

# 디지털 컨버전스에 최적화된 공적융합공간 개발 시론

## A Preliminary Study on Public Convergent Space optimized for the Digital Convergence Era

**Author** 김동섭 Kim, Dong-Seop / 정회원, 서울예술대학교 실내디자인과 외래교수, 디자인공예학 박사

**Abstract** In the Digital Convergence era, the center of social networking is moving into on-line space. This means also that space for public is moving into the on-line space. Along with this, spaces in commercial area, offered as attraction factors, are taking a role as a public space. So, this paper defines these spaces mentioned above as public space and the like. Liberal and affluent communication of Digital Convergence has caused in new spatial cognitions such like, constant social space, flowing space, temporary space, and multiple space. This means the hybridization of on-line and off-line space and the advent of public convergent space. However, it is on-line-centered convergence and has positive effects and negative effects on relationship. This paper suggests the optimization of public convergent space to solve the problems and make better a public space for relationship.

For achieving this, social disclosure is grasped as the common way to start relationship both off-line and on-line, and it is proved that social disclosure has three characters such as self-presentation, corporeality, and subjectivity. Subsequently, the differences of the roles of off-line and on-line space are separated by each individual character. These are self-presentation of performance vs. storytelling, corporeality of embodiment vs. disembodiment, and self-subjectivity vs. inter-subjectivity. By recognizing that there are multilevel spectrums between the formers and the latters, this paper presents the direction of the spatial configuration of public convergent space which offers the right of manipulation of self-disclosure. It will be used for presenting the prototype of public convergent space.

**Keywords** 디지털 컨버전스, 공적공간, 공간인식, 공간구성, 자기노출  
Digital Convergence, Public Space, Spatial Cognition, Spatial Configuration, Self-disclosure

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경과 연구목적

통신시설의 발달이 근대 도시의 형태와 규모에 영향을 주었듯이 디지털 미디어에 의한 소통방식의 변화로 현대 도시는 더욱 고밀도화되고 규모는 확장되었다. 커뮤니케이션 기술의 발달은 물리적 환경의 변화에 영향을 미치는 중요한 요인 중 하나이다.

스마트폰의 형태와 사용에 익숙해진 사람들의 행태변화가 미디어 디바이스에 대한 새로운 인식으로 이어져 전면터치 스크린과 심플한 형태를 가진 다른 전자제품이 많이 등장했듯이, 디지털 컨버전스 혁명이 공적공간에서 사람들의 행태, 공간인식, 공간형태에도 어떤 새로운 변화를 일으키고 있을것이라 판단된다. 그러나 본 연구를 위해 여러 학자들의 선행 연구들을 고찰한 결과 디지털 컨버전스와 관련된 공간 안에서의 인간행태와 공간인식

의 큰 전환을 확인할 수 있었으나, 공간형태의 변화에 대한 연구는 찾기가 쉽지 않았다. 이 현상에 주의를 기울이고 새로운 소통의 시대에 적합한 공간구성에 대한 시론(試論)을 개념화하고자 한다.

### 1.2. 연구의 범위 및 방법

이 연구는 구상적 모델의 제시가 아니라 개념적 가이드라인을 제시함으로써 향후 구체화된 프로토타입(prototype)을 도출하기 위한 본 연구에 대한 사전 연구의 성격을 지닌다. 타분야에서 선행된 연구결과를 고찰하고 그 결과를 바탕으로 공간구성의 방향성을 세밀하게 제안함으로써 기존 인문학 연구들과 차별화하고 공적공간디자인에 실제적 도움을 주고자 하는데 그 목적이 있다.

선행 연구자들이 도출한 새로운 공간인식과 영향력에 대한 연구가 대부분 설문조사를 바탕으로 한 상향식(bottom-up approach)인 것을 고려하여 이 연구는 하향

식(top-down approach) 접근방식을 택하였다. 먼저, 공공공간의 쇠락과 공적공간의 등장을 심도있게 다루어 공공을 위한 공간개념이 공적공간으로 변화했음을 알린다. 그 다음으로 디지털 컨버전스의 영향력에 의한 새로운 공간인식의 출현을 알리고 이것의 혼재적 특성을 공적융합공간의 출현으로 해석한다. 나아가 온라인 공간과 오프라인 공간의 융합이라는 보편화된 이해를 넘어서 자기노출(self-disclosure)의 조정이란 관점에서 공적융합공간의 최적화를 지향한다. 자기노출이라는 사회적 교류의 방식은 온라인 공간과 오프라인 공간 모두에서 공통된 특징임을 밝히며, 두 공간에서 나타나는 자기노출의 특성 차이를 인식하고 이것을 개인적 선호도의 차이를 반영할 수 있는 다양한 단계의 스펙트럼으로 규정한다. 그 단계의 다양성을 기반으로 사용자가 자율적으로 선택하고 조정할 수 있는 공간구성을 공적융합공간의 최적화에 이르는 방법으로 제시한다.

## 2. 디지털 컨버전스와 공적융합공간의 출현

### 2.1. 디지털 컨버전스와 풍부한 소통

‘컨버전스(convergence)’란 사전적 의미로는 ‘여러 기술이나 성능이 하나로 융합되거나 합쳐지는 일’을 뜻한다.<sup>1)</sup> 기술적으로는 MIT 니그로폰테 교수가 1979년 최초로 방송, 컴퓨터, 출판 등의 융합의 필요성을 주장하면서 미디어 컨버전스로 정의한 것으로부터 시작되었다.<sup>2)</sup> 현재는 영상·음성·데이터 등 디지털 기술 기반의 여러 제품이나 서비스가 단말기·서비스·네트워크의 제약 없이 자유롭게 융합하는 현상을 의미한다.<sup>3)</sup> 디지털 컨버전스는 기존 제품의 디지털화 단계로 시작해서 디지털 제품 간의 융합 단계로, 그 후 광대역 네트워크로의 통합이라는 3단계 발전 과정을 거치면서 진화했다. 이는 디지털 컨버전스의 의미가 물리적인 융합에서 시작해서 비물리적인 소통으로 확장되었음을 보여준다. 좀 더 구체적으로 최근의 디지털 컨버전스란 양방향성 커뮤니케이션을 구현시킨 컴퓨터 네트워크에 ‘이동형 통신망’이 결합되어 탄생한 미디어환경<sup>4)</sup>이다. 이에 따라 디지털 컨버전스는 3C, 즉 컴퓨팅(computing), 커뮤니케이션(communication), 콘텐츠(contents)를 포함하는데,<sup>5)</sup> 여기에 최신의 흐름을 반영하자면 이동성(mobility)이 추가 되어야 할 것이다. 사용자는 디지털 컨버전스 시대를 살면서 이동 중에도 끊임없이 3C 기술을 활용할 수 있게 되었으며 이를 통

해 시공간의 장벽을 넘어 소통한다.

결과적으로 디지털 컨버전스에 의해 확장된 ‘자유롭고 풍부한 소통의 환경’은 사용자 주체적 콘텐츠의 생산과 공유가 활성화되고, 소셜미디어(특히 SNS와 마이크로블로그) 확산의 원인이 되었다. 이런 이동성 중심의 디지털 컨버전스가 공간인식과 활용에 미치고 있는 영향력에 대해 고찰하고자 한다.

### 2.2. 공공을 위한 공간의 변화와 새로운 공간인식

#### (1) 공공을 위한 변화

도시에서 광장의 역사의 시작은 그리스 시대의 아고라로부터 시작한다. 아고라는 사전으로 보면 ‘귀족의 모임에 대비되는 일반인의 모임’으로 소개되어 있으며, 이 단어는 ‘아게이로(모인다)’에서 파생된다<sup>6)</sup>. 이는 아고라는 일반인들의 정치적 활동을 위한 장소였으며, 지배를 받는 일반시민 간의 상호교류의 장소라는 것을 뒷받침한다. 고대 그리스 아고라와 유사한 특성을 갖는 로마시대의 포럼(forum)은 초기에는 시장터를 의미했으나,<sup>7)</sup> 후에 성인 남자들의 합법적 민회인 코미디아가 열리는 꼬미시움(comitium)이라는 장소가 존재하게되면서 더욱 적극적으로 정치적인 색채를 지니게 되었다.<sup>8)</sup> 그러나 공화정 말부터 공직자의 사택에 거대한 규모의 관청을 짓고 넓은 숲과 산책로를 만드는 사치를 허용하였다. 이때부터 귀족들이 공적인 시설을 전유하는 과정이 시작되었다.<sup>9)</sup>

그리스 아고라, 로마의 포럼은 고대 여론 형성의 장인 반면 봉건시대인 중세에는 광장이 거의 형성되지 못하다가 중세말 13~14세기 옥외 대중설교가 일반화되면서 나타났다. 시민사회가 발달하면서 공식행사의 장이 조성되었다.<sup>10)</sup> 시민사회의 발달과 함께 형성된 르네상스 도시의 광장들은, 공개적 처형이 진행되는 장소가 되고, 국가 정책을 발표하는 장소가 되는 등 시민들은 단순 참여자의 범주를 벗어나지 못했다.<sup>11)</sup> 1789년 정치적인 도시개발의 결과로 19세기 중반 파리는 광장대신 카페와 공원에서 새로운 형식의 공적 생활이 등장했다. 그러나 상품 자본주의(백화점의 등장으로 인한)와 그 결과로 인한 세속적 믿음은 공공 문화를 유지하는데 절대적인 사회적 상호작용의 형성을 방해했다.

1920년대 베를린은 전기조명이 상업적 광고나 사인에

1) 국립국어원제공, 네이버 국어사전

2) 류현성, IT 신화는 계속된다, 휴먼비즈니스, 2008.10, p.301

3) 시사상식사전, pmg 지식엔지니어스, 2012

4) 김관규, 컨버전스 미디어 환경에서 블로거의 발신행위와 공간인식에 관한 연구, 사회과학연구 제17권 3호, 2010, p.162

5) Britannica.com, Digital Convergence

6) 김창성, 아고라와 포럼 - 도시구조와 정체-, 도시인문학연구 Vol. 1 No.2, 2009, pp.155-192

7) Fredouille, J. Dictionnaire de la Civilization Romaine, Larousse, 1999, p.111 ; 김창성, 아고라와 포럼 - 도시구조와 정체-, 도시인문학연구 1, no.2, 2009, p.176에서 재인용

8) 네이버 백과사전

9) 김창성, pp.137-138

10) 이은기, 르네상스 광장과 미술, 그리고 정치이념, 미술사학 Vol.13 1999, p.43

11) 이은기, 르네상스 광장과 미술, 그리고 정치이념, 미술사학 Vol.13, 1999, p.52

널리 활용되기 시작하면서 초기 단계부터 미디어에 기반을 둔 상품공간의 특징이 더욱 확실하게 나타났다. 이때부터 미디어에 의한 강력한 스펙터클의 시대가 시작되었다. 미국에서는 포디스트(Fordist)들이 광고와 라이프스타일 마케팅을 통해 새로운 이미지 정치를 시도함으로써 대량소비 라이프스타일이 개척되었다.<sup>12)</sup> 상황주의자 기드보(Guy Debord)에 의하면 미디어의 출현은 상품 자본주의에 의해 공공공간이 지배당하고, 시민들을 구경꾼으로 전락시키는 상징이었다. 그리고 결국 광장은 관주도의 행사, 거대 자본의 행사, 단순한 휴식의 장소로 전락한다. 그리고 쌍방향적인 소통의 장이었던 광장의 기능은 결국 단방향 소통 미디어인 TV로 대체된다. 이로써 대중은 완전히 수동적인 관객으로 전락한다.

