



## 정보화사회의 이상향 커뮤니카토피아

강 인 구 (금성사 부사장)

**우**리가 살고 있는 현재를 후세에 가서 어떻게 정의할 지는 알 수 없다. 그러나 옛날에 비하면 정보의 전달은 확실히 빨라져서 걸프전쟁을 실시간으로, 그것도 양쪽을 한꺼번에 볼 수 있었다. 또한 현대기술의 발달과 더불어 우리는 막대한 양의 정보를 받고 있어서 지난 7월 포춘지에서는 우리가 정보의 늪(INFOBUG)에 빠져 있다고 했다. 정보전달의 속도가 빨라지고 그 양이 많아지면서 정보의 가치는 더욱 중요해지고 있다.

### 정보의 효율적 사용이 사회 성숙도 가름

정보화사회에서는 얼마나 많은 정보를 만들 수 있는가, 또는 얼마나 빠르

게 정보를 전달할 수 있는가가 문제가 아니고 정보를 얼마나 유용하고, 유효하게 그리고 효과적으로 쓰느냐가 사회의 성숙도를 가름하게 될 것이다. 이런 면으로 보면 현재는 정보화사회의 초입에 있다고 생각할 수도 있다. 정보화사회가 어떤 모습으로 발전할 것인지 이 변화를 촉발하고 있는 기술의 관점 뿐만 아니라 사회과학을 비롯한 여러 분야의 관심꺼리가 되고 있다. 그리고 이런 사회에서 정보의 형태는 멀티미디어라는 매체를 매개로 하게 될 것이며, 이를 전달하는 수단으로 미국을 비롯한 선진각국에서는 정보 슈퍼하이웨이를 구축하는 구상을 펴고 있고, 우리나라에서 계획중인 초고속정보통신망도 여기에 속한다.

그러면 멀티미디어란 무엇인가? 이

것의 속성에 대하여서는 몇가지를 들 수 있다. 즉 음성, 비디오 그리고 데이터가 복합된 형태이고, 디지털화 되고, 대화성이 있어야 한다는 것 등이다. 또한 우리가 궁극적으로 추구하는 것은 시간과 공간의 제한을 초월해서 현실 상황을 재현하여, 보고 듣고 또 종국적으로는 모든 감각을 동원하여 느낄 수 있게 하는 것이다. 예를 들면 사람이 서로 만나지 않고도 만난 만큼의 의사소통을 가능하게 하는 것이다. 이런 관점에서 보면 정보기술의 진화는 끊임없이 이 방향으로 걸어왔다고 할 수 있다. 글자의 발명은 시간을 극복해서 한번 써놓으면 몇천년의 시간을 초월할 수 있게 했으며, 전화의 발명은 공간을 초월하여 음성을 전달하게 했다.

이들의 본질을 살펴보면 정보의 전달이 핵심이다. 그래서 평범한 의미의 커뮤니케이션이 정보화사회의 핵심적인 과제이고, 이 커뮤니케이션을 보다 자연에 가까운 모양으로 하고자 멀티미디어가 활용될 것이라 전망할 수 있다. 이런 미래사회를 우리는 커뮤니카토피아로 부르고자 한다.

## 커뮤니케이션이 이상적으로 이루어지는 사회

커뮤니카토피아란 커뮤니케이션이

이상적으로 이루어지는 사회를 뜻하며, 커뮤니케이션과 유토피아의 두 단어를 조합해 만든 신조어이다. 이런 신조어를 만든 동기는 금성사에서 21세기의 미래사회를 연구하는 연구소를 만들기로 결심하고 그 연구소의 이름을 생각하는 과정에서 창조된 것이다.

정보화사회가 이상적으로 형성되면 어떤 모습을 할 것인지를 예측하기란 그리 쉬운일이 아니다. 그러나 여러 공상 영화나, 심지어 대덕에 있는 과학공원의 테크노피아관의 쇼에서 볼 수 있듯이 가정에는 벽걸이의 텔레비전이 있어서 이를 통하여 멀리 있는 가족과 화상전화도 하고, 원하는 정보를 도서관이나 기타 정보제공자로부터 받아보는 한편, 텔레비전 방송도 보내주는 것을 그냥 보고만 있는 것이 아니고 자기가 보고싶은 것을 골라본다. 그러나 커뮤니카토피아는 그런 외형적인 다양한 정보의 풍요만이 아닌 보다 근본적인 변혁이 예상된다.

우리가 현재 살고 있는 공업사회는 규격화 되어 있으며, 대량의 표준화된 물건이 생산되기 쉽도록 조직되었다고 볼 수 있다. 회사의 조직도 계층구조로 되어 있어서 정보전달방식이 주로 대인관계로 이루어지는 경우에도 명령이 잘 전달될 수 있었다. 교육도 이런 조직에 잘 순응되도록 개인을 훈련하는

커뮤니카토피아란 멀티미디어를 활용하여 커뮤니케이션이 이상적으로 이루어지는 미래사회를 뜻하며, 커뮤니케이션과 유토피아 두 단어를 조합해 만든 신조어이다.

요소가 많다.

그러나 정보화사회가 원숙해짐에 따라 정보의 흐름이 이러한 계층없이도 이루어질 뿐만 아니라 오히려 이런 계층구조가 정보의 흐름에 장애요소로 작용하기 때문에 회사의 조직도 단순한 조직으로 변해야할 필요성이 있고, 또 이미 변해가고 있다. 앞서 소개한 포춘지의 같은 호에 쓰인 글로 ‘네트워크화한 회사의 경영’이 있는데 이런 회사는 융통성이 높고, 의사결정이 보다 광범위한 정보를 바탕으로 이루어지는 등 큰 변혁이 일어나고 있으나, 한편으로는 지도자상이 전적으로 변하지 않고는 정보화사회가 가져다줄 성과를 못얻는다고 한다.

