

폭소노미 (Folksonomies)

정의

폭소노미는 메타 데이터 매핑의 일종임. 이 방법론에서는 일반적인 사람들 (folks)이 의미의 분류체계를 만들고 데이터에 이를 첨부하는 것을 의미함. 이러한 의미에서 폭소노미는 개인이 만들어 낸 의미체계를 데이터와 연계시키는 활동을 말함.

폭소노미는 협동적 (웹사이트) 태그활동이나 소셜 인덱스 활동, 사회적 분류법 등으로 알려져 있기도 함.

메타 데이터

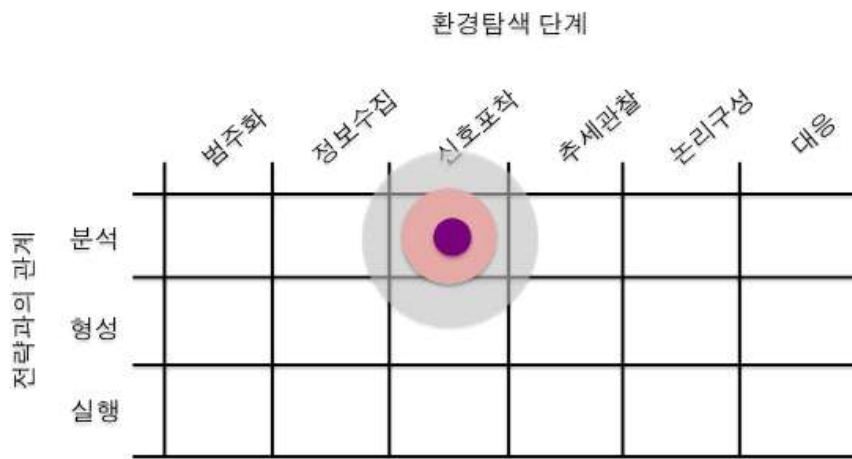
메타 데이터는 데이터에 관한 데이터라는 뜻임. 위키피디아는 그 자체로 폭소노미를 구성하는데, 특정한 장소에 대해 다음과 같은 설명을 다는 것이 이러한 사례에 해당함: E83BJ, 17, sunny. 여기서의 메타 데이터는 우편번호 (E83BJ)와 날짜 (17일), 날씨 (맑음)을 의미함. 이들 세 가지 서술은 그 자체로 데이터로서의 지위를 가지게 되며, 이들 각각의 설명이 포함된 의미체계 내에서 또 다른 층위를 구성하게 됨. 따라서, 이들 정보는 데이터의 한 형태로서 날씨에 대한 설명과 같은 정보를 구성하게 됨. 이외에도 인터넷 페이지뷰나 저자인용 등도 메타 데이터의 예를 구성함.

메타 데이터는 다음과 같은 세 가지 영역으로 범주화가 가능한데, 이는 전문적 영역, 저자로 구분되는 영역, 유저로 구분되는 영역임. 전문적인 영역의 메타 데이터는 일반적으로 구성화 정도가 높고 실행 및 유지에 많은 비용이 소요됨. 이의 좋은 예로 도서관 사서들이 주로 이용하는 듀이 십진 분류법 (Dewey Decimal System)을 통한 책 분류법을 들 수 있음. 저자로 구분되는 영역의 메타 데이터는 저자가 정의한 의미체계를 따르는 것으로서 의미의 원천에 보다 가깝다는 장점이 있으나, 여전히 편의에 의해 의미가 왜곡될 여지가 있으며, 최종 유저가 개념화한 의미와는 차이가 있을 수 있음. 유저로 구분되는 영역의 메타 데이터 혹은 폭소노미는 최종 유저가 만들어 내는 개인적인 활동으로 구성됨. 온라인 환경에서의 광범위한 상호작용 및 즉각적인 피드백 활동이 이러한 메타 데이터의 특징이라 할 수 있음.

