

미디어와 공동체 수업과제 2

20223100 심준

제 미디어 사용 역사와 이를 분석하면서 제가 받은 영향과 저에게 있어 미디어란 무엇인지 작성해봅니다.

기억에 있는 가장 첫 미디어 매체는 책과 같은 종이 매체입니다. 당시 유치원 혹은 집에서 읽던 동화책 혹은 아버지가 읽으시던 신문과 같은 종이 매체가 흔했으며, TV와 같은 디지털미디어도 있었지만 주로 부모님이 시청했던 점이 기억납니다. 미디어를 활용한 첫 소비 활동은 TV광고에 나오던 장난감을 갖고 싶다 하여 크리스마스 선물로 받았었습니다.

이후 아이폰이 나오면서 스마트폰이란 개념이 탄생했습니다. 제 첫 스마트폰은 안드로이드 기반(삼성, lg 등등)이었습니다. 그 당시 스마트폰으로 주로 했던 활동은 부모님, 친구들과 소통을 위한 메신저와 게임이었습니다. 이후 중학교로 진급하며 스마트폰 게임보다 음악감상에 더 시간을 사용하였습니다. 또한 안드로이드 기반에서 ios기반인 아이폰으로 넘어갔고 현재까지 쭉 아이폰을 사용하고 있습니다. 아이폰으로 넘어가면서 사진을 찍는 활동을 시작하였습니다. 또한 점점 핸드폰의 좁은 화면으로 하는 게임에 피로감을 느끼고 흥미를 잃어 현재는 스마트폰으로 게임을 전혀 하지 않고 있으며, 주로 인스타그램과 카카오톡 같은 sns활동과 음악감상만 하고 있습니다. 스마트폰이 성공한 이유는 혁신의 성공 조건인 상대적 이점, 호환성, 용이성, 복잡성, 관찰 가능성 중 상대적 이점이 가장 크다 생각합니다. 비슷한 성격을 가진 pc 보다 가볍고, 상대적으로 저렴하기 때문입니다.

처음 스마트폰을 구매했을 때부터 현재까지 제가 꾸준히 사용하는 미디어는 소셜미디어입니다. 그 이유는 교수님께서 말씀하셨던 상호작용성으로 소통하고, 비동시적이기에 더 부담 없이 사용 가능하기 때문입니다. 스마트폰 사용으로 받은 영향으로는 신체적으로는 눈이 나빠졌습니다. 또한 스마트폰 앱을 개발하는 개발자가 되고 싶다라는 꿈이 생기기도 하였습니다. 이외에도 제가 자각하지 못한 영향력도 있겠지만, "내가 하고 싶은 것"을 알게 된 것으로 좋은 영향을 받았다고 생각합니다.

저의 전공인 소프트웨어학과 특성상 pc를 포함한 뉴미디어를 자주 사용 및 접합니다. 기본적으로는 코딩을 하기 위해 pc를 사용합니다. 또한 전공지식을 검색하여 블로그 혹은 유튜브 영상을 시청하기도하고, 개발한 소프트웨어 테스트를 위해 사용합니다. 아무래도 개발 관련 전공지식은 한글보다는 영어로 작성된 문서가 많아 영어 공부도 적지 않게 되었으며 다른 외국인들과 소통할 수 있는 기회를 얻었습니다. 가끔 개발자들의 커뮤니티에 같은 기능에 대해 여러가지 구현 방식이 존재하고 이에 대해 이야기하고 토론하는 상

황이 생기는데, 이것이 가능했던 배경은 미디어의 기능 중 정보의 해석이 크다고 생각합니다.

대학 학기 ~ 입학 전까지 놀 수 있는 시간이 많았으며 코로나로 인해 바깥 활동이 불가능하였기에 집 혹은 기타 실내에서 디지털 미디어 활동을 하며 놀았습니다. 처음으로 과도한 미디어 사용을 하여도 괜찮은 시점이라 밤낮 상관없이 중독 수준으로 사용하였습니다. 일어나자마자 씻고 바로 컴퓨터에 앉아 게임을 하고 밥도 책상에서 먹고 누워서 핸드폰 혹은 태블릿으로 영상미디어를 시청하고 다시 책상에 앉아 게임을 하고 침대에 누워 핸드폰을 하다 자는 생활을 하였습니다. 이런 생활을 하며 받은 영향은 부정적이었습니다. 밖에 나가지 않고 집에만 있다보니 아무래도 신체적인 건강도 안 좋아지고, 자극적인 소재가 더 많은 온라인이 주가 되니 제 생각도 자극적이고 폭력적으로 변했습니다. 처음에는 축구 소식, 관련 정보를 알고 소통하기 위해 시작한 커뮤니티에서 정치/시사에 관한 자극적인 제목과 내용을 접하게 되었습니다. 현재는 아예 하지 않고 있는데 그 이유는 한 사람을 오직 한 글만으로 평가하고 욕을 하고 있는 제 모습이 창피하고 부끄러웠기 때문입니다. 지난 강의에서 수용자가 미디어에 대해 비평하지 않고 있는 그대로 받아들이면 안된다라는 내용을 얘기하실 때 위 경험이 생각이 났었습니다.

저에게 있어 미디어란 개인기량을 가장 잘 나타낼 수 있는 것이라고 생각합니다.

개인 기량에 여러가지가 존재하지만 그 중 검색 능력, 자신을 절제하고 조절하는 능력이 주됩니다. 같은 정보를 알아내고자 하여도 검색 능력이 부족한 사람은 핵심 키워드 이외에 불필요한 키워드 입력으로 상관없는 정보가 나오는 반면에 검색 능력이 좋은 사람은 핵심 키워드만 검색하여 얻고자 하는 정보를 한 번에 얻어냅니다. 제가 조절하지 안하기도 하였지만 후반에는 거의 못했다에 가까운 경험을 해본 결과 미디어는 중독성이 강하기에 자신 스스로를 조절해야 합니다.

제가 미디어로 얻은 것은 앞서 말했듯이 원하는 직업을 알아볼 수 있었고, 쇼핑활동, 정보 검색을 통한 개인 결정 및 결정 확인이 있습니다.

부정적인 영향으로는 무분별하고 신뢰성이 떨어지는 정보를 필터 없이 받아들였다는 점이 있습니다. 노력한다면 부정적인 영향을 모두 긍정적인 영향으로 바꿀 수 있습니다.

필터버블을 통해 자신이 편향된 정보만을 보고 있다 항상 의심하고 같은 주제에 대해 다른 공신력 있는 정보를 찾고 수긍하거나 비판하는 자세를 가져야하고, 가짜뉴스와 같은 올바르지 않은 정보 역시 다른 공신력 있는 정보를 찾아보며 어떤 점이 다르고 공통적으

로 주장하는 내용과 과장된 부분, 거짓된 내용을 분석하여 사실만을 알고 있어야합니다. 이런 노력 혹은 활동을 한다면 다양한 의견에 공감 및 비판 능력이 발전하기에 부정적인 영향이 긍정적인 영향으로 변하게 된다 생각합니다.

고대 사회부터 현재까지 우리는 미디어와 공존해왔고 앞으로도 그럴 수밖에 없습니다. 누군가는 미디어를 통해 세상의 흐름을 파악하고 이에 적응하는 반면에 누군가는 선동의 대상이 되는 사람도 있습니다. 자신을 파악하고 개선할 점은 개선하여 미디어와 공존하는 삶을 살아야합니다.