



## 제3의 구술성

### ‘뉴 뉴미디어’ 시대 말의 현존 및 이용 양식

#### 이동후

인천대학교 신문방송학과 부교수 donghoo@incheon.ac.kr

커뮤니케이션 미디어의 발달은 단선적인 발전의 역사라기보다는, 미디어 간의 관계가 보다 복잡해지면서 새로운 국면을 형성하는 진화의 과정이라고 볼 수 있다. 구술은 가장 오래된 커뮤니케이션 형식으로서, 뉴미디어의 발달과 함께 대체되거나 부정되는 대신 지속적으로 ‘잔존’하거나 변화해 왔다. 이 글은 월터 옹(Walter Ong)의 구술성, 문자성, 제2의 구술성 개념 등을 기반으로 웹 2.0 시대 ‘뉴 뉴미디어’의 커뮤니케이션 특성을 논의해 보고자 한다. 멀티미디어성, 상호 작용적 연결성, 이용자가 생산한 마이크로 콘텐츠 등에 기초한 ‘뉴 뉴미디어’의 커뮤니케이션 양식은 제1의 구술성과 문자성 그리고 제2의 구술성의 연장선 상에서 살펴볼 수 있지만, 이들보다 복합적인 성격을 갖는다. 이 글은 ‘뉴 뉴미디어’ 시대에 ‘말’이 현존하는 방식을 제3의 구술성의 개념으로 이해해 보고자 한다. 이를 위해 뉴 뉴미디어를 통해 이루어지는 말의 매개 방식, 감각 체계, 텍스트성, 시간성, ‘나와 너’의 현존성, 상호 작용의 방식 등을 기존의 커뮤니케이션 양식과의 관계 속에서 살펴보았다. 또한 뉴 뉴미디어 이용자가 다양한 말의 형태를 다루고 읽고 저작할 수 있게 되면서 갖게 되는 소위 ‘트랜스 리터러시(transliteracy)’라는 미디어 이용 양식의 혼성적 성격을 주목해 보았다.

**KEYWORDS** 제1의 구술성 • 문자성 • 제2의 구술성 • 제3의 구술성 • 웹 2.0 • 뉴 뉴미디어 • 트랜스 리터러시

## 1. 서론

1990년대 이후 디지털 커뮤니케이션 기술이 발달하면서, 정보의 압축, 저장, 전송 방식의 혁신이 이루어진다. 기존 미디어에서 별개로 취급되었던 문자, 소리, 영상 등의 정보를 복합적으로 처리하는 멀티미디어 환경이 만들어지는가 하면, 다양한 방식의 커뮤니케이션 양식과 정보의 흐름을 가능하게 한 유무선 커뮤니케이션 네트워크가 발전하게 된다. 특히 인터넷을 통해 전 지구상의 모든 정보를 서로 연결시키는 월드 와이드 웹이 개발되고 상용화되면서, 인터넷에 자신이 만든 콘텐츠를 올리고 다양한 정보를 접할 수 있는 환경이 마련된다. 2000년대에 들어와 인터넷 공간 내 각종 콘텐츠의 상호 연결성이 보다 활성화되고 이용자가 정보를 공유하며 정보 제작에 참여하는 웹 서비스가 발달하면서, 소위 웹 2.0 시대를 맞게 된다. 싸이월드, 마이스페이스, 페이스북과 같은 사회적 네트워킹 사이트, 개인의 블로그, 유튜브와 같은 비디오 공유 사이트, 위키 백과와 같은 집단적 정보 제작 사이트, 맞춤형 오디오 파일을 올리거나 다운로드 받아 이용하는 팟캐스팅, 트위터나 미투데이와 같은 마이크로 블로그 등이 활성화되고, 일반 이용자가 단순한 정보 소비자가 아닌 정보 생산 및 공유에 참여하게 된다. 폴 레빈슨(Paul Levinson, 2009)은 이와 같은 웹 2.0 시대의 각종 미디어 형태를 “뉴 뉴미디어(New New Media)”라고 부르며 단순히 정보를 검색하거나 이메일을 주고받던 기존의 인터넷 커뮤니케이션과 구분을 한다. 이 글은 이러한 ‘뉴 뉴미디어’ 커뮤니케이션의 특성을 옹의 이론에 기초해 이해해 보고자 한다.

윌터 J. 옹은 『라무스, 방법, 대화의 퇴락(Ramus, Method, and the Decay of Dialogue)』(1958)을 시작으로 『말의 현존(The Presence of the Word)』(1967), 『수사학, 로맨스, 그리고 기술(Rhetoric, Romance, and Technology)』(1971), 『말의 인터페이스(Interfaces of the Word)』(1977), 『구술성과 문자성(Orality and Literacy)』(1982) 등 수많은 저서와 논문을 통해 미디어의 발달에 따른 커뮤니케이션 양식과 문화의 변화를 논의해 왔다.<sup>1</sup> 그는 구술이 가장 오래된 커뮤니케이션 기술로서 모든 미디어 커

뮤니케이션 양식에 기반이 되고, 새로운 미디어의 발달과 함께 대체되거나 부정되기보다는 지속적으로 ‘잔존’하거나 변화해 왔다고 본다. 그의 시각에 따르면, 커뮤니케이션 미디어의 발달은 단선적인 발전의 역사라기보다는 미디어 간의 관계가 보다 복잡해지면서 새롭게 국면을 형성해 가는 진화의 과정이다. 이 글은 옹의 제1의 구술성, 문자성, 제2의 구술성 개념 등을 살펴보면서 현재 우리가 경험하고 있는 ‘뉴 뉴미디어’의 커뮤니케이션 양식의 특성을 논의해 보고자 한다. 멀티미디어성, 상호 작용적 연결성, 이용자가 생산한 마이크로 콘텐츠 등에 기초한 ‘뉴 뉴미디어’의 커뮤니케이션 양식은 제1의 구술성, 문자성, 제2의 구술성 등의 연장선상에서 살펴볼 수 있지만, 이들보다 복합적인 성격을 갖는다. 이 글은 ‘뉴 뉴미디어’ 시대에 ‘말’이 현존하는 방식이 제1의 구술성, 문자성, 제2의 구술성 등과 연속성과 차이를 갖는다고 보고, 이러한 특징을 제3의 구술성의 개념으로 이해해 보고자 한다.

## 2. 구술성, 문자성, 제2의 구술성

매클루언의 영향을 받았던 옹은 매클루언처럼 청각과 시각 간의 차이에 주목하면서 미디어가 감각 균형에 미치는 영향력을 추적한다. 특히 옹이 관심을 가졌던 주제는 문자 혹은 문자로 이루어진 텍스트가 존재하기 이전 인류 역사의 오랜 시기를 지배했던 구어이다. 옹은 구어가 발화되는 순간 존재하고 사라지는 ‘소리’로 매개되는 커뮤니케이션이고, 이러한 커뮤니케이션의 물질적 조건이 커뮤니케이션 과정과 커뮤니케이터의 표현 및 ‘정신 역학’에 영향을 미친다고 보았다. 소리는 “시간에 따라 필연적으로 진행되고”, “되돌릴 수 없으며”, 인간을 “실재한 가운데 그리고 동시성 속에 놓이게” 한다(Ong, 1967, p. 43, p. 128). 따라서 소리로 전달되

---

1 윌터 J. 옹의 학문적 업적과 영향력은 폴 A. 수쿱(Paul A. Soukup)이 쓴 *Orality and Literacy 25 Years Later*(2007)에 잘 정리되어 있다.

는 말은 지금-여기의 경험을 전달하고 삶의 상황을 담아내는 “소리 세계의 사건”(Ong, 1967, p. 23)으로서, 실존적으로 서로의 내면을 결합시키고 공유할 수 있게 해준다. 제1의 구술 문화는 서로의 커뮤니케이션을 매개할 수단이 없고, 커뮤니케이션 상황이 항상 사람의 물리적 현존을 전제로 하며, 음성을 통해 과거의 사건들을 현재로 불러오거나 의미를 만든다(Ong, 1982). 커뮤니케이션이 실제적인 소리를 통해 전달되는 대인적인 상황에서 이루어지기 때문에 대화에 참여하는 ‘나와 너(I-Thou)’가 실재에 대한 공유 감각을 가지게 되고 서로의 내면과 상호 작용하게 된다.

남에게 말을 전달하거나 커뮤니케이션하는 일은 우리의 내성뿐만 아니라 그들의 내성(inwardness)에 참여하는 일이다. 말, 특히 구어는 의도적으로 상호적일 뿐만 아니라 그것이 존재하는 미디어 자체에서도 상호적이다. 소리는 서로 간의 내면을 내면으로 결합시킨다.

(Ong, 1967, p. 125)

웅은 구술 문화의 청각적 인간이 소리 중심의 커뮤니케이션을 하기 때문에 세상을 인지하고 이해하는 감각체계가 문자 문화의 시각적 인간과 다른 “인격 구조”를 가지고 있다고 보았다(Ong, 1967, p. 131). 또한 기록할 수단이 없고 서로의 물리적 현존을 전제로 하기에 기록할 문자를 가진 문자 문화와 다른 표현 방식을 가졌다고 보았다. 구술 문화는 시간의 흐름에 따라 사라지는 말에 대한 기억을 머릿속에 담아두기 위해 기억의 방법과 표현을 만든다. 과거의 기억은 그것을 전달하는 사람의 시점과 퍼포먼스를 통해 현재로 재생되고 전달되고, 주제 중심의 정형화된 방식으로 이루어지는가 하면, 현재에 적절하지 못한 기억은 기억의 균형을 유지하기에 소멸된다. 이에 따라 구술 표현은 “축적적”, “부가적”, “감성적”, “참여적”, “상황적”, “구체적”, “반복적”, “보수적”, “논쟁적” 특징을 가지며, 운율을 타는 상투적인 표현을 많이 사용한다(Ong, 1982, pp. 36~57).

알파벳의 사용은 소리로 전달되는 말을 공간화 혹은 시각화하고, 인쇄술의 발명은 이러한 시각화를 보강하고 강화시킨다. 옹은 알파벳의 사용 및 인쇄술의 발명으로 인해 단순히 시각을 더 많이 사용하게 되었다고 주장하기보다는, 말의 표현과 전달 과정이 청각이 아닌 시각적 지각과 연관되면서 우리의 감각체계가 재구성되었다는 점을 주목한다.

알파벳 인쇄술의 발전으로 절정에 이른 구어를 공간에 고정시키는 일은 고립된 현상이 아니었다. 이것은 이 책의 앞장에서 잠시 언급하였듯이 커뮤니케이션 과정에 시각을 선호하는, 즉 낱말의 사용과 관련해 시각을 선호하는 감각체계가 광범위하게 재구성되는 것의 일부이다. 이것은 인쇄시대 인간이 그 이전의 인간보다 눈을 더 사용한다는 뜻은 아니다. ... 알파벳 인쇄술의 출현과 함께 일어난 일은 인간이 눈의 용도를 발견했다는 것이 아니라 이전에 비할 수 없을 정도로 시각적 지각을 언어 표현과 연결시키기 시작했다는 것이다.

