

정보문화 창조과정에 관한 연구

A Study on the Information Cultural and Creating Process

장 우 권(Woo-Kwon Chang)*

초 록

문화란 정보사회를 살아가며 누리고 있는 물질적, 정신적 생활양식의 복합체로 볼 수 있다. 즉 어떤 특정지역의 구성원들이 공유하고 있는 습득된 지식, 믿음, 기술, 행동들을 모두 포함하는 생활양식이다. 사람들은 정보와 문화가 새로운 부가가치를 창출하는 시대라고 한다. 이와 같은 두 가지 개념의 공통점은 보이지 않는데 있으며, 인간의 내면의 세계에서 창조되는 것으로 수많은 경험과 체험에서 나온다고 볼 수 있다. 이러한 정보문화가 글로벌화 되고 있다. 따라서 이 연구에서는 정보문화의 확산을 위해 필요한 이론적 근거로서 사례를 중심으로 정보문화 창조과정의 모형을 제시하고 있다.

ABSTRACT

Information cultural is the compound of the physical and spirit livelihood mode in the knowledge and information age. They are the livelihood mode including obtained knowledge, belief, technology, and behaviour and so on shared members of the special boundary of land. The 21st century called people is the age to create the new added value of information and cultural. Thus information cultural is becoming the global. This study aims to propose model on the information cultural creating processes for information cultural magnification based on theory and the necessities for the undertaking of a work in the side global.

키워드: 정보문화, 정보문화 창조과정, 정보의 구조, 정보의 행동, 정보의 연결, 정보의 내력, 정보의 취급
Information Cultural, Information Cultural Creating Process, Information Structure, Information Behaviour, Information Network, Information Origin, Information Management

* 전남대학교 사회과학원 전임연구원, 문헌정보학과 강사(wk1961@hanmail.net)

■ 논문접수일자 2004년 11월 19일

■ 게재확정일자 2004년 12월 17일

1. 서론

21세기는 정보와 문화가 새로운 부가가치를 창출하는 시대라고 한다. 두 가지 개념은 공통적으로 보이지 않는다는 데 있다. 이것은 인간의 내면의 세계에서 창조되는 것으로 수많은 경험과 체험에서 나온다고 볼 수 있다.

인간에게는 생리적이고 본능적인 욕구뿐만 아니라 사회적인 심리적 욕구들이 있다. 예를 들면 새로운 경험을 해 보고 싶거나, 타인의 인정을 받고 싶고, 안전과 보호를 받고 싶은 욕구 등이 그것이다. 문화는 이러한 다양한 인간의 요구들을 충족시켜 준다.

또한 정보라는 개념은 극히 다양하게 사용되기 때문에 이를 정의하기가 쉽지 않다. 어떤 의미에서 우리 주변에 존재하는 것들은 모두가 일종의 정보원이며, 이러한 정보원들은 언제라도 유용한 자료나 데이터가 된다. 이러한 정보와 문화가 언제부터 발생되어 우리에게 새로운 정보문화를 제공하고 있는가에 대한 물음에 많

은 이의를 제기할 수 있으나 생명의 진화와 정보의 메타포어(Information Metaphor) 측면에서 본다면 정보문화는 <표 1>과 같은 발전단계로 이루어져왔다(Rothschild, Tellen 1990).

사회마다 다양하거나 독특하게 나타내고 있는 정보문화 특성은 오랜 세월에 걸쳐 축적되어 온 생활의 결과이며, 이것은 그 사회의 구성원들에게는 가치 있고 의미 있는 것이다. 따라서 어느 사회의 정보문화가 더 우수하고 어느 사회의 정보문화가 더 열등한가의 비교는 무의미하며, 특정 사회의 정보문화를 다른 사회의 기준을 가지고 평가해서는 곤란하다.

이처럼 한 사회의 정보문화를 이해하기 위해서는 정보문화의 상대성을 인정하고 그 사회의 맥락에서 그 문화를 평가하고 이해하려는 태도를 가져야 한다. 따라서 정보화 시대의 정보문화란 정보사회를 살아가며 누리고 있는 물질적, 정신적 생활양식의 복합체로 볼 수 있다.

이제 과학과 기술의 발달이 몰고 온 글로벌

<표 1> 정보문화발전단계

사 건	1단계 정보폭발	2단계 정보창조	3단계 정보창조	4단계 정보창조	5단계 정보창조	6단계 정보창조
생물학적	정보창조	정보창조	정보창조	정보창조	정보창조	정보창조
지구탄생 (4600) (단위:백만년)	뉴클레오티드 연쇄 (4200?)	DNA 출현 (4000)	세포핵과 세포 (1500)	유성(有性)생식 시작 (900)	캄브리아기 폭발 (600)	첫 번째 사람출현(2)
메커니즘적	정보문화창조	정보문화창조	정보문화창조	정보문화창조	정보문화창조	정보문화창조
현대인류출현 (200,000년)	첫 번째 구석기시대 저술 (35,000)	슈메르인 저술 (5,000)	쿠티베르크의인 쇄술 (535)	과학시작 (190)	산업혁명 (190)	전자시대 시작 (100)
전자적	정보문화창조	정보문화창조	정보문화창조	정보문화창조	정보문화창조	-
디지털 컴퓨터 (55년)	프로그램소프트 웨어 (45)	네트워킹(30)	월드와이드 웹 (WWW)(3)	뉴정보시대	지식사회	-
-	인코딩	복사	복사발달	커뮤니케이션	확산	-

의 추세를 거부할 수 없다. 세계의 어느 나라도 이러한 변화를 외면하거나 비켜갈 수는 없을 것이다. 지식정보사회에서는 지식과 정보, 그리고 문화 그 자체가 하나의 상품이 되고 있을 뿐만 아니라, 각자가 취향에 맞는 상품을 다양한 방법으로 매우 손쉽게 얻을 수 있다. 신문이든 방송이든, 영화든 서적이든, 시간과 장소에 구애받지 않고 얻을 수 있게 되었다. 이러한 변화는 지구의 한쪽에서 일어나 그곳에 국한된 것이 아니라 우리에게 곧바로 영향을 미치고 있다. 즉 정보문화의 글로벌화가 확산되고 있는 것이다.

따라서 이 연구의 목적은 정보문화의 확산을 위해 필요한 이론적 근거로서 사례를 중심으로 정보문화 창조과정의 모형을 제시하는데 있다.

2. 정보문화의 개념과 확산

2.1 정보문화의 개념

정보문화의 개념을 알기 위해서는 정보와 문화의 개념을 살펴보아야 한다. Rothschild와 Telleen(1990)이 주장한 바와 같이, 정보의 기원은 생물의 탄생과 함께 시작되었다고 볼 수 있다. 생물은 생존유지를 위해 끊임없이 외부로부터 그를 둘러싼 정황에 관한 소식을 얻고, 이를 식별·평가하여 외부환경에 대응하는 행동을 취한다. 즉, 그것이 식용물이면 잡고, 적이면 피한다. 그래서 정보에는 반드시 생활주체 → 객체 → 소식 → 평가 → 행동선택 → 효용실현이라는 사이클(cycle: 循環過程)이

있게 마련이며, 이를 '정보 사이클'이라 한다. 그리고 '정보의 효용'은 어떤 특정의 목적을 달성하기 위한 행동선택에 작용하는 유용성이다. 생물의 진화와 함께 정보의 개념도 복잡화·고도화하여, 인간의 경우에는 언어나 문자와 같은 고도의 정보매체가 생산되었고, 정보는 인간이 사회생활을 유지하는 데 필요불가결의 생활도구가 되었다(Naver Encyclopedia).

또한 지식정보화사회에서는 '컴퓨터정보'라는 용어를 탄생시켰다. 여기에서 정보는 대량으로 생산되고 있으며, 그 특징은 논리적·예지적·행동선택적이 되고 있다. 이들 정보는 쌍방향 커뮤니케이션에 의해서 복합정보를 생산하고 있다. 이러한 복합정보는 일정한 프로그램과 제반 환경에 따라 수집, 처리, 가공, 축적단계를 거쳐서 데이터와 정보 그리고 지식을 생산한다.

