

미디어의 일상화, 일상의 미디어화

정수진

1. 들어가며

우리가 연구 대상으로 삼고 있는 ‘민속’은 사회적 현실인가, 아닌가? 일찍이 바우징거(H. Bausinger)는 과학기술 세계 속의 민속이 그 자체로서 ‘재현된 민속’임을 강조한 바 있다. 오늘날 우리가 민속이라 칭하는 것들은 이미 그 본래의 텍스트나 콘텍스트로부터 벗어난 지 오래이며, 근대적 시공간 속의 정치적·경제적 관심과 결부된 미디어 혹은 공적 실천 체계의 부산물로서 존재할 따름이라는 것이다. 따라서 민속학이 해결해야 할 급선무는 민속에 덧씌워진 낭만적 외양을 벗겨내고 그 재현의 배후를 분석, 해체하는 것에 있다고 역설한다.(H. Bausinger, 1990: xi) 그런 점에서, 금세기 들어 비로소 한국민속학에 도입되기 시작한 그의 ‘포클로리즘(folklorism)’ 논의는 민속의 특정한 활용 국면을 지칭하는 것이기보다는, 우리의 연구 대상인 민속 일반의 근본적인 존재론적 상황을 드러내기 위한 것으로 보인다.

본 학술대회는 한중일 삼국의 민속학이 공히 맞닥뜨린 학문적 난관, 특히 민속 개념에 내장된 이 같은 존재론적 한계를 극복하고 보통 사람들의 나날의 삶을 대상화하는 민속학 본연의 방법론을 함께 모색하기 위해 마련된 자리라고 생각한다. 표제에 보이는 ‘일상’이란 이 보통 사람들의 나날의 생활세계를 지칭하는바, 이 용어가 민속학 연구의 새 지평을 여는 데 매우 중요한 역할을 할 것이라는 데 동의한다. 다만, 한 가지 드는 의문은 이 일상조차 미디어의 구성 메커니즘으로부터 오염되지 않은 채 실재하는 사회적 현실로 과연 포착할 수 있는가 하는 점이다. 이 의문은, 보통 사람들의 구체적인 생활세계를 천착해야 한다는 인식 하에, 자칫 일상을 거시적 사회 체계와 구별되는, 혹은 미디어로부터 자유로운 영역으로 간주함으로써, 일상을 다시 신비화해버릴 수도 있음을 경계하려는 것이다.

2015년 7월 현재 만 3세 이상 인구의 85.1%가 인터넷을 사용하고 있으며,(미래창조과학부, 2015) 2016년 3월 현재 스마트폰 보급률이 91%를 넘어선(디지털타임스, 2016.07.01) 한국의 경우만을 놓고 보면, 이미 우리는 미디어가 일상 깊숙이 침투한 결과 그것이 일상 자체를 재조직하고 있는 세계를 살고 있다고 해도 과언이 아니다. 즉, “미디어를 가지고 사는 것이 아니라 미디어 세상 속을 살고 있다”는 것이다.(M. Deuze, 2011) 미디어가 우리들의 일상에 불가피한 조건으로 통합되어 버린 현대 사회에서 일상과 일상의 변화를 주목하는 연구는 미디어의 구성 메커니즘을 배제한 채 진

전될 수 없다는 생각이다.

이에 본 발표는 한국에서 미디어가 일상의 크고 작은 부분에 어떻게 영향을 미치고 있는지, 나아가 미디어와 통합된 일상이 실제로 어떻게 재편되고 있는지를 주목하고자 한다. 일상에 대한 방법론적 성과들은 이미 오래 전부터 철학, 역사학, 사회학 분야에서 산출되어 왔으며, 특히 최근 들어 사회학과 커뮤니케이션학 연구 분야에서는 미디어와 통합된 일상과 일상의 변화 양상이 중요한 연구 과제로 떠오르고 있다. 그렇기에 우선 미디어와 일상의 문제를 검토하는 데 도움이 되는 인접 학문의 논의들을 검토하는 것으로부터 본론을 시작해보겠다.

2. 일상에 대한 비판과 이해

서구에서 일상이 본격적인 학문의 관심 대상으로 떠오른 것은 세계에 대한 거시적 담론이 그 명증성을 잃기 시작하면서부터였다. 르페브르(H. Lefebvre)가 지적하듯이 일상은 거시적인 체계(사회적·정치적·형이상학적 체계)를 천착해온 지배 담론에 의해 피상적이고도 저급하며, 진부한 영역으로 도외시되어 왔다. 그러나 일상이야말로 이러한 거대담론이 노정해 온 한계를 비판적으로 해체하고, 나아가 그것이 구성해 온 분절적 현실을 총체적으로 대상화, 재구축할 수 있는 가장 효과적인 방법이라는 인식이 확대된 결과였다.(H. Lefebvre, 2005)

일상을 주목한 연구들은 대체로 두 가지 접근 방식을 견지해 왔다. 일상을 비판의 대상으로 상정하느냐, 이해의 대상으로 상정하느냐 하는 것이 그것이다. 르페브르와 마르크루제(H. Marcuse), 헬러(A. Heller), 코지크(K. Kosik) 등 네오 맑시안(neo-Marxian)과 프로이드식의 정신분석가들이 전자의 접근 방식을 견지해왔다면, 고프만(E. Goffman)과 상징적 상호작용론자들, 보드리야르(J. Baudrillard)와 마페졸리(M. Maffesoli) 등이 후자의 접근 방식을 대표한다. 특히 후자에 속하는 연구자들은 전자의 네오 맑시안과 벤야민(W. Benjamin), 뿐만 아니라 고전 사회학자인 짐멜(G. Simmel)과 베버(M. Weber), 현상학과 슈츠(A. Schutz) 등으로부터 많은 것을 빚진 채 일상에 대한 새로운 연구 패러다임들을 구축해왔다.(P. Tacussel, 1994: 163~164) 여기서는 전자를 대표하는 르페브르와 후자를 대표하는 마페졸리를 중심으로 일상에 대한 서로 다른 접근 방식들을 개괄해보겠다. 이들이야말로 일상과 ‘일상성(Alltaglichkeit)’을 핵심적인 연구 대상으로 상정하고 그것으로부터 사회에 대한 방법론적 대안을 모색한 학자들이기 때문이다.