(Ong, 1967, pp. 49~50)

글과 인쇄술이 말을 시각적으로 공간(지면)에 고정시키면서 눈으로 보는 것과 언어 표현의 상관관계가 밀접해졌는데, 이러한 시각적 고정으로 인해 말이 발화가 이루어지는 맥락에서 분리되고, 함께 했던 청자는 저자가 머릿속으로만 그리는 “허구화된 독자”가 된다(Ong, 1977). 말을 시각적 공간에 위치시키고 ‘가둬놓음’으로써, 저자와 독자, 이는자와와 아는 것, 메시지와 메시지를 전달하는 행위, 낱말과 소리, 말과 실존적 맥락, 소리와 시각, 글과 해석 등이 분리되었다(Ong, 1982). 커뮤니케이션이 이루어지는 사람들 간의 심리적, 물리적 거리가 생기면서 메시지는 커뮤니케이션의 맥락에 영향을 받지 않으며 안정적으로 전달되게 된다. 이에 따라 문자와 인쇄술은 사회의 지식을 기억하고 보존하는 역할을 대체하며 더 많은 것을 기억하거나 축적할 수 있는 기회를 제공한다.

발화자의 내면을 담아내며 공동체감을 갖게 했던 말이 발화자의 외부에 존재하는 물체가 됨으로써 말은 직접적인 상호 작용에서 벗어나 개

별적으로 취하고 읽을 수 있는 대상이 된다. 이에 따라 생각이나 표현이 “분석적”, “중속적”, “객관적”, “추상적”, “객관적으로 거리를 두는” 성격을 갖게 된다. 또한 소리가 부동의 글자로 대체되고 언어적 표현이 시각적 공간에 고정되면서 인쇄된 지면의 “시각적 표면” 자체에 의미가 부과된다. 단어뿐 아니라 단어의 공간적 관계를 정리하는 페이지 레이아웃에서도 의미의 공간이 만들어진다(Ong, 1982, p. 128). 옹은 인쇄술로 인해 말이 정보를 담은 시각적 사물로 바뀌면서 제1의 구술성이 가졌던 ‘비영구성’이나 기억의 ‘부정확함’을 극복할 수 있었고 객관적이고 분석적이고 추상적인 사고가 가능해졌다고 말한다. 하지만 글은 ‘나와 너’의 내면의 교류가 일어나는 직접적 현존이 아닌 문자로 매개된 형태로 발화자의 현존을 전달하고 즉각적인 반응을 배제하기 때문에 사람들을 커뮤니케이션 상황의 참여자가 아닌 방관자로 만들며 개인주의와 탈부족화를 가져온다고 말한다. 문자 문화가 시각적으로 고정된 사물로서의 글을 통해 지식을 영구히 저장하고 정확하게 전달할 수 있게 되었지만, 이러한 지식은 ‘나와 너’의 실존적 대화의 상황에서 분리된 것이다.

말이 그것의 자연적 장소인 음향으로부터 새로운 장소, 공간으로 이식되었어야 한다. 글과 인쇄 그리고 뒤에 나온 전자 기기들은 인간이 말을 통해 현실과 접촉하는 방식을 재구성했을 것이다. 미디어의 양식화된 일련의 변화와 이에 상응하는 감각체계의 변화를 통해서만 인간은 그의 과거를 소유할 수 있다. 가장 순수하고, 가장 인간적이고 신성하며, 가장 경건한 형식의 말, 사람들이 인간관계를 확립하고 심화시키기 위해 구두로 전달하는 말, 혹은 소리 세계의 말은 제한성을 지닌다. 이러한 구어가 가진 제한성의 일부인 비영구성과 부정확성은 또 다른 제한성, 예를 들어 객관성, 사물로서의 사물에 대한 관심, 정량화, 비인간성 등을 취함으로써만 극복할 수 있다. 문제는 말이 일단 이렇게 새로운 제한성을 지니게 되었을 때 옛 순수성을 보존할 수 있겠는가 하는 것이다.

(Ong 1967, pp. 91~92)

그런데 옹은 라디오와 텔레비전 등 전자 미디어가 등장하면서 글과 인쇄의 선형성에 벗어나고 제1의 구술성과 유사한 특징을 보이는 ‘제2의 구술성’이 나타났다고 본다. 전자 미디어는 문자 커뮤니케이션에 있어 물리적으로 부재했던 상대방의 소리를 복원함으로써 커뮤니케이션의 상대가 매개된 형태로 현존하게 된다. 이에 따라 시각주의적 감각체계가 다시 청각성을 회복하게 되고 고립된 개인이 사회적 연대감을 갖게 된다. 옹은 전자 미디어로 매개된 커뮤니케이션이 시각적 공간에 갇혀 있던 말의 청각적 감각을 회복하고 유기체 집단을 통합하는 소리의 즉시성(immediacy), 즉흥성(spontaneity), 상황성, 그리고 현존성 등을 복원하기에 제1의 구술성을 닮았다고 한다. 하지만 이러한 구술성은 글과 인쇄 문화 기반한 것으로써, 이것의 즉흥성, 지금-여기의 행위 중심의 현존성과 상황성, 집단적 경험, 정형화된 표현 등은 자연스럽게 이루어진 것이 아니라 의도적으로 계획된 것이라고 말한다.

옹은 제2의 구술성 개념을 통해 전자적으로 처리된 언어 문화의 새로운 커뮤니케이션 양식을 논의하고자 했다. 그는 전자 미디어가 집단적인 참여 의식이나 현재의 순간을 중요하게 여기는 기존 구어 문화의 특징을 회복하고 있지만, 이러한 구어 문화의 부활은 분석적 인쇄 문화와 전혀 별개의 문화가 아니라 여전히 그것에 영향을 받는다고 주장한다. 그는 “제2의”라는 용어 외에도 미디어의 “잔존(residue)”이란 표현을 통해 과거의 지배적인 미디어 문화가 새로운 미디어 텍스트의 배경적인 조건으로 작용하고 있음을 설명하고 있다. 그는 커뮤니케이션의 역사를 말이 변용되는 단계로 보고 구두-청각적 단계, 알파벳과 함께 시작하여 인쇄술의 발달로 결정적인 발전을 보게 된 문자 단계, 그리고 전자 미디어의 단계로 구분했다. 하지만 새로운 미디어의 등장이 과거의 지배적인 미디어를 대체하거나 과거의 지배적인 미디어가 새로운 미디어 시대에 사라져 버린다는 인식 대신, 과거의 미디어가 잔존하거나 새로운 미디어에 의해 “보완”되고 새로운 미디어의 언어 표현이 과거의 미디어 의식에 영향을 받는다는 점을 강조한다. 그는 “구술적 잔존(oral residue)”이란 용어를 통해 문자 시대에 “문자 이전의 상황이나 실천으로 거슬러 올라

가는 사고와 표현의 습관, 구술이 해당 문화의 지배적인 미디어일 때 파생된 사고와 표현의 습관, 구어로부터 글을 분리하지 못하거나 거부하는 것을 나타내는 사고와 표현의 습관”(2002, p. 314) 등이 남아 있음을 지적한다. 그는 문자가 등장한 이후에도 구어적인 사고와 표현이 남아 있었고 문자와 인쇄로 도입된 새로운 표현 방식과 경쟁을 했다고 보았다.

우리가 미디어의 결과를 이야기할 때, 새로운 미디어가 기존 미디어를 무력하게 만든다는 것을 말하려는 것은 아니다. 인간이 쓰기를 배웠을 때에도, 말하기를 계속해 갔다. 활자 인쇄술을 배웠을 때에도 계속해서 말하고 쓰기를 해갔다. 라디오와 텔레비전을 발명한 이후에도, 말하기와 쓰기, 그리고 인쇄하기를 계속했다. 하지만 새로운 미디어의 등장은 기존 미디어의 의미와 적절성을 바꿔놓았다. 미디어는 겹쳐진다. 혹은 매클루언이 말한 것처럼, 은하계의 별들이 자신의 기본적인 총체성을 유지하면서도 서로를 통과할 뿐 아니라 그 이후 충돌의 흔적을 지니게 된다. (Ong, 2002a, p. 314)

“잔존”이라는 개념은 기존의 표현이 새로운 미디어가 등장했음에도 올드미디어가 지속적으로 남아 있게 된다는 의미를 갖기 때문에 뉴미디어 환경 속에 기존 미디어의 존재양식을 간과하지 않고 살펴보게 하는 시각을 제공한다. 하지만 뉴미디어가 등장하면서 새롭게 재구성되는 커뮤니케이션 양식과 신규 미디어의 상호 관계를 이해하는 데에는 다소 한계가 있다. 반면, “제2의”라는 용어는 미디어의 발달이 단선적이고 혁명적인 “진보”의 패턴으로 이루어지는 것이 아니라 뉴미디어와 올드미디어의 복합적인 상호 관계 속에 진화해 간다는 점을 주목하며 새로운 미디어 환경을 보다 포괄적이고 역사적으로 이해할 수 있게 해준다. 그는 제2의 구술성이라는 용어를 사용하게 된 배경에 대해 다음과 같이 말한다.

내가 처음 제2의 구술성이란 용어를 사용했을 때, 나는 라디오와 텔레비전에서 얻는 구술성을 생각했다. 라디오와 텔레비전에서의 구술



행위는 특히 집단에 연설을 할 때 가공되지 않은 인간의 목소리를 사용하는 제1의 구술성과 어느 정도 유사한 효과를 내지만, 새로운 종류의 구술성이 만들어진다. 여기서의 구술성은 기술에 의해 만들어졌다. 라디오와 텔레비전은 기술적으로 동력을 받고 음성을 재생하는 기계를 고안하고 만드는 데 문서나 다른 기술의 사용을 요구한다는 의미에서 제2의 구술성이다. 따라서 이들은 제 도구나 기술을 사용하지 않는 제1의 구술성과 다르다. 라디오와 텔레비전은 기술화한 구술성이다. (Kleine & Gale과의 인터뷰, 1996)

웅은 제1의 구술성과 제2의 구술성을 구분하면서, 제2의 구술 행위는 소리를 복원하면서 구어의 시공간적 경험과 유사한 효과를 낸다고 보았다. 하지만, 제2의 구술성은 제1의 구술성과 달리 분석적이고 기술적이며 서사적인 활자 문화에 기반한 것으로 문자성의 개인화된 내향성이나 합리적 사고가 남아 있다고 보았다. 따라서 기술로 매개된 말은 제1의 구술 문화의 말과 유사하지만 차이를 지니게 된다. 또한 기존의 문자성은 제2의 구술성의 기반이 되는 동시에 그것에 의해 영향을 받는다. 그는 새로운 미디어가 과거의 미디어를 제거하지 않을 뿐만 아니라 오히려 과거의 커뮤니케이션 양식이 새로운 미디어 환경에서 적극적으로 활용될 수 있다고 본다. 하지만 이러한 과거의 커뮤니케이션 양식은 이전의 모습과 다른 것이다.

