

정보사회와 문화

-정보문화의 사회적 기반과 문화적 쟁점 및 대응 방안의 탐색-

김 원 동

(강원대학교)

〈요약〉

본 논문에서는 정보문화의 사회적 기반과 문화적 쟁점 및 대응방안 등을 탐색해 보고자 하였다. 급속하게 발전하는 정보기술에 토대를 둔 정보사회를 진정으로 인간다운 사회가 되도록 하기 위해서는 무엇보다도 정보문화의 중요성을 올바르게 인지해야 한다는 문제의식이 있었기 때문이다. 이같은 인식 아래 본 논문에서는 정보사회에서의 문화의 위상 문제, 문화정보의 상품화 경향 속에서 바람직한 정보문화의 조성을 위한 보편적 서비스의 문제, 정신문화와 물질문화간의 문화지체 문제, 인간실존의 물음에 대한 정보사회에서의 대응 방안의 문제 등을 살펴보았다. 그 결과, 특히 정보사회의 제반 특징에 유념하면서 시대적 변화에 부응하는 유연하면서도 현실적합성 있는 정보문화를 창출하려는 노력이 정보사회에서의 문화적 대응 방안 모색의 기본 방향이 되어야 함을 강조하였다.

I. 문제의 제기

세기적 전환기에 조성된 탈냉전적 세계질서는 이념적 대립의 약화와 자본주의적 세계화의 경향을 가속화하고 있다. 공동의 적이 사라진 새로운 세계질서 속에서 세계 각국은 종든 싫든 무한경쟁의 냉혹한 무대에 적나라하게 모습을 드러낼 수밖에 없게 된 것이다. 21세기의 국가발전과 번영을 기대한다면, 너나 할 것 없이 강요된 구조적 동참에의 요구에 동의하지 않을 수 없는 것이 오늘의 세계 현실이다. 그렇다면, 길은 하나다. 경쟁력있는 국가발전 전략으로 무장한 뒤 전투의 현장에

적극 나서는 길이 바로 그것이다. 그래서 나온 것이 우리 주변에서도 흔히 듣는 이른바 ‘국가정보화’ 전략이다. 정보화정책은 근대화 시기의 산업화정책에 뒤이는 정보화 시대의 새로운 사회발전 전략으로서 전세계적으로 날로 세(勢)를 더해가고 있다(김원동·손연기, 1998). 그렇다면, 세계 주요 국가들이 어찌서 한결같이 정보화정책에 강한 집착을 보이는가. 그것은 근자에 추동돼 온 사회변화의 거센 물줄기들이 ‘정보사회로서의 21세기’를 가장 설득력있는 내일의 사회상(像)으로 전망해 주고 있기 때문이다.

한편, 정치군사적 대치가 거의 유명무실해진 상태에서 지구 도처에서는 ‘문명의 충돌’(Huntington, 1997; 유석진, 1995)이 거론될 정도로 문화적 충돌 현상이 심심찮게 목격되고 있다. 최근 발생한 두드러진 사례들만 들어 보더라도, 5천여명의 사상자를 낸 케냐와 탄자니아 주재 미국 대사관의 폭탄테러사건이나 불상 750점의 머리가 잘려나간 제주도 원명선원의 횡불사건 등을 쉽게 떠올릴 수 있다([한겨레신문], 1998.8.29일자; [동아일보], 1998.8.11일자). 상호존중과 화해 및 공존의 문화적 지혜가 안착되지 못한 상태에서 빚어지는 비극의 전형적 모습인 종교간의 극한 대립이 국내외에서 갖가지 형태로 끓이지 않고 있는 것이다. 게다가, 합리화에 따른 ‘세계의 탈주술화’로 삶의 의미에 대한 전통적인 답변의 확실성이 우리의 시야에서 사라져 버렸고, 그 자리에 삶의 다양함과 무한한 차이를 인정하는 포스트 모던 문화가 번창하고 있다(Webster, 1997). 이런 변화가 또한 이에 신속하게 적응하지 못하는 많은 사람들로 하여금 삶의 방향감각 상실 문제에 시달리게 하고 있다.

이같은 전환기의 세태를 감안할 때, ‘정보사회와 문화’의 문제를 체계적으로 검토해 보는 것은 일단 시의성 있는 작업이 될 수 있다고 본다.

물론 정보사회와 문화라는 주제는 한 논문에서 다루기엔 너무 포괄적인 내용들을 담고 있다. 검토해 보아야 할 만한 세부 주제들이 너무 많은 것이다. 특히, 문화교류나 문화제국주의의 문제(원우현, 1995; 한내창, 1997; 김원동, 1996b; Schiller, 1990; Paolini, 1996; de Leon, 1998), 정보화와 전통문화의 접목 문제(김영신·이문웅, 1996; 김원동, 1997), 문화정보화 정책의 문제(문화체육부, 1997; 박광무, 1997; 한국전산원, 1998), 사이버컬처(Cyberculture)와 문화적 정체성의 문제(김창민 외, 1997; Hall, 1992; Reid, 1995) 등을 다룬 논의들은 이미 상당수에 이른다. 따라서 이

글에서는 누차 논의되어 옴으로 해서 어느 정도 방향성이 잡혔다고 여겨지는 논제들은 제외하고 그동안 비교적 소홀히 취급되어져 왔다고 여겨지는 다음과 같은 몇 가지 의문점들을 중심으로 ‘정보사회와 문화’라는 주제를 다뤄 보려 한다.

먼저, 전전한 정보문화의 구축을 위한 기술적·사회적 기반으로서 고려해 보아야 할 요소로는 어떤 것들이 있는가. 정보사회로의 사회적 전환 과정에서 정신문화와 물질문화간의 관계는 어떤 양상을 띠게 될 것인가. 문화가 내포하고 있는 기본적인 문제의식인 인간 실존의 의미에 관한 물음에 과연 정보사회는 어떻게 대응해야 할 것인가.

모든 사회구성원들의 ‘인간다운 삶’을 보장해 줄 수 있는 정보사회를 구현하기 위해 이른바 ‘정보문화’(정보사회에서의 문화)와 관련한 대응책으로서 모색해 가야 할 사회적 노력에는 어떤 것들이 있겠는가 하는 문제의식 아래 필자는 앞서 제기한 일련의 물음들에 답해 보고자 한다. 본론에 들어가기에 앞서 필자는 우선 정보사회의 도래와 문화의 사회적 위상 문제에 대해 생각해 보려 한다. 이 점에 대한 검토와 이해는 위의 물음들을 풀어나가는데 필요한 토대이자 예비적 작업으로서의 의미를 지닐 수 있기 때문이다.

