

〈主 題〉

정보화 사회는 문화 중심시대

오 병 권

(이화여대 교수)

□차 례□

I. 새로운 시민 체제

II. 정보의 엔트로피

III. 경계와 정보화 사회

IV. 정보화 사회와 문화

I. 새로운 시민 체제

물질적 사회에서, 사람의 가장 큰 특징인 사고의 능력과 정보가 가치로 인정받는 사회가 정보화 사회이다.

우리나라에서는 특히 아이디어의 값이 상대적으로 약하며 가치기준도 매우 안정적이지 못하다. 시간의 개념도 중시되지 못하는 편이다. 많은 부분 힘과 물질의 가치가 중심적이다. 정보화 사회가 얼마나 발전했는가는 이러한 가치체계, 즉 질서체계가 척도가 된다.

새로운 Communication 방법의 등장으로 일반인이 Mass Media 방식으로서의 통신 가능성이 확대 되었다. 전에는 Mass Media는 특정 소수인에 의해 대중을 향한 의견을 제시하거나 유도해 나가는 방식이었다. 대중은 이들에 의해 조정되어 질 수 있었다.

이제는 얼굴을 맞대는 소수의 집단에 국한된 Communication이 아닌 가상의 공간에서 가상의 인물을 만나고 의견이나 정보의 교환이 가능하다.

정보를 가진 사람은 정보 사용이 제한된 사람에 비하여 훨씬 유리한 입장에 서게 된다. 이를 잘못 사용하면 특정 집단이 정보를 통제하고, 의도대로 그 흐름을 조절할 수 있게 된다. 이는 심각한 사회문제를 일으킬 수 있다. 이는 부분적인 우려이나 해결 되어야 할 중요한 문제임에 틀림이 없다. 희망적으로 보자면 이러한 일은 일어나기 매우 힘들다. 기본적으로 Communication 채널이 다양화 되고 새로운 가상의

인물이 무수히 생겨나면 통제가 그만큼 어려워질 수 있다. 실제로 온 세계의 컴퓨터 통신이 연계되는 형태로 가고 있으며 가상의 인물들과 가상의 기업, 단체들은 계속 증가하고 있다.

모든것이 사람의 손에 의해 생성, 조정되지만 이러한 환경을 보다 적절히 사용할 수 있는 경우와 그렇지 못한 사람의 구분이 생겨나게 되는 것이다.

그러나 정보는 사용 가능한 사람을 위해서 만이 아니라 사회 전체가 보다 민주적으로 사용할 수 있게 발전시켜야 과학이 사회적 발전에 참모로 기여하게 된다.

II. 정보의 엔트로피

정보화 사회는 앞에서 말한대로 개인의 통신, 정보 사용의 확대로 여러부면 가능성이 확대되고 있다. 이러한 것은 상대적으로 보아서는 해당되지 않을 수 있으나 절대적 가능성의 부분만을 보면 확실히 선택의 여지가 확대되고 있다. 이는 개인의 발전, 또는 개인이 원하는 부분으로의 방향 선택이 보다 자유로워 질 수 있음을 말한다. 그러나 한편으로 분야의 확대는 새로운 전문직의 탄생을 의미한다. 이는 전문 분야들의 협조가 전제되지 않는다면 또는 이러한 전문 분야들이 자율적으로 정리되지 못하고 이익 집단이나 권력 집단에 의해 가치가 왜곡된다면 매우 큰 사회적 손실을 보게 될 것이다. 다른 측면에서 보면 개인 또는 개별 집단들이 가치 창조와 협조를 모색하기 보다

는 영역확장에 관심을 갖는다면 정보화 사회의 질서 체계가 안정되는데 역행하는 요인이 될 것이다. 직접적인 예로 산업분야에서도 multi media, 통신, 가상현실 등의 분야들은 서로 연관이 많은 부분들이다. 이러한 분야들이 질적 향상과 가치창조 보다는 서로 다른 분야에의 영토 확장에 관심이 크다면 어떤 결과가 올 것인가. 물론 현실적 문제이며 가상의 또는 부분적 예이지만 충분히 문제로 상정해 볼 수 있는 일이다.

