

- 1) 토론 용: Jenkins, *Convergence Culture*, MIT University Press: New York
- 2) 일시: 2013.01.23 오전 10시
- 3) 토론 주도자: 박주연

### Convergence Culture

- Introduction: Worshiping the Techno-Deity: Understanding Media Convergence
- Chapter 1: Spoiling Sunday: The New Media Landscape
- Chapter 2: Buying into the New Media: Television and the New Media
- Chapter 3: Searching for the New Media: The New Media Storytelling

### Henry Jenkins

MIT 인문학부 교수/미디어 연구자, 대중문화 연구에 관한 다양한 관점적 접근을 시도

#### Introduction:

Jenkins: <컨버전스 문화>는 여러 가지로 이해될 수 있는 문화, 집단지성, 협업, 그리고 다양한 미디어 간의 협력, 그리고 다양한 미디어 산업 간의 협력, 그리고 다양한 미디어 수용자들의 이주성 행동을 특징으로 하는 엔터테인먼트를 경계 없이 어디라도 찾아볼 수 있는 문화, 사회의 변화를 기술하는 문화, 사회의 변화를 기술하는 문화, 사회의 변화를 기술하는 문화

#### Convergence:

- 미디어 이용자들이 적극적으로 미디어를 변형하고 콘텐츠를 생성하는 현상을 가리킴.
- 컨버전스는 '테크놀로지'에 의해서만 일어나는 것은 아니며 개인의 두뇌 속에서 그리고 타자와의 상호작용, 맥락, 연결을 통해서 나타나게 됨
- 컨버전스는 하나의 기기 안에 여러 미디어 기능을 통합하는 기술적 과정이 아니라 이용자가 스스로 정보를 찾고, 흩어진 미디어 콘텐츠를 연결하는 문화적 전환을 의미함
- 기술적 용어의 의미를 벗어나 혁신성과 유연성, 세련된 라이프스타일을 뜻하는 표현으로도 해석됨
- 컨버전스는 테크놀로지, 콘텐츠, 장르 등의 특정한 미디어 하위 영역들 간 전략적으로 진행되는 것만 아니라 인간 커뮤니케이션 활동 전반에 관련된 사회적, 문화적, 제도적, 심미적 요소들의 해체와 재구성
- 컨버전스는 '미래의 어떤 시점에 도달하게 될 종착점이 아니라 다양한 교차점에서 발생하고 있는 과정'으로 정의됨

#### Participatory Culture:

- 뉴미디어에 영향을 미치는 문화전반을 참여문화(Participatory Culture)로 규정함
- 참여문화는 미디어에서의 형식적이거나 비형식적 관계를 모두 포함하며, 다양한 미디어 도구를 사용하여 새로운 창의적인 형태로 표현하면서 협력적 상호작용으로 문제를 해결과정의 순환을 담음
- 참여문화는 "소속(affiliations), 표현(expressions), 집단적 문제해결(collective problem-solving), 배포(circulations)"에 핵심을 두고 있음
- 참여문화의 중요한 영역인 표현(expressions)은 미디어 생산 및 배포(circulations)에 밀접한 연관성을 보여주고 있으며, 이러한 참여문화에 부응하지 못하는 이용자는 격차(gap)를 갖게 됨
- 디지털 미디어의 하드웨어적 요소인 스마트폰, 태블릿PC 등에 탑재된 다양한 기능을 활용하는 것은 물론이

고, 디지털화

참여문화를 기

- 참여적 문화

(social skills)

- 정보원천의 소

- 상호작용, 공

- 사회적 관계

### Collective Intel

- Levy(2000)/Je

식은 인류 전체

(collective intel

- 공동의 목표를

적인 답을 제공

- 컨버전스 문화

익혀가고 있음

- 개인별로 다양

- 다양한 장소에

로 배치될 수 있

- 철저한 조사를

서 지식이라는

- 디지털 기술의

화와 체험적 이

### Transmedia St

- 트랜스미디어

심화, 변화되는

- 한 조각 한 조각

여러 미디어를

- 여러 가지 미디어

해를 돕도록 하

게 하는 단초를

- 서로 다른 미디어

다양한 해석의

순한 다채널 방

현으로 발전

- OSMU처럼 동

나타 면서 서로

- 사용자가 미디어

- 성장 촉진 요소

적 자산 공유를

- 유튜브를 중심

- 디지털 융합

## Technics

- 운영되는 경제 환경에서 문화연<sup>2</sup>가 추<sup>3</sup>하는 대, 즉 '소  
방송 시청, 상품 소비 등 소비자 의사결정의 주된 추진  
표현과 감동의 기작'을 다룬다.
- 상호작용의 총합을 통해 브랜드 평판을 쌓고 브랜드와 정  
적, 지적 투자 확대(팬에 기반을 둔 브랜드 커뮤니티 형성, 소비  
자들이 잠재적인 가치를 갖고 있다는 점에서 수용자들의 광고  
/야날로그 미디어의 위기에 처한 방송계 위기의 타개책으로 제시
- 방송의 작동방식과 프로그램을 성하는 소비자행동의 변화된 모델,
  - 수용자 조사 도<sup>4</sup>의 대안: expression: 'expression charts(표현 차트)'에 대한 시청자  
들의 충성도와 친화력 정도. 표현은 브랜드에 대한 단순한 노출이 아니