문화라는 용어는 라틴어의 cultura에서 파생한 culture를 번역한 말로 본래의 뜻은 경작(耕作)이나 재배(栽培)였는데, 나중에 교양·예술 등의 뜻을 가지게 되었다. 문화란 개념은 쓰는 사람에 따라서 또 학자에 따라서 다양하게 정의될 수 있으나, 일반적으로 문화는 한 사회집단의 문화현상의 과정과 그 요소들 사이의 상호작용을 알기 위해서 총체론적으로 접근해야 한다. 왜냐하면 한 인간집단의 전체 생활양식으로서의 문화는 매우 폭넓고 다양하기 마련이기 때문이다. 19세기 후반 영국의 인류학자 Tylor(1871)는 문화를 지식·신앙·법률·도덕·관습, 그리고 사회의 구성원으로서의 인간에 의해 얻어진 다른 모든 능력이나 습성의 복합적 총체라고 보았다.

또한 문화를 관념론적으로 파악하는 사람들

은 문화란 “구체적으로 관찰되는 행동 그 자체가 아니고, 그런 행위를 위하거나 또는 그것을 규제하는 규칙의 체계이다.”(이진 1996)로 규정하였다. 그러나 한 사회집단의 문화현상의 과정과 그 요소들 사이의 상호작용을 알기 위해서는 총체론적인 접근이 더 바람직하다. 왜냐하면 한 인간집단의 전체 생활양식으로서의 문화는 매우 폭넓고 다양하기 때문이다.

따라서, 문화란 인간이 사회의 성원으로서 습득한 지식, 신앙, 예술, 도덕, 법, 관습 그리고 기타 모든 능력과 습관을 포함한 복합적인 총체(인간이 삶을 영위함으로써 일어나는 모든 것)이다.

여기에서 문화를 사회과학적 측면에서 살펴보면 무엇을 문화라고 하는 것인지에 대한 견해가 다소 다르지만 대다수 학자는 문화의 속성에 대하여 매우 일치된 견해를 가지고 있다. 문화의 속성으로는 일반적으로 5가지가 있는데 이를 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 공유성이다. 문화는 특정사회 또는 인간집단 구성원이 공유하는 것이다. 둘째, 학습성이다. 문화는 선천적 본능이 아니고 후천적으로 학습을 통하여 습득하는 것이다. 셋째, 축적성이다. 문화는 한 세대에서 다음 세대로 전해지며 축적되는 것이다. 넷째, 전체성이다. 문화는 대체적으로 하나의 통합적인 전체를 이룬다. 한 사회의 문화를 구성하는 요소는 독립적으로 존재하는 것이 아니고 상호 긴밀한 관계를 유지하며 하나의 통합적 전체를 이루고 있다. 즉 한 사회의 정치적·경제적·사회적 측면 등은 서로 밀접하게 관련되어 있다. 다섯째, 변동성이다. 문화는 항상 변동하고 있다. 문화는 내부나 외부적 요인으로 인하여 항상 변동하는 데 이를 문화 변동

(culture change)이라고 한다(이진 1996, 222-226).

아직까지도 정보란 무엇인가에 대한 명확한 정의가 내려지지 않는 상태에서 정보문화의 본질을 이야기하는 것은 많은 어려움이 있다. 그러나 이러한 정보와 문화의 개념적 정의에서 살펴보면, 정보문화란 여러 개의 분할(정보의 차이)이 모여 조합된 모드나 스타일에서 나타난다.

따라서 정보문화는 인류가 직업보행을 하는 시기에서부터 시작된 것이며, 인간이 커뮤니케이션을 하는 모든 장면에서 정보문화의 발아(發芽)가 시작되었다고 할 수 있다.

예를 들면, 우리가 의·식·주 행위를 하는 것, 경제 행위를 하는 것, 유행 따라 패션을 추구하는 것, 최근에 중국과 일본 그리고 동남아시아에 불어 닥친 한류(韓流) 열풍 등은 모두가 정보문화 활동인 것이다. 즉 이러한 정보문화는 그들이 수많은 분할 능력을 가지고 있기 때문이며, 한류열풍의 정보문화를 알기 위해서는 그 분할 방식을 알아야 만 한다. 이것은 뚜렷한 정보문화의 다양성과 차이성이 존재한다. 이러한 정보문화는 단기간에 형성되는 것이 아니며, 정보문화의 전체적인 측면에서 통시적(通時的)으로 보되, 공시적(共時的)인 역사적 관찰이 필요하다.

이제 정보문화는 인간이 생활할 수 있는 모든 영역까지 확산되고 있으며, 그 효과는 다방면에서 나타나고 있다.

2.2 정보문화 확산

일반적으로 지식정보사회에서 정보문화는 테크놀러지와 문화, 뉴미디어와 문화, 문화산업

등의 세 가지 관점에서 확산되고 있다.

첫째, 테크놀러지와 문화의 확산은 미디어의 발달과 함께 이루어져 왔다. 정보문화의 형성은 각종 서적, 잡지, 신문, 텔레비전, 라디오, 컴퓨터, 음반, 영화, 만화 등을 통하여 이루어진다. 또한 대면적 의사소통은 점점 사라지고, 정보가 많은 사람들에게 한꺼번에 전달되는 도구들이 점점 더 많이 사용되고 있다. 정보사회에서는 대량으로 생산과 소비가 이루어지고 있는데 이는 매스미디어의 기여라고 할 수 있다. 정보사회에서 정보문화의 형성과 소비는 두 가지 측면에서 생각해 볼 수 있다. 하나는 정보 기술 자체가 중심이 되어 하나의 제품으로서 역할을 하는 것이다. 예를 들어 일본과 한국에서 선풍적인 인기를 끌었던 다마고치나 드레고치의 경우가 그렇다. 이는 컴퓨터 기술의 발달이 없으면 도저히 생길 수 없는 유행이다. 이와 유사하게 최근에는 인기가수 관리 게임기가 등장하였다. 또 하나는 정보기술이 다른 산업의 생산과 유통에 활용되어 생산성과 효율성을 높이는 것이다. 컴퓨터의 등장과 이에 따른 여러 가지 부가기능은 자동차, 비행기, 전화기, 카드검색기, 매년측정기와 같이 산업과 생활의 모든 부문에 응용되어 생산성을 높이고 또한 우리를 편하게 해준다.

둘째, 뉴 미디어와 문화이다. 지식정보사회에서 문화와 소비패턴의 변화는 미디어기술의 발달과 밀접하게 연관되어 있다. 미디어의 발달은 새로운 매체를 형성하기 때문에 뉴 미디어라 불리고 또한 이런 것들은 여러 가지 미디어의 기능을 한꺼번에 수용하고 있기 때문에 멀티미디어라 부른다. 그리고 다음과 같은 특징을 가진다.

1) 양방향 소통의 증가, 즉 커뮤니케이션에서 받아들이는 입장에 있던 수용자 내지 소비자의 참여가 증가하고 있다. 매스미디어의 등장은 정보의 확산에 기여한 바가 컸지만 한편으로는 일방적인 정보 제공의 역할에 그쳤다. 제공받은 정보에 대한 반응 창구가 비교적 막혀 있기 때문에 대중은 수동적으로 그것들을 받아들였던 것이다. 그러나 이제는 양방 의사소통을 쉽게 하는 기술의 발달과 사상의 변화로 각종 신문이나 방송에서는 수용자들의 의견을 적극적으로 반영하고 있다.

2) 정보의 상품화 현상이다. 정보사회에서 정보 그 자체가 바로 상품으로 소비된다. 정보를 공급하는 자와 이를 필요로 하는 수요자 간의 거래는 이제 테크놀러지의 발달로 손쉽게 이루어진다. 이러한 정보는 소비자의 욕구가 각기 다른 것처럼 그 종류가 다양해서 때로는 풍속을 해치거나 선정적인 내용도 많이 있다.

3) 다양한 취미와 기호를 누릴 수 있는 선택권의 확대이다. 다양한 선택을 통하여 서로가 즐기는 문화영역이 세분화되고 있다. 정치에서도 지지하는 정당을 위해 굳이 지역적으로 특화된 공간에 갈 필요가 없이 멀리 떨어져서도 얼마든지 자신의 의견을 펼칠 수 있다.

4) 동일한 정보를 다양한 방법으로 소비자 또는 수용자에게 전달하는 것이다. 이는 정보처리기술의 발달로 기사의 선택과 작성 등은 동일하며 최종 전달수단만이 차이가 날 뿐으로 이는 자료처리의 디지털화에 기인한다.

