

정보윤리 확립을 위한 자유토론 광장

A Discussion for Intensifying Morals of Information Activities

[제7회 정보문화의 달]행사의 일환으로 개최된 정보윤리 확립을 위한 자유토론 광장에서는 우리가 추구하고 있는 정보화사회를 사회학적 관점에서 접근, 올바른 정보 문화확산을 위한 정보윤리 확립방안들이 집중논의 됐다. 이에 초청강연, 주제발표의 주요내용을 요약 정리하였다.

정리: 최 중태

정보사회와 인간 커뮤니케이션의 변화¹⁾

(정보전달과 수용을 중심으로)

정보화사회의 의미

산업혁명 이후 2백여년 동안 인류문명을 일구는데 주도적인 역할을 해 온 제조업이 포화점에 이르렀다. 그 대신 컴퓨터를 축으로한 정보·통신산업은 산업구조를 변모시키고 있고 이

에따라 노동인구도 정보산업 쪽으로 이동하고 있으며 대부분의 총생산력도 이 부문에서 얻어지고 있다.

이같은 전환기적 사회현상은 정보사회나 후기 공업사회로 묘사되고 있다. 정보사회가 최근에 와서 활발하게 논의되고 있지만 이미 60년대나 70년대 부터 미래학자들에 의해 그 모습이 제시

1) 박영삼(한양대 교수)

되어 왔었다. 산업사회가 완결되면 서비스나 여가선용이 물자의 생산보다 더 중요한 몫을 차지하게 될 것이고 이것과 관련된 산업이 번성할 것으로 예측되었다. 바꾸어 말하면 인간의 삶의 모습이나 가치관이 변화되는 시대를 후기산업 사회의 정형으로 상정했다. 따라서 정보사회라는 어휘속에 침전되어 있는 의미는 인간의 삶의 양식이 과거와는 다른쪽으로 변환(Transformation)된다는 것이라고 지적할 수 있다.

정보사회는 미래사회의 단면이기도 하고 사회 변화 과정 중 개연성이 큰 도착점일 수도 있고 혹은 실증적인 자료에 기초한 예측일 수도 있다. 따라서 정보사회의 외면이나 내포는 능동적이고 복합적이다.

다니엘 벨은 후기 산업사회를 산업발전의 한 단계로서 보고 있다. 즉, 농경사회에서 제조업이 중심이 되는 산업사회로 그리고 산업사회의 결실은 서비스가 중력을 이루는 후기산업사회로 이행된다는 것이다. 또한 서비스가 중심이 되는 사회는 전문화와 분산화의 속도가 빠르고 광범위하게 이루어지고 첨단기술이 산업구조에서 핵심적 역할을 맞게 된다는 것이다. 특히 정보관련 기술(information technology)의 첨예화 현상과 그것이 중요한 산업으로 자리를 차지 한다는 것이 두드러진다. 따라서 정보산업의 논리가 다른 생산분야를 주도하게 되고 그것은 곧 체계적인 지식이 중심 축으로 작용하는 상태를 뜻한다고 볼 수 있다.

이런 관점에서 정보사회는 통신기술에 의해 잉태되고 또 가속화될 것이라는 점은 쉽게 예측할 수 있다. 또 정보의 창출·처리·배포와 연관된 산업이 각광을 받게 될 것이라는 점은 자연스러운 현상으로 치부될 수 있다. 정보의 창출·처리·배포는 컴퓨터 등 전자기술이 담당할 것이기 때문에 컴퓨터에 의한 커뮤니케이션이 정보사회의 상징으로서 자리를 잡게 된 것으로 학자들은 보고

있다.

정보관련 기술의 첨예화 현상은 노동시간의 감축과 생산성의 향상을 가져올 것이고 나아가서는 부가가치가 큰 정보생산 체제로의 전환을 꾀할 것으로 전망되고 있다. 지식, 정보 그리고 숙련된 노동력과 자본은 정보사회의 경제적 기반을 구성하는 중요한 요인이 된다는 것은 두말 할 나위도 없다.

여기서 강조되어야 할 점은 정보가 일상생활을 영위하는데 꼭 필요한 일용품이나 재화에 버금가는 위치로 격상된다는 점이다. 정보의 가치가 단순히 호기심이나 궁금증을 만족시키는 소모품이 아니라 생산방식이나 생산물의 성격을 변화시키는 필요·충분조건으로 바뀐다는 것을 의미하기도 한다.

엘빈 토플러는 조금 다른 시각에서 정보사회를 설명하고 있다. 토플러는 산업사회를 규격화, 전문화, 동시화, 집중화 등으로 특징지우고 있다. 반면 정보사회는 탈규격화, 탈집중화, 탈극대화 그리고 분산화의 구조를 지니게 될 것으로 보고 있다. 즉 첨단기술의 발전은 정보기술의 확산을 촉진하고 정보 제조비용이 감소됨에 따라 대기업이나 엘리트의 전유물이었던 정보를 일반 시민들도 이용할 수 있게 바뀔 것으로 내다보고 있다.

아무튼 정보사회는 산업사회에서 자본과 에너지가 전략상 중요시되고 자원으로써 가능했던 것처럼 지식과 정보가 전략적으로 핵심적 위치를 점유하게 되고 또 사회 운영의 원동력이 된다는 점이다. 정보사회의 산업구조는 경제활동이 중심이 되었던 재물생산이 서비스로 이동하고 노동력의 분포가 전문직, 관리직, 기술직으로 바뀌며, 과학적·이론적 지식이 사회혁신과 정책결정의 원천이 되며, 기술통제와 평가를 통해 미래 설계가 강조되며, 정책결정에 중요도가 첨가됨에 따라 연구 집약적인 지식산업이 발전하는 단계로 전망할 수 있다.

뉴미디어의 전개

첨단 통신기술의 발전은 정보창출·처리·배포 형태에 있어 커다란 변혁을 이룩하고 있다. 소위 뉴미디어의 출현과 실용화 때문이다. 뉴미디어의 비약적인 발전은 미디어산업이 단순하게 정보를 전달하는 것 뿐만 아니라 새롭고 다양한 정보 서비스의 영역을 확대시켜 놓았다. 이것은 오락물 증폭기라는 편협한 인식을 뛰어넘어 부가가치적 정보교환 기능을 수반한 필수품으로 정착되기 시작했다. 또 정보산업 분야, 예를 들어 컴퓨터 생산업자, 금융기관, 전신·전화사업자들도 새로 펼쳐지는 정보서비스 산업 영역으로 수입되기 시작했다.