일단 메타 데이터가 공유되면, 최초 사용자에게 의해 분류된 정보는 다른 유저들이 부가시키는 의미와 연계점을 형성하게 됨. 이러한 과정을 통해 각각의 의미와 태그 등이 사진 등의 사용자가 생성한 내용으로 부연설명되며, 때로는 웹사이트의 관련 내용과 링크되기도 함. 이러한 과정은 주로 광대역통신망과 결합된 인터넷을 통해 이루어지며, 때로는 현재 메타 데이터 영역에서 개발된 폭소노미 앱을 통해 이루어지기도 함.

폭소노미는 범주화를 위해 계층화 기법을 사용하지 않음. 이러한 점이 폭소노미의 장점이자 단점임. 계층화 작업 없이, 사용자는 개인적인 의미의 어떠한 단어도 데이터에 부가시킬 수 있음. 이때 생성되는 의미는 고도로 해석학적이며 모호할 수도 있으며, 때때로 철자의 오류와 같은 한계에 노출되기도 함. 동시에 폭소노미는 창의적 관점 및 무작위성, 예기치 못한 연계점을 다루는데에는 탁월함.

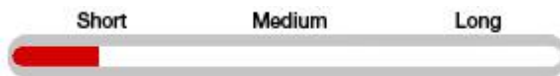
기술개요



요구되는 전문지식 수준



예상 소요 기간



추진단계

폭소노미에는 특정한 추진단계가 존재하지 않음.

예시

폭소노미를 시행함에 있어 필요한 유일한 방법론은 폭소노미를 시도해 보는 것임.

- Del.icio.us: 개방형의 소셜 북마킹 웹 사이트임. 유저들은 자신들이 관심있는 북마크에 태그를 붙임. 이러한 태그들이 온라인 상에 저장되고, 이를 통해 유저가 원하는 북마크에 접속이 가능함. 또한 북마크 태그를 브라우저 시킴으로써 타인이 여기에 또 다른 태그를 달고 이를 공유하는 것이 가능함.

- Flickr: 커뮤니티 중심의 사진공유를 위한 웹 사이트임. 각각의 정보나 아이템에 대한

프라이버시 보호 정도에 따른 접근등급이 제시되어 있음. 이러한 정보 접근등급은 ‘모두에게 공개’, ‘초대받은 유저에 한함’, ‘멤버만 접근 가능’ 등으로 세분화되어 있음. Flickr는 해당 웹사이트 내의 유저태그만 허용한다는 점에서 del.icious와는 다름.

- Slideshare: 발표자료를 공유하는 커뮤니티
- LinkedIn: 비즈니스 중심의 소셜 네트워크. 커뮤니티에 관심있는 질문을 할 수 있게 되어 있으며, 이에 대한 조언, 기회설명, 사업소개 등이 주요 활동임.
- 43things: 유저의 목표와 동기부여, 현재의 활동 등을 공유하는 소셜 네트워크임. 이 사이트는 특히 ‘시대정신’을 강조함.
- Twitter: 문자메시지, SMS, 인터넷 등을 활용한 소셜 네트워킹 및 마이크로 블로그 서비스임.

유용한 정보

<사전단계>

폭소노미는 참여와 약간의 신뢰, 인내를 필요로 함. ‘쓸데없는 것이 입력되면, 쓸데없는 것이 출력될 뿐 (garbage in, garbage out)’이라는 오래된 격언이 여기에 해당됨. 뭔가 획기적인 아이디어나 흥미가 있는 주제를 조사하려 노력할 것. 그리고 폭소노미를 통해 얻게된 결과가 기존의 정보를 통해 알고 있던 것과 어떻게 다른지 비교할 것.

<실행단계>

폭소노미는 사람들이 관심을 가지고 중요하다고 생각할 흥미로운 맵을 제공함. 또한 이와 관련된 시대정신을 보여줌. 그러나, 조직의 관점에서 볼 때, 폭소노미의 포커스가 항상 중요한 전략적 이슈를 제공하는 것은 아님.

