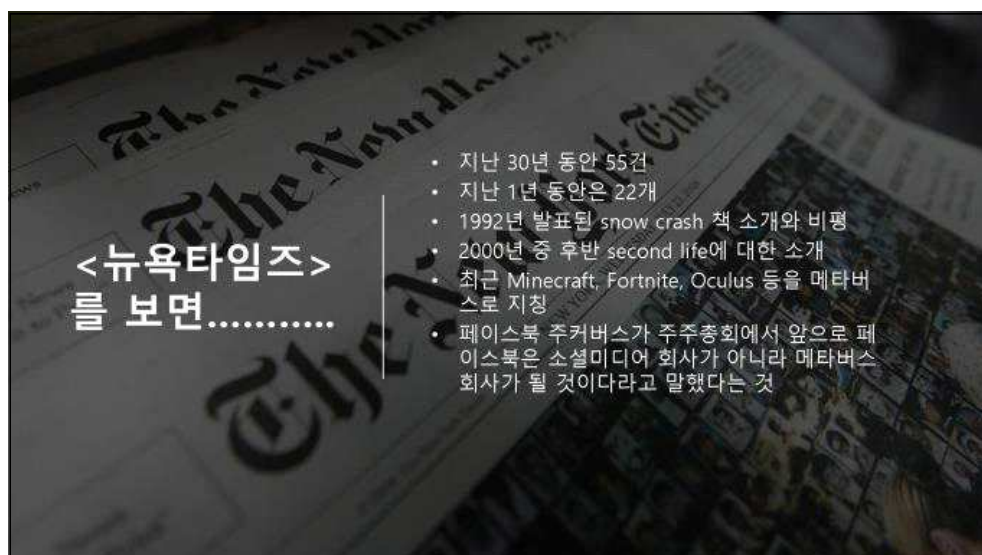
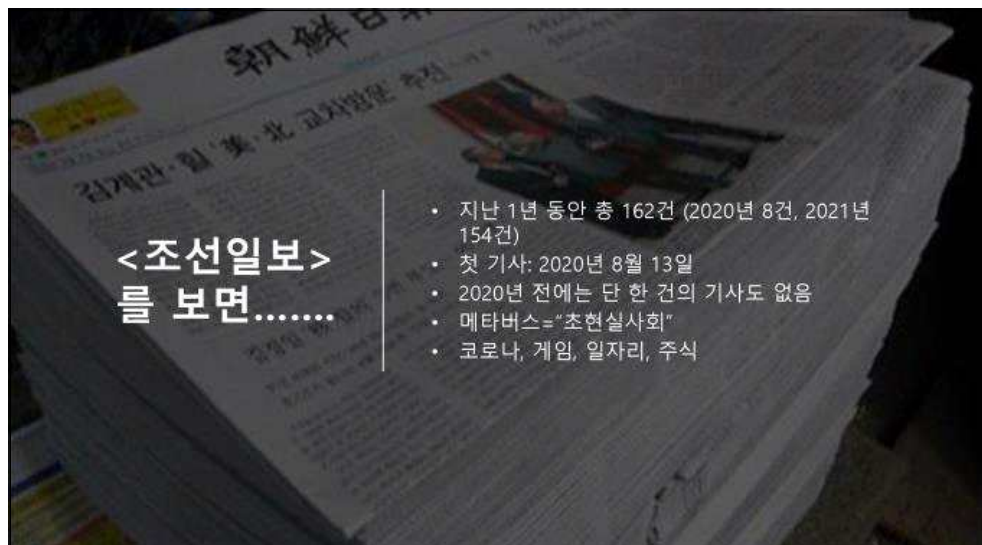
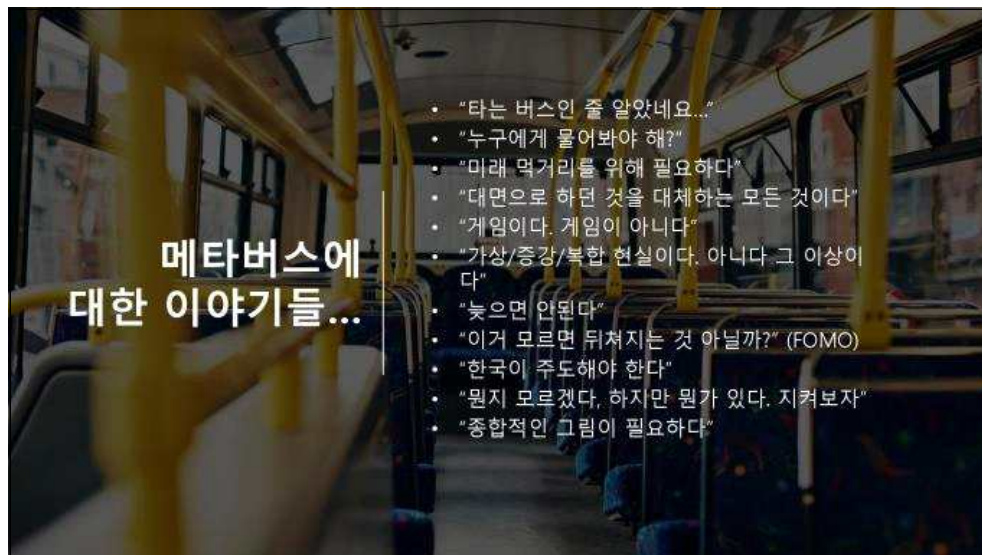
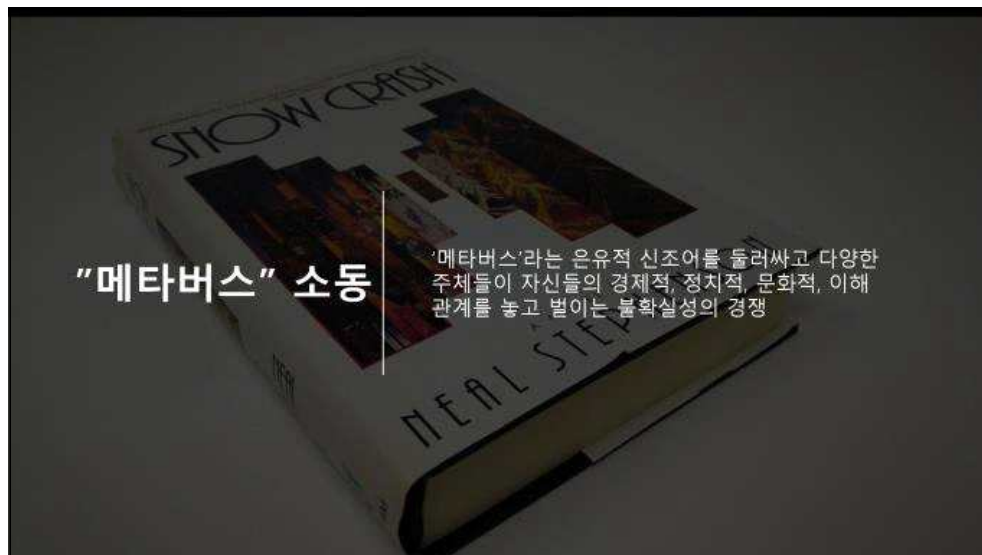
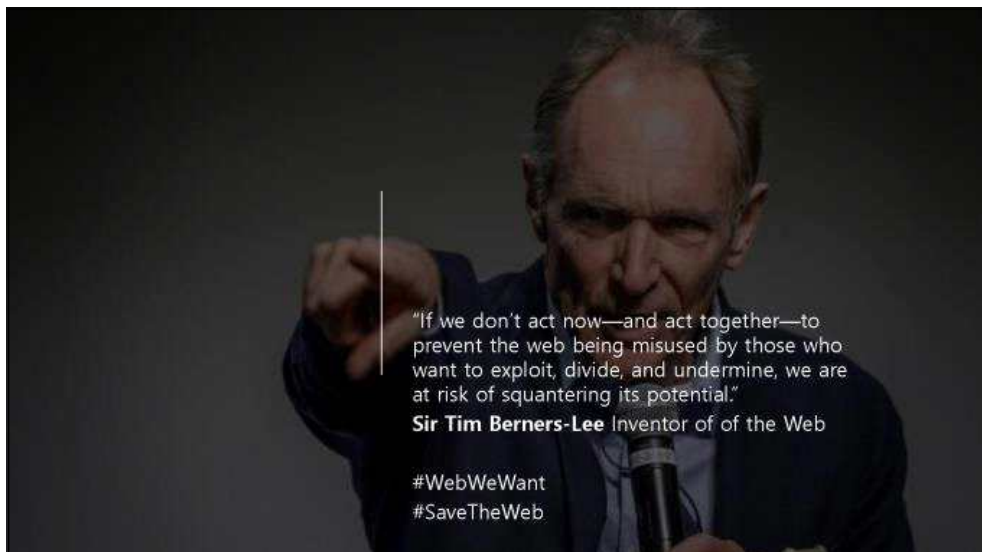