공공공간의 쇠락 하에서 공적공간의 의미는 공공공간보다는 넓은 의미로 사용된다. 일반적으로 공공공간은 정부기관의 소유로 민간에게 개방된 공간을 의미한다. 그러나 대형 상업시설 내에도 대중을 위해 개방된 공간을 위한 공간을 마련하는 것이 일반적이다. 이렇게 상업공간과 공공공간의 결합은 보편적인 특성이 되고 있다. 따라서 엄밀한 이분법적 공간구분은 실제로 어려운 일이 되었다.

현재에는 디지털 컨버전스의 대표적인 미디어인 스마트폰이 오프라인 공간을 시공간을 초월한 풍부한 사회적 교류의 장으로 변화시키고 있다. 스마트폰은 초소형 컴퓨터로서 디지털 컨버전스의 3C에 이동성을 더한 결합이 사회에 미치는 파장은 핸드폰의 등장과는 뚜렷이 구별되는 또다른 혁명이라 할 수 있다. 이 혁명은 사람들의 소통방식과 행위를 크게 변화시킴으로써 공적공간에서 새로운 공간인식이 나타나는 계기가 되었다.

## (2) 새로운 공간인식

### 1) 항시적 사회공간과 흐름의 공간

모바일 미디어를 휴대하게 되면 지인들과 항시적 사회공간에 공존할 수 있다. 비록 현재 통화하는 상태가 아니라고 할지라도 상시 접촉(perpetual contact)과 연계된 현존(connected presence)<sup>13)</sup>을 통한 분위기상의 공존(ambient virtual co-presence)<sup>14)</sup>이 가능해진다.

이런 현상은 컨버전스 미디어시대가 되면서 더욱 강화되어 다양한 콘텐츠를 교환하면서 자유로운 소통이 가능한 가상의 공간이 등장하게 되었다. 이를 통해 사용자들의 활동을 중심으로 시공간을 조정하는 현상이 나타나게

되었다. 사전 스케줄링에서 자유로워지고, 일부 오프라인 공간에서의 만남을 대체할 수 있게 되면서, 일상생활의 시공간을 효율적으로 조정<sup>15)</sup>하는 시공간의 미세조정(micro-coordination)<sup>16)</sup>이 가능하게 되었다.

미세조정이 극단적으로 작동할 경우, 모든 일정이 순간순간 상황에 따라 변화하는 ‘실시간 생활양식(real-time lifestyle)’<sup>17)</sup>도 가능하게 된다. 이 때, 사용자는 상황의 변화에 맞춰 연속적인 과제(continuous project)<sup>18)</sup>를 수행하는 것과 같기 때문에 공간을 단절없는 연속적인 흐름의 공간으로 인식된다.

### 2) 일시적 공간과 다중적 공간

디지털 컨버전스 시대에는, 장소의 논리가 인간활동의 본질을 규정하는 ‘공간적으로 고착된 시간(spatialized time)’에서 ‘일시적으로 형성된 공간(temporalized space)’으로 전환된다.<sup>19)</sup> 예를 들어, 도서관에서는 책을 읽고, 식당에서는 밥을 먹고, 침실에서는 잠을 자는 등 사용자는 장소를 구성하는 질서에 대체로 순응해야했다. 그러나 유무선 통합 네트워크에 의해 인간활동의 본질이 장소를 규정하는 방식으로 변화되었다. 공간은 인간의 활동과 상호작용에 의해 장소로 변화하게 되는데, 유무선 통합 네트워크는 ‘공간의 장소화’를 원격으로 이뤄질 수 있도록 한다.<sup>20)</sup> 커피숍에서 무선랜을 이용해 학교도서관에 접속하면 책을 읽을 수 있는 도서관이 되고, 쇼핑몰에서 친구와 영상통화를 하면 그곳은 친구와 의사소통을 위한 배경이 된다.

이처럼 모바일 미디어는 공간에 복잡한 새로운 층위를 더함으로써 공간의 장소적 특성이 변화되도록 한다. 동일한 공간에서 사용자들은 서로 다른 장소성을 경험할 수 있는 것이다. 이 경우 공간은 본질적인 특성이나 고유한 맥락을 상실하고 ‘다의적 장소성’, 즉 ‘다중적 공간’이 출현하게 된다.<sup>21)</sup>

12) M. Scott, "The politics of public space in the media city" in First Monday, Special Issue no.4, 2006(Feb)

13) Licoppe, C., Connected presence: The emergence of a new repertoire for managing social relationships in a changing communications technoscape. Environment and Planning D: Society and Space Vol.22, 2004, pp.135-156 ; 리치 링, 모바일 미디어와 새로운 인간관계 네트워크의 출현, 배진한 역, 커뮤니케이션북스, 2009, p.5 재인용

14) 황우성·유지연, 모바일 커뮤니케이션으로 인한 도시 공적공간의 변화, 공간과 사회 통권 24호, 2005, p.92

15) 휴대전화를 이용해 약속장소나 약속시간을 융통성 있게 잡는 등, 휴대전화가 일상생활의 여러 일들의 세부적 조정을 담당하는 모습을 지칭함. 리치 링, 모바일 미디어와 새로운 인간관계 네트워크의 출현, 배진한 역, 커뮤니케이션북스, 2009, p.3

16) 모바일 발달에 따라 거대한 노드나 운영조직의 필요없이 사용자간 상호작용이 가능해짐에 따라 미세조정 아이디어가 출현했다. ; Ling, R. and Yttri, B., Hyper-coordination via mobile phones in Norway, In Katz, J. and Aakhus, M. (eds.) Perpetual contact: Mobile communication, private talk, public performance. Cambridge University Press, Cambridge, 2002, p.6

17) A. M. Townsend, Life in the real-time city : Mobile telephones and urban metabolism, Journal of Urban Technology Vol.7 No.2, pp.85-104 ; 황우성·유지연, 모바일 커뮤니케이션으로 인한 도시 공적공간의 변화, 공간과 사회 통권 24호, 2005, p.89에서 재인용

18) Kopomaa, Mobile Phones, Place-centred Communication and Neo-community in Planning, Theory and Practice Vol.3 No.2, 2002, p.243

19) Zwick & Dholakia, Mobile Technologies and Boundaryless Sapces : Slavish Lifesytles, Seductive Meanderings, or Creative Empowerment?, H.O.I.T., 2003

20) 황우성·유지연, 모바일 커뮤니케이션으로 인한 도시 공적공간의 변화, 공간과 사회 통권 24호, 2005, p.89

21) 황우성·유지연, op. cit., p.89

### (3) 공적융합공간의 출현과 최적화의 필요성

#### 1) 공적융합공간의 출현

현재 우리 삶 가운데서 진행되는 디지털 컨버전스는 커뮤니케이션 매체가 환경이 되고 있는 것이 특징이다.<sup>22)</sup> 그것은 오프라인공간과 온라인의 혼재된 형태로 나타난다. 그러므로 온라인 공간과 오프라인 공간이 자유롭게 상호 침투하는 상태는 이제 더 이상 두 공간의 연동이라기보다는 하나의 융합한 공간으로 인식하게 된다.

디지털 컨버전스에 의해 등장한 융합적 공간의 핵심은 '자유롭고 풍부한 소통'이다. 사람들은 원활한 소통을 위해서는 오프라인 공간과 온라인 공간을 구분짓지 않는다. 두 공간을 사용자-주체적으로 자유롭게 혼용하는 것에 익숙해져서 두 공간의 차이를 구분할 필요를 느끼지 못하는 상태에 이른 것이다. 그러나, 디지털 컨버전스 시대의 사회적 교류는 온라인 중심의 사회적 교류라고 할 수 있다. 이 결과가 실제 사회적 교류에 긍정적인 영향만 끼치는 것은 아니다.

#### 2) 온라인 중심 사회적 교류의 문제

##### • 마음을 나눌 친구의 부재

디지털 컨버전스 시대의 신뢰는 휴대폰이 없던 시대나 휴대폰을 사용하던 시대에 비해 나아졌을까? 미국 일반 사회조사(General Social Survey ; GSS)에 의하면 미국 국민들을 대상으로 조사한 결과, 중요한 문제를 상의할 수 있는 사람의 숫자가 1985년에 2.94명에서 2004년에는 2.08명으로 약 삼분의 일이 감소했다.<sup>23)</sup> 그 후 2008년 PEW Internet의 조사에서는 다시 1985년의 수치가 회복되었다고 한다.<sup>24)</sup> 연구자들은 이 시기를 인터넷과 핸드폰이 활발하게 사용된 시기로 규정한다. 그러나 그것을 성과라고 여기기에는 부족한 부분이 있다.

온라인 경제 전문 매체 비즈니스인사이드는 대표적인 SNS인 페이스북에서 이용자의 평균 나이가 38세이고 주 평균 이용 시간이 6시간 33분에 이르는 것으로 발표했다. 인터넷 설문조사 업체 '퓨(PEW)'에 따르면 페이스북 이용자의 평균 '친구' 수는 229명에 이른다고 한다.<sup>25)</sup> 한 개인이 온라인 사회적 교류에 이렇게 많은 시간과 노력을 들이는데도 실제 마음을 터놓고 얘기할 수 있는 한 사람이 고작 3명 정도라는 것은 너무 초라한 결과가 아닐 수 없다. 그럼에도 불구하고, SNS가 가진 항시적 연결과 집단 소통의 장점은 실제 사회적 관계에서 강한 친밀감을 형성하는데 효

과적으로 활용될 수 있는 가능성을 발견할 수 있다.

