵심적 기능으로 받아들여져야 하는 액츄에이팅(actuating)기능은 본디 전자기적 신호를 물리적인 행동(actions)으로 전환하는 과정이다. 따라서 여기에 기계공학적인 수단(mechanics)이 결합될 경우, 전자

30) 사실 액츄에이팅의 기능은 일반적인 IT와 관련하여 관심의 대상이 되기보다는 정보나 데이터를 운동이나 움직임으로 전환하는 로봇이나 기계, 설비의 구성요소로서 받아들여졌다.

기적인 신호를 통하여 실제공간에서 물리적인 행동을 유발할 수 있음을 의미한다. 액츄에이팅은 초정밀 SoC를 이용하여 단위 운동이나 움직임을 제어 통제할 수 있게 되었다. 액츄에이팅이나 로봇의 분야는 기존의 기계공학(mechanics; 특히 mechatronics) 또는 로봇공학(robotics)에 IT를 결합함으로써 사실상 현실공간에서 실질적인 행동을 만들어 낼 수 있다.

IT의 기술혁신과 관련하여 가장 최근에 논의되기 시작하였으나 실상은 가장 오래된 기술의 하나이다. 경우에 따라서는 초기 컴퓨터의 역사보다 더 역사가 거슬러 올라갈 수도 있다. 1801년 조우지프 재커드(Joseph Jacquard)에 의하여 개발된 프로그램 가능한 직물기(방직기)는 액츄에이팅의 초보적인 개념(제시되는 0과 1의 개념을 움직임으로 전환하는 기계 제어의 개념)을 담고 있었다. 과거 수치의 개념을 이용하는 기계 조작의 개념(numeric control)이 디지털 수치를 체계적으로 다루는 IT와 결합되어 광범위하게 이용되고 있다. 최근 다양한 용도를 가진 기계 기술이나 로봇과 관련한 논의는 초정밀 SoC(system on chip)를 이용하여 단위 운동이나 움직임을 제어·통제할 수 있게 되어 인간과 유사한 행동을 수행하는 휴머노이드(humanoid) 관련한 기술이 급속하게 진전되고 있다.

액츄에이팅을 통하여 물리적인 행동을 만들 수 있고, IT를 통하여 잘 통제되고 인위적인 목적을 위하여 기계적 운동을 동원하고 제어할 수 있게 됨에 따라 인간의 노동을 대신할 수 있게 된다. 정보의 교환이나 활용의 차원뿐만 아니라 일상의 과정에서 필요한 물리적인 행동의 수준에서도 IT가 인간의 일상적인 운동을 대신할 수 있게 됨에 따라 출력(output)의 관점에서 IT의 작동을 인간의 일상적인 관심에서 떼어놓을 수 있다. 인간이 필요로 하는 것을 IT가 몰래 이룰 수 있는 것이다. 인문학적인 관점에서 간단히 정리하면 IT의 액츄에이팅을 통하여 물리적 현실공간에서 인간의 노동을 대체할 기계적 노동의 동원과 제어가 가능해진 것이다.

앞에서 지정한 입출력(input-output)의 자동화를 통해 구성이 가능해진 자율성과 함께, 물리적인 조작기능이 수치제어를 통하여 결합됨에 따라 IT의 자율성은 완성된다. 물리적 공간으로서 실제의 일상에서 센싱을 통하여 입력과정을 자동화 한다면, 액츄에이팅과 기계공학적인 수단을 이용하여 그 출력을 자동화 하는 것이다. IT 수용과 확산의 진전과 함께 기술적 자율성이 생겨나는 것은 상대적으로 인간성의 소외가 발생할 수 있음을 의미한다.

기술적 자율성은 그 운영원리가 인간(이용자)의 의도(intents)를 얼마나 자세하게 반영할 수 있는가의 문제로 확장된다. IT의 수용과 확산에 의한 기술적, 기계적인 자율성은 결국,

인간(이용자)의 가치와 의사에 합치된 상태로 운영될 것인가의 문제로서 많은 사회적 문제의 근본으로 부각하게 될 것이다. 기술적, 기계적인 자율성을 포함하는 IT 수용과 확산의 아키텍처는 극히 한정된 특정인 또는 특정집단에 의하여 만들어질 것이고 모든 관련 당사자의 이해나 가치를 충분히 반영하는 것 자체가 대단히 힘들 것이다.

우리의 일상에 대단히 깊은 영향을 미치는 IT이지만, 통상적인 일상의 운영과 진행이 이미 IT시스템에 내재화된 누군가의 의도(intents)에 의하여 인식을 하지 못하는 사이에 이루어지게 된다. 우리 일상과 관련한 상당한 부분이 우리가 그 운영에 대하여 간섭할 수 없는 상태로 사전에 계획된 프로세서와 알고리즘에 의하여 진행된다. 실상을 뒤집어놓고 보면 우리의 일상이 우리의 의도와는 달리 이미 계획되고 설계된, 알 수 없는 의도에 의하여 대체되고 우리의 의지나 일상의 진행에 따른 유연성이나 자율성의 필요와는 상관없이 일상이 지배를 받는 상황으로 전개될 수 있는 것이다.

제 2 절 IT와 기술결정론적 함의

1. 컴퓨팅, 네트워킹, 센싱, 액추에이팅의 기능 조합과 IT

앞서 IT의 기술적인 구성요소인 컴퓨팅, 네트워킹, 센싱, 액추에이팅의 기능과 그 함의에 대하여 간단하게 정리하여 보았다. 그 내용을 정리하면, 첫째, 컴퓨팅의 기능은 간단한 사칙의 연산뿐만 아니라 일상이나 상황에 대한 논리적 해석이나 단순하고 뚜렷한 의사결정의 기능을 대신할 수 있다. 그것도 인간의 인지가 따라가지 못할 정도로 빠른 속도로 이루어진다. 둘째, 네트워킹의 기능은 사회적으로 서로 다른 위치나 대상을 묶어 내는 역할을 수행함으로써 정보의 일상적인 소통을 대단히 용이하게 하고 이를 통하여 사회적 기능의 통합을 이루어낸다. 다양한 기술적인 방식을 통하여 대용량 데이터의 소통을 구현할 수 있다. 셋째, 센싱의 기능은 환경과 상황, 대상 등의 내용을 파악하고 일상의 현상을 인지하는 것을 돕는다. 해석력에서는 개선의 여지가 많을 것으로 판단되나 인지 자체의 능력은 이미 인간이 지니는 오감의 범주를 넘어서고 있다. 마지막으로 액추에이팅의 기능은 정보를 물리적 행동으로 전환하는 것을 가능하게 함으로써 일상의 현실 조작을 가능하게 한다. 이 역시 인간의 육체적인 물리력을 넘어 인간이 동원할 수 있는 모든 물리적인 힘을 동원할 수 있게 되었다.

이런 모든 내용들이 IT에 의하여 기계적으로(자동화되어) 진행된다. 이런 내용을 도식화 하면 [그림 4-4]와 같이 설명할 수 있다. IT가 컴퓨팅, 네트워킹, 센싱, 액추에이팅 등의 구성요소를 어떻게 구성하는가에 따라 그 기술적인 기능을 설명할 수 있다면 [그림 4-4]에서 설명하는 각 기능을 가지고 있는 기능적(functional) 구성요소들을 어떻게 구성하는가에 따라 IT의 기능적 함의를 읽을 수 있다.

[그림 4-4] IT가 가지는 일상과 관련한 기능적 함의의 구조



출처: 강홍렬(2012)

가. 논리적 인간 이성의 대체

여기서 우리가 주목하는 것은 이와 같은 네 가지의 IT 구성요소에 의하여 구현되는 기능적 가능성이 인간의 논리적(logical)사고로 구성되고 만들어지는 모든 프로세스(process)를 대체할 수 있다는 것이다. 이런 프로세스는 그것이 합법적(legal)인지 불법적인지, 그리고 합리적(rational)인지 비합리적인지에 대한 구분에 상관하지 않는다. 다만 논리적인 추론과 사고의 결과로서 그 과정들의 구성요소들을 설계할 수 있는가의 여부에만 달려 있다. 컴퓨팅, 네트워킹, 센싱, 액추에이팅의 네 가지 요소를 적절하고 체계적으로 배열하고 조합함으로써 우리 일상의 과정을 구현하는 것이 가능하다는 것이다. 비록 복잡하지만 우리의 거의 모든 일상은 논리적이고 추론 가능한 형태의 프로세스들(processes)로 구성되어 있다.³¹⁾

IT는 사실상 인간의 합리적인 논리, 즉 이성적인 과정을 대략 대체할 수 있는 잠재력을

가지고 있다. 향후 IT의 수용과 확산이 진전되면서 우리의 인류문명을 구성하는 논리적인 과정은, IT의 기능적인 요소, 즉 컴퓨팅, 네트워킹, 센싱, 액츄에이팅 등의 기능을 적절하게 배합하고 그 기술적인 요소를 조합하는 기술적 설계를 통하여 대신할 수 있을 것이다. 인간적인 이성을 IT의 수용과 확산을 통한 기계적이고 물질적인 이성이 대체한다.³²⁾

현재로서는 이와 같은 가능성이 분명 기술적 가능성(technological possibility)에 불과할 수는 있다. 그러나 이들 기술의 내용, 즉 컴퓨팅, 네트워킹, 센싱, 액츄에이팅 등과 관련한 기술이 기하급수적 속도로 발전하고 있다. 실험실 수준의 시도에서 우리의 논리적인 과정은 IT에 의하여 대체될 수 있게 된다. 동일한 기능을 구현함에 있어서 그 성능이나 비용 면에서 빠른 속도로 개선, 혁신되고 있다. 인간의 이성적인 추론과 그 실천과 관련한 내용들이 지금 현재로는 기술적 가능성의 수준에 머물러 있지만 앞으로 경제적 타당성(economic feasibility)의³³⁾ 영역으로 들어오게 되는 것은 시간의 문제일 뿐이다. 지금은 경제적인 이유에서 이용되지 않더라도 앞으로 가까운 시일 내에 인간의 노동이 IT에 의하여 바뀌어져 갈 것임을 손쉽게 예견할 수 있다.

물론 실제로 기존 일상의 구성과 운영을 IT가 대신한다. 이는 정보의 인지, 처리, 교환, 활용에만 머물지 않고 정보를 이용하여 물리적인 행동에까지 이르는 내용을 구현한다. 이

31) 여기서 우리의 일상적인 삶이 많은 경우 이런 논리적 프로세스들로 채워져 있음을 안다. 물론 감성, 창의, 인간적 실수 등으로 점철되어 있기는 하나, 인문학적으로 합리성과 논리성에 의하여 정상적인 내용들이 진행되고 있는 점을 이해할 필요가 있다.

32) 물론 이것이 인류문명의 큰 변화이기는 하나 사실상 인간이성의 소외이자 인간성의 소외를 의미할 수 있음에 주목하여야 한다. 사회를 구성하는 IT의 구성이나 아키텍처는 기본적으로 사회의 집단적인 총합에 의하여 고안되기보다는 특정한 일부 사람들에게 의하여 설계되고 사회적인 합의와는 다르게 특정한 의도를 가진 상태에서 진행될 가능성이 높다. 그만큼 향후 사회의 운영과 그 원리는 결국 일부 사람들에게 의하여 만들어지고 사회 전반을 지배하는 원리로 자리매김할 수 있다. IT의 기술적인 요소가 잘못 작동해서 생길 수 있는 사회시스템의 위험 문제를 떠나 인간의 소외가 광범위하게 진행될 수 있다는 사회위험(social risks)의 요소를 폭넓게 끌어안고 있는 것이다.

33) 여기서 경제적 타당성(economic feasibility)라 함은 일정한 수익구도나 비즈니스 모델을 확보한 상황에서 시장을 통하여 거래되는 것을 의미한다. 이럴 경우 실제의 일상에서 받아들여지는 것을 의미하고 용도에 따라 실제 생활에서 일정한 영역으로 확산되는 것을 의미한다.

를 통하여 인간의 지적, 육체적 노동을 IT가 수행할 수 있게 된다. 우리의 일상과 관련하여 우리가 인식하지 못하는 사이에 IT의 수용과 확산, 그리고 IT의 수용과 확산이 이미 폭넓게 확산되어 있다. 굳이 예를 든다거나 유형을 나열할 필요가 없이 명백한 사실이다.

그렇다면 일상적인 삶과 관련하여 인간은 무엇을 할 수 있다는 말인가? 인간이 할 일이 없어 일상의 전개에서 소외될 수도 있다. 이 대목에서 IT가 수행할 것 같지 않은 몇 가지 영역을 나열한다. 결국 미래의 부가가치는 이런 영역에 집중될 것이다. 우선, 대단히 인간의 내면과 연결된 정신적인 영역은 IT가 수행할 수 없다. 논리적인 과정으로 설명하기 곤란한 감성적인 것과 조직적이기는 하나 예측하기 어려운 실수나 일탈과³⁴⁾ 무관하지 않은 창의적인 것은 IT를 통하여 이루어지지는 못할 것이다. 다음으로, IT가 운영되는 체계, 즉 IT의 구성요소가 적절하고 체계적으로 배열되어 있는 모습으로서의 IT시스템을 설계하고 구성하여 일상의 기능을 생성하는 것은 사람의 손에 의하여 이루어질 수밖에 없다. 이런 측면은 미래의 경제적 가치가 집중될 것이라는 점에서, 국가사회가 전략적으로 관심을 가져야하는 영역들이다.

나. 인간의 일상을 시간과 공간의 축에서 분리

IT를 적절하고 체계적으로 배열한다는 것은, 시간의 축과 인지공간에 의하여 제한적으로 이루어지는 기존의 우리 일상을 단순하게 대체하는 수준에 머물지 않는다. 앞에서 논의한 바와 같이 IT에 의하여 생성될 수 있는 프로세스는 이와 같은 시간의 축과 인지공간을 넘어 새로운 양상의 프로세스(process)를 창출하는 것이 가능해지고 새로운 해석공간을 창출하게 된다. 이와 같은 기술적 가능성에 의하여 발생할 수 있는 일상적인 가능성을 시간과 공간의 축약(time & space compression)으로 요약하여 설명할 수 있다. 기존의 일상에서 IT의 프로세스를 도입함으로써 시간과 공간의 제약에서 벗어난 새로운 양식을 지닌 일상의 삶을 구성하는 것이 가능해진다. IT의 수용과 확산의 진전과 관련하여 발생하는 많은 변화와 일상의 패러다임 변화는 주로 이와 같은 IT의 사회문화적 함의에서 출발하는 것으로 이야기해도 과언이 아니다.

우리는 IT의 수용과 확산이라는 사회현상에 의하여 사회 전반에 걸쳐 나타날 수 있는

34) IT의 기술적인 입장에서 실수나 일탈은, 비록 이전에 만들어진 기성의 틀에서 벗어나는 것을 의미하지만 사실상 시스템의 고장이나 비정상적인 운용을 의미한다.

변화의 본질에 대하여 그 구조 자세한 내용을 살펴보려 한다. IT가 일상의 삶과 관련한 거의 모든 영역에 관련되어 있을 정도로 광범위하게 활용되는 사회적 기술(social technology)이기 때문에, 여기서 IT의 수용과 확산에 의한 변화를 모두 살펴보는 것은 사실상 대단히 어렵다. 특정한 한 영역에서 발생하는 변화를 추적하는 것도 IT 수용과 확산의 전반적인 변화를 추적하려는 의도에 적절하지 않다.

2. 인문학적 관점에서 파악하는 IT의 잠재적 영향

IT의 수용과 확산과 관련한 미래사회에 대한 함의를 분석함에 있어 우리는 우리 사회에서 나타나는 변화의 세세한 내용을 분석하기보다는 변화의 원리를 도출하는 데 초점을 맞추었다. 그 내용은 다음과 같이 그 주요 내용을 정리할 수 있다:

(1) IT와 사물(제품·구조물·설비)의 결합

- 컴퓨팅/네트워킹의 기능과 사물(시설, 공간, 환경)을 직접 결합함으로써 정보의 저장, 의사 결정, 소통 등의 기능을 보완
- IT 또는 그 구성요소들을 투입함으로써 통한 사물, 제품, 기기, 설비, 일상의 프로세스 등의 지능화
- Pattern-Seeking 또는 빅데이터 분석을 통하여 일상적인 데이터나 정보에서 산업 지식/노하우를 추출하여 새로운 가치의 생성을 가능하게 함
- IT의 기술적인 네트워킹 기능을 활용하여 서로 다른 기능과 프로세스의 연계하고 통합하여 다양한 일상의 과정과 사회적 기능들을 체계적으로 연계할 수 있도록 네트워킹화
- 사회적 기능과 일상의 삶과 관련한 기능들을 서로 연계하고 네트워킹을 통하여 연결, 연계할 수 있게 됨에 따라 다양한 형태의 기능과 프로세스(과정)의 통합성(Collective Functionality)을 증대하고, 나아가 관련 기능의 재편을 통하여 시스템화(일원화 된 운영체계의 확보)가 가능
- 일상의 삶과 사회적 기능들, 그리고 그 프로세스에 정보의 저장, 의사 결정, 소통 등의 기능이 가능해짐에 따라 새로운 기능을 부가하고 새로운 사물이 탄생이 가능
- IT를 이용하여 다양한 과정, 특히 가치사슬과 프로세스/생산양식 등의 내용을 재편

함으로써 그 진행을 재구성하고 동시공학적(concurrent engineering) 접근을 가능

(2) 상황 맥락의 인식과 공간정보의 활용

- 다양한 종류의 센싱 기능을 도입함으로써 환경과 상황 또는 그 변화에 대하여 정확하게 인식할 수 있게 될 뿐만 아니라 현실공간과 관련한 정보를 체계적으로 활용
- 상황, 맥락의 인식과 현실공간에 관한 정보의 활용을 통하여 장악할 수 있는 현실(또는 공간)의 범주 확장과 현실이나 공간의 운영과 관련한 내용을 고도화하고 심화
- 공간에 존재하는 다양한 주체나 객체, 개인 등의 동선을 지속적으로 파악하고 추적하는 것이 가능해지고, 이런 정보를 위한 다양한 서비스의 가능성이 확대
- 현실이나 공간에서 진행되는 다양한 상황이나 변화에 대한 인식을 적극적으로 인지할 수 있게 됨에 따라 다양한 사회적 과정(또는 프로세스와 그 진행)에 대한 가시성(visibility)을 확대
- 공간이나 현실 속에서의 개인과 대상에 대한 다양한 정보를 획득하고 차별화가 가능한 수준까지 지식의 추출이 가능해짐에 따라 개인의 속성이나 사물의 내용에 따라 다양한 수준의 대량 고객화(mass(또는 pin-pointed) customization)가 가능해지고 시장의 차별화를 본격적으로 진행할 수 있게 됨
- 개인·맥락 정보와 사생활(개인정보)에 대한 정보나 내용이 IT를 통하여 체계적으로 노출됨에 따라 이에 대한 보호 이슈가 사회적으로 부각되고 이를 보호하기 위한 규범 차원의 노력을 요구

(3) 인간-사물(설비·공간) 사이 조작의 인터페이스 변환

- 인간-사물(기계) 사이의 Interface 변화를 통하여 일상의 과정에서 사물과 공정(또는 그 프로세스)을 조작, 운영하고 관리하는 방식에 일대 변화 유발
- IT를 이용하여 기존의 노동력을 대체하는 것이 보다 고도화됨에 따라 노동/자본의 새로운 역할분담과 역할 재정립에 대한 요구가 확산됨. 아울러 노동과 자본의 연계와 상호운영에 대한 요구가 확대되면서 노동과 자본의 이분법적이 구분에 대한 새로운 시각이 필요해짐
- 인간의 존재에 IT의 인터페이스가 적응하고 이용자 편의를 중심으로 IT인터페이스가 진화하여 새로운 개념의 HCI 또는 UI가 도입됨으로써 인간-IT 인터페이스의

양상이 새로운 형태로 통합

- 모바일 상황에서 유목적(nomadic) 기능과 모바일 인터페이스의 확보와 관련 서비스를 제공할 수 있게 됨
- 인간-사물, 인간-공간 사이의 소통의 방법이 새로운 차원으로 변화하면서 인간의 새로운 행동 패턴과 일상적 삶의 양식으로서 유목주의가 등장

(4) 일상·사물·설비 등의 자율성·자동성 확대

- IT의 자율적인 기능을 활용하여 사물(설비, 공간, 환경 등을 포함)이나 공정과 관련한 기능의 자율성·자동성을 확대
- IT의 자율성을 사전에 설계된 개념에 따라 인간의 일상의 진행으로부터 IT 자체의 기술적인 내용을 분리함으로써 기술적인 IT와 기술적인 복잡성에 대한 Invisibility를 제고
- IT를 통한 자율성과 자동화를 도입하는 것은 사물, 공간, 환경, 설비 등의 운영이나 제어와 관련한 필요성을 줄임으로써 그 운영·제어·공정 등과 관련한 Invisibility를 증대시킴
- 사물이나 설비(프로세스)의 IT Invisibility가 확대되고 높아지는 것은 결국 시스템의 문제에 따른 사회적 위험이 본격화되는 것을 의미
- IT를 통한 사물, 공간, 환경, 설비 등의 자율성과 자동화로 때문에 관련 시스템이나 IT의 신뢰 또는 시스템의 적절성에 대한 문제가 제기되고 User Intents를 어떻게 반영할 수 있는가의 이용자의 권익에 관한 문제 제기가 확대

(5) 일상공간(Space)의 보강과 가상화

- 일상적인 환경과 공간에 IT를 내재화함으로써 현실공간과 프로세스/일상 현장을 IT의 잠재력을 통하여 보강(augmenting)
- 가상환경의 구성을 현실감의 확대와 실험가능성을 제고함으로써 실질적인 일상의 진행을 가상화 하고 그 실험적인 상황을 가능하게 함
- 가상화(virtualization)와 관련 정보의 축적과 시각화를 통하여 사이버 공간이나 가상화된 공간을 생성하여 실제과정과 동일한 내용과 일상과 사물, 그리고 실제의 프로세스를 가상적인 형태로 구성하는 것, 즉 simulation이 가능

- 사물·기기·설비·공간·프로세스의 지능화하여 일상적인 삶을 구성하는 사물, 기기, 설비, 공간, 그리고 일상의 프로세스에 대한 보장이 가능해짐
- 가상과 현실이 실제로 혼재할 수 있는 상황으로까지 진전되면서 현실과 가상의 simulation이 상호작용하고 서로 보완하면서 혼합현실(hyper-reality)이 가능해짐

제5장 IT 영향의 철학적 해석

제1절 IT의 수용과 확산에 대한 철학적 해석의 지평

IT는 일반적으로 정보화기술로 번역된다. 그러나 IT를 인간이 살아가는 데 필요한 정보를 저장하고 전달하는데 사용되는 효율적인 도구로만 이해한다면, IT의 심층을 구성하는 사태가 은폐된다. 뿐만 아니라 그로부터 발생하는 표층적 과장의 의미도 파악될 수 없다. 사태를 보다 근원적인 차원에서 통찰하여 의미를 해석하는 것이 실증학문과는 다른 철학과 인문학에 주어진 소명이라면, 철학과 인문학은 IT가 현실에 수용되어 일어나는 과장과 영향을 밝혀낼 때 그것을 단지 정보를 다루는 기술로만 이해하는 층위에서 논의를 시작할 수 없다. 그에 앞서 현재의 IT가 갖는 혁신성을 명확히 드러내고 그 혁신성을 특징짓는 기저를 밝혀내는 작업이 수행되어야 한다. 이러한 이유에서 IT에 대한 철학적, 인문학적 해명을 시도하는 본 장은 IT를 그 이전의 기술과 구분하는 혁신성에서부터 접근하여 그 발전 과정의 심층사를 추적한다. 그리고 그러한 심층사를 견인하는 형이상학적 동기를 포착한 후 IT의 심층에서 IT를 작동시키는 존재론적, 공간론적 특성을 드러낸다.

IT의 혁신성은 어디에 있는가. 과거에도 정보를 전달, 유통시키는 기술이 있었다. 그러나 IT는 편지나 책으로 정보를 전달하는 과거의 기술과는 근본적으로 다르다. IT에서 모든 존재 사태는 0과 1의 이진수와 그에 상응하는 on/off전기 신호의 상호변환을 수행하는 디지털화과정으로 처리된다. 그리고 이 과정을 제어하는 것이 컴퓨터 프로그램이다. IT가 혁신적인 이유는 그 기저에 이렇게 이진수의 상태와 전자상태를 상호 변환시키는 고도의 기술적 조작인 디지털화의 과정 진행되고 있기 때문이다. 이러한 고도의 기술적 과정의 발전은 하루아침에 이루어진 것은 아니다. IT의 출현은 20세기 이후에 본격화되었지만 그 역사는 적어도 시공간을 이해하는 패러다임이 혁명적으로 변화한 시점으로 거슬러 올라간다. 시공간의 패러다임의 혁명적 변화는 근대 과학에서 출발한다. IT의 발전 역사를 이렇게 심층적으로 추적하면, IT는 세계를 0과 1의 2진수 논리로 계산하려는 철학적 이념이 그것을 전류의 흐름을 변환하여 제어하는 기술의 발전과 이를 물질적으로 구현하는 물질의

발전 즉 실리콘의 발전이 상당 기간의 역사를 거쳐 합류하면서 실현된 성과이라는 점이 분명해진다. 이제 IT의 발전을 통해 데카르트나 라이프니츠와 같은 근대철학자 기대하듯 모든 존재사태가 디지털이란 동일한 방식으로 처리될 수 있다면, IT는 여러 가지 기술 중의 하나가 아니라 여러 가지 기술을 담아내는 플랫폼의 역할을 하게 될 것이다. 그리고 그렇게 되면 IT가 수행하는 ‘플랫폼’기능은 하나의 양식 안에 모든 것을 담아내려는 수렵의 이념을 실현하는 것이다. IT의 발전은 결국 동일성의 형이상학이 IT융합의 방식으로 완성되어가는 과정이다. 이를 증언하듯 IT의 선도자 니콜라스 네그로폰테는 IT의 발전으로 “모든 것이 디지털로 수렴되고 있다”(Everything is converging on digital)고 선언한다.

그런데 0과 1을 포함하는 모든 수는 어떤 장소에 존재하며 연속적인 존재방식을 갖는 자연적 존재자들과는 달리 어떤 장소에도 귀속되지 않는 자유로운 존재자이다. 또 자연적 존재자는 자유롭게 분할되지 않는 연속적(continuous)특성을 갖지만 수는 분할의 자유로움에서 보이듯 단속적(discrete)이다. 이러한 수의 존재론적 특성은 배열의 무한한 변양을 허용한다. 때문에 이제 2진수로 환원된 존재자들은 자연적 본성의 구속을 벗어나 자유로운 수적 변양 속에서 가변적 존재자로 현실화된다. 또 그렇게 현실화된 것은 또 다시 그 존재를 결정했던 배열의 변양을 통해 다른 존재 양상으로 출현할 수 있는 잠재력 그 자체가 된다. 이는 결국 존재자의 경계가 자유자재로 해체되면서 결합, 혼종, 대립, 혹은 새로운 것으로 창발하는 현상을 출현시킨다. 이는 분명한 하나의 역설이다. 융합(수렴)이 다양성(발산)을 생산하기 때문이다. IT의 디지털 환원은 디지털 환원은 존재론적으로 이질적인 것들을 오로지 배열이 자유로운 수적 존재로 동질화시킴으로써 오히려 배열의 무한한 변양의 과정을 통해 하이브리드적 결합들을 낳는다. 물론 이 모든 수렴과 변양의 과정은 프로그램에 의해 제어된다. 그리고 프로그램은 불확실성, 부정확성이 제거된 정확한 알고리즘과 엄청나게 빠른 처리 속도를 본질로 하는 고효율의 논리적 처리 양상을 구현한다. 따라서 프로그램으로 운영되는 IT는 엄청나게 다양한 변양의 가능성을 갖지만 이 과정이 정확하고 빠르게 제어된다.

그런데 모든 것을 디지털로 수렴시키는 IT는 단순히 우리가 사는 공간 속에 위치를 갖고 거기서 사용되는 도구가 아니다. 오히려 그것은 다른 도구와는 달리 새로운 공간을 출현시킨다. IT는 존재하는 사태를 디지털상태로 변환하고 또 디지털상태를 물리적 상태로 재현하는 전자 매개 기기들 즉 디지털 미디어들로 구성된다. 이 기기들이 디지털화된 데

이터를 전하 값으로 변환하면, 그 데이터들은 전류나 전파 상태로 송수신될 수 있고 이 전류나 전파 상태는 그 속성상 송수신 속도가 광속에 근접한다. 이렇게 디지털기기들이 데이터를 광속으로 서로 송수신하도록 연결되면서 새로운 공간이 출현한다. 이른바 사이버 공간이 그것이다. 사이버 공간은 디지털화와 광속의 연결로 인한 거리와 시간의 증발로 연장(extension)이 부재하는 상태로 펼쳐진다. 따라서 사이버 공간은 연장공간의 논리법칙인 모순율³⁵⁾이 지배력을 상실하는 공간이다. 이렇게 IT 기기들이 서로 네트워킹되어 사이버 공간을 출현시킴으로써 IT의 기기들이 개별단위를 갖고 있던 특징인 불확실성이 제거된 고효율의 논리적 처리 양상이 관철되지 않는다. 오히려 사이버 공간은 논리법칙을 위반하며 모순이 끊임없이 혼재하는 아이러니(부조리) 공간으로 펼쳐진다. 그리고 모순의 혼재 속에 사이버 공간에 존재하는 모든 것은 끊임없는 변화 그 자체로 존재하는 불안정적이고 불확정적인 역동적 양상을 노출한다. 때문에 사이버 공간은 이러한 변화의 역동성 속에서 항상 무엇인가 일어날 수밖에 없는 이벤트 공간이다.

이제 인간을 포함한 모든 존재자는 언제 어디서든지 이러한 공간성을 갖는 사이버 공간으로 접속되어 그곳에서 존재를 실현하는 상황으로 접어들고 있다. IT의 발전은 따라서 한편으로는 IT를 통한 디지털화의 과정이 존재하는 모든 곳에 스며들어 편재하는 유비쿼티(Ubiquity)의 실현과정으로 구현된다. 동시에 IT의 발전은 다른 한편으로 존재하는 모든 것이 언제 어디서든지 중지되지 않고 사이버 공간으로 접속되어 존재를 현실화하는 모빌리티(mobility)의 과정으로 실현된다. 이렇게 모빌리티와 유비쿼티라는 두 양상으로 진행되는 IT의 발전은 결국 Ubiquitous mobile 컴퓨팅 시대를 연다. 물론 이런 과정은 자연적 과정이 아니며 따라서 자연적 존재자를 디지털화하는 각종의 모바일 유비쿼터스 디지털 디바이스를 통해만 가능해진다. 그간 이 디지털 디바이스는 우선적으로 디지털화를 허용하는 존재자로부터 복잡한 과정을 통해 디지털화를 허용하는 존재자등 그 존재방식에 따라 용이하게 개발될 수 있는 것과 상당한 시간적 지체 후에야 비로소 개발될 수 있는 것으로 편차가 심하게 구분되어 있었다. 그러나 이제 이 모든 것을 통합할 수 있는 디지털 플랫폼이 완성되어 감에 따라 이러한 디바이스의 여러 편차가 조정되면서 존재하는 모든 것이 디지털로

35) 논리학에서 모순율이란 “A가 A이면서 동시에 A가 아닌 것 일수는 없다”는 논리이며 어떤 명제도 참이면서 동시에 거짓일 수는 없다는 것을 의미한다.

수렴되는 과정에 들어섰다. 이렇게 모든 것을 디지털로 수렴시키는 기술적 혁명은 영역에 따라 상이한 반응을 일으킨다. 1) 어떤 영역은 IT를 적극적으로 수용하며 Digitality의 원리로 재구조화되는 영역이 있는가 하면, 2) 어떤 영역은 디지털로 수렴될 수 있는 것과 될 수 없는 것이 공존하는 양상으로 보이는 영역이 있다. 3) 또 어떤 영역에서는 그 영역의 모든 것을 디지털로 변환하는 것에 저항하며 IT와 길항작용을 보이는 영역도 있다. 1) IT를 능동적으로 수용하는 영역의 경우, IT의 독특한 조작과정에 따른 변화를 반영하는 변화가 일어날 것이며, 2) IT를 부분적으로 수용하는 영역에서는 디지털과 비디지털이 공존을 모색하는 변화가 일어날 것이다. 3) 또 IT에 저항하는 영역에서는 IT가 일으키는 경계의 해체에 직면하여 기존의 것의 가치를 발견하려는 움직임이 출현할 것이다.

Ubiquity와 Mobility라는 양상으로 발전하는 IT가 현실에 수용되면서 현실과 가상의 경계는 급속히 허물고 있다. 그런데 현상학자들이 밝혀내었듯이 현실과 가상의 결합은 그것의 실제적인 결합 여부와는 상관없이 이미 인간의 삶 속에서 생생한 체험의 과정을 가능하게 하는 조건이며, 그런 의미에서 혼합 현실은 인간에게 생생하게 살아있는 현실이다.

IT를 디지털화라는 그 기저에서부터 심층 추적해본 결과 IT에 의한 디지털화는 수렴과 발산이라는 양상으로 전개되며, 이러한 디지털화에 의해 출현하는 사이버 공간은 잡종 변이의 급변 공간으로 드러난다. 그리고 이러한 공간으로 인간의 삶이 끊임없는 접속의 상태를 가져야 하는 현시대의 인간 실존 방식은 현실을 혼합 현실화하며 그 혼합 현실 속에서 인간 실존의 양상은 사이버공간의 공간적 특성인 잡종화와 급변의 동학에 사로잡힌다.

이러한 실존 방식은 자아의 정체성은 물론 자아와 타자의 소통과 인간관계 그리고 그로 인한 라이프스타일의 급격한 변화를 유발한다. 그리고 그것은 인간 자체의 정체성에 관한 상반된 자화상을 그려내고 있는 것이다. 우선 첨단기술이 가져올 미래를 낙관하며 기술에 의한 새로운 인간의 탄생을 환영하는 'Trans-humanism'의 출현이 그것이다. 그러나 다른 한편 이렇게 새로운 기술문명이 가져올 급격한 변화에 저항함과 동시에 다시 한 번 '인간 존재'의 문제를 생각하는 '네오희머니즘'도 등장한다. Trans-humanism은 인간보다 인간이 후의 존재자, 즉 포스트 휴먼의 도래라는 상황 앞에서 이제 인간과 IT 그리고 인공생명의 결합으로 출현하는 새로운 모습의 존재자를 형상화하고 이미지화하고 나노테크놀로지를 통해 물질화하는 작업에 몰두한다. 반면 네오희머니즘은 IT가 시뮬레이션 할 수 없는 인간적 부분들을 긍정적으로 해석한다. 즉 인간의 합리성을 저해하는 요소로 취급되던 예술적

몰입, 죽음에의 불안 등이 인간을 인간으로서 존재하게 하는 심급으로 해석되면서 인간보다 월등한 합리성으로 무장한 인공지능 문명에 도전하는 거점을 형성하게 될 것이다.

제 2 절 IT 영향의 인문학적 · 철학적 해석

1. “디지털”과 IT의 메타해석

가. IT 발전의 심층 역사

IT는 세계를 0과 1의 2진수 논리로 계산하려는 철학적 이념이 그것을 전류의 흐름을 변환하여 제어하는 기술의 발전과, 이를 물질적으로 구현하는 물질의 발견 즉 실리콘의 발견이 상당기간의 역사를 거쳐 합류하면서 실현된 성과이다.

IT는 정보화기술로 알려져 있지만, 그 내면과 심층은 단순히 정보화라는 번역어로는 파악되지 않는다. IT는 존재하는 사태를 정보로 처리하여 전달 유통시킨다. 물론 과거에도 정보를 전달, 유통시키는 기술이 있었다. 그러나 IT는 편지나 책으로 정보를 전달하는 과거의 기술과는 근본적으로 다르다. IT에서 모든 존재 사태는 0과 1의 이진수와 그에 상응하는 on/off 전기 신호의 상호변환을 수행하는 디지털화 과정으로 처리된다. 그리고 이 과정을 제어하는 것이 컴퓨터 프로그램이다. 컴퓨터 프로그램에 의해 제어되어 이진수와 전기상태의 상호변환을 수행하는 디지털화 과정을 이해하기 위해 존재하는 사태를 디지털카메라로 영상화하여 컴퓨터에 재현하는 과정을 예로 들어보자.

1. 어떤 존재하는 사태에서 반사된 빛이 렌즈를 통해 카메라에 들어오면 렌즈의 구경이 빛의 양을 결정한다.
2. 렌즈를 통과한 빛은 빛을 전기신호로 바꾸는 CCD(Charged Coupled Device)에 노출이 되면서 적, 록, 청 빛이 CCD 필터에 의해 각기 다른 색광으로 분리된다.
3. 적, 록, 청 색광으로 분리된 빛은 광센서로 구성된 수십만 개의 화소(픽셀)에 등록된다.
4. 각 픽셀의 색깔 농도는 필터를 통과한 빛의 양에 따라 결정된다. CCD에 닿는 빛이 많을수록 전기량도 많아진다.
5. CCD에서 나온 전기신호는 A/D 컨버터를 통해 0과 1의 디지털 신호로 변환되어 정지 영상 압축 (JPEG)칩으로 보내진다.

6. JPEG 칩에서 중복되는 영상과 색상 데이터가 제거된 압축영상 데이터는 PC카드 등 고체 상태의 메모리 장치에 저장된다.

7. JPEG 코드로 포맷된 영상은 컴퓨터를 통해 볼 수 있으며, TV 용으로 변환할 수도 있다. IT가 혁신적인 이유는 그 기저에 이렇게 이진수의 상태와 전자상태를 상호 변환시키는 고도의 기술적 조작인 디지털화의 과정 진행되고 있기 때문이다. 물론 이러한 고도의 기술적 과정의 발전은 하루아침에 이루어진 것은 아니다. IT의 출현은 20세기 이후에 본격화되었지만 그 역사는 적어도 시공간을 이해하는 패러다임이 혁명적으로 변화한 시점으로 거슬러 올라간다. 시공간의 패러다임의 혁명적 변화는 근대 과학에서 출발한다. 근대과학은 세계를 수학적으로 기술하는 것만이 객관적이며, 따라서 수학이 세계에 대한 진리를 탐구하는 가장 적합한 수단이라는 관념을 확립시켰고, 근대 수학의 발전은 수학의 전 체계를 수로 환원할 수 있음을 증명하였다. 그리고 데카르트의 해석 기하학을 실마리 삼아 전개된 수론의 발전은 이른바 ‘자연수’이외의 다른 수, 나아가 새로운 수의 구성을 통해 세계를 기술하는 방식의 다양성을 열어 놓게 되고, 그것이 결국 세계를 이진수로 기술하는 것을 가능하게 한다. 이러한 과정을 간단히 요약하면 다음과 같다.³⁶⁾ 라이프니츠는 1666년 〈조합론 De Arte Combinatoria〉에서 모든 추론을 수적 질서로 환원할 수 있는 가능성을 열어보였으며, 1679년에는 2진법의 체계를 완성함으로써 모든 것을 디지털로 수렴시키는 IT융합의 길을 예비한다. 마침내 19세기 중반 부울(Boole)은 라이프니츠의 수리논리적 이념을 기계적으로 처리할 수 있는 실질적이고 수학적인 수단을 개발한다. 이른바 부울 대수는 논리적 연산을 대수적 연산으로 치환하는 방법, 즉 추론과 증명을 0과 1로 조작 처리할 수 있게 해 주었다. 1931년 괴델(Gödel)이 힐버트(Hilbert)의 2번째 문제를 해결하는 과정에서 사용한 방식은 모든 수학적 기호들이 0과 양의 정수로 부호화하고(괴델수) 이를 통해 수학적 증명을 정수연산으로 취급할 수 있음을 보여준다. 그리고 괴델에 이어 튜링(Turing)은 〈계산 가능성과 결정 문제〉에서 이른바 튜링머신이라는 이론적인 계산기를 가정한다. 이러한 가능성은 튜링을 비롯해서 에케르트(Eckert), 모클리 등에 의해 실제로 구현된다. 아울러 이진법적 기술(description) 가능성과 On/Off라는 전자적 조작 가능성과 결합함으로써, 세계의 모든 현상을 이진법적/전자적으로 기술가능하다는 이념으로 진행하게

36) 장-이봉 비리앵(1999) 참조.

된다. (예컨대, 정보 담지자로서 문자라는 기호는 On/Off로 표현될 수 있는 바이트 정보량으로 치환되고 정보처리 공학의 발전은 세계를 정보로 환원하는 것을 가능케 한다.) 수론의 발전이 컴퓨터의 탄생을 가능케 한 것이다. 1946년 애니악, 그리고 1947년 폰 노이만(von Neumann)의 프로그램 내장 방식을 구현한 에드삭, 그리고 1950년 에케르트와 모클리는 애니악을 개선하여 에드박을 내놓는다. 에드박은 프로그램 내장 방식은 물론 1938년 새니이 스위칭 회로의 동작이 2진법 대수로 표현될 수 있다는 아이디어를 차용함으로써 2진법을 기초로 하는 디지털-비트-계산기의 시대를 연다. 하드웨어의 측면에서는 50년대 후반 진공관이 트랜지스터로 대체되고, 60년대 말에서 70년대 초에 걸쳐 종래의 반도체 소자였던 게르마늄의 기술적 제한을 규소(실리콘)로 극복함으로써, 이른바 집적회로(IC)를 이용한 획기적인 개선이 이루어지게 된다. 이러한 하드웨어의 기술적 발전은 기계적 논리연산의 효율성을 극대화시켜 줄 수 있게 되었으며, 세계의 질서를 디지털로 수렴시키려는 근대적 꿈은 물질적 구현 수단을 갖게 된다. 질적 차이를 가진 개개의 모든 존재자들을 양적인 기술방식으로 다시 표현함으로써 그 차이들을 제거하는 존재론적 환원과 궁극적으로는 최대한의 계산가능성을 높인 2진수 체계로 기술하는 방법론의 발전은 존재자의 세계 전체를 비트로 치환하는 총체적 디지털화의 가능성을 열게 된다. 이것이 IT의 발전을 추동하는 존재론적 역사이다.

- 1679/1702년: 라이프니츠는 이진법(중국의 음양이론을 활용한)을 과학 분야에서 활용할 것을 제안
- 1840년: 러브레이스는 연산 수행에서 연속, 반복의 원리를 정의함으로써 전산 프로그램의 순환을 정의한다. -알고리즘
- 1854년: 불 <사고의 논리> 출간 <논리와 확률의 수학적 이론이 근거하고 있는 사고 법칙에 관한 연구> 출간. 이로써 논리학은 철학의 범주에서 벗어나 수학의 범주로 진입. 그는 사고 과정이 and, or, no의 세 명제로 되어 있으나, 실제로는 0,1 true-false, open-close와 같은 두 상태값만을 갖는 출입문을 이용해 기호화 할 수 있다고 설명했다.
- 1937년: 튜링은 <계산 가능한 수에 대하여>에서 미리 설정된 프로그램에 따라 문제를 해결하기 위한 일련의 작업을 순차적으로 수행할 수 있는 가상의 기계를 구상 한다. -튜링머신

- 1938년: 새넨은 <텔레이와 전류전환기의 기호적 분석>에서 이진법을 이용해서 불 대수와 전기 회로의 작용관계를 대비시키고 이진수인 bit(Binary diT)의 개념을 정의한다.
- 1937년: 스티비츠의 모델 K. 벨 연구소의 기술자 스티비츠가 최초로 이진회로를 구상
- 1940년: 아타나소프 이진컴퓨터 ABC 제작. 전기램프를 이용한 이 기계는 메모리와 논리회로. 아직 프로그램 사용은 못함.
- 1946년: 모클리과 에커트 애니악 개발 /프로그램 내장형 에드백 발명
- 1946년: 폰 노이만 <에드백Electronic Discrete Variable Automatic Computer에 관한 보고서>여기서 컴퓨터의 작동에 관한 과학적 정의
- 1947년: 에드삭(Electronic Delay Storage Automatic Calculator) 개발 계획의 일환으로 프로그램을 매번 입력시키는 번거로움을 덜기 위해 서브프로그램을 내장시킴
- 1954년: 제라늄 트랜지스터의 가격이 너무 높아 텍사스 인스트루먼트 사의 팀은 제라늄 대신 쉽게 구할 수 있는 실리콘(규소)으로 대체함으로써 생산가를 혁신적으로 낮춤
- 1955년: 벨 연구소에서 트랜지스터 컴퓨터 트래딕을 개발
- 1958년: 텍사스 인스트루먼트사의 엔지니어 킬비는 하나의 반도체 기관 위해...IC회로
- 1963년: IC(집적) 회로
- 1971년: 인텔의 마이크로프로세서(인텔4004) 개발
- 1977년: 개인용 마이크로 컴퓨터(애플II)의 탄생
- 1978년: 지역 전산망을 시발로 한 전산망이 획기적으로 발전

나. Ubiquity와 Mobility, IT의 존재양식

IT의 발전은 한편으로는 IT를 통한 디지털화의 과정이 존재하는 모든 곳에 스며들어 편재하는 Ubiquity의 실현 과정이다. 동시에 IT의 발전은 다른 한편으로 존재하는 모든 것이 언제 어디서든지 중단되지 않고 사이버 공간으로 접속되어 존재를 현실화하는 모빌리티(mobility)의 실현 과정이다. IT의 발전은 결국 Ubiquitous mobile 컴퓨팅 시대를 연다.

IT는 존재하는 모든 것들을 0과 1이 조합으로 디지털화하여 저장, 전달, 재현하는 방향으로 발전한다. 과거 기술적 한계로 텍스트와 문자를 중심으로 이루어지던 디지털화가 이제 여러 층위와 영역에 걸친 경계를 넘어 소리, 이미지 심지어는 생명에 이르기까지 진행되고 있는 것이다. IT의 초기에는 일정영역의 존재자만이 디지털화되어 사이버 공간에서 정보라는 존재방식으로 재현되었지만 이제 거의 모든 존재자가 그 질적 차이에도 불구하고 디지털화되어 사이버 공간에서 정보로 현실화되고 있는 것이다. 이제 인간을 포함한 모든 존재자는 언제 어디서든지 사이버 공간으로 접속되어 그곳에서 존재를 실현하는 상황으로 접어들고 있다. IT의 발전은 따라서 한편으로는 IT를 통한 디지털화의 과정이 존재하는 모든 곳에 스며들어 편재하는 Ubiquity의 실현과정이다. 동시에 IT의 발전은 다른 한편으로 존재하는 모든 것이 언제 어디서든지 중지되지 않고 사이버 공간으로 접속되어 존재를 현실화하는 모빌리티(mobility)의 실현과정이다. 이렇게 모빌리티와 유비쿼티라는 두 양상으로 진행되는 IT의 발전은 결국 Ubiquitous mobile 컴퓨팅 시대를 연다. 이렇게 모든 것으로 스며들어 가는 IT에 의한 디지털화의 과정은 서로 구분되어 있던 기존의 존재영역을 IT를 통해 융합시킨다. 그럼으로써 영역간의 경계를 모호하게 하여 영역간의 상호침투를 유발하고 나아가 혼종화를 일으킨다. 그러한 가운데 과거에는 존재하지 않던 현상이 창발하기도 한다. 물론 이런 과정은 자연적 과정이 아니며 따라서 자연적 존재자를 디지털화하는 각종의 모바일 유비쿼터스 디지털 디바이스를 통해서만 가능해진다. 그간 이 디지털 디바이스는 우선적으로 디지털화를 허용하는 존재자로부터 복잡한 과정을 통해 디지털화를 허용하는 존재자등 그 존재방식에 따라 용이하게 개발될 수 있는 것과 상당한 시간적 지체 후에야 비로소 개발될 수 있는 것으로 편차가 심하게 구분되어 있었다. 그러나 이제 이 모든 것을 통합할 수 있는 디지털 플랫폼이 완성되어 감에 따라 이러한 디바이스의 여러 편차가 조정되면서 존재하는 모든 것이 디지털로 수렴되는 과정에 들어섰다. 이렇게 모든 것을 디지털로 수렴시키는 기술적 혁명은 영역에 따라 상이한 반응을 일으킨다. 1) 어떤 영역은 IT를 적극적으로 수용하며 Digitality의 원리로 재구조화되는 영역이 있는가 하면, 2) 어떤 영역은 디지털로 수렴될 수 있는 것과 될 수 없는 것이 공존하는 양상으로 보이는 영역이 있다. 3) 또 어떤 영역에서는 그 영역의 모든 것을 디지털로 변환하는 것에 저항하며 IT와 길항작용을 보이는 영역도 있다. 1) IT를 능동적으로 수용하는 영역의 경우, IT의 독특한 조작과정에 따른 변화를 반영하는 변화가 일어날 것이며, 2) IT를 부분적으로

수용하는 영역에서는 디지털과 비디지털이 공존을 모색하는 변화가 일어날 것이다. 3) 또 IT에 저항하는 영역에서는 IT가 일으키는 경계의 해체에 직면하여 기존의 것의 가치를 발견하려는 움직임이 출현할 것이다.

다. IT의 발전을 추동하는 기제, 동일성의 형이상학

IT의 발전은 동일성의 형이상학이 IT융합의 방식으로 완성되어가는 과정이다. 이를 증언하듯 IT의 선도자 니콜라스 네그로폰테는 IT의 발전으로 “모든 것은 디지털로 수렴한다”(Everything is converging on digital)고 선언한다.

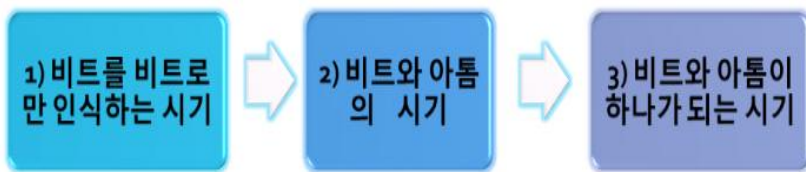
IT의 발전 역사를 심층적으로 추적하면, IT는 세계를 0과 1의 2진수 논리로 계산하려는 철학적 이념이 그것을 전류의 흐름을 변환하여 제어하는 기술의 발전과 이를 물질적으로 구현하는 물질의 발견, 즉 실리콘의 발견이 상당 기간의 역사를 거쳐 합류하면서 실현된 성과이라는 점이 분명해진다. 이제 IT의 발전을 통해 데카르트나 라이프니츠가 기대하듯 모든 존재상태가 디지털이란 동일한 방식으로 처리될 수 있다면, IT는 여러 가지 기술 중의 하나가 아니라 여러 가지 기술을 담아내는 플랫폼의 역할을 하게 될 것이다. 그리고 그렇게 되면 IT가 수행하는 ‘플랫폼’기능에는 하나의 양식 안에 모든 것을 담아내려는 수렴의 이념이 실현되는 것이다. IT가 수행하는 플랫폼 기능은 물리적 토대로서의 디바이스 뿐 아니라 그런 디바이스에 담길 수 있는 콘텐츠들의 융합을 시도한다. 그런데 융합의 이념은 편의성과 즉각성을 추구하는 도구적 합리성의 구체적 양상들 중 하나라는 점에서 오늘날 비로소 나타난 현상은 아니다. 좀 더 깊이 있는 시선 속에서 응시하면 융합은 단지 첨단 사회 속에 사는 오늘날의 이념만이 아니라, 문명적 인간의 가장 근원적인 지적 욕망과 닿아 있다고까지 말할 수 있다.

융합 개념을 지탱하고 있는 존재론은 융합에 참여하는 대상이나 방법의 동질성 혹은 동일성을 전제하고 있기 때문이다. 디바이스는 물론이고 콘텐츠조차도 하나로 ‘수렴’할 수 있다는 믿음은 그것들이 하나의 동질적인 양식 안에 담길 수 있는 존재들이라는 것을 함축한다. 이런 점에서 융합 개념은 만물이 변화하는 원인을 물이라고 생각한 탈레스와 같은 고대 밀레토스의 자연철학자들의 이념과 닿아 있다. 밀레토스의 현자들은 부단히 변화하는 세계를 관통하는 하나의 원리가 존재하리라고 믿었다. 인간 지성에 의해 파악될 수 있는

이러한 우주적 원리는 곧 존재의 원리라고 할 수 있을 것이다. 융합적 이념을 공유하는 통섭(Consilience)을 윌슨(E. Wilson)이 이른바 ‘이오니아의 마법’을 말하는 것도 그 뜻이다.³⁷⁾

이러한 오랜 역사에도 불구하고 오직 이념으로 머물러 왔던 융합이 인간 삶의 현실을 실제로 바꾸어 가는 기술적-도구적 힘을 가질 수 있게 된 것은 디지털 기술을 통해 모든 것을 처리하는 ‘IT 시대’의 도래 덕이다. 무엇보다 IT는 존재자들의 다양한 차이를 2진수의 기술방식으로 환원하여 조작할 수 있는 가능성을 열어 주었기 때문이다. 이러한 의미에서 IT는 보편적 원리로 모든 것을 설명하려는 고대 그리스의 형이상학적 기획이 고도로 합리화된 형태라고 할 수 있다.

[그림 5-1] 네그로폰테의 IT융합의 세 단계



IT의 발전은 따라서 그 기저에 있어서 고대 그리스에서 시작된 형이상학적 기획이 이제 IT융합의 방식으로 완성되어가는 과정으로 파악된다. 이를 증언하듯 IT의 선도자 니콜라스 네그로폰테는 IT의 발전으로 “모든 것은 디지털로 수렴한다”(Everything is converging on digital)고 선언한다. 그리고 3단계의 시기적 구분을 통해 IT융합 개념을 설명한다.³⁸⁾

그는 IT융합을 궁극적으로 비트와 아톰이 하나가 되는 것으로 이해하고, “비트를 잡기도 하고, 입기도 하고, 먹기도 하는 시대가 열릴 것”이라고 선언한다. 즉, 모든 존재가 ‘디지털’에 의해 매개되어 결합하는 이른바 ‘총체적 디지털화’가 IT의 심층에서 작동하는 형이상학적 기제이다.

37) 에드워드 윌슨(2005), p.35.

38) SBS 서울 디지털 포럼 위음(2004), pp.25-26.

라. IT의 아이러니, 동일성과 다양성의 혼재

IT의 디지털 환원은 디지털 환원은 존재론적으로 이질적인 것들을 오로지 배열이 자유로운 수적 존재로 동질화시킴으로써 오히려 배열의 무한한 변양의 과정을 통해 하이브리드적 결합들을 낳는다.

IT는 디지털화를 통해 모든 존재를 수의 배열로 '융합(수렴)'시키는 환원적 프로그램이다. 따라서 일차적으로는 존재 세계의 자연적 다양성을 붕괴시키는 것이다. 그러나 이러한 환원은 존재를 단속적인 수의 배열로 치환한다. 예컨대, 감각 경험에 대한 신경 생리학적 해명을 통해 우리가 경험하는 존재자들의 질적 차이들은 뉴런과 시냅스의 전기적 신호의 차이로 번역되고, 그것은 다시 원리적으로는 0과 1의 순서와 자릿수의 문제, 달리 말하면 디지털 수의 차이로 번역될 수 있기 때문이다. 한편 수는 어떤 장소에 존재하며 연속적인 존재방식을 갖는 자연적 존재자들과는 달리 어떤 장소에도 귀속되지 않는 자유로운 존재자이다. 또 자연적 존재자는 자유롭게 분할되지 않는 연속적(continuous) 특성을 갖지만 수는 분할의 자유로움에서 보듯 단속적(contiguous)이다. 이러한 수의 존재론적 특성은 배열의 무한한 변양을 허용한다. 때문에 이제 2진수로 환원된 존재자들은 자연적 본성의 구속을 벗어나 자유로운 수적 변양 속에서 가변적 존재자로 현실화된다. 또 그렇게 현실화된 것은 또 다시 그 존재를 결정했던 배열의 변양을 통해 다른 존재 양상으로 출현 할 수 있는 잠재력 그 자체가 된다. 이는 결국 존재자의 경계가 자유자재로 해체되면서 결합, 혼종, 대립, 혹은 새로운 것으로 창발하는 현상을 출현시킨다. 이는 분명한 하나의 역설이다. 융합(수렴)이 다양성(발산)을 생산하기 때문이다. 그것은 동질화가 차이를 낳는 역설이다. 결국 디지털 환원은 존재론적으로 이질적인 것들을 오로지 배열이 자유로운 수적 존재로 동질화시킴으로써 오히려 배열의 무한한 변양의 과정을 통해 하이브리드적 결합들을 낳는다. 그리고 무수한 하이브리드적 결합은 마치 존재의 세계에 새로운 거주자를 편입시키는 풍요로움을 느끼게 해 준다.

그런데 이러한 배열의 자유로운 조작의 주체는 이제 다른 어느 누구인 인간이 아닐 수 있다. 그 경우 이 조작의 주체는 역설적으로 대체 주체라는 것 자체의 의미를 실종시키는 프로그램이 될 것이다. 프로그램은 조작자라는 주체의 의미를 무력화하는 자기 진화적 배열의 가능성을 열어놓기 때문이다. 배열은 인간 주체의 통제를 벗어난 자동적 장치의 구

동과정이며 그것의 산출물이 되는 것이다. 프로그램에 대한 단순한 이해는 그 이유를 밝혀준다. (‘프로그램’은 ‘특정한 맥락에서 예상한 결과들을 산출’ 할 수 있게 해 준다. ‘program’이라는 말에서 드러나듯, 그것은 ‘미리 쓰인 것’이기 때문이다. 프로그램을 만드는 사람들, 프로그래머들은 ‘프로그램 언어’를 배워 프로그램을 짤다. 프로그램을 짜는 데에는 자연어가 아니라 프로그램 생성을 위한 고유의 언어, 인공적인 언어, 약속된 언어가 필요하다. 즉 “프로그램의 미리-글은 항상 ‘논리적으로’ 고정된 지식”이다.³⁹⁾

이렇게 짜인 프로그램은 그 과정에 일일이 인간의 손을 빌리지 않고도 계산되고 예정된 결과를 내놓는다. 기본적으로 프로그램 언어 역시 2진법 수로 이루어진 일종의 함수이므로 계산에 따라 움직이기 때문이다. “기계적인 코드는 ‘미리’ 이해되고 ‘미리’ 계산된 방식에서 처리 과정들을 통제한다. 이를 위해서, 그 과정들 자체는 반드시 ‘미리’ 수학적으로 계산 가능한 방식으로 규칙화되어야”한다.⁴⁰⁾ 프로그램이 수학적으로 계산된다는 것은, 그것이 완전히 ‘자동적’인 것이며, 그 중간 과정에는 인간이 개입할 여지가 없다는 의미이다. 즉, “사이버네틱-기술적 지식은 자동화되고 편향적으로 그 자신을 인간들에 대해서 독립적으로 만든다.”⁴¹⁾ 실행 가능한 기계를 통한 세계의 해석은 세계(자료)에 의해서 주어진 것의 해석 과정 속에서 사실적으로 그리고 기계적으로(즉, 이해 없이) 일어나고, 이 해석은 이미 그 자료를 단지 ‘기계적으로’ 처리하는 프로그램 그 자체의 ‘미리’ 글에 숨어 있다.

사이버네틱 프로세스들의 뒤에 숨겨진 기술적 지식은 ‘망각될’ 수 있다. 그 과정들이 자동적으로 스스로 진행하기 때문이다. 오직 기술자나 엔지니어만이 어떻게 이런 사이버네틱 프로세스들이 기술적으로 결과들을 생산하는지 알 필요가 있다. 이해 그 자체는 인간 존재로부터 전자 디지털 장치들로 넘어갔다.

2. IT에 의한 사이버 공간의 인문학적 의의

모든 것을 디지털로 수렴시키는 IT는 단순히 우리가 사는 공간 속에 위치를 갖고 거기서 사용되고 도구가 아니다. 오히려 그것은 다른 도구와는 달리 새로운 공간을 출현시킨다. IT

39) Eldred, Michael(2012. 5. 31), p.33.

40) Ibid

41) 같은 책, p.37.

는 존재하는 사태를 디지털상태로 변환하고 또 디지털상태를 물리적 상태로 재현하는 전자 매개 기기들 즉 디지털 미디어들로 구성된다. 이 기기들이 디지털화된 데이터를 전하 값으로 변환하면, 그 데이터들은 전류나 전파 상태로 송수신될 수 있고 이 전류나 전파상태는 그 속성상 송수신 속도가 광속에 근접한다. 이렇게 디지털기기들이 데이터를 광속으로 서로 송수신하도록 연결되면서 새로운 공간이 출현한다. 이른바 사이버 공간이 그것이다.

가. 급격한 변동과 흐름의 공간

사이버 공간은 모순이 끊임없이 혼재하는 아이러니(부조리) 공간이다. 모순의 혼재 속에서 사이버 공간에 존재하는 모든 것은 끊임없는 변화 그 자체이다. 때문에 사이버 공간은 이러한 변화의 역동성 속에서 항상 무엇인가 일어날 수밖에 없는 이벤트 공간이다.

이 사이버 공간은 디지털과 연결망, 즉 비트와 네트로 형성되는 공간이다. 그런데 이렇게 비트와 네트로 이루어진 사이버 공간을 물리적 공간과 비교해 보면, 디지털데이터의 광속 송수신 때문에 물리적 공간의 지배적 특성인 연장성이 실종된다. 예컨대, 단 한 장의 공간 연장성을 갖는 CD롬에 200,000장 분량의 대형 백과사전을 디지털화하여 담을 수 있다면, 그 소선택이 갖는 공간의 연장성은 사이버 공간 상에서 1/200,000로 압축되는 것이다. 사이버 공간은 물리적 공간의 연장성과는 비교할 수 없을 정도로 공간의 연장성이 압축되며 이 압축된 연장성은 물리적 공간의 연장성에 비교할 때 거의 0에 근사한다. 따라서 사이버 공간은 물리적 공간과 비교하면 공간의 연장성이 증발하는 공간이며 따라서 사이버 공간은 연장되어 있지 않은 이상, 어디에도 없는 것이나 마찬가지이다. 사이버 공간은 연장성이 지배하는 공간이 아니다. 이러한 의미에서 그것은 문자 그대로 유-토피아(no-place), 어디에도 없는 장소이다.

비연장적인 사이버 공간은 펼쳐지는 양상이 아니라 노드와 접속으로 공간화되며 이 때 노드 간 접속은 전류나 전파를 통한 통신으로 실행됨으로써 그 속도가 광속에 근접한다. 접속이 광속이 이루어지면서 사이버페이스에서 시간의 지체가 증발하고, 시간의 지체가 증발하면 동시성과 즉시성이 실현될 수 있다. 따라서 사이버 공간에서는 동시성과 즉시성을 향해 시차가 급속히 지워지고 있다. 사이버 공간에서 일어나는 사건들은 이처럼 실제 세계에서의 시간적 질서, 연속성 통일성을 깨뜨리며 공시화(synchronization)를 향해 사건

발생의 순차적 연속성을 수축시키고 있다. 따라서 사이버 공간에서는 디지털화된 데이터의 순간 이동을 가능하게 하는 동시성과 즉시성이 실현된다. 그리고 이 동시성과 즉시성으로 인해 장소가 행하는 영향력이 극소화되는 장소가 의미를 상실하는 탈장소화(displacement)가 일어난다.

탈장소화가 일어나는 사이버 공간에서는 한 지점이 하나의 존재자에 의해 점유되는 것이 아니라 무수한 지점이 하나의 존재자의 의해 점유될 수도 있고 하나의 지점이 무수한 존재에 의해 점유될 수도 있다. 예컨대, 사이버 공간에서 한 사이트는 그것의 물리적 크기로는 도저히 감당할 수 없는 수만 사용자의 동시 접속을 허용한다. 또 반대로 하나의 사용자가 동시에 다른 여러 사이트에 접속할 수 있다. 모순율이 한 대상이 점유하고 있는 하나의 지점은 동시에 다른 것에 의해 점유될 수 없다는 연장공간의 배제성에서 기원하는 것으로 본다면, 사이버 공간은 모순율을 위반하는 것으로 나타난다. 그런데 논리학에 따르면 모순율⁴²⁾이 위반되면 동일률⁴³⁾도 적용될 수 없고 또 동일률이 적용될 수 없으면 배중률⁴⁴⁾도 성립되지 않는다. 사이버 공간은 논리적 공간이 아니다. 모순율, 동일률이 성립하지 않는 사이버 공간은 동일성(같음)과 타자성(다름)이라는 모순이라는 배척관계에 있지 않고 혼재하는 공간이다. 그리고 그곳에서는 형식논리적으로 용납될 수 없는 상황이 용납되어야만 하고 용납되어 있다. 사이버 공간에서 모순은 끊임없이 회귀한다. 그러한 한 사이버 공간은 변증법이 기대하는 것처럼 모순이 지양되지 않는다. 이렇게 IT기기들이 서로 네트워킹되어 사이버 공간을 출현시킴으로써 IT의 기기들이 개별 단위를 갖고 있던 특징인 불확실성이 제거된 고효율의 논리적 처리 양상이 관찰되지 않는다. 오히려 사이버 공간은 모순이 끊임없이 혼재하는 아이러니(부조리) 공간으로 펼쳐진다. 그리고 모순의 혼재 속에 사이버 공간에 존재하는 모든 것은 끊임없는 변화 그 자체로 존재하는 불안정적이고 불확정적인 역동적 양상을 노출한다. 때문에 사이버 공간은 이러한 변화의 역동성 속에서 항상

42) 모순율은 어떤 명제 P는 참이거나 거짓이거나 둘 중 하나이며 거짓도 참도 아닌 제3의 경우는 존재하지 않는다는 논리 법칙

43) 동일률(principle of identity)은 “A는 A이다”라는 주장은 그 자체로 이미 항상 참이라는 논리법

44) 배중률(principle of excluded middle)은 “A는 A가 아니다”라는 주장은 그 자체로 이미 항상 거짓이라는 논리학의 기본법칙

무엇인가 일어날 수밖에 없는 이벤트 공간이다.

모순은 차이가 극단화된 양상이다. 따라서 사이버스페이스에서는 그 공간적 특성상 모순이 지양되지 않는다면, 사이버 공간은 극단적 차이의 생산과정으로 지속된다. 이러한 차이의 끊임없는 생산 과정은 사이버 공간을 흐름의 공간으로 존속시킨다. 이는 마치 물의 흐름은 높이의 차이, 대기의 흐름은 기압의 차이, 전기의 흐름은 음극과 양극의 차이에서 발생하는 것과 같다. 이렇게 차이의 생성을 통해 흐름을 발생시키는 모순의 상황이 지양되지 않는 한, 사이버 공간에서는 형식 논리적으로는 허용될 수 없는 현상이 끊임없이 존재하며 제거를 거부한다. 예컨대, 한편으로는 최첨단 제어기술로부터 구현되는 디지털스페이스에는 정교한 통제와 합리적, 논리적 알고리즘이 최절정에 도달해 있다. 그러나 동시에 다른 한편으로는 광속으로 가속화되는 차이의 유통 속에서 즉시성과 동시성이라는 사이버 공간의 공간적 특성으로 인해 한 지점의 미세한 변화조차 순식간에 전 네트로 확산 증폭되는 나비효과가 일어난다. 그리하여 사이버 공간에서는 급격한 변동(volatility)에 따른 불안정이 그 공간의 일상적 양상인양 흔하게 일어난다.

나. 잡종 변이의 다양성 공간

사이버 공간에서 존재하는 존재자들은 그 모순율과 동일률이 성립하지 않는 공간의 특성상 다른 것과 모순 관계 속에서 자기 동일성을 지속하며 완벽한 자기경계를 유지할 수 없다. 때문에 이러한 존재자들은 유동적 유통적 상태로 변이되는 과정을 생성한다. 사이버 공간은 따라서 혼성 잡종과 변이(heterogenesis)가 일상화되는 공간이다.

모순율과 동일률이 적용될 수 없다는 것은 사이버 공간이 동질성의 공간이 아니라 타자성의 틈입을 허용하는 뒤섞임의 공간(Hybrid space)임을 뜻한다. 실제 공간에서 존재하는 것들은 변화에 저항하는 자기 동일적 실체로서 경험된다. 그러나 사이버 공간에서 존재하는 존재자들은 그 모순율과 동일률이 성립하지 않는 공간의 특성상 다른 것과 모순 관계 속에서 자기 동일성을 지속하며 완벽한 자기경계를 유지할 수 없다. 때문에 이러한 존재자들은 항상 타존재자의 틈입을 허용하고 동시에 타존재로 스며들어 유동적 유통적 상태로 변이되는 과정을 생성한다. 사이버 공간은 따라서 혼성 잡종과 변이(heterogenesis)가 일상화되는 공간이다. 나아가 사이버 공간에는 그 공간을 구성하는 동시적 즉시적 네트워크에 의해 관계성의 확장과 수축 그리고 증폭이 급변하는(volatile) 방식으로 전개될 수 있

는 잠재성이 잠복하고 있다. 이 때 확장과 수축은 지수함수적으로, 증폭은 산술적 선형적이 아니라 비선형적 양상을 보인다. 사이버 공간에서 존재하는 것은 항상 무엇으로 변이되는 과정 속에 있으며 따라서 그것은 존재론적으로 실체가 아니라 이벤트로서 존재한다. 사이버 공간에서 모든 존재자는 실체가 아닌 이상 그 자체의 본질이나 본성을 가질 수 없다. 사이버 공간에 존재하는 것은 다른 것과의 관계에 의해서만 그 존재의 가치가 결정될 뿐, 그 본질적 내재 가치를 인정받을 수 없다. 그리고 나아가 네트워크상의 관계를 통해 가치를 결정하는 함수는 접속이 이루어지는 현재의 관계망의 방향성에 따르지만 순식간의 임의의 접속을 허용하는 사이버 공간에서는 이 방향성이 어디로 변할지 모른다. 때문에 사이버 공간에 존재하는 것의 가치의 값과 질 그리고 의미 역시 불안정하다. 따라서 사이버 공간은 안정과 불안정이라는 양극사이에, 혹은 질서와 무질서의 사이에 펼쳐지는 caosmos 적 공간이다. 여기서는 그 안에서 일어나는 각각의 이벤트의 가치, 의미를 확정하는 것보다는 각 이벤트를 발생시키며 그 의미를 결정하는 네트워크가 어떤 패턴을 보이는가와 그 패턴의 안정 혹은 불안 정도를 측정 혹은 예측하는 것이 중요하다.

다. 의미의 무한 파생이 이루어지는 해석공간의 확장

사이버 공간의 확장과 수축 그리고 증폭의 측정 혹은 예측은 급변하는 변곡의 양상을 보이며 항상 해석을 대기하고 해석자의 개입을 촉구한다. 그리고 마침내 해석자의 개입이 이루어지면 그것은 다시 다른 접속의 방향을 갖고 또 다른 정보로 변질되어 새로운 의미를 파생시키는 잠재력으로 네트워크를 통해 흘러 다닌다.

이벤트가 발생하는 디지털 네트워크상의 각각의 노드는 거의 무제한에 가까운 수의 접속을 흡입할 수 있는 (모나드적)잠재력을 간직하고 있다. 따라서 사이버 공간의 각 노드는 급격한 변곡을 유발하는 수학적 의미의 특이점(singularity)과 같은 위상을 갖는다고 할 수도 있다. 때문에 사이버 공간의 확장과 수축 그리고 증폭의 측정 혹은 예측은 급변하는 변곡의 양상을 보이며 변곡의 수학, 즉 미적분을 통해 그 급변양상의 패턴을 추정 혹은 시뮬레이션해 볼 수 있을 뿐이다. 이렇게 급변하는 변곡이 유발되는 노드에 대량 집중되는 것은 단순히 수학적 양만을 갖는 데이터가 아니다. 그것들은 의미를 함축하는 정보이다. 정보의 집적은 물론 양의 변화이며 이 양의 변화는 강도의 변화를 초래한다. 그리고 이 강도의 변화는 어떤 임계점에서 질적인 혁신을 촉발하는 새로운 차원의 공간으로 창발될 것이

다. 그런데 이때의 창발이 의미로 해석될 수 있는 잠재적 존재자인 정보인 이상, 이질적 변곡은 의미의 변곡으로 창발할 수 있는 잠재력이다. 따라서 그것은 항상 해석을 대기하고 해석자의 개입을 촉구한다. 그리고 마침내 해석자의 개입이 이루어지면 그것은 다시 다른 접속의 방향을 갖고 또 다른 정보로 변질되어 새로운 의미를 파생시키는 잠재력으로 네트워크를 통해 흘러 다닌다. 이는 다시 접속과 탈속의 불규칙한 순환을 계속하면서 새로운 의미를 증식 파생시킨다. 그리고 이렇게 증식된 의미는 다시 네트워크 상으로 흩뿌려지면 새로운 의미를 파생시킨다.

라. 현실과 가상을 넘나드는 혼합현실의 출현

IT는 현실과 가상의 경계를 급속히 허물고 있다. 현실과 가상의 결합은 그것의 실제적인 결합 여부와는 상관없이 이미 인간의 삶 속에서 생생한 체험의 과정을 가능하게 하는 조건이며, 그런 의미에서 혼합 현실은 인간에게 생생하게 살아있는 현실이다.

IT는 현실과 가상의 경계를 급속히 허물고 있다. 예를 들어, 신화를 스토리보드로 삼고 있는 컴퓨터게임에서 볼 수 있듯이, 단지 인간의 상상 속에 판타지로서 존재하던 가상으로서의 신화는 IT에 의해 디지털로 전환되어 모니터에 디스플레이됨으로써 인간들에게 현실보다 더 현실적인 몰입을 유도한다. 현실 또한 IT를 통해 디지털화되어 데이터로 저장됨으로써 언제든지 가상으로 모니터나 그 외의 가상현실 장치에 디스플레이 될 수 있다. 이렇게 IT에 의해 가상이 현실이 되고 현실이 가상화되는 상황에서 가상과 현실 혹은 가상과 실재는 더 이상 명확한 경계를 갖지 않는다. IT는 때문에 가상과 현실이 혼합되는 방향으로 발전한다. 실로 최근에는 혼합현실 기술이 개발되고 있다. 증강현실 기술을 포괄하는 혼합현실(mixed reality)기술은 각종 산업 영역에서 활용되고 있다. 혼합현실 기술은 일종의 혼종현상이다. 그것은 인간의 자연적 감각을 통해 구성되고 체험되는 현실에 디지털 기술에 의해 재현된 현실이 뒤섞이는 것이다. 혼합현실의 구현하는 기술의 출현으로 현실에 대한 이해에 커다란 변화가 일어난다. 서로 모순적인 관계있는 가상과 현실이 서로 인간에게 있어서 결합할 수 있다는 것은 가상과 현실을 바로 그렇게 이분법적으로 구분하는 형이상학이 해체되고 있다는 것을 뜻한다. 이러한 기존의 이분법적 형이상학에 얽매이지 않고 인간의 자연스런 경험을 있는 그대로 드러내 보면, 이런 현실과 가상의 혼합적인 존재 양태는 이미 현실에 대한 가장 근본적인 인지과정인 지각에서 여실히 드러난다. 인간

의 지각은 지금 현재 직접적으로 나타나는 것만을 지각하는 것이 아니라, 끊임없이 현재 하는 것과 잠재적인 것과의 관계를 구성해나가는 지시체계이다. 예컨대 내가 내 앞에 있는 어떤 상자를 지각할 때, 나의 지각은 현재 내 앞에 나타는 상자의 앞면만을 지각하는 것에 머물지 않고 현재 나에게 지각되지 않는 옆면과 뒷면에 대한 가상적 지각을 필연적으로 내포하고 있다. 이러한 예에서 보듯 현실에 대한 지각은 현실에 대한 지각에서 그치는 것이 아니라, 가상과의 혼합을 이루면서 온전한 지각이 된다. 현실과 가상의 결합은 인간의 삶 속에서 생생한 체험의 과정을 가능하게 하는 조건이며, 그런 의미에서 인간에게 생생하게 살아있는 현실은 이미 혼합현실이다. 우리가 살아가는 현실은 기존의 형이상학적인 구도 내에서 현실로서 존재론적 지위를 갖던 혹은 가상으로서의 지위를 갖던 상관없이, 체험자의 삶 속에서 가상과 혼합되어 있다. 그리고 이런 혼합된 현실 속에서 체험자는 그의 행위와 참여 통해 그 속에서 살아있는 현존감을 체험한다. 현상학자들의 연구에 따르면, 살아있는 현실은 현실적으로 경험되는 것과 잠재적으로 경험되는 것이 동적 지시체계의 과정으로 혼합되고 전개된다. 다시 말해서, 살아있는 현실은 단순히 현재 드러나는 모습뿐만 아니라, 거기에 잠재되어 있는 가능한 경험들이 동적으로 결합되어서 전개된다. 결국, 기술의 발전 이전에 이미 살아있는 현실은 혼합 현실로서 존재했으며, 오히려 이런 살아있는 현실이 작금의 혼합 현실 기술의 발전을 야기했다고 볼 수 있을 것이다. 살아있는 현실에서의 현존감이란 행위와 참여를 통해서 이루어지며, 그 행위와 참여는 서로 간의-사람과 사람, 사람과 사물, 몸과 마음, 주관과 객관-상호작용이다. 결국, 이와 같은 인간의 참여와 다양한 상호작용이 현실에서의 현존감을 느끼게 해주는 조건이며, 더 나아가 현실을 생생하게 체험하게 하는 힘인 것이다.

3. 기계적 메모리와 인간 기억의 상호작용

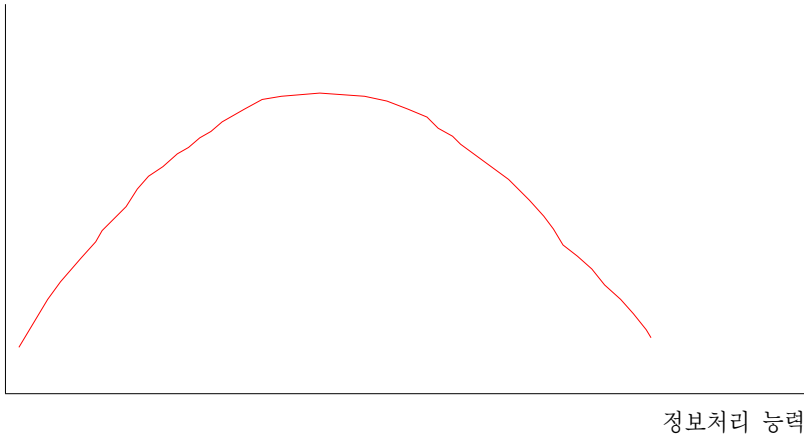
가. 데이터스모그의 확산과 상상력의 퇴화

광대한 정보량이 우리의 지적 능력, 특히 상상력을 고무할 것이라는 희망은 지나치게 낙관적인 전망에 불과한지도 모른다. 오히려 우리는 과도한 정보량에 짓눌려 우리의 지적 능력을 위축시킬지도 모른다. 그것은 일종의 감각마비, 혹은 자기절단 효과와도 같다.

활용할 수 있는 정보가 많아진다고 해서 정보처리 능력이 함께 성장하지는 못한다. 일

정 수준의 임계점을 넘으면, 말하자면 정보 과부하 상태가 되면, 우리의 주의력도 떨어진다.⁴⁵⁾ 그 경우 우리의 처리 한계를 넘는 정보들은 일종의 공해, 즉 스모그가 된다.

〔그림 5-2〕 정보 부하와 정보의 가치



따라서 발전한 재현 기술과 광대한 정보량이 우리의 지적 능력, 특히 상상력을 고무할 것이라는 희망은 그저 지나치게 낙관적인 전망에 불과한지도 모른다. 오히려 우리는 과도한 정보량에 짓눌려 우리의 지적 능력을 위축시킬지도 모른다. 그것은 일종의 감각마비, 혹은 자기절단 효과와도 같다. 즉 우리가 과도한 감각적 통증이나 정신적 스트레스에 노출되는 경우 통증을 느끼지 못하는 감각적 마비 상태에 빠지거나 정신을 잃어버리는 경우가 생긴다. 고통을 느끼는 우리의 뇌가 외부의 강력한 자극에 대항해서 자기 자신을 보호하기 위한 조치인 셈이다.

특히 정보와 지식이 일종의 상품으로 거래되고 있는 오늘날의 시장 상황에서 우리에게 주어지는 정보는 점점 더 자극적으로 변해가고 있다. 더 많이 눈에 띄고 강한 인상을 심어주는 것이 중요한 식별지표가 되기 때문이다. 따라서 썩의 표현처럼 일종의 정보 과부하 상태에 빠졌을 경우 우리가 우리 자신을 보호하기 위한 조치는 일종의 무감각 상태에 빠지는 것이다. 자신이 관심 있어 하는 것 외 다른 것에는 전혀 관심을 두지 않는 현상들

45) 데이비드 썩(1997), 1장과 2장 참조.

이 그 예이다.

미디어 의존도가 심화되는 것과 정보 과부하 상태에서 우리의 뇌가 대처하는 양식은 디지털 미디어가 인간의 인지능력을 혁신할 수도 있다는 희망이 공허한 것임을 반증한다. 실제로 몇몇 실험들은 인터넷 검색에 의존하면 우리의 기억력이 감퇴한다는 사실을 보고하고 있다.⁴⁶⁾ 기억력이 약해진다면, 우리의 상상력도 약해진다. 왜냐하면 그 두 능력은 '의미의 재현과 재구성'이라는 측면에서 동일한 인지 역량이기 때문이다.

더욱이 의미의 재구성을 위해서는 주어진 외부 정보를 숙고하고 숙성시킬 시간이 필요하다. 기억해야 할 사건들이 있을 경우, 우리는 그 사건들에 의미를 부여하는 의식적 무의식적 습작을 한 후, 삶의 스토리로 내재화한다. 상상의 경우에도 마찬가지다. 의미 있는 상상의 경우 기억의 경우와 마찬가지로, 끊임없는 의미부여 과정이 매개되어야 한다. 이 모든 과정은 일정한 정도의 시간을 필요로 한다. 그런데 과도한 정보량에 노출될 경우(그것도 비자발적으로) 우리에게 삶의 스토리를 습작할 시간, 말하자면 의미를 부여할 시간이 부족해질 수밖에 없다. 결과적으로 그것은 그 많은 정보를 그저 쌓아두기만 하는 기계적인 저장만을 의미할지도 모른다.

가령 디지털 시대의 지식과 정보에 대한 부단한 노파심 중 하나는 우리가 활용하는 정보와 지식이 파편화되는 것에 대한 우려이다. 파편화된 정보와 지식은 융합을 용이하게 함으로써 생산성을 높일 수는 있으나, 이러한 정량적인 풍요로움의 대가로 맥락(context)을 잃게 만든다. 그것은 자연적인 인간이 사태에 의미를 부여하는 방식과는 완전히 이질적이다. 확실히 우리는 정보의 바다를 향해하며 기묘한 결합들을 만들어 낼 수는 있다. 그러나 그것이 우리에게 무엇을 의미하는지를 반성할 수 없는 처지에 있는지도 모른다. 주커버그의 이른바 '공유의 법칙'처럼 단지 저장능력만이 아니라 공유하는 정보량 역시 기하급수적으로 늘어난다면, 사정은 더욱 비관적일지도 모른다.

이러한 사정은 새로운 미디어를 기반으로 하는 정보기술의 발전이 인간의 인지적 상상력을 발전시킬 수 있으리라는 기대에 숨겨져 있는 자기 파괴적 징후들과도 연결된다. 광대한 디지털 공간과 무한한 정보, 그리고 강력한 재현 기술이라는 하드웨어적 인프라가 그곳을 아름답게 꾸밀 새로운 소프트웨어들을 기다린다는 것은 그러나 최소한 우리가 겪

46) 박현선(2011. 7. 15)

고 있는 현실에서는 종교적 기만에 가까운 것처럼 보인다. 오늘날 네트워크 공간들을 채우고 있는 것들은 대부분 창의적이고 상상력이 넘치는 것들이 아니라 온갖 종류의 데이터들을 버무려 만들어 낸(remash) 정체불명의 혼합물들이기 때문이다. 그것은 새로운 것이라기보다는 기존의 것들을 적당히, 그리고 더욱 집요하게 우리의 감각적 욕구를 자극할 수 있는 형태로(정보 생태계에서 생존해야 하므로) 단순 변형시킨 것들이기 때문이다. 물론 그런 매쉬업 작품들의 수가 무수히 많으며, 또한 셀 수 없이 많아질 것이기 때문에 창의적인 작품들이 등장할 개연성도 높아진다고 기대할 수는 있다. 하지만 이는 마치 잘 훈련된 침팬지가 두드리는 키보드를 통해 의미심장한 인생의 진리나 아름다운 예술작품이 나오길 기다리는 것과 같은지도 모른다. 그래서 가상현실 개념의 아버지들 중 한 명인 레이니어(Lainier, J.)는 이렇게 말하기까지 한다. “마치 문화가 디지털적으로 개방되기 직전 상태에서 얼어붙어, 지금 우리가 할 수 있는 일이라곤 쓰레기 수집자들이 쓰레기 더미에서 쓸 만한 것을 찾아 뒤지듯이 과거를 헤집는 것밖에 없어 보인다.”⁴⁷⁾ 본래 “온라인 미디어 기술의 진짜 의미는 새롭고 굉장한 문화적 표현을 찾고 만들어내는 것”임에도 불구하고 유튜브나 문화게릴라들의 블로그에 등장하는 매쉬업의 흐름을 보면 그렇다는 것이다. 그래서 디지털 기술 기반 네트워크 중심의 “대중문화는 향수로 가득한 불안감에 휩싸여 있다. 온라인 문화는 과거에 존재한 문화를 무작위적으로 뒤섞은 이른바 ‘매쉬업’과 중앙 집권적인 대중매체의 가볍고 유치한 내용에 반응하는 팬들이 주도한다. 이는 작용 없는 반작용만의 문화”라는 자조 섞인 반성을 하게 한다.

레이니어에 따르면, 1990년 대 초 “당시 막 태동한 디지털 문화에서 흔히 나온 합리화는 우리가 창의성의 태풍에 진입하기 직전의 과도기적 소강상태이거나 이미 태풍의 눈에 들어왔기 때문이라는 주장으로 정리된다. 그러나 슬픈 진실은 우리가 폭풍 전의 일시적 소강상태를 통과하는 과정이 아니었다는 점이다. 우리는 지속적인 무기력증의 상태에 진입했으며, 그로부터 탈출하는 유일한 길은 인터넷의 별집 구조를 부수는 것이라고 믿었다.”⁴⁸⁾

강력한 미디어 기술을 기반으로 하는 창의적 상상력에 대한 희망이 역설적으로 이러한 자기파괴적 결과로 이어지는 까닭은 인간의 정보처리 능력을 공학적인 관점에서 양화시켜

47) 재론 레이니어(2011), p.210.

48) 재론 레이니어, 같은 책. p.206.

서 양을 늘리면 질적 변화가 나타날 것이라는 공학적 창발성의 개념에 의지해 있기 때문이다. 분명 이러한 공학적 창발성이 갖고 있는 순기능을 외면할 수는 없다. 하지만 그것만으로 모든 문제가 해결되지는 않는다.

나. 빅 데이터 시대의 살아 있는 기억의 상실

디지털 인지 양식은 인간의 기억을 의미의 맥락에서 이탈시킴으로써 기억을 메모 차원의 기록으로 격하시키고 있다. 그러나 인간의 삶에서 살아있는 기억은 단순한 데이터의 저장에 아니라 이야기의 양태로 지속된다. 기억과 서사의 등치 속에서 기억은 곧 역사와 시간 그리고 문화의 의미를 갖게 된다.

IT는 sensing기술의 디지털화와 더불어 이제 모든 지나간 사건을 미세 시간 단위로 절단하여 디지털 데이터로 완벽하게 저장하는 단계를 향해 발전하고 있다. 그럼으로써 상상할 수 없는 양의 데이터가 생산 저장되는 빅 데이터 시대가 도래하고 있다. 이러한 발전의 목표가 가장 분명하게 노출되는 사례는 마이크로소프트사에서 추진 중인 마이라이프비츠(MyLifebits) 프로젝트이다. 이 프로젝트는 IT에 의해 기억을 외부에 저장하는 방식을 통해 인간의 생물학적 기억의 한계를 극복하여 완전한 기억을 실현하려 한다. 여기서 기억의 외재화는 디지털화된 미디어를 통해 이루어진다. 따라서 이러한 목표의 실현은 감각 정보의 저장과 저장된 정보를 재현(re-presentation)하는 기술의 혁신 속에서 찾게 되는 것이다. 이러한 정보의 재현 기술을 바탕으로 추진되고 있는 마이라이프비츠 프로젝트는 디지털 미디어를 통한 완전한 정보의 재현과 정보의 분류 기술이 새로운 연상 노력을 불필요하게 만들고, 인간은 이렇게 축적된 힘을 상상력을 고무하는데 사용함으로써 상상력 또한 증진될 것이라고 확신을 가지고 예상하고 있다.

정보의 재현 기술이 갖는 장점은 존재한다. 사실적 정확성을 따져야 하는 경우 정보의 재현은 명확한 증거를 제공해줄 수 있으며, 이렇게 재현되어 저장된 정보는 차후 사료로서의 가치를 가질 수도 있다. 특히 단기기억이 장기기억으로 전환되지 못하는 단기기억상실증의 경우 디지털 미디어를 통해 재현된 정보는 매우 중요한 역할을 할 수 있다.

전자기억은 단순한 재현뿐만 아니라 재현된 정보의 분류 기술까지도 포함한다. 전자기억의 재현기능은 인간의 기억 작용에, 그리고 분류 기술은 기억의 회상에 대응된다. 다시 말해 전자기억은 인간의 기억이 갖는 메커니즘을 기술적이고 기계적으로, 그리고 훼손의

가능성이 적거나 없다는 점에서 좀 더 우수한 기능을 갖추어 재현하고 있는 셈이다.

그렇지만 모든 것을 기록해야만 하는 것은 아니다. 우리가 언제 있을지 모를 혹은 발생할 수 있을지를 확신할 수 없는 경우를 상정하고 늘 CCTV를 달고 살 필요는 없으며, 사료로서의 가치는 문화적 의미와 맥락 하에서만 인정될 수 있을 뿐이다. 더욱이 과잉기억증 후군은 모든 것을 기억하는 것이 형벌이 될 수 있음을 보여준다.⁴⁹⁾

인간이 살아있는 기억은 지나간 과거의 데이터가 저장되고 인출되는 과정에 불과한 것이 아니다. 물론 공학적 접근에 있어 기억을 포함하는 인지양식은 물리적 인과관계로 간주된다. 공학적 접근에 기초해 있는 디지털 재현기술에 의해 구축되고 있는 디지털 인지양식 역시 물리적 인과관계를 모델로 갖는다. 따라서 디지털 기억 양식은 순차적이고 기계론적인 특성을 갖는다.

하지만 기억을 이러한 공학적 접근에서 벗어나 좀 더 인간 삶에서 구체화된 살아있는 기억행위에서 바라보면 기억의 의미는 달라진다. 원래 기억은 므네모시네(Mnemosyne)라는 고대 그리스어에서 연원한다. 이 말은 기억이라는 뜻과 더불어 기억의 여신을 뜻하기도 하였다. 그리고 기억의 여신인 므네모시네는 서사술의 여신이기도 하였다. 이러한 의미에서 발터 벤야민은 기억을 “탁월한 서사의 능력”이며 “세대와 세대에 걸쳐 우발적 사건을 전달하는 전통의 끈을 만들어낸다.”⁵⁰⁾ 고 말하기도 하였다.

인간의 기억이 서사성과 연관된다는 것은 인간의 행위가 시간과 더불어 진행된다는 것을 의미한다. 그렇지만 이때의 시간이 인간 존재 밖에서 인간과 무관하게 존립하는 물리적이고 무차별적인 시간, 다시 말해 인간의 의미맥락과 무관한 탈맥락적 시간을 의미하지는 않는다. 리콴트가 말하듯, 인간의 “행위는 이야기로 구성되기 이전에 그 상징적 구조에 의해 실천적으로 이해되며, 그러한 이해의 근저에는 인간 경험의 시간적 특성이 공통적으로 깔려 있다.”⁵¹⁾ 그리고 “시간은 이야기 양태로 구성되는 한에서 인간의 시간이 되며, 이야

49) 질 프라이스(Jill Price)는 2006년 세계 최초로 과잉기억증후군이란 진단을 받는다. 그녀는 학습된 것에 대한 기억에 있어서는 일반인과 별 차이를 보이지 않지만, 자서전적 기억 능력은 상상을 초월해서 현재를 살면서도 과거에 갇힌 삶을 종종 반복하곤 한다. (자세한 내용은 질 프라이스, 바트 데이비스(2009) 참조)

50) 같은 책, p.60.

51) 김선하(2007), p.185.

기는 그것이 시간적 실존의 조건이 되는 한에서 그것의 충만한 의미에 도달한다.⁵²⁾ 이야기의 양태로 구성되는 인간의 시간 속에서 인간의 인지 행위가 이루어지는 한, 인간의 기억 역시 이야기의 양태일 수밖에 없다. 이것이 바로 인간의 실존적 기억이며, 실존적 인지 양식이다. 기억과 서사의 등치 속에서 기억은 곧 역사와 시간 그리고 문화의 의미를 갖게 된다. 기억에 있어서의 시간은 결코 물리적이지 않으며, 바로 이러한 점이 기억에 대한 공학적 접근의 한계를 명확히 보여준다.

기억은 지각 내용의 단순한 재현이 아니기 때문에, 기억이 단순한 정보의 입력과 출력의 과정으로 볼 수 없다. 그럼에도 여전히 기억을 정보의 입출력, 즉 정보의 수동적이고 등가적인 매개 과정으로 보는 간주하는 것은 일반적 경향으로 보인다. 특히 IT융합을 추동하고 있는 디지털 기술이 내세우는 인간의 인지 역량 강화라는 목표 역시 이러한 근대적 사유 모델을 배경으로 삼고 있다. 이에 반해 인간의 기억과 상상력은 모두 대화적이고 관계적이기 때문에 비순차적이고 비약적인 특성을 갖는다. 특히 인간의 기억은 무차별적인 것이 아니라 “선택적이다.”⁵³⁾ 인간의 기억이 선택적이라는 점은 사실 많은 점을 시사한다. 우선 인간의 기억이 선택적이기 때문에 인간의 인지 양식은 때때로 오류를 발생시키기도 하지만, 이와 동시에 한 개인의 정체성을 결정하기도 하며, 창의성을 유도하기도 한다. 더욱이 선택은 개인의 차원에서 실행될 수 있지만, 그 선택의 배경을 오로지 개인의 영역에서만 갖지는 않는다. 선택은 의미의 맥락 속에서 이루어지며, 이로부터 인간 기억의 갖는 서사성이 이해된다.

공학적 접근에 기초한 디지털 인지 양식은 인간의 기억을 의미의 맥락에서 이탈시킴으로써 기억을 메모 차원의 기록으로 격하시키고 있다. 물론 저장 기술의 확대는 인간의 기억, 즉 이야기로서의 인간의 실존적 기억이 담아낼 수 없는 기록들을 저장하게 만들고 있다. 그렇지만 ‘이야기’는 단순히 메모 차원의 기록들의 합이 아니며, 탈맥락화된 기록들의 홍수는 오히려 이야기의 구성 가능성을 축소시키게 된다. 그러한 까닭은 탈맥락화된 기록들이 비록 분류될 수는 있지만, 그것이 부정성을 함축할 수는 없기 때문이다. 동일한 이야기가 반복되지 않는 것은 늘 새로움, 다시 말해 끊임없는 부정성 속에서 가능한 것이다.

52) 같은 책, p.183.

53) 에비아타 체루바벨(2006), p.363.

그리고 이러한 부정성의 작용이 바로 상상력을 통해 이루어지는 것이다. 마이라이프비츠(MyLifebits)와 같은 공학적 접근 방식에서는 정보의 동일성이 반복적으로 재생되는 과정이 있을 뿐, 이러한 부정성의 가능성은 전혀 고려되고 있지 않다. 인간의 인지 능력과 디지털 기기의 융합에 있어 인간의 실존적 기억과 상상력에 대한 진지한 성찰이 필요한 것은 바로 이러한 이유에서이다.

4. 기계적 합리성과 인간성의 위상에 대한 새로운 인식

가. 인간을 둘러싼 두 갈래의 자화상

IT가 현실에 수용되어 현실이 혼합현실이 되면서 그 안에서 실존하는 인간을 둘러싸고 두 갈래의 이념이 등장한다. 우선 첨단기술이 가져올 미래를 낙관하며 기술에 의한 새로운 인간의 탄생을 환영하는 'Trans-humanism'이 출현한다. 그러나 다른 한편 이렇게 새로운 기술문명이 가져올 급격한 변화에 저항함과 동시에 다시 한 번 '인간 존재'의 문제를 생각하는 '네오험니즘'도 등장한다.

모빌리티와 유비쿼티라는 두 양상으로 발전하는 IT가 우리의 일상을 근본적으로 바꿀 것이라는 점은 의심의 여지가 없다. 무엇보다 시간과 공간이라는 자연적 조건에 의해 제한받던 의사소통에 혁명적인 변화를 줄 것으로 예측되기 때문이다. 그에 따라 정보의 저장과 유통, 이용방식 또한 근본적으로 변화할 것이다. 이러한 변화된 환경이 인간의 정체성에 어떤 영향을 미칠지는 분명하다. 가령, 유비쿼티 환경으로 구현된 네트워크 속에서 한 개인은 전통적 의미의 개인이라기보다는 네트워크의 노드로서 새로운 의미 규정이 필요할 것이다. 뿐만 아니라 나노·바이오·정보·인지(NBIC) 간의 융합은 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, IT는 근대 과학 혁명 이래로 진행되어 온 모든 것을 수로 환원하려는 형이상학적 입장에 의해 추동되고 있다. 그래서 새로운 융합 기술이 인간의 근본적인 조건들을 변화

시켜가지만 그것은 곧 ‘자연적’ 인간의 추방을 의미할 수 있다. 즉 인간이 ‘계산 가능한’ 존재로 변모하는 것이다. 현기증이 둘 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 디지털 문명의 과도한 속도를 경계하는 사람들은 또한 증가할 것이다. 이러한 경향이 네오헤르니즘이다. 이 경향에서는 기술이 무엇을 위한 것인지를 되묻고, 기술의 발전에 인간을 고려하라고 압력을 가할 것으로 예측된다. 결국 IT로부터 다음과 같은 사상적 방향은 구도가 전개된다. 우선은 현재 진행되고 있는 상황에 편입되어 그 상황과 같은 방향으로 전개되는 것이다. 이러한 방향성을 추종하는 인간의 의식의 사상적 경향은 테크노퓨처리즘에 기초한 Trans-humanism이다. 반면, 이렇게 새로운 기술문명이 가져올 급격한 변화에 저항하는 입장도 가능하다. 인간의 본질적 조건을 변화시킬 수 있는 기술력은 인간에 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’의 문제를 생각하게 할 것이다. 이를 ‘네오헤르니즘’이라고 부를 수 있을 것이다.

나. 인지양식의 다감각화

IT의 발전으로 텍스트에는 이미지, 사운드, 물리적 형태가 동반되며, 따라서 매체를 통해 세계를 인식하는 행위는 다감각적 독서(multisensory reading)로 변화하며 인간 정신 속에 더 큰 진폭의 감각적 허용 범위를 허락할 것이다.

인간은 자신이 살아가는 세계를 직접적으로 혹은 매체를 통해 인식한다. 그러나 문명의 발전은 세계에 대한 직접적 인식보다는 매체를 통한 인식을 통해 견인된다. 책은 이러한 매체중 비교적 오래된 것이며 독서 또한 그만큼 오래된 기술이다. 그런데 이 독서는 새로운 기술의 적용을 통해 갱신된다. 이제 독서 경험은 책을 넘어서 확장되며, 컴퓨터 스크린을 넘어 확장된다. IT의 발전으로 텍스트에는 이미지, 사운드, 물리적 형태가 동반되며, 그 모든 것은 역동적이며 상호작용적이다. 그 같은 세계에서 독서와 같이 매체를 통해 세계를 인식하는 행위는 단순히 활자를 읽는 시각적 행위가 아니라 다감각적 독서(multisensory reading)로 변화하며 인간 정신 속에 더 큰 진폭의 감각적 허용 범위를 허락할 것이다.⁵⁴⁾

의미를 다수의 감각적 경로를 통하여 다중적 층위에서 제공함으로써 말이다. 저자가 IT를 활용하여 만든 다감각적 텍스트들은 문자 텍스트와 경쟁하거나 문자 텍스트를 대체하기 보다는, 독서를 풍요롭게 만든다. 텍스트에 다중적 양태성에서 이루어지는 실행적인 의미론적 지지물과 상보적으로 제공하면서 말이다. IT융합의 독자는 다감각적 어휘 구조를 읽는 것이라 할 수 있다. 혁신적인 컴퓨터 인공물들은 빈번하게 감각적 양태성들의 장치들을 사용한다. 예컨대, 사운드와 영상물, 햅틱스 등이다. 이 같은 감각적 양태성들 각각은 하위 양태성들을 갖는다. 비주얼은 텍스트, 정지 이미지, 동영상, 그래픽 요소들을 포함하며, 사운드는 음악, 사운드, 목소리를 포함시킨다. 이 같은 양태성들은 각자 자기 차례가 되어서, 상징적 의미를 갖춘 구조들을 소유한다. 그것들의 사용은 하나의 작가 활동의 행위이며, 장르 속에 각인되고, 읽혀질 의도를 갖는다. 이점은 다감각적 인공물이 하나의 가상 세계이건, 컴퓨터 게임이건, 다른 소프트웨어이건, 물리적 장치이건, 실사 환경이건 여부와 상관없이 사실이다. 이 같은 복잡한 상징 집합들의 다중적 레이어는 새로운 종류의 독서행위, 즉 다감각적 독서(multisensory reading)를 요구한다.

다. 인간성의 잠식과 대체, Trans-humanism

Trans-humanism은 인간보다 인간이후의 존재자, 즉 포스트 휴먼의 도래라는 상황 앞에서 이제 인간과 인공생명의 결합으로 출현하는 새로운 모습의 존재자를 형상화하고 이미지화하고 나노테크놀로지를 통해 물질화하는 작업에 몰두할 것이다.

TH(Trans-humanism)는 20세기 전반 기계문명에서 역사의 진보를 낙관하며 전통에 대한 과격한 파괴와 급속한 발전을 추구하던 모던 미래주의(MF: Modern Futurism)의 21세기적 변종이다. TH는 20세기 후반부터 획기적 발전을 보이고 있는 첨단 기술과 그것이 발생시키는 여러 사회 문화적 현상을 담아내려는 모색이다. 이 TH는 21세기 인간의 삶과 문화가 20세기 후반부터 급속히 발전하고 있는 첨단 기술에 의해 지배당하고 새롭게 형태화되고 주형되고 있는 상황에서 21세기의 여러 문화적 현상을 담아내고 해석하며 그리하여 21세기의 문화적 밑그림을 그리는 중요한 철학적 조류의 하나로 출현하고 있다. TH는 Modern Futurism(MF)의 변종이지만 내용상 현격한 차이를 보일 것이다. MF가 단순한 규칙적이고

54) Back, Maribeth(2003), pp.157~182.

반복적 운동을 견지하는 기계적 이미지에 근거를 두고 전개되었다면 TF는 정보 통신 기술, 인공지능기술, 나노테크놀로지 등 고도 지적 능력과 초정밀 제어기술, 극소기술로부터 유래하는 이미지에 기대고 있으며 그중에서 인공지능과 유전공학기술 나아가 인공생명 기술은 TF의 사상적 내용을 결정하는데 핵심적인 역할을 할 것이다. TH는 MF와 같이 첨단 기술에 의해 출현할 여러 새로운 상황을 긍정적으로 수용하며 표현하려 할 것이다. 하지만 MF가 반복성 규칙성 딱딱함 정형성 등을 직선적 발전의 이미지로 점철했다면 TF는 이를 그대로 답습하지는 않을 것이다. 특히 디지털스페이스가 여러 근대적 이항 대립이 와해되는 혼성 잡종의 공간이 될 것으로 예견되기 때문에 이를 표현하고 형상화하는 작업이 TF의 중심 내용을 이룰 것이다.

그 대표적인 경우를 예측해 보면 다음과 같다. 디지털스페이스 상에 존재하는 모든 것은 실제 공간에서 물질적 존재와는 달리 견고성을 유지 할 수 없다. 끊임없는 변화와 변종 그리고 혼성의 원리에 흡수되어 있는 사이버 공간에서 물질 상태란 있을 수 없다. 따라서 이곳에서 모든 것은 고체의 이미지를 떠나 액체나 기체의 이미지로 표현되고 형상화되는 경향을 보일 것이다. 또 형태적 측면에 있어서도 기존 기하학적 도형성이 과감히 해체되면서 프랙탈 기하학의 이미지를 차용하는 입체적 다차원적 그리고 전방 후방 내면과 외부가 끊임없이 뒤바뀌는 유동적 이미지가 주축을 이룰 것이다. MF는 인간의 개조와 기계문명의 속도 대한 적극적인 수용을 근육질 인간신체 이미지를 통해 표현하려 했다면, TH는 인간보다 훨씬 생명의 원리에 충실한 인간이후의 존재자, 즉 포스트 휴먼의 도래라는 상황 앞에서 이제 인간과 인공생명의 결합으로 출현하는 새로운 모습의 존재자를 형상화하고 이미지화하고 나노테크놀로지를 통해 물질화하는 작업에 몰두할 것이다. 실제 공간과 사이버 공간에 걸쳐있으며, 이 두 공간을 가로지르는 존재자의 예측 불가능한 모습을 형체화하는 것은 기존 인간의 모습을 기형화하거나 극대화하거나 역전시키는 방식 등으로 시도될 공산이 크다. 또 인간의 몸에 대한 다양한 변형과 훼손, 왜곡 등을 통해, 또 신체의 물질성과 정신의 비물질성을 인공생명체와 인간 신체의 융합으로 번역하며 물질과 비물질성의 융합을 유체적 액체적인 신체 이미지를 통해 표현할지도 모른다. 나아가 몸 자체는 더 이상 존재의 기반으로써의 의미를 상실할 것이다. 인간 개개인에게 그의 몸은 대체가 불가능한 유일한 몸이다. 그러나 사이보그나 포스트휴먼에서는 몸은 인공생명의 외부를 둘러싸는 껍질이나 표피 나아가 장식물에 불과하다. 그것은 여러 가지 다른 물질로 또 다른

모습으로 대체가 가능하다. 이런 포스트휴먼에게 몸과 의상의 구별은 더 이상 의미가 없을 것이다. 따라서 몸에 대한 자유자재의 다양한 디자인이 활성화될 것이다. 이러한 미래 비전은 실로 우리시대의 최고의 미래학자이며 첨단 기술자로 평가받고 있는 Ray Kurtweiller 나 인지과학자 Hans Moravic에 의해 주장되고 있다,

라. 인간성의 재구조화, Neo-humanism

Neo-humanism은 인공지능이 시뮬레이션 할 수 없는 인간적 부분들을 긍정적으로 해석한다. 즉 인간의 합리성을 저해하는 요소로 취급되던 예술적 몰입, 죽음에의 불안 등이 인간을 인간으로서 존재하게 하는 심급으로 해석되면서 인간보다 월등한 합리성으로 무장한 인공지능 문명에 도전하는 거점을 형성하게 될 것이다.

다른 한편 포스트 휴먼의 출현을 미래의 기정사실로 받아들이게 될 TF는 과거 MF가 근대 과학과 기계문명에 열광하며 구시대와 구 인간에 대한 파괴를 심지어 전쟁을 통해서라도 노골적으로 이룩하려 했던 것을 그대로 반복할 수는 없을 것이다. 포스트휴먼에 대한 열광은 곧 매트릭스에서 보여지 듯 인간 중 자체의 도태를 의미하며 인간존재 의미의 허무화를 초래하기 때문이다. 따라서 TF는 필연적으로 Neo-humanism이라는 반동 철학을 불러일으킬 것이다. 즉 인간의 존재 조건을 재검토하며 인간의 전면적 도태라는 상황에서 인간존재의 의미를 확보하기 위한 철학적 모색이 Neo-humanism(NH)이란 이름으로 등장할 것이다.

NH는 인간의 실존적-존재론적 허무화에 직면하여 인간존재의 의미를 재확보하려는 철학적 움직임일 것이다. 이러한 NH 역시 아직 구체적 내용을 가진 사상으로 현실화되어 있지 않지만 첨단 과학과 기술의 발전이 현재와 같이 진행될 때 인간이 처할 역사적 운명을 고려해 보면 그 등장이 충분히 예견된다. NH 역시 Modern Humanism의 변종이다. 근대 휴머니즘은 르네상스를 선도한 인문주의자들에 의해 등장하기 시작하였다. 초월적 신과 보이지 않는 천국을 동경하던 중세적 세계관으로부터 인문주의자(humanist)들은 인간을 세계의 중심으로 설정하는 사상적 패러다임 전환을 시도하였다. 물론 이러한 인본주의적 전환은 당시 상당한 저항을 불러일으켰지만 데카르트에 이르러 견고한 철학적 기반을 획득함으로써 근대와 현대 문화의 모태가 되었다.

‘나는 생각한다, 고로 존재한다’고 하는, 더 이상 의심할 수 없는 데카르트의 명제 발견

이후 근대는 사유하는 인간에게 모든 존재하는 것의 진리를 근거시켰다. 그리하여 인간은 모든 것의 주체가 되었으며 또 그 진리로부터 인간의 자아와 주체성의 실현을 갈망하는 휴머니즘을 잉태시켰다. 다가오는 모든 것의 진리 근거며 동시에 자신의 존재 근거인 인간 자아의 출현, 이제 이러한 인간 자아의 영역은 점차 무의식과 욕망으로까지 확대되며, 자아를 억압하고 구속하고 있는 모든 자연적, 정치적 윤리적 구속으로부터 이렇게 무의식과 욕망의 차원으로까지 풍요로워진 자아는 해방되어야 했던 것이다.

그런데 중요한 것은 바로 세계를 대상화시키며 주체로서의 지위를 구가하는 인간 자신 또한 더 이상 주체가 아니라 자기를 탈취하는 방식으로 실현되는 그 존재 사건의 한가운데로 휘말려들고 있는 것이다. 인간을 이해하는 데에서 자연과학에 근거한 접근, 예컨대 유전공학적인 인간 이해에서 그리고 그것의 실용화에서 인간이 사물에 대해 맺는 관계와 동일한 방식으로 실현되는 인간 주체의 전복된 모습이 폭로된다.

근대휴머니즘과 인간이 오늘날 맞고 있는 운명을 이러한 방식으로 성찰하면 NH는 인간의 이성을 중심으로 한 근대 휴머니즘이 과학기술과 공모관계를 형성하며 결국 인간 스스로를 도태시키는 역설적 상황 속에서 근대 휴머니즘과는 다른 방향으로 전개될 수밖에 없다. 우선 수학적 합리성에서 절정을 보이는 이성인 더 이상 인간 실존의 본질적 근거로 주장되지 않을 것이다. 오히려 인간의 유한성, 또 근대이성에 의해 비합리적 부분을 치부되던 인간의 다른 측면들에 대한 새로운 성찰이 이루어 질 것이다. 특히 인공지능이 시물레이션 할 수 없는 인간적 부분들을 긍정적으로 해석하는 철학적 작업이 이루어 질 것이다. 즉 인간의 합리성을 저해하는 요소로 취급되던 예술적 몰입, 죽음에의 불안 등이 인간을 인간으로서 존재하게 하는 심급으로 해석되면서 인간보다 월등한 합리성으로 무장한 인공지능 문명에 도전하는 거점을 형성하게 될 것이다. 또한 TH가 인간을 탈육체화하고 몸을 외피로 전락시켜 장식화하는 방향으로 전진하는 데 비하여, NH에서는 바로 그 인간의 몸은 그 몸이 몸을 담고 사는 세계가 구성되고 거기서 인식활동이 수행되는 구성적 역할을 하고 있음을 존중하게 될 것이다. 특히 탈육체화로 나아가는 TH의 방향을 완만하게 역전시키는 흐름이 첨단기술내부에서도 조심스럽게 출현하고 있다.