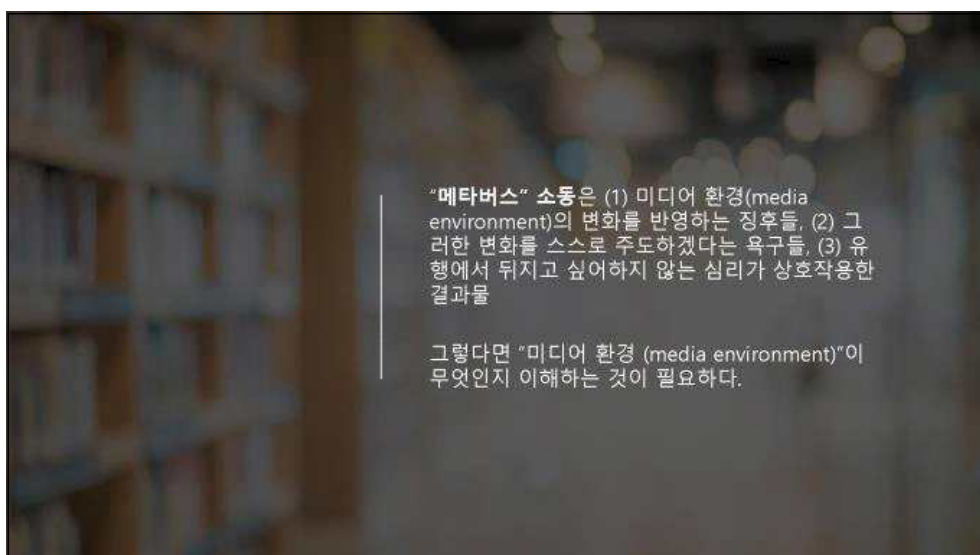
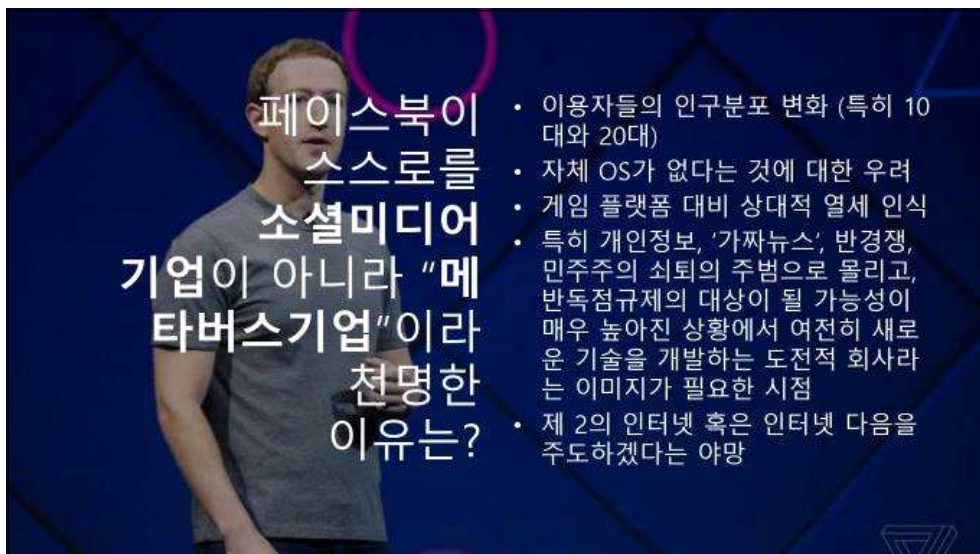


