특집 03

유비쿼터스 시대에 인터넷윤리 개관

손연기 (정보통신윤리학회 회장/서울시립대학교 도시사회학과 초빙교수)

목 차 »

1. 서 론
2. 유비쿼터스 시대로의 진화
3. 유비쿼터스 시대의 윤리적 쟁점
4. 유비쿼터스 시대의 바람직한 인터넷윤리 규범
5. 결 론

1. 서 론

윤리란 사회적 인간관계에 있어서 사람이 지켜야할 도리, 즉 실제의 도덕규범이 되는 원리를 의미한다. 인간이 동물과 다른 근본적인 차이는 이러한 윤리의 존재여부에 있다고 할 수 있다. 동물세계에서는 서로에 대한 도리나 규칙이 존재하지 않고 오직 본능에 따라 행동한다. 어떤 동물이 길을 가다 우연히 다른 동물을 만났을 때 가볍게 인사하거나 길을 내어주는 일은 상상조차 할 수 없는 일이다. 오히려 잡아먹거나 잡아먹히지 않으면 다행이다. 반면, 인간들 사이에는 사람으로서 마땅히 가져야할 도리, 도덕규범의 총체로서 윤리가 존재한다. 상대방에 대한 존중과 배려, 그리고 사회적 책임 등 시대와 상황이 요구하는 다양한 윤리적 관념들이 있다. 우리에게는 이러한 윤리라는 관념이 있었기 때문에 인간사회가 동물세계와는 달리 수많은 갈등과 폭력 속에서도 문명의 발전을 거듭해 올 수 있었다 해도 과언이 아니다. 따라서 도덕이나 윤리현상이 없는 세상은 상상할 수 없다. 이처럼 도덕이나 윤리가 인간사회를 유지하는데 필수적인 현상이 되는 이유는 인간이 한 사회의 성원으로서 삶을 영위하는 동안 개인과 개인, 개인과 집단, 집단과 집단 간에 발생하는 수많은 사회적 갈등을 원만히 해결하고 조정하기 위한 적합한 행위의 처방이 바로 윤리이자 도덕이라고 할 수 있기 때문이다.

문제는 정보통신기술의 발달이 사회 변화의 내용과 방향을 결정하는 핵심 요인이 되고 정보의 가치가 중요시되는 정보사회가 도래하면서 기존의 윤리나 도덕 원리에 대한 새로운 검토가 필요하게 된 것이다(노영란, 2009). 예를 들어, 지적재산권의 경우 우리가 저작자의 저작물을 보호하는 이유는 저작자의 노력에 대한 대가일 뿐만 아니라 자신의 저작물을 공개한데 따른 보상 차원에서였다. 저작자가 자신의 저작물을 꽁꽁 숨겨놓고 공개하지 않을 경우 과학기술이나 문명의 발달은 가능하지 않기 때문이다. 또한, 타인의 저

작물을 아무런 대가없이 다른 사람들이 마구 사용할 경우 땀과 열정을 쏟아 새로운 과학기술이나 아이디어를 만들고자 하는 의욕이 사그라짐으로써 사회적 발전은 불가능하게 될 것이다. 당연히 저작자는 자신의 창작물에 대한 일정한 책임과 권한을 동시에 갖고 있는 것으로 인식되어졌다(임상수, 2008). 그러나, 모든 것이 네트워크로 연결된 정보사회에서는 최종 산물로서의 창작물에 대한 책임 주체가 불분명해지는 문제가 발생한다. 즉, 인터넷상에 공개된 정보를 제3자가 가공하여 재공개할 경우 최종적으로 공개된 정보에 대한 지적 재산권은 누구에게 귀속되어야 하는가가 명확치 않을 뿐만 아니라 최초 공개정보에 대한 지적 재산권의 행사 범위도 어디까지인지가 불명확하다는 것이다. 또한, 사회적으로 물의를 일으키거나 악행을 저지른 사람의 신상을 인터넷 등에 공개하는 행위가 윤리적인 행위인가에 대해서는 '정의' 또는 '악행에 대한 징벌'이라는 관점의 기존 윤리와 '개인정보 보호'라는 새로운 윤리가 상충될 수 있는 상황이 발생하기도 한다. 이처럼 정보통신기술의 발달과 함께 세계를 하나로 연결하는 인터넷의 등장은 우리에게 새로운 윤리적인 요구를 하고 있다.