사실, 필자와 유사한 문제 의식을 갖고 정보사회에서의 문화적 쟁점들에 접근하려 한 시도들이 국내에서도 이미 몇 차례 있었다. 이를테면, ‘인간의 얼굴을 한 정보사회’(공성진·강선미, 1996)나 ‘인간중심의 정보사회’(권기현, 1998)에 지향점을 둔 연구들이 그것이다. 이 글의 초점이 그러한 기존 연구들과 다소 차이가 있는 것은 사실이지만 유사한 문제의식 아래 ‘정보사회와 문화’의 주제에 접근하고 있기 때문에 이 문제에 대한 우리의 이해를 심화시키는데 있어 상호보완성을 지닐 수 있을 것으로 생각된다.

II. 정보사회의 도래와 문화의 위상

정보사회의 도래에 관한 이론적 전망은 소위 ‘정보사회’(information society)를 이전의 산업사회와 질적으로 구별되는 새로운 사회라고 인식하는 시각과, 산업사회

와의 연장선 위에 있는 사회로 이해하려는 시각으로 대별될 수 있다. 그런데, 이론적 시각의 상이함에 따른 관심의 초점과 강조점의 차이에도 불구하고, 따지고 보면 이들은 하나같이 사회 전반에 걸쳐 전개되고 있는 ‘삶의 정보화’ 과정을 분명히 인정하는 경향을 보여 주고 있는 듯하다. 다시 말해서, 최근 숨가쁘게 전개되고 있는 사회구조적 변화의 모습을 정보사회라는 이름으로 불러야 할 것인지에 대해선 적잖은 의견 차이를 보이고 있지만 적어도 사회의 정보화 추이에 대해서 만큼은 정보사회 연구자의 상당수가 거의 비슷한 견해들을 피력하고 있다는 것이다(김원동, 1998). 그렇다면, ‘정보를 생산, 유통 또는 활용하여 사회 각 분야의 활동을 가능하게 하거나 효율화를 도모하는’ ‘정보화’(대한민국정부, 1995)가 사회변화와 발전의 추진력이 되고 있는 사회에서 과연 문화는 개념적이고 실질적인 의미에서 어떤 위치를 점하는가.

주지하듯, 문화도 사회의 한 구성 영역이다. 문화의 위상을 체계적으로 이해하려면, 의당 정보사회의 사회구조를 구성하는 인구구조, 가족구조, 직업구조, 산업구조, 계층구조, 정치구조, 문화구조 등과 같은 여러 영역들(임희섭, 1995)과 연관지어 하나 하나 검토해 보아야 할 것이다. 하지만 여기서는 분석의 편의상 벨의 분류처럼 이를 경제영역, 정체(政體)영역 및 문화영역으로 간명하게 재분류하여 그 위상을 생각해 보려 한다(Bell, 1990; 1994; 김원동, 1996a).

벨에 의하면, 경제영역은 생산을 조직하고 재화와 용역을 배분하는 일과 관련되어 있고, 여기서의 중추 원리는 ‘기능적 합리성’(functional rationality) 또는 ‘효율성’(efficiency)이다. 다시말해서, 경제영역에서 생산의 종류와 그 과정의 선택 기준은 어떻게 하면 ‘보다 저렴하게, 보다 질 좋게, 보다 효율적으로’ 생산해 낼 수 있느냐 하는 것이고, 이런 ‘생산성의 원칙’(principle of productivity)에 따라 이전의 방식들에 대한 대체가 이루어 진다. 이런 점에서 ‘기술-경제적 영역’에서 사회변화의 리듬은 ‘선형적’(linear)이다(Bell, 1990 : 21-2; 1994 : 18).

한편, 정체영역은 ‘정의’라는 원칙 아래 사회적 갈등을 규제하는 ‘사회정의와 권력의 투기장’이다. 즉, 정체영역은, 사회의 전통과 그 제도 속에 구현되어 있는 특정한 정의관을 실현키 위해 무력의 정당한 사용이 이루어지도록 통제하고 갈등을 규제하는 곳이다. 따라서, 여기서의 중추 원리는 ‘정당성’(legitimacy)이다. 가령, 민

주적 정체의 경우, 이것은 피통치자의 동의에 근거해서만 권력이 행사되고 지배도 이루어 질 수 있다는 원칙을 의미하는 것이다(Bell, 1990; 1994).

문화란 ‘상징제작자’(symbol-maker)로서의 인간이 자기의식적으로 실존의 의미를 정의하려는 노력이자 그러한 의미를 위해 도덕적, 미학적으로 어떤 정당성을 확립하려는 노력이라고 할 수 있다. 따라서 문화영역은 바로 그러한 시도들이 전개되는 사회의 중요한 한 구성영역이다. 인간이 어떻게 살아야 하고, 또 무엇을 위해 살아야 하는지를 결정하는 동시에 삶의 도구인 기술의 사용 방향을 규정하는 곳이 바로 사회의 문화영역인 것이다(Bell, 1991 : 31-2; 1994 : 38-9). 결국, 벨은 사회구성원들이 의지를 가지고 만들고 유지해 가는 문화야말로 정보통신기술의 발전에 기반한 정보사회를 인간다운 사회로 바꾸어 갈 수 있는 추동력이라고 보는 것이다.

많은 구조적 모순을 내포하는 가운데서도 첨단정보기술에 힘입어 전반적으로 이전의 산업사회보다는 훨씬 풍요로워질 것으로 예견되는 정보사회에서는 벨의 시사처럼, 문화의 문제가 그 어느 시대보다도 중요한 사회적 관심사로 부각될 것으로 보인다. 생활수준의 향상이나 안정감의 증대로 인해 문화산업이나 삶의 실존적 의미에 대한 물음이 우리의 삶의 지평에서 뚜렷이 부상할 것으로 전망되기 때문이다. 정보사회로의 전환기에서 우리가 벨의 문화론을 비롯해서 심지어 문화우위의 시대를 공공연하게 역설하는 담론들을 접하게 됨은 결코 우연이 아닌 것이다.

