

## 디지털 컨버전스 시대 인간과 문화의 변화양상

천현순

### 1. 들어가는 말

1990년대 디지털 기술이 우리사회에 도입되면서 미디어와 미디어 혹은 콘텐츠와 콘텐츠 간의 융합이 이루어지는 이른바 ‘컨버전스’ 현상이 보편화되기 시작하였다. 이러한 컨버전스 현상은 오늘날 디지털 기술, 특히 뉴미디어로서의 컴퓨터의 등장과 밀접히 연관되어 있다. 즉 기존에 독립적으로 존재하던 사진, 영화, 텔레비전 등과 같은 개별 미디어들과 계산에 사용되던 컴퓨터가 만나게 되면서 진정한 의미의 컨버전스가 탄생하게 되었다고 볼 수 있다. 디지털 기술로 인해 가능해진 컨버전스 현상은 이런 점에서 시대적 패러다임을 형성한다고 볼 수 있다. 15세기 인쇄술의 발명, 19세기 사진의 등장, 20세기 영화의 탄생 등에서 알 수 있듯이 새로운 미디어의 출현은 인간의 의식구조는 물론 더 나아가 문화의 수용방식에도 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 이러한 전제 하에서 본고는 역사적으로 뉴미디어의 등장과 이에 따른 인간의 의식구조 및

---

천현순 이화여자대학교 이화인문과학원 HK연구교수

www.kci.go.kr

문화의 수용방식이 어떻게 변화, 발전되어왔는지를 매체이론적인 측면에서 고찰해보고자 한다. 이에 앞서 본고는 다음 장에서 오늘날 디지털 기술에 기반 한 뉴미디어의 등장으로 인해 보편화된 컨버전스 개념에 대해 간략하게 살펴보고자 한다.

## 2. 컨버전스 개념의 이해

‘컨버전스(convergence)’는 원래 라틴어의 ‘conventus’에서 유래한 단어로서, 가까이 다가감, 접근, 집회, 모임, 일치 등의 의미를 내포하고 있는 용어이다(Schuegraf 18). 라틴어 ‘conventus’에서 유래한 단어인 컨버전스는 오늘날 크게 두 분야의 영역에서 서로 다른 어감으로 사용되고 있는데, 하나는 수학영역에서 의미하는 ‘수렴’의 의미가 그것이고, 다른 하나는 기술영역에서 의미하는 ‘융합’의 의미가 그것이다(이호영 외 35-38). 우선 수학영역에서 컨버전스란 수렴을 의미하는 단어로서 ‘이미 존재하는 어떤 하나의 값에 한없이 접근하거나 가까이 다가가는 것’을 말한다. 즉 수학에서 수렴이란 일반적으로 ‘수열이 한 곳으로 가까이 다가가는 것’을 의미한다. 이와 달리 기술영역에서 컨버전스란 융합을 의미하는 단어로서 ‘여러 기술이나 성능이 하나로 융합되거나 합쳐지는 것’을 의미한다. 이처럼 기술영역에서 의미하는 융합으로서의 컨버전스 개념은 1990년대 디지털 기술이 우리사회에 등장하면서부터 일반화되기 시작하였다.

오늘날 기술적인 측면에서 컨버전스 현상을 가능하게 한 핵심적인 요인은 ‘디지털화’라고 할 수 있다. 여기서 디지털화란 텍스트, 동영상, 비디오, 그래픽 등과 같은 모든 정보를 0과 1이라는 이진수의 조합으로 표기함으로써 서로 다른 요소들의 융합을 가능하게 하는 기술적 장치를