르페브르는 일상을 “보잘 것 없으면서도 견고”하며, “부분과 단편들이 하나의 일과표 속에서 서로 연결되어 있는 어떤 것”, 조사할 필요도 없는 “분명한 사실”이면서 “무의미”한 어떤 것, “사람들의 시간과 마음을 차지하”면서도 “언급될 필요가 없”는 어떤 것이라고 말하고 있다.(H. Lefebvre, 2005: 78~79) 그런데 그 일과표와 사용된 시간에도 일단의 윤리와 미학적 장식이 함축되어 있으니, 이것이야말로 일상성을 모더니티와 분리시켜 사유할 수 없는 이유이다. 무의미의 집합체인 일상에 모더니티는 의미의 집합체로 응답하는데, 이 의미가 일상, 나아가 사회를 의미화하고 거기에 정당성을 부여한다.(H. Lefebvre, 2005: 78)

요컨대 이 시대의 일상성이란 곧 모더니티의 裏面인바, 르페브르가 이 둘의 동시적 관계를 강조하는 이유는, 그 관계를 주목하지 않을 경우 오늘 우리가 맞이한 일상의 특징들을 제대로 포착할 수 없기 때문이다. 그에게 있어 일상은 물질의 생산과 인간관계가 형성되는 삶의 장이면서, 동시에 자본주의의 억압과 착취가 자행되는 장인 까닭이다. 물론 우리는 언제나 먹고, 입고, 살고, 물품을 생산하고, 소비가 삼켜버린 부분을 재생산해왔다. 그러나 상품자본주의가 생겨나고 ‘상품의 세계’가 전개되기 이전까지 일상성의 지배란 존재하지 않았다. 자본주의가 일상 전반을 지배하고 통제하게 되면서, 우리는

과거의 사람들을 견고하게 떠받쳐 주던 “양식(樣式, style)”과 “작품”을 잃게 되었다. 자본주의의 대량 생산 체제 속에서 ‘양식’과 ‘작품’이 사라진 자리에는 규격화된 ‘제품(상업화된)’이 들어섰고, (H. Lefebvre, 2005: 98) 그것은 우리들의 욕구와 욕망을 지속적으로 자극하는 매체(정확히 말하자면, 광고) 덕분에 대량소비 되기에 이르렀다. (H. Lefebvre, 2005: 125)

광고는 단순히 상품을 소개하는 데 그치는 소박한 매개자가 아니다. 기호와 이미지, 담론의 거대한 덩어리인 광고는 우리가 가장 첫 번째로 소비하는 소비재이며, 현대 사회의 修辭 그 자체다. 그것은 일상적 실천뿐만 아니라 우리의 꿈과 염원에 끊임없이 간섭하면서 지난 시절 문학, 예술이 수행하던 사회적 상상의 세계를 일상 속에 끼워 넣는다. 말할 필요도 없이 광고가 만들어내는 상상의 세계 속에서 일상의 억압은 은폐되고, 갈등의 파격함은 왜곡·완화된다. 즉 광고는 생산자와 소비자, 기술과 실용, 사회생활과 정치권력 사이를 상상적으로 매개하면서 일상 그 자체를 형상화하고 보호하는 지배 이데올로기인 것이다. (H. Lefebvre, 2005: 126)

르페브르는 이러한 사회를 “소비 조작의 관료사회(Société bureaucratique de consommation dirigée)”라고 부른다. 이 사회는 관료적 합리성의 이름으로 사람들의 일상적인 소비를 조직함으로써 일상을 공고히 하고, 구조화하며 가동시킨다. (H. Lefebvre, 2005: 140) 그 결과 ‘호모 사피엔스’, ‘호모 파베르(homo faber)’, ‘호모 루덴스(homo ludens)’는 “호모 코티디아누스(homo quotidianus, 일상인)”로 귀착되었고, 일상인으로서 우리는 인간의 다양한 자질들을 상실한 파편화된 인간, 나아가 ‘잠재적 로봇’에 불과한 존재가 되었다. (H. Lefebvre, 2005: 339~340) 이것이야말로 일상성이 지배하는 사회가 곧 소외된 사회인 이유이며, 우리가 일상성 전체를 비판적으로 대상화해야 하는 까닭이다.

그렇다면 일상성의 지배를 종식하고 ‘총체적 인간’으로 거듭나기 위한 비판은 어디서부터 어떻게 진전되어야 하는가? 흥미로운 것은 르페브르가 일상을 소외와 억압, 채워지지 않는 욕망이 지속되는 비천한 인생의 현장으로 보면서도, 또 한편으로 일상의 위대함을 누구보다 강조하고 있다는 사실이다. 사물과 인간 존재의 생산, 자연의 지배와 전유(專有, appropriation), “프락시스(praxis)와 포이에시스(poiésis)”를 포함한 모든 차원의 생산이 이뤄지는 곳도 실은 바로 이 일상이라는 것이다. (H. Lefebvre, 2005: 89) 따라서 일상인이 그의 인간적 자질을 되찾는 방법 역시 일상 속에서 찾아야 한다. 즉, “일상의 한가운데에서, 그리고 일상성에서부터 출발하여 일상을 극복”하는 방법. (H. Lefebvre, 2005: 340) 그는 이것을 “문화 혁명”이라 부르는데, 이 혁명을 다음과 같은 표어로 같은 한다. “일상이 작품이 되게 하라! 모든 기술이 일상의 이러한 변모에 기여하게 하라!” (H. Lefebvre, 2005: 355)¹

르페브르가 일상의 소외 문제를 비판하고 파편화된 인간으로서 일상인에게 일상의 혁명을 당부했다면, 마페졸리는 일상을 이해의 대상으로 상정한다. 일상은 비판의 대상이 아니라 적극적으로 긍정하고 이해해야 할 대상이라는 것이다. 여기서의 ‘이해’란 “열려진 전체성에 대한 관심”이다. 즉, 일상이 함축하고 있는 구조적 양가성, 근본적인 애매성을 하나의 보편 법칙이나 이론으로 환원하지 않고 바라보는 방법이며, 그런 점에서 기존의 이론들이 놓치고 간과했던 非可視의 것, 상상적인 것, 流動的이고도 우연한 것, 나아가 비논리적이고 이해 불가능한 것들까지도 전체적으로 포착하는 방법론이다. (金武慶, 2007: 66~67)

우선 마페졸리는 르페브르의 일상인에 대한 정의를 거부한다. 현대의 일상인, 즉 단조롭고도 비극적인 일상을 영위하는 대중들은 실은 누군가의 지적인 가르침 없이도, 혹은 그들을 구제하려는 어떤 이론으로도 포착할 수 없는 삶의 지혜로 역사를 지탱해 온 장본인들이라는 것이다. 그리하여 마페졸리는, 르페브르가 소외된 일상을 비판할 때, 그의 논리가 가진 순진함과 教義性을 비판한다. 우리 자신을 포함한 대중은 소외당하는 존재이면서 동시에 소외와 타협하고 또 소외에 대해 교묘한 술책을 쓸 줄도 아는 존재라는 것이다. (Maffesoli, 1979; 朴在煥, 1994: 38)