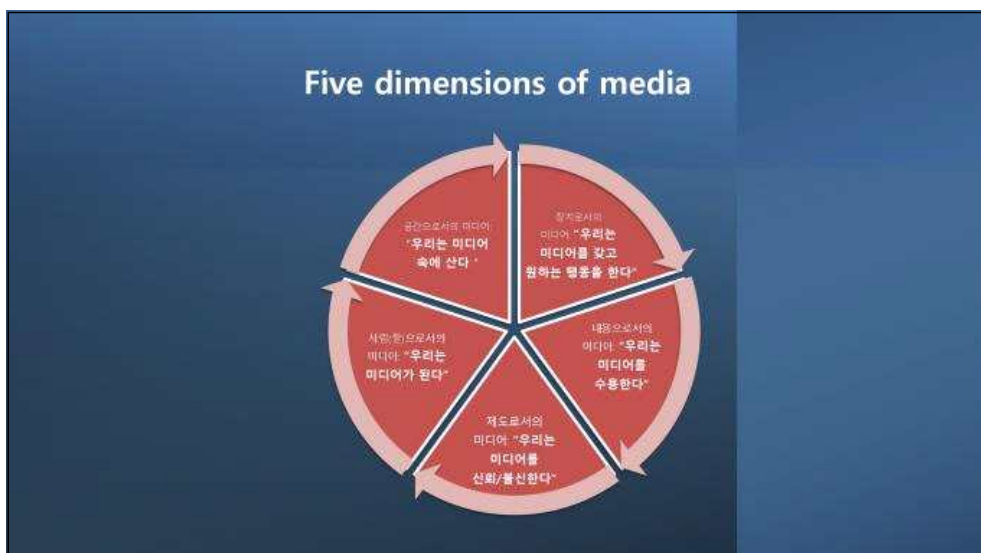
1) 연세대학교 언론홍보영상학부 교수, 미디어 사회이론 전공, 디지털 미디어, 도시 커뮤니케이션, 위험사회 등과 관련된 주제 연구, 연세대학교 신문방송학과(학사), USC의 Annenberg School for Communication and Journalism(박사), 미국 아이오와 대학, 앨라배마대학에서 교수 역임, 연세대학교 Urban Communication Center 센터장, Urban Communication Lab 책임교수, 국제 학술 조직인 Urban Communication Foundation 이사, 주요 저서: "The Candlelight Movement, Democracy, and Communication in Korea" (2021, Routledge), "The Communication Ecology in the 21st Century Urban Communities" (2018, Peter Lang), "미디어와 공동체" (2018, 컬처룩), 뉴미디어와 이주민(2020, 집문당) 등, 국내외 저명 학술지에서 70여편의 논문 발표.