셋째, 문화산업이다. 이러한 문화는 어떻게 형성되고 있는가? 물론 문화의 흐름을 인위적으로 조절하거나 통제할 수는 없다. 그러나 지

식정보사회를 구성하는 하나의 큰 산업으로 간주해야 하는 것만은 분명하다. 기술적인 문제인 하드웨어뿐만 아니라 소프트웨어에 대한 관심이 필요하다. 소프트웨어를 발전시키기 위해서는 문화 전반을 포함하는 영화, 만화, 음악, 디자인 등에 대한 이해가 필요하다. 문화산업의 흐름을 영화나 만화를 통해 보면 점점 장르간의 벽이 허물어지고 있으며 장르간 혼합화의 양상을 볼 수 있다. 이는 이야기를 전달하는 매체도 중요하지만 전달하고자 하는 내용을 형식에 구애받지 않고 전달하는 것이다. 이를 위해서는 정보기술의 향상이 필수적이다. 우리는 문화산업의 중요성을 스티븐 스피버그의 <쥬라기 공원>의 명성을 통하여 익히 알고 있다. 이 영화 한 편으로 벌어들인 돈이 자동차 150만 대를 수출하여 벌어들이는 돈과 같다고 하니, 영화산업의 위력을 짐작 할 수 있다(문상훈, 권소진).

따라서 정보문화 확산은 정부나 공공성을 갖춘 기관·단체 등이 일반국민을 대상으로 정보통신에 대한 인식을 제고시키고, 정보통신 이용능력을 향상시킨다. 즉 정보통신기술의 사회적 이용을 촉진하기 위해 필요한 사회문화적 의식과 규범을 형성·확산시킴으로써 정보화에 필요한 인적·사회문화적 수용성을 제고한다. 이를 위해 정보화의 불균등한 전개를 방지함으로써 경제적인 측면에서 정보통신 수요를 창출하고, 사회적으로는 정보사회의 질서유지, 정책적으로는 정보화 정책에 대한 국민적 합의 형성의 효과를 창출할 수 있다(정보화기본계획 2003).

3. 정보문화 창조 카테고리

정보문화는 어떻게 이루어져 있고 어떻게 창조되는가를 알기 위해서는 다양한 이론적 접근이 이루어질 수 있으나, 학자마다, 현장의 전문가마다 접근방법과 개념설정이 다양하기 때문에 필자는 마쓰오카 세이코 등(1998)이 주장한 정보문화의 구성요소를 기본 틀로 하고 여기에 다양한 이론을 접목하여 정보문화 창조 카테고리를 만들고자한다.

정보문화는 정보의 구조, 정보의 행동, 정보의 연결, 정보의 내력, 정보의 취급으로 이루어진다. 이들 요소들이 하나의 카테고리를 형성할 때 정보문화가 창조된다. 즉 인간은 기호나 언어가 생겨나면서 이것을 사용해 계산하고 상질물을 만들어 이야기를 구성한다. 또한 회화나 건축, 음악, 무용을 만든다. 이러한 것은 모두 정보활동의 산물이다. 그 결과 다양한 커뮤니케이션의 확산으로 정보가 사회 전반적으로 퍼져나가게 됨으로써 과학, 문학, 기술의 발전을 가져오게 되고 이러한 정보의 동향을 정보문화라고 부르고 있다. 세계의 모든 것의 동향이 민족문화인 것처럼, 정보문화는 세계의 어떤 동향에도 대응하고 있다. 그러므로 정보문화라고 하는 것은 매우 복잡하고 다양한 것이다. 이제 정보문화는 컴퓨터나 네트워크, 멀티미디어의 발달로 정보문화의 문제는 그 누구도 간과할 수 없는 문화로 등장하고 있다.

3.1 정보의 구조

정보의 구조를 이해하기 위해서는 정보의 개념 정의에서 출발하여 상위개념과 하위개념과

의 관계, 지적활동으로서 나타난 가설과 검증 관계 등을 종합적으로 연결시켜야 한다.

1) 정보의 개념

정보에 대한 개념정의는 명확히 내릴 수 없다. 그 이유는 학자마다 정의가 다르고 정보의 생성과 취급형태에 따라 달라지기 때문이다. 정보의 개념은 전통적인 관점, 행동과학적 측면, 정보의 이론적 측면으로 나눌 수 있으며, 각 측면에서의 정의는 <표 2>로 도출하였다 (이경호, 고영만 2002, 110-112).

따라서 정보는 정보의 기원에 따라 생활 주체와 외부의 객체간의 사정이나 정황(情況)에 관한 보고이다(Naver Encyclopedia).

<표 2> 정보의 정의

측면	주장자	정의 내용
전통	Oxford 사전	어떤 주제나 사실에 관하여 전달되는 지식
	多田和夫	정보는 행위에 우선하여 알아야 할 필요가 있는 모든 지식
	Dulls	정보란 행동의 방침을 결정하는 데 있어 미리 알아두어야 할 일체의 사항을 망라하는 것
	정필모	정보는 단편적인 지식이다. 정보와 지식은 동일한 개념으로 인식 될 수 있으며, 정보는 지식을 형성하여 가는 한 요소
행동 과학	笠伸平	정보란 아는 것, 또는 알리는 것을 목적으로 보내거나 받는 자극
	Shera	정보는 사실이고, 우리의 감각기관을 통하여 우리가 수신하는 자극
	Yovits	의사결정에 가치있는 데이터, 의사결정을 위해 사용되어지는 것
정보 이론	정필모	통신에 있어서 전달되는 개개의 정보를 그 질적 내용에는 하등의 의미부여 없이 수량학적으로 파악하여, 통계적인 해석을 시도하는 것
	Shannon	인간과 인간사이에서 전달되는 일체의 기호행위

2) 정보의 상위개념과 하위개념과의 관계

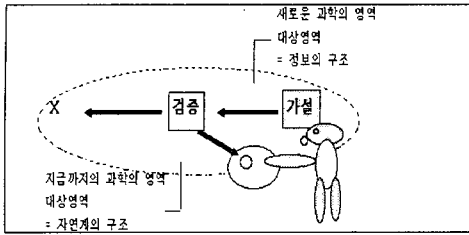
정보의 구조는 하위개념인 데이터와 상위개

념인 정보와 지식으로 이루어졌으며, 그 관계는 '데이터>정보>지식'로 나타낼 수 있다. 데이터는 단편적인 사실로서 자료의 단순한 나열이며 사건에 의해 단절되고 추상적이며 객관적인 일련의 사실들의 집합이다(Davenport and Prusak 1998).

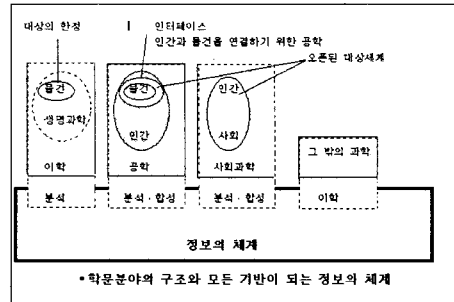
정보는 특정한 상황이나 문제를 묘사하기 위해 조직화된 사실이나 데이터로 구성되며, 메시지나 의미의 흐름으로서 사용자에게 의미나 가치를 제공해주며 단순한 사실들의 모임을 적용, 분류, 분석, 수정, 요약 등의 변환과정을 통해 정보로 탄생된다. 즉 데이터가 의미를 창출할 때 정보가 된다(Brooking 1996, 장우권 2002, 9-10). 지식은 인식론적 측면에서 정당화된 참된 믿음으로서(Nonaka 1994), 명제가 참이어야 하고, 그 명제가 사람에게 의하여 믿어져야 하며, 그 명제가 정당화되어야 한다는 것이다. 실용적인 측면에서 지식은 이용자가 가공된 정보나 데이터를 활용하여 인식, 해석, 분석 및 이해 등의 인지적 활동을 거치면서 경험이나 상황과 결합으로써 부가적 가치를 창출하는 것이다(장우권 2002, 10). 따라서 지식은 정보들이 집합된 상호관련적 체계로서 기본적인 인과구조가 갖추어진 형태이다.