대중(일상인)은 인간이 늘 그러했듯이 여전히 복합적인 존재로서 ‘호모 콤플렉수스(homo complexus)’다.(辛智恩, 2010: 6) 대중들은 외부의 지배에 대해 교활함, 초연한 듯한 무관심, 공손한 침묵, 회의주의, 풍자 등과 같은 태도로 대응한다. 그러나 이러한 대응들은 어떠한 정면 공격보다도 더 顛覆的인 태도, 즉 “적극적인 수동성”을 함축한다.(Maffesoli, 1979: 41; 朴在煥, 1994: 37) 그리고 이러한 대중들의 ‘~하는 척’ 하는 이중적 태도(이중성)야말로 그들이 일상을 견디고 외적 지배로부터 자유로운 공간을 확보하는 능동적인 방법이다.(李允熙, 2001: 45)

아울러 일상에는 효율성과 효용성만으로는 설명될 수 없는 ‘유희’가 존재한다. 유희는 경제적인 논리로 보자면 쓸모없고 비생산적인 것들이다. 유희는 그것이 실행되는 순간 소진되어 버리는 소모, 낭비 등을 그 특징으로 하기 때문이다.(Maffesoli, 2013: 31) 마페졸리는 이러한 유희야말로 외부의 지배로부터 상처를 입은 대중들이 되돌아가는 곳, 즉 일상을 유지하고 지속시키는 참된 동력이라고 지적한다.(辛智恩, 2010: 21) 요컨대, 대중들의 이러한 두 가지 속성, 즉 이중성과 유희가 있는 일상의 다차원성이야말로 “치명적인 강계” 裏面에 再專有가 있고, 그 효과를 과소평가할 수 없는 미세한 창조가 늘 존재하”(Maffesoli, 1979: 41; 朴在煥, 1994: 37)는 일상을 그 자체로 긍정하고 이해해야 하는 까닭이다.

마페졸리가 일상을 ‘다차원적이고도 탈중심적인 세계’, ‘사소하고도 돌발적인 것’들이 삶과 경험의 ‘합리성과 다원성을 증대시키는 세계’로 정의했을 때, 그것은 일상이 지배 이데올로기에 의해 전적으로 포획될 수 없는 영역이라는 것을 강조하는 것이다. 요컨대, “唯一神의 외양 아래에 (전적으로) 다신교적인 은밀한 관행과 사고방식이 매우 흔하게 존재하”는 까닭에 기존 “사고의 일차원성으로 체험의 다차원성을 이해하는 것은 부적합하다.”(Maffesoli, 1994: 49)

그러하여 마페졸리는 일상과 일상인에 대한 어떠한 선형적 가치 평가나 도덕주의도 배격하면서, 나아가 그러한 인식이 터 잡은 모더니티와 절연하면서 포스트모더니티로 나아간다. ‘일상생활의 사회학’을 주창하면서 특히 그가 다용하는 이분법들, 이를테면 소시알(social)/소시알리테(socialité), 미래주의/현재주의, 드라마/비극, 역사/신화, 기독교 문화/가치의 다신교, 개별적인 자아(soi)/공동체적 자기(Soi), 자아중심의 세계관/장소중심의 세계관, 이성적 개인/공간과 일체화된 부족 등등. 이러한 이분법은 전자의 이론적(모던적)인 것들이 후자의 일상성(포스트모던적인 것)과 어떻게 대비되는가를 보여준다.

더불어 이 이분법은 애초 전자가 후자에 포함된 일부에 불과하다는 것을 드러내고, 일상에 대한 천착이야말로 그 동안 잊혀 있던 전체를 포착하기 위한 사회학의 대안임을 강조한다. 무엇보다 그것은 오늘날 우리가 목도하고 있는 사회 현실이, 모더니티가 더 이상 헤게모니를 주장할 수 없는 징후들로 넘쳐나고 있음을 드러내는 방법이기도 하다. 그리고 그 징후들을 우리는 미디어화된 일상 속에서 어렵지 않게 발견할 수 있다.

르페브르가 광고를 중심으로 자본주의에 의한 일상의 지배를 비판했다면, 마페졸리는 정보사회의 기술에 힘입은 일상의 변화들을 “노마디즘(nomadism, 遊牧主義)”이라는 개념 하에 긍정적으로 해석한다. 단적으로 말하자면, 노마디즘은 장소와 사람, 사고 그 어떤 것에도 묶여 있지 않고 자유롭게 이동하는 상태를 의미한다. 마페졸리가 정의하는 방식을 따르자면, 노마디즘은 모더니티가 만들어 놓은 개인, 노동, 국가에 대한 고정관념으로부터 탈피하고, 그것을 통해 인간 본연의 다원주의적 가치를 회복하는 관계 맺기 방식이다. 노마디즘의 사회에서 인간은 더 이상 고정된 자아에 머물지 않고 끊임없이 타인과의 접속을 시도하면서 새로운 자아를 구성해 나간다. 타인과의 접속은 位階的인 것이 아니라 네트워크의 형태를 띠며, 지속적이기보다는 일시적이다. 그 접속은 이성이 아닌 감정의 융합에 의해 형성되며, 그것이 형성되는 토대 역시 어디까지나 ‘지금 여기(here and now)’, 즉 모더니티가 폄하했던 현재의 시공간이다.(M. Maffesoli, 2008) 결국 마페졸리가 주장한 노마디즘을 통해 오늘의 미디어 환경을 조명해 보면, 디지털 공간과 그 속에서 이뤄지는 다양한 관계 맺기 방식이야말로 외부

의 지배에 포섭되지 않는 인간 본연의 저항성을 확인할 수 있는 해방의 공간이다.

3. 미디어의 일상화

위에서 살펴 본 르페브르의 관점은 우리의 일상이 자본주의로 대표되는 근대 사회의 지배이데올로기와 매우 깊이 결부되어 있다는 것을 인식하는 데 도움을 준다. 그러나 오늘의 미디어 환경은 광고(혹은 그 생산자)와 소비자 사이의 일방적이고도 불균등한 관계 설정만으로는 도저히 설명할 수 없는 방식으로 급격하게 변모해왔다. 래쉬(S. Lash)가 지적했듯이 생산자와 소비자, 작가와 독자, 공연자와 관객 간의 경계가 모호해지는 ‘탈분화(de-differentiation)’현상이 이제는 너무나 익숙한 현실이 되었다. 아니, 대중들은 마페졸리가 주장한 ‘적극적 수동성’을 넘어서 적극적인 비판자, 참여자, 생산소비자(prosumer)로 거듭난 지 오래다. 그러나 그렇다고 해서 디지털 공간에서 펼쳐지는 새로운 삶의 방식을 마페졸리가 주장한 것처럼 모더니티에 대한 저항의 차원만으로 해석할 수 있을까? 이 질문에 대한 해답의 실마리를 찾기 위해 여기서는 미디어가 일상화된 오늘의 구체적인 국면들을 살펴보겠다.

