

(『メディアコミュニケーション』韓国版) 川崎賢一、往住彰文、川浦康至、高木晴夫、
遠藤薫、橋爪大三郎、安川一共著

정보교류의 사회학 1995년 11월 11일 인쇄
1995년 11월 20일 발행

제5장 미디어 커뮤니케이션 사회의 전망 135

pp. 133-144 한국정보문화센터 문화진흥본부 출판팀

오늘날 정보화의 동향은 하루가 다르게 그 속도를 더해가고 있으며, 앞으로도 더욱 대규모로 전개될 것이다. 지금 우리에게 필요한 것은 변모하는 전체상을 다양한 각도에서 고찰하여 총체적인 통찰을 얻는 일이다.

이책에 수록된 4편의 논문은, 서로 약간씩 관점을 달리하면서, 미디어 커뮤니케이션 사회의 조감도를 그려내고 있다. 여기서는 각 필자의 논점을 다시한번 확인하고 이것들에 대한 본인의 견해를 피력하고자 한다. 그리고 머지않아 반드시 도래하고 말 미디어 커뮤니케이션 사회의 어렴풋한 전체 모습을 스케치해 보도록 하겠다.

1

토코스미(往住彰文)의 논문『정신의 확장장치로서의 멀티미디어—인지과학의 입장에서 본 미디어 커뮤니케이션』은 제목 그대로 인지과학의 연구성과를 근거로 멀티미디어 이후의 사회를 전망하고 있다. 논문의 요점은 다음과 같이 정리할 수 있을 것이다.

- ①인간의 지능 또는 정신작용을 컴퓨터 프로그램과 같은 방식으로 모델링하는 것은, 인지과학의 효과적이면서도 유망한 연구방법이다.
- ②영상을 포함하는 멀티미디어는 인간정신의 감성적 측면을 확장시키는 경향이 있다.
- ③커뮤니케이션의 미래상을 고려할 때, 기능적으로는 컴퓨터를 타인과 동등하게 취급하는 것이 충분히 현실성을 지닌다.

마지막 세번째 주장은 요컨대, 컴퓨터를 인간과 같이 생각하려 하는 제안이다. 매우 대담한 발상이라 할 수 있는데, ①의 주장을 일직선으로 연장하면 그다지 이상할 것도 없다.

나는 이러한 논지에 크게 공감한다. 그렇지만 동시에 의문도 있다. 이것을 중심으로 나의 생각을 밝히면 다음과 같다.

おまけ Simulation Report 「神々」は死んだか?

「教団」が去り小さな神々が急増中! 「キャンパス路上宗教」のウレシ後の生態 河野浩一
『SAP10』第8巻 第7号通巻159号 1996.4.24.発行 pp.27-29 小学館

また、若者の宗教への傾倒は、所属すべき集団を探す行為だというのは、東京工業大学教授の橋爪大三郎氏だ。
「昔から日本人は集団に所属することで救済を求めてきた。ところが、バブル以降、そうした集団はますます見つけにくくなっていく。そもそも既存の宗教は400年前に息絶えている。今はもう形として残っている存在に過ぎず、実際に脈打っているのは、新しい宗教だけなんです。さらに、新宗教、新・新宗教といわれるものは、敗者復活戦の場でもある。いい大学、いい企業が目的となった今の教育の中では、ひと握りの勝者がいる一方、大多数の人間は敗者とならざるを得ない。その彼らにとって、修行でステータスを上げるのは、親を始めとする自分の回りの人々とは違う階層の人間になることを意味する。それが非常に価値のあることなんです」

먼저 ①의 주장, 즉 인간의 정신을 컴퓨터 프로그램으로 시뮬레이션하는 연구는 분명히 계속해서 이루어져야 한다. 논문에서 소개되고 있는 「백일몽적 사고를 하는 프로그램」이나 「설명을 창조하는 프로그램」과 같이 이미 성과를 거두고 있는 것도 있다. 그렇지만 ①과 ③사이에는 커다란 간격이 존재하고 있다는 것을 간과해서는 안된다.

