

호남문화의 정보화 및 열린교육을 위한 가상정보문화학부에 관한 연구

김 회 수* · 박 선 주** · 노 봉 남***

전남대학교 교육학과* · 광주교육대학교 전산교육과** · 전남대학교 전산학과***

요 약

호남문화의 정체성과 문화발전을 확보하고 이를 세계화하며 동시에 경제적 가치를 창출하기 위해서는 호남문화를 정보화해야 한다. 본 연구에서는 호남문화 정보화의 사회·문화적 가치와 경제적 가치를 살펴 보고 호남문화의 정보화 과정을 3단계로 분류하여 설정하였으며, 호남문화의 정보화를 담당할 인력 양성과 호남문화 교육 및 정보문화 교육을 실시하기 위한 방안을 제시하였다. 또한, 호남문화 정보화를 위한 가상 정보문화학부 설립에 관한 구성체제 및 교육과정을 제안하였다.

A Study of the Cyber Information Culture Academic Division for the informationalization of Honam Culture and Open Education

Hoi soo Kim* · Sun joo Park** · Bong nam Noh***

Department of Education, Chonnam National University*

Department of Computer Science Education, Kwangju National University of Education**

Department of Computer Science, Chonnam National University***

Abstract

In order to acquire the identity and development of Honam Culture and globalize them and also to produce the economical value from them, the Honam Culture must be informationalized. This study investigates the social, cultural, and economical values of the informationalization of Honam Culture, and classifies the process of informationalization of Honam Culture into three steps. Furthermore this study suggests the policies to cultivate men of ability to take charge of the informationalization of Honam Culture and to educate the Honam Culture and Information Culture, and proposes the structural system and curriculum of Cyber Information Culture Academic Division for informationalizing the Honam Culture.

I. 연구 목적 및 필요성¹⁾

1) 이 논문은 1997년도 한국학술진흥재단의 공모 과제 연구비에 의하여 연구되었음.

산업사회에서 한 국가의 부는 경제력이라는 기준에서 평가되었다. 고전경제학 이론에서는 토지, 자본,

노동이라는 세 가지 요소로 생산을 설명하였다. 그러나 정보공학기술과 정보를 팔고 사는 경제 행위가 등장하면서 더 이상 고전 경제학으로는 정보사회의 생산을 설명할 수 없게 되었다. 미국의 경우에도 정보, 통신 및 오락이 경제에서 차지하는 비율이 가장 크다(Varian, 1998). 어느 국가가 가치 있는 정보를 많이 생산·소유하고 있는가, 정보 생산 인력을 얼마나 보유하고 있으며 정보 인프라를 얼마나 효과적으로 구축하고 있는가, 국민이 얼마나 정보활용 능력을 가지고 있는가, 정보를 실제 생산에 어떻게 활용하고 있는가 등이 정보사회에서 국가의 부를 가능하는 척도가 되어 가고 있다. 따라서 각국에서는 정보사회에 대비하고 정보사회에서 선두주자의 역할을 수행하기 위해 정보화 추진 계획을 수립하여 추진하고 있다. 미국의 NII(National Information Infrastructure) 계획, 싱가포르의 IT2000 계획, 캐나다의 BIS(Building the Information Society: Moving Canada into 21st Century) 등을 예로 들 수 있다. 각국의 정보화 추진 계획에서 공통적으로 추구하는 바는 정보화 인프라를 구축하고, 국민에 대한 정보활용 교육을 실시하며, 정보자원을 디지털화하고, 누구나 어디에서나 정보를 습득하고 활용할 수 있도록 하여 국가 경쟁력을 향상시키겠다는 것이다. 특히 캐나다는 자국의 문화정보를 정보화 함으로써 문화의 정체성을 확보하고 정보의 경제적 가치를 제고하겠다는 계획을 추진하고 있다(The Information Highway Advisory Council, 1997).

캐나다에서 추진하고 있는 문화의 정보화는 그 자체가 자국민의 문화적 정체성을 확보하여 문화적 제국주의의 침탈을 방어함과 동시에 자국의 문화 발전을 도모하고 자국의 문화를 세계화할 수 있다는 점과, 문화정보도 정보사회에서는 경제적 상품화할 수 있다는 예측이 전제되어 있다. 이는 한국문화와, 좀더 지역적으로 좁혀볼 때, 호남문화의 경우도 마찬가지일 것이다. 한국문화와 호남문화의 정체성과 문화 발전을 확보하면서 이를 세계화할 수 있는 방안이 모색되어야 하고, 이의 경제적 가치를 창출·제고하는 계획과 실천이 이루어져야 할 것이다. 본 연구는 첫째, 호남문화의 정보화가 넓은 의미의 문화정보화라는 관점에 비추어 어떠한 의미를 가지는가, 둘째로

호남문화의 정보화를 추진하기 위해서 국가의 정보화 정책 및 문화정보화 정책과의 관계에서 어떠한 단계적 전략이 추구되어야 하는가, 셋째로 호남문화 정보화를 위해서 구성원에 대한 교육으로서의 학교 교육과 지역주민에 대한 문화교육과 정보문화 교육을 무엇을 어떻게 실시해야 하는가, 넷째로 호남문화 정보화 과정에서 필수적으로 요구되는 문화정보화 전문인력 양성체제를 어떻게 구축하고 운영해야 하는가를 연구하고자 한다.

II. 호남문화의 정보화와 교육

1. 호남문화 정보화의 사회·문화적 가치

호남문화를 정보화 하는 것이 어떠한 사회·문화적 가치가 있는가는 정보사회에서 호남문화의 정체성을 어떻게 확보할 것이며, 세계문화의 형성에 어떻게 기여할 것인가를 밝히는 과정에서 해당될 수 있다. 문화란 문학, 미술, 음악, 예술활동 등 예술적 활동이나 철학, 과학, 역사와 같은 인간의 정신적 활동으로 보는 관점과, 특정 집단이 환경에 적응하는 과정에서 형성·공유하는 생활방식과 그 의미 세계로 보는 관점이 있다(조용환, 1999). 전자는 문화를 여러 가지 요소로 나누어 보는 것으로 한 집단의 삶을 이해하는 데 총체적인 관점을 제공하지 못한다. 반면에 후자는 주로 인류학적 관점에서 주장되는 것으로 문화가 한 공동체 삶의 총체이기 때문에 문화를 이해하면 그 공동체의 삶을 이해할 수 있게 된다. 후자의 문화에 대한 관점에서 보면 문화란 개인의 구체적인 경험과 공동체의 담론과 협상을 통해서 해석되고 변화되는 삶의 과정이다.

요소적인 관점에서 문화를 보는 관점에서 호남문화는 호남의 역사, 종교, 사상, 문학, 음악, 미술, 건축, 전통공예, 민속 등으로 구성되는 것이라고 할 수 있다. 그러나 문화를 한 공동체의 삶의 총체로 보는 관점에서 호남문화는 곧 호남이라는 공동체의 삶의 총체라고 해야 할 것이다. 그러나 하나의 공동체 삶으로 호남문화를 규정하는 것이 과거와 단절된 상태로 현재 변화하는 호남문화만을 의미하는 것은 아니다. 호남문화가 정체성(identity)을 가진 특정 문화로

본다면 이것은 과거와의 단절된 문화를 의미하는 것이 아니라 연속성, 불변성 및 주체성을 가진 문화를 의미하는 것이기 때문이다. 이러한 의미에서 박영선(1999)은 특정 문화의 정체성이란 구성원의 대부분이 공유하고 있는 생활방식의 총체로서, 그 문화권의 구성원 대부분이 함께 느끼는 바, 그 문화가 지니는 존재 증명인 동시에 단일성이나 연속성, 불변성, 주체성 등을 의미한다고 지적한다. 따라서 현대의 호남문화도 과거의 호남문화의 연속선상에서 파악하는 것이 바람직하다고 할 것이다. 실제로 전라남도도지편찬위원회(1995)는 고대에서 현대에 이르는 연속선상에서 종교, 사상, 민속, 예술 등을 포함한 호남인의 삶의 총체로 호남문화를 파악하고 있다.

최근 통신 및 교통의 발달로 호남문화는 한국문화속에서 그 정체성을 확보하는 것이 점점 어렵게 되어 가고 있을 뿐만 아니라 세계문화와도 문화접변을 통하여 그 정체성을 확보하는 것이 어려워지고 있다. 특히 정보사회로 접어들면서 문화의 세계화(Wheeler, 1998) 내지는 문화 제국주의(Rothkopf, 1997)가 형성되기 때문에 특정 지역 문화의 정체성 확보는 중요한 과제로 떠오르고 있다. 그러나 지역 문화의 정체성 확보의 문제는 더 이상 단절에 의해서 해결될 수 없다. 이미 인터넷을 비롯한 각종 통신망과 영상매체가 모든 세계 구성원의 삶의 일부분이 되고 있기 때문에 외국 문화와의 접촉의 기회는 과거 어느 때보다도 가속화되고 많아졌다. Irvine(1998)은 정보사회에서 문화의 세계화 방식을 네 가지로 요약한다. 첫째, 인터넷 등 각종 네트워크를 통해서 세계 각국의 사람들이 지역적, 인종적, 종교적, 국가적 문화를 교환함으로써 문화의 세계화는 촉진된다. 이 방식은 누구나 통신망에 접근할 수 있고 따라서 문화의 세계화에 똑 같이 기여할 수 있기 때문에 하나의 문화에 의한 통일이 아닌 다문화(multiculture)가 형성된다는 낙관적 다문화주의(multiculturalism) 관점이라고 할 수 있다. 둘째, 정보대국들이 세계시장에서 인프라와 정보 제품을 소유·독점함으로써 자신의 문화를 세계에 전파하여 문화의 세계화를 이루는 것이다. 이는 경제와 군사력에 의한 헤게모니 장악이 아닌 문화에 의한 헤게모니 장악이자, 문화제국주의 건설이며, 현실에서는 이러한 현상이 미국화 내

지는 미국문화 제국주의로 나타나고 있다는 것이다. 셋째는 비서구 국가, 특히 저발전 국가 또는 개발도상국 국민들이 발전된 서구 국가의 언어, 가치관 등을 선호하면서 자신의 문화를 서구 문화와 동질화하거나 그 문화를 국제화함으로써 문화의 세계화가 이루어진다. 이 과정에서 비서구 국민들은 지역 문화와 소수문화는 결과적으로 소멸되거나 서구문화에 섞일 수밖에 없다는 인식을 갖게 된다. 넷째, 정보에 대한 정치경제학적 권력을 가지고 있는 국가 또는 지방정부의 정책에 의해 문화의 세계화가 촉진된다. 정보화 정책을 추진하고 있는 국가나 지방정부는 정보화와 관련하여 두 가지 목표를 추구하게 되는데, 그 하나는 '세계 어느 곳에 있는 정보에도 접근할 수 있게 한다'는 것과, 다른 하나는 '누구나 어디에서라도 정보에 접근할 수 있게 한다'는 것이다. 이러한 정보화 정책 자체가 문화의 세계화를 결과적으로 촉진하게 된다.

