

미디어의 탈경계화

백육인

1. 머리말

우리는 책, 텔레비전, 인터넷이 서로 상호작용(interplay)하는 시대에 살고 있다. 어떤 시대에나 그 시대를 주도하는 미디어가 존재한다. 현대는 디지털 미디어가 주도하는 시대이지만 여러 미디어가 상호작용하면서 복잡한 미디어 생태계를 이루고 있다. 기계복제의 산물인 책, 전자복제를 대표하는 방송, 디지털 복제를 이끄는 인터넷 등 다종다양한 미디어가 뒤섞이고 경쟁하면서 서로간의 경계가 허물어지는 새로운 미디어 환경이 나타나고 있는 것이다. 인쇄매체와 전자매체, 올드미디어와 뉴미디어, 아날로그 미디어와 디지털 미디어, 대중매체와 개인매체 간의 섞임과 상호소통이 일상화되면서 서로 다른 미디어간의 분명한 경계가 사라지고 동일한 내용이 상이한 미디어 사이를 가로지르며 흘러 다닌다. 음반이 컴퓨터 음악파일로 전환되어 인터넷을 통해 유통되는가 하면 거꾸로 음악파일이 반대 경로를 거치면서 음반으로 만들어지기도 한다. 일반적

인 이해와 달리 아날로그와 디지털 사이에 장벽은 존재하지 않으며, 텔레비전은 컴퓨터를 닮아가고 컴퓨터는 텔레비전을 모방한다. 이러한 현상은 미디어간의 탈경계화로 정의될 수 있다. 미디어간의 탈경계화는 서로를 구분하던 배타적 경계가 허물어지면서 서로 다른 미디어가 여러 가지 방식으로 결합하거나, 특정한 미디어가 다른 미디어의 내용으로 전환되는 현상으로 나타난다.

기계복제와 전자복제의 결합을 통해 대량 생산되었던 미디어들은 디지털 파일로 변환된 후 디지털 복제물로 전환된다. 물질은 파일의 형태로 바뀌면서 없어지지만 그 물질 미디어가 품고 있던 상징과 기호들은 그것이 이미지든 소리이든 상관없이 디지털 멀티미디어라는 새로운 미디어로 재생된다. 무한 복제에 가까운 디지털 복제는 인터넷이라는 연결망을 통해 과거 방식과는 다른 방식으로 생산되어 유통된다. 디지털 전환과 복제, 인터넷을 통한 전달과 공유라는 전반적인 미디어 혁명을 통해 미디어 생태계 자체가 대격변기를 맞고 있는 것이다. 이러한 경향은 기계복제된 미디어의 디지털 전환을 통해 더욱 촉진된다. 미디어의 탈경계화라는 흐름은 새로운 '컨버전스 문화'(젠킨스)를 낳는 기반으로 작용한다. 다종다양한 미디어들 간의 혼성교배가 이루어지면서 서로 다른 미디어와 문화가 하나의 커다란 흐름 안으로 수렴되는 현상도 나타난다. 이러한 현상을 이해하려면 ① 올드미디어와 뉴미디어, ② 아날로그 미디어와 디지털 미디어, ③ 대중매체와 인터넷 등 상이한 미디어들이 어떻게 상호작용하고 있으며, 그러한 상호작용의 결과는 무엇인가에 대한 이론과 분석이 필요하다. 이 글에서는 미디어간의 가로지르기와 탈경계화가 이루어지는 기술적 조건과 그것의 사회문화적 함의를 검토하고자 한다. 이를 위해 이 글에서는 미디어간의 상호작용에 대한 이론적 논의를 바탕으로(2절) 올드미디어와 뉴미디어간의 탈경계화를 가져온 기술적 조건과 그것의 진행 방식을 '떼어내기(rip)-뒤섞기(mix)-구워 만들기(burn)'의 틀로 살펴보고자 한다(3절).

2. 미디어의 탈경계화에 관한 이론적 논의

미디어간의 상호작용과 탈경계화에 관한 본격적인 논의는 맥클루언에서 비롯되었다. 그는 미디어 생태계 안에서 벌어지는 다양한 미디어간의 상호관계에 주목하였다. 맥클루언은 두 개의 상이한 미디어가 만날 때 새로운 형식이 탄생한다고 보았다. 그는 특정한 미디어가 인간감각을 확장시키지만 그것은 역으로 감각의 마비를 낳고 여러 감각간의 불균형을 초래한다고 생각했다. 그래서 그는 서로 다른 미디어가 만나는 상호작용과 그 결과에 주목한다. 그는 서로 다른 미디어의 만남이 이루어지는 순간을 특정 미디어에 의한 감각의 마비상태에서 깨어나는 자유의 시점으로 파악했다. ‘혼성 에너지(hybrid energy)’에 대한 이러한 맥클루언의 관점은 디지털 시대의 미디어 상황을 이해하는 출발점이 된다. “미디어들 간의 상호작용은 우리 사회와 정신을 모두 격렬하게 만드는 내란이다... .. 감각들의 확장인 미디어가 미디어들끼리 상호작용할 때에는 각 개인의 감각들 사이에서만 아니라 미디어들 사이에서도 새로운 비율이 만들어진다. 발성 영화를 통해 영화의 영상들이 변화된 것과 마찬가지로 라디오는 뉴스 기사의 형식을 바꾸어놓았다. 텔레비전은 라디오 편성과 다큐멘터리 소설의 형식을 급격하게 변형시켰다... .. 모든 미디어는 짝을 이루는 데, 하나가 다른 하나의 내용으로 작용하는 탓에 양자의 관계가 모호하게 되는 것이다(맥클루언 97)”. 위의 인용문에서 맥클루언이 말하고 있는 미디어간의 만남은 인쇄매체와 전자매체의 만남을 말한다. 텔레비전으로 대표되는 전자매체는 인쇄매체의 선형성과 이야기의 서사구조를 안으로부터 파괴하면서 인쇄매체의 특징인 계열성과 연관성을 시간적 동시성과 공간적 구조성으로 대체하였다.

