

## 정보화시대의 생활양식 정립을 위한 과제

김성철\*

본고는 사이버스페이스의 등장을 정보화로 인한 생활양식 변화의 주요 규정요인으로 보고, 사이버스페이스의 등장으로 현재 사이버스페이스 상에서와 실제 세계에서 나타나고 있는 변화들의 단초들을 검토하여 이를 근거로 정보화시대의 새로운 생활양식 정립을 위한 제언을 제시하고자 한다. 사이버스페이스의 등장으로 인한 변화는 N세대적 행태, 클럽형 인간관계의 대두, 직장 및 조직에서 일의 변화, 산업화로 외화(外化)한 기능의 가정예로의 복귀 등으로 대표될 수 있으며 이는 사이버스페이스의 등장으로 실세계에서의 행위 및 관계의 상당 부분이 사이버상에서 가능하게 됨으로 인한 것이다. 따라서 사이버스페이스의 건설한 운용이 향후 정보화시대의 생활양식 정립과 밀접한 관련이 있는바, 이를 위해 국가적 차원에서는 정보화의 비전을 설립하고, 사회적 차원에서는 사이버스페이스상에 커뮤니티를 건설하며, 개인적 차원에서는 신뢰할 수 있는 정보를 유통시키는 것이 정보화로 인한 사회문화적 부작용을 최소화하며 새로운 생활양식을 정립하는데 필수적인 선행 과제인 것이다.

본고에서는 1990년 이후 디지털 기술과 네트워크 기술의 결합으로 본격화된 정보화가 우리들의 생활양식에 어떠한 변화를 초래하고 있는가를 살펴보고 이를 기반으로 정보화시대의 새로운 생활양식 정립을 위한 제언을 하고자 한다.

이제까지 전통적 생활양식에 대해서는 인류학에서 그리고 산업사회와 관련하여서는 주로 사회학 분야에서 많은 논의가 되어 왔다. 하지만 소위 이야기하는 정보통신혁명이 아직까지 진행 중이기 때문에 정보화가 시민들의 생활양식과 관련하여

\*인제대학교 외국어교육연구원 조교수(인류학). 전공분야는 가족과 친족, 기업문화, 정보문화이다. 주요저서로 《조상의례와 한국사회》(역서, 2000), 《동아시아 문화전통과 한국사회》(공저, 2001) 등이 있다(연락처: 055)320-3674, E-mail: langscck@jjnc.inje.ac.kr).

구체적으로 어떠한 결과를 초래할 것이며 이에 따른 조절 양식은 어떠한 것인지를 경험적 자료를 제시하며 논의한다는 것은 거의 불가능하기에, 현재까지의 연구도 신문방송학과 사회학에서 정보화의 긍정적, 부정적 측면을 다루며 추상적이고 선언적인 연구가 진행되었을 따름이다. 본 연구에서는 이러한 한계를 일부 극복하고자 현재까지 정보화에 따른 사회 변화의 양상들을 정리하는데 덧붙여 정보화로 인해 실제 생활 측면에 나타나고 있는 변화의 단초들을 분석하고 그 의미를 재해석하며 성숙해 가고 있는 정보화시대의 새로운 생활양식 정립을 위해 우선 해결되어야 할 과제가 어떤 것인지를 제언하고자 한다.

## 1. 정보화의 과정

1990년 이후 우리 나라에서도 정보화에 대한 논의가 본격화되기 시작했다. 정부는 정부대로 “산업화는 늦었지만 정보화는 앞서가자”는 슬로건을 앞세워 정보화가 가장 중요한 국책과제임을 명시하고 있고, 기업들은 기업대로 정보통신산업분야를 21세기 경쟁우위 전략으로 채택하는 등 정보화 당위론이 팽배해 왔다. 이러한 당위론적 입장이 팽배한 이유는 1970년대 후반을 기점으로 미국 등 서구 국가들을 시작으로 한계를 드러내기 시작한 산업사회의 기본 패러다임 테일러주의, 포드주의가 우리 나라에서도 1990년대를 들어서며 한계를 노정하기 시작하였기 때문이었다.

대량생산과 대량소비의 상호상승적 결합에 기반한 포드주의는 20세기 초 테일러주의가 낳은 비약적인 생산력 발전과 그로 인한 상대적 과소소비의 문제를 소비능력의 확대로 극복하고자 한 것이었다. 즉, 1920년대 후반 대공황기까지 보편적 노동력의 공급과잉으로 낮은 수준에 묶여있던 근로자의 임금을 일정한 수준으로 상승시킴으로써 근로자의 구매력을 높여 사회적 소비의 확대를 꾀하였고, 이를 통해 테일러주의 이래 증가된 생산을 소화해낸 것이다. 결국 생산과 소비의 불균형, 그 중에서도 생산의 비대칭적 증가가 테일러주의를 말하는 것이라면, 증가된 생산과 소비의 균형을 맞추어낸 것이 포드주의라고 할 수 있다. 이러한 포드주의는 성공적이어서 2차 대전 후로부터 70년대까지 서구의 산업사회가 이룩한 고도성장은 바로 이 포드주의 생산방식에 의해 달성될 수 있었다.

그러나 1970년대 이후 포드주의 생산방식에 기반한 서구 산업사회는 ‘생산성 향

상의 부진', '소비시장의 포화', '분화 및 전문화에의 유연성 결여', '다양화된 소비욕구에의 대응력 부족' 등 몇 가지 요인으로 위기를 맞게 되었다. 이들 요인들로 인해 확대재생산의 위기에 빠진 산업사회는 현재 다양한 대응경로를 모색중에 있다고 할 수 있으며, 오늘날 세계적 차원에서 이루어지고 있는 제반 구조조정의 과정은 이를 반증해주는 하나의 사례이다.

다니엘 벨은 이러한 산업사회의 변화양상을 선도적으로 포착하고 이를 후기산업 사회라는 용어로 표현한 바 있다. 그는 산업사회가 '상품생산에서 서비스경제로의 전환', '전문직과 기능직 계층의 부각', '사회혁신과 정책형성의 근거로서 이론적 지식의 집약', '기술 및 기술평가의 통제증대', '새로운 지적 기술의 창출' 등 새로운 경향의 출현에 따라 후기산업사회로의 구조적 변동을 경험하고 있는 것으로 진단했다(전석호 1993: 84에서 재인용). 벨의 논의가 시사하는 바와 같이 오늘날의 산업사회는 기계적 대량생산의 한계에 봉착하여 그 위기의 징후를 드러냄과 동시에 새로운 전환을 꾀하고 있다(Bell 1987). 전세계적으로 가속화되고 있는 정보화 드라이브는 그것을 가장 뚜렷이 보여주고 있다. 정보화 드라이브는 어떠한 측면에서 산업사회 위기에 대한 대응책이 될 수 있으며, 그 논리는 무엇인가?

정보화의 본질은 산업사회의 구조적 한계에 대한 대응이자 타개책이라는 점에서 찾아질 수 있다고 본다. 정보화가 지향하는 효과는 '통제의 효율화 혹은 통제비용의 절감' 그리고 '새로운 상품영역의 개척'이라는 두 가지 측면으로 압축될 수 있다. 그리고 그것은 각각 '산업의 정보화'와 '정보의 산업화'로 표현될 수 있다(김성철, 최우영 1998).

먼저 '산업의 정보화'는 거대화된 대량생산시스템과 노동인력을 효과적으로 통제, 운영하기 위한 네트워크기술과 디지털기술을 도입 첨단 인프라(infra)의 구축을 핵심내용으로 한다. 이는 무엇보다 '통제비용의 절감'이라는 요구로부터 기인한다고 볼 수 있다(Beniger 1986). 기업과 경제논리의 측면에서 볼 때, 지속적인 이윤획득을 위해서는 생산을 둘러싼 제반 환경에 대한 효율적인 통제가 무엇보다 필수적으로 요구된다. 노동력을 포함한 자원의 처리, 운용이 신속하고 효과적으로 이루어질수록 그만큼 조직적 대응력은 신장되고 경쟁력과 이윤획득의 기회는 증가하게 된다. 그것은 곧 생산과정의 효율성을 제고시켜 생산성의 향상으로 이어지기 때문이다. 앞서 보았듯이 포드주의 생산방식 하에서는 생산을 포함한 기업(산업)활동이 보다 거대화되고 대량화되기 때문에 그것에 대한 통제비용(거래비용 포함)이 지속

적으로 증가해온 것이 사실이다. 따라서 이러한 통제비용의 절감은 생산의 신속화는 물론 생산성 제고라는 측면에서 중요한 지상과제로 떠오르게 되는 것이다. 결국 산업의 정보화는 하드웨어 측면에서 정보인프라를 구축함으로써 통제비용을 절감하고 그로부터 생산성의 향상을 도모하겠다는 전략적 선택의 영향이 컸다고 할 수 있다.

