

온라인/오프라인 공간의 교차와 도시의 재매개

- 지역 교육 연수를 사례로 -

이 희 상*

The intersection of online/offline spaces and the remediation of the city: a case study of a workshop on locality education

Lee, Heesang*

요약: 정보통신기술은 사회적 활동과 커뮤니케이션 방식을 변화시켜왔으며, 그 과정에서 온라인 공간과 오프라인 공간은 전자가 후자를 대체하고 침식하는 이분적 공간으로 생각되어왔다. 본 연구의 목적은 국지적인 사회적 활동과 커뮤니케이션이 수행되는 도시 공간이 온라인 커뮤니케이션과 오프라인 커뮤니케이션의 교차를 통해 시공간적으로 어떻게 구성되고, 온라인 공간을 통해 어떻게 '재매개'되는지를 탐구하는 것이다. 이를 위해 2013년 1월에 영남대학교 박물관에서 실시된 '영남지역의 역사와 문화'라는 주제의 '지역 교육' 연수를 사례로 살펴본다. 본 연구는 온라인 공간을 통한 커뮤니케이션의 증대는 오프라인 공간에서 '부재적 현존'이나 '장소상실'의 확장을 야기한다는 이분법적 관점을 비판하면서, 오프라인 공간을 재매개하는 온라인공간은 오프라인 공간의 시공간적 제약을 초월하는 공간이 아니라 반대로 도시 공간과 장소의 공간적, 시간적, 물질적, 사회적, 문화적 환경을 반영하는 공간이라는 것을 주장한다.

주요어: 온라인/오프라인 공간, 커뮤니케이션, 재매개, 도시 공간, 시공간, 박물관, 지역 교육

Abstract: ICTs(Information and Communication Technologies) have changed the ways of social activities and communications, and in the process, online and offline spaces have been thought of as binary spaces in which online spaces substitute and erode offline spaces. The aim of this study is to explore how urban space where local social activities and communications are performed is constructed in terms of timespace through the intersection of online and offline communications and how the urban space is 'remediated' through online spaces. For this, the study looks at the case of a workshop on 'locality education' held at the Yeungnam University Museum in January 2013. Criticizing the dichotomist viewpoint that increasing in communications through online spaces results in the expansion of 'absent presence' or 'placelessness' in offline spaces, the study argues that online spaces remediating offline spaces are spaces not transcending the timespace constraints of the offline spaces but rather reflecting the spatial, temporal, material, social, cultural environments of urban space and place.

Key Words: online/offline spaces, communication, remediation, urban space, timespace, museum, locality education

1. 온라인/오프라인 공간: 이분법, 변증법, 재매개

도시나 장소에 대한 정보통신기술의 영향에 관한 연구에 있어서 영향력 있는 대중적인 저서나 학문적인 저서의 대부분은 그 결과를 디스토피아적 관점에서든 혹은 유토피아적 관점에서든 기술 결정론적 관점에서 '장소의 소멸'을 예측하는 경향이 있다(이와 같은 기술결정론적 관점에 대한 지리학적 비판으로는 Massey, 1993; Graham, 1997; Thrift, 2004 참고바람). 유토피아적 관점에서 온라인 공간은 국지적장소의 시공간적 제약을 극복

하는 신세계(terra nova)로 소개되고 있으며(예를 들어, Toffler, 1970; Negroponte, 1995; Cairncross, 1998), 디스토피아적 관점에서 그것은 국지적 장소의 시공간적 결합을 붕괴시키는 일종의 비장소(non-place)로 여겨지고 있다(예를 들어, Harvey, 1989; Castells, 1996 Virilio, 1997). 이러한 관점은 온라인 공간을 세계적 공간 그리고 오프라인 공간을 국지적 장소에 각각 대응시키면서, 전자-물리, 가상-현실, 기술-사회, 세계-국지, 공간-장소 이분법으로 이어지고 있다.

이와 같은 이분법에 반대하는 몇몇 연구자들은 그 대안으로 변증법을 통해 그 관계를 보려고 한

* 대구서부고등학교 교사 및 대구가톨릭대학교 강사(Teacher, Daegu Seobu High School & Part-time Lecturer, Catholic University of Daegu)(thisang@hanmail.net)

다. 예를 들어 정보통신 하부구조가 지리적으로 집중되어 있는 세계도시를 통해 움직이는 세계금융시장과 다국적기업의 네트워크의 경우에서처럼, 세계적 네트워크가 온라인 공간을 통해 작동하고 움직이기 위해서는 그 중추적 하부구조가 오프라인 공간상에 국지적으로 집중되고 고정되어야만 한다는 것이다(Sassen, 1997; Jessop, 2000; Urry, 2007). 이와 같은 변증법은 국지적 장소는 세계적 공간을 통해 작동하고, 반대로 세계적 공간 역시 국지적 장소를 통해 작동한다는 점을, 혹은 고정적인 장소는 이동적인 공간이 확대되기 위한 모순적인 하지만 필수적인 조건이라는 점을 강조하지만, 여전히 온라인 공간을 세계적이고 이동적인 공간으로 그리고 오프라인 공간은 국지적이고 고정적인 장소로서 보고 있다.

온라인 공간과 오프라인 공간의 관계에 관심을 갖는 본 연구가 이론적으로 의존하는 것은 그러한 ‘이분법’은 말할 것도 없고 그 대안으로 제기되고 있는 ‘변증법’과도 거리가 멀다. 즉, 본 연구에서 보려는 것은 세계적 공간에서 작동하는 온라인 공간에 의해 국지적 장소의 제약이나 의미가 소멸되는 방식도 아니고, 또한 세계적 공간으로 확장하는 온라인 공간에 대해 국지적 장소의 물질이나 제도가 영향을 주는 방식도 아니다. 본 연구의 관심은 일상생활의 사회적 활동과 커뮤니케이션이 수행되는 국지적 장소, 특히 정보통신기술이 집중적으로 이용되는 도시 공간에서 오프라인 커뮤니케이션을 위해 온라인 커뮤니케이션이 어떻게 발생하는지 그리고 그러한 온라인 커뮤니케이션과 오프라인 커뮤니케이션이 교차하는 과정에서 도시 공간이 시공간적으로 어떻게 구성되고 반영되는지에 있다.

커뮤니케이션(communication)은 일상생활의 가장 기본적인 수행 요소이다. Giddens(1990)의 구조화 이론(structuration theory)의 관점에서 말하면, 시공간 일상화(time-space routinization)가 나타나는 전통적인 생활세계는 주로 면대면 현존(face-to-face presence)을 통한 커뮤니케이션에 의존하고 있으나, 근대 이후 교통통신기술의 발달과 함께 시공간 거리화(time-space distanciation)가 증대되어 온 오늘날의 생활세계는 ‘현존’을 통한 커뮤니케이션뿐만 아니라 ‘부재’를 통한 커뮤니-

케이션 양자 모두에 의존하고 있다(Gregory, 1994, 97-99). 하지만 최근 정보통신기술을 통한 온라인 커뮤니케이션이 더욱 확대되어 오프라인 커뮤니케이션을 대체하면서, 오프라인 공간에서 물리적으로 인접한 사람들 사이의 사회적 상호작용이 감소되는 부재적 현존(absent presence) 그리고 그와 반대로 온라인 공간을 통해 연결된 사람들 사이의 사회적 상호작용이 증대되는 현존적 부재(present absence)가 동시에 발생되고, 결국 면대면 현존과 커뮤니케이션이 일상적으로 발생하는 생활세계의 장소가 사회적으로 얽아진다는 주장이 제기되고 있다(이에 대한 논의와 비판으로는 Gergen, 2002 참고바람).