정보관련 산업간의 수직적·수평적 통합이 가능해진 것은 뉴미디어의 출현과 깊은 관계를 맺고 있다. 뉴미디어는 과거에 없었던 매체를 지칭하기도 한다. 그러나 기존의 커뮤니케이션 시스템을 적절히 결합하거나 새로운 기능을 할 수 있도록 첨단기술이 만들어 낸 새로운 커뮤니케이션 매체를 총칭한다고 말할 수 있다.

뉴미디어는 다음과 같은 특성을 갖는다. 첫째, 현재의 매스·커뮤니케이션의 기능도 수행하지만 그보다는 개인과 개인(point-to-point)을 연결시켜 주게 된다. 두번째, 정보의 저장이나 검색 그리고 흐름에 대한 통제권이 개인들에게도 넘어가게 된다는 점이다. 이것은 지금까지의 커뮤니케이션이 일방적이었지만 앞으로는 개별 수용자의 필요에 따라 커뮤니케이션이 이루어 지게 된다는 것(consultation)으로 바뀌는 것을 의미한다. 세번째, 기존 미디어의 영역별, 기능별 구분이 허물어질 것이라는 것이다. 이를 미디어의 융합(Convergence & media)이라고 부른다. 바꿔 말하면 우편, 전신, 전화같은 개인매체와 신문 텔레비전과 같은 대중매체의 구별이 모호해 지거나 쓸데없는 것이 된다는 점이다. 네번째,

상호 연관성을 가진 뉴미디어가 네트워크를 형성하게 될 것이라는 점이다. 첨단기술을 기초로 커뮤니케이션이 이루어 지기 때문에 개별시스템 사이에 적절한 정보전달·교환방법이 확대될 것이라는 점이다. 다섯번째는 탈대중화의 가능성이다. 개인별 커뮤니케이션이 주된 사회현상으로 자리를 잡은 것은 물론 매스·미디어의 정보 흐름도 수용자의 통제권 안으로 들어오게 되는 것을 의미한다. 이를 간추리면 탈대중화 디지털화 영상화 통합화 상호교환성 비동시성 등으로 지적될 수 있다 뉴미디어가 사회 전반에 큰 영향을 미칠 것이라는 데 이견을 내는 사람은 없다. 오히려 앞으로의 일상생활은 미디어와 함께 미디어를 통해서 그리고 미디어 속에서 영위될 것으로 내다보고 있다. 그렇다면 뉴미디어가 우리 생활에 어떤 영향을 줄 것인가? 무엇보다 다양하고 풍부한 지식과 정보, 질 높은 오락 등을 제공하게 될 것이다. 또 기업이나 경제활동에 필요한 최신 산업 정보를 전달하거나 이를 위한 통신망을 제공함으로써 기업의 국제화, 경쟁력 강화에 도움을 줄 것으로 전망된다. 좀 더 구체적으로 살펴보면 개인 수준에서 무엇보다 정보를 이용하여 자기개발을 다지고 정체성을 수립하는 인간으로 변모하는데 도움을 주게 된다. 또 효율적인 가정관리를 위한 생활정보의 생산은 쾌적하고 안락한 삶을 일구는데 기여하게 된다.

사회적으로도 정치참여의 폭이 넓어짐에 따라 개방된 민주체제를 굳건히 해 주고 행정체제가 개방화되고 효율화 될 수 있는 바탕을 마련해 주게 된다. 이것은 국민 복리증진을 위한 기초를 제공한다는 의미이고 동시에 참된 의미의 민주체제로 이행될 수 있음을 말하는 것이다.

그외에도 의료나 사회복지 등 대국민 서비스 분야와 교육, 여가생활 등을 풍요롭게 할 수 있는 장치가 뉴미디어로 구체화 될 수 있을 것으로 전망된다. 그러나 뉴미디어가 몰고 올 역기능 또

한 만만치 않다.

무엇보다 사생활이 침해될 수 있는 여지가 많다는 점이다. 개인에 관한 여러가지 정보가 유통 교환됨에 따라 심각하고 증대하며 사생활이 공개되거나 침해받을 수 있는 가능성은 점점 더 커지고 있다. 또 문화의 지체현상, 정보나 지식격차의 심화현상, 정보공해 문제 나아가서는 인간관계에 있어서 폐쇄적인 지향성의 증가 등이 지적되고 있다. 또 뉴미디어의 부적응, 사고력의 위축, 정보 관련 증가 등이 야기될 수도 있을 것이다.

하지만 뉴미디어의 출현이나 이용은 피할 수 없는 쪽으로 치닫고 있다. 여기서 뉴미디어의 이용·확산이 불가피하다는 전제마래 그것이 물고을 역기능을 최소화시킬 수 있는 제도적, 법적, 행정적 장치를 마련하는 일이 시급할 것으로 보인다. 특히 뉴미디어가 기술 주도형이 아닌 인간 중심으로 이용될 수 있는 방법의 연구, 사회 전체가 수용할 수 있는 적절한 미디어의 단계별 도입 방안, 참된 의미에서 경제의 원리가 통용될 수 있는 기반 구축 등이 본격적인 뉴미디어 도입에 앞서 고려되어야 할 사항들이다.

정보사회의진단

정보사회는 고도의 체계적 기술이 사회기반 구조를 형성하는 곳에서 발아되고 성장하게 된다. 정보사회는 기술의 합리성이 지배적인 힘을 발휘하게 되기 때문에 산업사회에 대한 평가와 같은 잣대로 대단할 수는 없다. 정보사회는 높은생산력과 풍요로움이 전제되기 때문에 낙관론적 입장에서 전망되고 있는 것은 사실이다.

그러나 정보사회의 문제점도 간과할 수는 없다. 지속적인 기술의 발달로 삶의 의미가 상실될 수도 있다. 또 기술합리성의 지체로 가치관이 전도되거나 변화됨에 따라 사회적인 충격이 생겨날 수도 있다. 혹은 새로운 엘리트나 기술관련의 출현과 이들에 의한 문화적 억압등이 생길 수도 있

다. 결국 비인간화와 정보불평등 그리고 컴퓨터 문맹으로 간추려 볼 수 있다.

