

사이버 커뮤니티 활용에 관한 조사 연구

김보라* 정석찬*

Abstract

본 연구에서는 인터넷이 등장한 이후 인터넷의 사용이 보편화되면서 사이버 커뮤니티에 대한 관심과 참여하고 있는 사람들의 숫자가 급증하였다. 그러므로 사이버 커뮤니티의 시·공간의 제약 초월, 인터넷 공동체, 수평적 구조, 인터넷 방송, 인터넷 비즈니스 등의 다양한 순기능과 인터넷 상의 윤리적 문제, 익명성, 비대면성 등에서 발생하는 역기능의 실태, 사이버 커뮤니티의 활용에 대해서 조사분석을 실시하였다.

이를 위하여 사이버 커뮤니티의 개념부터 사이버 커뮤니티의 특징, 사이버 커뮤니티의 순기능과 역기능을 살펴본 후, 주 대상자 20대의 대학생으로 한 설문조사를 통해 사이버 커뮤니티의 순기능과 역기능에 대한 생각에 대해 알아보았다.

1. 서론

인터넷이 등장한 이후 인터넷의 사용이 보편화되면서 사이버 커뮤니티에 대한 관심과 참여하고 있는 사람들의 숫자가 급속도로 증대되고 있다. 또 국가, 기업, 사회, 개인에게 영향을 미치는 것은 물론 생활의 일부로 자리잡아 가고 있는 실정이다.

하지만 사이버 커뮤니티를 한 마디로 정의 하기란 쉽지 않다. 어떤 사람들은 사이버 커뮤니티를 단지 대화하고 싶어하는 사람들의 모임 정도로 이해하는가 하면 구매행위를 보조하거나 마케팅 정보를 획득하기 위한 보조적인 수단으로 파악하기도 한다. 하지만 대부분의

* 동의대학교 인터넷비즈니스학과
* 동의대학교 인터넷비즈니스학과 교수

경우 사이버 커뮤니티에 대한 정의는 사회적 상호작용 및 공유를 중요한 요소로 파악하고 있으며, 각 정의들이 비슷한 의미를 지니고 있다. 본 논문에서는 사이버 커뮤니티를 주요 의사소통 수단으로 컴퓨터 네트워크를 사용하는 사람들의 모임이라고 하겠다.

사이버 커뮤니티는 오프라인에서의 시·공간의 제약을 초월하여 멀리 떨어져 있는 사람들도 서로간에 교류를 가질 수 있게 되었고, 비슷한 관심을 가진 사람들이 집단으로부터 공감대를 형성 할 수도 있게 되었다.

또 정치, 문화, 경제, 연예, 음악, 스포츠 등의 다양한 웹 사이트에서 다양한 공동체¹⁾가 형성되기 시작한 사이버 커뮤니티는 이제 전문적인 사이트를 기반으로 다양한 공동체를 형성하고 있다. 이제 사이버 커뮤니티는 단순한 네트워크를 통한 공동체가 아닌 그 이상의 강력한 의미를 지닌다.

이처럼 사이버 커뮤니티는 시간과 공간의 제약의 초월, 익명성과 실명성의 교차, 상호작용 및 현실공간과 구별되는 사적 공간의 확보라는 특성을 가지고 있다. 이런 이유로 사이버 커뮤니티의 인터넷 공동체, 수평적 구조, 다양한 의사표현, 인터넷 방송, 인터넷 비즈니스 등의 다양한 순기능과 익명성, 비대면성에서 오는 윤리적 문제들, 시·공간의 초월 등의 역기능이 발생하게 되었다. 이는 동전의 양면과 같아 사이버 커뮤니티가 발전하면 할수록 순기능의 발전과 함께 역기능도 심하게 발생하게 되었다.

본 연구의 2장에서는 사이버 커뮤니티의 특징들을 살펴보고, 3장에서는 사이버 커뮤니티가 사회 공동체 구성원에게 미치는 순기능을 4장에서는 역기능을 살펴본다. 5장에서는 이에 대한 대응방안을 알아보고 6장에서는 사이버 커뮤니티의 기능적 요소 평가 의의에 대해 논의한다.