본 연구는 온라인 공간을 통한 커뮤니케이션의 증대는 오프라인 공간에서 ‘부재적 현존’이나 ‘장소소실’의 확장을 야기한다는 이분법적 관점을 비판하면서, 미디어학자 Bolter and Grusin(1999)이 제시한 재매개(remediation)라는 개념을 통해 오프라인 공간과 온라인 공간의 관계를 다른 방식으로 접근하고자 한다. Bolter and Grusin(1999)은 재매개를 “한 미디어를 다른 미디어에서 표상하는 것”(이재현, 2006, 53) 혹은 “새로운 미디어가 앞선 미디어 형식들을 개조하는 형식 논리”(이재현, 2006, 329)로 정의한다. Manovich(2001)는 과거 문화의 내용과 형식이 특정한 미디어 안에 들어가는 재매개 현상을 재혼합(remix)으로 부른다(서정신, 2004).¹⁾ Bolter and Grusin(1999)은 재매개 개념을 통해 사이버스페이스(cyberspace)의 특성을 다음과 같이 설명한다.

“우리는 사이버스페이스가 비물질적 세계라는 것은 믿지 않지만, 분명코 우리 현대 세계의 한 부분이라는 것, 그리고 일련의 재매개를 통해 구성된 것이라는 점은 확신한다. 디지털 네트워크로서 사이버스페이스는 지난 150년 동안 지속되어온 전기 통신, 전신, 전화를 재매개한다. 가상현실로서 사이버스페이스는 회화, 영화, 텔레비전의 시각 공간을 재매개한다. 그리고 사회적 공간으로서 사이버스페이스는 도시나 공원과 같은 역사적 장소들, 그리고 테마 파크나 쇼핑몰과 같은 비장소들을 재매개한다. 현대의 다른 미디어침투 공간들(mediated spaces)과 마찬가지로 사이버스페이스는 그 자체로 물질적,

사회적 환경 속에 존재하는 기존 미디어들을 개조하고 확장한다”(이재현, 2006, 222).

위의 인용문에서 사이버스페이스는 ‘디지털 네트워크’, ‘가상현실’, ‘사회적 공간’으로서, 기존의 매체나 (비)장소를 재매개한다. 본 연구의 결론은 이들 세 가지 측면에서 제시되지만, 여기서는 ‘사회적 공간’으로서 사이버스페이스에 좀 더 주목할 필요가 있다. ‘사이버스페이스는 (비)장소들을 재매개한다’는 것은 디지털화되고 비물질화된 (비)장소들이 스크린 위에서 시각적으로 재현된다는 것이 아니라 반대로 (비)장소들의 ‘물질적, 사회적 환경’이 사이버스페이스의 구성과 실천에 대해 중요하게 작용한다는 것을 나타낸다. 예를 들어, Bolter and Grusin(1999)이 주장하듯이, 흔히 컴퓨터 네트워크는 ‘지리’, ‘시간대’, ‘사회적 위치’ 등 물리적 한계가 없는 공간으로 묘사되고 있으나, 사실은 그 반대로 지리, 시간대, 사회적 위치는 컴퓨터 네트워크의 한계와 특징이며, 컴퓨터 네트워크의 확대와 이용은 그 한계로부터 자유로울 수 없다는 것이다(이재현, 2006, 328).

이와 같은 재매개 개념을 통해, 그리고 영국 뉴캐슬 어폰 타인 주민들의 사회적 관계와 식료품 구매 활동을 사례로 하여, 도시적 삶에 대한 정보통신기술의 영향을 조사한 Crang et al.(2007)의 연구는 흥미로운 점을 제시한다. 그들은 정보통신기술을 통한 재매개된 도시적 삶은 기존의 사회적 관계나 시공간적 제약에서 벗어난 방식으로 실천되는 것이 아니라, 기존의 사회적 관계와 또 다른 형태의 시공간적 제약을 수반하면서, 도시적 삶이 실천되는 공간적, 시간적, 규모적, 물질적 과정에 있어서 미묘한 변동을 가져온다고 주장한다. 예를 들어, 온라인 공간을 통한 식료품 구매는 한편으로는 오프라인 공간에서 그것을 구매하기 위해 이동해야만 하는 시공간적 제약을 감소시키지만, 다른 한편으로는 오프라인 공간의 특정한 지점과 지점에서 그 도착을 기다려야만 하는 또 다른 시공간적 제약을 수반한다는 것이다(Crang et al., 2007, 2417). 이와 같은 설명은 ‘현실-가상 이분(real-virtual binary)’ 논리 속에서 ‘장소상실의 지리(placeless geography)’를 주장하는 관점의 문제점을 지적하는 것이며(Crang et al., 2007, 2406),

‘개방적인 미디어 생태학을 통해 일상생활의 시공간을 재매개하는 다층적인 미디어’(Crang, 2012, 2122)가 우리들의 구체적이고 체험적인 도시적 삶의 시공간과 장소에 어떻게 연결되고 어떠한 영향을 주는지를 다시 생각하도록 한다.

이와 같은 맥락에서, 본 연구는 국지적인 사회적 활동과 커뮤니케이션이 수행되는 도시 공간이 온라인 커뮤니케이션과 오프라인 커뮤니케이션의 교차를 통해 시공간적으로 어떻게 구성되고, 온라인 공간을 통해 어떻게 ‘재매개’되는지를 탐구하고자 한다. 이를 위해 본 연구가 살펴보고자 하는 사례는 대구 대도시권에 포함되어 있는 경북 경산시에 위치한 영남대학교 박물관에서 2013년 1월에 대구시 초중고 교원을 대상으로 실시된 ‘영남 지역의 역사와 문화’라는 주제의 ‘지역 교육’ 연수이다. 그것에 수반된 커뮤니케이션 과정과 방식은 학교에 따라 그리고 개인에 따라 다르게 나타날 수 있으나, 본 연구에서는 대구시 D고등학교와 연구자의 사례를 분석하였다.²⁾ 이를 위해 먼저 정보통신기술의 발달에 따른 커뮤니케이션의 시공간적 양식의 변화를 이론적으로 검토하고, 그것을 분석의 틀로 이용하여 본 연구의 사례를 설명하고자 한다.

2. 온라인/오프라인 커뮤니케이션과 도시의 시공간

Castells(1996; 2000)은 네트워크 도시 사회의 공간을 흐름의 공간(space of flows)으로 그리고 그 시간을 초월적 시간(timeless time)으로 명명한다. 흐름의 공간은 국지적 규모에서 의미, 기능, 지역성이 밀접히 결합되어 있는 장소의 공간(space of places)을 대체하는 네트워크 공간이며, 초월적 시간은 장소의 공간에서 작동하고 있는 생물 시간 혹은 시계 시간을 대체하는 즉 자연적, 순환적 시간 혹은 기계적, 선형적 시간을 대체하는 가상 시간이다. Castells(1996, 433)은 초월적 시간의 등장으로 인해 “선형적, 비가역적, 측정 가능한, 예측 가능한 시간이 깨어지고 있다”고 주장한다. Castells(2000, 13-14)은 그러한 영향을 갖는 초월적 시간을 두 가지로 구분한다. 하나는 ‘압축된(compressed) 시간’으로서, 이것은 실-시간

(real-time)으로 정보나 화폐가 이동하는 세계 금융 거래에서 볼 수 있는 시간이다. 다른 하나는 ‘탈-순차적(de-sequenced) 시간’으로서, 이것은 과거, 현재, 미래가 무작위적으로 배열되어 있는 인터넷의 하이퍼텍스트에서 볼 수 있는 시간이다.

