

김연홍

본회 연구위원, 한동대학교 정보문화학부 교수

정보화 시대에의 교회의 대응

I. 정보화 시대의 전개

빌 게이츠에 의하면 인류는 또 하나의 장정을 위한 출발점에 서 있다고 한다. 다가올 21세기를 두고 한 말이다. 21세기를 이룰 때 가장 보편적인 말은 '정보화 사회'이다. 정보를 기반으로 하여 정의되는 사회는 인류가 한 번도 겪어보지 못한 새로운 세계를 예고하고 있다. 지금과는 전혀 다른 세상이 될 것이라는 이야기가 있는가 하면 특별히 달라질 것은 없다라는 주장도 들린다. 일말의 흥분과 불안감속에 진행되고 있는 '정보화'에 대한 논의는 그야말로 '핫 이슈'이다. 누가 옳다고 할 수는 없겠지만 그만큼 특별한 관심 속에 저마다 준비가 한창이다.

미국을 비롯한 선진국들은 국가 차원의 정보통신 인프라, 특히 초고속 정보통신 기반의 구축에 사활을 걸고 있다. 정보통신 산업의 선점을 통해 정보화 시대의 세계경제 주도권을 잡으려는 것이다. 미국은 클린턴 정부 출범 때부터 이른 바 인포메이션 슈퍼하이웨이 (Information Super-Highway)라는 정보고속도로 구축 사업을 최우선 과제로 추진하기 시작했으며, 일본도 신산업자본(新産業資本)이라는 이름으로 전국에 걸쳐 정보

2 정보화시대의 교회의 대응

고속도로인 광통신망 구축 작업에 나서고 있다.

이들 국가들이 엄청난 자금을 투입해 정보통신 기반구축을 서두르는 것은 앞으로 다가올 21세기에 경제강국의 지속여부가 정보화에 달려있다고 판단했기 때문이다. 우리 나라의 경우에도 '산업화는 늦었지만 정보화는 뒤질 수 없다'는 구호아래 정보화에 대한 목소리를 높이고 있다. 전세계를 망라하는 초고속통신망과 그 위를 광속으로 달리는 엄청난 정보의 흐름에 주역으로 참여하는 것이 곧 세계인이 되는 길이요, 우리 나라가 세계화되는 첩경이라고 생각하는 것 같다.

정보화란 막힘 없고 굴절 없는 수평적 사회의 진전을 의미한다. 몇 년 전부터 선풍을 몰고 온 인터넷은 이러한 '열린사회'를 앞당기는 견인차로 각광받고 있다. 실제로 인터넷은 네트워크 환경을 넘어서 사회 시스템으로까지 그 영향력을 확장시키고 있다. 뿐만 아니라 정보통신 기술의 급속한 발전에 따른 통신과 방송의 융합을 통한 멀티미디어도 정보화를 진전시키는 주요 인자로 작용하고 있다. 멀티미디어 시대의 통신과 방송, 영상산업의 융합 현상이 전세계적으로 정보화 사회의 핵심매체로 주목을 받고 있는 것이다.

그러나 과연 정보화는 인류의 미래에 빛을 던져주는 21세기의 구세주일까? 정보화는 민주화를 촉진하고 인류 복지에 공헌하며 인간의 능력 확장을 위한 터전을 마련해 줄 것인가? 1960년대 휩싸였던 근대화론이 산업화=서구화=민주화라는 등식을 제시한 것처럼 오늘의 정보화론은 정보화=세계화=민주화라는 또 하나의 등식을 제시하고 있는 듯 하다. 이러한 사회적 분위기에서 정보화에 대한 어떤 반대의견이나 부정적인 시각을 제시하는 것은 어려워 보인다.

그러나 안타까운 것은 그간 정보사회에 대한 논의가 하드웨어에 치중된 기술적 논의와 더불어 장미빛 수사학으로 화려하게 부풀려져 왔다는 점이다. 그래서인지 최근의 뉴미디어 발전에 따른 대안에 대한 논의도 최신 기술을 빨리 습득하여 세계적인 추세를 따라 잡아야 한다는 강박관념에서

이루어지고 있는 것 같다.

이러한 현실에서 교회의 대응방안을 논의한다는 것은 참으로 아득한 이야기가 아닐 수 없다. 급변하는 환경에서 그것도 정보화 사회라는 새로운 변화 앞에서 어떻게 교회의 역할을 규정할지 판단이 쉽지 않기 때문이다. 정보화 시대에 대한 교회의 역할이 단지 컴퓨터를 중심으로 한 기술 습득의 차원에서 대응책을 수립하는 것이 아니라는 점에서 이 문제는 더 혼란스러워진다. 교회가 하나님을 알게하고 사람 사이의 사랑을 가르치는 데 보다 근본적인 목적이 있다고 할 때 정보화 사회가 어떻게 그 환경에 영향을 미칠 수 있으며 교회는 어떻게 대처해야 할지 그것은 교계의 차원에서 보다 체계적이고도 심도 있게 논의가 될 필요가 있다.

이 글은 정보화 사회라는 변혁과 혼돈의 시기에서 교회는 무엇을 어떻게 준비해야 하는가를 살펴 볼 목적으로 쓰여졌다. 글의 진행 순서는 우선 정보화 사회란 무엇이고 그 내용과 문제점은 무엇인지, 그리고 앞으로 다가올 이러한 정보화 시대에 교회의 모습은 어떠해야 하는지로 전개하였다. 미래에 대한 준비차원에서의 개인적인 견해의 피력에 불과하기 때문에 논의의 줄기는 신학적이거나 종교적인 차원이 아니라 언론학적 입장에서 전개되었으며, 교회의 역할에 비중을 두기보다다는 정보화 사회가 어떤 것인가에 보다 많은 비중을 두었다.