새로운 미디어는 과거의 미디어를 제거하지 않을 뿐만 아니라 이전 미디어를 실제로 강화한다. 하지만 그렇게 하면서 올드미디어를 변화시키고, 그래서 올드미디어는 더 이상 이전의 모습과 다르게 된다. 책을 예를 들면, 가까운 미래에 이전보다 많은 책이 존재하겠지만 책은 더 이상 과거의 책의 모습과 다르다. (Ong, 1977, pp. 82~83)

웅은 그의 『구술성과 문자성』(1982)에서 제2의 구술성을 형성하는 전자 미디어로 주로 텔레비전을 주목했고, 컴퓨터 워드 프로세서를 전자

미디어에 포함시켰지만 주로 인쇄술의 보완 내지는 강화 수단 정도로만 이해했다. 1990년대 중반 인터뷰나 강연에서 그는 컴퓨터로 매개된 커뮤니케이션이 직접적인 소리의 즉각적인 경험을 담아낼 수 있기에 제2의 구술성에 속할 수 있다고 보지만, “구술 교류의 즉시성을 가진” 텍스트의 교류이기 때문에 “제2의 문자성”으로 볼 수도 있다고 말한다(Kleine & Gale, 1996). 제2의 구술성이 소리의 현존성이나 상황성을 기술적으로 복원하였다면, 제2의 문자성은 글에서 분리되었던 실재적인 커뮤니케이션 상황이나 맥락을 복원한다는 의미이다. 옹은 당시의 컴퓨터 매개 커뮤니케이션이 텍스트를 기반으로 이루어졌기 때문에 제2의 문자성이라는 개념을 제시했던 것 같다. 또한 그는 비언어적 시각 요소가 강조된 가상현실을 가리켜 제2의 시각성이란 용어를 사용하기도 한다. 옹은 제2의 문자성이나 제2의 시각성이란 용어를 짚막하게 언급하긴 했지만 충분히 설명하지는 않았다.

1990년대 말 이후 신구 미디어의 연관 관계를 주목하며 디지털 미디어의 커뮤니케이션 양식을 이해하려는 노력이 볼터와 그리신 그리고 마노비치에 의해 이루어진 바 있다. 볼터와 그리신(Bolter & Grusin, 1999)은 “한 미디어를 다른 미디어에서 표상하는 것을 재매개라고” 부르면서, 뉴미디어가 미디어의 메시지를 즉각적이고 가깝게 대면하는 “투명한 직접성(transparent immediacy)”과 현실을 매개하는 미디어를 갖추고자 하는 “과매개성(hypermediacy)”을 추구하며 올드미디어를 재매개한다고 보았다. 예를 들어, 디지털 미디어의 인터페이스는 다양한 기존 미디어의 표상들(예를 들어, 문서, 그래픽, 비디오 등)을 흡수하며 “매개를 다중화함으로써 실재적인 것을 추구하고” 이에 따라 경험의 “충만감”을 창출하고 있다고 보았다(1999, p. 62). 디지털 미디어는 기존 미디어의 존재를 드러내는 다중성이나 과매개성을 유지하면서도, 하위 미디어 간의 불연속성을 최소화하는 인터페이스를 갖는다. 한편 마노비치(Manovich, 2001)는 인간-컴퓨터 인터페이스를 텍스트, 사진, 영화, 음악, 가상 환경 등과 같은 다양한 문화 데이터와 이용자가 상호 작용할 수 있도록 해 주는 “문화 인터페이스”라고 보면서, 인쇄매체, 영화, 그리고 전통적

HCI(Human-Computer Interface)와 같은 기존에 실재를 표상하던 언어 양식이나 수용 방식이 웹 사이트와 같은 뉴미디어 인터페이스에 차용되었다고 보았다. 볼터와 그러신이 재매개 개념을 통해 내용과 형식 차원에서 기존 미디어를 번역, 개조, 수정하는 디지털 미디어의 특성을 이야기했다면, 마노비치는 문화 인터페이스라는 개념을 통해 인간과 미디어의 상호 작용을 조건 짓는 미디어 인터페이스의 디자인이나 이러한 인터페이스를 구성하는 기존 미디어의 상징적 형태와의 관계를 논의한다. 볼터와 그러신 그리고 마노비치는 디지털 미디어의 특성을 기존 “언어 테크놀로지”의 재매개나 영화와 같은 특정 문화적 코드 변환의 결과로 이해함으로써, 디지털 미디어 언어 표상의 복합적 성격을 이해하는 데 도움을 준다. 하지만 미디어를 주로 현실을 재현하는 언어적 양식으로 접근함으로써 디지털 미디어가 이용자의 지각, 경험, 표현 등을 (재)구성하는 방식이나 이용자가 미디어를 수용하고 해석하는 상호 작용의 양식은 다소 간과하고 있다(Jensen, 2007). 옹의 제2의 구술성 개념은 디지털 미디어의 커뮤니케이션 양식을 단순히 언어적 표현 차원을 넘어, 미디어가 ‘말’을 매개하는 방식에 따라 재구성되는 사회적 현존감, 감각 체계, 표현 방식 등을 이해하고 이러한 커뮤니케이션 양식에 녹아든 신규 미디어의 복합적 연관 관계를 고찰해 보는 데 시사하는 바가 크다.

그러나 제2의 구술성 개념은 오늘날의 디지털 커뮤니케이션 양식을 설명하기에 너무 포괄적일 수 있다. 라디오와 텔레비전으로 대표되는 매스미디어가 올드미디어로 인식되고 소리, 영상, 텍스트가 다양한 방식으로 결합된 멀티미디어 텍스트가 일상화된 웹 2.0 시대의 커뮤니케이션 양식을 제2의 구술성이나 제2의 문자성 혹은 제2의 시각성 중 어느 하나의 개념으로 이해하기엔 부족함이 있다. 글뿐만 아니라 라디오, 텔레비전 등 제2의 구술 텍스트를 텍스트의 일부로 전달하거나 새로운 형태로 전유하는 웹 2.0 시대의 텍스트는 문자성과 제2의 구술성에 기반을 두지만 새로운 커뮤니케이션 양식을 선보이고 있다. 이 글은 웹 2.0 시대의 ‘뉴 뉴미디어’에 나타난 커뮤니케이션 양식을 이해하기 위해 제3의 구술성 개념을 제안하고자 한다. 옹이 주목했던 말의 기술화 양식, 발화자(저

자)와 청자(독자)의 현존 형태, 구술성과의 관계 등을 중심으로 ‘뉴 뉴미디어’를 살펴보면, 제1의 구술성, 문자성, 그리고 제2의 구술성과의 연속성과 차이를 갖는 제3의 구술성의 특성을 논의해 보고자 한다.

### 3. ‘뉴 뉴미디어’와 제3의 구술성

#### 1) 뉴 뉴미디어의 세계

웅은 전화, 라디오, 텔레비전 등 전자 미디어가 글과 인쇄의 발달로 약화되었던 구술-청각의 세계를 되살리면서도 문자 문화에 기반을 둔 제2의 구술성을 형성한다고 말한다. 그는 전신이 “알파벳화된 말의 전자적 처리”, 전화는 “구어의 전자적 처리”, 라디오는 “처음엔 전신 이후엔 전화의 연장”, 유성 영화는 “전기로 투사된 영상에 전자음을 더한 것”, 텔레비전은 “전자음에 전자 영상을 더한 것”, 컴퓨터는 정량화된 사고 과정에 기초한 “침묵의 언어”, 음반과 녹음테이프는 “소리의 회복”이라고 말하며, 아날로그 전파-전기 미디어가 청각적 세계를 새롭게 가져오고 있다고 보았다(Ong, 1967, p. 87). 그런데 1990년대 중반 이후 선보인 디지털 커뮤니케이션 미디어는 구술 문화의 청각적 세계뿐만 아니라 문자 문화의 시각적 세계를 다양하고 복합적인 형태로 가시화시키고 경험할 있게 해준다. 문자, 영상, 소리 등 여러 가지 형식의 정보를 통합적으로 처리할 수 있는 디지털 플랫폼과 모든 종류의 콘텐츠를 언제 어디서나 전달할 수 있는 유무선 통신 네트워크가 발달하면서 아날로그 시대에 라디오, TV, 신문, 영화 등을 별개의 미디어로 구분했던 분류 방식이 더 이상 유효하지 않게 된다. 별개로 존재했던 정보기술, 미디어 콘텐츠, 커뮤니케이션 네트워크 등이 상호 연결되면서 새로운 효율성이 창출되는 미디어 융합 현상이 일어난다.

하드웨어적 측면에서는 하나의 미디어 기기가 특정한 커뮤니케이션 기능을 수행하면서 다양한 미디어 정보를 전달할 수 있는가 하면, 하나의 미디어 기능을 다양한 미디어 기기가 수행할 수 있게 된다. 예를 들

어, 휴대전화는 단순히 통신 기기가 아니라 게임을 즐기고 인터넷이나 TV를 접하거나 문자, 사진, 동영상 등을 주고받을 수 있게 해준다. 또 예전에는 음악을 듣기 위해 오디오 시스템이나 라디오를 이용해야 했는데, 지금은 컴퓨터, MP3 플레이어, 휴대전화, PMP, PDA 등을 통해서도 음악을 들을 수 있다. 각종 단말기에 다양한 멀티미디어 기능이 들어오게 되고 휴대성이 높아지면서, 다양한 미디어 기능과 콘텐츠가 독립적인 개체성을 유지하면서도 쉽게 조합되거나 융합될 수 있게 된 것이다.