결국 인간을 디지털화함으로써 능가하려는 TH를 거스르며 인간의 고유한 가치를 죽음, 몸, 예술적 몰입 등에서 발견하는 NH는 바로 몸의 지배자이며, 그리고 나아가 세계의 중심인 이성을 근간으로 하는 근대휴머니즘과는 달리 NH는 이제 존재의 중심에서 인간이

비껴서는 방식으로 인간을 이해하려 할 것이다. 이것은 세계와 존재를 인간의 이성에 의해 꿰뚫어 볼 수 있는 균일한 법칙들의 총체로 보려는 사고에서 벗어나 세계의 비밀을 인정하는 방향으로 전개될 것이다. 세계는 인간이 그의 이성적 활동에 의해 그 진리를 고갈시킬 수 없으며 따라서 인간에게 끊임없이 새로이 해석되어야 할 비밀을 던져주는 영역으로 존중될 것이다. 2011년 부산에서 개최된 세계 유네스코 제 1회 세계인문학 포럼에서 Neo Humanism을 선언하였다.

마. 입체적 합리성의 출현

IT의 기술적 네트워킹을 기반으로 하는 의사소통 시스템은 소산된 점들을 모두 연결시킴으로써 복잡한 망구조로 만들어 버린다. 이러한 시스템은 근대의 선형적 체계와 달리 고도의 복잡성과 창발성을 산출해 낸다. 이러한 의미에서 디지털 사회, 혹은 디지털 하이퍼텍스트가 대변하는 문화는 입체적 합리성이 지배한다.

하나의 활자 텍스트가 완결된 구조를 가지려면, 시작과 끝이 있어야 한다. 본론 뒤에 서론이 나오고, 서론 뒤에 다시 결론이 나올 수는 없다. 또 물리적인 관점에서 책은 일종의 폐쇄된 공간, 즉 첫 페이지로부터 마지막 페이지까지 완결된 의미체일 것을 요구한다. 이러한 텍스트를 읽고 해독하는 능력, 즉 처음부터 마지막까지 하나의 의미 완결체를 만드는 훈련이 바로 우리의 근대적 합리성이다.

이러한 의미에서 활자텍스트의 독서로 매개되는 근대의 합리성은 철저하게 선형적이다. 원인과 결과의 연쇄 역시 원칙적으로 단선적이다. 더욱이 활자 중심 문화는 우리가 현실을 재구성하는 다른 감각들, 가령 청각이나 촉각들을 의도적으로 외면하게 만든다. 정보와 지식은 시각을 통해서 검증받아야 하기 때문이다. 책은 바로 그런 시각 문화의 상징이다. 청각이나 촉각적 정보가 보존되고 전달되려면, 시각이라는 수단의 매개를 거쳐야 한다. 문자 혹은 활자로 기록되어야 하기 때문이다.

반면 텍스트가 디지털화되어 다감각적 독서의 행위가 일어나면 사정이 달라진다. 예를 들어 디지털 미디어의 텍스트인 하이퍼텍스트를 생각해보자. 색인(Index) 기술을 확장한 하이퍼텍스트는 저자가 글을 쓴 방식과는 다른 독서 방법을 가능케 한다. 그것은 '원본'의 표준적 길을 무시할 수 있게 해 준다. 달리 말하자면 원래의 저자가 마련한 읽기 방식으로부터 벗어나 전혀 새로운 주제와 새로운 분석을 만들어 낼 수 있다.⁵⁵⁾ 과거 근대의 활자 텍

스트가 가졌던 닫힌 선형적 체계는 열린 소산적 구조로, 혹은 원리적으로 무한한 노드를 가진 네트워크 구조를 가진 텍스트가 된다. 말하자면, 하이퍼텍스트는 “단일한 단락, 페이지 순서 대신 여러 가지 경로를 제공함으로써 색인은 책을 트리 구조에서 네트워크로 탈바꿈시킨다. 어떤 단일 주제가 다른 주제들을 지배하지도 않는다. 엄격하게 종속되는 대신 우리는 텍스트 공간을 누비듯이 지나가는 경로를 갖게 된다.”⁵⁵⁾

물론 이러한 하이퍼텍스트의 특성은 디지털 기술이 만들어낸 결과이다. 그리고 근대의 텍스트 해독의 선형성을 붕괴시킨다. 맥루한의 말처럼, 근대 문화의 선형적 합리성이 근대를 지배한 텍스트 읽기에서 비롯된 것이라면, 그와 마찬가지로 디지털 네트워크 속의 하이퍼텍스트 읽기는 근대와는 다른 종류의 합리성을 낳을 것이다.

디지털 기술을 기반으로 하는 의사소통 시스템은 좌표 평면 위에 소산된 점들을 모두 연결시킴으로써 과거의 단순 곡선을 지워버리고 복잡한 망구조로 만들어 버린다. 개개의 점들은 그 고유성을 지닌 각각의 노드들로, 따라서 새로운 경로를 만들어 낼 수 있는 교차로로 기능한다. 이러한 시스템은 근대의 선형적 체계와 달리 고도의 복잡성과 창발성을 산출해낸다. 그 경우 창발성은 달리 말해 선형적 체계로는 설명되지 않는 새로운 현상들을 의미한다. 이는 각각의 노드로 작용하는 개체들이 새로운 경로들을 만들어 내는 하이퍼텍스트 구조에 기인한다. 더욱이 각각의 노드가 고유의 권한을 가지므로 그 노드들이 어떤 매개변수에 민감성을 갖느냐에 따라 시스템이 보여줄 수 있는 다양한 연결이 결정되기 때문이다.

이러한 의미에서 디지털 사회, 혹은 디지털 하이퍼텍스트가 대변하는 문화는 입체적 합리성을 요구한다고 말할 수 있다. 입체적이라는 표현은 경로의 무한성을 의미한다. 우리가 오직 두 개의 직선만 가지고 있을 때 만들어 낼 수 있는 공간은 2차원적, 즉 평면이다. 반면 여러 직선들이 서로 상이한 경로를 갖는 공간은 입체적이다. 이를 텍스트 개념과 연관시키면 다음과 같다. “인쇄 텍스트가 정적이라면, 하이퍼텍스트는 독자들의 접촉에 반응한다. 독자들은 다양한 독서 경로를 따라서 하이퍼텍스트 속을 움직일 수 있다.”⁵⁶⁾

오늘날 디지털 공간에 구현되는 하이퍼텍스트는 단순히 문자만이 아니다. 그것은 영상일 수도 있고, 소리일 수도 있으며, 혼합현실에서 등장하는 건물이나 자동차일 수도 있다.

55) Bolter, J. D.(2010), p.51 참조.

56) Bolter, 같은 책, p.51.

57) Bolter, 같은 책, p.64.

이런 점에서 과거 선형적으로 단순화 하던 시대와는 다른 고도의 복잡성을 반영하는 것이 오늘날 디지털 문화에서 요구되는 합리성이라고 말할 수 있을 것이다. 이러한 합리성 개념의 변화는 문화적 행동 양식의 변화를 수반한다. 이는 한 편으로 당연한 귀결이기도 하다. 왜냐하면 합리성은 어떻게 행동하는 것이 ‘더’좋은 것인지를 결정하는 선택의 효율성을 의미하기도 하기 때문이다.

고도로 복잡해진 디지털 네트워크 사회는 자연적 생태계에 비유할 수 있다. 자연적 생태계가 상호작용의 망으로 특정 분야에서의 미시적인 변화가 체계 전체에 영향을 미칠 수 있듯이 디지털 네트워크 사회 역시 시스템 구성요소들인 개인들의 미시적인 변화가 사회적 트렌드를 결정해 버릴 수도 있다. 그러나 자연적 생태계와 디지털 생태계 사이의 건널 수 없는 차이는 자연적 생태계가 오랜 시간을 필요로 하는데 반해, 디지털 생태계는 매우 즉각적이라는 데 있다. 디지털 기술이 시간과 공간을 압축해 버렸기 때문이다. 따라서 디지털 생태계는 시스템의 하부를 이루는 개별 에이전트(agent), 즉 개인과 그런 개인들이

〈표 5-1〉 선형적 합리성과 입체적 합리성

구분	선형적 합리성	입체적 합리성
시기	근대적pre-digital	탈근대적digital
체계	요소-기계론적 체계	modularity에 기초한 holistic 체계
모델 특성: 매개변수와 복잡성의 증가양상	일차함수적/선형적	상관차원적(지수함수적)/ 비선형적, 복잡계적
반응양식	단일 목적에 대한 기능간 정합적 효율성/선형적 균형성 강조	다중 목적에 따른 다중적 효율성/파동적, 간섭적, 되먹임적 구조, 공명성 등 강조
형이상학적 특성	가상과 현실의 선명한 구분/ 단일 현실	가상과 현실의 구분 희박/ 혼합 현실
개별 agent 특성	현실지향적/선형적 가치체계에 따른 행동양식(집단적 가치체계)	체험지향적/다중적 가치체계에 따른 행동양식(agent 개별적 가치체계)
메타 agent 특성	mass, 경직된 피드백	다중적으로 분화된 herd, 매개변수에 민감한 피드백
체계 특성	선형적 도식에 따른 예측가능성	창발성 증가/공진화
체계변동 속도	1차함수적	지수함수적

무리를 이루는 집단으로서 메타 에이전트들의 변화 양상을 거의 실시간적으로 반영할 가능성이 높다. 즉, 각각의 에이전트들이 시스템의 노드로서 고유의 경로를 가지는 한, 그들의 행위 경향을 결정짓는 다양한 매개변수들에 따라 시스템 자체의 유동성도 급변성에 노출되어 있으며, 시스템의 균형을 맞추기 위한 피드백 지수함수적으로 가속화되어 파국으로 치달을 수 있다.

5. 자아의 존재양식과 정체성 변화

가. 아바타로 다중화 되는 자아

가상세계에서는 자아는 정보로 제시된 자신의 속성들이 자유롭게 조합하여 자신을 대신해서 역할을 담당할 아바타를 구성해낸다. 자아는 실제세계와 가상세계를 넘나들며 가상세계에서는 캐릭터를 통해 무한히 자신을 확장시킬 수 있게 되었다.

자아는 생각하고 느끼고 욕구하는 다양한 작용들을 주관하며 통일하는 개별자의 의식이나 관념을 뜻한다. 개별적 존재로서 자아는 한편으로는 동일한 신체에 근거해서 다른 한편으로는 자신의 정신적 내면에서 ‘지속되는 존재의 본질’을 깨달음으로써 정체성을 정립하고 그 정체성을 토대로 자신과 타인을 구분한다. 그 구분의 기준은 매시대마다 변화를 겪어왔다. 사회체계의 변화와 인식의 변화가 맞물려 상호 작용하는 가운데 정체성에 영향을 미치는 중요한 요인들도 아래의 설명에서 볼 수 있는 바와 같이 변화를 겪은 것이다.

- 1) 농경사회의 중심은 가족이다. 자아의 정체성은 대단위를 이루는 가부장적인 가족을 중심으로 그 구성원들 간의 관계에서 요구되는 바에 의해 규정되었다. 어느 가문에 몇째로 태어났는가는 늘 중요했다. 그것은 그 구성원의 생활태도를 비롯한 삶의 전반에 중요한 것은 물론 그 가문 전체의 운명까지 규정할 정도로 대단한 영향을 미치기 때문이다. 농부의 자제는 농부로, 양반의 자제는 양반으로, 만아들로 태어나면 가문을 잇는 등 태어나기도 전에 자아의 정체성은 이미 규정되었다.
- 2) 이런 경향은 산업사회로 넘어서면서 변화를 겪게 되었다. 가족을 중심으로 태어나서 죽을 때까지 땅을 중심으로 한 곳에서만 정착하던 농업 중심의 시대가 지나감으로써 가족들은 노동을 찾아 흩어졌다. 이로써 자아의 정체성은 가족을 토대로 규정되기보다 노동을 통한 가치창출에 의해 규정되었다. 자아의 정체성은 이른바 본인

의 직업에 의해서 규정되기 시작한 것이다. 가족과 무관하게 개인의 능력이 반영되면서 직업에 대한 자각은 독립적이고 객관적인 존재로서 자아의 정체성 형성에 중요한 역할을 하였다. 그러나 가족을 중심으로 한 인적 관계가 자아의 정체성에 절대적인 영향을 미쳤던 농업사회에서도 노동과 직업의 관계가 자아의 정체성에 영향을 미쳤던 산업사회에서도 자아는 가족과 사회를 중심체계로 인식하고 이성에 근거한 단일성을 고수해야 했다.

- 3) 시대가 급변하면서 사회체계의 의존성이 높은 자아의 정체성도 변화를 겪지 않을 수 없게 되었다. 정보화 사회가 등장하고 실제세계와 함께 가상세계가 부상하면서 현실의 확장은 자아의 정체성에 대한 이해에 큰 영향을 미쳤다. 가상세계에서는 가족의 이름이나 사회적 역할을 통한 이성적 주체로서의 자아 규정은 그리 중요하지 않기 때문이다. 탈육체화를 특성으로 한 가상세계에서는 가부장적 가족중심의 기득권이나 직업을 통한 자기 확인은 전혀 중요하지 않으며 기존의 가치들은 아무런 힘을 발휘하지 않았다. 그 세계에서는 실제 세계에서 제한적으로 작용했던 규정들은 무의미할 뿐이며 오히려 다양하게 이미지화 할 수 있는 자아의 속성들이 중요하기 때문이다.

가상세계에서는 자아는 정보로 제시된 자신의 속성들이 자유롭게 조합하여 자신을 대신해서 역할을 담당할 아바타를 구성해낸다. 자아의 속성들로 형성된 아바타는 자아의 욕구를 실현한다. 따라서 가상세계에서의 정체성은 속성들을 통제하는 이성적 사유 주체인 자아를 전제로 하지 않으며, 또한 성별, 인종, 계급, 연령에 따른 특징과 한계 및 조건들과도 무관하다. 나아가 욕구를 자극하고 충족시키는 이미지적 환경에 직접적으로 반응한다. 따라서 가상세계에서는 기존에 이해되었던 실제세계에서의 단일정체성에 의문이 제기된다. 가상세계에서 자아의 정체성은 그 만큼 다면적 가능성을 가지고 변형가능하게 된 것이다. 따라서 자아는 실제세계와 가상세계를 넘나들며 가상세계에서는 캐릭터를 통해 무한히 자신을 확장시킬 수 있게 되었다.

특히 가상세계에서의 네트워크는 자아가 확장될 수 있는 전제이자 필수조건인 것이다. 전통적인 시각에서 단일정체성이 이성적 주체를 중심으로 정립되고 집중되면서 이성적 주체에 의해 체계적으로 통제를 받아왔던 것과는 달리, 가상세계에서의 정체성은 자아가 이성적 주체로 귀속될 필요가 없으므로 그것에 근거해서 통제받을 이유도 없다. 가상세계에

서 사이버 공간의 특성상 자아의 실체성이란 더 이상 유효하지 않기 때문이다. 따라서 가상세계의 정체성은 가상공간의 탈중심적인 네트워크 안에서 끊임없이 이어지는 연결·접속을 통해 정보화된 속성들을 다양하게 융합함으로써 자아를 표현한다. 그 속성들은 기존의 인간-형식을 벗어나서 모든 조합이 가능한 캐릭터의 형태로 재구성되어 끊임없는 유통하는 것이다. 이런 맥락에서 IT 시대에 단일정체성은 약화될 수밖에 없고, 네트워크라는 유리한 환경에 근거한 분열적인 자아의 다중화는 변화된 현실에 반응하는 자아의 새로운 국면으로 수용되고 있다. 인간에게 내재한 욕망 가운데 하나는 타자로부터 인정받고자 하는 것이다. 인정이란 존경과 명망에 대한 욕구 이전에 자신의 존재를 확인하고자 하는 보다 근원적인 욕망에 속한다. 정체성이라는 개념도 ‘세계 속의 자아’, ‘타자들 속에 존재하는 자아’일 때 의미를 갖는다.

현실 세계에서 인간이 타자와의 관계에서 자아를 확인하는 것은 사이버 세계에서도 동일하게 벌어지는 양상이다. 사이버 세계에서의 자아정체성 역시 사이버 세계의 무수한 자아들과 ‘네트워크적 관계’속에서 자신의 위상을 확인하며, 타자들에게 긍정적이든 부정적이든 그 관계 속에서 자신의 정체를 인정받으면서 존재한다. 그러므로 사이버 세계에서의 다중정체성 역시 독자적·고립적 산물이 아니라, 그러한 네트워크적 관계에 의해 통제·조절되는 측면을 내포하고 있다.

가상세계에서 자아는 ‘표현’을 통해 존재한다. 아바타를 꾸밈으로써, UCC를 제작해 업로드 함으로써, 게시판에 글이나 이미지를 올림으로써, 게임 캐릭터를 선택하거나 가상 시뮬레이션 프로그램의 자아를 형성시킴으로써, 즉 ‘표현’을 통해 가상세계에 진입하게 된다. 그러나 이 표현이 타자에 의해 인정받지 못할 경우 존재 자체는 의미를 갖지 못한다. 예를 들어, 개인의 고백적 차원에서 블로그나 홈페이지를 운영하는 사람이 이 공간을 폐쇄하고 오직 혼자만의 공간으로 이용하는 경우를 생각해 보자. 여기에 글이나 사진을 올리고 자신의 생각을 펼쳐 놓았다 하더라도 그것이 타자에 의해 확인되지 않는다면, 그 과정이 비록 디지털의 과정을 거쳤다 하더라도 온과 오프의 차별성은 생각할 수 없다. 이 경우 자신이 일기장이나 메모장에 사적인 기록을 남기는 행위와 차이가 없기 때문이다.

가상세계로 진입하기 위해서는 접속을 통해서 가상세계의 타자들과 네트워크적 관계 속으로 들어가야 한다. 그리고 이 공간에서의 표현은 자신의 존재를 확인 받는 근거가 된다. 사이버 커뮤니티에서는 자아의 표현에 대한 다른 사람들의 반응이 중요하며, 그 반응은

무엇보다도 조회 수를 통해 나타난다. 조회 수가 높을수록 커뮤니티 안에서 그의 존재는 강화된다. 여기에 덧붙여지는 댓글이나 댓글은 더 적극적인 피드백이 된다. 다른 사람들의 조회, 그리고 더 나아가 거기에 덧붙여진 코멘트를 통해서 가상공간에서의 존재가 확인을 받고 인정되는 것이다.

“사이버 공간에서 개인이 자신을 드러내거나 다른 사람과 관계를 맺는 방식은 한편으로는 익명성 속에서 자신을 감추는 행위처럼 보이지만, 실제로는 자신을 새롭게 드러내는 사회적 과정이다.”⁵⁸⁾ 결국 가상공간 역시 네트워크로 이루어진 세계이며, 다중정체성 역시 온라인에 접속하는 타자들과의 네트워크적 관계에서 조절되고 유지된다. 더욱이 IT융합 테크놀로지에 의해 강화된 가상세계의 네트워크 환경은 인간에게 다양한 소통의 기회를 제공했을 뿐만 아니라 잠재적 창의성과 욕망의 실현도 가능케 했다. 이로써 가상세계의 다중정체성에 의한 자아의 복수화는 자연스러운 현상으로 인식되기에 이르렀다.

나. 항시 메이고 엮이는 자아의 분열적 자폐증

IT의 발전이 유비쿼터스 모바일 단계에 접어들어 소셜네트워크 서비스가 출현함으로써 자아는 끊임없이 메이고 엮이는 상황에 처한다. 현재 SNS 이용자는 주변의 물리적 상황에 아랑곳하지 않고 혼잣말을 되내는 ‘자폐’의 모습을 보여주며 다중적인 상상의 독자를 동시다발적으로 상대하는 ‘정신분열’의 상태를 가질 수 있다.

IT의 발전이 유비쿼터스 모바일 단계에 접어들어 소셜네트워크 서비스가 출현함으로써 자아는 끊임없이 메이고 엮이는 상황에 처한다. 흔히 “휴대전화로 연락해”, “온라인이나 메신저로 연락해”라고 말하는데, 이는 ‘언제나 접속 가능한(always-on/always-on-us)’ 상태를 유지시켜주는 소통 기술을 통해 네트워크에 메이고 엮이는 상태이다. IT발전의 초기단계에는 ‘연결되어 있음(On)’의 온라인 세계와 ‘연결하지 않음(Off)’의 오프라인 세계가 따로 존재한다고 가정했다면, IT가 유비쿼터스 모바일 단계에 접어들면서 IT의 사용자는 언제나 연결된 상태에 처한다. 스마트폰을 통해 통화와 일반 문자를 대체할 다양한 사회적 소통 서비스 또는 SNS에 손쉽게 접속할 수 있는 애플리케이션이 등장하고 또 카카오톡 같은 집단 메신저 서비스가 출현하면서, 이렇게 ‘메이고 엮이는’ 상태가 보다 일상화되었다. 통화나 문자의 이용은 줄었을지 모르지만, 다른 사회적 소통 서비스에 대한 이용이 늘어나면

58) 황상민(2000), p.191.

서 항시적인 쉼 상태나 ‘메인’ 상태를 유지시켜 준다. 따라서 스마트폰을 통해 항시적인 연결성을 유지하게 되면서 사회적 관계의 개인화가 강화된다고 볼 수 있다. 과거의 구술 공동체가 상상할 수 없는 범위의 사람들과 정서를 공유할 수 있다.

다른 한편으로는 개인이 이러한 ‘상상의 수용자’가 누구인지를 정확히 가늠하는 것은 거의 불가능한 일일 수 있다. 상상의 수용자는 오프라인 친구나 지인에서부터 온라인으로 연결된 불특정 다수의 대중에 이르기까지, 특정한 집단일 수 있고 불특정한 ‘모두’일 수 있다. 피터스는 이렇게 수많은 가상적 수용자를 염두에 둔 태도를 ‘정신분열’ 혹은 ‘자폐’로 설명한다. 그는 현재 SNS 이용자가 주변의 물리적 상황에 아랑곳하지 않고 혼잣말을 되내는 ‘자폐’의 모습을 보여주며 다중적인 상상의 독자를 동시다발적으로 상대하는 ‘정신분열’의 상태를 가질 수 있음을 시사한다. 가족, 친구, 동료 직장인, 친척, 낯선 타인 등이 ‘네트워크 친구’로 공존하면서 사회적 ‘맥락의 붕괴’가 일어날 수 있다. 다시 말해 서로 다른 사회적 맥락에 놓여있던 사람들이 상상의 수용자로 함께 공존하면서 개인은 ‘다중적인’ 소통 맥락에 놓일 수 있다. 네트워크를 통해 서로 다른 사회적 맥락의 경계가 허물어지면서 개인은 자신의 온라인 존재감을 드러내는 ‘말’에 더욱 신경을 쓰게 되고, 가까운 지인의 반응을 이끌어내면서도 보다 넓은 범주의 상상의 수용자를 아우를 수 있는 ‘착한’(갈등의 소지가 최소화된) 글쓰기를 하게 된다.

스마트폰을 통해 모바일 인터넷이 가능해지고 웹상의 소셜 미디어가 모바일 기기인 스마트폰과 연동되는 시대에 휴대 전화 친구뿐만 아니라 소셜 미디어 친구까지 ‘연결된 현존’(connected presence) 상태가 확대될 수 있다. 스마트폰의 연결성을 통해 이들이 현존한다는 느낌을 가질 수 있고 이들과 언제 어디서나 실시간에 가까운 소통을 할 수 있게 된다. 개인이 휴대 전화를 꺼놓지 않은 이상, 이동 중에도 언제나 연결된 상태를 유지할 수 있다. 그럼으로써 사회적 상호작용의 소통 공간이나 데이터 공간에의 연결이 그/그녀의 현재적 시공간의 맥락에서 가능하게 된다. 이용자는 연결된 소통 공간에 언제나 현존할 수 있게 되고 동시적이고 즉각적이며 효율적인 소통을 할 수 있게 된다. 이동 중 소통성이 온라인 소셜 미디어 공간까지 확대되면서 이용자는 통화나 문자 메시지와 같은 기존의 휴대전화의 소통 기능뿐만 아니라 이메일, 메신저, SNS 등을 손쉽게 사용할 수 있게 된다. 늘 소셜 미디어에 접속할 수 있고 자신의 가장 최근 상태에 관해 실시간으로 정보를 올릴 수 있게 된다. 이에 따라 자신이 직접적으로 아는 사람뿐만 아니라 온라인 네트워크를 통해 알

게 된 사람과도 함께 한다는 느낌을 갖는 ‘가상적 공존감’을 가질 수 있게 된다. 스마트폰이 개인의 이동 미디어 기기로서 소위 ‘뉴미디어’의 소통 실천을 손쉽게 매개함으로써, 이용자들은 언제 어디서나 자신의 소통 욕구를 충족시키는 다양한 형식의 말을 주고받을 수 있게 된다. 스마트폰의 이동성과 연결성을 통해 개인의 물리적인 관계망 뿐만 아니라 소셜 미디어의 사회적 관계망에 언제나 접속할 수 있는 소위 모바일 사회적 소통 시대가 시작된다.

다. 탈색되지 않는 자아의 낙인

모바일 SNS 공간에서의 대화는 상황적이고 지금-현재 중심적이면서도 텍스트의 형태로 축적되고 보존되기 때문에 개인에게 부여된 전형적 이미지가 쉽게 사라지지 않는다. 과거의 말이나 행적이 고스란히 남아 개인의 평판을 구성하고 개인이 누구인지를 판단하는 직접적인 참고 자료가 될 수 있다.

모바일 소셜 소통 공간에서 ‘나’와 ‘너’는 현실 자아와 동떨어진 새로운 자아 이미지를 창출하거나 계획적인 인상관리를 하기가 쉽지 않다. 유사 청각적인 모바일 소셜 소통 공간에서 개인은 상황에 따라 사적인 모습을 공적으로 보여주기도 하고 특정인과 나눈 대화나 메시지에 대한 실시간 반응이 고스란히 공개된다. 이러한 말들이 지속적으로 노출되고 더 나아가 검색가능하게 되면서 개인의 인격에 관한 이미지가 개인이 의도했던 의도하지 않았던 형성되게 된다. 이에 따라 ‘실재의 나’와 ‘매개된 나’ 그리고 ‘사회적으로 반응하는 나’가 구분되기 어려울 만큼 겹쳐져 있으며 스마트폰의 모바일 소셜 소통은 이것의 경계를 더욱 허물고 있다. 이러한 모바일 소셜 소통 공간에서는 말이 행위이자 화자의 현존을 나타낸다. 파편적인 단문의 말이나 상대방의 반응이 축적되어 그 사람의 정체성을 형성해 갈 수 있다. 하지만 말로써 한 사람의 이미지를 고정시키고 낙인찍을 수도 있다. 많은 사람들과 사회적 관계를 맺을 수 있게 해주는 네트워크의 연결성을 통해 효율적이고 역동적이며 유희적인 소통을 할 수 있지만, 나와 너의 물리적 부재가 갖는 근본적인 한계를 극복하진 못한다. 모바일 소셜 소통의 유사 청각적 공간이 갖는 실시간성이나 동시성은 나와 너의 현존감을 어느 정도 느낄 수 있게 해준다. 하지만 여전히 서로가 물리적으로 부재한 상태에서 말로만 매개된다는 점에서 서로에 대한 거리를 완전히 좁히지는 못했다. 서로에 대한 물리적 그리고 심리적 거리감이 전형화된 이미지를 만들 수 있다. 이러한 이미지는 개인의 브랜드가 되어 상호작용을 촉진시킬 수 있지만 개인의 평판에게 부정적인 낙인을

찍을 수도 있다. 모바일 SNS 공간에서의 대화는 상황적이고 지금-현재 중심적이면서도 텍스트의 형태로 축적되고 보존되기 때문에 개인에게 부여된 전형적 이미지가 쉽게 사라지지 않는다. 과거의 말이나 행적이 고스란히 남아 개인의 평판을 구성하고 개인이 누구인지를 판단하는 직접적인 참고 자료가 될 수 있다. 한번 타임라인에 올라온 메시지는 시위를 떠난 화살처럼 되돌이킬 수 없을 뿐만 아니라 언제든지 현재의 맥락으로 불러들일 수 있다. 느슨하게 연결된 이용자들은 타임라인에 축적되고 고정된 말을 통해 서로를 상상함에 따라 말로 인해 낙인된 이미지는 지속될 수 있다.

6. 사회적 소통 양식의 변화

가. 광장형 참여지향적 소통

IT의 발전의 과정은 참여와 실시간 상호작용을 증강하는 방향으로 전개된다. 이는 특히 사회를 직조하는 소통의 방식을 마치 대화가 광장에서 일어나듯 실시간 참여와 상호작용을 최적으로 구현하는 매체를 출현시키는 결과가 된다. 트위터나 카카오톡이 출현한 이유는 여기에 있다.

트위터로 대변되는 모바일 소통이 갖는 특징은 살아있는 현실감의 구성요소인 참여, 상호작용이 증강되는 소통방식으로 사회적 관계가 변하고 있다는 것이다. 바꾸어 말하면, IT를 통한 디지털화가 진행되면 될수록 모빌리티와 유비쿼티가 활성화되며 이렇게 활성화된 모빌리티와 유비쿼티는 IT의 사용자들이 거주하는 현실을 혼합 현실화하는데, 혼합현실은 사실 살아있는 현실의 본래양상으로 실시간의 참여와 상호작용을 구성요소로 한다. 따라서 모든 것을 디지털화하는 IT의 발전의 과정은 참여와 실시간 상호작용을 증강하는 방향으로 전개될 수밖에 없다. 이는 특히 사회를 직조하는 소통의 방식을 마치 대화가 광장에서 일어나듯 실시간 참여와 상호작용을 최적으로 구현하는 매체를 출현시키는 결과가 된다. 최근 유비쿼터스 모바일 시스템을 작동시키는 스마트 폰이 등장한 이후 사회적 소통이 트위터나 카카오톡 같은 플랫폼으로 급격하게 이동한 것은 이러한 이유 때문이다. 예컨대 트위터의 매력은 그것이 단문 메시지 시스템이어서 기존의 미니 홈페이지 블로그처럼 시간과 노력을 들여 꾸밀 필요가 없는 반면 “광장”에서처럼 지나가면서 이 사람 이야기를 듣기도 하고 같이 끼어서 이야기를 나누는 소통의 재미를 느낀다는 데 있다. 네트워크의

연결성을 통해 실시간으로 상호반응을 보일 수 있게 됨에 따라, 참여자들은 자신의 메시지에 대한 상대방의 반응을 암묵적으로 기대한다. 글을 올린다는 행위가 말하기의 행위로 인식되면서 개인이 올리는 독백체의 메시지는 불특정 다수를 향한 방백체의 메시지일 수 있고 대화의 잠재성을 갖는 대화체의 메시지일 수 있다. 개인이 혼자말의 글을 올리더라도 누군가 답변을 남길 수 있고 또 이러한 답변에 정서적 위안을 얻을 수 있다. 또 타인의 관심이나 반응이 즉각적으로 없을 때 섭섭함과 소외감을 느끼기도 한다. 트위터를 통한 소통이 저자와 저자 혹은 저자와 독자 사이의 대칭적(symmetrical) 소통이라고 볼 수 없지만, 상호 반응이 가능하게 함으로써 독백이 단순히 독백으로 끝나는 것이 아니라 대화를 유도할 수 있다. 따라서 독백은 타인의 시선과 관심을 의식한 혹은 피드백의 가능성을 가진 ‘상호반응지향적’ 혹은 ‘관계지향적’ 독백이라고 할 수 있다. 또한 트위터를 통해 실시간으로 메시지가 올라오고 개인이 언제 어디서든지 이러한 메시지를 읽거나 올릴 수 있게 되면서, 이야기되는 대상은 현재 중심적이고 상황과 밀접한 관련을 갖는다. 트위터의 타임라인에 가장 최근에 이야기 되었던 메시지부터 뜨기 때문에 사람들이 현재의 이야기에 주목할 수 있다. 또한 타임라인에 접속할 당시의 상황, 즉 이야기되고 있는 주제나 트위터에 접속한 사람들에 따라 순간적으로 이야기를 나눌 수 있고 현재의 이야기는 시간이 지남에 따라 타임라인의 뒤로 밀리게 된다. 물론 웹 검색을 통해 과거의 이야기를 되돌아 볼 수 있고 리트윗을 통해 메시지가 타임라인에 머무는 시간이 늘어날 수 있지만, 이야기는 시간의 흐름에 따라 ‘흘러가버리는’ 것으로 경험되고 있다. 또 시간대에 따라 거론되는 주제도 다르다. 그 당시 많은 사람들의 이목을 끌고 있는 이야기나 정보에서부터 해당 시간대의 성격에 드러내는 이야기에 이르기까지 현재의 상황이나 현실 생활 세계와 밀접하게 연관된 주제들이 올라오고 이에 관해 메시지들이 오고간다. 이러한 소통의 특성은 ‘상황적이고’, ‘생활 세계에 밀접’하며, ‘참여적인’ 구술 소통의 특성과 많이 유사하다.

나. 청취적이며 구술적인 소통

IT가 유비쿼터스 컴퓨팅으로 발전하여 접속이 원활해지고 항시적인 접속 상태를 유지할 수 있다. 그럼으로써 사람들은 SNS를 ‘배경으로 듣는 상태’를 유지 할 수 있게 된다. SNS 공간은 구술의 역동성을 유사하게 느끼는 ‘유사-청각적(near-aural)’공간으로 경험되고 글을 올린다는 행위는 말하기의 행위로 인식된다.

IT가 유비쿼터스 컴퓨팅으로 발전하여 어디에든 편재하는 기술이 되었고 이렇게 어디에든 편재하는 IT를 실질적으로 구현하는 기기는 스마트 폰이다. 이 스마트폰을 통해 언제 어디서나 트위터와 같은 SNS를 할 수 있게 되면서 접속이 원활해지고 항시적인 접속 상태를 유지할 수 있다. 그럼으로써 사람들은 트윗을 ‘배경으로 듣는(background listening)’상태를 유지할 수 있게 된다. 이러한 배경 듣기는 물리적 공간을 함께 하지 않는 타자와 현재의 상황을 공유하는 감각을 느낄 수 있고 타자와 의사-동시적 소통을 할 수 있도록 해주는 중요한 소통의 조건이 되고 있다. 문자를 읽는 행위가 저자가 쓸 때와는 전혀 다른 ‘마음의 프레임’에서 ‘과거의 지금’을 혹은 저자의 목소리를 상상하는 것이라면, 트윗을 읽는 행위는 듣기 행위와 유사한 것으로 인식되고 있다. 일종의 ‘귀’를 열어놓은 상태라고 할 수 있다. 이용자들은 스마트폰과 연동된 마이크로블로그에 지속적으로 글을 올리고 다른 사람이 올린 글을 훑어보면서 청각적 공간 안에 머물게 되며 ‘주변에 비가시적인 소셜 소통 공간감(a sense of invisible ambient social space)’을 갖는다. 이러한 공간은 물리적 공간을 넘어 타자에게 열려 있고 연결을 기다리는 공간이다. 일상에서 가상적 소셜 소통 공간에 참여하게 되고 항시적인 연결성을 유지하게 된다. 트위터는 실제 쓰고 읽기 행위는 순차적으로 이루어지는 비동시적 문자 소통이지만, 실시간으로 메시지를 전하거나 교류할 수 있다는 점에서 대화의 느낌을 가질 수 있다. 트위터의 모바일 소셜 소통 공간은 구술의 역동성을 유사하게 느끼는 ‘유사-청각적(near-aural)’공간으로 경험되고 글을 올린다는 행위는 말하기의 행위로 인식된다. 모바일 소셜 소통은 ‘상황적이고’, ‘생활 세계에 밀접’하며, ‘참여적인’ 구술 소통의 특성과 많이 흡사하고 라디오 청취와 같은 배경으로 듣기 경험을 하게 해준다.

다. 친밀성이 우선하는 소통

모바일 소셜 소통을 통해 지속적인 연결의 상태가 유지되면서 이용자들은 그때그때의 상황이나 분위기를 공유하며 친밀감을 가져볼 수 있다. 트위터 소통에서 서로 글로써 관심을 표명하고 글을 나누는 상호작용을 ‘대화’가 아니라 ‘말을 섞는다’라고 표현한다.

하버마스에 따르면 의사소통은 이상적 담화상황에서의 합의를 목적으로 한다. 그리고 이렇게 합의된 내용은 진리로서의 위상을 갖는다. 그러나 모바일 소통에 나타는 지배적 현상은 이러한 하버마스의 의사소통이론을 비껴난다.

모바일 소셜 소통을 통해 지속적인 연결의 상태가 유지되면서 이용자들은 그때그때의 상황이나 분위기를 공유하며 친밀감을 가져볼 수 있다. 이렇게 상황성이나 분위기 속에서 만들어지는 친밀감은 일시적인 것으로 시간이 흘러가면서 사라질 수도 있다. 하지만 지속적인 소통 상황의 공유를 통해 친밀감이 유지될 수도 있다. 그리고 이러한 친밀감은 물리적 만남을 통해 더욱 공고히 될 수 있다. 물리적 만남을 거듭하면서 트위터 상에 독백체의 말보다는 대화체의 말이 늘어나고 이러한 지속적인 상호작용을 통해 친밀감을 유지하고 사회적 관계를 형성할 수 있다. 팔로잉이란 상대와의 직접적인 관계를 형성하는 것이 아니라 관심이 있어 이야기를 들어보겠다는 의지의 표명이다. 여기서의 관계는 서로에 대한 관심, 즉 서로의 말에 대한 청취가 지속적으로 이루어지고 대화를 주고받기 시작하면서 형성될 수 있다. 말을 섞는 것만으로도 친한 느낌을 가질 수 있고 관계를 유지할 수 있지만, 물리적인 만남은 대화를 더 하게 만들며 오프라인 세계의 사회적 관계로 발전시킬 수 있다. 이에 따라 온라인 사회적 교류와 오프라인 사회적 교류 간의 경계가 더욱 허물어질 수 있다. 트위터 소통에서 서로 글로써 관심을 표명하고 글을 나누는 상호작용을 ‘대화’가 아니라 ‘말을 섞는다’라고 표현한다. 타임라인을 보면 여러 사람들이 쓴 글이 실시간 순차적으로 올라오기 때문에 특정인과 나눈 메시지가 다른 상관없는 메시지가 함께 공존할 수 있다. 말을 섞는다는 것은 파편적으로 올라와 있는 수많은 타인의 글 가운데 특정인의 글에 관심을 갖으며 귀를 기울이고 대화를 한다는 의미를 갖는다. 서로에 대한 관심이 말쑤기로 이어지고, 이러한 말쑤기는 다시 이들이 서로에 대한 신뢰와 친밀성을 공유할 수 있는 정서적 네트워크를 형성할 수 있는 밑거름이 될 수 있다. 글을 안올려도 수시로 지켜보고 때에 따라 반응과 관심을 보이며 말을 섞게 되면서, 대화가 이루어지게 되고 서로를 알게 되며 친밀감을 형성할 수 있는 기초적인 경험을 축적해간다.

7. 인간관계의 양식 변화

가. 느슨하게 직조되는 인간관계

모바일 소통 공간은 이러한 물리적 공간의 사회적 관계에의 밀도가 확장을 통해 희박화되어 어느 정도 거리를 유지하면서 주변 관계에서 느끼지 못한 편안함을 느끼게 해준다. 이러한 인간관계는 연결된 현존성과 가상적 공존성을 느끼며 서로에 대해 친근감을 느끼지만 일정한 거리를 두며 서로를 존중해주는 것이다.

트위터로 대표되는 모바일 소셜 소통 공간은 유사 청각적 공간을 형성하면서도 나와 너 간의 거리감을 유지시키고 있다. 참여자들은 트위터 상에서 서로에 대해 예의를 지키고, 서로의 개인적 프라이버시를 침범하지 않는 범위 내에서 말을 주고받으며, 실제 공간이나 사회적 관계와 어느 정도 거리를 둔 개인의 소통 공간을 갖고자 한다. 네트워크의 개방성과 확장성 때문에 이러한 거리두기를 가능하게 한다. 그리고 이것이 모바일 커뮤니케이션선의 참여자들을 급속히 증가시킨 이유이다. 실제 관계(오프라인 관계)와 어느 정도 거리를 둔 '사적이면서도 공적인' 개인화된 공간을 가지려는 욕망은 모바일 커뮤니케이션을 통해 직조되는 사회에서 충족될 수 있다. 물리적인 사회적 관계에서는 강한 밀도의 관계 때문에 무엇인가를 해야 하고 책임감을 가져야하며 간섭과 통제가 이루어지는 반면, 모바일 소통 공간은 이러한 물리적 공간의 사회적 관계에의 밀도가 확장을 통해 희박화되어 어느 정도 거리를 유지하면서 주변 관계에서 느끼지 못한 편안함을 느끼게 해준다. 이러한 인간관계는 연결된 현존성과 가상적 공존성을 느끼며 서로에 대해 친근감을 느끼지만 일정한 거리를 두며 서로를 존중해주는 것이다. 이것은 단순히 강한 유대와 약한 유대의 이분법으로 재단하기 어렵다. 강한 유대가 갖는 친밀감을 느낄 수 있지만 관계 자체는 느슨하고 어떠한 소속감이나 집단의식을 요구하지 않는 반면, 약한 유대가 갖지 못하는 인간적 상호작용을 가질 수 있다. 이용자들은 수평적이고 순수하고 항시적 연결 상태를 유지하며 서로에게 개방된 소셜 네트워크를 통해 개인 중심의 네트워크를 가질 수 있다. 그런데 이러한 네트워크는 '우리'라는 공동체를 구성하는 것이 아니라 느슨한 형태의 집단 감각을 가질 수 있게 한다. 여기서 내가 말을 건네는 '너'가 단순히 "수평적 네트워크의 끝없는 확장 속에서 그저 친구라는 같은 배너아래 존재하는 이방인들"(Boyd, 2006) 혹은 "정보에 효율적으로 접근하게 해줄 수 있는 관계의 데이터베이스"(Miller, 2007)에 불과하지는 않다. '나'는 '너' 안에 포함된 타자들과 서로 다른 심리적 근접성을 가질 수 있고 말이 통하는 정도에 따라 끈끈한 친밀감과 사회적 관계를 가질 수 있다. 개별적인 관계에 따라 관계의 성격이 다르고 타자의 성격도 달라진다. 이렇게 가변적이고 다양한 구성원으로 이루어진 타자들과 항시적 연결 상태를 유지하면서 느슨하지만 친밀감을 느낄 수 있는 '공동의 감각(communal sense)'을 갖게 된다.

나. 정서의 공유와 참여적 감시의 인간관계

모바일 소셜 소통을 통해 내 주변에서 일어나고 있는 일들에 대한 해석과 공감을 얻을 수 있다. 많은 사람들이 모바일 소셜 소통 공간으로 유입되면서 사회적 상호작용 및 관계를 위해 서로를 관심 있게 지켜보는 “참여적 감시”가 광범위하게 이루어지게 되면서, 자기-검열이 심화되고 있다.

모바일 소셜 소통 공간을 통해 언제나 누군가의 이야기를 들을 수 있고 나의 이야기에 대한 반응을 얻을 수 있게 되면서 ‘의사-존재론적 안정감’(para-ontological security)을 얻을 수 있다. 기든스는 현대 사회에 안정성, 일관성, 소속감을 얻을 수 있는 전통적 공동체가 해체되면서 개인이 신뢰와 존재론적 안정감을 얻는 것이 무엇보다 중요해졌다고 말한다. 전통 사회에서는 강한 유대, 근접성, 공동의 역사, 집단의 서사 등으로 존재론적 안정감을 느낄 수 있지만, 현대 사회에서는 이를 얻기 위해 끊임없이 관계를 맺기 위해 노력하고 자신을 드러내야 한다. 모바일 소셜 네트워크를 통해 이러한 안정감을 경험하기도 한다. 네트워크 공간에서는 사회적 관계가 손쉽게 확장되고 그 미래가 불확실하지만, 그때그때 필요한 심리적인 위안을 얻을 수 있고, 때에 따라서는 실질적인 도움을 받을 수도 있다. 한 인터뷰 참여자는 자신의 아버지의 장례식장에 트위터를 통해 알게 된 사람들이 찾아와 자신을 위로해주었다고 한다. 심지어 그 자리에서 처음 만난 사람도 있었다고 한다. 전통적으로 관혼상제는 강한 유대 관계의 사람들이 서로 챙겨주는 게 관례인데, 가상적으로 연결되어 상호작용을 해왔던 타인들이 강한 유대의 공동체 멤버가 하던 역할을 함께 하려고 한다. 순수한 관계의 추구가 오히려 강한 유대의 가능성을 갖게 하고 그럼으로써 개인에게 도움을 주는 인맥을 가질 수 있게 한다. 또한 사심 없는 착한 사마리아인을 만날 가능성도 높다. 공동체의 규범에 따른 의무감이나 소속감 때문에 남을 도와주기보다는 자발적으로 이타적인 행위에 참여하는 사람들을 쉽게 만난다. 전통적 공동체가 아니면서 전통적인 공동체가 가졌던 신뢰와 호혜적인 관계를 경험할 수 있다. 가상적으로 공존하며 느슨한 집단 감각을 갖게 하는 모바일 소통 공간 속에서 개인은 실시간으로 올라오는 글을 읽으면서 해당 시간의 정서와 분위기를 공유할 수 있고 또한 주변 세계를 인식하는 해석하는 방식에 동조할 수 있다. 옹에 따르면 구술 소통 사회에서는 사람들이 “서로에게 말하기도 전에 서로의 의식 속에 어떻게든 있게 되면서” 경험에 대한 해석을 공유하게 된다.

구술 공동체는 오랜 시간을 함께 보내면서 말하지 않아도 서로를 이해하는 정서적 교감을 나눌 수 있게 된다. 모바일 소셜 소통이 일상화되면서, 사람들은 이와 유사한 집단적 정서의 공유를 할 수 있다. 모바일 소셜 소통을 통해 단순히 정보만을 얻거나 혹은 친목만을 추구하는 것이 아니라 정보 교류와 친목 도모를 함께 해나면서 현재 세상에 혹은 내 주변에서 일어나고 있는 일들에 대한 해석과 공감을 얻을 수 있다. 정보에 대한 서로의 반응이나 의견을 실시간으로 끊임없이 접할 수 있게 되면서 이러한 해석이나 이해의 방식에 익숙해질 수 있고 집단이 갖는 관심에 동조할 수 있다. 서로의 글에 노출되는 행위 자체가 집단적 분위기와 의견을 공유하는 과정이다. 이러한 공유 과정이 개인의 모바일 미디어를 통해 일상적으로 이루어지면서 함께 하지 않으면서도 현재의 사안에 대해 정보와 관심을 공유할 수 있고 이를 바라보는 집단적 해석의 틀을 얻을 수 있다. 개별 메시지 자체도 현재-지금의 세계를 이해하는 중요한 정보가 되겠지만, 나와 관계를 맺는 사람들의 메시지와 의견과 분위기 자체가 정보를 읽는 해석적 틀을 제공할 수 있다. 누구를 팔로우 하느냐에 따라 내가 보고 듣는 세계 그리고 이러한 세계에 대한 해석이 달라질 수 있다. 이러한 분위기와 해석의 틀을 공유하는 과정에 있어 연결성에 기반한 리트윗(RT)은 중요한 역할을 한다. 리트윗은 상대방이 올릴 글에 대해 동의나 의견을 표시하는 것이고, 이러한 동의 자체가 개인의 의견이자 집단적 목소리를 내는 과정일 수 있다. 또 리트윗에 개인이 댓글을 달아 자신의 의견이나 메시지에 대한 해석을 전할 수 있다. 메시지를 올린 사람은 리트윗을 통해 자신의 말이 인정받고 사람들로부터 의미를 부여 받게 된다. 정보나 메시지가 관심과 반응을 얻는 과정 속에 의미를 갖게 되고, 사람들은 리트윗과 같은 상호 반응을 보이며 이 과정에 참여하게 된다. 이러한 과정은 소리 세계의 ‘공명’(resonance)과 유사하다고 볼 수 있다.

그러나 말의 전파가 본래의 메시지의 맥락에서 벗어나 많은 사람들에게 빠르게 전파될 수 있다. 리트윗을 통해 원래의 메시지가 타인의 소통 맥락으로 재맥락화되면서 본인의 의도와 다른 맥락에서 메시지가 수용되기도 한다. 리트윗의 빠른 전파성이나 탈맥락화의 가능성은 문제를 일으키기도 한다. 리트윗 과정에서 생겨난 오해를 풀거나 상대방의 진의를 묻는 과정이 존재할 수 있는데, 이러한 조정의 속도보다 말이 더 빠르게 전파되어 개인의 평판에 영향을 미칠 수 있다. 네트워크의 연결성을 통해 모든 이가 아는 사람이 될 수 있고 이러한 연결망으로 말이 빠르게 전파될 수 있고 정서의 공유도 쉽게 이루어질 수 있다.

하지만 말로 인한 갈등이나 오해가 불거질 수 있기 때문에 이를 피하기 위한 자신의 말에 대한 ‘자기 검열’이 이루어진다. 개인을 연결해주는 네트워크가 발달하면서 서로의 인맥이 연결될 가능성이 높아졌고 서로에 대해 알 수 있는 경로도 다양해졌다. 또한 자신이 던진 말 한마디가 네트워크를 통해 일파만파로 퍼져나갈 수 있고 검색가능한 데이터로 인터넷 공간에 축적되면서 개인의 평판뿐만 아니라 관계에도 직접적인 영향을 미칠 수 있게 된다. 특히 점차 많은 사람들이 모바일 소셜 소통 공간으로 유입되면서 가상적 관계와 실제 관계가 뒤엉키게 되고 사회적 상호작용 및 관계를 위해 서로를 관심 있게 지켜보는 “참여적 감시”가 광범위하게 이루어지게 되면서, 타인의 시선을 의식하며 자신의 말을 스스로 검열해보는 자기-검열이 심화되고 있다.

다. 방사형 인간관계의 확장성과 능동성

IT융합 환경에서는 개인이 맺고 있는 네트워크와 그 네트워크에 연결되어 있는 타인들 사이에 정보가 전달, 확산되며, 방사형의 대인 관계구조가 나타난다.

IT 환경에서는 개인이 맺고 있는 네트워크와 그 네트워크에 연결되어 있는 타인들 사이에 정보가 전달, 확산되며, 방사형의 대인 관계구조가 나타난다. 이러한 환경은 대인관계 및 정보의 교류 범위를 확장시켰다. 즉, 유용한 정보, 관심사 등과 같은 다양한 요소들을 바탕으로 불특정 다수가 관계를 맺을 수 있으며, 시공간의 제약 없이 네트워크에 접속하고 있는 사람이라면 자신과 연결이 되어 있는 그 누구와도 소통이 가능하다. 또한 자신의 네트워크 안에서, 의사소통을 하는 상대가 유동적으로 변할 수 있으며, 상호작용의 영향력도 달라졌다. 방사형 네트워크는 장소와 사회적 전통에 얽매이지 않고 확장될 수 있다. 사람들은 모바일 소셜 소통 공간에 지속적인 연결 상태를 유지하면서 자신의 느낌, 생각, 호기심, 관심 등을 드러내고 공유하고 이러한 연결만으로 직업 분야, 지위, 나이에 상관없이 순수한 관계를 발전시킬 수 있다. 이러한 자기중심적 방사형 네트워크는 가상 친구와의 끊임없는 접촉을 통해 과거의 공동체가 제공했던 친밀감 혹은 안정감과 유사한 감각을 느낄 수 있게 해준다. 모바일 소셜 소통은 느슨하게 연결되어 있는 ‘상상의 수용자’와 가상적으로 가까이하며 신뢰와 호혜적 행위를 나누는 공동의 감각을 가질 수 있게 해준다.

방사형 환경에서는 개인의 능동성이 발현될 수 있다는 특징이 있다. 즉, 개인은 이미 만

들어진 생산물(게시글, 영상자료, 음성자료, 기획된 메뉴 등)의 내용을 취사선택하여 저장-가공-유통 할 수 있다. 재구성과 가공을 통해 개인들은 수동적인 소비자가 아닌 주체성을 지니는 창조자의 역할을 겸할 수 있게 되었다. 또한 개인은 주체적인 선택과 판단을 통해 참여의 기회를 선택하거나 차단한다. 또한 누구나 참여할 수 있다는 특성을 가진 SNS의 출현으로 인하여, 어떠한 제재 없이 자신의 의견이나 자신이 알고 있는 정보를 게시할 수 있게 되었고, 자신이 원하는 정보는 언제든지 검색하여 제공받을 수 있게 되었다. 방사형네트워크 환경은 시공간을 초월한 ‘동시적 소통’의 형태로 인해, 물리적인 거리감과 더불어 사회적인 거리감까지도 극복할 수 있게 해주었다. 개인을 중심으로 한 방사형 네트워크는 온-오프라인 공간에서 친구를 사귄 수 있는 기회를 증가시키고, 관심이 있는 사람이 작성한 정보를 보거나, 나와 관심이 같은 사람들을 찾는 일을 가능하게 하기도 한다. 더불어 자신과 동질한 특성을 공유한 타인들과의 대화(채팅)나 온라인 투표 및 서명과 같은 참여와 소통을 통해, 타인들과 긴밀한 심리적 유대관계를 형성함으로써 ‘상호작용(interactivity)’을 심화시켰다.

라. 취향과 공감에 기반 한 신부족적 인간관계

인쇄 활자 문화에 기초한 근대 문화는 민족과 국가의 문화였다. 반면 디지털 텍스트 문화는 근대 이전의 부족문화와 유사한 양상을 보일 가능성이 높다. 현장성을 중시하는 구어적 문화는 의사소통 조건의 동질성을 확보한 사람들끼리 새로운 부족문화가 트렌드화 할 가능성이 높다.

인쇄 활자 문화에 기초한 근대 문화는 민족과 국가의 문화였다. 반면 디지털 텍스트 문화는 근대 이전의 부족문화와 유사한 양상을 보일 가능성이 높다. 현장성을 중시하는 구어적 문화는 의사소통 조건의 동질성을 확보한 사람들끼리 새로운 부족문화가 트렌드화 할 가능성이 높다. 예를 들어 애플사의 제품을 선호하는 그룹들, 혹은 트위터, 페이스북 북 등 새로운 SNS 서비스를 공유하는 집단들이 그렇다. 그들은 모종의 가치 체계를 공유하는 동질적 집단들이다.

이러한 메타 에이전트들의 등장은 주로 의사소통 양식의 다양성을 적극적으로 활용하고, 그것을 집단의 정체성을 확립하는 기준으로 활용함으로써, 고유의 부족문화를 만들어 낼 가능성이 높다. 만약 이러한 문화가 하나의 트렌드처럼 작동한다면, 그 의사소통 양식

의 다양성은 곧 삶의 양식의 차별성으로 드러날 것이고, 그들의 의사소통 양식에 적합한 텍스트에서 드러나는 합리성이 그들의 행위를 결정짓는 표준적 가치체계가 될 수도 있다.

예컨대 하이퍼텍스트와 같은 네트워크적 디지털 텍스트, 그리고 트위터의 텍스트 같은 모바일 텍스트들은 대체로 길이가 짧다. 이는 속도가 생명인 디지털 사회의 특성이기도 하지만 그런 사회 속에서 성장한 에이전트들이 함께 공진화한 결과이기도 하다. 반면, 이러한 문화와는 다른 메타 에이전트들은 그와 같은 속도에 현기증을 내고 정반대의 올드(old) 텍스트들을 선호할 수도 있다. 이렇게 다양한 부족화는 디지털 기반 콘텐츠 산업이 겨냥해야 할 소비자층이 고도로 분화한다는 것을 의미한다. 문제의 핵심은 이러한 분화에 어떻게 대응하느냐일 것이다. 이미 애플의 어플리케이션 마켓이 보여준 것처럼, 생태계적 아이디어를 차용할 수 있을 것이다. 즉 개인을 균질화 시켜 획일성을 강요할 것이 아니라, 각 개인의 개성이 살아 있으며, 그 개성들이 공감의 영역을 형성하는 네트워크 알고리즘을 만들어 내야 한다. 이 네트워크 알고리즘이 수익창출형으로 운영되면 네트워크 알고리즘을 통해 새로운 시장을 만들어지고 네트워크의 운영주체는 시장 자체의 소유자가 되는 것이다. 디지털 텍스트 기반 문화가 새로운 종류의 부족 문화를 형성한다면, 그에 적합한 시장접근 전략이 존재할 것이다. 근대적 상품 문화의 상징인 슈퍼마켓은 공급자 중심의 시장이다. 소비자는 공급자들이 펼쳐 놓은 가판대 위에서 자신의 선택을 강요받는다. 디지털 콘텐츠 산업의 소비자는 훨씬 더 유연하다. 나아가 그들은 프로슈머이기도 하다. 그들에게 필요한 것은 기성품이 아니라, 자신들이 향유할 수 있는 콘텐츠가 함께 경진될 수 있는 시장이다. 마치 수공품들을 자유롭게 가져와서 판매할 수 있는 낡은 시장이 필요하다.

마. 권위적 인간관계의 약화

IT융합 환경속의 인간관계는 성별, 연령, 지위와 같은 물리적 특성 보다는 자신의 태도와 관심사에 기반을 두어 형성되기 때문에, 관계의 수직적-위계적 구조가 모호해졌다. 따라서 사회 전반적으로 권력에 대한 물리적-심리적 거리가 감소하고 수평적인 구조를 추구하는 가치가 중시 될 것이다.

기존 전통적인 사회의 경우, 인간관계가 수직적인 구조로 형성되었다. 수직적 인간관계는 상급자-하급자(예: 스승-제자), 기득권-비기득권(예: 정치인-일반인), 운영자-의뢰인(예: 의사-환자), 남성-여성, 정보의 생산자-정보의 소비자 등을 일컫는다. 수직적 인

간관계는 개인이 놓인 위치에 따라 상호간의 관계가 평등하지 않다는 것을 전제로 하고 있다. 이러한 수직적인 구조에서는 구조상 상위에 위치한 사람들이 지위와 통솔에 대한 권한을 가지고 있으며, 하위에 위치한 사람들은 상위자에 대한 복종과 순응, 존경과 지지를 요구받으며, 이에 순응하게 된다.

그러나 IT 환경에서는 네트워크 효과에 따라 방사형의 인간관계 구조를 형성함으로써, 기존의 수직적인 사회 구조가 사라지고 있다. 상하 구조가 분명했던 조직에서는, 아랫사람이윗사람에게 자신의 의견을 적극적으로 표현한다거나, 자신의 의견과 다른 윗사람 의견에 반박하기 어려웠다. 설사 자신의 의견을 내거나 윗사람의 의견에 반대함을 표명하더라도, 그것이 받아들여지지 않았다. 하지만, 네트워크의 힘이 증폭되면서, 조직 내에서의 상호작용하는 방식도 변화를 맞이하기 시작했다. 네트워크의 힘이 증폭될수록, 즉 방사형의 인간관계 구조를 갖게 되고 정보의 흐름이 용이해짐으로 인해 상-하간의 의견 교환 및 상호작용이 빈번해지면서, 관계의 구조가 수직에서 수평적인 모습으로 바뀌게 되었다. 특히 스마트 기기의 보편화는 조직 구성원들 간이나 혹은 다른 조직의 상-하 구성원들 간의 상호작용을 높여주었다. 스마트 기기와 SNS를 활용하여 개인들은 자신의 의견을 내세울 수 있는 기회를 더 많이 가지게 되었다. 또한 네트워크의 발전으로 인해, 상호간의 협업을 할 때에도, 굳이 한 공간에서 작업을 해야 할 필요가 사라지게 되었다. 네트워크는 서로 알지 못하던 사람들이 시간, 공간, 조직, 그리고 국가의 경계를 초월하여 효율적이고 자유로운 상호작용을 할 수 있도록 만들어주었다.

이러한 변화는 권력에 대한 격차(거리)의 관점에서도 확인할 수 있다. Hofstede에 따르면, 권력거리(power distance)는 한 사회에서 권력이 적은 사람들이 불평등한 권력 구조를 거부감 없이 자연스럽게 받아들이는 정도를 의미한다. 권력거리가 큰 문화권에서 개인의 사회적 지위는 타인이 알아볼 수 있도록 명확하게 드러나는 경향이 있으며, 이런 사회적 지위에 따라 상호간 존경과 복종 등의 행동 양식이 결정된다. 기존의 수직적 인간관계 구조에서는 개인이 놓인 위치에 따라 그 관계가 평등하지 않음을 인정하고 차별적인 대우와 결과에 대해 불만을 표현하지 않았다. 하지만 평등한 구조 위에서 자유롭게 상하 계층 간의 의사소통 할 수 있는 기회가 증가되고, 상호작용할 수 있는 방식들이 다양화되고 용이해지면서, 기존의 차별적이고 위계적이었던 구조에 대한 절대적 가치가 감소하였다. 따라서 오늘날 IT융합 환경에서의 개인은 수평적인 인간관계 구조에 대한 가치를 당연하게 받

아들이며 중요하게 여길 가능성이 높다.

이러한 변화들은 조직문화를 넘어 사회전반적인 영역으로 확대되어 나타나는데, 특히 정치 영역에서 기존 사회와는 다른 모습들이 눈에 띄게 나타나고 있다. 이러한 현상은 인터넷의 확대로 인해 조금씩 발생하였으나, 최근 등장한 IT융합 기기와 이를 활용하는 사람들의 증가는 과거에는 볼 수 없었던 다양한 형태의 정치참여 유형을 창출해 내고 있다. 오늘날 스마트 기기들이 등장하면서 더욱더 편리한 의견교환, 소통이 가능해지면서 정치 영역에서도 더 이상 수직적인 관계가 아닌 수평적인 관계에 기초한 소통이 등장하였다. IT융합 환경에서 사람들은 투표를 통한 참여뿐만 아니라 인터넷을 매개하여 다양한 정치 의견 표명 및 정치 토의, 공동체 참여활동, 정치적 항의활동, 공직자에 대한 압력 행사, 선거 관련 활동 등을 활발하게 진행하고 있다. 또한 일반 시민과 정치인 간의 연결로, 새로운 사회 연결망이 창출되고 있다. 예를 들어, SNS의 경우, 평범한 시민과 유명 정치인이 각자의 소소한 일상사를 나누는 가운데, 정치적 소통이 이루어지는 새로운 형태의 정치참여를 만들어 냈다. 이러한 변화는 권력의 격차, 혹은 정치인과의 위계를 허무는 중요한 요인으로 작용하였을 것이다.

사회의 위계적인 모습은 직업에서도 나타난다. 직업 장면에서 수직적 구조가 나타나는 이유는, 제도의 운영자(agent)들은 특정한 기능과 지식을 갖추어 제도적 과제 해결에 정통한 사람들이고, 제도의 내방객(client)들은 바로 그러한 능력과 지식을 갖추지 못한 사람들이기 때문이다. 그러나 IT 환경은 위계와 상관없이 소통 할 수 있는 새로운 채널을 제공하고 지식(정보)을 얻을 수 있는 공간을 확대시켰다. 그 결과 지위나 정보의 부족으로 인한 차별 및 권위주의의 복종에서 벗어날 수 있는 계기를 마련해 주었다. 이러한 변화들은 수평적 소통 실현을 촉진함으로써, 사람들로 하여금 수평적인 관계 구조에 대한 가치를 중시하게 만들었을 것이다.

수직 구조의 대표적인 또 다른 예로는 남성과 여성에 대한 사회 구조를 들 수 있다. 정보는 권력을 구성하는 중요한 요소이다. 이전 사회에서는 정보에 대한 접근성에 있어, 남성이 여성보다 우위를 점하고 있었고, 이로 인해 정보에 대한 접근성이 낮은 여성들은 권력을 획득하기 어려웠다. 이러한 사회에서는 남성적 가치로 여겨지는 성공, 업적, 효율성, 기능이 중시되었다. 그러나 IT융합 환경은 자유로운 정보 공유와 소통, 그리고 참여를 확대함으로써 인해 여성들도 정보에 대한 차별에서 벗어날 수 있게 해주었다. 특히 여성들의

스마트 기기나 SNS의 활발한 사용은 정보에 대한 접근성을 높여주는데 크게 기여하였다. IT융합 환경에서는 과거에 비해 여성의 가치가 중요시되면서 단합, 배려, 사랑, 친밀한 관계, 삶의 질 향상에 관심을 두게 되었다. 즉, 남성주의 사회에서 중시되던 돈, 자기주장, 높은 사회적 신분의 중요도가 낮아지고, 삶의 질과 도덕적인 가치가 중요한 사회적 가치로 대두되었다. 오늘날 IT융합 환경에서는 남성과 여성 사이의 관계가 보다 수평적인 사회로 변하고 있음을 알 수 있다.

따라서 IT 환경에서는 누구에게나 정보 획득, 생산, 참여를 할 수 있는 능력과 기회가 주어지면서 기존 사회에서 권력의 요소로 작용하던 정보의 '권력 기능'이 약화되었다. 개인이 수평적이고 병렬적인 구조 속에서 인간관계를 형성하고 정보를 공유할 기회가 증가하면서, 권력의 절대적인 힘에 대한 가치가 감소할 것으로 예상할 수 있다. 또한 IT 환경속의 인간관계는 성별, 연령, 지위와 같은 물리적 특성 보다는 자신의 태도와 관심사에 기반을 두어 형성되기 때문에, 관계의 수직적-위계적 구조가 모호해졌다. 따라서 오늘날 인간관계가 일방향성만 강조하던 수직적이고 위계적인 구조에서 방사형의 수평적인 구조로 변화되고, 네트워크를 맺고 있는 사람들 간의 소통이 시간적, 공간적인 제약을 덜 받게 됨으로 인해, 정보화 시대에는 사회 전반적으로 권력에 대한 물리적-심리적 거리가 감소하고 수평적인 구조를 추구하는 가치가 중시 될 것이다.

나아가 IT 환경으로 인해, 자신을 중심으로 의사소통의 시작과 끝이 정해지는 개인중심의 사회가 되었다. 이러한 환경의 변화 속에서 개인은 공동체 혹은 다수 보다 자신과 자신의 직계 가족만을 돌보는 경향이 강하며, 자율적이고 독립적이며, 자신의 의사결정에 대한 확신이 높을 것이다. 이는 사람들로 하여금 개인주의적 가치를 중시하게 할 것이다. 개인은 무언가를 얻기 위해 더 이상 기다릴 필요 없이 지금 당장 스마트 기기를 통해 SNS와 같은 채널을 활용하여 자신의 목표를 성취할 수 있게 되었다. 따라서 IT융합 경험을 많이 할수록 개인들은 단기적인 관점에서 문제 해결을 기대하게 될 것이며, 목표 달성에 있어 빠르고 정확하게 접근할 수 있는 '효율성'을 중요하게 생각할 것이다. 누구나 정보의 생산자 및 소비자가 될 수 있는 IT융합 환경에서는 정보 그 자체와 정보를 제공하는 사람에 대한 신뢰가 중요해질 것이다. 아울러 IT융합 환경에서는 타인으로부터 진정한 이해와 정서적 공감을 얻는 것을 중요하게 된다.

8. 일상의 내용과 구성 변화

가. 디지털 호모 루덴스의 출현

IT의 기술적 네트워킹을 통해 유희하는 인간은 이제 디지털 세계에서 유희를 자기화 한다. 일상이 디지털화 되고 네트워킹이 사회적 의미를 부여받으면서, 유희하는 인간은 디지털 환경에 반응하는 디지털 호모루덴스로 재정립되고 있다. 디지털 호모루덴스는 네트워킹을 통해 경쟁에 의한 승리보다 연결에 의한 상호의존적 의미를 발견한다.

유희의 일상화에서 볼 수 있듯이 오늘날의 유희 개념은 영역 간의 탈경계화 현상이 두드러진다. 이것은 일찍이 하위징아가 전통적인 유희 개념과 문화 개념의 통합을 시도하면서 시공간적으로 일상과 유희를 선명하게 구분했던 유희의 특성과는 배치된다. 이렇게 유희개념은 정보화 시대를 맞아 이전의 규정과 다른 현상을 보이고 있으며, 그에 따라 호모루덴스에 대한 이해도 달리 요구받고 있다. 이것은 오늘날의 유희 개념을 특성별로 살펴봄으로써 명확히 제시될 수 있다. 우선 유희 개념이 과거와 어떻게 달라졌는가를 살펴보자면 아래와 같이 제시될 수 있다.

첫째, 유희는 더 이상 무목적적인 행위가 아니다. 오늘날 유희는 종종 무엇인가 목표에 도달하려는 의도를 가진 기획에 의해 유도되곤 하기 때문이다. 이럴 경우 유희는 목적을 달성하기 위해 기능화 되고 수단시 된다. 이런 유희는 미리 행위의 변화를 목적으로 설정한 것이므로 당연히 목적적이고, 유희는 그런 목적을 실현시키기 위한 행위로서 완전히 자발적인 것으로 규정짓기도 어렵다.

둘째, 유희는 더 이상 시공간적 제약을 받지 않는다. 이미 유희는 스마트 미디어의 모바일성으로 인해 시공간적 제약에서 벗어나 있기 때문이다. 그로 인하여 오늘날 사람들은 스마트 미디어를 통해서 언제 어디서나 자신이 원하는 것을 즐길 수 있다.

셋째, 현대 유희의 가장 본질적인 특성은 탈경계이다. 일상과 일의 경계를 넘나들고, 현실과 가상의 경계를 허물어트린 유희는 IT융합으로 인해 한층 더 활성화되고 있다. 일상과 놀이의 경계를 넘나드는 소셜게임은 실제공간의 연장으로서 가상공간에서도 인간관계를 돈독히 하며 즐길 수도 있다. 또한 게이미피케이션(Gamification)을 통해 제시되었던 게임과 일의 경계가 모호해지고 있는 등 삶의 내외부에서 활발하게 전개되는 탈경계는 유희를 통해 빠르고 광범위하게 진행되고 있다.

넷째, 몰입의 정도가 다양화되고 있다. 특히 스마트 미디어의 활용으로 가속화된 일상과 게임의 탈경계는 이 두 영역 사이를 넘나들면서 두 영역을 모두 동시에 인식해야 하기 때문에 유희의 특성이기도 한 몰입의 강도는 약해진다. 소셜게임처럼 언제 어디서나 즐길 있다는 것은 몰입된 세계에서 쉽게 일상이나 일에 복귀해야 함을 내포하기 때문에 몰입의 강도를 높일 수 없으며, 이것이 게임과 기타 다른 영역 간의 탈경계를 가능케 하는 이유이기도 하다.

IT융합 환경에서 인간은 IT의 기술적 네트워킹을 통해 탈경계를 유희하는 존재이다. IT의 기술적 네트워킹을 통해 유희하는 인간은 이제 디지털 세계에서 유희를 자기화 한다. 일상이 디지털화 되고 네트워킹이 사회적 의미를 부여받으면서, 유희하는 인간은 디지털 환경에 반응하는 디지털 호모루멘스로 재정립되고 있다. 디지털 호모루멘스는 네트워킹을 통해 경쟁에 의한 승리보다 연결에 의한 상호의존적 의미를 발견한다. 이제 유희의 원천은 네트워킹 자체가 되고, 디지털 기술과 기기는 일상에서 유희를 재현해낸다. 이처럼 디지털 환경에 둘러싸인 호모루멘스는 디지털 실존에서 자신의 정체성을 찾으려 하며, 스마트 미디어를 통해 일상과 유희, 유희와 노동 그리고 일상과 노동의 경계를 넘나들며 유희를 즐기고 있다.

디지털 호모 루멘스는 IT융합의 환경으로 인해 새롭게 정립된 유희를 최대한 즐길 수 있게 되었다. 무엇보다도 IT융합의 활용에 있어서 스마트 미디어의 최적화는 디지털 호모루멘스로 하여금 새롭게 정립되고 있는 유희를 최대한 즐기는 조건이 되고 있으며, 공간간적 제약을 벗어난 디지털 호모 루멘스는 IT융합의 중요 특성인 탈경계를 직접 체화하고 있다. 이렇게 변화된 환경에서 디지털 호모 루멘스는 인간의 실존 양상으로서 유희를 일상화 하고 있는 것이다. 이로써 유희의 의미는 더욱 커지고 항시적이 되고 있다.

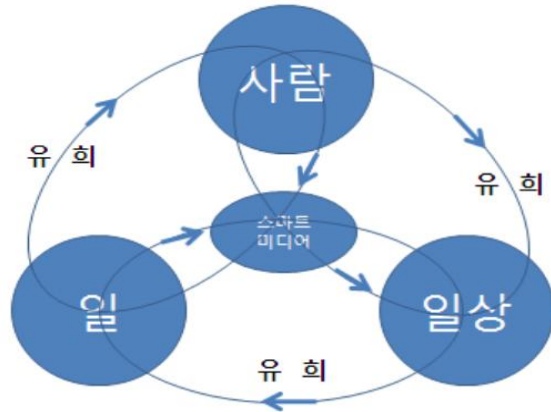
나. 게임화 되는 일상

스마트 미디어의 등장과 보급·확대는 사람과 일, 일과 일상 그리고 사람과 사람간의 자유로운 연결을 가능케 하고 있다. 이러한 결합으로 인한 탈경계화 현상은 스마트 미디어 사용을 활성화 하는 유희에 기인하고, 이로써 유희는 더욱 일상화되어 노동 현장에까지 유입되면서, 노동도 즐겁게 하려는 움직임이 적극적으로 모색되고 있다.

게임은 어린 아이들만의 전유물이었다. 게임을 즐기는 어른은 아직 철이 덜든 사람으로 인식되었었지만, 인터넷 게임이 확산되면서 이런 생각은 점차 약화되었고 심지어 어른들을 위한 다양한 게임이 개발되었다. 이에 스마트 기기의 출현은 게임의 활용을 증대시키

면서 원하면 언제 어디에서나 게임을 즐길 수 있게 되었고 그것에 대한 가치 껴하는 거의 불식되었다.

[그림 5-3] 스마트 기기를 매개로 한 유희의 탈경계화



스마트 미디어의 등장과 보급·확대는 사람과 일, 일과 일상 그리고 사람과 사람간의 자유로운 연결을 가능케 하고 있다. 이러한 결합으로 인한 탈경계화 현상은 스마트 미디어 사용을 활성화 하는 유희에 기인하고, 이로써 유희는 더욱 일상화되어 노동 현장에까지 유입되면서, 노동도 즐겁게 하려는 움직임이 적극적으로 모색되고 있다. 이런 추세에서 유희에 대한 인식은 변화하고 있다. 심리적인 긴장을 이완시키고 일을 능률적으로 향상시키기 위하여 유희를 추구하는 게임 기법이 일에 활용되고 있다. 유희는 가볍고 단순한 형태로 노동 현장의 분위기를 바꾸고 있으며, 그만큼 게임은 이제까지 엄숙했던 일터에서 자리를 잡아가고 있다. 이런 분위기에서 출현된 게이미피케이션(Gamification)은 세상사를 게임과 더불어 사고하고 활용하는 일체의 과정을 뜻한다. 예를 들자면, 현재 주목받고 있는 나이키+는 게이미피케이션을 활용하여 마케팅의 생산성을 높이고 있다. 나이키+는 나이키와 애플이 합작해서 구축한 시스템이다. 운동화 바닥에 센서를 장착해서 아이팟이나 아이폰을 연동시켜서 칼로리, 운동시간, 거리, 속도 등 달리는 동안에 러닝기록을 체크한다.⁵⁹⁾ 사용자는 자신의 기록을 페이스북에 올려서 공유하거나 러닝기록 경쟁에 참가하여 새 기록에 도전하는 등 게임의 요소를 가미한 운동화 마케팅 시스템을 통해 건강도 챙기면서

게임도 즐길 수 있다. 새로 고안된 마케팅은 사람들의 유희 본능을 자극하여 높은 매출을 올렸고, 회사는 높은 이윤을, 사용자는 건강과 게임의 즐거움을 얻는 효과를 얻고 있다. 이렇게 게임의 기능성을 활용한 사례는 이미 많이 있다. 항공사의 마일리지 제공이나, 마트의 쿠폰 제도 및 인터넷 서점들의 포인트제도 등 일상생활에서 게임과 효율성을 결합시킨 게이피케이션은 다양한 형태로 일반화되어 있다. 더 나아가 특별 영역에서도 게이피케이션은 활용되고 있다. 군인들을 안전하게 교육시키기 위한 전쟁 시뮬레이션 게임, 오래된 정치 갈등의 문제를 올바르게 이해할 목적으로 제작된 팔레스타인과 이스라엘 간의 상황을 배경으로 한 ‘피스메이커’ 게임, 생태계를 보호하려는 목적이나 기후변화를 자연스레 이해할 수 있도록 제작된 환경관련 게임, 가뭄과 내전으로 굶주리는 사람들에게 식량을 전달하는 전략 게임, 제 2차 세계대전을 배경으로 한 비행슈팅 게임, 심지어는 현대의 역사를 가르쳐주는 게임 등 그 활용영역은 무한한 듯하다. 게이피케이션은 게임과 무관한 것을 게임화 하여 무엇을 누군가를 어떤 상태로 변화시키고자 하는가의 목적에 이르기 위해 활성화되고 있다. 이런 의미에서 유희는 오늘날 기능적 차원에서 실생활을 비롯해 다양한 영역에서 긍정적인 효과를 얻고 있다. “게임은 추상화되고 이미지화 되어 있기 때문에 우리의 머리 속에 쉽게 흡수될 뿐 아니라, 한정된 시스템이므로 집중을 방해할 수 있는 필요 이상의 세부사항은 배제”⁵⁹⁾ 할 수 있기 때문이다. 그러나 게임의 제작은 간단치 않다. 단순히 유희만을 겨냥하는 것이 아니라 유희를 기능화 하여 일정한 목표에 도달해야 하기 때문이다. 이런 맥락에서는 유희는 목적성을 갖는다. 설정된 목표에 성공적으로 도달하기 위해서 다양한 분야의 전문가들 간에 연계성과 협력이 불가피하다. 더욱이 일반 게임처럼 허구가 아니라 현실을 겨냥하며 사용자의 개선에 실질적으로 영향을 미쳐야 하기 때문에, 그것에 의한 유희의 목적성이 명확하다 할 것이다.

다. 예술과 일상의 탈경계

IT시대의 시학은 지고한 예술적 행위를 가장 낮은 일상적 차원에서 구현할 수 있게끔 하고 있다. IT를 통해, 20세기를 거쳐 점진적으로 진전되어 온 예술과 삶 간의 탈경계적 상황이 현실로 다가오며 예술과 일상이 서로에게 스며든다.

59) http://nikerunning.nike.com/nikeos/p/nikeplus/ko_KR/plus/#!/dashboard/

60) 라프 코스터(2011), p.50.

벤야민은 기술복제시대에 들어 예술의 대중화의 가능성을 점쳤다. IT시대에 들어 이러한 가능성은 다기능적 매체에 의해 더욱 촉진되고 있다. 모바일 폰에 입력된 동영상 기능은 일반적으로 즉각적이고 자유롭게 (그리고 파편적인 방식으로) 일상을 기록하는데 사용되고 있다. 그러나 일부 문화계의 움직임은 그것이 하나의 예술적 기능을 수행하는 매체로도 이해될 수 있음을 보여준다. 2007년 파리에서 발족한 Festival pocket film은 발 빠르게 바로 이러한 가능성을 타진한다. <주머니 영화제> 또는 <미니 영화제>란 모바일 폰으로 제작된 영화를 위한 페스티벌을 일컫는다. 그것은 대중들로 하여금 거대한 자본의 메커니즘에 의지하는 영화계와는 분명 차별적인 방식으로 대중 누구나가 자기만의 방식으로 영화를 만들 수 있게끔 한다. 최첨단 영상테크닉으로 대변되는 오늘날 영화계의 행적과, 캠코더 화질의 고급화를 대변하는 HD영상의 급상승 그리고 그에 병행한 이미지의 대형 프로젝션화, 근접 영화화가 추세인 오늘날 모바일 폰 영화의 등장은 무엇을 의미하는 것일까? 기존의 영상 제작과는 다르게, 필수품이 되어버린 모바일 폰이라는 최소한의 매체를 통해 이제 대중은 언제 어디서나 영화를 만들기를 시도할 수 있게 되었다. 모바일 폰이나 스마트 폰은 이를 통해 단순한 일상적 도구성을 넘어서게 되었으며, 그것이 가진 자연을 영상화할 수 있는 그 특유의 능력으로부터 새로운 사회적 효과를 발생하고 있다. 우리의 소수주적인 일상을 이보다 더 근접한 방식으로 이끌어낼 수 있는 영상이 있을까? <주머니 영화>는 모바일 미학을 낳을 것이며, 그것은 일상 기록적(또는 자서전적)이며 다큐멘터리적인 영화의 성격을 갖고 있다. 더불어 새로운 규모의 매체로써 그것은 기존의 영화 문법으로부터 상대적으로 자유로운 제작을 가능케 하며, 매체의 특이성으로부터—대중성, 일상성, 근접성, 이동성 등—기존의 매체가 보여주지 못한 새로운 영상 문화를 형성하게끔 한다. 그러한 면에서 <주머니 영화>는 커다란 잠재력을 가지고 있다. 일반 대중의 참여를 통해 이루어지는 이들 영화제에는 알랭 피셔(Alain Fleischer) <나의 장난감으로부터 비쳐진 세계 (Monde vu de mes jouets)>, 에릴 불로(Eril Bullot) 등의 유명 작가들, 비디오 작가들까지도 참여하고 있는 추세이다. 미국의 미디어 작가 마크 아메리카(Mark America)는 <운동성: 정지성 (Mobility: Immobility(2009))>을 통해 영국의 콘에서 촬영한 오로지 휴대폰으로만 찍은 75분짜리 장편 영화를 선보였다. 사운드 아티스트인 체드 모스홀더가 오리지널 사운드 트랙을 만들었으며 카밀 라카드, 마그다 티즐릭-카버가 연기한다. 고화질 HD 영상시대에 들어 상대적으로 아직까지는 화질의 문제라는 난점을 안고 있지만, 기술과 관

런한 미적문제를 넘어서 아이러니 하게도 <주머니 영화>는 분명 현대 예술을 통해 즐기게 자극되어온 예술과 삶의 미분리적 미학의 탁월한 예가 되어가고 있다.

오늘날 일상의 중심에 있는 모바일 폰은 하나의 사회적 현상이다. 미술레는 “환경이 바뀐다면, 그것과 함께 바뀌어야 한다”고 주장한 바 있다. 인터넷 사이트 상 존재하는 Youtube 및 다양한 네트워크서비스와 블로그들은 모바일 폰의 동영상을 비롯한 동영상 기제를 통해 타자들과 소통을 시도한다. 사회가 변한다면 변화한 그것을 이용하는 것은 자연스럽고도 필요한 일이다. 따라서 대중 매체시대에 들어 영상의 발달과 함께 그것을 소통의 일상적 수단으로 사용하는 것은 극히 자연스러운 일이며, 또한 글로벌 한 현상으로 자리잡고 있다. Youtube가 영상-소통의 보편적인 틀을 제시하였다면, 좀 더 일정한 목적을 가진 블로그들도 존재한다. Facebook에 가입되어 있으며, 블로그 상의 활동을 전제로 한 (일본에서 구성된)Social Cinema는 온라인 상의 계정을 통해 영상 교환과 소통을 시도하는 그룹이다. 그룹 활동의 목적은 이와 같이 자신의 일상을 영상화 하고 이를 통해 타자와 교류하기 위한 것이며, 그들의 일상은 동시에 예술의 소재이다. 블로그의 활동은 기본적으로 영상 올리기와 댓글달기로 이루어진다. Social Cinema와 <주머니 영화>와의 차이점은 전자에선 영상의 조형적 (전-후)구상의 의지가 부재하다는 것이다. 그야말로 ‘날것’으로서의 있는 그대로의 일상을 시각화하고 있으며, 또한 ‘예술의 일상화’ 또는 탈 경계라는 측면에 입해서 우연적이고도 예측불허 하며 진행적인 삶의 국면을 대변하여 보여준다. 그러나 이 둘이 모두 일상 기록적이고도 사실적인(non-fiction) 성격의 영상을 보여준다는 점에 있어서는 동일한 지향점을 드러낸다. IT의 발달은 그것의 대중적 활용의 차원에 있어서도 이러한 전환을 가져오고 있다. 영상의 기록과 편집은 전문예술가 집단에 의해서도 이루어지지만, 그것은 또한 오늘날 가장 일상적인 차원으로 내려와 개인의 삶을 기록하고 표현하며, 그것을 통해 타인과의 소통을 시도하는 대중의 개별적 제작행위에 의해서도 이루어진다. 이처럼 오늘날 예술적 행위는 전통예술의 의미를 넘어 예술을 일상의 시학으로의 전환적 국면을 보여준다. 예술은 더 이상 가까이 끌어와도 멀리 있을 수밖에 있는 것이 아니며, 감상자로써의 대중은 그것을 가까이 끌어옴으로써 단순한 수용자임을 넘어 제작자로의 전환을 꾀한다. 이제 IT시대의 시학은 지고한 예술적 행위를 가장 낮은 일상적 차원에서 구현할 수 있게끔 하고 있다. 물론, 디지털 예술 자체는 최첨단 연구소에서 시작되었으며 그것의 시학적 구현은 어떠한 차원에선 일상에서 가장 멀리 있는 곳에서(연구소 내의 소수의

전문화된 집단에 의해) 행해지고 있다. 그러나 그와 동시적 양상으로써 주목해야하는 점은, 점점 그 성향을 더해가는 그것의 일상적 구현의 차원이다. 후자에 있어서 테크네(techne)의 문제는 (예를 들어 <주머니 영화>), 일상적 향유의 차원이란 의미에서, 앞서 언급한 전문가집단의 예와는 그야말로 대조를 이루고 있다. 그리고 바로 이러한 대조가 정보화 시대의 하나의 시학적 아이러니를 형성하는데, 그것은 바로 하이테크닉 시대에 내부적 실천적 양태는 그것과 정반대의-테크닉의 질적인 문제를 넘어서 개별자들의 자기 표현적 포이에시스-지표를 그리고 있다는 점이다. 정보화 시대를 통해, 한 세기를 거쳐 점진적으로 진전되어 온 예술과 삶 간의 탈경계적 상황이 현실로 다가오며 예술과 일상이 서로에게 스며든다.

라. 미학에서 시학으로의 천이

IT시대의 예술적 작업은 무엇보다도 작품자체가 아니라 그 창작과정에 의미를 두며, 따라서 미완성적 예술형식과 '열린 형식', 그리고 주-객 상호 참여적 창발의 특성을 지닌다. 이리하여 이른바 디지털 시학의 시대가 본격화된다.

IT가 빅데이터의 양산에 집착하여 모든 것을 저장하려는 마이라이프비트(MyLifebits) 프로젝트로 극단화되지 않는다면, IT는 인간의 탐미활동에 새로운 활기를 불어넣을 수도 있다. IT의 발전으로 작품은 수용자의 행위를 기다리며, 그들을 통해서 다시 재구성되고, 링크되고, 새로운 형태들을 순환시키며, 예기치 못한 만남을 촉발시키기 때문이다. 이 같은 IT 시대의 변화는 행위와 기술 간에 형성된 새로운 관계에 의해서 가능해진 것이며, 그로부터 전례가 없는 창작 체계가 창출되었다. IT와 융합으로 인해서 바로 디지털 코드, 플럭스, 네트워크에 종속된 작품이 출현하며, 이렇게 출현한 작품은 감상자의 작품 수용과정에서 변형을 거치며 재창작된다. IT 시대의 예술적 작업은 무엇보다도 작품자체가 아니라 그 창작과정에 의미를 두며, 따라서 미완성적 예술형식과 에코가 지칭하는 바대로의 '열린 형식', 그리고 주-객 상호 참여적 창발의 특성을 지닌다. 그리하여 이른바 디지털 시학의 시대가 본격화된다. 디지털 시학은 미디어(또는 그 기술적 요소)들과 결부된 다양하면서도 이질적인 표현적 실천들이 이루어지면서 생겨난다. 디지털 시학은 기존 미학에 대한 관점을 뛰어넘고자 한다. 미학이 무엇보다도 예술품의 미적 수용과 감상 그리고 미적 가치 판단에 관여하고, 예술품에 대한 사변적 분석을 행하는 것이라 이해된다면, 시학은 이와는 다

른 의미를 지닌다. 물론 아리스토텔레스가 시작에 대한 일단의 규칙적 체계를 마련한 이후 (<시학 (또는 시작법)>) 시학은 문학 작법에 관한 하나의 강제적 체계로서 이해되어 왔다. 그리고 현대 문학운동을 거쳐 주로 문학작품의 언어구조에 대한 연구로 이해되어왔다. 그러나 일부의 학자들에게 있어서 시학이란 용어는 새로운 의미를 부여받고 있다. 예를 들어 움베르토 에코는, 시학을 미학과 구분하면서 시학을 (사변적인 미학과 구분하여) “작품의 기술(technique)에 관한 고려, 외적 현현, 양식의 분석, 비평적 판단”(《열린 예술작품》)을 행하는 것으로 규정한다. 그리고 그에게 있어서 시학은 무엇보다도 “예술가가 창작할 때마다 개략적으로 그려보는 실제적 프로그램(또는 작업 계획)”을 탐색하는 것이다. 다시 말하면, 시학은 작품제작에 앞선 제작자의 (명료하거나 또는 비명료한)작업 의도를 파악하는 작업이란 것이다. 그에 앞서 시학에 대한 새로운 이해의 지평을 열어놓은 것은 폴 발레리이다. 그에 와서 시학은—그는 poietique이란 용어를 고안했다—기존과는 다르게 다음과 같은 의미, 즉, 작품 제작행위(poiein)를 구성하는 다양한 방식과 양상들, 예술적 과정과 기술적 방식을 탐구한다는 의미를 부여받는다. 디지털 시학은 다음과 같은 특징을 갖는다.

첫째, 디지털 시학은 무엇보다 융합의 실천이며, 동시에 이 같은 매체융합적 실천에 대한 매체미학의 이론적 토대에 기초하여 성립된다. 하나의 실천으로서, 디지털 시학은 다양한 학술분야들의 교차와 창조적 실천들의 변형들 속에서 이루어지며, 무엇보다 디지털 기술 발전에 의해서 생성되는 변천의 한복판에서 창발하고 정의된다. 정보화 시대는 디지털의 핵심 트렌드로서 멀티미디어의 응용을 통하여 집단적 또는 개인적 공간들을 횡단한다. 요컨대, IT융합의 공간은 예술, 사회, 경제, 문화, 게임 등의 영역에 두루 걸쳐 있다. 따라서 디지털 시학은 말하는 언어예술과 행동하는 창조예술을 모두 아우르며 동시에 양자의 사이에 놓여 있다.

둘째, 이론으로서 디지털 시학은 표현의 질료와 기호학적 형식들의 총체적인 디지털 테크놀로지화와 관련된 제반 물음들의 과정에서 탄생한다. 디지털 시학은 실천과 관련된 이론의 기능과 이론의 표현 양태에 대한 수정을 요구한다. 이론적 실천으로서, 그것은 사유의 생산 장소들과 방식들에서 이루어지는 이동과 더불어 정보, 예술 작품, 이미지, 지식의 순환과 공유의 형식들 속에서 나타나는 이동을 전제로 한다. 기술은 더 이상 이론 장치의 도구적 외부로 사유될 수 없으며, 모든 언어적 생산과 불가분의 관계를 맺는다.

셋째, 디지털 시학은 우리로 하여금 더 이상 예술이 기술과 맺는 관계로 국한시키지 않

는다. 조형 예술의 위계적 질서에 따라서, 디지털 기술로 인해서 진행되는 예술과 기술의 재구성의 장을 테크놀로지 예술이라는 고착화된 범주를 중심으로 울타리를 쳐서는 안 될 것이다. 이 같은 개방성은 예술과 과학 사이에 그어진 근대적 분리를 넘어서는 것을 가능케 한다. 리서치와 실험 등의 개념들은 이 같은 새로운 판도에 있어서, 새로운 융합 미학의 방법론적 요체이다.

넷째, 융합 미학과 디지털 시학은 철저하게 기술에 대한 사유의 구성항들을 제기한다. 이때 기술 사상은 단지 개인적 실천의 도구로서, ‘테크네(techne)’의 번역 속에서 파악될 수 없으며, 집단적 창조 행위를 참여시키는 포이에시스(poiesis)로서 파악된다. 정보화 시대의 디지털 미학은 테크놀로지에 대한 도구적 관계를 넘어서는 것을 요구한다. 아울러 집단적 발명의 실천들의 전체로 창조의 문제 설정을 개방시킬 것을 주문한다.

다섯째, 정보화 시대의 미학은 그것을 생성시킨 사회적 역동성의 관점에서 파악되어야 한다. 정보화 시대의 미학은 집단적 발명의 실천으로서, 그것은 정치의 장 속에 직접적으로 각인되어 있으며, 조절과 제어 등의 기술적 과정과 대위법의 위치에 놓인다. 디지털 시학은 크게 창조(poesis), 집단적 실천(praxis), 참여(metexis)라는 삼차원에서 이루어진다. 바로 이 같은 삼차원적 운동 속에서 디지털 시학의 기본 윤곽이 표명될 수 있으며, 결국 융합 미학은 시적인 것과 정치적인 것의 합체와 분리될 수 없다.

여섯째, IT융합은 일체의 행동 예술에 있어서 인간학적 단절의 징후를 표현한다. 디지털 기호와 매체 융합의 미적 체험의 새로운 시대는 인간학의 문제를 제기한다. 인간이 기계와 맺는 관계 속에서 기술적 단절, 인간학적 단절, 인식론적 위기 등의 문제를 하나로 연결시키는 새로운 성찰이 필요하게 된다. 따라서 근대 인간학의 도그마에서 깨어나, 사이버 인간형이라는 새로운 포스트휴먼에 대한 인문적 성찰을 필요로 한다.

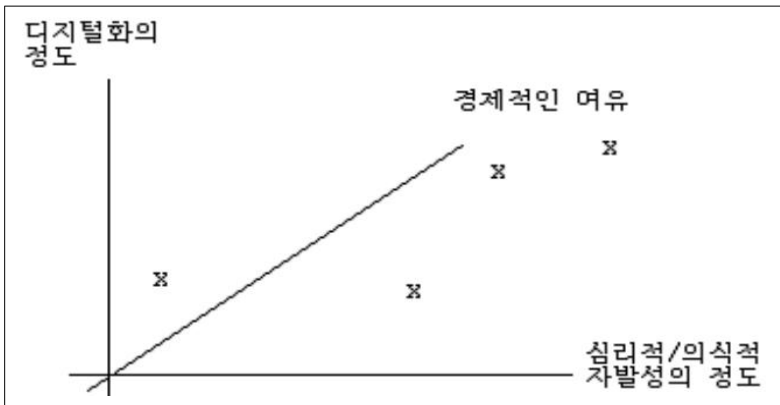
마. 속성의 공학과 속성의 미학, 그 대립과 공존

IT는 시간과 거리의 한계를 극복하게 해 줌으로써 어떤 이에게는 자연적 시간과 거리가 ‘참을 수 없는 존재의 느낌’으로 여겨지는 반면, 지나치게 빠른 속도에 멀미를 느끼는 사람들은 오히려 그런 자연적 시간과 거리를 더욱 선호하게 될 것이다. 그래서 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 형태가 등장할 것이다.

모빌리티와 유비쿼티가 실현되는 IT융합 사회는 인간 문명을 근본적으로 변화시키는 계기가 될 것이다. 무엇보다 전통적인 시·공간 개념을 대체하는 새로운 시·공간이 등장할 것이며, 그에 따라 그 속에 살고 있는 인간의 생활방식도 근본적으로 변화할 것이다. 예컨대, 신문과 철도의 등장이 정보 교류의 속도를 높여 민주주의가 발전하는데 일익을 담당했던 것처럼,⁶¹⁾ 더욱 완벽한 정보교류를 가능케 하는 IT융합은 더욱 강력한 변화를 불러일으킬 것이다.⁶²⁾ 또한 최근 논의되고 있는 이른바 NBIC(Nano+Bio+ Info+Cogno) 융합은 이러한 새로운 변화를 더욱 가속화시킬 것으로 전망되고 있다. 이러한 새로운 변화의 한 중심에 ‘디지털화’ 개념이 자리 잡고 있다. 그런 융합이 가능할 수 있었던 것은 대상을 IT를 통해 디지털화할 수 있었기 때문이다. 디지털화한다는 것은 간단히 말해 계산 가능한 상태, 즉 정량적으로 합리화된 상태라는 것을 의미한다. 따라서 IT융합은 합리성 내지는 효율성이 더욱 증강된 상태를 의미하며 또 지향한다.

그러나 IT융합이 인도하는 미래가 온전히 유쾌하기만 한 것은 아니다. 예컨대, 심슨 가펩켈은 자신의 저서, 『Databasensation』⁶³⁾에서 광대역 통신망으로 연결된 사회가 마치 조지 오웰의 소설에서 나온 어두운 미래처럼 개인의 사생활이 심각하게 위협받을 것이라고

〔그림 5-4〕 IT융합에 대한 문화적 대응



61) 에릭 홉스봄(1998), 7장 참조.

62) 그래서 로버트슨은 이를 두고 제2의 르네상스라는 표현을 쓰기도 한다.

63) Gafinkel, Simson(2001)

전망하기도 한다. 이러한 전망이 결코 근거 없는 비방은 아니다. 현재 우리가 일상적으로 겪고 있는 상황만으로도 짐작이 가능하기 때문이다. 또한 경이로운 재현 기술에 의한 감각 정보의 조작 가능성, 자유롭고 풍요로운 지식 유통 시장 속에서 점점 더 치밀한 정보 조작의 가능성, 그리고 네트워크화 된 현실 세계와 가상 세계 사이의 혼종에서 오는 자기 정체성의 혼란, 새로운 융합기술이 유발할 수 있는 자연적 인간의 종말 등 새로운 환경에서 인간을 두렵게 만들 수 있는 일들은 얼마든지 예상 가능하다.

이러한 상반된 경향의 문화적 대응은 IT융합을 대하는 개인과 집단의 의식과 행동을 그대로 반영한 것이기도 하다. 물론 그런 대응은 다양한 스펙트럼을 가질 것이다. 예컨대 IT 융합을 적극적으로 수용하려는 사람과 그에 저항하는 사람 사이에는 다양한 정도 차이를 갖는 행태들이 존재할 것이다. 이를 도식적으로 유형화 하면 주로 다음과 같은 세 가지 변인에 의해 펼쳐지는 위상적 공간에서 결정될 것이다.

그리고 이러한 변인들의 작용 형태에 따라 다양한 디지털 격차가 발생할 가능성이 높다. 또한 그러한 디지털 격차가 계층적 구조를 갖게 된다면, 그 차이는 곧바로 그 계층의 의식과 행동에 있어 집단적인 경향성으로 귀결될 가능성도 있다.

IT융합에 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. 예컨대, 오늘날 많은 첨단 기기들이 소비자의 아날로그적 감성을 자극하는 디자인을 사용하고 있다. 그것은 디지털 기기들이 주는 차가운 기계적 이미지에 대한 저항감을 상쇄시키기 위한 전략이다. 이러한 모색은 아직 그 변화의 폭발력이 어느 정도로, 또 어느 방향으로 전개될지 가늠하기 어려운 새로운 문화에 대해 기대와 불안을 동시에 갖고 있는 우리 자신에 대한 기술적인 되물음이기도 하다.

트랜스휴머니즘과 네오휴머니즘 사이에서 차별화되는 다양한 스펙트럼은 결국 디지털 형이상학의 압력에 따른 획일화와 그에 저항하는 차이 사이에서 역동적인 균형점들을 찾아갈 것으로 예상된다. 예컨대 IT가 시간과 거리의 한계를 극복하게 해 줌으로써 어떤 이에게는 자연적 시간과 거리가 ‘참을 수 없는 존재의 느낌’으로 여겨지는 반면, 지나치게 빠른 속도에 멀미를 느끼는 사람들은 오히려 그런 자연적 시간과 거리를 더욱 선호하게 될 것이다. 그래서 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 형태가 등장할 것이다.

아울러 주목해 보아야 할 현상은 문화적 패러다임의 이행기에서 등장할 수 있는 일종의 분열증적 문화이다. 이미 가상세계와 현실세계를 혼동하는 현상들이 등장하고 있듯이, 인간의 ‘자아’에 대해서도 그런 혼동이 발생할 가능성이 있다. 우리는 이미 두 종류의 자아, 즉 한편으로는 자연적인 신체와 의식을 중심으로 하는 실존적 자아가 존재하지만 다른 한편으로는 온갖 종류의 디지털 자료에 의해 규정되는 자아 또한 존재한다. 이렇게 디지털 데이터(Database)에 의해 규정되는 자아를 ‘디지털 자아(Digital Me)’라고 부를 수 있을 것이다. 실존적 자아와 디지털 자아가 혼동될 수 있다는 것은 곧 디지털 네트워크 상의 자기 정체성과 현실적인 삶에서의 자기정체성이 혼동될 수 있다는 것을 의미하고, 이러한 혼동을 통해 파생되는 문제들이 사회적 문제로 제기될 위험도 있다.

또한 이른바 ‘디지털 표류자(Digital Herd)’라고 부를 수 있는 계층이 등장할 수 있다는 사실도 주목해 보아야 할 것이다. 흔히 ‘디지털 유목민(Digital Nomad)’이라고 불리는 계층이 비교적 긍정적인 의미를 가지고 사용되는 개념이라면, 디지털 표류자는 다소 부정적인 뉘앙스를 갖는다. 즉 광역화된 네트워크의 무한 연결 속에서 주체적 자유를 가지고 경계를 넘어서는 자가 아니라 그런 네트워크를 이유나 목적도 없이 그저 정처 없이 떠도는 방랑자이다.

트랜스휴머니즘과 네오휴머니즘이 특정 경향의 문화를 선도하는 일종의 문화적 이념이라면, 위에서 언급한 현상들은 그런 문화적 이념을 양극단으로 하는 힘들이 서로 역동적으로 얹히며 균형을 찾아가는 과정일 것이다. 따라서 이러한 균형점들을 찾아가는 개인의 의식과 행동 양식 또한 차별화될 것이며, 아울러 경제적 여력과 같은 사회적 조건에 의해 개개인이 향유할 수 있는 디지털 문화 역시 계층적으로 분화될 가능성 또한 높아질 것으로 예측된다.

제 3 편

IT 수용 · 확산의 분야별 영향

제6장 사회 분야의 변화

제1절 IT와 사회 분야의 상호작용

한국 사회는 90년대 중반 이후 인터넷으로 대표되는 IT의 급격한 수용과 확산을 경험하였다. 이에 따라 다른 나라에 비해 상대적으로 다양한 측면에서 변화를 겪었다. 이러한 한국사회의 급속한 IT의 수용과 확산의 원인에 관해서는 다양한 논의가 있다. 많은 사람들이 그 원인으로 초고속통신망의 구축과 유지에 유리한 좁은 국토와 높은 인구 밀도 같은 환경적인 요인을 들고 있다. 또 다른 사람들은 국가의 정책적 지원과 인프라 확충 사업 투자, 인프라 부문에 대한 기업들의 과감하고 집중적인 투자 같은 의식적인 요인도 언급하고 있다. 마지막으로 문화적인 요인도 무시하기 어렵다. 신기술의 수용에 적극적인 국민성향, IT서비스 시장의 대규모 소비자 기반 같은 한국 사회와 한국인의 특징도 빼 놓을 수 없을 것이다.

구조적 환경과 정책적 노력은 한국 사회에서 IT의 중요성을 높였다. 이러한 정보사회의 등장은 속도성, 유동성, 그리고 불확정성을 전반적인 특징으로 하여 현대 사회의 변화를 보다 역동적으로 이끌고 있다. 정보사회의 변화 양상은 이전의 어느 시기보다 상대적으로 급속하고 다양하게 나타났다. 전반적인 사회의 시스템도 합리적 효율을 중시하는 위계적 패러다임에서 각자의 개성과 창의성을 존중하고 삶의 질에 대한 새로운 모색이 이루어지고 있는 수평적이고 독립적이면서 연결되어있는 네트워크 패러다임으로 변화되었다. 아울러 네트워크를 통한 정보의 전파와 확산이 매우 신속하고 광범위하게 이루어지며 정보재가 지닌 외부효과로 인해 변화의 예측은 쉬운 문제가 아니다.⁶⁴⁾

이 글에서는 IT의 발전에 따라 사회분야에서 나타나는 여러 가지 유형의 변화를 유형화하고 정리하고자 한다. 물론 사회분야라는 분야 자체가 광범위하고 수준이 다양해서 쉽게 접근하기는 어렵다. 다만 사회학적 접근법을 기반으로 하고 IT의 발전에 따른 변화의 중요

64) 이명진(2008); 이명진 외(2009)

성을 고려하여 몇 가지 영역에 집중하고자 한다. 먼저, 개인, 집단, 사회로 구분되는 사회적 수준이라는 차원을 고려하였다. 그 다음으로는 일과 여가, 문화 같은 사회적 내용이라는 차원을 고려하였다. 물론 여기에 언급된 사회적 내용이 모든 종류의 사회적 내용을 포함하는 것은 아니다. 다만 IT가 구체적인 개인의 삶에 미치는 영향 중에서 대표적으로 언급되는 몇 개 영역만을 포함하고 있다.

이러한 두 가지 차원을 동시에 고려하여 다음과 같이 5개 범주로 분류하였다. [그림 6-1]은 이러한 범주 구분을 보여주고 있다. 첫째, 개인, 소통, 인간관계 영역이다. 이 영역은 먼저 IT의 발달에 따라 어떤 유형의 인간이 등장하는가를 다루고 있다. IT와 함께 성장한 인간은 기본적으로 다른 생활양식과 태도를 가진 사람들이 증가함에 따라 사회 자체의 성격이 변화한다는 점을 다루고 있다. 그 다음으로는 이러한 인간 사이에 나타나는 소통의 변화 측면을 다룬다. 소통은 개인 사이에 형성되는 관계의 기반이 된다. IT의 수용과 확산에 따라 인간 사이에 소통은 양적 측면뿐만 아니라 질적 측면에서 변화된다. 마지막으로 이러한 사회에서 개인이 어떠한 방식의 인간관계를 형성하는가라는 문제를 다루고 있다. 특히 이 영역은 개인의 시간과 공간의 재구성에 따른 변화와 이들 사이에 형성되는 관계와 관련이 깊다.

둘째, 집단형성과 갈등 관계를 다룬다. 첫 번째 영역이 개인 수준에서의 사회적 변화를 다룬다면, 이 영역은 개인이 형성하는 각종 형태의 집단을 중심으로 사회적 변화를 다룬다. 소통과 인간관계를 기반으로 각종 유형의 집단이 형성되는데 이러한 사회집단의 관계의 형식과 내용이 IT의 발전에 따라 달라진다. 가장 주목하고자 하는 것은 이들 집단 사이에 형성되는 사회갈등이다. 다양한 집단 사이에 IT의 수준이 항상 균등하게 분포되어 있는 것은 아니다. 이에 따라 정보의 질과 양이 다를 뿐 아니라 때로는 왜곡된 정보가 유통될 수 있다. 소통 자체가 왜곡될 수 있다는 것이다. 이러한 문제는 결국은 집단 사이의 모순 관계를 만들고 집단 사이에 갈등을 증폭시킨다.

셋째, 경계의 소멸과 융합이다. IT의 발전은 기존 사회의 영역과 분야를 나누는 경계를 약화시킨다. 근대적 기준으로 형성된 각종 사회 하위 영역과 분야는 새로운 기준을 기반으로 재형성 과정을 거치게 된다. 이러한 과정에서 주목할 만한 것은 근대산업사회에서 형성되고 구조화된 다양한 유형의 범주, 경계, 원칙의 변화이다. 물론 이러한 변화가 단순한 해체만을 의미하지는 않는다. 때로는 이러한 해체를 넘어서서 또 다른 범주와 경계를

만들 수도 있다. 다만 이러한 소멸과 융합이 또 다른 형태의 통합을 의미하는가에 관해서는 의문의 여지가 있다. 이러한 의미에서 루만의 '다중맥락사회'개념도 이러한 문제와 관련하여 고려해 볼 필요가 있다. 전통적으로 현대 사회학 이론에서 기존 질서의 해체는 개인을 하나의 체계로의 통합을 통해 해결해야 한다는 입장이 강하였다. 대표적인 학자로 뒤르켐이나 파슨스를 들 수 있다. 반면에 루만의 경우는 하나의 체계로의 통합이 아니라 여러 부분 체계로의 참여를 통해 포괄(Inclusion)로 편입시켜야 한다고 주장하고 있다.⁶⁵⁾

넷째, 일상성의 변화이다. 개인은 일과 여가생활을 통해서 삶을 영유하게 된다. IT발전이 근본적인 사회변화를 이끄는 이상 이러한 구체적인 삶에도 영향을 미치게 된다. 어쩌면 인간의 삶 자체가 일상성이라고 볼 수 있다. 이럴 경우 너무도 많은 영역이 여기에 포함될 수 있다. 여기에서는 그 사회적 영향을 고려하여 일, 여가, 가족 등에 초점을 맞추고자 한다. 특히 가족의 경우는 개인이 일상성을 영유하는데 있어서 기본 단위로 기능한다는 점에서 주목할 만하다. 여기에서는 가족의 형태, 가족의 의미, 가족 관계, 그리고 가족의 기능의 변화를 중심으로 살펴보고자 하였다.

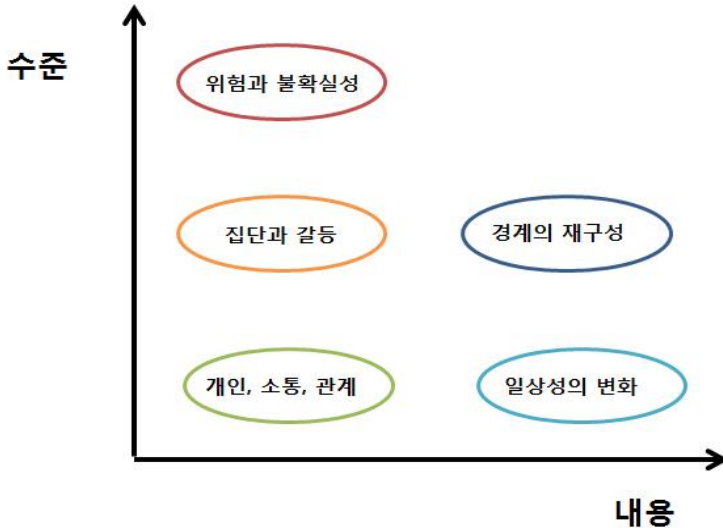
다섯째, 개인을 기반으로 사회가 형성되지만, 사회는 하나의 구조로 일종의 강제성과 외재성을 갖게 된다. 여기에서는 하나의 거시적 구조로 사회를 간주하게 될 때, IT가 어떠한 영향이나 관련성을 갖게 되는가를 살펴보고자 한다. 이 영역도 광범위하다. 사실 거시 사회학이 다루는 모든 영역이 포함될 수 있다. 따라서 여기에서는 최근에 많은 관심을 받고 있는 사회위험을 중심으로 살펴보고자 한다. 이 개념은 현대사회에서 발생하는 심각한 문제의 위험성을 지적한 개념이다. 독일의 사회학자 울리히 벡(Ulrich Beck)은 고도로 발전된 현대 산업사회는 불안, 위험, 재난, 불확정성에 노출되어 있는 특징을 가진 위험사회라고 주장한다. 현대사회는 과학기술의 발전, 새롭고 편리한 물건들의 풍요, 합리적이고 효율적인 관리시스템이 발달되어 있다. 그런데 다른 한편으로는 현대사회는 자본과 과학기술의 맹목적인 자기 확장에 수반되는, 상존하는 위험요소에 방치되어 있다. 이러한 위험이 발전과 성장과 성공의 이름으로 확대 재생산되고 있다는 것과 현재 과학기술문명이 이러한 위험을 관리하고 조절하고 통제할 수 있는 능력을 점차로 상실해가고 있다는 것이다.⁶⁶⁾

65) Lumann(1981), p.25; 김원섭(2012), pp.135-136 재인용.

