

## 외로와지는 사람들(세리터클 저, 이은주 역, 청림출판, 2010)

### 1부 네트워크화-친밀함 속 새로운 고독

#### 1장 언제나 작동 중

##### 1. 새로운 자아 상태: 서로 묶여 있으나 부재중

- 공공장소에서 전화통화하는 사람=> 스스로를 부재자 취급
- 기계에 대해 우리가 꾸는 꿈은 절대 혼자가 아니되 항상 통제권을 쥐는 상태.  
=> 현실에선 불가능. 로봇 또는 디지털 라이프에선 가능.

##### 2. 새로운 자아 상태: 라이프에서 라이프-믹스로

- 세컨드라이프 & 롤 플레이게임: 온라인 신분이 물리적 실재에서보다 자신을 대단한 사람으로 느끼게 해줌.
- 라이프믹스: 온라인과 오프라인에 존재하는 것들의 혼합물.멀티태스킹=>Multi-lifing으로.

##### 3. 새로운 자아 상태: 멀티태스킹과 시간의 연금술

- 한 때 해로운 것으로 생각되었던 멀티태스킹이 세월이 흐르면서 미덕으로 재조명.  
but 심리학자들, 멀티태스킹의 효율성 발견 못해. 멀티태스커들이 시도하는 과제들 중 어떤 것도 잘 수행 못해.
- 네트워크 기기들은 한꺼번에 더욱 많은 활동을 할 수 있다고 확신을 주면서 새로운 시간 개념을 익히도록 우리를 부추긴다. 효용 극대화 기계.

##### 4. 끔찍한 대칭성

- 새로운 상태의 자아: 연결된 삶이 온라인에서 만나는 사람들을 사물을 취급할 때와 비슷한 방식(신속하게)으로 취급하도록 부추긴다. 사람을 사물 취급하는 자아는 스스로를 사물로 바라보기 쉽다.
- 만일 넷 상에서 사람이 이메일과 각종 메시지를 위한 '효용 극대화 기계'가 되기에 '충분히 살아있다'고 느낀다면, 그 사람은 격화된 것이다. 이는 끔찍한 대칭이다.

#### 2장 묶인 채로 성장하다

##### 1. 분리의 정도

- 청소년의 성숙도는 자율성과 개인적 경계가 징표.
- 청소년기의 자율성은 부모로부터의 분리 + 청소년들 서로에게서의 분리
- 테크놀로지로 인해, 감정이 형성되는 동안 그것(자아? 감정?)을 표현하는 것이 쉬워진다.=> 테크놀로지는 감정이 소통되기 전까지는 감정을 온전히 느낄 수 없는 정서 스타일(여성적 스타일, 남성적 스타일은 자율성의 황금기준)을 지원한다.

##### 2. 협력적 자아

- 청소년들이 자기 자신을 발견하는 방법의 일환으로 휴대폰으로 감정을 공유하면서 협력적인 자아를 키워나간다.
- 휴대폰으로 인해 타자지향성이 심해짐=>초타자지향성(hyper-other-directness)
- 나르시시즘(자아도취): 자신을 사랑하는 사람들이 아닌, 너무 깨지기 쉬워 지속적인 뒷받침이 필요한 인격. => 제 성미에 딱 맞는 표상만을 다루는 식으로 타인들과 잘 지냄=> 이 연약한 자아는 휴대폰의 '친구'목록에 있는 이들과의 접촉에 의해 지탱될 수 있다.
- 에릭슨의 기준에 의하면 온라인 공간의 불협화음 속에서 형성된 자아는 변화무쌍한 것이 아니라 유치한 것. 그런 자아들이 발달하는 문화가 세상과 관련을 맺는 자아도취적 방식으로 그것(자아)들을 유혹한다.

### 3. 나의 아바타

- 정체성 놀이가 청소년기의 특징적 활동.
- The Sims Online 같은 게임에서 본인을 나타내는 아바타를 창조.  
=> 자신의 삶을 새로운 눈으로 바라볼 수 있게 하는 장소=> 게임, 가상세계, 소셜네트워킹은 다소 차이가 있지만 공통점을 지닌다. 프로필이 아바타 역할.