이러한 문화의 세계화가 바람직한 것인가 그렇지 않은가는 한 국가의 문화 또는 지역문화의 정체성과 관련하여 논의할 문제이다. 문화의 정체성은 더 이상 고정된 것이 아니다. 문화의 정체성은 세계문화와 각국의 문화 또는 타 지역 문화와 상호작용을 통해서 꾸준히 발전하는 과정에 있는 것이다. 특히 정보사회에서 한 국가 또는 지역의 문화가 더 이상 고립된 실제로 남아 있을 수 없기 때문에 문화간 상호작용은 현대사회에 필수적인 요소가 되고 있다. 후기현대사회 또는 정보사회의 문화는 혈연이나 지연, 언어나 국적을 기준으로 구분되는 것이 아니라 관심과 취향에 따라 개인이 세계문화시장에서 문화를 선택하는 방향으로 변해가고 있다. 따라서 문화적 국수주의에 매달리는 것은 바람직하지 않다. 이러한 맥락과 케를 같이 하여 한명희(1999)는 비록 아직은 세계문화의 형성과정이지만 국제단체들이 공동적으로 합의하고 추구하고 있는 문화가치, 즉 인권, 인간평등, 사회복지, 환경보호 등과 같은 보편적 가치와 그 가치 실현을 위한 실천행위를 세계문화가 포함하고 있기 때문에 문화의 세계화가 바람직하다고 보고 세계문화에 대한 교육이 필요하다고 본다. 그러나 여기서 지적할 것은 세계문화의 형성은 한 국가 문화 또는 한 민족의 문화에 의한 문화의 제국주의화나 문화지배가 아

닌 세계 각국의 구성원이 담론을 통해 합의하는 세계문화를 어떻게 형성해 갈 것인가, 그리고 그 과정에 어떻게 참여할 것인가가 중요하다는 것이다. 문화적·제국주의 문제가 얼마나 심각해지고 있는가는 몇 가지 자료를 보면 알 수 있다. 1995년 1월까지 인터넷상에서 정보를 제공하는 호스트의 65%(485만)가 미국의 것이었고, 22%가 유럽, 7%가 아시아와 호주 지역의 것이었다(OECD, 1996). 이것은 인터넷상의 정보들이 미국 위주, 영어사용권 위주, 서구문화에 초점을 맞추고 있다는 것을 지적한다 (Hedley, 1998). 그렇기 때문에 정보사회에서 세계문화 형성 과정에 소수문화나 하위문화 또는 지역문화는 제 목소리를 내지 못하고 소외되거나 지배되는 경우가 쉽게 발생할 것이라고 추측할 수 있다. 이러한 문화적 헤게모니 현상이 실제로 일어나고 있는지도 모른다. 따라서 한 지역문화가 문화적 정체성을 확보하기 위해서는 정보화를 통해 세계문화 형성의 담론에 참여해야 하며 이 과정에서 다문화주의 관점의 지역문화 정체성이 확보될 것이다.

앞에서 언급한 바와 같이 문화는 한 사회의 공유되는 전통과 표현양식을 포함하는 삶의 총체이다. 그리고 문화를 구성하는 요소는 그 사회의 구성원간, 여러 집단간 끊임없는 협상을 통해서 형성·발전한다(Anderson, et al., 1995). 호남문화가 정체성을 확보하고 발전하는 데는 이러한 구성원간의 의사소통과 협상이 중요한데 이는 정보화를 통해서 가능하다. 따라서 호남문화의 정보화는 계속 변화하는 문화의 정체성 확보와 발전에 중요한 기능을 할 것이며 구성원의 문화 사회화에 기여할 것이다.

호남문화가 정보사회에서 정체성을 확보하면서 세계문화 형성에 기여할 수 있는 것은 바로 이러한 세계문화 형성의 담론에 참여하는 것이다. 이제 남은 문제는 정보사회에서 어떻게 세계문화의 담론에 참여할 수 있는가 이다. 이는 호남문화를 정보화 함으로써 가능하다. 정보사회에서 담론의 참여는 정보통신망이라는 수단을 통해서 이루어진다. 정보사회의 주요한 기간이 되고 있는 인터넷과 초고속통신망이 바로 그러한 담론 참여의 통로 역할을 할 것이다. 앞에서 언급했듯이 호남지역 구성원의 삶의 방식인 호남문화가 정보사회의 모든 구성원에게 접근 가능해

야 하고 다른 문화권에 있는 개인들이 검토하고 고려할 수 있어야 한다. 이것이 곧 호남문화를 정보화하는 것이자 세계문화 형성과정에서 호남문화가 주체적인 역할을 하는 것이다. 문화가 한 사회의 생존양식을 반영하는 것이기 때문에 문화적 정체성의 상실은 곧 자신의 생존양식을 포기한다는 의미이다. 정보사회에서 문화적 정체성을 유지하면서, 우리 문화를 세계 문화의 한 양식으로 만드는 것이 중요하다(양건열 외, 1998)는 점에서 문화의 정보화, 구체적으로 호남문화의 정보화는 의미를 가진다.

그러나 호남문화를 정보화 하는 것은 그리 간단한 문제가 아니다. 호남문화를 정보화하기 위해서는 인프라를 어떻게 구축할 것인가, 무엇을 어떻게 개발할 것인가, 누가 개발할 것인가, 어떻게 보급·활용하도록 할 것인가, 이에 필요한 행·재정적 지원은 어떻게 할 것인가 등을 포함한 계획 수립과 실천이 뒷받침되어야 한다. 또한 무엇보다도 다른 문화에 대한 이해를 촉진하면서 각 구성원이 자신의 위치에서 총체적으로 문화를 이해하고 문화에 관한 지식과 정보의 주체가 될 수 있는 교육이 필요하다(김찬호, 1995). 호남문화의 정보화는 구성원들이 문화의 창출에 주체적으로 참여할 수 있는 길을 열어줄 수 있음은 물론이고, 구성원의 문화사회화에 이바지 할 것이며 문화의 세계화에 주체적인 역할을 수행할 수 있게 한다는 점에서 가치를 가진다고 할 수 있다.

2. 호남문화의 경제적 가치

문화는 그 자체가 삶의 양식으로서 내재적 가치를 가지며 동시에 외재적 가치인 경제적 가치를 갖는다(양건열 외, 1998). 호남문화를 정보화 함으로써 얻어지는 경제적 가치를 파악하기 위해서는 정보사회에서 문화가 정보상품으로서 어떠한 가치를 가질 것인가를 분석해야 한다. 이는 문화를 포함하여 정보가 경제에서 어떠한 가치를 갖는가를 분석하는 데서 시작되어야 한다.

세계경제의 흐름은 산업사회의 물리적 상품 경제에서 정보경제로 옮겨가고 있는 중이다. 산업사회 경제에서 가치는 '내가 무엇을 소유하고 있는가'에 의해 측정되었다면, 정보경제에서는 '내가 무엇을 알고

있는가'와 '내가 알고 있는 것으로 무엇을 하고 있는가'에 의해 측정된다(Carlin, 1997). A. Toffler는 권력의 이동(1990)이라는 저서에서 정보시대는 새로운 부의 창출체제가 도래할 것이라고 주장한다. 그의 주장을 살펴보면 다음과 같다.

- (1) 새로운 부의 창출체제는 자료, 정보 및 지식의 교환에 더욱 의존한다. 지식의 교환 없이 새로운 부는 창출되지 못한다.
- (2) 대량생산이 아닌 탄력적 주문생산체제로 전환한다.
- (3) 종전의 생산요소, 즉 토지, 노동, 원료 및 자본은 기호화된 지식으로 대체됨에 따라 그 중요성이 감소된다.
- (4) 금속화폐나 지폐 대신 전자적 정보가 참다운 교환수단이 된다. 자본의 유동성이 극히 높아져 하룻밤 사이에 거액의 자본풀(pool)을 만들었다가 분산시킬 수 있다.
- (5) 재화 및 서비스는 모듈화 하여 표준의 증식과 끊임없는 수정이 요구되는 시스템을 구성한다. 이로 인해 표준의 기초가 되는 정보를 장악하기 위한 싸움이 일어난다.
- (6) 기존의 판료체제는 팀 또는 기업협력체와 컨소시엄에 의해 대체된다. 즉 수평적 정보체제로 전환된다.
- (7) 조직단위의 수가 늘어나고 다양화된다.
- (8) 근로자는 정보라는 새로운 생산수단을 소유하게 된다. 따라서 근로자의 상호교환성은 더욱 줄어든다.
- (9) 생산의 주역은 근로자, 자본가, 관리자가 아닌 창의적 지식을 행동과 결합시키는 혁신자이다.
- (10) 구매자와 공급자가 자료, 정보 및 지식을 공유한다. 생산자와 소비자가 생산소비자로 융합된다. 고객이 생산공정을 작동시킬 수 있는 날이 올 것이다.
- (11) 새로운 부의 창출체제는 지역적이기도 하고 세계적이기도 하다. 정보공학기술은 전국적으로만 가능했던 생산을 지역적으로 세계적으로도 가능하게 한다.
- (12) 부의 창출은 생산을 위한 투입물로 폐기물을 재생하는 과정을 거치게 될 것이다.

이상의 Toffler의 주장에서 알 수 있듯이 정보사회에서는 정보상품이 주요 가치가 될 것이다. 정보상품은 책, 영화, 녹음자료, 전화 대화 등과 같이 디지털화가 가능한 모든 것이 정보상품일 수 있다. Varian(1998)은 경제적 상품으로서 정보는 세 가지 특징을 가진다고 지적한다. 첫째, 정보는 먼저 경험해야 한다. 이는 물질 상품을 구매할 때는 그것이 무엇인가를 알고 나서 구매하고 경험하지만, 정보는 그

것이 무엇인지를 알기 전에 구매하고 경험해야 한다는 점을 지적하는 것이다. 어떤 사람이 해당 정보가 무엇인가를 알고 나서 구매할 수는 있지만 그것은 이미 정보 활용 가치의 극대화 면에서 늦는다. 둘째로 정보는 고가의 고정적인 생산비용이 들지만 그것을 재생산하는 데는 극히 적은 비용이 들게 된다. 예를 들어 교과교육용 멀티미디어 프로그램을 만드는 데는 초기 비용 투자가 대단히 많아야 한다. 그러나 일단 프로그램이 완성되면 CD-ROM에 복사하는 데는 한 장당 1-2천원 정도의 비용이면 충분하게 된다. 셋째로 정보는 한 사람이 그것을 소비한다고 해서 다른 사람은 그 정보를 사용할 수 없는 것이 아니며, 정보를 사용하고자 하는 사람이 다른 사람을 배제할 수 있는 것도 아니다.

이러한 특성을 갖는 정보상품 중의 하나일 수 있는 문화는 그 자체가 상품화되었을 때 수입이 발생하는 것은 물론이고, 문화의 활성화가 고용을 창출하고 연관 산업을 발전시킴으로써 국가 경제발전에 기여하게 된다. 이는 문화가 최종 소비재로서 뿐만 아니라 생산적이고 중간 투자의 의미를 가진다는 점을 지적하는 것이다(양건열 외, 1998). 문화의 이러한 경제적 가치 외에도 문화는 한 공동체를 이해하는 눈이자 의사소통의 수단이기 때문에 추가적인 경제적 가치를 갖는다. 한 지역사회에 투자하고자 하는 기업은 다품종 소량생산을 요구하는 정보사회에서 그 문화를 이해하지 않으면 안된다. 문화를 이해해야만 그 문화 구성원에 맞는 상품을 생산해낼 수 있기 때문이다. 이러한 의미에서 한국문화는 한국에 투자하고자 하는 기업이나 한국에 상품을 팔고자 하는 기업에게 대단히 중요한 고려사항이다. 호남문화도 이 점에서 또 다른 경제적 가치를 가진다. 호남문화를 정보화 함으로써 호남문화가 하나의 정보상품이 될 수 있다. 왜냐하면 향후 경제행위의 상당부분이 정보통신망 상에서 이루어 질 것이고 이러한 경제 행위는 즉각적인 정보의 습득과 결정을 기본으로 할 것이기 때문이다.