미디어가 융합되고 이동 미디어를 통해 각종 콘텐츠의 수용과 사회적 교류가 가능한 현재, 인터넷으로 매개된 커뮤니케이션 양식은 새로운 국면을 맞게 된다. 레빈슨(Levinson, 2009)은 이러한 새로운 국면의 미디어를 “뉴 뉴미디어”로 부르며, 대표적인 사례로 블로그, 마이크로 블로그, 유튜브, 위키피디아, 마이스페이스/페이스북, 세컨드라이프, 팟캐스팅 등을 들고 있다. 그는 이러한 뉴 뉴미디어는 기존 디지털 ‘뉴미디어’와 차이를 갖는다고 주장한다. 그에 따르면, ‘뉴미디어’는 인터넷에 기반한 커뮤니케이션 미디어로서 기존의 콘텐츠를 인터넷으로 접할 수 있게 해 주고 텍스트 형태의 메시지를 주고받게 해준다는 점에서 전통적 아날로그 미디어와 대비를 이루는 새로운 미디어라고 한다. 하지만 단순히 기존의 미디어 콘텐츠를 온라인 공간으로 옮겨와 소비하는 수준에 머문다는 점에서 ‘뉴 뉴미디어’에 비해 구식이다. ‘뉴 뉴미디어’는 기존 콘텐츠의 소비 수준을 넘어 새로운 미디어 수용 방식을 보여준다는 점에서 ‘뉴미디어’와 구분된다. 예를 들어, 온라인에서 대영백과사전이나 CNN 웹페이지에 실린 글을 읽는 것과 사용자가 직접 편집할 수 있는 위키피디아나 블로그의 글을 읽는 것에 차이가 있다고 보는 것이다. 인터넷을 기반한 디지털 커뮤니케이션이라는 점에서 뉴미디어와 뉴 뉴미디어의 차이가 별로 없는 듯이 보이나, 뉴 뉴미디어는 탈중심적 인터넷 네트워크의 기술적 조건이 보다 적극적으로 활용되어 새로운 미디어 문화를 만들어 나간다는 점에서 뉴미디어와 구분될 수 있다.

뉴미디어와 뉴 뉴미디어의 차이를 옹의 표현을 빌려 이해해 보자면, ‘뉴미디어’는 인터넷에 기반을 둔 디지털 커뮤니케이션 미디어라는 점에

서 기존의 아날로그 미디어와 구분이 되지만, 텔레비전과 같은 기존의 전자 미디어나 신문, 책, 서신과 같은 기존의 문자 미디어의 콘텐츠나 수용 방식이 많은 부분 '잔존'한다고 볼 수 있다. 온라인을 통해 기존의 매스미디어 콘텐츠가 전달되는 채널이 확장되면서, 수용자는 온라인 공간에서도 이러한 콘텐츠를 받아볼 수 있게 되고 더 나아가 서신을 주고받거나 개인의 홈페이지를 통해 스스로 발행인이 될 수 있다. 뉴미디어는 기존 미디어 콘텐츠를 온라인 판으로 제공한다는 점에서 '새로운' 미디어라고 할 수 있지만, 기존 미디어의 발행방식, 즉 콘텐츠 제공자와 수용자를 구분하고 콘텐츠 제공자가 수용자에게 제공할 콘텐츠를 만들고 운영하는 방식을 답습한다는 점에서 그리 새롭지 않다. 반면, '뉴 뉴미디어'는 인터넷 미디어의 네트워크가 갖는 잠재성을 구현하는 새로운 미디어 수용 문화를 전개한다.

'뉴미디어' 이용자가 네트워크를 통해 각종 시청각 콘텐츠를 검색해 이용하는 수준의 정보 소비자에 주로 머물렀다면, '뉴 뉴미디어'를 통해 "모든 소비자는 생산자"가 될 수 있게 된다. 미디어 이용자가 정보를 검색하고 받아보는 수준을 넘어 전유하고 제작에 참여할 수 있는 기회를 가질 수 있고, 따라서 독자가 작가나 편집자가 되고, 시청자가 제작자가 되며, 개인의 콘텐츠가 주류 미디어 기관에 소속되지 않으면서도 많은 사람들의 신뢰를 얻을 수 있게 된다. 이용자가 만든 콘텐츠가 사람들의 시선을 끄는 데 있어 기존 미디어의 콘텐츠와(예를 들어, 블로그는 신문과, 유튜브는 텔레비전과, 위키피디아는 백과사전과) 경쟁하지만, 기존 미디어 콘텐츠를 재가공하거나 개인의 커뮤니케이션 맥락에 수용하며 협력적 관계를 유지하기도 한다. 또한 미디어 콘텐츠가 네트워크의 '링크' 기능을 통해 서로 연결되면서 "상호 촉매적인" 효과를 가질 수 있다. 예를 들어, 블로그에 오른 새로운 글이 트위터에 보내지기도 하고, 유튜브에 오른 영상을 내 블로그에 보낼 수 있다.

무엇보다 뉴 뉴미디어는 기본적으로 사회적 미디어로서, 미디어 콘텐츠 이용이 단순히 소비와 생산에서 머무는 것이 아니라 사회적 상호작용을 활성화하며 사회적 관계의 유지, 강화, 확대에 기여할 수 있다. 뉴

뉴미디어를 통해 모든 이용자가 미디어 콘텐츠의 생산과 유통에 참여할 수 있고, 복합적인 양식의 텍스트가 다양한 차원에서 교류될 수 있으며, 사회적 교류와 네트워크가 다양한 수준으로 확대될 수 있다. 그리고 스마트 폰과 같은 개인용 이동 미디어는 하드웨어적 측면에서 이러한 뉴미디어 이용 문화를 지원해 주고 활성화시킨다. 뉴미디어의 커뮤니케이션 양식은 기존의 미디어를 ‘재매개’ 하면서도 새로운 수준과 범위의 커뮤니케이션을 가능하게 한다고 볼 수 있다. 다시 말해, 제1의 구술성, 문자성, 제2의 구술성을 어느 정도 계승하면서도 차이를 갖는다. 다음은 이러한 연속성과 차이를 고찰하면서, 뉴미디어의 커뮤니케이션 양식을 제3의 구술성 개념으로 살펴보겠다.

## 2) 말의 기술화

제1의 구술성은 소리의 현존을 기반으로, 문자성은 문자 및 인쇄 텍스트를 중심으로, 그리고 제2의 구술성은 소리나 영상의 현존을 각각 기반으로 하여 커뮤니케이션이 이루어졌다. 반면 뉴미디어의 언어적 현존은 보다 복합적이어서 단순하게 일반화시킬 수 없다. 블로그, 소셜 네트워크 사이트, 위키피디아, 마이크로 블로그 등은 글, 음악, 사진, 동영상 등의 언어적 표현을 기반으로 커뮤니케이션이 이루어지지만 글이 중요한 역할을 하는 반면, 유튜브 등 각종 UGC 공유 사이트, 세컨드 라이프와 같은 가상현실에 기반한 사이트, 맞춤형 개인 방송인 팟캐스팅 등은 시각적 이미지와 오디오가 중요하다. 여러 가지 정보 양식이 다양한 방식으로 결합되어 개인 혹은 집단의 ‘말’을 전달한다. ‘말’이 직접적인 발언의 형태로 전달되거나 혹은 글, 오디오, 영상 등의 혼합 형태로 재현되면서, 사람들이 커뮤니케이션에 참여하는 방식은 다형적(polymorphous) 성격을 띠게 된다. 즉 정보의 양식 및 제공 형태에 따라 가변적인 수용이 이루어진다.

다양한 언어 표현의 양식으로 구성된 뉴미디어 텍스트의 기본적인 특성으로 하이퍼텍스트성과 상호 연결성을 꼽아볼 수 있다. 디지털

하이퍼텍스트는 다른 텍스트와 연결되어 있어 독자가 다양한 읽기 경로를 취할 수 있는 비순차적이고 다순차적인 텍스트이다(Landow, 1992; Bolter, 2001). 독자가 연상되는 순서대로 읽을 텍스트를 결정하고, 따라서 읽는 텍스트는 하나의 단위로 완결된 텍스트가 아니라 독자와의 상호 작용 속에서 연산적 연결에 따라 구성된다. 인쇄술이 말을 문서의 시각적 공간에 선형적으로 고정시키면서, 저자는 텍스트의 읽는 순서를 결정하고, 독자는 저자가 정해진 고정된 순서에 따라 텍스트를 읽었다. 물론 색인을 통해 특정 부분을 따로 읽어볼 수 있고 몇 장을 건너뛸 수는 있지만, 저자가 고정시킨 텍스트 읽기의 경로를 벗어나거나 변경할 수 없다. 반면 하이퍼텍스트는 독자에게 고정된 순서에서 벗어나 텍스트의 읽기 경로를 선택할 기회를 준다.

그런데 뉴 뉴미디어 이용자는 자신의 읽기 경로를 선택하는 차원에서 한 걸음 더 나아가 인터넷 네트워크를 통해 텍스트를 읽는 동시에 쓰는 활동에 참여할 수 있다. 인쇄 미디어가 저자와 독자 혹은 텍스트와 해석을 분리시키며 텍스트의 구성이나 전달 과정에 독자를 배제시켰다면, 인터넷 이용자는 텍스트의 생산 및 유통 과정에 참여하면서 ‘저자’와 ‘독자’의 경계를 허물고 있다. 인터넷 공간의 텍스트는 고정되지 않고 일방적이지도 않다. 텍스트는 이용자들의 상호 작용성에 기반을 두어 보다 역동적이고 유연한 형태를 띠게 된다. 이러한 역동성과 유연성은 구술 담화와 유사한 점이 있다.

구술 전통과 정보기술의 힘은 고도의 양식화된 강력한 언어를 통해 개작과 혁신을 촉진하는 능력에 있다. 사실상 구술 전통은 적극적인 참여를 얻고 지지하는 개방된 소스의 온라인 미디어와 유사하다. 마찬가지로, 디지털 인터넷 기반 미디어, 특히 인터넷은 개인의 퍼포먼스를 위해 공유되고 유연한 플랫폼을 제공한다. (Foley, 2008)

구술 담화는 발화자의 퍼포먼스에 따라, 혹은 퍼포먼스가 이뤄지는 상황과 청자와의 상호 작용에 따라 다르게 표현된다. 상대방이 현존하는



가운데 이뤄지기에 발화자의 일방적인 메시지 전달이 아니고, 기억의 기술에 의존하면서도 매번 똑같이 복제되지는 않는다. 인터넷 공간이 네트워크를 통해 발화자와 청자가 함께 하며 상호 작용하는 구술적 맥락을 복원하면서 텍스트의 역동성을 가져왔다. 이에 따라 저자(제작자)와 독자(수용자) 간의 거리가 줄거나 소멸되면서 저자는 독자의 직접적인 피드백을 얻으며 텍스트를 만들어 갈 수 있고 텍스트를 매개로 사회적 교류를 할 수 있게 된다. 기존의 저자가 소수의 미디어 전문가였다면 지금은 ‘선출판 후여과’ 방식의 콘텐츠 유통이 이루어지면서(Shirky, 2008) 누구나 콘텐츠 제작에 참여해 작가가 될 수 있고, 서로가 서로의 콘텐츠의 수용자가 될 수 있다. 마치 구연자(oral performer)가 정형화된 표현을 담은 구술 담화를 개인의 퍼포먼스를 통해 전달하듯이, 수용자들은 각종 콘텐츠를 차용하고 전유하며 자신의 커뮤니케이션 맥락에 접목시킬 수 있다. 또한 개인의 콘텐츠를 올리며 개인 혹은 집단과 사회적 상호 작용을 꾀할 수 있다. 이용자들의 말을 직접 혹은 간접적으로 재현하는 텍스트들이 구술적 맥락을 복원하는 네트워크 환경 속에 교류되면서, 이들 텍스트는 닫힌 텍스트가 아니라 상호 연결되고 다양한 커뮤니케이션 상황에 반응하는 텍스트가 된다. 예를 들어, 위키피디아의 텍스트는 고정된 텍스트가 아니라 집단적 협업 작업에 의해 텍스트의 생성과 수정이 이루어진다. 또 블로거는 자신이 쓴 글에 기존 콘텐츠를 가져와 차용하거나 재가공하기도 하고, 다른 사이트의 텍스트와 연결시키며 텍스트 간 혹은 저자 간의 관계를 보여주기도 하고, 피드백으로 올라온 논평에 반응하며 즉각적인 수정을 할 수 있다.