66) Beck(1992)

구체적인 방법론은 문헌연구이다. 여러 가지 문헌 중에서 기본적으로 IT와 사회분야와의 상관관계 혹은 IT의 영향을 다룬 정보통신정책연구원의 여러 보고서를 대상으로 한다.

[그림 6-1] IT와 사회변화의 변화: 범주와 특징



제 2 절 IT 수용과 확산에 따른 사회 분야의 변화

1. 사회적 소통 양식의 재편

가. 사회적 소통의 양과 범위의 증가와 구조 변화

유비쿼터스 기술과 IT융합은 소통의 양을 증가시킬 뿐만 아니라, 감성, 다원성, 유연성의 새로운 가치와 개방적 소통 구조를 형성시킨다.

기술이 소통에 큰 영향을 미친다. 여러 가지 기술 중에서 우리는 유비쿼터스 기술과 IT 융합에 주목하고자 한다. 유비쿼터스 기술 및 IT융합의 도입으로 소통은 인쇄기술의 등장 이후 계속된 근대사회의 문자 중심의 소통과 크게 달라진다. 특히 인쇄기술에 의해 제약되었던 소통의 가능성을 증폭시킬 수 있다. 기존의 학식과 경제적 능력을 갖춘 사람들 사

이에서만 정보와 지식이 소통되는 구조를 약화시키고 많은 사람들 사이에 정보의 교류와 소통을 증가시켰다. 그러나 시간과 공간은 여전히 큰 한계로 작용하였다.⁶⁷⁾

IT의 발전은 이러한 제한점을 더 약화시켰다. IT의 수용과 확산으로 보다 많은 사람들이 네트워크에 쉽게 접근하게 되었다. 다만 정해진 장소에서 네트워크에 한정적으로 접근한다는 한계가 존재하였다. 이후에 발달한 유비쿼터스 기술은 이러한 한계를 넘어선 기술이다. 이 기술은 언제 어디서나 다양한 방식으로 접속이 가능한 기술이다. 이 기술을 통해 네트워크가 개인에게 보다 밀접하게 다가오게 된다. 이 기술을 통해 우리는 생산자 중심의 기술이 아니라 이용자 중심에서 다양한 정보에 접근할 수 있다.⁶⁸⁾

그런데 이러한 유비쿼터스 기술은 문자 소통의 제한점을 약화시켰다. 무엇보다도 즉각적인 정보전달이 가능하다. 이에 대한 반응도 즉각적이다. 이에 따라 소통의 절대적인 양이 증가한다. 아울러 그 대상과 범위도 확장된다. 이론적으로는 누구나 다 접속이 가능하고 네트워크에 접근이 가능하다면 소통의 대상과 범위도 광범위해 진다. 소통의 종류도 다양해 질 수 있다. 문자를 기반으로 한 소통을 대체하여 구어 소통과 동영상 소통이 가능해졌다. 때로는 이러한 두 종류의 소통이 혼합된 형태로 이루어질 수 있다. 이렇게 유비쿼터스 기술은 새로운 소통의 가능성을 열어준다.⁶⁹⁾

그러면 IT융합은 어떤 방식으로 소통에 변화를 줄 것인가? IT융합 역시 유비쿼터스 기술처럼 앞서 언급한대로 소통의 양적 측면에 변화를 주었다. 소통의 양을 증가시켰고, 범위를 확대시켰고, 종류도 다양화하였다. 개인은 기술이나 내용과 상관없이 원하는 대부분의 정보를 다양한 방식으로 많은 사람에게 전파시킬 수 있다. IT융합이 소통의 양적 측면에만 영향을 가져다 준 것은 아니다. 다양한 방식으로 소통의 질적 측면에도 영향을 준다. IT융합은 감성, 다원성, 유연성의 새로운 가치와 개방적 소통구조를 형성시킨다.⁷⁰⁾

대표적인 예는 최근의 스마트폰 보급과 각종 유형의 SNS의 확산이다. 국민 절반에 가까운 사람들이 스마트폰을 사용하고 있으며, SNS 이용자가 급증하고 있다. 이러한 기술의 확산은 무엇보다도 개인들의 소통의 양을 급증시켰다. 개인의 매우 사적인 이야기뿐만 아니

67) Webster(2006)

68) 최두진 외(2006)

69) 정국환 외(2010)

70) 정국환 외(2010)

라 의미 없이 흘러가거나 묻혀버리는 단순한 감정표현이 실제 세상에 노출되기도 한다. 때로는 이러한 SNS의 내용이 큰 사회적 반응을 일으키기도 한다.⁷¹⁾ 이렇게 유비쿼터스 기술과 IT 융합은 소통의 양을 증가시키고, 소통의 범위를 확대시켜서 소통의 구조 자체를 변화시킨다.

나. 사회적 소통 방식의 변화

IT를 기반으로 한 새로운 미디어의 도입에 따라 소통의 방식이 변화되고, 이와 관련하여 사회적 관계도 바뀌게 된다.

IT를 활용한 소통의 증가는 개인 사이에 소통 방식의 변화를 불러일으킨다. 이러한 방식의 변화는 세대별 혹은 세대 사이에 나타나기도 하고 조직을 중심으로 나타나기도 한다. 때로는 부문이나 영역 사이에 나타나기도 한다.

먼저, 세대를 중심으로 나타나는 현상을 살펴보면 탈세대와 세대 구분이 동시에 나타난다. IT를 기반으로 한 소통이 단순히 세대끼리가 아니라 탈 세대적 형태를 나타내기도 한다. 예를 들면, 과거에 이동전화의 경우를 살펴보면 사회성, 즉시성, 이동성, 도구성, 정보 습득, 흥미와 휴식, 과시 등의 순으로 나타나고 있는 점을 보았을 때, 사회성이 매우 중요한 요인이다. 사회성 동기가 높은 사람은 친구나 선후배와 주로 통화하는 경향이 있는 반면, 즉시성의 동기가 높은 사람은 가족이나 친지와 같은 그룹과 많은 통화를 하고 이동 중에도 통화를 한다.⁷²⁾

세대 구분도 같이 나타난다. 다양한 유형의 소통 서비스와 미디어가 출현함에 따라, 동일한 세대 내에서도 그 도입과 이용에서 차이가 나타난다. 방송, 인터넷, 이동전화 등의 세분화된 발전으로 세대 간격을 증가시키는 효과도 있다. IT 기반의 여러 복잡한 통신수단이 기성세대에게는 큰 장벽이 되어 세대차를 만든다. 예를 들면, 세대 간 통화 형태를 살펴보면 윗사람과의 통화의 경우 알림 상황, 상담, 부탁 상황에서는 이동전화보다는 면대면 소통이 적합하다. 반면에 친구와 동료에게 비슷한 상황일 때는 이동전화가 더 적합하다. 이동전화 이용 양식을 분석한 결과 세대차는 자기 표현적, 탈물질주의적 변화수용적인 신세대와 아직 물질주의를 벗어나지 못한 변화 저항적, 도구적 가치지향의 기성세대 사이에

71) 이명진·박현주(2012)

72) 구철모(2008)

존재하는 차이를 반영한다고 볼 수 있다.⁷³⁾

IT는 조직과 관련하여 소통의 방식을 변화시킨다. 조직 내 팀 프로젝트, 고객과의 상담과 대화, 조직내부의 교육, 정보교류 등 여러 가지 다양한 경영활동에 수평적인 소통을 활성화하여 조직 발전에 긍정적으로 적용되고 있다. 물론 이러한 변화가 항상 균등하게 이루어지는 것은 아니다. 새로운 소통 수단이 사회적 관계와 인적 네트워크의 속성과 특성에 따라 같은 매체라도 이용자 집단에 따라 다른 방식으로 받아들여지게 되고 이용된다. 직위나 업무의 공식화에 따라서도 다른 방식으로 상호작용이 이루어지고 있다. 즉 차별화되고 세분화된 소통 방식이 활용되는 것이다.

부문이나 영역과 관련하여 소통의 방식이 변화된다. 일반적으로 사회를 구성하는 주요 3대 영역으로 국가, 시민사회, 시장을 들 수 있다. 국가는 제도와 정책을 집행하는 공적부문이다. 반면에 시민사회는 사적 부문이며 일반 시민이 구성한다. 시장 부문 역시 사적부문이지만, 이윤 창출을 목적으로 하는 기업이 구성요인이다.⁷⁴⁾

IT의 발달에 따라 이 부문 내 혹은 이 부문 사이의 소통 방식이 변화한다. 먼저, 다른 영역이나 부문에 속한 개인이나 집단 사이에 소통이 변화된다. 예를 들면, 거버넌스와 관련된 소통 방식을 생각해 볼 수 있다. 거버넌스는 예전에 국가의 행정 행위를 일종의 통치행위라고 보는 개념과는 달리 여러 수준의 공공조직의 공급체계를 아우르는 개념이다. 거버넌스는 공공서비스의 다양한 공급체계를 구성하는 다원적 조직체계를 기반으로 한다.⁷⁵⁾

예전 공적 정보에서 이루어진 소통의 특징은 위계성이다. 위로부터의 정보 제공과 결정이 소통의 주요 내용이다. 아래에서 개인은 요구하지만, 결정은 거의 일방향적인 소통을 통해 위로부터 주어진다. 그런데 최근에 공적 부문에서도 거버넌스 개념이 도입되면서 수평적 소통 방식이 점차 도입되고 있다. 이러한 소통 방식의 변화는 정부 부문의 전반적인 의사결정구조의 변화와 관련이 깊다.⁷⁶⁾

같은 영역에 속한 부문 내에서 소통 방식에 변화가 올 수 있다. 소통 방식의 변화는 정부 부문에 유연한 의사결정구조를 확산시킨다. 관료적인 위계에 근거한 일방적인 의사결

73) 구철모(2008)

74) 조대엽(2012)

75) 김규정(1999), pp.11~12.

76) 강대기(2004)

정이 지양되고 협업을 기반으로 한 의사결정구조가 형성된다. 상하 복종의 원칙이 아닌 협력의 원칙에 따라 국가 정책이 결정될 수 있다.⁷⁷⁾

이러한 변화는 시민사회 내에서도 발견된다. 일반 시민의 참여가 증가하고 활발해지고 있으며, 국가정책에 대한 여론이 역동적으로 변화한다. 일반 시민의 의사 참여가 용이해짐에 따라 유연한 참여적 의사결정 방식이 확산될 것으로 예상된다. 사회계층적인 질서가 새로이 구성되고 국가, 시장, 사회의 역할관계가 재정립되며, 정부가 공공정책을 입안하고 수행하는 과정에서 시민사회와의 네트워크 소통구조에 기초한 ‘관계의 사회적 맥락’이 중요한 요소가 될 것이다.⁷⁸⁾

다. 이미지를 기반으로 하는 소통의 증가

문자보다는 이미지와 동영상을 기반으로 한 소통이 증가하는 아이코닉(iconic) 사회가 도래한다.

근대에 들어 인간 사이의 소통 방식은 계속해서 변화하고 있다. 구텐베르크의 활자는 기존에 귀족계급이나 성직자 계급에 의해 독점되었던 지식을 일반 대중에게 개방했다는 특징이 있다. 대중도 지식에 접근할 수 있게 되었으며 사회의 방향을 결정짓는 여론 형성에 참여할 수 있게 되었다.⁷⁹⁾

TV는 이러한 활자를 기반으로 한 문자 소통 방식을 대체한 매체이다. 1950년대 등장한 TV는 다양한 유형의 이미지와 동영상을 제공하였다. IT는 이러한 이미지와 동영상의 중요성을 더욱 강화한다. 이렇게 이미지와 동영상이 중요 소통 방식(Modes of Communication)이 되는 사회를 ‘아이코닉(iconic)한’ 사회라 한다. 여기서 아이코닉이라는 단어는 기호와 그것이 지시하는 현실과의 근접한 정도를 의미한다. 사람이 직접 하는 말은 이를 문자로 기록하는 것보다 아이코닉하다. 사람으로부터 말을 직접 듣는 것은 이를 문자로 전환한 것보다 원래 그 사람의 의도에 더 가깝다. 포함하는 정보의 양도 많다. 앞으로 음성인식기술이 발달하여 현재의 컴퓨터 키보드를 비롯하여 다양한 문자기반의 입력 방식을 대체해 갈 것이다.⁸⁰⁾

77) 조화순(2010)

78) 정국환 외(2010)

79) Webster(2006)

80) 유승호(2005)

앞으로 이미지 해독능력(Visual Literacy)은 문자해독 능력(Literacy)만큼 교육과 사회생활에서 중요해진다. 이전에 문자가 행사하던 사회적 영향력을 시각적·청각적 기호가 대체한다. 동영상의 인지·해석 능력과 비언어적인 자기표현 능력이 중요해진다. 한편 3차원 홀로그램 통신과 다양한 감각을 자극하는 소통은 가상현실(Virtual World)과 실재현실(Real World)의 경계를 모호하게 할 것이다. 그리고 자신을 표현하는 양식으로서 비언어적(non-verbal) 표현 능력이 중요해진다. 이와 함께 인간의 인지적 과정이나 정서적인 측면이 크게 변화한다. 문화적 현상으로서의 순간적이고 일회성인 것이 장기적이고 체계적인 것을 점진적으로 대체할 것이다. 영속적인 진리보다는 찰나적인 느낌과 감성이 중시된다.⁸¹⁾

특히 젊은 세대에게 이미지와 동영상은 소통을 하는데 매우 중요한 도구이다. 이들은 텍스트보다는 이미지로 대화하기를 즐긴다. 이들은 인터넷 상에서 우상이 되는 얼짱을 뽑거나 얼짱 사진을 찍는 데 몰두하고, 각종 이미지와 동영상을 일기를 쓰듯 네트워크에 올려놓고 이를 통해 여러 사람들과 교류한다. 이에 따라 이미지와 동영상이 정보저장을 위한 가장 중요한 매체가 되고 있다. 게다가 이미지와 동영상의 의사전달 효과도 상대적으로 크다는 평가를 받고 있다. 동영상과 이미지는 언어의 장벽과 제한을 극복할 수 있으며, 정보의 내용도 자극적인 것으로 알려져 있다. 이에 따라, 최근에 다양한 데이터베이스에서는 이러한 이미지와 동영상을 중요한 지식의 원천으로 다루고 있다.⁸²⁾

물론 이러한 방향이 항상 긍정적인 것만은 아니다. 때로는 다른 측면에서 문제를 불러일으킬 수도 있다. 유비쿼터스 기술은 다음과 같은 측면에서 소통의 성격을 변화시킨다. 무엇보다도 보편성을 강조해온 문자 소통의 권위를 약화시킨다. 그 다음으로 지각에 기반을 둔 차원이 강조되고, 지식에 기반을 둔 차원이 약화된다. 이러한 측면에서 외모나 신체에 근거한 차별이나 불평등이 오히려 강화될 수 있는 위험이 있다. 마지막으로 이해보다는 지각이 더 중요하게 된다. 따라서 이해하기 위해서 논리적 흐름을 중시하는 노력이 약화된다. 반면에 비교적 짧은 시간에 정보 전달과 수용을 완료할 수 있는 지각 이미지의 중요성이 커진다.⁸³⁾

81) 유승호(2005); 황주성(2005)

82) 유승호(2005); 황주성(2005)

83) 정국환(2010)

2. 개인 그리고 인간관계의 재구성

가. 자아지향적 사회(Self-Directed Society)의 등장

IT의 확산과 이로 인한 문화적 이동은 개인들에게 자아 기획의 진보적 성취를 유도한다. 소수 문명이 주목받고, 개인이 철학이나 이데올로기, 정치체제, 문화, 종교, 예술 등의 다양한 목록 속에서 원하는 가치체계를 선택해 독창적 자아를 구성하는 자아지향적 사회(self-directed society)가 등장한다.

IT의 확산은 새로운 의미의 개인화에 중요한 단초를 제공할 수 있다. 여기서 개인화는 타자로부터의 고립을 의미하지 않는다. 이러한 고립은 단순한 자기폐쇄성을 의미한다. 자기지향성을 기반으로 한 개인화는 스스로의 운명을 결정하는 자기결정과정의 높은 수준을 의미한다.

어떤 의미에서 개인화의 역사는 자기진정성을 발현하기 위한 역사라고도 볼 수 있다. 개인이라는 개념은 고대의 원자론이나 중세의 유명론에서 발견되듯 가장 중요하고 오래된 철학적 성찰의 대상이었다. 세상을 구성하는 하나의 기본 요소로 중시되어 왔고 사회의 발전은 이러한 개인의 발전과 같은 맥락에서 이해되어 왔다. 이러한 전통은 역사적으로 계속 이어지고 있으며, 그 중요성도 커지고 있다.⁸⁴⁾

계몽주의에서 비롯된 근대사회에서는 개인에 대해 좀 더 강한 가치가 부여되고 있다. 사실 계몽주의의 전통과 근대사회에서 합리성에 기반한 가치는 이러한 자기지향성을 기반으로 한다. 인간의 이성적 능력이 실현되고, 이러한 능력을 이용하여 인간은 자신의 운명을 선택하게 된다. 이러한 선택의 과정은 개인은 스스로를 항상 평가하고, 주위환경을 분석하게 된다. 기든스(Giddens)는 바로 이러한 과정을 현대화로 이해하고 있다. 전통사회에서 벗어난 개인은 스스로 선택을 해야 하는데, 이 때 선택은 다양한 유형의 정보를 기반으로 해야 한다. 인간은 항상 정보를 모으고 분석하고 이를 바탕으로 결정을 해야 하는 존재이다.⁸⁵⁾ 이러한 점에서 기든스에게 현대사회는 기본적으로 정보사회인 것이다.⁸⁶⁾

그러나 근대산업사회에서 개인의 중요성이 강조되에도 불구하고, 근대 산업사회에서는 진정한 의미의 개인화가 실현되지 못했다. 근대 산업사회에서 개인은 고립된 존재이고, 대량소비와 대량생산의 기반에서만 그 의미를 찾을 수 있는 수동적인 존재이다. 근대사회와

84) 김문조(2005)

85) Giddens(1991)

86) Webster(2006)

산업사회에서는 개인을 둘러싼 여러 가지 의미의 제약이 존재한다. 시간뿐만 아니라 공간적인 측면에서도 제약이 존재하여 개인을 억누르고 한정된 시간과 공간에 가두어 놓았다. IT의 발전과 확산을 통해 개인은 다양한 형태의 대규모 정보를 접할 수 있게 되었다. 이제 많은 사람들이 세계 각지의 여러 사건을 경험하고 공유하면서 살고 있다는 느낌을 가지고 있다.

IT의 수용과 확산은 이러한 과정에서 억압되고 위축되었던 개인의 자기실현화 과정에 중요한 역할을 할 수 있다. 근대사회에서 자기실현은 원리적인 측면에서 강조되었다면 시공간적 제약의 축소에 따른 문화적 경험과 욕구의 확산에 의해 억압받던 소수 문명들이 부활할 수 있다. 이에 따라 개인은 이들이 제시하는 철학이나 이데올로기, 정치체제, 문화, 종교, 예술 등의 다양한 목록 속에서 원하는 가치체계를 선택해 독창적 자아 구성의 자원을 얻어낼 수 있다.⁸⁷⁾

그렇다면, 이러한 기회에 따라 개인은 어떠한 성향을 보이게 되는가? 이를 논의하기 위해서는 리즈만(D. Riesman)의 대중사회론을 검토할 필요가 있다. 대량소비사회의 인성 변화를 추적한 리즈만은 현대사회에서 개인은 대규모 관료조직 속에서 사회적으로나 심리적으로 소극적인 대상으로 전락하고, 그 영향력도 축소되게 된다. 이러한 상황에서 여러 가지 유형의 인간형이 출현하게 된다. 예를 들면, 사회유형에 따라 인성의 형태를 주관적 차원의 삶의 결정력이 극도로 제한되는 전통지향형, 급변하는 사회 환경에 대한 적응능력이 강조되는 내부지향형, 타자로부터의 인정을 통해 자신을 확인 받고 싶어 하는 타자지향형이라는 세 가지가 인간유형이 출현한다.⁸⁸⁾

IT의 발달은 이러한 인간형 이외에 다른 형태의 인간형을 창조한다. IT의 발달에 따라 나타나는 인간형은 무엇보다도 전통지향적이지 않다. 또한, 이러한 인간형이 수동적이고 타자지향적이지도 않다. 새로운 인간형은 수렴성과 유연성 그리고 네트워크 의존성이라는 IT의 특성에 기반한다. 즉 개별 범주에 특정한 인간형이 아니라 다양한 인간형을 통합할 수 있는 다중인격형(multi-personality) 인간형이다. 귀속적 전통지향은 개방적 전통지향으로, 폐쇄적 내부지향은 창조적 내부지향으로, 의존적 타인지향은 참여적 타인지향으로 변화하게 된다.⁸⁹⁾ 자기지향적 사회는 바로 이러한 인간형이 창조되고 증가함에 따라 등장하는 사회이다.

87) 김문조(2005)

88) Riesman, Glazer, and Denney(2001)

89) 김문조(2005)

나. 온라인을 삶의 기반으로 하는 개성적인 N세대의 등장

IT의 발달과 함께 성장한 N세대는 어렸을 적부터 컴퓨터를 자유자재로 다루고 자연스럽게 활용하면서 인터넷의 가상공간을 삶의 중요한 무대로 인식하면서 지극히 개성적인 특징을 보인다.

일반적으로 기술은 생산체계뿐만 아니라 생활체계, 의식체계에 이르기까지 전면적 영향을 끼친다. 특히 IT의 발달은 사회의 생산체계에 유연성을 증폭시켰고, 개인의 생활이나 의식에 영향을 미쳐 유연적인 생활방식과 사고방식을 요구하고 있다. 이러한 변화가 항상 사회 전반에 균등하게 미치는 것은 아니다. 또 IT가 문화와 인성을 일방적으로 결정하는 것은 아니다. 차라리 복합적인 상호작용의 관계 속에서 영향을 준다고 보는 것이 보다 적절할 것이다.⁹⁰⁾

그런데 이러한 영향 속에서 주목할 것은 새로운 세대의 등장이다. 상호작용의 관계 속에 사람이 이러한 영향을 받는다면 사회에도 영향을 받는다. 특히 이러한 영향은 유년기와 청소년기에 해당하는 사람에게 특히 크다. 따라서 이러한 영향을 유년기와 청소년기에 보낸 사람들의 집단은 하나의 세대를 형성하고 사회 전반에도 영향을 미친다.

사실 지난 한 세기동안 한국 사회는 다른 사회에 비해 급격한 사회변동을 겪었다고 볼 수 있다. 급격한 변동이 일어나는 사회일수록 세대문제가 중요하게 부각된다. 왜냐하면 변동의 폭이 크고 속도가 빠를수록, 세대 간의 갈등의 폭 또한 커질 잠재성이 크기 때문이다. 실제로 문화에 관한 대규모 국제비교조사인 World Value Survey의 분석 결과에 따르면, 한국 사회는 상대적으로 큰 세대 차이를 보이는 사회라고 알려져 있다.⁹¹⁾

따라서 급격히 발전해 왔던 IT의 영향은 여러 세대에 잘 반영되어 있다. 이 중에서 주목할 만한 세대가 바로 IT의 발달이 진전된 시기에 태어나 함께 성장한 N세대(Net-generation)이다. 탭스콧(Tapscott)에 따르면 기성세대와 N세대는 사고방식, 생활방식 및 가치관 등이 매우 다르다. 이전 세대가 TV나 신문 같은 미디어를 통해 일방적인 지식을 접하였다면, N세대에 해당하는 이들은 어렸을 적부터 양방향 소통이 가능한 컴퓨터를 자유자재로 다룬다. 이들은 컴퓨터를 다양한 방식으로 자연스럽게 활용하고 인터넷이 구성하는 가상공간을 삶의

90) 김문조(2005)

91) Inglehart(1997)

중요한 무대로 인식한다. 따라서 이들은 다양한 생활을 네트워크 상에서 해결한다. 여기에는 업무, 학습, 여가 활동, 쇼핑, 사교에 이르기까지 일상생활의 대부분 활동이 포함된다. 소통 방식도 다르다. 다른 사람과 소통을 할 때, 전화나 편지 같은 전통적인 소통 수단보다는 이메일이나 채팅 같은 인터넷을 기반으로 하는 새로운 소통 수단을 보다 익숙하게 여긴다.⁹²⁾

또 이들을 이전 세대와는 달리 지극히 개성적인 삶을 꾸려왔다. 이들은 일, 놀이, 소비, 가족관계에 있어서 기성세대와는 다른 사고방식을 나타내는데, 가장 주목할 특징은 자기 주도성이다. 이들은 능동적인 태도와 인식을 갖는 것으로 알려져 있고, 독립심과 자율성, 능동성이 높고 감정이 풍부하다고 알려져 있다. 결국 이러한 세대의 증가는 이들이 사회를 구성하는 구성원인 만큼 전체 사회의 특성과 방향을 결정하는데 중요한 역할을 한다.

다. 개인의 시간과 공간 재구성과 새로운 인간관계 형성

기계적이고 단선적인 시간을 넘어서 유연한 시간 개념이 도입된다. 행위에 따라 장소의 역할이 변화되는 '장소성의 다양화'가 일상화될 것이다. 인간관계도 이러한 개인의 시간과 공간의 재구성에 영향을 받게 된다.

시간과 공간은 매 시대마다 인문학, 사회과학의 중요한 개념으로 간주되어 왔다. 다만 우리가 주목해야 할 점은 IT의 수용과 확산에 따라 시간과 공간의 구조에 변화가 왔다는 것이다.⁹³⁾ 특히 카스텔의 네트워크 사회론에 따르면, 네트워크에서는 하나의 중심점이 존재하지 않는다. 네트워크는 단지 상호연결된 노드의 집합일 뿐이다. 네트워크사회는 기존의 통합되고 위계적인 구조를 대신하여 다양한 노드의 연결망 형태로 존재하게 된다.⁹⁴⁾

물론 이러한 네트워크 사회의 등장을 위해서는 몇 가지 전제 조건이 있어야 한다. 가장 중요한 것이 디지털 전기 신호-이진수로 이루어진-를 기반으로 하는 공통적인 프로토콜을 공유하는 네트워크가 구성이 되어야 한다. 그런데 이러한 네트워크는 결코 위계적이고 고정된 것이 아니다. 끊임없이 자기수정을 하는 유연하고, 복잡한 구조를 가지고 있다.⁹⁵⁾

여기서 바로 시간과 공간의 확장성이 가능해진다. IT를 기반으로 하는 네트워크는 디지

92) Tapscott(1999); Tapscott(2008)

93) Mester(2008)

94) Castells(2004)

95) Webster(2006)

텔 신호를 기반으로 하기 때문에, 산업 사회가 지니고 있었던 시간과 공간의 제한으로부터 비교적 자유롭다. 실시간으로 정보가 교환되고, 적어도 동일한 부호화 같은 통신 규약을 공유하는 한 시간과 공간의 제약을 극복할 수 있다.⁹⁶⁾ 다양한 지역에 사는 사람도 시간 대와 상관없이 유사한 감정을 공유할 수 있는 환경이 마련된 것이다.

이에 따라 더 이상 사람들이 단선적인 시간의 흐름을 따라 살고 있지 않다. IT의 발달에 따라 기계적인 흐름을 기반으로 하는 근대산업사회의 시간관이 변화된다. 산업사회는 전통적인 활동을 규정하는 막연한 시간 대신 시·분·초와 같은 정밀한 시간 단위를 도입하였다. 이 시간 단위들은 여러 수준이나 집단, 지역 차이에 관계없이 규격화되고 표준화된 시간을 의미한다. 어떠한 의미에서 산업화는 시간을 정확한 단위로 나눌 뿐 아니라 그렇게 나눈 시간을 선형적인 흐름에 따라 표준화하였다.⁹⁷⁾

IT의 수용과 확산에 따라 기계적인 흐름으로부터 자유로운 새로운 시간에 대한 개념이 도입된다. 이러한 시간 개념의 재구성은 ‘흐름의 공간’을 형성하고 공간 개념의 변화를 촉진한다. 이를 구체적으로 살펴보면, 첫째, 시간이 재구성된다. IT의 수용과 확산은 기계적이고 표준화된 시간으로부터 인간을 자유롭게 한다. IT를 사용하여 개인은 확정된 존재의 정황에서 벗어나고, 어떠한 의미에서 초시간적 공간에 머물 수 있다.⁹⁸⁾

둘째, 공간이 재배치된다. 전통사회에서 개인은 한정된 공간에 묶여져 있었다. 산업화는 상품과 사람, 사상의 대규모 이동을 불러왔다. 동시에 산업화는 전문화된 근대조직의 체계적인 배치를 낳게 하였다. 시간처럼 공간도 동시화되고 최단거리가 공간 배치의 중요 원리도 작동하였다. 이와 같은 산업사회의 역동적 공간 재배치에도 불구하고 당시의 공간 개념은 지리적으로 정박된 개념을 크게 벗어나지 못하였다.⁹⁹⁾

IT의 발달에 따라 이러한 공간의 개념이 변화하였다. ‘흐름의 공간’이 형성되어 공간 개념의 변혁이 촉진되었다는 것이다. IT의 발달은 새로운 영토 구성은 물론 도시와 지역의 공간적인 변모를 가져왔다. 개인이 장소를 보다 개인적 필요성에 맞춰 미시적으로 조정할 수 있게 되었다. 개인은 보다 주관적인 시공간 경험을 할 수 있다. 공간이 다양화되고, 하

96) 이명진(2012)

97) Toffler(1980)

98) 김문조(2005)

99) 김문조(2005)

나의 물리적 장소는 일시적으로 개인의 다중 활동이 전개되는 ‘다중적 공간(multi-layered space)’으로 변화된다.¹⁰⁰⁾

그러면 이러한 시간과 공간의 재구성은 인간관계에 어떠한 영향을 미치는가? 가장 중요한 변화는 시간과 공간의 확장성에 따른 인간관계의 범위의 확장성이다. 예전에 비해 훨씬 다양하고 광범위한 인간관계가 가능하다. 심지어는 구체적인 자신의 인지 없이도 인간관계가 맺어지기도 한다.¹⁰¹⁾

다시 말하자면, 인간 개인의 뚜렷한 의지에 의해서만 관계가 형성되고 단절되는 것이 아니다. 어떤 관계는 비교적 안정적으로 유지되기도 하지만, 어떤 관계는 끊임없는 정보의 흐름 속에서 형성되었다가 사라지게 된다. 이러한 사회에서는 무의식적이고 잠재적인 인간의 관계도 다양하게 발생하게 된다.¹⁰²⁾

라. 접속적 인간관계의 확산과 약한 관계의 범위와 중요성 증가

어떤 네트워크 속하는가하는 측면은 개인이 가진 속성적 측면과 함께 삶의 질을 결정하는 매우 중요한 요소로 부각되고 있다. 특히 다양한 유형의 네트워크를 기반으로 하는 접속적 관계와 약한 관계가 사회관계의 주류로 등장하게 된다.

IT의 발달은 사회 내부의 네트워크(network)의 중요성을 증가시켰다. 네트워크는 기존의 통신 관련 기술의 관점에서 서버 간, 서버와 단말기 간, 그리고 단말기 간의 물리적이고 상호의존적인 연결망을 중심으로 한정된 의미로 사용되었다. 그러나 인터넷의 발전을 기반으로 한 새로운 의미의 네트워크는 다양한 의미를 갖게 되었다. 개인 사이의 연결망의 형태와 구조뿐만 아니라 조직 간 그리고 더 나아가 국가 간의 다양한 부문과 영역을 포함하게 되었다. 어떠한 인적·물적 네트워크를 가지고 있고 어떠한 네트워크 속에 포함되어 살아가고 있는가의 문제는 개개인이 가진 속성적 측면과 함께 삶의 질을 결정하기도 한다.

이에 따라 다른 사람들과의 접속이 더 중요해지고 있다. 전통사회에서는 기계적인 통합이 지역사회를 기반으로 이루어졌다. 이러한 사회에서는 개인에게 주어진 역할과 속성이

100) 황주성(2009), pp.267~268.

101) 이명진(2012)

102) 이명진·배영(2008)

결정적인 역할을 하였다. 이러한 역할과 속성은 주로 혈연이나 지연 같은 전통적인 요소와 관련이 깊다. 어떤 집단에 속해 있는가가 개인의 운명을 결정하게 된다. 전통사회에서 가장 중요한 것은 이러한 요소를 기반으로 한 강한 유대이다. 그렇지만 이러한 유대는 기계적인 유대이다.¹⁰³⁾

한편 산업사회에서는 이러한 제약이 약화된다. 개인의 성취 지위 같은 다른 요소가 개인의 삶을 결정하기도 한다. 그러나 산업사회에서 여전히 강한 유대가 작용한다. 사회적 관계의 주요한 동기와 근거로 관계 대상과의 '경험 공유'이다. 여전히 혈연, 지연, 학교 같은 요소가 관계의 형성과 유지에 미치는 영향은 매우 컸다. 이렇듯 같은 경험을 공유하고 있는 사람들 간의 사회적 연결망은 상대적으로 강한 유대(strong tie)에 기반을 둔 것이다.¹⁰⁴⁾

이러한 유대를 기반으로 한 사회는 IT의 발전에 따라 변화하게 된다. 약한 유대(weak tie)가 중요한 요소로 등장하게 된다. IT의 확산과 수용에 따라 대규모로 이루어지고 급속도로 이루어지는 교류를 통해 유기적인 통합이 이루어진다. 심지어는 이러한 통합에 참여하거나 연결되어 있지 않는 개인은 존재 자체가 부정되기도 한다. 이러한 의미에서 접속성이 중요한 의미와 가치를 지니게 된다.¹⁰⁵⁾

접속성이란 일상생활 모든 곳에 접속해야만 존재하는 특성을 의미한다. 사람들은 다양한 기기들의 접속을 통해 시간적, 공간적 제약을 뛰어 넘어 서로 상호 접변한다. 특히 융합 사회에서는 상상할 수 있는 거의 모든 물질이나 활동이 연동됨으로써 자질보다 연결을 중시하는 접속적 관계가 사회관계의 주류로 등장하게 된다. 물질적인 자본뿐만 아니라, 접속성을 통해 형성되는 관계가 중요한 의미를 갖게 된다.¹⁰⁶⁾ 아울러 오랜 기간 인간관계의 기축으로 작용해왔던 혈연·학연·지연과 같은 연고주의의 비중이 약화된다. 전통적인 의미의 강한 네트워크의 중요성이 약해진다. 반면에 보다 싸고 빠르고 용이한 교류를 조장하는 접속적 관계가 강화되는 접속시대가 급진적으로 도래할 것으로 예상된다.¹⁰⁷⁾

103) Giddens(1991)

104) Lin(2001); 배영(2005), pp.10~11 재인용.

105) Rifkin(2003)

106) 김문조(2010)

107) 강홍렬 외(2006)

마. 서비스 중심의 유목 물품의 등장과 서비스 중심의 인간관계 형성

인류는 항상 필수적인 도구들인 '유목 물품(nomadic object)'을 가지고 살아왔다. IT를 기반으로 한 상품들은 이동이 용이하며, 지식을 제공해주고, 소통을 가능하게 해준다. 그리고 이를 기반으로 하여 다양한 인간관계가 형성된다.

역사적으로 사람들은 항상 도구들인 '유목 물품(nomadic object)'을 항상 가지고 살아왔다. 이러한 물건들은 종종 그것을 소유한 사람의 상대적인 힘을 측정하는 하나의 방법이 되어왔다. 그러한 물건들은 때로는 경제 권력을, 때로는 정치 권력을, 때로는 문화 권력을 의미하기도 하였다. 한 마디로, 사회의 중요한 권력체계가 이러한 물건으로 표현되어 왔다. 이렇게 유목 물품은 고유의 상징과 의미를 지니고 있다.¹⁰⁸⁾

토플러(Toffler)에 의하면 20세기에 들어서서 서구사회는 산업사회(industrial society)에서 초산업사회(super-industrial society)로 변화되는 급속한 구조적인 변동을 겪고 있다. 이러한 변동은 국가, 지역공동체 및 가정에 대한 전통적 유대를 붕괴시키면서, 사회에 큰 영향을 미치는 공산품이나 소비재를 만들어낸다.¹⁰⁹⁾

이러한 과정에서 IT를 기반으로 한 새로운 '유목물품'들이 생겨나고 있다. 아울러 이를 바탕으로 한 다양한 서비스가 상품화 되어 가고 있다. 이러한 물품은 여러 가지 기능을 통합한다. 이러한 상품은 이동이 용이하며, 지식을 제공해주고, 소통을 가능하게 해준다. 과거에 그 같은 서비스를 행하던 사람들을 대신해서 다양한 서비스를 제공해 준다. 아울러 이러한 물품은 휴대성도 커진다. 크기가 작고 휴대할 수 있기 때문에 언제 어디서나 이용이 가능하다.¹¹⁰⁾

유목적(nomadic)인 물건들은 현대 생활 전반에 걸쳐 관계를 변화시키고 있다. 무엇보다도 이것들은 인간관계에 큰 변화를 가져다주고 있다. 가장 두드러진 측면은 서비스를 중심으로 한 인간관계의 형성이다. 인간의 대면적인 관계가 아니라 이러한 서비스를 통해서 인간이 간접적으로 관계를 맺게 된다. 물건을 기반으로 하는 비교적 뚜렷한 관계가 아니다. 항상 인간 개인의 의지에 의해 관계가 형성되고 단절되는 것이 아니다. 관계는 끊임없

108) 이병혁(2005)

109) Toffler(1984); Attali(1999)

110) 이병혁(2005)

는 정보의 흐름 속에서 형성되었다가 사라지게 된다. 이러한 상황에서 무의식적이고 잠재적인 인간의 관계가 다양하게 발생하게 된다. 주체가 비교적 분명한 인간관계분만 아니라 무의식적이거나 잠재적인 인간관계도 가능하다. 다시 말하자면, 자신의 개인의 의지와 인식과는 별개로 다른 사람들과 관계를 맺는 것이 가능해진다는 것이다. 사이버 공간에서 자신도 모르게 비난의 대상이 되기도 하고, 단순한 한 번의 클릭이 심각한 결과를 낳게 할 수도 있다. 이러한 종류의 관계는 끊임없이 등장했다가 사라지는 흐름 속에서 형성된다. 따라서 그 범위도 한정적이지 않고 그 영향도 제한적이지 않다.¹¹¹⁾

그러나 이 ‘유목물품’은 개인에게 모순적인 상황을 가져다주었다. 이 물건은 표면상으로는 사람들을 장소에 구속받는 것으로부터 해방시켜 주었다. 그러나 과거 어느 때보다 개인이 통제당하는 경향이 증가하였다. 예전에는 경제적인 기본 욕구가 해결되는 초산업사회에 대한 낙관적인 전망이 존재하였다. 경제적인 안정에 따라 사람들은 일하는 시간을 줄일 수 있고 여가활동을 증가시킨다는 것이다. 그런데 현실에서는 낙관적인 전망과는 다른 정반대 현상이 일어나기도 한다. 개인의 모든 행동이 감시당하고 기본적인 규범이나 규칙으로부터 벗어날 때 제제가 따르기도 한다.¹¹²⁾

3. 집단 형성과 갈등 관계의 변화

가. 가족·개인 중심의 새로운 공동체의 형성

가족중심성의 증가와 동시에 개인주의의 증가가 나타난다. 또한, 가족 간 소통의 증가와 가족 간 소통의 단절이 동시에 나타날 수 있다.

인터넷의 보편화와 이동통신의 확산으로 가족 간의 의사소통 방식과 가족관계 및 친밀성에 있어서도 변화가 나타나고 있다.¹¹³⁾ 전통사회에서는 지역사회를 중심으로 인간의 욕구가 충족되었다면, 정보사회에서는 가정과 개인을 중심으로 인간의 욕구가 충족된다. 따라서 정보사회에서는 가정중심성이 증가하는 동시에 개인주의도 증가하게 되며, 이러한 현상은

111) 이명진·배영(2008)

112) 이병혁(2005)

113) 손승영(2008), p.90.

가족 간 소통의 증가와 소통의 단절을 동시에 보여주는 모순적인 상황이 초래하기도 한다.¹¹⁴⁾

즉, IT의 사용이 가족의 정서적 관계에 기여할 수도 있고, 가족구성원 간의 소통의 단절을 만드는 원인으로 작용될 수도 있다.¹¹⁵⁾ 새로운 소통의 확산은 시간과 공간의 제약을 받지 않고 다양한 지식과 정보를 습득하여 가족구성원의 실시간 소통이 가능하게 됨으로써 가족생활과 가족구성원들 간의 관계를 더욱 풍요롭게 하는 긍정적인 측면이 있다.¹¹⁶⁾ IT의 발달은 시간과 공간을 넘어 의사소통을 가능하게 함으로써 기러기 가족처럼 함께 살고 있지 않는 가족구성원들 간의 자유로운 의사소통을 가능하게 하며, 가족 간의 유대감과 결속을 제공하기도 한다.¹¹⁷⁾ 즉시적인 의사소통을 할 수 있는 SNS(Social Network Service)나 메일 등은 의사소통 수단으로서 뿐만 아니라 감정교류의 수단으로도 중요한 기능을 담당하고 있는 것으로 나타났다, 가족구성원의 유대강화 및 이해 증진에도 효과를 갖는 것으로 평가되고 있다.¹¹⁸⁾

정보사회에서는 가족구성원의 소통을 원활하게 하여 유대감을 형성하는 동시에 개인주의 가치관의 확대에 따라 개인의 정체감과 소속감의 원천으로서 가족의 중요성이 감소되는 현상이 나타난다. 또한, 정보사회에서는 부모가 자녀에게 지식을 전수하거나 명령하는 존재가 아니라 부모가 자녀로부터 정보를 얻고 배우는 기회를 통해 가족의 수평적 관계가 존중받는다.¹¹⁹⁾ 부모와 자녀가 서로에게 배움을 줄 수 있다는 사실로 인해 부모와 자녀 간에 공감대가 형성되고 상호 이해의 폭을 넓힐 수 있는 기회가 된다. 정보사회 가족관계의 특징인 '네트워크 가족'은 가족구성원들이 상호 원활한 관계를 유지함으로써 가족 내에서의 민주적 관계가 형성이 되고 가족의 유연한 안정성이 향상된다.

IT의 발전은 청소년들에게 사이버 공간을 일상적인 생활공간으로 만들면서 청소년의 IT 기술에 대한 지식과 접근성의 증가가 가족에게 긍정적인 영향을 미치는 동시에 부정적인 영향을 미치게 된다. 정보기기 사용에 있어 우위를 차지하고 있는 자녀들은 부모와의 소

114) 유승호(2005)

115) 손승영(2008), p.95.

116) 김종길·박수호(2010), p.146.

117) 손승영(2008), p.96.

118) 김종길·박수호(2010), p.149.

119) 원영희 외(2006)

통보다는 자신의 관심 있는 정보에만 집중함으로써 부모와의 소통이 단절된다. 가족구성원들의 기술수준에 의해 가족 간의 위계질서가 재편되어 부모는 소외감을 느끼게 되고, 부모와 자녀와의 관계에 갈등이 초래된다.¹²⁰⁾ 정보통신기술을 자유롭게 활용하는 자녀세대와 부모세대의 대화단절, 소통 불가능성은 가속화되고, 정보격차로 인해 나타나는 갈등을 넘어서 부모세대가 가지고 있는 권력을 둘러싼 갈등으로 발전할 수 있다.

이와 같이 IT기기의 사용은 사회관계를 유지시켜 주는 연결고리 역할을 함으로써 가족들과 가까워지기도 하나 타인과의 교류에 집중함으로써 혼자 보내는 시간을 증가시켜 가족구성원들 사이의 상호작용이 줄어들어 가족 간의 단절을 가져오기도 한다.¹²¹⁾ 정보사회에서는 정보기기를 활용한 비대면적 접촉이 주를 이루게 됨에 따라 가족 간에도 정서적으로 소원해 질 수 있다. 가족구성원들이 집 안에 있으면서도 각자의 정보기기를 사용하여 외부사람들과의 접촉을 시도하고, 자신만의 공간과 시간을 확보하는 것이 가능해졌기 때문이다. 또한, 컴퓨터를 통해 정보를 습득함으로써 가족 간의 정보의존도나 상호작용의 범위가 줄어들게 되었다.¹²²⁾

나. 소수 집단의 권력과 사회참여의 증가

IT의 발달에 따라, 사회적 약자인 소수 집단이 영향력을 갖게 되었다. 이에 따라 소수 집단의 정치·사회 참여가 늘어나고 이들이 전면으로 부상한다. 이러한 소수 집단은 서로의 목소리를 합치는 과정에 있어서 유연한 네트워크를 형성한다.

산업사회에서는 독점적인 지위를 가진 제도나 기관이 사회의 중요한 영역에서 상징이자 중심으로 역할을 하였다. 아울러 그러한 제도나 기관은 중요한 수단과 지식정보를 독점한다. 이러한 독점은 우월적 지위를 의미하였고, 동시에 권위를 창출했다.¹²³⁾ 다수의 사람들은 중요한 정보로부터 배제되고 소위 전문가라고 불리는 사람들의 권위와 판단에 수동적으로 따르는 경향이 컸다.

120) 손승영(2008), pp.96~107.

121) 원영희 외(2006), pp.37~38.

122) 문숙재 외(2003)

123) Spinello(1997)

그러나 IT의 수용과 확산으로 인해 이러한 사회적 패러다임에 변화가 온다. 시민들은 다양한 형태의 IT기기를 통하여 사회 여러 분야 심지어는 전 세계의 다양한 형태의 지식정보를 대규모로 접하게 되었다. 이러한 흐름은 IT를 기반으로 한 하나의 네트워크를 형성하게 된다. 그리고 IT를 기반으로 한 네트워크 사회는 기존의 '권력의 흐름(flows of power)'이 중시되고 폐쇄적이고 수직적이며 정적인 사회와는 구분된다. 네트워크 사회는 권력의 분산과 자율성에 기초한 상호의존 및 협조를 의미하는 '흐름의 권력(flows of power)'이 중시되고 수평적이며 개방적인 사회이다.¹²⁴⁾

IT의 발전은 개인 간, 개인과 집단, 집단 간의 접촉과 연결방식에 변화를 주었다. IT의 발달과 확산에 따라 많은 사람들은 유연한 네트워크를 통해 정치·사회 참여 유형을 변화시키고 다양한 측면에서 영향력을 행사하고 있다.¹²⁵⁾ 서로 간의 연결방식이 쌍방향 또는 다방향으로 바뀌었으며, 동원적인 것으로부터 수평적이고 자발적인 형태로 변화하고 있다. 더불어 정보통신기술의 발달은 공유, 협력, 집단행동에 소요되는 비용도 감소시키고 있다.¹²⁶⁾

또한, IT의 발전은 개인과 집단의 사회적·정치적 자율성을 제고하는데 기여하였다. 개인과 집단들은 자발적인 공동체 및 수평적 네트워크를 통해 자신의 정체성을 생성하고 유지하며, 비공식적 합의와 행동강령을 산출하고 사회적·정치적 의제를 선도하거나 관리하는 '자율적 거버넌스'를 생성해 내었다.¹²⁷⁾ 온라인은 오프라인에 있는 개인들과 집단들을 연결시킴으로써 자율적 거버넌스의 형성과 활동에 유리한 정치적 기회를 제공하였다.

사회참여는 민주주의 근간을 이루어 있는 중요한 덕목이다. 시민으로서 자신의 의사를 자유롭게 표현하는 것은 이상적인 민주주의의 실현이다. 그러나 사회참여가 항상 균등하게 이루어져 온 것은 아니며, 소수집단은 다양한 측면에서 참여의 기회를 배제당해 왔다.¹²⁸⁾ 소수집단들은 다층화된 네트워크를 통해 새로운 사회적 가치체계를 출현시킨다. 수평적이고 느슨한 네트워크 환경은 '공동체 속의 나' 또는 '국가 속의 나'라는 가치보다는 '나를 통한 공동체' 또는 '나를 통한 국가'라는 방향으로 행동할 수 있는 프레임을 제공한다.¹²⁹⁾

124) Castells(2010), p.500.

125) 최향섭(2008)

126) 김용철(2010), p.105.

127) 김용철(2010), p.115.

128) 최향섭(2008)

네트워크 사회에서는 이러한 소수집단들이 ‘관여적 시민(engaged citizenship)’ 혹은 ‘모니터 시민(monitorial citizenship)’으로서의 역할을 통해 출현하면서 과거에 주목받지 못했던 다양한 이슈들을 제공하고 있다. 이러한 과정들은 다양한 개인과 집단들의 온라인과 오프라인의 자발적 정치참여를 가속화 시켰고, 정부주도의 대의적이고 제도내적인 정치참여에서 시민 주도의 직접적이고 제도외적인 정치참여로 변화시키고 있다.¹³⁰⁾

소수의 권력증가는 사회적 의미에서 중요한 의미를 가진다. 한국의 온라인 정치는 대표의 권한 강화보다는 아래로부터의 참여확대라는 변화를 가져왔다. 일반 게시판과 블로그, 미니홈피 등을 통해 표출되는 네티즌들의 시민참여는 이제 사회여론을 형성, 강화, 변화시키는데 강력한 영향력을 행사하고 있다.¹³¹⁾ 사회적으로 지배적 권력에서 소외되어 있던 소수 집단이 인터넷을 중심으로 작은 목소리들을 모아서 하나의 큰 목소리로 높여가는 현상이 더욱 뚜렷해지고 있다. 비단 지난 촛불시위에서 뿐만 아니라 크고 작은 사회적, 정치적 이슈에 대해서 과거에는 소리를 내지도 못했던 이들이 참여의 현장에 모이고 있다. 문화적으로도 소수의 문화들이 UCC 등의 형태로 공유되면서 자신들의 입지를 넓혀가고 있다. 이러한 경향은 대표성에 있어서 문제가 되었던 기존 민주주의 제도에 대한 대안을 제공하였으며, 인터넷이 민주주의에 가져온 중요한 기여라고 할 수 있다.¹³²⁾

다. 사회 구성원 사이의 신뢰의 변화

사이버 공간의 익명성은 사람들에게 자유를 가져다주었지만 동시에 상대방에 대한 불신을 심어주게 되었다. 객관정보는 비교적 쉽게 신뢰를 획득하지만, 가치정보는 더욱 신뢰 형성을 어렵게 한다.

인터넷의 확산과 함께 온라인에서는 많은 종류와 양의 정보가 무한대로 증가하고 있다. 그러나 이러한 정보의 질과 정확성은 확신할 수 없는 상황이다. 온라인 상에서는 정보의 부정확성뿐만 아니라 소비적, 폭력적, 음란한 정보가 제제가 미약한 상황에서 사람들에게 전달된다.¹³³⁾ 사이버 공간은 익명성으로 인해 사람들에게 자유를 가져다주는 동시에 상대방

129) 윤성이·김용철(2009), p.21.

130) 김용철(2010) p.118.

131) 윤성이·이원태(2009), p.61.

132) 최향섭(2008)

에 대한 불신도 심어주었다. 온라인에서는 사람들을 만나서 일상생활에 대한 이야기를 하고 정보를 습득하기도 하지만 여러 가지 피해를 입으면서 정보나 사람들에 대한 불신이 증가하기도 한다.¹³⁴⁾

인터넷은 아날로그 정보를 디지털화하여 널리 사용한다는 의미를 넘어서게 된다. 즉 많은 정보를 융합하고, 재구성하며, 이용자 스스로가 창조하는 단계에 이른다. 이것은 인터넷 초기에 기대되었던 공동창작에 대한 잠재력이 조금은 다른 방향에서 충족되고 있는 모습이다.¹³⁵⁾ 온라인으로 유입된 정보는 댓글과 재댓글을 통해 확대되고 재생산되는 과정을 거치고, 포털 게시판, 개인 블로그, 사이버 커뮤니티 등을 통해 복제 또는 전파된다. 이 과정에서 온라인 정보는 휴대전화 등과 같은 다른 디지털 매체에 전달되면서 정보의 확대와 재생산이 더욱 가속화 된다.¹³⁶⁾ 온라인 상의 소통은 익명성을 특징으로 하기 때문에 무책임한 의사표현이나 상대방에 대한 극단적인 비난과 비방을 표출하는 것도 가능하며,¹³⁷⁾ 각 정보에 대해 판단하는 기능을 수행하는 기관이 존재하지 않고, 잘못된 정보에 대한 법규가 부재함으로 인해 정보에 대한 불신은 더 깊어질 수 있다.¹³⁸⁾

상호작용이 지속되기 위해서는 일정 수준 이상의 사회적 신뢰가 형성되고 유지되어야 한다. 이 때 관계의 대상에 대한 예측가능성과 정보 공유가 필수적이다. 일반적으로 이러한 종류의 신뢰는 사람과 조직, 사람과 제도 간의 공적신뢰에 가까운 면이 있다. 반면에 개인 간의 정보의 공유보다는 개인 간의 관계가 따라 신뢰가 결정되는 것은 사람과 사람 사이에 한정된 사적신뢰와 관련이 깊다.¹³⁹⁾

신뢰와 정보의 문제를 이해하기 위해서는 정보의 질적 차이를 구분할 필요가 있다. 사이버 공간에서 정보는 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 하나는 객관정보이며, 다른 하나는 가치정보이다. 여기서 객관정보라 함은 어느 사안에 대해서 책이나 사전 등에서 명확하게 나와 있는 것이다. 이러한 정보는 참 혹은 거짓에 대한 판단이 비교적 쉽다. 또한, 객관정

133) 윤성이·이원태(2009) p.72.

134) 최향섭(2005)

135) 유승호(2005)

136) 윤성이·이원태(2009), p.70.

137) 김성철(2001)

138) 김성철(2001)

139) 이재혁(2006)

보는 일종의 양적 판단이 가능하다. 반면에 가치정보는 신뢰를 얻기가 쉽지가 않다. 가치 정보는 좋음 혹은 나쁨에 대한 판단을 포함하기 때문에 질적 판단을 필요로 한다. 때로는 이러한 가치정보가 지나치게 많을 때, 이용자는 혼란에 빠지게 될 수도 있다. 따라서 사이버 공간에서 신뢰문제는 특정한 방향으로만 변화한다고 보기는 어렵다. 정보에 대한 신뢰는 그 정보가 객관정보이냐 가치정보이냐에 따라 다르다. 객관정보는 신뢰형성이 비교적 쉬운 반면에, 가치정보는 신뢰형성이 어렵고 때로는 신뢰를 약화시킬 수 있다.¹⁴⁰⁾

라. 집단 간 갈등의 특성과 속도의 변화

IT의 발전은 표현의 자유를 둘러싼 갈등, 프라이버시 침해와 전자감시, 정보 공유와 디지털 저작권 공방, 정보격차, 세대 간 문화 단절과 이질감 같은 갈등 유형뿐만 아니라 갈등 주체와 갈등 방식과 내용에도 변화를 야기하였다. 또한 경계의 해체와 경쟁적 사회관계가 심화됨에 따라, 각 집단 영역 사이에 갈등의 시작과 전개가 빠르게 진행된다.

인터넷 미디어의 등장은 온라인 등을 통해 새로운 사회갈등을 만들어 내고 기존의 갈등을 촉매하는 등 다층적이고 복합적인 사회갈등의 진원지로 등장하고 있다. 쌍방향성, 익명성, 개방성을 특징으로 하는 온라인 공간의 확대는 지금까지 공론과정에서 소외되어왔던 대중들의 직접적 참여를 가져왔다는 점에서 참여민주주의의 가능성을 실현시키고 있다는 긍정적인 측면이 제기되는 반면, 인터넷공간의 익명성과 불확실성은 새로운 사회갈등 및 불신을 초래하는 원인이 되고 있다.¹⁴¹⁾

IT의 수용과 확산에 의해 새롭게 등장하는 갈등의 유형은 ‘표현의 자유’를 둘러싼 갈등, 정보 공유와 디지털 저작권 공방, 프라이버시 침해와 전자감시, 정보격차, 세대 간 문화 단절과 이질감 등을 들 수 있다. IT와 사이버공간의 확대는 갈등의 종류만을 양산한 것은 아니다. 갈등 주체와 갈등 방식과 관련해서도 큰 변화를 일으켰다.

정보에 대한 갈등은 표현, 소유, 관리의 측면에서 첨예하게 대립하고 있다. 정보화 시대에는 표현의 자유, 정보공유, 프라이버시권 등의 기본권이 주목받고 있다. 이러한 권리들은 정보의 소통과 관련이 있으며, 정보화 시대의 자유와 평등을 누리기 위해서는 필수적

140) 최향섭(2005)

141) 윤성이·이원태(2009), p.59.

인 권리인 동시에 IT의 발달과 확산으로 인해 위협받고 있는 권리이기도 하다.¹⁴²⁾ 이러한 다양한 갈등의 대표적인 요인으로 이용자의 무책임한 남용과 오용을 대표적으로 꼽고 있다. 온라인의 많은 이용자들이 온라인을 둘러싼 갈등들이 제도적인 문제보다 사용자 개개인의 문제가 더 크다고 보고 있다. 정보통신기술의 확산과 함께 시민의식은 향상되었으나 민주시민의 태도가 부합하지 못하고 있음을 지적하고 있다.¹⁴³⁾

사이버공간에서 일반적인 소시민은 물론 초등학생을 포함한 남녀노소 누구나 자유로이 자신의 의견을 말하거나 다른 사람의 입장에 동조 또는 반대할 수 있게 되었다. 게다가 이러한 의견은 인터넷을 이용하고 있는 대부분의 사람에게 쉽게 알려질 수 있다. 이에 따라 사이버공간을 통해 개인의 의견이 개인적인 억울함을 호소하는 것에서부터 정책 제시, 부패 정치인이나 관료의 비위 폭로 등에 이르기까지 다양한 형태로 표출되고 있다.¹⁴⁴⁾ 또한, 인터넷의 출현과 확산은 ‘대표’와 ‘참여’간의 충돌을 낳고 있다. 다시 말해서, ‘규모의 문제’에 기초한 대의적 정치질서와 ‘규모의 문제’를 극복한 시민들 간의 부조화로 인한 긴장과 갈등이 표출되고 있다. 그 대표적 사례가 2008년 ‘춧불시위’이다. 미국산 쇠고기 수입을 둘러싸고 정부와 시민사회가 충돌을 빚은 것이다. 이러한 충돌 현상은 기존 대의민주주의에 기초한 정부-시민 관계의 제도적 한계를 집약적으로 보여준다.¹⁴⁵⁾

사이버공간은 다양한 주제에 대한 갈등이 동시에 생성·발전·소멸되고 있다는 점에서 그 자체가 거대한 갈등공간이라고 할 수 있다. 사이버공간에서 사회갈등이 일어나는 영역을 크게 공식 영역(official sphere), 준공식 영역(quasi-official sphere), 제 3의 영역(third place), 우발적 영역(incidental sphere), 사적 영역(private sphere)으로 살펴볼 수 있다. 공식 영역은 정부, 시의회 등 의사결정을 내리고 집행하는 공식 기관에서 제공하는 웹 사이트를 말한다. 둘째, 준공식 영역은 시민단체나 이익단체 또는 언론과 같이 사회적 공론을 선도하는 미디어나 정치적 행동을 주도하는 시민들이 의제를 만들어내고 확산시키기 위한 목적으로 만든 웹 사이트를 포함한다. 셋째, 우발적 영역은 인터넷 이용자들의 신변잡기가 유통되는 장소이지만, 특정한 갈등 사안에 관해서 의견이 교환되고 갈등이 증폭될 수 있

142) 장우영(2005), p.65.

143) 윤성이·이원태(2009), pp.72~74.

144) 김문조(2011)

145) 김용철(2010), p.105.

는 곳이다. 마지막으로 사적 영역은 여러 가지 유형의 사회적 문제와 쟁점이 거론되는 개인 홈페이지나 블로그 같은 것을 포함한다.¹⁴⁶⁾

이러한 갈등의 종류, 주체, 방식과 더불어 갈등의 내용의 변화도 두드러진다. IT의 발달에 따라 대중매체의 일방적 수용자로서 개성적·획일적으로 인식되던 산업사회의 대중과 달리, 오늘날 전자적 대중은 다양한 쟁점과 관심을 중심으로 쉽게 모이고 흩어진다. 이들은 다양한 문제에 관해 언제 어디서나 자유롭게 만나고 흩어질 수 있다는 점에서 ‘유연한 대중’이며, 그 관심이 체계적이고 지속적이지 않다. 이들에게는 체계적이고 지속적인 쟁점보다는 일상 생활에서 나타나는 문제를 기반으로 한 것이 더욱 중요한 갈등의 원천으로 작동할 수 있다. 이에 따라 매우 구체적인 수준에서 일상적인 내용이 갈등의 대상이 될 수 있다.¹⁴⁷⁾

그리고 정보사회에서 증가하고 있는 융합현상은 경쟁적 사회관계를 더 심화시키고 이러한 과정에서 갈등관계를 불러일으킨다. 이런 면에서 이러한 융합현상을 기반으로 한 사회가 개인, 조직, 사회 각 영역이 화합의 논리에 따라 기존의 경계를 허무는 이상적이거나 긍정적인 사회라고 판단하기 어렵다. 이러한 사회에서는 기존 사회에서 형성되었던 조직과 영역의 경계가 허물어지면서 경쟁의 경계가 허물어지게 된다. 물론 이러한 경계의 해체는 바로 사회갈등의 원천이 될 수 있다. 탈중심적 권한, 공유되는 책임, 통섭적 소통을 특징으로 하는 융합적 조직에서는 갈등이 하위 조직과 개인들에게 분산되는 경향을 띠게 된다. 따라서 이러한 하위 조직과 개인을 통제하는 기제가 중앙집권적 산업사회의 조직에 비해 상대적으로 약하다. 이에 따라 융합사회의 갈등은 통섭적 당사자 간 관계에서 비롯되는 다대다(多對多)방식의 복선적 갈등과 탈중심적 권한 관계를 기반으로 한 여러 유형의 수평적 갈등이 많이 나타난다.¹⁴⁸⁾

마. 계층 격차와 갈등의 증가

정보사회에서는 소수의 변화 주도층과, 수동적으로 적응하거나 변화에 대응할 능력이 없는 계층으로 사회적 분화가 촉진되고 이런 계층들 간의 위화감은 커진다.

146) 김문조(2011)

147) 김종길(2004); 김문조(2011)

148) 김문조(2011)

IT의 발전은 인터넷뿐만 아니라 MP3, PMP, 스마트폰 등 문화콘텐츠 감상을 위한 물리적 제약을 극복할 수 있는 다양한 어플리케이션의 개발을 가능하게 했다. 이제는 집, 직장 등 어디에서나 자신이 좋아하는 문화를 즐길 수 있게 되고, 개인과 집단이 유튜브(youtube) 등을 통해 자유롭게 공유할 수 있게 되면서 개인들은 문화의 생산자로서의 역할도 가능해졌다. 즉, '소파에 기대어(leaning back)' 즐기던 미디어 감상에서 '머리를 숙인(leaning forward)' 생산자의 패턴으로 바뀐 것이다. IT의 발달은 활판인쇄기술 시대에 상상할 수 없었던 지식의 생산과 교환, 축적의 증폭기 역할을 해 왔으며, IT의 수용과 확산 및 교류를 실시간 단위로 바꾸어 놓았다.

모든 사회에서는 문화적 다양성과 복수의 정체성을 관리하기 위해 규칙과 정책적 개입의 양식을 만들어 내게 되면서 한 사회에서 배제되는 집단들이 생기게 된다.¹⁴⁹⁾ 정보사회에서는 소수의 변화 주도층과, 수동적으로 적응하거나 변화에 대응할 능력이 없는 계층으로 사회적 분화가 촉진되고 이런 계층들 간의 위화감은 커진다. 정보사회에서는 확실하고 고정된 것이 차츰 소멸하고 산업사회의 뚜렷한 경계가 해체되며 많은 것이 유연화 된다. 이러한 사회에서는 개인 스스로가 생활을 설계하고 구축해야 한다. 이러한 자율적인 생활조건은 여러 가지 형태의 결과를 낳는다. 예를 들면, 새로운 계급의 출현이다. 급격한 변화를 주도하는 소수의 상류층과 변화에 수동적으로 적응하거나 변화에 대응할 능력조차 없는 다수의 하류가 출현할 수 있다. 이러한 분화는 자신이 '하류로 전락'할 것이라는 불안에 시달리는 사람들이 증가하면서 계층 간 위화감을 더 커지게 한다.¹⁵⁰⁾

그리고 IT의 발달과 함께 온라인을 통해 교육, 문화 등 다양한 체험을 하게 되면서 더 많은 문화자본을 축적하거나 네트워크에서 유리한 위치에 있는 사람이 편익을 얻을 가능성이 높아지면서 네트워크를 사용하는 사람과 사용하지 않는 사람과의 불평등, 나아가 네트워크에 들어와 있는 사용자들 사이에서도 균등하게 분배되지 않을 가능성이 높아지고 있다. 이러한 결과는 오프라인의 문화자본이나 사회자본의 축적이 온라인에도 영향을 미치게 되고, 인터넷이 가지는 상호작용적 특성으로 인해 오프라인에서 유리한 위치에 있던 사람이 온라인에서도 유리한 위치를 가지게 된다.¹⁵¹⁾

149) 이호영·서우석(2010), pp.70~77.

150) 김문조(2006); 이명진(2009)

또한, 이러한 현상은 세대 간의 측면에서도 나타난다. 예를 들면, 연령이나 교육에 따른 정보 활용 능력의 차이가 더욱 커지고 있다. 저학력층이나 장노년층은 개인적 차원에서 정보의 이용이 일상생활에 큰 비중을 차지하고 있으나 정보의 사회적 실천은 아직 미비하다. 이들은 총체적으로 증가하는 정보들을 강박적으로 굶어모을 뿐, 그 정보들을 적극적으로 활용함으로써 가치를 발현시키지는 못하고 있는 것이다. 다시 말하자면, 이러한 집단의 활동이 정보의 수집에만 초점이 맞춰져 있다. 따라서 다양한 미디어 콘텐츠의 활용과 사회 네트워크 구축 등이 부족하다. 이러한 상황은 정보를 바탕으로 하는 위계적 계층의 형성과 차이의 증가를 낳고 있다.¹⁵¹⁾ 장년층인 기성세대가 컴퓨터 기술의 난해함에 대한 부적응이나 교육능력의 저하의 요인을 넘어서 컴퓨터 사용과 관련하여 요구되는 ‘정신문화’에 부응하지 못하기 때문에 새로운 변화 속에서 세대 간의 정보 불평등은 더 심화될 수 있다.¹⁵³⁾

정보화 시대에는 정보를 가진 사람이 사회적 가치를 보유하게 되면서 정보접근으로부터 배제된 사람들은 사회적 가치를 획득할 수 있는 기회를 박탈당하게 된다. 정보화시대의 정보접근성과 활용능력은 산업사회의 사회계층 균열의 맥락과 연결된다. 다시 말해, 교육수준과 경제수준이 높은 중·상류층의 교육수준과 경제수준이 낮은 계층의 정보지수가 차이를 보이고 있다. 중·상류층의 정보지수는 높은 반면 사회소외계층의 정보지수는 현격히 떨어져 계층 간의 불평등 현상은 더 악화될 수 있다. 더 나아가 이러한 불평등 현상이 지속되면 사회양극화가 심화되어 사회갈등의 요인으로도 작용할 수 있다.¹⁵⁴⁾

4. 경계의 소멸과 융합

가. 사회 여러 영역의 탈범주화 증가

융합현상은 단순한 미디어의 융합뿐만 아니라, 방송, 통신, 서비스, 산업분야나 영역, 법과 제도, 더 나아가 사회문화적 차원에 존재하는 다양한 구성요소들 간의 광범위한 결합을 촉진시킨다. 이에 따라 각각의 영역 혹은 각각의 차원에서 별개로 존재하던 다양한 요소(범주)들이 융합되어 하나의 새로운 영역이나 차원이 형성된다.

151) 이호영·서우석(2010), p.78.

152) 김문조(2006); 이명진(2009)

153) 윤옥경(2000), p.57.

154) 윤성이·이원태(2009), pp.63~64.

IT의 발전은 소비자들에게 이전에 경험해보지 못했던 새로운 세계를 제공하고 있다. 방송으로 대변되던 매스미디어와 통신으로 대변되던 개인 간 소통 미디어가 디지털 기술 기반에 동거하게 되는 기술적 융합은 연쇄적 변화를 유발하여 방송통신 서비스의 융합, 법 제도의 융합, 그리고 종국적으로는 미디어 활용에 의해 매개되는 문화적 현상 및 활동의 융합으로 증폭되고 있다. 따라서 IT 융합이란 단순히 기술의 융합에 국한된 것이 아니며, 새로운 양식의 사회로의 진입을 예고하는 것으로 볼 수도 있다.¹⁵⁵⁾

이러한 기술적 진화로 인해 개개인들은 좁게는 서로 다른 특성을 가진 콘텐츠를 제공할 수 있는 다양한 미디어들이 하나로 융합되는 'IT 융합'을 통해, 넓게는 방송, 통신, 서비스, 산업분야나 영역, 법과 제도, 더 나아가 사회문화적 차원에 존재하는 다양한 구성요소들 간의 광범위한 융합을 통해 라이프스타일, 업무환경 등 사회생활 전반에 있어 커다란 변화를 경험하고 있다. 즉 융합이 촉진됨에 따라 과거 각각의 영역 혹은 각각의 차원에서 별개로 존재하던 다양한 요소와 범주들이 융합되어 하나의 새로운 영역이나 차원이 만들어지고 있기 때문이다. 이러한 융합은 일정한 영역 내에서만 발생하는 것이 아니다. 이와 관련되어 있는 혹은 근접한 영역에서부터 정치, 경제, 사회문화 전반에 걸친 연쇄적이고 광범위한 변화를 촉발하는 것이다.¹⁵⁶⁾

2010년 6. 2 지방선거, 2011년 10. 26 재보궐선거 등 국내 선거과정에서의 '투표 인증샷', '리트윗'등 소셜 미디어를 활용한 다양한 소통방식을 통해 투표참여를 독려했던 사례와 2011년 서울시장 보궐선거 야권 단일후보 선출을 위한 전자투표 등은 IT 융합 환경이 정치 영역에 커다란 변화를 가져오고 있음을 보여준다.¹⁵⁷⁾

또한 IT의 발전은 개개인들을 공간에 대한 제약으로부터 벗어나게 함은 물론 라이프스타일에도 변화를 가져다주었다. 예를 들어, 과거에는 자신이 좋아하는 TV 프로그램을 시청하기위해서 그 프로그램이 방영되는 시간에 맞춰 귀가하거나 TV가 있는 장소를 찾아갔다면, 오늘날 소비자는 자신이 시청하기 원하는 프로그램을 시간과 공간에 상관없이 이용할 수 있게 된 것이다. 뿐만 아니라 과거 일방적으로 주어진 콘텐츠만을 수동적으로 수용 하던 것에서 벗어나 원하는 콘텐츠에 대한 자신의 의견을 적극적으로 개진하기도 하고,

155) 최항섭 외(2008), p.88~89.

156) 임영식(2008), pp.20~21.

157) 황주성 외(2011), pp.30~31.

자신이 원하는 방향으로 콘텐츠를 선택할 수도 있다. 이 외에도 개인들은 IT 융합의 결정체라 할 수 있는 스마트폰, 태블릿PC 등을 활용하여 학습, 오락, 정치참여, 관계형성, 정보 전달과 콘텐츠 생산 등에 적극적으로 참여하고 있다.

나. 공적 공간과 사적 공간의 경계의 재구성

사회관계의 경계가 허물어지고 새로운 경계가 만들어지고 있다. 소셜 네트워크 서비스의 활성화는 융합적 사회 관계라는 새로운 가능성을 열어놓았다. 공적인 것은 사적인 것이 되고, 사적인 것은 공적인 것이 되는 일도 일어난다.

근대사회는 특정한 활동을 특정 시간이나 장소에 할당시켜 시공간의 효율성을 극대화시켜 왔다.¹⁵⁸⁾ 체계적이고 조직적인 과업의 부과를 통해 비용을 최소화하고 이익을 최대화시키는 방식이 가장 효율적인 것으로 여겨져 왔다. 또한, 공적 공간과 사적 공간의 경계가 명확한 편이었다. 현대의 공적 공간은 무선소통 기술에 의해 가상공간과 연결되고 네트워크에 연결된다. 긍정적으로 보면 인간과 장소를 연결하고 다양한 활동과 사회적 상호교류를 촉진하는 역할을 할 수 있으며, 새로운 만남과 발전을 얻게 되는 소통의 장소로 될 수 있다. 하지만 개인주의적 생활패턴의 확산으로 인해 공적 공간에 있지만 각 개인은 자신만의 네트워크를 통해 사이버공간과 연결되어 있을 수 있다.¹⁵⁹⁾ 즉 공적 공간의 사사화(private-in-public space)가 촉진될 수 있는 것이다.

특히 대표적 IT융합 기기인 휴대전화는 공적 공간과 사적 공간의 전통적 경계를 허물고 있다. 즉 장소에 국한된 물리적 상황에서 벗어나 어디서든지 새로운 공간을 가상적으로 전유(appropriation)할 수 있게 한 것이다.¹⁶⁰⁾ 지하철, 병원, 학교 등의 공적 공간에서 TV 다시보기를 하거나 영화표를 예매하는 등의 행위는 이제 더 이상 낯선 광경이 아니다. 즉 현대사회는 휴대전화의 가장 큰 특징인 이동성과 연결성에 의해 물리적 위치로서의 장소가 무시되거나 추상화되기보다는 오히려 물리적 공간과 사이버 공간 간의 경계가 허물어지고 재구성되고 있는 것이다. 최근에는 스마트폰과 태블릿PC 보급의 확산으로 사회관계의 경계는 허물어지고 새로운 경계가 만들어지고 있다. 즉 페이스북, 트위터, 싸이월드, 카카오

158) 이동후(2010), pp.117~118.

159) 남기범(2008), p.45.

160) 남기범(2008), p.50.

특 같은 소셜 네트워크 서비스의 활성화는 융합적 사회관계라는 새로운 가능성들을 열어 놓았다. 오프라인에서 존재하는 사회관계가 온라인에서 연장되고, 온라인에서의 사회관계가 오프라인으로 이어진다. 기존에 알던 사람들을 온라인에서 만나 친구를 맺어 관계를 강화하거나 유지하기도 하고, 온라인에서 만나 소통하던 사람들을 오프라인에서 실제로 만나 관계를 강화하게 되기도 하는 것이 그 예이다. 찬과 첵(Chan and Cheng)은 오프라인의 친구관계가 온라인 친구관계보다 더 독립적이고 너비와 깊이가 넓으며, 코드 교환, 상호 이해, 네트워크 융합 정도가 높은 경향이 있으나 온라인의 관계 또한 시간이 지나면 오프라인의 관계와 비슷해져 가는 경향이 있다고 주장한 바 있다.¹⁶¹⁾

이러한 온라인과 오프라인의 경계해체는 공적 영역과 사적 영역에서도 유사하게 일어난다. 공적인 것은 사적인 것이 되고, 사적인 것은 공적인 것이 되는 일도 일어난다. 웨인트럽(Weintrub)에 의하면, 공적인 것과 사적인 것의 이분법은 “숨겨지거나 제외된 것과 열려 있거나 노출되어 접근이 가능한 것의 대결”이라고 할 수 있다. 네트워크 상에서 사적 영역은 재구성되고 공적 영역은 사사화된다. 필요한 정보를 구독하면서 동시에 사회관계 유지와 강화의 활동을 할 수 있는 소셜 네트워크 서비스의 뉴스피드에서는 방금 일어난 사회 뉴스와 친구의 소식이 혼재되어 업데이트 된다. 공적인 뉴스도 때로 사적으로 댓글을 달고 공격해야 할 대상이 되고, 사적인 얘기도 누군가의 퍼뜨림으로 인해 공적인 사건이 된다.¹⁶²⁾

사이버 공간에서 점차 강한 유대와 약한 유대의 구분이 무의미해지기도 한다. 오프라인과 온라인 인간관계가 혼재하고, 유대의 강도보다는 유대의 빈도, 유대의 네트워크화가 중요해지기 때문이다. 모든 관계가 온라인 세계로 편입되어 버리는 상황에서 사회관계의 강도가 갖는 의미가 약해진다.¹⁶³⁾

다. 기술영역과 문화영역의 융합현상 증가

과학적 합리성을 근간으로 하는 이성중심적 기반이 축소된다. 이에 따라 기술영역과 문화영역간의 장벽이 해소되어 기술의 문화화, 문화의 기술화가 촉진된다. IT와 미디어 영역에서 발생한 융합 사회의 1차적 파장은 다시 제도적 융합, 문화적 융합, 의식적 융합 등 사회적 영역에서의 2차적 파장으로 이어지고 있다.

161) Chan and Cheng(2004)

162) Weintrub(1997); 김문조(2011), p.168 재인용.

163) 김문조(2011), p.169.

발달하는 최첨단 IT가 문화와 결합된 사이버 문화는 사회에 큰 변화를 일으킨다. 근대 이전에는 기술은 삶의 방식으로, 과학은 삶의 방식으로 존재하여 왔다. 이러한 과학과 기술은 문화체계에 일부 포함되어 사회를 유지시켰다. 그런데 산업화 과정을 통해 과학과 기술이 유착되면서 과학기술과 문화체계가 서로 대립하는 상황이 초래되었다. 심지어는 기술발달이 가속화하면서 오히려 문화가 기술에 포박당하고 있다는 기술지배·기술독점(technocracy·technopoly)론이 제기되기도 하였다.

이러한 대립상황은 IT의 발전에 따라 다시 변화되고 있다. 근대 이후 상당기간 상극관계를 견지하여온 기술과 문화가 다시 화합 관계를 형성하고 있다. 사이버 문화란 기술논리와 문화논리간의 양보나 절충이 아닌 화학적 결합이다. 기술영역과 문화영역간의 장벽이 해소되어 기술의 문화화·문화의 기술화가 촉진된다. 이는 기술적 논리와 문화적 논리 사이의 혼용을 의미한다.

따라서 사이버 문화는 소위 '협력 효과'라고 이야기하는 증폭 효과를 불러일으킨다. 예를 들면, 예술적 상상력과 과학적 상상력을 결합한 각종 공상과학물이 부흥하며 판타지 양식이 다양한 표현 장르에서 성행하고 있는 최근의 현상은 기술영역과 문화영역이 사이버 문화라는 새로운 기틀 하에 새로운 정합적 관계구도를 형성하고 있음을 보여준다. 이러한 사례는 현실에서 부분적으로 실현되기도 한다.¹⁶⁴⁾

한편 IT와 미디어 영역에서 발생한 융합 사회의 1차적 파장은 다시 제도적 융합, 문화적 융합, 의식적 융합 등 사회적 영역에서의 2차적 파장으로 이어지고 있다. 먼저 미디어 융합이 가져오는 시공간의 재구성은 새로운 경제구조, 가족, 교육 등 현대인의 일상생활에 새로운 규칙을 제시하고 있다. 즉 일/놀이, 가족/직장, 생산자/소비자와 같이 기존의 산업 사회에서 분리되었던 제도적 경계가 허물어지고 뒤섞이게 되는 등 제도적 융합이 나타나고 있기 때문이다.

한편 문화적 융합 현상들은 현대인의 일상 전반에서 나타나고 있다. 영화나 문학, 음악에서 나타나는 다양한 크로스 오버 현상이나 판타지적 요소, 잡종성에서부터 실생활과 밀접한 음식이나 주거공간(예, 한옥식 아파트), 의복(예, mp3 장착 점퍼)에서까지 나타나고 있다.

의식적 융합은 개인의 생물학적, 사회적으로 구분되던 성적 구분이 혼용되어 새로운 정체

164) 김문조(2009), pp.116~117.

성을 획득하거나, 생물학적인 연령을 초월하여 개인이 선호하는 문화를 향유하는 현상으로 설명할 수 있다. 즉 기존 사회에서 존재한 성이나 세대 간 구분을 넘어 새로운 사회적 관계망을 구축하고 새로운 집단 정체성을 구성하고자 하는 내재적 욕구가 잠재해 있는 것이다.¹⁶⁵⁾

라. 이성과 감성의 상호작용의 증가

감성이 합리성 기준으로 복권되면서 이성과 감성을 아우르는 양성적 소통에 의한 합리성이 부상하고 있다. 이해관계자 사이의 소통이 실시간으로 이루어질 수 있게 되고 동시에 일상화됨으로써, 법제도 위주의 기계적·도구적 합리성 추구로부터 개인적 환경과 여건이 고려된 맥락적 합리성 추구가 가능해진다.

이성을 기반으로 한 근대사회에서 감성이나 감정은 물이성적·비합리적 현상을 산출해내는 원동력으로 간주되어 왔다. 하지만 최근 들어서는 소수의 지도자가 다수의 개인들을 이끌던 방식에서 벗어나 자율적 개인들의 의견이 점점 더 중요해지는 방식으로 변화되면서 다양성을 인정하고, 공존하며, 조화를 이루는 사회를 구현하고자 하는 가치가 우세해지고 있다. 이러한 사회의 변화는 점차 ‘맥락’을 고려한 소통이 가능해지는 기반을 만들고 있다. 즉 이성을 인정하면서도 감성을 고려하는 형태의 소통의 중요성이 주목받게 된 것이다. 이는 감성, 감정, 욕구 등이 인간의 행동에 영향을 줄 뿐만 아니라 사회를 지속시키고 변형시키는 중요한 기제이기도 하기 때문이다. 또한 사회구성원들의 감정의 공유는 사회결속력에 영향을 주고 이는 궁극적으로 사회구조의 안정에 영향을 주고 있다.¹⁶⁶⁾

이러한 사회의 변화와 맞물려 최근 소외받던 감성이 합리성 기준으로 떠오르고 있고, 이에 따라 이성과 감성을 아우르는 양성적 소통에 의한 합리성이 부상하고 있다. 이의 실현은 IT를 통해서 가능해진다. 즉 개개인들은 IT를 통한 소통을 통해 단순한 정보 전달뿐만 아니라 감성과 감정들을 공유하고 전달하면서 감성적 요소가 합리성 기준으로 작용할 수 있게 한다. 뿐만 아니라 이해관계자 사이의 소통이 실시간으로 이루어질 수 있게 되고 동시에 일상화됨에 따라 법제도 위주의 기계적·도구적 합리성 추구로부터 개인적 환경과 여건이 고려된 맥락적 합리성 추구가 가능해진다.

근대사회의 인간의 이성과 합리성을 기반으로 한 발전방식은 “사람은 고려하지 않고” 오

165) 김문조(2010), pp.65~72.

166) 정국환 외(2010), pp.63~64.

직 법과 제도에 의해서만 일의 흐름을 통제하였다. 법과 제도에 기반을 둔 형식논리가 사회의 중요한 원리로 작동하였다. 이에 따라 상호이해와 합의라는 생활 세계적 맥락과 통합적 의사결정 구조를 형성하는 것이 어려웠다. 이에 따라 도구적이고 기계적인 합리성의 병폐를 극복할 수 있는 새로운 합리성의 개념이 요구되었다. 이러한 요구에 대등한 것이 맥락적 소통에 근거한 합리성의 등장이다.

앞으로 맥락적 소통합리성의 적용이 가능한 사회로 변화할 것이다. 타자의 개인적 환경과 상황, 즉 맥락을 인지하게 하는 융합미디어가 일반화된다. 이에 따라 합리성을 판단하는 근대사회의 기계적이고 도구적인 기준이 더욱 유연한 방법의 기준으로 대체된다. 다양한 IT에 의해 시간과 공간의 제약을 넘어서 필요한 정보가 이해관계자 사이에서 소통된다. 이에 따라 소통방법이 변하고, 이를 바탕으로 타자의 상황과 환경이 반영된 합리적인 의사결정과 정책집행이 가능해진다.

예를 들면, 공공부문에 쌍방향 소통이 가능한 인터넷이 도입되고, 다양한 소셜 미디어가 활용된다. 이러한 변화는 개인의 맥락이 고려될 수 있는 가능성을 높이고, 공공-민간 상호작용 또는 협업 과정을 확산시킨다. 최근 스마트폰 등 모바일 기반의 소셜 미디어의 도입으로 시간과 장소 제약이 거의 없는 실시간 연결성과 상호작용이 가능하게 되면서, 훨씬 더 수월하고 직접적인 소통이 가능해지게 된다.

여기에서 소통 합리성은 개인의 모든 환경 또는 맥락이 소통 과정에 반영되어 합리성이 달성되는 체계이다. 소통이 잘 이루어지기 위해서는 하나의 목표 달성을 위해 효율성만을 중시해서는 안 된다. 소통의 상호작용에 감정들이 복잡하게 뒤얽혀 있음을 인지해야 한다. 그리고 그 과정에서 다양한 맥락과 가치를 인정하는 공존의 방식이 포함되어야 한다. 새로운 소통합리성은 다양한 가치와 맥락, 그리고 감성의 차원을 반영해야 한다.

최근 들어서는 다양성을 인정하고, 공존하며, 조화를 이루는 사회를 구현하고자 하는 가치가 우세해지고 있다. 이러한 사회의 변화가 맥락을 고려한 소통의 중요성을 보여준다. 이성에 기초하여 물가치적이고, 비인간적인 소통을 통해 능률성과 효과성을 추구하던 과거에는 규범과 원칙에 위배되거나 대립되는 것을 배제하였다. 그러나 오늘날에는 상호협력과 설득을 통해 자율적으로 통제하며, 엄격한 규칙의 적용이 아니라 규칙의 완화를 통해 서로에게 득이 되는 수단을 추구한다. 이 과정 안에서 이성을 인정하면서도 감성을 고려하는 형태의 소통이 이루어지고 있다. 이러한 점에서 이성과 감성을 동시에 활용한 맥

략적 합리성이 중요한 사회 운영 논리가 된다.¹⁶⁷⁾

5. 일상성의 변화

가. 여가 중심의 사회로의 전환

‘일 중심의 사회’에서 ‘여가 중심의 사회’로 생활 패러다임의 이동이 일어난다. 노동시간의 단축에 따라 개인의 가처분 시간이 늘어나고 자유와 여유가 중요시 된다.

개인들의 일상생활 영역에는 일반적으로 일과 직장, 가족, 여가, 학습과 교육 등이 포함된다. 이처럼 다양한 요소들로 구성되는 일상성의 영역에서 사람들은 저마다의 가치관에 따라 특정 측면에 집중하기도 하며, 한편으로는 그 안에서 균형을 이루고자 노력하기도 한다. 뿐만 아니라 이러한 일상성의 영역은 개인적 수준을 넘어서 특정사회의 특징에 따라 일반적인 추세를 나타내는 모습을 보인다. 특히 IT의 발전에 따라 이러한 일상성, 그 중에서도 ‘여가’의 영역에서 큰 변화가 일어나고 있다.

개인의 일상성을 구성하는 영역으로서의 여가의 중요성은 사회의 모습에 따라 변화되어 왔다. 과거 농경사회에서 여가는 그다지 큰 비중을 차지하지 못했다. 그보다는 집단노동을 중심으로 한 가정생활이 중시되었다. 한편 농경사회로부터 산업사회로의 이동은 노동이라는 가치의 부상을 이끌었다. 이때까지만 해도 여가는 여유가 있는 상류층의 전유물로 인식되어졌다. 이후 산업사회가 고도화되면서 부의 축적이 가능해지자 여가의 중요성이 부각되기 시작했다.¹⁶⁸⁾

한국 사회는 위에서 묘사한 사회발전의 단계를 고도로 압축된 형태로 경험해왔다. 그리고 그에 따라 일상성의 영역으로서의 여가의 중요성 역시 빠르게 변화했다고 할 수 있다. 영화 시장의 확대, 국내 프로스포츠의 성장, 대규모 온라인 게임시장의 형성, 해외여행객의 급증 등이 이와 같은 변화를 보여주는 대표적인 사례에 해당한다. 오늘날 여가의 영역이 개인들의 일상생활에 있어서 주변적 위치에 자리한다고 생각하는 것은 더 이상 유효하지 않다. 오히려 보다 풍족한 여가 생활을 위해 일을 한다고 할 정도로 여가는 일상생활의 주요한 영역

167) 황주성(2010), pp.305~307.

168) 김종길(2010), p.50.

으로 자리 잡았다. 즉, 과거에는 노동의 재생산을 위해 여가활동이 존재했지만, 현대사회에서는 여가활동을 위해 노동영역이 존재하는 여가 중심의 사회로 나아가고 있다.¹⁶⁹⁾

이와 같이 여가의 중요성이 확장하는데 있어서 IT의 발전은 중요한 영향을 미쳐왔다. 정보사회에 접어들면서 여가가 중심적 가치로 대두한 것은 과학기술이 급속하게 발전했고, 이에 따라 대중의 노동시간이 감소했으며, 1인당 국민소득이 향상되었고, 나아가 여가관련 상품과 서비스가 크게 확대되었기 때문이다. 또한 사람들은 여가를 인간의 기본권으로 인식하기 시작했고, 개개인의 욕구를 충족하는데 관심을 더 많이 기울였으며, 현실적으로 여가를 즐길 수 있는 더 많은 기회를 확보할 수 있었기 때문이다. 즉, 노동시간의 단축으로 인해 개인들의 가처분 시간(disposable time)이 증대함에 따라 여가시간이 증가했다는 것이다.¹⁷⁰⁾

정보사회의 다양한 신기술들은 인간의 노동시간을 단축시키는데 기여해왔다. 이메일을 통해 보다 신속히 업무를 처리할 수 있게 되었으며, 향상된 컴퓨터 기술은 개인들이 업무를 함에 있어서 멀티태스킹을 가능하게 만들었다. 게다가 최근의 다양한 스마트기기들의 도입 역시 업무효율성을 증진시켜주고 있다. 이로 인해 사람들은 노동시간의 단축을 통해 확보된 개인의 가처분 시간을 삶의 질을 향상시킬 수 있는 여가생활에 이용할 수 있게 된 것이다.

뿐만 아니라 이동통신기술의 발전에 따라 개인들이 다양한 여가활동을 수행하기가 수월해졌다. 이동통신 네트워크를 이용하여 여가 중에도 업무처리를 할 수 있기 때문에 개인들은 원거리 여가 활동을 즐길 수 있다. 급한 업무가 생길까봐 노심초사하며 일자리 근처에 머물기보다는 반드시 대면적 작업을 요하는 업무가 아닌 이상 네트워크를 통해 처리가 가능하기 때문에 보다 다양하고 적극적인 여가활동이 가능해진다고 할 수 있다. 다시 말해, 발달된 이동통신 기술로 인해 개인들이 공간적 제약을 덜 받고 보다 다양한 여가 활동을 누릴 수 있게 된 것이다.¹⁷¹⁾

또한, IT의 발전은 개인들의 여가활동에 대한 접근성을 향상시켰다. 굳이 오프라인을 통해 여가활동을 할 필요 없이 편리하게 온라인을 통해서도 다양한 여가활동을 할 수 있게 되었다. 젊은 세대를 중심으로 급속히 확산되고 있는 온라인 게임시장의 확장이 대표적인 예라고 할 수 있다. 또한 몇 번의 클릭만으로 손쉽게 영화나 드라마와 같은 콘텐츠에 접속

169) 최항섭(2007), pp.126~127.

170) 김종길 (2010), p.44.

171) 김재갑 외(1997); 김종길(2010), p.52에서 재인용.

하여 시간을 보낼 수도 있다. 더 나아가, 온라인 상에서 인터넷 카페 등을 통해 취미활동을 함께 즐길 수 있는 사람들을 찾아 교류하며, 궁극적으로는 오프라인 상의 여가 모임으로 이어지는 사례도 찾아볼 수 있다.

이처럼 다양한 측면에서 IT발달은 개인들의 일상성에 있어서의 여가의 영역에 큰 변화를 불러왔다. 즉, IT발달은 '일 중심의 사회'에서 '여가 중심의 사회'로 생활 패러다임의 이동을 가져왔다고 할 수 있다.¹⁷²⁾ 더 이상 여가생활은 일상성의 영역에서 주변부에 위치하지 않으며, 오히려 중심적 위치를 차지하게 된 것이다.

나. IT를 기반으로 하는 여가활동의 다양화

IT를 기반으로 하는 적극적인 여가 활동이 다양하게 나타나고, 이것들이 여가 활동의 중요한 부분을 차지하게 된다.

IT의 확산은 여가활동을 일상생활의 중심적인 영역으로 변화시켜왔다. 이러한 변화의 과정에서 여가활동의 다양화가 진전되었는데, 특히 IT를 기반으로 하는 여가활동의 다양화에 주목할 필요가 있다. 오늘날 많은 사람들이 인터넷을 이용하여 적극적으로 여가시간을 향유하고 있다. 인터넷은 더 이상 단순한 정보 탐색이나 교환을 위한 도구가 아니라 이용자들의 상호작용과 개개인들의 일상생활이 영위되는 공간 자체로 자리매김하였다.¹⁷³⁾ 이처럼 인터넷이 개인들의 일상생활의 중요한 공간이 되었으며, 따라서 일상생활의 중심적인 영역인 여가활동 역시 인터넷에 의해 크게 영향을 받아왔다고 할 수 있다.

인터넷의 등장은 기존의 생활세계에 새로운 활동의 영역을 만들었으며 개인들의 생활시간에 있어서의 변화에도 큰 영향을 미치게 되었다. 특히 개인들의 삶 속에서 인터넷의 이용을 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 첫 번째는 인터넷에서의 활동이 여가 그 자체를 구성하는 경우이다. 두 번째는 인터넷에서의 활동이 오프라인에서의 여가를 보조해주는 역할을 하는 경우이다.¹⁷⁴⁾ 예를 들어, 인터넷을 통해 온라인 게임을 즐긴다거나 다양한 문화콘텐츠를 소비하는 행위는 전자의 경우에 해당된다. 한편, 인터넷을 통해 여행지에 대한 지

172) 김종길(2010), p.44.

173) 박수호·유승호(2005); 최항섭(2007), p.131에서 재인용.

174) 최항섭(2007), p.131.

식검색을 하거나 인터넷 동호회에 가입하여 오프라인 모임에 참여하는 등의 행위는 후자의 역할에 해당된다고 볼 수 있다. 이와 같이 IT의 발전은 직접적으로나 간접적으로 개인들의 여가활동에 영향을 미치고 있다.

기존의 대표적인 여가활동의 도구라고 할 수 있는 TV는 이용자들이 수용자의 입장에서 일방적이며 상대적으로 단순화되어 있는 여가를 즐긴다는 점에서 제한된 의미를 지닌다. 그러나 그동안 여가문화를 지배해왔던 TV의 위력이 점차 상대적으로 약화되어 그 비중이 감소하는 동시에 뉴미디어 이용, 관람, 스포츠 등 여가패턴이 다양하게 변화하고 있다.¹⁷⁵⁾ 이에 대해 최항섭은 “결국 여가행동의 중심을 이루던 텔레비전과 같은 미디어의 비중이 감소하고 인터넷 등 새로운 미디어의 등장으로 여가패턴이 변화되고 있음을 말하고 있다.”고 지적하고 있다.¹⁷⁶⁾

뿐만 아니라 적극적인 공간이라는 인터넷의 속성으로 인하여 IT를 기반으로 한 여가활동은 소극적이기보다는 적극적인 행위로 나타난다. 누구나 자신의 관심과 흥미에 따라 적극적인 여가활동을 향유할 수 있다는 것이다. 특히 개인들은 인터넷을 통해 손쉽게 개인의 다양한 욕구를 스스로 찾아 즐길 수 있다.¹⁷⁷⁾ 예를 들어, 기존의 TV중심의 일방적인 여가활동에서 이용자들은 단순히 채널을 선택하여 방영중인 프로그램을 소비하는 수동적인 모습을 취할 수밖에 없었다. 개인들은 오로지 특정 시간에 특정 채널에서 제공하는 콘텐츠의 수동적 소비자에 머무를 수밖에 없던 것이다. 이러한 상황에서 여가활동은 다양성을 갖기 어려웠다.

그러나 IT의 확산으로 인하여 개인들은 보다 많은 자유와 선택권을 지니게 되었다. 인터넷을 통해 원하는 시간에 원하는 콘텐츠를 소비하는 것이 가능해졌다. 인터넷 상에서 문화콘텐츠를 소비하는데 있어서 개인들은 시·공간적 제약을 상대적으로 덜 받는다. 게다가 지식검색을 통해 적극적으로 여가에 대한 지식을 습득할 수도 있게 되었다. 이처럼 인터넷은 그 이용 자체가 주요한 여가생활의 영역을 차지하기만 할뿐만 아니라 오프라인의 여가생활을 위한 정보의 제공창구로서도 의미가 있다고 할 수 있다.¹⁷⁸⁾ 즉 인터넷의 이용이

175) 이재현(2001); 최항섭(2007), p.132에서 재인용.

176) 최항섭(2007), p.132.

177) 최항섭(2007), p.132.

178) 최항섭(2007), pp.124~125.

영화나 사진과 같은 각종의 다양한 취미생활의 확산을 가져왔다고 볼 수 있다.¹⁷⁹⁾

정리해보면, IT의 발달로 인하여 개인들은 기존의 수동적이며 획일화된 TV중심의 여가 활동을 벗어나 IT를 기반으로 한 보다 다양한 여가활동을 누리는 것이 가능해졌다. 특히, 인터넷의 활동 그 자체가 여가생활을 구성하기도 하며, 한편으로는 인터넷을 통한 활동이 오프라인의 여가행위를 보조해주는 등 IT의 발달은 직·간접적으로 여가활동의 다양화를 촉진해왔다.

다. 일·놀이·학습의 경계의 해체

노동세계의 변화, 가치관의 변화, 라이프스타일의 변화와 고령화 사회의 도래가 중첩적으로 나타나고 있다. 일/놀이, 일/학습, 놀이/학습의 경계가 붕괴되고 있을 뿐 아니라 생애주기도 연령분절적 체제에서 연령통합적 체제로 변화하고 있다.

정보사회에서는 노동세계의 변화, 가치관의 변화, 라이프스타일의 변화 그리고 고령화 사회로의 진입이 중첩적으로 나타나며, 일·놀이·학습의 경계가 붕괴되고 있다. 이전의 산업사회에서 노동과 여가는 엄격히 구분되어져 있었다. 노동의 장소와 휴식의 장소가 뚜렷하게 분리됨으로써 자연스럽게 노동과 여가의 분리가 초래되었다. 뿐만 아니라 성실함과 근면함을 기반으로 한 산업사회의 발전 하에서 노동은 그 중요성이 부각되어온 것에 비해 여가는 부차적인 것으로 취급되어졌다.¹⁸⁰⁾

그러나 이와 같은 일과 놀이의 엄격한 분리는 IT의 확산으로 인해 그 경계가 해체되고 있다. 다시 말해, IT를 기반으로 한 원격근무와 재택근무 등의 도입으로 인해 기존 산업사회에서의 명확했던 노동과 휴식의 장소의 경계가 허물어지고 있는 것이다. 더 나아가 IT의 발달로 인해 놀이와 학습의 경계 역시 모호해지고 있다. 정보사회에서 개인들은 일하면서 놀고 동시에 놀면서 일하고, 뿐만 아니라 놀면서 배우고 배우면서 일하게 됨으로써 일과 놀이 그리고 학습의 경계의 해체를 경험하고 있다.

이에 대해 김문조는 크게 일과 놀이의 경계 해체, 학습과 놀이의 경계 해체, 일과 학습의 경계 해체 세 가지로 구분하여 설명하고 있다. 첫째, 일과 놀이의 경계 해체에 대해 살펴보

179) 유승호(2005), p.51.

180) 김문조(2005), pp.63~65.

면, 재택근무와 원격근무로 인한 장소의 붕괴뿐만 아니라 반복적이며 고된 노동으로부터 창조성을 요하는 노동으로의 전환으로 인해 일과 놀이의 개념 자체가 변화되고 있다. 둘째, 학습과 놀이의 경계 해체에 있어서, 산업시대에는 학교라는 공간은 학습의 장소였으며, 놀이는 학습 시간을 제외한 나머지 시간에 행해질 수 있었던 반면에, IT의 발달로 인해 인터넷 게임이나 게임 CD 등을 통한 학습이 가능해짐으로써 그 경계가 허물어지고 있다. 셋째, 일과 학습의 경계 해체에 대해 살펴보면, 산업사회 하에서 학습과 일은 확연히 연령분절적이었다. 즉, 일정 기간의 교육을 마쳐야 노동이 가능했던 것이다. 그러나 지식의 응용과 문제 해결 능력을 요하는 유연사회에서는 일과 학습이 동시에 수행하는 것을 요구받고 있다.¹⁸¹⁾

이와 같이 일과 놀이 그리고 학습의 경계가 해체됨에 따라 개인의 생애주기 역시 학습기, 취업기, 노후여가기로의 연령분절적 체제에서 연령통합적 체제로 변화하고 있다. 이전의 산업사회에서 개인들은 연령에 따라 분절적으로 서로 다른 삶의 영역을 경험해왔다. 즉, 청소년기에는 교육의 영역, 중년기에는 노동의 영역 그리고 노년기에는 여가의 영역이 주된 삶의 영역으로서 역할을 해왔다. 그러나 앞서 살펴봤듯이 IT의 확산으로 인해 세 가지 영역의 경계가 해체됨에 따라 이처럼 연령에 따라 명확히 구분되던 체제가 변화하게 되었다.

이에 따라 “현재의 성장-학습-취업-전직-퇴출 등으로 이어지는 산업사회의 생애과정에서 청소년기의 일회적·종료적 개념의 교육모델로써는 빠르게 변화하는 노동시장의 유동성과 불확실성에 적응하지 못해 탈숙련화의 늪에 빠져 경력단절과 취업위기에 직면하기 쉽다.”는 의견이 대두되고 있다.¹⁸²⁾ 즉, 연령분절적 체제의 한계점이 나타나는 것이다. 대신 지식정보화사회의 새로운 대안으로서 청년기, 중년기 및 노년기에 걸쳐 평생 동안 학습, 노동, 여가를 병행하는 연령통합적 체제가 대두될 가능성이 증가하고 있다.¹⁸³⁾

결국, 학습과 노동 그리고 여가의 역할들은 생애주기 어느 시점에서라도 동시적이거나 혹은 선택적으로 요청될 수 있는 ‘의미 있는 활동’으로서 자리매김 되어야 하는 것이다.¹⁸⁴⁾

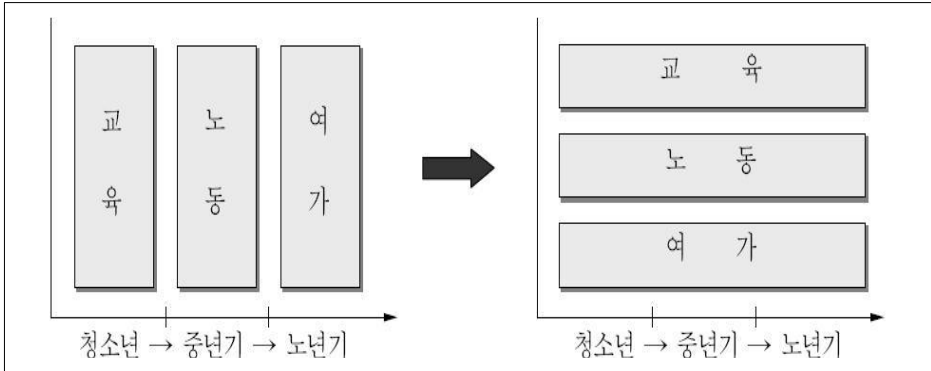
181) 김문조(2005), pp.65~67.

182) 남춘호(2005), p.25.

183) 남춘호(2005), pp.24~26.

184) Riley and Riley(2000); 남춘호(2005), p.25에서 재인용.

[그림 6-2] 생애주기별 활동유형의 변화



출처: 김문조(2005), p.67.

라. 가족의 형태, 의미, 관계, 기능의 변화

IT를 기반으로 한 개인주의적 생활양식이 확산됨에 따라 전통적으로 사회의 중요한 역할을 담당했던 가족의 형태, 의미, 가족관계, 기능이 크게 변화하고 있다.

전통적으로 산업사회에서 가족은 휴식을 통해 노동 재충전의 기회를 제공한다는 의미에서 사회의 중요한 역할을 담당해왔다. 사람들이 직장에서의 노동으로 인해 지친 몸과 마음을 가족을 통해 위로받고 회복할 수 있었기 때문에 우리사회는 질서를 유지하고 발전할 수 있었다. 즉, 가족은 사회의 뿌리이며, 제1의 안전망이자 사회질서의 원천이었다.¹⁸⁵⁾ 가족은 경제와 재생산 기능 같은 기본적인 기능뿐만 아니라 교육, 정서적 지원, 복지를 포함한 다양한 기능을 수행하였다. 그러나 IT의 수용과 확산에 따라 형태적인 측면뿐만 아니라, 가족 구성원 사이의 관계, 기능 같은 다양한 측면에서 가족은 변화를 겪고 있다.

먼저, 가족의 형태가 변화하는 모습을 보인다. IT를 통한 디지털소통의 증가로 인하여 자유롭고 가벼운 느슨한 인간관계가 확산되고 있으며, 그에 따라 개인의 자율성을 기반으로 한 동거나 개방결혼이 증가하고 있다. 게다가 전통적인 가족형태를 벗어나 한부모 가족, 동성애 가족, 다문화가족 등 다양한 가족형태가 나타나고 있다.¹⁸⁶⁾ 토플러(Toffler)는 제3의 물결에

185) 김종길(2005), p.49.

의한 미디어와 생산방식의 다양화와 함께 가족제도가 탈획일화 되어간다고 설명한다.¹⁸⁷⁾

둘째, 가족의 갖는 의미가 달라진다. 가족 구성원인 개인은 자신들의 취미생활을 기반으로 한 사이버공동체에 활발히 참여하고 있으며, 동시에 가족들과의 대화나 교류는 감소하고 있다. 결국 전통적 관점에서의 가족의 의미가 변화하고 있다고 할 수 있다. 극단적으로는 결혼을 통한 가족 구성을 거추장스러운 것으로 여기며, 개인주의적 생활양식에 입각하여 자신의 인생을 설계하고자 하는 풍조가 등장하고 있다. 다시 말하자면, 개인의 주관적 의미와 감성이 주된 결정 요인으로 작용함에 따라 결혼과 가족은 책임과 의무의 영역이 아닌 선택과 자기만족의 영역으로 변화되고 있다.¹⁸⁸⁾

셋째, 가족 관계에 변화가 온다. IT의 확산과 수용은 다양한 취미생활의 확산을 가져왔으며, 그에 따라 취미중심의 개인주의적 생활이 널리 퍼지게 되는 동시에 오프라인, 기존의 사회관계에 대한 일정부분 대체 혹은 보완관계가 나타나고 있다.¹⁸⁹⁾ 특히 기존에 가족 관계에 문제가 많은 경우에는 가족구성원으로 외부집단의 인간관계에 집착하게 하고 기존 가족관계를 약화시키기도 한다. 물론 항상 가족관계를 약화시키는 쪽으로만 작동하지 않는다. 때로는 많은 양의 정보 공유와 교환을 통해 기존의 가족관계의 질적 수준이 향상되기도 한다.¹⁹⁰⁾

넷째, 가족 기능에 변화가 온다. 먼저 재생산 부문과 관련해서 IT의 발달은 적극적인 정책적인 지원이 없다면 출산율을 저하시킨다. 결혼과 가족 형성이 지체되거나 대체된다. 성적 접촉의 기회를 늘리고 전통적인 가족 범위가 아닌 출산을 증가시킬 수 있다.¹⁹¹⁾ IT의 발달은 음란물에 대한 접근의 용이성을 향상시켰다. 누구나 인터넷을 통해 손쉽게 포르노성 콘텐츠를 접할 수 있는 여건이 마련되었다. 이로 인해 개인의 성 의식에 부정적인 영향을 초래할 수 있는 가능성이 커졌다. 뿐만 아니라 인터넷은 비정상적인 성적 욕구를 해소하기 위한 통로로서 이용되기도 한다. 온라인 채팅을 통한 사이버 섹스나 사이버 결혼, 부부나 애인 교환(스와핑) 그리고 신종 성매매 등이 이뤄지고 있어 새로운 사회적 문제로 부상

186) KT경영연구소(2008); 김종길(2010), p.49.

187) Toffler(2002); 김문조(2005), p.61에서 재인용.

188) 김종길(2005); 강홍렬 외(2006)

189) 유승호(2005), p.51.

190) 김미숙(2006)

191) 임인숙 외(2006)

하고 있다.¹⁹²⁾ 그 다음으로 교육의 방향이 일방적인 것이 아닌 양방향적으로 이루어지고 유연하고 교육주체가 다양해진다. 아울러 생애사의 특정 기간에만 교육이 이루어지는 것이 아니라, 전 생애과정에 걸쳐서 지속적인 교육과 재교육이 이루어진다.¹⁹³⁾

6. 사회적 위험과 불확실성의 증가

가. 익명성에 따른 사회적 위험의 증가

익명성을 기반으로 하는 인터넷은 다양한 형태의 위험을 증폭시킨다. 통제되지 않는 기술처럼, 인터넷 상의 정제되지 않은 표현은 개인과 사회에 심각한 윤리적 공황을 가져오고 장기적으로 사회적 위험을 증가시킨다.

익명성은 한마디로 말하면 ‘이름을 숨기다’라는 익명화와 관련된 개념이다. 사전적 정의로는 대규모 사회집단에서 개인이 자신만의 개성을 상실하고 평균화되는 것을 가리킨다. 역사적으로 인간은 익명화를 요구받기도 하고, 스스로 익명화되기도 한다. 이러한 익명성은 대중사회에서 보다 촉진되었다. 산업사회 이후 대도시가 확산됨에 따라, 대중은 혈연, 계급, 신분, 종교와 같은 규제로부터 자유롭게 되었다. 전통적인 규범과 규칙으로부터 해방되고 개인은 적극적인 자유를 누릴 수 있게 되었다.¹⁹⁴⁾

IT의 발달에 따라 형성된 익명성은 권위에서 벗어나 자유로운 발언을 가능하게 하지만 동시에 발언의 책임감을 상실케 한다. 그런데 이러한 익명성은 예술적 익명성과는 성격을 달리한다. 작가 스스로가 보다 자유롭게 자신을 표현하게 해주었다는 평가를 받는 예술적 익명성은 사이버 공간의 익명성과 동일한 것이라고 볼 수 없다. 예술과 달리 인터넷 정보는 허구성에 대한 확신을 제공하지 않으며, 개인 주관의 영역인 예술에 있어서의 익명성과 사회 공공의 영역인 인터넷 상의 익명성은 별개의 문제가 되는 것이다. 네티즌들은 포털 사이트가 제공하는 장소에서 익명성을 무기로 의혹을 쉽게 기정사실화 하고, 그들의 댓글은 이러한 의혹을 확대 재생산하면서 개인 및 조직에 명예훼손을 가하게 된다.¹⁹⁵⁾

192) 안병철·임인숙(2004), pp.15~16.

193) 원영희 외(2006)

194) 이명진(2001)

이러한 인터넷 상의 폭력이 가장 문제를 일으키는 부분은 개인의 사생활이나 명예와 관련된 부분일 것이다. 연예인들에 대한 사이버테러가 대표적인 경우이다. 현대 사회에서 모욕이나 루머에 의해 인격이 훼손된다는 것이 그들에게 치명적인 결과를 초래할 수 있다는 점에 대해서는 이견이 없을 것으로 보인다. 가까운 예로, 미국 스탠포드 대학교 출신의 힙합가수 타블로(본명 이선웅)의 학력에 대한, 네티즌의 단순한 의혹에서 시작된 이른바 '타진요'(타블로에게 진실을 요구합니다'라는 인터넷 카페 이름의 줄임말) 사태'를 들 수 있을 것이다. 다큐 프로그램 <MBC스페셜>에서 전례가 없는 연속 2회분 방송으로도 보도된 이 사건은 연예인들에 대한 사이버테러라는 측면에서 봤을 때 매우 큰 파장을 일으켰다. 당사자인 타블로는 활동을 재개하기까지 2년이라는 시간을 감내해야 했다.