3. 정보화 정책과 호남문화의 정보화

호남문화의 정보화는 정보화의 범위와 기능 측면

에서 호남지역 정보화의 범주에 포함되는 것으로 볼 수 있다. 그 이유는 호남문화가 호남지역 주민의 전통과 삶의 방식의 표현으로서 지역정보화 대상의 하나이며, 동시에 호남문화의 정보화는 호남지역의 정보화를 촉진하는 기능을 담당할 것이고 역으로 호남지역의 정보화는 호남문화의 정보화를 촉진할 것이기 때문이다. 따라서 호남문화의 정보화를 위한 전략을 모색하기 위해 먼저 지역정보화의 개념 및 관련된 정부 정책을 검토하여 호남문화 정보화의 비전과 전략을 설정하는 기초로서 이러한 정책들이 적합한 것인가 아니면 별도의 호남문화 정보화 정책이 필요한 것인가를 고찰하고자 한다.

지역정보화의 개념은 이론가와 실천가들에 따라 약간의 차이를 보이기는 하지만 지역정보화에 대한 몇 가지 개념 정의를 통해서 공통적으로 지향하는 지역정보화의 목적, 방향 및 전략을 모색할 수 있을 것이다. 김성국(1991)은 지역정보화를 “특정지역이 중심이 되어 지역단위의 특성과 요구에 맞는 정보시

스템의 구축과 첨단 정보통신기기의 보급을 확산함으로써 지역내의 의사소통과 정보교환을 활발히 하여, 지역내의 유기적 협조체제를 강화하며, 나아가 지역경제의 활성화, 지역주민의 생활의 질 고양 그리고 지역문화의 육성을 도모하는 것”이라고 정의하고 있다. 또한 한세익(1997)은 지역정보화를 “지역의 특성과 지역주민의 요구에 상합하는 지역 행정, 산업, 생활분야의 정보화 촉진을 위해서 정보통신 기반구조의 정비, 정보시스템의 구축 및 정보문화를 확산하는 정보화 활동”이라고 정의하며, 체신부(1994)는 지역정보화를 “지역화와 정보화를 동시에 추구하는 것으로 단위지역의 특성과 요구에 맞는 정보화 활동의 총체라 할 수 있으며 지역내의 정보통신 하부구조의 구축과 정보통신 서비스의 보급 및 정보문화 정립을 통한 지역발전 전략”이라고 정의한다. 이상의 지역정보화에 대한 정의에서 공통적으로 지적하고 있는 것은 첫째, 지역정보화의요소 중의 하나가 정보통신 기반구조를 구축하는 것이라는 점, 둘째로 정보통

<표 1> 지역정보화 촉진 시행계획 요약

구분	핵심적인 목표 및 단계	세 부 목 표
추진 목표	지역간 정보 격차 해소로 지역 균형 발전 촉진과 지역경쟁력 강화	▷수도권과 지방간의 정보화 불균형 해소 ▷도시, 농어촌, 소외계층간 정보교류 ▷지역중소기업의 정보화 지원으로 지역경제의 활성화
	수준 높은 정보문화 환경 조성 으로 지역주민의 삶의 질 향상	▷지역사회 네트워크로 다양한 정보교류활동 지원 ▷생활과 밀접한 의료, 환경, 교육, 문화 등 정보문화 환경 충실화
	지방행정의 정보화로 행정능률 및 대민서비스의 획기적인 개선	▷지역정보시스템 구축으로 행정과 주민, 주민들간의 정보교류 촉진 및 지역사회 참여 촉진 ▷지방행정에 고도의 정보기술을 적용하여 one-stop, non-stop 행정서비스를 제공함으로써 지역주민의 사회비용을 줄여주고 창조적인 여가활동 시간 부여
단계 별추 진목 표	제1단계(1996-2000): 지역정보화 기반 조성	▷지역사회 각분야에서 정보활용을 활성화 할 수 있는 기반 조성 ▷지역정보화 추진체제 정비 ▷지역정보화 기본계획 수립 추진 ▷지역단위 종합정보센터 기반 구축
	제2단계(2001-2005): 지역정보화 확산	▷고도 정보사회 이행을 위한 지역정보화 시책 추진 ▷주민에 대한 행정서비스의 one-stop화 ▷민간의 활력과 창의를 통한 기본 정보의 보편적 서비스 실현
	제3단계(2006-2010): 지역정보화 고도화	▷언제, 어디서나, 누구나 필요한 정보를 편리하게 생산, 유통, 이용할 수 있는 고도 정보활용 단계 진입 ▷주민에 대한 정보서비스의 one-stop, non-stop화 ▷지역사회 각부문의 완전한 멀티미디어 서비스 제공

신 기반구조가 지역 주민의 의사소통 및 협력을 위한 채널의 역할을 수행해야 한다는 점, 셋째로 지역 정보화가 정보문화를 확산하고 나아가 지역경제 활성화, 지역발전 및 지역 주민의 삶의 질을 고양하는데 이바지해야 한다는 점 등이다. 지역정보화의 개념들과 앞에서 기술한 문화의 개념에 비추어 호남문화 정보화의 비전을 설정해보면 첫째로 호남문화의 정보화는 지역의 정보통신 기반 구조 위에서 지역주민 또는 다른 지역 주민이 문화에 관한 담론에 참여할 수 있는 통로의 역할을 수행해야 하고, 둘째로 지역 주민의 능동적인 담론 참여를 통하여 호남문화의 정체성을 확립하며, 셋째로 호남문화가 세계의 다중문화 형성 및 문화의 세계화에 기여하도록 발전시켜가며, 지역주민의 문화적 삶 제고와 지역경제 활성화 및 발전을 도모하는 것이다.

호남문화의 정보화는 정부의 정보화 정책과 무관하게 독립적으로 추진될 수는 없다. 지역사회의 어떠한 영역의 정보화이든 행·재정적 지원이 필요하고 사회적 합의의 도출과 사회적 지원을 확보하는 것이 중요하다(김희수, 1998). 물론 지역주민의 적극적, 주체적 참여가 중요함은 언급할 필요도 없을 것이다. 따라서 정부의 정보화 정책과 지역정보화 또는 호남문화의 정보화 추진 전략은 맞물려져야 한다. 즉 호남문화의 정보화를 효과적으로 추진하기 위해서 정부의 정책방향에 대한 분석이 필요할 것이다. 또한 이 과정에서 호남문화의 정보화에 관한 아이디어를 얻을 수 있을 것이다.

지역정보화를 위해서 정부는 '지방자치단체의 지역정보화 촉진 시행계획'을 수립하여 추진하고 있다(행정자치부, 1997). 정부에서 추진하고 있는 지역정보화 계획을 보면(<표 1> 참조) 지역정보화의 목표를 경제부문의 산업정보화, 행정부문의 행정정보화, 사회부문의 사회 정보화로 요약될 수 있다(고영삼, 1998). 특히 사회정보화 부문에서 지역정보화의 목표 중의 하나로 '생활과 밀접한 의료, 환경, 교육, 문화 등 정보문화 환경 충실화'를 들고 2001년 이후에 지역 주민에 대한 필요한 정보서비스를 실시하는 것으로 되어 있다. 이는 국민들이 문화를 포함한 각종 정보를 생산하고 활용할 수 있는 체제를 구축하겠다는 것으로 이해된다. 그러나 이 계획에서는 지역 정보화

가 정보망을 구축하는 것에 초점이 맞추어져 있기 때문에 지역주민에게 어떻게 정보활용능력을 구비하도록 교육할 것인가에 대해서는 구체적인 계획을 제시하지 못하고 있다. 행정자치부의 지역정보화 추진 계획에 따라 호남문화의 정보화 과정에서 정보를 교환할 수 있는 정보화 기반을 구축하고 지역주민들이 문화에 관한 정보를 원활히 활용할 수 있도록 하는 것에 대한 정부로부터의 행·재정적 지원이 이루어질 수 있을 것이다.

정보통신부가 발표한 'Cyber Korea 21: 창조적 지식기반국가 건설을 위한 정보화 Vision'(1999. 3) 계획을 보면 (1) 정보인프라 구축을 위해 정보통신망을 고속화·고도화, 운영시스템의 글로벌화, 컴퓨터를 가장 잘 쓰는 나라 구현, 법·제도 및 환경 정비, 안전한 정보 이용체계와 건전한 정보문화 구현 등을 추진하고, (2) 지식정보기반을 활용한 국가전반의 생산성 향상을 위해 작고 효율적인 전자정부 구현, 지식경제체제 구축을 통한 기존 산업의 생산성 향상, 신지식인 운동을 통한 개인의 역량 강화를 도모하며, (3) 정보인프라를 활용한 새 일자리 창출을 위해 인터넷 기반의 신산업 육성, 정보통신산업 활성화를 추진하는 것을 요점으로 하고 있다. 이 중에서 문화의 정보화와 구체적으로 관련된 부분이 정보 인프라를 활용한 새 일자리 창출을 위한 인터넷 기반의 신산업 육성부문이다. 이를 위해 정부는 ① 전자상거래의 활성화, ② 정보제공 사업과 정보유통 사업 육성, ③ 소프트웨어 산업 활성화, ④ 정보통신 벤처기업 활성화, ⑤ 문화산업 육성 등 다섯 가지 중점과제를 제시하고 있다. 이러한 정부계획에 비추어 보면 문화의 정보화는 문화 콘텐츠 산업의 육성, 문화 관련 전송망 사업자와 정보제공자 및 저작권자의 협조체제 구축, 문화 콘텐츠 정보처리를 위한 기술개발 및 지원 등을 통해서 정부의 정보화 사업과 통합적으로 추진될 것이다(문화관광부, 1998. 10. 20). 따라서 호남문화의 정보화는 호남문화를 내용으로 하는 콘텐츠 산업의 육성, 호남문화 관련 전송망 사업자와 호남문화 정보제공자 및 호남문화 관련 저작권 소유자간의 협조체제 구축, 호남문화 관련 멀티미디어 정보처리 기술개발 및 지원 등을 포함하는 것으로 이해될 수 있다.