II. 정보화 시대의 변화들

1. 기술적 변화

정보화 시대 변화의 중심축은 컴퓨터를 매개로 한 정보기술이다. 컴퓨터와 통신기술, 그리고 영상이 결합된 멀티미디어 기술의 발전이 정보화의 핵심을 구성하고 있다. 이때, 정보화 사회의 기본 인프라인 정보통신기술은 국가 경쟁력과 국민생활의 질을 판가름 짓는 핵심으로 인식되고 있다. 미국, 유럽, 일본 등 선진국들은 몇 년전부터 통신과 방송의 융합을 자연

4 정보화시대의 교회의 대응

스러운 현실로 받아들이고 있다. 그리하여 통신사업자와 방송사업자 간의 벽을 허물고 효과적인 정보 인프라를 구축하는 데 힘을 쏟고 있다. 우리도 이제 정보고속도로시대의 입구에 접어들고 있다. 통신과 컴퓨터의 결합을 바탕으로 하여 방송과 CATV, 근거리 통신망(LAN), 전화선 등을 모두 단일화해서 다양한 정보를 보다 빠르게 교환할 수 있는 기반을 만드는 데 힘쓰고 있다. 통신과 컴퓨터 기술의 결합은 이미 상당 부분 진척되고 있지만 앞으로는 더욱더 빠른 속도로 진행될 전망이다. 컴퓨터, 통신, 그리고 영상의 결합은 정보화 시대의 미래가 곧 멀티미디어 시대임을 예고하고 있다. 정보화 시대의 기술변화의 핵심을 요약해 보면 다음과 같다.

(1) 초고속 정보고속도로

초고속 정보고속도로는 '신문화 혁명'이라고 불린다. 빠른 속도에 다량의 데이터 전송과 이동이 가능하며, 기존의 통신과는 달리 텍스트, 데이터, 음향, 영상 등의 다양한 멀티미디어 데이터를 전송함으로써 사람들에게 상상할 수 없을 정도의 편리를 안겨줄 것으로 전망된다.

초고속 정보통신망을 통해 사람들은 의학, 교육, 생활 등 거의 모든 부문에서 실질적인 서비스를 받을 수 있다. 초고속 정보통신망을 통해 원격 진료도 가능하고, 기존의 평면적인 교실 수업이 시간과 공간의 제약을 받지 않는 3차원적인 수업으로 바뀔 수 있다. 가령 일반인이 초고속 정보통신망을 이용해 실제로 받게 될 대표적인 서비스로 VOD(video on demand, 주문형 비디오)를 들 수 있다. 기존의 TV는 단방향으로 사용자들에게 몇 개의 채널 선택권밖에 주어지지 않았다. 그러나 디지털 전송으로 인하여 500 채널 이상의 거의 무한대의 채널을 만들 수 있으며 하나의 채널에서 보고 싶은 프로그램을 선택적으로, 다시 말하면 대화형 쌍방향 통신을 통하여 채널 선택지는 자신의 의지대로 원하는 프로그램을 취사 선택할 수 있게 된다.

이처럼 강력한 통신망을 기반으로 기업이나 가정에서는 이제까지와는 전혀 다른 형태의 정보통신 이용이 가능해진다. 가정에서는 각 가정내 보

안 시스템이나 온도, 가사업무 등을 조절해주는 컴퓨터 시스템을 사용하고 TV를 통해서도 언제, 어디서나 원하는 프로그램을 볼 수 있을 것이다. PC를 통해 세계 각국의 도서관이나 박물관에 연결, 자녀들의 교육에도 적극 활용할 수 있다. 기업에서는 통신망을 바탕으로 화상회의나, 전자통신망을 통한 영업, 재택근무 등 다양한 서서비스들을 실제로 활용하는 시대가 열릴 것이다.

정보고속도로시대가 오면 모든 사람들이 제약 없이 정보를 이용할 수 있을 것이며 지금 PC의 모습은 훨씬 더 사용하기 간편한 형태로 변화할 것이다. 휴대폰처럼 쉽게 이용할 수 있는 랩탑이나 노트북의 형태로 발전하고 있는 휴대용 PC는 앞으로는 누구나 주머니에 넣어 갖고 다닐 수 있는 손지갑 모양의 간편한 모습으로 등장하게 될 것이다. 즉 휴대형 전화를 가지고 다니는 것처럼 누구나 편리하게 정보를 주고 받을 수 있는 것이다.

(2) 인터넷

인터넷은 세계 최대의 컴퓨터 네트워크로 개인 사용자, 스탠드 얼론 컴퓨터, 사설 네트워크, 대학교 네트워크, 정부 네트워크, 고속 백본 네트워크를 서로 연결한 것을 말한다. 그래서 일명 '네트워크의 네트워크'라 불리고 있다.

이 기관 중의 하나인 인터넷 소사이어티 (Internet Society)가 발표한 통계에 따르면, 93년 현재 인터넷에 등록되어 있는 네트워크의 수는 약 2만 여개, 등록된 컴퓨터 수는 약 200만대 정도였다. 그러나 일년이 지난 94년에는 인터넷에 등록된 네트워크의 수는 약 5만 여개 그리고 등록된 컴퓨터의 수는 약 400만대에 이르고 있다. 일년만에 2배 이상의 고속 성장을 계속하고 있는 것이다. 그리고 97년 말에 가면 이 수는 약 1억 2천만 에 이를 것으로 전망하고 있다. 한 통계에 따르면 2000년 말에는 5억 5천만명 정도가 인터넷을 사용할 것이라고 예상된다고 한다.

이미 우리 주변에서만 보더라도 인터넷은 더 이상 생소한 언어가 아니

6 정보화시대에의 교회의 대응

다. 자료를 찾고 정보를 교환하며 시간을 보내기도 하는 곳, 이미 많은 사람들에게는 일상의 한부분으로 자리잡고 있는 것이 인터넷이다. 앞으로 통신망의 확장으로 정보교환의 속도가 빨라지면 이미 시판되고 있는 인터넷 겸용 텔레비전과 맞물려 인터넷은 각 가정의 생활 속에 뿌리내리게 될 전망이다.

(3) 위성방송

위성은 적도 3만 6천 킬로미터에 올려 띄워진 정지위성의 일종으로 지상의 방송국에서 보내온 텔레비전이나 라디오 방송전파를 받아 각 가정에서 직접 받아 볼 수 있도록 이 전파를 증폭하여 지구 쪽으로 재송신 해주는 일종의 우주중계소를 말한다. 다시 말해서 위성방송은 정지궤도상의 방송위성이 지구국으로부터 온 전파를 받아 이를 증폭시켜 불특정 다수의 수신자에게 직접 보내는 방송 시스템이다. 이것은 지상파 방송과는 달리 위성파가 상공의 위성에서 지상으로 바로 떨어어지기 때문에 전파 장애를 받지 않고 광범위한 지역에서 양질의 방송을 수신할 수 있는 장점을 가지고 있다. 또한, 위성방송은 위성 TV 방송 외에도 고화질 TV (HDTV)나 디지털 음성 방송은 물론 정지화 방송이나 팩시밀리 방송, 데이터 방송 등 다양한 방송 서비스가 가능하다는 이점을 가지고 있다.

