

실감공간기술(Tangible Space Initiative)에 대한 잠재적 수용자의 인식:

청소년을 대상으로 한 포커스 그룹 인터뷰를 중심으로

Prospect users' perceptions of TSI technologies:
An analysis of focus group interviews with adolescents

양연희, Yeonhee Yang*, 양혜영, Haeyoung Yang**, 김주환 Joochan Kim***

연세대학교대학원 신문방송학과 HC Lab



본 연구에서는 실감공간에 대한 청소년의 반응을 바탕으로 향후 기술 개발 방향에 대한 조언을 하기 위하여 총 41명의 학생을 대상으로 소집단 포커스 그룹 인터뷰를 시행하였다. 청소년들이 자주 사용하는 미디어의 종류와 이유, 미디어 사용에서 느끼는 불편한 점, 그들이 상상하는 미래형 미디어의 모습과 실감공간기술에 대한 반응을 묻고, 그 결과를 유형화하였다.

연구 결과 포커스 그룹 인터뷰 참가자들은 자주 사용하는 미디어로 휴대폰과, 인터넷, MP3, 활자 매체 등을 꼽았다. 활자매체의 장점으로는 높은 몰입도를, 인터넷의 장점으로는 편리한 인터페이스, 휴대폰의 장점으로는 이동성이 제기되었다. 그러나 휴대폰과 관련하여 청소년들은 불편한 인터페이스, 작은 용량과 빨리 닳는 배터리를 단점으로 지적했고 뉴미디어 공통적으로 느린 속도, 미디어에 의존하게 되는 강박증적 증세, 사생활 침해의 문제와 대인관계유지에 있어서의 부작용, 높은 이용료 등의 문제가 제기되었다. 이들은 일상생활이 미디어 이용에 의해 방해받고 있으며 미디어 이용으로 인해 불필요한 '필요'가 생겨나고 있다고 지적했다.

미래형 미디어에 대한 바람은 기존 미디어의 단점이 보완, 개선되는 측면에서 제시되었다. 더욱 편리해진 인터페이스와 기존 뉴미디어의 장점이 접목되는 방향의 미디어 통합도 요청되었다. 그러나 실감공간기술에 대해서는 긍정적인 반응보다는 부정적인 반응을 수적으로 우세해 주목을 끌었다. 진화된 형태의 미디어에 대해 긍정적인 반응을 보일 것이라는 예상과는 달리 실감공간기술이 기존의 면 대 면 대인관계를 파괴할 것이며 사생활을 침해하고 건강에 부정적인 영향을 미칠 것이라는 등의 거부감과 공포를 구체적으로 피력한 것이다. 이러한 두려움(fear)은 선행연구에 따르면 사람들이 새로운 매체에 대해 갖는 두려움과 이로부터 발생하는 두려움에 대한 대응은 혁명적 변화의 가능성을 억압하여 기존의 질서와 새로운 질서가 공존하는 기간을 늘림으로써 미시적 차원에서 단절적 역사의 경험을 완화시키는 기능을 하는 것으로 해석된다. 따라서 연구 결과 나타난 실감공간 기술에 대한 부정적인 반응도 이러한 맥락에서 해석될 수 있다. 즉 인터뷰 참가자들이 피력한 두려움은 뉴미디어 도입과 함께 반복되는 현상이며 이것은 새로운 현상이 아니다. 두려움은 기존 질서와 새로운 질서가 공존하는 기간을 연장시킴으로써 완충재로서 기능한다. 따라서 향후 기술 개발과 확산 과정에서 실감공간기술의 긍정적인 면모에 대한 적극적인 홍보가 필요하며 수용자들의 바람과 신기술에 대한 공포감을 이해하고 이를 기술 개발 방향 설정에 적극적으로 반영하는 자세가 요청된다고 하겠다.

핵심어: 실감공간기술(Tangible Media), 뉴미디어, 사용자 반응, 포커스그룹 인터뷰, 실용화, 두려움(fear)

1. 서론

한국과학기술원(KIST)은 2003년부터 차세대 성장 동력의 핵심에 서기 위하여 실감공간기술(Tangible Space Initiative)에 대한 연구를 시작하였다. '실감공간(Tangible Space)'이란 인터페이스 측면에서는 상호작용성이 향상되어 사람과 사람이 대면할 때 느끼는 것과 같은 수준으로 사람과 기계가 자연스럽게 상호작용하는 것을 의미하며, 정보 전달 기능적 측면에서는 인간의 오감과 감성을 이해하는 수준으로까지 발전되어 휴먼 커뮤니케이션에 근접한 상태에

이르는 것을 의미한다. 또한 커뮤니케이션 측면에서는 언어적 상호작용을 넘어서 인간의 모든 감각기관을 동원되어 몸으로 이루어지는 커뮤니케이션 공간을 의미한다. 즉 매체를 통한 커뮤니케이션이 쌍방향적으로, 면대면 커뮤니케이션과 같은 수준으로 가능하게 되는 것이다.

한국의 '실감공간기술(Tangible Space Initiative)'과 같은 개념의 기술이 가장 활발하게 연구되고 있는 곳으로는 미국의 MIT 부설 '미디어 랩(Media Lab)'을 들 수가 있다. 실체를 지닌 미디어(Tangible Media)의 창시자 히로시

이시이(Hiroshi Ishii)는 1995년부터 MIT 미디어랩의 'Tangible Media Group'의 디렉터로서, HCI(Human Computer Interaction) 협회와 CSCW(Computer-Supported Cooperative Work), ACM(The Association for Computing Machinery)와 같은 국제적인 연구 조직에서 인간과 정보, 물질을 연결하는 새로운 양식의 인터페이스를 디자인하고 있다.

MIT 미디어랩에서 개발한 원거리 터치 센싱 동기화(Synchronization) 장치는 어느 한쪽의 물체를 손바닥으로 굴리면 다른 쪽도 똑같이 움직이게 되어 있는 제품이다. 다양한 정보를 전구의 컬러와 점멸방식 등의 변화를 통해 전달하는 '앰비언트(ambient) 글러브'는 손을 대면 촉감을 인식하고 빛의 색깔이 변하기도 한다. 건물 모형을 테이블 위에 배치하고 바람의 방향과 세기를 설정하면 시뮬레이션된 공기 흐름을 시각적으로 표시하는 장치와, 모듈라 로보틱스 분야의 원리를 이용해 만든 일종의 장난감으로 구부러거나 돌리는 움직임을 기억하였다(Kinetic Memory) 그와 동일한 움직임을 반복하는 장치들도 개발 중이다.

이시이 교수는 "인간은 그 동안 우리의 물리적 환경을 감지하고 조작하는 복잡한 기술을 발전시켜 왔으나, 기술의 발전에 비해 그래픽 유저 인터페이스(GUI)가 전혀 고려되지 않았다"고 취약부분을 지적하며, 이를 개선하기 위해 '탠저블 비트(Tangible Bit)'라는 새로운 개념을 도입하여 문제점을 해결하고자 하였다. '탠저블 비트'는 HCI(Human Computer Interaction)에 대한 새로운 비전으로서 디지털 정보에 물질적 형태를 부여하여 이런 기술로서 가능하게 하여 비트와 원자의 이원적 세계를 원활하게 잇는 역할을 한다고 역설하였다. '탠저블 비트'의 목표는 인간과 디지털 정보, 그리고 우리가 평생 동안 지속하게 되는 물질계와의 상호작용을 통해, 다양한 유형의 지각과 기술을 잇는 접점을 실현하고자 한다.