인터넷은 이러한 폭력의 모습이 여과되지 않고 표출되는 장소이다. 그리고 이 과정은 비교적 쉽게 이루어진다. 증오나 비난을 목적으로 하는 표현과 내용은 장기적으로 심각한 윤리적 공황을 가져올 수 있다. 기술은 마약상태처럼 무조건적으로 뻗어나가는 특징을 지닌다. 기술중립론을 주장하는 사람도 있지만 기술과 욕망은 어느 단계를 지나면 인간의 의지를 넘어 스스로 팽창하는 위력을 지니고 있음에 주의해야 한다.¹⁹⁵⁾

실제로 인터넷 이용자 수가 엄청나게 증가한 만큼 동시에 사이버 범죄의 증가로 인한 인터넷 이용자들의 불안과 혼란이 증가하고 있다. 이에 따라 각 개인들의 심각한 경제적, 정신적 피해가 급증하고 있다. 사이버 공간에서의 범죄나 비윤리적 행위가 청소년을 대상으로 일어나게 된다면 청소년들의 일탈 및 범죄를 더 크게 조장할 수 있으며 그들 정체성의 혼란을 낳을 수도 있다.¹⁹⁷⁾

익명성에 바탕을 둔 인터넷 문화는 무조건적인 팽창을 지향하는 윤리 없는 기술과도 같다. 긍정적으로 쓰일 수 있지만, 동시에 전혀 반대의 방향으로 쓰일 수도 있다. 이렇게 통제되거나 견제되지 않은, 혹은 스스로 절제되지 않은 절대적 자유는 도덕적 구속력과 사회적 제약을 허물 수 있을 만큼 강력하다고 할 수 있다. 익명의 장으로서 인터넷이 갖는 영향력은 이러한 특성을 갖는 자유와 유사하다. 즉, 그것의 장점과 효율성을 인정하는 동시에 기술통제불가능성의 위험을 충분히 인식하고 보다 신중한 자세를 취할 필요가 있다.

195) 최향섭(2005), p.34.

196) 최향섭(2005), p.39.

197) 정태석·설동훈(2003), p.27.

따라서 이와 같은 상황을 인지하고 인간 스스로의 통제가 개입되는 것이 이루어지지 않는다면, 이러한 기술이 갖는 위험성은 더욱 커지게 된다.

나. 정보의 과잉에 따른 사회 불안감과 불확실성의 증가

정보의 과잉은 사회적 불안감과 불확실성을 증대시킨다. 이러한 경향은 사회 전반에 대한 신뢰 형성에도 부정적인 영향과 사회적 위험을 증가시킨다.

한 사회의 여론은 민주주의의 근간이 된다는 점에는 이견이 없을 것으로 보인다. 이성적으로 대화와 토론이 이루어지는 과정을 통해 합리적인 숙의에 도달하고, 이것이 순조롭게 상호이해의 단계로 넘어가야 한다. IT의 발전에 따라 다양한 매체들이 분화되고 팽창하면서, 이러한 것이 올바른 여론을 조성하는데 도움이 되는지 물음을 던질 수 있을 것이다. 더 많은 정보라고 해서 더 나은 정보가 된다는 보장은 없다. 또한 정보가 넘칠 때, 즉 정보 과잉의 상황이 될 때 더 많은 오해와 실수가 존재할 수 있음을 쉽게 예상할 수 있다.

매순간 정보량은 급증하고 있으며 그 증가 흐름이 폭발적이라고 표현할 수 있다, 정보의 진위와 원천이 의심되는 막대한 정보가 마치 공해처럼 감성적, 사회적, 정치적 문제를 불러일으키고 있다. 심지어는 수면, 집중력, 면역 체계 같은 개인의 기본적인 건강에도 영향을 미칠 수 있다.¹⁹⁸⁾

현재 사회 현상 전반에 대해서 사람들이 느끼는 감정과 정보 과잉 간의 상관관계를 살펴볼 때, 부정적인 감정, 이를테면 화남·두려움·안타까움·불안·좌절 등은 정보 과잉과 유의미한 상관관계를 갖는다. 반면에 호뭇함이나 희망과 같은 긍정적 감정은 정보 과잉과 유의미한 관계를 갖지 않는다. 정보 과잉을 많이 인식하거나 경험한 사람은 화남·두려움·안타까움·불안·좌절 등의 부정적 감정을 더 많이 가지게 되는 것이며, 이는 정보 과잉과 사회에 대한 부정적 감정이 밀접히 관련되어 있음을 보여준다. 아울러, 사회현상 전반에 대해서 사람들이 느끼는 사회 불안감과 정보 처리에 대한 부담감 간의 상관관계는 유의미하게 나타나는데, 이는 정보 처리에 대한 부담감을 많이 느낄수록 사회적 불안감은 증가함을 보여준다.¹⁹⁹⁾

사회 구성원들이 느끼는 부정적 감정과 불안감이 사회를 바라보는 그들의 인식에도 무

198) Murray(1998); Shenk(1998)

199) 구교태·최현주(2008), p.92.

시할 수 없을 만큼의 영향을 줄 수 있을 것이라 생각할 수 있다. 정보 과잉에 대한 인식이 높은 사람일수록 사회적 불확실성을 더 많이 느낀다. 특히, 정보 처리에 대한 스트레스, 필요 정보 습득의 어려움, 자신의 정보량 부족 등과 같은 정보 과잉에 따른 부담을 느끼는 경우에는 불확실성을 크게 느낀다. 정보 처리 능력보다 더 많은 정보를 접하거나 정보 과잉에 따른 부담이 높은 사람일수록 사회를 더욱 불확실한 사회로 인식하는 경향이 있다.²⁰⁰⁾ 이렇게 사람들 주위의 소통 환경은 사회 불확실성의 지각과 높은 관련성이 있는 것이다.

또한, 개인이 가지는 사회불안감이나 사회 불확실성과 같은 부정적 사회인식은 사회 전반에도 작지 않은 영향을 미치게 된다. 사회적 불안 그리고 불확실과 같은 부정적 사회인식은 정치행정 조직, 사법 조직과 같은 사회제도에 대한 신뢰 및 이웃, 지식인, 종교 지도자와 같은 대인 신뢰에 부정적인 영향을 미친다. 즉, 사회불안이나 불확실성을 많이 느낄수록 사회제도 및 타인에 대한 신뢰도가 낮아지며, 반대로 불안 및 불확실성이 줄어들면 사회제도 및 타인에 대한 신뢰도가 높아진다.²⁰¹⁾ 특히 이 부분에서, 사회제도에 대한 신뢰의 위기는 심각한 체제위기로 전화될 상황에 직면해 있다고 할 수 있는데, 점점 더 많은 사람들이 정부가 국민의 뜻에 따라 운영되고 있지 않다고 생각하며 '정부'라고 하면 효율적이거나 정의로운 정보보다는 관료적이거나 부패한 정부를 먼저 떠올리는 '비판적' 시민의 등장으로 공적 신뢰의 위기가 일상화되는 경향이 있다.²⁰²⁾ 부정적 사회인식은 이러한 경향을 가속화시키고 있는 것이다.

정보의 과잉은 신뢰에도 영향을 준다. 정보 과잉을 인식하는 사람일수록 정보에 대한 신뢰도가 낮다. 특히 정보 과잉에 따른 정보 처리 부담을 많이 경험한 사람일수록 전체 미디어 정보에 대한 신뢰도가 낮다. 특히 방송정보나 인터넷 정보에 대한 신뢰도가 감소하는 것으로 나타났는데, 이는 방송이나 인터넷을 많이 이용하는 사람들이 정보 과잉을 높게 인식하는 것과 무관하지 않다고 할 수 있다. 즉, 다른 미디어에 비해 수많은 정보가 쏟아지는 방송과 인터넷 미디어를 많이 이용하는 사람일수록 정보 과잉을 쉽게 겪게 되며, 이러한 과정에서 방송과 인터넷 미디어가 쏟아내는 정보에 대한 신뢰도가 떨어지는 것이다.²⁰³⁾

200) 구교태·최현주(2008)

201) 구교태·최현주(2008), p.92.

202) 김태원(2004)

203) 구교태·최현주(2008), p.93.

요약하자면, 정보 과잉은 정보 자체의 차원뿐만 아니라, 사회적 차원에서 여러 부정적 영향을 미친다고 할 수 있다. 사회에 대한 불안감과 불확실성을 조성하는 것이 가장 대표적이라고 할 수 있으며, 정보 과잉과 정보 처리에 대한 부담감이 이러한 불안감과 불확실성을 증대시키는 결과를 낳고 있다. 더 나아가, 사회적으로 부정적인 이러한 평가들은 국가 조직과 사회 지도층에 대한 신뢰에도 영향을 미치게 된다. 정보 과잉의 부정적 효과로서 사회에 대한 불안과 불확실성이 증대될수록 국가 조직과 사회 지도층에 대한 불신이 증폭되는 결과를 초래하는 것이다.

다. 감시와 프라이버시 침해의 위험성 증가

유비쿼터스 감시사회가 일상화되어 평상시의 생활이 여과 없이 노출되는 위험이 증가하고 개인의 사적 세계에 대한 침해 가능성이 증가한다.

유비쿼터스 사회란 컴퓨터와 인터넷으로 대표되는 정보화 사회의 진일보한 형태로 이해할 수 있다. 여기서 유비쿼터스(Ubiquitous)란 우리 주변에 존재하는 모든 사물들이 통합된 네트워크로 연결되어있는 것을 의미한다. 이 개념은 1988년 미국의 제록스사 연구소의 마크 와이저(Mark Weiser)가 유비쿼터스 컴퓨팅이라는 용어를 사용하면서 사람들의 입에 자주 오르내리기 시작했는데, 이는 다음의 세 가지 조건을 요구하게 된다. 첫째, 사용자가 공기나 물처럼 의식하지 못할 정도로 일상생활 안에 컴퓨터가 스며들어야 한다. 둘째, 사회에 각인된 컴퓨팅 환경 체계가 설립되어 이에 모든 것이 부착, 일종의 하부 구조를 이루어야 한다. 셋째, 사용자가 편안하게 적응할 수 있는 기술이어야 한다.²⁰⁴⁾

그런데 이러한 유비쿼터스 기술과 다양한 유형의 기술이 도입된다면 지구상에 존재하는 모래알 하나까지도 개별 주소를 할당할 수 있는 충분한 지점이 확보된다. 물건과 인간이 연결되는 초대형 네트워크가 형성되는 것이다. 이러한 환경에는 가사 노동의 경감이나 건강관리 그리고 교통체증 해소 등에 큰 공헌을 한다. 모든 기기가 ‘스마트’하게 연결되고 조정이 가능하며 효율적으로 통제될 수 있다.

그러나 유토피아적일 것이라 여겨진 환경은 동시에 개인의 사생활이 거의 완벽하게 감시 및 통제 대상이 되는 디스토피아적 비전으로 쉽게 변모한다. 예를 들면, 각종 생활용

204) 구자순(2005)

품 하나하나에 RFID가 장착되고 고유한 IP주소가 부여된다면 모든 행적의 감시와 기록이 가능해진다. 네트워크 상에서 보안 문제가 항상 존재해 왔던 점을 고려해 보면, 개인의 의지와는 상관없이 상세한 개인 정보가 유출될 위험이 증가한다.²⁰⁵⁾

게다가 사회에서 권력은 비대칭적으로 분포해 있다. 즉 보다 많은 권력을 가진 사람이나 집단으로 이러한 정보가 가공되거나 분석되고 악용될 수 있는 위험이 편리성 증가만큼 늘어날 가능성이 있다. 이러한 맥락에서 유비쿼터스 사회로의 진입이 내포하는 가장 큰 위험은 분산되어 있던 개인의 정보를 총합적으로 확보, 이용, 관리할 수 있는 가능성, 즉 총체적 감시라 볼 수 있으며, 이러한 위험 요소는 IT의 확산의 심화 경향과 부응하여 점차적으로 증대될 것으로 보인다. 심지어는 IT를 기반으로 한 총체적인 감시체제를 의미하는 ‘전자파놉티콘’의 가능성도 거론되고 있다.²⁰⁶⁾

IT기술의 발달과 함께 새로운 차원의 기술적 재난 위험이 이행되고 있다. 정보통신 시스템에 의해 국가 행정과 사회가 조직되면서 한 기업이나 조직 일부의 문제가 전사회적 위기로 급속하게 확산되고 위험이 전면화될 가능성이 커진 것이다.²⁰⁷⁾ 이러한 점에서 볼 때, 정보 기술이 고도화되고 있는 사회에서 ‘감시’가 갖는 사회적 의미는 이전의 사회와는 다를 것이며 더욱 명확해질 것이다. 또한 그 실현 가능성이 매우 높다고 할 수 있다. 다시 말해, 유비쿼터스 감시사회는 이러한 의미에서 유비쿼터스 컴퓨팅의 기술이 더욱 더 급진화시키고 실현가능하게 한 새로운 감시사회를 의미하며, 이러한 경향은 무방비의 상태로 놓인 개인의 사적 세계에 대한 침해 가능성을 커다란 위험의 요인으로 구조화하여 등장시키고 있다.²⁰⁸⁾

205) 민경배(2005); 이재열(2005), p.163.

206) 이동훈(2005); 이재열(2005), p.163.

207) 이재열(2003), p.38.

208) 이재열(2005), p.164.

제 7 장 문화·미디어 분야의 변화

제 1 절 IT와 문화·미디어 분야의 상호작용

IT는 기술 그 자체로서 진화할 뿐 아니라 사회문화의 제반 영역과의 상호작용을 하면서 스스로를 변화시키고, 사회문화의 제반 영역들의 변화까지 가져온다. 이러한 사실에 기반하여 제 7 장에서는 IT가 문화영역에 어떠한 변화를 가져오는 지를 제시하고자 한다. 이를 위해서 2003년 이후 정보통신정책연구원에서 수행하고 있는 메가트렌드 연구의 문화영역 연구보고서들을 중심으로 그 주요 내용들을 분석하는 동시에, 10년이 지난 현재의 시점에서 IT의 변화로 인해 어떠한 새로운 문화영역의 변화들이 발생하고 있는 지를 살펴볼 것이다.

IT로 인한 문화영역의 변화를 설명하기 위해서 본 장에서는 먼저 미디어와 이용자를 2개의 축으로 하여, 그 상호 간에 이루어지는 영향을 모색하고자 했다. 미디어를 활용하는 이용자들이 다양한 행위들을 하는 과정에서 기존에 존재하던 문화가 변화하기도 하며, 새로운 문화가 등장하기도 한다. 이때의 다양한 행위는 콘텐츠를 소비하는 행위, 콘텐츠를 유통하는 행위, 콘텐츠를 생산하는 행위일 수도 있으며, 문화를 이해하는 행위, 문화를 판단하는 행위, 문화를 나누는 행위일 수도 있으며, 다른 이용자와 네트워킹하는 행위, 다른 이용자와 협력하는 행위일 수도 있다.

여기서 콘텐츠는 광의로 혹은 협의로 정의될 수도 있다. 광의로 정의되는 콘텐츠는 ‘인간에 의해 생산되는 모든 것’이라고까지 정의될 수 있으며 협의로는 문화적 내용을 지닌 콘텐츠 중에 미디어를 통해 이용자들에게 전달될 수 있는 것들, 특히 디지털화된 것들을 의미한다. 여기서는 논의를 IT, 그리고 문화와 관련하여 집중적으로 전개하기 위해 인간에 의해 생산되는 다양한 문화적 텍스트라고 정의하여 사용하고자 한다.

콘텐츠를 소비하는 행위(Consumption)는 음악, 동영상들을 인터넷을 통해 다운로드받아 소비하거나, CD나 DVD형태로 된 음악, 동영상들을 구매하는 행위가 대표적이다. 인터넷이 등장하기 전에는 CD나 DVD 형태, 즉 물리적인 형태로 만들어진 콘텐츠를 소비하는 것이 유일한 소비행위였으나 인터넷이 등장한 이후에 이러한 소비행위에 일대의 변화가 생

거났다. 즉 물리적인 형태로 만들어진 콘텐츠를 무형의 형태로 소비할 수 있게 된 것이다. 소비되는 콘텐츠는 음악, 동영상을 넘어 기존에는 물리적인 형태로만 소비할 수 있었던 지식과 정보콘텐츠들도 있다. 지식과 정보 콘텐츠는 책, 신문 등의 형태로 소비되었으나 인터넷의 등장으로 블로그, 댓글, 디지털파일 등으로 소비되고 있다.

콘텐츠를 유통하는 행위(Distribution)에 있어 그 주체는 개인이 아니라 주로 유통전문기업들이었다. 유통전문기업은 거대한 자본력과 네트워킹능력을 바탕으로 음악, 동영상 등을 매장을 통해 판매하는 전략을 통해 막대한 수익을 올렸다. 유통전문기업이 생산전문기업을 합병하는 일들도 빈번하게 일어났다. 소비자는 유통전문기업이 제시하는 콘텐츠만을 소비할 수 있었기에 그 외에 존재하는 다른 콘텐츠를 소비할 기회를 갖지 못하였다. 하지만 인터넷의 등장으로 커다란 변화가 발생했다. 인터넷이 제공하는 빠르고 쉽고 저렴한 네트워킹의 가능성은 개인으로 하여금 콘텐츠를 직접 유통시키도록 하였다. P2P로 대표되는 개인의 콘텐츠 유통은 문화산업 뿐만 아니라 문화영역 전반에 일대 변혁을 가져왔다.

콘텐츠를 생산하는 행위(Production) 역시 거대한 자본력과 콘텐츠를 생산할 수 있는 전문인력을 보유하고 있는 전문기업들만이 그 주체였다. 전문인력은 가수, 배우 등 다른 이들보다 특출한 능력을 보유하고 있는 이들이었으며, 이들의 능력에 대해 보수를 지불하고 이를 콘텐츠의 형태로 생산하는 행위를 통해 이들 전문기업들, 소위 문화산업체들은 이윤을 창출하였다. 영화사, 방송국 등이 대표적인 사례이다. 그러나 인터넷이 등장한 이후 일반인들이 쉽게 콘텐츠를 생산할 수 있게 되었다. 개인이 직접 콘텐츠를 생산하는 일대의 변화가 생긴 것이다.

문화를 이해하는 행위(Understanding)는 어떤 문화가 무엇을 의미하는 지를 알아내는 행위이다. 대중문화의 경우에는 문화 자체가 이미 일반인들 대다수가 이해할 수 있도록 제작되었기 때문에 이해하는 행위가 그렇게 어렵지 않았다. 하지만 고급문화의 경우에는 문화의 추상성과 역사성 등 때문에 어느 정도의 고등교육을 받지 못한 이들에게는 접근하기 어려운 문화였다. 이러한 특성 때문에 사회학자 부르디외는 ‘문화자본’(cultural capital)이라는 개념을 제시하기도 하였다. 하지만 인터넷의 등장으로 인해 이러한 문화적 취향에 대해 그 취향을 가진 사람들이 주도적으로 취향을 공유하기 위해 자발적으로 이해시키기 위한 행동을 하고 있다. 이러한 자발적인 행동은 개인이 문화를 이해하는 데 있어서 스펙트럼을 확장시키고 있다.

문화를 판단하는 행위(Judging)는 어떤 문화콘텐츠가 소비할만한 것인지 아닌 지를 결정하는 행위가 중심이 된다. 과거에는 이러한 판단의 중심에 대부분 자기 자신이 중요한 역할을 하였다. 어떤 음악이 들을만한 것인지, 어떤 영화가 볼만한 것인지에 대해 자신 스스로 판단을 하였다. 유일한 판단의 척도는 언론이나 방송을 통해 나오는 광고나 전문가들의 감상평이었다. 하지만 인터넷의 등장은 문화를 판단하는 행위에 커다란 변화를 가져왔다. 인터넷을 통해 많은 이들이 경험하고 판단한 것을 손쉽게 접할 수 있게 되었다. 이는 한 개인으로 하여금 문화활동을 결정하는 데 있어서 중요한 척도로서의 기능을 한다. 즉 이제 스스로가 아니나 다른 이들의 판단에 의거하여 자신의 문화적 행위를 판단하는 행위들이 증가하고 있는 것이다.

문화를 나누는 행위(Sharing)는 자신의 취향을 다른 이들과 나누고자 하는 행위이다. 개인은 자신의 취향을 자신 혼자만 즐기는 것이 아니라 자신의 취향과 비슷한 이들과 나누고자 하는 욕구를 갖고 있다. 하지만 이는 쉽지 않은 행위였다. 자신의 취향과 비슷한 이들을 찾기가 쉽지 않았기 때문이다. 또한 자신의 취향이 무엇인지를 알리기도 어려웠다. 인터넷의 등장은 이러한 취향의 공유를 쉽게 해주었다. 문화를 나누는 행위는 그 문화의 힘을 증대시키는 결과까지 가져오고 있다.

다른 이용자와들 네트워킹 하는 행위(Networking)는 개인이 독자적으로 행위를 하기 보다는 다른 이들과 연결된 상태에서 행위를 하는 것이 보다 큰 효율성을, 보다 큰 만족감을 가져다주기 때문에 이루어진다. 이 네트워킹을 하기 위해서는 네트워킹 할 수 있는 다른 이들을 찾는 것이 중요하다. 또한 네트워킹을 할 수 있도록 하는 환경적 조건이 주어져야 한다. 이 모든 것이 인터넷 등장 이전에는 쉽지 않았다. 인터넷의 등장은 개인과 다른 개인들을 수평적인 관계의 형태로 네트워킹하게 하였으며, 이를 통해 집단의 힘을 증가시켰다.

다른 이용자와들 협력하는 행위(Cooperation)는 근대사회에서 분업화를 통해 본격화되었다. 하지만 분업화를 통한 협력행위는 가장 효율적인 행위였지만, 동시에 개인들을 감정적으로 고립시키는 부정적인 결과를 초래하여 결국 개인을 소외시킨 행위로서 인식되었다. 이때의 협력의 목적은 이윤의 창출과 재화의 효율적 생산이었다. 하지만 퍼트남(Putnam)과 같은 사회학자들은 이러한 형태의 목적지향적 협력은 결과적으로 사회의 통합성을 저해하여 사회에 오히려 비효율성을 가져다줄 것으로 전망하였다. 이를 극복하기 위한 개념으로 사회성원들의 자발적인 협력에 기초한 사회자본(Social Capital)을 제안하기도 했다. 인터

넷의 등장으로 개인들은 효율적 행위를 넘어 감성적 행위를 하기 위해서, 또는 협력하는 행위 그 자체에서 즐거움을 찾기 위해 서로 협력하고 있다.

미디어와 이용자간의 관계에서 나타나는 다양한 행위들은 문화 자체에도 변화를 가져온다. 문화 자체의 변화에서는 이질적인 문화들간의 관계의 변화, 공동체와 개인간의 관계의 변화, 가상문화와 현실문화간의 관계의 변화, 감성문화 등이 포착된다.

먼저 문화들간의 이질성의 위계성 극복(de-hierarchicalization of difference)이 뚜렷하게 나타나고 있다.²⁰⁹⁾ 여기서 이질성(Difference)은 문화들간의 위계적 차이로 인한 이질성, 문화들의 사회맥락적 차이로 인한 이질성 등을 의미한다. 클래식, 서양미술과 같은 소위 고급문화와 락음악, 코메디, 만화와 같은 소위 대중문화는 상호 대단히 배타적이고 이질적인 것으로 여겨졌다. 특히 고급문화의 경우에는 대중문화에 비해 그 향유자들의 사회계급적 위치가 높은 사유로 인해 문화적으로 우월한 것으로 인식되었다. 사회맥락적 차이로 인한 이질적인 문화로는 아시아문화, 유럽문화, 아프리카문화 등을 들 수 있으며, 하나의 문화적 장르 안에도 이질적으로 존재할 수 있다. 인터넷의 등장은 이러한 문화들간의 관계에 커다란 변화를 야기하게 되었다. 특히 위계관계에서의 변화가 생겨나게 되었다.

문화의 부족화(Tribalization)는 전통적인 공동체문화에 대한 반작용으로 나타난 문화이다. 공동체문화는 전통적인 민족, 국가, 가족 등을 중심으로 한 문화였다. 하지만 경제적, 사회적 변수의 변화로 인해 공동체가 점차적으로 그 보호 기능을 하지 못하게 되면서 문화의 중심은 개인으로 옮겨가게 되었다. 하지만 개인주의의 확산은 인간에게 자유를 경험하게 하는 동시에 또 다른 소외를 야기하였다. 이제 IT를 활용하여 과거의 공동체에서의 감성과 연대는 유지하되, 공동체를 위한 확실성이 아닌 개인의 자율성이 보장되는 부족(Tribe)적 문화가 부상하고 있다.

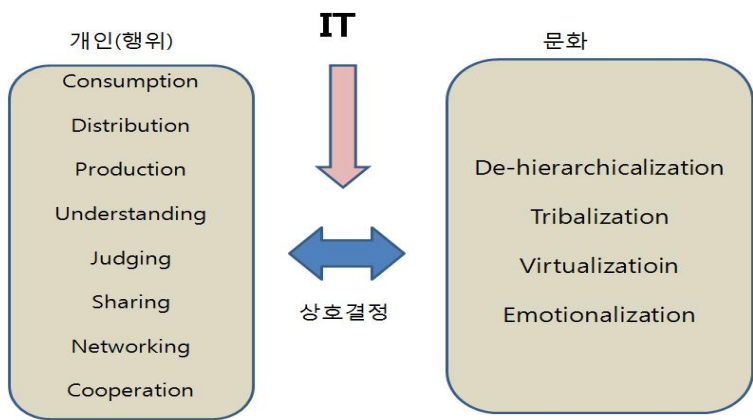
문화의 가상화(Virtualization)는 현실공간에서 존재하는 다양한 문화들이 IT로 인해 인위적으로 조작되는 과정에서 발생하는 특성이다. 그래픽기술의 발전은 문화의 가상화를 더욱 가속화시켰다. 실재와 거의 구별이 되지 않는 가상세계의 모습은 실제 세계에 살아가는 개인들로 하여금 그 가상세계의 모습을 실제로 받아들이게 하고 있다. 이는 1970년 대 이후 보드리야르와 같은 포스트모더니스트들에 의해 계속하여 지적되고 있는 문화의 변화

209) Ikonic, Barisic, Mikac(2007), p.59.

이기도 하다. 이제 가상세계는 실재를 모방하는 것을 넘어 실제 혹은 원본이 없으면서도 얼마든지 스스로를 구성하여 실제 세계에서의 개인들의 행위에 준거가 되기도 한다.

문화의 감성화(Emotionalization)는 사회를 움직이는 변화의 동인으로 감성적 측면이 크게 부각되고 있다는 것을 의미한다. 감성은 이성에 비해 즉각적인 반향을 가져오는데, IT로 인해 사회의 변화 속도가 빨라지게 되면서 개인은 감성적 변화에 대해 더욱 빠르게 반응하고 있다. 그래픽, 음악 등이 슬로건, 텍스트 등을 압도하게 되는 것이다.

[그림 7-1] IT-개인-문화 사이의 구조



이러한 분석을 토대로 본 장에서는 미디어-이용자 관계와 문화에서의 변화를 다음과 같이 큰 주제로 분류하였다.

1. 문화의 생산-유통-소비 체계의 변화
2. 문화의 이해
3. 집단의 힘
4. 일상공간과 시간
5. 부족문화
6. 감성문화

이제 아래에서는 위에서 분류된 큰 주제 하에서 IT로 인해 어떠한 문화적 변화가 포착되었는지를 18개의 형태로 제시하고자 한다.

제 2 절 IT 수용과 확산에 따른 문화·미디어 분야의 변화

1. 콘텐츠 생산—유통—소비 체계의 변화

가. 콘텐츠의 생산·유통·소비 사이의 경계 약화

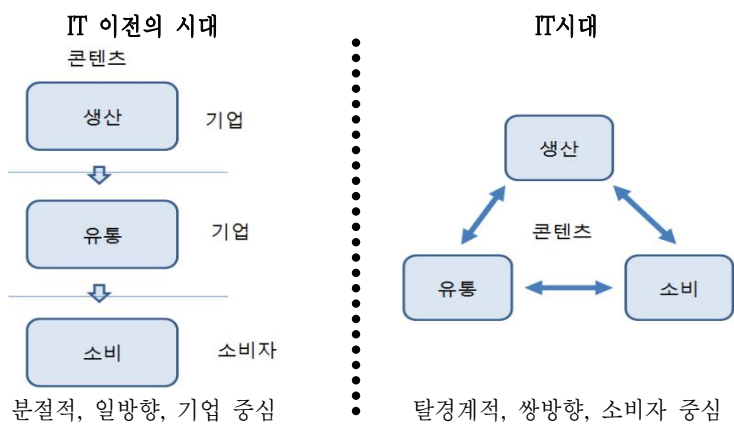
콘텐츠의 생산—유통—소비의 경계가 약화되면서 콘텐츠의 성격에 있어서 거대한 상업성 중심의 콘텐츠보다 일상적이고 소소한 콘텐츠들의 생산—유통—소비가 증가하고 있다. 또한 IT의 실시간성, 시공간초월성, 확산성으로 인해 일상적이고 소소한 콘텐츠들이 갖는 사회적 파급력이 크게 증가한다.

콘텐츠의 전통적인 생산방식, 유통과정, 소비행위가 크게 변화하고 있다. 전통적으로 콘텐츠 생산의 주체는 영화사와 방송사와 같은 미디어기업이었다. 대규모 제작비가 들어가는 영화와 드라마, 가요프로그램의 경우에는 여전히 영화사와 방송사가 중심이 되어 콘텐츠 생산의 주체가 되고 있다. 이러한 흐름은 앞으로도 크게 변하지 않을 것이다. 하지만 중요한 것은 IT의 발전으로 인해 과거에는 잘 찾아볼 수 없었던 새로운 콘텐츠 생산 주체들이 등장하고 있다는 것이다. 유통 역시 전통적으로 영화배급사와 같은 대기업들을 중심으로 이루어졌으나 최근에는 대기업들의 콘텐츠 유통에도 일단의 변화가 감지되고 있다. 생산과 유통이 분리되는 것이 아니라 규모가 커진 콘텐츠 생산 기업이 유통에 뛰어들기도 하고, 자본력을 축적한 콘텐츠 유통 기업이 생산에도 뛰어들기도 하는 현상들이 나타나고 있는 것이다. 이에 대기업들 넘어서 초대기업, 특히 다국적 자본으로 무장한 이 기업들의 콘텐츠 생산과 유통의 독점을 우려하는 목소리들 또한 높아져가고 있다. 한편, 콘텐츠 소비는 이용자들이 뒀이었다. 콘텐츠는 이를 생산하고 유통하는 주체가 있었고, 이 주체가 제공하는 콘텐츠를 보고, 즐기는 이용자들이 있었다. 이 소비의 주체들은 시청자들이기도 하며, 관객이기도 하며, 청취자들이기도 하며, 네티즌이기도 했다. 하지만 콘텐츠 소비의 새로운 주체들이 등장하고 있다. 아이러니컬하게도 과거 콘텐츠 생산과 유통을 하던 대기업들이 콘텐츠를 소비하기 시작한 것이다. 이러한 세 영역에서의 변화는 단지 생산—유통—소비의 주체의 변화뿐만이 아니라 사회 전체의 패러다임 변화를 야기하면서 권력 자체의 이동까지 가져오고 있다는 점에서 기술현상을 넘어서 사회문화적 현상으로서의 의미를 갖는다.

노기영(2008)은 전통적인 콘텐츠 소비자들이 생산의 주체로 변화하고 있다는 점에 주목

하면서 생산되는 콘텐츠를 창작콘텐츠, 가공콘텐츠, 재창조콘텐츠, 융합콘텐츠로 분류하였다. 각 콘텐츠에 해당하는 구체적인 사례들도 제시한 바 있다. 4가지 콘텐츠 사이에는 약간의 차이들이 존재한다. 그 차이는 간단하게 정리하면 얼마나 원본의 가치가 유지되었는가 혹은 변형되었는가와 사용자가 생산에 얼마나 개입하였고 어떻게 개입하였는가에 따라 결정되는 것이라고 볼 수 있다. 중요한 것은 콘텐츠 자체의 분류가 아니라 콘텐츠 생산과 유통까지 가능하게 하는 IT의 역할과 이에 따른 문화 지형의 변화이다.

[그림 7-2] 콘텐츠 생산·유통·소비의 탈경계화



나. IT Device의 대중적 보급과 소비자의 콘텐츠 생산 참여

IT Device가 보다 저렴하고 보다 편리한 인터페이스로 대중적으로 보급되고 있다. 이에 기존의 소비자들은 IT Device들을 쉽게 활용하여 콘텐츠 생산의 주체로서 적극 가담하고 있다.

콘텐츠 생산을 말할 때 우리는 영화, 드라마와 같은 거대한 규모의 콘텐츠를 주로 생각한다. 하지만 콘텐츠를 문화적으로 의미가 있는 모든 형태라고도 볼 수가 있을 것이다. 그것은 한 사람의 일기장일 수도 있으며, 친구들간에 추억을 담은 사진 한 장일 수도 있으며, 비리현장을 포착한 녹취파일일 수도 있다. 콘텐츠에 대한 또 다른 선입견은 영상과 음악만이 콘텐츠라는 것이다. 하지만 많은 경우 콘텐츠는 텍스트로 구성이 된다. 이에 영상

과 음악을 전문적으로 생산하기 쉽지 않은 일반인들이 자신의 블로그나 홈페이지, SNS에 작성한 에세이, 영화감상문, 여행기 등이 모두 의미있는 콘텐츠가 되는 것이며, 이때 소비자는 생산자로서의 역할을 하게 된다. 시나리오작가, 전문제작자들이 참여하는 것과는 완전히 거리가 먼, 즉흥적이고 일상적인 경험들을 글로 담아내는 것 자체가 콘텐츠가 되는 것이다. 텍스트 이외에도 동영상 등 멀티미디어 콘텐츠 생산의 주체로서도 기존의 소비자들이 부상하고 있다. 이런 현상이 나타나게 된 가장 큰 동인은 디지털기기의 대중적 보급이다. 과거 고가에만 구입할 수 있었고 작동방법 역시 전문가들만 할 수 있었던 캠코더가 이제는 대중적인 기기가 되었으며, 디지털카메라 역시 마찬가지이다. 더구나 스마트폰이 불과 1-2년 사이에 확산되면서, 융합기능으로 들어가 있는 여러 가지 멀티미디어 기능들이 대단히 사용자 중심적인 인터페이스로 제공되면서 이제는 ‘모두가 콘텐츠를 생산’하는 기술적 환경이 제공되고 있는 것이다. 이를 일반인들이 적극적으로 활용하면서 생산자로서의 위상을 점점 더 확보하고 있다.

〔그림 7-3〕 콘텐츠의 생산·유통·소비를 소멸시키는 IT 디바이스와 플랫폼



이렇게 생산된 콘텐츠는 어떻게 유통되는가? 과거 콘텐츠의 유통은 유통의 배급망을 가지고 자본력을 갖춘 대기업만이 할 수 있는 일이었다. 하지만 이제 콘텐츠의 유통은 포털

사이트, 유튜브, 트위터, 페이스북에 간단하게 클릭만 하면 가능한 일이 되었다. 물론 이들 플랫폼 자체가 가장 지배력이 큰 유통기업이 되고 있는 것 또한 사실이다. 과거와 다른 점은 콘텐츠 유통에 있어 일반인이 참여하는 데 있어 아무런 비용이 들지 않으며, 유통이 실시간으로, 전 세계적으로 일어날 수 있는 가능성이 커지면서 그 파급력 또한 훨씬 더 커지고 있다는 것이다.

정리해보면, 콘텐츠의 생산과 유통에 있어서 과거 소비만 하던 일반인들의 참여가 크게 늘어나면서 이들이 생산과 유통의 주체가 되어가고 있는 변화가 나타나고 있으며, 이 배경에는 캠코더 등 멀티미디어 기기들의 대중적 보급, 스마트폰의 확산 등으로 인한 '쉬운' 생산환경, 유튜브, 페이스북과 같이 '무료로 유통을 가능하게 하는 플랫폼'과 같은 IT기술의 발전이 핵심으로 자리잡고 있다.

다. 콘텐츠 생산-유통-소비의 생명주기(Lifecycle)의 가속화

IT로 인해 콘텐츠가 소비자에게 전달되는 속도가 빨라지고 있다. 특히 뉴스와 같은 정보의 경우 IT를 통해 거의 실시간으로 전달되고 확산되고 있다. 이는 저널리즘의 종말이라는 위기의식을 확산시키고 있다. 언론의 게이트키퍼를 벗어난 정보들이 사이버공간에서 즉각적으로 공표되는 현상이 증가하고 있는 것이다.

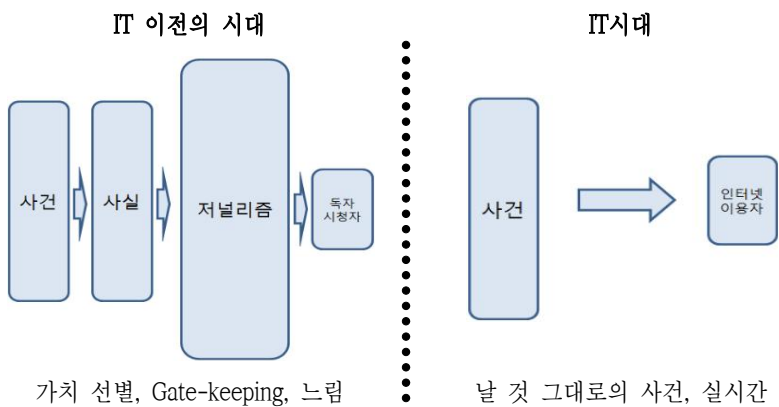
IT의 등장으로 소비자가 문화상품을 소비하기 위해서 걸리는 시간이 대단히 단축되었다. 단적인 예로 영화를 보기 위해서는 극장에 가야했었지만, 인터넷의 등장 이후 다운로드, 스트리밍 등 다양한 방식을 통해 집에서 자신이 원하는 영화를 원하는 시간에 볼 수 있게 되었다. 이는 하나의 콘텐츠가 소비되는 데 걸리는 시간이 크게 줄어들었다는 것을 의미한다.

400여년의 저널리즘의 역사를 보면 인터넷의 등장 이후 저널리즘은 종말을 우려할 정도로 커다란 변화에 봉착해 있다. 이는 인터넷 속도의 가속화, 인터넷의 보급화 등으로 인해 어떤 사건이 발생하였다는 사실이 이용자들에게 전달되는 데 까지 걸리는 시간이 급격하게 단축되어 급기야는 실시간, 동시적으로 전달되기까지 하기 때문이다. 발생한 사건을 가장 실시간으로 전달해온 것은 CNN live와 같은 라이브 브로드캐스팅이었다. 이라크전쟁의 실시간 '중계'를 통해 전 세계인들은 전쟁의 현장을 동시적으로 접하는 경험을 하였다. 하지만 CNN live는 거대 방송사의 특징상 거대한 사건들을 중심으로 실시간 브로드캐스팅을 한다. CNN에서 판단하기에 라이브로 중계하기에 가치없다고 판단되는 사건은 실시간 브

로드캐스팅의 대상이 되지 않는다. 중동과의 전쟁, 아프리카 내전, 미국의 살인사건 등 시청률을 확보할 수 있는 사건들만이 실시간 브로드캐스팅의 대상이 된다는 것이다. 한국의 경우에도 24시간 뉴스 방송이나 공중파 방송에서의 실시간 브로드캐스팅이 있지만 역시 CNN과 마찬가지로 시청률을 중심으로 하는 사건선택의 논리가 작동한다.

하지만 인터넷이 등장하고 초고속망이 건설되면서 이제는 일상의 구석구석에서 벌어지는 사소한 일들도 한 명의 개인에 의해서 실시간으로 중계될 수 있게 되었다. 이를 실시간 내로 우캐스팅(Narrowcasting)이라고도 한다. 거대한 사건들이라도 카메라기자의 눈으로 포착되는 것이 아니라 일반인의 눈으로 포착되는 사실들이 실시간으로 중계되기도 한다. 미국산 소고기수입에 반대하는 시위에서 진중권씨가 자신의 IT장비를 가지고 현장에서 벌어지고 있는 장면을 실시간으로 중계한 경우가 이에 해당한다. 이후 대학생 반값등록금 현장에 대한 중계도 이러한 방식으로 이루어졌다. 이에 저널리즘의 종말이 도래했다는 시각도 존재한다.

[그림 7-4] IT로 인한 콘텐츠의 라이프사이클의 속도 변화



전통적으로 저널리즘은 사건들이 이용자들에게 전달되기까지 게이트키퍼의 역할을 했다. 우리 세계에서 벌어지는 수많은 사건들 중 이용자들에게 어떤 사건들이 의미가 있을 까를 평가하고, 이에 따라 이용자들에게 전달해줄 사건들을 선별하였다. 이것이 전통적인 저널리즘의 게이트키퍼이다. 한편 저널리즘은 사실을 있는 그대로 전달하는 것에 그치지 않는다. 의미있는 사건들을 골라내기도 하지만, 그 사건에 의미를 부여하기도 한다. 이에

따라 보수적인 언론, 진보적인 언론 등이 같은 사건에 다른 의미를 부여하기도 한다. 이에 이용자들은 자신들의 세계관에 맞는 언론들을 선택하여 사건을 해석한다. 하지만 인터넷의 등장으로 이러한 저널리즘의 게이트키퍼에 커다란 변화가 생겼다. 게이트키퍼 자체가 없어진 채 사건들이 이용자들에게 바로 전달되기 시작한 것이다. 위에서 언급한 미국산 소고기 수입 반대시위 관련 기존 언론들에서도 보도를 했지만, 진중권씨의 일인미디어 역시 이용자들에게 현장의 사실을 그대로 전달했다. 이용자들은 오히려 게이트키퍼가 거의 없는, 보수적 혹은 진보적 의미 부여가 없는 날 것 그대로의 사실을 선호하기도 했다.

〔그림 7-5〕 촛불 시위에서 게이트키퍼가 없는 일반인의 현장중계 장면



이와 관련해서 구교태(2008)는 미국에서 르윈스키 사건이 벌어졌을 때, 이 사건을 CNN이 실시간으로 보도하는 데 한계를 보인 사례를 제시하고 있다. 즉 르윈스키 사건에 대한 스타위원회 보고서는 인터넷으로만 중계되었는데, CNN은 보고서 발표 현장을 중계하지 못한 채, 인터넷으로 중계되고 있는 컴퓨터 화면을 CNN의 초고성능 카메라로 촬영하여 내보낼 수 있었을 뿐이었다.

사건이 발생하고 그 사실이 이용자들이 전달되는 시간이 짧아지는 현상에 대해 구교태는 “정보주기의 가속화는 이제 사건이 발생하기도 전에 뉴스를 생산하는 형태로 진행되고 있다”고 설명한다.²¹⁰⁾ 이는 물론 과장된 표현이기도 하다. 사건이 발생하지 않았는데 뉴스가 생산될 수가 없기 때문이다. 하지만 인터넷을 통한 정보전달 방식에서는 특정한 사건

이 발생하지 않아도 현장을 중계할 수 있으며, 이에 현장에서 어떠한 사건이 벌어지지 않아도 뉴스는 전달되는 경우가 일반인들이 주도하는 일인 미디어 중계에서는 발견된다.

라. 저널리즘의 게이트키퍼 역할과 옐로우 저널리즘

IT로 인한 저널리즘의 게이트키퍼 역할은 IT를 통해 유포되는 정보들의 질을 하락시키고 있다. 특히 독자들의 엿보기 심리를 자극하는 정보들이 무차별적으로 유포되고 있으며, 이는 사회의 성찰성에 위기를 가져올 가능성이 있다.

하틀리(2003)는 “정보가 생성, 확산, 소비되는 정보주기가 급격히 짧아짐에 따라 가변적이고 개인적인 공간에서 의미가 형성되며, 지식형태로 루머나 가십성 정보로 변해가고 있다고 지적하였다.”²¹⁰⁾ 저널리즘의 경우 게이트키퍼는 의미있는 사건들을 찾아내고, 사건에 의미를 부여하는 전문적인 작업이지만, 정보사회에서 이러한 과정들이 생략되어가고 있다. 일반 개인이 각자 사건에 의미를 부여해버리기도 하며, 아무런 의미도 부여하지 않은 채 그대로 사실을 영상과 음성만의 형태로 전달하기도 한다. 이에 어느 정도 전문적인 역량이 있는 이들은 인터넷 미디어를 구축하여 하나의 언론의 역할을 시도하기도 한다. 이는 누구나 기자가 될 수도 있다는 것도 되며, 저널리즘의 민주화라고도 볼 수 있지만, 역시 저널리즘의 종말이라는 주장이 설득력을 얻고 있다. 특히 정보주기가 짧아진다는 것은 이용자들에게 보다 빨리, 쉽게 전달된다는 것을 의미한다. 이는 쉽게 말해 보다 자극적인, 감정적인 부분을 건드릴 수 있는 정보들을 중심으로 전달이 이루어진다는 것이다. 이에 사회적으로 의미가 있는 사건, 성찰적 해석이 필요한 사건들보다는 루머나 가십과 같이 바로 전달되고 이해할 수 있는 사건들이 주로 전달된다는 것이다.

네이버의 경우 메인화면에는 기존의 언론과 인터넷 언론의 기사들이 혼재되어 있다. 숫자상으로 기존 언론에 비해 월등히 많은 인터넷 언론이 있는데, 최근 들어 기사들의 성격이 과거 황색저널리즘을 연상시킬 정도로 질적 수준에 문제가 발생하고 있다. 루머, 가십들이 그 진실성 여부도 제대로 밝혀지지 않은 채, 큰 사건도 아닌데 큰 사건으로 위장하는 텍스트들을 통해 이용자들에게 무차별적으로 전달되고 있다.

210) 구교태(2008), p.37.

211) Hartley(2003); 구교태(2008), p.37에서 재인용.

또한 뉴스의 제목 자체가 이용자들의 클릭수를 늘리기 위해 이용자들의 관음증을 이용한 텍스트들로 급격하게 변해가고 있다. 아래는 이에 해당하는 사례이며, 2012년 11월 1일 저녁에 하루 동안에 네이버 메인화면에서만 찾는 몇 가지 사례이다.

“아이폰4 전파인증 실수 범인 알고보니”-파이낸셜 뉴스

“애플, 한국 정부 ‘독도’ 항의하자 한다는 말”-중앙데일리

“50세녀, 3년간 감기약 30억원어치 산 이유?”-헤럴드경제

“구글해킹 30대 남, 소장 음란물 무려...충격”-중앙데일리

“소개팅 해준다는 교회, 여자들 사진보니”-서울신문

“공항서 여친 폭행한 꽃미남배우 누군가 했더니”-매일경제

정보주기와 관련된 속도는 3가지로 나뉜다.²¹²⁾

- 1) 정보생산속도: 정보생산에 필요한 시간. 예를 들어 뉴스를 취재하는 데 필요한 시간
- 2) 정보배분주기: 예를 들어 취재한 뉴스들을 편집하고 방송에 배치하는 시간
- 3) 정보소비기간: 사람들에게 정보 이용되는 시기. 예를 들어 최종적으로 이용자들이 뉴스를 보는 시간

이 세 가지 시간이 전통, 근대, 탈근대(혹은 정보)사회에 이르면서 계속해서 가속화된 것이다. 특히 탈근대시기에는 영상이 중요한 역할을 하는데, 텍스트 생산은 전문적 지식이 뒷받침되어야 하는 측면에 있지만, 영상의 경우에는 촬영기기만 있으면 누구든지 사건을 전달하는 역할을 수행할 수 있다. 또한 텍스트는 생산하고 해석하는데 시간을 요구한다. 하지만 영상의 생산은 사건과 동시에 이루어질 수 있으며, 전달까지 디지털화로 그 편집작업의 속도가 빨라졌고, 이미지로 구성되어 있기 때문에 이용자들에게 해석이 필요 없이 즉각적으로 전달된다.

이는 베이컨의 실용주의 이후 지식과 정보의 위계에서 해석과 텍스트 중심의 지식보다 이미지와 이해 중심의 정보가 더욱 그 가치를 높이 평가받고 있는 것과 맥을 같이 한다.

212) 구교태(2009), p.38.

〈표 7-1〉 정보주기 관점에 의한 정보특성

정보주기 (frequencies)	매체 (medium)	지식형태 (knowledge type)	의미 (meanings)	의미 공간 (location)	시대구분 (historical periods)
높음	영상 (screen)	루머(rumor): gossip/information	가변적 (volatile)	개인적 (private)	Postmodern
중간	활자 (page)	지식(knowledge): fiction/science	논쟁적 (arguable)	사회적 (social)	Modern
낮음	석기 (stone)	신념(belief): myth, religion	안정적 (stable)	공공적 (public)	Premodern

출처: 구교태(2009), p.38

정보주기의 가속화는 전달되는 내용의 경량화를 가져왔다. 이에 구교태(2009)는 ‘의미의 불안정성’이라는 부작용도 있음을 경고한 바 있다.²¹³⁾ 이는 성찰성의 하락, 아노미의 가능성을 가져올 수 있다는 것이다. 또한 단지 정보전달주기의 가속화 뿐만이 아니라 인터넷 등 모든 과학기술의 발전 속도가 빨라지고 있는 것에 대해 이는 사회 성원들에게 ‘기술진보적응에 대한 스트레스’를 야기하기도 한다. 오히려 긴장과 스트레스가 늘어날 수도 있다는 것이다. 또한 합리성의 총결집체인 정보기술이 너무 빠르게 진화하는 모습은 사회학자 기든스(Giddens)가 주저넷(Juggernaut)이라고 은유적으로 표현한 근대사회의 위험성(risk)이기도 하다. 이에 대해 토플러는 “미래의 충격”이라고 표현하였으며, 헤이라이혼(Heylighen)은 급속히 변화하는 삶을 경험한 사람들이 무력감과 무능감을 겪을 것이라고 경고하기도 했다.²¹⁴⁾

2. 새로운 문화의 이해

가. 문화 이해에 있어서 타인의 판단과 경험에 의존 증가

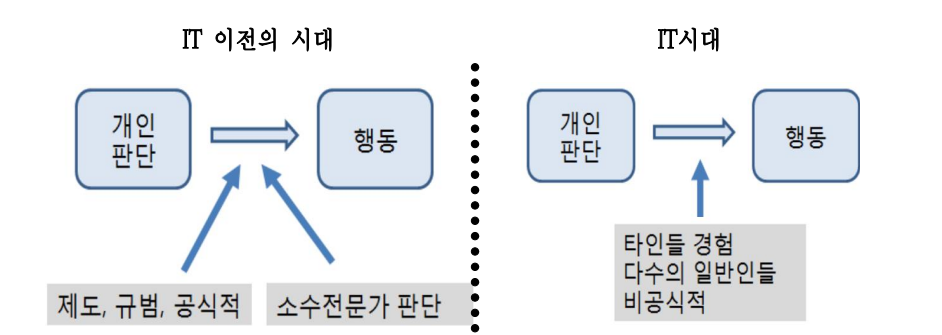
IT를 통해 문화에 대한 정보와 지식들이 쉽게 풀이된 상태에서 공유됨으로써 일반인들의 문화에 대한 이해도가 높아지고 있다. 이렇게 IT를 통해 문화에 대한 이해도가 상승됨에 따라 문화에 대한 관심도 역시 증가하게 되었다. 특히 적극적 문화소비자들의 경험은 일반인들에게 IT를 통해 전이되어 결과적으로 경험의 확산을 가져오고 있다. 일반인들의 경험들도 집단적으로 이루어 질 때 개인의 문화적 행동에 있어서 커다란 영향력을 발휘하고 있다.

213) 구교태(2009), p.39.

214) Heylighen(1999); 구교태(2009), p.40에서 재인용.

IT의 발달로 인해 문화를 체험하기가 더욱 쉬워지고 저렴해짐에 따라 다른 소비자들보다 더욱 심화된 경험을 하는 문화소비자들이 늘어나고 있다. 이들을 ‘매니아’(Mania)라고 부르기도 한다. 물론 IT 이전에도 매니아는 있었다. 이때의 매니아들은 수집행위가 주요 행위였다. 그러나 IT를 통해 문화콘텐츠에 대한 접근이 저렴해짐에 따라 콘텐츠를 수집하는 것 이외에도 콘텐츠를 경험한 것에 대해 심층적인 해석과 정보를 제공하는 이들이 많아졌다. 이들이 제공하는 해석과 정보는 단순히 무엇이 재미있었다, 재미없었다 정도의 수준에서 머물지 않는다. 이들은 자신이 좋아하는 것에 대해 여러 경로를 통해 다양한 지식과 정보를 얻어 이를 가공하여 인터넷 상에 올린다. 인터넷 상에 올리는 것은 물론 자신만을 위한 것이 아니라 다른 이들에게도 전달하기 위해서다. 일반 소비자들은 이들이 올린 해석과 정보를 읽으면서 자신이 그 문화를 체험할 것인지의 여부, 체험을 결정하더라도 어떠한 방식으로 체험할 것인지를 결정하는 경우가 많다. 매니아적 문화소비자들은 자신들만의 세계를 구축해놓는다. 그리고 서로의 문화세계들을 인정하면서 자신들의 문화적 지평을 넓혀간다. 이들의 문화세계는 IT를 활용하여 구축된 네트워크를 통해 구현된 세계이기 때문에 본질적으로 열린 세계이며, 접근이 용이한 세계이다. 이 세계를 들여다보면서 이 세계에서 내려진 문화선택의 판단에 크게 의존하는 행위들이 일반 개인들에게 뚜렷하게 나타나고 있는 것이다.²¹⁵⁾

[그림 7-6] IT 시대의 타인의 경험 의존에 의한 판단과 행동



215) 이호영(2006), p.132.

김진우(2010)에 의하면 앱사용자는 앱을 구매하기 전에 자신이 목적하는 바를 수행해주는 비슷한 종류의 앱을 비교한다. 인터넷에 올려져 있는 앱들의 코멘트나 리뷰를 확인해보고 어떤 앱이 가격대비 가장 유용성이 있는가를 결정하는 데 참고를 한다. 이때 어떤 한명의 리뷰보다는 여러 명의 리뷰에서 공통적으로 유용하다고 하는 앱을 고르는 것이 일반적이다. 이때 중요하게 작동하는 것은 자신의 판단에 우선하는 타인의 경험과 판단이다. 영화를 고를 때도 마찬가지이다. 과거 영화를 고를 때 중요하게 영향을 미치는 것은 주요 일간지에 나온 영화전문가의 영화평론이었다. 하지만 이제는 이러한 소수의 평론이 아닌 수많은 일반인들이 한 영화에 매긴 평점의 평균을 통해 영화를 볼 것이냐 말 것이냐를 결정한다. 예를 들어 평점이 8점 이상이면 정말 볼만한 영화라고 생각을 하며, 평점이 6점 이하면 볼 가치가 없는 영화, 다운로드를 받을 필요도 없는 영화라고 판단을 하게 되는 것이다.

[그림 7-7] 타인의 경험에 의한 영화소비 선택에 큰 영향을 미치는 포털사이트 영화평점



다시 앱사용자로 돌아가면, 김진우(2010)에 의하면 다수의 앱사용자는 자신이 앱을 구매하는 데 있어 다른 이들의 선행적 경험과 판단에 크게 의존하는데, 구매 후에는 자신이 직접 경험한 바를 또 다시 리뷰의 형태로 올리면서 자신 이후의 구매시도자들에게 영향을 미친다. 이 중 리뷰를 준전문적으로 올리는 다수의 사용자들이 있는데, 김진우는 이들에 대해 디지털 오피니언 리더의 역할을 한다고 설명한다.²¹⁶⁾ 즉 소비 행위에서는 리뷰 전문 사이트들을 조사하고, 조사를 통해 선택한 앱을 구매하며, 생산 행위에서는 SNS 등에 자신

216) 김진우(2010), p.35.

의 리뷰 및 의견을 게재하며, 앱 개발자에게도 의견과 피드백을 전달하여 앱 수정 작업에 영향을 미치는 등 능동적으로 의견을 생산한다. 이 과정에서 소비의 행위에서는 타집단의 경험이 영향을 주며, 생산의 행위에서는 타집단의 경험에 영향을 준다.

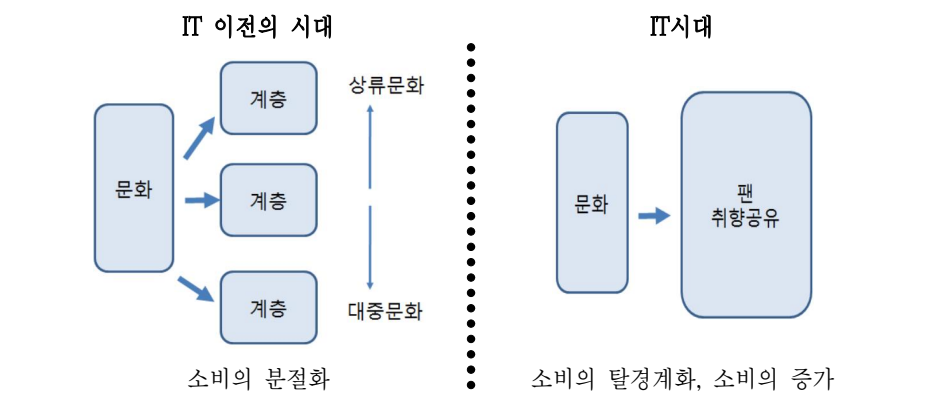
나. 문화 이해도 상승을 통한 문화 민주화

IT는 문화를 보다 쉽고 저렴하고 접근할 수 있는 기회를 제공하고 있다. 사이버공간을 통해 문화에 대한 이해도를 높이면서 개인은 문화에 대한 관심을 더 갖게 되고, 이러한 기회를 통해 문화에 대한 소비가 증가하고 있다. 문화에 대한 소비의 증가는 문화계층간의 민주화를 가져오고 있다.

IT의 발전은 문화의 이해도를 높이는 결과를 가져오고 있다. 특히 문화산업의 이해도의 경우에는 IT의 등장으로 정보검색, 평점과 리뷰 습득, 티켓소비 등이 과거에 비해 대단히 용이해짐에 따라, 그 이해도가 증가하고 있다. 이에 따라 보다 편리하고 쉽게 문화를 이해하며, 이는 소비욕구의 증가로 이어지고 있다.

한국에서 대중문화 소비에 대한 욕구는 빠르게 증가하고 있다. 이러한 욕구증가의 배경에는 IT가 자리하고 있다. 물론 문화소비욕구의 증가의 동인으로 IT만을 설정할 수는 없다. 소득증가, 교육수준상승, 외국문화와의 교류 증가 등도 원인이 된다.²¹⁷⁾ 최근 들어서는 대

[그림 7-8] IT로 인한 문화의 소비 증가



217) 이호영(2006), p.129.

중문화에 대한 소비욕구를 넘어 소위 예술문화에 대한 소비욕구 또한 증가하고 있다. 고가의 뮤지컬 등이 매진사례를 이루는 경우도 빈번하게 발생하고 있다. 이러한 문화 전반에 걸쳐 소비가 증가하는 것에는 사이버공간을 중심으로 생성되고 있는 취향나눔의 텍스트들이 큰 역할을 하고 있다고 볼 수 있다. 인터넷 홈페이지나 블로그를 활용하는 많은 문화소비자들은 자신이 보고 들은 문화에 대해 감상평을 올리고 이를 다른 이들과 공유하고자 한다. 이제 고급문화에 대해서도 일반 대중들이 접근할 수 있는 계기들이 늘어나게 된 것이다. 이는 궁극적으로 문화 민주화의 가능성을 전망하게 한다.

IT는 문화콘텐츠의 복제와 확산을 용이하게 하였다. IT를 통해 디지털화된 음악들과 영상들은 쉽게 복제되었으며, 이 복제된 파일은 P2P 등의 방식을 통해 다른 개인들에게 무상 혹은 대단히 낮은 가격으로 제공되었다. 저작권침해 등 많은 부작용에도 불구하고 궁극적으로 IT가 가져온 문화콘텐츠의 복제와 확산은 분명 문화에 대한 소비를 증가시켰다. 특히 복제의 대상인 문화들이 대부분 대중문화인 점을 보면 대중문화에 대한 소비가 특히 증가되었다고 볼 수 있다. 이때 이 증가는 하나의 문화콘텐츠가 공간의 제약을 뛰어넘어 다른 사회에 살고 있는 이들에 의해서도 소비되기 때문에 총체적으로 보아 문화에 대한 소비가 늘어났다고 볼 수 있는 것이다. 카피레프트 진영에서는 P2P방식을 통한 문화취향의 공유는 문화에 대한 부당한 통제를 견제할 수 있다고 주장한다.²¹⁸⁾

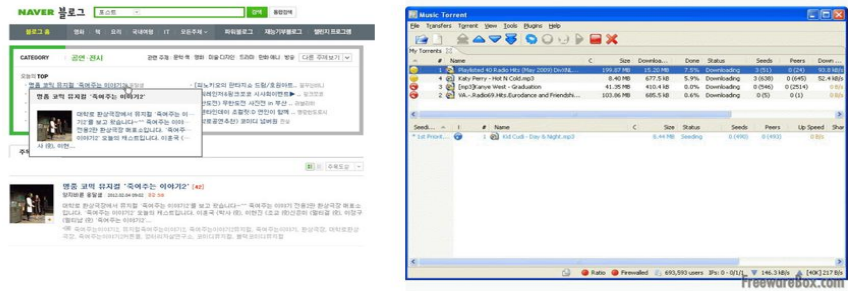
IT의 발전은 IT관련 디바이스들을 다양화하였다. 이 디바이스들은 시간과 공간의 장애를 넘어 문화콘텐츠를 소비할 수 있는 기회를 제공하였다. PMP(Personal Media Player)가 이미 초기 단계에서 그러하였으며, 이제는 스마트폰이 인터넷과 결합하여 과거와는 비교할 수 없는 수준까지 문화소비를 증가시키고 있다. 사실 IT 디바이스들을 보유하고 있는 개인들은 이 디바이스를 통해 문화소비활동을 하는 것에 대단히 적극적이다. 대표적인 예로 스마트폰의 경우에는 폰의 본래의 목적인 통신 이외에도 사진찍기, 음악듣기, 동영상보기, 인터넷서핑 등 다양한 문화소비활동을 하기 위해서 만들어진 것이고, 계속 진화해가는 이 기능들을 소비자들은 심분 활용하면서 자신들의 문화소비활동에 더욱 적극적이 되어 가고 있다. 인터넷을 통해 영화 다운로드를 경험한 비율은 해마다 폭발적으로 증가하고 있다. 저작권, 불법다운로드의 문제가 있지만, 어느 정도의 저작권료를 지불하더라도 다운로드

218) 이호영(2005), p.175.

를 통해 문화콘텐츠를 감상하는 비율이 증가하고 있다. 대표적인 사례로는 IPTV가 있다. 자신이 원하는 문화콘텐츠를 일정 수준의 가격을 지불하고 자신의 거실에서 언제든지 볼 수 있는 기회가 제공되고 있는 것이다. 이는 스마트폰에서는 무선인터넷을 넘어 2011년 이후 LTE 환경이 제공되면서 더욱 뚜렷하게 나타나고 있다.

스마트폰에서는 또한 안드로이드, IOS 와 같은 플랫폼환경에서 앱들을 구매해서 문화활동을 하게 하는 기회를 크게 증가시켰다. 그것은 게임을 하는 것일 수도 있고, 예술을 체험하는 것일 수도 있으며, 음악이나 영화를 보는 것일 수도 있다. 이러한 앱들은 IT 등장 이후 문화소비를 또 한번 크게 증가시키고 있는 기제가 된다. 특히 문화소비자들 중에서 대중문화를 즐기는 취향을 가진 집단에서는 IT 기기들을 이용하여 사진촬영, 영화감상에 적극적인 것으로 나타나고 있다.²¹⁹⁾

〔그림 7-9〕 IT를 통한 블로거의 뮤지컬문화 소개와 토렌트사이트의 뮤지컬 불법다운로드



다. IT를 통한 문화소비의 증가와 문화산업의 발전

IT를 통해 전반적으로 문화소비가 증가하게 되면서 문화산업이 발전하고 있다. 문화산업에서 생산되는 콘텐츠를 유형, 무형의 형태로 구매하는 이들이 증가하고 있으며, 이는 전체적으로 문화산업의 지평을 넓히는 결과를 가져오고 있다.

IT를 통해 문화에 대한 소비가 증가하였지만, 그 이면에는 문화를 창작하는 이들의 권리가 크게 침해당하고 있다는 비판이 지속적으로 제기되고 있다. 문화소비를 늘리는 데 핵

219) 이호영(2008), p.93.

심적 역할을 한 P2P는 우선 저작권을 보호하지 못한다는 측면에서 비판받고 있다. 불법복제, 불법유통이 카피레프트라는 이름으로 포장된 채 이루어지고 있다는 것이다. 콘텐츠를 생산하는 측에서는 이를 심각한 도덕적 해이로 이해한다.²²⁰⁾ 또한 이러한 불법복제, 불법유통은 결국 창작자들의 창조적 문화생산의 의욕을 감소시킬 것이고, 결과적으로는 문화의 질을 저해할 것이라는 것이다. 분명 다수의 콘텐츠생산자들이 자신들의 노력에 대한 보상을 제대로 받지 못하고 있다. 소비자들의 문화 소비는 증가하고 소비자들의 문화향유의 질적, 양적 수준은 높아질 수 있겠지만, 생산자들에게 돌아가는 보상이 적어질 것이며, 이는 결과적으로 다시 소비자의 문화향유에 악영향을 끼칠 것이다.

또한 소비자들에게 정신적으로 악영향을 끼칠 수 있는 비윤리적, 비도덕적 콘텐츠들이 생산되고 유통, 소비될 수 있는 위험성도 있다. IT를 통해 문화에 대한 소비가 늘어난 것은 분명하지만, 문화 중에서도 문화라고 부를 수 없는 반문화적인 것들이 분명히 있기 때문이다. 이러한 위험한 문화콘텐츠들도 쉽게 접근될 수 있기 때문에 IT가 가져온 문화소비의 증가 이면에는 이렇게 어두운 측면이 동시에 자리하고 있다.

그럼에도 불구하고 IT를 통해 대중들의 문화소비가 증가하게 되면서 문화산업은 일약 주요한 산업으로 부상하게 되었다. 특히 한국의 대중문화가 과거에는 한국인들만을 중심으로 향유되었으나, IT를 통해 해외의 문화소비자들에게 쉽게 확산되어가면서 한국의 문화산업은 새로운 전환기를 맞이하게 되었다. 바로 한류가 그것이다. 일본, 중국, 동남아시아의 문화소비자들은 인터넷을 통해 한국의 음악과 드라마를 다운로드 받아 보기 시작하였고, 이는 한국의 음악과 드라마를 중심으로 새로운 팬 층을 형성하게 되었다. 이를 한국에서는 한국 대중문화의 쾌거라고 인식하였다. 이러한 과정에서 IT가 한류를 이끌어내는 주된 배경이 되었다. 즉 IT는 한국의 문화산업의 글로벌화를 가져왔다.

하지만 한국 대중문화산업의 글로벌화에 대해서 비판론도 만만치 않다. 가장 큰 비판은 문화는 돈이다라는 주장에 대한 비판론이다. 김신동(2004)은 신지식인으로 대표되는 한국의 문화산업론은 한국의 자본주의와 민족주의가 결합되어 만든 위험한 신화라며 비판하였다. 특히 스피버그의 영화 한편이 현대자동차가 60만대의 차를 팔아야 벌 수 있는 돈을 벌어들인다는 것이 중앙일간지 등의 사설을 통해 확산되면서 온 나라가 문화산업의 신화에

220) 이호영(2005), p.176.

취해가는 현상을 비판하였다. 그는 또한 미국이나 일본의 대중문화에 대해서는 최대한 저항하면서 한국의 대중문화가 해외로 나가는 것에는 열렬한 환호를 하는 한국의 문화에 대해서 그것은 선진국 문화시민이 된 것 같은 우쭐한 감동에 젖는 '문화적 천박성'의 표출이라고 비판의 수위를 높였다. 이는 마치 과거 70-80년대 국산품 애용의 이데올로기가 문화상품으로 탈바꿈하여 나타난 것이라고도 볼 수 있으며, 미국, 일본 등의 문화제국주의를 이제 우리도 할 수 있다는 일그러진 열등감의 표출이라고 보고 있다.²²¹⁾ 그는 물론 한국의 대중문화를 해외의 소비자들이 인정해주고 좋아해주는 것을 한국인들이 좋아하는 것은 지극히 정상이라고 말한다. 마치 국가대표간 축구경기에서 자국의 축구팀이 이길 때 좋아하는 것과 같다. 그러나 김신동은 정도의 문제가 있다고 본다. 즉 너무 좋아하면 유치하는 것이 되고 부풀린 칭찬에 스스로 도취하는 수준에 되면 정신질환적 착각이 된다는 것이다. 김신동의 이러한 우려는 8년이 지난 2012년 현재 한국의 문화산업, 한류에 있어서 그대로 적용된다는 생각을 갖고 있다. 특히 2004년의 경우에는 중국, 일본, 동남아시아 등 그래도 문화적 근접성이 있던 국가들에 의한 한류의 부상이 관심사였지만, 2012년의 경우에는 소녀시대의 유럽 진출, 특히 싸이의 미국 진출과 빌보드차트 2위 등의 사건들이 이어지면서 그야말로 문화산업과 민족주의의 결합이 뚜렷하게 나타나고 있는 형국이다.

3. 집단 힘의 작용

가. 사회적 사실에 대한 집단적 공유의 확산

사이버공간에서 문화와 관련된 유용한 정보들이 집단적 네트워크를 통해 공유되고 있는데, 일상의 소소한 이야기부터 중대한 사건까지 다양한 수준의 사실을 집단적으로 공유하는 문화가 나타나고 있다. 전통적으로 이 역할을 했던 언론과는 경쟁적, 도전적, 협력적 관계를 맺으면서 유의미한 사실공유가 IT를 통해 집단중심으로 이루어지고 있다.

IT 네트워크를 통해 사실에 대한 공유가 집단을 중심으로 이루어지고 있다. 대표적인 사례 중 하나가 영화와 같은 문화콘텐츠가 불만만 가 불만하지 않은가에 대한 것을 두고 소비자들이 자신들의 경험을 인터넷 상에서 공유하는 것이다. 이 경험은 또다른 소비자에게

221) 김신동(2004), p.51.

의해서 광범위하게 공유된다. 또한 이러한 경험의 공유는 소비자들 수준에서만 머무는 것이 아니라 영화제작자들에게도 전달되어 이들의 영화제작에 대한 방향까지 설정해주시기도 한다. 이 경우 소비자들은 문화의 단순한 수동적 소비자가 아니라 '예술세계'의 준회원이 되고 있다고도 볼 수 있다.²²²⁾

어떤 주제에 대해 관심을 갖고 있는 이는, 그 주제에 대한 사실을 정보나 의견의 형태로 인터넷을 통해 개진하는 문화가 확산되고 있다. 사실을 자기만 알고 있는 것이 아니라 다른 이들과 공유하는 행위들이 늘어나고 있다. 이에 대해 베니거는 유사커뮤니티(pseudo-community), 라인골드는 가상커뮤니티(virtual community)에서 나타나는 행위라고 설명한 바 있다.²²³⁾ 즉 '지역을 공유하지 않고 반드시 대면적 상호작용이 없이도 관심분야의 정보나 지식을 공유하는 커뮤니케이션 행위'이다. 여행에 대한 경험과 정보를 다른 이와 공유하는 행위에서 이는 두드러지게 나타난다. 어떤 여행지를 다녀오면 그 여행지에 대한 사실을 사진과 텍스트의 형태로 블로그를 통해 올리는 이들이 늘어나고 있다. 블로그는 여행이 끝난 후에 수기의 형식으로 종합적으로 올려지는 반면, 페이스북과 같은 SNS에서는 여행지에서 실시간으로 사진과 소감을 올리고 있다. 이러한 행위들 모두 '사실을 공유'하는 행위이다. 여행책자에서 나온 것이 실제로 사실인지를 확인하는 행위들도 있으며, 여행책자에서 나오지 않은 여행지의 특성을 사진과 텍스트로 제시하는 행위들도 있다.

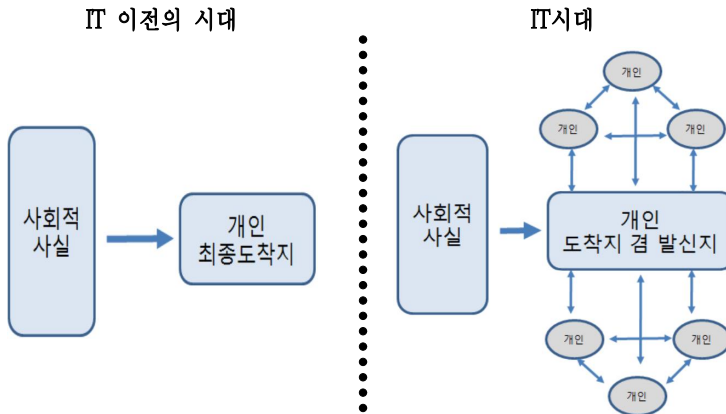
사실을 공유하는 것은 양방향적으로 일어난다. 어떤 이가 사실을 이야기하면, 그 사실을 접한 이들은 이 사실을 확인하는 메시지를 보내기도 하고, 이 사실을 수정하는 메시지를 보내기도 한다. 개방성의 원리도 적용이 된다. 즉 다른 모든 이들에게 내가 아는 사실을 개방한다는 것이다. 이때 행위는 불특정 다수에게 의도적으로 사실을 알리고자 하는 경우가 많다. 하지만 종종 자신의 의도와는 달리 불특정 다수에게 알려져 버리는 경우도 있다.

사회의 부조리, 불법행위, 공인으로서 해야하지 말아야 할 행위들을 목격한 경우, 이를 스마트기기 등을 통해 사진, 영상 등으로 담아 인터넷 상에 공유하는 행위도 사실의 공유에 해당한다. 이는 사회적으로 엄청난 파급효과를 가져오기도 한다. 아날로그적 사실을 디지털화 하는 기술과 이를 공유시키는 인터넷 기술이 사실의 공유를 엄청난 수준으로 끌어 올리고 있다.

222) Becker(1982); 이호영(2006), p.142에서 재인용.

223) 김관규(2009), p.21.

[그림 7-10] IT시대의 사회적 사실의 집단적 공유



김관규(2009)에 의하면 사실 공유에 있어서도 적극적으로 임하는 이들이 있다.²²⁴⁾ 이들은 다른 이들은 방관자로 있는 반면, 사회적 사실의 전달에 대단히 적극적으로 임하는 자들이다. 스스로에게 사명의식을 부여한 이들도 있으며, 전달 행위 자체에 매력을 느껴 자발적으로 하는 이들도 있다. 이들은 마치 사건취재 기자들과도 같다. 이들은 비판적 담론공중(critical discursive publics)으로 불려질 수 있으며 다양한 사회적 참여를 시도하는 개인들이다.²²⁵⁾ 비판적 담론공중은 적극적 발신행위자(Radical Access Member)이다.²²⁶⁾ 사실을 포착하고 이 사실을 공유하는 이들은 전체 인터넷 이용자의 10% 정도의 소수에 해당하며, 이들의 행동이 미치는 영향을 고려하면 이들을 '중요한 일반적 소수'라고 부를 수 있을 것이다. 김관규(2009)에 의하면 이들의 행동은 핵분열을 일으키는 임계치로 비유될 수 있다. 즉 이들 중요한 소수들의 사실공유 행위가 처음에는 그들 간의 공유행위에 머물게 되지만, 그 사실이 점차적으로 널리 알려지게 되면서 사회적 효과가 커지게 되며, 어느 정도 수준(임계치)을 넘어서면 사회적으로 커다란 변화까지 야기할 수 있는 힘을 가지게 된다는 것이다. 올리버 등에 의하면 다수행위자가 존재하지 않는 상황에서는 이들 소수집단이 특정

224) 김관규(2009), p.22.

225) 박노일, 한정호(2008); 김관규(2009), p.22에서 재인용.

226) 김관규(2009), p.23.

한 집합행동에 크게 기여한다.²²⁷⁾ 이들은 여행지에 대한 사실, 일상생활에 대한 사실들을 공유하는 데 있어서 다른 이들보다 적극적이며, 소위 파워블로거라고 불리는 이들, 지식인 서비스에서 달인평가를 받은 이들이 이들 중요한 소수에 해당한다고 볼 수 있다.

한편 중요한 소수가 아닌 90%에 해당하는 일반 이용자들은 무임승차자(Free Rider)의 특성을 보인다. 이들은 자신이 필요한 것만 얻고 자신이 무엇을 제공하고 공유하는 행위는 잘하지 않는 이들이다. 여러 연구들이 대다수의 이용자들이 이들 무임승차자에 해당한다는 사실을 검증하고 있다. James(1995)등은 무임승차자가 인터넷 이용자의 90% 이상 대다수를 점하고 있다는 사실을 제시하였으며, 박은희·이수영(2002)은 특정한 사회이슈를 가지고 분석한 결과, 총278건의 게시물을 156명의 사람이 의견을 게시한 반면 의견을 제시하지 않고 다른 이들의 의견을 읽기만 한 잠행자가 8만여 명에 이른다는 결과를 제시하였다.²²⁸⁾ 하지만 이들이 언제까지나 잠행자나 무임승차자로 있는 것은 아니다. 이들이 사실을 공유하는 행위는 단지 중요한 소수가 제시하는 것처럼 적극적으로 공유하는 행위가 아니라 주위 사람들에게 그 사실을 전달해주는 역할에서 발견된다. 특히 SNS의 발달로 인해 트위터나 카카오톡 등으로 사실을 전달해주면서 공유하는 행위들이 뚜렷하게 나타나고 있다.

나. IT를 통한 집단적 사실공유가 가져오는 사회적 파급효과의 증가

IT를 통해 사실을 집단적으로 공유하는 것은 단지 IT 이용자들 사이에서 머물지 않고 전체 사회 구성원들에게까지 확산되어 사회의 변화를 이끌어낼 정도의 파급효과를 갖게 된다. 특히 사회적 의제의 설정 및 정책의 변화를 가져오는 현상들이 증가하고 있다

한국사회에서 인터넷을 통한 사실 공유는 사회적으로 막대한 파급효과를 가져왔다. 대표적인 것은 역시 이명박 정부 출범 초기 미국산 소고기 파동에 있어서의 문제였다. 정부가 광우병 소고기를 국민의 건강을 생각하지 않고 미국과의 경제협력관계 때문에 무리하게 수입한다는 주장이 제기되었고 이에 광우병 괴담이 인터넷 상에서 떠돌기 시작했다. 인터넷에서는 다음의 아고라 공간을 중심으로 정부가 ‘사실을 은폐’한다는 글들이 올라오기 시작했고 정부의 미흡한 대처와 소통능력의 부족으로 이러한 글들이 설득력을 얻기 시

227) Oliver & Marwell(1985); 김관규(2009) p.24에서 재인용.

228) 김관규(2009), p.24에서 재인용.

작했다. 이후 시민단체와 진보성향의 신문을 넘어 보수성향의 신문들 일부까지 정부의 대처를 질타하였다. 결국 광화문에 대규모 촛불시위가 이루어지는 결과를 낳았다. 이명박 정부는 이 광우병 촛불시위에서 이후 임기말까지 자유롭지 못했으며 소통하지 못하는 정부로 낙인까지 찍히게 되었다. 이 사회적 현상에서 두드러지게 나타난 것은 역시 '사실을 공유하려는 행위'들이다. 자신이 광우병에 대해서 알고 있는 지식을 충동원하여 이 문제에 대한 지적을 하는 이들이 있었다. 그리고 정부가 말하는 사실과 다른 이 사실이 더 설득력을 얻어 결국 정부는 수입을 보류하는 결정을 내렸다. 김관규(2009)는 인터넷을 통한 이러한 행위에 대해 이상적 공론장과는 물론 거리가 멀지만 사회성원들간 사실을 공유하고 의견을 소통하는 주요한 공간인 것은 분명하다는 의견을 제시하였다.²²⁹⁾

사실을 집단적으로 공유하는 문화에 대해 레비(Levy)의 집단지성 개념은 여기서도 유용하다. 즉 어떠한 사회문제가 발생하게 되면, 그 사회문제에 대한 사실을 밝히고자 개입하는 개인들이 있으며, 이들이 사실을 관찰하는데 있어 집단적으로 상호작용을 하며, 이를 통해 문제를 해결하는 능력이 생긴다는 것이다.²³⁰⁾ 이러한 사실의 집단적 공유에 대해 폴뿌리 민주주의의 새로운 형태라는 긍정적인 평가들도 이어지고 있다. 이러한 평가들을 내리고 있는 이들의 시각을 풀이해보면 다음과 같다. 즉, 기존에는 어떠한 사실들이 누군가들에 의해 독점되었었다. 이 독점의 주체는 주로 소위 전문가라고 불리는 사람들이다. 하지만 인터넷의 등장으로 사실들은 독점되기 보다는 많은 이들에 의해 공유되기 시작했다. 이때 많은 이들은 전문가들만이 아닌 일반인들이다. 이들은 평등한 관계 속에서 사실을 공유하면서 문제를 해결해나가고자 한다. 로빈스(Robins)는 이와 관련해서 사실을 독점하던 기존의 저널리즘의 권위는 정보사회에서 이제 하락하고 있으며, 사실을 공유하는 새로운 저널리즘이 부상하고 있으며 이를 포스트모던 저널리즘으로 명명한다. 그에 의하면 포스트모던 저널리즘은 사실을 민주적으로 공유하는 저널리즘이며, 이때 사실은 객관적이고 중립적인 사실이기 보다는 비판이 가능한 성찰적 사실이다. 다른 이들과의 상호작용과 토론을 통해서 구축된 사실이라는 것이다. 그런데 이러한 새로운 저널리즘에 대한 긍정적인 반향에 대해 이호영(2009)은 사실이 어떻게 결정되는가에 대해 보다 주의를 기울여야 하며,

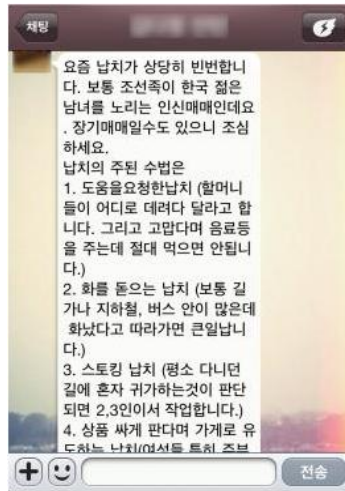
229) 김관규(2009), p.23 참조.

230) Levy(1999); 이호영(2009), p.77에서 재인용.

그렇지 못할 경우 집단반지성이 나타날 가능성도 얼마든지 있다는 의견을 제시한 바 있다.²³¹⁾

일반인들의 관심, 사회적 이슈는 실시간으로 다른 이들 간에 공유된다. 사실의 공유가 실시간으로 되고 있는 것이다. 포털사이트에서 제공하는 실시간검색순위가 대표적인 사례이다. 이 검색순위를 포털을 이용하면서 자연스럽게 보게 되면서 이용자들은 어떤 새로운 사실이 밝혀졌는 지에 대해 실시간으로 타인들과 공유한다. 실시간으로 제공되는 인터넷 뉴스들도 이와 유사한 역할을 한다. 스마트폰의 뉴스앱을 설치하게 되면 새로운 사실이 밝혀질 때 이를 이용자에게 문자의 형태로 알려주는데, 이 역시 사실의 실시간 공유에 해당한다. 이렇게 사실의 공유가 실시간으로 이루어지는 과정에서 이용자들은 어떠한 사실을 알게 되면 이를 자신 혼자만 알고 있는 것이 아니라 타인들과 ‘공유해야 하는 것’으로 인식하게 된다. 그리고 이를 타인들과 실시간으로 공유할 수 있게 하는 수많은 IT 환경(카카오톡, 페이스북 등)이 있기 때문에 이러한 사실 공유에 적극적이다.

〔그림 7-11〕 카카오톡을 이용한 정보공유의 사례



사실의 공유는 공유에 끝나지 않고 사회적 의제를 만들기도 한다. 임종수(2009)는 이와 관련된 사례로서 부실도시락사건, 미국산 쇠고기 수입문제, 고 노무현 전 대통령 서거 사

231) 이호영(2009), p.77 참조.

건 등을 제시하면서, 이러한 사건들에 있어서 사실을 공유하는 행위들이 사회적 의제로 이어졌다고 설명하고 있다.²³²⁾ 이렇게 인터넷의 상호작용성을 활용하면서 사실을 집단적으로 공유하고, 이를 사회적 의제화하는 현상에 대해 임종수는 위의 로빈스(Robins)의 ‘새로운 저널리즘, 혹은 포스트모던 저널리즘’과 유사한 의견을 보이고 있다. “과거 신문에서 방송으로 넘어온 정보 접근 통로가 지금에 이르러서는 가상세계로 많이 이관되고 있다”. 사실을 공유하는 데 있어서 포털의 기능은 막대했다. 포털의 메인화면에서 제공하는 수많은 언론사들의 기사들은 이용자로 하여금 사실에 대해 항상 노출시키는 효과를 가져왔고, 역시 메인화면의 실시간 검색어 순위도 이와 같은 효과를 낳았다. 이에 ‘포털미디어’라는 수식어가 붙을 정도로 포털의 사실 공유의 기능은 대단히 크다. 이와 관련해서 임종수(2009)가 수집한 한 인터뷰 사례 대단히 흥미롭다.

“2009년 5월 23일, 나는 오전부터 일이 있어서 친구를 만나고 돌아오는 길이었다. 습관대로 핸드폰으로 인터넷에 들어갔다. 다음에 들어가서 뉴스 기사를 보고 있는데 눈에 확 들어오는 기사가 있었다. ‘노무현 전 대통령 실종사’ 너무나도 놀라운 사실이라 클릭해서 볼 수밖에 없었다.”(오범진, 25)²³³⁾

다. 콘텐츠 생산에 있어서의 집단적 협업의 증가

콘텐츠를 생산하는 데 있어 천재적 개인의 독자적 역량보다는 일반인들이 집단적으로 협업을 하는 현상이 두드러지게 나타나고 있다. 기성 미디어 조직이 상업적 의도에서 혹은 정치적 의도에서 생산하기를 꺼려하는 콘텐츠에 대해 일반인들이 집단협업을 통해 그 생산에 나서고 있는 것이다. 다수의 개인들은 기술적 네트워크로 결합하여 적극적으로 집단적 발신행위를 하고 있는 것이다.

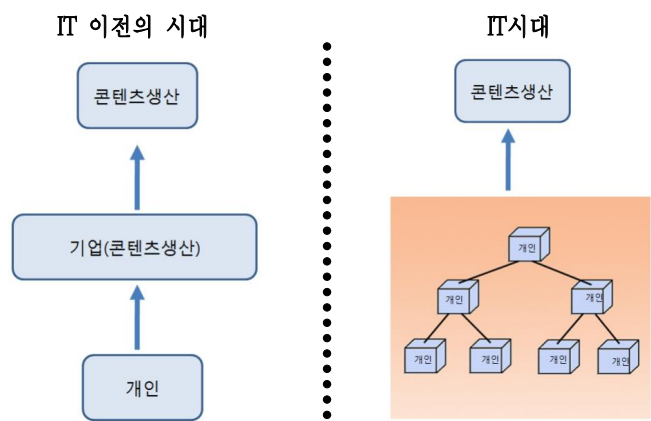
집단협업의 대표적인 사례로서 여전히 거론되는 것은 리눅스와 같은 소스공개 소프트웨어이다. 이 소프트웨어 생산에 협업을 통해 참여하는 이들은 지적재산권을 존중하지만, 모든 영역에서 존중하는 것은 아니며, 특정 영역에서는 카피레프트의 논리를 적용하여 협업에 참여하는 이들의 창의력이 발산될 수 있는 장을 마련하고 있다.²³⁴⁾ 이는 소위 플랫폼 공

232) 임종수(2009), p.96.

233) 임종수(2009), p.97.

유에 해당한다. 대기업이 플랫폼을 독점하게 되면, 이 플랫폼 안에서의 소프트웨어 개발에 있어서 창의성이 한계에 봉착한다. 하지만 플랫폼 자체를 공유하게 되면, 이 플랫폼 하에서 집단협업을 통해 보다 창의적인 생산물이 나올 가능성이 높아진다. 김관규(2009) 역시 집단협업의 사례로 리눅스를 들고 있다.²³⁵⁾ 소스코드를 완전히 무료로 개방하면서 소스코드를 사용하는 사용자들의 수가 늘어났으며, 이 사용자들은 인터넷으로 서로 연결하면서 새로운 프로그램 개발에 적극 나서고 있다는 것이다. 결과적으로 마이크로 소프트의 단일 운영체제의 독점에 대항하여 컴퓨터, 인터넷 사용자들이 집단적으로 협업하여 ‘다수를 위한 공개’원리의 확산을 모색하고 있는 것이다. 리눅스는 유닉스와 파일구성, 시스템구성은 비슷하지만 유닉스와 비교해서는 TCP/IP를 훨씬 더 효율적으로 활용하는데, 이는 리눅스의 네트워크의 효율성을 높인다. 무엇보다 무료이기 때문에 돈이 별로 없는 젊은 세대들에게 대단히 매력적이고 접근 가능한 집단협업의 플랫폼으로서 기능한다.

[그림 7-12] 집단협업을 통한 콘텐츠 생산의 형태



집단협업에 있어서 중요한 협업의 형태는 네트워크이다. 이는 개인적 차원이 아니라 집합적(aggregate)차원의 개념이다.²³⁶⁾ 인터넷을 통해 어떤 문화적 행위를 하려는 개인들이

234) 이호영(2006), p.143 참조.
 235) 김관규(2009), p.27.

하나의 네트워크를 통해 연결되면서 협업을 하는 것이다. 이는 문화콘텐츠의 생산을 위한 집단협업일 수도 있으며, 사회적 참여를 위한 집단협업일 수도 있다. 다양한 목적을 가진 집단협업이 인터넷을 통해 네트워크의 형태로 이루어지고 있다. 이들의 협업은 사회적으로 큰 영향력을 지니게 되면서 정보사회를 움직이는 주된 동인이 되고 있다. 집단협업을 위해서 우선적으로 필요한 것은 협업에 참여하고 있는 이들간의 지속적인 정보공유이다. 이들은 자신들의 블로그를 연결시면서 각자의 블로그에 있는 콘텐츠들을 서로 연결시키고자 노력한다. 이 연결 작업은 과거에는 집이나 사무실에 고정된 컴퓨터에서만 가능했다. 하지만 이제는 스마트폰을 이용해서 이동 중이나 장소에 구애받지 않고 3G, LTE 망을 이용하여 얼마든지 가능해져 집단협업의 가능성이 더욱 증대하고 있다. 이에 대해 김관규(2009)는 기술적 네트워크가 사회적 네트워크로 전환되면서 이루어지는 협업이라고 설명한 바 있다.²³⁷⁾

집단협업에 대해서 집단지성(Collective Intelligence)에 대한 논의도 이어지고 있다. 여러 개인들의 발신물들이 집단협업의 형태로 이루어지는 여러 결과물들 중 지식과 정보에 대한 결과물을 두고 이를 집단지성이라고 표현하고 있다. 수많은 개인들이 자신의 경험과 지식을 토대로 하나의 지식을 만들어가는 과정에서 최종적으로는 사회적으로 가치가 있는, 다수가 인정하는 결과물이 나타나게 된다. 레비(Levy)의 집단지성 논의 중 일부분도 이러한 부분에 할애되어 있다. 물론 레비의 집단지성 논의는 여기서 논하고 있는 서로위키(Surrowiki)가 주장하고 있는 ‘대중의 지혜’를 넘어서는 것이기는 하다.

집단협업 중 정보와 지식을 생산하는 결과물로서 가장 대표적인 것은 역시 위키피디아이다. 2001년 시작된 위키피디아는 집단협업의 방식으로 어떠한 개념에 대해서 그 개념의 설명을 완성시켜가고 있으며, 이 완성은 최종적인 것이 아니라 항상 진행형이다. 시작된 지 보름만에 항목이 31개로, 1년 후에는 17,300개, 2007년에는 150만개로 늘어났다. 어떠한 금전적인 보상이 없는 상황에서 전 세계의 사용자들이 다른 이들과 협업하여 특정한 개념, 사회적 이벤트, 인물 등에 대해서 설명을 만들어가고 있다. 이때의 협업은 동시에 이루어지는 것도 아니다. 동시적으로도 순차적으로도 이루어진다. 그리고 그 협업의 중요한 부분 중 하나는 다른 이들의 생산물에 대해서 무조건적인 수용이 아닌 비판적인 수용이다.

236) 김관규(2009), p.26.

237) 김관규(2009), p.20.

참여자들은 서로 토론을 하면서 스스로 편집한다. 위키피디아의 경우에는 최종 편집은 매우 적극적인 참여자로 이루어진 핵심집단이 하는 부분이 있다.²³⁸⁾ 이들은 참여자 들 중 생산에 참여하는 것이 아니라 파괴를 하기 위해서 참여하는 이들이 해놓은 행위들을 점검하고 대비한다. 이들은 전 세계의 수 천, 수 만의 사용자들이 올리는 지식과 정보들에 대하여 어느 정도의 편집권을 가지고 활동한다. 리드비터(Leadbeater)에 의하면 “위키피디아의 각 항목 뒤에는 무엇을 넣고 빼고 바꿀 것인지 참여자들이 의논한 모든 내용이 기록된 엄청난 분량의 회의록이 있다.”²³⁹⁾

라. 집단협업에서의 리더들의 중요성 증가

집단협업은 완전한 상태의 수평적 네트워크로 이루어지기 보다는 소수의 리더들이 동기부여를 하고 협업을 주도할 때 제대로 이루어진다. 이들 소수의 리더들의 역할을 통해 무임승차자들도 참여자로 바뀔 수 있다.

김진우(2010)는 트위터 이용자들 21명이 시도한 ‘떼창프로젝트’를 통해 집단협업을 설명한다. 이 프로젝트는 21명의 트위터 이용자들이 각자가 노래를 부르고 이를 다른 20명과 공유한 다음, 자신의 노래를 포함해서 다른 20명의 노래까지 모두 수합하여 서로 소통하

[그림 7-13] 트위터의 떼창프로젝트의 참가자들: 집단협업의 사례



238) 김관규(2009), p.27.

239) Leadbeater(2008); 김관규(2009), p.27에서 재인용.

면서 편집하여 1개의 노래를 최종적으로 만들어낸 프로젝트이다. 21개의 각각의 노래에서 출발하여 1개의 노래가 된 것이다. 이는 집단협업의 좋은 사례라고 볼 수 있다. 이후 이와 유사한 집단협업 프로젝트들이 활발하게 진행 중이다. 폐창프로젝트의 경우에는 장애인도 참여하였는데, 혼자서는 거의 자신의 노래를 외부에 알리기가 힘든 이 이용자의 경우, 자신의 노래와 다른 이들의 노래들을 편집하여 하나로 만드는 과정에서 적극 참여하는 행위를 한 바 있다. 이는 집단협업에서 담고 있는 가치 중 다양성, 민주성의 가치를 설명해준다.

창조라는 것은 사실 소수의 천재들만이 하는 것으로 여겨져왔다. 하지만 집단협업이 진정한 창조를 가능하게 하는 것이라는 주장들이 부상하고 있다. 본 히펠(Von Hippel) 등은 “새로운 가치를 창출하는 것 자체가 개인의 수준에서 이루어지는 것이 아니라 다른 사람과의 상호작용에 의한 것이다”라는 주장을 한 바 있다.²⁴⁰⁾ 듀이(Dewey)에 의하면 “개인의 경험은 단독으로 존재하기 보다는 다른 이들에게 공유됨으로써 새로운 가치를 생성한다.”²⁴¹⁾

그런데 집단협업은 억지로 이루어지는 것이 아니다. 집단협업의 틀을 만들어놓고 사람들을 그것에 투입하여 다른 이들과 소통하여 협업하라고 지시를 한다고 해서 이루어지는 것이 아니다. 오히려 그럴 경우 무임승차자들이 많이 나타나 협업이 시작되지도 못할 가능성이 크다. 김진우(2010)는 이와 관련해서 집단협업에서 무엇보다 중요한 것은 협업을 하고 싶다는 욕구라고 지적한다. 협업의 욕구가 우선시되어야, 자발적으로 협업에 참여하고자 하는 동기부여가 우선시되어야 진정한 의미의 집단협업이 가능해진다는 것이다. 그는 나아가 집단협업은 그 목적 자체를 창조물의 생산에만 두고 있지 않다고 설명한다. 다시 말해 집단에서 협업을 하면서 다른 이들과 소통을 하며, 그 안에서 소속감을 느끼고, 그 안에서 정체성을 확보하는 정서적인 부분이 집단협업의 큰 동기라는 것이다. 이와 관련 바고지(Bagozzi)는 “사회적 상호작용이 일어나기 전에 사회적 상호작용을 위한 욕구가 우선시되어야 하며, 이 욕구는 개인이 집단 안에서 정체성을 확인하는 것으로부터 시작된다”고 지적한 바 있다.²⁴²⁾ 위의 폐창프로젝트를 예로 들어보자. 이 프로젝트의 주요 목적은 21개의 개인의 노래를 1개의 노래로 만들어내는 것에 있지 않았다. 그것은 단순한 실험일 뿐이다. 이 프로젝트의 주요 목적은 21명의 다양한 이용자들이 각자의 독창적인 부분을

240) Von Hippel & Krough(2003); 김진우(2010), p.36에서 재인용.

241) Dewey(1929); 김진우(2010), p.36에서 재인용.

242) Bagozzi, Dholakia & Pearo(2007); 김진우(2010), p.37에서 재인용.

인정하고 수용하며 소통하는 과정에서의 정서적 만족감의 부여였다.

집단협업의 욕구가 형성되려면 이 욕구를 충족시켜주는 무엇인가가 있어야 한다. 과거 인터넷이 없었을 때는 이러한 부분이 쉽지 않았다. 하지만 인터넷 시대에는 소위 소셜컴퓨팅기술이 집단협업의 욕구가 실제로 실현될 수 있는 토양을 제공해준다. 김진우(2010)가 설명한 소셜컴퓨팅은 이미 우리의 일상화되어 카카오톡과 같은 SNS를 통한 다대다의 실시간 상호작용을 가능하게 하면서 집단협업의 욕구를 실현시켜주고 있다. 이러한 집단협업의 과정에서 보여주는 소통의 구조는 김진우(2010)에 의하면 ‘경험의 선순환 구조’(Positive Feedback Loop of Experience)이다.

하지만 개인들이 네트워크를 통해 협업을 시도한다고 해서 항상 성공하는 것은 아니다. 오히려 아노미상태가 발생하여 협업 자체가 붕괴될 수도 있으며, 협업을 해서 무언가를 생산한다고 해도 그 생산의 결과물의 가치가 별로 없을 수도 있다. 쉬운 사례로 대학에서 학생들이 하고 있는 팀플의 경우, 잘될 경우에는 집단협업의 장점이 나타나지만, 그렇지 못할 경우 개인들이 혼자서 하는 것 보다 더 못한 수준의 결과물이 나오기도 하며, 협업을 시도하는 과정에서 갈등이 발생하여 오히려 개인들간의 관계만 악화되는 경우도 종종 있다. 무임승차자들이 많은 경우 특히 이러한 문제들이 발생한다. 리드비터에 의하면 집단협업이 성공하기 위해서는 몇 가지 원칙이 있는 데 1) 핵심의 원칙, 2) 기여의 원칙, 3) 관계 맺기의 원칙, 4) 협업의 원칙 5) 창의성의 원칙들이다.²⁴³⁾

이때 핵심의 원칙이란 무엇인가? 집단협업에 있어서 그 네트워크가 완전히 수평적인 것은 아니다. 분명 그 네트워크 안에서 협업을 위한 동기부여를 하고 협업과정에서도 리더행위를 하는 이들이 있다. 쉽게 말해 다른 이들보다 적극적으로 협업에 참여하는 이들이 있다는 얘기다. 리더가 있어야 네트워크가 작동한다는 것이다. 이들은 일반인들보다 더욱 자발적으로 공헌하고자 하는 사람들이다. 그렇다면 이들이 아무런 보상을 받지 않고도 자신의 지식을, 자식의 경험을, 자신의 정보를 올리려는 동기는 무엇일까? 이에 대해서는 자신의 공헌을 다른 이들이 인정을 해줄 때의 자아존중감이라는 분석도 있지만, 가장 큰 동기는 나눔의 즐거움이라고 볼 수 있다. 이들은 자신들의 공헌을 통해 다른 일반인들이 참여할 수 있는 기회를 제공한다. 예를 들어 위키피디아에 ‘독도’에 대한 지식을 생산하는 데

243) 김관규(2009), p.27.

있어서 초기 독도에 대한 역사적 지식이 어느 정도 있는 이들이 기초적인 자료들을 제공하며, 이후 다른 이들이 이에 대해 지식과 정보를 보완하면서 집단협업이 이루어진다. 위에서 이야기한 대학생들간의 팀플에서도 리더가 있어야 팀플이 제대로 원활하게 이루어진다. 리더는 다른 이들의 아이디어를 종합해서 협업을 할 컨셉을 정하고 토론을 통해 협업의 방식을 정한다. 이를 통해서 다른 이들의 참여도가 높아지게 되며, 협업의 결과물의 수준 또한 향상된다.

두번째 기여의 원칙은 리더들이 제시한 기초적인 바탕 위에 일반인들이 작은 기여를 하면서 협업이 이루어진다는 것이다. 예를 들어 협업으로 음악을 만드는 과정에서 멜로디 한소절씩을 기여하면서, 혹은 가사 한 부분 정도를 기여하면서 이를 협업의 스타일로 하나의 음악으로 만들어나간다. 이때 기여의 원칙에서 중요한 것은 다른 이들과의 소통 속에서의 기여다. 다른 이들이 이미 해놓은 콘텐츠와 텍스트를 완전히 무시하고 기여할 수는 없다. 그 기여는 오히려 아노미 상황만을 발생시킬 수 있다. 즉 다른 이들과의 관계 속에서의 기여가 집단협업을 성공시킨다.

리드비터(Leadbeater)가 제시한 나머지 원칙들, 관계 맺기의 원칙, 협업의 원칙, 창의성의 원칙은 사실 '다양성'의 원칙으로 통일될 수 있다. 다양한 사람들이 참여해서 서로의 다양성을 인정하는 과정에서 협업에의 결과물이 창의적인 결과물이 될 가능성이 높다는 것이다. 이는 물론 쉽지 않은 일이다. 일단 다른 생각, 다른 취향, 다른 가치관을 지닌 사람들이 협업을 하는 것 자체가 쉽지 않다. 비슷한 생각, 비슷한 취향, 비슷한 가치관을 지닌 사람들 간에는 협업이 비교적 쉬우며, 협업이 자연스럽게 일어나기도 한다. 하지만 다른 이들과의 협업은 쉽지가 않다. 이와 관련해서 다른 절에서 다루겠지만, 비슷한 스타일의 사람들끼리 모이는 '솔림현상'도 목격되고 있다. 그럼에도 불구하고 리드비터는 진정한 집단협업은 이러한 다양성, 혹은 이질성을 감내해야 한다고 역설한다. 이와 관련해서 집단지성을 제시한 레비는 '다양한 혹은 이질적인 영역 내의 전문가들이, 그들에게 놓여져 있는 영역간의 벽을 깨고 서로 협업할 때만이 창의적인 생산물이 나올 것이다'라고 주장한 바 있다. 한국의 경우 중고교에서도 이러한 집단협업을 시도하지만 입시를 중심으로 이루어지는 교육현장에서는 쉽지가 않다. 대학의 경우에는 그나마 나은 편이지만, 역시 학과전공이 철저하게 구별되어져 있기 때문에 여전히 쉽지 않은 일이다. 2-3학년만 지나면 사용하는 언어 자체가 달라져서 소통하기가 쉽지 않다. 교양과목에서 서로 다른 학과의 학생들이

끼리 팀플을 하는 것을 교수들이 시도하지만 학생들은 괴로와하는 경우가 많다. 이러한 상이성간의 소통이 집단협업의 가장 커다란 가능성인 동시에 장애물이다.

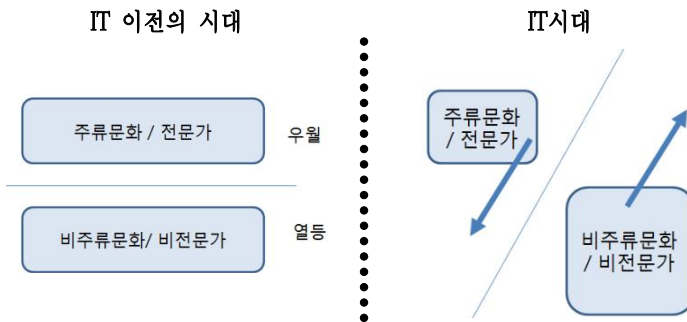
마. 비전문가 집단의 권위의 상승

사이버공간에서 전문가에 버금가는 인정과 지지를 받으면서 여론형성에 직접적으로 가담하는 이들이 늘어나고 있다. 이들 비전문가들은 공식 영역에서는 인정받지 못하지만 사이버공간과 같은 비공식 영역에서는 전문가에 버금가는 인정을 얻고 있다.

사이버공간에는 전문가에 버금가는 인정과 지지를 받으면서 여론형성에 직접적으로 가담하는 이들이 늘어나고 있다. 물론 사이버공간에서 활동하는 대다수의 이용자들이 이러한 인정과 지지를 받는 것은 아니다. 그 중 대부분은 적극적인 활동 자체를 하지 않으며, 다른 이들이 제공한 정보 등을 읽는 것으로 만족한다. 이들 중 조금 더 적극적인 이들은 블로그 활동을 한다. 블로그에 자신이 느낀 것, 자신이 경험한 것 등 자신을 중심으로 일상의 소소한 이야기들을 적어나간다. 블로그 행위는 다른 이들에게 보여질 것, 제공되어질 것이라는 원대한 목표에 의한 것이라기 보다는 자신 스스로가 기억할 수 있도록 하는 일기와 같은 성격을 지닌다. 그렇기 때문에 많은 블로그들에서는 소위 신변잡기와 가까운 글들이 주를 이룬다. 하지만 이들 블로거 들 중에서는 자신의 글을 읽는 사람의 수가 하루에 수 만명에 이르는 이들도 있다. 이들을 대표 블로거 혹은 파워 블로거라고 부른다. 이들은 이미 자신이 올리는 글에 많은 이들이 반응을 보일 것을 알고, 이를 염두에 두며 글을 써나간다. 이들은 나름대로 특정 분야에 전문성을 지니고 있는 이들이 많다. 예를 들어 의학지식과 관련된 파워 블로거 들 중 많은 이들이 의대생이거나 혹은 현직 의사들이거나 한 점을 들 수 있다.

이들 파워 블로거들은 사이버공간에서 커다란 영향을 미치는 동시에, 이 영향이 결과적으로 현실공간까지 미치는 경우가 많기 때문에 사회적으로 영향력이 높아지게 된다. 사회현상, 혹은 문화현상에 대해 전문적인 지식과 많은 경험을 가지고 있으면서 필력까지 보유한 블로거의 경우에는 종합일간지의 기사보다 더 많은 영향력을 갖기도 한다. 이에 대해 알랜(Allan)은 사이버공간에서 전문적인 역량을 보유한 일반인들이 블로그 행위는 기존 저널리즘에 커다란 도전이 되고 있다고 본다.²⁴⁴⁾

[그림 7-14] IT시대의 비주류문화/비전문가의 부상



이와 관련된 좋은 사례 중 하나는 과거 영화평론가의 영화리뷰와 네이버 영화사이트에서 제공되는 평점 그리고 일반인 리뷰들간의 차이다. 과거 몇몇 영화평론가의 영화리뷰는 그 영화가 성공하느냐 마느냐를 결정하는 경우도 있을 정도로 막대한 파급효과를 가졌다. 영화에 관련된 책을 많이 쓰고, 영화와 관련된 학위도 갖고 있는 이가 어떤 영화에 대해 좋은 영화다라고 말하고 어떤 영화에 대해 나쁜 영화라고 말할 때 우리 일반인들은 그의 말을 믿었고, 그 평가에 따라 영화를 볼지 안 볼지를 결정하기도 했다. 하지만 이제는 아무리 영화전공 교수가, 영화전문평론가가 어떤 영화가 대단히 훌륭하며 불만한 가치가 있다고 역설을 해도, 네이버 영화사이트에서 평점을 5점 정도밖에 받지 못했다면, 이 영화를 극장에서 보기에는 두려움이 생긴다. 즉 돈을 버릴 것 같다는 두려움이 생기는 것이다. 반면, 영화전공 교수가, 영화전문평론가가 어떤 영화가 정말 엉터리이며, 돈내고 볼 가치가 없다고 역설을 해도, 네이버 영화사이트에서 평점이 9점 이상이 된다면, 전문가들의 판단에 기초한 것이 아니라 수만 명이 참여한 문화활동을 기초로 하여 그 영화를 볼 지 말 지 결정하게 된다.

또 하나의 사례는 상품평과 관련된 비전문가들의 글들이다. 디시인사이드 등에는 새로 출시된 노트북, 휴대폰 등에 대한 소위 파워 블로거들의 상품평들이 올라와 있다. 이들의 상품평들은 전문가 수준의 평가와 소비자의 입장에서 신랄한 상품비평들, 친절한 설명, 그리고 구체적인 사진들이 포함되어 있는 상품평들로서 이용자들에게 큰 호응을 얻고 있

244) Allan(2006); 김은미(2007), p.186에서 재인용.

다. 이용자들에게 이들 파워 블로거들의 상품평은 상품을 구매하는데 중요한 척도가 된다. 이러한 새로운 상품을 다루고 있는 신문기사들도 물론 있다. 하지만 그 기사들은 너무 간단한 경우가 많으며, 파워 블로거들의 글에 비해 심층적이고 친절하지 못한 경우가 많다. 이용자들에게는 또한 자신들과 같은 이용자들의 입장에서 쓴 파워 블로거들의 상품평이 더욱 친근감있고 신뢰할만한 것이다. 물론 파워 블로거들의 이러한 상품평을 이용하여 상품을 판매하려는 기업들도 있다. 종종 파워 블로거가 기업에 스폰을 받고 고의로 상품평을 좋게 쓰는 경우도 있다. 하지만 이럴 경우 이러한 내용들은 다른 파워 블로거, 그리고 이용자들에게 곧 발각되는 경우가 많다.

과거에는 대중들은 매스미디어가 보내는 정보들을 수동적으로 수용할 수 밖에 없었다. 자신들이 직접 그 정보들의 진위를 판단할 수가 없었다. 이에 매스미디어는 기업과 밀접하게 연결되어 이윤을 확보하였다. 대표적인 것이 광고이다. 광고는 기업이 상품을 팔기 위해 이용자들에게 던지는 홍보 메시지이다. 그리고 이 광고는 TV, 신문을 통해 이용자에게 전달된다. 광고를 만드는 것은 전문가들이다. 전문가들은 소비자들의 심리를 파악하는 동시에 상품의 특성도 파악하여 최대의 소비욕구가 발생하도록 광고의 이미지와 텍스트를 만들어낸다. 그런데 인터넷이 등장하고 일반 이용자들이 자신들의 경험을 인터넷 상에 올리고 서로 공유하게 되면서 이러한 흐름에 커다란 변화가 생기게 된 것이다. 주도적인 이용자들이 어떠한 상품에 대해 평가를 내리고, 이에 대해 다수의 이용자들이 지지 혹은 반대를 하는 과정의 결과로 그 상품의 시장에서의 성패가 결정나게 되는 경우들이 늘어나게 된 것이다. 이들은 전문가들이 아니다. 하지만 자신들이 직접 경험하고 판단한 것을 서로 공유하면서 전문가들의 권위를 넘어서고 있다. 점점 전문가들이 제시하는 지식, 정보 등의 가치가 하락하고 있다. 그 지식과 정보는 전문가들만이 소통하는 것이어서 그 가치가 하락하기도 하며, 전문가들 자체에 대한 도덕적 신뢰의 추락으로 그 가치가 하락하기도 한다. 반면, 다수로 이루어진 비전문가들이 생산해내는 지식과 정보의 가치가 점점 더 부상하고 있다.