Castells(1996, 462)은 특히 탈-순차적 시간을 시간적 콜라주(temporal collages)로서 설명한다. 시간적 파편들로 구성된 시간적 콜라주는 순차적, 선형적, 비가역적인 시간 질서가 깨어진 시간 경관이다. 그것은 근대적 시계 시간과 시간표에 기초를 두고 집단적으로, 단일적으로, 동시적으로 인식되고 실천되는 시간 체제에서 벗어난 것이다. 예를 들어, 대중매체로서 텔레비전의 경우에는 사람들은 정해진 일정표의 순서에 따라 주어진 프로그램을 봐야 하고, 그에 따라 ‘생활패턴의 동시화’까지도 형성된다(이재현, 1999). 하지만 인터넷의 경우에는 개인들이 그들이 원하는 시간에, 원하는 프로그램을 선택하고 재생하는 것이 가능하다. 이와 같은 맥락에서 이회진(2006, 40)은 인터넷의 등장으로 (밤 9시 뉴스 시간과 같은) 특정한 “시간을 하나의 시간 준거점으로 사용하던 생활양식은 사라질 것이다”라고 예측한다. 이것은 커뮤니케이션 그리고 더 나아가 생활양식에 있어서 ‘동시화’에서 ‘비동시화’로의 변화를 의미한다.

하지만 과거의 오프라인 커뮤니케이션이 동시적으로만 발생되지 않았듯이, 오늘날 온라인 커뮤니케이션 역시 비동시적으로만 연결되고 실천되는 것은 아니다. 인터넷의 이메일이나 휴대폰의 SMS(Short Message Service)는 비동시적 커뮤니케이션을 만들어내고 있지만, 휴대폰 통화는 도리어 즉시적, 지속적, 동시적 커뮤니케이션을 증대시키고 있다(휴대폰의 시공간적 함의에 대해서는 Ling and Yttri, 2002; Gergen, 2002; Urry, 2007 참고 바람). 이처럼 오늘날 정보통신기술의 발달과 함께 등장한 다양한 온라인 공간이 오프라인 공간과 결합하면서 커뮤니케이션의 시공간은 더욱 복잡하고 다양한 모습으로 조직되고 있다.

이러한 상황에서 많은 연구자들이 커뮤니케이션의 시공간적 양식에 관심을 가져왔는데, 그들에 따르면 커뮤니케이션은 기본적으로 두 가지의 시간적 양식과 두 가지의 공간적 양식으로 구분될 수 있다. 먼저 시간적 측면에서 커뮤니케이션은 동시

적인(synchronous) 것과 비동시적인(asynchronous) 것으로 구분될 수 있다(Mitchell, 1999a; 1999b; Janelle, 1995; Dodge and Kitchin, 2001). 그리고 공간적 측면에서 그것은 같은(local) 장소에서 이루어지는 것과 다른(remote) 장소에서 이루어지는 것(Mitchell, 1999a), 혹은 현존적인(present) 것과 원격현존적인(telepresent) 것(Mitchell, 1999b), 혹은 공간적 일치(spatial coincidence)가 있는 것과 없는 것(Janelle, 1995) 등으로 구분될 수 있다. 또한 Harvey and Macnab(2000)은 Giddens(1990)의 ‘면대면/원거리 상호작용’ 개념과 Janelle(1995)의 ‘시간적/공간적 일치’의 개념을 결합하면서 세 가지 종류의 커뮤니케이션을 제시한다. 첫째는 면대면 접촉(face-to-face contact)이며, 둘째는 매개된 면대면 접촉(mediated face-to-face contact) 혹은 실시간 거리화(real-time distanciation)이며(예, 전화 통화), 셋째는 매개된 거리화(mediated distanciation) 혹은 연기된 거리화(delayed distanciation)이다(예, 편지, 이메일 등).

또한 커뮤니케이션은 그 사회적 범위와 관련해서도 다양하게 구분될 수 있다. 예를 들어 Urry(2007, 158)는 일대일 커뮤니케이션(예, 개인 편지), 일대다 커뮤니케이션(예, 텔레비전), 다대다 커뮤니케이션(예, 전자 게시판)으로, 그리고 일방향 커뮤니케이션(예, 텔레비전)과 쌍방향 커뮤니케이션(예, 전화)으로 구분한다. 또한 Dodge and Kitchin(2001)은 동시적/비동시적 커뮤니케이션과 일대일/일대다 커뮤니케이션을 결합하여 네 가지 유형의 온라인 커뮤니케이션을 제시한다. 첫째는 일대일의 동시적 커뮤니케이션(예, 개인 채팅방), 둘째는 일대다의 동시적 커뮤니케이션(예, 채팅방, 네트워크 게임), 셋째는 일대일의 비동시적 커뮤니케이션(예, 이메일), 넷째는 일대다의 비동시적 커뮤니케이션(예, 단체 이메일, 인터넷 게시판)이다. 단순한 대화에서부터 거대한 프로젝트에 이르기까지 사람들의 사회적 활동은 다양한 매체를 이용한 상이한 형태의 커뮤니케이션으로 조합되어 있다. 정보통신기술의 발달과 함께 커뮤니케이션은 오프라인 공간에서 발생되기도 하고 온라인 공간에서 발생되기도 하며, 또한 동시적으로 발생되기도 하고 비동시적으로 발생되기도 하며, 또한 일대일로 진행되기도 하고 일대다로 진행되기도 하며, 또한

표 1. 시공간 맥락에서 교류의 방식과 매체의 선택

		같은 시간(동시적)		다른 시간(비동시적)	
같은 장소	사례	대면 접촉		사례	책상 위에 메모, 게시판, 자동판매기, 자동예금인출기
	특징	교통 필요 시간 약속 필요 매우 높은 비용 교류의 질은 높음		특징	교통 필요 시간 약속 필요 없음 시간의 자유로운 활용 가능
다른 장소	사례	전화 통화, TV 생중계, 영상 회의, 컴퓨터 채팅		사례	우편, 신문, 팩스, 전화 자동응답기, 이메일, 인터넷 게시판
	특징	교통 필요 없음 시간 약속 필요 시간과 교통비 줄임		특징	교통 필요 없음 시간 약속 필요 없음 매우 낮은 비용 교류의 질은 낮음

자료: 강현수(2007, 47)

일방향으로 진행되기도 하고 쌍방향으로 진행되기도 한다.