1984년 일본이 최초의 방송위성인 BS-2a를 발사한 이래, 현재 세계 각국이 위성방송을 보유, 설치하려는 노력이 진행되고 있다. 이것은 위성방송에 결집되어 있는 전자 통신기술, 관련산업의 파급 효과, 문화적 침략에 대한 대비 등이 그 이유라 할 수 있다. 그 중에서도 특히 경제적 측면에서의 효과가 가장 큰 주목을 받고 있는데, 직접위성방송은 정보산업과 전자산업 뿐만 아니라 케이블 TV, 컴퓨터와 연결되어 다른 산업의 활성화를 촉진하기 때문이다.

우리 나라의 경우 이미 올려져 있는 무궁화위성 1, 2호는 24개의 방송채널을 확보하고 있으며 향후 2000년 경에는 우리 나라에서 시청 가능한 방송 채널의 수는 200개를 넘으리라는 것이 공통된 전망이다. 지금의 4개 방

송사를 통한 프로그램이 우리사회의 문화와 청소년들의 교육에 미치고 있는 악영향에 고심하고 있는 각 가정은 그때쯤에는 어떤 방식으로 대응해야 할지 벌써부터 큰 문제가 아닐 수 없다. 텔레비전 채널의 증가는 송신자와 수신자의 커뮤니케이션이 물리적으로 통제가 불가능한 영역으로 이동되는 것을 의미하기 때문에 이것에 대한 새로운 대안이 이루어져야 할 것을 말하고 있다.

2. 사회적 변화

(1) 전자 민주주의의 실현

정보화 사회의 정치적 변화는 정보 통신 미디어의 기술적 특성에 의한 미래 정치의 특징으로 요약된다. 즉, 사회 전반에 컴퓨터와 통신을 결합한 뉴 미디어가 널리 보급되고 이 미디어들이 유기적인 네트워크를 형성하게 되면 유권자들은 쌍방향적 통신 서비스를 이용하여 과거보다 더욱 수평적인 관계 속에서 보다 적극적으로 정치 과정에 참여할 수 있게 된다는 것이다. 시민들은 정치 및 행정과 관련된 정보에 보다 용이하게 접근할 수 있고, 전자 통신망을 통해 시민 상호 간의 여론을 형성할 뿐 아니라, 정치 적 의사 결정 및 선거 등에 보다 효과적으로 자신의 의견을 표현할 수 있다는 것이다. 그렇게 되면 원격 투표나 재택 선거 등도 가능해지고 본격적인 전자 민주주의가 이루어질 것이라는 것이 정보화 사회의 정치적 낙관론이다.

그러나 바로 그런 이유로 해서 감시 사회 및 전자 독재의 가능성에 대한 경고의 목소리도 적지 않다. 비판적 시각에 의하면, 앞서 말한 정치의 전자적 확장이 누구에 의해 주도되고 무엇을 위해 가속화되고 있는지에 대해 우려해야 한다는 것이다. 상호작용적인 새로운 미디어 기술이 감시 통제의 기술로서 정치적으로 악용될 수 있고, 정보의 과부하에 따라 일반 시민의 정치적 무관심이 심화되고, 방관자적 의식이 강화될 수 있으며, 정보의 집중과 독점 및 조작에 따른 전전제 정치의 위험성도 있다는 점이

8 정보화시대에의 교회의 대응

지적되고 있다.

(2) 생활 양식의 변화

‘손끝 하나로 모든 정보를’, ‘손끝에서 손끝으로, 생활을 편리하게’, 이것은 모두 손끝 하나로 모든 것을 해결할 수 있다는 정보화 사회의 슬로건들이다. 빌 게이츠가 제시한 미래의 삶에 대한 유토피아적 시나리오에 의하면, 모든 개인들은 소형화, 경량화, 고성능화된 지갑형 PC를 휴대하고 다니면서 온갖 메시지 송수신, 뉴스의 시청, 스케줄 관리, 즉석 대금결제, 영상 통화, 정보 검색 등을 할 수 있게 된다. 재택근무, 홈 쇼핑, 홈 बैं킹 등은 이미 우리 생활 중에 자리잡기 시작했고 좀더 지나면 사람들은 자신의 전용 메뉴를 통해 자기에게 필요한 정보나 프로그램을 찾아 전자 회로를 마음대로 들락거리며, 일처리와 게임, 오락을 동시에 즐길 수 있게 된다고 한다.

전화를 통해 눈으로도 사람을 만날 수 있고, 교실의 칠판은 멀티 미디어 화면으로 대체될 것이며 응급환자를 후송하는 앰블런스 속에서는 이동하면서 이미 병원과 접속, 환자에 대한 응급처치를 시작할 수 있게 된다.

가정생활의 모습도 엄청나게 다양해져서, 전통적인 부부관계나 부모 자식관계의 변화는 말할 것도 없고 수많은 새로운 가정의 모습이 나타나리란 전망이다. 독신주의 등이 범람할 것이라는 전망이 있는가 하면 오히려 가정의 역할이 더욱 중요해질 것이라는 전망도 있다. 인터넷이나 전용회선을 통해 직장에 출근하지 않고 가정에서 컴퓨터로 근무하는 재택근무자가 늘어나게 되면서 이제 「가정에서 탈출하기 위해 직장에 간다」는 말은 없어지게 될 것이라는 얘기다. 가장이 재택근무무를 하면서 대부분의 시간을 가족과 보내게 되면서 자녀들에게 컴퓨터 사용법이나 사회적응법을 가르치고, 전화나 컴퓨터 통신으로 의사에게 문의하고 스스로 치료하는 방법이 일반화될 것이기 때문에, 정보혁명이 진행될수록 그 동안 가정에서 멀어졌던 사람들이 가정으로 되돌아올 것이라는 예견이다.

그러나 이같은 낙관적 시나리오는 기존의 경제적 불평 등을 해결하지 않고는 모든 사람에게 일반화되기 어렵다는 점에서 비판받는다. 신기술의 사용은 그것을 구입할 수 있는 자본능력을 전제로 하기 때문에 돈이 있는 사람에게만 해당되는 불평등한 낙관론이라는 것이 비판적 시각의 핵심이다.

