

정보통신용어

우리 협회(TTA)에서 「제4판 정보통신용어사전」 발간(2000년말 발간)을 위해 수집된 신규용어를 일부 발췌, 본면에 정기적으로 수록함으로써 일반인들의 정보통신에 관한 이해를 돕고자 합니다. 또한 TTA 홈페이지(<http://www.tta.or.kr>)를 방문하시면 「제4판 정보통신용어사전」, 제4판 이후의 신규 수집용어, 주요 표준화 용어 등의 서비스를 활용하실 수 있습니다.

아래 게재된 용어들에 대하여 의견이 있으시거나 신규용어를 제안하시고자 하는 분은 아래의 연락처로 문의해 주시기 바랍니다.

☎ (02) 723-7084, 723-7094 담당 : 문정임/jimun@tta.or.kr

개인 휴대 정보 단말기(個人携帶情報端末機) personal digital assistant : PDA

미국 애플 컴퓨터 회사가 제창한 무선 통신과 정보 처리 기능을 결합한 차세대 개인 휴대 기기의 개념. 개인 정보 처리기 또는 개인 휴대 통신 단말기라고도 한다. 개인 휴대 정보 단말기(PDA)는 다음과 같은 기능이 있다. ㉠개인의 일정 계획 등을 관리하는 비서와 같은 기능. ㉡전자 펜이나 필기 인식 기술을 이용하여 개인 정보를 관리하는 기능. ㉢사전이나 매뉴얼 등을 내장하여 언제나 검색할 수 있는 참고 자료 소스로서의 기능. ㉣전자 우편, 팩스, 무선 호출 및 휴대 전화 메시지를 주고받을 수 있는 통신 기능. 최초의 PDA 제품은 애플 컴퓨터 회사가 개발한 뉴턴(Newton)인데, 한 손으로 휴대할 수 있는 크기에 정보 처리 기능과 무선 통신 기능을 통합한 휴대 단말기이다. 뉴턴 이외에도 Personal Communicator 등 유사한 PDA 제품이 등장하여 이들 기기를 이용한 무선 통신 서비스를 제공하고 있다. 국내에서는 경쟁적으로 초소형(149×64×27mm) 초경량(250g)의 PDA 제품 개발을 완료하여 1996년 하반기부터 발매하고 있다.

블루투스 Blue Tooth : BT

미국의 IBM사와 인텔사, 핀란드의 노키아사, 스웨덴의 에릭슨사, 일본의 도시바사가 1998년 5월에 미국, 일본에서 결성한 그룹. 일본에서는 NTT 도코모사 등 200개사 이상의 기업이 참가하고 있다. 채택 근무(SOHO) 지향의 저렴한 데이터와 음성용 단거리 무선 통신의 업계 표준을 작성하는 것을 목적으로 한다. 2.4GHz를 이용하며 IEEE 802.11 표준을 기본으로 한다.

사이버 쇼핑 몰 cyber shopping mall

컴퓨터 통신망상의 가상적 세계를 뜻하는 사이버 공간과 보행자 전용 상가를 뜻하는 쇼핑 몰의 합성어로, 인터넷상의 가상 공간에서 상품을 진열하고 판매하는 점포들을 모아 놓은 가상 상가. 간단히 사이버 몰이라고도 한다. 하나의 점포보다 여러 점포가 모여 상가를 형성하는 것이 고객의 주목도가 높고 고객에게도 편리하다는 발상에서 상가라고 하며, 인터넷상에

