

# 情報技術導入과 文化發展

高麗大學校 · 新聞放送學

元 佑鉉 敎수

## 〈I〉

정보기술도입이 문화발전의 한 요인이 될 수는 있으나 문화발전의 전제조건이나 일반적 척도가 될 수는 없다. 오히려 한 나라의 문화수준 자체가 정보기술 도입의 범위와 수준을 결정해 준다고 볼수 있다. 이 글은 대중사회에서 대중문화를 확산하고 일반국민에게 연계시키기 위하여 대중매체가 그 기능과 역할을 해온데 주안점을 두어서, 신매체개발에 따른 정보기술 도입을 매스·미디어에 초점을 맞추어 논의하고자 한다. 정보기술의 도입을 한나라의 신문·방송 등 매스·미디어의 현황과 문제점의 연장선상(extension of traditional media)에서 현실분석을 하고 다른 정치·경제 문화면과 관련시켜 파악해야한다. 다시 말해서 한 사회의 미디어 경영 주체, 매스·미디어 조직, 수용자가 형성해 놓은 일반적인 미디어환경이나 문화가 정보기술도입에 어떤 요인이 되었으며, 새로운 정보기술이 이들 미디어문화와 환경을 어떻게 변화시키는가 하는데 관심을 두고자 한다. 그리고 정보기술 도입 때문에 변화되는 미디어(신문·방송 등)가 어떤 형태로든 존립하는 상태를 허용할 수 있는 그 나라의 문화·사회·경제적인 특성은 무엇인가를 살피고자 한다.

## 〈II〉

한국의 경우 국민의 교육수준과 인쇄미디어의 오랜 전통과 사회적 기능이 사회적 여론의 중추적 역할을 해내고 있다.

여론을 기초한 한국사회의 운영이나 여론이 기초가 되는 사회의 운영이 바람직하다는 국민적 열망은 매스·미디어의 기능의 확산과 개선을 요구해왔다. 이에 신

정보기술의 도입이 매스·미디어 이용과 충족의 또다른 사회적 요구와 일치할 수 있었으며, 특히 TV, 라디오의 100% 점유율은 그 연장선상에서 새로운 기술도입을 가능케 했다. 정보기술도입은 이미 전개되고 있는 정보나 지식이 중심이 되는 사회질서를 정착시키는데 촉진제 역할을 했으며 새로운 정보기술이 주도하는 문화환경의 전제를 바꾸어 놓고있다. 경제부문에서 서비스 생산중심으로 바뀌는 변모를 정보기술이 가속화 시키고 지식중심의 기술혁신, 새로운 지적기술을 창조 하는데 기여할 수 있게 되었다.

그러나 한국의 정보기술 도입에 놓인 장애요인을 파악해서 극복하는 노력이 없이는 정보기술도입이 문화발전에 미치는 긍정적 효과를 기대하기 어렵다. 그 애로사항은 ① 정보기술을 도입하는 결정계층의 커뮤니케이션 정책의 기본방향이 한국 사회의 문화적 욕구와 수준에 상응하는 것인가? ② 정보기술 도입이 언론정책의 일환으로 이루어질 경우, 기존 언론정책이 수용자의 자유와 책임 문제를 적절히 다루고 있는가의 문제와 연결이 된다. ③ 정보기술 도입으로 기존매체가 기능적으로 보완된다고 보는 미디어문화의 개선방향은 그 기술이 어떤 메시지를(Software를 통해서) 전달해주는가와 밀접한 관련이 있다. ④ 정보산업 부문의 소요예산의 재원문제가 중요하다. 한국의 경제개발계획과 관련하여 정보기술도입의 소요재원이 어느 정도 우선순위를 갖을 수 있는지가 관건이 된다. ⑤ 정보기술의 도입은 관련분야에서 기초 과학이나 첨단기술의 발전이 병행되어야 한다. 다시말해서 일반 기술에 대한 연구개발과 투자가(R&D) 병행되어야 한다. 종합정보통신망을 이루기 위해서 첨단기술의 발전이 병행되어야 한다. ⑥ 정보기술이 도입되면 이를 수용하여 우리것으로 할 수 있는 통신기술 전문인력의 수급문제가 나온다. 물론 전

문적인 통신인력의 수급문제를 예견하고 장기적인 통신인력의 수급 계획을 수립하여야 한다. ⑦ 정보기술 도입은 한국사회 수용자의 이용시설의 편익과 저렴화, 그 뿐만 아니라 정보추구에 따른 자유와 책임의 문제를 해결해 나가야한다.

### 〈Ⅲ〉

정보기술의 도입에 따른 장애요인을 직시하고 해결해나간다면 한국문화 발전에 큰 공헌을 할 것이다. 정보기술의 도입은 대중 전반을 상대로하는 매스·미디어의 공익성을 수용자 개개인의 정보추구 성향이 기초가 되는 매체구조로 바꾸어 진다. 신매체 활용은 케이블 텔레비전, 텔리텍스에서 보는 바와 같이 상업적 원리에 따른 사기업이 경쟁의 원리에 따라 운영되어야 할 전망이 크다. 즉 매스·미디어의 공익성의 원리가 한국미디어 운영의 지침으로 부각되어온데 따른 기능과 역기능이 신매체의 도입이 상업성 원리를 적용하여 자유경쟁체제를 강조하여야만 상호보완적인 미디어 문화발전을 모색할 수 있다. 정보기술 도입이 정보의 빈부 차를 더욱 가속화시키지 않고 중간계층이나 이익집단을 활성화하는 쪽으로 가속화되어야 할 것이다. 이는 한국에 신매체가 도입될수록 여러 종류의 프로가 少量으로 전달되는 경향을 보이고 수용자의 개별적 취향에 맞게 능동적으로 정보를 추구하고 수시로 정보를 임의대로 교환하게 된다. 그래서 기존의 매스·미디어가 몇종류의 프로나 정보를 대량으로 생산해서 대중인이 되도록 평준화시키고 수동적이고 고립적인 수용자가 되게한 사회문화적인 양태와 비교하면 문화양식이 크게 변모한 것이다.

한국의 정보기술도입은 기술개발의 측면에서만 사회적 결정을 해서는 안되고, 다른 문화적 여건과 문화발전 욕구에 따라서 점진적으로 해결해 나가야한다. 특히 매스·미디어의 연장선상에서 신매체기술의 도입과 활용은 한국의 정보환경과 미디어문화의 체계적이고 포괄적인 이해로 출발해야 한다. 한국문화의 전통이 정보기술도입으로 계승되고 사회구성원에게 자리잡도록 신매체 개발과 도입을 문화정책의 일환으로 다루어야 한다. 예컨대 한국의 현사회구조 속에 신매체 도입에 따른 정보유통의 활성화는 경제적 수준이 높은 계층이 낮은 계층보다 정보를 많이

언어서 정보와 지식을 기준으로 본 지식의 격차를 가중시킨다면 문화발전의 파행성만 커지는 결과를 낳게된다. 정보기술이 낳은 문화향유의 불평등이 일반 국민에게 심리적인 소외감이나 열등감을 주게된다면 정보기술도입은 여론이 주도하는 개방사회에서 사회통합적인 기능을 제대로 할 수 없다. 한국의 문화발전을 위한 정보기술의 도입은 우리나라의 문화적 현주소와 관련된 문화지표를 면밀히 검토하는데서 시작되어야 한다.