##### • 참여 과잉의 비극

1968년 생물학자 개릿 하딘(Garrett Hardin)의 논문 "공유지의 비극"에서 개인주의적 사리사욕은 결국 공동체 전체를 파국으로 몰고 간다는 것을 이론을 전하고 있다. 그는 무료로 공유되는 한 목초지의 예를 드는데, 소치는 목동들은 그곳에서 가능한 한 자기 소를 더 많이 키우려고 할 것이다. 그렇게 할 경우 소는 넘쳐나서 풀이 고갈되어 모든 소가 죽게되는 현상이 발생할 수 있다.<sup>26)</sup> 즉, 자기 이익과 권리를 지나치게 추구할 경우, 자신을 포함한 공동체 모두가 피해를 입게 된다는 교훈을 준다. 흔히 온라인은 물리적 기반이 아니기 때문에 이런 공유지의 비극이 발생하기 어렵다고 생각할 수 있다. 그러나 전세계 인터넷 사용자가 19억명나 되어도 실제로는 수많은 개방형 네트워크들이 존재하기 때문에 한 개인이 하나의 커뮤니티 혹은 그룹에서 열성적으로 활동하기는 아주 어렵다. 제인 맥고니걸에 의하면 이 숫자가 대략 2억 건 이상이라고 하는데, 그렇게 따지면 한 그룹에 대략 9.5명이 속한 셈이니 군중이 힘을 발휘하기에는 어려운 구조다.<sup>27)</sup> 참여형 네트워크는 조성하기는 매우 쉽지만 관리비용이 저렴해지는 만큼 유지하기는 어려워진다.

일반인들도 개인들의 네트워크 관리에 많은 시간을 들여 심혈을 기울이지만 기대만큼 도움이 되거나 친밀한 인간관계를 형성하기는 어렵다. 그러면서 개인의 발전을 위해 할애할 많은 시간을 그곳에 소비하는 것이 현실이다.

##### • 과도한 프라이버시 침해

대학내일 20대연구소는 2012년 8월 30일부터 9월 11일까지 전국 4년제 대학에 재학 중인 남녀 대학생 835명을 대상으로 평균 SNS 시간 및 그만두고 싶었던 사유를 조사한 결과, 조사 결과 응답자의 68%가 SNS를 그만두려고 한 적이 있는 것으로 드러났다. 그만두려고 한 이유에 대해서는 '사생활 노출'이 31%로 가장 높았으며 '시간 허비'와 '흥미가 떨어져서'가 뒤를 이었다.<sup>28)</sup>

사생활의 노출은 자기개념의 명료화, 친밀감과 신뢰감 형성, 네트워크의 확장이라는 긍정적 효과가 있다. 반면에 프라이버시의 공개는 사생활 간섭, 부정적 노출, 사회적 관계의 악화로 이어질 수 있다. 이것에 관하여 3장 3.1.절 (2)항의 자기노출의 긍정적·부정적 결과에서 더욱 상세히 설명하고자 한다.

### 3) 최적화의 필요성

온라인 공간은 소셜미디어와 같이 활발한 사회적 교류

22) 이호규, 디지털 컨버전스의 커뮤니케이션 이론적 의미와 문화적 특성, 정보통신정책연구원, 2010, p.8

23) McPherson, M., et al. Social isolation in America: Changes in core discussion networks over two decades, *American Sociological Review* Vol.71, 2006, p.353

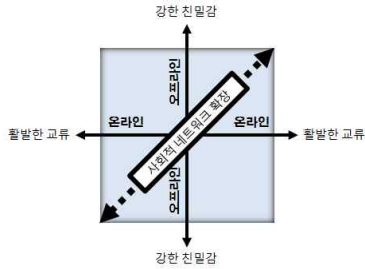
24) Hampton, K. N., Sessions, L. F., Her, E. J., & Rainie, L. Social Isolation and New Technology: How the Internet and Mobile Phones Impact Americans' Social Networks, PEW Internet, 2009, pp.55-56

25) 장원준, 페이스북 이용자 평균 38세 친구 229명... 주 6시간 이용, 조선일보, 2012.05.22

26) Hardin, Garrett. *The Tragedy of the Commons*, science, Vol.162 no.3859, 1968, pp.1243-1248

27) 제인 맥고니걸, 누구나 게임을 한다, 김고명 역, RHK, 2012, p.317

28) 대학내일20대연구소 주관, 대학생들이 SNS를 그만두려고 하는 이유는?, 대학내일20대연구소(20slab.naeilshot.co.kr), 2012.10.18.



<그림 1> 온라인 공간과 오프라인 공간의 융합의 최적화의 필요성

를 촉진하는 지원성이 탁월하나, 물리적 접촉이 없이는 깊이 있는 친밀감 형성이 어렵다. 사회적 관계의 확장은 친밀감과 같은 관계의 깊이뿐만 아니라 활발한 교류를 통한 교류의 확장이 동시에 이뤄져야 한다. 이런 관점에서 온라인 공간과 오프라인 공간은 융합되어야 한다. 여기에 대해서 어느 공간이 더 중요한가는 큰 의미가 없으며 어느 공간에 중점을 두느냐는 맥락과 선택의 문제일 뿐이다. 따라서 이 논고에서는 온라인 공간의 영향력에 의한 오프라인 공간의 기능 약화에 대한 문제들을 제기하고 이를 바탕으로 오프라인 공간 중심으로 공적융합공간 최적화의 필요성을 제기하고자 한다.

### 3. 공적융합공간의 최적화 전략

이 장에서는 오프라인과 온라인 공간의 사회적 교류의 공통행태인 '자기노출'을 소개하고 양자의 자기노출의 차이를 설명한 후, 이것의 방식을 고찰함으로써 공적융합공간 최적화의 방향성을 탐색하고자 한다.

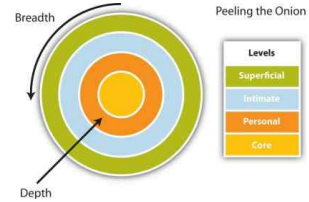
#### 3.1. 최적화의 핵심 개념 : 자기노출의 조정

(1) 오프라인 · 온라인 사회적 교류의 공통점 : 자기노출

##### 1) 자기노출의 개념

자기노출(self-disclosure)은 친밀감과 신뢰감을 형성하는 데 있어 온라인 공간과 오프라인 공간 모두에서 유용한 개념이다. 심리학에서는 두 사람의 관계가 깊어지는 아주 기초적인 단계로 설명된다. 자기노출에 관하여 심리학 분야에서 잘 알려진 사회적 침투이론으로 좀 더 상세히 설명하고자 한다. 이는 정신분석학자 얼윈 알트만과 달마스 테일러(Irwin Altman & Dalmás Taylor)가 개발한 이론으로서 관계가 발전할 때 사람들 사이의 커뮤니케이션은 상대적으로 얇은 비친밀적 수준에서 더 깊고 더욱 사적인 수준으로 이동한다고 주장했다.

사회적 침투이론(social penetration theory)은 양과 유추이론으로 잘 알려져 있다. 시간이 흐르고 친밀성이 증가할수록 개인은 자신을 이루고 있는 여러 층을 점진적으로 자신을 노출한다. 깊이(depth)와 너비(breadth)는 양과 모델과 관련이 있다. 한 뾰족한 것이 양파의 층을 뚫



<그림 2> 양과 비유를 통한 너비(breadth)와 깊이(depth)의 차이<sup>29)</sup>

고 들어간다고 가정했을 때, 친밀성의 수준(깊이)와 개인이 나누기로 선택한 삶의 범위(너비)는 증가한다.

##### 2) 자기노출의 긍정적 · 부정적 결과

과거에는 프라이버시는 보호받아야 할 은밀한 사생활의 의미였으나 디지털 컨버전스 시대에 들어와서는 개인정보 전반에 관한 본인의 권리<sup>30)</sup>를 의미한다. 따라서 의도적인 사생활의 공개를 포함하는 적극적인 의미로 변화했다. 또한 프라이버시의 반대되는 개념인 퍼블리시(publicity)라는 신조어는 기본설정이 개방 혹은 공개인 상태를 의미로서<sup>31)</sup> 과감한 자기노출을 의미한다. 이는 개인정보의 개방을 기본으로 하여, 선택적으로 위험한 정보만 제한을 가한다는 뜻이다.

그렇다면 문헌을 통해 자기노출의 긍정적 결과와 부정적 결과를 먼저 알아보자.

첫째, 자기개념의 명료화이다. 조라드(Jourard)는 인간은 자기를 타인에게 노출함으로써 진실한 자신과 만날 수 있고, 그런 접촉을 통해 자신에 대한 지식을 쌓고 자신의 운명을 좀 더 잘 이끌어 갈 수 있게 된다고 한다.<sup>32)</sup> 결국, 사회적 동물인 인간은 자신의 내면의 모습을 타인의 반응이라는 거울을 통해 자신을 비춰보고 자기에 대한 개념을 명료화하려고 하는 것이다.

둘째, 친밀감 형성이다. 사회심리학자 레온 페스팅거(Leon Festinger)는 대학생 기숙사 관찰연구를 통해 물리적 공간에서 친밀성형성의 중요한 요인은 상대방과의 근접성(proximity)이라는 것을 밝혔다.<sup>33)</sup> 이와 유사하게, 디지털 컨버전스가 제공하는 발전된 컴퓨터매개 커뮤니케이션<sup>34)</sup>은 상대방과의 인지적 근접성(perceptual proximity)를 제공하기 때문에 친밀감 형성에 긍정적 역할을 한다.<sup>35)</sup> 여기서 근접성은 일시적으로 가까운 거리에 있는 것뿐만 아니라 접촉횟수 빈번함을 의미하는데,

29) wikipedia.org, social penetration theory

30) 오태원·유지연, 소셜 네트워크 서비스 환경에서 프라이버시의 개념 변화, 방송통신정책 제23권 4호, 2011, p.27

31) 윤영민, Dialogue 소셜미디어와 집단지성 1, 한양대학교출판부, 2011, p.339

32) Jourard, S.M. Self-disclosure : An experimental analysis of transparent self, New York :John Wiley and Sons, 1971, p.6

33) Festinger, Leon. Social Pressures in Informal Groups: A Study of Human Factors in Housing, Stanford University Press, 1963

34) computer-mediated-communication; CMC

35) 박성복, 온라인 공간에서의 자기노출, 친밀감, 공동 공간감에 대한 연구, 한국언론학보 Vol.51 No.6, 2007.12

이는 자기노출의 기회의 확대로 볼 수 있다.

셋째, 사회적 네트워크의 확장이다. 이것은 자기노출과 친밀감 형성이 여러 사람들과 원활히 진행되면서 나타나는 결과적 특성이다. 앞서 사회적 침투이론에 따르면 관계형성은 자기노출을 통해 이루어진다고 했다. 즉, 적절한 자기노출은 사회적 네트워크를 확장시키는 빠른 길이다.

반면에, 코즈비(Cozby)는 지나치게 많은 노출은 노출을 거의 하지 못하는 것과 마찬가지로 부정적<sup>36)</sup>이라도 말한다. 첼린(Chelune)은 자기노출은 절대적 수준이 없으며 상황적 단서에 맞게 적절히 노출을 조절할 수 능력이 가장 중요하다고 말했다.<sup>37)</sup> 지나친 자기노출은 아래와 같은 부정적 결과가 나타난다.