뉴 뉴미디어의 텍스트는 인쇄 텍스트의 고정성을 탈피하여 쉽게 확장되고 변경될 수 있지만, 제1의 구술 담화처럼 “시간에 따라 필연적으로 진행되는” ‘사건’으로 존재하지는 않는다. 뉴 뉴미디어의 텍스트는 ‘지금’의 상황에 따라 만들어지고 신속하게 수용되면서 동시적인 경험을 만들어낼 수 있다. 또한 텍스트의 생산과 수정이 상호 교류가 이루어지는 과정 속에 이루어지면서 개인적 쓰기 활동이면서도 마치 대화를 나누는 듯한 느낌을 가질 수 있다. 이렇게 네트워크의 연결성을 통해 텍스트가 유

연하고 역동적으로 생성되고 공유되지만, 그렇다고 시간의 흐름에 따라 사라지고 “되돌릴 수 없는” 탈 물질적 존재물은 아니다. 인쇄 텍스트가 말을 시각적 공간의 사물로 고정시키고 대화 맥락에서 분리시킴으로써 말의 영속성을 담보 받았다면, 뉴 뉴미디어 텍스트는 네트워크의 상호 연결성을 통해 영속성을 어느 정도 갖게 된다. 예를 들어, 블로그에 올라온 페이지들은 각각의 고유한 주소인 고유링크(permalink)를 가지고 있어 다시 찾아볼 수 있다. 광대한 인터넷 공간에서 자신만의 ‘가상적’ 고유 주소를 가짐으로써 누구나 언제든지 연결을 통해 접근할 수 있다. 또한 네트워크를 통해 복사와 광범위한 유통이 손쉽게 이뤄지면서, 일단 유포된 텍스트는 저자의 손을 떠나 네트워크 공간의 어딘가에 존재하게 된다. 예를 들어, 사이트를 연결해 주는 링크나 콘텐츠를 자동으로 수집해 주는 RSS, 혹은 남의 콘텐츠를 옮기는 ‘펌질’ 등은 텍스트의 복제가 손쉽고 광범위하게 이루어지게 하면서, 탈 물질적인 인터넷 공간 내에 텍스트가 지속적으로 보존되는 효과를 갖게 한다. 또 유튜브에 올라온 텔레비전 텍스트는 원래 담화의 순간을 보여주는 동시에 그것을 보존하고 기록한다. 상호 연결된 네트워크 공간에서 텍스트는 유동적이면서도 역설적으로 영속성을 갖게 된다.

뉴 뉴미디어의 ‘말’은 기존 미디어의 언어적 표현을 가지고 와서 재매개한다고 볼 수 있다. 하지만 ‘말’의 기술로서 뉴 뉴미디어가 기존 미디어와 차이를 갖는 지점은 콘텐츠의 언어 표현 양식 자체보다는, 네트워크로 상호 연결되어 개인적으로 혹은 집단적으로 언어 표현이 만들어지고 전달되고 공유된다는 점일 것이다. 이로 인해 뉴 뉴미디어의 언어적 표현은 구술 담화의 역동성과 개방성, 인쇄된 글의 검색가능성과 영속성, 그리고 제2의 구술성의 동시적이고 광범위한 전파성을 갖게 된다.

### 3) 현존의 매개된 현존

제1의 구술 담화에서 발화자와 청자는 같은 공간에 물리적으로 함께 하고, ‘나와 너’의 대인적인 상황에서 소리를 통해 실재에 대한 공유 감각을

갖게 된다. 반면, 문자 및 인쇄 문화에서는 저자가 독자와 직접 대면하지 않은 상태에서 독자를 허구적으로 상상하며 말을 건넨다. 독자는 침묵의 읽기 행위를 통해 시각적 공간에 고정된 저자의 말을 불러온다. 한편 라디오와 텔레비전과 같은 제2의 구술미디어는 사람들을 청취자 혹은 시청자로 호명하며 소리가 전달하는 지금-여기의 사건을 함께 공유할 수 있게 해준다. 소수의 전문 제작자가 전파를 통해 소리 혹은 영상을 전달하는 라디오와 텔레비전은 한편으로는 구어적 커뮤니케이션 상황을 부활시키고 있지만, 다른 한편으로는 인쇄 문화의 비대칭적인(one-way) 저자-독자의 관계를 그대로 유지하고 있다고 볼 수 있다. 그런데 뉴 뉴미디어는 상호 연결된 네트워크를 통해 대칭적(two-way) 혹은 대화적(dialogic) 상호 작용을 부활시킨다. 개인이나 집단이 다양한 미디어 콘텐츠 제작에 참여할 수 있고 네트워크를 통해 이를 공유하며 사회적 교류를 할 수 있다.

오픈 구술 커뮤니케이션에서는 소리를 매개로 화자의 발언과 청자의 듣기 행위가 동시에 이루어지기 때문에 현존감을 느끼는 반면, 글과 인쇄로 매개된 발언은 모두 과거에 이루어진 것이기 때문에 현존감을 느끼기 어렵다고 말한다. 제2 구술미디어인 라디오와 텔레비전은 전파를 통해 화자의 발언을 동시에 전달하면서 구술 커뮤니케이션의 현존감을 부활시키고 공동의 감각을 가질 수 있게 하지만, 화자와 청자가 대화적 상호 작용을 갖지는 못한다. 뉴 뉴미디어의 이용자들은 인터넷 네트워크를 통해 구술 교류에서처럼 발언과 청취의 시간적 간격을 인지하지 못할 정도로 신속하게 메시지를 주고받을 수 있다. 따라서 구어 커뮤니케이션 때와 어느 정도 유사한 현존감을 느끼고 또한 공유된 집단 감각을 가질 수 있다. 예를 들어, 마이크로 블로그인 트위터의 경우, 자신의 현황을 담은 140자 이내의 짧은 글을 전파력이 큰 네트워크에 올려 모든 사람 혹은 이용자가 선택한 특정 집단이 볼 수 있게 한다. 언뜻 비대칭적인 매스 커뮤니케이션 형태를 띠는 것처럼 보이지만, 관심을 공유하는 사람의 댓글이 신속하게 달리면서 대화적인 톤을 가진 실시간 글쓰기가 이루어질 수 있다. 매스 커뮤니케이션과 개인 커뮤니케이션이 동시에 공

존한다고 볼 수 있다. 서로 물리적 공간의 공유 없이 집단과 거의 동시적인 커뮤니케이션이 이루어지면서 지금의 상황을 공유하는 집단 감각이 만들어지고 대인 커뮤니케이션의 역동성이 경험될 수 있다. 뿐만 아니라 메시지의 전파력이 보다 강력해질 수 있다. 매스미디어의 유포력을 가진 네트워크를 통해 불특정 다수에게 열려 있는 매스 커뮤니케이션과 다수와의 대인 커뮤니케이션이 공존하면서, 대화를 나누는 ‘너’의 규모는 실재적인 구술 담화 때에 비해 훨씬 크고 유동적일 수 있다. 또한 개인이 접속 및 대화에의 참여 여부를 결정하거나 자신의 메시지를 글로 올리는 과정에서 자의식을 가지게 되고, 참여적이면서도 동시에 객관적인 커뮤니케이션 태도를 가질 수 있다.

과거의 매스미디어 수용자는 일방적으로 주어진 콘텐츠나 정보를 읽는 수준의 소비자에 머물렀다면, 뉴 뉴미디어 이용자는 콘텐츠뿐만 아니라 사회적 상호 작용을 자신에 맞게 선택하는 ‘맞춤형’ 수용 과정을 가질 수 있고, 더 나아가 정보의 생산, 가공, 유통 과정에 참여할 수 있다. 인쇄 텍스트의 읽기와 쓰기가 “고독한 행위”였다면(Ashcroft, 2006, p. 585), 뉴 뉴미디어 텍스트의 읽기와 쓰기는 개인적 행위이면서도 공동의 행위가 될 수 있다. 블로거들이 물리적으로 같이 있지 않는 비가시적 독자를 대상으로 글을 써나갈 때 댓글을 통해 독자의 목소리를 직접 들을 수 있고, 집단 블로그를 통해 협업을 펼쳐나가거나 지식을 공유할 수 있다. 블로그에 메시지를 올리는 쓰기 행위를 통해 저자의 사고나 느낌이 텍스트화(사물화)되는데, 이러한 텍스트는 저자로부터 분리된 ‘비인간적’ 메시지라기보다는 저자를 재현하고 정체성을 드러내는 일종의 지표라고 볼 수 있다.

뉴 뉴미디어 환경에서 지금-여기의 현존감은 미디어 이용자가 탈육화된 형태로 네트워크에 접속하고 상호 작용함으로써 느끼는 것이다. 물리적인 근접성이나 거리에 상관없이 네트워크를 통해 이용자들은 가상적으로 함께함을 느낄 수 있고, 또 역설적으로 물리적인 근접성이 갖는 구속력이 없기 때문에 이러한 상호 작용의 맥락에서 쉽게 이탈할 수도 있다. 옹은 1995년 미중부 현대언어학회 학술대회 발표를 위해 만든

유인물에서 인터넷으로 매개되는 사회적 상호 작용의 특징을 다음과 같이 언급한 바 있다.