좀더 구체적으로 호남문화의 추진전략을 모색하기 위해서 정부의 문화정보화 추진전략을 살펴볼 필요가 있다. 문화체육부(1996)의 '문화정보화 추진계획'에서는 한국 문화정보화 추진단계를 세 단계로 나누고 있다(<표 2> 참조). 제 1단계에서는 문화정보화

의 기본계획을 수립하고 정보화의 추진체계를 정비하며 문화의 각 분야별로 원시자료를 분류·정리함과 동시에 거점기관을 중심으로 시범서비스 과제를 발굴·지원하여 문화 정보화의 기반을 마련하는 것을 주요 골자로 하고 있다. 제 2단계에서는 거점기관

<표 2> 정부의 문화정보화 단계별 추진전략

구 분	세 부 계 획
제 1 단계 (- 1997)	▷문화정보화의 기본계획 수립 - 현황분석 - 문제점 및 개선방향 도출 - 관련기술 동향 파악 - 정보화 대상범위 선정 - 정보서비스 시스템 구성방안 - 데이터베이스 구축방안 - 통신망 구축방안
	▷정보화 추진체계 정비 - 정보화 관련 법·제도 정비 및 전산조직, 인력 보강 - 전담지원 조직의 설립 검토 - 세부정보망별 거점기관 육성 0. 거점기관의 지원 및 활성화 0. 협력기관의 특화 및 조직화
	▷각 분야별 원시자료의 체계적 분류 및 정리를 통한 관리정보 기반 마련
	▷시범서비스 관계 발굴 및 개발 추진 - 거점기관의 주요 업무 중심으로 시범시스템을 개발, 정보서비스를 실시하고 협력기관과의 특화의 효과 검증
	▷문화의식 확산을 위한 홍보체계의 구축
제 2 단계 (1998 - 2000)	▷종합문화 정보서비스 제공체계 구축 - 세부정보망의 활성화 0. 협력기관 육성 및 지원 0. 거점기관 및 협력기관 연계 0. 세부정보망의 특화 0. 정보화 과제의 지속적 발굴 및 대국민 서비스 확대 - 세부정보망간의 연계 강화 0. 이용자 접속 기술 적용 및 자료처리 표준화 작업 강화 0. 세부정보망간의 정보공유체계 확립
	▷전담 지원조직의 설립
	▷공동활용 정보 도출을 통한 분산·공유 데이터베이스 구축·운영 - 관련망 및 외부망과 네트워크 연계
	▷국민 실생활과 접목시키기 위한 각종 홍보 이벤트 활동 활성화
제 3 단계 (2001 - 2010)	▷고급 멀티미디어 문화정보 서비스 제공 - 국민이 필요로 하는 문화정보를 편리하게 이용할 수 있도록 제공 - 사용자 중심의 서비스체계의 구축
	▷초고속정보통신망과 완벽한 네트워크 구축 - 정보제공기관간 쌍방향 정보유통 통로의 완비 - 지역별 정보화 거점기관과 연계 강화
	▷전담지원조직의 기능 활성화

과 협력 기관을 연계하고 정보 기간망을 확보하여 정보서비스 체계를 구축하며, 문화 정보화 전담 지원 조직을 구성하여 문화 정보화를 지원할 수 있게 하고, 공동 활용 가능한 문화 데이터베이스를 구축·운영하는 것을 주요 과제로 하고 있다. 제 3단계는 문화정보화의 완성단계로 멀티미디어 형태의 문화정보 서비스를 제공하고 초고속정보통신망을 통한 정보 교환체제를 완벽하게 구축하는 것을 중점과제로 추진하고자 한다.

이상에서 간략히 요약한 정부의 문화정보화 추진 단계에 비추어 호남문화의 정보화 단계를 설정할 수 있다. 호남문화의 정보화를 위한 1단계(계획 수립 단계)에서는 정부의 문화 정보화 계획 및 정보화 계획에 통합되도록 호남문화 정보화 계획을 수립할 필요가 있다. 먼저 호남문화 정보화 계획 수립팀이 구성되어야 할 것인데, 이는 문학, 예술, 역사 등과 같은 특정 분야의 전문가뿐만 아니라, 앞에서 논의한 바와 같이 호남문화는 호남 지역 공동체의 삶의 양식이기 때문에 호남이라는 지역 공동체의 다양한 구성원이 참여하는 계획 수립팀이어야 한다. 계획 수립팀은 현재 지역주민의 문화에 대한 요구 조사와, 문화 비전에 관한 지역 공동체 구성원간의 담론을 통해서 호남문화 정보화의 비전과 목표를 설정해야 한다. 호남문화 정보화의 목표와 비전을 효과적으로 달성하기 위한 호남문화 정보화 추진체제가 마련되어야 한다. 이 추진체제의 구축은 국가의 정보화 추진계획과 문화정보화 추진계획과 맞물려야 할 것이다. 문화의 정보화를 위한 하드웨어 기반 구축, 소프트웨어 기반 구축, 호남문화 정보화를 위한 연구·개발인력 양성 체제, 기존의 호남문화 원자료를 수집·분류·정리하기 위한 체제, 원자료 저작권자와의 협의체 구성, 호남문화 자료의 디지털화 및 데이터베이스를 구축하는 등의 개발체제, 시범과제 개발 및 운영에 관한 계획, 호남문화 정보화를 위한 거점기관 및 협력 기관 선정 및 운영에 관한 계획, 지역주민에 대한 문화 교육 및 정보문화 교육 체제, 지역주민의 문화 정보화 참여 방안, 호남문화 정보화 추진에 관한 중간 평가 및 피드백 체제, 호남문화 정보화의 관리 및 운영체제, 행·재정적 지원 방안, 법·제도에 관한 검토 및 정비 방안 등에 관한 계획이 종합적으로 수행되어야

한다. 제 1단계 계획 수립은 정보화 기반 구축에 관한 계획, 연구와 개발에 관한 계획, 문화 정보화 전문인력 양성교육 및 시민 문화교육 계획, 관리·운영·평가계획, 행·재정 지원계획 등의 다섯 가지 계획 수립으로 대별할 수 있다.

호남문화 정보화의 제 2단계(기반 구축, 교육 및 기초자료 개발단계)에서는 호남문화 정보화 계획을 실천에 옮기는 첫 단계로서 하드웨어 및 소프트웨어 기반을 구축하고, 문화 정보화 전문인력을 양성하기 위한 교육을 실시하며, 지역 주민들이 정보망을 통해 문화의 담론에 참여할 수 있는 능력을 함양하기 위한 정보문화교육이 이루어져야 한다. 또한 각종 문화 관련 원자료를 수집·정리하여 디지털화 하는 작업을 시작한다. 이 과정에서 저작권자와 협의체를 구축하여 자료의 공정한 사용이 이루어질 수 있도록 협의가 지속적으로 이루어져야 한다. 하드웨어 및 소프트웨어 기반 구축은 지역정보화의 계획과 통합적으로 이루어지는 것이 바람직하며, 거점기관 및 협력업체를 중심으로 자료 개발 및 교육이 이루어져야 한다. 후에 논의하겠지만, 특히 문화 정보화 전문인력 양성교육과 지역주민에 대한 정보문화 교육과 문화교육은 집체교육과 원격교육 형태를 병행함으로써 교육효과를 증대함과 동시에 다양한 삶의 맥락에 있는 보다 많은 지역주민이 교육받을 수 있는 기회를 제공해야 한다. 또한 원자료들을 수집·정리하여 디지털화 하는 작업은 다양한 하드웨어와 운영체제에서 활용될 수 있도록 표준화하는 작업이 필요하다.

호남문화 정보화의 제 3단계(정체성 확립·발전 및 세계화 단계)에서는 문화 정보화를 담당할 전문인력 양성교육과 지역 주민에 대한 정보문화 교육과 문화 정보화 교육을 지속적으로 확대·실시하고, 가능하다면 원격교육 형태로 다양한 집단이 참여하는 협동학습을 할 수 있게 한다. 또한 초·중등학생들에게 대해서는 지역교육과정에서 지역문화, 한국문화, 세계문화 및 정보문화에 대한 문화교육이 폭넓게 이루어질 수 있게 할 필요가 있다. 정부 및 지방자치단체의 정보화 계획에 따라 전지역에서 인터넷을 통해 문화 정보 광장, 문화 토론, 사이버 문화행사 등 다양한 문화 정보 및 이벤트에 참여할 수 있는 하드웨어 기반 및 소프트웨어 기반을 완비한다. 이러한 정보통신

기반 구조를 통하여 삶의 양식으로서의 호남문화를 공유하는 구성원들이 문화에 관한 다양한 담론에 참여할 수 있는 장이 대중매체와 인터넷 등의 정보공학기술의 지원을 통해서 또는 다양한 공간에서 마련되고 지원되어야 한다. 또한 호남문화의 구성원이 세계 각국의 문화와의 교류를 통해서 호남문화의 발전을 꾀할 수 있도록 정보의 접근, 활용 및 논의가 이루어 질 수 있어야 한다. 호남문화의 정보화 과정에서 호남문화에 관한 정보를 체계적으로 개발하여 각국의 국민들이 호남문화의 내재적 가치와 외재적 가치를 이해하고 이에 대한 논의를 할 수 있어야 할 것이다. 이를 위해 지방자치단체, 공공기관, 학교, 시민 단체 등이 호남문화를 디지털화하는 과정에 주체적으로 참여할 수 있어야 한다.

이상에서 호남문화의 정보화 과정을 3단계로 분류하여 각 단계에서 특징적으로 어떠한 과제를 해결해야 할 것인가를 검토하였다. 이는 하드웨어의 정보화, 소프트웨어의 정보화, 자료의 정보화, 인력의 정보화, 문화 정체성 확보와 발전을 도모하기 위한 문화적 담론의 참여 촉진 등이 주요 요소라고 할 수 있다. 이러한 호남문화의 정보화 요소 중 가장 중요한 것은 호남문화를 정보화 하는 주요 역할을 담당할 인력 양성과 주민들에 대한 호남문화 교육 및 정보문화 교육일 것이다. 이는 단기간에 완성될 수 있는 성질의 과제가 아니기 때문에 정보화의 초기단계부터 계획적으로 이루어져야 한다. 이하에서는 좀더 구체적으로 어떻게 호남문화 정보화를 위한 인력의 정보화를 성취할 것인가에 대해 논의한다.

III. 호남문화 정보화와 교육

1. 호남문화의 정보화와 주민 교육

호남문화를 정보화 하는 데 필수적인 요소 중의 하나는 인력의 정보화, 즉 주민에 대한 문화 교육 및 정보문화 교육을 실시하는 것이자, 호남문화의 정보화를 담당할 전문 인력을 양성하는 것이다. 먼저 주민들의 문화 교육 및 정보문화 교육을 살펴보면, 주민에 대한 문화교육 및 정보문화 교육은 첫째, 이들의 삶의 장이 바로 호남문화이고 호남문화가 바로

이들의 삶의 양식이기 때문에 호남문화 교육이 필요하며, 둘째로 문화에 대한 담론이 주로 신문, 잡지, 라디오, 텔레비전 등의 대중매체와 인터넷을 포함한 정보공학기술을 통해서 이루어진다는 점에서 정보문화 교육이 필요하다.

가. 청소년을 위한 호남문화 교육

호남문화 교육은 넓은 의미에서 문화교육에 포함된다. 단지교육의 목적이 호남문화의 사회화 및 정체성에 있고, 교육내용의 초점이 호남문화에 맞추어진다는 점이 광의의 문화교육과 차이가 있을 뿐이다. 주민에 대한 문화교육은 학교교육으로서의 초·중등 학생들에 대한 문화 교육과 평생교육으로서의 시민 문화교육으로 나누어 볼 수 있다.

초·중등학생에 대한 문화교육은 아동과 청소년을 문학, 예술, 사상과 같은 상징적이고 심미적인 활동에 입문시키는 것에 국한되는 것이 아니다. 또한 특정 삶의 양식을 다음 세대가 전승하도록 하는 것도 아니다(조용환, 1999). 문화교육은 학교의 교과교육과 일상적인 체험을 통한 문화학습을 통해서 학생들이 부단한 반성과 주체적인 판단 속에서 삶의 질을 향상시켜 가는 방법을 배우도록 예술, 지식, 기술, 가치들을 가르치고 배우는 활동이다. 교육부(1997)는 제7차 교육과정에서 학교교육이 추구하는 인간상의 하나로 “우리 문화에 대한 이해의 토대 위에 새로운 가치를 창조하는 사람”을 들고 있다. 이러한 인간상을 실현하기 위해서 ‘사회·문화’라는 교과과정을 편성하고 있다.