이익과 직결되는 정보의 공개에는 제약이 따를 수 있다. 그러나 지나가 버린 정보는 대체로 사장되거나 파괴되는 경우가 많다. 이러한 정보들이 자료화되고 공개될 때 자율적 경쟁과 불필요한 시간적 경제적 손실을 줄여갈 수 있다. 예를들어 어떤 기업에서 올해 유행할 색채에 관한 자료를 조사하였다고 하자. 이 자료는 몇년이 지나면 직접적 가치는 소멸되고 간접적 자료로 남는다. 그러나 이 자료는 다른 용도로 보면 예를들어 어떤 기업에서 올해 유행할 색채에 관한 자료를 조사하였다고 하자. 이 자료는 몇년이 지나면 직접적 가치는 소멸되고 간접적 자료로 남는다. 그러나 이 자료는 다른 용도로 보면 예를들어 학교에서 지역별, 국가별 기호 색채 성향 연구 또는 색채조사의 방법적 연구 대상으로는 활용가치가 남아 있을 수 있다. 이와 유사한 예들의 자료들은 대체로 숨어 있거나 판매되지도 않고 시간을 보내어 자료 가치는 점점 축소되거나 사장되어 버리는 경우가 많은 것이다. 이러한 자료들이 빛을 보게 하는 것은 쉽지 않을지 모른다. 만일 정부와 같이 공익적 큰 단체에서 만이라도 이러한 자료들을 효율화 한다면 이것 만으로도 막대한 정보의 축적이 될 수 있는 것이다. 이는 개인에서의 정보도 마찬가지이며 한 개인은 자지만 개인의 몇%만이라도 이러한 정보 가치를 효율화 한다면 각 개인과 사회에 돌아오는 이익은 몇배가 되는 것이다. 결국 이러한 정보화 사회는 정보의 공유 정신이 중요한 문제가 되는 것이다.

세상은 보편화 민주화로 향하며 이는 엔트로피의 현상이 작용되는 것이다. 정보 이용의 능력은 당분간은 물리적, 경제적, 시간적 가치가 편중되는 경향을 가질 것이나 장래에는 보편화, 일반화로 갈 것이다. 프랑스 고속정보 Net의 제라르 테리위원장은 "정보혁명 시대의 핵심인 멀티미디어는 하나의 도구로 중립적이기 때문에 인본주의로 향할 수도 있고 개인의 삶을 억압하는 도구가 될 수도 있으나 궁극적으로는 인간의 평등에 기여할 것"이라 했다. 그러나 이러한 것

은 헌참이나 지난후의 일이므로 가까운 장래의 일이 보다 중요하다. 정보와 가상세계를 가진 사람들은 얼마나 생산적인 활동으로 연계될 것인가?

사람의 행동은 대체로 자신이 필요로 하는 일을 하게 된다. 따라서 이러한 가상세계의 보편화는 많은 사람 또는 많은 가상세계의 활용이 흥미와 오락을 추구하는 방향으로도 흐르게 될 것이다. 과거에는 이러한 흥미와 오락은 경제적 부담이 되는 일이었다. 오늘날 영화를 한편 보려하면 영화 자체보다 가고 오는 시간이 훨씬 많이 소요된다. 따라서 즐거움의 시간보나 괴로움의 시간이 훨씬 길어질 수도 있다. 우리가 여행을 가려 한다면 교통편, 호텔, 식당 등의 정보도 알아야 하며 예약도 해야한다. 소위 선진국이란 곳에서는 일반적으로 누구나 전세계의 여행정보, 예약 등을 혼자서 해결하고 원하는 여행을 할 수 있다. 이는 컴퓨터가 없던 시대에도 마찬가지였다. 그러나 우리의 현상은 컴퓨터가 집에 있어도 실제로 이러한 일이 어렵다. 그러나 앞으로는 이러한 일이 촉진될 것이다. 그렇지 못하면 컴퓨터는 놀이기구에 지나지 않으며 소수인의 전용물이 되는 것이다. 이것은 정보화가 정보기기보다는 이러한 사회적 질서 체계의 구축이 보다 중요함을 말한다. 우리나라의 PC보급대수가 세계 몇번째라고 정보화가 빠리되는 것은 아니다. 정보화 시대의 질서 체계가 정보화 사회를 만드는 것이다.

III. 경제와 정보화 사회

사실 새로운 기술의 출현이란 새로운 불건을 만들어 경제를 창출한다.

정보기술의 창출은 하드웨어는 물론 이의 운용에 필요한 소프트웨어의 보다 큰 시장을 창출해 왔다. 21세기에는 이러한 정보 산업이 자동차 산업 이상의 경쟁력을 가지는 산업임이 확실해 보인다. 경제는 이러한 생산과 소비를 말하는 것만은 아니다. 이러한 정보화가 지구의 한정된 자원을 활용함에도 경제적 효율성을 만들어 준다. 이러한 절약은 경제적 이익뿐 아니라 자원 보호의 역할도 하는 것이다.

