

융합 미디어 환경, 트랜스리터러시, 그리고 디지털 주체의 양가성

이동후 (인천대)

〈요약〉

디지털 미디어 커뮤니케이션기술이 진화하고 대중화하면서 일어나는 미디어 융합 과정으로 인해 기존의 서로 다른 양식의 텍스트, 오디오, 비디오 자료가 같은 커뮤니케이션 망 내에서 전달될 수 있게 되고 하나의 미디어가 멀티미디어 정보를 처리할 수 있게 된다. 이러한 미디어 융합이 단순한 기술적 변화만을 의미하는 것이 아니라 기술, 산업, 시장, 장르, 수용자간의 관계가 바뀌는 과정으로서, 그동안 언론이나 학계는 '도구'로서의 융합 미디어의 잠재력을 이야기하며 융합 미디어가 가져올 새로운 변화나 새로운 형식의 실천에 대해 많이 논의해왔다. 그런데 이러한 논의는 미디어의 도구적 기능과 효과에 주목하지만, 변화하는 미디어 환경과 인간의 유기적 관계와 과정에는 다소 소홀히 하는 측면이 있다. 이 글은 미디어 생태학적 시각에서 미디어 융합 환경을 살펴보고, 융합 미디어 환경 속에 이루어지고 있는 트랜스 리터러시 그리고 이러한 트랜스 리터러시를 통한 인간의 기술적 주체성이 어떻게 형성되고 있는지를 살펴보고자 한다.

1. 머리말

1990년대 이후 디지털 커뮤니케이션 기술이 발달하면서, 정보의 압축, 저장, 전송 방식의 혁신이 이루어진다. 여러 가지 정보 형태를 통합적으로 처리할 수 있는 사용자 인터페이스뿐만 아니라, 다양한 방식의 커뮤니케이션 양식과 정보의 흐름을 가능하게 한 유무선 커뮤니케이션 네트워크가 발전하게 된다. 멀티미디어 환경은 기존 미디어에서 별개로 취급되었던 문자, 소리, 영상 등의 정보를 복합적으로 전달하며, 문자, 영상, 소리가 다양한 방식으로 결합된 정보를 제공한다. 멀티미디어 기능을 수행할 수 있는 디지털 플랫폼의 발달과 초고속 유무선 통신 네트워크의 발전으로 우리는 '모든 콘텐츠를 언제 어디서나 (anything, anywhere, anytime)' 보고 듣고 읽을 수 있는 미디어를 갖게 된다. 라디오, TV, 신문, 영화 등을 별개의 미디어를 구분했던 과거의 분류 방식이 더 이상 유효하지 않게 된다. 이렇게 디지털 커뮤니케이션 기술의 발달로 기존에 별개로 존재 하였던 정보 기술, 미디어 콘텐츠 혹은 커뮤니케이션 네트워크가 상호 연결되고 이로 인해 새로운

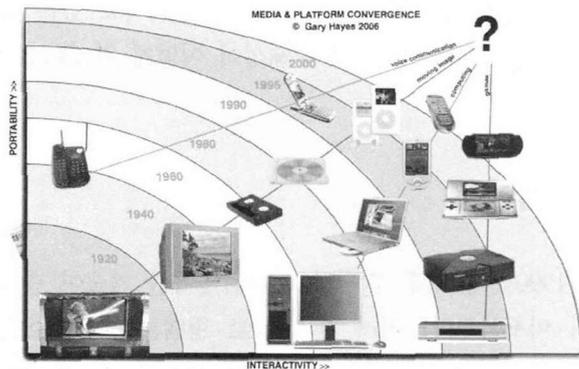
효율성이 창출되는 현상을 우리는 미디어 융합이라고 부른다.

디지털 미디어 커뮤니케이션기술이 진화하고 대중화하면서 일어나는 미디어 융합 과정으로 인해 기존의 서로 다른 양식의 텍스트, 오디오, 비디오 자료가 같은 커뮤니케이션 망 내에서 전달될 수 있게 되고 하나의 미디어가 멀티미디어 정보를 처리할 수 있게 된다. 다시 말해, 하나의 미디어 기기가 특정한 커뮤니케이션 기능을 수행하면서 다양한 미디어 정보를 전달할 수 있는가 하면, 하나의 미디어 기능을 다양한 미디어 기기가 수행할 수 있게 된다. 예를 들어, 휴대전화는 단순히 통신 기기가 아니라 게임을 즐기고 인터넷이나 TV를 접하거나 문자, 사진, 동영상 등을 주고받을 수 있게 해준다(예를 들어, <표 1>). 휴대전화를 비롯하여 PDA(personal digital assistant), PMP(portable multimedia player), PSP(Playstation Portable), MP3 플레이어 등 다양한 단말기는 전화기, 전자수첩, 전자사전, 게임기, 오디오기기 등 특화된 미디어 기능을 수행하면서도 다양한 미디어 기능을 활용할 수 있게 해준다. 따라서 특정한 미디어 기능을 다양한 단말기를 통해 이용할 수 있게 된다. 예를 들어, 예전에는 음악을 듣기 위해 오디오 시스템이나 라디오를 이용해야 했는데, 지금은 컴퓨터, MP3 플레이어, 휴대전화, PMP, PDA 등을 통해서도 음악을 들을 수 있다. 이러한 기술적 융합은 새로운 미디어 사업의 등장을 초래하고 (예를 들어, Skype와 같은 인터넷 통신 오퍼레이터, YouTube, My Space, Facebook, 싸이월드와 같은 소셜 네트워크 오퍼레이터, 구글과 같은 검색 엔진 오퍼레이터 등), MMS나 초고속 인터넷망을 이용하여 제공되는 양방향 텔레비전 서비스, 인터넷 전화 서비스, 매쉬업을 비롯한 다양한 웹 2.0 서비스를 가능하게 한다. 각종 단말기에 다양한 멀티미디어 기능이 들어오게 되고 휴대성이 높아지면서, 개인의 상황적 필요에 따라 선택적으로 미디어 기능을 활용할 수 있게 된다(<표 2> 참조).

<표 1> 미디어 융합 기기: 스마트 폰의 사례



<표 2> 개리 헤이즈의 '미디어 융합' 도표



출처: www.personalizemedia.com/media/converge02.jpg

이러한 미디어 융합은 다양한 양식의 정보를 다루는 멀티플 플랫폼의 등장뿐만 아니라 미디어 산업 간의 협업을 동반하게 된다. 헨리 젠킨스(Jenkins, 2006)는 미디어 융합이 단순한 기술적 과정이 아니라 문화적 발전으로서, “멀티플 미디어 플랫폼을 넘나드는 콘텐츠의 흐름, 멀티미디어

산업 간의 협력, 그리고 미디어 수용자의 옮겨 다니는 행동” 과 관련된다고 말한다. 다시 말해, 그는 이러한 미디어 융합이 단순한 기술적 변화만을 의미하는 것이 아니라 산업, 문화, 사회적 패러다임의 변화로서, “소비자가 새로운 정보를 찾으려 분산된 미디어 콘텐츠 간의 연결을 시키는” 문화적 발전과 관련된다고 지적한다. 그는 이러한 융합이 기술, 산업, 시장, 장르, 수용자간의 관계를 바꾸고 있는 과정으로 보며, “채널의 다양화, 새로운 컴퓨터 및 통신 기술의 휴대가능성 등으로 미디어가 어디에나 존재하며 우리가 서로 관계를 갖는 모든 종류의 미디어를 사용하는 시대에 들어서고 있다” 고 말한다. 이러한 미디어 융합은 산업이나 소비 방식에 많은 변화를 가져오고 있다. 기존에 존재했던 미디어 관련 체계들, 예를 들어, 소비자를 측정하는 방식, 미디어 콘텐츠를 통제하는 방식, 산업적 모델, 미디어 소유권, 미디어 미학, 지적 재산권, 제작자와 소비자간의 관계, 미디어 상품의 전지구적 흐름, 소비 대중문화와 시민 사회의 경계 등이 재구성되고 있다(Jenkins, 2004).

이 글은 미디어 융합을 문화적 과정으로 보는 쟈킨스의 시각에 동의하면서도, 이러한 문화적 과정에 보다 포괄적인 이해를 돕기 위해 미디어 생태학적 시각을 재고해보고자 한다. 그동안 언론이나 학계는 ‘도구’로서의 융합 미디어의 잠재력을 이야기하며 융합 미디어가 가져올 새로운 변화나 새로운 형식의 실천에 대해 많이 논의해왔다. 융합 미디어가 가져올 효율성이나 도구적 효과에서부터 이러한 도구적 기능을 극대화시키기 위한 정책에 관한 논의에 이르기까지 테크놀로지와 그 기능을 중심으로 사회 변화의 특징을 진단하고 대책을 논의해왔다. 미디어 생태학적 시각도 어쩌면 기술을 중심으로 변화를 읽고 해석하는 시각이라고 볼 수 있지만, 미디어를 메시지 전달의 도구나 중립적 회로(conduit) 아닌 인간의 소통과 상호작용 과정을 특정한 방식으로 구성하는 환경으로 보면서 변화하는 미디어 환경과 인간의 유기적 관계와 과정에 주의 깊게 성찰한다는 점이 기존의 접근 방식과 차이를 갖는다. 이 글은 미디어 생태학적 시각에서 미디어 융합 환경을 살펴보고, 융합 미디어 환경 속에 이루어지고 있는 트랜스 리터러시 그리고 이러한 트랜스 리터러시를 통한 인간의 기술적 주체성이 어떻게 형성되고 있는지를 살펴보고자 한다.