맥클루언이 기계시대의 인쇄매체와 대비되는 전기시대의 전자매체가 갖는 특성¹⁾에 주목한 반면 볼터와 그루신(Bolter and Grusin)은 맥클

루언의 미디어의 이해를 디지털 매체로 확장하여 전자매체와 디지털 매체간의 유기적 상호관계를 검토하고 있다. 볼터는 맥클루언의 미디어간 상호작용에 대한 이해를 계승하는 동시에 ‘재매개(remediation)’란 개념을 사용하여 올드미디어와 뉴미디어의 결합이 구체적으로 어떻게 이루어지는가를 밝힌다. 그들은 맥클루언의 『미디어의 이해』를 재매개의 개념을 통해 확장한다. 볼터와 그루신이 말하는 재매개는 “하나의 미디어가 곧 다른 미디어의 내용”²⁾이라는 맥클루언의 주장에서 출발한다. 그들은 기존의 전자 매스미디어가 디지털 미디어에 의해 어떻게 전유되는지, 혹은 반대로 디지털 미디어가 인쇄매체와 전기매체에 의해 어떻게 전유되는지를 ‘재매개’라는 개념을 사용하여 분석하였다. 볼터와 그루신에 따르면 ‘무매개(immediacy)’와 ‘하이퍼매개(hypermediacy)’를 통해 이루어지는 재매개가 미디어간의 차용과 혼합 및 변용을 가져온다는 것이다.³⁾

한편 마노비치(189)는 뉴미디어의 특성으로 ‘혼합성(mix)’을 꼽는다. 그는 디지털 미디어가 기존 미디어의 단일성을 확장하여 미디어간의 ‘혼합’을 실현하고 있다고 주장한다. 마노비치는 문화의 컴퓨터화가 이루어지고 있다는 진단과 함께 뉴미디어가 문화적 층위와 컴퓨터 층위로 이루어져 있다고 본다. 그는 컴퓨터 층위가 갖는 특징이 문화적 층위에 영향을 미친다고 판단한다. 그래서 그는 미디어 이론에서 소프트웨어 이론으로 분석의 핵심을 이동한다. 마노비치가 뉴미디어의 핵심 원리로 꼽는

-
- 1) “전자매체는 기계(인쇄)매체의 시간적이고 선형적인 계열(sequence)과 연관(connection)을 넘어서 창의적인 구성(configuration)과 구조(structure)의 세계로 인도한다”.(맥루언 42)
 - 2) “빛을 제외한 모든 미디어는 짝을 이루는 데, 하나가 다른 하나의 내용으로 작용하는 탓에 양자의 관계는 모호하게 된다”(맥루언 96)
 - 3) 무매개는 미디어의 투명성을 강화하여 실재를 재현하는 방식을 의미한다. 무매개는 실재를 재현하는 미디어의 존재 자체를 사라지게 하는 전략이다. 이에 반해 하이퍼미디어는 미디어 안에 다른 미디어들을 혼합함으로써 실재를 재현하는 미디어의 존재를 과도하게 드러내는 전략이다. 볼터와 그루신은 비매개와 하이퍼매개라는 서로 모순되는 원리와 더불어 재매개를 뉴미디어의 세가지 속성으로 설정하고 있다. (볼터, 그루신, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』 참조.)

‘수적 재현(numerical representation)’과 ‘가변성(variability)’은 미디어 간 탈경계화의 기술적인 조건으로 작용한다. 마노비치는 ‘뉴미디어는 디지털화된 올드미디어(마노비치 93)’라고 말한다. 마노비치의 주장을 따르자면 뉴미디어와 올드미디어의 경계는 디지털화에 의해 이루어진다고 볼 수 있다. 디지털화의 핵심은 샘플링과 수량화의 단계를 거치면서 수적 재현체제를 확립하는 데 있다. 수치로 전환된 물질화된 정보 혹은 문화적 층위는 매우 유동적이며 다른 객체로 쉽게 변형될 수 있다. 디지털화는 물질 바탕의 아날로그 미디어를 디지털을 기반으로 하는 미디어와 연결시키는 역할을 수행한다. 미디어간의 탈경계는 디지털화의 바탕이 되는 샘플링과 수량화를 통해 이루어진다.

마노비치(170)는 컴퓨터 미디어를 사용하는 기술을 ‘오퍼레이션(operation)’이라 부르면서 오퍼레이션의 세 가지 사례로 선택과 합성, 그리고 원격행위를 꼽았다. 미디어간의 탈경계화가 이루어지는 시대에는 사용 주체의 미디어에 대한 기술적 조작과 더불어 문화적 편집 능력이 중요하게 부각된다. 특정 미디어에서 미디어기기를 조작하는 기술이 차지하는 비율과 내용의 문화적 비율이 차지하는 비중은 미디어에 따라 각기 다르다. 구어를 통한 연설이나 이야기에서 미디어 기기가 차지하는 비율은 그리 높지 않다. 그러나 전신이나 전화에서는 미디어 기기가 차지하는 비율은 매우 높다. 공간적으로 멀리 떨어진 두 사람 사이를 연결하는 매개체로서의 전화기는 필수적인 역할을 담당한다. 한편 인터넷 전화에서는 기기의 영향이 상대적으로 중요하지 않다. 컴퓨터 소프트웨어가 물리적 기기의 역할을 대신하기 때문이다. 인터넷에서는 전화 모양을 닮은 인터페이스가 물리적 기기의 역할을 대신해준다. 인터넷으로 대표되는 새로운 미디어는 이처럼 과거의 미디어 기계가 갖고 있던 물질적인 몸통을 상징적인 인터페이스로 바꾼다. 상징적인 인터페이스는 물질이 아니라 소프트웨어에 대한 조작 능력을 요구한다. 디지털 시대의 미디어 기술의 발전에 따라 사용자가 미디어 내용을 선택하고 배열하면서 새롭

게 합성할 수 있는 여지가 커진 것을 사용자의 권능강화라고 볼 수 있지만 동시에 기술의존성이 강화되고 있기도 한다. 사용자 인터페이스의 조작이 쉬워지고 단순화되어 사용자의 편의성이 증가하는 것에 비례하여 자동화된 인터페이스의 지배력도 커진다. 사용자의 권한과 능력 바깥에 있는 블랙박스⁴⁾의 권력이 사용자의 권능 뒤에 도사리고 있는 것이다.

현대 미디어 환경에 대한 플루서의 부정적인 평가와는 달리 켄킨스는 미디어의 탈경계화 상황을 매우 긍정적으로 평가한다. 그는 올드미디어와 뉴미디어가 충돌하면서 문화적 내용이 서로 수렴되는 경향에 주목한다. 그는 사용자의 적극적 참여를 통해 미디어간의 횡단과 변형이 자유롭게 이루어지는 구체적인 사례를 검토하면서 트랜스미디어가 컨버전스 킷처로 이어지고 있다고 주장한다. 미디어간의 탈경계화는 미디어 사용주체의 권능강화와 연결된다. 컨버전스 킷처는 사용자가 여러 가지 미디어의 경계를 넘나들면서 자유롭게 내용물을 전유할 때 만들어지는 문화이다. 그는 미디어 내용물의 선택과 배열은 미디어나 기계, 블랙박스가 아니라 사용자에게 달려있다고 본다. 기술적 차원에서 이루어지는 트랜스미디어의 경향은 문화적인 차원에서 컨버전스 문화로 연결된다. 컨버전스 문화란 서로 다른 문화들이 다양한 형태로 발산하면서도 하나의 기술적인 기반으로 통합되는 현상을 의미한다. 발산과 수렴은 반대되는 개념이지만 기술의 수렴이 문화의 다양한 발산과 결합하는 현상을 볼 수 있다. 컨버전스 문화는 디지털 정보통신 혁명이 미디어를 통해 일상생활에 영향을 미치면서 이루어지는 새로운 기술 기반 문화이다. 컨버전스 문화는 기존에 존재하던 생산자와 소비자간의 구분을 허물고, 상이한 미디어 간에 설정된 분명한 경계를 허문다. 미디어의 기술적인 변화는 그것의 사회문화적인 의미를 바꾼다. 켄킨스는 매스미디어와 달리 소비자의 역량강