<진행단계>

폭소노미를 통해 얻어지는 정보를 기존의 정보들과 비교할 것. 무엇이 다르고 무엇이 비슷한가?

<사후단계>

폭소노미 활동을 당신의 일과에 반영할 것. 폭소노미 결과가 어떻게 받아들여지는지를 관찰할 것.

사례연구

Dsti (MOD)

Dsti의 환경탐색 활동은 매우 광범위하며, 여러 주제영역에 걸쳐있음. 이러한 주제 영역 중 하나는 소셜 네트워킹과 블로그, 인터넷방송 등이 연구되는 비주류 커뮤니티에 관한 것임.

World's biggest problems: Arlington Institute

Arlington Institute 웹사이트 중 World's biggest problems 섹션에서는 세상에서 가장 큰 문제와 관련된 이슈들에 관심이 있는 개인에 대한 교육서비스를 제공함. 이러한 이슈

에는 경제침체, 수자원부족, 석유값 상승, 기후변화, 생태계 멸종 등이 해당함. 동 사이트는 이러한 이슈를 정리하고 문제의식을 공유하기 위해 다음과 같은 네 가지를 시행하고 있음: 자료의 취합, 여과과정의 세밀화, 객관적인 관점의 유지, 유저에 대한 정보 제공

세계창의성 포럼, London, 2004

2004년에 런던에서 개최된 세계창의성 포럼은 이후 런던 디자인 페스티벌의 일부가 되었음. 세계창의성 포럼에 참석했던 한 패널리스트는 무언가 독자적인 창의적 활동을 해야겠다는 생각을 하게 되었음. 그는 세계창의성 포럼이라는 이벤트의 주제를 기리기 위해 하얀 벽면으로 둘러싸인 방과 PC 한대, 몇 대의 프로젝터로 구성된 임시 조형물을 디자인했음. PC는 입력한 단어의 구글 이미지 검색결과를 나타내도록 설정되었음. 검색 엔진의 결과순서에 따라 각각의 이미지들이 방의 하얀 벽에 프로젝터를 통해 투사되었음. 이 작품에서 방은 여러 이미지가 투사되고, 이들 간의 관계가 이미지로 나타나는 결과 자체였음. 후에 그 패널리스트는 자신의 작품에 대해 다음과 같이 평가하였음: “만약 당신이 ‘나무’와 같이 단순한 단어를 입력하더라도, 결과 이미지는 개의 특이한 형상과 같이 전혀 색다른 것일 것이다.”

위키피디아

사실 위키피디아는 전 세계 모든 언어로 표현되는 무료 백과사전을 구축하기 위한 프로젝트였음. 그러나 실제의 방법은 여러 개인 중 한 명만이 특정 정보에 의미를 추가하는 방식임. 정보에 대한 의미를 추가하는 유저는 자신의 자격 및 지식의 권위에 대한 검증을 받을 필요가 없는 대신, 무작위적 ‘체크 앤 밸런스’ 시스템이 이러한 검증과정을 무한히 반복하게 됨.

Diigo

Diigo는 인터넷 정보 및 그룹 정보의 완전한 이해를 표방함. 이는 소셜 어노테이션 (social annotation) 기법으로서 연구자에게 잠재적 편익을 제공함. 여기서는 웹 사이트 상에 주석을 달 수 있도록 하고, 이의 지적재산권을 보호하거나 공유할 수 있도록 플랫폼을 제공함. Diigo를 통해 보다 참여적이고 상호작용적인 인터넷 활용이 가능해짐.

7. 게임기법 (Gaming)

정의

게임기법은 참여자들로 하여금 제약된 환경 하에서 정보를 활용하여 미래에 대한 결정을 내리게끔 만드는 기법임. 게임기법은 미래에 대한 대안적 관점을 개발하거나 시나리오와 같은 다른 미래예측 연구의 강약점을 검증하는데 활용될 수 있음. 롤플레이(Roleplay)와 워게임(Wargaming)이 가장 일반적으로 활용되는 게임기법임.

