

정보사회와 인간 커뮤니케이션의 변화

(정보전달과 수용을 중심으로)



박 영 상
(한양대 교수)

정보사회의 의미

산업혁명 이후 2백여년 동안 인류문명을 일구는데 주도적인 역할을 해 온 제조업이 포화점에 이르렀다. 그 대신 컴퓨터를 축으로한 정보·통신산업이 크게 성장하고 있다. 정보·통신산업은 산업구조를 변모시키고 있고 이에따라 노동인구도 정보산업 쪽으로 이동하고 있으며 대부분의 총생산력도 이 부문에서 얻어지고 있다.

이같은 전환기적 사회현상은 정보사회나 후기공업사회로 묘사되고 있다. 정보사회가 최근에 와서 활발하게 논의되고 있지만 이미 60년대나 70년대부터 미래학자들에 의해 그 모습이 제시되어 왔었다. 산업사회가 완결되면 서비스나 여가선용이 물자의 생산보다 더 중요한 몫을 차지하게 될 것이고 이것과 관련된 산업이 번성할 것으로 예측되었다. 바꾸어 말하면 인간 삶의 모습이나 가치관이 변화되는 시대를 후기산업 사회의 정형으로 상정했었다. 따라서 정보사회라는 어휘속에 집전되어 있는 의미는 인간 삶의 양식이 과거와는 다

른 쪽으로 변환(Transformation)된다는 것이라고 지적할 수 있다.

정보사회는 미래사회의 단면이기도 하고 사회 변화 과정 중 개연성이 큰 도착점일 수도 있고 혹은 실증적인 자료에 기초한 예측일 수도 있다. 따라서 정보사회의 외면이나 내포는 능동적이고 복합적이다.

다니엘 벨은 후기산업 사회를 산업발전의 한 단계로서 보고 있고 그 관점에서 정보사회를 논의하고 있다. 즉, 농경사회에서 제조업이 중심이 되는 산업사회로 그리고 산업사회의 결실은 서비스가 중력을 이루는 후기산업 사회로 이행된다는 것이다. 또한 서비스가 중심이 되는 사회는 전문화와 분산화의 속도가 빠르고 광범위하게 이루어지고 첨단기술이 산업구조에서 핵심적 역할을 맡게 된다는 것이다. 특히 정보관련 기술(information technology)의 침예화 현상과 그것이 중요한 산업으로 자리를 찾아 한다는 것이 두드러진다. 따라서 정보산업의 논리가 다른 생산분야를 주도하게 되고 그것은 곧 체계적인 지식이 중심 축으로 작용

하는 상태를 뜻한다고 볼 수 있다.

이런 관점에서 정보사회는 커뮤니케이션·테크놀로지에 의해 잉태되고 또 가속화될 것이라는 점은 쉽게 예측할 수 있다. 또 정보의 창출·처리·배포와 연관된 산업이 각광을 받게 될 것이라는 점은 자연스러운 현상으로 치부될 수 있다. 정보의 창출·처리·배포는 컴퓨터 등 전자기술이 담당할 것이기 때문에 「컴퓨터에 의한 커뮤니케이션」이 정보사회의 상징으로서 자리를 잡게 된 것으로 학자들은 보고 있다.

정보관련 기술의 첨예화 현상은 노동 시간의 감축과 생산성의 향상을 가져올 것이고 나아가서는 부가가치가 큰 정보생산 체제로의 전환을 꾀할 것으로 전망되고 있다. 지식, 정보 그리고 숙련된 노동력과 자본은 정보사회의 경제적 기반을 구성하는 중요한 요인이 된다는 것은 두말 할 나위도 없다.

여기서 강조되어야 할 점은 정보가 일상생활을 영위하는데 꼭 필요한 일용품이나 재화에 버금가는 위치로 격상된다는 점이다. 정보의 가치가 단순히 호기심이나 궁금증을 만족시키는 소모품이 아니라 생산방식이나 생산물의 성격을 변화시키는 필요·충분조건으로 바뀐다는 것을 의미하기도 한다.