(3) 생산양식의 변화

정보화 사회에서의 기술혁명의 정점은 컴퓨터 커뮤니케이션이다. 가상 공동체(virtual community), 사이버 스페이스 등 과거에는 없었던 새로운 의사소통 공간이 등장하고 이를 통해 수많은 정보와 아이디어, 지식이 유통되는 현상이 발생한다. 컴퓨터 네트워크를 통해 의사소통의 전 지구화(globalization), 병렬적 커뮤니케이션(parallel communication), 수용자의 위상 강화 등 커뮤니케이션의 일대 변화가 이루어지고 있다. 더구나 컴퓨터 커뮤니케이션은 단순히 커뮤니케이션만을 담당하는 것이 아니라 새로운 문화를 창조하고 있고 이는 사회 전반의 변화를 수반하게 된다.

이러한 커뮤니케이션 구조의 변화는 과거 생산-소비 구조의 변화를 가져온다. 의사소통구조와 정보양식에 변화가 왔기 때문이다. 새로운 소통양식으로서의 컴퓨터 네트워크가 몰고 오는 혁명적인 변화는 생산이 아니라 소비와 유통 방면에서 일차적이고 즉각적인 영향력을 발휘한다. 생산자와 소비자의 직접 커뮤니케이션을 통한 유통이 이루어지면 이는 중간 유통업자의 몰락 및 택배산업의 발전이라는 형태로 유통체계의 재편을 가져오게 된다. 더구나 통신망을 통해 곧바로 전달될 수 있는 문화 상품과 '비트(bit)' 상품은 물리적 공간 이동에 필요한 교통수단의 도움 없이, 네트워크를 통해 곧바로 생산자에서 소비자로 전달되는 획기적 시스템을 구축하고 있다.

한편 이러한 네트워크의 혁명은 생산부문에서도 이루어지고 있다. 정보 사회의 정보생산도구는 컴퓨터와 이를 유통할 수 있는 컴퓨터 네트워크이다. 그리고 무엇보다도 각종 정보를 얻고, 결합하여 정보와 지식의 부가가

치를 창출할 수 있는 지적 능력이 중요한 역할을 한다. 료타드(Lyotard)는 탈산업자본주의, 혹은 포스트모더니즘 사회에서 지식이 차지하는 의미와 그의 위상 변화를 검토하고 지식과 정보의 급격한 상품화 과정에서 지식이 갖는 새로운 위상을 추적한 바 있다. 그는 디지털화와 네트워크를 통한 각종 정보의 신속한 전파는 학습 방식, 분류방식, 활용하는 방식, 전유 방식을 변화시키게 될 것이라고 주장한다. 연구와 지식의 전달 방식이 변화하고, 지식의 외화 방식, 지식 공급자와 사용자간의 전통적인 관계가 무너지고 새로운 지식전달체계가 성립되고 있다는 것이다. 더구나 지식을 매개로 한 문화시장은 확대되어 문화의 상품화가 가속화되고 전지구적 차원에서 문화의 그로벌라이제이션(globalization)이 이루어진다고 주장한다. 이러한 시대에서 정보는 과학과 기술, 지식까지를 포괄하는 새로운 차원의 개념으로 새롭게 등장한다. 따라서 정보생산은 이의 상품생산과 관련된 기술이나 지식뿐만이 아니라 상품 유통이나 분배, 소비와 관련된 종합적인 정보로 발전한다는 것이다.

(4) 커뮤니케이션 구조의 변화

컴퓨터와 통신의 결합은 새로운 공동체와 새로운 소통양식을 낳는다. 과거 정보생산은 대기업이나 기관에 제한되었던데 비해 정보화 시대의 각 개인은 독립 자영농처럼 자신의 생산수단과 노동대상을 갖고 스스로 생산물을 생산하게 된다. 즉, 정보 독립 자영농의 의미로서의 정보 소상품 생산자의 존재가 생겨나는 것이다. 특히 새로운 소통양식으로서의 개인 정보 발신자의 등장은 과거 매스미디어의 독점적 정보 유통을 잠식하게 될 것이다. 정보의 잠식은 정보 독점체(massmedia)의 사회적 영향력의 감소를 가져온다. 송신 측면에서는 단일 거대 미디어 기업이 정보 내용과 정보 유통을 독점하는 구조가 흔들릴 수 있다. 물론 거대 미디어 기업이 하루아침에 몰락하지는 않겠지만 네트워크를 통한 개인 차원의 정보의 송수신은 중장기적으로 기존의 미디어 환경에 근본적인 변화를 몰고 올 것이다.

실제로 정보화 사회에서의 정보 발신자는 유통을 독점하고 있는 매스미디어가 아니라 정보를 직접 생산하는, 혹은 정보를 갖고 있는 일차 정보 부문으로 확산되고 있다. 기업과 개인이 매스미디어의 중간 유통을 거치지 않고 직접 정보 발신자로 등장하고 있기 때문이다. 기술적인 측면에서도 조금 더 발전하면 방송 송신에서와 같이 컴퓨팅(computing), 통신(communication), 방송(broadcasting)의 결합이라는 양상이 보편화되면서 이것이 방송환경을 급격히 변화시킬 것이라 예상된다. 수신 측면에서는 다양한 송신 정보 가운데 자신이 필요한 정보만 선택하여 수동적인 정보 소비자가 아닌 주체적 정보 사용자로, 정보발신자를 겸한 정보 수신자로서 적극적으로 매체에 참여하는 상황도 대두하고 있다.

이렇게 볼 때, 과거 기존의 매스 미디어 체제에서 이루어지던 송신자-수신자간의 단선적 구분이 사라지고, 거대 미디어의 영향력 축소라는 새로운 미디어 환경이 도래하고 있다. 기존의 매체가 '일 대 다수'를 상대했다면, 컴퓨터 통신은 곧바로 다양한 송신-수신자의 결합이라는 상황을 가져오고 수신자는 자신이 연결하고 싶은 사람이나 사이트(site)를 스스로 선택하고 능동적으로 접속에 개입한다. 뿐만 아니라 스스로 발신자가 되거나 다른 발신자가 만든 사이트(방송)에 적극적으로 참여함으로써 송신-수신자 구분의 전통적 매스미디어의 일원성을 뒤흔들 수 있다.

이렇듯 가상의 공간에서는 새로운 집단이 형성되고 새로운 계층이 생겨날 수 있다. 대자본과 사회적 영향력 집단으로부터의 탈출을 꾀하는 가상 현실의 공간은 새로운 대안매체로서의 위안과 해방의 가능성을 보여주는 새로운 커뮤니케이션 공간으로서의 보다 민주적이고 다원적인 의미를 지니고 있다.

