

# 뉴미디어와 사무실 환경

李 哲 洙  
(한국메이타통신(주)  
올림픽사업단장)

## ■ 차 례 ■

- |               |           |
|---------------|-----------|
| 1. 정보화사회의 사무실 | 3. 사무실 환경 |
| 2. 뉴미디어 개발환경  | 4. 결 론    |

### 1 정보화사회의 사무실

요즘은 어느 사무실에 들어가도 그곳에서 개인용 컴퓨터나 워드프로세서를 업무에 이용하고 있는 모습들을 자주 보게된다. 사용하고 있는 사람에게 유용도를 물어보면 기다렸다는 듯이 업무효율이 높아졌다고 대답한다. 개인용컴퓨터나 워드프로세서를 이용하고 있다고 해서 우리가 정보화사회속에 살고 있다고 할 수 없지만 이러한 변화는 정보의 생산, 처리과정이 우리가 인식할 수 없는 사이에 변화되어 있다는 것을 단적으로 나타내는 현상이며 업무의 효율은 곧 정보의 효율적 처리라는 사고가 부지불식간에 우리들 모두에게 통념화되어 있다는 것을 스스로 인정하는 현상이다. 이는 우리들이 정보화사회속에서 살고 있다는 사실을 단적으로 나타내는 사실이다. 이처럼 정보화사회로의 변천은 조용히 그러나 빠른속도로 우리에게 침투되고 불식간에 생활의 환경은 변화되어 갈 것이다.

수렵사회에서 농경사회로, 농경사회에서 산업사회로의 전환은 인간의 생산성 향상에 대한 필요기술의 개발과 실용화에 의해서 이루어진 것이다. 초기 생산성의 향상은 인간의 노동력에

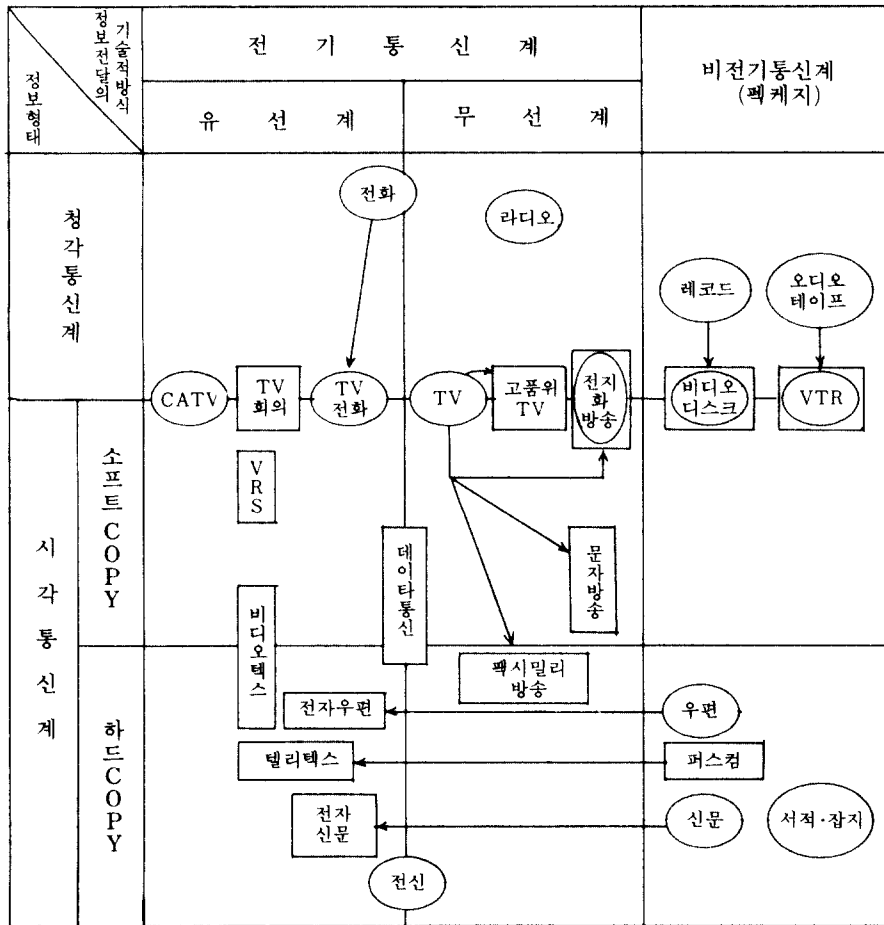
의해서 달성되었고 직접 투입된 노동력의 한계를 극복하기 위해 도구나 기계를 이용한 생산성의 향상을 도모한 것이 산업사회의 근간이 되었다. 기계의 효율성을 최대화 하기 위한 규격화, 표준화, 획일화를 통한 대량생산 체제는 인간을 기계에 종속화하게 하고 표준화되게 함으로서 개성을 상실하게 되었다. 반면에 기계에 의한 대량생산의 효과로 부가축적되고 교육의 범위가 확대되면서 인간은 자신의 본연의 위치를 찾고 싶은 욕망이 커지게 되어 개성있는 상품, 개성있는 환경, 개성있는 생활을 요구하게 되었다. 이러한 현상은 정보의 홍수를 불러왔고 정보의 축적, 처리, 전달을 위한 수단이 요구되는 사회를 맞게 되었다. 이처럼 고도 정보사회는 하드웨어적인 것보다 소프트웨어적인 것이 근간이 되고 정보가 생산성 향상의 원천이 되는 사회이다.

