

동시대 무용연구에서 네트노그래피 연구방법의 잠재적 기능 고찰

*
고 현 정

목차	Abstract
	I. 서론
	II. 춤에 내재된 자기존재 표현
	III. 네트노그래피 연구방법론
	IV. 결론
	참고문헌

* 본 연구는 2019년도 한양대학교 ERICA 교내 전문학술논문지원사업 연구비지원에 의해 연구되었음(This research was supported by Hanyang ERICA Research Grants in 2019).

논문투고일 : 2019.07.27.

논문심사일 : 2019.08.17.

게재확정일 : 2019.09.01.

A study on potential function of netnographical methodology in contemporary dance research.

Go, Hyeon-jeong · Hanyang University ERICA

The internet network that accompanies enormous informations, transcends nations and cultures, and transforms the contemporary culture radically. On-line accesses the customised interaction and social cohesion through an extensive network over the real life. As more and more people use the internet, digital world offers various ways of communications to human. In addition, as the internet expands the network, it effects our real life in various ways. At this point of time, we must consider that how we understand the experience of interaction with human and technology? What will cultural and social phenomenon emerge on the social media and the real world? It could be a magic if we think back to the period of the world without internet. As more people use internet, everybody can expand digital world infinitely through computer and smart-phone in anytime and anywhere.

Correspond with the social changes, sociology, ethnography, and anthropology scholars search for more experimental and participatory methodologies to understand the transference of the social realms. Netnography, an ethnographical approach, offers an valuable entrance to the study on cyber culture. Therefore, this study aims to discuss the transference of the contemporary culture and examine the validity of the most appropriate methodology to analyse the contemporary culture with the digital world. This study examines,

Firstly, it discusses the meaning of culture and community on the internet to analyse the transformed identity on the digital world. Moreover it considers the core elements of the contemporary culture which maintains, disperses and modifies through the digital world.

Secondly, it depicts the validity and advantage of netnography to research into contemporary social and culture which emerges from the network on digital world.

〈key words〉 netnography, cyber culture, digital world

〈주요어〉 네트노그래피, 사이버 문화, 디지털 세계

국가와 문화를 초월하여 엄청난 양의 정보를 수반하는 인터넷 네트워크는 동시대 사회·문화를 급속하게 변화시키고 있다. 온라인은 현실세계를 뛰어 넘은 광대한 네트워크로 사회적 결합과 상호작용을 허용하고 있다. 점점 더 많은 사람이 인터넷을 사용하고 점점 더 손쉽게 이용할 수 있음에 따라 디지털 세계는 고유의 커뮤니티를 형성하며 동시대 세련된 의사전달 기구로써 의사소통 방법에 혁신을 가져다주며 네트워크를 확장해 나감과 동시에 현실세계에 영향력을 끼치고 있다. 그렇다면 지금 우리는 인간과 인간, 인간과 테크놀로지의 상호작용 경험을 어떻게 이해할 것인가? 앞으로 어떤 문화적, 사회적 현상이 소셜미디어에 그리고 현실세계에 나타날 것인가? 그리고 디지털 세계는 앞으로 우리가 이미 알고 있는 네트워크, 커뮤니티 그리고 문화와 같은 개념과 연관되어 어떻게 변형시킬 것인가? 소셜미디어는 웹토대 테크놀로지와 온라인 소셜 네트워크 환경 발달과 함께 온라인 커뮤니티와 웹 2.0 환경을 통한 의사소통으로 21세기에 흔한 관행이 되었다. 우리는 지금 인터넷이 없었던 시대를 생각해보면 거의 마술과 같은 클라우드 저장소와 빠르게 업로드되는 검색엔진 사이트로 상상을 초월하는 양의 정보를 얻고, 저장할 수 있다. 더 많은 사람이 인터넷을 사용함에 따라 컴퓨터, 심지어 유비쿼터스인 스마트폰에 의해 누구에게, 어디서나, 언제든지, 토론, 정보검색은 물론 공유 등에 참여하며 디지털 세계를 무제한적으로 확장해 나간다.

이러한 사회적 변화에 상응하여 사회학, 민족지학, 인류학 연구자들은 사회적 영역 이동의 이해를 위해 더 실험적이고 더 참여적인 연구방법론을 찾기 시작하였고 Kozinets, R.V.(1997)에 의해 만들어진 온라인 커뮤니티 연구를 위한 민족지학적 접근법인 네트노그래피는 노련한 질적 연구자들을 위한 훌륭한 자원이자 사이버 문화 연구를 위한 유용한 입구를 제공한다. 네트노그래피는 컴퓨터로 중재된 세계의 의사소통에서 생겨난 문화와 커뮤니티 연구에 적응한 새로운 연구방법으로 “인터넷internet과 민족지학ethnography 용어”(Kozinets,R.V., 2010:8)가 합쳐져 확립된 접근법으로 문자 그대로 인터넷 디지털 세계에서 생성된 사이버 문화를 분석하는 연구 방법이다. 디지털 세계에서 인간은 현실 사회에서의 인종, 종교, 젠더, 문화적 억압에서 벗어나 자신도 모르는 사이에 ‘좋아요’를 클릭하며 새로운 정체성을 생성하며 사회적 변화를 가져온다. 디지털 세계에서 정보는 뉴스, 학문 분야 등은 물론 개인의 취향과 언어 사용 패턴 등 아주 세세한 정보까지 망라하는 거대

한 구조를 형성한다. 우리 모두 우려하는 바, AI가 우리 자신보다 우리를 더 잘 알아 무엇을 해야 할지 인지하고 있지 않는 상황에서, 무엇을 해야 하는지 모르겠는 상황에서, 많은 경우 AI가 인간을 리드하는 사회가 될 수 있다. Harari, Y.N.(2018)는 그의 저서 「21세기를 위한 21가지 제언」에서 AI의 엄청난 능력과 그로 인한 변화를 꼬집으며 AI가 먼저 알기 전에 내가 먼저 나 자신을 알 수 있는 교육이 반드시 필요하다고 논의한다.