의미한다. 디지털 기술이 발전되기 이전인 아날로그 시대의 경우 음성, 텍스트, 영상 등과 같은 모든 정보들은 각각의 정보에 따른 매체를 통해서만 전달되었으며, 각각의 매체들은 다른 매체들과 독립성을 유지하며 존재하였다. 즉 아날로그 시대의 모든 정보들은 글자는 종이에, 영상은 필름에, 음성은 녹음테이프에 저장하는 식으로 각기 다른 저장방식을 필요로 하였으며, 인쇄기, 카메라, 녹음기 등 별도의 기계를 통해서만 재생될 수 있었다. 정보전달에 있어서도 아날로그 방식은 음성, 음향, 영상 등과 같은 물리적 속성을 전류나 전압의 크기 등 전기적인 연속량으로 변화시켜 전달하는 방식을 의미하며, 넓은 의미에서 물리적인 속성을 지닌 모든 매체들의 정보전달방식을 의미한다. 따라서 아날로그는 모든 물리적인 속성을 있는 그대로 저장해서 재현한다는 특징을 지니고 있다. 그러나 디지털 기술이 등장하면서 기존에 개별적으로 존재하던 매체들 간의 경계가 모호해지면서 모든 정보들이 하나의 형태로 통합되는 이른바 ‘탈경계적 컨버전스 현상’이 보편화되기 시작하였다. 아날로그 방식과는 달리 디지털 방식은 텍스트, 음성, 영상 등과 같은 모든 정보를 0과 1이라는 추상적인 숫자로 처리하여 하나의 형태로 통합하는 방식을 의미한다.

이러한 ‘탈경계적 컨버전스 현상’은 단순히 기술적인 측면에서만 관찰되는 것은 아니다. 컨버전스 현상은 더 나아가 산업적, 사회적, 문화적, 수용자 측면으로까지 확대되어 나타나고 있다(Schuegraf 18 참조). 산업적 측면에서 컨버전스 현상이란 오늘날 전 세계적으로 일고 있는 미디어 산업 내의 인수합병을 의미한다. 예를 들어 CBS와 비아콤(Viacom)의 합병이나 혹은 AOL과 타임 워너(Time Warner)의 합병 등이 이에 해당한다. 사회적 측면에서 컨버전스 현상이란 물품을 공급하고 유통하는 생산자와 이를 이용하는 소비자 사이의 경계가 허물어지고 있는 것을 들 수 있다. 문화적 측면에서 컨버전스 현상이란 첨단기술과 문화의 융합을 의미하는데, 여기에는 예를 들어 문화산업으로서의 디지털 영화, 컴퓨터

게임 등을 들 수 있다. 수용자 측면에서 관찰되는 컨버전스 현상이란 온라인 커뮤니티에 참여하는 수용자들 사이에서 일고 있는 긴밀한 상호작용을 말한다. 미국의 매체이론가 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)에 따르면, 이러한 수용자들 간의 긴밀한 상호작용을 통해 “참여 군중”이나 혹은 “집단 지성”으로서의 새로운 지식 커뮤니티가 형성된다는 것이다(젠킨스 19). 이처럼 컨버전스 현상은 오늘날 사회구조 전체의 패러다임에 커다란 변화를 초래하고 있음을 알 수 있다.

다음 장에서 본고는 역사적으로 뉴미디어의 등장과 이에 따른 인간의 의식구조 및 문화의 수용방식이 어떻게 변화, 발전되어왔는지를 독일의 매체이론가인 프리드리히 키틀러(Friedrich A. Kittler)와 미국의 매체이론가인 레프 마노비치(Lev Manovich)의 논거를 중심으로 살펴보고자 한다. 키틀러와 마노비치의 논거를 중심으로 본고는 오늘날 디지털 컨버전스 현상으로 인해 변화된 인간의 의식구조와 문화의 수용방식에 대해 조망해보고자 한다.

### 3. 프리드리히 키틀러의 『기록시스템 1800·1900』

독일의 매체이론가 프리드리히 키틀러는 기존의 문예학자들과는 다르게 정보를 저장하고 유통시키는 ‘매체’의 개념을 토대로 서구 문예사를 새롭게 조명하고 있다. 키틀러는 그의 저서 『기록시스템 1800·1900』(Aufschreibesysteme 1800·1900, 1985)에서 각 시대마다 새롭게 등장한 매체들의 속성을 그의 특유의 문학적인 비유를 통해 분석하고 있으며, 이를 토대로 각 시대를 대표하는 매체들이 그 시대 인간의 사유방식과 인식체계, 더 나아가 사회문화적 구조에 영향을 미치고 있음을 밝히고 있다. 즉 그에 따르면, 각 시대마다 등장한 새로운 매체의 속성과 그 시

대에 나타난 새로운 담론의 형성과는 밀접히 연관되어 있다는 것이다. 키틀러는 그의 저서에서 정보의 저장과 유통을 가능하게 하는 매체의 기술적인 토대를 “기록시스템”(Aufschreibesystem)이라 부르고 있는데, 이러한 기록시스템의 질적 변화에 따라 역사를 크게 두 시기, 즉 1800년대와 1900년대로 구분하고 있다.