첫째, 사생활 침해이다. 자신의 개인 생활을 노출하는 것은 사회적 네트워크를 강화하는 데 도움을 줄 수도 있지만 원치 않는 사람들이 개인의 사생활을 엿볼 수 있게 하는 불미스러운 기회를 제공하기도 한다. 오프라인 공간에서도 대상을 가리지 않고 빈번하게 자기노출을 하는 사람은 자신에게 중요한 개인정보를 노출할 가능성이 높아진다.

둘째, 부정적인 노출이다. 만약 자기노출의 대상이 된 사람이 상대의 어려움을 도와줄 수 없거나, 노출의 내용을 불쾌하게 여긴다면 오히려 사회적 지지의 상실이 나타날 수 있다. 또한 절제가 없이 빈번하게 자기를 노출하거나, 책임을 면하거나 동정을 유발하려는 의도가 지나치게 노출된다면 상대에게 거부당할 가능성이 높다.<sup>38)</sup> 자신의 어려움을 이야기하는데 많은 시간을 보내는 사람들이 낮은 사회적 지지를 받는다는 연구결과도 있다.<sup>39)</sup>

셋째, 사회적 관계의 악화이다. 사생활 침해와 부정적 노출을 통해 사회적 관계가 악화될 가능성이 높다. 사생활 침해를 당한 사람은 스스로 인간관계에 대해 불신과 경시의 눈으로 바라보게 되며, 부정적 노출을 통해 사회적 네트워크가 단절되는 현상이 나타날 수 있다. 이런 현상은 오프라인에서 보다 온라인에서 더욱 심각한 형태로 나타난다.

### 3) 자기노출의 요소 : 자기표현, 신체성, 주체성

자기노출은 오프라인 공간과 온라인 공간에서 공통적으로 자신의 정체성을 표현을 통한 사회적 관계의 시작이다. 이 공통적 특징은 향후 온라인 공간과 오프라인 공간의 최적화를 위한 중요한 기반이 될 수 있다. 자기

노출이란 본래 자기 자신의 사적 감정이나 정보를 가감없이 노출하는 것을 의미하나 한 개인이 자기를 노출함에 있어 온전히 순수하다고 볼 수는 없다. 대상에 따라, 친밀도에 따라, 상황에 따라 자기노출의 수준은 다르며 전략을 구사하는 방법도 다르다. 그러나 의도가 없이 남에게 무의식적으로 노출된 것은 자기노출이라 할 수 없다. 그래서 자기를 표현하는 기술을 필요로 하게 된다. 또한 자기노출이란 본래 물리적 접촉을 통해 이뤄져야 더 강한 진실성을 전할 수 있다. 그리고 거기에는 항상 '나'라는 주체가 주도하게 된다. 따라서 이 논고에서는 오프라인과 온라인 상에서 자기노출의 공통된 특징을 자기표현, 신체성, 주체성으로 정리하고자 한다.

첫째, 자기표현이라는 욕구다. 일상생활에서 사람들은 다양한 상황에서 다양한 정서를 경험하고, 이를 표현하려는 자연스러운 욕구가 있다. 이를 표현하지 못하면 '답답하거나 고통스러워'진다.<sup>40)</sup> 페니베이커(Pennebaker)는 이것이 장기적으로 지속될 경우 신체면역기능을 떨어뜨리거나, 심리적인 문제를 유발하게 된다고 주장했다.<sup>41)</sup> 이를 통해 자기의 태도나 신념, 가치관, 판단 등이 적절한 것인지 타인의 반응을 보고 판단하기를 원한다.<sup>42)</sup> 만약 상대의 반응이 수용적이라면 자기노출자는 자신의 개념을 긍정적으로 받아드리며 그것을 견지하려할 것이고, 자존감과 동질감은 상승할 것이다.

둘째, 신체성이며, 자신의 신체를 드러내거나 자신의 신체와 관련된 정보를 통해 자신의 정체성을 표현하는 것이다. 사회적 실존감은 신체성과 깊은 관련이 많다. 이것은 접촉의 친밀성(직접 대면 대 매개된 대면)과 매개체와의 친밀성(동기적 대 비동기적) 영향을 받는데, 매개된 접촉보다 직접 접촉에서 더 높고, 비동기적 접촉보다 동기적 접촉에서 더 높다고 한다.<sup>43)</sup> 휴대전화와 소셜미디어가 제공하는, 물리적으로 멀리 떨어져 있는 사람과의 상상적 교류의 장소는 일정한 공간 안에서 가능한 심층적 교류의 가능성을 배제<sup>44)</sup>하기 때문에 직접 얼굴을 보며 대화하는 것이 가장 실존감이 높다는 의미이다.

그렇다면 온라인 공간은 본질적으로 비신체적인데 어떤 방식으로 신체성을 대체하고 있는가? TV나 라디오, 전화는 인간의 신체적 특성의 일부를 전달하는 것으로부터 시작되었다. 이처럼 커뮤니케이션에 있어 신체는 필수불가결한 것이다. 맥루한(McLuhan)은 미디어를 매시

36) Cozby, P.C. Self-disclosure : A literature review, Psychological Bulletin, 79, pp.151-160

37) Chelune, G.J. Disclosure flexibility and social-situational perceptions, Journal of Consulting and Clinical Psychology Vol.45, 1977, pp.1139-1143

38) Coates, D., & Winston, T., The dilemma of distress disclosure; In V.J. Derlega & J.H. Berg(Eds.), Self-disclosure, New York: Plenum num Press, 1987, pp.229-256

39) McFarlane, A.H., Norman, G.R., Streiner, D.L. & Roy, R.G. Characteristics an correlates of effective and ineffective social support, Journal of Psychosomatic Research Vol.28, 1984 ; 김교현, 친교 관계에서 자기노출의 기능, 한국심리학회지 Vol.11 No.1, 1992, p.199에서 재인용

40) 김교현, op. cit., p.213

41) Pennebaker, J.W., & Hoover, C.W. Confiding Traumatic experience and helath; In S. Fisher and J. Reason(Eds.), Hand book of life stress, cognition and health, New York : John Wiely and Sons.

42) 김교현, 친교 관계에서 자기노출의 기능, 한국심리학회지 Vol.11 No.1, 1992, p.214

43) Kaplan, A. M., Haenlein, M., Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media, Business Horizons vol.53 no.1, 2010. p.61

44) 고현범, 휴대전화, 철학과 통화하다, 책세상, 2007, p.147

지로 보고, 미디어의 발달을 신체의 발달 혹은 신체의 확장의 개념으로 보았다. 디지털 컨버전스 시대의 신체성은 좀 더 다양하고 동기적인 방식으로 나타나고 있다. 이 온라인 상에 자신의 프로필 사진부터 시작해서, 자기의 위치, 자신이 방문한 곳, 자신이 먹는 것, 자신이 소유한 것 등을 노출시킴으로써 자신의 신체를 직접 노출시키거나, 자신의 신체활동에 의해 발생한 결과를 거의 실시간으로 노출시키는 방향으로 전개되고 있다.

셋째는 주체성이며 자기노출을 원하고 그것을 가능하게 하는 주인의식이자, 동기의식이다. 철학적으로 한 개인으로서의 인간이 어떤 실체에 있어 나타내는 자유롭고 자주적인 능동성(能動性)<sup>45)</sup>이다. 즉, 주체성은 주체가 다른 것에 의하여 움직이는 것이 아니라 자신의 자발적인 판단이나 행위를 한다는 의미로 쓰인다.<sup>46)</sup> 온라인과 오프라인에서는 공통적으로 주체적 판단에 의해 인간관계를 맺어 나간다.

앤서니 기든스(Anthony Giddens)는 합목적이고 반성적으로 행위할 수 있는 개인의 힘을 강조하면서 가치, 목적, 의미를 추구하는 능동적인 주체라고 주장한다.<sup>47)</sup> 이런 맥락에서 사회구조는 개인의 행위를 가능케 해주는 조건이자 매개체이며, 개인은 행위를 통해 사회구조를 재생산해 낸다는 것이다.<sup>48)</sup> 여기서 사회구조는 인간관계를 포함하기 때문에 주체성과 인간관계의 상관성을 유추할 수 있다.

## 2) 오프라인·온라인 자기노출의 상호비교

오프라인과 온라인 공간이 비록 공적융합공간으로 하나로 혼합되었고, 양자가 서로를 모방하려는 성향을 보이기도 하지만, 그럴수록 양자 사이에서 더욱 선명해지는 역할의 차이가 존재한다.

### 1) 자기표현의 차이

인간관계의 초기단계에서 오프라인에서는 일시에 자신의 신체를 노출하고 면대면 만남을 가져야 한다. 따라서 상대적으로 한정된 시간동안 오랫동안 체화된 행동과 준비된 지식을 가지고 선명한 인상을 남기고 자신의 교환가치(감성적 가치를 포함)를 알려야 한다. 물론 동일한 시간 동안 상대를 관찰하고 상대에서 이런 가치를 발견하기 위한 탐색이 이뤄진다. 이것이 원활하게 진행되고 양자가 상호간에 만족하게 되면, 다음 만남으로 연결될 수 있다. 여기서 오프라인의 자기표현이 신체적 퍼포먼스와 유사한 특성을 발견할 수 있다.

이와는 다르게 온라인에서는 일단 친구관계가 되고 지속적으로 콘텐츠를 업로드하기만하면, SNS 시스템이 자동으로 양자가 다시 접촉할 기회를 만들어 준다. 따라서 비교적 여유있는 시간 속에서 한 장의 사진이나 그림, 문자로 구성된 콘텐츠를 업로드하면서 점진적으로 자신의

정체성을 구축한다. 이는 스토리텔링의 특성과 유사하다.

여기서 좀 더 명확한 의미구분을 위해 퍼포먼스와 스토리텔링의 정의를 살펴보자. 퍼포먼스란 좁은 의미로 연극이나 음악적 공연을 의미하나, 넓게는 어떤 행위를 성공적으로 수행하는 것, 공적으로 인정받은 성취, 즉 어떤 일에 대한 성과를 포함한다.<sup>49)</sup> 반면, 스토리텔링이란 본래 이야기(story)를 타인에게 전하는(telling) 구술적 전통의 담화양식이며, 문자 없던 선사시대부터 전문적인 이야기꾼이 기억에 의해 서사시나 전설, 설화, 민담, 사건, 정보 등을 전하던 것<sup>50)</sup>을 의미한다. 영문판 위키피디아의 정의는 오늘날 스토리텔링을 설명하기에 매우 적합한다. 이것은 사건을 단어, 이미지, 사운드의 형식으로 전달하며, 종종 이야기를 즉흥적으로 변형하거나 윤색하는 것을 포함한다. 그리고 반드시 줄거리, 캐릭터, 이야기하는 관점이 포함되어야 한다고 정의한다.<sup>51)</sup> 최근 휴대용 미디어와 무선 네트워크의 발달로 인해 글보다 사진이 효과적인 스토리텔링의 도구로 사용되고 있다.