그러므로 본 연구는 동시대 우리 사회·문화의 엄청난 변화와 이동을 어떻게 이해할 수 있는지, 인간은 동시대 문화의 어디에 위치하며 어떤 영향을 받는지의 질문을 시작으로 엄청난 정보를 수반하는 디지털 세계와 함께 동시대 문화의 이동을 논의하여 그것의 분석을 위한 타당한 연구방법론을 고찰하는데 그 목적을 두고 다음과 같이 연구한다.

첫째, 인터넷에서 문화와 커뮤니티의 의미가 무엇인지를 논의하여 변형된 정체성의 의미를 분석하여 디지털 사회의 특색을 논의하고 이를 바탕으로 동시대 문화가 유지, 변형, 해산되고 탈바꿈되는 핵심적 요소를 고찰한다. 둘째, 소셜미디어의 발달로 더욱 방대해진 디지털 세계의 네트워크로 생겨난 동시대 사회문화를 연구하기 위한 네트노그래피의 이점과 타당성을 고찰한다.

무용도 이러한 디지털 세계 안에서 어떠한 변화가 올지 예견해야 한다. 엄청난가게 뻗어가는 사이버 문화의 확장에서 무용의 위치를 확인하고 무용의 지도를 그려 그들의 의미를 이해해야 하지만, 본 연구에서는 동시대 문화예술은 점점 더 분야별 장르의 구별이 모호해 지고 있음에 따라 동시대 문화를 이해하기 위한 연구로 무용도 문화의 한 요소로 보고 무용에 관해 특정적으로 논의하지 않았다.

II / 춤에 내재된 자기존재 표현

우리가 살고 있는 사회는 인간과 인간이 서로 만나 의사소통하고 커넥션을 만드는 아날로그와 온라인에서 만들어 내는 디지털 세계가 함께 공존하고 있다. 여러 학자들이 동시대 문화를 이해하기 위해서는 반드시 인터넷 혹은 또 다른 테크놀로지로 중재된 의사소통을 통해 사람들의 사회적 활동과 만남, 그리고 연결을 분석해야 한다고 논의한다. 인간의 의사소통은 Web 2.0 기술과 온라인/가상 커뮤니티, 트위터, 인스타그램, 페이스북과 같은 온라인 소셜 네트워크와 채팅방, 토론 포럼, 가상의 멀티유저 게임, 블로그와 같은 온라인 공간의 확산으로 엄청난 변화를 겪고 있다. 어느 순간부터 서로 목소리를 들으며 상호작용하는 전화통화보다는 문자로 대화를 주고받는 경우가 많아졌고, 온라인으로 더 많고 다양한 사람과 글로벌하게 소통하며 자신 고유의 커뮤니티를 생성해 내기도 한다. 유튜브의 일인기업인 유튜버는 셀 수 없이 여러 분야에서 생겨나고 있다. 이러한 의사소통 환경은 지역적, 공간적, 시간적 제한에 얽매어 있지 않으며 그들의 교감은 본질적으로 온라인 컴퓨터 네트워크에 의해 제공되는 가능성들과 연결되어 있기 때문에 급속도로 광범위하게 퍼질 수 있다. 이는 나아가 공감과 공유 등의 감정적인 연결로 실제 인간 생활에 많은 부분 주요 역할을 하고 있다.

디지털 세계의 인터넷 커뮤니티는 동시대에 가장 두드러진 문화라고 말해질 수 있다. 사회와 문화는 더 이상 근본주의 스타일에서 개념화 되어질 수 없고 민족지학의 현장 인터뷰는 더 이상 동시대 문화와 맞지 않다고 논의된다(Novlit, G.W., Hare, R.D., 1988). 인터넷에서 만들어진 문화는 네트워크된 개인에 의해 생겨나고 유지된 사이버 문화라고 불리우며 새로운 형태로 끊임없이 변형/해산/탈바꿈되기 때문에 인간 몸, 기계 그리고 과학적 담론의 유동적 정체성이 그려질 수 있으며 사이버 공간을 통해 사회와 국가를 넘나드는 복잡한 트랜스소셜 영역의 트랜스국가적 흐름이다. 네트워크된 개인은 유동적 정체성을 그려내며 이를 동시대 인간 행동의 공유된 패턴으로 개념 지을 수 있기 때문에 컴퓨터로 중재된 거대한 사이버 문화를 통해 동시대 문화를 이해하기 위한 근본적이고 핵심적 요소가 된다. 사이버 세계에서는 유튜브에 포스트한 누군가가 유튜브 문화 혹은 유튜브 커뮤니티 멤버로 참여하여 공유로 만들어진 공동의 정체성 감각을 전 세계적으로 확산시킨다. 사이버 세계에서 정체성은 공유를 바탕으로 하기 때문에 현실 세계에서 분류된 그 문화의 내, 외부 사람의 경계가 흐릿해 진다. 사회학자, 인류학자, 민족지학자들은 이러한 새