키틀러는 1800년대의 기록시스템의 특징을 설명하기 위해 낭만주의라는 시대적인 범주로부터 출발하고 있다. 그는 낭만주의의 특징적인 현상을 자연과 여성에 대한 찬양이라고 보고 있으며, 이러한 시대적인 현상이 이 시기의 기록시스템과 밀접히 연관되어 있다고 보고 있다. 키틀러는 1800년대에 정보를 저장하고 전달하는 중요한 기록시스템으로서 인쇄매체를 들고 있으며, 낭만주의로 특징짓는 이 시기에 있어서 인쇄매체는 ‘시학’(Dichtung)을 통해 가장 잘 표출되고 있다고 보고 있다(Kittler 29). 여기서 그는 낭만주의 시학의 속성을 설명하기 위해 어머니의 음성과 언어를 중요한 요소로 들고 있다.

어머니의 음성이 이 시기에 중요하게 부각된 이유는 1800년대에 들어 오면서부터 어머니가 어린 아이의 교육을 담당하였기 때문이라고 보고 있다(Kittler 37). 이전에는 가정교사에 의해 교육이 이루어졌는데 반해, 이 시기부터는 어머니가 어린 아이의 교육을 직접 담당하게 되었다는 것이다. 여기서 주목할 점은 어린 아이는 어머니의 음성을 통해 언어를 처음으로 배우기 시작한다는 사실이다. 이때 어린 아이는 어머니의 음성을 단순한 소리가 아닌 어머니의 내면의 소리로서 받아들인다는 것이다. 다시 말해서 어린 아이에게 있어서 어머니의 음성은 단순한 음향적인 기호가 아니라, 어머니의 숨결이자 사랑이 담긴 내면의 소리라는 것이다(박영욱 158). 이러한 언어습득을 통해 언어는 단순한 청각적인 현상이 아닌 순수한 정신의 세계가 된다는 것이다. 어머니의 음성을 통한 언어교육은 어린 아이가 성장한 후에도 영향을 미치는데, 아이들은 이후 책을 읽을 때 글자를 보는 것이 아니라 글자 속에 담겨져 있는 내면의 목소리

를 듣는다는 것이다(Kittler 45).

키틀러는 낭만주의 시학을 구성하는 언어에서도 위와 같은 현상을 발견할 수 있다고 보고 있다(Kittler 35 참조). 그에 따르면, 낭만주의 시학 속에는 발화 주체의 내면의 목소리가 내재되어 있다는 것이다. 이와 연관해서 그는 낭만주의 시학에 자주 등장하는 ‘아’나 혹은 ‘오’라는 감탄사는 그 발음이 어머니의 음성을 담고 있다고 보고 있다(Kittler 51-54 참조). 어린 아이가 배우는 최초의 음성인 ‘아’나 ‘오’ 등은 어린 아이에게 각인된 어머니의 숨결이자 사랑이 담긴 내면의 소리와도 같다는 것이다. 이런 점에서 낭만주의 시학 속에 자주 등장하는 ‘아’나 ‘오’라는 감탄사는 단순한 음향적인 소리가 아닌 발화 주체의 내면의 소리의 표출이라고 보고 있다. 이러한 낭만주의의 패러다임은 언어를 단순한 기호가 아닌 내면의 소리를 담은 정신적인 표현물로 간주하게 하며, 역으로 낭만주의의 정신 세계는 이러한 내면의 소리들로 구성되어있는 시학을 통해 가장 잘 드러나고 있다는 것이다(박영옥 161). 소리와 이미지를 기록할 수 없었던 1800년대에 있어서 문자는 단순한 기호가 아닌 영혼과 실재, 상상을 모두 담아낼 수 있는 총체적인 기록수단으로서 인식되었다.