III. 정보문화의 사회적 기반과 문화적 쟁점 및 대응방안

1. 문화정보의 상품화와 보편적 서비스

종래에 정보는 무료로 공유하는 공적 자원으로 간주되었다. 선진국들이 라디오나 텔레비전과 같은 공공방송, 공공도서관, 박물관, 미술관, 정부정보 서비스 기관 등을 통해 ‘공공영역’(public sphere)이라는 이름 아래 문화정보를 비롯한 다양한 정보들을 무료로 제공해 온 것도 이 때문이다. 그래서 사회 구성원들은 각가지 문화

정보들을 계급적 배경에 관계없이 비교적 폭넓게 향유해 올 수 있었다. 하지만 사회 전반에 걸쳐 경쟁과 민영화의 바람이 거세져 휘몰아치고 정보도 시장의 원리에 따라 이용 가능한 것으로 새롭게 개념화 되어감에 따라 공적 서비스의 에토스는 쇠퇴해 가고 있다. 향후 전망도 결코 밝지 않다(Webster, 1997 : 171-222). 말하자면, 정보의 상품화경향이 가속화되고 있는 것이다. 문화정보 또한 이같은 시대적 대세에 역행할 수 없는 처지에 놓여 있다. 정보가 사회발전의 핵심적 자원으로 정착되어 가는 정보사회화의 영향력이 마침내 문화영역에도 유의미한 변수로 작동되기 시작한 것이다. 이런 점에서 필자는, 정보사회로의 진전과 호흡을 같이하는 현실적 합한 문화적 대응 방안의 한 축을 정보사회화를 대변해 주는 컴퓨터나 정보통신서비스 이용 기회에 있어서의 사회적 형평성을 확보할 수 있는 길의 모색에서 찾아야 하리라고 본다.

정보사회화에 따라 이전보다 더욱 많은 여가시간이 사람들에게 주어지고 여가의 비중이 갈수록 커짐에 따라 기업들은 이 영역의 상품화에 적극적인 관심을 기울이게 되었고, 그 결과 여기에 이른바 ‘문화산업’이 끼어들게 되었다. 문화산업의 차원에서 유료 정보통신매체들에 의해 제공되는 고급정보들과 대비되는 공공영역 정보들의 상대적인 질적 저하도 이런 경향을 부추기는 데 일조함은 물론이다. 결국 노동시장의 단축과 그에 따라 상대적으로 늘어난 여가시간을 컴퓨터나 뉴미디어 등을 매개로 해서 ‘문화적 소비’의 형태로 끌어내려는 문화산업에 의해 대대적으로 창출, 유통되는 각양각색의 유료 문화정보들에 둘러싸여 살아갈 운명을 우리는 맞고 있는 것이다. 이를테면, 이제 우리는 확충된 여가시간에 인공위성이나 케이블 TV와 같은 전자미디어를 이용해 전세계의 연주회와 공연실황, 미술전시회, 다양한 스포츠 이벤트 등을 감상할 수 있고, 굳이 영화관에 가지 않더라도 쌍방향 케이블 TV를 통해 좋아하는 영화를 신청하여 지정된 시간에 볼 수 있다. 뿐만 아니라 비디오게임 소프트웨어를 활용해서 전자미디어로 가상세계를 체험하면서 여가를 즐길 수도 있다. 일상생활에 편리함과 감각적 즐거움을 더해 주는 이러한 각가지 문화 정보와 서비스에 대한 우리의 수요는 정보사회로 깊숙히 진입해 갈수록 극적으로 증대될 공산이 크며, 따라서 여가와 관련된 다양한 문화산업들도 더욱 발전해 갈 것으로 전망된다(김문환, 1998; 김원동, 1996b; 박형준, 1997; 임희섭, 1995;

Webster, 1997). 그렇다면, 문화정보의 상품화 경향과 그와 병행되는 사적인 문화산업의 점진적 확산 그리고 그에 반하는 문화정보의 공공성 약화 추이로 인해 사회문화적으로는 어떤 문제들이 야기될 것인가.

가장 심각한 문제 중 하나는 계급(층)간의 정보격차가 확대될 가능성이 더욱 커진다는 점일 것이다. 이것은 곧 문화정보에의 접근과 향유에 있어서 계급간 차이가 더욱 벌어지게 됨을 의미한다. 좀더 구체적으로 생각해 보면, 이것은 정보사회에서의 일상생활이나 정보문화의 토대가 컴퓨터나 인터넷 등과 같은 새로운 매체에 크게 의존할 수밖에 없다는 사실에서 비롯되는 것이라고 할 수 있다.

이런 맥락에서, 필자는 최근 발표된 한 보고서의 다음과 같은 결과에 주목하게 된다. 1994년 11월부터 1997년 10월까지의 3년간 약 5만 가구를 대상으로 인구통계국에서 실시한 조사를 분석하여 지난 7월 28일에 발표된 미국 상무부의 보고서에 의하면(김진기·박은아, 1998), 미국의 컴퓨 보유 가정은 3년전 24.1%에서 36.6%로 증가했는데, 도심지역의 저소득계층의 가정에서는 이런 확산이 저조했다고 한다. 이를 더 자세히 살펴 보면, 연소득 3만 5,000달러 이하의 가정 중 컴퓨터 보유 비율은 23%미만으로 나타났는데 반해 연소득 7만 5,000달러 이상의 가정에선 75.6% 이상이 컴퓨터를 소유한 것으로 드러났다. 또 인터넷 서비스 이용을 위한 온라인 접속서비스의 이용도 조사의 경우, 연소득 3만 5,000달러 이하의 가정에선 13.9% 미만이, 7만 5,000달러 이상의 가정에선 49.2% 이상이 이를 이용하고 있는 것으로 나타났다. 인종별로도 이와 유사한 결과를 보여 주었는데, 우선 컴퓨터 보유율의 경우, 백인 가정은 40.8%, 흑인 가정은 19.3%, 히스패닉 가정은 19.4%였다. 온라인 서비스의 이용도에 있어서는 백인가정의 21.2%, 흑인가정의 7.7%, 히스패닉 가정의 8.7%가 이를 이용하고 있는 것으로 조사되었다. 이같은 통계는 세계적으로 국가사회정보화에 가장 앞서 가는 나라로 지목되고 있는 미국사회에서조차도 기존의 사회적 불평등으로 인한 계층간, 인종간의 정보격차가 제대로 극복되지 못하고 있음을 보여준다.