4) 미디어 기술의 발전과 소프트웨어의 발전은 눈에 보이지 않는 통제력으로 사용자들의 행위를 제한한다. 플루서(19)는 기계와 소프트웨어의 눈에 보이지 않는 지배력을 '블랙박스'라는 용어로 설명하고 있다.

화에서 비롯되는 생산소비자의 등장에 주목하면서 이들이 만드는 문화의 특징을 ‘컨버전스 컬처’라고 부른다. 컨버전스 문화는 콘텐츠와 미디어를 결합하는 주체의 실천을 통해 이루어진다. 기존 대중문화론에서도 대중 문화의 수동적인 시청자가 아닌 ‘표플러 컬처(popular culture)’의 적극적이고 개입적인 형태에 주목한 바 있다. 인터넷 시대에는 이러한 대중문화의 수동적인 속성과 새로운 네트문화의 적극적 속성 간의 경계가 무너지다. 레식(Lessig)은 인터넷 시대의 미디어가 위치한 기술적 조건을 분석하면서 ‘재혼합(remix)’이 디지털 시대의 창조성과 문화의 근원임을 주장하였다. 그는 사회적 차원에서 문제가 되고 있는 지적 재산권 문제에 대한 대안적 체제 마련에 관심을 집중한다. 그는 디지털 콘텐츠의 자유로운 재혼합을 가로막는 지적재산권이 기술적인 제한보다 훨씬 근본적인 압박이라고 판단한다. 레식은 이미 기술적인 차원에서는 미디어의 내용물이 몸통으로부터 자유롭게 분리되어 서로 다른 미디어간의 경계를 넘나 들고 있지만 사회경제적인 차원에서 이에 대한 제동이 걸리고 있다고 평가한다. 디지털 콘텐츠의 자유로운 이동과 재활용이 사회경제적으로 보장되지 않으면 기술적 차원에서 이루어지는 미디어 탈경계화의 긍정적인 의미가 왜곡될 수밖에 없다는 것이다. 그가 보기에 미디어간의 탈경계화를 가로막는 가장 큰 장벽은 지적재산권인 것이다. 이 지점에서 디지털 미디어의 기술적 흐름과 문화적 추세가 격랑을 일으키며 충돌한다.

맥클루언은 “미디어는 우리 자신의 확장물이기도 하지만, 상호 작용하고 발전하기 위해 우리에게 의존하기도 한다. 미디어들은 상호작용하고 새로운 자손을 번식한다”(92)고 말한다. 그러나 인쇄매체와 전자매체, 디지털 매체간의 상호작용과 발전은 사실은 미디어간의 상호작용이 아니라 인간의 개입과 사용자의 능력을 통해 이루어진다. 미디어 자체를 인간과 독립되어 있는 하나의 ‘행위자(actant)’로 볼 수 있지만 인간과 상호작용하지 않는 미디어는 이미 미디어가 아니다. 미디어 생태계에서 인간과의 상호작용을 상실한 미디어는 살아남을 수 없다. 그래서 인간과 미디어의

상호작용은 미디어 간의 상호작용을 매개하는 또 하나의 미디어인 셈이다. 특히 소프트웨어를 매개로 미디어의 콘텐츠가 변환되고 조작되는 디지털 매체에서는 사용자의 운용능력이 중요하기 때문에 인간의 미디어 활동이 갖는 의미가 커진다.

현 시대의 미디어는 하나의 미디어가 새로운 미디어를 대체하는 순조로운 이행의 시각으로 파악할 수 없다. 과거의 미디어와 새로운 미디어와 공존하는 동시에 경쟁하는 한편 미디어 전체의 종자 수는 지속적으로 증가한다. 그래서 인쇄미디어가 구어를 대체하고 전자미디어가 인쇄미디어를 대체한다는 '미디어 대체론'의 시각보다는 다종다양한 미디어간의 상호작용과 관계가 어떻게 이루어지고 있으며 그들의 생존조건이 어떻게 변화하고 있는가를 '미디어생태론'의 입장에서 접근할 필요가 있다. 이러한 미디어 대체론의 역사적인 시각과 미디어생태학의 두 가지 다른 시각이 맥클루언의 저작에 모두 다 담겨있다.

미디어는 도구에서 기계를 거쳐 환경으로 변화한다. 몸에 물리적으로 붙어있는, 육체와 결합되어 있던 도구로서의 미디어는 기계가 발명되면서 몸으로부터 독립되어 외화되었다. 손에 쥐지 않은 도구는 아무런 의미가 없다. 그래서 도구는 그 자체로 미디어일 수 없는 수동적 사물에 지나지 않는다. 그러나 기계는 몸과 분리되어 작동한다. 도구는 몸의 확장(extension)이지만 기계는 몸을 자신의 연장(tool)으로 만든다. 산업혁명기에 이르러 인간과 도구, 기계 간에 이루어지는 주종의 관계가 전환되기 시작한다. 기계에 대한 평가를 놓고 볼 때 마르크스는 '외화(Entäußerung)'의 확대가 소외를 가져왔다고 보았고, 맥클루언은 이것조차 인간의 확장으로 본 점이 다르다. 독립된 사물로서의 기계는 인간의 몸과 분리되어 존재하며 더 이상 육체의 직접적인 확장물이기를 그친다. 인간의 주도권 아래 있었던 도구는 기계로 발전하면서 인간을 규정하기에 이른다. 생산도구로서의 기계는 사회 전체의 범위에서 보면 여전히 인간의 목적의식에 종속되지만 개별 인간과의 관계에서는 인간 육체를

제약하고 감각기관의 활동 범위와 운동을 왜곡하거나 제약하는 ‘주체(actant)’로 자립한다.