### 2) 신체성의 차이

오프라인에서 신체성을 철학적으로 보면, 정신은 상상을 통해 각종 이미지를 무제한으로 표상하지만, 몸은 다른 물질들과 물질적인 작용의 교환을 수행하기 때문에 양자의 분리는 불가능하다.<sup>52)</sup> 그러므로, 신체성은 정신과 더불어 우리의 뚜렷한 속성이다. 반면, 미디어와 신체의 관계와 관련하여, 영국의 인류학자 베이트슨(Gregory Bateson)은 “맹인의 지팡이는 그 사람의 일부인가, 아닌가?”라는 질문<sup>53)</sup>을 던진다. 이에 대한 답은 인공관절, 인공치아, 인공심장과 같은 것이 신체의 일부를 대체하고 있는 경우에 더욱 명확해진다. 즉, 우리가 항상 휴대하고 장시간 사용하는 스마트폰도 우리 신체의 일부로 볼 수 있을 뿐만 아니라 SNS와 같은 온라인 서비스도 동일한 시각에서 바라볼 수 있다. 결국, 자기노출의 이미지는 몸을 떠나서는 생각할 수 없다. 그럼에도 불구하고, 양자 간에는 실체화된 신체와 비실체화된 신체라는 본질적 차이가 존재한다.

### 3) 주체성의 차이

오프라인 공간과 온라인 공간에 상관없이 양자 안에서 인간관계는 개인의 자유로운 주체성에 의해 이뤄진다. 그러나 좀 더 엄밀히 살펴보면, 오프라인에서 완전한 주체성을 발휘하기에는 여러 가지 제약들이 따른다.

우리 내면에서는 두 동기의식이 싸운다. 타인에게 괜찮은 인물로 보이고 싶어하는 욕구와 이기적으로 행동하고 싶은 마음, 이 둘 사이에는 인지적 유연성이 존재하

45) 네이버 두산백과, 주체성

46) 임석진 외 편저, 철학사전, 중원문화, 2009

47) 이찬훈, 현대 사회 구조와 주체성, 대동철학회논문집 Vol.5, 1999, p.4

48) 이찬훈, op. cit., p.4

49) WordNet 3.0 Copyright 2006 by Princeton University, Performance

50) 강옥미, 소셜스토리텔링과 SNS, 기호학연구 Vol.31, 2012, p.43

51) Wikipedia.org, storytelling

52) 남기범, 컨버전스로 인한 공적공간과 사적공간의 경계 변화, 정보통신정책연구원, 2008, pp.46-47

53) 그레고리 베이트슨, 마음의 생태학, 박대식 역, 책세상, 1992, p.141



는데,<sup>54)</sup> 이는 조절하려는 노력이 인간의 보편적 심리이다. 타인의 시선이 닿는 곳에서는 이것을 조절하기 쉬우며, 그렇지 않은 곳에서는 좀 더 이기적인 형태로 나타난다. 예를 들어 무인판매대 앞에 사람의 눈 이미지만 두어도 결손액이 줄어든다는 연구결과가 있다.<sup>55)</sup> 온라인 공간에서의 사회적 행동은 타인의 시선이 닿지 않는 은밀한 공간에서 간헐적으로 타인들에게 자신의 일상을 공개하는 것이다. 이런 공간에서는 좀 더 자기주도적 인간관계가 용이해진다. 이런 주체적 행동의 강화가 부정적인 것만은 아니다. 온라인 공간에서 자신이 선호하는 일에 좀 더 주체적으로 몰입할 수 있기 때문에 집단지성, 사회적 조정과 같은 긍정적 결과가 나타나는 것도 사실이다. 따라서 결과적으로 온오프라인의 인간관계는 상대적으로 상호주체적이며, 온라인은 자기주체적 성향이 강하다고 결론지을 수 있다.

### (3) 주도적 기여자의 자기노출 방식

온라인 공간의 자기노출은 사용자에게 의해 창조되는 콘텐츠인 UCC와 같은 형식을 지닌다. OECD의 정보, 컴퓨터, 커뮤니케이션 정책 위원회는 UCC의 조건을 약간의 창조력 가미, 공개적 사이트(site)에 게재, 아마추어 정신 등 3가지를 기본요건으로<sup>56)</sup> 발표했다. 오프라인의 순수한 인간관계에서도 이 세 가지는 공통적으로 중요한 것들이다. 그러나 오프라인과 온라인 공간에 적용함에 있어 자기노출의 공통적 특성의 역할차이가 존재한다.

온라인 공간에서 주도적 기여자들의 역할은 스토리텔링의 자기표현, 비실체화된 신체성, 자기주체성을 통해 글과 사진을 잘 활용하는 소셜미디어 사용자들이다. 이것은 상대적으로 은밀한 특성이 있다. 반면에 오프라인 공간에서 주도적 기여자들은 퍼포먼스의 자기표현, 실체화된 신체성, 상호주체성의 주도적 기여자들은 신체적 퍼포먼스를 잘하는 공연자들이다. 이것은 상대적으로 개방적인 특성이 있다. 이 사이는 다양한 자기노출의 스펙트럼이 존재하며, 이것을 일반 기여자 혹은 일반 참여자들이 직접 선택하도록 함으로써 그들의 개인적 선호를 충족시킬 수 있다. 이를 통해 가장 이상적인 공적융합공간이 탄생하게 된다.

이 논고에서 사회적 교류에서 허브(hub)의 역할을 담당하고 왕성한 활동을 유도하는 오프라인과 온라인의 주도적 기여자들을 위해 새롭게 제안하고자 하는 각각의 공간은 2가지이다.

첫째, 오프라인 공간에서만 가능한 자기표현을 위한 공간, 즉 아마추어 퍼포머(performer)를 위한 공간이다. 이것은 오프라인 공간을 볼거리가 있는 흥미진진한 장소

로 만들어 집객을 유도하고 사람들의 어울림을 만드는 가장 기본적인 전제조건이 된다. 일반인들에게 퍼포먼스를 한다는 것은 무척 생소한 일처럼 느껴진다. 그러나 실제로는 세상에 자신의 아마추어적인 끼를 발산하고자 하는 많은 공연자들이 존재한다. 예를 들어 2010년 전주에서 열린 청소년 축제에서 성공적으로 개최된 전국 B-boy대회의 전체 행사비용이 겨우 400만원이라고 한다.<sup>57)</sup> 이는 돈보다는 자신의 퍼포먼스 열정을 무대에서 표출하고자 하는 젊은 춤꾼들이 많다는 것을 의미한다. 한 연구결과에 따르면, 거리공연에 대한 무용전공자들의 인식은 현대무용(73.8%)이 가장 적극적이었고, 그 다음이 발레(63.8%), 한국무용(55.7%)순이었는데, 발레와 한국무용 두 장르가 모두 50%가 넘는 관심을 보였다. 이것을 통해 거리공연에 대한 전반적인 무용전공자들의 참여의지는 상당히 높다고 볼 수 있다.<sup>58)</sup> 다만 그들은 거리라 할지라도 전문화된 설비가 갖춰진 무대를 선호하는 것으로 나타났다.<sup>59)</sup> 따라서, 아마추어공연자들을 위한 거리공연을 위해서도 어느 정도 구색이 갖춰진 무대가 필요하다는 것을 의미한다.

둘째, 온라인 사용자가 위치기반의 공적융합공간에 모이도록 하기 위해서는 공간자체가 미디어화되어야 한다. 모바일 미디어 사용자들은 이동하면서 커뮤니케이션할 수 사용자 주체적 온라인 소통공간에 열광하고 있다. 따라서 전국민의 60%가 스마트폰을 사용하는 현재에는 사회적 관계가 온라인 중심으로 이동할 가능성이 더욱 높아졌다. 모바일 미디어 사용자들이 오프라인 공간으로 모여들게 하기 위해서 가장 중요한 것은 온라인 소셜미디어의 주도적 기여자들을 그곳에 모일 수 있도록 해야 한다. 그리고 그 특성을 오프라인 공간과 융합할 수 있어야 한다. 왜냐하면, 그들이 커뮤니티의 기반을 만들고 활동을 주도하는 이들이기 때문이다. 이를 위해 그들이 경험해보지 못한 사회적 스펙타클(social spectacle)을 제공할 수 있어야 하는데, 그것이 바로 공간 자체가 거대한 미디어가 되는 것이다. 공간이 사회적 미디어가 되는 것은 바로 공적융합공간의 개인화를 의미한다. 미디어 공간은 스마트폰에 비해 사실적인 무대와 환경이 함께하는 '실체성', 인간이 가장 실제감을 느끼기에 적당한 '인간적 척도', 스크린 위주의 체험을 넘어서는 '오감체험', 개인 모바일 미디어에 비해 처리능력이 뛰어난 '고성능 인프라', 그리고 GPS의 오차를 극복할 수 있는 '정밀한 측위'가 가능한 위치기반 인터랙션을 제공할 수 있다.<sup>60)</sup> 뿐만 아니라, 각종 신체적 퍼포먼스가 펼쳐지는 곳

54) 덴 에리얼리, 거짓말하는 착한 사람들, 이경식 역, 청림출판, 2012

55) 덴 에리얼리, op. cit.

56) Wunsch-Vincent, S. & Vickery, G. Participative Web: User-Created Content, Directorate For Science, Technology and Industry ; Committee For Information, Computer And Communications Policy, 2007, p.8

57) 진 군산청소년 수련원 부원장 정건희와 인터뷰

58) 홍성미, 거리공연에 대한 무용전공자들의 인식 및 실태조사 연구 : 10대에서 30대까지, 중앙대학교 석사학위논문, 2006, p.116

59) 홍성미, op. cit., pp.116-117

60) 김동섭·조택연, 위치기반 SNS로서의 공간미디어 활용전략, 기초조



으로 이슈를 쫓는 그들이 모이기에 적합한 매력적인 공간의 조건을 갖춰야 한다.

이 항에서는 주도적 기여자들을 위한 공간의 내용을 다루었으나, 일반적 참여들을 위해 공적융합공간은 다목적 공간이 될 필요가 있으며, 다양한 자기노출의 수준을 제공할 필요가 있다. 이것에 대해서는 다음 장에서 언급할 것이다.

### 3.2. 공간구성관련 이론 고찰

여러 공간구성관련 이론들을 살피고 그 중 이 논고의 목적인 관련하여 사회적 교류의 환경을 다루는 3 가지 이론을 선별하였다. 사회적 교류의 관점에서 공간구문론은 인간의 소통욕구에 의해 공간구조가 발전된 결과를 분석한다. 진화심리학은 원만한 인간관계의 시작을 위한 감성적 환경의 요소들을 설명할 뿐 아니라, 환경적 제약을 극복하기 위한 호혜적 관계, 즉 사회적 교류의 유용성을 설명한다. 디스플레이 구성론은 크기와 배치의 방식에 따라 사회적 교류를 촉진할 뿐만 아니라 온라인과 오프라인 공간을 융합하는 데 필수적인 디스플레이 장치에 대한 연구이다. 이 세 가지가 통섭적으로 활용하여 공적융합공간 최적화를 위한 새로운 이론의 정립을 추구한다.