새로운 생산은 소비를 촉진한다는 면에서 자원의 소비가 되지만 정보 기기가 출현하지 않더라도 과거 인류 역사를 보면 인간은 계속 새로운 물리적 생산과 소비를 소장하여 왔다. 현대와 같은 자본론적 질서 내에서는 이것을 필요 악이라 할 사람도 있을 것이다. 정보 기기에 의한 소비는 상대적으로 물리적 소비를 줄이는 일에 기여한다. 위에서 말한대로 정보화

사회의 질서 구축은 물리적 낭비를 줄이고 소비를 줄이는 일에 기여한다. 위에서 말한대로 정보화 사회의 질서 구축은 물리적 낭비를 줄이고 시간 활용도의 증가와 생각의 가치체계를 구축한다. 사실 이러한 두가지를 효율화 하지 못하는 사회나 개인은 존속하기 어려운 것이다. 똑같은 잘못과 불필요한 소비가 반복되는 만큼 엔트로피가 증가한다. 과거의 사회에는 영웅이 필요하였다. 때로는 사회적 필요로 영웅이 만드러지기도 하였다. 앞으로는 이러한 필요가 없어지는 것은 아니나 보다 우선되어야 할 것은 정보화사회를 위한 질서 체계의 구축이다. 이는 정보화 사회는 어느 개인의 힘으로 이루어지기보다는 국민 개개인이 이의 필요성을 인식하도록 하여야 개인의 행동을 유발시킬 수 있게 되는 것이다. 이러한 일은 물론 여러 자극체가 필요하고 이러한 일을 정부와 기업, 학교가 담당하여야 한다. 작은 예이지만 학교에서 리포트 하나라도 손으로 쓰는 것과 컴퓨터를 사용하여 쓰게함은 그 내용은 같다 하더라도 다시 사용할 경우 본인에게 어떤 이점이 있는지를 경험하여야 하는 것이다. 앞에서 예로든 여행 계획의 이점도 마찬가지이며 기업에서도 담당자만 바뀌면 그일이 중단되거나 먼저 하던 사람의 도움이 꼭 필요하다면 이러한 기업이나, 효율에 관계없이 학점만큼 시간의 가치가 존중되지 못하는 대학은 문제가 있는 것이다. 이러한 가치 체계는 빠른 계산력이나 손으로 할 수 없는 일을 해내는 기능보다 정보화 사회의 가장 중요한 근본적 요인이 된다.

IV. 정보화 사회와 문화

사회의 발전은 정치 중심 사회에서 경제 중심사회로 그 다음은 문화 중심 사회로 이행된다. 다른 선진국의 예를보면 이러한 사실은 보다 이해하기 쉬운 것이다. 미래학자인 존 나이스트는 21세기에는 정보, 멀티미디어 산업이 그 핵심이며 예술이 가장 큰 레저활동으로 스포츠의 많은 부분 대신할 것이라 하였다. 예술은 고급의 레저산업이다. 그렇다고 스포츠가 줄어들다는 것은 아니다. 스포츠도 정신 노동이 증대하면 더욱 그 필요성이 증대할 수도 있다.

이제까지 예술의 가장 큰 약점은 보편화에 있었다. 스포츠는 개인적으로도 소득의 증대 이후 급격한 보편화가 이루어졌지만 국가적으로도 국민들의 심리적 일체화나 기타의 정책적 필요성으로 권장, 육성되어 왔다. 그러나 예술은 특히 대중 예술이 아닌 예술들

은 사고에 중심이 보다 크크로 열기가 생태적으로 약하며 개인적, 내적인 요소가 중심이 된다. 이로 인해 몇몇 선진국을 제외하면 보다 대중을 상대로한 정책은 활용 가치가 적었다고도 할 수 있다.

미술관의 예를 들어보자. 프랑스의 루브, 영국의 국립 박물관, 미국의 메트로폴리탄 등의 우수 미술관들은 많은 부분 인터넷의 멀티미디어 정보들로 언제나 작품 감상이 가능해 졌다. 화상의 질은 원화에 비해 아직 열악하지만 해설이나 관련 지식을 습득하고 비교하거나 감상의 편의성등은 보다 유리한 점이다.

따져보면 예술은 과거 신을 위해 존재하고, 그후에는 군주를 위해 존재하고, 그후 인권의 산업화, 평등화와 매스미디어의 발달로 대중화 하였다.