¹⁾ '공동체'라는 말은 주로 동일한 물리적 공간에 있는 사람들 간의 대면적인 대화, 상호 관심과 공통의 문화를 반영하는 동일한 관계망 속에서 결속되어 있는 한정된 사람들로 형성된다. (이청호, "정보사회에서 가상현실과 가상공동체에 대한 윤리적 성찰", 서울대학교, 국민교육학과, 석사학위논문, 2001, p.87)

2. 사이버 커뮤니티의 특징

인터넷의 확산은 물리적 공간에 바탕을 둔 인간의 공동체적 삶의 양식의 근본을 바꾸어 놓았다. 이러한 변화는 지리적 근접성에 기초한 사람들끼리 상호작용하는 경계를 같은 주제나 관심사를 가진 경계나 공간으로 탈바꿈 시켰다.

다음 몇 가지 사이버 커뮤니티의 특징을 알아보면 첫째, 사이버 커뮤니티는 시간과 거리상의 제약 없이 사람들이 만날 수 있기 때문에 아주 쉽게 상호작용을 한다. 이러듯 사이버 커뮤니티를 '자유로운 장소감'이라는 관점에서 살펴보면 사이버 커뮤니티는 물리적 장소를 갖지 않는다. 즉 사이버 커뮤니티는 탈공간적이며 한 지점에서 다른 지점으로 순간적으로 옮겨 갈 수 있는 이동성이 있다. 그러나 사이버 커뮤니티에서는 많은 사람들이 동일한 공간에 접속하여 서로 관계를 맺게 됨에 따라, 이들간의 공통된 장소감(sense of place)을 갖게 되며 이러한 자유로운 장소감은 사이버 커뮤니티의 중요한 특징이다.

둘째, 사이버 커뮤니티의 활동은 다수의 영역보단 개인적인 영역에서 더 많이 일어난다. 인터넷이 발달되면서 사람들은 전자우편, 전자 게시판을 통해 대화를 나누는 경우가 많아지고, 여러 사람들이 직접 만나서 집단적인 커뮤니케이션을 하는 경우는 급격하게 감소하고 있다. 따라서 사이버 커뮤니티는 사람들이 사회적 공동체의 성원이라는 특성에도 불구하고 사적인 특성과 개인주의를 더욱 촉진시킨다.

셋째, 상호작용은 사이버 커뮤니티에서도 매우 중요한 요소 중의 하나이다. 사이버 커뮤니티에서 발생하는 상호작용은 컴퓨터 매개 커뮤니케이션(Computer Mediated Communication:CMC)에 통해 이루어지므로 대면적인 사람들의 유대관계보다 그 강도가 약하다고 할 수 있다. 물론 사이버 커뮤니티의 구성원들도 대면적인 만남을 가질 수 있다. 하지만 주된 상호작용인 컴퓨터 매개 커뮤니케이션은 사이버 커뮤니티에 독특한 특징을 만들어 낸다. 또 상호작용은 문자적 언어 이외에 다양한 상징의 교환을 통해 이루어지는데, 사이버 커뮤니티의 매체적 특성은 이러한 상징의 성격에 변화를 가져온다. 즉 키보드 위의 문

자와 부호의 조작을 통해 이루어지는 상호작용을 통해, 사이버 커뮤니티의 구성원들은 특유한 표현 양식, 상징과 의미를 생산함으로써 외부와는 다른 독특한 문화를 형성한다.²⁾ “이모텍스트(emotext)” 나 “이모티콘(emoticon)”이라고 불리는 것들이 사이버 커뮤니티의 이용자가 자신의 표정이나 몸짓을 텍스트 형식으로 번역하여 이것을 마치 대면 상황에서처럼 사용하도록 한 것이다.

넷째, 연대감과 유대감도 사이버 커뮤니티를 구성하는 중요 요소 중의 하나이다. 즉, 사이버 커뮤니티 내에도 사람들이 자신이 속한 사이버 커뮤니티에 느끼는 소속감과 구성원들이 공유하는 가치와 규범, 정서적 친밀감이 존재한다는 의미이다.

다섯째, 사이버 커뮤니티는 익명성(anonymity)과 실명성이 교차하는 공간이다. 즉 상대방을 보거나 느낄 수 없기 때문에 이모제스처, 혹은 물리적 맥락의 특징 등에 의해서 전달되는 통상적인 맥락화 단서들을 사용할 수 없다. 즉, 성별, 인종, 지위, 생김새 등의 평가가 없어지게 되며 이러한 특성이 상호작용 당사자들의 익명성을 높이게 하고 익명성은 수평적 구조를 만든다. 익명성은 연령, 성별, 직업, 계층 등의 영향력을 최소화하며 사이버 커뮤니티는 특정한 주제에 관심을 가진 사람들의 모임이거나, 친목을 위한 모임이므로 사람들간에 엄밀한 위계가 존재하지 않고, 원칙적으로 모든 구성원들이 동등한 지위를 갖는 조건이 형성된다.