물론 정보통신기술의 발달로 인한 정보기기 가격의 급속한 하락과, 절대적인 수준에서의 생활 여건의 개선에 따른 정보서비스 이용능력의 증대 등이 저소득층의 컴퓨터 보유나 온라인 정보서비스의 이용 가능성을 갈수록 높여주고 있음도 전적

으로 부인키는 어렵다. 하지만 다른 한편으론 정보통신기술의 발달과 정보경제의 활성화로 인해 성능이 더욱 우수한 고가의 정보기기들과 다채로운 고급정보의 원천들이 나날이 개발되어 시장에 속속 등장하고 있기 때문에 계층에 따른 상대적인 정보격차가 증폭되고 있음도 인정치 않을 수 없다(김원동, 1996b). 이러한 논의들은 결과적으로 정보사회에서의 사회적 불평등이 근자에 이르기까지 기존의 계층적 질서에 기반하여 정보기기나 정보서비스를 매개로 재생산되고 있고, 그 미래도 낙관하기 어렵다는 점을 시사해 준다. 또 이러한 사실은, 시장의 논리에만 맡겨둘 경우 문화정보에의 접근과 이용기회에 있어서도 사회적 (중)하층이 그만큼 소외되리라는 것을 충분히 짐작케 해 준다. 다시 말해서, 산업사회에서의 사회적 (중)하층이 정보사회에서는 정보문화의 소외층으로 재편되기 쉽다는 것이다.

이런 점에서 '보편적 서비스'의 이념 아래 미국내 모든 학교를 정보고속도로에 연결시키고 모든 교사와 학생들에게 최첨단 컴퓨터를 보급하는 동시에 그에 걸맞는 정보화교육을 실시하겠다는 것 등을 주요 목표로 설정, 추진중인 미국 클린턴 정부의 '기술인식의 도전'(Technology Literacy Challenge)과 같은 국가정보화정책은 우리에게 많은 것을 생각게 해 준다(박은아, 1998). 정보통신환경의 변화를 반영하여 인터넷과 같은 첨단 정보통신서비스까지를 대상에 포함시키는 유연성있는 '보편적 서비스'의 이념을 토대로 추진되고 있는 미국의 학교정보화는, 바람직한 정보문화의 조성과 확산을 위해 의당 전제되어야 할 기술적·사회적 기반이 될 수 있기 때문이다. 요컨대, 내일의 사회 주역인 학생들이 가정적 어려움이나 지역의 낙후성 등으로 인해 겪을 수 있는 정보활용능력의 배양이나 정보이용 기회에 있어서의 불이익을 학교정보화를 통해 상쇄해 감으로써 21세기에 적극 대비하려는 미국 정부의 학교정보화 노력은 건전한 정보문화의 기반 조성을 위한 기본적이면서도 장기적인 국가적 대응 전략이 된다는 점에서 주목할 만한 가치가 있는 것이다. 급변하는 정보사회의 정보환경에 대한 친숙함과 적응력을 어려서부터 익히면서 정보화의 편익을 자신의 일상적인 삶 속에서 적극 활용하고 바람직한 정보문화를 일구어 갈 수 있는 인적 자원들을 전국가적으로 육성하는 방안 중 하나가 바로 이런 것이라고 보기 때문이다.

2. 정보사회에서의 문화지체

정보사회에서의 문화인 정보문화는 다른 시대의 문화와 마찬가지로 크게 볼 때, 정신문화와 물질문화로 구성된다고 할 수 있다. 정신문화와 물질문화간의 관계라는 측면에서 정보문화를 살펴보면, 정보사회에서는 물질문화 영역의 급속한 변화로 인해 물질문화와 정신문화간의 괴리가 그 어느 때보다도 크게 나타나고, 가속화될 가능성이 있다고 판단된다. 다시말해서 일찍이 오그번(William F.Ogburn)이 산업사회의 문화 문제를 다루면서 언급한 바 있는 물질문화와 비(非)물질문화간의 '문화지체현상'(cultural lag)이 정보사회에서도 재현될 소지가 많으리라는 것이다. 게다가, 정보사회에서 전개되기 쉬운 문화지체의 사회적 충격은 산업사회에서의 그것과는 비교가 되지 않을 정도로 우리에게 심각한 문제거리로 와 닿을 수 있을 듯하다. 먼훗날 정보사회를 회고해 볼 때, 어쩌면 이 점이 정보문화를 이전 사회의 문화들과 구별지어 주는 사회적 특징의 하나로 기록될지도 모른다. 정보통신혁명이라는 용어가 대변해 주듯, 현재 진행중에 있는 물질문화 부문에서의 변화 속도는 그만큼 빠르고 사회적 영향의 폭 또한 전례없이 크기 때문이다.

이에 대한 올바른 인식과 적극적인 대응책 마련을 위한 지속적인 노력이 병행되지 않는 한, 머잖아 우리는 짙은 사회적 그늘로 우리를 뒤덮는 문화지체의 당혹스런 현실을 맞게 될 수도 있다는 것이다. 토플러가 [미래 쇼크]에서 일깨워 준 것처럼, '변화의 가속화'로 인한 '현기증나는 방향감각의 상실'과 '개인적·사회적인 적응성의 위기'(Toffler, 1989a)를 우리는 문화영역에서부터 겪게될 수 있으리라는 것이다. 물론 이러한 문화지체현상은 국가별로도 차별성있게 나타날 것으로 보인다.

국가간의 상호 비교라는 차원에서 보자면, 이른바 선진국보다는 후진국이나 발전도상국들이 문화지체의 문제에 더 시달릴 공산이 클 것으로 예상된다. 주지하듯, 컴퓨터를 비롯한 정보기기나 인터넷과 같은 고도정보통신 서비스와의 접촉기회, 정보교육을 받을 기회, 건전한 정보문화의 조성을 위한 법적·제도적 기반 등에 있어 선진국과 후진국간에는 격차가 크기 때문이다. 그러다보니 정보사회의 구현에 요구되는 기술적 기반이 취약한 국가들일수록 국가사회 정보화의 조기 실현을 위해 첨단정보기기와 정보기술의 도입에만 급급하고 정보사회의 문화적 토대를 공

공히하려는 노력은 상대적으로 소홀히 하기 쉽다. 따라서 ‘압축성장’이라는 신화에 매달려 외형적 경제성장과는 달리 그에 상응하는 바람직한 자본주의적 문화를 형성, 발전시키지 못했던 산업화시대의 후발국들은 정보화시대에 들어서서도 새로운 형태의 문화적 모순을 노정할 가능성이 그만큼 크다고 볼 수 있다. 물론 선진국들이라고 해서 이러한 문화지체현상의 안전지대가 될 수는 없다. 하지만 지금까지의 사회변화에 대한 대처 과정에서 보여줘 온 선진국들의 변화 적응력과 유연성에 비춰볼 때 필자의 생각으로는 선진국들이 후발국가들보다는 이 문제에 있어서도 비교적 발빠르게 대응해 나갈 것으로 판단된다.