2. 미디어 생태학적 시각과 미디어의 진화

미디어 생태학은 정보환경에 관한 연구이다. 이 학문은 커뮤니케이션 테크놀로지와 테크닉이 정보의 형태, 양, 속도, 분배, 방향을 어떻게 제어하는지, 그리고 이러한 정보 구성 혹은 편향성이 사람들의 지각, 가치, 태도에 어떠한 영향을 미치는 지를 이해하는 것이다. (Postman, 1979, p. 186)

미디어 생태학이란 용어는 1968년 미국 영어교사협회의 연례회의에서 닐 포스트만이 처음 공식적으로 사용한 것으로, 커뮤니케이션 미디어를 일종의 생태적 환경으로 주목했던 일련의 학자들의 지적 전통 혹은 시각을 가리킨다(Lum, 2006). 생태학이 유기체와 그것의 과거, 현재, 미래의 환경과의 관계를 연구하는 것이라면, 미디어 생태학은 이러한 유기체와 환경과 유기적 관계를 연구하는 생태학적 시각을 미디어 연구에 확장시킨 것이라고 할 수 있다. 미디어를 우리의 느낌과 행동 양식을 통제하고 우리가 보고 말하고 실천하는 것을 구조화하는 환경으로 바라보며, 미디어

가 구성하는 환경과 인간과의 유기적 관계를 주의 깊게 살펴보고자 한다. 다시 말해 미디어의 환경적 특징을 구체적으로 검토해보고, 우리의 지각, 느낌, 이해력, 가치 등에 어떠한 영향을 미치는지, 우리가 보는 것, 행동하는 것을 어떻게 구성하고 있는지를 살펴본다. 포스트만은 미디어 생태학이라는 이름으로 새로운 학문 분야 만들기를 시도하기 보다는 맴포드, 이니스, 맥루언과 같은 기존 학자들이 이미 해왔던 일련의 연구를 포괄적으로 지칭하고자 했다. 미디어 생태학적 시각을 가진 학자들은 커뮤니케이션 미디어의 보이지 않는 효과에 관심을 가지고 질문을 던지며 미디어와 인간사회 간의 복합적인 상호작용을 설명하고자 했다. 이들에게 있어 새로운 커뮤니케이션 미디어의 도입은 기존 미디어 환경에 새로운 미디어가 더해진 것이 아니라 새로운 환경을 구성한다. 미디어 기술 자체 보다는 그것의 물질적 형태와 상징적 구조의 특성에 관심을 가지고 이러한 미디어가 사회적으로 내면화되면서 갖게 되는 인간과 커뮤니케이션 미디어의 상호작용에 대해, 그리고 미디어와 인지적 혹은 문화적 변화의 상관관계에 대해 관심을 갖는다. 미디어 생태학은 미디어 환경과 인간이 상호작용하면서 미디어 환경이 “인간의 행동이나 관계(association)의 범위와 형태를 구성하고 제어하는” (McLuhan, 1964, p. 24) 과정과 효과에 대해 문제의식을 갖는다. 커뮤니케이션 환경의 변화가 사회문화적 생태계의 변화를 주도한다고 보며 미디어 변화의 광범위한 영향력을 추적해간다.

미디어 생태학적 시각을 가진 학자들은 미디어에 대한 몇 가지 공통된 태도를 보여준다. 첫째 미디어가 전달하는 내용(메시지)이나 미디어를 사용하는 의도보다는 미디어의 구조자체에 관심을 갖는다. 미디어의 내용에 관심을 갖다보면 인간의 경험을 새로운 형태로 바꾸는 미디어의 성격에 주목할 수 없고 미디어의 효과가 반드시 의도된 대로 나타나는 것이 아니기 때문에, 미디어의 메시지보다 그것 자체의 구조에 관심을 갖는 것에서 연구를 시작한다. 이니스는 특정한 시간적 공간적 편향성을 가진 커뮤니케이션 미디어가 사회 조직, 더 나아가 문화에 영향을 미치며, “지식의 독점(monopolies of knowledge)” 을 촉진하거나 지원한다고 말한다. 맥루언은 환경으로서의 미디어의 “비가시적인 배경 원칙 (invisible ground rules)” 이 쉽게 지각되기 어렵다고 말하며 이를 지각하기 위해서는 역이미지를 생각해야 한다고 한다. 즉 인간 경험에 슬며시 배어드는 기술의 의식되지 않는 문법을 볼 줄 알아야 한다고 한다. 옹 역시 우리의 커뮤니케이션 수단으로 깊이 내재화되어있는 미디어의 형태를 주시하며 그것이 인간의 의식 또는 문화 발달에 어떻게 심리적 사회적 영향력을 갖는지 살펴본다. 특히 “오늘날 우리에게 너무 깊게 내재화되어 있어 하나의 기술로 보기가 어려운” (1982, p. 82) 문자 또는 문자로 이루어진 텍스트의 존재(presence)를 인식하고, 이것이 인간 커뮤니케이션의 보다 본질적이고 자연스런 수단인 구어와 어떠한 상관관계를 갖는지 연구한다.

둘째, 이들은 각 미디어가 독특하게 정보를 선택하고 인식하게 하는 편향된 구조를 가지고 있다고 본다. 메이로워츠는 미디어 생태학을 미디어의 단수형을 사용한 미디어 이론이라고 부른다. 미디어 생태학이 특정 미디어의 특성 혹은 미디어간의 차이에 관심을 가지며 이러한 특성이 갖는 미시적 또는 거시적 차원의 영향력을 추적한다고 보기 때문이다. 미디어 생태학자들은 미디어가 결코 중립적(neutral)인 하드웨어로 보지 않는다. 즉 미디어를 사용한 결과가 그것을 사용하는 사용자의 의도와 용도에 따라 해로울 수도 있고 이익이 될 수도 있는 것이 아니라, 미디어의 구조적 특성 혹은 미디어의 편향성에 의해 영향을 받는다는 것이다. 미디어의 물리적 또는 상징적 형태에 따라 그것이 전달하는 정보나 담론의 성격이 달라지고 우리의 지각, 이해, 경험 등을 특정하

게 구조화한다고 말한다. 미디어가 우리의 의식, 사고, 표현에 영향을 미친다는 논리적 전개는 미디어 생태학이 단선적인 기술결정론적 시각이라는 단서를 제공할 수 있다. 하지만 미디어 생태학에 있어 미디어 편향성의 개념은 미디어의 사회적 사용에 있어 메시지가 특정한 방식으로 조직되고 운용되는 방식으로, 미디어와 인간이 상호작용하면서 문화적 생태계가 변화해간다는 복합적이고 역동적인 과정을 전제하고 있다. 따라서 편향성의 개념을 통해 당대의 권력체계, 제도적 구조, 문화적 가치체계, 지역적 특이성, 사회적 여건 등에 상관없이 언제 어느 곳에서나 특정 미디어가 자신의 내재적 논리에 의해 일련의 효과를 일으킨다는 결정론적 시각을 보여주기 보다는, 사회·문화적 생태계에 균열을 일으키는 미디어 환경 변화의 특성과 전체 시스템내의 역학관계에 주목하게 만든다.