인터넷윤리는 이러한 시대적 요구에 의해 탄생했다. 특히, 정보통신기술이 일상생활의 편익을 제공하는 단순히 도구적 수단에 머무는 것이 아니라 생활 속에 깊숙이 침투하여 도처에 정보통신기술이 편재(遍在)하고 정보통신기술 자체가 인간의 가시권에서 사라져 내재화되는 유비쿼터스 환경이 도래하면서 인터넷윤리에 대한 중요성은 더욱 늘어날 것이다. 인터넷윤리가 인터넷을 인간다운 도리에 맞는 올바른 방식으로 이용하는 것에 관한 사고방식과 판단기준이라고 한다면 인터넷을 포함한 정보통신기술로 인한 급속한 인간 삶의 변화 속에서 인간다운 삶을 영위할 수 있을지의 여부는 올바른 인터넷윤리 확립에 달려 있다고 해도 과언이 아니다.

2. 유비쿼터스 시대로의 진화

우리나라 국민의 인터넷 이용자수는 3,718만 명이다. 전체 국민의 78%에 달한다. 인구 백 명당 인터넷이용자수는 83.7명으로 세계 8위의 IT 선진국가라 해도 과언이 아니다. 특히, 10~20대의 인터넷 이용인구 비율은 99.9%로 우리나라 청소년 대부분이 인터넷을 이용하고 있다(한국인터넷진흥원, 2012). 이에 따라 인터넷을 통한 사이버공간은 우리 삶의 확장된 영역으로 자리잡아 일상생활을 영위하기 위한 중요한 수단이 되고 있다. 인터넷을 통해 학습을 하고, 정보를 얻으며, 음악을 듣기도 하고, 영화를 보는 등 삶의 질을 높이고 있는 것이다. 또한 공간과 시간의 한계를 넘어 사람들과의 관계를 유지하고 넓혀감으로써 사회를 더욱 풍요롭게 하고 있다. 이제 인터넷은 양적으로나 질적으로 대중화를 넘어서 일상화의 단계에 들어섰다고 해도 과언이 아니다.

이와 함께, 정보통신기술은 유비쿼터스 환경이라는 새로운 패러다임을 향해 급격한 속도로 변화하고 있다. 유비쿼터스 환경은 "언제 어디서나 당신의 손끝에 원하는 정보를"(information at your fingertips)을 모토로 생활 속에 녹아든 편리함을 제공하는 정보기술 환경에 대한 기대로부터 시작되었다(임상수, 2008). 대량의 정보를 정밀한 정확성을 가지고 엄청난 속도로 처리하는 컴퓨팅의 발달을 넘어 다양한 종류의 컴퓨터가 사람·사물·환경 속으로 스며들고 이들이 네트워크로 연결되어 인간의 생활을 도와주는 신개념의 컴퓨팅 환경이 바로 유비쿼터스 환경(전자신문사, 2005)이라 할 수 있다.

현재 유비쿼터스 환경에 대한 아이디어는 두

가지의 커다란 흐름으로 분기되어 발전하고 있는 것으로 볼 수 있다(임상수, 2008). 첫 번째의 흐름은 TRON 프로젝트를 이끌고 있는 일본의 사카무라 겐(坂村 健)이 적극적으로 주창하고 있는 "어디에나 컴퓨팅"(computing everywhere)의 아이디어를 발전시키려는 시도들이다. 일본 정부는 유비쿼터스 환경의 도래를 미국에 비해 뒤쳐진 정보화 기술의 역전 기회로 판단하고 국가적 기획에 큰 공을 들여 수상을 의장으로 하는 IT전략본부에서 2001년부터 'e-Japan 전략'을 발표한 바 있다. 일본의 기획안에서는 유비쿼터스 네트워크 시대를 대비한 국가적 과제로 '언제라도, 어디서나, 무엇이라도, 누구라도'라는 네 가지 분야의 경쟁력을 강화할 것을 강조하고 있다. 특히 일본 국민들에게 널리 보급되어 있는 개인용 단말기를 적극적으로 활용하여, 어떤 서비스이든지 단말기 하나만 있으면 어디에서건 바로 접속하여 활용할 수 있는 환경을 구축하는 것을 시급한 목표로 설정하고 있다. 미국에서는 NIST의 ITAO가 지원하는 퍼베이시브 컴퓨팅(pervasive computing)프로젝트, MIT의 스마트 룸(Smart Room)이나 Oxygen 프로젝트 등 모두 인간과 컴퓨터의 상호작용이 어느 순간이든 아무 곳에서나 즉각적으로 이루어질 수 있는 유비쿼터스 환경을 전제로 삼고 있다. 우리나라에서도 세계 최초의 유비쿼터스 사회로의 진입을 목표로 Wibro, BCN, 원격의료 등을 통해 u-Korea 건설을 추진하였다.