하루가 다르게 확충되고 있는 정보사회의 물질 기반이 건전한 정신문화로 탄탄하게 뒷받침 되지 못할 경우, 정신문화의 미비로 인한 새로운 사회 문제들이 얼마든지 야기될 수 있다. 이를테면, 사회에 대한 전자감시, 사생활 침해, 금융범죄·컴퓨터 바이러스·해킹·내부 자료와 정보 유출 및 변조·불법복제 등과 같은 각종의 컴퓨터범죄 등이 그것이다(고영삼, 1998; Lyon, 1988; 1994). 이런 문제점들의 발현을 최대한 억제하고 줄여가면서 정보기술의 발달과 정보사회의 도래가 가져다 줄 수 있는 잠재적인 생활상의 편익들이 인간애와 상호 존중 및 공존의 원리를 대전제로 해서 현실화될 수 있으려면, 적어도 정보사회의 기술적 문화에 상응하는 정신문화의 발전이 수반되어야 하는 것이다. 그리고 가능하다면 여기서 한 걸음 더 나아가 바람직한 정신문화가 정보사회의 물질문명을 주도적으로 견인해 나갈 수 있어야 할 것이다.

3. 정보사회와 인간 실존의 의미론적 물음에 대한 대응 방안

벨의 정의에 의하면, 문화란 “실존의 의식에서 모든 인간 집단이 직면하기 마련인 핵심 문제, 즉 우리는 죽음, 비극의 의미, 의무의 본질, 사랑의 성격 등을 어떻게 만나는가 하는 문제에 인간이 지각을 가지고 대응하는 양식”(Bell, 1994 : 298)이다. 이런 점에서 “문화의 테마는 역사의식 안에서 모든 인간이 매번 직면하는 ‘실존의 문제’”(Bell, 1994 : 73)라고 할 수 있다. 때문에 실존의 유한성을 의식하는 어느 사회에서나 이런 의문들은 늘 발견되기 마련이고, 그 답변이 시대에 따라 내

용과 형식을 달리하면서 ‘문화’라는 이름으로 제시되는 것이다.

따라서 문화에는 축적이란 없으며 모든 인간이 언제 어디서나 직면하는 의문들인 동시에 인간 조건의 유한성과 부단히 내세에 이르고자 하는 열망에 의해 야기된 긴장으로부터 비롯되는 의문들인 그러한 근본적인 의문들에로의 회귀가 있을 뿐이다. 불레즈(Boulez)가 바흐(Bach)에 의해 대체될 수 없듯, 여기에는 결정적인 변화의 원리가 있을 수 없다. 결국 문화란 그림, 시, 소설, 기도나 예배의식 속에서 ‘인간 실존의 의미’(meanings of human existence)를 탐구하고 이를 상상력이 풍부한 어떤 형태들로 표현하고자 하는 노력인 상징적 형태의 영역, 특히 ‘표현적 상징주의’의 장(場)인 셈이다(Bell, 1990 : 23-5, 236-7). 말하자면, 문학, 예술, 종교 등의 형식을 통해 인간 실존이 갖는 의미에 대한 답변을 모색하는 시도들이 문화로 현상화되는 것이다. 그렇다면, 어느 시대에서나 인간이면 누구나 직면하게 되는 인간 실존의 실체란 어떤 것인가.

문화의 정의에서도 언급되었듯이, 인간 실존의 실체란 “어떻게 죽음에 직면할 것이냐”는 문제라든가 비극의 본질, 영웅주의의 특징, 충성과 의무의 정의(定義), 영혼의 구제, 사랑과 회생의 의미, 인간적 공감의 이해, 동물적인 성질과 인간적인 성질의 긴장관계, 본능적인 욕망과 그것의 억제 따위”(Bell, 1990 : 24)를 말한다. 문화가 역사적으로 종교와 융합해 왔다(Bell, 1990 : 24)고 본 벨의 해석은 이런 맥락에서 볼 때 충분히 설득력이 있는 듯하다. 문화를 구성하는 여러 영역들 중 종교야말로 그와 같은 인간 실존의 실체에 대해 가장 적극적으로 의미를 부여하고 제 나름의 답변을 제시해 왔다고 볼 수 있기 때문이다.

그러나 17세기에서 19세기에 걸쳐 일어난 일련의 거대한 변화들, 즉 개인주의 사상의 성장, 미적인 것의 자립화에 대한 요구, 삶의 저편에 대한 공허감 등으로 인해 종교의 기능은 점차 약화되었고, 반면에 문화는 자율성을 얻었다. 종교와 결별한 문화는 이어서 종교적 답변에 대한 대안을 모색하기 시작했고, 그것은 마침내 ‘유미주의’(aestheticism)와 ‘정치종교’(political religions)로 나타났다. 종교가 더 이상 인간 실존의 의미에 대해 확실한 답변을 제공하지 못하는 상황에서 ‘새롭고 독창적인 것’을 격렬히 추구함으로써 스스로를 초월하려는 인간의 노력에 의미를 부여하려 한 ‘모더니즘’과 그 논리를 최극단까지 몰고 간 ‘포스트모더니즘’의 시도가

유미주의의 주된 내용이었다. 그런가 하면, 지상에서 자유의 왕국으로의 도약을 내세운 맑스주의에 의해 대변되었던 것이 정치종교였다. 하지만 주지하듯, 양자는 모두 실패로 끝나고 말았다(Bell, 1990; 1994). 이러한 벨의 설명 방식을 그대로 수용하여 생각해 본다면, 종교를 포함한 현대문화는 현대사회에서의 인간 실존의 의미에 대한 물음에 적절한 해답으로서의 기능을 제대로 수행해 오지 못했다고 볼 수 있다. 그렇다면, 그 원인은 기본적으로 어디에 있으며, 사회의 정보화가 급속하게 진행되고 있는 세기말의 현시점에서 우리가 생각해 볼 수 있는 대안은 무엇인가. 문화영역에서 진행돼 온 지금까지의 상황에 대한 진단 못지 않게 우리에게 중요한 것은 바로 이 물음이 아닌가 한다.