3. 사이버 커뮤니티의 순기능

사이버 커뮤니티라는 새로운 공동체의 출현으로 인해 우리는 기존의 공동체의 개념을 재구성하게 되었다. 물리적인 시간과 공간의 중요성은 약화되고 상대적인 시간과 공간의 중요성

²⁾ 임현경, “PC통신을 통한 가상공동체의 형성과 그 특성에 대한 연구”, 서울대학교, 사회학과 석사학위논문, 1997, P.67

이 강화되었다. 현재에도 사이버 커뮤니티의 발전과 함께 증가하고 있는 추세이다. 현재까지 주목받고 있는 순기능을 살펴보면 다음과 같다.

3.1. 공동체 복원

실제세계에서 상실되어 가는 공동체가 사이버 공간에서 다시 회복될 수 있다. 즉, 실제 생활에서 공동체의 약화가 사람들로 하여금 공동체에 대한 욕구를 강화시켜 컴퓨터를 통한 의사소통이 증대되고 이로 인해 공동체가 회복될 수 있다. 사이버 커뮤니티에서 구성원들의 온라인-오프라인 관계, 익명성, 지속성, 멤버십의 폐쇄성 정도에 따라 토론방, 대화방과 같이 얇은 공동체가 있고 동호회와 같이 두터운 공동체가 있어서 모든 사이버 커뮤니티를 일률적으로 평가하는 것은 무리이다.

커뮤니티 구성원의 소속감은 구체적이고 강한편이며 서로 도움 일이 있으며 전자적으로 도움을 주기도 한다. 비록 동호회의 창설과 운영에 있어서 소수의 역할이 절대적이지만 이것은 실제공동체에 있어서도 마찬가지이다. 따라서 사이버 커뮤니티도 지역공동체와 같은 실제공동체와 같이 구성원들의 상호작용, 소속감, 연대감의 수주에 따라 공동체성이 강하게 나타나기도 하고 약하게 나타나기도 하는 것이다. 공동체 복원의 예 커뮤니티로는 모교사랑(www.iloveschool.co.kr)과 싸이월드(www.cyworld.com), 다모임(www.damoim.com)등이 있다.

3.2. 수평적 구조

사이버 커뮤니티에서는 기존 공동체처럼 위계적인 공간 구조를 가지지 않고 그 구성이 수평적이다. 그리고 성과 계급, 직업, 업종의 구분이 무력화되는 익명성의 세계이기 때문에 사이버 상에서는 현실 사회의 사회적 구분이 무력화되고 신분 상승도 꿈 꿀 수 있다. 이런 유동성은 새로운 공동체를 만들 수 있는 가능성을 제공한다.

3.3. 의사표현의 새로운 장

사이버 커뮤니티는 다양한 생각과 의사 표현의 전달을 담당하는 새로운 장으로 부상하였다. 지식정보사회에서는 네트워크 안에서 단지 지식과 정보만이 오갔지만 이젠 사이버 커뮤니티를 통해 다른 사람들과 소통과 교류 및 사회적 교감을 얻기 위해 네트워크에 접속한다. 그렇기 때문에 인간의 감정과 정서가 흐르기 시작했다. 대표적인 경우로 현실사회에서 소외 받는 계층이 사이버 커뮤니티를 통해 그들만의 공간을 구성해서 서로 쉽게 모일 수 있도록 도와 주는 것과 현실 사회의 여러 기능들과 측면들이 커뮤니티 안에서 대변되어진다. 자유로운 의사표현을 하기 위해 만들어진 커뮤니티로는 미혼모 사이트인 애란원(aeranwon.org)과 대구 헤림원(www.haerimwon.or.kr)등이 있다.

3.4. 인터넷 방송

우리가 여지껏 접해온 방송이란 방송사의 의지대로 만들어진 프로그램을 그 시간을 기다려 시청해 오는 방식이었다. 그러나 인터넷 방송의 등장으로 방송의 수혜자는 능동적으로 원하는 프로그램을 골라 시청 혹은 청취할 수 있게 되었으며, 프로에 대한 자신의 의견도 바로 바로 이메일 등을 통해 방송제작자에게 전달 할 수 있게 되었다. 또한 가정에서도 멀티미디어PC, 디지털 카메라, 캠코더 등 손쉽게 멀티미디어 기기를 갖출 수 있게 되어, 누구라도 본인의 의지에 따라 자신이 관심있는 분야의 내용을 방송으로 만들어 인터넷을 통해 전세계로 내보낼 수 있게 되었다.