#### (1) 공간구문론

공간구문론은 도시공간의 구조를 인간 이동의 산물로 보고 개별 공간에 대한 접근성을 측정하여 공간을 분석한다. 초기에는 도시공간구성의 효율성에 대해 분석하기 위해 개발되었으나, 최근에는 설계된 공간을 사전 점검하고 설계를 변경하기 위한 도구로도 활용되는 경향이 높아지고 있다.

공간구문론에서 가장 중요한 개념 중 하나인 '시각적 투과성(permeability)'은 인간들의 활발한 교류와 소통을 만드는 가장 기본적인 요건이다.<sup>61)</sup> 즉, 사람들이 움직이지 않은 상태에서 서로를 바라볼 수 있는 공간이 가장 변화한 공간이 된다. 그 다음으로는 사람들이 어느 정도 움직이면서 상대를 바라볼 수 있는 공간이며, 그 다음은 사람들이 이동하면서 상대를 바라볼 수 있는 공간 순이다. 여기서 가장 중요한 점은 공간구문론이 시각적 투과성을 통해 커뮤니케이션의 중요성을 강조하고 있다는 점이다. 공간구문론에서 거리는 큰 의미가 없으며 시각적 투과성을 의미하는 축선 하나를 깊이 1로 보고, 특정한 범위 내에서 한 공간에 이르는 깊이의 합을 역수로 변환하여 통합도(integration)를 계산한다. 따라서 한 공간에 연결된 축선의 수가 많을수록, 그리고 연결된 경로의 축선의 수가 적을수록(깊이가 얕을수록) 통합도가 높다. 즉, 통합도란 활발한 사회적 교류와 소통을 의미하는 것이라 볼 수 있다.

반면에 현재는 스마트폰이나 내비게이션을 사용하면서

공중에서 관찰하듯이 보기 때문에 공간구성에 대한 시각적 접근방법은 무척 다양하다. 따라서 이런 주장을 강력하게 상쇄시킬 수 있다. 그렇다고 모든 경우에 스마트폰을 이용해 공간을 검색하지는 않기 때문에 상호보완적 측면으로 가야한다. 본래 공간구문론은 도시라는 거대한 스케일을 대상으로 하기 때문에, 거주자들이 그 지리적 환경에 대해 이미 친숙한 장소(예를 들어, 작은 소도시)에서는 이런 시각적 투과성이 무시될 수 있다. 그런 장소에서는 언덕도 많아 평면적인 시각적 접근성이 불가능할 때도 많다. 또한 인사동과 같은 곳은 구부러진 길이 많지만 유동인구가 많다. 이는 공간구문론의 시각에서는 움직임이 적은 길이어야 한다. 뿐만 아니라, 공간구문론은 마치 공간 안에 아무 것도 존재하지 않는 것처럼 사물에 대한 고려가 존재하지 않는다. 실제로 공간상에는 시선을 차단하는 수목이나 가구와 같은 것이 존재한다. 진화심리학적으로는 살짝 구부러진 길이 적절한 신비감을 유발하기 때문에 사람들이 더 선호하는 길이다. 따라서 현 시대에 공간구문론은 다른 이론들과 상호보완적 측면으로 가야한다.

#### (2) 진화심리학

진화심리학에 미(美)에 대한 이론들은 '생존'에 유리한 환경이 가장 아름답다는 설명에 기반을 두고 있는데, 이는 안전과 안정감을 제공하는 환경에 대한 설명으로써 사회적 유대관계를 위한 감성적인 공간을 연출하는 데 활용될 수 있다. 뿐만 아니라 호혜적 인간관계를 통해 환경에서 부족한 부분을 협업적으로 해결하는 가설을 포함하고 있기 때문에 사회적 교류를 유발하는 호혜적 환경에 대한 공간적 구성에 대한 아이디어를 얻을 수 있다.

진화심리학적 미학은 크게 두 가지의 가설을 근거로 한다. 첫째는 '조망과 도피 가설(prospect-refuge hypothesis)'이며, 둘째는 '길찾기 가설(way finding hypothesis)'이다.

'조망과 도피 가설(prospect-refuge hypothesis)'은 인간이 진화적 시간의 99%이상을 보낸 아프리카 사바나 초원을 선호한다고 주장한다.<sup>62)</sup> 사바나 환경은 작은 동물이나 현화식물과 과채식물이 풍부하고, 적어도 한 방향으로 시야가 열려 있고, 지평선까지 내다보이며, 맹수로부터 피난처가 되어주는 나무, 지표면의 높낮이가 변화하여 방향설정이 요이한 장소이며 물이 풍부하다. 환경 미학자 오리언스(Orians)는 어떤 경관에 참가되면 그 경관에 대한 선호도를 높인다는 8가지 요소로 물, 큰 나무, 초점, 반쯤열린 공간, 지표면 높낮이 변화, 장애물에 의해 가려지지 않은 지평선, 식물의 성장, 적당한 복잡성을 주장<sup>63)</sup>했다. 송승광은 공동주택에서 사회적 관계와

형학연구 Vol.11 No.3, 2010, pp.40-41

61) Hillier, B., Cities as movement economies, In Droege, P. (ed.), Spatial Aspect of the Information Revolution. Intelligent Environments, North Holland, 1997, p.43

62) Buss, D. M., Evolutionary psychology: the new science of the mind (3rd ed.), Boston: Allyn & Bacon, 2007

63) Orians, G. H. Habitat selection: general theory and application to human behavior. In J. S. Lockard (Ed.), The evolution of human

공동체 의식을 높이기 위한 방법으로 심리적 위압감을 낮추기 위해서는 5층 이하의 건물이 적절하며, 프라이버시를 조절할 수 있는 자연적인 요소들, 즉 수목, 정자, 파골라 같은 반고정적 요소들이 필요함을 주장했다.<sup>64)</sup> 특히, 여덟 가지 요소 중 가장 중요한 것이 물이다. 이는 인간의 생존에 가장 중요한 것이 물이라는 사실과 공통되는데, 진화심리학적으로도 물이 첨가되면 선호가 높아짐을 증명한 실험<sup>65)</sup>이 있다. 이들의 주장에는 한줄기의 일관성이 존재하는데 이 모든 것들을 치열한 약육강식의 삶에서 인간이 살기에 유리한 조건들이 현재에도 크게 변화하지 않았음을 보여주며 실제적인 위협요인들이 사라졌다 할지라도 자기 보호적 사회적 교류에서 정서적으로 필요한 요소들이다.

‘길찾기 가설(way finding hypothesis)’을 참고할 수 있는데 이는 생존에 유리한 공간에 대한 긍정적 정서를 유전시키면서 진화했다는 이론에 기반을 두고 있다. 이 가설에 의하면 비스타(vista)가 확보되면서도 약간의 곡선이 있어야하며 공간이 중첩되고, 자연환경과 어울리는 것이 유리하다.<sup>66)</sup> 이는 상대를 관찰하기 유리하고, 먹은 것이 보장되며, 자신을 숨길 수 있는 은폐와 엄폐가 가능<sup>67)</sup>한 것으로 여겨지기 때문에 선호된다. 멀리서도 비스타가 확보되기 위해서는 공간이 깊은 곡선의 형태를 지니고 있어서는 안되며 거의 직선에 가까운 완만한 곡선이라는 점에서 공간구문론과 상호보완적 관계에 있다.

그러나 인간은 행태는 전적으로 본능에만 의존하지는 않으며 학습에 의해 수정되기도 하기 때문에 이를 적절히 고려해야 한다. 예를 들어 우리는 사바나 환경보다 콘크리트 건물이 더 안전성을 보장해준다는 것을 잘 알고 있다. 반면에 정신병 환자들이 추상화보다는 풍경화를 선호하는 현상<sup>68)</sup>을 보면 추상적이고 기하적인 현대건물들이 친밀성 확보를 위해서는 어느 정도 수정이 필요함을 알 수 있다.

진화심리학도 현대 도시공간에 적용하기에는 부분적으로 문제를 안고 있다. 인간진화의 핵심적 시기인 홍적세의 자연환경에 비해 현대 도시는 상대적으로 훨씬 안전한 장소이기 때문에 전망-도피 이론을 전적으로 적용하기는 어렵다. 또한 뇌는 가소성이 있기 때문에 학습에 의해 행태가 변화되기도 하기 때문에 단순히 진화심리학적 반응만을 가지고 모든 것을 판단하기는 어렵다. 따라서 다른 이론들과 상호보완적으로 활용되는 것이 바람직

하다. 즉, 디지털 컨버전스 시대의 공적공간을 위해서는 보다 통섭적인 새로운 이론이 필요하다고 판단된다.

### (3) 디스플레이 구성론

핸드헬드(handheld) 디스플레이부터 초대형 디스플레이까지 디스플레이의 구성이 인간의 심리와 사회적 환경에 미치는 영향력을 연구한다. 일반적으로 디스플레이 장치들이 현재 중요한 소통의 도구이며, 네트워크 상의 세계를 향한 열린 창인 것은 주지의 사실이다. 따라서 다양한 크기의 스크린은 업무공간부터 레저를 위한 공간까지 우리 삶의 공간을 재구성하는 데 중요한 요소가 되었다. 그러나 지금까지 디스플레이 장치의 물리적 특성보다는 그 장치가 재현하는 콘텐츠에 더 큰 의미를 두고 있었다. 그리고 디스플레이 장치는 사이즈, 배치, 터치라는 물리적 특성을 가지고 있으며 그것이 사회적 네트워킹에 심리적 영향력을 끼치고 있음을 선행연구조사를 통해 파악할 수 있었다.

본 연구는 온라인 공간과 오프라인 공간의 융합을 다루면서도 오프라인 공간의 구성에 중점을 두고 있기 때문에 온라인 공간을 통한 소통의 과정에서 가장 신체와 가까이 위치하는 인터페이스로서의 디스플레이 장치의 물리적 구성과 역할에 대한 연구를 참조할 필요가 있다.