사실 미디어가 일상의 시공간을 조직하는 중심축으로 기능한 것은 이미 오래 전부터다. 기차가 기차시간표를 통해 그러했듯이 대중매체는 방송편성시간을 통해 삶을 규율해왔다. 노동 영역에서는 시계 시간(clock time)의 규칙성과 조직성이 근대적 자본/노동의 관계 설정에 결정적인 역할을 했고, 노동과 여가의 분화, 공적/사적 삶의 분화 역시 각종 미디어의 발달과 함께 시간의 표준화와 동시성을 확보하는 방향으로 진전되어 왔다.(林鐘秀, 2011: 59) 무엇보다 미디어는 현대 사회의 중요한 특징으로 거론되는 ‘시공간의 압축’(D. Harvey, 2009), ‘장소취속성의 탈피’(A. Giddens, 2010) 현상을 견인하는 데 결정적인 역할을 했다. 교통수단의 발달이 내가 위치한 이곳과 멀리 떨어진 저곳 사이의 시공간적 거리를 소멸시켰다면, 미디어는 원거리의 사태를 내가 있는 이곳에서 직접 경험하고, 때에 따라서는 그곳의 사람들과 내 이웃보다 더 가까운 친밀감을 형성하도록 만들었다.

그러나 최근 10여 년 사이에 벌어진 미디어 환경의 변화는 이전과는 전혀 다른 새로운 방식으로 일상의 재구조화를 추동하고 있다. 유선 인터넷과 스마트폰(휴대 인터넷)으로 이어지는 가상세계의 점진적인 확산으로 말미암아 일상의 공간은 가상세계와 현실세계를 하나로 통합한 새로운 차원의 지평으로 확장되었다. 이제 미디어가 만들어내는 가상세계는 단순히 허구적인 공간이 아니라 어느 누구와도 직접적으로 소통할 수 있는 사회적 공간이 되었다. 대중매체 속에서 타인과의 접촉이 일방적인 방식으로 이뤄졌다면, 웹3.0의 가상세계에서 개인은 자유로운 호출과 접속을 통해 각양각색의 사람들과 교류하고 참여하며 일상을 영위한다. 이제 가상(the virtual)세계는 피부로 느낄 수 있는 현실(the actual)세계와 마찬가지로 우리가 살아가는 실재(the real)세계의 한 부분으로 귀속되었다.(P. Levy, 2002)

여기 가상세계와 현실세계를 넘나들면서 일상을 영위하는 한 사람이 있다. 그의 일주일을 따라가 보자.²

#월요일

출근길, 스마트폰으로 지하철과 버스를 이용한다. 지하철 앱(app.)으로 진동알림 기능을 실행하면 지하철에 앉아 잠시 졸아도 목적지를 놓치는 일은 없다. 버스 환승장으로 이동하면서 스마트폰으로 버스 도착시간도 확인한다.

외근 업무 중 팀장에게서 전화가 걸려온다. 송신한 보고서에 일부 수정사항이 있다는 것. 스마트폰 오피스 앱(office app.)을 실행하고, 클라우드(cloud)에 저장해둔 사무실 PC의 보고서를 불러내어 수

정사황을 기입, 재송신한다.

화요일

운동을 시작했다. 스마트폰 하나면 데이터 수집과 관리 병행이 가능하다. 식단일기를 꾸준히 작성 해주고 각종 운동법과 체중감량 방법도 다른 사용자들과 공유할 수 있다.

친구들과 술자리를 가졌다. 술자리는 2차에 가서야 끝이 났고, 미리 거둔 회비는 이미 바닥이 났다. 디지페이로 지불하기로 하고, 카드로 계산한다. 곧바로 친구들이 배분한 금액을 내 카드에 충전한다.

여자친구와의 말다툼으로 잠이 오지 않는다. 술을 과하게 먹지 않겠다고 약속한 걸 어겼으니 내 잘못이 크다. 전화도 받지 않고 카톡(kakao-talk)에 답장도 없다. 안절부절하다가 여자친구의 기분을 풀어줄 모바일(mobile) 선물을 생각해낸다.

수요일

내가 응원하는 프로야구 팀의 첫 원정경기가 주말에 있을 예정이다. 야구장의 뜨거운 열기를 상상 하며 스마트폰으로 예매를 시작한다. 좌석 지정도 가능하다.

새벽에 누군가가 내 차 범퍼를 긁고 도망갔다. 심란한 마음으로 모바일 쇼핑앱을 실행하고 흠집을 지울 컴파운드 제품을 찾는다. 오픈마켓(open market)에는 모바일 전용 혜택들이 다양해 PC웹보다 저렴하게 구매할 수 있다.

우리 부서는 종종 사다리타기로 점심값을 물어주는 내기를 한다. 오늘은 내가 당첨이다. 중국음식이나 시켜먹자는 부장의 말에 조용히 스마트폰을 꺼내든다. 왜 전화하지 않느냐는 부장의 성화와 함께 중국집 배달원이 도착한다.

목요일

아침이 되어서야 냉장고가 텅 비었다는 걸 깨닫는다. 잔업 때문에 야근을 해야 하는 상황인데다 집 근처에는 제대로 된 할인마트도 없다. 인터넷으로 온라인 장을 볼 수 있다는 말에 스마트폰 앱을 활용해서 간단히 장을 본다. 원하는 일시에 신선한 식품을 정확하게 배달해주니 이보다 고마울 수 없다.

회사의 중요한 고객인 바이어(buyer)들과 미팅(meeting)하는 자리다. 분위기를 좋게 마무리하려는 찰나, 부장으로부터 긴급문자가 날아온다. 바이어들을 호텔로 모실 콜택시(call taxi)를 부르지 않았다는 것. 나는 책상 밑으로 스마트폰을 몰래 꺼내들고 앱을 실행, 콜택시를 호출한다. 부장의 아낌없는 칭찬에 뿌듯해진다.

금요일

유명 제과점을 찾아 나섰다. 맛집 블로그를 통해 메뉴와 맛에 대한 평가를 확인했지만 '위치를 찾기가 쉽지 않습니다.'라는 문구가 걸린다. 스마트폰으로 경로를 탐색하고 실시간 지도를 비교해보며 차근차근 제과점을 찾아간다.

일찍 퇴근한 기념으로 요리를 하기로 한다. 마침 TV프로그램에서 짬뽕이 나온다. 태블릿 PC(tablet PC)로 레시피를 확인하곤 빠르게 재료를 손질, 30분 만에 먹음직스런 짬뽕을 완성한다.

스마트폰에 도착하는 소셜커머스(social commerce) 알림메시지들. 핫(hot)한 아이템(item)들의 유혹을 떨쳐내기 힘들다. 특히 오늘 올라온 딜(deal)은 놓칠 수가 없다. 며칠 뒤 떠날 소주 여행에서 활용하면 좋을 식당의 할인이벤트.