인쇄매체를 통해 내면의 소리를 담아낼 수 있다고 믿었던 낭만주의 시대와는 달리 기록시스템 1900년대는 이 시기에 새로 등장한 세 가지 대표적인 매체들, 즉 타자기, 축음기, 영화의 특성을 통해 설명되고 있다. 키틀러는 모더니즘 시기에 새로 등장한 타자기, 축음기, 영화를 문자, 소리, 이미지를 저장하고 유통시킬 수 있는 대표적인 기록시스템으로 보고 있으며, 이 세 가지 대표적인 기록시스템이 1900년대의 인간의 인식과 사유방식에 커다란 영향을 미치고 있다고 보고 있다(Kittler 226-228).

모더니즘 시기에 있어서 타자기의 등장은 구술언어를 계산공식에 따라 기계적으로 문자로 옮기는 기록매체에 해당한다. 낭만주의 시대에 영혼을 매개하던 시학의 자리에 타자기를 통해 기호화되는 언어기표들의 의미 없는 집합체가 등장하게 되었다. 이로써 글은 더 이상 영혼의 소리

를 담아내는 매체로서 인식되지 못했다. 이 시기에 타자기는 글 쓰는 수단을 변화시켰을 뿐만 아니라, 더 나아가 인간의 사고체계에도 영향을 미쳤다. 낭만주의 시대에 글은 어떤 매체를 사용하는 상관없이 글을 쓰는 사람의 내면의 소리를 담고 있다는 생각이 지배적이었다면, 타자기는 이러한 글자를 기계적으로 기록함으로써 인간의 의식체계를 내면으로부터 해방시키는 역할을 담당하였다(박영욱 167).

낭만주의 시대에 있어서 음성이 단순한 음향이 아닌 내면의 소리로 인식되었다면, 1900년대의 축음기의 발명은 이러한 소리에 대한 인식의 변화를 초래하였다. 이 시기에 축음기는 초당 20에서 16,000이라는 진동의 속도로 소리를 측정하고 저장하는 기록시스템에 해당한다. 진동을 통해 소리를 기록할 수 있게 되면서부터 소리를 내면의 음성이 아닌 측정 가능한 물질로 파악하는 새로운 인식이 생겨나게 되었다. 이로써 축음기의 등장은 낭만주의 시대에 있어서 음성이 내면의 정신을 담은 영혼의 소리라는 인식을 사실상 붕괴시키는 결과를 초래하였다(Kittler 297).

축음기와 달리 이 시기에 등장한 영화는 초당 24프레임 샷으로 이미지를 저장하고 재생하는 기록시스템에 해당한다. 영화의 등장은 움직이는 대상에 대한 기록을 가능하게 하였으며, 이로 인해 실제 대상에 대한 인식의 변화를 초래하였다. 기존에 움직이는 대상은 실제 현실세계에서만 가능한 것으로 인식되었다면, 1900년대에 등장한 영화는 이러한 실제 대상을 연속적으로 움직이는 영상이미지를 통해 보여줌으로써 가상적 이미지와 현실 사이의 경계를 모호하게 만들었다. 즉 실제 대상이 영화의 가상적 이미지로 대체되었다(Kittler 297 참조).

위에서 살펴본 것처럼 Kittler는 기록시스템 1800년대와 1900년대를 통해 새로운 매체의 등장과 이에 따른 인식의 변화가 밀접히 연관되어 나타나고 있음을 보여주고 있다. 소리와 이미지를 기록할 수 없었던 1800년대에 문자는 모든 정보를 저장할 수 있는 총체적인 기록수단으로 인식되었으며, 이 시기에 모든 예술은 따라서 문자를 지향하였다. 낭만주

의 시대에 있어서 문자는 단순한 기호 이상의 의미, 즉 내면의 소리를 담아내는 기능을 담당하였다. 이에 반해 1900년대에 등장한 타자기, 축음기, 영화는 낭만주의 시대의 문자의 절대적인 가치를 완전히 해체하였을 뿐만 아니라, 음성, 이미지, 소리로 제시되는 각각의 정보형식들을 엄격하게 분리하여 기록하기 시작하였다. 더 나아가 키틀러는 1900년대에 등장한 새로운 매체들은 인간의 인식과 사유방식에도 커다란 영향을 미치고 있다고 보고 있다. 즉 이 시기에 등장한 타자기, 축음기, 영화는 인간을 더 이상 영혼의 존재가 아닌 기계적인 메커니즘으로 파악함으로써 인간이라는 대상 자체에 대한 인식의 변화를 초래하였다는 것이다. 본고는 다음 장에서 키틀러가 언급한 아날로그 매체의 기본적인 특성이 디지털 기술이 도입된 오늘날에는 어떻게 변화되어 나타나고 있는지를 레프 마노비치의 논지를 통해 좀 더 자세히 살펴보고자 한다.