사회·문화 교육과정에서는 학교교육이 다루어야 하는 문화교육의 목적 및 내용을 다음과 같이 기술하고 있다.

① 사회·문화 과목은 사회학과 문화인류학을 기반으로 하여 사회적 행동과 문화의 특성 및 여러 사회 문제 등으로 내용을 구성하고, ② 객관적인 사실의 인식만이 아니라 올바른 의식 형성에도 기여할 수 있도록 가치문제도 다룬다. ③ 사회·문화교과에서는 학생들에게 우리 사회 및 현대 세계 사회의 속성과 변동 양상을 파악하여, 해결해야 할 문제의 탐구방법과 합리적인 의사결정 능력을 습득시키고, ④ 세계화 시대의 미래지향적 시민이 갖추어야 할 가

치·태도를 기르는 데 중점을 둔다. ⑥ 또한 민주복지사회를 이룩하는 데 개인이나 집단이 기여할 수 있는 합리적인 대안을 탐색하고, 적극적으로 실천할 수 있는 지성적인 사회 참여의 태도를 기른다(교육부, 1997: 231).

이상의 학교교육과정의 관점에서 보면 초·중등학생에 대한 문화교육이 학교교육을 통해서 이루어질 수 있게 한다는 점이 전제되어 있는 것 같다. 그러나 문화는 끊임없이 변화·발전하며, 특히 정보사회에서는 이러한 변화와 발전의 속도가 더욱 가속화될 것이기 때문에 학교교육만으로 아동과 청소년에 대한 문화교육을 담당하기에는 역부족일 것이다. 따라서 청소년에 대한 문화교육은 학교교육과 사회교육이 분담하는 체제를 구축해야 할 것이다. 이러한 점에서 임재해(1997)는 향후 문화교육의 정책방향으로 ① 과거 문화유산의 미래지향적 계승과 보존, ② 역동적이고 구체적인 체험을 통한 문화학습, ③ 문화정보화와 이동박물관 또는 가상 박물관의 활용으로 접근 용이성 증대, ④ 값싸고 다양한 문화학습 매체의 개발을 제시하기도 한다. 이는 청소년에 대한 문화교육의 상당 부분을 사회와 연계하고 문화의 정보화를 통해서 이루어져야 한다는 점을 지적한 것이다. 호남문화에 대한 청소년 교육을 효과적으로 실시하기 위해서는 정보통신기술을 활용하여 누구나도 쉽게 문화 정보에 접근하고 활용할 수 있게 해야 하며, 다양한 멀티미디어 매체를 개발하여 보급할 수 있는 체제의 구축과 운영이 필요하다. 이러한 점에서 바로 호남문화를 정보화할 전문인력의 양성의 필요성이 대두된다. 그 이유는 호남문화의 정보화를 담당할 전문인력 없이는 이러한 문화교육 정책이 실효를 거두기 어렵게 될 것이기 때문이다. 텔레비전을 포함한 영상매체, 멀티미디어, 인터넷 등을 통해 쉽게 접근하고 활용할 수 있는 호남문화의 내용과 접근방법을 연구하고 개발할 인력이 필요하게 된다.

나. 성인을 위한 호남문화 교육 및 정보문화 교육
성인을 위한 정부의 문화교육 정책은 전문예술인 교육의 강화, 문화행정대학원의 설립, 청소년에 대한 문화예술교육 강화, 국가 창조력의 기반으로 사회 문화 교육 및 아마추어 예술활동의 촉진 등에 강조

를 두고 있다. 또한 사회문화교육 활동을 촉진하기 위한 방안으로 ① 문화교육 시설과 프로그램의 질적·양적 수준 제고, ② 문화교육 관련자료의 전산화 및 지역차원의 문화정보센터 운영이 제시되었다(양건열 외, 1998). 이러한 정책이 소기의 목적을 달성하기 위해서는 문화교육의 기획, 실행, 평가 등 모든 면에서 체계적으로 이루어져야 할 것이다. 그러나 우리의 현실은 그렇지 못하다. 우선은 문화교육을 연구하고 실천할 수 있는 전문인력이 절대적으로 부족하다. 문화교육의 정책 기획 전문가, 문화교육을 실천할 교수인력(김인회, 1997; 이태호, 1997), 문화교육 정보화 전문 인력 등의 양성이 요구된다. 이러한 인력 양성의 주된 기관을 대학으로 볼 수 있는데, 현재 대학교육은 학문적 분파성으로 인하여 우리 삶의 양식인 문화의 교육과 정보화를 담당할 인력을 양성하기 어려운 실정이다. 또한 성인을 위한 문화 교육은 필연적으로 지역사회의 연계를 통해서 이루어져야 하는데 현재 대학이 지역사회와 연계하여 문화교육 프로그램을 개발하고 운영하는 데까지 관심을 기울이고 있지 못한다(조용환, 1999). 호남문화 교육도 이와 상황은 마찬가지이다. 부분적으로 박물관, 문화센터 중심의 교육이 이루어지고 있지만 종합적이고 체계적인 호남문화 교육을 실시할 수 있는 인력 양성 체제는 갖추어져 있지 못하다. 따라서 문화교육을 위한 인력 양성 프로그램이 대학과 지역사회의 연계를 통해서 종합적으로 계획되고 운영되어야 한다.

정보사회는 정보통신기술을 문화교육에 활용할 수 있게도 하지만 새로운 정보문화가 창출되기도 한다. 이는 정보사회를 살아가는 구성원들이 한편으로는 문화에 대한 교육도 받아야 하지만 새롭게 형성되어 가는 정보문화에 대한 교육도 받아야 한다는 점을 시사한다. 고영삼(1998)은 한국의 정보문화 교육이 뒤쳐져 있다고 지적하면서 정보문화 교육내용을 정보가치문화에 대한 교육과 정보제도문화에 대한 교육으로 나누어 제시하고 있다. 정보가치문화 교육 내용으로는 ① 과학기술 발전과 진도 등의 주제를 이해시키기 위한 내용, ② 인적·기술적 네트워크에 대한 이해를 촉진하기 위한 내용과 지역공동체 생활을 이해할 수 있게 하는 내용을 포함한 정보화의 정체성 인지를 위한 내용, ③ 지적 재산권 보호의식, 정보공

개에 관한 의식, 프라이버시에 관한 의식, 정보유통에 관한 의식, 정보통신 이용자 및 소비자 보호, 다양한 정보사회 역기능에 관한 의식 등을 포함한 정보윤리 및 정보주권확립에 관한 내용, ④ 정보기기의 사용법 및 정보생산능력 강화를 포함한 정보리터러시(information literacy) 교육을 들었다. 정보제도문화에 관한 교육내용으로 ① 정보화 관련법 및 기관 설립과, 정보화 정책을 포함하는 정보화 법·제도 기반조성에 관한 교육, ② 공공서비스 확대 등을 포함한 정보화 격차 해소 방안에 관한 교육 등이 제시되었다. 이러한 정보문화 교육은 부분적으로 대학과 사회단체에서 이루어지고 있지만 모든 범주를 포괄하는 정보문화 교육은 이루어지고 있지 않다고 해도 지나친 말이 아닐 것이다. 따라서 문화교육과 함께 정보문화를 가르칠 수 있는 체제가 구축되어야 한다.

2. 호남문화 정보화를 위한 가상 정보문화학부 설립 및 운영

가. 가상 정보문화학부 구성

앞에서 지적했듯이 호남문화를 정보화하기 위해서는 전문 인력을 양성하는 교육과 지역주민에 대한 문화교육과 정보문화 교육을 실시할 수 있는 교육체제가 갖추어져야 한다. 물론 지역주민에 대한 교육은 아동과 청소년 및 성인을 포함하는 구성원에 대한 교육이다. 그런데 이러한 교육체제가 갖추어야 할 조건은 여러 가지가 있다. 문화교육 및 정보문화 교육을 담당하고, 문화 정보화 전문 인력을 양성하는 교육체제가 갖추어야 하는 조건은 ① 호남문화와 정보통신기술을 접목시킬 수 있는 연구·개발·교육 역량의 구비, ② 교육대상자들의 접근 용이성, ③ 다양한 지역 구성원이 참여할 수 있는 개방적인 교육제도, ④ 원하는 시간에 원하는 장소에서 교육을 받을 수 있는 열린교육 체제 등이다. 이를 좀더 구체적으로 살펴보면 호남문화의 정보화를 위해서 어떠한 형태의 연구·교육기관이 설립되어야 하는가를 알 수 있다.

첫째로 문화교육, 정보문화교육, 호남문화 정보화 전문인력 교육을 담당할 교육기관은 간학문적(interdisciplinary), 다학문적(multidisciplinary) 접근

을 할 수 있어야 한다. 외국의 경우 지식과 정보통신 기술을 접목시켜 정보산업을 주도할 인력을 양성하기 위해서 학제간 연계전공 형태의 학과를 신설하고 있다(Cronin, 1998). 이는 향후 정보사회에서 정보산업을 주도할 인력이 한 분야의 전문성만으로 과업을 수행할 수 없다는 점과, 다양한 분야가 정보화될 것이기 때문에 각분야에 필요한 인력을 배출하기 위해서 간학문적, 다학문적 접근을 하는 교육이 필요하다고 본다.

미국 인디애나대학교에서는 정보학대학(School of Informatics)을 신설하여 디지털 정보통신기술과 과학분야 및 예술 분야의 전문적 소양을 동시에 갖춘 인력을 배출하고 있다(Shiffrin, et al., 1997). 이 프로그램에서 강조하는 것은 기본적으로 디지털 정보통신기술 및 정보과학에 관한 과목을 이수하고 과학과 예술 분야의 교과목을 동시에 이수함으로써 다학문적인 정보능력을 갖추게 한다는 점이다. 이를 위해서 인디애나대학교의 기존 학과들, 예컨대, 도서관학과, 인지·정보학과, 경영정보학과, 교육공학과, 의학과, 컴퓨터공학과, 신문방송학과 등의 학제간 연계를 실시하고 있다(The Informatics Planning Committee, 1998). 그렇기 때문에 교육과정도 컴퓨터공학이나 도서관학에 국한된 것이 아니라 참여하는 모든 학과에서 제공하는 교과로 구성되어 있다. 캘리포니아 버클리대학교도 정보사회에 대비할 수 있는 정보생산, 관리, 운영 인력을 양성하기 위해서 정보관리·체제대학(School of Information Management and Systems)을 신설했다(Information Planning Group, 1993). 이 대학에서도 정보공학기술과 정보생산자 및 정보 활용자간의 상호작용을 원활하게 할 수 있는 정보의 조직, 관리 및 활용과 정보시스템 전문가를 육성할 목적으로 프로그램을 신설하여 운영하고 있다. 마찬가지로 이 프로그램은 간학문적, 다학문적 접근을 하고 있다는 것이 특징이다. 이외에도 미시간대학교(Drabenstott & Atkins, 1995)에서도 유사한 프로그램을 운영하여 정보시대의 전문인력을 양성하고자 한다.