이제, 이러한 보다 개별적이며 대량적이고 시간의 한계를 뛰어 넘는 정보미디어의 확대는 예술의 확대에 매우 큰 영향을 미칠 것이다. 또 멀티미디어 자체도 표현의 도구와 방법으로도 확대될 것이다.

다른 측면으로 보아도 사회적 안정이란 전체주의에서 개인 존중으로 흐름으로 나타나고 있으며 리더 중심에서 구성원 중심으로의 흐름을 말한다.

다른 나라의 예로본다면 개인의 실질소득이 만불이 넘어 기본적 삶의 조건에 충족되면 안정화로 향하고 사회는 보수적 성격이 강화된다. 이는 이루어진 삶을 지속하고 싶어 하는 일종의 관성의 법칙이다. 반대로 불만이 누적되면 개혁과 나아가 희생을 치루더라도 급격한 변화의 형태인 혁명을 바라게 되는 것이다.

이와같이 사회의 흐름이 안정과 정보화와 민주화로 흐르게 되면 사회는 문화 중시의 성향이 나타난다. 대체로 이러한 성향은 2만불의 소득이 이루어지면 사회적 흐름으로 나타난다. 오늘날의 개인 실질소득이 만불 정도라면 2만불의 소득은 그리 멀지 않은 시기에 이루어 질 것이다. 그 이전에도 소득이 높은 계층을 중심으로 이러한 현상은 시작되고 있다. 특히 젊은세대에서는 문화와 개성이 보다 중시되고 있음을 우리 주위에서도 쉽게 찾아 볼 수 있다.

문화란, 용어가 주는 느낌처럼 좋은 측면만을 가지고 있지는 않다. 앞에서의 예와같이 흥미중심의 비생산적 현상도 보일 것이다. 그러나 이러한 다양한 흥미와 관심, 새로움에의 도전이 없는 사회의 발전은 상상할 수 없는 것이다. 모든 것에는 대가의 지불을 요구하는 것이 자연의 법칙이며 경제의 법칙이다. 문제는 이를 사회적으로 어떻게 극복하는가의 방법이 문제이다. 이것 또는 사회의 가치 개념과 질서체계의 문제이다.

어떤 외국인에게 한국의 디자인 수준이 어떤가를 질문받은 일이 있었다. 그때 본인은 우리나라의 경제 발전속도와 같이 발전해 왔으며 현재의 수준은 우리의 경제력의 수준과 일치한다고 대답하였다. 디자인은 경제력이 없으면 발전할 수 없는 것이다. 이것은 생산과 소비자의 양쪽 측면에 모두 해당되는 것이며 소비 없는 생산이란 있을 수 없는 것이다. 과거에 비하여 새로운 디자인의 자동차는 보다 짧은 주기로 바뀌거나 보다 다양화된 성능의 생산품들이 소비 시장의 확대 즉 경제력의 확대에 이루어지는 것이다. 백남준과 같은 세계적 예술가가 한사람 생겨났다고 하루 아침에 우리의 예술 수준이 세계적이 되었다 할 수 없음과 같이 정보화 사회는 기기의 척도가 말해주는 것이 아니다. 우리가 디지털 통신을 세계적 수준으로 발전시켰다고 정보화 사회가 앞섰다고 할 수만은 없는 것이다. 이처럼 과학적 앞서감도 사회의 필요와 효율이 증대되지 못하면 효과는 반감되는 것이며, 경제적 이득만큼만 기여하게 되는 것이다. 진정한 정보화 사회는 정보의 공유를 전제로 발전되어야 한다. 구호로는 유교적 효자를 강조하면서, 법의 체계는 장남이 집을 사면 일가구 2주택으로 인정되어 경제적 소득의 기회를 잃거나, 모시고 있는 부모님의 자동차를 사드리면 일가구 2차량의 세금을 내야하는 식의 제도가 정보의 민주화를 제약한다면 정보화 사회는 빛이 약해질 수 있다.

그러나 법이 뒤따라 온다고 세상이 멈추지 않음은 다행한 일이다. 전체적으로 개인 삶의 가치는 정보화 사회로보다 강화될 것이며, 개인과 자연적 사회의 질서로의 문화와 예술은 보다 넓게 확산되며 공유하게 될 것이다.

정보화 사회는 아이디어와 생각, 정보에 가치를 부여받게되고 시간이 가치가 되며 더 많은 개인 존중과 보다 평등함과 자유가 확대될 것이므로 문화, 예술의 가치는 확대되며 산업혁명이 예술과 문화를 대중 속으로 확대시킨 것보다 훨씬 큰 변화를 예고하고 있다.

오 병 권

• 이화여자 대학교 교수