본 연구는 '실감공간기술(Tangible Space Initiative)'에 대한 청소년들의 반응을 분석하고 이를 통해 향후 기술의 실용화 방향에 대한 제안을 하는 것을 목적으로 삼고 있다. 우리는 실감공간기술이 진화된 형태의 미디어이며¹⁾, 기존

미디어에 대한 만족적, 불만족적 경험이 실감공간기술의 개발 방향을 크게 좌우할 것이라는 전제아래 총 41명의 청소년을 대상으로 소집단 포커스 그룹 인터뷰를 시행하였다. 청소년들이 자주 사용하는 미디어의 종류와 이유, 미디어 사용에서 느끼는 불편함과 그들이 상상하는 미래형 미디어의 모습, 실감공간기술에 대한 생각을 묻고 그 결과를 유형화하였다.

포커스 그룹 인터뷰 참가자들은 휴대폰과, 인터넷, MP3, 활자 매체 등을 자주 사용하는 매체로 꼽았다. 활자매체는 높은 몰입도, 인터넷은 편리한 인터페이스, 핸드폰은 이동성이 장점임을 알 수 있었다. 특히 활자 매체에 대한 선호는 스무 살 이상의 대학생 집단에서 두드러지게 나타났다.

뉴미디어의 단점으로는 불편한 인터페이스, 작은 용량과 빨리 닳는 배터리, 느린 속도, 미디어에 의존하게 되는 강박증, 사생활 침해의 문제와 대인관계유지에 있어서의 부작용, 높은 이용료 등이 제기되었다. 특히 핸드폰에 관하여 불편한 인터페이스와 오래 지속되지 못하는 배터리 문제를 지적하는 참가자들이 많았다. 그리고 미래 미디어는 기존 미디어의 이러한 단점이 보완되거나 개선된 형태로 진화하기를 소망했다. 특히 인터넷의 장점인 편리한 인터페이스와 핸드폰의 장점인 이동성이 통합된 형태의 미디어를 가장 기대하고 있는 것으로 나타났다.

그러나 진화된 형태의 인터페이스가 가능해지는 실감공간기술에 대해서는 인터뷰 참가자들이 대체로 부정적인 의견을 피력하여 주목을 끌었다. 진화된 형태의 미디어에 대해 긍정적인 반응을 보일 것이라는 예상과는 달리 실감공간기술이 기존의 면 대 면 대인관계를 파괴할 것이며 사생활을 침해할 것이라는 등의 막연한 공포감을 피력한 참가자들이 대다수였으며 이것은 어린 청소년들 사이에서 더 심하게 나타났다. 따라서 향후 기술 개발과정에서 실감공간기술의 긍정적인 면에 대한 홍보가 필요하며 수용자들의 바람과 신기술에 대한 공포감을 이해하고 이를 기술 개발 방향 설정에 적극적으로 반영하는 자세가 요청된다고 하겠다.

2. 선행연구

20세기 전자미디어 특히 텔레비전의 등장은 인간 커뮤니케이션에 있어서 파괴된 감각의 균형을 복원시키는데 결정적인 역할을 한 것으로 평가된다. 왜냐하면 인간이 텔레비전을 시청하기 위해서는 시각 및 청각을 함께 사용해야 하기 때문에 시각으로 또는 청각으로 단일화되었던 이전의 인쇄 미디어나 라디오에 비해서 텔레비전은 인간 커뮤니케이션에 사용되었던 오감을 확대하였다는 의미에서 재원형화(retriblization)를 가능케 하고, 따라서 그 시대에 가장 인간적인 원시 커뮤니케이션에 가까운 '진화된' 미디어가 되기 때문이다. 따라서 인간의 오감을 최대한도로 구현하는 '실감공간기술(Tangible Space Initiative)'은 인간 감각을 최대한 확장한다는 의미에서 가장 인간적인 동시에 가장 진화된 형태의 미디어라고 할 수 있겠다.

1) 휴먼 커뮤니케이션은 미디어(매체)를 통하여 이루어진다. 가장 원시적이고 기초적인 형태인 면대면 커뮤니케이션도 넓은 의미에서는 '손', '몸짓', '얼굴 표정'과 같은 '커뮤니케이션 미디어'를 통해 이루어지는 것이라 할 수 있다. 구텐베르크의 인쇄기 발명 이후 문자 미디어는 급속히 발전하여 책, 신문, 잡지 등과 같은 활자 미디어가 가능하게 되었으며, 20세기 들어서 보급된 라디오, 텔레비전은 당대 혁신적인 뉴미디어로서 사람들의 삶과 생활에 지대한 영향을 미쳤다. 새로운 미디어의 등장은 면 대 면으로 한정되었던 인간 커뮤니케이션의 공간적, 시간적 범위의 확대를 의미하는 동시에 한편으로는 대인 커뮤니케이션에서 사용되었던 인간의 오감이 시각이나 청각 등 특정 감각에만 국한되는 '감각의 축소'를 의미한다. 맥무한은 인간이 언어에만 의존하던 구두 커뮤니케이션 시대에는 소리에 의해서는 청각을, 제스처에 의해서는 시각을 각각 활용함으로써 감각의 균형을 이루었지만 인쇄기 발명은 인간으로 하여금 시각 하나에만 의존하게 되었다고 비판하였다.

2.1 미디어 이용과 이용자 간의 관계 연구

뉴미디어와 수용자 간의 관계 연구는 주로 이용과 충족(The use and gratification approach) 이론에 기반하여 이루어 졌다. 이용과 충족이론은 1959년 카츠 등(Katz, et al.)에 의해 주창된 이래 텔레비전, 신문, 잡지, 컴퓨터, 인터넷 등과 같이 다양한 커뮤니케이션 미디어 분야에서 활발하게 적용되었다. 이 연구들은 수용자를 수동적인 존재로 보던 초기 관점과 달리, 수용자를 특정 미디어를 선택하고 이용함에 있어 일정한 목적을 갖고 능동적으로 행동하는 존재로 상정하고 있다(차배근, 1988, 316~317쪽). 다시 말해 이용과 충족 접근과 관련된 연구들은 능동적인 수용자가 자신의 사회적, 심리적 필요(욕구)에 의해 미디어를 선택, 이용, 소비함으로써 일정한 만족을 얻게 된다는 것을 기본 전제로 이들의 미디어 이용 및 충족에 대해 분석해 왔다. 케이블 텔레비전이나 위성방송, 인터넷, 휴대전화, 홈비디오 등과 관련된 연구들은 수용자를 보다 능동적인 존재로 인식하는 경향이 있으며(박소라, 황용석, 2001; 은혜정, 나은영, 주창윤, 2001; Ferguson, 1994; Perse, 1990; Weimann, 1995), 일반적으로 능동성은 수동성보다는 긍정적인 것으로 평가되고 있는 것이다(McQuail, 1997).

뉴미디어 중 휴대폰 미디어 이용 동기와 관련된 연구들은 대부분 휴대폰에 관한 연구였으며 이들 연구의 경향은 주로 이용하는 동기(박준범, 2000; 김신동, 2001; 나은영, 2001; 이인희 2001)와 실제 이용 행위나 타인의 이용에 대한 평가(Cohen & Leimish, 2002; Ling, 2002; Finn, 2002; Linger, 2002)를 하는 것으로 구분할 수 있다.

박준범(2000)은 이용 동기에 따라 충족이 서로 다르게 나타나 휴대폰 미디어 이용자의 동기에 따라 이들의 욕구를 충족시켜 줄 수 있는 특화된 서비스의 필요성에 대해 고민해야 한다는 점을 시사했다. 그의 연구는 동기와 충족 간의 개념을 구분하여 이들의 관계를 밝히려 했다는 점에서 한층 진전된 연구라 할 수 있다.

최용중 등(최용중, 임성원, 2005)은 이용자들의 욕구가 모두 충족되는 것은 아니며 때로는 욕구의 불충족과 관련된 이용 행태를 띠게 될 수도 있다는 점에 주목하여 휴대폰 폰 이용과 해지에 대한 동기를 연구하였다.