4. 사이버 커뮤니티의 역기능

사이버 커뮤니티는 디지털 정보의 공간이다. 이전에도 이에 대한 논의는 있었지만, 그것이

구체화되고 실현됨에 따라 여러 가지 새로운 윤리적 문제들이 등장하였다. 사생활 침해, 불건전 정보유통, 소프트웨어 불법복제와 저작권, 정보격차 등의 문제들이 그것이다.

4.1. 사생활 침해

개인의 사생활에 대한 침해 문제는 사회가 급속도로 발전함에 따라 중요한 사회적, 윤리적 문제로 등장한다. 정보화 사회에서 사생활 침해의 문제는 개인에 대한 정보가 어떻게 수집·처리·관리·유포되는가에 관련된다. 사생활에는 중요한 개인적 가치와 사회적 가치를 동시에 가진다. 사생활의 개인적 가치는 개인의 정체성, 존엄성, 창조성 그리고 자율성과 관련이 있고 사회적 가치는 친밀한 인간관계, 다양성, 민주주의 등과 관련된다. 정보화 사회에서 사생활은 함부로 공개 당하지 않을 기본적인 권리로 정확한 것으로 유통되어야 할 것으로 인정되어야 한다. 개인정보에 대한 접근이 용이해질 수 있는 사이버 커뮤니티에서는 개인의 사생활에 대한 주의를 더욱 기울여야 한다.

4.2. 불건전 정보 유통

인터넷 사용이 급증하면서 인터넷상의 음란, 마약, 폭력 등에 관련된 불건전 정보를 담고 있는 사이트가 어린이나 청소년 등의 미성년자들에게 여과 없이 유출되어 새로운 사회적·윤리적 문제로 대두된다.

불건전 정보의 유통 문제는 기존의 미디어인 인쇄 미디어나 비디오와 같은 영상 미디어를 통해서도 있어왔던 문제이다. 하지만 인터넷을 기반으로 한 사이버 커뮤니티에서의 불건전 정보는 인터넷 자체가 개방성에 근간을 두고 있기 때문에 효과적으로 차단하기 매우 어렵다는 데에 더 심각한 문제가 있다. 그렇기 때문에 불건전 정보 유통의 문제를 해결하기 위해서는 모든 사용자의 감시가 필요하다. 이미 불건전 정보유통 문제를 통제나 검열을 통해서 해결하려는 노력이 사회 각 분야에서 일어나고 있다. 하지만 무엇보다도 불건전 정보의 접근에 있어 개인의 내적 규제가 더 중요한 기재로 작용함을 주지해야 한다. 따라서 정보수용

자의 도덕성이 더욱 중요한 관건이 된다.

4.4. 소프트웨어 불법 복제와 저작권

컴퓨터 소프트웨어 복제는 우리나라에 널리 퍼져 있는 관행이다. 소프트웨어의 복제와 저작권 문제는 소프트웨어가 복제된 이후에도 원본이 전혀 손상되지 않고 보존되며 복사본 또한 원본과 아무런 차이가 없다는 디지털 정보의 특성에서도 그 원인을 찾는다. 소프트웨어의 불법 복제에 대한 규제의 방법과 범위에 관해서는 여전히 많은 논의와 현실에서의 적용 문제가 남아있다. 인터넷을 통해 정품 소프트웨어를 불법으로 유통시키는, 소위 '와레즈(WAREZ)'라고 불리는 불법 복제 사이트들을 일일이 단속하는 것은 불가능에 가까운 일이다. 하지만 소프트웨어 제작에 대한 지적 재산을 인정하는 한, 소프트웨어 제작의 권리를 침해하는 복제에 대한 규제는 타당하다.

4.4. 정보격차

'컴퓨터에 대한 접근은 그 어느 누구에 의해서도 방해 받아서는 안되며 완전한 자유를 보장 받아야 한다.'는 해커윤리의 이념에도 불구하고 정보기술은 새로운 응용 및 진전된 기술의 개발에 따라 이용자체에서 계층간의 정보 격차의 문제가 드러나게 되었다.

정보 격차를 발생하게 하는 요인은 세 가지를 들 수 있다. 우선 정보기기의 확보의 여부가 정보격차에 영향을 미치며 다음으로 정보를 사용하는 데는 이용료가 든다는 요인이다. 또한 사이버 커뮤니티의 시민권을 획득하기 위해서는 커뮤니케이션 능력(communication competence)이 필요하다. 정보사회에서 요구되는 커뮤니케이션 능력은 컴퓨터를 사용할 수 있는 컴퓨터 해독력(computer literacy)처럼, 타고난 개인적인 능력보다는 새로운 뉴미디어의 환경이 요구하고 조정하는 가운데 조성되는 커뮤니케이션 적응력이라고 할 수 있다.