로운 문화를 만들어 내는 유튜브 포스트 관행을 의미 있는 중요한 것으로 간주해야 한다. 이제는 유튜브 포스트에 나타난 다른 포스트와의 관계, 태그나 키워드 제공, 링크나 댓글들을 보며 그들 멤버들의 생각 있는 행동에 수반되는 내용을 분석해야 한다. 나아가 이러한 행동들을 더 넓고 멀리 분석하여 유동적인 문화의 흐름과 정체성을 인지하며 그들의 결속성과 충성심 혹은 반대로 다른 곳으로의 재빠른 이탈과 이동을 이해해야 한다.

네트워크된 개인은 현실세계에서 이미 본질적으로 가져 이미 새겨진 것 보다는 성취된 것으로 문화와 커뮤니티는 그들에 의해 조정되고 때로는 일시적으로, 때로는 장기적으로 유지되며, 크고 작은 다양한 규모를 가진다. 네트워크된 개인은 또한 개인주의 경향을 보이는데, Wellman, B., Rainie, L.(2012:12)에 의하면 “소셜미디어의 잠재력이 인간 사회의 새로운 기본 단위로 떠올라 테크놀로지 중재된 네트워크를 통한 새로운 사회에서 개인주의적 성향이 증가한다”고 논의한다. 그에 의하면 가족은 불과 20년 전 가족과 그 개념이 다르다. 가족들 구성원에게 각자의 컴퓨터가 있고 그들 개인의 또 다른 커뮤니티를 그 안에서 형성하고 있다. 그는 소셜네트워크의 결과로 인터넷과 핸드폰으로 진화된 네트워크된 개인은 더 개인과 깊숙이 연결되어 개인주의 성향이 강해지고 가족 구성원들과 함께하는 시간은 줄어들며 집은 이제 더 이상 가족으로서 그들이 모여 일반적인 가족활동을 추구하는 장소가 아니게 될 수도 있다고 논의한다. 동시대 인간이 만들어 내는 커뮤니티는 기존의 본질적인 인간 사회의 집단과는 달라 보인다. 동시대 디지털 세계의 공간에서 정체성은 상징적 의미로, 가족을 기본구조로 하는 사회문화에서 형성된 인종, 민족성, 젠더 등과 같이 이미 새겨진 정체성을 드러다 보는 ‘우리가 무엇인가’보다는 ‘우리가 무엇을 공유하는가’로 형성이 되며 현실세계에서의 인간 대 인간 교감과는 또 다른 맥락의 유대감을 가진다. 이러한 공유는 인간을 결합하게 하며 온라인에서의 활동이 오히려 세상 밖의 네트워킹을 위한 토대가 되고 있다.

이러한 결합의 유대감은 디지털 세계에서 핵심적 요소 중 하나이다. 일반적으로 “문화는 커뮤니티의 단단한 결속에서 이루어지는데, 동시대 사회에서 인간관계를 이끄는 관계의 가장 중요한 형식은 결합되어져 보인다”(Kozinets,R.V., 2010:28)고는 논의한다. 디지털 세계에서 문화와 커뮤니티는 컴퓨터 유저들의 계속되는 선택과 포기가 현실세계보다 훨씬 자유롭기 때문에 커뮤니티의 생성과 소멸의 속도가 급속하여 유동적 구조로 문화는 이들 구성원들의 마인드를 읽을 수 있는 의미의 세계라 할 수 있다. 문화와 커뮤니티는 인간이 살아가면서 만드는 하나의 상징적 구조물로서 이것을 만들어 내는 개인은 문화와 커뮤니티의 복합성 전에 존재론적으

로 존재한다. 이러한 개념으로 보면 문화와 커뮤니티의 전통, 종교, 의미 등은 그 가치를 유지하기 위해 개인과 개인, 개인과 문화의 결합인 ‘상호적 계약상 고수固守’에 의존한다 할 수 있다.

이러한 관점은 디지털 세계 커뮤니티는 그들이 공유하는 공통 기반으로 네트워크된 개인과 찰나적 구조의 집합체로서 존재한다고 보는 것이다. 우리는 이러한 결합이 자연스럽게 오기 때문에 종종 당연시 여기거나 인지하지 못하며 온라인 문화와 커뮤니티의 구조가 유동적이기 때문에 결합-사회 정체성과 상호작용 개념을 힘들지 않게 이끌 수 있다. 우리는 살면서 생겨나는 결합을 흔히 있는 일, 반대로 아주 중요한 일이거나, 혹은 중심에 연계된 부수적인 유형으로 생각할 수 있다. 이러한 커뮤니티는 사건, 활동, 종교, 행동, 환경 그리고 사람을 중심으로 유동적으로 이동한다. 예를 들면 우리는 직장에서 함께 일하는 대부분의 사람과, 반 친구들과, 옆집 사람과 사회적 결합을 이룬다고 할 수 있다. 이들은 일시적, 제한된 특성을 가지며 결합 사회 유형을 위한 조건을 형성하므로 사회화 될 수 있다. 이들은 우리가 직장을 옮기면서, 학년이 올라가서, 이사를 가면서 몇몇은 관계를 유지할 수도 있지만, 관계가 끊어질 수도 있다. 이와 마찬가지로 동시대 문화인 온라인 공간에서 커뮤니티가 생성되고 결합 관계를 맺는데 인간과 인간 대면이 없고 선택과 탈퇴가 자유롭기 때문에 온라인의 결합 사회적으로 묶인 타이는 서로 간의 관계가 부드럽지만 그 본드가 특별히 강력하진 않아 찰나적이거나 일시적일 수 있다.