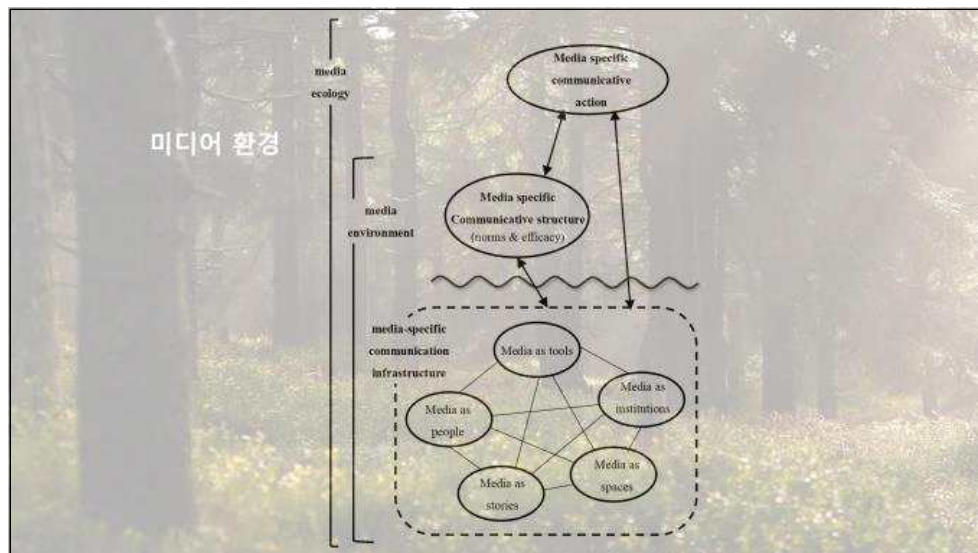












미디어 환경의 이슈들

Communication infrastructure	Structure (norm and efficacy)	Communicative action
<ul style="list-style-type: none"> Resourcefulness Integration Stability Equality Inclusiveness 	<ul style="list-style-type: none"> Intensity Resilience Sharedness 	<ul style="list-style-type: none"> Engaging – disengaging Converging – diverging Difference reducing – difference managing Using – not using Approaching – avoiding Expressing – silencing Power congruent – power resilient

포스트 매스미디어 환경

매스미디어 시대

- Mass communication
- 생산자와 수용자의 명확한 구분
- 독립적 개인
- 집단 정체성 (국민, 대중, 수용자)
- Quantified crowd
- 지배적 이야기의 독점 체제
- "산업적 정보 경제"
- 개인과 국가가 통합의 기본 단위
- physical reality → hyper reality