정보사회가 몰고 온 어두운 면에 대해서 낙관론적 입장에 선 사람들은 앞에 지적한 것들의 문제점으로 부각될 수 있다고 인정하고 있다. 그러나 이같은 문제점들은 경제적 빈곤에서 시작되는 것이기 때문에 이것만 해결되면 자연스럽게 해결된다고 주장하고 있다.

그들은 현대사회가 고도의 기술사회로 접어들고 있어서 생산력 향상의 사회 각 부분을 풍요롭게 만들어 불평등 구조는 개선된다고 주장하고 있다. 경제력이나 생산력 제고가 이루어지면 사회 각 부문이 안고 있는 문제점들도 소멸된다는 관점에서 낙관론을 펴고 있는 것이다.

비관론자들은 기술의 편익성, 비약적 기술발전 시기의 사용을 거부하는 것은 아니다. 오히려 기술의 참다운 의미에서 인간적인 삶에 긍정적인 기여를 해야한다는 당위성을 강조하고 있는셈이다. 그들은 효율성, 생산성, 합리성 대신에 주관성, 자율성이 생활양식으로 대체되는 과정에서 일어날 수 있는 사회적 충격, 갈등을 최소화시킨 후 본격적으로 정보사회를 열어도 늦지 않는다고 맞서고 있다.

정보사회는 정보의 창출, 처리, 배포의 속도가 빨라지고 정보 자체가 재화에 버금가는 위치로 격상된 사회현상을 의미한다. 정보는 이용성이 큰 것이기도 하고 동시에 어떤 상징적인 가치를 지니기도 한다. 정보는 존재문제와 소유문제를 명확하게 가릴 수 있는 그런것은 아니다. 이같은 이유때문에 정보를 중심으로한 사회는 규범적 통합과 기능적 통합이 이루어질 수 있는 가능성을 지니고 있다. 따라서 정보사회에 현명하게 대비하고 운영하기 위해서는 어느 한쪽의 주장에 설 것이 아니라 종합적, 포괄적으로 사회를 진단하고 대책을 세워야 할 것이다. 따라서 정보 사회에서 인간 커뮤니케이션은 사회의 컴퓨터화

(computerization & Society)나 컴퓨터의 민주화나(Democratization & Computer)의 양

극의 조화를 이룰 때 한단계 발전하는 계기를 맞게 될 것이다.

정보문화와 윤리적 과제²⁾

정보윤리의 현실

음란파일의 유통과 반기

전자게시판에서는 상대방의 ID로 파일을 보내거나 공개자료실에 파일을 올려놓거나 내려받을 수 있다. 이 때 파일의 내용에 따라서 문제점이 발생할 수 있다.

공부방 컴퓨터에 음란 독버섯, 사설전자게시판 외설 프로 무차별 전송, 컴퓨터 통신망을 통해 청소년들에게 음란 프로그램을 제공하는 사설전자게시판이 크게 늘고 있다. 이런 기사를 보면 부모들이 어떻게 느낄까? 컴맹인 엄마는 당장 컴퓨터를 못쓰게 할 것이다. 자동차 사고가 요즘 늘고 있다. 이렇게 사고가 나는 자동차는 왜 못쓰게 하지 않는가. 특히 음주음전사고는 인명 피해까지 나기 쉬운데, 온 국민이 술을 못먹게 할까? 아니면 모든 술집을 없애버려? 자동차가 나쁜 것은 아니다. 음주운전이 나쁘다. 술 쥔 다음에 혼내주면 더 착해질 수 있다. 컴퓨터 통신이 나쁜 것은 아니다. 음란 글미를 주는 사람이 나쁘다. 컴퓨터 통신을 하는 학생들에게는 도리어 칭찬과 격려를 아끼지 말아야 한다. 이들이야말로 정보화 시대에 우리나라를 이끌고 나갈 우리의 희망들이기 때문이다.

채팅

하이텔 전자게시판에서 공개편지를 읽고 있는

데 채팅실에서 채팅요구가 들어오는 실정을 소개

[그림 1] 하이텔 공개편지 검색중 나타나는 일명 도배현상의 사례

번호/명령(H,F,B,P,T,GO,HI,Z,X) mey
초청에 응할 수 있게 됐습니다.

제목: 지금은 중계방송하고 있습니다...
1373/1402보낸이: 장우진(chwj1681) 06/04 21:35:5
(1/1) 교수님 고마운줄 아세요(죄송 말투가 거칠어서...)
저는 지금 채팅으로 91.9MHz를 중계하고 있습니다..!!!!

번호/명령(H,F,B,P,T,GO,HI,Z,X)
74번 대화방(chat)에서 MrCom님이 귀하를 초청하고 있습니다.
74번 대화방(chat)에서 tech1213님이 귀하를 초청하고 있습니다.

공개메일(게시판 메일)

전자게시판에서 공개 메일을 본다는 것은 마치 운동장의 게시판에 붙여놓은 포스터를 여러 명이 읽고 지나가는 것과 같다.

[그림 2] 하이텔 고소영의 에프엠데이트 올브즈맨 코너 저속 공개메일 사례

제목: 아, 관뉘라. 관뉘...
476/482 보낸이: 김원욱(SUJI) 01/17 21:13 조회: 20(1/1)
텔런트는 연기만 하면 되는거야
무슨 씨부랄 나가 왜 DJ로 나서니?
무슨몸의 노래는 안 소개해주고 말만 그렇게 많이 씨부러려!
나가 노래를 알면 얼마나 안다고.

2) 이기성(신구전문대 교수)

너같은 년 때문에 나같은 사람은 노상 미국방송만 들어야
한단 말이야.

노래만 소개해 주면 됐지 무슨 놈의 초대손님이고 나발이
고..

에이, 골빈년아.

제목 : 밀글... 아니 이렇게 심한 말을!!!!

477/482 보낸이 : 김창훈(IL93) 01/17 23:15 조회 : 9
(1/1)

너무 심한 거 아닙니까?

아무리 그래도 그렇지 그런 막말, 욕말로 하이텔과 mbc
를 더럽히지 마십시오. 사과를 하시길 바랍니다.