3) 정보의 가설과 검증관계

모든 지적활동의 뿌리에는 정보가 있다. 자연과학만이 아니라 인문과학·사회과학·공학 등 인간의 지적활동은 모두 정보와 관련되어 있다. 과학자는 자연계에서 끊임없이 구조와 가설을 내세우고, 폐기하고, 다시 검증함으로써 사물의 섭리를 발견하여 이를 구조화하며 정보의 체계를 발전시켜왔다. <그림 1>은



<그림 1>가설과 검증기반 정보구조



<그림 2> 학문구조기반 정보체계

새로운 과학의 대상 속에서 나타난 정보의 구조가 가설과 검증단계를 거쳐 이루어진다는 것을 보여주고 있다. 또한 <그림2>는 학문구조를 기반으로 한 정보의 체계를 나타내고 있다. 정보의 구조는 언어체계에 의해서 이루어지며, 이것이 메타구조이다. 여기에서는 정보체계를 다양하게 인식하는 것이 필요하다. 왜냐하면 우리의 정보활동모두가 컴퓨터에 입력될 수 없기 때문이다(마쓰오카 세이코 외 1998, 56-62).

따라서 가설을 내세우고 검증절차를 거치는 것은 하나의 정보의 구조를 체계화시킨다.

4) 정보의 구조

정보의 구조는 정보요소들이 조직되어 이루어지는 질서나 체계이다. 또한 정보구조는 기업의 주요업무활동과 관계된 자료에 대한 전사적 체계를 구축하는 것이다. 이와 같은 정보구조를 정보라는 하나의 틀 속에서 웹의 관점에서 살펴보면 5가지 구조로 이루어져 있다.

첫째, 선형구조이다. 멀티미디어 정보를 설계하는 방법 중의 대표적이며 단순한 구조로 이루어져 있다. 이 방식은 연속된 일련의 정보를 순차적으로 볼 수 있게 구성한다. 확장된

줄거리가 있는 이야기를 사용하고자 한다면 선형구조를 선택하는 것이 바람직하다. 이 방식의 장점은 사용자가 이야기 전개나 프리젠테이션의 페이스를 조절할 수 있게 해준다. 반면 단점은 사용자가 다른 각도에서 내용물을 탐색할 수 없기 때문에 다른 인터페이스 구조도 제공되어야 한다.

둘째, 계층구조이다. 웹에서 가장 전형적인 방법 중의 하나이다. 현 단계에서 다음단계로 진행하기 위한 메뉴화면과 상위개념과 하위개념, 또 내용간의 순서, 논리 등의 측면에서 연계성이 있는 경우 이러한 구조를 활용한다. 그러나 계층구조에서는 사용자가 자주 길을 잃어버리는 경우가 발생하기 쉽다. 사용자의 편의를 고려하여 한 목적지로 통하는 여러 가지 경로를 제공할 경우 사용자의 혼란이 더욱 크기 때문에 세심한 주의가 필요하다.

셋째, 대화형 구조이다. 개별적인 정보나 사건간의 관계를 여러 가지 경우의 수로 조합하여 제공함으로써 사용자가 미리 정해진 여러 가지 경우를 탐험해 가는 식으로 구성된 것을 말한다.

넷째, 데이터베이스 구조이다. 데이터베이스 구조는 대규모 데이터베이스를 갖고 있고 사용

자의 필요에 따라 그 일부를 보여주는 구조이다. 일부를 보여주기 위한 방법으로 데이터베이스를 찾기 위한 정보검색을 필요로 한다.

다섯째, 혼합구조이다. 여러 가지 정보구조가 공존하는 것을 말한다. 실제로 가장 많은 웹사이트들이 여러 가지 정보구조를 함께 사용하고 있으며, 그 중 각 사이트의 특성에 맞게, 특정한 정보의 구조가 주조를 이루며 다른 정보구조가 부분적으로 포함되는 것을 말한다(전은용 1999).

3. 2 정보의 행동

정보의 행동은 정보의 출처와 행동에서 다음과 같이 이루어진다.

1) 행동하는 것과 움직이는 것

사전적 의미에서 “행동은 인간과 동물이 내적·외적인 자극에 보이는 반응의 총칭이다.”(Naver Encyclopedia.http://100.naver.com).

이를 심리학적 관점에서 보면 행동은 반드시 외부로부터 관찰이 가능한 신체적인 행동에만 국한하지 않고, 사고(四考)나 인지과정 등 정신적 행동까지도 포함한다.

따라서 ‘행동한다’는 것은 정보가 ‘움직인다’는 것을 의미한다. 즉 정보는 어느 한 곳에 고정된 것이 아니라 모두가 공유할 수 있도록 움직인다.

2) 지적호기심의 변화

인간의 지적 호기심을 찾아내는 방법은 정보량의 확대를 가져온다. 종교는 매우 한정된 소수 또는 한 사람이 지식을 획득해 체계화해

서 가르친다면, 철학은 획득 가능한 정보만으로 세계를 인식하기 때문에 우수한 사람 혼자서 생각하고 행동한다. 이러한 방법은 톱다운 방식이다. 그러나 과학은 오랜 시간에 걸쳐서 가설과 검증을 토대로 선택되고 도태된다. 이 방법은 보텀업 방식이다.

이에 디킨스는 “생명의 본질은 정보이다. 문화정보의 전달도 생명진화와 같은 논리이다.”고 하면서 문화정보의 전달 단위를 밈(meme)이라고 하였다(마쓰오카 세이코 외 1998, 104-119).

따라서 정보문화는 다양성의 유지와 도태에 의해 진화한다.

3) 과학적 사고에서 정보행동

정보문화는 과학적 사고의 정보행동에서 출발하여 ‘존재하는 것’을 발견하고, 발견된 지식으로 ‘지금까지 존재하지 않았던 것’을 만들어 낸다. 전자는 과학이며, 후자는 기술이다. 이러한 기술은 생산프로세스에서의 엔트로피의 증대를 복수의 목적으로 효과적으로 이용할 수 있는 에네르기 변환기술을 낳았으며, 이것이 테크놀로지이다. 또한 이러한 발상의 편집으로 공학은 사고학을 만들었다. 이것이 발전하여 에콜러지가 된다. 2005년에 개최될 예정인 아이치만국박람회의 주 테마는 에너지와 정보 그리고 하이테크 기술이 만나는 에코테크놀로지이다(마쓰오카 세이코 외 1998, 120-139).

4) 커뮤니케이션과 정보행동

정보의 행동은 커뮤니케이션에 의해서 이루어진다. 즉 언어·몸짓이나 화상(畫像) 등의 물질적 기호를 매개수단으로 하는 정신적·심

리적인 전달교류이다. 언어철학자 그라이스에 따르면 다음 네가지 조건이 모두 만족되어야 커뮤니케이션이 정보행동으로 이루어진다고 하였다(Grice 1989, 마쓰오카 세이코 외 1998, 147-151).

첫째, 송신자는 X(무엇인가)를 말해야한다. 둘째, 수신자는 X를 말하는 것이 송신자의 의도적인 행위라는 것을 인식하여야 한다. 셋째, 송신자는 수신자가 '송신자가 X를 의도적으로 말하려고 한다'는 것을 인지할 수 있도록 의도하여야만 한다. 넷째, 수신자 자신이 송신자의 '수신자에게 X를 인지시키고 싶다'라는 의도를 즉 셋째를 정말 의도적인 행위로 인식하여야만 한다.

따라서 송신자는 내가 타인을 보고 있는 구심화작용과 타인이 나를 보고 있는 원심화 작용을 갖추어야 한다.

이러한 송신자와 수신자와의 쌍방향커뮤니케이션으로 정보행동이 이루어지 기위해서는 전달매체가 필요하다. 이러한 정보전달매체는 책, 멀티미디어자료, 통신매체 등 다양하게 이루어진다. 이것은 정보연결의 도구이기도 하다.

5) 정보행동과 계량정보학

정보행동은 특정 외부 상황에서 나타나는 정보의 일반적 유형으로서 일정시점에 있어서의 정보의 정적상태 및 일정기간에 있어서의 정보의 동적상태를 의미한다. 여기에서 일정시점에서의 정보의 정적상태는 정보자체가 지니고 있는 가치나 이용성이 어느 한 시점에서 어느 정도의 가치나 위치를 차지하고 있는지 그 상태를 의미한다. 이와 같이 정보의 행동은 수치화를 통하여 정적인 상태의 값 내지는 동적인 변화 양상을 파악할 수 있게 되며, 특히 정

보의 행동에 대한 수량적 처리에 대한 연구를 계량정보학이라고 한다(informetrics).

이것은 계량서지학, 계량과학학, 계량도서관학이라고 부르기도 한다.

3. 3 정보의 연결

정보의 연결은 서로 다른 대상의 정보를 서로 관계가 있게 한다.