이처럼 커뮤니케이션은 공간적으로, 시간적으로, 사회적으로 매우 복잡한 형태를 갖는다. 이 중 시간적 양식과 공간적 양식을 조합하면 커뮤니케이션은 기본적으로 <표 1>과 같이 네 가지 시공간적 양식으로 구분될 수 있다. 여기서 ‘같은 시간 + 같은 장소’의 범주에 속하는 커뮤니케이션은 면대면 커뮤니케이션 뿐이며, ‘같은 시간 + 다른 장소’의 범주에 속하는 커뮤니케이션은 모두 정보통신 기술의 매개를 통해 이루어진다. 하지만 비록 ‘같은 장소’에서 이루어지는 커뮤니케이션과 ‘오프라인’ 커뮤니케이션이 서로 겹치는 부분이 많고, 또한 ‘다른 장소’에서 이루어지는 커뮤니케이션 역시 ‘온라인’ 커뮤니케이션과 서로 겹치는 부분이지만 그들이 서로 동일하지는 않다. 예를 들어, <표 1>에서 우편과 신문은 ‘다른 시간 + 다른 장소’의 범주에 속하는 매체이지만, 그것은 오프라인 커뮤니케이션 매체에 해당한다. 그리고 현금인출기(ATM)는 ‘다른 시간 + 같은 장소’의 범주에 속하는 매체이지만, 그것은 온라인 커뮤니케이션 매체에 해당한다. 여기서 ATM은 현금을 인출하는 이용자와 은행업무담당자의 면대면 커뮤니케이션이 발생하지 않는다는 점에서 ‘다른 시간’라는 범주에 속하며, 이용자가 현금인출기가 설치된 곳(주로 은행)에 직접 가야 한다는 점에서는 ‘같은 장소’라는 범주에 속한다. 하지만, ATM은 현금을 인출하기

위해 은행업무담당자의 역할을 대신하는 기계일 뿐만 아니라 현금을 다른 곳에 있는 사람에게 송금하기 위해 사용되는 기계인데, 이 경우에 그 기계는 (다른 장소에 위치한 현금을 보내는 사람과 현금을 받는 사람을 연결하는) ‘다른 시간 + 다른 장소’의 범주에 속하는 매체로 볼 수 있다.

지금까지 검토한 커뮤니케이션이 집약적으로 발생하는 곳은 정보통신기술이 집중되어 있는 도시 공간일 것이다. <표 1>이 그와 같은 도시 공간에서 이루어지는 모든 상호작용을 포괄할 수는 없으나, 다양한 매체를 통해 이루어지는 일상생활의 커뮤니케이션이 어떠한 시공간을 구성하는 지를 그리고 그러한 커뮤니케이션이 발생하는 도시 공간이 어떠한 시공간을 통해 구성되는 지를 파악하는 데에 유용할 수 있다. 본 연구는 <표 1>에서 ‘같은 장소’를 ‘오프라인 공간’으로 그리고 ‘다른 장소’를 ‘온라인 공간’으로 대체하면서, <표 1>을 연구 목적에 보다 적합한 분석의 틀로 변형시켜 이용하고자 한다. 하지만 그 표를 통해 도시 공간을 이해할 때, ‘교통 필요(없음)’이라는 말로 인해 온라인 이동과 커뮤니케이션의 확대가 오프라인 이동과 커뮤니케이션의 대체와 소멸로 여겨질 수 있다. 온라인 공간과 오프라인 공간의 관계에 대한 그러한 기술결정론적 이해에 반대하면서, Urry(2000; 2007)는 이동성(mobility)에 관한 그의 저서들에서 다음과 같이 말한다. “전자적 메시지의 흐름과 사람의 흐름 사이에는 복잡한 상호작용이

존재한다. 새로운 가상 커뮤니티는 사람들의 육체적 이동을 강화시키지 그 흐름을 소멸시키지는 않는다”(Urry, 2000, 75). “가상 회의가 몇몇 면대면 이동을 대체할 수도 있지만, 가상 만남은 전통적 만남, 강의, 총회, 회의를 주로 보완한다”(Urry, 2007, 167). Urry(2007, 49)는 특정한 장소에서 면대면 만남을 발생시키는 다섯 가지 필요성을 제시한다. 첫째, 비교적 공식적인 만남에 참석하는 법적, 경제적, 가족적 필요성. 둘째, 참여자의 현존이나 참석에 대한 강한 기대를 갖고 만나 대화하는 사회적 필요성. 셋째, 계약을 체결하기 위해 혹은 문자적 혹은 시각적 텍스트와 같은 객체를 통해 일을 하기 위해 타인과 공헌존해야 하는 필요성. 넷째, 이동과 접촉을 통해 장소를 ‘직접적으로’ 방문하고 경험해야 하는 필요성. 다섯째, 특정한 시점과 장소에서 발생하는 ‘실시간’ 이벤트를 경험해야 하는 필요성. 다음 절에서 보려는 사례는 이와 같은 필요성이 복합적으로 존재하는 것으로서, 오프라인 이동과 커뮤니케이션을 위해 온라인 이동과 커뮤니케이션이 어떻게 전개되는지를 보여줄 것이다.

3. 온라인/오프라인 커뮤니케이션과 도시의 재매개

본 연구에서 살펴본 사례는 영남대학교 박물관에서 2013년 1월에 대구시 초중고 교원을 대상으로 실시된 ‘영남지역의 역사와 문화’라는 주제의 ‘지역 교육’ 연수이다. 그것은 지역 문화에 대한 이해와 다학문적 지식을 기반으로 한 통합 사회과 교육에 대한 필요성으로 이루어졌다. 박물관은 근대 이후 도시 공간과 경관을 구성하는 중요한 요소이다. 문화 및 교육 공간으로서 박물관에서 일정 기간 동안 지역 교육 연수가 실시된다는 것은 일종의 이벤트와 커뮤니케이션이 도시 공간에서 발생된다는 것이며, 그와 관련된 시공간이 일시적으로 출현하고 소멸한다는 것을 뜻한다. 그 시공간은 커뮤니케이션이라는 사회적 상호작용을 통해 (혹은 위해) 출현하며, 커뮤니케이션의 시공간은 단순하고 단일적인 것이라기보다는 커뮤니케이션의 과정과 방식에 따라 다소 복잡하고 다중적인 것으로 이해될 필요가 있다.

그 연수는 두 단계를 통해서 전개되었다. 첫 번

째 단계는 온라인 공간을 통해 연수신청이 접수되는 신청단계이며, 두 번째 단계는 오프라인 공간에서 연수가 실제로 진행되는 실행단계이다. 물론 연수를 실행단계에만 한정시켜 볼 수 있으나, 본 연구는 실행단계가 형성되기 위해서 필수적으로 나타날 수밖에 없는 신청단계까지 포함하여 살펴 보았다. 사실, 온라인 공간과 오프라인 공간의 관계를 파악하기 위해서는 신청단계와 실행단계를 함께 연결시켜 바라봐야만 한다. 먼저, 연수의 신청단계에서는 기본적으로 박물관과 연수신청자 사이에서 연수관련 정보전달이나 연수신청과 같은 커뮤니케이션이 나타났다. 대구시 D학교와 연구자의 경우에는 2012년 11월 6일부터 2013년 1월 4일까지의 기간 중 5일 동안 박물관과 학교, 학교의 연수업무담당자와 연수신청자(본 연구자), 그리고 박물관과 연수신청자 사이에서 다양한 커뮤니케이션이 다양한 매체를 통해 발생하였다(표 2).

<표 2>에서 첫 번째 커뮤니케이션은 인터넷(업무관리시스템)을 통해 박물관이 학교로 연수안내 공문을 전송한 것으로서, 이것을 출발점으로 이후의 커뮤니케이션이 연쇄적으로 발생하는데, 그것을 제외한 나머지 커뮤니케이션에는 연수신청자가 직접적으로 관여되어 있다. 전체 15회의 커뮤니케이션 중 2회만이 오프라인 공간에서 면대면 접촉을 통한 커뮤니케이션이고, 나머지 13회는 다양한 온라인 공간을 통한 커뮤니케이션이다. 그리고 그 13회의 온라인 커뮤니케이션 중 2회만이 휴대폰을 이용한 동시적 커뮤니케이션이고, 나머지 11회는 업무관리시스템, 메신저, 이메일, SMS, ATM을 이용한 비동시적 커뮤니케이션이다. 결국, 신청단계에서는 오프라인 커뮤니케이션보다는 온라인 커뮤니케이션이 더 우세하게 나타나며, 또한 동시적 커뮤니케이션보다는 비동시적 커뮤니케이션이 더 우세하게 나타난다.