는 사이버 쇼핑 물물 비롯한 수많은 가상 점포가 등장하고 있다. 사이버 쇼핑 물물은 컴퓨터 그래픽스 처리로 설계, 작성한 가상 점포로서 월드 와이드 웹 서버의 홈 페이지에 개설된다. 고객은 웹 브라우저로 사이버 쇼핑 물물에 접속하여 컴퓨터 화면상에서 상품 목록과 정보를 살펴보고 원하는 상품을 온라인으로 주문한다. 이러한 상품 거래를 사이버 쇼핑이라고 하는데, 사이버 쇼핑의 특징과 현황, 안전한 사이버 쇼핑을 가능하게 하는 전자 인증 시스템과 대금결제 방식 등의 필수적 조건은 사이버 쇼핑에서 설명한 바와 같다. 사이버 쇼핑 물에는 하이퍼텍스트 생성 언어(HTML)로 작성된 평면적 홈 페이지와 가상 현실 모델링 언어(VRML)로 작성된 3차원의 입체적 홈 페이지가 있다. VRML 브라우저로 3차원의 홈 페이지를 읽어내서 마우스 등을 조작하여 상가 내를 이리저리 이동하면서 상품을 관람하고 동작을 살펴보고 설명을 들을 수 있다. 사이버 쇼핑 물은 웹 서버의 사용료 지불만으로 개설할 수 있고 전세계 인터넷 사용자를 고객으로 거래할 수 있는 새로운 교역 형태로 주목받고 있다.

B to B
business to business, B2B

기업 내 또는 기업과 기업 간에 이루어지는 전자 상거래. 부품 조달 회사나 제조 회사와 판매 회사 간의 상거래가 이에 해당한다. 또 상거래에 참가하는 기업의 인증(認證)과 은행과의 결제가 시스템상의 열쇠가 된다.

망 예절(網禮節)
Netiquette

통신망(network)과 예의범절(etiquette)의 합성어로, 네트워크를 사용하는 사용자(네티즌)들

이 네트워크상에서 지키고 갖추어야 하는 예의범절. 핵심은 타인에게 불쾌감을 주지 않는다는 것이다. 타인을 비방하거나 중상모략하는 행위는 마땅히 중지되어야 하지만 가끔 물의를 일으키는 경우도 있다. 개인용 컴퓨터(PC) 특유의 문자(예약어)를 사용하면 컴퓨터상에서 고장을 일으킬 수 있으므로 사용을 금지하고 있다. 또 의미가 없는 메시지는 쓰지 말아야 하고 동일 문장을 여러 뉴스그룹에 투고(multi post)하지 말아야 하며, 영문에서는 특히 강조하고자 하는 사항이 없으면 대문자를 사용하지 않는다는 규칙이 있다.

아웃소싱
outsourcing

자사 정보 시스템의 운용 관리, 보수 유지 등을 컴퓨터 제조업체 또는 소프트웨어 개발 회사 등에 위탁하는 것. 외부의 자원을 활용한다는 의미에서 이렇게 부른다. 기업은 수탁자에게 서비스 대금을 지불하고, 그 대신 기기 구입비, 유지비, 기술자 등의 인건비를 절약할 수 있다. 미국에서 기업이 컴퓨터 구입에 많은 자금을 투자해야 하므로 투자 효율이 불투명한 경우 경비 절감을 위해 보급되어 왔다.

이모티콘
emoticon

컴퓨터 통신에서 자신의 감정을 나타내기 위해 사용하는 기호. 자신의 감정이나 의사를 표현하는 것으로 감정(emotion)과 아이콘(icon)을 합성한 말이며, 글쇠판에 있는 각종 기호와 문자를 조합하여 만든다. 예를 들어 웃는 얼굴은 :) 또는 :-)로 나타낼 수 있는데, 왼쪽으로 돌려 보면 웃는 얼굴이 나타나게 된다. 1980년대 카네기 멜론 대학 학생인 S. 펠만이 최초로 사

용한 것으로 알려져 있다. 자칫 딱딱해지기 쉬운 컴퓨터 통신을 부드럽고 재미있는 분위기로 이끌어 기계와 기계 사이에 오가는 커뮤니케이션을 좀 더 부드럽고 인간적으로 만들 수 있다.

웹 자키

web jockey

인터넷 방송을 통해 뉴스와 기타 오락 정보 등을 전달하는 사람. 경우에 따라서는 인터넷 방송의 진행자 뿐만 아니라 기자와 앵커, 프로듀서의 역할을 수행한다. 사이버 앵커라고도 한다.