셋째, 미디어 생태학자들은 미디어에 의해 창조되고 유지되는 문화적 시스템을 분류하고 비교하고 대조한다. 미디어는 서로 다른 편향성이 내재되어있고 우리가 세상을 지각하고 상호작용하는 것을 특정한 방향으로 유도하기 때문에, 특정한 성격을 지닌 문화적 시스템을 생성시키고 그러한 문화 변동의 범위를 정한다고 본다. 새로운 미디어의 출현은 커뮤니케이션 환경이 변화하는 사회적 과정으로서 이러한 환경의 변화는 커뮤니케이션 정보를 처리하는 사회적 능력이나 현실을 지각하고 구성하는 방식에 영향을 미치며 문화를 변화시킨다. 미디어는 이들 문화에 유통되는 담론의 구조를 바꿈으로써 특정한 지성, 감성, 정치, 내용, 믿음을 격려하고 기존문화와 다른 개념들을 만들어간다. 이에 따라 미디어 생태학자들은 종종 미디어를 중심으로 사회·문화 변동의 단계를 구분한다. 예를 들어, 맥루언은 서구 문명의 역사를 문자 이전의 시대(구술문화), 문자의 시대(알파벳과 인쇄매체 문화), 그리고 전자전기의 시대로 구분하고 였은 제 1 구술문화, 문자매체문화, 그리고 제 2 구술문화로 구분했다. 포스트만도 그의 저서 죽도록 즐기기(1984)에서 모든 커뮤니케이션 형태 뿐 아니라 공공담화의 내용 그리고 전달자와 수용자의 관계가 인쇄중심적으로 진행되는 '설명적 시대' (age of exposition)와 텔레비전의 "쇼비즈니스의 시대" 를 구분한다. 이들은 동시적인(simultaneous), 포괄적인(all-embracing), 구체적인(concrete), 경험적인(experiential), 직관적인(intuitive), 신비주의의(mystical), 귀납적인(inductive), 총괄적인(generalist), 청각·촉각적인(acoustic/tactile) 구어커뮤니케이션과 순차적인(sequential) 선형적인(linear), 파편화된(fragmented), 추상적인(abstract), 이성적인(rational), 인과관계의(causal), 연역적인(deductive), 전문화된(specialized), 시각중심의(visual) 문자 커뮤니케이션을 대비시키며 (Logan, 2002), 서로 다른 커뮤니케이션 미디어는 서로 다른 사회문화적 특성을 갖는다고 보았다. 새로운 미디어의 지배에 따른 전체 시스템의 변화를 강조했던 것이다. 따라서 사회조직을 변화시키는 지배적인 커뮤니케이션 미디어의 등장은 인간의 역사를 구분 짓는 중요한 기점이 되고 있다. 미디어에 따라 시대를 구분하고 구어사회, 인쇄사회, 전자사회 등의 시대 구분에 따라 문화적 차이와 특성을 대비시키며 신구 미디어의 불연속성을 강조한 역사서술은 미디어 특성에 따라 사회변화의 방향이 결정된다는 인과론적 입장으로 혹은 비역사적이고 형식주의적인 접근으로 비취질 수 있다. 하지만 미디어 환경의 암시적 효과를 가시화시키고자 했던 많은 미디어 생태학자들은 기계적으로 역사를 구분하고 기술하는 것에서 멈추기보다는 미디어 환경의 복합적인 변화 과정 더 나아가 전체 사회·문화 시스템의 변화 과정에 대해 설명하고자 했다.

미디어 생태학은 역사의 변화를 커뮤니케이션 미디어의 효과로 단순화시키기보다는 이러한 효과가 일어날 수 있도록 하는 혹은 이러한 효과가 일어나는 과정에 관여하는 전체 시스템을 살펴

본다. 미디어의 효과를 인정하지만 미디어 자체를 사회변화의 고정적인 준거대상으로 보기보다는 그것을 역사적으로 구성하는 사회 시스템과의 거시적 혹은 미시적 차원의 상호작용을 놓치지 않으려고 한다. 미디어를 중심으로 시대를 구분하며 새로운 커뮤니케이션 미디어가 동반한 ‘혁명적’ 변화를 강조하고 있긴 하지만, 그렇다고 미디어 발전에 따른 사회변동을 단순한 인과론이나 단선적인 역사관으로 보지 않는 것이다. 예를 들어, 맥루언과 옹은 새로운 미디어가 지배적인 미디어가 될 때 기존의 지배적인 미디어 문화와 갈등하고 변증법적으로 통합되어가는 ‘과정’이 존재하고 이러한 과정을 각각 “혼성성”(hybridity) 또는 “잔여(residue)”의 개념으로 설명하고 있다. 이들은 기존 미디어의 특징이 여전히 영향을 미치면서 상반된 성격의 새로운 미디어 문화와 상호작용을 하기 때문에 역사는 단순히 되풀이 되지 않다고 보며, 새로운 텍스트의 미디어 환경이 새로운 텍스트의 배경을 차지하듯이 기존 텍스트 문화가 새로운 텍스트의 배경적 조건으로 작용한다는 시각을 제공한다. 비록 맥루언과 옹이 커뮤니케이션 미디어 발달사를 쓰기, 인쇄술, 전자 미디어 등 지배적인 커뮤니케이션 미디어의 단순한 직선적인 패턴의 발달로 설명하고 있지만, 기존의 지배적인 미디어 문화와 갈등하고 통합되어 가는 과정 가운데 존재하는 혼성성(hybridity) 또는 잔여(residue)의 개념으로 신규 미디어의 복합적인 상호작용에 대해 생각해 볼 수 있는 여지를 남겨놓는다. 더 나아가 미디어 환경의 진화가 혹은 이에 근거한 사회·문화적 생태계의 진화를 단선적이 아닌 복합적으로 이해하는 이론적 토대를 제공하고 있다. 맥루언의 테트라드(tetrad) 역시 미디어의 문화적 효과를 강화, 퇴화, 부활, 역전의 네 개의 동시적인 과정으로 파악하며 미디어 환경의 과거와 현재와 미래가 함께 공존하며 관계를 맺는 과정으로 이야기한다.

미디어 생태학적 시각은 미디어 환경의 변화에 따라 전체 시스템의 ‘혁명적인’ 변화에 주목하면서 동시에 시스템의 변화 과정, 신규 문화가 접목되어가는 과정에도 관심을 가진다. 새로운 미디어 문화를 단순히 새롭게 형성된 미디어 환경이 아닌 역사적 기반을 가진 미디어 환경으로 또는 신규 미디어의 특징이 혼성화된 환경으로 생각해 봄으로써 새로운 미디어의 문화적 효과나 발전 과정을 과거 미디어 역사와 연계된 과정으로 보며 그 연속성과 불연속성을 살펴볼 수 있다. 새로운 미디어의 출현에 따른 문화변동의 과정에 있어 인간 행위자의 역할을 어느 정도 중요하게 보느냐에 따라 “연성 결정론(soft determinism)”과 “강성 결정론(hard determinism)”으로 나눌 수 있고 미디어의 결정적 역할에 대해 시각이 조금씩 다를 수 있지만, 이들은 기본적으로 새로운 미디어가 사회와 문화를 “생태학적으로(ecological)” 변화시키고 있다고 본다. 이들의 시각은 기존 미디어 환경이나 문화적 맥락을 현재의 미디어 효과의 조건으로 이해하며 미디어와 문화의 관계를 전체론적 시각에서 살펴보는 동시에, 특정 시기의 특정 사회가 그들만의 독특한 미디어 환경을 갖는 점도 인지한다. 미디어는 문화가 형성되는 환경적 토양으로써, 사회변동의 직접적인 동인이라기보다는 인간 행위자가 역할을 할 수 있는 무대를 구성한다. 다시 말해 특정한 효과를 인간 행위를 결정하지 않지만 가능한 행위의 범위를 정하거나 특정 행위의 활성화를 돕는 배경이 된다.

3. 뉴미디어의 언어와 환경적 특성

미디어의 교차나 혼성화는 균열과 분열로 새로운 힘과 에너지를 발산한다. ... 두 개의 미디어가 혼성화 되거나 만난다는 것은 진실과 계시의 순간으로서, 이로부터 새로운 형식이 생

겨난다 (McLuhan, 1964, p. 48).

오늘날 우리는 정보와 커뮤니케이션 시대에 살고 있다. 왜냐하면 전자 미디어는 인간이 참여하는 상호작용적 사건의 전장(全場)을 즉각적이면서도 끊임없이 만들어가기 때문이다 (McLuhan 1964, p. 248).

미디어 생태학적 시각은 새로운 미디어의 특성과 문화적 영향력을 고찰해보고자 할 때, 단순히 그 새로움의 효과에 매료되기 보다는 구 미디어(old media)와의 역학적 관계에서 새로운 미디어 환경을 탐구해보길 제안한다. 맥루언은 《미디어의 이해》(1964)에서 “이용자가 콘텐츠이다”, “새로운 미디어의 콘텐츠는 좀 더 오래된 어떤 미디어” 라는 경구를 통해 새로운 미디어 환경이 백지 상태에서 기술자의 고안대로 창출되는 것이 아니라는 것을 주장한다. 또한 그는 앞서 언급한 “테트라드(tetrad)” 라는 개념을 통해 미디어 환경의 과거와 현재와 미래가 함께 공존하며 관계를 맺는 과정을 설명하고자 했다(McLuhan & McLuhan, 1988). 그는 미디어가 어떤 것을 강화하고, 과거에 강화되었던 과정을 퇴화시키며 구시대의 유물로 만들고, 과거에 강화되었던 과정을 퇴화시키며, 그 자체의 잠재적 영향력이 충분히 소진될 즈음 다른 성격의 미디어 환경에 의해 역전된다고 말하며, 미디어 문화의 구조적 순환론적 시각을 제시한다. 테트라드는 강화, 퇴화, 부활, 역전의 네 개의 현상이 인과관계를 가지며 일어나는 것이 아니라 서로가 서로의 ‘형상(figure)’ 과 ‘배경(background)’ 를 구성하며 동시에 일어난다. 즉, 어떤 것이 부활한다는 것은 다른 면이 퇴화하는 것이고, 마찬가지로 어떤 것이 강화된다는 것은 다른 것이 역전되고 있다는 것이다. 그는 미디어의 특성과 효과를 주로 이분법적인 청각적-촉각적/시각적, 부족적/탈부족적, 쿨/핫 등의 틀로 설명하면서도 전자 미디어 환경을 청각적-촉각적 공간의 부활이나 재부족화란 용어를 사용하여 설명한다.