이러한 가상 공간에서 익숙해지면 멀티 미디어 시대의 사람들은 매체 특징에 따른 독특한 사고 형태 및 커뮤니케이션 변화를 보일 것으로 예상할 수 있다. 멀티 미디어의 특징이라 할 수 있는 쌍방향성은 사람들로 하여금 예전에는 기계 또는 수단에 불과했던 미디어를 커뮤니케이션의 주체

12 정보화시대의 교회의 대응

로 받아들일도록 할 수 있다. 컴퓨터 통신이나 인터넷을 즐겨하는 청소년들의 경우, 상대와의 실제 대면을 통한 커뮤니케이션보다는 컴퓨터를 통한 커뮤니케이션 형태에 더 편안함을 느끼고, 때로는 그로 인해 직접 커뮤니케이션을 기피하는 경향까지 나타날 수 있는 것이다. 또한 컴퓨터 등의 미디어가 사회적 실재감이 훨씬 높고, 심리적 거리감이 낮다고 생각하는 사람들이 늘어날 수 있다는 것도 멀티 미디어 시대의 사고 변화라 할 수 있다.

(5) 가상 공동체의 등장

이렇듯 통신과 컴퓨터를 결합한 미디어 기술의 발달은 '사이버 스페이스(cyber space)'라는 독특한 공간의 탄생을 가져오게 될 것이다. 20세기가 이미지의 영상이 지배하는 시대였다면, 21세기는 컴퓨터 네트워크의 가상 세계가 인류를 지배하는 시대로 될지도 모른다. 전자우편, 채팅, 뉴스그룹, 동호회 등을 통해 이루어지는 '가상 공동체'는 이미 기존의 공간구조의 변화를 가져오고 있다. 가상의 공간은 직장과 일터라는 산업자본주의의 양분화된 영역 이외에 제3의 장소를 제공하고 있다. 컴퓨터 네트워크를 통해 이루어지는 가상 공간은 우리생활에 대한 시공간의 규정성을 약화시킨다. 또한 새로운 공간으로서의 사이버 스페이스는 리얼 스페이스를 변화시키는 원동력으로서 작동할 수도 있다.

물론 가상의 공간은 시민사회의 일부분으로 작동할 수도 있고 국가 권력의 통제가 미치는 또 하나의 권력의 식민지로도 전락할 수 있다. 일반적인 전망은 현실 세계의 권력관계에 따라 사이버 스페이스라는 비개척지도 식민화되리라는 것이다. 그러나 사이버 스페이스에 기존 현실세계의 권력관계가 그대로 재현되리라는 보장은 없다. 무엇보다도 사이버 스페이스는 대화와 참여를 기반으로 하는 양방향적 소통구조를 갖고 있기 때문이다. 이점이 기존의 매스미디어나 일방적인 의사소통구조와 가장 큰 차이점이다. 사이버 스페이스는 강압적 물리력보다는 여론의 영향력과 동의에 근거한 헤게모니가 성립하는 자유로운 여론 형성의 장으로 기능할 수 있

을 것이다.

III. 정보화 사회에 대한 평가

1. 정보화 사회에 대한 일반적 평가

정보화 사회에 대한 평가의 핵심은 새로운 정보통신 기술이 가져올 변화가 궁극적으로 인간에게 어떤 영향을 미칠 것이냐에 모아져 있다.

하멜링크(Hamelink)에 의하면 정보화 사회를 바라보는 긍정적인 관점은 경제적으로 그 동안 집중화와 팽창, 표준화, 획일화, 착취 등과 같은 내재적 결함을 가지고 있던 자본주의적 산업생산구조가 종말을 가져오게 되리라는 것이다. 정치적으로는 보다 참여적인 정치무대와 분권화된 의사결정, 정보접근 기회 등을 통해 지배 엘리트로부터 비엘리트로의 권력이 이동되는 실질적인 민주화가 이루어진다고 한다. 또한 문화적인 면에서는 전자시스템에 의해 인간이 노동의 고통에서 벗어나게 되고 늘어난 여가 시간을 통해 스스로 택한 시간과 장소에서 개별적으로 문화를 향유하게 되리라는 것이다.

이에 비해 비판론적 관점에서 보면 경제적으로는 새로운 정보통신기술 또한 자본주의 생산양식을 영속화하기 위한 도구에 지나지 않기 때문에 그러한 기술은 비용 효과적인 분업과 생산과정의 파편화, 재생산국면의 통합적 통제를 초래할 것이다. 또한 정치적으로는 그러한 기술을 통해 미증유의 집중화된 통제가 가능할 것이라는 것이다. 문화적으로는 자율적이고 다양한 문화적 향수보다는 전지구적인 문화적 획일화를 초래할 것이며 이러한 문화시장의 확대는 그것을 대상으로한 또다른 독과점 체제를 구축, 사람들 스스로 자신의 환경에 대처하는 자기 메커니즘을 상실케 되는 결과를 초래하게 될 것이라 한다.

어느 관점을 택하든 정보통신 기술이 가져올 미래 사회의 변화가 심대

14 정보화시대의 교회의 대응

하고도 전폭적일 것이라는 것을 부인키는 어렵다. 기술발전이 가져 올 이러한 구조 변화는 산업구조의 변화뿐만 아니라 인간의 삶과 라이프스타일, 의식구조, 문화 전반에 영향을 미칠 것이라는 것이 전제되어 있다. 산업구조의 변동이 소비구조의 변동으로 이어지고, 이것이 다시 산업구조의 변동으로 이어지는 연쇄적 순환 체제가 형성되리라는 것이다.

이렇게 볼 때, '정보화'란 정보를 사용하고 정보를 교환하는 산업시대의 연장이 아니다. 그것은 새로운 경제논리가 적용되며, 문화의 내용과 성격을 바꾸는 혁명적 전환의 서곡을 말하고 있다. 또한 이것은 정보와 지식 자체가 생산 요소로 등장하는 새로운 경제구조의 탄생을 의미하기도 한다.

2. 기독교 윤리적 평가

그러나 이러한 전반적이고도 획기적인 변화에도 불구하고 보다 근원적이고 본질적인 측면에서의 정보화에 대한 평가가 이루어질 필요가 있다. 이는 어떤 변화에도 불구하고 궁극적으로 중요한 것은 변화하는 구조 자체가 아니라 구조 내에 머물러서 그 구조와 더불어 살아가는 인간의 문제가 핵심으로 남기 때문이다.