토요일

여자친구와 함께 교외에 나갔다. 漢南大橋 方面으로 이동하는 길이 꽤 막혔다. 내비게이션으로 이동 경로를 재탐색. 실시간 교통정보에 맞춰 경로를 최적화시켜주는 T-맵(map) 덕분에 비교적 빨리 목적지에 도착한다.

아름다운 풍경을 스마트폰 카메라로 찍어 메모리(memory)에 저장한다. 사진들을 액자에 넣어 보관하고 싶다는 여자친구에게 인화해주시기로 약속한다. 가까운 휴대폰 대리점만 찾으면 그만이다.

全州 여행길에 묵을 펜션(pension)에서 문자가 도착한다. 숙박비의 잔액이 아직 입금되지 않았다는 것. 얼른 스마트폰을 꺼내 이체한다.

일요일

사무실에 도난 사고가 잇따르고 있다. 내부인의 소행일 가능성이 높다. 사생활을 존중하는 차원에서 비품창고와 탕비실에만 CCTV를 설치하기로 한다. 비품창고는 내가 관리하는 곳이기 때문에 CCTV 녹화와 모니터링도 내 소관이다. 부장은 주말에도 종종 CCTV를 확인해보라고 카톡을 보낸다. 귀찮지만 스마트폰 하나면 실시간 모니터링이 가능하다.

일요일 저녁, 미래를 위해 어학공부에 시간을 투자하기로 한다. 물론 학원까지 갈 필요는 없다. 스마트폰으로 강의 동영상상을 볼 수 있으므로.

이 글에서 申孝松은 스마트폰 하나로 교통, 업무, 금융, 소비, 여가, 식사, 요리, 보안, 학습, 심지어 건강에 이르기까지 대부분의 일상생활이 가능하다는 것을 구체적인 경험과 함께 기술하고 있다. 다음과 같은 당부도 잊지 않는다. “좀 더 편리한 삶을 추구하고 싶다면 더 많이 배우고 더 많이 사용해 보는 게 현재를 유쾌하게 살아가는 하나의 방식이지 않을까?” 즉, 스마트폰의 이용은 이미 편의성만의 문제가 아니다. 그 기능을 더 많이 알고 더 많이 사용하는 것이 더 스마트하게 살아가는 방식이라는 인식이 한국의 일상을 지배하는 이데올로기가 된 것이다. 지금 이 순간에도 모바일 기술은 더 스마트한 일상을 영위하려는 사람들의 욕구에 부응하여 빠르게 진화 중이다. 스마트폰으로 빈 집의 전기와 보일러, 보안시스템을 제어할 뿐만 아니라 반려동물을 돌보고 때맞춰 사료를 제공하는 등, 그 진화는 가상세계 밖의 일상 영역들을 차근차근 정복하면서 진행되고 있다.

그러나 모바일 기술의 진화와 동시적으로 확대되고 있는 사회 문제들 역시 간과할 수 없다. 가상세계를 이용하는 개인들의 정보가 데이터베이스로 구축되고 인터넷·모바일 뱅킹(banking)이 상용화되면서, 그 기술을 악용하는 각종 사회 문제들이 언론을 장식한다. 이를테면, 개인 정보의 해킹과 불법 거래, 보이스피싱(voice-fishing)과 거래 사기 등이 기승을 부리는가 하면, 스마트폰의 지나친 사용으로 인한 중독, 발달 장애, 기억 장애, 신체 변형 등도 심각한 문제로 급부상하고 있다. 인간의 다양한 자질이 억압되는 차원을 넘어서 정신적, 신체적 장애로 가시화되고 있는 것이다.

스마트폰의 각종 기능에 자유자재로 접속할 수 있는 능력이 세대 간의 단절을 야기하는가 하면, 위의 경험담에서도 확인할 수 있듯이 스마트폰의 일상화가 모든 “장소의 일터화”로 이어지기도 한다. (金銀美, 沈美善, 金放埜, 吳夏榮, 2012: 144) 최근 조사에 따르면, 전체 직장인의 81.8%가 업무 시간 이외에 업무 연락을 받은 경험이 있다고 한다. 그중 78.4%가 상사로부터 업무 지시 연락을 받았으며, 그 빈도도 일주일 중 평균 2일에 해당되는 것으로 조사되었다. (디지털타임즈, 2016.07.27) SNS와 메신저로 실시간 소통이 가능한 까닭에 필자 또한 밤낮을 가리지 않는 학생들의 연락과 문의로 고통을 받는 중이다. 휴가를 보내는 중에도, 차를 타고 이동하는 사이에도 언제나 가상세계에 접속할 수 있다는 것이 시간의 효율적인 활용을 가능케 한 반면, 일과 여가의 경계가 허물어지고 일의 영역이 여가의 영역을 잠식하면서 확장되고 있는 것이다. 물론 그 역도 가능하다. 그러나 이러한 형

국이 노동의 柔軟化와 직결되고 있음을 고려하면 그 방점은 어디까지나 전자에 찍혀야 한다.

다시 앞에 인용한 申孝松의 경험담으로 가보자. 그는 각각의 에피소드마다 ‘how to use’라는 항목을 달고 각 국면에서 활용할 만한 스마트폰의 사용법을 각종 통신사, 은행, 오픈마켓 사이트, 소셜 커머스, 배달 가능한 대형 마켓, 그리고 택시 호출, 음식, 요리, 맛집, 지도, 쇼핑과 관련된 유료 어플리케이션, 최근 출시된 점단의 오피스 앱과 함께 소상하게 밝히고 있다. 공공 차원에서 제공하는 소수의 정보 서비스를 제외하면 대부분 특정 기업의 서비스 마케팅 전략, 보다 쉽고 편리한 소비·거래 환경의 구축과 무관하지 않은 것처럼 보인다. 가상·현실세계라는 일상 영역의 무한 확장 위로 자본주의적 지배의 무한 확장이 겹쳐지고 있음은 의미심장하다.