엘빈 토플러는 조금 다른 시각에서 정보사회를 설명하고 있다. 토플러는 산업사회를 규격화, 전문화, 동시화, 집중화 등으로 특징지우고 있다. 반면 정보사회는 탈규격화, 탈집중화, 탈극대화 그리고 분산화의 구조를 지니게 될 것으로 보고 있다. 즉 첨단기술의 발전은 정보기술의 확산을 촉진하고 정보 제조비용이 감소됨에 따라 대기업이나 엘리트의 전유물이었던 정보를 일반 시민들

도 이용할 수 있게 바뀔 것으로 내다보고 있다.

아무튼 정보사회는 산업사회에서 자본과 에너지가 전략상 중요시되고 자원으로서 가능했던 것처럼 지식과 정보가 전략적으로 핵심적 위치를 점유하게 되고 또 사회 운영의 원동력이 된다는 점이다. 정보사회의 산업구조는 경제활동이 중심이 되었던 재물생산이 서비스로 이동하고 노동력의 분포가 전문직, 관리직, 기술직으로 바뀌며, 과학적·이론적 지식이 사회혁신과 정책결정의 원천이 되며, 기술통제와 평가를 통해 미래 설계가 강조되며, 정책결정에 중요도가 첨가됨에 따라 연구 집약적인 지식산업이 융성하는 단계로 전망할 수 있다.

뉴미디어의 전개

첨단 커뮤니케이션·테크놀로지의 발전은 정보 창출·처리·배포 형태에 있어 커다란 변혁을 이룩하고 있다. 소위 뉴미디어의 출현과 실용화 때문이다. 뉴미디어의 비약적인 발전은 미디어산업이 단순하게 정보를 전달하는 것 뿐만 아니라 새롭고 다양한 정보 서비스의 영역을 확대시켜 놓았다. 이것은 오락물 증폭기라는 편협한 인식을 뛰어넘어 부가가치적 정보교환 기능을 수반한 필수품으로 정착되기 시작했다. 또 정보산업 분야, 예를 들어 컴퓨터 생산업자, 금융기관, 전신·전화사업자들도 새로 펼쳐지는 정보서비스 산업 영역으로 흡입되기 시작했다.

정보관련 산업간의 수직적·수평적 통합이 가능해진 것은 뉴미디어의 출현과 깊은 관계를 맺고 있다. 뉴미디어는 과거에 없었던 매체를 치칭하기도 한다. 그러나 기존의 커뮤니케이션 시스템

을 적절히 결합하거나 새로운 기능을 할 수 있도록 첨단기술이 만들어 낸 새로운 커뮤니케이션 매체를 총칭한다고 말할 수 있다.

뉴미디어는 다음과 같은 특성을 갖는다. 첫째, 현재의 매스·커뮤니케이션의 기능도 수행하지만 그보다는 개인과 개인(point-to-point)을 연결시켜 주게 된다. 두번째, 정보의 저장이나 검색 그리고 흐름에 대한 통제권이 개인들에게도 넘어가게 된다는 점이다. 이것은 지금까지의 커뮤니케이션이 일방적이었지만 앞으로는 개별 수용자의 필요에 따라 커뮤니케이션이 이루어 지게 된다는 것(consultation)으로 바뀌는 것을 의미한다. 세번째, 기존 미디어의 영역별, 기능별 구분이 허물어 질 것이라는 것이다. 이를 미디어의 융합(Convergence & media)이라고 부른다. 바꿔 말하면 우편, 전신, 전화같은 개인 매체와 신문 텔레비전과 같은 대중매체의 구별이 모호해 지거나 쓸데없는 것이 된다는 점이다. 네번째, 상호 연관성을 가진 뉴미디어가 네트워크를 형성하게 될 것이라는 점이다. 첨단기술을 기초로 커뮤니케이션이 이루어 지기 때문에 개별 시스템 사이에 적절한 정보 전달·교환방법이 확대될 것이라는 점이다. 다섯번째는 탈대중화의 가능성이다. 개인별 커뮤니케이션이 주된 사회 현상으로 자리를 잡은 것은 물론 매스·미디어의 정보 흐름도 수용자의 통제권 안으로 들어오게 되는 것을 의미한다. 이를 간추리면 ① 탈대중화 ② 디지털화 ③ 영상화 ④ 통합화 ⑤ 상호교환성 ⑥ 비동시성 등으로 지적될 수 있다.