신청단계에서 나타난 커뮤니케이션의 특징은 다음과 같이 설명될 수 있다. 첫째, 온라인 커뮤니케이션의 사회적 범위는 일대다에서 일대일로 변화한다. 박물관이 행정업무시스템을 통해 대구시내 전체 학교로 연수공문을 전송하는 것 그리고 연수업무담당자가 교내 메신저를 통해 전체 교사에게 그 공문을 전송하는 것은 일대다 커뮤니케이션에 해당되고, 그 이후 연수신청자와 연수업무담당자

표 2. 연수신청과정에서 나타난 커뮤니케이션

일 시		매 체	송신자	수신자	내 용
2012.11.06	-	업무관리시스템	박물관	대구시내 전체학교	연수공문 전송
2012.11.12	08:38	메신저	연수업무담당자	교내 전체교사	연수공문 전송
	14:38	메신저	연수신청자	연수업무담당자	연수신청서 요청
	15:38	휴대폰	연수신청자	박물관	연수 문의
	오후	면대면	연수신청자	연수업무담당자	연수신청서 요청
	16:29	메신저	연수업무담당자	연수신청자	연수신청서 전송
2012.11.13	오전	면대면	연수신청자	연수업무담당자	연수지명번호 확인
	09:01	휴대폰	연수신청자	박물관	연수 문의
	09:01	이메일	연수신청자	박물관	연수신청서 전송
	09:13	이메일	박물관	연수신청자	연수신청서접수 알림
	09:22	ATM	연수신청자	박물관	연수비 송금
	09:22	SMS	은행	연수신청자	송금내역 알림
	09:47	이메일	연수신청자	박물관	연수비송금 알림
2012.11.26	13:27	이메일	박물관	연수신청자	연수증(연수안내문) 전송
2013.01.04	10:35	SMS	박물관	연수신청자	개강일시 알림

사이의 메신저 커뮤니케이션 그리고 연수신청자와 박물관 사이의 이메일과 휴대폰 커뮤니케이션은 일대일 커뮤니케이션에 해당된다.

둘째, 온라인 커뮤니케이션의 공간적 규모는 상대적으로 원거리에서 근거리로 그리고 다시 원거리로 변화한다. 박물관이 행정업무시스템을 통해 대구시내 학교로 연수공문을 전송하는 것은 대도시권에서의 원거리 커뮤니케이션에 해당되고, 그렇게 해서 학교에 접수된 공문을 연수업무담당자가 교내 메신저를 통해 전체 교사에게 전송하는 것은 학교라는 미시 공간에서의 근거리 커뮤니케이션에 해당하며, 마지막으로 연수신청자가 연수신청서를 이메일을 통해 박물관으로 전송하는 것은 원거리 커뮤니케이션에 해당된다. 비록 대도시권 공간이 국지적 규모이지만, 그 내부에서도 커뮤니케이션은 공간적으로 줌인(zoom-in)과 줌아웃(zoom-out)을 통해 나타난다.

셋째, 학교라는 미시 공간에서 연수신청자와 연수업무담당자 사이의 근거리 커뮤니케이션은 온라인 공간에서의 비동시적 커뮤니케이션과 오프라인 공간에서의 동시적 커뮤니케이션을 함께 수반한다. 교내 메신저를 통해 연수업무담당자가 연수공문(연수신청서)을 전송하는 것과 연수신청자가 연

수업무담당자에게 연수신청서를 요청하는 것은 온라인 공간에서의 비동시적 커뮤니케이션에 해당되며, 연수신청자가 연수업무담당자와 면대면 접촉을 통해 연수와 관련된 사항을 확인하는 것은 오프라인 공간에서의 동시적 커뮤니케이션에 해당된다. 여기서 주목해야 할 것은 오프라인 공간에서의 동시적 커뮤니케이션, 즉 면대면 접촉이다. 2회의 면대면 접촉이 있었는데, 첫 번째는 ‘연수신청서’를 요청하기 위한 것이다. 연수신청자는 연수업무담당자에게 교내 메신저를 통해 연수신청서를 요청하였으나 연수업무담당자는 그 메시지를 확인하지 않았다. 연수업무담당자는 학교에서 ‘수업시간표’에 따라 위치하고 이동하기 때문에 업무자리에 부재할 수 있다. 두 번째는 연수업무담당자가 관리하고 있는 ‘연수지명명부’에서 ‘연수지명번호’를 확인하기 위한 것이다. 연수를 신청하기 위해서는 연수신청서에 연수지명번호를 기입해야 하는데, 그 번호는 연수업무담당자가 관리하고 있는 ‘연수지명명부’를 통해서만 확인할 수 있는 것이다. 전자는 연수업무담당자가 메시지를 즉시 확인하면 불필요한 것일 수 있으나, 후자는 필수적으로 발생할 수밖에 없는 것이다. 여기서 알 수 있는 것은 온라인 커뮤니케이션이 매끄럽게 진행된다

표 3. 연수신청과정과 연수실행과정에서 나타난커뮤니케이션의 매체와 시공간적 양식

		동시적		비동시적	
오프라인 공간	신청 단계	면대면(학교): 연수신청자-연수업무담당자		신청 단계	-
	실행 단계	면대면(박물관): 연수강사-연수신청자		실행 단계	게시판(박물관): 박물관-연수신청자
온라인 공간	신청 단계	휴대폰: 연수신청자-박물관		신청 단계	업무관리시스템: 박물관-학교 메신저: 연수업무담당자-연수신청자 이메일: 연수신청자-박물관 ATM: 연수신청자-은행-박물관 SMS: 박물관-연수신청자
	실행 단계	-		실행 단계	-

지 못하고 있다는 것인데, 그 이유는 오프라인 공간에서의 시간성(시간표)과 물질성(연수지명명부)이 온라인 공간에 영향을 주기 때문이다.

넷째, 대도시권 공간에서 연수신청자와 박물관 사이의 원거리 커뮤니케이션은 온라인 공간에서의 비동시적 커뮤니케이션과 동시적 커뮤니케이션을 함께 수반한다. 이메일을 통해 박물관에 연수신청서를 전송하고 박물관이 영수증, 연수안내문을 전송하는 것과 ATM을 통해 박물관에 연수비를 송금하는 것은 온라인 공간에서의 비동시적 커뮤니케이션에 해당되며, 핸드폰을 통해 박물관에 연수에 대해 문의하는 것은 온라인 공간에서의 동시적 커뮤니케이션에 해당된다. 온라인 공간을 통한 비동시적 커뮤니케이션은 연수접수를 위해 필수적으로 발생하는 것으로, 온라인 공간을 통한 동시적 커뮤니케이션은 비동시적 커뮤니케이션을 보완하

기 위해 부차적으로 발생하는 것으로 볼 수 있다.