성동규(2006)은 기존 매체의 이용 동기와 관련하여 수용자 특성에 따른 휴대폰 콘텐츠 선호를 연구하였는데 방송의 이용 동기와 그에 따른 휴대폰 방송의 선택, 그리고 시청 후의 충족 간의 관계뿐만 아니라 기대했던 충족을 얻지 못하였을 경우의 태도 변화를 설문지 조사 방식으로 연구하였다.

이시훈(2005)은 뉴미디어 중 위성 DMB수용에 미치는 요인을 시청자의 인구 통계적 특성과 미디어 이용 특성을 중심으로 살펴보았는데 그 결과 고연령, 고학력, 운전자들, 화이트칼라 계층, 중간 이상의 소득자이 위성 DMB가입 의향 높

았고 영상과 음성 서비스는 오락적 성격이 강한 장르 선호, 데이터 서비스는 정보적 성격이 강한 장르 선호하는 것으로 나타났다.

HD 초기 수용자의 능동적 미디어 이용행태에 관한 연구를 웹서베이 형식으로 진행한 김미라(2006)는 아날로그TV 수용자들과 대비(단순히 선택, 관여, 활용 차원에서)를 통해 HDTV이용량과 선호 장르, 능동성 차원의 이용 행태를 분석하였다. 그 결과 HD라는 뉴미디어 수용자들은 혁신적 기술을 기반으로 EPG, PVR 등을 이용해 시간, 내용 통제, 부가정보 및 홈뱅킹 등의 양방향 서비스 이용, 컴퓨터 및 대용량 HDD를 이용한 영상의 저장 및 공유, 수용자간의 정보 공유 및 커뮤니케이션 활용하는 등의 능동성을 보이는 것으로 나타났다.

이들 연구들이 모두 양적 분석 방법 즉 서베이를 연구 방법으로 사용하였는데 반해 손승혜(2005)는 위성방송 수용자의 능동성을 연구하면서 질적 분석 방법인 심층 인터뷰를 적용하였다. 초국가적 위성방송 채널 수용자들의 시청 행동과 관련된 다양한 요인들을 능동성 개념을 중심으로 분석하기 위해 소그룹 심층 인터뷰 방법을 이용하여 위성방송을 고정적으로 시청하는 40명의 수용자들의 시청 패턴을 이용과 충족 이론의 능동적 구성 개념인 선택, 관여, 활용의 차원에서 분석하였다. 연구 결과 초국가적 위성방송 수용자들은 성별, 연령별, 수용 목적별로 뚜렷한 특징을 보여주는 동시에 강한 문화적 정체성을 반영하는 것으로 드러났다. 손승혜는 뉴미디어와 수용자의 관계에 관한 기존의 연구들이 방법론적인 한계를 지니고 있음을 지적하면서 자기기입식(self-report) 조사 방법의 정확성과 구조화된 설문방식에 의한 단순화 문제에 대해 의문을 제기했다. 매시(1995)는 기존의 이용과 충족 연구는 연구자가 미리 정한 틀안에 수용자의 미디어 활동을 짜 맞추으로써 수용자에 대한 보다 풍부한 이해를 얻을 수 있는 기회를 잃고 있다고 지적하고(Massey, 1995; Rubin, 1994; 손승혜 2005에서 재인용), 이제까지와 같은 설문조사의 반복으로는 미디어와 수용자들의 상호작용에 대한 이해를 진전시키는데 한계가 있다고 주장했다. 기존의 양적 연구가 간과해 온 부분들을 질적 연구 방법과의 결합을 통해 해소할 수 있다는 지적은 다른 연구자들에 의해서도 꾸준히 제기되어 왔다(Abercrombie & Longhurst, 1998; Alasuutari, 1999; Schrodet, 1999; 손승혜 2005에서 재인용).

2.2 미디어 이용자 연구와 포커스 그룹 인터뷰(FGI)

미디어 수용자가 미디어 메시지를 어떻게 이해하고 받아들이는지를 이해하기 위해서는 서베이 방법만으로는 불충분하다. 서베이 방법은 수용자들의 미디어에 대한 일반적인 생각, 태도, 행동 등의 단편적 정보를 잡아내는 데에는 유용할

지 모르지만 수용자들이 도대체 왜 미디어를 사용하고 어떻게 이를 이용하는지를 밝혀내는 데는 불충분하다(Anderson Ahnson et.al., Mass Communication Research Methods, 1998). 예를 들어 어떤 수용자 개개인이 지니고 있는 경험적인 정보와 해석의 틀이 미디어 사용을 결정하는데 어떠한 영향을 미치는지, 미디어가 개인의 생활에 어떠한 의미를 지니는지, 혹은 수용자가 미디어에서 얻은 정보를 생활의 어떠한 부분에서 사용하는 지를 탐구할 때에는 실험실같은 인위적인 환경에서가 아니라 보다 자연스러운 환경에서 수용자와 미디어와의 관계를 관찰하는 것이 낫기 때문이다. 즉 연구자가 수용자와 미디어의 관계에 관하여 연구할 때에는 양적분석보다 풍부하고 미디어 사용 환경에 기초한 정확한 정보를 얻을 수 있게 된다.

또한 그룹 인터뷰는 개인만 대상으로 하는 인터뷰하는 심층 인터뷰보다 시간과 자원, 연구비 대비 효용이 높으며 이들 사이의 대화와 상호작용을 통해 미디어 이용에 대한 생각을 더 잘 관찰할 수 있다는 이점이 있다. 따라서 본 연구에서는 실감공간기술(Tangible Space Initiative)이 현재 개발 초기 단계에 있어 대중적 인지도가 떨어진다는 점과 새로운 기술에 대한 수용자들의 자유롭고 심도 깊은 의견을 청취하고자 한다는 것을 고려하여 미디어와 수용자 관계 분석에 흔히 사용되었던 양적 분석이 아닌 질적 분석 방법, 즉 포커스 그룹 인터뷰를 사용하였다. 또한 TSI기술은 지금의 청소년들이 자라서 성인이 될 무렵에 실용화될 것이기에 성인이 아닌 15세에서 24세 사이의 청소년들을 대상으로 포커스 그룹 인터뷰를 진행하였다.

3. 연구방법

3.1 연구 참여자 선정

서울과 경기 지역의 중학생, 고등학생, 대학교생을 대상으로 총 41명을 임의로 선정하였다. 한꺼번에 너무 많은 인원을 인터뷰하게 되면 개인당 발언 시간이나 기회가 줄어들 수밖에 없기 때문에 소규모 그룹인터뷰 방식을 선택하였고 학년 별 그룹 별 인원을 7명으로 제한하였다. 따라서 총 6번의 포커스 그룹 인터뷰가 2006년 9월부터 11월 사이에 진행되었다. 그룹 별 성비는 남:여=4:3 또는 남:여=3:4 정도로 맞추었으나 성별이외의 인구학적 특성은 따로 고려하지 않았다.

<인터뷰 대상 그룹>

그룹	학년	인원 수	시행날짜
1	고등학생	7명	2006. 09. 10
2	대학생	7명	2006. 09. 13
3	중학생	7명	2006. 09. 17
4	중학생	6명	2006. 09. 23
5	고등학생	7명	2006. 09. 24

6	대학생	7명	2006. 11. 15
---	-----	----	--------------

3.2 자료수집

본 연구의 주제 자체가 의견을 표출하기 쉽지 않은 정서적인 측면을 포함한 것이므로 모르간과 스카넬 (Morgan, Scannell, 1998)의 안내에 따라 소규모, 즉 한 그룹 당 7명 이내로 정하였다. 사전 면접 결과를 고려하여 면접 시간은 120분 정도로 정해두었으며, 주요 질문의 수는 8개 이내로 정리하였다. 인터뷰에는 중, 고, 대학생 각각 두 그룹씩, 총 마흔 한 명의 학생이 참가하였다.