제목 : SUJ사과하십시오.

479/494 보낸이 : 이성호(sungho) 01/18 02 : 47 조
회 : 51(1/1)

사과하십시오. 싫으면 간 들으면 되지... 일부러 전화비들어
가며 저짓하는 작자들 이해가 안가...

하이텔 전자게시판에는 여러 개의 게시판이 있
다. 그 중 한개인 고소영의 에프엠 데이트 게시
판을 살펴본다. 이 게시판은 엠비시 에프엠 라디
오(MBCFMI)에서 관리 하고있다.

정보유통의 문제점과 대책 컴퓨터통신 이용자
연령층 금년(1994년 4월) 현재로 천리안 전자
게시판의는 13만명, 하이텔 전자게시판에는 23
만명(유료12만명),포스서브 전자게시판 2만명
이 가입되어있다(매일경제신문 4월 4일자). 이
세군데에 총 38만명이 가입되어 있지만, 중복 가
입자가 있어서 정확한 숫자는 알 수 없다.

천리안 가입자 1만 2천명을 조사한 것을 보면
20대와 30대가 64%, 40대와 50대가 22%로
서 의외의 조사 결과가 나왔다. 19세 이하가 주
류를 이룰것이라는 예측이었으나, 0.5% 밖에 차
지하지 못한 것이다. 물론 채팅을 즐기는 청소년
층이 정액제인 하이텔 쪽으로 몰렸으리라고 짐작
은 했지만 0.5%는 국내 PC통신의 현주소를 가
늑케 한다.

문제점과 대책 정보유통면에서 문제점을 컴퓨
터통신의 예절분야를 예로 들면서 살펴본다. 첫
째는 파일을 올리기(업로드)와 받기(다운로드)
문제, 둘째는 채팅의 문제, 셋째는 개인메일 문
제, 넷째는 공개 메일 문제등 4분야로 나누어 알
아본다.

파일 올리기와 받기 파일의 내용이 문제가 된다.
이 내용이 송수신자의 나이와 관련이 있다. 미성
년자인 경우에 특히 유의하여야 한다. 이는 종이
책이나 디스크책(disk book)의 경우에도 해당되
는 문제이다. 특히 최근에 개발된 화면책
(screen book),화면소설, 전자신문, 주문형책
(BOD), 주문비디오(VOD)는 파일형태로 정보
가 움직이므로 전자게시판에서 파일에 관련된 문
제와 똑같은 문제점이 발생한다.

화면소설의 경우, 한수산님이나 이순원님같은
유명 작가는 문제가 없었지만 무명작가의 경우에
는 남의 아이디를 도용하여 음란물이나 폭력물을
전자게시판에 올릴 수도 있다. 유명작가인 경우
에도 마광수님같은 경우에 외설이나 예술이냐의
판단 위주에 다른 의견이 있을 수도 있다. 화면
책(화면 소설책,화면 단행본)은 파일을 다운로
드 할 수 있지만, 매일 연재되는 화면소설의 일
부분은 아직 완전한 한개의 파일로 완료되기 이
전이므로, 공개메일로 구분할 수도 있다.

내용 문제 이외에, 파일의 바이러스 프로그램을
집어넣은 경우도 발견되고 있다. 또, 공개자
료실에다가 남이 만든 프로그램을 이름만 바꾸어
올려놓아 이 파일을 받은 수신자의 시간을 낭비
하게 만드는 경우도 있다. 용량이 큰 파일은 압
축을 하여 업로드 시키는 것이 예의이다.

채팅시에 발생하는 문제는 아이디 도용, 안시
를 이용한 아이디 위조, 화면에 도배하기, 반말,
상대방 호칭에 관한 것이다. 채팅은 처음에 자기
소개를 간단하게 하는것이 예의 이다. 또, 섀로
사정상 키보드로 입력한 내용이 몇 초 지난 후에

나 전송되는 수가 있으므로 자기가 할 말(한 문장)이 끝났는 지를 표시하는 것이 편리하다. 안녕하세요와 같은 문자의 끝에 세미콜론을 붙이는 것은 애플게시판을 사용하던 애플 회원들이 약속한 방식인데 요즘에도 많이 사용되고 있다.

88년 애플게시판을 정식으로 개설하기 전까지는 와일드켓을 이용한 사설게시판이나 데이콤의 에치메일(한 메일)게시판에서 전자우편을 하였는데, 당시는 상대방의 호칭을 씨, 선생님, 님 등으로 부르다가 차차 순백님, 기성님 처럼 이름을 뒤에 붙여서 부르는 것으로 자연스럽게 통일되었다.

채팅실에서는 잡담을 최소화시켜야 자기와 상대방의 통신료를 절약할 수 있고, 남을 비방하거나, 반말을 사용하거나, 특히 욕을 하여서는 안된다. 또 채팅시에 상품 광고를 하는 것은 금해야 하며, 현재 개설된 채팅방의 분위기에 맞지 않는 손님을 초대해서는 안된다. 현재 40대가 모여서 채팅중인데, 자기만 아는 국민학생을 초대한다면 40대의 공통 대화가 어색하게 될 것이다. 남자의 경우, 여자 이름만 보면 초대한다든가, 음담패설을 한다든가, 자기 신분을 속이는 등 거짓말을 해도 안된다. 특히 미국의 정신병자의 예에서 보듯이 채팅으로 신원을 알아내어 범죄 대상으로 삼은 경우도 있다. 또한 채팅시 알게 된 것을 기회로 불량상품의 통신판매를 하거나 온라인으로 대금을 보내라하고 그 돈을 갈취하는 경

우도 있다. 범죄자들은 채팅시 아이디를 남의 것을 훔쳐서 사용하므로 아이디 진짜 소유자에게 항의해도 대금을 돌려받을 수 없다. 송금하기 전에 반드시 아이디 소유자를 먼저 확인해 보아야 한다. 이밖에 안시를 사용하여 화면에 그림을 그리거나, 화면을 어지럽히는 것은 실례이고, 일반 문자가 아닌 특수문자를 사용하는 것도 예의에 벗어난다.