산업의 정보화가 산업사회의 위기에 대한 수동적 대응방식이라고 하면 정보의 산업화는 보다 적극적인 조절양식으로 볼 수 있다.

‘정보의 산업화’는 통제비용의 절감과 생산성향상을 겨냥한 ‘산업의 정보화’와는 달리 새로운 상품시장의 개척이라는 면에서 그 특징을 찾을 수 있다. 앞서 이야기되었듯이 포드주의 생산방식은 대량 물적 상품생산을 기반으로 하고 있는 바, 바로 이 물적 상품의 소비시장 포화로 인해 포드주의의 근원적인 위기가 노정되고 있다는 점에 착안하고 있는 것이다. 통제비용절감과 생산성향상을 꾀하고 있는 산업 정보화 추세에 비해 아직까지는 초보적인 단계에 불과하지만, 정보의 산업화가 보다 적극적인 의미의 위기대응방식이라고 할 수 있는 것은 그것이 새로운 상품영역을 개척하고 있다는 점에서 연원한다. 21세기 문화 시대란 담론과 관련 정보의 산업화가 중요한 의미를 가지는 것은 문화나 정보 등 과거의 기준으로 볼 때 상품영역이 아니었던 대상들이 상품화의 영역 속으로 포섭되고 있다는 사실 때문이다(윤석민 1998). 오늘날 소위 정보화사회가 전통적인 산업사회와 질적으로 구분되는 새로운 사회라는 주장들은 거의가 이와 같이 비물질적 상품이 새로운 가치 및 이윤의 원천으로 등장하고 있다는 점에 착안하고 있다.

현재 정보의 산업화를 대표하는 것은 다양한 IP(Information Provider)사업의 등장이라고 할 수 있다. 상품으로서 정보를 판매하는 D/B서비스, IOD(Information on Demand) 등이 그것인데, 이들은 물론 하드웨어적 측면에서 폭넓은 네트워크의 기반 위에서 가능하게 된 것이다. 하지만 이런 다양한 정보서비스사업이 주목받는 이유는 포드주의적 물적상품 생산이 한계에 봉착한 시점에서 돌파구의 역할을 해줄 수 있을 것으로 기대되기 때문이다. 구축된 네트워크를 따라 이동하는 콘텐츠로서의 정보상품, 그것은 물적 상품의 소비시장 옆에 또 다른 거대 소비시장을 열어가고 있다.

## 2. 정보화사회의 생활양식 규정 요인

신석기 농업혁명으로 시작된 농경사회나 산업혁명에 의한 산업사회에는 모두 그 이전 수렵채집사회나 농경사회와는 상이한 생활양식이 나타나게 되었다. 정보통신혁명으로 시작된 정보화사회에도 이전의 산업사회와는 질적으로 다른 생활양식이 등장할 것으로 예측되는바 여기에서는 정보화의 여러 가지 특성 중 이러한 생활양식의 변화를 초래할 요인들을 살펴기로 한다.

우선 지적할 요인은 정보화로 물질적 자원이나 에너지 자원의 중요성이 감소하며 인간의 지적 능력이나 지적 활동에 대한 사회 각 분야의 의존도가 커진다는 점이다. 산업사회 역시 과학 기술에 대한 의존도가 높았지만 그것은 기본적으로 육체노동의 생산성을 향상하고자 한 것이었다. 반면 정보화 사회에서는 앞서 이야기한 바와 같이 지식, 정보, 교육, 문화 등 전통적으로 상품의 영역에 속하지 않던 무형의 자원이 상품화하기에 지식노동의 생산성 향상 문제가 중요시된다.

둘째로 정보통신 기술의 발달로 가속화된 시간, 공간의 응축을 들 수 있다. 이로 인해 인류는 공간의 한계를 넘어선 실시간 커뮤니케이션이 가능하게 되었고 이미 인간의 실제 생활에 다양한 변화를 초래하고 있다. 즉, 정보통신기술의 발달로 사이버스페이스 상에서 실시간 커뮤니케이션이 가능하여짐에 따라 실세계에서 직접적, 대면적 상호작용의 상당한 부분이 사이버화하고 있는 것이다. 실세계와 사이버스페이스간에 공간의 분화가 진행되어 친목을 도모하는 등 만남 자체가 목적인 경우는 실세계에서 이루어지고 업무와 같이 만남이 수단이 되는 경우는 사이버스페이스 상에서 이루어지는 것이다. 우리 나라에서도 정보화의 효율성을 최대한으로 이용하기 위하여 적극 추진하려고 하는 원격교육, 재택근무, 사이버 쇼핑몰, 원격진료 및 재판 등이 그 예가 될 수 있다. 대면관계를 통하지 않고 업무가 이루어지는 것은 정보화로 새로이 나타나기 시작한 현상은 아니지만 실시간 반응이 가능하게 해주는 정보통신기술의 발전으로 가속화하고 있다.

하지만 정보화사회의 생활양식에 변화를 가져올 수 있는 가장 큰 규정 요인은 바로 생활공간으로서의 사이버스페이스의 대두라고 할 수 있다. 사이버스페이스는 “장소와 물질에 기반한 현실세계와는 달리 컴퓨터 네트워크 속에 존재하는 공간 아닌 공간”(Perry 1996, 김문조 1998)으로 정의될 수 있다. 사이버스페이스는 기본적으로

로 시간적, 공간적 장애를 받지 않기에 언제 어디서나 접속이 가능하여 최근 기존의 물리적 공간에 대한 대안으로 급격히 부상하고 있다.

사이버스페이스는 경계가 없는 무한대의 공간으로서 현실 세계의 다양한 규제나 제약을 벗어나는 초월성을 지닌다. 뿐만 아니라 사이버스페이스에의 참여는 개개인의 ID만으로 가능하기에 익명의 접촉 장소이며, 교류되는 정보의 내용이 임의로 수정, 삭제, 재구성될 수 있다는 점에서 고도의 편집성과 구성성을 지니고 있다. 또한 그것은 하이퍼링크에 의해 다선적으로 연결되는 복합적, 중층적 구조를 지닐 뿐만 아니라 모든 정보를 실시간에 교류시킨다는 신속성, 즉시성을 지니며, 또 물리적 거리와는 무관하다는 점에서 탈공간적이다(김문조 1998).

하지만 실세계와 구분되는 사이버스페이스의 가장 큰 특징은 실물은 없으나 보고 느낄 수 있다는 가상성이며 이러한 가상성은 때로 현실보다 더 현실적인 세계를 구현할 수 있다는 것이다. 이로써 사이버스페이스 상에는 특유의 사회적 관계가 존재할 수 있고 이에 따라 사이버스페이스는 무인격적 기능의 공간이 아니라 실제 우리가 생활할 수 있는 공간이 되는 것이다. 물론 생존에 가장 기본이 되는 음식을 먹는다거나 혹은 운동을 한다거나 하는 것은 불가능하지만 사회적 관계가 있기에 우리들은 사이버스페이스 상에 공동체도 형성할 수 있고 학교나 쇼핑몰도 운영할 수 있으며, 더 나아가 사이버 도시, 사이버 국가의 건설도 가능해 지는 등 사이버스페이스는 인간들의 모든 활동이 가능한 소우주(microcosm)가 될 수 있는 것이다.

우리 나라에서 정보화사회의 생활양식에 영향을 미칠 수 있는 요인은 위에서 이야기한 정보화 자체의 규정 요인 외에도 우리 나라에서 정보화가 시작된 1980년대 후반 1990년대 초반의 사회문화적 상황을 들 수 있다.