컴퓨터와 통신기술의 발달은 정보화사회를 촉진시키는 촉매역할을 하여 사회다방면에 커다란 영향을 주고 있다. 그중 정보의 취급을 그 근본으로 하고 있는 간접생산부문인 사무실의 양상은 향후 그 변화가 가장 클 것으로 판단된다. 근래까지의 자동화가 직접생산부문인 공장의 자동화에 주안점을 두어 왔다. 직접생산의 자동화는 정형화된 처리방법에 의해 이루어졌고 비정형화

된 다양한 상황에 대처하는 능력은 간접부문인 사무실에서 이루어졌다. 급변하는 사회변화로 불확실성이 커지고 각계 각층의 요구가 다양화해 지므로서 간접생산 부문의 비중은 날로 커지고 간접생산의 효율화를 통한 생산성향상의 필연성은 피할수 없는 단계에 이르게 되었다. 그러나 간접부문의 생산성향을 위해서는 수시 혹은 비정형화된 업무처리와 고도의 복합성을 가진 의사결정이 선행되어야 하므로 기술적으로 그것을 달성하기가 어려웠다. 이러한 문제들은 기술의 발달과 더불어, 실용화하기 위한 각종 방법론을

제시하게 되었고 이를 통한 도구화가 추진되어 오늘날 많은 뉴미디어가 탄생하여 사무실에 정착되기를 기다리는 단계에 왔다.

2000년대의 사무실은 현재의 사무실과는 크게 그모습이 변할것으로 예측하고 있다. 재택근무 혹은 안방근무라고 하는 근무방식의 채택은 고정된 사무실의 개념에서 벗어나 이동형의 사무실이 형성될 것으로 예상된다. 즉 가정의 서재가 사무실이 되기도 하고 혹은 가정에서 가까운 다른 회사의 사무실에서 여러 회사의 사람들이 장소를 빌려서 공동 근무하는 형태를 취하게 되므



凡例 : ○ 既기존미디어 □ 뉴미디어비즈니스

(出典, 小松崎清介·비즈니스뉴미디어·電通·1985(1))

그림 1 미디어분류도

로서 근무시간과 근무공간의 고정관념을 탈피할 것으로 예측하고 있다. 이와같이 되기 위해서는 현재와 같은 조직이나 정보의 유통, 실적평가 방식으로는 불가능하므로 이런 부분에 가장 큰 변화가 예상되고 있다.

간접부문의 자동화의 근본 목표가 의사결정의 효율화 즉 인간의 사고능력의 향상을 통한 생산성의 증대이므로 인간의 지적능력을 최대화하기 위한 조직과 행동양상이 일반화 될 것이다. 한 사람의 사무원이 한개의 조직에 예속되어 고정된 업무를 하는 경우보다 여러조직에 소속되어 자신의 전문분야에 해당하는 업무를 개인의 시간이나 능력에 맞추어 처리하게 된다. 따라서 조직체의 구성이 지금과 같은 계열조직에서 매트릭(Matrix)조직으로 변화되어 사업의 형성에 따라 구성원이 재구성되는 형태가 취해 질것이다. 사무실은 업무의 특성에 따라 행정형사무실, 연구형사무실, 판촉형 사무실 등으로 구분되는데 정보유통과 업무실적 평가의 정착에 따라 연구형, 판촉형, 행정형사무실의 순서로 그 근무형태가 바뀌어 갈것으로 예상된다.