개인 메일과 공개메일

개인메일이나 공개메일 간에 맞춤법에 맞추어 문장을 쓰는 것이 원칙이다. 일부러 맞춤법에 맞지 않도록 써서 귀엽고 새로운 맛을 줄 수도 있으니, 어디까지나 애교로 볼 정도로 아주 일부분에만 사용해야 실례가 안된다. 채팅이나 전자우편용 약어나 속어는 맞춤법과는 별개의 문제이다. 그럼 이만 안녕을 그럼 20,000 안녕으로 쓰는 정도는 괜찮다. 미리 메일을 작성하여 편지를 발송할 경우에는 한글 코드에 유의해야 한다. 하이텔이나 천리안에서 이야기 프로그램을 사용할 경우라면, 편지보내기를 사용하면 조합형 코드로 업로드 기능을 사용하면 완성형 코드로 메일을 저장시켜놓아야 한다. 메일을 작성할 때 쓸데없이 리턴키를 누르거나, 별뜻없이 한줄이나 두 줄씩기 띄어서 편지의 길이를 늘리는 것은 통신료를 늘리기도 하지만, 모니터 화면으로 읽을 때 짜증이 날 수 있다.

정보제공자의 역할과 윤리의식³⁾

전기통신에서의 정보윤리 필요성

오늘날 정보사회에 있어 사회구조와 인간의 활

동이 점차적으로 고도화, 복잡화됨에 따라서 사회적 기본질서와 인간생활의 도덕개념이 더욱 중요시되고 있다. 따라서 매일 폭포처럼 쏟아져 나오는 정보의 발생과 복잡다양한 정보유통구조속에

3) 오근수(삼보정보통신 사장)

서 인간의 도덕성에 본질과 근거를 갖지 못하는 비윤리적인 정보의 생성이나 유통 또는 소비가 줄수 있는 사회적 영향은 매우 크다.

정보사회에 있어서의 정보의 개념은 예전의 개념, 즉 사정이나 정황의 보고 차원을 넘어 인간이 알아야 할 지식의 성격을 갖고 있으며 이는 사회구성의 중심을 형성하고 있기 때문에 정보자체의 윤리적 구성은 사회적 성격과 인간의 사고에 결정적 영향을 미칠 수 있다.

이에 기존의 신문이나 방송 등 매스미디어에서는 기사내용이나 방송의 윤리문제가 크게 강조되어 왔기 때문에 오늘날 기존 매스미디어에서의 윤리성은 사회적 기대에 크게 부족함이 없도록 규정화되고 통제되고 있으나 컴퓨터에 의한 정보처리 기술의 발전과 전기통신수단의 발달로 인한 새로운 전기통신 뉴미디어 체제에서는 미디어 변환에 따른 새로운 윤리개념의 정립이 점진적으로 새롭게 요구되고 있다.

또한 향후 전기통신망을 이용한 정보제공자는 몇몇 공공기관을 이용한 정보제공사업자를 제외하고는 소위 개인이나 소규모 단체가 직접 정보제공자가 되면 이와 같은 다수의 소규모 정보제공사업자는 정보상품판매를 통한 이익창출에 기본 목적이 있기 때문에 공공사업자와는 차원을 달리하는 정보윤리의 상대적 윤리의식을 갖게 된다. 더욱이 전기통신망을 통한 통신 이용 성향이 기존의 point to point 방식에서 이제는 공중전기통신망을 통한 다자간 통신형태로 이용성향이 급변환 되고 있기 때문에 전기통신에서의 정보윤리는 기존의 매스미디어와 대등하게 취급되어야 한다.

정보제공사업자의 심리적 이기주의와 윤리범위

인간의 활동에 어느 한 목적이 있다면 그 목적을 수행하는 일련의 행위에는 언제나 목적달성을 위한 이기주의가 형성되기 마련이다.

이와 같은 인간의 심리적 이기주의는 행위의

목적이 뚜렷할수록 또는 목적이 생존에 관한 행위일수록 이기주의는 더욱 증폭되어 행위자 자신은 값모든 행위의 유일한 목적이 행위자 자신의 선을 추구하는 것이며 궁극적으로 각자는 항상 자신의 이익을 증진하기 위하여 행동하며 비이기적이라 생각되는 행위도 실제로는 모든것이 이기적인 것이다라고 믿게 됨으로써 사회의 윤리규범과 뒤범벅이 되기도 한다.

기존의 시장 또는 백화점 상품판매 방식에서의 정보란 상품판매를 위한 하나의 수단, 그 자체가 있던 반면 현 정보사회에서 정보제공사업자가 제공하는 정보는 그 자체가 바로 상품이라는 큰 차이점을 나타낸다.

시장이나 백화점에서는 상품판매로 수익을 올리고 생계를 유지하듯이 정보제공사업자도 기존의 상품제조 판매사업자와 마찬가지로 공정거래위반 사례, 과대광고선전사례, 불량제품제조 또는 유통 사례 등 다수의 문제점이 발생하게 마련이다.

따라서 전기통신에서의 정보윤리는 기존 매스미디어에서 중시해온 미풍양속과 건전사고 차원의 윤리범위를 넘어 정보상품 공정거래차원의 정보윤리가 추가적으로 요구된다.

제공정보의 내용과 시장구매력

인간의 본래의 삶의 가치나 근거를 표준으로 정하여 판단하는 데는 넓은 의미의 쾌락으로 표현하고 있다.

「만족」으로도 표현될수 있는 삶의 쾌락은 대상적 측면에서 볼 때 각자의 시대적 배경이나 사고의 대상 또는 현실의 상황 등에서 큰 차별화를 보이고 있으나 기본적 근거는 인간의 사고하는 동물적 근성장에 기초를 두고 있다고 볼 수 있다.

기본적인 의, 식, 주가 충족되면 보다 향상된 즐거운의, 식, 주를 추구하게 되고 또한 새로운 정신적, 육체적 유희를 찾게 마련이다.

한국PC통신 HITEL의 4월,5월 정보별 현황

통계에서도 볼수 있는 바와 같이 전체 이용시간의 약 50%는 동화회 서비스(30%)와 대화실 서비스(20%)이며 불란서의 미니텔에서도 전체이용시간의 60%가 고객센터를 차지하고 있다.

현대사회 생활에 필수적인 뉴스,증권,금융,교육,취업,산업 등 다양한 정보의 사용보다도 전기통신을 이용한 보이지 않는 상대와의 대화속에서 정신적 유희를 찾고자 하는 인간의 기본욕구로 보여진다.