### 4. 프로필 걱정

- 페이스북 프로필이 청소년의 스트레스가 되고 있다.

## 3장 전화 걸 필요 없다

### 1. 오드리: 스크린 위에서의 삶

- 고교2학년 오드리의 사례 소개: 전화통화보다 문자 선호: 전화는 통제불능상태에 빠질 수 있어서.
- 아바타는 살아움직이는 페이스북 프로필. 프로필은 제2의 나, 쌍둥이를 끊임없이 재구성.
- 온라인 아바타가 현실에서 자신감을 북돋아줌. 온라인 삶은 나머지 삶을 더 좋게 만드는 연습. 그 자체로 즐거움

### 2. 페이스북에서 일어난 일

- 오드리의 여러개의 아바타=>몇개의 정체성=> 사람들은 그것들이 하나라서가 아니라 여러 자아간 관계가 유동적이고 비방어적이기 때문에 '전체'로 느끼게 된다. 자아의 수많은 측면을 넘나들 수 있다면, 우리는 '우리자신'으로 느낀다.=> 오드리의 친구들은 그녀가 페이스북에서 현실을 왜곡하는 것을 알지만, 그녀의 온라인 자아를 그대로 기꺼이 받아들인다.
- 사람들은 온라인 상에서 보여주는 것을 나머지 생활로 다시 가져오려하지만, 이는 유감스런 결과를 초래한다.

### 3. 문자와 전화의 차이

- 전화통화에서 어색한 마무리 인사는 되짜놓는 것 같은 느낌을 주지만, 문자메시지는 '그냥 질문만 하고 그것으로 끝'. 문자상으로 나누는 건 정보 뿐. 대화처럼 공백 메울 필요 없어 편리.

### 4. 모든 세대를 압도하다

- 디지털 세계로 이주한 사람과 거기서 나고자란 사람간의 공통점:압도당하는 느낌.
- 테크놀로지가 초래한 스트레스를 또 테크놀로지로 해결=>전화 실시간 발생으로 피곤, 이메일로 해결, 사람을 직접 상대하지 않아도 됨.

### 5. 목소리를 대신해서

- 문자,쪽지,이메일은 사용자가 보여주는 것만큼 숨길 수 있음. 원하는 것 만큼 자신을 드러낼 수 있음. 원하는 만큼 빨리 사람들을 '처리'할 수 있음.

## 4장 축약과 배반

시뮬레이션에서는 더 나은 자아, 어쩌면 더 진실한 자아를 보여준다고 느끼기 때문에 사람들이 현실적인 공간에서보다 비현실적인 공간에서 더 편안한 기분이 드는 건 당연.

### 1. 진지한 놀이: 제2의 삶

- 온라인세계와 롤-플레이팅 게임은 우리에게 자아를 구축하고 편집 및 연기할 것을 요구한다. 인류학자 Victor Turner에 따르면 우리는 일반적인 일상생활 밖의 장소, '이도 저도 아닌' 장소에서 정체성을 대체로 자유롭게 탐구한다. 문턱이란 라틴어에서 유래한 경계적 공간=> 사이버공간이 일종의 경계적 공간.

### 2. 스크린 위의 삶

- 어떤 이들에게 가상세계는 욕구불만을 진압하는 역할, 다른 이들에겐 단지 우울함을 벗어나는 한 방도.

### 3. 아담

- 43세 아담의 사례 소개. 아담은 원하는 것을 게임에서 얻지만 게임이 없이는 더 이상 자기 자신, 그가 우러러보는 자아를 느끼지 못한다. 현실에선 곧 실직될 처지. 실제 삶이 무너져서 우울. 그래서 되돌아간다. 감흥을 향해.