웅은 제2의 구술성 개념을 통해 전자적으로 처리된 언어문화의 새로운 의식을 표현하고자 했다. 그는 전자 미디어가 집단적인 참여 의식이나 현재의 순간을 중요하게 여기는 기존 구어 문화의 특징을 회복하고 있는데, 이러한 구어 문화의 부활은 분석적 인쇄 문화와 전혀 별개의 문화가 아니라 여전히 그것에 영향을 받는다고 주장한다. 그는 미디어의 “잔여(residue)” 개념이나 “이차적” 이라는 표현을 통해 과거의 지배적인 미디어 문화가 새로운 미디어 텍스트의 배경적인 조건으로 작용하고 있음을 설명한다. 새로운 미디어의 등장이 과거의 지배적인 미디어를 대체하거나, 과거의 지배적인 미디어가 새로운 미디어 시대에 사라져버린다는 인식대신, 과거의 미디어가 “변형” 된 형태로 잔존하거나 새로운 미디어에 의해 “보완” 되고, 새로운 미디어의 “언어 표현” 은 과거의 미디어 의식에 영향을 받는다는 점을 강조한다(pp. 204-207). 웅은 제 2의 구술성 개념을 통해 미디어의 발달이 단선적이고 혁명적인 “진보” 의 패턴으로 이루어지는 것이 아니라 친구 미디어의 복합적인 상호작용 가운데 이루어진다는 점을 주목하고 있다.

우리가 미디어의 결과를 이야기할 때, 새로운 미디어가 기존 미디어를 무력하게 만든다는 것을 말하려는 것은 아니다. 인간이 쓰기를 배웠을 때에도, 말하기를 계속해갔다. 활자 인쇄술을 배웠을 때에도 계속해서 말하고 쓰기를 해갔다. 라디오와 텔레비전을 발명한 이후에도, 말하기와 쓰기, 그리고 인쇄하기를 계속했다. 하지만 새로운 미디어의 등장은 기존 미디어

의 의미와 적절성을 바꿔놓았다. 미디어는 겹쳐진다. 혹은 맥루언이 말한 것처럼, 은하계의 별들이 자신의 기본적인 총체성을 유지하면서도 서로를 통과할 뿐 아니라 그 이후 총들의 흔적을 지니게 된다 (Ong, 2002, p. 314).

물론 제 1의 구술성과 제 2의 구술성은 구분이 된다. 제 1의 구술성은 기록할 문자나 텍스트가 부재한 조건에서 인간 기억에 의존하며 구어의 물질적 특성 즉 소리가 갖는 시각적, 공간적, 감각적 편향성과 상황에 영향을 맞는다. 제 2의 구술성은 제 1의 구술성과 달리 분석적이고 기술적이며 서사적인 활자문화에 기반하며 그것의 개인화된 내향성이나 합리적 사고가 일부 남아있다고 본다.

아날로그 미디어의 재생산이나 재구성 과정을 통해 디지털 미디어를 이해하는 본격적인 이론은 볼터와 그리신 그리고 마노비치가 내놓고 있다. 볼터와 그리신은 맥루언의 “뉴미디어의 내용은 올드 미디어”라는 개념(1964)이나 “미디어의 법칙”(1988)을 연상시키는 재매개의 개념을 소개한다. 그들은 뉴미디어의 진화가 미디어 내용이나 메시지를 즉각적으로 접근할 수 있고 좀 더 가깝게 대면하고자 하는 “투명한 직접성(transparent immediacy)”과 현실을 매개하는 미디어를 추구하는 “과매개성(hypermediacy)”을 따르는 과정으로서, 이러한 기존 미디어를 전유하거나 통합하는 재매개 과정이라고 설명한다. 이들의 개념은 디지털 멀티미디어 환경의 특성을 기존 미디어와의 변증법적 연속성과 불연속성 상에서 이해해보는 이론적 단초를 제공한다. 이들은 “한 미디어를 다른 미디어에서 표상하는 것을 재매개라고” (Bolter & Grusin, p. 45) 부르며, 데스크탑 컴퓨터의 인터페이스에서 이루어지는 윈도우 내의 다중적 표상들(예를 들어, 문서, 그래픽, 비디오 등)은 각각 이질적 공간을 만들며 보는 이의 시선을 끌기 위해 경쟁하게 되고, 아이콘, 메뉴, 그리고 툴바도 이러한 시각적, 언어적 의미에 또 다른 층위를 더해준다고 본다. 이들에 따르면 모든 미디어는 재매개체(remediator)로 기능하고, 재매개가 올드 미디어에 대한 해석 수단도 제공한다(p. 65) 특히 “디지털 하이퍼미디어는 매개를 다중화함으로써 실제적인 것을 추구하는데, 다중화를 통해 충만감, 즉 경험의 포만감이 창출되며, 이것은 실재라고 간주될 수 있다”고 한다.(p. 62) 디지털 미디어는 기존 미디어의 존재를 드러내는 다중성이나 과매개성을 유지하면서도, 하위 미디어 간의 불연속성을 최소화하는 인터페이스를 갖는다고 보았다. 이들의 재매개 개념은 미디어를 자율적 행위자(agency)를 가정하기 보다는 뉴미디어 언어가 창조적 실천 과정에서 구현되는 과정을 설명한다.

그러면 신구 미디어의 역학 관계를 고려하면서 융합 미디어 환경의 특성을 어떻게 파악할 수 있을까? 인터넷과 관련 컴퓨터 기술이 발달하기 이전의 전자 미디어는 개인 간 실시간 동시적 커뮤니케이션 능력(예, 전신과 전화), 다수의 사람들에게 거의 즉각적으로 메시지를 전송할 수 있는 능력(예, 라디오와 텔레비전), 아날로그 형태의 기록, 복사, 재생, 제작 능력(예를, 녹음기, 카메라, VCR 등) 등을 갖추고 있었다. 이들은 정보의 동시적인 교류나 즉각적인 유포가 가능하고 목소리와 시각적 정보의 전자적 매개를 통한 현존감을 가질 수 있게 함으로써 기존 문자 미디어 공간이 갖지 못했던 동시성 혹은 맥루언을 말할 빌리자면 구어적 청각성-촉각성을 부활시킨다. 하지만 라디오와 방송과 같은 전자 미디어의 정보 흐름의 방향은 독백과 같은 성격을 띠고 있고 송신자와 수신자의 구분이 뚜렷하다는 점에서 이러한 동시성을 제한적이라고 할 수 있다. 디지털 커뮤니케이션 기술이 발달하면서 정보 유통이나 연결의 방식, 정보 저장 및 내용 형태, 감각 구성의 방식에 변화가 생겨난다. 기존의 아날로그 방식의 대중 미디어의 커뮤니케이션 양식과 연속성과

차이를 가지면 새로운 미디어 환경을 구성하고 있는 것이다. 이러한 변화는 다음과 같은 주요 특징으로 정리해볼 수 있다.

첫째, 개인/소수/다수간의 동시적 혹은 비동시적 연결이 가능함으로써 다차원적 커뮤니케이션 가능하게 되고, 정보를 쉽게 검색하고, 저장하고, 복사하고, 전유하고, 제작할 수 있게 되었으며, 텔레프레젠스(telepresence)와 버추얼 리얼리티(virtual reality)등 매개되었거나 연출된 리얼리티를 다중 감각적으로 지각할 수 있게 된다. 기존 전자 매스 미디어가 가졌던 정보 흐름의 일방성이나 고정적 송수신자 관계의 문제를 해결하며, 대화와 같은 일대일 대인적 커뮤니케이션에서부터 일대 다다대다 매스커뮤니케이션에 이르기까지, 혹은 즉각적인 반응을 구하는 실시간 커뮤니케이션에서 비동시적 커뮤니케이션에 이르기까지, 다양한 커뮤니케이션을 할 수 있게 된다. 지역성과 근접성에 국한되지 않는 정보 교류가 가능하게 된 것이다. 전지구적인 미디어 네트워크는 청각적인 공간의 역동적인 “동시적인 관계의 세계”, “동시다발성”, 중심이 모든 곳에 있고 경계가 없는 “공명(resonant)의 장” 등을 가능할 수 있게 한다. 다양한 범위의 쌍방향 커뮤니케이션의 부활로 다수의 중심이 존재하고, 다중 감각적인 상호 작용을 통해 지금-여기의 현존성을 가질 수 있는 청각적 공간을 부활시킨다고 볼 수 있다.