두 번째의 흐름은 마크 와이저(Mark Weiser)가 제시했던 유비쿼터스 환경의 아이디어를 본격적으로 발전시키는 흐름이다. 소위 "고요한 기술"(Calm Technology)로서의 유비쿼터스 컴퓨터 환경을 구축하려는 시도로 '자율적인 인공지능이 삽입된 똑똑한 사물들'로 둘러싸인 물리/정보적 환경을 의미한다. 보이지 않는 컴퓨터 기술, 조용한 기술, 심리스(seamless) 컴퓨팅, 자율적 컴퓨팅 등의 다양한 용어로 표현되기도 하는 이 방식은 컴퓨터가 어디에 있는지 무슨 작용을 하는지 의식하지도 못한 채 컴퓨터의 서비스를 즐길 수 있도록 하는 것이다. 첫 번째의 흐름과 다른 가장 큰 차이점은 수없이 많은 이식된 컴퓨터들에게 '능동적이고 자율적이며 인공지능적인 판단의 능력'을 부여하고, 이용자에게는 최소한의 선택과 무의식적인 수용자로서의 지위를 누릴 것을 강조하고 있다는 점이다.

이러한 유비쿼터스 환경 구축을 향한 급속한 추동의 동기는 크게 세 가지 측면에서의 사회적 기여에 대한 기대 때문이다(한국전산원, 2004; 2005). 첫 번째는 국민의 삶의 질 향상 및 생활문화 혁명에 대한 기대이다. 유비쿼터스 환경으로 인해 환경보존과 발전의 조화로 지속발전 가능한 환경시스템의 확보가 가능하게 됨으로써 쾌적한 생활환경이 조성되며 교통사고 감소, 안전한 시설물 관리로 신뢰성있고 안전한 새로운 사회기반이 확보될 것으로 전망된다. 또한 단순 노동 및 가사노동 경감, 각종 위험요소 최소화로 안전하고 편리한 생활문화 혁명이 일어날 것으로 기대된다.

두 번째는 경제적인 효과로 신시장 창출 및 산업 경쟁력 강화로 새로운 부가가치가 창출될 것이라는 기대이다. 전통산업에 u-IT 접목을 통해 정보가전, 스마트웨어 등 전통 산업의 소프트화를 통한 2.5차 산업 형성 및 신시장이 창출되며 산업간 융복합 및 기업간 협업이 활성화를 통해 산업구조가 혁신될 것으로 기대된다.

마지막으로 정부혁신을 통한 국민 중심 서비스 제공 및 효율성 증진을 들 수 있다. 다양한 국민 참여채널의 확보를 통해 국민에 대한 반응성을 향상시킴으로써 행정서비스에 대한 만족도가 제고될 것이다. 또한 실시간 현장 업무 처리를 통해 정부업무처리의 효율성, 공정성 및 투명성이 획

기적으로 증대될 것으로 전망된다.

이와 함께 사회적 기대를 모으고 있는 유비쿼터스 환경으로의 변화는 새로운 사회기반의 변화 또한 야기하고 있다(한국전산원, 2004; 2005). 첫 번째 변화는 개인주의 강화의 형태로 나타나고 있다. 모든 컴퓨터가 나를 둘러싸는 까닭에 남과의 공유와 협력의 필요성이 적어지게 되고, 조용한 자기조직화(silent self-organizing)와 위계질서의 타파로 표출될 전망이다. 두 번째 변화는 여성에 대한 사회적 역할이 증가하는 것이다. 그동안 여성은 남성들에 비해 상대적으로 열세에 놓여있었다면 유비쿼터스 환경에서는 공정한 게임의 룰을 적용받게 되어 여성이 사회에서의 역할이나 임무가 크게 늘어날 것이다. 또한 유비쿼터스 환경으로 인해 섬세함, 건강, 쾌적, 안정추구 등과 같은 여성성이 심화될 것으로 예측된다. 세 번째 변화는 신유목민의 등장을 들 수 있다. 컴퓨터의 설치 확산에 따른 디지털 노마드족은 인터넷을 통해 끊임없이 이동하는 "신유목민"으로 나타나게 될 것이다. 이들 신유목민은 자신의 필요 여건에 따라 임의접속이 보편화된 환경에서 자유롭게 접속과 해체를 되풀이할 것이다. 이에 따라 언제, 어디를 가더라고 곳곳에 컴퓨터가 내장되고 작업공간의 제약이 해소됨으로써 재택근무나 이동중 근무가 활성화될 것이다. 마지막으로 정보에 대한 접근 용이성이 강화될 것이다. 유비쿼터스 환경에서는 누구나 손쉽게 정보에 접근할 수 있게 되어 자신의 기호에 따라 가감없는 자유로운 의사결정을 하게 됨으로써 하나의 입장이나 가치에 집착하지 않는 양면성을 심화시키게 될 전망이다.