1980년대 후반을 기점으로 변화한 한국사회의 특성들 중 무엇보다도 중요한 것은 포드주의의 실현에 따른 가처분 소득의 증가와 이에 따른 경제적, 문화적 향유의 기회 증대라고 할 수 있겠다. 1987년 근로자 대투쟁을 통하여 사무직과 노동직 전 부문에서 임금은 급격한 상승을 가져오게 되었고 이로써 개개인의 가처분 소득은 증가하게 되어 이를 근거로 당시까지는 부유층의 상징으로 여겨지던 대형 전자제품, 자동차 등 내구 소비재를 중산층에서도 구매할 수 있게 되었다. 이러한 경제적 측면에서의 향유에 덧붙여 이시기는 문화 인프라 및 문화 마인드의 성장으로 문화적 향유를 추구하기 시작한 시기로도 특징지어질 수 있다. 1980년 이후 5공의 전략적인 문화정책으로 인프라 측면에서 칼라 TV의 등장, 공연장의 건설, 아시안게

임, 올림픽을 겨냥한 경기장의 건설 등이 이루어졌고 소프트한 측면에서는 공연예술, 영화 등에 대한 검열이나 규제 완화, 프로 야구의 등장, 올림픽의 유치 등을 통해서 다양한 볼거리가 제공되었다. 또한 1980년대 중반 이후 정치적 권위주의의 약화와 더불어 공동체적 가치관을 대치하는 개인화, 개성의 이데올로기가 확산되었고 가처분 소득의 증가에 힘입어 1980년대 후반 이래 한국사회 전반에서는 개성적으로 향유하고자 하는 마인드가 성숙하였다고 할 수 있다(김성철, 최우영 1998).

### 3. 정보화에 따른 생활양식의 변화

정보화에 따른 생활양식의 변화는 전 부분에 걸친 것이지만 여기에서는 현재 우리 나라에서 가장 현저하게 나타나고 있는 변화의 단초들을 N세대의 행태, 새로운 인간관계의 대두, 직장 및 조직의 변화, 가족, 가정의 변화로 나누어 설명하고자 한다.

#### 1) N세대의 행태

정보화 사회의 사람들의 행태 변화를 가장 극단적으로 보여주는 집단이 바로 N세대이다(Tapscott 1998). 이들은 1980년대를 전후한 시점 이후에 출생한 세대들이고 정보화의 기반이 되는 정보통신기술의 수용에도 가장 적극적이며 1980년대 후반에서 1990년대 초반에 성장기를 거쳤다는 공통의 경험을 가지고 있다. 이들의 행태는 바로 정보화로 인한 사람들의 행태 변화를 대표한다고 할 수 있다.

##### 가. 개성적, 자기중심적, 자기표현적

N세대는 위에서 이야기한 규정요인들의 영향을 가장 직접적으로 받았음으로 인해 개성적일 뿐만 아니라, 우리 나라 그 세대의 특징 중 하나인 독자가 많다는 사실에 기인하여 자기중심적인 사고를 가지고 있다. 이러한 배경으로 이들은 자신을 전형의 중심에 놓고 적극적으로 다른 사람과는 차별화되는 자신을 표현하고자 노력한다. 자기표현은 실제 세계와 사이버스페이스 상에서 모두 나타나는 바, 남들과는 다른 머리 색깔, 남들과는 다른 인형으로 가방을 치장하여 남들에게 자신을 나타내려고도 하고, 또 사이버스페이스 상에 자신만의 홈페이지를 구축하고 다른 사

람들의 방문과 평가를 기다리기도 한다. 반면 지나치게 자신을 표현하고자 하는 욕구가 강해 실제 세계에서 자신에 대한 다른 사람들의 눈을 의식하지 못하기도 하고, 사이버스페이스 상에서는 뉴스그룹이나 동호회 게시판의 플레이밍(flamming)의 예와 같이 익명성이 보장되는 공간에서는 자신의 의견이나 생각에 반박하는 사람들에게 대해 극도로 적대 의식을 표현하기도 한다(김종길, 김순주 1998).

#### 나. 경박단소

1990년대 초반을 경계로 이전과 이후를 구분하면 각각의 시기는 이념/감성, 생산/소비, 무거움/가벼움 등으로 특징지어질 수 있다. 이러한 구분이나 변화의 징후를 가장 분명하게 드러내는 바로미터는 다름아닌 N세대의 경박단소한 행태라고 이야기할 수 있다. 경박단소란 자기중심적 사고가 팽배하고 집단내의 규범이나 예절이 약화하며 인간관계에서 전인격적인 교류가 축소함에 따라 끈기나 인내 또 중후한 깊은 뜻보다는 순발력/민첩성이나 재치가 사회의 새로운 덕목으로 부상하고 심지어는 변덕스러움조차 크게 규범에 어긋나지 않는 것으로 받아들여지는 현상을 의미하며 이는 아래에서 설명할 즉시성의 선호로 더욱 가속화되고 있다. 앞서 이야기한 바와 같이 N세대들에게는 행동에 있어서도 감정을 절제하지 않고 자신을 적극적으로 표현하고자 하는 욕구가 확산되어 있으며, 또 새로운 것이 보이면 그것이 의미하는 바를 생각하지 않고 꼭 시도하고자 하는 버전업(version-up) 증후군도 예가 될 수 있다.

#### 다. 즉시성

느린 커뮤니케이션 매체인 텍스트에 익숙한 그 이전 세대와는 달리 이메일, 온라인 채팅 등 즉시성을 선호하는 것도 N세대의 특성이다. 전화를 예로 보아도 이들은 PCS나 이동전화를 사용하고 신문조차도 인터넷을 통하여 시간대별로 업데이트 되는 기사를 읽는 등 시간적인 제약을 참지 못하는 성향을 보이고 있다. 또한 N세대는 새로운 커뮤니케이션 매체에의 의존성이 높으며, 이메일이나 이동전화 같은 새로운 커뮤니케이션 매체를 단순히 의사소통을 하는 커뮤니케이션 매체로 받아들이지 않고 자신들 간의 인간관계를 형성하고 확인하는 수단으로 사용되고 있다. 이런 연유로 이들 세대에게는 이동전화가 없다는 것이나 온라인 채팅을 하지 않는다는 것은 인간관계를 형성하고자 하는 의욕이 없다는 것으로 비쳐지기도 한다.

#### 라. 그래픽 센세이셔널리즘

TV 등 영상 미디어의 등장으로 그 이전 텍스트를 통해서 정보를 얻던 방식이 시



각적 이미지를 통하는 방식으로 바뀌었고 이제는 인터넷 등 디지털 커뮤니케이션 기술의 발달로 개인간의 커뮤니케이션의 상당 부분도 그래픽에 의존하고 있다. 이전이 텍스트에 근거한 사고의 시대였다면 현재와 미래는 그래픽이나 이미지가 문자를 압도하는 시각의 시대라고 할 수 있다. 또한 시각적 이미지에 대한 의존도가 커지고 다양한 영상 미디어가 나타남으로 선택의 폭이 넓어짐에 따라 사람들은 점점 더 자극적인 그래픽을 원하게 되며 특히 칼라 TV, 인터넷 시대에 성장한 N세대가 그래픽 센세이셔널리즘에 젖어 있다. 이러한 맥락에서 작품성, 주제, 완성도 보다는 세트 디자인이라든가 스펙타클하다는 등의 시각적 측면에서 호소력이 있는 소위 이야기하는 할리우드형 블록버스터 영화가 이들에게 인기가 있는지도 설명될 수 있다.

#### 마. 탈맥락성

즉시성의 선호와 그래픽에의 의존도로 N세대에게는 텍스트 부재현상이 나타나고 있다. 요즘 흔히 이야기되는 대학생들이 책을 읽지 않는다는 것 등이 그 예가 될 수 있다. 이러한 텍스트 부재로 이들은 사고와 상상력을 통한 의미의 파악보다는 감각에 호소하는 즉각적인 이미지를 우선적으로 생각하기에 모든 일에 대해 그 맥락을 파악하지 않고 건성으로 반응하는 성향이 있다.

## 2) 새로운 인간관계의 대두

여가시간의 증대에 따른 일, 가정 외의 제3의 부문이 확대되고 사이버스페이스의 등장으로 활성화의 장이 마련됨에 따라 자신의 기호나 관심에 근거한 — 또, 특화된 관심이나 능력이 사회적으로 평가됨에 따라 — 클럽(club)형 인간관계가 정보화사회의 주된 인간관계로 부각되고 있다.

19세기말 독일의 사회학자 퇴니스(1957)는 인간집단을 공동체와 사회(Gemeinschaft와 Geselleschaft)로 나누어 그 특징을 설명하고 있으며 이들은 대체로 전통사회나 산업사회의 인간관계를 설명하는데 유효한 것이다. 공동체는 흔히 전통적인 마을과 같은 집단으로 구성원들은 직업이나 삶의 경험 등이 동질적이며, 사람들의 이동성이 적기에 집단 자체가 한 장소에 국한되는 특징이 있다. 이러한 공동체에서는 모든 구성원이 다른 구성원에 대해 잘 알고 있어서 인간관계는 흔히 이야기되는 전인격적 관계가 형성되며, 일이나 여가, 의례 등 생활영역이 달라진다고

해도 꼭 같은 인간관계가 그대로 투사되고 특정 구성원은 공동체내에서 자신의 위치에 합당하는 역할을 수행해 줄 것이 기대되는 것이다.