이상의 사례에서도 알 수 있듯이 향후 정보분야의 교육체제는 다양한 수요에 충족해야 하기 때문에 다학문적 접근을 하는 형태로 구축되어야 한다는 점이

다. 넓은 의미의 문화정보화를 위한 교육체제도 이와 마찬가지로이다. 앞에서 언급했듯이 문화는 특정 분야에만 국한되는 것이 아니라 문학, 미술, 음악, 건축, 사상, 역사, 종교, 사회, 경제, 교육, 제도 등 인간 삶의 거의 모든 분야를 포괄하는 것이기 때문에, 문화정보화를 위한 전문 인력도 정보공학기술과 정보과학에 대한 전문지식뿐만 아니라 문화를 구성하는 전문분야의 전문지식을 구비하지 않으면 안된다. 따라서 이들을 양성하기 위한 교육체제는 다학문적 접근을 허용하는 것이어야 한다. 이를 위해서 학제간 연계과정으로서 정보문화학부를 신설하는 것이 바람직할 것이다. 정보문화학부는 외국의 사례에서 볼 수 있듯이 컴퓨터공학과, 전산학과, 문헌정보학과, 사학과, 문화인류학과, 철학과, 사회학과, 교육학과, 경영학과, 지역개발학과, 미술학과, 음악학과, 법학과, 행정학과 등의 연계과정으로 신설할 수 있다.

둘째로 문화정보화 인력양성과 문화교육 및 정보문화교육을 실시하기 위한 교육체제에서 고려할 점이 접근의 용이성이다. 이것은 다양한 지역 구성원이 참여할 수 있는 개방적인 교육제도이어야 한다는 특징과 원하는 시간에 원하는 장소에서 교육을 받을 수 있는 열린교육 체제이어야 한다는 특징과 관련지어 논의될 수 있다. 이러한 교육체제는 한편으로는 지역주민에 대한 사회교육의 일환으로 정보문화교육과 문화교육을 실시해야 하고, 다른 한편으로는 호남 문화 정보화를 위한 전문인력을 양성해야 한다는 이중적인 과업을 담당해야 하기 때문에 접근의 용이성, 개방성 및 열린교육이라는 특성이 중요하다. 호남지역의 경우 구성원들이 널리 분산되어 있고 다양한 직업에 종사하며 연령층도 다양하기 때문에 종전의 폐쇄된 교육제도하에서의 문화교육과 정보문화교육은 불가능하다. 문화교육 자체는 역사, 문화유산 등과 같이 고정된 교육내용을 갖기도 하지만 끊임없이 변화·발전하는 삶의 양식으로서의 문화 측면도 포함하고 있기 때문에, 전자에 관한 교육은 기존의 교육틀에서도 가능할 것이다. 그러나 후자에 대한 교육은 구성원이 문화에 관한 논의 또는 담론에 참여함으로써 가능할 것이기 때문에 정보통신기술을 활용한 원격교육 내지는 가상교육 형태로 이루어져야 할 것이다. 물론 전자에 대한 것도 다양한 구성원이 시

간적, 공간적 한계를 넘어서 참여할 수 있게 하려면 원격교육 형태로 추진되는 것이 바람직한 경우도 많을 것이다. 정보문화에 관한 교육은 그 특성상 정보문화와 유리되어 물리적인 공간에서 교육하는 것은 교육을 탈맥락화(decontextualization)하는 것이다. 왜냐하면 구성주의 교육관에서 주장하듯이 삶과 밀접하게 관련되어 있는 교육내용은 그 맥락 속에서 가르쳐질 때 의미 있고 전이가 잘되기 때문이다 (Cunningham, 1992; Glasersfeld, 1993; 1995; Jonassen, 1991; 1992; Perkins, 1992; Spiro, et al., 1990; 1992; Young, 1992). 따라서 정보문화에 관한 교육은 정보문화 맥락에서, 즉 구체적으로 예를 들면 인터넷과 같은 정보통신 기술을 활용하는 상황에서 가르쳐져야 한다. 문화교육과 정보문화교육에 인터넷과 같은 정보통신 기술 및 멀티미디어 기술을 활용하면 구체적인 상황을 제시할 수 있고 그 상황에서 개별학습과 협동학습이 가능하다. 이러한 맥락에서 Resnick(1996)은 웹기반 교수(web-based instruction)가 세가지 특징을 가진다고 지적한다. 첫째, 웹 기반 교수는 구성활동에 대한 논의(discussing constructions)를 가능하게 하는 것이 있다. 전자메일, 뉴스그룹, 전자게시판 등을 통해서 학습자는 자신의 구성적 학습활동에 대한 아이디어, 참고사항, 전략 등을 교환할 수 있게 된다. 둘째, 웹 기반 교수는 구성한 내용을 다른 학습자와 공유하게(sharing constructions) 하는 목적을 가진 것이 있다. 웹에 자신이 구성한 내용을 제시하거나 다른 사람이 구성한 내용을 복사하여 사용함으로써 구성한 내용을 공유하게 된다. 셋째, 웹 기반 교수가 협동적 구성(collaborating on constructions)을 가능하게 하는 목적을 가진 것이 있다. 이는 단순히 다른 학습자와 아이디어를 공유하는 차원을 넘어서 웹에서 실시간 의사소통을 허용함으로써 프로젝트를 협동적으로 하게 하는 것을 의미한다.

정보통신기술을 활용하는 원격교육을 기반으로 한 가상 정보문화학부를 운영함으로써 앞에서 언급한 구성주의적 문화교육, 정보문화교육이 가능할 것이다. 호남문화 정보화를 위한 한 측면인 전문인력 양성 교육도 문화교육 및 정보문화교육과 같은 관점에서 접근이 가능하다. 물론 문화정보화 전문인력을 양

성하면서 모든 교육을 원격으로만 실시할 수는 없지만 원격교육을 근간으로 할 수는 있다는 것이다. 첫째는 원격교육 또는 가상교육방법을 활용하면 다양한 교육인력을 확보하는 측면에서 효과적일 수 있다. 원격교육 또는 가상교육 방법을 활용하면 시간적, 공간적 한계를 극복할 수 있기 때문에 가르치는 사람이 어디에 있든지 필요하면 교수인력으로 초빙할 수 있다. 둘째로 학습자의 편에서도 시간과 공간의 제약 없이 원격교육의 이점을 충분히 활용하는 학습을 할 수 있다(정인성, 1997). 따라서 호남문화 정보화를 위한 전문인력 양성 교육은 원격교육을 포함한 가상교육 방법을 근간으로 하되 필요한 부분의 교육만을 물리적인 캠퍼스에서 실시하는 형태가 바람직할 것이다.

나. 가상정보문화학부 교육과정

가상정보문화학부의 교육과정은 학습자 중심의 교육과정을 개발·운영하는데 초점을 둔다. 가상강좌 코스를 제공하여 학생들이 원하는 코스를 수강하도록 함으로써 학생들에게 대안적 교육기회를 부여하며, 시간 및 공간의 제약을 극복하여 교수학습을 진행함으로써 융통성있고 탄력적인 교육과정 운영을 꾀하고자 한다. 장기적으로는 국내외 대학의 학술교류 및 산학협동을 위한 효과적인 교육과정을 개발하여 운영하고자 한다.

1) 기초 공통과정

다양한 문화의 전반적인 지식과 이해를 돕기위한 교과목과 멀티미디어 및 정보통신 기초를 이해하고 멀티미디어 응용서비스 개발을 위한 입문과정으로 멀티미디어 설계, 개발 및 평가에 필요한 기초지식과 기능 육성을 목적으로 한다.

2) 전공과정

멀티미디어 정보문화 기획전공, 멀티미디어 정보문화 설계전공, 멀티미디어 프로그래머 전공, 영상 디자이너 전공, 시각 디자이너 전공으로 운영한다. 각 전공별로 해당분야의 전문가를 양성할 수 있는 교육과정으로 구성한다.

- 멀티미디어 정보문화 기획전공

21세기 지식 정보사회의 치열한 국제경쟁 시대를 맞이하여 정보기술의 도입과 개발을 위해 각종 자료와 정보의 수집, 관리, 이용, 검색, 배포와 관련된 이론과 기술을 습득하여 뛰어난 기획 및 전략에 필요한 방법론을 연구하는 분야이다.

- 멀티미디어 정보문화 설계전공

멀티미디어 콘텐츠의 역할과 중요성을 이해하고 매체유형별 멀티미디어 콘텐츠 설계의 원칙을 이해하여 설계에 필요한 실제적인 기술과 지식을 습득한다. 이를 바탕으로 기획, 설계, 시나리오를 실제 작성하여 양질의 콘텐츠 설계에 관해 연구하는 분야이다.

- 멀티미디어 프로그래머 전공

컴퓨터와 멀티미디어 시스템에 관한 전문 지식을 습득하고, 최적의 멀티미디어 시스템을 구축하여 운용할 멀티미디어 소프트웨어를 개발할 수 있는 전문 지식을 습득하고 연구하는 분야이다.

- 영상 디자이너 전공

고도의 산업화와 정보화시대에 다양한 영상매체의 특징과 기능을 이해하고 창조적 영상을 표현하기 위해 미래지향적인 영상교육과 예술적 실험을 통하여 기획부터 제작에 이르기까지 종합적인 예술을 표현하는 기술을 연구하는 분야이다.

- 시각 디자이너 전공

시대 변화에 부응하는 디자인 과제를 수행하기 위해 다른 학문과의 교류, 산업과의 교류, 국제적 교류를 통해 지역의 독특한 문화를 한국성에 입각한 시각디자인의 창출을 위해 보다 종합적인 사고와 방법론을 동원하여 창의적이고 능동적인 시각디자인 방법을 연구하는 분야이다.

<표 3-1> 가상정보문화학부 교육과정

구분	교육과목	교육내용
기 초 공 통 과 정	호남문화의 이해	호남의 역사, 사상, 문학, 음악, 미술, 건축, 전통공예, 민속 등의 문화를 이해한다.
	한국민속의 이해	한국 민속의 제양상과 특성을 소개하고 한국 문화를 이해하므로써 원형 보전은 물론 이를 바탕으로 한국 문화를 재창조하는데 기여하고자 한다.
	지역개발론	산업화 및 도시화 과정에서 야기되는 지역문제를 이해시키고 지역개발에 관한 일반적인 이론들을 정립하고 추진 전략에 관한 기본원리를 살핀다.
	정보문화사	인간의 정보행위에 대한 해석을 문화적으로 고찰하여 봄으로써 미래정보사회에 대한 사회적, 문화적 배경을 제시한다.
	지역문화 정보론	학생들로 하여금 우리나라 각 지역의 독특한 문화적 특질을 이해시키고, 이를 일정한 주제로 분류하여 각 주제별로 다양한 정보를 체계화시키도록 훈련하여 지역정보전문가의 소양을 쌓는다.
	멀티미디어의 이해	멀티미디어의 개념과 특성, 구성요소 및 원리를 이해한다.
	컴퓨터네트워크와 인터넷	컴퓨터 네트워크와 인터넷 및 WWW 관련 지식을 습득하고 사용방법을 숙지한다.
	멀티미디어 제작 기초	멀티미디어 제품개발의 전체적인 과정을 이해하고 단계별 작업의 업무내용과 요구기술을 파악한다.
	멀티미디어 기술 개론	멀티미디어 및 멀티미디어 통신관련 제반기술의 종류와 특성을 이해하고 국내외 멀티미디어의 산업현황 및 발전전망을 배운다.
	현대 디자인의 이해	디자인의 기능성, 심미성을 이해하고 디자이너와의 의사소통에 필요한 기본적인 지식을 습득한다. 또한 다양한 디자인 사례분석을 통하여 예술적 심미안을 향상시킨다.
	디자인 마케팅	장기적인 디자인 정책을 수립하기 위해서는 디자인 마케팅이 필요하다. 그러므로 소비자의 행동을 조사하는 것으로부터 시작하여 기업환경에 적용하도록 하기 위한 이론과 기법을 탐색한다.
	기획발상과 표현기법	기획의 밑바탕이 되는 아이디어 발상법, 멀티미디어 요소 및 기술을 고려한 아이디어 실현방법 등을 연구하며 아이디어를 화면에 표현하기 위한 여러 가지 심미학적 기법을 숙지한다. 특히 창조적인 아이디어를 체계화하기 위한 논리적 접근법도 연구한다.
	팀작업 기법	멀티미디어 프로젝트 업무 수행에서 요구되는 기본적인 의사소통 기술과 협력작업에서 필요한 인간관리 기법을 습득한다.
정보 저작권 연구	디지털시대의 정보저작권의 논제들과 디지털 저작권 사용제한 범위 및 저작권 집중 관리제 및 계약서 작성에 관하여 배운다.	