디지털 세계에서 결합 사회는 그들의 흥미나 제한된 공간에서 공동으로 무엇을 공유하는지에 의해 개념화 되며 우리에게 이미 새겨진 인종, 젠더 등의 정체성에서 자유로워진다. 트랜스국가 개념에 의해 변형된 세계에서 종교, 민족성의 정체성은 더 유동적이고 복합적이며 예상 불가능해졌다. 이러한 기존의 정체성과 디지털 세계에서 변형된 문화와의 상호적 유동성은 동시대 우리 문화의 가장 본질적인 의미를 규정하는 요소 중 하나일 것이다. 디지털 세계와 함께 우리의 문화는 엄청난 변화를 맞이하고 있으며 계속해서 급속도로 새로운 정보와 네트워크가 쏟아져 나오고 있다. 사회의 이러한 유동성과 불안정성 그리고 예측불가능성을 과소평가해서는 안된다. 민족지학은 이제 현실 세계보다 훨씬 거대해질 수 있는 혹은 이미 거대해진 가상의 디지털 공간에서의 문화를 이해해야 한다. 온라인에서 상호작용을 연구할 때, 우리는 국적, 민족성, 향토주의, 종교 등의 정체성을 명료하게 분류하는 것 보다는 ‘우리가 무엇을 공유하는가’에 집중하여 커뮤니티의 새로운 문화적 관행을 만들어 네트워크된 개인에 더 집중한 네트워크그래피로 디지털 세계를 분석하고 이해하여 지도를 그려낼 수 있는 집중이 필요하다.

III / 네트노그래피 연구방법론

네트노그래피는 Kozinets, R.V.(1997:30)에 의해 “문화 인류학 방법에 의해 알려진 온라인 사이버 문화에 쓰인 설명”이라 정의되면서 더 빠르고 더 간단하고 더 저렴한, “본질적으로 온라인 커뮤니티와 문화 연구가 동시대 환경에 맞게 조정된 민족지학의 현대적 버전”(Kozinets, R.V., 2002:63)이라 일컫는다. 네트노그래피는 민족지학의 여러 특징을 공유하지만 무제한으로 확대해 나갈 수 있는 방대한 연계망적 네트워크 공간을 가지기 때문에 연구자에게 더 다채롭고 다양한 문화에 대한 설명과 분석을 허용하며 인류학적 연구의 전통적 개념을 확장한다. 온라인 민족지학은 대부분 사회학, 커뮤니케이션, 인류학에 적용되는 연구 접근법이었으나(Boellstorff, T., 2008:8) 특별히 네트노그래피라 이름 된 연구는 광범위하게 마케팅 분야에서 발생되어 지금은 교육, 문화, 심리, 관광(Rageh, A., Melewar, T.C., Woodside, A., 2013) 등 여러 분야에서 활용되고 있다. 네트노그래피는 그것의 관찰과 대면의 상호작용으로부터 온라인 네트워크에서 기술적으로 중재된 상호작용까지 분석하며 확장(Kozinets, R.V., 2010)하므로 테크놀로지가 가진 장점을 가지고 컴퓨터 중재된 공간에서 보이는 구성원의 행동을 분석할 수 있다는 점에서 연구 분야 범위가 더욱 다양해질 수 있다는 잠재력을 가진다. 이런 과정으로 네트노그래피는 지리학적으로 국한된 현장연구의 전통적 개념이 컴퓨터로 중재된 트랜스국가적 공간으로 확장되면서 민족지학적 현장연구가 이러한 상호작용으로 앞으로 더 의미 있게 적용될 것이라는 논의가 점점 더 받아들여지고 있다(Kozinets, R.V., 2010:12).

연구방법론으로서 네트노그래피는 내용분석, 역사적 분석, 기호학적 분석, 그리고 다른 전통적 관찰, 참여 방법론을 포함할 수 있는 멀티방법론이다. 이는 데이터를 수집할 수 있는 자원이 엄청나게 풍부하기 때문에 연구자는 수집 절차를 다양한 방법으로 수행 가능하며, 자신의 연구 분야 사이트에 관한 선택 혹은 모으고 분석하기 위한 데이터의 유형에 관한 결정으로 연구 방법론이 구조화 된다. 소셜 미디어를 중심으로 사용하는 이 연구법은 학문의 전통적 연구영역에서 거의 찾아지지 않는 여러 이점을 제공하는데,

첫째, 연구자는 토론의 장인 온라인 포럼, 검색엔진, 클라우드를 통해 파일을 찾고 보관하며 현실세계에서 불가능한 광대한 양의 데이터 수집과 저장이 허용된다. 전자계시판, 포럼, 링크된 웹페이지, 네트워크된 비디오 게임, 챗룸 등은 네트