이처럼 다소 복잡한 커뮤니케이션 과정을 통해서 연수는 신청단계에서 실행단계로 이어진다. 2013년 1월 7일부터 1월 11일까지 진행된 실행단계에서는 박물관(연수진행자), 연수강사, 연수신청자 사이의 커뮤니케이션이 순차적인 시간표를 따라 전개되었다. 첫째 날에는 ‘영남지역의 민간시간’과 ‘경주의 신라능원’, 둘째 날에는 ‘영남학파의 형성과 전개’와 ‘대구의 재발견, 근대도시지형과 건축’, 셋째 날에는 ‘영남의 전통건축’과 ‘동해안의 반촌과 어촌’, 넷째 날에는 ‘영남지역의 불교미술’과 ‘설화에 나타난 영남문화의 특징’이라는 주제의 커뮤니케이션(강의)이 이루어졌으며, 마지막 날에는 다소 장거리 이동을 통해 ‘경주지역 문화답사’가 이루어졌다. 박물관에서 발생한 커뮤니케이션은 주로 일대다의(연수강사와 연수신청자 사이의)

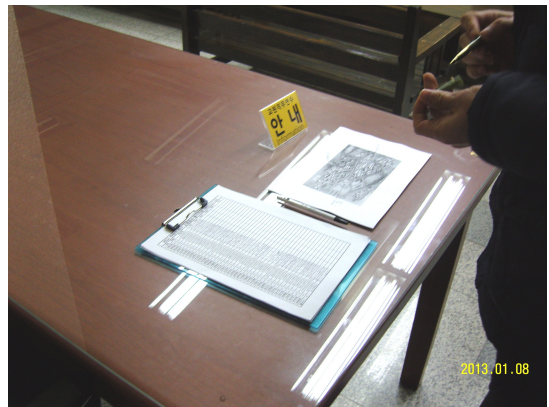


그림 1. 박물관에서의 오프라인 커뮤니케이션 (좌: 동시적 커뮤니케이션, 우: 비동시적 커뮤니케이션)

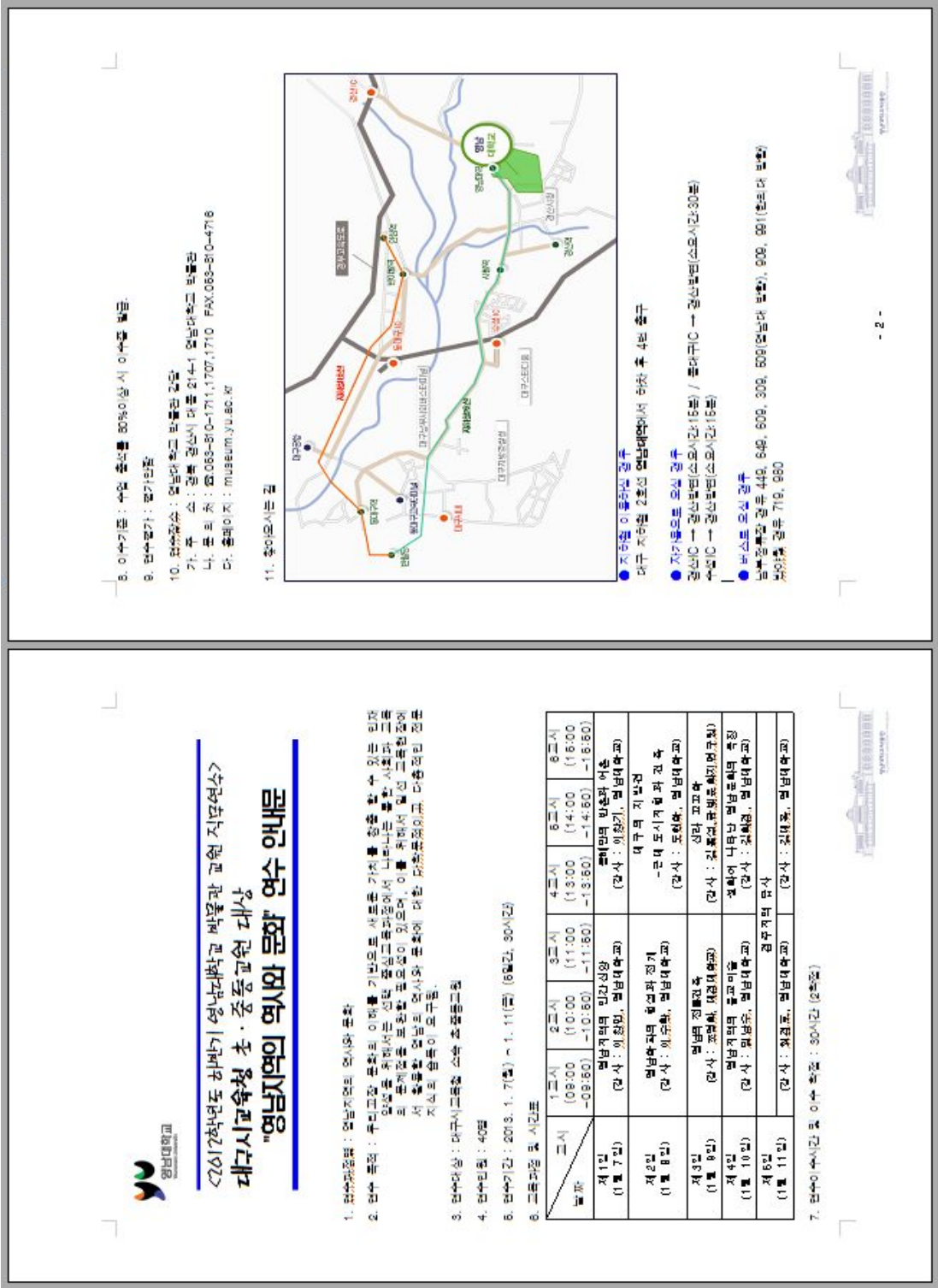


그림 2. 인터넷(이메일)을 통해 전송된 연수안내문

동시적 커뮤니케이션에 해당되지만, 박물관(연수진행자)과 연수신청자 사이의 비동시적 커뮤니케이션도 간헐적으로 나타났는데, 그것은 출석 상황표, 박물관 주변 지도, 경주 답사 안내문(일정표, 신청서) 등이 놓여있는 물리적 게시판을 통해 이루어졌다(그림 1).

신청단계와 실행단계의 커뮤니케이션에는 서로 대조적인 시공간적 특성이 나타난다. 신청단계에서는 주로 온라인 공간에서의 비동시적 커뮤니케이션이 나타났고, 부분적으로 오프라인 공간과 온라인공간에서의 동시적 커뮤니케이션도 함께 발생하였다. 그리고 당연하겠지만, 실행단계에서는 주로 오프라인 공간에서의 동시적 커뮤니케이션이 나타났고, 부분적으로 오프라인 공간에서의 비동시적 커뮤니케이션도 발생하였다. 이들 커뮤니케이션을 시간적(동시적/비동시적) 차원과 공간적(오프라인/온라인) 차원에서 조합하면, <표 1>을 변형시킨 <표 3>과 같다. 네 가지 시공간적 양식의 커뮤니케이션, 즉 온라인 공간에서의 동시적 및 비동시적 커뮤니케이션 그리고 오프라인 공간에서의 동시적 및 비동시적 커뮤니케이션이 다중적으로 하지만 차별적으로 나타나고 있음을 알 수 있다.