정보통신기술이 궁극적으로 전개할 세계의 초점은 어떤 기술의 변화보다도 궁극적으로 지향하게 될 가상현실과 실제현실의 관계에 모아져야 할 필요가 있다. 가상현실은 정보사회가 가져 올 미래의 모습에서 기독교에 가장 큰 영향을 미칠 것으로 예측되기 때문이다. 돌이켜 보면 인간은 현실을 기반으로 살아왔고 그것은 기독교적 의미에서의 하나님의 창조세계이다. 그러나 가상의 현실은 인간이 창조한 세계를 말한다. 기독교적 세계관을 통해 볼 때, 현실과 분리되어 현실의 법칙칙들이 통하지 않는 (적어도 더 이상 유용하지 않다고 주장하게 될) 공간으로 확보된 가상의 세계는 하나님의 주권을 거부하는 세계이기도 하다. 가상의 공간은 현실과 유리될 가능성이 높다. 또한 자유를 찾아서 또는 궁극적인 해방의 공간으로 상

정되는 가상의 공간은 누구의 통제도 거부하는 그리하여 궁극적으로는 해방이라는 이름으로 모든 죄성이 용인되는 공간이 될 수도 있다. 이러한 측면에서 보면 가상현실의 세계가 궁극적으로 무엇을 추구하고 어디로 전개되어 갈지는 보다 분명해진다 하겠다.

이미 실현되고 있는 가상현실의 세계는 기존의 창조질서가 위협받는 세계이기도 하다. 그곳에서는 성과 나이를 기반으로 하여 이룩되어 온 공동체적 사회질서가 파괴되고 있다. 가상공간에서의 정보교환은 실제 세계에서 율리와 질서를 따르지 않는다. 신분을 감출 수도 있고 남성이 여성으로 또는 여성이 남성으로 성을 바꾸어 행세할 수도 있다. 뿐만 아니라 정보의 습득량으로 평가되는 인간의 능력치는 과거 경험과 지혜를 바탕으로 하던 기존 질서체계의 방식을 송두리째 바꾸꾸어 놓고 있다. 최신 정보를 어디서 어떻게 획득하느냐 (know-how and know-where)로 기준을 삼는 새로운 질서체계는 이미 현실세계의 질서를 재편하고 있다. 가상공간에서 비롯된 새로운 사고체계의 등장은 기존 질서내의 가정과 성에 대한 새로운 가치관을 유포하고 있다. 이것은 인간세계의 질서에 대한 새로운 구성 방식이기도 하지만 인간이 하나님의 피조물로서가 아니라 인간 나름대로의 세계를 개척하고 향유하겠다는 의미로 해석될 수 있다.

이미 PC통신이나 인터넷을 통해 가동되고 있는 가상공간의 경우 그것을 지배하고 있는 것은 인간의 죄와 그것에 기반한 비윤리성이라 할 수 있다. 현재 가상현실의 세계, 인터넷의 의사소통과 여론 형성을 주도하고 있는 계층은 30대 이하의 연령층이다. 이들은 성장기부터 컴퓨터 사용에 익숙해 있고 컴퓨터 문화라는 새로운 사회 현상에 친숙하며 정보의 수집, 가공, 활용 능력이 뛰어난 정보 시대의 중추적 부분을 이룬다. 그러나 이들은 현실 세계의 권력이나 자원 운용 능력이 상대적으로 뒤떨어진다는 데 문제가 있다.

이들의 사회관이나 윤리관이 기존의 가치체계에 대한 무조건적인 저항이나 도전으로 점철될 경우 우리의 정신세계가 커다란 위협을 받게 되리

라는 것은 명확해 진다. 현재 우리 사회의 문화변화를 이끌고 있는 문화산업(cultural industry)은 이윤추구를 목적으로 항상 새로운 것을 찾고 있으며 이때 가장 적절한 문화 공급자로 가상현실에서의 아이템들을 주목하고 있다. 평균 연령이 20대인 이들 네티즌은 기발한 아이디어와 창의성(?)을 무기로 항상 새로운 것을 만들어내고 이들이 만들어내는 새로운 문화는 적절한 평가도 거치지 않은 채 기존 사회의 틈새로 무차별적으로 유입되고 있다. 이들 젊은이들이 만들어내는 문화는 이들의 세계관과 가치관, 행동방식을 반영하는 것으로 기존의 문화와는 커다란 차이점이 있게 마련이다. 하지만 문제는 현재 우리의 문화산업이 사회 윤리적 가치를 고려하기보다는 상업적인 이윤을 앞세우기 때문에 비정상적이지 만치 이들 문화에 지나친 의미를 부여하거나 새로운 것으로 주목하고 있다는 점이다. 이미 우리의 현실에서 문화의 변화에 가장 커다란 영향을 미치고 있는 이들 젊은 세대는 이들이 활동무대로 삼고 있는 사이버 스페이스를 중심으로 그 영향력을 확산시키고 있다. 앞으로 현실세계에서 정보활용이 차지하는 사회적 비중이 커지고 현실 영향력이 강화될 경우 의외로 사이버 스페이스에서 헤게모니를 갖는 집단이 현실세계에서 영향력을 발휘할 가능성은 더욱 커진다고 하겠다.

더구나 심각한 것은 가상현실의 세계에서는 정보의 흐름이 통제가 불가능하다는 점이다. 인터넷은 상업회사가 아닌 자발적 네트워크이기 때문에 중앙에 통제기구가 없다. 따라서 사용자의 수나 이용 가능한 정보의 양, 그리고 어떤 정보가 유통되는지를 정확히 알기란 불가능하다. 때문에 인간의 자율적 의지와 윤리적 책임에 모든 것을 기대하고 있는 가상현실의 공간은 무엇이 그 내용을 차지하게 될지 분명해질 수밖에 없다. 이미 인터넷 공간이 온갖 성으로 오염되어 버렸다는 비판은 익명성 뒤에 가려진 인간의 모습이 무엇인지를 간단히 나타내고 있다. 기독교적 관점에서의 인간의 자율적 의지는 본질적으로 죄를 기반하고 있기 때문에, 책임을 물을 수 없는 가상공간에서의 커뮤니케이션은 결국 통제의 영역을 벗어난 무제한적 죄의 공간으로 전락할 위험이 상존한다고 하겠다.