3. 유비쿼터스 시대의 윤리적 쟁점

인간의 삶을 도와주는 유비쿼터스 환경에 대한 기대는 사회전반의 본질적인 변화와 인간의 삶에 기본적인 변혁을 초래할 것이다. 그러나 정보통신기술의 급속한 확산과 일상에의 침입(侵入)은 우리가 미처 예기치 못했던 사회적 폐해를 동시에 가져오고 있다. 해킹, 바이러스, 컴퓨터 범죄, 악성 댓글, 불건전 정보유통, 인터넷 중독 등 정보화 역기능의 발생으로 인해 새로운 사회적 비용을 초래하고 있는 것이다. 최근 들어서는 정보화 역기능이 한 국가의 문제가 아닌 국가의 경계를 벗어나 전방위적인 영향을 미치고 있다.

이처럼 다양한 정보화의 부작용들이 초래되는 이유는 무엇일까? 그 첫 번째의 원인으로 정보를 다루는 방식에서의 변화를 꼽을 수 있다. 산업사회에서 중요하게 인식되었던 노동과 기계의 힘이 정보통신기술이 도입되면서 정보가 모든 당사자들에게 중요한 의미를 갖고 있거나 사회적으로 높은 가치를 인정받고 있다는 사실이다. 특히, 재화로서의 가치를 갖게 된 정보로 인해 정보의 가치를 실감하지 못하는 이들에게는 자칫 일탈적 행위로써 사회적 비판뿐만 아니라 법적인 처벌을 받을 수 있는 상황에 처할 수 있음을 보여준다. 대표적인 사례가 저작권 위반의 경우이다. 디지털 정보의 경우 무한복제가 가능하지만 원본에 손상을 입히지 않는 다는 점에서 이용자들은 정보에 대한 가치의 의미를 망각할 우려가 있다. 이로 인해 타인의 저작물에 대한 가치의 인정이라는 사회적 인식이 희박하게 되어 불법복제 등을 아무런 죄의식없이 자행할 수 있게 된다.

두 번째는 정보통신기술에 의해 창출된 사이버공간과 유비쿼터스 환경의 익명적인 특성 때문이다. 사이버공간과 유비쿼터스 환경에서는 실재의 '나'가 아닌 ID라는 독특한 신원확인체계를 갖고 있다. 특히 ID는 자신에 의해 자의적으로 부여될 수 있어 누구라도 자신의 성별이나 지위 등을 감출 수가 있다. 이러한 사이버공간과 유비쿼터스 환경의 특성으로 인해 이용자들은 자신의 행동에

대한 책임으로부터 자유로울 수 있다는 거짓된 인식을 심어줄 수 있게 되는 것이다. 현실에서는 상대방을 의식하여 전혀 할 수 없는 행동들도 스크린뒤에 숨어서 자신의 공격적인 본능을 표출하기도 한다. 대표적이 경우가 악성댓글이라든가 보이스피싱, 인터넷 사기 등과 같은 행위라고 할 수 있다.

세 번째는 정보통신기술의 탈경계적인 특성에 따른 것이다 사이버공간과 유비쿼터스 환경은 기본적으로 국경을 전혀 고려하지 않고 만들어졌기 때문에 현실공간에서 존재하는 공간적 제약이 존재하지 않는다. 그래서 미국에 있던, 독일에 있던, 한국에 있던 물리적으로 자신이 위치하고 있는 곳은 아무런 의미가 없게 되었다. 그저 사이버공간에 접속해 있기만 하면 개인은 세계 어느 곳에 있는 누구와도 언제든지 의사소통을 할 수 있다. 특히, 언제 어디서나 접속이 가능한 유비쿼터스 환경에서는 통신의 범위가 미치지 못하는 첩첩산중에 있거나 자신의 의지로 강제적으로 차단하지 않는 이상 유비쿼터스 환경에서 빠져나올 수 있는 방법이 없게 되었다. 이러한 사이버공간과 유비쿼터스 환경에의 무한 접속과 탈경계성으로 인한 대표적인 사례가 최근 다양한 형태로 발생하는 사이버테러라 할 수 있다. 언론매체를 통해 보도되는 것처럼 사이버테러의 경우 주로 제3국을 경유하여 발생하고 있다는 점에서 사이버공간과 유비쿼터스 환경은 탈경계적인 특성으로 인해 국지적인 문제가 아니라 전지구적인 문제가 되고 있는 것이다. 또한 자신도 모르게 네트워크로 연결된 자신의 정보통신기기가 사이버테러의 피해를 입거나 가해의 도구로 활용될 수 있다는 점에서도 무한접속의 문제는 심각하다고 할 수 있다. 이처럼 사이버공간과 유비쿼터스 환경에서는 항상 로그온(Always On)되어 있는 상태에서 국경이라는 지리적 제약을 넘어서는 다양한 정보화 역기능들이 나타나고 있다.