연수의 신청단계에서 실행단계로 전환되는 과정에서 중요하게 언급되어야 할 것은 ‘근대적 이동성의 매체인 시간표와 지도’(Urry, 2007)의 역할과 ‘근대적 문화 및 교육 공간인 박물관’(전진성, 2004)의 변동이다. 박물관의 오프라인 공간에서 동시적 커뮤니케이션이 발생하기 위해서는 그것이 발생하는 오프라인 공간의 시공간좌표가 미리 정해지고 전달되어야 하는데, 이것은 온라인 공간을 통해 전송된 시간표와 지도에 나타난다(그림 2). 신청단계와 실행단계 사이의 연결고리의 역할을 하는 시간표와 지도는 오프라인 연수와 온라인 연수의 가장 큰 차이점을 나타내는 기표이다. 온라인 연수의 경우에는 연수 장소를 나타내는 지도와 연수일정을 나타내는 시간표가 존재하지 않는다. 시간표와 지도 대신하여 웹사이트가 존재하며, 연수도 연수자의 선택에 따라 비순차적으로, 비선형적으로, 비동시적으로 이루어진다.

오프라인 공간을 시공간적으로 조직하고 재현하는 매체인 시간표와 지도가 온라인 공간에 다시 재현되어 있는 현상은 전형적인 ‘재매개’ 현상으로

볼 수 있다. Bolter and Grusin(1999)이 재매개의 사례로서 “네덜란드 화가들은 그들의 작품 속에 지도, 지구, 비문, 편지, 거울 등을 융합시켰다”(이재현, 2006, 53)라고 말하듯이, 재매개 현상은 과거의 미디어에서도 이미 나타났으며, 인터넷과 같은 오늘날의 뉴미디어에서도 나타나고 있는 현상이다. 그것은 모든 미디어는 이전의 미디어와 분리된 것이 아니라는 것을 의미한다. 이와 같은 재매개 개념을 통해 온라인/오프라인 공간의 관계를 보면, 온라인 공간은 오프라인 공간을 재매개하며, 오프라인 공간을 초월하는 공간이 아니라 반대로 그것을 반영하는 공간이 된다.

뿐만 아니라 오프라인 공간을 재매개하는 온라인 공간은 오프라인 공간을 반영할 뿐만 아니라 또한 오프라인 공간에 미묘한 변동을 야기한다. 즉 박물관에는 새로운 면대면 현존과 커뮤니케이션이 발생하며, 도시 공간에는 그것을 위한 새로운 오프라인 이동과 모임이 발생한다. 박물관은 단순히 과거의 시간이 정적으로 누적되고 재현되어 있는 ‘화석화된 공간’이 아니라 사회적(교육적) 커뮤니케이션이 출현하는 현장이 된다.³⁾ 사실 박물관이 그 현장에서 오프라인 연수를 실시한 중요한 이유는 바로 그 때문일 것이다. 또한 그 커뮤니케이션이 지역적, 역사적, 문화적 상징과 경관이 재현되어 있는 박물관에서 이루어졌다는 점에서 그리고 그 커뮤니케이션이 영남지역이라는 특정 지역의 역사와 문화에 대해서 이루어졌다는 점에서 오프라인 공간의 ‘지역성’이나 ‘장소감’에 대한 사람들의 인식이 확대될 수 있다. 이와 같은 결과는 온라인 공간에 의한 오프라인 공간의 소멸적 변동이 아니라 증강적 변동으로 볼 수 있다.

4. 결론

본 연구는 오프라인 공간, 즉 국지적인 사회적 활동과 커뮤니케이션이 수행되는 도시 공간에 대한 온라인 공간의 영향을 ‘부재적 현존’이나 ‘장소 상실’의 확대로 설명하는 기술결정론적 관점에 의문을 제기하면서 오프라인 공간과 온라인 공간의 관계를 탐구하였다. 본 연구의 사례를 통해서 주장하고 싶은 결론은 두 가지이다. 이동성(mobility)에 관한 Urry(2000; 2007)의 논의와 같은 맥락에

있는 첫 번째 주장은 온라인 연결을 국지적으로 확대시키는 정보통신기술은 오프라인 이동과 모임을 대체하기보다는 그것을 효율적으로 조성하고 조율하기 위해 이용된다는 것이다. 그 과정에서 정보통신기술은 온라인/오프라인 커뮤니케이션, 동시적/비동시적 커뮤니케이션 그리고 (상대적인) 근거리/원거리 커뮤니케이션을 모두 (하지만 그 사회적 활동 과정에 따라 차별적으로) 발생시키면서, 그 커뮤니케이션에 수반된 다중적인 시공간이 복잡하게 얽혀있는 도시 공간을 구성한다. 또한 이와 같은 도시 공간은 ‘현존’과 ‘부재’라는 이분법적 논리로 이해될 수 있는 공간이 아니라 ‘현존’과 ‘부재’ 사이의 하이브리드 혹은 프랙탈 공간으로 볼 수 있다(Urry, 2007, 157-182).

뉴미디어의 재매개(remediation)에 관한 Bolter and Grusin(1999)의 논의를 이용한 두 번째 주장은 온라인 공간과 오프라인 공간이 교차하는 과정에서 도시 공간과 장소의 영향은 상실되지 않는다는 것인데, 이것은 온라인 공간을 통해 도시의 공간성, 시간성, 물질성, 사회성이 재매개되어 반영되기 때문이다. 앞서 언급한 것처럼, Bolter and Grusin(1999)은 사이버스페이스의 재매개를 ‘디지털 네트워크’, ‘가상현실’, ‘사회적 공간’의 측면에서 설명한다. 이 세 가지 측면은 본 연구의 사례에서 다음과 같이 설명될 수 있다. 첫 번째, ‘디지털 네트워크’로서 온라인 공간은 오프라인 매체인 ‘책상 위의 메모’를 재매개하는데, 이것은 학교의 메신저 네트워크를 통한 온라인 커뮤니케이션에서 볼 수 있다. 학교라는 미시 공간의 시간성과 물질성은 매끄러운 온라인 커뮤니케이션에 균열을 발생시킬 수 있는데, 이것은 ‘초월적 시간’과 ‘비물질적 공간’으로 여겨지는 온라인 공간이 사실은 근대적 도시 공간을 조직하는 ‘시계 시간(시간표)’의 제약을 극복하지 못함을 의미한다. 두 번째, ‘가상현실’로서 온라인 공간은 오프라인 공간을 시공간적으로 조직하는 재현하는 매체인 ‘시간표와 지도’를 재매개한다. 이것은 ‘부재적 현존’을 증대시키는 매체로 여겨지는 인터넷이 사실은 전통적 도시 공간을 사회적으로 구성하는 ‘면대면 현존과 커뮤니케이션’의 필요성이나 중요성을 소멸시키지 못함을 의미한다. 세 번째, ‘사회적 공간’으로서 온라인 공간은 ‘박물관’을 재매개한다. 도시 공간에서

과거의 문화를 재현하는 박물관은 인터넷(업무관리시스템, 이메일, 웹사이트 등)을 통해 재매개되고, 도시 공간에서 새로운 오프라인 이동과모임을 수반하는 면대면 현존과 커뮤니케이션의 현상이 된다. 이것은 근대적 문화 및 교육 공간인 박물관이 단순히 과거의 시간이 누적되고 재현되어 있는 정적인공간이 아니라 현재의 시간이 펼쳐지는 동적인 공간으로 변동됨을 의미한다. 결국 오프라인 공간을 재매개하는 온라인 공간은 오프라인 공간의 시공간적 제약을 초월하는 공간이 아니라 반대로 도시 공간과 장소의 공간적, 시간적, 물질적, 사회적, 문화적 환경을 반영하고 그것의 미묘한 변동을 수반하는 공간으로 볼 수 있다.