노그라피 온라인 현장연구에서 의사소통 데이터를 제공하며 검색엔진, 뉴스, 등 온라인 정보와 블로그, 소셜 미디어는 데이터를 수집할 수 있는 공간을 제공 한다. 인터넷 연결로 이루어진 이러한 자원은 연구자가 원하는 분야의 사이트를 잘 선택하고 그 커뮤니티나 사이트에 연관될 수 있도록 계획을 잘 짜면 그 구성원의 문화적 구조나 가치에 대해 전혀 없는 양의 정보를 제공 받을 수 있다. 또한 인터뷰 방법을 이용하는 연구자는 대면 보다 이메일 같은 통신 테크놀로지에 의해 지리학적 공간 제약을 극복하고 온라인 정보 데이터로 자료를 분석하기 때문에 연구하고자 하는 문화에 속하거나 인터뷰 하는 등의 시간제한을 초월하여 더 많은 수집이 가능하다는 장점을 가진다.

둘째, 온라인은 익명이든지 실명이든지 본인의 모습을 보이지 않고 불특정 다수에게 자신의 입장과 논의를 타인과의 대면으로 인한 어떠한 장애물 없이 표명할 수 있어 민족지학에서 항상 문제가 되었던 진실에 대한 타당성(Etherington, K., 2004:136) 이슈를 가진 문화적 참여 관찰 연구에 새로운 창을 제공한다. 온라인에서 인간은 네트워크된 개인으로 가상의 정체성을 허구로 만들기도 하는 반면 현실세계에서 부딪히는 문화적 장애물이 없으며 급속하게 상황이 변해 빠르게 답변하고 표현하는 온라인 환경에서 오히려 생각할 틈이 없이 가공되지 않은 진실된 공감을 표현할 수 있다. 온라인에서 인간은 나도 모르는 사이에 네트워크된 개인이 되며 방대하게 연결된 네트워크를 통해 공유된 문화적 구조를 만들어 낸다. 민족지학은 문화가 발전하기 위해서는 구성원이 일정 기간 동안 서로 상호작용한다는 가정 아래 연구자 자신을 그 문화의 매일 일상에서 벌어지는 일들을 주로 참여관찰을 통해 데이터로 수집하고 인터뷰로 자료의 다양성을 더하여 분석을 실시한다. 이들은 커뮤니티 매일의 삶과 행동에서 능동적으로 참여하며 자료를 수집하기 때문에 눈에 띄지 않게 남몰래 관찰하는 사람이 될 수 없는 반면, 온라인 연구자들은 연구하고자 하는 문화의 멤버들에게 꼭 보여주지 않아도 광대한 양의 데이터를 모을 수 있음에 따라 온라인 문화적 연구는 전통적인 민족학지보다 조용한 관찰, 참여가 가능해 연구자와 참여자의 주관적 해석 등에 의해 날조되지 않은 맥락에서의 관찰이 가능하다. 전통적인 민족지학 연구자들의 과제는 진실을 결정하는 것이 아니지만 그들의 삶에 보이는 복합적 진실을 보여주려 하기 때문에 현장연구는 텍스트적 묘사에 따라오는 이슈에 문화적 와전과 참여자가 질문에 대한 불성실한 대답 혹은 정직하지 못함을 고려해야 한다.

셋째, 네트노그라피는 인터넷의 광범위한 개방으로 다양한 목소리를 수집할 수 있어 네트워크된 개인으로부터 생성되는 커뮤니티와 복합적으로 연결하는 힘의 영

향력을 발휘 할 수 있다. 다시 말해, 소셜 미디어를 통해 커뮤니티 구성원의 선택에 의한 현상을 이해하며 드러나는 텍스트를 분석하기 때문에 인터넷의 광대한 네트워크 연결과 현상을 분석하여 네트워크된 개인으로부터 커뮤니티의 의미 뿐 만 아니라 이로부터 파생되고 뻗어져 나간 또 다른 커뮤니티를 찾아내며 앞으로 어떤 커뮤니티가 생겨날 것인가까지 예견할 수 있어 사이버 문화가 전체적으로 어떻게 유지, 변형, 해산 하는지 이해할 수 있다. 연구자들은 유니크한 온라인에서 일어나는 사건들을 연결하고, 분류하기 위해 뉴스, 블로그, 소셜 미디어의 대화 및 댓글을 사용하여 네트워크된 개인의 분석을 통해 문화적 공유와 구조를 이해한다. 또한 이러한 온라인 텍스트 묘사의 일차적인 분류 단계를 통하여 연구의 논제와 관련 있는 내용의 자료 수집이 가능한 사이트를 찾으며 동시대 사회의 변화된 풍경을 인지함과 동시에 그 안에서 확장된 사이버세계의 거대한 문화적 구조를 이해할 수 있다. 우리는 미디어를 통해 포스트, 업데이트, 트위터, 유튜브, 블로그 등에 실제로 참여한 커뮤니티 구성원으로서 네트워크된 개인의 고심, 실제 의미, 실제 원인, 실제 느낌에 대해 배울 수 있다. 우리는 아침에 눈을 뜨자마자 핸드폰으로 뉴스를 보고, 이메일을 체크하거나, 소셜 미디어에서 커뮤니티 구성원의 소식을 둘러보고, 자신의 일상을 올리거나 타인의 일상을 구경하며 하루를 시작하고 이와 똑같은 방법으로 하루를 마감한다. 나도 모르게 네트워크된 개인으로서 나의 흔적을 온라인에 남기며 알고리즘을 제공하며 디지털 세계는 이제 더 이상 현실세계와 떨어질 수 없는 상호 관계를 가진다. 그러므로 네트노그래피를 통한 다양한 창의적 분석 방법을 통해 개인은 물론 사이버 세계와 현실세계에서 우리의 문화를 이해하고 이를 단순한 알고리즘이 아닌 인간의 경험과 감성으로 해석하는 것이 우리가 AI의 알고리즘 분석보다 더 깊이 있는 문화와 인류학 연구를 할 수 있는 요소이다.