이러한 현상에 대해 라인골드(Rheingold)는 “디지털 온라인/모바일 기기로 무장한 대중은 이제 원자화된, 익명의, 집단적인, 수동적인 대중이 아니라 스마트 몼(Smart Mob)이다”라고 부른 바 있다.²⁴⁵⁾ 이와 관련해서 레비는 근대사회 후반기에 들어서 왜 전문가들의 권위가 하락하고 있는 지에 대해 설명하고 있다. 전문가 지성의 역사를 살펴보면 하나의 전

문가가 개별적으로 그 가치를 인정받아온 것은 사실이지만, 개별적으로 판단하기에는 너무나 어렵고 중대한 사안인 경우에는 다양한 전문가들이 합의체를 구성해 그 사안에 대해 논의를 해왔다(유럽의 한림원이 대표적인 예). 그럼에도 불구하고 전문가들은 개별적으로 활동해온 것이 일반적이었는데, 이러한 개별화 경향은 인쇄문화의 등장 이후 본격화되었으며 특히 산업사회 들어 분업체계가 정착되면서 더욱 뚜렷해졌다. 인쇄문화가 만들어낸 서책문화는 개별공간에서의 지식생산형태를 이끌어냈다. 또한 분업체계에서 파생된 전문성 담론 또한 공동작업을 저해하였다. 진정한 의미의 공동작업은 나의 전문성과 다른 이들의 전문성간의 자유로운 소통에 의해 이루어지는 데, 분업적 전문성 담론은 전문성에 있어서 영역간 폐쇄성을 만들어냈다. 나의 영역과 다른 이들의 영역간에 단절이 생기게 된 것이다. 이러한 폐쇄성은 각 영역에서의 개별 전문가의 권위를 일시적으로는 높여 주었지만 결과적으로 전체 전문가 집단에 대한 사회적 신뢰를 상실하게 하여 개별 전문가의 권위조차 하락시키는 결과를 초래하였다.²⁴⁵⁾

대중들은 이제 서로 네트워킹 되면서 ‘집단’이 ‘개인’보다 결국은 우수하다는 것을 보여주기 시작하고 있다. 이제 사회적 영향력도 네트워크화된 일반인들의 영향력이 소수의 정치전문가들의 영향력을 능가하는 형국을 맞이하게 되었다. 이와 관련해서 구교태(2008)는 이제 일반인들이 사이버공간에서 네트워킹 되면서 집단적으로 형성된 메시지를 사회에 내놓게 되면서 정당, 국회, 인쇄매체 등 기존에 사회에 메시지를 내놓은 전문가 집단의 권위가 하락해지고 있다고 설명하고 있다.²⁴⁷⁾

바. IT를 통한 하위문화의 부상

소수의 취향을 반영하는 문화들이 IT를 통해 전면적으로 부상하고 있다. 문화산업의 독점구조에서 비롯된 문화 획일화가 IT를 통한 하위문화의 부상으로 문화다원화로 이어지고 있는 것이다.

하위문화는 숫자적으로 소수에 속하는 이들이 즐기는 문화이기도 하며, 문화의 위계서열 자체에서 하위에 속하는 것으로 인식되는 문화이기도 하다. 하위문화의 특성은 쉽게

245) Rheingold(2002); 김은미(2007), p.186에서 재인용.

246) 최향섭(2009)

247) 구교태(2008), p.39.

말해 잘 알려져 있지 않다는 것이며, 잘 이해되거나 쉽게 향유되기도 힘들다는 데 있다. 그런데 하위문화를 즐기는 이들 중 이 문화를 자신들만 즐기는 것에 머물지 않고 다른 이들과도 함께 향유하고 싶은 이들은 이 문화를 외부에 알리는 데 적극적으로 나선다. 이를 위한 대표적인 행위가 사이버공간에서 블로그 등을 통해 하위문화에 쉽게 접근하는 법을 알려주는 것이다. 이들은 자신들끼리 밀접하게 연결된 상태에서 이 문화공간을 만들어나간다. 이때 연결의 중심에는 기존의 학연, 지연 등이 자리잡는 것이 아니라 취향을 공유하려는 의지, 취향을 공유할 수 있는 능력이 자리하고 있다. 의지와 능력이 있는 이들에 의해서 하위문화가 소개되기 때문에 하위문화는 외부로 보다 쉽게 확장되어질 수 있게 된다.²⁴⁸⁾ 물론 새로운 하위문화들이 계속해서 생겨나고 다양화되어지고 있기 때문에 모든 하위문화가 이에 해당하는 것은 아니다. 하지만 하위문화를 다른 일반 개인들과 공유하고자 하는 이들이 있을 때 이들에 의해 진입장벽이 낮아지고 있는 것이다.

IT를 통해 하위문화에 속하는 콘텐츠들을 접할 기회가 증가한 것은 무엇보다 저렴한 비용으로 다양한 콘텐츠를 즐길 수 있게 된 기술환경에 의한 바가 크다. 무명작가의 노래와 작품, 특정한 취향의 작품에 대해서 실시간으로 여러 사람이 이러한 문화들을 접할 수 있게 되었다. 소수이긴 하지만 같은 관심을 가진 사람들의 사이버공동체들이 생겨나기 시작했다. 소위 잘 나가는 문화들만이 독식하던 체제에 변화가 생기기 시작한 것이다. 이에 대해 이관경은 이호영의 연구(2005)에서의 인터뷰를 통해 “IT로 인해 문화콘텐츠 민주주의가 실현되었다”고까지 이야기한 바 있다.²⁴⁹⁾

문화산업의 독점구조가 고착화되어가고 있다는 것은 분명한 문화산업의 추세이다. 규모의 경제논리가 그대로 작동하고 있는 것이다. 한국의 경우에도 SM, YG와 같이 거대한 자본과 인력으로 승부하는 문화산업체가 주도하고 있는 형국이다. 이렇게 문화산업의 독점구조가 고착화 되어 가면 이들 산업체가 양산한 대중문화 -예를 들어 걸그룹 등- 생산자들이 엄청난 수입을 독점하게 된다. 이들이 이끄는 문화, 소위 ‘대세’에 참여하지 못하는 다른 유형의 문화생산자들은 시장에서 금방 도태될 위험에 처하게 된다. 즉 비주류문화상품이 존재 근거를 잃어가는 것이다.²⁵⁰⁾ 이는 문화를 다양하게 향유해야할 소비자들의 권리

248) Becker(1982); 이호영(2006), p.132에서 재인용.

249) 이호영(2005), p.176 참조.

250) 이호영(2005), p.177 참조.

에 침해되는 현상이다. 아무리 다수의 소비자들이 어떤 특정 문화에 열광을 하더라도 분명 그 문화를 싫어하고 다른 문화를 좋아하는 소수의 소비자들이 있는 것이고, 다수의 소비자들조차 다른 문화에 대한 접근 자체를 제한받는 환경이라고도 볼 수 있다. 대중문화의 주된 접근은 TV에서 이루어지는데, TV는 시간의 제약이 있는 매체이기 때문에 시청률을 확보할 수 있는 콘텐츠를 위주로 구성된다. 이러한 환경에서 대중들은 다양한 문화소비를 할 기회가 별로 없게 되는 것이다. 사실 mp3 형태의 음원의 전환은 이러한 획일화된 문화소비에 대항하여, 보다 싼 가격에 음원을 제공하여 대중들과의 만남을 시도하려는 하위 문화에서 처음 시도되었다.²⁵¹⁾ 이호영(2005)은 IT의 확산에 따른 저작권침해의 문제에 대해 “저작권의 확립이 모든 문제를 해결해줄 것이라는 믿음은 근거가 부족하다”라고 주장한 바 있다.

기존 미디어중심의 문화가 문화산업체에 의해 일방적으로 주어지는 대중문화의 성격이었다면 인터넷을 통해 소비되는 문화는 대중문화를 넘어 그 주변의 문화들까지 끌어안는 문화라고 할 수 있다. 특히 후자의 경우가 확산되는 배경으로 이호영(2005)은 “독점적이고 권위주의적인 국내 방송사의 선곡에 대한 반감”, “경험하지 않은 상품을 사는 것은 비합리적이라는 소비자의식”, “디지털 기술로 무장한 소비자들의 부상” 등과 같은 사회적 변화를 들고 있다.²⁵²⁾

사. 콘텐츠에 대한 집단적 소유의 확산

콘텐츠의 디지털화와 IT의 네트워크화는 콘텐츠를 소유하기보다는 공유하는 문화를 가져오고 있다. IT를 활용하여 콘텐츠를 공유하는 것에 있어서는 한 사람이 이를 더 소유해도 다른 사람이 소유가능한, 즉 콘텐츠의 양이 감소하지 않는 비경합성의 특성이 나타나고 있는 것이다. 집단적으로 공유하는 것은 과거의 개인 위주의 소유와는 달리 영속적으로 소유하는 것이 아닌 일시적으로 소유하는 성격이 강하다.

콘텐츠를 집단적으로 공유하는 문화는 쉽게 말해 실물의 콘텐츠가 디지털화된 콘텐츠가 되고, 이것을 유통시킬 수 있는 인터넷이 가능해지면서 생겨난 문화이다. 인터넷이 등장하기 전에는 콘텐츠를 공유하는 문화는 암암리에만 존재했다. 실물의 형태였기 때문에 복사

251) 이호영(2005), p.177 참조.

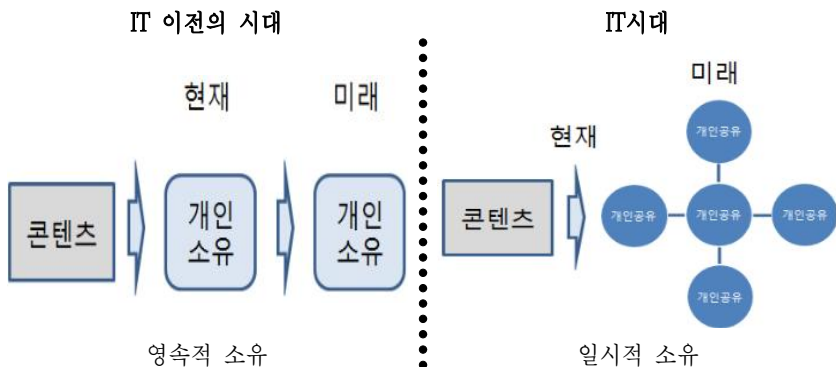
252) 이호영(2005), p.95 참조.

본을 만드는 것이 한정적이었고, 이를 유통시킬 수 있는 네트워크도 없었다. 80년대에는 학생들이 일본만화책의 불법복사본을 한 명이 사서 학생들끼리 돌려보는 것이 고작이었다. 한편, 이러한 문화에서 이미 공유문화의 원형이 발견된다. 분명 한 명의 소유자가 있지만, 이 소유자가 다른 이들과 공유하기로 결심하게 되면, 원 소유자의 품을 떠나 여러 명이 공유하게 되는 것이다. 하지만 대부분의 경우 실물상품의 경우에는 소유의 대상이 된다. 헌책방의 경우에는 소유자가 시간의 차이를 두고 계속 바뀌는 경우에 해당된다. 한명에게 어떤 책이 유용성이 사라지게 될 경우, 그 한명은 적정 가격을 받고 헌책방에 이 책을 팔고, 헌책방은 이 책을 다른 이에게 적정 가격을 받고 다시 팔아 수익을 남긴다. 중고차시장도 마찬가지이다. 이때의 문화는 여전히 실물중심의 소유문화이다. 공유하는 것으로 해석할 수도 있지만 분명히 가격을 지불하고 소유권이 특정 개인에게 이전된다. 하지만 디지털화와 인터넷은 이러한 문화에 커다란 변화를 야기했다. 한명의 개인이 소유하는 것에서 집단적으로 공유하는 문화를 가능하게 한 것이다. 이호영(2005)은 “최근의 변화는 음반 중심의 음악산업에서 음원 중심의 음악산업으로 구조변화가 일어나고 있다”는 부분을 인용하면서, 음악의 생산과 소비의 패러다임이 바뀌고 있다고 지적한 바 있다.²⁵³⁾ 비단 음악뿐만이 아니다. 영화나 드라마의 경우 DVD 등으로만 구입할 수 있었지만, 이제는 다운로드를 받을 수도 있고, IPTV나 웹기반 플레이어 등을 통해 실시간 스트리밍으로 볼 수도 있다. 게임의 경우에도 온라인게임의 경우 게임 자체를 온라인으로 연결해서 하는 것을 넘어서, 게임을 구매하는 방식이 실물상품이 아니라 웹상에서 다운로드를 통해 구매하는 방식들이 점점 더 확산되고 있다. 심지어 게임산업에서 실물상품판매를 유지하게 했던 콘솔게임들(플레이스테이션, xbox360 등)의 경우에도 온라인으로 게임을 다운로드 받아 소유하게 하는 방식들이 점점 더 확산되고 있다. 이제 실물상품으로 음악, 영화, 게임 등 콘텐츠를 구매하는 행위는 기억 속에 잊혀져가는 행위가 되어가고 있다.

이러한 변화에 대해 불법복제문화의 확산이라는 비판적 시각들도 제시되고 있으며, 실제로 동네의 음반가게들, DVD대여점 등이 거의 자취를 감추게 되었다. 이와 관련해서 갤러웨이(Galloway)는 이러한 콘텐츠들이 이제는 판매상품이 아니라 공공재로서의 가치를 지니게 되었다라는 주장을 펼치기도 했다.²⁵⁴⁾

253) 이호영(2005), p.78 참조.

〔그림 7-15〕 IT시대의 영속적 소유에서 일시적 공유로의 변화



이러한 변화 과정 속에서 음반산업은 한류라는 전성기를 걸으려는 구가하는 듯 보였지만, 실제로는 심각한 위기상황에 놓이게 되었다. 즉 음반을 팔아서 이윤을 얻는 비즈니스 모델이 더 이상 작동하지 않게 된 것이다. 음반산업의 위기 속에 가수들은 단지 노래만을 하는 것이 아니라 연기도 해야 하고 예능프로그램에 출연도 해야 하는 만능 엔터테이너로 역할을 해야하는 상황이 도래하게 되었다. 단지 노래만 잘한다고 하는 것은 아무 것도 아닌 것이 되어버리게 된 것이다. 하지만 음반산업의 위기가 음악산업의 위기는 아니다. 오히려 한국의 대중음악에 대한 접근도는 향상되었고, 다양성 또한 제공되면서 한국의 음악산업은 인터넷 이후 그 어느 때보다 대중들에게 사랑을 받고 있다. 결국 음악은 인기가 있는 데 음반을 사는 사람이 없다는 문제로 귀결된다. 이호영(2005)은 이미 2005년 자료를 통해 이를 확인시킨 바 있다.²⁵⁴⁾ 과거에 비해 인터넷을 통해서 음악을 쉽게 들을 수 있고, 과거에는 쉽게 접할 수 없었던 다양한 음악들을 접할 수 있게 되면서 음악의 인기가 더욱 높아지게 되었다. 심지어 유튜브처럼 해외의 콘텐츠 유통사이트를 통해 한국의 대중음악이 전 세계인들의 관심과 사랑을 받는 경우도 생겨나고 있다(소녀시대, 싸이 등). 이제 한국의 대중음악은 실물중심의 소유가 중심이 되는 것이 아니라 디지털화된 콘텐츠를 집단적으로 공유하는 문화를 통해 향유되고 있다. 이호영(2005)의 조사에 의하면 2005년 당시

254) Gallaway and Kinnear(2001), p.279; 이호영(2005), p.78에서 재인용.

255) 이호영(2005), p.86 참조.

이미 디지털음원의 시장규모는 음반시장규모의 7배가 넘었다.

하지만 디지털 음원시장 규모가 커지고 있다는 것으로 음악산업이 앞으로도 계속 발전할 것이라는 전망은 금물이라고 이호영(2005)은 주장하고 있다.²⁵⁶⁾ 실물에서 무형으로, 오프라인에서 온라인으로의 전환이 음악산업의 미래를 밝게 한다는 것은 지나친 해석이라는 것이다. 디지털 음원시장의 규모는 2005년 당시 벨소리와 통화연결음을 제외하고는 생각하기 힘들었다. 일반 음악은 불법경로를 통해 소유했던 것이 사실이기 때문이다. 하지만 현재 스마트폰과 와이파이 환경이 일상화된 시점에서 상황은 더욱 안 좋아졌다. 벨소리와 통화연결음 자체가 스마트폰의 앱을 이용해서 얼마든지 무료로 이용할 수 있게 되었기 때문이다. 심지어 안드로이드 기반 스마트폰에는 전 세계의 음악을 모두 무료로 다운로드받을 수 있는 앱들이 수없이 존재한다. 와이파이기반에서 하나의 음악을 다운로드받는 시간은 1분을 넘지 않는다. 이런 환경 하에서 1-2개의 음악을 듣기 위해 그 음악이 수록된 실물CD를 살 이용자는 그리 많지 않게 된다.

하지만 음악의 집단적 소유가 음악산업을 쇠퇴시킨 유일한 원인은 아니다. 이호영(2005)은 콘텐츠가 디지털화되고, 디지털화된 콘텐츠가 인터넷을 통해 집단적으로 공유되는 환경이 중요한 원인이기도 하지만 이에 못지않게 중요한 것은 90년대 이후 질적으로 발전하지 못한 한국의 음악산업계의 구조적 문제점이라고 지적하고 있다.²⁵⁷⁾ “90년대 초중반 음악생산자, 기획자, 투자자, 방송국 간 관계가 만들어낸 독특한 공생적 생산체계가 90년대 후반 이후 거의 바뀌지 않은 채 정제되어 있으며, 자기반성과 자구노력, 상상력이 부족한 음반업계 자체의 문제가 인터넷을 포함한 주위 환경의 급격한 변화에 적응하지 못하고 음악산업 부문의 황폐화를 낳은 것이다”라고 설명하고 있다. 2012년 현재 한국의 음악산업은 K-Pop, 한류 등의 이름으로 화려한 모습을 보이고 있다. 하지만 이호영(2005)이 지적했던 구조적 문제는 여전히 해결되지 않고 있다. 한편에서는 대형기획사들의 치밀한 마케팅, 치열한 경쟁 구조가 음악산업을 성공시키고 있다고 한다. 하지만 다른 한편에서는 대형기획사들 위주의 음악산업이 장기적으로 보아 얼마나 긍정적인 영향을 미칠 지는 미지수라는 의견들도 제시되고 있다. 획일적 대중문화에 대한 우려가 상시 존재하는 것이다.

256) 이호영(2005), p.87 참조.

257) 이호영(2005), p.89 참조.

[그림 7-16] 무료콘텐츠공유시스템인 토렌트(왼쪽)와 유료콘텐츠구매시스템인 아이튠즈(오른쪽)



한편, 콘텐츠산업의 한 축을 담당하는 영화산업의 경우에는 상황이 약간 다르다. 한국 영화가 헐리웃 영화로부터 우월적 지위를 갖게 된 것은 쉬리, 괴물 등 90년대 말, 2000년대 초반의 소위 1000만 관중 시대를 연 영화들이 나온 시점이다. 이 시기는 다름 아닌 인터넷과 디지털화의 시기였다. 음반산업과 마찬가지로 영화산업도 똑같이 인터넷과 디지털화의 환경을 맞이했는데 왜 영화산업은 이후 유례없는 호황을 누리고 있을까? 그것은 영화의 질적인 수준의 향상이라고도 이야기할 수 있지만, 영화의 관람행위의 특성에서도 찾아볼 수 있다. 즉 영화 역시 불법복제, 파일다운로드 등의 문제에 여전히 노출되어 있지만, 영화 자체가 극장에서 커다란 화면에서 보는 관람행위와 집에서 작은 모니터나 TV화면으로 보는 관람행위 자체가 이용자에게 가져다주는 감동이 크게 다른 특성을 가지고 있다. 영화는 실물상품 판매를 DVD 등에서 찾는 것이 아니라 극장에 오는 관람객에서 찾는 것이기에 산업의 위기가 크게 도래하지 않았다고 볼 수 있다.

한류의 핵심인 드라마 역시 호황을 누리고 있으며, 종합편성채널, 유선방송 등까지 등장하여 콘텐츠가 부족할 정도로 그 수요가 넘쳐나고 있다. 치열한 시청률 경쟁 속에 탄탄한 각본, 뛰어난 연기력과 연출력이 없으면 성공하기 힘들 정도로 한국의 드라마는 그 수준이 지속적으로 향상되고 있다. 드라마 역시 인터넷과 디지털화 환경에 여전히 노출되어 있다. 드라마를 복제한 DVD가 용산 등지에서 여전히 팔리고 있으며, 인터넷 상에서도 토렌트 등을 이용하여 얼마든지 무료로 다운로드 받아 볼 수 있다. 하지만 드라마는 실시간

관람이 가지고 있는, 소위 ‘본방사수’가 가지고 있는 특유의 특성을 가지고 있다. 이는 트렌드에 즉각적으로 동참하기를 원하는 시청자들의 특성과도 연계된다. 한국의 드라마의 경우에는 실물DVD시장을 국내에서 찾는 것이 아니라 오히려 해외, 특히 일본에서 찾고 있다. 겨울연가 이후 높아진 한국드라마에 대한 일본인들의 관심, 드라마를 수집하는 일본 특유의 이용자 문화를 활용하여 실물DVD 시장을 확보하고 있는 것이다.

콘텐츠의 집단적 소유와 관련해서 이호영(2005)은 “음반유통구조가 제조-유통사 중심에서 소비자 중심으로 재편되고 있다”²⁵⁸⁾고 설명하고 있다. 콘텐츠의 집단적 소유라는 대세를 활용하고자 하는 시장들이 등장하고 있다는 것이다. 인터넷과 디지털화라는 추세를 최대한 활용하여 기업의 이윤을 창출한다는 것이다. 이에 성공적인 사례로는 애플의 아이튠즈를 들 수가 있다. 애플은 자신들의 디바이스 상품인 아이팟, 아이폰, 아이패드 등에서 이용자들이 활용할 수 있는 콘텐츠를 아이튠즈라는 플랫폼만을 통해 이용가능하게 하면서 엄청난 수익을 올리고 있으며, 단기간에 세계 최강의 IT기업으로 부상하였다.

4. 일상공간과 시간

가. 일상의 시간과 공간의 제어화

IT는 공간적 차원과 시간적 차원에서 우리의 일상생활을 통제하고 있다. 이는 IT를 통해 우리의 일상이 이루어지는 부분들이 지속적으로 증가하고 있기 때문이다. IT가 언제 어디서든지 사용이 가능해지면서 일상생활이 편리해지고 효율적이 되는 동시에, 일상생활 자체가 IT에 크게 의존되고 있는 부작용이 발생하고 있다

2000년 대 중반 한국의 IT계에는 유비쿼터스 열풍이 불었다. 즉 언제 어디서나 IT가 우리의 일상에서 존재하게 되었다는 의미다. 우리의 시간과 공간 모두가 IT에 의해서 규율된다는 의미다. 우리의 노동시간, 우리의 여가시간이 IT에 의해서 규정받을 수도 있다. 노동시간에 여가를 즐길 수 있는 가능성을 높여주기도 하며, 여가시간이어야 하지만 노동의 압박에서 벗어날 수 없게 하는 것도 IT다. 이렇게 IT는 일상의 시간적 차원에서 우리의 일상생활을 규율한다.²⁵⁹⁾ 공간에서도 마찬가지이다. 우리의 은밀한 사적공간을 외부에 노출시키

258) 이호영(2005), p.90 참조.

259) 이호영(2008), p.86 참조.

기도 하며, 공적공간을 사적공간화 하는 결과도 야기하기도 하는 것이 IT다. 특히 스마트폰과 같은 디바이스들이 확산되면서, 이제 이동하는 공간이 단순한 이동만을 하는 목적으로 존재하기 보다는 그 안에서 여가와 노동을 즐길 수 있는 다목적 공간으로 변형되고 있다.

김복수(2004)는 IT에 의한 일상의 시간과 공간의 변화에 대해 24시간 사회라는 개념으로 설명한 바 있다. 24시간 사회는 IT의 발전과 더불어 항상 시간의 제약과 공간의 한계로 스트레스를 받는 현대인의 일상을 보다 평화롭고 여유롭게 만들 것이라는 기대를 담았다. 특히 시간을 우리 마음대로 편집할 수 있게 된 것이 24시간 사회의 가장 큰 특징이라는 것이다. 더 많은 일을 더 적은 스트레스를 받으면서 할 수 있는 24시간 사회의 사례로는 편의점, 24시간 사용가능한 인터넷뱅킹 등을 들 수 있다. 이동을 하면서도 스마트폰으로 일을 할 수 있고, 일을 하는 공간에서도 잠시 여유시간을 가질 수 있다.

이와 관련해서 이동후(2004)가 시도했던 조사인터뷰 중 흥미로운 것이 있다. 이미 9년전의 인터뷰 내용이지만, 2012년 말 현재 시사하는 바가 여전히 있는 인터뷰 내용이다.

“신문이나 잡지는 구독을 안하니깐 있으면 가끔 봐요. TV나 신문이나 마찬가지로인 것 같아요. 전에는 놓치면 재방송을 볼 수밖에 없었는데 요즘은 지난 방송을 다 볼 수 있고, 신문도 사이트 들어가면 지난 기사를 다 볼 수 있어요... 인터넷이 오히려 TV보다 속보가 빨라요. 인터넷에서 다양한 소식을 줄 수 있는 사람들이 많고요. 나는 텔레비전 뉴스를 오히려 안 믿어요.”(S2, 대학생, 여, 22세)²⁶⁰⁾

하지만 김복수(2004)는 대체적으로 24시간 사회가 인간에게 행복을 가져다 주었다기 보다는 인간의 노동을 더욱 강화시키는 측면에 크다고 보았다. 그의 보고서에서 인용된 다음 구절을 한번 보자.

“일요일, 여러분의 휴일. 비즈니스, 정치, 경제, 시황, 법정분쟁 모두 잊어버리는 귀중한 시간. 하지만 이런 것들이 필요한 사람들이 있습니다. 예보가, 분석가, 정보소식통 들입니다. 그들에게도 기다리라고 할까요? 만약 그렇게 생각한다면 당신은 이미 하루가 뒤쳐져 있는 것입니다. 이제 일요일은 선데이 비즈니스를 뜻합니다.”
(영국의 선데이 비즈니스 홍보문)²⁶¹⁾

260) 이동후(2004), p.2.

261) 김복수(2004), p.60.

이는 IT의 발전으로 인해 시간과 공간의 제약이 없어지게 되면서 오히려 자유로움이 감소되고 스트레스가 더 증가한다는 현실을 말해주는 것이다. 이제 우리들은 낮과 밤을 가리지 않고, 장소에 가리지 않고, 특히 우리의 의지와는 상관없이, 설령 의지가 있더라도 불안함을 이유로 “24시간 온라인 접속”되어있다. 이러한 항시적 접속은 친구들 사이의 관계에서는 그래도 긍정적인 효과를 갖는다. 많은 정서적 소통은 상호간 신뢰수준을 높여주기 때문이다. 하지만 업무적으로 연결된 사람들간의 24시간 온라인 접속은 24시간 스트레스와 같은 의미다. IT로 인해 일상의 시간과 공간이 압축되면서 우리는 회사에서 마치지 못한 일을 집에 가지고 가서 해야 하고, 그것도 부족하면 이동하는 지하철 등에서 해야 한다.

[그림 7-17] 공간과 시간을 가리지 않고 이루어지는 노동



나. IT로 인한 전통적 경계 약화(노동과 여가, 공적공간과 사적공간)

IT를 통해 언제 어디서든지 다양한 일을 할 수 있게 되면서 노동공간과 여가공간, 노동시간과 여가시간이 뒤섞이기 시작했다. 이러한 뒤섞임은 인간에게 보다 자유로운 여가를 가능하게 할 것으로 기대되었지만 실제로 치열한 경쟁사회 속에서의 생존을 위해 여가시간까지 노동시간에 함몰되어 가는 현상이 나타나고 있다. 또한 공적공간과 사적공간의 구분 역시 모호해지고 있다.

스마트폰 이전의 시대에는 휴대폰으로 시공간을 초월한 ‘통화’가 가능했다. 하지만 스마트폰이 등장한 이후에는 업무를 언제든지 가능하게 하는 다양한 앱과 무선인터넷망인 와이파이망, 3G, LTE 등을 통해 시공간을 초월한 ‘노동과 여가 행위’들의 많은 부분들이 가

능해지고 있다. 이와 관련해서 김신동(2005)은 “인간의 행동반경과 통신가능점을 일치시킨 기술이 바로 휴대폰이다”라고 설명한 바 있는데,²⁶²⁾ 이때의 행동에는 노동과 여가가 모두 포함된다. 그에 의하면 이제 우리는 스마트폰과 같은 IT의 확산으로 인해 “시공간의 압축이 극점에 도달한 시기”에 살고 있다.²⁶³⁾ 아탈리(Attali)는 이러한 시기에 특히 노동의 공간과 시간이 압축되는 것이 아니라 오히려 확대되는 비극을 경험하고 있다면서 이를 비판한다. 즉 “뉴미디어는 사람들을 장소의 구속으로부터 해방시켜 주었지만, 업무의 세계로부터는 더욱 도피하기 힘들게 만드는 새로운 구속을 동반한다”라고 지적한 바 있다.²⁶⁴⁾ 김복수는 사이버강의도 하나의 사례가 될 수 있다고 지적한다. 사이버강의가 도입된 이후 교수와 학생들이 모두 시간과 공간에 얽매이지 않고 보다 자유롭게 강의의 강의를 하고 학습을 하게 될 것이라고 전망했었다. 하지만 실제로는 교수들은 학생들이 질문이 언제 올라올지 모르고, 또 질문이 오면 바로 답변을 해주어야 하기 때문에 계속해서 강의를 하고 있는 기분이 들게 된다. 학생의 입장에서 교수에게 어떠한 답변을 해줄 지, 어떠한 과제를 제시할 지를 항상 모니터링 하는 가운데 학습의 스트레스가 더욱 커질 수 있다. 이렇게 IT를 통한 일상의 시간과 공간의 압축이 가져온 노동의 스트레스 증가에 대해 야콥스는 “사이버강의를 하는 교수들은 결국 점점 더 과중한 업무에 시달리게 된다”라고 지적하고 있다.²⁶⁵⁾

산업사회에서는 노동의 가치가 얼마나 노동을 했는 지, 어디서 노동을 했는 지에 따라 결정되었다. 즉 집이 아닌 노동현장에서 많이 시간을 일한 사람이 그렇지 않은 사람보다 더 노동의 가치를 인정받았다. 하지만 정보사회에서는 노동의 가치가 그 결과물에 의해 평가되는 측면이 크다. 노동현장에서 했는 지, 집에서 했는 지, 근무시간에 일을 열심히 했는 지, 집에 돌아가서 일을 열심히 했는 지는 중요하지도 않고 제대로 파악할 수도 없다. 이는 신자유주의의 성과주의와 연동되어 사회성원들에게 과정보다는 결과를 중요시하는 문화를 낳고 있다. 그렇다면 시간과 공간은 사실상 제한이 되어 있는 상황에서 한 개인이 다른 개인보다 더 나은 노동의 결과물을 생산하기 위해서는 ‘더 많이 일하는’ 수 밖에 없다. 이는 개인에게 언제 어디서나 일을 해야 한다는 강박관념까지 심어준다.

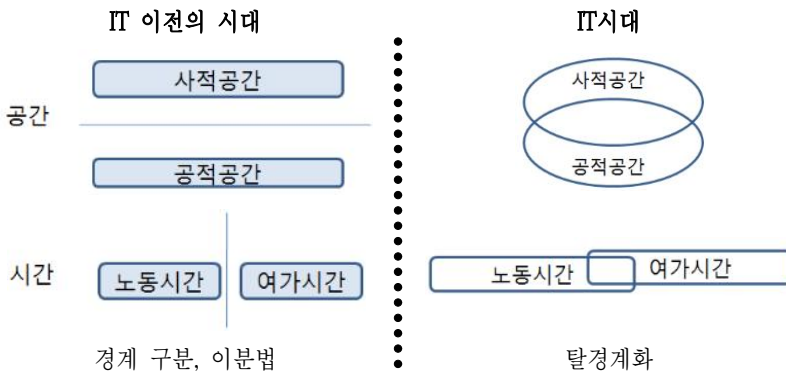
262) 김신동(2005), p.78.

263) 김신동(2005), p.78.

264) Attali(1993); 김복수(2004), p.60에서 재인용.

265) Jacobs(2004); 김복수(2004), p.61에서 재인용.

[그림 7-18] IT시대의 공간과 시간의 경계변화



IT는 또한 공적공간과 사적공간에 있어서 전통적으로 구분되어 오던 경계를 모호하게 만들고 있다. 이와 관련 김신동(2005)은 휴대폰이 갖는 사회적 의미를 설명하기 위해 먼저 유선전화의 전통과 역할에 대한 논의를 전개한 바 있다. 유선전화는 가정에서 공적으로 사용된다. 즉 유선전화의 경우에는 청년들 입장에서는 부모의 간섭과 통제에서 벗어날 수 없게 하는 일종의 감시도구이다. 하지만 휴대폰이 등장한 이후 이러한 간섭과 통제에서 벗어날 수 있게 되었다. 이제 공적공간은 축소되고 사적공간이 그것을 대체하게 되었다. 또한 공적공간에서도 사적담화를 휴대폰으로 나누는 행위들이 증가하고 있다.²⁶⁶⁾ 지하철과 같은 전형적 공적공간에서 혼자 스마트폰을 활용하여 다른 이들과 사적인 대화를 나누는 문화가 일상적인 문화가 되어가고 있다. 아무리 공적공간에서는 사적대화를 조용히 하자는 포스터를 붙여나도 소용이 없다. 김신동(2005)은 이와 관련해서 이는 공적공간의 침해에 해당한다면서 그 심각성을 일깨워주고 있다. “사적인 통화를 하고 있는 개인과 주변의 공중과의 경계를 설정해준 벽은 무너졌다.”²⁶⁷⁾ 지하철에서 자신의 가족, 혹은 친구와 대단히 은밀한 내용을 큰 소리로 이야기하는 사람들이 있다. 이러한 행위는 공공질서에 반하는 행동이다라는 것이다.

266) 김신동(2004)

267) 김신동(2005), p.80.

다. 즉각적, 속도집착적 문화의 확산

IT로 인해 일상의 문화가 과거에 비해 대단히 속도집착적이 되어가고 있다. 빠르지 않으면 불안해지는 문화가 일상에 자리잡게 되어가고 있다. 속도집착적 문화에 따라 어떠한 욕구가 생겼을 때 이를 즉각적으로 해소해야 하는 문화가 결과적으로 나타나고 있다.

정보사회에서는 이전에는 실시간으로는 도저히 이루어질 수 없었던 일들이 실시간으로 이루어지고 있다. IT가 우리의 일상으로 들어오면서 생겨난 큰 변화이다. 또한 하나의 일을 시작해서 끝마치는 데 걸리는 시간도 짧아졌다. 이로 인해 IT는 업무의 효율성을 높여주기 때문에 항상 과도한 업무에 시달리는 노동자들에게 보다 더 많은 여가시간을 제공할 것이라고 기대되었다. 하지만 아이러니컬하게도 정보사회로 들어오면서 사람들에게 일상은 더욱 ‘빨라진 것’이 되었다. 과거에 비해 더욱 시간에 쫓기게 되었고, 더 많은 여가는 커녕 회사공간을 떠난 공간에서도 여전히 노동을 해야 하는 경우가 늘어나고 있다. 이러한 환경 속에서 살아가는 인터넷 이용자들은 과거에 대해 여유시간이 많아진 것 처럼 보이지만, 실제로는 그렇지 않은 경우가 많다. 하나의 일은 더욱 “빠르게, 빠르게” 진행되고 마쳐져야 한다.

한국이 정보사회의 리더로 부상하게 된 것은 이러한 빨리빨리 문화 덕분이라고 주장하는 이들도 있다. 실제로 한국의 IT는 이러한 ‘빨리빨리 문화’를 십분 만족시키기 위해서 스스로의 기술적 한계를 계속 넘어서고 있다. 인터넷 접속망의 경우 100메가에서 1기가로

〔그림 7-19〕 빨리빨리 문화의 IT에서의 투영 사례를 보여주는 광고



진화하고 있으며, 특히 무선 인터넷 접속망이 일상화되면서 ‘빨리빨리 문화’를 재생하고 있다. 즉 그 지역의 로컬적 문화 → IT의 기술적 환경의 진화 → 그 지역에 빨리빨리 문화 재생산의 루프가 생긴다.

이렇게 시간 자체가 계속해서 빨라지면서 부작용들도 나타나고 있다. 즉 과거의 속도로 이루어지는 것을 점점 더 참지 못하게 된 것이다. 극장표를 사는데 걸리는 시간, 호텔에서 제공하는 인터넷의 속도, 은행에서 줄서는 시간 모두 충분히 ‘빠르지 않다’면 견딜 수 없는 것이 되어간다. 이는 이미 속도에 집착하는 문화가 내재화되기 시작했다는 것을 알 수 있다.

정보사회 들어서 이전의 사회에 비해 대단히 빠르게 이루어지는 대표적인 문화는 소비 문화이다. 인터넷 시대 이전으로 돌아가보자. 먼저 상품을 사기 위해서는 먼저 마트나 시장으로 가야 하는 공간이동행위를 해야 하며, 마트나 시장에서 도착했어도 제품을 구경하기 위해서 이리저리 옮겨다니며, 계산대로 가며, 집으로 이동한다. 그런데 인터넷은 이러한 모든 것을 생략하게 해주었다. 클릭 몇 번으로 이 모든 행위들을 급격히 축소 혹은 삭제하였다. 인터넷쇼핑의 등장은 현실공간에서의 쇼핑을 감소시킬 것으로 우려되었었다. 하지만 인터넷쇼핑을 통해 상품에 대한 소비욕구가 증가하게 되면서 오히려 현실공간의 쇼핑도 증가하고 있다.

속도에의 집착은 느린 것의 거부로 이어진다. 느린 것을 견디지 못하는 문화가 나타나고 있는 것이다. 여러 행위들 중에서 시간이 가장 느리게 간다고 생각되어지는 행위 중 하나는 ‘기다리는’ 행위이다. 이는 시간이 그냥 흐르게 내버려두는 행위이다. 하지만 이제 기다리는 행위는 수동적으로 시간을 흘려보는 것이 아니라 무엇인가를 끊임없이 하며 기다리는 행위로 변한다. 이는 IT의 발달에 의해서 형성된 새로운 문화이다. 휴대폰을 이용해서 끊임없이 카카오톡을 보내며, 게임을 하며, 인터넷검색을 하며, 영상을 보거나 음악을 들으며 기다리는 시간을 활용한다. 이러한 모든 행위는 ‘기다리는’ 행위를 아예 하지 않겠다는 행위로도 해석된다. 이러한 행위 속에서 보여지는 것은 다름 아닌 ‘시간은 아까운 것’이라는 인식의 확산이다. 근대를 거치면서 시간은 소중한 것으로 인식되어졌다. 시간은 효율적으로 이용되어야 하는 것이었다. 정보사회에서는 느린 시간에 대한 거부감이 나타나고 있다. 느린 것에 대한 불안이 고조되고 있다. 이미 2004년 김복수는 이러한 현상을 예감하고 있었다. “Net 세대는 쉬지 않고 버튼을 누르면서 시간의 여백을 채워나간다. 이들은 좀처럼 기다리는 시간을 허락하지 않는다. 버스를 기다리면서, 지하철을 타고 이동하면

서 손에서는 휴대폰이 떠날 줄 모른다. 끊임없이 버튼을 눌러대면서 누군가의 메시지를 교환하고, 게임을 즐기고, 그리고 누군가와 계속해서 통화하는 모습은 이미 흔히 볼 수 있는 정보사회의 자연스런 풍경이 되어가고 있다.²⁶⁸⁾ 2004년에는 무선인터넷이 휴대폰 안으로 제대로 들어오지 않았던 시기이다. 2012년 빠르게 보급된 스마트폰의 시대에는 위의 행위들은 물론이고, 인터넷을 통해 뉴스를 검색하고, 인터넷을 통해 연결된 다른 이들과 거의 무료로 집단 채팅을 하면서 기다리는 시간을 거부하는 행위들이 더욱 뚜렷하게 나타나고 있다. 아무 것도 하지 않으면서, 혹은 생각만을 하면서 보내는 것은 건딜 수 없는 것이 되어가고 있다.

이러한 문화들이 내재화되면서 휴대폰은 더욱 공기와 같은 것이 되어가고 있다. 휴대폰이 없다면 그냥 흘러보내는 시간이 너무 많아지기 때문이다. 이제 휴대폰이 없으면 시간은 느린 것이 되어 버리고 이에 따른 불안감과 초조함을 증가하게 된다. 휴대폰을 손에 지니고 있어야 시간은 내가 원하는 속도로 흘러가는 것이 된다. 지하철에서는 바로 옆에 앉은 친구들 사이에서도 입으로는 서로 수다를 떨면서도 손가락으로는 또 다른 친구들과 카카오톡과 연결되어 쉴새없이 채팅을 한다. 가족이 거실에 함께 있어도 각자 서로 스마트폰을 들여다보며 검색을 하거나, 카카오톡으로 채팅을 하거나, 게임을 하는 등, 같이 있지만 따로 행동하는 문화들이 뚜렷하게 나타나고 있다.

속도에 대한 집착은 기술과 IT제품에도 그대로 투영되고 있다. 소비자들은 기술이 계속해서 빠르게 진화하기를 원하게 되었으며, IT제품 역시 새로운 제품이 계속해서 출시되기를 원하고 있다. 이에 따라 기술과 IT제품의 교체 주기도 점점 짧아지고 있다. 오래 동안 꾸준히 팔리는 스테디셀러는 적어도 기술과 관련된 영역에서는 더 이상 존재하지 않게 되었다. 아무리 훌륭한 제품이라도 출시된 이후 6개월이 지나게 되면 새로운 제품이 나오기 때문에 이미 '오래된' 제품이 되어버린다. 신형 휴대폰은 2년 마다 출시되었지만, 이제는 6개월마다 출시될 정도로 교체주기가 점점 단축되어 가고 있다. 이와 관련 김복수(2004)는 컴퓨터의 경우 그 비즈니스 주기가 1960년대 10~15년이던 것이 이제는 6개월까지 줄어들었다고 설명하고 있다

268) 김복수(2004), p.68.

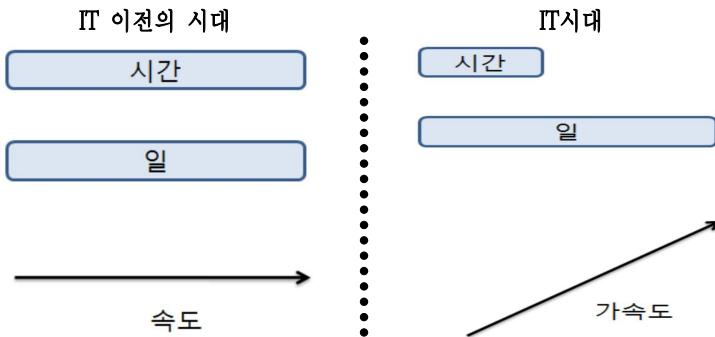
〈표 7-2〉 컴퓨터의 변화와 비즈니스 주기의 변화

	컴퓨터체제	비즈니스 주기
1960-70년대	컴퓨터 1세대	10-15년
1980년대	소형 컴퓨터	5-8년
1990년대	클라이언트/서버 컴퓨터	1-2년
현재	퍼스널 컴퓨터	6개월

출처: 김복수(2004), p.68.

소비자들은 점점 더 속도에 집착하게 되고 새로운 것을 요구하게 되었다. 이 수요에 얼마나 맞추어주는 가가 기업의 성패를 결정하게 되었다. “사업상의 의사결정은 전자 시장이 움직이는 속도에 맞춰 광속도로 이루어져야 한다. 이 속도를 맞추느냐 그렇지 못하느냐에 따라 경쟁의 승패가 좌우된다. 결국 성공은 빠르게 움직이는 자에게 보다 큰 수혜를 가져다준다.”²⁶⁹⁾

〔그림 7-20〕 IT시대의 시간가치의 변화와 시간의 가속화



속도집착의 문화는 IT기기를 활용한 커뮤니케이션 문화에서도 두드러지게 나타난다. 물리적으로 같은 공간에 있고 면대면의 관계라면 커뮤니케이션에서 속도는 문제가 되지 않는다. 서로 만나서 이야기를 하는데 있어서 그 자체가 실시간이기 때문이다.²⁷⁰⁾ 그런데 다

269) Lewis & Bridger(2000/2001), 김복수(2004), p.69에서 재인용.

270) 김신동(2005), p.82.

른 공간에 있게 되면 시간이 문제가 된다. 유선전화의 경우에는 내가 건 전화를 상대방이 반드시 받을 것이라는 기대가 적다. 상대방이 그 자리에 없을 수도 없다고 생각하기 때문이다. 자리에 없어서 안 받는다면 다음에 다시 걸면 된다는 생각을 하게 된다. 이 경우 시간이 주는 압박감은 그렇게 심하지 않다. 자동응답기는 이러한 시간의 인식에 약간의 변화를 가져왔다. 내가 전화를 걸었다는 사실을 상대방에게 알릴 수가 있게 되었다. 유선전화의 경우에는 그 기록을 남길 수가 없었지만 자동응답기의 경우에는 이를 남길 수 있게 되었다. 그리고 상대방과의 커뮤니케이션에 대한 기대는 높아진다. 상대방이 지금은 내 전화를 못 받더라도 내가 자동응답기에 남긴 메시지를 들으면 나에게 전화할 것이라고 기대하기 때문이다. 이때 시간에 대한 압박감은 약간 높아진다. 그리고 상대방의 전화를 기다리게 된다. 시간과 공간을 초월하여 커뮤니케이션을 가능하게 하려는 목적으로 탄생된 휴대폰의 경우에는 일단 내가 전화를 걸거나 문자를 남긴 사실이 100% 상대방의 전화기에 남는다는 생각을 하게 된다. 그리고 집이나 사무실이라는 특정 공간이 아니라 휴대폰을 가지고 있지만 나의 연락을 받을 것이라라는 기대를 하게 된다. 그렇기에 시간에 대한 압박감이 대단히 커진다. 다시 말하면 상대방과 바로 통화가 되지 않을 때, 상대방이 바로 나에게 답장문자를 보내지 않을 때 기다림의 정도가 커지고 시간에 대한 압박감이 더욱 커지는 것이다.²⁷¹⁾ 이에 즉각적, 실시간 커뮤니케이션에 대한 스트레스가 심해진다. 전화를 걸었는데 상대방이 곧 답을 안했을 경우, 문자를 보냈는데, 답장이 안 올 경우 상대방에 대한 오해까지 하기에 이른다. 이에 대해 김신동(2005)은 커뮤니케이션 상황, 상호작용 개시에 소요되는 기대 시간, 커뮤니케이션 개시에 사용되는 시간적 비용, 상호작용의 즉흥성을 중심으로 면대면 대화, 편지, 컴퓨터 통신, 유선전화, 휴대전화에 있어서의 차이를 아래 표와 같이 구분한 바 있다. <표 7-3>은 7년전에 작성된 것이지만, 현재에도 여전히 유용하다. 특히 스마트폰으로 진화된 휴대전화의 경우, 카카오톡 등 SNS 상에서 다자간의 문자 주고 받기 문화가 확산되면서, 상호작용에 있어서 1:1이 아닌 다 대 다 간의 상호작용의 즉각성도 나타나고 있다.

271) 김신동(2005), p.83.

〈표 7-3〉 상호작용의 유형과 시간적 기대감의 형성

커뮤니케이션 상황	상호작용 개시에 소요되는 기대 시간	커뮤니케이션 개시에 소요되는 시간적 비용	상호작용의 즉흥성
면대면 대화 1. 같은 장소에 있는 경우 2. 다른 장소에 있는 경우	즉시여행에 걸리는 시간	극히 적음 극히 많음	매우 높음 극히 낮음
편지	수일에서 수 주일	상당히 많음	극히 낮음
컴퓨터 통신 1. 이메일 2. 대화방	하루에서 수일 즉시	상당히 적음 극히 적음	다소 낮음 매우 높음
유선전화	즉시, 혹은 하루	상당히 적음	매우 높음
휴대전화	즉시, 혹은 수 시간	극히 적음	극히 높음

출처: 김신동(2005), p.85.

라. 가상문화와 현실문화의 연결

정보가 전달되는 과정에서 가변적으로 구성된 의미가 지속적으로 덧붙여짐에 따라 정보의 정확성에 대한 불신이 증가하고 있다. 사진들의 가공, 정보들의 루머화 등이 디지털기술을 통해 이루어지고 있으며, IT를 통해 확산되는 과정에서 정보의 정확성에 문제를 야기하고 있다. 가상이 현실을 대체하는 것에 대한 논의가 확산되고 있다.

가상공간의 등장으로 인해 현실공간에도 적지 않은 변화가 일어나고 있다. 가장 뚜렷한 변화는 가상공간에서 경험하는 감각들이 현실공간으로도 이전되고 있다는 것이다. 일반적으로 가상공간은 현실공간에서 경험할 수 있는 감각들을 모방하는 감각들로 이루어져 있다는 평가를 받아왔다. 현실공간에서의 빠른 속도의 경험을 가상공간에서도 경험할 수 있게 하는 것, 현실공간에서의 폭력적인 경험을 가상공간에서도 경험할 수 있게 하는 것, 현실공간에서 운동하는 경험을 가상공간에서도 경험할 수 있게 하는 것 등을 들 수 있다. 이때 가상공간에는 현실공간의 나를 투영한 아바타가 만들어져 나를 대신하여 가상공간에서 활동한다.

그런데 언제부터인가 가상공간에서의 아바타가 현실공간의 나에게도 영향을 미치는 현상들이 발생하고 있다. 아바타는 현실공간의 나의 복제품일 뿐인데, 그 복제품을 따라 내가 스스로 아바타를 모방하는 행위들이 늘어나고 있는 것이다. 실사에 가까운 그래픽 기

술을 토대로 한 레이싱게임, 스포츠게임 등을 하는 이들이 이러한 가상공간에서의 경험을 토대로 현실공간에서 실제로 할 수 없는 경험이 '현실에서도 그러할 것이다'라고 믿는 현상들이 발생하고 있다. 현실공간에서는 300킬로 이상으로 자동차를 운전할 가능성이 거의 없으며, 총으로 사람들을 죽일 가능성도 거의 없으며, 8만명의 관중들 앞에서 축구를 할 가능성도 거의 없다. 하지만 가상공간에서는 이러한 경험들을 제공하는 데, 그 공간을 경험한 이들은 이러한 경험이 현실공간에서도 유사할 것이라고 믿는다는 것이다.

[그림 7-21] 현실을 시뮬레이션 하는 가상현실

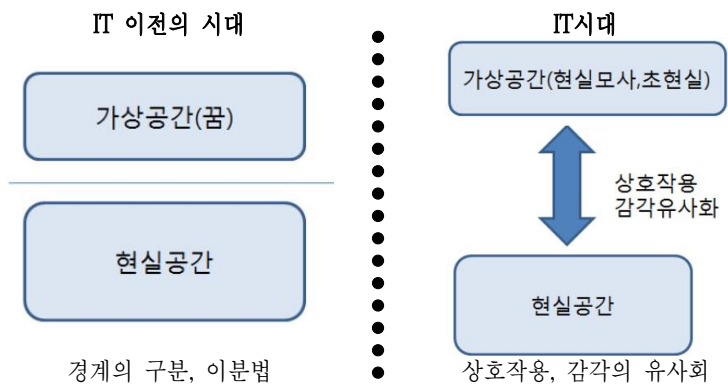


심지어는 가상공간에서의 경험이 현실공간에서의 경험보다 더욱 '실재적'이라는 평가를 받기도 한다. 3D기술의 발전으로 인해 이제 가상공간의 경험은 현실공간의 실제 경험과 거의 유사한 수준까지 올라오게 되었다. 이러한 환경 속에서 현실공간에서 소수의 경험만을 하고 사는 일반인들이 가상공간에서는 다양한 경험을 하게 되는 데, 이때 이 가상공간의 경험이 현실공간에서도 그러할 것이라고 믿게 되는 것이다. 오히려 현실공간에서 그 경험을 하게 될 때 감동이 덜하게 되면 가상공간의 경험이 더욱 '실재적'이라고 느끼게 되는 것이다. 이에 대해 사회학자 보드리야르는 시뮬라크르를 통한 초현실성(hyperreality through simulacre)라고 표현한 바 있다. 이제 이러한 초현실성은 2012년부터 본격화된 3D TV의 소비와 콘텐츠의 확산, 그리고 인터넷환경까지 연결된 스마트TV의 소비증가로 점차적으로 더 목도될 것이다.

하지만 이렇게 가상공간의 경험들이 현실공간의 경험들을 누르게 되면서 생기는 부작용

도 만만치 않다. 천안함 사건의 진실에 대해 방송사가 구현한 그래픽영상이 뉴스를 통해 나왔을 때 시청자들은 가상공간에서 구현된 이 영상에서 이루어지고 있는 일들이 실제 현장에서도 그대로 일어났을 것이라고 믿게 된다. 즉 가상공간의 경험이 더욱 생생해지게 되면서 역으로 현실의 조작, 사실의 왜곡을 할 수 있는 가능성과 위험성이 동시에 증가하게 된 것이다. 구교태(2009)는 이에 대해 가상공간에서 생성된 이미지들과 텍스트들은 가변적이며, 의도적으로 구성된 의미를 갖고 있으며, 이러한 이미지와 텍스트들이 현실을 설명해주는 역할을 하게 되면서 사회의 불확실성이 증대되고 있다고 경고한 바 있다. “뉴스 구성의 의미화 과정에서도 가변적이고, 구성된 의미가 지속적으로 생산되어 불확실성이 증대되기도 하다. 실제와 허구에 대한 우려가 매스 커뮤니케이션에서 나타나고 있다. 예를 들어 보도사진은 디지털적으로 향상되고, 재연 프로그램은 배우들에 의해 기만되고, 다큐멘터리는 사람들과 상황을 재구성하고 있다.”²⁷²⁾

〔그림 7-22〕 가상공간과 현실공간의 상호작용과 감각유사화



마. 리셋(Reset) 증후군과 스킵(Skip) 증후군의 등장

가상공간은 어떤 순간에서 일어난 일들을 다시 되돌릴 수 있는 공간이다. 이러한 되돌림에 익숙한 이용자들은 현실공간에서도 이러한 되돌림이 있을 것으로 기대하는 경향이 있으며, 이는 리셋증후군이라는 개념으로 표현될 수 있다. 또한 앞의 시간으로도 이동할 수 있는 스킵문화도 가상공간의 대표적인 문화인데, 현실공간에서도 이러한 스킵문화가 나타나고 있다.

272) 구교태(2009), p.39.

가상공간이 현실공간에 가져온 문화현상 중 하나는 리셋(Reset) 증후군이다. 임종수에 의하면 리셋증후군은 컴퓨터 작업을 하다가 컴퓨터가 먹통이 될 경우, 컴퓨터를 껐다가 다시 키는 행위가 현실공간에서도 유사한 모습으로 나타나기 시작하고 있는 현상들을 말해준다. 리셋은 다양한 문제점들을 일시에 초기화하는 효과를 가져온다. 가상공간에서 리셋은 시간과 공간을 이용자 마음대로 통제하고 조작할 수 있기 때문에 가능하다. 즉 가상공간에서는 시간이 연속적일 필요가 없다. 자동차게임을 하다가 코너를 잘못 돌아 부딪히면, 코너를 돌기 전으로 화면을 돌려 다시 시작할 수 있다. 가상공간은 이렇게 시간의 조작을 자유롭게 할 수 있기 때문에 ‘항상 돌이킬 수 있는’ 공간으로의 특성을 지닌다. 가상공간에서 실패는 항상 순간적으로만 존재할 뿐이다. 그 실패는 바로 리셋될 수 있다. 가상공간은 타임머신이 항상 꿈꾸어 오던 세계의 모습을 구현해주고 있다.

하지만 현실공간은 즉각적 회복이 불가능한 공간이다. 현실공간에서 시간이란 본질적으로 ‘돌이킬 수 없는 것’이다. 그 순간 순간이 연속적이며, 0.0000001초라도 뒤로 돌아갈 수 없는 것이 현실공간이다. 현실공간에서 시간은 앞으로만 나아가는 것이다. 이러한 시간의 연속성이라는 특성을 갖고 있는 현실공간은 리셋되지 않는 공간이다. 그러나 가상공간에서 리셋을 수도 없이 반복하는 이용자들은 현실공간에서도 리셋이 가능할 것 처럼 여겨지기도 한다. 이때 현실공간에 리셋을 시도하는 행위, 리셋이 되지 않는 것을 깨달았을 때의 분노 등이 일탈적 행위로 이어지기도 한다. 임종수(2009)에 의하면 “리셋증후군은 가상세계와 현실세계 사이의 부조화를 넘어 그 외연을 더욱 넓힌다. 인간관계, 소비, 행동 등 보다 넓은 범위에서도 리셋증후군은 광범위하게 작동한다.”²⁷³⁾ 이와 관련해서 임종수(2009)의 연구에서 한 인터뷰는 흥미롭다.

“‘삭제하시겠습니까?’ 잠깐 머뭇거리다가 ‘네’를 클릭한다. 헤어진 남자친구를 목록에서 하나씩 지워간다. 컴퓨터를 켜면 항상 접속하던 메신저의 대화상대에서, 함께 공유한 추억을 올리던 싸이월드 일촌에서, 0번에 저장되어 있던 핸드폰에서. 내 머리 속의 전화번호는 금방 사라진다. 이곳 저곳에 저장되어 있던 그 사람의 정보를 지움으로서, 그 사람도 나에게서 차츰 사라진다. 시간이 좀 더 지나, 새로운 사람들이 하나씩 다시 등록되면 그 때는 완전히 남 같은 존재가 되겠지.”(윤지영, 24)²⁷⁴⁾

273) 임종수(2009), p.111.

가상공간의 리셋문화는 현실공간에서 소비문화에도 영향을 미치고 있다. 어떤 제품을 산 후 일정기간이 되면 그 제품이 커다란 문제가 없더라도 ‘완전히 버리고 새것으로 교체해버리는’ 소비행위들이 이루어지고 있다. 제품이 고장이 나더라도 그것을 고치기보다는 버리고 새것으로 교체해버리는 것이다. 이러한 리셋문화를 잘 반영하는 것인 애플사의 소비자서비스 전략이다. 애플의 경우에는 중고제품이긴 하지만 아이폰이 고장이 났을 때 이를 수리해주기 보다는 아예 같은 제품으로 바꾸어준다.

시간을 마음대로 조작할 수 있는 가상공간의 특성으로는 리셋 말고도 스킵(Skip) 증후군이 있다. 가상공간의 게임들은 스킵의 연속으로 구성되어 있다고 해도 과언이 아니다. 시작 화면의 영상을 보기 싫으면 스킵하며, 여러 챕터로 구성되어 있는 스토리라도 얼마든지 스킵할 수 있다. 즉 순서의 연속성을 무시할 수 있는 것이다. 가상공간은 아니지만 IPTV와 같은 기술들은 스킵문화를 더욱 확산시키고 있다. 과거 VTR 시절의 앞으로 돌려 보기가 적지 않은 시간을 요구했다면 IPTV에서는 원하는 부분으로 바로 점프할 수 있게 되었다. 하지만 현실공간에서는 이러한 스킵이 불가능하다. 시간이 연속적으로 구성되기 때문이다. 가상공간에서 스킵을 하는 데 익숙한 이들이 현실공간에서 스킵이 되지 않는 것을 알게 되었을 때 역시 불안감과 분노가 생기기도 한다. 그리고 현실공간에서 스킵을 하려는 시도를 계속해서 하게 만든다.

5. 공동체 문화와 개인 문화

가. 유목적(Nomadic) 정체성의 등장

가상공간에서는 현실공간에서 주어져 있는 ‘고정된’ 정체성을 버리고 다양한 정체성의 시도가 가능하다. 이러한 정체성은 유목적 정체성으로 표현되며, 인간의 정체성에 보다 자유로움을 가져다주는 동시에, 다양한 정체성 간의 충돌이 심해지게 되면 불안감 또한 야기할 수 있다.

가상공간이 등장하게 되면서 이전에 현실공간에서만 살아가던 개인들에게는 커다란 변화가 생겨났다. 큰 변화는 자기 내부의 정체성과 다른 이들과의 관계에서 가장 뚜렷하게 나타났다. 현실공간에서의 관계에서는 육체적인 대면관계가 중심이 되었었다. 물질적인

274) 임종수(2009), p.111.

공간에서 사람과 사람이 만나서 관계를 형성하였다. 현실공간에서 정체성은 어제의 정체성이 오늘의 정체성과 같은 것으로 인식되었다. 스스로가 그렇게 생각하였고, 주위의 사람들도 그렇게 생각하였다. 오늘의 정체성이 어제의 정체성과 다른 이에 대해서는 ‘거짓으로 행세하는’, ‘남을 속이는’ 사람으로 평가하였다. 정체성은 또한 자연적으로 사회적으로 주어지는 것이었다. 남자로 태어나면 남자로 살아가야 하는 것으로, 여자로 태어나면 여자로 살아가야 하는 것이 정체성의 특성이었다. 또한 정체성은 가족관계에서, 친구관계에서, 업무관계에서 어떠한 역할을 수행하는가에 따라 크게 결정지워지는 것으로 인식되었다. 예를 들어 아빠로서, 동창으로서, 부서의 장으로서의 정체성이 한 개인의 정체성이 될 수 있었다. 이러한 지속적인 정체성의 문화, 물리적 공간에서의 관계형성의 문화는 인터넷의 발전으로 인해 가상공간이 등장한 지 불과 10년도 되지 않아 커다란 변화를 겪고 있다.

먼저 정체성에서의 가장 큰 변화는 현실공간에서 한 개인이 하나의 정체성을 갖는 문화가 가상공간에서는 다른 정체성, 혹은 복수의 정체성들을 시도하는 문화로 변한다는 것이다. 이에 대해서는 많은 논쟁이 있어왔다. 대부분의 사람들은 현실공간의 정체성을 그대로 가상공간에서도 이어간다는 주장이 있으며, 자신이 희망해온, 꿈꾸어온 정체성을 가상공간에 생성시켜 현실에서 이루지 못하는 정체성을 가상적으로나마 실현시켜 정신적 만족을 찾는다는 주장도 있으며, 현실공간에서는 자신 내부에서 강하게 대두되고 있는 정체성이 있지만(예를 들어 다른 성으로서의 정체성) 사회적 규범 등의 압박으로 인해 이를 억누르고 있다가 가상공간에서 이를 분출시킨다는 주장도 있으며, 이런 모든 것들이 혼합되어 그 순간 순간마다 다양한 특성을 지닌 복수의 정체성들이 존재한다는 주장이 있다. 이 중에서 반대의 정체성에 대한 논의에 대해서 임종수의 연구(2009)에서 제시된 아래의 사례는 흥미롭다.

“현실 생활에서는 그렇게 사교적이지 않은 사람이 미디어 안에서 의외로 적극적이라는 점은 인간관계의 새로운 모습을 보여준다. 평소 과묵하여 인사만 하는 친구 간에도 메신저 채팅 창에서는 누구보다 이야기를 주도하고 재미있게 이야기하면서 또 막상 직접 만나면 여지없이 인사만 하고 지나친다.”(이정숙, 23)²⁷⁵⁾

현실공간과 가상공간의 정체성 문제에 대해 임종수(2009)는 이 두 공간의 정체성은 다르다고 주장한다. 특히 현실공간에서는 암전하고 소극적이지만 가상공간에서는 적극적이고

275) 임종수(2009), p.92.

공격적이 되는 이들을 키보드 워리어라고 표현하기도 한다.²⁷⁶⁾ 하지만 두 공간의 정체성이 같은가, 다른 가를 떠나서 왜 같으며, 혹은 왜 다른가에 대한 논의가 더욱 중요할 것이다. 현실공간에서 자신의 정체성에 만족도가 높으면 특별한 호기심이 없는 한 그 정체성을 유지하면서 가상공간에서 활동을 할 가능성이 많다. 하지만 현실공간에서 자신의 정체성에 만족도가 높지 않으면, 다른 정체성에 대한 호기심이 많으면, 가상공간에서 새로운 정체성을 시도할 가능성이 높아질 것이다. 위의 키보드 워리어의 사례를 보면, 그렇다면 현실공간에서는 용감하고 적극적인 이는 가상공간에서 어떻게 정체성을 변화시킬 것인가? 얌전하고 소극적이 될 것인가? 아니면 여전히 용감하고 적극적이 될 것인가? 오히려 후자쪽이 가까울 것이다. 그렇기 때문에 현실공간과 가상공간의 정체성 문제에 있어서 이를 이분법적으로 구분하는 것은 쉽지 않다. 오히려 가상공간이 제공해주는 다양한 정체성 변화의 가능성을 활용하여 실제로 다양한 정체성을 경험해보고 시도해보는 문화가 나타나고 있다고 설명할 수 있다. 이러한 다양한 정체성의 시도는 마페줄리(Maffesoli)등에 의하면 노마딕 정체성(Nomadic Identity)에 해당한다.²⁷⁷⁾ 즉 하나의 정체성에 머물러 있지 않고 다양한 정체성을 시도하는 행위들이 확산되고 있다는 것이다.

한편, 가상공간에서의 정체성이 현실공간에서의 정체성과 다를 경우 이러한 것이 일시적으로는 억눌린 욕구를 충족시켜주지만, 다시 현실공간으로 돌아왔을 때 자신이 수행해야 하는 정체성을 다시 맞닥뜨리게 되었을 때 불만족도가 높아지면서 피로와 불안감이 더욱 커질 수도 있다. 가상공간이 등장한 초기에는 다양한 정체성들에 대한 호기심과 관심이 높았으며, 이러한 시도들도 많이 이어졌다. 하지만 최근 들어서는 현실공간의 정체성에서 크게 벗어나지 않는 정체성을 가상공간에서 그대로 가져가며 다른 이들과 관계를 맺어가는 이들이 늘어나고 있다. 그렇다고 현실공간에서 처럼 자신을 완전히 노출시키는 것은 아니며, 그렇다면 가상공간의 익명성 뒤에 완전히 숨는 것도 아니다. 이를 준익명성이라고도 부를 수 있을 것이다. 이러한 흐름을 가장 잘 활용한 서비스가 페이스북이다. 페이스북에서는 현실공간의 정체성이 옮겨온 정체성이 발현된다. 물론 이 정체성이 실제로 현실공간의 정체성을 그대로 반영하고 있다고 보기는 어렵다. 일정 부분 연출된 부분이 있기 때문이다. 그럼에도 불구하고 페이스북이라는 가상공간에서 발현되고 공유되는 한 개인의

276) 임종수(2009), p.93.

277) 최항섭(2007)

정체성은 현실공간의 정체성의 연장선상에 있다는 특징을 가지고 있다.

임종수(2009)는 가상공간에서의 관계와 소통에 대해서 현실공간에서와는 다른 방식이 형성된다고 보고 있다. 현실공간에서의 관계 맺기에 있어 소통은 음성을 이용한 소통이다. 즉 서로 말하고 대화하는 방식으로 관계가 형성된다. 하지만 가상공간에서는 문자, 댓글 등의 형태로 소통이 이루어진다. 그는 문자, 댓글의 형태로 가상공간에서 소통이 이루어지고 관계가 맺어지는 것에 대해 문자와 댓글이 아주 친하지는 않지만, 그렇다고 친하지 않다고도 볼 수 없는, 소위 지인과의 관계맺기에 대단히 유용하기 때문이라고 설명한다. “문자는 자신을 직접적으로 드러내지 않고 예의를 갖추어 이야기를 전달 할 수 있는 방식이기 때문”이라고 보면서 자신이 수행한 인터뷰 조사에서 “관계가 모호한 상태일 때 문자를 사용해서 소통을 한다”라고 답한 참가자들의 이야기를 제시하고 있다.²⁷⁸⁾

하지만 2009년 당시는 SNS가 아직 일상화되지 않았던 시기다. 불과 3년 후 현재를 보면 카카오톡, 페이스북으로 대표되는 SNS에서 문자는 오히려 대단히 친밀한, 현실공간에서 이미 맺어져 있는 관계에 속해 있는 사람들간의 소통에 대단히 적극적으로 이용되고 있다. 이에 대해 문자의 구어체화가 원인이라고 보기도 한다. 즉 문자가 딱딱한 문법 중심으로 소통되는 것이 아니라 소통을 위주로, 구어체의 형태를 빌어쓴 친근감있고 사용하기 편리한 문자들이 소통의 도구로 활용되고 있는 것이다.

나. 약한 연대에 기초한 감성적 부족문화(Emotional Tribalism)의 등장

가상공간에서 형성된 관계는 현실공간에서 아주 친한 사이의 관계도 아니고, 완전히 익명적인 관계도 아닌, 그 중간에서 형성된 부족적 관계이다. 가상공간에서 만나고 관계를 맺으며, 모든 고민을 서로 터놓기보다는 적당한 거리를 유지하면서 관계를 유지해나가는 문화 형성되고 있으며, 특히 감성적인 공유가 관계 유지에 결정적인 요인으로 작동한다.

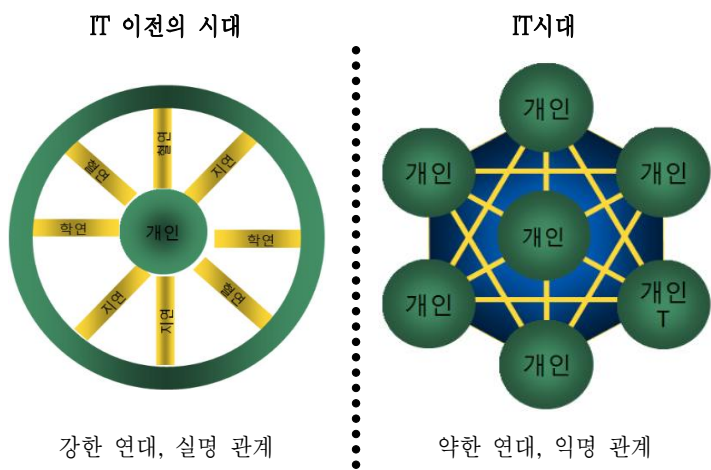
임종수(2009)는 가상공간에서 형성된 관계는 현실공간에서 아주 친한 사이의 관계도 아니고, 완전히 익명적인 관계도 아닌, 그 중간에서 형성된 관계라고 본다. 이를 ‘지인’들간의 관계라고 표현하고 있다. 가상공간을 통해서 알게 된 이들은 우리의 친구들이라고 하기에 는 거리가 멀고, 그렇다고 완전히 모르는 사이도 아닌 이들, 우리가 알고 지내는 이들, 즉

278) 임종수(2009), p.93.

자인이라는 것이다. 이들과는 주로 가상공간에서 만나고 관계를 맺으며, 모든 고민을 서로 터놓기보다는 적당한 거리를 유지하면서 관계를 유지해나간다. 그렇기 때문에 현실공간에서의 가족, 친구들처럼 신뢰수준이 높지는 않다. 그렇기 때문에 이 관계는 유동적이다. 이 관계는 연결하기도 쉽고 단절하기도 쉬운 관계이다. 소위 약한 연계(weak tie)에 해당한다. 이는 트위터에서 많이 볼 수 있다. 약한 연계에서는 관계의 청산 역시 쉽다. 트위터에서는 이를 언팔로우(unfollow)를 통해 가능하도록 하였다. 이와 관련하여 임종수의 연구(2009)에 나와 있는 인터뷰 사례는 흥미롭다.

“게임 상에서 협담을 하고 무시하는 것은 기본이고 길드 카페에도 욕이 담긴 글이 올라왔다. 심지어 상대방 중 한 명은 내 개인 블로그까지 욕을 써놓고 갔다. 상황이 이즈음되자 난 염증을 느끼고 길드를 탈퇴해 버리기로 했다. 어차피 가입한지 한 달 좀 넘었을 뿐이고 길드 사람들도 내 캐릭터 ‘친구’란에서 지워버리면 다시는 볼일 없는 사람들이었으니까. 결국 난 길드 내 인간관계를 청산하고 M게임 자체도 잠깐 쉬기로 했다.”(김영훈, 22)²⁷⁹⁾

[그림 7-23] IT시대의 약한 연대에 기초한 부족관계



279) 임종수(2009), p.94.

페이스북은 이 보다는 높은 수준의 친밀감을 보이고 있으며, 카카오톡의 경우에는 현실 공간의 친밀감을 그대로 유지한 관계라고도 볼 수 있다.

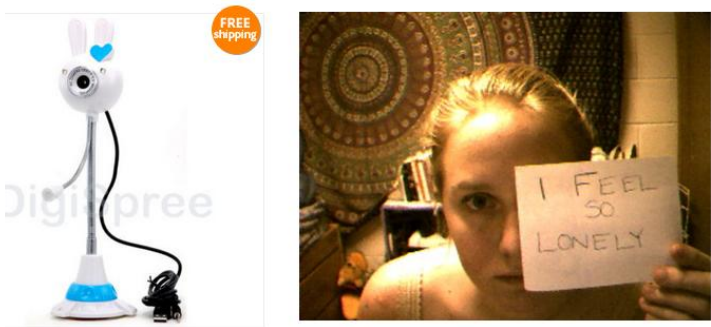
가상공간에서의 관계들이 다양한 방식으로 형성되면서 그 관계의 특성을 하나로 규정짓는 것이 어려워지고 있다. 익명적인 관계들이지만 서로 소통하는 관계가 약한 연계의 관계라면, 위에서 이야기한 것처럼 준익명성에 기초한 페이스북 등의 관계에서는 또다른 특성이 발견되기 때문이다.

다. 자기노출주의 문화

개인이 IT환경을 활용하여 스스로를 연출하는 행위를 하는 현상들이 증가하고 있다. 현대사회에서 대중속에 파묻히고 소외된 개인이 자신의 가치를 다시 회복하려는 시도들이 나타나고 있는 것이다(페이스북에서의 자아정체성 연출). 공적공간과 단절된 사적공간이 아니라 공적공간으로 연결되기 위한 사적공간으로서의 자기노출의 공간들이 사이버공간에서 증가하고 있다.

프라이버시노출에 대해서는 오랜 논쟁이 지속되고 있다. 즉 개인의 사생활은 항상 보호 받아야 하는 것이고, 이를 위반하는 어떠한 행위도 인권침해적 요소가 있다는 한편의 주장과, 사생활을 어느 정도 포기하지 않으면 개인의 안전을 보장할 수 없다는 다른 한편의 주장이 여전히 첨예하게 대립되어 있다. 제도적으로는 2000년대 초반부터 이어져온 인터넷실명제 논란, 2000년대 중반 이후 도입된 제한적 본인확인제의 실효성, 2012년 현재의 위헌판결까지 제도의 도입에 따른 효과에 대한 논쟁이 이어지고 있다. 그런데 한편 특이한 현상도 목도되고 있다. 자신의 프라이버시를 의도적으로 노출시키는 행위들이 나타나고 있

〔그림 7-24〕 자신의 노출주의문화의 사례: 제니캠



는 것이다. 자신이 무엇을 먹고 있는 지, 어디에 있는 지, 어떤 옷을 입고 있는 지에 대해서 트위터나 페이스북과 같은 공간에 그대로 노출을 시키는 이들이 특히 10-20대를 중심으로 뚜렷하게 나타나고 있다. 심지어 자신의 침실, 욕실과 같은 곳에서 자신의 모습을 노출까지 시키고 있다. ‘너무 외로워서’ 자신의 프라이버시를 다른 이들에게 노출시키기 시작했다는 ‘Jenny Cam’ 현상 등이 한국에도 경험되고 있는 것이다. 소위 전시주의의 확산이다.

김관규(2009)에 의하면,²⁸⁰⁾ 새로운 IT 환경에서 개인들은 적극적인 발신행위를 하고 있다. 특히 사이버공간(최근에는 SNS공간을 중심으로)에서 자신의 생각, 자신의 행동, 자신의 모습을 메시지화하여 발신하는 행위들이 늘어나고 있다. 김관규(2009)의 연구에서는 사이버공간의 토론장들에서 개인이 자신의 생각을 자유롭게 개진하는 행위가 늘어나고 있다고 설명하고 있다.²⁸¹⁾ 흥미로운 것은 자신의 생각 뿐 아니라 최근에는 자신의 사생활을 그대로 노출시키는 행위들이 하나의 문화로서 자리잡아가고 있다는 것이다. 이는 공동체중심적인 한국사회에서 개인의 가치를 적극적으로 노출시키는 것이 터부시되었던 과거의 문화적 흐름에 큰 변화를 야기하고 있다. Goffman의 연극학이론을 보면 우리가 일상에서 행하는 행위들은 연극행위와 유사한데, 특히 무대위의 배우들과 유사하다고 볼 수 있다. 즉 자신의 모습을 가장 멋진 상태로 꾸며 이를 다른 이들에게 보여주는 행위의 연속이 바로 우리의 일상이라는 것이다. 하지만 현대사회에서 우리는 점점 다른 이들(소위 관객)들의 주목을 받지 못하고 살고 있다. 트위터에서도 우리는 소수의 핵심인물들을 추종(following을 통해)할 뿐이지 우리가 주인공이 되지 못하고 있다. 관객 혹은 엑스트라 정도의 역할만을 할 뿐 무대 위의 주연배우가 되지 못하고 있다. 이에 자신의 가치를 인정받고 싶은 욕구가 증대하게 되며, 이를 위해서 자신의 프라이버시를 의도적으로 노출하는 것이다. 이때 프라이버시는 완전히 순수한 상태의 프라이버시가 아닌 ‘연출된’(mise en scene) 프라이버시다.

김관규(2009)에 의하면²⁸²⁾ 기술적인 면에서 보면 개인이 발신할 수 있는 조건을 갖게 된 것은 분명하나 모든 이용자가 발신하고 있지 않은 현상이 뚜렷하게 정착되어 있다. 소위 말해 자신의 의견을 적극 개진하기 보다는 소위 핵심이용자들의 의견을 보는 것에 그치며, 이보다 적극적이라고 해봐도 그 의견에 동조 혹은 반대를 하는 행위에서 그쳤다는 것이다.

280) 김관규(2009), p.20 참조.

281) 김관규(2009), p.21 참조.

282) 김관규(2009), p.23 참조.

정치적, 사회적 의견개진에 있어 자신이 어떤 생각을 가지는 것을 그대로 노출시키는 것은 사실 위험한 행위이다. 이로 인해 다른 이들의 거센 부정적 반응을 경험할 수 있기 때문이다. 이런 위험성이 있기 때문에 어떤 사안에 대해 확신이 서지 않는 한 개인은 자신을 잘 노출시키지 않는다. 반면 프라이버시의 경우에는 이 프라이버시를 노출시킴으로써 자신이 위험에 노출될 것이라는 것을 알면서도 이를 노출시키는 것이 특징이다. 이는 이러한 위험성에 대한 경계의 정도보다 그러한 위험을 무릅쓰지 않는다면 도저히 자신의 가치를 다른 이들에게 인정받을 수 있는 기회를 얻지 못할 것이라는 절박함이 더 중요하게 행위의 원인으로 작동했기 때문이라고 본다.

자기노출이 인터넷 상에서 본격화된 것은 블로그라고 볼 수 있다. 블로그는 그 운영자가 스스로 자신이 갖고 있는 생각들을 열정을 가지고 표현하는 공간이다. 이에 블로그에서 나타나는 자기노출의 특징을 ‘열정적 저널리즘(passionate journalism)’이라 부르기도 한다.²⁸³⁾ 블로그에는 자신이 어디를 다녀왔는 지, 자신의 요즘 고민이 무엇인지를 자세하게 정리한 글들이 실려있다. 소위 특히 여행에 대한 블로그가 많다. 여행에 대한 이야기와 여행에서 찍은 사진들은 사실 대단히 사적인 것이다. 하지만 많은 여행자들은 자신이 겪은 경험담, 자신이 어디에서 무엇을 했는 지에 대한 소소한 일과에 대한 사진들을 자세하게 블로그에 업로드하고 있다. 그렇다면 우리는 한 블로그에 올린 글과 사진들이 대단히 많은 외부인들에게 노출이 될 때, 이 블로그는 순수한 사적공간이라고 볼 수 있는가에 대한 문제에 직면하게 된다. 이에 대해 김영주(2005)는 “블로그는 순수한 사적공간을 뛰어넘어 미디어로서의 기능을 수행할 수 밖에 없는 구조적 속성을 가지고 있다”라고 주장한 바 있다.²⁸⁴⁾

블로그의 특성은 이후 트위터, 페이스북에서도 여실히 나타나고 있다. 이를 필자는 ‘돌려보는 일기장’ 현상이라고 부르고자 한다. 만약 내가 나의 일기장의 내용을 다른 사람과 돌려본다면, 그 행위는 어떻게 해석해야 할 것인가? 그 일기에 담긴 내용은 완전한 사실일까? 아니면 다른 이들의 호의서린 평가를 염두에 둔 연출된 사실(완전한 허구는 아니지만, 편집된 사실)일까? 후자에 가까울 것이다. 이러한 의미에서 IT공간을 통한 전시주의가 더욱 뚜렷하게 나타난다고 볼 수 있다.

이러한 자기노출이 이루어지고 있는 것은 인터페이스의 특성에서도 기인한다. 김예란

283) 김관규(2009), p.39 참조.

284) 김영주(2005); 김관규(2009), p.45에서 재인용.

(2005)에 의하면²⁸⁵⁾ 디지털기술의 속성인 텍스트작성의 용이함, 시간과 비용의 절감효과가 자기노출을 활성화시키는 데 기여했다. 중세 시대의 글쓰기는 특수한 지위의 사람들만이 할 수 있는 일이었고, 인쇄술의 발달에 힘입어 대중들의 글쓰기 능력을 개선되었다. 하지만 여전히 사람들이 글을 쓰는 것은 그 대상이 자신과 가까운 이들로 한정될 수 밖에 없었고, 자신의 생각과 경험을 대중들을 향해 표현하는 방법이 없었다. 이에 디지털기술을 통해 텍스트와 이미지 등을 통해 자기를 표현하고, 인터넷과 같은 네트워크기술을 통해 이를 확산시키고 공유할 수 있게 되면서 자기표현의 욕구가 분출되기 시작했다고 보여진다. 필자는 이러한 자기의 생각과 경험의 작성과 공유의 용이성을 넘어 또 한 가지의 배경원인을 제시하고자 한다.

김재휘(2004)는 SNS 공간이 나타나기 이전에 이미 자신을 표현할 수 있는 공간이 다양해질 것이며, 개인은 자신의 생각과 경험을 외부로 표현하고 이에 대한 반응하면서 자신의 정체성을 형성해나갈 것이라고 내다본 바 있다.²⁸⁶⁾ 정체성은 “어떤 의견을, 어떤 생각을 가지고, 어떻게 표현하는가”의 과정을 통해 형성된다. 김재휘(2004)에 의하면 사이버공간의 초기 등장 시기에 개인은 새롭게 등장하는 수많은 공간들을 돌아다니고자 했다. 여러 공동체에 가입을 하면서 자신에게 다양한 경험을 주고자 했다. 그러나 어느 정도 이러한 경험을 한 후에는 결국 ‘안정적인 나의 공간’을 원하게 되었다. “사이버공간에서도 내 집, 내 방과 같은 공간을 가지고 싶어하는 사람들이 늘어나고 있는 데, 초기의 유동적이며 항해의 성격이 강했던 사이버공간이 이제 정착단계로 들어선 듯 하다.”²⁸⁷⁾ 이는 2000년대 말부터 본격적으로 등장하기 시작하여 최근 SNS 시대를 이끌고 있는 페이스북의 등장을 예견하는 날카로운 전망이기도 하다. 하지만 이 공간은 외부와 단절되어 있는 공간이 아니라 외부와 끊임없이 소통하는 공간이다. 나를 숨겨주는 공간이 아니라 나를 외부로 노출시킬 수 있는 공간이다. 다른 이들을 초대하여 나를 알려줄 수 있는 공간이다. 이러한 의미에서 페이스북과 같은 사적공간은 물리적 공간에서의 사적공간인 ‘집’과는 달리 ‘외부와 연결되어 있는’, ‘외부에 나를 알리기 위한’ 공간으로 pseudo 사적공간으로의 특성을 지닌다. 이때의 집은 순수한 의미의 집, 나의 프라이버시를 지킬 수 있는 집이 아니라, 오히려

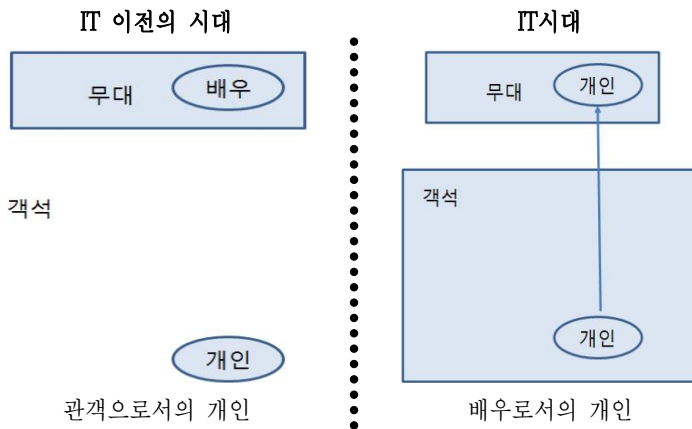
285) 김예란(2005), p.45 참조.

286) 김재휘(2004), p.19 참조.

287) 김재휘(2004), p.20 참조.

나의 프라이버시를 알릴 수 있는, 그래서 나에 대한 평판을 높일 수 있고, 나의 가치를 인정받을 수 있는 기회를 제공하는 ‘무대’의 성격이 강하다. 김재휘(2004)는 2004년 당시 미니홈피가 유행할 때 “누군가의 홈페이지를 방문해서 둘러보는 것은 그 미지의 인물을 판단하는 하나의 중요 잣대가 된다”라고 설명한 바 있다.²⁸⁸⁾

〔그림 7-25〕 관객으로서의 개인에서 배우로의 개인으로의 전환



그렇다면 왜 자기노출을 하는가? 위에서 언급한 Jenny의 경우에는 왜 자신의 은밀한 사생활을 전 세계인들에게 공개를 하였는가? 그 이유는 자기노출을 하게 되면 타인들과 상호작용이 일어나며, 상호작용이 일어나는 것은 자신의 가치를 타인으로 부터 인정받을 수 있는 가능성이 높아짐을 의미하기 때문이다. 즉 자아존중감(Self esteem)이다. 자아존중감이 있어야만 사회에 적응할 수 있는 것이고, 이 자아존중감이 얻어질 수 있는 유일한 첫 단계는 자기노출이다.²⁸⁹⁾ 트위터에서는 자기노출을 하는 행위가 글을 올리는 행위라면, 그에 대한 상호작용으로 타인의 인정을 얻는 것이 바로 follower를 얻는 것이다. 많은 경우 자신의 글에 대해 긍정적인 답변들이 많고, 자신의 트위터계정에 follower들이 늘어난다면 그것은 자신에게 커다란 자아존중감을 제공한다. 그렇기 때문에 자아존중감을 확보하기

288) 김재휘(2004), p.20 참조.

289) Goffman(1959), p.13.

위해서 자기를 표현할 때 있는 그대로의 자기를 순수한 형태로 표현하지 못하는 것이다. 사진을 올릴 때에도 가장 멋있고 이쁘게 나온 사진만을 올리거나, 포토샵 등을 이용해서 편집하여 올리는 행위가 그러하다. 자신이 실제로는 특정 음악에 대해 전문적인 지식이나 취향이 깊지 못함에도 불구하고, 그 특정음악에게 부여되어 있는 상징성이 자신에게 필요하다고 생각된다면(예를 들어 재즈=세련됨 등), 그 음악을 페이스북에 올려 다른 이들로 하여금 그 음악을 듣게 한다. 이 행위는 전형적인 연출된 자기표현 행위라고 볼 수 있다. 이는 고프만(Goffman)에 의하면 인상관리행위(impression management)로 설명된다. 즉 사람은 자신의 총체를 보여주지 않는다. 자신이 보여주고 싶은 부분, 다른 이들이 자신에게 기대하는 부분만을 보여준다. 그리고 이러한 행위들만이 자신과 타인들과의 관계를 유지시켜준다.²⁹⁰⁾

그렇다면 이러한 자기노출의 행위에 대한 평가는 어떻게 내려지고 있는가? 자신의 사진을 올리는 대표적인 SNS 서비스는 트위터다. 최항섭(2010)의 조사에 의하면 자신의 사진을 올려서 프라이버시를 노출하는 행위에 대해서 크게 문제가 될 것이 없고, 오히려 다른 사람의 프라이버시를 알게 되어서 더 친근감이 든다는 평가들이 더 많았다. 아바타와 같은 가상의 모습을 보기보다는 실제의 사진을 보면서 대화할 때 그 사람을 더욱 친근하게 여긴다는 것이다.

6. 감성 문화

가. 감성 중심의 문화 확산

사이버공간에서 문화가 형성되는 데 가장 중요한 동인은 감성을 자극하는 체험이다. 근대사회를 움직였던 이성, 필요 대신 비생산적이지만 사람을 행복하게 할 수 있는 감성, 욕구 등이 사이버공간에서 분출되고 있다. 이러한 환경변화 속에서 IT를 통해 어떤 콘텐츠가 사회적 반향을 불러일으키는 데 있어서 즐거움, 놀이의 가치가 중요하게 작동하고 있다.

IT의 발전으로 인해 나타나고 있는 문화현상 중 하나가 바로 문화의 감성화현상이다. 문화는 물론 그 자체가 감성적이다. 하지만 근대사회에서 이성과 합리성이 지속적으로 가장 우월적인 가치였다면 IT는 가장 효율적인 것을 가능하게 하는 동시에 그동안 억눌렸던 감

290) McFarland(2005); 최항섭(2010), p.14에서 재인용.

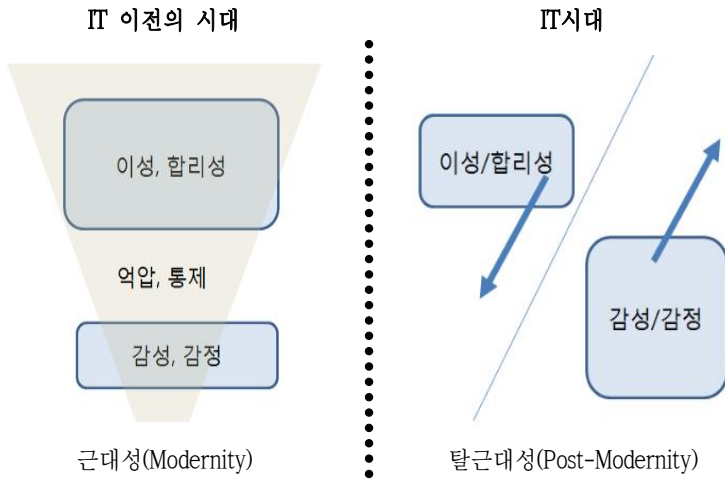
성문화를 부상시키고 있다. 감성문화의 확산은 근대에서 탈근대로 넘어오는 데 있어 중요한 사회변화의 특성이다. 근대는 이성과 합리성에 의해 지배된 시기였다. 데카르트 이후 서구사회를 중심으로 형성된 근대성(modernity) 하에서 인간은 이성적인 존재이며, 합리적인 행동을 하는 존재이며, 이성과 합리성에 의해 제도를 만들어 사회를 통합시켜나가는 존재로 여겨졌다. 이성과 합리성의 근대성 하에서 인간 내면에서 형성되는 욕구, 감정은 통제되어야 하는 것으로 여겨졌다. 이러한 근대성은 20세기에도 계속 이어져 경제사회의 근간이 되었다. 포디즘으로 이어진 이성과 합리성은 사회 전 분야에 걸쳐 효율성(efficacy)을 가져다주었다. 사회적으로 가치 있다고 인정받는 것은 효율성에서 파생된 유용성(utility), 실용성(practicality)이었다.

하지만 1960년대가 지나면서 서구사회, 특히 프랑스를 중심으로 이러한 이성과 합리성의 포화상태에 대한 반성이 나오기 시작했다. 이성과 합리성이 지나치게 강조되면서 그것이 포화상태에 이르게 되었고 오히려 세계를 변화시키는 것이 아니라 세계를 황폐화시키고 있다는 것이다. 잘 알려진 바와 같이 푸코(Foucault)는 이성과 합리성의 세계가 강요하는 정상과 비정상의 구분과 그 구분에 있어서의 폭력성을 고발하였으며, 이러한 인식론을 마페졸리(Maffesoli)등이 이어서 이성과 합리성에 대한 반성의 필요성을 역설하기 시작했다. 독일과 영국에서는 벡(Beck)과 기든스(Giddens)가 이성과 합리성의 포화상태에 대한 우려를 이론으로 발전시켰다. 그렇다면 이성과 합리성이 포화된 사회에서 인류의 선택은 무엇이이었을까? 마페졸리에 의하면 이성과 합리성을 완전히 버리는 것이 아니라, 이성과 합리성에 의해서 억눌렸던 감성(emotion), 감성(Sense)의 가치들을 다시 돌아오게 하는 것이다. 이것이 탈근대사회에서 목도되는 커다란 변화이다. 그리고 마페졸리에 의하면 이러한 감성과 감각의 귀환에 있어 가장 중요한 역할을 하는 것이 IT와 같은 하이테크놀로지다.

근대의 이성과 합리성은 문자로 구성된 텍스트에 의해서 그 가치를 인정받았다. 논리정연한 진술체계, 해석의 행위, 문법의 구사 등이 모든 이성과 합리성과 맥을 같이 하면서 발전되었다. 그렇기 때문에 이러한 진술체계, 해석, 문법을 갖춘 소위 전문가들의 위상이 크게 상승하였다. 학계에 있는 전문가들의 위상이 상승한 것도 이때이다. 하지만 탈근대성에서는 이성과 합리성에 기초한 텍스트가 사회를 설명하고 움직이기 보다는 사람들의 감정과 감성에 호소할 수 있는 것들이 그 역할을 한다. 길게 해석하기 보다는 짧은 시간에, 즉각적으로 반응할 수 있게 하는 것들이 그 가치가 상승한다. 이러한 역할을 하는 대표적

인 도구가 이미지(image)이며, 소리(sound)이며, 영상(movie clip)이다. 이 즉각적 소통도구는 해석되기 이전에 이미 인간의 지각과 감각에 영향을 미쳐 행위와 사고에 영향을 미친다.

[그림 7-26] IT시대의 감성과 감정의 부상



나. 텍스트 중심 문화에서 이미지, 소리, 영상 중심의 문화로의 변화

감성사회로의 전환에서 핵심적인 역할은 IT를 통해 생산되고 유통되고 소비되는 이미지, 소리, 영상이다. 이미지, 소리, 영상이 없는 텍스트위주의 콘텐츠는 더 이상 인간에게 감동을 유발하기 힘든 사회가 되어가고 있다. 사람들은 이성보다 감성을 자극할 수 있는 콘텐츠에게 더 큰 가치를 부여하고 있다.

이미지, 소리, 영상은 바로 IT에 의해서 생산되고 유통되고 소비된다. IT가 없는 이미지, 소리, 영상은 생각할 수 없게 되었다. 이제 우리는 IT에 의해서 생산, 유통, 소비되는 이미지, 소리, 영상의 시대에 살고 있다. 여기서 가장 중요한 것은 이미지이다. 이미지는 영상을 구성하며 소리를 제어한다. IT의 발달은 탈근대사회의 문화적 속성으로 이미지사회를 낳게 하였다. 텍스트는 직관적이 아니기 때문에 더욱 그 가치를 인정받았다. 텍스트는 느끼는 것이 아니라 해석하는 것이기에 더욱 전문적인 스킬이 필요했고, 이러한 이유로 학자들과 권력자들에 의해서 그 가치를 높이 평가받았다. 텍스트는 심오한 것이었고, 본질적

이면서도 논리적인 것이었다. 지식인은 텍스트를 읽고 텍스트를 접해야만 하며, 이미지를 읽고 이미지를 생산하는 것은 본연의 임무를 저버린 것으로 비난받았다. 가벼운 학자로 평가받기 위해서는 이미지에 관련되기만 하면 되었다. 하지만 캔버스에 형상화될 수 있는, 다양한 이미지로 표현될 수 있는 것만이 진정한 지식이 될 가치가 있다. 이미지는 상상력을 자극하여 인간을 창조적인 존재로 만들어 주는 것이다.

탈근대 시기에 이미지는 억압받는 가치가 아니라 오히려 우리의 현실을 지배하는 가치가 되었다. 우리는 이제 이미지의 홍수 시대에 살고 있다. 길거리의 간판에서부터 텔레비전 광고까지 우리는 매분 매초마다 이미지를 접하고 있다. IT가 우리의 일상으로 파고들어 온 후로는 더욱 그러하다. 이제 친구들과의 관계유지에 있어 페이스북에 올려진 사진은 너무나도 필요한 것이 되었다. 새로이 등장하고 있는 IT는 개념과 텍스트보다는 직관적 인식(perception)에 더욱 초점이 맞추어져 있다. 텍스트와 개념들 역시 이미지의 힘을 얻어야만 더욱 효과적으로 전달될 수가 있게 되었다. 이미지를 통한 표현방식들은 이제 지배적인 표현방식으로 자리매김하고 있다.

이미지의 중요성은 어떤 일이 성공적인가 아닌가를 평가하는 데에서도 잘 나타난다. 유사한 기능을 가진 휴대폰이라도 어떻게 외적으로 잘 디자인하는가가 중요해지는 것이다. 기기의 내용물과 성능도 물론 중요하지만, 이를 자세히 알 시간과 여유가 없는 현대인들은 보다 이쁘고 멋진 이미지를 지닌 기기에 먼저 끌리게 된다. 이제 비즈니스계에 있어서 정말 중요한 것은 내면적인 것과 더불어서 그 내면적인 것을 어떻게 외적으로 '표현하는가'이다. 아무리 훌륭한 내면적인 것을 보유하고 있어도 그것을 제대로 표현하지 못하면 절대로 인정받을 수 없다. 저절로 인정되는 것은 아무 것도 없다. 표현해야 하며, 그것도 멋지게 표현할 수 있어야 한다. 여기서 감성과 이미지의 사회로서의 특성이 나타난다.

정동훈(2009)의 휴대폰 소비 행태에 대한 연구는 IT로 인해 사회가 감성과 이미지가 지배하는 사회로 변해하고 있다는 사실을 뒷받침해준다. 그는 휴대폰이 이제 기능 자체가 아니라 이미지를 판매하고 있으며, 소비는 효율적 소비에서 감성소비로 바뀌어가고 있다고 설명한다. 그에 의하면 1G 시기의 휴대폰에서 가장 중요한 것은 통화의 효율성, 통화의 음질이였다. 이를 위해서 전송속도와 대역폭이 가장 중요했다. 2G 시기의 휴대폰에서는 MP3, 카메라 등의 다양한 기능이 얼마나 많이 휴대폰에 포함되었고, 그 기능들이 얼마나 잘 작동하는가가 중요하였다. 멀티태스킹(multi-tasking)과 같은 효율적인 가치들이 여전히

중요했다. 하지만 이러한 기능들은 곧 포화상태에 이르렀다, 기술적으로 통화의 효율성, 통화의 음질, 멀티태스킹 등이 빠른 시일 내에 모든 휴대폰에 갖추어진 것이다. 이렇게 되자 이용자들은 휴대폰의 소비에 소극적이게 되었다. 새롭게 등장하는 기능들에 대해서도 점점 무관심하게 되었다. 휴대폰 시장은 이제 끝났다라는 평가도 이어졌다. 이때 2007년 스티븐 잡스가 이끄는 애플사는 기능성과 효율성은 다른 휴대폰 보다 떨어지지만, 멋지게 디자인되어 있고, 완전한 터치패널로 만들어진 아이폰을 출시했다. 그리고 이후 아이폰은 21세기의 IT의 아이콘이 되어가고 있다.

〔그림 7-27〕 아이폰의 감성적인 부분에 대해서 설명하는 스티븐 잡스



이러한 변화에 대해서 정동훈(2009)은 한국에서도 이러한 변화가 감지되었다고 설명한다.²⁹¹⁾ 2006년 LG의 아이스크림 폰은 LED 조명과 촉각을 자극하는 진동기능의 강화를 통해 시장에서 성공을 거두었다. 한국에서 최초의 터치폰으로 불리는 프라다폰도 감성을 자극한 성공사례로 보고 있다. 2009년 아이폰이 한국에 상륙한 이후 국내 휴대폰기업은 뒤늦게 경쟁에 뛰어들었다. 그리고 초기에는 여전히 기능성과 효율성이 높은 제품으로 아이폰과 상대하였으나 경쟁은 쉽지 않았다. 이후 아이폰과 같이 감성과 이미지 중심의 사회에 대한 파악이 이루어지면서 광고부터 제품 디자인까지 이를 공략하는 마케팅전략을 수

291) 정동훈(2009), pp.35~36.

립하고 있다.

이러한 변화에 대해 로버츠(Roberts)는 “소비자가 제품을 구매할 때는 합리적인 이유를 찾지만 결국 결론을 내리는 것은 감성이다”²⁹²⁾라고 주장하였다.

다. 쏠림현상

사이버공간에서 의견 제시에 있어서 자유로움이 지나칠 경우, 한쪽으로 편향된 의견들만이 인정되는 쏠림현상이 발생하고 있다. 이러한 언어 중심적 자유는 또 하나의 이데올로기적 획일성으로의 통합을 가져올 위험이 크다.

사이버공간은 포스트모던시각에서 보면 다양한 시각들, 다양한 정체성들이 자유롭게 발현될 수 있는 공간이다. 기존의 현실공간은 이성과 합리성에 의해 지배되면서 여러 시각들이 서로 구분되어지고, 위계화되며, 결국 정상적인 시각-비정상적인 시각, 옳은 시각-틀린 시각 과 같은 이분법에 의해 특정지워졌다. 하지만 사이버공간에서 발견된 가치는 감성의 가치였으며, 이에 따라 다양한 시각들이 서로 각자의 가치들을 가지고 발현될 수 있다고 여겨졌다. 하지만 루이스(Lewis)(2000)는 이러한 “탈육체화되고 자유로운 언어들이 궁극적으로 또 하나의 사회적, 이데올로기적 획일성을 가져올 것”²⁹³⁾이라고 경고하였다. 이는 완전한 다양성은 불가능한 것이며, 오히려 감성에 의해 지배되는 획일성이 나타날 것이고, 이는 전근대의 우중으로의 회귀의 위험성도 있다는 것이다.

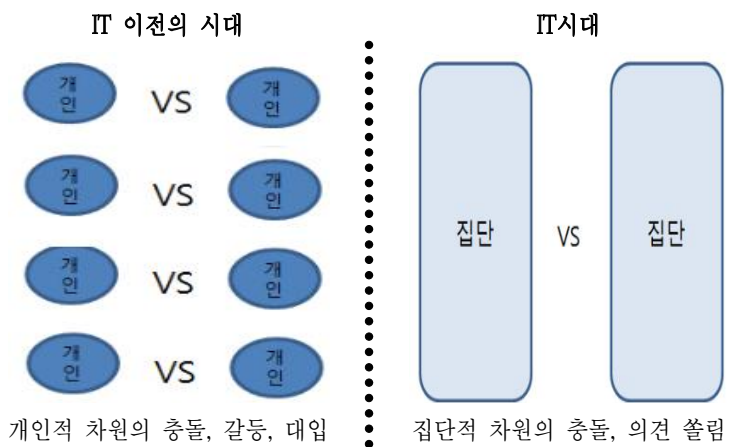
이에 반해 레비와 같은 학자들은 사이버공간에서 분출된 다양한 시각들이 사람들에게 참여의 욕구를 가져올 것이고, 이에 따라 새로운 형태의 지식창출이 이루어질 것이라고 전망한 바 있다. 레비의 이러한 주장의 배경에는 역시 사이버공간은 다양성이 가능한 공간이라는 인식이 깔려져 있다. 하지만 로빈스(Robins)는 위의 루이스와 유사한 맥락에서 레비가 말한 다양한 시각들의 집합은 현실 공간에서는 커다란 영향을 미치지 못하며, 오히려 하나의 특정한 시각에만 몰입하여 자신들의 주장을 지속적으로 재생산하는 모습만을 보일 뿐이라고 비판한다. 예를 들어 사이버공간의 토론방에서 어떠한 사회적 사안에 대해 다수의 의견과 다른 이가 글을 올리게 되면 그를 강퇴시키는 행위들은 다양성을 인정하지

292) Roberts(2005); 정동훈(2009), p.37에서 재인용.

293) Lewis(2000); 김은미(2007), p.186에서 재인용.

않는 행위의 대표적인 것이다. 그렇게 되면 사이버공간에서는 현실공간에서보다 훨씬 더 특정한 시각으로의 쏠림현상이 나타날 수 있다. 김관규(2009) 역시 로빈스의 주장과 유사한 맥락에서 레비의 집단지성이 간과하고 있는 면을 지적하고 있다. 즉 레비의 집단지성은 사이버공간에서 여러 행위자들이 서로 협업하여 만들어내는 가치들이 갖는 긍정적 면을 부각시키고 있는데, 이러한 주장이 틀렸다는 것이 아니라 그러한 협업이 실패하는 적지 않은 경우에 대한 이야기를 결여하고 있다는 것이다. 즉 협업의 전제는 다양성의 인정인데, 다양성의 인정이 실패한 경우 협업은 결렬되며, 아노미상태로 가는 과정에서 최종적으로 쏠림현상이 나타난다는 것이다.²⁹⁴⁾ 이와 관련해서 그는 “집단지성은 참여자간의 갈등이 증폭되고 분열이 조정되어 어떠한 결과물을 만들어내지 못하는 반집단지성은 다루지 않고 있다”고 비판한다. 이때의 반집단지성은 사회학자 구스타브 르봉(Le Bon)이 자신의 저서 ‘우중론’(La foule)에서 설명한 감정적, 배타적 집단과 유사하다. 김관규는 사이버공간에 분명히 반집단지성이 존재한다고 주장한다. 이는 현실공간에서도 마찬가지이다. 사이버공간에서는 익명성의 뒤에 숨어서 다른 의견을 가진 이들을 매도하고, 하나의 가치만이 유일한 가치로 숭배하는 개인들의 집합들이 있다는 것이다.

〔그림 7-28〕 IT시대의 의견쏠림과 집단적 차원의 충돌



294) 김관규(2009), p.28 참조.

김은미(2007)에 의하면 이러한 쏠림현상을 설명해주는 키워드로는 자기반영성(self-referentiality)이다. 즉 자신들이 옳다고 생각하는 주장만을 계속해서 재생산해내며, 이를 위해 SNS 등의 확산의 특성을 심분 활용하는 것이다.

인터넷 상에서 다양한 의견들이 공존하기가 힘들고, 하나의 의견으로 쏠림현상이 일어난다는 주장을 하면서 김은미는 사이버공간에서의 의견 제시 행위에 있어서 외면상으로는 자유가 확장된 것은 분명하지만, 나와 다른 생각을 지닌 이들과의 대화를 하는 문화가 확립되지 않은 상황에서 오히려 다원성의 거부, 쏠림현상이 나타난다고 본다. 사이버공간의 특징으로 새로운 민주화, 공론장의 가능성을 이야기하는 것은 환상일 수도 있다는 것이다.²⁹⁵⁾

[그림 7-29] SNS 상에서 의견의 쏠림현상의 사례: C 식당 국물녀 사건



주: C식당에서 종업원과 임신부 사이의 충돌이 있었으며, SNS 상에서 일방적으로 임신부의 편을 드는 현상이 나타남

이와 관련해서 구교태(2008)는 전근대 시기의 메시지내용은 주장과 당파적이었고, 근대 시기의 메시지내용은 객관성을 지닌 표준화된 내용이었으며, 탈근대시기의 메시지내용은 다시 주장으로 돌아간다고 설명한 바 있다.²⁹⁶⁾ 이때 탈근대시기의 메시지내용은 정보사회의 사이버공간에서 오고 가는 메시지내용을 그대로 보여준다. 개인들의 주장들이 넘쳐나

295) 김은미(2007), p.188.

296) 구교태(2008), p.40.

게 되면, 결국은 힘센 주장들, 다수의 주장들, 나와 같은 주장들만이 가치있는 주장들로 받아들여지게 되어 결국은 당파성이 다시 등장하게 된다. 현재 한국의 사이버공간에서의 많은 주장들, 많은 평가들이 모두 이러한 쏠림현상에서 자유롭지 않다.

인터넷에서의 발신행위에 있어서 나의 의견을 발신할 때 다른 이들의 의견도 가치가 있다는 것을 받아들이는 문화가 정착되어 있지 않다. 윤영철(1999)은 사이버공간에서의 발신행위는 근거가 부족한 일방적인 배설에 지나지 않는다는 혹평을 하기도 했다.²⁹⁷⁾ 이는 루머나 가십을 중심으로 이루어지는 10여년이 지난 사이버공간에서의 담화내용들을 볼 때 타당한 주장으로도 볼 수 있다. 유사한 맥락에서 황근(2001)은 “게시판의 글쓰기는 자기 확신의 공간이며, 감정적 내용이 많고 듣기가 결여되어 있다”라고 평가한 바 있다.²⁹⁸⁾ 즉 사이버공간 자체가 다원성을 확보해줄 수 있는 것이 아니며, 이미 현실공간에서 다원성을 잘 인정하지 않는 문화가 사이버공간에도 그대로 투영된다는 것이다. 사이버공간이든 현실공간이든 대화와 토론을 하는 주체는 같은 주체이다. 현실공간에서 다원성을 인정하지 않는 한 개인이 사이버공간에서 대화와 토론을 한다고 해서 다원성을 인정하지는 않는다. 이는 현실공간이나 사이버공간이나라는 공간의 특성의 문제가 아니라 개인의 인식, 개인의 가치에 관련된 문제이기 때문이다.

297) 윤영철(1999); 김관규(2009), p.22에서 재인용.

298) 황근(2001); 김관규(2009), p.22에서 재인용.

제8장 정치·행정 분야의 변화

제1절 IT와 정치·행정 분야의 상호작용²⁹⁹⁾

IT의 발달은 한국의 정치 분야에 새로운 변화의 바람을 불어넣고 있다.³⁰⁰⁾ 특히 인터넷과 이동통신 및 소셜 미디어의 확산으로 대변되는 변화는 사회 곳곳에 깊숙이 침투하고 있는 새로운 정치 패러다임의 등장을 기대케 한다. 각종 IT기기들이 선거운동과 투표 등의 정치 과정에 도입되고 있으며, 이러한 변화를 바탕으로 온라인 정치토론과 디지털 정치참여가 활성화된다. IT가 도입되면서 정당의 운영 방식과 조직 형태의 변화가 발생할 뿐만 아니라 대의 민주주의의 변화와 전자 민주주의의 출현 가능성도 예견된다. 좀 더 근본적으로는 IT의 확산과 수용에 따라 사이버 정치세대의 부상하고 이들을 중심으로 새로운 정치담론이 출현한다. 이러한 현상들은 IT의 발달이 단순한 기술 차원을 넘어서 정치사회 전 영역에 걸쳐 영향을 미치고 있음을 의미한다.³⁰¹⁾

IT의 발달은 행정 분야를 중심으로 정부의 운영방식과 새로운 국가 모델을 타진케 하는 계기를 제공하고 있다. 전자정부와 디지털 행정의 도입은 이미 여러 분야에서 실현되고 있다. 아울러 행정 정보화의 부작용에 대한 지적도 만만치 않다. 온라인 개인정보에 대한 국가의 검열과 통제가 정적 논쟁의 대상이 되고 있다. 이러한 변화에 직면하여 IT시대에 걸맞은 법제도 환경의 창출이 요구된다. IT시대에 걸맞은 새로운 국가와 시장의 관계 정립이 모색되는 동시에 여기서 더 나아가 국가의 역할과 형태가 재조정되면서 새로운 국가 모델이 탐색되고 있다. 이러한 변화의 과정에서 관료적이고 위계적인 국가 모델을 넘어서 수평적 네트워크의 요소를 적극적으로 수용하는 국가 모델의 모색이 이루어지고 있다.