뉴미디어가 사회 전반에 큰 영향을 미칠 것이라는데 이견을 내는 사람은 없다. 오히려 앞으로의 일상생활은 미디어와 함께 미디어를 통해서 그리

고 미디어 속에서 영위될 것으로 내다 보고 있다. 그렇다면 뉴미디어가 우리 생활에 어떤 영향을 줄 것인가?

무엇보다 다양하고 풍부한 지식과 정보, 질 높은 오락 등을 제공하게 될 것이다. 또 기업이나 경제활동에 필요한 최신 산업정보를 전달하거나 이를 위한 통신망을 제공함으로써 기업의 국제화, 경쟁력 강화에 도움을 줄 것으로 전망된다. 좀 더 구체적으로 살펴보면 개인 수준에서 무엇보다 정보를 이용하여 자기 개발을 다지고 정체성을 수립하는 인간으로 변모하는데 도움을 주게 된다. 또 효율적인 가정관리를 위한 생활정보의 생산은 쾌적하고 안락한 삶을 일구는데 기여하게 된다.

사회적으로도 정치 참여의 폭이 넓어짐에 따라 개방된 민주체제를 굳건히 해 주고 행정체계가 개방되고 효율화 될 수 있는 바탕을 마련해 주게 된다. 이것은 국민 복리 증진을 위한 기초를 제공한다는 의미이고 동시에 참된 의미의 민주체제로 이행될 수 있음을 말하는 것이다.

그외에도 의료나 사회복지 등 대국민 서비스 분야와 교육, 여가 생활 등을 풍요롭게 할 수 있는 장치가 뉴미디어로 구체화될 수 있을 것으로 전망된다. 그러나 뉴미디어가 몰고 올 역기능 또한 만만치 않다.

무엇보다 사생활이 침해될 수 있는 여지가 많다는 점이다. 개인에 관한 여러가지 정보가 유통 교환됨에 따라 심각하고 증대하며 사생활이 공개되거나 침해 받을 수 있는 가능성은 점점 더 커지고 있다. 또 문화의 지체 현상, 정보나 지식 격차의 심화현상, 정보공해 문제 나아가서는 인간관계에 있어서 폐쇄적인 지향성의 증가 등이 지적되고 있

다. 또 뉴미디어의 부적응성, 사고력의 위축, 정보관련 증가 등이 야기될 수도 있을 것이다.

하지만 뉴미디어의 출현이나 이용은 피할 수 없는 쪽으로 치닫고 있다. 여기서 뉴미디어의 이용·확산이 불가피하다는 전제밑에 그것이 물고올 역기능을 최소화시킬수 있는 제도적, 법적, 행정적 장치를 마련하는 일이 시급할 것으로 보인다. 특히 뉴미디어가 기술 주도형이 아닌 인간 중심으로 이용될 수 있는 방법의 연구, 사회 전체가 수용할 수 있는 적절한 미디어의 단계별 도입 방안, 참된 의미에서 경쟁의 원리가 통용될 수 있는 기반 구축 등이 본격적인 뉴미디어 도입에 앞서 고려되어야 할 사항들이다.

정보사회의 진단

정보사회는 고도의 체계적 기술이 사회기반 구조를 형성하는 곳에서 받아들여지고 성장하게 된다. 정보사회는 기술의 합리성이 지배적인 힘을 발휘하게 되기 때문에 산업사회에 대한 평가와 같은 잣대로 대단할 수는 없다. 정보사회는 높은 생산력과 풍요로움이 전제되기 때문에 난관론적 입장에서 전망되고 있는 것은 사실이다.

그러나 정보사회의 문제점도 간과할 수는 없다. 지속적인 기술의 발달로 삶의 의미가 상실될 수도 있다. 또 기술 합리성의 지혜로 가치관이 전도되거나 변환됨에 따라 사회적인 충격이 생겨날 수도 있다. 혹은 새로운 엘리트나 기술 관료의 출현과 이들에 의한 문화적 억압 등이 생길 수도 있다. 결국 비인간화와 정보불평등 그리고 컴퓨터 문맹로 간추려 볼 수 있다.