이러한 변화는 새로운 정보유통의 방식과 의사결정 도구의 자동화에 그 근간을 두고 있다. 기업의 정보통신은 단순한 정보전달기능에서 점차 고도의 종합정보통신시스템으로 전환되고 이러한 시스템은 기업간에도 유기적 확산되어 사회전체가 하나의 종합정보통신시스템화 하게 될 것이다. 이러한 정보통신시스템은 지능화(Intelligence)되어 다양한 기능을 제공하고 LAN이나 PABX상호간의 접속 뿐만아니라 공중통신망(PS-DN, CSDN, DSTN)과의 상호접속이 구현되어 문자, 영상, 음성등이 정보특성에 관계없이 송수신의 공동화가 이루어 질 것이다. 또 ISDN이나 CSDN과 같은 고도의 지능화된 통신망의 구성은 전화망, 텔렉스망, 패킷망등의 기존망이 존재하되 이들 상호간의 접속이 완벽하게 이루어져 사용자의 입장에서 전연 망간의 특성이나 차이를 느끼지 못하게 될 것이다. 이를 보조하기 위해서 망간, 기기간 프로토콜 변환장치를 위한 메시지 전환장치(MHS)등이 크게 보완되어 국내 뿐만아니라 국제적으로도 정보의 유통체제가

일원화 될것이다.

서어비스의 측면에서 볼때 그림 1 에서 표시된 뉴미디어들이 모두 사무업무의 도구가 될것이다. 하드카피계열의 전자우편, 비디오텍스, 텔레텍스들은 사무실의 정보입수의 원천이 될뿐아니라 정보의 전달도구로서 필수적인 것이다. CA-TV, VTR, 고품위 TV등의 교육이나 홍보의 매체로서 그 활용도가 기대되고 TV회의등의 의사결정시스템(DSS)와 함께 신속한 의사결정의 주역이 될것이다. 그러나 이러한 뉴미디어가 기업의 사무실에만 존재하는 것이 아니라 우리생활의 모든 분야에 존재하게 되어 어디서나 처리 전송 및 의사결정이 가능하게 되는 사회를 우리 2000년대의 정보화사회에서 기대해 보는 것이다.

## 2] 뉴미디어 개발환경

뉴미디어가 많이 개발되어 우리의 생활도구가 되어 줄것을 전문인이나 일반인이나 모두 기대하고 있다. 그러나 지금까지 만들어진 뉴미디어라고 지칭되는 것들조차도 제대로 활용되지 못하고 있는 실정이다. 이는 뉴미디어의 개발을 담당하는 전문인과 뉴미디어 개발을 촉진하는 정책상의 문제점에서 기인한다고 해야 겠다. 뉴미디어는 그자체가 일반인의 생활의 일부이고 우리의 생활은 곧 우리의 문화나 관습에 토대를 두고 있다. 따라서 문화나 관습을 초월한 뉴미디어란 정착될 수 없는 것이고 설령 정착된다 하더라도 장기간의 시간이 소요되거나 분위기의 성숙이 필요한 것이다. 다른 나라에서 성공적인 작품이었다고 해서 우리나라에서도 반드시 성공적인 뉴미디어로 각광받고 일상화되지는 않는다.

오늘날 우리의 뉴미디어 개발은 외국에서 새로운 것이 탄생하기가 무섭게 그것을 쫓아가려고 애쓰고 있다. 기술제휴, 기술도입등의 이름으로 그것들을 받아드리고 한글화하여 한글형 미디어를 A라는 회사 혹은 B라는 연구소에서 개발하였다고 각종 신문, 잡지등에 대서특필되고 있다. 심지어는 외국의 상품중 하나를 그대로 도입하여 우리의 자료를 그것에 입력시켰다가 출력시키기만 하여도 그것이 대단한 기술의