IT의 발달은 외교와 국제정치의 변화에 지대한 영향을 미치고 있다. IT자원의 확보를 들

299) 우리의 논의에는 국제정치와 관련하여 외교적인 측면도 같이 고려한다.

300) 강홍렬 외(2006); 임혁백 외(2005)

301) 임혁백(2004)

러싼 선진국간의 기술혁신경쟁이 가속화되고 IT인프라의 구축을 위한 국가 차원의 계획들이 실행에 옮겨지기 시작한 것은 이미 오래 전의 일이다. 인터넷과 인공위성 및 각종 통신기기의 보급에 따라 국가의 경계를 넘어서 정보와 지식이 상호 교류됨으로써 지구촌이 하나가 되는 상호의존의 미래가 예견되고 있다. 또한 IT의 확산은 전쟁과 외교의 양상을 획기적으로 변화시켰을 뿐만 아니라 전통적으로 국가가 독점하던 이들 영역에 비국가 행위자들이 적극적으로 참여할 가능성도 열어 놓았다. 특히 인터넷의 등장은 초국적으로 활동하는 시민사회운동의 글로벌 네트워크 형성을 가능하게 함으로써 국민국가를 중심으로 작동해 오던 근대 국제체제의 모습을 질적으로 변형시킬 조짐마저 보여주고 있다. 그야말로 IT의 발달은 세계정치의 전반에 걸쳐서 다층적인 변화를 야기하고 있는 것으로 파악된다.³⁰²⁾

〈표 8-1〉 IT와 정치·행정·외교 분야의 변화

1. 소셜 미디어의 확산과 정치과정의 변화
2. 네트워크를 통한 새로운 정치참여의 활성화
3. 새로운 정치 커뮤니케이션 양식의 부상
4. 정당의 운영방식과 조직형태의 변화
5. 대의 민주주의를 보완하는 숙의 민주주의의 가능성
6. 사이버 정치세대의 부상과 새로운 정치담론의 출현
7. 미시적 생활정치의 부상과 정치 개념의 변화
8. 전자정부를 통한 정부운영 방식의 변화
9. 행정서비스의 선진화와 지식정부의 구현
10. 정부와 시장 및 시민사회의 네트워크 거버넌스 부상
11. 국가의 역할 변화와 새로운 국가모델의 가능성
12. 온라인 개인정보 문제가 정치적 쟁점으로 부상
13. 정치권력의 성격 변화와 지식권력과 소프트 파워의 부상
14. 지식경쟁의 가속화와 지식질서의 변동
15. 정보격차의 해소를 위한 국내외 차원의 노력
16. 외교 정보화의 추진으로 외교의 영역과 주체가 다양화
17. 전쟁의 양상 변화와 새로운 안보 위협의 출현
18. 초국적으로 활동하는 비국가 행위자의 네트워크 활성화
19. 사이버 공간을 통한 초국적 정체성과 민족주의의 동시 등장
20. 새로운 제도와 규범 수립을 위한 글로벌 거버넌스의 모색

302) 김상배(2004); 홍원표 외(2009)

제 2 절 IT 수용과 확산에 따른 정치·행정 분야의 변화

1. IT의 수용·확산에 의한 정치과정의 변화

가. 소셜 미디어의 확산과 정치과정의 변화

온라인상에서 다수의 사람들의 관계 맺기를 도와주는 서비스인 트위터, 페이스북, 유튜브 등과 같은 SNS(Social Network Service) 또는 소셜 미디어가 정치과정의 변화에 큰 영향을 미치고 있다. 기존의 미디어가 일방적으로 정보를 제공했던 것이 비해 소셜 미디어는 누구에게나 개방되어 있고, 참여할 수 있고, 부담 없이 공유할 수 있음을 특징으로 한다. 이러한 소셜 미디어가 사람들을 결집하여 정치사회적 파장을 일으키는 사례들이 늘어나고 있다.

온라인상에서 다수의 사람들의 관계 맺기를 도와주는 서비스인 트위터, 페이스북, 유튜브 등과 같은 SNS(Social Network Service)가 정치과정의 변화에도 큰 영향을 미치고 있다. 게다가 SNS의 기능 중에서 단순히 아는 사람들끼리 소통하는 차원을 넘어서 기성 미디어 처럼 뉴스를 담아서 수용자들에게 보내는 역할도 부쩍 늘어나고 있다. 다만 SNS는 기성 미디어와는 달리 사람들이 맺은 사회관계의 연결망을 타고 작동한다는 점에서 크게 다르다. 이런 점에서 SNS는 소셜 미디어(social media)라고 불린다. 기존의 미디어가 일방적으로 정보를 제공했던 것이 비해 소셜 미디어는 누구에게나 개방되어 있고, 참여할 수 있고, 부담 없이 공유할 수 있음을 특징으로 한다.³⁰³⁾

이러한 소셜 미디어가 사람들을 결집하여 유례없는 사회적 파장을 일으키고 있다. 소셜 미디어가 발휘하는 위력의 핵심은 널리 소수자들을 결집하는 힘에서 나온다. 예전 같으면 문혀버렸을 작은 이야기들이 소셜 미디어를 활용하여 쉽게 개진되고 널리 퍼져나가서 활발한 참여를 유발하고 있다. 우리는 소셜 미디어를 통해서 그야말로 다양하고 중층적인 네트워크 형태로 작동하면서 정치적 힘을 발휘한다. 최근 우리는 SNS, 좀 더 넓게는 인터넷이 발휘하는 정치적 위력을 실감해 왔다. 한미 자유무역협정과 미국산 쇠고기 수입을 놓고 벌인 2008년 촛불집회는, 예전 같았으면 지식엘리트의 전문 영역이었던 분야에서 SNS와 인터넷으로 대변되는 세력이 대항전선을 펼쳤던 대표적인 사례이다. 2010년 천안함 침몰 사건 이후에 벌어진 외교안보 논쟁도 SNS와 인터넷의 변수를 고려하지 않으면 제대

303) 이원태 외(2010)

로 이해할 수 없는 정치현상임이 분명하다.

2008년 미국 대선 이후 2010년 5월 영국 총선, 2010년 8월 호주 총선 등 주요 국가들의 선거과정에서 페이스북, 트위터 등의 소셜 미디어가 선거 어젠다, 여론형성 과정뿐만 아니라 선거결과에도 커다란 영향을 미친 것으로 평가되고 있다. 한국에서도 2011년에 치렀던 두 차례의 재보궐 선거는 소셜 미디어의 정치적 위력을 여실히 보여주었다. 소셜 미디어의 실제 위력만큼이나 주목해야 할 것은 유권자들이 트위터를 통해서 선거에 영향을 미칠 수 있고 더 나아가 현실을 바꿀 수도 있다는 희망과 믿음을 갖게 되었다는 사실이다. 소셜 미디어는 정치에 무관심하던 유권자들에게 정치적 효능감을 안겨 주었다. 소셜 미디어를 활용하여 '생각과 공감의 네트워크'를 형성함으로써 사람들이 예전처럼 수동적인 청중의 자리에만 머물러 있지 않고 좀 더 능동적인 참여자의 역할을 찾아서 나섰다.

여기서 큰 의미를 갖는 것은 소셜 미디어 기반의 '생각과 공감의 네트워크'가 어떠한 경우에 '행동의 네트워크'로 전환되느냐의 문제이다. 우리는 그 실제 사례를 최근에 북아프리카와 중동 지역에서 발생한 민주화 시위, 특히 '채스민 혁명'에서 보았다. 학계의 논의에 의하면, 이렇게 생각과 공감의 집합이 실제로 집단적인 행동으로 이어지는 데에는 구성원들 간의 '인식의 공유'라는 것이 결정적으로 중요한 변수인데 소셜 미디어가 그러한 역할을 톡톡히 담당하게 되었다.³⁰⁴⁾

이러한 연속선상에서 볼 때, 향후 정치과정에서도 소셜 미디어는 큰 역할을 담당할 것으로 예상된다. 특히 소셜 미디어를 활용한 새로운 세대의 정치 참여가 활발히 이루어질 것이다. 소셜 미디어의 활용이 보수와 진보 중에서 어느 세력에 더 유리하냐의 문제는 논란의 여지가 있다. 소셜 미디어도 미디어이기 때문에 학계에서 논의되어 온 '미디어 편향성'이라는 것이 없지 않다. 일반적으로 소셜 미디어라는 미디어는 위계조직보다는 수평적 네트워크 형태의 사회관계, 그리고 보수 이념보다는 진보 이념에 상대적으로 친화적인 것으로 알려져 있다. 조직형태나 이념이라는 변수와 더불어 놓치지 말아야 할 점은 소셜 미디어가 젊은 세대에 좀 더 친화적이라는 사실이다. 흥미롭게도 소셜 미디어를 통해서 젊은 세대들이 표현하고자 하는 바는 기존의 거대한 정치담론이 아니다. 소위 투표인증샷놀이 등에서 엿보는 바와 같은 생활정치 또는 재미정치의 작은 담론이다.

304) Shirky, Clay(2011)

나. 네트워크를 통한 새로운 정치참여의 활성화

인터넷의 보급을 바탕으로 한 네트워크의 확산에 의지해서 능동적인 정치 참여가 이루어지고 있다. 이러한 변화는 선거와 투표 참여와 같은 좁은 의미의 정치과정은 물론이고, 각종 시위나 단체행동을 통해 자신의 정치적 의사를 표현하는 과정에서도 발생한다. 인터넷이 야기하는 정치과정의 변화는 근대화 과정에서 성숙되어온 시민사회의 정치적 참여가 온라인과 오프라인 모두에서 활성화되는 과정에서 가장 눈에 띄게 발견된다.

IT혁명은 커뮤니케이션 방식을 획기적으로 발전시킴으로써 사람들을 엮는 다층적인 네트워크의 부상을 가능케 했다. 이러한 현상의 이면에는 네트워크 자체에 드는 비용의 획기적 감소가 깔려 있다. 예전에는 상상하기조차 어려웠을 정도로 적은 관심과 노력만으로도 십시일반(十匙一飯)의 네트워크를 구성할 수 있게 되었다. 이러한 네트워크를 기반으로 하여 사람들은 이메일을 주고받고 웹사이트에 정보와 지식을 올려놓으며, 이를 활용하여 과거처럼 신문과 방송에 의지하지 않고도 서로 소통하고 의견을 나눌 수 있게 되었다. 하다못해 예전에는 전문가의 영역으로만 간주되던 백과사전의 편집에 참여하기도 하고, 전문 비평가들을 뽑치는 평론을 주고받는 온라인 동호회를 구성하기도 한다. 이렇게 만들어지는 네트워크의 공간에서는 정보와 지식의 공적(公的)인 교류뿐만 아니라 사적(私的)인 소통과 친밀한 교감까지도 오고 간다. 특히 페이스북, 트위터, 유튜브와 같은 SNS는 주위의 친구들에게 글과 영상을 추천받고 이들을 다시 다른 친구들에게 퍼뜨리는 일종의 ‘소통과 공감의 네트워크’를 만들어 내고 있다.³⁰⁵⁾

이러한 네트워크의 메커니즘에 의지해서 사람들은 예전과 같은 수동적인 청중의 자리에만 머물지 않고 좀 더 능동적인 참여자의 역할을 찾아서 인터넷 세상으로 나서고 있다. 이렇게 능동적으로 네트워크에 참여하는 주체들은 오프라인의 소수자들이었다. 그러나 이들이 개방과 참여와 공유로 대변되는 소위 웹2.0의 환경을 맞아 서로서로 엮어 세(勢)를 발휘하고 있다. 이렇게 세를 발휘하는 네트워크의 특징은 통제되지 않는 자기조직화의 힘을 바탕으로 깔고 있다는 점이다. 공통의 꼬리처럼 미미한 존재들이 네트워크를 형성하여 공통의 머리와도 같은 기성 권력에 도전할 수 있게 되었다고 하여 긴 꼬리(long-tail) 법칙이라는 말이 쓰이기도 한다.³⁰⁶⁾ 이들이 발휘하는 힘은 기성권력에 대항하는 저력(底力), 또는 아

305) 김상배(2010), 제2장.

래로부터의 대항권력의 성격을 갖는다.

지난 20여 년간 한국사회에서 인터넷의 보급을 바탕으로 한 네트워크의 확산은 정치과정에 막대한 영향을 미쳐왔다. 여기서 정치과정은 사회의 다양한 문제들이 정치의 쟁점이 되어 정책결정에 이르고 집행되는 과정인데, 선거와 투표 참여와 같은 좁은 의미의 정치과정은 물론이고, 각종 시위나 단체행동을 통해 자신의 정치적 의사를 표현하는 과정까지도 포함한다. 이러한 정치과정의 중요한 행위자로는 개인과 정당뿐만 아니라 각종 시민단체 등도 포함된다. 인터넷이 야기하는 정치과정의 변화는 근대화 과정에서 성숙되어온 시민사회의 정치적 참여가 활성화되는 과정에서 가장 눈에 띄게 발견된다. 다시 말해 인터넷의 사용을 통해 더욱 활성화된 정치사회적 공간의 등장은 네티즌들이 자유롭게 의사소통하고 비판적 토론을 벌이는 공론장(public sphere)이 등장하는 의미를 갖는다. 지난 수년 동안의 사례는 한국이 이러한 온라인 정치토론과 디지털 정치참여의 장으로서 인터넷을 활용하는 데 세계의 어느 나라보다도 앞서가고 있다는 사실을 보여준다.³⁰⁷⁾

예를 들어 2002년 대선 과정에서 나타난 노사모(노무현을 사랑하는 사람들의 모임), 월드컵 과정에서 나타난 붉은악마, 오마이뉴스나 프레시안 등과 같은 인터넷 언론의 활성화 등의 사례는 한국사회에서 인터넷을 매개로 한 정치사회적 조직화의 가능성을 일찌감치 보여주었다. 아울러 PC방과 휴대폰의 빠른 확산이나 온라인 공동체의 성장 및 채팅문화의 형성 등에는 혈연, 지연, 학연 등의 연고주의를 기반으로 하는, 한국사회에 존재하는 전통적인 사회문화적 요소가 IT의 확산과 밀접히 연관되어 있음을 보여준다. 이밖에도 한국의 소비문화, 빨리빨리 국민성, 체면문화, 주거문화, 평등주의적 경향, 특유의 경쟁심리 등과 같은 사회문화적 변수들도 한국에서 정보혁명의 전개에 일정한 영향을 미쳤다. 최근에는 SNS가 널리 확산됨에 따라 지식 엘리트들의 영역으로 인식되던 무역협상과 외교안보정책의 결정과정에도 영향을 미치고 있다. 광우병의 위험이 있는 미국산 쇠고기 수입을 반대하여 열린 2008년의 촛불집회나 2010년 서해상에서 발생한 천안함 침몰의 원인을 놓고 벌어진 정치적 토론과 참여 등이 대표적인 사례이다.

306) Anderson, Chris(2006)

307) 윤성이 외(2010); 조희정(2010)

다. 새로운 정치 커뮤니케이션 양식의 부상

정보혁명의 진전은 정치 커뮤니케이션의 양식을 일방적 홍보에서 쌍방향 소통으로 변화시키고 있다. 특히 인터넷 미디어, 특히 소셜 미디어의 영향력은 정치 커뮤니케이션 양식뿐만 아니라 주체도 크게 바꿔 놓았다. 예를 들어 인터넷을 기반으로 형성된 사이버 공간에서 이루어지는 정치 커뮤니케이션의 활성화는 정치적 공론장(public sphere)의 부상을 전망케 한다. 유사한 맥락에서 소셜 미디어의 영향에 대한 관심도 커지고 있다.

정보혁명의 진전은 정치 커뮤니케이션의 양식을 일방적 홍보에서 쌍방향 소통으로 변화시키고 있다. 정치 커뮤니케이션의 변화는 미디어 환경의 변화에 따라 정치적 의미를 지닌 콘텐츠에서부터 그러한 정치적 콘텐츠를 담아내는 구조나 형식과 관련한 문제, 특히 미디어의 문제까지 포함해서 파악해야 한다. 이러한 맥락에서 볼 때 최근 인터넷 미디어, 특히 소셜 미디어의 영향력은 정치 커뮤니케이션 양식뿐만 아니라 주체도 크게 바꿔놓았다는 점에서 매우 중요하다. 예를 들어 인터넷 플랫폼의 확산과 발달은 정치 커뮤니케이션이 이루어지는 공간과 주체의 성격을 크게 변모시켰다. 이는 정치 커뮤니케이션의 주체의 성격이 정당, 대중 미디어 등 기존의 정치적 매개집단 중심에서 과거에는 정치 커뮤니케이션의 수동적 소비자에 불과했던 일반 시민이나 유권자 중심으로 옮겨감을 의미한다. 이러한 과정에서 사이버 공간을 활용한 정치적 공론장(public sphere)의 전망이 떠오른다.³⁰⁸⁾

최근 좀 더 많은 주목의 대상이 되고 있는 것은 소셜 미디어와 정치 커뮤니케이션 방식의 변화이다. 과거의 정치 커뮤니케이션은 메시지의 발신자와 수신자가 명확히 나뉘는 일방향적이고 수직적 구조였다면 소셜 미디어 기반의 정치 커뮤니케이션에서는 메시지의 발신자가 곧 수신자이고 수신자가 다시 발신자가 되는 쌍방향적이고 수평적인 구조라고 할 수 있다. 또한 기존의 정치 커뮤니케이션에서는 메시지의 발신자에 의해 커뮤니케이션의 방향이 결정 되었다면 소셜 미디어 커뮤니케이션은 메시지 수신자의 반응에 따라 커뮤니케이션의 방향이 변화, 확산, 활성화, 변화의 반복적인 구조를 갖는다. 이러한 구조적 변화의 기저에는 특정 개인 또는 집단에 의한 정보의 독점이 어려워진 환경의 변화가 깔려 있다. 정보의 부족으로 인해 생각과 의견의 표현에 소극적이었던 개인들이 SNS를 통해 다양한 정보공유가 이루어지면서 자연스럽게 적극적 커뮤니케이션이 늘어나고 활성화되었기

308) 이원태 외(2010)

때문이다.

이러한 소셜 미디어의 커뮤니케이션 능력이 관심을 끄는 안전 중의 하나는, 과연 이것이 신문이나 방송과 같은 기성 미디어를 대체할 것인가의 문제이다. 소셜 미디어를 통해서 일반인들이 쉽게 기사를 생산하여 전달할 수 있게 되면서 일반인과 전문가의 역할과 권위를 나누던 경계선이 흐려지고 있는 것이 사실이다. 경우에 따라서는 소셜 미디어를 통해서 일반인들이 좀 더 빨리 뉴스를 전달하고, 더 나아가 기성 미디어의 프레임에 잡히지 않던 숨겨진 어젠다들을 발굴하기도 한다. 소셜 미디어로서의 SNS가 기성 미디어의 문지기(gate-keeper) 역할에 도전하고, 새로운 시각에서 대항프레임(counter-framing)을 제시할 수 있게 되었다. 요컨대, 소셜 미디어의 부상으로 인해서 미디어 권력의 핵심이라고 할 수 있는 ‘누가 프레임을 짤 것이냐?’의 문제 자체가 흔들리고 있다.

이렇게 어젠다 플랫폼이 다변화하면서 소셜 미디어가 신문이나 방송을 대체할 가능성마저도 거론되고 있다. 이러한 전망이 고개를 드는 이유는 최근 소셜 미디어가 괄목할 정도로 급속히 성장한 때문이다. 그러나 그보다 좀 더 주목을 받는 이유는 소셜 미디어가 지향하는 기본 정신이나 철학이 전통 미디어에 비해서 질적으로 다르기 때문이다. 사실 뉴스에 담기는 내용 자체의 정론성이나 객관성이라는 측면에서 볼 때 전통 미디어와 소셜 미디어는 큰 차이가 있다. 전통 미디어가 어떠한 형태로건 객관적인 뉴스 보도와 정치적으로 공정한 입장을 추구한다면, 소셜 미디어는 객관성이란 이름 아래 자신들의 활동을 묶으려하기 보다는 ‘이야기 전쟁’이 벌어지는 플랫폼만을 제공하려 한다. 그리고 나서 뉴스를 생산하는 사람이 아니라 소비하는 사람이 다시 한 번 판단할 수 있는 여지를 남기자는 철학이다.

이렇듯 소셜 미디어의 약진이 기성 미디어에 대한 도전인 것은 분명하지만, 그렇다고 매스 미디어의 의미가 없어지는 것은 아니다. 오히려 소셜 미디어는 매스 미디어와 일정한 정도의 공존 관계에 있다고 보아야 할 것이다. 전 세계적 트윗 분석에 따르면, 트윗되는 내용의 많은 부분이 매스 미디어의 헤드라인 내용이라는 조사가 있다. 그러다가 가끔 자연재해라든지 속보 또는 숨겨져 있던 작은 이야기들이 이런 것들을 대체한다. 아직까지는 소셜 미디어의 주된 콘텐츠는 매스 미디어로부터 나오고 있다. 이런 점에서 보면 소셜 미디어는 기성 매스 미디어의 ‘반포(頒布) 모델’, 즉 생산자가 중심에서 뉴스를 뿌려주는 모델과 ‘유포(流布) 모델’, 즉 일반인들이 서로서로 꼬리에 꼬리를 무는 방식으로 뉴스를 전하는 모델의 복합 모델이다.

라. 정당의 운영방식과 조직형태의 변화

IT의 발달에 따른 정치행위의 양적 증대와 질적 변형은 정치조직의 변화를 야기하고, 그 중의 일례로서 정당의 운영방식과 조직 형태의 변화 문제를 제기하고 있다. IT시대의 정당 정치에서는 과거 대중정당의 행태에서 벗어나 좀 더 유연하고 느슨한 정체성을 토대로 한 개방적, 수평적 네트워크를 구축하는 문제가 중요하게 대두되었다. 이러한 정당의 변화에 대한 논의는 디지털 정당 또는 버추얼 정당의 출현 가능성이라는 차원에서 벌어진다.

IT의 발달에 따른 정치행위의 양적 증대와 질적 변형은 결국 정치조직의 변화를 야기하고, 그 중의 일례로서 정당의 운영방식과 조직 형태의 변화 문제를 제기하고 있다. 정당의 경우는 시민의 요구에 대한 대의 강화의 필요성과 상시적으로 시민과 소통해야 한다는 과제를 여전히 안고 있지만 산업사회 후반기부터 나타나는 대의제의 위기가 여전히 IT시대 사회에서도 심화되고 있다. IT시대의 정치참여는 조직적으로는 자율성의 증대와 약한 구속력이라는 특성으로 이어지고 있다. 획일화되거나 위계적으로 조직된 참여가 아니라 수평적으로 네트워크화된 구조 속에서 협력과 공유를 통한 참여와 정치적 정보의 생성, 확산이 이뤄지고 있는 것이다. 최근 인터넷을 통한 정치적 규합의 형태는 아래로부터 자발적으로 형성되고, 지지나 충성심 역시 과거와 같은 후견주의적 관계에서 벗어나는 특성을 보이고 있다.³⁰⁹⁾

그러나 한국의 정당은 과거와 같은 수직적, 위계적 조직 형태에 머물러 있으면서 새로운 네트워크 환경 속에서 스스로를 재조직해 내지 못하고 있고, 그로 인해 현실 정치에서도 중요한 이슈에서 소외되어 가고 있다. 그런데 새로운 IT환경에 대한 정당의 부적응, 대의제 기구의 대응의 실패는 정치적 책임성의 취약, 대중주의의 등장 가능성 등 안정적 민주주의의 유지와 발전에 심각한 위협이 될 수 있다. IT시대의 정당 정치에서는, 과거와 같이 강한 정치적 일체감의 유지, 위계적인 조직과 중앙집권적 당 운영과 같은 대중정당의 특성에서 벗어나, 좀 더 유연하고 느슨한 정체성을 토대로 한 개방적, 수평적 네트워크를 어떻게 구축할 수 있을까 하는 점이 핵심적인 개혁 과제가 되고 있다.³¹⁰⁾

이러한 맥락에서 볼 때 IT시대의 정당의 변화에 대한 논의는 디지털 정당 또는 버추얼 정당(virtual party)의 출현 가능성이라는 차원에서 이루어졌다. 흔히 고비용 저효율로 특정

309) 유석진 외(2009); 조희정(2010) 제3부, pp.191-298.

310) 강원택(2009)

지워지는 한국의 정치과정에서 정당은 그 핵심에 자리 잡고 있었다. 한국의 정당은 일반적으로 지역주의에 기반을 둔 인물중심의 정치결사체이며 상명하복의 전통을 가지고 있었다. 버추얼 정당의 비전은 이러한 정당 구조의 개혁에 대한 논의와 맥을 같이 한다. 특히 2002년의 후보경선과 대선에서 특정 정당이 상대적으로 많이 인터넷을 이용하였고 네티즌에게 투표권을 부여함으로써 자발적인 정치참여를 유도함으로써 승리를 거두게 되고 인터넷의 도입과 정당의 개혁에 대한 논의는 활력을 얻게 되었다.³¹¹⁾

인터넷의 위력을 실감한 각 정당들은 인터넷을 활용하여 디지털 정당을 구축하기 위한 노력을 가속화하고 있다. 정당의 전자정당(e-Party) 프로젝트는 대체로 사이버포럼, 사이버 폴, e-CRM을 통한 당원관리와 서비스 등을 들 수 있다. 이러한 실험은 비록 그 정치적 효과나 정치적 중립성 등이 완벽하게 보장된 것은 아니지만 새로운 형태의 정치참여를 유도하고 새로운 형태의 의사소통과 의견결집을 시도한다는 점에서 의미가 있다. 그러나 더 중요한 점은 방대한 지구당이나 중앙당이 부재한 상태에서도 소수의 운영자들에 의한 저비용 고효율의 정당운영이 가능할 것이냐의 문제이다. 이러한 맥락에서 실제로 당비를 납부하면서도 상설적인 정당조직에 기대지 않고 행동하는 디지털 진성당원의 출현에 대한 비전도 떠오르고 있다.

최근 SNS의 활용이 기존의 정당정치에 어떠한 영향을 미칠 것이냐의 문제도 중요한 화두이다. 특히 2011년 10월 서울시장 선거 때 무소속으로 출마한 박원순 후보가 여야 정당의 후보를 제치고 당선된 사건이 있고 난 뒤 정치학에서 중요한 화두는 과연 SNS의 시대에는 정당이 필요 없느냐는 문제였다. 박원순 후보의 지지자들이 상대 후보의 지지자들에 비해서 SNS를 더 많이 활용하여 결집되는 면모를 보인 것이 그 이유였다. 소셜 미디어를 통해 소셜 대표를 내고 그 대표가 직접민주정치를 할 가능성이 있는 것이 아니냐는 전망도 대두되었다. 그러한 가능성이 높아진 것은 사실일지도 모른다. 그렇지만 문제는 좀 더 복잡하다. SNS가 다수의 참여를 지원하는 것은 맞지만, 그렇게 나온 대표가 사회 전체를 반영하는, 제대로 된 대표이냐의 문제가 있다. 또한 소셜 미디어란 것은 이리저리 몰려다니는 측면이 있다. 대표성의 균질성이란 부분에 문제가 생긴다. 이런 점에서 보면 소셜 미디어를 통해서 정치적 참여가 증대되었다고 해서 그것이 곧바로 민주주의로 직결된다는

311) 강원택(2004); 조정관(2004)

보장은 없어 보인다.

SNS의 시대를 맞이하는 정당정치의 미래를 예견해 보면, 우선은 SNS로 대변되는 변화에 민첩하게 편승하여 SNS를 도구적으로 활용하는 정당만이 살아남을 가능성이 크다. 그럼에도 불구하고 SNS가 야기한 변화를 도구적 차원에서만 이해할 수는 없다. SNS의 도입은 그것을 다루는 사람들의 마인드와 그걸 담아내는 제도와 조직의 변화를 수반할 것이다. 방향 자체는 현대 정당의 변화 방향과도 맞다. 거대 조직이 축소되고, 정책이나 비전에 동조하는 사람들이 SNS라는 채널을 통해 모이게 되는 방식의 정당이 불가피하다. 물론 조직으로서의 정당은 죽을지도 모른다. 그렇지만 정당의 공적 기능은 여전히 필요하다. SNS의 권력이란 게 어디로 될지 모르는 권력이어서 누군가 끝까지 남아서 공적 부분을 지켜주는 게 필요하다. 마치 국가가 역사적으로 계속 형태를 바꿔왔지만 어떤 형태든 국가는 있어야 하는 것처럼 말이다.

마. 대의 민주주의를 보완하는 속의 민주주의의 가능성

인터넷과 소셜 미디어의 확산으로 인해서 개인이 정치정보를 접하고 전할 수 있는 능력이 늘어나면서 대의 민주주의의 정치과정과 제도의 변화가 발생한다. 특히 대의 민주주의의 주요 제도인 의회의 역할이나 위상의 변화에 대한 전망이 제기되고 있다. 이러한 맥락에서 대의 민주주의를 보완 또는 대체하기 위해 참여 민주주의와 속의 민주주의, 전자 민주주의 등이 가능성이 탐색되고 있다.

과거의 정치과정은 국가와 시민사회를 연계하는 매개체의 주도적 역할에 의해 이뤄졌다. 정당은 의사소통과 정치적 결집이라는 측면에서 중요한 채널의 기능을 해왔으며 이는 의회라는 대의 민주주의 실현의 장에서 토론되고 결정되어 왔다. 정보화의 진전은 이러한 대의 민주주의에 기반을 둔 정치과정 및 제도의 변화를 발생시키고 있다. 인터넷과 모바일 기기의 보급과 각종 서비스의 활성화는 새로운 정치 커뮤니케이션 양식의 도입을 야기하고 있다. 특히 인터넷의 확산은 중간 매개체에 의존함 없이 시민이 개인적 수준에서 정치적 정보를 획득하고 공유하고 이해관계를 결집시킬 수 있는 역량을 크게 늘려 놓았다. 인터넷의 확산은 정치커뮤니케이션의 양식에 있어서 수평적 네트워크형의 직소통의 수단이 부상하는 것을 의미한다. 이를 바탕으로 일종의 네트워크화된 개인주의에 기반으로 두는 시민의 정치참여가 발생한다.

네트워크화된 개인주의는 고립된 개인들의 결합이 아니라 일종의 사회적으로 형성된 관계망 속에서 상호작용하는 개인들을 의미한다. 이는 무엇보다 정당과 의회로 대표되는 대의제 정치과정에서 정당정치와 의회정치의 존재 기반의 변화를 설명해 준다. 이러한 맥락에서 인터넷의 보급과 소셜 미디어의 확산은 시민의 정치참여와 정치적 의사소통의 방식을 변화시킴으로써 의회를 통한 대의 민주주의의 이념에 기반을 둔 기존의 정치과정과 정치제도의 변화 전망을 낳고 있다. 특히 새로운 기술 환경의 출현은 전통적인 대의 기구와 시민 간의 관계에 대한 ‘질적인 변화’를 이끌고 있다.³¹²⁾ 실제로 인터넷과 소셜 미디어의 확산으로 인해서 개인이 정치정보를 접하고 전할 수 있는 능력이 늘어나면서 정치과정상의 중간 매개 집단에 대한 의존성이 약화될 가능성이 높아지고 있다. 예를 들어 대의제의 주요 기구인 의회는 그 역할이나 위상에 있어서 지금보다 그 중요성이 약화되는 처지에 놓일 것으로 예상된다.

그러나 이러한 변화가 민주주의 자체에 대한 부정을 의미하는 것은 아니고 새로운 정치제도로서의 민주주의를 새롭게 구현하려는 시도로 연결된다. 이러한 맥락에서 대의 민주주의를 보완 또는 대체하기 위해 참여 민주주의와 숙의 민주주의, 전자 민주주의 등이 회자되고 있다. 특히 새로운 웹2.0의 기술을 활용하여 대의 민주주의의 피로감을 해소할 수 있는 방안을 모색하고 있다. 현실적으로도 디지털 사회로의 진전은 많은 시민들이 낮은 거래비용으로 참여를 활성화할 수 있는 정치적 기회구조를 확대하고 있다. 때문에 다양한 형태의 참여와 숙의가 기존의 민주주의의 정책결정과정에서 수렴되기 위한 IT의 활용이 모색되고 있다. 이와 같은 디지털 사회에서의 참여와 공론의 영역에서의 숙의 확대가 장기적으로 민주주의의 형태를 변화시킬 수도 있다는 장밋빛 전망도 내놓고 있다.³¹³⁾

여기서 더 나아가 최근 논의되고 있는 IT시대의 민주주의 가능성에 주목할 필요가 있을 것이다. 다시 말해 인터넷의 확산과 사이버 공간의 정치사회적 활용이라는 맥락에서 시민사회에서 정치적 공론의 공유를 통한 민주주의의 실현 가능성이 늘어난 것이 사실이다. 또한 의회나 정당과 같은 정치사회에 대한 시민사회의 감시와 견제의 기능이 좀 더 효과적으로 발휘될 수 있는 여지도 증대되었다고 볼 수 있다. 실제로 IT패러다임의 등장은 20

312) 강원택(2009), pp.25~30.

313) 유석진 외(2011), 제2장 pp.22~63.

세기의 대의제 민주주의의 결함을 보완, 시정해 줄 것으로 기대되고 있다. IT혁명을 이용한 인터넷 민주주의는 아직까지는 기존의 대의제 민주주의를 대체하려고 하기 보다는 그 개선과 개혁에 초점을 맞추고 있는 것으로 보인다. 그러나 현재 진행되고 있는 IT이 단순히 대의제 민주주의를 개선, 보완하는 수준에서만 머무를 것 같지는 않다.

인터넷은 대안적 민주주의로 떠오르고 있는 속의 민주주의가 이루어질 수 있는 시공간적 범위를 확대해 주고 있는 것이 사실이다. 그러나 속의 민주주의의 관념은 참여와 속의를 확대해 시민의 이니셔티브를 강화하고, 민주적인 의사결정의 방식과 제도화의 모색을 위한 시도이다. 참여, 속의, 전자민주주의 등장은 대의 민주주의의 정치체계에 더해 민주적 참여와 책임성의 확보를 위한 제도적 노력과 함께 정치문화와 시민의식의 변화를 수반해야 한다. 민주주의는 단순히 정치제도의 민주적 운영뿐만 아니라 보다 광범위한 사회, 경제적 조건과 정치행동의 제도화를 위해 성숙한 시민의식의 확대와 고양을 필요로 하기 때문이다. 좀 더 포괄적인 시각에서 보면, IT시대의 도래는 전통적인 대의 민주주의의 통치 구조에서 정치 환경의 변화에 따른 통치 프레임을 새로운 방식의 협력모델로 바꿀 것을 제기한다. 이러한 맥락에서 IT시대를 맞이하는 민주주의의 변환에 논의는 다양한 정치 주체들 간의 거버넌스에 대한 논의로 연결된다.³¹⁴⁾

최근 SNS가 위력을 발휘하면서 그 문제점에 대한 우려의 목소리도 만만치 않다. 사실 태생적으로 SNS의 힘은 어디로 튈지 모르는 힘이다. 마치 하이퍼텍스트의 구조를 따르는 인터넷에서 우리가 관심 있는 주제를 따라서 검색을 하다보면 어디로 가게 될지 모르는 상황을 연상케 하는 힘이다. 평소에는 느슨한 고리의 형태로 연결되어 있다가 무슨 일이 생기면 그 연결고리가 강해지면서 널리 확산되는 힘이다. 균질적인 네트워크를 이루는 것이 아니고 별뿔들의 움직임처럼 우르르 쏠림 현상이 발생하는 힘이기도 하다. 이러한 속성을 갖고 있다 보니 SNS의 권력은 도마뱀의 꼬리와도 같은 권력이 되기 쉽다. 다시 말해 문제가 생기면 즉각 꼬리를 감추고 숨어버려서 결과에 대한 책임을 물을 데가 없다.

이러한 SNS의 위력과 문제점이 여실히 드러나는 사례는 최근 논란이 되고 있는 폭로와 루머의 확산, 그리고 여기에서 비롯되는 개인정보 침해와 명예훼손의 문제이다. 예전 같았으면 몇몇의 친구들만이 알았을 사생활의 비밀들이 SNS라는 확성기를 통해서 모든 사람

314) 조정관(2005), 김용호(2005), 조희정(2010) 제5부, pp.413~430, 유석진 외(2011)

들에게 퍼져 나가는 일들이 다반사로 발생한다. 이러한 문제의 해결을 위해서는 궁극적으로 SNS 커뮤니티의 자정기능을 믿을 수밖에 없을 것이다. 그럼에도 불구하고 그 자정기능이 작동하여 결과적으로 진실이 밝혀지더라도 그 동안 당한 사람이 떠안을 수밖에 없는 피해에 대해서는 어느 누구도 책임지지 않는 경우가 많다. 눈에 보이지 않지만 SNS에서도 신뢰가 분명히 존재한다. 그렇지만 그러한 신뢰는 선부른 감정의 동조보다 사실관계의 확인을 바탕으로 구축되어야 할 것이다.

SNS를 통한 민주주의 실현의 가능성을 논하기는 다소 이르다. 소셜 미디어로서의 SNS는 기성언론의 프레임에서 자유롭게 누구나 평등하게 논쟁에 참여할 수 있는 장점이 있다. 그런데 140자 이내에 주장과 증거를 담아내기를 해야 하기 때문에 재치있는 짧은 트윗이 선호될 수밖에 없다. 간혹 이러한 분위기가 풍부하고 성찰적인 사유를 나누는 데 걸림돌이 되기도 한다. 소위 '숙의 민주주의(deliberate democracy)'의 장점은 서로 다른 의견을 용인하고 참고 듣고 합의를 도출하는 데 있다. 그런데 SNS는 어떠한가? 트위터에서는 건설적인 토론도 많지만 듣고 싶어 하는 의견에만 동조하여 팔로우하는 경우가 많다. 게다가 동조하는 의견들이 급속히 네트워크되는 일종의 '눈덩이 효과'가 크다. SNS의 실험이 지니는 위력만큼이나 그 실험이 파생시킬 실패의 가능성에도 주의해야 하는 이유이다.

바. 사이버 정치세대의 부상과 새로운 정치담론의 출현

IT혁명은 새로운 정치세대의 등장이라는 거시적인 정치문화의 변동에도 영향을 미친다. IT시대를 맞이하여 산업화시대의 기성세대가 사회의 전면에서 물러나고 새로운 정치담론의 생산자로서 새로운 세대가 등장하고 있다는 것이다. 인터넷에 친숙한 새로운 세대들은 수동적 소비자의 입장을 넘어서 새로운 정치적 공간을 통해 정치적 어젠다를 제기하고 새로운 해석을 가하는 주체로 등장하고 있다.

IT혁명이 정치변동에 미치는 영향은 정치과정과 정치제도의 변화에 미치는 영향을 넘어서 새로운 정치세대의 등장이라는 거시적인 정치문화의 변동이라는 맥락에서 이해되어야 한다. 이는 새로운 세대가 지니는 정치적 위력이라는 차원에서 관심의 대상이 된다. 예를 들어 2002년 16대 대선의 결과는 한국사회에서 본격적인 문화변동이 시작되고 있음을 보여주었다. 혹자는 이를 인터넷을 통한 정치혁명 또는 세대교체 혁명이라고 부르기까지 한다. 세대교체는 정치뿐만 아니라 사회 전체의 흐름을 관독할 수 있는 키워드로서 등장하

었다. 실제로 16대 대선을 통해서 한국사회의 중심축이 빠르게 이동하고 있으며 그 중심축은 산업화시대의 ‘아날로그세대’로부터 정보화시대의 ‘디지털세대’로 옮겨가고 있는 것이 감지된다. 다시 말해 기성세대가 사회의 전면에서 물러나고 새로운 정치사회적 담론의 생산자로서 새로운 세대가 등장하고 있다는 것이다. 이렇게 2000년대 초중반에 감지된 세대변화의 조짐은 2010년대 초반에 이르기까지 지속되고 있다. 이러한 정치사회적 변화의 배후에는 인터넷으로 대변되는 정보화의 확산이 있음은 물론이다.

일반적으로 정치담론은 개인이나 집단으로서의 다양한 정치행위자들에 의해 생성되거나 매개된 의미체계 또는 해석방식을 뜻한다. 그런데 정치담론은 미디어 환경의 변화에 따라 정치적 의미를 지닌 콘텐츠에서부터 그러한 정치적 콘텐츠를 담아내는 구조나 형식과 관련한 문제, 특히 미디어의 문제와 밀접한 관련이 있다. 왜냐하면 정치담론의 형성과 유통과정은 정치적 의사소통 자체이므로 그 형식이나 생산방식이 어떠한 정치적 의미를 내포한 정치적 구성물 또는 견인체로서의 미디어의 영향은 매우 클 수밖에 없기 때문이다. 특히 그중에서도 인터넷의 영향력은 정치담론의 생산방식 뿐만 아니라 주체까지도 근본적으로 뒤바꿔놓았다. 즉 인터넷 플랫폼의 확산과 발달은 정치담론을 형성하는 공간과 주체의 성격을 크게 변모시켰다. 소위 사이 정치세대의 등장을 새로운 정치담론의 부상에 찾는 이유는 바로 여기에 있다. 이는 정치담론 생산자의 성격이 정당, 대중매체 등 기존의 정치적 매개집단 중심에서 과거에는 정치담론의 수동적 소비자에 불과했던 일반 시민이나 네티즌 중심으로 옮겨감을 의미한다.³¹⁵⁾

이러한 맥락에서 볼 때 IT시대의 정치담론은 온라인 공간으로 확장된다. 온라인 정치담론의 부상은 점차 인터넷을 기반으로 사람들 간의 정치적 대화나 토론이 크게 활성화되고 이것이 의제설정이나 여론형성에도 상당한 기여를 하고 있는 현실을 반영한다. 즉 온라인 정치담론의 형성과 확산은 과거에는 전통적인 대중매체, 극소수의 정치엘리트들에 의해서만 유통되고 공유되던 정치담론이 인터넷이라는 플랫폼을 매개로 다양한 인터넷 공간으로 확장되었으며, 온라인 정치담론의 형태로 형성된 주요한 정치사회적 어젠다가 오히려 기존의 전통적인 정치적 매개집단들에게 거꾸로 영향을 미치게 되었음을 의미한다. 즉 인터넷 이용자들은 더 이상 과거의 수동적 투표자와 같이 특정한 정치적 어젠다나 이데올로기

315) 이원태 외(2010) pp.22-58.

에 의해 일방적으로 흡수되기 보다는 인터넷이라는 새로운 정치적 공간을 통해 기존의 어젠다나 이슈를 적극적으로 재해석하는 주제로 등장했다는 것이다.³¹⁶⁾

사. 미시적 생활정치와 부상과 정치 개념의 변화

인터넷을 통한 정치참여가 활성화되는 현상의 이면에는 거시적이고 제도적인 차원에서 이해되던 기존의 정치 개념의 변화가 있다. 인터넷을 매개로 정치를 접하는 디지털 세대들의 인식 속에 정치란 이제 더 이상 딱딱하고 거창한 서사가 아니라 일상적이고 미시적인 생활 속의 이야기이다. 특히 2008년 촛불집회의 사례에서 드러난 재미정치의 복합적인 양상은 새로운 정치문화와 정치의 개념을 반영하였다.

인터넷을 통한 정치참여가 활성화되는 현상의 이면에는 거시적이고 제도적인 차원에서 이해되던 기존의 정치 개념의 변화가 있다. 인터넷을 매개로 정치를 접하는 디지털 세대들의 인식 속에 정치란 이제 더 이상 딱딱하고 거창한 서사가 아니라 일상적이고 미시적인 생활 속의 이야기이다. 최근 관찰되는 네티즌들의 정치토론은 거창한 정치토론 사이트를 통해서 이루어진 것이 아니라 취미나 연예, 스포츠와 요리 등에 대한 정보를 교환하는 동호회 사이트에서 서로 좋아하는 것을 이야기하다가 정치 이야기로 옮겨가는 양상으로 나타난다. 이러한 과정에서 발견되는 중요한 특징은 예전처럼 ‘옳고 그름’의 잣대로 정치를 보는 관점뿐만 아니라 ‘좋고 싫음’의 잣대로 정치를 관점으로 부각되고 있다는 점이다. 이러한 현상이 발생한 배경에는 자신들의 불만과 의견을 여과할 수 있는 정치과정이 제대로 형성되어 있지 않은 한국정치의 상황이 영향을 미치고 있다. 이러한 상황에서 새로운 미디어로서의 인터넷과 소셜 미디어는 제도권을 거치지 않고 네티즌들을 결집할 수 있는 효과적인 환경을 제공하였다.

예를 들어 2008년 상반기 미국과의 자유무역협상 과정에서 광우병이 의심되는 쇠고기의 수입에 반대하여 열린 촛불집회의 정치과정은 미시적 생활정치와 부상과 정치 개념의 변화를 극명하게 보여주었다. 2008년 촛불집회는 시위와 놀이 그리고 정치와 문화가 복합되는 양상을 보였다. 촛불을 들고 시청 앞에 모인 사람들은 미국산 쇠고기 수입반대와 이를 관철시키려는 정부의 정책에 반대하기 위한 대의(大義)에 동감해서 나왔다. 그렇지만 일단 시청 앞에 모인 사람들이 보이는 행태는 일종의 재미정치(fun politics)가 벌어지는 광장 현

316) 김상배 편(2008), pp.13~47, 이원태 외(2010) 제3장.

상이었다. 이러한 점에서 촛불집회는 과거의 살벌한 구호나 격렬한 몸싸움 대신 마치 축제 한마당 같았다. 자유발언대에 나와 신나게 자신의 생각을 밝히기도 하고 주위 밴드에 맞춰 모르는 사람과 노래 부르거나 춤을 추기도 했다. 음료수와 음식물을 싸들고 와 주위 사람들과 함께 나눠먹는 정겨운 장면도 많았다. 그런가 하면 시청 앞 잔디밭에 앉은뱅이 책상을 들고 나와 독서에 열중하거나 음악을 듣는 이도 있었다.³¹⁷⁾

이렇듯 촛불집회에서는 이전에는 없었던 다양한 광경이 창출되었다. 참석자들은 동반한 가족, 연인, 친구, 직장동료와 촛불 물결 속의 문화를 즐겼다. 김밥과 간식, 음료수를 휴대한 사람도 있고, 팽과리 등 풍물을 치고 장단에 맞춰 노래하고 춤을 추기도 했다. 대학축제의 다양성과 시청 앞의 시위가 연결된 느낌이었다. 1980년대의 대학 대동제가 사회 전체로 퍼져나간 모습이었다. 양자의 큰 차이점이 있다면 1980년대의 대동제가 '진지한 부정성'을 전제로 했다면 2000년대의 촛불집회는 저항과 부정의 의사를 연기하는 '진지한 장난'처럼 보인다는 점이었다. 퍼포먼스를 통한 부정성과 놀이를 결합은 다양한 형태로 나타났다. 공권력의 '과잉억압'은 놀이를 통해 웃음과 조롱거리가 되고, 지배권력의 '실행원칙'은 패러디를 통해 해체되었다. 비속화된 언어를 사용하거나, 전경에게 꽃을 꽂아주거나, 유모차를 끌고 다니면서 권력의 바리케이드를 흔들 수 있었다. 경찰차의 방송에 말싸움으로 대응하는 재치는 분명히 풍자의 미학을 정치화하고 있는 사례라고 할 수 있었다.³¹⁸⁾

이렇듯 2008년 촛불집회의 사례에서 드러난, '문화의 정치화' 또는 '정치의 문화화'로 대변되는 복합적인 양상은 정보사회에 접어든 한국의 인터넷 정치문화를 반영하는 면이 없지 않다. 이러한 인터넷 정치문화는 취향과 구미에 따라서 달리 구성되는, 이른바 '소량생산과 소량소비'의 '맞춤형문화'와도 같은 성격을 띤다. 그렇지만 이러한 문화의 저변에는 '대량생산과 대량소비'로 대변되는 '대중문화'의 확산이 깔려 있다. 인터넷 문화가 자체적으로 문화콘텐츠를 생산하기도 하지만 경우에 따라서 매스미디어에 의해서 일차적으로 생산된 문화콘텐츠를 수용하여, 이를 원형으로 새로운 가치를 지닌 문화콘텐츠를 재생산하기도 한다. 신문이나 방송 등을 통해서 생산된 문화적 소재들이 각 인터넷 커뮤니티의 취향에 맞추어 각색되고 패러디되는 현상을 떠올리면 이해하기 쉽다. 이러한 시각에서 보면, 한국의

317) 경향닷컴 촛불팀 편(2008)

318) 백옥인(2008)

인터넷문화는 전통 미디어의 포디즘(Fordism)적 ‘대중문화’와 포스트 포디즘(Post-Fordism)적 ‘개별문화’가 복합된 형태의 문화라고 할 수 있다.³¹⁹⁾

2. 정보화에 따른 공공부문의 행정 혁신과 국가의 역할 재설정

가. 전자정부를 통한 정부운영 방식의 변화

IT혁명의 진전은 행정정보화와 전자정부 사업을 추진을 통한 정부운영의 방식 및 정부와 시민과의 관계 변화를 야기하고 있다. 특히 개방성과 연결성 그리고 상호작용성을 특징으로 하는 웹2.0의 시대로 들어서면서 정부운영과 대민 정보 제공의 방식이 크게 변하고 있다. 이러한 변화의 밑바탕에는 정부와 시민의 관계를 좀 더 개방적이고 참여적인 방향으로 변화시키려는 새로운 거버넌스의 모색이 있다.

IT혁명의 진전은 행정정보화와 전자정부 사업을 추진을 통한 정부운영의 방식 및 정부와 시민과의 관계 변화를 야기하고 있다. 전자정부는 인터넷 등 IT를 이용해 행정업무 처리방식과 절차의 효율성을 제고시키고 고객인 국민에 대한 행정서비스의 범위와 방식을 획기적으로 향상시키는 정부개혁의 전략적 수단이다. 산업사회의 정부는 관료제 정부의 전형으로서 하향식 위계질서를 중심으로 대표성을 강조하고 행정기능의 수행에 주력하였다. 이에 비해 정보사회의 정부는 전자정부를 수단으로 하여 정부의 효율성과 민주성을 강조하기 시작하였다. 전자정부의 시작은 기업과 같이 시민을 고객으로 생각하겠다는 정부의 발상이 정부의 다양한 정책을 서비스로 표현되면서 구체화되었다.³²⁰⁾

전자정부 초기에는 행정 서비스 공급자인 정부와 수요자로서의 시민이라는 구도의 형성을 통해서 시민은 여전히 수동적인 존재로 그려졌다. 다시 말해, 정부가 여전히 정보를 제공하고 정책을 결정하고 시행하는 주요 행위자였다. 이에 비해 소위 웹2.0의 시대로 들어서면서 정부운영과 대민 정보 제공의 방식에 있어서 공사 파트너십이나 협력적 거버넌스 또는 전자정부2.0 등의 가능성이 탐색되고 있다. 사실 전자정부2.0의 출현은 웹2.0 기술을 기반으로 한다. 웹 1.0의 사이버 공간이 정보생산자와 공급자 중심이며 외부와 연결이 제한된 폐쇄적 공간이었다면, 웹 2.0은 개방성과 연결성 그리고 상호작용성을 특징으로 한다. 이러

319) 김상배(2010) 제9장.

320) 김동욱(2004), 박동진(2004), 황주성(2005), 이성복(2004)

한 맥락에서 최근 세계적으로 소셜 미디어를 활용한 정부 서비스가 인기를 끌고 있다.³²¹⁾

소셜 미디어 시대의 도래는 정부뿐만 아니라 시민의 행위양식에 변화를 초래하였으며 이는 자연히 정부의 역할 및 시민과의 관계 변화를 요구한다. 산업사회의 정부-시민의 관계가 대표성과 책임성에 있었다면, 정보사회의 양자관계는 참여와 협력으로 대변된다. 협력적 거버넌스를 구축하고 원활하게 작동시키기 위해서는 다양한 행위자의 참여를 도모하고, 협력방안을 모색하는 정부의 능력과 역할이 매우 중요해진다. 환경변화에 유연하게 대처하고 시민이나 정부 외 중요 정치행위자들의 다양한 요구를 수렴할 수 있는 정부의 능력과 역할에 대한 논의는 단순한 정부운영 방식의 변화론을 넘어선다. 이러한 맥락에서 IT시대의 정부는 공공성을 담보하는 가장 중요한 정치 행위자로 거듭날 필요가 제기된다. 새로운 모델에 입각한 정부는 기술수단을 통해 소통방식을 활성화하고, 사회에 나타나는 의제에 대한 반응성이 높으며, 대의제와 직접민주주의의 큰 틀을 융합시킬 수 있는 정부의 형태가 되어야 할 것이다.³²²⁾

나. 행정서비스의 선진화와 지식정부의 구현

지금까지 추진해온 전자정부 사업은 관리형 전자정부로서 행정전산화 단계를 거쳐 정부의 효율성과 경쟁력을 높이기 위한 정부조직의 혁신과 대민서비스 향상에 초점을 맞추어 왔다. 차세대 전자정부는 정책의 수요자, 소비자에게 편리하고 안전한 맞춤형의 서비스를 제공하며, 분산되고 파편적으로 관리되어 왔던 국정운영 지식을 데이터베이스화하여 지식의 공유와 통합을 통하여 정부를 운영하는 지능형 지식정부로 나아가고 있다.

IT의 확산에 따라 행정서비스가 선진화되고 있다. 초기의 행정정보화는 행정효율화와 정보공개의 단계에 조응하여 문서형식을 통일하고, 시스템을 통합하며, 종이 없는 사무실 환경을 갖추어 나가는 것으로 시작되었다. 그 후 웹1.0시대를 넘어서 소위 유비쿼터스 기술의 시대로 접어들면서 국민이 원하는 서비스를 어디에서든지 받을 수 있는 원스톱(One-stop) 서비스 접근체계가 개발되었다. 이를 위해서 프론트 오피스가 통합되고는 방향으로 행정서비스가 선진화되고 있다. 미래의 프론트 오피스 통합은 정보에 대한 분석과 민원서비스를 고객 특성에 맞도록 제공하는 고객화와 개인의 상황과 특성까지 고려하여

321) 정국환(2007), 유석진 외(2009)

322) 유석진 외(2009)

서비스를 제공하는 개인화까지도 의미한다.³²³⁾

이러한 맥락에서 개별 국민의 다양한 서비스요구를 충족시키기 위해서는 정형화된 정보를 통합하여 제공하는 것만으로는 부족하고, 비정형 정보의 공유와 분석이 필요하므로 이를 위해서 정보를 갖추고 통합하여 분석까지 가능한 지식정부가 필요하다. 실제로 지금까지 추진해온 전자정부 사업은 관리형 전자정부로서 행정전산화 단계를 거쳐 정부의 효율성과 경쟁력을 높이기 위한 정부조직의 혁신과 대민서비스 향상에 초점을 맞추어 왔다. 여기에는 행정개혁의 차원과 행정서비스 개혁의 차원이 있다. 대부분의 전자정부는 행정전산화 단계를 거쳐 현재 이러한 행정개혁 차원을 중심으로 전개되고 있으며, 효율성과 경쟁력을 높이기 위한 정부조직의 혁신 및 대민서비스의 향상에 초점을 맞추고 있다.³²⁴⁾

차세대 전자정부는 분산되고 파편적으로 관리되어 왔던 국정운영 지식을 데이터베이스화하여 지식의 공유와 통합을 통하여 정부를 운영하는 지능형 지식정부가 되어야 한다. 예를 들어, 정부조직의 구성원들이 정책을 결정할 때, 지금까지 의존해 오던 암묵지에서 벗어나 명시적 지식에 기초할 수 있도록 하는 정부의 지능화 차원이다. 과거 주요 정책결정과 관련된 내용들을 데이터베이스화하여 정책결정을 위한 데이터 광맥으로 활용할 수 있도록 해야 한다. 아울러 기술적 차원에서 전자정부는 유비쿼터스 컴퓨팅 기술을 포함하는 IT의 새로운 기술을 활용하여 시민의 요구에 수동적으로 대응하는 정부에서 언제, 어디서나 시민의 요구에 능동적으로 응답하고 서비스할 수 있는 단계로 나아가고 있다. 행정서비스의 선진화를 기반으로 하는 전자정부는 정책의 수요자, 소비자에게 편리하고 안전한 맞춤형의 서비스를 제공하며, 정부조직간, 정부-기업-시민사회 간의 네트워크 거버넌스의 능력을 향상시켜 줄 것이다.³²⁵⁾

궁극적으로 전자정부는 지식정부의 단계를 거쳐서 전자민주주의의 단계를 지향하게 된다. 이 단계에서는 유비쿼터스 컴퓨팅과 네트워크를 통한 유비쿼터스 전자정부 거버넌스를 민주적으로 운영하는 것이 관건이 된다. 다시 말해 데이터마이닝과 같은 첨단지식 응용소프트웨어를 작동시키는 문제와 민주정치개혁이라는 이슈가 연계된다. 정부의 형태가 민주적이지 못할 때, 데이터마이닝은 곧바로 전자감시의 도구로 전락하여 전자감시 사회

323) 정국환 외(2006)

324) 김동욱(2004)

325) 임혁백(2005)

가 전제적인 정치형태와 만나도록 하는 결과를 낼 것이기 때문이다. 요컨대, 전자정부는 단순히 인터넷 도입이나 온라인 서비스 제공 차원을 넘어서 정부업무 전반을 혁신하는 것이며, 정부와 사회와의 관계가 확대되어 민주주의의 내용과 폭이 풍부해질 수 있도록 하기 위한 프로젝트여야 한다. 차세대 전자정부가 추구하는 비전은 ‘정부혁신을 통해 민주적으로 좋은 정부를 구현하기 위해 IT를 활용하는 것’이다.³²⁶⁾

다. 정부와 시장 및 시민사회의 네트워크 거버넌스 부상

정보혁명의 진전에 따라서 등장하는 새로운 환경은 정부와 시장 그리고 시민사회의 관계의 새로운 정립을 요구하고 있다. IT의 발전과 확산은 관련 행위자들의 조직의 변화와 경계의 변화란 두 차원에서 새로운 거버넌스 모델을 요구하고 있다. 이렇게 등장하는 거버넌스 모델은 시장이 전면에 나서는 신자유주의적 거버넌스 모델의 전면적 수용을 의미하는 것은 아니며 행위자들 간의 수평적 관계를 강조하는 네트워크 거버넌스를 지향한다.

정보혁명의 진전에 따라서 등장하는 새로운 환경은 정부와 시장 그리고 시민사회의 관계의 새로운 정립을 요구하고 있다. IT의 발전과 혁신은 위계적인 큰 조직은 좀 더 수평적이고 작은 조직으로 그리고 이들 간의 유연한 연결망을 가진 새로운 형태의 조직으로의 변화 압력을 야기한다. 경제 영역의 사례를 보더라도 위계형태로 조직된 기존의 단위체간 힘의 균형과 관계구조 또는 정책 협조체제도 변화하고 있다. 특히 지구화와 정보혁명은 20세기 산업사회의 정부영역, 시장영역, 사회영역이란 경계를 파괴하여 회색지대를 증대시킴으로써 정치, 경제, 사회 문제의 경계, 정부기관의 관할영역의 경계, 그리고 경제·사회조직의 이해관계 영역의 부조화를 가져오게 된다. 요컨대, 정보혁명은 행위자들의 조직 변화와 이들 간의 경계 변화란 두 차원에서의 변화는 새로운 거버넌스 모델을 요구하고 있다.³²⁷⁾

이렇게 등장하는 새로운 거버넌스 모델은 시장이 전면에 나서는 신자유주의적 거버넌스 모델의 전면적 수용을 의미하는 것은 아니다. 그렇다고 동아시아 정치경제에서 발견되는 기존의 정부주도형 거버넌스 모델의 부분적 수정에 머무는 것도 아니다. 굳이 이름을 붙이자면, 제3의 거버넌스 모델로서 ‘네트워크 거버넌스’라고 할 수 있을 것이다. 네트워크 거버넌스란 종적, 횡적으로 분절화된 정부-시장-시민사회의 협력적 관리방식을 의미한

326) 임혁백(2005)

327) 손열(2005)

다. 여기서 행위자간의 상호작용은 다대다의 다자적이고 횡단적인 네트워크이며, 이러한 관계에서 리더십은 상황에 따라서 지식과 전문성, 경험을 보유한 행위자가 발휘하게 된다.

이러한 네트워크 거버넌스 모델은 계획과 행정의 단위를 공정영역과 사적영역, 부처 간의 기능과 관할영역, 사회조직의 이해영역 등으로 구분하던 기존 모델을 넘어서 일종의 프로젝트 팀 모델을 지향한다. 여기서 업무는 조직단위의 프로그램과 직위에 따라 주어지는 것이 아니라 프로젝트를 중심으로 주어진다. 이러한 모델은 선진자본주의 국가들을 중심으로 경제 영역에서 점차 부각되고 있으며, 특히 IT영역에서 소망스런 거버넌스 모델로서 간주되고 있다. 따라서 이러한 네트워크 거버넌스 모델은 전통적인 산업 영역이나 기타 정치사회 영역의 모델과 중층적으로 공존하는 또 하나의 유형으로 등장할 가능성이 크다.³²⁸⁾

이러한 네트워크 거버넌스 모델이 작동하기 위해서는 몇 가지 조건이 필요하다. 우선 정부의 역할은 국가영역에서의 분절화와 이들 행위자와 다양한 민간 행위자간에 네트워크를 구성하는 촉매와 관문이 되는 데 초점을 맞추어야 한다. 한편 시장 행위자는 사회적 책임과 시민의 사회적 권리를 인정하는 자세 속에서 공공적 역할을 담당하는 것이 필요하다. 끝으로 시민사회 행위자는 참여의 과잉을 억제하고, 공익의 입장에서 풀뿌리 활동에 기반을 둔 정책적 참여와 아울러 거대 조직화의 유혹을 피해야 한다. 특히 IT산업이나 비즈니스와 관련된 정책은 디지털 융합의 진전으로 인해서 많은 이해 당사자들이 개입되는 영역에서 추진되는 관계로 이러한 조건의 구비가 더욱 필요한 분야이다.

이러한 네트워크 거버넌스 모델의 추진과정에서 정부 및 여타 행위자들 간의 관계를 조율하는 환경과 인프라의 구축이 중요하다. 다시 말해 정책의 리더십은 상황적 맥락에 따라 가장 높은 전문성, 지식, 현장경험을 보유한 행위자가 가질 수 있도록 환경 인프라를 구축해 주어야 한다. 또한 정책당국은 이들이 책임성을 가질 수 있도록 합의된 성과기준을 도출하여 정밀하게 모니터링해야 할 것이다. 그런데 이러한 네트워크 거버넌스를 실현하기 위해서는 정부와 여타 행위자들을 연결하고 조율하는 IT인프라의 구축이 특히 요구된다. 즉 범부처적 전자정부, 정부와 민간을 연결하는 전자망 등을 실현하는 IT정책이 요구되는 것이다.³²⁹⁾

328) 김상배(2007)

329) 손열(2005)

라. 국가의 역할 변화와 새로운 국가모델의 가능성

IT혁명의 진전은 국가의 관리능력과 주권적 권위에 도전하는 민간 행위자들의 역할을 증대시키고 있다. 실제로 IT시대를 맞이하여 다양한 분야에서 국가의 약화 또는 역할 재조정에 대한 논의가 제기되고 있다. 그러나 새로운 IT환경에서 국가가 민간 행위자들에 의해 대체되어 도태된다고 볼 수는 없다. 오히려 국가는 변화하는 환경에 적응하여 새로운 역할을 모색하면서 새로운 형태를 찾아가는 와중에 있다.

IT혁명의 진전은 다양한 분야에서 민간 행위자들의 역할을 증대시키고 있다. 사실 IT가 창출하는 새로운 환경에서 적응의 능력을 갖고 정보와 지식이라는 새로운 목표를 추구하기에 적합한 행위자는 다국적 기업이나 시민사회단체 등과 같은 네트워크 형태의 민간 행위자들이다. 이러한 민간 행위자들은 국민국가의 관리능력과 주권적 권위에 도전하고 있다. 국가규제를 넘어서는 IT기업들의 활동이 증대되면서 마이크로소프트, 애플, 구글 등과 같은 기업들의 영향력이 커지고 있다. 점차로 확대되고 있는 전자상거래도 근대 이래 영토국가에 의해 행사되어온 조세관할권에 도전하는 사례이다. 글로벌 아웃소싱 방식을 추구하는 초국적 생산 네트워크는 국가의 관리능력과 주권적 권위에 도전한다. 유사한 맥락에서 IT환경을 배경으로 활동하는 초국적 정책 엘리트들의 지식네트워크나 국가신용도를 평가하는 민간기관들의 영향력이 증대되고 있다. 다양한 분야에서 민간 행위자들로 구성되는 각종 정책지식 네트워크 또는 싱크탱크들이 중요한 역할을 담당하고 있다.³³⁰⁾

이러한 맥락에서 볼 때 IT시대를 맞이하여 국가의 약화에 대한 논의가 상당한 설득력을 얻는 것이 사실이다. 그러나 새로운 IT환경에서 국가가 민간 행위자들에 의해 대체되어 도태된다고 볼 수는 없다. 최근 국가 행위자가 적응력을 가지고 자신에 유리한 방향으로 IT를 활용하는 반격이 벌어지고 있을 뿐만 아니라, 더 중요하게는 변화하는 환경에서도 공공재를 제공하는 국가의 고유영역은 여전히 존재한다. 예를 들어 정보격차를 해소하는 문제라든지 네트워크의 안정성과 보안성을 제공하는 문제, 그리고 다양한 행위자들의 사적 이해관계를 조율하는 공익 보장의 기능 등을 들 수 있다.³³¹⁾

IT분야가 지닌 특성은 국가가 네트워크의 형태로 작동할 것을 요구한다. 정책결정이라

330) 김상배(2007); 김상배(2010) 제2부.

331) 하영선·김상배 편(2006); 하영선·김상배 편(2010); 하영선·김상배 편(2012)

는 차원에서만 보더라도, IT분야는 전문화·세분화되어 국가가 모두 떠맡기에는 벅찬 지식 집약적인 경우가 허다하다. 더구나 해당 분야에 실질적인 이해관계를 가진 기관들이나 시민사회단체들의 영향력이 늘어나면서 이들의 의견을 수렴하여 정책방향을 설정하거나 정책수행에 필요한 지원을 얻어내는 일이 중요해졌다. 결국 IT시대의 정책결정은 더 이상 국가영역에만 배타적으로 머물러 있을 수만은 없으며, 실제로 민간전문가들이 참가하는 주체의 네트워크화를 요구한다. 이와 더불어 새로운 목표로서 IT의 추구는 국가 행위자가 추구하는 이익의 정의를 변화시킬 뿐만 아니라 국가 자체의 기본적인 성격 변화로 귀결될 가능성이 높다. 다시 말해 IT분야에서 국가가 역할을 강화하려 하면 할수록 국가가 혼자 모든 것을 할 수 없는 상황이 발생하고 그 와중에 자신의 존재적 형태도 일정한 부분의 변화를 겪는 역설이 발생하는 것이다.³³²⁾

결국 IT혁명이 야기하는 변화는 국가의 소멸보다는 부단한 조정의 과정을 통해서 일정한 정도로 국가의 형태가 변화하는 방식으로 귀결될 가능성이 크다. 국가가 안과 밖에서 네트워크의 형태로 변환을 겪는 국가 모델에 대한 논의가 벌어지고 있다. 새로운 모델의 국가는 국가-비국가 행위자의 관계망을 특징으로 하는 다층적인 네트워크의 등장을 포괄한다. 새로운 국가는 정부 간 네트워크의 활성화와 온라인과 오프라인의 지구 거버넌스의 필요성, 그리고 국민국가 단위를 넘어서는 지역주의의 강화 등을 배경으로 하여 출현하고 있다. 예를 들어 유럽이나 북미, 그리고 동아시아에서 모색되고 있는 지역통합의 움직임은 국민국가 단위를 넘어서는 새로운 국가 모델이 실험되는 사례이다.³³³⁾

마. 온라인 개인정보 문제가 정치적 쟁점으로 부상

정보혁명의 진전, 특히 인터넷의 확산에 따라서 개인의 의미와 가치에 대한 인식의 전환이 발생하고 온라인 개인정보 문제에 대한 정치적 쟁점이 제기되고 있다. 오늘날 개인정보의 개념과 의미 변화를 추동하는 요인은 '네트워크화'와 '개인화'에 있으며, 그로 인해 개인정보를 둘러싼 갈등도 증폭되고 있다. 새로운 미디어 환경에서 다양한 서비스의 자유로운 이용과 개인의 정보 보호가 균형적으로 양립할 수 있는 개인정보 권리의 보호 체계를 정립하려는 노력이 그 어느 때보다도 시급하게 요구된다.

332) 손열(2005)

333) 홍윤기(2005); 정찬모·김상배 외(2006)

정보혁명의 진전, 특히 인터넷의 확산에 따라서 개인의 의미와 가치에 대한 인식의 전환이 발생하고 온라인에서의 프라이버시, 특히 개인정보 문제에 대한 정치적 쟁점이 제기되고 있다. 오늘날 개인정보의 개념과 의미 변화를 추동하는 요인은 '네트워크화'와 '개인화'에 있으며, 그로 인해 개인정보를 둘러싼 갈등도 증폭되고 있다. 그러나 이와 관련한 대응체계의 마련은 매우 미흡한 실정이다. 따라서 새로운 미디어 환경에서 다양한 서비스의 자유로운 이용과 개인의 정보와 프라이버시 보호가 균형적으로 양립할 수 있는 개인정보 권리의 보호 체계를 정립하려는 노력이 그 어느 때보다도 시급하게 요구된다. 특히 인터넷 환경에서 개인의 정보자유권이 극대화되는 흐름과 개인의 프라이버시가 위협받는 흐름 간의 충돌이 빚어내는 다양한 이슈들이 발생하는 가운데 양자 간의 정치적 갈등이 증폭될 가능성마저도 없지 않다.³³⁴⁾

개인정보의 정치적 관리가 문제시되는 것은 민간 기업이나 국가에 의한 개인정보의 집적이다. 상업적인 목적으로 축적된 개인정보가 오용 및 남용되거나 공공 행정을 위해서 수집된 개인정보가 정치적 통제의 목적으로 사용되는 것에 대한 우려가 커져 가고 있다. 특히 최근 유비쿼터스 기술의 발달은 그 기술이 민주적 운영의 범주를 벗어나 오용 또는 남용되는 순간 개인을 감시하면서 통제사회를 관리하는 정치권력의 비대화를 야기할 우려를 낳고 있다. 따라서 유비쿼터스 기술 또는 IT 일반이 본래의 의도대로, 즉 시민의 편리성을 확대하고, 적극적 시민의 창출을 통한 시민참여의 양적 확대 및 질적 강화를 통한 민주적 효율성을 높이기 위한 의도를 달성하기 위해서는 그 기술을 통해서 관리되는 개인정보가 민주적으로 통제되는 메커니즘을 마련해야 할 것이다.³³⁵⁾

이러한 맥락에서 최근 개인정보의 정치적, 정책적 관리와 관련하여 여러 가지 문제들이 제기되고 있다. 무엇보다도, 인간의 자유가치를 둘러싼 미디어 환경의 변화가 개인정보와 프라이버시의 개념을 변화시키고 있다는 점을 주목해야 한다. 단일 합리성에 기초한 전통적인 자유 개념이 다원적인 합리성에 기반을 둔 자유의 개념으로 변화함에 따라 근대 자유주의 정치 체제에 의해 오랫동안 보호되어왔던 개인의 규범적 자유영역이 커다란 위협에 직면하게 되었기 때문이다. 또한 스마트폰, SNS 및 온라인 행태광고 등에서 개인정보의 급증하고 있음에도 불구하고, 아직까지도 각 서비스 플랫폼별 사업자의 개인정보 보호정

334) 이원태 외(2010b)

335) 임혁백(2005)

책은 일관된 체계를 갖추지 못하고 있음을 명심해야 한다. 따라서 새로운 미디어 환경에서 다양한 서비스의 자유로운 이용과 개인의 프라이버시 보호가 균형적으로 양립할 수 있는 개인정보권리 보호 체계를 정립하는 정책적 노력이 그 어느 때보다도 요구된다.

더 나아가 개인정보를 다루는 사회문화적 태도에 대한 재고가 필요하다. 대부분의 이용자들은 개인정보의 중요성을 인지하고는 있지만 개인정보의 보호를 위해 취해야 할 구체적인 방법론에 대한 인식 및 실천 수준은 매우 낮은 것으로 나타났다. 특히 개인정보 정책의 가장 기초적인 절차에 해당하는 이용자 약관에 대한 관심과 이해 수준이 매우 낮게 나타나서 이용자 스스로가 개인정보를 적극적으로 보호하고 관리할 수 있도록 하는 인식 제고가 필요할 뿐만 아니라 정부와 서비스 제공자가 이러한 구조로 서비스가 제공될 수 있도록 관련 기술 개발 및 규제 개선을 도모하는 일이 시급하게 필요하다.³³⁶⁾

3. 새로운 사회구조 내의 권력 지평 변화

가. 정치권력의 성격 변화와 지식권력과 소프트 파워의 부상

IT의 발달은 지식자원의 중요성을 더욱 절감케 하는 환경을 조성하고 있다. IT의 발달은 권력의 중심이 군사력과 경제력을 넘어서 지식력으로 옮겨가는 현상을 가속화시키고 있다. 실제로 IT는 상대방에 대한 영향력으로 전환될 수 있는 가장 중요한 21세기의 권력자원 중의 하나이다. IT는 세계정치 행위자들에게 새로운 물질·지적 수단을 제공함으로써 소프트 파워 세계 정치의 부상을 재촉하고 있다.

(국제)정치학의 시각에서 볼 때 IT혁명이 각별한 관심을 끄는 이유는 기술·정보·지식·소통(통칭하여 지식) 변수가 권력을 변화시키고 있기 때문이다. 지식이 권력이라는 관념은 이미 4백여 년 전 프란시스 베이컨의 시대부터 있어 왔지만 IT시대를 맞이하여 여전히 지식이 권력이라는 논의의 화두를 장식하고 있다. 오늘날에도 지식이 권력이라는 사실 그 자체는 변하지 않았을지라도, 적어도 권력의 의미를 갖는 지식의 내용과 그러한 지식을 바탕으로 작동하는 권력의 양식은 커다란 변화를 겪고 있다.

전통적으로 (국제)정치 분야에서 권력은 군사력과 경제력과 같은 권력자원으로 이해되어 왔다. IT시대를 맞이하여 이러한 군사력과 경제력이 행사되는 데 있어서 지식 변수는

336) 이원태 외(2010b)

그 중요성이 더해 가고 있다. 예를 들어, IT의 발달은 소위 권력이동, 즉 권력의 중심이 군사력과 경제력을 넘어서 지식력으로 옮겨가는 현상을 가속화시키고 있다. 실제로 IT는 상대방에 대한 영향력으로 전환될 수 있는 가장 중요한 21세기의 권력자원 중의 하나이다. 역사적으로 기술·정보·지식은 부국강병을 달성하는 중요한 수단의 하나로 인식되어 왔다. 그렇지만 요즘처럼 지식 변수의 중요성이 절박하게 강조된 적은 없었던 것 같다. IT는 세계정치 행위자들에게 새로운 물적·지적 수단을 제공함으로써 세계정치 권력기반의 내용을 변화시키고, 더 나아가 세계정치의 새로운 목표를 제시하고 있다.³³⁷⁾

오늘날 세계정치에서 IT의 위력은 경제와 산업 분야에서 먼저 발견된다. 예를 들어, 경제와 산업 분야에서도 IT의 중요성이 부각되면서 정치·경제 지도자들은 새로운 지식개발에 지대한 관심을 쏟고 있다. 특히 1980년대 이래 국제경쟁력이라는 관점에서 첨단기술의 개발과 인적자원의 양성 및 기술이전의 과정을 통해 IT산업의 기반을 육성하려는 노력이 계속되어 왔다. 이러한 과정의 배경에는 산업경쟁의 무게중심이 제품경쟁으로부터 기술경쟁으로 이동하는 현상이 존재한다. 노동집약적 또는 자본집약적 산업보다는 지식집약적 산업이 21세기 경제의 성장 동력으로 부상하고 있다. 그야말로 지식이라는 변수가 토지, 노동, 자본 등의 전통적인 생산요소에 비견되는 새로운 제4의 생산요소로서 등장하고 있다고 불러봄직하다.

군사력을 판별하는 잣대로도 지식 변수의 중요성은 커지고 있다. IT는 적보다 뛰어난 무기를 만드는 비법이기 때문이다. 실제로 1990년대 이후 IT를 응용한 무기체계의 혁신은 21세기의 새로운 군사 패러다임으로서 RMA(Revolution in Military Affairs)을 논하게 만들었다. RMA의 핵심은 첨단 과학기술을 이용하여 군사능력의 획기적 발전을 추구하는 기술혁신에 있으며, 구체적으로는 정찰체계와 장거리의 고정밀 타격무기를 연결·결합하여 새로운 복합체계를 탄생시킴으로써 전투력을 제고하는 데 있다. IT가 군사력의 성격을 변화시킴에 따라 현대 전쟁에서는 화력의 강도가 아니라 무기체계가 얼마나 첨단화, 기동화, 정밀화되었느냐에 따라서 승패가 가름난다. 걸프전쟁 이래 미국이 수행해온 아프가니스탄 전쟁이나 이라크 전쟁 등은 IT혁명 시대를 맞이하여 이러한 첨단기술의 무기체계를 보유한 측과 보유하지 못한 측의 격차가 얼마나 큰 의미를 갖는지를 극명하게 보여주었다.³³⁸⁾

337) 김상배(2010) 제1부.

IT혁명의 초기 단계에는 무엇보다도 먼저 지식자원의 확보를 위한 경쟁이 벌어지는 것은 매우 당연하다. 그럼에도 불구하고 오직 단선적 권력이동이나 자원권력의 관점에서만 지식권력을 이해하는 것으로는 IT혁명이 정치에 미치는 복합적 영향을 분석하기에 다소 미흡하다. 21세기 정치에서는 지식자원의 중요성이 커지고 있을 뿐만 아니라 권력정치가 작동하는 방식도 강제와 제재의 메커니즘만이 아닌 설득과 동의의 메커니즘도 중요해지고 있기 때문이다. 특히 IT혁명과 인터넷으로 대변되는 우리 삶의 물질·지적 조건의 변화는 이러한 권력의 변환을 가속화시키고 있다. 미국의 국제정치학자 조지프 나이(Joseph S. Nye)가, 하드 파워(hard power)와 대비되는 의미에서 사용한, 소프트 파워(soft power)의 개념은 이러한 권력변환의 과정을 쉬운 용어로 잡아낸 대표적인 시도이다.³³⁹⁾

소프트 파워 개념은 행위자들이 구성하는 '관계' 속에서 발생하는 권력의 작동방식에 대한 국제정치학계의 주의를 환기시켰다는 데 큰 의미가 있다. 소프트 파워 개념의 장점은, 상대방을 밀어 붙이기만 하는 것이 아니라, 지식, 이념, 문화 등과 같은 비(非) 물질적 권력 자원을 바탕으로 하여 상대방을 설득하는 권력의 작동방식에 주목했다는 데 있다. 권력을 주로 행위자들 간의 소통 과정으로 이해한 것이다. 소프트 파워의 논의가 이념과 가치의 전파라든지 국가브랜드, 또는 문화외교나 공공외교 등에 관심을 기울이는 것은 바로 이러한 이유 때문이다. 이러한 맥락에서 볼 때 IT혁명의 결과로서 보급된 다양한 정보 미디어들은 소프트 파워의 작동 과정에서 매우 중요한 의미를 갖는다. 각종 인쇄 미디어뿐만 아니라 음악, 영화, TV드라마 등에 담기는 콘텐츠가 많이 거론되는 것은 바로 이러한 이유 때문이다. 최근에는 트위터, 페이스북, 유튜브와 같은 SNS를 공공외교와 소프트 파워의 세계정치에 활용하려는 논의가 활발하게 이루어지고 있다.

나. 지식경쟁의 가속화와 지식질서의 변동

지식권력을 확보하기 위한 경쟁이 가속화되면서 지식질서의 변화가 예견된다. IT혁명이 국내적 차원에서 지식경쟁을 유발함으로써 사회세력 간의 역관계를 변화시키듯이 국제적 차원에서도 국가들 간의 세력분포를 변화시킬 가능성이 높아지고 있다. 이러한 관점에서 최근 주목의 대상이 되고 있는 것은 미국과 중국의 지식경쟁과 이것이 세계질서와 동아시아 질서 차원에 미칠 영향이다.

338) 김상배(2007)

339) Joseph S. Nye, Jr.(2004); 김상배 편(2009)

IT혁명의 초창기부터 지식자원을 둘러싼 각종 국제경쟁이 확산되고 있다. 예를 들어, 흔히 ‘정보고속도로’로 대변되는 IT인프라의 구축을 둘러싸고 IT혁명의 초기 국면에서부터 국가들의 경쟁이 진행된 바 있다. IT인프라를 얼마나 잘 갖추고 있느냐, 유무선 인터넷을 얼마나 편하게 사용할 수 있느냐 또는 각종 IT기기가 얼마나 많이 보급되어 있느냐 등의 문제는 이미 21세기 국력의 지표로서 활용되고 있다. 디지털 정보자원의 중요성이 부각되면서 이를 개발하는 기술과 인력을 얼마나 보유하고 있느냐의 문제도 국력의 관점에서 이해되고 있다. 아울러 이러한 정보들을 거래하는 상거래를 보호하고 조정할 목적으로 디지털 재산권이나 개인정보보호와 관련된 제도적 장치를 마련하거나 기술적 보호 장치를 개발하려는 국내외적 움직임도 활발하게 진행되고 있다.

이렇게 지식권력을 확보하기 위한 경쟁이 가속화되면서 세계 지식질서의 변화가 예견된다. 다시 말해 IT혁명이 국내적 차원에서 지식경쟁을 유발함으로써 사회세력 간의 역관계를 변화시키듯이 국제적 차원에서도 국가들 간의 세력분포를 변화시킬 가능성이 높아지고 있다. 사실 세계정치에서 지식경쟁의 와중에 발생하는 국가들의 위상 변화는 국제정치이론의 오래된 관심사 중의 하나이다. 예를 들어 국제정치이론가들의 연구에 따르면, 역사적으로 세계경제의 선도 부문, 즉 해당 시기의 첨단산업에서의 기술경쟁의 승패에 따라서 세계패권의 부침이 발생하였다고 한다. 가장 비근한 사례로는 20세기 전반 전기공학이나 내구소비재 산업, 또는 자동차 산업 등을 둘러싸고 벌어진 영국과 미국의 패권경쟁을 들 수 있고, 좀 더 가까이는 20세기 후반 가전산업과 컴퓨터 하드웨어 및 소프트웨어 산업에서 벌어진 미국과 일본의 패권경쟁을 들 수 있다.³⁴⁰⁾

이러한 연속선상에서 볼 때, 21세기 세계 지식질서의 미래를 엿보게 하는 주제는 패권국인 미국과 가장 유력한 도전국인 중국 간에 벌어지고 있는 지식경쟁이다. 사실 미국과 중국의 경쟁은 단순한 양자관계의 의미를 넘어서 새롭게 부상할 세계질서와 동아시아 질서의 미래를 엿보게 하는 핵심적인 관건이다. 특히 IT분야에서 관찰되는 미중경쟁은 21세기 패권경쟁의 향배를 보여주는 시금석 역할을 한다는 점에서 주목할 필요가 있다. IT분야의 미중경쟁은 단순히 갈등이나 협력이나, 아니면 누가 승자이고 패자이나, 그리고 더 나아가 경쟁의 주체가 누구이냐를 묻기가 무색할 정도로 복합적인 성격을 지니고 있다. 따

340) Robert Gilpin(1987); George Modelski and William R. Thompson(1996)

라서 군사력이나 경제력 등과 같은 전통적인 자원권력의 잣대가 아니라 다차원적으로 벌어지는 권력게임의 잣대로 이해해야 한다.

이러한 시각에서 보면 IT시대의 지식질서의 변환은 단순히 국가 행위자들 간의 권력 분포가 변화하는 차원을 넘어서 기술·정보·지식 분야의 국제기구나 국제레짐의 주도권 경쟁, 그리고 21세기 세계정치의 미래 질서형성을 놓고 벌이는 지식담론의 변화도 포함해서 이해하여야 한다. IT혁명은 지식자원을 생산하는 과정뿐만 아니라, 이미 생산된 지식을 전파하고 소통하는 과정에서 발생하는 세계정치의 변환도 부추기고 있다. 그야말로 21세기 세계 지식질서에서 '글로벌 스탠더드'를 장악하기 위한 경쟁이 세계정치의 제도와 규범, 더 나아가 생각과 정체성을 설계하는 영역에까지 퍼져 나가고 있다.³⁴¹⁾

다. 정보격차의 해소를 위한 전략적 노력의 요구 확대

IT의 영향에 대한 낙관적인 기대와는 달리 지식과 정보가 자본이자 상품으로서 부의 새로운 근거가 되면서 IT의 혜택을 받은 자와 그렇지 못한 자 사이의 간격을 더욱 심화시키고 있다. 게다가 IT발달에서 소외되는 측은 대부분 개발도상국의 사람들로 이전의 불평등과 더불어 또 다른 형태의 사회적 불평등에 직면하고 있다. 이러한 맥락에서 국내외 차원에서 각국 정부와 국제기구 및 민간 행위자들은 정보격차 해소를 위한 노력을 경주하고 있다.

IT의 발달이 더 나은 삶을 누릴 수 있는 새로운 기회를 창출하고, 궁극적으로는 이상적 가치인 평등을 실현할 수 있으리라는 낙관적인 기대와는 달리 최근 IT의 급성장에 따른 부정적 측면에 대한 우려도 커져가고 있다. 특히 정보사회에서 지식과 정보가 자본이자 상품으로서 부의 새로운 근거가 되면서 IT의 혜택을 받은 자와 그렇지 못한 자 사이의 간격을 더욱 심화시키고, 이에 따라 경제적 양극화도 커져가고 있는 것이다. 그런데 더욱 심각한 문제는 이러한 정보격차가 시간이 지날수록 그러한 격차의 폭은 점차 커지고 있다는 점이다. 따라서 IT 수용의 격차가 기존의 여러 가지 사회적 격차를 더욱 심화시키게 될 것이라는 우려가 제기되기 시작하였다. 정보화가 진행되면서 평등한 사회로 다가갈 수 있을 것이라는 예상과는 달리, 이처럼 IT의 혜택을 받을 수 있는 자와 그렇지 못한 자들 사이의 삶의 수준 차이가 더욱 커지고 있는 것이 현실이다. 산업사회에서는 자본격차가 가진 자와 못 가진 자 사이의 갈등을 야기했다면, 소위 정보사회에서는 컴퓨터를 소유하지 못하

341) 김상배 외(2008)

거나 인터넷에 접근할 수 없는 사람들이 정보에 접근할 수 있는 사람들이 누리는 혜택에서 배제되고 있다는 주장이 설득력을 갖는 것도 이러한 상황 때문이다.³⁴²⁾

게다가 IT기기를 갖추지 못한 사람들 대부분이 저소득·저학력 계층이거나 개발도상국 혹은 후진국의 사람들로 이전의 불평등과 더불어 또 다른 형태의 사회적 불평등에 직면하게 됨으로써 부익부빈익빈 현상을 더욱 심화시키고 있다. 결과적으로 정보사회를 선도하는 선진국이나 기반시설이 잘 갖추어져 있는 대도시에서 거주하는 교육수준이 높은 계층이나 젊은 계층에 비해, 정보화의 급격한 변화에 참여하지 못한 사회계층들이 상대적으로 소외와 좌절을 느끼고 있으며, 계층적 집단적 위화감이 늘어나고 있다. IT인프라의 균형적 성장이 뒷받침되지 못한 채 정보사회가 고도화 될수록 IT의 혜택을 받지 못하는 사람들은 자신의 정상적인 삶의 기회를 누릴 가능성조차 박탈당하게 되는 것이다.³⁴³⁾

이러한 맥락에서 각국 정부는 인종별, 소득별, 지역별로 차이를 보이는 자국 내의 정보격차 문제를 정부의 핵심과제로 선정하여 해소의 노력을 기울이고 있다. 국제적 차원에서 1980년대 후반부터 정보격차를 해소하기 위한 노력이 펼쳐지고 있다. 1990년대 이전까지 정보격차 해소 사업에서 국제기구와 같은 비국가 행위자의 역할은 크게 돋보이지 않았다. 이 시기에는 대부분 정부 간 또는 기업과 정부의 양자 간 관계를 중심으로 사업이 진행되었거나 정부 간 협력체를 통한 정부 중심으로 정보격차 해소 사업이 진행되었다. 국제기구의 역할이 아주 없었던 것은 아니지만 이들의 활동은 직접 나서기보다는 대부분 정부 간 협력체를 구성하는 것을 지원하거나 다른 남반구 국가와 양자 간 관계를 통해 사업을 진행하였다.

그렇지만 1990년대 후반부터 정보격차 해소 국제 개발협력의 상황은 다양한 비국가 행위자가 등장하며 더욱 복잡해진다. 세계은행, ITU, 아프리카개발은행, 유엔개발계획 등의 국제기구가 적극적으로 정보격차 해소 사업에 나서기 시작하며 정부 간 협력체 중심이었던 정보격차 해소 사업은 기업뿐 아니라 시민사회, NGO 등 다양한 비국가 행위자가 활발하게 활동하기 시작한다. 정보혁명의 진전에 따른 IT의 불균등 확산의 현상에 직면하여 국내의 정보격차의 문제는 완전히 해소되지 않고 잔존할 가능성이 크다. 그러나 이를 해결하려는 다양한 행위자들의 노력 또한 동시에 강화되고 있다는 점에서 희망을 갖게 한다.

342) 강홍렬 외(2002), pp.22~23.

343) 임혁백(2005); 강홍렬 외(2002)

4. IT의 수용·확산에 따른 국제정치의 지평 변화

가. 외교 정보화의 추진으로 외교의 영역과 주체가 다양화

IT의 도입은 외교 분야에서도 변화를 일으키고 있다. 컴퓨터와 인터넷의 도입은 외교 업무와 외교 양식의 변화를 예견케 한다. 특히 그리고 최근 소셜 미디어의 활용은 자국 및 상대국의 국민과 쌍방향으로 소통하는 새로운 공공외교의 가능성을 타진하고 있다. 더 나아가 IT의 적극적인 도입은 전통적으로 전문 외교부처가 전담했던 외교에 다양한 정부 내 실무부처뿐만 아니라 민간 행위자들의 참여가 이루어지는 계기를 마련하고 있다.

새로운 정보와 커뮤니케이션 분야의 기술이 적극적으로 도입되면서 외교 분야에서도 변화가 일어나고 있다. 기존의 전신, 전화, 해저케이블 등의 도입이 외교과정의 변화에 영향을 미쳤듯이 컴퓨터, 인터넷, 이동통신, 위성방송, 소셜 미디어 등과 같은 IT혁명의 산물들도 정보수집이나 정보보고와 같은 외교의 전통적인 기능에 영향을 미쳤으며 더 나아가 외교업무의 처리방식이나 기타 외교관행들을 변화시키고 있다. 특히 인터넷의 보급은 정보 활용의 새로운 지평을 열어 놓는 동시에 사이버 공간을 무대로 활약하는 새로운 외교의 가능성을 예견케 하고 있다.³⁴⁴⁾

IT시대의 외교는 단순한 외교과정의 수단과 형태 변화만이 아니라 좀 더 근본적인 차원에서 “IT시대의 외교에서는 무엇이 목표이고 누가 행위 주체인가?” 라는 질문을 던지게 한다. IT시대의 외교는 전통적인 안보 분야나 통상 외교의 분야를 넘어서 기술·정보·지식 등의 새로운 이슈들을 포괄하는 방향으로 면모하고 있다. 이러한 연속선상에서 IT분야의 외교는 단순한 양자간·다자간 협력의 차원을 넘어서 소위 글로벌 지식질서의 국제규범을 설정하는 데까지 관련된다. 인터넷 거버넌스나 기술표준, 그리고 지적재산권 등 분야의 국제기구나 국제레짐 변화 과정에 국가적 차원의 활발한 외교적 대응이 요구되는 것은 바로 이러한 맥락이다.

현재 IT의 발달이 외교에 미치는 영향을 가장 극명하게 엿볼 수 있는 분야는 다름 아니라 트위터, 페이스북, 유튜브 등과 같은 소셜 미디어를 외교과정에 적극 활용하는 디지털 공공외교의 부상이다. 소셜 미디어의 외교적 활용은 과거 매스 미디어를 기반으로 이루어 지던 아날로그 공공외교의 일방향 커뮤니케이션 양식을 쌍방향 커뮤니케이션 양식으로 변

344) 김상배(2005)

화시키고 있다는 평가를 받는다. 그러나 소셜 미디어 외교의 성공은 이를 추진하는 외교 조직의 형태와 문화가 좀 더 유연하고 개방적인 형태로 변화하는 노력을 바탕으로 할 것이다. 현재까지 진행되고 있는 공공외교의 변화는 이러한 전망에 대한 기대와 우려를 동시에 낳고 있다.

소셜 미디어를 공공외교에 가장 적극적으로 활용하고 있는 국가는 미국이다. 특히 오바마 행정부 들어 이러한 노력에 불이 붙었다. 사실 미국에서 IT를 외교과정에 도입하려는 시도는 어제오늘의 일은 아니다. 컴퓨터와 인터넷이 보편적으로 보급되기 시작한 1990년대 후반부터 IT를 적극 활용하는 디지털 외교에 대한 논의가 진행되었다. 그러나 최근 소셜 미디어를 공공외교에 활용하려는 시도는 IT를 단순히 도구적으로 활용하는 차원을 넘어서 정부가 주도해온 공공외교 자체의 성격 변환을 엿보게 한다는 점에서 남다르다. 소위 웹 2.0으로 알려진 소셜 미디어의 활용이 기존의 공공외교와는 질적으로 다른 '공공외교 2.0'의 출현을 부추기고 있는 모습이다.

한편 IT시대 외교의 개념은 외교를 수행하는 조직의 내부구조나 여타 정부부처들과의 관계 및 국가-시민사회 관계가 보다 탈집중적인 형태로 변화되는 맥락에서 이해되어야 한다. 다시 말해 IT시대의 외교는 전통적인 국제관계학이 상정하고 있던 국민국가 중심의 국제정치를 넘어서 탈집중 네트워크 형태의 비국가 행위자들이 새로이 등장하는 세계정치의 무대를 배경으로 한다. 그렇지만 국민국가를 중심으로 하는 근대적인 외교의 형태가 조만간 사라질 것이라는 식의 전망은 금물이다. 기술의 발전에 적응하여 외교의 위상과 역할이 끊임없이 재조정되어 왔듯이 IT시대를 맞아서도 외교는 개념적·현실적 재조정의 과정을 거쳐서 새로운 모습을 찾아갈 것으로 예견된다.³⁴⁵⁾

나. 초국적으로 활동하는 비국가 행위자의 네트워크 활성화

IT혁명에 국가 경계의 안과 밖에서 비국가 행위자들의 네트워크 형성을 더욱 쉽게 만들었다. SNS를 매개로 하여 중동에서 불기 시작한 민주화의 바람은 초국적으로 전파되는 양상을 보이고 있다. 다양한 IT 네트워크를 활용하여 활동하는 초국적 네트워크의 영향력도 커져가고 있다. 이러한 비국가 행위자들의 네트워크가 눈길을 끄는 것은 이들이 제기하는 담론이 새로운 정치질서의 출현을 엿보게 하기 때문이다.

345) 김상배(2004)

IT혁명은 국가 경계의 안과 밖에서 사람들과 집단들을 엮는 비국가 행위자들의 네트워크 형성을 더욱 쉽게 만들었다. 예전에는 상상조차 하기 어려웠을 정도로 적은 노력만으로도 네트워크를 구성할 수 있게 되었다. 특히 최근 인터넷의 확산을 물론이고 트위터, 페이스북, 유튜브 등과 같은 SNS(Social Network Services) 또는 소셜 미디어의 확산은 국내 외적으로 비국가 행위자들이 예전과 같은 수동적인 청중의 자리에만 머물지 않고 좀 더 능동적인 참여자의 역할을 찾아서 나서는 환경을 마련하였다.

최근 SNS는 중동에서 소위 제스민 혁명으로 알려진 민주화 바람을 일으켰다. 2011년 튀니지와 이집트에서 시발되어 중동 전역으로 확산되고 있는 민주화 바람의 이면에는 SNS의 확산에 힘입어 증대된 소통의 힘이 있다. 실제로 SNS를 통해서 모두가 막연하게만 알고 있던 집권층의 비리와 부패가 세상에 알려지고, 이에 분개하여 거리로 나선 동료들이 있다는 소식을 접하게 되면서 민주화를 요구하는 집단행동이 촉발되었다. SNS라는 기술 변수가 중동의 민주화를 낳았다는 말이 아니라 SNS로 인해서 역사의 전면에 등장한 소통과 공감의 정치가 변화의 주역이라고 보아야 할 것이다. 이러한 변화가 민주화의 외양을 하고 초국적으로 전파될 가능성이 점쳐지면서 중동에서 벌어진 제스민 혁명의 여파가 동아시아에까지 미칠 것인가의 문제가 초미의 관심이 되고 있다.

비국가 행위자들이 구성하는 네트워크의 힘은 새롭게 부상하는 초국적 행위자들에 의해서 세계정치의 영역에서도 나타나고 있다. 실제로 어느 누구보다도 세계 사회운동 단체들은 인터넷을 통해서 자신들의 주장을 관철시키기 위해서 다양한 네트워크를 구성할 좋은 기기를 마련했다. 인권 문제와 환경 문제를 지지하고 여성에 대한 폭력을 반대하며 대인 지뢰를 종식시키려고 하는 초국적 옹호네트워크들은 특히 주목을 받아왔다. 소위 시애틀 전투에서 반지구화 행동주의자들이 WTO와 지구화 세력에 대한 대항세력을 규합하기 위해서 인터넷과 휴대폰을 효과적으로 사용한 것은 유명한 이야기이다. 이외에도 멕시코의 사파티스타 운동, 유럽에서의 G8 반대 운동, 그린피스나 국제사면위원회 등은 중요한 사례를 보여준다.³⁴⁶⁾

여기서 눈길을 끄는 것은 IT 네트워크의 확산에 기대어 부상하고 있는 새로운 대항담론의 부상이다. 이러한 대항담론의 부상은 국가 간 세력경쟁 및 제도변화의 차원을 넘어서

346) Diani, Mario and Doug McAdam, eds(2003); Stone, Diane, and Simon Maxwell, eds.(2005)

는 관념 차원에서 본 세계질서의 구조변환을 엿보게 한다. 예를 들어, 근대 지적재산권 개념에 대응하는 ‘정보공유(copyleft)’의 대항담론은 IT분야에서 주로 거론되는 것이지만, 정치학의 시각에서 보아도 그 함의를 되새겨 볼 의미가 충분하다. 특히 인터넷 커뮤니티를 배경으로 한 공유와 협업의 담론은 세계 사회운동의 철학이나 가치관과도 일맥상통하는 바가 크다. 아울러 최근 인터넷상의 소셜 네트워크를 중심으로 신세대들이 온라인 게임과 뮤직비디오, 애니메이션 동영상이나 기타 디지털 콘텐츠 등을 생산하고 소비하는 행태를 보면 탈(脫)계몽적이고 탈근대적인 담론이 사이버 공간에서 싹트고 있음을 예견케 한다. 이러한 대항담론은 세계정치 전반에서 기성 패권에 대항하는 세력들의 부상을 이해하는데 중요한 단초를 제공한다.³⁴⁷⁾

다. 새로운 제도와 규범 수립을 위한 글로벌 거버넌스의 모색

IT시대 제도와 규범을 수립하기 위한 정부간 협의체나 국제기구 차원의 노력이 활발히 이루어지고 있다. 지적재산권, 정보통신, 인공위성, 표준화, 정보격차해소, 개인정보, 사이버 보안, 콘텐츠 규제, 서비스무역 등의 분야는 최근 활발하게 새로운 제도와 규범의 형성이 모색되는 분야이다. 이 분야에서는 전통적인 정부간 기구의 틀 이외에도 비국가 행위자들이 활발히 참여하는 새로운 글로벌 거버넌스의 메커니즘이 실험되는 것이 특징이다.

IT시대 세계질서의 형성은 국제레짐이나 국제기구 등과 같은 제도적 차원에서도 모색되고 있다. 이러한 변화는 지적재산권, 정보통신, 인공위성, 표준화, 정보격차해소, 개인정보, 사이버 보안, 콘텐츠 규제, 서비스무역 등과 같은 IT시대의 새로운 쟁점을 둘러싸고 새로운 글로벌 거버넌스의 메커니즘과 전통적인 국제기구가 관할권 경쟁을 벌이는 모습으로 나타난다. 예를 들어, 인터넷 거버넌스 분야에서는 ICANN이 인터넷의 초창기부터 주도권을 쥐고 있었는데, 최근에 ITU(International Telecommunications Union)와 같은 전통적 정부 간 기구가 관할권 회복을 위해 도전하는 양상을 보이고 있다. 예를 들어 ITU는 2003년과 2005년 두 차례에 걸쳐서 정보격차나 개발협력의 이슈를 내걸고 정보사회세계정상회의(World Summit on the Information Society, WSIS)를 열었으며, 그 이후에도 인터넷 거버넌스 포럼(Internet Governance Forum, IGF)을 운영하고 있다.³⁴⁸⁾

347) 서울대학교 국제문제연구소 편(2008)

348) 서보연·김상배 외(2003)

이러한 국제제도 변환의 이면에는 인터넷 거버넌스 분야에서 작동하는 미국의 사실상 패권에 대한 다른 국가들의 도전이 자리 잡고 있다. 다시 말해 IT시대의 세계질서에서 미국이 지식패권을 장악하고 있는 것은 엄연한 현실이지만, 새로운 질서형성 과정에서 미국이 독주하는 것을 우려한 유럽의 국가들이나 중국이나 일본, 그리고 개도국들의 도전도 만만치 않게 존재한다. 예를 들어, 2000년대 초반부터 ICANN이 주로 미국의 이익을 반영하고 있다는 비판이 거세어지면서 그 개혁에 대한 문제제기들이 잇달았다. 정보사회세계 정상회의에서 벌어진 ICANN 체제의 개혁에 대한 논의는 그 사례이다. 또한 미국이 주도하는 ICANN 중심의 인터넷 도메인이름체계에 대항하여 다국어 도메인이나 대안적 루트서버의 마련을 주장하는 중국의 도전도 만만치 않다. 이러한 맥락에서 볼 때 현재 미국이 주도하고 있는 세계 지식질서가 변화할 가능성을 배제할 수 없다.

한편, 최근 글로벌 정보격차 해소사업의 일환으로 IT분야의 공적개발원조(Official Development Assistance, 이하 ODA)와 국제분업체제 구축을 목적으로 각종 IT분야 국제협력 등이 적극적으로 추진되고 있다. 글로벌 정보격차 해소사업과 관련된 IT분야 교류협력의 사례로 ODA형태의 IT분야 개도국 지원, IT분야의 선진적 개발경험 전수, 인터넷 청년봉사단 파견, 개도국 IT인사 초청연수 등을 들 수 있다. 이밖에도 세계은행이 주도하는 DGF(Digital Gateway Foundation) 사업 참여, APII(Asia Pacific Information Infrastructure)의 구축 사업 등도 동일한 선상에서 이해할 수 있다. 또한 동남아시아 국가들을 상대로 한 전자정부 자문사업과 전자정부 모델의 전수, 그리고 기술표준 분야의 성공 모델의 전파 등도 주목을 요한다. 특히 이러한 사업의 추진과정에서 IT분야의 국제기구들과의 연계하는 모델이 모색되고 있다.

이밖에도 최근에는 사이버 안보 분야의 국제협력과 글로벌 거버넌스의 모색이 눈에 띈다. 2001년 유럽사이버범죄협약(European Convention on Cybercrime)은 사이버 범죄에 대응해서 국가들이 나서서 상호 간의 법제도를 조율하는 정부 간 네트워크를 구성한 초기 사례이다. 최근에는 2011년 런던과 2012년 부다페스트에서 사이버공간총회(Conference on Cyberspace)가 열려 사이버 안보 등의 글로벌 인터넷 거버넌스 이슈들이 다루어졌다. 2013년에는 서울에서 사이버공간총회가 열릴 예정이다. 한편 이 분야에서 정부간 협약을 통한 사이버 안보의 보장이 한계가 있다는 지적과 함께 민간 영역과 시민단체 행위자들이 적극적으로 참여하는 새로운 협의체의 실험도 계속되고 있다.

라. 사이버 공간을 통한 초국적 정체성과 민족주의의 동시 등장

사이버 공간은 새로운 초국적 정체성과 담론이 출현을 기대케 하는 공간을 만들어내고 있다. 실제로 사이버 초국적 공간을 배경으로 하여 다양한 글로벌 사회운동의 담론들이 오고가고 이를 바탕으로 한 초국적 옹호 네트워크의 활동들이 이루어진다. 그러나 다른 한편으로 사이버 공간은 여전히 일국 단위의 정체성, 특히 민족주의적 정서가 잔존하는 공간으로서 새로운 갈등의 씨앗을 안고 있기도 하다.

인터넷은 시간과 장소의 제약에 크게 묶여 있던 글로벌 사회운동이 새로운 종류의 네트워크를 형성하는 것을 가능케 했다. 넓은 범위의 활동가와 조직 활동을 조정함으로써 조직구조가 분산적이고 느슨하며 다양한 정체성이 혼합되면서도 효과적으로 동원을 이룰 수 있는 네트워크를 가능케 한 것이다. 이러한 점에서 인터넷의 대중화는 사회운동의 글로벌화에 결정적인 영향을 미쳤다고 해도 과언이 아니다. 특히 인터넷을 통해서 글로벌 사회운동은 이질적이고 다양한 소수의 정체성을 엮어내는 프레임을 얻었으며, 글로벌 사회정의와 같은 대의적 명분하에 네트워크를 효과적으로 운영할 수 있게 되었다.

이러한 사회운동 네트워크는 엘리트들의 지식네트워크에 비해서 좀 더 분산된 형태로 존재하면서 정보를 교환하고 지식을 생산할 뿐만 아니라, 많은 경우 글로벌 시민사회의 액티비즘 형태로 나타난다. 글로벌 시민사회운동의 형태를 띠는 ‘초국적 옹호네트워크(transnational advocacy network, TAN)’는 주로 NGOs와 운동가들로 구성된다. 이들은 정보의 교환을 통해서 공유된 가치나 원칙화된 신념, 그리고 공유된 담론을 매개로 하여 결속된다. 그런데 이들이 동시에 타자들의 권익 보호를 옹호하거나 대의명분을 방어하려고 한다. 실제로 초국적 옹호네트워크는 공적인 토론의 분위기를 조성하고 글로벌한 정책의제에 대해서 도덕적 판단을 제시한다. 노예제 폐지나 후진국의 부채탕감 등을 둘러싼 지구적 이슈에 대해서 초국적 캠페인을 벌이는 사례가 여기에 해당된다. 이러한 초국적 옹호네트워크는 최근 반(反) 지구화, 환경, 인권, 기아퇴치, 여성 등의 분야에서 급부상하고 있다.³⁴⁹⁾

이러한 맥락에서 사이버 공간을 중심으로 하여 초국적으로 형성되는 공론장의 비전이 제시되고 있다. IT시대 인간의 삶이 국가라는 영토의 한계를 넘어 확장되듯이, 인류의 공동문제를 해결하는 새로운 활동영역이 필요하게 되었으며, 이러한 환경 변화는 글로벌 시민

349) 홍윤기(2005); 김상배(2010)

사회의 출현과 글로벌 공공영역의 가능성을 촉진시키고 있다. 따라서 IT가 정치의 양태를 변화시키는 데 크게 기여하고 있듯이, 새로이 주목받는 디지털 컨버전스 환경은 국내적 차원을 넘어 국제적 차원에서 공공영역의 활성화에 기여할 수 있는 잠재력을 지니고 있다.³⁵⁰⁾

사이버 공간을 중심으로 새로운 초국적 정체성과 담론이 출현하고 있는 현상과 대비하여 여전히 일국 단위의 정체성, 특히 민족주의적 반응이 사이버 공간의 커뮤니티에서 발견되고 있음도 간과해서는 안 된다. 예를 들어, 최근 한국, 중국, 일본의 사이버 공간에서 나타나고 있는 현상은 초국적으로 형성된 사이버 공간에서도 여전히 국민 단위의 정체성이 응집력을 지니고 있음을 보여준다. 최근 한국과 일본간의 독도 영유권 분쟁이나 동해 표기 문제를 둘러싼 논란, 그리고 중국과 일본 간에 센카쿠 열도 또는 댜오위다오에 대한 영토분쟁을 둘러싸고 세 나라의 네티즌들이 벌이고 있는 토론과 감정 싸움의 양상은 여전히 사이버 공간이 초국적 공론장이 되기 위해서는 갈 길이 멀다는 우려를 갖게 했다.

마. 전쟁의 양상 변화와 새로운 안보 위협의 출현

IT시대를 맞이하여 군사안보 분야에서도 새로운 기술이 도입되면서 전쟁의 수단과 수행 방식 및 이를 뒷받침하는 조직의 변화가 발생하고 있다. 9.11 테러의 발생은 IT분야를 중심으로 해서 발생하고 있는 비대칭 전쟁의 가능성을 보여주는 대표적인 사례였다. 최근에는 사이버 공간을 중심으로 비국가 행위자들의 위협이 증대되는 동시에 국가 행위자들도 참여하는 사이버 전쟁의 가능성이 예견되고 있다.

21세기 군사안보 분야는 IT의 발달을 바탕으로 인하여 크게 변화하고 있다. IT의 발달이 군사안보 분야에 도입되면서 나타나는 가장 눈에 띄는 변화는 전쟁의 양상이 이전의 산업화시대와 크게 달라지고 있다는 점이다. 예를 들어 지구화와 정보화의 진전은 전쟁 주체의 다양화와 수행 방식의 변화를 야기한다. 전쟁 주체의 다양화란 근대 국제정치에서 지배적 행위자의 역할을 해온 국민국가 외에 테러조직이나 국제 범죄 집단 또는 용병조직과 같은 다양한 비국가 행위자들이 등장함을 의미한다. 그 결과 주체의 비대칭성, 수단의 비대칭성, 목적의 비대칭성이 정보화시대 전쟁의 새로운 양상으로 대두하고 있다. IT시대를 맞이하여 안보 위협의 범위 역시 단순히 군사안보를 넘어 다양한 이슈를 포함하는 방향으로 다원화되고 있다. 특히 전통적으로 영토와 주권을 보호한다는 의미의 안보는 이제 정보와 기술

350) Crack, Angela M.(2008); 홍원표 외(2009)

및 네트워크상의 자산의 보호까지를 의미하는 폭넓은 의미로 확대되고 있는 것이다.³⁵¹⁾

9.11테러는 20세기 말부터 가동되고 있던 이러한 전쟁의 양상과 안보의 개념 변화에 불을 붙이는 역할을 하였다. 9.11테러 이후 국가 단위로 사고되던 국가안보라는 개념은 이제 하나의 신화에 불과하게 되었다. 지구화와 IT시대에 완벽한 안보와 방어는 더 이상 가능하지 않으며 어느 국가에 대한 비대칭 위협은 계속 증대할 것으로 예상된다. 결국 IT의 발달로 인한 안보분야의 변화는 단순한 안보환경의 변화에 그치는 것이 아니라 실질적이고 현실적인 위협으로서 국제정치 행위자들의 이해 갈등을 증폭시키게 될 것이다. 최근 이러한 변화를 가장 극명하게 보여주는 사례는 증대되고 있는 사이버 테러와 사이버 공격의 위협이다.