#### 4. 레프 마노비치의 『뉴미디어의 언어』

레프 마노비치는 그의 저서 『뉴미디어의 언어』(The Language of New Media, 2002)에서 아날로그 시대에 독립적으로 존재하던 개별 매체들과 계산에 사용되던 컴퓨터가 만나게 되면서 진정한 의미의 컨버전스가 가능하게 되었다고 보고 있다. 즉 그에 따르면, 위에서 키틀러가 언급한 서로 독립적으로 존재하던 개별 매체들이 컴퓨터와 접목하게 되면서 컨버전스를 특징으로 하는 새로운 매체가 탄생하게 되었다고 보고 있다. 기존의 개별 매체들과 컴퓨터와의 만남은 더 나아가 이 둘의 성격을 변화시키는 데에도 영향을 미쳤는데, 즉 이를 통해 컴퓨터는 단순한 계산기가 아닌 미디어 처리기가 되었고 미디어는 뉴미디어가 되었다는 것이다(마노비치 69). 여기서 뉴미디어의 원리란 이미 존재하는 모든 매

체들을 컴퓨터에서 처리할 수 있도록 숫자화된 자료로 전환하는 것을 의미한다. 이로써 기존에 개별적으로 존재하던 모든 정보들, 즉 그래픽, 이미지, 음성, 음향 등과 같은 요소들은 계산 가능한 컴퓨터 데이터의 단순 집합체로 전환된다는 것이다. 여기서 마노비치가 제시하고 있는 뉴미디어로서의 컴퓨터는 아날로그 시대와는 달리 모든 정보를 계산 가능한 숫자로 기록하고 저장하는 기록시스템에 해당하며, 이로써 그의 논지는 키틀러가 서술하지 못한 ‘기록시스템 2000’의 확장으로 볼 수 있다. 마노비치는 그의 저서에서 뉴미디어로서의 컴퓨터의 원리를 크게 다섯 가지 특징으로 즉, 수적 재현, 모듈성, 자동화, 가변성, 부호변환으로 제시하고 있다(마노비치 70-94).

수적 재현이란 모든 뉴미디어의 객체들은 수적으로 재현된다는 것을 의미한다. 이러한 수적 재현의 원리는 크게 두 가지 특성을 보이는데, 첫째 뉴미디어의 객체는 수학적으로 기술되는데, 예를 들어 이미지, 동영상, 그래픽 등과 같은 요소들은 뉴미디어에서 수학적으로 기술된다는 것이다. 둘째 뉴미디어의 객체는 연산에 의해 조작될 수 있는데, 예를 들어 이미지의 색이나 형태 등은 연산을 통해 변형될 수 있다는 것이다.

모듈성이란 뉴미디어의 객체는 모듈구조를 지니고 있다는 것을 의미한다. 이는 다시 말해 뉴미디어의 객체들인 이미지, 그래픽, 음향 등과 같은 요소들은 화소(pixel)나 혹은 복셀(voxel) 등과 같은 불연속적인 샘플들의 집합으로 재현되며, 이들 각 요소들이 더 큰 객체로 모아질 때에도 각 요소들의 정체성은 그대로 유지된다는 것을 의미한다. 즉 뉴미디어의 객체는 그 자체의 정체성을 잃지 않으면서 더 큰 객체로 조합될 수 있다는 것을 말한다. 이러한 뉴미디어의 모듈구조는 프로그램의 부분적인 삭제와 대체를 수월하게 해주는 기능을 한다.

자동화란 뉴미디어의 자동처리기술을 의미한다. 예를 들어 포토숍 같은 이미지 편집프로그램을 이용하여 스캔 받은 이미지를 자동적으로 수정하거나 삭제하거나 혹은 완전히 다른 이미지로 변경할 수 있다는 것을

말한다.