먼저 공적 대형 디스플레이에 관한 연구는 세 가지로 살펴볼 수 있는데, 먼저 공동을 위한 정보를 제공하는 단순 디스플레이의 경우, 그 존재만으로도 사람들을 모이게 하며<sup>69)</sup>, 정보의 공유를 통해 작업활동이 안정적이 되고, 협업이 강화되게 하며<sup>70)</sup>, 집단의 응집력을 생성하고, 수행능력을 강화하는 것으로<sup>71)</sup> 나타났다. 또한, 정치적 담론형성을 증진<sup>72)</sup>시키고 공동의 토대를 마련<sup>73)</sup>하는 데 중대한 효과가 있는 것으로 밝혀졌다. 일반적으로 사람들은 일반적으로 공적 대형 스크린에 나타난 정보를 더 신뢰하고 큰 권한을 부여하는 경향이 있다. 이는 참여자들이 같이 동일한 중심적 원천으로 대형 디스플레이를 바라보고 있다는 데에 있다. 왜냐하면, 사회비교이론에 의한 사람들은 타인의 행동을 보고 현재상황을 짐작하고, 그 상황에서 어떤 요인이 가장 중요한 의미가 있는지 파악하려 하는 성향<sup>74)</sup>이 있기 때문이다. 여기서 활발한 사회적 교류는 유

social behavior, New York: Elsevier, 1980, pp.49-66

64) 손승광, 집합주거 외부공간에서의 친밀성에 관한 연구, 대한건축학회논문집 제5권 5호, 1989.10, pp.63-66

65) Ulrich, R. S. Aesthetic and affective response to natural environment. In Altman, I. and Wohlwill, J. F. (Eds.), Behavior and the natural environment, New York: Plenum Press, 1981, pp.85-125

66) 지상현, 시각예술과 디자인의 심리학, 민음사, 2002, pp.49-59

67) 전중환, 자연의 미와 진화심리학, 인문학연구 Vol.19, 2011, p.15

68) Gaulin, S. J. C., and McBurney, D. H., Evolutionary psychology (2nd ed.), Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, 2004

69) Robles, E., Nass, C., & Kahn, A., The Social Life of Information Displays: How Screens Shape Psychological Responses in Social Contexts, Human Computer Interaction Vol.24, 2009, p.51

70) Rodden, T., Rogers, Y., Halloran, J., & Taylor, I., Designing novel interactional workspaces to support face to face consultations, Proceedings of the CHI '03 Conference on Human Factors in Computing Systems. New York: ACM, 2003

71) Robles, E., Nass, C., & Kahn, A., The Social Life of Information Displays: How Screens Shape Psychological Responses in Social Contexts, HCI Vol.24, 2009, p.51

72) Ananny, M., Biddick, K., & Strohecker, C., Constructing public discourse with ethnographic/SMS "texts.", Proceedings of Mobile HCI 03, New York: ACM, 2003

73) Robles, E., Nass, C., & Kahn, A., The Social Life of Information Displays: How Screens Shape Psychological Responses in Social Contexts, HCI Vol.24, 2009, p.63

도하는 디스플레이 장치의 특성을 엿볼 수 있다.

대형 인터랙티브 디스플레이의 경우 앞서 공동정보를 제공하는 효과를 포함할 뿐 아니라, 서먹한 사이에서 대화의 원천을 제공하여 상호작용을 이끌어내는 효과(단, 그들과 관련이 있는 정보이거나, 같은 공간에서 협업하는 집단 내에서)<sup>75)</sup>가 있는 것으로 나타났다. 이런 상호작용은 인간과 인간 사이에서 발생하는 것이기 때문에 보다 다양한 후속결과로 이어질 수 있다.

또한 소셜미디어와 비슷하게 공적 대형 스크린을 자기노출을 위한 장치로 활용한 사례로 있다. 이를 경험한 사용자의 사회적 불안감(social anxiety)은 상승하지만, 역으로 그의 수행능력도 증가하는 결과로 나타났다. 또한 이를 바라보는 상대자의 경우 그 상황에 관여하고 싶은 마음도 증가함을 보여주었다.<sup>76)</sup> 자기표출은 상대에 대해 자신에 대한 불확실성을 제거하고 익숙함, 신뢰감 형성하는데 도움이 되는 것으로 판단된다.

스마트폰 스크린이나 노트북 모니터와 같은 사적 소형 디스플레이는 오프라인 공간에서 사용자가 사적으로 소통하기에 가장 적절하다. 이것들은 사적공간에서 사적인 콘텐츠를 관람할 때 가장 효과적인 것이 밝혀졌으며, 공적공간에서 사적 디스플레이는 폐쇄된 사적공간에서 보다 주변들과의 사회적 거리감을 더 강하게 형성하는 것으로 나타났다.<sup>77)</sup> 이 사실은 오프라인 공간 중심의 공적 융합공간을 위해서 공적 대형 디스플레이와 사적 디스플레이가 적절하게 배치되어야 함을 의미한다.

## 4. 최적 공간구성의 전략

### 4.1. 자기노출 스펙트럼의 필요성

공적융합공간의 최적화란 온라인 공간과 오프라인 공간의 자기노출을 사용자 중심으로 지원할 수 있어야 한다. 이 논고는 그것을 공간의 융합적 특성을 이용해 해결하는 것을 목표로 하고 있는데 그 구체적인 방법인 무엇인가? 이것은 다음과 같은 질문으로 나뉘질 수 있다.

- 온라인 공간에서 스토리텔링의 자기표현을 보장하면서도 오프라인 공간에서 퍼포먼스의 자기표현을 동시에 보장하는 방법은 무엇인가?
- 온라인 공간에서 비실체화된 신체성을 보장하면서도

오프라인 공간에서 실체화된 신체성이 유발할 수 있는 염려와 위험은 어떻게 제거할 것인가?

- 온라인 공간에서 자기주체성을 보장하면서도 오프라인 공간에서 상호주체성을 동시에 지원하는 방식은 무엇인가?

현재 사회적 관계가 온라인 중심으로 이동되면서 공적 융합공간에는 긍정적인 영향력과 부정적인 영향력의 결과들이 공존하고 있다. 긍정적인 결과는 건설된 상황, 빈번한 접촉, 개인주의의 향상에 있으며, 부정적인 결과는 소극적 공중, 비신체적 소통, 공공성의 파괴에 있다. 현재 온라인과 오프라인에서 사회적 관계의 불균형은 실제로 친밀한 관계를 형성하는데 큰 도움이 되지 못하고 있다. 그러므로 양자 간 균형을 맞추는 것이 최적화의 첫 단계이다.

이것을 어떻게 가능하게 할 것인가? 자기노출이란 공통된 특성인 자기표현, 신체성, 주체성을 가지고 논리적으로 분석한 결과, 양자 간에는 각 특성별 차이가 존재한다. 자기표현은 스토리텔링의 자기표현과 퍼포먼스의 자기표현으로, 신체성은 비실체적 신체성과 실체화된 신체성으로, 주체성은 자기주체성과 상호주체성으로 각각 구분된다. 이 논고는 이 차이를 개인적 선호에 따른 다양성의 차이로 반영한다. 다시 말해서 동일한 특성의 역할 차이로 인식하고 양자 사이에 다양한 단계의 스펙트럼을 반영함으로써 사용자의 개인적 선호에 따라 가변적으로 구성될 수 있는 공간을 추구한다.

### 4.2. 각 이론의 우선순위 선정

공간구문론, 진화심리학, 스크린 구성론 사이에서 우선순위를 정하는 것은 각기 다른 이론들에 따라 공간적 요소를 분류하고 적용범위를 규정하기 위해서다. 물론 각 이론별 특성을 고려하고, 동시에 거대요소로부터 작은 소품까지, 고정적인 것에서부터, 유동적인 것까지 적용할 수 있어야 한다. 따라서 전자는 각 이론의 특성을 반영하여 고정적 거대 요소, 반고정적 세부 요소, 유동적 미디어 요소 등 세 가지로 구분한다. 본래 공간구문론은 도시공간과 같은 거대한 스케일을 공간을 평면적으로 분석하기 위해 개발되었다. 둘째, 진화심리학은 상대적으로 환경의 입체적 측면과 다양한 크기의 사물들을 섬세하게 다루고 있다. 셋째, 디지털 컨버전스 시대의 디스플레이 장치는 온라인과 오프라인 공간을 매개하는 필수불가결한 요소이며 유동적인 요소이다.

### 4.3. 자기노출 스펙트럼 매트릭스

공적융합공간 최적화의 핵심은 ‘개인 선호’를 고려하여 사용자들에게 최적화된 공공성 공간의 제공이다. 따라서 스펙트럼 매트릭스는 다음과 같은 사항을 고려하여 다양한 선택적 요건을 갖춰야 한다.

- 첫째, 오프라인과 온라인 공간 사회적 교류의 공통 방

74) Festinger, L., A theory of social comparison processes, Human Relations, 1954, pp.114-140

75) E. Rubegni, N. Memarovic, and M. Langheinrich, Talking to Strangers: Using Large Public Displays to Facilitate Social Interaction ; in Proc. HCI Vol.10, 2011, p.200

76) Robles, E., Nass, C., & Kahn, A., The Social Life of Information Displays: How Screens Shape Psychological Responses in Social Contexts, Human Computer Interaction Vol.24, 2009, p.51

77) Robles, E., Nass, C., and Kahn, A. The Social Life of Information Displays: How Screens Shape Psychological Responses in Social Contexts, Human - Computer Interaction Vol.24, 2009, p.72

식인 자기노출을 개인적 선호에 따라 조정할 수 있도록 한다.

- 둘째, 개인의 사회적 교류를 촉진하고, 환경적 구성을 다루는 이론들을 종합적으로 반영하여 공간의 형태구성을 통해 사회적 교류를 활성화한다.
- 셋째, 스크린의 구성을 통해 오프라인과 온라인의 사회적 교류가 공간의 위치를 기반으로 융합적으로 발생할 수 있는 토대를 마련한다.

이 세 가지 방향성이 잘 어우러질 수 있도록 매트릭스를 구성하여 차기 연속되는 연구에서 프로토타입 제작의 근거로 삼고자 한다. 이 공간은 스토리텔링·퍼포먼스의 자기표현, 비실체적·실체적 신체성, 자기·상호 주체성이 골고루 반영되어 이상적인 사용자 주체적 공간을 추구한다. 이것의 구성방식은 기본적으로 인터넷을 이용해 사용자가 자신의 커뮤니티 퍼포먼스 방식에 따라 공적융합공간 내의 거대 공간구조에서 자기표현의 공간 위치를 결정하고, 반고정적 요소와 유동적 요소를 사전에 인터넷에서 모의구성하여 배치해보고 예약할 수 있도록 한다. 예약된 공간의 위치와 공간요소의 배치 및 설치는 사용자들의 방문 전에 완료되어 있어야 한다.