전기 미디어는 육체 근력과의 관계가 아니라 기호와 관련된 감각과 인지의 영역에서 확장과 왜곡과 축소를 가져왔다. 그것은 중추신경의 확장일수도 있지만 중추신경의 왜곡일수도 있다. 확장 자체가 왜곡과 과장을 가져와 균형을 무너뜨리고 다른 감각을 축소시킬 수 있기 때문이다. 컴퓨터 네트워크는 육체와 미디어를 분리시키는 대신에 정신과 미디어를 결합시켜 새로운 ‘인간-도구’의 결합을 만든다. 여기에 현대 미디어 상황의 모순이 놓여있다. 기술발전과 미디어의 탈경계화를 통해 인간 주체의 문화 생산 능력이 증가함과 동시에 미디어의 독립성 또한 함께 커지기 때문이다. 현대 미디어 환경에 대한 긍정적 평가와 부정적 평가가 공존하는 이유가 여기에 있다. 탈경계화 시대의 미디어는 커뮤니케이션 네트워크에 도구나 기계의 단계를 넘어 환경이 된다. 전자 시대의 정점인 네트워크 사회에서 인간은 드디어 미디어 환경 속에 존재하기에 이른다. 그것이 미디어 환경이라는 의미에서 현대 인간과 미디어의 관계에 대한 연구는 미디어 생태학이 되는 것이다.

3. 미디어 탈경계화의 기술적 조건과 진행방식

그렇다면 전통적인 인쇄매체와 전자매체, 그리고 디지털매체에 사이에서 이루어지는 미디어의 탈경계화 현상의 기술적 조건은 무엇일까? 벤클러의 미디어 레이어론을 확장하여 최근에 이루어지고 있는 미디어의 탈경계화 경향을 검토해보자. 벤클러(Benkler, 2000)는 미디어를 구성하는 세가지 레이어로 ① 물리적 하부구조 레이어(the physical infrastructure layer : 유선, 케이블, 라디오 주파수), ② 논리적 하부구

조 레이어(the logical infrastructure layer : 소프트웨어, 프로토콜), 그리고 ③ 콘텐츠 레이어(the content layer : 내용)를 들고 있다(〈그림 1〉 참조).⁵⁾ 벤클러의 논의는 전기시대 이후의 미디어를 염두에 둔 것이지만 그의 미디어 레이어론은 인쇄매체, 전자매체, 디지털매체 모두에 적용될 수 있다. 모든 미디어는 이들 세 개의 레이어로 이루어지는 데 기술적 조건의 변화에 따라서 이들 세 개 레이어간의 관계와 결합도가 달라진다. 미디어의 내용 레이어가 서로 다른 몸통에 프로토콜을 달리하면서 흡착되어 미디어간의 결합과 변형이 자유롭게 이루어지고 내용이 여러 물질의 몸을 자유롭게 빌릴 수 있다면 서로 다른 미디어 사이의 관계에 커다란 변화가 이루어질 것임을 예상할 수 있다.

미디어를 구성하는 세 개 레이어의 분리는 전기화와 디지털화라는 두 가지 계기를 통해 이루어지게 되었다. 물질과 떨어질 수 없는 인쇄매체와 달리 전기매체에서는 미디어의 내용물이 미디어의 몸체로부터 쉽게 분리된다. 그래서 마노비치는 전자미디어에 의한 가변성 증가와 물리적 레이어에서 내용 레이어가 전자신호로 분리되는 현상을 뉴미디어의 본질로 이해했던 것이다.⁶⁾ 이러한 맥락에서 볼 때 신호의 차원에서 아날로그와

5) 〈그림 1〉은 미디어의 세 개 레이어가 전기화와 디지털화에 의해 어떻게 변화하고 있는가를 도식화한 것이다. 원편 처음 모형은 세 개 레이어가 통합되어 있는 종이책과 같은 미디어의 이념형이다. 몸통과 내용이 프로토콜을 따라 단단하게 결합된 통합미디어는 전기화에 의해 변화하기 시작한다. 가운데 두 번째 모형은 전기화를 통한 콘텐츠 레이어의 분리를 보여준다. 전기화는 전자신호를 몸통에서 분리해 내어 시공간의 마찰을 뛰어넘어 내용물을 전달한다. 이 경우 수신기와 송신기, 주파수, 전송망이라는 새로운 물리적 레이어가 필요하게 된다. 이러한 물리적 레이어와 콘텐츠 레이어를 결합할 수 있는 프로토콜 레이어가 만들어진다. 세 번째 모형은 인터넷으로 대표되는 디지털화를 도식화한 것이다. 디지털화를 통해 콘텐츠 레이어는 몸통으로부터 완전히 분리된다. 디지털 신호로 변환된 콘텐츠들은 자유롭게 통신망과 컴퓨터 네트워크 인터페이스를 통해 매개되어 다수의 사용자들에게 전달된다. 사용자들은 이런 콘텐츠에 디지털 변형을 추가하여 다시 혼성화된 디지털 내용물을 공유한다. 그림의 아래 부분을 이루고 있는 미디어 수용자 차원의 변화는 뒤에서 설명할 것이다.

6) “본질적으로 텔레비전과 라디오 신호는 이미 뉴미디어이다. 달리 말하면 물질적

디지털을 구분하는 일보다 전기의 도입으로 물질적 몸통에서 전자 신호가 분리되는 흐름의 근본적인 중요성을 이해하는 것이 중요하다. 아날로그 신호나 디지털 신호나 모두 다 전기로 전달될 수 있다. 전기는 신호를 물질이라는 몸체에서 떼어내어는 신호로 변환시킬 수 있다. 전기를 사용하는 전자매체는 인쇄매체와 달리 물질에서 신호를 분리하고 그것을 다시 물질과 재결합하여 신호를 재현한다. 전기는 탈물질화와 재물질화의 과정을 매끄럽게 이음새없이 연결한다. 인쇄매체와 전자매체의 차이가 본질적이라면 아날로그와 디지털은 단지 신호 전달 방식의 차이에 지나지 않는다. 그래서 서로 다른 미디어간의 차이점을 판별할 때 물질성과 전기성을 기준으로 판단하는 것이 필요하다.

전기가 미디어가 탈물질화되는 문을 열어 놓았다면 디지털화는 개별 미디어가 고립된 자기 방문 밖으로 나가 다른 미디어와 만나고 결합하고 변형되는 탈경계화의 길을 걷게 하였다고 볼 수 있다. 미디어의 본격적인 탈경계화는 전기와 전자에 의한 아날로그와 디지털의 상호관계 변환을 통해 가능하게 되었다. 아날로그의 물질 기반 신호를 비물질화된 신호로 바꾸고 물질 신호를 탈기호화하거나 탈물질화하여 0과 1의 배합으로 프로토콜의 유연성을 확대하고 신호의 변형 가능성과 조작성을 극대화하여 프로토콜의(프로그램, 소프트웨어) 변화에 따라 콘텐츠 레이어가 유연하게 변환되도록 만든 것이 디지털 혁명이다. 디지털화는 몸통에서 전기신호를 떼어내어 변형하고 전달하는 일을 가능하게 만들었다. 디지털 혁명을 통한 미디어의 탈경계화는 ‘떼어내고 섞어서 새로운 물질로 변형(rip, mix, burn)하는’⁷⁾ 과정을 통해 진행된다.