- (a)인간의 정신을 컴퓨터 프로그램의 형식으로 시뮬레이트(모델링)하는데 성공하였다.
- (b)인간의 정신이 컴퓨터 프로그램과 동일한 방식으로 구성되어 있다는 것을 증명하였다.

①에서 말하는 연구방법은 (a)를 목적으로 하고 있는 것이지, (b)는 분명히 아니다. 좀더 상세하게 설명하도록 하겠다. (a)는, 「우수한 프로그램을 작성하였을 때, 그 프로그램으로 작동되는 컴퓨터는 정신을 가지고 있는 것으로 볼 수 있다고 사람들이 생각하였다」는 것을 의미한다. 즉, (a)의 상황에서는 사전에 정신을 가지고 있는 인간들이 존재한다. 그리고 그들이, (정신을 가지고 있지 않음이 분명한) 컴퓨터가 마치 정신을 가지고 있는 것처럼 행동하는지의 여부를 판정하는 것이다. 컴퓨터의 동작은 프로그램에 켜여져 있지만, 그것을 판정하는 인간의 정신이 어떤 것인가에 대해서는 특별히 기술되고 있지 않다. 그럼에도 불구하고, 인간들은 자신의 「정신」을 상대(컴퓨터의 동작)에 투사시키고, 그곳에서 「정신」을 읽어내는 것이다. 메카니즘이 분명히 다른(적어도 동일하다는 것은 증명되어 있지 않다) 두 대상 사이에 착각에 의한 등치(等置)가 발생하는 것일까? 만일 발생한다고 하면, 그것은 어떤 조건에서 비롯되는 것일까. 이것이 (a)의 초점이다.

확실히 《인간의 정신은, 뇌라고 하는 생물기계 위에서 실현되고 있는 일종의 소프트웨어다.》(17페이지)라고 말할 수 있을 것이다. 그러나 그 소프트웨어가 현재 우리들이 알고 있는 것과 같은 형태의 프로그램으로 작성되어 있는지는 보장할 수 없다. 따라서 (a)로부터 (b)가 귀결된다고 생각하는 것은 불가능하다.

「백일몽적 사고를 하는 프로그램」이나 「설명을 창조하는 프로그램」

은 주어진 조건에 따라 적절한 메카니즘에 의해 자연언어로 된 문장을 생성하는 프로그램이다. 그밖에 「채팅」과 같은 대화형 통신이 가능한 회화프로그램도 다수가 알려져 있다. 이러한 프로그램들은 모두 지극히 단순하다. 그럼에도 불구하고, 출력되는 결과가 언어이기 때문에, 사람들은 그것을 통상적인 언어와 동일한 것으로 해석해 버리는 것이다. 그 결과 컴퓨터에 「정신」이 있는 것(없다고도 잘라 말하지 못하지만) 처럼 생각하게 된다.

현재와 같은 방법으로 「정신」을 시뮬레이션(모델링)한다고 해서, 그것이 곧 인간정신의 프로그램을 작성할 수 있게 되는 것은 아니다. 이점이 (a)와 (b)의 차이라는 것을 필자는 지적하고자 했던 것이다.

그렇지만 《컴퓨터를 기능적으로 타인과 동등한 존재로 취급하는 접근방법》(31페이지)에 반대하는 것은 아니다. 오히려 논문의 필자와 마찬가지로, 기계가 「정신」을 가지고 있는 것처럼 인간에 대해 행동한다는 사실을 적극적으로 평가해야 할 것이라고 생각하고 있다. 이점과 관련하여 가장 주목해야 할 것은 자연언어의 처리인데, 이 글의 뒷부분에서 언급하게 될 것이다.

2

카와우라(川浦康至)의 논문 『미디어로서의 컴퓨터 커뮤니케이션 — 정보교류의 사회심리』는 컴퓨터 네트워크의 역사와 현황을 개관하고, 미디어로서 갖는 특성을 논한 글이다. 결론부분을 압축하면 다음과 같이 요점을 정리할 수 있을 것이다.