#### 4. 웹의 사이렌

- 사람들이 직장에서 일하는 시간보다 웹의 사이렌(이메일, 페이스북등) 유혹하는 소리에 응하는 시간이 두배로 추산. => 웹의 사이렌에 대한 우리의 신경화학적 반응은 인간의 마음속 깊은 곳에 자리한 '탐색' 욕구에 도취되는 반응 => 연결성이 갈망되는 것. => 문자나 이메일을 받을 때 우리의 신경체계는 도파민을 분비한다. 연결성 그 자체에 자극을 받는 것이다.

### 5장 진실한 고백

#### 1. 감정의 배출

감정을 배출하는 것이 감정을 공유하는 것처럼 느껴진다.

#### 2. 모르는 사람들의 잔인성

온라인 고백은 말없는 사람이 말을 하고 싶어하고 한다는 점에서 매력이 있다. 그러나 불안감을 표출해서 가라앉히고자 이런 사이트를 이용한다해도, 반드시 불안감의 배후에 대한 이해에 더 다가서게 되는 건 아니다. 이런 상황은 테크놀로지의 탓이 아니며, 테크놀로지는 단지 이런 것이 중요하지 않은 신화를 창조하게 해줄 뿐이다.

#### 3. 공동체를 찾아서

- 온라인에서 고백하는 사람들은 마음이 안정되고 외로움이 덜해진다고 얘기한다. 우리에게 필요한 건 무엇일까? 공동체이다. 저자는 '공동체'란 단어를 결속이 약한 세계에서 사용했다. => 고백사이트 등에서 이해받고 공동체를 얻겠다는 건 환상이라는 것이 저자의 생각인 듯.

#### 4. 고백 후의 문제

- 고백 사이트가 어떤 사람들의 경우엔 '감정의 배출'이고 고통 속에서도 혼자가 아니라는 점을 알게 해 기분이 나아지게 만들 수 있지만, 독자들의 기분을 상하게 할 수 있고 메말라가게 할 수 있다.

### 6장 새로운 연결성과 불안

#### 1. 위험 관리

- 휴대폰은 조마조마한 세상에서의 소통의 상징으로, 어느 정도 안전하다는 느낌을 갖게 해준다.

#### 2. 그게 다 무슨 얘기?

- 온라인 우정으로 인해 자신이 사회생활을 통제한다는 느낌이 커질 줄 알았는데 실상은 그렇지 않은 사례 소개. 자신이 '일상의 직접적인' 소통이라 부르는 관계로부터 자꾸만 고립되고 있음을 느낌.

#### 3. 숨어서 쫓아다니기

- 스토킹이 생활이 일부가 됨에 따라 10대들 사이에서 사생활 침해가 피할 수 없는 일이 됨. 온라인과거로부터 벗어날 수 없다.

#### 4. 프라이버시와 불안감

- 푸코에게 있어 근대 국가의 과제는 스스로 감시할 시민을 만들어냄으로써 실제적 감시의 필요성을 줄이는 것. => 인터넷에선 누군가가 항상 지켜볼 수 있다. => 인터넷을 시민감시 수단으로 삼는 미 정부의 입장을 정당화.

#### 5. 프라이버시에는 정치가 있다

### 7장 젊은이들의 향수

#### 1. 관심이 다른 어딘가에 있다

-쪽지 교환, 문자, 인스턴트 메시지=> 관심이 다른 어딘가에 있는 것.

-어릴 때부터 10대들은 테크놀로지를 분산된 관심과 결부시켜왔다. =>부모들이 전화, 메신저 등 멀티태스킹하느라 아이에 관심을 두지 않았기 때문.

## 2. 자발성

- 문자 메시지는 '숨는 장소'로 좋지만, 누군가와 친밀감을 느끼기 위해서는 더욱 자발적인 매체, 편지같은 상대방만을 위해 집중할 수 있는 매체가 필요하다.

## 3. 연기의 위험성

- 인터넷은 건설적인 정체성 놀이에서 한 역할을 담당할 수도 있지만, 온라인 삶은 진실성을 억제한다. 멋진 척하는 연기를 한다. 진짜 친구들과 교류가 뜸해지고, 페이스북이 그들 삶의 이야기를 소유하는 현실이 나타난다. 그래서 이에 저항하는, 미디어 금식에 들어간 10대들이 있다.