인터넷 카페

Internet cafe

개인용 컴퓨터(PC)가 설치되어 있어서 다과(茶菓) 뿐만 아니라 인터넷이나 PC 통신을 할 수 있는 카페. 카페의 일부 공간에 PC를 설치한 것, 컴퓨터 판매점의 일부 공간에 인터넷 카페를 설치한 것 등 다양한 형태가 있다. 국내에서도 대도시를 중심으로 여러 대의 PC와 게임기 등을 설치하고 고속 전용 회선을 통하여 인터넷에 접속할 수 있게 하는 대규모의 인터넷 카페가 증가하고 있다. 전자 카페(electronic cafe)와 같은 의미이다.

인터넷 저작권(-著作權)

copyright on Internet

세계 지적 재산권 기구(WIPO)가 인터넷 등 컴퓨터 통신망을 이용하여 송신되는 저작물의 저작권 보호와 음악 저작물 등의 실연자(實演者)와 음반 제작자의 인접(隣接) 저작권의 보호를 규정하는 새로운 저작권 조약을 1996년 12월에 채택하여 각국의 비준·가입을 요구하였

는데, 이것을 반영하여 개정된 각국의 저작권법이 시행되고 있는 것을 인터넷 시대에 대응한 저작권의 개념이라는 의미에서 부르는 말. 주요 개정 내용은 다음과 같다. ㉠방송과 유선 송신을 공중 송신(public transmission)으로 통합, 방송의 정의를 개정한다. ㉡프로그램의 저작물은 유선 전기 통신 설비에 의한 동일 구내 간의 송신도 공중 송신으로 한다. ㉢저작권자는 저작물에 대한 공중 송신권(자동 공중 송신의 경우에는 송신 가능화하는 권리 포함)을 보유한다. ㉣실연자는 그 실연을 송신 가능화하는 권리를 보유한다. ㉤음반이나 읽기 전용 콤팩트 디스크 기억 장치(CD-ROM) 등의 제작자는 그것을 송신 가능화하는 권리를 보유한다. 여기에서 송신 가능화는 서버(server)에 저작물을 올려놓는 것을 가리킨다.

전자 상거래(電子商去來)

electronic commerce : EC

인터넷이나 통신망을 통한 상거래. 종래에는 상거래에 수반하는 서류의 작성과 교환 등을 포괄적으로 전자화하는 전자 자료 교환(EDI)과 같은 의미로 취급되는 일이 많았으나, 최근에는 인터넷을 통한 상거래를 가리키는 경우가 많다. 기업 간 거래에 추가하여 기업이 인터넷을 통해서 일반 고객에게 물품을 판매하거나 서비스를 제공하는 사이버 쇼핑이 폭발적으로 증가하고 있다. 첨단적인 예로는 가상 현실 모델링 언어(VRML)로 입체적 이미지의 가상 점포를 인터넷상에 구축하여 일반 고객이 자유로이 접속할 수도 있다. 인터넷에서 전자 상거래를 실현하기 위해서는 비밀 보호나 대금 결제 기능이 반드시 필요하며, 수발주를 위한 암호화 기술로는 넷스케이프 커뮤니케이션즈사의 SSL(secure sockets layer)과 EIT사의 SHTTP(secure hypertext transfer protocol)가 있는데, 월드 와이드 웹 서버 업체들이 잇달아 이것들을 채용

하고 있다. 대금 결제 수단으로는 신용 카드를 이용하는 방법과 전자 화폐(electronic cash)를 이용하는 방법이 있다. 신용 카드용 결제 프로토콜로는 비자 카드사와 마이크로소프트사가 공동 개발한 안전한 거래 기술(STT)과 마스터 카드사가 넷스케이프 커뮤니케이션즈사 등과 공동 개발한 안전한 전자 지불 프로토콜(SEPP)이 있다. 전자 화폐는 소비자가 계좌에서 가상적인 지갑(virtual wallet)으로 예금을 이전하여 사용한다. 영국의 몬덱스(Mondex UK)사나 네덜란드의 디지캐시(DigiCash)사가 제공하고 있다. 기간 시스템과 연동하기 위해서는 공통 게이트웨이 인터페이스(CGI)를 많이 이용하지만 정보를 주고받는 데 시간이 걸린다. 앞으로는 자바(Java) 등의 소프트웨어 부품을 이용한 기간 시스템을 인터넷 환경에 구축하는 차세대 클라이언트/서버 시스템도 보급될 것으로 전망된다.