그러나 이와같은 단순 PC통신의 미디어가 아닌 동화상까지를 제공할 수 있는 멀티미디어에서의 인간이 추구하는 새로운 만족은 또다른 양상을 보이게 될 것이다.

정보윤리 기준설정과 교육심의

윤리적 규범이란 시대적 배경과 대상에 따라 다르게 마련이므로 정보윤리적 측면에서도 정보의 전달 매체별 윤리기준이 상이하다고 본다.

현재까지의 신문,방송 등 매스미디어에서 요구되었던 윤리규정과는 다른 차원의 미디어별 윤리기준이 특징적으로 연구,개발,설정되어야 한다.

특히 공중통신망을 이용한 정보유통의 발달로 인해서 매스미디어에 버금가는 공중윤리 규범이 전기통신 정보유통분야에도 적용되어야 한다.

따라서 새로운 미디어의 발달로 기존의 윤리개념이 기술적으로 새롭게 정립되어야 할 시점에

있으므로 정보유통 매체별 윤리기준을 연구하여 강령을 제정하고 제도화 시킬 수 있는 전담연구조직의 신설이 요구된다.(윤리심의위원) 또한 정보제공자에 대한 정보윤리의 교육이 선행되어야 한다.

새로운 매체에 대한 윤리기준과 강령은 새로운 것이기 때문에 어린아이에게 새롭게 심어주는 도덕 개념과도 같이 주용하게 취급되어야 하며 정보제공 사업희망자에게는 소정의 정보윤리교육을 실시하고 교육이수자 인증제도를 신설하여 교육이수자에 한해 정보를 제작 제공할 수 있도록 하여야 한다.

정보제공사업자에 대한 건전사업촉진

정보제공사업자에 대하여 정보윤리의식을 고취하기 위해서는 윤리규정에 의한 통제나 감독 또는 규제보다도 건전한 수익구조와 정보형태를 갖는 신규정보사업 예를들면 공업화 사회와 정보화 사회를 잇는 교량역할의 거래처리서비스등을 개발허용함으로써 사업자의 시장규모를 확대하고 국가경제의 경쟁력제고에 기여하여야겠다.

전술한 신규정보사업을 발굴함과 동시에 새로운 정보사업을 추진함에 있어 관련 규정, 약관등을 제정하고 국민들에 대한 정보사업의 건전성을 계몽할 수 있는 정보사업개발위원회를 두어 21세기를 향한 국가 정보사회에 기여하여야겠다.

정보이용과 이용자 보호대책⁴⁾

올바른정보윤리관의 중요성

정보윤리의 확립이 시급한 과제가 되었다. 신

기술 매체의 급속한 발전추세에 따라 정보소비에 있어서의 시장확대와 매체도입 확산에만 주력하게 될 때 나타나는 사회적 문제점은 그 파급효과가 매우 크기 때문이다. 이미 부분적으로는 우리 사회에도 신기술 매체를 올바로 활용할만한 자질

4) 김기태(한국방송개발원 방송정책 연구실장)

을 갖추지 못한 정책사업자, 이용자 때문에 빚어 내는 문제들이 노출되고 있다.

이에 이용자 측면에서 올바른 정보이용 자세와 실천과제, 정보이용자를 보호할 수 있는 제도적

[표 1] 이용자 보호를 위한 관련법규·관련조항

<p>공공기관의 개인정보 보호에 관한 법률 (제165회 국회에서 통과된 법률)</p> <p>제 4 조 : 개인정보의 수집</p> <p>제 5 조 : 개인정보화일의 보유 범위</p> <p>제 6 조 : 사전통보</p> <p>제 7 조 : 개인정보화일의 공고</p> <p>제10조 : 처리정보의 이용 및 제공의 제한</p> <p>제11조 : 개인정보취급자의 의무</p> <p>제12조 : 처리정보의 열람제한</p>	<p>전산망 보급확장과 이용촉진에 관한 법률 (1986.5.12 법률 제3848호)</p> <p>제23조 : 전산망사업자 등의 준수사항</p> <p>제25조 : 비밀의 보호전파법(1961.12.30 법률 제924호)</p> <p>제38조 : 목적외 사용금지 등</p> <p>제42조 : 비밀의 보호</p> <p>제42조의 2 : 통신보안의 준수</p>
<p>미성년자보호법 (1961.12.13 법률 제834호)</p> <p>제 2 조 : 금지사항</p> <p>제 3 조 : 불량만화의 판매금지 등</p>	<p>청소년기본법 (1991.12.31 법률 제4477호)</p> <p>제46조 : 청소년 복지증진 등</p> <p>제47조 : 청소년 관련 매개물 제작자 등에 대한 지원 등</p> <p>제48조 : 청소년 유해유인 정비 등</p> <p>제49조 : 청소년 비행예방 등</p>
<p>사회교육법 (1982.12.31 법률 제3648호)</p> <p>제27조 : 대중매체와 사회교육성</p>	<p>컴퓨터프로그램 보호법 (1986,12.31 법률 제3920호)</p> <p>제 2 장 : 프로그램 저작권</p> <p>제 4 장 : 권리의 침해에 대한 구제</p>
<p>폭력범죄와 처벌 및 피해자보호 등에 관한 법률 (제165회 총회에서 통과된 법률)</p> <p>제14조 : 통신매체 이용음란</p> <p>제15조 : 고조</p> <p>제16조 : 피해자의 신원과 사생활비밀 누설금지</p>	<p>통신비밀보호법 (1993.12.27 법률 제4650호)</p> <p>제 3 조 : 통신 및 대화비밀의 보호</p> <p>제 4 조 : 국가안보를 위한 통신제한 조치</p> <p>제11조 : 비공개외 원칙</p> <p>제12조 : 통신제한조치로 취득한 자료의 제한</p> <p>제13조 : 전화협박 등의 방지를 위한 제한</p> <p>제14조 : 타인의 대화비밀 침해 금지</p>
<p>전기통신기본법 (1991.8.10 전면개정 법률 제4393호)</p> <p>제 5 장 : 통신위원회</p>	<p>형법 제243조 및 제24조</p> <p>음란한 문서, 도화, 기타 물건을 반포·판매·임대·공개 전시하거나 동 목적으로 음란한 물건을 제조·소지·수집·수출한 자는 1년 이하의 징역 또는 40만원 이하의 벌금.</p>
<p>전기통신사업법 (1991.8.10 전면개정 법률 제4393호)</p> <p>제53조 : 불온통신의 단속</p> <p>제54조 : 통신비밀의 보호</p>	

장치와 사회적 대책에 대해 살펴본다.