- ①대면 커뮤니케이션이 이상적이라고 하는 「커피와 비스킷 신화」는 반드시 타당한 것이 아니다.
- ②컴퓨터 네트워크는 매스 커뮤니케이션도, 개인 커뮤니케이션도 아닌 「중간」규모의 그룹 커뮤니케이션을 촉진한다.
- ③컴퓨터 네트워크는 제도중립적이며, 운용 여하에 따라 수직적 미디어로도 수평적 미디어로도 될 수 있다.

대체로 납득할 수 있는 주장이다. 그러나 독자들에게 조금 이해되지 않을 것이라 생각되는 부분은, 논문의 필자가 ①,②에서 컴퓨터 네트워크의 미디어로서의 가능성을 긍정적으로 평가하고 있으면서도, 어째서 ③과 같은 애매한 결론에 도달했는가 하는 점이다.

기업을 비롯한 다양한 조직들은 각기 자신의 입장에 따라 컴퓨터 네트워크를 운용하려 할 것이다. 그러나 한편 컴퓨터 네트워크는 그것을 도입한 사회를, 분명히 이전과는 질적으로 다른 사회로 만들어 버린다. 기업 등의 조직 역시 컴퓨터 네트워크의 도입에 따라 질적인 변화를 시작하게 된다. 이러한 상호작용을 고려하면서, 그의 주장을 한 걸음 더 연장시킬 수는 없을까?

컴퓨터나 컴퓨터 네트워크는 일차적으로 하드웨어에 불과하다. 그 위에 다양한 제도와 규제가 이루어진다는 점에서 제도중립적이라 말할 수 있다.

하드웨어 위에는 운용의 차원이 있다. 카와우라가 소개하고 있는 것처럼, 애당초 미국방성 ARPANET의 《부가적 기능》에 지나지 않았던 전자메일이 《풍성한 대화의 통로》로 확대되었다. 또한 이렇게 만들어진 네트워크의 내부에는, 「네티켓」과 같은 《일정한 규범이 자연발생적으로 형성되어 간다》(58페이지). 하드웨어의 설계단계에서는 이와 같이 자생적으로 이루어지는 질서가 어떤 것인가를 헤아릴 수 없다. 물론 이러한 운용과 관행이 하드웨어에 관계없이 무한한 가능성을 갖는 것은 아니다. 즉, 하드웨어의 기본적 구조와 특성을 무시한 채, 아무 제도나 규제를 도입하는 것은 곤란하다.

이 논문에서 소개하고 있는 컴퓨터 커뮤니케이션의 몇가지 특징도 이러한 시각에서 보면 매우 흥미롭다. 예를 들면, 전자회의에서 발언이 평등해진다고 하는 관찰. 컴퓨터를 매개로 면접조사를 실시할 경우, 보다 솔직한 대답을 끌어낼 수 있다는 발견. 자신의 신체에 대해 컴플렉스가 있는 사람들이 네트워크 위에서는 활발하게 발언한다는 사실 등등. 이러한 점들에 근거하여, 앞으로의 사회가 보다 평등해지는 방향으로 변화해 갈 것이라 예상하여도 좋을 것 같다.

그렇지만 아직은 컴퓨터 커뮤니케이션이 열어놓은 네트워크의 세계

와, 기존의 커뮤니케이션 양식을 그대로 고수하고 있는 조직·제도는 각기 별개로 존재하고 있는 단계이다. 머지 않아 두 세계가 본격적으로 서로 혼합될 때, 사회의 모습은 어떻게 변화해 갈 것인가? 카와우라의 논문은, 이러한 흥미로운 문제로 우리들을 이끌고 있다.