둘째, 서로 다른 미디어의 융합 혹은 재매개가 활발하게 이루어질 수 있게 된다. 인터넷을 비롯한 디지털 미디어가 기존 미디어를 일종의 내부 미디어(intra-medium)로 재편하고 이들과 다양한 형태의 상호작용을 할 수 있게 된다. 따라서 물리적 거리와 장소의 제약에서 벗어나 동시적, 비동시적 커뮤니케이션 경험을 가능하게 하는 디지털 커뮤니케이션 미디어는 문자이전의 청각적 공간과 차이를 가지면서 다양한 양식으로 기존 미디어를 재매개하는 커뮤니케이션 공간을 형성한다. 네트워크의 웹사이트가 기존의 라디오, 영화, 텔레비전 뿐 만 아니라 문서, 책, 잡지, 신문, 그림, 사진, 음반, 대화, 등을 콘텐츠를 받아들이며 기존 미디어를 재매개할 뿐만 아니라, 자신의 디스플레이나 인터페이스는 또 다른 미디어 (예를 들어, 스마트폰)에 재매개되기도 한다. 미디어가 다른 미디어의 콘텐츠가 되면서 그것의 코드와 상징적 형식을 구성할 수 있다. 휴대전화 단말기는 전화 통화나 문자 메시지를 할 수 있는 단순한 커뮤니케이션 기능뿐만 아니라 시청각 정보의 저장, 재생, 편집, 교환을 할 수 있는 기능, 디지털 카메라, PDA(휴대용 디지털 보조 단말기), 게임과, MP3, DMB(디지털 멀티미디어 방송), 인터넷 서비스 등의 멀티미디어 기능까지, 대인 커뮤니케이션 미디어 뿐 아니라 정보를 모으고 저장하고 재생하고 표현하는 다양한 기능을 갖추게 된다. 융합으로 단일 미디어 기능에 머물지 않고 다양한 차원과 양식의 커뮤니케이션을 경험할 수 있게 된다.

흥미로운 점은 디지털 미디어 기기들의 유사한 기술 발전의 궤적을 걷는다는 점이다. 예를 들어, 휴대전화의 기술적 진화는 데스크톱 개인 컴퓨터의 기술적 발전과정과 비슷하다. 컴퓨터 화면의 해상도나, 사용자 친화적 인터페이스 디자인, 저장 능력, 데이터 전송 속도 등이 발전한 것처럼, 휴대전화도 유사한 성숙화 과정을 갖는다. 화면이 구현할 수 있는 정보의 유형이 처음 간단한 문자 정도에서 다양한 그래픽, 사진, 동영상, 음악 등 다양한 정보가 제공되고 해상도도 높아진다. 휴대전화의 메뉴 버튼을 누르면 다양한 정보 유형을 쉽게 접속할 수 있는 아이콘을 볼 수 있다. 데이터 전송 속도도 처음에는 음성 통화와 문자 메시지의 송수신 정도만 가능했었는데, 전송 속도가 빨라지면서 무선 인터넷을 통해 주문형 비디오(VOD) 시청, 음악 파일 다운로드, 영상통화, 글로벌 로밍 등 양방향 멀티미디어 서비스가 가능해졌다. 휴대전화 기기의 메모리 능력도 커져서

많은 정보를 저장할 수 있게 되고, 휴대전화의 접속 화면은 점차 아이콘 조작으로 다양한 서비스에의 접속을 용이하게 해주는 PC 바탕의 화면과 유사해지고 있다. 이러한 기술이나 인터페이스의 발전은 비단 유무선으로 연결된 PC나 휴대전화에서만 발견되는 것이 아니라, PDA, PSP, PMP, MP3플레이어, 네비게이터 등 다양한 단말기에서도 유사한 궤적을 발견할 수 있다. 소리, 영상, 텍스트, 인터넷 그리고 PC의 조작 방식 등을 재매개하고 있는 현재의 디지털 기기는 다양한 미디어 콘텐츠를 수용하면서도 각각의 미디어 콘텐츠를 개별적으로 사용할 수 있게 해준다. 다양한 미디어 기능이 기기의 정체성을 대표하는 주요 기능과 기기의 물질적 기반에 맞춰 변형된 형태로 수용되면서도, 개별 기능이 휴대전화의 기본적인 커뮤니케이션 기능과 상호 작용하며 다양한 혼종적 미디어 융합이 실천되고 있다. 따라서 수용자의 다양한 이용 성향에 따라 기기의 멀티 미디어 기능은 다르게 실천될 수 있다. 미디어 기능이나 콘텐츠는 분산적이고(divergent) 독립적인 개체성을 유지하면서도 서로 공존함으로써, 다양한 활용의 조합과 융합이 이루어지고 또 보다 작고 휴대 가능한 디지털 미디어 기기를 통해 구현됨으로써, 개인의 그때그때의 상황에 따른 필요와 요구에 보다 쉽게 대응할 수 있게 된다.

셋째, 이러한 미디어 융합 현상으로 인해, 다양한 정보의 접근이 보다 수월해졌고, 하나의 미디어를 통해 다양한 미디어 기능을 오가며 이용할 수 있게 된다. 또한 기존의 매스 미디어 기능에 대해서도 보다 다양한 선택을 할 수 있게 해주고, 미디어의 콘텐츠를 리믹스하기도 수월해졌다. 무엇보다 사용자와 제작자 간의 거리가 줄어들고 이용자 간의 집단적 협업이 쉬워졌다. 매스 미디어가 사라지지는 않았지만 정보가 유포되고 접근하는데 있어 독점적인 지위를 유지하기가 어려워졌다. 과거에 문자로 인해 구어가 사라지진 않았지만 그 역할이 바뀐 경우와 마찬가지로 할 수 있다. 매스 미디어는 뉴 미디어의 플랫폼을 통해 재매개 되면서 과거와는 다른 영향력을 행사하게 된다. 개인이 각종 정보에 대한 접근, 처리, 조작, 저장 등을 능력을 갖게 되면서 기존의 독백적인 미디어 콘텐츠(문자, 영상, 음성 콘텐츠)나 다양한 정보 자료와 상호작용이 보다 활성화되고 데이터 제작에 개인들이 유기적으로 참여할 수 있게 된다. 개인은 데이터 공간을 활용하거나 데이터 형성에 참여하면서 대화와 관계의 사회적 공간을 가지게 된다. 따라서 개인은 과거의 매스 미디어 수용자처럼 일방적으로 주어진 콘텐츠나 정보를 읽는 수준의 소비자에 머물 수도 있지만, 콘텐츠를 검색하며 선택하는 '맞춤형' 수용 과정을 가질 수 있다. 뿐만 아니라 상대적으로 쉽게 사용할 수 있는 저작 도구를 통해 누구나 정보의 생산, 가공, 유통 과정에 참여할 수 있게 된다. 하나의 미디어가 매스 미디어 역할을 담당할 수 있고 개인 미디어로 활용될 수 있다. 이에 따라 콘텐츠 제작자와 수용자간의 비대칭적인 상호작용이 잔존하는 가운데 이들 간의 유사 상호작용이 이루어지고, 수용자도 아마추어 미디어 생산자가 될 수 있다. 수용자는 다양한 미디어를 오가며 다양한 양식과 차원의 커뮤니케이션에 참여하게 된다.

이러한 융합 미디어 환경을 단순히 기술적 특성으로 환원시키기 보다는, 그것이 인간이 세계를 지각하는 이해하는 경험방식을 구성하는 과정, 즉 미디어-인간의 관계를 이해해보기 위해, 우리는 이러한 환경에서 활성화되는 경험 방식 혹은 이용자의 능력을 주목해볼 필요가 있다.

4. 제 3의 구술문화 그리고 트랜스 리터러시

옹이 말한 제 1의 구술 문화는 서로의 커뮤니케이션을 매개할 수단이 없었기에, 커뮤니케이션 상황이 항상 사람의 물리적 현존을 전제로 하였고 사람의 목소리를 통해 과거의 사건들이 현재로 불려오거나 의미가 만들어졌다고 말한다(Ong, 1982). 또한 사람의 기억력에 존재하기 때문에 어떤 것을 기억하고 그것을 기억하기 위해 어떻게 구조화시킬 것인가가 문제가 되었다. 옹은 이러한 커뮤니케이션의 물질적 조건이 커뮤니케이션 과정과 커뮤니케이터의 표현 및 ‘정신 역학’에 영향을 미친다고 보았다. 구어 문화에서 과거의 기억은 그것을 전달하는 사람의 시점과 퍼포먼스를 통해 현재로 재생되고 전달된다. 옹은 이러한 구어 문화의 표현은 기억을 돕기 위해 정형구를 사용하고, “축적적”, “부가적”, “감성적 / 참여적”, “상황적 / 구체적”, “반복적, 보수적, 논쟁적”이라고 설명한다. 또한 구어 사회는 현재에 적절하지 못한 기억은 소멸시켜 기억의 균형을 유지하기에 현재를 사는 항상성의 사회라고 할 수 있다. 이러한 구술성은 “분석적”, “종속적”, “객관적”, “추상적”, “객관적으로 거리를 두는” 문자성의 표현 혹은 정신 역학과 대비를 이룬다. 옹에 따르면 전화, 라디오, TV에 의해 추동되고 있는 제 2의 구술성은 “공동사회의 감각을 키우고 현재의 순간에 집중한다든지 공식을 사용하는데 있어” 제 1의 구술문화와 닮았지만, 문자 미디어가 선호하던 정신 역학의 성향이 잔존하고 있다고 말한다.