포커스 그룹 인터뷰는 연세 대학교 빌딩스리관 강의실에서 시행됐다. 약 50여 명의 학생을 수용할 수 있는 강의실에서 개인 책상을 옮겨와 앞 쪽에 둥글게 배치했다. 진행자와 보조 진행자는 인터뷰 참가자 사이에 앉았으며 녹취하는 이들과 약간 떨어진 곳에서 노트북을 이용하여 녹취를 하였다. 인터뷰 동안 참가자들은 이름표를 달 것이 요청되었다. 참가자와 진행자가 앉은 가운데 공간에 디지털 녹음기를 놓아 전체 인터뷰 과정을 녹음하였고 인터뷰 녹음에 대해서는 사전에 참가자들에게 양해와 동의를 구했다. 이들에게는 약간의 음료와 과자가 제공되었으며 차후 이들에게 소정의 금액이 참가비로 지불되었다.

진행자는 오늘 있을 포커스 그룹 인터뷰의 목적과 개요에 대하여 짧게 설명한 후, 참가자들이 자유롭게 자기소개를 하도록 유도하였다. 뒤이어 일상생활에서 매체를 어떻게 이용하는지, 미디어 이용에 대한 본인의 생각은 어떠한지, 기존 미디어에서 보완되면 좋겠다고 생각하는 점은 무엇인지 등에 관하여 자유롭게 이야기 하도록 했다. 이것은 실감공간기술을 발전된 형태의 뉴미디어로 간주하고, 기존 미디어의 사용에서 얻어진 만족적, 불만족적 경험을 바탕으로 앞으로 개발될 미디어에 대한 욕구를 자연스럽게 이끌어 내기 위한 과정이었다. 분위기가 어느 정도 무르익었을 때 '실감공간기술'에 대한 개념과 관련 SF영화 모음을 PPT로 보여주면서 기술에 대한 이해도를 높이고자 하였다.

10분간의 휴식 후, 두 번째 파트에서는 '실감공간기술'에 대한 느낌이나 인상 등을 자유롭게 이야기하는 시간을 가졌다. 진행자는 가급적 개입을 하지 않고 인터뷰 참가자들이 신기술에 대한 의견을 자유롭게 표현할 수 있도록 했다. 더불어 '실감공간기술'이 미래에 우리의 실제 생활에서 어떤 방식으로 이용될 수 있을지를 상상해 보도록 하고 이것을 그림이나 글로 정리해 보는 시간을 가졌다. 이 과정은 신기술의 응용분야에 대해 미래에 기술의 최대 수요자가 될 학생들의 미래기술에 대한 요구(demand)를 파악하고자 한 것이다. 인터뷰가 모두 끝난 후에는 미리 준비해 두었던 매체 이용 행태에 대한 설문에 응답해줄 것을 부탁하였다.

포커스 그룹 인터뷰 질문 내용은 사전 인터뷰(pilot test) 결과 등을 고려하여 연구자들이 직접 구성한 것이며, 구체적인 질문의 예는 다음과 같다.

포커스 인터뷰 질문 내용	
기존 미디어에 대한 의견	TSI에 대한 의견
-자주 사용하는 미디어가 있다면 무엇이고 그 이유는 무엇입니까?	-TSI기술에 대하여 어떻게 생각하십니까?
-기존 미디어를 사용하면서 불편하다거나 이거는 이렇게 고쳐졌으면 좋겠다고 생각하는 점이 있으면 말씀해주세요.	-TSI기술에 대한 느낌은 어떻습니까?
-미래에는 미디어가 어떻게 발전할까요?	-TSI기술이 구현된 우리의 미래 생활은 어떤 모습일까요? (학교, 가정 등 실생활에서 TSI 기술을 어떻게 이용할 수 있을까요?)

토의 진행, 보조진행, 녹취, 현장노트 작성은 연구팀에서 분담하였다. 포커스 그룹 인터뷰 전 과정은 참여자들의 동의 하에 녹음되었으며 그 내용은 모두 녹취되었다. 자료수집기간은 2006년 9월 10일부터 11월 15일까지였으며 한 그룹당 인터뷰 시간은 휴식시간과 TSI개념 설명을 포함하여 2시간 정도 지속되었다.

3.3 자료분석

모르간 (Morgan, 1998)과 크루거(Kruger, 1998)가 제시한 분석과정, 즉 연구시작 시기, 포커스 그룹 도중, 포커스 그룹 도중, 포커스 그룹 직후, 전체 포커스 그룹 종료 후의 4단계 지침사항을 기준으로 제시하면 다음과 같다.

4단계 분석 기준을 준수하기 위해 연구시작 전부터 연구팀은 역할을 분담하고 이를 위한 준비를 했으며 제시될 질문에 대해 의견을 수렴했다. 포커스 그룹 진행 중에는 연구팀원이 모두 참석하여 토론 내용을 주의 깊게 경청하였고 특히 진행자는 토론 과정에서 모호한 부분이나 논리가 맞지 않는 내용 등을 재확인하기 위한 추가질문을 하였다. 그리고 한 그룹을 마칠 때마다 말미에 인터뷰 내용을 정리하여 말한 뒤 토론 내용에 대해 연구 참여자들로부터도 동의를 받았다. 포커스 그룹 말미에는 매체 이용 행태 등을 묻는 질문을 작성 하도록 부탁하였다.

포커스 그룹 직후에는 연구팀원들이 토론 중 중심 주제로 인식한 것, 기대와 달랐던 내용, 특이사항 등에 대하여 디브리핑 노트를 정리했으며 녹음이 잘 되었는지를 점검하였다. 이후 녹음한 내용은 즉시 필사하여 의미 있는 진술을 중심으로 분석한 후 분석한 자료와 디브리핑 노트, 현장노트 등을 합하여 다음 그룹의 토의에 반영하였다. 특히 선그룹 토의 중에 도출된 주제가 두 번째 그룹에서 중복되는지 혹은 새로운 주제가 나타나는지를 탐색했다.

전체 포커스 그룹 종료 후에는 필사본을 단어, 맥락, 내적 일관성, 의견 빈도, 의견의 다양함과 강도, 중요도를 중심으로 분석하였으며 반복적으로 나타나는 경향이나 양상을 찾

고자 노력하였다. 필사본의 분석, 현장노트, 디브리핑 노트를 통합하여 분석한 자료는 지속적인 비교과정을 통해 공통된 의미에 따라 하위범주와 범주로 분류하였다.

4. 연구결과

참인 인터뷰 참가자들이 자주 이용하는 매체와 그 이유, 매체 사용 시 느꼈던 불편한 점과 본인이 바라는 새로운 미디어에 대한 바람을 자유롭게 토론했도록 하였으며 이를 바탕으로 진화된 형태의 미디어인 TSI기술에 대한 청소년의 인식을 분석하였다.

4.1 자주 사용하는 뉴미디어와 그 이유

포커스 그룹 인터뷰에 참가한 청소년들은 일상에서 휴대폰, 인터넷, mp3, PSP 등을 많이 쓰고 있다고 대답했다. 휴대폰 등의 이동성, 인터넷의 편리한 인터페이스 등을 매체별 강점으로 인식하고 있었으며 습관적으로 이용한다는 의견도 상당했다. 특히 인터뷰 그룹 중 연령대가 가장 높았던 대학생들은 활자 매체에 대한 선호를 피력하며 이의 강점으로 높은 몰입도를 꼽았다.

<이동성-휴대폰, MP3, PSP>

"온라인으로 채팅을 하려면 둘 다 인터넷 상에 있어야 하잖아요. 근데 휴대폰은 이동하면서도 일대일 통화가 가능하니까 그게 좋은 것 같아요."