인터넷은 기본적으로 시각적인 것(컴퓨터 스크린)이기 때문에 거리가 있다(당신이 커뮤니케이션하는 사람의 정체성을 확실히 알 수 없다). 적어도 무의식적으로 거리감을 느끼기 때문에 친밀성에 대한 강박적인 집착을 갖는다. ... (그런데 인터넷은) 두 사람 간의 생각이 전자적으로 신속하게 교환하기 때문에 면대면 상호 작용의 음성, 말 나누기, 소리와 같지는 않지만 유사한 환경을 만든다. (Ong, 1995)

물리적으로 부재한 상대와 상호 작용하면서 갖게 되는 친밀성에 대한 강박적인 집착은 말의 기술이 실존적인 구술적 현존성을 완벽하게 복원하지 못하기 때문일 수 있다. 디지털 미디어의 상호 연결성이 언어적 표현으로 재현된 상대방과의 상호 작용을 신속하게 처리해 주면서 구술 커뮤니케이션과 유사한 상황을 만들어 주지만, 옹이 말한 '실존적으로 내면을 공유하는 소리'를 복원하는 것에는 한계가 있다. 모든 언어적 표현 형태가 기계를 매개로 되고 개인이 필요할 때마다 이용하는 하나의 사물로 전달되면서 개인 중심의 커뮤니케이션과 효율적인 집단 커뮤니케이션을 전개할 수 있게 되었다. 뉴 뉴미디어가 문자와 인쇄술의 발명 이후 말과 분리되었던 '나와 너'의 실존적 상황을 어느 정도 되살리고 있지만, 여전히 '말'의 언어적 표현물을 사물로 다루고 의식적으로 통제하는 문자성의 전통을 이어 가고 있다.

#### 4) 제3의 구술성

뉴 뉴미디어를 통해 살펴본 제3의 구술성은 다음과 같이 정리해 볼 수 있다(〈표 1〉 참조). 첫째, 언어의 표현 양식은 제1의 구술성, 문자성, 제2의 구술성 등이 각각 기반을 두었던 소리, 문자, 소리-영상 등을 다양한 방식으로 결합하여 활용한다. 기존에 활용되었던 말의 기술적 표현들이 디

지털 공간에서 함께 다룰 수 있게 되고 상호 연결되면서, ‘말’은 문자, 문자-영상, 문자-영상-소리, 문자-소리, 소리-영상 등 멀티미디어적 표현 형태로 전달되게 된다. 이로써 라디오와 텔레비전 등 제2의 구술 미디어가 부활시킨 청각적 감각에 문자성의 시각적 감각을 보다 복합적으로 결합시키며 이들 감각을 확장시키고 있다.

둘째, 제3의 구술 텍스트는 하이퍼텍스트성과 네트워크 연결성을 통해 인쇄 텍스트가 가졌던 선형성 및 고정성에 벗어나고 구술 전통의 유동성과 역동성을 부활시키고 있다. 텍스트가 네트워크를 통해 구술적 대화의 상황과 유사한 상호 작용적 맥락에서 교류되면서 피드백을 받을 수 있을 뿐 아니라 상황에 반응을 텍스트를 만들어갈 수 있다. 현재 진행형의 열린 텍스트로서 유동적이고 다변적이지만, 네트워크의 연결성을 통해 언제 어디서나 텍스트의 정확한 위치를 찾아낼 수 있고(locatable) 광범위하게 복제되고 유통되면서 영속성을 갖게 된다. 다시 말해, 구술의 역동성과 인쇄의 영속성 그리고 제2 구술미디어의 전파성을 모두 갖추게 된다.

셋째, 제3의 구술 텍스트를 통해 구술 담화나 제2의 구술 담화와 유사한 커뮤니케이션의 동시성을 경험할 수 있을 뿐만 아니라, 커뮤니케이션의 상황적 경험을 맥락에서 떨어진 읽기의 경험도 할 수 있다. 텍스트의 교류가 거의 즉시적으로 이루어지면서 구술 담화와 유사한 지금-여기의 상황성이 만들어질 수 있는데, 이러한 상황적 텍스트는 시간의 흐름에 따라 사라져 버리는 사건이 아니라 언제나 다시 상기해 볼 수 있는 기록이 된다. 데이터의 형태로 저장되고 축적될 수 있기 때문에 현재의 상황에서 다시 불러올 수 있는 가역성을 갖게 된다. 또한 서로 물리적 공간의 공유 없이 집단과 거의 동시적인 커뮤니케이션이 이루어지면서 지금의 상황을 공유하는 집단 감각이 만들어질 수 있다.

넷째, 제3의 구술 텍스트의 제작자와 이용자는 상호 연결된 네트워크를 매개로 함께 현존한다. 인쇄 텍스트의 이용자가 허구화된 독자였고 제2의 구술 텍스트의 이용자가 비가시적인 불특정 다수의 시청자였다면, 제3의 구술 텍스트의 이용자는 언어의 형태로 자신의 목소리를 직접 들려

표 1. 제3의 구술성

구분	제1의 구술성	문자성	제2의 구술성	제3의 구술성
말의 매개 방식	소리	문자	소리, 영상	소리, 문자, 영상, 멀티미디어
감각체계	청각적	시각적	시청각적	시청각적
텍스트의 특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주제 중심의 정형화된 표현</li> <li>• 구연, 치환성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 선형성</li> <li>• 고정성, 비반응성</li> <li>• 영속성, 아는 자/아는 것의 분리</li> <li>• 개인화, 객관성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 의도적 상용표현</li> <li>• 집단적 서사</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 하이퍼텍스트성</li> <li>• 유동성/다변성</li> <li>• 연결성/영속성</li> <li>• 개인적/집단적 서사</li> </ul>
시간성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지금 - 여기 집중</li> <li>• 상황성, 동시성</li> <li>• 불가역성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 비동시성</li> <li>• 가역성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 현재에 집중</li> <li>• 동시성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동시성/비동시성</li> <li>• 가역성</li> </ul>
'나와 너'의 현존성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실존적 현존</li> <li>• 내면의 공유</li> <li>• 공동의 감각</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실존적 현존부재</li> <li>• 저자/독자 분리</li> <li>• 의식적 작가/허구화된 독자</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 매개된 현존</li> <li>• 의식적 제작자/비가시적 수용자</li> <li>• 공동의 감각 (지역/글로벌)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 네트워크로 연결된 현존</li> <li>• 작가 - 독자로서의 '나'</li> <li>• 공동의 감각 (글로벌)</li> </ul>
상호 작용의 방식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 구연자의 퍼포먼스</li> <li>• 대칭적</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• '고독한' 쓰기와 읽기</li> <li>• 비대칭적</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 계획적 퍼포먼스</li> <li>• 공동의 행위</li> <li>• 비대칭적</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자기 - 의식적 퍼포먼스</li> <li>• 개별적/공동적 쓰기와 읽기</li> <li>• 대칭적</li> </ul>

주요 사회적 상호 작용을 나눌 수 있는 대상이다. 그리고 그 규모도 개인적으로 가까운 지인에서부터 전 지구적 차원의 불특정 다수에 이르기까지 다양하다. 또한 이용자가 텍스트의 생산, 가공, 유통 등의 과정에 손쉽게 참여할 수 있게 됨으로써 인쇄 텍스트의 저자와 거리를 둔 독자 개념이나 제2의 구술 텍스트의 소수의 전문 제작자와 다수의 수동적 수용자 개념이 더 이상 유효하지 않다. 뿐만 아니라 인쇄 텍스트의 비대칭적인 '발행' 개념이나 이와 유사한 제2의 구술 텍스트의 '송출' 개념 또한 유효하지 않다.

다섯째, 제3의 구술 텍스트의 저자는 구술 담화의 구연자처럼 반응

에 민감하며 상황과 밀접한 메시지를 전달할 수 있다. 텍스트 제작이 일종의 퍼포먼스적인 성격을 띠지만, 매개된 언어의 형태로 표현하기 때문에 자기-의식적이다. 네트워크의 상호 연결성은 구술 담화의 대화적 상호 작용을 부활시키는 동시에 누구나 대중을 대상으로 자신의 텍스트를 공표하고 유통시킬 수 있게 해준다. 텍스트의 생산과 공유 과정에 참여하면서 대중적 커뮤니케이션과 대인 커뮤니케이션을 동시에 진행시킬 수 있고, 이러한 활동은 개인이 현존감을 갖는 기반이 된다.

#### 4. 제3의 구술성과 미디어 이용 양식

제3의 구술미디어 시대에 이용자들이 기술로 매개된 다양한 말의 형태를 다루고 읽고 저작할 수 있게 되면서 소위 “트랜스 리터러시(transliteracy)”라는 미디어 이용 능력을 갖게 된다. 토마스과 동료 연구자들(Thomas, et al., 2007)은 트랜스 리터러시를 “신호보내기(signing)와 구술성에서부터, 필기, 인쇄, TV, 영화, 그리고 디지털 소셜 네트워크에 이르기까지, 플랫폼, 도구, 미디어 등을 넘나들며 읽고, 쓰고 상호 작용하는 능력”이라고 정의한다. 트랜스 리터러시라는 용어의 원래 의미는 다른 언어의 글자에 가장 가까운 단어나 글자를 쓰거나 인쇄하는 일종의 음역/번역의 행위를 가리키는데, 이들은 이 용어를 통해 말이 소통되는 방식이 기존의 방식과 연속성을 가지며 다변화하고 있음을 시사하고자 했다. 이들은 미디어의 역사를 단선적인 발전 과정으로 보지 않고, 기존 미디어 이용 양식이 새로운 미디어 환경 속에 사라지는 것이 아니라 잔존하며 다중적 커뮤니케이션 양식의 일부를 구성한다는 시각을 취한다. 또한 트랜스 리터러시라는 개념을 통해 디지털 미디어 시대의 미디어 이용 양식을 보다 포괄적으로 접근하면서 이를 공시적이면서도 통시적으로 이해할 필요가 있음을 강조한다. 일종의 시론적 차원에서 제시된 트랜스 리터러시 개념은 이용자들의 뉴 뉴미디어 이용을 통해 제3의 구술성을 어떻게 구체적으로 구현하고 있는지를 이해하는 데 유용하다고 볼



수 있다. 특히 제3의 구술성이라는 개념적 틀 속에서 뉴 뉴미디어 시대의 ‘말하기’와 ‘듣기’의 양식을 재고하는 데 도움을 준다.