마지막으로 사이버공간과 유비쿼터스 환경의 전파성을 들 수 있다. 사이버공간과 유비쿼터스 환경은 전파성이 매우 빠르다. 사이버공간과 유비쿼터스 환경의 어느 한 곳에서 어떤 글이나 사진, 동영상 등이 업로드 되면, 이는 삽시간에 전 세계로 전파될 수 있다. 이 때문에 사이버공간과 유비쿼터스 환경에서는 아주 작은 사건이라도 순식간에 전 세계가 모두 아는 사건이 될 수 있다. 영화를 예를 들어 살펴보자. A라는 사람이 비디오 가게에서 최신 영화 한 편의 DVD를 훔쳤다. A는 이 DVD를 인터넷을 통해 B라는 사람에게 팔아 수익을 챙겼다. 그런데 B는 이 DVD를 인터넷 파일로 만들어 파일공유 사이트에 올리고 다운로드 건당 일정금액을 받고 수익을 챙길 욕심이 생겼다. 최신 영화여서인지 우리나라뿐만 아니라 미국, 일본, 중국 등 여러 나라에서 다운로드하여 B는 구입비용보다 훨씬 많은 수입을 올리게 되었다. 사건의 발생은 최신 영화 한 편의 DVD 도난으로 시작되었지만 도난당한 DVD가 정보통신기술과 만나면서 영화제작사 입장에서는 막대한 손해를 입는 결과가 나오게 되었다. 이처럼 이전에는 영향력이 매우 제한적이었던 것이 사이버공간과 유비쿼터스 환경에서는 전파성으로 인해 사회적 파장이 더욱 심각해 질 수 있는 것이다.

이러한 사이버공간과 유비쿼터스 환경으로의 변화에 따른 역기능으로 인해 이용자들에게 초래될 수 있는 요인으로 가장 심각한 문제는 비인간화의 문제이다(유병렬, 2002). 비인간화란 인간이 어떤 조건이나 상황에서 자신의 본래 성향인 자연스런 인간성을 침해당하거나 상실함으로써 인간답지 못하게 되는 현상을 일컫는 것이다. 일부 학자들은 이를 인간에 있어서의 상실(loss)과 관련지어 논의하기도 한다. 즉, 정보통신기술이 고

도로 발달됨에 따라 사람들이 갖고 있던 기존의 삶의 기능들을 상실하게 됨으로써 이것이 의사소통 및 교류의 상실과 사물에 대한 통제력의 상실 그리고 사생활의 상실을 낳게 되고 이러한 요인들의 복합적 작용에 의해 마침내는 자아정체성의 상실을 가져올 수 있다는 것이다.

또 하나는 정보사회에서의 비도덕화 문제이다(유병렬, 2002). 정보사회에서는 대부분의 인간관계가 종래와 같이 직접 얼굴을 맞대는 관계가 아니라, 사이버공간과 유비쿼터스 환경을 통한 불특정 다수와의 간접적인 접촉 관계로 이루어지는 경우가 많다. 따라서 사람들은 자신이 누구인지를 굳이 밝히지 않고도 활동할 수 있기 때문에 쉽게 비도덕적 행동을 하곤 한다. 특히, 자신을 노출시키지 않고 이루어지는 사이버공간과 유비쿼터스 환경에서는 옳지 못한 행동을 해도 행위자가 잘 드러나지 않고 비난받을 가능성도 낮기 때문에 쉽게 비도덕적인 언행을 하게 된다. 또한 사람들은 정보사회에서 제기되고 있는 새로운 윤리적 문제에 대한 이해와 감수성 부족으로 인해 비도덕적 행동을 하기도 한다. 특히, 급속하게 변화되어 가고 있는 현실에서 도덕적 삶의 제도화가 적절히 이루어지지 못하는 것도 중요한 문제가 된다. 예를 들어, 정보통신기술의 발달이 초래한 새로운 윤리적 문제들을 다룰 수 있는 도덕적 규범이나 정책 또는 제도가 미처 마련되지 못하여 규범과 제도의 진공 상태가 초래되는 경우가 이에 해당된다.