디지털 커뮤니케이션 네트워크를 통해 기존의 다양한 미디어들이 재매개 되고 상호 연결성을 가지면서, 제 3의 구술성이 등장하게 된다. 대인적 커뮤니케이션 상황을 부활시키면서 문자를 비롯해 소리와 영상 등의 정보를 주고받게 되면서, 제 1의 구술성과 문자성 그리고 텔레비전과 라디오와 같은 기존 전자 매체의 제 2의 구술성이 중첩된다. 쓰기가 전면에서 다시 부상하지만(이메일, 블로그 텍스트, 문자 메시지, 메신저 등) 구어 커뮤니케이션의 즉각적인 경험을 부활시킴으로써 현재의 정황이나 감정을 담아낸 표현이 등장한다. 한편 라디오와 텔레비전이 비대칭적인 구어적 커뮤니케이션 상황을 부활시켰다면, 융합 미디어는 이러한 비대칭적인 커뮤니케이션뿐만 아니라 대칭적인 상호작용을 할 수 있게 해준다. 집단 및 개인 간, 혹은 개인/집단과 미디어 콘텐츠 간에 다양한 수준의 비대칭적(one-way)인 혹은 대칭적인(two-way) 연결성이 형성되고, 동시적 혹은 비동시적 커뮤니케이션을 할 수 있게 된다. 또한 저장된 혹은 실시간으로 미디어를 접하며 다양한 사회적 관계나 공동 작업을 해갈 수 있다. 수용자는 다양한 미디어 콘텐츠를 읽고 이해하며 이러한 콘텐츠의 전유와 공유에 참여할 수 있게 된다. 융합 디지털 미디어가 우리 주변에 편재하게 되고 대중화되면서 사람들은 멀티미디어에 관한 해독력, 다양한 정보 즉, 오디오 정보, 영상 정보, 시각 정보를 다루고 읽고 저작할 수 있는 능력을 갖게 된다. 이렇게 제 3의 구술문화에서 갖게 된 미디어 능력을 우리는 트랜스 리터러시(transliteracy)라고 부를 수 있다.

토마스와 동료 연구자들(Thomas et. al., 2007)은 트랜스 리터러시를 “신호보내기(signing)와 구술성에서부터, 필기, 인쇄, TV, 영화, 그리고 디지털 소셜 네트워크에 이르기까지, 플랫폼, 도구, 미디어 등을 넘나들며 읽고, 쓰고 상호작용하는 능력”이라고 정의한다. 용어의 원래 의미는 다른 언어의 글자에 가장 가까운 단어나 글자를 쓰거나 인쇄하는 일종의 음역/번역의 행위를 가리키는 데, 이들은 이 용어를 현재와 같이 다양한 미디어가 융합된 커뮤니케이션 플랫폼이나 기기에 익숙해지면서 갖게 된 능력을 지칭하게 위해 사용한다. 우리는 디지털 커뮤니케이션 기술에 능숙해지면서 멀티미디어 텍스트의 수용뿐 만 아니라 미디어를 리믹스하고 어울리게 사용하며 제작에 참

여할 수 있다. 미디어가 융합되는 전환의 미디어 환경 속에서 과거의 미디어 리터러시가 적절하게 혼용되는 새로운 리터러시가 만들어지고 있다. 개인은 문자, 이미지, 소리 등의 다양한 양식의 미디어 텍스트에 실시간에, 혹은 자신이 원하는 시간에 접하고 참여할 수 있게 된다. 또한 네트워크상의 문자 텍스트는 다차원적인 상호작용의 맥락에 놓임으로써 기존의 문자 텍스트가 가졌던 엄격함에서 벗어나 구어 커뮤니케이션의 상황적인 성격을 부분적으로 복원하게 된다. 더불어 기존 특정 미디어 채널을 통해 일방적으로 전달되었던 영화, TV, 사진, 음악 등의 콘텐츠도 수용자의 선택권이나 피드백이 강화된 맥락에서 수용된다. 일회적인 연설행위가 네트워크에 파일 형태로 저장되고 비동시적으로 유통될 수 있게 됨으로써 연설 행위의 지속성은 확장될 수 있고, 다양한 커뮤니케이션 형식의 정보가 통합적으로 하이퍼링크된 형태로 전달됨으로써 수용자의 정보 선택권이 강화되고 수용자가 수동적인 수용과정에서 벗어나 스스로 수용과정을 재구성할 수 있다. 디지털 기기를 다양한 양식의 커뮤니케이션을 할 수 있게 됨에 따라 다양한 커뮤니케이션 실천이 가능하게 되고 따라서 트랜스 리터러시의 내용은 개인에 따라 조금씩 다르게 구성될 수 있다.

융합 미디어 환경에서 개인은 수동적인 미디어 수용자에서 벗어나 자신이 원하는 콘텐츠를 선택하고 전유할 수 있게 된다. 더 나아가 개인이 직접 콘텐츠를 창출하고 유포할 수 있게 됨으로써, 기존 대중 미디어 환경에서의 메시지 생산자와 소비자 관계를 바꿔놓고 있다. 이용자가 기존 콘텐츠를 자기 나름대로 재조합 하거나 직접 정보를 제작하여 올림으로써 공적 담론 생산에 직접 참여할 수도 있고, 여러 가지 미디어를 활용한 다양한 자기표현을 통해 기존 대중 미디어가 재현하지 못한 현실을 전달하는 주체가 될 수도 있다. 개인의 생활 세계나 경험의 영역은 사회적 소통을 위한 질료가 되고 공적 담론을 위한 잠재적 자원을 제공하기도 한다. 기존 대중 미디어의 담론 생산이 소수의 엘리트에 의해 이루어지고 불특정 대중에 대한 소구력을 고려한 ‘편집’ 절차가 있었다면, 디지털 미디어 환경에서는 일반 개인이 공적 담론 생산에 손쉽게 참여할 수 있고, 이러한 담론은 별다른 여과 과정 없이 인터넷에 유통될 수 있다. 누구나 정보의 수정 및 개작, 재조합, 생산, 유통에 참여 가능하게 됨으로써, 균중은 다양한 차원의 공적 담론의 수용자이자 생산자가 될 수 있게 된다. 또한 기본 대중 미디어 시대에 비해 상대적으로 “비위계적인” 집단 글쓰기 과정에 협력함으로써 새로운 유형의 공적 담론을 만들어내기도 한다.

한편 융합 미디어의 네트워크 환경은 개인이 물리적 공간을 뛰어넘어 복수의 네트워크 공동체에 참여하면서 역동적이고 수평적인 커뮤니케이션 경험하며 ‘공동체감’ 을 가질 수 있게 해준다. 개인은 탈중심적인 네트워크를 ‘향해’ 하며 다양한 담론의 현장을 목격하고 관심사나 필요에 따라 담론 공동체에 참여하거나 탈퇴하기도 한다. 물리적-신체적 근접성 없이도 언어적 행위를 통해 집합하고 만나고 교류할 수 있고, 여러 개의 미디어 창(window)을 띄어놓으며 여러 사람들과 각각 다층적인 대화를 나누거나 커뮤니케이션 대상을 옮겨 다닐 수 있다. 한 시점에서 경험될 수 있는 커뮤니케이션 상황이 다양하게 존재 하는 가운데, 개인은 자신의 주관적 관심에 따라 사회적 네트워크를 선택하며 이질적인 담론의 현장을 옮겨 다닐 수 있게 된다.

젠킨스는 이러한 디지털 융합 미디어 문화를 참여 문화라고 정의하면서 새로운 미디어 환경이 수용자들의 “소비 활동의 영역과 범위를 확장시키고 있다” (2006, p. 215)고 말한다. 디지털 미디어 환경에서 ‘미디어를 넘나드는 향해(transmedia navigation)’ , 네트워크, 멀티 태스킹, 콘텐츠의 전유 등이 가능해지면서, 예술적 표현이나 시민적 참여 활동의 문턱이 낮아졌고 참여와 공유가 수월해졌다. 이러한 참여 문화가 문화 소비와 서로 얽혀있는 “상호작용적인 소비” 라고 볼 수도 있지만

(Weber & Mitchell, 2008, p. 27), 현재 단순한 수동적인 미디어 수용자에서 벗어나 정보 수용의 맥락을 선택하고 표현물을 전유하거나 공유하는 문화적 실천을 쉽게 찾아볼 수 있다. 디지털 미디어 네트워크를 통해 단일한 물리적 공간에 모이지 않고도 집단적 상호작용에 참여할 수 있고, 집단적 이해나 관심사를 빠르고 광범위하게 공유할 수 있는 의사 - 사회적 관계를 형성하기도 하며, 다양한 관계의 망속에서 현실 세계에 대한 정보를 습득하고 해석하며 관여하기도 한다(이동후, 2009).