정보이용자를 세분화해 보면 통신매체 가입자, 컴퓨터 이용자, 멀티미디어 이용자 등 다양하다. 방송, 통신 그리고 컴퓨터 등이 결합되는 기술적 특성과 추세 때문에 수요자 즉 이용자의 위상도 매우 복잡적이고 새로워지고 있다. 일반적으로 보내오는 메시지를 받기만 할 수 밖에 없었던 대중매체 수요자 개념에서 쌍방향 커뮤니케이션이 가능하게 된 신기술 매체의 이용자는 상대적으로 선택성과 능동성이 강화된 위상을 가지게 된 셈이다. 이런 점에서 보면 새로운 정보시대의 정보 이용자에게는 스스로 매체와 정보를 선택할 줄 알고 이를 효율적으로 사용할 줄 아는 능력을 갖추어야 하는 자질 함양의 책임성도 요구된다.

기술과 서비스의 발전속도를 이용자의 자질이 따르지 못하면 결국 기술이 인간을 지배하고 나아가서는 조종, 파괴까지 하는 폐해를 야기하게 된다.

정보이용자의 정보윤리관 확립과 올바른 정보 이용요령 습득 그리고 정보이용자를 보호하기 위한 법적, 제도적 장치를 마련하고자 하는 이 글의 목적도 궁극적으로는 주체적인 인간의 위상을 되찾고자 하는데 있다. 수준높은 정보이용자들만이 최신기술의 정보매체를 소유하고 활용할 자격이 있기 때문이다.

이용자 보호를 위한 법적·제도적 장치들

관련법규 현황

유해통신매체에 대한 제재나 각종 신기술 통신 및 방송매체의 역기능적 폐해를 방지하기 위한 종합적인 법규는 아직 마련되어 있지 않다. 전문성과 현실적 타당성을 모두 고려한 관련법규의 정비는 곧 유해 정보통신매체의 퇴치나 정화를 위한 가장 근본적 장치라는 점에서 시급히 해결되어야할 과제라고 할 수 있을 것이다.

여기서는 산재되어 있는 관련법규 및 관련조항

을 우선 발췌, 정리하는 것으로 현황과약을 대신하고 한다.([표 1] 참조)

이용자를 위한 심의활동 현황

정보통신서비스의 공정성을 유지하고 불법, 퇴폐적인 내용의 불건전 정보를 차단하기 위한 심의활동이 활성화 될수록 이용자들에 대한 권익침해 가능성이 줄어드는 것은 물론이다. 새로운 정보통신서비스가 등장할 때 마다 이를 계기로 일시에 수익을 얻으려는 일부 사업자들의 과욕이 정보통신문화 전체를 나쁜 이미지로 몰들게 하는 경우가 많다. 수단과 방법을 가리지 않고 돈만 벌면 된다는 잘못된 생각이 이용자들의 건전한 정보이용을 아예 처음부터 가로막고 나서는 것과 마찬가지로는 점에서 이에 대한 체계적이고 지속적인 심의활동은 자못 그 의의가 크다.

불법과 편법을 통해 불건전 정보서비스가 이루어지면 법률적인 면에서 뿐 아니라 그 내용의 대부분이, 청소년 이용자들에게는 물론이고 성인 이용자들에게도 좋지 않은 영향력을 행사할 수밖에 없도록 되어있다. 따라서 불건전한 정보내용이 이용자들에게 전달되지 못하도록 하기 위한 심의활동의 중요성이 더해지는 것이다.

보다 실효성 있는 정보통신서비스에 대한 심의활동 개선방안을 모색하기 위해 먼저 심의활동 현황에 대해 정리해 보기로 한다. 현재 한국정보통신진흥협회 산하 정보윤리위원회가 관련심의 업무를 맡고 있는데 구체적인 활동내역을 살펴보면 다음과 같다.

1992년 7월30일 제1차 회의를 개최한 정보윤리위원회는 그해 12월 10일 정보윤리실무위원회를 설치하여 보다 구체적인 심의업무를 수행하고 있는데 사업자들이 신청해오는 정보서비스 내용을 사전심의하여 적합여부를 결정해 주고 있다. 사전심의와 재심의 그리고, 경미한 내용을 추가하거나 삭제할 경우 사용되는 약심의 등으로

구분하여 심의한 후 적합,보완,부적합 등의 판정을 내리고 있다.

금년 1월부터 4개월동안 총1440건(1월:331건,2월:352건,3월:435건,4월:322건)의 신청건수중 모두 106건의 부적합 판정사례가 기록되어 부적합률이 약 7.4%에 이르는 것으로 나타났다.

심의활동의 성과를 엿보기 위해 그동안 부적합 판정을 받은 정보망을 중심으로 몇가지만 그 내용을 간추려 보면 다음과 같다.

‘불타는 내가슴’(94.1.28 접수)

정보내용 : 사람을 살해한 후 주어진 상황마다 선택을 하여 위기를 벗어나거나 체포당하게 되는 시뮬레이션 추리게임.

‘비밀지령 키크를 잡아라’(94. 2.14접수)

정보내용 : 가상 밀림 형식으로 구성된 이성간 행동선택에 따른 심리진단 및 외관타입을 설명하는 정보

‘원초적 비밀’(94. 2.18접수)

정보내용 : 체형별 옷차림,화상 및 연예인의 피부관리 실례, 다이어트, 신체부위별 콤플렉스 해결법에 관한 정보

대부분이 선정적인 정보명을 내세운 과장된 내용들이 부적합 판정을 받은 것을 알 수 있다.

한편, 정보내용 신청시 유의해야 할 사항으로 정보윤리위원회가 제시한 내용을 살펴보면 역시 심의활동의 구체적 범주를 가늠할 수 있을 것이다.