정보격차 문제는 한 나라 안에서 개인과 개인 간에, 집단과 집단 간에도 사회정의 구현과

상관될 뿐만 아니라 국가와 국가 간에도 중요한 사회정의 문제가 된다.³⁾ 누구에게나 열려있는 개방성을 위시하고 있는 사이버 커뮤니티는 이처럼 시작에서부터 제약을 갖고 있는 모순을 가진다.

4.5. 언어파괴

사이버 커뮤니티의 확산과 더불어 통신언어도 같이 확산되었다. 그 결과 통신언어의 파괴가 급속도로 늘어나고 있다. 통신언어는 커뮤니티를 통해 채팅과 같은 대화를 하면서 생겨난 것들이 많다. 대화를 더 빠르게 하기 위해서 서울을 '살'로 고등학생을 '고딩'등으로 글자를 줄이거나, 어감을 살리기 위해 많이를 '마니'로 축하를 '추카'등으로 소리나는 대로 쓰는 경우, 문자나 숫자로 만들어낸 '^^'(웃는 모습), 'ㄷㄷ'(우는 모습)등의 어휘들이 많다. 이런 경우 오타의 경우를 제외하고는 분명히 제대로 썼는데도 못 알아보는 경우가 허다하게 많이 발생하게 된다. 이 밖에도 최근에는 통신어, 인터넷 은어를 비롯해 '외계어'까지 언어파괴의 그 종류가 다양하다.

5. 역기능에 대한 대응방안

사이버 커뮤니티가 확산됨에 따라 사이버 커뮤니티의 역기능도 급증하고 있다. 이러한 역기능에 적절하고 신속하게 대응하여야 만이 안전하고 신뢰할 수 있는 사이버 커뮤니티의 문화를 만들어 나갈 수 있다.

정보화 역기능에 대응하는 커뮤니티 운동을 하거나 역기능에 대비한 기술개발을 할 경우

³⁾ 진교훈, “정보화사회의 윤리문제”, '과학상사' 1996년 가을호, 범양사, P.108

지원이 필요하다. 기술개발은 막대한 예산이 필요하기 때문에 기술개발비를 지원하여야 한다. 백신 프로그램과 같은 상품을 구매함으로써 정보보호 상품을 생산하는 민간기업이 생존할 수 있는 기초 수요를 제공할 필요가 있다. 또 하드웨어, 소프트웨어, 혹은 신기술개발상품을 구매함으로써 커뮤니티를 위한 순기능을 활성화 시키는 것이 무엇보다 중요하다.

또한 건전한 커뮤니티의 정보문화 형성을 위해서는 건전한 상식을 가진 대다수의 사람들이 감시자가 되고 비판자가 되는 사회적 분위기를 조성하고 역기능을 초래하는 행위를 저지른 사람을 강제할 수 있는 강력한 제도적 장치가 필요하다는 것이다. 그러나 법제도의 통제를 받기보다는 스스로가 스스로의 문제를 해결하는 자율규제가 최우선이 되어야 한다.

그러므로 사이버 커뮤니티의 역기능에 대한 대응 방안으로 우선 법·제도적인 기반이 구축되어야 하고, 문제해결을 위한 기술 개발과 기술 응용을 확대하고 정보윤리나 정보보호에 대한 국민적 인식을 높여 건전한 사이버 커뮤니티를 이루어 나가야 한다. 하지만 무엇보다 선행되어야 할 것은 건전한 사이버 커뮤니티 문화를 스스로 만들어 나가려는 노력이 선행되어야 한다.

6. 사이버 커뮤니티 기능적 요소 평가 의의

사이버 커뮤니티의 순기능과 역기능의 활용 현황에 대해 인터넷 사용자 200명을 연구대상으로 설문조사를 실시하였으며 대체로 연령대가 19-27세이지만 주 대상자는 20대 대학생이다. 남자:여자의 비율은 90:110 이며 조사기간은 2003년 12월 1일부터 10일까지였다.

6.1. 특정목적을 가진 커뮤니티의 참여 여부에 대한 조사

사이버 커뮤니티의 순기능 중의 하나인 공동체 복원에 대해 알아보기 위해 '특정 목적을 가진(동호회, 팬클럽 등) 커뮤니티의 참여 여부'를 조사하였다.