IV. 정보화 사회에서의 교회

정보화사회는 그 구조적 특성이 기존의 산업사회와는 근본적으로 다르기 때문에 지금과는 다른 새로운 대응책이 요구된다고 할 수 있다. 새로운 대응책을 강구하기 위해서는 무엇보다도 새로운 사고방식 즉 뉴패러다임이 필요하다. 많은 연구들이 정보화사회의 진전에 따라 결과적으로 나타난 현상인 권력이동(Powershift)에 큰 관심을 보이면서도 그 원인이 되는 패러다임이동(Paradigmshift)에는 관심을 갖지 못하고 있다. 학교나 교회에서도 정보화 시대에 적응응해야 한다는 당위론에는 모두 공감하면서도 어떻게 할 것인가에 이르면 새로운 전략이나 대안을 좀처럼 찾아내지 못하고 있다. 오히려 변화를 쫓는 것보다는 이럴 때일수록 본래 그대로를 지키는 것이 가장 좋다는 시대착오적인 움직임까지 나타나고 있다. 그러나 과거의 발상을 가지고 미래의 급변하는 사회구조에 적응한다는 것은 원칙적으로 어렵다.

정보화 시대의 교회 또한 이러한 발상의 전환이 요구된다고 하겠다. 정보통신 기술만으로 모든 것이 바뀌고 있다고 말할 수는 없겠지만, 그것이 중요한 위치를 차지하고 있고, 그것과 더불어 사람과 매체와 조직, 구조가 상호 연결되어 변화할 것이기 때문이다.

이러한 때에 교회가 해야 할 일은 정보화 사회에 대해 지나치리 만치 큰 의미를 부여하는 일도, 또 그러한 변화에 대해 완전히 무관심한 것도 아니다. 다시 말해 성경에 입각한 원칙적인 입장에서의 자세를 견지하되 이 시대나 문화변화에 주목하고 대처하는 유연한 태도가 필요하다는 것이다. 그러나 지금까지 교회는 현대의 사회문화적 변화에 대해 지나치리 만치 무관심해왔기 때문에 우선은 현대의 급변하는 사회문화에 대해 관심을

기술이는 작업이 필요할 것으로 생각된다.

현재 우리가 목격하고 있는 변화는 기술적인데 그치는 것이 아니라, 어떤 의미에서 거대한 구조적 총체적인 것이라 할 수 있다. 이것은 어쩌면 역사 속에서의 인쇄술이나, 산업혁명이 가져온 변화보다도 더 커다란 변화이다. 프란시스 웨퍼 등이 보여 주었듯이, 서구의 사회도 과거 많은 변화를 겪어왔다. 하나의 세계관이 다른 세계관으로 대체되어 왔기 때문이다. 18세기에 계몽주의가 그때까지의 서구사회를 지배하고 있던 성경적 통일관에 저항했다면, 19세기에 들어서서는 낭만주의와 과학적 물질주의가 나타났고, 20세기는 맑시즘과 파시즘, 그리고 실증주의와 실존주의가 그 시대를 풍미했다.

이러한 혼란에서 교회의 정보화 사회에 대한 대비를 다음 몇 가지로 제안하고자 한다.

첫째, 정보사회에 대한 인식의 필요

우선 교회는 우리 사회가 급속한 변화 가운데 놓여있음을 직시해야 한다. 그것은 비단 기술적 물질적 변화 뿐 아니라 사회적 문화적 전 영역에 걸치는 새로운 변화라는 것을 인식할 필요가 있다. 급변하는 흐름 속에서 사람들은 스스로 변화하고 있다고 생각하는 데 비해 교회는 가장 변화에 적응하지 못하는 집단으로 인식되고 있다. 문화변화 속에서의 교회는 사람들이 무엇을 좇고 무엇을 잃어가고 있는지를 깊게 관찰, 사람들의 영혼 구원에 보다 체계적으로 접근할 필요가 있다. 문자시대에 머물러 있으면서 우리가 믿는 복음을 외치는 것도 중요하지만 새로운 변화에 적응하여 새로운 선교방법을 찾는 작업도 병행해야 할 것이다.

둘째, 정보사회에 대한 적응력 배양

교회와 정보화는 얼핏 보면 전혀 동떨어진 이야기처럼 들린다. 교회는 과거로 향하는 보수성을 생명으로 삼고있는 데 비해, 정보화는 미래를 향한 진보성을 상징하고 있기 때문이다. 정보화 사회에서 정보는 생명을 영

위하는 핏줄 같은 개념이다. 정보를 모르고서는 누구도 생명을 지키기 어렵다는 것이다. 정보사회의 변화에 대해 적응력을 키우는 일은 자연스레 된다고 보다는 관심을 갖고 노력해야 하는 부분이다.

셋째, 전문가 양성에 대한 배려

위와 같은 맥락에서 교회에서의 전문가 양성은 필수적이다. 정보화를 추격하는데 자질과 관심이 있는 젊은이들을 중심으로 달란트를 격려하고 권장하면서 전문가를 키워야 한다. 교회는 각 개인의 달란트를 개발토록 격려해야 하며 각 개인의 자율성과 전문성을 발휘할 수 있도록 다양한 삶의 목표를 인정하고 그에 맞는 목표를 수립해야 한다. 이 과정에서 정보화 시대의 영적 준비에 대한 교육을 실시, 스스로 자기 주도적 능력과 사고력을 기를 수 있게 해야 한다. 이는 단단지 정보를 어떻게 활용하는가의 차원을 넘어 사이버 스페이스를 중심으로 전개될 영적 전쟁을 준비하는 차원에서도 매우 필요한 작업이다.

넷째, 개인의 다양성과 창의성 인정

기존 교회의 단선적이고 일방적인 선교와 편협된 사고를 지양하고 개인별 개성에 따른 다양성과 창의성을 인정, 변화하는 사회에서의 적응력을 배양해야 한다. 단선적 사고를 지니고는 급변하는 사회에서의 다양한 정보와 사고의 흐름을 유연하게 대처할 수 없게 될 것이다. 정보화시대의 지식은 단편적 지식을 많이 암기하는 것이 아니다. 지식의 생산과 사멸이 매우 빠르기 때문에 설사 암기했다 해도 곧 망각되거나 쓸모 없는 지식으로 변해버린다. 지식의 저장은 컴퓨터가 대신신해 주기 때문에 단편적 내용 지식으로 비만해져 있는 교회의 학습과정은 개혁되어야 한다. 현재의 양(量)을 중시하는「내용 중심」의 교육은 질(質)을 중시하는「능력 중심」의 교육으로 개혁되어야 한다. 다양성을 습득하지 않은 채 세상문화에 대한 적응력과 대처방안을 갖지 못한 채로 세상의 문화와 가치들을 거부하거나

정죄하면 교회는 세상으로부터 거부될 수밖에 없다.