## 4. 월든 2.0

- 새로운 연결성 문화가 디지털 월든(숲속의 생활)을 제공한다고 믿는 사람이 있다. 즉, 웹에서 상쾌한 기운을 얻는다는 것이다. 반면, 인터넷 우정의 불안감, 각종 사이트를 의무감으로 계속 봐야하는 어려움, 산만함을 접하게 되기도 한다.

- 향수, 우리가 그리워하는 것들. 아무도 곁에 없다. 수십마일 떨어진 누군가에게 얘기하고 있다.

- 우리가 사는 장소는 우리가 사는 방식만 바꾸지 않는다. 어떤 사람이 되는지에도 영향을 미친다. 테크놀로지는 우리에게 스크린 위에서의 삶을 약속한다. '이 새로운 장소로부터 무슨 가치들이 따라 나오는가?', 시뮬레이션에 폭 빠져 있는 우리는 어디에서 살고, 무엇을 위해 사는가?

## <조수선 선생님 토론문>

우선 오랜 시간동안 방대한 인터뷰를 정리한 민족지학 연구 방법의 매력이 느껴지는 책이었다. 저자의 말과 머리말을 읽을 때는 로봇에 관한 이야기라고 기대되었는데 1부는 주로 십대들의 SNS 미디어 이용에 관한 이슈를 다루고 있다. 이와 관련 개인적으로 제기되는 의문점들은 다음과 같다.

1. 국내에서는 세컨드 라이프와 같은 아바타 형식의 커뮤니티의 이용이 활성화 되었다고 볼 수 있는가? 이 책의 많은 인터뷰이들의 가상세계의 아바타는 현실세계에서 불만족스러운 자신의 부분을 보완하는 형태로 꾸민다고 한다. 예를 들어 날씬하고 부자이고 등등. 그렇다면 가상세계의 구성원들은 거의 비슷한 삶의 형태와 모습을 추구할 터 그 안에서의 만족은 형성될 수 있을까? 타인과의 비교는 일어나지 않은 걸까? 사이버상에서의 내 정체성에 만족하는 이유는 현실세계에서 얻을 수 없는 것을 갖고 있어서 일까? 현실세계에서 갖고 있지 않다는 것을 인지함에도 불구하고 만족이 되는 걸까? 가상세계에서의 멀티라이프(라이프믹스)는 상처를 주지 않은 걸까? 예를 들어 이 책에서는 연인 아바타와의 결혼과 만족은 다루고 있지만 헤어짐과 불만족의 사례는 제시되어 있지 않다.

2. 페이스북 타인의 자아를 판단하는 근거는 무엇일까? 페이스북상의 자신의 프로필은 사실상 매우 계산된 self-presentation의 형태이다. 꾸미지 않은 자아는 오히려 수동적 자아로 보는 경향이 있으며 페이스북의 자아는 타인지향적 또는 초타자지향적으로 볼 수 있다. 그러나 반대로 이를 보는 타인의 입장에서 페이스북에 게시된 상대방의 자아를 그대로 받아들여 주는가의 문제가 대두된다. 제가 수업시간에 학생들과 약식 FGI를 해보았는데 학생들은 자신의 페이스북을 잘 꾸미려고 노력하지만 그럼에도 불구하고 상대방의 페이스북이 너무 잘 꾸며져 있는 경우 오히려 의심이 간다고 한다.

3. 최근 카카오톡의 감청이 보도된 바 있다. 이로 인해 독일의 텔레그램으로 많은 이용자들이 사이버 망명을 시도한다고 한다. 메신저의 감청보다 더 위험한 것이 페이스북과 구글이라는 생각이 든다. 특히 이들의 위치추적의 경우는 페이스북 친구나 지인이 어디에 있는지를 보여줌으로서 자신의 프라이버시가 침해당하는 것은 물론 원하지 않은 타인의 프라이버시를 침해하는 결과가 나타난다. SNS미디어의 프라이버시는 미디어의 유형별로 다르게 나타나는가? 각 미디어별로 어떻게 프라이버시 차원이 구성되는지 궁금하다.