산업사회에서는 공동체적 인간관계의 중요성은 감소하고 개개인의 합리성에 근거한 이해 추구가 인간관계를 구성하는 기본이 된다. 산업사회의 인간집단은 현재 우리들이 일하고 있는 직장과 같은 조직으로 대표되는 것으로 구성원들의 삶의 배경이 다양하고 이동성도 크기 때문에 조직 내에서의 활동과 관련된 분야를 제외하면 다른 구성원에 대한 지식도 없는 것이다. 이러한 집단을 묶어주는 기제가 되는 것은 각 구성원들이 주어진 임무를 수행하고 이에 따른 보상을 얻는다는 이윤추구적인 합리성이고, 따라서 계약적인 관계가 산업사회의 인간관계를 대표하는 것이라고 할 수 있다. 한편 각각 구성원들에게 있어서도 조직 내에서 유효한 인간관계나 이에 따른 권리, 의무 관계가 생활 전 영역에 확대될 수 없는 것이며 대신 생활 영역에 따라 다양한 역할을 수행해 줄 것이 기대된다고 할 수 있다.

그렇다면 사이버스페이스라는 새로운 생활의 장이 등장한 정보화사회에서의 인간관계는 어떻게 달라질까? 물론 위에서 이야기된 전인격적 관계나 계약적 관계가 없어지는 않겠지만 클럽형 인간관계가 크게 부상할 것이 예상된다(김성철 1998). 클럽이란 단어가 암시하듯 이 관계는 동일한 관심이나 기호에 근거하여 자발적인 참여를 통해서 형성되는 인간관계라고 할 수 있다. 전인격적 인간관계가 집단의 이해를 우선적으로 생각하고 계약적 인간관계가 개인의 이해를 먼저 생각한다고 했을 때 클럽형 인간관계는 이러한 이해보다는 구성원 개개인의 자아실현이 목표가 되는 것이라 할 수 있다. 따라서 이러한 인간관계는 관계를 맺고 끊음이 자유스러우며, 집단 내에서의 의무/부담 모두 개개인이 원하는 만큼 선택할 수 있어 경제적 이해관계나 규범적 속박으로부터 다소 자유로움을 누릴 수 있다. 이에 따라 클럽형 인간관계로 형성된 집단의 성원간에는 계층, 계급, 성과 같은 전통적인 경계는 무의미하다. 아울러 이러한 관계는 대부분 네트워크를 통하여 사이버스페이스 상에서 확산되는 것이 특징이라고 할 수 있는 반면 특정 목표의 달성 여부와 개개 구성원의 관심의 변화에 따라 관계가 한시적으로 혹은 씨리드로 계속될 수밖에 없다는 한계도 있다.

클럽형 인간관계를 단적으로 보여 주는 예가 한국축구 대표팀 응원단으로 등장한 붉은 악마로, 그 구성원들은 직업이나 나이와 같이 관례적으로 인간관계를 규정하는 기준에 있어서 전혀 공통점이 없다. 하지만 한국축구를 사랑하는 단 한가

지 공통의 관심을 바탕으로 대표팀을 응원하고 이를 통하여 월드컵 대회에 출전시키자는 목표를 중심으로 구성된 것이다. 조직 면에 있어서도 특별히 리더가 있는 위계적 관계를 지양하고 네트워크 상에서 게시, 토론 등 수평적인 개인간의 상호작용을 통하여 공통의 목표를 달성하고자 하였다. 신드롬으로까지 치달은 붉은 악마는 이제껏 그 전례가 없었던 새로운 형태의 집단, 새로운 형태의 관계의 시작이라는 측면에서 우리들에게 회자되고 있는 것이다. 이외에도 사이버스페이스 상에 존재하는 수많은 동호회, 커뮤니티 등도 모두 붉은 악마와 같은 클럽형 인간관계에 기초를 두고 있는 집단의 예라고 할 수 있다.

### 3) 직장 및 조직의 변화

정보화로 인해 파생될 기업과 같은 직장의 환경 변화는 크게 4가지 정도가 있다. 그 첫째가 개별화/전문화로 소비자들이 고도화된 자아실현을 위한 소비를 하고자 하는 욕구가 보편화될 것이라는 것이다. 산업사회의 소비패턴은 대량생산에 따른 대량소비였으며 새로운 상품의 구입은 곧 부의 증가를 의미하는 것이었다. 따라서 소비자들은 새로운 상품의 구매 자체에 의미를 부여하였지만 현재에는 상황이 많이 달라진 것을 알 수 있다. 즉, 가처분 소득이 증가하면서 소비자들은 상품의 구매에 갖가지 상징적 의미를 부여하고 점점 기호나 개성에 기초한 소비를 지향하는 등 고도화된 자아 실현의 욕구가 보편화되는 것이다. 두번째는 개성적인 표현을 위한 적극적이고 전문화된 수요의 보편화로 소비자의 수요의 영역이 확장되고 다변화하며, 네트워크를 통한 상품정보나 정보상품의 유통이 증가함에 따라 이전 산업사회에서는 상품이 되리라고 생각도 못하던 영역이 상품영역으로 전환되는 총체적 상품화가 일어나는 것이다. 이러한 상품영역은 정보, 지식뿐만이 아니라 여가나 가사 등 생활의 모든 영역으로 확산된다.

세번째는 네트워크의 확산, 가상공간의 확대로 원격 통제 및 커뮤니케이션이 용이해짐에 따라 기업 운영을 전체 지구사회와 연관하여 생각하여야 하는 국제화 세계화가 보편화되고 있다는 것이고, 네번째는 국제화 세계화와 연관하여 미국을 필두로 자국의 국제경쟁력을 키우기 위해 제도적 장벽을 철폐, 완화하려는 탈규제가 대체확함에 따라 무한경쟁의 원리가 도입되리라는 것이며 이미 우리들은 IMF체제 이후 이러한 영향을 실감하고 있다.

이러한 환경의 변화에 따라 기업에서는 다품종소량생산, 유연전문화생산으로 전환하는 한편 소비자의 요구를 생산에 신속히 반영하기 위하여 적시(Just-in-Time) 주문형 생산의 도입, 다양한 상품으로 Niche 마켓을 공략하거나 층화된 소비자를 겨냥하기 위해 고객의 선호, 제품의 구매시기 등을 망라하는 데이터베이스를 구축하여 적극적으로 마케팅에 활용하는 D/B 마케팅의 도입 등으로 적응하고자 노력하고 있다. 이러한 기업의 조절 양식은 특히 조직 면에 심각한 변화를 초래하고 있다. 즉, 대량생산체계에 적합하던 위계의 원리나 집중, 통합을 통한 시너지 창출을 지양하고 순발력 있게 상황에 대처하기 위해 유연 조직의 채택이 보편화하고 있다.

우선 업무의 사이버화로 조직 측면에 초래되고 있는 변화는 과거의 위계관계가 파괴되고 있다는 것이다. 즉, 대면관계를 통하여 업무가 수행될 때는 상급자와 대면관계가 무난한 중간관리 계층을 통하여 보고와 지시가 이루어졌지만 현재는 대부분 팀제로 과제를 수행하는 방식으로 조직이 대체되고 있다. 또한, 보편적 능력을 갖춘 다수보다 전문지식에 기초한 파격과 창의성을 지닌 소수로 슬림화하여 경쟁력을 제고하자는 전략을 수립하고 있기에 특화된 전문 영역이 없는 일반용도의 중간관리 계층은 사라지고 있다. IMF체제시 구조조정 주 대상이 되었던 이러한 중간관리 계층은 사실 정보화시대에 잉여 인력이기에 앞으로 우리 나라의 경제 사정이 어떻게 변한다 해도 다시 조직에 포함되지는 않을 것으로 전문가들은 전망하고 있다.

이러한 조직의 변화로 직장 내에서는 연공서열보다 능력과 업적이 중요시되고 있으며 또 이를 인정하는 연봉제가 보편화되고 있다. 또한, 현재와 같은 정보화 시대로 넘어가는 과도기에는 구성원간에 위계와 능력의(PC literacy 등) 상충으로 미묘한 권력의 갈등이 존재하기도 하고, 또 직장의 구성원간에 경쟁이 첨예화하는 양상도 나타나고 있다.