주

- 1) Lev Manovich(2001)는 현대문화를 세 개의 핵심적 재혼합(remix) 과정으로 분류한다(서정신, 2004, 11). 첫 번째는 미디어 내에 과거 문화의 내용과 형식을 재혼합하는 것이다. 두 번째는 한 나라의 문화 전통, 특성, 감수성을 세계화된 국제성의 스타일과 재혼합하는 것이다. 세 번째는 다양한 문화 형식과 새로운 소프트웨어 기술의 재혼합이다.
- 2) 본 연구자는 본 연구를 연수 신청 과정에서는 구상하지 못하였고 그 이후에 구상하였으며, 연수에 직접 참여하는 과정에서는 연수 현장을 의식적으로 관찰하였음을 밝힌다.
- 3) 전진성(2004, 77-78)은 우리나라 박물관의 역할에 다음과 같이 언급한다. “우리나라의 박물관이 아직도 ‘골동품’ 진열실의 차원을 벗어나지 못하고 있는 것은 그것의 명칭과도 무관하지 않을 것이다. 이름은 한 사물에 내재하는 속성이 아니라 다른 사물과의 관계 속에서 그 사물의 지위를 규정한다. ‘박물관’이라는 명칭은 우리 사회에서 박물관이 차지하는 위상을 규정한다. 우리 사회는 박물관에 별다른 정치적, 문화적, 교육적 역할을 기대하지 않는다. 그곳에는 단지 과거가 남긴 배설물만이 쌓여 있을 뿐이다”. 전진성(2004, 80-81)은 이어서 다음과 같이 말한다. 사이버스페이스의 등장으로 “현실과 가상의 경계가 허물어진, 마치 도깨비 집과도 같은 하이퍼리얼리티(hyper-reality)의 공간이 창조된다. 사이버스페이스에는 물론 현재와 과거의 구분도 없다. 현재와 과거를 연결시킨던 기존의 형식들, 즉 기억과 역사는 여기서 사라져버리고 대신 디지털 방식의 기억장치, 즉 램(RAM)이 등장한다. 이로써 과거는 항상 임의적으로 접근할 수 있는 기억장치의 일부가 된다. 이와 같이 전적으로 새로운 경향에 직면하여 박물관은 위기를 겪지 않을 수 없다. 결국 박물관은 문서보관소 및 도서관과 연계하여 멀티미디어 정보

공간으로서 활로를 개척한다. 실제 유물은 없고 인터넷을 통해 모니터 상에서만 존재하는 가상적 박물관, 이른바 ‘사이버박물관’이 등장한 것이다”. 하지만 박물관 역시 과거 시간의 시뮬라크르(simulacre)를 담고 있는 매체 공간으로 볼 수 있으며, 그것이 사이버스페이스와 결합되는 현상 역시 ‘재매개’로 볼 수 있다.

문헌

- 강현수, 2007, 도시, 소통과 교류의 장: 디지털 시대 도시의 역할과 형태, 삼성경제연구소.
- 이재현, 1999, 현대사회의 생활양식과 텔레비전, 커뮤니케이션북스.
- 이재현(역), 2006, 재매개: 뉴미디어의 계보학, 커뮤니케이션북스(Bolter, J.D. and Grusin, R., 1999, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, MA.).
- 이희진, 2006, 정보기술은 시간을 어떻게 변화시킬까?, 삼성경제연구소.
- 서정신(역), 2004, 뉴미디어의 언어, 생각의 나무 (Manovich, L., 2001, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge, MA).
- 전진성, 2004, 박물관의 탄생, 살림.
- Cairncross, F., 1998, *The Death of Distance: How the Communications Revolution Will Change Our Lives*, Harvard Business School Press, Boston, MA.
- Castells, M., 1996, *The Rise of the Network Society*, Blackwell, Oxford.
- Castells, M., 2000, Materials for an exploratory theory of the networks society, *British Journal of Sociology*, 51(1), 5-24.
- Crang, M., 2012, Temporal ecologies: multiple times, multiple spaces, and complicating space times, *Environment and Planning A*, 44, 2119-2123.
- Crang, M., Crosbie, T. and Graham, S.D.N., 2007, Technology, timespace and the remediation of neighbourhood life, *Environment and Planning A*, 39, 2405-2422.
- Dodge, M. and Kitchin, R., 2001, *Mapping Cyberspace*, Routledge, London.
- Gergen, K.J., 2002, The challenge of absent presence, in Katz, J. and Aakhus, M. (eds), *Perpetual Contact: Mobile Communication, Private Talk, Public Performance*, Cambridge University Press, Cambridge, 227-241.
- Giddens, A., 1990, *The Consequences of Modernity*, Stanford University Press, Stanford.
- Graham, S., 1997, Cities in the real-time age: the paradigm challenge of telecommunications to the conception and planning of urban space, *Environment and Planning A*, 29(1), 105-127.
- Gregory, D., 1994, Social theory and human geography, in Gregory, D., Martin, R. and Smith, G. (eds), *Human Geography: Society, Space, and Social Science*, University of Minnesota Press, Minneapolis, MN, 78-109.
- Harvey, A.S. and Macnab, P.A., 2000, Who's up? Global Interpersonal temporal accessibility, in Janelle, D. and Hodge, D.C. (eds), *Information, Place, Cyberspace Issues in Accessibility*, Springer, Berlin, 147-170.
- Harvey, D., 1989, *The Condition of Postmodernity*, Blackwell, Oxford.
- Janelle, D.G., 1995, Metropolitan expansion, telecommuting, and transportation, in Hanson, S. (ed.), *The Geography of Urban Transportation*, Guilford Press, New York, 407-434.
- Jessop, B., 2000, The state and the contradictions of the knowledge-driven economy, in Bryson, J.R., Daniels, P.W., Henry, N. and Pollard, J. (eds), *Knowledge, Space, Economy*, Routledge, London, 63-78.
- Ling, R. and Yttri, B., 2002, 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, 139-169.
- Massey, D., 1993, Power-geometry and a progressive sense of place, in Bird, J., Curties, B., Putnam, T., Robertson, G. and Tickner, L.

- (eds), *Mapping the Futures: Local Cultures, Global Change*, Routledge, London, 59–69.
- Mitchell, W.J., 1995, *City of Bits: Space, Place, and Infoban*, MIT Press, Cambridge, MA.
- Mitchell, W.J., 1999a, *E-topia: Urban Life, Jim – but Not as We Know It*, MIT Press, Cambridge, MA.
- Mitchell, W.J., 1999b, The city of bits hypothesis, in Schön, D.A., Sanyal, B. and Mitchell, W.J. (eds), *High Technology and Low-Income Communities: Prospects for the Positive Use of Advanced Information Technology*, MIT Press, Cambridge, MA, 105–129.
- Negroponte, N., 1995, *Being Digital*, Alfred A. Knopf, New York
- Sassen, S., 1997, Electronic space and power, *Journal of Urban Technology*, 4(1), 1–17.
- Thrift, N., 2004, Cities without modernity, cities with magic, in Graham, S. (eds), *The Cybercities Reader*, Routledge, London, 98–103.
- Toffler, A., 1970, *Future Shock*, Bodley Head, London.
- Urry, J., 2000, *Sociology beyond Societies: Mobilities for the Twenty-First Century*, Routledge, London.
- Urry, J., 2007, *Mobilities*, Polity Press, Cambridge.
- Virilio, P., 1997, *Open Sky*, Verso, London.
- (접수: 2013.04.17, 수정: 2013.05.21, 채택: 2013.05.27)