개발인양 떠들어 대고 있다. 이러한 오류는 뉴미디어나 새로운 기술이 우리에게 정착되는데 커다란 악 영향을 미치게 된다. 뉴미디어가 우리에게 정착되기 위해서는 첫째, 기술의 개발이 필요하고 그러한 기술이 우리의 환경에 접목되기 위한 방법이 있어야 하며 끝으로 생활의 도구가 될수있는 도구화작업이 있어야 한다. 기술의 개발이란 특정한 상품의 소유주 변경이 아니라 기존기술에 새로운 기능을 부가하거나 신기술의 창출에 해당한다. 따라서 기술이전이나 제휴시 기본원리나 기본기술을 바탕으로한 이전이 되어야 새로운 기능추가가 가능한 것이다. 그렇지 못 할 경우 기술의 의존도는 기술의 발전속도에 따라 더 커져 예측화하게 된다. 적어도 전문인이라면 제품상의 기능만을 위주로 기술을 평가할 것이 아니라 기초가 되고 기본이 되는 기술에 토대를 두고 비교하고 그위에 그러한 기능들이 첨가하게된 원인과 방법을 세밀히 검토한후 그것을 우리의 기술화하여 소화할 수 있는지를 살펴야 한다. 정책입안자의 경우 기초나 기본 기술사양에 대한 명확한 바탕이 없는 기능상의 상위 제품형태로 제안된 기술도입은 이를 각각 혹은 보류하는 것이 필요하다.

둘째, 도입된 기술이나 개발된 기술을 실용화하기 위한 방법이 절실하다. 상용DB를 구축하거나 뉴미디어를 보급함에 있어서 사업활용성(business oriented)이 있는 것부터 개발 보급하고 그다음에 가정 정보용(home oriented) 서비스를 확장시켜 가는 것이 일반적인 방법이다. 사무실의 정보활용도, 정보요구가 가정의 정보요구에 우선한다는 것은 명약 관화한 사실이다. 어떤 정보를 제공받아 그 사실을 인지하고 1차적인 상업활동, 즉 물품구매, 관람권의 구매등과 같은 행위를 일으키거나 혹은 복합된 정보의 분석을 통해서 2차적인 상업활동을 일으키는 정보나 뉴미디어를 우선적으로 제작하여야 한다. 그래야만 정보를 통한 부가가치 효과가 커질 뿐만 아니라 정보를 통한 정보의 생성이 가능하게 된다. 단순히 날씨나 알아보고 그날의 주요한 뉴스나 알아보는 신속성에 만족하는 형태의 DB가 뉴미디어가 우선공급된다는 것은 방법론상

옳지않을 것이다. 방법의 적용은 문화적인 측면에 의존하는 경우가 많다. 그러므로 우리의 관습, 사고방식에 기초를 두고 한글화, 국제적인 표준화등을 감안하여 기술을 현실화 시켜야 한다. 그런데 현재 우리의 실정은 기술의 개발보다는 방법의 추구를 등한시하고 기술이 개발되면 현실화는 한글화 하기만 하면 되는 것처럼 생각하고 있는 실정이다.

셋째는 도구화의 노력이다. 한국형 뉴미디어가 개발되었다고 신문이나 잡지, TV방송에 나오는 것은 종종 보았지만 그것이 우리의 생활에 어떻게 쓰이고 있으며 얼마나 만족도를 주고 또 얼마나 부의 창출에 기여하고 있는가를 정량화 혹은 정성화하여 보도하는 것은 거의 본적이 없다. 전화는 우리에게 필수적인 도구이다. 이것을 거부할 사람은 아무도 없을 것이다. 거기에는 몇가지 이유가 있다. 첫째 전화를 사용하기 위해서 교육을 받는 사람은 아무도 없을 것이며, 둘째 전화가 생활에 많은 편익을 주고 있다고 생각하고 있고, 셋째 전화요금이 비싸다고 느끼는 사람이 별로 없다는 것이다. 전화가 오늘날처럼 사용하기 편하게 되기 위해서는 공급자와 사용자간의 오랜기간의 대화가 반영되어 개선되어 왔기 때문일 것이다. 이처럼 man-machine interface는 뉴미디어의 도구화에 중요한 역할을 한다. 특히 우리의 경우 타이핑을 하는 습관이 결여되어 있고 기계를 도구로 사용한다는 개념이 희박하기 때문에 기계를 경원시 한다. 이러한 환경에서 기계에 친숙하게 하고 최소한의 조작으로도 목적하는 바를 달성할수 있게 하는 방법이 필요하다. 일본의 경우 기능기를 이용하는 방법을 확산시키거나 OCR과 같은 기기를 이용하는 방법을 강구하고 있다. 그러나 국내에서는 man-machine interface를 위한 노력이나 투자는 시스템의 overhard로 생각할 정도로 등한시하고 있는 실정이다. 물론 소프트웨어 자체의 기능을 AI와 같은 신기술을 이용하여 지능화 하므로써 개선되어 질 수 있는 방법도 있겠으나 근본적으로는 조작의 용이성에서 비롯되는 것이다. 그러므로 궁극적으로 조작의 용이성을 달성할수 있는 방안이 필요하다. 앞으로의 새로운 man-