제3의 구술미디어 시대에 사람들이 소통하는 방식을 공식적으로 살펴보면, 친구 커뮤니케이션 양식이 복합적으로 공존하는 것을 볼 수 있다. 사람들은 여전히 사람을 만나 면대면 대화를 나누거나 책을 읽고 전화 통화를 하며 텔레비전을 본다. 그런데 점차 이러한 커뮤니케이션 양식이 많은 부분 디지털 미디어로 매개되고 보다 복합적인 멀티미디어 양식으로 전달되면서, 기존 미디어가 갖는 비중이나 ‘적절성’이 변하고, 사람들은 각종 미디어를 넘나드는(moving across media) 트랜스 미디어 경험을 하게 된다. 이때 넘나든다는 의미의 ‘트랜스’는 다양한 차원에서 전개될 수 있다. 첫째 물리적 차원에서 이용자는 서로 다른 미디어에 동시에 노출되어 다중적인 미디어 활동을 할 수 있거나, 특정한 커뮤니케이션 행위나 미디어 콘텐츠를 다양한 미디어 기기를 통해 이용할 수 있다. 전자의 예로서, 인터넷을 보면서 휴대전화로 통화를 하거나 MP 플레이어로 음악을 들으면서 책을 읽는 것을 들 수 있다. 그리고 후자의 예로는, 텔레비전 프로그램을 기존의 텔레비전 수상기뿐만 아니라 인터넷이나 휴대전화 그리고 각종 개인용 미디어기기를 통해 시청하는 것을 들 수 있다. 둘째 미디어 텍스트적 차원에서 특정 이야기가 다양한 미디어 텍스트를 통해 전달될 수 있고, 이에 따라 이용자가 이야기를 접근하는 ‘접점(entrypoints)’이 다양하게 분산된다. 예를 들어, 이용자가 영화를 통해 접한 특정 서사를 애니메이션, 디지털 게임, UCC 등의 콘텐츠로도 만날 수 있다. 그리고 이렇게 분산된 접점이 독립적으로 존재하기보다는 네트워크의 각종 링크 기능(브라우징, 태그 기능, RSS, 즐겨찾기 등)을 통해 상호 연결되면서 이용자들은 각종 미디어 텍스트를 넘나들기가 수월해진다. 더 나아가 디지털 텍스트가 각종 미디어 요소(텍스트, 오디오, 영상, 그래픽 등)를 미디어 텍스트의 내부 미디어(intra-medium)로 융합시키면서, 다시 말해 서로 다른 미디어 요소를 단순하게 가져오는 것이 아니라 통합적으로 조합시키면서, 이용자들은 멀티미디어 텍스트를 읽고 쓰고 상호 작용할 수 있는 능력을 가질 수 있게 된다. 켄킨스는 디지털

미디어 환경에서 ‘미디어를 넘나드는 항해(transmedia navigation)’를 통해 수용자들의 “소비 활동의 영역과 범위가 확장되고”(2006, p. 215) 콘텐츠의 공유나 제작에의 참여가 수월해졌다고 말한다. 그런데 여기서의 미디어는 단순히 텍스트 형식만이 아니라 물질적 형태 및 언어적 형태를 포괄하는 의미로 이해할 필요가 있다. 또한 이러한 다양한 차원의 ‘미디어 넘나들기’는 우리의 주의(attention)를 다중화시키고 미디어 이용에 관여하는 감각 기관이나 감각 간의 비율을 유동적으로 만든다는 점을 주목할 필요가 있다. 이용자들은 다중적이고, 비순차적이며, 복합적인 미디어 이용을 통해 말하기와 듣기의 경험을 확장시키고 있다.

한편, 제3의 구술미디어 시대의 트랜스 리터러시를 통시적으로 살펴보면, 우리는 과거의 미디어 이용 양식이 현재의 미디어 환경 속에서 어떻게 변용되고 확장되는지, 다시 말해 과거의 소통 양식이 과거를 ‘넘어(going beyond)’ 현재의 미디어 언어로 어떻게 ‘번역(translation)’되는지를 이해해 볼 수 있다. 통시적 개념의 트랜스 리터러시는 뉴 뉴미디어의 이용을 과거의 미디어 이용 양식과의 연계시켜 살펴봄으로써, 뉴 뉴미디어 이용의 혼성성과 각 미디어 사례별 이용 양식의 차이를 이해하는데 유용하다. 뉴 뉴미디어는 네트워크 연결성과 손쉬운 저작 도구를 통해 이용자가 콘텐츠 제작 및 유통에 참여할 수 있는 문턱을 낮추었고, 따라서 이용자들은 손쉽게 자신의 생각이나 표현을 담은 작은 콘텐츠 조각들을(micro-contents)을 만들고 유포하며 이를 통해 사회적 교류를 해 나갈 수 있다. 한편 뉴 뉴미디어 이용의 특징은 이용자의 능동적 참여성, 창의력, 상호 작용성, 주제적 선택성 등으로 설명되고 있지만(Jenkins, 2006; Rheingold, 2002), 실제 이용 과정을 살펴볼 때 개별 미디어의 형식에 따라 이용의 양식에 차이가 있다.

뉴 뉴미디어가 개별적으로 매개하는 ‘말하기’의 양식은 기존의 특정한 말하기 전통을 복원하면서도 새롭게 재편한다. 예를 들어, 블로그는 독백적인 일기의 글쓰기 전통을 온라인으로 가져오지만, 단순히 개인의 글을 남기는 수단에서 머물지 않고 네트워크로 연결된 다른 사람들과 이를 공유하게 해준다. 블로거에 따라 독자의 규모가 다르지만 불특정 다

수의 독자를 대상으로 콘텐츠를 공표한다는 면에서 인쇄, 라디오, 텔레비전 등과 유사하다고 할 수 있다. 그러면서도 개인의 블로그를 방문한 낯선 이가 게시글에 논평을 남길 수 있고 이 게시글이 또 다른 블로그에 올려지고 논평이 달리면서, 비동시적이면서 광범위하게 분포된 대화가 진행될 수 있다. 독자는 논평을 통해 대화에 참여하며 텍스트의 공동 저자가 될 수 있고, 이러한 대화의 반경은 링크를 통해 확대될 수 있다.

반면, 트위터와 같은 마이크로 블로그는 짧고 간결한 텍스트로 지금 자신이 무엇을 하고 내 주변에 무슨 일이 일어나는지를 이야기하면서 구술적 말하기의 전통을 복원한다. 대화의 청자와 물리적 공간을 공유하지 않은 상태에서 불특정 다수의 독자나 자신을 따르는 특정 집단을 향해 간결한 형태의 메시지를 던지는데, 관심을 공유하는 사람들의 댓글이 신속하게 달리면서 글을 통해 대화를 나눌 수 있게 된다. 마이크로 블로그는 비선형적이고 파편적인 복수의 마이크로 콘텐츠를 연속성을 가진 일련의 상호 작용으로 인지하며 대화에 참여하게 된다. 독립된 개체로 존재하는 인쇄 미디어의 닫힌 텍스트와 달리 마이크로 블로그나 블로그의 텍스트는 청자와의 대화에 따라 확장되는 유동적이고 열린 텍스트라고 할 수 있다. 그러면서도 글쓰기의 형태로 대화를 전개하기 때문에 구술적 대화에서 다루기 쉽지 않은 추상적이고 분석적인 주제를 다루고 축적하며 재고해 갈 수 있다. 하지만 짧은 메시지의 집단적인 교류를 통해 전개되는 마이크로 블로그의 말하기와 자신의 생각이나 느낌을 비동시적으로 표현하는 블로그의 말하기는 차이를 갖는다. 마이크로 블로그의 대화가 동시적 커뮤니케이션의 맥락이나 내 주변의 상황에 보다 의존적인 데 반해, 블로그의 게시물은 닫힌 텍스트는 아니지만 어느 정도 독립적이고 자기 의식적인 표현이라고 할 수 있다. 둘 다 네트워크의 연결성을 통해 구술적 대화의 양식을 어느 정도 복원하지만, 언어적 표현 및 전달 형식의 차이로 복원의 정도가 다르다.

한편 뉴 뉴미디어에서의 ‘듣기’는 커뮤니케이션에 참여하는 하나의 방식으로서 콘텐츠 생산에 중요한 기반이 된다. 연결된 네트워크를 통해 물리적인 제약 없이 다양한 타인을 접할 수 있고 타인과의 분산된 대화

에 참여하며 공동의 텍스트를 만들어갈 수 있다. 듣기는 단순하게 주어진 텍스트를 듣거나 읽기 혹은 보기의 양식으로 이루어지는 데서 머물지 않고, 듣기의 양식을 선택하거나 검색, 링크, 즐겨찾기, RSS 등을 활용하여 보다 주관적이고 참여적인 듣기를 할 수 있다. 또한 듣기를 통해 대화에 참여하는 기회를 갖게 되고 대화의 상대를 선택하거나 주의(attention)의 정도를 달리 할 수 있다. 뉴 뉴미디어의 듣기 양식은 말하기의 양식처럼 특정한 듣기의 전통을 복원하면서도 미디어의 형식에 따라 서로 다른 재편의 양상을 보여준다. 예를 들어, 사람들은 블로그나 마이크로 블로그에 올라온 게시글을 둘러보고, 읽어보고, 때에 따라선 이에 대한 반응을 댓글로 올리기도 한다. 블로그와 마이크로 블로그 모두를 통해 타인을 접촉하고 이야기를 나눌 수 있다. 그런데 블로그의 듣기는 보다 자기-의식적이고 관심사에 따른 선택적인 행위로 이루어지는 반면에, 마이크로 블로그에서는 대화를 위한 듣기상태를 유지하기 위해 상당한 시간을 이 공간에 머물러야 하고 자신의 현존을 끊임없이 확인시켜 주어야 한다. 크로포드(Crawford, 2009)는 마이크로 블로그인 트위터에서의 '듣기'가 배경으로 틀어놓아 집중하지 않아도 들을 수 있고 관심을 갖는 것에만 잠시 주의를 집중하는 라디오 청취와 유사하다고 말한다. 마이크로 블로그가 실시간으로 계속해서 올라오는 수많은 타인의 이야기에 별다른 의식 없이 노출되어 있다가 자신의 주의를 끄는 특정 메시지에 반응한다는 점에서 라디오의 청취양식과 비슷하다고 볼 수 있다. 하지만, 듣기 행위가 단순한 청취에서 머물지 않고 대화의 참여로 이어질 수 있다는 점, 그리고 듣기의 대상이나 사회적 교류 과정이 텍스트의 형태로 가시화되어 나를 전시한다는 점에서 마이크로 블로그의 듣기는 보다 혼성적인 성격을 띤다.

뉴 뉴미디어를 통해 텍스트의 외부에 비가시적으로 존재했던 독자와 시청자가 텍스트의 소통 과정에 참여하게 되면서 다양한 차원의 '미디어 넘나들기'와 사회적 상호 작용이 이루어지고 이용자는 다양한 커뮤니케이션 공간을 넘나들며 자신의 미디어 경험을 구성하는 데 참여할 수 있게 된다. 네트워크의 연결성을 통해 기존의 독자나 시청자가 공동 저

자의 지위를 가질 수 있게 되고 ‘듣기’의 행위가 보다 적극적이고 생산적인 의미를 갖게 된다. 뉴 뉴미디어는 이용자에게 콘텐츠의 소비자가 아닌 참여자의 지위를 제공하면서 다중적인 주의의 관여를 요구한다.