5. 디지털 주체의 양가성

맥루언은 미디어를 인간 감각의 확장이라고 주장하며 인간 주체에 미친 새로운 기술의 영향력을 설명한다. 그는 서로 다른 미디어가 인간의 특정 감각이나 물리적 특성을 확장시키거나 외화시킨다고 말하면서, 미디어의 편향성이 이러한 감각의 확장을 특정한 방향으로 구조화시킨다고 말한다. 그의 주장은 기술을 어떤 외부적 부착물이나 보충물로 생각하는 미디어-인간의 이분법적 가정에 대해 의문을 제기했다(Harvey, 2006). 그는 미디어를 본질적으로 중립적으로 보는 도구주의적 시각에 반대하며, 미디어를 단순히 기능을 가진 도구가 아닌, 인간의 존재론적 구성 요소로 본다. 그의 시각에 따르면 모든 미디어는 인간의 주체성을 구성하고, 몸의 확장 또는 자기 절단을 통해 인간 주체의 변형이 이루어진다. 맥루언의 이러한 시각은 휴대전화-인간의 존재론적인 관계나 디지털 미디어 사용자의 행위성(agency)을 재고하는데 유용하다. 다시 말해, 새로운 미디어가 우리의 지각 방식을 재구성하며 기존 미디어와 다른 기술적 주체성을 형성하는 기반이 되면서, 감각의 확장과 절단이 동시에 이루어진다는 주장은 융합 미디어 환경 속의 인간의 주체성이 갖는 양가적 측면을 고려하는 데 큰 통찰력을 제공한다. 특히 디지털 융합 미디어 문화를 논의하는데 있어 자주 논의되는 개념 중의 하나인 디지털 미디어 사용자의 능동성을 보다 전체론적 시각에서 살펴볼 수 있다. “집단 지성”에서부터 “영리한 군중”에 이르기까지 디지털 융합 미디어의 이용자를 지칭하는 다양한 용어는 이들의 참여성, 창의력, 상호작용성, 주체적 선택성 등 디지털 미디어를 활용하여 기존 문화를 바꾸고 있는 수용자의 능동적 문화 실천을 강조하고 있다. 그러나 이러한 개념은 무엇을 부각시키며 무엇을 간과하는가?

TV의 경우 전화와 라디오와 마찬가지로 잠재적 배경은 육체가 소멸하거나 탈육화된 이용자(discarnate or disembodied user)이다. 다시 말해, “전화를 하거나” “방송을 할 때” 당신은 물리적 육체를 갖지 않는다. 이러한 미디어에서 송신자가 보내진 것이고 순간적으로 도처에 현존하게 된다. 탈육화된 이용자는 전자 정보의 모든 수신자들에게 확장된다. 이 사람들이 대중 수용자를 구성한다. 왜냐하면 비록 대중 담론으로 인해 대중이란 용어가 많은 군중의 의미로 사용되지만 대중은 양 보다는 속도의 요인이기 때문이다. ... TV의 경험은 내적 여행이고, 알려진 많은 마약처럼 중독적이다. 육체가 소멸한 TV 이용자는 판타지와 꿈 사이에 있는 세계에 살며, 참여의 궁극적인 형태이자 수준인 전형적 최면 상태에 있다(McLuhan, 1978).

맥루언은 TV 수용자를 '탈육화된 이용자' 라고 말하는데, 이러한 탈육적 경험은 융합 미디어 환경에서 보다 활성화된다. 미디어 이용자는 탈육화된 형태로 매개된 데이터 공간이나 사회적 공간에 접속하며 상호작용할 수 있게 된다. 독자와 저자간의 거리감을 유지했던 인쇄 미디어와 달리, 전자 기술은 그 속도와 시청각 형식을 통해 우리에게 공동의 경험을 갖게 한다. 그러면서도 먼 대면 커뮤니케이션과 달리 서로 물리적으로 떨어져있도록 이러한 경험을 가능하게 한다. 우리는 함께하면서도 떨어져있게 되고, 서로에 관여를 하면서 이러한 관여에서 쉽게 이탈할 수도 있다. 다양한 상호작용을 허용하는 융합 미디어 환경은 매개된 가상공간에 개인적인 참여나 개인/집단간의 참여를 보다 수월하게 만들고 있다. 터클은 일찍이 인터넷에서의 정체성이 "개인의 유통된 현존의 힙" 이라고 기술한 바 있다(Turkle, 1997, p. 1101). 여러 개의 윈도우를 통해 여러 세계에 존재하면서 여러 역할을 동시에 할 수 있고, 다중적 자아를 경험할 수 있다고 말한다. 과연 그러한 경험이 다양한 자아 정체성의 실험인지는 논란의 여지가 있지만, 적어도 디지털 미디어 공간에서 개인은 다양한 양식의 멀티미디어 텍스트로 자신을 재현할 수 있게 된다. 텍스트, 이미지, 사운드, 아이콘, 링크 등을 전유하거나 리믹스함으로써, 자기 재현과 표현에 유희적으로 참여할 수 있게 된다.

또한 디지털 융합 미디어는 혼성적 미디어이자, 실제 사용 과정에 멀티미디어 기능이나 형식이 유연하게 결합될 수 있는 수 있는 유동적인 미디어(liquid media)이다. 기존의 수동적 대중 미디어가 상호작용적인 미디어와 결합하며 새로운 관여의 형태를 낳고 있고, 확장된 감각 기관이나 그 위계질서도 사용 형태에 따라 유동적으로 바뀐다. 예를 들어, 텔레비전을 재매개 하는 DMB 휴대전화를 보는 시선은 몰입과 주의 분산, 혹은 응시와 일별이 혼합된 양식을 가지며, 한 화면에서는 미디어 구성요소들 사이에서, 동일 미디어 내에서는 화면과 화면 사이에서, 그리고 한 미디어와 다른 미디어 사이에서, 나아가 미디어와 주위 세계 사이에서 응시와 일별이 교차되거나 화면을 포함한 여러 대상으로 옮겨 다닌다(이재현, 2005). 융합 미디어 기기의 혼종적 인터페이스는 시각뿐만 아니라 청각과 촉각의 다중적 관여가 이루어지게 한다. 혼합된 양식의 시각뿐만 아니라, 시각과 촉각, 촉각과 청각, 시각과 청각, 시각과 촉각과 청각 등 감각의 다양하고 가변적인 참여를 유도하며 탈육적 경험의 장을 확장한다.

융합 미디어의 연결성은 가상적인 함께함을 가능하게 하지만, 현장에서의 탈구도 손쉽게 만든다. 몸은 여기에 있으면서 다른 공간에 있는 이들에 반응하거나 데이터 공간에 몰입하면서 우리는 '현존하는 부재(the present absence)' 의 상태를 언제든지 가질 수 있다. 개인은 디지털 미디어 공간의 중심에 있으면서 다중적 차원의 커뮤니케이션 공간을 '네비게이션' 하고 다양한 감각적 관여를 할 수 있게 된다. 이러한 현존감은 디지털 미디어 기기의 네트워크나 데이터에 의해 형성된 유동적이고 일시적인 공간에서 경험된다. 개인은 물리적인 현실 공간에 있으면서 멀리 있는 사람과 대화를 나눈다든지 가상적인 데이터 공간에 들어갈 수 있다. 그러나 이러한 현실 공간의 주체적 전유의 이면에는 공적 공간의 사사화(privatization) 현상이 공존한다. 예를 들어, 휴대전화의 사용으로 자신만의 사적 대화를 위한 사사화된 공간을 만들어질 수 있고(Koppoma, 2004), 공적 공간이 "더 이상 모든 면에서 살아 숨쉬는 외관, 자극, 기대로 가득 차 있지 않고 이동하는 휴대전화의 '친밀성' 의 배경으로 남게" 될 수도 있다(Fortunati, 2002, p. 516). 디지털 네트워크 기술에 의해 공적 상호작용이 탈육화된 사적 공간으로 변하며 "휴대 가능한 공적 프라이버시" (portable public privacy)(Gumpert & Drucker, 2007, p. 13) 공간이 구축될 수 있다. 올드 미디어(예를 들

어, 신문, 잡지, 책 등)도 “미디어 벽”을 세워 사용자가 장소의 잠재적인 면대면 상호작용으로부터 물러나 있을 수 있었지만, 항상 지니고 다니는 디지털 미디어 기기는 공적 장소로부터 떨어져있는 사람들의 요구에 충실하거나 데이터 공간과 보다 몰입적인 상호작용을 할 수 있다.

물론 이러한 미디어의 벽은 공적 공간과 사적 공간의 분리하거나 상호 침투를 막는 확고한 경계라기보다는 상호 침투가 유연한 미디어 벽이라고도 볼 수 있다. 예를 들어, 사회적 공간을 제공하는 휴대전화는 가상의 커뮤니티가 물리적 공간의 활동에 관여할 수 있도록 해주고, 다른 장소에 있는 사람이 “여기”의 상황을 알 수 있게 해주며, 장소에 대한 데이터를 받아 장소의 활용을 보다 효율적으로 해줄 수도 있다. 또한 개인의 경험 데이터가 디지털 네트워크를 통해 다시 대중의 공간 경험에 반영될 수 있게도 한다. 하지만 디지털 멀티미디어 기기 이용을 통한 현실 공간 전유의 이면에는 공적 공간의 사사화와 현실 경험에 대한 배타적 선택의 문제가 공존한다. 디지털 기기 이용을 통한 공적 공간의 전유가 “사회적 공간이 제공할 수 있는 모든 것을 발견하거나 경험하는 것을 포기”하는 것일 수 있고, 공간에서 취할 수 있는 행동과 공간에서 접할 수 있는 경험과 관계를 특정한 방식으로 제한하는 행위일 수 있다. 이러한 전유가 주변 사람들과 공간 안에서 이루어지고 있는 일상적 사건과 경험에 얼마나 개방적인지 의문일 수 있다. 디지털 미디어 기기를 통해 매개된 사회적 공간이나 데이터 공간을 현실 공간에 중첩시키면서 현실 공간에서의 자신의 경험을 특정한 양식으로 구조화시킬 수 있다. 이렇게 사적으로 선택되고 제어된 자기중심적(narcissistic) 공간의 구성은 다양한 사람과의 공존에 배타적일 수 있다. 더 나아가 같은 부류 사람과의 사회적 관계만을 선택적으로 고수할 수 있다(예를 들어, Crawford, 2008). 또 현실 공간에서 데이터 공간에 접속하여 다양한 정보를 가져오거나 보낼 수 있게 됨으로써 인간의 공간 경험을 확장시킨 ‘증강된 공간(augmented space)’ 형식이 가능하게 되지만(예를 들어, Thielmann, 2009), 디지털 기기가 공간에 대한 다양한 정보를 가져옴으로써 이러한 데이터 공간과의 중첩이 주변을 직접적으로 경험하는 과정으로부터 우리를 소외시킬 수 있다.