객체에서 전자 신호로, 전자 신호에서 컴퓨터 미디어로 진행될 때 첫 번째 변화는 두 번째보다 더욱 급진적이다(마노비치 187)”.
7) ‘rip, mix, burn’은 애플(Apple)사가 2001년 iTunes 소프트웨어를 출시하면서 사용한 광고 문구이다. 이것은 iTunes 소프트웨어를 사용하여 디지털 파일을 씨디로 만들어 들을 수 있다는 점을 강조한 것이다. iTunes는 iPod, iPhone 등 애플사의 다른 하드웨어 기기(몸통)와 결합하여 디지털 파일(콘텐츠)을 재생한다.

1) '떼어내기(Rip)'

동일한 내용이 여러 가지 상이한 미디어를 통해 전달되는 새로운 미디어 환경이 도래하였다. 그런데 그들 가운데서도 지배적이고 통합적인 기능을 수행하는 미디어가 존재한다. 서로 다른 미디어가 각각 자신의 영역을 유지하면서 공존하지만 그 미디어들의 콘텐츠 레이어들은 물리적 하부 레이어에서 분리되어 손쉽게 디지털 파일로 전환될 수 있다. 디지털화는 기존 미디어의 물리적 레이어로부터 콘텐츠 레이어를 떼어내는 작업(rip)이다. 책, 영화, 음반, 디브이디(DVD), 방송 등 인쇄매체와 전자매체를 포함한 모든 미디어의 콘텐츠 레이어는 디지털 전환을 통해 원래의 물리적 레이어에서 분리될 수 있다. 이 지점이 디지털 혁명이 갖는 기술적 위력이 드러나는 곳이다. 몸통인 물리적 레이어에서 콘텐츠 레이어가 분리될 때 논리적 하부구조인 프로토콜과 소프트웨어 레이어에서도 변화가 발생한다.

디지털 파일로 전환된 콘텐츠 레이어들은 인터넷의 프로토콜 레이어와 결합하여 여러 가지 다양한 방식으로 재현된다. 물질에 기반한 통합미디어의 콘텐츠는 디지털 떼어내기 과정을 통해 다양한 디지털 콘텐츠 레이어로 전환된다. 이들 디지털 콘텐츠 레이어는 소프트웨어 프로토콜 레이어에 의해 재물질화 과정을 겪으면서 새롭게 결합된다. 이러한 과정에서 제일 먼저 이루어지는 것이 디지털 '떼어내기'인데 이 과정은 다양한 참여자의 자발적 활동에 의해 이루어진다. 떼어내기의 목적에 따라 여러 가지 다양한 유형이 존재한다. 뒤섞기의 혼성화 과정을 생략한 채 단순히 '떼어내기-굽기'만으로 이루어지는 미디어 변형은 단순 복제 및 변형으로서 해적질과 유사하다. 기존의 미디어를 단순 복제하거나 모조품을 생산하여 판매하는 해적질에서 자신의 생각을 섞어 기존 미디어의 내용과 결합하는 혼성화(mix)에 이르기까지 미디어 변형은 여러 가지 차원에서 이루어진다. 떼어내기가 뒤섞기 과정없이 곧바로 물질화되는

과정을 거친 후 상업화되는 유형은 명백하게 저작권을 침해하는 유형이다. 이에 반해 떼어내기가 창의적인 뒤섞기 과정을 거친 후 물질화되어 공유되면 그것은 창의적인 문화 생산물이 된다. 물론 이런 뒤섞기가 모두 창의적인 문화 생산물이 되리라는 보장은 없다. 노골적 표절과 창의적 혼합 사이에 여러 변종들이 존재할 것이다.⁸⁾ 원래의 물리적 레이어에서 떼어낸 콘텐츠들은 디지털 파일의 형태로 인터넷 아카이브에 저장되거나 개인 컴퓨터에 보관된다. 이러한 파일은 ‘피어 투 피어(P2P : peer to peer)’를 통해 쉽게 공유된다. 파일공유 기술을 통해 디지털 아카이브는 개인의 의도와 축적을 뛰어넘는 집합적 저장고가 된다.

2) ‘뒤섞기(Mix)’

뒤섞기는 주체가 개입하는 트랜스미디어 과정의 핵심적인 부분이다. 뒤섞기는 새로운 선택과 배열이 이루어지는 편집 과정인 동시에 창의적인 내용이 첨가되는 창조의 과정이다. 디지털 시대의 콘텐츠는 이미 만들어진 아날로그 콘텐츠를 디지털로 전환한 것과 처음부터 디지털로 만들어진 것으로 구성된다. 디지털 콘텐츠의 형식적 의미는 그것이 다른 콘텐츠와 상호 결합될 수 있는 열린 가능태로 존재하는 데서 찾아진다. 디지털 변형은 선택과 배열의 주도권을 누구나 가질 수 있는 가능성을 열어준다. 물론 디지털 콘텐츠를 선택하고 배열하는 데는 지적 능력과 창의력이 요구되며 일정 수준의 소프트웨어 운용 기술 또한 필요하다.

인터넷은 지식과 정보를 혼합한다. 인터넷은 지식을 정보로 만드는 동시에 정보를 지식으로 전환시킨다. 그래서 지식은 정보화되고 정보는 다시 지식화되는 과정을 통해 둘 사이의 경계와 구분선이 무뎠다. 지식이 다른 요소와의 체계적인 연관성을 상실하면서 모듈화되면 정보로 전환한다. 인터넷에서는 맥락이 끊어지고 모듈로 파편화된 지식이 정보의 형

8) 이러한 재혼합의 의미에 대해서는 L. Lessig, *Remix* 참조.

태로 제공된다. 링크와 하이퍼텍스트라는 연결망이 새로운 맥락을 만드는 실마리를 제공하지만 '정보의 지식화'는 최종적으로 그것을 사용하는 개인의 지적 조합 능력에 의존할 수밖에 없다. 도구적인 지식의 생산은 모듈화를 통해 본격적으로 전개된다. 콘텐츠의 모듈화는 지적 생산물의 테일러리즘적인 공정화이기도 하다. 소프트웨어의 개발이 모듈화되어 이루어진 다거나 각종 단편적인 지식의 링크가 결합되면서 합체 지식을 형성하는 사례가 빈번하게 등장한다. 원래 협동적인 지식 생산을 목적으로 만들어진 월드와이드웹은 지식의 모듈화에 바탕을 두고 있는 것이기도 하다. 모듈화된 콘텐츠는 소비자에 의해 재구성되기를 기다리는 반환성 상태의 '정보-지식 복합체'로서 정보와 지식의 중간적인 특성을 지닌다.