포스트 매스미디어 시대

- Mass self-communication
- 생산자와 수용자 구분이 모호해짐
- 연결된 개인
- 기획으로서의 정체성 (유연, 성찰)
- Quantified self
- 경쟁하는 이야기들
- "네트워크 정보 경제"
- 통합의 단위로서 초국가네트워크와 지역의 부상
- hyper reality → virtual reality

새로운 미디어 환경의 사회적 상황들

공적 (public) vs. 사적 (private) → **Convergent sphere**

개인적/대인간(interpersonal) vs. 집합적(collective) → **networked individualism**

낯익은(familiar) – 낯선(strange) → **Familiar strangers**

로컬의(local) – 글로벌한(global) → **glocal**

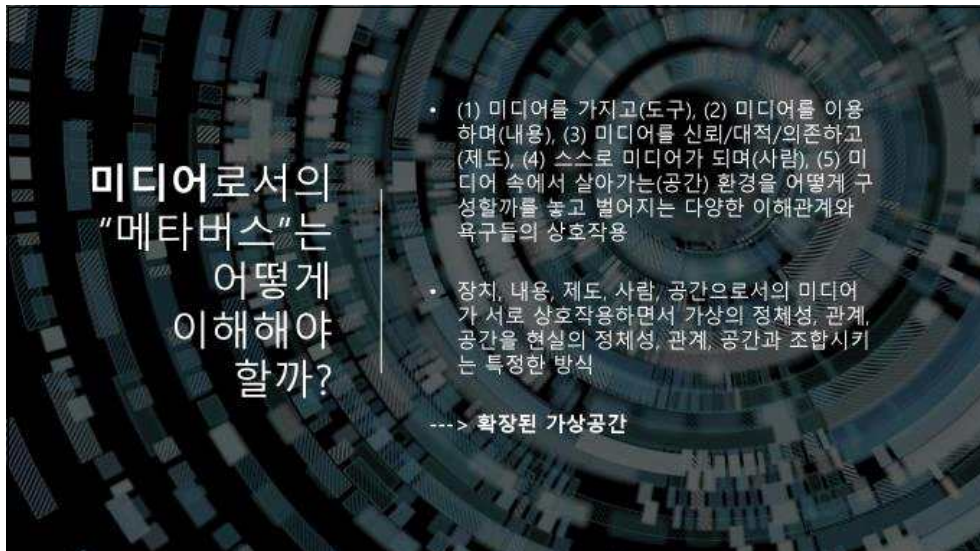
실재의(real or embodied) – 가상의(virtual) → **real virtual or virtual real**

우리는
사실 이미
“메타버스”의
시대에
살고 있었다

- 매개 (mediation)
- 미디어화 (mediatization)
- 미디어 삶 (media life)
- 미디어 도시 (media city)
- 디지털 인클로저 (digital enclosure)
- reality, hyper reality, virtual reality
- 미디어 하부구조 (media infrastructure)
- 미디어 환경 (media environment)



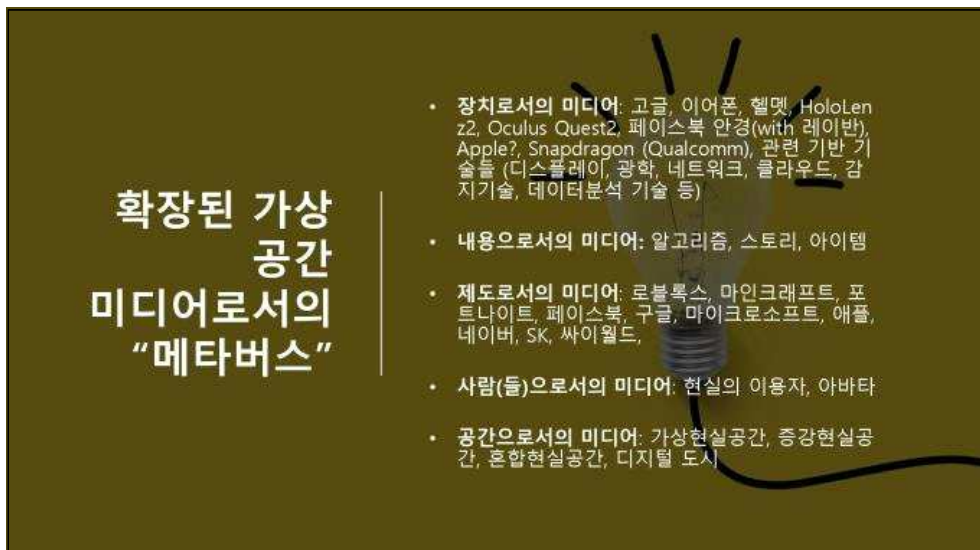
미디어 도시 Media City
(Scott McQuire)



미디어로서의 “메타버스”는 어떻게 이해해야 할까?