넷째, 네트노그래피는 또한 “매개체로서 연구자”(Lincoln, Y.S., Guba, E.G., 1985:28)와, 컴퓨터로 중재된 연구문맥에의 연구자의 몰입을 강조하며 데이터의 수집만이 아닌 체화된 지식으로 자기성찰적 접근의 해석이 가능하다. 이 접근은 연구자에게 일인칭 관점에서 시작되는 관찰영역에서 태그, 댓글, 친구, 좋아요 등의 클릭으로 거미줄처럼 엮이는 지속적인 확장을 분석할 수 있어 온라인 사용자의 매일의 사회적 삶이 반영되는 세계관을 분석할 수 있는 창문을 제공한다. 네트노그래피로 연구된 결과물은 묘사적이거나 분석적으로 될 수 있는데, 이는 해석에 기반을 두므로써 연구자의 풍부한 묘사로 구성원의 살아있는 문화적 온라인 경험과 표상을 상세히 제공할 수 있다. 이는 네트노그래피의 현장연구와 그것의 전통과 문화적 인류학의 기술에 의해 연구방법론적으로 알려진 텍스트적 설명 둘 다를 강조한다. 데이터는 온라인을 통해 연구자의 관찰과 그 환경 안에서 이루어진 정기적인 활동을

통한 결합된 사회화로 디지털 세계 참여를 통해 수집되며 이러한 과정에서 매개체로서 연구자 자신이 드러나고 포착된다. 연구자는 간혹 연구 주제에 따라 자신이 드러나지 않음이 적합할 수 있는데 이럴 때 온라인에서는 ‘눈팅’과 같이 참여활동이 전혀 없지만 구성원에 속해 있는 경우가 가장 큰 효과를 보일 수 있다. 그러나 이는 연구자가 참여자의 온라인 경험에 흥미를 가진 경우로, 보이지 않는 참여관찰은 매개체로서 연구자의 몰입을 필요로 한다.

공간 제한이 없는 디지털 세계의 네트노그래피 연구자는 기본적으로 인간적인 방법에서 포스트 휴머니즘에 관한 지식을 찾는다. 즉, 컴퓨터로 중재된 공간의 연구자의 알고리즘 데이터 범위 내에서 인간의 감정과 감성 그리고 경험을 배치하여 매개체로서 연구자의 자문화기술적인 자기성찰적 지식을 사용한다는 것이다(Kozinets, R.V., Scaraboto, D., Parmentier, M.A., 2018:234). 일반적으로 네트노그래피의 사이버 문화 현장 연구는 주로 뉴스 그룹 포스팅의 다운로드 파일, 이메일 등으로 이루어진 텍스트이지만 또한 사운드 파일, 그림 파일 등 컴퓨터로 중재된 다양한 형식으로 제공될 수도 있다. 이렇게 네트노그래피 분석은 이미 온라인상에 기록되어진 데이터로 이루어지므로 연구자는 자신의 분석 노트를 인터뷰나 분석 시기를 회상하며 기록하기 보다는 존재론적 가치가 있는 자기 성찰적으로 분석하며 이러한 참여는 현장연구에서 중요한 요소로 작용한다. 네트노그래피의 근거는 인류학적 관점과 함께 네트워크된 개인의 정체성, 언어, 상징 등을 문화적 이해를 요구하는 데이터 통계와 함께 사이버 문화에서 체화된 지식을 찾는 것이다(Kozinets, R.V., Scaraboto, D., Parmentier, M.A., 2018:233). 연구자는 마케팅이나 빅데이터 등의 과학으로 프로그램된 체화와 분리된 알고리즘 보다 이들의 네트워크를 통한 사이버 문화의 연계 구조를 이해하고 사람들의 온라인 경험 분석을 통해 동시대 사이버 문화의 여러 많은 요소와 관련된 역사적, 정치적, 그리고 문화적으로 위치한 체화된 인간 존재의 관점의 원리에 근거를 둔다. 인간 경험에 대한 기계의 이해로부터 얻어진 지식은 제한적이고 기계의 학습 알고리즘이 아무리 영리하게 프로그램 될 지라도 인간 경험 특히 창의적 사고가 필요한 문제해결, 몸이나 감정 경험의 축적, 어떤 것의 예측 불가능성, 공공의 감시나 상황 같은 윤리적 감각은 기계가 인간의 감각과 경험을 능가하지 못할 것이다.