machine interface의 특징은 3 가지 정도로 압축될 수 있다. 첫째는 관리의 용이성과 원격화이다. 사용하기 편하고 관리하기 쉬우며 원격조정을 통하여 불필요한 이동을 최소화 할 수 있도록 설계되어야 한다. 둘째는 공동 사용성이 커야 한다. 특정인이 특정한 기기를 독점하여 사용하거나 한사람당 한개의 기기가 모두 주어져야만 활용성이 부여되는 기기가 되기 보다는 어느곳에 있는 기기든 누구나 그것을 이용하여 자신이 목적하는 정보를 획득하고 처리할 수 있도록 정보원천과의 접촉이 가능해야 된다. 셋째는 의사결정을 위한 사고지원이나 작업지원이 가능해야 한다. 단순기능(검색, 문서작성, 문서전송 등)만을 가진 도구가 되어서는 안된다는 것이다. 복합기능을 갖추어서 사실을 비교 분석할 수 있는 기능을 부여하여야 하고 성형된 규정에 의해서 처리 되는 사항은 자동의사 결정화되어야 하며 비정형화된 규정에 대해서는 주어지는 변수에 대해 몇가지의 대안을 제시할 수 있는 기능 정도를 가져야만 man-machine interface가 제대로 갖추어 졌다고 하겠다.

도구화를 위한 선결과제로서 두번째에 해당하는 것은 가격의 인하이다. 가격은 대량생산을 하게 되면 가격이 인하된다고 생각하게 된다. 그러나 그 이전에 가격이 다소 비싸다고 해도 도구로서의 가치가 있으면 소비자는 사고자 하는 욕구가 있을 것이다. 대부분의 경우 시제품에 불과한 작품을 가지고 상품화하되 무리한 가격을 책정하므로써 상품의 가치는 더 떨어지고 도구화는 지연된다고 생각된다. 미국의 유명한 사무도구를 만드는 기술인의 말을 인용하면 도구화는 하나의 예술품을 사용하는 것과 같다고 했다. 그말인즉은 기능상의 만족도 뿐만아니라 인간의 정서적인 안정도 까지를 고려하여야만 상품으로서의 가치가 있다는 뜻이다. 그런데 과연 우리의 고가사무도구가 가격만큼의 예술품으로서의 가치가 있는지를 반성해 보아야 겠다.

끝으로 도구화를 위해서는 사용자의 개선요구에 귀를 기울이고 그것을 반영하여 시정하려는 노력이 필요하다. 오늘날 개발된 많은 전산화시스템(소프트웨어)이나 각종 사무기기들에서 그

개발 담당자가 얼마나 그러한 노력을 하며 새로운 기능이 보완된 제품이 국내에서 생산되고 있는지를 반성해 볼 필요가 있다. 우린 항상 신제품을 만들기는 좋아하지만 기존제품을 개선하여 보다 낫은 것을 만들겠다는 노력은 등한시 하고 있다.

이상과 같은 우리의 기술 개발환경이 개선되지 않는한 뉴미디어가 아무리 많이 개발되어 다양한 종류를 갖춘다 해도 그것이 사무실에 정착되어 질 수 없을 것이다. 기술의 개발, 방법의 정립, 도구화를 위한 노력이 균형있게 진행되고 방법정립과 도구화를 위한 노력을 중시하는 환경이 하루속히 조성되기를 기대한다.