4. 유비쿼터스 시대의 바람직한 인터넷 윤리 규범

인간 삶이 정보에 대한 의존도가 급격하게 커지고 일상의 삶 또한 유비쿼터스 환경으로 둘러싸이게 됨에 따라 정보통신기술의 발달과 관련하여 여러 가지 문제들이 매우 다양하게 그리고 심각하게 발생하고 있다. 이러한 문제들을 해결하기 위한 인간의 노력도 여러 차원에서 행해지고 있다. 하버드 법대의 레시그(L. Lessig) 교수는 가상공간을 규제하는 것으로 법, 사회규범, 시장 그리고 가상공간 내의 기술적 구조를 지칭하는 코드(code)를 꼽고 있다(Lessig, 1999). 이를 근거로 정보사회에서 발생하는 문제들을 해결하기 위한 인간의 노력도 크게 법적, 기술적, 도덕적 차원으로 나눌 수 있다. 이중에서 급속한 정보통신기술 환경의 변화는 기존에 매우 효과적인 장치였던 법적, 기술적 대응을 무력하게 하고 있다. 네트워크화된 정보사회에서는 특정 행위와 그 행위의 결과가 미치는 범위가 무한히 커져가면서 우리의 행위나 그 행위가 가지는 결과를 예측하기가 점점 더 어려워져 가고 있는 상황에서 법적, 기술적 대응을 하는 것은 늘 발생하는 문제를 뒤따라가는 형국이 되고 말 것이기 때문이다. 기술을 도입한다거나 법적 조치를 취하는 것을 넘어서서 장기적인 관점에서 문제를 해결하고 나아가서 문제를 예방할 수 있는 조치를 마련해야 한다. 따라서 정보통신기술의 발달과 관련하여 발생하는 문제들을 해결하기 위해서는 법적, 기술적 규제보다는 도덕규범을 통한 윤리적 규제가 보다 근본적이고 우선해야 한다. 이런 의미에서 정보사회에서 살고 있는 우리에게 인터넷윤리는 매우 중요한 실천윤리가 아닐 수 없다(노영란, 2009).

그렇다면, 우리는 정보통신기술에 의한 사이버공간과 유비쿼터스 환경에서 어떠한 가치 규범들에 의거하여 삶을 영위하고 또 행위해야 하는가? 정보사회에서 지녀야 할 바람직한 윤리적 기본자세 내지 가치 지향성을 짚어본다면 대체로 인간 존중의 자세, 사회적 책임성, 자율성, 그리고 공동체 의식 등을 들 수 있다[1](유병열, 2002). 먼저 인간 존중의 자세란 정보의 이용 가치나 효율

성만을 중시하여 인간 존엄성을 무시 또는 소홀히 하는 것이 아니라, 어디까지나 정보는 인간을 위한 수단임을 깨닫고 그러한 정보가 인간다움을 유지하고 인간 삶에 기여하는 방향으로 이용되도록 노력해야 함을 뜻한다. 특히, 요즘의 세대들이 상대의 감정에 대한 공감 능력이 부족하다는 지적이 제기되고 있어 공감능력을 배가시키는 인간존중의 자세를 키워주는 노력이 필요하다. 두 번째로 사회적 책임성이란 정보 사회의 한 특징인 익명성을 이용하여 타인에게 해를 끼치거나 무책임한 행동을 하는 것이 아니라, 타인과 공동체를 고려하는 가운데 바람직한 윤리적 가치 규범에 의거하여 책임있는 판단과 행동을 할 수 있도록 그에 걸맞는 품성과 능력을 갖는 것을 말한다. 한편, 자율성이란 정보사회에서는 모든 사회 구성원이 유익하고 건전한 정보의 제공자인 동시에 수혜자가 된다는 점을 깨달아, 정보사회의 문제와 역기능에 해당하는 행동들을 스스로 규제하는 동시에 바람직한 행위 규범들에 대해서는 이를 능동적으로 실천하는 적극적인 삶의 자세를 갖는 것을 뜻한다. 마지막으로 공동체 의식이란 정보사회에서 흔히 발생할 수 있는 고립주의, 개인주의, 이기주의를 넘어 정보통신기술의 바람직한 활용을 통해 타인과 건전하게 교류하고 상호 작용하는 동시에 개인의 사사로운 이해관계보다는 공동체 전체의 조화로운 삶과 복지 증진에 공헌할 수 있도록 필요한 자질과 능력을 발달시키는 것을 말한다.

이에 따라 무엇보다 중요하게 고려해야할 것이 인터넷윤리 교육의 강화이다. 드로즈덱(A. Drozdek)이 강조하고 있듯이 기술이 사회적 삶의 유일한 추진력이 되어서는 안되며, 오늘날 우리가 기술에 의해 더욱 많은 영향을 받을수록 우리에게는 비기술적인 차원, 즉 존재하고 있는 가치들에 대한 교육, 인간 삶의 도덕적 차원의 발달을 추구하는 교육, 인간주의적・도덕적 가치들을 풍부하게 담고 있는 교육의 필요성이 그만큼 커지게 된다(노영란, 2009). 인터넷윤리 교육은 바로 이러한 이유에서 부각되는 것이라고 하겠다. 말하자면 인간 행위의 내적・자율적 규제만이 정보사회의 문제들을 극복하고 바람직한 정보공동체를 형성, 운영하는 궁극적인 대안이 된다는 점이 인식되면서 비로소 최근에 들어와 교육적 대응이 활발히 모색되고 있는 것이다.