조사 결과 200명 중 180명인 90%가 특정 목적을 가진 커뮤니티에 참여하고 있다고 응답했으며 나머지 20명인 10%가 참여하지 않는다고 응답하였다.

특정목적을 가진 커뮤니티에 참여하는 사람이 90%의 높은 응답률을 볼 때 실제 생활에서 공동체의 약화가 사람들로 하여금 공동체에 대한 욕구를 강화시켜 컴퓨터를 통한 의사소통이 증대되고 이로 인해 온라인을 통한 공동체가 회복된다고 한다.

6.2. 사이버 커뮤니티의 회원들간의 정서적 친밀도에 대한 조사

사이버 커뮤니티의 순기능인 공동체의 복원에서 커뮤니티의 구성원들의 소속감을 알아보기 위해 '커뮤니티의 회원들에게 얼마나 정서적 친밀감을 느끼는가'를 물어보았다.

조사 결과 커뮤니티에 가입한 사람들이 회원들에게 느끼는 정서적인 친밀감은 평균값이 보통 수준 이상으로 나타났다.

특정 모임과 같은 커뮤니티는 특정 배경(학연, 지연, 연령 등)이나 관심사를 통해 의도적으로 만들어졌기 때문에 커뮤니티 구성원의 소속감도 구체적이며 강한 편이지만 다른 커뮤니티의 경우 온라인과 오프라인의 모임의 참여도가 현저히 낮은 것으로 보아 사이버 커뮤니티도 구성원들의 상호작용, 소속감의 수준에 따라 공동체성 즉, 회원들에게 정서적으로 느끼는 친밀감이 강하게 나타나기도 하고 약하게 나기도 하는 것을 볼 수 있다.

또한 온라인과 오프라인의 모임에서는 저조한 참여율을 보였지만 커뮤니티에 가입한 사람들이 사이버 커뮤니티가 회원들간의 정서적 친밀감을 어느 정도는 준다고 인식하고 있다 본다.

6.3. 사이버 커뮤니티 회원들간의 수평적 구조에 대한 조사

사이버 커뮤니티의 수평적 구성을 물어보기 위해 '커뮤니티가 회원상호간의 교류를 활발히 하고, 평등하게 효과가 있다고 생각하는가'라는 질문을 하였다.

그 결과 전체의 2.2%가 전혀 그렇지 않다 수준의 응답을 하는 반면, 9.4%와 8.3%가 회원 상호간의 교류와 평등효과가 있다라는 응답을 하였다. 즉 90명 이상의 사람들이 회원 상호간의 교류와 평등효과가 있다고 생각하는 결과를 선택했다.

이 결과 사이버 커뮤니티에서는 기존의 공동체처럼 수직적인 구조가 아닌 수평적인 구조로써 성별과 계급, 직업, 업종의 구분이 없는 다양한 계층과 직업을 가진 사람들과의 인간관계를 수평적으로 확장 할 수 있다는 것을 알 수 있다.

즉, 반 이상의 응답자들은 사이버 커뮤니티가 수평적 구조를 취하고 있다는 것을 알고 있다고 본다.

6.4. 인터넷에서 개인의 의사표현을 위한 커뮤니티 가입에 대한 조사

사이버 커뮤니티의 기능 중 다양한 생각과 의사 표현의 전달을 위해 새로운 장으로 부상하고 있는 커뮤니티의 가입 여부를 물어보았다.

인터넷 상에서 개인의 의사표현을 위해 커뮤니티에 가입해 본 적이 있는 응답자는 200명 중 119명인 59.9%가, 가입해 본 적이 없는 응답자는 80명인 40.5%가 나타났다.

현재로서는 약 20%의 차이로 개인의 의사를 표현하기 위해 커뮤니티에 가입을 한 경우가 많지만, 이제 커뮤니티가 단지 지식과 정보의 교환이 아닌 사람들과의 의사 소통과 교류 및 사회적 교감을 얻기 위해 네트워크에 접속하므로 인간의 정과 정서적인 면에서 커뮤니티의 활용도가 높아질 거라 생각한다.

또, 지금까지는 자신들의 의사를 표현하지 못했던 사람들이 자신의 뚜렷한 메시지를 커뮤니티를 통해서 전달 할 것이며 그로 인해 개인의 의사표현을 위한 커뮤니티의 가입은 훨씬 더 늘어날 것으로 본다.

6.5. 인터넷 사용으로 인한 사생활 침해 정도에 대한 조사

사이버 커뮤니티의 역기능인 개인의 사생활에 대한 침해 문제를 알아보기 위해 인터넷 사

용으로 인한 사생활 침해 정도를 물어보았다.