1) 정보구조에서 매체까지

정보의 구조과정을 통해 축적된 정보를 여러 매체를 통해 행동화됨으로써 이에 따라 모든 정보들이 모여 연결되어진다. 과거의 정보들을 현재까지 계승하여 모두가 공유할수 있는 것은 정보가 지닌 연속성이다. 언어나 기록매체들로 생산된 정보는 소프트웨어가 사람, 그룹, 조직들을 연결하는 매개체가 된다. 예를 들면, 웹서비스, 스마트 클라이언트, P2P인터랙션, 커뮤니케이션, 엔터테인먼트를 변환하는 소프트웨어와 사회적 네트워크, 전통적 대규모 시스템을 대체하는 소규모 서버클러스터, 점차 디지털화 되고 있는 CRM 등이다(머니투데이 뉴스 2003.10.28).

이러한 정보기술의 발전은 물리적 시간과 공간의 개념을 변화시키고 있다. 지구촌은 하나의 네트워크에 의해 연결된 세계가 되고 있다. 이러한 정보기술의 비약적인 발전은 사회와 문화의 근본적인 구조를 바꾸고 있으며, 새로운 정보문화를 생산하고 있다.

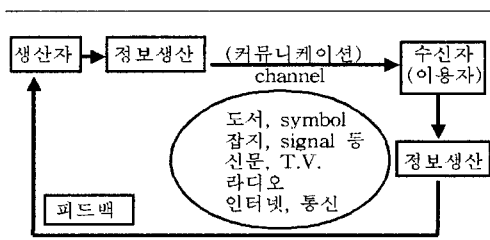
2) 정보의 연결과정

정보는 정보의 생산자로부터 수신자에게 전

달되고, 다시 전달된 정보는 다음의 수신자에게 전달된다. 이와 같은 전달과정 중에 때로는 그 정보의 형태나 내용이 추가되거나 삭제되는 등 아주 유동적인 양상을 띤다. 이러한 정보의 연결에는 다수의 발신자와 수신자가 서로 연관되어 있기 때문에 네트워크와 같은 형태를 하고 있다. 새로이 발생된 지식과 정보는 정보화와 자료화되어 구체적인 정보로 생산되어 전달된다. 이것을 발행과 배포라고도 한다. 배포된 정보는 수신자에 의해 수집되거나, 이용자의 요구에 의해 맞춤형으로 제공된다. 따라서 이용자는 필요한 정보를 조직적이고 자동적으로 제공받는다. 이러한 기능을 수행하는 기관이 정보센터 또는 도서관이다.

이용자는 제공받은 정보를 토대로 또 다시 새로운 정보를 생산하고, 다음의 생산자가 되기 때문에 정보의 흐름은 계속 순환되어 새로운 정보가 만들어진다. 이것은 정보사이클 기반 생산과정이다.

〈그림 3〉은 정보의 흐름에 있어 생산에서 다음 생산까지의 정보연결의 기본과정을 나타낸 것이고(이경호, 고영만 2002, 164), 〈그림 4〉는 1차, 2차, 3차 정보매체를 중심으로 한 정보연결과정을 사이클화 한 것이다(이경호, 고영만 2002, 168). 또한 CALS(Computer Aided



〈그림 3〉 정보연결의 기본과정

Logistic Support)는 80년대 중반부터 미국국방부가 개발한 컴퓨터를 이용한 병기의 개발이나 탄약·식료품의 조달 및 보급을 위한 시스템이다. 〈그림 5〉는 CALS가 기업전략과 정보환경의 환경의 변화에 따라 오늘날 전자상거래까지 발전되는 정보연결과정의 사례를 보여주고 있다(마스오카 세이코 외 1998, 217).

3. 4 정보의 내력

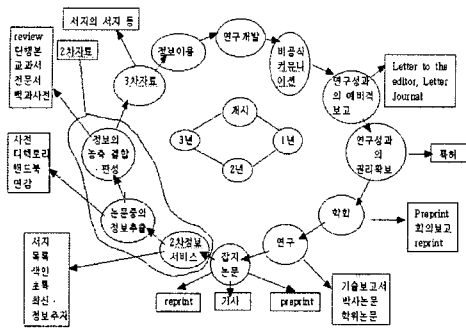
1) 정보내력의 역사적 당위성

정보의 내력은 어떤 대상의 지나온 발자취이다. 인류는 정보의 내력 속에서 문화와 연결되어 하나의 정보문화를 만들었다.

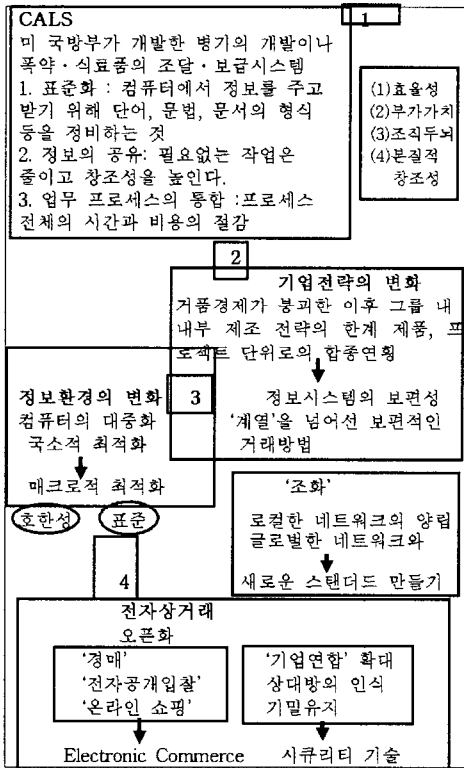
따라서 인류의 역사는 정보의 역사로 재해석 될 수 있다. 정보문화는 정보기술과 함께 진화하면서 원시시대에서부터 고대, 중세, 근대, 현대에 이르기까지 다양한 방식으로 진화되어 왔다. 인간이 주변의 환경을 데이터로 이를 해석하고, 분류하고, 체계화하고, 의미를 부여하며, 전달하는 행위는 모두 정보행동이라고 볼 수 있다.

이러한 점에서 보면 우리들이 말하고 표현하는 것 자체가 정보행동의 시작이고 슈메르인들이 고안해 낸 설형문자는 정보의 기술이며 정보문화의 결과이다.

인간은 정보문화사를 통해 새롭고 많은 정보들을 공유할 수 있게 되었고, 개별적으로 인간은 이 정보를 사용하고 정보를 통해 다른 존재와 엮어질 수 있게 되었다. 또한 인간은 정보를 개체의 유전자나 기억력에 더 이상 의존하지 않고, 개체의 시간을 넘어서는 개체 외부의 정보기록장치, 정보적 공간, 혹은 시간에 정



〈그림 4〉 정보연결과정 사이클



〈그림 5〉 CALS에서 전자상거래까지 정보연결과정

보의 위치를 짓고 이를 공유할 수 있게 되었다. 이러한 의미에서 정보문화의 발전은 곧 정보의 축적과 끊임없는 진화의 역사이다. 이것은 빠르

게 전개되고 있는 디지털정보문화를 통해서 이루어진다. 이러한 정보내력은 정보의 진화와 발전을 매개하는 커뮤니케이션 매체나 기술, 그리고 인간 상호간의 네트워크를 통해 이루어진다(<http://www.hallym.ac.kr/~jsp/inl-3.hwp>).

따라서 정보의 내력은 인류역사와 더불어 존재하고 있다.

2) 정보내력의 역사적 사건

이러한 정보문화의 진화된 결과는 인류의 문화유산으로서 역사적 가치를 지닌다. 예를들면, 알타미라 동굴벽화에 그려진 주인공의 모습에서 현생인류의 지적능력 보유여부를 유추할 수 있고, 1865년 멘델의 유전법칙 발견이 무시되어 오다가 1900년 미국과 네덜란드 생물학자들이 정말 독자적으로 유전자를 재발견하고, 과거에 어떤 연구가 있었는지 살펴보다가 이미 35년 전에 멘델이라는 사람이 발견했음을 알게 되고, 인터넷상에서의 커뮤니케이션 방식을 두고 '얼굴 없는 사회'를 착안한 하라시마 히로시교수(도쿄대학교수)를 들 수 있다 (<http://www.fifthworld.com>).