한편 디지털 네트워크를 통해 자기 경험의 확장 및 외화(externalization)가 이루어지면서, 탈육화된 개인은 다양한 양식으로 재현되고 그 흔적을 남기게 된다. 네트워크에 올려진 개인의 흔적은 집적되고, 시간이 흐른다고 쉽게 사라지지 않는다. 멀티미디어 양식의 개인 관련 정보는 결국 개인이 통제 불가능한 데이터로 떠돌 수 있다. 디지털 미디어는 올드 미디어의 수동적인 수신자를 능동적인 참여자로 바꿔놓는 것처럼 보이지만 이들의 참여 수준은 제작자에서부터 구경꾼이나 비활동자에 이르기까지 다양하고, 참여적인 콘텐츠 제공자 혹은 제작자 역할을 할 수 있지만 또한 타겟화된 광고의 대상일 수 있다. 반 다이크는 적극적인 프로슈머의 개념을 통해 콘텐츠 생산에서의 이용자의 창조적 행위성이 강조되고 있지만, 한편으로는 “그들의 행위를 추적하고 신상 정보를 검색하는 기술적 알고리즘에 의한 소비자로서의 행위성”을 간과한다고 지적한다(van Dijck, 2009, p. 49). 수용자의 행위성은 보다 복합적인 측면을 갖고 있다. 디지털 ‘뉴’ 미디어 환경 속에서 이루어지는 변화는 이것이 가능하게 한 행위나 능력만으로 설명될 수 없다.

6. 맺음말

뉴미디어는 상당한 시간을 거쳐 정착하고, 이러한 정착 과정에 있어 다양한 사회적 조건들이 개입하게 된다. 사회문화적 조건에 정착의 속도와 정도 그리고 형식에 차이를 갖기 때문에 어느

누구도 뉴미디어가 가져올 결과를 예단하기란 쉽지 않다. 미디어 생태학적 시각은 이러한 미래의 예단을 돕는 시각이 아니라, 변화하는 미디어-인간의 관계를 보다 전체론적 시각에서 이해해보며 '무엇을 질문해야하는가' 에 도움을 줄 수 있다. 이러한 시각을 통해 미디어의 발전을 감탄과 욕망의 대상으로 삼으며 기술의 진보를 당연한 것으로 받아들이는 시각으로부터 한걸음 떨어져서, 디지털 융합 미디어가 주요 미디어 환경으로 자리 잡으면서 일어나는 변화의 양가성을 심도 깊게 성찰해볼 수 있다. 미디어 생태학자인 포스트만(1998)은 모든 기술 변화에는 파우스트식 거래가 있어 기술의 놀라움이 클수록 보이지 않는 '부정적인' 결과가 있다고 주장한다. 그는 기술이 할 수 있는 것보다, 못하는 것 혹은 상실시키는 것에 더 많은 관심을 가지라고 촉구한다. 그는 기술 변화는 '부가적인(additive)' 것이 아니라 '생태학적인(ecological)' 것이라고 주장하며, 신화적 지위를 차지하려는 기술이나 기술 담론을 경계하라고 한다. 기술의 진보를 이상화하고 당연한 것으로 받아들이는 유토피아적인 접근으로 미디어 환경의 생태학적 변화 혹은 인간-미디어 환경 간의 관계의 재구성 과정을 포괄적으로 이해하기란 어려울 것이다. 미디어를 하나의 복합적인 환경으로 보며 이러한 환경에 대한 우리의 가정이나 기대감이 무엇인지를 질문해봐야 할 것이다. 또한 이러한 환경을 관찰과 의식의 대상으로 만듦으로써 미디어의 사회적 활용에 대해 보다 큰 통찰력을 얻을 수 있다고 생각한다.

참고문헌

- 이동후(2009). 사이버 대중으로서의 청년 세대에 대한 고찰: 사회적 소통과 관여를 중심으로. 『한국방송학보』 23(2), pp. 409~448.
- 이재현(2005). DMB의 인터페이스, 시공간성, 그리고 모바일 상호작용. 『방송문화연구』 17(1), pp. 75~99.
- Bolter, J. D. & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 1999.
- Crawford, A. (2008). Taking Social Software to the Streets: Mobile Cocooning and the (An-)Erotic. City. *Journal of Urban Technology*, 15(3), pp. 79~97.
- Fortunati, L.(2002) The Mobile Phone: Towards new categories and social relations. *Information, Communication & Society* 5:4 2002, pp. 513~528.
- Gumpert, G. & Drucker, S. (2007). Mobile communication in the 21 century or "Everybody, Everywhere, at Any Time." In Kleinman, S. *Displacing Place*. New York: Peter Lang, pp. 7~20.
- Harvey, O. (2006) Marshall McLuhan on Technology, Subjectivity and 'the Sex Organs of the Machine World. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* 20(3): pp. 331~ 344.
- Innis, Harold (1951). *The Bias of Communication*. Toronto: Univ. of Toronto Press.

- Jenkins, H. (2004). The cultural logic of media convergence. *International Journal of Cultural Studies*, 7(1), pp. 33~43.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Kopomaa, T.(2004). Speaking mobile: Intensified everyday life, condensed city." In Graham, S. Ed. *Cybercities Reader*. London: Routledge.
- Levinson, P. (1999). *Digital McLuhan: A guide to the information millennium*. New York: Routledge.
- Levinson, Paul (1997). *The Soft Edge: A natural history and future of the information revolution*. New York, NY: Routledge.
- Logan, R. (2002). The five ages of communication. *Explorations in Media Ecology 1*, 1 pp. 3~20.
- Lum, C. Ed. (2006). *Perspectives on Culture, Technology and Communication*. 이동후역. (2008). 『미디어 생태학 사상』. 서울: 한나래.
- McLuhan, Marshall (1964). *Understanding Media*. Methuen: New York.
- McLuhan, Marshall & McLuhan, Eric (1988). *Laws of Media*. Toronto: University of Toronto Press
- McLuhan, M. (1978). A Last Look at the Tube. *New York Magazine*. Available: <http://www.thehandstand.org/archive/march2004/articles/mcluhan.htm>.
- Meyrowitz, Joshua (1998). "Multiple Media Literacies." In Newcomb, H. (Ed.), *Television: The Critical View*. New York: Oxford University Press. pp. 425~438.
- Ong, W. (1982). *Orality and literacy: The technologizing of the word*. Methuen, London
- Ong, W. (2002). "Oral Residue in Tudor Prose Style." In Thomas, F. & Soukup, P. Ed. *An Ong Reader: Challenges for Further Inquiry*. (pp. 313~329). Cresskill, NJ: Hampton Press.
- Postman, N. (1979). *Teaching as a Conserving Activity*. New York: Deli.
- Postman, N. (1985). *Amusing Ourselves to Death: Public Discourse in the Age of Show Business*. USA: Viking Penguin Inc
- Postman, N. (1998). Five things we need to know about technological change. Denver, Colorado, March 27.
- Mumford, L. (1934). *Technics and Civilization*. New York: Harcourt.
- van Dijck, J. (2009). Users like you? Theorizing agency in user-generated content. *Media, Culture & Society* 31(1), pp. 41~58
- Thomas, S. et. al. (2007). Transliteracy: Crossing Divides. *First Monday* 12(12). Available: <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/issue/view/255>

- Turkle, S. (1997). Computational technologies and images of the self. *Social Research*, 64(3), pp. 1093~1111.
- Thielmann, T. (2009) Navigation becomes travel scouting: The Augmented Spaces of Car Navigation Systems. In. Foth, M. Ed. *Handbook of Research on Urban Informatics: The Practice and Promise of the Real-Time City*, pp. 230~243, Hershey, PA: Information Science Reference, IGI Global,
- Weber, S. Mitchell, C. (2008). Imaging, keyboarding, and posting identities. In D. Buckingham(Ed.), *Youth, identity and digital media*. (pp. 25~47). The MIT Press: Cambridge, MA.