"PDP, PMP를 보면 이동성으로 휴대폰이 옮겨가고 있잖아요. 점점 더 이동성이 중요해지는 것 같아요."

"지하철을 타고 간다면 mp3로 음악을 들으면서 가고 버스에서는 라디오가 나오니까, mp3에서 라디오를 들으면서 가요."

저는 학원을 초등3학년부부터 다니기 시작해서 핸드폰을 일찍 갖게 된 게 어머니께서 걱정을 하셔서. 늦는 것 때문에 요새 초등학생들 다 그런 거 같은데. 부모님 다 걱정되시니까.”

“그래도 PSP는 선이 필요 없는 점이 매우 좋아요.”

<편리한 인터페이스-인터넷, 핸드폰, PSP>

“인터넷에는 모든 기능이 갖춰져 있잖아요. 웹캠만 달면 화상통화를 할 수 있고...그런데 이동성을 좀 떨어지겠죠.”

“만일 신문으로 담보대출에 대한 기사가 나왔다면 그저 하나만 보게 되는데, 인터넷으로 보게 되면 용어 검색을 해서, 그와 관련된 여러 뉴스를 비교해가면서 볼 수 있기 때문에 좀 더 분석적으로 이해할 수 있다는 장점이 (인터넷 뉴스에) 있는 거 같아요.”

“신문 같은 경우에는 여러 신문을 한꺼번에 사놓고 비교하기 어렵잖아요. 그런데 네이버 가면 ‘사실 대 사실’ 이런 코너에서 칼럼들 신문별로 쪽 모아놓고 그런 게 있잖아요. 우선은 오프라인에서 정보를 접한 다음에, 자기가 관심있는 정보를 인터넷에서 능동적으로 찾아보게 되는 거. 그런 경우엔 인터넷도 많이 도움이 되는 거 같아요.”

“기사를 볼 때 컴퓨터로 보면 자기가 원하는 건 마음대로 스크랩을 해서 보관을 할 수 있잖아요. 신문 같은 거는 오려야 되고 붙여야 하는 그런 수고를 해야 하는데.”

“인터넷 쇼핑물은 가게마다 가격이 달라서 비교해서 사기에 좋아요. 인터넷에 가면 코디도 다 되어 있기 때문에 편하고요. 실제 가게에 코디되어 있어도 코디만 보고 안 사면 뽀뽀하고 남의 시선에 신경 쓰게 되지만 인터넷 쇼핑물은 그렇지 않아서 좋아요.”

“앱에센은 회원가입도 복잡했고. 버디버디는 간단하고. 딱 보기에 인터페이스도 더블 클릭만 하면 되니까. 그게 더 편했던 거 같아요.”

“핸드폰 게임은 다운 받기도 쉽고 휴대하기도 편하니까 언제 어디서든 꺼내서 하기도 좋잖아요. 그래서 이제는 잠깐 짬이 나면 시도 때도 없이 하게 되는 것 같아요.”

“저는 통화보다 문자를 많이 하거든요. 사실, 문자를 하고 싶어서 하는 게 아니라 전화하기가 귀찮아서 문자로 많이 하거든요. 문자로 하면 80자 안에 모든 걸 다 얘기할 수가 있잖아요.”

“게임보이보다 그래픽이 좋고 조작하는 게 편하고 돌리는 거도 부드럽고 좋아요.”

<습관적 이용-휴대폰, 인터넷>

“이제 미디어는 생활의 일부라고 생각해요. 그냥 습관적으로 사용하는 거죠”

“시간이 남았을 때 막상 할 일이 없을 때 시간 때우기에 좋잖아요.”

“전에 가지고 있던 핸드폰은 카메라가 없었는데 이거는 일단 카메라가 있고요. 카메라를 늘 가지고 다니게 되니까 사진도 자주 찍게 되고 그걸 바로 인터넷으로 올리게 되고요. 그리고 기계가 하나 둘 씩 생기게 되니까 기계들끼리 시너지 효과를 내면서... 노트북이 있으니까, 사진을 바로 올려서 편집도 바로 하게 되고. 그래서 핸드폰 사진 기능도 요즘엔 디카처럼 많이 이용해요.”

<높은 몰입도-활자 매체>

뉴스 같은 걸 볼 때 방송 뉴스보다는 신문으로 접하는 거 같아요. 뭔가 스쳐지나가는 장면을 보는 것보다 이걸 읽으면서 생각도 해보고, 제 생각도 정리할 수 있기 때문에.. 물론, 포털 사이트를 이용하기도 하지만, 이슈가 되는 문제, 혹은 생각해볼 문제에 대해서는 활자 매체가 이해하고 생각하는 데 확실히 도움이 되기 때문에 활자 매체를 이용하는 것 같습니다.”

“저는 인터넷을 많이 이용하지 않게 되는데, 종이나 오프라인으로 보는 것이 더 집중도가 높은 거 같아요. 저는 직접 손으로 밑줄 그어가면서, 적어가면서 해야 머리에 들어오는 습관이 있어서 인터넷 화면으로 블록 쳐가면서 보는 게 집중이 잘 안 되거든요.”

“인터넷 뉴스 많이 보게 되는 거 같거든요. 그런데 확실히 모니터로 보는 거 하고 활자로 찍힌 것을 보는 거 하고는... 저희보다 나이가 어린 세대는 어떤지 모르겠지만, 제 친구들도 많이 공감하는데 모니터로 보는 것은 잘 안 읽힌대요.”

“저도 컴퓨터로 보면 잘 안 읽히거든요. 그래서 인터넷에서 보는 신문은 연예나 스포츠에 관한 뉴스를 주로 보게 되는데 꼭 필요한 경우에는 예들어 ‘사실 대 사실’ 이런 걸 본다고 한다면 그걸 제가 다시 정리를 해서, 프린트 한 다음에 활자로 보는 습관이 있어요.”

“인터넷은 돈 주고 보는 신문보다 뭔가 부족한 거 같고, 정리도 잘 안 되어 있고, 오타 같은 것도 많고..”

4.1 뉴미디어 이용 시 불편한 점

휴대폰의 단점으로는 불편한 인터페이스, 작은 용량, 느린 속도, 높은 비용 등이 제기되었다. 특히 하루에 100건 이상의 문자를 주고받는 등 핸드폰을 향시 휴대하는 어린 청소년들일수록 인터페이스와 작은 용량, 쉽게 닳는 배터리에 대한 불만을 강하게 표시했다. 상대적으로 핸드폰에 비해 인터넷에 대한 불만은 덜한 것으로 나타났으나 사생활 침

해 및 대인 관계유지 부작용이 인터넷 사용의 주요 단점으로 제기되었다. 또한 인터뷰 참가자들은 휴대폰과 인터넷 사용으로 미디어 이용에 대한 강박증이 생겼음을 토로하기도 했다. 일상생활이 미디어 이용에 의해 방해받고 있으며 미디어 이용으로 인해 불필요한 '필요'가 생겨나고 있음을 지적했다.

<불편한 인터페이스-휴대폰>

“휴대폰의 문자 체계가 통일이 되었으면 좋겠어요. 이것, 저것 쓰다가 에니콜 쓰다가 모토롤라 쓰면 진땀나요.”

“핸드폰으로는 문자만 해요. 핸드폰으로도 인터넷을 접속할 수도 있지만 불편하고 기능도 한정되어 있어서 컴퓨터로 하는 인터넷이 더 편해요.”

“문자를 할 때 하나의 키에 여러 문자가 들어 있는 거 하고 잘못 썼을 때 다시 돌아가야 하는 것이 불편해요.”

“한 번에 보낼 수 있는 문자의 길이가 한정되어 있어서 불편해요. 그럴 때는 그냥 통화해요.”