3. 5 정보의 취급

1) 개념적 정의

취급을 사전적 정의에서 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 물건을 다룬다. 둘째, 사무나 사건 따위를 다루어 처리한다. 셋째, 사람을 어떤 품으로 대한다(Naver 백과사전). 따라서 정보취급은 정보구조, 행동, 연결, 내력을 통해서 발생하는 정보, 사무나 사건 등에서 발생하는 정보를 관리한다.

2) 편집능력

마츠오카 세이고(1998)는 “정보란 편집되는 것이며, 또한 편집되고 싶어 한다.”고 주장한다. 여기에서 편집이란 인지의 과정이자, 지식정보의 축적과정이다. 또한 그는 정보사회의 진입단계에서 팜문화나 컴퓨터 게임 등의 즉흥성이 마구잡이로 받아들였고, 지식이 분화됨에 따라 개개인의 편집능력이 약화되었다고 보면서, 편집지식은 손쉽게 살수 있거나 빌릴 수 있는 대상이 되고 있다고 하였다. 예를 들면, “정보란 인터넷에서 무엇이든지 브라우징 할 수 있는 것이다.” 라는 인식이다. 이처럼 최근에 가장 필요로 하는 능력은 편집능력이라고 보는 것이다.

인터넷이 전 세계적으로 보급됨에 따라 더 이상 많은 정보를 접하느냐, 그렇지 못하느냐 하는 것은 문제가 되지 않는다. 다만 정보의 바다라는 인터넷에서 그러한 정보를 얼마나 유효하게 받아들이고 필요한 정보를 골라내며, 현실적이고 객관적으로 받아들이는 것이 문제가 될 뿐이다. 그러나 이런 편집능력의 부족에 따라 정보매체로서 방송, 신문 등의 대행사회가 출현하게 되었으며, 편집능력을 갖춘 전문가들에 의해 편집된 정보를 받아들인다.

여기에서 중요한 문제는 편집자의 주관에 따라 정보의 내용이 얼마든지 달라지고 왜곡될 수 있으며, 이데올로기적 한계에 부딪치게 될 수 있다. 왜냐하면 사회적, 이익적 이념에 따라 우리는 한쪽의 편중된 정보를 받아들일게 되기 때문이다. 이에 대한 대안으로 마츠오카 세이고는 미디어 리터러시를 제시한다. 이는 미디어가 준 정보를 비판적으로 파악하고 대화형 커뮤니케이션을 만들어가는 능력을 중요시하

고 있다고 할 수 있다.

3) 정보관리

의사결정을 위하여 필요한 각종 정보의 수집·처리·전달·저장을 합리적으로 하기 위해서는 정보의 정확성·신속성·적시성·대량성 등의 조건이 충족되어야 한다. 이를 위해 정보시스템의 유기적 결합에 의한 정보관리가 이루어져야 한다.

효율적인 정보관리가 이루어지기 위해서는 정보기획, 시스템개발, 정보관리의 평가가 객관적으로 이루어져야 한다. 정보기획은 조직구성원 누가 어떠한 정보를 언제 어떠한 형태로 필요로 하는지를 파악하고, 이러한 정보를 어디서 어떻게 획득할 것인지를 기획한다. 다음으로는 정보를 처리하고 제공하는 정보시스템을 구축한다. 이후 정보관리의 평가가 이루어져야 한다. 이를 위해 정보사용자에게 적절한 정보가 적절한 형태로 적시에 제공되는지를 평가하고, 프로세스를 지원하는 정보시스템의 기능은 적절한지 등을 평가한다. 필요한 경우 정보시스템을 수정보완하고 유지보수 한다.

4. 정보문화 창조과정

4.1 연구기반과 표본구성

이 연구는 세 가지 관점에서 이루어졌다. 첫째, 정보문화 창조 카테고리기반이다. 마스오카 세이고가 주장한 정보문화 5가지 구조를 중심으로 하였다. 둘째, 필자가 제시한 정보문화 창조프로세스를 중심으로 하였다. 즉 정보문화

카테고리에 기반을 두고 창조과정요소를 대상으로 하였다. 셋째, 정보문화 구조 속에 나타난 창조과정이 어떻게 진행되는가에 대한 그 모형을 제시하였다.

연구에 사용된 표본은 2004학년도 2학기에 C대학교에서 '정보문화사'를 수강한 학생들이다. 정보문화 창조 카테고리의 단위별요소가 정보문화 창조과정과 어떤 관련성을 갖는지를 조사하기 위해 이루어졌다.

4. 2 표본의 수집

표본의 수집은 '정보문화사'를 수강한 학생들의 설문조사와 인터뷰로 이루어졌다. 설문지는 2004년 11월 1일부터 13일까지이다. 서문지 문항은 각각 단위요소별로 우선순위를 질문하였다(다음 단위요소 중 가장 우선해야 할 것은 어느 것입니까?). (표 3 참조)

또한 설문조사와 인터뷰에 관련된 리포트의 주제는 "정보의 구조, 정보의 행동, 정보의 연결, 정보의 내력, 정보의 취급을 통해 어떻게 정보문화를 창조할 수 있는가에 대한 본인의 견해를 예를 들어가며 이야기해 보세요." 이 부분에 대해선 인터뷰가 실시되기 전에 2달여 동안의 이론과 실제현장에서의 사례, 학생 개인의 의견을 팀별 토론을 통해 이루어졌다.

설문지는 각 측정요소별로 우선순위를 분석하였다. 리포트 측정은 5가지 카테고리와 측정단위요소별로 내용검토와 분석으로 이루어졌다.

전체 수강생은 86명이다. 1차 응답은 설문지는 84명으로 전체 97.7%였으며, 인터뷰는 68명으로 전체 비율 79.1%였다. 2차 추가응

〈표 3〉 표본구성 분석단위

구분	단위요소	단위수
정보 구조	① 정보의 개념	⑤
	② 정보의 상위·하위개념관계	
	③ 정보가설과 검증관계	
	④ 정보의 구조	
	⑤ 기타	
정보 행동	① 행동하는 것과 움직이는 것	⑥
	② 지적호기심의 변화	
	③ 과학적 사고에서의 정보행동	
	④ 커뮤니케이션과 정보행동	
	⑤ 정보행동과 계량정보학	
	⑥ 기타	
정보 연결	① 정보구조에서 매체까지	③
	② 정보의 연결과정	
	③ 기타	
정보 내력	① 정보내력의 역사적 당위성	③
	② 정보내력의 역사적 사건	
	③ 기타	
정보 취급	① 개념적 정의	④
	② 편집능력	
	③ 정보관리	
	④ 기타	
전체		21

〈표 4〉 표본구성과 수집

측정횟수 (내용분석)	수강학생수 (전체)	개별적 인원과 응답률(%)
1차	설문지	86 (84(97.7))
	인터뷰	86 (68(79.1))
2차	설문지	86 (13(15.1))
	전체	86 (81(94.2))

답은 설문지는 없었으며, 인터뷰는 13명으로 전체비율 15.1%였다. 전체적으로 81명이 응답률 94.2%로 나타났다. 〈표 4〉는 조사대상의 표본수집통계를 나타낸 것이다.

4. 3 측정과 분석과정

연구분석 대상은 크게 5가지 구성요소에 각

구성요소별로 21개의 단위요소로 이루어졌다. 분석과정은 정보문화 창조과정을 효과적으로 제시하기 위해 '정보의 구조 → 정보의 행동 → 정보의 연결 → 정보의 내력 → 정보의 취급 → 정보문화 창조과정 모형' 순으로 이루어졌다.

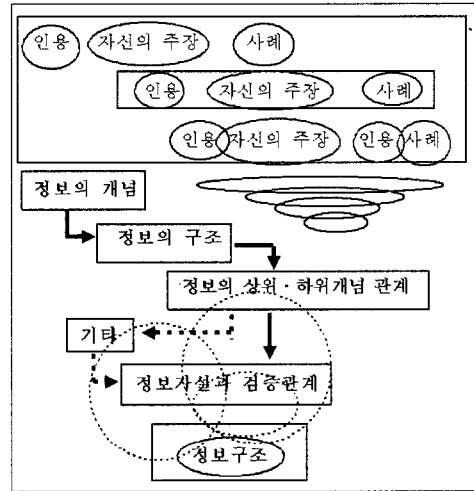
4. 4 분석결과

1) 정보의 구조

조사대상의 학생들은 <표 5>에서 보여 준바와 같이 정보의 구조를 만들기 위해서는 우선 순위를 '정보의 개념 → 정보의 구조 → 정보의 상위·하위개념관계 → 기타 → 정보가설과 검증관계' 순으로 두었다.