첫째, 외색문화 및 지속문화의 조장 우려가 있는 외국만화, 비디오, 컴퓨터게임, 잡지 등의 내용을 제공하는 정보 불가. 둘째, 바른국어생활을 해치는 억양, 어조 및 비속어, 은어, 유행어등의 문구 지양. 셋째, 사행심 조성의 우려가 있는 정보 내용 등은 불가이다.

또한 불건전 정보의 기준으로 분류해 놓은 내용들을 적어보면 다음과 같다.

- 반 국가적인 내용
- 인권침해 내용
- 인명경시 내용
- 법과 질서의 존엄성 저해내용
- 공개금지를 어긴 내용
- 성, 음담패설 내용
- 위화감 조성내용
- 비과학적인 생활태도 조장 내용
- 공중도덕과 사회원리 저해 내용
- 국민정서에 반하는 내용
- 저작권 위배 내용
- 의약 등의 오·남용 조장 내용
- 불건전 오락물 등의 내용
- 고의적으로 이용시간을 연장하는 내용
- 음성에 의한 타인통신 매개성 정보
- 기타 정보윤리위원회에서 판단하는 불건전 정보

사전심의 외에 지속적인 모니터링 작업을 통해서도 음성정보서비스의 불건전사례들을 색출해내고 있는데 지난해 4월부터 12월까지 총 481건(서울 474건, 부산 5건, 기타 2건)의 모니터 대상중 모두 47건의 불건전 전화정보서비스가 적발되었다.

'94년3월14일에는 심의 받은 후 음란성 내용으로 임의변경하여 서비스한 정보서비스업자를 고발하여 형사처벌을 받게한 경우도 있다.(구속 1명, 불구속 1명, 기소중지 1명 등) 이상에서 살펴본 바와 같이 정보윤리위원회는 건전정보유통문화를 정립시키기 위해 최선을 다하고 있으나 폭발적으로 늘어나고 있는 서비스 사업자수나 종류를 감안할 때 효율적인 대처를 위해서는 지속적으로 개선방안이 모색되어야 할 것이다.

우선, 심의 내용에 있어 일관성과 타당성을 보

다 과학적으로 입증할 수 있도록 구체적인 심의기준이 마련되어야 할 것이다. 특히 새롭게 제기되는 서비스 내용들을 효율적으로 심의하기 위한 보다 심층적인 연구, 조사와 전문인력의 양성 및 확보가 중요한 과제이다. 아울러 사업자들에 대한 사전 심의만으로는 적발해 낼 수 없는 갖가지 불건전 정보서비스제공 사례가 갈수록 증가할 것으로 예측되는 상황에서 시민들이나 정보이용자들의 자발적인 신고의식이 함양되어야 할 것이다.

결국 정부기관이나 규제기구를 통한 정보의 건전한 노력은 한계가 있을 수 밖에 없으므로 시민들의 주체적인 정보이용의식과 함께 고양되어야만 실질적인 효과를 얻을 수 있다는 의미인 셈이다.

올바른 정보이용 자세 및 요령

새로운 매체나 정보기술의 증가에 따라 정보이용자들은 늘어나고 있다. 그러나 새로운 정보를 소화하고 활용할 줄 아는 능력을 지닌 이용자들은 별로 많지 않다. 제대로 교육을 받은 바도 없고 이에 관해서는 올바른 교육을 시킬 수 있는 전문가나 교사도 별로 없는 실정이다.

단지 정보가 유용하다는 점을 강조하는 광고나 단순한 정보접촉기술만을 기계적으로 습득하도록 하는 교육외에 정보윤리나 의식화된 정보이용 문화교육 등을 받아볼 기회가 아예 없었기 때문이다.

따라서 여기서는 정보이용 의식화교육 즉, 정보이용 문화 향상 교육을 제안하면서 그 구체적인 내용들을 제시하고자 한다.

첫째, 정보이용의식화 교육은 가정, 학교, 사회에서 모두 환경과 여건에 맞게 구체적인 프로그램을 준비하여 체계적으로 이루어져야 한다.

둘째, 정보공급자 또는 사업자가 오히려 적극적으로 이용자 교육에 나서야 한다. 수준높은 정보이용자가 있어야 수준높은 정보이용문화가 가능하기 때문이다.

셋째, 올바른 정보이용요령을 습득할 수 있는 대상별 교재개발이 필요하고 여기에 전문적인 지도자가 양성되어 과학적으로 작업에 참여하도록 유도해야 한다.

넷째, 민간시민운동단체들의 자율적인 시민운동을 통해 정보문화선진화를 위한 이용자의식화교육이 확산되도록 지원하고 운동단체들을 보다 적극적으로 이 문제에 대해 관심을 가져야 할 것이다 다섯째, 불건전 정보서비스는 개인의 인권 침해나 사생활 침해는 물론 사회적인 문제까지도 야기 할 수 있는 폐해요인이란 점에서 시민정신의 활성화 차원에서 신속한 고발정신이 고양되도록 유도 해야 한다.

따라서 시민들이 손쉽게 고발 또는 신고할 수 있는 전화나 주소를 광범위하게 마련하고 이를 효율적으로 광고하는 방안을 마련해야 할 것이다.

여섯째, 특별강좌 이렇게 정보를 이용합시다, 올바른 정보이해와 활용법 등을 개설하여 대중을 대상으로한 의식화 교육을 적극적으로 실시해야 한다.

사회단체의 시민강좌나 종교단체의 교양강좌 또는 청소년 어린이나 여성단체의 각종 강좌등에 정보이용 의식화교육 과목을 포함시키도록 적극적인 홍보가 이루어져야 할 것이다 일곱째, 정확한 정보이용 실태를 파악하기 위한 조사연구가 활성화 되어야 한다. 아울러 이러한 조사연구는 일회성 만발연수로 끝내서는 안되고 장기적이고 지속적인 연구를 통해 조사결과를 축적하여 수요용 보호를 위한 대책마련의 기초로 활용하도록 해야 할 것이다.

여덟째, 유해 통신매체나 불건전 정보서비스 사례들을 모니터한 결과보고서를 지속적으로 발간하여 사회적 여론화에 힘써야 할 것이다. 신문계재를 유도함은 물론 정기적인 심포지움이나 세미나를 개최하는 방안도 검토될 수 있다. DB