4. 일상의 미디어화

물론 위와 같은 해석만으로는 한계가 있다. 우리는 아직 가상세계에서 형성되고 있는 다양한 형태의 노마디즘을 확인하지 않았기 때문이다. 이제 인터넷과 스마트폰이 그 각각의 구성 메커니즘을 기반으로 개인들 간의 관계 맺는 방식에 어떻게 관여하는지를 살펴보겠다. 제목에 보이는 ‘미디어화(mediatization)’란 가상세계가 개인들의 상호소통 방식에 가져온 변화를 살피기 위해 만들어진 개념이다. 전자구화, 상품화, 개인화가 그렇듯이 오늘의 사회 변동을 적시하기 위해서는 ‘미디어화’로 요약되는 메타 과정을 주목해야 한다는 지적이다.(金銀美, 沈美善, 金放埜, 吳夏榮, 2012: 136)

현재 한국에서, 개인과 개인을 연결하는 미디어들은 실로 다양하다. 스마트폰의 SMS(short message service), 이메일, 블로그, 카페, 메신저, SNS(social network system)로 대변되는 트위터, 페이스북, 카카오톡, 인스타그램, 라인, 밴드 등등. 마페줄리는 노마디즘의 중요한 특징으로 유동성, 개방성, 일시성, 현재성, 다원주의적 가치, 수평적 네트워크, 감정적 융합 등을 지적했다. 물론 위의 미디어들 중 몇몇은 현실세계에서 맺어진 관계를 배타적이고도 지속적으로 유지하는 데 이용되기도 하지만, 마페줄리가 지적한 이러한 특징들이 과연 가상세계에서 형성되는 관계 맺기의 중요한 특징이라는 점은 부정할 수 없다.

우선 개인들이 가상공간을 이용하는 양상은 매우 사적이고 개인적인 경우가 대부분이다. 이들은 자기 일상의 소소한 국면들을 타인에게 보여주고 공유한다. 이를테면 트위터의 경우 그것을 이용하는 가장 기본적인 동기는 재미, 즐거움 같은 개인적 요인들로부터 비롯된다. 즐거움의 소재들이 일단 소진되면 이용자가 그 트위터에 계속 남아있을 이유는 없다. SNS, 즉 ‘사회적 연결망’을 우리가 익히 알고 있는 ‘공동체’ 개념과 구별되는 것으로 조명해야 하는 까닭이다.(姜壽煥, 2013: 136) 이용자들은 지속적인 이동과 유동을 통해 일시적으로만 결합할 뿐이며, 이러한 양상은 특히 트위터처럼 개인이 불특정 다수와 만나는 개방적인 매체들에서 두드러지게 나타난다.

물론 미국산 쇠고기 수입 사건, 세월호 사건, 욱시 사건 등 한국 사회를 요동치게 만든 최근의 이슈들, 그리고 그 이슈에 대한 대중들의 의제 설정과 정치적 실천 또한 이러한 가상세계의 메커니즘과 무관하다고 할 수는 없다. 특히 인터넷의 포털 사이트는 실시간으로 가장 많은 사람들을 동원할 수 있는 효과적인 미디어다. 이곳에서 이뤄지는 갖가지 청원과 토론들은 종종 기성미디어가 하지 못하는 방식으로 새로운 의제를 창출하거나, 촛불시위, 불매운동 등의 사회적 실천으로 이어지기도 한다. 가상세계를 ‘웹 민주주의’, ‘사이버 민주주의’라고 부르는 까닭이다.

그런 점에서, 가상세계의 관계 맺는 방식은 수직적이기보다 수평적이다. 익명성을 바탕으로 한 소통이 일반적이기 때문에, 개인 간의 소통은 계급이나 지위, 연령의 불평등을 초월한다. 익명성은 가상세계에서 사회적 금기를 위반하는 다양한 일탈이 이뤄질 수 있도록 하는 필수 조건이기도 하다. 개인

은 익명성을 통해 현실세계로부터 규정된 사회적 정체성으로부터 분리되어 그 속에서 억압되었던 또 다른 자신의 일부를 마음껏 표출한다. 게다가 가상세계에서 소통되는 언어는 현실세계의 표준 언어나 지배적인 논리와 형식을 위반하기 일쑤다. 그 언어야말로 소통하는 사람들 간의 융합을 가능케 하며, 나아가 그들이 일상을 전유하면서 해방감을 얻는 토대라고 할 만하다. 흥미로운 것은 가상공간에서 청년 세대들이 만들고 통용시킨 언어가 현실 세계의 언어로 통합되는가 하면, 기성세대가 그 언어를 배우기 위해 인터넷을 뒤지는 경우도 많다는 것이다.

그러나 그 수평성과 익명성이 미디어의 확장성과 결부되면 종종 폭력적인 사태로 귀결되기도 한다. 가상세계에서 개인들이 주고받는 정보들, 그중 타인에 대한 평판은 개인들을 일시적으로 결합시키는 주요한 정보 중 하나다. 특히 그 평판이 부정적이라면 더 효과적이다. 개인들은 익명성을 바탕으로 타인의 부정적인 평판에 적극 동참함으로써 자신을 드러낸다. ‘身上 털기’는 그 문제의 사례 중 하나다. ‘身上 털기’는 특정 개인의 신상정보를 공공연하게 추적, 유포시킴으로써 그에게 집단적인 피해를 가하는 것을 일컫는다. ‘身上 털기’의 표적이 되는 경우는 대부분 현실 세계에서 인정한 규범이나 도덕을 어겼을 때다. 이때 피해자의 계급이나 지위는 전적으로 무시된다. 가해자들은 마치 사회 정의를 지키는 사도라도 된 것처럼 모든 미디어를 동원해서 피해자의 정보를 추적하고 현실 세계에서는 도저히 할 수 없는 온갖 욕설과 비방을 피해자에게 가한다.(姜壽煥, 2013: 144) 미디어의 가공할 만한 확산력 덕분에, 가상세계이건 현실세계이건 피해자가 도망갈 곳은 어디에도 없다.

여기서 가해자들을 연결시키는 기제는 어디까지나 이성이 아닌 감정이며, 이들 간의 감정적 공유가 “디오니소스적” 인간형으로 분출된다는 점만은 분명한 듯하다.(M. Maffesoli, 2013) 그러나 그것이 반드시 전복적인 의미로만 해석될 수 없다는 것은 다음의 사례를 통해 확인할 수 있다. 바로 ‘일베’ 현상이다. 한 인터넷 사이트에서 만들어진 커뮤니티 ‘日刊베스트’는 재미와 즐거움을 추구하기 위해 만들어진 남성들의 개방적인 놀이 공간이다.

그 이름에서 확인할 수 있듯이 ‘그 날 그 날 가장 재미있는 소식을 전하는 페이지’라는 뜻의 이 사이트는 무엇보다 ‘진지함에 대한 냉소’, 직설법, 회화화, 상식의 파괴 등을 표방한다.³ 그들의 표현에는 혐오와 모욕, 극단적인 욕설과 저급한 언설들이 난무하며, 게다가 그 표현이 과격하면 과격할수록 좋다. 문제는 이들이 사회적으로 약자의 위치에 있는 여성에 대한 혐오, 특정 지역에 대한 비하, 고인이 된 한 정치인에 대한 모욕 등을 그들의 놀잇감으로 삼고 있다는 것이다. 특히 이들의 여성 혐오는 최근 한국 사회에서 살인사건과 연루될 만큼 심각한 사회 병리 현상으로 대두되었다.