가변성이란 뉴미디어의 객체들은 언제든지 수시로 변형이 가능하다는 것을 의미한다. 이러한 뉴미디어의 가변적인 특성은 앞서 언급한 뉴미디어의 모듈구조와 자동처리기술과 밀접히 연관되어 있다. 이는 즉 뉴미디어의 객체는 각각 개별적인 모듈구조로 구성되어있기 때문에 언제든지 변형이 가능하다는 것을 말한다.

부호변환이란 뉴미디어인 컴퓨터의 코드가 문화에 미치는 영향을 의미한다. 마노비치에 따르면, 뉴미디어는 일반적으로 두 개의 층위, 즉 문화적 층위와 컴퓨터 층위로 나누어져 있는데, 여기서 의미하는 부호변환이란 컴퓨터 층위가 문화적 층위에 영향을 미치는 것을 의미한다. 이는 즉 컴퓨터의 코드는 인간과 컴퓨터의 매개를 통해 문화에도 영향을 미치고 있음을 의미해준다. 본고는 다음 장에서 이러한 뉴미디어의 원리가 인간의 인식 및 문화의 수용방식에 미치고 있는 영향관계에 대해 살펴보고자 한다.

## 5. 뉴미디어의 등장과 인간 및 문화의 변화양상

디지털화에 근거한 뉴미디어의 등장은 단순히 새로운 기술의 발전만을 의미하는 것은 아니다. 이는 더 나아가 인간의 의식구조는 물론 문화의 생산과 수용방식에도 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 뉴미디어의 등장으로 인해 나타난 인간의 사고방식 및 문화의 수용방식의 변화를 정리해보면, 크게 다음 세 가지 측면에서 살펴볼 수 있다. 첫째, 뉴미디어의 등장으로 인해 미디어 콘텐츠를 생산하고 유통하는 생산자와 수용자 사이의 경계가 모호해졌으며, 특히 미디어 수용자의 인식이 변화되었다는 점을 들 수 있다. 이는 미디어 생산자와 소비자가 확연히 구분되던

아날로그 시대와는 달리 미디어 수용자들이 생산자의 역할을 수행하게 됨으로써 새로운 인식의 변화를 맞이하게 되었음을 의미해준다. 이러한 예로는 생산자이자 소비자로서의 미디어 수용자를 칭하는 “생비자”(生費者) 혹은 “프로슈머”(prosumer) 등의 개념이 오늘날 일반적으로 사용되고 있는 데에서 알 수 있다(박동숙, 전경란 272). 디지털 기술은 동일한 사물을 대량으로 복제하고 생산하는 것을 가능하게 할 뿐만 아니라, 필요한 부분만을 선택적으로 복제하거나 변형하는 것을 가능하게 해준다. 이러한 디지털 기술의 특성은 수용자들로 하여금 미디어 콘텐츠를 자유롭게 변형하고 재창조할 수 있는 가능성을 열어주고 있다. 오늘날의 수용자들은 이전과는 달리 주어진 미디어 콘텐츠를 단순히 받아들이고 소비하기보다는 이를 그들의 방식에 따라 제작하고 변형하여 새로운 형태로 만들어내는 또 다른 생산자로서 인식되고 있다.

둘째, 뉴미디어의 등장으로 인해 온라인 커뮤니티에 참여하는 수용자들 사이의 교류가 활발해지면서 이전에는 볼 수 없었던 새로운 유형의 지식공동체가 형성되어가고 있다는 점을 들 수 있다. 프랑스의 매체철학자이자 사회학자인 피에르 레비(Pierre Lévy)는 이러한 수용자들의 상호작용을 통해 형성되는 새로운 유형의 지식공동체를 “집단 지성”이라 표현하고 있다. 레비는 그의 저서 『집단 지성』(L'intelligence collective, 1994)에서 오늘날 디지털 기술을 통한 뉴미디어의 등장은 새로운 사이버 공간을 가능하게 하였으며, 이로 인해 집단 지성으로서의 새로운 지식공동체가 출현하게 되었다고 설명한다. 레비가 의미하는 집단 지성이란 “어디에나 분포하며, 지속적으로 가치 부여되고, 실시간으로 조정되며, 역량의 실제적 동원에 이르는 지성을 말한다”(레비 38). 여기서 집단 지성의 개념은 크게 두 가지 중요한 속성을 지니고 있음을 알 수 있다. 첫째로 지식은 어느 특정인의 소유가 아니라 인류 전체 속에 잠재되어 있으며, 이런 점에서 각 개인이 지니고 있는 개별적인 지식보다는 모든 사람들의 협업을 통해 진행되는 집단적인 지식이 더 큰 힘을 발휘한다는