종교를 비롯한 현대문화, 특히 오늘의 정신문화가 삶의 실존적 의미에 대한 현실적합성 있는 해답을 제공하지 못하는 까닭은, 기본적으로 사회변화에 대한 대응력의 부족에 있는 것으로 보인다. 말하자면, 사회변화의 흐름과 특징을 올바르게 읽어내고 그 맥락에서 인간이 봉착하고 있는 실존적 모습을 이해하려는 진지한 노력이 문화의 모습으로 부단히 재생산되지 못하고 있기 때문에 사회 구성원들은 ‘삶의 의미 상실’ 내지는 ‘방향감각 상실’이라는 문화적 위기를 맞게 되는 것이다. 더구나 사회변화를 애써 외면하려 하면서 날로 약화되어 가는 전통적인 문화적 가치들을 사회 구성원들에게 일방적으로 강요하려는 안이한 태도들(정진홍, 1997)은 사태를 더욱 악화시킨다. 이는 특히 종교문화에서 일어날 가능성이 많다.

만약 이러한 가능성이 현실화되어 종교가 사회변화의 소용돌이 속에서 ‘진리란 불변하는 것’이라는 자신의 ‘불변성’만을 주장하면서 변화에 따른 새로운 문제들에 대해 ‘적절한 해답’을 제시하지 못한다면, 그 종교는 물음에 대한 해답으로서의 종교 본연의 기능을 상실하는 셈이다. 따라서 시대적 물음에 적합한 해답으로 기능하고자 한다면, 종교는 그 시대의 현실적 조건 아래서 그에 걸맞게 자신의 해답을 구체화해야만 한다. 말하자면, 특정한 문화 안에서 이룩했던 자신의 해답을 사회적 변화에 발맞추어 부단히 재검토하고 보완할 수 있는 종교만이 살아있는 해답을 지속적으로 제시할 수 있는 것이다(정진홍, 1997). 종교에서 찾을 수 있는 대안은 바로 이런 방향의 것이라 여겨진다. 정보화시대로의 사회적 변화 과정에서 종교를 비롯한 문화가 ‘정보화’에 따른 문화적 삶의 변화에 주목해야 하는 것도 이 때문이

다. 이러한 논의들은, 결국 바람직한 정보문화의 창출을 위한 노력들이 정보사회의 도래로 인해 나타나는 새로운 사회적 특징이나 문제들과 관련지어 이뤄져야 함을 시사한다.

이런 측면에서 정보사회의 특징들을 살펴보면, 정보사회는 무엇보다도 사회정보화의 진전에 따른 삶의 편익과 풍요로움이 우리 삶의 중심에 자리잡을 개연성이 커지고, 모든 일의 처리에 있어서 목적합리성과 시장의 논리가 더욱 중시될 수 있는 사회이다. 이런 사회에서 사회 구성원들은 정보기술의 발달이 가져다 주는 생활의 편리함과 감각적 쾌락에 빠져들기 쉬운데 반해, 삶의 본질적 의미에 대해서는 오히려 무관심해 지기 십상이다. 게다가, 전통적인 가치관이 급속하게 해체되고 이를 대체해 줄만한 적합한 정보문화가 정착되지 못한 상태에서 수많은 정보매체를 통해 쏟아지는 정보의 홍수에 직면하게 되기 때문에 설령 그런 문제에 관심이 있는 사회 구성원들이라 하더라도 그 상당수가 삶의 의미나 방향감각에 있어 혼란을 겪을 가능성이 크다. 이런 상황이 얼마든지 현실화될 수 있기때문에 우리는 타인에 대한 관심과 애정, 공동체적 삶의 소중함, 삶에 대한 진지한 자세와 성찰 등을 길러줄 수 있는 정보문화를 확립하는데 역량을 집중해야 한다는 것이다. 그렇다면 이를 위한 좀더 구체적인 방법으로는 어떤 것들이 있겠는가. 필자는 이 물음 또한 정보사회의 특징에 주목하면서 그 답변을 찾아야 하리라고 본다.

정보사회는 각양각색의 정보들이 공개되어 투명성이 제고되는 사회라고 할 수 있다. 그리고 그러한 경향은 더욱 가속화되고 뚜렷해질 것으로 보인다. 따라서 정보문화를 창출하고 확산하려는 다양한 주체들은 자신의 정체성을 분명히 하면서도 정보통신매체를 이용해 자신의 가치를 알리고 타문화로부터 배울 것은 과감히 수용하는 개방적이고 적극적인 자세를 지녀야 하리라고 본다. 이것이 국내외에서의 진정한 문화교류와 이를 통한 올바른 정보문화의 확립을 위해 전제되어야 할 기본 자세일 것이다. 종교문화 영역에서는 이런 태도가 특히 중요한 의미를 갖는다고 생각된다. 인간의 삶을 인간답게 만들어 주려는 종교야말로 '변화가능성을 향한 자기개방'의 자세를 갖고(정진홍, 1997) 허심탄회하게 상호교류할 수 있어야 하기 때문이다. 종교영역에서 이것이 진정으로 가능해 질 때, 정보사회에서의 종교는 삶의 실존적 의미에 대한 다채로운 해석의 저수지로서 기능할 수 있을 것이다. 바람직

한 정보문화의 방향을 탐색하면서 필자가 정보사회에서도 종교에 크게 기대를 거는 것은 이런 가능성 때문이다. 분명한 것은, 종교를 비롯한 여러 문화 영역의 주체들이 그와 같은 자세 아래 바람직한 정보문화를 만들어 가고자 한다면 인간 실존의 물음에 대한 의미있는 하나의 대안이 도출될 수 있으리라는 점이다. 그리고 하루가 다르게 발달하고 있는 정보통신기술이 그러한 문제의식과 의지를 기술적으로 충분히 뒷받침해 줄 수 있을 것이다. 정보문화에 대한 이런 접근이 전제될 때, 비로소 우리는 우리의 삶에 있어 인간의 가치를 중심에 놓고 그에 준거해서 정보기술을 이용하고 발전시키는 계기를 만들 수 있을 것이다. 그리고 이런 원리가 종교, 문학, 예술, 가상공간의 문화 등과 같은 문화의 모든 영역에서 확고하게 뿌리를 내릴 때, 서로 존중하고 삶의 지혜를 공유할 줄 아는 정보문화에 기반하여 우리는 삶의 의미를 폭넓게 성찰하고 재해석하면서 다양한 삶을 펼쳐 갈 수 있을 것이다.