기본적으로 사이버 테러와 사이버 공격은 국가 행위자들 간의 게임이 아니라 체계적으로 조직되지 않은 네트워크 형태의 행위자들이 벌이는 게임이다. 따라서 그 게임의 방식과 구조의 성격상 누가 주범인지를 밝혀내기 어려운 복잡한 게임이다. 다시 말해 인간 행위자와 컴퓨터라는 매개체가 복합적으로 관여하는 비선형적인 방식으로 수행되기 때문에 누가 사이버 공격을 벌인 범인인지를 발견내기란 쉽지가 않다. 이러한 특성을 활용하여 사이버 테러를 벌이는 이들은 악의 없는 해커일 수도 있지만 사회시스템의 전복을 노리는 테러리스트들의 조직일 수도 있다.³⁵²⁾

게다가 최근 수년 간 발생한 사이버 공격의 배후에는 국가 행위자가 깊숙이 관여했다는 주장들이 제기되고 있다. 이러한 맥락에서 보면 비국가 행위자들의 게임이었던 사이버 공격과 테러의 문제가 국가 행위자들 간의 사이버 전쟁으로 비화될 가능성은 상존한다. 사이버 전쟁은 정보 인프라와 전략적 데이터 자체를 공격함으로써 물리적 전쟁의 수행 능력이나 사회경제 시스템의 기능을 마비시키는 새로운 수단으로 거론되고 있다. 실제로 물리적 전쟁의 개시를 전후하여 이와 병행하는 방법으로 국가 간의 사이버 공격이 감행될 가능성은 매우 크다.

이러한 맥락에서 새로운 안보의 위협에 대응하려는 각국의 대응책 모색이 활발히 이루어지고 있다. 최근 미 백악관은 International Strategy for Cyberspace(2011)라는 제목의 보

351) 하영선·김상배 편(2006), 제5~6장; 김상배(2007); 하영선·김상배 편(2010), 제4장

352) 김상배 편(2011), 제8장

고서를 통해서 사이버 테러에 대한 국가적 차원의 대응 필요성을 강력하게 제기한 바 있다. 그러나 사이버 안보에 대한 일국 차원의 대응만으로는 부족하고 좀 더 포괄적인 국제 협력이 필요하다는 인식이 확산되고 있다. 회고하면 지난 10여 년 동안 사이버 범죄나 테러에 대한 국제협력의 노력이 꾸준히 진행되어 온 것이 사실이다. 실제로 복합 네트워크의 메커니즘을 빌어 발생하는 사이버 공격과 테러는 단순히 일국 차원의 대응책 마련과 법제도의 정비 등으로 해결될 문제가 아니다. 기본적으로 국민국가의 국경을 초월하여 발생하는 문제이니만큼 긴밀한 국제협력을 통해서 그 해법을 모색하는 것이 필요하다.³⁵³⁾

353) 하영선·김상배 편(2012), 제5장.

제9장 경제·경영 분야의 변화

제1절 IT의 발전과 경제적 변화

1. 경제적 변화와 지식(기술)

경제(economy)는 인간의 욕망 충족에 필요한 재화와 서비스를 생산하고 분배하며 소비하는 과정에서 이루어지는 인간과 인간, 인간과 자연 간의 거래 관계 총체라고 정의할 수 있다. 경제활동이 이루어지는 추상적 공간을 경제공간이라고 할 때 이 공간은 가계, 기업, 정부와 같은 요소들(elements)로 구성된 시스템으로 이루어져 있는데 경제시스템을 구성하는 요소들 또한 각자 하위 요소로 구성되어 있다는 의미에서 경제시스템은 다층적인 구조로 이루어져 있다. 경제적 변화는 궁극적으로는 이러한 요소와 요소들의 관계가 변화함으로써 경제시스템의 역량(competence)이 변화하는 것을 의미한다.³⁵⁴⁾

경제시스템의 역량은 효율성, 성장률, 생활수준 등의 경제적 성과로 측정되는데, 궁극적으로는 각 시스템의 생존능력(경쟁력)을 의미한다. 경제적 역량을 변화시키는 요인은 인구, 지식, 제도로 대표할 수 있다. “경제적 변화는 (1) 인간의 양과 질의 변화, (2) 인간 (특히 인간의 자연에 대한 지배에 응용되는) 지식 보유량(stock of knowledge)의 변화, (3) 한 사회의 정교한 인센티브 구조를 규정하는 제도적 프레임워크의 변화의 결과”이다.³⁵⁵⁾ 오랜 인류의 역사에 있어서 인구, 지식, 제도 모두가 경제적 변화의 요인이었지만, IT와 경제·경영 분야의 상호관련을 해명함에 있어서 먼저 지식에 주목해야 할 것이다. 기술은 물질

354) Potts(2000). 경제시스템은 구성 요소들이 서로 완전히 상호작용하는 場(field)이 아니라 불완전하게 상호작용한다는 의미에서 시스템이다. 구성요소 간에 관계(상호작용)가 많은 순서에 따라서 order-complexity-chaos로 시스템의 상태를 구분할 수 있다.

355) North(2005), p1. 참고로 Cameron and Neal(2003), p.19는 경제적 성과와 요인간의 관계를 다음과 같은 식으로 표현하였다. $Y = f(P, R, T, X)$, Y는 national income, 결정 변수들은 차례로 Population, Resources, Technology, Social institutions.

적 생산 활동과 관련된 특수한 지식으로서, 지식의 부분집합으로 간주할 수 있기 때문이다.³⁵⁶⁾

인간은 생존하기 위해서 다양한 문제를 해결하고 선택을 해야만 하는데, 이에 필요한 정보를 모두 획득할 수도 없고 완전하게 처리할 능력도 갖고 있지 못하기 때문에 실제세계(real world, reality, real environment)를 대신하는 심리적 구축물(mental constructs)인 모델을 만들어 의사결정(선택)을 수행한다.³⁵⁷⁾ 지식의 축적, 특히 경제적 성과의 증대에 효과적인 “유용한 지식”(useful knowledge)은 모델이 실제에 접근하도록 도움으로써 인간의 환경변화에 대한 생존능력을 강화시킬 것이다.³⁵⁸⁾ 인간은 환경(사회적, 자연적)의 변화에 적응하고 문제해결을 위해서 환경에 대한 지식을 축적하는 한편, 조직을 형성하고 제도를 만들어 환경의 변화에 대응하게 되는데, 이러한 과정에서 초래되는 인구, 지식, 제도의 변화가 경제적 변화를 일으키게 되는 것이다.

인류사에 있어서 지식(기술)은 경제적 변화의 강력한 동인이었다. 인간의 생존에 필요한 에너지와 영양분의 획득방법(기술)이 수렵채집에서 농업(농경과 목축)으로 전환된 대략 1만년 전의 신석기혁명에 의해서 인류사회는 소규모의 단순한 사회에서, 도시, 국가, 제국과 같은 대규모의 복잡한 사회로 변화하게 되었으며, 사회의 생존능력이 증대되었던 것이다. 또한 18세기 후반에 영국에서 시작된 산업혁명과 19세기의 중화학 공업화에 의해서 석탄, 석유와 같은 화석연료를 이용한 증기기관과 내연기관을 이용하게 됨으로 국내적으로는 공장제에 기반한 자본주의체제가 확립되고 대외적으로는 생산능력과 운송능력의 증대에 기초하여 세계시장이 형성되었던 것이다. 지구상 대부분의 사회가 전 근대사회에 일 반적이었던 맬더스 함정으로부터 탈출할 수 있었던 것도 산업혁명에 의한 급속한 기술진보가 인구증가를 능가할 수 있었기 때문이었다(근대적 경제성장).³⁵⁹⁾

IT는 원초적으로 정보의 접근과 전달에 관한 기술이라고 할 수 있기 때문에, IT에 의한 경제적 변화를 이해하기 위해서는 지식(기술)의 변화에 의한 경제적 변화에 대한 이해가

356) 정보는 기술, 지식을 포괄하는 개념으로 간주한다. 정보 $\supset$ 지식 $\supset$ 기술 $\supset$ IT로 표현이 가능하다.

357) North(2005)

358) 유용한 지식(useful knowledge)은 Kuznets(1965), pp.85-87, Mokyr(2002), pp.2-3을 참조

359) 물론 모든 사회가 동일한 속도로 성장한 것은 아니며, 지역 간 성장률의 차이로 인한 소득의 불평등은 산업혁명 이후 심화되었다.

선행되어야 할 것이다. IT는 지식(기술)에 대한 접근과 저장 비용을 감소시킴으로써 지식(기술)의 발전에 증대한 영향을 미치게 된다. 이하에서는 영국의 산업혁명과 지식(기술)에 관한 Mokyr(2002)의 연구를 토대로 산업혁명을 전후한 지식(기술)의 변화, 그로 인한 생산 조직의 변화, 특히 정보에 대한 접근과 관련된 변화를 고찰함으로써 IT에 의한 경제적 변화를 이해하기 위한 전망을 얻고자 한다.

2. 기술진보의 동학: 산업혁명과 지식(기술)

가. 지식 축적 시스템의 형성

경제적 변화의 요인을 인구, 지식, 제도로 요약할 수 있다면, 지속적인 경제성장을 방해하는 요인 역시 인구와 제도 및 지식(기술)에서 찾을 수 있을 것이다.³⁶⁰⁾ 전통 경제에서는 인구의 증가에 따른 수확체감을 극복할 수 없었는데, 산업혁명으로 이러한 네거티브 피드백 메커니즘을 극복할 수 있었다.³⁶¹⁾ 전통 경제는 유기적 경제로서 토지와 태양에너지는 고정되어 있는 조건에서 인구가 증가함으로써 인구 압력으로 인한 수확체감을 피할 수가 없었다. 또한 제도적 측면에서도 경제적 변화에 따른 분배의 악화로 인한 반발을 극복할 수 있는 제도를 갖추지 못하였다.

경제성장에 제도가 중요한 것은 분명하지만, 지식 기반의 변화가 없는 제도적 변화에만 의존한 성장은 로마제국의 멸망에서 보듯이 정치적 격변으로 쉽게 역전될 수 있다는 점에서, 지식(기술)이 더욱 중요한 요인이라고 할 수 있다. 산업혁명으로 기술변화의 속도가 가속화되어 지속적인 경제성장이 가능하게 되었던 것이다. 특히 산업혁명 이후에는 자기유지적, 자기강화적인 지식 축적 시스템이 형성되어 지식에 기반한 기술이 발전하게 되고 기술의 인식기반이 확장되어 신기술이 출현할 수 있는 명제적 지식(propositional knowledge)이 확장되었다. 또한 지식이 '타이트'(tight)하게 되어 새로운 지식(기술)을 사회가 수용하기 용이하게 되었다. 이러한 지식축적 시스템의 성립에는 지식에 대한 접근비용의 저하와 '지식의 공동체'(community of knowledge)의 형성이 결정적으로 중요하였다. 한편 중앙 집중

360) Mokyr(2002)는 기술이 지속적 성장을 위한 결정적인 요인이라고 본 반면에 North(2005)는 제도, Clark(2007)은 인구로 보고 있다.

361) 이하 산업혁명기의 지식(기술)의 변화에 관한 서술은 Mokyr(2002)에 기초한 것이다.

적인 기업, 공장제(factory system)는 지식을 선택하고 저장하고 전달하는 매체로서 중요한 역할을 하였다. 산업혁명 이후 생산조직으로서 기존의 가정(가내공업)을 대신하여 공장이 일반화되었던 핵심적인 요인은 지식(기술)의 변화로 인하여 지식(정보)의 이동비용이 사람의 이동비용보다 커졌기 때문이었다. 공장(기업)의 운영에서 필요한 역량(컴피턴스)이 가정이 감당할 수 있는 수준을 초과하였던 것이다.

Kuznets는 근대적 경제성장의 원천이 “유용한 지식”(useful Knowledge)에 있다고 보았는데,³⁶²⁾ 유용한 지식은 두가지 유형으로 구분하여, “what”에 관한 지식이라고 할 수 있는 명제적 지식(propositional knowledge)과, “how”에 관한 지식, 테크닉이라고 할 수 있는 처방적 지식(prescriptive knowledge)으로 유형을 구분할 수 있다.³⁶³⁾ 양자의 관계는 명제적 지식으로부터 처방적 지식을 맵핑(mapping)하는 관계가 기본적인지만, 처방적 지식이 명제적 지식으로 피드백하여 명제적 지식을 확장시킴으로써 양 지식의 관계가 확장적인 선순환 관계를 형성하는 것이 지속적 지식축적과 기술발전에 결정적으로 중요하다.

지식은 인간의 생각(mind)과 저장도구(storage device)에 위치하는데, 지식의 발전은 지식에 대한 접근 비용의 감소와 밀접한 관련을 가지고 있다. 지식은 공공재적 성격을 갖고 있지만(비배제성), 접근(access)에는 비용이 소요되기 때문이다. 지식에 대한 접근비용은 접근기술, 원천의 신뢰성, 명제적 지식의 총규모에 의존하는데, 접근 비용이 낮아지면 지식(정보)이 경제 주체들과 저장도구 간에 매우 빨리 흐르게 된다. 단 지식의 전달에는 기술적인 난점이 존재하는데, 지식에는 외부화 시키기 어려워 지식의 담지자(carrier)가 사망하면 사라지는 암묵적(tacit) 지식이 존재하기 때문이다.

기술의 발전과 신기술의 출현은 단지 수요, 인센티브(제도)의 문제만은 아니며 명제적 지식의 기반이 넓어야 한다. 산업혁명 이전(1750년 이전)의 기술은 명제적 지식의 기반이 매우 협소하였으며, 1800년 이후에 진행된 인식기반의 확장(Industrial Enlightenment)은 “유용한 지식”의 동화에 있어서 이행이나 레짐 체인지에 해당한다. 또한 1750년 이후의 기술적 지식(technological knowledge)의 변화과정에 있어서는 명제적 지식의 절대량이 증가된 것보다도 기존 지식에 대한 접근성의 변화가 더욱 중요하였다. 더 많은 사람들이 지식

362) Kuznets(1965), pp.85-87.

363) Mokyr(2002)는 명제적 지식을 Ω 형, 처방적 지식을 λ 형으로 명명하고 있다.

을 공유함으로써 지식의 밀도가 높아지고, 지식이 조직되고 소통됨으로써 접근하기 용이해지는 한편, 증기기관의 발명이 열역학의 발전을 촉진하였듯이 기술에서 명제적 지식으로 피드백이 이루어짐으로써 지식발전의 선순환 시스템이 갖추어졌다. 요컨대 명제적 지식을 확장시키는 것뿐만 아니라 정보의 조직(organization), 저장성(storability), 접근성(accessibility), 소통성(communicability)의 변화를 통한 지식에 대한 접근 비용의 저하가 중요한 의미를 지니고 있었던 것이다.

접근비용의 저하에는 정보의 표준화가 중요한 역할을 하였는데, 라틴어를 각국의 구어로 바꾸고 수학을 이용하게 된 것, 도량형이 표준화되고 마력, 탄력성을 측정하는 기준을 만드는 등 측정과 표준을 통합적으로 조직화한 것이 주효하였다. 또한 19세기 초 연속적 제지공법의 발명과 증기기관을 이용한 실린더 인쇄술에 의한 서적 가격의 저하와 신문의 보급, 백과사전의 보급과 알파벳 순서에 의한 색인(index) 방법의 채택, 통계학의 발흥 등도 중요한 역할을 수행하였다.

이러한 지식의 표준화와 호환성(interchangeability)의 비약적인 증대는 19세기 중반이후 제2차 산업혁명에서의 모듈화(modularization)로 귀결되었다. 이를 통해서 기술자("doers")와 지식인("knowers")의 사회적 접촉이 가능하게 되었다.³⁶⁴⁾ 18세기의 지식혁명에서 중요한 것은 새로운 지식의 등장뿐만 아니라 지식에 대한 접근이 중요하였는데, 접근비용의 저하는 명제적 지식의 구조를 변화시키고, 우수한 기술이 더 빨리 확산될 수 있게 만들었으며 기술의 재구성을 용이하게 하였다. 산업혁명이 진전되는 가운데 유용한 지식의 "돌연변이"(mutation)는 점차 다원적인 무작위적(random) 선택에서 멀어져, 유도되는(directed) 성격이 강해졌으며, 이 연장선에서 20세기의 기술변화는 "혁신의 제도화"(institutionalization of innovation)로 규정되기에 이르렀던 것이다.³⁶⁵⁾

364) 산업혁명에서 중요한 것은 개인의 영웅적 발명도 아니고 그렇다고 전적인 비인격적인 힘도 아니며, "지식의 교환에 기반한 창조적 공동체를 형성하는, 수천 명 남짓한 사람들의 소규모 그룹"이 중요한 역할을 수행하였다(Mokyr 2002:66). Mokyr는 이러한 점에서 기존의 인적자본 이론은 식자율이나 보편적 학교교육 등의 광범한 현상 외에 소수로 이루어진 창조적 공동체의 중요성을 인식해야 한다고 주장한다.

365) Rosenberg(1998). 참고로 Mokyr(2002)는 20세기 기술진보의 특징은 (1) 관례화(routinization), (2) 모듈화(modularization), (3) 표준화(standardization), (4) 가속화(acceleration), (5) 소형화(miniaturization)로 요약하고 있다. 이중 관례화는 생산과정을 교환가능, 호환가능하게 만

지식과 관련하여 IT혁명이 갖는 의의는 모든 종류의 코드화된(codified) 지식에 대한 한계 접근비용의 극적인 감소에 있다. 동시에 암묵적 지식에 대한 접근비용도 감소시킴으로써 지식에 대한 접근비용과 저장비용이 급감한 것이다. 반도체로 대표되는 IT는 증기기관, 전기, 화학 공학과 같은 범용기술(general purpose technology: GPT)로서 IT부분의 직접적인 생산성의 증가보다도 지식에 대한 접근비용의 감소를 통해서 다른 모든 기술과 지식에 영향을 주게 된다는 의미에서 중대한 의의를 지니는 것이다.³⁶⁶⁾ 지식의 양이 급증하는 것에 비하여 인간두뇌는 고정적이기 때문에 개인의 마음(mind)에 속한 지식의 비중은 급감하게 되었다. IT는 본질은 “접근비용 감소 기술”(access-reducing technology)로서 지식의 탐색비용을 감소시키며 처방적 지식에서 명제적 지식으로의 피드백을 강화하고 인간의 계산능력을 증대시키는 것에 있다.

나. 지식(기술)과 생산조직의 변화

지식(기술)의 발전은 생산조직의 변화를 초래하며, 경제적 변화의 주요한 내용을 구성한다. 전 산업사회에서는 가정(home)이 주된 생산조직이었는데, 산업혁명 이후 공장제가 성립하면서 소비와 생산이 공간적으로 확연히 분리되었다.³⁶⁷⁾ 공장제로 인한 변화는 가내생산에 비하여 통근시간으로 인해 휴식(leisure)이 감소할 뿐만 아니라 가정의 자유로운 작업 환경에 가능하였던 휴식도 감소하게 된다. 또한 규모의 확대에 한계가 있고 퇴출과정도 정립되어 있지 않은 가정에 비하여, 공장의 경우는 시장에 의한 퇴출과 이로 인한 노동과 자본의 재편이 이루어짐으로써 경쟁의 성격도 근본적으로 변화하게 되었다.

공장제의 발흥에 대한 일반적인 설명은 (1) 기술변화로 인해서 고정비용이 증가하고, 규모와 범위의 경제가 중요해짐에 따라서 최적 규모가 가정의 규모를 넘어서 확대되었다는 점, (2) 선대제에 의한 분산적인 가내생산은, 자본가(기업가)의 입장에서 정보의 비대칭이 큰 생산조직으로서 감독비용(monitering cost)이 소요되는데, 산업혁명이후의 기술 변화는 성과의 측정과 기계·설비의 사용을 감독할 필요성을 증대시키게 됨으로써 기존의 선대제

드는 특성, 생산물에 관계없이 각 단계의 생산과정이 유사하게 되는 것을 의미한다.

366) Mokyr(2002). p.113.

367) 가정은 인구학적 요인과 가장 밀접한 장소라고 할 수 있기 때문에 지식(기술)의 변화는 인구를 통해서도 경제적 변화에 간접적으로 영향을 미치고 있다고 볼 수 있다.

로는 증가하는 감독비용을 감내하기 어렵게 되었다는 점, (3) 노동자를 한 장소에 집중시켜 감독함으로써 노동의 강도(effort)를 증대시키려고 할 때 공장제는 감독에서의 규모의 경제를 누릴 수 있다는 방법이라는 점, 마지막으로 (4) IT와 관련해서 중요한 논점으로서 지식의 분업(division of knowledge)의 필요가 커졌다는 점이다.

산업혁명이후 진행된 급속한 기술진보는 생산조직에 높은 수준의 역량(competence)을 요구함으로써 생산의 중심을 가정에서 공장으로 변화하는 것을 불가피하게 만들었다. 기술진보에 의한 지식의 증대와 암묵적 지식의 존재로 인하여 전통적인 가정(가내생산)의 지식보유 능력을 초과함으로써 다수 노동자의 분업과 생산을 새롭게 조직해야 할 필요가 생기게 되었으며, 급속한 기술진보로 인하여 가정에서 행해지던 지식의 전달과 학습에도 문제가 발생하게 되었다. 기술변화의 속도가 빨라짐으로써 가정에 의한 지식(기술)의 전달과 학습이 곤란해졌기 때문이다. 전 산업화 사회에서는 지식(기술)은 부모에서 자식으로, 장인에서 도제로 장기간에 걸친 학습과정을 거쳐서 전달되었는데 이것은 필요한 역량(competence)의 규모가 작고, 기술의 변화가 적고 다른 분야에 지식을 적용하는 이득이 적을 때는 잘 기능할 수 있었다. 그러나 기술변화가 가속화되면 가정의 라이프 사이클로는 대응하기 곤란하게 되어 가정이 학습과정을 담당하기 어려워지게 된다.

가정과 달리 공장제에서는 작업장으로 사람이 이동해야 하는 비용이 추가로 발생하기 때문에, 공장제에 의해서 절약되는 정보이동비용(선대제에 의해 가내생산을 조직할 경우에 생기는 정보이동비용)이 공장으로 사람이 이동하는 비용보다 클 경우에 공장제를 채택할 유인이 생긴다고 할 수 있다. 이러한 점에서 IT의 발전으로 지식(정보)에 대한 접근비용이 감소하면 공장제의 이점이 약화될 것을 예상할 수 있다.

지식과 관련하여 공장(기업)은 지식을 축적하고 전달하는 담지자(carrier)라는 점에 주목할 필요가 있다. 지식량의 증대와 암묵적 지식의 존재가 공장을 필요로 하였다고 할 수 있는데, 대규모 공장(기업)은 지식(기술) 시장의 불완전한 대체물이라고 생각할 수 있다. 산업혁명 이후 기술진보는 생산과정에서 높은 수준의 역량(competence)을 요구하게 됨으로써 가정(가내생산)이 소유할 수 있는 것보다 더 많은 지식을 요구하게 되었는데, 기술이 요구하는 역량이 개인 노동자의 능력을 초과하게 될 때 분업과 전문화는 필연적일 수밖에 없다. 분업이 이루어질 때 지식의 공유가 문제가 되는데, 공장은 분산된 가내생산에 비해서 정보 전달에 유리하다. 공장은 지식(기술)의 저장소로서 개별 노동자가 지식에 접근하

는 비용을 감소시킬 뿐만 아니라, 노동자의 개인적 접촉에 의해서 지식을 전달함으로써 지식 전달에 있어서 무임승차 문제도 해결할 수 있다. 만약 지식을 개인적 접촉 외의 방법으로 전달하는 것이 가능하다면 대규모 공장에 대한 필요성은 현저히 감소하게 될 것이다.

다. 기술진보와 제도

기술의 선택은 시장과 비시장적 제도(institution)에 의해서 수행되는데, 선택이 항상 파레토 최적인 것은 아니므로 손실, 즉 물질적·금전적·인적 자본의 손실, 기술의 폐기, 렌트의 감소 등을 발생시킴으로써 지식(기술)의 변화에 대한 저항을 유발할 가능성이 크다. 또한 신기술은 경제적 조건에 변화를 초래하여 불확실성을 증대시킴으로써 기술변화가 손실을 초래할 것이라는 두려움을 불러일으킬 수 있다.

기술변화에 대한 저항을 완화하기 위하여 손실에 대해 보상하는 것이 가능하지만 완전한 보상은 불가능하기 때문에 기술의 지식적 기반을 확대하여 기술 변화를 쉽게 수용하게 만들거나, 지식의 변화에 대한 저항으로부터 방어할 수 있는 정치체제와 제도가 요청된다. 영국의 산업혁명 과정에서도 기계를 파괴하는 등의 저항이 발생하지만 영국 정부는 일관되게 진압하였으며, 기술진보를 제한하는 법률을 제정하지 않았다. 영국의 분권적인 정치체제도 신기술에 저항하는 집단행동을 어렵게 만들었다.

한편 지식의 접근비용을 낮추기 위한 제도가 필요한데 이는 자생적으로 형성되는 경우도 있지만, 문법, 도량형과 같은 지식의 표준화를 위한 제도와 지식이 효율적으로 유통되고 선별될 수 있는 대학과 학회와 같은 ‘지식의 공동체’와 지식 시장이 필요하였다. 산업혁명기간을 통하여 지적 재산에 대한 보호는 매우 불완전한 상태였지만, 명예혁명(1688)이후 영국의 정치체제는 자의적인 군주권의 행사를 제한할 수 있었다는 점에서 재산권을 보호할 수 있는 유리한 환경이 조성되어 있었다.

3. IT의 발전과 경제적 대변환

가. IT 발전의 기술적 핵심

인류 역사는 문제해결에 필요한 정보처리를 조직의 확대를 통해서 해결함으로써 인간의 생물학적 한계를 극복해나간 역사라고 할 수 있다. 한 개인의 신체적 정보 시스템의 역량은 매우 제한적이기 때문에 개인에서 가족, 나아가 국가와 제국으로까지 정보처리를 위한

조직이 확장되었으며, 생산단위에 있어서도 가정에서 공장으로 변화하고, 기업의 규모도 크게 확대되었다. 국가와 기업의 위계적 조직(관료제)이 정보처리를 담당하게 되었으며, 정보의 양이 증가하고 복잡해짐에 따라서 관료제는 더욱 복잡하고 방대한 조직으로 변모하게 되었다.

인체의 신경망에서의 정보전달 속도는 매우 고속이지만, 관료제에 의한 정보 전달속도는 초기에는 인간의 직접적 이동이나 말(馬)을 이용한 저속이었다. 불빛이나 깃발 등의 시각 기호를 이용하여 정보를 상당히 고속으로 전달할 수도 있었지만, 복잡한 내용을 정확하게 전달하는 것은 불가능하였다.³⁶⁸⁾ 산업혁명이후 기차의 도입으로 속도가 다소 빨라졌지만, 양적인 증가에 불과하였다고 할 수 있을 것이다. 정보전달 속도의 획기적 증대는 19세기에 들어와 전기를 이용한 통신, 즉 전신이 발명됨으로써 정보가 빛의 속도로 전달될 수 있는 가능성을 열게 되었던 것이 획기적이었다. 이것은 정보의 전달이 인체의 신경망에 의한 정보전달 속도에 비견될 수 있는 정도로 빨라지게 된 것을 의미하며, 인체를 대체할 수 있는 정보전달시스템을 구성할 수 있는 기술적 가능성을 획득한 것으로 이해할 수 있을 것이다. 전기작용을 이용한 모스 전신기의 발명, 마르코니와 벨에 의한 전화의 발명은 정보전달에 있어서 획기적 전기가 되었다.

한편 연산(계산)에 있어서는 Babbage의 기계식 계산기(Difference Engine)와 같은 대량의 단순계산을 자동화하려는 시도가 이루어졌으며, 양차 세계대전을 거치는 과정에서 암호해독과 경제관리에 필요한 대량의 정보처리가 요청됨에 따라서 진공관을 이용한 대형 계산기가 제작되었다. 이후 진공관이 트랜지스터로 대체되고 반도체를 이용하여 수많은 트랜지스터를 집적한 마이크로프로세서가 개발됨으로써 주지하듯이 인류사회는 본격적인 정보혁명의 길로 들어가게 되었던 것이다.

산업혁명으로 인한 제어(control)의 위기가 '제어혁명'(control revolution)으로 이어지고 이를 뒷받침하기 위해 정보혁명이 촉발되었다는 관점은 공업화로 인하여 기존의 정보제어 능력으로는 새로운 시스템을 유지하기 어려워졌을 것이라는 점에서 설득력이 있다.³⁶⁹⁾ 산업혁명으로 인해서 기업이나 정부(국가)는 더 강력한 정보처리능력을 필요로 하게 되었으

368) 고대로부터의 IT의 발달과정에 관해서는 Gleick(2011)을 참조.

369) Beniger(1986).

며, 이점이 IT의 발달을 촉발하게 되는 중요한 요인이었다는 것이다. 산업화 이전에는 정보처리를 대개 관료제로서 대응하였지만, 기존의 정보처리 능력으로는 대처가 곤란하게 되었던 것이다. 시장경제의 발달로 인해서 가격정보의 신속한 전달이 필요해졌을 뿐만 아니라 대규모로 확장되는 기업의 조직과 거래를 제어하기 위하여 다각적인 정보에 대한 수요가 급증하게 되었는데, 이에 대처하기 위해서 IT의 획기적인 발전이 요청되었던 것이다.

IT의 본격적인 출발점이 전화와 전산(컴퓨터) 분야인 것에서 볼 수 있듯이, IT의 핵심 기능은 원격지간 정보의 전달(통신)과 고속 연산이라고 할 수 있다. 통신분야에서 전기선을 이용하여 단순한 신호를 전송하는 유선전신(모스 전신기)은 음성을 전달할 수 있는 전화로 이어졌으며, 라디오의 발명으로 전기선이 없이도 신호를 교신할 수 있는 무선통신이 출현하였다. IT가 비약적으로 발전할 수 있게 된 계기가 되었던 진공관과 트랜지스터도 통신분야의 문제해결 과정에서 이루어졌다. 다른 한편 전산분야에서 국가의 행정·재정 과정에서 발생하는 대량의 데이터를 집계, 분석할 필요가 생기게 되었으며, 특히 세계대전을 거치면서 암호해독과 같은 군사적 목적이 부가됨으로써 대량의 연산을 기계화(자동화)하려는 노력이 경주되었다. 국가뿐만 아니라 기업에 있어서도 경영상 정보처리의 필요로 전산의 발전이 요청되었다.

무선통신과 전화의 발명이후 사람이나 문서가 직접 이동하지 않고 실시간으로 정보를 전달할 수 있게 되었다. 그리고 디지털 통신기술의 발달로 아날로그 정보를 디지털 정보로 변화하여 전달하게 됨으로써 텍스트와 소리뿐만 아니라 영상과 감각정보를 포함한 거의 모든 형태의 정보를 통합하여 전달하는 것이 가능하게 되었다(디지털 컨버전스). 아날로그 정보의 디지털화로 인하여 전기적 작용을 이용하여 고속으로 대량의 정보를 처리할 수 있게 되는 동시에 정보의 손실이 없이 전달, 복제할 수 있게 됨으로써 통신 분야와 전산분야가 융합될 수 있게 되었다.

한편, 컴퓨터의 연산기능이 비약적으로 발전하게 됨으로써 대량의 데이터를 처리할 수 있게 되었다. 반도체의 집적기술의 발전으로 인하여 컴퓨터의 물리적 크기가 가속적으로 축소되어 소형화되었으며, 이로 인하여 초고속의 연산능력을 갖는 고성능의 대형 컴퓨터가 제작되는 한편, 80년대 이후 저렴한 개인용 컴퓨터의 보급으로 대다수의 사람들이 컴퓨터의 정보처리 능력을 향유할 수 있게 되었다.

더욱이 미국에서 군사적 목적으로 구축된 컴퓨터 간의 연결망이 확대됨으로서 출발한

인터넷의 보급으로 개인용 컴퓨터가 방대한 네트워크로 연결되었으며, 이로써 컴퓨터를 통해서 정보를 전달하는 동시에 네트워크에 연결된 컴퓨터의 연산능력을 통합적으로 사용할 수 있게 되었다. 통신과 전산(컴퓨터)이 융합하여 명실상부한 정보통신기술(ICT)이 확립된 것이다.

이와 관련하여 1950년대 이후 미국의 IT의 기술적 발전을 요약하면,³⁷⁰⁾ 1950대부터 AT&T가 분할된 1984년을 경계로 두 단계로 구분할 수 있는데, 첫 번째 단계에서는 1950년대 중엽부터 컴퓨팅, 소프트웨어, 커뮤니케이션(통신)의 융합(컨버전스)이 시작되고 서비스의 가격이 급격히 하락하였으며, 네트워크에 의해서 제공되는 어플리케이션의 범위가 지속적으로 증가하였다. 이후 두 번째 단계에서는 광범한 모듈화와 유니쿼터스한 저렴한 광대역 네트워크가 갖추어지게 되었다. 이로써 서비스가격이 낮아짐에도 성능은 더욱 강력해지는 '저가혁명'(cheap revolution)이 진행됨으로써 IT인프라가 모든 측면의 경험과 환경에 광범하게 침투하는 방향으로 확장될 수 있었다. 특히 '마이크로일렉트로닉스 혁명'으로 메모리와 프로세서를 컴퓨터칩으로 소형화시킬 수 있게 됨에 따라서 다목적 터미널(휴대전화, 개인용 컴퓨터, 스마트폰 등)의 발명이 가능하게 되고 네트워크 말단의 컴퓨팅, 프로세싱, 저장 능력이 강화되었다.

이러한 IT의 발달은 개인들이 단말을 이용하여 인터넷망에 항상 연결될 수 있도록 만들었으며, 특히 스마트폰의 발명은 개인들이 언제 어디서나 강력한 연산능력을 사용하고 네트워크에 연결된 정보를 이용하고 소통할 수 있게 되었음을 의미하는 것이다. 이러한 개인의 정보처리능력의 폭발적 증가와 함께, 기계와 사물에 컴퓨터가 설치 장착되고, 그 컴퓨터들이 네트워크로 연결되는 변화가 진행되었다. 이동성(mobility), 모듈러티(modulity), 편재성(ubiquity)에 의한 '네트워크 혁명'이 일어나게 된 것이다. 사람이 작동시키던 기계에 컴퓨터가 장착되어 자동화되기 위해서는 인간이 보유하고 있던 기술이 정확히 코드화되어 알고리즘이 될 수 있어야 하는데, 이것은 기술(지식)이 복제가능한 정보가 되었다는 것을 의미하며, 인간이 보유하고 있던 기술이 그 만큼 비중이 줄어들게 되었다는 것을 의미한다.

이상의 IT 변화를 요약하면, (1) 연산 능력의 비약적 증대(대용량 데이터의 고속연산에 의한 정보처리능력이 비약적 증대), (2) 정보전달(통신) 기술의 비약적 발전, (3) 연산과 정

370) Cowhey and Aronson(2009), pp.20~51.

보전달 기술의 융합, (4) 컴퓨터 간 네트워크의 형성과 비약적 확대 (5) IT의 모듈화, (6) 디지털 컨버전스(모든 유형의 정보의 디지털화), (7) 컴퓨터의 물리적 크기의 축소(소형화) (8) IT의 외부적 확산(기계 및 사물에 대한 컴퓨터 장착)과 유비쿼터스화, (9) 단말기의 모바일화에 의한 IT의 개인화라고 할 수 있다.

이러한 IT의 기술적 발전에 의하여 (1) 인간의 인지적, 신체적 역량이 확장됨으로써 인간의 정보처리능력이 강화되는 한편, 자동화와 원격조정을 통해서 공간적 제약을 벗어난 물리적 조작이 가능하게 되었으며, (2) 정보의 디지털 컨버전스를 통해서 물리적 환경으로부터 획득하는 감각정보를 인공적으로 재현하는 것이 가능하게 되었다(가상현실), 그리고 (3) 인간과 사물에 IT가 내재하여 항시적으로 연결되어 정보를 주고받고 자동적으로 작동하는 것이 가능하게 됨으로써 인간의 명시적 지시가 없이도 인간의 필요에 즉각적으로 대응하는 자동화, 즉 ‘사물의 스마트화’가 실현될 가능성을 갖게 되었다.

이러한 직접적인 효과 외에도 IT는 사회에 확산됨에 따라서 지식(기술)의 발전 속도를 가속화시킬 것이다. 개인이나 조직이 사이버공간에 형성된 네트워크를 통한 정보(지식, 기술)의 검색과 소통이 가능하게 되고 가공하리만큼 증강된 컴퓨터의 연산능력을 이용할 수 있게 되기 때문이다. 공간의 제약을 받지 않는 수많은 ‘지식의 공동체’가 출현하여 새로운 지식(기술)을 발표하고 평가하고 전파할 수 있게 되며, 다양한 지식(기술)을 결합함으로써 새로운 지식(기술)을 창안할 수 있게 된다.

이와 동시에 개인이나 조직이 보유한 암묵적 지식(기술)은 IT에 의해서 프로그램, 기계, 설비, 제품 등으로 외부화되는 경향은 더욱 강화된다. 기계와 설비 등에 컴퓨터가 장착되어 연결됨에 따라서 IT는 모든 분야에서 보편적으로 사용되고 서로 호환될 수 있는 방식으로 기술발전이 이루어지게 된다(modularity의 강화). 기술이나 제품이 모듈에 의해서 구성되고 이를 결합하여 아키텍처를 형성하는 방식으로 발전하게 될 때 아키텍처를 디자인할 수 있는 지식(기술)이 가장 중요한 가치를 갖게 될 것이다. 이러한 변화는 다양한 층위에서 일어나는 것으로서 지식(기술)과 기계가 그 하부의 모듈로 이루어진 아키텍처가 되며, 아키텍처가 다시 상위의 지식(기술)이나 기계의 모듈로 존재하게 되는 것이다. 이러한 방식의 지식(기술) 발전에 있어서는 표준화가 매우 중요하며 여러 기술을 결합하는 바탕이 되는 플랫폼의 설정이 결정적인 의미를 갖게 된다.

나. IT 발전의 경제적 핵심

IT의 기술적 발전이 갖는 경제적 또는 경제학적 의미는 어디에 있는가? 첫째, 정보전달 비용의 감소에 따른 거래비용의 감소이다. 경제주체가 경제적 선택에 필요한 대량의 다양한 정보(지식)를 저비용으로 고속으로 처리(연산)하고 전달할 수 있게 됨에 따라서, “거리의 소멸”은 과장된 표현이지만, 경제활동의 공간적 제약이 현저히 완화되고 거래비용이 감소할 것이다. 경제적 선택에 필요한 정보, 즉 가격, 거래상대(소비자, 노동자, 타 기업)의 선호, 기업의 가치사슬과 관련된 정보를 획득하고 처리하는 데 소요되는 비용이 현저하게 감소하게 되기 때문이다.³⁷¹⁾ 정보전달비용과 거래비용의 현저한 감소는 기업의 규모, 생산공정의 입지, 국제무역 등의 경제 전반에 걸쳐 거대한 변화를 추동하게 될 것이다.

둘째, 지식(기술)의 외부화에 의한 지식(기술)의 분화(양극화)가 초래되리라고 예상된다. IT의 발달에 따라서 모든 정보가 디지털화되고 알고리즘이 되고 모듈화되어 기계화(자동화)되는 경향이 강화됨으로써 개인이나 조직이 보유하고 있는 암묵적 지식(기술)의 많은 영역이 외부화될 것이다.³⁷²⁾ 이에 따라서 모듈화된 지식(기술)을 구성해서 완성품을 만드는 디자인이나 아키텍처와 관련된 지식(기술)이 부가가치 생산에서 차지하는 비용이 극도로 높아지게 되는 반면, 그렇지 않은 많은 지식(기술)의 가치는 저하하게 될 것이다. 이러한 지식의 양극화의 연장선에서 자동화에 의한 노동의 대체가 급속하게 진행될 가능성이 있다. 이러한 과정에서 고용의 악화와 소득 불평등의 심화, 그리고 거시적인 총수요의 부족 등의 문제가 심화될 수 있고, 이를 완화시키고 사회를 통합할 수 있는 적절한 제도와 정책을 고안하여 실행하지 못하면, IT의 수용에 대한 사회적 저항으로 인해 IT 발전에 장애가 발생할 가능성이 있다.

셋째, IT의 수확체증적(increasing returns to scale) 특성과 네트워크 외부성(network externality)이 경제적으로 중요한 의미를 갖고 있다.³⁷³⁾ IT에 의해서 생산되는 재화나 서비스

371) 기업조직에 관해서는 Coase(1988), Williamson(1996), Demsetz(1988)를 참조.

372) ‘지식의 코드화(codification)’에 관해서는 Foray(2004), pp.71~83을 참조.

373) 이덕희·이동희(2010), pp.59-64는 규모의 수확체증과 네트워크 외부성이 적용되는 공간을 ‘수확체증의 세계’라 명명하고 있다. 이 세계는 ‘수확체감의 세계’와 달리 초기 조건에 따른 경로의존성이 결정적으로 중요한 세계이며 균형점으로 수렴하는 안정적인 세계가 아니라 발산하는 불안정한 세계이다.

스, 특히 통신 분야의 경우 사업초기에 투입되는 막대한 고정자본 투자에 비하여 추가로 생산되는 재화에 투입되는 비용은 거의 무시할 수 있을 정도로 작기 때문에 생산량의 증대에 따라서 평균비용이 지속적으로 감소하는 특성을 지니고 있다. 이러한 수확체증적인(increasing returns to scale) IT의 전 경제로의 확산은 경제 전반의 비용을 감소시킴으로써 생산성을 증대시키고, 지식(기술)을 발전시킴으로써 경제적 성과를 증대시킬 가능성이 크다. 그러나 시장에 방임하는 경우에는 시장구조가 자연독점적인 방향으로 귀결될 가능성이 크며, 독점으로 인한 경쟁의 제한은 기술혁신을 정체시킬 우려가 있다. 소비자의 입장에서 통신망의 경우나 PC의 OS프로그램이나 오피스 프로그램의 경우와 같이 사용자가 많을수록 효용이 높아지는 네트워크 외부성을 가지고 있기 때문에 독점화 경향을 가지고 있다. 이로 인해서 시장을 경쟁적으로 유지하기 위한 제도의 설계가 중요한 경제문제로 대두된다.

마지막으로, 지식(기술)과 디지털재는 공공재가 갖는 비배제성과 비경합성의 특성을 지니고 있기 때문에 복제로 인해서 생산자의 재산권이 침해될 가능성이 크다.³⁷⁴⁾ IT의 발전과 더불어 지식(기술)의 가치가 상승하게 되지만, 한편으로는 침해될 가능성도 크기 때문에 지적 재산권을 강화시키는 경향이 나타나게 된다. 지적재산권의 과도한 강화는 기술혁신을 저해할 수 있기 때문에 지적 재산권과 기술혁신의 조화가 중요한 의미를 갖게 될 것이다.

다. IT 발전에 의한 경제적 대변환

앞에서 살펴보았듯이 산업혁명이후 가내공업이 공장제로 대체된 중요한 요인이 지식(기술)의 급속한 변화에 따른 정보이동비용의 증가였다. IT는 정보이동과 직접적인 관련을 갖고 있는 기술이라는 점에서 IT의 발전이 산업혁명에 의해 확립된 공장(기업)의 조직형태에 중대한 변화를 초래하리라는 점은 명백하다. 다른 조건의 변화를 생각하지 않는다면, 정보에 대한 접근비용의 격감됨에 따라서 사람의 이동비용에 비해 정보의 이동(전달)비용이 낮아지게 되면, 현재와 같이 한 장소에 생산공정이 집중되어 있는 대규모 공장(기업)의 필요성은 약화될 것이다. 산업혁명이후 확립된 '공장가정의 분리'에 변화를 야기할 것이며, 가정의 역할에도 큰 변화가 생기게 될 것이다. 우선 IT에 의한 개인과 가정의 연결, 그리고 개인과 공장(기업)의 연결에 의하여 기업조직이 공간적으로 확산되는 형태를 취하게 될 것

374) 지식의 공공재적 성격에 관해서는 Foray(2004), pp.113~130을 참조.

으로 전망된다. 일차적으로 거래비용의 감소에 의한 기업조직의 축소와 공간적 분산, 그리고 위계(조직)의 시장에 의한 대체를 전망되지만, 반대로 기업 내의 조정비용도 IT의 발전에 따라서 감소함으로써 대규모 조직의 형성을 촉진하는 경향도 동시에 고려해야 할 것이다. 기업 입지의 공간적 제약이 완화되는 것은 분명하며, 이는 국내뿐만 아니라 국제분업에 있어서도 중대한 변화를 초래할 것이다. 특히 지식(기술)이 중요한 가치를 지니게 되고, 그 중에서도 디자인, 아키텍처와 관련된 지식(기술)이 중요해짐에 따라서 기업이나 산업의 입지도 이점을 반영하여 재편될 것이 분명하다.

또한 정보접근 비용이 격감하게 됨으로써 소비자가 상품과 상품생산자에 대한 정보를 획득하는 것이 용이해지는 동시에 생산자(기업)가 소비자의 선호와 관련된 정보를 획득하는 것도 어렵지 않게 된다. 소비자 입장에서 자신의 예산제약 조건과 선호에 적합한 상품을 발견하고 구매하는데 필요한 비용이 감소하는 것, 다시 말하면 소비자와 생산자 간의 정보의 비대칭이 완화되는 것이 때문에 소비자와 생산자의 교섭력에 변화가 초래될 것이다. 일차적으로는 상품에 대한 정보는 소비자가 더 부족하기 때문에 소비자의 교섭력을 강화시키는 경향이 우세할 것으로 예측되지만, 소비자의 입장에서 정보탐색 비용(특히 시간)은 여전히 부담이 될 수 있기 때문에 소비자의 정보검색과 구매를 대행하는 서비스의 출현과 이에 의해 소비자의 행동이 영향을 받게 될 가능성이 있다는 점도 고려할 필요가 있을 것이다.

시장은 의사결정에 필요한 정보를 가격으로 단순화시키기 때문에 소비자와 생산자가 서로에 대한 정보를 가질 필요를 줄여준다는 점에서 정보비용(거래비용)을 낮추어주는 제도라고 할 수 있다. IT의 발전은 생산자와 소비자 양측 모두에게 정보에 대한 접근비용을 격감시키기 때문에 종래의 의사결정(선택) 방식에 변화를 가져올 것인데, 가격 정보뿐만 아니라 다양한 대량의 정보를 이용하여 의사결정을 행하는 것이 경제적으로 합리적인 행동으로 인정될 가능성이 커지게 된다. 이에 따라서 대규모로 구획된 시장 구조가 제품과 소비자의 특성에 따라서 세분화되는 경향이 강화될 가능성이 크다. 더 나아가 시장이 없이도 경제에 대한 정보를 처리할 수 있는 전망이 커지면 시장을 계획으로 대체하려는 실패한 기획이 다시 시작될 가능성도 없지 않다.

좀 더 근본적으로 생각해보면, 미시(micro) 수준에서 IT와 관련된 경제적 변화를 주도하는 주체(agent)는 개인이다. 개인은 소비자, 생산요소의 공급자, 조직의 의사결정자로서 기

술을 채택하고, 새로운 기술을 창안하고, 다른 분야에 기술을 적용하는 한편, 자신 조직하거나 구성원이 되는 여러 형태의 조직에 적용하고, 기술을 다른 개인과 조직에 전파한다.³⁷⁵⁾ IT로 인하여 정보에 대한 접근과 전달, 정보처리의 능력이 비약적으로 증대하게 됨에 따라서 개인의 문제해결 능력은 증강된다. 문제의 해결에 필요한 정보, 지식, 기술을 검색하고 결합하며 실험(시뮬레이션)하여 행동으로 옮긴 후에 효과와 반응을 조사하여 피드백 함으로써 문제해결에 접근해가는 과정을 단축시킴으로써 지식(기술)은 더욱 급속하게 발전하게 될 가능성이 커지게 될 것이다.³⁷⁶⁾

정보처리뿐만 아니라 IT의 발전으로 인하여 개인의 시간적, 공간적, 물리적 제약을 극복할 수 있는 가능성이 커지게 된다. IT로 인하여 기억과 연산능력이 비약적으로 증대하게 됨에 따라서 정보처리에 이용되는 시간을 절약할 수 있게 되고, 다수의 인원과 조직이 필요하였던 정보처리를 개인이 수행하는 것이 가능하게 된다. 또한 항시 연결된 통신망을 통해서 대량의 각종 데이터를 실시간으로 전송하고 소통할 수 있게 됨에 따라서 공간적으로 직접 이동해야 하는 필요성이 대폭적으로 감소하게 된다. 정보의 소통뿐만 아니라 공간적 한계를 벗어난 개인 간의 관계 형성이 가능하게 됨으로써 다양한 형태의 공동체의 형성이 촉진되는 한편, 공간의 제약하에서 형성되었던 기존의 공동체에 심대한 충격이 가해지게 될 것이다. 동시에 기계와 설비를 원격제어할 수 있게 됨으로써 개인이 기존의 물리적, 공간적 제약으로부터 벗어나 사회적 자연적 환경에 작용을 가하고 행동하는 것이 가능하게 된다. 더욱이 정보처리능력의 증대로 완벽한 실시간 통역이 가능하게 된다면, 의사소통의 강력한 장벽인 언어의 차이가 사실상 소멸하게 됨을 의미하며, 국경과 문화의 경계를 초월한 정보소통이 획기적으로 증가함으로써 세계의 통합을 가일층 진전시키게 될 것이다.

375) Potts(2000)

376) 기술의 발전에 관해서는 이근(2004), 이근(2007), Nelson and Winter(1982), OECD(1995)를 참조.

제 2 절 IT 수용과 확산에 따른 경제·경영 분야의 변화

1. 개인과 IT 수용·확산의 변화

가. 노동의 시공간적 확산과 유연화

노동이 시공간적으로 확산되고 네트워크에 의하여 통합되는 경향이 강화된다. 정보전달 비용이 감소됨에 따라서 가정(소비)과 기업(생산)의 공간적 분리의 필요성이 약화된다. 가정의 전통적 기능에 변화가 초래되고 가정이 가치생산에서 수행하는 역할이 중요해진다. 휴식시간과 노동시간의 구별이 모호해지며, 다양한 업무를 동시에 수행하는 노동형태가 확산된다.

IT는 지리적 관점에서 공간조정 기술(space-adjusting technology)이며, 거리의 영향력을 감소시키는 원거리 통신기술이 핵심을 이루고 있다. IT의 수용과 확산은 정보에 접근하고 전달하는 시간을 감소시킴으로써 인간의 행동을 제약하는 시간, 거리, 양(quantity) 중에서 거리의 의미를 감소시키게 된다. 통신이 교통을 대체함으로써 기업의 입지와 조직, 도시의 공간적 배치에 변화가 심대하게 초래될 것이다.³⁷⁷⁾

대규모 작업장에 다수의 노동자를 집중시켜 제품을 생산하는 전통적인 공장 형태도 존속하겠지만, 점차 기업에 속한 모든 구성원이 동일한 공간에 동일한 시간에 출퇴근하여 동시에 업무를 수행하는 공장의 형태는 줄어들게 된다. 대면적인 직접적 접촉이 필수적인 전략적 판단이나 기획과 관련된 업무를 제외한 표준화된 업무는 유무선 네트워크를 통해서 분산적으로 수행하는 것이 가능해진다. 특히 인터넷과 무선 통신기술의 발달로 언제 어디서나 업무를 수행할 수 있는 ‘업무의 이동성’이 강화되는 한편, ‘모바일 오피스’를 통해서 분산되어 있는 구성원의 업무를 조정하고 통합할 수 있게 된다.³⁷⁸⁾ 기업은 대규모의 공간을 유지하기 위한 비용을 절약하는 한편, 노동자도 출퇴근에 따르는 비용을 절약하고 노동의 자율성을 향유하는 편익을 누리게 될 것이다.

이러한 노동의 공간적 분산이 가능하게 되는 것은 IT기반의 네트워크에 의해서 노동을 통합하는 것이 가능하기 때문이다. 분산된 노동자에게는 고도의 자율성이 부여되어 있기

377) 임석희(2005)

378) 조남재 외(2010)

때문에 업무를 조정하고 배분된 업무를 수행하도록 노동과정을 감독하고 성과를 평가하는 인센티브 시스템이 잘 갖추어져야만 노동의 공간적 분산의 이점을 살릴 수 있을 것이다.

한편 IT 네트워크 환경이 제공하는 개인 역량의 확장에 기초하여 기업에 고용되어 있지 않은 고도로 자유로운 노동자가 등장하게 될 것이다. 다양하고 예측하기 어려운 소비자의 행동(needs)에 대응하기 위해서는 기업의 업무에 필요한 모든 인원을 상시 고용하는 것이 아니라 전문적인 지식(기술)을 가지고 있는 개인에게 업무를 아웃소싱하는 경향이 강화될 것이기 때문이다.

대체하기 어려운 전문적인 지식(기술)을 가지고 있는 경우에 한 기업에 고정적으로 고용되지 않고 여러 기업과 관련을 가지는 노동 형태도 등장하게 될 것이다. 노동자가 지니고 있는 지식(기술)이 기업특수성(firm-specificity)보다 직업특수성(job-specificity)이 더 중요한 경우에는 평생에 걸쳐 여러 기업을 거치거나 한 시점에 다양한 기업과 거래하는 형태가 나타나게 될 것이다.³⁷⁹⁾ 잡노마드(job nomad), 유연직무(Flexjob), U(Ubiquitous)-work 등의 노동유형이 확산될 것이라는 전망은 IT의 발전으로 인해 노동과정에 자율성이 증대될 것이라는 예측에 근거하고 있는데,³⁸⁰⁾ 새로운 노동형태가 기업과 조직이 주는 안정감을 포기해야 하는 측면도 동시에 가지고 있다는 점을 간과해서는 안 될 것이다.

생산과 소비의 공간적 분리가 모호해지게 됨에 따라서 가정의 역할도 변화하게 된다. 가정이 IT에 의해서 스마트화 됨에 따라서 단순한 소비의 장소가 아니라 재택근무를 통해서 기업의 업무를 수행하거나 개인 생산자의 가치를 창출하는 공간이라는 의미를 강화해 나가게 될 것이다. 노동자에게는 휴식 공간이었던 장소가 노동의 장소로 변화하는 것을 의미하며 노동과 휴식의 경계가 모호해지는 결과를 초래할 것이다. 또한 가정이 정보 네트워크의 터미널의 역할을 수행하게 됨으로써 가정은 전 지구적 규모의 네트워크 속으로 편입되어 들어가게 될 것이다.³⁸¹⁾

379) 이종훈·김세종(2005)

380) 김성국 외(2007), p.67 “멀티플레이어는 언제나 자신의 능력을 발휘할 수 있는 새로운 직장으로 옮겨 다닐 것인데, 이러한 이들을 잡노마드(job nomade: 커리어 유목민)이라고 부른다.”(강홍렬·김문조 외(2006), p.26)

381) 임석희(2005)

나. 소비자의 교섭력과 집단행동의 강화

소비자가 상품과 생산자에 대한 정보를 획득하는 것이 용이해짐에 따라서 예산제약 조건과 선호에 적합한 상품을 발견하고 구매하는데 필요한 비용이 감소함으로써 정보의 비대칭이 완화된다. 정보전파를 통해서 생산자의 평판에 영향을 주거나 공동체를 형성함으로써 집단적으로 생산자와 교섭할 수 있는 능력이 강화된다.

IT의 발전과 함께 소비자의 기업(생산자)에 대한 영향력이 강화됨으로써 시장구조도 생산자(공급자) 중심에서 소비자(수요자) 중심으로 변화해가는 경향이 강해질 것이다. 전통적인 시장은 생산자 중심으로 편성되어 기업은 확실적인 대중 소비자에게 표준화된 제품을 저렴하게 공급하는 것이 목표였다. 이후 기업이 소비자를 보는 관점도 변화하여 수동적 소비자에서 판단력과 이성을 갖춘 소비자로 바뀌었으며, 소비자(고객)의 니즈(needs)를 만족시키는 것이 기업활동의 주된 목표가 되었다. IT의 발전과 인터넷의 확산은 기업과 소비자와의 상호작용은 기업활동에 적극적으로 개입하는 프로슈머(prosumer)라는 새로운 개념의 소비자를 탄생시키기에 이르렀다.

IT의 발달로 인한 디지털 융합 기술의 확산은 소비자의 능동적 참여 수준을 획기적으로 높이게 된다. 소셜 미디어나 스마트폰과 같은 디지털 융합 매체의 발달은 소비자의 참여를 종래의 기업에 의견을 제시하는 정도에 그쳤던 프로슈머의 수준을 뛰어넘게 만들고 있다. 융합 기술의 발전으로 기업과 소비자 사이의 관계는 의견을 제시하고 피드백을 받는 방식을 넘어서 트위터(Twitter)와 같은 소셜 미디어(Social Media)를 이용하여 실시간으로 정보를 소통할 수 있게 되었다. 기존의 프로슈머보다 더욱 적극적으로 기업에 의사를 전달함으로써 기업이 준비하고 있는 제품이나 서비스에 유용한 콘텐츠나 아이디어를 제공함으로써 제품의 생산과정에 적극적으로 참여한다는 의미에서, 소비자와 생산자가 융합된, 새로운 융합형 프로슈머로 발전하고 있는 것이다. IT의 발달로 인해 기업과 소비자 사이의 소통의 풍부성은 획기적으로 높아지게 될 것이며 이러한 변화는 소통을 바탕으로 한 새로운 세대의 소비자가 등장할 기반을 제공하게 될 것이다.³⁸²⁾

소비자들은 인터넷 사이버 공간의 집단적인 여론을 형성함으로써 생산자(기업)에 강력한 영향력을 행사할 수 있게 될 것이다. 소셜 네트워크가 소비자 행동과 시장의 반응에 중

382) 조남재 외(2010)

요한 영향을 미치는 요소로 부상하게 되는 가운데, 특정 상품의 소비자들이 소셜 네트워크를 통해서 공동체를 형성함으로써 분산된 소비자가 갖지 못하는 강력한 교섭력을 행사하게 될 것이다. 더 나아가 소비자가 공동체를 형성하여 기업에게 판매조건을 제시하고 필요한 제품을 생산하도록 함으로써 소비자와 생산자 간의 전통적인 관계가 역전되는 경우도 확산될 것이다.³⁸³⁾

다. 프로슈머의 확산과 개인 기업의 대두

IT의 발전으로 기업의 생산과정에 적극적으로 참여하는 프로슈머가 확산되며, 전자상거래가 일반화됨으로써 제품에 대한 광고와 검색, 결제가 용이해지고, 가상공간에 위치한 플랫폼을 이용하여 제품을 공급할 수 있게 됨으로써 개인 기업의 활동 영역이 확대된다.

IT가 확산됨에 따라서 타인과 상호작용할 수 있는 가능성이 증대되는데, 특히 스마트 폰과 같은 기기(device)의 발전으로 웹 서비스를 시간과 장소에 관계없이 항상 사용할 수 있게 되면서 빠르고 지속적인 상호작용이 가능하게 된다. 이러한 IT의 발전은 프로슈머가 기업의 생산과정에 참여하기 용이한 환경을 제공할 뿐만 아니라, 프로슈머 간의 상호작용을 지원하여 프로슈머가 공동으로 협력하여 가치를 창출할 수 있는 환경을 제공하게 된다. 소비자들은 서로 정보를 공유하며 상호간에 교육과 학습을 하게 됨으로써 프로슈머의 능력은 더욱 증대하게 될 것이다.³⁸⁴⁾

프로슈머는 이미 제품과 서비스의 개발, 디자인에 적극적으로 의견을 반영시키고 있다. 기업도 소비자의 필요를 충족시키기 위해 소셜 미디어를 통해 소비자의 의견을 직접 청취하고 있다. 이러한 의미에서 상품의 가치는 소비자와 생산자가 상호작용을 통해 공동으로 생산한다고 할 수 있으며, 소비자들은 다른 프로슈머와 공동으로 가치의 생산에 참여하고 있는 것이다. 디지털 융합의 확산은 개별적인 소비자의 참여를 넘어서 프로슈머와 프로슈머 간의 협력에 의한 가치생산을 확산시키게 될 것이다. 더욱이 가상공간에서 형성되는 집단지성은 프로슈머 개인이 이용할 수 있는 정보와 지식의 양과 질을 고양시키게 될 것이다.³⁸⁵⁾

IT의 발전으로 정보에 대한 접근 비용이 낮아지고 개인의 역량이 증대함에 따라 기업이

383) 조남재 외(2009)

384) 이재영 외(2007)

385) 김진우 외(2010)

나 여타 조직에 의해서 지배되던 경제영역에 개인이 참여할 수 있는 기회가 증가하게 될 것이다. 검색과 소통의 비용이 낮아짐으로 인하여 과거에는 주목을 받기 어려웠던 개인이나 소규모 집단들의 영향력을 커지게 된다. 유통의 곤란, 정보의 결핍, 진열공간의 제한 등으로 인해 판매되기 어려웠던 상품도 시장이 롱테일(long tail) 형태로 변화하게 됨으로써 적정한 소비자(수요)를 발견할 수 있게 된다. 롱테일 이론의 핵심은 오프라인 시장에서는 중요치 않았던 말단부문의 매출액(혹은 이익)의 증가율이 온라인 시장에서는 급증하거나 두드러진다는 것이다. 직접적으로는 전자상거래에서는 광고와 검색의 비용이 매우 낮고, 재고비용이 없는 것이나 마찬가지로이기 때문에 오프라인에서는 진열조차 곤란하였던 상품(꼬리)의 판매가 가능하기 때문이다.³⁸⁶⁾

생산자 중심의 시장구조에서 소비자 중심의 시장구조로 변화함에 따라서 표준적인 제품과 서비스를 생산하는 기업은 대응할 수 없는 새로운 경제영역이 중요한 의미를 지니게 될 것이다. 개인의 영향력이 증대되면서 더욱 다양해지고 유동적인 수요를 충족시켜줄 수 있는 시장이 필요하게 된다. 웹에서의 플랫폼 서비스의 발전은 이러한 시장의 요구를 충족시켜줄 수 있는 유연성을 가지고 있으며 개인이 쉽게 비즈니스를 창출할 수 있는 공간을 제공할 것이다. 예를 들어 아마존이나 이베이의 서드파티로 참여하거나 애플의 앱스토어에 참여함으로써 쉽게 창업을 할 수 있게 된 것이다. 웹에 개인을 위한 장터(marketplace)가 등장하고, 개인이 저렴한 비용으로 구글과 같은 검색광고에 광고주로 참여할 수 있게 되는 것이다.

2. 기업과 IT 수용 · 확산의 변화

가. 규모의 수확체증과 네트워크 효과

IT가 전 산업에 적용됨에 따라서 IT의 수확체증적 특성이 경제 전반으로 확산되고 디지털재의 네트워크 효과가 강화됨으로써 독점적 시장구조가 형성되는 경향이 강해진다.

생산량이 증가함에 따라서 생산에 소요되는 평균비용이 감소하게 될 때 수확체증적(increasing returns to scale) 특성을 지닌다고 말할 수 있다. IT분야는 컴퓨터칩 생산이나

386) 조남재 외(2009) 그러나 이러한 전자상거래에 있어서 롱테일 시장의 전망은 다소 과장된 것일 수도 있을 것이다. 광고와 검색에 비용이 감소했지만, 소비자의 입장에는 여전히 탐색에 비용이 초래되기 때문이다.

통신서비스와 같이 초기의 고정자본투자가 막대한 반면에 추가적인 생산에 따른 한계비용은 매우 낮은 수준이기 때문에 일반적으로 생산량이 늘어나면 평균비용이 지속적으로 감소하게 된다. 또한 IT에 의해서 생산되는 디지털재(0과 1의 조합에 의해 디지털화될 수 있는 모든 재화와 서비스)는 소비에 있어서 네트워크 외부성을 지니고 있기 때문에 다수가 소비하는 것을 소비하는 것이 효용이 크며, 소비자가 증가하면 할수록 효용이 증대한다는 점에서 규모의 수확체증과 유사한 특성을 지니고 있다.³⁸⁷⁾ 이러한 수확체증적 특성을 지닌 재화와 서비스 시장은 초기에 진입한 생산자가 생산량을 증대시켜 시장을 독점적으로 만들 가능성이 매우 크고 이에 따라서 추가적인 시장 진입이 매우 어려운 특성을 지니고 있기 때문에 초기 조건에 따른 경로의존성이 중요한 의미를 갖게 된다.

통신 분야의 경우에 사업 초기에 전국적인 네트워크 구축을 위해 막대한 비용이 소요되기 때문에 비용의 상당부분이 고정비용인 동시에 매몰비용(sunk cost)이고 한계비용은 낮기 때문에 규모의 경제가 작용한다. 디지털재는 대부분 생산 초기에 소요되는 높은 R&D 비용과 인건비가 생산량과 무관한 고정비용인 동시에 회수가 불가능한 매몰비용의 성격을 갖는다. 이에 따라 처음 제작되는 원본(first-copy)의 생산비용은 매우 높지만 추가적으로 생산되는 제품에 대한 한계비용은 현저히 낮으며, 이에 따라 생산량이 증가함에 따라서 평균비용이 감소하는 특성을 지닌다. 규모의 경제라는 점에서 동일한 특성을 보이지만, 일반적인 디지털재와 비교하여 통신서비스는 고정비용의 규모가 현저히 크기 때문에 후발주자가 시장에 진입하는 것이 어렵고 자연독점(natural monopoly)이 발생하는 경향이 크다는 점에 차이가 있다.³⁸⁸⁾

이와 함께 소비의 측면에서 IT분야는 네트워크 외부성을 갖는 경우가 많다. 네트워크 외부성은 이용자가 증가할수록 이용자의 효용이 증가하는 동시에 네트워크의 가치도 급증하는 효과를 의미하며, 수요 측면에서의 규모의 경제 또는 수확체증의 법칙이라고 할 수 있다. Metcalfe는 네트워크의 가치는 노드 수, 즉 네트워크를 이용하는 사람 수 제곱에 비례

387) 디지털재의 특징은 기술적 측면에서는 저장 용이성(easy to store), 재생성(reproducibility), 파괴불가능성(indestructibility), 변형성(transmutability)을 들 수 있으며, 경제학적 측면에서는 공공재(public goods), 규모의 경제(economies of scale), 네트워크 효과(network effect 또는 externality), 경험재(experience good)로써의 특성을 들 수 있다. (이내찬(2004))

388) 이하 이내찬(2004)

한다고 주장하였는데(Metcalf의 법칙), 네트워크의 가치가 이용자수가 증가하는 것보다 더욱 빠르게 증가하는 이용자 수의 증가에 따른 네트워크 가치의 상승효과를 의미한다고 할 수 있다. 한편 Reed는 커뮤니케이션 집단을 지원하는 네트워크는 이용자 규모에 비해 지수적으로 증가하는 가치를 창출한다고 주장하여 인터넷의 커뮤니티 기능을 강조하였다.

네트워크가 가치 창출에 미치는 영향은 첫째, 이용자와 콘텐츠제공 사업자 간에 일방향이 거래가 이루어지는 경우에는 이용자의 효용은 이용자 간에 서로 독립적이며 네트워크의 가치는 이용자수에 선형적으로 비례하여 증가한다. 둘째, 유·무선 통신망을 이용한 쌍방향 거래의 경우는 이용자의 효용은 다른 이용자가 증가할수록 증가하며 네트워크 가치는 이용자수의 제곱에 비례한다. 마지막으로 포털 등에서 제공되는 커뮤니티 서비스에 의해 다양한 집단이 형성되는 경우에 네트워크의 가치는 지수적으로 증가하게 된다. 요컨대 IT의 발전에 따라서 네트워크의 지배적 가치는 콘텐츠제공 사업자의 콘텐츠를 이용하는 일반 이용자를 대상으로 하는 서비스의 선형 가치(linear value), 이용자 간 상호간의 거래 제공에 따른 자승가치(square value), 다양한 집단의 형성에 따른 지수적 가치(exponential value)의 방향으로 이행하게 될 것이다(Reed의 법칙).

나. 기업 활동의 공간적 확산과 중심지의 강화

IT의 발전은 정보의 전달비용을 현저히 감소시킴으로써 생산을 한 장소에서 집중해야 할 필요성이 줄어들었다. 기업 입지의 공간적 제약이 약해짐으로써 생산 공정이 분해되어 경제적으로 효율적인 곳에 배치하도록 조정될 것이다. 이와 함께 공간적으로 확산된 조직을 통합하는 중심지의 중요성은 커지게 될 것이다.

IT에 의한 기업 입지의 변화는 기업조직의 변화를 동반하게 되며 기업 간의 관계를 촉진하는 동시에 기업의 공간이용능력이 증대된다. 예를 들어 기업은 저임금지역으로 사업부서를 이전시키거나 해당지역의 기업과 거래하는 방식으로 생산비를 낮출 수 있다. IT의 발달로 인하여 기업가의 입지적 시야가 넓혀지게 됨에 따라 ‘개관경제’(economies of overview)가 획득된다. 이와 함께 공간의 확대에 따른 조정비용을 IT를 통해서 감소시킬 수 있게 됨에 따라 기업이 조직을 통제(통합)할 수 있는 공간적 범위가 확장된다. 네트워크를 통한 공간적 범위의 확장은 기업이 각 집적지에서 필요로 하는 자산만을 선별하여 이용할 수 있게 함으로써 집적의 경제를 향유하는 동시에 여러 집적지를 동시에 이용할

수 있는 범위의 경계를 확보할 수 있게 한다. 이러한 ‘개관경제’를 획득한 기업은 지역 간 요소시장 등의 차이를 이용하기 위해 공간분업의 조직구조를 가지게 되는데 IT의 발전은 이러한 공간분업의 구조를 변화시키게 될 것이다.³⁸⁹⁾

일상적인 제호활동이나 자료정리와 같은 단순실행 기능과, 높은 수준의 기술과 노동력을 필요로 하는 구상 및 통제기능은 공간적으로 분산되어 입지하게 됨으로써 새로운 노동의 공간적 분업이 이루어지게 될 것이다. 그레함과 마빈(Graham & Marvin)은 후방지원 서비스 사무실(back office) 등은 후진지역으로, 전 지구적 통제와 경영 기능은 세계도시(world city)에서, 연구개발 기능 등은 실리콘밸리와 같은 첨단사업지역 등의 혁신창출 지역에서 이루어지게 된다고 예측하였다. IT에 의해서 거리의 장벽이 소멸되고 국경이나 국내의 도시 위계와 무관하게 활동할 수 있게 됨에 따라서 초국가적인 ‘도시 위계’가 초국가적으로 활동하는 행위자에 의해서 형성되며, 도시의 중심성 역시 전 지구적 네트워크에 따라 재편될 것이다. 네트워크로 연결되지 않은 지역은 ‘게임 규칙’의 설정에 참여하지 못하게 되어 시장, 자원, 정보에 대한 통제력을 상실하게 될 것이다.

IT의 적용에 의해서 기업은 내부조정 비용과 외부조정 비용 양자를 모두 감소시킬 수 있는데, 내부 조정비용의 감소로 인하여 거래의 내부화가 가능하게 되면 수직적 통합이 촉진되는 반면에 외부 조정비용 역시 감소함으로써 기업의 조직을 축소하고 시장으로 대체하는 조건이 갖추어진다. 이러한 상반된 요인이 복합적으로 작용하면 기업은 생산을 외부화시켜 수직적 분리를 도모하는 한편 다른 기업과의 관계를 더욱 긴밀하게 함으로써 규모의 경제와 범위의 경제를 동시에 도모하게 될 것이다. IT가 수평적 분리 경향을 낳는 원심력으로 작용하는 동시에 수직적 통합의 경향을 낳는 구심력으로 작용하게 되는 것이다.

이러한 IT의 상반된 작용으로 인해서 일방적인 공간적 확산은 일어날 수 없으며 공간적 분산과 동시에 공간적 집중이 동시에 이루어지게 될 것으로 전망된다. 지식정보사회의 지역적 입지는 도시화 및 집중화 현상이 나타나게 될 것이다. 거래비용이 감소하여 집적의 비용이 감소하였지만, 집적의 이익은 증가하게 되기 때문인데, 체계화되고 문서화되는 지식은 빠르게 확산하여 경제적 가치가 현저하게 낮아지지만, 암묵적 지식의 가치는 상승하기 때문에 암묵적 지식을 향유할 수 있는 집적이 더욱 중요해지는 것이다. 지식산업의 부

389) 이하는 정성훈(2005)

상과 산업의 지식화로 인하여 혁신이 더욱 중요해지고, 혁신의 집적성으로 인하여 경제활동의 집중화는 더욱 가속화될 가능성이 크다. IT기술의 발달로 거래비용이 감소함으로써 거리의 중요성은 상대적으로 감소하게 되기 때문에 기업의 지리적 위치는 중요하지 않게 된다고 생각할 수 있지만 이러한 지리적 입지의 자유는 중심에 위치한 기업이 주변까지 영향력을 확대할 수 있는 가능성도 함께 증가시킴으로써 기업이 중심부로 집중하는 현상을 강화시킬 것이다.³⁹⁰⁾

다. 기업조직과 생산의 유연화

급속한 기술 변화와 다양한 소비자의 수요 변화에 신속히 대응하기 위하여 기업의 조직과 생산 프로세스는 쉽게 재구성할 수 있도록 유연하게 변화할 것이다.

IT는 모든 정보를 디지털화하고 사물에 내재화하여 네트워크로 연결함으로써 논리적 사고나 프로세스의 모든 기능과 요소를 대체할 수 있는 가능성을 내포하고 있으며, 이동성과 편재성과 모듈화의 특성을 갖고서 필요에 응하여 신속하게 재구성될 수 있게 발전할 것이다. 이러한 변화는 근본적으로 소비자의 수요와 시장의 변화에 신속하게 대응하기 위함이다.

IT는 포디즘의 위기를 극복하기 위하여 기업에 적용되었다. 포디즘의 시대는 대량생산과 대량소비, 그리고 테일러주의적 작업조직을 특징으로 하였는데, 기업은 수직적으로 통합된 대규모의 조직 형태를 취하여 규모의 경제를 추구하였다.³⁹¹⁾ 포디즘의 대량생산체계는 1970년대 이후에 공장의 노동과정 통제와 노동의 공간적 분업에 대한 통제력의 약화가 주된 원인이 되어 위기에 봉착하였고, 이를 극복하고자 유연성의 획득과 통제의 회복이 요구되었으며, 이에 응한 것이 IT의 도입이었다. 이에 따라서 대량생산 체계를 대체하여 다품종 소량생산을 특징으로 하는 유연적 축적체계와 유연적 전문화가 등장하여 기업 내 유연성과 기업 간 유연성이 요청되었다. JIT(Just-in-time) 생산과 합리적 재고관리의 도입으로 노동시간과 원료손실을 최소화하는 한편, 생산, 마케팅, 유통에 있어서 정보 교환을 촉진함으로써 자본의 순환시간을 최소로 단축하고자 하였다.

이러한 생산방식의 변화와 함께 제품(가치)의 존재양식이 '소프트화'하기 때문에 이에 대

390) 양준모(2005)

391) 이하 정성훈(2005)

응하는 과정에서 기업의 조직과 생산 프로세스가 유연화하게 된다. 무엇보다 생산공정의 중요성보다도 상품을 기획하고 디자인, 설계하는 과정이 더욱 중요하게 된다. 이는 지식(기술)이 외부화되고, 모듈화되어 탈지식화됨에 따라서 상대적으로 외부화, 기계화할 수 없는 지식(기술)의 중요성이 더욱 커지게 되기 때문이다. 기업의 핵심역량도 제조공정보다 지적재산이 중요한 의미를 갖는 영역에 속하게 되는 것도 동일한 맥락에서 이해할 수 있는 것이다. 제품의 생산에 있어서도 각각의 부품의 생산보다도 그것을 구성하는 아키텍처의 역할이 중요해지기 때문에 디자인과 아키텍처에 조응하여 신속하게 생산공정을 재편할 수 있는 유연성을 갖추는 것이 매우 중요해지게 되는 것이다. 이러한 유연성을 획득하기 위하여 재화에 서비스를 결합하거나, 하드웨어에 소프트웨어가 결합되는 방식으로 제품을 차별화하거나, 환경변화에 신속하게 대응할 필요가 커지는 것도 기업의 조직과 생산 프로세스의 유연화를 요청하는 것이다.

사회가 지식기반사회로 이행함에 따라서 사람, 기업, 사물, 서비스, 국가 등의 모든 영역에서 험센 것, 큰 것에서 똑똑한 것, 작고 빠른 것으로 전환되는 광범위한 변화가 진행될 것이다.³⁹²⁾ 기업에 있어서는 인적자원이 중요해지고 특히 창의성이 중시되며, 생산공정의 중요성보다 상품을 기획하고 디자인, 설계하는 과정의 중요성이 높아지게 된다. 인적 자원에 내재되어 있는 지식 중에 코드화(codified) 될 수 있는 지식은 IT에 의해서 관리, 축적, 유통 가능한 형태로 전환됨에 따라서 인적자원에 요구되는 지식(기술)의 내용이 변화하게 되는 것이다. 고도의 창의성으로 인해 IT에 의해서 대체될 수 없거나 IT 자체를 설계하는 고급 인력이 중요한 가치를 향유하게 되는 것이다. 이에 따라 노동 중심에서 지식 중심으로, 기업의 조직이 변모하게 되며 생산, 분배, 마케팅, 투자, 금융 등 전 분야에서 조직혁명이 일어나게 되는 것이다.

라. 가치사슬의 융합과 네트워크화

IT에 의한 디지털 융합은 기존의 재화와 서비스의 융합을 통하여 새로운 가치를 창출하는 것을 용이하게 만든다. 기업의 비용구조에 근본적인 변화를 초래함으로써 과거에는 불가능하였던 거래상대와 관계를 맺게 되며, IT분야의 네트워크적 관계가 타 산업으로 확산된다. 기업이 원자재를 조달하여 생산하고 판매하는 모든 과정을 관리하는 방식에서 하나의 목표를 향해 여러 기업이 네트워크를 형성하여 협력하는 경향이 강해질 것이다.

392) 이지순(2005)

기업 간 조정(coordination)은 지속적 협력이 필요한 기업 간에 자원공유, 정보공유를 비롯한 여러 측면에서 각 기업의 활동이 통합되도록 조정하는 것을 말한다.³⁹³⁾ IT의 발전에 의해 기업 간 정보공유 인프라가 확충됨에 따라서 기업 간 조정은 단일한 가치사슬 내의 기업을 벗어나서 광범한 공급 네트워크로까지 확대된다. 고객에게 판매가 이루어지는 가치사슬의 마지막 단계에서 수집된 방대한 양의 판매 정보를 신속하게 분석함으로써 원자재 공급자로부터 부품 생산자, 그리고 완제품 제조자까지 시장수요의 변화를 신속하고 정확하게 해석하여 대응할 수 있게 될 것이다.

기업 간 조정의 범위가 다수 참여자들이 공존하며 역동적으로 변화하는 개방형 네트워크가 됨으로써 기업은 핵심 파트너와 제품 설계와 개발을 위한 긴밀한 조정을 행하는 동시에, 표준화된 요소와 부품들에 대해서는 경쟁력 있는 가격으로 가상공간의 전자상거래를 통해서 구매하는 것이 가능하게 된다. 긴밀하고 역동적인 협력의 네트워크와 개방형 시장거래의 조합이 가능하게 되는 것이다. 개방형 공급 네트워크의 높은 역동성과 복잡성에 대응하여 기업들은 더욱 확장된 조정수단을 필요로 하게 되며 IT의 발전과 디지털 융합은 공급 네트워크 상의 조정 메커니즘을 한 단계 도약시키는 핵심적인 수단이 될 것이다.

한편 IT의 발전은 시장이나 위계적 조직을 네트워크적인 관계로 변화시킬 것이다. IT의 발전과 적용은 기술적 특성으로 인하여 심대한 불확실성을 지니고 있기 때문에 이에 효과적으로 대응하기 위해서 네트워크적 관계를 형성하는 경향이 강하다. IT가 다른 분야에 영향을 미침에 따라서 IT분야의 네트워크적 관계가 다른 분야로 확산될 뿐만 아니라, IT의 발전 자체가 불확실성의 구조와 경제적 관계를 유지하는 비용(거래비용과 조정비용 등)에 큰 변화를 초래하기 때문에 기존의 비용구조에 근거하여 시장이나 위계의 형태를 취하던 산업이 새로운 관계를 모색하게 된다. 또한 비용의 저하로 기존에 불가능하였던 거래상대와의 관계를 맺게 됨에 따라서 네트워크적 관계를 형성하게 된다.³⁹⁴⁾ 결과적으로 한 기업이 원자재를 조달해서 생산하여 판매하는 전 과정을 모두 관리하는 방식에서 하나의 목표를 향해서 여러 기업이 네트워크를 형성하는 경향이 강해질 것이다.

IT가 산업 변화에 미치는 영향은 기업 활동의 디지털화, 가상 경제화로 인한 중개자의 근본적 변화, 가치사슬 재구성, 그리고 유통 채널의 온라인화와 같은 공급사슬의 디지털화

393) 조남재 외(2010)

394) 이상원(2004)

로 정의할 수 있다. IT에 의한 공급사슬의 변화는 광범한 산업에서 진행되지만, 특히 디지털 미디어를 생산하는 방송통신 분야에서 더욱 강력하게 진행될 것이다. 디지털 융합과 broadband 기반 인터넷을 바탕으로 한 방송통신 융합은, 인터넷이 디지털 정보의 교환과 탐색, 제공 외에도 전자상거래와 기업의 디지털화와 같은 e-비즈니스를 촉진함으로써 지식, 경제, 사회에 근본적 변화를 초래한 것과 같이 미디어 산업 뿐 아니라 전 산업에 걸쳐 광범한 변화를 초래할 것이다.³⁹⁵⁾

디지털 융합은 인터넷이나 무선통신과 같이 광범한 분야에 기술혁신의 동기를 부여하여 경제성장에 기여하는 범용 기술(GPT)이라고 할 수 있는데, 디지털기술을 바탕으로 기기 간이나 기기와 서비스가 융합되어 새로운 형태의 산업과 가치사슬이 창출되는 현상으로 서, 제품 통합, 제품 융합, 프로세스 통합, 프로세스 융합을 포괄하는 수평적 통합을 중심으로 일어나는 가치사슬의 전면적 재편을 의미한다. 디지털 융합은 다양한 차원에서 진행되는데, (1) 네트워크 융합으로서 위성망, 지상파, 케이블, 전화통신망, 무선망 등의 유무선 통합과 BcN(Broadband convergence Network), NGcN(Next Generation convergence Network), 홈네트워크 융합을 포함한 IP기반 유비쿼터스 네트워크로의 변화, (2) 서비스 융합으로서 통신 서비스, 방송서비스, 데이터서비스, 인터넷 서비스 등의 융합, (3) 사업자 융합으로서 가전기업, 영상사업자, 통신사업자, 인터넷사업자 등이 기업합병(M&A)이나 제휴를 통한 기업의 대형화, 마지막으로 (4) 단말기 융합으로서, PC, 전화기, TV, 휴대폰 등이 IPTV, IP폰, DMB 단말기, 스마트폰 등의 단일 단말 다기능 수행의 단말기로 수렴되는 것이다.³⁹⁶⁾

이러한 다양한 차원에서 진행되는 융합은 IT산업 내에서만 아니라 다른 산업과의 융합을 야기함으로써 기업의 가치사슬을 심대하게 변화시키게 될 것이다. 다양한 가치사슬의 영역에서 일어나는 가치사슬의 융합 및 교차, 그리고 새로운 가치사슬의 생성은 가치사슬의 융합을 넘어 가치 네트워크를 형성하게 될 것이다.

마. 대량고객화의 확산

기업이 소비자에 대한 방대한 정보를 축적하고 분석할 수 있게 됨으로써 소비자의 범주를 세분화하고 궁극적으로 개별 소비자의 요구에 대응할 수 있게 된다.

395) 한현수·정석인(2009)
 396) 손상영 외(2007)

IT의 발전은 대량생산(mass-production) 중심으로 경쟁해왔던 기업으로 하여금 대량고객화(mass-customization: 대량맞춤)로 전환하게 만들 것이다.³⁹⁷⁾ 과거의 기업은 제품이나 생산 프로세스가 안정되어 있었기 때문에 대량생산에 근거한 원가절감이 경쟁전략의 중심이었지만, 환경의 변화는 기업의 전략을 대량고객화를 위한 것으로 급속하게 변화시키게 될 것이다. IT의 도입으로 기업은 대량의 소비자 정보를 더욱 값싸고 빠르게 이용할 수 있게 되었기 때문에 점차 개인소비자를 중시하고, 그 소비자의 개별욕구에 적합한 제품을 생산하는 차별화 전략에 초점을 맞추게 될 것이다. 고객데이터를 기반으로 하여 소비자 취향에 맞는 제품생산을 하는 방식을 추구하게 되는 것이다.

대량고객화는 소비자의 개별적인 욕구를 만족시키기 위해 개인화된 제품이나 서비스를 생산하여 공급하는 것을 의미한다. 소비자의 욕구는 다변화되고, 예측하는 것이 거의 불가능에 가깝게 되고, 기술의 변화도 소비자 욕구의 다변화를 촉진하고 있다. 기업은 이러한 불확실한 환경 변화에 적응하기 위해 더욱 유연한 조직으로 변화할 것이며, 조직이 보유한 지적자산이 더욱 중요한 의미를 갖게 될 것이다. 대량고객화의 핵심은 다양한 제품을 빠르고 저렴하게 생산하는 능력이며, 비용과 다양성 간의 균형을 유지하기 위해 효율성과 유연성을 추구하는 것이다. 이를 위해서는 생산성, 유연성, 반응성, 재사용성의 4요소가 필수적이다. 플랫폼 운영 능력의 향상을 통해 신제품과 다양한 제품군을 만들어 내기 위한 비용절감(생산성), 다양하고 폭넓은 소비자의 요구에 부응할 수 있도록 제품을 설계할 수 있는 능력(유연성), 정보시스템의 활용으로 시장 변화에 즉각적으로 반응할 수 있는 능력(반응성), 마지막으로 제품과 시장의 결합과 재결합을 통해 기존의 요소들을 사용할 수 있는 시스템을 만들 수 있는 능력(재사용성)을 의미한다.

IT의 발달은 기업으로 하여금 대량의 고객정보를 전략적으로 활용할 수 있는 기회를 제공하고 특히 기업의 마케팅과 판매를 고객 중심으로 변화시킬 것이다. 기업에 대한 고객의 교섭력이 강화되고 생산과정에 적극적으로 참여할 수 있게 됨에 따라서 기업은 고객의 중요성을 더욱 강하게 인식하게 될 것이다.³⁹⁸⁾ 이러한 환경의 변화에 대응하여 고객을 위한 맞춤형 마케팅과 재고 및 물류 전략이 새롭게 등장하게 되며,³⁹⁹⁾ 기업은 CRM(customer

397) 이하 정성훈(2005)

398) 함유근·채승병(2012)

relationship management)을 통하여 고객의 긍정적인 선호를 형성함으로써 경영성과를 향상시키기 위하여 고객 데이터를 수집하고 고객 패턴을 분석하여 영업전략의 수립에 활용하게 될 것이다. 또한 POS(Point Of Sale), WMS(Warehouse Management System) 등에 의해서 실시간 재고 파악과 온라인 물류와 유통이 가능하게 됨과 아울러 영업 정보와 영업 전략을 ERP(Enterprise Resources Planning)와 SCM(Supply Chain Management)에 실시간으로 피드백하여 활용할 수 있게 될 것이다. 이로써 기업은 최적화된 서비스, 세계적 규모의 물류 통합, 고객의 요구에서 배송에까지 걸리는 시간의 단축, 수요에 대응한 즉시 생산을 가능하게 된다.

CRM의 목적은 효율적인 고객관리를 위한 제반 활동을 통해 고객만족 및 수익의 극대화를 추구하는 것이며, 이를 위한 고객 관련 데이터 획득, 저장, 이해, 활용이 핵심 요소이기 때문에 대량의 데이터로부터 고객과 시장에 관한 새롭고 유용한 패턴을 파악하기 위한 데이터마이닝이 필수적이다. 기업의 환경이 변하듯 고객의 선호도 항상 변화하기 때문에 변화를 탐지하여 신속하고 능동적으로 대처할 수 있는 환경을 갖추는 것이 중요하게 된다. IT에 기반한 CRM 시스템은 기업이 복잡하고 시시각각 변화하는 상품으로부터 고객에 해당하는 솔루션을 찾도록 도와주며, 고객관련 정보를 효과적으로 활용할 수 있도록 지원하고 고객의 성향을 분석하여 마케팅에 이용할 수 있는 수단을 제공할 것이다.

바. 노동·자본 관계의 네트워크적 재편성

지식의 분화 및 자동화와 함께 진행되는 기업조직의 변화는 전통적인 노동자와 자본가 간의 관계를 변화시킨다. 대규모의 작업장에 노동자를 집중시켜서 감독하는 방식의 생산방식이 퇴조하고 노동자와 자본가 등 이해관계자가 네트워크로 연결되어 경영에 참여하는 경향이 강화될 것이다.

산업혁명이후 20세기 전반기에 성립한 대량생산체제는 포드의 자동차 생산시스템에서 전형적으로 볼 수 있듯이 어셈블리 라인을 이용한 일관생산방식으로 노동자는 기계의 흐름에 맞추어 노동을 하는 방식이었다. 노동자는 대규모 작업장에 기계와 설비가 집중된 공장에서 집단적으로 작업을 하고 자본가는 이러한 노동자가 기계의 흐름에서 이탈하지

않도록 감독하는 것이 중요하였다. 또한 정보에 대한 접근비용이 높았기 때문에 다양한 노동자나 경영자가 가진 지식(특히 암묵적 지식)을 전달하기 위해서는 공간적으로 집중하는 것이 효율적이었다. 이러한 조건에서 노동자와 자본가(기업가) 간의 관계는 대립적인 관계가 되는 것이 일반적이었다. 무엇보다 다수의 노동자가 집단적으로 작업하는 조건은 노동자의 집단행동(collective action)을 유리하였다.

IT가 발달함에 따라서 기업의 생산이 공간적인 제약으로부터 상대적으로 자유롭게 되고 생산공정이 모듈화하여 지리적으로 가장 효율적인 곳에 입지하는 것이 가능하게 됨에 따라서 전통적인 대량생산체제(포디즘)에서와 같이 다수의 노동자가 한 곳에 집중적으로 작업해야 할 이점이 감소하게 되었다. 이러한 변화는 노동자의 집단행동에 불리하게 작용하게 될 것이다. 이와 함께 지식의 양극분화로 인하여 암묵적인 지식(숙련기술)이 외부화되어 자동화되면 노동에 대한 수요 자체가 감소하게 된다. 반면에 외부화나 자동화가 곤란한 지식을 보유한 노동자는 가치가 상승하게 되어 경영자(자본가)에 버금가는 의사결정권을 갖게 됨에 따라 통상적인 노동자와 자본가 간의 관계가 아닌 파트너의 관계에 접근하게 될 것이다. 높은 수준의 지식노동의 기여에 대한 평가는 어렵고 근로조건도 고도의 자율성이 부여되어야 할 것이기 때문이다.

한편 생산에 대한 소비자의 참여가 강화되는 것도 노동자와 자본가 간의 관계를 변화시키는데 기여할 것이다. 대량고객화를 가능하게 하는 것은 네트워크 조직구조라고 할 수 있는데,⁴⁰⁰⁾ 여기서는 포괄적이고, 재사용 가능하며, 유연하고, 모듈화된 단위 시스템 간의 정보와 원재료의 흐름이 (사람, 팀, 소프트웨어뿐만 아니라, 생산 도구나 핵심적인 인적자원으로 구성된) 네트워크로 연결되어 있다. 단위요소 간 필요한 재료나 서비스의 흐름을 조정하거나 프로세스에 유동성을 확보하는 것이 기업 간 경쟁에서 중요한 의미를 갖게 되기 때문에 시스템의 구성요소 간에 정보를 수시로 교류하여 다양한 고객의 요구를 수용할 수 있도록 네트워크 체제로의 변환이 이루어져야 한다. 또한 역동적인 환경에서 단위요소들의 기능이 원활하고 효율적으로 운영됨으로써 통합 프로세스를 지원할 수 있도록 설계되어야 한다. 전통적인 대량생산 방식의 관료제적이며 대립적인 노동자·자본가 관계로는 이러한 네트워크적인 조직으로의 변화에 대응하는 것이 곤란할 것이다.

400) 이하 조남재(2005) '대량맞춤화'는 '대량고객화'로 바꾸었다.

고객마저도 자신의 욕구를 제대로 파악하지 못하는 예측불가능한 시장에서는 효율성보다 적응성이 보다 더 중요해진다. 고객이 현재 무엇을 원하는지를 신속하고 정확하게 감지하고 개별적으로 대응할 수 있는 조직에 프리미엄이 돌아가기 때문에 조직은 모듈화된 역량의 집합으로 변화하고 개별고객에 대한 정보를 이용하여 고객에 따라 가치를 차별화하게 된다. 역량들 간의 역동적인 상호작용을 규정하는 것이 구성원 간의 공약(규칙)이 되며 노동자에 대한 ‘기본틀의 제시와 조정’(Context and Coordination)이 ‘명령과 통제(Command and Control)’를 대체하는 경향이 강해질 것이다.⁴⁰¹⁾

3. 산업 · 시장과 IT 수용 · 확산의 변화

가. IT 중심의 산업 융합

IT의 유비쿼터스화와 모든 정보의 디지털화로 인하여 IT가 다른 모든 산업 분야의 기반기술이 됨으로써 IT가 다른 산업과 융합된다. 금융, 자동차, 조선, 의료 부문등의 IT기반 산업으로의 변화가 예상되며, IT가 BT, NT와 융합되어 새로운 기술적 가능성을 창조하게 된다. 또한 디지털 융합은 고 이동성, 고 소통형 경제로의 변화를 촉진할 것이다.

IT의 발전은 IT와 다른 산업을 융합시킴으로써 궁극적으로 모든 산업을 IT기반 산업으로 변모시킬 것이다. 그 핵심을 이루는 것이 디지털 융합으로, (1) IT 및 가전 분야의 기능통합, (2) 이종 네트워크간 융합, (3) 디지털화와 네트워크화를 기반으로 한 신기술간 융합에 의해 새로운 사업이 등장함으로써 새로운 산업과 가치사슬이 창출되는 현상을 의미한다. 미래의 디지털 융합은 IT 산업 내 통합에서 산업 간 융합으로 발전하고, 궁극적으로는 인간과 IT가 융합되는 방향으로 진화할 것이다.⁴⁰²⁾ 특히 IT과 산업 간의 융합은, 완성품이 수많은 모듈로 구성된 아키텍처의 형태를 취한다는 의미에서 모듈러티(modularity)가 적용되는 고부가가치 산업이 주된 대상이 될 것이다.⁴⁰³⁾

IT는 이미 많은 산업에 도입되고 있는데, 예를 들어 자동차산업, 조선산업에 적용되어 IT와의 융합이 이루어지고 있다.⁴⁰⁴⁾ 미국의 경우 1970년대 후반부터 자동차 배기가스에 대한

401) 조남재(2005)

402) 손상영 외(2008)

403) 강홍렬 외(2009), pp.70~80.

규제가 강화되면서 점화시기 제어, 공연비 제어, 공회전 수 제어 등을 위한 컴퓨터 시스템의 도입이 요청되었으며 1976년 최초로 마이크로컴퓨터가 자동차에 탑재되어 배기가스의 정화와 함께 엔진 성능을 향상시킬 수 있게 되었다. 1980년대에는 마이크로컴퓨터의 발전으로 자동차의 많은 기능을 전자적으로 제어할 수 있게 되었다. 자동차의 전자제어는 다른 기계에 비해 입출력 데이터의 양이 많고, 실시간 제어가 중요하기 때문에 고속 연산기능, 입력 인터페이스와 출력 인터페이스의 고속 데이터 입출력기능 등이 중요하다. 반도체 분야의 기술발전으로 적응적 학습(adaptive learning)이 가능하게 되면, 개별 자동차의 특성과 주행 환경을 고려하여 최적제어를 할 수 있게 될 것이다. 또한 인간과의 상호작용 기능이 향상됨으로써 자동차는 운전자와 상호작용하는 로봇과 같은 특성을 지니게 될 것이다.

조선산업 분야에서는 설계에 CAD (Computer-Aided Design) 기술이 활용되고 설계된 선박에 대해 CAE(Computer-Aided Engineering)이 활용된다.⁴⁰⁵⁾ 모델링과 시뮬레이션을 통해서 실패의 위험을 회피할 수 있게 되며 선박 운영과정에 IT가 적용되어 자동화를 통한 승무원의 노동을 절약하는 것이 가능하게 된다. 더욱이 디지털 선박의 개념에 따르면 여러 센서로부터 계측된 정보가 통합제어 시스템에서 처리되며, 각 세부 시스템별 전문가의 지식과 경험이 데이터베이스로 구축된 전문가 시스템을 이용함으로써 안전하고 효율적인 선박운항이 가능하게 되며, 선박의 모든 정보를 육상의 관제소·운용센터와 주고받음으로써 항해자의 오류를 방지하고 효율적이고 자율적인 운항이 가능하게 될 것이다.

한편, IT기술은 다른 차세대 기술과 융합하여 더 한층 발전하게 될 것이다. 대표적인 것이 NT, BT와의 융합이다. 나노기술은 물질을 원자·분자 수준에서 조작, 제어할 수 있는 기술을 의미하는데, IT 관련 나노기술 개발은 신개념 소자의 개발에 중요한 의의를 지니고 있다.⁴⁰⁶⁾ 나노기술은 ‘위에서 아래로’(top-down) 방식의 미세구조 형성기술이 한계를 맞이할 것으로 예상되기 때문에 원자와 분자를 제어하여 원하는 미세구조를 만드는 ‘아래서 위로’(bottom-up) 방식의 기술이 주목받을 것으로 예상된다. NT는 기술적 가능성을 매우 크지만, 잠재적 위험성도 매우 큰 기술이기 때문에 IT와의 융합이 환경적 문제를 야기할 가능성도 크다. BT 분야는 IT와 관련하여 유전자와 생물체와 연계된 생물정보의 다양성과 데이

404) 이하는 손상영(2005)

405) 손상영(2005)

406) 손상영(2005)

터의 복잡성이 주목되고 있다. 바이오분야의 기술혁신을 위해서는 IT에 의하여 방대한 바이오정보나 데이터를 체계적으로 저장하고 검색할 수 있는 시스템을 갖추는 것이 필수적이다. 또한 전산 신경과학(computational neuroscience)의 발전에 의하여 두뇌의 생물학적인 회로와 컴퓨터의 실리콘 회로를 연결하는 인터페이스가 제작됨으로써 두뇌와 컴퓨터 간의 소통(communications), 나아가 컴퓨터를 매개로 한 두뇌 간 소통이 가능하게 될 것이다.⁴⁰⁷⁾

디지털 융합 기술, 단말, 어플리케이션의 발달과 확산은 특히 디지털 미디어 분야를 중심으로 ‘고이동성 경제’, ‘고소통형 경제’로의 변화를 촉진할 것이다.⁴⁰⁸⁾ IT의 발전에 의해 단말의 기능이 비약적으로 강화되고 위치정보를 이용함으로써 소비활동이 개인화되며 소비가 언제 어디에서나 이루어지는 속성을 강하게 갖게 되는 동시에 생산활동도 이러한 소비활동의 변화에 적응하여 이동성이 강해지게 되는 것이다.

나. 사이버 경제활동의 확산

소비자와 기업, 기업과 기업 간의 거래가 가상공간에서 이루어지고, 온라인 거래가 오프라인 거래를 융합하고 대체함으로써 사이버 경제활동이 확산된다.

전자상거래는 일반적으로 (1) 점두효과, (2) 기업과 이용자 간 정보의 비대칭 축소, (3) 지리적 시장 확대, (4) 거래 시점 조절 (24시간 영업), (5) 거래 중개 역할, (6) 유통채널의 변화(탈 중개화)의 6가지 효과를 가진다.⁴⁰⁹⁾ IT의 발달은 이러한 특성을 지닌 전자상거래를 확산시킴으로써 기존의 시장을 대체하고 변화시키게 될 것이다.

IT의 발전은 생산자와 소비자 간의 거래비용을 감소시키지만, 중개효과와 통합효과라는 서로 상반된 효과를 지니고 있다.⁴¹⁰⁾ 전자상거래는 생산자와 소비자가 기존의 중개자를 배제하고 직접 거래하게 되는 중개효과와 함께 기존의 협력관계를 가지고 있었던 기업 간의 관계를 유지하게 만드는 통합효과도 갖고 있는 것이다. 거래비용의 감소는 생산자와 소비자 간의 직거래, 생산자와 생산자 간의 직거래를 촉진함으로써 기업을 시장으로 대체하는

407) 나노기술, 항공우주기술, 의료영상기술, 인공지능시스템기술에 관해서는 경종민 외 (2005)를 참조. 에너지산업에 대한 IT의 적용에 관해서는 Rifkin, Jeremy(2011)를 참조.

408) 조남재 외(2011)

409) 이내찬(2004)

410) 조남재(2005)

효과를 갖지만, 이와는 반대로 기업 내 조정비용과 기업 간 조정비용을 동시에 감소시킴으로써 직거래 조직 간 수직적 통합을 촉진하는 통합효과도 지니고 있는 것이다.

거래비용과 탐색비용의 감소로 기업이 시장으로 대체되는 변화가 진행되고 시장은 더욱 완전경쟁에 근접하게 될 것이라는 예측은 실제와 잘 부합하지 않는다. 기업간 거래(B2B)에서 관계 특이성과 자산 특이성으로 인한 기회주의적 행동을 방지하기 위하여 수직통합 등의 위계적인 대응을 하거나, 기존에 신뢰를 형성한 기업과 IT화 이후에도 관계를 지속하는 경향을 보이는 것이다. 기업-소비자 간 거래(B2C)에서도 일반적으로 탐색비용과 전환비용(사이트를 이동하는 비용)이 저렴하기 때문에 경쟁을 촉진할 것이라고 예측되지만, 소비자의 탐색비용이 존재할 경우에는 기업은 국지적 독점(local monopoly) 이윤을 누리게 될 것이다. 또한 판매자의 탐색비용도 동시에 감소시키기 때문에 경쟁에 대한 효과는 예측하기 곤란한 점이 있다.⁴¹¹⁾

IT의 발전은 다양한 형태의 거래 메커니즘을 하나의 장터(marketplace)에 공존하도록 하는 것을 가능하게 만들 것이다(all-in-one market). 그러나 시장구조가 시장과 위계의 어느 한편이 다른 한편을 완전히 대체하는 방식은 아니며, 완전한 개방시장도 아니고 완전한 위계적 통합도 아닌 중간형을 취하는 경우가 일반적일 것이라고 예상된다. 거래마다 거래 조건이 변화하고 중간형의 거래가 갖는 경제적 이익으로 인해 구매자와 판매자가 개방적 시장과 통합적인 위계적 시장에서 탈피하려고 하기 때문이다. 중개업은 초기에는 전자상거래의 발달에 의해 전통적인 중개가 배제되는 경향을 보일 것이지만, 장기적으로는 전자적 기반의 중개업이 등장하여 발전함으로써 중개업 자체는 소멸되지 않고 더욱 발전할 가능성이 크다. 중개업자는 전자상거래에 신뢰를 부여한다는 점에서 새로운 부가가치를 창출하며, 중개업자가 소비자와 생산자에 대한 정보를 축적함에 따라서 정보격차로 인하여 중개업자가 생산자 및 소비자와 네트워크를 형성하여 관리하는 역할을 하게 되기 때문이다. 또한 중개업자는 가격비교 등의 새로운 지식을 창출하기 때문에 전자상거래에 있어서 확고한 입지를 구축하게 될 것이다. 따라서 전자상거래 분야가 혁신되면 중개(intermediation)에서 중개배제(disintermediation)로, 나아가 전자적 기반의 중개(reintermediation)로 변화하는 사이클을 반복하게 될 것이다.⁴¹²⁾

411) 신일순(2005)

중개업 외에도 IT의 발전은 전 산업분야를 변모시키게 될 것이지만, 특히 정보의 디지털화로 인해 직접적인 충격을 받는 분야는 금융분야이다. 화폐 자체가 전자화폐화됨으로써 은행의 모든 영업은 사이버경제화될 수 있는 가능성을 가지고 있다. 금융경제의 전자화와 인터넷을 통한 전자 상거래의 증가는 새로운 지급결제 서비스를 탄생시키고, 일반 기업에서도 리스크 관리가 중요해짐에 따라 리스크 관리가 더욱더 전문화, 산업화될 것이다. 은행의 전통적인 자금중개 기능이 직접금융 시장으로 이동하게 되며, 금융산업은 가치사슬의 분화와 결합이 자유로워져 폐쇄형에서 개방형으로 진화하는 한편 지식 서비스화가 진전될 것이다. 또한 정보화에 의한 정보접근이 용이해짐에 따라서 자가 판단형 투자자가 증가하며, 금융정보화의 초점도 거래 자체보다는 개인과 기업의 의사결정 지원으로 이동할 것이다.⁴¹³⁾

다. IT 생태계의 출현과 시장구조의 변화

경쟁에 의한 적자생존의 시장구조에 소비자의 수요에 공동으로 협력하는 공생의 생계계가 출현한다. 동일한 산업에서 기업들이 경쟁하는 시장구조로부터 산업을 융합한 생태계들이 경쟁하는 구조로 변화한다.

IT와 발전과 관련하여 비즈니스 생태계의 구축을 가능하게 만드는 주요인은 '웹의 플랫폼화'이다.⁴¹⁴⁾ 컴퓨팅 플랫폼의 역사에 있어서 플랫폼 회사, 서드 파티(third party), 고객으로 이어지는 비즈니스 생태계가 성공을 뒷받침하였다. 이베이는 소비자간(C2C), 기업-소비자간(B2C)의 거래(auction)가 이루어질 수 있도록 온라인 장터를 플랫폼으로 제공한 다음에 판매자에게 수수료를 취하고 판매자와 소비자 간의 결제를 대행한다고 하는 매우 간단한 구조로 사업을 시작하였다. 이러한 생태계는 구글이나 아마존에서도 볼 수 있다.

'플랫폼으로서 웹(web as platform)'은 웹이 단순히 정보를 제공을 하는 것이 아니라 최종 사용자에게 웹 애플리케이션을 제공하는 플랫폼으로 진화한 것이다. 웹이 미디어 플랫폼에서 소프트웨어 플랫폼으로 변화하여 궁극적으로 데스크톱의 응용 프로그램을 대체하게 될 것이다. 기존의 데스크톱 소프트웨어 플랫폼이 PC 자원을 활용하여 구동되는 기능형 서비스라면, 웹 플랫폼은 공급 업체들이 자신의 독특한 필터링 데이터와 사용자 데이

412) 신일순(2005)

413) 함유근(2004)

414) 이하 이재영 외(2007)

터를 융합해서 독점적인 데이터 플랫폼을 구축하는 것을 말한다. 나아가 플랫폼을 공개 API(application programming interface) 방식을 통해 제휴업체나 일반인에게 무료로 배포하고 공개 표준 및 공개 소프트웨어 환경을 조성함으로써 서드 파티 서비스를 개발할 수 있도록 하는 것이다. 이로써 웹 플랫폼을 기반으로 하여 사용자, 개발자, 광고자가 모두 참여하는 비즈니스 생태계가 형성되는 것이다.

웹을 통해서 정보의 공유가 용이해지게 됨에 따라서 더 효율적인 시장이 출현하게 될 것이다. 특히 개인 기업이나 소규모 공급자를 개인 소비자와 연결하고 거래하게 하는 장터에 대한 수요가 증가하게 된다. 웹 플랫폼 형태의 서비스는 이러한 장터에 대한 수요에 적절히 대응할 수 있는 유연성을 지니고 있다. 특히 대규모의 인원이 저렴한 비용으로 시간, 공간, 문화의 장벽을 넘어 거래할 수 있기 때문에 개인 웹 비즈니스에 매우 적합하다.⁴¹⁵⁾

또한 디지털 융합도 IT생태계의 변성을 촉진한다. 디지털 생태계의 개념은 가치창출 개념의 변화를 반영하는 것으로서 (1) 고객은 공동창조자(co-creator), 프로슈머(prosumer)로, (2) 가치사슬은 가치네트워크로, (3) 제품가치는 네트워크 가치로, (4) 단순한 협력·경쟁은 복잡한 협력적 경쟁(coopetition), 공진화(co-evolution)로, (5) 개별기업 전략은 전체적인 가치 생태계(value ecology)를 고려한 전략으로 변화하는 것이다.⁴¹⁶⁾ 이에 따라서 생존경쟁, 자연도태, 적자생존을 특징으로 하는 기존의 시장구조가 동반자, 공진화, 협력적 경쟁의 생태계로 변화해가는 것이다. 이러한 생태계는 ‘복잡(적응)계’의 특성을 가지며 단순한 효율성이 아니라 지속가능한 성장을 목표로 하게 될 것이다. 생산자와 이용자가 구분되는 전통적인 경제구조를 탈피하여 생태계 전체가 성장할 수 있는 기회를 제공함으로써 경제적 이익추구와 더불어 환경적 책임과 사회적 책임을 다하는 기업 생태계가 장기적으로 성장하는 것이 가능하다. 이러한 디지털 융합 생태계의 진화 방향을 결정하는 궁극적인 주체는 소비자이다.

디지털 생태계는 6단계의 진화를 거치게 된다. 1단계는 이메일로 기업 내 외부 커뮤니케이션을 효과적으로 하는 단계이며, 2단계는 웹사이트 단계로 글로벌시장에 자신을 알리고 정보를 수집하고 확산하는 단계이며, 3단계는 전자상거래(e-commerce) 단계로서 주문과 결제를 온라인상에서 처리함으로써 거래비용을 절감하고 새로운 시장에 대한 접근성을

415) 이재영 외(2007)

416) 이하 손상영 외(2007)

확대하는 단계이다. 4단계는 전자비즈니스(e-business) 단계로 공급망 관리, 가치사슬 통합 등 비즈니스 프로세스에서 혁신이 일어나는 단계이다. 5단계는 네트워크조직(networked organization) 단계로 조직간 상호 네트워킹을 통해 새로운 비즈니스 모델이 창출되고 가상기업(virtual enterprise)이 등장한다. 마지막 6단계는 디지털 생태계(digital ecosystem) 단계로서 역동적인 기업 간 이합집산과 공진화가 일어나는 단계이다.⁴¹⁷⁾

4. 정부와 제도, 그리고 IT 수용 · 확산의 변화

가. 전자정부의 유비쿼터스화와 공공재

정보에 대한 접근비용의 격감으로 인해 정부는 방대한 정보를 관리하게 될 것이며 항상 접속이 가능하도록 유비쿼터스화될 것이다. 공공재의 특성이 변화하고 IT기반 사회를 위협하는 새로운 위험이 증대함에 따라서 정부의 역할과 규모가 변화할 것이다. 거의 모든 산업이 IT와 융합됨으로써 IT분야에 대한 산업정책이 더욱 중요해진다.