결과를 보면 전체의 90명 이상이 인터넷 사용으로 인해서 사생활 침해를 받는다고 응답하였다.

따라서 인터넷 사용으로 인한 사생활을 침해 받는 경우가 받지 않는 경우보다 더 높은 것으로 볼 수 있다. 사생활 침해 문제는 과거에도 존재했지만 인터넷이 보편화되고 커뮤니티가 급속도로 발전함에 중요한 문제로 대두되었다.

현재 인터넷 사용으로 인한 부당광고(행운의 편지, 스팸메일), 개인정보 오·남용(id도용), 명예훼손, 몰래 카메라 등의 사생활 침해가 일어나고 있으며 사용자들은 피해를 보는 것으로 알려져 있다.

6.6. 불건전 정보 담고 있는 사이버 커뮤니티의 경험 여부에 대한 조사

인터넷상의 음란, 마약, 폭력 등에 관련 된 불건전 정보를 담고 있는 사이트가 어린이나 청소년 등의 미성년자들에게 여과없이 유출되어 문제가 되고 있는 것을 알아보기 위해 불건전 정보를 담고 있는 커뮤니티를 접해본 경험의 여부를 물어보았다.

응답 결과를 살펴보면 200명 중 불건전 정보를 담고 있는 커뮤니티를 접해본 경험이 있는 경우가 132명으로 66%, 없는 경우가 68명으로 34%를 나타낸다.

불건전 정보를 담고 있는 커뮤니티를 접해본 경험이 있는 조사자 132명 중 학생이 122명으로 약 70%의 높은 경험율을 보였다.

따라서 수많은 웹사이트들이 어린이나 청소년 등의 미성년자들에게 여과없이 성이나 자살, 마약과 같은 불건전한 정보를 담고 있는 사이트에 노출된다고 볼 수 있다.

6.7. 사이버 커뮤니티에 사용되는 '통신언어'사용 이유에 대한 조사

사이버 커뮤니티의 역기능인 언어파괴 중에 통신언어가 언어파괴에 미치는 영향을 알아보기 위해 200명의 조사자 중 통신언어를 사용하는 151명에게 알아 보았다.

200명의 조사자 중 통신언어를 사용하는 151명에게 알아 본 결과를 살펴보면 통신언어를 사용하는 가장 큰 이유는 62명인 41%가 편리성을 손꼽았으며 그 외에 시간 단축과 재미 그리고 소외를 당하지 않기 위해서라고 대답했다. 또 편리성을 강조한다면 시간단축 역시 편리성에 속할 수 있으므로 151명 중 97명인 65%가 통신언어를 사용하는 이유로 편리성을 최우선으로 한다는 걸 알 수 있다.

통신언어를 사용하는 사람 151명 중 학생이 141명이라는 걸 볼 때 젊은 세대들이 편리함을 추구하는 성향이 커뮤니티의 언어에서도 나타나며 또 올바르게 못한 통신언어를 사용하므로 일상 언어 생활에도 나쁜 영향을 미친다고 생각된다.

6.8. 건전한 커뮤니티 만들기 위한 캠페인 주도에 대한 조사

건전한 커뮤니티를 만들기 위해 커뮤니티 사용자들의 의식을 알아보기 위해 캠페인을 벌일 필요가 있다고 생각하는 조사가 200명 중 174명에게 건전한 커뮤니티 만들기 캠페인 주도를 어디에서 해야 된다고 생각하는지를 알아보았다.

조사 결과를 살펴보면 위 그래프에 나타나듯이 네티즌의 자발적인 캠페인이 65.5%로 높은 비율로 사용자 자신들의 의식변화와 자발적인 태도로 건전한 커뮤니티 만들기에 주도적인 역할을 할 것으로 생각된다.

그 다음으로는 언론기관, 시민단체 등 민간이 캠페인을 주도 해야 된다는 의견이 17.5%, 정부주도가 11%로 나타났다.

또 캠페인의 주력 분야로는 인간성 회복과 순기능을 알리는데 주력해야 된다는 36.5%, 건전한 커뮤니티 문화에 관한 설명회를 개최해야 된다는 의견에 34%, 역기능 억제가 27.5%를 차지했다. 따라서 인터넷 커뮤니티의 가장 큰 문제로 불건전한 정보 유통이 대두되고 그로 인해 사회적, 윤리적 문제로 인한 피해가 심각하게 나타나기 때문에 캠페인의 주력 분야에 인간성 회복과 순기능을 알리는데 주력해야 된다는 의견이 높은 비중을 차지한 것으로 생각된다.