#### 4) 가족, 가정의 변화

직장과 같이 급속하지는 않지만 가정과 가족도 정보화의 영향을 받고 있다. 전통 사회에서는 가족을 중심으로 자급자족하는 소비와 생산 활동이 일어났기에 가족은 대체로 노동력 확충을 위한 대가족의 형태로 존재하였고, 생활과 연관된 대부분의 기능들은 가족 내에서나 혹은 가까운 친족의 범위에서 해결이 되었다. 하지만

산업사회로 들어오며 생산과 소비의 영역이 분리되어 전통사회에서의 가족과 가정의 고유한 기능이(일, 교육 등) 외화(外化)하게 되었다.

하지만 정보화의 영향으로 업무의 영역이 사이버화함에 따라 산업사회에서 외화한 가족과 가정의 기능이 일부 가정으로 돌아오고 있다. 즉, 우리 나라에서도 요즘 재택-프리랜서형 직업이 증가 추세에 있으며 이는 일은 밖에서 휴식은 집에서라는 산업사회의 양분법적 고정 관념을 변화시키는데 일조를 하고 있다. 또한 외화한 영역이 사이버화에 편승 가정으로 돌아옴에 따라 가족의 특성도 변화시키고 있어, 가족이 집이라는 한 공간에 거주하면서도 최소한의 부분 외에는 각자가 다른 활동을 하는 개별화의 경향이 늘고 있다.

특히 PC나 기타 정보통신기기를 포함한 미디어의 사용에서 이러한 개별화의 특성이 가장 현저하게 나타나고 있어 미디어를 중심으로 가족이 가정 내에서 공유하는 활동은 점차 줄어들고 있다. TV 프로그램이 시간대에 따라 대상으로 삼는 연령 계층이 명확히 구분되는 것이나 PC의 사용 또 이동 통신기기의 사용이 개인 영역에 속하는 것이 그 예가 되겠다. 이러한 현상을 가족 내 개개인이 각각 자신에게 필요한 정보통신기기를 갖추고 자신의 영역의 침해를 거부하고 독립성을 강조한다는 점에서 코쿠닝(cocooning: 고치화)이라고 부르기도 한다(Popcorn and Marigold 1999).

#### 4. 정보화의 사회문화적 부작용

정보화로 인해 생활양식의 측면에서 여러 가지 변화의 단초들이 나타나고 있다. 하지만 이러한 변화는 그 나름의 부작용도 수반하고 있는 것이다. 여기에서는 정보화의 사회문화적 부작용을 개인 수준에서 나타날 수 있는 사회심리적 단절 및 고립, 사회적 수준에서 정보범람에 따른 행동의 부재, 그리고 국가 차원에서 나타날 수 있는 문화제국주의의 위협 세가지 측면에서 살피고자 한다.

##### 1) 사회심리적 단절 및 고립

정보화사회에서는 네트워크를 통한 정보의 교류, 공유 및 상호협력이 중요시되고 있고 사이버 상에서 커뮤니티의 형성까지 가능한 것이지만, 네트워크 상의 접속

은 집합적인 행동이 아니라 혼자서 행하는 것이다. 이런 점에서 전통적인 인간관계에 익숙한 세대에게는 사이버 상의 접촉이 아무리 쌍방향성이 뛰어나더라도 현실에서의 실질적인 접촉의 대안으로는 미진하게 느껴지게 된다. 앞으로 업무나 기타의 영역들의 사이버화가 가속화할 경우 이러한 단절감이나 고립감은 더욱 심각하게 현실화될 것으로 전망되고 있다.

한편 성장기부터 디지털 문화에 익숙한 N세대 같은 경우는 대면접촉의 기회 감소로 실제 맥락을 고려하며 인간과 사회를 다면적으로 이해하지 못할 위험성이 있다. 즉, 사이버스페이스 상의 디지털 감각에만 익숙한 나머지 실질적인 생활감각이나 사회에 대한 이해는 크게 결여될 수도 있다. 이미 우리들에게 알려졌듯이 넷중독이나 게임 중독에 빠진 일부 청소년들은 현실을 무의미하게 생각하기도 하고 무기력함을 보이기도 한다. 또, 현실과 사이버를 혼돈하여 어처구니없는 범죄를 저지르기도 하며, 실세계에서의 기본적인 생존 욕구까지 무시하다가 스스로의 목숨까지 잃어버리는 경우도 보도되었다. 이러한 사회적 고립이나 단절, 또 정체성의 혼돈은 정보화의 대가라고 할 수밖에 없지만 이를 타개하기 위한 진지한 노력이 요구되고 있다.

## 2) 정보범람, 행동 부재

정보화로 인하여 정보의 생산, 가공, 공급, 소비를 용이하게 해주는 수단들이 많이 나타났다. 또 정보화사회는 바로 이런 정보나 지식이란 자원이 사회의 핵심 자원으로 부각되고 이를 업무 및 생활에 적극 활용할 것이 기대되는 사회이다. 하지만 현실적으로는 정보와 행동을 이어주는 고리는 점차 느슨해지고 있다. 구텐베르그에 의해 인쇄술이 처음 발명되고 보급되었을 때 유럽의 지식인들은 출판물에 의해 보급되는 정보를 학문과 생활에 적극적으로 활용하였다. 반면 현재는 인쇄물, 방송 매체, 또 사이버스페이스를 통해 엄청난 양의 정보가 쏟아지고 있지만 이는 의미있는 행동과 연결되지 않고 그냥 흘러 다니고 있는 정보에 지나지 않는 경우가 많은 것이다.

이렇게 정보가 행동과 연결되지 않는 것은 우선 정보의 가치가 하락했기 때문이고 이는 바로 정보의 생산과 소비가 용이해졌다는 사실과 무관하지 않다. 즉 정보화로 사이버스페이스를 통하여 정보를 공급하거나 소비하는 것은 용이해졌지만 바

로 이 용이성으로 인터넷상에 흘러 다니는 많은 정보들은 실제 문제 해결과는 무관한 일종의 '쓰레기' 일 경우가 많다(윤석민 1998). 정보화로 사이버스페이스가 새로운 생활 공간으로 나타났지만 사실 사이버스페이스 상에서의 활동은 개인의 향락과 관련한 것이 대부분이란 사실이 이를 반증해 주고 있다. 이러한 상황에서 우리들이 당면한 여러 가지 문제들을 해결하기 위해 유용한 정보를 찾는다는 것은 어려운 일이고 정보나 지식은 아이러니컬하게도 힘을 발휘할 수 없게 되는 것이다.

정보가 행동과 연결되지 않는 또 다른 이유는 정보의 생산과 소비의 주체가 개인화하고 있다는 점이다. 정보화로 새로이 나타난 매체들은 모두 개인 지향적이기에 정보의 활용도 개별화하여 일정한 정체성에 기반하고 사회적 합의에 바탕을 둔 보편적 가치의 형성은 점차 어려워지고 있다. 오히려 정보화는 집합적 정체성을 해체하고 무엇을 해야할 것인가에 대한 사회적 합의 형성을 가로막는 벽이 될 수 있기에 사회 문제를 해결하기 위해 정보와 행동을 맺어주는 고리는 약화될 수밖에 없는 것이다.

### 3) 문화제국주의의 위협

마셜 맥루한이 "지구촌"이라 부르던 미디어 문화의 전세계적인 확산은 정보화로 시공간의 응축이 가속화하며 본격적인 궤도에 올랐다. 우리들이 주변에서 충분히 느끼고 있듯 전세계의 사람들은 비슷한 음식을 먹고 비슷한 노래를 부르고 네트워크를 통해서 같은 게임을 즐기고 있는 것이다. 이러한 현상은 어떻게 보면 인류 역사상 처음으로 지구촌 전체를 단위로 하는 세계문화의 형성 가능성을 보여 주는 것이다. 하지만 문제는 세계 문화가 어떻게 각국의 고유한 민족 문화나 지역 문화를 해치지 않는 범위에서 통합을 추구할 수 있는가 하는 것이다. 이런 면에서 우려가 되는 것이 미국문화의 세계화 현상이다.

2차대전 후 미국이 세계의 최강국으로 자리 잡았고, 이에 따라 영어가 유일한 세계 공용어로 자리 잡으며 미국은 이미 세계 문화의 하부구조를 장악하였다. 그후 1980년대를 지나며 그들의 우월한 정보통신기술과 자본력을 바탕으로 이제는 세계의 문화산업을 일방적으로 주도해 나가는 경향이 더욱 노골화하고 있다. 인터넷, 할리우드, 맥도널드 등으로 상징되는 이러한 경향은 21세기 우리 나라의 문화를 생각할 때 심각한 우려를 불러일으키고 있다. 미국식 사고방식, 미국식 생활양식, 또

미국식의 심미적 감각의 전파는 이들이 진취적이란 긍정적인 측면을 지녔음에도 불구하고, 일국의 주도권에 의해 세계 문화가 위계적인 관계를 수립하게 된다는 것으로 다양성을 존중하는 정보화사회의 패러다임에 역행하는 것이다. 그러나 다양한 문화들이 존중되고 서로 수평적으로 상호작용을 할 수 있는 환경을 조성하기에는 미국의 자본력을 바탕으로 한 물질적인 공세의 힘이 너무나 강력하기에 미국의 문화제국주의적 위협은 그만큼 더 심각한 것이다.