채트
chat

컴퓨터 통신에서 글쇠판으로 문자를 입력하는 방법으로 통신망상에서 실시간의 대화를 나누는 필담(筆談) 형식의 대화. 전화와의 큰 차이는 복수의 사람들이 채트에 참가할 수 있고, 문자 입력을 하지 않고 타인의 대화를 보고만 있어도 문제가 없다는 점이다. 글쇠판에서 입력되는 메시지는 발신자의 ID와 함께 채트에 참가하고 있는 모든 사람의 컴퓨터 화면에 표시된다. 마치 연극 각본과 같은 문서가 만들어지는 것이다. 이 문서를 보존해 놓고 나중에 그 내용을 확인할 수도 있다. 서버 머신의 구성 측면에서 인터넷보다는 PC 통신 쪽이 실시간으로 행하는 채트에 더 적합하기 때문에 PC 통신이 곧 채트라고 할 정도로 왕성하게 이루어진다. 인터넷에서 이용할 수 있는 채트로는 대화방(IRC)이 있다. 또 실제로 음성을 주고받으며 두

사람 간에 대화하는 토크(Talk)라고 하는 프로그램도 있다. 그리고 인터넷 전화도 인터넷을 이용한 음성 채트라고 할 수 있다.

원격 교육(遠隔教育)
tele-education

컴퓨터와 여러 기술을 이용하여 시간과 공간의 제한을 받지 않고 실시하는 멀티미디어 교육. 카메라가 연결된 컴퓨터의 화면을 통해 선생과 학생이 서로 마주 보며 대화를 나누고, CD-ROM으로 제작된 다양한 학습물을 각자의 컴퓨터에서 실행하며, 다른 학생과 의견을 주고받거나 선생과 학생 간의 질문과 대답이 이루어지는 학습 방법이다.


홈 PNA
Home PNA, Home Phoneline Networking Alliance

전화선을 사용한 가정 내 통신망 기술 규격을 종합할 목적으로 1998년에 컴퓨터 통신망 기기 제작 회사가 설립한 업계 단체. 주요 참가 회사는 미국 3Com, Lucent Technologies, IBM, 휴렛 팩커드(HP), 콤팩(Compaq) 등이며 1998년 6월에 미국 Dot Systems의 HomeRun 기술을 기초로 한 규격을 공개하였다.

홈 페이지
home page

월드 와이드 웹 브라우저(WWW browser)로 볼 수 있는 하이퍼텍스트. 홈 페이지는 잡지 기사와 같이 문장과 그림이 배치되어 있는 화면을 개인용 컴퓨터(PC)로 볼 수 있는 것으로, 여기에 링크(link)라는 정보가 들어 있어서 이

링크를 이용해 그 홈 페이지와 관련된 화제나 다른 홈 페이지로 이동하는 것이 가능하다. 링크되어 있는 화제나 주제에는 홈 페이지상에 표시(색으로 표시한 문자나 버튼)가 되어 있어서 이 링크를 따라 홈 페이지에서 홈 페이지로 이동할 수 있다. 또 신문이나 잡지 등에 나와

있는 URL이라는 홈 페이지 주소를 사용해서 보고 싶은 홈 페이지로 이동할 수도 있다. URL은 <http://www.snu.ac.kr>와 같이 표기된 웹 사이트 고유의 주소와 같은 것으로, 이것을 브라우저에 입력하면 방문하고 싶은 홈 페이지로 이동할 수 있다. 