IT의 발달은 정부의 정보관리 능력을 비약적으로 확장시키게 된다. 기존에 방대한 관료제에 의하여 관리되던 정보는 IT에 의해서 집중되어 관리되는 방식으로 변모된다. 정부제정과 관련된 정보에서부터 국민의 인구 정보와 개인적 특성에 관한 정보까지 정부에 집적될 것이다. 정부에 대량으로 집중된 정보는 공공 서비스의 만족도를 높이고 정부의 운영을 효율적으로 개선하도록 사용될 수도 있지만, 정부가 국민의 사적 정보를 보유함으로써 국민을 통제하는 방향으로 악용될 소지도 동시에 가지고 있다. 네트워크로 연결된 단말로부터 다양한 정보가 정부의 데이터베이스에 집중됨으로써 정부가 전방위 감시국가(panopticon)로 전략할 가능성이 존재하는 것이다. 더욱이 정부의 유비쿼터스화가 진행되면 국민은 자신의 정보가 정부에 전달되는 사실 자체도 인식하지 못하기 때문에 정보 악용의 위험성은 더욱 증대된다.⁴¹⁸⁾ 이에 따라서 전자정부의 확장과 정부의 유비쿼터스화는 IT의 기술적 가능성에만 근거하여 진행될 수는 없으며, 정부의 정보에 대한 접근을 통제할 수 있는 민주주의적 정치제도는 물론, 국민과 정부간의 강한 신뢰에 기반하여 진행되어야 할 것이다.

IT의 발전으로 사회 전체가 IT기반으로 바뀌고 IT가 유비쿼터스화되어 인간과 사물이 모

417) 손상영 외(2007)

418) 강홍렬 외(2006), pp.351~352.

두 조밀한 네트워크에 의해서 항시적으로 연결되어 정보를 주고받게 되면, 이러한 정보 네트워크의 안전을 유지하는 것이 정부의 본질적인 업무가 될 것이다.⁴¹⁹⁾ IT의 인적 물적 인프라를 국내외의 위협으로부터 방어하는 것이 국방과 치안의 핵심이 되는 것이다. 직접적인 물리적 공격뿐만 아니라 네트워크에 있어서 정보의 유출과 오작동을 유발하는 정보의 유입을 방어하기 위한 대비가 사회 전체의 안전에 사활적인 의미를 가지게 될 것이기 때문이다. IT에 기초한 네트워크와 인프라는 국경을 넘어서 서로 연결되어 있기 때문에 일국의 범위를 넘어 정부 간에 협력할 필요도 커지게 된다. 더 나아가 IT에 의한 무기의 자동화와 원격조정은 전쟁 개념 자체를 변화시키게 될 것이다.

IT의 발달은 정부의 영역을 확장하는 방향으로 작용하기도 하지만, 기존의 관료제를 IT로 대체할 수 있는 가능성을 증대시키는 동시에 공공재의 특성을 변화시킴으로써 정부의 규모를 축소하는 방향으로 작용할 수도 있다. IT의 발달로 인하여 기존의 공공재의 소비를 측정하는 것이 가능하게 된다면 소비의 비배제성이 약화됨으로써 공공재적 특성이 약화되고 민간에 의한 공급도 가능하게 될 것이다. IT에 기반한 극소전자 네트워크 혹은 텔레메틱스(telematics) 시스템에 의하여 무임승차자를 배제하고 서비스의 사용을 정확한 요금체계로 환산할 수 있게 된다면, 기존에 측정이 불가능하기 때문에 공공재로 공급되었던 재화와 서비스를 시장에서 공급하는 것이 가능하게 될 것이다. 또한 IT의 발달은 새로운 사회간접자본을 등장하게 만들고 기존의 사회간접자본에도 새로운 성격을 부여하게 될 것이다. 종래의 물리적 사회간접자본에 더하여 서비스, 정보, 지식에 기반한 사회간접자본이 중요하게 될 것이다(소프트 인프라).⁴²⁰⁾

IT의 발전에 있어서 정부의 기술지원 정책은 각 부문의 성격이 공공재적인가 사유재적인가를 고려할 필요가 있다. 기술이 배타성과 경쟁성을 가지는 경우에는 정부의 개입은 시장 왜곡을 초래할 수 있지만, 원천 기초 기술의 경우에는 공공부문에서 공공재로서 개발하는 것이 바람직할 것이다. 다만 민간부문에서의 기술개발능력이 앞설 경우에는 각종 R&D지원과 함께, 지적 재산권의 보장을 통하여 효과적인 인센티브를 제공해야 할 것이다. 상용화 및 응용기술 부문의 경우 사유재적 특성이 강하기 때문에 정부의 개입과 지원은 자원배분

419) 강홍렬 외(2006), pp.126~134.

420) 정성훈(2005)

을 왜곡시킬 가능성이 높다. 그러나 주요산업의 국가 간 과점적 경쟁구조가 심화되고 있는 상황에서는 정부의 지원정책이 전략적 우위를 제공하는 역할을 할 수 있을 것이다.⁴²¹⁾

나. 지적 재산권의 강화와 기술혁신

지식의 분화와 디지털재의 특성으로 인해서 지적 재산권이 강화되는 한편, 이로 인한 기술혁신과의 상충관계를 해결해야 하는 문제가 중요해진다.

디지털재는 기술적으로는 저장용이성, 재생성, 파괴불가능성, 변형성의 특성을 지니고 있으며, 경제적으로는 공공재, 규모의 경제, 네트워크 효과, 경험재로서의 특성을 지니고 있다. 특히 디지털재는 무제한 용량성으로 인한 비경합성을 가지고 있는 동시에 재생용이성으로 인한 비배제성의 특성도 함께 가지고 있기 때문에 공공재와 유사한 성격을 지니고 있다. 디지털재는 통신산업과 비교하여 고정비용의 수준이 상대적으로 작아서 시장에서 자발적으로 생산되는 경향이 강하지만, 생산된 디지털재가 불법으로 복제되거나 개인간 통신(P2P)에 의해 유통되면 생산자가 배타적으로 소비를 제한할 수 없다는 의미에서 비배제성이 발생하게 된다. 이러한 점에서 디지털재는 개발자의 지적재산권과 공정한 사용(fair use) 간에 충돌을 야기할 가능성이 다른 재화에 비하여 매우 크다는 특성을 지닌다. 또한 개별적으로 사용할 때는 비경합적이지만, 다수가 일시에 사용하는 경우에는 인터넷이나 웹사이트에 혼잡이 발생하여 '공유지의 비극'과 같은 효과가 초래될 수도 있다.⁴²²⁾

지식 자체가 공공재적 특성을 강하게 가지고 있을 뿐만 아니라, IT의 발전으로 모든 정보와 미디어가 디지털 융합으로 인해서 디지털재로 변모하게 되면 지적재산권의 문제를 더욱 중대한 의미를 갖게 될 것이다. 디지털재의 복제와 같은 지적재산권의 침해를 방지하지 않으면 발명이나 혁신에 대한 인센티브가 약화되기 때문에 지적 재산권을 보호할 수 있는 제도를 구축할 필요가 있다. 반면에 과도한 지적 재산권의 보호는 지식에 대한 접근을 곤란하게 함으로써 지식의 발전과 기술의 진보를 저해할 우려가 있다. 또한 지나친 지적 재산권의 보호는 지대추구적 행동을 유발할 가능성도 있기 때문에 기술혁신과 조화가 될 수 있는 보호의 정도를 설정하고 제도를 구축할 필요가 있다.⁴²³⁾

421) 김영환(2005)

422) 이내찬(2004)

지적재산권 제도는 지적 재산의 창조자에게 독점권을 부여하는 반면, 공정거래 제도는 독점의 형성을 방지하고 경쟁을 촉진하는 제도이기 때문에 두 제도 사이에는 근본적인 마찰관계가 존재하는데, 양 제도의 적절한 조화를 이루는 것이 중요하다. 지적 재산권 제도는 지적 재산이 가지는 특수성으로 인하여 지적 재산의 창조자는 자신의 성과에 대해 적절한 보상을 확보하는 것이 어렵기 때문에 지적 재산의 소유자에게 복제권과 배포권을 포함한 광범위한 권리를 배타적으로 보장함으로써 유용한 지적 재산의 창조를 보장하는 제도이다. 지적재산권은 산업재산권과 저작권으로 양분되는데, 전자는 산업생산과 관련된 기술에 대한 권리로 특허권, 실용신안권, 의장권, 상표권이 있으며, 후자는 일반적으로 문학·예술적 창작물에 대한 권리이다. 저작권은 등록여부에 상관없이 창조와 동시에 발생하는 권리이지만 특허권 등의 산업재산권은 등록이 필요하다는 점에서 구별된다.⁴²⁴⁾

특허제도의 목적은 혁신의 촉진과 더불어 혁신기술의 보급 및 공개에 있다. 유용한 혁신 및 기술의 개발을 촉진하고 개발된 기술이 광범위하게 활용될 수 있도록 유도하며, 기술을 공개함으로써 혁신과 기술 개발을 촉진하려는 목적이 있다. 이러한 목적을 달성하기 위하여 특허제도는 길이, 넓이, 높이의 세 측면이 고려되어야 한다. 길이는 특허보호기간을 의미하며(현재 특허출원 후 20년), 넓이는 유사기술로부터 보호받는 범위를 의미하며, 높이는 신규 출원된 특허의 참신성 여부에 대한 판단기준이다. 특허제도, 보다 포괄적으로 지적 재산권 제도는 상충되는 목표를 달성하여야 한다. 배타적 권리의 보장에 의해 발생하는 시장지배력으로 인한 경제적 손실을 최소화하는 동시에, 유용한 혁신과 기술개발을 위한 유인을 제공하여야 하는 것이다. 일반적으로 지적재산권을 강하게 보호하면 기술혁신과 관련된 장기적 비효율성은 감소하지만, 시장지배력과 관련된 단기적 비효율성은 증가하게 되기 때문에 양측의 비효율성의 합을 최소화할 수 있도록 지적재산권제도를 설계해야 할 것이다.⁴²⁵⁾

423) 이영대(2004)

424) 안일태·윤기호(2005)

425) 안일태·윤기호(2005)

5. IT 수용 · 확산에 따른 국민경제와 세계경제의 변화

가. IT 수용 · 확산과 경제성장 · 고용 문제

IT는 수확체증적 특성을 지니는 동시에 정보접근 비용의 감소에 의하여 거래비용을 감소시킬 뿐만 아니라 자동화를 통해서 경제 전체의 생산성 향상에 기여할 것이다. 한편 IT에 기초한 생산성의 향상은 노동의 대체로 인한 구조적인 고용문제를 야기할 가능성이 있다.

IT는 초기의 막대한 고정자본투자에 비하여 추가적인 한계비용은 현저히 낮은 특성을 지니고 있기 때문에 생산량이 증가함에 따라서 평균비용이 감소하는 특성을 지니고 있다. 이에 따라서 IT에 의한 재화와 서비스는 고성능과 가격저하가 양립할 수 있기 때문에 IT가 적용되는 분야의 생산성을 향상시킬 수 있는 강력한 잠재력을 가지고 있다. 또한 정보에 대한 접근 비용의 감소에 의하여 모든 경제활동에 수반되는 거래비용을 감소시킴으로써 경제 전반의 생산성 향상에 기여할 수 있다. 1980년대 막대한 IT 투자에도 불구하고 경제 전체의 생산성 향상에 대한 증거를 찾을 수 없음을 지적한 Solow의 생산성 역설은 IT와 생산성에 관한 논의를 촉발시켰지만, 대체로 IT가 경제의 생산성 향상에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 인정되고 있다. 다만 IT의 생산성에 대한 효과는 경제 전체적인 관점에서는 중요한 의미가 있지만, 개별 기업의 입장에서 IT가 기업의 수익을 증대시키지 못한다면 IT의 도입이나 활용에 소극적이 될 것이다. 또한 IT가 초기에는 경쟁우위를 가져다주는 주요한 요인이지만, IT의 희소성이 감소하면 중요성이 감소할 수도 있을 것이다.⁴²⁶⁾

한편 IT를 포함한 범용기술의 급격한 진보는 노동시장에서 고용의 양과 질에 심대한 영향을 미치게 된다. 새로운 상품이 기존 상품을 대체함으로써 고용감소를 유발하는 대체효과와 생산성의 증가로 동일한 생산비용하에서 생산이 증대함으로써 고용이 증가하는 규모효과를 동시에 갖고 있기 때문에 기술혁신과 자동화에 의한 노동수요의 변화는 불확정적이다. 대체로 미시적으로는 대체효과가 크지만 거시적으로 규모효과가 더 클 수도 있기 때문에 기술혁신이 고용을 증대시킬 수도 있다. 다만 자본은 숙련노동력과는 보완재이며 단순인력과는 대체재의 성격을 갖기 때문에 자본축적은 고학력의 숙련기술 인력의 수요를 증가시키는 경향이 강하다. 교육에 투자를 많이 한 사람일수록 학습에 비교우위가 있기

426) 신일순(2005)

때문에 급속한 기술혁신은 고학력 노동자의 수요를 상대적으로 더 많이 증가시키는 숙련 편향적인 성격을 갖는다.⁴²⁷⁾

기업수준에서는 IT가 적용되는 과정은 처음에는 생산과정의 자동화를 위해 도입되어 노동을 직접적으로 대체하게 됨으로써 반복적인 업무를 담당하는 단순 사무직의 고용이 감소하거나 업무처리 시간이 감소하게 된다. 다음 단계에서는 양질의 대량의 정보를 신속하게 제공받기 위해 IT가 사용된다. 기업의 최고경영자나 관리자들의 의사결정을 원활히 할 수 있도록 다양한 기능과 업무에 대한 정보를 통합적으로 제공할 수 있는 정보시스템을 갖추게 되는 것이다. IT의 적용이 더 진전되면 IT는 생산과정 및 기업의 프로세스를 재조정하기 위한 목적으로 사용되는데, 특정한 업무를 지원하기 위함이 아니라 전반적인 기업 조직의 혁신과정에 필수 불가결한 요소로서 IT가 사용되는 것이다.⁴²⁸⁾

IT는 생산요소로서 지식과 정보의 기여도를 증대시키기 때문에 기업과 산업의 경쟁력이 지적 재산권, 정보 네트워크, 암묵적 지식과 같은 인적자본과 연계된 무형자산에 의해서 좌우될 가능성을 증대시키게 된다. 또한 지식 정보화에 대한 노동자의 통제력을 취약하게 만들고, 노동가치의 격차를 확대시킬 것이다. 지식 노동자에게 고용이 편중되는 한편, 노동은 독립적인 생산요소로서의 의미가 약화되어 지식(정보)과 통합된 복합적인 생산요소로 기능하게 되는 경향이 심화될 것이다. 또한 자본이나 IT로 대체될 수 있는 노동에 대한 수요는 상대적으로 감소함으로써 '노동시장의 분절화'가 진행될 가능성이 크다.⁴²⁹⁾ 연구개발 및 관리통제 기능의 중요성이 커지는 반면에 하위의 생산기능과 사무기능은 자동화에 의해 대체되어 갈 것이다. 이러한 고용구조의 변화는 기업의 입지와 결합하여 도시구조의 변화를 야기함으로써 고임금 전문기술직을 위한 고급주택, 대규모 쇼핑센터, 외식산업이 발달하는 한편, 저급한 서비스직이나 저임금 단순노동자를 위한 작업장이나 빈민가가 형성됨으로써 주거지역의 공간적 분리가 진행될 우려가 있다. 노동시장의 분절화, 양극화를 완화시키기 위해서는 현직 근로자 및 잠재적 근로자의 재교육을 시행하고 평생학습을 위한 인프라를 구축해야 할 것이다.⁴³⁰⁾

427) 최강식(2005)

428) 신일순(2005)

429) 김태황(2004)

430) 임석희(2005)

나. 가속화되는 세계화와 지역적 불평등

기업 조직이 공간적으로 확산되고 사이버 경제가 확대됨에 따라서 거리와 국경에 의한 거래비용이 현저히 낮아진다. 특히 정보와 화폐가 디지털화됨에 따라서 금융에 의한 세계화는 더욱 급속하게 진행될 것이다. 급속한 세계화는 경제적 불평등을 확대시킬 가능성이 크며 이를 완화시킬 수 없다면 심각한 반발을 야기할 것이다.

IT의 발달로 정보에 대한 접근비용이 감소하여 거래비용이 격감하게 되면 경제활동의 지리적 제한 크게 완화된다. 전 세계가 네트워크로 연결되고 사이버 경제가 국경을 넘어서 확산되면 세계화는 더욱 급속하게 진전될 것이며, 특히 사이버경제에 매우 적합한 특성을 지니고 있는 금융부문은 급속하게 세계화가 진행될 것이다. IT에 의한 실시간 통역으로 언어적 소통이 자유롭게 된다면 언어적 장벽이 사라지게 됨으로써 세계화는 경제면을 넘어 문화적인 차원에서 진행됨으로써 세계를 하나의 경제로 더욱더 통합될 것이다.

IT에 의한 세계화의 전개는 세계를 하나의 경제로 통합하지만, 동시에 지역적인 경제적 불평등을 강화시킬 가능성을 가지고 있다. IT의 발달로 조정비용이 획기적으로 감소됨으로써 세계적 규모에서 산업 및 생산공정의 세분화(fragmentation)가 전개되는 것은 기업 내 국제분업이 확산되고 통신과 교통의 획기적 발달로 완제품과 중간재를 분할하여 생산하는 것이 가능해지고, 세부공정이 모듈화됨으로써 생산기술이 표준화되고 단기간에 습득하는 것이 가능해지기 때문이다.⁴³¹⁾

교역에 있어서 거래비용의 현저한 감소는 산업 간 국제분업을 산업 내 국제분업으로 전환한다. 동시에 산업 내 국제분업도 차별화된 제품 간의 수평적 국제분업에서, 동일제품의 부가가치사슬 내의 공정간 분업, 즉 수직적 국제분업으로 전환되는 경향을 갖게 된다. 국제분업이 비교우위가 있는 산업 간에 이루어지는 것이 아니라 산업내 생산공정별 비교우위에 따라서 이루어지게 되는 것이다. 이러한 변화는 세계 주요산업의 경쟁을 심화시키고 과점화를 촉진하는 동시에 고부가치 산업의 경우 생산공정의 전후방 연계효과가 확산되면서 지역적 편중을 심화시킬 가능성이 있다. 국가단위에서 관찰되는 산업집적(cluster)이 국제적 산업집적으로 확산되는 것을 의미하며 장기적으로 국제분업구조를 주요산업별, 생산공정별로 재편함으로써 세계적 차원에서 경제적 불평등을 심화시킬 가능성이 있다. 지역 간 기

431) 김영한(2004)

술력 격차가 존재하는 가운데 세계화가 진행되면 고부가가치산업 및 첨단기술의 집적에 비교우위가 있는 국가는 제품개발 공정과 같은 기술집약적 산업의 추가적인 집적이 진행되는 반면에, 제품생산 공정은 생산비가 저렴한 지역에 집적되는 경향을 갖게 될 것이다.⁴³²⁾

IT에 의해서 거리뿐만 아니라, 국경이나 국내의 도시위계와 무관한 경제활동이 가능해짐에 따라 기업과 지역은 더욱 심화된 경쟁을 경험하게 될 것이다. 초국가적으로 활동하는 행위자에 의해서 초국가적 '도시 위계'가 형성되며, 도시들의 기능적 권위는 해체되기보다는 전 지구적으로 확장된 통신 네트워크 속에서 재구성되어 강화될 것이며, 각 지역의 경쟁적 이점은 IT수준에 크게 의존하게 될 것이다.⁴³³⁾ IT에 의해서 가속화되는 세계화가 지역적 불평등을 극단적으로 심화시키게 된다면, 네트워크로 연결된 세계적 규모의 집단 행동에 직면하게 될 수도 있을 것이다.

432) 김영환(2004)

433) 정성훈(2005)

제 4 편

맺는 말

IT가 사회문화적으로 어떤 영향을 미칠 것인가, IT가 어떤 경로로 사람의 일상 생활양식과 상호작용을 하는가, 인간의 사회문화적인 어떤 단면을 통하여 IT를 이해하고 그 영향을 파악할 것인가 등의 문제와 관련하여 다양한 관점이 가능하다. 그것은 IT가 결국 인간의 정보를 다루고 소통과 관련한 경로를 혁신하다는 점과 관련하여 IT를 어떤 모습으로 인식하는가의 문제와 관련되어 있다. 그 미시적인(micro) 관점에서 거시적인(macro) 관점에까지 다양한 관점을 <표 10-1>에서 정리하였다.

<표 10-1> IT 수용과 확산의 해석을 위한 인식 수준

수준	외형과 내용
기술	IT, (기술로서의) 미디어
의미와 정보(meaning)	• 데이터(흘러가는 것: 직접정보 vs. 간접정보), 언어(전달양식: 지식검색, 외계어 등), (communications로서의) 미디어, 창작물 등
개인 수준의(personal) 인지	• 경험(직접경험 vs. 간접경험), 신뢰, 정체성, 자아, 이성/감성, 인성(personality), 가상현실(가상성 vs. 현실성), 개인 관점의 네트워크와 tie
집단 수준의(collective) 상호작용	• 일상, 공간, 개인, 집단, 조직, 제도, 관계(relationship, community) 문화양식

여기서 우리가 주목하는 것은 디지털 기술, 즉 수치(digits)로 구성된 IT나 기술적인 정보의 속성에 관한 것이다. 일반적으로 IT에 의한 정보나 데이터의 구성내용이 기술적으로 0, 1의 단순한 on/off 수준의 수치로 표현된 자체가 문제가 될 수 있음을 지적하는 경우가 많다. IT에 의하여 인지되고 처리되며 전달되는 정보가 0과 1의 반복에 의하여 진행되는 것은 사실이다.

하지만 인간이 인지하는 IT 정보나 데이터의 경우 모든 사람이 인지하듯이 0과 1의 의미에서 상당히 분리되어 있다. 주지하다시피 우리가 접하는 HCI(human-computer interface)는 이런 형태의 내용은 아니다. IT의 혁신을 통하여 완벽하게 인간의 오감에 맞고 인간의 인지과정에서 별다른 문제가 발생하지 않을 형태로 IT와 기술적으로 소통하고 있다. 비록 IT의 기술적 내용이 0과 1의 수치화된 정보를 다루는 것이지만 인간을 위한 사회적 기술로서 작용하거나 인지적 관점에서 소통하는 방식은 수치로부터 자유로워진지 오래되었다. 우리가 IT를 통하여 접하는 어떤 형태의 정보나 데이터도 0과 1의 단절적인 모습이나 숫자로 표현되는 계단식의 거친 내용은 더 이상 사람의 인지과정에 노출되지 않는다. 모든 것이 인간의 인지 측면에서 자연스럽다는 이야기다.

제 10 장 철학적 관점과 이슈

IT의 수용과 확산과 관련한 모든 변화와 그 문제를 논하는 자체가 대단히 어렵다. IT의 수용과 확산으로 인하여 어떤 변화가 일어나고 그 영향의 폭이 어떠한 것인지에 대하여 한 마디로 규정하고 변화의 내용을 구체적으로 거론하며 논의하는 것이 과연 가능할 것인가 의문이 든다. 우리는 단지 기술로서 IT가 지니는 사회문화적 함의를 중심으로 IT의 수용과 확산을 통하여 겪게 될 사회의 변화를 이해하려 한다. IT 수용과 확산의 진전에 따라 변화하는 사회가 어떻게 변할 것인가에 대하여 답을 얻기 위해서는, 우선 IT 수용과 확산의 핵심적인 기술인 IT가 지니는 사회문화적 함의를 정확하게 이해하는 것이 필요하다. IT의 수용과 확산에 의한 미래의 사회변화를 이해하기 위해서는 우리 국가사회가 가지는 사회적, 시대적 맥락을 고려하여 그 특수성에 의하여 발생하는 우리 사회의 특이한 현상을 추적하여야 한다. 그러나 이 글에서는 그런 수준의 심층 분석에까지 이르지 못함을 솔직하게 고백하고 논의를 시작하고자 한다.

그렇다면 이와 같이 일상으로 젖어들고 있는 IT, 즉 IT의 수용은 어떤 사회적 의미를 지니는가? 이 글은 사회가 IT의 수용(adoption)과 확산(diffusion) 또는 정보화에 따라 마주치게 될 변화의 본질에 대하여 구조화하여 논의하고자 한다. IT의 수용과 확산의 영향은 단순한 설명이 가능한 만큼 제한된 범주에서만 발생하기보다는 일상적인 삶의 모든 영역에서 일어난다. 경제, 사회, 문화 등의 영역에서 단순하게 생활양식에서부터 형이상학적인 인지, 즉 철학의 영역에까지 변화를 가져오고 있다.

IT 또는 그 수용과 확산의 영향은 단순한 설명이 가능할 만큼 제한된 범주에서 발생하기보다는 일상적인 삶의 모든 영역에서 일어난다. IT가 정보와 지식을 다루는 기술이라는 점에서 사회의 모든 측면에서 교류되는 정보와 지식을 다룬다. 이런 의미에서 사회적 기술(social technology)로서 이해하는 것이 적절하다. IT 또는 정보화의 사회적 영향을 이해하기 위해서는 IT의 기술적인 잠재력뿐만 아니라 해당분야의 경로의존성과 맥락을 포함한 특이성에 대한 이해가 필요하다. 여기서 정보화의 영역은 모든 사회 전반의 영역이 될 수 밖에 없다. 경제, 사회, 문화, 정치 등 영역에서 발생하는 단순한 생활양식부터 형이상학적

인 인지, 즉 철학의 영역에까지 변화를 가져오고 있다.

여기서 모든 변화와 그 문제를 논하는 자체가 대단히 어렵다. 이에 우리는 단지 기술로서 IT가 지니는 사회문화적 함의를 중심으로 정보화 사회를 이해하려 한다. 정보화 사회의 문제점을 이해하기 위해서는 우리 국가사회가 가지는 사회적, 시대적 맥락을 고려하여 우리 사회의 특이한 현상을 추적하여야 한다. 그러나 이 글에서는 그런 수준의 심층적 분석에까지 이르지 못함을 솔직하게 고백하고 논의를 시작하고자 한다.⁴³⁴⁾ 특히 일상의 다양한 영역에 대한 한국 사회의 특이성과 경로의존적인(path-dependent) 내용에 대한 체계적인 고려를 포함하기에는 지면이 제한적이기 때문에, 논의를 정보화의 진전에 의하여 발생하는 사회적 원리의 변화와 기술결정적인 측면에 국한하기로 한다.

IT의 수용과 확산으로서 정보화의 진전은 우리 사회의 다양한 측면에서 변화를 유발하고 있다. 정보화의 진전으로 우리 사회가 겪게 되는 변화에 대하여 이해하기 위해서는 IT의 수용과 확산이 이루어지는 영역을 몇 가지로 나누어 접근한다. 전반적인 사회의 진행, 개인 간의 대화, 그리고 공동체의 운영 등으로 나누어 우리의 논의를 세분화 한다. (1) 일상의 시간 개념과 연계된 사회의 다양한 리듬(시간, 프로세스 등); (2) 사회 내에서 이루어지는 개인 사이의 소통 양상으로서 CM 소통(computer-mediated communications)의 확산; (3) 대면 관계를 벗어나 사이버공간에서 이루어지는 사회의 구성(공동체(community)) 또는 그 활동이 이루어지는 공간의 새로운 속성 등.

434) 정보화의 진전에 따른 사회 전반의 변화와 한국사회에서의 영향에 대하여 보다 광범위한 연구가 정보통신정책연구원의 '메가트렌드 연구'를 통하여 진행된 바 있다. 이들 내용을 요약하고 정리하는 것은 가능할 것이나 주위의 설명을 생략한 채로 문제점만 나열하는 것은 무의미하다.

제 11 장 인문사회 변화의 의의

제 1 절 다차원적인 사회적 복잡성의 증대

1. 공간의 인위성과 변환성 증대

IT시스템과 네트워크를 이용하는 사회적 소통(채널)은 일정한 공간적 개념을 생성한다. 우리는 손쉽게 이 공간을 '사이버 공간'이라 부르고 있다. 사이버공간을 지탱하는 네트워크는 복합적인 개념이다. 다양한 형태의 물리적인 네트워크도 있고 인터넷처럼 소프트웨어가 공유되어 있는 현상을 지칭하기도 한다. 최근에는 주로 인터넷을 사이버공간으로 바꾸어 부르기도 한다.

여기서 우리가 주목하는 것은 사이버 공간이 구성되는 양식이 우리의 현실공간과는 다르게 내용의 선택과 기술의 수용을 통하여 의도된 상황에서 인위적인 것이라는 사실이다. (공간 구성의 인위성) 인간의 일상이 진행되는 공간의 존재 자체가 대단히 복잡성을 유지하게 되었다.

제도적으로 사회구성 차원에서 장애가 되거나 인식의 한계가 발생하는 지점에서 언제든지 이를 둘러가거나 무시할 수 있는 새로운 통로(loopholes)를 만들 수 있게 되었다.(infinity of loopholes) 기존의 일상에서 채널이나 과정을 중심으로 하는 채널(행동, 행위) 규율 중심의 법과 제도가 가지는 기능을 상실할 수 있는 위기에 놓여 있다. 새로운 질서나 규범을 모색하는 노력이 필요한 상황에서도 어떤 통제나 제어를 용인하려 하지 않는다. 이는 기본적으로 사회 질서의 측면이나 구조의 측면에서 안정성을 도입할 수 없게 된다.

2. 해석공간의 확장과 지적 한계의 도달

CM(computer-mediated communications) 소통의 핵심은 IT의 기술적 네트워크 또는 그 시스템을 이용하여 일상의 삶과 관련한 사회적 소통의 네트워크를 구성하는 것이다. IT에 의하여 제공되는 기술적인 네트워크는 유선으로든 무선으로든 거리의 제한을 받지 않으며

장소의 제약을 극복하게 된 지 오래다. IT와 관련하여 공간의 축약(space compression)이 이루어지는 대목이다. 이는 인간이 일상을 영위하는 공간 차원의 복잡성을 의미한다.

우선 IT 수용과 확산의 네트워킹을 근간으로 우선 CM 소통이 이루어지는 해석공간에서 이루어지는 정보의 교환은, 실시간(real time)으로 이루어지는 경우뿐만 아니라 정보의 저장을 통하여 시간의 축으로부터 분리된 상태에서 비동시적(asynchronous) 양식으로 이루어진다. 공간의 의미로서 공간의 축약에 따른 소통공간의 확장과 소통의 정보나 데이터의 확대재생산을 의미한다.

거리의 제한뿐만 아니라 시간의 한계까지 없어지면서 해석공간으로 들어오는 해석(정보)의 대상이 크게 늘어난다. 이런 정보와 데이터의 양을 고려하고 인간의 통상적인 역량이 한계가 있음(24시간, 일생 삶의 기간 등)을 고려한다면 분명히 해석과 관련한 정보의 과부하가 걸린 셈이 된다. 인간의 인지적 능력과 지적 능력(‘24시간’, 지적능력 등)이 한계가 있다는 점에서, 확장된 해석공간 속에서, 개인이 새로운 해석공간에서 자신이 직접적인 경험을 통하여 얻은 직접정보에 의존하여 상황을 파악하는 것은 불가능하다.

개인이나 사회구성원, 단위조직의 차원에서 일상의 생활과 삶을 영위하기 위하여 접해야 하는 정보가 상상을 허용하지 않는 수준까지 확장하는 것을 의미한다. 얼마나 조직적인 소통의 채널을 구성하고 얼마나 적절하고 정확한 정보를 얻는가에 따라 삶을 영위하는 경쟁력이 결정된다. 사이버공간에서 얼마나 우수한 소통채널을 확보하고 좋은 정보를 획득할 수 있는가의 문제는 본질적으로 IT의 격차(divide)에 의하여 정해지고, 이런 격차는 다시 소득, 세대, 계층, 지역 등의 격차에 의하여 발생한다.⁴³⁵⁾ 단순한 기술적 수단으로서 IT의 보유 여부와 관련한 내용 이외에도 IT를 활용하여 획득하는 정보를 해석하는 능력에까지 차별화 된다.

인간이 일상을 진행함에 있어 이런 정보의 과부하가 지속되고 있는 상황에서 스스로가 판별하고 주체적으로 진위를 판단할 수 없는 상황이 지속된다. 우리는 이런 상황을 일컬어 “데이터 스모그(data smog)”라 부른다. 데이터의 폭증과 해석공간의 확장, 그리고 데이터 스모그 문제의 대두는 한 개인이 지니던 기존의 시간적, 지리적 한계(resource constraints)를 넘어 새로운 차원의 사회, 문화적 함의가 도출되는 것을 의미한다. 이는 인간이 일상을 위

435) 이런 현상을 ‘정보격차(digital divide)’라 일컫는다.

하여 해석하여야 하는 데이터와 정보 차원의 복잡성을 의미한다.

이와 같이 공간의 차원이나 데이터와 정보의 양과 관련하여 복잡성이 확장되면서 스스로 위축되는 인간은 사회적 현상에 대하여 새로운 인식과 판단의 양식을 나타낸다.⁴³⁶⁾

- (1) 보고 싶은 것만 보려 하는 선택적 지각⁴³⁷⁾
- (2) 신념과 다른 정보는 무시하는 확정 편향성⁴³⁸⁾
- (3) 스스로 가지고 신뢰하는 내용에 대한 고정관념의 강화⁴³⁹⁾
- (4) 스스로 유명하다 판단되는 유명한 사람 말을 따르는 자기 동조화⁴⁴⁰⁾

3. 사회적 리듬의 안정성 소멸과 시간적 복잡성의 확대

IT의 수용과 확산이 진전되면서 나타나게 되는 사회적 리듬의 안정성 소멸과 시간적 복잡성의 확대와 관련한 사회 현상에 대하여 다음과 같은 관점에서 논의를 진행한다.

- (1) 시간의 축약과 사회적 리듬의 소멸
- (2) 공간의 인위성과 절차적 규범의 실효
- (3) 급속한 환경의 변화와 적응지체 발생
- (4) 유연성(Flexibility)과 신속성(Agility)의 사회적 요구 증대

IT를 이용하여 정보가 처리되고 운영되는 과정에서 그 정보를 일정한 장소, 특히 저장장치(storage)에 저장하여 시간에 상관없이 저장하고 꺼내서 운영한다. 체계적인 IT의 기술적

436) 조선일보(2012. 2. 28), “‘채선당 사건’으로 들여다 본 한국 네티즌 심리학” 참조

437) “선택적 지각”이란 인간 개개인이 자기가 보고 싶은 것만 선택적으로 보는 것을 의미한다. 인간은 새로운 정보를 자신이 가진 고정관념과 갈등 없이 빠르게 처리하기 위해 무의식적으로 선택적 지각을 하고 선택적 주의를 기울인다.

438) “확증 편향”은 자신의 신념과 일치하는 정보는 받아들이고 신념과 일치하지 않는 정보는 무시하는 경향을 말한다. 선택적 지각은 무의식적 측면이지만, 확증 편향은 자신의 의식과 판단을 바탕으로 한다.

439) “고정관념의 강화”는 기존에 스스로 가지고 있는 신뢰하는 정보나 사고구조가 더 공고화 되는 것을 의미한다.

440) “자기 동조화” 현상은 사회적 관계 내에서 인간적인 관계로서 자신이 신뢰하는 지인이나 자신이 좋아하는 사람의 의견이나 판단을 별 비판 없이 따르게 되는 것을 의미한다.

운영을 통하여 정보의 관리, 운영뿐만 아니라 자아의 형성과 사회적 관계(소통) 등의 영역에서 다양한 형태의 비동시성(asynchronous interactions)이 발생하고 있다. 이와 같이 정보의 운영, IT 활용, 정보화와 관련한 일상의 삶을 시간의 축으로부터 분리할 수 있게 되고 시간의 진행과는 무관하게 운영하는 것, 시간의 축약(time compression)이 이루어진다.

우리의 일상에는 일정, 프로세스 등과 같이 시간의 진행과 관련된 다양한 내용과 형태의 절차와 리듬이 존재한다. 개체의 진화속도로서 생명주기(life cycle), 개체 대 개체의 시간적 관계로서 세대(generation), 개체(또는 사물)의 생성과정으로서 가치사슬(value chain), 개체의 유기적 관계로서 조직 내의 역할 분담과 조직의 운영원리(프로세스) 등이 있다.

IT의 수용과 확산이 수반하는 시간의 축약은 인간이 일상을 진행하고 생활을 영위하는 사회적 절차나 시간적 리듬이 비동시적으로 진행되고 순차성을 상실하는 것을 의미한다. 사회적 절차와 리듬, 그 순서 또는 그 순차성이 변화하거나 소멸한다면 우리의 생활양식, 사회질서, 규범도 변화하여야 한다. 기존의 질서와 규범에 바탕을 두고 있는 사회적 권위나 예측가능성도 같이 해체될 수밖에 없다.

이는 인간의 일상과 관련항 IT의 수용과 확산이 진행되면서 시간적 복잡성이 축적, 확산되는 것을 의미한다.

IT의 수용과 확산을 통하여 우리의 생활양식과 질서를 시간의 축으로부터 분리하는 것은, 환경이나 사회구성방식이 유동적이고 변화의 속도도 빨라지는 것을 의미한다. 환경이 지속적으로 변화하고 사회의 구성원이나 개인의 대응방식이 유동적인 상황에서 고정된 무엇의 가치는 언제나 해체될 수 있는 상황에 처하게 된다. 사회 전반에 걸쳐 해체가 반복되고 이에 대한 대응을 위한 사회적 요구가 확대되면서 적응지체와 대응으로서 재조합 노력은 사회적 이슈의 핵심으로 부각될 것이다. 다양한 차원에서 기존 생활양식과 질서의 안정성(stability)이 줄어들고 그 예측가능성이 위축된다. 개인과 단위조직의 관점에서 발생하는 유연성(flexibility)과 신속성(agility)의 필요성과 사회적 요구가 확대된다. 빠르게 변화하는 환경과 상황의 전개에 따라 새로운 선택이 끊임없이 이루어지도록 사회적 기제가 작동하고 있는 것이다.

개인적인 수준에서 유연성과 신속성을 추구하는 것은 다시 다른 개인이나 조직으로 하여금 변화와 유연성에 대한 요구를 증대시킨다. 사회 전반의 유연성과 신속성 요구뿐만 아니라 환경의 유동성과 빠른 변화는 개인의 대응과정을 통하여 사회 전반으로 확대재생산 된

다. 개인이나 단위 조직(기업)의 수준에서 진행되는 개별적인 노력이 결과적으로 상황을 악화시킨다. 개인이나 단위 기업과 조직의 입장에서는 개인적 가치가 소외되는 형국이 된다.

제 2 절 일반적 인식 관점에서 역설적인 상황의 일상화

IT의 수용과 확산에 따라 인문학적 관점에서 쉽게 이해하기 힘든 현상이 발생할 수 있다. 기존의 상식이나 일상적인 이해구도에서 서로 상반되고 배치되는 두 가지 이상의 내용이나 현상들이 똑같은 이유에서 서로 그 존재가 가능해지는, 역설적인(paradoxical) 현상이 가능해진다. 일반적인 사람 인식의 측면에서 같이 생각할 수 없는 정반대의 이질적인 내용이 동전의 양면처럼 자연스럽게 존재할 수 있게 되었다.

IT의 수용과 확산이 진전된 상황에서 역설적 상황이 가능해지는 과정이나 사유를 다음과 같이 네 가지 정도로 정리할 수 있다.

- (1) 원심적 분산과 구심적 집중의 병존
- (2) IT를 활용하는 플랫폼으로 인한 다양성과 통합성의 병존
- (3) 계산(Computing)과 창발(Emergence)의 역설적 공존
- (4) 정체성을 향한 욕구의 증폭으로 감성시대의 도래

사람의 인식수준이나 기존의 사고체계에서 상식적으로 이해할 수 없는 내용들이 실제로 가능해지는 것은 일상적인 인식이나 이해구도나 기존의 사고체계 내에서 그 동향이나 변

[그림 11-1] IT와 인간 주체의 위기



자료: 이종관(2009. 11. 12)

화의 방향을 예측하는 것이 불가능해지는 것을 의미한다. 서로 이질적이고 상반되는 가능성이 실제로 가능해지는 것은 미래 변화의 방향으로서 경로(path)가 불확정적인(indeterminate) 상황이 유지되면서 사실상 변화의 가능성이 다양하게 존재함으로 인해 예측이 사전에 불가능해지는 것을 의미한다.

인간의 일반적인 인식이나 사고의 수준에서 서로 정반대의 내용이 가능해지는 상황에서는 어떤 현상이나 현실에 대한 해석에 대한 이견이 확산되고 증폭되는 것을 의미하지만 서로 정반대의 의견이나 내용조차 사실은 그 실제의 존재 의미가 정당한 것이다. 이는 결국 이견을 풀 수 있는 논리적이고 계산된 과정은 있을 수 없는 상태가 된다. 결국 서로 다른 이견들을 모을 수 있는 인간 이성적인 과정을 도출하는 것이 용이하지 않은 상태에서 이견의 확대재생산, 즉 갈등의 확대재생산으로 이어질 수 있다. 이른 좁히기 위한 소통의 필요성은 끊임없이 강조되지만 사실상 이견을 좁히는 것이 쉽지 않아지게 된다.

일상의 삶과 사회적 공간에서의 갈등이 확산되고 이를 조율할 수 있는 가능성이 낮은 상태에서 사회적 기준인 제도나 조직, 그리고 규범과 권위가 해체되고 있는 상황에서 일정한 안정추(anchors)를 확보하는 것이 어려워진다. 시장의 가치를 추구하는 경제적인 측면이나 조직을 운영하는 측면에서 어쩔 수 없는 환경이나 급속한 변화, 마무리 되지 않는 이견들의 속출로 인하여 지속적으로 유연성(Flexibility)과 신속성(Agility)에 대한 요구를 증대시키게 된다. 결국 거래의 기회비용이나 변화의 비용은 확대될 것이다.

1. 발산적 분산과 수렴적 집종의 병존

기본적으로 지엽적이고 개인 중심적인 욕구, 즉 다양하고 다원화된 local의 내용을 IT를 이용하는 경우 체계적으로 수용할 수 있다. IT가 네트워크를 통하여 다양한 지엽적인(local) 내용을 접근할 수 있게 된다. 그리고 다양한 수준과 배경에서 발생하는 지엽적 요구 전체를 수용하더라도 IT시스템의 처리능력을 이용하여 수용할 수 있게 되었다. 다양한 지엽적 요구를 충족하고 최적화 할 수 있는 범주(optimization scope)가 크게 확대된다. 최적화의 양상이 지엽적 요구를 지향하는 원심적 분산과 이를 충족하는 방법론으로서 구심적 집중이 같이 존재하는 상황이 된다. 변화 또는 그 동학의 수렴과 발산이 공존한다. 한마디로 어떤 계기로 촉발된 변화가 확대재생산 되어 폭발할 것인지 축소재생산을 통하여

변화의 계기가 사라질 것인지 사전에 아는 것이 용인되지 않는다.

IT의 네트워킹 기능은 결국 IT시스템의 구성에서 서로 다른 속성, 즉 정보의 확보, 처리, 분산 등과 관련한 분산화(distribution)와 집중화(centralization)의 서로 상충되는 목적을 동시에 충족하고 결합하는 중요한 기능을 담당하게 된다.(localization vs. globalization의 갈등 양상)

2. 플랫폼을 통한 다양성과 통합성의 병존

IT의 기술적인 플랫폼은 그 자체가 기술적인 다양성을 충족하기 위한 공통분모로서의 통합적인 역할을⁴⁴¹⁾ 설정한다. 그리고 플랫폼이 제공하는 이런 통합적인 역할을 전제로 다양한 사회적 요구나 기능들의 수용이 가능해진다. 플랫폼의 사회적 역할의 분담과 공통분모의 집중과 다양성의 분산이 병존하는 상황을 의미한다.

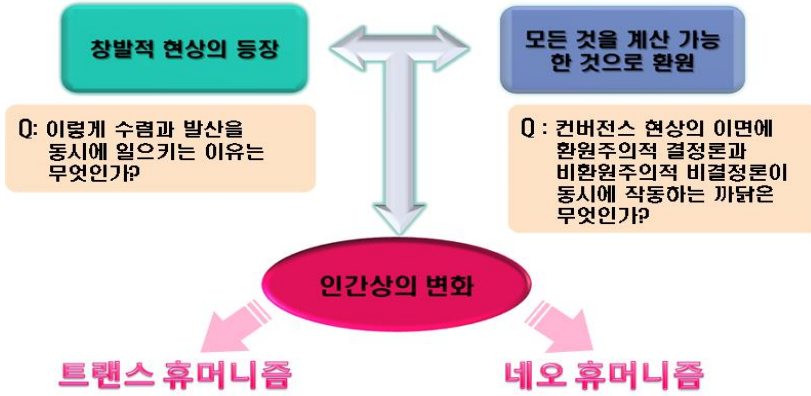
IT에 의하여 해석되기는 하지만 사회적 플랫폼은 사회적 표준으로서 언어와 규범을 수용함으로써 사회적 거래비용을 최소화 할 수 있을 것이다. 사회적 플랫폼이라는 의미에서 결국 균질성과 다양성, 다양성과 통합성이 병존하는 상황으로 이어진다.

3. 계산과 창발의 역설적 공존

IT의 의한 변화는 근본적으로 IT의 아주 단순한 계산적 구도에서 발생한다. IT의 계산된 이성이라는 단순하고 투명한 논리에서 출발하지만 다양한 차원에서 폭발적으로 확산됨에 따라 다양한 차원, 다양한 양상의 복잡성이 늘어난다. 기존의 논리체계에서 이해하는 것이 불가능한 현상의 창발(emergence)로 이어진다. 특히 기존의 선형적(linear) 분석을 통한 이해를 허용하지 않고 비선형성(non-linearity)의 확산을 의미하고 사회의 예측과 관련한 불확정성(indeterminacy)을 끊임없이 벌려 놓는다.

441) IT의 경우와 같이 표준의 이슈가 시스템 전반의 지속가능성과 소통가능성을 지탱하는 핵심적인 기초가 된다.

[그림 11-2] 정확성(계산가능성)과 창발적 사회현상의 개념적 공존



자료: 이종관(2009. 11. 12)

4. IT의 기계적 이성과 정체성과 결부된 감성 중시의 병존

다음으로 역설적인 상황에 관한 것은 IT의 수용과 확산을 통하여 계산된 기계적 이성이 확산되는 것과 함께, 인간의 주체성이나 인간성 그 자체에 대한 동경이 확대되는 것이다. IT의 기술혁신과 관련하여 그 수용이 저렴해지고 그 용량이 끊임없이 확장되고 있고 그 속도는 최근 더욱 빠르게 진전되고 있는 상황이다. 특히 인터넷의 확산에 따라 그 범주는 확장하고 그 수준은 예상보다 빨리 심화되고 있는 것으로 판단된다.

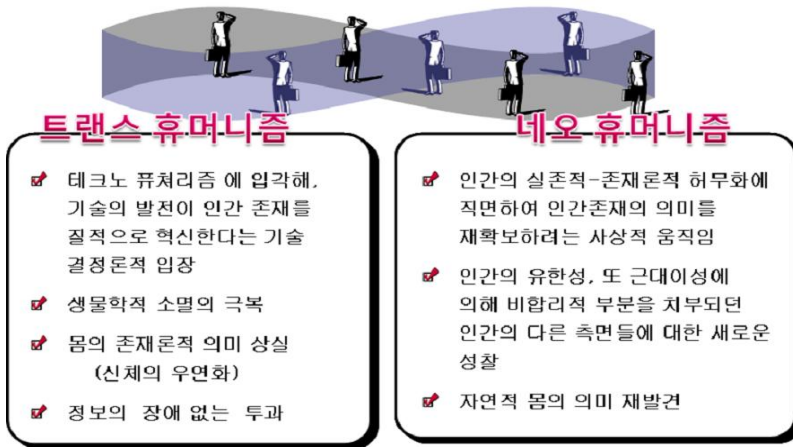
IT의 수용과 확산이 진전됨에 따라 정체성을 향한 욕구가 증폭되는 감성시대의 도래에 대하여 우리는 다음과 같이 정리할 수 있다.

- (1) 감성시대의 도래: 자연스러운 것으로의 회귀
- (2) 시장가치의 지배와 전략적 중대성
- (3) 정신 및 종교적인 것의 부활: 근본주의의 위험
- (4) Neo-Humanism의 현실화로서 감성의 중시

이런 과정에서 이런 기계적 이성의 확산을 불편해 하고 인간성이 지니는 존엄성과 자연스러움을 추구하는 역작용, 즉 반동이 발생하고 있다. 감성시대의 도래 자체가 IT의 기계적 논리성과 계산된 이성이 넘쳐나는 상황에서 이와는 반대의 내용을 가지고 있는 자연스

러운 것으로의 회귀를 의미한다. 종교적이거나 정신적인 것이 부활함에 따라 기계적 합리성과 기술적 논리에 대응하여 종교의 심화, 즉 근본주의의 위협으로까지 이어질 수 있게 되었다.

[그림 11-3] 트랜스 휴머니즘과 네오 휴머니즘의 대비와 상호작용



자료: 이종관(2009. 11. 12)

이것이 바로 인간적 감성에 대한 의도적인 추구이다. 그리고 이것을 새로운 형태의 인간성 중시의 관점으로 해석하기까지 한다. 경우에 따라서는 인간성의 추구를 넘어 자연 또는 자연스러운 것에 대한 욕구로 전환되어 자연주의나 환경중심주의로 전환되기도 한다.

IT를 중심으로 새로운 형태의 기계적 논리성과 계산된 이성이 확장되면서 기존에 사회구성원이 가지고 있는 자아정체성이나 인간성의 양식이 변화하고 분해되어 그 의미 자체가 위태로운 상황으로 전개된다. 나는 무엇인가에 대한 질문을 유발하는 상황이 반복되고 지속된다. 상대적으로 자신의 자아나 인간성에 대한 질문을 반복하면서 그 중요성을 존재감의 필요성을 실감하게 되고 이는 다시 새로운 인간성에 대한 욕구로 전환된다.

일상적인 인식이나 사고의 수준에서 서로 일치하거나 병존할 수 없는 내용들이 동시에 빈발하고 있는 상황에서 다양한 갈등이 확산된다. 잘 조율되고 일원화된 무엇이 결여된 상황, 안정적인 무엇을 찾는 시도로서 사회규범적인 정착이나 제도적인 재구성이 적절하게 이루어지기 전에 시장가치를 추구하는 이윤적 시도가 발빠르게 움직일 것이다.

상업적이고 이윤의 추구하는 시장의 움직임이 실질적인 사회구성의 핵심이자 사회적 가치의 중심을 구성하게 된다는 점에서 새로운 양상의 갈등과 혼선, 그리고 인식의 안정성에서 발생하는 공백 자체가 시장가치와 연결된다. 갈등과 혼선, 역설적인 상태의 전개를 이윤의 기회로 활용하는 시장, 자본, 돈, 자유주의적 시도와 지배에 의하여 인식이나 존재의 공백이 메워지는 경우가 발생하는 것이다. 특히 글로벌 소통의 언어로 자리매김 하는 영어와 대기업(Google, Apple) 또는 자본적인 이해에 의하여 실질적인 시장 거버넌스, 나아가서는 사회문화적 제도나 규범, 조직과 사회구성의 대체가 이루어지는 경향성을 보일 것이다.

제 3 절 사회 전반에 걸친 갈등의 다원화 · 복잡화

다양한 차원의 복잡성(complexity) 확장이나 역설적인 상황의 병존 가능성은 현상이나 환경에 관한 내용을 설명하는 것이라면, 이런 환경 속에서 삶을 영위하고 일상을 진행하는 사람이나 집단의 입장에서는 끊임없는 갈등이 발생할 수 있음을 의미한다. 변화에서 이해의 상충이 발생할 가능성은 그만큼 커지는 것이고 이해의 상충에서 항상 이타적인 관점을 유지하는 것이 곤란한 점만 인정하더라도 지속적이고 다원적인 갈등이 일상화 될 가능성을 내포하는 것이다.

IT의 수용과 확산과 함께 사회적 갈등의 다원화·복잡화 되는 현상과 관련하여 우리는 다음과 같은 내용에 주목한다.

- (1) 휘발성이 높고 비소통적인 소통의 기술, IT
- (2) 이전의 증폭과 갈등의 확대재생산

1. 휘발성이 높고 비소통적인 소통의 기술, IT

여기에서 우리는 일반적으로 소통의 기술(communications technology)로서 알려진 IT가 사회적 갈등이나 그 가능성을 축소하거나 줄여줄 수 있는 수렴적인 속성을 가지고 있는지에 대하여 살펴볼 필요가 있다. IT가 갈등적인 요소를 확대재생산 하고 사회적인 다름과 불일치를 확산할 여지가 있다면 사회갈등을 제어하고 줄여나갈 방안이나 시스템을 의도적으로 도입하여야만 한다.

IT의 수용과 확산으로 사회의 기본적인 소통과정으로 정착하고 있는 CM(computer-mediated communications) 소통은 이견이나 갈등을 키우는, 즉 비소통적인(non-communicative) 속성을 가지고 있다. 기술적인 차원에서 IT가 대단히 소통적인(communicative) 기술로서 탄생하였지만 실상은 대단히 비소통적인 기술로서 사회적 특징과 속성을 나타내고 있다. 사회의 변이 과정에 나타나는 사회 조정과정에서 서로 다름이나 불일치를 한 쪽 방향으로 모으기 보다는 일정한 방향성을 찾지 못하게 한다.

특정한 구성원의 모임에 속한 개인의 입장에서는 자신이 속해 있는 사회적 모임 또는 사회적 구성이 상당히 유동적이라는 점에서 소속감에 상당한 영향을 미칠 것이다. 특정한 개인의 입장에서 한 모임이 자신에게 중요하거나 결정적인 경우에는 현실공간의 모임보다 그 모임을 유지하는 노력이나 소속감을 더 많이 들여야 한다.

개인이 일상의 삶을 영위하고 집단적인 수준에서 국가사회를 운영하는 데 여론의 수렴이나 사회적 합의를 구하는 것이 필수적이라면 사이버 공간이나 CM 소통을 통한 사회적 과정은 이런 요구를 적절하게 수용할 수 없다. 기존의 제도에서 여론을 수렴하거나 사회적 소통을 통하여 사회적 합의를 이끌어낼 수 있는 새로운 제도를 구성해야 한다.

인간이 일상적인 생활을 유지, 영위하면서 맥락, 문화, 환경 등에 대한 정보를 상대와 공유하고 있는 대면(face-to-face) 소통의 경우와 비교하여, CM 소통의 경우 맥락과 환경에 관한 정보가 통제되거나 누락된 상태에서 진행된다. 소통의 상대방이 처한 환경이나 맥락, 그리고 외양에 대한 인식이 소통을 통한 판단이나 의사결정에서 중요한 역할을 담당한다. 그럼에도 불구하고 새로운 양식의 소통과정에서는 제대로 된 맥락에 관한 정보가 전달되지 않는다.

맥락과 환경 등 여타의 정보가 부족한 CM 소통의 경우 상대방의 말 한 마디, 정보의 한 조각에 의하여 인지와 이해의 폭이 크게 좌우된다. 소통과정에서 상대가 전달해 주는 상대의 맥락에 대한 정보가 불충분할 경우, 개인은 전달되어 오는 제한된 정보에서 맥락의 정보를 직접 추출하여야 하려 한다. 개인의 감정적인 측면이 단편적으로 전달되어 오는 이런 정보에 영향을 받을 경우 그 변화의 진폭이 커질 수밖에 없다.⁴⁴²⁾

자신과 관련한 환경이나 맥락에 대한 내용을 체계적으로 제어, 변형, 조작된 상태로 전

442) 이런 변화를 일컬어 플레이밍(flamming) 효과라 부를 수도 있다.

달함으로써 상대로 하여금 내가 원하는 판단을 하도록 유도할 수 있다. 필요에 따라 언제든지 소통의 채널 자체를 개폐하는 것도 가능하다. IT의 수용과 확산으로 정립되는 소통의 공간으로서 사이버 공간은 기본적으로 모든 구성원이 수평적이고 대등하게 다른 구성원을 맞이한다. 이런 소통환경에서 수직적인 권위를 유지하고 확보하는 것이 거의 불가능해진다. CM의 소통 관계에서는 수직적 관계(권위)는 그 힘을 잃을 수밖에 없고 기능 중심의 수평적 관계는 점차로 확산된다. 서로 다른 이견이나 갈등을 조율할 수 있는 동력으로서 사회적 권위가 약해진다.

2. 개인적 이익(관점)과 집단적 이익(관점)의 갈등

집단 vs. 개체, 사회 vs. 개인의 상대적 구성방식의 수준에서 이루어지는 변화는 조직(organism)의 진화가 이루어지는 과정에 그 합리적 균형에 이르지 못하는 상황에서 적응의 갈등이 발생한다. 그리고 개인은 개인적이고(individual) 분산적인 요구, 즉 disaggregation에 반응하는 동시에 집합적인 요구, 즉 aggregation에도 반영할 필요가 있다. 개인 중심으로 진행되는 사회의 구성이나 개인의 이해를 표출하는 사회적 통로와 채널이 확장되면서 사회적인 통합이 위축되고 집단적 이익이 상대적으로 왜소화 된다.

개인화의 트렌드는 집단과 권력에 의한 통제로부터 개인이 자유로워질 수 있는 가능성을 내포하게 된다. 의도된 형태의 통제나 제어가 발생하는 경우 이를 우회할 수 있는 개인의 역량을 크게 확대되고 있다. 개인적이고 파편화된 인식과 시각이 그 존재의 가치를 확인할 수 있을 정도로 그 규모(scale)를 구성할 수 있게 된다. 시간과 공간이 축약된 새로운 사회 공간에서 자신과 동질적이고 동일한 인식과 시각을 가진 다른 구성원을 찾아 규합하는 것이 대단히 용이해졌다. 아무리 사소하고 “하층”으로서 소외될 수 있는 내용조차 일정한 수준의 힘을 얻을 수 있는 상황이 진행된다. 이런 상황에서 서로 다른 의견과 인식을 가지고 있는 다양한 이해의 축들이 우후죽순처럼 그 존재의 가치나 존재감을 확인하는 상황이고 서로 힘을 통한 대결이 가능하고 현실화 되는 상황이 된다.

앞서 논의한 바와 같이 사회 속의 개인, 집단 속의 개체가 지니는 위상과 역할의 변화가 급속하게 진행됨에 따라 사회, 집단 차원의 변화가 구조적인 차원에서 진행된다는 점에서 그 속도를 따라 갈 수 없고, 상당한 적응지체가 지속적으로 발생한다. 이런 변화의 과정을 통제하기 위해서는 기본적으로 개인이나 단위조직 사이의 수렴적 사고가 필요하다. 그러

나 사회적 구성이나 소통의 과정은 전혀 수렴적이지 않고, 서로의 다름을 확대재생산한다. 즉 IT의 수용과 확산을 통한 사회적 변화는 갈등을 확대 재생산하는 양상으로 치닫는다.

3. 점유적 갈등에서 소통적 갈등으로 전개

IT의 수용과 확산이 진행됨에 따라 권력의 형태가 무엇을 소유하고 있는가의 문제 (possessive power)에서 어떤 것에 대한 규정할 수 있는 권한(definitional power)로 전환되면서 갈등, 즉 권력의 지향성도 변화한다. 갈등이 무엇을 소유하고 있는가, 그 크고 작음에 따른 갈등, 즉 소유적 측면을 통하여 전개되던 양상(appropriation conflicts)에서 소통 자체의 갈등(communication conflicts)으로 전환되는 것이다.

제 12 장 인문사회적 변화와 대응

우리는 IT의 수용과 확산이 진전됨에 따라 인간의 일상적인 삶과 사회 전반에 걸쳐 나타날 수 있는 변화를 살펴보았다. IT가 일상의 삶과 관련한 거의 모든 영역이 관련이 있을 정도로 광범위하게 활용되는 사회적 기술이기 때문에, 여기서 그 변화를 모두 살펴보는 것은 사실상 대단히 어렵다. 특정한 한 영역에서 발생하는 변화를 추적하는 것도 IT의 수용과 확산이 진행된 사회의 전반적인 변화를 추적하려는 의도에 적절하지 않다. 대신에 우리는 우리 사회에서 나타나는 변화의 세세한 내용을 분석하기보다는 변화의 원리를 도출하는 데 초점을 맞추었다.

본질적으로 IT의 수용과 확산은 사회 전반에 새로운 소통의 장으로서 가상공간을 구성하는 것이다. 이 공간은 개인의 입장에서 해석공간의 확장을 의미하고, 사회의 입장에서는 새로운 공동체의 가능성을 의미한다. 또한 개인의 입장에서는 (자아)정체성(identity)이나 현실감(presence)의 원리가 변화하고, 사회의 입장에서는 공동체의 속성이 본질적으로 변화한다. 당연히 기존의 개인과 사회의 속성과 모습을 전제로 하는 사회규범이나 제도적 장치는 많은 변화를 겪는다.

이런 변화에 대하여 우리는 갈등, 복잡성, 역설 등의 3가지 내용으로 요약한다. 이런 다양한 변화 또는 그 변화의 속도에 맞추어 개인의 사고구조나 사회적인 인식들, 해석방법 등이 적절하게 바뀌고 있지는 못한 것이 현실이다. 그렇다면, 사회적으로 광범위한 적응지체가 나타날 것이고, 사회의 다양한 차원에서 갈등의 문제, 적응의 문제, 채널의 갈등 등이 발생할 것이다. 복잡성은 이를 극복하기 위하여 새로운 방식의 시스템을 필요로 하고 결과적으로 우리가 수용하고 적응해야 할 새로운 질서가 탄생할 것임을 의미한다. 해체는 재조합의 요구와 함께 적응지체의 문제를 수반하는 것을 의미하고, 마지막으로 역설은 우리의 접근방식이나 해법이 다양할 수 있고 이동경로(migration path)를 설계함에 있어 다양한 경로를 생각해 볼 수 있음을 의미한다. 이런 변화를 대변하는 3가지의 화두는 기본적으로 사회의 구조적인 측면이 지속적으로 해체되고 더딘 재조합의 과정 속에서 논의되는 것이다.

이와 같이 IT의 수용과 확산에 따른 사회적인 변화와 문제를 극복하는 노력은 새로운 가치를 추구하는 노력이며, 무한의 기회와 위협에 맞닥뜨리는 전략이다. 정보화의 진전에 따라 발생하는 사회, 문화, 경제, 정치 영역의 많은 변화들에 의하여 국가사회적 차원의 대응이 요구된다. 이를 위하여 우리는 다음과 같은 네 가지의 전략적 관점과 거버넌스의 필요성을 제시한다.

- (1) (risk governance)사회시스템에 대한 신뢰의 문제를 포함하는 위험 거버넌스
- (2) (change governance)유연성과 신속성의 문제를 접근하는 변화의 거버넌스
- (3) (conflict governance)다원주의와 개인주의의 문제를 극복하기 위한 갈등의 거버넌,
- (4) (complexity governance)상호소통, 공유, 신뢰 구축을 위한 복잡성의 거버넌스 등이다.

이런 내용이 결국 새로운 사회적 변화에 대한 대응 전략의 기본적인 방향과 개념을 구성하는 원리가 되어야 한다.

참 고 문 헌

[일반 분야]

- 강남훈(2000), “디지털 혁명과 ‘신경제’의 축적구조”, 경상대학교 사회과학연구소 엮음, 『디지털 혁명과 자본주의의 전망』, 한울.
- 강홍렬(2012), “IT, 그리고 인간과 사회: IT의 인문사회학적 함의”, 정보통신정책연구원 내부자료.
- 그랜트 맥크라켄(1996), 『문화와 소비』, 문예출판사.
- 김규상·이홍규(2004), “인터넷 쇼핑에서의 소비자 신뢰 구축을 위한 온라인 품평의 활용”, 《한국경영정보학회 2004 춘계학술대회》.
- 김문조(2004), “정보화와 한국사회 불평등체계의 변화”, 『담론 201』 7(1) pp.5~41.
- _____(2009), “융합사회의 소통양식 변화와 사회진화 방향”, 《2009 디지털 컨버전스와 한국사회의 미래 심포지엄》, 2009년 11월 12일, [정보통신정책연구원].
- 김선남·김현욱(2004), “청소년의 휴대폰 중독에 관한 연구”, 《한국방송학보》 통권 18-4호, pp.88~116.
- 김신동(2001), “정보와 사회적 신뢰”, 《신뢰연구》제 11권 통합호, 한림과학원.
- _____(2004), “이동전화 이용행태에 대한 국가 간 비교연구”, 《한국언론학보》 제48권 2호, pp.429~456.
- 김예란(2005), 『정보생산자로서의 개인의 역량증가와 사회문화적 함의』, 정보통신정책연구원.
- 김우택·김지희(편)(2002), 『한국사회 신뢰와 불신의 구조-미시적 접근』, 소화.
- 김일주(1995), “소비사회, 포스트모던광고, 신세대간의 연계성 구축에 관한 탐색적 연구”, 연세대학교 석사학위논문.
- 김정석·심상완·김일주(2001), “한국의 정보격차 추이(1995~2000) 분석”, 《동향과 전망》 제50호, 한국사회과학연구소, pp.247~271.
- 김종길(2004), 『인터넷상 시민운동의 특성과 전망』, 정보통신정책연구원.

- 김평호(2002), “이동성 그리고 사인주의－이동전화의 사회적 함의”, 《한국언론정보학보》 통권 18호, 한국언론정보학회, pp.37~335.
- 니콜라스 네그로폰테(1995), 『디지털이다』, 백옥인(역), 커뮤니케이션북스.
- 류정순(2004a), “왜 최저임금과 최저생계비 공동투쟁이 필요한가”, 《노동사회》 89, 2004년 7월호, pp.36~42.
- _____(2004b), “신용불량 신빈곤층, 실태와 대안”, 《아세아연구》 제47권 2호, pp.19~60.
- 마크 스미스·피터 콜록(편)(2001), 『사이버 공간과 공동체』, 조동기(역), 나남출판.
- 문춘걸(2004), “가구소비실태조사로 살펴본 정보불평등도”, 《경제연구》 제25권 제2호 (2004. 11), 한양대학교 경제연구소, pp.109~132.
- 박웅기(2003), “대학생들의 이동전화 중독증에 관한 연구”, 《한국언론학보》 제47권 2호, 한국언론학회, pp.250~281.
- 박은아(2004), “한국인의 소비심리 분석: 기업은 제품을 만들고 소비자는 브랜드를 구매한다”, 《광고정보》 통권 제275호, 한국방송광고공사, pp.89~94.
- 박재홍(2000), “디지털 혁명과 정보불평등”, 경상대학교 사회과학연구소 엮음, 『디지털 혁명과 자본주의의 전망』, 한울.
- 박정하(2005). “사이버스페이스의 공공성 확립을 위한 토대로서의 사이버 사회봉사”, 이상훈 엮음, 『사이버 생활양식에서 공공성 문제』, 철학과 현실사.
- 박찬웅(1998), “신뢰의 위기와 사회적 자본”, 1998년 후기사회학대회 발표집.
- 박 철·강병구(2003), “소비자의 온라인 구매경험에 따른 전자상거래 신뢰형성 요인에 관한 연구”, 《Information Systems Review》, 한국경영정보학회.
- 박희봉·이희창·김동욱·김철수·박병래(2002), “한국인의 신뢰 수준 및 영향 요인”, 《한국정책학회보》 제12권 3호, 한국정책학회.
- 배영(2003), “사이버 커뮤니티의 경험적 분석을 이용한 사회자본의 유형화”, 《한국사회학》 37집 5호, 한국사회학회.
- 배영달(1999), “소비사회의 기호학 또는 사물의 기호학”, 《한국프랑스학논집》 제28집, pp.360~383.
- 배진한(2001), “이동전화의 충족과 대인커뮤니케이션 매체로서의 이동전화의 적합성 인식－세대간 비교를 중심으로”, 《한국언론학보》 제45-4호, 한국언론학회, pp.160~188.

- 배진한(2002), “이용자의 인적속성이 이동전화 이용에 미치는 영향”, 《한국언론정보학보》 통권 19호, 한국언론정보학회, pp.155~335.
- 백경미(1997), “우리나라 소비문화에 관한 고찰”, 한국소비자학회 1997년 학술대회 발표자료.
- 백승호(2003), “정보불평등에 영향을 미치는 요인에 관한 연구”, 《사회복지연구》 22호 2003 가을, pp.81~107.
- 백옥인(2011), “스마트 갤럭시”, 《2011 디지털 융합시대의 인간과 사회: 학제적 접근 심포지엄》, 2011년 12월 2일, [정보통신정책연구원].
- 山岸俊男(2001), 『신뢰의 구조: 동서양의 비교』, 김의철 외(역), 교육과학사.
- 서이종(2000), “디지털 정보격차의 구조화와 사회문제화”, 《정보와 사회》 2권, 한국정보사회학회.
- _____ (2001), 『지식정보사회의 이론과 실제』, 서울대학교출판부.
- 서진완·박희봉(2003), “인터넷 활용과 사회자본”, 《한국정책학회보》 12권1호, 한국정책학회.
- 서환주 외(2004), “정보통신기술확산이 임금불평등의 한 원인인가?”, 『국제경제연구』 제10권 제1호, 2004년 4월, pp.195~223.
- 성동규·조윤경(2002), “이동전화 이용자의 집단적 특징에 따른 이용유형 연구”, 《한국언론학보》 제46-6호, 한국언론학회, pp.153~190.
- 손상희(1997), “소비사회와 청소년 소비문화”, 《한국가정관리학회지》 제15권 4호, 한국가정관리학회.
- 송종현(2004), “이동전화와 인간커뮤니케이션의 확장”, 《한국언론정보학보》 통권 27호, 한국언론정보학회, pp.155~335.
- 스튜어트 유웬(1996), 『소비사회와 스타일의 문화정치학: 이미지는 모든 것을 삼킨다』, 백지숙(역), 도서출판 시간과 언어.
- 신유경(2001), “정보불평등 논쟁연구-맥브라이드 보고서를 중심으로”, 서울대학교 석사논문.
- 엄광현(1994), “소비문화현상으로서의 상품미학”, 한국미학예술학회.
- 염명배(2003), “디지털 디바이드와 디지털 지니계수”, 《2003년 춘계 정기학술대회 발표논문집》, 2003년 3월 28일, 한국재정공공경제학회, pp.75~114.
- 원용진(1994), “광고는 어떻게 의미를 내는가”, 《광고연구》 제23호, 한국방송광고공사.
- 유소이(2002a), “휴대폰 서비스에 대한 소비자태도, 사용비용 및 소비자만족에 관한 연구”,

- 《소비자학 연구》 제13권 제1호, 한국소비자학회, pp.119~138.
- 유소이(2002b), “휴대폰 서비스에 대한 소비자의 불평행동유형과 불평행동 후 만족에 관한 연구”, 《소비자학 연구》 제13권 제3호, 한국소비자학회, pp.151~168.
- 윤민재(2004), “신뢰와 사회자본에 대한 사회적 이해”, 《신뢰연구》, 한림과학원.
- 윤성희(2003), “광고모델이 소비자 구매 욕구에 미치는 영향”, 영남대 대학원 석사학위논문.
- 이병옥(1998), “광고모델유형과 속성이 광고효과에 미치는 영향에 관한 연구”, 경남대학교 대학원 석사학위논문.
- 이상훈(2005), “정보화사회의 인권과 사회복지”, 《IT기반 미래국가발전전략 연구(21세기 한국 메가트랜드 2차년도 최종 워크샵 자료집 II)》, 2005년 2월 17~18일, 정보통신정책연구원, pp.14~30.
- 이수범(2004), “N세대 소비문화에 대한 문화기술적 연구”. 《광고학연구》 제15권 3호, 한국광고학회.
- 이영자(1996), “소비사회와 여성문화”, 《한국여성학》 제12권 2호.
- 이원태(2003), “사이버공동체와 한국사회”, 《계간 사상》 여름호, 사회과학원.
- 이종관(2009), “디지털 컨버전스 시대, 인간의 의식과 행동 연구”, 《2009 디지털 컨버전스 와 한국사회의 미래 심포지엄》, 2009년 11월 12일, [정보통신정책연구원].
- 이현우(2002), “이미지, 브랜드파워를 만드는 신무기”, 《광고정보》 통권 제260호.
- 이호근·성대원·이승창(2002), “인터넷 중고차 사이트의 신뢰형성요인과 구매의도에 미치는 영향에 관한 연구”, 한국경영정보학회 2002 추계학술대회.
- 임혁백(2000), 『세계화시대의 민주주의』, 나남.
- 장 보드리야르(1991), 『문화와 소비』, 이상률(역), 문예출판사.
- 장용호·김영주(2004), “사이버공동체의 사회자본적 속성에 관한 연구”, 《미디어경제와 문화》 가을호, 커뮤니케이션북스.
- 장형유·정기한(2004), “인터넷 쇼핑몰에서 고객신뢰, 태도, 관계몰입과 구매의도의 구조적 관계에 관한 연구”, 《한국마케팅저널》, 한국마케팅학회.
- 전규림(2004), “국내 이동전화의 사용실태와 소비자만족에 관한 연구적 고찰”, 《창업정보학회지》 제7권 제1호, pp.87~108.
- 정숙경(2003), “기혼여성의 인터넷 이용과 정보불평등: 차별과 배제”, 《한국여성학》 제19권

2호, pp.177~208.

정찬모 외(2003), 『사이버공동체에서의 규범형성과 유지형태』, 정보통신정책연구원.

정태명(2005), “급증하는 사이버 범죄”, 『2020 미래한국』, 이주현 외, 한길사.

제임스 트위스트(2001), 『욕망, 광고, 소비의 문화사: 세계를 뒤흔든 20가지 광고』, 김철호 (역), 청년사.

조동기 외(2001), 『사이버공간에서의 여론형성과 집합행동』, 정보통신정책연구원.

최문경·윤영민(1998), “정보능력의 성불평등: 사회문제인가?”, 《사이버커뮤니케이션 학보》 제2호, pp.68-98.

최원일·배상옥·박상준(2000), “부산경남지역 이동전화 서비스 사용자 소비행동분석”, 《마케팅관리연구》 제5권 제3호, pp.77~104.

최은실·여정성(2002), “이동전화 서비스의 효용과 비용요인에 따른 소비자유형 연구”, 《소비자학 연구》 제13권 제3호, pp.1~28.

최항섭·김현식·김지수(2004), 『IT가 인적연결망과 공공선에 미치는 영향연구』, 정보통신 정책연구원.

최홍석·구상희·이정준(2003), “정보불평등 측정지표 연구”, 《한국정책과학학회보》 제7권 제3호(2003. 12), pp.157~184.

카스텔, 마뉴엘(2003), 『네트워크 사회의 도래』, 김목한·박행웅·오은주(역), 한울.

피터 코리건(2002), 『소비의 사회학』, 이성용 외(역), 도서출판 그린.

한국전산원(2004), 『2004 국가정보화백서』, 한국전산원.

허버트 실러(2001), 『정보불평등』, 김동춘(역), 민음사.

황경아(1995), “소비사회에서 광고이데올로기에 대한 사회학적 연구: 의미작용(signi- fication)의 기호학적 분석을 중심으로”, 한양대 대학원 석사학위논문.

황승연·윤영민(1998), “정보불평등의 구조와 과정”, 《사이버커뮤니케이션 학보》 통권 제3호, pp.46~84.

황혜자(2003), “청소년 소비문화에 대한 조사연구”, 《지방교육경영》 제8권 통합본.

Barney, Darin(2004). *The Network Society*. Polity.

Coleman, James S.(1990). *Foundations of Social Theory*. The Belknap Press of Havard University Press.

- Delli Carpini, Michael X. and Keeter Scott(2003). "The internet and an informed citizenry." in Anderson David M. and Cornfield Michael(eds). *The Civic Web: Campaigning American Style*.
- Diani, Mario(2002). "Network Analysis." Bert Klandermans(ed), *Methods of social movement research*, University of Minnesota Press.
- Elin, Larry(2003). "The Radicalization of Zeke Spier.", in Martha McCaughey and Michael D.Ayers(eds). *Cyberactivism*. Routledge.
- Fraselle, Nadine(2003). *Pour une Sociologie Globale de la Consommation*. Edition Labor.
- Field, John(2003). *Social Capital*. Routledge.
- Grootaert, Christiaan and Bastelaer Thierry van(2002). *Understanding and Measuring Social Capital*, The World Bank.
- Hardin, Russell(2001). "Conceptions and explanations of trust.", Karen S.Cook(ed). *Trust in Society*. Russell Sage Foundation.
- Herpin, Nicolas(2004). *Sociologie de la Consommation*. La Decouverte.
- Horváth, Dóra and László Sajtos(2002). "How do mobile communicate: the role of product design in the product related consumer responded." *Advances in Consumer Research*, Vol. 29 Issue 1. pp.237~238.
- Jean Baudrillard(1970). *Société de la Consommation*. Folis essais.
- Jean Chesneaux(1983). *De la Modernité*. Paris. Ed. La Découverte.
- Kiyoko Kamibeppu and Hitomi Sugiura(2005). "Impact of the mobile phone on junior high school's friendship in the Tokyo metropolitan area," *CyberPsychology & Behavior*, Apr. 2005, Vol. 8 Issue 2. pp.121~130.
- Lesser, Eric L.(2001). *Knowledge and Social Capital*. Butterworth-Heinemann University Press.
- Mathur, Anil, George P. Moschis and Euehun Lee(2003). "Life events and brand preference changes." *Journal of Consumer Behaviour*. Dec. 2003, Vol. 3 Issue 2. p.129.
- Misztal, A.Barbara(1996). *Trust in modern societies*, Polity Press.
- Moiso, Risto J.(2003). "Negative consequence of mobile phone consumption," *Advances in*

- Consumer Research*. 2003. Vol. 30 Issue 1. pp.340~345.
- Morin E.(1975). *L'esprit du temps*. Paris, Ed. Grasset.
- Remy, Eric(2002). *Société, Consommation, et Consommateurs*. L'Harmattan.
- Saco, Diana(2002). *Cybering Democracy*. University of Minnesota Press.
- Seligman, B. Adam(1997). *The Problem of Trust*. Princeton University Press.
- Steve, Davis, Elin Larry, and Reeher Grant(2004). *Click in Democracy*. Estview Press.
- Turnbill, Peter W., Sheena Leek and Grace Young(2000). "Customer confusion: The mobile phone market." *Journal of Marketing Management*. Jan~Apr 2000. Vol. 16 Issue 1~3. pp.143~163.
- Uslaner, Eric M.(2002). *The Moral Foundations of Trust*. Cambridge University Press.
- Woo, Ka-Shing and Henry K.Y Fock(1999). "Customer satisfaction in the Hong Kong mobile phone industry." *Service Industries Journal*. Jul99. Vol. 19 Issue 3. pp.162~174.

[철학 분야]

- 김선하(2007), 『리쾨르의 주체와 이야기』, 한국학술정보(주).
- 데이비드 쉥크(1997), 『데이터 스모그(Data Smog)』, 정태서·유홍림(역), 민음사.
- 라프 코스터(2011), 『재미이론』, 안소현(역), 디지털미디어리서치.
- 박현선 (2011. 7. 15), "인터넷 검색 의존하면 기억력 감퇴?", 《전자신문》.
- 볼터, J. D.(2010), 『글쓰기의 공간Wring Space』, 김익현(옮김), 커뮤니케이션 북스.
- 에릭 홉스봄 (1998), 『혁명의 시대』, 정도영·차명수(역), 한길사.
- 에드워드 윌슨(2005), 『통섭』, 최재천·장대익·장대익(옮김), 사이언스북스.
- 에비아타 체루바벨(2006), "달력과 역사: 국가 기억의 사회적 조직화에 관한 비교 연구", 제프리 K.올릭 엮음, 『국가와 기억』, 최호근·민유기·윤영휘(옮김), 민주화운동기념사업회.
- 장-이봉 비리앵(1999), 『컴퓨터의 역사』, 노윤채(옮김), 한길사.
- 재론 레이니어(2011), 『디지털 휴머니즘You are not Gadget』, 김상연(역), 에이콘.
- 질 프라이스, 바트 데이비스(2009), 『모든 것을 기억하는 여자』, 배도희(옮김), 북하우스.
- 황상민(2000), 『사이버 공간에 또 다른 내가 있다』, 김영사.
- SBS 서울 디지털 포럼 엮음(2004), 『제 3의 디지털 혁명』, 미래 M&B.

- Back, Maribeth(2003). "The Reading Senses." *Digital Media Revisited*. The MIT Press. Cambridge. Massachusetts, London. England.
- Boyd, Danah(2006). "Why youth (heart) social network sites: The role of networked publics in teenage social life." D. Buckingham (Ed.), *Youth, Identity, and Digital Media*. Cambridge. MA: MIT Press. pp.119~142.
- Eldred, Michael(2012). "The Digital Cast of Being - Metaphysics, Mathematics, Cartesianism, Cybernetics, Capitalism, Communication." www.arte-fact.org/dgtlon_e.html, 2012. 5. 31.
- Gafinkel, Simson(2001). *Databasention-Death of Privacy*, Oreilly&associates Inc.
- Miller, V.(2008). "New Media, Networking and Phatic Culture." *Convergence*, 14(4), pp.387~400.
- Wilson, E.(1999). *Consilience*. Vintage.

[사회 분야]

- 강대기(2004), 『정보사회의 이론과 실제』, 진한도서.
- 강홍렬 외(2006), 『정보화로 인한 가족관계와 가족역할의 미래변화 총괄보고서: 가족기능 변화와 미래 가족 전망』, 정보통신정책연구원.
- 구교태·최현주(2008), 『미디어과잉과 사회의 불확실성의 증가』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화 연구 08-26, 정보통신정책연구원.
- 구자순(2005), "유비쿼터스 컴퓨팅에 대한 사회문화적 조망", 《현상과 인식》, 29-1/2, pp.82~84.
- 구철모(2008), 『커뮤니케이션 방식 진화에 따른 세대간 인간관계의 변화』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화 연구 08-16, 정보통신정책연구원.
- 김규정(1999), 『행정학원론』, 법문사.
- 김문조(2004), 『사회불평등 구조의 변화』, IT의 사회·문화적 영향 연구: 21세기 한국 메가트렌드 시리즈 04-23, 정보통신정책연구원.
- _____(2005a), 『한국사회의 메가트렌드』, 21세기 한국 메가트렌드 시리즈Ⅲ 05-04, 정보통신정책연구원.
- _____(2005b), 『IT와 새로운 사회질서의 형성』, IT의 사회·문화적 영향 연구: 21세기 한국

- 메가트렌드 시리즈 05-01, 정보통신정책연구원.
- 김문조(2006), 『IT기반 계층간 양극화 현상 극복』, IT의 사회·문화적 영향 연구: 21세기 한국 메가트렌드 시리즈 IV-06-10, 정보통신정책연구원.
- _____(2009), 『정보문화 이론모형에 관한 연구』, 한국정보문화진흥원.
- _____(2010), 『융합문명의 도전과 응전』, 디지털 컨버전스 기반 미래연구(Ⅱ) 10-17, 정보통신정책연구원.
- _____(2011), 『미디어 융합과 사회질서의 재구성』, 디지털 컨버전스 기반 미래연구(Ⅲ) 11-05, 정보통신정책연구원.
- 김미숙 외(2006), 『정보화로 인한 가족관계와 가족역할의 미래변화: 미래 가족의 정서적 기능 변화와 전망』, 연구보고 06-19-03(협동연구총서06-03-03), 정보통신정책연구원.
- 김성철(2001), “정보화시대의 생활양식 정립을 위한 과제”, 《한국사회과학》, 23(1), pp.101~125.
- 김원섭(2012), “다중매락사회에서 사회 통합과 공공성”, 《한국사회》, 13(1), pp.123~158.
- 김용철(2010), “네트워크 사회와 정부-시민 관계”, 《OUGHTOPIA》, 25호, 경희대학교 인류사회재건연구원, pp.103~131.
- 김재갑 외(1997), 『미래의 여가』, LG 커뮤니카토피아연구소.
- 김종길(2005), 『접속시대의 사회갈등과 사회통합』, IT의 사회·문화적 영향 연구: 21세기 한국 메가트렌드 시리즈 05-04, 정보통신정책연구원.
- _____(2010), 『디지털 사회의 일상성 탐구』, 디지털 컨버전스 기반 미래연구(Ⅱ) 10-18, 정보통신정책연구원.
- 김종길·박수호(2010), “디지털 시대의 ‘가족혁명’: 신화인가 현실인가?”, 《사회이론》, 제38권, pp.143~177.
- 김재휘(2004), 『인터넷상에서의 자아인식과 집단인식』, IT의 사회·문화적 영향 연구: 21세기 한국 메가트렌드 시리즈 04-53, 정보통신정책연구원.
- 김진우(2010), 『디지털 컨버전스와 프로슈머의 행태 변화 및 전망』, 디지털 컨버전스 기반 미래연구(Ⅱ) 10-13, 정보통신정책연구원.
- 김태원(2004), “정부신뢰위기와 대응방안의 모색”, 《고시연구》, 제9권 2호 통권 제358호, pp.389~393.
- 남기범(2008), 『컨버전스로 인한 공적공간과 사적공간의 경계 변화』, 한국사회의 방송·통

- 신 패러다임 변화 연구 08-24, 정보통신정책연구원.
- 남준호(2005), 『지식정보사회의 경력과 생애과정』, IT의 사회·문화적 영향 연구: 21세기 한국 메가트렌드 시리즈 05-02, 정보통신정책연구원.
- 문숙재·차성란·정영금·정지영(2003), 『정보화 사회에서의 가족과 생활정보』, 시그마프레스.
- 민경배(2005), “유비쿼터스 시대의 빛과 그늘”, 《월간 사목》, 2005년 5월호. pp.149~150.
- _____(2009), 『융합 사회의 인간, 인간관계: 온라인 자아 정체성과 사회화를 중심으로』, 디지털 컨버전스 기반 미래연구(Ⅰ) 09-22, 정보통신정책연구원.
- 박수호·유승호(2005), “인터넷 이용과 생활시간 변화(2002~2004)의 상관관계 연구”, 《한국 사회》, 6집 2호, pp.121~160.
- 배영(2005), 『네트워크 사회의 인간관계와 사회심리』, IT의 사회·문화적 영향 연구: 21세기 한국 메가트렌드 시리즈 05-03, 정보통신정책연구원.
- 손승영(2008), “개방정보화 시대 가족환경 변화와 청소년 자녀-부모관계”, 《젠더연구》, 13호, pp.87~110.
- 안병철·임인숙(2004), 『성 역할의 변화와 가족제도』, IT의 사회·문화적 영향 연구: 21세기 한국 메가트렌드 시리즈 04-19, 정보통신정책연구원.
- 원영희·이현희·한정란·장은정(2006), 『미래 가족의 교육기능 변화 전망』, 경제·인문사회연구회 협동연구총서, 정보통신연구원, 한국여성개발원.
- 유승호(2005), 『디지털시대의 문화욕구와 라이프스타일』, 정보통신정책연구원.
- 윤성이·김용철(2009), 『디지털 컨버전스 환경에서 정치 거버넌스의 변화』, 디지털 컨버전스 기반 미래연구(Ⅰ) 09-09, 정보통신정책연구원.
- 윤성이·이원태(2009), “디지털 시대 시민의식 제고를 위한 정책방안”, 《한국지역정보학회지》, 12(1), pp.59~84.
- 윤옥경(2000), “사이버시대의 세대차이와 세대갈등에 대한 전망: 세대문제 해결을 위한 장으로서의 사이버공간의 가능성 탐색”, 《한국청소년연구》, 11(2), pp.55~75.
- 이동후(2010), “휴대전화 모바일 인터넷 이용과 공간 경험”, 《한국방송학보》, 제24권 1호, pp.113~151.
- 임영식(2008), 『사이버공간의 도움행동과 현실에서의 인간관계』, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화 연구 08-17, 정보통신정책연구원.

- 이동훈(2005), “유비쿼터스 사회에서의 언론권 주체: 전자파놉티콘(전자감시)과 전자시놉티콘(전자 역감시)을 중심으로”, 《성균관법학》, 제17권 제2호, pp.69~92.
- 이명진(2001), “사이버공간의 가능성과 한계: 온라인상의 익명성을 중심으로”, 《한국사회》, 제4집, pp.119~144.
- _____(2008), 『복잡계와 네트워크 사회의 변화』, 정보통신정책연구원.
- _____(2009), 『미디어 발전과 사회 갈등 구조의 변화』, 정보통신정책연구원.
- _____(2012), “네트워크사회의 도래와 공공성의 특성 변화: 영역, 경계, 행위자, 배제를 중심으로”, 《한국사회》, 13집 1호, pp.63~85.
- 이명진 외(2009), “인터넷 정보 유통 현상에 대한 시론적 모형 구성: 비선형적 창발효과와 상전이 현상을 중심으로”, 《사회과학연구논총》, 제22집, pp.41~78.
- 이명진·박현주(2012), “SNS에 관한 사회학 연구의 동향과 쟁점”, 《IT의 수용과 확산정책》, 19권 제2호, pp.3~20.
- 이명진·배 영(2008), “유비쿼터스 사회에서 소비자 문제의 특징과 그 함의”, 《정보화정책》, 15(2), pp.62~76.
- 이병혁(2005), 『IT와 공간구조의 재구성』, 정보통신정책연구원.
- 이재열(2003), 『위협사회와 생태적, 사회적 안전』, 정보통신정책연구원.
- _____(2005), 『한국사회의 위험구조 변화』, 정보통신정책연구원.
- 이재혁(2006), “신뢰와 시민사회: 한미 비교연구”, 《한국사회학》, 제40집 제5호, pp. 61~98.
- 이재현(2001), “한국인의 여가 및 문화 시간 분석”, 《보건사회연구원 2001년 9월 14일(금) 발표자료집》, pp.113~132.
- 임영식(2008), 『사이버공간의 도움행동과 현실에서의 인간관계』, 정보통신정책연구원.
- 임인숙 외(2006), 『정보화로 인한 가족관계와 가족역할의 미래변화: 미래 가족의 재생산 기능 변화와 전망』, 정보통신정책연구원.
- 장우영(2005), “정보사회의 갈등과 정보기본권”, 《한국지역정보학회지》, 8(1), pp.57~94.
- 조대엽(2012), “현대성의 전환과 사회 구성적 공공성의 재구성”, 《한국사회》, 13집 1호, pp.3~62.
- 조화순(2010), 『디지털 거버넌스: 국가, 시장, 사회의 미래』, 책세상.
- 정국환 외(2010), 『새로운 소통합리성과 인본사회화 과정』, 정보통신정책연구원.
- 정태석·설동훈(2003), 『사이버범죄와 보안의식』, 정보통신정책연구원.

- KT경영연구소(2008), 『디지털 시대의 한국 가족과 가족생활』, 미래사.
- 최두진 외(2006), 『유비쿼터스 시대의 정보문화 쟁점과 정책과제』, 한국정보문화진흥원.
- 최향섭(2005), 『21세기 한국 디지털 트렌드: IT로 인한 5가지의 사회변화』, 정보통신정책연구원.
- _____(2006), 『사회적 신뢰제고를 위한 IT정책 연구』, 정보통신정책연구원.
- _____(2008), 『컨버전스 시대의 한국사회 메가트렌드 연구』, 정보통신정책연구원.
- _____(2007), 『지식검색과 미래 일상생활의 변화』, 정보통신정책연구원.
- _____(2008), 『컨버전스 시대의 한국사회 메가트렌드 연구』, 정보통신정책연구원.
- 황주성(2005), 『IT기반 미래국가발전전략 연구 총괄보고서』, 21세기 한국 메가트렌드 시리즈Ⅲ 05-01, 정보통신정책연구원.
- _____(2009), 『디지털 컨버전스 기반 미래연구(Ⅰ) 총괄보고서』, 디지털 컨버전스 기반 미래연구(Ⅰ) 시리즈 09-01, 정보통신정책연구원. 10-17, 정보통신정책연구원.
- _____(2010), 『디지털 컨버전스 기반 미래연구(Ⅱ) 총괄보고서』, 디지털 컨버전스 기반 미래연구(Ⅱ) 시리즈 10-01, 정보통신정책연구원.
- _____(2011), 『디지털 컨버전스 기반 미래연구(Ⅲ) 총괄보고서』, 디지털 컨버전스 기반 미래연구(Ⅲ) 시리즈 11-01, 정보통신정책연구원.
- Attali, Jacques(1999). *Labyrinth in Culture and Society: Pathways to Wisdom*. North Atlantic Books.
- Beck, Ulrich(1992). *Risk Society*. London: Sage.
- Castells, Manuel(2010). *The Rise of Network Society*. UK:Wiley-Balckwell.
- Chan, D., K. S., & Cheng, G. H.-L.(2004). "A Comparison of Offline and Online Friendship Qualities at Different Stages of Relationship Development." *Journal of Social and Personal Relationships*, 21 (3), pp.305~320
- Giddens, Anthony(1991). *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Cambridge: Polity.
- Ikonic, Barisic, Mikac(2007). "Orgnizational forms." *Journal of Manufacturing and Industrial Engineering*.
- Inglehart, Ronald(1997). "Modernization and Postmodernization: Cultural." *Economic and Political Change in 43 Societies*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

- Lin, Nan(2001). *Social Capital: A Theory of Social Structure and Action*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lumann, Niklas(1981). *Politische Theorie in Wohlfahrtsstaat*. Wien: Olzog.
- Murray, Bridget(1998). "Data Smog: Newest Culprit in Brain Drain." *APA Monitor*, 29(3).
- Riesman, David , Nathan Glazer, Reuel Denney(2001). *The Lonely Crowd: A Study of the Changing American Character*. Abridged and Revised Edition. New Heaven: Yale University Press.
- Riley, M. W. & J. W. Riley(2000). "Age Integration: Conceptual and Historical Background." *The Gerontologist*. 40(3). pp.266~270.
- Spinello, Richard A.(1997). *Case Studies in Information and Computer Ethics*. New Jersey: Prentice.
- Tapscott, Don(1999). *Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation*. McGraw-Hill.
- Tapscott, Don(2008). *Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World*. McGraw-Hill.
- Toffler, Alvin(1980). *The Third Wave*. Morrow.
- Toffler, Alvin(1984). *Future Shock*. Bantam.
- Webster, Frank(2006). *Theories of the Information Society*. New York: Routledge.

[문화 · 미디어 분야]

- 강홍렬(2005), 『IT기반 미래국가발전전략 연구 총괄보고서』, 정보통신정책연구원.
- 구교태(2008), 『미디어과잉과 사회의 불확실성의 증가』, 정보통신정책연구원.
- 김관규(2009), 『컨버전스 시대와 매체로서의 개인』, 정보통신정책연구원.
- 김도연(2004), 『상호작용 미디어와 이용자의 역할 변화』, 정보통신정책연구원.
- 김복수(2004), 『일상생활의 시·공간적 재구성』, 정보통신정책연구원.
- 김신동(2004), 『세방화, 정보화, 그리고 문화충돌』, 정보통신정책연구원.
- _____ 2005, 『IT와 모바일 커뮤니케이션의 사회문화적 영향: 휴대전화, DMB, 무선인터넷』, 정보통신정책연구원.
- 김예란(2005), 『정보생산자로서의 개인의 역량증가와 사회문화적 함의』, 정보통신정책연구원.

- 김은미(2005), 『IT와 개인의사소통체계의 변화: 유선전화, 휴대전화, 이메일을 중심으로』, 정보통신정책연구원.
- _____ (2007), 『저널리즘의 미래변화』, 정보통신정책연구원.
- 노기영(2008), 『뉴미디어의 의사소통성과 쌍방향성』, 정보통신정책연구원.
- 윤태진(2004), 『문자문화, 구술문화, 영상문화의 진화와 상호작용』, 정보통신정책연구원.
- _____ (2005), 『IT와 문화콘텐츠의 내용과 형식의 변화: 음성, 문자, 영상언어를 중심으로』, 정보통신정책연구원.
- 이동후(2004), 『IT와 '신세대'문화의 형성, 확산과정』, 정보통신정책연구원.
- 이호규(2004), 『새로운 미디어와 유토피아적 이미지의 진화』, 정보통신정책연구원.
- _____ (2005), 『IT기술에 관한 유토피안 담론과 미디어의 사회문화적 수용』, 정보통신정책연구원.
- _____ (2009), 『디지털 컨버전스 환경에서 미디어 문화 패러다임의 변화』, 정보통신정책연구원.
- 이호영(2005), 『21세기 한국 디지털트렌드: IT가 문화 생산·유통·소비체계에 미친 영향』, 정보통신정책연구원.
- _____ (2005), 『디지털미디어의 사회적 사용에 관한 연구』, 정보통신정책연구원.
- _____ (2006), 『네트워크 사회에서의 문화산업 경쟁력 제고방안』, 정보통신정책연구원.
- _____ (2007), 『인터넷으로 인한 문화권력의 변동』, 정보통신정책연구원.
- _____ (2008), 『방통융합시대의 미디어 이용과 라이프스타일 변화』, 정보통신정책연구원.
- _____ (2008), 『컨버전스 시대 지속가능한 미디어 환경을 위한 정책연구』, 정보통신정책연구원.
- _____ (2009), 『컨버전스 시대의 트랜스미디어 이용자 연구』, 정보통신정책연구원.
- 임종수(2009), 『가상성과 일상성의 컨버전스에 관한 연구』, 정보통신정책연구원.
- 정동훈(2009), 『미디어 컨버전스와 감각의 확장』, 정보통신정책연구원.
- 정윤식(2005), 『미디어 융합의 동인, 전개양상, 정책과제』, 정보통신정책연구원.
- 최양수(2004), 『한국의 문화변동과 미디어』, 정보통신정책연구원.
- _____ (2005), 『IT로 인한 미디어와 일상공간의 변화』, 정보통신정책연구원.
- _____ (2005), 『정보화시대의 문화변동』, 정보통신정책연구원.
- 최항섭(2007), 『디지털사회의 노마디즘 연구』, 정보통신정책연구원.
- _____ (2009), “레비의 집단지성”, 《사이버커뮤니케이션학보》, 26권 3호, 사이버커뮤니케이

선학회, pp.287~322.

최항섭(2010), 『방통융합환경에서의 참여문화와 신뢰』, 정보통신정책연구원.

Goffman, Erving(1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Anchor Books

[정치·행정 분야]

강원택(2004), 『정치개혁의 과제와 전망: 정당, 선거, 정치자금』, 정보통신정책연구원.

_____ (2009), 『디지털 컨버전스 환경에서의 대의제 변화와 정당의 역할』, 정보통신정책연구원.

강홍렬 외(2002), 『정보격차에 대한 사회경제적 함의』, 정보통신정책연구원.

_____ (2006), 『메가트렌드 코리아』, 한길사,

경향닷컴 촛불팀(편)(2008), 『촛불, 그 65일의 기록』, 경향신문사.

김동욱(2004), 『전자정부와 정부운영 방식의 변화』, 정보통신정책연구원.

_____ (2004), 『전자정부와 정부운영 방식의 변화』, 정보통신정책연구원.

김상배 외(2008), 『지식질서와 동아시아: 정보화시대 세계정치의 변환』, 한울.

김상배(편)(2008), 『인터넷 권력의 해부』, 한울.

_____ (2009), 『소프트 파워와 21세기 권력: 네트워크 권력론의 모색』, 한울.

_____ (2011), 『거미줄 치기와 별집 짓기: 네트워크 이론으로 보는 세계정치의 변환』, 한울.

김상배(2004), 『IT시대 국가주권의 변화와 글로벌 정치질서의 형성』, 정보통신정책연구원.

_____ (2005), 『IT시대의 디지털외교』, 정보통신정책연구원.

_____ (2007), “정보혁명과 안보환경의 변화: 한국군에 주는 시사점”, 《한국사회과학》, 29, pp.27~60.

_____ (2007), 『정보화시대의 표준경쟁: 원텔리즘과 일본의 컴퓨터산업』, 한울.

_____ (2010), 『정보혁명과 권력변환: 네트워크 정치학의 시각』, 한울.

김용호(2005), 『정보화시대의 전자민주주의』, 정보통신정책연구원.

박동진(2004), 『국가혁신을 위한 차세대 전자정부 전략』, 정보통신정책연구원.

백옥인(2008), “촛불시위와 대중: 정보사회의 대중형성에 관하여”, 《동향과 전망》, 가을·겨울호.

서보연·김상배 외(2003), 『정보사회 세계정상회의(WSSIS) 대응방안 연구』, 정보통신정책연구원.

서울대학교 국제문제연구소 편(2008), “지식네트워크의 세계정치”, 《세계정치》, 29(1) 기획

특집, 논형.

손 열(2005), 『IT시대와 국가-시장-시민사회의 협치』, 정보통신정책연구원.

유석진 외(2009), 『디지털 컨버전스 환경에서의 정치제도와 시민사회 변화 연구』, 정보통신정책연구원.

_____ (2011), 『스마트-소셜 시대의 민주주의와 거버넌스』, 정보통신정책연구원.

윤성이 외(2010), 『컨버전스 세대의 정치의식과 시민참여』, 정보통신정책연구원.

이성복(2004), 『중앙정부와 지방정부의 역할 조정 : 분권형 국가로의 개조』, 정보통신정책연구원.

이원태 외(2010a), 『방통융합 환경에서 정보의 자유와 개인의 프라이버시 보호방안 연구』, 정보통신정책연구원.

_____ (2010b), 『소셜 미디어에서 온라인 정치담론의 특성』, 정보통신정책연구원.

임혁백 외(2005), 『21세기 한국 정치의 비전과 과제』, 민음사.

임혁백(2004), 『21세기 한국정치의 비전과 과제』, 정보통신정책연구원.

_____ (2005), 『IT와 공공 거버넌스의 새로운 패러다임』, 정보통신정책연구원.

정국환 외(2006), 『IT고도화에 따른 미래 공공조직 구현 방안』, 정보통신정책연구원.

정국환(2007), 『가상정부로의 진화』, 정보통신정책연구원.

정찬모·김상배 외(2006), 『글로벌화와 통일에 대비한 IT미래전략』, 정보통신정책연구원.

조정관(2004), 『인터넷 선거운동, 인터넷 정치현금, 디지털 정당의 실태와 발전방향』, 정보통신정책연구원.

_____ (2005), 『정보화, 세계화와 신유목적 민주주의』, 정보통신정책연구원.

조희정(2010), 『네트워크 사회의 정치와 민주주의』, 서강대학교출판부.

하영선·김상배(편)(2006), 『네트워크 지식국가: 21세기 세계정치의 변환』, 을유문화사.

_____ (2010), 『네트워크 세계정치: 은유에서 분석으로』, 서울대학교 출판사.

_____ (2012), 『복합세계정치론: 전략과 원리, 그리고 새로운 질서』, 한울.

홍원표 외(2009), 『디지털 컨버전스 환경에서 글로벌 정치질서의 변화: 네트워크 사회에서의 국내정치와 국제관계』, 정보통신정책연구원.

홍윤기(2005), 『글로벌 네트워크 시대의 국가와 민족』, 정보통신정책연구원.

황주성(2005), 『21세기 한국 디지털트렌드: e-Government와 정부의 변화』, 정보통신정책

연구원.

Anderson, Chris(2006). *The Long Tail: Why the Future of Business is Selling Less of More*. Hyperion.

Castells, Manuel(1996). *The Rise of the Network Society*. Malden. MA: Blackwell.

Crack, Angela M.(2008). *Global Communication and Transnational Public Spheres*, New York: Palgrave Macmillan.

Deibert, Ronald J.(1997). *Parchment, Printing, and Hypermedia: Communication in World Order Transformation*. New York: Columbia University Press.

Diani, Mario and Doug McAdam(eds)(2003). *Social Movements and Networks: Relational Approaches to Collective Action*. Oxford and New York: Oxford University Press.

Gilpin, Robert(1987). *The Political Economy of International Relations*. NJ: Princeton University Press.

Modelski, George and William R. Thompson(1996). *Leading Sectors and World Powers: The Coevolution of Global Politics and Economics*. Columbia: University of South Carolina Press.

Nye, Joseph S.(2004). *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. New York: Public Affairs.

Shirky, Clay(2011). "The Political Power of Social Media." *Foreign Affair*. 90(1), pp.28-41.

Stone, Diane and Simon Maxwell(eds)(2005). *Global Knowledge Networks And International Development: Bridges Across Boundaries*. Oxford: Routledge.

[경제 · 경영 분야]

강홍렬 외(2006), 『IT기반 미래국가발전전략 연구 총괄보고서』, 정보통신정책연구원.

_____ (2009), 『산업IT융합의 활성화와 융합 IT 핵심역량의 도출』, 정보통신정책연구원.

강홍렬 · 김문조 외(2006), 『메가트렌드 코리아』, 한길사.

경중민 외(2005), 『IT의 미래』, KAIST Press.

김성국 외(2007), 『IT를 통한 직무분담과 고용구조의 미래변화』, 정보통신정책연구원.

김영한(2004), 『국제분업구조의 변화와 한국경제』, 정보통신정책연구원.

김영한(2005), 『IT혁명과 기술경쟁력』, 정보통신정책연구원.

김진우 외(2010), 『디지털 컨버전스와 프로슈머의 행태 변화 및 전망』, 정보통신정책연구원.

김태황(2004), 『노동 및 고용구조의 새 패러다임』, 정보통신정책연구원.

손상영 외(2007), 『디지털 컨버전스 생태계의 특징과 발전전망』, 정보통신정책연구원.

_____ (2008), 『방송융합시장의 특성과 경쟁정책기조의 변화』, 정보통신정책연구원.

손상영(2005), 『정보기술과 타 산업 간 상호작용 및 산업구조 변화』, 정보통신정책연구원.

신일순(2005), 『IT혁명과 기업활동의 변화』, 정보통신정책연구원.

안일태·윤기호(2005), 『지식정보사회의 지적재산권과 경제정책』, 정보통신정책연구원.

양준모(2005), 『지식정보사회의 국가혁신시스템과 지역균형발전』, 정보통신정책연구원.

OECD(편)(1995), 『과학과 기술의 경제학』, 이근 외(역), 경문사.

이근(2004), 『과학기술의 새로운 패러다임과 경제』, 정보통신정책연구원.

_____ (2007), 『동아시아와 기술추격의 경제학』, 박영사.

이내찬(2004), 『시장 및 경쟁구조의 변화』, 정보통신정책연구원.

이덕희·이동희(2010), 『정보통신경제학』, 이앤비플러스.

이상원(2004), 『네트워크 경제와 가치사슬(Value Chain)』, 정보통신정책연구원.

이영대(2004), 『소유권 개념의 변화와 지적재산권』, 정보통신정책연구원.

이재영 외(2007), 『새로운 웹 환경과 신비즈니스 모델의 미래전망』, 정보통신정책연구원.

이종훈·김세중(2005), 『지식정보사회의 인력정책』, 정보통신정책연구원.

이지순(2005), 『21세기 한국경제 5대 메가트렌드』, 정보통신정책연구원.

임석희(2005), 『정보화시대의 도시공간과 토지이용』, 정보통신정책연구원.

정성훈(2005), 『디지털경제에서의 산업입지와 사회간접자본』, 정보통신정책연구원.

조남재 외(2009), 『컨버전스 시대의 경제 패러다임 변화 연구』, 정보통신정책연구원.

_____ (2010), 『컨버전스에 따른 경제 활동 및 산업 구도 변화 연구』, 정보통신정책연구원.

_____ (2011), 『컨버전스 미디어 기반 소통과 미래 경제구조의 변화』, 정보통신정책연구원.

조남재(2005), 『정보기술과 기업경쟁력』, 정보통신정책연구원.

최강식(2005), 『IT혁명과 인력경쟁력』, 정보통신정책연구원.

한현수·정석인(2009), 『디지털 융합과 콘텐츠 관련 산업의 공급사슬 변화 연구』, 정보통신
정책연구원.

- 함유근(2004), 『정보화와 금융경제』, 정보통신정책연구원.
- 함유근·채승병(2012), 『빅데이터, 경영을 바꾼다』, 삼성경제연구소.
- Aspray, William(2011). *Everyday Information: the Evolution of Information Seeking in America*. MIT Press.
- Beniger, James R.(1986). *The Control Revolution: Technological and Economic Origins of the Information Society*. Harvard University Press.
- Cameron, Rondo, Larry Neal(2003). *A Concise Economic History of the World: From Paleolithic Times to the Present*. Oxford University Press.
- Clark, Gregory(2007). *A Farewell to Alms: A Brief Economic History of the World*. Princeton University Press.
- Coase, R. H.(1988). *The Firm, the Market and the Law*. Chicago University Press.
- Cowhey, Peter F. ed.(2009). *Transforming Global Information and Communication Markets: the Political Economy of Innovation*. Cambridge. Mass.: MIT Press.
- Demsetz, Harold(1988). *Ownership Control and the Firm*. Basil Blackwell.
- Foray, Dominique(2004). *Economics of Knowledge*. MIT Press.
- Gleick, James(2011). *The information: a History, a Theory, a Flood*. New York: Pantheon Book.
- Kuznets, Simon(1965). *Economic Growth and Structure*. New York: W W Norton.
- Mokyr, Joel(2002). *The Gift of Athena: Historical Origins of the Knowledge Economy*. Princeton University Press.
- Nelson, Richard R.(2005). *Technology, Institutions, and Economic Growth*. Harvard University Press.
- North, Douglass C.(1990). *Institutions, Institutional Change and Economic Performance*. Cambridge University Press.
- _____ (2005). *Understanding the Process of Economic Change*. Princeton University Press.
- Potts, Jason(2000). *The New Evolutionary Microeconomics: Complexity, Competence and Adaptive Behaviour*. Edward Elgar.
- Ramage, Magnus and David Chapman(2011). *Perspectives on Information*. New York:

Routledge.

Rifkin, Jeremy(2011). *The Third Industrial Revolution: How Lateral Power Is Transforming Energy, the Economy, and the World*. New York: Palgrave Macmillan.

Rosenberg, Nathan(1998). "Chemical Engineering as a *General Purpose Technology*." in Elhan Helpman, ed., *General Purpose Technologies*. MIT Press.

Vromen, Jack J.(1995). *Economic Evolution: An Enquiry into the Foundations of New Institutional Economics*. Oxford: Routledge.

Williamson, Oliver E.(1996). *The Mechanism of Government*. Oxford University Press.

● 저 자 소 개 ●

강 홍 렬

- 서울대 경제학과 학사
- Columbia Univ. 경제학 석사/박사
- 현 정보통신정책연구원 선임연구위원

이 호 영

- 서울대 사회학과 학사/석사
- Univ. Paris V 사회학 박사
- 현 정보통신정책연구원 부연구위원

유 선 실

- 이화여대 행정학과 학사/석사
- 현 정보통신정책연구원 부연구위원

정 부 연

- 동덕여대 경영학과 학사
- 현 정보통신정책연구원 부연구위원

김 상 배

- 서울대 외교학과 학사/석사
- Indiana Univ. 정치학 박사
- 현 서울대학교 정치외교학부 부교수

김 재 호

- 서울대 경제학과 학사
- 서울대 경제학과 석사/박사
- 현 전남대학교 경제학부 교수

이 명 진

- 서울대 사회학 학사
- Univ. of Iowa 석사/박사
- 현 고려대학교 사회학과 교수

이 종 관

- 성균관대 철학과 학사/석사
- 독일 트리어 대학 철학과 박사
- 현 성균관대학교 철학과 교수

최 향 섭

- 서울대 사회학과 학사
- 파리 소르본 5대학 사회학부 석사/박사
- 현 국민대학교 사회학과 부교수

방송통신정책연구 12-진흥-001

디지털 인문사회학의 연구동향과 정책 방향

(Digital Socio-Humanities Studies: Reviewing Research
Issues and Policy Implications)

2012년 11월 일 인쇄

2012년 11월 일 발행

발행인 방송통신위원회 위원장

발행처 방송통신위원회

서울특별시 종로구 세종로 20

TEL: 02-750-1114

E-mail: webmaster@kcc.go.kr

Homepage: www.kcc.go.kr

인쇄 인성문화