## Lovemark

- 소비자는 '이성'이 아니라 '감성'으로 물건 <sup>5</sup>매, 그 감성 중 최고 정도로 '사랑'이라는 점에  
서 '러브마크'(삿치&삿치 월드와이드 CEO 케빈 로버츠) 라는 개념 탄생
- 기업과 브랜드에 대한 소비자들의 사랑과 존경 유발. 생생한 인상을 감각적 경험 개발, 스토  
리텔링의 힘을 활용 소비자에 대한 인지도 향상.
- 콘텐츠는 감정을 만들어 고 관계를 형성할 수 있다는 점에서 지적 자본, 감성 자본
- Anchor medium(시청자를 붙들어주는 주력 프로그램)에 집착한 방송계나 경험 기반적, 참여 주도적  
마케팅을 추<sup>6</sup>해야 차세대 소비자 어필 가능성 제시
- 미디어 업계에서는 다양한 채널을 가로질러 콘텐츠를 관리함으로써 시장을 확대로 보고, 소비자들은 탈중심화된 미디어 환경에서 생겨나게 될 방송사들의 제작자 사라진 자유로운 공론장을 그림.  
때로는 미디어 제작자들과 소비자들의 관계를

audiences. Convergence involves both a change in the way media is produced and a change in the way media is consumed.

5. Industry: extension, synergy, franchising  
Affective economics, Transmedia storytelling

김미경

1. 융합 미디어 사회의 ▣ 성개념에 대한 이해와 미디어 생산자와 소비자의 결합, 상호작용
2. 헨리젠킨슨의 미디어 ▣ 분에 대한 이해: 전달기술(technology), 콘텐츠에 해당하는 미디어(media)
3. 융합문화의 추동요인: 참여문화와 집단지성(participatory intelligence) (ex) Survivor, American Idol, The Metrix, Star Wars, Harry Potter,
4. 헨리젠킨슨의 융합문화 분석 대상: 팬픽(fanfic) 등 능동적 참여가 가능한 디지털화된 뉴미디어 환경에서는 미디어에 의한 기술적 '결정'보다는 참여 '성'이 중요함.(비디오게임, 놀이성, 창작성, 네트워크화.
5. 댄 해리스(Dan Harries)의 관객성 이론과의 대조: 능동적 수용자의 능동성 개념 정립(viewer),
6. 상호작용성 ▣ 성요인 분석: 양방향성, 사용자의 선택력, 시간

양정애

<Introduction>

1. (p. 3) "I will argue here against the idea that convergence should be understood primarily as a technological process bringing together multiple media functions within the same devices. Instead, convergence represents a cultural shift as consumers are encouraged to seek out new information and make connections among dispersed media content. This book is about the work—and play—spectators perform in the new media system...Convergence does not occur through media appliances, however sophisticated they may become. Convergence occurs within the brains of individual consumers and through their social interactions with others."

-> 지나친 기술결정론도 문제지만, 이처럼 너무 이용자 중심의 사회 ▣ 성론적 시각도 위험한 것 아닌가?

2. (p.13) "History teaches us that old media never die—and they don't necessarily fade away. What dies are simple the tools we use to access media content—the 9-track, the Beta tape...Delivery technologies become obsolete and get replaced; media on the other hand, evolve. Recorded sound is the medium. CDs, MP3 files, and 8-track cassettes are delivery technologies. To define media, let's turn to historian Lisa Gitelman, who offers a model of media that works on two levels: on the first, a medium is a technology that enables communication; on the second, a medium is a set of associated 'protocols' or social and cultural practices that have (p.14) grown up around that technology. Delivery systems are simple and only technologies; media are also cultural systems. Delivery technologies come and go all the time, but media persist as layers within an ever more complicated information and entertainment stratum."

(p.14) "A medium's content may shift, its audience may change, and its social status may rise or fall, but once a medium establishes itself as satisfying some core human demand, it continues to function within the larger systems of communication options. Once recorded sound becomes a possibility, we have continued to develop new and improved means of recording and playing back sound. Printed words did not kill spoken words. Cinema did not kill theater. Television did not kill radio. That's why convergence seem more plausible as a way of understanding the past several decades of media changed than the old

digital revolution paradigm has shifted by the introduction of  
-> 미디어를 이런 식으로 정의하는 현상'만 있는 것은 아니지 않나?  
아니라 하나의 전달기술(delivery

3. (p.14) "Much contemporary  
Fallacy. Sooner or later, the ar  
into our living rooms (or, i  
everywhere we go)..."(p.15) Th  
central device that did everyth  
content converges."

-> 하드웨어가 정말 분화되고 있  
등을 별도로 가지고 다니는 사람  
북과 태블릿PC가 결합된 형태의  
집에서는 '스마트TV', 이동중에  
는 것 아닌가? 스마트TV와 이동  
는 것처럼 보임.

4. "Convergence requires med  
media, assumptions that shap  
assumed to be passive, the m  
stayed where you told them  
networks or media. If old co  
connected. If the work of me  
noisy and public."

-> 미디어이용자를 이처럼 '과거  
론, 그렇다고 가정했다는 것과  
이용자가 실제로 변한 것이 아  
음. 이러한 미디어환경의 변화의  
은 그렇게 중요한 요인이 아닌  
왔다는 점에서 (이용과 충족 전  
라고 보는 것은 문제가 있지 않나?

## <Chapter 1>

5. (p.56) "As Burnett (Survivor 프로듀서) told an interviewer, "It [spo  
doesn't affect ratings. There may be 5000 people on the Internet but t  
and they don't spend their time reading the Internet."

-> 특정 프로그램에 대한 스포일링이라는 이러한 작은 현상을 집단지성의  
어지는 것 아닌가? 프로그램 콘텐츠가 사회적으로 중요한 유형(뉴스 등)도  
는 집단지성 커뮤니티에는 전체 시청자들의 지극히 일부만 관여하고 있다는  
수 있는가?

## 진보래

1, 2, 3장 모두 수용자들의 자발적이고 적극적인 참여에 관한 이야기가 공통적인 용인 것 같습니다. 특별한

도 ▣ 적 목적 없이도 자신들이 좋아서 하는 활동은 개입