## 5. 새로운 생활 양식 정립을 위한 선행 과제

위에서 살펴본 바와 같이 정보화는 산업사회의 한계를 벗어나자는 경제적 목적을 달성하기 위해 미국의 주도하에 진행되고 있기에 실제 자본의 논리만을 따르는 않는 우리들의 생활에 있어서 위협적인 요소들을 다분히 내포하고 있다. 정보화로 우리들의 생활양식이 구체적으로 어떻게 귀결될 지에 대해서는 아직도 미지수인 부분이 많지만, 우선 현재까지 가시화되고 있는 정보화의 부작용들을 최소화할 수 있는 방안부터 마련되어야 할 것이다. 이를 위해서는 국가, 사회 및 개인 차원에서 노력의 필요하다.

### 1) 정보화의 비전 설정

정보화가 향후 우리들의 생활에 중대한 변화를 초래할 것임에도 불구하고 아직 막연히 정보화를 활용하여 애니메이션 혹은 게임 산업을 육성시키는 것이 국가 경쟁력 제고의 지름길이라는 주장 정도밖에 나오지 못하는 것은 현실은 시민들의 생활변화를 반영하며 어떻게 정보화를 추진할까 하는 근본적인 목표에 대해서 아직껏 구체적인 논의가 이루어지지 않았던 귀결이다. 다시 말하자면 이는 국가 차원에서 정보화의 비전 부재 내지는 하드웨어 중심의 정보화 정책을 추진하고 있기 때문이며 그 결과 정보통신기술의 발달로 새로운 생활의 장으로 등장하고 있는 사이버 공간에 대한 이해가 부족했기 때문이다.

97 정보화백서에 명시된 정보화 촉진 중점과제를 살펴보면 우리 나라의 정보화 촉진 목표는 국가정보통신기반(NII)의 구축으로 대표되는 하드웨어 중심이라는 것



을 어렵지 않게 알 수 있다. 즉 아래의 <정보화촉진 중점과제>에 보이는 “~를 위한” 부분이 정보화로 나타날 생활의 변화인데 이들이 어떠한 것인지에 대해서는 정보화백서 전반에 걸쳐 구체적인 언급이 없고 “~ 구축”으로 대표되는 하드웨어 측면만이 강조되고 있을 뿐이다.

우리 나라에서 이렇게 하드웨어 중심의 전략을 수립하게 된 동기는 미국과 일본의 위협 하에 정보화혁명을 조기 성취하여 아시아지역에서 지도력을 유지하고 경제열강과 같은 수준의 지위를 수립하자는 것이었다(Jeong and Kraemer 1996). 정보화의 일차적인 목표를 인프라 구축에 두고 있는 것은 국가가 정보화의 주체가 되는 한국, 일본, 싱가포르 등지에서 공통적으로 발견될 수 있는 것이지만, 우리 나라에서는 이러한 일차적인 목표를 기반으로 이차적으로 이루고자 하는 바에 대해서는 구체적인 연구가 진행되고 있지 않은 실정이다.

일본의 경우 국가정보통신기반의 비전은 고도정보사회 및 지적사회를 위한 고성능 정보기술기반을 설치하는 프로그램이며 광대역이고 쌍방향이며 멀티미디어가 가능한 광케이블 구축이라고 명시하고 있지만 이를 통하여 산업경쟁력을 강화를 도모하고 경제성장과 고용창출의 기회로 활용한다는 점에서는 미국과 비슷한 정보화의 목표를 두고 있다고 할 수 있다. 아울러 일본의 경우 시민을 위한 정보통신기술의 활용이나 정보복지도 적극적으로 구상하고 있는바 1990년대 초반이래 NTT가 중심이 되어 정보사회에서의 시민들의 생활을 고려하여 이에 필요한 정보 서비스를 예측하는 연구를 진행하고 있으며(NTT 1991), 노무라연구소 및 게이오대학교와 공동으로 2000년까지 지속된 한시조직 CCCI(Center for the Cyber Community

(정보화촉진 중점과제)(한국전산원, 1998)

- 
- 작지만 효율적인 전자정부의 구현
  - 정보사회 인재육성을 위한 교육정보화 기반구축
  - 지식기반 고도화를 위한 학술연구정보 이용환경 조성
  - 산업정보화 촉진을 통한 기업의 경쟁력 강화
  - 지역 균형발전을 위한 지역정보화 지원
  - 정보기술을 활용한 의료서비스의 고도화
  - 쾌적한 생활을 위한 환경관리의 정보화
  - 재난 재해에 대비한 국가안전관리정보시스템 구축
  - 선진 외교 국방 정보체계 확립
-

Initiative)를 구성하여 최신 정보통신 서비스의 생활에의 응용성을 시뮬레이션을 통하여 검토하였다(CCCI 1999).

민간부문의 경쟁을 통하여 정보사회를 성숙시키려는 미국의 경우도 정보문화를 시민들의 생활과 연계하여 형성하려는 목표는 일본과 크게 다르지 않다. 미국은 일면 정보화를 통하여 자국의 우위 분야인 문화산업, 콘텐츠 산업을 통하여 새로이 형성되고 있는 정보자본주의 세계체계에서 패권을 잡으려고 하는 한편 내적으로는 국가정보통신기반을 통하여 보편적 접근(universal access)을 보장하고자 노력하고 있다. 또한 일본과 같이 정보통신기술의 활용을 시민들의 실제 생활과 연관하여 연구하고 있다. 일례로 XIWT(Cross Industry Working Team)에서는 미래의 국가정보통신기반에 대한 요구를 단지 현재의 서비스 또는 현재의 응용이 갖는 특징을 다소 확장한 정도로 명시하지 않고 인프라상에서 일상적으로 발생할 수 있는 여러 가지 상황을 수집, 정리하여 전문가, 학생, 직장인, 정년 퇴직자, 기타 다른 종류의 사람들을 대상으로 한 시나리오를 구성하고, 이를 근거로 실제 생활에 필요한 기술을 밝히는 연구결과를 내고 있다(XIWT 1996).

사회복지가 잘 발달하고 시민사회가 일찍이 형성된 유럽은 정보화의 비전 자체가 시민들을 보호하고 정보복지를 구현하고자 하는 것이다. 독일의 경우 국가정보통신기반의 비전은 정보망 구축이라기보다 정보사회의 형성에 중점을 두고 있는바 정보사회의 기술적 기반을 사회적 측면(관련 정보 서비스 및 사회문제 해결)에 더 많은 관심을 두고 개발하고 있다. 즉 독일에서는 정보사회와 관련한 법적, 제도적 장치를 마련하는 것을 필두로 하여 좀더 효율적이고 참여지향적인 정보화의 추진방식, 정보통신 서비스의 개발 및 국제적 협력을 모색하는 것이 국가정보통신기반의 비전이 되는 것이다(한국전산원 1997).

반면 우리 나라에서는 국가정보통신기반의 구축에 따른 이차적인 목표에 대해서는 별로 논의가 되고 있지 않는 것 같다. 하드웨어적 정보화의 목표밖에 없는 경우 실제 시민들의 생활에 정보통신기술을 어떻게 활용해야 할 지가 문제가 될 수밖에 없으며, 시민들의 생활이 반영되지 않았기에 실제로 정보공간에서 유통되어야 할 콘텐츠의 발굴도 애매할 수밖에 없다. 이런 연유로 아직까지 우리 나라에서는 네트워크 상에 돌아다녀야 하는 콘텐츠의 개발이 미미한 수준 밖에는 안 되는 것이다.

별써 하드웨어 중심의 정보화 정책으로 피해를 입고 있는 분야가 나타나고 있다. 이는 다름 아닌 교육분야로 1996년이래 정부에서는 각급 학교의 정보화를 달성하

기 위해 지원금을 제공하고 교육에 필요한 인프라는 갖추어 가고 있지만 실제 이러한 인프라를 통하여 교육할 내용이 없어 PC의 사용법 교육이 정보화 교육으로 정착하고 있다. 이를 타개하기 위해서 조선일보, 중앙일보 등지에서 인터넷을 대안으로 제안하고 대대적인 교육 캠페인을 벌였지만 언어의 장벽 등으로 실제 학생들이 활용할 수 있는 정보의 양은 한정적일 수밖에 없어 요즘은 별로 이야기도 되고 있지 않는 것을 우리들은 잘 알고 있다.