하지만 현재 우리가 추진하고 있는 인터넷윤리 교육의 방법에 대해서는 개선이 필요하다. 바이넘(Bynum, 1992)에 따르면 대학 교육에서의 정보윤리 교과목 성격을 3단계로 나누어 제시하고 있다. 첫 번째 단계가 '통속적 컴퓨터 윤리학 강좌'(pop computer ethics)이며, 두 번째 단계가 '준 컴퓨터 윤리학 강좌'(para computer ethics), 세 번째 단계의 완성된 강좌가 '이론적 컴퓨터 윤리학'(theoretical computer ethics)이다.

첫 번째 강좌는 사회적으로 많은 관심을 모으는 주요 역기능 사례들을 중심으로 정보통신기술의 사회적 영향에 대한 관심과 이해를 촉구하는 '관심 유발과 경고적 교훈 전달' 위주의 저차원적인 내용으로 구성된다. 예를 들자면, 인터넷중독의 심각성과 그로 인한 사회적 폐해를 알려 주고, 그에 대한 대비책을 제시하면서 실습을 해보도록 교육하는 것으로 학습자는 수동적인 정보 수용자가 된다.

두 번째 강좌는 다양한 사례들을 모으고 분류하여 그들 사이의 동일성과 차이점을 강조하고

1) 정보윤리의 기본 윤리는 학자들에 따라 상이하다. 새버슨(Severson)은 지적 재산권 존중, 프라이버시 존중, 공정한 표시, 해악금지 등을 제시하였으며 스피넬로(Spinello)는 자율성, 해악금지, 선행, 정의 등을 제안하였다. 반면, 우리나라의 추병완은 존중(respect), 책임(responsibility), 정의(justice), 해악금지(non-maleficence) 등을 주장하였다.

막연하나마 어떤 도덕적 개념을 부각시키려 하는 윤리 교육의 내용으로 구성된다. 첫 번째 강좌에서는 학생들이 허용 사례와 불용 사례를 교육자가 구분하여 알려주었다면, 두 번째 강좌에서는 학생들이 허용 사례와 불용 사례를 스스로 구분해 보도록 권장되는 것이 큰 차이점일 것이다.

세 번째 강좌는 앞서 다루었던 구체적 사례들에서 중요한 윤리학적 개념과 학설들을 연역해낼 수 있으며, 보편적 개념과 윤리학설들 뿐만 아니라 사회과학과 법률의 주요 도구들을 이 문제들에 적용해 이슈 자체에 대한 이해를 심화시킬 수 있는 능력을 강조한다. 구체적 이슈들로부터 귀납적으로 주요 원리와 개념들을 이끌어내며 다양한 이론적 도구들을 활용해 이슈들에 더 잘 대처할 수 있는 학생을 만들자는 실용적인 성격이 강조되고 있음에 주목할 필요가 있다.

문제는 우리의 인터넷윤리 관련 교육내용이 주로 첫 번째 단계에 머물러 있다는 점이다. 정보화 역기능의 사례를 중심으로, 폐해를 기술하고 그에 따른 처벌 내용으로 교육이 진행되고 있다. 메시지 전략중 위협소구(위협을 주어 공포를 일으켜 설득하게 하는 효과)에 해당하는 것으로 1단계의 통속적 컴퓨터 윤리학 강좌에 머물러 있다. 이러한 교육방식은 단기적인 측면에서 학습자들에게 강한 충격을 준다는 점에서는 효과가 있으나 급변하는 정보통신기술 환경에서 다종·다변화하는 가치 충돌상황에서는 해결책이 될 수 없다는 한계를 지니고 있다. 따라서 인터넷윤리 교육은 사이버공간과 유비쿼터스 환경에 대한 본질적인 이해를 바탕으로 구체적인 문제 상황을 다각도로 분석하여 이해한 후, 그러한 사례들로부터 보편적인 윤리학의 개념과 원리들을 이끌어내어 재해석하고 적용할 수 있도록 내용을 심화시켜야 한다. 구체적으로 정보화 역기능 현상과 문제 상황을 접하고서 그에 대한 다른 사람들의 가치 판단과 기존의 관행에 대해서 검토하고, 왜 그 행위가 도덕적인 것이고 왜 저 행위는 비도덕적인 것인가의 이유를 계속해서 묻고 또 물어서 파고 들어가는 윤리학적 관점에서의 문제중심학습(Problem Based Learning) 등이 좋은 예가 될 수 있을 것이다.

5. 결 론

윤리에 대한 비판 중의 하나는, 그것이 추상적이고 보편적인 이념만을 추구함으로써 현실 속에서 살아가야 하는 인간들에게 구체적인 삶의 지침을 제공해 주지 못한다는 것이다. 하지만 이러한 비판은 윤리의 역할을 제대로 이해하지 못하는 데서 나온 것이다. 윤리나 도덕 원리란 현실에서 벌어지고 있는 사실에 근거한 것이 아니라 원래 당위이기 때문에, 현실에 대해서는 늘 하나의 이상으로 다가올 수밖에 없다. 따라서 '이상이 현실적이지 못하다'는 말은 성립할 수 없다. 우리는 그 이상이 옳다고 여겨지는 한, 비록 현실적으로 많은 어려움이 예상된다고 하더라도 그것을 추구하지 않을 수 없는 것이다(박찬구, 2002).