콘텐츠는 정보와 지식의 통합체인 동시에 자신보다 더 하위단계로 분리되기도 하고 더 상위 단계로 융합되기도 한다. '떼어내기(rip)'를 통해 원본에서 디지털의 형태로 전환된 콘텐츠는 사용자의 의도에 따라 더 작은 단위의 모듈로 다시 쪼개지거나 다른 콘텐츠 모듈과 융합된다. 디지털 콘텐츠의 이러한 사용자 의존성은 과거의 콘텐츠가 지식 생산자인 지식인과 깊게 연결되어 있던 것과 대비된다. 과거의 지식은 지식인과 합체였고 그것의 사용자는 생산자와 만나거나 결합되기 힘들었다. 이제 지식은 지식 생산자로부터 쉽게 분리되어 다른 사용자의 필요에 부합하는 형태로 분화되고 쪼개진다. 지식은 합체와 응용하기 쉬운 최소 단위로 분리되어 모듈화된다.

링크와 하이퍼텍스트라는 미디어 형식은 정보와 지식의 상호연결성과 연관성을 확대하였다. 그러나 이들의 상호연관성은 정보와 지식의 '파편화' 및 '모듈화'와 더불어 이루어진다는 특징을 지닌다. 링크를 통해 확대되는 상호연관성의 효과는 모듈화와 파편화의 대가로 얻어지는 것이다. 새로운 지식은 모듈화되고 파편화되지 않으면 서로 연관될 수 없다는 역설이 현실화된다. 지식은 총체성을 상실하고 부분으로 분해된 다음 다시 결합을 통하여 새로운 형태의 전체성을 만들어낸다. 물론 이런 지식의

내용이 디지털이라는 형식을 갖는다고 현실세계의 지식과 단절되거나 그 내용이 완전히 달라지는 것은 아니다. 다만 지식의 모듈화, 파편화가 진행되는 동시에 지식의 선택과 합성이 이루어진다는 것이다.

콘텐츠가 디지털로 전환되어 모듈화되면 콘텐츠의 생산 못지않게 지식의 소비능력이 중요한 위치를 차지하게 되는 데, 이는 지식의 생산과 소비가 물질적 상품과 달리 소비능력에 의존하기 때문이다. 떼어내어 뒤섞이는 디지털 콘텐츠의 기술적 속성으로 인하여 콘텐츠 생산자와 소비자의 수렴과 통일이 발생하는 것이다. 벤클러(Benkler 60)의 ‘공동기반 동료작업 생산(common based peer production)’은 생산자와 소비자의 컨버전스 및 생산과 소비의 결합이 강화되는 디지털 콘텐츠의 특성을 반영하는 개념이다. 파편화되어 인터넷에 산재하는 정보와 지식은 사용자에 의하여 선택되고 결합된다. 지식이 ‘선택(selection)’되고 ‘합성(combining/synthesizing)’됨으로써 디지털 지식체계를 이루어낸다.

디지털 콘텐츠의 혼합이 이루어지는 방식은 개인활동에서 집단작업에 이르기까지 다양한 방식이 존재한다. 중요한 것은 인터넷에서는 개인이 혼자 작업한 결과물도 일단 파일의 형식으로 인터넷 상에 올라오게 되면 다른 사람의 활동 결과물과 혼합되고 섞이면서 새로운 배열을 이룬다는 점이다. 마치 공장제 수공업이 기계의 사용없이 단순히 동일 공간에 노동자를 모아놓는 것만으로도 생산성의 향상을 가져오듯이 모듈화된 디지털 콘텐츠들이 인터넷을 통해 서로 연결되어 있다는 것 자체만으로도 콘텐츠의 새로운 배열과 결합의 가능성이 커지게 된다. 개별적 활동 결과물의 단순 집합이 이루어질지라도 그것은 내용면에서 이전의 미디어가 도저히 할 수 없었던 새로운 문화의 가능성을 열어놓게 된다. 무수한 디지털 콘텐츠 모듈은 사용자에 의한 선택과 배열을 기다리는 새로운 콘텐츠의 원료인 것이다. 이 지점에 디지털 콘텐츠 컨버전스의 새로움과 가능성이 놓여있다.

디지털 콘텐츠의 모듈화에 따른 불안정성 및 불완전성은 묘사의 문화

를 촉진한다. 그것은 논리적인 연관이나 시간적 인과연관의 총체성을 넓게 만드는 한편 이질적인 것들의 혼합을 통한 직관적 묘사를 촉진한다. 디지털 합성은 '서술(narrative)'보다 '묘사(description)'에 더 친화적이다.⁹⁾ 서술은 잘 짜여진 이야기의 총체적인 구조를 바탕으로 한다. 그것은 시간의 전개에 따라 사건의 이음새와 접합을 구성하면서 전체상을 만든다. 구어에 바탕을 둔 이야기는 사건의 연쇄를 통해 전달된다. 서술은 그림의 경우에도 하나의 서사가 이루어지도록 배려한다. 영화에서는 미장센을 통해 서사의 효과를 얻는다. 이에 반해 콜라주는 시간적 서술의 순차성이나 전체성을 파괴한다. 그것은 이질적인 사물을 동시적으로 배열하거나 시간적인 연속 이미지의 이종적 배열을 통해 이루어진다. 이야기의 서사 시대가 전기시대에 이르러 이미지의 묘사 시대로 이행하고 있는 것이다.

3) '구워만들기' Burn

트랜스미디어 경향을 통해 물질적 레이어로부터 분리된 콘텐츠 레이어는 혼성화(mix)된 이후에 다시 재물질화(burn)된다. 구워만들기는 통합미디어로부터 떼어낸 콘텐츠를 소프트웨어 프로토콜이나 물리적 기술을 사용하여 다시 물질의 형태로 구워 만드는 생산 행위이다. 이것은 '떼어내기-뒤섞기-구워만들기'의 최종 단계이다. 그런데 본래의 미디어로부터 분리되어 혼성된 후 다시 물질화된 미디어의 내용은 원본과 동일하지 않다. 왜냐하면 혼성화의 과정을 거쳤기 때문이다. 디지털화를 통해 분리된 미디어의 내용물은 여러 사람의 참여와 개입을 통해 새로운 내용으로 혼성화된다.¹⁰⁾

9) 서술과 묘사에 대한 이러한 구분은 맥클루언(맥루언 42-43)에서 시작하여, 볼터와 그루신(20-61), 마노비치(190-217)에서 반복되고 있다.