사실이다. 둘째로 이러한 공동체적인 지식을 실시간 조정하기 위해서는 필연적으로 새로운 디지털 정보 기술이 요구되는데, 이는 사이버 공간을 통해 가능하다는 것이다. 오늘날 디지털 기술에 기반 한 사이버 공간은 ‘지적 공동체의 구성원’과 ‘지식’ 사이의 상호작용을 가능하게 하는 “유동적인 공간”이라 할 수 있다. 피에르 레비가 제시하는 집단 지성의 목적은 그러나 물신화되거나 신격화된 공동체의 숭배가 아니라, 인간들이 서로를 인정하면서 함께 풍요로워지는 유토피아적인 공동체를 추구하는 것을 목적으로 하고 있다. 이에 대해 레비는 집단 지성이 이루어지는 지식공동체 내에서는 데카르트의 “나는 생각한다, 고로 존재한다.”라는 명제가 “우리는 함께 집단 지성을 이룬다, 고로 우리는 뛰어난 공동체로서 존재한다.”라는 명제로 이행되며, 이를 통해 새로운 공동체적 휴머니즘이 형성될 수 있다고 보고 있다(레비 43).

셋째, 뉴미디어의 등장으로 인해 가상과 현실 사이의 경계가 더욱 모호해지고 있다는 점을 들 수 있다. 디지털 기술에 기반 한 뉴미디어의 핵심적인 특징 중에 하나는 가상현실에 대한 새로운 체험을 가능하게 해준다고 볼 수 있다. 이전에는 ‘가상’과 ‘현실’이라는 서로 분리되어 존재 하던 두 세계가 디지털 기술의 도입으로 인해 하나의 세계로 통합이 가능하게 되었다. 가상현실이란 디지털 기술을 통해 어떤 상황이 마치 실제로 일어나는 것처럼 체험할 수 있는 가상적인 공간을 의미한다. 이러한 가상현실의 대표적인 예로는 세컨드라이프(second life)등과 같은 시스템을 들 수 있는데, 이 시스템을 통해 사용자는 본인이 직접 경험하지 못한 것들을 가상세계 안에서 경험해볼 수 있는 기회를 가질 수 있게 된다. 더 나아가 오늘날에는 언제 어디서나 정보망에 접속이 가능한 유비쿼터스 환경의 구현으로 인해 가상과 현실 사이의 경계는 더욱 더 모호해져가고 있음을 알 수 있다. 가상현실은 ‘가상’과 ‘현실’이라는 서로 모순된 의미를 함축하고 있는데, 즉 ‘가상’이라는 허구적인 의미와 ‘현실’ 그 자체라는 의미를 내포하고 있음을 알 수 있다. 이처럼 서로 모순된 의미로 인해

가상현실에 대한 논의는 오늘날 ‘가상은 허구적인 세계인가’ 혹은 ‘또 다른 현실세계인가’라는 문제로 집약되고 있다(박영욱 51).

## 6. 결론을 대신하며

위에서 살펴본 것처럼 디지털 기술을 바탕으로 한 뉴미디어의 등장은 미디어 수용자의 인식과 태도에 영향을 미칠 뿐만 아니라, 수용자들 간의 긴밀한 협업을 통해 이전에는 볼 수 없었던 새로운 지식공동체를 형성해 가고 있음을 알 수 있다. 더 나아가 뉴미디어의 등장은 가상현실이라는 새로운 체험을 가능하게 하며, 이를 통해 가상과 현실 사이의 경계가 해체되어가고 있음을 관찰할 수 있다.