이 글 속에서 한가지 유의할 것은 커뮤니케이션이 컴퓨터 단말상에서만 이루어지기 때문에 사람과 직접 만나는 일이 적어져서 삭막할 것이란 우려가 있는데 실제로는 사람과 만나는 일이 더 광범하고 가까워져 보잉 747이 보완책으로 꼭 있어야 한다는 지적이다. 이와 유사한 경험의 소개로 ‘라인 폴드’ 씨가 쓴 ‘가상의 공동체(The Virtual Community)’라는 책을 보면, PC통신으로 맺어진 동우회가 사실상의 공동체가 되어서 PC상에서 서로의 의견을 교환할 뿐만 아니라, 실제로도 서로 돕고, 인생문제에 대한 조언도 서로 하며

연례적으로 가족이 함께 하는 소풍도 같이 가게 된다고 한다. 이런 현상이 시사하는 것은 인위적인 조직으로 공동체가 구성되기보다는 자기 선택에 의한 공동체가 많이 형성될 것이라는 점이다. 다시 말하면 미래사회는 개인의 선택에 기반한 다양성이 많이 허용되는 사회가 된다. 이에 따라 널리 퍼져있는 소집단을 대상으로한 의사전달 때문에 통신은 발달할 수 밖에 없다.

## 개인의 선택에 기반한 다양성이 허용

반면에 TV방송이나 신문과 같이 대중을 상대로 하는 매스 미디어에는 많은 변화가 강요될 것이다. 이미 한국에서도 전자신문을 발행하는 곳이 있지만 MIT의 미디어 연구소에서 보여주는 바와 같이 자기의 관심분야에 대한 기사만 보여주는 신문을 전자적으로 구성할 수 있게될 것이다. 또한 앞서 이야기한 ‘가상의 공동체’를 위한 신문을 편집할 수도 있다. 멀티미디어의 세상에서는 TV방송 역시 이런 개인화가 가능해진다.

한걸음 더 나가서 개인은 지식이 필요한 일을 멀티미디어에게 대신하게 할 수도 있다. 인간은 노동을 대신하는 욕구를 기계를 통해 충족시켰는데 이

것의 중국적인 형태가 로봇이라고 할 수 있다. 이제는 사람 대신에 서류를 찾아주고 물건을 사기 위한 정보를 구해오고, 일정을 짜주는 등의 지적 활동을 대신해 줄 일꾼이 요구된다. 이 필요성은 사실 정보가 범람하면서 더욱 높아가고 있다. 커뮤니카토피아에서는 이런 일꾼이 정보통신망상에서 활발하게 될 것이다. 이것을 ‘전자 에이전트’라고 하며, 최근에 ATT(미국 전화회사)에서 서비스를 시작한 Personalink와 세계 최대의 PC통신망인 Internet에서 쓰이는 ‘모자익’이란 소프트웨어가 이런 역할의 일부를 실현하고 있다.

일부 전문가가 주장하는 바와 같이 이상적인 정보화 사회의 특성중 가장 중요한 것은 사용자의 주도하에서 서비스가 개발되고 또 다양한 매체를 활용하여 창조하는 자유를 누릴 수 있게 된다는 점이다. 현재도 비디오 캠코더를 이용하여 영상물을 제작할 수는 있지만 실물을 촬영할 수밖에 없으므로 글을 쓰는 만큼 손쉬운 일은 아니다. 그러나 멀티미디어 도구가 완비되면 현재 글을 쓰는 만큼이나 쉽게 멀티미디어 창작물을 만들 수가 있고 또 정보통신망을 통해 배포할 수 있을 것이다.

한편으로 전자 에이전트의 보급, 다른 한편으로 창조의 자유의 창달은 사회활동에 큰 변화를 가져오게 되므로

정치도 변화의 예외는 아닐 것이다. 정치하는 사람들(이 사회에도 이런 직업이 남아 있다면)은 전자 에이전트를 써서 참신한 정치 대안을 찾고 대중의 의견을 물어보기도 하겠지만, 많은 사안은 정부나 소수의 대의원이 전체 국민의 의견을 멀티미디어를 사용하여 직접 소개하고, 중요한 사안들은 직접투표로 결정하게 될 것이다.

### 멀티미디어 환경에 적절한 사회규범 재정립 시급

그러나 이러한 사회가 항상 긍정적인 것만은 아니다. 가상현실이 보편화 되면 사람들은 현실적인 문제를 적극적으로 해결하려고 보다는 가상현실에 의존하여 회피하거나 포기하려는 경향이 생길 것이며, 심한 경우 가상현실에서 벗어나지 못하는 경우도 생길 것이다. 또한 사람들은 사람과의 협력을 통해 일을 하거나 문제를 해결하려고 보다는 멀티미디어를 통해서 그런 것들을 하려고 하기 때문에 개인주의가 만연해지고 인간의 사회적 속성이 약화될 것이라는 우려도 있다. 따라서 커뮤니카토피아에서는 멀티미디어 환경에 적절한 인간상과 사회규범을 재정립하고 이를 교육하는 것이 중요한 사회적 과제로 대두될 것이다. ❖

가상현실이 보편화되면 사람들은 현실을 회피하거나 포기하려는 경향이 생길 것이며, 개인주의가 만연해질 우려가 있으므로 커뮤니카토피아에서는 멀티미디어 환경에 적절한 사회규범 재정립이 시급하다.