이와 같은 결과는 설문지와 인터뷰에서도 같게 나타났다. 여기에서 각 단위요소별로 6가지 유형으로 정보구조를 생성하였다. 첫째, 인용만 하는 경우이다. 타인의 주장을 인용하여 정보구조를 만든다. 이 경우는 자신의 의견이 없어 정보구조를 이해할 수 없고, 창조성이 없다. 둘째, 자신의 주장만 하는 경우이다. 자신의 주장이 개관적이지 못하고 주관적이기 쉽다. 논리적 타당성을 제시해야 한다. 셋째, 사례만 제시한 경우이다. 사례가 정보구조로서 형성되기 위해서는 객관적인 검증을 거쳐야 한다. 넷째, 인용과 자신의 주장을 하는 경우이다. 실 사례를 들면 인용과 자신의 주장이 증명될 수 있다. 정보구조 창조의 전단계이다. 다섯째, 인용과 자신의 주장 그리고 사례를 제시한 경우이다. 정보구조를 창조하는데 바람직한 구조이다. 여섯째, 인용과 사례를 제시한 경우이다. 모방만 했지 창조성이 없다. 즉 정보구조의 생명력이 없다.

다음 <그림 6>은 조사결과 단위요소를 분석하여 도식화 한 것으로, 정보문화 창조 1단계를 나타낸 것이다.



<그림 6> 정보구조의 창조과정

이러한 창조과정은 인용과 사례, 자신의 주장이 상호 보완 속에 개념화 되고 구조화 됨으로써 정보의 상·하위 개념이 형성되며 여기에서 가설과 객관적인 검증을 통해 정보구조가 창조된다.

2) 정보의 행동

정보행동의 분석단위별로 설문조사와 인터뷰 결과는 <표 6>에서 보여주고 있다. 여기에서 학생들은 지적호기심에 의해서 정보를 찾다가 31명으로 전체 38.3%를 차지해 정보행동의 우선순위가 되고 있다. 그 다음으로는 커뮤니케이션과 정보의 행동 → 행동하는 것과 움직이는 것 → 과학적 사고에서의 정보의 행동 → 정보행동과 계량정보학 → 기타 순이었다. 이것은 설문지와 내용분석이 유사한 결과로 정보행동이 이론의 습득보다 자신의 경험에

〈표 6〉 정보행동의 분석단위

구분	단위요소	응답수		내용 분석 (%)	인용·주장·사례	응답수 (%)
		명	%			
정보행동	① 행동하는 것과 움직이는 것	15	18.5	20 (24.7)	인용 자신의 주장 사례	7(35) 13(65) 8(40)
	② 지적 호기심 변화	31	38.3	47 (58)	인용 자신의 주장 사례	15(31.9) 37(78.7) 26(55.3)
	③ 과학적 사고에서의 정보의 행동	9	11.1	14 (17.3)	인용 자신의 주장 사례	11(78.6) 14(100) 7(50)
	④ 커뮤니케이션과 정보의 행동	17	21	32 (39.5)	인용 자신의 주장 사례	21(65.6) 23(71.9) 17(53.1)
	⑤ 정보행동과 계량정보학	8	9.9	12 (14.8)	인용 자신의 주장 사례	12(100) 8(66.7) 6(50)
	⑥ 기타	1	1.2	5 (6.2)	인용 자신의 주장 사례	4(80) 5(100) 3(60)
전체		81	100	81		

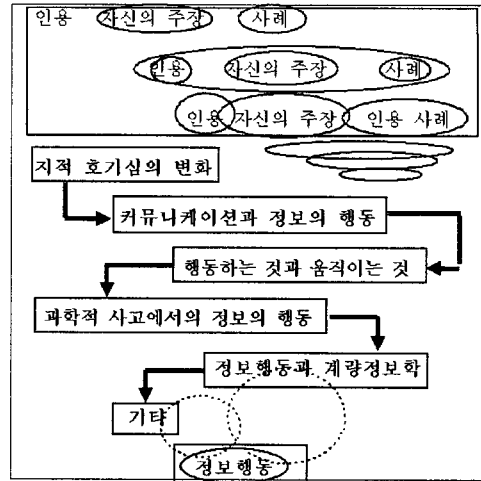
의한 주장이나 실 사례를 중요시한 결과이다.

또한 인용과 자신주장 그리고 사례를 내용 분석한 결과는 설문지와 내용분석의 1차 분석을 뒷받침하듯 자신의 주장과 사례가 분석단위의 4가지단위요소에서 인용보다 우선시하고 있어 행동은 실천과 경험의 산물임을 알 수 있다.

이와 같은 조사응답자의 통계를 기반으로 하여 정보행동의 창조과정을 도식화 하면 〈그림 7〉과 같이 나타난다. 이것은 정보문화 창조의 2단계이다.

3) 정보의 연결

정보연결의 분석단위에 대한 조사에서는 설문지나 내용분석 모두 생산자에서 소비자에 이르는 정보연결의 기본과정을 중요시 했으며, 정보구조와 매체가 정보연결의 중요한 구성요소가 되고 있음을 보여주고 있다. 이것은 참여



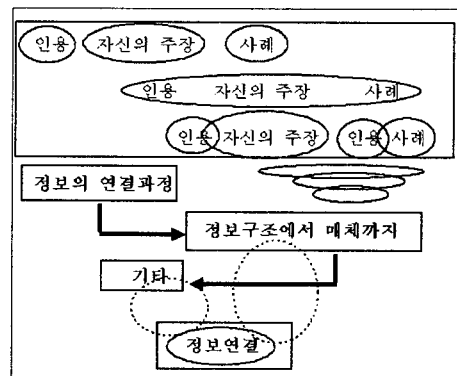
〈그림 7〉 정보행동의 창조과정

자들이 연결과정과 더불어 정보구조의 매체까지도 정보연결 창조의 기본 틀이 되고 있음을 나타내고 있다.

이러한 정보연결 분석단위를 설문지와 더불어 비교하여 다음과 같은 정보연결 창조프로세스를 패러다임화 할 수 있다.〈그림 8〉

4) 정보의 내력

〈표 8〉에서 정보내력은 역사적 당위성을 우선시하는 것으로 나타났다(62.8%). 다음으로



〈그림 8〉 정보연결 창조과정

〈표 8〉 정보내력의 분석단위

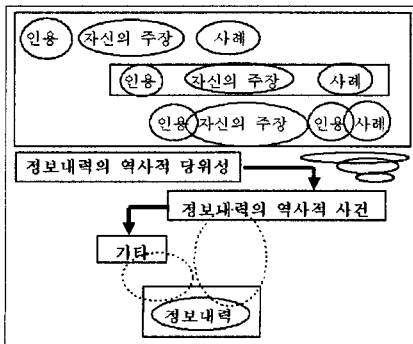
구분	단위요소	응답수		내용 분석 (%)	응답수 (%)	
		명	%			
정보연결	① 정보내력의 역사적 당위성	51	63	51 (63)	인용	49(89.7)
					자신의 주장	23(45.1)
					사례	37(72.5)
	② 정보내력의 역사적 사건	27	56.8	46 (56.8)	인용	46(100)
					자신의 주장	25(54.3)
					사례	32(69.6)
	③ 기타	3	9.9	8 (9.9)	인용	6(75)
					자신의 주장	8(100)
					사례	6(75)
전체		81	100	81	-	-

〈표 9〉 정보취급의 분석단위

구분	단위요소	응답수		내용 분석 (%)	인용·주장 ·사례	응답수 (%)
		명	%			
정보취급	① 개념적 정의	16	7.4	18 (22.2)	인용	18(89.7)
					자신의 주장	15(83.3)
					사례	7(38.9)
	② 편집능력	34	42	48 (59.3)	인용	24(50)
					자신의 주장	37(77.1)
					사례	29(60.4)
	③ 정보관리	30	37	24 (29.6)	인용	17(70.8)
					자신의 주장	21(87.5)
					사례	20(83.3)
	④ 기타	1	1.2	1 (1.2)	인용	1(100)
					자신의 주장	1(100)
					사례	1(100)
전체		81	100	81		

는 역사적 사건을 사례(33.3%)를 들어가며 정보내력이 정보문화 창조에 중요한 부분임을 보여주고 있다. 여기에서는 자신의 주장보다는 타인의 의 의견을 인용하고 사례를 들어 그 당위성을 증명하고자 하였다.