그런데 이 ‘일베’ 현상은 인터넷 문화의 특징이기도 한 남성중심주의와 깊은 관련이 있다. 혹자는 남성들을 중심으로 한 가상커뮤니티에서 여성 혐오가 매우 일반적으로 나타나며, 그 혐오 정서를 제대로 표현하고 적절히 공유할 수 있도록 하는 것이야말로 그들이 자신의 평판과 위세를 드높이는 확실한 방법이라고 지적한다.(鄭大勳, 2013: 337; 鄭仁慶, 2016: 193) 그들은 여성을 동등한 성적 주체로 인정하지 않는 여성의 ‘他者化’를 통해 남성으로서 그들만의 정서적 유대를 형성한다는 것이다.

주목되는 것은 타인의 평판만큼이나 자신의 평판이 매우 중요한 행위 기준으로 작동하고 있다는 것이다. 사실 가상세계에서 개인들은 현실세계 속의 지위나 역할, 외양으로 존재하지 않는다. 그들은 그 세계에서만 통용되는 이름으로 현시되며 순전히 자발적으로 올리는 게시물들, 즉 글과 그림, 영상을 통해 자신을 드러낼 뿐이다. 그리고 그 게시물들을 통해 타인과 관계를 맺고 소통하면서 자신의 명성을 추구한다. 게시물에 대한 타인의 평판이 자신의 정체성을 규정하는 까닭에 그들은 게시물에 달린 댓글(reply)과 조회 수, ‘좋아요(♡)’와 팔로워(follower)의 수에 집착한다.(李吉鎬, 2014: 246~247)

일베는 권위적인 운영자가 존재하지 않는 까닭에 아무런 검열 없이 누구나 자유롭게 자신의 글을 게재할 수 있는 곳이다. 오로지 온라인상의 이름과 게시물만으로 타인의 공감과 인정을 얻는 것이 유일한 게임의 법칙인 이 커뮤니티에서 게시물의 극단적인 선정성, 폭력성, 자극성 등은 모두 타인의

즉각적인 반응을 유도하는 주요한 전략이다. 게시물의 사실 여부도 중요하지 않다. 애초 그것이 사실 이든 아니든 반응만 좋다면 언제든지 덧붙이고, 퍼가고, 올리고 내리는 집합적 행동을 통해 중국에는 사실이 되어 통용된다.

그런 점에서 가상세계에서 이뤄지는 소통의 일반적인 특징은 정확한 사실에 근거한 정보의 생산과 유통이보다 일시적이고 즉각적인 감정의 교류에 가깝다. 그리하여 특정 커뮤니티와 그 맥락 안에서 난무하는 저급한 표현이나 폭력성도 ‘반사회적’인 것이라기보다는 그 자체로 고유한 사회성의 발현이라고 봐야할 것이다.(鄭仁慶, 2016: 192)

다시, 가상세계로 무한 확장된 일상의 문제로 돌아와 보자. 마페졸리가 지적했듯이, 가상세계에서 개인들은 가족이나 지역, 장소에 고정되어 있지 않고 사회적 네트워크를 따라 이리저리 이동한다. 그들의 움직임을 이끄는 주된 동력은 즉각적으로 관심을 끄는 이슈들, 즐거움과 재미 등의 감정적 쾌락에 있으며, 그 곳에서 개인들은 가상세계의 고유한 논리를 따라 타인과 관계를 맺고 소통한다. 그 논리가 특유의 유희적 성격을 함축하는 까닭에 그들 간의 관계는 오래 지속되기보다는 일시적인 결합, 혹은 그보다 쉬운 해체적 특징을 지닌다.

개인은 소비하는 즉시 고갈되어 버리는 문화 상품을 소비하듯이, 이합 집산하는 사람들이 실시간으로 만들어내는 이야기들을 소비한다. 현실에서는 도저히 입에 담지 못할 자극적인 표현들이 그들의 시선을 잡고, 때로는 타인의 사소하고도 내밀한 일상의 모습들이 그들의 구미를 당길 때도 있다. 그러나 가상세계에서 타인의 시선을 통해 소비되기를 기다리는 개인들에게 프라이버시는 중요하지 않다. 타인들의 시선과 인정을 통해 자신의 명성을 드높이는 것이 이 세계의 규칙인 까닭이다. 혹 그가 여성이라면 갑자기 그녀를 향해 쏟아지는 맹목적인 비난과 혐오를 감내해야 할지도 모른다. 일상이 미디어화된 현대 사회에서 도처에 숨겨진 위험들을 피할 수는 없다. 공유된 가치나 집합적 관습 따위란 더 이상 존재하지 않는 세계에서 그녀가 선택할 수 있는 것은 없다. 바우만이 말했듯이, 이제 “나는 보여진다. 고로 나는 존재한다.”(Z. Bauman, 2012: 51)

5. 맺으며

이상에서 현대의 일상세계, 특히 가상과 현실의 컨버전스(convergence)가 만들어내는 실재세계로서 일상의 모습들을 살펴보았다. 그 모습은 인류 역사상 유래가 없었던 것으로, 미디어는 인간의 감각과 지각, 관계 형성과 존재 방식 등을 재구성하면서 지금 이 순간에도 눈부시게 발전하고 있다. 이제 미디어는 일상에 있어 주변적인 요소가 아니라 우리가 주목하고 해명해야 할 중심적인 요소가 되었음에 틀림없다.

미디어의 발전이 자본주의의 전개 과정과 깊이 연루되어 있음은 물론이다. 아니, 전 지구적 자본주의가 ‘시공간의 압축’을 견인했다면, 그것이야말로 미디어를 통해서다. 미디어는 편리하고 세련된, 한 마디로 스마트한 일상에 대한 욕구를 창출하면서 새로운 상품에 대한 끊임없는 소비를 조장한다. 그러나 오늘의 디지털 미디어가 소비를 조장하는 방식은 광고가 그러했듯이 상상적인 차원에만 머물러 있지 않다. 상상을 현실로 만드는 첨단 기술을 그 무기로 장착한 까닭이다. 상상 차원에만 머물 것인가, 상상을 현실로 만들 것인가 하는 것은 물론 소비자의 몫이다. 그러나 스마트폰 사용자라면 누구나 경험하듯이, 교묘한 기술적 진보로 인한 기기 자체의 빠른 교체주기가 불가피한 구매와 재구매의 사이클을 간단없이 돌리고 있다. 소비가 미덕인 사회에서 소외는 욕구 불만과 상대적 박탈감, 고립과 좌절의 형태로 여전히 업존한다.

그렇다면 이전과는 전혀 다른 방식으로 일상을 재조직하고 있는 가상세계의 삶의 형식은 어떻게

해석해야 할까? 이미 검토했듯이 그 형식은 현실세계의 그것과 여러 모로 구분된다. 어쩌면, 개인들은 현실적 억압과 일상의 지배를 벗어나서 그것을 비틀어 재전유하는 방법을 가상세계를 통해 터득하거나 분출하고 있는지도 모르겠다.