다섯째, 네트노그래피는 전적으로 온라인을 통해 분석되어지지만 동시대는 디지털 세계와 현실세계가 상호 공존하므로 온라인 소셜 경험 연구는 우리가 현실세계에서 어떻게 정체성, 인간 관계, 사회적 이미지, 힘의 구조가 강화되거나 확장되고 발전되고 변화하는지 등 인간의 문화를 이해 수 있게 한다. 네트노그래피는 결

국 민족학의 현대적 버전으로 이제 막 시작한 유아기로 AI로부터 사물 인터넷까지의 디지털 세계에서 모여진 데이터로 우리의 동시대 문화를 알 수 있는 연구 방법론이다. 동시대는 빅데이터와 소셜미디어가 인간의 삶에 깊숙이 자리 잡고 있다. 챗봇과 키오스, 언택트 마케팅은 삶의 한 부분이고 나도 모르게 나의 데이터가 온라인에 흩뿌려져 있다. 네트노그래피는 온라인의 데이터 분석을 기본으로 하지만 이에 미치는 사회적 영향을 고려하여 인간 사회를 온/오프라인으로 이해할 수 있도록 돕는다. 네트노그래피는 전적으로 온라인 공간에서의 의미를 이해하여 그것의 본질 안에서 커뮤니티 구성원의 신념, 가치, 행동의 패턴을 찾기 위한 문화적 공유에 초점(Kozeits, R.V., 2002:69)을 두지만 더 많은 사람들이 더 많은 사이트를 통해 다양한 목적을 위해 복합적 방법으로 연결되고 있으며 상상을 초월하는 방대한 연계가 생겨나고 있어 현실세계의 삶에 영향을 끼치고 있다 Kozeits, R.V.(1998:366)가 논의하였듯이 “이러한 온라인 사회적 그룹은 디지털 세계에서 참여를 위해 ‘실제’ 존재를 가진 후 현실세계 행동의 많은 양상에 필연적 영향”을 가진다. 디지털 세계의 네트워크된 개인의 소셜 경험은 현실세계에서 가지는 사회적 이미지, 사회적 정체성에 실제로 영향력을 가진다. 이들은 서로 상호 관련되어 있어서 사회적 연결의 원인을 증폭시킨다. 사실, 동시대 문화에서 디지털 사회는 이미 익숙하고, 없어서는 안되며, 자연스럽게, 일반적이며, 현실임과 동시에 당연한 일이다. 어떻게 보면 최근 테크놀로지, 디지털 문화, 가상의 세계 등은 점점 인간의 본질로 되어 가는 듯하다. 네트노그래피는 인터넷 사용자들의 개인적 흥미로 흘러들어가는 태그 등을 이용하여 방대한 네트워크의 연구 기술에 유동적으로 적용이 가능해 디지털 세계가 확대 될수록 네트노그래피의 연구, 자료수집, 분석의 방법은 더 창의적으로 접근해 현실세계를 이해하고 인간을 이해하는 새로운 연구방법론으로 자리 잡는다.

IV 결론

동시대 문화는 디지털 세계의 소셜미디어와 빅데이터가 다양한 방법으로 사회 문화를 변형, 탈바꿈하고 있다. 네트노그래피는 AI로부터 온라인 커뮤니티까지 다양한 매체에서 모든 처리능력의 발전을 결합하여 인간에게 자연스럽게 발생하는 행동연구에 새로운 창문을 제공한다. 단일 혹은 복합적 사이트의 커뮤니티들을 가로질러 발생하는 연계망적 디지털 환경을 연구하며 이를 문화적 현상으로 접근하여 여러 이점을 제공하는 네트노그래피는 동시대 문화를 인지하기 위한 가장 적절한 연구방법론으로 다양한 장르에 적용할 수 있으며 본 연구는 다음과 같은 결론을 가진다.

첫째, 디지털 세계에서는 선택의 유무와 그것의 포기가 훨씬 자유롭기 때문에 문화와 커뮤니티의 생성과 소멸의 속도가 급속하여 ‘상호적 계약상 고수’로 유지되는 유동적 구조를 가진다. 커뮤니티는 우리에게 이미 새겨져 있는 인종, 젠더, 민족성 등의 정체성에서 자유로워지며 트랜스국가적 개념에 의해 변형되어 구성원의 마인드를 읽을 수 있는 세계를 의미한다. 이를 구성하는 정체성은 상징적 의미로 인종, 민족, 젠더 등 이미 새겨진 ‘나’를 명료히 하는 ‘우리가 무엇인가’가 보다는 ‘우리가 무엇을 공유하는 가’를 의미하며 현실세계와는 또 다른 상호적 유대감을 가진다. 동시대 문화가 유지, 변형, 탈바꿈되는 핵심적 요소는 이러한 공유를 만들어 내는 가장 기본 구조이자 거대한 사이버 문화를 이해하기 위한 가장 근본인 네트워크된 개인과 제한된 공간에서 공동으로 무엇을 공유하는지에 의해 개념화된다. 이는 찰나적이거나 일시적으로 결합된 결합-사회로 이를 통한 온라인에서의 활동이 오히려 세상 밖의 네트워킹을 위한 토대를 구축함이 드러났다. 전 세계 많은 사람들에게 온라인 사회성이 그들 현실세계를 포함한 전체 사회행동의 부분이 되고 있고 디지털 세계는 점점 더 현실세계에 영향력을 끼치고 있다. 디지털 세계에서 변형된 문화와의 상호적 유동성이 동시대 우리 문화의 가장 본질적인 의미를 규정짓는 핵심 요소로 문화 연구에서 간과해서는 안된다.