“부모님 같은 경우 문자를 주고받기 힘들어요.”

“특히 DMB 경우 수업 시간에는 편하지만, 일단 화면이 작다 보니 불편하고 그런 거 쓸 때 가장 문제되는게 뭐냐 하면은 어떤 굉장히 거기에 몰입해서 하는 상황이 아니라 다들 이동 중이라든지 아니면 뭐 그런 상황에서 사용을 하잖아요. 그니까 길게 안 이어지고 유사시에는 내가 막 이걸 정지를 시켜야 한다는 게 그만뒀야 한다는 게 귀찮은 거죠.”

“핸드폰도 MP3가 되는데, 용량이 적고 다운 받으려면 필요한 프로그램이 있어서 불편해요.”

“저는 신체적으로 영향이 있는 거 같아요. 다음 날 손 아파고 어깨가 아파요. 아무래도 게임때문인 듯해요. 그게 영향이 있는 것 같아요. 단순하게 게임을 만들다 보니까 한 가지 동작만 하게 되거든요.”

“그리고 네이트 들어가면(휴대폰으로 인터넷 접속하면) 구조가 너무 복잡해서 하기도 힘들고. 그러니까(컴퓨터로)인터넷에 들어가서 직접 하게 돼요.”

“터치 스크린으로 된 핸드폰 불편해요. 보다가 잘못 누르면 넘어가요.”

“처음에는 신기해서 막 쓰는데.. 자판으로 쓰는 게 더 빨라요. 써도 힘 한 번 잘못 주면 '자'를 썼는데 '차'로 나오요.. 에러 사항이 너무 많아요.”

<작은 용량, 느린 속도, 작은 배터리- 휴대폰, MP3, 인터

넷, PSP>

“동영상 메일이나 그림 메일 같은 거 보내면 다운로드할 때 아직은 시간이 굉장히 많이 걸리는 것 같아요 인터넷처럼 1초, 2초 정도면 뜨는 게 아니라 늦으면 30초, 15초 정도 걸리니까”

“DMB폰 채널 돌리는데 시간이 걸리고 끊어지고 뭔가 야구를 보고 있는데 와 던졌습니다. 그런데 던지는 자세로 멈춰져 있고 그런 거 볼 때 참 짜증나고 분통터지죠.”

“저는 mp3를 많이 이용하는데, 그거 배터리가 빨리 닳더라고요. 그런 거는 좀 보완이 돼야 할 거 같고..”

“핸드폰이 슬림해지니까 배터리 주기가 짧아지는 것 같아요. 옛날에는 1년 정도 쓰면(배터리가)이틀 정도 가고 그랬는데, 이제는 하루도 제대로 안 가고, 금방금방 닳아요.”

“재 것은 티비 보면 배터리 빨리 닳아요. 제가 그래서 재 티비 보면 막 뭐라 그래요. 배터리 빨리 닳는다고 막 성질 내요. 그럴 거면 왜 샀냐 디엠비..”

“처음에는(핸드폰 MP3) 썼는데 듣고 있다가 문자 오면 끊기니까.. 멀티태스킹이 안 되니까.. 또 노래 끊기고.”

“가끔씩 영화 다운 받아 봐요. 근데 그거 하나 다운 받아서 보면 벌써 하루가 다 가요.”

“용량이 너무 작아서 답을 수 있는 것이 적어요. 용량이 큰 거는 너무 비싸요. 4기가 정도는 20만원 넘어요. 그리고 게임 같은 것 하다 보면 로딩이 너무 느려요.(PSP)”

<강박증-휴대폰, 인터넷>

휴대폰을 쓰는데 일종의 강박증이 생겨요 없으면 불안하고 놓고 다니면 별 연락도안 오는데 연락 왔을 까봐 불안하고, 또 새 기종이 나오면 바꿔줘야 될 것 같고...”

“저도 폰을 바꿨는데, 바꾸기 전에는 전화나 문자도 잘 안 했거든요. 그런데 기계가 좋은 성능을 가지고 있으면 자기가 써보고 싶게 돼요. 전에는 그런 기능을 지원하지 않았으니까 안 썼던 거지.. 새로운 기능이 있으면 이것도 써보고 저것도 써보고 그렇게 되는데.. 또 1~2년 지나게 되면 핸드폰 구형 되고.. 그러면 또 똑같이 돼요.”

“컴퓨터를 켜면 루틴으로 해야 할 게 있잖아요. 이메일을 확인하고 뭐도 잠깐 하고 뉴스도 보고 이렇게 해야 되는 것 자체가 너무 좀 매체가 필요를 만들어 내고 거기에 속박 되는 것 같아서 무조건 저항감을 가진 적이 있거든요.”

“내가 필요한 게 아니라 그게 있어서 내가 뭔가를 해야 되는 그런 것들 때문에 저항감이 들죠. DMB도 길가면서 TV 안 봐도 되는데 DMB가 생겼기 때문에 길을 가면서 TV를 보는 게 당연해 보이고, 그래서 저항감이 느껴져요.”

<사생활 침해 및 대인 관계유지 부작용-인터넷>

“아무리 그런 것을 해도 직접 만나는 게 낫다는 생각이 들어요, 댓글 달고 그런 거는 별로 즐기는 편이 아니에요. 싸이월드 같은 거 하시면 방명록 댓글을 많이 달아야 하는데 달고는 있는데 그게 오해를 많이 낳더라고요. 그래서 일부러 안 달면 섭섭해 하길래 가끔 들어가서 왕창 일주일치 몰아서 달아놓고 하는데 뭐 안녕, 알았어, 시끄러워 막 이런 거”

“대학생인 나는 미디어 이용하는 시간이 아까워요. 인터넷에는 너무 잡지식이 많은 것 같고 그래서 꼭 인터넷을 사용할 일이 없으면 꺼놓고 그래요. 점차 질려가고 있어요.”

“여가를 거의 다 미디어 사용에 인터넷 하거나 그런 거에 그렇게 쓰는 것 같아요.”

<높은 비용-휴대폰>

“벨소리도 처음에 좀 다운받았었는데.. 별로 좋지도 않은데 1000원씩 들고.. 짜증나더라고요..”

“가격이 좀 비싸요. 스킨 같은 것도 비싸고 싸이는 캐시백 같은 걸로 결제할 수 있는데.. 그런 걸 많이 쓰기는 하는데.. 음악 하나에 500원이라 해도, 솔직히 너무 비싸요. 다운 받는 것도 500원이기는 한데요, 그건 다운 받는 것도 아닌데.. 기한도 30일 정도 주는 건 너무 짧은 것 같아요.”

“핸드폰 게임은 용량이 제한되어 있어서 질리고 한 번 다운받을 때 5000원 정도의 요금이 나와서 부담돼요.”

“준은 돈 먹는 기계 같아. 진짜 너무 비싸요”

4.2 미래형 미디어에 대한 바람

미래형 미디어에 대한 바람은 기존 미디어의 단점이 보완, 개선되는 측면에서 제시되었다. 더욱 편리해진 인터페이스와 기존 뉴미디어의 장점이 접목되는 방향의 미디어 통합도 요청되었다. 즉 핸드폰의 장점으로 제기되었던 이동성과 인터넷의 장점인 편리한 인터페이스가 결합되기를 바라는 것으로 나타났다. 또한 미디어의 크기가 아주 작아져 신체의 일부분이 되거나 미디어가 없는 것처럼 느껴지는 형태로 발전했으면 좋겠다는 의견도 있었다.

<편리한 인터페이스>

“아침에 일어나서 인터넷을 안 하고 바로 준비하고 나오면 되는데 꼭 인터넷을 켜고 준비할 때가 있잖아요. 그런데 그 과정을 편하게 하는 그런 생각을 해 보았거든요 예를 들어

정치, 경제, 스포츠나 일어나서 혼자 준비할 것 다 준비했는데 스포츠 1면이 있어서 스포츠 무슨 무슨 항목이 있다고 알려주고 거기에 목소리로 다 제가 준비하는 동안에 그렇게 원하는 기사를 보낸다던지 그렇게요.”