목적

- 주제를 탐색하는 동안 참여자 간 상호작용을 촉진

- 미래예측 작업의 경쟁력 및 일관성 검증
- 개연적 미래의 결과물을 적시

기술개요



요구되는 전문지식 수준



예상 소요 기간



관련 기법

모델링 & 시뮬레이션, 대화기법, 시나리오

추진단계

게임기법은 어떠한 상황이나 주제에 대해서도 개인적 접근이 가능함. 아래의 세 가지 접근법은 각기 다른 상황에서 게임기법을 응용할 수 있는 사례를 제시함.

기존의 시나리오를 확장하기 위해 롤플레이 기법을 활용

1. 기존의 시나리오를 참여자들에게 제공
2. 각각의 그룹별, 개인별 역할을 할당하고, 각각의 역할에 따른 전반적인 목적을 할당.
3. 각각의 역할의 입장에서 기존 시나리오 내의 자신들의 위치에 대한 강약점을 검토
4. 시나리오를 수정 혹은 개선할 수 있는 기회를 탐색
5. 각각의 시나리오에 대해 이상의 과정을 반복

최초의 혹은 단기간에 시나리오 개발을 위해 롤플레이 기법 활용

1. 참여자들에게 주제에 대한 정보를 제공
2. 각각의 그룹별, 개인별 역할을 할당하고, 각각의 역할에 따른 전반적인 목적을 할당.
3. 각각의 역할의 입장에서 미래의 특정 시점을 가정하고, 정보에 독립적으로 대응하도록 함.
4. 롤플레이어 간의 대응결과 및 과정을 공유하도록 함.
5. 공유된 대응결과 및 과정을 하나 혹은 다수의 시나리오 환경에 대해 정리함.
6. 미래의 가정 시점을 늘리고 이상의 과정을 다시 반복함.
7. 주제 및 시점에 대한 집합적 행위를 기록하고, 이들 주제들을 기준으로 시나리오 축과 나레이션을 구성.

예시

게임 워크숍은 정부 및 여타 행위자들이 당면하는 정책 과제에 대해 다양한 관점을 제공함. 일반적으로 게임 워크숍을 통해 도출되는 산출물은 다수의 중요한 정책과제와 위험 관련 이슈에 초점을 맞춤.

이러한 게임 접근법은 시나리오를 통해 생성되는 토론을 재생시킴. 각각의 시나리오에 대한 발표에 이어 참여자들은 다음과 같은 활동을 함:

SWOT 분석

SWOT 분석은 강점과 약점, 기회 및 위협요인을 탐색하기 위해 활용되는 일반적인 전략분석 기법임. 전략구축을 통해, SWOT 분석은 조직역량과 외부환경에 대한 분석을 요약하는 유용한 도구로 활용됨.

1. 정부, 시민, 산업의 주요 이해당사자 중 하나의 관점에서 첫번째 시나리오에 대해 SWOT 분석을 수행함.
2. SWOT 분석에 따라, 시나리오에 따를 경우 어떤 이해당사자가 어느 정도 유리/불리한지를 토론하고, 이들 이해당사자 그룹이 자신들의 만족수준을 증진시키기 위해 정부와 시장 중 어떤 메커니즘을 선호하는지에 대해 토론함.
3. 각각의 역할에서 잠시 벗어나 현재의 정책에 대한 조언을 도출함. 이들 정책적 조언을 통해 참여자들이 영국에 편익을 가져다 줄 것이라 생각하는 시나리오 요소를 강화시키고, 적은 편익을 가져다 줄 것이라 생각되는 요소들에 대한 대비책을 마련하게 됨.
4. 앞서 1-3까지의 단계를 다른 세 가지 시나리오에 대해 반복함.
5. 정책과제 및 시나리오 상의 과제를 정의하기 위해 각기 다른 시나리오 토론 결과를 비교함.
6. 개연성 및 선호성에 대한 투표를 통해 결과물이 미래의 정책활동에 어떠한 의미를 지니는지를 탐색함.