그러므로 둘째, 동시대는 디지털 세계와 현실세계가 상호공존하므로 온라인을 통해 분석되는 네트노그래피는 결국 현실세계에서 정체성, 인간관계, 사회, 문화의 구조가 어떻게 확장되고 변화하는지를 이해할 수 있게 해주며, 현실세계에서는 불가능한 광대한 양의 데이터 수집과 저장이 허용되고 커뮤니티 구성원의 선택에 의

한 현상을 이해할 수 있게 해주는 등 기존의 연구방법에서 찾아지지 않는 여러 이점을 제공한다. 또한 네트워크는 디지털 세계 데이터 수집으로 단순한 알고리즘이 아닌 인간의 경험과 감성으로 연구자의 자기성찰적 지식을 사용하여 매개체로서의 연구자 역할을 한다. 즉, 네트워크된 개인의 정체성을 문화적 이해를 요구하는 상징과 함께 디지털 문화에서 체화된 지식을 찾고 해석하는 것으로 확장된다. 이는 빅데이터 등의 과학으로 프로그램된 알고리즘 보다 네트워크를 통한 사이버 문화의 연계구조를 이해하고 구성원의 온라인 경험 분석을 통해 역사, 정치 등 동시대 문화의 여러 많은 요소와 함께 위치된 체화된 인간 존재의 관점의 원리에 근거를 둔다는 것이다. 또한 우리는 디지털 문화의 잘못된 정보의 진실을 가늠할 수 있는 해석능력과 네트워크의 연계된 망을 분석하는 능력 등을 갖추어 온라인 맥락에서 정보의 식별 능력을 가진 네트워크로 이러한 동시대 문화의 급격한 변화를 인지할 수 있어야 한다.

무용 분야에서는 Hamilton, K. and Hewer, P. (2009)가 살사 춤의 개인적 경험을 살사포럼이라는 웹사이트 토론을 통해 네트워크 연구방법론으로 분석하였다. 무용 분야에서는 이러한 네트워크 분석이 생소하지만 Schau, H. J. and Gilly, M. C. (2003)가 사람들이 '디지털 자아' 설립을 위해 이용하는 자기표현 전략을 SNS나 개인 웹사이트를 통해 분석했듯이 무용을 통한 내적경험을 분석하거나 디지털 자아로부터 트렌드를 읽어 마케팅에 활용하는 등 여러 분야로의 적용하며 확장이 가능하다. 여러 많은 무용수가 유튜브, 인스타그램을 통해 자신의 무용단을 홍보하거나 집에서 자신만의 무용 지식과 노하우를 세계전역에 손쉬운 방법으로 자신의 경험과 지식을 공유한다. 학문에서도, 교육에서도 이러한 변화에 발맞추어야 하는데 무용은 마케팅과 같이 네트워크 방법론이 활발히 사용되는 분야에 비하면 사용할 범위가 좁아 다른 분야보다 현저히 적은 수의 데이터로 분석이 이루어질 수 있지만 네트워크를 통해 무용이 대중에게 다양한 방법으로 확장 될 잠재력을 가진다.

- Boellstorff, T.(2008), *Coming of Age in Second Life: An anthropologist explores the virually human*, Princeton, NJ: Prinseton University Press.
- Etherington, K. (2004), *Becoming a Reflexive Researcher: Using our Selves in Research*, London and Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers.
- Harari, Y.N.(2018), *21 Lessons for the 21st Century*, 전병근(역, 2018), **21세기를 위한 21가지 제언**, 서울: 김영사.
- Kozinets, R.V.(1997), "I Want to Believe: A Netnography of X-Philes subculture of consumption", *Advances in Consumer Research*, 24(2), 470-475.
- _____ (1998), "On Netnography: Initial Reflections of Consumer research investigations of cyberculture", *Advances in Consumer Research*, 25, 366-371.
- _____ (2002), "The Field Behind the Screen: Using Netnography for Marketing Research in Online Communities", *Journal of Marketing Research*, 39(2), 61-72.
- _____ (2010), *Netnography. Doing ethnographic research online*, Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Kozinets, R.V., Scaraboto, D., Parmentier, M.A. (2018), "Evolving netnography:how brand auto-netnography, a netnographic sensibility, and more-than-human netnography can transform your resesarch", *Journal of Marketing Management*, 34(3-4), 231-242.
- Lincoln, Y.S., Guba, E.G.(1985), *Naturalistic Inquiry*, CA:Sage
- Novlit, G.W., Hare, R.D.(1988), *Meta-Ethnography: Synthesizing Qualitative Studies*. London:Sage.
- Hamilton, K. and Hewer, P.(2009), "Salsa Magic: An exploratory netnographic analysis of the salsa experience, *Advances*" in *Consumer Research*, 36, 502-507.
- Rageh, A., Melewar, T.C., Woodside, A. (2013), "Using netnography research method to reveal the underlying dimensions of the customer/tourist experience", *Qualitative Market Research: An International Journal*, 16(2), 126-149.
- Schau, H.J. and Gilly, M.C.(2003), "We are what we post? Self-presentation in personal web space", *Journal of Consumer Research*, 30(3), 385-404.
- Wellman, B., Rainie, L.(2012), *Networked: The New Social Operating System*, Cambridge, MA and London: MIT Press.