<표 1> 자기노출 스펙트럼 매트릭스

	자기노출			특징
	자기표현	신체성	주체성	
공간 구문론 (상호 개방)	거대 공간구조를 통한 자기표현	거대 공간구조를 통한 신체 노출의 개방	거대 공간구조를 통한 사적표현, 공적표현 동시보장	개방성 추구
진화 심리학 (상호 관찰)	비고정적 요소를 통한 자기표현의 세밀한 조정	비고정적 요소를 통한 신체노출의 세밀한 조정	비고정적 요소를 통한 사적표현과 공적표현의 세밀한 조정	안정성 추구
스크린 구성론 (집단 교류)	스크린을 활용한 자유로운 자기표현	스크린을 활용한 비실체적 신체성 발현	스크린을 활용한 자기주체적, 상호주체적 집단구성 동시보장	융합적 사회적 교류 추구
각 이론 특성 반영한 자기노 출 범위	스토리텔링 자기표현  ↕ 퍼포먼스 자기표현	비실체적 신체성  ↕ 실체적 신체성	자기주체성  ↕ 상호주체성	위치를 기 반으로 온라인과 오프라인 소통 방식의 융합

## 5. 결론

디지털 컨버전스 시대에는 사회적 관계맺기의 중심이 온라인 공간으로 이동했다. 이것은 또한 공공을 위한 공간이 온라인으로 이동했음을 의미하기도 한다. 이와 더불어 상업공간에서 집객을 위해 제공되는 공간이 공공공간의 역할을 활발히 수행하고 있기에, 이 논고에서는 공공성의 역할을 수행하는 모든 공간을 공적공간이라 정의한다. 디지털 컨버전스의 자유롭고 풍부한 소통의 기술

은 삶의 공간에 대해 항시적 사회공간, 흐름의 공간, 일시적 공간, 다중적 공간이라는 새로운 공간인식을 야기했다. 이는 오프라인 공간과 온라인 공간의 혼재를 의미하며 공적융합공간의 출현을 암시한다. 그러나 이것은 온라인 중심의 융합으로서 인간관계에 긍정적인 측면과 부정적인 측면을 지니고 있다. 이 논고는 이 문제를 해결하고, 사회적 관계맺기를 위한 더 나은 공적공간을 만들기 위한 공적융합공간의 최적화에 대한 필요성을 제안한다.

이를 위해 오프라인과 온라인 공간에서 사회적 교류의 공통된 방식이 자기노출인 것을 파악하고, 이것이 자기표현, 신체성, 주체성 등 3가지 특성을 가지고 있음을 밝힌다. 그 다음으로 각 특성별로 오프라인과 온라인 공간의 역할차이를 구분한다. 이는 각각 퍼포먼스의 자기표현과 스토리 텔링의 자기표현, 실체적 신체성과 비실체적 신체성, 상호주체성과 자기주체성으로 구분된다. 이 논고에서는 각 특성에서 두 공간의 차이에 다양한 단계의 스펙트럼이 존재하는 것으로 인식함으로써, 각 개인에게 최적의 자기노출조정을 제공하는 공간구성의 방향성을 제시하였다. 이것은 차기 논문에서 공적융합공간의 프로토타입(prototype)을 제안하는데 사용될 것이다.

## 참고 문헌

1. Ananny, M., Biddick, K., & Strohecker, C., Constructing public discourse with ethnographic/SMS "texts.", Proceedings of Mobile HCI 03. New York: ACM. 2003
2. Britannica.com, Digital Convergence
3. Buss, D. M., Evolutionary psychology: the new science of the mind (3rd ed.), Boston: Allyn & Bacon, 2007
4. Chelune, G.J. Disclosure flexibility and social-situational perceptions, Journal of Consulting and Clinical Psychology Vol.45, 1977
5. Coates, D., & Winston, T., The dilemma of distress disclosure; In V.J. Derlega & J.H. Berg(Eds.), Self-disclosure, New York: Plenum num Press, 1987
6. Cozby, P.C. Self-disclosure : A literature review, Psychological Bulletin, 79
7. Detenber, B. H., & Reeves, B., A bio-informational theory of emotion: Motion and image size effects on viewers. Journal of Communication Vol.46 No.3, 1996
8. Festinger, L., A theory of social comparison processes. Human Relations, 1954
9. Festinger, Leon. Social Pressures in Informal Groups: A Study of Human Factors in Housing, Stanford University Press, 1963
10. Gaulin, S. J. C., and McBurney, D. H., Evolutionary psychology (2nd ed.), Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, 2004
11. Hampton, K. N., Sessions, L. F., Her, E. J., & Rainie, L. Social Isolation and New Technology: How the Internet and Mobile Phones Impact Americans' Social Networks, PEW Internet, 2009
12. Hardin, G. The Tragedy of the Commons, science Vol.162 no.3859, 1968
13. Hillier, B., Cities as movement economies, In Droege, P. (ed.), Spatial Aspect of the Information Revolution. Intelligent Environments, North Holland, 1997
14. Jourard, S.M. Self-disclosure : An experimental analysis of transparent self, New York :John Wiely and Sons, 1971

15. Kaplan, A. M., Haenlein, M. Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons* vol.53 no.1, 2010
16. Kopomaa, T. Mobile Phones, Place-centred Communication and Neo-community in Planning, *Theory and Practice* Vol.3 No.2, 2002
17. Ling, R. and Yttri, B. Hyper-coordination via mobile phones in Norway." In Katz, J. and Aakhus, M. (eds.) *Perpetual contact: Mobile communication, private talk, public performance*, Cambridge University Press, Cambridge, 2002
18. McPherson, M., et al. Social isolation in America: Changes in core discussion networks over two decades, *American Sociological Review* Vol.71, 2006
19. Orians, G. H. Habitat selection: general theory and application to human behavior. In J. S. Lockard (Ed.), *The evolution of human social behavior*, New York: Elsevier, 1980
20. Pennebaker, J.W., & Hoover, C.W. Confiding Traumatic experience and helath; In S. Fisher and J. Reason(Eds.), *Hand book of life stress, cognition and health*, New York : John Wiely and Sons.
21. Robles, E., Nass, C., & Kahn, A., The Social Life of Information Displays: How Screens Shape Psychological Responses in Social Contexts, *HCI* Vol.24, 2009
22. Robles, E., Nass, C., & Kahn, A. The Social Life of Information Displays: How Screens Shape Psychological Responses in Social Contexts, *Human Computer Interaction* Vol.24, 2009
23. Rodden, T., Rogers, Y., Halloran, J., & Taylor, I. Designing novel interactional workspaces to support face to face consultations, *Proceedings of the CHI '03 Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM. 2003
24. Rubegni, E., Memarovic, N. and Langheinrich, M. Talking to Strangers: Using Large Public Displays to Facilitate Social Interaction ; in *Proc. HCI* Vol.10, 2011
25. Scott, M. The politics of public space in the media city ; In *First Monday*, Special Issue no.4, 2006(Feb)
26. Ulrich, R. S. Aesthetic and affective response to natural environment. In Altman, I. and Wohlwill, J. F. (Eds.), *Behavior and the natural environment*, New York: Plenum Press, 1981
27. Wikipedia.org, social penetration theory
28. Wikipedia.org, storytelling
29. WordNet 3.0 Copyright 2006 by Princeton University, Performance
30. Wunsch-Vincent, S. & Vickery, G. Participative Web: User-Created Content, Directorate For Science, Technology and Industry; ommittee For Information, Computer And Communications Policy, 2007
31. Zwick & Dholakia, Mobile Technologies and Boundaryless Sapces :Slavish Lifesytles, Seductive Meanderings, or Creative Empowerment?, *H.O.I.T.*, 2003
32. 강옥미, 소셜스토리텔링과 SNS, *기호학연구* Vol.31, 2012
33. 고현범, 휴대전화, 철학과 통화하다, 책세상, 2007
34. 국립국어원제공 네이버 국어사전, 컨버전스
35. 그레고리 베이트슨, 마음의 생태학, 박대식 역, 책세상, 1992
36. 김관규, 컨버전스 미디어 환경에서 블로그의 발신행위와 공간 인식에 관한 연구, *사회과학연구* 제17권 3호, 2010
37. 김교현, 친교관계에서 자기노출의 기능, *한국심리학회지* Vol.11 No.1, 1992
38. 김동섭·조택연, 위치기반 SNS로서의 공간미디어 활용전략, *기초조형학연구* Vol.11 No.3, 2010
39. 김영옥, 공간형태와 공간인식의 상호관련성 연구, *대한건축학회지* 제16권 10호, 2000.10
40. 김창성, 아고라와 포룸 - 도시구조와 정채-, *도시인문학연구* Vol.1 No.2, 2009
41. 남기범, 컨버전스로 인한 공적공간과 사적공간의 경계 변화, *정보통신정책연구원*, 2008
42. 네이버 두산백과, 주체성
43. 댄 에리얼리, 거짓말하는 착한 사람들, 이경식 역, 청림출판, 2012
44. 류현성, IT 신화는 계속된다, *휴먼비즈니스*, 2008.10
45. 리치 링, 모바일 미디어와 새로운 인간관계 네트워크의 출현, 배진한 역, 커뮤니케이션북스, 2009
46. 박성복, 온라인 공간에서의 자기노출, 친밀감, 공동 공간감에 대한 연구, *한국언론학보* Vol.51 No.6, 2007.12
47. 손승광, 집합주거 외부공간에서의 친밀성에 관한 연구, *대한건축학회논문집* 제5권 5호, 1989.10
48. 시사상식사전, PMG 지식엔진연구소, 2012
49. 오태원·유지연, 소셜 네트워크 서비스 환경에서 프라이버시의 개념 변화, *방송통신정책* 제23권 4호, 2011
50. 윤영민, *Dialogue* 소셜미디어와 집단지성 1, *한양대학교출판부*, 2011
51. 이은기, 르네상스 광장과 미술, 그리고 정치이념, *미술사학* Vol.13, 1999
52. 이찬훈, 현대 사회 구조와 주체성, *대동철학회논문집* Vol.5, 1999
53. 이호규, 디지털 컨버전스의 커뮤니케이션 이론적 의미와 문화적 특성, *정보통신정책연구원*, 2010
54. 임석진 외 편저, *철학사전*, 중원문화, 2009
55. 전중환, 자연의 미와 진화심리학, *인문학연구* Vol.19, 2011
56. 정건희, 전 군산청소년 수련원 부원장 인터뷰
57. 제인 맥고니걸, 누구나 게임을 한다, 김고명 역, RHK, 2012
58. 지상현, 시각예술과 디자인의 심리학, *민음사*, 2002
59. 홍성미, 거리공원에 대한 무용전공자들의 인식 및 실태조사 연구 : 10代에서 30代까지, *중앙대학교 석사학위논문*, 2006
60. 황우성·유지연, 모바일 커뮤니케이션으로 인한 도시 공적공간의 변화, *공간과 사회* 통권 24호, 2005
61. 리치 링, 모바일 미디어와 새로운 인간관계 네트워크의 출현, 배진한 역, 커뮤니케이션북스, 2009

[논문접수 : 2012. 09. 28]  
 [1차 심사 : 2012. 10. 24]  
 [2차 심사 : 2012. 11. 12]  
 [게재확정 : 2012. 12. 10]