“오즘엔 슬림으로 많이 나오니까요.. 액정도 커지면서 얇아지면, 괜찮을 거 같은데요.”

<최소화된 매개>

“스포츠를 한다면 이렇게 리포트 하는 식으로 기사 같은 것을 내가 그 자리에 있는 것처럼 볼 수 있는 그런 미디어, 그러니깐 미디어가 없는 것처럼 느껴지는 그런 미디어 현실이 오지 않을까 생각해요.”

“핸드폰 자체가 ... 스피커는 귀에 이식 같은 게 되구요, 마이크로 칩 같은 게 사람 뇌 같은 걸 통해서 전화가 저절로 생각만 하면 걸리고.. 그럼 좋을 것 같은데요. “

<통합-인터넷+핸드폰>

“핸드폰으로 인터넷 접속할 때 복잡한 구조로 돼 있잖아요. 회사마다 1번 2번.. 이런 식으로 들어가는 절차가 있고. 근데 핸드폰에도 네이버 창이나 구글 창 같은 게 떠서 직접 검색할 수 있게 됐으면 좋겠어요. 지금 검색 기능은 굉장히 지역적이고, 직접 홈페이지에 들어갈 수 없는 거잖아요. 주소창 같은 게 없으니까.. “

“오즘 USB 많이 들고 다니잖아요. 그 USB에 영상을 담아서 (휴대폰에) 연결하면 바로 영상을 볼 수 있었으면 좋겠어요. 따로 어디 접속할 필요 없이..”

“핸드폰으로 mp3뿐만 아니라 동영상도 다운 받아서 이걸 컴퓨터에서 볼 수 있음 좋겠어요. 빔이 나와서 가상의 키보드 같은 게 나오는 것도 좋겠네요.”

“핸드폰에 온라인 게임 있었으면 좋겠어요. 인터넷으로 다운 받고 그래야 되잖아요. 처음에 살 때부터 컴퓨터처럼 그냥 무료로 깔고 할 수 있었으면 좋겠어요.”

“한 번에 종합적으로... 티비를 보려면 티비 앞에 앉아야 하고.. 컴퓨터 하려면 컴퓨터 앞에 앉아야 하는데 한꺼번에 할 수 있는 게 있었으면 좋겠어요. “

4.3 TSI 기술에 대한 반응의 유형

진화된 형태의 미디어인 TSI 기술에 대한 반응은 긍정적인 것보다는 부정적인 것이 많아 주목을 끌었다. 인터뷰 참가자들은 TSI 기술이 교육이나 복지, 의료, 게임 부문에서 긍정적으로 응용될 수 있을 것 같으며 피상적으로 대담한

반면에 부정적인 의견으로는 대인관계의 파괴와 사생활 침해, 신기술에 대한 막연한 공포감과 건강에 대한 공포감을 구체적으로 지적하며 TSI 기술에 대한 거부감을 드러내었다.

4.4 TSI 기술 실용화 방안에 대한 제안

“긴급상황, 위급상황에 사용할 수 있는 TSI기술이 개발되었으면 좋겠어요. 진찰같은 것도 진짜로 할 수 있는 그런 긴급한 상황에 이용할 수 있는 기술이요.”

“미디어는 너무 시끄럽고 번잡스럽다는 생각이 들어요. 인간의 본연, 본성을 해치지 않는 방향으로 발전하는 것이 좋을 것 같아요. TSI가 바로 그것을 향해가는 것이라 생각해요.”

“입는 컴퓨터처럼 어디서든지 지니고 다닐 수 있는 가볍고 가지고 다니지 않는 것처럼 느껴질 정도로 편하고... 눈에 카메라가 들어있는 것처럼 되어서 눈만 한번 깜짝하면 상대방을 찍을 수 있는 기술로까지 발전했으면 좋겠어요.”

“교육 쪽으로 미디어 개발해야 할 것 같아요. 동영상 강의 등을 TSI 기술을 이용하면 더 실감나게 만들 수 있을 것 같아요.”

“엄마가 공부하라고 잔소리하면 나대신 아바타처럼 책상앞에 앉혀놓고 싶어요.”

“부모님이나 주변 사람들이 돌아가실 후에도 TSI기술을 통해 보고싶을 때마다 영상이나 음성을 불러올 수 있기를 바라요.”

“승마나 골프 같은 고급 스포츠를 TSI기술을 통해 저렴한 비용으로 실제로 하는 것처럼 연습할 수 있을 것 같아요.”

“월드컵이나 올림픽, 볼쇼이 발레단이 오면 일정한 금액을 지불하고 내 방 안에서 보는 것처럼 볼 수도 있을 것 같아요. 또 TSI기술을 이용하면 온라인 저널리즘에 적용해서 시청자들이 기사를 클릭을 하면 취재 상황을 그대로 체험하게 되는 거예요. 그러면 사적미디어 개인 미디어가 정말로 가능해지는 거죠, 내 블로그를 방문한 사람은 내가 오늘 어디를 방문했는지를 다 알게 되는 거예요.”

“영화를 볼 때나 요리를 할 때 이용할 수 있을 것 같아요. 밤늦게 혼자 볼 때 MSN에서 친구 불러내듯이 친구를 불러내서 같이 보고 싶어요.”

“집안 인테리어 꾸미기에도 응용할 수 있을 것 같아요. 이사를 하거나 새롭게 인테리어를 바꿀 필요 없이 싸이월드 미니룸처럼 가상으로 벽지를 바르거나 인테리어를 바꾸는 거죠.”

“아파트촌에 사는 아이들은 TSI기술을 통해 순간적으로 집 안에서 운동장으로 환경을 바꿔서 노는 것처럼 재미를 추구

할 것 같아요.”

“무시무시한 게임들도 가능해질 것 같아요. 실제로 누군가를 죽이고 칼로 찌르는 듯한 쾌감을 얻을 수 있는 게임이 나타날 것 같아요.”

“아바타처럼 자기와 똑같은 분신을 만들어서 내가 지금 할 수 없지만 하고 싶은 일을 하게 하는 거예요. 사전체험을 하는 거죠.”

“저는 아무래도 게임이나 인터넷 쇼핑을 할 때 좋을 것 같아요. 인터넷 쇼핑할 때는 아무리 거기에서 사진을 찍어서 올려도 잘 모르니까. 게임은 친구들과끼리 가상공간에서 만나서 서로 총질하고 싸우면 얼마나 좋을까? 회사갔다 와가지고 짜증나고 집에 와서 집에 와서 부장님 얼굴 입력해가지고 열심히 팬다던지 그렇게 스트레스 해소에 좋을 것 같아요.”

“영화 만들 때도 텐저블이 오면 쉽게 만들 수 있을 것 같아요. 블루 스크린에 놓고 CG 입히는 게 영화의 태반인데 블루 스크린이 아니라 정말 그렇게 배우들 연기할 때도 그렇게요.”

“DVD 같은 거 보면 공연 실황이라고 돼 있잖아요. 그런 걸 안경처럼 쓰면 제가 그 공연장 안에 있는 거예요. 보고, 실감나게. 그런 게 나왔으면 좋겠어요.”

“그런 거(안경) 쓰면 내가 A석에 있게 되고, 연예인도 가까이서 보고. 또 생각해 봤는데, 솔로인 사람들은 그거 쓰고 앞에 사람이랑 혼자 헛소리 하는 거예요. 가상 인물하고, 연예인하고 대화하고 막 그런 거.”

“사회 시간에 지도 같은 걸 그리는데 칠판 누르면 지도가 다 나왔으면 좋겠어요.”