<표 3-2> 가상정보문화학부 교육과정

구분	교육과목	교육내용
전공과정	정보체계론	정보화 사회의 도래로 제반 사회문제의 해결을 위한 계획수립에 정보가 필수적인 자원이 되고 중요하다. 이에 필요한 정보의 수집, 정리, 가공, 배포 및 회수 등에 관한 일련의 시스템에 대한 이론과 내용을 연구한다.
	정보경영론	정보의 생성과 가공 및 유통에 따른 제반 문제를 연구하고 정보의 속성을 파악하며, 이들 정보를 취급하는 일반적인 기술을 교육한다.
	정보서비스론	정보서비스 이론을 기본적으로 이해시키기 위하여 정보사회론, 정보서비스의 실제, 정보의 유통, 정보면담의 이론과 실제, 정보조사방법론, 정보서비스의 온라인화와 이용, 정보망(Information Networks) 및 정보서비스 수준향상을 위한 평가 이론과 방법을 다룬다.
	멀티미디어 정보문화 기획론	멀티미디어 정보문화를 이해하고 자료수집 및 타사제품 분석과 시장조사 결과를 기초로 하여 신상품 기획을 위한 전 과정을 실습한다. 기획서의 작성법, 개발일정계획, 개발팀의 구성, 저작도구 제품의 특성결정, 제품의 타겟 및 사용자환경결정, 제품의 내용 및 개발범위 결정, 개발비 산정, 원가분석 등 기획을 위한 모든 과정을 실습하고, 기획단계에서 제품의 마케팅전략도 구사해본다.
	정보시스템 조직과 관리	정보시스템의 전략, 정책, 절차, 관리실무, 조직 구조를 분석하고 평가한다.
	정보기술과 의사결정지원 시스템	정보문화 및 기술에서 일어나는 변화를 보다 명확히 이해할 수 있도록 하고, 경쟁환경에서 경쟁력 확보를 위해 어떠한 정보시스템 전략을 채택할 수 있을지에 대한 가이드라인을 제시하며, 다양한 의사결정지원시스템(Decision Support Systems)을 배운다.
	정보센터 경영론	정보센터 경영의 기초 이론과 정보센터의 합리적인 운영을 위한 조직구조 및 부서설정, 인사, 예산, 장서, 시설관리 등 정보센터 운영의 전반적인 내용을 습득한다.
인터넷의 비즈니스적 활용	인터넷을 이용하여 전자상거래, 광고 등의 활용방안을 배운다.	

<표 3-3> 가상정보문화학부 교육과정

구분	교육과목	교육내용	
전공과정	멀티미디어 정보 문화 설계 전공	<p>기획 및 시나리오 작성</p> <p>멀티미디어 내용제작 입문</p> <p>멀티미디어 정보설계</p> <p>멀티미디어 콘텐츠 설계 I</p> <p>멀티미디어 콘텐츠 설계 II</p> <p>정보자원론</p>	<p>멀티미디어 정보의 내용을 제작하기 위해 필요한 구체적인 지식과 방법적 기술을 습득하고 이를 바탕으로 기획, 설계, 시나리오를 실제 작성한다.</p> <p>멀티미디어 제품에서 내용이 차지하는 역할과 중요성을 이해하고 내용제작에 필요한 기초적인 지식과 기술을 습득한다.</p> <p>멀티미디어 제품에서 상호작용의 역할과 중요성을 이해하고 멀티미디어 정보구조와 사용자 인터페이스를 설계하는데 필요한 이론적 지식과 구체적인 방법을 습득한다.</p> <p>멀티미디어 콘텐츠 특성을 이해하고 교육용 멀티미디어 콘텐츠를 개발하는데 필요한 이론적 지식과 실제적인 기술을 습득한다.</p> <p>유형별, 대상별, 매체유형별 멀티미디어 콘텐츠 설계의 원칙을 이해하고 설계에 필요한 실제적인 기술과 지식을 습득한다.</p> <p>정보서비스를 수행하기 위하여 각 주제분야를 망라한 기본정보자료를 분석, 평가하여 이에 대한 지식을 습득하기 위한 과목으로 일반적이며 광범위한 지식정보를 제공해 줄 기초적 정보도구들을 평가 분석한다.</p>
	멀티미디어 프로그래머 전공	프로그래밍	java 기초 및 응용 프로그래밍, java GUI, java 그래픽스 등의 내용을 체계적으로 실습함으로써 프로그래머의 능력을 기른다.
		인터넷 프로그래밍	소리, 영상 등을 포함하는 온라인 상의 멀티미디어 정보처리와 상호작용을 지원하는 데에 사용되는 최신 개발 기법들에 대한 지식과 기술을 익혀서 인터넷을 이용한 멀티미디어 서비스 개발 능력을 기른다.
		웹페이지 제작 기법	타이틀 제작과 차별적인 요소들을 뽑아 인터넷의 홈페이지 제작을 위한 기초 기획안을 작성하여 보고 기본 페이지의 디자인을 구상해본다.
		CD-ROM Title 제작	제작된 코스웨어 설계안과 각종 데이터를 통합하여 저작도구를 이용하여 CD-ROM 타이틀을 제작한다. 팀을 구성하여 각 타이틀을 상품화한다는 가정하에 개발의 모든 과정을 실습한다. CD-ROM을 이용하여 Premastering까지의 과정을 실습하고 분석한다.
		멀티미디어 콘텐츠 제작 및 전달시스템	멀티미디어를 기반으로 하는 교육 매체 즉 교육용 콘텐츠와 프리젠테이션 등의 제작에 관한 기본지식과 멀티미디어 교육 매체를 다양한 통신망을 통하여 효율적으로 전달하는 전달 시스템의 기본적인 사양에 대하여 학습하고 웹상에서 멀티미디어 교육매체를 전달하기 위한 매체의 제작을 매체 저작도구를 이용하여 실습한다.
멀티미디어 데이터베이스 시스템	멀티미디어 데이터베이스 시스템을 구체적으로 이해하고 실제 데이터베이스를 설계하고 구축해 본다. 또한, 데이터베이스를 관리하기 위한 기본 이론과 방법을 학습한다.		

<표 3-4> 가상정보문화학부 교육과정

구분	교육과목	교육내용
영상 디 자 이 너 진 공	영상 커뮤니케이션 이론	각 매체의 시각적 특성과 구성, 영상언어에 대한 이해, 영상 기획을 제작하는데 아이디어를 구성하는 능력을 개발한다.
	멀티미디어 정보문화 영상디자인	다양한 매체(16mm 카메라, 비디오, 컴퓨터)를 이용하여 창조적 영상을 표현하며, 여러 분야 (영화, CF, 애니메이션)의 특징 및 전개과정을 학습하고 부수적으로 음악, 조명등의 총체적 조합을 통하여 그 조형성과 여러 영상 분야의 원리를 탐구한다.
	멀티미디어 정보문화 영상제작실습	멀티미디어 정보문화의 제작연습, 인터넷 광고/홍보, CD-ROM 광고/홍보 등의 능력을 기른다.
	대중매체 실무	다양한 대중매체들의 특징과 기능을 이해하고 직접 제작에 참여하여 실무능력을 기른다.
	웹 애니메이션	웹애니메이션 저작도구를 이용하여 웹 상에서의 GIF 및 Flash 등의 애니메이션을 창작하는 능력을 기른다.
	3D 그래픽	3D 그래픽 특성과 응용법을 숙지하고 창의적 그래픽 디자인 능력을 기른다.
전 공 과 정	멀티미디어 소리제작	멀티미디어 제품에서 소리의 역할과 중요성, 영상과의 관계 등을 이해하고 소리제작과 관련된 기초적 지식을 습득한다.
	멀티미디어 그래픽 디자인	그래픽 디자인의 원리와 응용방법에 대한 이론을 이해하고 적용 및 제작에 필요한 계획, Lay-out, 색채처리, 관련자료의 선택 및 분석, 표현방법 등에 대하여 연구한다.
	디지털 데이터 제작	멀티미디어 제품개발에서 소요되는 시각적인 디지털 데이터의 특성과 역할을 이해하고 데이터 편집 및 개발, 관리에서 요구되는 기초적인 기술을 습득한다.
	웹페이지 디자인	시각조형원리를 기본으로 하여 이를 웹 페이지 디자인에 올바르게 적용하기 위해 디자인 개념학습과 사례연구에 주안점을 두며 이의 실용적 응용 기법에 관하여 연구한다.
	커뮤니케이션 디자인	시각적, 청각적, 시청각적으로 다양하게 전개되는 커뮤니케이션의 원리와 논리를 이해함과 동시에 복합, 다양하게 변하고 있는 디자인의 흐름을 소화해 낼 수 있는 통합적 사고력을 습득한다. 다양한 정보를 효율적, 생산적 가치로 바꾸어 놓는 디자인을 창출한다.
	멀티미디어 정보편집 디자인	정보문화 생산을 기획 해석하고 제작하는 과정 및 관련 매체와의 관계를 이해하고 표현한다. 이 과정에서 최종적인 책이나 잡지, 신문의 실제 결과물을 제작한다
	멀티미디어 정보 시각환경디자인	문화의 이미지를 상징화하여 디자인한다. 심볼마크, 로고타입에서부터 매뉴얼의 기본시스템과 응용시스템까지 제작한다.
	멀티미디어 정보 포장디자인	포장이 갖는 실용적이고 심미적인 역할을 이해하고 합리적인 포장의 방향을 모색한다.
시 각 디 자 이 너 진 공	멀티미디어 정보 사진디자인	디자인에서의 사진의 가능성과 역할에 대한 문제를 검토하고 사진의 이론 학습과 촬영을 통해 이 문제를 연구한다.
	멀티미디어 제품 디자인	3차원적인 공업제품의 의장설계 및 디자인에 관한 내용을 중심으로 이론 및 실기를 병행하여 연구한다. 현대사회에서 소비자 행동조사, 시장조사를 통하여 제품계획을 실시하고 실제 작품을 제작한다

IV. 결론

문화는 한 사회의 공유되는 전통과 표현양식을 포함하는 삶의 총체이다. 그리고 문화를 구성하는 요소는 그 사회의 구성원간, 여러 집단간 끊임없는 협상을 통해서 형성·발전한다. 호남문화가 정체성을 확보하고 발전하는 데는 이러한 구성원간의 의사소통과 협상이 중요한데 이는 정보화를 통해서 가능하다.