3

타카기(高木晴夫)의 논문 『기업 네트워크와 조직변화 —정보인프라가 경영조직에 미치는 영향과 효과』는, 기업조직의 컴퓨터 네트워크 도입과 조직변화에 대해 정면에서 접근하고 있다. 두번째 카와우라의 논문과 내용적으로 바로 연결되는 글이다. 그 요점을 정리하면,

- ①90년대부터 기업내 정보인프라가 정비되기 시작하면서, 종래의 계층별 직무가 질적으로 변화하고, 자율성·창의성을 강조하게 되었다.
- ②사내 PC통신에 대해 찬성하는 관리직도 있지만 반대하는 관리직도 있다.
- ③집단주의적 조직문화를 가진 일본기업은, 그것과 어울리는 컴퓨터 네트워크 문화를 갖게 될 것이다.

실제 사례를 기초로 논의를 전개하고 있기 때문에 이론을 제기할 여지는 없지만, 하나씩 차근차근 검토해 보도록 하겠다.

기업내에 정보인프라, PC통신망이 정비됨에 따라, 일반적으로 기업의 계층적 구조를 종단(縱斷)하는 동시에, 공식/비공식 그룹과는 또다른 제3의 「전자적 그룹」이 출현하며, 그 결과 관리방식 역시 변화하지 않을 수 없다는 것이 이 논문에서 지적하고 있는 첫번째 요점(①)이다. 최고경영자는 조직 전체에 대한 정보를 즉각 입수할 수 있으며, 생산라인에서 근무하는 현장근로자 또한 어느 누구와도 직접적인 커뮤니케이션을 할 수 있기 때문에, 보다 전문적이고 창조적인 업무에 전념할 수 있게 된다.

이 경우 미묘한 입장에 처하는 것은 중간관리계층이다. 그들은 전통적인 조직내 커뮤니케이션(문서주의·회의……)을 기초로, 최고경영자와 실무자들 사이에서 일해왔다. 만일 사내 PC통신이 기존의 커뮤니케이션을 완전하게 대체한다고 하면, 중간관리자들은 더이상 필요없게 될지도 모른다(그 때문에 ②에서와 같이 PC통신에 반대하는 관리직도 출현하는 것이라고 할 수 있다). 과연 기업조직은 장차 이러한 방향으로 변화해갈 것인가? 한두가지 사례만을 가지고 판단할 수는 없는 일이지만, 「하마마쓰 테크놀로지」만을 놓고 보면, 적어도 현재의 기업내 PC통신은 기존의 커뮤니케이션을 보완하는 정도에 그치는 것처럼 보여진다.

논문의 끝부분에서, 타카기는 기업내 네트워크의 미래상에 관한 미국과 일본기업의 차이를 지적하고 있다. 그는 《「함께 소리를 지르는」 커뮤니케이션》(사전교섭과 같은 것)을 PC통신 위에서 실행함으로써, 《미국에서는 찾아볼 수 없는 일본고유의 조직력》(86페이지)을 발휘하게 될 것이라 말하고 있지만, 이점에는 동의할 수 없다. PC통신을 통해, 조직의사를 통일시키는 커뮤니케이션이 가능할 것인가에 대해서는 의문의 여지가 있다. 만일 가능하다고 해도, 그것이 일본의 경우에만 적용될 것인가에 대해서도 여전히 미지수이다. ③의 주장은 매우 흥미로운 가설이기는 하지만, 충분한 증거를 결여하고 있다고 생각된다.

기업조직과 컴퓨터 네트워크의 관계에 대해, 이 논문은 여러가지 시사하는 바가 많다. 앞으로도 지속적인 연구가 이루어지기를 기대해 본다.

4

엔도(遠藤薫)의 논문 『컴퓨터 미디어의 사회적 영향 —「개인」과 「사회」의 향방』은 4편의 논문중 컴퓨터 커뮤니케이션 이후의 사회를 가장 폭넓게 조망하고 있다. 논문의 요점은 다음과 같다.

①세계적인 상호의존체제의 강화와 정보유통의 전자화가 동시에 진행되고 있다.