“게임에는 좋을 것 같아요. 왜냐하면 지금 제가 미국 NBA 명예의 전당의 게임 룸에 있다고 하면 가서 착용을 하면 가상공간에서 실제로 대 스타들과 농구를 할 수 있고, 그런데 그런 것을 생각하면 게임 같은 산업에는 확신이 있다고 하지 않을지, 저도 다른 건 여러 가지가 우려가 되지만 게임할 때는 확실히 좋을 것 같아요. 격투기 게임이라든지..”

“외국인이랑 대화할 수 있을 거 같아요. 음악회 하면 가상으로 만나서 합주회를 해볼 수 있을 거 같고요.”

5. 연구결과 및 논의

본 연구에서는 실감공간에 대한 청소년의 반응을 바탕으로 향후 기술 개발 방향에 대한 조언을 하기 위하여 총 41명의 학생을 대상으로 소집단 포커스 그룹 인터뷰를 시행하였다. 청소년들이 자주 사용하는 미디어의 종류와 이유, 미

디어 사용에서 느끼는 불편한 점, 그들이 상상하는 미래형 미디어의 모습과 실감공간기술에 대한 반응을 묻고, 그 결과를 유형화하였다.

연구 결과 포커스 그룹 인터뷰 참가자들은 자주 사용하는 미디어로 휴대폰과, 인터넷, MP3, 활자 매체 등을 꼽았다. 활자매체의 장점으로는 높은 몰입도를, 뉴미디어의 장점으로는 편리한 인터페이스와 이동성, 습관적 이용 등이 제시되었다. 특히 활자 매체에 대한 강한 선호는 스무 살 이상의 대학생 집단에서만 선별적으로 나타났다.

뉴미디어 사용에서 느끼는 불편한 점으로는 인터페이스의 문제, 작은 용량과 빨리 닳는 배터리, 느린 속도, 미디어에 의존하게 되는 강박증적 증세, 사생활 침해의 문제와 대인관계유지에 있어서의 부작용, 높은 이용료 등이 제기되었다. 특히 하루에 100건 이상의 문자를 주고받는 등 휴대폰을 항상 휴대하는 어린 청소년들일수록 인터페이스와 작은 용량, 쉽게 닳는 배터리에 대한 불만을 강하게 표시했다. 상대적으로 휴대폰에 비해 인터넷에 대한 불만은 덜한 것으로 나타났으나 사생활 침해 및 대인관계유지 부작용이 인터넷 사용의 주요 단점으로 제기되었다. 또한 인터뷰 참가자들은 휴대폰과 인터넷 사용으로 인해 불필요한 미디어 이용 행위를 지속해야만 하는 강박증에 대해서도 토론했다. 이들은 일상생활이 미디어 이용에 의해 방해받고 있으며 미디어 이용으로 인해 불필요한 '필요'가 생겨나고 있다고 지적했다.

미래형 미디어에 대한 바람은 기존 미디어의 단점이 보완, 개선되는 측면에서 제시되었다. 더욱 편리해진 인터페이스와 기존 뉴미디어의 장점이 접목되는 방향의 미디어 통합도 요청되었다. 즉 휴대폰의 장점으로 제기되었던 이동성과 인터넷의 장점인 편리한 인터페이스가 결합되기를 바라는 것으로 나타났다. 또한 미디어의 크기가 아주 작아져 신체의 일부가 되거나 미디어가 없는 것처럼 느껴지는 형태로 발전했으면 좋겠다는 의견도 있었다.

그러나 실감공간기술에 대해서는 긍정적인 반응보다는 부정적인 반응을 수적으로 우세해 주목을 끌었다. 진화된 형태의 미디어에 대해 긍정적인 반응을 보일 것이라는 예상과는 달리 실감공간기술이 기존의 면 대 면 대인관계를 파괴할 것이며 사생활을 침해하고 건강에 부정적인 영향을 미칠 것이라는 등의 거부감과 공포를 구체적으로 피력한 것이다.

임정수(2005)는 매체 도입기에 나타난 두려움에 대한 연구 논문에서 혁명적 변화와 진화적 변화를 중재하는 메커니즘으로 '두려움(fear)'이란 개념을 제시한 바 있다. 그는 윈스턴(1986)이 기술 도입에 따른 세 차례의 변형을 설명하는 과정에서 중요한 개념으로 도입한 "급진적 잠재성의 억압¹⁾"을 들어 '단절에 대한 두려움'이 급진적 변화의 억압기제로서 가능하며 역사의 연속성을 유지하게 하는 두려

움이라 지적했다. 즉 사람들이 새로운 매체에 대해 갖는 두려움과 이로부터 발생하는 두려움에 대한 대응은 혁명적 변화의 가능성을 억압하여 기존의 질서와 새로운 질서가 공존하는 기간을 늘림으로써 미시적 차원에서 단절적 역사의 경험을 완화시키는 기능을 하는 것이다. 그 대응은 기존의 가치에 대한 의미 부여가 핵심적이며 때로는 전통적 가치의 교육과 같은 소극적인 방법이 때로는 검열과 같이 적극적인 방법이 채택되기도 한다.

연구 결과 나타난 실감공간 기술에 대한 부정적인 반응도 이러한 맥락에서 이해될 수 있을 것 같다. 인터뷰 참가자들이 피력한 두려움은 뉴미디어 도입과 함께 반복되는 현상이며 이것은 새로운 현상이 아니다. 두려움은 기존 질서와 새로운 질서가 공존하는 기간을 연장시킴으로써 완충재로서 기능한다. 따라서 향후 기술 개발과정에서 실감공간기술의 긍정적인 면모에 대한 홍보가 필요하며 수용자들의 바람과 신기술에 대한 공포감을 이해하고 이를 기술 개발 방향 설정에 적극적으로 반영하는 자세가 요청된다고 하겠다.

참고문헌

- [1] Anderson Ahnsen et.al., <Mass Communication Research Methods> 1998
- [2] Morgan DL. <The Focus Group Guidebook; Focus Group Kit1> Sage Publication 1998
- [3] Morgan DL., Scannell AU <Planning Focus Groups: Focus Group Kit2> Sage Publication 1998
- [4] 김미라(2006). HDTV 조기 수용자의 능동적 미디어 이용행태에 관한 연구
- [5] 성동규, 임성원(2006). 수용자 특성에 따른 휴대폰미디어 콘텐츠 활용 연구: 위성 DMB 초기 수용자의 이용행태를 중심으로
- [6] 손승혜(2005). 글로벌 텔레비전 시대의 수용자 능동성: 심층 인터뷰를 이용한 한국의 초국가적 위성방송 시청자 사례연구
- [7] 이시훈(2005). 시청자 특성, 미디어 이용과 위성 DMB의 수용: 지역 시청자의 인식과 평가를 중심으로
- [8] 임정수(2005), 매체 도입기에 나타난 두려움에 대한 연구: 혁명적 변화와 진화적 변화의 중재기제로서의 두려움
- [9] 최용준(2004). <디지털 방송 정책과 수용자> (KBI연구 04-06) 한국방송영상산업진흥원

1) 기술의 발명에서 생산으로 나아가기 위해 '급진적 잠재성의 억압'이 개념된다. 발명된 기술 장치가 시장에 수용되기 위해서는 기존 사회의 질서와 정서를 급진적으로 붕괴시키는 기술 장치의 잠재성을 억누르는 사회적 제약이 가해지는데 이러한 억압은 매체사에서 되풀이 되어 왔다. 급진적 잠재성에 대한 억압은 사업체와 사회기관 등의 기존 사회구조와 제도를 유지케 하며, 사회의 각 부분이 새로운 기술 장치를 흡수할 수 있도록 변화와 확산의 속도를 늦추는 기능을 한다.