호남문화의 정보화는 구성원들이 문화의 창출에 주체적으로 참여할 수 있는 길을 열어줄 수 있음은 물론이고, 구성원의 문화사회화에 이바지 할 것이며 문화의 세계화에 주체적인 역할을 수행할 수 있게 한다는 점에서 가치를 가진다. 또한, 호남문화를 정보화 함으로써 호남문화가 하나의 정보상품이 될 수 있다. 왜냐하면 향후 경제행위의 상당부분이 정보통신망 상에서 이루어 질 것이고 이러한 경제 행위는 즉각적인 정보의 습득과 결정을 기본으로 할 것이기 때문이다. 그러므로 호남문화의 정보화는 호남문화의 내용으로 하는 콘텐츠 사업의 육성, 호남문화 관련 전송망 사업자와 호남문화 정보제공자 및 호남문화 관련 저작권 소유자간의 협조체제 구축, 호남문화 관련 멀티미디어 정보처리 기술개발 및 지원 등을 포함해야 한다.

호남문화의 정보화 요소 중 가장 중요한 것은 호남문화를 정보화 하는 주요 역할을 담당할 인력 양성과 주민들에 대한 호남문화 교육 및 정보문화 교육일 것이다. 호남문화에 대한 교육을 효과적으로 실시하기 위해서는 정보통신기술을 활용하여 누구라도 쉽게 문화 정보에 접근하고 활용할 수 있게 해야 하며, 다양한 멀티미디어 매체를 개발하여 보급할 수 있는 체계의 구축과 운영이 필요하다. 이러한 점에서 바로 호남문화를 정보화할 전문인력의 양성의 필요성이 대두된다. 그 이유는 호남문화의 정보화를 담당할 전문인력 없이는 이러한 문화교육 정책이 실효를 거두기 어렵게 될 것이기 때문이다. 현재 대학교육은 학문적 분과성으로 인하여 우리 삶의 양식인 문화의 교육과 정보화를 담당할 인력을 양성하기 어려운 실정이다. 또한 성인을 위한 문화 교육은 필연적으로 지역사회의 연계를 통해서 이루어져야 하는데 현재 대학이 지역사회와 연계하여 문화교육 프로그램을

개발하고 운영하는 데까지 관심을 기울이지 못하고 있다.

그러므로 문화교육, 정보문화교육, 호남문화 정보화 전문인력 교육을 담당할 교육기관은 간학문적(interdisciplinary), 다학문적(multidisciplinary) 접근이 이루어져야 한다. 문화는 특정 분야에만 국한되는 것이 아니라 인간 삶의 거의 모든 분야를 포괄하는 것이기 때문에, 문화정보화를 위한 전문 인력도 정보공학기술과 정보과학에 대한 전문지식뿐만 아니라 문화를 구성하는 전분야의 전문지식을 구비하지 않으면 안된다. 또한, 정보통신기술을 활용한 원격교육 내지는 가상교육 형태로 이루어져야 한다. 정보통신기술을 활용하는 원격교육을 기반으로 한 가상 정보문화학부를 운영함으로써 구성주의적 문화교육, 정보문화교육이 가능하기 때문이다.

호남문화의 정보화 및 열린교육을 위한 가상정보문화학부를 설립하여 호남문화를 정보화할 전문인력을 양성하여 정보화함으로써 한국문화와 호남문화의 정체성과 문화발전을 확보하면서 이를 세계화하며 경제적 가치를 창출·제고하는 계획과 실천이 이루어져야 할 것이다.

<참고문헌>

- 고영삼(1998). 지역정보화의 활성화 방안과 시민정보화운동. *한국지역정보학회지*, 2(1), 109-130.
- 교육부(1997). *사회과 교육과정*. 교육부고시 제 1997-15호 별책 7.
- 김성국(1991). 부산·경남지역 정보사회 촉진을 위한 전기통신 중장기 발전방향. '90 전기통신연구학술과제.
- 김인회(1997). 박물관 교육의 정신사적 의미. *교육철학*, 18, 1-21.
- 김찬호(1995). 교양강좌로서의 인류학교육. *한국문화인류학*, 27, 281-301.
- 김희수(1998). 지역교육정보화의 현황과 과제. *한국지역정보학회지*, 2(1), 1-31.
- 문화관광부(1998. 10. 20). 「<국민의 정부> 새문화정책」

- 문화체육부(1996). *문화정보화 추진계획*.
- 박영선(1999). 정보사회에서의 교육과 한국문화의 정체성. *교육철학*, 21, 35-59.
- 양건열, 양현미, 원준식(1998). 창의적 문화국가 건설을 위한 정책 제안. *한국문화정책개발원 연구보고서*.
- 이태호(1997). 현 단계 박물관의 교육적 기능에 대한 진단과 전망: 국립박물관의 전시행위와 강좌운명을 중심으로. *교육철학*, 18, 1-21.
- 임재해(1997). '박물관의 현황과 문화교육정책'에 관한 몇 가지 제언. *교육철학*, 18, 71-76.
- 정보통신부(1999. 3). *Cyber Korea 21: 창조적 지식 기반국가 건설을 위한 정보화 Vision*.
- 정인성(1997). 구성주의에 기초한 온라인 가상대학 모델 개발. *교육공학연구*, 13(2), 315-338.
- 조용환(1999). 한국 문화교육의 정책과 실상. *교육철학*, 21, 205-220.
- 전라남도지편찬위원회(1995). *전라남도지*, 16~25권, 전라남도.
- 체신부(1994). *체신백서*.
- 한명희(1999). 정보화 시대의 문화 문제와 교육의 과제. *교육철학*, 21, 1-17.
- 한세억(1997). 지역정보화 정책 이론과 실제. *한국정보문화센터 연구보고서*, 97-04.
- 행정자치부(1997). *지방자치단체의 지역정보화 추진 시행계획('97-2000)*.
- Anderson, J., Anderson, R. E., Batteau, A. W. et al., (1995). *Culture, Society and Advanced Information Technology*. Workshop sponsored by AA A & CRA.
- Carlin, P. (1997). The information economy and the environment. [On-Line]. available: <http://www.alumni.caltech.edu/~peterca/infoeconenv.html>
- Cunningham, D. J. (1992). Assessing construction and constructing assessments: A dialogue. In Duffy, T. M., & Jonassen, D. H. (Eds.). *Constructivism and the Technology of Instruction: A Conversation*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Cronin, B. (1998). Information professionals in the digital age. *International Information and Library Review*, 30, 37-50.
- Drabentstott, K. M., & Atkins, D. E.(1995, Eds.). *Kellog CRISTAL-ED Project: Reinventing education for the information and library professions of the 21st century*. Interim Report No. 1
- Glaserfeld, E. V. (1993). Questions and answers about radical constructivism (pp.23-38). In K. Tobin (Ed.). *The Practice of Constructivism in Science Education*. Washington, DC: AAAS Press.
- Glaserfeld, E. V. (1995). *Radical Constructivism: A Way of Knowing and Learning*. Bristol, PA: The Falmer Press.
- Hedley, R. A. (1998). Technological diffusion or cultural imperialism? Measuring the information revolution. *International Journal of Comparative Sociology*, 39(2), 198-212.
- Information Planning Group. (1993). Proposal for a school of information management and systems [On-Line]. Available : <http://www.sims.berkeley.edu/programs/proposal.htm>
- Irvine, M. (1998). Global cyberculture reconsidered: Cyberspace, identity, and the global information city. [On-Line] available: <http://www.georgetown.edu/irvinemj/articles/globalculture.html>
- Jonassen, D. H. (1991). Objectivism versus constructivism: Do we need a new philosophical paradigm? *Educational Technology*, 39(3), 5-14.
- Jonassen, D. H. (1992). Evaluating constructivist learning (pp. 138-148). In Duffy, T. M., & Jonassen, D. H. (Eds.). *Constructivism and the Technology: A Conversation*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- OECD (1996). *Information Technology Outlook 1995*. Paris: Organisation for Economic Cooperation and Development.
- Perkins, D. N. (1992). Technology meets constructivism: Do they make a marriage? (pp. 45-55). In Duffy, T. M., & Jonassen, D. H. (Eds.). *Constructivism and the Technology: A Conversation*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

- Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Rothkopf, D. (1997). In Praise of cultural imperialism? *Foreign Policy*, 107, 38-52.
- Resnick, M. (1996). Distributed Constructionism. <http://www.media.edu/~mres>.
- Shiffrin, R. M., et al. (1997). Report of the task force on informatics [On-Line]. Available: <http://www.psych.indiana.edu/~shiffrin/final.rep.a98.htm>
- Spiro, R. J., Feltovich, P. J., Jacobson, M. J., & Coulson, R. L. (1992). Cognitive flexibility, constructivism, and hypertext: Random access instruction for advanced knowledge acquisition in ill-structured domains. In Duffy, T. M., & Jonassen, D. H. (Eds.). *Constructivism and the Technology of Instruction: A Conversation*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Spiro, R. J., & Jehng, J. C. (1990). Cognitive flexibility and hypertext: Theory and technology for the nonlinear and multidimensional traversal of complex subject matter (163-205). In Nix, D., & R. J. Spiro (Eds.). *Cognition, Education, and Multimedia: Exploring Ideas in High Technology*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- The Informatics Planning Committee(1998). The school of informatics [On-Line]. Available: wysiwyg://148/http://informatics.indiana.edu/
- The Information Highway Advisory Council. (1997). *Preparing Canada for a Digital World: Final Report of The Information Highway Advisory Council*.
- Toffler, A. (1990). *Powershift*. New York: Bantam.
- 이계행(역)(1990). 권력이동. 서울: 한국경제신문사.
- Varian, H. R. (1998). Markets for information goods. Prepared for Bank of Japan Conference, June, 18-19, 1998.
- Wheeler, D. L. (1998). Global culture or cultural clash: new information technologies in the Islamic world. *Communication Research*, 25(4), 359-376.
- Winn, W. D. (1991). The assumptions of constructivism and instructional design. *Educational Technology*, September, 38-40.
- Winn, W. D. (1993). Instructional design and situated learning: Paradox or partnership? *Educational Technology*, 33(3), 16-21.
- Young, M. (1992). Instructional design for situated learning. *ETR&D*, 41(1), 43-58.
- 김 회수
1982년 전남대학교 교육학과(문학사)
1985년 서울대학교 교육학과(교육학석사)
1994년 The University of Texas at Austin (철학박사)
1996년~현재 전남대학교 교육학과 조교수
연구분야 : 교육공학, 멀티미디어, 웹기반교육, 교수설계 등
- 박 선주
1985년 전남대학교 계산통계학과(이학사)
1987년 전남대학교 전산통계학과(이학석사)
1995년 전남대학교 전산통계학과(이학박사)
1996년~현재 광주교육대학교 전산교육과 조교수
연구분야 : 웹기반교육, 멀티미디어데이터베이스, 에이전트 등
- 노 봉남
1978년 전남대학교 수학교육과(이학사)
1982년 한국과학기술원 전산학과(공학석사)
1994년 전북대학교 전산통계학과 (이학박사)
1983년~현재 전남대학교 전산학과 교수
연구분야: 객체지향시스템, 통신망관리, 정보보안, 멀티미디어와 정보사회 등