한편, 정보사회의 또 다른 특징은 ‘일상생활의 이중성(duality)’(川崎賢一, 1995)이라고까지 일컬어질 정도로 이전부터 존재해 온 일상세계와 정보통신기술의 발달에 따라 새롭게 경험하게 된 새로운 세계로서의 ‘사이버 스페이스’(cyberspace)가 공존한다는 데 있다. 사이버 스페이스에서는 컴퓨터를 매개로 시공을 초월한 의사소통이 실시간(real time)으로 이뤄지며 다양한 정보들이 검색되고 오간다(Trillo, 1997). 쌍방향 정보통신매체의 발달로 가능해진 일들이다. 그러면 이러한 것들이 의미하는 바는 무엇인가. 그것은 무엇보다도 정보문화의 올바른 정착을 위해선 정보사회에서 ‘참여의 정신’이 자리잡아야 한다는 점일 것이다. 그렇다면 참여의 정신을 보여주는 의미있는 참여 방식은 무엇인가를 생각해 볼 필요가 있다. 사이버 스페이스에서 정보를 검색하고 의사소통을 하는 것 자체도 참여인 것은 분명하다. 하지만 이것만으론 부족하다. 자신의 일상적 삶에 도움이 되는 다양한 정보들을 그저 찾아나서고 이용하기만 할 것이 아니라 스스로 정보를 창출하고 발신하는 하나의 주체가 되어야 의미있는 참여라 할 수 있을 듯하다. 사회 구성원들이 함께 형성, 발전시켜 나가는 사이버 스페이스가 될 수 있도록 해야 더욱 풍요롭고 의미있는 공간이 될 수 있기 때문이다. 요컨대, 사이버 스페이스가 정보사회에서의 ‘참여문화’를 사회적으로 형성, 확산시키는 하나의 출처가 되어야 하리라는 것이다. 이것

이 제대로 된다면, 그 파급 효과는 사이버 스페이스를 넘어 일상생활에까지 미칠 수 있을 것이다. 수신지향적 성격을 탈피하여 여기에도 발신지향적인 성격을 적극 접목시킨 정보문화(이어령, 1996)가 터를 잡아 갈 때, ‘모두가 함께 참여하면서 더불어 살아가는 것이 우리의 삶’이라는 삶의 또 한 가지 실존적 의미를 정보사회는 우리에게 각인시켜 주게 될 것이다.

IV. 맺 음 말

인간 중심의 정보사회 구현에 관심이 큰 연구자들은, 기술의 지속적인 발달로 인해 인간이 기계적 판단에 의존하는 정도가 늘어나고, 그에 따라 인간적인 삶의 가치나 의미를 상실할 가능성이 커지고 있다는 점을 우리에게 환기시키고 있다. 아울러 과학과 기술의 힘으로는 결코 이 문제를 근본적으로 해결할 수 없다고 진단하고, 이어서 진정한 문명사회로서의 정보사회가 되려면 이에 걸맞는 ‘가치체계와 행동규범’이 필요하다는 처방의 기본 방향을 제시한다(공성진·강선미, 1996; 이어령, 1996; 권기현, 1998). 그렇다면, 이를 위해 구체적으로 요구되는 노력에는 어떤 것들이 있는가. 필자는 이 글을 통해 그동안 비교적 소홀히 다뤄져 왔다고 생각되는 몇 가지 쟁점에 초점을 맞추어 이 문제를 검토해 보고자 하였다. 즉, 정보문화 영역에서 일고 있는 변화의 실상을 검토해 본 결과 필자는 특히 다음과 같은 점들에 주목할 필요가 있다고 보았다.

급속하게 진전되는 사회의 정보화로 인해 전대미문의 문화지체현상이 정신문화와 물질문화간에 나타날 개연성이 커지고 있다는 점, 정보사회화에 따른 정보의 상품화 경향으로 인해 문화정보도 강화일로에 있는 시장의 논리와 그 소용돌이에서 탈피하지 못하고 있다는 점, 정보사회로의 변화에 민감하게 대처하지 못함으로 해서 삶의 실존적 의미에 대해 아예 무관심해 지거나 오히려 역으로 과잉정보에 따른 방향감각의 상실을 겪게 된다는 점 등이 그 주된 내용이다.

그리고 이 글에서는 이러한 정보사회적 현실에 직면하여 생각해 봄직한 몇 가지 차원에서의 대응책들도 탐색해 보았다. 이 점에 있어서 필자는, 정보사회의 제반

특징에 유념하면서 시대적 변화에 부응하는 유연하면서도 현실적합성 있는 정보문화의 창출이 대안 모색의 기본 방향이 되어야 한다는 것을 강조하고자 하였다. 또 이런 맥락에서 보편적 서비스의 이념 아래 정보문화의 창출과 확산을 위한 기술적·사회적 기반의 구축, 정보사회에서의 진정한 정신문화에 의한 물질문명의 건인, 다른 문화의 가치에 대한 인정과 존중 및 상호 공존의 정신 위에서 이뤄지는 참여문화의 조성 노력 등이 요구됨을 부각시키고자 하였다.

지금까지의 논의는, '문화의 시대'로서의 21세기가 정보사회의 인간적 면모를 나날이 확장해 가는 역사적 시기로 기억되고자 한다면, 정보사회의 기술적 측면 못지않게 성숙한 정보문화의 육성 문제에 관심을 기울여야 함을 일러 준다. 한 연구자의 지적처럼(박길성, 1998), 정보화의 추진과정에서의 기술적 추진력과 사회적 견인력간의 균등 발전을 도모하고 이를 통해 정보화의 효율성을 극대화하기 위해서라도 정보문화의 중요성을 올바르게 인지해야 하는 것이다. 인간의 가치를 중심에 놓고 정보기술의 발달을 주도해 갈 뿐만 아니라 정보사회에서의 중요한 정치적 의사결정 과정에서 의미있는 상수(常數)로 고려되는 그러한 정보문화를 확보할 수 있을 때, 인간 중심의 정보사회 실현도 그만큼 우리에게 현실성 있는 미래로 성큼 다가서게 될 것이다.