다섯째, 교회 체제의 정보화

현재 교회만큼 각종 정보가 체계화되어 있지 않은 곳도 드문 것 같다. 신자 개인에 관한 정보에서부터 교계의 정보에 이르기까지 교회정보의 전산화와 데이터 베이스 구축은 시급히 이루어져야 한다. 정보의 통합은 곧 의식의 통합을 가져다 줄 수 있다. 반대로 말하면 현재 교단의 분단은 정보의 개별화에도 그 원인이 있을 수 있다는 것이다. 정보의 체계적인 정리는 교회의 기능을 배가시킬 수 있을 뿐 아니라 각 교회간의 정보를 공유하게 함으로써 교회운영에 효율성을 증증가시킬 수 있을 것이다. 정보화 사회에 대한 무조건적 추종이나 저항에 대한 논의와 관련 없이도 교회의 정보화는 시급히 이루어져야 할 필요가 있다. 정보화 사회가 가져 온 혜택을 교회가 거부할 필요는 없다.

V. 결론

정보화 사회라는 거대한 흐름 앞에 서서 교회의 입지는 매우 위태로워 보인다. 그만큼 정보화 사회가 몰고 오는 사회문화의 변화는 크고 심대할 것이라 예상되기 때문이다. 이러한 변화 가운데에서 교회는 무엇을 어떻게 해야 하는가? 그 해답을 한마디로 말하면 정보화 사회에서의 교회는 변화는 추적하되 그 역할이나 운영방향에서는 기존의 근본적인 틀을 유지, 강화해야 한다는 것이다.

교회는 사회의 일부이기도 하지만 동시에 상징적으로 사회와 격리된 것 만으로도 의미가 있는 공간이요 영역이다. 사람들이 교회에서 기대하는 것은 사회가 발전하듯이 세련되고 편리한 문명적 혜택이라기 보다는 덜 발전되었다 하더라도 세상에서는 느낄 수 없는 보다 영적이고 근원적인 정신적 안식이라 할 수 있다. 따라서 교회는 세상과 다룰수록 더욱 그 존재의 의미가 크다고도 생각된다.

이렇게 볼 때, 교회가 정보화의 추세에 맞추어 세련된 변화를 추구하는 것도 바람직하지만 한편으로는 비세속적인 종교적 독특성을 유지하는 것도 의미가 있다고 할 수 있다. 이러한 결론은 인간이 결코 물질적이거나 기술적인 만족을 통해서 행복감을 느끼는 존재가 아니기 때문이다. 역사에서 볼 때도 인간은 결코 어떤 체제나 문명의 이기속에서 근본적인 행복을 가져본 적은 없다. 정보화 사회가 온다해도, 그 결과 꿈에도 본적이 없는 완벽한 이상적인 삶을 누릴 수 있다 해도, 인간은 본질적인 만족을 누리지 못할 것이다. 정보화 사회는 분명히 새로운 사회를 가져다 줄 것이다. 그러나 그것이 인간을 바꿀 수 없으며 그 본질적 고통감을 해소해 주지는 못할 것이다. 역사 속에서 인간은 언제나 동일했다는 것을 상기하면 정보화 사회에서도 교회의 흔들림 없는 굳건함은 여전히 의미를 지니게 되리라 여겨진다.

그러나 이러한 해답이 모든 교회가 보수적이어야 하고 원칙적으로 사회적 변화에 무감해야 한다는 것을 의미하는 것은 아니다. 오히려 현재와 같이 많은 교회들이 전통을 고집하고, 문화적 변화에 대해 무심한 것은 결코 바람직하지 않다고 할 수 있다. 교회가 문화변화에 무심할 때, 그 결과는 후에 회복할 수 없는 지경에 빠질 가능성이 커진다고 할 수 있다. 세상이 상업주의를 필두로 한 물질주의적 가치관과 세속적인 사고에 도취되어 버릴 때, 교회는 그 빛과 소금의 영향력을 감당할 수 없게 될 것이기 때문이다. 미래의 목회를 위해서라도, 특히 젊은이들을 주로 대상으로 하는 교회들은 문화변화에 적응하려고 노력하고 일부는 전통의 울타리 안에 자기 색깔을 유지하는 것이 가장 이상적인 교회의 모습이 아닐까 싶다. “교회가 이 사회의 기준이 되지 못한다면 세상이 그 기준이 될 것이다”라는 프란시스 웨퍼의 말은 그래서 더욱 되새겨 볼 가치가 있다. 끝으로, 정보화라는 이름으로 주어지는 기술과 문명의 혜택은 교회도 당당히 수용용하고 누릴 필요가 있다. 기술은 차용하되 그것이 미칠 수 있는 영적 의미는 경계하는 것이 교회의 바른 전략이 아닐까 싶다. 88

참고문헌

- 강상현 (1996). 정보 통신 혁명과 한국 사회. 한나래.
- 빌 게이츠 (1996). 정보고속도로와 우리의 미래. 강연록.
- 백옥인 (1995). 인터넷과 사회문화:인터넷과 정보고속도로:사회적 측면 중심으로. 경제와 사회, 27.
- 크리스찬 아카데미 (편) (1997). 정보화시대 교육의 선택. 대화출판사.
- Baudrillard, J.(1971). La Societe de Consommation : ses mythes ses structures, 소비의 사회. (이상률 역).문예출판사.
- Lyon, D (1994). The Electronic Eye, Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Lyotard, J (1984). The Postmodern Condition : A Report on Knowledge : The University of Minnesota.
- Nicholas Negroponte (1995). Being Digital, New York, NY:Random House. 디지털이다 (백옥인 역). 박영출판사.
- Poster, M (1990). The Mode of Information, 뉴미디어의 철학 (김성기 역), 민음사.
- Rheingold, H (1993). The Virtual Community : Homestanding on the Electronic Frontier. Harper Perennial.
- Shaeffer, F.(1976). How Should We then Live?. (김기찬 역). 그러면 우리는 어떻게 살 것인가. 생명의 말씀사.
- Toffler, A (1980). The Third Wave, New York : Bantam Books