디지털 기술의 도입은 그러나 다른 한편 우리사회에 ‘디지털 격차’라는 새로운 문제를 야기할 것으로 보인다. 다시 말해서 우리사회는 디지털 기술을 적극적으로 받아들이려는 입장과 이를 전적으로 거부하려는 입장으로 인해 대립과 갈등을 야기할 것으로 보인다. 여기서 디지털 기술을 적극적으로 받아들이려는 입장은 시공간적인 제약을 극복하고자 하는 인간의 근원적인 욕망이 디지털 기술을 통해 해결될 것으로 믿고 있으며, 또한 첨단 디지털 기술을 통해 포스트 휴먼으로 나아가는 새로운 미래를 설계하려는 입장이라고 볼 수 있다(이종관 외 23). 이와는 대조적으로 디지털 기술을 거부하려는 입장은 모든 것을 하나로 통합시키는 디지털 기술에 저항함으로써 인간의 본래적인 차이와 정체성을 지키고자 하는 입장이라고 볼 수 있다(이종관 외 23). 이처럼 서로 다른 두 가지 입장 사이에서 벌어질 갈등과 대립은 우리사회에 다양한 디지털 격차를 불러 일으킬 것으로 예측된다. 첨단 디지털 기술이 점점 더 막강한 힘을 발휘하며 우리의 일상생활에까지 깊게 영향력을 행사하는 디지털 시대에 인

간의 본래적인 차이와 정체성이 어떠한 방식으로 보호될 수 있을 것인가라는 문제는 앞으로 우리사회가 해결해야할 새로운 과제로서 제시되고 있다.

## 참고문헌

- 레프 마노비치. 『뉴미디어의 언어』. 서정신 옮김. 서울: 생각의 나무, 2007.
- 박영욱. 『매체, 매체예술 그리고 철학』. 서울: 향연, 2009.
- 박동숙, 전경란. 『디지털/미디어/문화』. 서울: 한나래, 2005.
- 이종관, 박승억, 김종규. 「디지털 컨버전스 시대의 의식과 행동」. 정보통신정책연구원 2009. 11 <<http://www.blog.daum.net/ecomania/13394252>>
- 이호영, 배명훈, 박주연, 임정수, 전범수. 「컨버전스 시대 지속 가능한 미디어 환경을 위한 정책연구」. 『한국사회의 방송·통신의 패러다임 변화 연구』 10(2008).
- 피에르 레비. 『집단 지성. 사이버 공간의 인류학을 위하여』. 권수경 옮김. 서울: 문학과지성사, 2007.
- 헨리 젠킨스. 『컨버전스 컬처. 올드 미디어와 뉴 미디어의 충돌』. 김정희원, 김동신 옮김. 서울: 비즈앤비즈, 2008.
- Kittler, Friedrich. *Aufschreibesysteme 1800 · 1900*. 4. edition. München: Wilhelm Fink, 2003.
- Schuegraf, Martina. *Medienkonvergenz und Subjektbildung. Mediale Interaktionen am Beispiel von Musikfernsehen und Internet*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008.

## The Phenomenon of Convergence in the Digital Era and Human and Cultural Transformation

Cheon Hyun-Soon  
(Ewha Womans University)

Since the introduction of digital technology to our society after the 1990s, the so-called “convergence” phenomenon, that is the fusion among media, or among contents, is becoming universalized. This convergence phenomenon has particular relevance to the advent of computers among current digital technologies. The encounter of such individual media as photography, film, and television, which have independently existed, and computers used for calculating has given birth to the true meaning of convergence. Through the invention of printing technology in the 15th century, the emergence of photography in the 19th century, and the birth of cinema in the 20th century, we can see that the emergence of a new medium has influenced its cultural reception as well as the structure of human consciousness. On the basis of these phenomena, this article gives a historical analysis of the emergence of new media and examines how new media have changed and developed the structure of human consciousness and the mode of cultural reception in terms of media theory.

This article is divided largely into four parts. The first part explicates the concept of convergence, which becomes universalized due to the introduction of digital technology. The second part explores the emergence of new media and the subsequent changes in human perceptions by focusing on *Discourse Networks, 1800/1900*, written by Friedrich Kittler, a German media theorist. The third part investigates how the emergence of the computer as a new medium has transformed human perceptions and its cultural reception by focusing on *The Language of New Media*, written by Lev Manovich, an American media theorist. The fourth part explains Human and Cultural Transformation in the Digital Era.

주제어: 컨버전스(Convergence), 디지털 기술(Digital Technology), 뉴 미디어(New Media), 프리드리히 키틀러(Friedrich Kittler), 레프 마노비치(Lev Manovich)

논문제출일: 2010. 04. 15

심사완료일: 2010. 05. 01

게재확정일: 2010. 05. 01

www.kci.go.kr