

# 정보화의 빛과 그림자

음양 오행론은 음과 양이라는 두개의 기호로 사물과 현상을 분류하고, 이를 바탕으로 목·화·토·금·수 다섯 가지 물질의 상호 변화 과정을 통해 세상 만물의 구성 원리를 설명하는 고대의 동양 사상이다. 이는 서양 과학 문명의 원류 중 하나인 원자론이나 아인슈타인의 상대성 이론 등 과도 맥이 통하고 최근에는 과학적 연구 방법론에도 음양 오행론이 적용된다고 하니 고대 동양 지혜의 심오함에 고개가 절로 숙여진다.

현대 사회를 이끌고 있는 컴퓨터의 세계, 다시 말해 디지털 세계에서 그 내면을 살펴보면 음양 오행론의 사상과 모순되지 않는다. 복잡하고 섬세한 소프트웨어 솔루션, 화려하고 웅장한 MMORPG, 그리고 GPS를 통해 골목 귀퉁이 위치조차 친절히 알려주는 전자 지도 정보를 하나하나 해제해 보면 결국 비트, 즉 0과 1로 구성돼 있다. 이는 첨단 산업이라도 고대 동양 사상의 이치에 벗어나지 않는다는 것을 보여준다. 조물주가 음과 양으로 세상 만물을 창조했다면, 정보 산업은 0과 1로서 디지털 세상을 구현한 것이다.

성장 일로에 있는 정보 산업이라도 그 이면에 항상 소외되거나 외면당하는 측면이 발생된다. 음양의 이치대로 빛이 있으면 그림자는 항상 존재하기 때문이다. 최근 정보화가 빛을 발하면서 그에 상응하여 발생하는 그림자는 우리의 미래를 암울하게 한다. 지난 국정 감사에서도 이슈가 된 통신망도·감청 사건을 보면, 소수의 정보 권력층이 충분히 ‘빅 브라더’의 전형이 될 수 있음을 보여주고 있다.

통신망도·감청 문제는 1999년 국내에도 개봉됐던 미국 영화 <트루먼 쇼>를 연상시킨다. 이 영화는 평범한 샐러리맨인 주인공 트루먼이 탄생부터 결혼은 물론 일상생활까지 자신의 인생 전체가 24시간 내내 수십년간 방송사에 의해 모두 생중계되는 것을 우연히 알아차리고, 방송사라는 빅 브라더에 대해 거대한 스튜디오였던 자신의 현실로부터 탈출한다는 줄거리다. 다소 과장되고 극단적인 면이 있기는 하지만 IT 기술이 발달될수록 개인의 사생활이 대중에게 여과 없이 노출되고 특정 목적을 위해 철저하게 이용될 수 있다는 메시지를 전한다.

또 다른 정보화의 그림자로는 청소년의 게임 중독 문제를 들 수 있다. 요즘 대학 축제에서 과대항 온라인 게임 대회를 열면 수백 명의 대학생들이 모여 응원전을 벌이고 유선 방송에서도 전문 해설자의 해설과 함

께 서비스되는 전문 온라인 게임 중계 채널이 여러 개 있을 정도다. 이는 게임 산업이 분명 산업의 하나로서 자리를 잡았다는 의미로 해석될 수 있지만 하루 종일 PC 앞에서 게임을 하고, 게임의 가상공간과 현실을 구분하지 못하는 일부 청소년을 보면, 게임을 즐기는 차원을 넘어 게임에 대한 집단 중독 증세를 보이고 있는 것은 아닌지 심히 우려된다.

더구나 우리나라 온라인 게임을 수입한 국가에서도 게임 중독이 사회 문제로 거론된다고 하니 게임 중독 문제는 반드시 해결돼야 할 과제다. 제약 회사가 약을 팔 때 부작용에 대한 경고문을 함께 제공하듯이, 마약 시장이 아무리 커도 제약 산업에 포함시킬 수 없듯이 게임 산업도 중독에 대한 건전한 대응책을 마련하지 않으면 산업으로서 그 성장에는 분명 한계가 있을 것이다.

이외에도 정보화의 성숙에 따라 발생하는 그림자는 우리 주변에 산재해 있다. 아침마다 출근해 열어보는 메일에 포함된 스팸 메일, 전자상거래나 금융 사이트에서 심심치 않게 발생하는 금융사고, 전자 정부 사업의 일환으로 구축된 행정 서류의 위·변조 사건, 국내 음반·비디오 시장을 갇아 먹는 불법 복제 등은 피해 당사자에게 치명적인 악영향을 미친다. 불행히도 컴퓨터는 악인에 의해서도 작동되기 때문에 각종 정보 범죄가 갈수록 늘어나고 있다. 그 수법과 유형도 날로 지능화·대형화되고 있다. 그렇다고 빈대 한 마리 때문에 초가삼간을 태울 수는 없는 노릇이다. 정보 산업은 부존자원이 부족한 우리나라의 차세대 성장 산업이며 포기할 수 없는 우리의 미래 생존 산업이기 때문이다.

이 시점에서 우리는 정보화의 어두운 면을 근본적으로 대처할 수 있는 방안을 찾아야 한다. 굴뚝 산업의 폐해를 체계적으로 다루기 위해 환경 산업이 존재하듯이, 정보화의 역기능을 근원적으로 대처할 수 있는 정보 환경 산업 정책이 체계적으로 수립돼야 할 때다. 정보 환경 산업 정책이 뚜렷하게 구현될 때 비로소 정보 산업은 진정한 국가의 성장 산업으로 자리를 잡을 것이고, 정보화 역기능을 해결할 수 있는 정보 환경 산업이라는 또 하나의 신규 부가가치 산업도 창출될 수 있다. 고대 동양의 지혜는 그림자가 빛의 또 다른 모습이라고 가르치고 있다.