10) 이러한 혼성화를 마노비치(11)는 '혼합(remix)'이라고 부른다. 그는 재혼합을 하나의 미디어 안에서 과거 문화의 내용과 형식이 재혼합되는 것, 세계화를 통해

이러한 현상은 인쇄매체, 전자매체, 디지털 매체가 각각 상이한 수용자들에 기반하고 있기 때문에 발생한다. 다음의 <그림 1>에서 보는 것처럼 인쇄매체의 수용자는 분산된 개체로 구성된다. 저자의 생각은 책을 통해 많은 사람에게 전달되지만 저자의 권위는 독자에 의해 크게 건드려지지 않은 채 지속된다. 전자매체의 경우에는 콘텐츠 레이어가 전기 신호로 바뀌어 물리적 레이어와 프로토콜 레이어를 통과한 후 수용자의 수신기에서 재물질화되어 수용자에게 전달된다. 전자매체는 전파를 통한 전기 신호 전달의 동시성을 통해 다수의 수용자에게 동일한 내용물을 일시에 전달할 수 있게 된다. 대중화된 수용자들은 송신기와 수신기를 통해 매개된 신호를 수동적으로 전달받는다. 이런 경우 ‘떼어내기, 뒤섞기, 만들기(rip, mix, burn)’는 전달자에게서만 이루어진다. 수용자는 그런 과정에 참여할 수도 없고 새로운 문화 내용을 첨가할 수도 없다. 대중매체는 기계복제 시대의 종이신문과 잡지로부터 발전하여 왔다. 사진과 영화는 기계복제매체와 전자복제매체의 과도기적인 모습을 보여주었다.¹¹⁾ 라디오와 텔레비전에 이르러 전자복제가 본격적으로 이루어지면서 미디어의 내용은 미디어의 몸통으로부터 분리되기 시작했다. 기계복제의 시대에는 신문으로 대표되는 인쇄매체가 여론을 주도하였다. 종이신문은 사건이나 의견을 선택하고 배열하면서 의제를 선정하고 당대의 관심사를 모으는 힘을 갖고 있었다. 마찬가지로 전자복제 시대에는 거대 방송국이 여론을 주도한다. 물론 신문과 잡지, 라디오와 텔레비전의 여론 형성력은

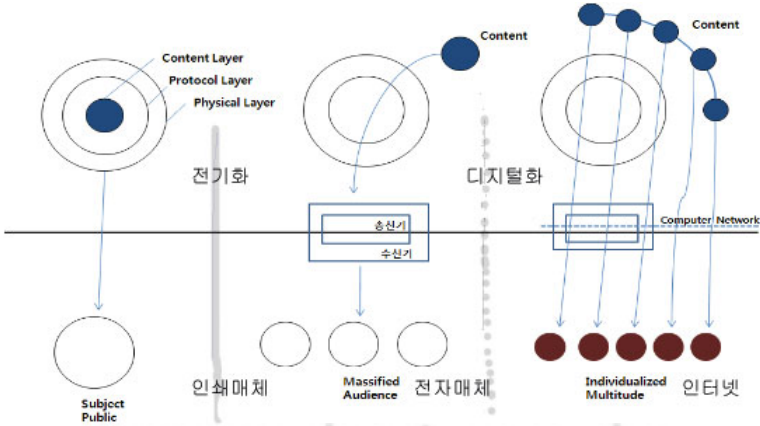
국제성의 스타일이 섞이는 것, 다양한 문화형식과 소프트웨어 기술이 재혼함을 이루는 것을 들고 있다.

- 11) 벤야민은 기술복제시대의 예술에서 사진과 영화를 당대 복제기술의 대표적인 사례로 다루고 있다. 이것은 그가 이 논문을 쓰던 1930년대 중반의 상황을 반영한다. 1930년대는 라디오가 대중매체로 자리잡던 시기였고 카메라가 대중화되어 판매되었으며 영화산업이 본격화되던 시기이다. 이 시기에 포디즘이 활성화되었으며 기계복제의 절정기를 거쳐 오락과 문화산업에서 전기복제와 전자복제가 도입되었다. 프랑크푸르트학파의 대중문화비판과 문화산업에 대한 비판이 이루어지던 시기도 기계복제에서 전자복제로 이행하던 1930년대이다.

지금도 없어지지 않았다. 단지 인터넷이라는 새로운 복합 매체의 등장으로 인해 기계복제와 전자복제, 디지털복제 사이의 소통과 상호 관계가 더욱 활발하게 이루어지게 되었다.

인터넷으로 대표되는 디지털 매체의 경우에는 콘텐츠 레이어의 생산과 소비에 사용자가 개입할 수 있는 여지가 커진다. 물론 이 경우에도 콘텐츠 레이어의 신호들은 네트워크의 프로토콜과 물리적 레이어에 의하여 규정될 수밖에 없다. 그러나 참여자 상호간의 파일 공유와 내용 레이어에 대한 변형이 가능하기 때문에 콘텐츠 레이어는 끊임없이 혼합(mix)된다. 인터넷에서는 원본의 단순한 디지털화(rip)에서 재혼성화(remix)에 이르기까지 콘텐츠 레이어의 다양한 흐름과 운동이 이루어진다. 수용자들이 사용자로 활동하면서 미디어 영역의 콘텐츠 레이어 형성과 변환에 깊숙하게 개입함으로써 과거 인쇄매체와 전자매체와는 달리 문화 차원에서도 다양성과 혼종성이 증대한다. 또한 내용 차원에서 이루어지는 다양한 뒤섞기(remix)와 재창조가 인터넷이라는 단일한 매체를 통해 이루어지기 때문에 미디어의 통합성과 단일화가 증대하기도 한다. 이렇게 디지털화되고 혼합된 콘텐츠들은 다시 물질의 형태로 전환될 수 있다.

<그림 1> 미디어의 세 개 레이어와 변화과정



현대 사회에서는 새로운 매체가 오래된 매체를 전유하고 오래된 매체는 새로운 매체를 전유하면서 여론이 형성된다. 인쇄매체와 전자매체는 일시에 동일한 메시지를 전국적으로 전파하는 능력을 보유하고 있다. 인터넷 사용이 일상화되면 이러한 미디어간의 상호작용 속도와 연관성은 더욱 커진다. 신문과 텔레비전으로 대표되는 대중매체가 의제를 만들어서 여론을 주도하는 힘은 과거에 비해 약해졌다. 마치 대량생산되는 일용품이 시장을 통해 일방적으로 전달 보급되던 것처럼 이들은 의제와 여론을 독점적으로 생산해내어 많은 독자나 시청자에게 보급하였다. 그러나 인터넷은 이러한 의제 형성과 여론 주도 방식에 변화를 가져왔다.