- (1) 미디어를 가지고(도구), (2) 미디어를 이용하며(내용), (3) 미디어를 신뢰/대적/의존하고(제도), (4) 스스로 미디어가 되며(사람), (5) 미디어 속에서 살아가는(공간) 환경을 어떻게 구성할까를 놓고 벌어지는 다양한 이해관계와 욕구들의 상호작용
- 장치, 내용, 제도, 사람, 공간으로서의 미디어가 서로 상호작용하면서 가상의 정체성, 관계, 공간을 현실의 정체성, 관계, 공간과 조합시키는 특정한 방식

---> 확장된 가상공간



확장된 가상 공간 미디어로서의 “메타버스”

- **장치로서의 미디어:** 구글, 이어폰, 헬멧, HoloLens2, Oculus Quest2, 페이스북 안경(with 레이반), Apple?, Snapdragon (Qualcomm), 관련 기반 기술들 (디스플레이, 광학, 네트워크, 클라우드, 감지기술, 데이터분석 기술 등)
- **내용으로서의 미디어:** 알고리즘, 스토리, 아이템
- **제도로서의 미디어:** 로블록스, 마인크래프트, 포트나이트, 페이스북, 구글, 마이크로소프트, 애플, 네이버, SK, 싸이월드,
- **사람(들)으로서의 미디어:** 현실의 이용자, 아바타
- **공간으로서의 미디어:** 가상현실공간, 증강현실공간, 혼합현실공간, 디지털 도시



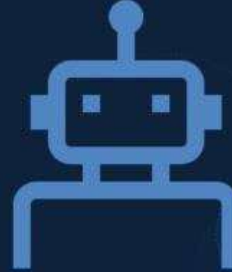
확장된 가상 미디어 공간 으로서 “메타버스” 에 대한 시나리오들

- 현실과 가상의 융합 (digital city, digital twin)
- 가상 플랫폼의 연결 → 제 2의 인터넷 (platform of platforms; NFT)

Some fundamental questions

'메타버스'에서는.....

- 누가 말할 수 있나?
- 누구의 말이 전달되나?
- 누가 보여지나?
- 누가 감시되나?
- 누가 이익을 얻나?
- 누가, 어떻게 저항하나? (저항할 수 있나?)
- 의미 있는 참여의 방식은?
- 권력은 어디에, 누구의 손에 있나?
- 권력은 어떻게 구조화되나?
- 정당성의 근원은 무엇인가?



우리가 주목해야 할 것은?

- 불평등의 문제 (개인, 지역/장소, 국가 차원)
- 정보격차의 문제
- 자율성의 문제
- 개인정보/감시의 문제
- 데이터 식민주의의 문제
- 거버넌스의 문제

확장된 가상 미디어 공간 구축을 위한 테크놀로지 정책 방향

- 공적 공간의 개발
- 공적 공간과 사적 공간의 구분 (사적 공간의 확보)
- 제 3의 장소들 (The third place) 활성화
- 비장소 (non-place) 의 효과적 관리
- 지역 커뮤니티 기반의 커뮤니케이션 인프라 구축
- 지역 사회 단위의 의사결정 및 행동 지원하는 사회적, 기술적 솔루션 필요
- 기술 공급자 중심에서 기술 사용자 중심으로 패러다임 전환
- 개별 기술과 인프라 중심에서 시스템, 커뮤니티 중심으로 전환
- 공유자원으로서의 기술을 사용할 규범 구축
- 기술을 둘러싼 사회적 거버넌스 구축

결론

우리는 이미 미디어와 미디어가 아닌 것을 구분할 수 없는 “미디어화” 된 세상에서 살아 왔다. 우리는 거대한 미디어 숲의 일부로 살아간다. 미디어를 통하지 않고 경험하는 것은 이미 우리가 사는 세상에서 사라졌다. 이미 우리가 사는 곳은 ‘메타버스’ 세상이다.

지금 우리가 보고 있는 메타버스 소동은 이 환경 내에서의 권력 싸움이다.

누군가 만들어주는 환경에 적응해서 사는 것이 아니라 자율적 개인들과 공동체의 디지털 환경을 어떻게 구축하고 지킬 것인가에 대해 고민해야 한다.