일본의 IT혁명 “정보가전으로 美 PC패권 종식”

일본의 IT(정보기술) 국가전략은 ‘포스트 PC(퍼스널 컴퓨터)가 핵심 키워드다. 미국의 독무대인 ‘PC의 패권시대’를 종식시켜 2단계 IT혁명의 주도권을 장악하려 한다. 그 전략은 “일본버전의 창출”(구사카 기민토·소프트화경제센터 이사장)이란 구호로 표현되기도 한다. 미국형에 대항하는 일본식 IT모델을 만들어낸다는 구상이다. PC 이후를 겨냥한 첫번째 결전장으로 일본이 준비하는 분야가 정보가전이다. 수십년간 싸워온 소니·마쓰시타·도시바·히타치의 4대 전자메이커는 연합전선을 펴고 쌍방향 TV를 활용한 네트워크 비즈니스에 나섰다. 내년말부터 TV를 통한 고속 인터넷 서비스를 개시한다는 계획. 가정내 네트워크의 중심축이 PC에서 TV로 옮겨간다는 전제가 깔려 있다. 마쓰시타·NEC·인터넷총연의 3사 연합도 TV를 축으로 한 브로드밴드(광역·대용량) 인터넷 사업을 출범시켰다. 이달 초 디지털 위성방송이 시작돼 방송과 통신은 급속히 융합돼가고 있다. 일본 메이커들은 PC 아닌 TV를 임구로 삼아 네트워크 융합시대에 진입하려 한다. e커머스에 대항한 일본형 ‘커머스’(TV 데이터 방송을 통한 전자상거래)도 등장했다. 휴대전화 인터넷은 일본이 압승을 장담하는 전장이다. ‘모드 신화’로 대표되는 일본의 휴대전화 인터넷 사용자는 이제 2000만명을 넘어섰다. 일본에선 지금 인구 6명당 1명 꼴로 휴대전화 단말을 통해 인터넷에 접속하고 있다. 휴대전화가 이메일·전자상거래의 ‘움직이는 플랫폼’ 역할을 하는 독특한 인터넷 문화가 창출되고 있다. 차세대 이동통신(IMT-2000)도 일본이 세계 최초로 상용 서비스를 시작한다. ‘모드’의 NTT도코모가 통화상 전송이 가능한 휴대전화 서비스를 내년봄 개시, 모바일 인터넷의 브로드밴드 시대에 한발 앞서 진입할 예정이다. 휴대전화 한 대가 모바일 커머스의 전자지갑에서 오디오·비디오 스테이션, 의료·건강단말까지 만능기기 역할을 하는 시대가 임박했다. NTT는 여세를 몰아 휴대전화 인터넷의 차세대 표준을 장악하려는 적극적인 세계공략에 나서고 있다. 미국 AOL을 필두로 네덜란드, 홍콩 등의 회사에 잇따라 출자, ‘모드’ 표준의 해외수출에 열을 올리고 있다. 게임기 PS(플레이스테이션)-2는 PC 패권시대의 종언을 앞당길 목적으로 소니가 개발한 비밀병기다. 인터넷 접속기능을 갖춘 PS-2가 PC를 대신해 홈 네트워크의 중핵기기 역할을 해줄 것을 소니는 기대한다. PS-2는 전세계에서 품귀 현상을 빚을 정도로 일대 붐을 일으켰다. 엔터테인먼트(오락)를 테마로 한 소니형 IT전략은 훌륭한 성공을 거두고 있다. 반면 마쓰시타는 ‘백색가전’(생활가전) 중심의 대조적인 전략을 펼치고 있다. 각종 생활기기가 네트워크로 연결되는 HHC(홈네트워크 기반) 구상을 내걸고 인터넷 건강진단기며 재택 진료시스템 등의 개발에 총력을 펼치고 있다. 기업에 이은 가정 내 IT혁명은 일본이 미국을 한발 앞서 질주 중이다. 정보가전의 경우 일본이 3~5년 앞서 있다는 분석도 나온다. ‘일본버전’의 또 하나의 주목 포인트가 ‘편의점형 모델’이다. 세계 최고의 밀집도를 자랑하는 편의점 점포망을 e쇼핑의 배달·결제 거점으로 활용하는 일본만의 독특한 모델이 등장했다. 예컨대 세븐일레븐 재팬은 소비자가 인터넷 상에서 주문한 물건을 집 근처 편의점에서 인도받고 값을 치르는 비즈니스 모델을 개발해 각광 받고 있다.