②컴퓨터 미디어를 기초로 하는 사회시스템은, 「위로부터」의 시스템화와 「아래로부터」의 시스템화의 접합에 의해 생성된다.

③전세계적인 규모로 정보인프라가 정비되면, 가상사회의 네트워크(사회권)가 다중적으로 경합하면서 공존하는 방향으로 진전될 것이라 예상된다.

④다양한 사회권들이 다층적으로 공존하기 위해서는 일정한 원칙(사회적 인터페이스)이 필요해질 것이다.

이 가운데 ①은 동서냉전체제의 붕괴에 이르는 오랜 동안의 역사적 사실을 통찰한 후 얻어진 결론이다. 그밖에도 이 논문은 우리가 한번쯤 생각해 보아야 할 문제들을 여기저기에서 언급하고 있는데, 그중 몇 가지만을 골라 검토하고자 한다.

사회주의경제의 침체가 단지 계획경제의 비합리성 뿐만 아니라, 중화학공업중심에서 탈피하여 컴퓨터·하이테크공업으로 전환하는데 실패한 것에도 기인한다는 점은 여러차례 지적된 바 있다. 엔도는 시장시스템이 확대하는데 따른 필연적 결과로서 컴퓨터 네트워크가 등장하였다고 본다. 따라서 사회주의경제의 붕괴는 이러한 필연적 과정을 결여하였다는데 그 원인이 있다. 한편 미국 클린턴정부가 추진하고 있는 「정보초고속도로」구상은 그 연장선상에 있는 것이다. 미국 정부에서 말하는 것처럼, 이 구상을 통해 《고도의 재택근무, ……근무시간의 탄력적 조절》(102페이지)이 실현되는 경우, 기업조직의 본질은 근저에서부터 흔들리지 않을 수 없을 것이다. 그가 생각하는 미래는 《현행의 모든 사회시스템이 컴퓨터시스템화될 때, 그 미디어공간이 그대로 현실사회가 된다. 그러면 전체중 어느 한곳에라도 접속되어 있는 단말기(PC)는 실질적으로 동등한 권리를 보유한다》(111페이지)는 것이다. 나는 그가 묘사하고 있는 미래상이 기본적으로 맞다고 생각한다.

이 논문에서 지적하고 있는 또하나의 중요한 논점은, 네트워크의 적정규모에 상한이 있다는 것이다. 엔도는 이것을 실제사례와 한계효용체감의 법칙에 의해 논증하고 있으며, 똑같은 원리가 냉전이후의 세계에서 볼 수 있는 《분산화·개별화·지역화》(119페이지)의 경향에서

도 작용하고 있다고 말한다. 그리고 이와 같은 통찰에 근거하여, 사회권의 다층적 공존을 위한 원칙, 다시말해 사회적 인터페이스(Social Interface: 127~128페이지에 걸쳐 설명되고 있다)의 필요성을 주장한다. 그에 따르면, 이 원칙이 확립되기 위해서는 3대 조건, 즉 《개인의 주체적 선택의지》, 《선택 능력》 및 《선택의 수정가능성》이 보장되어야 하는데, 과연 이것들을 실현할 수 있을까 하는 것이 앞으로의 과제가 될 것이다.

모든 개인이 자유의지에 의해, 각각의 사회시스템에 다층적으로, 그렇지만 비교적 느슨하게 결합되는 「지구촌」사회의 이미지는, 컴퓨터 미디어가 만들어내는 궁극적인 사회형태로서 설득력있게 묘사되고 있다. 그러나 반대편 극단에 위치하고 있는 《전통적 「국가」나 《물리적(토지) 공간》을 간단히 무시할 수 있을 것인가, 바꾸어 말하면 엔도가 말하는 《컴퓨터 미디어에 의한 세계의 가상화》가 아무런 저항없이 실현될 것인가 하는 점에 대해서는 좀더 검토할 필요가 있다.