### [3] 사무실 환경

사무실은 조직의 활용을 유효하게 하기 위해서 존재한다. 이것을 실행하기 위해서는 인간과 기기와 제도가 있고 그림 2 와 같은 상호관계를 갖고 조직체를 중심으로 man-machine interface system을 구성하고 있다. 따라서 사무자동화를 잘 추진하기 위해서는 (A)시스템 자체에 대한 연구나 개발을 해서는 조직체와 사람, 기기가 잘 interface 될 수가 없다. 그림으로 사람의 행동에 대한 분석, 사고지원이나 작업지원을 위한 제반사항, 사회환경과 사무실 환경등에 대한 연

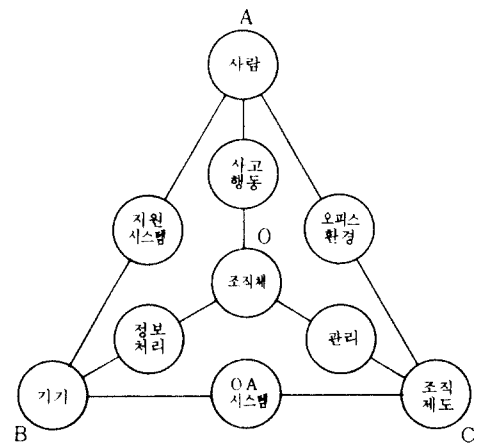


그림 2 오피스 문제의 구조

구가 선행되어야 한다. 그후에 정보시스템이나 사무실 업무 자체의 분석, OA시스템에 대한 연구가 있어야 한다. 그럼에도 불구하고 우리의 경우 행동분석이나 사무실 환경, 사무실의 업무분석에 관한 것이 대단히 미비한 상태에 있다. 이러한 미비점으로 인해 사무실에 쉽게 뉴미디어가 정착되지 못하고 있는 한 원인이 되고 있다.

일본의 경우 사무자동화를 추진하기 위하여 5개년 계획을 수립하는데 통상 3개년에 걸쳐서 사무실의 환경, 조직의 불합리성, 사무업무나 절차의 모순등을 개선하고 이를 정착시키는 작업에 소모한다. 이러한 선행작업이 이루어진 뒤 필요한 도구나 기기를 정의하고 이를 도입하여 자동화하기 위해 소요되는 기간을 2년 정도로 잡고있다. 따라서 실제적인 투자는 3년이 지난 후에 하게 되고 전반부에 달성된 효과가 전체 효과의 60%를 차지한다고 한다. 따라서 OA추진 전체에 대한 투자와 효과의 분석으로 볼때 과중한 투자가 아니라고 판단한다. 우리의 경우 이러한 관점이 부족함으로서 과감한 기기의 도입에 대한 투자를 망설이게 된다.

사무자동화를 통한 뉴미디어의 정착을 위해서는 반드시 사무개선의 선행작업이 필요하다. 국가적인 대사업으로 행정전산화를 추진하고 있는 현재 현행업무의 정의에 공급할뿐 효율성이나 적합성을 이루기 위한 행정개선의 방안이 없이 전산화 그자체에 국한하고 있는 감이 적지 않다. 이럴 경우 그시스템은 사상누각이 되어 사용해야 할 당사자들에 의해서 외면당하게 될 것이다. 이는 곧 행정의 효율화나 개선이 아닌 overhard가 될 위험성마저 있다.

먼저 기기간의 정보유통과 처리의 호환성을 부여하기 위한 노력이 필요하다. 이를 위해서는 통신 및 정보처리의 표준화가 선행되어야 한다. 미디어간의 원활한 정보교환을 위해서는 규정된 변환방식이 주어져 이를 통해 뉴미디어의 공동활용성을 높여야 한다. 특히 한글처리와 관련된 방식의 표준화는 대단히 시급히 이루어져야 한다.

둘째는 문자의 표준화와 최소화가 이루어져야 한다. 문서의 형태와 규격 문서에 사용되는 각

종 용어, 지역, 기관에 대한 표준화가 이루어져야 하고 이러한 방법이 관민 모두가 사용되도록 권장되어 져야 한다.

셋째는 조직과 행동패턴에 대한 개선작업이 이루어져야 한다. 업무의 중복성, 기본업무와 부가업무, 지원업무등을 구분지어 불필요한 부서의 통폐합등을 통한 개선작업이 이루어져야 하고 근무방식, 기기사용환경, 정보처리를 위한 방법등에 대한 조사가 이루어져 어떠한 종류의 뉴미디어가 우선적으로 개발 보급되어 져야 할 것인지? 누구에게 공급되어지는 것이 최선인지? 등의 우선 순위를 정하여 두어야 정착이 가능할 것이다. 따라서 이를 위한 기초환경 조성에 필요한 연구가 조사사업이 국가적인 측면에서 이루어져야 한다. 나아가서 업무처리 절차를 간소화 하는 방안을 찾아내고 이를 시행해야 하며 인장의 사용방법에 대한 재고도 이루어져야 한다.