정보화의 이차적인 비전을 수립하는 것은 쉽지는 않겠지만 간단한 문제라고 본다. 외국의 선진 사례에서 보듯이 이를 위해서 가장 먼저 고려해야 할 것이 정보사회에서 사람들이 어떤 모습으로 생활할 것인지, 또 사회는 어떻게 변할 것인지, 어떤 교육을 어떤 방식으로 받을 것인지, 어떤 모습으로 일을 하고 있을 지를 예측해 보는 것이라고 생각된다.

## 2) 사이버스페이스 상의 커뮤니티 건설

디지털 기술과 네트워크의 합성으로 새로이 등장하게 된 사이버스페이스에 대해서 많은 논의가 있지만, 그 공간을 전체적인 관점에서 의미를 부여하는 작업은 별로 이루어지지 않고 있다. 이는 우리 나라에서 정보화를 순수 기술적인 측면에서 이해하고 있는 결과 나타난 현상이다. 즉, 일반적으로 사이버스페이스에는 최신 정보가 무수히 존재하고 있다는 데이터베이스 식의 기능적인 이해 경향이 많아 정보화시대의 교육이나 연구에 필수불가결한 것으로 평가받기도 하는 한편 무한한 사업적 잠재력을 갖추고 있는 새로운 공간으로 파악되어 국내에서도 기업들이 사이버쇼핑몰, 추가 서비스 등의 형태를 통하여 공리적인 목표를 추구하고자 노력하고 있을 따름이다.

사람들에게 유의미한 공간은 대체로 3가지 범주로 나누어 볼 수 있다. 제1의 공간은 물리적 공간으로, 이 물리적 공간은 실체로서 존재하며 대개는 객관적인 지표(즉, 크기 및 위치)로서 그 특성을 측정할 수 있는 특징을 지니고 있다. 이러한 물리적 공간 외에 사람들에게 유의미한 공간으로 심리적 공간과 사이버스페이스를 들 수 있다. 물리적 공간이 실체로서의 공간이라면 심리적 공간은 관계에 근거한 공간이라고 할 수 있다. 즉, 아버지나 삼촌 또는 친구, 이웃 등과 같이 심리적인 면에서 이들과의 거리가 가깝다거나 멀다라고 표현할 수 있으며 이런 관계의 원근에 따라

실제적인 권리, 의무가 주어지는 것이다.

사이버스페이스는 위의 두 공간과는 상당히 다른 의미를 지닌 제3의 공간으로 규정되고 있다(Perry 1996). 먼저 사이버스페이스는 실제적으로 존재하거나 감각으로 느낄 수 있는 공간이 아니라 커뮤니케이션 네트워크를 통해서 존재한다고 믿고 있는 가상의 공간일 따름이다. 이런 연유로 흔히 사이버스페이스를 기능적으로 생각하여 그저 정보를 찾거나 전달하거나 하는 정서가 없는 공간으로 인식되기 쉽다. 하지만 이렇게 무미건조하게 정보를 찾거나 전달하는 와중에 사이버스페이스에 사회적 관계가 형성된다는 점이다. 여기에는 “가상 공동체(Virtual Community)”란 용어를 처음 사용한 라인골드의 유명한 일화가 있다.

1980년대 중반 미국 샌프란시스코 지역에서 WELL이라는 BBS를 운영하던 라인골드도 애초에는 사이버공간을 기능적으로만 생각하였다. 어느 날 그의 아기가 갑자기 열이 나고 아프기 시작하자 여러 가지 방도를 모색하던 가운데 WELL에도 아이의 증상을 설명하는 글을 올리고 도움을 청하였다. 라인골드는 별로 기대를 하지 않았지만 여러 사람들이 처치 방안을 알려주었을 때 라인골드가 느낀 것이 사이버스페이스 상에서도 사회적 관계가 이루어질 수 있다는 것이었고 이런 사회적 관계를 바탕으로 공동체의 형성이 가능하다는 것을 주장하였다(Rheingold 1994).

사회적 관계가 존재하기에 사이버스페이스는 무인격적인 기능의 공간이 아니라 실제 생활공간이 되는 것이다. 또 사이버 스페이스를 생활공간으로 이해해야만 공리적인 목적을 넘어선 커뮤니티의 건설이 가능할 것이며 또 앞서 이야기한 정보화의 비전을 세우는 것도 가능할 것이다.

### 3) 신뢰할 수 있는 정보

디지털기술과 네트워크 기술의 발전으로 정보의 생산, 가공, 공급, 소비가 용이하게 이루어짐에 따라 사이버스페이스에 흘러 다니는 정보의 대부분이 실제 문제 해결에는 쓸모없는 ‘쓰레기’인 경우가 많을 뿐만 아니라 정보 자체도 변질될 가능성이 높아 신뢰의 문제가 제기되게 된다.

이에 덧붙여 사이버스페이스 상의 커뮤니케이션의 특성이 ID만으로 접속하는 익명성인 관계로 신뢰의 문제는 더욱 심각하게 다가오고 있다. 물론 상대방에 대해 편견을 가지지 않고 상호작용을 하기에 편견이 없는 커뮤니케이션이나 대면에서

하기 어려운 내용도 전달하기가 가능하고, 또 사회적으로 금기시된 주제들에 대해서도 의견을 교환할 수 있다는 장점도 있다. 하지만 익명성은 무책임하거나 예의에 어긋나는 의견을 개진하게 하거나, 상대방에 대한 극단적인 비난을 하거나 비방을 표출하는 것도 가능하게 한다는 단점도 있다. 이런 연유로 사이버스페이스 상에 나타나는 정보나 의견의 신뢰성은 내용의 책임을 즉시 제공한 사람에 귀속시키고 책임을 묻는 실세계와 비교할 때 취약할 수밖에 없다.

이러한 신뢰성이 제기되는 원인으로 사회적인 소수집단이 자신들의 홍보를 위해 사이버스페이스를 과도하게 대변하고 있다거나, 혹은 더 근본적으로 흘러 다니는 정보를 검토해서 그 신뢰성을 따져보는 편집기능을 수행하는 기관이 존재하지 않기 때문이라거나 또 이에 대한 법규가 정비되지 않았다는 점들을 들고 있다(김종길 1998). 하지만 이는 사이버스페이스 상에서의 정보공급의 순간성 또 전파성을 과소평가한 결론으로 생각된다. 우리 나라 사이버스페이스 상에서 문제가 되고 있는 음란물이 어떻게 감시의 눈을 피하는가를 예로 들어 설명하면, 우선 뉴스그룹이나 동호회의 게시판을 통하여 앞으로 1-2시간 동안만 모 사이트에 게재하겠다는 발표가 있고 그 시간이 지나면 아예 게시판의 발표조차 삭제해 버리기에 추적이 쉽지 않고 또, 한번 게재된 것은 바로 디지털기술 덕택에 무한대로 전파되어 버리기에 추적의 범위를 설정하는 것도 용이하지 않다. 이런 연유로 음란물이나 기타 악의성을 지닌 사항(예를 들어 메일 바이러스)은 항상 사후약방문 식의 수습과정을 거치게 되며 그 피해의 심각성이 엄청나지 않는 한 하나하나 찾아서 처벌을 한다는 것도 쉽지 않다. 또한, 만일 한번 요주의 사이트로 지목된 경우 그 사이트의 홈을 아예 외국으로 바꾸어 버리기에 이를 추적, 처벌한다는 것은 더욱 곤란하게 된다.

사이버스페이스의 신뢰성을 회복하기 위해서는 시간이 걸리겠지만 개개인들의 자각과 이를 근거로 사회적 공감대를 형성하고 건전한 정보 윤리를 확립하는 외에는 방법이 없는 것 같다. 즉, 개개인들이 사이버스페이스 상의 쓰레기 정보로 불편함을 경험하고, 신뢰성 없고 무책임한 정보의 피해를 실감할 때만이 사이버스페이스는 우리들의 일상적인 생활공간으로 자리 매김이 가능하고, 또 이를 기반으로 건실한 정보화사회의 건설도 가능할 것이다.