시간	활동
9:30 am	워크숍 소개 및 목적의 소개
9:40 am	발표: 시나리오 소개
9:50 am	발표: Perpetual Motion
10:00 am	토론 <ul style="list-style-type: none"> ●정부와 비즈니스, 시민을 대표하는 세 가지 세부 그룹으로 나눔. ●SWOT 분석을 수행함으로써, 각기 다른 이해당사자의 관점에서 시나리오가 어떤 의미인지를 개별 그룹별로 토론 ●당신의 입장에서 정부가 다루었으면 하는 주요 이슈는 무엇인가? ●주어진 역할에서 잠시 벗어나, 전략과 정책을 위해 어떠한 조언을 할 것인지를 토론함.
10:45 am	피드백
11:15 am	휴식시간
11:40 am	발표: Urban Colonies
11:50 am	토론 <ul style="list-style-type: none"> ●정부와 비즈니스, 시민을 대표하는 세 가지 세부 그룹으로 나눔. ●SWOT 분석을 수행함으로써, 각기 다른 이해당사자의 관점에서 시나리오가 어떤 의미인지를 개별 그룹별로 토론 ●당신의 입장에서 정부가 다루었으면 하는 주요 이슈는 무엇인가? ●주어진 역할에서 잠시 벗어나, 전략과 정책을 위해 어떠한 조언을 할 것인지를 토론함.
12:30 pm	피드백
1:00 pm	점심
1:40 pm	발표: TribalTradingandGoodIntentions
2:00 pm	토론 <ul style="list-style-type: none"> ●두 가지 시나리오에 대해 각각 세부그룹을 구성함. ●각각의 시나리오에 대해 참여자들 스스로 정부와 비즈니스, 시민의 역할을 설정하도록 함. ●SWOT 분석을 수행함으로써, 각기 다른 이해당사자의 관점에서 시나리오가 어떤 의미인지를 개별 그룹별로 토론 ●당신의 입장에서 정부가 다루었으면 하는 주요 이슈는 무엇인가? ●주어진 역할에서 잠시 벗어나, 전략과 정책을 위해 어떠한 조언을 할 것인지를 토론함.
2:45 pm	피드백
3:30 pm	휴식시간
3:45 pm	전체 토론 <ul style="list-style-type: none"> ●개연성 매트릭스 수행, 결과물에 대해 토론

	<ul style="list-style-type: none"> ●이전의 토론과정에서 제시된 모든 미래에 대해 다루어져야 할 정책이나 전략은 무엇인가? ●이를 위한 정책옵션을 추구하는데 있어 정부가 직면할 수 있는 위험요소는 무엇인가?
4:30 pm	검토
4:45 pm	폐회

유용한 정보

<사전단계>

참여자들은 평가와 결정을 위해 정보를 필요로 함. 따라서 워크숍 이전에 이러한 정보를 배포하도록 할것. 참여자들로 하여금 자신들이 세운 가정이 무엇인지를 밝히도록 유도함.

사례연구

미국의 전략적 정책포럼을 위한 게임프로세스 개요

각각의 활동은 테이블에서 이루어짐. 참여자들은 제시된 사건의 관점에서 정책결정에 대한 토론을 함. 각각의 사건은 시간순서 및 진행단계에 따라 정보가 공개됨. 일반적으로 게임기법에 기반한 시나리오에서는 3단계의 사건진행단계로 구분하며, 2시간 반 정도의 시간동안 토론이 진행됨. 각각의 토론활동은 토론과정을 통해 학습된 요소를 토의함으로써 종료됨.

매년 새로운 주제들이 선정됨. 일반적으로 시간범위는 1년 이내로 설정함. 주된 포커스는 안보관련 주제임. 새로운 주제 및 업데이트된 주제가 복합적으로 다루어짐. 지방, 주, 연방정부의 정책결정자들이 참여함.