넷째는 정보의 공동활용을 위한 제도적 장치를 설정해야 한다. 현재 우리나라의 경우 국가안보상의 특성때문에 정보의 공개가 상호이용의 개념이 대단히 회박한 상태에 있다. 따라서 정보의 종류별로 공개의 방법, 시기, 기간등에 대한 새로운 정의나 규정이 만들어 지지 아니하는 한 정보의 상품화를 가능케 하여 수집하고 공동 이용하는 환경은 조성될 수 없고 정보없는 뉴미디어는 존재할 수 없어 개발에 그치는 결과를 하게 할 뿐일 것이다.

다섯째는 뉴미디어를 사용하기 위한 기초적인 교육이 지속적으로 시행될수 있는 투자를 해야 한다. 기계는 언젠가는 고장이 나게 되어 있고 이러한 고장에 대해 두려움을 느끼거나 책임문제 때문에 기기 기피증을 느껴서는 안된다. 그러므로 우선 사용할 수 있는 방안이 강구되어야 한다.

#### 4 결 론

뉴미디어가 사무실의 도구로서 정착될 것은 틀림없는 사실이다. 단지 급변하는 시대에 얼마나 잘 적응하여 선진대열에 우리의 위치를 정립

시킬 것인지? 는 얼마나 빨리 정보화 사회속에 우리가 위치 하느냐 하는 것이다. 또 외상적으로 아무리 많은 뉴미디어가 보급된다고 하더라도 그것을 통한 실질적인 효과를 획득하지 못한다면 결국 실질적인 부의 축적이 어려운 가상적 부의 팽창효과만이 이루어져 정보화사회속의 빈곤을 자초하게 될 것이다.

현재 우리에게 필요한 것은 생산성의 증대와 함께 내실을 기하고 신산업에의 도전을 위한 자본축적이 요구되는 시기이다. 이를 위해서는 하루속히 뉴미디어를 사무의 도구로 적극 활용해야 한다. 적극 활용은 어느 특정 사무실이나 기업에 의해서 이루어 지는 것이 아니라 사회 전반적으로 수준이 상승되므로서 이루어 지는 것이다. 따라서 국가적인 측면에서 사무환경의 개선을 위한 노력을 선행하고 행동과학과 시스템공학 및 자연과학등에 대한 기초지식의 발전과 발달을 위한 투자를 증대해야 한다. 나아가서 기술개발의 풍토를 개선하여 기술도입의 선별을 과감히 해야 하며 외국의 기술을 우리에게 그대로 이식해 놓고도 그것이 자신의 과학적 기술 개발의 업적인양 내세우는 풍토를 바꾸지 않으면 결국 외국 의존도에서 벗어나지 못하는 결과만 초래하게 될 것이다. 뿐만아니라 각종 매스컴도 보다 실질을 숭상하는 보도 태도를 갖추어 실용화를 이룬 기기나 뉴미디어에 대해서만 그 용도를 알리므로서 사용자들로 하여금 홍수처럼 밀어닥치는 뉴미디어의 홍수에 빠져 혼란을 초래하게 유도하는 오류를 범해서는 안될 것이다.



李 哲 洙

저자 약력

- 1945년 3월 20일생
- 1968. 2. 22 : 육군사관학교 24기 졸업 (이학사)
- 1972. 2. 26 : 서울대 문리대 수학과 졸업 (이학사)
- 1977. 2. 24 : 한국과학원 전산학과 졸업 (이학석사)
- 1980. 8. 14 : 한국과학원 전산학과 졸업 (이학박사)
- 1972. 3 ~ 1975. 2 : 육군사관학교 수학과전임강사
- 1975. 3 ~ 1980. 9 : 한국과학원 위탁 교육
- 1980. 4 ~ 1980. 12 : 국방과학연구소 위촉 연구원 war game model design
- 1980. 8 ~ 1981. 6 : 동국대학교, 건국대학교 강사
- 1980. 8 ~ 1982. 2 : 육군본부 및 국방부전산위원, 국방 전산 5개년계획 작성
- 1982. 3 ~ 1982. 8 : 지하철공사 연구위원  
지하철과 MIS  
PMMRS (사업종합관리제도)
- 1982. 9 ~ 1986. 4 : Data통신(주) OA연구개발부장
- 1984. 10 ~ 현재 : " " 올림픽사업단 단장