7. 결론

인터넷 시대라 할 만큼 그 보급의 증가 속도와 확산 지역이 빠르고 광범위해지면서 새로운 유형의 사이버 커뮤니티가 등장하게 되었다. 사이버 커뮤니티는 직접적인 만남이 아닌 새로운 장소로서의 공간을 제공하게 되었으며 대중적인 영역보단 개인적인 영역에서 더 많은 활동이 일어났다. 또 컴퓨터를 매개로 한 커뮤니케이션을 통해 구성원들 사이의 독특한 상호작용의 특징을 만들어냈다. 즉, 키보드의 문자와 부호의 조작을 통해 이루어지는 상호작용을 통해, 사이버 커뮤니티의 구성원들은 특유한 표현 양식, 상징과 의미를 생산함으로써 외부와는 다른 독특한 문화를 형성한 것이다.

사이버 커뮤니티에서는 실제 세계에서 상실되어 가는 공동체를 사이버 공간에서 회복시켰고, 기존 공동체처럼 위계적인 공간 구조를 가지지 않고 그 구성원들 사이의 성, 계급, 학벌, 직업 등의 구분이 없는 수평적 구조를 가지게 되었다. 또 다양한 생각과 의사 표현의 전달을 담당하는 새로운 장으로 부상하게 되었는데 다수가 중요하게 생각되어졌던 현실 세계와는 달리 각 개인의 의견이 존중되며 노출을 꺼리게 되었던 이야기들이 사이버 커뮤니티에서는 표현되어지게 되었다. 또한 자신의 의사가 존중되고 표현되어지면서 일방적, 수동적 방식의 의사소통보단 상호교환적 의사소통이 가능한 인터넷 방송에 관심이 높아졌다. 그리하여 사람들은 자신이 직접 제작하여 만든 프로그램을 방송하게 되어졌고 능동적이고 쌍방향적인 의사소통을 하게 되었다.

이러한 다양한 순기능과 맞물려 일어 날 수 있는 역기능 역시 우리 사회와 커뮤니티 구성원들에게 많은 영향을 끼치고 있었다. 사이버 커뮤니티를 통한 사생활 침해를 받는 경우, 불건전한 정보 유통으로 인한 윤리적 문제와 청소년 문제, 무분별한 소프트웨어 불법 복제와 저작권 문제, 정보 격차로 인한 소외감과 젊은 세대와 기성세대와의 커뮤니케이션 단절,

커뮤니티 상에서의 언어파괴 등 그 폐해가 심각했다. 이런 역기능들은 어쩌면 사이버 커뮤니티에 대한 부정적인 인식과 두려움을 확산시키는 것 일수도 있겠다.

하지만 이미 커뮤니티의 정착 단계에 있는 현 시점에서 순기능을 최대화하고 역기능을 최소화하는 방법과 대안을 찾아내야 한다. 본 연구에서는 찾은 대안으로는 법·제도적 기반을 구축하고 정보보호 환경을 조성을 들었다. 또 차세대 인터넷 보안기술, 해킹·컴퓨터 바이러스·음란물 차단기술 등 핵심 정보보호기술 개발을 지속적으로 추진하여야 한다. 덧붙여 건전한 커뮤니티를 만들기 위해 구성원들의 자발적인 태도와 의식을 변화시켜 나간다면 건전한 사이버 커뮤니티를 정착시키고 순기능이 더 다양해지며 역기능을 최소화시켜 온라인 상에서의 풍부한 삶을 형성시켜 나갈 수 있을 것이다.

<참 고 문 헌>

- [1] 이청호, “정보사회에서 가상현실과 가상공동체에 대한 윤리적 성찰”, 서울대학교, 국민교육학과 석사학위논문, 2001
- [2] 임현경, “PC통신을 통한 가상공동체의 형성과 그 특성에 대한 연구”, 서울대학교, 사회학과 석사학위논문, 1997
- [3] 서이종, /지식·정보사회학/ 서울대학교 출판부, 1998
- [4] 진교훈, “정보화사회의 윤리문제”, /교학상사/ 1996년 가을호, 범양사
- [5] 이전수, “디지털사회의 빛과 그늘”, 전파 제 98호, 2001년 1~2호
- [6] Webster, Frank, ‘Theories of the information society, Routledge, 1995
- [7] 컴퓨터프로그램보호법 - <http://www.espa.or.kr/edinfo/03.html>
- [8] 한겨레신문 - <http://www.hani.co.kr>