정보사회가 물고 온 어두운 면에 대해서 낙관론

적 입장에 선 사람들은 앞에 지적한 것들의 문제점으로 부각될 수 있다고 인정하고 있다. 그러나 이같은 문제점들은 경제적 빈곤에서 시작되는 것이기 때문에 이것만 해결되면 자연스럽게 해결된다고 주장하고 있다.

그들은 현대사회가 고도의 기술사회로 접어들고 있어서 생산력의 향상을 금방 이루어 질 것으로 생산력의 향상은 사회 각 부분을 풍요롭게 만들어 불평등 구조는 개선된다고 주장하고 있다. 경제력이나 생산력 제고가 이루어지면 사회 각 부문이 안고 있는 문제점들도 소멸된다는 관점에서 낙관론을 펴고 있는 것이다.

비관론자들은 기술의 편익성, 비약적 기술 발전시기의 도래를 인정하면서도 새로운 직업 구조의 출현을 걱정하고 있다. 이들이 기술 발전이나 기술의 사용을 거부하는 것은 아니다. 오히려 기술의 참다운 의미에서 인간적인 삶에 긍정적인 기여를 해야 한다는 당위성을 강조하고 있는 셈이다. 그들은 효율성, 생산성, 합리성 대신에 주관성, 자율성이 생활 양식으로 대체되는 과정에서 일어날 수 있는 사회적 충격, 갈등을 최소화시킨 후 본격적으로 정보사회를 열어도 늦지 않는다고 맞서고 있다.

정보사회는 정보의 창출, 처리, 배포의 속도가 빨라지고 정보 자체가 재화에 버금가는 위치로 격상된 사회현상을 의미한다. 정보는 이용성이 큰 것이기도 하고 동시에 어떤 상징적인 가치를 지니기도 한다. 정보는 존재문제와 소유문제를 명확하게 가릴 수 있는 그런 것은 아니다. 이같은 이유때문에 정보를 중심으로한 사회는 규범적 통합과 기능적 통합이 이루어질 수 있는 가능성을 지니고 있다. 따라서 정보사회를 현명하게 대비하

고 운영하기 위해서는 어느 한쪽의 주장에 설 것이 아니라 종합적으로 포괄적으로 사회를 진단하고 대책을 세워야 할 것이다. 따라서 정보 사회에서 인간 커뮤니케이션은 사회의 컴퓨터화

(computerization & Society)나 컴퓨터의 민주화나(Democratization & Computer)의 양극의 조화를 이룰 때 한단계 발전하는 계기를 맞게 될 것이다.

주제발표 I

정보문화와 윤리적 과제



이 기 성
(신구전문대 교수)

정보윤리의 현실

음란파일의 유포와 반기

전자계시판에서는 상대방의 ID로 파일을 보내거나 공개자료실에 파일을 올려놓거나 내려받을 수 있다. 이 때 파일의 내용에 따라서 문제점이 발생할 수 있다.

‘공부방 컴퓨터에 음란 독버섯’, ‘사설전자계시판 외설 프로 무차별 전송’, ‘컴퓨터 통신망을 통해 청소년들에게 음란 프로그램을 제공하는 사설전자계시판이 크게 늘고 있다’, 이런 기사를 보

면 부모들이 어떻게 느낄까? 컴맹인 엄마는 당장 컴퓨터를 못쓰게 할 것이다. 자동차 사고가 요즘 늘고 있다. 이렇게 사고가 나는 자동차는 왜 못쓰게 하지 않는가. 특히 음주 운전 사고는 인명 피해까지 나기 쉬운데, 온 국민이 술을 못먹게 할까? 아니면 모든 술집을 없애버려?

‘자동차’가 나쁜 것은 아니다. 음주 운전이 나쁘다. 술 깬 다음에 혼내주면 더 착해질 수 있다. ‘컴퓨터 통신’이 나쁜 것은 아니다. 음란 그림을 주는 사람이 나쁘다. ‘컴퓨터 통신’을 하는 학생들에게는 도리어 칭찬과 격려를 아끼지 말아야 한다. 이들이야말로 정보화 시대에 우리나라를 이