4. 맺음말

이 글에서는 미디어의 탈경계화라는 현상에 주목하면서 그것의 기술적인 조건이 전기화와 디지털화에 있음을 검토하였다. 맥클루언이 미디어의 변화를 기준으로 하여 기계시대와 전기시대를 나눈 것은 매우 탁월한 업적이었다. 책과 신문으로 대표되는 인쇄 미디어는 기계시대의 주요한 산물이었고 사진과 초기 음반, 무성영화는 기계시대에서 전자시대로 이행하던 과도기의 산물이다. 사진과 음반은 포디즘 시대의 다른 물질 상품과 마찬가지로 기계복제를 통해 대량으로 생산되었다. 이에 반해 라디오와 텔레비전은 전기시대의 핵심적 산물이다. 텔레비전은 방송사가 전파를 통해 전기신호를 보내고 이를 사용자가 수신자를 통해 원래의 기호로 복원하는 매체이다. 라디오와 텔레비전 등 전파를 사용하는 미디어에 이르러 비로소 미디어의 몸통에서 내용물이 분리되기 시작했다. 전기화를 통해 미디어의 물리적 레이어에서 콘텐츠 레이어가 분리되기 시작한 것이 미디어의 탈경계화를 낳은 시발점이 되었다. 아이러니하게도 전기화는

전자매체라는 새로운 미디어를 낳았지만 이후 여러 가지 미디어 간의 경계가 무너지고 상호 소통하는 기술적인 기반도 제공하였다.

디지털화는 전자매체를 통해 분리되기 시작한 콘텐츠 레이어를 비트의 배열과 조합으로 바꾸어 파일로 전환시킨다. 디지털 파일은 콘텐츠 레이어와 프로토콜 레이어가 겹쳐진 것으로서 프로토콜 레이어가 달라지면 그것에 맞는 형태로 파일의 형식이 바뀌지만 재현하는 콘텐츠는 동일하게 유지된다. 디지털화에 따른 미디어의 탈경계화는 ‘떼어내기-뒤섞기-구워 만들기’의 과정을 통해 진행된다. 미디어의 디지털화는 서로 다른 미디어간의 상호소통과 내용물의 이전을 쉽게 만들었다. 서로 다른 미디어가 동일한 내용을 공유하고 활용하는 데 기술적으로는 아무런 제약이나 장벽이 존재하지 않는다. 그러나 여전히 미디어간의 차이와 차별이 존재하는 이유는 그들이 결합하는 몸통의 물질적 차이가 완전히 사라지지 않았고 내용물의 가격을 결정하는 경제적 규칙이 미디어마다 다르게 적용되기 때문이다. 파일 형태로 존재하는 디지털 복제물 사이에는 장벽이 존재하지 않는다. 전기 신호로 만들어진 모든 아날로그 저작물은 디지털 파일로 전환될 수 있다. 아날로그 신호와 디지털 신호 사이의 흐름을 가로막는 기술적 장벽은 이제 존재하지 않는다. 단지 아날로그 저작물에 대한 법적 권리를 갖고 있는 미디어회사들은 콘텐츠의 미디어 변형에 지적 재산권이라는 장벽을 쌓음으로써 서로 다른 미디어 간의 탈경계화와 상호소통에 장애물을 만든다. 그래서 미디어 탈경계화의 기술적 차원과 경제적 차원 사이에서 대립과 모순이 발생하고 이것이 법적이고 사회적인 이슈로 발전하게 되는 것이다. 그러나 그러한 법적 제약이나 장벽은 디지털 콘텐츠의 기술적 흐름과 미디어의 탈경계화를 근본적으로 저지하지 못한다.

이 글에서 검토한 미디어의 탈경계화가 갖는 의미는 이러한 현상에 대한 판단의 근거를 제시하는 데 있다. 마지막으로 이글이, 디지털 콘텐츠에 대한 법적 장벽을 설치함으로써 문화적 산물간의 흐름과 변형을 가로막는

경향과 정보의 자유로운 흐름을 주장하면서 디지털 공유를 주장하는 두 부류 사이의 대립이 생겨난 이유를 이해하고, 그 중 어떤 입장을 취하는 것이 의미가 있는가를 밝히는 우회로로 활용될 수 있기를 바란다.

참고문헌

- 데이비드 볼터, 리처드 그루신. 『재매개 : 뉴미디어의 계보학』. 이재현 옮김. 서울: 커뮤니케이션북스, 2006.
- 레프 마노비치. 『뉴미디어의 언어』. 서정신 옮김. 서울: 생각의 나무, 2004.
- 마셜 맥루언. 『미디어의 이해』. 김성기, 이한우 옮김. 서울: 민음사, 1994.
- 빌렘 플루서. 『사진의 철학을 위하여』. 윤종석 옮김. 서울: 커뮤니케이션북스, 1999.
- 헨리 젠킨스. 『컨버전스 컬처』. 서울: 비즈앤비즈, 2008.
- Benkler, Y. *From Consumers to Users: Shifting the deeper Structures of Regulation*. *Federal Communications Law Journal*, 52. 2000.
- _____. *The Wealth of Networks*. Yale university Press, 2006.
- Lessig, L. *Remix*. The Penguin Press, 2008.

Transmedia: Crossing the Boundaries between Media

Paik Wook-Inn

(Seoul National University of Technology)

Transmedia means the flow of content across multiple media platforms. The content of any medium is always another medium. From the pioneer McLuhan to current media scholars such as Manovich and Lessig, this interplay among media has been the most critical issue in media studies. Media has become inevitable environment from which we cannot escape. The aim of this paper is to disclose the technological condition of transmedia. Three processes of transmedia are described, along with the cultural results of such trends. The transmedia process has three stages: rip, mix, and burn. Rip means the detachment of the contents from a material medium. Mix is a stage in which the users remix the contents with their own creative ideas. Intentional selecting and creative composing of the ripped contents construct the ceaseless process of transmedia. Finally, a new content is made by burning them together. The cultural results of transmedia can be found in the connection between production and consumption processes. The users were easily able to make connections among dispersed media

contents. Transmedia also increases the inter-connectivity among users. They share contents through peer to peer digital archives. We are living in the new media environment made by such media interactions. The distinct boundaries between different media are disappearing in this new digital environment.

주제어: 미디어 탈경계화(transmedia), 디지털 복제(digital reproduction),
떼어내기(rip), 뒤섞기(mix), 구워만들기(burn), 재혼합(remix),
수렴문화(convergence culture)

논문제출일: 2009. 12. 17
심사완료일: 2010. 01. 22
게재확정일: 2010. 01. 23