## 6. 결론을 대신하며

개개인의 선호나 정보화에 대한 평가의 편차에도 불구하고 정보화는 전세계적으로 진행되고 있어 누구도 그 영향을 벗어날 수는 없다. 동시에 정보화는 이미 산업 사회에 적응된 우리들의 생활양식을 변화시키고 있다. 본고는 사이버스페이스의 등장을 정보화로 인한 생활양식 변화의 주요 규정요인으로 보고 이에 따라 현재 사이버스페이스 상에서와 실제 세계에서의 변화들의 단초들을 검토하고 이를 근거로 정보화시대의 새로운 생활양식 정립을 위한 선행 과제가 어떤 것인지를 제시하였다. 이는 국가적 차원에서 정보화의 비전 설정, 사회적 차원에서 사이버스페이스 상에 커뮤니티의 건설, 개인적 차원에서 신뢰할 수 있는 정보 유통으로, 이러한 선행 과제가 해결이 되어야 사이버스페이스의 등장에 따른 사회문화적 폐해를 최소화하고 보다 건설한 생활양식을 정립할 수 있을 것이다. 즉, 정보화시대의 생활양식이 어떤 구체적 모습으로 우리에게 회자될 지는 모르지만, 최소한 국가 차원에서 시민들의 실제 생활을 고려하며 정보화의 비전을 세워야 미국의 정보·문화제국주의 위협 아래에서도 자생적인 정보화사회를 건설할 수 있을 것이고, 사이버스페이스 상에서 신뢰를 회복하고 커뮤니티를 건설해 나가야 사이버화로 인한 개개인의 사회심리적 단절 및 고립을 피할 수 있고 '쓰레기' 정보의 범람을 막을 수 있으며 이를 통해 건설한 생활양식 정립으로 이끌 수 있을 것이다.

## 참고문헌

- 경희대 정보사회연구소·삼성경제연구소(편)(1997), 《네트워크 트렌드: 정보기술혁명과 사회변화》, 삼성경제연구소.
- 김문조(1998), “정보사회: 본질과 유형”, 한국언론학회·한국사회학회(편), 《정보화시대의 미디어와 문화》, 37-54, 세계사.
- 김성철(1998), <21세기 시민정보문화의 방향과 전망>(새문명아카데미 초청 “21세기 정보사회구축과 국가경쟁력 강화전략” 심포지엄 발제문).
- \_\_\_\_\_ (1998), <정보통신 유토피아>, 비둘기(LG텔레콤 사보), 2-8.
- 김성철·최우영(1998), 《정보사회/문화시대의 문화육구 전망》(LG커뮤니카토피아연구소 연구보고서).
- 김종길(1998), “인터넷공간 내에서의 자아성찰”, LG커뮤니카토피아연구소(편), 《정보혁명·생활혁명·의식혁명》.
- 김종길·김순주(1998), “한국의 유즈넷 뉴스그룹 형성과 발전 가능성: han.\* 뉴스그룹을 중심으로”, 《한국사회학》 32집 봄호, 337-365.
- 김창민·김종길·김순주·박미영(1998), <사이버공동체의 사회구조>(LG커뮤니카토피아연구소 연구보고서).
- 박영상·황상재·윤석민(1997), 《초고속 정보통신망: 수용성과 정책방향》, 서울: 집문당.
- 서이종(1998), “정보사회의 형성과 정부의 정보기반비전: 독일과 일본의 비교”, 한국언론학회·한국사회학회(편), 《정보화시대의 미디어와 문화》, 11-36, 세계사.
- 시민사회인터넷(1997), 홈페이지, URL: <http://people.kfem.or.kr/>
- 윤석민(1998), “정보화시대의 문화정책”, 한국언론학회·한국사회학회(편), 《정보화시대의 미디어와 문화》, 260-283, 세계사.
- 윤영민, 《전자정보 공간론: 컴퓨터 네트워크의 사회학적 탐색》, 전예원, 1996.
- \_\_\_\_\_ (1997), <시민 정보네트워크의 현황과 전망>, 유네스코 학술세미나(글로벌 정보네트워크사회의 의미와 전망) 발표 논문.
- \_\_\_\_\_ (1998), “전자적 시민사회의 형성: 정보운동을 중심으로 본 전망”, 한국언론학회·한국사회학회(편), 《정보화시대의 미디어와 문화》, 489-508, 세계사.
- 이건(1997), “전자공동체의 공동체적 성격: 개념적 탐색”, 경희대 정보사회연구소·삼성경제연구소(편), 《네트워크 트렌드: 정보기술혁명과 사회변화》, 281-312, 삼성경제연구소.
- 전석호(1993), 《정보사회론》, 나남.
- 한국언론학회·한국사회학회(편)(1998), 《정보화시대의 미디어와 문화》, 세계사.
- 한국전산원(1997), 《독일의 정보사회로 가는 길》, 한국전산원.

- \_\_\_\_\_ (1998), 97 정보화 백서(요약) URL: <http://isrd.nca.or.kr/BBS/info/wp/wp97/Wth97-2.htm>.
- 한국정보문화센터(1997), 《한국사회와 정보문화》, 한국정보문화센터.
- \_\_\_\_\_ (1998), 홈페이지, URL: <http://www.icc.or.kr/>
- \_\_\_\_\_ (1997), 정보공동체 포럼 홈페이지, URL: <http://www.forum.or.kr/>
- KBS(1998), 보이지 않는 혁명 4부(KBS 2TV 98. 4. 21 방영).
- LG커뮤니카토피아연구소(편)(1998), 《정보혁명 · 생활혁명 · 의식혁명》, 백산서당.
- Bell, Daniel(1987), "Communication Technology-For better or for worse?", 박홍수 · 김영석 공 편, 《뉴미디어와 정보사회》, 나남.
- Beniger, J.R. (1986), *The Control Revolution*, Harvard Univ Press.
- Castells, M. (1996), *The Rise of Network Society*, Blackwell.
- Center for Cyber Communities Initiative (1999), "Progress report on the CTTH (Cyber to the Home) Social Experiment Project on the Community Network at Ryokuen-Toshi", URL: <http://www.ccci.or.jp/~project>.
- Harasim, Linda M. (1997), 《글로벌 네트워크》(이건 외 역), 전예원.
- International Telework Association & Council Studies (1998), "Gartner Group Analyzes Telecommuting", URL: <http://www.telecommute.drg/studies.html>.
- Jeong Kuk-Hwan and Kenneth L. Kraemer (1996), *National Information Infrastructure: Comparison of Visions and Realities in France, Japan, Korea, Singapore and the United States* (한국전산원 연구보고서).
- Jones, S. (ed) (1995), *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, Sage.
- NTT(1991), 《2005년의 사회와 정보통신》(손원일 역), 하이테크정보.
- Perry, John(1996), "Infonauts in the Cyberspace" (인조공간에서의 정보인) (한국철학회-한국인지과학회 초청 특별강연회 발제문).
- Popcorn, Faith and Lys Marigold(1999), 《클릭, 미래속으로》(조은정 · 김영신 역), 21세기북스.
- Porter, D.(ed) (1997), *Internet Culture*, Routledge.
- Rheingold, Howard (1994), *The Virtual Community*, Secker and Warburg.
- Tapscott, Don (1998), *Growing up Digital: The Rise of the Net Generation*, McGraw-Hill.
- Tönnis, F. (1957[1887]), *Gemeinschaft und Gesellschaft*, Michigan State University Press.
- Webster, Frank(1997), 《정보사회이론》(조동기 역), 사회비평사.
- XIWT(1996), Visions of the NII: Ten Scenarios, 《초고속정보통신의 활용과 미래 정보사회: 10가지 시나리오》, 한국전산원.



abstract

---

## Prerequisites for Establishing New Life Styles in the Information Age

Kim, Song-Chul\*

This essay considers cyberspace as a major factor determining life styles in the information age, and reviews the current trends on and off cyberspace to make suggestions toward new life styles in the information age. Major changes taking place along with the advent of cyberspace can be summarized as behavior and attitude typical to N-generation, club-style human relationship, changes in the operation of work place and other similar organizations, and returning of family functions, which have been abandoned by the family due to industrialization, to home. This is due to the fact that a considerable portion of human activity in real space can be carried out in cyberspace. Thus sound use of cyberspace is closely related to establishing new life styles in the information age. For this, I suggest establishing visions of the information age at the national level, building communities in cyberspace at the social level, and communicating with the trustworthy information at the individual level, are prerequisites to minimize the the harmful effects of informatization and at the same time establishing new life styles in the information age.

\*Assistant Professor (Anthropology), Institute of Foreign Language Education, Inje University. Major Fields: Family and Kinship, Corporate Culture, Information Age. Major Publications: *Ancestor Worship and Korean Society* (translation, 2000), *East Asian Cultural Tradition and Korean Society* (Co-authored, 2001). E-mail: langscck@ijn.inje.ac.kr.