정보사회라고 해서 윤리의 역할이 달라질 수는 없다. 다만, 정보통신기술의 비약적 발달과 더불어 인간 능력의 영역도 갑자기 넓어져 버렸기 때문에 윤리 또한 더욱 폭넓고 더욱 정확한 지식으로 무장해야할 필요성이 증가했을 뿐이다. 또 그렇게 하지 않으면 윤리는 설득력을 지닐 수 없을 것이다. 그리고 이를 위해 이제 윤리는 진정한 학제적 접근을 모색해야 한다(박찬구, 2002). 특히, 인터넷윤리는 정보통신기술에 대한 이해와 함께 윤리적 접근의 시도가 필요한 분야이다. 정보통신기술에 대한 깊이있는 이해나 검토없이 논의되는 윤리는 고루한 사상이며 기존의 윤리나 도덕 원리만을 주장하는 것은 현실을 반영하지 못하는

이상에 머물 수 있기 때문이다.

인터넷윤리는 “정보사회에서 인간답게 살아가는 길”을 찾고자 하는 것이다. 따라서 인터넷윤리의 성패는 곧 정보사회를 얼마나 잘 이해하고 있느냐에 달려 있고, 정보사회를 잘 안다는 것은 정보통신기술에 대한 인식의 수준에 의해 결정된다. 결국, 인터넷윤리 의식의 발전은 그 사회구성원들이 전반적으로 정보통신기술을 얼마나 잘 쓰느냐의 문제가 아니라 정보통신기술에 대해 어떤 수준의 인식을 가지고 있느냐에 결정적으로 의존한다. 유비쿼터스를 주창한 마크 와이저의 “현실공간으로 돌아가자”(Back to Real)는 주장은 오히려 인터넷윤리에 더 적합한 용어일지도 모르겠다.

참 고 문 헌

[1] 한국인터넷진흥원, 『2012 한국 인터넷백서』, 2012.

[2] 노영란, 도덕과의 정보윤리교육에서 도덕적 정체성 교육의 의미에 대한 연구, 『초등도덕교육 제31집』, 141-178, 2009.

[3] 임상수, 유비쿼터스 시대 정보윤리학의 이슈에 관한 전망, 『윤리연구 제71호』, 1-32, 2008.

[4] 전자신문사, 『2005 유비쿼터스 백서』, 2005.

[5] 한국전산원, 『u-Korea 기본계획 수립을 위한 선행연구』, 2005.

[6] 한국전산원, 『u-Korea 전략연구』, 2004.

[7] 박찬구, 첨단 생명공학 시대의 인간과 윤리, 『과학기술시대의 삶의 양식과 윤리』, 한국정신문화연구원 편, 81-119, 서울: 율력, 2002.

[8] 유병열, 정보사회의 특징과 정보윤리, 『과학기술시대의 삶의 양식과 윤리』, 한국정신문화연구원 편, 191-276, 서울: 율력, 2002.

[9] Lessig, Lawrence. *Code and other Laws of Cyberspace,* 김정오 역(2000), 『코드: 사이버 공간의 법 이론』, 나남출판, 1999.

[10] Bynum, T., *Computer Ethics in the Computer Science Curriculum,* in T. Bynum & W. Maner eds., Teaching Computer Ethics, Southern Connecticut State University New Haven, 12-40, 1992.

저 자 약 력

손 연 기

이메일 : ygson1234@hanmail.net

- 1982년 고려대학교 문과대학 심리학과 (학사)
- 1988년 미국 유타주립대(Utah State University) 사회학과 (학사)
- 1992년 미국 텍사스 A&M 대학교 사회학 (석사)
- 1994년 미국 텍사스 A&M 대학교 사회학 (박사)
- 1999년 3월~2002년 1월 숭실대학교 사회과학대학 정보사회학과 교수, 학과장
- 2002년 1월~2009년 6월 한국정보문화진흥원 원장
- 2009년 사이버정화운동 i클린 공동추진위원
- 2009년 11월~2010년 10월 대통령소속 국가정보화전략위원회 위원
- 2010년 3월~2012년 2월 고려대학교 정보경영공학전문대학원 초빙교수
- 2008년 5월~현재 해군본부 자문위원(정보화분과)
- 2009년 9월~현재 행정안전부 자문위원(정보화분과)
- 2012년 3월~현재 서울시립대학교 초빙교수
- 2010년 5월~현재 정보통신윤리학회 회장
- 관심분야 : 정보화정책, 정보문화, 정보격차, 정보윤리