## 5. 맺음말

그론틀벡(Gronbeck)(2006)은 사회의 지배적인 미디어였던 구어, 문자, 영상 미디어의 지위나 그것의 메시지 처리 과정을 검토했던 여러 학자의 이론적 시각들을 “구술성-문자성의 정리(theorem)”라고 말한다. 정리는 “인간 세계에 관한 주장을 담은 명제에서 나온 일련의 개념을 합리화시키고 이해하는 데 도움을” 주는 일종의 메타 진술로서, 그는 “구술성-문자성의 정리”가 “인간과 인간, 인간과 세계의 상호 작용을 인지적으로, 문화적으로 조건 짓는 미디어의 역할을 잘 인식시켜 주는 지적 서비스”를 훌륭하게 수행해 왔다고 말한다. 미디어를 환경으로 바라보며 이러한 미디어 환경이 갖는 문화적 효과를 주목했던 여러 학자들은 구어, 문자, 인쇄, TV 등이 가졌던 고유의 커뮤니케이션 환경을 비교하고 사회와 문화를 이해해 왔다(Innis, 1972; McLuhan, 1962, 1964; Postman, 1985). 옹도 이들 학자 중 한 명이지만, 이 글이 옹의 ‘정리’를 주목한 이유는 무엇보다 그가 인류 역사에 90% 이상을 차지하며 너무나 자연스럽게 사용하고 있는 ‘구술’ 전통을 세밀하게 살펴보며 훗날 미디어 기술이 이러한 구술적 표현과 사고를 어떻게 계승하고 변화시켰는지를 설명하고 있다는 점이다. 그는 미디어를 사회변화를 결정짓는 별개의 동인이라기보다는 사회적 요구의 반영체이자 사회변화의 조건이라고 보고, 따라서 현재 미디어 문화를 이해하기 위해 이들 미디어의 문화적 전신들을 이해할 필요가 있다고 보았다. 그는 미디어를 ‘말’의 기술로 보면서, 가장 근원적인 ‘말’의 커뮤니케이션 양식과 어떠한 연속성과 차이를 갖는지를 설명하였다. 뉴미디어의 등장이 올드미디어를 폐기시키지 않고 서로 의존하며 미디어 환경을 재구성한다는 그의 주장은 오늘날의 미디어 환경을 이해하

는 데 큰 도움을 준다.

특히 그가 구술성을 각별히 주목했던 이유는 그것이 갖는 커뮤니케이션적 가치 때문이라고 볼 수 있다. 그는 “나-너”의 현존이 모든 커뮤니케이션의 기반으로서, 나-너의 “완전한” 현존은 의식적이고 성찰적인 커뮤니케이션을 갖게 한다고 말한다.

모든 커뮤니케이션의 기반이 되는 나-너는 커뮤니케이션을 충족시키는 현존이 이름이나 사물의 현존이 아닌 사람들의 현존이라는 점을 깨닫게 한다. 사람들은 커뮤니케이션에서 이름을 가진 물품이 자신과 남 혹은 나와 너로서 중요하다. ... 커뮤니케이션에서의 완전한 현존은 대화의 상황에 있는 서로에게 의식적인 개인으로 현존하는 것, 즉 “내”가 “너”에게 그리고 “너”가 “나”에게 존재하는 것이다. ... 나는 내가 너와 있고 네가 나와 있다는 것을 내가 알고 있다고 말할 수 있다. 그리고 내가 너와 있다는 것을 네가 안다는 나의 의식에 대해 너는 말할 수 있다. 이러한 성찰성 없이 “완전한 현존”은 없다. 사물의 현존은 이러한 개인적, 상호 침투적 현존에 비유하기 어렵다.

(Ong, 2002b, p. 521)

그는 커뮤니케이션이 서로를 의식하고 성찰하는 나와 너의 현존 속에서 이루어지는 대화라고 본다. 그리고 인간이 만든 모든 텍스트에는 이러한 나-너의 대화가 있다고 본다. 하지만 서로의 현존에 기반으로 한 커뮤니케이션이 미디어의 텍스트로 사물화되었을 때 현존성에 가질 수 있는 “상호 침투적” 의식을 갖기가 쉽지 않다고 말한다. 그는 말의 기술로서의 미디어가 의식적이고 성찰적인 인간 간의 커뮤니케이션이 어떻게 변질될 수 있는지를 주목했다.

제3의 구술성은 문자성 및 제2의 구술성에 기반을 둔 커뮤니케이션 양식이다. 기존의 언어 표현들이 상호 연결된 네트워크 공간에 들어오고 새로운 커뮤니케이션 맥락에서 소통되면서 기존의 커뮤니케이션과 유사하면서도 새로운 양상이 나타나고 있다. 네트워크를 통해 대인적 커뮤니케이션

니케이션 상황을 부활시키고 소리, 문자, 영상 등의 정보를 주고받을 수 있게 되면서, 제1의 구술성과 문자성 그리고 제2의 구술성과 유사하면서도 다른 특징을 갖게 된다. 이러한 디지털 네트워크를 통해 문자 및 인쇄의 발명부터 시작된 개인의 목소리의 외화(externalization) 과정이 정점에 다다랐다고 볼 수 있다. 다양한 언어적 표현으로 재현된 탈육화된 개인의 목소리가 사물화되어 네트워크에 집적되고 있다. 누구나 미디어 생산자가 될 수 있는 제3의 구술성 시대에 올드미디어의 수동적인 미디어 수신자는 능동적인 미디어 참여자로 바뀌고 있고 수많은 나-너의 대화가 언어적 표현을 통해 이루어지고 있다. 그 어느 때보다도 많은 대화와 정보를 주고받을 수 있게 되고 사람들은 보다 많은 정보를 다룰 수 있는 능력을 갖추게 되었는데, 옹이 질문을 제기한 것처럼 과연 이러한 탈육화된 커뮤니케이션 미디어 환경에서 “완전한 현존”이 이루어질 수 있는지, 또 사람들은 의식적이고 성찰적인 대화자가 될 수 있는지의 문제는 고민해 볼 필요가 있다. 외화된 대화나 정보의 파편이 가상적 현존감과 소통의 효율성을 높일 수 있을지 모르나, 나-너의 물리적 현존이 가져올 수 있는 삶에 관한 성찰, 혹은 말의 부재에 따른 침묵이나 고독조차도 가치 있게 받아들이는 경험적 통찰력이 쉽게 간과될 수 있다.

이 글은 옹의 정리를 빌어 뉴 뉴미디어의 커뮤니케이션 양식을 이론적 차원에서 이해하고 정리하는데 초점을 두었다. 하지만 앞으로 제3의 구술성이 인간의 삶과 관련하여 갖는 함의를 보다 경험적인 차원에서 관찰하고 논의할 필요가 있다고 본다. 뉴 뉴미디어의 기술적 가능성이 구현되는 맥락과 다양한 이용 경험, 그리고 이러한 경험을 이해하는 해석적 틀거리에 대해 지속적인 연구가 필요가 있다고 본다.

## 참고문헌

- Ashcroft, J. (2006). Typography and its influence on culture and communication: Some media ecological interpretation. In Lum, C. (Ed.). (2006). *Perspectives on culture, technology and communication* (pp. 367~387). Cresskill, NJ: Hampton Press. 이동후 (역) (2008). 『미디어 생태학 사상』. 서울: 한나래.
- Bolter, J. (2001). *Writing space: Computers, hypertext, and the remediation of print*. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. Cambridge: MIT Press. 이재현 (역) (2006). 『재매개: 뉴미디어의 계보학』. 서울: 커뮤니케이션북스.
- Crawford, K. (2009). Following you: Disciplines of listening in social media. *Continuum*, 23(4), 525~535.
- Deuze, M. (2006). Participation, remediation, bricolage. *The Information Society*, 22(2), 63~75.
- Foley, J. (2008). Navigating pathways: Oral tradition and the Internet. *Academic Intersections*, 2. Available: <http://edcommunity.apple.com/ali/item.php?itemID=13163>
- Gronbeck, B. (2006). The orality-literacy theorems and media ecology. In Lum, C. (Ed.) (2006). *Perspectives on culture, technology and communication* (pp. 335~359). Cresskill, NJ: Hampton Press. 이동후 (역). (2008). 『미디어 생태학 사상』. 서울: 한나래.
- Innis, H. (1951). *The Bias of communication*. Toronto: Univ. of Toronto Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Jensen, K. B. (2007). Mixed media: From digital aesthetics toward general communication theory. *Northern Lights*, 5(1), 7~24.
- Kleine, M., & Gale, F. (1996). The elusive presence of the word: An interview with Walter Ong. *Composition Forum*, 7(2), 65~86.
- Landow, G. (1992). *Hypertext: The convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore, Johns Hopkins Press.
- Levinson, P. (2009). *New new media*. Boston: Allyn & Bacon.



- Lüders, M. (2008). Conceptualizing personal media. *New Media & Society*, 10(5), 683~702.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge, Mass.: The MIT Press. 서정신 (역) (2004). 『뉴미디어의 언어』. 서울: 생각의 나무.
- McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg galaxy: The making of typographic man*. London: Routledge & Kegan Paul.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media*. Methuen: New York.
- Ong, W. (1958). *Ramus, method, and the decay of dialogue: From the art of discourse to the art of reason*. Cambridge, MA: Harvard UP.
- Ong, W. J. (1967). *The presence of the word: Some prolegomena for cultural and religious history*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Ong, Walter (1971). *Rhetoric, romance, and technology: Studies of interaction of expression and culture*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Ong, W. J. (1977). *Interfaces of the word: Studies in the evolution of consciousness and culture*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Ong, W. (1982). *Orality and literacy: The technologizing of the word*. Methuen, London. 이기우 · 임명진(역) (1996). 『구술문화와 문자 문화』. 서울: 문예출판사.
- Ong, W. (1995). *Secondary orality and secondary visualism*. Available: <http://libraries.slu.edu/sc/ong/digital/texts/lectures/lecture1.pdf>.
- Ong, W (1995). *Notanda for informal response. Presented at Modern Language Association Annual Convention session*. Available: <http://ongnotes.slu.edu/?p=243>
- Ong, W. (2002a). Oral residue in Tudor prose style. In Thomas, F. & Soukup, P. (Eds.). *An Ong reader: Challenges for further inquiry* (pp. 313~329). Cresskill, NJ: Hampton Press.
- Ong, W. (2002b). Information and/or Communication: Interactions. In Thomas, F. & Soukup, P. (Eds.). *An Ong reader: Challenges for further inquiry* (pp. 505~525). Cresskill, NJ: Hampton Press.
- Rheingold, H. (2002). *Smart mobs: The next social revolution*. Cambridge, Mass.: Perseus.
- Shirky, C. (2008). *Here comes everybody: The power of organizing without organizations*. New York: Penguin Press.
- Soukup, P. (2007). *Orality and literacy 25 years later. Communication Research Trends*, 26(4), 3~33.

Postman, N. (1985). *Amusing ourselves to death: Public discourse in the age of show business*. USA: Viking Penguin Inc.

Thomas, S., et. al. (2007). Transliteracy: Crossing divides. *First Monday*, 12(12). Available:  
<http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/issue/view/255>

최초 투고일 • 2010. 1. 25

게재 확정일 • 2010. 2. 17

논문 수정일 • 2010. 2. 19