〈참 고 문 헌〉

- 고영삼(1998). 정보사회의 범죄. 정보사회학회 편. 정보사회의 이해(개정판). 서울: 나남.
- 공성진·강선미(1996). 정보사회의 문화. 포럼 21, 여름호. 서울: 한백연구재단.
- 권기현(1998). 인간 중심의 정보사회를 위한 일 고찰. 사이버 커뮤니케이션 학보, 통권 제2호.
- 김문환(1998). 문화정보의 보편적 접근을 위한 실천적 과제. 유네스코포럼, 제5호. 서울: 유네스코한국위원회.
- 김영신·이문웅(1996). 지방화시대의 전통문화 육성. 조은 편. 정보화시대의 문화·여성. 서울: 나남.

- 김원동(1996a). 다니엘 벨 : 정보화사회. 박길성 외. 현대사회의 구조와 변동. 서울: 사회비평사.
- (1996b). 정보사회의 사회구조. 정보사회와 시민사회(강원대 사회과학연구소·유네스코 한국위원회 주최 세미나 발표 자료집).
- (1997). 한국사회의 지역정보화와 문화. 지구화와 지방화 시대의 문화발전(강원대 사회과학연구소·유네스코 한국위원회 주최 세미나 발표 자료집).
- (1998). 정보사회 : 이론적 전망. 정보사회학회 편. 정보사회의 이해(개정판). 서울: 나남.
- 김원동·손연기(1998). 한국의 지역정보화정책. 한국언론학회·한국사회학회 엮음. 정보화시대의 미디어와 문화. 서울: 세계사.
- 김진기·박은아(1998). 정책동향 : 미국의 정보화 격차와 E-Rate 논쟁. 정보통신정책, 제10권 15호. 과천: 정보통신정책연구원.
- 김창민 외(1997). 한국사회와 정보문화. 서울: 한국정보문화센터.
- 대한민국정부(1995). 정보화촉진기본법. 초고속정보통신, 창간호. 한국정보문화센터.
- 문화체육부(1997). '97 문화유산의 해. [Online] Available <http://www.khan.co.kr/culture/year.htm>.
- 박광무(1997). 문화의 세기를 향한 문화정보화 정책. 정보화로 가는길, 통권 제1호. 한국정보문화센터.
- 박길성(1998). 정보통신산업. 정보사회학회 편. 정보사회의 이해(개정판). 서울: 나남.
- 박은아(1998). 미국의 교육정보화 추진현황. 정보통신정책, 제10권 10호. 과천: 정보통신정책연구원.
- 박형준(1997). 정보사회론의 쟁점들: 기술과 정치의 맥락. 크리스찬 아카데미 편. 정보화시대 교육의 선택. 서울: 대화출판사.
- 원우현(1995). 정보화사회와 문화. 최정호 외. 정보화사회와 우리. 서울: 소화.
- 유석진(1995). 21세기 질서를 보는 세 시각-헌팅턴, 후쿠야마, 드러커를 중심으로-. 계간 사상, 여름호. 서울: 사회과학원.
- 이어령(1996). 한국인과 정보문화. 포럼 21, 여름호. 서울: 한백연구재단.

- 임희섭(1995). 정보화사회의 사회구조. 최정호 외. 정보화사회와 우리. 서울: 소
화.
- 정진홍(1997). 정보화사회와 종교. 이헌조·최정호 공편. 커뮤니케이션의 유토피
아?. 서울: 나남.
- 한국전산원(1998). 1998 국가정보화백서. 용인: 한국전산원.
- 한내창(1997). 정보화사회에서 종교의 역할. 정보사회와 종교교육(1997년도 추계
학술대회자료집). 한국종교교육학회.
- 川崎賢一(1995). 정보사회와 문화-미디어 커뮤니케이션의 문화사회학. 정보교류
의 사회학. 서울: 한국정보문화센터.
- Bell, Daniel(1990). 김진옥 역. 자본주의의 문화적 모순. 서울: 문학세계사.
- (1991). 제3의 기술혁명: 그에 따른 사회·경제적 변화(한국통신초청
대강연집). 한국전기통신공사 출판부.
- (1994). 서규환 역. 정보화사회와 문화의 미래. 서울: 도서출판 디자인
하우스.
- de Leon, Felipe M, Jr.(1998). 문화 다양성 보전과 교류: 정보사회에서의 문화적
창조성과 진정성. 유네스코포럼, 제5호. 서울: 유네스코한국위원회.
- Hall, Stuart.(1992). The question of cultural identity. Stuart Hall, David Held and
Tony McGrew(eds.), *Modernity and its futures*. Cambridge: Polity Press.
- Huntington, Samuel P.(1997). 이회재 역. 문명의 충돌. 서울: 김영사.
- Leid, Elizabeth.(1995). Virtual worlds: culture and imagination. Steven G. Jones(ed.),
Cybersociety, Thousand Oaks, London, & New Delhi: Sage.
- Lyon, David.(1988). *The information society: issues and illusions*, Cambridge : Polity
Press.
- .(1994). 전자감시사회. 대전: 한국전자통신연구소.
- Paolini, Shirley J.(1996). 다문화시대와 정보의 역할. 포럼 21, 여름호. 서울: 한백
연구재단.
- Schiller, Herbert.(1990). 새로운 정보 테크놀로지와 서구경제위기. 김승현 편. 정
보사회 정치경제학. 서울: 나남.
- Toffler, Alvin.(1989a). 이규행 감역, 미래 쇼크. 서울: 한국경제신문사.
- .(1989b). 이규행 감역, 제3물결. 서울: 한국경제신문사.

Trillo,N.G.(1997). Intercultural computer-mediated communication, *CMC Magazine*,
(January); [Online] Available <http://www.december.com/cmc/1997/jan/trillo.html>.

Webster,Frank.(1997). 조동기 역. 정보사회이론. 서울: 사회비평사.