그의 논문에서 가장 인상적인 것은, 컴퓨터 미디어에 의해 초래되는 사회적 영향을 훨씬 앞질러서, 궁극적으로 찾아오게 될 새로운 사회상과 그곳에서 요구되는 행동원칙까지도 함께 제시하고 있다는 점이다. 물론 논의의 특성상 거친 면도 없지 않지만, 앞으로 유사한 문제를 검토하는데 반드시 참고가 될 것임에 틀림없다.

5

이상 4편의 논문을 읽고난 소감은, 컴퓨터 네트워크가 미래사회에 미치는 영향은 이들 논문에 쏘여진 것 이상으로 광범위하고 전체적인 것이 되리라는 점이다. 그리고 여기에서 논의되지 않은 사항들도 아직 많다고 생각한다.

PC네트워크는 어떻게 사회(인간관계의 총체)에 영향을 미치는 것일까? 주의깊게 생각해 보면, 컴퓨터는 정보처리기능을, 네트워크는 통신기능을 각기 담당하고 있음을 알 수 있다. 그리고 이 양자가 결합하여 인간들의 상호관계를 리얼타임으로 변화시키는 것이 사회적 영향의 실체이다.

논의를 조금 정리해보자. 컴퓨터의 정보처리기능을 어떻게 규정하는가에 따라, 새로운 사회의 모습은 상당히 달라질 것이다. 예를 들어 워드프로세서는 자연언어를 처리하는 기계지만, 언어능력을 보유한 인간이 하나하나 대화방식으로 조작하지 않으면 기능하지 못한다. 요컨대 (맞춤법검사나 한자변환 등을 제외하면) 거의 언어기능을 갖추고 있지 못한 것이다. 타카기의 논문에서 예로 든 전자메일도 본질적으로는 조금도 통신기능을 수행하고 있지 않다고 생각된다. 이것과는 대조적으로 쓰미토모의 논문에서는 컴퓨터가 인간의 「정신」을 가질 수 있게 하는 가능성에 대해 논하고 있는데, 이 경우는 컴퓨터의 정보처리기능을 보다 높은 수준으로 상정(想定)한 것이다. 상세한 언급은 생략하겠지만, 엔도 역시 그런대로 고도의 정보처리기능을 고려하고 있는 것처럼 보인다.

컴퓨터 네트워크가 어느 정도까지 인간사회에 근본적인 영향을 미칠 것인가 하는 문제는, 컴퓨터의 자연언어 처리기능이 어디까지 발전할 수 있는가에 달려 있다는 것이 필자의 생각이다.

예를 들어 설명하도록 하겠다. 먼저 컴퓨터로 문자를 식별하고, 그것을 음성으로 변환하는 것이 가능하다고 한다. 그렇다면 책을 보지 않고 듣는 것만으로 읽을 수 있게 된다. 이것은 맹인이나 외국어를 공부하는 초보자들에게 도움이 되겠지만, 그렇게 대단한 것은 아니다. 다음으로 컴퓨터에서 음성을 인식하여, 그 내용을 인쇄할 수도 있다고 한다. 이로써 PC의 입력방식은 크게 변화할 것이다. 컴퓨터음성응답시스템 개발의 확실한 첫걸음인 셈인데, 이것에 의해 영향을 받는 대상은 모든 인간이다.

또하나 획기적인 것이 동시번역시스템이다. 이 시스템의 개발은 음성응답시스템에 비하면 훨씬 용이하다. 이 시스템의 개발은 음성응답시스템에 비하면 훨씬 용이하다. 이것이 완성되면 외국어를 굳이 배우지 않더라도, 세계의 모든 사람들과 대화를 나눌 수 있게 된다. 이러한 단계에 이르러서야, PC통신이 되었던 전자메일이 되었던 간에, 겨우 세계적인 네트워크를 실현하였다고 말할 수 있을 것이다. 문화적 차이를 지탱하고, 국가가 존립하는 최대의 근거는 언어이다. 바벨탑이 무