따라서 〈그림 9〉는 정보내력이 어떤 과정을 거쳐 정보문화를 창조하는 데 중요한 역할을 하는가를 제시하고 있다. 즉 정보내력은 역사적 당위성과 역사적 사건을 기반으로 형성되고 있음을 보여주고 있다.



〈그림 9〉 정보내력 창조과정

5) 정보의 취급

정보는 벤치마킹이라고 할 수 있다. 정보는 물론 타인의 좋은 정보를 받아들임으로써 새로운 정보를 창조할 수 있는 모티브를 제공한다.

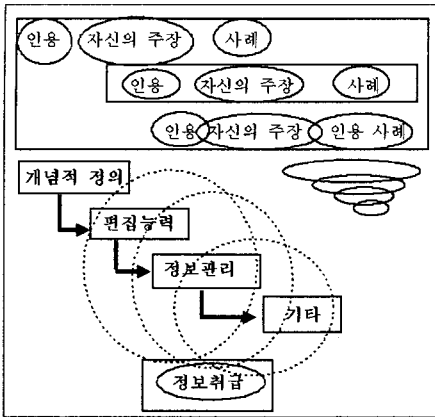
설문조사와 리포트에 대한 내용분석에서도 이를 증명하고 있다.

조사대상자 중 응답자의 42%가 편집능력이 정보취급의 기반이 된다는 것이다. 이에 따른 정보관리가 중요하다. 정보를 취급하는 데 있어서 개념정의는 전체적인 정보의 흐름을 파악할 수 있는 기초가 된다. 왜냐하면 뜻을 이해하는 것은 정보문화 창조의 원동력이기 때문이다.

따라서 편집능력과 정보관리, 개념정의 측면에서 정보문화의 창조 흐름도를 제시하면 〈그림 10〉과 같이 나타낼 수 있다.

6) 정보문화 창조과정 모형

정보문화는 어느 한 요소만이 가지고 창조되지는 않는다. 모든 요소가 서로의 카테고리 속에서 이론과 실 사례를 통해 논리적으로



〈그림 10〉 정보취급의 창조과정

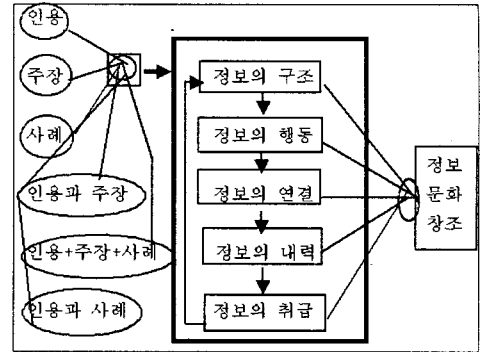
검증됨으로써 하나의 정보문화가 창조된다. 즉 인용과 사례를 통한 연구 결과를 자신의 의견과 함께 표출함으로써 새로운 정보문화가 창조된다.

이러한 연구결과를 토대로 정보문화 창조과정 모형을 제시하면 〈그림 11〉과 같다.

따라서 정보문화는 인용, 주장, 사례를 통해서 정보의 구조, 정보의 행동, 정보의 연결, 정보의 내력, 정보의 취급이 순환됨으로 정보문화가 창조된다고 할 수 있다.

5. 결론

정보문화는 사회마다 다양하거나 독특하게 나타나고 있으며, 정보문화 특성은 오랜 세월이 걸쳐 축적되어온 생활의 결과이다. 이것은 사회구성원들에게 가치 있고 의미 있는 일이다. 또한 지식정보사회에서 정보문화는 테크놀로지와 문화, 뉴미디어와 문화, 문화산업 등에서 확산되고 있다.



〈그림 11〉 정보문화 창조과정 모형

따라서 이 연구에서는 이러한 정보문화가 어떻게 창조되는가를 알기 위해 연구가 진행되었다. 여기에서는 정보문화의 구성요소를 5가지 관점에서 보고 각 구성요소에 대한 분석단위를 21개로 세분하였다. 설문지와 인터뷰 내용분석을 통해 나타난 결과는 다음과 같다.

첫째, 정보문화는 정보의 구조, 정보의 행동, 정보의 연결, 정보의 내력, 정보의 취급순으로 순환되어 창조된다. 둘째, 정보의 구조는 정보의 개념 → 정보의 구조 → 정보의 상·하위 개념 관계 → 기타 → 정보가설과 검증순으로 이루어진다. 여기에서 기타는 정보가설과 검증과 순위가 바뀌어 생성되기도 한다. 셋째, 정보의 행동은 지적 호기심 → 커뮤니케이션과 정보의 행동 → 행동하는 것과 움직이는 것 → 과학적 사고에서의 정보의 행동 → 정보행동과 계량정보학 순으로 이루어진다. 넷째, 정보의 연결은 정보연결의 기본과정을 우선순위로 하고 정보구조와 매체의 특성을 알고 있어야 한다. 다섯째, 정보의 내력은 역사적 당위성을 우선시하고 다음으로는 역사적 사건을 사례로 제시하였다. 여섯째, 정보의 취급은 편집능력, 정보관리, 개념에 대한 정의를 이해함으로써 전

체적인 정보의 흐름을 이해할 수 있다. 이것은 벤치마킹이 좋은 사례이다.

결론적으로 정보문화는 어느 한 요소만 가지고 창조할 수 없다. 모든 구성요소가 이론과 실 사례를 통해 사용자의 견해를 표출함으로써

새로운 정보문화가 창조된다.

따라서 향후 이러한 구성요소를 더 구체화 시켜 정보문화 창조과정이 논리적으로 검증될 수 있는 과학적 체계가 이루어져야 한다.

참 고 문 헌

- 마쓰오카 세이코(松岡正剛) 외. 1998. 『정보문화학』. 김역균 역. 서울: 살림.
- 문상훈, 권소진. 정보사회와 문화. [Cited 2003.12.1]
 <<http://www.hallym.ac.kr/~jsp/msh2.hwp>>
- 이경호, 고영만. 2002. 『정보학』. 대구: 인쇄마당.
- 이진. 1996. 『인류와 문화』. 경성대학교 출판부.
- 장우권. 2002. 『대학도서관 지식경영과 지식관리 시스템』. 광주: 전남대학교 출판부.
- 전은용. 1999. 소프트웨어의 마지막 관문, UI 설계: 성공적인 웹 UI 설계. 『프로그램 세계』, 11월호.
- 정필모. 1980. 『정보경제학원론』. 서울: 한국도서관협회.
- 정보화기본계획. [Cited 2003.12.1]
 <http://www.cb21.net/department/cbjc00/cbjc30/info__plan/pds/정보화기본계획-부록3 장4장.hwp>
- 松岡正剛. 1996. 『知的 편집공학』. 박광순 역. 서울: 넥서스.
- _____. 1997. 『정보의 역사를 읽는다』. 김승일·박관선 역. 서울: 넥서스.
- Brooking, Annie. 1996. *Introduction to Intellectual Capital*. Cambridge: The Knowledge Broker.
- Capra, Fritjof. 1996. *The Web of Life*. New York: Anchor Books.
- Davenport, T. H. and Prusak, L. 1998. "Working Knowledge." Cambridge: Harvard Business School Press.
- Grice, Paul. 1989. "meaning" *Studies in the Way of Words*. Harvard University Press: Cambridge.
- Naver Encyclopedia. [Cited 2003.12.1].
 <<http://100.naver.com/100.php?id=136111&cid=AD1070875069645&adflag=1>>
- Nonaka, I. 1994. "A dynamic theory of organizational knowledge creation." *Organization Science*, 6(1): 14-37.
- Rothschild, Michael. 1990. *Bionomics*. [Cited 2003.12.1]
 <http://www.iorg.com/intranetorg/http://www.cio.com/WebMaster/com_intranet_sites.html>

Sagan, Carl, 1977. *The Dragon of Eden*.

New York: Ballantine Books.

Telleen, Steven L. *Intranet: Organization: Strategies for Managing Change*.

[Cited 2003.12.1]

<<http://www.iorg.com/intranetorg/>;

[http://www.cio.com/WebMaster/co](http://www.cio.com/WebMaster/com_intranet_sites.html)

[m_intranet_sites.html](http://www.cio.com/WebMaster/com_intranet_sites.html)>

Tylor, E. B. 1958 (originally published 1871). *Primitive Culture*. New York :

Harper Torchbooks.