그간 민속학은 구체적이고 개별적인 문맥 속에서 보통 사람들이 영위하는 하루하루의 실천을 주목하고 그것을 관찰, 기록, 서술하는 방법을 개발해왔다. 민속학이 미디어화된 일상을 살아가는 보통 사람들의 구체적 경험들을 천착하고자 할 때, 마페졸리의 ‘일상의 이해’의 관점이 시사하는 바는 크다. 자본주의 체제 하에서 구조적 열위에 놓인 보통 사람들이 취하는 ‘전복적 태도’, 그들의 ‘적극적인 수동성’을 탐구함으로써 거시적인 담론이 놓친 사회적 삶의 전체성을 복원하는 데 기여할 수도 있을 것이다.

그러나 앞에서 확인했듯이 오늘날 감정적 쾌락을 축으로 서로가 서로를 소비하는 가상세계의 소통 방식이 과연 후기자본주의의 동학(dynamics)과 무관하다고 할 수 있을까? 캠벨에 따르면 감정적 쾌락이야말로 지속적인 소비를 창출하는 후기자본주의의 요체인 까닭이다.(C. Campbell, 2010) 새롭고도 다른 것들을 지속적으로 추구한다는 의미의 노마디즘이 자본주의의 소비 욕구 재생산을 합리화한다고 비판 받는 이유이기도 하다.(崔港燮, 2008: 165)

그리하여 오늘의 일상과 미디어를 주제화하려는 민속학이 무엇보다 먼저 주목해야 할 것은 여전히 집요하게 일상을 지배하고 있는 자본주의의 구체적인 메커니즘이 아닐 수 없겠다. 현실세계와 가상세계를 통합하면서 그 메커니즘이 작동하는 양상들을 꼼꼼히 관찰하고 해명할 수 있을 때에야 비로소 지배의 논리 반대편에서 혹은 그 속에서, 보통 사람들이 그 논리를 전유, 재전유하면서 살아가는 삶의 樣式들, 나아가 다양하고도 다채로운 삶의 지혜들을 포착할 수 있을 테니 말이다.

注

- 1 여기서 ‘작품’이라는 용어는 예술품을 가리키는 것이 아니라 “자신을 알고, 자신을 이해하고, 자기 자신의 조건들을 재생산하고, 자신의 자연과 조건들(육체, 욕망, 시간, 공간)을 전유하고, 스스로 자신의 작품이 되는 그러한 행위를 지칭한다. 사회적으로 자신의 역할과 자신의 사회적 운명을 자기 손아귀에 쥐고 그것을 책임지는 행위, 다시 말해서 자주관리를 가리킨다”(H. Lefebvre, 2005: 355~356)
- 2 이 내용은 앱스토리(www.appstory.co.kr)의 申孝松 기자가 작성한 “오직 스마트폰으로만 살기, 가능할까? 스마트폰과 함께 한 일주일”의 내용을 지면에 맞추어 발췌·재구성한 것이다. (<http://www.monthly.appstory.co.kr/plan5409>)
- 3 <https://ko.wikipedia.org/wiki/일베저장소>

참고문헌

- 姜壽煥, 「유동하는 사이버 공간과 현대인들의 일상성-트위터를 중심으로」, 『인문콘텐츠』 30, 인문콘텐츠학회, 2013.
- 金武慶, 『자연 회귀의 사회학-미셀 마페졸리』, 살림, 2007.
- 金銀美·申美善·金旻埜·吳夏榮, 「미디어화 관점에서 본 스마트미디어 이용과 일상경험의 변화」, 『한국언론학보』 56(4), 한국언론학회, 2012.
- 『디지털타임스』, 2016년 7월 1일; 2016년 7월 27일.
- 미래창조과학부, 『2015년 모바일인터넷이용실태조사 요약보고서』, 2015.
- 朴在煥 외 편, 『일상생활의 사회학』, 한울, 1994.
- 申智恩, 「일상의 탈중심적 시공간 구조에 대하여」, 『한국사회학』 44(2), 한국사회학회, 2010.
- 李吉鎬, 「'일베'를 어떻게 인지할 것인가」, 『시민과 세계』 25, 참여연대 참여사회연구소, 2014.
- 李允熙, 「이미지 문명에 대한 사회학적 고찰-미셀 마페졸리의 탈근대성 논의를 중심으로」, 서강대 대학원 사회학과 석사학위

논문, 2001.

- 林鐘秀, 「현실가상세계 컨버전스 시대의 삶의 양식」, 『사이버커뮤니케이션학보』, 사이버커뮤니케이션학회, 2011.
- 鄭大勳, 「일베에 대처하는 우리의 자세에 대하여」, 『역사문제연구』 30, 역사문제연구소, 2013.
- 鄭仁慶, 「포스트페미니즘 시대 인터넷 여성 혐오」, 『페미니즘 연구』 16(1), 한국여성연구소, 2016.
- 崔港燮, 「노마디즘의 이해: 들뢰즈와 마페줄리의 논의를 중심으로」, 『사회와이론』 12, 한국이론사회학회, 2008.
- A. Giddens, 權奇敦 역, 『현대성과 자아정체성』, 새물결, 2010.
- C. Campbell, 朴炯信 외 역, 『낭만주의 윤리와 근대 소비주의 정신』, 나남, 2010.
- D. Harvey, 具東會 외 역, 『포스트모더니티의 조건』, 한울, 2009.
- H. Bausinger, trans. E. Dettmer, *Folk Culture in a World of Technology*, Indiana University Press, Bloomington and Indianapolis, 1990.
- H. Lefebvre, 朴貞子 역, 『현대세계의 일상성』, 기파랑, 2005.
- M. Deuze, “Media life”, *Media, Culture & Society*, 33(1), 2011.
- M. Maffesoli, *La conquête de Présent*, Paris: P.U.F. 1979.
- _____, 朴在煥 역, 『일상생활의 사회학-인식론적 요소들』, 『일상생활의 사회학』, 한울, 1994.
- _____, 李相勳 역, 『디오니소스의 그림자-광란의 사회학을 위하여』, 삼인, 2013.
- _____, 崔港燮 역, 『노마디즘』, 일신사, 2008.
- P. Levy, 田才妍 역, 『디지털 시대의 가상현실』, 궁리, 2002.
- P. Tacussel, 吳再煥 역, 『일상생활의 비판과 이해』, 『일상생활의 사회학』, 한울, 1994.
- Z. Bauman, 趙恩平 외 역, 『고독을 잃어버린 시간』, 동녘, 2012.

<http://www.monthly.appstory.co.kr/plan5409>

<https://ko.wikipedia.org/wiki/일베저장소>